



การสร้างทักษะแฟชั่นและการจัดการสินค้า
ด้วยสื่อการรู้ดิจิทัล

Creation in Fashion and Fashion Merchandising Skills Creativity
with Digital Literacy

อชชา	หทัยานานนท์
กฤตพร	ชูเส็ง
เกศทิพย์	กริเงิน
สุวดี	ประดับ
มัลลิกา	จงจิตต์
ไตรธิกา	พิชิตเดช
ณัฐชยา	เปียแก้ว
เกชา	ลาวงษา

งานวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนจากงบประมาณเงินรายได้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565
คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

บทคัดย่อ

การสร้างทักษะแพชชั่นและการจัดการสินค้าด้วยสื่อการรู้ดิจิทัล มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างทักษะและจัดทำสื่อการรู้ดิจิทัลด้านแพชชั่นและการจัดการสินค้า และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อการรู้ดิจิทัลด้านแพชชั่นและการจัดการสินค้า โดยจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชั่น จัดทำแบบสอบถามแบบออนไลน์ วิเคราะห์ความเชื่อมั่นของแบบสอบถามด้วยค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค เท่ากับ 0.969 โปสต์ช่องทางการเข้าถึงแบบสอบถามในโซเชียลมีเดีย ระหว่างเดือน กุมภาพันธ์ ถึง เมษายน 2566 รวบรวมผลจากแบบสอบถามความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบสะดวกจากบุคคลทั่วไปที่ชมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชั่น และมีความยินดีให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามแบบออนไลน์ จำนวน 40 คน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เนื้อหา สรุปผลดังนี้

การจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชั่น เป็นประเภทหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการสอน ประกอบด้วยเนื้อหาตามกลุ่มทักษะที่สำคัญสำหรับการศึกษาด้านออกแบบแพชชั่นและการจัดการสินค้า 5 กลุ่ม คือ การออกแบบ ผ้าและการตัดเย็บ การสร้างสรรค์ลวดลาย การนำเสนอผลงานแพชชั่น และการจัดการสินค้า ใช้โปรแกรม FlipHTML5 เพราะสะดวกต่อผู้เรียนในการใช้งานและการเข้าถึง ออกแบบโครงสร้างเนื้อหาแบบไม่เป็นเส้นตรงเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเลือก หรือข้าม หรือย้อนไปยังเนื้อหาที่ต้องการได้

ผลความพึงพอใจต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชั่น ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นกลุ่มตัวอย่างส่วนมากเป็นบุคคลภายนอกสาขาวิชาออกแบบแพชชั่นและการจัดการสินค้า (ร้อยละ 45.00) อาชีพนักเรียน/นักศึกษา (ร้อยละ 35.00) อายุระหว่าง 18-22 ปี (ร้อยละ 35.00) ทุกคนใช้โทรศัพท์มือถือเป็นเครื่องมือในการเข้าถึงแหล่งความรู้ในอินเทอร์เน็ต (ร้อยละ 100.00) และส่วนใหญ่เคยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (ร้อยละ 80.00) มีความพึงพอใจเฉลี่ยรวมในระดับพึงพอใจมากในด้านเนื้อหา (ค่าเฉลี่ย 4.40 ค่า S.D. 0.50) ด้านคุณภาพ (ค่าเฉลี่ย 4.48 ค่า S.D. 0.47) และมีความพึงพอใจมากที่สุดในด้านความพึงพอใจโดยภาพรวม (ค่าเฉลี่ย 4.51 และค่า S.D. 0.44) ผู้ตอบแบบสอบถามให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการเพิ่มคลิปวิดีโอ หรือภาพเคลื่อนไหว ในช่วงของงานปฏิบัติ สำหรับข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป คือ การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เฉพาะเรื่องที่คุณสนใจสามารถนำไปประกอบอาชีพได้ รวมถึงการศึกษาความต้องการพัฒนาทักษะเดิม เพิ่มเติมทักษะใหม่ ของผู้ประกอบการอาชีพหรือแรงงานในสาขาอาชีพต่าง ๆ เพื่อนำมา กำหนดรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

คำสำคัญ : ทักษะ, แพชชั่น, การจัดการสินค้า, การรู้ดิจิทัล

ABSTRACT

The aims of creation in fashion and fashion merchandising skills creativity with digital literacy are to create skills and provide digital literacy materials in fashion and product management and to study the satisfaction of media users regarding fashion digital literacy and merchandising through the creation an electronic book in fashion knowledge. Prepare an online questionnaire. The confidence of the questionnaire was analysed using a Cronbach's alpha coefficient of 0.969. Questionnaire access channel posted on social media between February and April 2023. A sample of forty participants who have accessed an electronic book in fashion knowledge was convenience random sampling to partake in an online questionnaire. Data were analyzed using frequency, percentage, mean, standard deviation and content analysis, the results are summarized as follows:

The creation of an electronic book in fashion knowledge designed for educational purposes. The content is organised into five distinct groups; design, textiles and sewing, pattern creation, fashion presentations and product management, which align with the essential skill sets required for the study of fashion design and merchandising. The FlipHTML5 software is utilised due to its user-friendly interface, which facilitates accessibility and ease of use for students. Create a non-linear content structure so students can select, skip, and return to their preferred content.

Satisfaction with an electronic book in fashion knowledge, the majority of responders (45.00%) were outsiders in fashion design and merchandising major, students (35.00%) and between the ages of 18 – 22 years (35.00%). Everyone had a mobile which is a tool for accessing knowledge sources on the internet (100.00%) and the majority of them (80.00%) used an electronic book. In terms of content, the average degree of satisfaction was quite high (mean 4.40, S.D. 0.50), quality (mean 4.48, S.D. 0.47) and were most satisfied with overall satisfaction (mean 4.51, S.D. 0.44). Respondents suggested include video snippets or animations during the practical work. Suggestions for next research include the creation of specialised an electronic book that interested individuals can utilise in their employment. Including a study of the need for professionals or workers in various occupational domains to enhance existing abilities and learn new ones to select the best learning management approach for the target group.

Keywords : Skill, Fashion, Merchandising, Digital Literacy

กิตติกรรมประกาศ

คณะผู้วิจัยขอขอบพระคุณ คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ที่สนับสนุนงบประมาณเงินรายได้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565 ในการดำเนินงานวิจัย ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญภายนอกที่กรุณาให้คำแนะนำเกี่ยวกับการจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ขอขอบคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ประภาพรพรรณ ธีรมงคล และผู้ช่วยศาสตราจารย์ลักขณา จาตกานนท์ ที่ให้คำปรึกษา ข้อคิด คำแนะนำ และการประสานงานในการจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ขอขอบคุณผู้เข้าชมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชั่น และผู้ตอบแบบสอบถามทุกท่าน ในความร่วมมือสำหรับข้อมูลการตอบกลับ และขอเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ดังกล่าว

คณะผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความร่วมมือและคำแนะนำอันเป็นประโยชน์จากทุกท่าน และขอน้อมรับเพื่อนำไปพัฒนาสื่อการเรียนการสอนของสาขาวิชาในรูปแบบดิจิทัล เพื่อประโยชน์สูงสุดในการเป็นแหล่งข้อมูลที่เข้าถึงได้สะดวกตามความต้องการของผู้ที่สนใจต่อไป

คณะผู้วิจัย



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	(1)
ABSTRACT	(2)
กิตติกรรมประกาศ	(3)
สารบัญ	(4)
สารบัญตาราง	(6)
สารบัญภาพ	(7)
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	2
1.3 ขอบเขตของการวิจัย	3
1.4 วิธีดำเนินการวิจัย	3
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ	4
1.7 กรอบแนวคิดในการวิจัย	5
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	6
2.1 การรู้ดิจิทัล (Digital Literacy)	6
2.2 ทักษะในศตวรรษที่ 21 และทักษะชีวิต	11
2.3 ทักษะด้านออกแบบแฟชั่นและการจัดการสินค้า	17
2.4 สื่อการเรียนรู้ประเภทหนังสืออิเล็กทรอนิกส์	20
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	28
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	30
3.1 ประชากร	30
3.2 กลุ่มตัวอย่าง	30
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	30
3.4 การสร้างเครื่องมือ	30
3.5 วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล	32
3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล	32
บทที่ 4 ผลการวิจัย	33
4.1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม	33
4.2 ความพึงพอใจต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแฟชั่น	35

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	39
5.1 สรุป อภิปรายผล	39
5.2 ข้อเสนอแนะ	43
บรรณานุกรม	44
ภาคผนวก	51
ประวัติย่อผู้วิจัย	



สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
4.1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม	33
4.2 ความพึงพอใจต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชัน ด้านเนื้อหา	35
4.3 ความพึงพอใจต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชัน ด้านคุณภาพ	36
4.4 ความพึงพอใจต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชัน ด้านความพึงพอใจโดยภาพรวม	37



สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย	5
2.1 กลุ่มทักษะที่สำคัญด้านออกแบบแฟชั่นและการจัดการสินค้า	19



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ผลกระทบจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีอย่างก้าวกระโดดและแผนพัฒนาทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม การวางแผนหลักสูตรนี้จึงจำเป็นต้องพัฒนาหลักสูตรเชิงรุกให้มีศักยภาพ สามารถปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงตามกระแสโลกาภิวัตน์ และวิวัฒนาการของศาสตร์ การออกแบบแพชชั่นผ้าและเครื่องแต่งกาย เพื่อรองรับการเศรษฐกิจฐานความรู้และดิจิทัล การเปลี่ยนแปลงปรับปรุงให้เหมาะสมแก่ความต้องการของสังคมปัจจุบัน การปฏิวัติดิจิทัล การเปลี่ยนแปลงสู่อุตสาหกรรม 4.0 และการปรับเปลี่ยนประเทศไปสู่ประเทศไทย 4.0 จะเป็น แรงผลักดันให้ประชากรสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารและแหล่งเรียนรู้ที่ไร้ขีดจำกัด สามารถพัฒนา องค์ความรู้ และสร้างปัญญาที่เพิ่มขึ้นเป็นทวีคูณ มีการนำเทคโนโลยีการสื่อสาร และระบบการเรียนรู้ แบบเคลื่อนที่ (Mobile learning) มาใช้มากขึ้น ดังนั้น การจัดการศึกษาของไทยจำเป็นต้องกำหนด เป้าหมายการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ วางแผนพัฒนาและเตรียมกำลังคนที่จะเข้าสู่ตลาดงานเมื่อ สำเร็จการศึกษาในระดับต่าง ๆ ปรับหลักสูตรและวิธีการเรียนการสอนที่มีความยืดหยุ่น หลากหลาย เพื่อพัฒนาศักยภาพและขีดความสามารถของทรัพยากรมนุษย์ให้มีทักษะ ความรู้ความสามารถ และ สมรรถนะที่พร้อมรับการเปลี่ยนแปลงและการแข่งขันอย่างเสรีแบบไร้พรมแดนในยุคเศรษฐกิจและ สังคม 4.0 คนไทยในอนาคตจึงต้องมีศักยภาพและร่วมกันพัฒนาประเทศ สามารถปรับตัวรองรับ บริบทการพัฒนาในอนาคต มีทักษะในการวิเคราะห์อย่างมีเหตุผล มีภูมิคุ้มกันต่อการเปลี่ยนแปลง ภายใต้อิทธิพลของการเรียนรู้ที่คนไทยสามารถเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต นวัตกรรมและ ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างก้าวกระโดด ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีอย่าง ฉับพลัน (Disruptive technology) ซึ่งนอกจากจะส่งผลกระทบต่อระบบเศรษฐกิจแล้ว ยังส่งผล กระทบต่อการดำรงชีวิตของประชาชนในประเทศต่าง ๆ ทั่วโลกที่ต้องเผชิญกับเทคโนโลยีดิจิทัล ในชีวิตประจำวันมากมาย ทั้งด้านการเรียนการสอนในสถานศึกษา การจัดการทรัพยากรธรรมชาติการ เดินทาง การใช้ข้อมูลข่าวสารเพื่อการบริหารและการจัดการ การทำงาน เทคโนโลยีสารสนเทศจึง เกี่ยวข้องกับทุกเรื่องในชีวิตประจำวัน ดังนั้น เยาวชนรุ่นใหม่ จึงควรเรียนรู้และเข้าใจเกี่ยวกับ เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อให้รู้เท่าทันและนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง สังคมและประเทศต่อไป ซึ่งในปัจจุบัน คำว่า การรู้ดิจิทัล หรือการเข้าใจดิจิทัล (Digital literacy) เริ่มเข้ามามีบทบาทในการ เรียนการสอนมากขึ้น เนื่องจากมีความเกี่ยวข้องกับทักษะความเข้าใจและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่ ช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความรู้และทักษะของตนเองได้ โดยเฉพาะทักษะในการใช้เครื่องมือ อุปกรณ์ และเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก โทรศัพท์แบบสมาร์ทโฟน แท็บเล็ต โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และสื่อออนไลน์ มาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

กระบวนการจัดการเรียนการสอน ครูผู้สอน และอุปกรณ์ที่ใช้ในการสอน ล้วนเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการดำเนินงาน บทบาทที่มีส่วนที่จะทำให้กระบวนการจัดการเรียน ตลอดจนผู้สอนได้ใช้ศักยภาพกระบวนการสอนให้มีประสิทธิภาพสูงสุด ต้องใช้สื่อเพื่อให้เกิดมีประสิทธิภาพสูงสุด โดยเฉพาะในการเรียนการสอน สื่อ หรือมีเดีย (Media) เป็นส่วนที่จะทำให้เกิดการเรียนรู้และมีความรู้ความเข้าใจให้มากขึ้น (วลัยนุช สุกุลนุ้ย, 2556) สิ่งที่ทำให้การพัฒนาทักษะต่างๆ ของนักศึกษาได้ผลสัมฤทธิ์ที่ดีขึ้น จำเป็นต้องอาศัยเทคโนโลยีและการใช้สื่อการรู้ดิจิทัล ซึ่งเป็นกระบวนการการเรียนรู้ตลอดชีวิต ขึ้นอยู่กับความต้องการและสถานการณ์ของผู้เรียนซึ่งอาจครอบคลุมตั้งแต่การรับรู้ขั้นพื้นฐานและการฝึกอบรมสู่การประยุกต์ใช้งานที่มีความยุ่งยากและซับซ้อนยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ยังครอบคลุมถึงประเด็นต่าง ๆ เกี่ยวกับจริยธรรม สังคม และการสะท้อน (Reflection) ซึ่งฝังอยู่ในการทำงาน การเรียนรู้ การพักผ่อน และชีวิตประจำวัน ที่สำคัญทักษะสำหรับบุคคลในศตวรรษที่ 21 นักศึกษาที่เข้าเรียนในมหาวิทยาลัยระบบไม่จำกัดรับ ต้องมีความรับผิดชอบ และนำตนเองให้สำเร็จการศึกษา ซึ่งเป็นบทบาทของการศึกษาที่ต้องพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีทักษะและความรู้ในเรื่องดังกล่าว ซึ่งสาขาวิชาออกแบบแฟชั่นและการจัดการสินค้าแฟชั่นเป็นสาขาวิชาหนึ่งในหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนครที่มุ่งเน้นผลิตบัณฑิตที่มีความรู้และทักษะด้านการออกแบบแฟชั่น การตัดเย็บเครื่องแต่งกาย และการจัดการสินค้าแฟชั่น การจัดการเรียนการสอนของสาขาวิชามีการพัฒนาทั้งเนื้อหา และวิธีการสอนให้ทันต่อสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เพื่อให้คุณภาพทางด้านวิชาการมีความเข้มข้น ประกอบกับนักศึกษาได้รับประโยชน์จากการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ ส่งผลให้มีความรู้และทักษะเป็นที่ยอมรับของสังคม และมีความพร้อมในการก้าวสู่โลกอาชีพต่อไป

ดังนั้น คณะผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการจัดทำสื่อการรู้ดิจิทัล ในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) และศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อการรู้ดิจิทัลด้านแฟชั่นและการจัดการสินค้า โดยสื่อดังกล่าว จะมีส่วนช่วยให้ผู้เรียน รวมถึงผู้สนใจด้านแฟชั่นและการจัดการสินค้า สามารถเข้าถึงความรู้ได้ง่าย สามารถทบทวนความรู้ได้บ่อย มีแหล่งข้อมูลค้นคว้าเพิ่มเติม เรียนรู้ได้บ่อยเท่าที่ต้องการสามารถฝึกปฏิบัติตามได้ เมื่อได้เรียนรู้เนื้อหาแล้วสามารถประเมินความรู้ดังกล่าวเพื่อนำไปเสริมสร้างทักษะด้านแฟชั่นและการจัดการสินค้าของตนเองได้อย่างเหมาะสม

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1.2.1 เพื่อสร้างทักษะและจัดทำสื่อการรู้ดิจิทัลด้านแฟชั่นและการจัดการสินค้า
- 1.2.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อการรู้ดิจิทัลด้านแฟชั่นและการจัดการสินค้า

1.3 ขอบเขตของการวิจัย

1.3.1 จัดทำสื่อการรู้ดิจิทัล ในลักษณะหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อช่วยสร้างทักษะแพชชั่นและการจัดการสินค้า โดยแบ่งหัวข้อและรายวิชาที่สอดคล้องกับกลุ่มทักษะที่สำคัญสำหรับการศึกษาด้านออกแบบแฟชั่นและการจัดการสินค้า 5 กลุ่ม ดังนี้

1.3.1.1 ทักษะด้านการออกแบบ ประกอบด้วยหัวข้อ องค์ประกอบศิลป์ในการออกแบบแฟชั่น และการพยากรณ์เทรนด์หรือแนวโน้มแฟชั่น

1.3.1.2 ทักษะด้านผ้าและการตัดเย็บ ประกอบด้วยหัวข้อ ความรู้เรื่องผ้า และการสร้างแบบตัดและเทคนิคการเย็บปกเสื้อ

1.3.1.3 ทักษะการสร้างสรรค์ลวดลาย ประกอบด้วยหัวข้อ การสร้างสรรค์ลวดลายด้วยการย้อม

1.3.1.4 ทักษะการนำเสนอผลงานแฟชั่น ประกอบด้วยหัวข้อ การจัดแสดง Fashion Show และการนำเสนอผลงานสำหรับ Freelance Fashion Designer

1.3.1.5 ทักษะการจัดการสินค้า ประกอบด้วยหัวข้อ การตลาดในงานแฟชั่น และต้นทุนสินค้าคำนวณจากอะไรบ้าง

1.3.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อการรู้ดิจิทัลด้านแฟชั่นและการจัดการสินค้า เนื่องจากเป็นการตอบแบบสอบถามที่ต้องชมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ก่อน ซึ่งอาจมีผลต่อการใช้ระยะเวลานาน จึงกำหนดกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 40 คน

1.4 วิธีดำเนินการวิจัย

1.4.1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล ทักษะชีวิตและทักษะในศตวรรษที่ 21 ทักษะด้านออกแบบแฟชั่นและการจัดการสินค้า และสื่อการเรียนรู้ประเภทหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

1.4.2 กำหนดกลุ่มทักษะที่สำคัญสำหรับการศึกษาด้านออกแบบแฟชั่นและการจัดการสินค้า

1.4.3 กำหนดหัวข้อและรายวิชาที่สอดคล้องกับทักษะแต่ละด้านที่กำหนดไว้

1.4.4 รวบรวมเนื้อหาสาระของหัวข้อและรายวิชาต่างๆ

1.4.5 สร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแฟชั่น ฉบับร่าง

1.4.6 ทดลองใช้ ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

1.4.7 นำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแฟชั่น ไปใช้งานจริง

1.4.8 สร้างเครื่องมือในการสอบถามความพึงพอใจของผู้ใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแฟชั่น

1.4.9 รวบรวมข้อมูลความพึงพอใจของผู้ใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแฟชั่น

1.4.10 วิเคราะห์ข้อมูล สรุป อภิปรายผล

1.4.11 จัดทำรูปเล่มฉบับสมบูรณ์

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.5.1 บุคคลที่สนใจความรู้ด้านแพชชั่นและการตัดเย็บ มีแหล่งเรียนรู้ที่สามารถเข้าถึงได้ง่าย สะดวกต่อการใช้งาน ส่งผลให้มีการสร้างความรู้ และทักษะเพิ่มขึ้น

1.5.2 สถาบันการศึกษามีเครื่องมือในการประชาสัมพันธ์หลักสูตรหรือสาขาวิชาเพิ่มขึ้น

1.5.3 หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมทักษะการรู้ดิจิทัล สามารถนำข้อมูลที่ได้รับจากการวิจัยไปใช้ในการดำเนินงานต่อไป

1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.6.1 การรู้ดิจิทัล หมายถึง ทักษะในการนำเครื่องมือ อุปกรณ์ ที่มีอยู่ในปัจจุบัน มาใช้ให้เกิดประโยชน์ในการเข้าถึงแหล่งความรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลผ่านทางหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.6.2 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชั่น หมายถึง หนังสือความรู้ด้านแพชชั่นที่จัดทำด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ นำเสนอเนื้อหาสาระตามกลุ่มทักษะที่สำคัญต่อผู้สนใจความรู้ด้านแพชชั่นผ่านทางข้อมูล รูปภาพ และกิจกรรมท้ายบทเรียน เพื่อให้มีความน่าสนใจ และผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง สามารถทบทวนได้บ่อยตามความต้องการ

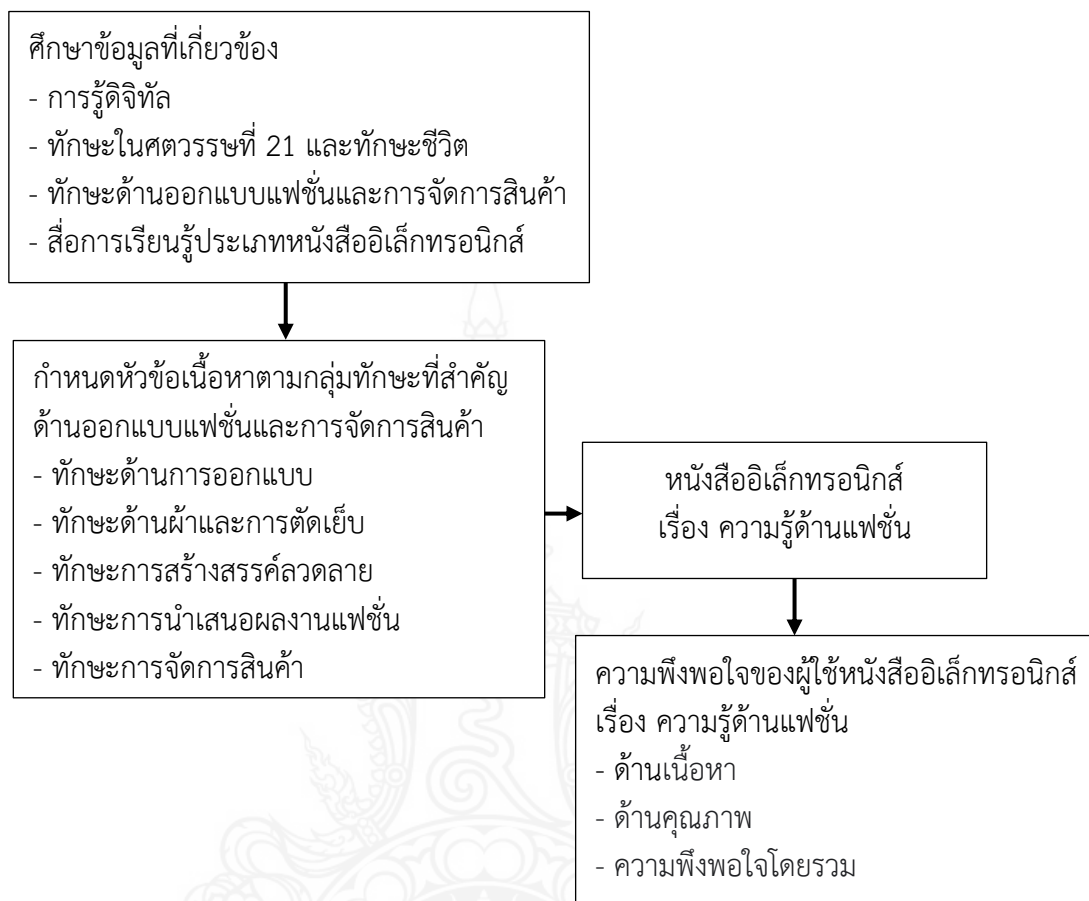
1.6.3 ความพึงพอใจของผู้ใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชั่น หมายถึง ค่าระดับคะแนนของแต่ละบุคคลที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชั่น

1.6.4 ทักษะ หมายถึง ความรู้ ความชำนาญ หรือความสามารถที่เกิดจากการฝึก หรือการกระทำบ่อย ๆ ในการปฏิบัติงานด้านออกแบบแพชชั่นและการจัดการสินค้า

1.6.5 แพชชั่น หมายถึง ความชอบในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งที่มีการแพร่กระจายไปยังคนส่วนมาก และมีความคงอยู่ในระยะสั้น จากนั้นจะถูกแทนที่ด้วยความชอบในรูปแบบอื่นต่อไป

1.6.6 การจัดการสินค้า หมายถึง ความสามารถในการวางแผน พัฒนาสินค้าแพชชั่น การสร้างภาพลักษณ์ในการประกอบธุรกิจโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และนำเสนอผลิตภัณฑ์ออกสู่ตลาด

1.7 กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 การรู้ดิจิทัล (Digital Literacy)

การรู้ดิจิทัล หรือการเข้าใจดิจิทัล หรือความสามารถด้านการเข้าใจและใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการนำประสบการณ์ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลมาปรับใช้เพื่อการพัฒนางานและพัฒนาองค์กร ด้วยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างถูกต้อง เหมาะสม และมีประสิทธิภาพ (สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน, 2560)

2.1.1 ความรู้เกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล

การรู้ดิจิทัล จัดเป็นความรู้ ความเข้าใจ ในการใช้เครื่องมือทางเทคนิค และเกี่ยวข้องกับความรู้ ความสามารถพื้นฐานในการใช้ ในการทำงาน กับเทคโนโลยีสารสนเทศและเครือข่ายสารสนเทศ ทำให้ผู้เรียนสามารถเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมดิจิทัลได้ดียิ่งขึ้น (พรชนิตร์ สีนาราช, 2560) การมีสมรรถนะในการใช้ข้อมูลเพื่อสื่อสารในสังคมดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีจริยธรรม ประกอบด้วย ความสามารถในการเข้าใจดิจิทัลที่ทำให้เกิดความคล่องแคล่วทางเทคนิคที่จำเป็นในการใช้งานคอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ต ความเข้าใจสารสนเทศ และสามารถประเมินสื่อดิจิทัลเพื่อนำไปสู่กระบวนการตัดสินใจในการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ โดยรอบสมรรถนะหรือกรอบทักษะการเข้าใจดิจิทัลสรุปได้ว่า การเข้าใจดิจิทัล คือ การใช้ข้อมูลและสารสนเทศในยุคดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม อันประกอบด้วย 4 ด้าน คือ การเข้าถึง (Access) การประเมิน (Evaluation) การสร้าง (Creation) และการใช้เครื่องมือและเทคโนโลยี (Use) โดยที่ การเข้าถึง การประเมิน และการสร้างข้อมูลและสารสนเทศ จะเป็นกระบวนการทำงานหลัก และการใช้เครื่องมือและเทคโนโลยี จะเป็นส่วนประกอบสนับสนุนให้กระบวนการเข้าถึง การประเมิน และการสร้างให้เกิดสารสนเทศ (Information) และสาร (Content Media) ได้อย่างเหมาะสม โดยเฉพาะในส่วนของการใช้เครื่องมือและเทคโนโลยี คือ เครื่องมือ อุปกรณ์ เทคโนโลยี กระบวนการเทคนิคและนวัตกรรมใดที่สามารถถูกใช้เพื่อการเข้าถึง การประเมิน และการสร้าง ข้อมูล สารสนเทศ และเนื้อหาสื่อได้ ซึ่งไม่จำเป็นต้องเป็นดิจิทัล หรืออิเล็กทรอนิกส์ หรือเทคโนโลยีสารสนเทศเสมอไป ทั้งนี้ เครื่องมือและเทคโนโลยีนั้นมีการเกิดขึ้นใหม่และพัฒนาตนเองตลอดเวลา ทำให้ผู้ใช้ต้องมีความสามารถในการใช้เครื่องมือ หรือเทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสม และหลากหลาย สำหรับเครื่องมือและเทคโนโลยีสำคัญในยุคดิจิทัล เช่น คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน อินเทอร์เน็ต สื่อสังคมออนไลน์ ชุมชนออนไลน์ พาณิชนียอิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้คนในยุคดิจิทัลต้องใช้ให้เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ (สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2561)

การเข้าถึง (Access) เป็นฐานรากในการพัฒนาและการสร้างความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ ต้องมีความเข้าใจอินเทอร์เน็ตและการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตด้วยช่องทางต่าง ๆ รวมถึงการทราบถึงข้อดี ข้อเสีย ของแต่ละช่องทางได้ เพื่อให้สามารถค้นหาข้อมูลที่ต้องการจากอินเทอร์เน็ตได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สุภาพรณ อนุตรกุล, 2564; สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2561) จัดเป็นการเลือกใช้โปรแกรมหรือเครื่องมือในการสืบค้นข้อมูล หรือ Search Engine เพื่อการระบุแหล่งค้นหาทรัพยากรดิจิทัลได้ตามต้องการ สามารถใช้เครื่องมือเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตในการค้นหาข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว แม่นยำ นำข้อมูลและสารสนเทศไปใช้ได้อย่างถูกต้องตามจริยธรรม และตรงตามความต้องการ ตัวอย่างการรู้ดิจิทัลในขั้นการเข้าถึง เช่น การชมวิดีโอย้อนหลังผ่านช่องทาง Youtube หรือ Facebook Live การดาวน์โหลดแอปพลิเคชันต่าง ๆ ของสมาร์ตโฟน เป็นต้น

การประเมิน (Evaluation) เป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นต่อการตัดสินใจเกี่ยวกับสิ่งที่ทำและพบบนโลกออนไลน์ ในด้านความถูกต้อง ความน่าเชื่อถือของทรัพยากรดิจิทัล เพราะเกี่ยวข้องกับการนำไปแก้ปัญหาหรือนำไปใช้ในการปฏิบัติงาน (ภาชญา เขียวชาญ และคัทลียา จันดา, 2562; สุภาพรณ อนุตรกุล, 2564) ตัวอย่างการรู้ดิจิทัลในขั้นการประเมิน เช่น การตรวจสอบแหล่งข้อมูล การตรวจสอบเว็บไซต์หรือลิงก์ของแหล่งข่าวที่ได้รับการยอมรับ และน่าเชื่อถือได้ การเปรียบเทียบข้อมูลจากหลายแหล่งก่อนการเผยแพร่ต่อหรือนำไปใช้ เป็นต้น

การสร้าง (Creation) เป็นความสามารถในการสร้างสรรค์สิ่งที่เป็นความรู้ใหม่ เช่น การสร้างเนื้อหาใหม่ การสร้างสารสนเทศใหม่ การผลิตสื่อ หรือผลการสร้างสื่อดิจิทัลอื่น ๆ เช่น ภาพ วิดีโอ และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ ผ่านเครื่องมือสื่อดิจิทัลที่หลากหลายและ Social media รูปแบบอื่น ที่จะนำมาซึ่งความสำเร็จของการปฏิบัติงานและแนวทางการแก้ปัญหา (ภาชญา เขียวชาญ และคัทลียา จันดา, 2562; สุภาพรณ อนุตรกุล, 2564) ทักษะในการผลิตหรือสร้างเนื้อหาผ่านเทคโนโลยีที่หลากหลายควรมีความถูกต้องและสร้างสรรค์ โดยคำนึงถึงจริยธรรม การปฏิบัติทางสังคมและการสะท้อนสิ่งที่ฝังอยู่ในการเรียนรู้ และการใช้ชีวิตประจำวัน (สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ, 2559) นอกจากนี้ ยังรวมถึงการประยุกต์ การแก้ไข การสร้าง หรือการเขียนความรู้และสารสนเทศขั้นใหม่ให้ตรงกับวัตถุประสงค์การใช้งาน ตัวอย่างการรู้ดิจิทัลในขั้นการสร้าง เช่น การทำภาพกราฟิก การสร้าง QR Code การทำแอนิเมชัน หรือการจัดการบัญชีเพชบุรี เป็นต้น

การใช้เครื่องมือและเทคโนโลยี (Use) เกี่ยวข้องกับความคล่องแคล่วทางเทคนิคที่จำเป็นในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต (สุภาพรณ อนุตรกุล, 2564) เป็นทักษะทั้งหมดที่จำเป็นต้องใช้ตั้งแต่ขั้นพื้นฐาน จนถึงขั้นสูง และเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นใหม่ในขณะนั้น ตัวอย่างการใช้เครื่องมือและเทคโนโลยี เช่น การใช้สมาร์ตโฟน คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต ในการสืบค้นข้อมูล การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการทำงาน การทำรายงาน การส่งงานหรือส่งการบ้าน การมีปฏิสัมพันธ์

กับคนอื่น การใช้แพลตฟอร์มต่าง ๆ ในการเรียนผ่านระบบอินเทอร์เน็ต การประชุมออนไลน์ รวมถึงการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านทางหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น

การศึกษาของประเทศไทยในยุค 4.0 เป็นยุคของการสร้างนวัตกรรม มีการเน้นนวัตกรรมที่จะนำไปสู่การศึกษาที่สร้างผลผลิตเชิงสร้างสรรค์ เป็นการศึกษาที่สามารถสอน หรือสร้างให้ผู้เรียนลงมือทำและมีความสามารถในการสร้างผลผลิตตามที่ตนถนัดและมีความสนใจ โดยเป็นการสร้างความรู้จากความสนใจรายบุคคลและการรวมตัวของคนที่มีความถนัดเป็นทีม บทบาทของเทคโนโลยีมีการเปลี่ยนแปลงไปตามผู้เรียนซึ่งเป็นแหล่งวิวัฒนาการทางเทคโนโลยีที่สำคัญในการสร้างนวัตกรรม บทบาทด้านการสอนมีการสร้างนวัตกรรมเชิงบวกขยายองค์ความรู้ เพราะความรู้เกิดได้ทุกที่ ทุกเวลา ทั้งในชีวิตประจำวันและชีวิตการทำงาน สถานที่เรียนจึงเปลี่ยนเป็นการเรียนในโลกไร้พรมแดนที่มีการเชื่อมต่อเครือข่าย ดังนั้น การศึกษา 4.0 จึงเป็นการจัดระบบการเรียนรู้ใหม่ให้ผู้เรียนเติบโต ก้าวหน้า และมีการพัฒนาอย่างเป็นอิสระ คนในการศึกษา 4.0 ควรเป็นผู้ที่ช่างสังเกต มีความคิดต่อเนื่อง มองเห็นแนวทางปฏิบัติและปรับปรุงได้เสมอ ลงมือทำ เปรียบเทียบได้ บอกความแตกต่าง แก้ปัญหาได้ อธิบายต่อได้ และประมวลความรู้ได้ กรอบการสอนให้ฝึกเพื่อพัฒนาทักษะ เช่น ทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ การคิดแก้ปัญหา การคิดผลผลิตภาพ และการคิดออกแบบ ผ่านกระบวนการฝึกทักษะคิดแล้วทำด้วยตนเอง คิดแล้วทำเป็นกลุ่มย่อย คิดแล้วทำในกลุ่มใหญ่ ประเมินตนเอง และอาจมีการสรุปร่วมกับผู้สอน ทั้งนี้ กระบวนการฝึกทักษะต้องฝึกบ่อย ๆ ทั้งด้านจำนวนครั้งและเวลา บทบาทของครูจากที่เป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) จึงต้องเพิ่มบทบาทของการเป็นผู้แสดงความคิดเห็น (Commentator) ร่วมด้วย (ไพฑูริย์ สีนลาร์ตัน, 2561) ทั้งนี้ ปัญหารูปแบบการศึกษาไทยในยุคปัจจุบันจำแนกตามหัวข้อใหญ่ ๆ ได้คือ ผู้เรียนทุกคนเรียนในสิ่งเดียวกันทั้งที่แต่ละคนมีความถนัดต่างกัน ไม่สามารถดึงศักยภาพผู้เรียนของมาได้หมด ไม่มีความยืดหยุ่น การวัดประเมินไม่สามารถวัดได้อย่างแท้จริง ดังนั้น สิ่งที่ต้องมีในรูปแบบการศึกษา 4.0 คือ การทำให้ผู้เรียนมีทางเลือกในการศึกษาเพื่อค้นพบสิ่งที่ตนเองเชี่ยวชาญ และได้ลงมือทำ เพื่อให้มีความพร้อมในอนาคต (วสนนท์ พงษ์สวัสดิ์, 2561)

ทักษะการรู้ดิจิทัลเป็นทักษะสำคัญของคนในยุคปัจจุบัน มีความเกี่ยวข้องกับศาสตร์สาขาวิชาต่าง ๆ อย่างกว้างขวาง ทักษะดังกล่าวจึงจัดเป็นความสามารถของบุคคลในการใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ การทำงาน รวมถึงการมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์และผลิตเนื้อหาดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งบุคคลที่รู้เท่าทันดิจิทัลจะมีส่วนช่วยในการพัฒนาในด้านต่าง ๆ เช่น ด้านการศึกษา ด้านสังคม ด้านเศรษฐกิจ เป็นต้น นอกจากนี้ ยังมีส่วนช่วยให้ใช้ประโยชน์จากสื่อเทคโนโลยี ช่วยให้ประสบความสำเร็จในการศึกษา และเป็นการพัฒนาตนเองเพื่อเข้าสู่อาชีพต่อไปในอนาคต (บงกช ทองเอี่ยม, 2561; พีรวิษณุ คำเจริญ และวีรพงษ์ พลนิกรกิจ, 2561) ดังนั้น การรู้ดิจิทัล จึงมีความสำคัญต่อการทำงานในปัจจุบัน เพราะส่งผลให้การทำงานมีความรวดเร็ว น่าเชื่อถือ ประหยัดทรัพยากร มีวิธีการแก้ไขปัญหาหรือคำแนะนำต่าง ๆ จากหลายแหล่งให้เข้าถึง แต่สิ่งที่สำคัญที่สุดคือ ผู้ใช้ข้อมูลต้องพิจารณาความน่าเชื่อถือของข้อมูลนั้น ๆ ก่อนตัดสินใจนำไปใช้ เพื่อให้การทำงานหรือการแก้ไขปัญหา เป็นไปด้วยความภาคภูมิใจ และลดความผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้น

2.1.2 ทักษะที่สัมพันธ์กับการรู้ดิจิทัล

การรู้ดิจิทัลเป็นสิ่งที่ต้องใช้ทักษะที่หลากหลายและเกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน ดังนี้

2.1.2.1 การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) อาศัยทักษะในการวิเคราะห์และประเมินข้อมูลข่าวสารจากสื่ออย่างมีประสิทธิภาพ บุคคลที่เป็นผู้รับสารต้องรู้ว่าใครเป็นผู้สร้างสื่อนี้ขึ้นมา ใช้วิธีการใดในการสร้างสื่อนี้ มีการรับรู้เนื้อหาสื่อต่างกันอย่างไร เนื้อหาของสื่อมีการซ่อนเนื้อหา หรือปลุกฝังความคิดบางอย่างไว้หรือไม่ และสื่อนี้มาถึงผู้รับสารเพื่อวัตถุประสงค์ใด จัดเป็นการสะท้อนถึงความสามารถของบุคคลเกี่ยวกับการเข้าถึง การวิเคราะห์ความหมายที่แฝงอยู่ในสื่อ การประเมินวิเคราะห์ เปรียบเทียบ ตัดสินใจ และสามารถสรุปเป็นแนวคิดของตนเองได้ การที่ผู้รับสารจะใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง และสังคม ต้องสามารถประเมินสื่อได้ด้วยตนเอง เพราะการรู้เท่าทันตนเอง รู้เท่าทันสื่อ จะนำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีของชุมชน และสังคม (ภาชญา เขียวชาญ และ ศักดิ์ลียา จันดา, 2562; สุภาพรรณ อนุตรกุล, 2564) นอกจากนี้ ยังรวมถึงการรู้เท่าทันผลกระทบจากสื่อต่าง ๆ ที่อยู่แวดล้อมตัวเราผ่านการเปิดรับสื่อ การทำความเข้าใจสื่อ การวิเคราะห์สื่อ เพื่อประเมินค่า ก่อนส่งต่อสื่ออื่น ๆ หรือก่อนนำสื่อไปใช้ประโยชน์

2.1.2.2 การรู้เท่าทันเทคโนโลยี (Technology literacy) เป็นความสามารถเกี่ยวกับการเลือกและใช้เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยีเพื่อการพัฒนาตนเอง และสังคม รวมถึงการรู้จักประโยชน์และโทษของเทคโนโลยีตามความเป็นจริง นำมาใช้ประโยชน์ ด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน และการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม (ภาชญา เขียวชาญ และ ศักดิ์ลียา จันดา, 2562) ประโยชน์ของการรู้เทคโนโลยี เช่น การช่วยเพิ่มทักษะด้านดิจิทัลให้กับตนเอง โดยเฉพาะแรงงานในปัจจุบันจะถูกแข่งขันกันผ่านทักษะดิจิทัล ยิ่งมีการใช้เทคโนโลยีมากขึ้น โดยเฉพาะในโลกดิจิทัล จะช่วยเพิ่มทักษะความสามารถของตนเองได้มากขึ้น ซึ่งผลจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยี หากบุคคลใดมีความรู้ด้านเทคโนโลยีที่หลากหลาย จะช่วยสร้างความมั่นใจในการใช้เทคโนโลยีดังกล่าวในสถานการณ์ที่แตกต่างกันได้ นอกจากนี้การนำเทคโนโลยีมาใช้ในกระบวนการเรียนการสอน จะทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมมากขึ้น เพราะเทคโนโลยีช่วยให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ที่น่าดึงดูดเพิ่มขึ้น และช่วยยกระดับการเรียนรู้ของผู้เรียน สิ่งสำคัญของการนำเทคโนโลยีมาใช้ในห้องเรียน คือ การสอนให้ผู้เรียนรู้จักวิธีการใช้ประโยชน์สูงสุดจากเทคโนโลยี และใช้อย่างมีความรับผิดชอบตามหลักจริยธรรมทางเทคโนโลยี (Terra, 2023) ดังนั้น การรู้เท่าทันเทคโนโลยีจึงมีความเกี่ยวข้องกับการรู้ดิจิทัล ซึ่งพัฒนามาจากทักษะขั้นพื้นฐานด้านคอมพิวเตอร์สู่ทักษะที่ซับซ้อนมากขึ้นนั่นเอง

2.1.2.3 การรู้เท่าทันสารสนเทศ (Information literacy) เกี่ยวข้องกับความรู้ ทักษะความสามารถของบุคคลในการตระหนักถึงความต้องการสารสนเทศ การเข้าถึงสารสนเทศ และแหล่งสารสนเทศ การประเมินสารสนเทศ และนำสารสนเทศไปใช้ให้เกิดประโยชน์แก่ตนเอง และส่วนรวม การรู้สารสนเทศจัดเป็นอีกสิ่งที่สำคัญของการรู้ดิจิทัล ครอบคลุมความสามารถในการประเมินว่าสารสนเทศใดที่ผู้เรียนต้องการ การรู้วิธีการที่จะค้นหาสารสนเทศที่ต้องการทางออนไลน์ และการรู้การประเมินและการใช้สารสนเทศที่สืบค้นได้ การรู้สารสนเทศถูกพัฒนา

เพื่อการใช้ห้องสมุด แต่ยังสามารถใช้ได้กับยุคดิจิทัล ซึ่งเป็นยุคที่มีข้อมูลสารสนเทศออนไลน์มหาศาล แต่ไม่ได้มีการกรอง ดังนั้น การรู้วิธีการคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับแหล่งที่มาและเนื้อหาจึงเป็นสิ่งจำเป็น และมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ด้วยตนเองและการเรียนรู้ตลอดชีวิต (ภาชญา เขียวชาญ และ คัทลียา จันดา, 2562; สุภาพรณ อนุตรกุล, 2564) ตัวอย่างการรู้เท่าทันสารสนเทศที่นำมาใช้ใน ชีวิตประจำวัน จะทำให้เกิดการตัดสินใจในเรื่องต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การตัดสินใจ เลือกซื้อคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก ต้องใช้ข้อมูลเกี่ยวกับมาตรฐาน คุณภาพ ระบบปฏิบัติการ ความเร็ว ในการประมวลผลข้อมูล การรับประกัน รวมถึงการบริการหลังการขายเพื่อประกอบการตัดสินใจซื้อ เป็นต้น

2.1.2.4 การรู้จากภาพ (Visual literacy) หรือการรู้เชิงทัศนะ หรือการรู้จากสิ่งที่มองเห็น สะท้อนความสามารถของบุคคลเกี่ยวกับความเข้าใจ การแปลความหมายสิ่งที่เห็น การวิเคราะห์ การเรียนรู้ การแสดงความคิดเห็น และความสามารถในการใช้สิ่งที่เห็นนั้นในการทำงาน และการดำรงชีวิตประจำวันของตนเองได้ จัดเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการเรียนรู้และการสื่อสารในสังคม สมัยใหม่ (สุภาพรณ อนุตรกุล, 2564) ความสำคัญของการรู้จากภาพ เห็นได้จากบุคคลที่มีทักษะ การรู้จากภาพจะเป็นผู้อ่านที่มีความแกร่งในตนเองมากขึ้น เพราะสามารถคิดต่างจากสิ่งที่เห็น จนนำไปสู่การสร้างความหมายจากภาพ ในการเรียนการสอนเมื่อทักษะการรู้จากภาพถูกสร้างขึ้น ผู้เรียนจะเรียนรู้ที่จะคิดด้วยจินตนาการและใช้ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณร่วมด้วย การพัฒนา ทักษะการรู้จากภาพนั้น วิธีการอ่านจัดเป็นวิธีที่ดีที่สุดในการเพิ่มทักษะดังกล่าว มีการตั้งคำถาม ทั้งก่อน ระหว่าง และหลังการอ่าน รวมถึงการใช้รูปภาพที่มีป้ายกำกับและอินโฟกราฟิก จะสามารถ ช่วยส่งเสริมทักษะการรู้จากภาพได้มากขึ้น (The Creative Company, 2022)

2.1.2.5 การรู้เท่าทันการสื่อสาร (Communication literacy) การรู้เท่าทันการสื่อสาร เป็นรากฐานสำหรับการคิด การจัดการ และการเชื่อมต่อกับคนอื่น ๆ ในสังคมเครือข่าย ไม่เพียงแต่ จำเป็นต้องเข้าใจการบูรณาการความรู้จากแหล่งต่าง ๆ เช่น เพลง วิดีโอ ฐานข้อมูลออนไลน์ และ สื่ออื่น ๆ แต่ต้องรู้วิธีการใช้แหล่งสารสนเทศเหล่านั้นเพื่อเผยแพร่และแลกเปลี่ยนความรู้ การฝึก การรู้เท่าทันการสื่อสาร ทำโดยการฝึกการสื่อสารทั้งระหว่างบุคคลและระหว่างบุคคลกับกลุ่ม ซึ่งเป็น การฝึกอย่างง่ายด้วยการใช้ทักษะการพูด การโต้ตอบ การคิด ฟัง อ่าน เขียน ดู และสร้างสื่อ (ภาชญา เขียวชาญ และคัทลียา จันดา, 2562; สุภาพรณ อนุตรกุล, 2564)

2.1.2.6 การรู้สังคม (Social literacy) เป็นผลจากวัฒนธรรมแบบการมีส่วนร่วม ซึ่งถูก พัฒนาผ่านความร่วมมือและเครือข่าย เยาวชนต้องการทักษะสำหรับการทำงานภายในเครือข่าย ทางสังคม เพื่อการรวบรวมความรู้ การเจรจาข้ามวัฒนธรรมที่แตกต่าง และการผสานความขัดแย้ง ของข้อมูล เป็นความสามารถเกี่ยวกับความรู้เชิงบูรณาการ ทักษะทางสังคมและทักษะการสื่อสาร การเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง การคิดวิเคราะห์ การคิดตัดสินใจ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การมีสำนึกสาธารณะและความรับผิดชอบ (ภาชญา เขียวชาญ และคัทลียา จันดา, 2562; สุภาพรณ อนุตรกุล, 2564)

สภาพสังคมและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ทำให้ผู้คนได้เรียนรู้อย่างต่อเนื่องแบบเผชิญหน้ากัน แต่กระบวนการเรียนรู้มีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ อันเนื่องมาจากการเปลี่ยนแปลงของอุปกรณ์เทคโนโลยี การปรากฏของความรู้ดิจิทัลจึงมีผลต่อความรู้ระหว่างกระบวนการเรียนรู้ โดยความรู้ด้านดิจิทัลเป็นความรู้ที่มีปัจจัยด้านดิจิทัลเป็นหลักและพัฒนาขึ้นมากกว่าความรู้ด้านอื่น ๆ และความรู้ดิจิทัลนี้ไม่ได้มีเพียงรูปแบบเดียว แต่เป็นโครงสร้างแบบบูรณาการในมิติย่อยที่เกี่ยวข้อง เช่น ความรู้ความสามารถด้านอุปกรณ์เทคโนโลยี ความสามารถในการใช้งาน กล่าวได้ว่า การรู้ดิจิทัลมีความครอบคลุมประเภทของความรู้ด้านอื่น ๆ รวมอยู่ด้วย จัดเป็นการเปิดโอกาสที่หลากหลายให้กับบุคคลและสังคม รวมถึงการนำมาซึ่งนวัตกรรมใหม่ ๆ ทางการศึกษา โดยทำให้มีการเปลี่ยนแปลงทั้งทางด้านเนื้อหาและแอปพลิเคชันที่ใช้ในการเรียนการสอน (Ayhan, 2016)

2.2 ทักษะในศตวรรษที่ 21 และทักษะชีวิต

ในยุคที่ระบบเศรษฐกิจมีการเปลี่ยนแปลงและการเกิดขึ้นใหม่ของภาคอุตสาหกรรมและวิชาชีพ ผู้ที่มีความรู้และทักษะในการรับมือของการเปลี่ยนแปลงย่อมมีโอกาสประสบความสำเร็จ และสามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ใหม่ ๆ ได้ ดังนั้น การศึกษาในศตวรรษที่ 21 จึงยึดผลลัพธ์ในด้านความรู้และทักษะแห่งศตวรรษใหม่ เพื่อช่วยเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนรู้จักคิด เรียนรู้ ปฏิบัติงาน แก้ปัญหา สื่อสาร และร่วมมือทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะทักษะบางอย่างที่เป็นของใหม่ เช่น ความสามารถในการปรับตัว ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม ความเป็นผู้นำ ทักษะการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม ล้วนมีความจำเป็นต่อผู้เรียนทุกคน (วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง และอชิพ จิตตฤกษ์, 2554)

2.2.1 ความสำคัญของทักษะในศตวรรษที่ 21

แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 กำหนดวิสัยทัศน์ให้คนไทยทุกคนได้รับการศึกษาและเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพ ดำรงชีวิตอย่างเป็นสุข สอดคล้องกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และการเปลี่ยนแปลงของโลกศตวรรษที่ 21 โดยแบ่งเป็นเป้าหมายด้านผู้เรียน (Learner Aspirations) และเป้าหมายของการจัดการศึกษา (Aspirations) สำหรับเป้าหมายด้านผู้เรียน มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้มีคุณลักษณะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย 3Rs และ 8Cs โดยแยกเป็น 3Rs ได้แก่ การอ่านออก (Reading) การเขียนได้ (Writing) และการคิดเลขเป็น (Arithmetics) ส่วน 8Cs ได้แก่ ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในการแก้ปัญหา (Critical Thinking and Problem Solving) ทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation) ทักษะด้านความเข้าใจต่างวัฒนธรรมต่างกระบวนทัศน์ (Cross-cultural Understanding) ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ (Collaboration, Teamwork and Leadership) ทักษะด้านการสื่อสาร สารสนเทศ และการรู้เท่าทันสื่อ (Communications, Information and Media Literacy) ทักษะด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Computing and ICT Literacy) ทักษะอาชีพ และทักษะการเรียนรู้ (Career and Learning Skills) และความมีเมตตา กรุณา มีวินัย คุณธรรม จริยธรรม

(Compassion) (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) ทั้งนี้ การเรียนการสอนในระดับ การศึกษาต่าง ๆ นอกจากมุ่งหวังให้ผู้เรียนได้พัฒนาความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาในบทเรียนแล้ว ยังมุ่งหวังให้ผู้เรียนพัฒนาความคิดขั้นสูง ทั้งการคิดวิเคราะห์ การคิดวิพากษ์ การคิดสร้างสรรค์ การคิดเชิงเหตุผล และการคิดเชิงวิทยาศาสตร์ (ศยามน อินสะอาด, 2561) ในการบริหารหลักสูตร ระดับปริญญาตรี สาขาวิชาออกแบบแฟชั่นและการจัดการสินค้า ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2565 ซึ่งเป็น หลักสูตรทางด้านวิชาการ มีการเรียนการสอนทั้งทฤษฎีและปฏิบัติ ได้นำกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ ระดับอุดมศึกษาแห่งชาติที่กำหนดลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์และครอบคลุมมาตรฐานผลการเรียนรู้ 6 ด้าน ประกอบด้วย 1) คุณธรรม จริยธรรม 2) ความรู้ 3) ทักษะทางปัญญา 4) ทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ 5) ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศ และ 6) ทักษะพิสัย มาเป็นแนวทางในการบริหารหลักสูตร เพื่อให้ผู้สำเร็จ การศึกษาของหลักสูตรเป็นบัณฑิตที่มีคุณภาพในอนาคต

ทักษะในศตวรรษที่ 21 จัดเป็นสิ่งจำเป็นต่อการประกอบอาชีพในอนาคต สามารถ จำแนกออกเป็น 3 กลุ่ม ประกอบด้วย 1) ทักษะการเรียนรู้ (Learning skills) ที่ต้องให้เรียนรู้เกี่ยวกับ กระบวนการด้านจิตใจเพื่อการปรับตัวต่อสภาพแวดล้อม 2) ทักษะการรู้ดิจิทัล (Literacy skills) เน้นที่ความสามารถแยกแยะข้อเท็จจริง ช่องทางการเผยแพร่ และเทคโนโลยีรวมถึงการพิจารณา แหล่งที่มาที่น่าเชื่อถือและข้อมูลของข้อเท็จจริงต่างๆ ที่มีอยู่มากมายในอินเทอร์เน็ต และ 3) ทักษะ ชีวิต (Life skills) ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่จับต้องไม่ได้ในชีวิตประจำวันของผู้เรียนทั้งด้านคุณสมบัติ ส่วนตัวและความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน (Stauffer, 2022)

ผลจากการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีอย่างก้าวกระโดด ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ทั้งด้านองค์ความรู้ และรูปแบบการดำเนินชีวิต ดังนั้น สถาบันอุดมศึกษาจึงต้องปรับตัวรองรับ สถานการณ์ดังกล่าว เพราะการเรียนจากระบบการศึกษาเพียงครั้งเดียวเพื่อใช้งานตลอดชีวิต ไม่เพียงพอ ประเด็นที่มีผลกระทบต่อการบริหารจัดการศึกษาของสถาบันอุดมศึกษา คือ การปรับรูปแบบการเรียนรู้ไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong learning) ที่ตอบโจทย์การเรียนรู้ ของคนทุกช่วงวัย เพื่อให้คนได้พัฒนาทักษะให้เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต โดยในช่วงการจัดการศึกษาในภาวะวิกฤต เช่น การแพร่ระบาดของโควิด 19 สถาบันอุดมศึกษา มีการปรับตัวที่มีความยืดหยุ่นในการจัดการศึกษา มีช่องทางหรือรูปแบบการจัดการศึกษา ที่หลากหลาย การจัดหลักสูตรการเรียนแบบไม่มุ่งปริญญา (Non-degree) การจัดหลักสูตรที่เน้น การเพิ่มหรือการเปลี่ยนทักษะ (Upskill/Reskill) และอีกแนวทางหนึ่งที่สำคัญ คือ การผลิตบัณฑิต ฐานสมรรถนะ เป็นการจัดการศึกษาร่วมกับสถานประกอบการ เน้นสร้างทักษะและสมรรถนะให้ บัณฑิตพร้อมสู่โลกการทำงาน ผ่านการมีทักษะและสมรรถนะที่ตรงตามความต้องการ ของตลาดแรงงาน ทั้งนี้ ในส่วนของทักษะที่ควรมุ่งเน้น แบ่งออกได้เป็น 5 ส่วน ได้แก่ ทักษะ ด้านเทคโนโลยี ทักษะด้านสังคมและอารมณ์ ทักษะและคุณลักษณะของผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต ทักษะ ที่ทำให้มีภูมิคุ้มกันต่อภาวะวิกฤติต่าง ๆ และทักษะของคนในศตวรรษที่ 21 (สำนักงานสภานโยบาย การอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ, 2564)

การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์เพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ ต้องคำนึงถึงปัจจัยที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงทั้งภายในและภายนอกประเทศ เพื่อให้คนพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงที่อาจเกิดขึ้นและไม่สามารถคาดการณ์ได้ หลักของการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ คือ การให้การศึกษาทั้งในระบบ และนอกระบบ การเรียนรู้และพัฒนาการของคนเกิดขึ้นตลอดเวลา ทุกที่ ทุกสถานการณ์ แนวคิดในการพัฒนาคนจึงเน้นที่ตัวบุคคล โดยมีเป้าหมายของการพัฒนา คือ บุคลิกลักษณะอันพึงประสงค์ ทักษะที่จำเป็นต่อการรับมือต่อการเปลี่ยนแปลงในโลกอนาคต (ไพฑูริย์ สีนลาร์ตัน และสมพงษ์ วิทยศักดิ์พันธุ์, 2561) หากหน่วยงานขาดบุคลากรที่มีความรู้ ทักษะ ความสามารถ และทัศนคติที่เหมาะสม อาจส่งผลต่อการปฏิบัติงานของหน่วยงานได้ เพราะทรัพยากรมนุษย์จัดเป็นส่วนสำคัญที่ผลักดันให้หน่วยงานพัฒนาอย่างต่อเนื่อง (ณัฐพันธ์ เขจรนันท์, 2545) เทคนิคต่างๆ ที่นำมาใช้ในการพัฒนาบุคลากร เช่น การประเมินผลการปฏิบัติงาน การประเมิน ศักยภาพ การฝึกอบรม การให้รางวัล หรือการหมุนเวียนงาน เป็นต้น

ปัญหาของการศึกษาไทยในยุคปัจจุบันพบว่าผู้เรียนจะเรียนในสิ่งเดียวกัน ทั้งที่มีความถนัดต่างกัน ผู้สอนไม่สามารถดึงศักยภาพที่แท้จริงของผู้เรียนออกมาได้ เน้นการถ่ายทอดความรู้ให้กับผู้เรียนตามหลักสูตรเพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้ไปใช้ในอนาคต โดยลืมไปว่าการที่ผู้เรียนจะนำความรู้ไปใช้ได้อย่างดีนั้น ผู้สอนต้องพยายามดึงศักยภาพต่าง ๆ ที่ซ่อนอยู่ในตัวผู้เรียนออกมา การสอนเนื้อหาวิชาในการเรียนที่ตามหลักสูตรทำให้ไม่สามารถสร้างนวัตกรรมใหม่ ๆ ออกมาได้ ผู้เรียนเรียนแต่ความรู้ในแนวคิดเดิม ไม่มีแนวคิดสำหรับการผลิตองค์ความรู้หรือนวัตกรรมใหม่ หลักสูตรไม่มีความยืดหยุ่น ทำให้ผู้เรียนไม่ได้เรียนในเนื้อหาวิชาและความรู้ที่ตนสนใจ การประเมินไม่สามารถวัดความถนัดหรือความสามารถของผู้เรียนได้อย่างแท้จริง (ไพฑูริย์ สีนลาร์ตัน และสมพงษ์ วิทยศักดิ์พันธุ์, 2561) ดังนั้น ผู้สอนจึงต้องใช้ทั้งศาสตร์และศิลป์ในการสอน ต้องมีการเรียนรู้ และฝึกใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อการสอน เพื่อก้าวให้ทันต่อความเปลี่ยนแปลงทั้งด้านเนื้อหาความรู้ ลักษณะผู้เรียน การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การเลือกใช้สื่อ และการประเมินผล โดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้และทักษะที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาที่ได้ศึกษานั้น ไปปรับใช้ในการประกอบอาชีพเพื่อหาเลี้ยงตนและครอบครัวต่อไป

สิ่งที่ต้องมีในการศึกษายุคใหม่ คือ การทำให้ผู้เรียนมีทางเลือกในการศึกษา เพื่อค้นพบสิ่งที่ตัวเองเชี่ยวชาญและลงมือทำ การประเมินผู้เรียนควรดูจากผลิตภัณฑ์ที่สามารถแสดงถึงแนวคิด และศักยภาพของผู้เรียน ผลิตภัณฑ์ที่พัฒนาขึ้นสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้มากกว่าการจัดแสดง หรือการตั้งโชว์ (ไพฑูริย์ สีนลาร์ตัน และสมพงษ์ วิทยศักดิ์พันธุ์, 2561) การจัดการเรียนรู้ที่ยืดความสำคัญเกี่ยวกับการช่วยให้ผู้เรียนมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปในทางที่ดี ช่วยให้ผู้เรียนรู้จักเอาตัวรอด ช่วยเสริมสร้างประสบการณ์ต่าง ๆ จนนำไปสู่การสร้างรายได้ จะทำให้ผู้เรียนมีพัฒนาการที่องงามทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา (กุลิสรา จิตรชญาวนิช, 2565) ซึ่งการเปลี่ยนผ่านสู่ยุคดิจิทัลทำให้การเข้าถึงแหล่งความรู้เป็นไปอย่างรวดเร็วขึ้น การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตทำให้มีการแสวงหาความรู้ใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่อง โลกดิจิทัลจึงเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้

ในปัจจุบัน (ปุณณัฐฐา มาเชค, 2565) ส่งผลให้ผู้สอนและผู้เรียนต้องมีการปรับตัวและเตรียมตัวให้พร้อม เพื่อให้มีทักษะที่จำเป็นต่อการก้าวทันการเรียนรู้ของการศึกษาในยุคใหม่นี้

การปรับกระบวนการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของโลกที่เกิดจากการสร้างผลผลิต นวัตกรรม และการเรียนยุคใหม่ ที่เน้นการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีการได้ความรู้จากการปฏิบัติมากกว่าการอ่านและท่องจำ มีการปฏิบัติจริงและเรียนรู้ด้วยตนเอง (ไพฑูรย์ สีนลาร์ตัน และสมพงษ์ วิทยศักดิ์พันธุ์, 2561) การสอนที่ผู้สอนมีการเตรียมตัวมาอย่างดี จัดเรียงลำดับเนื้อหา และมีกระบวนการสอนที่เป็นขั้นตอน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนคิด วิเคราะห์ ปฏิบัติด้วยตนเอง ภายใต้อบรมวิชาการเรียนการสอนที่มีส่วนช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ การได้รับคำแนะนำของผู้สอนที่ใช้หลักจิตวิทยา การประเมินผลการเรียนที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของหลักสูตรด้วยวิธีที่หลากหลาย จะมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาตนเองได้

2.2.2 ทักษะชีวิต (Life Skills)

ทักษะชีวิตเป็นความสามารถในการปรับตัว เป็นพฤติกรรมเชิงบวกที่ช่วยให้บุคคลสามารถจัดการเรื่องต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจากความต้องการและความท้าทายในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทักษะชีวิตที่สำคัญ 10 ทักษะ ประกอบด้วย ทักษะการตัดสินใจ ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการคิดสร้างสรรค์ ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทักษะการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ ทักษะการสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคล ทักษะการตระหนักรู้ในตน ทักษะการเข้าใจผู้อื่น ทักษะการจัดการกับอารมณ์ และทักษะการจัดการกับความเครียด (World Health Organization, 1994) การสอนให้ผู้เรียนเกิดทักษะชีวิตเหล่านี้ในห้องเรียน เช่น การฝึกทักษะการทำงานเป็นกลุ่ม การระดมความคิด การแสดงบทบาทสมมติ การโต้วาที ดังนั้น การสอนทักษะชีวิตจึงมีพื้นฐานมาจากการเรียนรู้แบบร่วมมือ กิจกรรมแบบมีส่วนร่วม และการเรียนรู้จากประสบการณ์ (World Health Organization, 1996)

2.2.2.1 ทักษะการตัดสินใจ (Decision making) เป็นความสามารถในการตัดสินใจเกี่ยวกับเรื่องราวต่าง ๆ ในชีวิตได้อย่างมีระบบ เช่น ถ้าบุคคลสามารถตัดสินใจเกี่ยวกับการกระทำของตนเองที่เกี่ยวกับพฤติกรรมด้านสุขภาพหรือความปลอดภัยในชีวิต โดยประเมินทางเลือกและผลที่ได้จากการตัดสินใจเลือกได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ก็จะมีผลต่อการมีสุขภาพที่ดีทั้งร่างกายและจิตใจ (มูลนิธิยุวพัฒน์, 2563) จัดเป็นทักษะที่ช่วยให้เลือกวิธีแก้ไขปัญหาที่ทำได้ สามารถตัดสินใจได้อย่างรอบรู้ ผ่านการรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องทั้งหมดและพิจารณาจากมุมมองที่หลากหลาย คิดอย่างเป็นกลาง ชั่งน้ำหนักตัวเลือก และตัดสินใจเลือกได้ดีที่สุด ตัวอย่างเรื่องที่ต้องใช้ทักษะการตัดสินใจ เช่น การแก้ปัญหา การเป็นผู้นำ การใช้เหตุผล การทำงานเป็นทีม การคิดสร้างสรรค์ การจัดการเวลา การจัดการทางอารมณ์ เป็นต้น โดยวิธีพัฒนาทักษะการตัดสินใจ เริ่มจากการระบุสถานการณ์ การบันทึกวิธีแก้ปัญหาหรือการกระทำที่เป็นไปได้ การระบุข้อดีและข้อเสียของแต่ละตัวเลือก และเลือกการตัดสินใจที่ต้องการดำเนินการและวัดผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น (Herrity, 2023)

2.2.2.2 ทักษะการแก้ปัญหา (Problem solving) เป็นการจัดการปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เพราะปัญหาที่ไม่ได้รับการแก้ไขจะทำให้เกิดความเครียดทั้งทางร่างกายและจิตใจ (World Health Organization, 1994) เป็นความสามารถในการจัดการกับปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตได้อย่างมีระบบ ไม่เกิดความเครียดทั้งทางร่างกายและจิตใจจนอาจลุกลามเป็นปัญหาใหญ่โตเกินแก้ไขได้ เป็นทักษะที่สำคัญในการดำเนินชีวิต ช่วยให้สามารถหาสาเหตุของปัญหาและแก้ไขได้ตรงจุด สามารถวิเคราะห์เพื่อหาทางออกของปัญหาต่าง ๆ ได้ (ไพฑูริย์ สินลาร์ตัน และสมพงษ์ วิทยศักดิ์พันธุ์, 2561; มุลนิธิยุวพัฒน์, 2563) ทั้งนี้ การแก้ปัญหาไม่ควรด่วนตัดสินใจ ควรทำแก้ปัญหาทีละประเด็น มีความใจเย็น และควรคำนึงถึงผลกระทบต่อบุคคลอื่นจากแก้ปัญหานั้น

2.2.2.3 ทักษะการคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking) เป็นความสามารถทางความคิดซึ่งจะเป็นส่วนช่วยในการตัดสินใจและแก้ไขปัญหา โดยใช้วิธีการคิดแบบสร้างสรรค์ คิดอยู่บนพื้นฐานความเป็นไปได้ การเปิดโอกาสให้คิดอย่างสร้างสรรค์โดยไม่ปิดกั้นหรือตัดสินความคิดเหล่านั้น เพื่อค้นหาทางเลือกต่าง ๆ รวมทั้งผลที่จะเกิดขึ้นในแต่ละทางเลือก และนำประสบการณ์มาปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม เป็นประโยชน์ต่อการใช้ชีวิตของคนในสังคมและคนที่ต้องมีชีวิตอยู่ไปในอนาคต ซึ่งต้องเกิดจากการฝึกคิดบ่อย ๆ (ไพฑูริย์ สินลาร์ตัน และสมพงษ์ วิทยศักดิ์พันธุ์, 2561; มุลนิธิยุวพัฒน์, 2563) มีประโยชน์ต่อตนเองในด้านการสร้างความสนุกสนาน ความเพลิดเพลิน ความภาคภูมิใจในการได้คิด และมีความเชื่อมั่นในตนเอง ในขณะเดียวกันก็มีส่วนในการลดความเครียดทางอารมณ์และความคับข้องใจ ซึ่งการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ต้องจัดให้มีกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับขั้นตอนหรือวิธีการนั้น ๆ เช่น การคิดคล่อง การคิดหลากหลาย การคิดละเอียด การคิดกว้าง การคิดลึกซึ้ง แนวทางการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทำได้ทั้งทางตรงผ่านการสอน การอบรม หรือทางอ้อมผ่านการสร้างบรรยากาศ หรือการจัดสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมความเป็นอิสระในการเรียนรู้ ซึ่งความคิดสร้างสรรค์นั้นไม่สามารถบังคับให้เกิดขึ้นในแต่ละบุคคลได้ แต่สามารถส่งเสริมให้เกิดขึ้นได้ (จันทรา ด้านคงรักษ์, 2561)

2.2.2.4 ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ หรือทักษะการคิดวิเคราะห์ (Critical thinking) เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ และประเมินปัญหาหรือสถานการณ์ที่อยู่รอบตัวที่มีผลต่อการดำเนินชีวิต ทำให้คนเข้าใจและรู้จักสิ่งต่าง ๆ ที่เป็นอยู่อย่างละเอียดตามความเป็นจริง ช่วยให้ตระหนักและประเมินผลสิ่งที่จะมีผลกระทบต่อทัศนคติและพฤติกรรมของตนเอง เช่น การรู้จักคุณค่าในตนเอง การจัดการกับความกดดันจากเพื่อน ๆ หรือการรับข้อมูลจากสื่อต่าง ๆ ซึ่งการฝึกคิดวิเคราะห์และการแลกเปลี่ยนระหว่างกัน จะช่วยส่งเสริมให้ทักษะการคิดวิเคราะห์มีการพัฒนาอย่างรวดเร็วและมีโลกทัศน์ที่กว้างขวาง (ไพฑูริย์ สินลาร์ตัน และสมพงษ์ วิทยศักดิ์พันธุ์, 2561; มุลนิธิยุวพัฒน์, 2563)

2.2.2.5 ทักษะการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ (Effective communication) สามารถแสดงออกมาเพื่อขอรับคำแนะนำและการแก้ปัญหาอย่างทันที่ (World Health Organization, 1994) เป็นความสามารถในการใช้คำพูดและท่าทางเพื่อแสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิดของตนเอง

ได้อย่างเหมาะสมกับวัฒนธรรมและสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งการแสดงความคิดเห็น การแสดงความต้องการ การแสดงความคิดเห็น การขอร้อง การเจรจาต่อรอง การตัดใจ การช่วยเหลือ หรือการปฏิเสธ (มูลนิธิยุวพัฒน์, 2563)

2.2.2.6 ทักษะการสร้างสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (Interpersonal relationship) มีความสำคัญอย่างมากต่อความสุขทางจิตใจและสังคม รวมถึงการรักษาความสัมพันธ์ที่ดีของครอบครัว ซึ่งจัดเป็นแหล่งสนับสนุนทางสังคมที่สำคัญ และยังสามารถหมายถึงความสามารถในการยุติความสัมพันธ์อย่างสร้างสรรค์ได้ด้วย (World Health Organization, 1994) จัดเป็นความสามารถในการสร้างความสัมพันธ์ที่ระหว่างกันและกัน และสามารถรักษาสัมพันธ์ภาพนั้นไว้ได้ยืนยาวต่อไป (มูลนิธิยุวพัฒน์, 2563)

2.2.2.7 ทักษะการตระหนักรู้ในตน (Self-awareness) เป็นความสามารถในการค้นหา รู้จัก เข้าใจตนเอง เช่น รู้ข้อดีและข้อด้อยของตนเอง รู้ความต้องการและสิ่งที่ไม่ต้องการของตนเอง ซึ่งจะช่วยให้วัยรุ่นเข้าใจตัวเองเวลาเผชิญกับความเครียดหรือสถานการณ์ต่าง ๆ การพัฒนาทักษะการตระหนักรู้ในตนจะช่วยให้รับรู้ตนเองเมื่อต้องเผชิญกับความเครียดหรือความกดดัน และเป็นพื้นฐานของการพัฒนาทักษะอื่น ๆ เช่น การสื่อสาร การสร้างสัมพันธ์ภาพ การตัดสินใจ รวมถึงความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น (World Health Organization, 1994; มูลนิธิยุวพัฒน์, 2563)

2.2.2.8 ทักษะการเข้าใจผู้อื่น (Empathy) ความสามารถในการจินตนาการถึงชีวิตของคนอีกคนหนึ่งว่าเป็นอย่างไร แม้กระทั่งในสถานการณ์ที่เราอาจไม่คุ้นเคย ช่วยให้เกิดความเข้าใจและยอมรับผู้อื่นที่อาจแตกต่างจากตัวเราเองเป็นอย่างมาก (World Health Organization, 1994) เป็นความสามารถในการเข้าใจความเหมือนหรือความแตกต่างระหว่างบุคคลในด้านความสามารถ เพศ วัย ระดับการศึกษา ศาสนา ความเชื่อ สติปัญญา อาชีพ ฯลฯ ซึ่งจะช่วยให้สามารถยอมรับบุคคลที่ต่างจากเรา เกิดการช่วยเหลือบุคคลที่ด้อยกว่าหรือได้รับความเดือดร้อน (มูลนิธิยุวพัฒน์, 2563)

2.2.2.9 ทักษะการจัดการกับอารมณ์ (Coping with emotion) เกี่ยวข้องกับการรับรู้อารมณ์ในตัวเองและผู้อื่น ตระหนักว่าอารมณ์มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมอย่างไร และสามารถตอบสนองต่ออารมณ์ได้อย่างเหมาะสม อารมณ์ที่รุนแรง เช่น ความโกรธหรือความเศร้าโศก อาจส่งผลเสียต่อสุขภาพของตนเองหากเกิดการไม่ตอบสนองอย่างเหมาะสม เป็นความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของตนเองและผู้อื่นที่ส่งผลทางลบต่อร่างกายและจิตใจได้อย่างเหมาะสม (World Health Organization, 1994; มูลนิธิยุวพัฒน์, 2563)

2.2.2.10 ทักษะการจัดการกับความเครียด (Coping with stress) เป็นความสามารถในการรับรู้ถึงสาเหตุของความเครียด รู้วิธีผ่อนคลายความเครียด และแนวทางในการควบคุมระดับความเครียดเพื่อให้เกิดพฤติกรรมในทางที่ถูกต้อง เหมาะสม และไม่เกิดปัญหาด้านสุขภาพ (มูลนิธิยุวพัฒน์, 2563) ซึ่งความเครียดจัดเป็นความรู้สึกหนักใจ หรือรู้สึกวุ่นวายตนเองถูกคุกคามในชีวิต สาเหตุ

หลักของความเครียดอาจมาจากความเจ็บป่วย บุคคลอื่นทำให้เราเกิดความเครียด สถานศึกษา การย้ายจากที่อยู่อาศัย ปัญหาทางครอบครัว ความรุนแรงในครอบครัว และความรุนแรงในสังคม หรืออาจเกิดสาเหตุเล็ก ๆ เช่น การโต้เถียงภายในครอบครัว หรือความไม่แน่นอนในอนาคตของตนเอง ซึ่งทุกคนอาจมีประสบการณ์เกี่ยวกับความเครียดเล็ก ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิต ซึ่งไม่จัดว่าเป็นปัญหา แต่ความเครียดที่มากขึ้นจะมีผลต่อร่างกาย เช่น ปวดไหล่ ปวดหลัง ปวดคอ กล้ามเนื้อตึง รวมถึงมีผลต่อความรู้สึกของคน ดังนั้น การลดความเครียดผ่านการไม่ยึดติดกับความคิดที่ทำให้ตนเกิดความเครียด จะทำให้ความเครียดลดลง (World Health Organization, 2020)

2.3 ทักษะด้านออกแบบแฟชั่นและการจัดการสินค้า

ทักษะ (Skill) มีความหมายถึงความชำนาญหรือความสามารถในการกระทำหรือการปฏิบัติอย่างใดอย่างหนึ่ง เป็นทักษะพิสัยด้านร่างกาย สติปัญญา หรือสังคม ที่เกิดจากการฝึกฝนหรือการกระทำบ่อย ๆ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2553) ดังนั้น การจัดการเรียนการสอนโดยเฉพาะการเรียนการสอนทางด้านวิชาชีพจึงต้องมีการยึดวัตถุประสงค์ของหลักสูตรเป็นแนวทางในการผลิตผู้สำเร็จการศึกษาให้สอดคล้องกับหลักสูตร

2.3.1 แนวคิดในการปรับปรุงหลักสูตรออกแบบแฟชั่นและการจัดการสินค้า

โลกแห่งการทำงานยุคปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงไป ส่งผลให้แนวคิดของผู้เรียนเปลี่ยนตามไปด้วย โดยผู้เรียนมักให้ความสำคัญกับการประกอบอาชีพมากกว่าการเรียน มีความคิดที่ต้องการเป็นเจ้าของธุรกิจของตนเองหรือการประกอบอาชีพอิสระมากขึ้น ดังนั้น หลักสูตรจึงควรนำความรู้และเทคโนโลยีเข้ามาเสริมในรายวิชา สอนให้ผู้เรียนเข้าใจรายละเอียดของการทำงานแบบครบกระบวนการ และที่สำคัญคือ การเข้าใจความต้องการของลูกค้า การผลิตสินค้าที่ขายได้ นำสินค้าไปขายให้ตรงแหล่ง เพื่อเป็นการส่งมอบคุณค่าต่อลูกค้า นอกจากนี้ ในการสอนควรมีการเพิ่มทักษะอนาคต เช่น ความสามารถในการปรับตัว ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น และผู้เรียนควรมีการเรียนรู้ตลอดเวลา เพราะโลกที่เปลี่ยนไปอย่างรวดเร็ว การนำความรู้และทักษะมาปรับใช้จะทำให้ก้าวทันการเปลี่ยนแปลงนั้น

ผลจากการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นถึงความจำเป็นในการเปลี่ยนแปลงแนวคิดการจัดการศึกษา การเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิดอย่างสร้างสรรค์และเข้ากับบริบทของโลกที่เปลี่ยนแปลงไป ดังนั้น หลักสูตรจึงจำเป็นต้องเตรียมพร้อมให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว ทั้งการพัฒนาหรือสร้างองค์ความรู้ รวมถึงการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมในการพัฒนาหลักสูตรจึงจำเป็นต้องพัฒนาหลักสูตรในเชิงรุกที่มีศักยภาพ ที่สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามวิวัฒนาการของเทคโนโลยี โดยเฉพาะสาขาวิชาออกแบบแฟชั่นและการจัดการสินค้า เพื่อฝึกฝนให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะด้านวิชาชีพ การคิดวิเคราะห์ การแสดงออกเชิงสร้างสรรค์ รวมไปถึงฝึกฝนทักษะต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อการทำงานในยุคปัจจุบันอย่างเข้มงวด อันจะส่งผลให้บัณฑิตสาขาวิชา

ออกแบบแฟชั่นและการจัดการสินค้าสามารถปฏิบัติงานได้จริง มีความคิดสร้างสรรค์ที่ทำให้สามารถประกอบอาชีพได้จริงและหลากหลายอาชีพ

2.3.2 ทักษะที่สำคัญด้านออกแบบแฟชั่นและการจัดการสินค้า

หลักสูตรออกแบบแฟชั่นและการจัดการสินค้า คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2565 ได้กำหนดความคาดหวังของผลลัพธ์การเรียนรู้แต่ละปีการศึกษา ไว้ดังนี้ (คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์, 2565)

ชั้นปีที่ 1 มีความรู้ด้านสิ่งทอ มีพื้นฐานการวาดภาพเพื่อออกแบบแฟชั่น ทำแบบตัดและตัดเย็บเสื้อผ้า โดยใช้หลักทางศิลปะ กับแฟชั่นได้

ชั้นปีที่ 2 กลุ่มวิชาออกแบบแฟชั่น วิเคราะห์ ดัดแปลงแบบตัดและตัดเย็บเสื้อผ้าแฟชั่น ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกสำหรับงานออกแบบและสินค้าแฟชั่นได้ กลุ่มวิชาการจัดการสินค้าแฟชั่น วิเคราะห์แนวโน้มแฟชั่นและต้นทุนการผลิตเพื่อการออกแบบและการจัดการสินค้าแฟชั่น ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการจัดการสินค้าแฟชั่นได้

ชั้นปีที่ 3 กลุ่มวิชาออกแบบแฟชั่น ประยุกต์และสร้างสรรค์ผลงานด้านแฟชั่นผลิตภัณฑ์จากผ้าและเครื่องประกอบการแต่งกายได้ กลุ่มวิชาการจัดการสินค้าแฟชั่น ประยุกต์ พัฒนาสร้างตราสินค้าและจัดการธุรกิจสินค้าแฟชั่น นำเสนอและจัดแสดงแบบแฟชั่นได้

ชั้นปีที่ 4 กลุ่มวิชาออกแบบแฟชั่น พัฒนาผลงานด้านผลิตภัณฑ์แฟชั่นเพื่อการประกอบอาชีพ โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้ กลุ่มวิชาการจัดการสินค้าแฟชั่น พัฒนาผลงานทางด้านการจัดการสินค้าแฟชั่นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ในการประกอบธุรกิจ โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

อาชีพนักออกแบบแฟชั่น มีหน้าที่ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์แฟชั่น จัดเป็นอาชีพที่ต้องนำเสนอความคิดของตนผ่านผลิตภัณฑ์เพื่อนำสู่สายตาของคนทั่วไป ขั้นตอนการทำงานประกอบด้วย การออกแบบ การเลือกวัสดุ การตัดเย็บ การคัดเลือกนางแบบ การตัดสินใจเกี่ยวกับทรงผม และการแต่งหน้า การวางแผนในการเลือกชุดเพื่อนำเสนอคอลเลคชั่นผ่านการแสดงแฟชั่นโชว์ (MasterClass, 2021) กล่าวได้ว่า อาชีพนักออกแบบมีความเกี่ยวข้องกับคนในหลายอาชีพ ดังนั้นจึงควรมีทักษะที่จำเป็นเกี่ยวกับการติดต่อทางธุรกิจ ทักษะการสื่อสาร ความสามารถในการแข่งขัน ความคิดสร้างสรรค์ มีการสร้างเอกลักษณ์ในการออกแบบของตนเอง ความสามารถทางศิลปะ ความรู้เกี่ยวกับวัสดุที่ใช้ในงานแฟชั่น ทักษะด้านการตัดเย็บ การทำงานเป็นทีม ความสามารถในการวิเคราะห์รูปแบบของเสื้อผ้า ความรู้เกี่ยวกับแนวโน้มแฟชั่น ทักษะการมองภาพในมิติต่างๆ หรือการแสดงความรู้สึกนึกคิดจากภาพในแง่มุมแปลกใหม่ไม่ซ้ำเดิม ทักษะด้านคอมพิวเตอร์ ทักษะการตัดสินใจ และทักษะด้านความละเอียด รอบคอบ (Maine, 2019; MasterClass, 2021) ซึ่งทักษะดังกล่าวมีความสอดคล้องกับความคิดเห็นของสถานประกอบการต่อนักศึกษาที่ไปปฏิบัติสหกิจศึกษา

ระหว่างปีการศึกษา 2563-2564 ที่ระบุเกี่ยวกับการเพิ่มเติมความรู้ และทักษะวิชาชีพเพื่อ การประกอบอาชีพในอนาคต ซึ่งมีประเด็นสำคัญเกี่ยวกับการพัฒนาด้านงานออกแบบ และวิธี การสร้างแบบตัดชุดให้มากขึ้น การเสริมทักษะโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และการใช้เทคโนโลยี ในการทำงาน รวมถึงวิธีการนำเสนอผลงาน นอกจากนี้ยังมีความสอดคล้องกับความคิดเห็นของ ศิษย์เก่าที่ได้ให้ข้อสรุปเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนควรเน้นการฝึกทักษะปฏิบัติ การเสริมความรู้ เกี่ยวกับการทำธุรกิจ ทักษะการสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่น เนื่องจากในการทำงานต้องมึ การติดต่อ ประสานงานกับหลายฝ่าย ทั้งนี้ จากผลรายงานผลการประเมินตนเองประจำปีการศึกษา 2564 ได้กำหนดแนวทางการดำเนินงานในปีการศึกษา 2565 ประกอบด้วย การเสริมเนื้อหาความรู้ เกี่ยวกับการทำธุรกิจ ความรู้ด้านเทคโนโลยี การออกแบบด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก ในรายวิชาที่เกี่ยวข้องเพิ่มขึ้น การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เน้นทักษะการสื่อสาร และการทำงาน ร่วมกับผู้อื่นมากขึ้น และการสอนในแต่ละรายวิชาควรเน้นการทำงานในลักษณะ Mini Project เพื่อฝึกทักษะด้านการคิด การวางแผนการทำงาน การค้นคว้าข้อมูล การสรุป และการนำเสนองาน แก่นักศึกษาเพิ่มขึ้น (สาขาวิชาออกแบบแฟชั่นผ้าและเครื่องแต่งกาย คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์, 2564)

จากทักษะที่เกี่ยวข้องกับอาชีพนักออกแบบแฟชั่น ข้อคิดเห็นของสถานประกอบการ ต่อนักศึกษาที่ไปปฏิบัติสหกิจศึกษา และผลการประเมินตนเองประจำปีการศึกษา 2564 นำมากำหนด กลุ่มทักษะที่สำคัญด้านแฟชั่นและการจัดการสินค้า สามารถแบ่งได้ 5 กลุ่มทักษะ ดังนี้



ภาพที่ 2.1 กลุ่มทักษะที่สำคัญด้านออกแบบแฟชั่นและการจัดการสินค้า

ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีก่อให้เกิดธุรกิจและอาชีพใหม่มากมายในอนาคต คนทำงานในอนาคตจึงต้องมี “ทักษะชุดใหม่” โดยเฉพาะทักษะด้านเทคโนโลยีและดิจิทัล ส่งผลให้แรงงานยุคใหม่ต้องพัฒนาทักษะใหม่ ๆ ตลอดเวลา ทั้งด้าน “Technical Skill” โดยเฉพาะการคิดวิเคราะห์และการคิดเชิงนวัตกรรม และความคิดเชิงสร้างสรรค์กับความคิดริเริ่ม รวมถึง “Human Skill” ที่สามารถเข้าใจจิตใจและอารมณ์ของผู้อื่นได้ (Praornpit, 2019) การพัฒนาและส่งเสริมความรู้ และการยกระดับฝีมือของแรงงานไทย ภาครัฐได้จัดให้มีการอบรมทั้งระยะสั้น ระยะกลาง และระยะยาว นอกจากนี้ประเด็นที่แรงงานในประเทศไทยต้องได้รับการปรับปรุงด่วนที่สุดคือ ทักษะความรู้ทางด้านดิจิทัลและเทคโนโลยี (Digital/Technological skills) ซึ่งหนึ่งในสาเหตุสำคัญที่ทำให้การเติบโตของประเทศลดลงอย่างมีนัยสำคัญ คือ การที่แรงงานของประเทศไม่สามารถปรับตัวจากแรงงานที่ไม่มีทักษะ (Unskilled Labor) ไปเป็นแรงงานที่มีทักษะ (Skilled Labor) ได้ ประกอบกับภาคอุตสาหกรรมและภาคบริการมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เนื่องจากมี Technology Disruption ส่งผลให้มีความต้องการทักษะใหม่ ๆ เกิดขึ้น และมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา จึงต้องการแรงงานที่มีทักษะสูงขึ้น ทำให้แรงงานไร้ฝีมือและแรงงานกึ่งฝีมือมีโอกาสตกงาน ดังนั้น คนในยุคต่อไปจึงจำเป็นต้องเรียนรู้ทักษะใหม่ตลอดเวลา ต้องใช้ทักษะที่หลากหลายผ่านการอบรมในหลักสูตรที่มีความทันสมัย มีการเรียนรู้ทั้งในด้านทฤษฎีและด้านปฏิบัติอย่างเข้มข้น พร้อมนำไปใช้งานได้จริง (สถาบันออกแบบอนาคตประเทศไทย, 2561)

การสร้างทักษะให้ตนเองผ่านการเรียนและฝึกปฏิบัติในห้องเรียน เมื่อเวลาผ่านไป ความรู้และทักษะเหล่านั้นจำเป็นต้องได้รับการพัฒนา ทั้งทักษะที่มีอยู่แล้ว ทักษะที่ต้องพัฒนาด้วยการเรียนรู้และการฝึกด้วยตนเองเพื่อนำไปใช้ในการประกอบอาชีพ การเรียนรู้ผ่านทางออนไลน์เป็นอีกช่องทางหนึ่งที่จะช่วยให้บุคคลที่ต้องการพัฒนาตนเองสามารถหาความรู้และทักษะตามที่ตนสนใจเพื่อเสริมสร้างความสามารถแห่งตนต่อไป โดยเฉพาะทักษะที่สามารถต่อยอดได้จัดเป็นสิ่งสำคัญในเส้นทางอาชีพ

2.4 สื่อการเรียนรู้ประเภทหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานให้ความหมายคำว่า “สื่อ (media)” ไว้สองความหมายที่ต่างกัน คือ สื่อ หมายถึง เครื่องมือ เอกสาร สิ่งของ บุคคล หรือกิจกรรม ที่เป็นตัวเชื่อมระหว่างของสองสิ่ง หรือเชื่อมเรื่องราวจากบุคคลหนึ่งไปสู่อีกบุคคลหนึ่งหรือกลุ่มบุคคล และ หมายถึง ตัวกลางที่กระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนเพื่อให้มีความเข้าใจได้เร็วขึ้น ดังนั้น การที่ผู้สอนใช้สื่อในการถ่ายทอดความรู้ หรือที่เรียกกันว่า สื่อการสอน จึงเป็นเครื่องมือหรือตัวกลางที่ช่วยนำเนื้อหาความรู้ไปยังผู้เรียนช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่ชัดเจนและเร็วขึ้น และช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี (ราชบัณฑิตยสถาน, 2553; กุณิสรา จิตรชญาวานิช, 2565)

2.4.1 หน้าทีของสื่อการสอน

หน้าที่ของสื่อการเรียนการสอน ประกอบด้วยหน้าที่ที่สำคัญในการดึงดูดความสนใจของผู้เรียน การเตือนให้ระลึกถึงสิ่งที่เรียนไปแล้ว การนำเสนอเนื้อหาสาระที่จะต้องเรียนรู้ใหม่ การกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการตอบสนอง มีการให้ข้อมูลย้อนกลับอย่างรวดเร็ว และส่งเสริมการฝึกหัดอย่างเหมาะสม (สมพร จารุณัญ, 2540) เพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาจากการถ่ายทอดองค์ความรู้และทักษะต่าง ๆ จากผู้สอนไปสู่ผู้เรียน และทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในทางที่ดีขึ้น ดังนั้น ผู้สอนจึงต้องเลือกใช้สื่อเพื่อเป็นเครื่องมือในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนหรือการให้ความรู้นั้น โดยสื่อการสอนจะมีหน้าที่และความสำคัญต่อผู้เรียน ดังนี้

2.4.1.1 การดึงดูดความสนใจของผู้เรียน การใช้สื่อจะทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในข้อมูลและเนื้อหาที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้ให้ โดยต้องเป็นความสนใจที่มาจากตัวผู้เรียนเอง ซึ่งอาจจะต้องพิจารณาจากสภาพแวดล้อมทางสังคมของผู้เรียนประกอบว่าได้รับอิทธิพลจากครอบครัว เพื่อน หรือสิ่งแวดล้อมอย่างไร มีแนวโน้มที่จะมีความสนใจเรื่องใด หรือมีสิ่งใดที่จะเบี่ยงเบนความสนใจของผู้เรียนจากการเรียนได้บ้าง การดึงดูดความสนใจอาจทำได้โดยการสร้างปฏิสัมพันธ์และการใช้สื่อประเภทอื่นร่วมด้วย อาจต้องมีการสร้างเรื่องเพื่อดึงดูดโดยเฉพาะ การกระตุ้นความสนใจควรทำเป็นระยะตลอดการเรียน โดยเฉพาะถ้ามีการขึ้นเรื่องใหม่หรือเรื่องที่ยากขึ้น โดยการใช้ภาพเคลื่อนไหวหรือการเชื่อมโยงให้เห็นชีวิตตามสภาพจริง (สมพร จารุณัญ, 2540; กุณิสรา จิตรชญาวนิช, 2565)

2.4.1.2 การเตือนให้ระลึกถึงสิ่งที่เรียนไปแล้ว สื่อการสอนช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้เร็ว มีความเข้าใจในสิ่งที่เรียนได้ง่ายขึ้น เพราะประสบการณ์ที่ได้รับมีความเป็นรูปธรรม การเตือนให้นึกย้อนถึงสิ่งที่เรียนไปแล้วอาจเป็นส่วนหนึ่งของการดึงดูดความสนใจจากผู้เรียนได้ จำเป็นต้องมีการทบทวนความคิดสำคัญที่เรียนมาแล้ว ก่อนที่จะเริ่มเรียนสิ่งใหม่หรือการทดสอบเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนไปก่อน เพื่อช่วยแก้ไขหรือเพิ่มเติมความเข้าใจที่ขาดอยู่ (สมพร จารุณัญ, 2540; กุณิสรา จิตรชญาวนิช, 2565)

2.4.1.3 การนำเสนอเนื้อหาสาระที่จะต้องเรียนรู้ใหม่ ในการสอนเนื้อหาบางเรื่อง ผู้สอนไม่จำเป็นต้องใช้เวลาในการอธิบายมากเกินไป แต่ใช้สื่อการสอนเป็นตัวกลางในการถ่ายทอดความรู้แทน อาศัยรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาและการเปรียบเทียบที่มีความหมายต่อผู้เรียน เลือกตัวอย่างที่ผู้เรียนมีประสบการณ์อยู่แล้วเพื่อให้เกิดความเข้าใจ การเลือกภาพวาด ภาพถ่าย หรือของจริง การใช้ลักษณะอักษรเพื่อเน้นความสำคัญของเรื่อง เป็นต้น (สมพร จารุณัญ, 2540; กุณิสรา จิตรชญาวนิช, 2565)

2.4.1.4 การกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการตอบสนอง ในการเรียนการสอน ถ้าผู้สอนใช้การบรรยายเพียงอย่างเดียวโดยขาดสื่อการสอนหรือเทคนิคการจัดการเรียนรู้ต่าง ๆ ร่วมด้วย จะส่งผลให้ผู้เรียนไม่มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมหรือการตอบสนองระหว่างเรียน ดังนั้น จึงต้องใช้สื่อการสอนที่หลากหลายเข้าช่วยในการเรียนเพื่อทำให้ผู้เรียนเกิดความสุข สนุกสนาน ได้รับ

ประสบการณ์ที่แปลกใหม่และมีความสนใจในการเรียน โดยผู้เรียนเป็นผู้ใช้ความรู้ที่ได้รับนั้น อย่างกระตือรือร้น มีส่วนร่วมกับความรู้ มีการนำความรู้ไปใช้ มีการปรับและเชื่อมโยงความรู้ เข้าด้วยกัน ซึ่งผู้เรียนต้องสร้างการเรียนรู้ด้วยตนเอง ไม่ใช่การรับความรู้โดยไม่มีไตร่ตรอง รูปแบบ การตอบสนองที่ง่ายที่สุด คือ สื่อต้องมีการสร้างช่องทางการปฏิสัมพันธ์ การแลกเปลี่ยน การตั้งคำถาม เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกและคิดตาม โดยอาจมีการตั้งคำถามเป็นระยะ การระบุ กรอบความคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนไว้ในบทนำก่อนเข้าสู่เนื้อหาที่จะเรียนรู้ การแสดงความคิดเห็นหรือ ทำแบบฝึกหัดท้ายเนื้อหาเพื่อทดสอบความเข้าใจก็ได้ (สมพร จารุณัญ, 2540; กุสิสรา จิตรชญาวนิช, 2565)

2.4.1.5 มีการให้ข้อมูลย้อนกลับอย่างรวดเร็ว เพื่อให้ผู้เรียนทราบว่าการตอบสนอง ของตนเองถูกหรือผิดอย่างไร เป็นการสร้างแรงจูงใจและนำไปปรับปรุงพฤติกรรมของผู้เรียนได้ การทราบผลของการตอบสนองหรือการกระทำของผู้เรียนนั้นเป็นสิ่งสำคัญมากและควรมีอยู่ ตลอดเวลา ไม่ควรปล่อยไว้จนนานเกินไป (สมพร จารุณัญ, 2540)

2.4.1.6 ส่งเสริมการฝึกหัดอย่างเหมาะสม ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้จากการฝึกปฏิบัติ ด้วยตนเอง สร้างความรู้ด้วยตนเอง สามารถตอบสนองได้หลายครั้ง โดยเฉพาะเนื้อหาที่ต้องการ ให้ผู้เรียนมีความชำนาญ คล่องแคล่ว ผ่านการฝึกทำซ้ำบ่อย ๆ จึงมีความจำเป็นอย่างมาก ดังนั้น สื่อการสอนที่เลือกใช้จึงควรมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนได้ทดลองความชำนาญหรือมีความเข้าใจ ในสถานการณ์ที่แตกต่างกัน และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีความสามารถในระดับที่สูงขึ้น นอกจากนี้ สื่อการสอนยังทำให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและคนอื่น และมีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ร่วมกัน (สมพร จารุณัญ, 2540; กุสิสรา จิตรชญาวนิช, 2565)

สื่อการสอนประเภทชุดการฝึกหรือชุดฝึกทักษะ เป็นสื่อที่จัดทำขึ้นเพื่อให้ผู้เรียน ทำกิจกรรมทบทวนบทเรียน หรือทำขึ้นเพื่อเสริมความรู้แก่ผู้เรียน ช่วยให้ผู้เรียนมีความเข้าใจบทเรียน ฝึกทักษะการเรียนรู้ด้านการคิดวิเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ คิดแก้ปัญหา คิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็น ทักษะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ตามศักยภาพของตน เกิดกำลังใจ ในการเรียนรู้ (สุคนธ์ สิ้นธพานนท์, 2561) ดังนั้น จึงจัดว่าสื่อการสอนเป็นเครื่องมือที่ช่วยเสริมสร้าง ความรู้แก่ผู้เรียน ซึ่งอาจอยู่ในรูปของวัสดุ อุปกรณ์ กิจกรรม การศึกษานอกสถานที่ วิธีการ หรือ กระบวนการต่าง ๆ ที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดี

การนำนวัตกรรมเข้ามาใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และ เข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น ซึ่งนวัตกรรมการเรียนการสอนอาจเป็นสิ่งใหม่ที่ผู้สอนสร้างขึ้นเพื่อช่วยแก้ปัญหา ในการจัดการเรียนการสอน เช่น แนวคิด รูปแบบ กระบวนการ วิธีการ หรือเป็นสื่อต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการ ศึกษาเพื่อการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งคุณลักษณะของนวัตกรรม ด้านการเรียนการสอนควรเป็นสิ่งใหม่เกี่ยวกับการเรียนการสอนทั้งหมดที่ยังไม่เคยมีใครทำมาก่อน หรือเป็นสิ่งใหม่เพียงบางส่วนแต่ยังคงรูปแบบเดิมเป็นหลักอยู่ (สุคนธ์ สิ้นธพานนท์, 2561) แต่การ

จะนำนวัตกรรมเข้าไปใช้ในด้านต่าง ๆ จำเป็นต้องใช้ความรู้เป็นพื้นฐานและใช้ความคิดสร้างสรรค์ ในการสร้างให้เกิดนวัตกรรมนั้น ๆ ส่วนที่สำคัญที่สุดที่เป็นพื้นฐานของการเปลี่ยนแปลง คือ การศึกษา ปัจจัยสำคัญประการหนึ่งในความสำเร็จของการศึกษา คือ สื่อการสอน หนังสือ หรือตำราที่ใช้กันอยู่ในปัจจุบัน มีทั้งตำราที่ผลิตออกมาในลักษณะที่เป็นรูปเล่ม ตำราอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งตำราที่เป็นแบบรูปเล่มนั้นมีคนอ่านน้อยลง เนื่องจากการมีสื่อออนไลน์ในหลายรูปแบบทำให้เวลาในแต่ละวันของผู้คนที่ใช้ในการอ่านหนังสือน้อยลง การมีแหล่งข้อมูลที่ค้นคว้าจากสื่อออนไลน์จัดเป็นข้อดีอย่างหนึ่ง เนื่องจากสามารถค้นคว้าหาความรู้ได้อย่างไม่จำกัด แต่ข้อเสียของการมีข้อมูลมากเกินไป คือ เมื่อสืบค้นไปแล้วพบว่าสิ่งอื่น ๆ มีความน่าสนใจกว่า ก็จะดึงความสนใจไปจากเดิมได้ หรือเมื่อพบข้อมูลที่มีความขัดแย้งกัน ก็จะต้องใช้เวลาในการตรวจสอบที่มาของข้อมูลเพื่อพิสูจน์ว่าข้อมูลใดจริง ข้อมูลใดเท็จ ทำให้องค์ความรู้และข้อมูลต่าง ๆ ในสื่อออนไลน์บางครั้งเชื่อถือไม่ได้ คนอ่านจึงต้องมีทักษะในการรับรู้ข่าวสาร ทักษะการคิดวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อนำข้อมูลไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง และสังคม (ไพฑูริย์ สีนลาร์ตัน และสมพงษ์ วิทยศักดิ์พันธุ์, 2561)

ปัจจุบัน มีการนำคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยทำสื่อการเรียนรู้และสื่อการสอน ทำให้สื่อมีความน่าสนใจมากขึ้น สามารถแสดงได้ทั้งข้อความ กราฟิก สี เสียง ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างสื่อกับกลุ่มเป้าหมาย ทำให้เกิดคำว่า สื่อประสม หรือ มัลติมีเดีย ที่นำมาใช้ในการถ่ายทอดความรู้ ข้อมูล ข่าวสาร และมีการใช้ประโยชน์อย่างแพร่หลายในทุกวงการ ทั้งด้านการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ การสื่อสาร การแพทย์ บันเทิง การพิมพ์ และการศึกษา โดยเฉพาะการใช้สื่อมัลติมีเดียทางการศึกษาเพื่อเป็นการเปิดโลกทัศน์แก่ผู้เรียน และสนับสนุนกระบวนการเรียนรู้ให้เกิดกับผู้เรียนมากขึ้น (สมพร จารุณัฐ, 2540) ซึ่งการใช้มัลติมีเดีย เป็นการส่งเสริมการเรียนการสอนผ่านสื่อที่มีการบูรณาการเข้าด้วยกัน จึงสามารถนำเสนอเนื้อหาได้ลึกและละเอียดมากกว่า การสอนแบบปกติ ในอนาคตสื่อแบบมัลติมีเดียจะเข้ามามีบทบาทในการจัดการเรียนการสอนมากขึ้น ทั้งนี้ เพราะมัลติมีเดียช่วยสร้างแรงจูงใจและกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ผ่านการใช้เทคนิคการนำเสนอที่หลากหลายและสวยงาม เกิดการเรียนรู้ผ่านภาพและเสียง จึงทำให้เกิดความคงทนในการจดจำ ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น สามารถทบทวนเนื้อหาได้บ่อยครั้งตามความต้องการ ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบและการวางแผนในการเรียนของตนเอง มีการเลือก การมีปฏิสัมพันธ์ และการได้รับการเสริมแรงจากการได้ข้อมูลป้อนกลับทันที มีการออกแบบที่ไม่ซับซ้อนทำให้สะดวกต่อผู้ใช้งาน และเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้สะดวก ทั้งนี้ การทำสื่อมัลติมีเดียในรูปแบบบทเรียนเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง ควรนำเสนอเนื้อหาและบทเรียนตามหลักทฤษฎีการเรียนรู้ เน้นการมีปฏิสัมพันธ์ หรือการโต้ตอบกับผู้เรียน มีการใช้งานที่สะดวก และเหมาะสมกับลักษณะของผู้เรียน (ณัฐกร สงคราม, 2554)

2.4.2 ประเภทของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เป็นรูปแบบหนังสือใหม่ที่เข้ามาตอนต้นศตวรรษที่ 21 โดยมีการพัฒนารูปลักษณ์และความสามารถจนเข้ามาแทนที่หนังสือปกติ เพราะหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นำเอาเทคโนโลยีของคอมพิวเตอร์ ทั้งด้านการบันทึกข้อมูล การนำเสนอ การส่งองค์ความรู้แก่ผู้อ่าน

ที่สามารถบันทึกข้อมูลได้มาก ปรับปรุงแก้ไขได้ ทำสำเนา โอนย้ายข้อมูลได้รวดเร็ว ผู้อ่านสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้ นำมาใช้เป็นสื่อหรือทำกิจกรรมเสริมการเรียนรู้ ผู้อ่านเลือกอ่านเนื้อหาสาระได้ตามความสนใจและความแตกต่างของบุคคล (จิระพันธ์ เดมะ, 2545) บางเรื่องสามารถคัดลอก หรือพิมพ์สำหรับอ่านภายหลังหรือคัดลอกเก็บไว้ในหน่วยความจำของคอมพิวเตอร์ของผู้อ่านเพื่อเรียกอ่านภายหลังได้ด้วย (ราชบัณฑิตยสถาน, 2551) และยังสามารถปรับปรุง แก้ไข ให้เนื้อหาความรู้มีความทันสมัยได้ตลอดเวลา

การจัดทำสื่อทางการศึกษามีเป้าหมายเพื่อเสริมให้ผู้เรียนเกิดประสิทธิภาพจากการเรียนรู้มากที่สุด ซึ่งอาจอยู่ในรูปแบบบทเรียนออนไลน์แบบมัลติมีเดีย แบบเน้นปฏิสัมพันธ์ หรือแบบสตรีมมิ่ง หรืออาจเป็นการเรียนการสอนผ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ซึ่งสื่อเหล่านี้ควรอำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนสามารถเรียนได้ตามอัตราการเรียนของตนเอง ช่วยสามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างรวดเร็วนำไปสู่การเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพส่งผลต่อประสิทธิภาพผลการเรียนสูงสุด จากเดิมหนังสือถือเป็นสื่อการเรียนการสอนที่สำคัญ แต่เมื่อเข้าสู่สังคมแห่งเทคโนโลยีทำให้ลักษณะการเรียนรู้เปลี่ยนไป ผู้เรียนลดความสนใจจากการเรียนรู้ในหนังสือเพราะมีแต่อักษรและภาพนิ่ง มาเป็นสื่อมัลติมีเดียที่มีสีสัน สามารถบรรจุได้ทั้งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง และวีดิทัศน์ ตลอดจนแอนิเมชันต่าง ๆ เข้ามาแทนที่ ช่วยเพิ่มแรงกระตุ้นในการเรียนรู้และตอบสนองความต้องการของผู้เรียนได้ดี นำมาสู่แนวคิดของหนังสือในรูปแบบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้วยคุณสมบัติเด่นที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ จึงอาจกล่าวได้ว่าหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ การมองผ่านสื่อมัลติมีเดียและวีดิทัศน์ต่าง ๆ ที่รวบรวมและบรรจุลงในหนังสือผ่านลิงก์สู่เว็บไซต์ ส่งผลให้ผู้เรียนในยุคดิจิทัลเห็นความสำคัญของการอ่าน เกิดนิสัยรักการอ่าน และทำให้หนังสืออยู่คู่กับการศึกษาต่อไป โดยมีลักษณะพิเศษ คือ ความสะดวกรวดเร็วในการค้นหา การค้นหา และแรงจูงใจในการอ่านผ่านสิ่งเร้าจากมัลติมีเดียต่าง ๆ (จินตวิรัช คล้ายสังข์, 2555) ทั้งนี้ โครงสร้างและส่วนประกอบของบทเรียนมัลติมีเดีย มี 2 รูปแบบ คือ โครงสร้างแบบเส้นตรง (Linear structure) ที่มีการจัดเรียงเนื้อหาบทเรียนตามลำดับก่อน หลัง นำเสนอเนื้อหาเป็นลำดับ มักใช้กับเนื้อหาที่ต้องเรียนเรื่องหนึ่งให้เข้าใจก่อนจึงจะเรียนเรื่องต่อไปจากง่ายไปยาก อาจมีการประเมินการเรียนรู้เป็นช่วงสั้น ๆ แต่โครงสร้างแบบเส้นตรงนี้ไม่ค่อยตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล เพราะผู้เรียนจะเรียนและทำแบบฝึกหัดเป็นลำดับขั้นตอนเดียวกันทั้งหมด และไม่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกหรือย้อนกลับไปยังเนื้อหาที่ต้องการ ส่วนโครงสร้างแบบไม่เป็นเส้นตรง (Non-linear structure) เป็นโครงสร้างเนื้อหาที่มีความยืดหยุ่น ผู้เรียนสามารถเลือก หรือข้าม หรือย้อนไปยังเนื้อหาที่ต้องการได้ (ณัฐกร สงคราม, 2554)

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบ่งเป็น 4 ประเภทหลัก ๆ ประกอบด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบเน้นข้อความ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบมัลติมีเดีย หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบปฏิสัมพันธ์ และหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบเน้นแหล่งข้อมูล (จินตวิรัช คล้ายสังข์, 2555)

2.4.2.1 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบเน้นข้อความ (Text-Based e-Book) เป็นรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่เน้นการจัดเก็บข้อมูลและการนำเสนอผ่านตัวหนังสือ และมีภาพประกอบเหมือนหนังสือปกตีทั่วไป แต่ตัดแปลงให้อยู่ในรูปแบบของอิเล็กทรอนิกส์เพื่อสะดวกต่อการเข้าถึง ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนหัวข้อที่สนใจข้อใดก่อนก็ได้ สามารถย้อนกลับไปกลับมาได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว ช่วยให้ผู้เรียนสามารถย้อนกลับเพื่อทบทวนบทเรียนหากไม่เข้าใจและสามารถเลือกเรียนได้ตามเวลาและสถานที่ที่ตนสะดวก

2.4.2.2 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบมัลติมีเดีย (Multimedia e-Book) เป็นเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้คุณสมบัติของสื่อมัลติมีเดียที่ประกอบด้วยภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว วิดีทัศน์ เสียง แอนิเมชัน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ สามารถปรับเปลี่ยน แก้ไข เพิ่มเติมข้อมูลได้ง่าย สะดวก และรวดเร็ว ทำให้ปรับปรุงบทเรียนได้ทันสมัยกับเหตุการณ์เป็นอย่างดี (จินตวีร์ คล้ายสังข์, 2555) จัดเป็นรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่เน้นการนำเสนอข้อมูลในลักษณะแบบสื่อผสม

2.4.2.3 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบปฏิสัมพันธ์ (Interactive e-Book) เป็นเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ที่เน้นปฏิสัมพันธ์ระหว่างเอกสารและผู้เรียน เพื่อช่วยให้เกิดการเรียนรู้ โดยเอกสารจะมีการเก็บลักษณะพิเศษ คือ จากไฟล์ข้อมูลหนึ่ง ผู้อ่านสามารถเรียกดูข้อมูลอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องได้ทันที ทั้งในรูปแบบการเชื่อมโยงข้อความที่เป็นตัวอักษร (Hypertext) หรือการเชื่อมโยงเสียง และภาพเคลื่อนไหว (Hypermedia) (จินตวีร์ คล้ายสังข์, 2555) ซึ่งการมีปฏิสัมพันธ์ดังกล่าว เกิดขึ้นได้หลายส่วนพร้อมกัน จึงจัดเป็นรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีความสำคัญต่อผู้ใช้งานอย่างมาก

2.4.2.4 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบเน้นแหล่งข้อมูล (Resource-Based e-Book) เป็นเอกสารที่เน้นคุณสมบัติการรวบรวมและเชื่อมโยงข้อมูลสู่แหล่งต่าง ๆ ในเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ สามารถค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่กำลังศึกษาจากแหล่งข้อมูลอื่น ๆ ที่เชื่อมโยงอยู่ได้อย่างไม่จำกัด เสริมสร้างให้ผู้เรียนเป็นผู้มีเหตุผลและมีการคิดคิดแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ เพราะการตอบโต้กับเครื่องคอมพิวเตอร์จะต้องดำเนินการอย่างมีขั้นตอน มีระเบียบ เหตุผล เป็นการฝึกลักษณะนิสัยที่ดีให้กับผู้เรียน (จินตวีร์ คล้ายสังข์, 2555)

เมื่อแบ่งประเภทของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ตามช่องทางการสื่อสาร แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้ช่องทางการสื่อสารทางเดียว เป็นหนังสือที่ผู้อ่านรับสารได้เพียงช่องทางเดียว และหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้ช่องทางการสื่อสารหลายทาง แต่หากพิจารณา รูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ตามหน้าที่ แบ่งออกเป็น 4 รูปแบบ ประกอบด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สำหรับเก็บเอกสารสำคัญ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ให้ข่าวสารความรู้ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการสอน และหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบตั้งคำถาม (จินตวีร์ คล้ายสังข์, 2555)

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สำหรับเก็บเอกสารสำคัญ จัดเก็บข้อมูลข่าวสารขนาดใหญ่ ในรูปแบบของฐานข้อมูล การนำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์รูปแบบนี้มาใช้ในการเรียนการสอน จะมีการบันทึกข้อมูลเป็นรายวิชา หรือหมวดวิชาโดยเฉพาะ เพื่อความสะดวกในการเข้าถึงเนื้อหาของผู้เรียน

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ให้ข่าวสารความรู้ จัดเป็นหนังสือที่มีข้อมูลหรือเนื้อหาเฉพาะ เรื่องหรือมีความเจาะจงมากขึ้น ซึ่งผู้อ่านอาจดูว่ามีลักษณะคาบเกี่ยวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สำหรับเก็บเอกสารสำคัญ แต่เมื่อพิจารณาเนื้อหาของข้อมูลข่าวสารจะพบว่า มีลักษณะเฉพาะมากกว่า เพราะต้องการมุ่งไปที่เรื่องใดเรื่องหนึ่งเท่านั้น

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการสอน มีประสิทธิภาพและมีประโยชน์อย่างมาก ในการถ่ายทอดความรู้ความชำนาญ เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้และการอบรม ผู้เรียนจะได้รับความรู้ และความก้าวหน้าในการเรียนของตน บางครั้งจะมีการประเมินและประยุกต์ตามรูปแบบการเรียนรู้ ของแต่ละคน มีการนำเสนอให้เหมาะสมกับผู้เรียน จัดเป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่ประกอบไปด้วย ข้อมูล และเนื้อหาสาระที่เป็นประโยชน์เฉพาะด้านที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบตั้งคำถาม มีการบันทึกข้อมูลหรือเนื้อหาสาระที่มุ่งเน้น เพื่อการทดสอบบ่อยๆ และประเมินผลกิจกรรม เพื่อให้ผู้อ่านวัดความสามารถของตนเองในเรื่องใด เรื่องหนึ่ง หรือวัดระดับความรู้ที่ได้จากการศึกษาในหัวข้อที่เกี่ยวข้อง

การออกแบบเนื้อหาในการทำสื่อการสอน ประกอบด้วย 3 ส่วนสำคัญ คือ การเตรียมเนื้อหา การออกแบบเนื้อหา และการออกแบบคำถาม (ณัฐกร สงคราม, 2554)

ในขั้นของการเตรียมเนื้อหา สิ่งสำคัญคือการวางโครงสร้างและการแบ่งหมวดหมู่ ของเนื้อหาที่ชัดเจน การนำเสนอเนื้อหาควรมีความกระชับ ได้ใจความ เน้นเฉพาะประเด็นสำคัญ สำหรับการเรียงลำดับเนื้อหาอาจทำได้โดยการเริ่มต้นจากข้อสรุป หรือเริ่มต้นด้วยการสังเกต เลือกใช้ ภาษาที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย หลีกเลี่ยงการใช้คำศัพท์ที่ยากหรือศัพท์เฉพาะ (ณัฐกร สงคราม, 2554) ซึ่งการจัดเตรียมเนื้อหาควรคำนึงถึงจุดประสงค์การเรียนรู้ พื้นฐานความรู้ และประสบการณ์ ของผู้เรียนร่วมด้วย

การออกแบบเนื้อหา สำหรับเนื้อหาด้านความรู้ ความจำ ความเข้าใจ ควรให้มีปริมาณ เนื้อหาในแต่ละหัวข้อเท่า ๆ กัน แต่อาจขึ้นอยู่กับความยากง่ายของเนื้อหาด้วย สำหรับเนื้อหาด้าน ทักษะและปฏิบัติ ควรสรุปกฎเกณฑ์และแนวคิดหลักของเนื้อหาเพื่อให้ผู้เรียนทบทวนได้ตามความ ต้องการ มีการสร้างคำถามหรือสถานการณ์ที่ใช้ในการฝึกปฏิบัติ การออกแบบเนื้อหาในส่วนของ การฝึกปฏิบัติ ขึ้นอยู่กับแนวคิดในการออกแบบว่าต้องการเน้นการฝึก การเสริมความรู้ หรือ การทดสอบความรู้ (ณัฐกร สงคราม, 2554)

การออกแบบคำถามสำหรับการประเมิน เช่น การสร้างแบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน การสร้างแบบฝึกหัด สำหรับคำถามที่ใช้ในบทเรียนมัลติมีเดียโดยทั่วไปมี 2 รูปแบบ คือ คำถามที่มีการเลือกคำตอบที่ถูกต้องจากคำถามประเภทถูก ผิด จับคู่ เลือกตอบ และคำถามที่มีการพิมพ์คำตอบ ซึ่งคำถามดังกล่าวต้องเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ (ณัฐกร สงคราม, 2554) ทั้งนี้ การให้ข้อมูลย้อนกลับหรือให้คำแนะนำเพิ่มเติมภายหลังจากที่ผู้เรียนทำการประเมินแล้ว จะช่วยให้ผู้เรียนลดความกังวลหรือคลายความสงสัยในผลการประเมินของตนได้

2.4.3 โปรแกรมที่ใช้ในการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีโปรแกรมที่ถูกนำมาใช้หลายประเภท มีความยากง่ายหรือความซับซ้อนในการใช้งานต่างกัน ขึ้นอยู่กับลักษณะของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่ต้องการสร้าง ทั้งโปรแกรมสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบ pdf และโปรแกรมสำหรับสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบ ePub หรือ Filp ตัวอย่างโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เช่น Flip Album, Flipping Book, DesktopAuthor และ I Love Library

2.4.3.1 Flip Album เป็นโปรแกรมที่ใช้งานง่าย ได้ผลงานที่สวยงาม ทำให้ผู้อ่านรู้สึกเหมือนอ่านหนังสือบนคอมพิวเตอร์ แต่มีข้อจำกัดที่ต้องเตรียมข้อมูลในรูปแบบที่หลากหลาย ทั้งข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว วิดีโอ และเสียง ข้อจำกัดของ Flip Album คือ ไม่สามารถตกแต่งรูปภาพเพิ่มเติมได้ ผู้ที่ใช้โปรแกรมนี้นี้ต้องทำการตกแต่งให้เรียบร้อยก่อนนำมาจัดเก็บในโฟลเดอร์ที่กำหนดขึ้น (จินตวีร์ คล้ายสังข์, 2555) จัดเป็นโปรแกรมสำหรับสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก

2.4.3.2 Flipping Book เป็นโปรแกรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สำเร็จรูปที่ใช้งานง่าย ผลงานมีลูกเล่นสวยงาม สามารถใส่เพลงเพื่อเพิ่มอรรถรสในการชมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ จัดเตรียมเนื้อหาที่ต้องการและบันทึกเป็นไฟล์ pdf นำเข้าสู่โปรแกรมเพื่อทำการแปลงไฟล์ จัดเรียงหน้าเนื้อหาออกมาเป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ข้อจำกัดของ Flipping Book คือ ไฟล์งานที่จะนำมาใช้ต้องเป็นไฟล์ pdf เท่านั้น และไม่สามารถใส่คลิปวิดีโอในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้ (จินตวีร์ คล้ายสังข์, 2555)

2.4.3.3 DesktopAuthor เป็นโปรแกรมสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีขนาดเล็ก จึงสะดวกในการดาวน์โหลดและส่งข้อมูล ผลงานที่ได้จะมีลักษณะคล้ายหนังสือ เป็นรูปแบบที่อ่านเข้าใจง่าย สามารถสั่งพิมพ์หนังสือแต่ละหน้าหรือทั้งหมดได้ แต่มีข้อจำกัด คือ เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้เปิดดูหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่สร้างด้วย DesktopAuthor ต้องติดตั้ง DNL Reader ก่อน จึงจะเปิดแสดงผลงานได้ (จินตวีร์ คล้ายสังข์, 2555) จัดเป็นโปรแกรมสำหรับสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่ได้รับความนิยมอีกโปรแกรมหนึ่ง เพราะพิมพ์ข้อความใส่รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว วิดีโอ และนำเข้าไฟล์ชนิด pdf ได้ด้วย

2.4.3.4 I Love Library เป็นโปรแกรมทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถดาวน์โหลดมาใช้ได้โดยไม่มีค่าใช้จ่าย ใช้งานง่าย สะดวก แต่มีข้อจำกัด คือ เมื่อทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แล้ว ต้องทำการอัปโหลดเพื่อเผยแพร่ให้ผู้อื่นเข้ามาดูได้ (จินตวีร์ คล้ายสังข์, 2555) โปรแกรมดังกล่าวมีการทำงานที่ทำให้ผู้อ่านได้รับความสะดวกในการใช้งาน เช่น คั่นหน้า การทำสีเพื่อเน้นข้อความ หรือ การเชื่อมโยงไปยังหน้าที่ต้องการผ่านทางสารบัญได้อีกด้วย นอกจากนี้โปรแกรมดังกล่าวยังนำไปใช้ในการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ เช่น อัลบั้มภาพ แคตตาล็อกสินค้า เพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้สื่อมากขึ้น

ยุคไทยแลนด์ 4.0 ที่มีการใช้คอมพิวเตอร์ทุกหนทุกแห่งผ่านเครือข่ายความเร็วสูง และ/หรืออินเทอร์เน็ต ประกอบกับราคาและค่าใช้จ่ายที่ถูกลง สมรรถนะของเทคโนโลยีในปัจจุบัน และคอมพิวเตอร์แบบพกพาที่สามารถสื่อสารข้อมูลมัลติมีเดียได้สะดวกและรวดเร็ว ขณะเดียวกัน การใช้อินเทอร์เน็ตทำให้มีการแพร่ขยายของข้อมูลข่าวสารที่ไร้พรมแดน ดังนั้น ผู้คนในยุคปัจจุบัน จึงควรมีความสามารถในการรู้ดิจิทัลเพื่อการสร้างสรรค์และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างชาญฉลาด ทั้งในการค้นหาข้อมูล การเข้าถึงข้อมูล การประเมินเพื่อเลือกใช้ข้อมูลดังกล่าว และการใช้เครื่องมือ และเทคโนโลยี เพื่อนำความรู้ที่เป็นประโยชน์ไปพัฒนาตนเอง และการประกอบอาชีพต่อไป

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ปัจจุบันมีการพัฒนาทรัพยากรบุคคลผ่านการจัดการด้านอาชีวศึกษา โดยมีสถาบันการศึกษา ด้านอาชีวศึกษาจำนวนมาก มีการตั้งโรงเรียนฐานสมรรถนะ และมีความร่วมมือกับอุตสาหกรรมที่หลากหลาย ดังนั้น สมรรถนะของผู้สำเร็จการศึกษาที่คาดหวังจึงอยู่ในรูปของทักษะชีวิตและทักษะด้านอาชีพ แต่ในความเป็นจริง ผู้สำเร็จการศึกษาที่เข้าสู่ตลาดแรงงานมีจำนวนน้อย และยังขาดความใฝ่รู้ในการอ่าน การเขียน และการฟังอีกด้วย วิธีการแก้ไขปัญหานี้ โดยการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะที่ต้องการผ่านการเรียนรู้แบบวิทยาศาสตร์ ซึ่งในกระบวนการเรียนรู้ ผู้สอนจะเป็นผู้สร้างสรรค์สิ่งใหม่ให้แก่ผู้เรียนผ่านการให้ความรู้และการจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับการเรียนให้แก่ผู้เรียน (Nurtanto, Fawaid and Sofyan, 2020) ดังนั้น วิธีสอนผ่านการทำโครงการ หรือการใช้ปัญหาเป็นฐานในการเรียนรู้จึงมีส่วนในการสร้างทักษะชีวิตแก่ผู้เรียน (Fidiastuti and Sari, 2022)

สุทธินันท์, กัลยา และอำนาจ (2564) ศึกษาารูปแบบการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่เพื่อพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ ผ่านสื่อการเรียนรู้ประเภท บทเรียนออนไลน์ สื่อดิจิทัล คลิปวิดีโอ สื่อออนไลน์ และ Podcast ผลการศึกษาในภาพรวมพบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีระดับการรู้ดิจิทัลในระดับมาก เรียงลำดับองค์ประกอบที่มีค่าเฉลี่ยสูงจากด้าน ทักษะการตระหนักรู้ ทักษะการคิด ทักษะการร่วมมือ และทักษะการปฏิบัติ

ลินดา อินทรลักษณ์ (2562) พัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง การออกแบบมัลติมีเดีย โดยใช้โปรแกรมด้านการออกแบบ เช่น Adobe Photoshop, Adobe Illustration ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาที่มีจุดเด่นที่เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ และมีโครงสร้างของเนื้อหาชัดเจน ผลการประเมินคุณภาพด้านการออกแบบ พบว่า ด้านลักษณะ ขนาด สีของตัวอักษร ชัดเจน อ่านง่าย และสวยงาม และด้านรูปแบบหน้าจอของหนังสือใช้งานง่ายและสะดวก เป็นประโยชน์ในการเรียนการสอน ในการนำเสนอข้อมูลมีการใช้ข้อความ ภาพกราฟิก เสียง วิดีทัศน์ และอะนิเมชันที่หลากหลาย ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจ เกิดการเรียนรู้ได้ง่ายสามารถอ่านได้ทุกที่ทุกเวลาที่ต้องการ ผลการประเมินความพึงพอใจจากผู้เรียนพบว่ากิจกรรมท้ายบทเรียนมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ และเนื้อหาบทเรียน และมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการมีประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเองจากผู้เรียน

Elfeky and Elbyaly (2021) พัฒนาทักษะด้านออกแบบแฟชั่นของผู้เรียน โดยแบ่งผู้เรียนเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่เรียนด้วยการใช้เทคโนโลยีเสมือน (Augmented reality technology) และกลุ่มที่ใช้วิธีการสอนแบบดั้งเดิม คือ การสอนผ่านวิดีโอ พบว่าผู้เรียนในกลุ่มที่เรียนด้วยการใช้เทคโนโลยีเสมือนประสบความสำเร็จในด้านทักษะการออกแบบแฟชั่น และมีการยอมรับในระดับสูงทุกด้าน ทั้งด้านประโยชน์ใช้สอย ความสวยงาม และความคิดสร้างสรรค์มากกว่ากลุ่มผู้เรียนที่ใช้การสอนผ่านวิดีโอ

Rossato, Tenuta and Testa (2021) ศึกษานวัตกรรมใหม่ที่ช่วยพัฒนาทักษะทางอารมณ์ (Soft skills) สำหรับผู้เรียนด้านออกแบบแฟชั่น ผ่านการอบรมเชิงปฏิบัติการ 5 วัน ภายใต้การให้ความรู้จากวิทยากรผู้เชี่ยวชาญในแต่ละด้าน การฝึกปฏิบัติทำงานเป็นกลุ่ม การถ่ายทอดความรู้ภายในกลุ่ม การจัดการความเครียด และการนำเสนอ ภายหลังจากอบรมพบว่า ผู้เรียนแสดงการมีส่วนร่วมผ่านการตั้งคำถามและข้อคิดเห็น มีการปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ การทำงานด้วยทัศนคติเชิงบวก มีการจัดการกับความเครียดทำให้มีส่วนช่วยเพิ่มความคิดสร้างสรรค์ และพบว่าทักษะด้านมนุษยสัมพันธ์และการแก้ปัญหาที่สิ่งสำคัญคือผู้เรียนต้องมีความสามารถในการทำงานเป็นทีม การรับฟัง การทำความเข้าใจ และมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นที่มีภูมิหลังแตกต่างกัน และให้ข้อเสนอแนะจากการวิจัยเกี่ยวกับการใช้ดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการทำกิจกรรมในรูปแบบของการทำแบบฝึกหัดส่วนบุคคล และการทำงานเป็นทีม จะช่วยให้ทุกคนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น โดยเฉพาะประสบการณ์การทำงานเป็นทีมมีความสำคัญทั้งในการฝึกอบรมทางวิชาการ และในสภาพแวดล้อมการทำงาน เพื่อฝึกฝนทักษะการสร้างนวัตกรรม เนื่องจากอนาคตของแฟชั่นมุ่งเน้นไปที่ปฏิสัมพันธ์ทางดิจิทัลมากขึ้นเรื่อยๆ จึงเป็นประโยชน์สำหรับผู้เรียนในการได้รับความรู้ทางภาษาและวิธีการสื่อสารที่คำนึงถึงข้อจำกัดของโลกดิจิทัลซึ่งมีพลวัตที่แตกต่างจากโลกในความเป็นจริง

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การสร้างทักษะแพชชั่นและการจัดการสินค้าด้วยสื่อการรู้ดิจิทัล โดยจัดทำสื่อความรู้ผ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชั่น มีรายละเอียดวิธีดำเนินการวิจัยดังนี้

3.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา เป็นบุคคลทั่วไปที่ไม่ทราบจำนวนแน่นอน

3.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบสะดวก (Convenience Sampling) จากบุคคลทั่วไป นักศึกษาและศิษย์เก่าของสาขาวิชาออกแบบแพชชั่นและการจัดการสินค้า ที่ชมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชั่น ที่มีความยินดีและให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามแบบออนไลน์ ซึ่งมีจำนวนผู้ตอบกลับ จำนวน 40 คน

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.3.1 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชั่น ผ่านทาง <https://fliphtml5.com/sepei/cwpv>

3.3.2 แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้ใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชั่น เป็นแบบสอบถามแบบออนไลน์ ผ่านทาง <https://forms.gle/6dHp2aKni3SpF2KX7>

3.4 การสร้างเครื่องมือ

3.4.1 การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชั่น

3.4.1.1 ขั้นตอนที่ 1 การกำหนดทักษะแพชชั่นและการจัดการสินค้า โดยศึกษาข้อมูลจากหลักสูตรออกแบบแพชชั่นและการจัดการสินค้า คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร และสถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ นำมาจัดเป็นกลุ่มทักษะที่สำคัญสำหรับการศึกษาด้านออกแบบแพชชั่นและการจัดการสินค้า 5 กลุ่ม ประกอบด้วย ทักษะด้านการออกแบบ ทักษะด้านผ้าและการตัดเย็บ ทักษะการสร้างสรรค์ลวดลาย ทักษะการนำเสนอผลงานแพชชั่น และทักษะการจัดการสินค้า

3.4.1.2 ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ โดยเลือกประเภทหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการสอน เรื่อง ความรู้ด้านแฟชั่น ทำการศึกษา รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาที่สอดคล้องกับทักษะแต่ละด้านที่กำหนดไว้ ดังนี้

- 1) ทักษะด้านการออกแบบ ประกอบด้วย องค์ประกอบศิลป์ในการออกแบบแฟชั่น และการพยากรณ์เทรนด์หรือแนวโน้มแฟชั่น
- 2) ทักษะด้านผ้าและการตัดเย็บ ประกอบด้วย ความรู้เรื่องผ้า และการสร้างแบบตัดและเทคนิคการเย็บปักเสื่อ
- 3) ทักษะการสร้างสรรค์ลวดลาย ประกอบด้วย การสร้างสรรค์ลวดลายด้วยการย้อม
- 4) ทักษะการนำเสนอผลงานแฟชั่น ประกอบด้วย การจัดแสดง Fashion Show และการนำเสนอผลงานสำหรับ Freelance Fashion Designer
- 5) ทักษะการจัดการสินค้า ประกอบด้วย การตลาดในงานแฟชั่น และต้นทุนสินค้าคำนวณจากอะไรบ้าง

3.4.1.3 ขั้นตอนที่ 3 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับโปรแกรมจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เลือกใช้โปรแกรมชนิด FlipHTML5 ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ใช้งานสะดวก และสามารถเข้าถึงผ่านอุปกรณ์คอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือได้ง่าย ออกแบบโครงสร้างเนื้อหาแบบไม่เป็นเส้นตรงเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเลือก หรือข้าม หรือย้อนไปยังเนื้อหาที่ต้องการได้ ร่างการจัดวาง (Layout) นำไปทดสอบการใช้งานเบื้องต้น และรับคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขต่อไป

3.4.1.4 ขั้นตอนที่ 4 ปรับปรุงหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแฟชั่น และนำไปใช้งานจริงเพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อการรู้ดิจิทัลด้านแฟชั่นและการจัดการสินค้า หรือหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแฟชั่น

3.4.2 แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้ใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแฟชั่น

จัดทำแบบสอบถามแบบออนไลน์ด้วย Google Form ประกอบด้วยคำถาม 3 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นคำถามเกี่ยวกับสถานภาพผู้ตอบแบบสอบถาม อาชีพ อายุ เครื่องมือที่ใช้ในการเข้าถึงแหล่งความรู้ในอินเทอร์เน็ต และการใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เป็นคำถามแบบเลือกตอบ

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแฟชั่น ด้านเนื้อหา ด้านคุณภาพ และความพึงพอใจโดยรวม เป็นคำถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ โดยมีเกณฑ์ ดังนี้

- 5 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ พึงพอใจมากที่สุด
- 4 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ พึงพอใจมาก
- 3 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ พึงพอใจปานกลาง

2 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ พึงพอใจน้อย

1 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ พึงพอใจน้อยที่สุด

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชั่น เป็นคำถามแบบปลายเปิด

นำแบบสอบถามไปทดลองใช้ (Try out) กับบุคคลทั่วไปที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ จำนวน 15 คน คำนวณหาความเชื่อมั่น (Reliability) ด้วยค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป ได้เท่ากับ 0.969

3.5 วิธีการรวบรวมข้อมูล

3.5.1 โปสต์ลิงค์ (Link) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชั่น และลิงค์ของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชั่น ไปยังโซเชียลมีเดียต่างๆ ระหว่างวันที่ 1 กุมภาพันธ์ ถึง 30 เมษายน 2566

3.5.2 ตรวจสอบจำนวนการตอบกลับของแบบสอบถามแบบออนไลน์เป็นระยะ

3.5.3 ตรวจสอบความสมบูรณ์ของคำตอบ เพื่อนำผลไปวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผลจากการรวบรวมข้อมูลแบบสอบถามความพึงพอใจต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชั่น นำมาวิเคราะห์ผลและแปลผล นำเสนอผลที่ได้ด้วยการใช้สถิติบรรยายลักษณะ ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม ใช้ความถี่ (Frequency) และร้อยละ (Percentage)

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชั่น ใช้ความถี่ (Frequency) ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

กำหนดการแปลค่าเฉลี่ยที่ได้ในการนำเสนอผล ตามเกณฑ์ของ วิวัฒน์ มีสุวรรณ (2565) ดังนี้	
พึงพอใจมากที่สุด	ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 - 5.00
พึงพอใจมาก	ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.51 - 4.50
พึงพอใจปานกลาง	ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.51 - 3.50
พึงพอใจน้อย	ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.51 - 2.50
พึงพอใจน้อยที่สุด	ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.00 - 1.50

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชั่น ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย เรื่อง การสร้างทักษะแพชชั่นและการจัดการสินค้าด้วยสื่อการรู้ดิจิทัลผ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) เรื่อง ความรู้ด้านแพชชั่น นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 2 ตอน ประกอบด้วย ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม ตอนที่ 2 ความพึงพอใจต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชั่น

4.1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถามประกอบด้วยข้อความถามเกี่ยวกับสถานภาพผู้ตอบแบบสอบถาม อาชีพ อายุ เครื่องมือที่ใช้ในการเข้าถึงแหล่งความรู้ในอินเทอร์เน็ต และการใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ดังแสดงในตารางที่ 4.1

ตอนที่ 4.1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม

	(n=40)	
รายการ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. สถานภาพผู้ตอบแบบสอบถาม		
- นักศึกษาปัจจุบันสาขาวิชาออกแบบแพชชั่นและการจัดการสินค้า	8	20.00
- ศิษย์เก่าของสาขาวิชาออกแบบแพชชั่นและการจัดการสินค้า	14	35.00
- บุคคลภายนอกสาขาวิชาออกแบบแพชชั่นและการจัดการสินค้า	18	45.00
2. อาชีพ		
- นักเรียน/นักศึกษา	14	35.00
- ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ	11	27.50
- พนักงานบริษัท/รับจ้าง	8	20.00
- อาชีพส่วนตัว	7	17.50
3. อายุ		
- 18-22 ปี	14	35.00
- 23-27 ปี	7	17.50
- 28-32 ปี	9	22.50
- 33-37 ปี	5	12.50
- 38 ปี ขึ้นไป	5	12.50

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

(n=40)		
รายการ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
4. เครื่องมือที่ใช้ในการเข้าถึงแหล่งความรู้ในอินเทอร์เน็ต (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
- โทรศัพท์มือถือ	40	100.00
- แท็บเล็ต	13	32.50
- คอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ	9	22.50
- คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก	13	32.50
5. ท่านเคยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์หรือไม่		
- เคย	32	80.00
- ไม่เคย	8	20.00

จากตารางที่ 4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นกลุ่มตัวอย่างพบว่า ส่วนมากเป็นบุคลากรภายนอกสาขาวิชาออกแบบแฟชั่นและการจัดการสินค้า (ร้อยละ 45.00) อาชีพนักเรียน/นักศึกษา (ร้อยละ 35.00) อายุระหว่าง 18-22 ปี (ร้อยละ 35.00) ผู้ตอบแบบสอบถามทุกคนใช้โทรศัพท์มือถือเป็นเครื่องมือในการเข้าถึงแหล่งความรู้ในอินเทอร์เน็ต (ร้อยละ 100.00) มีเพียงส่วนน้อยที่เข้าถึงแหล่งความรู้ในอินเทอร์เน็ตโดยใช้คอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ (ร้อยละ 22.50) และผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เคยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (ร้อยละ 80.00)

4.2 ความพึงพอใจต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชั่น

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชั่น ประกอบด้วยความพึงพอใจใน 3 ด้าน คือ ด้านเนื้อหา ด้านคุณภาพ และความพึงพอใจในภาพรวม ดังแสดงในตารางที่ 4.2-4.4

ตารางที่ 4.2 ความพึงพอใจต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชั่น ด้านเนื้อหา

ด้านเนื้อหา	ความพึงพอใจ			Mean	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง			
1. การแบ่งหัวข้อเนื้อหา มีความชัดเจน	16 (40.00)	20 (50.00)	4 (10.00)	4.30	0.65	มาก
2. เนื้อหากระชับ ชัดเจน เข้าใจง่าย	16 (40.00)	23 (57.50)	1 (2.50)	4.38	0.54	มาก
3. การเสนอเนื้อหาน่าสนใจ	20 (50.00)	18 (45.00)	2 (5.00)	4.45	0.60	มาก
4. การใช้ภาพประกอบน่าสนใจ	22 (55.00)	16 (40.00)	2 (5.00)	4.50	0.60	มาก
5. เนื้อหามีความเชื่อมโยงกับความรู้ของผู้เรียน	19 (47.50)	20 (50.00)	1 (2.50)	4.45	0.55	มาก
6. คำถามท้ายบทมีส่วนช่วยกระตุ้นให้สนใจเรียน	16 (40.00)	22 (55.00)	2 (5.00)	4.35	0.58	มาก
รวม	109 (45.42)	119 (49.58)	12 (5.00)	4.40	0.50	มาก

จากตารางที่ 4.2 การวิเคราะห์ความพึงพอใจต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชั่น ด้านเนื้อหา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจเฉลี่ยรวมในระดับพึงพอใจมาก (ค่าเฉลี่ย 4.40 และค่า S.D. 0.50) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจระดับมากที่สุดทุกรายการ เรียงลำดับรายการตามค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 รายการ คือ การใช้ภาพประกอบน่าสนใจ (ค่าเฉลี่ย 4.50 และค่า S.D. 0.60) การเสนอเนื้อหาน่าสนใจ (ค่าเฉลี่ย 4.45 และค่า S.D. 0.60) และเนื้อหาที่มีความเชื่อมโยงกับความรู้ของผู้เรียน (ค่าเฉลี่ย 4.45 และค่า S.D. 0.55)

ตารางที่ 4.3 ความพึงพอใจต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแฟชั่น ด้านคุณภาพ

(n=40)

ด้านคุณภาพ	ความพึงพอใจ			Mean	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง			
1. การเข้าถึงเนื้อหาในบทเรียนมีความสะดวก รวดเร็ว	19 (47.50)	17 (42.50)	4 (10.00)	4.38	0.67	มาก
2. เนื้อหามีส่วนช่วยให้ปฏิบัติตามและหาคำตอบได้ด้วยตนเอง	18 (45.00)	20 (50.00)	2 (5.00)	4.40	0.59	มาก
3. สามารถนำความรู้ไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน	23 (57.50)	16 (40.00)	1 (2.50)	4.55	0.55	มากที่สุด
4. ช่วยให้ผู้ใช้ มีความรู้ด้านแฟชั่นและการจัดการสินค้าเพิ่มขึ้น	22 (55.00)	16 (40.00)	2 (5.00)	4.50	0.60	มาก
5. ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง	22 (55.00)	17 (42.50)	1 (2.50)	4.53	0.55	มากที่สุด
6. มีส่วนช่วยสร้างทักษะด้านแฟชั่นและการจัดการสินค้าเพิ่มขึ้น	22 (55.00)	16 (40.00)	2 (5.00)	4.50	0.60	มาก
รวม	126 (52.50)	102 (42.50)	12 (5.00)	4.48	0.47	มาก

จากตารางที่ 4.3 การวิเคราะห์ความพึงพอใจต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแฟชั่น ด้านคุณภาพ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจเฉลี่ยรวมในระดับพึงพอใจมาก (ค่าเฉลี่ย 4.48 และค่า S.D. 0.47) เมื่อพิจารณารายชื่อพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจระดับมากที่สุด 2 รายการ คือ สามารถนำความรู้ไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน (ค่าเฉลี่ย 4.55 และค่า S.D. 0.55) และส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง (ค่าเฉลี่ย 4.53 และค่า S.D. 0.65) และผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจระดับมาก 4 รายการ เรียงตามค่าเฉลี่ยสูงในรายการช่วยให้ผู้ใช้มีความรู้ด้านแฟชั่นและการจัดการสินค้าเพิ่มขึ้น และมีส่วนช่วยสร้างทักษะด้านแฟชั่นและการจัดการสินค้าเพิ่มขึ้น (ค่าเฉลี่ย 4.50 และค่า S.D. 0.60 เท่ากัน) เนื้อหามีส่วนช่วยให้ปฏิบัติตามและหาคำตอบได้ด้วยตนเอง (ค่าเฉลี่ย 4.40 และค่า S.D. 0.59) และการเข้าถึงเนื้อหาในบทเรียนมีความสะดวก รวดเร็ว (ค่าเฉลี่ย 4.38 และค่า S.D. 0.67)

ตารางที่ 4.4 ความพึงพอใจต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชั่น ด้านความพึงพอใจ โดยภาพรวม

ด้านความพึงพอใจโดยภาพรวม	ความพึงพอใจ			Mean	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง			
1. มีความทันสมัย และสอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน	25 (62.50)	15 (37.50)	-	4.63	0.49	มากที่สุด
2. การเข้าถึงหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ง่าย ไม่ซับซ้อน	18 (45.00)	21 (52.50)	1 (2.50)	4.43	0.55	มาก
3. สามารถเข้าใช้งานหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้ด้วยตัวเอง	21 (52.50)	19 (47.50)	-	4.53	0.51	มากที่สุด
4. ตัวอักษรชัดเจน อ่านง่าย	18 (45.00)	20 (50.00)	2 (5.00)	4.40	0.59	มาก
5. ปริมาณของเนื้อหาในแต่ละเรื่องไม่มากเกินไป	16 (40.00)	22 (55.00)	2 (5.00)	4.35	0.58	มาก
6. การจัดองค์ประกอบในการนำเสนอมีความน่าสนใจ	21 (52.50)	18 (45.00)	1 (2.50)	4.50	0.55	มาก
7. สามารถทบทวนบทเรียนได้ตลอดเวลา	26 (65.00)	13 (32.50)	1 (2.50)	4.63	0.54	มากที่สุด
8. มีประโยชน์ต่อการศึกษา ค้นคว้า	23 (57.50)	16 (40.00)	1 (2.50)	4.55	0.55	มากที่สุด
9. สามารถนำความรู้ไปประกอบอาชีพได้	24 (60.00)	16 (40.00)	-	4.60	0.50	มากที่สุด
รวม	192 (53.34)	160 (44.44)	8 (2.22)	4.51	0.44	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.4 การวิเคราะห์ความพึงพอใจต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชั่น ด้านความพึงพอใจโดยภาพรวม พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจเฉลี่ยรวมในระดับพึงพอใจมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.51 และค่า S.D. 0.44) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจระดับมากที่สุด 5 รายการ เรียงลำดับรายการตามค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ มีความทันสมัย และสอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน (ค่าเฉลี่ย 4.63 และค่า S.D. 0.49) สามารถทบทวนบทเรียนได้ตลอดเวลา (ค่าเฉลี่ย 4.63 และค่า S.D. 0.54) สามารถนำความรู้ไปประกอบอาชีพได้ (ค่าเฉลี่ย 4.60 และค่า S.D. 0.50) มีประโยชน์ต่อการศึกษา ค้นคว้า (ค่าเฉลี่ย 4.55 และค่า S.D. 0.55) สามารถเข้าใช้งานหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้ด้วยตัวเอง (ค่าเฉลี่ย 4.53 และค่า S.D. 0.51) และมีความพึงพอใจระดับมาก 4 รายการ คือ การจัดองค์ประกอบ ในการนำเสนอมีความน่าสนใจ (ค่าเฉลี่ย 4.50 และค่า S.D. 0.55) การเข้าถึงหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ง่าย ไม่ซับซ้อน (ค่าเฉลี่ย 4.43 และค่า S.D. 0.55)

ตัวอักษรชัดเจน อ่านง่าย (ค่าเฉลี่ย 4.40 และค่า S.D. 0.59) และปริมาณของเนื้อหาในแต่ละเรื่อง ไม่มากเกินไป (ค่าเฉลี่ย 4.35 และค่า S.D. 0.38)

ข้อเสนอแนะจากผู้ตอบแบบสอบถาม

1. ควรแยกเป็นเรื่อง ๆ จะทำให้น่าสนใจมากขึ้น เพราะแต่ละบทมีเนื้อหามาก (จำนวน 1 คน)
2. อาจเพิ่มคลิปวิดีโอหรือภาพเคลื่อนไหวเพิ่มเติม เพื่อความน่าสนใจมากขึ้น (จำนวน 1 คน)
3. ควรมีคลิปวิดีโอแทรกในช่วงของงานปฏิบัติ (จำนวน 1 คน)



บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัย เรื่อง การสร้างทักษะแพชชั่นและการจัดการสินค้าด้วยสื่อการรู้ดิจิทัล เป็นการวิจัยพื้นฐาน (Basic Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างทักษะและจัดทำสื่อการรู้ดิจิทัลด้านแพชชั่นและการจัดการสินค้า โดยจัดทำสื่อความรู้ผ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชั่น และวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อการรู้ดิจิทัลด้านแพชชั่นและการจัดการสินค้า ประชากรที่ใช้ในการศึกษาเป็นบุคคลทั่วไปที่ไม่ทราบจำนวนแน่นอน ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบสะดวก (Convenience Sampling) จากบุคคลทั่วไปที่มีความสนใจในสื่อการรู้ดิจิทัลด้านแพชชั่นและการจัดการสินค้า และยินดีตอบแบบสอบถามแบบออนไลน์หลังการชมสื่อดังกล่าว โดยมีกลุ่มตัวอย่างที่ตอบกลับ จำนวน 40 คน เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลความพึงพอใจเป็นแบบสอบถามออนไลน์ ชนิดมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ ร่วมกับการชมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชั่น ผ่านลิงค์ที่กำหนดให้ สถิติ ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ การแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เนื้อหา

5.1 สรุป อภิปรายผล

5.1.1 สรุป อภิปรายผล ตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อสร้างทักษะและจัดทำสื่อการรู้ดิจิทัลด้านแพชชั่นและการจัดการสินค้า

การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชั่น มีการดำเนินงาน 4 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1) การกำหนดทักษะแพชชั่นและการจัดการสินค้า จากการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องร่วมกับเอกสารหลักสูตรคหกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบแพชชั่นและการจัดการสินค้า ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2565 นำมาสู่ข้อสรุปของคณะผู้วิจัยในการกำหนดทักษะที่ต้องการให้เกิดขึ้นแก่นักศึกษาปัจจุบันและผู้สนใจด้านแพชชั่นและการจัดการสินค้า ประกอบด้วย 5 กลุ่มทักษะ คือ ทักษะด้านการออกแบบ ทักษะด้านผ้าและการตัดเย็บ ทักษะการสร้างสรรค์ลวดลาย ทักษะการนำเสนอผลงานแพชชั่น และทักษะการจัดการสินค้า 2) การออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เลือกประเภทหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการสอน เรื่อง ความรู้ด้านแพชชั่น และกำหนดเนื้อหาที่สอดคล้องกับทักษะแต่ละด้านที่กำหนดไว้ โดยแต่ละเนื้อหาประกอบด้วยข้อความ ภาพประกอบ และกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบของคำถามท้ายบท เพื่อให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้ที่เรียนไปได้ด้วยตนเอง 3) จัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ โดยเลือกใช้โปรแกรมชนิด FlipHTML5 เนื่องจากเป็นโปรแกรมที่ใช้งานสะดวก และสามารถเข้าถึงผ่านอุปกรณ์คอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือได้ง่าย การออกแบบโครงสร้างเนื้อหาพิจารณาเลือกแบบไม่เป็นเส้นตรง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเลือกข้าม หรือย้อนไปยังเนื้อหาที่ต้องการได้ จากนั้นนำไปทดสอบการใช้งานเบื้องต้น โดยมีข้อเสนอแนะจากผู้ใช้งานเบื้องต้นและผู้เชี่ยวชาญ เกี่ยวกับการเพิ่มเนื้อหาในบางหัวข้อ การจัดวาง Layout

ของเนื้อหาเพื่อให้อ่านง่าย การเพิ่มภาพประกอบ และการใช้สีของตัวอักษรเพื่อเน้นข้อความ และ 4) ปรับปรุงหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ตามข้อเสนอแนะ ก่อนนำไปใช้งานจริง

ในการจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ดังกล่าว การกำหนดกลุ่มทักษะและการกำหนดเนื้อหาให้มีความสอดคล้องกับทักษะแต่ละกลุ่มนั้น มีความสอดคล้องกับ Ran and Jinglu (2020) ที่ออกแบบและพัฒนาหนังสือดิจิทัลในการเรียนแบบ e-Learning ได้แนะนำเกี่ยวกับการออกแบบเนื้อหาเปรียบเสมือนการจัดการแผนที่ความรู้ แบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ ความรู้ภาคทฤษฎี ความรู้ภาคปฏิบัติ และแนวโน้มในการพัฒนา รวมถึงกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนไปสู่จุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ด้วย ซึ่งจากกลุ่มทักษะแพชชั่นและการจัดการสินค้า ทั้ง 5 กลุ่มนั้น การจัดเนื้อหา มีความสอดคล้องและส่งเสริมทักษะแต่ละด้านแก่ผู้เรียน มีการกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ท้ายเนื้อหาแต่ละเรื่อง เพื่อให้ผู้เรียนได้ค้นหาคำตอบหรือฝึกปฏิบัติ ทำให้ผู้เรียนได้รับทั้งความรู้และทักษะด้านแพชชั่นและการจัดการสินค้าเพิ่มขึ้นได้ด้วยตนเอง

การเลือกใช้โปรแกรม FlipHTML5 ในการจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชั่น เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงผ่านอุปกรณ์คอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือได้โดยง่าย สอดคล้องกับ Ran and Jinglu (2020) ที่ระบุถึงการออกแบบเทคโนโลยีที่ใช้ในการทำหนังสือดิจิทัล ควรเลือกใช้โปรแกรมที่ผู้เรียนหลายคนมีความคุ้นเคย เช่น e-Pub และภาษาที่ใช้ในการส่งการทำงานของโปรแกรมควรใช้ชนิด HTML5 สำหรับการนำหนังสือดิจิทัลไปใช้งาน ควรใช้งานผ่านระบบปฏิบัติการได้ทั้งแบบ iOS, Android และ Windows และมีความสอดคล้องกับการวิจัยของ ลินดา อินทรลักษณ์ (2562) ที่พัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์โดยทำเป็นหนังสือที่สามารถใช้งานได้ทั้ง ระบบปฏิบัติการแบบ iOS, Android และ Windows และสามารถใช้ได้กับคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์สื่อสารต่าง ๆ เช่น แท็บเล็ต โทรศัพท์เคลื่อนที่ได้ด้วย

ทั้งนี้ เมื่อเชื่อมโยงกับวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ของงานวิจัยนี้ จึงส่งผลให้การเข้าถึงแหล่งความรู้ของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชั่น ผู้เรียนต้องมีทักษะการรู้ดิจิทัล โดยการเข้าถึงแหล่งข้อมูลของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่กำหนดให้ การประเมินความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูลที่ผู้เรียนต้องการศึกษาความรู้และการเปรียบเทียบความรู้ที่ได้รับกับแหล่งข้อมูลอื่นก่อนนำไปใช้ การสร้างความรู้หรือสร้างทักษะด้านออกแบบแพชชั่นและการจัดการสินค้าขึ้นใหม่ผ่านการเชื่อมโยงความรู้หรือทักษะเดิมกับความรู้หรือทักษะใหม่ที่ได้รับ และการใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีในการค้นหาข้อมูลหรือคำตอบเพิ่มเติมจากเนื้อหาที่จัดให้ได้

5.1.2 สรุป อภิปรายผล ตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อการเรียนรู้ดิจิทัลด้านแพชชั่นและการจัดการสินค้า

5.1.2.1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนมากเป็นบุคคลภายนอกสาขาวิชา ออกแบบแพชชั่นและการจัดการสินค้า อาชีพนักเรียน/นักศึกษา อายุระหว่าง 18-22 ปี ส่วนใหญ่มีการใช้งานหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มาก่อน และผู้ตอบแบบสอบถามทุกคนใช้โทรศัพท์มือถือ

เป็นเครื่องมือในการเข้าถึงแหล่งความรู้ในอินเทอร์เน็ต สอดคล้องกับผลการสำรวจของ กองสถิติเศรษฐกิจ สำนักงานสถิติแห่งชาติ (2564) ระบุว่า อุปกรณ์ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ของประชาชน คือ โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟน คิดเป็นร้อยละ 99.2 รองลงมาใช้คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ และคอมพิวเตอร์พกพา

การที่ผู้ตอบแบบสอบถามทุกคนเข้าถึงแหล่งความรู้ในอินเทอร์เน็ตผ่านการใช้โทรศัพท์มือถือนั้น อาจเป็นเพราะในปัจจุบันโทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟนมีการพัฒนาประสิทธิภาพการใช้ที่หลากหลายมากขึ้น จึงทำให้ผู้ตอบแบบสอบถามมีความสะดวกในการใช้งาน โดยเฉพาะการอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้จากทุกที่ที่มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ซึ่งมีความสอดคล้องกับ กุลธิตา เเด่นวิทยานันท์ (2561) ระบุว่า ความนิยมของการใช้สมาร์ทโฟน และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ขยายวงกว้าง ทำให้ผู้อ่านส่วนใหญ่นิยมอ่านผ่านสมาร์ทโฟนเพราะหน้าจอเล็กกะทัดรัด เหมาะสำหรับการอ่านข้อความจำนวนมาก

5.1.2.2 ความพึงพอใจต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชั่น ด้านเนื้อหา มีความพึงพอใจเฉลี่ยรวมในระดับพึงพอใจมาก เมื่อแยกเป็นรายข้อ มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจระดับมากที่สุด 3 รายการ คือ การใช้ภาพประกอบนำเสนอสนใจ การเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจ และเนื้อหาที่มีความเชื่อมโยงกับความรู้ของผู้เรียน สอดคล้องกับ ลินดา อินทรลักษณ์ (2562) ที่ระบุถึงหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ มีประโยชน์ในการเรียนการสอน การนำเสนอข้อมูลผ่านมัลติมีเดียทำให้ผู้เรียนมีความสนใจและเกิดการเรียนรู้ได้ง่าย นำไปอ่านได้ทุกที่ ทุกเวลาที่ต้องการ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปราณม ติรอด (2565) ที่นักเรียนมีความเห็นว่า หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ช่วยให้ผู้เรียนมีความสะดวกในการเลือกหัวข้อเรียนได้ตามความสนใจ รวมถึงการใช้สื่อเข้ามาสนับสนุนการสอน ช่วยสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียน เป็นสิ่งกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการตอบสนองในการเรียนรู้ และเกิดพฤติกรรมที่ต้องการโดยการทบทวนเนื้อหาในบทเรียนซ้ำหลายครั้ง

5.1.2.3 ความพึงพอใจต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชั่น ด้านคุณภาพ มีความพึงพอใจเฉลี่ยรวมในระดับพึงพอใจมาก เมื่อแยกเป็นรายข้อ มีความพึงพอใจระดับมากที่สุด 2 รายการ คือ สามารถนำความรู้ไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน และส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง สอดคล้องกับ สุพรรณษา ครุฑเงิน (2555) พบว่า สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง ส่งผลต่อความพึงพอใจจากการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยไม่จำเป็นต้องเรียนรู้แคในห้องเรียนอีกต่อไป และสอดคล้องกับ Sari *et al* (2021) กล่าวถึงความสำคัญของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ในการพัฒนาทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โดยพบว่า หลังจากมีการนำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มาใช้ในการเรียนการสอนระดับมัธยมศึกษา ทำให้ทักษะของผู้เรียนเพิ่มขึ้น ส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้เป็นแบบโต้ตอบมากขึ้น เปิดโอกาสให้ผู้เรียนทำการศึกษาได้อย่างอิสระ และช่วยเสริมสร้างทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ด้านการคิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกัน และการสื่อสาร ให้เกิดกับผู้เรียน

สำหรับรายการที่ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจระดับมาก คือ ช่วยให้ผู้ใช้มีความรู้และมีส่วนช่วยสร้างทักษะด้านแพชชั่นและการจัดการสินค้าเพิ่มขึ้น อาจเนื่องมาจากผู้เรียนสามารถอ่านซ้ำ หรือทบทวนได้บ่อยครั้ง ส่งผลให้มีความรู้เพิ่มขึ้น และการที่ผู้เรียนมีการฝึกปฏิบัติหรือการทำซ้ำในหัวข้อที่ตนเองสนใจบ่อย ๆ จะทำให้มีความชำนาญในทักษะดังกล่าวมากขึ้นได้ นอกจากนี้ผู้ตอบแบบสอบถามยังมีความพึงพอใจระดับมากสำหรับรายการที่ระบุถึงเนื้อหาที่มีส่วนช่วยให้ปฏิบัติตามและหาคำตอบได้ด้วยตนเอง และการเข้าถึงเนื้อหาในบทเรียนมีความสะดวก รวดเร็ว อาจเป็นผลมาจากการที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ได้หลายชนิด สอดคล้องกับความคิดเห็นของ กุลธิดา เต๋นวิทยานันท์ (2561) กล่าวถึงหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ กลายเป็นอีกหนึ่งทางเลือกสำหรับผู้รักการอ่านในยุคดิจิทัล เพราะได้รับความสะดวกสบายในการอ่านผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ทำให้ภาพของผู้คนที่นั่งอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ผ่านอุปกรณ์ดังกล่าว ในที่สาธารณะกลายเป็นภาพชินตาอยู่ในปัจจุบัน และมีแนวโน้มที่จะเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ

5.1.2.4 ความพึงพอใจต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชั่น ด้านความพึงพอใจโดยภาพรวม มีความพึงพอใจเฉลี่ยรวมในระดับพึงพอใจมากที่สุด เมื่อแยกเป็นรายข้อ ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจระดับมากที่สุด 5 รายการ เรียงลำดับรายการตามค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ มีความทันสมัย และสอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน สามารถทบทวนบทเรียนได้ตลอดเวลา สามารถนำความรู้ไปประกอบอาชีพได้ มีประโยชน์ต่อการศึกษาค้นคว้า และสามารถเข้าใช้งานหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้ด้วยตัวเอง สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุทธิพร แทนทอง (2562) พบว่า การเรียนรู้ในโลกยุคดิจิทัลเป็นการเรียนรู้ที่นำเอาความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีมาใช้ประโยชน์ในการจัดการเรียนรู้แก่ผู้เรียนในหลากหลายรูปแบบ ทั้งนี้ การเรียนรู้แบบผสมผสานจะสัมพันธ์กับทฤษฎีเชื่อมโยงความรู้ และมีข้อดีที่เหมาะสมสำหรับสภาพสังคมปัจจุบันหรือโลกยุคดิจิทัล แต่การจัดการเรียนรู้นั้นมีข้อจำกัดที่ผู้สอนต้องคำนึงถึงและหาทางจัดการหรือป้องกันเพื่อให้การจัดการเรียนรู้นั้นมีประสิทธิภาพมากที่สุด และสอดคล้องกับงานวิจัยของ อชชา หัตถยานานนท์ และคณะ (2565) ที่ระบุถึงช่วงสถานการณ์การระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ผู้สอนในรายวิชามีการติดตามการเข้าเรียนออนไลน์ของนักศึกษาผ่านทางโทรศัพท์มือถือ และแอปพลิเคชันต่าง ๆ มีการปรับปรุงเนื้อหาวิชาให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและเทคโนโลยี รวมถึงการแนะนำแหล่งเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และสอดคล้องกับ Ran and Jinglu (2020) ระบุถึงหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ช่วยให้ผู้เรียนมีทางเลือกมากขึ้น และมีบทบาทสำคัญในการสร้างแหล่งเรียนรู้

ผลสรุปจากการศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อการเรียนรู้ดิจิทัลด้านแพชชั่นและการจัดการสินค้า ตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ของงานวิจัยนี้ พบว่าด้านเนื้อหา และด้านคุณภาพ มีความพึงพอใจเฉลี่ยรวมในระดับพึงพอใจมากที่สุด ส่วนด้านความพึงพอใจโดยภาพรวม มีความพึงพอใจเฉลี่ยรวมในระดับพึงพอใจมากที่สุด

5.2 ข้อเสนอแนะ

5.2.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

5.2.1.1 จากผลการวิจัยการเข้าถึงแหล่งความรู้ของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชัน ที่ผู้เรียนต้องมีทักษะการรู้ดิจิทัลนั้น เพื่อให้มีการใช้งานสื่อดิจิทัลได้อย่างปลอดภัย สร้างสรรค์ รวมถึงมีจริยธรรมต่อตนเองและผู้อื่นในสังคม หน่วยงานราชการและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับสื่อดิจิทัลควรส่งเสริมการรู้เท่าทันดิจิทัลให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนทุกคน

5.2.1.2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อการรู้ดิจิทัลด้านแพชชันและการจัดการสินค้า มีความพึงพอใจเฉลี่ยรวมในระดับพึงพอใจมากขึ้นไปทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านเนื้อหา คุณภาพ และด้านโดยภาพรวม ซึ่งหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาด้านวิชาชีพควรส่งเสริมการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเสริมทักษะเฉพาะด้าน และใช้เป็นแหล่งเรียนรู้สำหรับแรงงาน หรือผู้ประกอบการอาชีพเกี่ยวกับทักษะนั้น ๆ ในการพัฒนาทักษะเดิม เพิ่มเติมทักษะใหม่ (Upskill/Reskill) ของตนเอง ส่งผลให้การทำงานหรือการประกอบอาชีพเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์สูงสุดต่อตนเอง สังคม และประเทศต่อไป

5.2.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

5.2.2.1 การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เฉพาะเรื่อง ที่ผู้สนใจสามารถนำไปประกอบอาชีพได้ ในรูปแบบแบบสื่อประสม เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิต เช่น การทำลวดลายผ้ามัดย้อม เทคนิคการสร้างลวดลายบนผ้า การพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากวัตถุดิบในท้องถิ่น เป็นต้น

5.2.2.2 ศึกษาความต้องการพัฒนาทักษะเดิม เพิ่มเติมทักษะใหม่ ของผู้ประกอบการอาชีพหรือแรงงานในสาขาอาชีพต่าง ๆ เพื่อนำมากำหนดรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย โดยอาจพิจารณาเลือกเฉพาะกลุ่มผู้ประกอบการอาชีพ หรือกลุ่มแรงงานไร้ฝีมือ หรือกลุ่มแรงงานฝีมือก่อน

บรรณานุกรม

- กองสถิติเศรษฐกิจ สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2564). **สรุปผลที่สำคัญ สํารวจการมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2563**. กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.
- กุลธิตา เต่นวิทยานันท์. (2561). “อีบุ๊ก” โอกาสที่มากับความท้าทายของธุรกิจสิ่งพิมพ์ไทย. ค้นเมื่อ 15 มกราคม 2566, จาก <https://www.pwc.com/th/en/pwc-thailand-blogs/blog-20180628.html>
- กุลิสรา จิตรชญาวานิช. (2565). **การจัดการเรียนรู้**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร. (2565). **หลักสูตรคหกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบแฟชั่นและการจัดการสินค้า (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565)**. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.
- จันทร์ดา ด่านคงรักษ์. (2561). **การพัฒนาการสอนทักษะการคิดสร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จินตวิทย์ คล้ายสังข์. (2555). **Desktop Publishing สู่ e-book เพื่อการส่งเสริมการใ้รู้ของผู้เรียนยุคดิจิทัล**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จิระพันธ์ เตมะ. (2545). หนังสืออิเล็กทรอนิกส์. **วารสารวิทยบริการ**, 13(1), 1-14.
- ณัฐพันธ์ เขจรนนท์. (2545). **การจัดการทรัพยากรมนุษย์**. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- ณัฐกร สงคราม. (2554). **การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บงกช ทองเอี่ยม. 2561. การพัฒนาตัวชี้วัดทักษะการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาวิชาชีพครู ในมหาวิทยาลัยแบบไม่จำกัดรับ. **วารสารวิชาการสถาบันเทคโนโลยีแห่งสุวรรณภูมิ**, 4(1), 291-302.

- ปรานม ตีรอด. (2565). การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในรายวิชาการออกกกำลังกายเพื่อสุขภาพสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัย รังสิต. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี, 33(1), 9-20.
- ปุณณิษฐา มาเชค. (2565). การบริหารองค์การทางการศึกษาในยุคดิจิทัล. มหาวิทยาลัยบูรพา.
- พรชนิตร์ ลีนาราช. (2560). ทักษะการรู้ดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้. วารสารห้องสมุด, 61(2), 76-92.
- พีรวิษณุ คำเจริญ และวีรพงษ์ พลนิกรกิจ. (2561). การรู้เท่าทันดิจิทัล : วิวัฒนาการ ความหมาย และการสังเคราะห์ทักษะ. วารสารวิทยาการสารสนเทศและเทคโนโลยีประยุกต์, 1(2), 72-81.
- ไพฑูรย์ สีนลารัตน์ และสมพงษ์ วิทยศักดิ์พันธ์. (บรรณาธิการ). (2561). เปลี่ยนผ่านการศึกษา สู่การศึกษาไทย 4.0. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.
- ภาชญา เขียวชาญ และคัทลียา จันดา. (2562). เอกสารประกอบการสอน รู้เท่าทันดิจิทัล Digital Literacy. มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- มูลนิธิยุวพัฒน์. (2563). ทักษะชีวิต สิ่งสำคัญสำหรับวัยรุ่นศตวรรษที่ 21. ค้นเมื่อ 15 มกราคม 2566, จาก <https://shorturl.asia/C86a7>
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2551). พจนานุกรมศัพท์ศึกษาศาสตร์ อักษร A-L ฉบับราชบัณฑิตยสถาน. กรุงเทพฯ: อรุณการพิมพ์.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2553). พจนานุกรมศัพท์ศึกษาศาสตร์ อักษร M-Z. กรุงเทพฯ: ไอเดีย สแควร์.
- ลินดา อินทรลักษณ์. (2562). การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง การออกแบบมัลติมีเดีย. วารสารวิชาการศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 10(2), 201-209.

วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง และอธิป จิตตฤกษ์. ผู้แปล. (2554). ทักษะแห่งอนาคตใหม่ : การศึกษาเพื่อศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: โอเพนเวิลด์ส. แปลจาก. Bellanca, J. and Brandt, R. (eds.). (2010). **21st Century Skills : Rethinking How Students Learn**. IN., United States of America: Solution Tree Press.

วสนนท์ พงษ์สวัสดิ์ . (2561). “การศึกษาไทย 4.0 การศึกษาเพื่อผลผลิตช่วยกันคิดอย่างมีเป้าหมาย” น.74-80. ใน ไพฑูรย์ สินลารัตน์ และสมพงษ์ วิทย์ศักดิ์พันธุ์. (บรรณาธิการ). (2561). **เปลี่ยนผ่านการศึกษาสู่การศึกษาไทย 4.0**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.

วิวัฒน์ มีสุวรรณ. (2565). **วิจัยทางเทคโนโลยีการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 2. พิษณุโลก: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยนเรศวร.

ศยามน อินสะอาด. (2561). **การออกแบบ e-Learning เพื่อพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง**. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.

สถาบันออกแบบอนาคตประเทศไทย. (2561). **พัฒนาฝีมือแรงงาน ทางออกวิกฤตเศรษฐกิจไทย**. กรุงเทพฯ: สถาบันออกแบบอนาคตประเทศไทย.

สมพร จารุณี. (2540). **การวางแผนการเรียนการสอน : สื่อและกระบวนการ**. กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.

สาขาวิชาออกแบบแฟชั่นผ้าและเครื่องแต่งกาย. (2564). **รายงานผลการดำเนินงานหลักสูตรคหกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบแฟชั่นผ้าและเครื่องแต่งกาย**. คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.

สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน . (2560). **แนวทางพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลของข้าราชการและบุคลากรภาครัฐ เพื่อการปรับเปลี่ยนเป็นรัฐบาลดิจิทัล**. นนทบุรี

สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2561). **หลักสูตรการเข้าใจดิจิทัลสำหรับพลเมืองไทย**. กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.

- สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ. (2559). **30 เนคเทค 3 ทศวรรษ พัฒนาไทย งานวิจัยใช้ได้จริง**. ปทุมธานี: สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). **แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579**. กระทรวงศึกษาธิการ
- สำนักงานสภานโยบายการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ. (2564). **ปรับแนวทางการศึกษาไทย เน้นสร้างทักษะให้ไทยก้าวทันการเปลี่ยนแปลงโลก**. ค้นเมื่อ 15 มกราคม 2566, จาก <https://www.nxpo.or.th/th/9456/>
- สุคนธ์ สีนรพานนท์. (2561). **นวัตกรรมการเรียนการสอนของครูยุคใหม่เพื่อพัฒนาทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุทธินันท์ ชื่นชม, กัลยา ใจรักษ์ และอำนาจ โกวรรณ. (2564). **รูปแบบการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่เพื่อพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้**. *วารสารสารสนเทศศาสตร์*, 39(2), 16-33.
- สุทธิพร แทนทอง. (2562). **ทฤษฎีและการเรียนรู้ในโลกยุคดิจิทัล: ทฤษฎีเชื่อมโยงความรู้และการเรียนรู้แบบผสมผสาน**. *วารสารสวนสุนันทาวิชาการและวิจัย*, 14(1), 79-93.
- สุพรรณษา ครุชเงิน. (2555). **สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ข้อมูลสารสนเทศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- สุภาพรรณ อนุตรกุล. (2564). **ทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital literacy)**. ค้นเมื่อ 15 มกราคม 2566, จาก <https://erp.mju.ac.th/articleDetail.aspx?qid=1246>
- อชชา หัตถยานานนท์, เกศทิพย์ กรี่เงิน, กฤตพร ชูแสง, ศรัทธา แข่งเพ็ญแข, สุวดี ประดับ, ลักษณ์า จาตกานนท์ และมัลลิกา จงจิตต์. (2565). **แนวทางการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนสาขาวิชาออกแบบแฟชั่นผ้าและเครื่องแต่งกาย คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร**. *วารสารเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร*, 4(1), 76-92.

- Ayhan, Bünyamin. (2016). **Digital literacy**. Retrieved March 15, 2023, from <https://www.researchgate.net/publication/323018313>
- Elfeky, A.I.M and Elbyaly, M.Y.H. (2021). Developing skills of fashion design by augmented reality technology in higher education. **Interactive Learning Environments**, 29(1), 17-32.
- Fidiastuti, H.R. ., and Sari, N.K. . (2022). Building life skill and entrepreneurship educational skill through project based learning in urban farming courses. **Journal Biologi Tropis**, 22(4), 1414–1419.
- Herrity, J. (2023). **Decision-making skills: definition and examples**. Retrieved December 15, 2022, from <https://www.indeed.com/career-advice/career-development/decision-making-skills>
- Maine, T. A. (2019). **13 skills needed to become a successful fashion designer**. Retrieved December 15, 2022, from <https://blog.hocking.edu/13-skills-needed-to-become-a-successful-fashion-designer>
- MasterClass. (2021). **How to become a fashion designer: 6 tips for fashion design**. Retrieved December 15, 2022, from <https://www.masterclass.com/articles/how-to-become-a-fashion-designer#6SEGSfMQWJ3z4uGPjnpTZP>
- Nurtanto, M., Fawaid, M. and Sofyan, H. (2020). **Problem based learning (PBL) in industry 4.0: improving learning quality through character-based literacy learning and life career skill (LL-LCS)**. Retrieved December 15, 2022, from DOI: 10.1088/1742-6596/1573/1/012006
- Praornpit Katchwattana. (2019). **ระดมสมองยกระดับ “ทักษะแรงงานไทย” โจทย์ใหญ่ที่ต้องรับมือ ในยุคเทคโนโลยีเปลี่ยนโลก**. ค้นเมื่อ 15 มกราคม 2566, จาก <https://www.salika.co/2019/04/21/reskill-upskill-worker-disrupted-technology/>

- Ran, W. and Jinglu, L. (2020). **The design and development of digital books for e-learning**. Retrieved March 15, 2023, from <https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/3439133.3439140>
- Rossato, B., Tenuta, L. and Testa, S. (2021). **Developing soft skills in fashion design education. A research around theories and digital practices to improve abilities related to personality**. Retrieved March 15, 2023, from Doi: 10.21125/edulearn.2021.1281
- Sari, S.Y., Rahim, F.R., Sundari, P.D. and Aulia, F. (2021). **The importance of e-books in improving students' skills in physics learning in the 21st century: a literature review**. Retrieved March 15, 2023, from DOI: 10.1088/1742-6596/2309/1/012061
- Stauffer, B. (2022). **What are 21st century skills?**. Retrieved March 15, 2023, from <https://www.aeseducation.com/blog/what-are-21st-century-skills>
- Terra, J. (2023). **What is technology literacy? Everything you need to know**. Retrieved March 15, 2023, from <https://www.simplilearn.com/what-is-technology-literacy-article>
- The Creative Company. (2022). **The importance of visual literacy**. Retrieved March 15, 2023, from <https://thecreativecompany.us/blogs/news/the-importance-of-visual-literacy>
- World Health Organization. Division of Mental Health. (1994). **Life skills education for children and adolescents in schools**. Retrieved March 15, 2023, from https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/63552/WHO_MNH_PSF_93.7_A_Rev.2.pdf?sequence=1&isAllowed=y

World Health Organization. Division of Mental Health. (1996). **Life skills education planning for research**. Retrieved March 15, 2023, from <https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/338491/MNH-PSF-96.2.Rev.1-eng.pdf>

World Health Organization. (2020). **Doing what matters in times of stress: an illustrated guide**. Retrieved March 15, 2023, from <https://www.who.int/publications/i/item/9789240003927>



ภาคผนวก



ประวัติย่อนักวิจัย

หัวหน้าโครงการวิจัย

คุณวุฒิ
สาขาที่มีความชำนาญพิเศษ (ต่างจากวุฒิการศึกษา)

ผู้ช่วยศาสตราจารย์อชชา หัตถยานานนท์

คหกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาสังคมวิทยา กลุ่มภูมิปัญญาท้องถิ่น

ผู้ร่วมวิจัย คนที่ 1

คุณวุฒิ
สาขาที่มีความชำนาญพิเศษ (ต่างจากวุฒิการศึกษา)

ผู้ช่วยศาสตราจารย์กฤตพร ชูแสง

คหกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาเกษตรศาสตร์และชีววิทยา

ผู้ร่วมวิจัย คนที่ 2

คุณวุฒิ
สาขาที่มีความชำนาญพิเศษ (ต่างจากวุฒิการศึกษา)

อาจารย์เอกทิพย์ กรี่เงิน

ศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต (อาชีวศึกษา)
สาขาเกษตรศาสตร์และชีววิทยา สาขาการศึกษา

ผู้ร่วมวิจัย คนที่ 3

คุณวุฒิ
สาขาที่มีความชำนาญพิเศษ (ต่างจากวุฒิการศึกษา)

อาจารย์สุวดี ประดับ

ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
(ทัศนศิลป์และการออกแบบ)
สาขาสังคมวิทยา กลุ่มภูมิปัญญาท้องถิ่น

ผู้ร่วมวิจัย คนที่ 4

คุณวุฒิ
สาขาที่มีความชำนาญพิเศษ (ต่างจากวุฒิการศึกษา)

อาจารย์มัลลิกา จงจิตต์

วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต
(สิ่งทอและเครื่องนุ่งห่ม)
สาขาสังคมวิทยา กลุ่มภูมิปัญญาท้องถิ่น

ผู้ร่วมวิจัย คนที่ 5

คุณวุฒิ
สาขาที่มีความชำนาญพิเศษ (ต่างจากวุฒิการศึกษา)

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ไตรถิภา พิชิตเดช

M.A. Design for Interactive Media
สาขาเกษตรศาสตร์และชีววิทยา

ผู้ร่วมวิจัย คนที่ 6

คุณวุฒิ
สาขาที่มีความชำนาญพิเศษ (ต่างจากวุฒิการศึกษา)

อาจารย์ณัฐชยา เปี้ยแก้ว

ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
(แฟชั่นและสิ่งทอ)
สาขาศิลปะและการออกแบบ

ผู้ร่วมวิจัย คนที่ 7

คุณวุฒิ
สาขาที่มีความชำนาญพิเศษ (ต่างจากวุฒิการศึกษา)

อาจารย์เกชา ลาวงษา

คหกรรมศาสตรมหาบัณฑิต (คหกรรมศาสตร์)
สาขาสังคมวิทยา กลุ่มภูมิปัญญาท้องถิ่น