

เว็บไซต์ Reskill upskill ทักษะทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลพัฒนาโดยโปรแกรม Wix

นางสาวปาณิสรา จ่างจิตร
ครูชำนาญการ

วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย
สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

เว็บไซต์ Reskill upskill ทักษะทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล พัฒนาโดยโปรแกรม Wix

นางสาวปาณิสรา จ่างจิตร

ครูชำนาญการ

วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย/๐๘๖๓๓๐๙๔๘๙/tumkabnid@gmail.com

ปี ๒๕๖๗

บทคัดย่อ

จากการจัดทำโครงการครั้งนี้เป็นการสร้าง เว็บไซต์ Reskill upskill ทักษะทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล พัฒนาโดยโปรแกรม Wix โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างเว็บไซต์ Reskill upskill ทักษะทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลพัฒนาโดยโปรแกรม Wix และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้งานเว็บไซต์ Reskill upskill ด้านการออกแบบและการจัดวางองค์ประกอบของข้อมูล ด้านคุณภาพของเนื้อหาและการสื่อถึงข้อมูล และด้านความเหมาะสมของการนำไปใช้งานก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้ใช้งาน กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการจัดทำโครงการครั้งนี้คือ ผู้บริหารวิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย บุคลากรทางการศึกษา คุณครูผู้สอน และนักเรียน นักศึกษา จำนวน ๕๐ คน โดยการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจผ่านโปรแกรม Google from และรวบรวมผลการประเมินโดยการนำข้อมูลที่ได้จากผู้ตอบแบบประเมิน มาดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อหาค่าเฉลี่ยทั้ง ๓ ด้าน เมื่อสรุปผลความพึงพอใจของผู้ตอบแบบประเมินพบว่าระดับความพึงพอใจของผู้ตอบแบบประเมินด้านการออกแบบและการจัดวางองค์ประกอบของข้อมูลมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดระดับค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{X}$ = ๔.๕๖, S.D. = ๐.๓๐) ด้านคุณภาพของเนื้อหาและการสื่อถึงข้อมูล มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ระดับค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{X}$ = ๔.๖๐, S.D. = ๐.๔๐) และด้านความเหมาะสมของการนำไปใช้งานและก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้ใช้งานมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดระดับค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{X}$ = ๔.๕๘, S.D. = ๐.๔๐)

จากผลการวิเคราะห์แบบประเมินความพึงพอใจโดยรวมของเว็บไซต์ Reskill upskill ทักษะทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล พัฒนาโดยโปรแกรม Wix ในภาพรวมพบว่ามีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ระดับค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{X}$ = ๔.๕๘, S.D. = ๐.๓๑)

คำสำคัญ : reskill upskill wix วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย โค้ช

สารบัญ

บทที่ ๑ บทนำ	๔
ความเป็นมาและความสำคัญ	๔
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	๕
ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย	๖
ขอบเขตการวิจัย	๖
นิยามศัพท์เฉพาะ	๖
บทที่ ๒ วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	๘
การโค้ช	๘
ความหมายของทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	๑๐
ความหมายของ Reskill Upskill	๑๓
ทิศทางการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ ๒๑	๑๔
วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย	๑๖
โปรแกรม Wix	๑๘
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	๒๐
บทที่ ๓ การดำเนินการวิจัย	๒๔
ประชากร	๒๔
กลุ่มตัวอย่าง	๒๔
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	๒๔
การเก็บรวบรวมข้อมูล	๒๔
การวิเคราะห์ข้อมูล	๒๔
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	๒๔
บทที่ ๔ ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	๒๖
บทที่ ๕ สรุปการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ	๓๐
บรรณานุกรม/เอกสารอ้างอิง	๓๒
ภาคผนวก	๓๓
ประวัติผู้วิจัย	๓๖

บทที่ ๑

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญ

เนื่องจากปัจจุบันสังคมแห่งการศึกษาและสังคมแห่งการทำงาน จะมีการวัดระดับหรือการคัดเลือกนักเรียนนักศึกษา ในการเข้ารับการเรียนการสอนในระดับมหาวิทยาลัยหรือในระดับสังคมของการทำงาน อาทิ เช่น โรงงาน,บริษัท,โรงแรมต่างๆ เป็นต้น จะวัดกันที่เกรดหรือผลงานของนักเรียน และปัจจัยหลักสำคัญที่บริษัทในหลายๆสถานที่เลือกที่จะดูคือ เกียรติบัตร และในยุคปัจจุบันที่มีเทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ตเข้าถึงได้ง่ายในทุกสถานที่ จึงทำให้สะดวกต่อการเรียนหรือการค้นคว้าหาความรู้ โดยหลักสูตรของการเรียนที่จำเป็นอย่างมากในปัจจุบันนั้นก็คือหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีดิจิทัล และหากนักเรียน นักศึกษา ได้เข้ารับการเรียนรู้ พัฒนาทักษะของตนเอง และมีความรู้ความเข้าใจ ในเรื่องของเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างชำนาญ ก็จะสามารถทำให้นักเรียน นักศึกษา นำความรู้เหล่านี้ไปพัฒนาต่อยอดในด้านการเรียนและการทำงานได้ในอนาคต

การพัฒนาทักษะความรู้ในเรื่องของเทคโนโลยีดิจิทัลสามารถศึกษาได้หลายรูปแบบโดยไม่จำเป็นต้องเรียนรู้ผ่านหนังสือธรรมดาเพียงอย่างเดียว และการเรียนรู้แบบ face-to-faces หรือการเรียนการสอนแบบตัวต่อตัวในชั้นเรียน ซึ่งเป็นรูปแบบการเรียนแบบปกติที่เราคุ้นเคยกันเป็นอย่างดี และเนื่องจากปัจจุบันกล่าวกันว่าเป็นยุคดิจิทัล ซึ่งหมายถึงข้อมูลข่าวสารเป็นดิจิทัล การติดต่อสื่อสาร การทำกิจกรรม และธุรกรรมต่าง ๆ ผ่านคอมพิวเตอร์และระบบเครือข่ายโดยเฉพาะอินเทอร์เน็ต เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้การค้นหาข่าวสาร ข้อมูลต่างๆเป็นไปได้อย่างสะดวกและรวดเร็วมากยิ่งขึ้น ทางคณะผู้จัดทำจึงสร้างเว็บไซต์รวมแหล่งการเรียนการสอนต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรเทคโนโลยีดิจิทัลขึ้นมาเพื่อให้นักเรียน นักศึกษาสามารถพัฒนาทักษะความรู้ทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลของตนเองได้ดี ทันสมัย สะดวกและรวดเร็ว

ทางคณะผู้จัดทำเว็บไซต์ Reskill upskill ทักษะทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล พัฒนาโดยโปรแกรม Wix เล็งเห็นถึงความสำคัญของนักเรียนนักศึกษา ในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้เพื่อการ Reskill Upskill ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนนักศึกษาเป็นอย่างมาก ทางคณะผู้จัดทำจึงประสงค์จะทำเว็บไซต์ Reskill upskill ทักษะทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล พัฒนาโดยโปรแกรม Wix ขึ้นมาเพื่อเป็นเว็บไซต์แหล่งรวบรวมการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรเทคโนโลยีดิจิทัล โดยเฉพาะและในแต่ละหลักสูตรที่ทางคณะผู้จัดทำคัดเลือกมานั้นจะมี เกียรติบัตรรับรองให้กับ

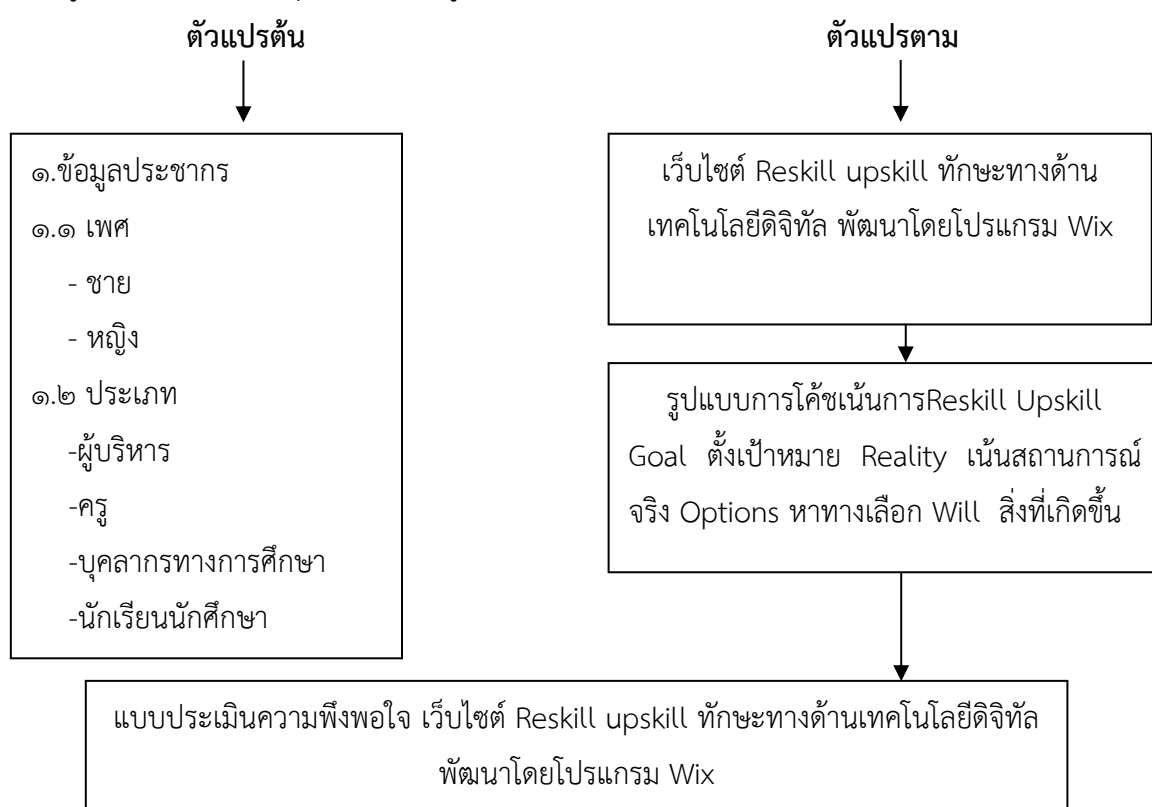
นักเรียนนักศึกษาและจะสามารถนำไปพัฒนาต่อยอดในด้านการเรียนและการทำงานได้ในอนาคตซึ่งจะเป็นการเพิ่มโอกาสอย่างมากในการที่จะได้รับเลือกให้เข้าเรียน หรือ เข้าทำงานได้ในยุคปัจจุบัน

วัตถุประสงค์การวิจัย

๑. เพื่อสร้างเว็บไซต์ Reskill upskill ทักษะทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลพัฒนาโดยโปรแกรม Wix
๒. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้งานเว็บไซต์ Reskill upskill ทักษะทางด้านเทคโนโลยี ดิจิทัลพัฒนาโดยโปรแกรม Wix

กรอบแนวคิดในการวิจัย

งานวิจัยครั้งนี้เป็นการสร้างเว็บไซต์ Reskill upskill ทักษะทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล พัฒนาโดยโปรแกรม Wix ผู้วิจัยได้รวบรวมแนวคิดและทฤษฎีของการจัดการเรียนการสอนแบบการพัฒนาทักษะผู้เรียน Reskill upskill และบทความต่างๆที่เกี่ยวข้อง โดยศึกษาความเป็นไปได้ของการวิจัย ประกอบกับกิจกรรมการเรียนรู้การจัดการเรียนการสอนให้กับนักเรียน นักศึกษา โดยเริ่มจากการเรียนการสอนในรูปแบบปกติ และเปลี่ยนบทบาทครูผู้สอนเป็นโค้ช พัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ Reskill upskill ผู้เรียน ในการพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศของผู้เรียนเข้าใจ การเรียนรู้มากขึ้นและมีความสุขในการเรียนรู้ นำมาซึ่งการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น



ประโยชน์ของงานวิจัย

๑. นักเรียน นักศึกษา สามารถเข้าเรียนหลักสูตรเทคโนโลยีดิจิทัลได้สะดวกผ่านทางเว็บไซต์ Reskill upskill ทักษะทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล พัฒนาโดยโปรแกรม Wix
๒. เพื่อทราบถึงความพึงพอใจของผู้ใช้งานเว็บไซต์ Reskill upskill ทักษะทางด้านเทคโนโลยี ดิจิทัล พัฒนาโดยโปรแกรม Wix
๓. นักเรียน นักศึกษา สามารถนำเกียรติบัตรมาพัฒนาต่อยอดในด้านการเรียนและการทำงานได้ในอนาคต

ขอบเขตของงานวิจัย

๑. ขอบเขตด้านเนื้อหา

- ๑.๑ การสร้างเว็บไซต์สื่อการเรียนการสอนออนไลน์ผ่านทางโปรแกรม Wix
- ๑.๒ พัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนเพื่อการ Reskill Upskill ทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล จากเว็บไซต์ออนไลน์ต่างๆ

๒. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

๒.๑ ประชากร คือ นักเรียน นักศึกษา คุณครูผู้สอน บุคลากรทางการศึกษาและผู้บริหาร วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่ายจำนวน ๒,๕๐๐ คน

๒.๒ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียน นักศึกษา คุณครูผู้สอน บุคลากรทางการศึกษา และผู้บริหาร วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่ายจำนวน ๕๐ คน

๓. ระยะเวลา

๓.๑ ระยะเวลาเริ่มต้นตั้งแต่วันที่ ๒๐ พฤษภาคม พ.ศ.๒๕๖๗ ถึง ๑๓ กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๗

๔. สถานที่

๔.๑ วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย ๑๑ หมู่๑๑ ตำบลหนองละลอก อำเภอบ้านค่าย จังหวัด ระยอง ๒๑๑๒๐

นิยามคำศัพท์เฉพาะ

โค้ช หมายถึง กระบวนการสอนโดยเน้นเทคนิควิธีการ โดยดึงศักยภาพของผู้เรียนออกมาเพื่อ ปฏิบัติภาระกิจของตนเองหรือตามเป้าหมายที่ต้องการได้ และเป็นการสนับสนุนการเรียนรู้ โดยให้เด็ก เป็นศูนย์กลางการเรียนรู้และครูเป็นผู้แนะแนวทางและหาช่องทางที่เป็นประโยชน์ต่อสมรรถนะวิชาชีพ ของนักศึกษาที่ควรจะได้เพื่อเป็นแนวทางการเพิ่มคุณสมบัติให้เป็นสมรรถนะของเด็กไทยในศตวรรษที่

Wix หมายถึง แพลตฟอร์มที่พัฒนาขึ้นกับระบบคลาวด์ เป็นเครื่องมือที่จะนำมาสร้างเว็บไซต์ Reskill upskill ทักษะทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล พัฒนาโดยโปรแกรม Wix ที่ใช้งานง่าย และสะดวก สามารถกำหนดเว็บไซต์ หรือออกแบบเว็บไซต์ได้ด้วยตนเองโดยไม่จำเป็นต้องมีความรู้ด้านการเขียนโค้ดต่างๆ แต่ก็สามารถออกแบบเว็บไซต์ให้สวยงามได้เช่นกัน

Reskill หมายถึง การเปลี่ยนหรือเพิ่มทักษะใหม่ๆเป็นการยกระดับเว็บไซต์ Reskill upskill ทักษะทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล พัฒนาโดยโปรแกรม Wix เพื่อการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆของการทำงานในสายงานที่แตกต่างออกไป เพื่อให้สามารถทำงานกับการเปลี่ยนแปลงรวมไปถึงมีทักษะในการใช้เทคโนโลยีใหม่ๆที่มากขึ้น

Upskill หมายถึง การเพิ่มและพัฒนาเพื่อยกระดับทักษะใหม่ ๆ ที่ไม่เคยมีอาจเรียกได้ว่าเป็นการติดอาวุธเครื่องมือใหม่ๆ อย่างความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเว็บไซต์ Reskill upskill ทักษะทางด้านเทคโนโลยี ดิจิทัล พัฒนาโดยโปรแกรม Wix ที่เป็นประโยชน์อย่างมาก และส่งผลถึงประสิทธิภาพการทำงานในอนาคต ที่จะทำให้พนักงานในองค์กรสามารถรับมือกับการเปลี่ยนแปลงได้อย่างดี และสามารถพัฒนาผลงานออกมาได้ดียิ่งขึ้น

บทที่ ๒ วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง เว็บไซต์ Reskill upskill ทักษะทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล พัฒนาโดยโปรแกรม Wix ซึ่งเป็นเว็บไซต์รวบรวมแหล่งการเรียนรู้การสอนต่างๆที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรเทคโนโลยีดิจิทัลขึ้นมา เพื่อให้นักเรียน นักศึกษาสามารถพัฒนาทักษะความรู้ทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลของตนเองได้อย่างชำนาญ และเป็นการสนับสนุนหลักสูตรการเรียนออนไลน์ต่างๆที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับหลักสูตรเทคโนโลยีดิจิทัล ดังนั้น ทางคณะผู้จัดทำจึงได้ทำการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และเนื้อหางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

๒.๑ การโค้ช

๒.๒ ความหมายของทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

๒.๓ ความหมายของ Reskill Upskill

๒.๔ ทิศทางการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ ๒๑

๒.๕ วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย

๒.๖ โปรแกรม Wix

๒.๗ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

๒.๑ การโค้ช

พจนานุกรมฉบับ Concise Oxford Dictionary ได้นิยามคำว่า “โค้ช” คือ การสอนพิเศษ การฝึกฝน การบอกให้ ทราบรวมถึงการติดอาวุธให้กับผู้มาขอรับคำแนะนำ(วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒผล, ๒๕๕๗) กล่าวว่าการโค้ช หมายถึง การเป็นคู่คิดของผู้ได้รับการโค้ชในกระบวนการพัฒนาที่สร้างสรรค์ และกระตุ้นให้ผู้ได้รับการโค้ชนำศักยภาพของตนเอง ออกมาใช้ได้อย่างเต็มที่ทั้งชีวิตส่วนตัวและชีวิตในที่ทำงาน การโค้ช เน้นการลงมือปฏิบัติของผู้รับการโค้ชเองเพื่อให้ เกิดการพัฒนาและการเปลี่ยนแปลงด้านดีที่เป็นรูปธรรม (สมเกียรติ ทานอก และ คณะ, ๒๕๕๖) กล่าวว่าการโค้ช (Coaching) หมายถึง การสอนงานผู้ใต้บังคับบัญชา การสอนงานเป็นเทคนิคหนึ่งในการพัฒนาบุคลากรหรือผู้ใต้บังคับบัญชา ทั้งนี้จะเรียกผู้สอนงานว่า “โค้ช” (Coach) โดยปกติผู้ที่ทำหน้าที่เป็นโค้ช สามารถเป็นได้ทั้งผู้บริหาร ระดับสูง (Top Management) เช่น ผู้อำนวยการ หรือผู้บริหารระดับกลาง (Middle Management) เช่น ผู้จัดการฝ่าย และผู้บริหารระดับต้น (Low Management) เช่น หัวหน้างาน ส่วนผู้รับการโค้ช โดยปกติจะเป็นผู้ใต้บังคับบัญชาที่อยู่ ภายในทีมหรือกลุ่มงานเดียวกันเรียกว่า “โคชชี” (Coachee) (ชนิตร์สรณ์ ตรีทยาภูมิ, ๒๕๕๘) ได้ให้ความหมายของการโค้ช ว่า คือ การสอนงานเพื่อให้เกิดการเรียนรู้โดยมีผู้บังคับบัญชาหรือผู้เชี่ยวชาญเป็นพี่เลี้ยงในการสอนงานอย่างมีระบบ และขั้นตอน

และให้ผู้รับการโค้ชลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง มีการติดตามผลการปฏิบัติงานจากผู้ที่ทำหน้าที่โค้ชเพื่อให้ผู้รับการโค้ชมีการนำไปใช้ปรับปรุงผลการปฏิบัติงานและพัฒนาทักษะทำให้คิดเป็น ทำเป็นช่วยแก้ปัญหาทำให้เกิดความมั่นใจในการปฏิบัติงาน (สาวิตรี ลำดับศรี, ๒๕๕๘) ได้ให้ความหมายของการสอนงานหมายถึง การที่หัวหน้างานได้สอนหรือแนะนำให้ผู้ใต้บังคับบัญชาได้เรียนรู้งานที่ได้รับมอบหมายว่ามีวัตถุประสงค์และข้อปฏิบัติอย่างไรจึงจะบรรลุวัตถุประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ เกิดความประหยัด รวดเร็ว และเป็นการพัฒนาขีดความสามารถ รวมทั้งเป็นการช่วยเหลือการให้กำลังใจ และให้โอกาสในการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ให้ดีขึ้น

การโค้ชการฝึกทักษะให้กับผู้เรียนโดยเน้นให้ใช้วิธีการเรียนรู้ ของตนเองเป็นลักษณะของการเรียนรู้ส่วนบุคคล Personalized learning การโค้ชเน้นชี้แนะผู้เรียนให้พัฒนานตนเองด้วยวิธีการที่สอดคล้องกับธรรมชาติและระดับความสามารถของผู้เรียน พัฒนาไป ในทิศทางที่ถูกต้อง เกิดการเรียนรู้เต็มตามศักยภาพ

การโค้ชมีหลายรูปแบบแตกต่างกันไปในแต่ละบริบทของ การโค้ช หนึ่ง การโค้ชในบริบทของการเรียนการสอน (instructional coaching) มีขั้นตอนดังนี้

๒.๑.๑ Feed – up การให้ข้อมูลเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ เป็นการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ที่เน้นแรงจูงใจภายใน รวมทั้งการสร้างแรงบันดาลใจ Passion ในการเรียนรู้ ความสนใจใคร่รู้ ก่อนที่จะเริ่มเข้าสู่การปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ การ Feed-up ที่ดีจะเป็นปัจจัยสนับสนุนให้ผู้เรียนใช้กระบวนการ เรียนรู้ของตนเองอย่างเต็มความสามารถ จากการที่ผู้เรียน มีแรงจูงใจ แรงบันดาลใจ และ Passion ในการเรียนรู้

๒.๑.๒ Power questions การใช้พลังคำถาม เป็นการตั้งคำถามเชิงลึกในองค์ความรู้ที่เป็น main concept ของการเรียนรู้หรือสิ่งที่ผู้เรียนจะต้องมีความรู้ความ เข้าใจที่ถูกต้องแม่นยำ เพื่อให้ผู้เรียนมีเป้าหมายว่าเมื่อเสร็จสิ้น กิจกรรมการเรียนรู้แล้ว จะต้องตอบคำถามของผู้สอนให้ได้ซึ่งการตอบคำถามได้ของผู้เรียนนั้น จะเป็นสิ่งสะท้อนว่าผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ของการเรียนรู้แล้ว

๒.๑.๓ Acting & Checking การประเมินผู้เรียน เป็นการเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ (learning processes) ที่หลากหลายและเหมาะสมสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และพร้อมกันนี้ผู้สอนตรวจสอบกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน ด้วยการสังเกตการปฏิบัติการเรียนรู้ของผู้เรียน และให้คำชี้แนะ คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน

๒.๑.๔ Feedback การให้ข้อมูลย้อนกลับอย่างสร้างสรรค์ เป็นการให้ข้อมูลย้อนกลับอย่างสร้างสรรค์ แก่ผู้เรียน ภายหลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรมการเรียนรู้แล้ว เพื่อให้ผู้เรียน มองเห็นจุดเด่นและจุดที่ต้องปรับปรุงและพัฒนากระบวนการเรียนรู้ ของตนเองให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ตลอดจนการสะท้อนผล การประเมินให้ผู้เรียนมองเห็นว่าตนเองเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ การเรียนรู้หรือไม่ อย่างไร

๒.๑.๕ Feed – forward การให้ข้อมูลเพื่อการเรียนรู้ต่อยอด เป็นการชี้แนะหรือแนะนำผู้เรียนให้ไปเรียนรู้ และพัฒนาตนเอง ต่อยอดจากการเรียนรู้ในครั้งนี้ เน้นการส่งเสริมให้ ผู้เรียนมีนิสัยเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ ซึ่งเป็นรากฐานของการเป็น นักสร้างสรรค์นวัตกรรมในอนาคต

๒.๑.๖ Lesson learned การถอดบทเรียน เป็นการให้ผู้เรียนสะท้อนคิดสิ่งที่ตนเองได้เรียนรู้ตลอดจนการตรวจสอบกระบวนการเรียนรู้ของตนเอง ระดับ ความสำเร็จของการเรียนรู้ของตนเอง วิเคราะห์จุดเด่นและจุดที่ต้อง ปรับปรุงตนเอง ตลอดจนการกำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้ที่มี พัฒนาการสูงขึ้นอย่างเหมาะสมกับระดับความสามารถของตนเอง ซึ่งการถอดบทเรียนจะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลง (transform) กระบวนการคิดและพฤติกรรมการเรียนรู้ที่ดีขึ้น

กระบวนการโค้ชทั้ง ๖ ขั้นตอนที่ผ่านมา ผู้สอนควรนำไปใช้ อย่างต่อเนื่องในลักษณะวงจรของการโค้ช (Coaching cycle) บุคลากรไปกับการจัดการเรียนรู้ จะเป็นการเสริมสร้างศักยภาพผู้เรียนได้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการพัฒนาผู้เรียนให้มีความ พร้อมในการดำรงชีวิตและประกอบอาชีพในโลกยุค Digital Transformation

การโค้ชเพื่อพัฒนาศักยภาพผู้เรียน หมายถึง การที่ผู้สอน ในฐานะที่เป็นโค้ชของผู้เรียน (Teacher as the Coach) ดำเนินการ พัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ความสามารถ กระบวนการเรียนรู้ กระบวนการคิดขั้นสูงรวมทั้งคุณลักษณะที่พึงประสงค์โดยใช้วิธีการสร้างกระบวนการทางความคิดเพื่อการเติบโต (Growth mindset) การสร้างบรรยากาศทางบวก (Affirming) การให้ข้อมูลเพื่อกระตุ้น การเรียนรู้ (Feed-up) การใช้พลังคำถาม (Power questions) การชี้แนะเพื่อการรู้คิด (Cognitive guide)การเป็นนั่งร้านการเรียนรู้(Scaffolding)การให้ความเอื้ออาทร(Caring)การกำกับติดตามความก้าวหน้าทางการเรียนรู้(Monitoring) การประเมินเพื่อการเรียนรู้(assessment for learning) การให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) และการให้ข้อมูลเพื่อการเรียนรู้ต่อยอดด้วยตนเอง

การโค้ชมีประโยชน์ที่สำคัญ คือ ทำให้ผู้เรียนมีกระบวนการ ทางความคิดเพื่อการเติบโต(Growth mindset) มีทักษะกระบวนการเรียนรู้ ด้วยตนเอง มีทักษะการคิดขั้นสูง มีความเชื่อมั่นในตนเอง มีวินัยในการ เรียนรู้กำกับตนเอง มีทักษะในการประเมิน ปรับปรุง และพัฒนาตนเอง ได้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งเป็นคุณลักษณะที่จำเป็นอย่างมากในโลกอนาคต

การโค้ชเป็นบทบาทของผู้สอนที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และพัฒนาตนเองได้อย่างเต็มตามศักยภาพ เป็นการช่วยทำให้ผู้เรียน เป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้มีทักษะในการเรียนรู้ ซึ่งเป็นพื้นฐานที่สำคัญของ การสร้างสรรค์นวัตกรรม อันเป็นทักษะจำเป็นที่ผู้เรียนทุกคนจำเป็นต้องมี ในโลกปัจจุบันและอนาคต และเป็น Soft skillsในการโค้ชเพื่อเสริมสร้าง Soft skills ให้เกิดกับผู้เรียนซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นในยุคดิจิทัล

๒.๒ ความหมายของทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

คำว่าความรู้ดิจิทัล (<https://eledu.ssru.ac.th>) หรือ ทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital literacy) หมายถึง ทักษะในการนำเครื่องมือ อุปกรณ์ และเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอยู่ในปัจจุบัน อาทิ

คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ แท็บเล็ต โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และสื่อออนไลน์มาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการสื่อสาร การปฏิบัติงาน และการทำงานร่วมกัน หรือใช้เพื่อพัฒนาระบบการทำงาน หรือระบบงานในองค์กรให้มีความทันสมัยและมีประสิทธิภาพ

Digital literacy หรือทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นทักษะด้านดิจิทัลพื้นฐาน ที่จะเป็นตัวช่วยสำคัญในการปฏิบัติงานการสื่อสาร และการทำงานร่วมกันกับผู้อื่นในลักษณะของการ “ทำน้อย ได้มาก” หรือ “Work less but get more impact” และช่วยสร้างความคุ้มค่า ในการดำเนินงาน เพื่อการก้าวไปสู่การเป็นประเทศไทย ๔.๐ อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือช่วยให้บุคลากร สามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองเพื่อให้ได้รับโอกาสการทำงานที่ดีและเติบโตก้าวหน้าในอาชีพด้วย

๒.๒.๑ ทักษะความสามารถสำหรับการรู้ดิจิทัล

ทักษะความสามารถสำหรับการรู้ดิจิทัลนั้น สามารถแบ่งออกเป็น ๔ ส่วนที่สำคัญมาก ได้แก่ ใช้เข้าใจสร้างและเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในแต่ละส่วนมีรายละเอียดดังนี้

๒.๒.๑.๑ ใช้ (Use) หมายถึง ความคล่องแคล่วทางเทคนิคที่จำเป็นในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ทักษะและความสามารถที่เกี่ยวข้องกับคำว่า “ใช้” ครอบคลุมตั้งแต่เทคนิคขั้นพื้นฐาน คือ การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เช่น โปรแกรมประมวลผลคำ (Word processor) เว็บเบราว์เซอร์ (Web browser) อีเมล และ เครื่องมือสื่อสารอื่นๆ สู่วิธีการขั้นสูงขั้นสำหรับ การเข้าถึงและการใช้ความรู้ความเข้าใจ เช่น โปรแกรมที่ช่วยในการสืบค้นข้อมูล และฐานข้อมูลออนไลน์รวมถึงเทคโนโลยีอุบัติใหม่ เช่น Cloud computing

๒.๒.๑.๒ เข้าใจ (Understand) หมายถึง ชุดของทักษะที่จะช่วยผู้เรียนเข้าใจบริบทและประเมินสื่อดิจิทัล เพื่อให้สามารถตัดสินใจเกี่ยวกับอะไรและพบบนโลกออนไลน์ จัดว่าเป็นทักษะที่สำคัญ และจำเป็นที่จะต้องเริ่มสอนเด็กให้เร็วที่สุดเท่าที่พวกเขาเข้าสู่โลกออนไลน์เข้าใจ และรวมถึงการตระหนักว่าเทคโนโลยีเครือข่ายมีผลกระทบต่อพฤติกรรมและมุมมองของผู้เรียนอย่างไร มีผลกระทบต่อความเชื่อและความรู้สึกเกี่ยวกับโลก รอบตัวผู้เรียนอย่างไร เข้าใจยังช่วยเตรียมผู้เรียนสำหรับเศรษฐกิจฐานความรู้ที่ผู้เรียนพัฒนาทักษะการจัดการ สารสนเทศเพื่อค้นหาประเมิน และใช้สารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อติดต่อสื่อสาร ประสานงานร่วมมือและแก้ไขปัญหา

๒.๒.๑.๓ สร้าง (Create) หมายถึง ความสามารถในการผลิตเนื้อหาและการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพผ่านเครื่องมือสื่อดิจิทัลที่หลากหลาย การสร้างด้วยสื่อดิจิทัลเป็นมากกว่าแค่การรู้วิธีการใช้โปรแกรมประมวลผลคำ หรือการเขียนอีเมล แต่มันยังรวมความสามารถในการดัดแปลงสิ่งที่ผู้เรียนสร้างสำหรับบริบทและผู้ชมที่แตกต่าง และหลากหลาย ความสามารถในการสร้างและสื่อสารด้วยการใช้ Rich media เช่น ภาพ วิดีโอและเสียง ตลอดจนความสามารถในการมีส่วนร่วม กับ Web ๒.๐ อย่างมีประสิทธิภาพและรับผิดชอบ เช่น Blog การแชร์ภาพและวิดีโอ และ Social media รูปแบบอื่นๆ

๒.๒.๑.๔ เข้าถึง (Access) หมายถึง การเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล และข้อมูลข่าวสารเป็นฐานรากในการพัฒนาการสร้างความรู้เชิงปฏิบัติทางเศรษฐกิจผู้เรียนจำเป็นต้องเข้าใจอินเทอร์เน็ตและการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตด้วยช่องทางต่าง ๆ รวมถึงข้อดีและข้อเสียของแต่ละช่องทาง

ได้เพื่อให้สามารถใช้ Search Engine ค้นหาข้อมูลที่ต้องการจากอินเทอร์เน็ตได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังจำเป็นต้องเข้าใจสื่อทางดิจิทัลชนิดต่าง ๆ รวมถึงการนำไปประยุกต์ใช้งานในปัจจุบัน

๒.๒.๑ ทักษะการรู้ดิจิทัล

การรู้ดิจิทัล คือ ความหลากหลายของทักษะที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน ซึ่งทักษะเหล่านั้นอยู่ภายใต้ การรู้สื่อ การรู้เทคโนโลยี การรู้สารสนเทศ การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่พบเห็น การรู้การสื่อสาร และการรู้สังคม

๒.๒.๑.๑ การรู้สื่อ (Media Literacy)

การรู้สื่อสะท้อนความสามารถของผู้เรียนเกี่ยวกับการเข้าถึง การวิเคราะห์ และการผลิตสื่อผ่านความเข้าใจและการตระหนักเกี่ยวกับศิลปะความหมาย และการส่งข้อความ ในรูปแบบต่างๆ ผลกระทบและอิทธิพลของสื่อมวลชนและวัฒนธรรมที่เป็นที่นิยม สื่อของข้อความถูกสร้างขึ้นอย่างไร และทำไมถึงถูกผลิตขึ้นสื่อสามารถใช้ในการสื่อสารความคิดของเราเองได้ อย่างมีประสิทธิภาพได้อย่างไร

๒.๒.๑.๒ การรู้เทคโนโลยี (Technology literacy)

ความชำนาญในเทคโนโลยีส่วนใหญ่มักจะมีส่วนเกี่ยวข้องกับความรู้ดิจิทัล ซึ่งครอบคลุมจากทักษะคอมพิวเตอร์ขั้นพื้นฐานสู่ทักษะที่ซับซ้อนมากขึ้น เช่น การแก้ไขภาพยนตร์ดิจิทัล หรือ การเขียนรหัสคอมพิวเตอร์

๒.๒.๑.๓ การรู้สารสนเทศ (Information literacy)

การรู้สารสนเทศเป็นอีกสิ่งที่สำคัญของการรู้ดิจิทัลซึ่งครอบคลุมความสามารถในการประเมินว่าสารสนเทศใดที่ผู้เรียนต้องการ การรู้วิธีการที่จะค้นหาสารสนเทศที่ต้องการออนไลน์ และการรู้การประเมิน และการใช้สารสนเทศที่สืบค้นได้ การรู้สารสนเทศถูกพัฒนาเพื่อการใช้ห้องสมุด มันยังสามารถเข้าได้ดีกับยุคดิจิทัล ซึ่งเป็นยุคที่มีข้อมูลสารสนเทศออนไลน์มหาศาล และไม่ได้ มีการกรอง ดังนั้น การรู้วิธีการคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับแหล่งที่มาและเนื้อหาจำเป็นสิ่งจำเป็น

๒.๒.๑.๔ การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เห็น (Visual literacy)

การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เห็นสะท้อนความสามารถของผู้เรียนเกี่ยวกับความเข้าใจ การแปลความหมายสิ่งที่เห็น การวิเคราะห์ การเรียนรู้ การแสดงความคิดเห็น และความสามารถ ในการใช้สิ่งที่เห็นนั้นในการทำงานและการดำรงชีวิตประจำวันของตนเองได้ รวมถึงการผลิตข้อความภาพไม่ว่าจะผ่านวัตถุ การกระทำ หรือสัญลักษณ์ การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เห็นจึงเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับ การเรียนรู้และการสื่อสารในสังคมสมัยใหม่

๒.๒.๑.๕ การรู้การสื่อสาร (Communication literacy)

การรู้การสื่อสารเป็นรากฐานสำหรับการคิด การจัดการ และการเชื่อมต่อ กับคนอื่นๆ ในสังคมเครือข่ายทุกวันนี้เด็กและเยาวชนไม่เพียงจำเป็นต้องเข้าใจการบูรณาการความรู้จากแหล่งต่างๆ

เช่น เพลง วิดีโอ ฐานข้อมูลออนไลน์ และสื่ออื่นๆ พวกเขาจำเป็นต้องรู้วิธีการ ใช้แหล่งสารสนเทศ เหล่านั้นเพื่อเผยแพร่ และแลกเปลี่ยนความรู้

๒.๒.๒.๖ การรู้สังคม (Social literacy)

การรู้สังคมวัฒนธรรมแบบการมีส่วนร่วม ซึ่งถูกพัฒนาผ่านความร่วมมือ และเครือข่ายเยาวชนต้องการทักษะสำหรับการทำงานภายในเครือข่ายทางสังคม เพื่อการรวบรวมความรู้ การเจรจาข้ามวัฒนธรรมที่แตกต่าง และการผสานความขัดแย้งของข้อมูล

กระทรวงศึกษาธิการ (2553) (eresearch.rbru.ac.th) ได้ให้ความหมายว่าการรู้ดิจิทัล นั่นคือการ อ่านและการเขียนข้อความดิจิทัล เช่น สามารถอ่านเว็บไซต์โดยผ่านการเชื่อมโยงหลายมิติ และการเขียน โดยการอัปโหลดภาพถ่ายดิจิทัลบนเว็บไซต์เครือข่ายสังคม เป็นต้น รวมทั้งทักษะ การทำงานที่จำเป็นอื่นๆ ในการดำเนินการและการสื่อสารด้วยเทคโนโลยีและสื่อ นอกจากนี้ แล้วยังหมายรวมถึงความรู้เกี่ยวกับ ความสำคัญและผลกระทบของเทคโนโลยีและสื่อที่สำคัญ ความสามารถที่จะวิเคราะห์ และประเมินความรู้ ที่มีอยู่บนเว็บไซต์การรู้ดิจิทัล จึงมีความหมายมากกว่าทักษะพื้นฐานด้านเทคโนโลยี โดยมีความเข้าใจและ ทักษะที่ซับซ้อนมากขึ้นขององค์ประกอบและการวิเคราะห์ความสามารถในการสร้างความหลากหลายของ เนื้อหาที่มีการใช้เครื่องมือดิจิทัลต่างๆ ทักษะและความรู้ที่จะใช้ความหลากหลายของการใช้งานซอฟต์แวร์ สื่อดิจิทัล และ อุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ เช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ และเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต ความสามารถในการเข้าใจสื่อดิจิทัลเนื้อหาการใช้งาน และความรู้

๒.๓ ความหมายของ Reskill Upskill

Reskill หมายถึง การสร้างทักษะขึ้นมาใหม่ที่เป็นต่อการทำงาน (jobsdb.com)

Upskill หมายถึง การพัฒนาเพื่อยกระดับทักษะที่เราให้ดีขึ้นกว่าเดิม

เนื่องจากการแพร่ระบาดของโควิด-๑๙ ระลอกใหม่นี้ส่งผลกระทบต่อตลาดแรงงาน การจ้างงานโดยรวมลดลงและชั่วโมงการทำงานลดลง อัตราการว่างงานยังคงอยู่ในระดับที่สูงต่อเนื่องจาก โควิด-19 ระลอกแรกจากทั้งผู้ว่างงานใหม่ที่ไม่เคยทำงานมาก่อนที่เพิ่มขึ้น และผู้ว่างงานเดิมที่เคยทำงาน มาก่อนแต่ยังหางานใหม่ไม่ได้

จากรายงานของสถานการณ์ด้านแรงงานในไตรมาสที่ ๑ พ.ศ. ๒๕๖๔ มีผู้ที่อยู่ในกำลังแรงงาน จำนวน ๓๘.๗๕ ล้านคน ในจำนวนนี้เป็นผู้มีงานทำ ๓๗.๕๘ ล้านคนและมีผู้ว่างงาน ๐.๗๖ ล้านคน คิดเป็นอัตราการว่างงานร้อยละ ๒.๐ ผู้รื่องานร้อยละ ๐.๔๑ ล้านคน ส่วนผู้ที่อยู่นอกกำลังแรงงาน ๑๘.๒๕ ล้านคน เมื่อเปรียบเทียบกับไตรมาสที่ผ่านมา(ไตรมาสที่ ๔ พ.ศ.๒๕๖๓)พบว่าผู้มีงานทำลดลง ๗.๑ แสน คน(จาก ๓๘.๒๙ ล้านคนเป็น ๓๗.๕๘ ล้านคน)เป็นเหตุผลการให้แรงงานไทยทั้งหมด จึงต้อง Reskill โดย ๕๐% ต้องพัฒนาทักษะอย่างน้อย ๓ เดือน และอีก ๕๐% ต้องพัฒนาทักษะ นาน ๓ เดือนขึ้นไปเพื่อให้ สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงานในยุคปัจจุบัน

หากองค์กรหยุดลงทุนกับการพัฒนาเท่ากับว่าหยุดความก้าวหน้าภายในองค์กรดังนั้นการลงทุน กับคนจึงสำคัญไม่แพ้การลงทุนกับเทคโนโลยี องค์กรจึงควรมีการจัดอบรมเพื่อปรับแนวความคิดและ

ทัศนคติของบุคลากรให้พร้อมเรียนรู้ และเพิ่มพูนทักษะใหม่ๆ อยู่เสมอ นอกจากนี้ควรมีหลักสูตรที่ส่งเสริมให้แต่ละแผนกได้มีการ Reskill และ Upskill ในหลักสูตรเพิ่มเติมอีกด้วย

๒.๓.๑ ทักษะที่ควรเรียนรู้ และจำเป็นต้องมีหากอยากเป็นบุคลากรที่เป็นที่ต้องการ

๒.๓.๑.๑ ทักษะในด้านเทคโนโลยี ทักษะในด้านการตัดสินใจเมื่อต้องทำงานร่วมกับเครื่องจักรหรือ AI นอกจากนี้ยังรวมไปถึงความสามารถในการวิเคราะห์ Big data

๒.๓.๑.๒ ทักษะในด้านภาษา ความได้เปรียบทางด้านภาษาจะสามารถทำให้สื่อสารและทำงานกับคนได้หลากหลายมากยิ่งขึ้น

๒.๓.๑.๓ ทักษะความเป็นผู้นำไม่ว่าจะเป็นทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ทักษะในการพูด และการโน้มน้าวใจทักษะในการทำงานเป็นทีมทั้งในฐานะผู้นำและผู้ตาม รวมไปถึงความสามารถในการปรับตัวและการจัดสรรเวลา

๒.๔ ทิศทางการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ ๒๑

ทักษะการเรียนรู้ในโลกศตวรรษที่ ๒๑ (<https://he02.tci-thaijo.org>) ประกอบด้วย ๒ ส่วน ได้แก่ ความรู้ แนวคิดสำคัญในศตวรรษที่ ๒๑ ทักษะแห่งศตวรรษที่ ๒๑ และ ระบบสนับสนุนการศึกษาของศตวรรษที่ ๒๑ โดยมีระบบในการสนับสนุนการเรียนรู้ให้เป็นไปตามเป้าหมายที่แสดงให้เห็น ว่าผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนที่จบการศึกษามี ดังนี้

๒.๔.๑ ความรู้ แนวคิดสำคัญในศตวรรษที่ ๒๑

เป็นความรู้ในวิชาพื้นฐานโดยมุ่งเน้นไปที่การอ่านการเขียนคณิตศาสตร์ หรือที่เรียกว่า ๓ Rs และแนวคิดที่สำคัญในศตวรรษที่ ๒๑ รวมทั้งมีทักษะแห่งศตวรรษที่ ๒๑ ประกอบด้วย

๒.๔.๑.๑ ทักษะชีวิตและอาชีพทำงาน

๒.๔.๑.๒ ทักษะการเรียนรู้ และนวัตกรรมโดยมุ่งเน้นไปที่การคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร การร่วมมือ การคิดสร้างสรรค์ หรือที่เรียกว่า ๔Cs

๒.๔.๑.๓ ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี

๒.๔.๒ ระบบสนับสนุนการศึกษา

เป็นระบบที่ทำหน้าที่ในการสนับสนุนการเรียนรู้ ประกอบด้วย

๒.๔.๒.๑ มาตรฐานและการประเมิน มุ่งเน้นไปที่ความรู้เนื้อหาและความเชี่ยวชาญมีมาตรฐานการเรียนรู้เน้นการสร้างความรู้ความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง และสามารถแก้ปัญหาได้ ใช้แบบทดสอบมาตรฐานที่มีคุณภาพสูงในชั้นเรียนและหลังการเรียน

๒.๔.๒.๒ หลักสูตรและการสอน มุ่งเน้นการเรียนในรูปแบบ สหวิทยาการ บูรณาการ นวัตกรรมการเรียนการสอน การเรียนรู้แบบสืบค้น การเรียนรู้จากการใช้ปัญหาเป็นฐาน และทักษะการคิดที่สูงขึ้น

๒.๔.๒.๓ การพัฒนาทางวิชาชีพ ให้ครูมีความรู้ความสามารถในการสอนแบบบูรณาการ ใช้กลยุทธ์ในการสอนที่หลากหลายในชั้นเรียนให้ผู้เรียนสามารถนำไปปฏิบัติได้

๒.๔.๒.๔ สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ สร้างการเรียนรู้ที่เกิดจากการปฏิบัติและการสนับสนุนของบุคลากร และสภาพแวดล้อมทางกายภาพที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับโลกแห่งความจริงตามบริบทศตวรรษที่ ๒๑ ให้ผู้เรียนเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติเป็นการเรียนแบบโครงการ หรือลงมือปฏิบัติในงานอื่นๆ ที่นำมาใช้ในการเรียนรู้จากสื่อเครื่องมือเทคโนโลยีและทรัพยากรการศึกษาที่มีคุณภาพ

๒.๔.๓ คุณลักษณะของผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑

คุณลักษณะของผู้เรียนหมายถึงคุณลักษณะที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนเมื่อจบจากสถานศึกษาอันเป็นคุณลักษณะที่สังคม ประเทศชาติ และ โลกต้องการ ซึ่งเครือข่ายองค์กรความร่วมมือเพื่อทักษะแห่งการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ สร้างกรอบแนวคิดทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ เพื่อนำไปพัฒนาเยาวชน และผู้เรียนทั่วโลก รวมทั้งประเทศไทยได้กรอบแนวคิดทักษะแห่งการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ไปพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ทักษะที่จะประสบความสำเร็จในการทำงานและการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ ๒๑ ดังนี้

๒.๔.๓.๑ ความรู้ในเนื้อหาวิชาพื้นฐานเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ ครอบคลุมวิชา ภาษาอังกฤษ การอ่าน ศิลปะการใช้ภาษา ภาษาสำคัญที่ใช้ทั่วโลก ศิลปะคณิตศาสตร์ เศรษฐศาสตร์วิทยาศาสตร์ ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์การปกครองและหน้าที่พลเมืองนอกเหนือไปจากวิชาเหล่านี้สถานศึกษา จะต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเนื้อหาวิชาการในระดับสูงขึ้น ในรูปแบบสหวิทยาการ เข้าไปในหลักสูตร ได้แก่ วิชา ความรู้เกี่ยวกับโลกการเงิน เศรษฐกิจธุรกิจและการเป็นผู้ประกอบการ การเป็นพลเมืองที่ดีมีความรู้ด้านสุขภาพ และความรู้ด้านสิ่งแวดล้อม

๒.๔.๓.๒ ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม เป็นทักษะที่จะเตรียมไว้สำหรับชีวิตและการทำงานที่ซับซ้อนมากขึ้นตามสภาพแวดล้อมในศตวรรษที่ ๒๑ โดยมุ่งเน้นไปที่การคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรมการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา การสื่อสารและการร่วมมือ เป็นสิ่งจำเป็นเพื่อเตรียมผู้เรียนไว้สำหรับในอนาคต

๒.๔.๓.๓ ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อเทคโนโลยี ปัจจุบันโลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วผู้เรียนต้องมีความสามารถในการจัดการข้อมูล การใช้ข้อมูล การประเมินข้อมูลจากสื่อและเทคโนโลยี โดยอาศัยความรู้ด้าน เทคโนโลยีและการสื่อสารมาใช้ในการทำงานได้

๒.๔.๓.๔ ทักษะชีวิตและอาชีพ ผู้เรียนต้องมีการพัฒนาทักษะความคิดมีความรู้ในเนื้อหาวิชามีการพัฒนาด้านอารมณ์และสังคมเพื่อดำรงชีวิต และการทำงานอยู่ในสภาพแวดล้อมศตวรรษที่ ๒๑ ที่มีการปรับตัวและยืดหยุ่นการคิดริเริ่มการกำหนดทิศทางของตนเอง การทำงานร่วมกับผู้อื่น การเห็นคุณค่าความหลากหลายทางวัฒนธรรม การสร้างผลผลิตและความรับผิดชอบตรวจสอบได้ การเป็นผู้นำ และความรับผิดชอบ

๒.๔.๓.๕ ทักษะที่จำเป็นของผู้เรียน ผู้เรียนต้องมีการพัฒนาทักษะความรู้การเข้าใจและการวิเคราะห์การกระทำผลกระทบต่อระบบใหญ่การคิดและการวางแผนอย่างมีเป้าหมายการสามารถเรียนรู้พัฒนาตนเองได้ในรูปแบบที่ไม่จำเป็นต้องมีผู้สอนหรือการศึกษาแบบโรงเรียน การวิเคราะห์

การประเมินข้อมูลเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องและนำมาใช้ในการแก้ไขปัญหาการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งเกี่ยวกับปัญหาและสถานการณ์

๒.๕ วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย

วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย ตั้งอยู่เลขที่ ๑๑ หมู่ที่ ๑๑ ต.หนองละลอก อ.บ้านค่าย จ.ระยอง ๒๑๑๒๐ พื้นที่จำนวน ๑๐๐ ไร่ กรมธนารักษ์ กระทรวงการคลัง ได้มอบให้กับวิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย เพื่อใช้ประโยชน์ด้านการเรียนการสอน และเมื่อวันที่ ๑๘ มิถุนายน ๒๕๔๐ และกระทรวงศึกษาธิการ ประกาศ จัดตั้งวิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย โดยได้รับการอนุมัติให้เปิด การเรียนการสอนครั้งแรกในปีการศึกษา ๒๕๔๑ ใน ๒ สาขาวิชา คือ สาขาวิชาช่างก่อสร้าง และสาขาวิชาช่างอิเล็กทรอนิกส์ ปัจจุบัน มีการจัดการเรียนการสอนระบบทวิภาคี

ระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) จำนวน ๑๓ สาขางาน

ระดับ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) จำนวน ๑๔ สาขางาน

ระดับ ปริญญาตรี หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์(ต่อเนื่อง)

(หลักสูตรใหม่ พุทธศักราช ๒๕๖๖)

โดยจัดการอาชีวศึกษาระบบทวิภาคี ร่วมกับสถานประกอบการ ไม่น้อยกว่า ๒๗๐ แห่ง ทั้งใน และต่างประเทศ ในการจัดการอาชีวศึกษาตาม พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๕๒ และที่แก้ไขเพิ่มเติม พ.ศ.๒๕๔๕ พระราชบัญญัติอาชีวศึกษา พ.ศ. ๒๕๕๑ มาตรา ๘ (๓) การศึกษาระบบทวิภาคี การศึกษาระบบทวิภาคีเป็นการจัดการศึกษาวิชาชีพที่เกิดจากข้อตกลงระหว่างสถานศึกษาหรือสถาบันอาชีวศึกษากับสถานประกอบการ รัฐวิสาหกิจ หรือหน่วยงานของรัฐในเรื่องการจัดหลักสูตร การเรียนการสอนการวัดผลและการประเมินผลโดยเน้นผู้เรียนใช้เวลาส่วนหนึ่งในสถานศึกษาหรือสถาบันอาชีวศึกษาและเรียนภาคปฏิบัติในสถานประกอบการรัฐวิสาหกิจหรือหน่วยงานของรัฐโดยมีสถานประกอบการร่วมการจัดการการศึกษาระบบทวิภาคี และ ตามประกาศคณะกรรมการการอาชีวศึกษา เรื่อง มาตรฐานการอาชีวศึกษาระบบทวิภาคี พ.ศ. ๒๕๖๓ และประกาศสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา เรื่อง หลักเกณฑ์การฝึกงานหลักสูตรการอาชีวศึกษาและการฝึกอบรมวิชาชีพในสถานประกอบการ พ.ศ. ๒๕๖๕

วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย ผลงานเด่น

- จัดการอาชีวศึกษาระบบทวิภาคี ทุกสาขาวิชา ทุกชั้นปี ร่วมกับสถานประกอบการไม่น้อยกว่า ๓๐๐ แห่ง
- ศูนย์อาชีวศึกษาทวิภาคีเขตพื้นที่ ภาคตะวันออก ๒ (ชลบุรี ระยอง ฉะเชิงเทรา)
- ศูนย์ความเป็นเลิศด้านอาชีวศึกษา (Excellent Center) สาขาเทคนิคเครื่องกลเรือ
- ศูนย์ทดสอบสมรรถนะคุณวุฒิวิชาชีพ (สาขาวิชาชีพอุตสาหกรรมก่อสร้างและผังเมือง / สาขาวิชาชีพบริการอุตสาหกรรม)

- รางวัลความร่วมมือในการจัดการศึกษาดีเด่น China Asean ประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน
- รางวัลสถาบันช่างฝีมือสมัยใหม่ ระดับ มณฑลกว่างซีจ้วง สาธารณรัฐประชาชนจีน
- รางวัลสถานศึกษาทวิภาคี ระดับ ดีเด่น

วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พุทธศักราช ๒๕๖๒ (ปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๕)

ประเภทวิชา	สาขาวิชา	สาขางาน
ช่างอุตสาหกรรม	ช่างยนต์	ยานยนต์
	ช่างกลโรงงาน	เครื่องมือกล
		ผลิตชิ้นส่วนยานยนต์
	ช่างซ่อมบำรุง	ช่างซ่อมบำรุงอุตสาหกรรม
	ช่างอิเล็กทรอนิกส์	ช่างอิเล็กทรอนิกส์
	ช่างไฟฟ้ากำลัง	ไฟฟ้ากำลัง
	ช่างก่อสร้าง	ก่อสร้าง
	ช่างเชื่อมโลหะ	โครงสร้าง
พาณิชยกรรม	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
	ธุรกิจค้าปลีก	ธุรกิจอาหารและบริการ
	การบัญชี	การบัญชี
	โลจิสติกส์	โลจิสติกส์
อุตสาหกรรม การท่องเที่ยว	การโรงแรม	การโรงแรม

๒๐

วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พุทธศักราช ๒๕๖๓ (ปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๕)

ประเภทวิชา	สาขาวิชา	สาขางาน
ช่างอุตสาหกรรม	เทคนิคเครื่องกล	เทคนิคยานยนต์
	เทคนิคการผลิต	แม่พิมพ์โลหะ
		ผลิตชิ้นส่วนยานยนต์
	เทคนิคอุตสาหกรรม	อุตสาหกรรมการผลิต
	อิเล็กทรอนิกส์	อิเล็กทรอนิกส์อุตสาหกรรม

	แมคคาทรอนิกส์ และ หุ่นยนต์	แมคคาทรอนิกส์และหุ่นยนต์
	ช่างไฟฟ้ากำลัง	ไฟฟ้ากำลัง
	ช่างก่อสร้าง	ก่อสร้าง
พาณิชยนาวิ	เทคนิคเครื่องกลเรือ	เทคนิคเครื่องกลเรือ
เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร	เทคโนโลยีสารสนเทศ	นักพัฒนาระบบสมองกลฝังตัวและไอ โอที
บริหารธุรกิจ	เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล	เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล
	การจัดการโลจิสติกส์และ ซัพพลายเชน	การจัดการคลังสินค้า
	การตลาด	การตลาด
อุตสาหกรรม การ ท่องเที่ยว	การโรงแรม	งานบริการอาหารและเครื่องดื่ม

วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย

ระดับ ปริญญาตรี หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สายเทคโนโลยีหรือสายปฏิบัติการ (ทล.บ.)

สาขาวิชา	หมายเหตุ
สาขาวิชาเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์ (ต่อเนื่อง) (หลักสูตรใหม่ พุทธศักราช ๒๕๖๖)	

๒.๖ โปรแกรม Wix



ภาพที่ ๒.๑ แสดงโลโก้โปรแกรม Wix
ที่มา <https://shorturl.asia/RLE4e>

๒.๖.๑ ความหมายของโปรแกรม Wix

เว็บไซต์หรือโปรแกรม (<https://shorturl.asia/frs3J>) ที่ให้บริการสร้างเว็บไซต์ ช่วยให้สามารถสร้างเว็บไซต์ที่กำหนดเองได้มีเครื่องมือ ในการทำงานที่จำเป็นต่อการสร้างเว็บไซต์ครบทุกรูปแบบ ทำให้สามารถเลือกรูปแบบต่างๆ และแก้ไขได้ นอกจากนี้ยังสามารถสร้างร้านค้าออนไลน์ รวมไปถึงสามารถแสดงผลขณะทำการสร้างเว็บไซต์ได้ทั้งในมุมมอง Desktop และ Mobile Wix มีรูปแบบเว็บไซต์มากกว่า ๕๐๐ รูปแบบให้เลือกสำหรับการใช้งาน รวมถึงมีตลาด App Wix ที่มี Add-on ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและขยาย เครื่องมือ การทำงานได้หลากหลาย Wix ซึ่งเป็นซอฟต์แวร์ที่มีเซิร์ฟเวอร์รองรับในระบบเดียวกันได้ จึงทำให้ไม่จำเป็นต้องตามหาเซิร์ฟเวอร์จากบริษัทอื่นๆ สามารถที่จะใช้ได้ในรูปแบบของ your-username.wix.com และสามารถใช้สร้างเครื่องมือ SEO ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการค้นหา หมายถึงช่วยจัดอันดับเว็บไซต์ของผู้ใช้งานบน Google รวมถึงเครื่องมือเพิ่มเติมทางด้าน SEO ยกตัวอย่างเช่น Google Analytic, Tag Manager ก็สามารถทำได้เช่นเดียวกัน ทำให้เข้าถึงสถิติการเข้าชมเว็บไซต์ได้ รวมถึงมีบริการสนับสนุน

๒.๖.๒ ความสำคัญของโปรแกรม Wix

โปรแกรม Wix สามารถเรียนรู้วิธีการสร้างเว็บไซต์ได้อย่างง่ายโดยการลากองค์ประกอบต่างๆ ไปวางหรือผู้ใช้งานที่กำลังเรียนรู้การใช้งาน โปรแกรม Wix ก็มีเครื่องมือให้เลือกได้อย่างครบถ้วน เนื่องจากมี Service ซึ่งได้พัฒนาโดยชาวต่างประเทศ หากย้อนกลับไปก่อนหน้านี้โปรแกรม Wix เป็น Web flash ต่อมาจึงได้ปรับเปลี่ยนมาเป็น HTML ตัวเลือก Template ของ โปรแกรม Wix นั้นจัดอยู่ในระดับสูง เพราะมี Template ที่ดีและสวยงามให้เลือกทั้งแบบฟลัชหรือ HTML5 ซึ่งมีทั้ง Version ไม่เสียค่าใช้จ่ายและแบบที่เสียค่าใช้จ่าย ในส่วนของการปรับแต่ง Template ของโปรแกรม Wix นั้นสามารถปรับแต่งได้ตามต้องการนอกจากนี้ยังมีสีให้เลือกเยอะกว่าเครื่องมือสร้างเว็บอื่นๆ และยังมี add-on ให้เลือกใช้งานอย่างหลากหลาย เหมาะสำหรับทั้งผู้ใช้งานเริ่มแรกและผู้ใช้งานมีความเชี่ยวชาญ การใช้เครื่องมือการสร้าง HTML ของ โปรแกรม Wix จะทำให้ผู้ใช้งานสามารถออกแบบเว็บไซต์ของผู้ใช้งานได้ด้วยตนเอง ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบเว็บไซต์สำหรับคอมพิวเตอร์ และโทรศัพท์มือถือ เพราะเป็นเครื่องมือ HTML ซึ่งรวมเอาทุกองค์ประกอบไว้ในที่แห่งเดียว อาทิเช่น บล็อก สร้างคลังรูปภาพ ร้านค้าออนไลน์



ภาพที่ ๒.๒ แสดงผู้ก่อตั้งและผู้บริหาร

ที่มา <https://www.tharadhol.com>

๒.๖.๓ ประวัติความเป็นมาของโปรแกรม Wix

โปรแกรม Wix คือโปรแกรมสร้างเว็บไซต์ (<https://th.wix.com/about/us>) เกิดขึ้นมาจากแนวความคิดสร้างสรรค์ของผู้ร่วมก่อตั้งบริษัททั้ง ๓ คน คือ Avishai A braharni Nadav Abrahami และ Giora Kaplan ทั้งสามพบว่าการสร้างเว็บไซต์ด้วยตนเองนั้นยุ่งยาก และมีค่าใช้จ่ายสูง ประสบการณ์อันน่าทึ่งที่รบกวนใจทำให้เกิดไอเดียใหม่ขึ้นมา นั่นคือการสร้างแพลตฟอร์มที่ทุกคนสามารถสร้างเว็บไซต์ของตนเองได้โดยไม่ต้องมีทักษะการเขียนโค้ดหรือออกแบบ โปรแกรม Wix จึงถือกำเนิดขึ้นในปี ๒๐๐๖ และตั้งแต่นั้นมาได้มีการพัฒนาเพื่อก้าวขึ้นเป็นผู้นำด้านการสร้างเว็บไซต์ โดยมีความมุ่งมั่นในการสร้างที่จะนำเสนอคุณลักษณะการใช้งานและความสามารถต่างๆ ที่ช่วยให้ทุกคนสามารถสร้างพื้นที่ออนไลน์ของตนเองได้อย่างชำนาญและโปรแกรม Wix ก่อตั้งขึ้นในปี ๒๕๔๙ สำนักงานใหญ่อยู่ในเทลอาวีฟ โปรแกรม Wix ได้รับการสนับสนุนโดยนักลงทุน InsightVenture Partners, Mangrove Capital Partners, Bessemer Venture Partner DAG Ventures และเกณฑ์มาตรฐานทุนบริษัทได้เปิดให้เข้าใช้งานในปี ๒๐๐๗ โดยใช้แพลตฟอร์มบนพื้นฐานของ Adobe Flash ภายในเดือนเมษายน ๒๐๑๐ โปรแกรม Wix มีผู้ใช้ ๓.๕ ล้านคน

๒.๗ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เจริญพงษ์ ขมภูษ (๒๕๖๓) เรื่องปัจจัยที่ส่งผลต่อทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการเรียนวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์ การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อ ๑) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่ส่งผลกับทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการเรียนวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์ ๒) ค้นหาปัจจัยที่ดีที่สุดที่ส่งผลต่อทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการเรียนวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ โรงเรียนลาดยาววิทยาคม มีนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการเรียนวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์ จำนวน ๓๔๒ คน โดยการสุ่มอย่างง่าย (sample random sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามปัจจัยที่ส่งผลต่อทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการเรียนวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยคำนวณค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson' Product Moment Correlation Analysis) วิเคราะห์ถดถอยพหุคูณแบบปกติ (Multiple Regression Analysis) โดยใช้เทคนิค Enter หาความสัมพันธ์พหุคูณ (Multiple Correlation) ระหว่างปัจจัยกับทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการแก้ปัญหาของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการเรียนวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์ และวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) โดยใช้เทคนิคการวิเคราะห์แบบ Stepwise Method เพื่อค้นหาตัวแปรที่ดีที่สุดที่ส่งผลต่อทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการเรียนวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์ และสร้างสมการพยากรณ์ในรูปแบบคะแนนดิบและคะแนนมาตรฐาน

ผลการวิจัยสรุปได้ ดังนี้ ระดับของปัจจัยที่ส่งผลต่อปัจจัยที่ส่งผลกับทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการเรียน วิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์ อยู่ในระดับมาก

ณัฐกานต์ ปังศรีวงศ์ (๒๕๖๓) เรื่องการพัฒนาทักษะด้านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการจัดการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ ๒๑ ของครูโรงเรียนตลาดหนองหวาย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต ๒ การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ ตามรายละเอียดดังนี้ ๑) เพื่อการศึกษาสภาพปัญหา และความต้องการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ๒) เพื่อพัฒนาทักษะด้านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ๓) เพื่อติดตามและประเมินผลการพัฒนาทักษะด้านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารเพื่อการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ของครูโรงเรียนตลาดหนองหวาย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต ๒ กลุ่มเข้าร่วมปฏิบัติการเป็นครูของโรงเรียนตลาดหนองหวาย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต ๒ จำนวน ๑๓ คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วยแบบสัมภาษณ์ แบบบันทึกการประชุม แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจ แบบสังเกตพฤติกรรม แบบสอบถามความคิดเห็นต่อการประชุมเชิงปฏิบัติการและแบบประเมินผลการพัฒนาทักษะครูใช้หลักการวิจัยเชิงปฏิบัติการ โดยดำเนินการเป็น ๒ รอบวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ผลการวิจัยพบว่า สภาพ ปัญหา และความต้องการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ด้านการบริหารจัดการด้านโครงสร้างพื้นฐาน ด้านการพัฒนาบุคลากร ด้านการจัดกระบวนการเรียนรู้ พบว่า โรงเรียนมีการจัดระบบการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ไม่มีการจัดทำแผนพัฒนาความรู้และทักษะของครูผู้สอนในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการจัดการเรียนการสอน ควรจัดให้มีศูนย์ซ่อมบำรุงในกลุ่มเครือข่ายควรมีการจัดตั้งห้องสื่อ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ และส่งเสริมการใช้สื่อของนักเรียนและครู การพัฒนาทักษะด้านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารพบว่าการทดสอบวัดความรู้ ก่อนและหลังการฝึกอบรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ เรื่อง การใช้ Google Site พบว่า หลังการอบรมครูมีความรู้เพิ่มขึ้น และครูมีความรู้ความเข้าใจก่อนและหลังการอบรม แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ๐.๐๕ การประชุมเชิงปฏิบัติการการพัฒนาทักษะด้านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ พบว่า ครูโรงเรียนตลาดหนองหวาย มีความต้องการให้จัดอบรมเชิงปฏิบัติการให้ความรู้แก่ครู เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง การติดตามและประเมินผลการพัฒนาทักษะด้านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ในการสังเกตพบว่า ครูมีการใช้ Google Site ในการจัดการเรียนการสอน และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมีบทบาทและมีประสิทธิภาพ ความพึงพอใจต่อการประชุมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารเพื่อการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ของครูโรงเรียนตลาดหนองหวาย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต ๒ พบว่า โดยรวมอยู่ในระดับมาก

บุญสิตา ลักษณะเกษิม (๒๕๖๕) เรื่องโครงการเป็นการจัดทำโครงการการสร้างเว็บไซต์ ประชาสัมพันธ์ศูนย์วิจัยและพัฒนาการเกษตรระยะยงในโครงการอ่างเก็บน้ำดอกกราย โดยเว็บไซต์ Wix.com ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบประเมินคือข้อมูลทั่วไปของบุคคลทั่วไปที่ประเมินผลความพึงพอใจ ผลการหาความพึงพอใจของบุคคลทั่วไปที่ทดลองใช้เว็บไซต์ โครงการเป็นการจัดทำโครงการการสร้างเว็บไซต์ ประชาสัมพันธ์ศูนย์วิจัยและพัฒนาการเกษตรระยะยงในโครงการอ่างเก็บน้ำดอกกราย โดยเว็บไซต์ Wix.com จำนวน ๓๐ คน โดยใช้แบบประเมินที่สร้างขึ้น พบว่าผู้ทดลองใช้เว็บไซต์มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.61$, S.D = 0.57) ผลประเมินความพึงพอใจด้านการใช้งานเว็บไซต์ ประชาสัมพันธ์ศูนย์วิจัยและพัฒนาการเกษตรระยะยงในโครงการอ่างเก็บน้ำดอกกราย โดยเว็บไซต์ Wix.com ($\bar{X} = 4.48$, S.D = 0.64) ผลประเมินความพึงพอใจด้านการออกแบบเว็บไซต์ ($\bar{X} = 4.58$, S.D = 0.60) ผลประเมินความพึงพอใจด้านความเหมาะสมของการใช้งานก่อให้เกิดประโยชน์กับผู้ใช้ ($\bar{X} = 4.65$, S.D = 0.54)

วิไลวรรณ วงศ์จินดา (๒๕๖๖) เรื่องการพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะ Reskill & Upskill และเตรียมความพร้อมรองรับการทำงานในอนาคตหลังวิกฤตการณ์โรคระบาดของ COVID-๑๙ การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ๑) พัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะ Reskill & Upskill และ การรองรับตลาดแรงงานในช่วงสภาวะสถานการณ์โรคระบาด COVID-๑๙ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ ๘๐/๘๐ ๒) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะ Reskill & Upskill และ ๓) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะ Reskill & Upskill กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาคณะครุศาสตร์ที่จบการศึกษาในช่วงปี ๒๕๕๖-๒๕๖๐ ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิศูนย์นนทบุรีจำนวน ๒๕ คน โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะ Reskill & Upskill แบบวัดผลสัมฤทธิ์และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติเพื่อการวิจัย คือ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test) แบบสองกลุ่มที่ไม่อิสระจากกัน (Dependent Samples) ผลการศึกษา พบว่า ๑) ผลการพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะ Reskill & Upskill และการรองรับตลาดแรงงานในช่วงสภาวะสถานการณ์โรคระบาด COVID-๑๙ คุณภาพความเหมาะสมของแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะ Reskill & Upskill โดยรวมทั้งด้านเนื้อหาและการนำเสนอมีความเหมาะสมอยู่ในระดับ มาก และมีค่าประสิทธิภาพ ๘๑.๖๗/๘๐.๐๐ สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ ๘๐/๘๐ ๒) ผลการเปรียบเทียบ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ และ ๓) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะ Reskill & Upskill อยู่ในระดับ มาก

สุนิตา อยู่ดี (๒๕๖๔) เรื่องพัฒนาเว็บไซต์ช่วยสอนร่วมกับการเรียนรู้แบบเพื่อนคู่คิด เรื่อง การใช้งานอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนวัดอริยวงษาราม (หนองน้ำขาว) พัฒนาโดยโปรแกรม Wix การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ดังนี้ ๑) เพื่อพัฒนาเว็บไซต์ช่วยสอนร่วมกับการเรียนรู้แบบเพื่อนคู่คิด เรื่อง การใช้งานอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนวัดอริยวงษา

ราม (หนองน้ำขาว) พัฒนาโดยโปรแกรม Wix ๒) เพื่อประเมินคุณภาพของบทเรียนแบบเพื่อนคู่คิด เรื่อง การใช้งานอินเทอร์เน็ต กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเนื้อหารายวิชาวิทยาการคำนวณและด้านเทคนิคการพัฒนาเว็บช่วยสอนจำนวน ๕ ท่าน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เว็บช่วยสอนแบบการเรียนรู้แบบเพื่อนคู่คิด เรื่อง การใช้งานอินเทอร์เน็ต ผลประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและด้านเทคนิคการพัฒนาเว็บช่วยสอน สถิติที่ใช้ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานผลการวิจัยพบว่า เว็บช่วยสอนร่วมกับการเรียนรู้แบบเพื่อนคู่คิดเรื่อง การใช้งานอินเทอร์เน็ต มีคุณภาพด้านเนื้อหาโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.69$, S.D. = 0.49) และมีคุณภาพด้านเทคนิคการพัฒนาเว็บช่วยสอน โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.59$, S.D. = 0.52)

บทที่ ๓ การดำเนินการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง เว็บไซต์ Reskill upskill ทักษะทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล พัฒนาโดยโปรแกรม Wix ได้ดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้

วิธีการดำเนินการวิจัย

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในครั้งนี้ประกอบด้วย นักเรียน นักศึกษา คุณครูผู้สอน บุคลากรทางการศึกษา และผู้บริหารวิทยาลัยเทคนิคบ้านค่ายจำนวน ๒,๕๐๐ คน

กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียน นักศึกษา คุณครูผู้สอน บุคลากรทางการศึกษา และผู้บริหารวิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย จำนวน ๕๐ คน การสุ่มตัวอย่างเฉพาะเจาะจง (purposive sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เว็บไซต์ Reskill upskill ทักษะทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล พัฒนาโดยโปรแกรม Wix

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล คือแบบประเมิน ๑ ชุด ดังนี้

ประเมินความพึงพอใจของผู้ที่เข้าใช้งานสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ เรื่อง เว็บไซต์ Reskill upskill ทักษะทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล พัฒนาโดยโปรแกรม Wix

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้แจกลิงก์ google form ประเมินความพึงพอใจของผู้ที่เข้าใช้งานสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ เรื่อง เว็บไซต์ Reskill upskill ทักษะทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล พัฒนาโดยโปรแกรม Wix ในรูปแบบออนไลน์ ให้กับกลุ่มตัวอย่างการวิเคราะห์ข้อมูล

๑.เมื่อได้รับคำตอบในรูปแบบ google sheet เพื่อเตรียมนำไปวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

๒.นำข้อมูลใน google sheet และวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้โปรแกรมMicrosoft Excel

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

๑. การวิเคราะห์คุณลักษณะของนักวิชาการของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ วุฒิ การศึกษา ตำแหน่ง ระดับตำแหน่ง สังกัด และลักษณะงาน ใช้การวิเคราะห์หาความถี่และค่าร้อยละ

๒. การวิเคราะห์ความพึงพอใจสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ เรื่อง เว็บไซต์ Reskill upskill ทักษะทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล พัฒนาโดยโปรแกรม Wix ใช้การวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย และร้อยละ การวิเคราะห์ค่าสถิติทั้งหมด ใช้โปรแกรม Microsoft Excel ในการวิเคราะห์ เมื่อคำนวณค่าต่างๆข้างต้นแล้ว

จึงนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในตาราง ในการแปลความโดยใช้ลำดับชั้นการประมาณค่า(Likert Scale) ดังนี้คือ

- ๔.๕๐ - ๕.๐๐ หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด หรือพึงพอใจในเกณฑ์สูงมาก
- ๓.๕๐ - ๔.๔๙ หมายถึง พึงพอใจมาก หรือพึงพอใจในเกณฑ์มาก
- ๒.๕๐ - ๓.๔๙ หมายถึง พึงพอใจปานกลาง หรือพึงพอใจในเกณฑ์ปานกลาง
- ๑.๕๐ - ๒.๔๙ หมายถึง พึงพอใจน้อย หรือพึงพอใจในเกณฑ์ต่ำ
- ๑.๐๐ - ๑.๔๙ หมายถึง พึงพอใจน้อยมาก หรือพึงพอใจในเกณฑ์ต่ำมาก

ระยะเวลาในการวิจัย

ตั้งแต่วันที่ ๒๐ พฤษภาคม พ.ศ.๒๕๖๗ ถึง ๑๓ กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๗

บทที่ ๔

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำแบบประเมินนำมาแจกแจงความถี่ของคำตอบแต่ละข้อ ด้วยการลงรหัสคำตอบในแต่ละข้อ ให้เป็นตัวเลขประจำแบบสอบถามทั้งหมด เพื่อเตรียมนำไปวิเคราะห์ข้อมูลและนำข้อมูลที่ลงรหัสแล้วกรอกลงในแบบฟอร์มการลงรหัสทั่วไป (general coding form) ซึ่งเป็นการเตรียมข้อมูลเพื่อส่งไปบันทึกลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ และวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้โปรแกรม Microsoft Excel

ผลการวิจัย

จากการศึกษาหาความพึงพอใจของงานวิจัยเรื่อง เรื่อง เว็บไซต์ Reskill upskill ทักษะทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล พัฒนาโดยโปรแกรม Wix ของกลุ่มตัวอย่าง ครูผู้สอนออกแบบกิจกรรมการสอนการสอนด้วยโดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และผู้สอนสอนด้วยระบบโค้ช สนับสนุนเรื่อง การ Reskill upskill ผลของการศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง ที่เรียนด้วยเว็บไซต์ Reskill upskill ทักษะทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล พัฒนาโดยโปรแกรม Wix ดังตารางที่ ๑

ตารางที่ ๑ ผลของการศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง ที่เรียนด้วยเว็บไซต์ Reskill upskill ทักษะทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล พัฒนาโดยโปรแกรม Wix ด้านการออกแบบ และการจัดวางองค์ประกอบของข้อมูล

รายการ	ผลการวิเคราะห์		ระดับความพึงพอใจ
	$\bar{X}$	SD	
๑.๑มีการจัดหน้าโฮมเพจที่สวยงามและสามารถเข้าถึงหลักสูตรการเรียนออนไลน์ได้ง่ายและเหมาะสม	๔.๕๔	๐.๕๔	มากที่สุด
๑.๒การตกแต่งและการเลือกสีพื้นหลังมีความสวยงามเหมาะสมต่อกลุ่มเป้าหมาย	๔.๕๒	๐.๕๔	มากที่สุด

๑.๓ การตกแต่งและการเลือกสีพื้นหลังมีความสวยงาม เหมาะสมต่อกลุ่มเป้าหมาย	๔.๕๔	๐.๕๘	มากที่สุด
๑.๔ มีการจัดหมวดหมู่คอร์สเรียนออนไลน์ได้เหมาะสม และ ง่ายต่อการเข้าเรียนหลักสูตรออนไลน์	๔.๖๐	๐.๔๘	มากที่สุด
๑.๕ มีการเลือกใช้ฟอนต์และสีตัวอักษรได้เหมาะสมต่อการ อ่าน	๔.๕๘	๐.๕๐	มากที่สุด
รวม	๔.๕๖	๐.๓๐	มากที่สุด

จากตารางที่ ๑ ผลของการศึกษาระดับความพึงพอใจของผู้ตอบแบบประเมินเกี่ยวกับเว็บไซต์ Reskill upskill ทักษะทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลพัฒนาโดยโปรแกรม Wix ด้านการออกแบบและการจัดวางองค์ประกอบของข้อมูล ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และระดับค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{X}$ = ๔.๕๖, S.D. = ๐.๓๐)

ตารางที่ ๒ ผลของการศึกษาความพึงพอใจกลุ่มตัวอย่าง ที่เรียนด้วยเว็บไซต์ Reskill upskill ทักษะทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล พัฒนาโดยโปรแกรม Wix ด้านคุณภาพของเนื้อหา และการสื่อถึงข้อมูล

รายการ	ผลการวิเคราะห์		ระดับความพึงพอใจ
	$\bar{X}$	SD	
๒.๑ มีความเหมาะสมของข้อมูลบนเว็บไซต์	๔.๖๐	๐.๕๗	มากที่สุด
๒.๒ มีการจัดหมวดหมู่ได้ง่ายต่อการค้นหา	4.50	๐.๕๔	มากที่สุด
๒.๓ ข้อมูลหรือเนื้อหาในเว็บไซต์มีความชัดเจน ถูกต้อง แม่นยำ และน่าเชื่อถือ	๔.๖๐	๐.๔๕	มากที่สุด
๒.๔ การจัดลำดับของเนื้อหา และขั้นตอนมีความ เหมาะสม สามารถอ่านแล้วเข้าใจได้ง่าย	๔.๖๐	๐.๔๙	มากที่สุด
๒.๕ ความสะดวกในการเชื่อมโยงข้อมูลในเว็บไซต์	๔.๖๘	๐.๔๗	มากที่สุด
รวม	๔.๖๐	๐.๔๐	มากที่สุด

จากตารางที่ ๒ ผลของการศึกษาความพึงพอใจของผู้ตอบแบบประเมินเกี่ยวกับเว็บไซต์ Reskillupskill ทักษะทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลพัฒนาโดยโปรแกรม Wix ด้านคุณภาพของเนื้อหา

และการสื่อถึงข้อมูล ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีความพึงพอใจในภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด และระดับค่าเฉลี่ยอยู่ที่($\bar{X}$ =๔.๖๐, S.D. =๐.๔๐

ตารางที่ ๓ ผลของการศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง ที่เรียนด้วยเว็บไซต์ Reskill upskill ทักษะทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล พัฒนาโดยโปรแกรม Wix ด้านความเหมาะสมของการนำไปใช้งาน และก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้ใช้งาน

รายการ	ผลการวิเคราะห์		ระดับความพึงพอใจ
	$\bar{X}$	SD	
๓.๑ เลือกและใช้เทคโนโลยีได้เหมาะสมตามวัย	๔.๖๐	๐.๕๓	มากที่สุด
๓.๒ มีคุณธรรม จริยธรรม และสามารถเป็นแนวทางในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้ดี	๔.๖๖	๐.๔๘	มากที่สุด
๓.๓ เนื้อหาในบทเรียนสามารถทำให้ผู้เรียนเข้าถึงความรู้และนวัตกรรมในศตวรรษที่ ๒๑ ได้	๔.๕๔	๐.๕๔	มากที่สุด
๓.๔ ใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์	๔.๕๒	๐.๕๘	มากที่สุด
๓.๕ ผู้ใช้งานคิดว่า โครงการขึ้นนี้มีความเหมาะสมต่อการเป็นแหล่งข้อมูลในการเรียนหลักสูตรเทคโนโลยีดิจิทัลออนไลน์ มากน้อยเพียงใด	๔.๕๘	๐.๕๐	มากที่สุด
รวม	๔.๕๘	๐.๔๐	มากที่สุด

จากตารางที่ ๓ ผลของการศึกษาความพึงพอใจของผู้ตอบแบบประเมินเกี่ยวกับเว็บไซต์ Reskillupskill ทักษะทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลพัฒนาโดยโปรแกรม Wix ด้านความเหมาะสมของการนำไปใช้งาน และก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้ใช้งาน ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีความ พึงพอใจในภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด และระดับค่าเฉลี่ยอยู่ที่($\bar{X}$ =๔.๕๘, S.D. =๐.๔๐)

ตารางที่ ๔ สรุปผลของการศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง ที่เรียนด้วยของผู้ใช้งานเว็บไซต์ Reskill upskill ทักษะทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล พัฒนาโดยโปรแกรม Wix ทั้ง ๓ ด้าน ดังนี้

สรุปรายการ	ผลการวิเคราะห์		ระดับความพึงพอใจ
	$\bar{X}$	SD	
1. ด้านการออกแบบ และการจัดวางองค์ประกอบของข้อมูล	๔.๕๖	๐.๓๐	มากที่สุด
2. ด้านคุณภาพของเนื้อหา และการสื่อถึงข้อมูล	๔.๖๐	๐.๔๐	มากที่สุด
3. ด้านความเหมาะสมของการนำไปใช้งาน และก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้ใช้งาน	๔.๕๘	๐.๔๐	มากที่สุด
ผลรวม	๔.๕๘	๐.๓๑	มากที่สุด

จากตารางที่ ๔ ผลของการศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง ที่เรียนด้วยเว็บไซต์ Reskill upskill ทักษะทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล พัฒนาโดยโปรแกรม Wix ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจพบว่าค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน มีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และระดับค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{X}$ =๔.๕๘, S.D. =๐.๓๑)

บทที่ ๕

สรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

สรุปการวิจัย

ผู้วิจัยสรุปผลตามวัตถุประสงค์การวิจัยดังนี้

๑. เพื่อสร้างเว็บไซต์ Reskill upskill ทักษะทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลพัฒนาโดยโปรแกรม Wix รูปแบบพัฒนาระบบโค้ชด้วยGROWModelแบบ Soft Power เพื่อพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียน อาชีวศึกษาในศตวรรษที่ ๒๑ กิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง กระตุ้นการเรียนรู้ด้วยทัศนคติเชิงบวก ให้ผู้เรียนได้รู้สึกถึงคุณค่าด้วยตนเอง และมีกำลังใจที่จะเรียนรู้ อย่างเห็นคุณค่าด้วยตนเอง ภายใต้กิจกรรมการควบคุมการเรียนรู้ของครู อย่างไม่หยุดนิ่ง ครูผู้สอนสนับสนุน และส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ศึกษาการเรียนรู้ทางด้านต่างๆในรูปแบบออนไลน์ เช่น เว็บไซต์ของกรมพัฒนาฝีมือออนไลน์
 ๒. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้งานเว็บไซต์ Reskill upskill ทักษะทางด้านเทคโนโลยี ดิจิทัล พัฒนาโดยโปรแกรม Wix
- ผลของการศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มนักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ทั้ง ๓ ด้าน และเมื่อทำการพิจารณาออกเป็นแต่ละด้านพบว่าระดับความพึงพอใจ ของผู้ตอบแบบประเมินด้านคุณภาพของเนื้อหาและการสื่อถึงข้อมูล มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด ระดับค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{X}$ =๔.๖๐, S.D.=๐.๔๐) รองลงมาคือระดับความพึงพอใจของผู้ตอบแบบประเมินด้านความเหมาะสมของการนำไปใช้งานและก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้ใช้งาน มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ระดับค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{X}$ =๔.๕๘, S.D.=๐.๔๐) และระดับความพึงพอใจของผู้ตอบแบบประเมินด้านการออกแบบและการจัดวางองค์ประกอบของข้อมูลมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ระดับค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{X}$ =๔.๕๖, S.D.=๐.๓๐) ตามลำดับ และผลของการประเมินระดับความพึงพอใจในภาพรวมของทั้ง ๓ ด้าน พบว่ามีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดระดับค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{X}$ =๔.๕๘, S.D. =๐.๓๑)

การอภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิเคราะห์แบบประเมินความพึงพอใจ เว็บไซต์ Reskill upskill ทักษะทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล พัฒนาโดยโปรแกรม Wix ในภาพรวมพบว่ามีค่าความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุดนั้น แสดงให้เห็นว่า ผู้สอนที่สอนด้วย เว็บไซต์ Reskill upskill ทักษะทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล พัฒนาโดยโปรแกรม Wix สามารถสร้างประโยชน์ต่อผู้ใช้งานเพื่อเพิ่มโอกาสในการทำงาน เพราะทักษะใหม่ช่วยให้สามารถเข้าถึง โอกาสงานที่กว้างมากขึ้น และตอบสนองความต้องการของตลาดที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน การเรียนรู้เครื่องมือและเทคโนโลยีใหม่ๆสามารถทำให้ การทำงานมีประสิทธิภาพ และมีผลผลิตที่สูงขึ้น เพิ่มความสามารถในการแข่งขันเพราะการมีทักษะดิจิทัลที่ทันสมัยช่วย เพิ่มความสามารถการแข่งขันในตลาดแรงงานพร้อมกับการเสริมสร้างความมั่นใจ ในการทำงาน และการจัดการกับเทคโนโลยีใหม่ๆที่ในอนาคตเทคโนโลยีดิจิทัลจะยิ่งเข้ามามีบทบาทมากขึ้นทั้งใน ชีวิตประจำวันและในการทำงาน เพราะเหตุนี้การพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัล จะช่วยให้สามารถ รับมือกับการเปลี่ยนแปลงในโลกยุคดิจิทัลทั้งปัจจุบันและในอนาคตได้ดีมากยิ่งขึ้นและเพิ่มโอกาสในการ ประสบความสำเร็จในอาชีพหรือการทำงาน

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

๑. สีเส้นสวยงาม จัดวางองค์ประกอบได้เหมาะสม ดูใช้งานง่ายไม่ยุ่งยาก
๒. เป็นเว็บไซต์ที่ดีถือว่าการสนับสนุนสถาบันทางการศึกษา และเว็บไซต์สำหรับการศึกษาก็ได้ดี หลากหลาย ในแต่ละเว็บไซต์ก็จะมีเกียรติบัตรให้สามารถนำไปพัฒนาต่อยอดได้ในอนาคต ทั้งในการเรียน และการทำงาน
๓. เป็นสิ่งที่ดี เป้าหมาย สามารถตอบวัตถุประสงค์ได้ดี
๔. เว็บไซต์มีความสวยงามเรียบง่ายต่อการใช้งาน
๕. ตัวเว็บไซต์มีสีสันสีชมพูมากเกินไป แต่โดยรวมเนื้อหาเว็บไซต์ดี
๖. เนื้อหาเว็บไซต์ดีต่อผู้เรียนการจัดวางองค์ประกอบดี

บรรณานุกรม/เอกสารอ้างอิง

- [1]กัลญู เพชรภรณ์.(2567)เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้.วิชาวิทยาการจัดการเรียนรู้มหาวิทยาลัย.ราชภัฏสวนสุนันทา.ปีที่พิมพ์ 2567
- [2]เจริญพงษ์ ชมภูซ.(2563)เรื่องปัจจัยที่ส่งผลต่อทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่21ด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายแผนการเรียนวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์.การค้นคว้าอิสระ.หลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต.สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา.ปีที่พิมพ์. 2563
- [3]ณัฐกานต์ ปังศรีวงศ์(2563)
เรื่องการพัฒนาทักษะด้านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของครูโรงเรียนตลาดหนองหวาย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานีเขต 2. การค้นคว้าอิสระ. บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี. [online] เข้าถึงบทความได้ที่ <http://ir.sru.ac.th/handle/123456789/766>
- [4] บุญสิตา ลักษณะเกษิม.(2565).เรื่องโครงการเป็นการจัดทำโครงการการสร้างเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ศูนย์วิจัยและพัฒนาการเกษตรระยองในโครงการอ่างเก็บน้ำดอกกราย โดยเว็บไซต์ Wix.com. วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย.ปีที่พิมพ์. 2565
- [5] วิไลวรรณ วงศ์จินดา.(2566)เรื่องการพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะ Reskill & Upskill และเตรียมความพร้อมรองรับการทำงานในอนาคตหลังวิกฤตการณ์โรคระบาดของ COVID-19. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิที่ 8. ฉบับที่ 5 ประจำเดือน พฤษภาคม ปีที่พิมพ์2566
- [6] สุทธิวรรณ ตันตริจนาวงศ์.(2560)ทิศทางการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21. ฉบับภาษาไทย มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ. ปีที่ 10 ฉบับที่ 2 เดือนพฤษภาคม ถึง เดือนสิงหาคมปีที่พิมพ์. [online] เข้าถึงบทความได้ที่ 2560 <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/109763>
- [7] สุนิตา อยู่ดี.(2564)เรื่องพัฒนาเว็บไซต์ช่วยสอนร่วมกับการเรียนรู้แบบเพื่อนคู่คิด เรื่องการใช้งานอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดอริยวงษาราม (หนองน้ำขาว)พัฒนาโดยโปรแกรม Wix. สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษาคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม.ปีที่พิมพ์. 2564. [online] เข้าถึงบทความได้ที่ <https://ph03.tci-thaijo.org/index.php/JSciTech/article/view/2551>

ภาคผนวก



ใบประกาศนียบัตรที่นักศึกษาอบรมออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะ Reskill upskill



ใบประกาศนียบัตรที่นักศึกษาอบรมออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะ Reskill upskill



ใบประกาศนียบัตรที่นักศึกษาอบรมออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะ Reskill upskill



ใบประกาศนียบัตรที่นักศึกษาอบรมออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะ Reskill upskill



ใบประกาศนียบัตรที่นักศึกษาอบรมออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะ Reskill upskill



ใบประกาศนียบัตรที่นักศึกษาอบรมออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะ Reskill upskill

ประวัติและผลงานสำคัญ



นางสาวปานิสรา จ่างจิตร
ตำแหน่งครู ชำนาญการ วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย

ภูมิลำเนา การศึกษา การศึกษาดูงาน

ภูมิลำเนา จังหวัดระยอง

ปริญญาโท สาขาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ (คอม) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนคร
เหนือ กรุงเทพมหานคร

ปริญญาตรี สาขาคอมพิวเตอร์ศึกษา (คบ.) มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี จันทบุรี

การศึกษาดูงาน ประเทศ ญี่ปุ่น เกาหลีใต้ จีน

ประวัติการทำงาน

ปี ๒๕๖๕-ปัจจุบัน ตำแหน่ง ครู คศ.๒ วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย ระยอง

ปี ๒๕๖๔-๒๕๖๕ ตำแหน่ง ครู คศ.๑ วิทยาลัยสารพัดช่างลำปาง ลำปาง

ปี ๒๕๕๙-๒๕๖๔ ตำแหน่ง ครู คศ.๑ วิทยาลัยพัฒนวิชาการอินทราชัย กรุงเทพมหานคร

ปี ๒๕๕๑-๒๕๕๙ ตำแหน่ง พนักงานราชการครู วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย จังหวัดระยอง

ปี ๒๕๔๙-๒๕๕๑ ตำแหน่งครูอัตราจ้าง วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย จังหวัดระยอง

ผลงานสำคัญ

๑. วิทยากรเขียนแผนการฝึกอาชีพประจำภาคกลางและภาคตะวันออกในสาขาวิชา โรงแรมและสาขา
ธุรกิจค้าปลีก ร่วมกับบริษัทในเครือ ไมเนอร์กรุ๊ป

๒. หัวหน้างานอาชีวศึกษาระบบทวิภาคี ดูแลนักศึกษาทวิภาคีทั้งหมด ๒๐๙ คน ซึ่งได้ร้อยละ ๒๐.๘ ผ่านเกณฑ์ของศูนย์ทวิภาคีกำหนด (ร้อยละ ๒๐ ของนักเรียนทั้งหมด)
๓. หัวหน้างานความร่วมมือ หน่วยงานภาครัฐเอกชน และสถานประกอบการและหน่วยงานต่างประเทศด้านการจัดการเรียนการสอนระบบทวิวุฒิ
๔. ผู้ประสานงานทางด้านความร่วมมือ การจัดการเรียนการสอนระบบทวิวุฒิ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาการจัดการโลจิสติกส์ สาขางานการจัดการคลังสินค้า ร่วมกับ วิทยาลัยผู้เรียนโพลีเทคนิค มณฑลฝูเจี้ยน ประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน ๒ ชั้นปี ๒ รุ่น
 - รุ่นที่ ๑ นักศึกษา ๑๕ คน ปัจจุบันทั้ง ๑๕ คนฝึกอาชีพในสถานประกอบการเพื่อจบระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพของจีน (3ปี) โดยทางการจีนนิเทศการฝึกอาชีพออนไลน์
 - รุ่นที่ ๒ นักศึกษา ๑๒ คน ปัจจุบันทั้ง ๑๒ คนเรียนที่เมืองไทย โดยเรียนออนไลน์จากทางวิทยาลัยที่จีน เป็นการปรับแผน เนื่องจากสถานการณ์โรคระบาด โควิด๑๙
๕. ผู้ประสานงานทางด้านความร่วมมือ การจัดการเรียนการสอนระบบทวิวุฒิ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาแอนิเมชัน ร่วมกับ สถาบันเหอเป่ย์ เทคโนโลยีมณฑลเหอเป่ย์ ประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน
 - รุ่นที่ ๑ นักศึกษา ๑๕ คน ปัจจุบันทั้ง ๑๕ คนเรียนที่เมืองไทย โดยเรียนออนไลน์จากทางวิทยาลัยที่จีน เป็นการปรับแผน เนื่องจากสถานการณ์โรคระบาด โควิด๑๙
๖. ครูเครือข่ายการสร้างเครื่องมือวัดผลประเมินผลทางการศึกษาแห่งชาติ ด้านอาชีวศึกษา (V-NET)
๗. คณะกรรมการจัดการศึกษา P-TECH (Pathways in Technology Early College High School) ร่วมกับบริษัท แอดวานส์ อินโฟ เซอร์วิส (มหาชน) หรือ AIS ในสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ ปัจจุบันมีนักศึกษาเข้าร่วมโครงการ ๒๕ คน
๘. คณะกรรมการตรวจสอบสื่อดิจิทัล การศึกษาทางไกลผ่านโทรทัศน์ ช่อง ๕๓ ของสำนักงานคณะกรรมการอาชีวศึกษา
๙. ผลงานการวิจัย เรื่อง การศึกษารูปแบบการจัดการอาชีวศึกษาระบบทวิวุฒิ สาขาการจัดการโลจิสติกส์ กรณีศึกษา วิทยาลัยพัฒนวิชาการอินทราชัยร่วมกับวิทยาลัยผู้เรียนโพลีเทคนิค เมืองฝูโจว ประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน ได้รับรางวัล ผลงานวิชาการที่มีผลการประเมินในระดับยอดเยี่ยม The Best Research Project ในงานประชุมวิชาการระดับชาติ สอว.๓ วิจัยและนวัตกรรมครั้งที่ ๒ วันที่ ๕-๖ กันยายน ๒๕๖๒

๑๐. ผู้ประสานงานทางด้านความร่วมมือ การจัดการเรียนการสอนระบบทวิวุฒิ ระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพชั้นสูง สาขาเมคคาทรอนิกส์และหุ่นยนต์ ร่วมกับ วิทยาลัยเทคนิคและอาชีวศึกษากว้างซี ประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน ร่วมกับวิทยาลัยการอาชีพบางแก้วฟ้า รุ่นที่ ๑ นักศึกษา ๒๒ คน

ประวัติการฝึกอบรมและศึกษาดูงานต่างประเทศ

๑. ฝึกอบรมโครงการความร่วมมือระหว่างประเทศร่วมกับผู้เจี้ยนโพลีเทคนิค ประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน ภายใต้โครงการพัฒนาความร่วมมืออาชีวศึกษาสู่มาตรฐานนานาชาติ สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์ วันที่ ๙ ธันวาคม ๒๕๖๑ – ๑๗ มกราคม ๒๕๖๒
๒. ฝึกอบรมด้านการพัฒนาสื่อดิจิทัลและอนิเมชั่น ณ. Heibei Software Institute มณฑลเหอเป่ย์ เมืองเปาต้ง ประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน วันที่ ๗-๑๒ พฤษภาคม ๒๕๖๒
๓. ฝึกอบรมด้านภาษาและวัฒนธรรมจีน ณ. Chongqing College of Finance and Economics เทศบาลนคร ฉงชิ่ง ประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน วันที่ ๑๙-๒๘ ธันวาคม ๒๕๖๒
๔. ศึกษาดูงานด้านเทคโนโลยี ณ.บริษัท kakahara Industrail ภายใต้ความร่วมมือของโครงการพัฒนาศักยภาพสู่ความเป็นเลิศ ATP ประเทศญี่ปุ่น วันที่ ๘-๑๑ ตุลาคม ๒๕๖๒
๕. ศึกษาดูงานด้านเทคโนโลยี ณ.บริษัท Matal tech ภายใต้ความร่วมมือของโครงการพัฒนาศักยภาพสู่ความเป็นเลิศ ATP ประเทศญี่ปุ่น วันที่ ๒๗-๓๑ พฤศจิกายน ๒๕๖๐
๖. ศึกษาดูงานด้านความร่วมมือการจัดการเรียนการสอน อาชีวศึกษาระบบทวิภาคีรูปแบบ ทวิวุฒิร่วมกัน กับวิทยาลัยอาชีวศึกษาและเทคนิคกว้างซี ประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน วันที่ ๒๗-๓๐ เมษายน ๒๕๖๖
๗. เข้าร่วมประชุม สัมมนาและรับรางวัล สถาบันการศึกษาช่างฝีมือสมัยใหม่ในการจัดการอาชีวศึกษาระดับ China Asean ร่วมกับวิทยาลัยอาชีวศึกษาและเทคนิคกว้างซี ณ เมืองหนานหนิง ประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน วันที่ ๑๕-๑๗ กันยายน ๒๕๖๖
๘. เข้าร่วมประชุม สัมมนาและวางแผนการจัดการศึกษาร่วมกัน ร่วมกับวิทยาลัยอาชีวศึกษาและเทคนิคกว้างซี ณ เมืองหนานหนิง ประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน วันที่ ๒๔-๒๗ มีนาคม ๒๕๖๗
๙. เข้าร่วมประชุม สัมมนาและวางแผนการจัดการศึกษาร่วมกันในระดับปริญญาตรี ร่วมกับวิทยาลัยอาชีวศึกษาและเทคนิคกว้างซี ณ เมืองหนานหนิง ประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน วันที่ ๒๓-๒๖ มีนาคม ๒๕๖๘
๑๐. ศึกษาดูงาน เข้าร่วมประชุม ณ สถานกงสุลใหญ่ มหานครหนานหนิง วันที่ ๒๔ มีนาคม ๒๕๖๘