

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก
ส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิง

ACTIVE LEARNING ACTIVITY DESIGN FOR PROMOTING CONTENT
WRITING SKILLS IN VIDEO MICROLEARNING MEDIA



สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการศึกษาและการสอน
คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม
มหาวิทยาลัยศรีปทุม
ปีการศึกษา 2564
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีปทุม

ACTIVE LEARNING ACTIVITY DESIGN FOR PROMOTING CONTENT
WRITING SKILLS IN VIDEO MICROLEARNING MEDIA

CHAYANGKON PHAKDEEPATTANAKUN



A THEMATIC PAPER SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF
THE REQUIREMENTS FOR THE DEGREE OF
MASTER OF EDUCATION
PROGRAM IN INNOVATIONS IN LEARNING AND TEACHING
SCHOOL OF INTERDISCIPLINARY TECHNOLOGY AND INNOVATION
SRIPATUM UNIVERSITY
ACADEMIC YEAR 2021
COPYRIGHT OF SRIPATUM UNIVERSITY

ชื่อหัวข้อสารนิพนธ์

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกส่งเสริม
ทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิง
ACTIVE LEARNING ACTIVITY DESIGN FOR PROMOTING
CONTENT WRITING SKILLS IN VIDEO MICROLEARNING
MEDIA

นักศึกษา

นายชยางกูร ภัคดีพัฒนกุล รหัสประจำตัว 64500989

หลักสูตร

ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน

คณะ

สหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรินธร สิ้นจินดาวงศ์

คณะกรรมการสอบสารนิพนธ์



.....ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรอุมา เจริญสุข)



.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรินธร สิ้นจินดาวงศ์)



.....กรรมการ
(ดร.ผุสดี กลิ่นเกษร)

คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม อนุมัติให้รับสารนิพนธ์ฉบับนี้เป็น
ส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน

คณบดีคณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม



.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิรัช เลิศไพฑูรย์พันธ์)

วันที่ 11 สิงหาคม พ.ศ. 2565

สารนิพนธ์เรื่อง	การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง
คำสำคัญ	การเรียนรู้เชิงรุก คอนเทนต์ ไมโครเลิร์นนิ่ง
นักศึกษา	นายชยางกูร ภัคดีพัฒนกุล
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรินธร สิ้นจินดาวงศ์
หลักสูตร	ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมกรรมการเรียนรู้และการสอน
คณะ	สหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม
ปีการศึกษา	2564

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1. เพื่อออกแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง 2. เพื่อประเมินทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง โดยกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยมีการคัดเลือกแบบโควตา ตามเงื่อนไขที่กำหนดขึ้น จำนวน 40 คน การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยทดลองขั้นต้น โดยมีแบบแผนการวิจัยคือศึกษา 1 กลุ่ม วัดผลการทดลอง 1 ครั้ง โดยเครื่องมือวิจัยมีผลดังนี้ 1. แบบสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ มีดัชนีความสอดคล้อง เท่ากับ 1.00 2. แผนการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อไมโครเลิร์นนิ่ง มีความสอดคล้องเชื่อมโยงในระดับ 5 เหมาะสมมากที่สุด 3. แบบประเมินชิ้นงานการผลิตสื่อไมโครเลิร์นนิ่งที่สร้างขึ้นตามแบบแผนงานวิจัย มีคะแนนที่ระดับ 5 ซึ่งเป็นระดับความเหมาะสมมากที่สุด สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ one sample t-test

ผลการศึกษาวิจัยพบว่า 1. ผลการออกแบบการจัดการเรียนรู้จากการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิมาสรุปเป็นลำดับขั้น โดยจัดเรียงตามหลักการสร้างสื่อวิดีโอ 3P จากนั้นนำมาสร้างแผนการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง ที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมมีความรู้ความเข้าใจมากยิ่งขึ้น หลังมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกส่งผลให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถสร้างสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่งได้สูงกว่าเกณฑ์ 2. ผลการประเมินทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง พบว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีทักษะการเขียนเนื้อหาเพิ่มขึ้น โดยหลังการพิจารณาผลการวิเคราะห์คะแนนทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง คะแนนเต็ม 60 คะแนน พบว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ส่งผลงานการสร้างสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่งในตอนท้ายของกิจกรรม มีจำนวน 32 คน ที่ส่งผลงานได้ตามระยะเวลาที่กำหนด จากจำนวนทั้งหมด 40 คน โดยมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 47.59 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 6.36 และเมื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 75 พบว่ามีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

TITLE	ACTIVE LEARNING ACTIVITY DESIGN FOR PROMOTING CONTENT WRITING SKILLS IN VIDEO MICROLEARNING MEDIA
KEYWORD	MICROLEARNING, ACTIVELEARNING, VIDEO
STUDENT	CHAYANGKOOON PHAKDEEPATTANAKUN
ADVISOR	ASST.PROF. SIRINTHORN SINJINDAWONG, PH.D.
LEVEL OF STUDY	MASTER OF EDUCATION PROGRAM IN INNOVATIONS IN LEARNING AND TEACHING
FACULTY	SCHOOL OF INTERDISCIPLINARY TECHNOLOGY AND INNOVATION SRIPATUM UNIVERSITY
ACADEMIC YEAR	2021

ABSTRACT

The objectives of this research are as follows: 1. To design active learning management in order to promote content writing skills in micro-learning media 2. To assess content writing skills in video micro-learning media by the research target group via quota selection according to the condition set for 40 people. This research is a Pre-Experimental Design with one-study group and one-shot case study model. The research tools consist of the following results: 1. Expert interview with 1.00 consistency index. 2. Plan for designing active learning activities to promote content writing skills in media micro-learning at level 5 achievement, the results of which are consistent, linked, and most appropriate. 3. Micro-learning media production evaluation form created according to research protocols with a 5-level score, which is the most appropriate level. The statistical methodologies used in the research are frequency, percentage, mean and standard deviation, one sample t-test.

The results of the research were found as follows: 1. The results of design active learning management by interviews with qualified persons were summed up in a hierarchical manner. They were organized according to the 3P video media creation principles and then used to create active learning plan to promote content writing skills in video media micro-learning that helps promote learning and makes the participants more understanding. After the active learning activities were organized, the participants were able to create video micro-learning media higher than expectation. 2. The assessment of content writing skills in video micro-learning media

indicated that the participants have increased their content writing skills since after considering the analysis results of content writing skills in video micro-learning media with a total score of 60, it was found that the 32 out of 40 participants submitted their works on creating micro-learning video media at the stipulated timeframe. The 32 out of 40 people, who can submit works within the stipulated timeframe indicated 47.59 mean scores at 6.36 standard deviation. When compared with the 75 percent criteria, it was found that the mean score was statistically significantly higher than the .05 level.



กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ ด้วยความกรุณาจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรินธร สิ้นจินดาวงศ์ ที่ปรึกษา
งานวิจัย ที่ได้สละเวลาและให้ข้อมูลพร้อมคำแนะนำต่าง ๆ โดยเฉพาะการชี้แนะในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้
และแบบประเมินต่างๆ ซึ่งเป็นเครื่องมือสำคัญอย่างยิ่งในการดำเนินการวิจัย การชี้แนะดังกล่าวถือว่ามีประโยชน์
เป็นอย่างมาก ทั้งยังเพื่อให้การดำเนินงานวิจัยมีความถูกต้องตามกระบวนการ

ผู้วิจัยขอขอบคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรอุมา เจริญสุข ประธานกรรมการสอบสารนิพนธ์
และคณะกรรมการสอบสารนิพนธ์ ที่กรุณาให้คำชี้แนะ อีกทั้งยังช่วยเสนอแนะคำแนะนำอันเป็นประโยชน์ต่อการ
พัฒนาสารนิพนธ์ และผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัยที่ช่วยเสนอแนะวิธีการปรับกระบวนการทำงานวิจัยมีความ
น่าเชื่อถือ ขอขอบพระคุณอาจารย์จเลิศ เจษฎาวัดย์ ดร.ผุสดี กลิ่นเกษร และดร.วิทยา พุ่มยิ้ม ที่ได้ให้ความ
อนุเคราะห์ตรวจเครื่องมือวิจัยและกรุณาให้คำแนะนำเพื่อให้เครื่องมือมีประสิทธิภาพ และขอขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิ
ด้านสื่อสารมวลชนจำนวน 5 ท่าน ตามที่มีรายนามที่ผู้วิจัยได้เขียนไว้ในภาคผนวก ที่อนุเคราะห์ตอบแบบสัมภาษณ์
ที่เป็นประโยชน์ในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ซึ่งเป็นเครื่องมือสำคัญในการวิจัยนี้

ขอขอบคุณผู้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายในการวิจัย และผู้ที่เกี่ยวข้องทุกท่าน
ทั้งนี้ยังมีอีกหลายท่านที่ผู้วิจัยไม่ได้กล่าวถึง แต่ก็มีส่วนสำคัญทั้งการให้ข้อมูล ให้ความรู้เพิ่มเติม ตลอดจนการชี้แนะ
แนวทางที่เป็นประโยชน์และคอยให้กำลังใจ ทำให้การศึกษาวิจัยสำเร็จลุล่วงได้ ขอขอบคุณมิตรสหายที่ศึกษา
ในหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการศึกษาและการสอน ที่ได้ให้ความช่วยเหลือในประเด็น
ต่างๆ ที่ผู้วิจัยมีข้อสงสัยทำให้ข้อสงสัยในการวิจัยครั้งนี้ได้ข้อสรุป อีกทั้งเป็นกัลยาณมิตรที่อบอุ่นเสมอมา

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณและขอระลึกถึงพระคุณของ บิดา, มารดา ผู้ให้กำเนิด แม้ว่าจะจาก
โลกนี้ไปแล้ว แต่ยังเป็นผู้ที่มิพระคุณสูงสุดของผู้วิจัยเสมอ หากการศึกษาวิจัยครั้งนี้เกิดความบกพร่องที่เกิดจาก
ความผิดพลาดประการใด ผู้วิจัยขอน้อมรับความผิดพลาดไว้แต่เพียงผู้เดียว

ชยางกูร ภัคตีพัฒนกุล

กรกฎาคม 2565

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ซ
สารบัญภาพ.....	ฅ
บทที่ 1 บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
คำถามการวิจัย.....	5
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	5
ขอบเขตการวิจัย.....	5
ขอบเขตด้านเนื้อหาหรือตัวแปร.....	6
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
ประโยชน์ที่ได้รับ.....	8
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	9
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	10
แนวคิด ทฤษฎี การเรียนการสอนแบบ Active Learning	10
การสร้างเนื้อหา (Content)	13
ทฤษฎีการสร้างความรู้ใหม่ด้วยผู้เรียน.....	23
การเรียนแบบ Micro-Learning.....	24
การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped classroom)	26
หลักการ 3 P	27
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	29
กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย	29
แบบแผนของการวิจัย.....	30
ขั้นตอนดำเนินการวิจัย.....	30
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	36

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ระยะที่ 1 ศึกษาความต้องการออกแบบการสร้างสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง.....	36
ระยะที่ 2 จัดทำแผนกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหา.....	39
ระยะที่ 3 ประเมินผลงาน สื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง ด้วยเทคนิคการเขียนเนื้อหา	56
บทที่ 4	
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	61
ตอนที่ 1 ผลการออกแบบการสอนการสร้างสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง.....	61
ตอนที่ 2 ผลประเมินผลการสร้างสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่งด้วยเทคนิคการเขียนเนื้อหา (Content)...	83
บทที่ 5	
สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	86
สรุปผลการวิจัย.....	87
อภิปรายผลการวิจัย.....	88
ข้อเสนอแนะ ข้อเสนอแนะการนำผลการวิจัยไปใช้.....	89
ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป.....	90
บรรณานุกรม.....	91
ภาคผนวก	95
ภาคผนวก ก ผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย.....	96
ภาคผนวก ข ผู้ทรงคุณวุฒิตอบแบบสัมภาษณ์เพื่อออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก.....	109
ภาคผนวก ข - 1 แผนการจัดการเรียนรู้	116
ประวัติผู้วิจัย.....	138

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
2.1	สรุป 8 ข้อดี ในการทำการตลาด ด้วยรูปแบบ Video Marketing	14
3.1	การดำเนินการวิจัย ระยะที่ 1.....	31
3.2	การดำเนินการวิจัย ระยะที่ 2.....	32
3.3	การดำเนินการวิจัย ระยะที่ 3.....	33
3.4	แผนการดำเนินงาน ระยะที่ 1	33
3.5	แผนการดำเนินงาน ระยะที่ 2	34
3.6	แผนการดำเนินงาน ระยะที่ 3	36
3.7	แผนการดำเนินงาน จัดทำบทความ	36
3.8	รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก.....	44
3.9	รูปแบบการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้	44
3.10	รูปแบบการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้	50
3.11	เกณฑ์การให้คะแนน 60 คะแนน ผลงานการสร้างสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง.....	58
3.12	เกณฑ์สรุปผลการให้คะแนนผลงานการสร้างสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง	58
3.13	แบบประเมินชิ้นงานการผลิตสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง	59
3.14	เกณฑ์การประเมินชิ้นงานการสร้างสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง.....	59
3.15	เกณฑ์การให้ระดับคะแนน	60
4.1	การสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อสารมวลชน.....	61
4.2	ผลการสัมภาษณ์เกี่ยวกับปัจจัยด้านการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้.....	62
4.3	คะแนนรายบุคคลของผู้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก.....	83
4.4	ผลการวิเคราะห์การเขียนเนื้อหาผ่านสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง.....	85

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1.1	ผู้ให้บริการสตรีมมิ่งระดับโลก 4 ราย ชื่อคอนเทนต์จากประเทศไทย.....	1
1.2	กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	9
2.1	การสร้างคอนเทนต์ให้เกิดผลสำเร็จ.....	16
2.2	เปรียบเทียบกรณี Cross media & Trans media.....	18
3.1	กระบวนการได้มาซึ่งกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย.....	30
3.2	Pre-Experimental Design.....	30
4.1	สรุปผล การสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อสารมวลชน.....	74
4.2	สรุป การจัดการเรียนรู้เชิงรุก 3 แผน.....	76
4.3	ภาพสื่อความหมาย.....	78
4.4	เนื้อหาการบรรยาย เรื่องเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง.....	80
4.5	เรื่องรู้จักเครื่องมือการสร้างเนื้อหาในสื่อวิดีโอสั้น.....	81
4.6	สื่อการเรียนการสอนและแอปพลิเคชัน.....	82

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ กระทรวงพาณิชย์ (2565) กล่าวถึงการส่งเสริมการสร้างเนื้อหา (Content) โดยนายจรินทร์ ลักษณวิศิษฏ์ รองนายกรัฐมนตรีและรัฐมนตรีว่าการกระทรวงพาณิชย์ ได้มอบนโยบายให้กับกระทรวงพาณิชย์ เรื่อง Soft Power ที่จะต้องเป็นผู้ที่ช่วยส่งเสริม ทั้งนี้ เพื่อให้เกิด Soft Power ไทยในระดับเวทีโลก สำหรับประเทศไทย ถือว่าจุดแข็งและมีความโดดเด่นเรื่องศิลปวัฒนธรรม วิถีชีวิต มีเครื่องหมายการันตีได้รับการยกย่องจากทั่วโลก จึงมอบหมายให้ดำเนินยุทธศาสตร์ Soft Power ในปี 2565 โดยกำหนดให้มีการจัดกิจกรรม ตั้งแต่ต้นปี ถึงปลายปี เดือน มกราคม - ธันวาคม โดยอันดับแรกจะการผลักดัน Soft Power ผ่านภาพยนตร์ แอนิเมชัน และดิจิทัลคอนเทนต์ของไทย จากการจัดโครงการ Content Pitching ทั้งนี้ นับว่ากิจกรรมดังกล่าวประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก มีผู้เจรจา จากบริษัทฝั่งไทยสามารถสร้างรายได้รวมกว่า 815 ล้านบาท และยังเป็นครั้งแรกที่มีการนำผู้ให้บริการสตรีมมิ่งความบันเทิงชื่อดังอย่าง Netflix, WeTV, iQiyi และ VIU เข้าร่วมการเจรจาการค้ากับผู้ประกอบการไทย 15 บริษัท ที่นอกจากจะเป็นการส่งเสริมกลุ่มธุรกิจดิจิทัลคอนเทนต์แล้ว ก็เป็นการกระตุ้นการพัฒนาธุรกิจที่เกี่ยวข้องอื่นๆ อีกด้วย



ภาพที่ 1.1 ผู้ให้บริการสตรีมมิ่งระดับโลก 4 ราย กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ กระทรวงพาณิชย์ (2565)

การเรียนรู้ผ่านวิดีโอถูกนำมาใช้ในการสอนความรู้หรือทักษะใหม่ๆ ทั้งยังส่งเสริมโอกาสทางการศึกษามากมาย การเรียนรู้ผ่านวิดีโอ นับว่าเป็นของเทรนด์อีเลิร์นนิ่ง ที่ได้รับการยอมรับและสนใจอย่างกว้างขวาง โดยมีองค์กรจำนวนมาก เล็งเห็นถึงประสิทธิภาพของการใช้วิดีโอ ที่นอกจากเป็นสื่อที่มีความเหมาะสมยังสามารถนำมาประยุกต์กับการสอน ทั้งนี้มีจุดเด่นที่สามารถบันทึกได้ทั้งภาพและเสียงในคราวเดียวกัน ทำให้มีบางบริษัทเริ่มเห็นโอกาสทางธุรกิจจากแนวโน้มการดูคลิปวิดีโอ เปิดการฝึกอบรมพนักงานในองค์กร โดยใช้วิดีโอเป็นเครื่องมือสำคัญเพื่ออบรมให้ความรู้แก่พนักงาน ที่สามารถจะออกแบบเนื้อหา เพื่อการอบรมได้ทุกหัวข้อตามความต้องการของผู้สร้างสื่อ (Helen Colman, 2021)

ขณะที่ข้อมูลการดูคลิปวิดีโอ มีสถิติ ยอดการดูอยู่ที่ 22 พันล้านคลิปวิดีโอ ซึ่งเป็นยอดที่สูงมาก โดยการดูคลิปวิดีโอส่วนมาก กว่า 75 % ทั่วโลก ดูผ่านแอปพลิเคชัน โทรศัพท์เคลื่อนที่ (Smart Phone) จาก 3 แพลตฟอร์ม (Platform) ใหญ่ เรียงตามจำนวนการดูจากมากไปน้อย ดังนี้ อันดับที่ 1 SnapChat จำนวน 10 พันล้าน อันดับที่ 2 Facebook จำนวน 8 พันล้าน อันดับที่ 3 YouTube จำนวน 4 พันล้าน จากยอดการดูวิดีโอผ่านแพลตฟอร์มที่มีจำนวนมหาศาล นรินธร นนทมาลย์ และ ใจทิพย์ ณ สงขลา (2560) เสนอข้อคิดเกี่ยวกับการสร้างสื่อวิดีโอไว้ว่า ผู้สร้างจะต้องมีการออกแบบสื่อการเรียนการสอนให้มีความเหมาะสมกับกิจกรรม เพื่อจะใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนและสามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารได้ ผู้สร้างควรใช้สื่อออนไลน์และเครื่องมือ ที่เอื้อให้มีกิจกรรมและการทำงานร่วมกันในระหว่างการเรียนรู้ผ่านโซเชียลมีเดีย การสร้างวิดีโอควรจะเน้นตามความต้องการ โดยมีการประชุมผ่านวิดีโอ หรือสร้างวิดีโอแนะนำตามแอปพลิเคชันอุปกรณ์เคลื่อนที่ เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการช่วยเหลือผู้เรียนเพิ่มเติม ทั้งนี้ หลังการสร้างสื่อวิดีโอและสื่อทุกชนิด ผู้สร้างต้องมีการทดสอบประสิทธิภาพของสื่อ ก่อนที่จะนำไปใช้งานจริง สำหรับการเรียนการสอน (Asha Pandey, 2019) กล่าวถึงข้อควรระวังในการสร้างวิดีโอ ว่าการจะสร้างคลิปวิดีโอขึ้นมานั้น ผู้สร้างวิดีโอจะต้องไม่ลืมความสำคัญบางประการ โดยเฉพาะการรู้จักสังเกตข้อเสียด้วย ทั้งนี้ ข้อเสียที่สำคัญที่สุดจะอยู่ที่เนื้อหาของวิดีโอ

โดยมีคำแนะนำการสร้างเนื้อหา สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (2564) อธิบายเกี่ยวกับการสร้างเนื้อหา (Content) ของ “Nas Daily” ผู้ผลิตคอนเทนต์เจ้าของแฟนเพจเฟซบุ๊กที่มีผู้ติดตามจำนวน เกือบ 20 ล้าน ว่า การสร้างสรรค์คอนเทนต์ หรืออาจจะเรียกว่า เนื้อหาออนไลน์ ได้รับความสนใจเป็นอย่างมากในปัจจุบัน “Nas Daily” สร้างการมีส่วนร่วมของผู้ติดตาม โดยการตั้งโพลล์ (Poll) บนแพลตฟอร์ม อินสตาแกรม (Instagram) เพื่อสำรวจความต้องการและความสนใจของผู้ติดตาม ทั้งนี้เพื่อผลิตคอนเทนต์ที่ตรงความต้องการของผู้ติดตาม มีการตั้งคำถามถึงรูปแบบคอนเทนต์ที่ผู้ติดตามสนใจ โดยสร้างคำตอบให้ เลือก 2 ตัวเลือก ดังนี้ 1. คอนเทนต์เกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยว 2. คอนเทนต์ที่มีเนื้อหาที่น่าสนใจ จาก 2 ตัวเลือก ที่สร้างขึ้นปรากฏว่า ผู้ติดตามเลือกคอนเทนต์ที่มีเนื้อหาที่น่าสนใจ มากที่สุดถึง 75% เมื่อทราบถึงความต้องการดังกล่าว จึงได้ตัดสินใจ

สร้างคอนเทนต์รูปแบบใหม่ในรูปแบบวิดีโอ พร้อมทั้งเปลี่ยนวิธีการทำงานให้สอดคล้องกับงบประมาณ เพื่อประหยัดค่าใช้จ่าย นอกจากการวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้ติดตามเบื้องต้นแล้ว จะต้องมียุทธศาสตร์อื่นที่ผู้สร้างคอนเทนต์จำเป็นต้องศึกษาและเข้าใจ ผู้ที่สร้างคอนเทนต์จะต้องตอบคำถามค่าถาม ทั้งหมด 4 ข้อนี้ให้ได้ว่า 1. ผู้ติดตามคือใคร 2. มาจากไหน 3. อายุเท่าไร 4. ผลตอบรับเป็นอย่างไร ทั้ง 4 ข้อที่กล่าวมานี้เพื่อปรับปรุงคอนเทนต์ ให้สามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้ติดตามได้อย่างแท้จริง

นอกจากการสร้างสรรคคอนเทนต์ ที่ดีแล้ว การเล่าเรื่องเป็น ถือเป็นทักษะชั้นยอดที่จะสามารถประยุกต์กับการสอนได้ โดย (ฮาม เชื้อสถาปนศิริ, 2558) ได้นำแนวคิด การเล่าเรื่องข้ามสื่อ ของ (Henry Jenkins) และสรุป ไว้ 7 ข้อ ดังนี้ 1. Spreadability vs. Drillability เนื้อหาที่ดีจะต้องมีพลัง บวกศักยภาพ 2. Continuity vs. Multiplicity สามารถที่จะเล่าเรื่องให้มีความต่อเนื่อง มีความหลากหลาย 3. Immersion vs. Extraction จะต้องสามารถสร้างความรู้สึกให้เกิดขึ้น 3 ข้อ คือ อิน ซึมซับ หยั่งลึก 4. World building ไม่จำเป็นต้องยึดติดแก่นเรื่องเดียว แต่ผู้ใช้สามารถเล่าเรื่องนั้นๆ ให้ต่างกันได้ 5. Seriality การเล่าเรื่องทั้งหมดไม่จำเป็นต้องเล่าให้เป็นกลุ่มก้อนเรื่องเดียว อาจใช้วิธีแบ่งส่วน ย่อย ๆ 6. Subjectivity เล่าเรื่องเดิม แต่สายตาและมุมมองของตัวละคร อื่น ๆ ทำให้กลายเป็นเรื่องใหม่ 7. Performance ไม่จำเป็นต้องยึดถือมุมมองที่มาจากผู้สร้างเท่านั้น ผู้รับสาร ก็มีหน้าที่จะนำเรื่องไปสร้างใหม่ ตามแบบฉบับของเขาเอง

จากข้อมูลข้างต้น สรุปได้ว่า การเล่าเรื่องตามวิธีการดังกล่าว สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับสื่อได้หลากหลาย แม้กระทั่งการนำมาประยุกต์เพื่อผลิตเนื้อหา (Content) ใช้กับสื่อการสอนเพื่อการเรียนรู้ การรู้จักเล่าเรื่อง และใช้เทคนิคผสมผสาน ตั้งแต่การสร้างเนื้อหาที่ดี มีพลังบวก ดัดแปลง สร้างความรู้สึก โดยการนำมาใช้งาน อาจมีความต่างจากการผลิตสื่อประเภทอื่น หากสื่อที่ผลิตเพื่อใช้ทางการศึกษา เนื่องจากความน่าเชื่อถือ ถือเป็นเรื่องที่สำคัญเป็นอันดับแรก

ขณะที่ สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล (2561) กล่าวถึงการเรียนรู้ยุคใหม่ ว่าเป็นการเพิ่มโอกาสที่หลากหลาย ทำให้ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา เพื่อพัฒนาผู้เรียนไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิต (Life-Long Learning) และรู้จักที่จะปรับตัว ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลก หรือการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ว่าได้ถูกวางกรอบและเน้นไปที่การพัฒนาทักษะในด้านต่างๆ อันหมายถึงภาคส่วนต่างๆในสังคม ประกอบไปด้วย 4 กลุ่ม ได้แก่ 1. ครอบครัว 2. สถาบันการศึกษา 3. องค์กร 4. ชุมชน ที่ทุกส่วนต้องปรับเปลี่ยนหลักคิด และรวมไปถึงหลักปฏิบัติเพื่อพัฒนาคุณภาพบุตรหลาน ผู้เรียน บุคคลากร และประชาชน ทั้งนี้เพื่อเปลี่ยนแปลงการศึกษาเป็นผู้ที่มีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยการดำเนินชีวิตควบคู่ไปกับการทำงานที่ประสบความสำเร็จ ความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ที่ถูกพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อตอบสนองประชาชน ให้สามารถเข้าถึงเทคโนโลยี เพื่อการเรียนรู้ที่ง่ายมากขึ้น ซึ่งส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ทำให้การศึกษาของประเทศไทย มีการปรับตัวรับกับการ

เปลี่ยนแปลง ทั้งนี้เพื่อให้ทันต่อความต้องการในการเรียนรู้ ที่ถูกออกแบบให้มีความหลากหลาย การเรียนการสอนแบบออนไลน์ (Online Learning) จึงเข้ามามีบทบาทที่สำคัญอย่างยิ่ง ต่อการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา สอดคล้องกับกระแสโลกาภิวัตน์ อีกทั้งการศึกษาแบบไร้พรมแดน ที่ไม่มีข้อจำกัดเรื่องเวลาและสถานที่เรียนเหมือนในอดีต

ทิตินา แชมมณี (2560). กล่าวสรุปว่าการศึกษาในโลกยุคปัจจุบัน หรือที่คนจำนวนมากให้นิยามว่า การศึกษาในศตวรรษที่ 21 เป็นการศึกษายุคใหม่ ที่ต่างไปจากอดีต มีการใช้สื่อและเทคโนโลยีที่มีความก้าวหน้า มาใช้ผสมผสานกับทรัพยากรมากมาย ที่ช่วยย่อโลกให้มีขนาดเล็กลง อีกทั้งความรวดเร็วในการติดต่อสื่อสาร ความสะดวกสบายข้างต้นสามารถเชื่อมโยงสิ่งต่างๆ เข้าไว้ด้วยกัน จำแนกได้ 5 ข้อ ประกอบด้วย 1. เศรษฐกิจ 2. สังคม 3. การเมืองการปกครองระหว่างภูมิภาค 4. ประเทศ 5. สังคมและชุมชน โดยมีความซับซ้อน

และเกิดการเปลี่ยนแปลงด้านความรู้ รวมถึงข้อมูลข่าวสารซึ่งกันและกันตลอดเวลา

ตามที่ ขจรพงศ์ คำดี (2564) กล่าวว่า แอปพลิเคชันถูกนำมาใช้เพื่อการศึกษา และมีบทบาทที่สำคัญอย่างยิ่งต่อการเรียนการสอน อีกทั้งการสนับสนุนจากภาครัฐบาล ที่กำหนดนโยบายส่งเสริมการใช้สื่อสมัยใหม่ (New Media) เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาช่วยสร้างคุณค่าการเรียนรู้และเกิดประโยชน์เป็นอย่างมาก เนื่องจากผู้เรียนส่วนใหญ่ สามารถเข้าถึงข้อมูลได้สะดวกรวดเร็ว ผ่านโทรศัพท์มือถือ สมาร์ทโฟนทุกระบบปฏิบัติการ พบว่ามีการสร้างแอปพลิเคชัน เพื่อใช้งานเกี่ยวกับการศึกษาครอบคลุมไปยังกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างๆ ประกอบด้วย 8 กลุ่ม ดังต่อไปนี้ 1. กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ 2. กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ 3. กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ 4. กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย 5. กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ 6. กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม 7. กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ และเทคโนโลยี 8. กลุ่มสาระการเรียนรู้พลศึกษา โดยแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ สามารถสร้างแอปพลิเคชันสำหรับการสอนยุคใหม่ได้อย่างน่าสนใจ จากปรากฏการณ์ดังกล่าว หากมีการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบไมโครเลิร์นนิ่ง (Micro Learning) มาประยุกต์กับการสร้างเนื้อหา โดยผสาน 2 ศาสตร์ เข้าด้วยกัน แล้วนำมาใช้กับการสอน ก็จะมีส่วนช่วยให้ผู้สอนสามารถบูรณาการ โดยการนำเนื้อหา ที่สร้างขึ้นมาสู่การสอนแบบไมโครเลิร์นนิ่ง ที่เป็นการเรียนรู้ภายในระยะเวลาสั้น ๆ โดยการเรียนรู้แบบดังกล่าว จะเน้นเนื้อหาที่กระชับและตรงประเด็น ซึ่งสามารถช่วยพัฒนาความรู้ และทักษะเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ๆ โดยเฉพาะ ทำให้ผู้เรียนสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตหรือการทำงานจริงได้ รวมถึงทำให้ได้ความรู้ใหม่ ๆ สร้างแนวความคิดใหม่ เพื่อต่อยอดความรู้เดิมที่มีอยู่

ตามข้อมูลดังกล่าวข้างต้นนี้ ผู้วิจัยพบว่าการสอนด้วยการนำเนื้อหา มาพัฒนาร่วมกันกับสื่อไมโครเลิร์นนิ่ง และนำไปใช้สอนหรือผลิตสื่อในแพลตฟอร์มต่าง ๆ รวมถึงการสอนในห้องเรียนแบบปกติ เป็นสิ่งที่สำคัญอย่าง

มาก สำหรับผู้สอนเอง จึงควรให้ความสำคัญกับขั้นตอนและวิธีสอน เพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหา และค่านึงเสมอว่า ผู้ที่สามารถสะท้อนการสอนได้ดีที่สุด ก็คือผู้เรียน จากระบบการศึกษาและตัวผู้เรียนเองที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ผู้สอนจึงต้องปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ และพฤติกรรมของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ที่ผู้เรียนต้องการเรียนใน เวลาที่อยากเรียน อีกทั้งมีความสนใจจดจ่อในเนื้อหาต่าง ๆ ลดลง และยังมีปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อด้านอื่น ที่ผู้เรียน สามารถจะศึกษาหาความรู้จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ได้ด้วยตัวเอง หากมีการออกแบบการสร้างสื่อไมโครเลิร์นนิ่ง ด้วยเทคนิคการเขียนเนื้อหา ก็จะสามารถพัฒนาสื่อการสอนที่ดี ออกมาใช้ อีกทั้งยังสามารถนำเทคนิควิธีการ เนื้อหา ที่ถูกพัฒนาแล้วไปใช้ประโยชน์ด้านอื่น ๆ เช่น ด้านธุรกิจ สื่อโฆษณา อีกด้วย

สรุป จากข้อมูลที่กล่าวในเบื้องต้นทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจและทำการศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบกิจกรรม การเรียนรู้เชิงรุกส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง เพื่อให้เข้าใจพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เกิด การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว กล่าวคือ ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 เป็นผู้เรียนที่เรียนรู้ได้ดีจากกิจกรรมการเรียนรู้เชิง รุก อีกทั้งการศึกษาประเด็นดังกล่าวยังช่วยทำให้ผู้วิจัยสามารถออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ทั้งรูปแบบออนไลน์และออฟไลน์ได้สอดคล้องกับผู้เรียน ซึ่งถือว่าเป็นประโยชน์ทั้งต่อผู้เรียนและผู้สอนที่มีการใช้สื่อ วิดีโอไมโครเลิร์นนิ่งและจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเชิงรุก

คำถามการวิจัย

1. กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาใน สื่อวิดีโอสั้น ไมโครเลิร์นนิ่งควรมี ลักษณะอย่างไร
2. ผลการประเมินทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอสั้นไมโครเลิร์นนิ่ง หลังผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เชิงรุกเป็นอย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง
2. เพื่อประเมินทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่งหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก

ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตด้านกลุ่มเป้าหมาย

ใช้วิธีการเลือกแบบโควตา จำนวนทั้งสิ้น 40 คน ในประกาศรับสมัครผ่าน Google Form ผ่านการ

คัดเลือกจากการรับสมัคร โดยมีคุณสมบัติตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ สามารถใช้โปรแกรมตัดต่อ InShot หรือโปรแกรมอื่นๆ ในการตัดต่อวิดีโอในสมาร์ทโฟน (โดยมีรายละเอียดตามที่เขียนไว้ในบทที่ 3)

ขอบเขตด้านเนื้อหาหรือตัวแปร

- 1.ด้านเนื้อหาในการจัดการเรียนการสอน ประกอบด้วย เรื่อง การสร้างวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่งด้วยเทคนิคการเขียนเนื้อหา
- 2.ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก สำหรับการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง

ตัวแปรต้น คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก สำหรับการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง

ตัวแปรตาม คือ ทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง

ขอบเขตด้านระยะเวลาการเก็บรวบรวมข้อมูล

ระยะเวลาในการวิจัยครั้งนี้ เริ่มตั้งแต่ เดือน มกราคม พ.ศ. 2565 ถึงเดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2565

นิยามศัพท์

ไมโครเลิร์นนิ่ง (Micro Learning)

ไมโครเลิร์นนิ่ง เป็นคลิปวิดีโอที่มีเนื้อหาสั้น กระชับ สามารถเข้าใจและเรียนรู้ได้ในระยะเวลาอันรวดเร็ว เพื่อช่วยพัฒนาความรู้และทักษะในเรื่องหนึ่ง ๆ โดยเฉพาะ ทำให้ผู้เรียนสามารถนำไปปรับใช้ได้ทันทีหลังดูคลิปวิดีโอจบ

วิดีโอสั้น (Short Video)

วิดีโอสั้น เป็นการถ่ายวิดีโอแบบแนวตั้ง โดยจะใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนถ่ายคลิป วิดีโอลักษณะนี้ จะมีความยาวให้เลือกได้ ตั้งแต่ 15 วินาที 30 วินาที แต่จะมีความยาวไม่เกิน 60 วินาที แพลตฟอร์มวิดีโอสั้น ที่นิยมใช้ เช่น Tiktok, YouTube shorts , Instagram reels, Facebook reels, ที่มีฟังก์ชันการใช้งานรูปแบบดังกล่าว และสามารถใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งยังสามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน โดยผลิตเนื้อหาการสอนเป็นวิดีโอสั้น

ทักษะการเขียนเนื้อหา (Content Writing Skills)

ทักษะการเขียนเนื้อหา หมายถึงทักษะการสื่อสารข้อมูลและประสบการณ์ถึงลูกค้าหรือผู้ใช้งาน เช่น การสร้างเนื้อหาในสื่อวิดีโอสั้น การสื่อสารข้อมูลด้วยการเขียนเนื้อหาที่ดึงดูดออกมาให้มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย ผู้รับฟัง ประเภทของเนื้อหา การเขียนเนื้อหาในแต่ละแพลตฟอร์มผู้เขียนจำเป็นต้องมีทักษะการเขียนเนื้อหาที่มีความต่างกัน ทั้งนี้รูปแบบของเนื้อหาหลายประเทศ เช่น 1. ข้อความ 2. รูปภาพ 3. วิดีโอ

การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) คือ การที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา การเรียนวิธีนี้ช่วยให้ผู้เรียนได้เชื่อมโยงความรู้ และยังสามารถสร้างความรู้ใหม่ที่เกิดขึ้นด้วยตนเองจากการลงมือปฏิบัติจริง ที่มีผู้แนะนำ ช่วยกระตุ้น ส่งผลให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมาย และนำไปใช้ในสถานการณ์อื่นๆได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผู้รับสาร (Receiver)

คือผู้ที่รับข้อมูลจากจากคนใดคนหนึ่ง หรือจากสื่อใดสื่อหนึ่ง แม้แต่ผู้เรียนที่มีการรับข้อมูลจากผู้สอนก็ถือว่าการรับสาร ผู้รับสารไม่ได้มีบทบาทรับสารอย่างเดียว เมื่อผู้รับสารนำข้อมูลที่ได้รับไปส่งต่อก็จะกลายเป็นผู้ส่งสาร โดยสารอาจจะอยู่ในรูปแบบคำพูด ข้อความ รูปภาพ วิดีโอ และภาพยนตร์

ขั้นตอนของการเตรียมงาน Pre – Production

Pre – Production เป็นขั้นตอนแรกของการผลิตสื่อ โดยเป็นขั้นตอนการวางแผน (Plan) ก่อนที่จะมีการผลิตสื่อ ในขั้นตอนนี้อาจจะมีการประชุมปรึกษาหารือกับทีมผู้ผลิตสื่อ ตั้งแต่โครงเรื่อง การจัดทำเนื้อหา (Content) โดยกำหนดขอบเขตให้ชัดเจนตั้งแต่แรก เขียนบท (Script) บท รูปแบบของการถ่ายทำ เทคนิคที่ใช้ในการถ่ายทำ การประสานงาน (Co-ordinate) ประสานงานถือเป็นเรื่องสำคัญหากมีการประสานงานที่ดี งานจะราบรื่น และมีความรวดเร็ว

การผลิตหรือถ่ายทำ P2 Production

Production การผลิตหรือการถ่ายทำรายการ ในขั้นตอนนี้จะมีการเลือกสถานที่ถ่ายทำรายการ โดยสถานที่ใช้อาจจะอยู่ในสถานที่ (Studio) และนอกสถานที่ (Outdoor) ทั้งนี้จะใช้บทที่เขียนในขั้นแรก Pre – Production มาเป็นตัวกำหนดสถานที่ในการถ่ายทำตามความเหมาะสมด้วย

การตัดต่อก่อนที่จะนำไปเผยแพร่ P3 Post -production

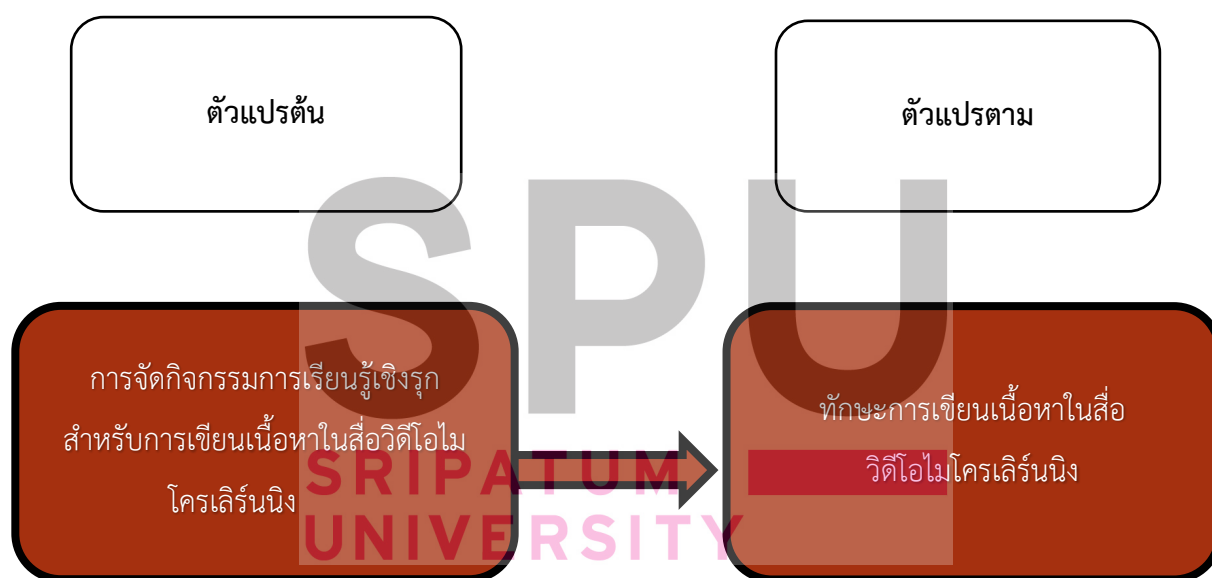
Post -production คือ ขั้นตอนสุดท้าย เป็นการตัดต่อก่อนที่จะนำไปเผยแพร่ การตัดต่องานสื่อที่ดี ทำให้อ่านเรื่องน่าสนใจ และทำให้เกิดการเรียนรู้จากสื่อที่ผลิตขึ้นได้ ตั้งแต่การใส่ตัวอักษร ข้อความสื่อ เสียงประกอบ เทคนิคพิเศษต่าง ๆ แม้แต่เสียงบรรยาย ทั้งนี้การตัดต่อวิดีโอแบบสั้น วิดีโอแบบแนวตั้ง 9:16 สั้น (Shorts) ความยาวไม่เกิน 60 วินาที

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. นำกระบวนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกตามแนวคิดและทฤษฎีที่ผู้วิจัยนำมาสังเคราะห์แล้วไปปรับใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อให้เนื้อหา มีความเหมาะสมกับผู้เข้าร่วมกิจกรรม และอาจจะปรับเป็นหลักสูตรระยะสั้นได้
2. สามารถนำสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่งเพื่อการเรียนรู้ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นด้วยเทคนิคการเขียนเนื้อหา ที่ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อสารมวลชน ไปใช้ประโยชน์เป็นสื่อการเรียนรู้ หรืออาจนำข้อมูลที่สัมภาษณ์นั้นไปสังเคราะห์เพื่อปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้ใหม่ให้มีความทันสมัย และมีความเหมาะสมกับยุคสมัยและเหมาะสมกับผู้เรียน
3. สามารถสังเคราะห์แบบประเมินที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นตามแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก จากนั้นนำไปปรับใช้ให้เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้ ทั้งนี้เพื่อเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
4. ได้ทราบถึงผลการประเมินการสร้างสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง เนื่องจากการเรียนการสอนในยุคปัจจุบันนิยมใช้วิธีการเรียนการสอนผ่านคลิปวิดีโอสั้น การนำเอาผลการประเมินนั้นไปปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้ หรือปรับเปลี่ยนเทคนิคการเขียนเนื้อหา ถือเป็นข้อมูลสำคัญในการจัดกิจกรรมครั้งต่อไปให้เกิดประสิทธิภาพ
5. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกได้นำวิธีการเขียนเนื้อหา มาประยุกต์ร่วมกับเทคนิคการพากย์เสียง กระบวนการจัดการเรียนรู้นี้ทำให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ทั้งยังรู้จักการใช้เครื่องมือ และหน่วยงานต่างๆอาจนำไปใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา แนวคิดและทฤษฎี รวมถึงการศึกษางานวิจัยที่มีความเกี่ยวข้อง และมีหลักการต่างๆ ตามที่ได้เขียนไว้ในอ้างอิงบทที่ 2 รวมถึงได้ทบทวนกระบวนการผลิตสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง สำหรับใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ เพื่อนำมากำหนดเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัย โดยผ่านการสังเคราะห์ก่อนจะมีการ กำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัย เพื่อให้มีความชัดเจนในด้านตัวแปร ทั้งตัวแปรต้น และตัวแปรตาม ตามภาพที่ 1.2 ดังนี้



ภาพที่ 1.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัย เรื่อง “การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง” มีวัตถุประสงค์ 2 ข้อ ประกอบด้วย 1. เพื่อออกแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง 2. เพื่อประเมินทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่งหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก โดยผู้วิจัยจะศึกษาทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย รวมถึงแนวคิด บทความวิชาการ และเอกสารที่มีความเกี่ยวข้องทั้งภายในประเทศไทยและเอกสารจากต่างประเทศ โดยมีหัวข้อหลักในการศึกษา จำนวน 4 ข้อ ดังต่อไปนี้

1. แนวคิด และทฤษฎี การเรียนการสอนแบบ Active Learning

- 1.1 Active Learning ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructivism)
- 1.2 ลักษณะของการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning
- 1.3 บทบาทของอาจารย์ผู้สอนตามแนวทางของ Active Learning
- 1.4 การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

2. ทฤษฎีการสร้างการเรียนรู้ด้วยตัวเอง

- 2.1 แนวคิดการสร้างความรู้ กรอบแนวคิดของทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์
- 2.2 ทฤษฎีการสร้างความรู้ใหม่ด้วยผู้เรียนเอง

3. การสร้างเนื้อหา (Content)

- 3.1 ทักษะการเขียนเนื้อหา
- 3.2 เนื้อหาในรูปแบบวิดีโอ (Video)
- 3.3 วิดีโอ (Video) สื่อสร้างสรรค์ที่เล่าเรื่องได้ดี
- 3.4 การสร้างสรรค์เนื้อหา

4. การเรียนแบบ Micro-Learning

- 4.1 แรงจูงใจต่อการเรียนรู้
- 4.2 การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped classroom)
- 4.3 หลักการผลิตสื่อ 3 P

1. แนวคิด ทฤษฎี การเรียนการสอนแบบ Active Learning

การเรียนการสอนแบบ Active Learning คือกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำและได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้กระทำลงไป (Bonwell, 1991) เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้สมมติฐานพื้นฐาน 2 ประการคือ 1 การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์, และ 2 แต่ละบุคคลมีแนวทางในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน (Meyers and Jones, 1993) โดยผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ (receive) ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ (co-creators) (Fedler and Brent, 1996)

1.1 Active Learning ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructivism)

สถาพร พงษ์พิบูล (2558) กล่าวว่า Active Learning ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือ สร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวก ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น โดยกระบวนการคิดขั้นสูง กล่าวคือผู้เรียนมีการ วิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมายและนำไปใช้ในสถานการณ์อื่นๆได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.2 ลักษณะของการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning

ขณะที่ ไชยยศ เรืองสุวรรณ (2553) ได้สรุปลักษณะของการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ไว้จำนวน 10 ข้อ ดังต่อไปนี้ ข้อที่ 1. เป็นการเรียนการสอนที่พัฒนาศักยภาพทางสมอง ได้แก่ การคิด การแก้ปัญหา และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ ข้อที่ 2. เป็นการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด ข้อที่ 3. ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้และจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง ข้อที่ 4. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนทั้งในด้านการสร้างองค์ความรู้ การสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกันร่วมมือกันมากกว่าการแข่งขัน ข้อที่ 5. ผู้เรียนเรียนรู้ความรับผิดชอบร่วมกัน การมีวินัยในการทำงาน และการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ ข้อที่ 6. เป็นกระบวนการสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนอ่าน พูด ฟัง คิดอย่างลุ่มลึก ผู้เรียนจะเป็นผู้จัดการระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง ข้อที่ 7. เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นทักษะการคิดขั้นสูง ข้อที่ 8. เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูลข่าวสาร หรือสารสนเทศ และหลักการความคิดรวบยอด ข้อที่ 9. ผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง ข้อที่ 10. ความรู้เกิดจากประสบการณ์ การสร้างองค์ความรู้ และการสรุปบทวนของผู้เรียน

1.3 บทบาทของอาจารย์ผู้สอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางของ Active Learning

ณัชนัน แก้วชัยเจริญกิจ (2558) กล่าวถึง การจัดให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนการสอน กิจกรรมต้องสะท้อนความต้องการในการพัฒนาผู้เรียนและเน้นการนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตจริงของผู้เรียน โดยสรุปไว้ทั้งหมด 6 ประเด็น 1. สร้างบรรยากาศของการมีส่วนร่วม และการเจรจาโต้ตอบที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้สอนและเพื่อนในชั้นเรียน 2. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เป็นพลวัต ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในทุกกิจกรรมรวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ 3. จัดสภาพการเรียนรู้แบบร่วมมือ ส่งเสริมให้เกิดการร่วมมือในกลุ่มผู้เรียน 4. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ท้าทาย และให้โอกาสผู้เรียนได้รับวิธีการสอนที่หลากหลาย 5. วางแผนเกี่ยวกับเวลาในการจัดการเรียนการสอนอย่างชัดเจน ทั้งในส่วนของเนื้อหา และกิจกรรม 6. ผู้สอนต้องใจกว้าง ยอมรับในความสามารถในการแสดงออก และความคิดของผู้เรียน

1.4 ตัวอย่างเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning สามารถสร้างให้เกิดขึ้นได้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน รวมทั้งสามารถใช้ได้กับนักเรียนทุกระดับ ทั้งการเรียนรู้เป็นรายบุคคล การเรียนรู้แบบกลุ่มเล็ก และการเรียนรู้แบบกลุ่มใหญ่ McKinney (2008) ได้เสนอตัวอย่างรูปแบบหรือเทคนิค การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบ Active Learning ได้ดี มี 12 ข้อ ดังนี้

1. การเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิด (Think-Pair-Share) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนคิดเกี่ยวกับประเด็นที่กำหนดแต่ละคน ประมาณ 2-3 นาที (Think) จากนั้นให้แลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อนอีกคน 3-5 นาที (Pair) และนำเสนอความคิดเห็นต่อผู้เรียนทั้งหมด (Share)
2. การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยจัดเป็นกลุ่มๆ ละ 3-6 คน
3. การเรียนรู้แบบทบทวนโดยผู้เรียน (Student-led review sessions) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้และพิจารณาข้อสงสัยต่าง ๆ ในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ โดยครูจะคอยช่วยเหลือกรณีที่มีปัญหา
4. การเรียนรู้แบบใช้เกม (Games) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนนำ เกมเข้าบูรณาการในการเรียนการสอน ซึ่งใช้ได้ทั้งในขั้นการนำเข้าสู่บทเรียน การสอน การมอบหมายงาน และหรือขั้นการประเมินผล
5. การเรียนรู้แบบวิเคราะห์วิดีโอ (Analysis or reactions to videos) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ดูวิดีโอ 5-20 นาที แล้วให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น หรือสะท้อนความคิดเกี่ยวกับสิ่งที่ได้ดู อาจโดยวิธีการพูดโต้ตอบกัน การเขียน หรือ การร่วมกันสรุปเป็นรายกลุ่ม

6. การเรียนรู้แบบโต้วาที (Student debates) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดให้ผู้เรียนได้นำเสนอ ข้อมูลที่ได้จากประสบการณ์และการเรียนรู้ เพื่อยืนยันแนวคิดของตนเองหรือกลุ่ม

7. การเรียนรู้แบบผู้เรียนสร้างแบบทดสอบ (Student generated exam questions) คือการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ให้ผู้เรียนสร้างแบบทดสอบจากสิ่งที่ได้เรียนรู้มาแล้ว

8. การเรียนรู้แบบกระบวนการวิจัย (Mini-research proposals or project) คือการจัดกิจกรรมการ เรียนรู้ที่อิงกระบวนการวิจัย โดยให้ผู้เรียนกำหนดหัวข้อที่ต้องการเรียนรู้ วางแผนการเรียนรู้ เรียนรู้ตามแผนสรุป ความรู้หรือสร้างผลงาน และสะท้อนความคิดเห็นในสิ่งที่ได้เรียนรู้ หรืออาจเรียกว่าการสอนแบบโครงงาน (project-based learning) หรือ การสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (problem-based learning)

9. การเรียนรู้แบบกรณีศึกษา (Analyze case studies) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้อ่าน กรณีตัวอย่างที่ต้องการศึกษา จากนั้นให้ผู้เรียนวิเคราะห์และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือแนวทาง แก้ปัญหา ภายในกลุ่ม แล้วนำเสนอความคิดเห็นต่อผู้เรียนทั้งหมด

10. การเรียนรู้แบบการเขียนบันทึก (Keeping journals or logs) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียน จดบันทึกเรื่องราวต่างๆ ที่ได้พบเห็น หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละวัน รวมทั้งเสนอความคิดเห็นเพิ่มเติม เกี่ยวกับ บันทึกที่เขียน

11. การเรียนรู้แบบการเขียนจดหมายข่าว (Write and produce a newsletter) คือการจัดกิจกรรมการ เรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนร่วมกันผลิตจดหมายข่าว อันประกอบด้วย บทความ ข้อมูลสารสนเทศ ข่าวสารและเหตุการณ์ที่ เกิดขึ้น แล้วแจกจ่ายไปยังบุคคลอื่นๆ

12. การเรียนรู้แบบแผนผังความคิด (Concept mapping) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียน ออกแบบแผนผังความคิด เพื่อนำเสนอความคิดรวบยอด และความเชื่อมโยงกันของกรอบความคิด โดยการใช้เส้น เป็นตัวเชื่อมโยง อาจจัดทำเป็นรายบุคคลหรืองานกลุ่ม แล้วนำเสนอผลงานต่อผู้เรียนอื่นๆ จากนั้น เปิดโอกาสให้ ผู้เรียนคนอื่นได้ซักถามและแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม

2. การสร้างเนื้อหา (Content)

อักษร เอ็ดดูเคชั่น (2563) กล่าวว่า เทคโนโลยีในยุคปัจจุบัน ผนวกเข้ากับนวัตกรรมสามารถสร้างสรรค์ เนื้อหา (Content) ที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการเรียนการสอนให้กับผู้เรียนและผู้สอนเพียงปลายนิ้วสัมผัส ก็สามารถเรียนรู้ทุกเนื้อหา (Content) จากทุกที่ อีกทั้งไม่มีข้อจำกัดเรื่องเวลา แม้ว่าจะมีความสะดวกสบาย แต่ไม่ได้ หมายความว่า การมีปฏิสัมพันธ์ของผู้สอนและนักเรียนจะลดน้อยลง ขณะที่ชุมชนแห่งการเรียนรู้ก็ยังมีอยู่ แต่มีการ เปลี่ยนพื้นที่ จากสถานศึกษา มาเป็นโทรศัพท์มือถือ หรือเครื่องคอมพิวเตอร์แทน โดยวิธีการสอนก็ถูกออกแบบให้ ตรงตามเรียนรู้ของผู้เรียนแต่ละคน ส่วนผู้สอนเองที่อาจคุ้นเคยกับห้องเรียนที่มีผู้เรียนอยู่รอบโรงเรียน มีการใช้

หนังสือเรียน และสื่อประกอบการเรียนการสอนเหมือนกันทุกคน อีกทั้งยังใช้วิธีการประเมินแบบเดียวกัน ส่วนการเรียนรู้อีกวิธีใหม่ที่อาจจะมีเป้าหมายเหมือนเดิม แต่ผู้เรียนมีความยืดหยุ่นในการเรียน และยังสามารถใช้วิธีการที่แตกต่างกัน เพื่อไปยังเป้าหมาย สรุป ได้ 2 ข้อ ดังนี้

1. ผู้เรียนอาจเรียนรู้ได้เร็วกว่า หากได้ดูภาพหรือคลิปวิดีโอ
2. ผู้เรียนบางคนอาจชอบการฟังผู้สอนบรรยาย

ทั้งนี้เพราะการเรียนรู้ของแต่ละบุคคลต่างกัน เมื่อการเรียนรู้เปลี่ยนไปจากเดิม การประเมินผล จึงไม่สามารถจะนำวิธีการเดิมมาใช้ได้ จากอดีตที่มีการใช้สมุดพก และทำการประเมินผลการเรียนรู้จากการสอบ ที่ถูกตั้งคำถามมาตลอดว่า วิธีดังกล่าว สามารถทำให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ของการศึกษาได้จริงหรือไม่ ขณะที่การศึกษาแบบวิถีใหม่ วิธีการประเมินก็ถูกปรับเปลี่ยนไปตาม การประเมินผลการเรียน ไปเป็น การประเมินผลเพื่อการเรียนรู้ เป็นการวัดผลลัพธ์ให้ผู้สอนเข้าใจ ว่าผู้เรียนมีความเหมาะสมในการเรียนรู้รูปแบบใด และผู้สอนสามารถนำตัวช่วยใดบ้าง มาปรับใช้และเติมทักษะ ให้เกิดขึ้นตรงตามที่คาดหวัง การประเมินผลแบบวิถีการศึกษาใหม่นี้ ถือว่าเป็นการสร้างความสำเร็จ และหาแนวทางเพื่อการพัฒนาผู้เรียนต่อไป

ตารางที่ 2.1 สรุป 8 ข้อดี ในการสร้างเนื้อหา (Content) ด้วยรูปแบบ Video Marketing

ข้อที่ 1	ประโยชน์ของคอนเทนต์ประเภทวิดีโอ
1.	วิดีโอช่วยสร้างการมีส่วนร่วม เพิ่มการมีส่วนร่วมของลูกค้าที่เข้าชมได้มากถึง 80 เปอร์เซ็นต์
2.	วิดีโอให้ผลตอบแทนการลงทุนที่ดีแม้ว่าการผลิตวิดีโอจะไม่ใช่เรื่องง่าย
3.	วิดีโอช่วยสร้างความน่าเชื่อถือได้เป็นอย่างดี จึงมักมีการทำคอนเทนต์การตลาดสร้างความไว้วางใจ
4.	วิดีโอมีผลต่อการจัดอันดับในเว็บไซต์ของ Google เนื้อหา (Content) ช่วยดึงดูดผู้เยี่ยมชมใช้เวลาอยู่ใน เว็บไซต์ได้นานขึ้น
5.	พฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือในการดูวิดีโอมากขึ้น โดยมีสถิติจากปี 2012-2014 มีการดูวิดีโอผ่านมือถือเพิ่มขึ้นถึง 400 เปอร์เซ็นต์ รายงานยังระบุว่าผู้ที่ชมวิดีโอผ่านมือถือนั้น มีจำนวนเพิ่มมากขึ้น 100 เปอร์เซ็นต์ทุกปี โดยมีสาเหตุมาจากคนชอบดูวิดีโอในระหว่างการเดินทาง
6.	วิดีโอมีความสามารถพิเศษ ช่วยอธิบายเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์หรือบริการใหม่ อย่างเช่น ผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับมือถือและอุปกรณ์ด้านไอที ที่เจ้าของผลิตภัณฑ์จะมีการสร้างวิดีโอเพื่อแสดงให้เห็นถึงวิธีการใช้งานอย่างละเอียดเพื่อความสะดวกแก่ผู้ใช้งาน
7.	วิดีโอจัดว่าเป็นเครื่องมือที่ดี ใช้ในการเรียนรู้ และยังเป็นสื่อที่ทุกคนสามารถจะเข้าถึงได้ง่าย เช่น กรณีผู้ไม่ชอบอ่านรายละเอียดของสินค้าและบริการ ที่มีการเขียนรายละเอียดไว้และมียาวจนเกินไป
8.	วิดีโอช่วยกระตุ้นให้มีการแชร์ โดยมีข้อมูลจากรายงานของ Social Media Marketing Industry Report เขียนโดย Michael Stelzner ระบุข้อมูลที่น่าสนใจว่า เมื่อปีพ.ศ. 2558 มีนักการตลาดด้านโซเชียลมีเดีย ได้ใช้

2.1 เนื้อหา (Content) ในรูปแบบวิดีโอ (Video)

อิสระพงษ์ พลธานี และอุมาพร บุญเพชรแก้ว (2562) กล่าวว่า เนื่องจากการที่นักท่องเที่ยวชอบถ่ายรูปหรืออาจจะวิดีโอ เมื่อเดินทางไปยังแหล่งท่องเที่ยว จากนั้นจะโพสต์ลงบนสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งส่งผลเกิดทัศนคติในเชิงบวก ทำให้ผู้ที่เห็นภาพหรือโพสต์ดังกล่าวมีแรงจูงใจ อยากที่จะเดินทางท่องเที่ยวตาม หรือนักท่องเที่ยวบางรายอาจจะนำประสบการณ์การที่ได้จากการท่องเที่ยว มาถ่ายทอดต่อในแง่มุมที่ต่างกัน ทำให้เกิดการตัดสินใจ

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (2563) มีผลสำรวจที่น่าสนใจ โดยพบว่า คนไทยใช้อินเทอร์เน็ตโดยเฉลี่ย 10 ชั่วโมง 22 นาทีต่อวัน และอาจจะกล่าวได้ว่าในแต่ละวันคนไทยใช้เวลาครึ่งหนึ่งไปกับการใช้งานอินเทอร์เน็ต จากผลสำรวจสามารถจะแยกออกได้เป็น 3 ข้อ ดังนี้

1. การใช้สื่อสังคมออนไลน์ ถือเป็นกิจกรรมที่ได้รับความนิยมสูงสุดในการใช้อินเทอร์เน็ต เป็นที่ต้องการของทุกเพศทุกวัย
2. การใช้เพื่อพูดคุยออนไลน์แบบเห็นหน้า หรือไม่เห็นหน้า ในการเผยแพร่ภาพถ่าย
3. การดูคลิปวิดีโอ ในโลกของสื่อสังคมออนไลน์ อาจจะมีการโพสต์ข้อความ รูปภาพต่างๆกิจกรรมต่าง ๆ หรือแม้กระทั่งการเดินทางไปยังสถานที่ต่าง ๆ แล้วเช็กอิน อาจเป็นกิจกรรมประจำของหลายคน ขณะที่กิจกรรมเหล่านั้น ก็จะถูกถ่ายทอดผ่านสื่อสังคมออนไลน์

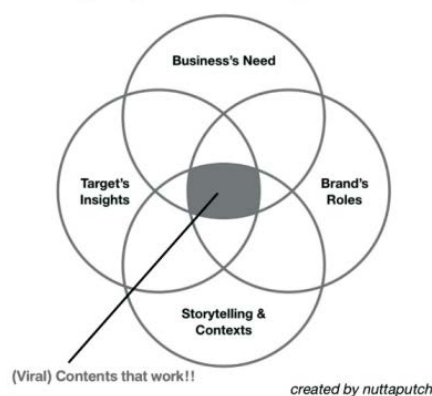
Kaplan & Haenlein, (2010). กล่าวว่า พฤติกรรมของนักท่องเที่ยวที่มักถ่ายทอดเล่าเรื่องราวผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ที่มีการสร้างเนื้อหาด้วยตัวเอง อาจเป็นข้อความประกอบรูปถ่ายและอาจจะวิดีโอที่ถ่ายแหล่งท่องเที่ยว จากนั้นนำไปเผยแพร่ลงในสื่อสังคมออนไลน์ของตนเอง แอปพลิเคชันที่ให้ผู้ใช้งานนำเนื้อหา (Content) ไปโพสต์และแบ่งปัน ประกอบด้วยสื่อสังคมออนไลน์ แยกได้ 4 แพลตฟอร์ม ดังนี้ 1. เฟซบุ๊ก (Facebook) 2. ทวิตเตอร์ (Twitter) 3. อินสตาแกรม (Instagram) 4. ยูทูบ (YouTube) โดยพฤติกรรมที่นักท่องเที่ยวถ่ายทอดออกมาจากสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ ถือว่าสอดคล้องตามลักษณะของเนื้อหา (Content) งานสร้างในสื่อสังคมออนไลน์ของนักท่องเที่ยว (User Generated Content : UGC) ซึ่ง UGC และสามารถนำไปเปรียบเทียบกับ WOM อิเล็กทรอนิกส์ (ปากต่อปาก) ทางการตลาด

สรุปได้ว่า การสร้างเนื้อหา (Content) โดยผู้ใช้งานในสื่อสังคมออนไลน์ มีบทบาทเป็นอย่างมาก ต่ออิทธิพลของผู้เสพสื่อ หรืออาจกล่าวว่า สื่อออนไลน์ทำให้เกิดพฤติกรรมลอกเลียนแบบ ในการเดินทางท่องเที่ยว หรืออาจทำกิจกรรมต่างๆ ตามเจ้าของคอนเทนต์ในสื่อออนไลน์นั้น ที่จะมีการค้นหาข้อมูล แหล่งท่องเที่ยว หรืออ่านเนื้อหา ประสบการณ์ของนักท่องเที่ยวคนอื่นๆ ผู้ที่เคยเดินทางไปแล้วและนำประสบการณ์กลับมาเขียนเนื้อหา (Content) หรืออาจจะโพสต์เป็นรูปภาพ คลิปวิดีโอ ก่อนจะมีการตัดสินใจเดินทางท่องเที่ยวตาม

2.2 เนื้อหา (Content) ในสื่อสังคมออนไลน์

แนวคิดเกี่ยวกับ “การสร้างคอนเทนต์” คอนเทนต์คือข้อมูลและอีกความหมายคือเนื้อหาในสื่อสังคมออนไลน์ โดย บิล เกตส์ นักธุรกิจชาวอเมริกัน และเป็นผู้หนึ่งที่มีส่วนก่อตั้งบริษัทไมโครซอฟท์ เคยกล่าวไว้เมื่อวันที่ 1 มีนาคม ปีคริสต์ศักราช 1996 ว่า “Content is king” (คอนเทนต์คือ ราชา) และกระแสสื่อออนไลน์ที่เติบโตแบบก้าวกระโดด ยังส่งผลต่อผู้คนทำให้สามารถเข้าถึงคอนเทนต์ได้สะดวกและรวดเร็ว โดยทุกๆ 1 นาที จะมีการโพสต์และแชร์ข้อมูลต่างๆ ทั้งการอัปโหลดเนื้อหา (Content) ขึ้นบนแพลตฟอร์มที่หลากหลาย จากคำกล่าวที่เปรียบเทียบคอนเทนต์คือ ราชา ราชนี ก็คือตัวบริบทของเนื้อหา (Context) กล่าวคือ การนำเอาคอนเทนต์ที่เลือกไว้อย่างดีแล้วนั้นส่งออกไป ใน 4 รูปแบบต่างๆ ดังนี้ 1. บทความ 2. รูปภาพ 3. วิดีโอ 4. อินโฟกราฟิก (Content Shifu, 2016) นอกจากผลิตสื่อที่ดีขึ้นมาแล้ว ยังต้องพิจารณาเรื่องช่องทางการสื่อสาร ได้แก่ เฟซบุ๊ก เพื่อจะช่วยให้สร้างการรับรู้ให้กับสินค้าได้ดีที่สุด นอกจากนี้ยังเป็นการสื่อสารข้อมูลที่ขยายไปยังวงกว้างอีกด้วย โดยมีผู้ใช้งานหลายช่วงวัย และจะเป็นช่องทางในการสื่อสารแบรนด์ที่สามารถกำหนดภาพลักษณ์ได้ชัดเจน เนื่องจากมีรูปแบบของคอนเทนต์ (Content) จำนวนมากมีความต่างกัน เช่น อินสตาแกรม (Instagram) แพลตฟอร์มนี้จะมีความเหมาะสมกับแบรนด์ ที่ต้องการเสนอรูปภาพที่มีความสวยงามโดดเด่น เช่น เสื้อผ้า ร้านอาหาร ซึ่งต้องการนำเสนอภาพลักษณ์ของแบรนด์ที่โดดเด่นและมีความชัดเจน การนำเอาภาพลักษณ์ไปลงในสื่อตามทีกล่าวมานั้นช่วยเพิ่มประสิทธิภาพ และยังเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่เป็นวัยรุ่นและกลุ่มคนวัยทำงาน ไอจีทีวี (IGTV) เน้นคอนเทนต์วิดีโอแบบ long-form หรือวิดีโอยาว IGTV นำมาซึ่งโอกาสในการสร้างคอนเทนต์ (Content) ต่อยอดธุรกิจให้กับผลิตภัณฑ์แบรนด์สินค้า และธุรกิจต่างๆ เพื่อโปรโมทสินค้าและเกิดเป็นมูลค่ามหาศาล

The (Viral) Content Success Formula



ภาพที่ 2.1 การสร้างคอนเทนต์ให้เกิดผลสำเร็จ Wongeranthong, (2018)

แนวคิดการสร้างคอนเทนต์ที่ถูกเสนอโดย Wongeranthong. (2018) เมื่อนำมาใช้เพื่อทำการวิเคราะห์ และสรุปการนำเสนอคอนเทนต์ของเน็ตไอดอล สามารถสรุปได้ 4 ข้อ ดังนี้ 1. สิ่งที่ธุรกิจต้องการ (business need) ผลิตภัณฑ์ต่างๆ มีความต้องการใช้งานเน็ตไอดอล โดยกลุ่มคนดังกล่าวมีจำนวนผู้ติดตามตั้งแต่ 10,000 คนขึ้นไป ทั้งนี้บุคคลที่มีผู้ติดตาม (followers) จำนวน ตั้งแต่ 500-10,000 คน จะเรียกคนกลุ่มนี้ว่าเป็นผู้มีอิทธิพลทางความคิด โดยจะอยู่ในระดับจุลภาค (micro-influencer) ขณะที่จำนวนเน็ตไอดอลในปัจจุบันมีจำนวนมาก และมีอยู่หลายประเภท เช่น สายบิวตี้บล็อกเกอร์ สายสนุกเฮฮา สายลุยบุกป่าฝ่าดง และสายรีวิว เป็นต้น โดยผลิตภัณฑ์จะนิยมว่าจ้างให้รีวิวสินค้าพร้อมกันหลายคน หากธุรกิจหรือผลิตภัณฑ์สินค้ามีงบประมาณที่สูงก็อาจเลือกใช้ผู้มีชื่อเสียง ดารา นักแสดง ซึ่งมีส่วนช่วยในสร้างการรับรู้ผลิตภัณฑ์ในวงกว้าง 2. ความเข้าใจผู้บริโภคในเชิงลึก (target's insight) คือ การที่มีข้อมูลบางอย่างเช่นพฤติกรรม การซื้อสินค้าและบริการของผู้บริโภค หรืออาจจะเป็นกระแสความต้องการของผู้บริโภคในธุรกิจบางอย่าง ที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก และยังเติบโตได้ตลอด จากการนำเสนอคุณสมบัติที่ช่วยทำให้ผู้บริโภคตัดสินใจเกิดความมั่นใจ เช่น เครื่องสำอาง หรือคลินิกเสริมความงาม ที่ผ่านมานั้นสินค้าและบริการประเภทดังกล่าว ถูกผนวกเข้ากับรูปแบบการดำเนินชีวิตของเหล่าเน็ตไอดอลได้อย่างกลมกลืน 3. บทบาทของสินค้า (brand role) เช่น สินค้าที่สามารถตอบโจทย์ผู้บริโภคอย่างแท้จริง ด้านการแก้ปัญหา และการสร้างแรงบันดาลใจ ที่เจ้าของสินค้าจัดหาเน็ตไอดอลทดลองใช้สินค้าก่อนจะมีการรีวิวจริง 4. การเล่าเรื่องและบริบทของสื่อ (storytelling & media contexts) คือ การนำเสนอเนื้อหา (Content) ในแพลตฟอร์มต่างๆ ที่จะต้องคำนึงถึงช่วงเวลาของการนำเสนอเพื่อให้ได้มาซึ่งยอดไลค์และยอดแชร์มากที่สุด อาจจะทำให้เกิดขึ้นในรูปแบบของภาพนิ่งและคลิปวิดีโอจะมาพร้อมกับข้อความแคปชั่น และอาจจะมีการสร้างแฮชแท็ก (hashtag) ที่ผลิตภัณฑ์สินค้าเป็นผู้กำหนดให้

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์, (2559) ได้กล่าวถึงการสร้างเนื้อหา (Content) ในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว ที่ให้ความสำคัญกับการสรรค์สร้างคอนเทนต์ออนไลน์ เพื่อชิงความได้เปรียบ ทั้งนี้เนื่องจากนักท่องเที่ยวจะตัดสินใจเดินทางท่องเที่ยวจากสื่อเป็นหลัก โดยสามารถแยกเป็น 6 ข้อ ประกอบด้วย

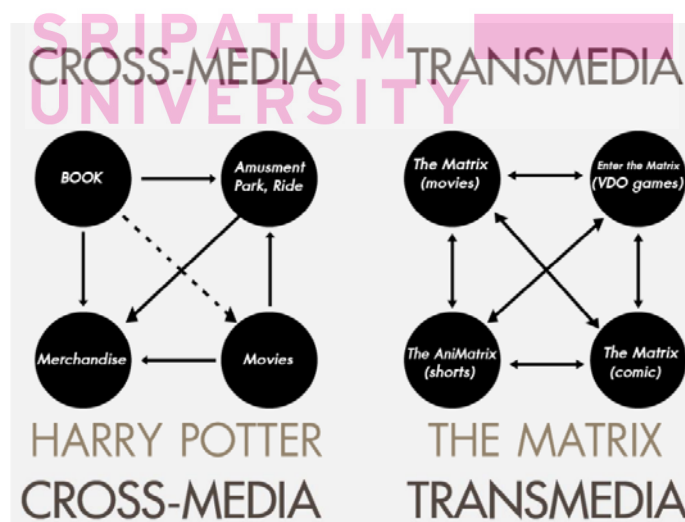
1. สร้างความสนใจในการเดินทาง
2. การวางแผนการเดินทาง
3. การจองสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง
4. การแสดงความคิดเห็น
5. และการแบ่งปันประสบการณ์การท่องเที่ยว
6. การเดินทางไปยังสถานที่ต่าง ๆ

ขณะที่ ญาดา กุลกฤษญา (2560) กล่าวว่า นักท่องเที่ยวมีพฤติกรรมเผยแพร่รูป วิดีโอ อีกทั้งยังบอกเล่าประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ตนเองได้ไปประสบพบเจอ มีการนำไปเผยแพร่ในสื่อสังคมออนไลน์ ที่เปิดกว้างให้มีการแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ ทั้งนี้บนความอิสระนั้นผลที่ตามมา อาจมีทั้งด้านบวกและด้านลบ

2.3) วิดีโอ (Video) สื่อสร้างสรรค์เล่าเรื่องได้

เทคนิคการเล่าเรื่อง โดย ฮาม เชื้อสถาปนศิริ. (2558). อธิบายเกี่ยวกับการสร้างสรรค์เล่าเรื่องข้ามสื่อ Transmedia story-telling” การเล่าเรื่องข้ามสื่อ ของ (Henry Jenkins) และสรุปเอา ไว้ 7 ข้อ ดังนี้

1. Spreadability vs. Drillability เนื้อหาที่ดีจะต้องมีพลัง บวกศักยภาพ
2. Continuity vs. Multiplicity สามารถที่จะเล่าเรื่องให้มีความต่อเนื่อง มีความหลากหลาย
3. Immersion vs. Extraction จะต้องสามารถสร้างความรู้สึกให้เกิดขึ้น 3 ข้อ คือ อิน ซึมซับ หยั่งลึก
4. World building ไม่จำเป็นต้องยึดติดแก่นเรื่องเดียว แต่ผู้ใช้สามารถเล่าเรื่องนั้นๆ ให้ต่างกันได้
5. Seriality การเล่าเรื่องทั้งหมดไม่จำเป็นต้องเล่าให้เป็นกลุ่มก้อนเรื่องเดียว อาจใช้วิธีแบ่งส่วน ย่อย ๆ
6. Subjectivity เล่าเรื่องเดิม แต่สายตาและมุมมองของตัวละคร อื่น ๆ ทำให้กลายเป็นเรื่องใหม่
7. Performance ไม่จำเป็นต้องยึดถือมุมมองที่มาจากผู้สร้างเท่านั้น ผู้รับสาร (คนดู ผู้ชม) ก็มีหน้าที่จะทำให้เกิดเรื่องเล่าที่มีประสิทธิภาพได้ จาก 7 ข้อ ข้างต้นนั้น หากจะขยายภาพให้ชัดเจนขึ้นอาจต้องดูจากภาพประกอบจำลองการเล่าเรื่องข้ามสื่อ



ภาพที่ 2.2 เปรียบเทียบกรณีการเล่าเรื่องข้ามสื่อ วารสารศิลปศาสตร์และอุตสาหกรรมบริการ. (2565)

กล่าวถึงประเด็นการสร้างเนื้อหาและวิธีการนำเสนอ ว่าต้องมีการนำเสนอเนื้อหาที่มีความน่าสนใจและสามารถที่จะเชื่อมโยงกับภาพหรือวิดีโอที่นำเสนอได้ ทั้งนี้การโพสต์สื่อแต่ละครั้งจะเชื่อมโยงกับเว็บไซต์ (Website) และแอป

พลิเคชัน ดังต่อไปนี้ 1. กูเกิลพลัส (Google Plus) 2. ทวิตเตอร์ (Twitter) 3. ยูทูบ (YouTube) 4. ไลน์ (Line) จาก 4 ข้อ ที่กล่าวมานั้น ทำให้ผู้ชมสามารถเลือกชมได้เนื้อหาได้ตามความสะดวก หลายช่องทาง พร้อมกัน และยังมีการเชื่อมโยงข้อความต่างๆ อาจจะเป็นสื่อประชาสัมพันธ์ งานกิจกรรมตามเทศกาล งานประเพณีต่าง ๆ ทำให้การเชื่อมโยงนี้ทำให้ผู้ชมสามารถรับรู้ข้อมูลข่าวสาร และได้ทราบรายละเอียดต่างๆ แต่ต้องไม่ลืมว่าเนื้อหา (Content) นั้นจะต้องกระชับ สั้นเข้าใจง่าย เนื่องจากพฤติกรรมของสังคมโลกเป็นไป

ข้อมูลจาก จิตรา วรรณสอน. (2562). กล่าวถึง พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ โดยพบว่า วิดีโอ (Video) คือคอนเทนต์ที่นิยมมากที่สุด โดยพฤติกรรมของคนกลุ่มนี้ จะรับข้อมูลข่าวสารอย่างรวดเร็ว แต่มีความสนใจสั้น และมีความต้องการตอบสนองแบบทันทีทันใด กลุ่มนี้จะมีพฤติกรรมเสพติดอินเทอร์เน็ตชอบท่องโลกออนไลน์ และใช้โลกออนไลน์นั้นเป็นแหล่งข้อมูล อันดับแรกที่มีความคุ้นเคยมากที่สุด ส่งผลให้คนกลุ่มนี้จะรับทราบข้อมูลข่าวสารได้อย่างรวดเร็ว เมื่อรับข้อมูลข่าวสารแล้ว จะตอบสนองต่อข้อมูลที่ได้รับนั้นทันที โดยมีระยะเวลาดึงดูดความสนใจสั้นมาก เพียง 8 วินาที การจะสร้างเนื้อหา (Content) ให้คนกลุ่มนี้เข้าใจจึงต้องใช้เวลาเพียงสั้นๆ เช่นการผลิตสื่อวิดีโอ (Video) เนื่องจากคอนเทนต์ที่นิยมมากที่สุดของกลุ่มคน ที่นิยมดูสื่อ ในรูปแบบวิดีโอ (Video) และแพลตฟอร์มที่นิยมสูงสุด ได้แก่ ยูทูบ (YouTube) ข้อมูลที่นำเสนอให้เกิดการเรียนรู้สำหรับคนกลุ่มนี้ จึงต้องสั้น กระชับ เข้าใจ ง่าย

2.4) การสร้างสรรค์เนื้อหา (Content)

วิดีโอถือเป็นสื่อที่มีความเหมาะสมที่จะนำมาประยุกต์กับการสอน โดยคลิปวิดีโอเป็นสื่อที่นิยมใช้ในปัจจุบันเป็นอย่างมาก ทั้งนี้มีจุดเด่นที่สามารถจะบันทึกได้ทั้งภาพและเสียงในคราวเดียวกัน ขณะที่ข้อมูลการดูคลิปวิดีโอ มีสถิติที่น่าสนใจ ยอดการดูอยู่ที่ 22 พันล้านคลิปวิดีโอ โดยการดูคลิปวิดีโอส่วนมาก กว่า 75% ทั่วโลก ดูผ่านแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ (Smart Phone) จาก 3 แพลตฟอร์ม (Platform) ใหญ่ เรียงตามจำนวนการดูจากมากไปน้อย ดังนี้ 1. SnapChat (10 พันล้าน) 2. Facebook (8 พันล้าน) 3. YouTube (4 พันล้าน) จากยอดการดูวิดีโอผ่านแพลตฟอร์มที่มีจำนวนมหาศาล ทำให้มีบางบริษัทเริ่มเห็นโอกาสจากแนวโน้มการดูคลิปวิดีโอจำนวนมาก เปิดการฝึกอบรมพนักงานองค์กร ด้วยการใช้วิดีโอเพื่อจะให้ความรู้แก่พนักงาน ที่สามารถจะออกแบบการอบรมได้ทุกหัวข้อตามความต้องการของผู้สร้าง Helen Colman. (2021).

ขณะที่ นรินธร นนทมาลย์ และจิตพิทย์ ณ สงขลา. (2560). เสนอข้อคิดเกี่ยวกับการสร้างสื่อวิดีโอว่า ผู้สร้างจะต้องมีการออกแบบสื่อการเรียนการสอนให้มีความเหมาะสมกับกิจกรรม เพื่อจะใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนและสามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารได้ ผู้สร้างควรใช้สื่อออนไลน์และเครื่องมือ ที่เอื้อให้กิจกรรมและการทำงานร่วมกันในระหว่างการเรียนรู้ผ่านโซเชียลมีเดีย การสร้างวิดีโอควรจะเน้นตามความต้องการ โดยมีการประชุมผ่านวิดีโอ หรือสร้างวิดีโอแนะนำตามแอปพลิเคชัน (Application) อุปกรณ์เคลื่อนที่ เพื่อใช้เป็น

เครื่องมือในการช่วยเหลือผู้เรียนเพิ่มเติม ทั้งนี้ หลังการสร้างสื่อวิดีโอและสื่อทุกชนิด ผู้สร้างต้องมีการทดสอบประสิทธิภาพของสื่อ ก่อนที่จะนำไปใช้งานจริง สำหรับการเรียนการสอน

Asha Pandey. (2019). กล่าวถึงข้อควรระวังในการสร้างวิดีโอ ว่าการจะสร้างคลิปวิดีโอขึ้นมา นั้น ผู้สร้างวิดีโอจะต้องไม่ลืมความสำคัญบางประการ โดยเฉพาะการรู้จักสังเกตข้อเสียด้วย ทั้งนี้ ข้อเสียที่สำคัญที่สุดจะอยู่ที่เนื้อหาของวิดีโอ โดยมีคำแนะนำการสร้างเนื้อหา (Content) จาก สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (2564). อธิบายเกี่ยวกับการสร้างเนื้อหา (Content) ของ “Nas Daily” ผู้ผลิตคอนเทนต์เจ้าของแฟนเพจเฟซบุ๊กที่มีผู้ติดตามจำนวน เกือบ 20 ล้าน ว่า การสร้างสรรค์คอนเทนต์ (Content) หรืออาจจะเรียกว่า เนื้อหาออนไลน์ ได้รับความสนใจเป็นอย่างมากในปัจจุบัน “Nas Daily” สร้างการมีส่วนร่วมของผู้ติดตาม โดยการตั้งโพลล์ (Poll) บนแพลตฟอร์ม อินสตาแกรม (Instagram) เพื่อสำรวจความต้องการและความสนใจของผู้ติดตาม ทั้งนี้เพื่อผลิตคอนเทนต์ที่ตรงความต้องการของผู้ติดตาม มีการตั้งคำถามถึงรูปแบบคอนเทนต์ที่ผู้ติดตามสนใจ โดยสร้างคำตอบให้ เลือก 2 ตัวเลือก ดังนี้ 1. คอนเทนต์เกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยว 2. คอนเทนต์ที่มีเนื้อหาที่น่าสนใจ จาก 2 ตัวเลือก ที่สร้างขึ้นปรากฏว่า ผู้ติดตามเลือกคอนเทนต์ที่มีเนื้อหาที่น่าสนใจ มากที่สุดถึง 75% เมื่อทราบถึงความต้องการดังกล่าว จึงได้ตัดสินใจสร้างคอนเทนต์รูปแบบใหม่ในรูปแบบวิดีโอ พร้อมทั้งเปลี่ยนวิธีการทำงานให้สอดคล้องกับงบประมาณ เพื่อประหยัดค่าใช้จ่าย นอกจากการวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้ติดตามเบื้องต้นแล้ว ผู้สร้างคอนเทนต์ต้องตอบคำถามจาก 4 ข้อนี้ ให้ได้ ว่า 1. ผู้ติดตามคือใคร 2. มาจากไหน 3. อายุเท่าไร 4. ผลตอบรับเป็นอย่างไร การตอบคำถาม 4 ข้อ ข้างต้นนั้นเพื่อช่วยให้ผู้ผลิตคอนเทนต์สามารถปรับปรุงเนื้อหาให้สามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้ติดตามได้อย่างแท้จริง ขณะที่ สุชาติดา พุทธอวยชัย (2563) กล่าวว่า ปัจจัยจากดิจิทัลเทคโนโลยีก็เป็นส่วนหนึ่งของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ที่เข้ามามีบทบาทเพื่อช่วยพัฒนาการศึกษาเป็นอย่างมาก ที่มีข้อควรสังเกตนหลายด้าน เช่น 1. ด้านความเสมอภาคทางการศึกษา 2. ด้านความเร็วในการถ่ายทอดเนื้อหาความรู้ 3. ด้านปริมาณความรู้ที่สามารถถ่ายทอดไปยังผู้เรียนได้อย่างมีข้อจำกัดน้อยมาก ทั้ง 3 ข้อ ข้างต้นที่กล่าวมานั้น อาจนับได้ว่าเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลให้การศึกษาของประเทศมีคุณภาพที่สูงขึ้น ตามที่ Andreas Schleicher ผู้ อำนวยการด้านการศึกษาขององค์กรเพื่อความร่วมมือและการพัฒนาทางเศรษฐกิจ (Organization for Economic Co-operation and Development – OECD) และเป็นผู้ออกแบบข้อสอบ PISA (Programme for International Student Assessment) ซึ่งถือว่าเป็นแบบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่มีความสำคัญโปรแกรมหนึ่งของโลก ได้กล่าวถึงปัจจัยที่ช่วยให้ระบบการศึกษา ประสบความสำเร็จไว้ว่า ความสามารถในการใช้ข้อมูล (Information Literacy) เป็นปัจจัยหนึ่งที่จะช่วยให้ระบบการศึกษาประสบความสำเร็จ ขณะที่ สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล. (2561). กล่าวถึงการเรียนรู้ยุคใหม่ หรือการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ว่าได้ถูกวางกรอบและเน้นไปที่การพัฒนาทักษะในด้านต่างๆ อันหมายถึงภาคส่วน

ต่างๆในสังคม ประกอบไปด้วย 4 กลุ่ม ได้แก่ 1. ครอบครัว 2. สถาบันการศึกษา 3. องค์กร 4. ชุมชน ที่ทุกส่วนต้องปรับเปลี่ยนหลักคิด และรวมไปถึงหลักปฏิบัติเพื่อพัฒนาคุณภาพบุคลากร ผู้เรียน บุคคลากร และประชาชน ทั้งนี้เพื่อเปลี่ยนแปลงการศึกษาเป็นผู้ที่มีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยการดำเนินชีวิตควบคู่ไปกับการทำงานที่ประสบความสำเร็จ

ทิตานา แชมมณี. (2560). กล่าวสรุปว่า การศึกษาในโลกยุคปัจจุบัน หรือที่คนจำนวนมากให้นิยามว่า การศึกษาในศตวรรษที่ 21 เป็นการศึกษายุคใหม่ ที่ต่างไปจากอดีต มีการใช้สื่อและเทคโนโลยีที่มีความก้าวหน้า มาใช้ผสมผสานกับทรัพยากรมากมาย ที่ช่วยย่อโลกให้มีขนาดเล็กลง อีกทั้งความรวดเร็วในการติดต่อสื่อสาร ความสะดวกสบายข้างต้นสามารถเชื่อมโยงสิ่งต่างๆ เข้าไว้ด้วยกัน จำแนกได้ 5 ข้อ ประกอบด้วย 1. เศรษฐกิจ 2. สังคม 3. การเมืองการปกครองระหว่างภูมิภาค 4. ประเทศ 5. สังคมและชุมชน โดยมีความซับซ้อน และเกิดการเปลี่ยนแปลงด้านความรู้ รวมถึงข้อมูลข่าวสารซึ่งกันและกันตลอดเวลา

อัจฉราพรรณ กันสุขะ และคณะ. (2564). อธิบายเพิ่มเติมถึงมุมมองของการสร้างจัดพฤติกรรมของการเรียนรู้ของนักศึกษาครู ไว้ว่า องค์ประกอบสำคัญกับการเรียน ครูในยุคปัจจุบันจะต้องสร้างองค์ประกอบในการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนอย่างเหมาะสม โดยสรุปได้ 5 ข้อ ดังนี้ 1.ต้องวางแผนการจัดการเรียนรู้สม่ำเสมอ 2. ใช้วิธีจัดการเรียนอย่างเหมาะสม 3. จัดให้มีบรรยากาศการเรียนที่เหมาะสมกับการเรียน 4. ใช้การวัดประเมินที่เหมาะสมและมีความหลากหลาย 5. มีทักษะการสะท้อนกลับที่ดี

จากข้อความข้างต้น สรุปว่าในการจัดการเรียนการสอนโดยวิธีการนำตัวเองของผู้เรียน จะต้องมีการจัดสรรความรับผิดชอบให้มีความชัดเจน เพราะการดำเนินการจัดการเรียนการสอนที่ผู้เรียนจะต้องมีส่วนร่วมรับผิดชอบหลายอย่าง จำแนกออกได้ 5 ข้อ ประกอบด้วย 1. การวางแผนการเรียน 2. วิธีการเรียน 3. กิจกรรม 4. การใช้สื่อ 5. การประเมินผลการเรียนร่วมกับผู้สอน ในการปลูกฝังแนวคิดดังที่กล่าวมาข้างต้นนั้น จึงส่งผลต่อการศึกษาในภาพกว้าง เพราะศักยภาพของพลเมืองในประเทศที่ถูกพัฒนาขึ้น ย่อมส่งผลต่อการพัฒนาสังคมทำให้เกิดการเรียนรู้ ที่เรียกการเรียนรู้ที่ว่า การเรียนตลอดชีวิต โดยได้ยกตัวอย่างชุดความรู้ เช่นวิดีโอสั้น (Short Video) ว่าชุดความรู้ ความยาวของวิดีโออาจจะยาวตั้งแต่ 3 - 60 วินาที ชุดวิดีโอสั้นที่ถือกำเนิดขึ้นจากการใช้งานสมาร์ทโฟนเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวต่างๆ โดยใช้รูปแบบการถ่ายทอดเนื้อหาที่แตกต่างกันไป เช่นลักษณะวิดีโอแนวตั้งและวิดีโอแนวนอน นำเสนอใน Tiktok, YouTube Shorts สังคมออนไลน์ที่มีการพัฒนาต่อเนื่อง และต่อมาได้มีการพัฒนาแอปพลิเคชันขึ้น เพื่อทำวิดีโอสั้นโดยเฉพาะ เช่น Instagram Reels, Facebook Reels ที่เปิดโอกาสให้ผู้ใช้งานสามารถออกแบบวิดีโอของตนให้น่าสนใจ ทั้งการตกแต่งวิดีโอสั้น ใส่รายละเอียดของเนื้อหา อาจจะแก้ไขคลิปและเติมลูกเล่น ใส่เสียงเพื่อดึงดูดคนดูให้ชมคลิปจนจบ เนื่องจากคลิปวิดีโอ เป็นแบบสั้น ก่อนจะมีการเผยแพร่คลิปวิดีโอจึงต้องใส่คอนเทนต์เพื่อให้วิดีโอที่กายออกมามีคุณภาพสูงสุด หากวิดีโอสั้น มีการวางแผน

ออกมาเป็นระบบ การใช้สื่อลักษณะนี้จะมีผลตอบรับอย่างรวดเร็วจากอำนาจของยุค 5G ที่ทำให้สื่อสังคมออนไลน์ที่กล่าวมาข้างต้นนั้นเติบโต และได้รับความนิยมอย่างรวดเร็ว สอดคล้องกันกับ Pokhrel & Chhetri (2021). กล่าวถึงความปกติใหม่ของสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในช่วงต้นปี 2020 ในช่วงสถานการณ์ที่มีการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ส่งผลกระทบทำให้เกิดปัญหาใหญ่ และนับว่าเป็นปัญหาที่ร้ายแรงที่สุดต่อระบบการศึกษา ตั้งแต่การศึกษาขั้นพื้นฐานไปจนถึงระดับอุดมศึกษา จากปัญหาดังกล่าวได้มีการยุติการเรียนการสอนแบบเดิม และสถานศึกษาทั่วโลกส่วนใหญ่ได้ปิดการเรียนการสอนชั่วคราว มีผลกระทบ และมีการเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนแบบเดิม ที่สอนแบบเผชิญหน้าในห้องเรียน หรืออาจเรียกว่าการเรียนการสอนแบบปกติ ไปสู่การเรียนการสอนออนไลน์เต็มรูปแบบ ในสถานการณ์ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) จะเห็นว่าแอปพลิเคชันจำนวนมากถูกสร้างขึ้นและนำมาใช้เพื่อการศึกษา

ตามที่ ขจรพงศ์ คำดี. (2564). กล่าวว่า แอปพลิเคชันถูกนำมาใช้เพื่อการศึกษา และมีบทบาทที่สำคัญอย่างยิ่งต่อการเรียนการสอน อีกทั้งการสนับสนุนจากภาครัฐบาล ที่กำหนดนโยบายส่งเสริมการใช้สื่อสมัยใหม่ (New Media) เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาช่วยสร้างคุณค่าการเรียนรู้และเกิดประโยชน์เป็นอย่างมาก เนื่องจากผู้เรียนส่วนใหญ่ สามารถเข้าถึงข้อมูลได้สะดวกรวดเร็ว ผ่านโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนทุกระบบปฏิบัติการ

พบว่าการสร้างแอปพลิเคชัน เพื่อใช้งานเกี่ยวกับการศึกษาครอบคลุมไปยังกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างๆ ประกอบด้วย 8 กลุ่ม ดังต่อไปนี้ 1. กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ 2. กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ 3. กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ 4. กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย 5. กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ 6. กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม 7. กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ และเทคโนโลยี 8. กลุ่มสาระการเรียนรู้พลศึกษา โดยแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ สามารถสร้างแอปพลิเคชันสำหรับการสอนยุคใหม่ได้อย่างน่าสนใจ จากปรากฏการณ์ดังกล่าว หากมีการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบไมโครเลิร์นนิง (Micro Learning) มาประยุกต์กับการสร้างเนื้อหา (Content) โดยผลงาน 2 ศาสตราจารย์ เข้าด้วยกัน แล้วนำมาใช้กับการสอน ก็จะมีส่วนช่วยให้ผู้สอนสามารถบูรณาการ โดยการนำเนื้อหา (Content) ที่สร้างขึ้นมาสู่การสอนแบบไมโครเลิร์นนิง (Micro Learning) ที่เป็นการเรียนรู้ภายในระยะเวลาสั้น ๆ โดยการเรียนรู้แบบดังกล่าว จะเน้นเนื้อหาที่กระชับและตรงประเด็น ซึ่งสามารถช่วยพัฒนาความรู้ และทักษะเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ๆ โดยเฉพาะ ทำให้ผู้เรียนสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตหรือการทำงานจริงได้ รวมถึงทำให้ได้ความรู้ใหม่ ๆ สร้างแนวความคิดใหม่ เพื่อต่อยอดความรู้เดิมที่มีอยู่

3. ทฤษฎีการสร้างการเรียนรู้ด้วยตัวเอง

ทฤษฎีการสร้างการเรียนรู้ด้วยตัวเอง โดย ทิศนา แคมมณี และคณะ (2544) กล่าวว่า กรอบแนวคิดของทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ ที่สามารถสรุปออกมาได้ 4 ข้อ ดังนี้

1. การเรียนรู้เป็น “Active process” เป็นการเรียนรู้ ที่เกิดขึ้นเฉพาะตัวบุคคล
2. กระบวนการสร้างความรู้เกิดขึ้น โดยมีการใช้ข้อมูลจากการรับมาใหม่ร่วมกันกับข้อมูลหรือความรู้เดิม ที่เกิดจากแหล่งต่าง ๆ เช่น สังคม สิ่งแวดล้อม รวมทั้ง จากประสบการณ์เดิมที่มีอยู่ นำมาใช้เป็นเกณฑ์ช่วยตัดสินใจ
3. ความรู้และความเชื่อของแต่ละบุคคลที่มีความแตกต่างกัน จากบริบทรอบตัว เช่น แวดล้อม ขนบธรรมเนียม ประเพณี และจากการได้เห็น ข้อมูลที่กล่าวมานั้นจะเป็นพื้นฐาน ช่วยในการตัดสินใจและสร้างแนวคิดใหม่
4. ความเข้าใจมีความแตกต่างจากความเชื่อ และความเชื่อจะมีผลโดยตรงต่อการสร้างแนวคิด

3.1 แนวคิดการสร้างความรู้

ทิศนา แคมมณี. (2563). ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาว่า จะช่วยให้ผู้เรียนมีมุมมองที่กว้างขึ้น สามารถแยกแยะข้อมูล โดยเฉพาะข้อมูลที่มีความสำคัญและยังสามารถวิเคราะห์ปัญหาพร้อมกับแนวทางแก้ไข แต่ด้วยข้อจำกัดที่ว่าหลักสูตรมีเป้าหมายพัฒนาให้ผู้เรียนมีด้านความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเป็นพื้นฐาน ดังนั้นจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาเพียงอย่างเดียวอาจไม่เพียงพอ หากมีการจัดการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนได้ใช้เทคโนโลยีเพื่อการแก้ปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์ ก็จะสามารถพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีของผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้น โดยการจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนได้สร้างสรรค์ชิ้นงานขึ้นนั้นสอดคล้องกับทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist Theory) ที่ว่าด้วยการสร้างความรู้ของผู้เรียน ซึ่งถ้าพิจารณาจากรากศัพท์ “Construct” แปลว่า “สร้าง” โดยในที่นี้หมายถึงการสร้างความรู้โดยผู้เรียนนั่นเอง ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ เชื่อว่า การเรียนรู้ หรือการสร้างความรู้ เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นภายในของผู้เรียน โดยที่ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ โดยการนำประสบการณ์หรือสิ่งที่พบเห็นในสิ่งแวดล้อมหรือสารสนเทศใหม่ที่ได้รับมาเชื่อมโยงกับความรู้ความเข้าใจที่มีอยู่เดิม

มาสร้างเป็น ความเข้าใจของตนเอง หรือ เรียกว่า โครงสร้างทางปัญญา (Cognitive structure) หรือที่เรียกว่า สกีมา (Schema) ซึ่งนั่นคือ ความรู้ นั้นเอง ซึ่งอาจมิใช่เป็นเพียงการจดจำสารสนเทศมาเท่านั้น แต่จะประกอบด้วย โดยที่แต่ละบุคคลนำประสบการณ์เดิม หรือความรู้ความเข้าใจเดิมที่ตนเองมีมาก่อน มาสร้างเป็นความรู้ความเข้าใจที่มีความหมายของตนเองเกี่ยวกับสิ่งนั้นๆ ซึ่งแต่ละบุคคลอาจสร้างความหมายที่แตกต่างกัน เนื่องจากการมีประสบการณ์ หรือ ความรู้ความเข้าใจที่มีอยู่เดิมแตกต่างกันออกไป (Duffy & Cunningham, 1996)

3.2 ทฤษฎีการสร้างความรู้ใหม่ด้วยผู้เรียนเอง

Murdoch, George S. (1986) เสนอวิธีการสอนและการอ่านแบบบูรณาการ (The Murdoch Integrated Approach : MIA) เพื่อนำมาช่วยแก้ปัญหาและยังช่วยพัฒนาทักษะการอ่านของผู้เรียน เน้นการจัดกิจกรรมแบบผสมผสานเข้ากับทักษะต่างๆ ในหลายรูปแบบ เพื่อไม่ให้ผู้เรียนมีความเบื่อหน่าย วิธีนี้เป็นการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนรู้จักคิดและสามารถแก้ปัญหา อีกทั้งสามารถจะดำเนินกิจกรรมด้วยตนเอง ครูผู้สอนจะคอยทำหน้าที่ชี้แนะและคอยช่วยเหลือเมื่อมีปัญหาเกิดขึ้นเท่านั้น แต่นักเรียนจะเป็นศูนย์กลางในการเรียนการสอน เทคโนโลยีที่เข้ามามีบทบาทเป็นอย่างมากในการพัฒนาการเรียนรู้อของผู้เรียน การนำเอาเทคโนโลยีมาในการจัดการเรียนการสอน นอกจากจะช่วยสร้างแรงจูงใจ ยังส่งผลทำให้ผู้เรียนสนใจที่จะเรียนรู้มากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังมีบทบาทเป็นอย่างมาก ที่ช่วยเป็นสื่อกลางระหว่างผู้เรียนและผู้สอน เพื่อใช้ในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร สารสนเทศต่างๆ อย่างเช่นการส่งงานที่มีการใช้ไมโครซอฟท์ทิมส์ ประโยชน์ของเทคโนโลยีที่มีข้อดีหลายข้อ โดยสามารถสรุปออกมาเป็น 4 ข้อ ดังนี้ 1. ไม่มีข้อจำกัดในเรื่องเวลาและสถานที่ 2. ช่วยส่งเสริมทำให้เกิดการสร้างองค์ความรู้ 3. เป็นแหล่งข้อมูลที่ทำให้ลดช่องว่างการเรียนรู้ 4. ผู้ใช้งานสามารถค้นคว้าหาความรู้ใหม่ได้ตลอดเวลา

จากสถานการณ์โรคระบาดในปัจจุบันที่มีการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ 2019 ได้มีการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบของอีเลิร์นนิ่ง และการจัดการเรียนการสอนแบบอีเลิร์นนิ่ง มีส่วนที่สำคัญเป็นอย่างมาก ในการถ่ายทอดเนื้อหาออนไลน์ ช่วยทำให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ได้มากมายหลายเรื่องในระยะเวลาที่สั้นมาก และยังช่วยสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ที่เรียกว่าผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง อีกทั้งช่วยขยายคำนี้ให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ส่วนผู้สอนเองก็มีเวลามากขึ้น จากการใช้อีเลิร์นนิ่งในการจัดระบบการเรียนการสอนที่ลดการบรรยายในชั้นเรียนได้ และยังทำให้เกิดรูปแบบ การเรียนที่ขยายเป็นวงกว้างออกไป เนื่องจากไม่มีข้อจำกัดทั้งในด้านการเดินทาง ประหยัดเวลา จึงทำให้ผู้เรียนสามารถวางแผนและเลือกเรียนในเวลาที่เหมาะสมที่จะเรียนโดยการวางแผนที่จะเรียนตามวันเวลาที่ตนต้องการนั้น ยังช่วยทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้เต็มที่ ซึ่งเป็นประโยชน์อย่างมากเพราะผู้เรียนจะพัฒนาตนเองได้อย่างเต็มศักยภาพ

4. การเรียนแบบ Micro-Learning

สื่อเทคโนโลยีในปัจจุบันที่มีความหลากหลาย ไมโครเลิร์นนิ่ง (Micro-Learning) ได้กลายมาเป็นสื่อทางเลือกใหม่ที่มีความเหมาะสม ต่อการเรียนรู้เป็นอย่างยิ่ง โดยการเรียนรู้รูปแบบดังกล่าวเป็นลักษณะเนื้อหาสั้นๆ มีความยาวเพียง 3-5 นาที หรือเนื้อหาอาจจะสั้นกว่า 3 นาที มีการออกแบบเนื้อหา (Content) เพื่อจะตอบสนองต่อการเรียนรู้โดยเฉพาะ และจะเน้นเฉพาะเรื่องใดเรื่องหนึ่งเท่านั้น (Asha Pandey, 2016)

4.1 แรงจูงใจต่อการเรียนรู้

ธนพงษ์ ไชยลาโก และคณะ. (2559). สรุปไว้ว่า การออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ โดยนำเอาเทคโนโลยีดิจิทัลมาเป็นเครื่องมือเพื่อพัฒนาที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง จากพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เปลี่ยนไปของผู้เรียนในยุคปัจจุบัน การออกแบบทั้งเนื้อหาและการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ จำเป็นต้องตอบสนองต่อพฤติกรรมการเรียนของผู้เรียนในยุคดิจิทัลและต้องมีความเหมาะสมกับช่วงวัย และมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้มีทักษะที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ซึ่งถือว่าพฤติกรรมการเรียนดังกล่าวของผู้เรียนยุคดิจิทัล ช่วยทำให้พฤติกรรมวิถีชีวิตและการเรียนรู้ของผู้เรียน แตกต่างไปจากเดิม มีรูปแบบการในเรียนรู้ที่ช่วยให้ชีวิตมีความสะดวกสบายมากยิ่งขึ้น โดยยกตัวอย่างความสะดวกสบายที่เกิดขึ้น 3 ข้อ ประกอบด้วย ข้อที่ 1. การติดต่อสื่อสาร ข้อที่ 2. การซื้อขาย ออนไลน์ ข้อที่ 3. การทำธุรกรรมทางการเงิน ทุกอย่างที่กำลังมาข้างต้นนี้มีความสะดวกสบายมากขึ้น โดยมีข้อมูลจากการสำรวจพบว่า ผู้เรียนที่อยู่ใน Gen Y อายุระหว่าง (19-38 ปี) ใช้อินเทอร์เน็ตจำนวนมากถึง 10 ชั่วโมง 36 นาที รองลงมาคือ Gen Z คือผู้ที่มีอายุ (ต่ำกว่า 19 ปี) ใช้อินเทอร์เน็ตอยู่ที่ 10 ชั่วโมง 35 นาที การเรียนรู้ของผู้เรียนยุคใหม่ในแต่ละยุคสมัยเปลี่ยนแปลงไป เทคโนโลยีมีส่วนสำคัญให้เกิดการเปลี่ยนแปลงนั้นจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและใช้งานอินเทอร์เน็ตที่เพิ่มขึ้นต่อเนื่องขยายวงไปทั่วประเทศ

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2563). กล่าวถึงรูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียน ที่สามารถค้นคว้าข้อมูล นอกจากนี้ยังสามารถศึกษาได้เองจากแหล่งข้อมูลต่างๆที่มีมากมายหลากหลายช่องทางมากขึ้นกว่าในอดีตที่ผ่านมา โลกของการเรียนรู้ถูกพัฒนาไปมากเกิดจากระบบอินเทอร์เน็ตและการพัฒนาของเทคโนโลยีดิจิทัลที่สอดคล้องกันโดยระบบเครือข่ายความรู้ออนไลน์ถูกพัฒนาไปอย่างรวดเร็วและการพัฒนานี้สามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจน ระบบอินเทอร์เน็ตที่มีบทบาทมากขึ้น และส่งผลให้พฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนในยุคปัจจุบันที่เปลี่ยนไป กระบวนการออกแบบการเรียนการสอนแบบย้อนกลับ Wiggins, G., & McTighe, J. (1998). สรุปไว้ว่า การออกแบบการเรียนและการสอน มี 3 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1. กำหนดผลการเรียนรู้ที่ต้องการ 2. กำหนดหลักฐานที่แสดงผลการเรียนรู้ออกแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้และการเรียนการสอน 3. กำหนดผลการเรียนรู้ที่ต้องการ (Identify desired result) ในขั้นตอนที่หนึ่งระบุว่ากำหนดผลการเรียนรู้ที่ต้องการ โดยผู้สอนจะต้องวิเคราะห์ให้ได้ว่าความคาดหวังที่ผู้เรียนจะได้รับ หรืออาจเรียกว่า ผลการเรียนรู้คืออะไร ทั้งนี้จะต้องมีการกำหนดเป้าหมายให้กับสามกลุ่มที่จัดไว้ โดยต้องมีเนื้อหาที่สอดคล้องกับความรู้เดิมของผู้เรียนด้วย นอกจากนี้ต้องคำนึงถึงผู้เรียนด้วย เพราะการสร้างกระบวนการสอนแบบกลับด้าน ผู้เรียนอาจจะไม่คุ้นเคยกับเนื้อหาที่จะจัดขึ้น ส่วนเรื่องของเนื้อหาสาระที่จำเป็น ข้อเท็จจริง, หลักการและวิธีการคิดรวบยอดรวมทั้งนี้ยังรวมถึงทักษะต่างๆ ซึ่งเป็นกระบวนการที่ถูกจัดไว้ในกลุ่มที่สาม เนื้อหาส่วนนี้ถือว่าสำคัญที่สุด ผู้สอนหรือผู้ออกแบบการเรียนรู้จึงต้องให้ความสำคัญมากที่สุด

การสอนจะอย่างมืออาชีพ ถือเป็นเรื่องที่คุณสอนควรยึดหลักปฏิบัติ โดย ทิศนา แหมมณี. (2560). หนังสือ เรื่อง 14 วิธีสอน สำหรับครูปฐมวัย ได้เขียนถึงความหมายและองค์ประกอบสำคัญของวิธีสอน ว่าผู้เขียนเคยได้มีโอกาสสอบถามครูและนิสิตนักศึกษาฝึกหัดครูจำนวนมาก โดยได้ถามว่า “วิธีสอนมีกี่วิธี และในจำนวนวิธีต่างๆนั้น ประกอบด้วยอะไรบ้าง” จากคำถามดังกล่าวปรากฏว่า ได้รับคำตอบ ที่ประมวลออกมาได้ประมาณ 50 วิธี ทั้งนี้จะยกตัวอย่างเพื่อให้เห็นภาพบางส่วน จำนวน 19 วิธี ดังต่อไปนี้ 1. วิธีสอนแบบบรรยาย 2. วิธีสอนแบบสาธิต 3. วิธีสอนแบบทดลอง 4. วิธีสอนแบบโครงการ 5. วิธีสอนแบบสืบสวนสอบสวน 6. วิธีสอนแบบเอกัตภาพ (รายบุคคล) 7. วิธีสอนแบบจุลภาค 8. วิธีสอนเป็นคณะ (เป็นทีม) 9. วิธีสอนแบบศูนย์การเรียน 10. วิธีสอนแบบไปทัศนศึกษา 11. วิธีสอนแบบอุปมาน 12. วิธีสอนแบบอนุมาน 13. วิธีสอนแบบโปรแกรม 14. วิธีสอนแบบหน่วย 15. วิธีสอนแบบอภิปราย 16. วิธีสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง 17. วิธีสอนแบบโสเครติส 18. วิธีสอนโดยใช้บทบาทสมมติ 19. วิธีสอนโดยใช้กรณีตัวอย่าง จากจำนวน 19 วิธี ที่ยกตัวอย่างมานั้น ปรากฏว่า นักศึกษาฝึกหัดครู มีความเห็นที่ต่างกันออกไป วิธีเดียวกัน เช่น วิธีสอนแบบ ศูนย์การเรียน บางคนตอบว่าเป็นวิธีสอน ขณะที่บางคนตอบว่าเป็นระบบการสอน โดยมีอีกจำนวนหนึ่งตอบว่า เป็นรูปแบบการเรียนการสอน จากคำตอบที่ได้มานั้นจะเห็นว่ามีความแตกต่างกันที่อาจจะเกิดปัญหาได้ในอนาคต เนื่องจากกลุ่มคนที่ตอบคำถามเป็นนักศึกษาฝึกหัดครูที่กำลังจะเข้าสู่ระบบการศึกษา ต้องแยกย้ายกันออกไปสอนหลังจบการศึกษา หากนำข้อมูลที่ไม่ตรงกันไปถ่ายทอดให้นักเรียนต่อ การใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอนจะถูกนำมาใช้ในลักษณะของเครื่องมือซึ่งผู้เรียนนั้นจะมีส่วนร่วมในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองในระหว่างการทำงานกันผู้อื่น

4.2 การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped classroom)

การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยเป็นวิธีการที่ครอบคลุมการใช้งานและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต โดยนำช่องทางการเรียนรู้ของเทคโนโลยีสารสนเทศมาประยุกต์เป็นเครื่องมือให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองจากที่บ้าน สามารถเรียนรู้ได้นอกเวลาเรียน ครูผู้สอนบันทึกวิดีโอการสอนไว้ล่วงหน้าแล้วให้ผู้เรียนนำกลับไปเรียนที่บ้านเพื่อทำความเข้าใจ และเป็นการยกระดับการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนต่าง ๆ เพื่อให้สามารถใช้เวลาในห้องเรียนได้มากขึ้นในการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนแทนการบรรยายหน้าชั้นเรียนเพียงอย่างเดียว เน้นกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างเพื่อนร่วมชั้นเรียน และระหว่างนักเรียนกับครูในห้องเรียน หรือมีนิยามสั้น ๆ ว่า “เรียนที่บ้าน ทำการบ้านที่โรงเรียน” เป็นการเรียนรู้โดยการลงมือทำ Bergmann, Jonathan and Aaron, Sams. (2012).

4.3 หลักการผลิตสื่อ 3P

มี 3 ขั้นตอน ขั้นที่ 1 P1 Pre- production การเตรียมงาน ขั้นที่ 1 P2 Production การผลิตรายการ
ขั้นที่ 3 P3 Post -production ขั้นตอนสุดท้ายในการผลิตสื่อ

1. Pre - Production ขั้นตอนของการเตรียมงาน

- 1.1 มีการวางแผน (Plan) ก่อนที่จะมีการผลิตสื่อ เช่นประชุมปรึกษาหารือกับทีมผู้ผลิตสื่อ
- 1.2 การจัดทำเนื้อหา (Content) โดยกำหนดขอบเขตให้ชัดเจนตั้งแต่แรก
- 1.3 เขียนบท (Script) บท รูปแบบของการถ่ายทำ เทคนิคที่ใช้ในการถ่ายทำ
- 1.4 การประสานงาน (Co-ordinate) หากมีการประสานงานที่ดี งานก็จะราบรื่นและมีความรวดเร็ว

2. Production การผลิตหรือถ่ายทำ

- 2.1 การถ่ายทำในสถานที่ (Studio)
- 2.2 การถ่ายทำนอกสถานที่ (Outdoor)

ขั้นตอนของการผลิตรายการ อาจจะมีการถ่ายทำทั้งในสถานที่และนอกสถานที่ โดยจะใช้บทในการกำหนดสถานที่ถ่ายทำตามความเหมาะสม โดยบทจะประกอบไปด้วย เรื่อง การเขียนคอนเทนต์ สำหรับผลิตวิดีโอการสอนเพื่อดึงดูดผู้เรียนแทรกในคลิปการเรียนรู้ ทั้งนี้จะนำบทที่สมบูรณ์แล้ว ไปปรึกษาผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อสารมวลชน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล และช่วยให้คำแนะนำในการผลิตเพิ่มเติม เพื่อความถูกต้องสมบูรณ์ และสามารถนำสื่อชิ้นนั้นไปใช้เพื่อการสอนได้จริง

3. Post -production คือ ขั้นตอนสุดท้าย

ขั้นตอนนี้เป็นการตัดต่อ ก่อนที่จะนำเอาสื่อวิดีโอไปเผยแพร่ การตัดต่องานสื่อที่ดี ทำให้เนื้อเรื่องน่าสนใจ และทำให้เกิดการเรียนรู้จากสื่อที่ผลิตขึ้นได้ ตั้งแต่การใส่ตัวอักษร ข้อความสื่อ เสียงประกอบ เทคนิคพิเศษต่าง ๆ แม้แต่เสียงบรรยาย ทั้งนี้การตัดวิดีโอแบบสั้น วิดีโอแบบแนวตั้ง 9 : 16 สั้น (Shorts) ความยาวไม่เกิน 60 วินาที เนื่องจากระยะเวลาที่สั้น การตัดต่อวิดีโอลักษณะนี้จะต้องตัดต่อให้มีความกระชับ สื่อสารอย่างตรงไปตรงมา คนดูเข้าใจทันที โดยสื่อวิดีโอสั้นในปัจจุบันไม่นิยมใช้เทคนิคการตัดต่อที่ยู่งยาก แต่นิยมดำเนินเรื่องด้วยเนื้อหา หากเนื้อหาดีการตัดต่อวิดีโอก็ไม่จำเป็นต้องใช้ ขณะที่การตัดต่อในรูปแบบ 16 : 9 แบบแนวนอนปกติ หรืออาจเรียกว่ารูปแบบ YouTube จะใช้เทคนิคที่ต่างออกไปเนื่องจากเวลาในการนำเสนอมีมาก การตัดต่อจึงต้องมีการใช้เทคนิค

ต่างๆ มาช่วยเพื่อให้คนติดตามรับชมสื่อชิ้นนั้นจนจบ หรือเกิดการเรียนรู้หลังการรับชม ทั้งนี้ก่อนการนำเสนอ จะต้องมีการตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา ภาพ เสียง และทำการแก้ไขวิดีโอก่อน อาจมีการถ่ายทำใหม่ในบางฉากเพื่อความสมบูรณ์ เมื่อมีการถ่ายทำใหม่ จะต้องตรวจสอบสื่อวิดีโออีกรอบเพื่อให้มีความถูกต้องทั้งหมด ก่อนจะนำสื่อวิดีโอ โพสต์ขึ้นบนสื่อออนไลน์ เช่น Facebook Reels, YouTube Shorts, Instagram ,Tiktok เพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ต่อไป



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง” การวิจัยในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ 2 ข้อ ดังนี้ 1. เพื่อออกแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหา ในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง 2. เพื่อประเมินทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง โดยผู้วิจัยจะศึกษาเอกสารและงานวิจัย รวมถึงแนวคิด ทฤษฎีและเอกสารที่เกี่ยวข้องทั้งภายในประเทศและจากต่างประเทศ สำหรับวิธีดำเนินการวิจัย มี 6 ขั้นตอน ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. แบบแผนของการวิจัย
3. ขั้นตอนดำเนินการวิจัย
4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การวิเคราะห์ข้อมูล

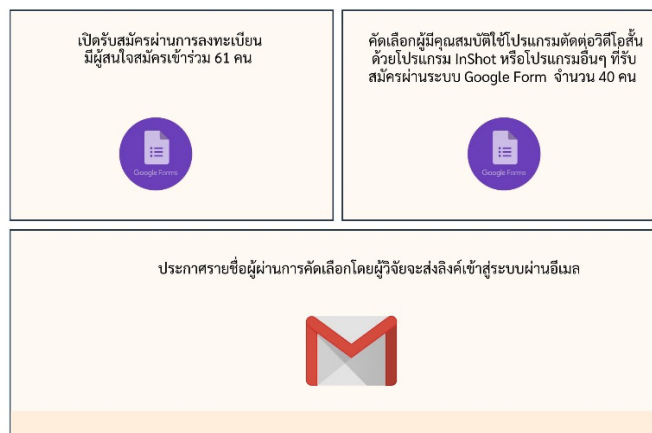
กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการวิจัย

ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อสารมวลชน จำนวน 5 ท่าน โดยใช้เทคนิคการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Selection)

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย

ใช้วิธีการเลือกแบบโควตา จำนวนทั้งสิ้น 40 คน โดยกลุ่มตัวอย่างจะต้องมีคุณสมบัติ 1 ข้อ คือ สามารถใช้โปรแกรมตัดต่อวิดีโอ InShot หรือโปรแกรมอื่นๆ บนสมาร์ตโฟนได้ และเป็นผู้ที่ผ่านการคัดเลือกจากการสมัครเข้าร่วมกิจกรรมตามที่กำหนดไว้ในประกาศรับสมัครผ่าน Google Form ที่มีผู้สมัครจากทั้งหมด 63 คน ทำการคัดเลือกคุณสมบัติตามหลักเกณฑ์ โดยไม่จำกัดเงื่อนไขอื่น ให้เหลือ จำนวน 40 คน

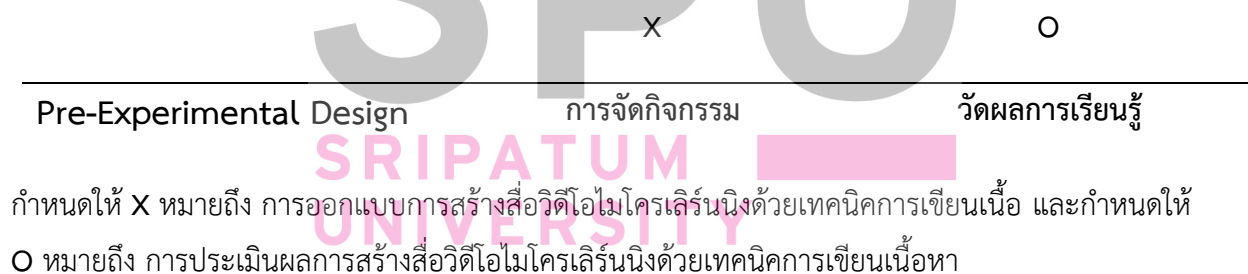


ภาพที่ 3.1 กระบวนการได้มาซึ่งกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

แบบแผนของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยทดลองขั้นต้น (Pre-Experimental Design) โดยมีแบบแผนการวิจัยแบบศึกษา 1 กลุ่ม วัดผลการทดลอง 1 ครั้ง (One-Shot Case Study) กิตติยา วงศ์จันทร์ (2561) ดังภาพที่ 3.2 ต่อไปนี้

ภาพที่ 3.2 Pre-Experimental Design



3. ขั้นตอนดำเนินการวิจัย

การวิจัยแบ่งเป็น 3 ระยะ ดังนี้

ตารางที่ 3.1 การดำเนินการวิจัย ระยะที่ 1

ขั้นตอนดำเนินการวิจัย	วิธีการ	เครื่องมือ
<p>ระยะที่ 1 ศึกษาความต้องการในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง</p>	<p>1.1 ศึกษาค้นคว้าเอกสาร ตำรา แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับการสอนการสร้างสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง ด้วยเทคนิคการเขียนเนื้อหา (Content)</p>	<p>แบบสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านสื่อสารมวลชน จำนวน 5 ท่าน</p>
	<p>1.2 สร้างแบบสัมภาษณ์สำหรับผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านสื่อสารมวลชน จำนวน 5 ท่าน เกี่ยวกับแนวทางการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้การสร้างสื่อวิดีโอ ด้วยเทคนิคการเขียนเนื้อหา (Content) โดยใช้หลักการ 3 P ซึ่งเป็นหลักการที่ใช้ในการผลิตสื่อวิดีโอ</p>	
	<p>1.3 นำเอาแบบสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านสื่อสารมวลชน หลังจากสัมภาษณ์เสร็จแล้ว มาสรุปเป็นลำดับขั้น แล้วนำข้อมูลไปใช้ออกแบบหลักสูตร เพื่อใช้กับกลุ่มตัวอย่าง</p>	
	<p>1.4 ส่งเครื่องมือวิจัยให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเพื่อหาค่า IOC โดยจะต้องได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง 1.00 จากนั้นทำการปรับแก้รายละเอียดของหลักสูตรตามข้อเสนอแนะก่อนนำไปใช้ในการจัดการฝึกอบรมจริง</p>	

ตารางที่ 3.2 การดำเนินการวิจัย ระยะที่ 2

ขั้นตอนดำเนินการวิจัย	วิธีการ	เครื่องมือ
ระยะที่ 2 ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง	2.1 นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาในระยะที่ 1 เอามาวิเคราะห์ จากนั้นทำการศึกษาค้นคว้า เอกสาร ตำรา แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพิ่มเติม เพื่อจะนำไปใช้เป็นข้อมูล ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับ ข้อมูลที่ได้สัมภาษณ์ ผู้ทรงคุณวุฒิ ด้าน สื่อสารมวลชน	1. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง 2. Google forms ลงทะเบียน 3. กิจกรรมระหว่างอบรมใช้ Kahoot
	2.2 ดำเนินการจัดทำสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง (วิดีโอสั้น) เพื่อประกอบแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง จำนวน 8 เรื่อง 8 คลิป	4. วิดีโอสั้น
	2.3 นำเสนอกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านตรวจสอบคุณภาพ และ ความสอดคล้องจากการให้คะแนน มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ระดับมาก	
	2.4 นำเอาเครื่องมือวิจัยทั้ง 3 ชุด ที่สมบูรณ์ไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย โดยเลือกแบบโควตา จำนวนทั้งสิ้น 40 คน ผ่านการคัดเลือกจากการรับสมัคร โดยมีคุณสมบัติตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในประกาศ Google Form ตามเงื่อนไข และสามารถใช้โปรแกรมตัดต่อ InShot หรือโปรแกรมอื่นๆ ในการตัดต่อวิดีโอในสมาร์ทโฟนได้	

ตารางที่ 3.3 การดำเนินการวิจัย ระยะที่ 3

ขั้นตอนดำเนินการวิจัย	วิธีการ	เครื่องมือ
ระยะที่ 3 ประเมินการ ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ เชิงรุก ส่งเสริมทักษะการ เขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไม โครเลิร์นนิ่ง	3.1 ประเมินผลการเรียนรู้ ผลงานการสร้างสื่อ วิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง ด้วยเทคนิคการเขียนเนื้อหา (Content) เรื่อง “การสร้างวิดีโอสั้นด้วยเทคนิค การพากย์เสียง	1.แบบประเมินชิ้นงาน การผลิตสื่อ

ตารางที่ 3.4 แผนการดำเนินงาน ระยะที่ 1

แผนการดำเนินงาน	เดือน/ปี พ.ศ.						
	ม.ค. 65	ก.พ. 65	มี.ค. 65	เม.ย. 65	พ.ค. 65	มิ.ย. 65	ก.ค. 65
ระยะที่ 1 ศึกษาความต้องการออกแบบ การสร้างเนื้อหา (Content) วิดีโอสั้นในสื่อออนไลน์							
1.1 ศึกษาค้นคว้าเอกสาร ตำรา แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับการสอน การสร้างสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง ด้วย เทคนิคการเขียนเนื้อหา (Content)	x	x	x	x			
1.2 สร้างแบบสัมภาษณ์ สำหรับ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อสารมวลชน จำนวน 5 ท่าน เกี่ยวกับแนวทางจัดแผนการจัด กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อส่งเสริม ทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโคร เลิร์นนิ่ง			x	x	x		
1.3 นำเอาแบบสัมภาษณ์ ของ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อสารมวลชน หลังจากสัมภาษณ์เสร็จแล้ว มาสรุปเป็น ลำดับขั้น แล้วนำข้อมูลไปใช้จัดแผนการ จัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อ ส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อ				x	x		

แผนการดำเนินงาน	เดือน/ปี พ.ศ.						
	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.
	65	65	65	65	65	65	65
วิดีโอไมโครเลิร์นนิ่งเพื่อใช้กับกลุ่มตัวอย่าง							
1.4 ส่งเครื่องมือวิจัยให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเพื่อหาค่า IOC โดยจะต้องได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง 1.00 จากนั้นทำการปรับแก้รายละเอียดของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง ตามคำแนะนำก่อนนำจะนำเอาไปใช้ในการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกจริง					x	x	

ตารางที่ 3.5 แผนการดำเนินงาน ระยะที่ 2

แผนการดำเนินงาน	เดือน/ปี พ.ศ.						
	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	
	65	65	65	65	65	65	
ระยะที่ 2 ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง							
2.1 นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาในระยะที่ 1 เอามาวิเคราะห์ จากนั้นทำการศึกษาค้นคว้าเอกสาร ตำรา แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาใช้เป็นข้อมูล ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง ร่วมกับข้อมูลที่ได้สัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านสื่อสารมวลชน มาดำเนินการจัดทำสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง (วิดีโอสั้น) เพื่อ					x	x	

แผนการดำเนินงาน	เดือน/ปี พ.ศ.						
		ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.
		65	65	65	65	65	65
ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง โดยจะผลิตสื่อวิดีโอสำหรับการเรียนรู้ จำนวน 8 เรื่อง							
2.2 นำสื่อวิดีโอ Micro Learning ทั้งหมด 8 เรื่อง ที่สร้างขึ้นสำหรับการเรียนรู้ในกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง หาค่า 5 ระดับ					x	x	
2.3 นำเสนอหลักสูตรฯ ให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านตรวจสอบคุณภาพ และความสอดคล้องจากการให้คะแนน มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ระดับมาก					x	x	
2.4 นำเอาเครื่องมือวิจัยทั้ง 3 ชุด ที่สมบูรณ์ไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย ที่เลือกแบบโควตา จำนวนทั้งสิ้น 40 คน ผ่านการคัดเลือกจากการรับสมัคร โดยมีคุณสมบัติตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในประกาศ Google Form ต่อ ระยะเวลาที่ 2 เดือน และสามารถใช้โปรแกรมตัดต่อ InShot หรือโปรแกรมอื่นๆ ในการตัดต่อวิดีโอในสมาร์ตโฟนได้					x	x	

ตารางที่ 3.6 แผนการดำเนินงาน ระยะที่ 3

แผนการดำเนินงาน	เดือน/ปี พ.ศ.						
	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	
	65	65	65	65	65	65	
ระยะที่ 3 ประเมินผลงานการสร้างสื่อ ทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง							
วัดผลการเรียนรู้ สื่อการสอนวิดีโอ สั้นออนไลน์ (Micro-Learning) ที่ สร้างประยุกต์รวมกันกับการสร้าง เนื้อหา (Content) วัดผลและ ประเมินผลจากการสังเกตความ สนใจของผู้เข้าอบรม และชิ้นงาน						x	x

ตารางที่ 3.7 แผนการดำเนินงาน จัดทำบทความ

แผนการดำเนินงาน	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.
	65	65	65	65	65	65	65	65	65
1. จัดเตรียมต้นฉบับ บทความวิจัย							x		
2. ส่งบทความวิจัย เพื่อตีพิมพ์เผยแพร่								x	

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มี 3 ชุด ดังนี้

1. แบบสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อสารมวลชน
2. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก เรื่อง การเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง
3. แบบประเมินชิ้นงานการผลิตสื่อไมโครเลิร์นนิ่ง

ระยะที่ 1 ศึกษาความต้องการออกแบบการสร้างสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่งด้วยเทคนิคการเขียนเนื้อหา จากนั้นดำเนินการสร้างเครื่องมือในการวิจัย โดยมีเครื่องมือการวิจัย 1 ชุด ประกอบด้วย แบบสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อสารมวลชน จำนวน 5 ท่าน

ทั้งนี้วัตถุประสงค์ของการดำเนินการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อนำผลการสัมภาษณ์มาออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง ตามรายละเอียด ต่อไปนี้

1. กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อสารมวลชน จำนวน 5 ท่าน โดยใช้เทคนิคการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Selection) ทั้งนี้ผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อสารมวลชน ที่ให้ข้อมูลสำคัญด้วยการให้สัมภาษณ์ จำนวน 5 ท่าน เป็นผู้ทำงานด้านสื่อสารมวลชนทั้งหมด มีรายละเอียด ดังนี้

- | | |
|---|--------------|
| 1. นักจัดรายการวิทยุ | จำนวน 2 ท่าน |
| 2. โปรดิวเซอร์ (producer) รายการทีวี | จำนวน 1 ท่าน |
| 3. ผู้ผลิตเนื้อหา (Content) ในสื่อออนไลน์ | จำนวน 2 ท่าน |

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยระยะที่ 1 ผู้วิจัยมีเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล จำนวน 1 ชุด คือแบบสัมภาษณ์เชิงลึก ผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อสารมวลชน จำนวน 1 ชุด และใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured interview) ในแบบสัมภาษณ์มีคำถามที่เกี่ยวกับการพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง

ผู้วิจัยมีวิธีการสร้างเครื่องมือ 6 ขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาค้นคว้าเอกสาร ตำรา แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับการสอนการสร้างสื่อวิดีโอ (Micro Learning) ด้วยเทคนิคการเขียนเนื้อหา (Content)
2. สร้างแบบสัมภาษณ์สำหรับผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อสารมวลชน จำนวน 5 ท่าน เกี่ยวกับแนวทางการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง โดยใช้หลักการ 3 P ซึ่งเป็นหลักการที่ใช้ในการผลิตสื่อวิดีโอ โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิแบบมีโครงสร้าง (Structured interview)
3. นำเอาแบบสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อสารมวลชน ไปตรวจสอบคุณภาพวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้อง (Index of item objective congruence: IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อสารมวลชน หลังจากนั้นจึงนำแบบสัมภาษณ์ไปสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน
4. สรุปแบบสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิเป็นลำดับขั้นจากนั้น ดำเนินการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อใช้กับกลุ่มตัวอย่าง และนำแผนกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกที่สร้างขึ้นมาเป็นเครื่องมือวิจัยนั้นให้ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อสารมวลชน จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบคุณภาพความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) และความเที่ยงแบบความสอดคล้องภายใน (IOC: Index Of Item Objective Congruence) โดย กำหนดเกณฑ์การพิจารณาค่า

IOC ที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.66 ขึ้นไป ถือว่าใช้ได้ (สุรพงษ์ คงสัตย์ และธีรชาติ ธรรมวงศ์, 2551) การให้คะแนน ให้คะแนน +1 เห็นว่าสอดคล้อง ให้คะแนน 0 ไม่แน่ใจ ให้คะแนน -1 เห็นว่าไม่สอดคล้อง สำหรับคุณสมบัติของผู้เชี่ยวชาญ ประกอบด้วย 3 ข้อ ดังต่อไปนี้ โดยจะต้องมีคุณสมบัติอย่างน้อย 1 ข้อ ดังนี้

- 3.1 มีประสบการณ์ด้านการสร้างเนื้อหา (Content)
- 3.2 มีความเชี่ยวชาญในการผลิตสื่อวีดิโอสั้น (Micro Learning)
- 3.3 มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับงานด้านสื่อสารมวลชน

ทั้งนี้ จะต้องปรากฏผลการวิเคราะห์ ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อสารมวลชน โดยนำผลการวิเคราะห์มาเทียบกับเกณฑ์การพิจารณาค่า IOC ที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.66-1.00 ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 ถือว่าอยู่ในเกณฑ์ใช้ได้

5. นำข้อมูลการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิเกี่ยวกับแนวทางการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวีดิโอไมโครเลิร์นนิ่ง มาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน

6. นำแผนการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวีดิโอไมโครเลิร์นนิ่ง ที่แก้ไขสมบูรณ์แล้ว ไปใช้กับกลุ่มผู้กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้ที่ถูกเลือกแบบโควตา จำนวนทั้งสิ้น 40 คน ผ่านการคัดเลือกจากการรับสมัคร โดยมีคุณสมบัติตามหลักเกณฑ์ตามที่กำหนด

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 การเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์
ผู้วิจัยได้นำเอาแบบสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อสารมวลชน จำนวน 5 ท่าน เรื่องการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวีดิโอไมโครเลิร์นนิ่ง ไปให้อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย พิจารณาและเสนอแนะวิธีการที่เหมาะสมตามแบบสัมภาษณ์ที่สร้างขึ้น

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1) การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์
ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้เทคนิคการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) จากการ สัมภาษณ์ ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อสารมวลชน จำนวน 3 ท่าน เป็นรายบุคคล จากนั้นได้สรุปเป็นลำดับขั้นแล้วนำประเด็นที่สำคัญไปใช้เป็นแนวทางการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวีดิโอไมโครเลิร์นนิ่ง

ระยะที่ 2 จัดทำแผนกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัย ระยะที่ 2 มีเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล จำนวน 1 ชุด คือ แผนกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง

3.1 การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง ผู้วิจัยมีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

1. ศึกษาค้นคว้า เอกสาร ตำราแนวคิด ทฤษฎี ทำการสังเคราะห์เพื่อให้ได้มาซึ่งวิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่จะนำไปจัดกิจกรรมเพื่อให้เกิดความเหมาะสมตามแผน โดยได้ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเรื่อง การเล่าเรื่องข้ามสื่อ ธารม เชื้อสถาปนศิริ. (2558) เพื่อนำมาใช้ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ทักษะการเขียนเนื้อหา (Content) ในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง เรื่อง การเขียนเนื้อหา (Content) วิดีโอสั้นในสื่อออนไลน์ รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก อบรมออนไลน์ผ่าน ZOOM จำนวน 6 ชั่วโมง แบ่งเป็น 2 ช่วง ช่วงที่ 1 (09.00 -12.00 น.)

ช่วงที่ 2 (13.00 – 16.00 น.) ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ แนวคิด” การเล่าเรื่องข้ามสื่อ” ได้ ดังนี้

1. เนื้อหาที่ดีคอนเทนต์ดีดี สังเคราะห์มาจาก Spread ability vs. Drill ability เนื้อหาที่ดีจะต้องมีพลังบวกศักยภาพ นำไปใช้ในแผนจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ 2 ขั้นที่ 1

2. เล่าเรื่องได้แตกต่างสร้างสรรค์ สังเคราะห์มาจาก World building ไม่จำเป็นต้องยึดติดแก่นเรื่องเดียวแต่ผู้ใช้สามารถเล่าเรื่องนั้นๆ ให้ต่างกันได้ นำไปใช้ในแผนจัดการเรียนรู้ที่ 2 ขั้นที่ 2

3. เล่าเรื่องใหญ่ให้เป็นวิดีโอสั้น สังเคราะห์มาจาก Seriality การเล่าเรื่องทั้งหมดไม่จำเป็นต้องเล่าให้เป็นกลุ่มก้อนเรื่องเดียว อาจใช้วิธีแบ่งส่วน ย่อย ๆ นำไปใช้ในแผนจัดการเรียนรู้ที่ 2 ขั้นที่ 3

จากนั้นนำข้อมูลที่ได้เอามาวิเคราะห์ โดยนำแบบสอบถามผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อสารมวลชนจากระยะที่ 1 ที่สรุปเป็นขั้นตอนอย่างเป็นระบบเรียบร้อยแล้ว นำมาใช้เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก

2. สร้างเครื่องมือสำหรับการวิจัย โดยสร้างขึ้นจำนวน 2 ชุด ดังนี้

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง

2.2 แบบประเมินการสร้างสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง

3. นำเอาเครื่องมือ วิจัยทั้ง 2 ชุด ให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบคุณภาพ จากนั้นนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบพร้อมเสนอแนะปรับปรุงแก้ไข

4. นำเอาเครื่องมือวิจัยทั้ง 2 ชุด ที่สมบูรณ์แล้วไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย คือ ผู้ที่ผ่านการเลือกแบบโควตา จำนวนทั้งสิ้น 40 คน โดยคัดเลือกจากการรับสมัคร มีคุณสมบัติตามหลักเกณฑ์ตามที่กำหนดไว้ในประกาศรับสมัคร ผ่าน Google Form ตามเงื่อนไข และสามารถใช้อุปกรณ์ตัดต่อ InShot หรือโปรแกรมอื่นๆ ในการตัดต่อวิดีโอ ในสมาร์ทโฟน

5. นำแผนการจัดการเรียนรู้ หลักสูตรการพัฒนารสร้างสื่อไมโครเลิร์นนิ่งด้วยเทคนิคการเขียนเนื้อหา ที่ได้ปรับปรุงแก้ไข ให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ตรวจสอบคุณภาพความตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) และความเที่ยงแบบความสอดคล้องภายใน (IOC: Index Of Item Objective Congruence) โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณา ที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.66 ขึ้นไป ถือว่าใช้ได้ สุรพงษ์ คงสัตย์ และ ชีรชาติ ธรรมวงศ์, (2551) ดังนี้ การให้คะแนน ให้คะแนน +1 เห็นว่าสอดคล้อง ให้คะแนน 0 ไม่แน่ใจ ให้คะแนน -1 เห็นว่าไม่สอดคล้อง สำหรับคุณสมบัติของผู้เชี่ยวชาญ ประกอบด้วย 3 ข้อ โดยจะต้องมีคุณสมบัติอย่างน้อย 1 ข้อ ดังต่อไปนี้

5.1 มีประสบการณ์ด้านการสอน 3 ปี ขึ้นไป

5.2 มีวุฒิทางการศึกษาระดับปริญญาโทเกี่ยวกับด้านการวัดผลการศึกษาขึ้นไป

5.3 มีวุฒิทางการศึกษาระดับปริญญาโทด้านจัดการเรียนการสอนขึ้นไป

ทั้งนี้ จะต้องปรากฏผลการวิเคราะห์ ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบสัมภาษณ์อาจารย์ผู้สอน โดยนำผลการวิเคราะห์มาเทียบกับเกณฑ์การพิจารณาค่า (IOC : Index Of Item Objective Congruence) ที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.66-1.00 ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 ถือว่าอยู่ในเกณฑ์ใช้ได้ (สุรพงษ์ คงสัตย์ และ ชีรชาติ ธรรมวงศ์, (2551)

6. นำแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง ให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบคุณภาพตามแนวคิดของ ลิเคิร์ต (Likert, 1967) (อ้างถึงใน จุฑามาศ เพิ่มพูนเจริญยศ, 2561) ซึ่งมีการประเมินค่า (Rating scale)

กำหนดเกณฑ์การให้คะแนน 5 ระดับ คือ มีรายละเอียดออกได้ดังนี้

6.1 มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/เหมาะสมมากที่สุด

6.2 มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/เหมาะสมมาก

6.3 มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/เหมาะสมปานกลาง

6.4 มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/เหมาะสมน้อย

6.5 มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/เหมาะสมน้อยที่สุด

โดยนำคะแนนมาหาค่าเฉลี่ย แล้วกำหนดเกณฑ์ในการแปลความหมายค่าเฉลี่ย 5 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด, 2553) ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.51 - 5.00 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 3.51 - 4.50 หมายถึง เหมาะสมมาก

คะแนนเฉลี่ย 2.51 - 3.50 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.51 - 2.50 หมายถึง เหมาะสมน้อย

คะแนนเฉลี่ย 1.00 - 1.50 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

โดยปรากฏผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง ของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มีภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งมีคะแนน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.69 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.41 แสดงให้เห็นว่าผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นไปในทิศทางเดียวกัน ถือว่าอยู่ในเกณฑ์ใช้ได้

7. นำแผนการจัดการเรียนรู้ หลักสูตรการพัฒนาการสร้างสื่อไมโครเลิร์นนิ่ง ด้วยเทคนิคการเขียนเนื้อหา (Content) มาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน

8. นำแผนการจัดการเรียนรู้ หลักสูตรการพัฒนาการสร้างสื่อไมโครเลิร์นนิ่ง ด้วยเทคนิคการเขียนเนื้อหา (Content) ที่แก้ไขสมบูรณ์แล้วไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย คือผู้ที่ผ่านการเลือกแบบโควตา จำนวนทั้งสิ้น 40 คน โดยคัดเลือกจากการรับสมัคร มีคุณสมบัติตามหลักเกณฑ์ตามที่กำหนดไว้ในประกาศรับสมัครผ่าน Google Form ตามเงื่อนไข และสามารถใช้โปรแกรมตัดต่อ InShot หรือโปรแกรมอื่นๆ ในการตัดต่อวิดีโอในสมาร์ตโฟน

2.2 การสร้างสื่อการเรียนรู้การเนื้อหา (Content) วิดีโอสั้น

ผู้วิจัยมีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

1. ทำการค้นคว้าเอกสาร ตำรา แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง กับเทคนิคการสอนแบบ Micro-Learning

2. นำผลการวิเคราะห์เนื้อหาจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อสารมวลชน จำนวน 3 ท่าน ไปใช้ในการออกแบบสื่อการเรียนรู้เชิงรุก โดยสร้างสื่อไมโครเลิร์นนิ่ง (Micro-Learning) เป็นสื่อวิดีโอสั้น ได้แก่ วิดีโอรูปแบบแนวตั้ง มีความยาวไม่เกิน 60 วินาที

มีกระบวนการดังนี้

โดยผู้วิจัยจะนำหลักการผลิตสื่อ 3 P มาใช้ในการผลิตสื่อในครั้งนี้ ที่ประกอบด้วย ขั้นตอน 3 ข้อ ดังนี้

P 1 = Pre- production	คือ ขั้นตอนของการเตรียมงาน ก่อนที่จะผลิตรายการจริง
P 2 = Production	คือ ขั้นตอนของการผลิตรายการ
P 3 = Post -production	คือ ขั้นตอนสุดท้าย เป็นการตัดต่อก่อนที่จะนำไปเผยแพร่

1. Pre – Production ขั้นตอนของการเตรียมงาน

- 1.1 มีการวางแผน (Plan) ก่อนที่จะมีการผลิตสื่อ ผู้วิจัยจะประชุมปรึกษาหารือกับทีมผู้ผลิตสื่อ ตั้งแต่โครงเรื่อง
- 1.2 การจัดทำเนื้อหา (Content) โดยกำหนดขอบเขตให้ชัดเจนตั้งแต่แรก
- 1.3 เขียนบท (Script) บท รูปแบบของการถ่ายทำ เทคนิคที่ใช้ในการถ่ายทำ
- 1.4 การประสานงาน (Co-ordinate) ประสานงานถือเป็นเรื่องสำคัญหากมีการประสานงานที่ดี งานจะราบรื่น และมีความรวดเร็ว ทั้งนี้จะขอคำแนะนำจาก ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ ช่วยเสนอแนะกับผู้วิจัยเพิ่มเติม

2. Production การผลิตหรือถ่ายทำ

- 2.1 การถ่ายทำในสถานที่ (Studio)
- 2.2 การถ่ายทำนอกสถานที่ (Outdoor)

ขั้นตอนของการผลิตรายการ อาจจะมีการถ่ายทำทั้ง ในสถานที่ (Studio) นอกสถานที่ (Outdoor) โดยจะใช้บทในการกำหนดสถานที่ถ่ายทำตามความเหมาะสม โดยบทจะประกอบไปด้วย เรื่องที่ผู้วิจัยนำไปสอนในกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก จำนวน 8 คลิป วิดีโอสั้น ดังนี้

- คลิปวิดีโอที่ 1. จาก YouTube Shorts เรื่อง บ้านส่วนพระองค์ “สมเด็จพระเทพ” ที่อุทัยธานี
- คลิปวิดีโอที่ 2. TikTok เรื่อง เมืองโบราณพิพิธภัณฑสถานกลางแจ้งที่ใหญ่ที่สุดในโลก
- คลิปวิดีโอที่ 3. IG Reels เรื่อง คาเฟ่แห่งแรกของประเทศไทยอายุมากกว่า 100 ปี
- คลิปวิดีโอที่ 4. Facebook Reels เรื่อง ไปอยุธยาเที่ยวที่ไหนดี
- คลิปวิดีโอที่ 5 จาก YouTube Shorts เรื่อง รู้จัก YouTube Shorts ใน 1 นาที
- คลิปวิดีโอที่ 6 จาก TikTok เรื่อง รู้จัก TikTok ใน 1 นาที
- คลิปวิดีโอที่ 7 จาก IG Reels เรื่อง รู้จัก IG Reels ใน 1 นาที
- คลิปวิดีโอที่ 8 Facebook Reels เรื่อง รู้จัก Facebook Reels ใน 1 นาที

คลิปวิดีโอสั้นที่จัดสร้างขึ้น ผู้วิจัยสร้างขึ้นจากเครื่องมือวิจัย คือ แบบสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อมวลชน จำนวน 5 ท่าน โดยผู้วิจัยได้นำแบบสัมภาษณ์ดังกล่าวไปให้ผู้ทรงเชี่ยวชาญตรวจหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา

ก่อนนำเอาแบบสัมภาษณ์นั้นไปสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อสารมวลชน และนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ มาจัดเรียงสรุปเป็นลำดับขั้น จากนั้นจึงนำเอาสื่อนั้นไปใช้เพื่อเพื่อจัดการเรียนรู้ในกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก

3. Post -production คือ ขั้นตอนสุดท้ายในการผลิตสื่อ เป็นการตัดต่อ ก่อนที่จะนำสื่อวิดีโอที่จัดสร้างขึ้นไปเผยแพร่ การตัดต่องานสื่อที่ดีนั้นช่วยทำให้เนื้อเรื่องน่าสนใจ และทำให้ผู้ชมเกิดการเรียนรู้จากสื่อที่ผลิตขึ้นมาได้ กล่าวคือ เริ่มต้นตั้งแต่การใส่ตัวอักษร ข้อความตัวอักษรในแต่ละงาน อาทิ เช่น งานวิดีโอเพื่อการเรียน งานวิดีโอสั้น งานวิดีโอเพื่อการบันเทิง ทุกข้อที่กล่าวมานั้นล้วนต้องใช้ตัวอักษรที่มีความต่างกัน อีกประการที่ต้องคำนึง คือ เสียงประกอบ และเทคนิคพิเศษต่าง ๆ แม้แต่เสียงบรรยาย ที่การมีการพากย์เสียงลงไปใหม่ก็ควรมีวิธีการพากย์เสียงที่ต่างกัน การพากย์เสียงมีส่วนสำคัญที่จะช่วยทำให้คลิปวิดีโอน่าติดตาม ทั้งนี้การตัดวิดีโอแบบสั้น วิดีโอแบบแนวตั้ง (Shorts) ความยาวไม่เกิน 60 วินาที เนื่องจากระยะเวลาสั้น ควรตัดต่อคลิปโดยมีหลักการ 3 ข้อ ดังต่อไปนี้

1. การตัดต่อต้องตัดให้มีความกระชับ
2. สื่อสารอย่างตรงไปตรงมา
3. คนดูเข้าใจทันที

ขณะที่การตัดต่อในรูปแบบแอนอนปกติ หรือรูปแบบ YouTube จะใช้เทคนิคที่ต่างออกไป จากการตัดต่อในรูปแบบแนวตั้ง ทั้งนี้ก่อนการนำเสนอสื่อวิดีโอควรยึดหลัก 3 ข้อ ต่อไปนี้

1. ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา ทั้งภาพ เสียง หากข้อความ ภาพ หรือ เสียง มีส่วนใดส่วนหนึ่งมีความผิดพลาด ให้ทำการแก้ไขให้สมบูรณ์ก่อนจะนำสื่อวิดีโอดังกล่าวไปเผยแพร่
2. ทำการแก้ไขวิดีโอ หรืออาจมีการถ่ายทำใหม่ในบางฉากเพื่อความสมบูรณ์ หลังตรวจแล้วพบความผิดพลาด ตามที่กล่าวในข้อที่ 1 ทั้งนี้อยู่ในดุลพินิจของผู้ผลิตสื่อ
3. ตรวจสอบงานให้มีความถูกต้องทั้งหมด ก่อนนำวิดีโอไปโพสต์บนสื่อออนไลน์เพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ โดยสามารถนำไปจัดการเรียนรู้ได้ทั้งแบบออนไลน์ และใช้สอนในห้องเรียน โดยสื่อที่กล่าวถึงต่อไปนี้ คือ สื่อวิดีโอสั้น เช่น

Facebook Reels

YouTube Shorts

IG Reels

Tiktok

แผนกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกที่ 1 เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง

ตารางที่ 3.8 รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก เรื่อง “ก่อนเริ่มต้นสร้างคอนเทนต์ในสื่อวิดีโอสั้น”

วัตถุประสงค์	กิจกรรมการเรียนรู้	เครื่องมือสื่อ	อุปกรณ์	ประเมิน
<p>1. อธิบายหลักการสร้างเนื้อหา (Content) วิดีโอสั้น ในสื่อออนไลน์ได้</p> <p>2. เพื่อให้ผู้เรียนได้เตรียมความพร้อมเพื่อการเรียนรู้ในขั้นต่อไป (P)</p> <p>3. นำแนวคิดหลังดูสื่อวิดีโอสั้นไปปรับใช้กับการเขียนเนื้อหา (Content) (A)</p>	<p>ครั้งที่ 1 การจัดการเรียนรู้ จัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกออนไลน์ โดยใช้เทคนิคการสอน : Flipped Classroom</p> <p>1. เริ่มจากการเปิดรับสมัครผู้เข้าอบรมผ่านการลงทะเบียนในโปรแกรม Google Form เลือกแบบโควตาจำนวนทั้งสิ้น 40 คน ที่ผ่านการคัดเลือกจากการรับสมัคร โดยมีคุณสมบัติตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในประกาศ Google Form ตามเงื่อนไข และสามารถใช้โปรแกรมตัดต่อ InShot หรือโปรแกรมอื่นๆ ในการตัดต่อวิดีโอในสมาร์ทโฟนได้</p> <p>3. ทำการประกาศรายชื่อผู้ผ่านการคัดเลือกเพื่อเข้าร่วมจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก โดยผู้วิจัยจะส่งรายละเอียดตอบกลับผู้ผ่านการคัดเลือกผ่าน E-mail รายละเอียดประกอบด้วย</p> <ul style="list-style-type: none"> - แจ้งผ่านการคัดเลือกเข้ารับการอบรม - วัตถุประสงค์ของหลักสูตร - รายละเอียดการอบรม ทั้งหมด 3 แผน - เกณฑ์การประเมิน 	<p>Facebook Group</p> <p>Line Group</p>	<p>วิดีโอสื่อการสอน เรื่อง “ก่อนเริ่มต้นสร้างคอนเทนต์ในสื่อวิดีโอสั้น” จำนวน 15 ชุด</p>	<p>ผู้สมัครต้องมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมตัดต่อ InShot หรือโปรแกรมการตัดต่อวิดีโอในสมาร์ทโฟน อื่นๆ</p> <p>แบบสอบถามจาก Google Form</p>

ตารางที่ 3.8 (ต่อ)

วัตถุประสงค์	กิจกรรมการเรียนรู้	เครื่องมือสื่อ	อุปกรณ์	ประเมิน
	<ul style="list-style-type: none"> - แจ้งรายละเอียดการเตรียมคลิปวิดีโอสำหรับการนำมาสร้างเนื้อหา (Content) - และเงื่อนไขต่างๆ - แบนลิงค์ห้องจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก แบบ Flipped Classroom ให้ผู้เข้าร่วมอบรม เพื่อเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง เทคนิคการสอนแบบ Flipped Classroom เรื่อง “ก่อนเริ่มต้นสร้างคอนเทนต์ในสื่อวิดีโอสั้น” <p>4. ประเมินผู้เข้ารับการอบรมหลังจากเรียนด้วยรูปแบบ Flipped Classroom โดยจะให้ผู้เข้ารับการอบรมตอบแบบสอบถามผ่านโปรแกรม Google Form ที่สร้างขึ้นมาจากเนื้อหาการเรียนรู้ ทั้งนี้เพื่อเตรียมความพร้อมให้ผู้เข้ารับการอบรมก่อนเข้าร่วมอบรมออนไลน์ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ต่อไป</p>	Facebook Group Line Group	วิดีโอสื่อการสอน เรื่อง “ก่อนเริ่มต้นสร้างคอนเทนต์ในสื่อวิดีโอสั้น” จำนวน 15 ชุด	ผู้สมัครต้องมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมตัดต่อ InShot หรือโปรแกรมการตัดต่อวิดีโอในสมาร์ตโฟน อื่นๆ แบบสอบถามจาก Google Form

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกที่ 2 ทักษะการเขียนเนื้อหา (Content) ในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง

ตารางที่ 3.9 รูปแบบการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนเนื้อหา (Content) วิดีโอสั้นในสื่อออนไลน์

วัตถุประสงค์	กิจกรรมการเรียนรู้	เครื่องมือ/สื่อ	อุปกรณ์	ประเมิน
1. อธิบายหลักการสร้างเนื้อหา (Content) วิดีโอสั้น ในสื่อออนไลน์ได้ 2. สามารถสร้างเนื้อหา (Content) วิดีโอสั้นได้เหมาะสมกับแพลตฟอร์มสื่อที่เผยแพร่ 3. นำสื่อวิดีโอสั้นไปประยุกต์ใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ได้	<p>ขั้นที่ 1 (Orientation) 20 นาที</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนพูดคุยทักทายผู้เข้าร่วมกิจกรรม สร้างความคุ้นเคย 2. ผู้สอนแจ้งวัตถุประสงค์การจัดอบรมและการประเมิน 3. ผู้สอนให้ผู้เรียนดูภาพสื่อความหมาย ตั้งคำถาม ให้ผู้เรียนร่วมกันตอบ เพื่อกระตุ้นผู้เรียน 4. เล่นเกมปรบมือ 5. จากนั้นเปิดคลิปวิดีโอ 4 เรื่องประกอบด้วย <ul style="list-style-type: none"> คลิปวิดีโอที่ 1 จาก YouTube Shorts คลิปวิดีโอที่ 2 จาก TikTok คลิปวิดีโอที่ 3 IG Reels คลิปวิดีโอที่ 4 Facebook Reels แต่ละคลิปมีความยาว 1 นาที เพื่อสร้างแรงบันดาลใจ 	Canva YouTube	คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน อินเทอร์เน็ต	แบบสังเกต พฤติกรรม
	<p>ขั้นที่ 2 (Presentation) 1 ชั่วโมง 40 นาที</p> <p>ผู้สอนใช้สื่อการสอน โดยเปิดการเรียนรู้จำนวน 4 เรื่อง</p> <ol style="list-style-type: none"> คลิปวิดีโอที่ 5 YouTube Shorts เรื่อง รู้จัก YouTube Shorts ใน 1 นาที คลิปวิดีโอที่ 6 TikTok เรื่อง รู้จัก TikTok ใน 1 นาที คลิปวิดีโอที่ 6 IG Reels เรื่อง รู้จัก IG Reels ใน 1 นาที คลิปวิดีโอที่ 7 Facebook Reels เรื่อง รู้จัก Facebook Reels ใน 1 นาที 	YouTube Canva Facebook Reels เกม Kahoot	คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน อินเทอร์เน็ต	แบบประเมิน ความรู้

ตารางที่ 3.9 (ต่อ)

วัตถุประสงค์	กิจกรรมการเรียนรู้	เครื่องมือ/สื่อ	อุปกรณ์	ประเมิน
	<p>1. เนื้อหาจะอธิบายข้อมูลต่างๆ ของแพลตฟอร์มต่อไปนี้ Facebook Reels, YouTube Shorts, TikTok , IG Reels</p> <ul style="list-style-type: none"> - ข้อดีของแต่ละแพลตฟอร์ม - การใช้งาน - ฟังก์ชัน - การประยุกต์ใช้งาน <p>2. แทรกความรู้ การเขียนเนื้อหา (Content) ยังไงให้น่าสนใจ ใช้ Canva โดยเน้นรูปภาพเล่าเรื่อง ตัวหนังสือสะดุดตา โดยมีหัวข้อการบรรยายต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - Facebook Reels คืออะไร - จุดเด่นของ TikTok - เนื้อหา (Content) ใน YouTube Shorts - IG Reels กับ Facebook Reels - ประโยชน์ของการสร้างเนื้อหาเจาะจงเฉพาะกลุ่ม <p>จากนั้นเข้าสู่การเล่นเกมน โดยในเกมจะมีคำถามทบทวนบทเรียนที่ได้เรียนไป โดยใช้เกม Kahoot สร้างเป็นคำถามตามหัวหัวที่เรียน เมื่อเล่นเกมเสร็จแล้ว ผู้เรียนจะทราบคะแนนอัตโนมัติ และหากตอบผิดก็จะทราบคำตอบที่ถูกต้อง การร่วมอภิปรายผู้สอนต้องพูดเสริมแรง</p>	<p>YouTube Canva Facebook Reels เกม Kahoot</p>	<p>คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน อินเทอร์เน็ต</p>	<p>แบบประเมิน ความรู้</p>

ตารางที่ 3.9 (ต่อ)

วัตถุประสงค์	กิจกรรมการเรียนรู้	เครื่องมือ/สื่อ	อุปกรณ์	ประเมิน
	<p>ขั้นที่ 3 (Practice) 60 นาที ผู้สอนนำผู้เรียนไปยังเนื้อหาการเรียน เรื่องการสร้างเนื้อหา (Content) Facebook Reels</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. แนะนำใช้แอปพลิเคชัน Inshot สำหรับตัดต่อในมือถือ 2. สอนใช้เครื่องมือเบื้องต้น ฟังก์ชัน ต่างๆ 3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติไปพร้อมกันกับผู้สอน <p>ช่วงที่ 2 (13.00 – 16.00 น.) การสร้างเนื้อหา (Content) 50 นาที</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. นำเนื้อหาที่ร่างไว้เบื้องต้นมาเขียนรายละเอียดเพิ่มเติมบทพูดลงไป 2. เปลี่ยนขนาดวิดีโอเป็นแนวตั้ง 3. ลบไล่น้ำออกจากวิดีโอ 4. ลงเสียงบรรยาย 	Inshot YouTube Facebook Reels	คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน อินเทอร์เน็ต	แบบสังเกต พฤติกรรม
	<p>ขั้นที่ 4 (Apply) 50 นาที ให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 8 คน ตามความสมัครใจ ผู้เข้าร่วมการอบรม เข้า Padlet ลิงค์ที่ผู้สอนจัดเตรียม จากนั้นศึกษา โจทย์ร่วมกันกับสมาชิกในกลุ่มตามการแบ่งกลุ่ม</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. นำเนื้อหา (Content) ของแต่ละคนมารวมอภิปราย 2. เลือกหนึ่งเนื้อหา ต่อหนึ่งกลุ่ม อับโหลดเข้าแอป Inshot 3. สมาชิกในกลุ่ม ร่วมกันเสนอความคิดในการออกแบบเนื้อหา (Content) 	Padlet InShot	คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน อินเทอร์เน็ต	แบบสังเกต พฤติกรรม

ตารางที่ 3.9 (ต่อ)

วัตถุประสงค์	กิจกรรมการเรียนรู้	เครื่องมือ/สื่อ	อุปกรณ์	ประเมิน
	<p>สร้างวิดีโอสั้นไปพร้อมกันกับผู้สอน <u>60 นาที</u></p> <p>4. ช่วยกันอภิปรายหาข้อสรุป และตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา แล้วนำสิ่งที่สร้างในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่งมาโพสต์ลงใน Padlet</p> <p>5. เลือกช่องทางในการโพสต์สื่อ โดยมีช่องทางดังต่อไปนี้</p> <p>5.1 Facebook Reels</p> <p>5.2 IG Reels</p> <p>5.3 TikTok</p> <p>5.4 YouTube Shorts</p> <p>6. ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา (Content) ให้เหมาะสมกับแพลตฟอร์มที่จะนำไปโพสต์</p> <p>7. ทำการโพสต์ลงในสื่อ</p>		คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน อินเทอร์เน็ต	แบบสังเกต พฤติกรรม
	<p><u>ขั้นที่ 5 (Wrap-up) 20 นาที</u></p> <p>1. ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้</p> <p>2. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับเรื่องที่สอน การสร้างเนื้อหา (Content) วิดีโอสั้นสำหรับสื่อออนไลน์</p> <p>3. ส่งแบบประเมินหลังการอบรม ให้ผู้เข้ารับการอบรม ประเมินผ่าน Google Forms</p>		คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน อินเทอร์เน็ต	แบบสังเกต พฤติกรรม

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกที่ 3 ทักษะการเขียนเนื้อหา (Content) ในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง

ตารางที่ 3.10 รูปแบบการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างวิดีโอสั้นด้วยเทคนิคการพากย์เสียง เวลา 6 ชั่วโมง ช่วงที่ 1 09.00-12.00 ช่วงที่ 1 13.00-16.00

วัตถุประสงค์	กิจกรรมการเรียนรู้	เครื่องมือ/สื่อ	อุปกรณ์	ประเมิน
<p>1. อธิบายวิธีการลงเสียงในคลิปสั้นได้</p> <p>2. สามารถลงเสียงในคลิปสั้นได้เหมาะสมกับเนื้อหา (Content)</p> <p>3. สามารถประยุกต์นำวิธีการลงเสียงคลิปสั้นไปในการสร้างเนื้อหา (Content) ในสื่อการเรียนรู้ไมโครเลิร์นนิ่งได้</p>	<p>ขั้นตอนที่ 1 1 ชั่วโมง 30 นาที</p> <p>สร้างบรรยากาศในห้องเรียน การเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิดเห็น (Think-Pair-Share)</p> <p>1. พูดคุยเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกครั้งที่ผ่านมา</p> <p>2. ถามคำถามรับฟัง ก่อนจะเริ่มสร้างคำถาม “มีใครเคยลงเสียงบ้าง ลงเสียงในแพลตฟอร์มไหน” เมื่อได้คำตอบมาแล้วพูดคุยสักครู่ จากนั้น เปิดคลิปที่ 1 (มีเฉพาะเสียงไม่มีภาพ) เป็นตัวอย่างการลงเสียงให้ฟัง โดยให้ผู้เข้าร่วมอบรมหลับตาแล้วจินตนาการตามเสียงที่บรรยาย ถามคำถาม” จากคลิปเสียงนี้มีใครมองเห็นภาพอะไรบ้าง” พูดคุยสักครู่ จากนั้นเปิดคลิปวิดีโอที่ 2 เรื่อง “คาเฟ่แห่งแรกของไทย อายุ 100 กว่าปี” ให้ผู้เข้าร่วมอบรมชม เป็นคลิปเสียงเดิมจากคลิปก่อนหน้านี้ที่เปิด (มีภาพคลิปวิดีโอประกอบ)</p> <p>3. ให้ผู้เข้าร่วมอบรมทำแบบประเมินก่อนเรียนผ่าน Padlet มีคำถาม 2 ข้อ เกี่ยวกับคลิปที่เปิดให้ชม</p> <p>ข้อที่ 1. การใช้เสียงพากย์ในคลิปใช้เทคนิคการแบบใด</p> <p>ข้อที่ 2. คุณค่าของคลิป</p>	<p>Canva</p> <p>YouTube</p> <p>Padlet</p>	<p>คอมพิวเตอร์</p> <p>สมาร์ทโฟน</p> <p>อินเทอร์เน็ต</p>	<p>แบบประเมิน</p> <p>ก่อนเรียน</p>

ตารางที่ 3.10 (ต่อ)

วัตถุประสงค์	กิจกรรมการเรียนรู้	เครื่องมือ/สื่อ	อุปกรณ์	ประเมิน
	<p>ขั้นตอนที่ 1 <u>1 ชั่วโมง 30 นาที</u></p> <p>สร้างบรรยากาศในห้องเรียน การเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิด (Think-Pair-Share)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. พูดคุยเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกครั้งที่ผ่านมา 2. ถามคำถามรับฟัง ก่อนจะเริ่มสร้างคำถาม “มีใครเคยลงเสียงบ้าง ลงเสียงในแพลตฟอร์มไหน” เมื่อได้คำตอบมาแล้วพูดคุยสักครู่ จากนั้น เปิดคลิปที่ 1 (มีเฉพาะเสียงไม่มีภาพ) เป็นตัวอย่างการลงเสียงให้ฟัง โดยให้ผู้เข้าร่วมอบรมหลับตาแล้วจินตนาการตามเสียงที่บรรยาย ถามคำถาม “จากคลิปเสียงนี้มีใครมองเห็นภาพอะไรบ้าง” พูดคุยสักครู่ จากนั้นเปิดคลิปวิดีโอที่ 2 เรื่อง “คาเฟ่แห่งแรกของไทยอายุ 100 กว่าปี ” ให้ผู้เข้าร่วมอบรมชม เป็นคลิปเสียงเดิมจากคลิปก่อนหน้าที่เปิด (มีภาพคลิปวิดีโอประกอบ) 3. ให้ผู้เข้าร่วมอบรมทำแบบประเมินก่อนเรียนผ่าน Padlet มีคำถาม 2 ข้อ เกี่ยวกับคลิปที่เปิดให้ชม <ul style="list-style-type: none"> ข้อที่ 1. การใช้เสียงพากย์ในคลิปใช้เทคนิคการแบบใด ข้อที่ 2. คุณค่าของคลิป 4. ให้ผู้อบรมเรียนศึกษาบทสำหรับพากย์เสียงคลิปสั้นในสื่อวิดีโอที่เขียนในการอบรมครั้งที่แล้ว โดยบทดังกล่าวจะนำมาฝึกพากย์เสียงในการอบรมครั้งนี้ 	<p>Canva</p> <p>YouTube</p> <p>Padlet</p>	<p>คอมพิวเตอร์</p> <p>สมาร์ทโฟน</p> <p>อินเทอร์เน็ต</p>	<p>แบบประเมิน</p> <p>ก่อนเรียน</p>

ตารางที่ 3.10 (ต่อ)

วัตถุประสงค์	กิจกรรมการเรียนรู้	เครื่องมือ/สื่อ	อุปกรณ์	ประเมิน
	<p>ขั้นตอนที่ 2 การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning group) (1 ชั่วโมง)</p> <p>1. วิทยากรทำการแบ่งกลุ่มให้ผู้เข้าร่วมการอบรม โดยให้เข้าร่วมกลุ่มตามความสมัครใจ มีจำนวนทั้งหมด 5 กลุ่ม จากนั้นให้ดูคลิปวิดีโอสั้นการเรียนรู้จาก YouTube</p> <p>กลุ่มที่ 1. ศึกษาการลงเสียงในคลิปสั้น ประเภท การศึกษา กลุ่มที่ 2. ศึกษาการลงเสียงในคลิปสั้น ประเภท สารคดี</p> <p>กลุ่มที่ 3. ศึกษาการลงเสียงในคลิปสั้น ประเภท ข่าวสาร</p> <p>กลุ่มที่ 4. ศึกษาการลงเสียงในคลิปสั้น ประเภท เรื่องเล่า</p> <p>กลุ่มที่ 5. ศึกษาการลงเสียงในคลิปสั้น ประเภท ขยายสินค้า</p> <p>2. เมื่อแต่ละกลุ่มศึกษาประเด็นตามโจทย์เรียบร้อยแล้ว ให้ผู้เข้าร่วมอบรมนำข้อมูลที่ได้ศึกษามานำเสนอผ่าน Canva หรือ Power point โดยให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการนำเสนอ จากนั้นให้ร่วมกันอภิปราย และผู้สอนพุดสรุปประเด็น</p>			

ตารางที่ 3.10 (ต่อ)

วัตถุประสงค์	กิจกรรมการเรียนรู้	เครื่องมือ/สื่อ	อุปกรณ์	ประเมิน
	<p>ชั้นที่ 3. การเรียนรู้แบบทบทวนโดยผู้เรียน (Student-led review sessions) (1.30 ชั่วโมง)</p> <p>เปิดวิดีโอสั้นให้ผู้เรียนดู เป็นวิดีโอสั้นแนวตั้ง มีความยาวไม่เกิน 1 นาที จำนวน 5 คลิป ประเด็นเกี่ยวกับเรื่อง “เตรียมตัวอย่างไรก่อนพากย์เสียงในคลิปวิดีโอสั้น”</p> <ul style="list-style-type: none"> - รู้จักอุปกรณ์ในการพากย์เสียงสื่อวิดีโอสั้น - มือใหม่เริ่มต้นพากย์เสียง - เตรียมตัวอย่างไรก่อนลงพากย์เสียงในคลิปวิดีโอสั้น - รักษาสุขภาพเพื่อเสียงที่ดีมีคุณภาพ - วิธีการลงเสียงบรรยายให้น่าสนใจในวิดีโอสั้น <p>เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้ที่ได้เรียนมา หลังจากดูคลิปพิจารณาข้อสงสัยต่าง ๆ โดยสามารถถามวิทยากรได้ตลอดเวลา วิทยากรจะทำหน้าที่คอยช่วยเหลือกรณีที่มีปัญหาต่างๆ ชั้นตอนนี้เปิดโอกาสให้ผู้เข้าอบรมได้ซักถาม จากนั้นวิทยากรให้ผู้อบรมสรุปประเด็นลงใน Jamboard https://shorturl.asia/JNBT2 แบ่งกันสรุปคนละ 1 ข้อ จากนั้นนำเข้าสู่หัวข้อการนัดลั่นก่อนการลงเสียงบรรยาย โดยเปิดคลิปเรื่อง การนัดลั่นก่อนการพากย์เสียงในคลิปวิดีโอสั้น จากนั้นฝึกผู้เข้าร่วมอบรมนัดลั่นไปพร้อมกันกับผู้สอน</p>	<p>Canva</p> <p>YouTube</p> <p>Padlet</p>	<p>คอมพิวเตอร์</p> <p>สมาร์ทโฟน</p> <p>อินเทอร์เน็ต</p>	<p>แบบสังเกต</p> <p>พฤติกรรม</p>

ตารางที่ 3.10 (ต่อ)

วัตถุประสงค์	กิจกรรมการเรียนรู้	เครื่องมือ/สื่อ	อุปกรณ์	ประเมิน
	<p>ชั้นที่ 4. การเรียนรู้แบบใช้เกม (Games) (1 .30 ชั่วโมง)</p> <p>1. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยวิทยากรนำเกม Wordwall เข้าบูรณาการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก หลังจากทบทวนบทเรียนในชั้นที่ผ่านมา โดยการนำเอาเกม Wordwall นำมาประยุกต์สร้างกิจกรรมการเรียนรู้ https://shorturl.asia/mp2Js ชื่อแบบทดสอบ”การสร้างวิดีโอสั้นด้วยเทคนิคการพากย์เสียง”</p> <p>2. วิทยากรแจ้งเกณฑ์การประเมินชิ้นงาน คลิปวิดีโอสั้น</p> <p>3. ให้ผู้เข้าร่วมอบรมนำคลิปที่สร้างขึ้นจากบทเขียนสำหรับการลงเสียง มาพากย์เสียง โดยให้แยกย้ายลงเสียงตามอรรถาธิบาย</p> <p>4. นำคลิปที่พากย์เสียงเรียบร้อยแล้วมานำเสนอโดยมีเงื่อนไขสำคัญ 2 ข้อ นอกจากเงื่อนไขอื่น</p> <p>4.1 สร้างคุณค่าของคลิปด้วยเสียงที่น่าจดจำ</p> <p>4.2 นำเรื่องที่อยู่ในกระแสมาเขียนเป็นบทสำหรับลงเสียง</p>	<p>Canva</p> <p>YouTube</p> <p>Padlet</p>	<p>คอมพิวเตอร์</p> <p>สมาร์ทโฟน</p> <p>อินเทอร์เน็ต</p>	<p>แบบสังเกต</p> <p>พฤติกรรม</p>

ตารางที่ 3.10 (ต่อ)

วัตถุประสงค์	กิจกรรมการเรียนรู้	เครื่องมือ/สื่อ	อุปกรณ์	ประเมิน
	<p>ขั้นที่ 5. การเรียนรู้แบบวิเคราะห์วิดีโอ (Analysis or reactions to videos) (1.10 ชั่วโมง)</p> <p>เปิดผลงานของผู้เข้าอบรม ซึ่งเป็นวิดีโอสั้น คลิปละ 1 นาที ที่ผ่านตามเกณฑ์เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมร่วมประเมิน เป็นคลิปวิดีโอสั้นด้วยเทคนิคการพากย์เสียง โดยการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งที่ได้ดูและประเมินเป็นคะแนนตามเกณฑ์ ทั้งนี้วิทยากรจะนำประเด็น และขึ้นเกณฑ์การให้คะแนนหน้าจอเพื่อให้ผู้ประเมินร่วมประเมินตามขั้นตอนดังนี้</p> <p>จัดกิจกรรมการเรียนรู้ ประเมินชิ้นงาน 3 ชิ้น ดังนี้</p> <p>ขั้นที่ 1 ผู้เข้าร่วมอบรมประเมินชิ้นงาน ชิ้นปฐมภูมิ โดยใช้เกณฑ์ที่ผู้วิจัยสร้าง</p> <p>ขั้นที่ 2 ผู้วิจัยประเมินชิ้นงาน ชิ้นทุติยภูมิ ตามเกณฑ์ที่ผู้วิจัยสร้าง</p> <p>ขั้นที่ 3 ผู้เชี่ยวชาญประเมินชิ้นงาน ชิ้นตติยภูมิ ตามเกณฑ์ที่ผู้วิจัยสร้าง</p>	<p>Canva</p> <p>YouTube</p> <p>Padlet</p> <p>Wordwall</p>	<p>คอมพิวเตอร์</p> <p>สมาร์ทโฟน</p> <p>อินเทอร์เน็ต</p>	<p>แบบสังเกต</p> <p>พฤติกรรม</p> <p>ประเมินชิ้นงานการสร้างสื่อวิดีโอสั้น</p>

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 การวิเคราะห์ข้อมูลแผนการออกแบบกิจกรรม ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากการสัมภาษณ์ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อสารมวลชน จำนวน 5 ท่าน โดยนำคำตอบจากการสัมภาษณ์ จำนวน คนละ 9 ข้อ มาสรุปรวม จากนั้นนำมาวิเคราะห์ข้อมูล และสรุปเป็นลำดับขั้น ก่อนจะนำประเด็นที่สำคัญไปใช้เป็น แนวทางวางแผนและออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอ ไมโครเลิร์นนิ่ง โดยทำการตรวจค่าความเที่ยงตรง (Validity) โดยการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน จากผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อสารมวลชน จำนวน 3 ท่าน

ระยะที่ 3 ประเมินผลงาน สื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง ด้วยเทคนิคการเขียนเนื้อหา (Content)

การให้คะแนนผลการสร้างสื่อวิดีโอสั้นไมโครเลิร์นนิ่ง เพื่อเป็นไปตามกรอบแนวคิด และวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์การประเมินและการให้ คะแนน ดังนี้

ข้อมูลเชิงปริมาณ

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณผลการสร้างสื่อวิดีโอสั้นไมโครเลิร์นนิ่ง โดยใช้การประเมินแบบ รุปริค (Scoring Rubric) อรรถรรณ อุดมสุข, และกฤษฎากาจน์ โดพิทักษ์. (2563) ดำเนินการประเมินหลัง การจัดการเรียนรู้เชิงรุก ในครั้งที่ 3 ซึ่งประกอบไปด้วยสาระสำคัญ คือ การตัดสินใจผลงานเรียนรู้เชิงรุก เรื่อง การสร้างวิดีโอสั้นด้วยเทคนิคการพากย์เสียง เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอ ไมโครเลิร์นนิ่ง

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่งครั้งที่ 3 วัน พุธที่ 22 กรกฎาคม 2565 เวลา 09.00 น.- 12.00 น. และ 13.00 น. - 16.00 น. จัดการเรียนรู้ผ่าน ระบบ Zoom โดยผู้วิจัยได้เตรียมความพร้อมอุปกรณ์ และสื่อการเรียนการสอนตามแผน โดยการนำเอา หลักการที่สำคัญของกระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบเชิงรุก Active Learning มาใช้ (McKinney (2008) ได้เสนอการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ทั้งหมด 12 ขั้นตอน โดยผู้วิจัยได้สังเคราะห์และนำมาปรับใช้ กับแผนจำนวน 5 ขั้นตอนดังนี้ 1. หลายหัวคิดดีกว่าคิดคนเดียว สังเคราะห์มาจาก การเรียนรู้แบบ แลกเปลี่ยนความคิด (Think-Pair-Share) นำไปใช้ในแผนจัดการเรียนรู้ที่ 3 ขั้นที่ 1

2. หลายมือคือพลัง สังเคราะห์มาจาก การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) นำไปใช้ในแผนจัดการเรียนรู้ที่ 3 ขั้นที่ 2

3. หลายเรื่องต้องผ่านการทบทวน สังเคราะห์มาจาก การเรียนรู้แบบทบทวนโดยผู้เรียน (Student-led review sessions) นำไปใช้ในแผนจัดการเรียนรู้ที่ 3 ชั้นที่ 3

4. หลายเกมเอามาใช้สอนได้ สังเคราะห์มาจาก การเรียนรู้แบบใช้เกม (Games) นำไปใช้ในแผนจัดการเรียนรู้ที่ 3 ชั้นที่ 4

5. เรียนรู้จากหลายวิดีโอเพื่อเป็นมือโปร สังเคราะห์มาจาก การเรียนรู้แบบวิเคราะห์วิดีโอ (Analysis or reactions to videos) นำไปใช้ในแผนจัดการเรียนรู้ที่ 3 ชั้นที่ 5

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกครั้งที่ 3

ดำเนินการดังนี้

1. ผู้วิจัยเปิดห้องเรียนให้กลุ่มตัวอย่างเข้ามายังห้องเรียนผ่าน Zoom ในช่วงเช้าตามเวลา 09.00 น. - 12.00 น. โดยวิจัยเข้าสู่บทเรียนด้วยการทักทายผู้เข้าร่วมกิจกรรมพูดคุยถึงการเรียนครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 ที่ผ่านมาจากนั้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมศึกษาบทสำหรับพากย์เสียงคลิปสั้นในสื่อวิดีโอที่เขียนในการอบรมครั้งที่แล้ว โดยบทดังกล่าวจะนำมาฝึกพากย์เสียงในการอบรมครั้งนี้

2. ให้ผู้ร่วมกิจกรรมนำบทดังกล่าวศึกษาร่วมกัน จากนั้นแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน โดยศึกษาตามประเด็นที่กำหนด 2 ประเด็น คือ 1. ความถูกต้องของเนื้อหา 2. ความเหมาะสมของแพลตฟอร์ม จากทั้งหมด 5 ประเภท ของบทลงเสียงในคลิปสั้น โดยวิทยากรจะส่งคลิปให้ผู้เข้าร่วมอบรมศึกษา โดยให้ร่วมกันดูบท (Think) จากนั้นให้แลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อนอีกคน 3 - 5 นาที (Pair) และนำเสนอประเด็นที่ศึกษาต่อผู้เรียนทั้งหมด (Share)

3. วิทยากรทำการแบ่งกลุ่มให้ผู้เข้าร่วมการอบรม โดยให้เข้าร่วมกลุ่มตามความสมัครใจ มีจำนวนทั้งหมด 5 กลุ่ม จากนั้นให้ดูคลิปวิดีโอสั้นการเรียนรู้จาก YouTube จำนวน 5 คลิป เมื่อแต่ละกลุ่มศึกษาประเด็นตามโจทย์เรียบร้อยแล้ว ให้ผู้เข้าร่วมอบรมนำข้อมูลที่ได้ศึกษามานำเสนอผ่าน Canva หรือ Power point โดยให้ทุกคนมีส่วนร่วม

4. เปิดวิดีโอสั้นให้ผู้เรียนดู เป็นวิดีโอสั้นแนวตั้ง มีความยาวไม่เกิน 1 นาที จำนวน 5 คลิป ประเด็นเกี่ยวกับเรื่อง “เตรียมตัวอย่างไรก่อนพากย์เสียงในคลิปวิดีโอสั้น” จำนวน 5 เรื่อง

5. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้ที่ได้เรียนมา หลังจากดูคลิปพิจารณาข้อสงสัยต่าง ๆ โดยสามารถถามวิทยากรได้ตลอดเวลา วิทยากรจะทำหน้าที่คอยช่วยเหลือกรณีที่มีปัญหาต่างๆ ขั้นตอนนี้เปิด

โอกาสให้ผู้เข้าอบรมได้ซักถาม จากนั้นวิทยากรให้ผู้อบรมสรุปประเด็นลงใน Jamboard แบ่งกันสรุปคนละ 1 ข้อ

6. วิทยากรนำเกม Word wall เข้าบูรณาการในการเรียนการสอน หลังทบทวนบทเรียนในชั้นที่ผ่านมา

7. การวัดและประเมินผล

1. วิธีประเมินจากการมีส่วนร่วมในการเข้าเรียน 3 ครั้ง ครั้งละ 10 % คะแนนการมีส่วนร่วม 10 %
2. เครื่องมือประเมินชิ้นงาน ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 75 ขึ้นไป

ตารางที่ 3.11 เกณฑ์การให้คะแนน 60 คะแนน ผลงานการสร้างสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง

เกณฑ์การพิจารณาให้คะแนนผลงานการออกแบบ	
คะแนน	เกณฑ์ตัดสินคุณภาพ
4	ผลงานการสร้างสื่อดี
3	ผลงานการสร้างสื่อค่อนข้างดี
2	ผลงานการสร้างสื่อพอใช้
1	ผลงานการสร้างสื่อค่อนข้างไม่ดีควรปรับปรุง

ผู้วิจัยได้สร้างเกณฑ์การให้คะแนนผลงานการสร้างสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง โดยผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะต้องผ่านเกณฑ์ตั้งแต่ระดับพอใช้ขึ้นไป ดังตารางที่ 3.15 ดังนี้

ตารางที่ 3.12 เกณฑ์สรุปผลการให้คะแนนผลงานการสร้างสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง

เกณฑ์สรุปผลการให้คะแนนผลงานการสร้างสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง	
คะแนน	เกณฑ์ตัดสินคุณภาพ
49 - 60	ผลงานการสร้างสื่อดี
37 - 48	ผลงานการสร้างสื่อค่อนข้างดี
25 - 36	ผลงานการสร้างสื่อพอใช้
13 - 24	ผลงานการสร้างสื่อค่อนข้างไม่ดีควรปรับปรุง
ต่ำกว่า 13	ผลงานการสร้างสื่อไม่ดี

ตารางที่ 3.13 แบบประเมินชิ้นงานการผลิตสื่อวีดิโอไมโครเลิร์นนิ่ง

คำชี้แจง : ให้ประเมินชิ้นงานการสร้างสื่อวีดิโอไมโครเลิร์นนิ่ง ผู้เข้าร่วมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ตามรายการที่กำหนด แล้วขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ที่	รายการประเมิน	น้ำหนัก	ระดับคะแนน				หมายเหตุ
			4	3	2	1	
1.	สร้างตามหลักการผลิตสื่อ 3P	2					
2.	เนื้อหาสั้นกระชับเข้าใจง่าย	3					
3.	มีความคิดสร้างสรรค์	2					
4.	สื่อวีดิโอมีความน่าสนใจ	3					
5.	ความสมบูรณ์ของชิ้นงานวีดิโอ	5					
รวม (60 คะแนน)							
เฉลี่ย							

ตารางที่ 3.14 เกณฑ์การประเมินชิ้นงานการสร้างสื่อวีดิโอไมโครเลิร์นนิ่ง

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้ระดับคะแนน			
	4	3	2	1
คิดอย่างเป็นระบบ โดยใช้หลักการ 3P มาเป็นแนวคิดในการผลิตสื่อวีดิโอไมโครเลิร์นนิ่ง	สามารถสร้างสื่อวีดิโอไมโครเลิร์นนิ่ง ตามหลักการ 3P ได้ครบทั้ง 3 ขั้นตอน เนื้อหา (Content) มีความชัดเจน เลือกแพลตฟอร์มในการเผยแพร่สื่อได้อย่างเหมาะสมมีคุณค่าสามารถนำไปใช้ป็นสื่อสำหรับการสอนได้	สามารถสร้างสื่อวีดิโอไมโครเลิร์นนิ่ง ตามหลักการ 3P ได้ครบทั้ง 3 ขั้นตอน เนื้อหา (Content) ค่อนข้างมีความชัดเจน เลือกแพลตฟอร์มในการเผยแพร่สื่อได้อย่างเหมาะสมมีคุณค่าสามารถนำไปใช้ป็นสื่อสำหรับการสอนได้	สามารถสร้างสื่อวีดิโอไมโครเลิร์นนิ่ง ตามหลักการ 3P ได้ 2 ขั้นตอน เนื้อหา (Content) ยังไม่ค่อยมีความชัดเจน การเลือกแพลตฟอร์มในการเผยแพร่สื่อยังไม่เหมาะสมไม่สามารถนำไปใช้ป็นสื่อสำหรับการสอนได้	สามารถสร้างสื่อวีดิโอไมโครเลิร์นนิ่ง ตามหลักการ 3P ได้ 1 ขั้นตอน มีเนื้อหา (Content) ไม่ชัดเจน เลือกแพลตฟอร์มในการเผยแพร่ไม่เหมาะสมยังไม่สามารถนำไปใช้ป็นสื่อการสอนได้

ตารางที่ 3.15 เกณฑ์การให้ระดับคะแนน

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้ระดับคะแนน			
	4	3	2	1
เนื้อหาที่มีความถูกต้อง สั้น กระชับ เข้าใจง่าย มีการประยุกต์ให้เข้ากับปัจจุบัน	เนื้อหาของสื่อวิดีโอ ถูกต้องชัดเจนให้รายละเอียดครบถ้วน ครบคลุมระดับดีเยี่ยมมีเนื้อหาที่สั้น กระชับเข้าใจง่าย และมีการประยุกต์ใช้สื่อสมัยใหม่	เนื้อหาของสื่อวิดีโอ ถูกต้องค่อนข้างชัดเจนให้รายครอบคลุมในระดับดี เนื้อหายังไม่กระชับเท่าที่ควรมีการประยุกต์ใช้สื่อสมัยใหม่	เนื้อหาของสื่อวิดีโอ ถูกต้องยังไม่ค่อยชัดเจนให้รายครอบคลุมปานกลาง เนื้อหายังไม่กระชับเท่าที่ควร ไม่มีการประยุกต์ใช้สื่อสมัยใหม่	เนื้อหาของสื่อวิดีโอไม่ถูกต้อง และไม่ชัดเจนในเนื้อหา และเนื้อหาไม่ครอบคลุม เนื้อหายังไม่กระชับ ไม่มีการประยุกต์ใช้สื่อสมัยใหม่
ความคิดสร้างสรรค์	เนื้อหา (Content) มีความทันสมัย แสดงถึงการมีความคิดสร้างสรรค์ที่แปลกใหม่ได้โดดเด่นชัดเจน	เนื้อหา(Content) ค่อนข้างมีความทันสมัย แสดงถึงการมีความคิดสร้างสรรค์ได้โดดเด่นชัดเจน	เนื้อหา(Content) ยังไม่มีความทันสมัย ไม่มีการแสดงถึงเนื้อหาที่มีความคิดสร้างสรรค์ และยังไม่ชัดเจน	เนื้อหา(Content) ไม่มีความทันสมัย ไม่มีการแสดงถึงเนื้อหาที่มีความคิดสร้างสรรค์ ยังเป็นรูปแบบเดิม
สื่อวิดีโอ มีความน่าสนใจ	ภาพเคลื่อนไหวมีความสวยงาม มีความน่าสนใจ ดึงดูดผู้ชม คลิปวิดีโอในระดับดีเยี่ยม	ภาพเคลื่อนไหวมีความสวยงาม มีความน่าสนใจ แต่ยังไม่ดึงดูดผู้ชม	ภาพเคลื่อนไหวที่ใช้ มีสีสันไม่สวยงาม ยังไม่ค่อยน่าสนใจ	ภาพเคลื่อนไหวที่ใช้มีสีสันยังไม่สวยงาม ไม่มีความน่าสนใจ ไม่ดึงดูดผู้ชม
ความสมบูรณ์ของชิ้นงานวิดีโอ	ชิ้นงานสื่อวิดีโอมีความสมบูรณ์ มีเนื้อหาที่เหมาะสม ให้ความรู้และความบันเทิง สามารถนำไปประยุกต์ใช้เป็นสื่อการสอนได้	ชิ้นงานสื่อวิดีโอมีความสมบูรณ์ มีเนื้อหาที่เหมาะสม ให้ความรู้และความความบันเทิง ยังไม่สามารถนำไปประยุกต์ใช้เป็นสื่อการสอนได้	ชิ้นงานสื่อวิดีโอให้ความรู้และความสนุกสนาน แต่ขาดความสมบูรณ์เชิงเนื้อหา	ชิ้นงานสื่อวิดีโอยังขาดความสมบูรณ์ ผู้ชมไม่ได้รับความรู้และความสนุกสนาน จากการชมสื่อวิดีโอดังกล่าว

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง มีวัตถุประสงค์ 2 ข้อ 1. เพื่อออกแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง และ 2. เพื่อประเมินทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่งหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก จึงได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้วิธีแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) โดยเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) นำการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิแบบเจาะลึก (In-dept interview) จากนั้นผู้วิจัย ทำการสรุปผลการวิจัย ทั้งนี้ เพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการศึกษา ผู้วิจัยได้เสนอ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ 2 ตอน ดังต่อไปนี้ ตอนที่ 1 ผลการออกแบบการสอนการสร้างสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่งด้วยเทคนิคการเขียนเนื้อหา (Content) และตอนที่ 2 ผลประเมินผลการสร้างสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่งด้วยเทคนิคการเขียนเนื้อหา (Content)

ตอนที่ 1 ผลการออกแบบการสอนการสร้างสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่งด้วยเทคนิคการเขียนเนื้อหา (Content)

ผู้วิจัยเริ่มต้นจากการศึกษาค้นคว้าเอกสาร ตำรา แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบการสร้างสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่งด้วยเทคนิคการเขียนเนื้อหา (Content) หลังจากศึกษาข้อมูลดังกล่าวเรียบร้อยแล้ว จากนั้นได้นำข้อมูลดังกล่าวมาออกแบบแบบสัมภาษณ์ จากนั้นนำไปใช้สัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อสารมวลชนจำนวน 5 ท่าน

1.1 ผลการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อสารมวลชน

ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 3 คน และเพศชาย จำนวน 2 คน ตามตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 การสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อสารมวลชน

ลำดับที่	ผู้ให้สัมภาษณ์	สัมภาษณ์เมื่อ	ช่องทางสัมภาษณ์
1	ผู้ทรงคุณวุฒิ	22 พฤษภาคม 2565	(สัมภาษณ์ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์)
2	ผู้ทรงคุณวุฒิ	22 พฤษภาคม 2565	(สัมภาษณ์ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์)

ลำดับที่	ผู้ให้สัมภาษณ์	สัมภาษณ์เมื่อ	ช่องทางสัมภาษณ์
3	ผู้ทรงคุณวุฒิ	22 พฤษภาคม 2565	(สัมภาษณ์ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์)
4	ผู้ทรงคุณวุฒิ	8 มิถุนายน 2565	(สัมภาษณ์สด)
5	ผู้ทรงคุณวุฒิ	9 มิถุนายน 2565	(สัมภาษณ์ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์)

จากตารางที่ 4.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อที่ทำการสัมภาษณ์ เพื่อนำข้อมูลมาสร้างหลักสูตร

มีการใช้เครื่องมือแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structure interview) ด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกรายบุคคล จากผู้ให้ข้อมูล จำนวน 5 ท่าน พบว่าผู้ให้ข้อมูลหลักทั้ง 5 ท่าน เป็นเพศชาย 2 ท่าน และเพศหญิง 3 ท่าน โดยทั้งหมดเป็นผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อสารมวลชน ตามคุณสมบัติที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลที่จะนำมาใช้ในการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกและผลของการวิจัยตามลำดับ โดยมีผลการสัมภาษณ์ จากจำนวนข้อคำถามและคำตอบทั้งหมดตามตารางที่ 4.2 ดังนี้

ตารางที่ 4.2 ผลการสัมภาษณ์เกี่ยวกับปัจจัยด้านการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้

ผู้ให้ข้อมูลหลัก	รายละเอียดข้อมูล “ปัจจัยด้านการหลักสูตร”
ผู้ทรงคุณวุฒิ ตอบแบบ สัมภาษณ์ คนที่ 1	<p>แนวทางการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้จัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหา (Content) ในวิดีโอสั้น</p> <p>ขั้นที่ 1 การเตรียมงาน</p> <p>1.1 คำถาม ท่านมีวิธีการเตรียมความพร้อมก่อนจะเริ่มผลิตสื่อวิดีโอสั้น สำหรับสื่อออนไลน์มีลักษณะอย่างไร</p> <p>คำตอบ การเตรียมตัวให้พร้อมสำหรับผลิตสื่อวิดีโอสั้นอันดับแรกจะต้องคิดถึงจุดประสงค์ของสื่อที่ต้องการจะสื่อเสียก่อน โดยจุดประสงค์นี้จะใช้เพื่อการวางแผนและจัดวางลำดับของข้อมูลที่จะนำเสนอ หลังจากนั้นจะต้องนำข้อมูลเหล่านั้นมาหาข้อมูลเพิ่มเติมที่เกี่ยวข้องกับในหัวข้อนั้นๆ หลังจากนั้นจึงจะนำมาวางแผนทิศทางในการนำเสนอว่าจะต้องนำเสนอในรูปแบบใด โดยรูปแบบการนำเสนอจะต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์</p>

	<p>1.2 คำถาม ท่านมีเทคนิคในการออกแบบสื่อวิดีโอสั้น เพื่อดึงดูดให้ผู้ชมสนใจและติดตามชมวิดีโอสั้นที่สร้างขึ้นอย่างไร จงอธิบายและยกตัวอย่าง</p> <p>คำตอบ สั้น กระชับ เข้าใจง่าย และ สามารถสร้างรอยยิ้มได้ ผู้คนในยุคสมัยนี้เสพสื่อข้อมูลด้วยความรวดเร็วและพร้อมที่จะเลื่อนผ่านคอนเทนต์ที่ไม่น่าสนใจในเวลาเพียงแค่มไม่ถึง 3 วินาทีเท่านั้น การนำเสนอที่น่าติดตามชมต่อภายในช่วงแรกของวิดีโอั้นเป็นเรื่องที่สำคัญอย่างยิ่ง</p> <p>1.3 คำถาม ท่านคิดว่าเนื้อหา (Content) ในคลิปวิดีโอสั้นมีความสำคัญอย่างไร ที่ทำให้ได้รับความนิยม จงอธิบายพร้อมยกตัวอย่าง</p> <p>คำตอบ เนื้อหาจะต้องเข้าถึงผู้คนได้ (Touching) และต้องตอบโจทย์ของสังคมได้ พร้อมทั้งทันต่อเทรนด์การเปลี่ยนแปลงล่าสุดที่เกิดขึ้น จึงจะทำให้เกิดความนิยมได้ (Go Viral)</p>
<p>ผู้ให้ข้อมูลหลัก</p>	<p>รายละเอียดข้อมูล “ปัจจัยด้านการหลักสูตร”</p>
<p>ต่อ ผู้ทรงคุณวุฒิ</p> <p>ตอบแบบ</p> <p>สัมภาษณ์</p> <p>คนที่ 1</p>	<p>ขั้นที่ 2 การผลิตหรือถ่ายทำ</p> <p>2.1 คำถาม ท่านเคยผลิตหรือถ่ายทำคลิปวิดีโอสั้นและตัดต่อจากสมาร์ทโฟนหรือไม่ โปรดระบุเหตุผลในการเลือกใช้อุปกรณ์ดังกล่าว จงอธิบายพร้อมยกตัวอย่าง</p> <p>คำตอบ เคย เนื่องจากการทำวิดีโอสั้นในหลายๆ ครั้งผู้ที่เสพสื่อไม่ได้ต้องการ Production ที่อลังการหรือมี เทคนิคที่สวยงามที่สุด แต่จุดประสงค์ของคลิปวิดีโอสั้นคือต้องเข้าถึงผู้คนได้ง่ายมากที่สุด อีกทั้งในหลายๆ ครั้งผู้ชมจำนวนมากมองว่าการที่เป็นคลิปวิดีโอถ่ายง่ายๆ ตัดต่อง่ายๆ นั้นดูเป็นความเข้าถึงได้ง่ายและเป็นธรรมชาติต่างจากรายการทีวี</p> <p>2.2 คำถาม ท่านคิดว่าลักษณะของสื่อวิดีโอสั้นที่ดีควรมีลักษณะอย่างไรเป็นอย่างไร จงอธิบาย</p> <p>คำตอบ เข้าถึงผู้คนได้ง่าย ทำให้ผู้ชมเข้าใจได้ง่าย ส่งสารข้อมูลถึงผู้รับได้ครบถ้วน และ เป็นไปตามจุดประสงค์ของการสร้างสื่อ</p> <p>2.3 คำถาม ท่านคิดว่าเนื้อหา (Content) ในคลิปวิดีโอมีส่วนสำคัญทำให้สื่อประเภทวิดีโอสั้นได้รับความนิยมอย่างไรบ้าง จงอธิบายพร้อมยกตัวอย่าง</p>

<p>ต่อ ผู้ทรงคุณวุฒิ ตอบแบบ สัมภาษณ์ คนที่ 1</p>	<p>คำตอบ เนื้อหาเป็นส่วนสำคัญ ถ้าหากเนื้อหาที่สื่อออกไปนั้นไม่สามารถทำให้ผู้รับสารสามารถเข้าใจเนื้อหาได้หมายถึงผู้คนเข้าใจไม่ถึงเนื้อหา และไม่เข้าใจถึงจุดประสงค์ของเนื้อหา ความนิยมก็ไม่อาจเกิดขึ้นได้เช่นกัน</p> <p>ขั้นที่ 3 การตัดต่อก่อนนำไปเผยแพร่</p> <p>3.1 คำถาม สิ่งใดที่ควรคำนึงก่อนนำสื่อวิดีโอสั้นที่ตัดต่อเรียบร้อยแล้วไปโพสต์ใน Social Media โปรดอธิบายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ</p> <p>คำตอบ ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา และ Footage ทั้งหมดที่จะนำเสนอให้ครบถ้วน โดยต้องคำนึงถึงสิทธิส่วนบุคคล และ ความเสมอภาคกันในสังคม ไม่ส่งผลกระทบต่อบุคคลใด หรือกลุ่มคนใดกลุ่มคนหนึ่งก่อนนำไปโพสต์ลงใน Social media</p> <p>3.2 คำถาม ท่านคิดว่าแพลตฟอร์มใดที่ควรเลือกนำสื่อวิดีโอสั้นไปเผยแพร่ และแต่ละแพลตฟอร์มมีรายละเอียดที่เหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร โปรดอธิบาย พร้อมให้เหตุผล</p> <p>แต่ละ Platform</p> <p>คำตอบ มีความแตกต่างกันสิ้นเชิงอยู่แล้ว โดย Facebook เน้นข้อมูลข่าวสารเนื้อหาที่มีระยะเวลาตั้งแต่ 5 นาทีขึ้นไป Youtube เป็นคลิปยาวสามารถใช้ได้ทั้งจุดประสงค์ในการหาข้อมูลจริงจัง หรือ ใช้เพื่อความบันเทิงได้ แต่ในการกลับกัน Tiktok เป็น Platform ที่เน้นความสนุกเนื้อหาสั้นเข้าถึงใจความในเวลารวดเร็ว</p> <p>3.3 คำถาม ท่านใช้วิธีการ/หรือแนวทางใดในการประเมินผลสื่อวิดีโอสั้นที่ผลิตขึ้น จงอธิบาย</p> <p>คำตอบ การประเมินจะต้องดูข้อมูลทั้ง Engagement ที่เกิดขึ้นและ Feedback ของสังคม ถึงแม้ Engagement จะได้ยอดที่สูงเพียงใดแต่หาก Feedback ที่ได้กลับมาเป็นแง่ลบและไม่ตรงตามจุดประสงค์ของการผลิตสื่อสั้น ก็ถือว่าสื่อสั้นล้มเหลว</p>
--	--

ผู้ให้ข้อมูลหลัก	รายละเอียดข้อมูล “ปัจจัยด้านการหลักสูตร”
<p>ผู้ทรงคุณวุฒิ ตอบแบบ สัมภาษณ์ คนที่ 2</p>	<p>การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้จัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหา (Content)</p> <p>ขั้นที่ 1 การเตรียมงาน</p> <p>1.1 คำถาม ท่านมีวิธีการเตรียมความพร้อมก่อนจะเริ่มผลิตสื่อวิดีโอสั้นสำหรับสื่อออนไลน์มีลักษณะอย่างไร</p> <p>คำตอบ หาข้อมูล ความน่าสนใจในช่วงเวลานั้นๆ สืบหาข้อมูลผู้บริโภคว่าในขณะนั้น มีความสนใจในเรื่องใดอยู่บ้าง</p> <p>1.2 คำถาม ท่านมีเทคนิคในการออกแบบสื่อวิดีโอสั้น เพื่อดึงดูดให้ผู้ชมสนใจและติดตามชมวิดีโอสั้นที่สร้างขึ้นอย่างไร จงอธิบายและยกตัวอย่าง</p> <p>คำตอบ วิดีโอควร สั้น กระชับ เนื้อหาต้องดึงดูด และได้ใจความครบถ้วนตามที่ต้องการจะสื่อ เช่น คลิปไวรัล ที่มุ่งเน้นสร้างความเข้าใจในเวลาจำกัดและได้ผลในวงกว้าง คลิปสอนธรรมะในหลักการสั้นๆแต่ได้ใจความ</p> <p>1.3 คำถาม ท่านคิดว่าเนื้อหา (Content) ในคลิปวิดีโอสั้นมีความสำคัญอย่างไรที่ทำให้ได้รับความนิยม จงอธิบายพร้อมยกตัวอย่าง</p> <p>คำตอบ เนื้อหาที่เข้าถึงผู้รับสารได้อย่างเข้าใจ และสามารถส่งผลต่อผู้รับสารได้ไม่มากนักหรือเนื้อหาอาจจะอยู่ในกระแสในช่วงเวลานั้นๆ เช่น วิดีโอผู้ชายที่ร้องเพลงของอินโด (วอเฮ๊ะๆ)</p>
<p>ต่อ ผู้ทรงคุณวุฒิ ตอบแบบ สัมภาษณ์ คนที่ 2</p>	<p>ขั้นที่ 2 การผลิตหรือถ่ายทำ</p> <p>2.1 คำถาม ท่านเคยผลิตหรือถ่ายทำคลิปวิดีโอสั้นและตัดต่อจากสมาร์ทโฟนหรือไม่ โปรดระบุเหตุผลในการเลือกใช้อุปกรณ์ดังกล่าว จงอธิบายพร้อมยกตัวอย่าง</p> <p>คำตอบ เคย ส่วนมากเป็นวิดีโอสั้นที่อยู่ใน แอปพลิเคชัน Instagram และ Tiktok เนื่องจากสามารถรองรับการใช้งานที่ง่ายและรวดเร็วในการใช้งาน</p> <p>2.2 คำถาม ท่านคิดว่าลักษณะของสื่อวิดีโอสั้นที่ดีควรมีลักษณะอย่างไรเป็นอย่างไร จงอธิบาย</p> <p>คำตอบ วิดีโอสั้นที่ดีควรมีความสร้างสรรค์ การสื่อสารที่เหมาะสม สร้างความเห็นต่างได้แต่ต้องไม่สร้างความแตกแยก</p>

	<p>2.3 คำถาม ท่านคิดว่าเนื้อหา (Content) ในคลิปวิดีโอมีส่วนสำคัญทำให้สื่อประเภทวิดีโอได้รับความนิยมน้อยอย่างไรบ้าง จงอธิบายพร้อมยกตัวอย่าง</p> <p>คำตอบ เนื้อหาเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างวิดีโอ ส่วนใหญ่เนื้อหาจะได้รับความนิยมน้อยก็ต่อเมื่อผู้รับสารคนนั้นๆสนใจ หรือสร้างความยากรู้ หรือสร้างความรู้ต่อวิดีโออื่นๆ เช่น วิดีโอการทำอาหาร วิดีโอการทดสอบไหวหริบ</p> <p>ขั้นที่ 3 การตัดต่อก่อนนำไปเผยแพร่</p> <p>3.1 คำถาม สิ่งใดที่ควรคำนึงก่อนนำสื่อวิดีโอที่ตัดต่อเรียบร้อยแล้วไปโพสต์ใน Social Media โปรดอธิบายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ</p> <p>คำตอบ ความถูกต้องของข้อมูล เนื้อหา ตัวหนังสือ สิ่งที่ต้องการจะสื่อ เช่น วิดีโอเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ วิดีโอเกี่ยวกับประวัติบุคคล สถานที่</p> <p>3.2 คำถาม ท่านคิดว่าแพลตฟอร์มใดที่ควรเลือกนำสื่อวิดีโอไปเผยแพร่ และแต่ละแพลตฟอร์ม มีรายละเอียด ที่เหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร โปรดอธิบายพร้อมให้เหตุผล</p> <p>คำตอบ การเลือกนำสื่อวิดีโอไปเผยแพร่นั้นขึ้นอยู่กับตัวบุคคล การเลือกนำไปเผยแพร่ในแต่ละแพลตฟอร์มขึ้นอยู่กับว่าต้องการจะเผยแพร่ให้ผู้รับสารในช่วงอายุเท่าไร ความนิยมของผู้รับสารส่วนใหญ่จะแยกออกตามแพลตฟอร์มนั้นๆ</p> <p>3.3 คำถาม ท่านใช้วิธีการ/หรือแนวทางใดในการประเมินผลสื่อวิดีโอที่ผลิตขึ้น จงอธิบาย</p> <p>คำตอบ ดูจากข้อมูลสถิติของแอปพลิเคชันนั้นๆ เช่น การกดไลค์ การแชร์ การเข้าชม การแสดงความคิดเห็น</p>
<p>ผู้ทรงคุณวุฒิ ตอบแบบ สัมภาษณ์ คนที่ 3 ต่อ ผู้ทรงคุณวุฒิ</p>	<p>การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้จัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหา (Content)</p> <p>ขั้นที่ 1 การเตรียมงาน</p> <p>1.1 คำถาม ท่านมีวิธีการเตรียมความพร้อมก่อนจะเริ่มผลิตสื่อวิดีโอสำหรับสื่อออนไลน์มีลักษณะอย่างไร</p> <p>คำตอบ คิดคอนเซปต์ เขียนสคริปต์ หรือ วางโครงเรื่อง ว่าต้องการจะนำเสนออย่างไร ขึ้นต้นอย่างไร ดำเนินเรื่องอย่างไร และจะปิดท้ายคลิปนั้นอย่างไร</p>

<p>ตอบแบบ สัมภาษณ์ คนที่ 3</p>	<p>1.2 คำถาม ท่านมีเทคนิคในการออกแบบสื่อวิดีโอสั้น เพื่อดึงดูดให้ผู้ชมสนใจและติดตามชมวิดีโอสั้นที่สร้างขึ้นอย่างไร จงอธิบายและยกตัวอย่าง</p> <p>คำตอบ วิดีโอควรจะมีเวลาไม่เกิน 1 นาที ดำเนินเรื่อง กระชับ น่าสนใจ อาจจะใช้ลูกเล่นในการตัดต่อมาทำให้คลิปวิดีโอที่น่าสนใจขึ้น และมีการขึ้นต้นที่น่าสนใจ เช่นอาจจะขึ้นต้นด้วยการสรุปใจความสำคัญของคลิปด้วยประโยคๆเดียว หรือ ใช้คำที่แสดงถึงอารมณ์ เช่น พบแล้วผู้ช่วยผีตาขลึงคนแรกของไทย , แฉ วิธีกรของแก๊งคอลเซนเตอร์ เป็นต้น</p> <p>1.3 คำถาม ท่านคิดว่าเนื้อหา (Content) ในคลิปวิดีโอสั้นมีความสำคัญอย่างไรที่ทำให้ได้รับความนิยม จงอธิบายพร้อมยกตัวอย่าง</p> <p>คำตอบ ควรเป็น content ที่กำลังเป็นกระแสหรือได้รับความสนใจในช่วงเวลานั้นๆ จะทำให้คนสนใจหยุดดูคลิปวิดีโอของเราได้</p> <p>1.4 คำถาม ข้อเสนอแนะ</p> <p>คำตอบ การทำคลิปวิดีโอสั้นให้ได้รับผลตอบรับที่ดี มีปัจจัยหลายอย่าง ทั้งตัวของ content ที่น่าสนใจ อยู่ในกระแส การตัดต่อที่น่าสนใจ การดำเนินเรื่องที่สั้น กระชับได้ใจความ และการนำเสนอของเจ้าของคลิปวิดีโอ นอกจากนั้น การใช้เทคนิค call to action ก็เป็นอีกส่วนหนึ่งที่จะทำให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับการคลิป และสร้าง engagement ให้กับคลิปเราได้ เช่น เชิญชวนคนมาร่วมกันแสดงความคิดเห็นในคลิป หรือ เชิญชวนคนมากติดตาม กดหัวใจ แชร ให้กับคลิปของเรา เป็นต้น</p> <p>ขั้นที่ 2 การผลิตหรือถ่ายทำ</p> <p>2.1 คำถาม ท่านเคยผลิตหรือถ่ายทำคลิปวิดีโอสั้นและตัดต่อจากสมาร์ทโฟนหรือไม่ โปรดระบุเหตุผลในการเลือกใช้อุปกรณ์ดังกล่าว จงอธิบายพร้อมยกตัวอย่าง</p> <p>คำตอบ เคยครับ สะดวกในการทำงาน และมี application ให้เลือกมากมาย มีฟังก์ชัน ลูกเล่น หลากหลาย ใช้งานง่าย สะดวก ไม่ว่าจะอยู่ที่ไหนๆ เราก็สามารถตัดต่อคลิปได้ ทำให้เรามีคลิปวิดีโอลงในช่องได้อย่างต่อเนื่อง</p> <p>2.2 คำถาม ท่านคิดว่าลักษณะของสื่อวิดีโอสั้นที่ดีควรมีลักษณะอย่างไรเป็นอย่างน้อย จงอธิบาย</p>
--	---

<p>ต่อ ผู้ทรงคุณวุฒิ ตอบแบบ สัมภาษณ์ คนที่ 3</p>	<p>คำตอบ สั้น กระชับ ได้ใจความ มีการดำเนินเรื่องที่ น่าสนใจ มีเนื้อหาหรือ content ที่กำลังเป็นที่สนใจ มีการตัดต่อที่ดีและน่าสนใจ มีคุณภาพของภาพหรือ คลิปที่ดี คมชัด</p> <p>2.3 คำถาม ท่านคิดว่าเนื้อหา (Content) ในคลิปวิดีโอมีส่วนสำคัญทำให้สื่อ ประเภทวิดีโอสั้นได้รับความนิยมอย่างไรบ้าง จงอธิบายพร้อมยกตัวอย่าง</p> <p>คำตอบ เนื้อหา หรือ content มีความสำคัญอย่างมากที่จะทำให้วิดีโอสั้น ได้รับความนิยม เพราะคนมักจะเลือกดูเนื้อหาที่น่าสนใจ เป็นกระแส และเป็น ประโยชน์สำหรับเขา เพื่อที่เขาดูแล้วได้รับความรู้หรือความบันเทิง เช่น คลิปวิดีโอ เกี่ยวกับโรคฝีดาษลิง ที่กำลังเป็นที่สนใจในตอนนี้ เป็นต้น</p> <p>2.4 คำถาม ข้อเสนอแนะ</p> <p>คำตอบ การผลิต การถ่ายทำ ควรจะมีการดำเนินเรื่องที่กระชับ ได้ใจความ มี การถ่ายคลิปก่อนมาดูแล้วได้ภาพที่คมชัด อาจจะมีการปรับแสงให้มีความ เหมาะสม และเลือกใช้มุมกล้องที่น่าสนใจ</p> <p>ขั้นที่ 3 การตัดต่อก่อนนำไปเผยแพร่</p> <p>3.1 คำถาม สิ่งใดที่ควรคำนึงก่อนนำสื่อวิดีโอสั้นที่ตัดต่อเรียบร้อยแล้วไปโพสต์ใน Social Media โปรดอธิบายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ</p> <p>คำตอบ ควรจะตรวจสอบ พิจารณา ว่าคลิปวิดีโอให้ดูมีความเหมาะสมใน เรื่องของเนื้อหา การใช้ภาษา การแสดงออกของผู้ดำเนินรายการ หรือ มีการตัดต่อ ภาพ เสียง สมบูรณ์หรือไม่ เพื่อเป็นการรีเช็คก่อนที่จะโพสต์</p> <p>3.2 คำถาม ท่านคิดว่าแพลตฟอร์มใดที่ควรเลือกนำสื่อวิดีโอสั้นไปเผยแพร่ และแต่ ละแพลตฟอร์มมีรายละเอียดที่เหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร โปรดอธิบาย พร้อม ให้เหตุผล</p> <p>คำตอบ คลิปวิดีโอสั้นกำลังได้รับความนิยมจากผู้ที่ใช้ social media ในขณะ นี้ และ platform อย่าง tiktok คือผู้ที่ทำให้คนหันมาสนใจคลิปวิดีโอสั้นกันมาก ขึ้น ขณะเดียวกัน facebook และ Instagram ก็มี reels ออกมา ซึ่งการนำเสนอ ค่อนข้างจะเหมือนกันทั้ง 3 platform เพียงแต่ว่า tiktok ที่ได้รับความนิยม มากกว่า อาจจะมีผู้ใช้ที่มากกว่า และมีเอกลักษณ์ที่ชัดเจนในการนำเสนอ</p>
--	---

<p>ต่อ ผู้ทรงคุณวุฒิ ตอบแบบ สัมภาษณ์ คนที่ 3</p>	<p>3.3 คำถาม ท่านใช้วิธีการ/หรือแนวทางใดในการประเมินผลสื่อวิดีโอออนไลน์ที่ผลิตขึ้น จงอธิบาย</p> <p>คำตอบ ประเมินจากจำนวนผู้เข้าชม รวมถึงการมีส่วนร่วมของผู้เข้าชม เช่น การแสดงความคิดเห็น ในคลิปลิวดีโออื่นๆ</p> <p>3.4 คำถาม ข้อเสนอแนะ</p> <p>คำตอบ ในการตัดต่อหากได้ใช้เทคนิค ลูกเล่น ที่เหมาะสมกับเนื้อหา ก็จะทำให้ ให้คลิปลิวดีโอน่าสนใจมากขึ้น ทั้งนี้ ควรใช้เทคนิคอย่างเหมาะสม ไม่มาก ไม่น้อย จนเกินไป</p>
<p>ผู้ให้สัมภาษณ์ ผู้ทรงคุณวุฒิ คนที่ 4</p>	<p>การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้จัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะ การเขียนเนื้อหา (Content)</p> <p>ขั้นที่ 1 การเตรียมงาน</p> <p>1.1 คำถาม ท่านมีวิธีการเตรียมความพร้อมก่อนจะเริ่มผลิตสื่อวิดีโอออนไลน์ สำหรับสื่อ ออนไลน์มีลักษณะอย่างไร</p> <p>คำตอบ 1. เตรียมเนื้อหา คือ เราต้องรู้ก่อนว่าเราจะผลิตอะไร และหาข้อมูล เพิ่มเติม ศึกษาว่าสื่อของเราต้องการนำเสนออะไร 2. เตรียมอุปกรณ์ 3. สถานที่ ถ่ายทำ</p> <p>1.2 คำถาม ท่านมีเทคนิคในการออกแบบสื่อวิดีโอออนไลน์ เพื่อดึงดูดให้ผู้ชมสนใจและ ติดตามชมวิดีโอออนไลน์ที่สร้างขึ้นอย่างไร จงอธิบายและยกตัวอย่าง</p> <p>คำตอบ ผลิตสื่อที่ทุกคนให้ความสนใจ หรือ เป็นสิ่งที่เป็นงานเฉพาะ เช่น การสอนเย็บปักถักร้อย ซึ่งเป็นงานที่เชี่ยวชาญเฉพาะทาง และวิดีโอออนไลน์ต้องกระชับ และเข้าใจง่าย</p> <p>1.3 คำถาม ท่านคิดว่าเนื้อหา (Content) ในคลิปลิวดีโอออนไลน์มีความสำคัญอย่างไร ที่ทำให้ได้รับความนิยม จงอธิบายพร้อมยกตัวอย่าง</p> <p>คำตอบ ควรเป็นเนื้อหาที่น่าสนใจ หรือเป็นที่นิยมในขณะนั้น ทั้งนี้ทั้งนั้นต้อง เป็นเนื้อหาที่ไม่ซ้ำ หรือไปลอกเรียนแบบใคร</p>

ต่อ ผู้ให้สัมภาษณ์
ผู้ทรงคุณวุฒิ
คนที่ 4

ขั้นที่ 2 การผลิตหรือถ่ายทำ

2.1 **คำถาม** ท่านเคยผลิตหรือถ่ายทำคลิปวิดีโอสั้นและตัดต่อจากสมาร์ทโฟนหรือไม่ โปรดระบุเหตุผลในการเลือกใช้อุปกรณ์ดังกล่าว จงอธิบายพร้อมยกตัวอย่าง

คำตอบ เคยค่ะ เหตุผลที่เลือกตัดต่อจากมือถือ คือ สะดวกและสามารถหยิบขึ้น ขึ้นมาทำได้ทุกที่ทุกเวลา เช่น เรานั่งร้านอาหาร เราอยากนำเสนอบรรยากาศร้านอาหาร เราก็หยิบมาถ่ายและตัดต่อตรงนั้นได้เลย

2.2 **คำถาม** ท่านคิดว่าลักษณะของสื่อวิดีโอสั้นที่ดีควรมีลักษณะอย่างไรเป็นอย่างน้อย จงอธิบาย

คำตอบ สื่อต้องกระชับ และเข้าใจง่าย เนื้อหาไม่ซ้ำใคร เนื้อหาไม่วกวน

2.3 **คำถาม** ท่านคิดว่าเนื้อหา (Content) ในคลิปวิดีโอมีส่วนสำคัญทำให้สื่อประเภทวิดีโอสั้นได้รับความนิยมอย่างไรบ้าง จงอธิบายพร้อมยกตัวอย่าง

คำตอบ เนื้อหามีส่วนสำคัญมากกับสื่อวิดีโอ เพราะคนส่วนใหญ่จะดูสิ่งที่ตัวเองสนใจเป็นอันดับแรก เช่น คนที่ชอบงานฝีมือ เขาก็จะสนใจเนื้อหาเกี่ยวกับงานฝีมืออย่างเดียว

ขั้นที่ 3 การตัดต่อก่อนนำไปเผยแพร่

3.1 **คำถาม** สิ่งใดที่ควรคำนึงก่อนนำสื่อวิดีโอสั้นที่ตัดต่อเรียบร้อยแล้วไปโพสต์ใน Social Media โปรดอธิบายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ

คำตอบ เนื้อหาขัดต่อนโยบายของสื่อโซเชียลนั้นๆหรือไม่ เช่น ดนตรีประกอบ รูปภาพ หรือวิดีโอ เป็นลิขสิทธิ์หรือไม่

3.2 **คำถาม** ท่านคิดว่าแพลตฟอร์มใดที่ควรเลือกนำสื่อวิดีโอสั้นไปเผยแพร่ และแต่ละแพลตฟอร์ม มีรายละเอียดที่เหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร โปรดอธิบายพร้อมให้เหตุผล

คำตอบ โดยส่วนตัวเลือกที่จะนำเสนอในยูทูป เพราะไม่มีข้อจำกัดเรื่องเวลา สามารถเพิ่มหรือลดเวลาในคลิปได้แล้วแต่เรา และที่สำคัญคนสามารถเข้าถึงได้ทั่วโลก

3.3 **คำถาม** ท่านใช้วิธีการ/หรือแนวทางใดในการประเมินผลสื่อวิดีโอสั้นที่ผลิตขึ้น จงอธิบาย

คำตอบ ดูจากโปรแกรมประเมินผลของยูทูป ซึ่งจะสามารถบอกจำนวนคนดู จำนวนยอดวิว จำนวนเวลาที่คนเข้ามาดู และการแสดงความคิดเห็น

<p>ผู้ให้สัมภาษณ์ ผู้ทรงคุณวุฒิ คนที่ 5</p> <p>ต่อ ผู้ให้สัมภาษณ์ ผู้ทรงคุณวุฒิ คนที่ 5</p>	<p>การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้จัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะ การเขียนเนื้อหา (Content)</p> <p>ขั้นที่ 1 การเตรียมงาน</p> <p>1.1 คำถาม ท่านมีวิธีการเตรียมความพร้อมก่อนจะเริ่มผลิตสื่อวิดีโอสำหรับ สื่อออนไลน์มีลักษณะอย่างไร</p> <p>คำตอบ กำหนดแนวทางแนวคิดหรือราวในการผลิตสื่อ กำหนดวัตถุประสงค์ ของสื่อ และระบุกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการให้ชมสื่อวิดีโอ จากนั้นกำหนดเนื้อหาที่ ต้องการในการแสดงสื่อรวมทั้งการเขียนสคริปต์เพื่อกำหนดขั้นตอนในการถ่าย วิดีโอให้ชัดเจน</p> <p>1.2 คำถาม ท่านมีเทคนิคในการออกแบบสื่อวิดีโอสั้น เพื่อดึงดูดให้ผู้ชมสนใจและ ติดตามชมวิดีโอสั้นที่สร้างขึ้นอย่างไร จงอธิบายและยกตัวอย่าง</p> <p>คำตอบ เป็นคลิปวิดีโอที่สนุก ตลก หรือลึกซึ้งกินใจ เข้าถึงอารมณ์ร่วมของ ผู้ชม 2-3 วินาทีแรกต้องสามารถดึงดูดความสนใจผู้ชมให้ชมต่อได้ วิดีโอต้องมีความ น่าเชื่อถือ นอกจากนี้ต้องมีความโดดเด่น ดึงดูดสายตาผู้ชม ข้อความมีความ กระชับ ไม่ยืดเยื้อ ชัดเจน</p> <p>1.3 คำถาม ท่านคิดว่าเนื้อหา (Content) ในคลิปวิดีโอสั้นมีความสำคัญอย่างไร ที่ ทำให้ได้รับความนิยม จงอธิบายพร้อมยกตัวอย่าง</p> <p>คำตอบ สั้น กระชับ โดดเด่น ดึงดูด น่าสนใจ เข้าใจง่าย เช่นการสัมภาษณ์ หรือไลฟ์สดพูดคุยที่ยาวและใช้เวลานาน ทำให้คนดูโฟกัสกันไม่ได้ทำให้ไม่น่าสนใจ เบื่อหน่าย แต่ถ้าเป็นการตัดคลิปไฮไลท์แบบนั้นๆ จะสร้างความน่าสนใจได้ มากกว่าคลิปที่มีความยาว</p> <p>ขั้นที่ 3 การตัดต่อก่อนนำไปเผยแพร่</p> <p>3.1 คำถาม สิ่งใดที่ควรคำนึงก่อนนำสื่อวิดีโอสั้นที่ตัดต่อเรียบร้อยแล้วไปโพสต์ใน Social Media โปรดอธิบายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ</p>
---	--

	<p>คำตอบ การจัดลำดับภาพ เนื้อหาและเค้าโครงเรื่อง ความถูกต้องของข้อมูล ต้องคำนึงถึงลิขสิทธิ์ ภาพ เพลง</p> <p>3.2 คำถาม ท่านคิดว่าแพลตฟอร์มใดที่ควรเลือกนำสื่อวิดีโอขึ้นไปเผยแพร่ และแต่ละแพลตฟอร์ม มีรายละเอียดที่เหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร โปรดอธิบาย พร้อมให้เหตุผล</p> <p>คำตอบ เช่น Tiktok จำกัดภาพวีดีที่มีความรุนแรงหรือส่อไปในทางพฤติกรรม ก่อให้เกิดอาชกรรม , YouTube มีข้อจำกัดน้อยกว่าแพลตฟอร์มอื่นๆ Facebook มีการควบคุมการใช้โฆษณาที่เป็นคำหยาบ และเกินจริงหรือไม่อยู่จริง เพื่อการสื่อสารให้เกิดความสับสน</p> <p>3.3 คำถาม ท่านใช้วิธีการ/หรือแนวทางใดในการประเมินผลสื่อวิดีโอที่ผลิตขึ้น จงอธิบาย</p> <p>คำตอบ ยอดวิว การมีส่วนร่วม เช่นการแสดงความคิดเห็น</p>
--	---

สรุป ผลการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อสารมวลชน

แนวทางการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอ ไมโครเลิร์นนิ่ง จากการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อสารมวลชน จำนวน 5 ท่าน โดยสรุปเรียงลำดับตาม ขั้นตอนจากมุมซ้ายด้านบนลงมาด้านล่างมุมขวา ตามลำดับตั้งแต่ขั้น P1 - P3 ตามหลักการผลิตสื่อวิดีโอ 3 P ประกอบด้วย

P 1 Pre- production คือขั้นตอนของการเตรียมงาน

P 2 Production คือขั้นตอนของการผลิตรายการ

P 3 Post -production คือขั้นตอนสุดท้ายก่อนที่จะนำไปเผยแพร่

โดยมีการสรุปขยย่อในประเด็นดังกล่าว คือ การทำคลิปวิดีโอสั้นให้ได้ผลตอบรับที่ดีมีปัจจัยหลายอย่าง ทั้งตัวของ Content ที่น่าสนใจ อยู่ในกระแส การตัดต่อที่น่าสนใจ การดำเนินเรื่องที่สั้นกระชับได้ใจความ และการนำเสนอที่ดี เมื่อย้อนกลับไปดูตามลำดับขั้น ที่ผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อสารมวลชน จำนวน 5 ท่าน ได้ให้สัมภาษณ์ 3 ขั้นตอนของการเตรียมงาน และสรุปได้ 8 ข้อ ดังนี้

1. ตั้งจุดประสงค์เพื่อวางแผนงาน จากนั้นวางโครงเรื่อง เตรียมเนื้อหาที่จะผลิตสื่อวิดีโอให้ชัดเจน
2. สร้างเนื้อหาที่สั้น กระชับ เข้าใจง่าย เนื้อหานั้นสร้างความเข้าใจได้ในเวลาที่จำกัด
3. เนื้อหาที่ดีมีส่วนที่สำคัญ อาจอยู่ในกระแส ทำให้คนสนใจหยุดดูคลิปวิดีโอ นั้น

อาจจะต้องมีความแตกต่าง

4. ผู้ที่เสฟสื่อไม่ต้องการความอลังการในการสร้างสื่อ จึงสามารถสร้างและตัดต่อคลิปได้ทุกที่ทุกเวลาผ่านแอปพลิเคชันอย่างง่ายบนสมาร์ทโฟน

5. วิดีโอสั้นที่ดีควรมีความสร้างสรรค์ การดำเนินเรื่องน่าสนใจ มีเนื้อหาหรือ content ที่กำลังเป็นที่สนใจ มีการตัดต่อที่ดีและน่าสนใจ

6. Content สำคัญมากทำให้วิดีโอสั้นได้รับความนิยม คนมักจะเลือกดูเนื้อหาที่น่าสนใจ อยู่ในกระแส เกิดประโยชน์ ได้รับความรู้หรือความบันเทิง

7. เนื้อหาที่สร้างต้องไม่ขัดต่อนโยบายเรื่องลิขสิทธิ์ของสื่อ นั้น เช่น ดนตรีประกอบ รูปภาพ หรือ วิดีโอ

8. ตรวจสอบคลิปวิดีโอให้มีความเหมาะสมในเรื่องเนื้อหา การใช้ภาษา และการตัดต่อภาพและเสียงว่ามีความสมบูรณ์หรือไม่

9. การประเมินสื่อดูจากจำนวนผู้เข้าชม รวมถึงการมีส่วนร่วมของผู้เข้าชม เช่น การแสดงความคิดเห็น สามารถนำเอาข้อมูลมาวิเคราะห์ได้

ผลจากการสัมภาษณ์เกี่ยวกับการออกแบบจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ที่ได้จากการศึกษาเรื่อง “การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง” ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) ด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกรายบุคคล จากการให้ข้อมูล จำนวน 5 ท่าน ซึ่งเป็นผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อสารมวลชนทั้งหมด พบว่า กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักส่วนใหญ่ ให้ความคิดเห็นตลอดจนข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ในไปในทิศทางเดียวกัน และมีความแตกต่างกันในบางประเด็น โดยผู้วิจัยสามารถสรุปผลการสัมภาษณ์ ที่มีความครอบคลุม ตามประเด็นข้อคำถาม และได้ผลการวิเคราะห์ แต่ละประเด็น สามารถแสดงผลการสัมภาษณ์ได้ดัง ภาพที่ 4.1 ดังนี้



ภาพที่ 4.1 สรุปผล การสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อสารมวลชน

4.1.2 แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ทักษะการเขียนเนื้อหา (Content) ในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง ประกอบด้วย 3 แผน ดังนี้

1. เรื่อง ก่อนเริ่มต้นสร้างคอนเทนต์ในสื่อวิดีโอสั้น
2. เรื่อง การเขียนเนื้อหา (Content) วิดีโอสั้นในสื่อออนไลน์
3. เรื่อง การสร้างวิดีโอสั้นด้วยเทคนิคการพากย์เสียง

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ครั้งที่ 1 เรื่อง “ก่อนเริ่มต้นสร้างคอนเทนต์ในสื่อวิดีโอสั้น” จัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ผู้วิจัยใช้วิธีการสร้างสื่อการเรียนรู้และนำสื่อการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการเตรียมตัวก่อนจะเรียนขั้นต่อไปในแผนที่ 2 และ 3 จำนวน 15 ชุด เวลา รวม 3 ชั่วโมง ส่งให้ผู้เรียนรู้ตามอัธยาศัยล่วงหน้า 1 สัปดาห์โดยผู้วิจัยได้เตรียมความพร้อมอุปกรณ์ และสื่อการเรียนการสอนตามแผน และ

นำเอาหลักการที่สำคัญของกระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบเชิงรุกมาใช้ควบคู่กับการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบ Flipped Classroom

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ครั้งที่ 2 เรื่อง “ทักษะการเขียนเนื้อหา (Content) ในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง” จัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก วันพุธที่ 20 กรกฎาคม 2565 เวลา 09.00 น.- 12.00 น. และ 13.00 น. -16.00 น. จัดการเรียนรู้ผ่านระบบ Zoom โดยผู้วิจัยได้เตรียมความพร้อมอุปกรณ์ และสื่อการเรียนการสอนตามแผน โดยการนำเอาหลักการที่สำคัญของกระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบเชิงรุกและได้สังเคราะห์ แนวคิด “การเล่าเรื่องข้ามสื่อ” เพื่อนำมาประยุกต์ใช้กับแผน ดังนี้

1. เนื้อหาที่ดีคอนเทนต์ดัง สังเคราะห์มาจาก Spread ability vs. Drill ability เนื้อหาที่ดีจะต้องมีพลังบวกศักยภาพ นำไปใช้ในแผนจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ 2 ชั้นที่ 1

2. เล่าเรื่องได้แตกต่างสร้างสรรค์ สังเคราะห์มาจาก World building ไม่จำเป็นต้องยึดติดแก่นเรื่องเดียว แต่ผู้ใช้สามารถเล่าเรื่องนั้นๆ ให้ต่างกันได้ นำไปใช้ในแผนจัดการเรียนรู้ ที่ 2 ชั้นที่ 2

3. เล่าเรื่องใหญ่ให้เป็นวิดีโอสั้น สังเคราะห์มาจาก Seriality การเล่าเรื่องทั้งหมดไม่จำเป็นต้องเล่าให้เป็นกลุ่มก้อนเรื่องเดียว อาจใช้วิธีแบ่งส่วน ย่อย ๆ นำไปใช้ในแผนจัดการเรียนรู้ที่ 2 ชั้นที่ 3

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ครั้งที่ 3 เรื่อง “การสร้างวิดีโอสั้นด้วยเทคนิคการพากย์เสียง” จัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก วันพฤหัสบดีที่ 22 กรกฎาคม 2565 เวลา 09.00 น.- 12.00 น. และ 13.00 น. -16.00 น. จัดการเรียนรู้ผ่านระบบ Zoom โดยผู้วิจัยได้เตรียมความพร้อมอุปกรณ์ และสื่อการเรียนการสอนตามแผน โดยการนำเอาหลักการที่สำคัญของกระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบเชิงรุก Active Learning มาใช้ McKinney, (2008) ที่ได้เสนอการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ทั้งหมด 12 ขั้นตอน ผู้วิจัยได้สังเคราะห์และนำมาปรับใช้กับแผนการเรียนรู้เชิงรุก จำนวน 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. หลายหัวคิดดีกว่าคิดคนเดียว สังเคราะห์มาจาก การเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิด (Think-Pair-Share) นำไปใช้ในแผนจัดการเรียนรู้ที่ 3 ชั้นที่ 1

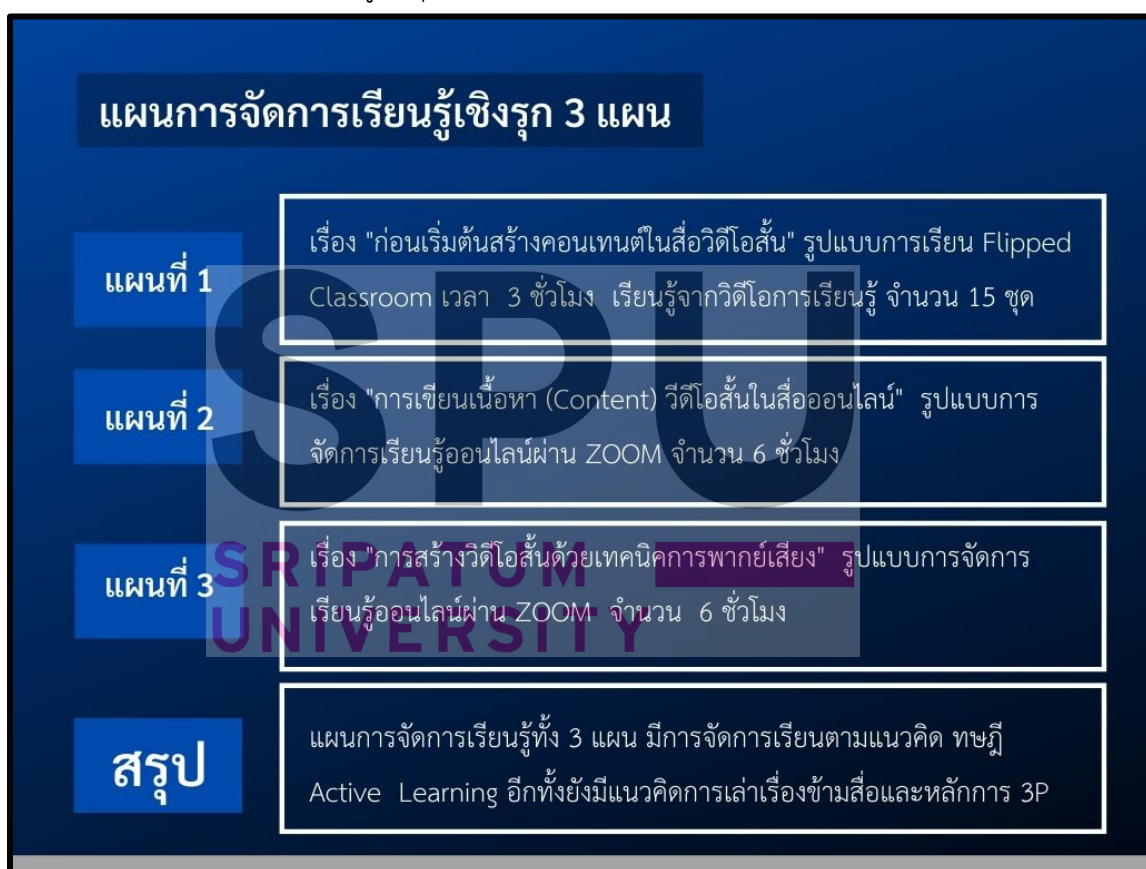
2. หลายมือคือพลัง สังเคราะห์มาจาก การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) นำไปใช้ในแผนจัดการเรียนรู้ที่ 3 ชั้นที่ 2

3. หลายเรื่องต้องผ่านการทบทวน สังเคราะห์มาจาก การเรียนรู้แบบทบทวนโดยผู้เรียน (Student-led review sessions) นำไปใช้ในแผนจัดการเรียนรู้ที่ 3 ชั้นที่ 3

4. หลายเกมเอามาใช้สอนได้ สันเคราะห์มาจาก การเรียนรู้แบบใช้เกม (Games) นำไปใช้ในแผนจัดการเรียนรู้ที่ 3 ชั้นที่ 4

5. เรียนรู้จากหลายวิดีโอเพื่อเป็นมือโปร สันเคราะห์มาจาก การเรียนรู้แบบวิเคราะห์วิดีโอ (Analysis or reactions to videos) นำไปใช้ในแผนจัดการเรียนรู้ที่ 3 ชั้นที่ 5

ภาพที่ 4.2 แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ที่ 1- 3



ภาพ ที่ 4.2 สรุป การจัดการเรียนรู้เชิงรุก 3 แผน

แผนจัดการเรียนรู้เชิงรุก มีจำนวน 15 ชั่วโมง มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้วิธีการสอนรูปแบบ Flipped Classroom ในครั้งที่ 1 เรียนรู้จากสื่อวิดีโอ จำนวน 15 ชิ้น จากนั้นในกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ครั้งที่ 2 และ 3 ใช้รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์ผ่าน Zoom 100 % โดยใช้วิธีการสอนตามแนวคิดและทฤษฎีตามที่กำหนดไว้ในกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ประกอบด้วย แนวคิด ทฤษฎี Active Learning หลักการเล่าเรื่องข้ามสื่อและ หลักการ 3 P

ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ที่ 2

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ทักษะการเขียนเนื้อหา (Content) ในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง
เรื่อง การเขียนเนื้อหา วิดีโอสั้นในสื่อออนไลน์

รูปแบบการเรียนรู้ อบรมออนไลน์ผ่าน ZOOM

เวลา 6 ชั่วโมง แบ่งเป็น 2 ช่วง ช่วงที่ 1 เวลา 09.00 -12.00 น. และช่วงที่ 2 13.00 – 16.00 น.

วิทยากร นายชยางกูร ภัคดีพัฒนกุล สื่อมวลชนอิสระ นักสร้างคอนเทนต์สื่อออนไลน์

วัตถุประสงค์หลักสูตร

1. อธิบายหลักการสร้างเนื้อหา วิดีโอสั้น ในสื่อออนไลน์ (K)
2. สามารถสร้างเนื้อหา วิดีโอสั้นเหมาะสมกับแพลตฟอร์มสื่อที่เผยแพร่ (P)
- 3.สามารถนำประสบการณ์ที่ดีมาสร้างสื่อวิดีโอสั้นเพื่อการเรียนรู้ได้อย่างสร้างสรรค์ (A)

ผลการเรียนรู้

1. ผู้เข้าร่วมอบรมสามารถอธิบายหลักการสร้างเนื้อหา (Content) วิดีโอสั้น ในสื่อออนไลน์ได้
2. ผู้เข้าอบรมสามารถสร้างเนื้อหา (Content) วิดีโอสั้นได้เหมาะสมกับแพลตฟอร์มสื่อที่เผยแพร่
3. นำสื่อวิดีโอสั้นไปประยุกต์ใช้เป็นการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ผู้สอนนำเข้าสู่การอบรม โดยใช้ภาพสื่อความหมาย เป็นภาพที่มีความหมายว่า“ผู้คนในปัจจุบันมีพฤติกรรมหลงตัวเองบนโลกโซเชียลมีเดีย” จากนั้นให้ผู้เรียนระดมความคิดร่วมกันตอบผ่านแชท
ขึ้นลิงค์ <https://shorturl.asia/ZFO5C> และ QR Code ให้ผู้เข้าร่วมการอบรมสแกนคิวอาร์โค้ด เพื่อตอบ
คำถามผ่านแชท Zoom



QR Code ตอบคำถามภาพสื่อความหมาย



ภาพ ที่ 4.3 ภาพสื่อความหมาย

เข้าสู่เกมกิจกรรมเกม ปรบมือแนะนำชื่อ

วิธีการเล่น

- ให้ผู้ร่วมการอบรมออนไลน์ เปิดกล้อง,เปิดไมค์
- วิทยากรจะให้สัญญาณเริ่ม ผู้เล่นทุกคนจะต้องปรบมือเป็นจังหวะ 2 ครั้ง โดยในจังหวะที่ 3 ให้ ผู้คนแรกชี้ตัวเอง แล้วบอกชื่อตนเอง
- แล้วทุกคนปรบมือเป็นจังหวะ 2 ครั้ง จังหวะที่ 3 ผู้เล่นคนต่อไป ก็บอกชื่อตนเองต่อ ทำเช่นนี้จะแนะนำตัวหมดทุกคน แล้วก็ปรบมือต้อนรับกันและกัน จากนั้นเปิดวิดีโอสั้นให้ผู้เรียนดู เป็นวิดีโอสั้นแนวตั้ง มีความยาวไม่เกิน 1 นาที จำนวน 4 คลิป โดยมีเนื้อหา เรื่อง “เนื้อหา (Content) วิดีโอสั้น ในสื่อออนไลน์” เพื่อสร้างแรงบันดาลใจ และไอเดียในการสร้างเนื้อหา (Content)

คลิปวิดีโอที่ 1. จาก YouTube Shorts เรื่อง บ้านส่วนพระองค์ “สมเด็จพระเทพ” ที่อุทัยธานี

คลิปวิดีโอที่ 2. TikTok เรื่อง เมืองโบราณพิพิธภัณฑท์กลางแจ้งที่ใหญ่ที่สุดในโลก

คลิปวิดีโอที่ 3. IG Reels เรื่อง คาเฟ่แห่งแรกของประเทศไทยอายุมากกว่า 100 ปี

คลิปวิดีโอที่ 4. Facebook Reels เรื่อง ไปอยุธยาเที่ยวที่ไหนดี

ขั้นที่ 2 ผู้สอนใช้สื่อการสอน โดยเปิดคลิปการเรียนรู้ จำนวน 4 คลิป ความยาวคลิปละ 1 นาที

คลิปวิดีโอที่ 5 จาก YouTube Shorts เรื่อง รู้จัก YouTube Shorts ใน 1 นาที

คลิปวิดีโอที่ 6 จาก TikTok เรื่อง รู้จัก TikTok ใน 1 นาที

คลิปวิดีโอที่ 7 จาก IG Reels เรื่อง รู้จัก IG Reels ใน 1 นาที

คลิปวิดีโอที่ 8 Facebook Reels เรื่อง รู้จัก Facebook Reels ใน 1 นาที

หลังจากเปิดคลิปให้ดูทั้งหมด 4 คลิปแล้ว ถามผู้เข้าร่วมอบรม คิดว่าเนื้อหา (Content) แต่ละแพลตฟอร์มต่างกันหรือไม่ ผู้สอนเรียกชื่อให้ตอบ ให้ผู้ตอบแนะนำตัวจากนั้นตอบคำถาม ผู้สอนขอบคุณผู้ตอบคำถาม จากนั้นพูดเสริมแรง ผู้สอนพูดสรุปความต่างทั้ง 4 คลิป พร้อมกับข้อเสนอแนะในการสร้างคลิปวิดีโอสั้นในแต่ละแพลตฟอร์ม

เรื่อง เนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง

1. ผู้สอนอธิบายถึงเนื้อหาและข้อมูลต่างๆ ของแต่ละแพลตฟอร์ม



ภาพ ที่ 4.4 เนื้อหาการบรรยาย เรื่อง เนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง

2. สอนใช้สื่อการสอน โดยเปิดสื่อวิดีโอสั้น Tiktok เรื่อง การเขียนคอนเทนต์ในสื่อวิดีโอสั้นไมโครเลิร์นนิ่ง (Micro Learning) ให้น่าสนใจ ในแพลตฟอร์ม Facebook Reels, IG Reels ,Toktok, และYouTube shorts

ขั้นที่ 3 ผู้สอนนำผู้เรียนไปยังเนื้อหา เรื่อง รู้จักเครื่องมือการสร้างเนื้อหา (Content) ในสื่อวิดีโอสั้นไมโครเลิร์นนิ่ง (Micro Learning)



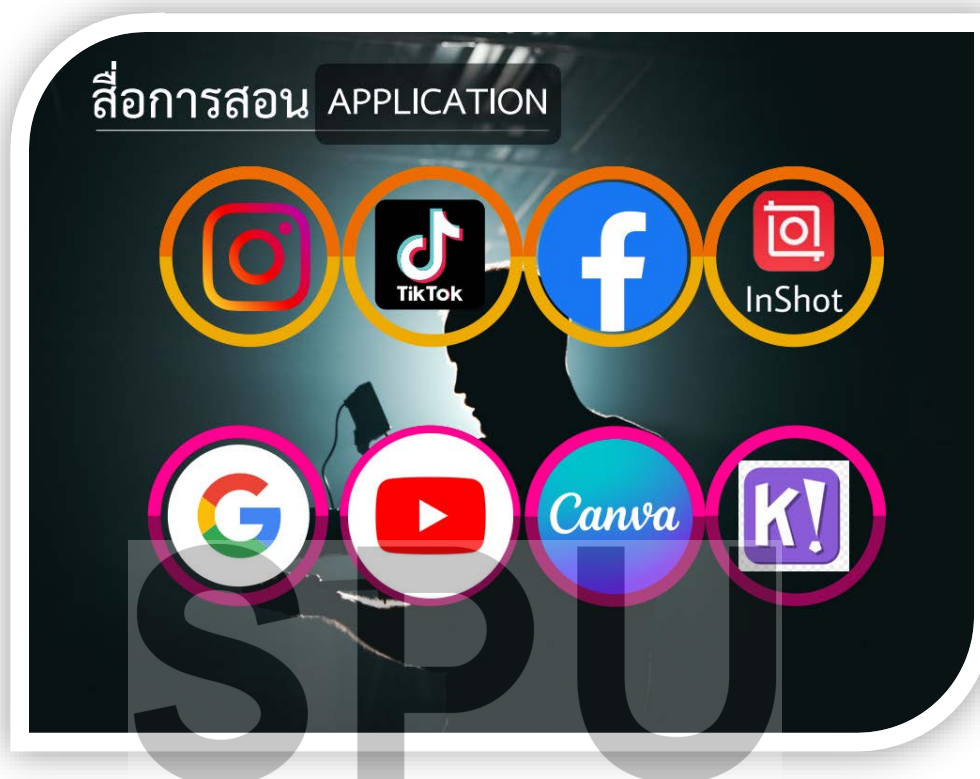
ภาพที่ 4.5 เรื่องรู้จักเครื่องมือการสร้างเนื้อหา ในสื่อวิดีโอสั้น

ขั้นที่ 4 ให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 8 คน ตามความสมัครใจ

- นำเนื้อหา (Content) ของแต่ละคนมาร่วมอภิปราย
- เลือก 1 เนื้อหา (Content) ต่อกลุ่ม อัปโหลดเข้าแอป Inshot
- สมาชิกในกลุ่ม ร่วมกันเสนอความคิดเห็นในการออกแบบเนื้อหา (Content)

ขั้นที่ 5 ผู้สอนทำการประเมินผลการเรียนรู้

- ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมการตอบคำถาม การให้ความร่วมมือ ทั้งรายบุคคลและการทำงานกลุ่ม
- ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับเรื่อง การสร้างเนื้อหา (Content) วิดีโอสั้นไมโครเลิร์นนิ่ง (Micro Learning) ในสื่อออนไลน์
- ส่งแบบประเมินให้ผู้เรียนประเมินผู้สอน ผ่าน Google Forms



ภาพที่ 4.6 สื่อการเรียนการสอน และแอปพลิเคชัน

การวัดและประเมินผล

1. วิธีประเมิน สังเกตพฤติกรรม
2. เครื่องมือประเมิน สังเกตพฤติกรรม ตรวจสอบงาน ความถูกต้องของเนื้อหา ความน่าสนใจ เนื้อหาความคิดสร้างสรรค์ มีประโยชน์ต่อสังคม สามารถนำการประยุกต์มาใช้สร้างสื่อการสอนรูปแบบใหม่ใคร่เรียนรู้ได้
3. ผู้อบรมผ่านเกณฑ์การสังเกตพฤติกรรม ร้อยละ 75 - 80
4. ผู้อบรมผลิตชิ้นงานได้ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 75 - 80

ตอนที่ 2 ผลประเมินผลการสร้างสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่งด้วยเทคนิคการเขียนเนื้อหา (Content)

ผลการประเมินการสร้างสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมจำนวน 40 คน โดยมีแผนประกอบด้วย คะแนนการเข้าห้องเรียนออนไลน์ร้อยละ 30 คะแนนมีส่วนร่วมร้อยละ 10 และคะแนนชิ้นงานร้อยละ 60 โดยมีผู้ส่งชิ้นงานการสร้างสื่อวิดีโอจำนวน 32 คน ผ่านเกณฑ์ตามที่กำหนดร้อยละ 75 ดังตารางที่ 4.3 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.3 คะแนนรายบุคคลของผู้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก

รหัส	เข้าเรียน 30 คะแนน			ร่วมกิจกรรม 10 คะแนน	คะแนนสร้าง วิดีโอ 60 คะแนน	รวม 100
	ครั้งที่ 1 10 คะแนน	ครั้งที่ 2 10 คะแนน	ครั้งที่ 3 10 คะแนน			
P1	10	10	10	10	46	86
P2	10	10	10	10	51	91
P3	10	10	10	10	53	93
P4	10	10	10	10	55	95
P5	10	10	10	10	44	84
P6	10	10	10	10	39	79
P7	10	10	10	10	60	100
P8	10	10	10	10	42	82
P9	10	10	10	10	45	85
P10	10	10	10	10	45	85
P11	10	10	10	10	43	83
P12	10	10	10	10	45	85
P13	10	10	10	10	43	83
P14	10	10	10	10	45	85
P15	10	10	10	10	53	93
P16	10	10	10	10	55	95
P17	10	10	10	10	55	95
P18	10	10	10	10	55	95
P19	10	10	10	10	37	77
P20	10	10	10	10	55	95
P21	10	10	10	10	37	77

ต่อ ตารางที่ 4.3 คะแนนรายบุคคลของผู้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก

รหัส	เข้าเรียน 30 คะแนน			รวม กิจกรรม 10 คะแนน	คะแนนสร้าง วิดีโอ 60 คะแนน	รวม 100
	ครั้งที่ 1 10 คะแนน	ครั้งที่ 2 10 คะแนน	ครั้งที่ 3 10 คะแนน			
P23	10	10	10	10	47	87
P24	10	10	10	10	53	93
P25	10	10	10	10	55	95
P26	10	10	10	10	55	95
P27	10	10	10	10	53	93
P28	10	10	10	10	43	83
P29	10	10	10	10	46	86
P30	10	10	10	10	40	80
P31	10	10	10	10	40	80
P32	10	10	10	10	46	86
P33	10	10	10	10		40
P34	10	10	10	10		40
P35	10	10	10	10		40
P36	10	10	10	10		40
P37	10	10	10	10		40
P38	10	10	10	10		40
P39	10	10	10	10		40
P40	10	10	10	10		40

จากตาราง 4.3 พบว่าผู้เข้าอบรมการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง จำนวน 40 คน มีคะแนนเก็บการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก จำนวน 3 ครั้ง รวม 30 คะแนน คะแนนการร่วมกิจกรรม 10 คะแนน และคะแนนการสร้างสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง จำนวน 60 คะแนน รวมทั้งสิ้น 100

คะแนน โดยมีผู้ร่วมกิจกรรมผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 จำนวน 32 คน จากผู้เข้าร่วมอบรมทั้งหมด 40 คน คิดเป็นร้อยละ 80 ซึ่งมากกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 ที่กำหนดไว้ ทั้งนี้มีผู้ร่วมกิจกรรมจำนวน 8 คน ตั้งแต่ P33 – P40 ไม่ส่งผลงานการสร้างสื่อ ตามเวลาที่กำหนดไว้

ตารางที่ 4.4 ผลการวิเคราะห์การเขียนเนื้อหาผ่านสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 75

เรื่อง	N	คะแนนเต็ม	เกณฑ์ร้อยละ 75	Mean	SD	t	df	P-Value
คะแนนประเมินการเขียนเนื้อหาผ่านสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง	32	60	45	47.59	6.36	2.307*	31	.028

*นัยสำคัญที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4.4 ผลการวิเคราะห์การสร้างสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง มีเกณฑ์คะแนนเต็ม 60 คะแนน มีผู้ส่งผลงานการเขียนเนื้อหาผ่านสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง จำนวน 32 คน จาก 40 คน โดยมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 47.59 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 6.36 ทั้งนี้เมื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 75 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก มีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง” มีวัตถุประสงค์ 2 ข้อ ดังนี้ 1. เพื่อออกแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง และ 2. เพื่อประเมินทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่งหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยมีการทบทวนแนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวกับการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก และงานวิจัย ที่เกี่ยวข้อง โดยเป็นงานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศ โดยมีกรอบแนวคิดในการวิจัย ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้เชิงรุกสำหรับการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง และตัวแปรตาม คือ ทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง

กลุ่มตัวเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย เลือกแบบโควตา จำนวนทั้งสิ้น 40 คน เป็นผู้ผ่านการคัดเลือกจากการรับสมัคร โดยมีคุณสมบัติตามหลักเกณฑ์ตามที่กำหนดไว้ในประกาศรับสมัครผ่าน Google Form ตามเงื่อนไข คือ เป็นผู้ที่สามารถใช้โปรแกรมตัดต่อ InShot หรือโปรแกรมอื่นๆ ในการตัดต่อวิดีโอในสมาร์ทโฟนได้

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มี จำนวน 3 ชุด ดังนี้

1. แบบสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณด้านสื่อสารมวลชน
2. แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก
3. แบบประเมินการสร้างสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยใช้วิธีการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน ทั้งหมดเป็นผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อสารมวลชน ตามหลักเกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนดได้กำหนดไว้ โดยมีการสร้างข้อคำถามทั้งหมด 9 ข้อ การสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างเป็นรายบุคคล หลังการสัมภาษณ์ได้นำข้อมูลดังกล่าวมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) และสถิติพื้นฐาน ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานก่อนจะนำไปออกแบบแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก โดยมีการสร้างแผนทั้งหมด 3 แผน และมีการสร้างเครื่องมือสำหรับการประเมินผลการสร้างสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง

สรุปผลการวิจัย

ผลจากการสัมภาษณ์การออกแบบจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ที่ได้จากการศึกษา เรื่อง “การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง” ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) ด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกรายบุคคล จากการให้ข้อมูล จำนวน 5 ท่าน เป็นผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อสารมวลชนทั้งหมด พบว่า กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักส่วนใหญ่ ให้ความสำคัญเห็นตลอดจนข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ไปในทิศทางเดียวกัน โดยผู้วิจัยได้นำผลการสัมภาษณ์ของผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 5 ท่าน ที่มีความครอบคลุมทุกประเด็นมาเป็นแนวทางการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง โดยสรุปออกมาได้ทั้งหมด 9 ข้อ คือ 1. ตั้งจุดประสงค์เพื่อวางแผนงาน จากนั้นวางโครงเรื่อง เตรียมเนื้อหาที่จะผลิตสื่อวิดีโอให้ชัดเจน 2. สร้างเนื้อหาที่สั้น กระชับ เข้าใจง่าย เนื้อหานั้นสร้างความเข้าใจได้ในเวลาที่จำกัด 3. เนื้อหาที่ดีมีส่วนที่สำคัญ อาจอยู่ในกระแส ทำให้คนสนใจหยุดดูคลิปวิดีโอ นั้น และอาจจะต้องมีความแตกต่าง 4. ผู้ที่เสพสื่อไม่ต้องการความอลังการในการสร้างสื่อ จึงสามารถสร้างและตัดต่อคลิปได้ทุกที่ทุกเวลาผ่านแอปพลิเคชันอย่างง่ายบนสมาร์ตโฟน 5. วิดีโอสั้นที่ดีควรมีความสร้างสรรค์ การดำเนินเรื่องน่าสนใจ มีเนื้อที่กำลังเป็นที่สนใจ มีการตัดต่อที่ดี และน่าสนใจ 6. คอนเทนต์สำคัญมากทำให้วิดีโอสั้นได้รับความนิยม คนมักจะเลือกดูเนื้อหาที่น่าสนใจ อยู่ในกระแส เกิดประโยชน์ ได้รับความรู้หรือความบันเทิง 7. เนื้อหาที่สร้างต้องไม่ขัดต่อนโยบายของแพลตฟอร์มนั้น เช่น เรื่องลิขสิทธิ์ ดนตรีประกอบ รูปภาพ หรือวิดีโอ 8. ควรตรวจสอบคลิปวิดีโอให้มีความเหมาะสมในเรื่องเนื้อหา การใช้ภาษา และการตัดต่อภาพและเสียงว่ามีความสมบูรณ์หรือไม่ และข้อสุดท้าย คือ ข้อที่ 9. การประเมินสื่อดูจากจำนวนผู้เข้าชม รวมถึงการมีส่วนร่วมของผู้เข้าชม เช่น การแสดงความคิดเห็น สามารถนำเอาข้อมูลมาวิเคราะห์ได้ โดยมีการสรุปรวบยอดในประเด็นดังกล่าว คือ การทำคลิปวิดีโอสั้นให้ได้ผลตอบรับที่ดี มีปัจจัยหลายอย่าง ทั้งตัวเนื้อหา ที่ต้องมีความน่าสนใจและอาจจะอยู่ในกระแส การตัดต่อที่น่าสนใจ การดำเนินเรื่องที่สั้น และกระชับได้ใจความ รวมถึงการนำเสนอที่ดี ทั้งหมดนี้เป็นข้อมูลที่ได้จากผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อสารมวลชน ก่อนผู้วิจัยจะนำไปสรุปเป็นลำดับขั้น จากนั้นจัดเป็นแผนกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก

ผลการประเมินการสร้างสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมจำนวน 40 คน เป็นกลุ่มเป้าหมายแบบโควตาที่คัดเลือกตามเกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนด โดยมีผลคะแนน ประกอบไปด้วย คะแนนการเข้าเรียน ครั้งละ 10 คะแนน 3 ครั้ง รวม 30 คะแนน และอีก 10 คะแนน คือ คะแนนการมีส่วนร่วม หากมีการเข้าร่วมกิจกรรมทั้ง 3 ครั้ง และมีการสร้างชิ้นงาน จะได้

คะแนนเพิ่มอีก 10 คะแนน รวม 40 คะแนน และอีก 60 คะแนน คือ คะแนนการสร้างชิ้นงานสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง โดยคะแนนรวมทั้งหมดในกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก คือ 100 คะแนน ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะต้องได้คะแนน ไม่น้อยกว่าร้อยละ 75 % ขึ้นไป จึงถือว่าผ่านตามเกณฑ์ที่กำหนด

ทั้งนี้ มีผู้ส่งชิ้นงานการสร้างสื่อวิดีโอจำนวน 32 คน ผ่านเกณฑ์ตามที่กำหนด 75 % หลังการพิจารณาผลการวิเคราะห์ทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง คะแนนเต็ม 60 คะแนน พบว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่ส่งผลงานการเขียนเนื้อหาผ่านสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่งและชิ้นงานในตอนท้ายของกิจกรรม จำนวน 32 คน จาก 40 คน โดยมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 47.59 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 6.36 และวิเคราะห์เปรียบเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 75 มีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยสามารถนำมาอภิปรายได้ 2 ประเด็นคือ ดังนี้

1. การออกแบบสื่อวิดีโอสั้นไมโครเลิร์นนิ่ง (Micro Learning) มีลักษณะเป็นอย่างไร การออกแบบสื่อวิดีโอสั้นไมโครเลิร์นนิ่ง หลังจากผู้วิจัยดำเนินการจัดสร้างสื่อวิดีโอสั้นเพื่อใช้เป็นการสอนในกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ทำให้ทราบว่าลักษณะของการออกแบบการสร้างสื่อที่ติดต่อกันมาจากแนวคิดและทฤษฎี ที่มีความเกี่ยวข้อง เนื่องจากการออกแบบสื่อวิดีโอสั้นเพื่อการเรียนรู้มีความแตกต่างจากสื่อแบบดั้งเดิมที่อาจไม่ต้องใช้แนวคิด ทฤษฎี ไต ๆ มารองรับ ขณะที่การจัดสร้างสื่อวิดีโอสั้นเพื่อการเรียนรู้ มีกระบวนการจัดสร้างอย่างเป็นระบบ และขั้นตอนสุดท้ายจะต้องมีการวัดและประเมินผลของการเรียนรู้ และระหว่างทางอาจมีการประเมินสื่อที่จัดสร้างขึ้นมาด้วย ทั้งนี้การเรียนรู้ยังมีองค์ประกอบอื่นมาเกี่ยวข้อง แม้สื่อวิดีโอสั้นอาจจะไม่สามารถนำเสนอประเด็นที่อยากนำเสนอได้ทั้งหมด แต่การนำเสนอเพียงแนวคิดเล็กน้อย ถือเป็นจัดการการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วม หลังจากผู้เรียนได้ดูสื่อวิดีโอสั้นก็เกิดการเรียนรู้และสามารถคิดต่อจากประเด็นดังกล่าว ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับ สภาพ พฤษพิบูล (2558) ที่กล่าวถึงการเรียนรู้แบบเชิงรุก Active Learning ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructivism) มีการเน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ ที่เกิดขึ้น

2. ผลการประเมินการสร้างสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่งด้วยเทคนิคการเขียนเนื้อหา (Content) เป็นอย่างไร สื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง มีลักษณะเป็นวิดีโอสั้น (Shorts) ที่ถูกนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบต่างๆ ที่ได้รับความนิยมทั้งจากผู้สอน และผู้เรียนเอง โดยแพลตฟอร์มที่ได้รับความนิยมประกอบด้วย Tiktok ,YouTube ,Facebook Reels, Instagram Reels ที่กล่าวมาข้างต้น ล้วนเป็นสื่อวิดีโอสั้นที่เหมาะสมกับการสร้างเป็นสื่อการสอน แม้การสร้างเนื้อหาในแต่ละแพลตฟอร์มจะมีความต่างกัน ลักษณะการเล่าเรื่อง สอดคล้องกับ (Helen Colman, 2021) ที่กล่าวถึงการเรียนรู้ผ่านวิดีโอ ได้ถูกนำมาใช้เป็นการสอน ทั้งเนื้อหาความรู้ รวมถึงมีการจัดทำทักษะใหม่ๆ ทั้งยังส่งเสริมโอกาสทางการศึกษามากมาย การเรียนรู้ผ่านวิดีโอ นับว่าเป็นของเทรนด์อีเลิร์นนิ่ง ที่ได้รับการยอมรับและความสนใจอย่างกว้างขวาง

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

1. การนำเอาสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่งที่ผู้วิจัยได้จัดสร้างขึ้นเพื่อกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก สามารถนำไปใช้สำหรับการเรียนรู้ได้ เนื่องจากปัจจัยการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรม ที่ปัจจุบันไม่สามารถเรียนรู้จากคลิปวิดีโอที่มีความยาวได้ การใช้สื่อวิดีโอสั้นจึงเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับสภาพสังคมในปัจจุบัน
2. การจัดสร้างสื่อวิดีโอในปัจจุบันมีราคาถูกลงมาก สามารถตัดต่อได้อย่างง่ายจากมือถือ มีความสะดวกสามารถทำได้ทุกที่ มีความยืดหยุ่น การสร้างสื่อวิดีโอสั้นอาจนำแนวทางจากการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อสารมวลชนไปเป็นข้อมูลที่สำคัญ และนำไปปรับใช้ตามความเหมาะสม เช่น หากเลือกแพลตฟอร์ม Tiktok ก็สามารถนำเพียงบางส่วนของสัมภาษณ์ที่เหมาะสมกับประเภทของสื่อจัดทำวิดีโอสั้นได้ ไม่จำเป็นต้องนำมาทุกขั้นตอนตั้งแต่ P1 -P3 เนื่องจากผู้ชมนิยม ดูคลิปวิดีโอที่ไม่ต้องผ่านการตัดต่อด้วยเทคนิคต่างๆ แต่นิยมดูการเล่าเรื่องที่เป็นธรรมชาติ
3. การนำกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกไปใช้ อาจนำไปปรับเป็นหลักสูตรที่มีแบบแผนที่มีความชัดเจนตามวัตถุประสงค์ เนื่องจากกการจัดอบรมกิจกรรมต่างๆในปัจจุบัน ผู้เข้าร่วมอบรมไม่ต้องเดินทางไกลเพื่อมาเข้ารับการอบรม การจัดให้มีการอบรมออนไลน์ถือเป็นหนึ่งในกิจกรรมที่ได้รับความนิยมสูงสุดหลังเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทต่อผู้คน และขยายวงกว้างอย่างรวดเร็ว

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ข้อเสนอแนะในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก กิจกรรมที่จัดควรเชิญวิทยากรที่มีความเชี่ยวชาญในสาขานั้นๆ มาให้คำแนะนำ ข้อเสนอแนะ หรือแนวทางการพัฒนาต่างๆแก่ผู้ร่วมกิจกรรม เพื่อให้มีความหลากหลาย ช่วยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความคิดใหม่ๆ อีกทั้งสามารถจะต่อยอดประสบการณ์ให้เกิดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

2. การสัมภาษณ์ที่จะนำไปใช้เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นได้หลังจบกิจกรรม จึงควรออกแบบกิจกรรม และจัดคลังข้อมูลให้ผู้ร่วมกิจกรรมสามารถศึกษาหาข้อมูลเพิ่มเติมได้ตลอดเวลา ที่นอกจากเป็นคลังข้อมูลแล้ว ยังเป็นการเชื่อมโยงผู้คนที่ชื่นชอบการศึกษาหาความรู้ ได้มีพื้นที่ในการแสดงความคิดเห็น หรือมีการพูดคุยบนกระดานสนทนา เพื่อให้กิจกรรมที่จัดขึ้นมีความเหมาะสมตลอดเวลา



บรรณานุกรม

- กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ กระทรวงพาณิชย์. (2565). *คอนเทนต์ไทยไปต่างประเทศ*.
<https://shorturl.asia/unBcT>
- กิตติยา วงษ์ขันธุ์. (2561). *รูปแบบการวิจัยและพัฒนา (R&D) และรูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (PAR) เอกสารประกอบการฝึกอบรมโครงการสร้างนักวิจัยรุ่นใหม่ ลูกไก่อรุ่นที่ 6*. <https://shorturl.asia/si1ob>
- ขจรพงศ์ คำดี. (2564). นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยีบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ผ่านระบบออนไลน์ด้วยแอปพลิเคชัน. *วารสาร มจร เลขย ปริทัศน์*, 2(3), 37-46.
- จิตรา วรรณสอน. (2562, 19 พฤศจิกายน). *รูปแบบการทำตลาดแบบเนื้อหาบนสื่อสังคมออนไลน์เพื่อกลุ่มเจนเนอเรชันซี [เอกสารนำเสนอ]*. การประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 14 : กรุงเทพฯ, ประเทศไทย.
- ญาดา กุลกฤษญา. (2560). *การยอมรับและการใช้สื่อออนไลน์ที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกสถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดชลบุรี*. [วิทยานิพนธ์ที่มีการตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ทิตนา แคมมณี. (2544). *ทฤษฎี หลักการ และแนวคิดที่เป็นสากลเกี่ยวกับการคิด ในช่วงศตวรรษที่ 20. ใน วิทยาการด้านการคิด*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตนา แคมมณี. (2560). *14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ (พิมพ์ครั้งที่ 13)*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตนา แคมมณี. (2563). *ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. (พิมพ์ครั้งที่ 24). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณัชนัน แก้วชัยเจริญกิจ. (2558). *บทบาทของครูผู้สอนในการจัดกิจกรรมและวิธีการปฏิบัติตามแนวทางของ Active Learning*. <http://www.itie.org>
- ธาม เชื้อสถาปนศิริ. (2558). *เล่าเรื่องข้ามสื่อ Transmedia story-telling*. *วารสารนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมนิวส์*, 2(1), 59.
- ธนพงษ์ ไชยลาภ และคณะ. (2559). *การพัฒนาสื่อบทเรียนออนไลน์เรื่อง : การออกแบบเพื่อการผลิตสื่อปฏิสัมพันธ์ และมัลติมีเดีย*. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม*, 4(2), 138-139.

- นรินทร์ นนทมาลย์ และ ใจทิพย์ ณ สงขลา. (2560). แนวทางการออกแบบการสอนแบบเปิด เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้วิดีโอเป็นฐาน: การวิจัยเชิงคุณภาพแบบปรากฏการณ์วิทยา. *วารสารครุศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*. 47(1), 123-143.
- สถาพร พงษ์พิบูล. (2558). *การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning*.
<https://shorturl.asia/KSibA>
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2564). *การทำคอนเทนต์ออนไลน์ให้สุดปัง*
 ตรงใจฟอลโลเวอร์อย่างแท้จริง. <https://shorturl.asia/qu4tC>
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2563). *รายงานผลสำรวจมูลค่าพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ในประเทศไทย ปี 2562*. <https://www.etcha.or.th>
- สุรพงษ์ คงสัตย์ และธีรชาติ ธรรมวงศ์. (2551). *การหาค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม (IOC)*.
<https://shorturl.asia/Byrx6>
- สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล. (2561). *ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21*. <https://www.trueplookpanya.com>
- สุชาติ พุทธอวยชัย. (2563). *ปัจจัยทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่ส่งผลกระทบต่อคุณภาพการศึกษา* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยรังสิต]. ฐานข้อมูลวิจัย rsuir-library.rsu.ac.th
- อรรวรรณ อุดมสุข, กฤชยากาญจน์ โตพิทักษ์. 2565. ผลการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับสื่ออินโฟกราฟิกที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *วารสารพิบูล*, 20(1), 297-298.
- อักษร เอ็ดดูเคชั่น. (2563). *การเรียนรู้ใหม่ ในวิถี New Normal*. <https://www.aksorn.com>
- อัจฉราพรรณ กันสุขะ และคณะ. (2564). การวิเคราะห์ห่อภิมาณปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อการปรับตัวด้านการเรียนของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในประเทศไทย *วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์ มจร*. 9(5), 1891-1895.
- อิสระพงษ์ พลธานี และอุมาพร บุญเพชรแก้ว. (2562). พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักท่องเที่ยวชาวยุโรปในการตัดสินใจเดินทางมาท่องเที่ยวจังหวัดภูเก็ต. *วารสารวิทยาลัยดุสิตธานี*. 13(1), 123-138.
- ไชยยศ เรืองสุวรรณ. (2553, พฤศจิกายน.) *Active Learning*. [เอกสารนำเสนอ] ข่าวสารวิชาการ คณะเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

- Asha Pandey. (2016). *Benefits of Microlearning-Based Training*. eLearning industry.
<https://shorturl.asia/qsWOx>
- Asha Pandey. (2019). 6 Must-Use Video-Based Learning. <https://shorturl.asia/ZO4r8>
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). Active learning: Creating excitement in the classroom. ASHE-ERIC higher education reports. *ERIC Clearinghouse on Higher Education*, The George Washington University, One Dupont Circle, Suite 630, Washington, DC 20036-1183.
- Content Shifu. (2016, February 5). Content is king but who is the queen. Online.
<https://shorturl.asia/Fh3kE>
- Duffy, T. M., & Cunningham, D. J. (1996). *Constructivism: Implications for the Design and Delivery of Instruction*. Macmillan Library Reference USA.
- Felder, R. & Brent, R. (1996). Navigating the Bumpy Road to Student-Centered Instruction. *Journal of College Teaching*, 44(2), 43-47
- Helen Colman. (2021). Learning: How to Become a Training Video Ninja. Online. <https://www.ispringsolutions.com>
- Jonathan Bergmann, Aaron Sams. (2012). *Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day*. International Society for Technology in Education.
<https://shorturl.asia/a8NxS>
- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of social media. *Business Horizons*, 53 (1), 59–68.
- Mckinney, S. E. (2008). Developing teachers for high-poverty schools: The role of the internship experience. *Urban Education*, 43(1), 68-82.
<http://www.eric.ed.gor>.
- Meyers, C., & Jones, T. B. (1993). *Promoting Active Learning: Strategies for the College Classroom*. San Francisco, CA: Jossey-Bass Inc.
- Murdoch, George S. (1986). *A More Integrated Approach to the Teaching of Reading*. EnglishTeaching Form.

Pokhrel, S., & Chhetri, R. (2021). A literature review on impact of COVID-19 pandemic on teaching and learning. *Higher Education for the Future*, 8 (1), 133–141.

Wongeranthon, N., (2018). The Content Success Formula. Online.

<http://www.nuttaputch.com>

Wiggins Grant and McTigheJay. (1998). *Understanding by design*. Prentice Hall, Inc.



SPU

SRIPATUM
UNIVERSITY

ภาคผนวก

SPU
ภาคผนวก ก
SRIPATUM 
UNIVERSITY
ผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อสารมวลชน
รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

อาจารย์จเลิศ เจษฎาวัลย์

ตำแหน่งปัจจุบัน คณบดีคณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง


ดร.ผุสดี กลิ่นเกษร

ตำแหน่งปัจจุบัน อาจารย์คณะสหวิทยาการเทคโนโลยี และนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม

ดร.วิทยา พุ่มยิ้ม

ตำแหน่งปัจจุบัน ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ โรงเรียนสันติราษฎร์วิทยาลัย





SPU
SRIPATUM UNIVERSITY

แบบตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือของผู้เชี่ยวชาญ
เพื่อประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบฝึกหัดของผู้ทรงคุณวุฒิ

คำชี้แจง

- แบบฝึกหัดของผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อสารมวลชน ชุดนี้ถูกปรับขึ้นก่อนการวิจัยเรื่อง " การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้วีดิทัศน์เชิงโต้ตอบเพื่อการเรียนรู้เรื่อง " โคมัยทัศน์ประสมทัศน์ศึกษา " ของสถาบันวิทยุโทรทัศน์แห่งประเทศไทย กรมประชาสัมพันธ์ เป็นเอกสารเพื่อการวิจัยวิทยุ โดยนักศึกษาวัดวิทยุโทรทัศน์แห่งประเทศไทย กรมประชาสัมพันธ์ 1. การพิจารณาเครื่องมือวิจัยฯ สำหรับพิจารณาเนื้อหาในสื่อวีดิทัศน์โทรทัศน์ระดับต้น 2. ลักษณะการเขียนเนื้อหาในสื่อวีดิทัศน์โทรทัศน์ระดับต้น
- แบบฝึกหัดของผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อสารมวลชน ชุดนี้ใช้ตรวจสอบเนื้อหาสาระของ (Validity) โดยการวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้อง (Index of item objective congruence : IOC) ของแบบฝึกหัดของผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อสารมวลชน ที่มีข้อบกพร่องและจากผู้เชี่ยวชาญผู้ตรวจเครื่องมือ เพื่อนำไปปรับปรุงแบบฝึกหัดของผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อสารมวลชนให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น
- แบบฝึกหัดของผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อสารมวลชน ประกอบด้วย 3 ชิ้น ดังนี้
 - ชิ้นที่ 1 การเตรียมงาน จำนวน 3 ข้อ
 - ชิ้นที่ 2 การผลิตหรือถ่ายทอด จำนวน 3 ข้อ
 - ชิ้นที่ 3 การตัดต่อฉบับไปเผยแพร่ จำนวน 3 ข้อ

นอกจากนี้ยังมีเกณฑ์การประเมินซึ่งรายการสำหรับสื่อวีดิทัศน์โทรทัศน์ ระดับต้น 5 ประเด็น เพื่อประเมินชิ้นงานจากกิจกรรมการเรียนรู้วีดิทัศน์เชิงโต้ตอบเพื่อการเรียนรู้เรื่อง " โคมัยทัศน์ประสมทัศน์ศึกษา " ในเวลาอันสั้น

4. คำอธิบายศัพท์

4.1 ไมโครเลิร์นนิ่ง (Microlearning) หมายถึง การเรียนรู้ที่ถูกแยกย่อยไม่มีขนาดเลือกตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่มีความเฉพาะเจาะจง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและจดจำข้อมูลความรู้ได้ง่ายในเวลาอันสั้น ผ่านระบบสื่อสารที่เข้าถึงได้ทุกที่ ทุกเวลาตามความสะดวกของผู้เรียน โดยจะมีองค์ประกอบของเนื้อหาที่หลากหลาย

4.2 การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) หมายถึง การเรียนที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนการสอน กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขั้นสูง (Higher-Order Thinking) ด้วยการ

วิเคราะห์ สังเคราะห์และประเมินค่า ไม่เพียงแต่เป็นผู้ฟัง ผู้ประเมินต้องอ่าน เขียน ตั้งคำถาม และถกเถียงกับผู้อื่น ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง

5. ข้อความกรณณญ์ใช้ ขวชาญช่วยพิจารณาแบบประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านสื่อสารมวลชนว่ามีความสอดคล้องกับตัวแปรของกรวิจัยเรื่องนี้อยู่ไม่ ด้วยการให้คะแนนในแต่ละข้อคำถามในระบบ IOC โดยการกำหนดเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่าง

เกณฑ์การให้คะแนนในระบบ IOC

- 1) 1 -1 คะแนน เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อนี้เกี่ยวข้องกับสอดคล้องกับตัวแปรและวัตถุประสงค์ที่ต่อการศึกษา (ไม่แน่ใจ)
- 2) 1 0 คะแนน เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อนี้เกี่ยวข้องกับสอดคล้องกับตัวแปรและวัตถุประสงค์ที่ต่อการศึกษา (ไม่แน่ใจ)
- 3) 1 +1 คะแนน เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อนี้เกี่ยวข้องกับสอดคล้องกับตัวแปรและวัตถุประสงค์ที่ต่อการศึกษา (เห็นด้วย)

6. ผู้วิจัยขอความกรุณาผู้เชี่ยวชาญให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในประเด็นที่ยังไม่สมบูรณ์ โดยการเขียนข้อเสนอแนะไว้ที่ข้อความนี้ ๑

ผู้วิจัยขอพระคุณในความกรุณาทรงพระเมตตาพิจารณา ณ โลกขจรนี้

นายชัชวาลย์ รักดีพัฒนากุล
นักศึกษามัธยมศึกษาเทศบาลนครหาดใหญ่
สาขาวิชาพัฒนการและการเรียนการสอน มหาวิทยาลัยศรีปทุม

การวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้อง (Index of item objective congruence : IOC)

ตอนที่ 1

ข้อ	ข้อมูลส่วนหัวผู้ร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		1	0	+1	
1	เพศ () ชาย () หญิง			✓	
2	อายุ () ต่ำกว่า 20 ปี () อายุ 20-30 ปี () อายุ 31-40 ปี () อายุ 41-50 ปี () อายุ 51 ปี ขึ้นไป			✓	
3	อาชีพ () นักเขียน นักศึกษา () ข้าราชการ () พนักงานเอกชน () พนักงานรัฐวิสาหกิจ () ค้า ขาย () อื่นๆ			✓	

ข้อ	แบบฝึกหัดของผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านสื่อสารมวลชน	ความเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		1	0	+1	
4	ชิ้นที่ 1 การเตรียมงาน				
5	ชิ้นที่ 2 การผลิตหรือถ่ายทอด			✓	
6	ชิ้นที่ 3 การตัดต่อฉบับไปเผยแพร่			✓	
7	ข้อเสนอแนะ			✓	
8	ข้อเสนอแนะ			✓	
9	ข้อเสนอแนะ			✓	

10	ท่านคิดว่าเนื้อหา (Content) ในฉีกวีดิโอมีส่วนสำคัญทำให้ผู้ประกอบการได้มีความรู้และเข้าใจบ้าง จะอธิบายพร้อมด้วยตัวอย่าง				✓		
11	ข้อเสนอแนะ.....						
ข้อที่ 3 การคัดเลือกเนื้อหาไปเผยแพร่							
12	สิ่งไหนที่ควรค่าที่จะยกย่องวีดิโอชิ้นนี้ที่สุดคือ เชื่อบ่อยแล้วไปโพสต์บน Social Media ไปรณรงค์ขายพร้อมด้วยตัวอย่างประกอบ				✓		
13	ท่านคิดว่าแพลตฟอร์มใดที่ควรเลือกนำวีดิโอชิ้นนี้ไปเผยแพร่ และควรเผยแพร่ที่ไหน มีรายละเอียดที่เพิ่มเติมหรือแตกต่างกับอย่างไรไปเครือข่าย พร้อมให้เหตุผล				✓		
14	ท่านมีวิธีการหรือแนวทางใดในการประเมินผลสิ่งวีดิโอชิ้นนี้ที่ดีที่สุด จะอธิบาย				✓		
15	ข้อเสนอแนะ.....				✓		

เกณฑ์ 2 เกณฑ์การประเมินชิ้นงานการสร้างสรรค์สื่อโทรทัศน์

ข้อ	เกณฑ์การประเมินชิ้นงาน การสร้างสรรค์สื่อโทรทัศน์	ความคิดเห็นผู้ช่วยอายุ			ข้อเสนอแนะ
		-1	0	+1	
1	ประเด็นการประเมิน สื่อออนไลน์ในรูปแบบโดยใช้หลักการ 3P มาเป็นแนวคิดในการผลิตสื่อวีดิโอโทรทัศน์ สามารถสร้างสื่อวีดิโอโทรทัศน์ได้ ตามหลักการ 3P ได้ครบทั้ง 3 ขั้นตอน เนื้อหา (Content) มีความชัดเจน เลือกแพลตฟอร์มในการเผยแพร่ได้อย่างเหมาะสมมีคุณค่า สามารถนำไปใช้ประโยชน์ทางการสอนได้			✓	

ข้อ 4 คะแนน					
2	สามารถสร้างสื่อวีดิโอโทรทัศน์ได้ ตามหลักการ 3P ได้ครบทั้ง 3 ขั้นตอน เนื้อหา (Content) ชัดเจนมีความชัดเจน เลือกแพลตฟอร์มในการเผยแพร่ได้อย่างเหมาะสมมีคุณค่าสามารถนำไปใช้ประโยชน์ทางการสอนได้			✓	
ข้อ 3 คะแนน					
3	สามารถสร้างสื่อวีดิโอโทรทัศน์ได้ ตามหลักการ 3P ได้ 2 ขั้นตอน เนื้อหา (Content) ชัดเจนมีความชัดเจน การเลือกแพลตฟอร์มในการเผยแพร่ยังไม่เหมาะสมไม่ สามารถนำไปใช้ประโยชน์ทางการสอน			✓	
ข้อ 2 คะแนน					
4	สามารถสร้างสื่อวีดิโอโทรทัศน์ได้ ตามหลักการ 3P ได้ 1 ขั้นตอน เนื้อหา (Content) ไม่ชัดเจน เลือกแพลตฟอร์มในการเผยแพร่ไม่เหมาะสมสื่อวีดิโอสร้างขึ้นมาโดยขาดประสิทธิภาพนำไปใช้ประโยชน์ทางการสอนได้			✓	
ข้อ 1 คะแนน					

ข้อ	เกณฑ์การประเมินชิ้นงาน การสร้างสรรค์สื่อโทรทัศน์	ความคิดเห็นผู้ช่วยอายุ			ข้อเสนอแนะ
		-1	0	+1	
1	ประเด็นการประเมิน เนื้อหาของสื่อโทรทัศน์ กระชับ เข้าใจง่าย มีการประยุกต์ใช้ฉากกับปัจจัยอื่น เนื้อหาของสื่อวีดิโอถูกต้องชัดเจน มีรายละเอียดครบถ้วนครอบคลุมระดับต้นถึงขั้น มีเนื้อหาที่สั้นกระชับเข้าใจง่าย และมีการประยุกต์ใช้สื่อชนิดใหม่			✓	
2	เนื้อหาของสื่อวีดิโอถูกต้องชัดเจนมีความครอบคลุมในระดับนี้ เนื้อหาดีไม่กระชับเท่าที่ควรมีการประยุกต์ใช้สื่อชนิดใหม่			✓	
3	เนื้อหาของสื่อวีดิโอถูกต้องยังไม่ค่อยชัดเจนมีรายละเอียดครบถ้วนเนื้อหาดีไม่กระชับเท่าที่ควรไม่มีการประยุกต์ใช้สื่อชนิดใหม่			✓	
4	เนื้อหาของสื่อวีดิโอไม่ถูกต้อง และไม่ชัดเจนในเนื้อหา และเนื้อหาไม่ครอบคลุม เนื้อหาดีไม่กระชับ ไม่มีการประยุกต์ใช้สื่อชนิดใหม่			✓	

ข้อ	เกณฑ์การประเมินชิ้นงาน การสร้างสรรค์สื่อโทรทัศน์	ความคิดเห็นผู้ช่วยอายุ			ข้อเสนอแนะ
		-1	0	+1	
1	ประเด็นการประเมิน ความคิดสร้างสรรค์ เนื้อหาของสื่อน่าสนใจ แสดงถึงการมีความคิดสร้างสรรค์ที่แปลกใหม่โดยเด่นชัด			✓	
ข้อ 4 คะแนน					
2	เนื้อหาของสื่อน่าสนใจมีความน่าสนใจ แสดงถึงการมีความคิดสร้างสรรค์ที่โดดเด่นชัดเจน			✓	
ข้อ 3 คะแนน					
3	เนื้อหาของสื่อไม่มีความน่าสนใจ ไม่มีการแสดงถึงเนื้อหาที่มีความคิดสร้างสรรค์และไม่ชัดเจน			✓	
ข้อ 2 คะแนน					
4	เนื้อหาของสื่อไม่มีความน่าสนใจ ไม่มีการแสดงถึงเนื้อหาที่มีความคิดสร้างสรรค์ ยังเป็นรูปแบบเดิม			✓	
ข้อ 1 คะแนน					

ข้อ	เกณฑ์การประเมินชิ้นงาน การสร้างสรรค์สื่อโทรทัศน์	ความคิดเห็นผู้ช่วยอายุ			ข้อเสนอแนะ
		-1	0	+1	
1	ประเด็นการประเมิน สื่อวีดิโอมีความน่าสนใจ มีการใช้ภาพเคลื่อนไหวที่มีความสวยงาม มีความน่าสนใจ ดึงดูดผู้ชมได้เป็นอย่างดี			✓	
ข้อ 4 คะแนน					
2	มีการใช้ภาพเคลื่อนไหวที่มีความสวยงาม มีความน่าสนใจ แต่ยังไม่ดึงดูดผู้ชม			✓	
ข้อ 3 คะแนน					
3	ภาพเคลื่อนไหวที่ดูซ้ำ มีสีสันไม่สวยงาม ยังไม่ค่อยน่าสนใจ			✓	
ข้อ 2 คะแนน					

4	ภาพเคลื่อนไหวที่ใจ ไม่มีสีสวยงาม ไม่มีความน่าสนใจ ไม่ดึงดูดผู้ชม				✓	
ได้ 1 คะแนน						


ข้อ	เกณฑ์การประเมินชิ้นงาน การวางเนื้อหาวิดีโอโครงสักรับฟัง	ความคิดเห็นผู้ช่วยชาย			ข้อเสนอแนะ	
		1	0	+1		
1	ประเด็นการประเมิน ความถูกต้องของชิ้นงานวิดีโอ ชิ้นงานสื่อวิดีโอมีความสมบูรณ์ มีเนื้อหาที่ เหมาะสม ให้ความรู้และความบันเทิง สามารถ นำไปประยุกต์ใช้เป็นสื่อการสอนได้ ได้ 4 คะแนน				✓	
2	ชิ้นงานสื่อวิดีโอมีความสมบูรณ์ มีเนื้อหาที่ เหมาะสม ให้ความรู้และความบันเทิง ยังไม่ สามารถนำไปประยุกต์ใช้เป็นสื่อการสอนได้ ได้ 3 คะแนน				✓	
3	ชิ้นงานสื่อวิดีโอให้ความรู้และความสนุกสนาน แต่ขาดความสมบูรณ์เชิงเนื้อหา ได้ 2 คะแนน				✓	
4	ชิ้นงานสื่อวิดีโอขาดความสมบูรณ์ ผู้ชมไม่ได้ ได้รับความรู้และความสนุกสนาน จากกรรวมข้อเสีย ไว้โดยกล่าว ได้ 1 คะแนน				✓	

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมของผู้ช่วยชาย

SRIPATUM
UNIVERSITY

ลงชื่อ
(อาจารย์เจกิต เจษฎาวุธย์)

ตำแหน่ง คณบดีคณะสื่อสารมวลชน
สังกัด มหาวิทยาลัยรามคำแหง
วันที่ 25 เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2565



แบบประเมินผลการจัดการเรียนรู้เชิงรุก
เรื่อง การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหา
โดยใช้วิดีโอโคโรน่าวีบี

คำชี้แจง

- การวิจัยครั้งนี้ เป็นส่วนหนึ่งของผลงานวิจัยระดับอุดมศึกษาของมหาวิทยาลัยศรีปทุม สาขาวิชา นวัตกรรมและจัดการเรียนการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม เรื่อง การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาโดยใช้วิดีโอโคโรน่าวีบี โดยมีวัตถุประสงค์ 2 ข้อ ดังนี้ 1. เพื่อออกแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหา โดยใช้วิดีโอโคโรน่าวีบี 2. เพื่อประเมินทักษะการเขียนเนื้อหา โดยใช้วิดีโอโคโรน่าวีบี
- โปรดพิจารณาแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เรื่อง การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหา โดยใช้วิดีโอโคโรน่าวีบี โดยทำข้อสอบจาก 4 ข้อที่ปรากฏตามความละเอียดของข้อสอบ พร้อมทั้งเลือกคะแนนระดับเป็นระดับโดยทำใบพิจารณาการปฏิบัติงาน

ระดับประเมิน 5 หมายถึง มีความสอดคล้องหรือไม่ตรงตามมากที่สุด
4 หมายถึง มีความสอดคล้องหรือตรงตามมากที่สุด
3 หมายถึง มีความสอดคล้องหรือตรงตามปานกลาง
2 หมายถึง มีความสอดคล้องหรือตรงตามน้อย
1 หมายถึง มีความสอดคล้องหรือตรงตามน้อยที่สุด

ผู้วิจัยขอความอนุเคราะห์ผู้ช่วยวิจัยด้านเนื้อหาจากท่าน โปรดใช้ชื่อตนเองและรหัสวิชาตามต้นฉบับที่แนบมาเพื่อใช้ในการเขียนคำตอบให้ข้อสอบเท่านั้น เพื่อผู้วิจัยจะได้ไม่ทราบคะแนนและคำตอบเกี่ยวกับกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ให้มีความเป็นธรรม

ผู้วิจัยขอขอบคุณเป็นอย่างสูง มา ณ โอกาสนี้

นายชยากร วัฒนวิเศษกุล
นักวิชากรระดับปริญญาโท สาขาวิชาจัดการเรียนการสอนและการสอน
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

นิยามศัพท์

- 1. เนื้อหา (Content)**
คอนเทนต์ หมายถึง เนื้อหา หมายถึง การเรียนรู้แบบบูรณาการที่มีผู้จัดทำวิดีโอผ่าน เพื่อให้ผู้ที่มีความสามารถหรือผู้ที่มีความสามารถได้ เช่น การทำเนื้อหา (Content) ในสื่อวิดีโอ การจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ที่มีสื่อคุณลักษณะเฉพาะตัวของผู้เรียน ผู้ผลิต ประเภทเนื้อหา และองค์ประกอบเนื้อหา การจัดการเนื้อหาและองค์ประกอบเนื้อหาเป็นการนำเนื้อหาที่ผลิตจากสื่อในการนำเสนอเนื้อหา (Content)
- 2. P1 Pre - Production ขั้นตอนของการเขียนเนื้อหา**
Pre - Production เป็นขั้นตอนแรกของการผลิตสื่อ โดยเป็นขั้นตอนการวางแผน (Plan) ก่อนจะมีการผลิตสื่อ โดยขั้นตอนนี้จะมีการประชุมปรึกษาระหว่างผู้ผลิตและผู้ผลิต เนื้อหาและเนื้อหา การจัดทำเนื้อหา (Content) โดยก่อนผลิตเนื้อหาผู้ผลิตและผู้ผลิต จะมีการประชุม (Meeting) กับ ผู้ประกอบการเนื้อหา เพื่อเตรียมเนื้อหาในการจัดทำเนื้อหา (Content) ประสานงานกันเป็นต้น
- 3. P2 Production การผลิตเนื้อหา**
Production การผลิตเนื้อหาเป็นการดำเนินการ โดยขั้นตอนนี้จะมีการผลิตเนื้อหาที่จัดทำรายการโดยทางผู้ผลิตและผู้ผลิตเนื้อหา (Content) และเนื้อหา (Content) ที่จัดทำเนื้อหาที่เตรียมไว้แล้ว Pre - Production นำเนื้อหาที่ผลิตมาใช้ในการจัดทำเนื้อหาตามขั้นตอนผลิต
- 3.P3 Post - production คือ การตัดต่อเนื้อหาที่จัดทำเนื้อหา**
Post production คือ ขั้นตอนสุดท้าย เป็นการตัดต่อเนื้อหาที่จัดทำเนื้อหา การตัดต่อเนื้อหาที่จัดทำเนื้อหาที่เตรียมไว้แล้ว และดำเนินการปรับปรุงเนื้อหาที่ผลิตแล้ว โดยดำเนินการโดยผู้จัดทำเนื้อหา และโปรดเตรียมเนื้อหา 1. เนื้อหาเนื้อหาที่จัดทำเนื้อหาที่ผลิตแล้ว 2. เนื้อหาเนื้อหาที่จัดทำเนื้อหา (Content) จำนวนไม่เกิน 60 วินาที เพื่อจัดการเนื้อหาในกรณีที่มีการแก้ไขเนื้อหา 3 ข้อ ดังนี้
1.) การตัดต่อเนื้อหาให้มีความกระชับ
2.) เนื้อหาเนื้อหาที่จัดทำเนื้อหา (Content) ไม่ควรเกิน 60 วินาที
3.) ผู้ผลิตเนื้อหาต้องจัดทำเนื้อหาที่ผลิตแล้ว

ตารางรายการประเมิน แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก
เรื่อง การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหา
โดยใช้วิดีโอโคโรน่าวีบี


รายการประเมิน	ความถี่เห็น					ชื่อแบบประเมิน
	5	4	3	2	1	
1. แผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย	√					
2. แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบสำคัญที่ครบถ้วน	√					
3. การเขียนสาระสำคัญ หรือประเด็นต่าง ๆ ในแผนการจัดการเรียนรู้มีความครอบคลุม และมีความชัดเจนสอดคล้องตรงกับกิจกรรมการเรียนรู้	√					
4. จุดประสงค์การเรียนรู้ พัฒนาผู้เรียน ครอบคลุม 3 ด้าน คือ ความรู้ (K) ทักษะกระบวนการ (P) คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)	√					
5. แผนการจัดการเรียนรู้มีความชัดเจน ครอบคลุม และนำไปใช้จัดการเรียนการสอนได้จริง	√					
6. กิจกรรมการเรียนรู้มีลำดับขั้นตอนเหมาะสม กระบวนการที่หลากหลาย สามารถปฏิบัติได้จริง	√					
7. เนื้อหาการเรียนรู้มีความน่าสนใจ เหมาะสมกับธรรมชาติของวิชา และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้	√					
8. กิจกรรมการเรียนรู้สามารถทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและสร้างกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง	√					
9. กิจกรรมการเรียนรู้ใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยผู้เรียนมีบทบาทในการแสวงหาความรู้และเรียนรู้ อย่างมีประสิทธิภาพและความรู้ ความเข้าใจ นำไปประยุกต์ใช้กับทักษะการเขียนเนื้อหาโดยใช้วิดีโอโคโรน่าวีบีได้	√					
10. สื่อและวิธีการการเรียนรู้ มีความเหมาะสมสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง	√					
11. การวัดและประเมินผล มีเครื่องมือและแบบวัดที่ชี้วัดได้ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้	√					
12. การประเมินผลของแบบวัดตรงกับธรรมชาติของกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก	√					

สรุปผลการประเมิน คะแนนรวมมีความเหมาะสมในระดับ

คะแนน 35-44 ปรับปรุง
 คะแนน 45-54 พอใช้
 คะแนน 55-64 ดี
 คะแนน 65-74 ดีมาก
 คะแนน 75-80 ดีเยี่ยม

เกณฑ์การประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้

4.50-5.00 ระดับความเหมาะสม มากที่สุด
 3.50-4.49 ระดับความเหมาะสม มาก
 2.50-3.49 ระดับความเหมาะสม ปานกลาง
 1.50-2.49 ระดับความเหมาะสม น้อย
 1.00-1.49 ระดับความเหมาะสม น้อยที่สุด

ชื่อ 
(นายวิชา พุทธิ)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนศึกษาศาสตร์ศึกษา
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัชฌิมประเทศ กรุงเทพมหานคร เขต 1
วันที่ 22 เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2565



แบบตรวจออกคุณภาพเครื่องมือของผู้เชี่ยวชาญ
เพื่อประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบฝึกงานของผู้ทรงคุณวุฒิ

คำชี้แจง

- แบบฝึกงานของผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อสารมวลชน ชุดนี้อยู่ในขั้นตอนการวิจัยเรื่อง "การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครลิ่ง" โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและนำเสนอแบบฝึกงานดังกล่าวมาจัดเป็นแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก โดยการศึกษาวิจัยในครั้งนี้มีตัวแปรต้น ได้แก่ ตัวแปรต้น 1. การจัดการเรียนรู้เชิงรุก สำหรับนักเรียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครลิ่ง และ ตัวแปรตาม 2. ทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครลิ่ง
- แบบฝึกงานของผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อสารมวลชนชุดนี้มุ่งตรวจสอบเพื่อหาความเที่ยงตรง (Validity) โดยการวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้อง (Index of item objective congruence : IOC) ของแบบฝึกงานของผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อสารมวลชน ทั้งนี้ขอเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ เพื่อนำไปปรับปรุงแบบฝึกงานของผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อสารมวลชนให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น
- แบบฝึกงานของผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อสารมวลชน ประกอบด้วย 3 ชิ้น ดังนี้
ชิ้นที่ 1 การเตรียมงาน จำนวน 3 ข้อ
ชิ้นที่ 2 การผลิตวีดิทัศน์ จำนวน 3 ข้อ
ชิ้นที่ 3 การตัดต่อต้นฉบับวิดีโอ จำนวน 3 ข้อ

นอกจากนี้ยังมีเกณฑ์การประเมินชิ้นงานการวิจัยสื่อวิดีโอไมโครลิ่งตาม ประเด็น 5 ประเด็น เพื่อประเมินชิ้นงานจากการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครลิ่ง ดังนี้

- ส่วนเนื้อหา
4.1 ไมโครลิ่ง (Microlearning) หมายถึง การเรียนรู้ที่ผู้เรียนออกข้อให้มีขนาดสั้นและเหมาะสมต่อการเรียนรู้ที่รวดเร็วเฉพาะเจาะจง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและจดจำข้อมูลความรู้ได้โดย

การวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้อง (Index of item objective congruence : IOC)

ตอนที่ 1

ข้อ	ข้อบ่งชี้ตัวผู้ร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		-1	0	+1	
1	เพศ () ชาย () หญิง			✓	
2	อายุ () ต่ำกว่า 20 ปี () อายุ 20-30 ปี () อายุ 31-40 ปี () อายุ 41-50 ปี () อายุ 51 ปี ขึ้นไป			✓	
3	อาชีพ () นักเขียน นักศึกษา () ข้าราชการ () พนักงานเอกชน () พนักงานรัฐวิสาหกิจ () ค้า ขาย () อื่นๆ			✓	

ในเวลานี้ขึ้น ส่วนระบบสื่อสารที่เข้าถึงได้มากที่สุด ขณะหาความสะดวกของผู้เรียน โดยจะมีองค์ประกอบของเนื้อหาอย่างเหมาะสม

4.2 การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) หมายถึง การเรียนที่ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนการสอน กระทำเป็นผู้เรียนมีกระบวนการคิดเชิงสูง (High Order Thinking) ด้วยการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินค่า ไม่เพียงแต่เป็นผู้รับ ผู้ถ่ายทอดความรู้ เช่น คัดลอก และขยายสิ่งที่ได้รับจากผู้เรียนโดยไม่มีปฏิสัมพันธ์

- ขอความกรุณาผู้เชี่ยวชาญพิจารณาแบบฝึกงานของผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อสารมวลชนด้านสื่อสารมวลชนชุดนี้มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัยหรือไม่ ได้มีการใช้ระบบประเมินผลค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC โดยกรณีสอดคล้อง ✓ ไม่สอดคล้อง ✗
เกณฑ์การให้คะแนนระบบ IOC
1) ได้ -1 คะแนน เมื่อเห็นว่าข้อนี้มีเนื้อหาไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัย (ไม่สัมพันธ์)
2) ได้ 0 คะแนน เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อนี้มีเนื้อหาไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัย (ไม่แน่)
3) ได้ +1 คะแนน เมื่อเห็นว่าข้อนี้มีเนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัย (สัมพันธ์)
- ผู้วิจัยขอความกรุณาผู้เชี่ยวชาญให้คำแนะนำเพิ่มเติมเกี่ยวกับประเด็นที่ผู้วิจัยไม่แน่ใจ โดยการเขียนข้อเสนอแนะไว้ท้ายตารางดังนี้

ผู้วิจัยขอความกรุณาผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือสื่อสาร ม. วิทยา

นางสาวพญ. วิภาณี พิเศษกุล
นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์
สาขาวิชาศิลปกรรม การเรียนรู้และการเรียน มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์

ข้อ	แบบฝึกงานของผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านสื่อสารมวลชน	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		-1	0	+1	
	ชิ้นที่ 1 การเตรียมงาน				
4	หากสนใจการเตรียมงานเฉพาะเรื่องเฉพาะเรื่องสื่อวิดีโอสั้นๆ สำหรับสื่อวิดีโอไมโครลิ่ง			✓	
5	หากสนใจการเตรียมงานเฉพาะเรื่องเฉพาะเรื่องสื่อวิดีโอสั้นๆ สำหรับสื่อวิดีโอไมโครลิ่ง			✓	

ข้อ	แบบฝึกงานของผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านสื่อสารมวลชน	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		-1	0	+1	
6	หากสนใจเนื้อหา (Content) ในสื่อวิดีโอสั้นๆ			✓	
7	ข้อเสนอแนะ.....			✓	
ชิ้นที่ 2 การผลิตวีดิทัศน์					
8	หากสนใจการผลิตวีดิทัศน์สำหรับสื่อวิดีโอสั้นๆ			✓	
9	หากสนใจการเผยแพร่สื่อวิดีโอสั้นๆ			✓	

10	ทำนความเนื้อหา (Content) ในคลิปวิดีโอมีส่วนสำคัญทำให้สื่อประเภทวิดีโอขึ้นได้รับความนิยมอย่างรวดเร็ว จะอธิบายพร้อมยกตัวอย่าง			✓	
11	จัดประเภทและ.....				
12	ข้อที่ 3 การตัดสินใจเนื้อหาในโซเชียลมีเดีย สิ่งใดที่ควรมุ่งเน้นกว่าเรื่องวิดีโอในสื่อสังคมออนไลน์หรือโซเชียลมีเดีย Social Media ไปหาคือขายหรือเพื่อวัตถุประสงค์อื่น			✓	
13	ทำนความเพื่อสื่อวิดีโอที่ควรเลือกนำเสนอวิดีโอขึ้นโซเชียลมีเดีย และต้องระมัดระวังเรื่องอะไรบ้าง และต้องระมัดระวังเรื่องอะไรบ้าง			✓	
14	ทำนใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหาในการประเมินผลสื่อวิดีโอในสื่อสังคมออนไลน์			✓	
15	จัดประเภทและ.....			✓	


เกณฑ์ 2 เกณฑ์การประเมินชิ้นงานการสร้างสื่อวิดีโอโซเชียลมีเดีย

ข้อ	เกณฑ์การประเมินชิ้นงานการสร้างสื่อวิดีโอโซเชียลมีเดีย	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		-1	0	+1	
1	ประเด็นการประเมิน คือ สื่อออนไลน์ควรใช้หลักการ 3P มาเป็นแนวคิดในการผลิตสื่อวิดีโอโซเชียลมีเดีย สามารถสร้างสื่อวิดีโอโซเชียลมีเดีย ตามหลักการ 3P ได้ครบทั้ง 3 ขั้นตอน เนื้อหา (Content) มีความชัดเจน เนื้อหาสื่อที่นำเสนอในการเผยแพร่สื่อได้อย่างเหมาะสม สื่อมีความสามารถนำไปใช้ประโยชน์ทางการสอนได้			✓	

2	ข้อที่ 4 คะแนน สามารถสร้างสื่อวิดีโอโซเชียลมีเดีย ตามหลักการ 3P ได้ครบทั้ง 3 ขั้นตอน เนื้อหา (Content) มีความชัดเจน เนื้อหาสื่อที่นำเสนอในการเผยแพร่สื่อได้อย่างเหมาะสม สื่อมีความสามารถนำไปใช้ประโยชน์ทางการสอนได้			✓	
3	ข้อที่ 3 คะแนน สามารถสร้างสื่อวิดีโอโซเชียลมีเดีย ตามหลักการ 3P ได้ 2 ขั้นตอน เนื้อหา (Content) มีความชัดเจน เนื้อหาสื่อที่นำเสนอในการเผยแพร่สื่อได้อย่างเหมาะสม สื่อมีความสามารถนำไปใช้ประโยชน์ทางการสอนได้			✓	
4	ข้อที่ 2 คะแนน สามารถสร้างสื่อวิดีโอโซเชียลมีเดีย ตามหลักการ 3P ได้ 1 ขั้นตอน เนื้อหา (Content) มีความชัดเจน เนื้อหาสื่อที่นำเสนอในการเผยแพร่สื่อได้อย่างเหมาะสม สื่อมีความสามารถนำไปใช้ประโยชน์ทางการสอนได้			✓	
	ข้อที่ 1 คะแนน				

ข้อ	เกณฑ์การประเมินชิ้นงานการสร้างสื่อวิดีโอโซเชียลมีเดีย	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		-1	0	+1	
1	ประเด็นการประเมิน เนื้อหาของวิดีโอต้องมีความน่าสนใจ กระชับ เข้าใจง่าย มีการประยุกต์ใช้เทคนิคปัจจุบัน เนื้อหาของสื่อวิดีโอต้องชัดเจน ให้ความรู้และสอดแทรกข้อคิดเห็นที่มีประโยชน์ มีเนื้อหาที่สั้นกระชับเข้าใจง่าย และการประยุกต์ใช้สื่อสังคมออนไลน์			✓	
2	เนื้อหาของสื่อวิดีโอต้องมีความน่าสนใจ ครอบคลุมในระดับดี เนื้อหาไม่กระชับ เนื้อหาสื่อที่นำเสนอในการเผยแพร่สื่อได้อย่างเหมาะสม			✓	
3	เนื้อหาของสื่อวิดีโอต้องมีความน่าสนใจ ครอบคลุมปานกลาง เนื้อหาไม่กระชับ เนื้อหาสื่อที่นำเสนอในการเผยแพร่สื่อได้อย่างเหมาะสม			✓	
4	เนื้อหาของสื่อวิดีโอต้องมีความน่าสนใจ เนื้อหาไม่ครอบคลุม เนื้อหาสื่อที่นำเสนอในการเผยแพร่สื่อได้อย่างเหมาะสม เนื้อหาสื่อที่นำเสนอในการเผยแพร่สื่อได้อย่างเหมาะสม			✓	

ข้อ	เกณฑ์การประเมินชิ้นงานการสร้างสื่อวิดีโอโซเชียลมีเดีย	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		-1	0	+1	
1	ข้อที่ 4 คะแนน เนื้อหาของสื่อวิดีโอมีความน่าสนใจ เนื้อหาสื่อที่นำเสนอในการเผยแพร่สื่อได้อย่างเหมาะสม เนื้อหาสื่อที่นำเสนอในการเผยแพร่สื่อได้อย่างเหมาะสม เนื้อหาสื่อที่นำเสนอในการเผยแพร่สื่อได้อย่างเหมาะสม			✓	
2	ข้อที่ 3 คะแนน เนื้อหาของสื่อวิดีโอมีความน่าสนใจ เนื้อหาสื่อที่นำเสนอในการเผยแพร่สื่อได้อย่างเหมาะสม เนื้อหาสื่อที่นำเสนอในการเผยแพร่สื่อได้อย่างเหมาะสม			✓	
3	ข้อที่ 2 คะแนน เนื้อหาของสื่อวิดีโอมีความน่าสนใจ เนื้อหาสื่อที่นำเสนอในการเผยแพร่สื่อได้อย่างเหมาะสม เนื้อหาสื่อที่นำเสนอในการเผยแพร่สื่อได้อย่างเหมาะสม			✓	
4	ข้อที่ 1 คะแนน เนื้อหาของสื่อวิดีโอมีความน่าสนใจ เนื้อหาสื่อที่นำเสนอในการเผยแพร่สื่อได้อย่างเหมาะสม เนื้อหาสื่อที่นำเสนอในการเผยแพร่สื่อได้อย่างเหมาะสม			✓	



SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

แบบตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือของผู้เชี่ยวชาญ
เพื่อประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบฝึกหัดของผู้ทรงคุณวุฒิ

คำชี้แจง

- แบบฝึกหัดของผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อสารมวลชน บุคคลอยู่ในขั้นตอนการวิจัยเรื่อง "การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกสิ่งมีชีวิตที่เกาะเกี่ยวในสื่อวิดีโอไมโครลิ่ง" โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาข้อมูลและนำเอาแบบฝึกหัดดังกล่าวมาจัดเป็นแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก โดยการศึกษาวิจัยในครั้งนี้มีตัวแปรต้น ได้แก่ ตัวแปรต้น 1. การจัดการเรียนรู้เชิงรุกสำหรับการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครลิ่งมีดังนี้ ตัวแปรตาม 2. ทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครลิ่งมีดังนี้
- แบบฝึกหัดของผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อสารมวลชน ผู้มีมุ่งตรวจสอบเพื่อความเหมาะสม (Validity) โดยการวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้อง (Index of item objective congruence : IOC) ของแบบฝึกหัดของผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อสารมวลชน ทั้งนี้ขอเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญหรือสื่อ เพื่อนำไปปรับปรุงแบบฝึกหัดของผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อสารมวลชนให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น
- แบบฝึกหัดของผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อสารมวลชน ประกอบด้วย 3 ชั้น ดังนี้
 - ชั้นที่ 1 การเตรียมงาน จำนวน 3 ข้อ
 - ชั้นที่ 2 การผลิตหรือถ่ายทอด จำนวน 3 ข้อ
 - ชั้นที่ 3 การตัดต่อเนื้อหาในโซเชียลมีเดีย จำนวน 3 ข้อ

นอกจากนี้ยังมีเกณฑ์การประเมินซึ่งเป็นการสร้างสื่อวิดีโอไมโครลิ่ง ตามประเด็น 5 ประเด็น เพื่อประเมินขึ้นมาจากกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกที่ส่งผลกระทบต่อทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครลิ่งมีดังนี้

- คำนิยามศัพท์
 1. ไมโครลิ่ง (Microlearning) หมายถึง การเรียนรู้ที่ถูกแยกออกมาเป็นขนาดเล็กลงมา วัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่มีความเฉพาะเจาะจง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและจดจำข้อมูลความรู้ได้ง่าย

ในเวลาต้นขึ้น ผ่านระบบสื่อสารที่เข้าถึงได้ทุกที่ ทุกเวลาตามความสะดวกของผู้เรียน โดยจะมีองค์ประกอบของเนื้อหาที่หลากหลาย

4.2 การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) หมายถึง การเรียนที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนการสอน กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขั้นสูง (Higher Order Thinking) ด้วยทฤษฎีการรู้ถึง สื่อสาระที่และประเด็นค่า ไม่เพียงแต่เป็นผู้ฟัง ผู้เรียนต้องอ่าน เขียน ตั้งคำถาม และถาม ถามปรายร่วมกัน ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง

5. ขอความกรุณาผู้เชี่ยวชาญช่วยพิจารณาแบบฝึกหัดของผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อสารมวลชนที่มีความสอดคล้องกับตัวแปรของทฤษฎีการเรียนรู้หรือไม่ ด้วยการให้คะแนนในแต่ละข้อคำถามในระบบ IOC โดยการทำเครื่องหมาย ✓ ลงในข้อจำกัด

เกณฑ์การให้คะแนนในระบบ IOC

- 1) ให้ -1 คะแนน เมื่อไม่แน่ใจข้อนี้ไม่มีเนื้อหาไม่สอดคล้องกับตัวแปรและวัตถุประสงค์ที่ตั้งการศึกษา (ไม่เกี่ยวข้อง)
- 2) ให้ 0 คะแนน เมื่อไม่แน่ใจข้อนี้ไม่มีเนื้อหาไม่สอดคล้องกับตัวแปรและวัตถุประสงค์ที่ตั้งการศึกษา (ไม่เกี่ยวข้อง)
- 3) ให้ +1 คะแนน เมื่อไม่แน่ใจข้อนี้ไม่มีเนื้อหาไม่สอดคล้องกับตัวแปรและวัตถุประสงค์ที่ตั้งการศึกษา (เกี่ยวข้อง)

6. ผู้วิจัยขอความกรุณาผู้เชี่ยวชาญให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในประเด็นที่ยังไม่สมบูรณ์ โดยการเขียนข้อเสนอแนะไว้ท้ายข้อความดังนี้ ๆ

ผู้วิจัยขอเสนอแนะในบทความคุณครูหรือสื่อมิวสิกวิดีโอ โดยสิทธิ์

นายชาญกร รักดีพิณกุล
นักศึกษาระดับปริญญาตรีศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศรีปทุม
สาขาวิชาวัฒนธรรมการเรียนรู้และการสอน มหาวิทยาลัยศรีปทุม

การวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้อง (Index of item objective congruence : IOC)
ตอนที่ 1

ข้อ	ข้อสอบตัวผู้ทรงคุณวุฒิด้านการเรียนรู้เชิงรุก	ความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ	ข้อเสนอแนะ
		-1 0 +1	
1	เพศ () ชาย () หญิง		✓
2	อายุ () ต่ำกว่า 20 ปี () อายุ 20-29 ปี () อายุ 30-39 ปี () อายุ 40-49 ปี () อายุ 50 ปี ขึ้นไป		✓
3	อาชีพ () นักเขียน นักศึกษา () ข้าราชการ () พนักงานเอกชน () พนักงานรัฐวิสาหกิจ () ฟรีแลนซ์-ประกอบธุรกิจส่วนตัว () อื่นๆ		✓
ข้อ	แบบฝึกหัดของผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อสารมวลชน	ความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ	ข้อเสนอแนะ
		1 0 +1	
ชั้นที่ 1 การเตรียมงาน			
4	ทำหนังสือการวางผังวงพร้อมกันจะผลิตสื่อวิดีโอสั้น สำหรับสื่อออนไลน์มีลักษณะอย่างไร		✓
5	ทำสื่อวิดีโอในการออกแบบสื่อวิดีโอสั้น เพื่อดึงดูดให้ผู้ชมสนใจและติดตามชมวิดีโอสั้นที่วางขึ้นอย่างไร จะอธิบายและยกตัวอย่าง		✓

ข้อ	แบบฝึกหัดของผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อสารมวลชน	ความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ	ข้อเสนอแนะ
		-1 0 +1	
6	ทำหนังสือการ (Content) ในสื่อวิดีโอสั้นมีความสำคัญอย่างไร ซึ่งไม่ได้วัดจากความนิยม จะอธิบายพร้อมยกตัวอย่าง		✓
7	ข้อเสนอแนะ.....		✓
ชั้นที่ 2 การผลิตหรือถ่ายทอด			
8	ทำหนังสือการผลิตสื่อวิดีโอสั้นและตัดต่อจากสมรรถนะไหนหรือไม่มี ประสิทธิภาพสูงในการเลือกใช้อุปกรณ์ดีอย่างไร จะอธิบายพร้อมยกตัวอย่าง		✓
9	ทำหนังสือลักษณะของสื่อวิดีโอสั้นที่ดีควรมีลักษณะอย่างไรจะเป็นอย่างไร จะอธิบาย		✓
10	ทำหนังสือการ (Content) ในสื่อวิดีโอสั้นสำคัญอย่างไรที่ประเมินวิดีโอสั้นไม่ได้วัดความนิยมอย่างไรบ้าง จะอธิบายพร้อมยกตัวอย่าง		✓
11	ข้อเสนอแนะ.....		✓
ชั้นที่ 3 การตัดต่อเนื้อหาไปบนแพลตฟอร์ม			
12	สื่อวิดีโอการตัดต่อเนื้อหาวิดีโอสั้นที่ตัดต่อบริเวณด้านไปโซเชียลมีเดีย Social Media ไปพร้อมกันพร้อมยกตัวอย่างประกอบ		✓
13	ทำหนังสือการผลิตสื่อวิดีโอสั้นที่พร้อมนำเสนอในสื่อวิดีโอสั้นไปโซเชียลมีเดียและตัดต่อพร้อมอธิบายและยกตัวอย่างเนื้อหาที่น่าสนใจอย่างไรไปพร้อมกัน พร้อมให้เหตุผล		✓
14	ทำหนังสือการวิเคราะห์การวัดในการประเมินผลสื่อวิดีโอสั้นที่สั้นสั้น จะอธิบาย		✓

4	ชิ้นงานสื่อวีดิโออย่างขาดความสมบูรณ์ ผู้ชมไม่ได้ รับความรู้และความสนุกสนาน จากการชมสื่อ วีดิโอดังกล่าว ให้ 1 คะแนน			✓	
---	---	--	--	---	--

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมของผู้เชี่ยวชาญ

.....

.....

.....

SPU

ลงชื่อ.....
(ดร.มุสตี กลิ่นเกษร)

ตำแหน่ง ...อาจารย์ประจำหลักสูตร.....
สังกัด มหาวิทยาลัยศรีปทุม
วันที่.....เดือนพ.ศ. 2565

SRIPATUM UNIVERSITY



รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ ตอบแบบสัมภาษณ์เพื่อออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก

นายเกรียงไกร ธิยานันท์

นักจัดรายการวิทยุ สถานีวิทยุบี๊กเอฟเอ็ม (Big FM) และผู้ผลิตเนื้อหาวิดีโอสั้น

นางกัญญา อธิธิฤทธานนท์

นักจัดรายการวิทยุ สถานีวิทยุลูกทุ่งเน็ตเวิร์ก FM 94.5 และผู้ผลิตเนื้อหาวิดีโอสั้น

นางสาวกฤษณี ทิมแก้ว

โปรดิวเซอร์ สถานีวิทยุโทรทัศน์โลกพระพุทธศาสนา เฉลิมพระเกียรติฯ (WBTV)

นายภฤช พาณิชวรานนท์

ผู้เชี่ยวชาญในการสร้างเนื้อหาและยิงแอดโฆษณา

นางสาวรัชดาวรรณ คงยัง

เชี่ยวชาญด้านไอทีและผู้ผลิตเนื้อหา



แบบสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย
เรื่อง แนวทางการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก
เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหา (Content) ในวิดีโอสั้น
ของผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อสารมวลชน

แบบสัมภาษณ์ เกี่ยวกับแนวทางการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหา ของผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อสารมวลชน

ข้อมูลทั่วไปผู้ให้สัมภาษณ์

1. ผู้ให้สัมภาษณ์ (ชื่อ-สกุล) _____
2. สังกัด _____
3. อาชีพ _____
4. ประสบการณ์ด้านสื่อ _____
5. สัมภาษณ์เมื่อวันที่ _____ เดือน _____ พ.ศ. _____ เวลา _____
6. สถานที่สัมภาษณ์ _____

คำชี้แจง

1.) เกี่ยวกับแนวทางการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหา มี 1 ตอน คือ ประเด็นคำถามเกี่ยวกับแนวทางการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหา

2.) ขอความอนุเคราะห์ท่านผู้ให้สัมภาษณ์ ได้ตอบข้อความคำถามจากประเด็นดังกล่าวตามความเป็นจริง เพื่อประโยชน์ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ในการนำข้อมูลไปใช้ เพื่อเสนอการวิจัย จะเสนอในภาพรวม มิได้เปิดเผยเป็นรายบุคคล

ขอขอบพระคุณ

นายชยางกูร ภัคดีพัฒนกุล
 นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
 สาขาวิชาวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน
 มหาวิทยาลัยศรีปทุม

ตอนที่ 1 การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้จัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหา ในวิดีโอสั้น

ขั้นที่ 1 การเตรียมงาน

1.1 ท่านมีวิธีการเตรียมความพร้อมก่อนจะเริ่มผลิตสื่อวิดีโอสั้น สำหรับสื่อออนไลน์มีลักษณะอย่างไร

1.2 ท่านมีเทคนิคในการออกแบบสื่อวิดีโอสั้น เพื่อดึงดูดให้ผู้ชมสนใจและติดตามชมวิดีโอสั้นที่สร้างขึ้นอย่างไร จงอธิบายและยกตัวอย่าง

1.3 ท่านคิดว่าเนื้อหา (Content) ในคลิปวิดีโอสั้นมีความสำคัญอย่างไร ที่ทำให้ได้รับความนิยม จงอธิบายพร้อมยกตัวอย่าง

1.4 ข้อเสนอแนะ

ขั้นที่ 2 การผลิตหรือถ่ายทำ

2.1 ท่านเคยผลิตหรือถ่ายทำคลิปวิดีโอสั้นและตัดต่อจากสมาร์ทโฟนหรือไม่ โปรดระบุเหตุผลในการเลือกใช้อุปกรณ์ดังกล่าว จงอธิบายพร้อมยกตัวอย่าง

2.2 ท่านคิดว่าลักษณะของสื่อวิดีโอสั้นที่ดีควรมีลักษณะอย่างไรเป็นอย่างใด จงอธิบาย

2.3 ท่านคิดว่าเนื้อหา (Content) ในคลิปวิดีโอมีส่วนสำคัญทำให้สื่อประเภทวิดีโอสั้นได้รับความนิยมอย่างไรบ้าง จงอธิบายพร้อมยกตัวอย่าง

2.4 ข้อเสนอแนะ

ขั้นที่ 3 การตัดต่อก่อนนำไปเผยแพร่

3.1 สิ่งใดที่ควรคำนึงก่อนนำสื่อวิดีโอสั้นที่ตัดต่อเรียบร้อยแล้วไปโพสต์ใน Social Media โปรดอธิบายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ

3.2 ท่านคิดว่าแพลตฟอร์มใดที่ควรเลือกนำสื่อวิดีโอสั้นไปเผยแพร่ และแต่ละแพลตฟอร์มมีรายละเอียดที่เหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร โปรดอธิบาย พร้อมให้เหตุผล

3.2 ท่านใช้วิธีการ/หรือแนวทางใดในการประเมินผลสื่อวีดิทัศน์ที่ผลิตขึ้น จงอธิบาย

3.4 ข้อเสนอแนะ

SPU

SRIPATUM
UNIVERSITY



ภาคผนวก ข
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อสารมวลชน

แผนจัดการเรียนรู้เชิงรุก

การหาค่า IOC แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

แบบประเมินชิ้นงานการผลิตสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง



ภาคผนวก ข – 1 แผนการจัดการเรียนรู้

แผนกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก

เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง

เรื่อง ทักษะการเขียนเนื้อหา ในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง คัดเลือกแบบโควตา จำนวนทั้งสิ้น 40 คน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 การเขียนเนื้อหา ในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง

เรื่อง ก่อนเริ่มต้นสร้างคอนเทนต์ในสื่อวิดีโอสั้น

รูปแบบการเรียนรู้ Flipped Classroom

เวลา 3 ชั่วโมง

วัตถุประสงค์หลักสูตร

1. อธิบายหลักการสร้างเนื้อหา วิดีโอสั้น ในสื่อออนไลน์ได้ (K)
2. เพื่อให้ผู้เรียนได้เตรียมความพร้อมเพื่อการเรียนในขั้นต่อไป (P)
3. นำแนวคิดหลังดูสื่อวิดีโอสั้นไปปรับใช้กับการเขียนเนื้อหา (A)

ผลการเรียนรู้

ผู้เข้าร่วมอบรมสามารถอธิบายหลักการสร้างเนื้อหา (Content) วิดีโอสั้น ในสื่อออนไลน์ได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคการสอน : Flipped Classroom ดังมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. เปิดรับสมัครผู้เข้าอบรมผ่านการลงทะเบียนในโปรแกรม Google Form
2. เลือกแบบโควตา จำนวนทั้งสิ้น 40 คน ที่ผ่านการคัดเลือกจากการรับสมัคร โดยมีคุณสมบัติตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในประกาศ Google Form ตามเงื่อนไข และสามารถใช้อีเมลติดต่อ

InShot หรือโปรแกรมอื่นๆ ในการตัดต่อวิดีโอในสมาร์ทโฟนได้

3. ทำการประกาศรายชื่อผู้ผ่านการคัดเลือกเพื่อเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง โดยผู้วิจัยจะส่งรายละเอียดตอบกลับผู้ผ่านการคัดเลือกผ่าน E-mail รายละเอียดประกอบด้วย

3.1 แจ้งผ่านการคัดเลือกเข้ารับการอบรม

3.2 วัตถุประสงค์ของหลักสูตร


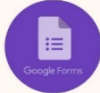

3.3 รายละเอียดการอบรม ทั้งหมด 3 แผน

3.4 เกณฑ์การประเมิน

3.5 แจ้งรายละเอียดการเตรียมคลิปวิดีโอสำหรับการนำมาสร้างเนื้อหา (Content)

3.6 และเงื่อนไขต่างๆ

3.7 แนบลิงค์ห้องจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก แบบ Flipped Classroom ให้ผู้เข้าร่วมอบรม เพื่อเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง เทคนิคการสอนแบบ Flipped Classroom เรื่อง “ก่อนเริ่มต้นสร้างคอนเทนต์ในสื่อวิดีโอสั้น”

<p>เปิดรับสมัครเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง</p> 	<p>เลือกแบบโควตา จำนวนทั้งสิ้น 40 คน ที่ผ่านการคัดเลือก โดยมีคุณสมบัติตามหลักเกณฑ์ที่กำหนด และสามารถใช้อุปกรณ์ตัดต่อ InShot หรือโปรแกรมอื่นๆ ตัดต่อวิดีโอในสมาร์ทโฟน</p> 
<p>ประกาศรายชื่อผู้ผ่านการคัดเลือกโดยผู้วิจัยจะส่งลิงค์เข้าสู่ระบบผ่านอีเมล</p> 	

กระบวนการได้มาซึ่งกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยแบบ

หลังจากผู้เข้าอบรมได้เรียนรู้รูปแบบ Flipped Classroom จำนวน 3 ชั่วโมงเป็นที่เรียบร้อยแล้ว จากนั้นผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะสแกนคิวอาร์โค้ดเข้าร่วมกลุ่มเรียนออนไลน์ใน Facebook Group

โดยมีขั้นตอนต่อไปนี้

1. ประเมินผู้เข้ารับการอบรมหลังจากเรียนด้วยรูปแบบ Flipped Classroom
2. ให้ผู้เข้ารับการอบรมตอบแบบสอบถามผ่านโปรแกรม Google Form ที่สร้างขึ้น มาจากเนื้อหาการเรียนรู้อันนี้เพื่อเตรียมความพร้อมให้ผู้เข้ารับการอบรมก่อนเข้าร่วมอบรมออนไลน์ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ต่อไป

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ทักษะการเขียนเนื้อหา (Content) ในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง

เรื่อง การเขียนเนื้อหา (Content) วิดีโอสั้นในสื่อออนไลน์

รูปแบบการเรียนรู้ อบรมออนไลน์ผ่าน ZOOM

เวลา 6 ชั่วโมง แบ่งเป็น 2 ช่วง ช่วงที่ 1 (09.00 -12.00 น.) ช่วงที่ 2 (13.00 – 16.00 น.)

วิทยากร นายชยางกูร ภักดีพัฒนกุล

วัตถุประสงค์หลักสูตร

1. อธิบายหลักการสร้างเนื้อหา (Content) วิดีโอสั้น ในสื่อออนไลน์ (K)
2. สามารถสร้างเนื้อหา (Content) วิดีโอสั้นเหมาะสมกับแพลตฟอร์มสื่อที่เผยแพร่ (P)
3. นำสื่อวิดีโอสั้นไปประยุกต์ใช้เป็นการเรียนรู้ (A)

ผลการเรียนรู้

1. ผู้เข้าร่วมอบรมสามารถอธิบายหลักการสร้างเนื้อหา (Content) วิดีโอสั้น ในสื่อออนไลน์ได้
2. ผู้เข้าอบรมสามารถสร้างเนื้อหา (Content) วิดีโอสั้นได้เหมาะสมกับแพลตฟอร์มสื่อที่เผยแพร่
3. นำสื่อวิดีโอสั้นไปประยุกต์ใช้เป็นการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ผู้สอนนำเข้าสู่กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ภาพสื่อความหมาย เป็นภาพที่มีความหมายว่า “ผู้คนในปัจจุบันมีพฤติกรรมหลงตัวเองบนโลกโซเชียลมีเดีย” จากนั้นให้ผู้เรียนระดมความคิดร่วมกันตอบ

ผ่านแชท ขึ้นลิงค์ <https://shorturl.asia/ZFO5C> และ QR Code ให้ผู้เข้าร่วมการอบรมสแกนคิวอาร์โค้ด เพื่อตอบคำถามผ่านแชทซูม (Zoom)



QR Code ตอบคำถามภาพสื่อความหมาย



ภาพสื่อความหมาย

จากนั้น เข้าสู่เกม ปรบมือแนะนำชื่อ โดยมีวิธีการเล่น มีขั้นตอนดังนี้

1. ให้ผู้ร่วมการอบรมออนไลน์ เปิดกล้อง,เปิดไมค์
2. วิทยากรจะให้สัญญาณเริ่ม ผู้เล่นทุกคนจะต้องปรบมือเป็นจังหวะ 2 ครั้ง โดยในจังหวะที่ 3 ให้ผู้คนแรกชี้ตัวเอง แล้วบอกชื่อตนเอง

3. แล้วทุกคนปรบมือเป็นจังหวะ 2 ครั้ง จังหวะที่ 3 ผู้เล่นคนต่อไป ก็บอกชื่อตนเองต่อ ทำเช่นนี้ จะแนะนำตัวหมดทุกคน
4. ทุกคนปรบมือต้อนรับกันและกัน

จากนั้นเปิดวิดีโอสั้นให้ผู้เรียนดู เป็นวิดีโอสั้นแนวตั้ง มีความยาวไม่เกิน 1 นาที จำนวน 4 คลิป โดยมีเนื้อหา เรื่อง “เนื้อหา (Content) วิดีโอสั้น ในสื่อออนไลน์” เพื่อสร้างแรงบันดาลใจ และไอเดียในการสร้างเนื้อหา (Content)

- คลิปวิดีโอที่ 1. จาก YouTube Shorts เรื่อง บ้านส่วนพระองค์ “สมเด็จพระเทพ” ที่อุทัยธานี
- คลิปวิดีโอที่ 2. TikTok เรื่อง เมืองโบราณพิพิธภัณฑสถานกลางแจ้งที่ใหญ่ที่สุดในโลก
- คลิปวิดีโอที่ 3. IG Reels เรื่อง คาเฟ่แห่งแรกของประเทศไทยอายุมากกว่า 100 ปี
- คลิปวิดีโอที่ 4. Facebook Reels เรื่อง ไปอยุธยาเที่ยวที่ไหนดี

- ขั้นที่ 2** ผู้สอนใช้สื่อการสอน โดยเปิดคลิปการเรียนรู้ จำนวน 4 คลิป ความยาวคลิปละ 1 นาที
- คลิปวิดีโอที่ 5 จาก YouTube Shorts เรื่อง รู้จัก YouTube Shorts ใน 1 นาที
- คลิปวิดีโอที่ 6 จาก TikTok เรื่อง รู้จัก TikTok ใน 1 นาที
- คลิปวิดีโอที่ 7 จาก IG Reels เรื่อง รู้จัก IG Reels ใน 1 นาที
- คลิปวิดีโอที่ 8 Facebook Reels เรื่อง รู้จัก Facebook Reels ใน 1 นาที

หลังจากเปิดคลิปให้ดูทั้งหมด 4 คลิปแล้ว ถามผู้เข้าร่วมอบรม คิดว่าเนื้อหา (Content) แต่ละแพลตฟอร์มต่างกันหรือไม่ ผู้สอนเรียกชื่อให้ตอบ ให้ผู้ตอบแนะนำตัวจากนั้นตอบคำถาม ผู้สอนขอบคุณผู้ตอบคำถาม จากนั้นพูดเสริมแรง ผู้สอนพูดสรุปความต่างทั้ง 4 คลิป พร้อมกับข้อเสนอแนะในการสร้างคลิปวิดีโอสั้นในแต่ละแพลตฟอร์ม

เรื่อง เนื้อหา (Content) ในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง

1. ผู้สอน อธิบายถึงเนื้อหาและข้อมูลต่างๆ ของแต่ละแพลตฟอร์ม
 - 1.1 วิดีโอสั้นคืออะไร
 - 1.2 การสร้างเนื้อหาในวิดีโอสั้นออนไลน์
 - 1.3 Tiktok แพลตฟอร์มมาแรง

- 1.4 การใช้งานในแต่ละแพลตฟอร์ม
- 1.5 ฟังก์ชันต่างๆ
- 1.6 ถามทบทวนให้ผู้เข้าอบรมร่วมกันอภิปราย

2. สอนใช้สื่อการสอน โดยเปิดสื่อวิดีโอสั้น Tiktok เรื่อง การเขียนคอนเทนต์ในสื่อวิดีโอสั้นไมโครเลิร์นนิ่ง (Micro Learning) ให้น่าสนใจ ในแพลตฟอร์ม Facebook Reels, IG Reels ,Toktok, และYouTube shorts

ขั้นที่ 3 ผู้สอนนำผู้เรียนไปยังเนื้อหา เรื่อง รู้จักเครื่องมือการสร้างเนื้อหา ในสื่อวิดีโอสั้นไมโครเลิร์นนิ่ง (Micro Learning)

- 2.1 แนะนำใช้แอปพลิเคชัน Inshot สำหรับตัดต่อในมือถือ
- 2.2 สอนใช้เครื่องมือเบื้องต้น ฟังก์ชัน ต่างๆ
- 2.3 ผู้เรียนฝึกปฏิบัติไปพร้อมกันกับผู้สอน

การสร้างเนื้อหา (Content)

- 2.4 นำเนื้อหาที่ร่างไว้เบื้องต้นมาเขียนรายละเอียดเพิ่มเติมบทพูดลงไป
- 2.5 เปลี่ยนขนาดวิดีโอเป็นแนวตั้ง ลบสายน้ำออกจากวิดีโอ
- 2.6 บทที่ตีช่วยให้การลงเสียงออกมาฟัง
- 2.7 การโพสต์งานใน Facebook Reels

ขั้นที่ 4 ให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 8 คน ตามความสมัครใจ

1. นำเนื้อหา (Content) ของแต่ละคนมารวมอภิปราย
2. เลือก 1 เนื้อหา (Content) ต่อกลุ่ม อับโหลดเข้าแอป Inshot
3. สมาชิกในกลุ่ม ร่วมกันเสนอความคิดในการออกแบบเนื้อหา (Content)

ขั้นที่ 5 ผู้สอนทำการประเมินผลการเรียนรู้

1. ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมการตอบคำถาม การให้ความร่วมมือ ทั้งรายบุคคลและการทำงานกลุ่ม
2. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับเรื่อง การสร้างเนื้อหา (Content) วิดีโอสั้นไมโครเลิร์นนิ่ง (Micro Learning) ในสื่อออนไลน์

สื่อการเรียนการสอน และแอปพลิเคชัน

1. Canva
2. Google Forms
3. YouTube Shorts
4. TikTok
5. IG Reels
6. Facebook Reels
7. Inshot
8. Kahoot!

การวัดและประเมินผล

1. วิธีประเมิน สังเกตพฤติกรรม
2. เครื่องมือประเมิน สังเกตพฤติกรรม ตรวจสอบชิ้นงาน ความถูกต้องของเนื้อหา ความน่าสนใจ เนื้อหา มีความคิดสร้างสรรค์ มีประโยชน์ต่อสังคม สามารถนำการประยุกต์มาใช้สร้างสื่อการสอนรูปแบบไมโครเลิร์นนิ่งได้
3. ผู้อบรมผ่านเกณฑ์การสังเกตพฤติกรรม ร้อยละ 75 - 80
4. ผู้อบรมผลิตชิ้นงานได้ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 75 - 80

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ทักษะการเขียนเนื้อหา (Content) ในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง

เรื่อง การสร้างวิดีโอสั้นด้วยเทคนิคการพากย์เสียง

รูปแบบการอบรม อบรมออนไลน์ผ่าน ZOOM

เวลา 6 ชั่วโมง แบ่งเป็น 2 ช่วง ช่วงที่ 1 (09.00 -12.00 น.) ช่วงที่ 2 (13.00 – 16.00 น.)

ผู้สอน นายชยางกูร ภัคดีพัฒนกุล

วัตถุประสงค์

1. (K) อธิบายวิธีการลงเสียงในคลิปสั้นได้
2. (P) สามารถลงเสียงในคลิปสั้นได้เหมาะสมกับเนื้อหา (Content)
3. (A) สามารถประยุกต์นำวิธีการลงเสียงคลิปสั้นไปในสร้างเนื้อหา (Content) ในสื่อการเรียนรู้
ไมโครเลิร์นนิ่งได้

ผลการเรียนรู้

ผู้เข้าอบรมสามารถลงเสียงในคลิปวิดีโอสั้นแนวตั้ง เพื่อเผยแพร่ในสื่อออนไลน์ได้น่าสนใจ และสามารถนำสื่อสั้นไปใช้ประโยชน์อย่างสร้างสรรค์

ขั้นที่ 1.

1. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมศึกษาบทสำหรับพากย์เสียงคลิปสั้นในสื่อวิดีโอ ที่เขียนในการอบรมครั้งที่แล้ว โดยบทดังกล่าวจะนำมาฝึกพากย์เสียงในการอบรมครั้งนี้

วิทยากรบรรยายเพิ่มเติม ประเด็นดังต่อไปนี้

- 1.1 รู้จักช่องว่างที่ผู้บริโภคสื่อวิดีโอสั้นต้องการ
- 1.2 เนื้อหาที่มีความทันสมัยตรงกับเหตุการณ์หรือยังใช้ได้ในปัจจุบัน
- 1.3 ทำให้เนื้อหาเข้าใจง่าย ลดการใช้ศัพท์ที่อาจทำให้เข้าใจผิด
- 1.4 เจาะจง กลุ่มเป้าหมายให้ชัดเจน เนื้อหาที่สร้างขึ้นสำหรับใคร
- 1.5 สร้างความแตกต่างในแต่ละเนื้อหา ตามเพศสภาพ อาชีพ งานอดิเรก

2. ให้ผู้ร่วมกิจกรรมนำบทดังกล่าวศึกษาร่วมกัน จากนั้นแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน โดยศึกษาตามประเด็นที่กำหนด 2 ประเด็น คือ

1. ความถูกต้องของเนื้อหา
2. ความเหมาะสมของแพลตฟอร์ม

จากทั้งหมด 5 ประเภท ของบทลงเสียงในคลิปสั้น โดยวิทยากรจะส่งคลิปให้ผู้เข้าร่วมอบรมศึกษา โดยให้ร่วมกันดูบท (Think) จากนั้นให้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนอีกคน 3 - 5 นาที (Pair) และนำเสนอประเด็นที่ศึกษาต่อผู้เรียนทั้งหมด (Share)

ขั้นที่ 2.

วิทยากรทำการแบ่งกลุ่มให้ผู้เข้าร่วมการอบรม โดยให้เข้าร่วมกลุ่มตามความสมัครใจ มีจำนวนทั้งหมด 5 กลุ่ม จากนั้นให้ดูคลิปวิดีโอสั้นการเรียนรู้จาก YouTube

กลุ่มที่ 1) ศึกษาการลงเสียงในคลิปสั้น ประเภท การศึกษา

กลุ่มที่ 2) ศึกษาการลงเสียงในคลิปสั้น ประเภท สารคดี

กลุ่มที่ 3) ศึกษาการลงเสียงในคลิปสั้น ประเภท ข่าวสาร

กลุ่มที่ 4) ศึกษาการลงเสียงในคลิปสั้น ประเภท เรื่องเล่า

กลุ่มที่ 5) ศึกษาการลงเสียงในคลิปสั้น ประเภท ขยายสินค้า

เมื่อแต่ละกลุ่มศึกษาประเด็นตามโจทย์เรียบร้อยแล้ว ให้ผู้เข้าร่วมอบรมนำข้อมูลที่ได้ศึกษามานำเสนอผ่าน Canva หรือ Power point โดยให้ทุกคนมีส่วนร่วม

ขั้นที่ 3.

เปิดวิดีโอสั้นให้ผู้เรียนดู เป็นวิดีโอสั้นแนวตั้ง มีความยาวไม่เกิน 1 นาที จำนวน 5 คลิป ประเด็นเกี่ยวกับเรื่อง “เตรียมตัวอย่างไรก่อนพากย์เสียงในคลิปวิดีโอสั้น”

1. รู้จักอุปกรณ์ในการพากย์เสียงสื่อวิดีโอสั้น
2. มือใหม่เริ่มต้นพากย์เสียง
3. เตรียมตัวอย่างไรก่อนลงพากย์เสียงในคลิปวิดีโอสั้น
4. รักษาสุขภาพเพื่อเสียงที่ดีมีคุณภาพ
5. วิธีการลงเสียงบรรยายให้นำสนใจในวิดีโอสั้น

เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้ที่ได้เรียนมา หลังจากดูคลิปพิจารณาข้อสงสัยต่าง ๆ โดยสามารถถามวิทยากรได้ตลอดเวลา วิทยากรจะทำหน้าที่คอยช่วยเหลือกรณีที่มีปัญหาต่างๆ ขั้นตอนนี้เปิดโอกาสให้ผู้เข้าอบรมได้ซักถาม จากนั้นวิทยากรให้ผู้อบรมสรุปประเด็นลงใน Jamboard <https://shorturl.asia/JNBT2> แบ่งกันสรุปคนละ 1 ข้อ

ขั้นที่ 4.

1. วิทยากรนำเกม Wordwall เข้าบูรณาการในการเรียนการสอน หลังจากทบทวนบทเรียนในขั้นที่ผ่านมา โดยใช้เกม Wordwall <https://shorturl.asia/mp2Js> ชื่อแบบทดสอบ ”การสร้างวิดีโอสั้นด้วยเทคนิคการพากย์เสียง”

2. วิทยากรแจ้งเกณฑ์การประเมินชิ้นงาน คลิปวิดีโอสั้น
3. ให้ผู้เข้าร่วมอบรมนำคลิปที่สร้างขึ้นจากบทเขียนสำหรับการลงเสียง มาพากย์เสียง โดยให้แยกย้ายลงเสียงตามอรรถาธิบาย
4. นำคลิปที่พากย์เสียงเรียบร้อยแล้วมานำเสนอโดยมีเงื่อนไขสำคัญ 2 ข้อ นอกจากเงื่อนไขอื่น
 - 4.1 สร้างคุณค่าของคลิปด้วยเสียงที่น่าจดจำ
 - 4.2 นำเรื่องที่อยู่ในกระแสมาเขียนเป็นบทสำหรับลงเสียง

ขั้นที่ 5.

จัดกิจกรรมการเรียนรู้ ประทศ “คลิปวิดีโอสั้นด้วยเทคนิคการพากย์เสียงเพื่อการเรียนรู้ไมโครเลิร์นนิ่ง” มีขั้นตอนดังนี้

1. เปิดผลงานของผู้เข้าอบรม ซึ่งเป็นวิดีโอสั้นคลิปละ 1 นาที ที่ผ่านตามเกณฑ์ให้ผู้ร่วมกิจกรรมร่วมประเมิน
2. เมื่อชมคลิปเสร็จแต่ละคลิป ให้ผู้เข้าอบรมร่วมประเมินชิ้นงาน คลิปวิดีโอสั้นด้วยเทคนิคการพากย์เสียง โดยการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งที่ได้ดูตามเกณฑ์ที่กำหนดในแบบประเมิน
3. ทั้งนี้วิทยากรจะนำประเด็น และขึ้นเกณฑ์การให้คะแนนหน้าจอบ

6. สื่อการเรียนการสอน และแอปพลิเคชัน

1. Canva
2. YouTube
3. TikTok
4. IG Reels
5. Facebook Reels
6. Wordwall
7. Jamboard

7. การวัดและประเมินผล

1. วิธีประเมิน สังเกตพฤติกรรม
2. เครื่องมือประเมิน สังเกตพฤติกรรม ตรวจชิ้นงาน ความถูกต้องของเนื้อหา ความน่าสนใจ เนื้อหาที่มีความคิดสร้างสรรค์ มีประโยชน์ต่อสังคม สามารถนำการประยุกต์มาใช้ในการสร้างสื่อการเรียนรู้นรูปแบบ

ไมโครเลิร์นนิ่งได้

3. ผู้เข้าอบรมผ่านเกณฑ์การสังเกตพฤติกรรม ร้อยละ 75 - 80
4. ผู้เข้าอบรม ผลิตชิ้นงานได้ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 75 - 80

เกิดมาเพื่อเป็นคอนเทนต์ครีเอเตอร์ >>>

ลงทะเบียน Workshop "BORN TO BE CONTENT CREATOR 2"

แบบฟอร์มลงทะเบียนเข้าร่วม Workshop "BORN TO BE CONTENT CREATOR 2" วิทยากร โดย "ปริญ ชยวงกูร" (ผู้สร้างคอนเทนต์สื่อวิดีโอสั้น) โดยจะมีการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 ครั้ง ประกอบด้วย

- 1. เรื่อง "ก่อนเริ่มต้นสร้างคอนเทนต์ในสื่อวิดีโอสั้น" รูปแบบการเรียน Flipped Classroom เวลา 3 ชั่วโมง (ส่งสื่อการเรียนรู้ออกมาให้เรียนรู้ออกก่อน)
- 2. เรื่อง "การเขียนเนื้อหา (Content) วิดีโอสั้นในสื่อออนไลน์"

Workshop ผ่าน ZOOM เวลา 6 ชั่วโมง แบ่งเป็น 2 ช่วง ช่วงที่ 1 (09.00 -12.00 น.) ช่วงที่ 2 (13.00 -16.00 น.) วันพุธ ที่ 20 กรกฎาคม 2565

- 3. เรื่อง "การสร้างวิดีโอสั้นด้วยเทคนิคการพากย์เสียง"

Workshop ผ่าน ZOOM เวลา 6 ชั่วโมง แบ่งเป็น 2 ช่วง ช่วงที่ 1 (09.00 -12.00 น.) ช่วงที่ 2 (13.00 -16.00 น.) วันพุธ ที่ 21 กรกฎาคม 2565

djpung945@gmail.com (ยังไม่แชร์) สลับบัญชี

*จำเป็น

ชื่อ - สกุล (โปรดระบุค่านำหน้านาม) *

คำตอบของคุณ

อีเมล *

คำตอบของคุณ

อายุ *


1. น้อยกว่า 20 ปี

2. 20 - 29 ปี

3. 30 - 39 ปี

<input type="checkbox"/> 4. 40 - 49 ปี <input type="checkbox"/> 5. 50 ปี ขึ้นไป	<input type="radio"/> สร้างคอนเทนต์ในวิดีโอด้วยการพากษ์เสียง <input type="radio"/> สร้างสื่อออนไลน์สำหรับการเรียนการสอน <input checked="" type="radio"/> สร้างคอนเทนต์ในธุรกิจสื่อออนไลน์ <input type="radio"/> สร้างวิดีโอสำหรับขายสินค้าและบริการ <input type="radio"/> สร้างตัวตนในโลกออนไลน์ <input type="radio"/> สร้างช่องทางในการขยายธุรกิจ <input type="radio"/> อื่นๆ (โปรดระบุเหตุผลในข้อต่อไป)
หมายเลขโทรศัพท์ * คำตอบของคุณ _____	อื่นๆ (ระบุเหตุผล) * คำตอบของคุณ _____
สถานภาพ * <input type="radio"/> โสด <input type="radio"/> สมรส <input type="radio"/> หย่าร้าง/หม้าย/แยกกันอยู่	
สังกัด หน่วยงาน / องค์กร * คำตอบของคุณ _____	
ความคาดหวังในการอบรม * <input checked="" type="radio"/> สร้างคอนเทนต์ในวิดีโอด้วยการพากษ์เสียง	

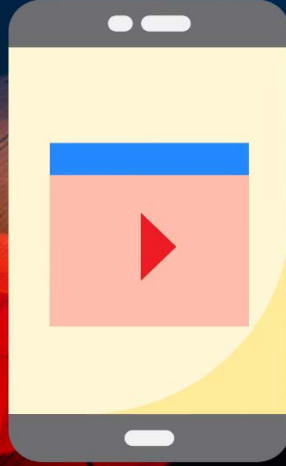
เกิดมาเพื่อเป็นคอนเทนต์ครีเอเตอร์ 2



"เรื่อง"การสร้างวิดีโอสั้น
ด้วยเทคนิคการพากย์เสียง"

WORKSHOP ออนไลน์ ผ่าน ZOOM
วันที่ 21 กรกฎาคม เวลา 09.00 น. - 16.00 น.
จัดโดย สาขาวิชาวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน
คณะสหวิทยาการเทคโนโลยี และนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม

เกิดมาเพื่อเป็นคอนเทนต์ครีเอเตอร์ 2



"เรื่อง" ก่อนเริ่มต้นสร้างคอนเทนต์ในสื่อวิดีโอสั้น"
เรียนรู้ด้วยตนเองจากคลิปวิดีโอสั้น"

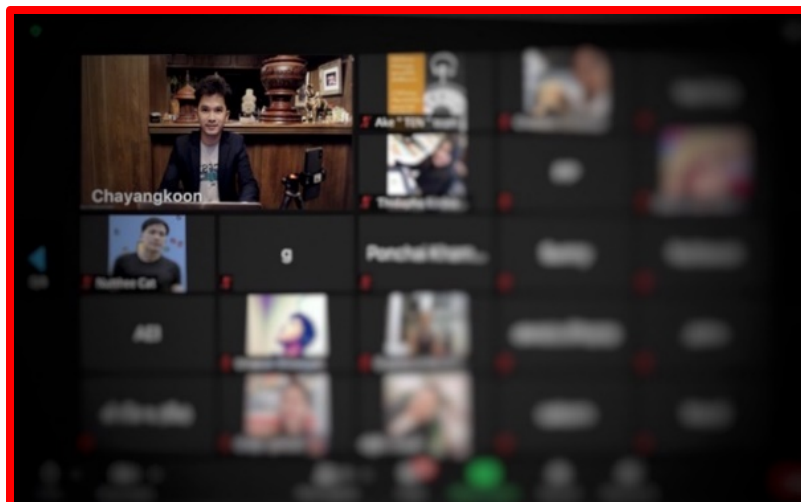
FLIPPED CLASSROOM
วันที่ 15 กรกฎาคม 2565

เกิดมาเพื่อเป็นคอนเทนต์ครีเอเตอร์ 2



"เรื่องเขียนเนื้อหา (CONTENT) วิดีโอสั้น
ในสื่อออนไลน์"

WORKSHOP ออนไลน์ ผ่าน ZOOM
วันที่ 20 กรกฎาคม เวลา 09.00 น. - 16.00 น.
จัดโดย สาขาวิชาวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน
คณะสหวิทยาการเทคโนโลยี และนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม

A screenshot of a Wordwall presentation slide. The slide title is 'ไมโครโฟน (Microphone) ชนิดใดที่สามารถใช้ลงเสียงได้ง่ายที่สุด' (Which microphone can be used to record sound most easily?). Below the title are four options labeled A, B, C, and D. A small video thumbnail of the woman from the first image is in the top right corner. The slide also shows a timer at 0:37 and navigation controls at the bottom.

Wordwall

0:37

ไมโครโฟน (Microphone)

ชนิดใดที่สามารถใช้ลงเสียงได้ง่ายที่สุด

A	B	C	D
1. ไมโครโฟนชนิดไดนามิก (Dynamic Microphone) ...	2. ไมโครโฟนชนิดคอนเดนเซอร์ (Condenser Microphone) ...	3. ไมโครโฟนจากสมาร์ตโฟน	4. ไมโครโฟนชนิดริบบอน (ribbon Microphone) ...

2 จาก 7

อบรมที่ 1

หนทางระหว่างเขียน				
- อุปกรณ์ในการลงเสียงสื่อวีดิทัศน์	- มือใหม่เริ่มค้นหาคีย์เสียง	เตรียมตัวอย่างไรก่อนลงเสียง	- รักษาสุขภาพเพื่อให้เสียงมีคุณภาพ	- ลงเสียงอย่างไรน่าสนใจ
ไมโครโฟนที่เหมาะสมกับการใช้งาน	เริ่มค้นหาตำแหน่งไมโครโฟนก่อน แล้วปรับตามความถนัด	นอนพักผ่อนให้เพียงพอพร้อมเสียงก่อน	ไม่นอนดึก	ใช้เสียงที่เป็นธรรมชาติ ไม่ใส่เสียง มีใจที่จะใช้จนสุดพลัง
ศึกษา	หนทาง	ดื่มน้ำ	ชัดเจน มี	

cha.yangkoon
19/08/2564 · 7.6

งานพิธีมอบรางวัลประเทศไทย ฉายาคนกว่า 100 ปี ประเพณีไทย #วัฒนธรรม #ศาลาฟ #coffee #thai #culture #ศาลาฟ #กรุงเทพฯ #ใจจะขาดใจ

Graduate - BLVKSHP


1690 30

ป๊อ ส
สนใจไปเสาะหาสมาชิกกักตักกักกัก ไม่ขาดเลย
สัปดาห์ที่ 6 สบายมาก
7.6 Reply 16

กิจกรรมการเรียนรู้
เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหา
ในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง

วิทยากร โดย ปรี้ง ช่างกูร
คอนเทนต์ครีเอเตอร์

เรื่อง การเขียนเนื้อหา (Cont
วิดีโอสั้นในสื่อออนไลน์



เกิดมาเพื่อเป็นคอนเทนต์ครีเอเตอร์ 2

ภาพนี้สื่อความหมายว่า



เกิดมาเพื่อเป็นคอนเทนต์ครีเอเตอร์ 2

แอปพลิเคชัน Inshot
สำหรับตัดต่อในมือถือ



เกิดมาเพื่อเป็นคอนเทนต์ครีเอเตอร์ 2



แบบประเมินท้ายกิจกรรมจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก

1. สื่อที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก / แหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม

ที่	รายการสื่อ	กิจกรรมที่ใช้	แหล่งที่มา
1	เกมหลักการ 3 P กับการสร้างสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง	เมื่อผู้เข้าอบรมได้เรียนรู้ หลักการ 3 P จะเล่นเกมเพื่อทบทวนความรู้ผ่าน Google Form	ผู้จัดกิจกรรม
2	Canva เนื้อหาการสอน	จัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง	ผู้จัดกิจกรรม
3	คลิปวิดีโอการเรียนรู้ จำนวน 33 คลิป	ผู้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ชมคลิปวิดีโอการเรียนรู้ที่ใช้แทรก ตามหัวข้อต่างๆ ตามแผนการเรียนรู้	ผู้จัดกิจกรรม
4	การสร้างสื่อวิดีโอสั้น ใช้สื่อในแพลตฟอร์มTiktok, YouTube Shorts ,Facebook reels, Instagram reels	ใช้ทั้ง 3 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก แผนที่ 1 ใช้จำนวน 15 คลิป แผนที่ 2 ใช้จำนวน 8 คลิป แผนที่ 3 ใช้จำนวน 10 คลิป	ผู้จัดกิจกรรม
5	ใบกิจกรรมออนไลน์ เรื่องการประยุกต์ใช้งานสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่งกับการสอน	ผู้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก แบ่งกลุ่มค้นหาข้อมูลเพิ่มเติม สรุปร่วมกันในการสร้างสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง	ผู้จัดกิจกรรม
6	1. แบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นเกม Kahoot 2. แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล 3. แบบประเมินชิ้นงานการผลิตสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง	ประเมินผู้เข้าร่วมการอบรมผ่านกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ออนไลน์ “ทักษะการเขียนเนื้อหา ในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง”	ผู้จัดกิจกรรม

การวัดและประเมินผล

กิจกรรมที่ประเมิน	เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน	วิธีการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน
1. สังเกตพฤติกรรมการเล่นเกม Kahoot	แบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นเกม Kahoot	สังเกตพฤติกรรมรายบุคคล	ระดับคุณภาพ ดี ผ่านเกณฑ์
2. สังเกตพฤติกรรมด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์	แบบประเมินการสังเกตพฤติกรรมด้านคุณลักษณะฯ	สังเกตพฤติกรรมรายบุคคล	ระดับคุณภาพ ดี ผ่านเกณฑ์
3. ประเมินชิ้นงานการสร้างสื่อวิดีโอสั้น	แบบประเมินชิ้นงานการผลิตสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง	ประเมินตามเกณฑ์ที่กำหนด	ระดับคุณภาพ ดี ผ่านเกณฑ์

ตาราง คะแนนรายบุคคลผู้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก คุณลักษณะอันพึงประสงค์

รหัส	เข้าเรียน 30 คะแนน			ร่วมกิจกรรม 10 คะแนน	คะแนนสร้างวิดีโอ 60 คะแนน	รวม 100
	ครั้งที่ 1 10 คะแนน	ครั้งที่ 2 10 คะแนน	ครั้งที่ 3 10 คะแนน			
P1						
P2						
P3						
P4						
P5						
P6						
P7						
P8						
P9						
P10						
P11						
P12						
P13						
P14						
P15						
P16						
P17						

ตาราง คะแนนรายบุคคลผู้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก คุณลักษณะอันพึงประสงค์

รหัส	เข้าเรียน 30 คะแนน			ร่วม กิจกรรม 10 คะแนน	คะแนนสร้าง วิดีโอ 60 คะแนน	รวม 100
	ครั้งที่ 1 10 คะแนน	ครั้งที่ 1 10 คะแนน	ครั้งที่ 3 10 คะแนน			
P28						
P29						
P30						
P31						
P32						
P33						
P34						
P35						
P36						
P37						
P38						
P39						
P40						

เกณฑ์การให้คะแนนผู้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก คุณลักษณะอันพึงประสงค์

เกณฑ์การพิจารณาให้คะแนนการเข้าเรียน	
คะแนน	คะแนนรวม 40 คะแนน
10	เข้าเรียนครั้งที่ 1
10	เข้าเรียนครั้งที่ 2
10	เข้าเรียนครั้งที่ 3
10	ร่วมกิจกรรม

เกณฑ์การให้คะแนนผลงานการสร้างสื่อวีดิโอไมโครเลิร์นนิ่ง

เกณฑ์การพิจารณาให้คะแนนผลงานการออกแบบ	
คะแนน	เกณฑ์ตัดสินคุณภาพ
4	คุณภาพการสร้างสื่อดี
3	คุณภาพการสร้างสื่อค่อนข้างดี
2	คุณภาพการสร้างสื่อพอใช้
1	คุณภาพการสร้างสื่อค่อนข้างไม่ดีควรปรับปรุง

ผู้วิจัยได้สร้างเกณฑ์การให้คะแนนผลงานการสร้างสื่อวีดิโอไมโครเลิร์นนิ่ง โดยผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะต้องผ่านเกณฑ์ตั้งแต่ระดับพอใช้ขึ้นไป

เกณฑ์สรุปผลการให้คะแนนผลงานการสร้างสื่อวีดิโอไมโครเลิร์นนิ่ง	
คะแนน	เกณฑ์ตัดสินคุณภาพ
49 - 60	ผลงานการสร้างสื่อดี
37 - 48	ผลงานการสร้างสื่อค่อนข้างดี
25 - 36	ผลงานการสร้างสื่อพอใช้
13 - 24	ผลงานการสร้างสื่อค่อนข้างไม่ดีควรปรับปรุง
ต่ำกว่า 13	ผลงานการออกสร้างสื่อไม่ดี ต้องปรับปรุง

แบบประเมินชิ้นงานการผลิตสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง

คำชี้แจง : ให้ประเมินชิ้นงานการสร้างสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง ผู้เข้าร่วมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ตามรายการที่กำหนด แล้วขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ที่	รายการประเมิน	น้ำหนัก	ระดับคะแนน				หมายเหตุ
			4	3	2	1	
1.	สร้างตามหลักการผลิตสื่อ 3P	2					
2.	เนื้อหาสั้นกระชับเข้าใจง่าย	3					
3.	มีความคิดสร้างสรรค์	2					
4.	สื่อวิดีโอมีความน่าสนใจ	3					
5.	ความสมบูรณ์ของชิ้นงานวิดีโอ	5					
รวม (60 คะแนน)							
เฉลี่ย							

เกณฑ์การประเมินชิ้นงานการสร้างสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้ระดับคะแนน			
	4	3	2	1
คิดอย่างเป็นระบบ โดยใช้หลักการ 3P มาเป็นแนวคิดในการผลิตสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง	สามารถสร้างสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง ตามหลักการ 3P ได้ครบทั้ง 3 ขั้นตอน เนื้อหา (Content) มีความชัดเจน เลือกแพลตฟอร์มในการเผยแพร่สื่อได้อย่างเหมาะสมมีคุณค่าสามารถนำไปใช้ป็นสื่อสำหรับการสอนได้	สามารถสร้างสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง ตามหลักการ 3P ได้ครบทั้ง 3 ขั้นตอน เนื้อหา (Content) ค่อนข้างมีความชัดเจน เลือกแพลตฟอร์มในการเผยแพร่สื่อได้อย่างเหมาะสมมีคุณค่าสามารถนำไปใช้ป็นสื่อสำหรับการสอนได้	สามารถสร้างสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง ตามหลักการ 3P ได้ 2 ขั้นตอน เนื้อหา (Content) ยังไม่ค่อยมีความชัดเจน เลือกแพลตฟอร์มในการเผยแพร่สื่อ ยังไม่เหมาะสมไม่สามารถนำไปใช้ป็นสื่อสำหรับการสอนได้	สามารถสร้างสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง ตามหลักการ 3P ได้ 1 ขั้นตอน มีเนื้อหา (Content) ไม่ชัดเจน เลือกแพลตฟอร์มในการเผยแพร่สื่อ ไม่เหมาะสมยังไม่สามารถนำไปใช้ป็นสื่อการสอนได้

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้ระดับคะแนน			
	4	3	2	1
เนื้อหา มีความถูกต้อง สั้น กระชับ เข้าใจง่าย มีการประยุกต์ให้เข้ากับปัจจุบัน	เนื้อหาของสื่อวิดีโอถูกต้องชัดเจนให้รายละเอียดดี ครอบคลุมระดับดีเยี่ยมมีเนื้อหาที่สั้นกระชับเข้าใจง่าย และมีการประยุกต์ใช้สื่อสมัยใหม่	เนื้อหาของสื่อวิดีโอถูกต้องค่อนข้างชัดเจนให้รายครอบคลุมในระดับดี เนื้อหายังไม่กระชับเท่าที่ควรมีการประยุกต์ใช้สื่อสมัยใหม่	เนื้อหาของสื่อวิดีโอถูกต้องยังไม่ค่อยชัดเจนให้รายครอบคลุมปานกลาง เนื้อหายังไม่กระชับเท่าที่ควรไม่มีการประยุกต์ใช้สื่อสมัยใหม่	เนื้อหาของสื่อวิดีโอไม่ถูกต้องและไม่ชัดเจนในเนื้อหา และเนื้อหาไม่ครอบคลุม เนื้อหายังไม่กระชับ ไม่มีการประยุกต์ใช้สื่อสมัยใหม่
ความคิดสร้างสรรค์	เนื้อหา มีความทันสมัย แสดงถึงการมีความคิดสร้างสรรค์ที่แปลกใหม่ ได้โดดเด่นชัดเจน	เนื้อหา ค่อนข้างมีความทันสมัย แสดงถึงการมีความคิดสร้างสรรค์ได้โดดเด่นชัดเจน	เนื้อหายังไม่มีความทันสมัย ไม่มีการแสดงถึงเนื้อหาที่มีความคิดสร้างสรรค์ และยังไม่ชัดเจน	เนื้อหาไม่มีความทันสมัย ไม่มีการแสดงถึงเนื้อหาที่มีความคิดสร้างสรรค์ ยังเป็นรูปแบบเดิม
สื่อวิดีโอมีความน่าสนใจ	ภาพเคลื่อนไหวมีความสวยงาม มีความน่าสนใจ ดึงดูดผู้ชมคลิปวิดีโอในระดับดีเยี่ยม	ภาพเคลื่อนไหวมีความสวยงาม มีความน่าสนใจ แต่ยังไม่ดึงดูดผู้ชม	ภาพเคลื่อนไหวมีสีสันไม่สวยงาม แต่ยังไม่ค่อยน่าสนใจ และไม่ดึงดูดผู้ชม	ภาพเคลื่อนไหวที่ใช้ไม่มีสีสันที่สวยงาม และไม่มี ความน่าสนใจ ไม่ดึงดูดผู้ชม
ความสมบูรณ์ของชิ้นงานวิดีโอ	ชิ้นงานสื่อวิดีโอมีความสมบูรณ์ มีเนื้อหาที่เหมาะสม ให้ความรู้และความบันเทิง สามารถนำไปประยุกต์ใช้เป็นสื่อการสอนได้	ชิ้นงานสื่อวิดีโอมีความสมบูรณ์ มีเนื้อหาที่เหมาะสม ให้ความรู้และความความบันเทิง ยังไม่สามารถนำไปประยุกต์ใช้เป็นสื่อการสอนได้	ชิ้นงานสื่อวิดีโอให้ความรู้และความสนุกสนาน แต่ขาดความสมบูรณ์เชิงเนื้อหา	ชิ้นงานสื่อวิดีโอยังขาดความสมบูรณ์ ผู้ชมไม่ได้รับความรู้และความสนุกสนาน จากการชมสื่อวิดีโอดังกล่าว

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล	นายชยางกูร ภักดีพัฒนกุล
สถานที่เกิด	จังหวัดอุบลราชธานี
ที่อยู่ปัจจุบัน	53/28 ซ.ศุภราช 1 ถ.พหลโยธิน 8 แขวงสามเสนใน เขตพญาไท กรุงเทพมหานคร 10400
ตำแหน่งงาน	สื่อมวลชนอิสระ, คอนเทนต์ครีเอเตอร์, พิธีกร, Facilitator
สถานที่ทำงาน	กรุงเทพมหานคร
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2565	ศษ.ม. มหาวิทยาลัยศรีปทุม
พ.ศ. 2559	ศศ.บ. มหาวิทยาลัยรามคำแหง
พ.ศ. 2561	ภาษาจีนพื้นฐาน Guilin University of Electronic Technology China
ผลงานด้านการวิจัย	
พ.ศ. 2565	“การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกส่งเสริมทักษะการเขียน เนื้อหาในสื่อวิดีโอไมโครเลิร์นนิง” Active Learning Activity Design For Promoting Content Writing Skills In Video Microlearning Media