

การประชุมวิชาการครั้งที่ 15 ประจำปี 2563

สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย (ควอท)



การศึกษาการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะทางอาชีพที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงนวัตกรรมอย่างพลิกผัน ในรายวิชาการกลยุทธ์การสร้างสรรคเพื่อการโฆษณา A Study for learning to enhance ability Career skills for Disruptive Innovation in Creative Strategies for Advertising Course.

บทคัดย่อ

โครงการนี้ เป็นการศึกษากิจกรรมการเรียนรู้สร้างประสบการณ์จากการลงมือปฏิบัติงาน เพื่อเพิ่มทักษะทางอาชีพและความสามารถในการใช้เทคโนโลยีในการทำงานสายอาชีพโฆษณา สำหรับนักศึกษาเอกการโฆษณา ประกอบด้วย 1) Simulation based learning: สร้างสถานการณ์เสมือนจริงของการทำงานฝ่ายต่าง ๆ ในการทำงานโฆษณาที่มีรูปแบบ ขั้นตอนการเรียนรู้เหมือนการทำงานจริงในบริษัทโฆษณา 2) Project based learning: ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติงานตามกระบวนการสร้างสรรค์ การผลิตผลงานโฆษณา เผยแพร่ทางสื่อใหม่ ผลการจัดการเรียนรู้ พบว่า 1) นักศึกษาเกิดประสบการณ์ในกระบวนการทำงานโฆษณา อยู่ในระดับที่ดีขึ้น 2) นักศึกษา มีทักษะการทำงานจากการลงมือปฏิบัติงานจริง ทำให้มีความสามารถในการสร้างสรรค์และการนำเสนองาน รวมถึงประสิทธิภาพของผลงานที่สำเร็จลุล่วงนำไปเผยแพร่จริงทางช่องทางสื่อใหม่ อยู่ในระดับที่ดีขึ้น

คำสำคัญ: เทคโนโลยี ทักษะทางอาชีพ ประสบการณ์ การเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เสมือนจริง

บทนำ

ยุคที่นวัตกรรมทางเทคโนโลยีมีการพัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็ว ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในทุกระดับ โดยมีตัวแปรสำคัญที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างพลิกผันคือ ปัญญาประดิษฐ์ (artificial intelligence) AI การพัฒนาทางเทคโนโลยีที่มีความฉลาดในการสั่งการให้ระบบคอมพิวเตอร์ สามารถคิดและทำงานได้ใกล้เคียงมนุษย์ หลายธุรกิจได้นำปัญญาประดิษฐ์มาทำงานแทนคนมากขึ้น วงการโฆษณามีการนำ ปัญญาประดิษฐ์มาใช้ เช่น เชื่อมโยงโฆษณาบนแพลตฟอร์ม ควบคุมโฆษณาให้เข้าถึงผู้บริโภค เป็นต้น นักการตลาดและการโฆษณาได้ให้ความสำคัญสำหรับนักศึกษาที่สนใจเข้าทำงานในบริษัทโฆษณา ควรมีทักษะเพื่อการทำงานเหล่านี้ 1) มี Art + Scientific ความสามารถในการใช้ศิลปะผสมความเข้าใจวิทยาศาสตร์ 2) เปิดรับสื่อรับเทคโนโลยีใหม่ ๆ มี Analogical การคิดเทียบเคียง เพื่อหาความเป็นไปได้ของเรื่องต่าง ๆ เข้าใจกลยุทธ์ 3) เป็น Digital Native เข้าใจและสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัล 4) มีศักยภาพในการแข่งขันกับเทคโนโลยี ผู้วิจัยจึงได้ออกแบบการเรียนการสอนเน้นการเรียนรู้กระบวนการต่าง ๆ ของการทำงานในบริษัทโฆษณา เน้นการได้ลงมือปฏิบัติงานจริงในทุกกระบวนการ เพื่อเตรียมความพร้อมให้นักศึกษาสามารถเข้าใจถึงปัญหา วิธีการแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้นได้ในการทำงาน เพื่อให้มีประสบการณ์พร้อมสำหรับการออกไปประกอบอาชีพทางสายงานที่นักศึกษาเลือกเรียน

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี เอกโฆษณา คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตเพชรบุรี ที่ลงทะเบียนใน รายวิชา 803 214 กลยุทธ์การสร้างสรรคเพื่อการโฆษณา จำนวน 49 คน

เครื่องมือวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เครื่องมือที่ใช้ในวิจัย ประกอบด้วย

- 1) เกณฑ์การพิจารณาการรับบัณฑิตจบใหม่ เข้าทำงานในสายอาชีพโฆษณา
- 2) กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เสมือนจริงเป็นฐาน 4 ขั้นตอน
- 3) ความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญในการนำเสนองาน UNC#5
- 4) ความคิดเห็นนักศึกษาต่อกิจกรรมเรียนรู้สถานการณ์เสมือนจริงเป็นฐาน ผู้วิจัยเก็บผลลัพธ์จากการเผยแพร่ชิ้นงานบนสื่อใหม่ ความคิดเห็นจากการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษา เพื่อตอบวัตถุประสงค์และคำถามของการศึกษานี้
- 5) ผลตอบรับต่อผลงานที่ได้รับการเผยแพร่สู่สาธารณชน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

รวบรวมข้อมูลโดยใช้เครื่องมือวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนการสอนแบบสังเกตพฤติกรรมโดยผู้สอน และตัวแทนนักศึกษาแบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สถานการณ์เสมือนจริงเป็นฐาน ผู้วิจัยเก็บผลลัพธ์จากการเผยแพร่ชิ้นงานบนสื่อใหม่ ความคิดเห็นจากการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษา เพื่อตอบวัตถุประสงค์และคำถามของการศึกษานี้

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติเชิงปริมาณ ค่าเฉลี่ยของตัวแปรการเรียนรู้จากกิจกรรมการเรียนการสอน ผู้เรียนมีพัฒนาทักษะทางอาชีพโฆษณามีนัยสำคัญทางสถิติอย่างไร โดยประเมินค่าเฉลี่ย จากนั้นวิเคราะห์เพื่อหาค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยทำการวิเคราะห์ทั้งรายข้อ และภาพรวมประเมินการสร้างสรรคและการผลิตชิ้นงานของนักศึกษา การประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษาและจากผู้เชี่ยวชาญสายอาชีพโฆษณา

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ในสถานการณ์เสมือนจริง สร้างประสบการณ์การลงมือปฏิบัติงาน เพื่อเพิ่มทักษะทางอาชีพและความเท่าทันเทคโนโลยี ในการทำงานสายอาชีพโฆษณาสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

สรุปผลการวิจัย

1. ผลสรุปจากการประเมินความสามารถของการพัฒนาทักษะทางอาชีพโฆษณา พบว่า ผลรวมที่นักศึกษาได้ใช้ความรู้และทักษะในการปฏิบัติงาน อยู่ในระดับค่อนข้างดีถึงดีมาก (7.5-9.0) ผลรวมของการแก้ปัญหา อยู่ในระดับค่อนข้างดีถึงดี (7.0-8.5) ด้านการนำเสนอ อยู่ในระดับดีถึงดีมาก (8.0-9.0) ด้านประสิทธิภาพของชิ้นงานและผลงานที่เผยแพร่ทางสื่อ อยู่ในระดับที่ดีถึงดีมาก (8.0-9.0)

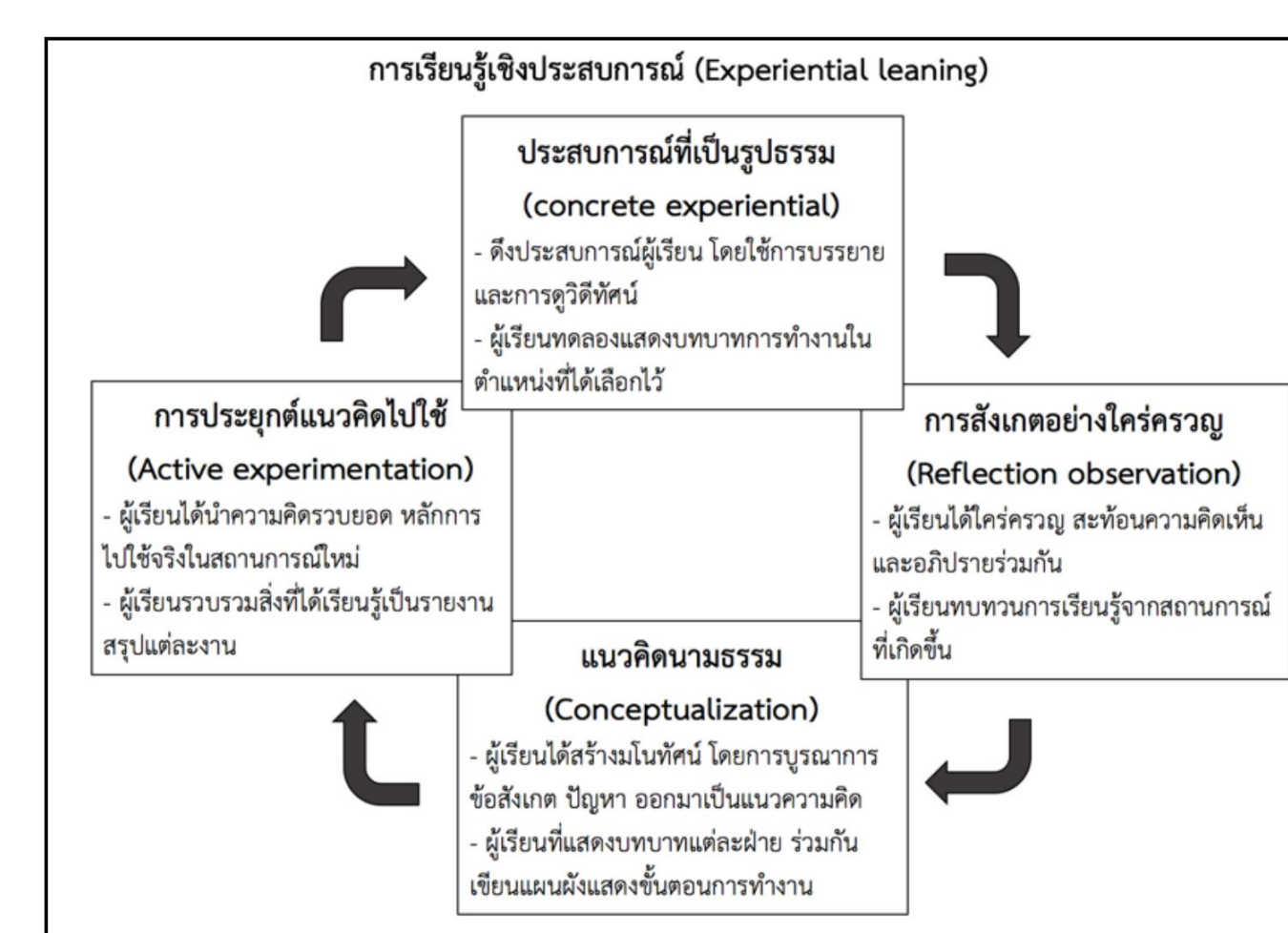
ตารางแสดงผลความสามารถในการทำงานเป็นรายกลุ่มของนักศึกษาในด้านต่าง ๆ

เกณฑ์ในด้านต่าง ๆ	ฝ่าย เออี	ฝ่าย กลยุทธ์	ฝ่าย ครีเอทีฟ	ฝ่าย มีเดีย	ฝ่าย ผลิต
การใช้ความรู้และทักษะในการปฏิบัติงาน	8.5	8	7.5	9	7.5
การแก้ปัญหา	8	8	7	8.5	7.5
การนำเสนองาน	8.5	8.5	8	9	8
ความร่วมมือในการทำงาน	8.5	7.5	6.5	9	6.5
ประสิทธิภาพของชิ้นงานหรือผลงาน	8.5	8.5	8	9	8
รวม (10 คะแนน)	8.4	8.1	7.4	8.9	7.5

2. ผลสรุปจากการประเมินความสามารถของการพัฒนาทักษะทางอาชีพโฆษณา สรุปความคิดเห็น จากผู้เชี่ยวชาญสายงานโฆษณา พบว่า การนำเสนอครั้งที่ 1 นักศึกษานำเสนออย่างเป็นลำดับขั้นตอน มีทักษะความรู้หาข้อมูลอย่างเป็นระบบนำมาใช้อ้างอิงช่วยให้งานน่าเชื่อถือ การนำเสนอครั้งที่ 2 พบว่า นักศึกษา นำเสนออย่างเป็นลำดับขั้นตอน ผลงานที่ผลิตนำเสนอใจตรงตามการนำเสนอครั้งที่ 1 มีความรู้ความเข้าใจในการเผยแพร่ผลงานอย่างเป็นขั้นตอนชัดเจน ผลงานที่เผยแพร่ได้รับความสนใจอย่างมาก

3. ผลสรุปสังเกตพฤติกรรมการทำงานเป็นรายกลุ่ม หลังการแสดงบทบาทในสถานการณ์เสมือนจริง พบว่า แต่ละกลุ่มนำเสนองานประสิทธิภาพของชิ้นงานที่สำเร็จและนำไปเผยแพร่ อยู่ในระดับ ดีถึงดีมาก (8.0-9.0) ผลความคิดเห็นของนักศึกษาต่อการใช้แผนการจัดเรียนรู้ด้วยกิจกรรม พบว่า มีความ เห็นด้วยมากที่สุด ที่ค่าเฉลี่ย 4.53 นักศึกษาได้เรียนรู้และลงมือผลิตชิ้นงาน การออกแบบสื่อสำหรับเผยแพร่ทางสื่อใหม่ พบว่า มีผู้ติดตาม 4 พันกว่าคน คอนเทนต์ที่ได้รับความนิยมสูงสุด มียอดผู้ชมถึง 5 ล้านกว่าคน มียอดการกดไลค์ 22,000 คน คอมเมนต์ 11,000 คน และแชร์ต่อจำนวน 13,000 คน

4. ผลสรุปกระบวนการเรียนรู้จากประสบการณ์ของนักศึกษาตามทฤษฎีของคอล์บ 4 ขั้นตอนตามกรอบขั้นตอนที่ 1 การเรียนรู้ประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม ผู้สอนบรรยายรายละเอียดของตำแหน่งและหน้าที่ของทุกฝ่ายในบริษัทโฆษณา ขั้นตอนที่ 2 สังเกตอย่างใคร่ครวญ การทำงานทั้งในฝ่ายของตนเองและฝ่ายอื่น ๆ มาสะท้อนความคิดเห็นและอภิปราย ขั้นตอนที่ 3 สร้างโมเดลขึ้นเป็นแนวคิดนามธรรม ทบทวนการเรียนรู้ทั้งหมด ขั้นตอนที่ 4 การประยุกต์หลักการไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ เมื่อจบโจทย์แรกที่วางไว้ นำความคิดรวบยอดหลักการและสมมติฐานมาวิเคราะห์ เพื่อนำไปประยุกต์ในโจทย์ต่อไป



ที่มา: Andrea Conroy. (2007). Experiential Learning Cycles. จาก <https://www.edbatista.com/2007/10/experiential.html>

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้ประโยชน์

ผลการศึกษานี้ สามารถนำไปเป็นตัวอย่างการใช้สถานการณ์เสมือนจริง เพื่อกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้และแก้ปัญหการทำงาน สามารถนำไปปรับใช้ในรายวิชาอื่น ๆ ที่มีทฤษฎีปฏิบัติสามารถสร้างการเรียนรู้และลงมือปฏิบัติ แก้ปัญหาตามทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรทำการศึกษาความพึงพอใจในประเด็นปัญหา ที่นักศึกษามีความสนใจก่อนเริ่มกระบวนการเรียนรู้ เพื่อให้ให้นักศึกษามีความกระตือรือร้นในการลงมือปฏิบัติงานมากขึ้น ควรมีการแบ่งกลุ่มโดยพิจารณาจำนวนคนอย่างเหมาะสมกับปริมาณงาน ควรมีสารวจความพึงพอใจระหว่างการเรียนการสอนในรูปแบบการใช้กิจกรรมกับการเรียนการสอนในแบบการบรรยาย