

“นักศึกษาติดกับดักของเทคโนโลยี” และ “ไม่มีแผนสำรอง”: ปัจจัยและแนวโน้ม
การเลือกใช้สื่อการเรียนการสอนของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพในสถานศึกษา
(สาขาวิชาภาษาอังกฤษ)

"Students Fall into the Trap of Over-Relying on Technology" and
“Lack of a Backup Plan”: Factors and Trends in the Selection of
Instructional Media Among Preservice English Teachers During
Teaching Practicum

พิมพ์ระวี เรืองวัฑกั*

Pimrawee Ruengwatthakee

Received: May 26, 2025 Revised: July 15, 2025 Accepted: August 1, 2025

บทคัดย่อ

ในยุคที่เทคโนโลยีมีบทบาทต่อการเรียนการสอน การเลือกใช้สื่อที่เหมาะสมจึงเป็นปัจจัยสำคัญ โดยเฉพาะสำหรับนักศึกษาฝึกสอนที่ต้องประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์จริง การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. ศึกษาการเลือกใช้สื่อดิจิทัลและสื่อทำมือในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพในสถานศึกษาของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู 2. ศึกษาปัจจัยที่นักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูพิจารณาในการเลือกใช้สื่อดิจิทัลและสื่อทำมือในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพในสถานศึกษา และ 3. ศึกษาอุปสรรคที่นักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู พบในการเลือกและใช้สื่อดิจิทัลและสื่อทำมือในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูในสถานศึกษา (สาขาวิชาภาษาอังกฤษ) ชั้นปีที่ 4 จำนวน 43 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ คือ แบบสอบถาม สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ คือ การสัมภาษณ์เชิงลึกแบบกึ่งโครงสร้าง และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการวิเคราะห์แก่นสาระ

ผลการวิจัยพบว่า 1. นักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู มีแนวโน้มการเลือกใช้สื่อดิจิทัลมากกว่าสื่อทำมือในระดับมาก ($\bar{X} = 3.69$, $SD = 0.51$) 2. ปัจจัยที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดในการเลือกใช้สื่อของนักศึกษา คือ ด้านความน่าสนใจ

* ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประจำสาขาวิชาภาษาอังกฤษ (หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต) คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

และการดึงดูดความสนใจของสื่อ ($\bar{X} = 3.76$, $SD = 0.43$) และ 3. อุปสรรคที่นักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู พบในการเลือกและใช้สื่อดิจิทัลหรือสื่อทำมือในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู เช่น ความพร้อมด้านอุปกรณ์และเทคโนโลยีของโรงเรียน ทักษะการวิเคราะห์ความเหมาะสมของสื่อ และความสามารถในการปรับตัวเมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่ไม่เป็นไปตามแผนการสอน

คำสำคัญ: การฝึกประสบการณ์วิชาชีพในสถานศึกษา, เทคโนโลยีทางการศึกษา, นักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู, สื่อการเรียนการสอน

Abstract

In an era where technology plays a key role in education, selecting appropriate instructional media is essential—especially for student teachers who must apply their knowledge in real-world teaching situations. This research aims to: 1. study the selection of digital and tradition instructional media used by pre-service teachers (English major) during their teaching practicum; 2. investigate the factors influencing the selection of digital and tradition media by pre-service teachers (English major) during their practicum; and 3. explore the obstacles faced by pre-service teachers (English major) in selecting and using instructional media during their teaching practicum. This study employs a mixed-methods research design. Quantitative data were collected using questionnaires. The quantitative sample consisted of 43 fourth-year pre-service teachers majoring in English. Data were analyzed using percentage, mean, and standard deviation. Regarding qualitative data collection, semi-structured in-depth interviews were conducted. The qualitative sample included 5 fourth-year pre-service English teachers, 5 mentor teachers, and 5 university supervisors. The qualitative data were analyzed using Thematic analysis.

The findings revealed that 1. preservice English teachers tended to prefer using digital media over handmade media ($\bar{x} = 3.69$, $SD = 0.51$); 2. the most influential factor in media selection was its attractiveness and ability to capture attention ($\bar{x} = 3.76$, $SD = 0.43$), and 3. the obstacles encountered by preservice English teachers included limited availability of equipment and technology in schools, their skills in evaluating the appropriateness of media, as well as the capacity to adapt when faced with unforeseen situations that deviated from the original lesson plan.

Keywords: Teaching Practicum in Schools, Education Technology, Pre-service Teachers, Instructional Media

บทนำ

การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มุ่งเน้นให้นักเรียนมีทักษะในการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างสร้างสรรค์ ดังนั้น "สื่อการเรียนการสอน" จึงมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการสนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหา และสามารถเชื่อมโยงบทเรียนกับโลกแห่งความเป็นจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในวิชาภาษาอังกฤษซึ่งเป็นวิชาทักษะ ที่เน้นความสามารถในการฟัง พูด อ่าน เขียน และการใช้ภาษาภายใต้สถานการณ์ต่าง ๆ (Akmal et al., 2024; Nwakaego, 2024) การใช้สื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพสามารถช่วยกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนและส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ (นพมาศ ว่องวิทย์สกุล, 2562)

สำหรับนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพรูหรือนักศึกษาฝึกสอนนั้น การเลือกใช้สื่อถือเป็นหนึ่งในองค์ประกอบสำคัญที่สะท้อนถึงความสามารถในการวางแผนจัดการเรียนรู้ รวมถึงทักษะในการประยุกต์ใช้ความรู้และทรัพยากรที่มีอยู่ให้เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนและโรงเรียน (จินตวีร์ คล้ายสังข์, 2560) นักศึกษาครูต้องเรียนรู้และฝึกฝนทักษะทั้งด้านการสอน การออกแบบการจัดการเรียนรู้ รวมถึงการเลือกใช้สื่อเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ให้เกิดประสิทธิผลสูงสุดในปัจจุบัน นักศึกษาฝึกสอนมีทางเลือกในการใช้สื่อหลากหลายรูปแบบ ทั้งสื่อดิจิทัล เช่น PowerPoint, Kahoot, Wordwall, คลิปวิดีโอ และแอปพลิเคชันด้านการศึกษา รวมถึงสื่อทำมือ เช่น บัตรคำ เกมกระดาน หรือสื่อสามมิติ ที่สามารถประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับวัยและบริบทของผู้เรียน (จินตวีร์ คล้ายสังข์, 2560) อย่างไรก็ตาม การตัดสินใจเลือกใช้สื่อแต่ละประเภทนั้นขึ้นอยู่กับหลายปัจจัย เช่น ความพร้อมของโรงเรียน เวลา งบประมาณ จุดประสงค์การเรียนรู้ และลักษณะเฉพาะของผู้เรียนในแต่ละห้องเรียน เป็นต้น (นพมาศ ว่องวิทย์สกุล, 2562)

จากประสบการณ์ที่ผู้วิจัยเป็นอาจารย์นิเทศก์นักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพรู สาขาภาษาอังกฤษ พบว่า นักศึกษายังคงเผชิญกับความท้าทายในการเลือกใช้สื่อที่เหมาะสม ทั้งจากข้อจำกัดทางเทคโนโลยีของโรงเรียน ความเข้าใจต่อกลุ่มผู้เรียน หรือแม้แต่ความไม่มั่นใจในการใช้สื่อ เช่น นักศึกษาเลือกนำเสนอสื่อการสอนบนจอโทรทัศน์ที่ติดตั้งอยู่หน้าชั้นเรียน หากแต่โทรทัศน์นั้นมีขนาดเล็กมากและตั้งอยู่บริเวณเหนือกระดานดำ ทำให้นักเรียนหลายคนไม่สามารถมองเห็นได้สะดวก ในขณะที่เดียวกันนักศึกษาหลายคนยังขาดการวางแผนสำรองหากสื่อที่เตรียมไว้ไม่สามารถใช้งานได้ ตามต้องการอันนำไปสู่การเรียนรู้ของนักเรียนที่ไม่เต็มประสิทธิภาพ ซึ่งในบริบทของการพัฒนาวิชาชีพครูนั้น การเลือกใช้สื่อการเรียนการสอนถือเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งที่สะท้อนถึงความสามารถในการจัดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะสำหรับนักศึกษาครูซึ่งอยู่ในช่วงของการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ การได้เรียนรู้และฝึกฝนการเลือกใช้สื่ออย่างเหมาะสม จะช่วยเสริมสร้างสมรรถนะทางวิชาชีพครู ทั้งในด้านการออกแบบการจัดการเรียนรู้ การคิดเชิงวิเคราะห์ และการเข้าใจบริบทของผู้เรียนในสถานการณ์จริง นักศึกษาฝึกสอนต้องเผชิญกับสภาพแวดล้อมจริงภายในสถานศึกษา ซึ่งแตกต่างจากห้องเรียนในมหาวิทยาลัย ทั้งในด้านทรัพยากรการเรียนการสอน เวลา การสนับสนุนจากครูพี่เลี้ยง และลักษณะของผู้เรียน ปัจจัยเหล่านี้มีผลต่อแนวโน้มและลักษณะการเลือกใช้สื่อของนักศึกษาฝึกประสบการณ์อย่างชัดเจน (Mardiana, 2020; Pakpahan, 2024) บางรายอาจเลือกใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างหลากหลาย ขณะที่บางรายอาจยังคงพึ่งพาสื่อแบบดั้งเดิม ขึ้นอยู่กับปัจจัยทั้งภายในตัวผู้สอน เช่น ความสามารถด้านเทคโนโลยี ความมั่นใจในการสอน และทัศนคติที่มีต่อสื่อ ตลอดจนปัจจัยภายนอก เช่น ความพร้อมของโรงเรียนและการส่งเสริมจากบุคลากรในสถานศึกษา เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม แม้จะมีการกล่าวถึงความสำคัญของการใช้สื่อในการจัดการเรียนรู้ และข้อสังเกตจากภาคสนามของอาจารย์นิเทศก์ แต่ยังคงขาดการศึกษาเชิงลึกที่สำรวจพฤติกรรมการเลือกใช้สื่อของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูอย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะในบริบทของการสอนภาษาอังกฤษในสถานศึกษาจริง ซึ่งมีข้อจำกัดและความหลากหลายด้านทรัพยากร เทคโนโลยี และผู้เรียน

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้จึงมีความสำคัญในหลายมิติ ได้แก่ 1. ช่วยสะท้อนแนวโน้มและแนวทางการใช้สื่อของนักศึกษาฝึกสอนในยุคปัจจุบัน 2. ช่วยระบุปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกใช้สื่อ ทั้งในเชิงระบบ โครงสร้างพื้นฐาน และปัจจัยภายในห้องเรียน 3. ช่วยเปิดเผยข้อจำกัดหรืออุปสรรคที่เกิดขึ้นจริงระหว่างการสอนซึ่งอาจไม่สามารถพบได้จากทฤษฎีเพียงอย่างเดียว และ 4. ช่วยเสนอแนวทางในการพัฒนาทักษะการใช้สื่อของนักศึกษาครูให้มีความยืดหยุ่นเหมาะสมกับผู้เรียน และสอดคล้องกับบริบทของแต่ละโรงเรียน นอกจากนี้ ผลการศึกษายังสามารถนำไปใช้เป็นข้อมูลในการปรับปรุงกระบวนการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู โดยสถาบันผลิตครูหรือผู้มีหน้าที่นี้เทศการสอน อันจะนำไปสู่การเตรียมความพร้อมของนักศึกษาครูในการเข้าสู่วิชาชีพอย่างมีคุณภาพและตอบโจทย์การศึกษาในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างแท้จริง

อย่างไรก็ตาม แม้จะมีการตระหนักถึงความสำคัญของการใช้สื่อในการจัดการเรียนรู้ และข้อสังเกตจากภาคสนามของอาจารย์นิเทศก์ แต่ยังคงขาดการศึกษาเชิงลึกที่สำรวจพฤติกรรมการเลือกใช้สื่อของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูอย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะในบริบทของการสอนภาษาอังกฤษในสถานศึกษาจริง ซึ่งมีข้อจำกัดและความหลากหลายด้านทรัพยากร เทคโนโลยี และผู้เรียน

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. ศึกษาการเลือกใช้สื่อดิจิทัลและสื่อทำมือในระหว่างการฝึกประสบการณ์วิชาชีพในสถานศึกษาของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู (สาขาวิชาภาษาอังกฤษ)
2. ศึกษาปัจจัยที่นักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู (สาขาวิชาภาษาอังกฤษ) พิจารณาในการเลือกใช้สื่อดิจิทัลและสื่อทำมือในระหว่างการฝึกประสบการณ์วิชาชีพในสถานศึกษา
3. ศึกษาอุปสรรคที่นักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู (สาขาวิชาภาษาอังกฤษ) พบในการเลือกและใช้สื่อดิจิทัลหรือสื่อทำมือในระหว่างการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู

ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาทฤษฎีและแนวคิดของนักวิชาการด้านการศึกษา ผู้วิจัยได้ค้นพบข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการวิเคราะห์ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยในครั้งนี้ ดังนี้

1. **ทฤษฎีการเรียนรู้ตามแนวการสร้างองค์ความรู้ (Constructivism Theory)** เป็นแนวคิดที่เชื่อว่าผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการสร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านประสบการณ์ การลงมือปฏิบัติจริง และการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ผู้เรียนไม่ได้เป็นเพียงผู้รับสารจากครูเท่านั้น แต่เป็นผู้มีบทบาทในการสร้างความเข้าใจใหม่โดยเชื่อมโยงกับความรู้และประสบการณ์เดิมที่มีอยู่ การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจึงมีความหมายต่อผู้เรียนมากยิ่งขึ้น (Fosnot, 1996)

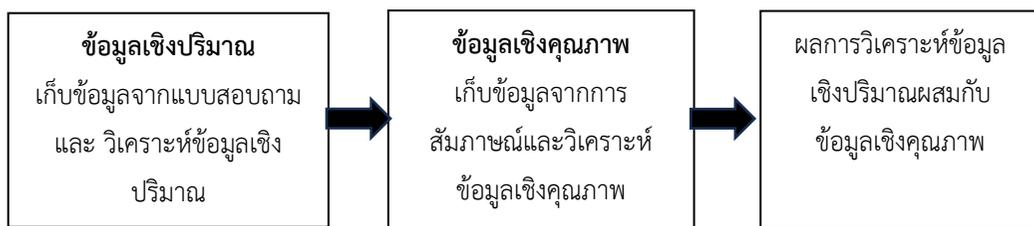
หลักการของทฤษฎีนี้ส่งเสริมการใช้สื่อการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการคิด วิเคราะห์ ทดลอง และสะท้อนความคิด เช่น การใช้สื่อดิจิทัลแบบอินเทอร์แอคทีฟ เกมการศึกษา หรือสื่อทำมือที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสร้างขึ้น ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

2. แนวคิดด้านเทคโนโลยีการศึกษา (Educational Technology Concepts) คือ การใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ มาเป็นเครื่องมือหรือสื่อกลางในการส่งเสริมการเรียนรู้และการสอน โดยมุ่งเน้นการใช้เทคโนโลยีอย่างมีเป้าหมาย สอดคล้องกับแนวทางการจัดการเรียนรู้ และตอบสนองต่อความแตกต่างของผู้เรียน ทั้งนี้รวมถึงการใช้สื่อดิจิทัล (เช่น คลิปวิดีโอหรือแอปพลิเคชัน) และสื่อประยุกต์หรือสื่อทำมือที่พัฒนาขึ้นตามบริบทของโรงเรียน เทคโนโลยีการศึกษายังเน้นการเรียนรู้ที่เป็นรายบุคคล ที่สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา และส่งเสริมการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นของผู้เรียน (Reiser & Dempsey, 2017) การเลือกใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมจึงเป็นสิ่งสำคัญสำหรับนักศึกษาฝึกสอนในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีคุณภาพ

3. แนวคิดการออกแบบสื่อการเรียนรู้ (Instructional Media Design) เป็นกระบวนการวางแผนและผลิตสื่อการเรียนรู้โดยคำนึงถึงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ผู้เรียน เนื้อหา วิธีการสอน และสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ อย่างเป็นระบบ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาและพัฒนาทักษะตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Lazar, 2015) รูปแบบที่นิยมในการออกแบบสื่อ เช่น โมเดล ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) ซึ่งเป็นแนวทางที่นิยมใช้ในการพัฒนาสื่อทั้งดิจิทัลและสื่อทำมือ (Abuhassna et al., 2024) นักศึกษาฝึกสอนที่เข้าใจแนวคิดการออกแบบสื่อสามารถประยุกต์ใช้เพื่อผลิตสื่อที่เหมาะสมกับผู้เรียนและสถานการณ์ในห้อง เรียนได้อย่างสร้างสรรค์

กรอบแนวคิดการวิจัย

งานวิจัยนี้ใช้รูปแบบการวิจัยแบบผสมผสานเชิงสำรวจตามแนวทางของ Explanatory Sequential Mixed Methods Design (Creswell, 2014) ซึ่งแบ่งการดำเนินการออกเป็น 2 ขั้นตอน โดยในขั้นตอนแรกดำเนินการวิจัยเชิงปริมาณ และในขั้นตอนที่สองเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยเน้นการนำเสนอผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณเป็นหลัก และใช้ข้อมูลเชิงคุณภาพเพื่อเสริมและอธิบายผลเชิงปริมาณให้ชัดเจนยิ่งขึ้น (Malina, Nørreklit, & Selto, 2011) จากนั้นจึงนำข้อมูลจากทั้งสองระยะมาวิเคราะห์และอภิปรายร่วมกัน ดังภาพ 1



ภาพ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินงานวิจัย

1. กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษา

1.1 กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยนี้คือ นักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพรู (สาขาวิชาภาษาอังกฤษ) ชั้นปีที่ 4 ของมหาวิทยาลัยที่ตั้งอยู่ในเขตภาคกลางของประเทศไทย ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพรู 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 45 คน ในสถานศึกษา ครูพี่เลี้ยง จำนวน 5 ท่าน และ อาจารย์นิเทศก์ จำนวน 5 ท่าน

1.2 กลุ่มเป้าหมายผู้ให้ข้อมูลเชิงปริมาณ ผู้วิจัยใช้วิธีเลือกแบบเฉพาะเจาะจง ซึ่งเป็นการเลือกกลุ่มเป้าหมายให้ตรงตามหลักเกณฑ์ หรือวัตถุประสงค์ของการวิจัย (Creswell, 2014) โดยกลุ่มเป้าหมายคือ นักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพรู (สาขาวิชาภาษาอังกฤษ) ชั้นปีที่ 4 ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพรู 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 43 คน และสะดวกทำแบบสอบถามให้ ครูพี่เลี้ยง จำนวน 5 ท่าน ซึ่งเป็นครูพี่เลี้ยงของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพรู และ อาจารย์นิเทศก์ จำนวน 5 ท่าน ซึ่งเป็นอาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาอังกฤษ ในมหาวิทยาลัยที่นักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพรูกำลังศึกษาอยู่

1.3 กลุ่มเป้าหมายผู้ให้ข้อมูลเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยสุ่มกลุ่มเป้าหมายโดยใช้วิธีเลือกแบบเฉพาะเจาะจง ซึ่งเป็นการเลือกกลุ่มเป้าหมายให้ตรงตามหลักเกณฑ์ จุดมุ่งหมายของการวิจัย (Creswell, 2014) โดยกลุ่มเป้าหมายคือนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพรู (สาขาวิชาภาษาอังกฤษ) ชั้นปีที่ 4 ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพรู 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 5 คน ครูพี่เลี้ยง จำนวน 5 ท่าน และ อาจารย์นิเทศก์ จำนวน 5 ท่าน

2. เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณในงานวิจัยนี้คือ แบบสอบถามที่ตรงกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยข้อที่ 1 และ 2 ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้พัฒนาขึ้นเอง โดยออกแบบในรูปแบบของมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามหลักของ Likert ที่แบ่งระดับความคิดเห็นออกเป็น 5 ระดับ เครื่องมือนี้ได้รับการตรวจสอบคุณภาพโดยพิจารณา ค่าความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย ซึ่งได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาอังกฤษ จำนวน 3 ท่าน โดยแบบสอบถามมีค่า IOC = 0.70 ซึ่งอยู่ในช่วง 0.50 ถึง 1.00 แสดงว่าแบบสอบถามทุกข้อมีความเหมาะสมและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัย

2.2 เครื่องมือสำหรับเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพคือ แบบสัมภาษณ์ ซึ่งเป็นคำถามปลายเปิด จำนวน 3 ข้อ และตรงกับวัตถุประสงค์ของวิจัยข้อที่ 1 2 และ 3 ผู้วิจัยได้พัฒนาคำถามสำหรับแบบสัมภาษณ์ขึ้นเอง และส่งให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาอังกฤษ จำนวน 3 ท่าน พิจารณาความสอดคล้องระหว่างคำถามกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย จากนั้นได้นำข้อเสนอแนะที่ได้รับไปปรับปรุงแบบสัมภาษณ์ก่อนนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย ทั้งนี้ เครื่องมือดังกล่าว ได้รับการตรวจสอบคุณภาพโดยใช้วิธีประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างคำถามกับวัตถุประสงค์ มีค่า = 0.66 ซึ่งระหว่าง 0.50 ถึง 1.00 แสดงว่า แบบสัมภาษณ์ทุกข้อมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัย

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 ข้อมูลเชิงปริมาณ ภายหลังจากสิ้นสุดการดำเนินโครงการในระยะที่ 1 ผู้วิจัยได้แจกแบบสอบถามให้กับกลุ่มเป้าหมาย คือ นักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู (สาขาวิชาภาษาอังกฤษ) จำนวน 43 คน และนำข้อมูลที่ได้อาจารย์วิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา

3.2 ข้อมูลเชิงคุณภาพ ขั้นตอนนี้ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจาก 3 แหล่งข้อมูล (Data Triangulation) ได้แก่ นักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู (สาขาวิชาภาษาอังกฤษ) ชั้นปีที่ 4 จำนวน 5 คน ครูพี่เลี้ยง จำนวน 5 ท่าน และอาจารย์นิเทศก์ จำนวน 5 ท่าน โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบกึ่งโครงสร้าง ซึ่งใช้เวลาสัมภาษณ์ประมาณ 15 – 20 นาทีต่อคน พร้อมทั้งบันทึกเสียงระหว่างการสัมภาษณ์เพื่อใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 สถิติเชิงพรรณนาที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เกณฑ์การแปลความหมายของระดับความคิดเห็นจากแบบสอบถามปลายปิด อ้างอิงตามเกณฑ์ของ บุญชม ศรีสะอาด (2556) ซึ่งแบ่งค่าคะแนนเฉลี่ยออกเป็น 5 ระดับ ได้แก่

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 4.51 – 5.00 หมายถึง ความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 3.51 – 4.50 หมายถึง ความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 2.51 – 3.50 หมายถึง ความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.51 – 2.50 หมายถึง ความคิดเห็นอยู่ในระดับน้อย

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.00 – 1.50 หมายถึง ความคิดเห็นอยู่ในระดับน้อยที่สุด

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพในงานวิจัยนี้ใช้วิธีการวิเคราะห์แก่นสาระ (Thematic Analysis) ซึ่งเป็นกระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เพื่อสืบค้นหัวข้อหลักหรือประเด็นสำคัญ (Theme) ที่สะท้อนสาระของข้อมูล โดยใช้เทคนิคการจัดหมวดหมู่รหัสข้อมูล (Coding) ตามแนวทางของ Braun และ Clarke (2012) ขั้นตอนการวิเคราะห์เริ่มจากการถอดเสียงบันทึกการสัมภาษณ์เป็นลายลักษณ์อักษร จากนั้นผู้วิจัยอ่านทบทวนข้อมูลซ้ำหลายรอบเพื่อสร้างความคุ้นเคยและทำความเข้าใจเนื้อหาอย่างละเอียด ต่อมาคือ การสร้างรหัสเริ่มต้น (Initial Coding) โดยการระบุข้อความสำคัญที่สะท้อนแนวคิดหรือประสบการณ์ของผู้ให้ข้อมูล

เมื่อได้รหัสจำนวนหนึ่งแล้ว ผู้วิจัยดำเนินการจัดกลุ่มรหัส (Grouping Codes) โดยพิจารณาหาความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในข้อมูล และนำมาสังเคราะห์เป็น อิมเบื้องต้น (Preliminary Themes) อิมเหล่านี้จะถูกตรวจสอบว่าครอบคลุมเนื้อหาของข้อมูลและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัยหรือไม่ จากนั้นจึงทำการปรับแก้และนิยามอิม (Refining and Defining Themes) ให้ชัดเจนและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย พร้อมทั้งเลือก ข้อความอ้างอิง (Excerpt) ที่เหมาะสมจากข้อมูลเพื่อสะท้อนสาระสำคัญของแต่ละอิม

ผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ

1. ผลการศึกษาการเลือกใช้สื่อดิจิทัลและสื่อทำมือในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู (สาขาวิชาภาษาอังกฤษ) ในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูในสถานศึกษา ปรากฏผลดังนี้

ตาราง 1 การเลือกใช้สื่อดิจิทัลและสื่อทำมือในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู

	ด้านความถี่ในการเลือกใช้สื่อระหว่างการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	\bar{X}	SD	ระดับความคิดเห็น
1	ใช้ทั้งสื่อดิจิทัลและสื่อทำมือ	3.69	0.51	มาก
2	ใช้สื่อดิจิทัลมากกว่าสื่อทำมือ	3.60	0.54	มาก
3	ใช้สื่อดิจิทัลมากกว่าสื่อทำมือในการสอนชั้นนำเข้าสู่บทเรียน	3.72	0.45	มาก
4	ใช้สื่อดิจิทัลมากกว่าสื่อทำมือในการสอนชั้นนำเสนอ	3.60	0.54	มาก
5	ใช้สื่อดิจิทัลมากกว่าสื่อทำมือในการสอนชั้นฝึกปฏิบัติ	3.43	0.66	ปานกลาง
6	ใช้สื่อดิจิทัลมากกว่าสื่อทำมือในการสอนชั้นนำไปใช้	3.40	0.62	ปานกลาง
7	ใช้สื่อดิจิทัลมากกว่าสื่อทำมือในการสอนชั้นสรุป	3.33	0.81	ปานกลาง
	ค่าเฉลี่ยโดยรวม	3.54	0.59	มาก

จากตาราง 1 พบว่า แม้โดยรวมนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู (สาขาวิชาภาษาอังกฤษ) มีแนวโน้มในการเลือกใช้ทั้งสื่อดิจิทัลและสื่อทำมือในระดับมาก ($\bar{X} = 3.54$, $SD = 0.59$) ครูฝึกสอนมักเลือกใช้สื่อดิจิทัลมากกว่าสื่อทำมือในขั้นตอนนำเข้าสู่บทเรียน ซึ่งมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ($\bar{X} = 3.72$, $SD = 0.45$) สะท้อนให้เห็นว่าครูฝึกสอนมักเลือกใช้สื่อดิจิทัลมากกว่าสื่อทำมือในขั้นตอนเริ่มต้นของการสอน นอกจากนี้ การเลือกใช้สื่อดิจิทัลมากกว่าสื่อทำมือในขั้นตอนนำเสนอก็อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.60$, $SD = 0.54$) ตามลำดับ อย่างไรก็ตาม ในขั้นตอนฝึกปฏิบัติ, ชั้นนำไปใช้ และชั้นสรุปบทเรียน มีแนวโน้มของการเลือกใช้สื่อดิจิทัลมากกว่าสื่อทำมืออยู่ในระดับปานกลาง

2 ผลการศึกษาปัจจัยที่นักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู (สาขาวิชาภาษาอังกฤษ) พิจารณาเลือกใช้สื่อดิจิทัลและสื่อทำมือในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู

ตาราง 2 ปัจจัยที่นักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู (สาขาวิชาภาษาอังกฤษ) พิจารณาในการเลือกใช้สื่อดิจิทัลและสื่อทำมือในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู

ด้านปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกใช้สื่อดิจิทัลหรือสื่อทำมือในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู		\bar{X}	SD	ระดับความคิดเห็น
1	นโยบายของโรงเรียน	3.29	0.85	ปานกลาง
2	เกณฑ์การประเมินการปฏิบัติการสอนในสถานศึกษาของมหาวิทยาลัย	3.48	0.59	ปานกลาง
3	คำแนะนำของครูพี่เลี้ยง	3.64	0.61	มาก
4	คำแนะนำของอาจารย์นิเทศก์	3.64	0.57	มาก
5	จุดประสงค์การเรียนรู้	3.52	0.63	มาก
6	เนื้อหาวิชาที่สอน	3.74	0.44	มาก
7	ระดับชั้นของนักเรียน	3.67	0.56	มาก
8	จำนวนนักเรียน	3.52	0.55	มาก
9	ลักษณะเฉพาะของนักเรียนห้องนั้น ๆ	3.48	0.55	ปานกลาง
10	ความพร้อมของวัสดุอุปกรณ์ในห้องเรียน	3.64	0.57	มาก
11	งบประมาณส่วนตัว	3.26	0.85	ปานกลาง
12	เวลาในการเตรียมสื่อ	3.45	0.66	ปานกลาง
13	ความน่าสนใจและดึงดูดความสนใจ	3.76	0.43	มาก
14	ความสะดวกในการใช้งานและการเก็บรักษา	3.67	0.56	มาก
ค่าเฉลี่ยโดยรวม		3.55	0.60	มาก

จากตาราง 2 พบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกใช้สื่อดิจิทัลหรือสื่อทำมือของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู (สาขาวิชาภาษาอังกฤษ) โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.55$, $SD = 0.60$) แสดงให้เห็นว่า ปัจจัยต่าง ๆ เหล่านี้มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกใช้สื่อของครูฝึกสอนในระดับค่อนข้างสูง เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ปัจจัยด้านความน่าสนใจและการดึงดูดความสนใจของสื่อ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X} = 3.76$, $SD = 0.43$) รองลงมาคือ เนื้อหาวิชาที่สอน ($\bar{X} = 3.74$, $SD = 0.44$) ระดับชั้นของนักเรียน และความสะดวกในการใช้งานและการเก็บรักษา ($\bar{X} = 3.67$, $SD = 0.56$) ซึ่งสะท้อนว่านักศึกษาฝึกสอนให้ความสำคัญกับความเหมาะสมของสื่อกับกลุ่มผู้เรียน รวมถึงประสิทธิภาพในการใช้งานจริง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

1. การเลือกใช้สื่อดิจิทัลหรือสื่อทำมือของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพรู (สาขาวิชาภาษาอังกฤษ)

จากการวิเคราะห์ข้อมูลการสัมภาษณ์นักศึกษาศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพรู พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ นิยมเลือกใช้สื่อดิจิทัลมากกว่าสื่อทำมือ ด้วยเหตุผลสำคัญคือ ความสะดวก รวดเร็ว และประหยัดค่าใช้จ่าย ตัวอย่างเช่น นักศึกษาคนหนึ่งให้เหตุผลว่า “เพราะว่ามันทำงานง่ายกว่าครับ คือเราทำผ่านคอมพิวเตอร์ ไม่ต้องไปซื้ออุปกรณ์ให้มันมีค่าใช้จ่ายสูง” ซึ่งสะท้อนถึงแนวโน้มที่นักศึกษามองว่าสื่อเทคโนโลยีมีความคุ้มค่าและเหมาะสมกับบริบทของห้องเรียนขนาดใหญ่ นอกจากนี้ นักศึกษายังเห็นว่าเทคโนโลยีมีความหลากหลายในการประยุกต์ใช้ และสามารถเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้มากขึ้น ตัวอย่างเช่น นักศึกษาคนหนึ่งระบุว่า “พวก Kahoot หรือ Padlet ทำให้เราเห็นทุกอย่าง เข้าถึงทุกคนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน” และนักศึกษ้อีกคนกล่าวว่า “เด็กให้ความสนใจมากขึ้นเพราะมีสีสัน ดึงดูดด้วยการตูนหรือเกมจากสไลด์” ซึ่งชี้ให้เห็นถึงบทบาทของเทคโนโลยีในการส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียนรู้

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าสื่อดิจิทัลจะได้รับความนิยมสูง แต่สื่อทำมอยังคงมีคุณค่าที่ชัดเจน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในระดับประถมศึกษา ซึ่งเด็กยังต้องการสื่อที่สามารถจับต้องได้ เพื่อเชื่อมโยงกับการเรียนรู้แบบรูปธรรม เช่น นักศึกษาคนหนึ่ง กล่าวว่า “บางครั้งใช้สื่อมือ เพราะเด็กได้จับต้อง ได้สัมผัสเอง ทำให้เรียนรู้ได้ดีกว่า เด็กอาจเียมกลับไปเล่นต่อที่บ้านได้” ในขณะที่นักศึกษ้อีกคนย้ำว่า “ถ้าเป็นระดับประถม สื่อทำมือจะมีความสำคัญมากกว่า เพราะสมองเด็กยังตีความจากสื่อดิจิทัลไม่แม่น” อย่างไรก็ตาม ข้อจำกัดของสื่อทำมือที่นักศึกษากล่าวถึง ได้แก่ ความไม่เพียงพอในการใช้งานกับนักเรียนจำนวนมาก ความสิ้นเปลืองเวลาและทรัพยากรในการจัดทำ รวมถึงความไม่คงทน นอกจากนี้มีนักศึกษาคณะหนึ่งเสนอว่า “มัธยมต้นควรใช้สื่อทั้งสองแบบ แต่มัธยมปลายควรเน้นดิจิทัล เช่น คลิปเสียง ซีรีส์ บทสนทนาจำลอง”

นอกจากนี้จากการสังเกตการสอนของครูพี่เลี้ยงและอาจารย์นิเทศทุกท่านกลับได้ข้อมูลที่ต่างจากสิ่งที่นักศึกษาสื่อออกมาคือ พบว่า นักศึกษาศึกษาฝึกสอนส่วนใหญ่ใช้สื่อทำมือน้อยมาก เช่น ครูพี่เลี้ยงท่านหนึ่ง กล่าวว่า “อาจเป็นเงินเขา สื่อทำมือจะน้อย แต่สื่อเทคโนโลยีที่นักศึกษาทำก็ดีแต่ส่วนใหญ่จะออกมาในรูปแบบให้นักเรียนได้ทำ ไม่ใช่รูปแบบที่ใช้เพื่อจัดกิจกรรม” อาจารย์นิเทศท่านหนึ่งระบุว่า “นักศึกษาบางคนฟังเทคโนโลยีตลอด เรายังบอกไปว่า อีกหน่อยถ้าไปบรรจุโรงเรียนที่ไม่มีคอมพิวเตอร์ ด้านเทคโนโลยี จะทำยังไงคะ”

โดยสรุป นักศึกษาศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพรู ตระหนักถึงข้อดีของทั้งสื่อดิจิทัลและสื่อทำมือ และมีแนวโน้มที่จะเลือกใช้สื่อที่เหมาะสมกับระดับชั้นและบริบทของโรงเรียน

2. ปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกใช้สื่อดิจิทัลและสื่อทำมือของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพรู (สาขาวิชาภาษาอังกฤษ)

จากการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า การเลือกใช้สื่อดิจิทัลและสื่อทำมือขึ้นอยู่กับหลายปัจจัย โดยสามารถจำแนกออกเป็นประเด็นหลัก ๆ ได้ดังนี้

2.1 ปัจจัยด้านความสะดวก รวดเร็ว และประหยัดเวลา นักศึกษาส่วนใหญ่มองว่าสื่อดิจิทัลมีความสะดวกในการจัดทำ และสามารถปรับแก้หรือใช้งานได้ทันทีโดยไม่ต้องลงทุนจัดหาอุปกรณ์มากมาย จึงนิยมเลือกใช้สื่อดิจิทัลมากกว่าสื่อทำมือ ตัวอย่างเช่น นักศึกษาคนหนึ่ง กล่าวว่า “เพราะว่ามันทำงานง่ายกว่า...เราทำผ่านคอมพิวเตอร์...”

แล้วก็ฉายขึ้นทีวีให้เด็กเล่น” อย่างไรก็ตามบางครั้งนักศึกษาใช้เวลากับสื่อบางกิจกรรมมากเกินไป เช่น อาจารย์นิเทศก์ท่านหนึ่ง กล่าวว่า “นักศึกษาบางคนใช้กิจกรรมเยอะจนลืมเวลา ทำให้สื่อกลายเป็นภาระแทนที่จะเป็นเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้ เช่นตอนเล่นเกมหมุนวงล้อ”

2.2 ปัจจัยด้านการมีส่วนร่วมและแรงจูงใจในการเรียนรู้ สื่อดิจิทัลที่มีลักษณะเป็นเกมหรือกิจกรรมแบบโต้ตอบ เช่น Kahoot หรือ Padlet มักช่วยกระตุ้นความสนใจของนักเรียน และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในชั้นเรียนได้ดีกว่าสื่อทำมือ เช่น นักศึกษาคนหนึ่ง กล่าวว่า “มันจะสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาได้มากขึ้น แล้วก็ทำให้เด็กเข้าใจง่ายมากขึ้นโดยที่เราไม่ต้องพูดภาษาไทยเลย”

2.3 ข้อจำกัดของของสื่อแต่ละประเภท นักศึกษาหลายคนชี้ให้เห็นว่าแม้สื่อแต่ละประเภทจะมีข้อดี แต่ก็มีข้อจำกัดที่ต้องคำนึง เช่น สื่อทำมืออาจไม่เหมาะกับห้องเรียนใหญ่ เพราะไม่สามารถใช้ได้ทั่วถึง และชำรุดง่าย และมีค่าใช้จ่ายสูง ขณะที่สื่อดิจิทัลต้องพึ่งพาอุปกรณ์และอินเทอร์เน็ตซึ่งหากระบบไม่เสถียรก็อาจไม่สามารถใช้งานได้ เช่น นักศึกษาคนหนึ่งกล่าวว่า “อินเทอร์เน็ตล่ม...เลยเปลี่ยนจากเกม Kahoot เป็นใบงาน แล้วก็ให้เขาเขียนตอบ” อีกคนเสริมว่า “สื่อเทคโนโลยีมันหลากหลาย...ทำให้เราเห็นทุกอย่าง เข้าถึงทุกคน” และ “สื่อเทคโนโลยี...ประหยัดค่าใช้จ่ายในการทำมากกว่าสื่อทำมือมาก”

ข้อมูลข้างต้นสะท้อนว่า นักศึกษาฝึกสอนมีการเลือกใช้สื่อการสอนโดยพิจารณาจากความเหมาะสมในด้านต่าง ๆ ทั้งด้านเทคนิค ความพร้อมของโรงเรียน ลักษณะผู้เรียน และเป้าหมายของบทเรียน โดยยังคงเห็นคุณค่าทั้งของสื่อดิจิทัลและสื่อทำมือในบริบทที่แตกต่างกัน

3. อุปสรรคที่พบในการเลือกใช้สื่อดิจิทัลหรือสื่อทำมือในระหว่างการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู (สาขาวิชาภาษาอังกฤษ)

จากการวิเคราะห์ข้อมูลการสัมภาษณ์เชิงลึก พบว่า นักศึกษาฝึกสอนยังเผชิญกับอุปสรรคหลายประการในการเลือกและใช้สื่อการสอน โดยอุปสรรคเหล่านี้สามารถจำแนกออกเป็นประเด็นสำคัญได้ดังนี้

3.1 ขาดความพร้อมด้านเทคโนโลยีและอุปกรณ์ของโรงเรียน โรงเรียนบางแห่งยังขาดความพร้อมด้านเทคโนโลยี เช่น จำนวนคอมพิวเตอร์ไม่เพียงพอ สัญญาณอินเทอร์เน็ตไม่เสถียร หรืออุปกรณ์ไม่สมบูรณ์ ทำให้นักศึกษาฝึกสอนไม่สามารถใช้สื่อดิจิทัลได้ตามแผน ตัวอย่างเช่น นักศึกษาคนหนึ่งระบุว่า “โรงเรียนใหญ่มีเน็ตรองรับแต่ไม่เพียงพอต่อการใช้งานทั้งครูและผู้เรียน และไม่เสถียร ไม่ทั่วถึง เช่น ถ้าใช้เกมส์ Kahoot ถ้าเด็กไม่มีเน็ต ก็จะไม่เล่นได้เลย สื่ออุปกรณ์ของโรงเรียนมันดี แต่เมื่อใช้ไป มีชำรุดตามกาลเวลา เช่น สายคอมพิวเตอร์ HDMI เราเอาขึ้นจอไม่ได้” อาจารย์นิเทศก์ท่านหนึ่ง กล่าวว่า “นักศึกษาบางคน ตอนสอนอยู่มีปัญหาสัญญาณอินเทอร์เน็ตไม่เชื่อมต่อหรือคอมพิวเตอร์เสีย ต้องรูนวญคิดหากิจกรรมอื่น”

3.2 การพึ่งพาเทคโนโลยีมากเกินไป และขาดแผนสำรอง นักศึกษาบางคนมีแนวโน้มที่จะใช้สื่อเทคโนโลยี เช่น iPad, YouTube หรือ PowerPoint เป็นหลัก โดยไม่ได้เตรียมทางเลือกสำรองหากเกิดปัญหา เช่น อินเทอร์เน็ตล่ม อาจารย์นิเทศก์ทุกท่านต่างสะท้อนว่ามีหลายกรณีที่นักศึกษา “ติดกับดักของเทคโนโลยี” และ “ไม่มีแผนสำรอง” เช่น ไม่เขียนกระดาน หรือไม่เตรียมสื่อที่ไม่ต้องพึ่งพาอินเทอร์เน็ต ครูที่เลี้ยงท่านหนึ่งระบุเพิ่มเติมว่า

“สื่อเทคโนโลยี บางคำ เช่น สไลด์เลื่อนไปไวเกินไป เด็กตามไม่ทัน น่าจะมีสื่อมือ และแปะบนกระดาน ทำให้เด็กเห็นตลอดเวลา”

3.3 ขาดการวิเคราะห์ความเหมาะสมของสื่อ นักศึกษาบางคนเลือกใช้สื่อเพียงเพราะใช้ง่ายหรือสะดวก โดยไม่ได้วิเคราะห์ความเหมาะสมกับเนื้อหา หรือพฤติกรรมของผู้เรียน เช่น ใช้ PowerPoint และอ่านเนื้อหา ยาว ๆ ในแต่ละสไลด์ โดยไม่มีปฏิสัมพันธ์กับนักเรียน หรือใช้ YouTube โดยไม่คัดกรองเนื้อหาให้เหมาะสมกับระดับชั้น อาจารย์นิเทศก์บางท่านแนะนำว่า “นักศึกษาควรดูที่เนื้อหา วัตถุประสงค์การเรียนรู้และช่วงวัยของผู้เรียน เพื่อเลือกสื่อที่เหมาะสมมากกว่าการเลือกจากความสะดวก” และ อีกท่านระบุว่า “นักศึกษาส่วนใหญ่มักทำขนาดตัวอักษรเล็กเกินไป เป็นแบบนี้ทุกรุ่น “ครูที่เลี้ยงท่านหนึ่งแนะนำว่า “อยากให้คำนึงถึงจำนวนเด็ก ความทั่วถึง เช่น เด็กมองเห็นไหม เด็กได้ประสบการณ์จากการใช้สื่อมากน้อยแค่ไหน”

3.4 ปัญหาเชิงจิตวิทยาและทักษะเฉพาะหน้า เมื่อนักศึกษาฝึกสอนเผชิญกับสถานการณ์กดดัน เช่น วันนิเทศ อาจเกิดภาวะลนลาน ทำให้ไม่สามารถใช้สื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ อาจารย์นิเทศก์ท่านหนึ่งระบุว่า “เมื่อเกิดแรงกดดันจากการประเมิน นักศึกษาจะควบคุมห้องเรียนได้ยากและสื่อที่เตรียมไว้ก็ไม่สามารถใช้งานได้ตามแผน”

โดยสรุป นักศึกษาฝึกสอนยังคงเผชิญกับความท้าทายในการเลือกและใช้สื่อ โดยเฉพาะจากข้อจำกัดด้านโครงสร้างพื้นฐานของโรงเรียน ทักษะการวิเคราะห์ความเหมาะสมของสื่อ และความสามารถในการปรับตัวเมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่ไม่เป็นไปตามแผน

อภิปรายผลการวิจัย

1. การเลือกใช้สื่อดิจิทัลและสื่อทำมือของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพรู (สาขาวิชาภาษาอังกฤษ)

1.1 แนวโน้มการเลือกใช้สื่อดิจิทัลมากกว่าสื่อทำมือ จากข้อมูลเชิงปริมาณ พบว่า นักศึกษา ส่วนใหญ่ มีแนวโน้มเลือกใช้สื่อดิจิทัลมากกว่าสื่อทำมือในระดับ “มาก” ($\bar{X} = 3.54$) โดยเฉพาะในชั้น “นำเข้าสู่บทเรียน (Warm-Up)” และ “นำเสนอ (Presentation)” ซึ่งมีค่าเฉลี่ยสูงสุดที่ 3.72 และ 3.60 ตามลำดับ แสดงให้เห็นว่า นักศึกษามักใช้สื่อเทคโนโลยี เช่น เกม Kahoot วิดีโอ หรือสไลด์ที่มีภาพเคลื่อนไหว เพื่อสร้างแรงจูงใจและดึงดูดความสนใจของผู้เรียนในช่วงต้นของคาบเรียน ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ Mardiana (2020) ที่พบว่า สื่อดิจิทัลช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและกระตุ้นการเรียนรู้ในห้องเรียนภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ ข้อมูลเชิงคุณภาพ สนับสนุนผลนี้อย่างชัดเจน นักศึกษาหลายคนให้เหตุผลว่า สื่อดิจิทัลสะดวกและประหยัดต้นทุน เช่น การใช้ PowerPoint หรือ Padlet สามารถใช้งานซ้ำได้ และตอบโต้การจัดการห้องเรียนขนาดใหญ่ ซึ่งสอดคล้องกับมุมมองของนักศึกษาฝึกสอนในงานวิจัยของ Pakpahan (2024) ที่ระบุว่า สื่อดิจิทัลช่วยลดเวลาในการเตรียมสื่อการสอน และสามารถปรับใช้ตามสถานการณ์จริงได้อย่างยืดหยุ่น นอกจากนี้ประเด็นนี้ยังตรงกับงานวิจัยในบริบทประเทศไทยของ Sukavatee & Khlaisang (2023) ที่เสนอว่า การเลือกใช้สื่อของครูผู้สอนภาษาอังกฤษจำเป็นต้องอิงกับความเข้าใจในผู้เรียน และแนวทางการเรียนรู้ที่เหมาะสม ไม่ว่าจะเป็นการใช้เทคโนโลยีใหม่ หรือการสร้างสื่อที่ใช้ได้ในบริบทที่มีทรัพยากรจำกัด

2. ปัจจัยที่นักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู (สาขาวิชาภาษาอังกฤษ) พิจารณาในการเลือก ใช้สื่อ ดิจิทัลและสื่อทำมือ

2.1 ปัจจัยด้านความเหมาะสมกับผู้เรียนและเนื้อหาวิชา ข้อมูลเชิงปริมาณ พบว่า ปัจจัยที่มีค่าเฉลี่ย สูงที่สุด ได้แก่ ความน่าสนใจและการดึงดูดความสนใจ ($\bar{X} = 3.76$) เนื้อหาวิชาที่สอน ($\bar{X} = 3.74$) และ ระดับชั้นของ นักเรียน ($\bar{X} = 3.67$) ซึ่งสะท้อนว่า นักศึกษาฝึกสอนให้ความสำคัญกับการเลือกสื่อให้สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน และ เนื้อหาวิชา มากที่สุด โดยเฉพาะในรายวิชาภาษาอังกฤษที่ต้องการความเข้าใจผ่านการปฏิบัติและประสบการณ์ ตรง ซึ่งสอดคล้องกับข้อมูลเชิงคุณภาพที่ระบุว่า นักศึกษานิยมเลือกสื่อที่สามารถสร้างแรงจูงใจ และช่วยให้ผู้เรียน เข้าใจได้ง่าย เช่น เกม Kahoot, Wordwall หรือคลิปจากซีรีส์ภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับบริบทจริง ซึ่งสอดคล้องกับ แนวคิดเชิงสร้างสรรค์ของ Fosnot (1996) ที่ชี้ว่าการเรียนรู้ที่มีความหมายควรสอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน

2.2 ปัจจัยด้านความสะดวกในการใช้งานและความยืดหยุ่น จากข้อมูลเชิงปริมาณ ปัจจัย “ความสะดวก ในการใช้งานและการเก็บรักษา” มีค่าเฉลี่ยในระดับมาก ($\bar{X} = 3.67$) เช่นเดียวกับข้อมูลเชิงคุณภาพที่แสดงให้เห็นว่า นักศึกษานิยมใช้สื่อดิจิทัลเนื่องจากประหยัดเวลา แก้ไขได้ง่าย ใช้งานซ้ำได้ เหมาะกับการจัดการในห้องเรียนขนาดใหญ่ สื่อดิจิทัลจึงกลายเป็นตัวเลือกที่ตอบโจทย์ทั้งด้านเวลาและความยืดหยุ่นในการจัดการเรียนการสอน เช่น การนำเกม ออนไลน์มาปรับใช้ในบทเรียน หรือการใช้แอปพลิเคชัน เพื่อสร้างประสบการณ์เรียนรู้ในชีวิตจริง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด ของ Arochman & Fortinasari (2024) ที่พบว่า นักศึกษาฝึกสอนมีแนวโน้มเลือกใช้เทคโนโลยีที่ยืดหยุ่นและสามารถ ควบคุมได้ง่ายในระหว่างการสอน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในห้องเรียนที่มีจำนวนนักเรียนมาก

2.3 ปัจจัยด้านข้อจำกัดของสื่อแต่ละประเภท แม้ว่าสื่อดิจิทัลจะได้รับความนิยมสูงจากเหตุผล ด้านความสะดวกและต้นทุนต่ำ แต่ข้อมูลเชิงคุณภาพยังระบุถึงข้อจำกัดของทั้งสองประเภทของสื่อ เช่น สื่อดิจิทัล ต้องพึ่งพาอินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์ หากระบบมีปัญหาจะส่งผลกระทบต่อแผนการสอน ในขณะที่สื่อทำมือเหมาะกับ ผู้เรียนระดับประถมที่ต้องการลงมือจับต้อง แต่ไม่เหมาะกับห้องเรียนใหญ่ หรืออาจเสียหายง่าย เช่น นักศึกษาคนหนึ่ง กล่าวไว้ว่า “ถ้าเด็กมีสักสี่สิบคน อาจจะเล่นได้ไม่ทั่วถึง” ผลการวิจัยนี้สอดคล้องสอดคล้องกับงานของ Arochman & Fortinasari (2024) ที่พบว่า นักศึกษาฝึกสอนสาขาวิชาภาษาอังกฤษเลือกใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อลดภาระค่าใช้จ่าย และ เพิ่มความคล่องตัวในการสอน โดยเฉพาะในบริบทของโรงเรียนที่มีข้อจำกัดด้านอุปกรณ์การเรียนรู้

3. อุปสรรคที่พบในการเลือกและใช้สื่อดิจิทัลหรือสื่อทำมือในระหว่างการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู ของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู (สาขาวิชาภาษาอังกฤษ)

3.1 อุปสรรคด้านเทคโนโลยีและโครงสร้างพื้นฐานของโรงเรียน หลายโรงเรียนยังขาดความพร้อม ในด้านเทคโนโลยี เช่น ไม่มีคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตไม่เสถียร หรืออุปกรณ์ไม่ครบถ้วน ทำให้ไม่สามารถใช้สื่อดิจิทัล ตามแผนได้ นักศึกษาต้องปรับเปลี่ยนวิธีการ เช่น เปลี่ยนจาก Kahoot เป็น PDF หรือใช้คอมพิวเตอร์ส่วนตัวแทน ของโรงเรียน

อุปสรรคนี้นำมาซึ่งช่องว่างทางดิจิทัล (Digital Divide) ที่ยังมีอยู่ในระบบการศึกษาไทย ทำให้นักศึกษา ฝึกสอน ซึ่งมีทักษะในการใช้สื่อดิจิทัล ต้องเผชิญกับความไม่แน่นอนและต้องปรับตัวตามทรัพยากรที่มี ซึ่งอาจกระทบ ต่อคุณภาพการเรียนรู้และประสบการณ์การสอน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Arochman & Fortinasari (2024)

ที่ชี้ว่าโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีของโรงเรียนในบางพื้นที่ยังไม่สามารถรองรับการเรียนรู้แบบดิจิทัลได้อย่างเต็มที่ โดยเฉพาะในโรงเรียนที่อยู่ในพื้นที่ชนบท ซึ่งเป็นจุดอ่อนสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพการสอน

3.2 การพึ่งพาเทคโนโลยีมากเกินไป และขาดแผนสำรอง นักศึกษาหลายคนเลือกใช้เทคโนโลยีเป็นหลัก โดยไม่ได้วางแผนสำรองหากเกิดเหตุขัดข้อง เช่น ไฟฟ้าดับหรือสัญญาณอินเทอร์เน็ตล่ม อาจารย์นิเทศก็ให้ความเห็นว่า นักศึกษาหลายคน "ติดกับดักของเทคโนโลยี" และขาดการเตรียมแผนสำรอง ปัญหานี้สะท้อนถึงความจำเป็นในการฝึกให้นักศึกษาพัฒนา "ทักษะการบริหารจัดการชั้นเรียนในภาวะไม่คาดคิด" และวางแผนการสอนอย่างรอบด้าน การพึ่งพาสื่อเพียงรูปแบบเดียวทำให้ขาดความยืดหยุ่น และอาจไม่สามารถตอบสนองต่อสถานการณ์จริงได้อย่างทันท่วงที งานวิจัยของ Abuhassna et al. (2024) สะท้อนว่า แม้การออกแบบบทเรียนโดยใช้โมเดล ADDIE จะเน้นความยืดหยุ่น แต่หากขาดทักษะการวางแผนในภาวะไม่คาดคิด ย่อมกระทบต่อการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนจริง

3.3 ขาดการวิเคราะห์ความเหมาะสมของสื่อ นักศึกษาบางคนเลือกใช้สื่อเพราะ "สะดวก" โดยไม่ได้ประเมินว่าเหมาะสมกับผู้เรียนหรือไม่ เช่น ใช้ PowerPoint อ่านเนื้อหาโดยไม่มีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน หรือเปิด YouTube โดยไม่คัดกรองเนื้อหาให้ตรงกับวัยนักเรียนหรือวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Nwakaego (2024) ที่ชี้ว่าการเลือกใช้สื่อที่ไม่มีการวิเคราะห์เชิงวิชาชีพ เช่น ใช้ PowerPoint อ่านเนื้อหาโดยไม่มีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน หรือเลือกคลิปที่ไม่เหมาะสมกับวัยนักเรียน จะลดประสิทธิภาพของการเรียนการสอนลงอย่างมาก อุปสรรคเหล่านี้ชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นในการพัฒนาทักษะ "การเลือกและวิเคราะห์สื่ออย่างมืออาชีพ" นักศึกษาฝึกสอนควรเรียนรู้ที่จะวางแผนโดยยึดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ความต้องการของผู้เรียน และความถูกต้องด้านเนื้อหา มากกว่าความสะดวกในการใช้งาน

3.4 ปัญหาด้านจิตวิทยาและทักษะเฉพาะหน้า นักศึกษาบางคนมีอาการตื่นเต้นหรือ "ลนลาน" เมื่ออยู่ในสถานการณ์ที่มีการประเมิน เช่น วันนิเทศ ทำให้ไม่สามารถควบคุมห้องเรียน หรือใช้สื่อได้อย่างที่วางแผนไว้ Aydemir & Demirkan (2024) และ Mardiana (2020) ระบุว่า ความสามารถในการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพของนักศึกษารูสัมพันธกับระดับ Self - Efficacy หรือความเชื่อมั่นในตนเอง ซึ่งหากนักศึกษาไม่มีความมั่นใจ จะมีแนวโน้มที่จะใช้งานผิดพลาดหรือหลีกเลี่ยงการใช้ อุปสรรคนี้อาจสะท้อนถึงภาวะแรงกดดันจากการประเมินที่อาจทำให้เกิดขาดสติและประสิทธิภาพในการใช้สื่อ การฝึกให้นักศึกษาสามารถเผชิญความกดดันและดึงศักยภาพของตนออกมาในสถานการณ์จริง จึงเป็นเป้าหมายสำคัญในการพัฒนาครูมืออาชีพ งานวิจัยของ Pakpahan (2024) เน้นว่าการเตรียม นักศึกษาครูให้รับมือกับสถานการณ์ที่ไม่คาดคิดควรเป็นหนึ่งในเป้าหมายหลักของหลักสูตรฝึกประสบการณ์ เนื่องจากสภาพจริงของห้องเรียนไม่สามารถควบคุมได้เสมอไป ความสามารถในการดึงศักยภาพตนเองออกมาในภาวะกดดัน เป็นสิ่งที่แยกครูมืออาชีพออกจากผู้ที่ยังขาดประสบการณ์

โดยสรุป ปัจจัยและแนวโน้มการเลือกใช้สื่อการเรียนการสอนของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู (สาขาวิชาภาษาอังกฤษ) ในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูในสถานศึกษา พบว่า นักศึกษามีแนวโน้มเลือกใช้สื่อดิจิทัลมากกว่าสื่อทำมือ เนื่องจากสื่อดิจิทัลสามารถสร้างแรงจูงใจ ดึงดูดความสนใจ และประหยัดเวลาในการเตรียมสื่อ อีกทั้งยังตอบสนองต่อการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนขนาดใหญ่ได้ดี อย่างไรก็ตาม นักศึกษาฝึกสอนยังคงต้องพัฒนา

การผลิตสื่อให้มีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับบริบทของโรงเรียนและวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ซึ่งสะท้อนถึงความจำเป็นในการพัฒนาทักษะวิชาชีพครูและการจัดการเรียนรู้ในสถานการณ์จริง ให้กับนักศึกษาฝึกสอนมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย

1. ควรจัดอบรมเชิงปฏิบัติการให้แก่นักศึกษาฝึกสอนเกี่ยวกับการวิเคราะห์ความเหมาะสมของสื่อกับผู้เรียน เนื้อหา และบริบทของชั้นเรียน เพื่อให้สามารถเลือกใช้สื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ใช่เพียงเพราะความสะดวก
2. โรงเรียนควรพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีให้พร้อมมากขึ้น เช่น อินเทอร์เน็ต อุปกรณ์ โสตทัศนูปกรณ์ และพื้นที่สำหรับจัดเก็บหรือใช้สื่อ เพื่อเอื้อต่อการใช้สื่อดิจิทัลในการสอน
3. อาจารย์นิเทศก์และครูพี่เลี้ยงควรให้คำปรึกษาในเชิงลึกเกี่ยวกับการออกแบบและปรับใช้สื่อให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์และกลุ่มผู้เรียน รวมถึงสะท้อนผลการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ ไม่เน้นการประเมินเพียงความสมบูรณ์ของสื่อ

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาเจาะจงตามช่วงชั้น โดยวิเคราะห์การเลือกใช้สื่อตามระดับชั้นของนักเรียน เช่น ประถมต้น - ปลาย มัธยมต้น - ปลาย เพื่อสะท้อนถึงพฤติกรรมการเรียนรู้ที่แตกต่าง
2. เสริมเครื่องมือวิจัยแบบสังเกตการณ์และวิเคราะห์แผนการสอน เพื่อเก็บข้อมูลการเลือกใช้สื่อจริงในชั้นเรียน จะได้มุมมองที่แม่นยำและสอดคล้องกับการปฏิบัติจริงมากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- จินตวีร์ คล้ายสังข์. (2560). การผลิตและใช้สื่ออย่างเป็นระบบ เพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นพมาศ ว่องวิทย์สกุล. (2562). สื่อการสอนสำหรับครูประถม. โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2556). วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย เล่ม 1 (พิมพ์ครั้งที่ 5). สุวีริยาสาส์น.
- Abuhassna, H., Alnawajha, S., Awae, F., Adnan, M. A. B. M. & Edwards, B. I. (2024). Synthesizing Technology Integration within The ADDIE Model for Instructional Design: A Comprehensive Systematic Literature Review. *Journal of Autonomous Intelligence*, 7(5), 1 – 28. <https://doi.org/10.32629/jai.v7i5.1546>
- Akmal, S., Nastiti, D. B., Isa, Q. N. M., Muluk, S., Qismullah, Y. & Yusuf, T. A. M. (2024). English Teachers' Practices and Beliefs Towards Instructional Media in Indonesia. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 13(2), 1184 - 1193. <https://doi.org/10.11591/ijere.v13i2.25281>
- Arochman, T. & Fortinasari, P. B. (2024). Implementation of Technology - Based Learning by Pre - Service Teachers During Teaching Practice Program. *Premise: Journal of English Education and Applied Linguistics*, 13(1), 126 – 145. <https://doi.org/10.24127/pj.v13i1.8988>
- Aydemir, S. & Demirkan, Ö. (2024). The Effect of Digital Material Applications on Preservice Teachers' Self - Efficacy Towards Educational Technology Standards. *International Journal of Educational Researchers*, 15(4). <https://doi.org/10.29329/ijer.2024.1085.3>
- Braun, V. & Clarke, V. (2012). *Thematic Analysis (Vol. 2. Research Designs)*. Washington, DC: American Psychological Association.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Sage.
- Fosnot, C. T. (1996). *Constructivism: Theory, Perspectives, and Practice*. Teachers College Press.
- Lazar, S. (2015). The Importance of Educational Technology in Teaching. *International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering and Education*, 3(1), 111 – 114.
- Malina, M. A., Nørreklit, H. S. & Selto, F. H. (2011). Lessons Learned: Advantages and Disadvantages of Mixed Method Research. *Qualitative Research in Accounting & Management*, 8(1), 59 – 71. <https://doi.org/10.1108/11766091111124702>

- Mardiana, W. (2020). Utilizing Digital Media in EFL Classroom: Pre - Service Teachers' Teaching Practice Experience. *Journal of English Teaching, Applied Linguistics and Literatures (JETALL)*, 3(1), 33 – 42.
- Nwakaego, A. M. (2024). Selection of Instructional Materials for Efficiency in Teaching and Learning English Language. *International Journal of Multidisciplinary and Current Educational Research (IJM CER)*, 6(3), 85 – 90.
- Pakpahan, E. M. (2024). Exploring Pre - Service Teachers' Perspectives on The Use of Digital Learning Media. *Jurnal Smart*, 10(1), 96 – 104. <https://doi.org/10.52657/js.v10i1.2291>
- Reiser, R. A. & Dempsey, J. V. (Eds.). (2017). *Trends and Issues in Instructional Design and Technology* (4th ed.). Pearson.
- Sukavatee, P. & Khlaisang, J. (2023). A Survey of Research into English Teaching Approaches and Instructional Media in Thailand. *LEARN Journal: Language Education and Acquisition Research Network*, 16(2), 752 – 769. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/LEARN/article/view/266984>