

สภาพปัญหาและความต้องการใช้งานแหล่งเรียนรู้สมัยใหม่ในยุคดิจิทัล สำหรับผู้เรียนในวัยแรงงาน

Problems and Needs of Using Modern Learning Resources in the Digital Age for Learners in the Working Age

ปรัชญนันท์ นิลสุข^{1*}, ปณิตา วรณพิรุณ¹, วิษณุ นิตยธรรมกุล¹ และ อนุชิต อนุพันธ์²

Prachyanun Nilsook^{1*}, Panita Wannapiroon¹, Vitsanu Nittayathammakul¹ and Anuchit Anupan²

¹ภาควิชาครุศาสตร์เทคโนโลยีและสารสนเทศ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

1518 ถนนประชากรราษฎร์ 1 แขวงวงศ์สว่าง เขตบางซื่อ กรุงเทพมหานคร 10800

²สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

319 ถนนไทยพันทา ตำบลเมืองเหนือ อำเภอเมืองศรีสะเกษ ศรีสะเกษ 33000

*prachyanun.n@fte.kmutnb.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการใช้งานแหล่งเรียนรู้สมัยใหม่ในยุคดิจิทัลสำหรับผู้เรียนในวัยแรงงาน ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage) กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้เรียนในวัยแรงงานในระบบ จำนวน 600 คน และผู้เรียนในวัยแรงงานนอกระบบ จำนวน 300 คน ผลการวิจัยพบว่า ความต้องการแหล่งเรียนรู้สมัยใหม่ในยุคดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนในวัยแรงงานในระบบและแรงงานนอกระบบ ได้แก่ 1) แหล่งการเรียนรู้สมัยใหม่ที่ไม่เสียค่าใช้จ่าย 2) สื่อนำเสนอที่อยู่ในรูปแบบวิดีโอ และ 3) แหล่งการเรียนรู้ที่จัดทำเป็นเว็บไซต์

คำสำคัญ: แหล่งเรียนรู้, ยุคดิจิทัล, ผู้เรียนวัยแรงงาน

Abstract

The purpose of this research was to study problems and needs of using modern learning resources in the digital age for learners in the working age. Survey research method was used in this study. The research instrument was the questionnaire. The statistics used for data analysis were frequency and percentage. The sample of the study were 600 formal learners in the working age and 300 informal learners in the working age. The results showed that the needs for modern learning resources in the digital age which suitable for both formal and informal learners in the working age include 1) Free modern learning resources, 2) Presentation media in video format, and 3) Website learning resources.

Keywords: Learning Resource, Digital Age, Learners in the Working Age

1. บทนำ

การเปลี่ยนผ่านทางดิจิทัลส่งผลให้รูปแบบการดำรงชีวิตของมนุษย์แตกต่างออกไปจากเดิม และเป็นความท้าทายที่สังคมไทยควรตระหนักและให้ความสำคัญอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องการเรียนรู้ท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงในโลกยุคดิจิทัล ที่จะนำไปสู่การสร้างรูปแบบการศึกษาออนไลน์ที่ผู้เรียนไม่จำเป็นต้องนั่งเรียนอยู่กับที่แต่สามารถเรียนได้จากทุกสถานที่ ทั้งจากในประเทศหรือต่างประเทศก็ได้ [1] นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม พ.ศ. 2561-2580 ที่ได้ให้ความสำคัญกับการนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร โดยเฉพาะอย่างยิ่งอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงที่ภาครัฐพัฒนาให้กระจายไปสู่ประชาชนเพื่อให้ได้ใช้งานอย่างทั่วถึง ซึ่งจะส่งผลให้เกิดการพัฒนาศักยภาพของคนในประเทศ ยกย่องคนไปสู่สังคมฐานความรู้ให้มีความรู้ในการประกอบอาชีพมากขึ้น [2] ในปัจจุบันประเทศไทยเข้าสู่ยุค Thailand 4.0 ซึ่งได้มีการนำเอาเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้งานในหลายด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านการจัดการศึกษา ตั้งแต่ระบบการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานรวมถึงการนำมาใช้เป็นช่องทางในการในการกระจายความรู้ ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตไปยังพื้นที่ห่างไกล เพื่อขยายโอกาสและส่งเสริมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 [3] ในปัจจุบันการเรียนการสอนไม่ได้ถูกจำกัดไว้แค่ภายในห้องเรียนเท่านั้น แต่สามารถกระทำได้อย่างไร้ข้อจำกัด โดยเฉพาะผู้คนที่ขาดโอกาสหรือขาดทุนทรัพย์ทางการศึกษาก็สามารถที่จะเรียนรู้หรือหาองค์ความรู้เพื่อนำมาใช้ในการดำเนินชีวิตหรือใช้ในการประกอบอาชีพได้ตลอดเวลาผ่านทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ ส่งผลให้ประชากรในประเทศที่อยู่ในวัยทำงานหรืออยู่ในระบบการทำงานทั้งของภาครัฐและเอกชนสามารถเป็นบุคคลที่สามารถเข้าถึงองค์ความรู้ที่จะนำมาพัฒนาตนเองในฐานะผู้เรียนได้ และในขณะเดียวกันจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศ ก็ยังส่งผลให้ความรู้เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นและหายไปอย่างรวดเร็วอันสั้น การเรียนในยุคใหม่จะถูกแทนที่ด้วยแหล่งข้อมูลและสื่อทางดิจิทัล ส่งผลให้การสอนในลักษณะเดิมไม่ตอบโจทย์และไม่เหมาะสมกับยุคสมัย สื่อการสอน สื่อสิ่งพิมพ์ถูกแทนด้วยสื่อดิจิทัล หรือข้อมูลที่สามารถค้นคว้าจากแหล่งต่าง ๆ ที่ถูกเก็บรวบรวมอยู่ในหลายฐานข้อมูลที่สามารถเชื่อมโยงไปยังฐานข้อมูลอื่น ๆ ได้ [4]

ด้วยเหตุนี้ทางคณะผู้วิจัยจึงเห็นว่า การเข้าใจและการเข้าถึงข้อมูลเกี่ยวกับสภาพปัญหาและความต้องการใช้งานแหล่งเรียนรู้สมัยใหม่ในยุคดิจิทัลสำหรับผู้เรียนในวัยแรงงาน จะเป็นประโยชน์และได้ข้อมูลที่จำเป็นสำหรับการ

วิเคราะห์ เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้สมัยใหม่ในยุคดิจิทัลสำหรับผู้เรียนในวัยแรงงานได้เป็นอย่างดี

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการใช้งานแหล่งเรียนรู้สมัยใหม่ในยุคดิจิทัลสำหรับผู้เรียนในวัยแรงงาน

3. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้ มุ่งเน้นศึกษาสภาพการใช้ ปัญหาและความต้องการแหล่งเรียนรู้สมัยใหม่ ในยุคดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนในวัยแรงงาน ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) กับผู้เรียนในวัยแรงงาน โดยคณะผู้วิจัยได้วิเคราะห์และสังเคราะห์การจัดกลุ่มผู้เรียนในวัยแรงงาน 2 กลุ่ม ได้แก่ 1. วัยแรงงานในระบบ และ 2. วัยแรงงานนอกระบบ หมายถึง แรงงานที่ทำงานอิสระ หรือเป็นแรงงานที่ไม่ได้รับการคุ้มครองในระบบการประกันสังคม กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key Informants) ในการวิจัยครั้งนี้ สำหรับการศึกษาดูงานแหล่งการเรียนรู้สมัยใหม่ในยุคดิจิทัลของผู้เรียนวัยแรงงาน แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม รวมทั้งสิ้น 900 คน

3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบสอบถามเกี่ยวกับสภาพการใช้ ปัญหาและความต้องการแหล่งเรียนรู้สมัยใหม่ในยุคดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนในวัยแรงงาน โดยมีขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือ ดังนี้

3.1.1 ศึกษา วิเคราะห์และสังเคราะห์ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทาง ในการกำหนดโครงสร้างและประเด็นข้อคำถามของแบบสอบถาม

3.1.2 ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถามแบบมีโครงสร้าง และกำหนดโครงสร้างและประเด็นคำถามเกี่ยวกับสภาพการใช้ ปัญหาและความต้องการแหล่งเรียนรู้สมัยใหม่ในยุคดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนในวัยแรงงาน

3.1.3 คณะผู้วิจัยและสำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาการเรียนรู้ สำนักงานเลขาธิการ สภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ ร่วมกันวิพากษ์และตรวจสอบความเหมาะสมของแบบสอบถามเกี่ยวกับสภาพการใช้ ปัญหาและความต้องการแหล่งเรียนรู้สมัยใหม่ในยุคดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนในวัยแรงงาน

3.1.4 คณะผู้วิจัยร่วมกันปรับปรุงแบบสอบถามเกี่ยวกับสภาพการใช้ ปัญหาและความต้องการแหล่งเรียนรู้สมัยใหม่ในยุคดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนในวัยแรงงาน ตามคำแนะนำของสำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาการเรียนรู้

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ

3.1.5 นำแบบสอบถาม ที่ปรับปรุงแก้ไข ตามคำแนะนำของสำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาการเรียนรู้ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ แล้วไปนำเสนอผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงตามโครงสร้าง (Construct Validity) และความตรงของเนื้อหา (Content Validity) โดยใช้แบบประเมินความสอดคล้องเชิงโครงสร้าง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ของแบบสำรวจ และนำความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณาตามแนวคิดของ Rovinelli and Hambleton [5] ดังนี้

ระดับคะแนน +1 หมายถึง แน่ใจว่าสอดคล้องกับแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ระดับคะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าสอดคล้องกับแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ระดับคะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าไม่สอดคล้องกับแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

3.1.6 คำนวณค่าความสอดคล้องเชิงโครงสร้างรายด้านและรายข้อ พบว่า ค่าดัชนีความสอดคล้องทุกรายการสูงกว่า 0.50 ซึ่งเป็นค่าที่ยอมรับ และค่าความสอดคล้องเชิงโครงสร้างเฉลี่ยทั้งฉบับ (IOC/Ave) ได้ค่าเท่ากับ 0.965

3.1.7 ปรับปรุงข้อคำถามตามข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ การปรับภาษาที่เป็นวิชาการเนื่องจากมีการใช้ศัพท์เทคนิคด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา และมีการใช้ภาษาอังกฤษค่อนข้างมาก จึงให้ปรับเป็นภาษาที่สามารถเข้าใจได้โดยทั่วไป และจัดทำแบบสำรวจเพื่อนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

3.1.8 จัดทำแบบสอบถามเกี่ยวกับสภาพการใช้ ปัญหาและความต้องการแหล่งเรียนรู้สมัยใหม่ในยุคดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนในวัยแรงงาน (ฉบับสมบูรณ์) ทั้งในรูปแบบสิ่งพิมพ์และแบบฟอร์มออนไลน์

3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.2.1 คณะผู้วิจัยร่วมกันวางแผนในการเก็บรวบรวมข้อมูลกับผู้เรียนวัยแรงงาน แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มผู้เรียนในวัยแรงงานในระบบ และกลุ่มผู้เรียนในวัยแรงงานนอกระบบ

3.2.2 ทำหนังสือราชการไปยังสถานศึกษา/ หน่วยงาน/ บุคคล เพื่อขอความร่วมมือบุคลากรภายในสถานศึกษา/ หน่วยงาน/ บุคคล ในการตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับสภาพการใช้ปัญหาและความต้องการแหล่งเรียนรู้สมัยใหม่ในยุคดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนในวัยแรงงาน

3.2.3 จัดส่งหนังสือราชการ และแบบสอบถามเกี่ยวกับสภาพการใช้ ปัญหาและความต้องการแหล่งเรียนรู้สมัยใหม่ในยุคดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนในวัยแรงงาน ทั้งในรูปแบบสิ่งพิมพ์และแบบฟอร์มออนไลน์ไปยังสถานศึกษา หน่วยงานและบุคคลต่าง ๆ เพื่อให้ส่งแบบสอบถามกลับคืนมายังคณะผู้วิจัย

3.2.4 เก็บรวบรวมข้อมูลที่ส่งกลับคืนมาจากสถานศึกษา หน่วยงานและบุคคลต่าง ๆ ทั้งในรูปแบบสิ่งพิมพ์และแบบฟอร์มออนไลน์

3.2.5 นำแบบสอบถามที่ได้รับการส่งกลับคืนมาตรวจสอบความถูกต้องและความสมบูรณ์ ในการตอบของกลุ่มตัวอย่าง โดยได้แบบสอบถามทั้งในรูปแบบสิ่งพิมพ์และแบบฟอร์มออนไลน์ จำนวน 900 ชุดเพื่อนำไปใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.3.1 นำแบบสอบถามเกี่ยวกับสภาพการใช้ ปัญหาและความต้องการแหล่งเรียนรู้สมัยใหม่ในยุคดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนในวัยแรงงาน ทั้งในรูปแบบสิ่งพิมพ์และแบบฟอร์มออนไลน์ มาตรวจสอบความถูกต้องและความสมบูรณ์

3.3.2 นำข้อมูลที่ได้มาประมวลผลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปทางสถิติ SPSS Statistics Version 17.0 จากสำนักคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ เพื่อคำนวณค่าความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage)

3.3.3 นำผลจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์มาวิเคราะห์ สรุปและนำเสนอด้วยการบรรยายวิเคราะห์ (Analytic Description)

4. สรุปผลการวิจัย

4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับสภาพการใช้ ปัญหาและความต้องการแหล่งเรียนรู้สมัยใหม่ในยุคดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนในวัยแรงงานในระบบ สามารถสรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

4.1.1 ผู้ให้ข้อมูลที่มีมากที่สุดคือ เพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 56.00 รองลงมาคือ เพศชายและถัดมาคือ เพศทางเลือก

4.1.2 ผู้ให้ข้อมูลมีอายุระหว่าง 25-29 ปี มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 23.83 รองลงมาได้แก่ อายุระหว่าง 35-39 ปี ถัดมาคือ อายุระหว่าง 30-34 ปี และอายุระหว่าง 55-59 ปี

4.1.3 ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่มีที่อยู่อาศัยเป็นหมู่บ้านจัดสรร/ บ้านเดี่ยว/ ทาวน์เฮาส์ คิดเป็นร้อยละ 60.17 รองลงมาคือ คอนโดมิเนียม/ แฟลต ถัดมาคือ ตึกแถว/

อาคารและสถานที่ทำงาน

4.1.4 ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่มีการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 73.66 รองลงมาคือ ปริญญาโท หรือเทียบเท่า ถัดมาคือ มัธยมศึกษาตอนปลาย หรือ ปวช. และ ปวส.

4.1.5 ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนของตนเอง 15,001 - 30,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 55.67 รองลงมาคือ มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 15,000 ถัดมาคือ มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 30,001 - 50,000 บาท และมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 50,001 - 70,000 บาท

4.1.6 ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่มีอุปกรณ์การสื่อสารเป็นระบบปฏิบัติการ iOS/ MacOS คิดเป็นร้อยละ 68.83 รองลงมาคือ ระบบปฏิบัติการ Windows ถัดมาคือ ระบบปฏิบัติการ Android

4.1.7 ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่มีบัญชีของผู้ให้บริการ Google เช่น @gmail.com คิดเป็นร้อยละ 94.17 รองลงมาคือ บัญชีของผู้ให้บริการ Microsoft เช่น @outlook.com, @hotmail.com ถัดมาคือ บัญชีของผู้ให้บริการอื่น ๆ

4.1.8 ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่มีประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ต 5 ปีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 94.83 รองลงมาคือ มีประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ต 3-4 ปี ถัดมาคือ มีประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ต 1-2 ปี

4.1.9 ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ใช้อุปกรณ์การสื่อสาร โดยมีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต มากกว่า 6 ชม./วัน คิดเป็นร้อยละ 79.33 รองลงมาคือ ใช้อุปกรณ์การสื่อสาร โดยมีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต 3-6 ชม./วัน ถัดมาคือ ใช้อุปกรณ์การสื่อสาร โดยมีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต 1-3 ชม./วัน

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับสภาพการใช้แหล่งเรียนรู้สมัยใหม่ในยุคดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนในวัยแรงงานในระบบ สามารถสรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

สภาพการใช้แหล่งการเรียนรู้ทางกายภาพแต่ละประเภท ของผู้เรียนในวัยแรงงานในระบบ แบ่งออกเป็น 5 ประเภท ประกอบด้วย 1. สภาพการใช้แหล่งการเรียนรู้ประเภทสถานที่ พบว่า ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ใช้สถานที่ทำงาน/ พื้นที่ หรือสถานที่ปฏิบัติงานเฉพาะทาง คิดเป็นร้อยละ 71.83 รองลงมาคือ มหาวิทยาลัย/ สถาบันอาชีวศึกษา ถัดมาคือ ห้องสมุดประชาชน/ ศูนย์การเรียนรู้ชุมชน หอศิลป์และที่พักอยู่อาศัย 2. สภาพการใช้แหล่งการเรียนรู้ประเภทบุคคล พบว่า ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่เรียนรู้กับเพื่อนร่วมงานในองค์กร คิดเป็นร้อยละ 83.33 รองลงมาคือ

เรียนรู้กับเพื่อนร่วมงานต่างองค์กร ถัดมาคือเรียนรู้กับผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางวิชาชีพ เรียนรู้กับครูผู้สอน/ อาจารย์ผู้สอนและเรียนรู้กับ หัวหน้า/ ผู้บังคับบัญชา 3. สภาพการใช้แหล่งการเรียนรู้ประเภทวัสดุ พบว่า ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ใช้หนังสือ คิดเป็นร้อยละ 89.33 รองลงมาคือ วัสดุในการทำงานเฉพาะทางวิชาชีพ ถัดมาคือ วิทยานิพนธ์/ รายงานนิเทศสาร และจุลสาร/ วารสาร 4. สภาพการใช้แหล่งการเรียนรู้ประเภทอุปกรณ์ พบว่า ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ใช้สมาร์ตโฟน คิดเป็นร้อยละ 89.50 รองลงมาคือ คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ ถัดมาคือ คอมพิวเตอร์พกพา (แล็ปท็อป/โน้ตบุ๊ก) วิทยุ/ โทรศัพท์ (ไม่เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์ในการทำงานเฉพาะทางวิชาชีพ และ 5. สภาพการใช้แหล่งการเรียนรู้ประเภทกิจกรรม/ เหตุการณ์ พบว่า ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่มีกิจกรรมการฝึกอบรม คิดเป็นร้อยละ 79.33 รองลงมาคือ กิจกรรมการศึกษาดูงาน ถัดมาคือกิจกรรมการให้คำปรึกษา กิจกรรมการสัมมนา และกิจกรรมการประชุมวิชาการ สภาพการใช้แหล่งการเรียนรู้ทางดิจิทัลแต่ละประเภท ของผู้เรียนในวัยแรงงานในระบบแบ่งออกเป็น 5 ประเภท ประกอบด้วย 1. สภาพการใช้แหล่งการเรียนรู้ประเภทเครื่องมือค้นหาข้อมูลและแปลภาษา พบว่า ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ใช้ Google Search คิดเป็นร้อยละ 97.33 รองลงมาคือ Google Translate ถัดมาคือ Google Maps, LINE English-Thai Dictionary และ Longdo Dictionary 2. สภาพการใช้แหล่งการเรียนรู้ประเภทเครื่องมือการจัดการและจัดเก็บข้อมูล พบว่า ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ใช้ Google Chrome คิดเป็นร้อยละ 90.50 รองลงมาคือ Google Drive ถัดมาคือ iCloud Microsoft Internet Explorer 3. สภาพการใช้แหล่งการเรียนรู้ประเภทเครื่องมือการสร้างเนื้อหา นำเสนอและเผยแพร่ พบว่า ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ใช้ Microsoft Word คิดเป็น ร้อยละ 72.67 รองลงมาคือ Microsoft Excel ถัดมาคือ Microsoft PowerPoint, YouTube และ Google Docs 4. สภาพการใช้แหล่งการเรียนรู้ประเภทเครื่องมือการเรียนรู้ทางไกล พบว่า ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ใช้ Learning Playlist on YouTube คิดเป็นร้อยละ 66.00 รองลงมาคือ Google Classroom ถัดมา คือ Thai MOOC/ TCU, TED Talks และ Learning Platform by Google และ 5. สภาพการใช้แหล่งการเรียนรู้ประเภทเครือข่ายสังคม/ ชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ พบว่า ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ใช้ Facebook คิดเป็นร้อยละ 95.67 รองลงมาคือ Instagram, Facebook Messenger และ Twitter

4.3 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาการใช้แหล่งเรียนรู้สมัยใหม่ในยุคดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนในวัยแรงงานในระบบ สามารถสรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้ ปัญหาการใช้แหล่งเรียนรู้ทางกายภาพ พบว่า ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่มีปัญหาเกี่ยวกับความสะดวก (การเดินทาง) ในการเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ทางกายภาพ คิดเป็นร้อยละ 73.33 รองลงมาคือ ปัญหาเกี่ยวกับการสิ้นเปลืองค่าใช้จ่ายในการเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ทางกายภาพ ถัดมาคือปัญหาเกี่ยวกับการบริหารจัดการเวลาในการเข้าถึง หรือการใช้แหล่งการเรียนรู้ทางกายภาพ ปัญหาเกี่ยวกับความครบถ้วน/ ความสมบูรณ์ของสารสนเทศ หรือองค์ความรู้ ของแหล่งการเรียนรู้ทางกายภาพ และปัญหาเกี่ยวกับความถูกต้อง/ ความน่าเชื่อถือของสารสนเทศหรือองค์ความรู้ ต่าง ๆ ของแหล่งการเรียนรู้ทางกายภาพ ปัญหาการใช้แหล่งเรียนรู้ทางดิจิทัล พบว่า ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่มีปัญหาเกี่ยวกับความถูกต้อง/ ความน่าเชื่อถือของสารสนเทศ หรือองค์ความรู้ต่าง ๆ ของแหล่งการเรียนรู้ทางดิจิทัล/ ออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 71.83 รองลงมาคือ ปัญหาเกี่ยวกับการสิ้นเปลืองค่าใช้จ่ายในการเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ทางดิจิทัล/ ออนไลน์ ถัดมาคือ ปัญหาเกี่ยวกับความครบถ้วน/ ความสมบูรณ์ของสารสนเทศ หรือองค์ความรู้ ของแหล่งการเรียนรู้ทางดิจิทัล/ ออนไลน์ ปัญหาเกี่ยวกับการบริหารจัดการเวลาในการเข้าถึงหรือการใช้แหล่งการเรียนรู้ทางดิจิทัล/ ออนไลน์ และปัญหาเกี่ยวกับความสะดวก (อุปกรณ์การสื่อสาร) ในการเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ทางดิจิทัล/ ออนไลน์

4.4 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการแหล่งเรียนรู้สมัยใหม่ในยุคดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนในวัยแรงงานในระบบ สามารถสรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

ความต้องการด้านคุณลักษณะของแหล่งการเรียนรู้สมัยใหม่ในยุคดิจิทัล พบว่า ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ต้องการแหล่งการเรียนรู้สมัยใหม่ ไม่เสียค่าใช้จ่าย ประหยัดเวลา และค่าใช้จ่ายในการเดินทางในการเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ คิดเป็นร้อยละ 88.17 รองลงมาคือ ต้องการแหล่งการเรียนรู้สมัยใหม่ต่อการเข้าถึง และการค้นหา เนื้อหา/ เรื่องราว/ สิ่งที่ต้องการเรียนรู้ตามความต้องการ ได้ทุกที่ ทุกเวลา และทุกอุปกรณ์ ถัดมาคือ ต้องการแหล่งการเรียนรู้สมัยใหม่เพื่อการเชื่อมต่อ กับบุคคลต่าง ๆ ที่มีความสนใจเรื่องลักษณะเดียวกัน หรืออยู่แวดวงเดียวกัน เพื่อการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ต้องการแหล่งการเรียนรู้สมัยใหม่มีความสามารถในการสร้างและกระจายความรู้ที่มีความสดใหม่/ ทันต่อเหตุการณ์ เพื่อการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ และต้องการแหล่งการเรียนรู้สมัยใหม่เพื่อการสร้างความสนุกสนาน เพลิดเพลิน

ผนวกสาระความรู้ควบคู่กันไปจากการผสมผสานสื่อที่หลากหลายความต้องการด้านสื่อนำเสนอ พบว่า ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ต้องการวิดีโอ คิดเป็นร้อยละ 84.67 รองลงมาคือ ต้องการภาพเคลื่อนไหว คิดเป็นร้อยละ 69.50 ถัดมาคือ ต้องการข้อความ ต้องการแอนิเมชัน 3 มิติ และต้องการเสียง

ความต้องการด้านเทคโนโลยี พบว่า ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ต้องการเว็บไซต์คิดเป็นร้อยละ 84.00 รองลงมาคือ ต้องการแอปพลิเคชันใน Google Play Store ถัดมาคือ ต้องการแอปพลิเคชัน ใน Apple App Store ต้องการระบบการจัดการเรียนรู้ (Learning Management System: LMS) และต้องการแอปพลิเคชัน ใน Windows Store

4.5 ผลการศึกษาการใช้งานแหล่งการเรียนรู้สมัยใหม่ในยุคดิจิทัลของผู้เรียนวัยแรงงานนอกระบบ โดยมีรายละเอียดดังนี้

4.5.1 ผู้ให้ข้อมูลที่มีมากที่สุดคือ เพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 62.00 รองลงมาคือ เพศชาย และถัดมาคือ เพศทางเลือก

4.5.2 ผู้ให้ข้อมูลมีอายุระหว่าง 25-29 ปี มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 23.83 รองลงมาได้แก่ อายุระหว่าง 35-39 ปี ถัดมาคือ อายุระหว่าง 30-34 และอายุระหว่าง 55-59

4.5.3 ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่มีที่อยู่อาศัยเป็นหมู่บ้านจัดสรร/ บ้านเดี่ยว/ ทาวน์เฮาส์ คิดเป็นร้อยละ 51.67 รองลงมาคือ ตึกแถว/ อาคารพาณิชย์ ถัดมาคือ คอนโดมิเนียม/ แฟลต และชุมชนแออัด

4.5.4 ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่มีการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 56.66 รองลงมาคือ มัธยมศึกษาตอนปลาย หรือ ปวช. ถัดมาคือ ปวส. และ ปริญญาโท หรือเทียบเท่า

4.5.5 ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนของตนเอง 15,001 - 30,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 50.67 รองลงมาคือ มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 15,000 บาท ถัดมาคือ มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 30,001 - 50,000 บาท และมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 50,001 - 70,000 บาท

4.5.6 ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่มีอุปกรณ์การสื่อสารเป็นระบบปฏิบัติการ Android คิดเป็นร้อยละ 61.67 รองลงมาคือ ระบบปฏิบัติการ iOS/ MacOS ถัดมาคือ ระบบปฏิบัติการ Windows

4.5.7 ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่มีบัญชีของผู้ให้บริการ Google เช่น @gmail.com คิดเป็นร้อยละ 85.33 รองลงมาคือ บัญชีของผู้ให้บริการ Microsoft เช่น @outlook.com, @hotmail.com

4.5.8 ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่มีประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ต 5 ปีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 81.67 รองลงมาคือ

มีประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ต 3-4 ปี ถัดมาคือ มีประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ต 1-2 ปี

4.5.9 ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ใช้อุปกรณ์การสื่อสารโดยมีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต มากกว่า 6 ชม./วัน คิดเป็นร้อยละ 54.00 รองลงมาคือ ใช้อุปกรณ์การสื่อสาร โดยมีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต 3-6 ชม./วัน ถัดมาคือ ใช้อุปกรณ์การสื่อสาร โดยมีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต 1-3 ชม./วัน

4.6 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับสภาพการใช้แหล่งเรียนรู้สมัยใหม่ในยุคดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนในวัยแรงงานนอกระบบ สามารถสรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

สภาพการใช้แหล่งการเรียนรู้ทางกายภาพแต่ละประเภทของผู้เรียนในวัยแรงงานนอกระบบ แบ่งออกเป็น 5 ประเภท ประกอบด้วย 1. สภาพการใช้แหล่งการเรียนรู้ประเภทสถานที่ พบว่า ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ใช้ที่พักอยู่อาศัย คิดเป็นร้อยละ 62.33 รองลงมาคือ ศูนย์การค้า/ห้างสรรพสินค้า ถัดมาคือ ห้องสมุดประชาชน/ศูนย์การเรียนรู้ชุมชน สถานที่ทำงาน/พื้นที่ หรือสถานที่ปฏิบัติงาน เฉพาะทาง และที่พักพิภรณ์ 2. สภาพการใช้แหล่งการเรียนรู้ประเภทบุคคล พบว่า ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่เรียนรู้กับ "เพื่อนร่วมงานในองค์กร" คิดเป็นร้อยละ 68.00 รองลงมาคือ เรียนรู้กับ เพื่อนร่วมงานต่างองค์กร ถัดมาคือ เรียนรู้กับ สมาชิก ในครอบครัว/ญาติพี่น้อง เรียนรู้กับ ผู้เชี่ยวชาญ เฉพาะทางวิชาชีพ และเรียนรู้กับ "ครูผู้สอน/อาจารย์ ตามลำดับ 3. สภาพการใช้แหล่งการเรียนรู้ประเภทวัสดุ พบว่า ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ ใช้หนังสือ คิดเป็นร้อยละ 75.33 รองลงมาคือ หนังสือพิมพ์ ถัดมาคือ นิตยสาร ป้ายนิเทศ/ป้าย โปสเตอร์ คิดเป็นร้อยละ 28.00 และแผ่นพับ 4. สภาพการใช้แหล่งการเรียนรู้ประเภทอุปกรณ์ พบว่า ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ใช้สมาร์ตโฟน คิดเป็นร้อยละ 80.00 รองลงมาคือ คอมพิวเตอร์พกพา (แท็บเล็ต/โน้ตบุ๊ก) ถัดมาคือ คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ วิทยุ/โทรทัศน์ (ไม่เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต) และสมาร์ตทีวี 5. สภาพการใช้แหล่งการเรียนรู้ประเภทกิจกรรม/เหตุการณ์ พบว่า ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่มีกิจกรรมการฝึกอบรม คิดเป็นร้อยละ 68.66 รองลงมาคือ กิจกรรมการศึกษาดูงาน ถัดมาคือ กิจกรรมการให้คำปรึกษา กิจกรรมการสัมมนาและกิจกรรมการประชุมทั่วไป

สภาพการใช้แหล่งการเรียนรู้ทางดิจิทัลแต่ละประเภทของผู้เรียนในวัยแรงงานนอกระบบ แบ่งออกเป็น 5 ประเภท ประกอบด้วย 1. สภาพการใช้แหล่งการเรียนรู้ประเภทเครื่องมือค้นหาข้อมูลและแปลภาษา พบว่า ผู้ให้ข้อมูล

ส่วนใหญ่ใช้ Google Search คิดเป็นร้อยละ 93.33 รองลงมาคือ Google Maps ถัดมาคือ Google Translate , LINE English-Thai Dictionary และ Yahoo.com 2. สภาพการใช้แหล่งการเรียนรู้ประเภทเครื่องมือการจัดการและจัดเก็บข้อมูล พบว่า ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ใช้ Google Chrome คิดเป็นร้อยละ 85.67 รองลงมาคือ Google Drive ถัดมาคือ Microsoft Internet Explorer iCloud และ Dropbox 3. สภาพการใช้แหล่งการเรียนรู้ประเภทเครื่องมือการสร้างเนื้อหา นำเสนอและเผยแพร่ พบว่า ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ใช้ YouTube คิดเป็นร้อยละ 67.00 รองลงมาคือ Microsoft Excel ถัดมาคือ Microsoft PowerPoint Microsoft Word และ Wiki/ Wikipedia.com 4. สภาพการใช้แหล่งการเรียนรู้ประเภทเครื่องมือการเรียนรู้ทางไกล พบว่า ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ใช้ Learning Playlist on YouTube คิดเป็นร้อยละ 73.67 รองลงมาคือ Thai MOOC/ TCU ถัดมาคือ Google Classroom Learning Platform by Google และ CU MOOC 5. สภาพการใช้แหล่งการเรียนรู้ประเภทเครือข่ายสังคม/ชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ พบว่า ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ใช้ Facebook คิดเป็นร้อยละ 93.67 รองลงมาคือ LINE ถัดมาคือ Facebook Messenger Instagram และ Pantip

4.7 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาการใช้แหล่งเรียนรู้สมัยใหม่ในยุคดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนในวัยแรงงานนอกระบบ สามารถสรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

ปัญหาการใช้แหล่งเรียนรู้ทางกายภาพ พบว่า ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่มีปัญหาเกี่ยวกับความสะดวก (การเดินทาง) ในการเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ทางกายภาพ คิดเป็นร้อยละ 79.00 รองลงมาคือ ปัญหาเกี่ยวกับการสิ้นเปลืองค่าใช้จ่าย ในการเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ทางกายภาพ ถัดมาคือ ปัญหาเกี่ยวกับการบริหารจัดการเวลาในการเข้าถึง หรือการใช้แหล่งการเรียนรู้ทางกายภาพ ปัญหาเกี่ยวกับความถูกต้อง/ความน่าเชื่อถือของสารสนเทศ หรือองค์ความรู้ต่าง ๆ ของแหล่งการเรียนรู้ทางกายภาพ และปัญหาเกี่ยวกับความครบถ้วน/ ความสมบูรณ์ของสารสนเทศ หรือองค์ความรู้ของแหล่งการเรียนรู้ทางกายภาพ

ปัญหาการใช้แหล่งเรียนรู้ทางดิจิทัล พบว่า ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่มีปัญหาเกี่ยวกับความถูกต้อง/ ความน่าเชื่อถือของสารสนเทศ หรือองค์ความรู้ต่าง ๆ ของแหล่งการเรียนรู้ทางดิจิทัล/ ออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 61.67 รองลงมาคือ ปัญหาเกี่ยวกับการสิ้นเปลืองค่าใช้จ่ายในการเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ทางดิจิทัล/ ออนไลน์ ถัดมาคือ ปัญหาเกี่ยวกับความครบถ้วน/ ความสมบูรณ์ ของสารสนเทศ หรือองค์ความรู้ของแหล่งการเรียนรู้ทางดิจิทัล/ ออนไลน์ ปัญหาเกี่ยวกับ

การบริหารจัดการเวลาในการเข้าถึง หรือการใช้แหล่งการเรียนรู้ทางดิจิทัล/ ออนไลน์ และปัญหาเกี่ยวกับความสะดวก (อุปกรณ์การสื่อสาร) ในการเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ทางดิจิทัล/ ออนไลน์

4.8 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการแหล่งเรียนรู้สมัยใหม่ในยุคดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนในวัยแรงงานนอกระบบ สามารถสรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

ความต้องการด้านคุณลักษณะของแหล่งการเรียนรู้สมัยใหม่ในยุคดิจิทัล พบว่า ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ต้องการแหล่งการเรียนรู้สมัยใหม่ ไม่เสียค่าใช้จ่ายประหยัดเวลาและค่าใช้จ่ายในการเดินทางในการเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ คิดเป็นร้อยละ 85.67 รองลงมาคือ ต้องการแหล่งการเรียนรู้สมัยใหม่ง่ายต่อการเข้าถึงและการค้นหาเนื้อหาเรื่องราวสิ่งที่ต้องการเรียนรู้ตามความต้องการ ได้ทุกที่ ทุกเวลา และทุกอุปกรณ์ ถัดมาคือ ต้องการแหล่งการเรียนรู้สมัยใหม่เอื้อต่อการเชื่อมต่อกับบุคคลต่าง ๆ ที่มีความสนใจเรื่องลักษณะเดียวกัน หรืออยู่แวดวงเดียวกัน เพื่อการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ต้องการแหล่งการเรียนรู้สมัยใหม่มีความสามารถในการสร้างและกระจายความรู้ที่มีความสดใหม่ทันต่อเหตุการณ์ เพื่อการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ และต้องการแหล่งการเรียนรู้สมัยใหม่มีความสามารถในการปรับเปลี่ยนรูปแบบให้เกิดความน่าสนใจหรือความแปลกใหม่อยู่ตลอดเวลา

ความต้องการด้านสื่อนำเสนอ พบว่า ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ต้องการวิดีโอ คิดเป็นร้อยละ 79.33 รองลงมาคือ ต้องการข้อความ ถัดมาคือ ต้องการข้อความ ต้องการเสียง และต้องการแอนิเมชัน 3 มิติ

ความต้องการด้านเทคโนโลยี พบว่า ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ต้องการเว็บไซต์ คิดเป็นร้อยละ 82.00 รองลงมาคือต้องการแอปพลิเคชัน ใน Google Play Store ถัดมาคือต้องการแอปพลิเคชัน ใน Apple App Store ต้องการระบบการจัดการเรียนรู้ (Learning Management System: LMS) และต้องการหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book)

5. อภิปรายผลการวิจัย

ผลการศึกษาสภาพการใช้ ปัญหาและความต้องการแหล่งเรียนรู้สมัยใหม่ในยุคดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนในวัยแรงงานที่เหมาะสมกับผู้เรียนในวัยแรงงาน ด้านสภาพการใช้แหล่งการเรียนรู้ทางกายภาพ พบว่าแหล่งการเรียนรู้ประเภทอุปกรณ์ที่ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ใช้คือ สมาร์ทโฟน สอดคล้องกับ ธงชัย แก้วกิริยา [6] ที่ได้อธิบายว่า บทบาทของรูปแบบการเรียนการสอนสามารถนำอุปกรณ์มือถือมาใช้เพิ่มประสิทธิภาพและสามารถใช้ประโยชน์ในด้านการ

เข้าถึงบทเรียนที่ผู้เรียนนั้นสามารถทำได้ง่ายกว่าการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ และสภาพการใช้แหล่งการเรียนรู้ทางดิจิทัล พบว่า แหล่งการเรียนรู้ประเภทเครื่องมือค้นหาข้อมูลและแปลภาษาที่ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ใช้ Google Search สอดคล้องกับ ไพรัชพน วิริยวรกุล และดวงกลม โพธิ์นาค [7] ที่ได้กล่าวถึง การนำ Google Apps for Education มาปรับใช้ในระบบการศึกษาเนื่องจากมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล และมีจุดเด่นที่สามารถนำมาใช้ในกระบวนการจัดการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดีและเป็นเครื่องมือที่ไม่มีค่าใช้จ่ายเหมาะสมสำหรับ นำมาแก้ไขปัญหาการใช้แหล่งเรียนรู้สมัยใหม่ในยุคดิจิทัลที่ช่วยให้ผู้เรียนในวัยแรงงานสามารถเข้าถึงและนำไปต่อยอดในการเรียนรู้ด้วยตนเองได้ ซึ่งตรงตามความต้องการแหล่งเรียนรู้สมัยใหม่ในยุคดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนในวัยแรงงานที่พบว่า ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ต้องการแหล่งการเรียนรู้สมัยใหม่ ไม่เสียค่าใช้จ่าย (Free) อีกทั้งยังประหยัดเวลาและค่าใช้จ่ายในการเดินทางในการเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ สอดคล้องกับ ดนัยศักดิ์ กาโร [8] ที่ได้กล่าวถึง การนำเอา Google for Education มาใช้ ในด้านการศึกษาซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนและผู้สอนสามารถเข้าถึงการเรียนรู้ได้ตลอดเวลา ทำงานร่วมกันได้ทุกที่ทุกเวลา ผ่านทางแอปพลิเคชัน พร้อมทั้งยังสามารถเข้าถึงได้จากอุปกรณ์หลายชนิด เช่น คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก (notebook) โทรศัพท์มือถือ หรือสมาร์ตโฟน (smartphone) และนอกจากนี้ยังพบว่าการใช้แหล่งการเรียนรู้ทางดิจิทัล ประเภทเครือข่ายสังคมหรือชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ ที่ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ใช้คือ Facebook สอดคล้องกับ ทิพรรัตน์ สิทธิวงศ์ [9] ที่ได้กล่าวว่า ในปัจจุบันการนำ Social Media มาใช้ในการเรียนการสอนถือว่าเป็นเรื่องที่มีความสำคัญมาก เพราะเป็นสิ่งที่ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนและเป็นเทคนิคที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีได้

6. เอกสารอ้างอิง

- [1] Gerduang, A., 2017, "Empowering Learning in the 21st Century for Thailand Society in the Digital Age", LAMPANG RAJABHAT UNIVERSITY, Vol.6, No. 1, pp.173-184.
- [2] Ministry of Digital Economy and Society, 2016, Thailand Digital Economy and Society Development Plan, Retrieved [Online], Available: <https://onde.go.th/assets/portals/1/files/DE-EN%20BOOK%20FINAL.pdf>, [19 September, 2018].

- [3] Janpirom, N., et al., 2019, “EDUCATIONAL TECHNOLOGY WITHIN THAILAND 4.0”, Panyapivat Journal, Vol. 11, No.1, pp. 304-314.
- [4] Prachyapruit, A., 2017, “Learning Space Design for Higher Education Institutions In the 21st Century”, Dusit Thani College Journal, Vol.11, No. 2, pp. 379-392.
- [5] Rovinelli, R. J., & Hambleton, R. K., 1977, “On the use of content specialists in the assessment of criterion-referenced test item validity”, Dutch Journal of Educational Research, Vol.2, pp. 49-60.
- [6] Kaewkiriya, T., 2015, “Design and Development of M-learning Content Based on Game Multimedia for iOS and Android”, ROMPHRUEK JOURNAL, Vol. 33, No.1, pp. 119-135.
- [7] Viriyavorakul, P. & Phonak, D., 2014, “Google Apps for Education an Educational Innovation in Digital Age”, SDU Res. J., Vol. 7, No.3, pp. 103-111.
- [8] Karo, D., 2018, “The Applying of Google for Education for Mentoring to Teacher Students”, Journal of Information and Learning, Vol 29, No. 2, pp. 219-227.
- [9] Sittiwong, T., 2015, “The study of undergraduate students Opinion towards the use of Facebook in Graphics Design and Production for Education in Field of Educational Communications and Technology Faculty of Education Naresuan University”, JOURNAL OF EDUCATION NARESUAN UNIVERSITY, Vol. 17, No.3, pp. 82-88.