



รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน
กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก
ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2
แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน

วิทยานิพนธ์

ของ

ปิยะธิดา สมบูรณ์ธนากร

เสนอต่อมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการสารสนเทศและเทคโนโลยี

มีนาคม 2558

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน
กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก
ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2
แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน

วิทยานิพนธ์

ของ

ปิยะธิดา สมบูรณ์ธนากร

เสนอต่อมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการสารสนเทศและเทคโนโลยี

มีนาคม 2558

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

**Forms of Using Online Social Media to Enhance Learning: A Case
Study of Second Year Student Majoring in Business Computer
at Swang Daen Din Industrial and Community Education College.**

By

PIYATIDA SOMBOONTANAKORN

**A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Master of Science Degree in Information Science and Technology
at Sakon Nakhon Rajabhat University**

March 2015

All Rights Reserved by Sakon Nakhon Rajabaht University

วิทยานิพนธ์ เรื่อง “รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุน
การเรียนรู้การสอน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก
ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2
แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน”
ได้รับทุนอุดหนุนโครงการวิจัยเพื่อทำวิทยานิพนธ์จาก
มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ปีการศึกษา 2556



ใบรับรองวิทยานิพนธ์
มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาวิทยาการสารสนเทศและเทคโนโลยี

ชื่อเรื่องวิทยานิพนธ์ รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษา
รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ
ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน

ชื่อผู้ทำวิทยานิพนธ์ นางสาวปิยะธิดา สมบูรณ์ธนากร

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการสอบ กรรมการสอบและ
(.....) (ดร.วิษณุวัชฎ์ เขาวนีนานา) ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

..... กรรมการสอบ กรรมการสอบ
(.....)แต่งตั้งเพิ่มเติม (ดร.สุภาพ กัญญาคำ) กรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

..... กรรมการสอบ
(.....) ผู้ทรงคุณวุฒิ

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว

คณะกรรมการบริหารหลักสูตรรับรองแล้ว

.....
(.....)

.....
(.....)

ผู้อำนวยการบัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร
มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

เมื่อวันที่ 11 เดือน มีนาคม พ.ศ. 2558

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

ประกาศขอบคุณ

วิทยานิพนธ์เล่มนี้ มีความสมบูรณ์และสำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณา จาก ดร.วิษณุวัชฎ์ เชาวน์นิรนาท ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ดร.สุภาพ กัญญาคำ กรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ได้ดูแลให้คำปรึกษาแนะนำช่วยเหลือในการตรวจแก้ไข ข้อบกพร่องต่างๆ ให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เสร็จเรียบร้อย ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงยิ่ง

ขอขอบพระคุณ นางสาวฐิติพร การสูงเนิน อาจารย์ประจำสาขาเทคโนโลยี สารสนเทศ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตเฉลิมพระเกียรติสกลนคร จังหวัด สกลนคร นางวิภา มุ่งนากลาง ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนสกลราชวิทยานุกูล จังหวัด สกลนคร และ ดร.วิศิษฐ์ มุ่งนากลาง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านม่วงวิทยา อำเภอกุสุมาลย์ จังหวัดสกลนคร ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญที่ได้กรุณาตรวจสอบเครื่องมือ ให้ข้อเสนอแนะที่เป็น ประโยชน์เกี่ยวกับเครื่องมือที่ใช้พัฒนาการเรียนการสอน และคณาจารย์ทุกท่านที่ได้กรุณา ให้ความรู้ ข้อเสนอแนะในการจัดทำวิทยานิพนธ์ เพื่อให้เป็นผลงานที่มีคุณค่า สามารถ อ้างอิงและนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในวงการศึกษาต่อไป

ขอขอบคุณผู้อำนวยการโรงเรียน คณะครูและนักเรียน แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน ที่เอื้อเฟื้อและให้ความร่วมมือในการเก็บรวบรวม ข้อมูลและทดลองใช้เครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้

ขอขอบคุณเพื่อนบัณฑิตศึกษาสาขาวิทยาการสารสนเทศและเทคโนโลยี รุ่น 1 ทุกท่าน และสมาชิกในครอบครัวทุกคนที่ให้กำลังใจและสนับสนุนมาโดยตลอด

คุณค่าและประโยชน์ของการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยขอขอบบพบูชาพระคุณแก่บุพการี ตลอดจนบูรพาจารย์ที่มีส่วนสำคัญยิ่งในการสร้างพื้นฐานการศึกษาให้แก่ผู้วิจัยจนประสบ ผลสำเร็จตามความประสงค์

ปิยะธิดา สมบูรณ์ธนากร

สารบัญ

บทที่		หน้า
1	บทนำ	1
	ภูมิหลัง	1
	คำถามของการวิจัย	6
	ความมุ่งหมายของการวิจัย	6
	สมมติฐานของการวิจัย	7
	ความสำคัญของการวิจัย	7
	ขอบเขตของการวิจัย	7
	กรอบแนวคิดของการวิจัย	9
	นิยามศัพท์เฉพาะ	10
2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	13
	แผนพัฒนาการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ	
	ฉบับที่ 11 พ.ศ. 2555-2559	13
	วิสัยทัศน์	14
	พันธกิจ	14
	วัตถุประสงค์	14
	เป้าหมายหลัก	14
	ตัวชี้วัด	15
	ยุทธศาสตร์และกลยุทธ์	15
	แนวคิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีเว็บเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้	16
	ความหมายของเทคโนโลยีเว็บ	16
	ความหมายของเทคโนโลยี Web 1.0, Web 2.0 และ Web 3.0	17

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
ความแตกต่างระหว่าง Web 1.0, Web 2.0 และ Web 3.0	18
ลักษณะเด่นของเว็บไซต์ยุค Web 2.0	19
เทคโนโลยี Web 2.0 กับการจัดรูปแบบการเรียนการสอน	19
แนวคิดเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์	22
นิยามของเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์	22
พัฒนาการและความเป็นมาของเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์	24
การแบ่งประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์	24
แนวคิดเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์	25
ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์	26
การแบ่งปันสื่อทางออนไลน์ (Media Sharing)	27
แนวคิดเกี่ยวกับคุณลักษณะทางด้านประชากรศาสตร์ต่อการใช้สื่อ	27
แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และการยกระดับผลสัมฤทธิ์ตามการเรียนรู้	30
แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสาร	31
แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารระหว่างบุคคล	31
ทฤษฎีการเรียนรู้ร่วมกัน	33
ความเป็นมาของทฤษฎีการเรียนรู้ร่วมกัน	33
ประโยชน์ของการเรียนรู้ร่วมกัน	37
การเรียนรู้ร่วมกันบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์	38
สภาพการเรียนรู้ร่วมกันของนักเรียนมัธยมศึกษาในประเทศไทย	40
ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจในการใช้สื่อ	42
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	45

สารบัญ (ต่อ)

บทที่		หน้า
3	วิธีดำเนินการวิจัย	49
	ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	49
	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	50
	การสร้างและทดสอบคุณภาพของเครื่องมือ	50
	การสร้างรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน	50
	การสร้างและทดสอบคุณภาพของสื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุน การเรียนการสอนรายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก	50
	การสร้างแบบทดสอบเพื่อประเมินสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียน หลังเรียน ภาคทฤษฎี รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก	53
	การสร้างแบบสอบถามเพื่อสำรวจความพึงพอใจของนักเรียน ต่อรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก	56
	การเก็บรวบรวมข้อมูล	57
	วิธีดำเนินการวิจัย	57
	การเก็บรวบรวมข้อมูล	58
	การวิเคราะห์ข้อมูล	60
	สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	62
	ค่าสถิติพื้นฐาน	62
	สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบเครื่องมือ	62

สารบัญ (ต่อ)

บทที่		หน้า
4	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	66
5	สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	95
	สรุปผลการวิจัย	97
	อภิปรายผล	99
	ข้อเสนอแนะ	103
	บรรณานุกรม	105
	ภาคผนวก	113
	ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ	114
	ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	119
	ภาคผนวก ค คุณภาพของเครื่องมือในการวิจัย	145
	ภาคผนวก ง ภาพประกอบการวิจัย	166
	ประวัติย่อของผู้วิจัย	170

บัญชีตาราง

ตาราง		หน้า
1	ความแตกต่างของ Web 1.0, Web 2.0 และ Web 3.0	18
2	เครื่องมือที่ส่งเสริมความเป็น Web 2.0	19
3	บทบาทของนักเรียนเปลี่ยนไปเป็นแบบนักเรียนเป็นศูนย์กลาง	35
4	เปรียบเทียบการเรียนรู้แบบปกติกับการเรียนรู้ร่วมกัน บนเครือข่ายคอมพิวเตอร์	39
5	ขอบเขตเนื้อหา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก จำนวน 9 คาบ	52
6	จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก	55
7	แผนการทดลองแบบ Two Group Pretest- Posttest Design	59
8	องค์ประกอบของรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน	68
9	กิจกรรมการเรียนการสอนหรือการเรียนรู้ หน่วยที่ 2 ความรู้พื้นฐาน เกี่ยวกับกราฟิก	69
10	กิจกรรมการเรียนการสอนหรือการเรียนรู้ หน่วยที่ 3 การใช้โปรแกรม กราฟิกเบื้องต้น	70
11	แสดงค่าประสิทธิภาพของกระบวนการและผลลัพธ์ของสื่อสังคมออนไลน์ที่ ใช้สนับสนุนการเรียนการสอน	71
12	แสดงข้อมูลพื้นฐานของนักเรียนกลุ่มทดลอง	72
13	แสดงข้อมูลพื้นฐาน กับคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนกลุ่มทดลอง	76
14	แสดงข้อมูลพื้นฐาน กับความพึงพอใจของนักเรียนหลังเรียนด้วยรูปแบบ การใช้สื่อสังคมออนไลน์	82

บัญชีตาราง (ต่อ)

ตาราง		หน้า
15	แสดงผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลอง	92
16	แสดงผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจรายด้านของนักเรียนกลุ่มทดลอง	93
17	แสดงผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มทดลอง	94
18	ผลการวิเคราะห์ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการและผลลัพธ์ของสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้สนับสนุนการเรียนการสอน	151
19	แสดงผลการวิเคราะห์หาค่าความเที่ยงตรง หรือค่าสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ของแบบทดสอบเพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน หลังเรียน ภาคทฤษฎีรายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก (IOC)	157
20	ผลการวิเคราะห์ค่าความยาก (P) ค่าอำนาจจำแนก (B) แบบทดสอบเพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	159
21	แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน	160
22	แสดงผลการวิเคราะห์ค่าความเที่ยงตรง หรือค่าสอดคล้องระหว่างข้อคำถามวัตถุประสงค์ของแบบสอบถามเพื่อสำรวจความพึงพอใจในต่อรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน (IOC)	164
23	แสดงผลการวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกและค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามเพื่อสำรวจความพึงพอใจต่อรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน	166

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 แสดงกรอบแนวคิดการวิจัย	9
2 แสดงความหมายของสังคมออนไลน์	24
3 แสดงความหมายของสื่อสังคมออนไลน์	27
4 แสดงรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน ที่สัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน	80
5 แสดงรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน ที่สัมพันธ์กับความพึงพอใจในการเรียน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน	89

ชื่อเรื่อง	รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน
ผู้วิจัย	นางสาวปิยะธิดา สมบูรณ์ธนากร
กรรมการที่ปรึกษา	ดร.วิชญ์วัชณ์ เขาวนิรนาท ดร.สุภาพ ภัฏญาคำ
ปริญญา	วท.ม. (วิทยาการสารสนเทศและเทคโนโลยี)
สถาบัน	มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
ปีที่พิมพ์	2558

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อ 1) เพื่อศึกษารูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนกับนักเรียนที่เรียนปกติในชั้นเรียน และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน การวิจัยเป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง แบบ Two Group Pretest-Posttest Design กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็นนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน จำนวน 74 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) สื่อสังคมออนไลน์ที่สนับสนุนการเรียนการสอน 2) แบบทดสอบเพื่อประเมินสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ภาคทฤษฎี และ 3) แบบสอบถามเพื่อสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนต่อรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ประกอบด้วย 1) ค่าร้อยละ 2) ค่าเฉลี่ย และ 3) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า

1. รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน คือ เพศ รายได้เฉลี่ยของครอบครัวต่อเดือน ระยะเวลาการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ฯ ช่องทางการใช้สื่อสังคมออนไลน์ฯ เว็บไซต์ผู้ให้บริการแบ่งปันสื่อสังคมออนไลน์ฯ วิธีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ฯ สถานที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ฯ สามารถอธิบายได้ 2 รูปแบบ คือ

1.1 รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน
ที่สัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น

1.2 รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน
ที่สัมพันธ์กับความพึงพอใจในการเรียน

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ใช้รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์
เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน สามารถอธิบายได้ดังนี้

2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนที่ใช้รูปแบบการใช้
สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน ($\bar{x} = 16.16$, S.D. = 2.77) สูงกว่า
นักเรียนที่เรียนปกติในชั้นเรียน ($\bar{x} = 14.05$, S.D. = 1.76).

2.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนที่ใช้รูปแบบการใช้
สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน ($\bar{x} = 16.16$, S.D. = 2.77) สูงกว่า
ก่อนเรียน ($\bar{x} = 11.10$, S.D. = 2.34)

3. ความพึงพอใจในการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์
เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน โดยภาพรวม ($\bar{x} = 3.88$, S.D. = 0.48) และรายด้านอยู่ใน
ในระดับมาก

คำสำคัญ สื่อสังคมออนไลน์, สังคมออนไลน์, รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์

TITLE	Forms of Using Online Social Media to Enhance Learning: A Case Study of Second Year Student Majoring in Business Computer at Swang Daen Din Industrial and Community Education College.
AUTHOR	Miss Piyatida Somboontnakorn
ADVISORS	Dr. Witshayawat Chaowaneerarat Dr. Suparp Kanyacome
DEGREE	M.Sc. (Information Science & Technology)
INSTITUTION	Sakon Nakhon Rajabhat University
YEAR	2015

Abstract

This study was conducted with the following purposes: 1) to investigate the forms of using online social media to enhance learning, 2) to compare learning achievements of learners who used online social media to enhance learning, 3) to explore the students' satisfaction of learning by using online social media. The research study adopted quasi experimental method of two-group pretest – posttest design. The subjects were 74 second – year students majoring in Business Computer of Vocational Certificate at Swang Daen Din Industrial and Community Education College. They were purposively selected. The instruments used consisted of the Graphics Programs, the test to measure the students' learning achievements gained before and after being taught with the theoretical knowledge of the, and the questionnaire to survey the students' satisfaction of different forms of using online social media to enhance their learning in the course. The statistics employed were percentage, mean, and standard deviation.

The study revealed the following result:

1. The online social media used to enhance learning consisted of various forms. They included the users' genders, family's average monthly incomes, period of using online social media, channels of using online social media, websites of the online

social media's providers, and the venues for using online social media. The relations of these forms of using online social media to enhance learning could be subdivided into two main classifications:

1.1 The forms of using online social media to enhance learning which positively related to their higher learning achievements.

1.2 The forms of using online social media to enhance which related to the students' satisfaction

2. The learning achievements of the students who used online social media to enhance their learning could be explained as follows:

2.1 The students who used online social media to enhance their learning had higher achievement ($\bar{x} = 16.16$, S.D. = 2.77) than those who studied normally ($\bar{x} = 14.05$, S.D. = 1.76).

2.2 After the students had used online social media to enhance their learning, their achievement ($\bar{x} = 16.16$, S.D. = 2.77) was higher than that of before ($\bar{x} = 11.10$, S.D. = 2.34).

3. The satisfactions of learning by using online social media to enhance learning, as a whole and on each aspect, were at the high levels ($\bar{x} = 3.88$, S.D. = 0.48).

Keywords: Online social media, online society, The forms of using online social media

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

รูปแบบการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันได้รับอิทธิพลจากเทคโนโลยีสารสนเทศ เนื่องจากการเข้าถึงข้อมูล ข่าวสาร ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตสะดวกมากขึ้น ทำให้บทบาทของครูผู้สอนและนักเรียนเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมที่การเรียนการสอนจะเป็นในรูปแบบทางเดียว โดยครูผู้สอนเป็นผู้บรรยายเนื้อหาของบทเรียน นักเรียนเป็นผู้ฟัง ก็เป็นลักษณะของการเรียนการสอนแบบสองทางมากขึ้น ครูผู้สอนและนักเรียนจะร่วมกัน แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน โดยครูผู้สอนจะเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น หรือสร้างองค์ความรู้ใหม่ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับบทเรียน ดังนั้นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบท่องจำ การใช้สื่อการสอน หรือการใช้สื่อการสอนออนไลน์จึงไม่เพียงพอต่อการเรียนรู้ของนักเรียน เนื่องจากความสนใจของนักเรียนในช่วงอายุระหว่าง 15-20 ปี เป็นช่วงอายุที่มีพฤติกรรมด้านความสนใจต่างๆ เปลี่ยนไปจากช่วงวัยเด็ก เช่น ด้านพฤติกรรมการอ่าน คือ มีจิตสำนึกในการรัก การอ่านน้อยลง ด้านพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์ คือนำเอาคอมพิวเตอร์เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันมากเกินไป จนเป็น เป็นต้น (สุภาวดี ศิริพิน, 2552) ประกอบกับพฤติกรรมการเข้าถึงเทคโนโลยีของนักเรียนก็เปลี่ยนแปลงไป เช่น การใช้สมาร์ทโฟน (Smartphone) ทำให้การเข้าถึงเทคโนโลยีง่ายขึ้น อีกทั้งนักเรียนยังมีความต้องการต่อการเรียนรู้ ดังนี้ (มหาวิทยาลัยนราธิวาสราชนครินทร์, 2555) การเรียนรู้ที่มีความสุข การเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย การเรียนรู้แบบองค์รวมหรือบูรณาการ การเรียนรู้ด้วยกระบวนการเรียนรู้ของตนเอง เป็นต้น

แผนพัฒนาการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ ฉบับที่ 11 พ.ศ. 2555-2559 มีนโยบายที่ส่งเสริมและสนับสนุนการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องมือในการพัฒนาการศึกษา โดยมีเป้าหมายในการพัฒนาเด็กและเยาวชน ให้เป็นผู้รักในการเรียนรู้ วิธีการเรียนรู้ มีทักษะในการแสวงหาความรู้ และมีการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อให้ก้าวทันต่อ

การเปลี่ยนแปลงในประชาคมโลก อันจะนำพาประเทศชาติให้สามารถพัฒนาต่อไปได้อย่างยั่งยืน และเป้าหมายต่อมาก็คือ การพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลายเพื่อรองรับ การแสวงหาความรู้ โดยเฉพาะแหล่งการเรียนรู้บนพื้นฐานทางเทคโนโลยีที่มีประสิทธิภาพ และสอดคล้องกับความต้องการที่แท้จริงของเด็กและเยาวชน (สุภาพ กัญญาคำ, 2555) ดังนั้นสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศจึงได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย เนื่องจากนักเรียน สามารถใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ ค้นคว้าหาข้อมูลที่น่าสนใจ อีกทั้งยังสามารถแลกเปลี่ยน ความคิดเห็น ทำให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างครูผู้สอนและนักเรียน หรือระหว่าง นักเรียนกับนักเรียนเอง เช่น การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ การใช้สื่อสังคม ออนไลน์ในการเรียน เป็นต้น

เว็บไซต์ที่ให้บริการบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ได้รับความนิยมจากผู้ใช้งานอย่างหนึ่งคือ เครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งหมายถึง โปรแกรมที่ให้บริการเกี่ยวกับการรวมกลุ่มบุคคลที่มีความสนใจในการแลกเปลี่ยนข้อมูลหรือสื่อต่างๆ รวมทั้งการแสดง ความคิดเห็นร่วมกันผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีเว็บไซต์ที่ให้บริการดังนี้ Facebook, Twitter, Pinterest เป็นต้น และ สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง ข้อความ บทความ รูปภาพ หรือวิดีโอ ที่ผู้ส่งสื่อมีการแบ่งปันบนเว็บไซต์ผู้ให้บริการแบ่งปันสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อให้ผู้รับสื่อสามารถใช้ประโยชน์และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกันบนเครือข่ายสังคม-ออนไลน์ ผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้ในการสื่อสาร เช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์-สมาร์ตโฟน เป็นต้น จากความหมายข้างต้นจะเห็นได้ว่า “เครือข่ายสังคมออนไลน์” และ “สื่อสังคมออนไลน์” ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงวิธีการเรียนรู้ (กฤษมันต์ วัฒนาณรงค์, 2556) เพราะสามารถสนับสนุนการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างครูผู้สอนกับนักเรียน และระหว่างนักเรียนด้วยกันบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เนื่องจากการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ การปฏิสัมพันธ์กันระหว่างบุคคลเป็นไปด้วยความสะดวก อีกทั้งยังมีความยืดหยุ่นในการใช้งานด้วย

และด้วยคุณสมบัติของสังคมออนไลน์ เช่น การแสดงความเป็นตัวตนบนสังคมออนไลน์ การแสดงความคิดเห็นร่วมกันระหว่างผู้ใช้ การแบ่งปันรูปภาพและวิดีโอ การแบ่งปันข้อมูลข่าวสารจากเว็บไซต์ต่างๆ เป็นต้น (ภัทรา เรืองสวัสดิ์, 2552) ทำให้สังคมออนไลน์เป็นสื่อกลางในการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้ใช้งานอื่นๆ ทั้งที่รู้จักและไม่รู้จักกันมากขึ้น ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์กันในสังคมเป็นวงกว้าง การกระจายข่าวสารหรือข้อมูล

ก็เป็นไปอย่างรวดเร็ว องค์กรต่างๆ จึงเห็นถึงประโยชน์จากการใช้สังคมออนไลน์มากมาย เช่น องค์กรธุรกิจ มีการโฆษณาเกี่ยวกับสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ของตนโดยเปิดโอกาสให้ลูกค้าได้มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นกับเจ้าของธุรกิจและกับลูกค้าด้วยตนเอง ในขณะที่เดียวกันองค์กรธุรกิจเหล่านั้นก็มีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เพื่อดึงดูดความสนใจจากผู้ใช่มากขึ้น อีกทั้งการแบ่งปันสื่อสังคมออนไลน์ก็สามารถทำได้ง่ายตาย ทำให้การกระจายข้อมูลข่าวสารเป็นไปอย่างรวดเร็ว ซึ่งอาจเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้ธุรกิจประสบผลสำเร็จได้ (พิชิต วิจิตรบุญรักษ์, 2554) จากตัวอย่างของการนำสื่อสังคมออนไลน์และสังคมออนไลน์มาใช้ในองค์กรธุรกิจนั้น ก็เป็นที่น่าสนใจสำหรับองค์กรทางการศึกษาที่จะนำมาปรับใช้เพื่อให้นักเรียนได้รับประโยชน์ทางการเรียนภายใต้เทคโนโลยีที่พัฒนาไปอย่างไม่หยุดยั้ง โดยที่องค์กรทางการศึกษาจะอาศัยคุณสมบัติที่น่าสนใจของสื่อสังคมออนไลน์และสังคมออนไลน์ เพื่อติดต่อสื่อสารกับนักเรียน โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนเป็นทั้งผู้ใช้และผู้แบ่งปันสื่อสังคมออนไลน์ เช่น การแบ่งปันสื่อสังคมออนไลน์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับบทเรียน การเขียนบทความ การตั้งกระทู้ถาม-ตอบบนกระดานสนทนา การประกาศข่าวประชาสัมพันธ์ เป็นต้น (วิมลพรรณ อากาศและคณะ, 2554)

จากการศึกษาผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ตามทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง วิชาการสร้างงานสื่อผสม เรื่องคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ของ ญัฐพล บัวอุไร (2554) พบว่า พัฒนาการทางการเรียนของนักเรียนเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับ โสภณวิชญ์ อินแก้ว (2556) ที่ได้ศึกษาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (SMEDU) รายวิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน 1 ผลการศึกษา พบว่า นักเรียนที่มีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมีพัฒนาการทางการเรียนที่ดีขึ้น รวมไปถึง คັນสนีย์ เลี้ยงพาณิชย์ (2555) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจจากการใช้เว็บเครือข่ายสังคมเป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนการสอน สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลังเรียนโดยใช้เว็บเครือข่ายสังคมเป็นเครื่องมือมีระดับคะแนนที่สูงกว่าก่อนเรียนและนักศึกษามีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดต่อการเรียนโดยใช้เว็บเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือประกอบการเรียน แต่ในการศึกษาดังกล่าวพบว่า มีปัญหาในเรื่องของความสามารถของนักเรียนในการใช้สื่อสังคมออนไลน์และการใช้งานอินเทอร์เน็ตไปในทางที่ไม่เหมาะสมในระหว่างที่มีการจัดการเรียนการสอน หรือความเร็วของระบบ

อินเทอร์เน็ตที่ไม่เหมาะสมต่อการเรียนการสอน ครูผู้สอนจึงจำเป็นที่จะต้องมีการแนะนำเกี่ยวกับขั้นตอนการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์อย่างถูกต้องและเหมาะสม รวมไปถึงกำหนดข้อตกลงในขณะที่มีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนร่วมกับนักเรียน เพื่อให้การเรียนการสอนโดยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ลุล่วงไปได้ พร้อมทั้งจัดหาห้องเรียนหรือสถานที่ที่มีระบบอินเทอร์เน็ตที่เหมาะสมต่อการใช้งานด้วย

การจัดการเรียนการสอนในรายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิกในปัจจุบัน จะมีลักษณะการเรียนการสอนที่เน้นหลักการออกแบบชิ้นงานตามวิธีการจัดการเรียนการสอนโดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning: PBL) และการลงมือปฏิบัติการใช้งานโปรแกรมทางด้านกราฟิกต่างๆ เช่น Adobe Photoshop, Adobe Illustrator และ Adobe Flash เป็นต้น ซึ่งในการจัดการเรียนการสอนปกติ ครูผู้สอนจะเป็นผู้อธิบายและชี้แนะขั้นตอนการใช้เครื่องมือต่างๆ ในโปรแกรมภายในห้องเรียน ซึ่งถ้าหากนักเรียนไม่สามารถเรียนรู้หรือทำความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนตามระยะเวลาที่กำหนด ก็จะทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนลดลง ส่งผลต่อการเรียนในเนื้อหาที่มีความต่อเนื่องกันได้ และครูผู้สอนจำเป็นต้องมีการใช้ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในการยกตัวอย่างงานด้านกราฟิกที่มีการออกแบบได้อย่างเหมาะสม สวยงาม ตามลักษณะของงานประเภทต่างๆ เช่น เว็บไซต์ บัตรเชิญ นามบัตร เป็นต้น รวมไปถึงการดาวน์โหลด (Download) อัปโหลด (Upload) ไฟล์ที่จำเป็นต่อการใช้โปรแกรมกราฟิกด้วย ประกอบกับในปัจจุบันนักเรียนมีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้สะดวกมากขึ้น สามารถใช้งานได้ไม่จำกัดเวลาและสถานที่ แม้กระทั่งในขณะที่มีการเรียนการสอน จึงทำให้ความสนใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนน้อยลง ผู้วิจัยจึงได้เล็งเห็นถึงความสามารถและความนิยมของเครือข่ายสังคมออนไลน์ในการสื่อสารและเรียนรู้ร่วมกันของครูผู้สอนและนักเรียน หรือระหว่างนักเรียนด้วยกัน ด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นรูปแบบในการสนับสนุนการเรียนการสอน รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ในการแบ่งปันสื่อสังคมออนไลน์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับบทเรียนเพื่อให้นักเรียนสามารถเรียนรู้นอกเวลาหรือสอบถาม แลกเปลี่ยนข้อคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนกับครูผู้สอนได้ และให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นด้วย

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่าสื่อสังคมออนไลน์มีความสำคัญและมีบทบาทต่อการเรียนการสอนเป็นอย่างยิ่ง แต่อย่างไรก็ตามยังมีจำนวนงานวิจัยที่กล่าวถึงรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนไม่มากนัก ประกอบกับยังมีข้อ

ถกเถียงเกี่ยวกับข้อดีและข้อเสียของการใช้สื่อสังคมออนไลน์มากมาย ในด้านของข้อดีของ
 การใช้สื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ 1) ใช้ต้นทุนต่ำกว่าสื่อหลักอื่นๆ เช่น วิทยุ โทรทัศน์
 หนังสือพิมพ์ เป็นต้น 2) เป็นการสื่อสารโดยตรงระหว่างผู้ส่งกับผู้รับสารโดยไม่ผ่านสื่อหลัก
 หรือกลุ่มผู้รับสารอาจไม่ใช้กลุ่มเป้าหมายของผู้ส่งสารทำให้การสื่อสารไม่บรรลุ
 วัตถุประสงค์ 3) สะดวกรวดเร็ว เพราะการสื่อสารผ่านสังคมออนไลน์นั้น สามารถกระทำ
 ได้ตลอดเวลา 4) สามารถโต้ตอบกันได้ทันที แต่ในด้านข้อเสียของการใช้สื่อสังคมออนไลน์
 ที่อาจจะเกิดขึ้น ได้แก่ 1) ความน่าเชื่อถือของสาร เนื่องจากสื่อสังคมออนไลน์เปิดโอกาส
 ให้ทุกฝ่ายแสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารกันอย่างอิสระ 2) กลุ่มเป้าหมายใน
 การรับสารแคบเกินไป เพราะอาจเป็นเพียงคนกลุ่มหนึ่งในสังคมเท่านั้น เป็นต้น (นันทวิช
 เหล่าวิชา, 2554) ดังนั้นในฐานะที่ผู้วิจัยเป็นครูผู้สอนในรายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก
 จึงมีความสนใจอย่างยิ่งที่จะศึกษาในหัวข้อ รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุน
 การเรียนการสอน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับ
 ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพ
 สว่างแดนดิน ซึ่งมีความมุ่งหมายในการวิจัย คือ 1) เพื่อศึกษารูปแบบการใช้สื่อสังคม
 ออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของ
 นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการ
 อาชีพสว่างแดนดิน 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ใช้สื่อสังคม
 ออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนกับนักเรียนที่เรียนปกติในชั้นเรียน กรณีศึกษา
 รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2
 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจ
 ในการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน
 กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ
 ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน เพื่อเป็นการเสนอ
 รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน ในรายวิชาอื่นๆ ได้อย่าง
 เหมาะสมและตรงกับความต้องการของนักเรียนมากขึ้น

คำถามของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดคำถามการวิจัย ไว้ดังนี้

1. รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน เป็นอย่างไร
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ใช้รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดินและการเรียนปกติ แตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร
3. ความพึงพอใจในการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน อยู่ในระดับใด

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดความมุ่งหมายของการวิจัย ไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษารูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนกับนักเรียนที่เรียนปกติในชั้นเรียน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน

สมมติฐานของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดสมมติฐานของการวิจัย ไว้ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ใช้รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพ สว่างแดนดินสูงกว่านักเรียนที่เรียนปกติในชั้นเรียน

2. ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนโดยใช้รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน อยู่ในระดับมาก

ความสำคัญของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดความสำคัญของการวิจัย ไว้ดังนี้

1. ในแง่องค์ความรู้ใหม่: จะได้องค์ความรู้เกี่ยวกับการนำสื่อเทคโนโลยี สารสนเทศมาพัฒนา รูปแบบการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับความสนใจและ ความต้องการของนักเรียน เพื่อให้ นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เท่าทัน ต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกในยุคปัจจุบัน

2. ในแง่ของข้อเสนอแนะ: จะใช้เป็นข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการ จัดรูปแบบการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับเทคโนโลยีสารสนเทศที่เจริญก้าวหน้าและ สอดคล้องกับนโยบายทางด้านการศึกษาที่มุ่งเน้นให้นักเรียนมีความสามารถด้านเทคโนโลยี สารสนเทศ

ขอบเขตของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัย ไว้ดังนี้

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาในครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน จำนวน 74 คน ประกอบด้วย ชั้นปีที่ 2/1 และ 2/2

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาในครั้งนี้ ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive) เนื่องจากแผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน มีการจัดชั้นเรียนแบบผลของการเรียนและจำนวนของนักเรียนที่ใกล้เคียงกัน ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ใช้กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยเป็นประชากรในการวิจัย คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2/1, 2/2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน อำเภอสว่างแดนดิน จังหวัดสกลนคร ปีการศึกษา 2557 โดยให้นักเรียนชั้นปีที่ 2/1 จำนวน 37 คน เป็นกลุ่มทดลองหรือกลุ่มที่ใช้รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน และนักเรียนชั้นปีที่ 2/2 จำนวน 37 คน เป็นกลุ่มควบคุมหรือกลุ่มที่มีการเรียนปกติในชั้นเรียน รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก

3. ระยะเวลา

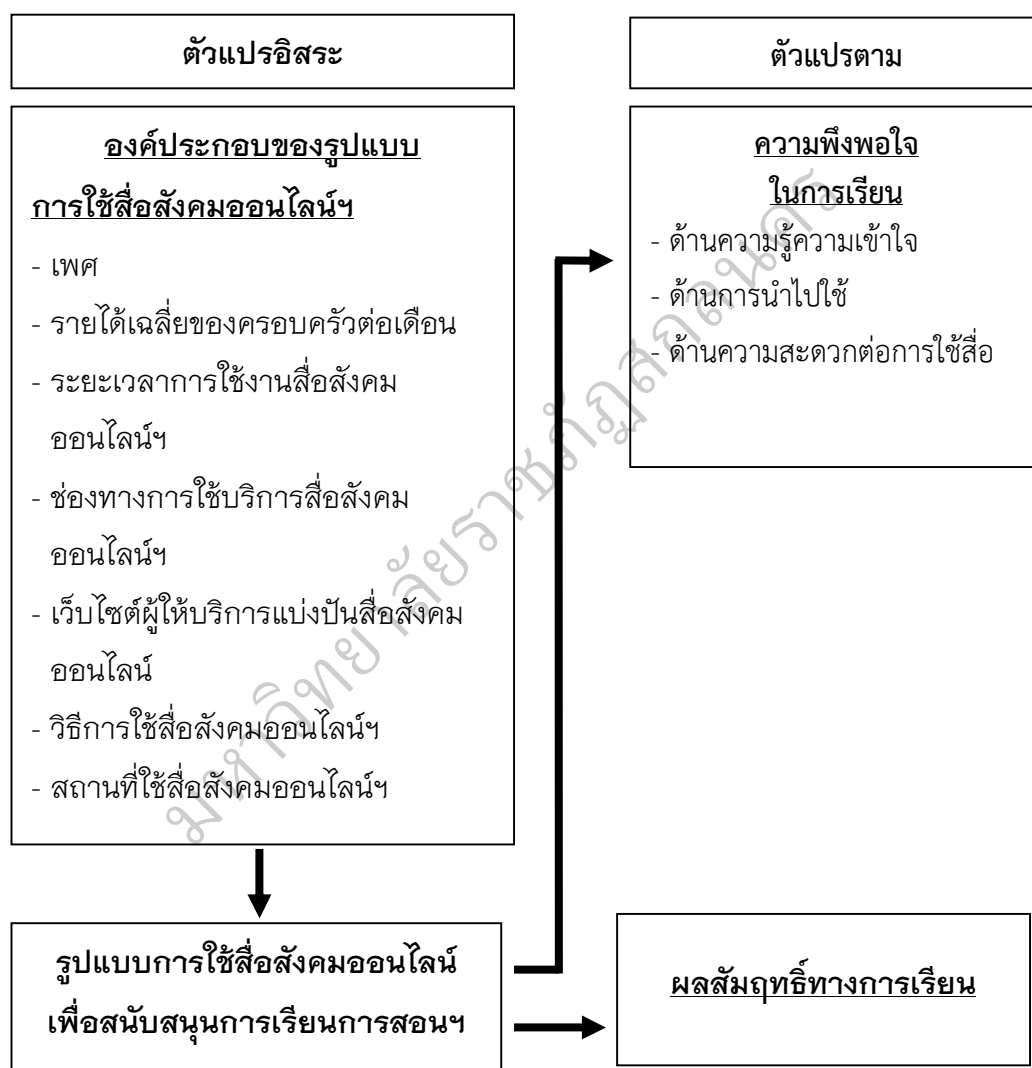
ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัยในระหว่างวันที่ 9 มิถุนายน พ.ศ. 2557 – 19 กันยายน พ.ศ. 2557

4. ตัวแปรที่จะศึกษา

ตัวแปรที่จะศึกษา คือ ตัวแปรอิสระ ได้แก่ 1) เพศ 2) รายได้เฉลี่ยของครอบครัว 3) ระยะเวลาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียน 4) วิธีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ 5) ช่องทางการใช้บริการสื่อสังคมออนไลน์ 6) เว็บไซต์ผู้ให้บริการแบ่งปันสื่อสังคมออนไลน์ 7) วิธีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ 8) สถานที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ 9) ข้อมูลด้านการใช้สื่อสังคมออนไลน์ 10) ด้านการจัดการเรียนการสอน และ 11) ด้านการมีส่วนร่วม และตัวแปรตาม ได้แก่ รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนที่สัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น และรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนที่สัมพันธ์กับความพึงพอใจในการเรียน

กรอบแนวคิดของการวิจัย

การวิจัยเรื่อง รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน ผู้วิจัยได้กำหนด กรอบแนวคิดของการวิจัย แสดงดังภาพประกอบ 1 ดังนี้



ภาพประกอบ 1 แสดงกรอบแนวคิดการวิจัย

นิยามศัพท์เฉพาะในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้นิยามศัพท์เฉพาะ ดังนี้

1. รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน (Teaching and Learning Model) หมายถึง ลักษณะด้านประชากรศาสตร์และพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน คือ 1) เพศ 2) รายได้เฉลี่ยของครอบครัว 3) ระยะเวลาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียน 4) วิธีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ 5) ช่องทางการใช้บริการสื่อสังคมออนไลน์ 6) เว็บไซต์ผู้ให้บริการแบ่งปันสื่อสังคมออนไลน์ 7) วิธีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ 8) สถานที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ 9) ข้อมูลด้านการใช้สื่อสังคมออนไลน์ 10) ด้านการจัดการเรียนการสอน และ 11) ด้านการมีส่วนร่วม ที่สัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการเรียนของนักเรียน

2. เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) หมายถึง เว็บไซต์ที่ให้บริการบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตสำหรับการเรียนการสอนโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ รายวิชาการใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน โดยเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่จะใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ได้จากการระดมสมองระหว่างครูผู้สอนและนักเรียนเป็นผู้เลือก

3. สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) หมายถึง ช่องทางการติดต่อสื่อสารระหว่างครูผู้สอนและนักเรียน เพื่อให้มีความเข้าใจในเนื้อหาที่ครูผู้สอนต้องการนำเสนอผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้วยการใช้วิธีการแบ่งปันสื่อการเรียนการสอน เช่น รูปภาพ เสียง วิดีโอ เป็นต้น นอกจากนี้วิธีดังกล่าวแล้ว ครูผู้สอนและนักเรียนก็ยังสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนด้วย

4. การใช้สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง การใช้สื่อมัลติมีเดียต่างๆ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับรายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ที่มีการเผยแพร่บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยที่นักเรียนสามารถศึกษาเพิ่มเติมจากสื่อสังคมออนไลน์ที่ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกันแบ่งปันไว้บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ใช้ในการสนับสนุนการเรียนการสอน

4.1 ระยะเวลาการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ในการเรียน หมายถึง ระยะเวลาการเข้าใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับบทเรียน โดยนับเป็นชั่วโมงต่อวัน

4.2 ช่องทางการใช้บริการสื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง เครื่องมือหรืออุปกรณ์ในการเข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน เช่น คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล, คอมพิวเตอร์พกพา, Tablet, Smart Phone เป็นต้น

4.3 เว็บไซต์ผู้ให้บริการแบ่งปันสื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง เว็บไซต์ที่ให้บริการเกี่ยวกับการอัปโหลด ดาวน์โหลด แบ่งปันสื่อสังคมออนไลน์ เช่น Youtube, Vimeo เป็นต้น

4.4 วิธีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง ลักษณะการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนของนักเรียน เช่น การแบ่งปันข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในการเรียน การแสวงหาข้อมูลเพิ่มเติมที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียน การเรียกดูข้อมูลที่มีครูผู้สอนและนักเรียนเป็นผู้แบ่งปันไว้ เป็นต้น

4.5 สถานที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สถานที่ที่นักเรียนเข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับบทเรียน เช่น บ้าน วิทยาลัย อินเทอร์เน็ตชุมชน ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ หรือสถานที่ทั่วไป (การใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ด้วยอุปกรณ์ที่สามารถเคลื่อนย้ายได้ เช่น การใช้คอมพิวเตอร์พกพา, การใช้โทรศัพท์ Smartphone เป็นต้น)

5. ครูผู้สอน หมายถึง บุคคลที่ทำหน้าที่สอนในรายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิกในแผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน

6. นักเรียน หมายถึง บุคคลที่กำลังศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2/1 และ 2/2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน ปีการศึกษา 2557 รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก

7. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนที่ได้หลังจากการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน หลังเรียน ภาคทฤษฎี รายวิชาการใช้โปรแกรมกราฟิก โดยใช้แบบทดสอบที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับบทเรียน ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน

8. ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกของนักเรียนในทางบวก ความชอบ ความสบายใจ ความสุขใจหรือเป็นความรู้สึกที่ทำให้นักเรียนบรรลุถึงความต้องการในการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน ปีการศึกษา 2557 โดยใช้วิธี การวัด

แบบมาตราส่วนแบบประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด และมีการศึกษาความพึงพอใจด้านต่างๆ ดังนี้

8.1 ความพึงพอใจด้านความรู้ความเข้าใจ หมายถึง ความรู้สึกของนักเรียนในทางบวกที่มีต่อการจำและเข้าใจรายละเอียดของเนื้อหา และสามารถถ่ายทอดสู่บุคคลอื่นได้ ตลอดจนสามารถที่จะสื่อความหมาย แปลความ ตีความ ขยายความ หรือแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ หลังจากที่นักเรียนได้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ ประกอบการเรียนการสอน รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก

8.2 ความพึงพอใจด้านการนำไปใช้ หมายถึง ความรู้สึกของนักเรียนในทางบวกที่มีต่อการนำเนื้อหาที่ได้เรียนจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ในรายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิกไปปฏิบัติให้ได้ประโยชน์จริง

8.3 ความพึงพอใจด้านความสะดวกสบายต่อการใช้สื่อ หมายถึง ความรู้สึกของนักเรียนในทางบวกที่มีต่อการอำนวยความสะดวกในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอน ในรายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ประกอบด้วย ด้านสถานที่ ด้านอุปกรณ์การใช้งานสื่อสังคมออนไลน์

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน ผู้วิจัยได้ ทำการศึกษาจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้เป็นแนวทางในการศึกษาค้นคว้า สรุปประเด็นดังนี้

1. แผนพัฒนาการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ ฉบับที่ 11 พ.ศ.2555-2559
2. แนวคิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีเว็บเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้
3. แนวคิดเกี่ยวกับเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์
4. แนวคิดเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์
5. ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ
6. ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจในการใช้สื่อ
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แผนพัฒนาการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ ฉบับที่ 11 พ.ศ.2555-2559

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาแผนพัฒนาการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ ฉบับที่ 11 พ.ศ. 2555-2559 ซึ่งสามารถอธิบายได้ดังนี้

กระทรวงศึกษาธิการ มุ่งเน้นพัฒนาคุณภาพการศึกษา และสร้างโอกาสทางการศึกษาให้คนไทยได้เรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อให้คนไทยทุกกลุ่มทุกวัยมีคุณภาพ มีความพร้อมทั้งทางร่างกาย จิตใจ สติปัญญา มีจิตสำนึกของความเป็นไทย ความเป็นพลเมืองที่ดี ตระหนักและรู้คุณค่าของขนบธรรมเนียมประเพณี ศิลปะ วัฒนธรรมที่ดีงาม มีภูมิคุ้มกันต่อการเปลี่ยนแปลง และตอบสนองต่อทิศทางการพัฒนาประเทศ จึงได้จัดทำแผนพัฒนาการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ ฉบับที่สิบเอ็ด พ.ศ. 2555-2559 เพื่อใช้เป็นกรอบแนวทางการดำเนินงาน ซึ่งมีสาระสำคัญดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2555)

1. วิสัยทัศน์

“คนไทยได้เรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพ เป็นคนดี มีความสุข มีภูมิคุ้มกัน รู้เท่าทัน ในเวทีโลก”

2. พันธกิจ

- 2.1 ยกกระดับคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาสู่สากล
- 2.2 เสริมสร้างโอกาสทางการศึกษาให้แก่ประชาชนอย่างทั่วถึงเท่าเทียม
- 2.3 พัฒนาระบบบริหารจัดการการศึกษาตามหลักธรรมาภิบาล และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน

3. วัตถุประสงค์

- 3.1 เพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษาและคุณภาพคนไทยให้มีภูมิคุ้มกันต่อการเปลี่ยนแปลงและการพัฒนาประเทศในอนาคต
- 3.2 เพื่อผลิตและพัฒนากำลังคนรองรับการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพการแข่งขันของประเทศ
- 3.3 เพื่อสร้างองค์ความรู้ เทคโนโลยี นวัตกรรม สนับสนุนการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืน
- 3.4 เพื่อให้คนไทยได้เรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิตเพื่อพัฒนาระบบบริหารจัดการการศึกษาให้มีประสิทธิภาพตามหลักธรรมาภิบาลโดยการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน

4. เป้าหมายหลัก

- 4.1 นักเรียนได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพ มาตรฐาน และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น
- 4.2 สถานศึกษาทุกระดับทุกประเภทผ่านการรับรองมาตรฐานทางการศึกษา
- 4.3 คนไทยทุกกลุ่มทุกวัยมีโอกาสได้รับการศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างทั่วถึงและเป็นธรรม
- 4.4 ผลงานวิจัยและนวัตกรรมมีคุณภาพ ได้รับการเผยแพร่ นำไปใช้ประโยชน์เพื่อการพัฒนาสังคม ประเทศ หรือต่อยอดในเชิงพาณิชย์

4.5 นักเรียนและกำลังแรงงานได้รับการเตรียมความพร้อมเชื่อมโยง
สู่สังคมและประชาคมอาเซียน

4.6 ภาครัฐเครือข่ายมีส่วนร่วมในการบริหารจัดการการศึกษา และ
ส่งเสริมสนับสนุนการศึกษา

5. ตัวชี้วัด

5.1 ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหลักระดับ
การศึกษาขั้นพื้นฐานจากการทดสอบระดับชาติเพิ่มขึ้น

5.2 ร้อยละของสถานศึกษาทุกระดับ/ประเภทที่เข้ารับการประเมินใน
แต่ละปีและได้รับการรับรองคุณภาพจาก สมศ.

5.3 จำนวนปีการศึกษาเฉลี่ยของคนไทยเพิ่มขึ้น

5.4 ร้อยละของกำลังแรงงานมีการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น
ขึ้นไป

5.5 จำนวนผลงานวิจัยและนวัตกรรมที่เผยแพร่ในวารสาร หรือ
นำไปใช้อ้างอิงในระดับชาติ หรือนานาชาติ หรือนำไปใช้ประโยชน์ หรือต่อยอดในเชิง
พาณิชย์

5.6 ร้อยละของผู้สำเร็จการอาชีวศึกษาและการอุดมศึกษาที่เข้าสู่
ตลาดแรงงานมีสมรรถนะเป็นที่พึงพอใจของผู้ใช้งาน และมีงานทำภายใน 1 ปี รวมทั้ง
ประกอบอาชีพอิสระเพิ่มขึ้น

5.7 สัดส่วนผู้เรียนมัธยมศึกษาตอนปลายประเภทอาชีวศึกษาต่อสาย
สามัญ

5.8 สัดส่วนผู้เรียนในสถานศึกษาของรัฐต่อเอกชน

6. ยุทธศาสตร์และกลยุทธ์

เพื่อให้การดำเนินงานบรรลุวิสัยทัศน์ วัตถุประสงค์ และเป้าหมายการ
พัฒนาที่กำหนดไว้ กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดยุทธศาสตร์การดำเนินงาน ดังนี้

6.1 ยกระดับคุณภาพและมาตรฐานผู้เรียน ครู คณาจารย์
บุคลากรทางการศึกษาและสถานศึกษา

6.2 ผลิตและพัฒนาคุณภาพกำลังคนรองรับการพัฒนาและ
เสริมสร้างศักยภาพการแข่งขันของประเทศ

6.3 ส่งเสริมการวิจัยและพัฒนา ถ่ายทอดองค์ความรู้ เทคโนโลยี และนวัตกรรม

6.4 ขยายโอกาสการเข้าถึงบริการทางการศึกษา และการเรียนรู้ อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

6.5 พัฒนาระบบบริหารจัดการและส่งเสริมให้ทุกภาคส่วนมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาซึ่งในแต่ละยุทธศาสตร์มีกลยุทธ์และแนวทางการดำเนินงาน ดังต่อไปนี้

จากแผนพัฒนาการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ ฉบับที่ 11 พ.ศ.2555-2559 ที่กล่าวมาข้างต้นนั้น กระทรวงศึกษาธิการมีการนำเอาเทคโนโลยีสารสนเทศมาช่วยในด้านการเรียนการสอนมากขึ้น เช่น การสืบค้นข้อมูล ข่าวสาร การเรียนทางไกล การใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศประกอบการเรียนการสอน ซึ่งการใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศจะทำให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียนมากขึ้น ผู้วิจัยจึงได้นำเอาสื่อสังคมออนไลน์มาเพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก เพื่อให้สอดคล้องกับแผนพัฒนาการศึกษา ฉบับที่ 11 พ.ศ.2555-2559 ดังกล่าว

แนวคิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีเว็บเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีเว็บเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ ซึ่งสามารถอธิบายได้ดังนี้

1. ความหมายของเทคโนโลยีเว็บ

เทคโนโลยีเว็บ หมายถึง การนำเสนอข้อมูลในระบบเวิลด์ไวด์เว็บ (World Wild Web: WWW.) โดยใช้วิธีการถ่ายทอดข้อมูลในรูปแบบของไฮเปอร์เท็กซ์ (Hyper Text) ไปยังโปรโตคอล (Hyper Text Transport Protocol : http) ภาษาที่ใช้ในการเผยแพร่เอกสารก็คือ ภาษาเอชทีเอ็มแอล (Hyper Text Markup Language : HTML) เทคโนโลยีเว็บเริ่มพัฒนามาครั้งแรกเรียกว่า เว็บ 1.0 ซึ่งเป็นการสื่อสารด้านเดียว ผู้รับสารไม่สามารถตอบโต้ได้ ต่อมาได้พัฒนาเป็นเว็บ 2.0 ซึ่งเป็นเทคโนโลยีเว็บที่ใช้อยู่ในปัจจุบันโดยสามารถโต้ตอบและแลกเปลี่ยนระหว่างผู้สร้างและผู้ใช้ได้ และในอนาคตจะพัฒนาเป็นเว็บ 3.0 และเว็บ 4.0 ซึ่งสามารถสร้างความฉลาดเทียมให้กับสิ่งไม่มีชีวิตใช้เป็นเครื่องมือคาดเดาพฤติกรรม

วิเคราะห์ความต้องการของมนุษย์ เมื่อได้ข้อมูลนั้นมา ระบบจะประมวลผลอย่างมีเหตุผล พร้อมทั้งสามารถแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้าได้ (สุชาติ จันทรวงค์, 2556)

2. ความหมายของเทคโนโลยี Web 1.0, Web 2.0 และ Web 3.0

เทคโนโลยี WEB 1.0 หมายถึง เว็บในยุคเริ่มต้นและยังคงมีให้เห็นอยู่ในปัจจุบัน มักมีรูปแบบของไฟล์เป็นนามสกุลเป็น .htm และ .html ทำหน้าที่ให้ข้อมูลข่าวสารในแบบสื่อสารทางเดียว (One Way Communication) เจ้าของเว็บไซต์หรือผู้ส่งสารจะเป็นผู้กำหนดเนื้อหาเองทั้งหมด และต้องมีความรู้พื้นฐานการทำเว็บและยากที่จะแบ่งปันส่งต่อเนื้อหาออกไป ผู้ใช้หรือผู้รับสารมีหน้าที่รับรู้ข่าวสารเพียงอย่างเดียวไม่สามารถโต้ตอบได้ เช่นเดียวกับสื่อกระแสหลักอื่น ๆ เช่น หนังสือพิมพ์วิทยุและโทรทัศน์ (สุชาติ จันทรวงค์, 2556)

เทคโนโลยี WEB 2.0 หมายถึง เว็บในปัจจุบันที่มีการใช้อินเตอร์เน็ตเพื่อเขียนบล็อก (Blog), แชร์รูปภาพ, ร่วมเขียนวิกิ (Wiki), แสดงความคิดเห็น (Post Comment), พูดคุย ทั้งจากเจ้าของเว็บไซต์ หรือจากคนที่เข้ามาใช้งานเว็บไซต์, หาแหล่งข้อมูลด้วยอาร์เอสเอส (RSS) เพื่อฟีด (Feed) มาอ่าน รวมทั้งกูเกิล (Google) เทคโนโลยีเว็บยุค 2.0 จะให้ความสำคัญกับผู้เข้าชมเว็บไซต์ โดยที่ผู้เข้าชมเว็บไซต์จะมีส่วนร่วมต่อเว็บไซต์มากขึ้น ไม่ใช่แค่เข้ามาชมเว็บไซต์ที่เจ้าของเว็บจัดทำขึ้นเท่านั้น ผู้เข้าชมเว็บไซต์สามารถสร้างข้อมูล (Content) ของเว็บไซต์ขึ้นมาได้เองหรือสามารถกำหนดคำสำคัญของเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องข้อมูล (Tag Content) ทำให้ข้อมูลในเว็บไซต์นั้นมีการพัฒนา ปรับปรุง อย่างรวดเร็ว กลายเป็นเว็บไซต์ ที่มีรูปแบบของการสื่อสารเป็นแบบสองทาง (Two Way Communication) (สุชาติ จันทรวงค์, 2556)

ชัยวัฒน์ นาชม (2556) ได้กล่าวไว้ว่า เทคโนโลยี Web 2.0 คือการนำเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตมาใช้ เพื่อให้ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตสามารถร่วมกันพัฒนาเนื้อหา (Online Collaboration) ร่วมกันแบ่งปันข้อมูล ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ทางสังคมแห่งโลกออนไลน์ โดยผู้ใช้เป็นผู้สร้างและแก้ไขเนื้อหา ผู้ใช้เป็นผู้กำหนดคุณค่าของเนื้อหา และเนื้อหาทั้งระบบมีการเชื่อมโยงถึงกันอย่างเหมาะสม

เทคโนโลยี WEB 3.0 หมายถึง เว็บ 3.0 เป็นเว็บในยุคอนาคตอันใกล้ คือเว็บที่มีการพัฒนาการต่อจากเว็บ 2.0 ความแตกต่างคือสร้างความฉลาดเทียมให้กับสิ่งไม่มีชีวิตใช้เป็นเครื่องมือช่วยคาดเดาพฤติกรรม วิเคราะห์ความต้องการของมนุษย์ เมื่อได้ข้อมูลนั้นมา ระบบจะประมวลผลอย่างมีเหตุผลพร้อมทั้งแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้า

สร้างสิ่งที่ต้องการให้ผู้ใช้งานเว็บไซต์มีการเชื่อมโยงเนื้อหาสัมพันธ์ที่มีความสัมพันธ์กันกับแหล่งข้อมูลอื่นๆ เป็นเครือข่ายเดียวทั่วโลก มีการพัฒนารูปแบบที่เป็นมาตรฐานใช้ร่วมกันในแบบเอกซ์เอ็มแอล (XML) แต่อาจเกิดปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ เพราะบทความที่มีเป็นจำนวนมากและอาจไม่รู้ว่แหล่งข้อมูลใดเป็นของเจ้าของอย่างแท้จริง ประกอบกับความไม่มั่นใจว่า ข้อมูลที่มีอยู่มากมายมหาศาลนั้น ข้อมูลใดมีคุณภาพ สิ่งหนึ่งที่น่าจะเกิดขึ้นในยุค Web 3.0 คือ การแก้ไขปัญหาของข้อมูล (Content) ที่ไม่มีคุณภาพต่างๆ และพัฒนาระบบการจัดการข้อมูลในเว็บให้ดีขึ้น เพื่อให้ผู้เยี่ยมชมสามารถเข้าถึงเนื้อหาของเว็บได้ดีขึ้นและตรงตามความต้องการ (สุชาติ จันทร์วงศ์, 2556)

3. ความแตกต่างระหว่างเทคโนโลยี Web 1.0, Web 2.0 และ Web 3.0

สามารถสรุปความแตกต่างของเทคโนโลยี Web 1.0, Web 2.0 และ Web 3.0 ดังตาราง 1

ตาราง 1 ความแตกต่างของเทคโนโลยี Web 1.0, Web 2.0 และ Web 3.0

Web 1.0	Web2.0	Web3.0
Crawl	Walk	Run
Mostly Read-Only	Widely Read-Only	Portable & Personal
Company Focus	Community Focus	Individual Focus
Home Pages	Blog / Wikis	Lifestreams / Wave
Owning Content	Sharing Content	Consolidating Content
Web Forms	Web Applications	Smart Applications
Directories	Tagging	User Behavior
Page View	Cost Per Click	User Engagement
Banner Advertising	Interactive Advertising	Behavioral Advertising
Britannica Online	Wikipedia	The Semantic Web
HTML / Portals	XML / RSS	RDF / RDFS / OWL

4. ลักษณะเด่นของเทคโนโลยี Web 2.0

มีการบริการหลากหลายรูปแบบที่ตรงตามความต้องการของผู้ใช้ โดยผู้ใช้สามารถเข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างเนื้อหาและแบ่งปันเนื้อหาที่เป็นประโยชน์กับผู้ใช้คนอื่น ๆ อย่างเป็นอิสระ หรือสามารถโต้ตอบกันระหว่างเจ้าของเว็บไซต์กับผู้ใช้ได้ อีกทั้งมีการจัดเรียงและจัดกลุ่มเนื้อหาที่เป็นระบบมากกว่าเดิม โดยอาศัยเครื่องมือที่ส่งเสริมความเป็น Web 2.0 ดังตาราง 2

ตาราง 2 เครื่องมือที่ส่งเสริมความเป็น Web 2.0

เครื่องมือ	ความหมาย
Web Application Tools	เครื่องมือสนับสนุนการทำงานบนเว็บ
Communication Tools	เครื่องมือสำหรับติดต่อสื่อสาร
Community Tools	เครื่องมือส่งเสริมการเป็นชุมชนออนไลน์
File Sharing Tools	เครื่องมือช่วยแบ่งปันข้อมูล

5. เทคโนโลยี Web 2.0 กับการจัดรูปแบบการเรียนการสอน

สุนันทา มัครมย์ (2555) ได้กล่าวไว้ว่า ปัจจุบันรูปแบบการสื่อสารและการเรียนรู้ เปลี่ยนไปจากการเรียนรู้ในห้องเรียนเปลี่ยนเป็นการเรียนรู้นอกห้องเรียน นอกจากนั้น การเรียนรู้จากการฟังการบรรยายจากครูผู้สอนเพียงอย่างเดียว ก็เปลี่ยนเป็นการเสนอความคิดเห็นระหว่างครูผู้สอนและนักเรียน ซึ่งวิวัฒนาการและเครื่องมือเทคโนโลยีสารสนเทศได้เข้ามามีส่วนสำคัญอย่างยิ่งต่อระบบการศึกษาทั้งนี้เนื่องจากความต้องการในการเรียนรู้ของนักเรียนมีเพิ่มมากขึ้นและแตกต่างกัน รวมถึงการเตรียมตัวเพื่อแสวงหาข้อมูลเพื่อเป็นประโยชน์ต่ออาชีพและความสนใจส่วนบุคคล ซึ่งในปัจจุบันมีโปรแกรมเมอร์หรือผู้ที่มีความสามารถด้านเทคโนโลยีเพิ่มมากขึ้น ทำให้วิวัฒนาการการพัฒนาเครื่องมือการสื่อสารเป็นไปอย่างรวดเร็ว

นักการศึกษาจึงได้นำเทคโนโลยี Web 2.0 ได้เข้ามาใช้เพื่อประโยชน์ทางด้านการศึกษาทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการทั้งนี้เพื่อใช้เทคโนโลยีมาสร้างสื่อที่ทันสมัยสำหรับการเรียนรู้ รองรับการพัฒนาการสื่อต่างๆในรูปแบบ โดย Steve Hargadon ได้กล่าวถึงแนวโน้มที่น่าสนใจของโอกาสที่น่าจะนำ Web 2.0 เข้ามาสร้างสื่อการเรียนรู้ในไว้นาคตดังนี้

5.1 สร้างโอกาสให้เกิดการปฏิวัติสื่อสิ่งพิมพ์รูปแบบใหม่

การสื่อสารในเว็บไซต์ทางอินเทอร์เน็ตในอดีตจะเป็นการสื่อสารทางเดียว ที่เป็นเพียงผู้อ่านและรับรู้ข้อมูลข่าวสารต่างๆ ตามหน้าเว็บเท่านั้น แต่ในยุคของเทคโนโลยี Web 2.0 นี้ การสื่อสารในเว็บไซต์ได้เปลี่ยนไปเป็นการสื่อสารสองทาง การสร้างเนื้อหาบนเว็บไซต์นั้นเกิดจากการได้รับการสนับสนุนและช่วยเหลือกันของผู้ใช้ เพื่อให้ข้อมูลที่มีอยู่บนเว็บไซต์นั้นมีความชัดเจนและถูกต้องมากที่สุด เว็บไซต์ต่างๆ เปิดโอกาสให้คนทั่วไปสามารถที่จะสร้างเนื้อหาบนหน้าเว็บไซต์ได้สะดวกมากขึ้น

5.2 เปิดโอกาสให้มีข้อมูลข่าวสารหรือเนื้อหาต่างเพิ่มขึ้นอย่างมหาศาลและรวดเร็ว

การปฏิวัติรูปแบบของการสร้างเนื้อหาบนหน้าเว็บไซต์โดยให้ผู้ใช้มีส่วนร่วมและเข้าถึงมากขึ้นนี้ ส่งผลให้ปริมาณเนื้อหาหรือข้อมูลบนหน้าเว็บไซต์เพิ่มมากขึ้น เนื่องจากผู้ใช้ได้เข้าไปสร้างเนื้อหาบนหน้าเว็บไซต์ทุกวัน จะเห็นได้จากจำนวนของเว็บบล็อกที่เพิ่มมากขึ้นกว่า 100,000 บล็อกในแต่ละวัน ซึ่งหมายถึงผู้ใช้หรือผู้ค้นหาข้อมูลจากเว็บไซต์มีแหล่งข้อมูลเพิ่มมากขึ้นแต่ในขณะเดียวกันความหลากหลายหลายทำให้ผู้ค้นหาต้องใช้เวลาค่อนข้างมากในการพิจารณาและกลั่นกรองข้อมูลที่จะนำไปใช้ให้รอบคอบ

5.3 ยุคแห่งความร่วมมือหรือปฏิสัมพันธ์ทางสังคมบนเว็บไซต์

อาจกล่าวได้ว่าเราไม่สามารถที่จะอยู่บนโลกนี้ได้โดยลำพังในยุคปัจจุบันจึงต้องมีการเรียนรู้การแลกเปลี่ยนข้อมูลของแต่ละบุคคล ซึ่งเป็นลักษณะที่ต้องช่วยเหลือและให้ความร่วมมือกัน เนื่องจากกระแสการเปลี่ยนแปลงทั้ง เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม อีกทั้งการติดต่อสื่อสารที่ไร้พรมแดนทำให้การร่วมมือกันของคนทุกมุมโลกเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งเพื่อให้ปรับตัวเข้ากับทุกสรรพสิ่งที่เปลี่ยนแปลงไป

5.4 การเกิดนวัตกรรมใหม่ๆ เพิ่มขึ้น

การติดต่อสื่อสารที่รวดเร็วก่อให้เกิดการประสานกันระหว่างความรู้เฉพาะที่นำเสนอมามากจากแหล่งข้อมูลหลากหลายทั่วโลกกับการให้ความร่วมมือประสานงานกันของแต่ละแหล่งข้อมูลซึ่งนำไปสู่การผลิตคิดค้นนวัตกรรมขึ้นเป็นจำนวนมาก

5.5 เกิดความเท่าเทียมกันทางการศึกษา

ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่เท่าเทียมกัน โอกาสทางการศึกษาที่เปิดให้ทุกคนเรียนรู้ด้วยเนื้อหาเดียวกันทั่วโลกแม้จะอยู่ต่างที่

ต่างเวลา ซึ่งทำให้ช่องว่างหรือความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาลดลง

5.6 การเรียนรู้จากสิ่งที่มีอยู่จริงในสังคม

การเรียนรู้ในปัจจุบันควรเปลี่ยนไปในแง่ของการเรียนรู้ด้วยการแสดงความคิดเห็น การแลกเปลี่ยนมุมมองและมองว่าทุกความคิดเห็นมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ทั้งสิ้น กระบวนการเรียนรู้ควรจะเปลี่ยนจาก “การเรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องอะไร” เป็น “การเรียนรู้เพื่อให้เป็นอย่างไร” ซึ่งเท่ากับว่ากระบวนการคิดที่ผ่านจากสมองของทุกคนจะถูกนำมาแลกเปลี่ยนและถ่ายทอดซึ่งกันและกันอย่างรวดเร็วและนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้รวดเร็วขึ้น

5.7 โอกาสและความสะดวกในการเข้าถึงข้อมูลต่างๆ ง่ายขึ้น

วิวัฒนาการด้านเทคโนโลยีที่เป็นไปอย่างรวดเร็วทำให้การเข้าถึงข้อมูลเป็นไปอย่างง่ายดาย เพียงแต่ผู้ใช้เชื่อมต่อระบบอินเทอร์เน็ตก็สามารถค้นหาข้อมูลที่สนใจทั้งหลายทั่วไปได้และเนื้อหาเชิงลึกและเมื่อเกิดการเรียนรู้มากขึ้นจะกลายเป็นความสามารถเฉพาะด้าน ก็สามารถแสดงความคิดเห็นและแบ่งปันความรู้ที่ได้รับคืนกลับสู่ผู้อื่นด้วยระบบนี้ได้เช่นกัน

5.8 เครือข่ายสังคมทางอินเทอร์เน็ต

จากการที่เว็บไซต์ต่างๆ เปิดโอกาสให้ผู้ใช้ทั่วไปสามารถที่เข้าไปมีส่วนร่วมในการสร้างเนื้อหาบนหน้าเว็บไซต์ เช่น เว็บ Blogs และ Wikis ทำให้เกิดการนำเสนอข้อมูลกันอย่างเสรี โดยได้มาจากประสบการณ์และความรู้เฉพาะบุคคล ซึ่งบางครั้งข้อมูลที่นำเสนอขึ้นอาจมีข้อบกพร่อง ผู้ใช้อื่นๆ สามารถแก้ไขข้อมูลส่วนที่ผิดพลาดได้ ดังนั้นการติดต่อในลักษณะนี้ อาจเรียกได้ว่าเป็น การปฏิสัมพันธ์กันผ่านทางระบบเครือข่าย และเป็นการเรียนรู้ทางสังคมผ่านอินเทอร์เน็ต เมื่อเข้าสู่ยุคเทคโนโลยี Web 2.0 ได้ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่อสังคมและวิถีการดำเนินชีวิตของผู้คนมากมาย โดยเฉพาะอย่างยิ่ง นักการศึกษา ที่ต้องให้ความสนใจในการนำเทคโนโลยี Web 2.0 มาใช้เพื่อให้เกิดการพัฒนาการศึกษาและเตรียมพร้อมสำหรับนักเรียนให้รับรู้ถึงการเปลี่ยนแปลงการแสวงหาข้อมูลในโลกยุคปัจจุบันและด้วยการพัฒนาที่ต่อเนื่องและรวดเร็ว

จากข้อมูลข้างต้นจะเห็นถึงการพัฒนาของเทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนแปลงจาก Web 1.0 มาเป็น Web 2.0 และมีการพัฒนาไปเป็น Web 3.0 แต่ในปัจจุบัน การใช้เทคโนโลยี Web 2.0 ได้รับความนิยมนอกจากผู้ใช้ทั่วโลกและมีการนำเอาไปประยุกต์ใช้ในหลาย

องค์กร เช่น องค์กรรัฐบาล องค์กรเอกชน องค์กรธุรกิจ องค์กรการศึกษา เป็นต้น ผู้วิจัยจึงได้นำเอาเทคโนโลยี Web 2.0 ที่มีความสามารถในการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น มาใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ เพื่อเป็นการสร้างองค์ความรู้ให้กว้างขวางมากขึ้นด้วย

แนวคิดเกี่ยวกับเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ สามารถอธิบายได้ดังนี้

1. นิยามของเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์

นิยามของเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ คือ เว็บไซต์ที่ให้ปัจเจกบุคคลได้กระทำสิ่งต่างๆ ดังนี้ (Sunden, 2003, อ้างถึงใน Boyd & Ellison, 2007)

1.1 สร้างข้อมูลส่วนตัวบนพื้นที่สาธารณะหรือกึ่งสาธารณะภายในระบบที่มีขอบเขต

1.2 เชื่อมต่อรายการต่างๆ ของผู้ใช้ที่ยอมให้มีการแบ่งปันข้อมูลไปยังบุคคลต่างๆ ที่ติดต่อสื่อสารกัน

1.3 สามารถเข้าชมและกีดขวางรายการเชื่อมของบุคคลอื่นภายในระบบได้ ธรรมชาติและการตั้งชื่อของการเชื่อมต่อสิ่งเหล่านี้จะมีความหลากหลาย

สิ่งที่ทำให้เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์มีความพิเศษแตกต่างจากเว็บไซต์อื่น ไม่ใช่เพียงแค่การที่ยอมให้ปัจเจกบุคคลได้พบปะกับบุคคลแปลกหน้าได้เท่านั้น แต่ยังทำให้ผู้ใช้สามารถเชื่อมต่อเครือข่ายสังคมและทำให้เครือข่ายนั้นมองเห็นได้ และในเว็บไซต์เครือข่ายสังคมขนาดใหญ่หลายๆ แห่ง การเชื่อมต่อของผู้เกี่ยวข้องไม่จำเป็นจะต้องจำกัดอยู่ที่การพบปะเพื่อนใหม่เท่านั้น แต่พวกเขายังสามารถสื่อสารกับผู้ที่มีความสัมพันธ์เชื่อมต่อกันในเครือข่ายสังคมปกติอยู่แล้วได้เช่นกัน

เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์มีการพัฒนาลักษณะหน้าในหลายรูปแบบ แต่สิ่งที่เป็นแก่นหลักประกอบด้วย ข้อมูลส่วนตัวที่สามารถมองเห็นได้ ที่แสดงการเชื่อมต่อยุติการของเพื่อนที่เป็นผู้ใช้งานของระบบเดียวกัน ข้อมูลส่วนตัวจะเป็นหน้าที่แยกออกมาชัดเจนที่ทำให้บุคคลสามารถกรอกข้อมูลสถานะของตนเองได้ และเมื่อเชื่อมต่อกับเครือข่ายสังคมออนไลน์แต่ละบุคคลถูกขอให้กรอกข้อมูลที่ประกอบไปด้วยชุดของคำถาม เช่น อายุ ที่อยู่ ความสนใจ และสิ่งต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับตัวเขาและหลายๆ เว็บไซต์ยังให้ผู้ใช้ที่สามารถที่จะนำรูปส่วนตัวแสดงบนหน้าเว็บได้ บางเว็บไซต์อาจจะให้ผู้ใช้เพิ่มเนื้อหา

2. พัฒนาการและความเป็นมาของเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์

พัฒนาเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking) มีจุดเริ่มต้นจากเว็บไซต์จำกัดการใช้งานเฉพาะนักเรียนที่เรียนในโรงเรียนเดียวกัน เพื่อสร้างประวัติ ข้อมูลติดต่อสื่อสาร ส่งข้อความและแลกเปลี่ยนข้อมูลที่สนใจร่วมกันระหว่างเพื่อนที่มีในรายการ (List) เท่านั้น และเพิ่มในส่วนของการที่ผู้ใช้สามารถควบคุมเนื้อหาและติดต่อถึงกันได้ ไม่เพียงแต่เพื่อนในรายการเท่านั้น นับได้ว่าเป็นจุดเริ่มต้นของเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network Sites) ที่ทั้งหลายที่ก่อกำเนิดต่อมา เช่น มาสสเปซ (My Space) กูเกิ้ล (Google) และเฟซบุ๊ก (Facebook) เป็นต้น

ปรากฏการณ์ของโลกเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์นั้นแสดงให้เห็นจากการที่มาสสเปซ (My Space) สามารถดึงดูดความสนใจจากสื่อหลักของอเมริกาและสื่อต่างชาติ ทำให้จำนวนผู้ใช้เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วและเป็นที่ยอมรับไปทั่วโลก Friendster สามารถรวบรวมผู้ใช้ในแถบหมู่เกาะแปซิฟิก ด้วยระบบการให้บริการแบบระบบเปิด เว็บไซต์เครือข่ายสังคมอื่นๆ ก็ได้ทำการเปิดตัวเว็บไซต์เพื่อสนับสนุนคนที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์เฉพาะกลุ่ม (Niche) ก่อนที่จะขยายออกไปยังกลุ่มผู้ใช้ที่กว้างออกไป

3. การแบ่งประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์

การแบ่งประเภทของเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ สามารถแบ่งได้ตามจุดเด่นและฟังก์ชันที่แตกต่างกันไป ซึ่งสามารถแบ่งได้ดังนี้ (ชิตติมา ทองทับ, 2551)

3.1 ประเภท Pubishing เป็นบล็อกและเว็บประเภทเนื้อหา (Content) เช่น Blogger, Wordpress, Bloggang, Exteen, TypePad เป็นต้น ซึ่งมีการแบ่งเนื้อหาเป็นหมวดต่างๆ ตามความสนใจเช่น Oknation.net คือ บล็อกสำหรับนำเสนอข่าวสาร Blognone.com คือ บล็อกนำเสนอข่าวสารแวดวงไอที Keng.com คือ บล็อกสำหรับผู้ที่สนใจการตลาด Gotoknow.org คือ บล็อกที่รวบรวมความรู้แขนงต่างๆ Pzecret.net คือ บล็อกแนะนำ Portable ที่น่าสนใจ เป็นต้น

3.2 ประเภท Community เครือข่ายสังคมที่ช่วยสร้างเครือข่ายระหว่างบุคคล เช่น หาเพื่อนเก่าและหาเพื่อนใหม่สามารถส่งข้อความแลกเปลี่ยนความสนใจซึ่งกันและกัน เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) ไฮไฟว์ (Hi5) มาสสเปซ (My Space) เป็นต้น

3.3 ประเภท Media มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอสื่อประสมต่างๆ วีดีโอ ภาพยนตร์ เพลง เช่น YouTube, Ustream.tv, Yahoo, Video, Duocore.tv, Dailymotion, Thaitube.in.th, Veoh Netflix, Imeem, Last.fm, ljigg เป็นต้น

3.4 ประเภท Games เกมออนไลน์ที่สามารถสร้างตัวแทนในโลกเสมือนจริงใช้ชีวิตอยู่ในโลกออนไลน์ ติดต่อสื่อสารทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกันกับผู้อื่น เช่น Second life World, War craft, Audition, Gamegum, Ragnarok, Pangya เป็นต้น

3.5 ประเภท Photo Management เว็บไซต์ฝากรูปออนไลน์ที่ช่วยจัดการภาพถ่ายจากกล้องดิจิตอลและยังสามารถแบ่งปันรูปภาพ หรือจะเปิดขายภาพถ่ายได้ เช่น Photobucket, Flickr, Zoomr, Photoshop, Express, Glowfoto, Shutter, fly, IG เป็นต้น

3.6 ประเภท Business/Commerce เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการประกอบธุรกิจซื้อขายประมูลสินค้าออนไลน์ เช่น Amazon, eBay, Office live, PayPal, Linkedin, Pramool, Tarad.com เป็นต้น

3.7 ประเภท Data/Knowledge แหล่งข้อมูลความรู้ เช่น Wikipedia, Answers, Zickr, Tag.in.ih, Del.icio.us, Digg, Bittorrent, Google Earth เป็นต้น

จากข้อมูลดังกล่าวสรุปได้ว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์ในปัจจุบันมีหลากหลายประเภท ซึ่งแต่ละประเภทก็มีคุณสมบัติแตกต่างกันไป ผู้วิจัยจึงได้มีการศึกษาเกี่ยวกับความสามารถของเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่างๆ เพื่อให้นักเรียนได้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมในการสนับสนุนการเรียนรู้ และส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นและมีความพึงพอใจในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนด้วย

แนวคิดเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งสามารถอธิบายได้ดังนี้ (พิชิต วิจิตรบุญรักษ์, 2554)

มนุษย์เป็นสังคมที่ต้องมีการสื่อสารข้อมูลถึงกันและกัน ซึ่งในสมัยโบราณมนุษย์สื่อสารข้อมูลด้วยวิธีการที่ไม่ซับซ้อนนัก เช่น ปากเปล่า ม้าเร็ว และนกพิราบสื่อสาร ต่อมาได้มีการปรับเปลี่ยนการสื่อสารข้อมูลเป็นจดหมาย โทรเลข โทรศัพท์ วิทยุ จากนั้นเมื่อเข้าสู่ยุคที่มีเครือข่ายคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตเข้ามาเกี่ยวข้อง การสื่อสารข้อมูลของมนุษย์มีการปรับเปลี่ยนเป็นสื่อที่เกี่ยวข้องกับอิเล็กทรอนิกส์มากขึ้น เช่น บริการ IRC (Internet Relay Chat) โปรแกรมพุดคุย (Chat Program) จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic mail หรือ Email) และเว็บบอร์ด (Webboard) จวบจนถึงปัจจุบัน มนุษย์เริ่มมีการสื่อสารข้อมูลในชีวิตประจำวันถึงกันและกันด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์

1. ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งสามารถอธิบายได้ดังนี้

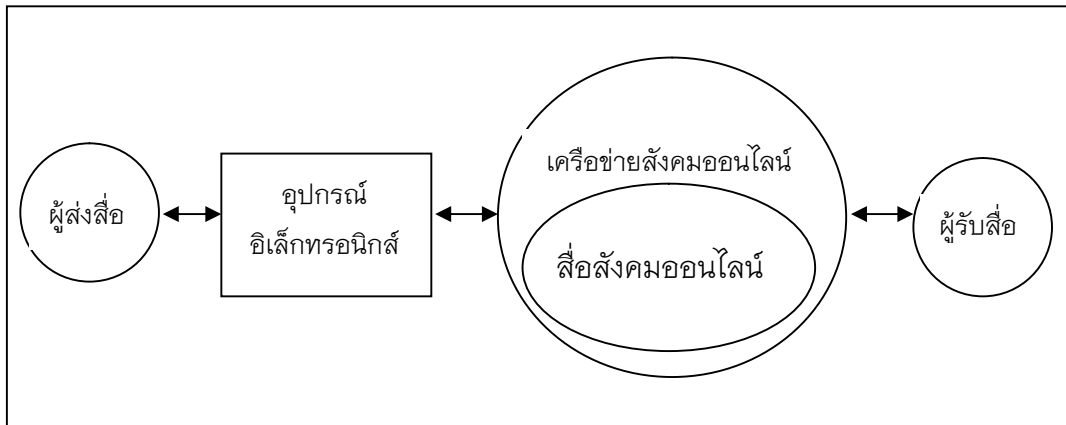
ขวัญดาว ใจงาม (2555) กล่าวว่า สื่อสังคมออนไลน์ หรือ Social Media หมายถึง สื่อสังคมออนไลน์ที่มีการตอบสนองทางสังคมได้หลายทิศทาง โดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

รัชตะ รัชตะนาวิน (2556) ได้ให้ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ไว้ คือ สื่อหรือช่องทางในการติดต่อในลักษณะของการสื่อสารแบบสองทางผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เป็นสื่อรูปแบบใหม่ (New Media) ที่บุคคลทั่วไปสามารถนำเสนอและเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารได้ด้วยตนเองออกสู่สาธารณะโดยใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์สื่อสารประเภทต่างๆ

พิสมัย ศุภพงษ์ (2556) Social Media หมายถึงสังคมออนไลน์ที่มีผู้ใช้เป็นผู้สื่อสาร หรือเขียนเล่า เนื้อหา เรื่องราว ประสบการณ์ บทความ รูปภาพ และวิดีโอ ที่ผู้ใช้เขียนขึ้นเอง ทำขึ้นเอง หรือพบเจอจากสื่ออื่นๆ แล้วนำมาแบ่งปันให้กับผู้อื่นที่อยู่ในเครือข่ายของตน ผ่านทางเว็บไซต์ Social Network ที่ให้บริการบนโลกออนไลน์

พิชิต วิจิตรบุญรักษ์ (2554) สื่อสังคมออนไลน์ คือ สื่อที่ผู้ส่งสารแบ่งปันสาร ซึ่งอยู่ในรูปแบบต่างๆ ไปยังผู้รับสารผ่านเครือข่ายออนไลน์ โดยสามารถโต้ตอบกันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร หรือผู้รับสารด้วยตนเอง ซึ่งสามารถแบ่งสื่อสังคมออนไลน์ออกเป็นประเภทต่างๆ ที่ใช้กันบ่อยคือ บล็อก (Bloggng) ทวิตเตอร์และไมโครบล็อก (Twitter and Microblogging) เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking) และการแบ่งปันสื่อทางออนไลน์ (Media Sharing)

จากความหมายข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า สื่อสังคมออนไลน์ คือ ข้อความ บทความ รูปภาพ หรือวิดีโอ ที่ผู้ส่งสื่อมีการแบ่งปันบนเว็บไซต์ผู้ให้บริการแบ่งปันสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อให้ผู้รับสื่อสามารถใช้ประโยชน์และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกันบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้ในการสื่อสาร เช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ เป็นต้น ดังภาพประกอบ 3



ภาพประกอบ 3 แสดงความหมายของสื่อสังคมออนไลน์

2. การแบ่งปันสื่อทางออนไลน์ (Media Sharing)

การแบ่งปันสื่อทางออนไลน์ (Media Sharing) คือ เว็บไซต์ผู้ให้บริการแบ่งปันสื่อสังคมออนไลน์ หรือ เว็บไซต์ที่ให้ผู้ใช้งานสามารถทำการอัปโหลด (Upload) ไฟล์สื่อผสม (Multimedia) ขึ้นสู่เว็บไซต์ เพื่อแบ่งปันข้อมูลแก่ผู้ใช้ทั่วไป ซึ่งในปัจจุบันได้รับความนิยมมาก เพราะด้วยความที่เป็นสื่อผสมไม่ว่าจะเป็นรูป สไลด์ หรือกล้องวิดีโอ ซึ่งเป็นเครื่องมือที่นำมาสู่การได้ไฟล์สื่อผสมแบบต่างๆ ออกมา เว็บไซต์ประเภทนี้ได้รับความนิยมคือ Youtube (<http://www.youtube.com>—สำหรับแบ่งปันไฟล์วิดีโอ) flickr (<http://www.flickr.com>—สำหรับแบ่งปันไฟล์รูป) และ slideshare (<http://www.Slideshare.net> สำหรับแบ่งปันไฟล์พรีเซนเตชัน)

สาเหตุสำคัญที่ทำให้สื่อสังคมออนไลน์ได้รับความนิยมขึ้นเรื่อยๆ มาจากการใช้งานที่ง่าย เข้าถึงกลุ่มคนได้รวดเร็ว มีการแสดงความคิดเห็นต่อกัน และสื่อที่นำมาแบ่งปัน มีลักษณะหลากหลาย รวมทั้งการพัฒนาตลอดเวลาของเทคโนโลยีการสื่อสารและอินเทอร์เน็ต ทำให้มีแนวโน้มค่อนข้างชัดเจนว่า สื่อสังคมออนไลน์จะเป็นสื่อหลัก ของผู้คนในโลกอนาคตอย่างแท้จริง (พิชิต วิจิตรบุญรักษ์, 2554)

3. แนวคิดเกี่ยวกับคุณลักษณะทางด้านประชากรศาสตร์ต่อการใช้สื่อ

แนวคิดด้านประชากรศาสตร์นี้เป็นหลักการของความเป็นเหตุเป็นผล กล่าวคือ พฤติกรรมต่างๆ ของมนุษย์เกิดขึ้นตามแรงบังคับจากภายนอกมากระตุ้น เป็นความเชื่อว่า มนุษย์ดำเนินชีวิตตามแบบฉบับที่สังคมได้วางเป็นแม่บทไว้ให้พฤติกรรมของคนที่มีอายุในวัยเดียวกันจะเป็นเช่นเดียวกัน เนื่องจากสภาพสังคมได้วางแบบอย่างไว้ให้แล้ว สำหรับคนรุ่นนั้นๆ สังคมทำให้ผู้หญิงมีลักษณะนิสัย พฤติกรรมแตกต่างจากผู้ชาย คนที่มี

การศึกษามีพฤติกรรมแตกต่างกันที่ด้อยการศึกษา กล่าวโดยสรุปคือ แนวคิดด้านประชากรศาสตร์เชื่อว่า คนที่มีคุณสมบัติทางประชากรที่แตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมที่แตกต่างกันไปด้วย

ปรมะ สตะเวทิน (2546:105) กล่าวว่า การวิเคราะห์มวลชนผู้รับสารตามลักษณะทางประชากรโดยมีสมมติฐานว่ามวลชนผู้รับสารที่อยู่ในกลุ่มลักษณะทางประชากรเดียวกันจะมีลักษณะทางจิตวิทยาคล้ายคลึงกัน และคนที่มีลักษณะทางประชากรต่างกัน จะมีลักษณะทางจิตวิทยาแตกต่างกัน

3.1 อายุ (Age) อายุเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้คนมีความเหมือนหรือแตกต่างกันในเรื่องความคิดและพฤติกรรม โดยทั่วไปแล้วคนที่มีอายุน้อยมักจะมีความคิดเสรีนิยมมากกว่าคนที่มีอายุมาก ในขณะที่คนที่มีอายุมากมักจะมีความคิดอนุรักษนิยมมากกว่าคนที่มีอายุน้อย คนที่มีอายุน้อยจะมีเป็นคนที่ยึดถืออุดมการณ์กว่า ใจร้อนกว่า และมองโลกในแง่ดีมากกว่าคนที่มีอายุมาก ในขณะที่คนที่มีอายุมากมักจะเป็นคนที่ยึดถือการปฏิบัติมากกว่า มีความระมัดระวังมากและมองโลกในแง่ร้าย นอกจากนี้คนที่วัยแตกต่างกันมักจะมีความต้องการที่แตกต่างกันด้วย เช่น คนวัยกลางคนและคนสูงอายุ มักจะคิดถึงเรื่องความปลอดภัยในชีวิต และทรัพย์สิน การรักษาพยาบาล การมีบ้านและที่ดินเป็นของตนเอง ในขณะที่คนหนุ่มสาวอาจจะสนใจในเรื่องการศึกษา ความยุติธรรม และความเสมอภาคในสังคม ลักษณะของการใช้สื่อมวลชนก็แตกต่างกันคนที่มีอายุมากมักจะใช้สื่อมวลชนก็แตกต่างกัน คนที่มีอายุมากมักจะใช้สื่อมวลชนเพื่อแสวงหาข่าวสารต่างๆ มากกว่าเพื่อความบันเทิง คนที่มีอายุมากมักจะอ่านจดหมายถึงบรรณาธิการข่าว การบ้านการเมือง ในขณะที่คนที่มีอายุต่ำกว่า 20 ปี ไม่ค่อยจะอ่านบทบรรณาธิการในการฟังวิทยุก็เช่นเดียวกันคนที่มีอายุมากมักจะฟังรายการต่างๆ เช่น ข่าว การอภิปรายปัญหาสังคม ไม่ค่อยฟังดนตรีสมัยใหม่

3.2 เพศ (Sex) ผู้หญิงกับผู้ชายมีความแตกต่างกันมากในเรื่องความคิด ค่านิยมและทัศนคติ ทั้งนี้เพราะวัฒนธรรมและสังคมกำหนดบทบาทและกิจกรรมของสองเพศไว้ต่างกันผู้หญิงมักจะมีลักษณะชอบความสวยงาม มีจิตใจอ่อนไหวหรือเจ้าอารมณ์ โอนอ่อน ผ่อนตามและเป็นแม่บ้านแม่เรือน นอกจากนั้นงานวิจัยต่างๆ ยังชี้ให้เห็นว่าผู้หญิงถูกชักจูงได้ง่ายกว่าผู้ชาย นอกจากนั้นผู้ชายยังใช้เหตุผลมากกว่าผู้หญิงและจดจำข่าวได้มากกว่าผู้หญิงด้วย แต่ผู้หญิงเป็นเพศที่ยังจิตใจของคนได้ดีกว่าผู้ชาย

ผู้หญิงมักจะโทษตัวเอง เมื่อมีความผิดพลาดเกิดขึ้น ในขณะที่ผู้ชายมักจะโทษคนอื่นหรืออุปสรรคอื่นๆ แต่จะไม่โทษตัวเอง

3.3 สถานะทางสังคมและเศรษฐกิจ (Socio-Economic Status)

หมายถึง อาชีพ รายได้ เชื้อชาติ ตลอดจนภูมิหลังของครอบครัว คนที่มีพื้นฐานทางครอบครัวต่างกันย่อมมีค่านิยม ความคิด ความเชื่อ ตลอดจนพฤติกรรมที่แตกต่างกัน ทฤษฎีทางสังคมวิทยาได้ยอมรับอิทธิพลของครอบครัวที่มีต่อทัศนคติและพฤติกรรมของบุคคลและถือครอบครัวเป็นสังคมแรกๆ ของบุคคล คนที่มีอาชีพต่างกัน ย่อมมองโลก มีแนวคิด มีอุดมการณ์ มีค่านิยมต่อสิ่งต่างๆ แตกต่างกันไป คนที่รับราชการมักจะคำนึงถึงเรื่องยศถาบรรดาศักดิ์ สวัสดิการ ศักดิ์ศรีและเกียรติภูมิของความเป็นข้าราชการ ในขณะที่คนทำงานธุรกิจเอกชนอาจคำนึงถึงรายได้และการมีศักดิ์ศรีของตนด้วยเงินทองที่สามารถหาซื้อหรือจับจ่ายใช้สอยสิ่งๆ ที่ตนต้องการเพื่อรักษาสถานภาพในสังคมของตน รายได้ของตนย่อมเป็นเครื่องกำหนดความต้องการ ตลอดจนความคิดเห็นของคนเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ และพฤติกรรมของคน การแนะนำให้ชาวนาที่ยากจนใช้เครื่องจักรแทนวัวควายในการทำนานั้น คงจะยากกว่าการแนะนำให้คนที่มียาขายได้มากๆ ซื้อเครื่องซักผ้า โทรทัศน์เคลื่อนที่ หรือ รถยนต์คันใหม่ นอกจากนั้นคนที่มีฐานะดีหรือรายได้สูงยังใช้สื่อมวลชนมากด้วยการใช้สื่อมวลชนของคนที่มีฐานะดีมักจะเป็นการใช้เพื่อแสวงหาข่าวสารหนักๆ เช่น อ่านบทบรรณาธิการ อ่าน ดู หรือฟังข่าวการบ้านการเมือง ปัญหาสังคมและเศรษฐกิจ คนต่างเชื้อชาติกันย่อมมีวัฒนธรรมย่อยของแต่ละเชื้อชาติที่คอยกำกับค่านิยม ทัศนคติ ความคิด และพฤติกรรมของคนในเชื้อชาติแตกต่างกัน เช่น คนจีนอาจจะมีความคิดว่าการมีลูกมากๆ ดี เพราะจะได้ช่วยกันทำมาหากิน

3.4 การศึกษา (Education) การศึกษา หรือความรู้เป็นลักษณะอีก

ลักษณะหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อผู้รับสมัคร ดังนั้นคนที่ได้รับการศึกษาในระดับที่แตกต่างกัน ในยุคสมัยที่แตกต่างกันในระบบการศึกษาที่แตกต่างกัน ในสาขาวิชาที่แตกต่างกัน ย่อมมีความรู้สึกนึกคิด อุดมการณ์ที่ดี เพราะเป็นผู้ที่มีความรู้กว้างขวางและเข้าใจสารได้ดี แต่จะเป็นคนที่ไม่เชื่ออะไรง่ายๆ ถ้าไม่มีหลักฐานหรือเหตุผลเพียงพอ โดยทั่วไปแล้วคนที่มีการศึกษาต่ำมักจะใช้สื่อประเภท วิชวล โทรทัศน์และภาพยนตร์ แต่หากมีเวลาจำกัด ก็มักจะแสวงหาข่าวสารจากสื่อสิ่งพิมพ์มากกว่าสื่อประเภทอื่น

4. แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และการยกระดับผลสัมฤทธิ์ตามการเรียนรู้

แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และการยกระดับผลสัมฤทธิ์ตามการเรียนรู้ มี 4 ด้าน ดังนี้ (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสงขลา เขต 2, 2554)

4.1 แรงบันดาลใจ

4.1.1 แรงบันดาลใจที่ทำให้ครูผู้สอนมุ่งมั่นพัฒนาให้นักเรียนมีความสามารถทางการเรียนที่ดี

4.1.2 ครูผู้สอนเห็นความจำเป็นที่ต้องฝึกให้นักเรียนมีทักษะในการประมวลความคิดสรุปความรู้ที่ได้จากการศึกษา ค้นคว้า เพื่อพัฒนาให้มีความสามารถที่สูงขึ้น

4.1.3 ผู้ปกครอง ชุมชน สังคม มีความคาดหวังต่อการสร้างทรัพยากรบุคคลที่มีคุณภาพ หากผลผลิตของการศึกษาได้บุคลากรที่มีคุณภาพสูงก็ย่อมพัฒนาประเทศให้มีความสามารถในด้านต่างๆ ได้สูงขึ้นเช่นกัน

4.2 แนวทางการจัดการเรียนรู้

4.2.1 แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่จะส่งผลให้นักเรียนมีความสามารถทางการเรียนและยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น

4.2.2 สร้างสื่อ นวัตกรรม เทคโนโลยีหรือสรรหาสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้ผสมผสานกับสื่อการเรียนรู้ที่อยู่รอบตัวของนักเรียนและครูผู้สอน ซึ่งปัจจุบันนี้ โรงเรียนมีความพร้อมค่อนข้างสูงในการจัดหาเลือกใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศต่าง ๆ ครูผู้สอนจึงต้องรู้จักปรับปรุง ดัดแปลง ประยุกต์ใช้ เช่น การค้นหาจากสื่อ “Online” หรือจัดทำเป็นสื่อ “Offline” เป็นต้น

4.2.3 จัดกิจกรรมซ่อมเสริมให้กับนักเรียนด้วยการใช้สื่อและวิธีการที่หลากหลาย เช่น การเรียนกับครูผู้สอน การเรียนซ่อมเสริมด้วยตนเองจากสื่อที่ได้รับ การใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ ใช้แบบฝึกทักษะต่างๆ เป็นต้น

4.2.4 ให้นักเรียนฝึกปฏิบัติบ่อยๆ ซ้ำๆ อย่างต่อเนื่องเพื่อให้เกิดความชำนาญ แต่อย่างไรก็ตามควรหากิจกรรมเสริมระหว่างการฝึกทักษะเพื่อไม่ให้นักเรียนรู้สึกเบื่อต่อการเรียนรู้

4.3 สื่อการเรียนรู้และแหล่งการเรียนรู้

4.3.1 สื่อการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้ที่ครูผู้สอนเลือกมาใช้ให้เหมาะสมกับสภาพการณ์ เช่น สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ (ICT), เพลง, ภาพการ์ตูน เป็นต้น

4.3.2 การจัดการเรียนการสอนต้องให้นักเรียนได้เรียนรู้จากของจริงได้ลงมือปฏิบัติ หาคำตอบอย่างสมเหตุสมผลไม่จำกัดความคิดของนักเรียน

4.3.3 ต่อยอดกิจกรรมการเรียนรู้ โดนครุ่นส่งเสริมให้นักเรียนใช้เวลาว่างในการค้นคว้าอย่างหลากหลายตามความสนใจ

5. แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสาร

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสาร ซึ่งสามารถอธิบายได้ดังนี้

5.1 แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารระหว่างบุคคล

ในการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารระหว่างบุคคล ได้มีการให้ความหมายดังนี้

ขวัญเรือน กิติวัฒน์ และภัสวลิ นิติเกษตรสุนทร (2544 อ้างถึงใน สารโรจน์ เทวสกุลทอง, 2548) กล่าวว่า การสื่อสารระหว่างบุคคล (Interpersonal Communication) เป็นลักษณะการสื่อสารรูปแบบหนึ่งโดยอาศัยจำนวนผู้เกี่ยวข้องในการสื่อสารเป็นเกณฑ์ในการแบ่ง ซึ่งผู้วิจัยได้สรุปคำนิยามของการสื่อสารระหว่างบุคคล จากนักวิชาการหลายท่าน ได้ว่า การสื่อสารระหว่างบุคคล คือ กระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันของผู้ทำการสื่อสารตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป จนถึงกลุ่มบุคคลบนเงื่อนไขที่ว่าผู้ทำการสื่อสารทั้งหมดสามารถเป็นได้ทั้งผู้ส่งสาร ผู้รับสารและได้รับผลตอบกลับ (Feedback) ในทันทีทันใด ผ่านสัญลักษณ์ต่างๆ ทั้งวัจนภาษาและอวัจนภาษา โดยพฤติกรรมสื่อสารระหว่างบุคคลที่ปรากฏสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะ คือ พฤติกรรมภายในและพฤติกรรมภายนอก

5.1.1 พฤติกรรมภายใน (Covert Behavior) หมายถึง

พฤติกรรมการสื่อสารที่ไม่สามารถสังเกตเห็นได้จากภายนอก เกิดจากกระบวนการภายในตัวบุคคล เกี่ยวข้องกับระดับสติปัญญา จิตใจ อารมณ์ ความรู้สึก เป็นต้น ซึ่งมีผลต่อพฤติกรรมการสื่อสารในแง่ของการเรียนรู้ การจดจำ การคิด และการตัดสินใจ พฤติกรรมการสื่อสารในรูปแบบดังกล่าว จัดว่าเป็นพฤติกรรมภายในซึ่งมิได้แสดงออกมาอย่างเปิดเผยให้สังเกตเห็นอย่างชัดเจน เช่น การตั้งใจฟังของคู่สื่อสารก็ไม่ได้หมายความว่า

คู่สื่อสารจะเข้าใจ หรือยอมรับความคิดเห็นนั้น เพราะพฤติกรรมภายในอาจคิดเห็นขัดแย้งได้

5.1.2 พฤติกรรมภายนอก (Overt Behavior) หมายถึง

พฤติกรรมสื่อสารที่สามารถสังเกตเห็นได้จากภายนอก เกิดจากกระบวนการที่คนเรามีปฏิสัมพันธ์กับปรากฏการณ์ เหตุการณ์ต่างๆ ในสภาพแวดล้อม บริบทต่างๆ เป็นผลให้พฤติกรรมสื่อสารปรากฏออกมาในรูปแบบที่สามารถเห็นได้ เช่น การพูด การหัวเราะ การแสดงสีหน้าท่าทาง การแต่งกาย เป็นต้น

หากพิจารณาพฤติกรรมทั้ง 2 ลักษณะ แล้วจะพบว่าแท้ที่จริงแล้วต่างเป็นกระบวนการที่มีความต่อเนื่องและสัมพันธ์กันอย่างซับซ้อนและลึกซึ้ง

รูปแบบการสื่อสารระหว่างบุคคลสามารถแบ่งได้ 3 แบบ คือ

1) การสื่อสารที่เสริมกัน การสื่อสารรูปแบบนี้ ผู้ส่งสารและผู้รับสารจะสื่อสารกันด้วยจุดยืนของตนเองที่เสริมซึ่งกันและกัน แบ่งได้ 2 ประเภท คือ

1.1) เสริมกันด้วยพฤติกรรมสื่อสารที่ตรงกัน หมายถึง ถ้าคนหนึ่งส่งสารมาในลักษณะใดผู้รับสารก็สนองกลับไปด้วยบทสนทนาที่เป็นลักษณะเดียวกันโดยไม่ได้คำนึงถึงสถานการณ์ทางสังคมของทั้งสองฝ่ายจะต้องเหมือนกันหรือไม่

1.2) เสริมกันด้วยจุดยืนที่สอดคล้องกันทั้งบทบาทและสถานการณ์ทางสังคมและพฤติกรรมสื่อสาร เนื่องจากคู่สื่อสารทั้งสองฝ่ายต่างมีบทบาททางสังคมที่แตกต่างกัน ทั้งสองจึงสื่อสารกันด้วยพฤติกรรมสื่อสารที่สอดคล้องและเหมาะสมกับสถานการณ์ทางสังคมของทั้งสองฝ่าย

2) การสื่อสารที่ขัดกัน การสื่อสารรูปแบบนี้เกิดขึ้นเมื่อฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดจะไม่สื่อสารด้วยพฤติกรรม การสื่อสารตามบทบาทที่ควรจะเป็น หรือตรงกันข้ามกับอีกฝ่ายหนึ่ง แบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ

2.1) เมื่อฝ่ายหนึ่งสื่อสารกับอีกฝ่ายหนึ่งไปตามบทบาททางสังคมที่ควรเป็นแต่อีกฝ่ายหนึ่งสื่อสารกลับด้วยบทบาทอื่นที่ขัดกัน

2.2) เมื่อฝ่ายหนึ่งสื่อสารกับอีกฝ่ายไปตามบทบาททางสังคมที่ควรจะเป็น แต่อีกฝ่ายสื่อสารกลับด้วยคำพูดที่ต่างออกไปจากที่อีกฝ่ายหนึ่งคาดหวัง

3) การสื่อสารที่เกินปรากฏ การสื่อสารรูปแบบนี้ค่อนข้างจะซับซ้อน และต้องใช้การพิจารณาทั้งสารประเภทวัจนภาษาและอวัจนภาษาประกอบกัน

ทั้งนี้เพราะคำพูดที่ปรากฏกับสารที่เป็นอวัจนภาษาที่แสดงออกมามีลักษณะไม่ตรงกัน
ในชีวิตประจำวัน เรามักพบการสื่อสารในลักษณะนี้อยู่บ่อยๆ

จากข้อมูลข้างต้นสรุปได้ว่าลักษณะทางประชากรศาสตร์กับการใช้สื่อ
เทคโนโลยีสารสนเทศประกอบการเรียนการสอน และการปฏิสัมพันธ์กันระหว่างบุคคล
จะส่งผลต่อลักษณะทางจิตวิทยาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เช่น อายุ เพศ และสถานะทาง
สังคม เศรษฐกิจ มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจในการใช้
สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอน

ทฤษฎีการเรียนรู้ร่วมกัน

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับทฤษฎีการเรียนรู้ร่วมกัน สามารถอธิบายได้ดังนี้

1. ความเป็นมาของทฤษฎีการเรียนรู้ร่วมกัน

จากการศึกษาความเป็นมาของทฤษฎีการเรียนรู้ร่วมกัน สามารถสรุปได้
ดังนี้

ทิตานา แชมมณี (2547) อธิบายไว้ว่า วิวัฒนาการด้านการสอนและ
การเรียนรู้มีมาอย่างยาวนานพร้อมกับการกำเนิดขึ้นมาของมนุษย์ เนื่องจากมนุษย์ต้องการ
ช่วยเหลือซึ่งกันและกันสำหรับการเรียนรู้สิ่งต่างๆ เพื่อประโยชน์ในการดำรงชีวิต
กระทั่งมีร่องรอยของการศึกษาขึ้นมาเป็นศาสตร์ของการเรียนรู้อย่างจริงจัง จึงพอจะลำดับ
ให้เห็นช่วงเวลาในการเสนอทฤษฎีการเรียนรู้ซึ่งอาจกล่าวได้ว่า ทฤษฎีการเรียนรู้ในอดีต
เริ่มต้นศึกษากันในมุมมองของการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับพฤติกรรม เรียกการศึกษาใน
กลุ่มนี้ว่า พฤติกรรมนิยม (Behaviorism) เป็นการศึกษาโดยอธิบายการเรียนรู้ที่ประกอบไป
ด้วยสิ่งเร้าและการตอบสนองในหลายรูปแบบ ผู้นำทฤษฎีในกลุ่มนี้ได้แก่ ธอร์นไคค์

ต่อมาเมื่อมีการค้นพบความเชื่อมโยงระหว่างร่างกายกับจิตใจที่ลึกซึ้ง
มากขึ้น จึงมีการศึกษาที่เน้นลงไปที่ลักษณะของการสื่อความหมาย การสร้างมโนภาพ
การเชื่อมโยงความรู้สึกรู้สึกนึกคิดเข้ากับการเรียนรู้จนเป็นเกิดเป็นความจำ ความรู้ความเข้าใจ
ซึ่งเป็นกระบวนการทางปัญญา หรือความคิด จึงเรียกทฤษฎีในกลุ่มนี้ว่า พุทธินิยม
(Cognitivism) ผู้นำที่โดดเด่นในกลุ่มนี้คือ เพียเจต์ และ บรุนเนอร์ (ทิตานา แชมมณี, 2547)
โดยเพียเจต์ (Piaget) ได้ศึกษาอย่างต่อเนื่องเกี่ยวกับทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาจน
ค้นพบว่า บุคคลเรียนรู้ได้ด้วยการสร้างความรู้ขึ้นในตนเองจากการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคล
อื่นรวมทั้งสิ่งแวดล้อมรอบตัว จากการถ่ายทอดความรู้ทางสังคม วุฒิมภาวะ และ

กระบวนการพัฒนาความสมดุล ขณะเดียวกัน วีก็อทสกี (Vygotsky) ยังได้เพิ่มเติมคำอธิบายจากฐานคิดเดียวกันกับเพียเจต์ โดยให้ความสำคัญกับวัฒนธรรมทางสังคมมากขึ้น นั่นคือจุดเริ่มต้นของ ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) จากนั้น แพพเพิท (Seymour Papert) ได้พัฒนาต่อยอดมาเป็นทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน (Consturctionism) ซึ่งเป็นการเรียนรู้โดยการสร้างบางสิ่งขึ้นมา ซึ่งจะมีความสมจริงและให้ผลดีมากยิ่งขึ้นเมื่อสร้างบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์แบบสื่อประสม (บุปผชาติ ทัพพิกรณ์, 2547; ยืน ภู่วรรณ, 2547)

สำหรับยุคปัจจุบันนี้เมื่อ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้ถูกพัฒนาให้มีศักยภาพอย่างมากจนสามารถเปลี่ยนแปลงวิถีของการเรียนรู้ สิ่งสำคัญมาจากความสามารถในการเชื่อมต่อระหว่างบุคคลกับบุคคล และบุคคลกับเนื้อหาสาระในรูปแบบออนไลน์ที่เพิ่มปริมาณอย่างไม่มีการสิ้นสุด ทำให้บุคคลเรียนรู้ได้มาก และเร็วขึ้น สมควรเรียกทฤษฎีการเรียนรู้แบบนี้ว่า ทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยการเชื่อมโยงกัน (Connectivism) (ยืน ภู่วรรณ, 2553) ซึ่งต้องอาศัยการเรียนรู้ร่วมกัน และกระบวนการในเครือข่ายทางสังคมออนไลน์เป็นพื้นฐาน

เมื่อเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารถูกพัฒนาให้มีศักยภาพอย่างมากจนได้เปลี่ยนแปลงวิถีของการเรียนรู้หลายประการ ได้แก่ ประการแรก การลดข้อจำกัดทั้งด้านระยะทางและเวลา ช่วยให้ผู้คนสามารถเข้าถึงแหล่งความรู้อันมหาศาลได้เกือบทุกที่ทุกเวลา (ยืน ภู่วรรณ, 2547) ประการถัดมา ความสามารถในการส่งสารไปได้กว้างขวางมากที่สุด และการสร้างความจริงเสมือนที่ส่งผลให้เกิดการผลิตซ้ำ และการถ่ายทอดระบบคุณค่าแบบใหม่อย่างทรงพลังอำนาจมากที่สุด (อรศรี งามวิทยาพงศ์, 2551) และประการที่สาม เป็นความสามารถในการสร้างพื้นที่เสมือนจริง พลังของเครือข่าย และการรวมกลุ่ม ทำให้เกิดกิจกรรมทางสังคมแบบใหม่ที่มีความหลากหลาย และมีระบบอันเป็นโครงสร้างที่ซับซ้อนมากขึ้น (New Media Consortium, 2007) จากการพัฒนาดังกล่าวนี้ ผู้เรียนจึงควรได้รับการพัฒนาให้มีความสามารถในการเข้าถึงความรู้จำนวนมากได้อย่างรวดเร็ว

บทบาทของนักเรียนจากที่เคยเป็นผู้คอยรับซึบซึบความรู้จากครูโดยการส่งผ่านตรง (Direct-Transfer) หรือ การส่งความรู้ทางเดียว (One-Way Knowledge Transmission) เช่น ที่ผ่านมาอาจไม่เพียงพอต่อการเรียนรู้ในยุคนี้แล้ว นักเรียนและครูผู้สอนต้องมีความกระตือรือร้นต่อการทำหน้าที่ในบทบาทของตนเพื่อให้การเรียนรู้สำเร็จตาม

จุดประสงค์ มีการมุ่งเน้นที่จะเรียนรู้ร่วมกันเพื่อช่วยในการแสวงหาความรู้ร่วมกัน การเรียนในลักษณะนี้สอดคล้องกับเป้าหมายของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นสำคัญที่เรียกว่า “นักเรียนเป็นจุดศูนย์กลางการเรียนรู้” ทั้งนี้ กิดานันท์ มลิทอง (2548) ได้อธิบายถึง บทบาทของนักเรียนที่ต้องเปลี่ยนแปลงไป ดังนี้

ตาราง 3 บทบาทของนักเรียนเปลี่ยนไปเป็นแบบนักเรียนเป็นศูนย์กลาง

บทบาทดั้งเดิม	บทบาทใหม่
คอยการชี้แนะและรับสารสนเทศจากครูผู้สอน	กระตือรือร้นในการแสวงหาความรู้ที่ต้องการ
มีบทบาทเป็นนักเรียนตลอดเวลา	มีส่วนร่วมในบางเวลา ทั้งในฐานะผู้รับและให้ความรู้
กระทำตามขั้นตอนที่ครูผู้สอนบอก	สำรวจ ค้นหา สร้างสรรค์ แก้ปัญหาตามขั้นตอนของตนเอง
เป็นผู้รับและผู้ตามที่ดี	ริเริ่มสร้างสรรค์ผลงาน สร้างสรรค์องค์ความรู้ใหม่ด้วยตนเอง
เรียนเฉพาะในห้องเรียนเท่าที่เวลาอำนวย	เรียนรู้ทุกที่ ทุกเวลา ในลักษณะของการเรียนรู้ตลอดชีวิต
เคารพครูผู้สอนในฐานะเป็นผู้ให้คำตอบได้ทุกเรื่อง	เคารพครูผู้สอนในฐานะที่เป็นแบบอย่าง ผู้ชี้แนะ ช่วยเหลือ และให้แรงกระตุ้น

กิดานันท์ มลิทอง (2548)

การเรียนรู้ร่วมกัน เป็นการเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ที่นักเรียนต้องปรับบทบาทใหม่ให้เรียนรู้ทุกเวลาทุกหนแห่ง อย่างกระตือรือร้น หมั่นสำรวจ ค้นหา มีความริเริ่มสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ด้วยตนเองเป็นหลัก และที่สำคัญต้องมีส่วนร่วมทั้งในฐานะผู้รับและให้ความรู้ สิ่งเหล่านี้จะเป็นไปได้ต้องมีประสิทธิภาพต้องอาศัยเครื่องมือทางเทคโนโลยีสารสนเทศหลายประเภท ได้แก่ คอมพิวเตอร์ที่ใช้ประมวลผล รวมทั้งเทคโนโลยีการสื่อสารเพื่อการติดต่อและถ่ายโอนสารสนเทศระหว่างกัน (กิดานันท์ มลิทอง, 2548) โดยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนในการวิจัยครั้งนี้ จะเป็นการบูรณาการสื่อการเรียนต่างๆ เหล่านี้เข้าด้วยกันเพื่อรองรับการเรียนรู้ร่วมกันอย่างเป็นระบบ สอดคล้องกับทัศนะของนักการศึกษาจำนวนมากที่ยอมรับว่า ฤกษ์แจสำคัญที่ซ่อนอยู่ในสมรรถนะที่แท้จริงของคอมพิวเตอร์ คือ ความสามารถในการสนับสนุนการเรียนรู้ร่วมกัน (Abbott, 2001)

สารานุกรมเสรีออนไลน์ ได้อธิบายเรื่อง การเรียนรู้ร่วมกัน ว่าเป็น สถานการณ์ที่บุคคลตั้งแต่สองคนขึ้นไปได้เรียนรู้หรือสนใจที่จะเรียนรู้บางสิ่งบางอย่างด้วยกัน พร้อมทั้งได้อ้างอิงหนังสือหลักสองเล่มและรายงานการวิจัยสามเรื่องมาอธิบายร่วมกันด้วยว่า การเรียนรู้ร่วมกัน เป็นรูปแบบการเรียนรู้แบบหนึ่งที่มองว่า องค์ความรู้สร้างขึ้นจากการปฏิสัมพันธ์ของกลุ่มคน ด้วยการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ซึ่งกันและกันในบทบาทที่เหมาะสม ซึ่งในอีกแง่มุมหนึ่ง การเรียนรู้ร่วมกัน เป็นกระบวนการเรียนรู้และสภาวะแวดล้อมที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำหน้าที่ตามความรับผิดชอบของแต่ละคน โดยมีรากฐานมาจาก ทฤษฎีของวิกอทสกี (Vygotsky: Constuctivism Theory) ที่มีความเชื่อว่า บุคคลเรียนรู้ได้ ด้วยการสร้างความรู้ขึ้นในตนเองจากการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นรวมทั้งสิ่งแวดล้อมรอบตัว ผ่านกระบวนการทางสังคมของกลุ่มบุคคล (Mitnik, Recabarren, Nussbaum, and Soto, 2009)

การเรียนรู้ร่วมกันมักถูกอธิบายจากวิธีการที่หลากหลายในศาสตร์ทางการศึกษา ที่เกี่ยวข้องกับความพยายามในการใช้สติปัญญาร่วมกันทั้งระหว่างนักเรียนด้วยกันและนักเรียนกับครูผู้สอน (Lee and Smagorinsky, 2000) ดังนั้น การเรียนรู้ร่วมกันจึงเป็นลักษณะธรรมดา (Commonly Illustrated) ที่เกิดขึ้นเมื่อนักเรียนรวมกลุ่มทำงานด้วยกัน เพื่อแสวงหาความเข้าใจ ความหมาย วิธีการต่างๆ และการสร้างสรรค์ทางวิชาการหรือผลลัพธ์บางอย่างจากการเรียนรู้ของพวกเขา นอกจากนี้การเรียนรู้ร่วมกันยังได้ถูกจำกัดความใหม่ให้ครอบคลุมถึงความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับครูผู้สอนในชั้นเรียน ซึ่งผลจากการถกเถียงกันระหว่างแนวทางในกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเดิมและแบบใหม่ พบว่า กระบวนการที่ใหม่นี้มีคุณประโยชน์มากกว่าความเสียหาย (Smith and MacGregor, 1992) กิจกรรมในการเรียนรู้ร่วมกันมีหลายอย่าง ประกอบด้วย การเขียนร่วมกัน แก้ปัญหา ร่วมกัน อภิปรายร่วมกัน เรียนกันเป็นทีม ทำโครงการกลุ่ม เป็นต้น โดยวิธีการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีลักษณะคล้ายกันคือ “การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning)”

การเรียนรู้ร่วมกัน เป็นรูปแบบของการเรียนรู้ที่ไม่ได้จำกัดอยู่เฉพาะในเรื่องการเรียนการสอนในชั้นเรียนเท่านั้น แต่ยังเกี่ยวข้องกับการดำเนินไปในทุกช่วงของชีวิต ทั้งนี้ อังคินันท์ อินทรกำแหง (2548) ได้ยกตัวอย่างแนวคิดของการเรียนรู้ร่วมกันที่นำมาใช้กับการทำงานใน 3 ระดับ ได้แก่ ระดับบุคคล ตัวอย่างเช่น การเรียนรู้โดยการปฏิบัติในสถานการณ์จริง (Action Learning) เป็นการเรียนรู้จากการปฏิบัติงานจริงหรือฝึกงานจริง

ด้วยการสอนงาน ให้คำปรึกษาแนะนำ และให้ความช่วยเหลือจากผู้ที่ได้รับมอบหมายหรือผู้ที่ทำงานมาก่อน จนสามารถปฏิบัติซ้ำหรือแม้กระทั่งเกิดเป็นความเชี่ยวชาญในงานนั้นๆ โดยมีการเรียนรู้เกิดขึ้นจาก 4 ลักษณะ คือ ประสบการณ์ การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ การแสวงหาความรู้ และการสนับสนุนการเรียนรู้ร่วมกัน (Cusin, 1996)

2. ประโยชน์ของทฤษฎีการเรียนรู้ร่วมกัน

จากการศึกษาประโยชน์ของทฤษฎีการเรียนรู้ร่วมกัน สามารถสรุปได้ดังนี้

การเรียนรู้ร่วมกันเป็นลักษณะการเรียนรู้ที่มีความสอดคล้องกับชีวิตจริงของคนในสังคม ซึ่งมีประโยชน์มากมายหลายประการ ทั้งนี้ (D. Johnson, R. Johnson, and Holubec, 1994) อธิบายว่า ประโยชน์ของการเรียนรู้ร่วมกันควรอธิบายให้ครอบคลุมใน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านแรกเป็นเรื่องเกี่ยวข้องกับประสิทธิภาพของการเรียน คือ การช่วยให้นักเรียนมีความพยายามที่จะเรียนรู้ให้บรรลุเป้าหมาย เป็นผลทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น มีผลงานมากขึ้น การเรียนรู้มีความคงทนมากขึ้น มีแรงจูงใจภายในและแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ มีการใช้เวลาอย่างมีประสิทธิภาพ ใช้เหตุผลดีขึ้น และคิดอย่างมีวิจารณญาณมากขึ้น ด้านต่อมา เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล คือ การช่วยให้นักเรียนมีความสัมพันธ์ระหว่างกับผู้อื่นได้ดีขึ้น ซึ่งอาจหมายถึงการมีน้ำใจน่ายกย่องมากขึ้น ใส่ใจในผู้อื่นมากขึ้น เห็นคุณค่าของความแตกต่าง ความหลากหลาย การประสานสัมพันธ์ และการรวมกลุ่ม และด้านสุดท้ายเกี่ยวข้องกับเรื่องอารมณ์ความรู้สึก คือ การช่วยให้นักเรียนมีสุขภาพจิตดีขึ้น มีความรู้สึกที่ดีเกี่ยวกับตนเอง และมีความเชื่อมั่นในตนเองมากขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยพัฒนาทักษะทางสังคม ความสามารถในการเผชิญกับความวิตกกังวล ความโกรธ ความเครียด และความผันแปรต่างๆ และการมีสุขภาพจิตที่ดีจะเป็นการเพิ่มความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

นอกจากนี้ยังสามารถอธิบายเพิ่มเติมว่า การเรียนรู้ร่วมกันที่จะได้ผลดีต้องอาศัยทักษะที่จำเป็นหลายอย่าง ซึ่งทักษะเหล่านี้จะได้รับการพัฒนาจากการเรียนรู้ร่วมกันด้วย ดังนี้ 1) ทักษะการสื่อสารระหว่างบุคคล การเรียนรู้ร่วมกันจะช่วยพัฒนาการสื่อสาร และการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลตั้งแต่การพูด การฟัง การแสดงออกทางร่างกาย และความเป็นมิตร 2) ทักษะการสร้างกลุ่มและกระบวนการกลุ่ม ทักษะด้านนี้จะเกิดขึ้นในระหว่างการดำเนินกิจกรรม เช่น การแบ่งความรับผิดชอบในงาน การจัดกลุ่มสำหรับกิจกรรม การประชุม และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ 3) ทักษะการแสวงหา

ความรู้ ซึ่งสมาชิกในกลุ่มต้องดำเนินการเองโดยครูผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกและชี้แนะ ทักษะที่สำคัญได้แก่ การตระหนักรู้ความต้องการ การค้นหา การเลือกสรร การรวบรวม และการนำเสนอ 4) ทักษะการแก้ปัญหาความขัดแย้ง เนื่องจากกลุ่มประกอบด้วยสมาชิกที่มีความหลากหลาย แต่ละคนจึงมีโอกาที่จะได้ฝึกการประนีประนอม ความอดทน การเข้าใจผู้อื่น การให้อภัย และการยอมรับความคิดเห็นซึ่งกันและกัน และ 5) ทักษะ การนำเสนอ เนื่องต้องแบ่งปันความรู้และประสบการณ์ในการเรียนรู้ร่วมกัน ซึ่งต้องมีทักษะในการนำเสนอหลายอย่าง

เนื่องจากการเรียนรู้ร่วมกันโดยปกติอาจไม่สามารถแก้ปัญหาการสร้างทักษะระดับสูงและโครงสร้างความรู้ที่ซับซ้อนได้ จึงต้องใช้สื่อเพื่อสร้างการมีปฏิสัมพันธ์ที่จำเป็นให้เพียงพอต่อการเชื่อมโยงความคิดใหม่ที่จะเรียนรู้กับความรู้เดิมของนักเรียนเข้าด้วยกันได้ สื่อที่ดีที่สุดที่ใช้เพื่อให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์ได้ตอบกัน คือ คอมพิวเตอร์และเครือข่ายการสื่อสาร (กิดานันท์ มลิทอง, 2548)

3. การเรียนรู้ร่วมกันบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์

จากการศึกษาการเรียนรู้ร่วมกันบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ สามารถสรุปได้ดังนี้

การเรียนรู้ร่วมกันบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ไม่ได้เป็นเพียงการจัดการเรียนรู้โดยทำเนื้อหาออนไลน์เป็นรายวิชาเท่านั้น แต่ต้องให้โอกาสผู้เรียนได้สื่อสาร อภิปราย ทำงานร่วมกันผ่านทางระบบออนไลน์ เพื่อเป้าหมายในการเรียนรู้ร่วมกัน โดยเน้นความสำคัญของการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การสืบสอบความรู้ โดยอาศัยพัฒนาการความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในการสื่อสาร มาใช้ให้เป็นประโยชน์ (นาตยา ปิรันธนานนท์, 2547) ซึ่งมีความแตกต่างกับการเรียนรู้ในห้องเรียนปกติ ดังตาราง 4

ตาราง 4 เปรียบเทียบการเรียนรู้แบบปกติกับการเรียนรู้ร่วมกันบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์

การเรียนรู้แบบปกติ	การเรียนรู้ร่วมกันบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์
การสอน หรือนำเสนอความรู้ ด้วยการบรรยาย อธิบายพูดคุยกันในห้องเรียน	การสอน หรือนำเสนอความรู้ ใช้ WebPages และ Websites
มีการแจกเอกสาร สื่อการเรียนการสอนในห้องเรียน	การแจกเอกสารทำด้วย Attachments, E-Mails และ Download เอกสาร
สื่อ อุปกรณ์การเรียนการสอนใช้สิ่งพิมพ์ และ โสตทัศนอุปกรณ์	มีการใช้กราฟิก Animation ประกอบเสียง และ วิดีทัศน์
มีการมอบหมายการอ่าน ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม	ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม โดยเชื่อมโยงกับ Websites อื่นๆ
นักเรียนทำงาน ทำกิจกรรมด้วยกันในห้องเรียนหรือนอกห้องเรียน เป็นกลุ่ม หรือเป็นรายบุคคล	ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กันทาง Online
มีการอภิปรายกลุ่ม ปรึกษาหารือการทำงานกันในห้องเรียนหรือนอกห้องเรียน	การอภิปรายกลุ่ม ปรึกษาหารือการทำงานกัน ทำโดยผ่าน Online Conferences, Forums และ Chat เป็นต้น
มีการมอบหมายเอกสารงานเขียน เพื่อเสริมความเข้าใจ	การเสริมความเข้าใจในงานที่ทำ จะใช้ E-Mails ระหว่างผู้เรียนกับครูผู้สอน และผู้เรียนด้วยกัน

นาตยา ปิรันธนานนท์ (2547) แนะนำว่า การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน โดยทั่วไปจะคำนึงถึงกระบวนการในกิจกรรมต่างๆ ซึ่งสอดคล้องกันกับทฤษฎีพฤติกรรมศาสตร์ ได้แก่ การริเริ่ม การเลือกสรร การสำรวจ การกำหนด การรวบรวม และการนำเสนอ (Kuhlthau, 1991) ดังต่อไปนี้

- 1) กิจกรรมที่จะให้นักเรียนเข้าถึงความรู้ ข้อมูล และปัญหาจากเครื่องมือออนไลน์ด้วยตนเองร่วมกันกับนักเรียน หรือร่วมกันกับครูผู้สอน
- 2) ขณะเข้าถึงความรู้ ข้อมูล ปัญหาต้องมีการพิจารณา อภิปราย วิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมิน และตัดสินใจจากเครื่องมือออนไลน์ด้วยตนเอง ร่วมกันกับนักเรียนหรือร่วมกันกับครูผู้สอน

3) เมื่อเข้าถึงความรู้ ข้อมูล ปัญหาแล้ว จะให้ผู้เรียนจัดกระทำกับสิ่งเหล่านี้อย่างไร จะใช้วิธีการใด ด้วยเครื่องมือใด ด้วยตนเอง เป็นคู่ หรือเป็นกลุ่ม

4) ขณะจัดกระทำกับสิ่งเหล่านี้ จะต้องมีการพิจารณา อภิปราย วิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมิน และตัดสินใจ จะใช้วิธีการใด ด้วยเครื่องมือใด ด้วยตนเอง ร่วมกันกับนักเรียน หรือร่วมกันกับครูผู้สอน

5) เมื่อจะต้องนำเสนองาน ข้อมูล ความรู้ จะให้ผู้เรียนนำเสนอกันในลักษณะใดนำเสนอแก่ใคร จะใช้วิธีการใด ด้วยเครื่องมือใด ด้วยตนเอง เป็นคู่ หรือเป็นกลุ่ม

6) นักเรียนคนอื่นๆ จะมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยน อภิปราย ประเมิน ข้อมูล ความรู้ ผลงาน ข้อคิดเห็นได้อย่างไร จะใช้วิธีการใด ด้วยเครื่องมือใด การที่ครูผู้สอนจะสามารถสอนในลักษณะของการเรียนรู้ร่วมกันบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ให้ได้ดี จะต้องมีความรู้ ความเข้าใจ ในการใช้งานของเครื่องมือต่างๆ

4. สภาพการเรียนรู้ร่วมกันของนักเรียนมัธยมศึกษาในประเทศไทย

จากการศึกษาสภาพการเรียนรู้ร่วมกันของนักเรียนมัธยมศึกษาในประเทศไทย สรุปได้ดังนี้

4.1 สภาพการเรียนรู้ร่วมกันของนักเรียนในปัจจุบัน พบว่า นักเรียนทุกระดับ ยังขาดความสนใจใฝ่รู้ด้านการเรียน ความคิดสร้างสรรค์ และทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น ประกอบกับการเรียนการสอนส่วนใหญ่เน้นครูผู้สอนเป็นผู้บรรยายให้นักเรียนบันทึกหรือจดจำเป็นผลให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายจากการที่ต้องจดจำเนื้อหาหลายๆ และจากสภาพการเรียนรู้ที่ไม่สอดคล้องกับการใช้ประโยชน์จริงหรือการขาดโอกาสได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น ทำให้นักเรียนขาดความกระตือรือร้น ขาดทักษะการคิด ขาดการเห็นคุณค่าในตนเอง และมีเจตคติที่ไม่ดีต่อการเรียนในบางรายวิชา เช่น คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ (พิชัย ทองดีเลิศ, 2547; จิรภรณ์ รักกิจเกษตร, 2547; สุธามาต ฤทธิไธสง, 2550; สุริยะะ บัองขันธุ์, 2550; อรุณรัสมิ์ บำรุงจิตร, 2550) ซึ่งสอดคล้องกับรายงานการสังเคราะห์สภาวะการณ์ และปัจจัยที่ส่งผลต่อคุณภาพการศึกษาไทย ที่ได้รายงานผลการประเมินของสำนักงานมาตรฐานการศึกษา (สมศ.) ในช่วงปีพุทธศักราช 2544-2548 ว่า ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน 12 ปี มีปัญหามากที่สุด มีโรงเรียนเพียงร้อยละ 10.00 ที่สอนให้นักเรียนเกิดความสามารถในการคิด ร้อยละ 11 ที่สามารถสอนให้นักเรียนมีความรู้ และทักษะที่จำเป็นต่อหลักสูตร และ เพียงร้อยละ 24 ที่มีการปลูกฝังทักษะ

การแสวงหาความรู้ และทักษะทางสังคมในบริบทของสังคมแห่งการเรียนรู้ (สำนักงาน
เลขาธิการการศึกษา, 2550)

4.2 ผลการวิจัยในข้างต้นพอสรุปได้ว่า การเรียนรู้ร่วมกันสามารถ
แก้ปัญหาการเรียนได้หลายประการ ได้แก่ 1) นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา
มีความสามารถในการทำกิจกรรม การสร้างสรรค์นวัตกรรม และนำเสนอได้ดีขึ้น
จากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (จิรภรณ์ รักกิจเกษตร, 2547) 2) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทาง
การเรียนและมีเจตคติต่อการเรียนคณิตศาสตร์สูงขึ้น (สุริยะ บัองขันธุ์, 2550) 3)
นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดี สนุกสนาน และกล้าแสดงออก ช่วยให้เกิดทักษะการเรียนรู้
ด้วยตนเอง การค้นหาข้อมูล การสร้างชิ้นงาน และ นำเสนอผลงานในวิชาวิทยาศาสตร์ได้
หลากหลายมากขึ้น (สุริยะ บัองขันธุ์, 2550) 4) นักเรียนมีความสามารถในการคิดอย่างมี
วิจารณญาณ และความรู้สึกรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเองมากกว่าการเรียนโดยวิธีปกติ (อรุณรัสมิ
บำรุงจิตร, 2550) และ 5) พิชัย ทองดีเลิศ (2547) ได้ค้นพบ องค์ประกอบ และรูปแบบ
การเรียนรู้ร่วมกันบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ที่ช่วยสนับสนุนการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ
สำหรับนักเรียนที่มีรูปแบบการเรียนรู้ต่างกันอีกด้วย

การศึกษาวิจัยเรื่องการเรียนรู้โดยทั่วไป มักมุ่งความสนใจไปที่การ
ปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูผู้สอนหรือบทเรียนกับนักเรียน แต่ละเลยเรื่องความสัมพันธ์หรือ
ปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนด้วยกัน ทั้งที่มีการวิจัยชี้ชัดว่ามีผลดีต่อการเรียนรู้อย่างมาก ทั้งนี้
(D. Johnson and R. Johnson, 1994) กล่าวว่า ปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนมี 3 ลักษณะ คือ
1) แข่งขันกัน โดยนักเรียนแต่ละคนจะพยายามเรียนให้ได้ดีกว่าคนอื่น 2) ต่างคนต่างเรียน
โดยแต่ละคนต่างรับผิดชอบการเรียนรู้ของตน และ 3) ร่วมมือกันหรือช่วยกันในการเรียนรู้ โดย
แต่ละคนต่างรับผิดชอบการเรียนรู้ของตน ในขณะที่เดียวกันก็ต้องช่วยให้สมาชิกคนอื่นเรียนรู้
ด้วย ปัจจุบันโรงเรียนมักส่งเสริมการเรียนรู้แบบแข่งขันและต่างคนต่างเรียน ซึ่งทำให้นักเรียน
เคยชินกับการแย่งชิงผลประโยชน์ ซึ่งไม่สอดคล้องกับชีวิตประจำวันของนักเรียน ดังนั้นจึงควร
ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน เพื่อช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี รวมทั้งได้เรียนรู้ทักษะทาง
สังคมและการทำงานร่วมกับผู้อื่นซึ่งจำเป็นอย่างยิ่งในการดำรงชีวิต

จากข้อความข้างต้น สรุปได้ว่า การเรียนรู้ร่วมกันโดยมีการใช้สื่อสังคมออนไลน์
ประกอบการเรียนการสอนจะส่งผลให้นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้ที่สูงขึ้น
เนื่องจากการปฏิสัมพันธ์กันระหว่างนักเรียนด้วยกัน และระหว่างนักเรียนกับครูผู้สอน

ส่งผลให้มีสภาพแวดล้อมในการเรียนที่ดี และสามารถสร้างความรู้ใหม่ที่มีคุณภาพต่อการเรียนรู้ด้วย

ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจในการใช้สื่อ

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจในการใช้สื่อ ซึ่งสามารถอธิบายได้ดังนี้

ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจในการใช้สื่อ ซึ่งเน้นผู้รับข่าวสารเป็นจุดเริ่มต้นในการศึกษาโดยเชื่อว่าผู้รับข่าวสารเป็นผู้กำหนดว่าตนต้องการอะไร สื่ออะไรและเนื้อหาข่าวสารอะไร จึงจะสนองความพึงพอใจของตนเองได้ ผู้รับข่าวสารและรับสารที่สามารถตอบสนองความต้องการและความพึงพอใจของตนเอง แนวคิดนี้เป็นแนวคิดหนึ่งในทางการสื่อสารที่ให้ความสำคัญว่าผู้รับสารคือตัวจักรที่สำคัญ จะตัดสินใจโดยอาศัยพื้นฐานความต้องการของตนเป็นหลัก

สำหรับคำว่า ความพึงพอใจ (Gratification) หมายถึง ภาวะที่คนเรามีเหตุผลในการเลือกใช้สื่อที่แตกต่างกัน และเหตุผลนั้นทำให้คนเลือกที่จะใช้สื่อต่างประเภทกัน

การจำแนกองค์ประกอบหรือกลุ่มข้อมูลของการวัดความพึงพอใจของผู้รับข่าวสาร โดย ลี บี เบคเกอร์ (Lee B. Becker, 1979: pp. 54-73) วิเคราะห์องค์ประกอบของความพึงพอใจ 3 องค์ประกอบ คือ

- 1) การติดตามหาข่าวสารและการแนะนำพฤติกรรม (Surveillance/Guidance) ซึ่งสะท้อนให้เห็นขอบเขตที่ปัจเจกชนใช้สื่อมวลชน เพื่อจะได้รับข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์ต่อการตัดสินใจเพื่อให้รู้เท่าทันเหตุการณ์ต่างๆ
- 2) การใช้ประโยชน์ทางการติดต่อสื่อสาร ความตื่นเต้น และเสริมสร้างความเชื่อ (Communication Utility/Excitement/Reinforcement) ซึ่งครอบคลุมถึงการหลบหนีจากงานประจำ การพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับข่าวสารกับผู้อื่น และการซึมซับข่าวสารสู่ชีวิตประจำวัน
- 3) การหลีกเลี่ยงไม่ใช้สื่อ (Media Avoidance) สะท้อนให้เห็นถึงแนวโน้มที่คนจะไม่ใช้สื่อหรือไม่รับประโยชน์จากสื่อ

องค์ประกอบเรื่องการติดตามหาข่าวสาร เป็นองค์ประกอบที่มีความมั่นคงสูงในการวัดตัวแปรการคาดหวังผลตอบแทนความพึงพอใจ หรือการแสวงหาความพึงพอใจ (Gratification Sought) แม้ว่าเวลาหรือสถานการณ์จะเปลี่ยนไปก็ตาม

สำหรับลอเรนซ์ เอ เวนเนอร์ (Lawrence A. Wenner, 1995) ได้รวบรวมผลงานวิจัยที่แสดงถึงความพึงพอใจในการบริโภคข่าวสารหรือการเปิดรับสื่อ ซึ่งแบ่งความพึงพอใจออกเป็น 4 กลุ่ม คือ

1) ความพึงพอใจจากการใช้ประโยชน์จากสื่อ (Orientational) หมายถึง การใช้ข่าวสารเพื่อประโยชน์ทางด้านข้อมูลเพื่ออ้างอิง และเพื่อเป็นแรงเสริมย้ำในความสัมพันธ์ระหว่างปัจเจกบุคคลกับสังคม รูปแบบของความต้องการที่แสดงออกมา ได้แก่ การติดตามข่าวสาร การได้มาซึ่งข้อมูลเพื่อช่วยในการตัดสินใจ หรือช่วยในการลงคะแนนเลือกตั้ง เป็นต้น

2) ความพึงพอใจจากการใช้สื่อเพื่อการแสดงออกทางสังคม (Social Gratifications) เป็นการใช้อخبارเพื่อเชื่อมโยงระหว่างข้อมูลเกี่ยวกับสังคมซึ่งรับรู้ข่าวสารเข้ากับเครือข่ายส่วนบุคคลของปัจเจกชน เช่น การนำข้อมูลไปใช้ในการสนทนากับผู้อื่น ใช้เป็นข้อมูลเพื่อการชักจูงใจ เป็นต้น

3) ความพึงพอใจจากกระบวนการการใช้สื่อเพื่อการแสดงออกทางสังคม (Para-Social Gratification) หมายถึง กระบวนการใช้เป็นประโยชน์ข่าวสาร เพื่อดำรงเอกลักษณ์ของบุคคล หรือเพื่ออ้างอิงผ่านการอ้างอิงผ่านตัวบุคคลที่เกี่ยวข้องกับสื่อ หรือปรากฏในเนื้อหาของสื่อ เช่น การยึดถือหรือความชื่นชมผู้อ่านข่าวเป็นแบบอย่างในพฤติกรรม เป็นต้น

4) ความพึงพอใจจากกระบวนการการใช้ประโยชน์จากสื่อ (Para-Orientational Gratification) หมายถึง กระบวนการใช้ประโยชน์ข่าวสารเพื่อประโยชน์ในการลดหรือผ่อนคลายความตึงเครียดทางอารมณ์ หรือเพื่อป้องกันตนเองเช่นการใช้เวลาให้หมดไปเพื่อความเพลิดเพลินสนุกสนานเพื่อหลีกเลี่ยงสิ่งที่ไม่พึงพอใจอย่างอื่นเป็นต้น การเลือกใช้สื่อของบุคคลมีแรงผลักดันที่เป็นปัจจัยพื้นฐานมาจากการเลือก

1) ความเหงา (Loneliness) เป็นผลทางจิตวิทยาที่เชื่อว่าคนเราไม่ชอบที่จะอยู่โดดเดี่ยวตามลำพังเนื่องจากความรู้สึกสับสน วิดกกังวล หวาดกลัว ไม่อยากถูกเมินเฉยจากสังคมจึงชอบหรือพยายามที่จะรวมกลุ่มสังสรรค์กันเท่าที่โอกาสอำนวย หากไม่สามารถติดต่อสังสรรค์กับผู้อื่นได้โดยตรง สิ่งที่ดีที่สุดคือ การอยู่กับสื่อต่างๆ ที่ใช้ในการสื่อสาร

2) ความอยากรู้อยากเห็น (Curiosity) คุณสมบัติพื้นฐานของมนุษย์ ดังนั้นสื่อประเภทต่างๆ จึงนำเอาความรู้อยากเห็นเป็นหลักสำคัญอย่างหนึ่งในการนำเสนอ

ข่าวสาร ตามปกติมนุษย์จะอยากรู้ อยากเห็นในสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวเองมากที่สุด ไม่ว่าสิ่งนั้นเป็น วัตถุประสงค์ของความคิดหรือการกระทำ

3) ประโยชน์ใช้สอยของตนเอง (Benefit) โดยพื้นฐานแล้วมนุษย์เป็นคน เห็นแก่ตัวในฐานะที่เป็นผู้รับสารจึงต้องการแสวงหา และข่าวสารบางอย่างให้ประโยชน์ ต่อตัวเองเพื่อช่วยให้ความคิดของตนบรรลุ เพื่อให้ข่าวสารมาเสริมความเด่นของตนเอง และเพื่อให้ข่าวสาร ช่วยให้ตนเองได้รับความสะดวกสบาย ความปลอดภัย รวมทั้งให้ได้ ข่าวสารที่ทำให้ตนเองเกิดความสนุกสนานบันเทิง ข่าวสารเหล่านี้จะเป็นประโยชน์ในทาง ปฏิบัติ ทางการจรรโลงใจ หรือแม้แต่ความคิดก็สามารถหาได้จากสื่อมวลชนและประเภท อื่นๆ

จากทฤษฎีการใช้ประโยชน์ความพึงพอใจจากการใช้สื่อเป็นการอธิบายถึง พฤติกรรมการใช้สื่อว่ามีความสัมพันธ์กับการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจของมนุษย์ สามารถสรุปได้ว่า 1) มนุษย์จะมีความพึงพอใจจากการใช้ประโยชน์จากสื่อ เพื่อเป็นข้อมูล ในการตัดสินใจหรือเพื่อประโยชน์อย่างใดอย่างหนึ่ง 2) มนุษย์จะมีความพึงพอใจจาก การใช้สื่อเพื่อการแสดงออกทางสังคม ในการติดต่อสื่อสารหรือปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ในสังคม 3) มนุษย์จะมีความพึงพอใจจากกระบวนการการใช้สื่อเพื่อการแสดงออกทาง สังคม ความเป็นตัวตนของตนเอง 4) มนุษย์จะมีความพึงพอใจจากกระบวนการการใช้ ประโยชน์จากสื่อกระบวนการใช้สื่อที่สามารถทำให้มนุษย์บรรลุวัตถุประสงค์ที่ต้องการ เช่น การใช้สื่อเพื่อคลายความตึงเครียด เป็นต้น และเหตุผลที่มนุษย์จะมีการเลือกใช้สื่อ คือ ความเหงา ความอยากรู้ อยากเห็น ประโยชน์ใช้สอยของตนเอง จากการศึกษาข้างต้น ผู้วิจัยคาดหวังว่านักเรียนที่มีการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียน จะมี พฤติกรรมที่สัมพันธ์กับประโยชน์และความพึงพอใจที่จะได้รับจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ประกอบกับเหตุผลในการเลือกใช้สื่อที่ตรงกับความต้องการของนักเรียนได้ ซึ่งจะส่งผลต่อ ความพึงพอใจในการเรียนของนักเรียน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นด้วย

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งสามารถอธิบายได้ดังนี้

ณัฐพล บัวอุไร (2554) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ตามทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง วิชาการสร้างงานสื่อผสม เรื่อง คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา พัฒนาการ ลำลูกกา ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนรู้ของนักเรียนมีพัฒนาการที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ตามทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับ โสภณวิชญ์ อินแก้ว (2556) ที่ได้ศึกษาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (SMEDU) รายวิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน 1 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1(พ) ปีการศึกษา 2556 ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนสา จังหวัดน่าน โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 แบบห้องเรียนกลับด้าน โดยเน้นกระบวนการ เทคนิคและวิธีการสอนที่บูรณาการแนวคิดในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่ศตวรรษที่ 21 ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่มีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีพัฒนาการทางการเรียนที่ดีขึ้น รวมไปถึงคັນสนีย์ เลียงพาณิชย์ (2555) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจจากการใช้เว็บไซต์เครือข่ายสังคมเป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนการสอนของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา หลังเรียนโดยใช้เว็บไซต์เครือข่ายสังคมเป็นเครื่องมือมีระดับคะแนนที่สูงกว่าก่อนเรียนและ นักศึกษามีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดต่อการเรียนโดยใช้เว็บไซต์เครือข่ายสังคมเป็น เครื่องมือประกอบการเรียน

แต่มีงานวิจัยของ ศิริวุฒิ บัวสมาน (2555) ได้มีการศึกษาเกี่ยวกับผลของการเรียนรู้เพิ่มเติมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ประเภท Facebook ในการจัดกระบวนการเรียนรู้วิชาเคมี 3 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเคมี 3 ของนักเรียนที่เรียนรู้เพิ่มเติมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ประเภท Facebook ผ่านเกณฑ์การประเมินอยู่ในระดับพอใช้เท่านั้น ซึ่งมีความแตกต่างกับงานวิจัยข้างต้นที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นหรือสูงขึ้น และความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/1 ที่เรียนรู้เพิ่มเติมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ประเภท Facebook ใน

รายวิชาเคมี 3 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนอยู่ในระดับมาก

งานของระบบพฤติกรรมความตั้งใจต่อการใช้งานของระบบ และ การสร้างส่วนร่วมของสื่อสังคมออนไลน์ที่มีผลต่อผู้ใช้งาน ผลการวิจัยพบว่าคุณภาพของสารสนเทศ และคุณภาพของระบบเป็นปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อ ความพึงพอใจในการใช้งานของสื่อสังคมออนไลน์ และ พฤติกรรมความตั้งใจต่อการใช้งานของระบบ ซึ่งล้วนก่อเกิดการสร้างส่วนร่วมระหว่างลูกค้ากับภาคธุรกิจ

และ กิดานันท์ มลิทอง (2544: 344) ได้กล่าวเกี่ยวกับการใช้ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ในการเรียนการสอนไว้ว่า คอมพิวเตอร์ รวมทั้งอินเทอร์เน็ตก็คือ ผลกระทบของกิจกรรมต่อทักษะการคิดอย่างมีระบบ (High-Order Thinking Skills) โดยเฉพาะทักษะการวิเคราะห์แบบสืบค้น (Inquiry-Based Analytical Skills) การคิดเชิงวิเคราะห์ (Critical Thinking) การวิเคราะห์ข้อมูล การแก้ปัญหาและการคิดอย่างอิสระ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะธรรมชาติของเครือข่ายซึ่งเอื้ออำนวยให้ผู้เรียนเกิดการคิดเชิงวิเคราะห์จากการที่เครือข่ายคอมพิวเตอร์เป็นแหล่งรวมข้อมูลมากมายมหาศาลผู้เรียนจึงจำเป็นต้องทำการวิเคราะห์ อยู่เสมอ เพื่อแยกแยะว่าข้อมูลสารสนเทศใดเป็นข้อมูลที่มีสาระประโยชน์ และข้อมูลสารสนเทศใดเป็นข้อมูลที่ไร้ประโยชน์รูปแบบของการนำอินเทอร์เน็ตมาใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตรูปแบบหนึ่งก็คือ การเรียนการสอนผ่านเว็บเป็นการใช้เว็บมาเป็นสื่อในการเรียนการสอนโดยอาจใช้เว็บเพื่อนำเสนอบทเรียนในลักษณะสื่อหลายมิติของวิชาทั้งหมดตามหลักสูตร หรือใช้เป็นเพียงการเสนอข้อมูลบางอย่างเพื่อประกอบการสอนก็ได้รวมทั้งใช้ประโยชน์จากคุณลักษณะต่างๆ ของการสื่อสารที่มีอยู่ในระบบอินเทอร์เน็ต

จากเอกสารและงานวิจัยที่กล่าวมาข้างต้นสามารถอธิบายถึงกรอบแนวคิดการวิจัยได้ดังนี้

ในปัจจุบันเป็นยุคที่เทคโนโลยีสารสนเทศมีบทบาทกับทุกภาคส่วนในสังคม รวมถึงหน่วยงานทางการศึกษาด้วย กระทรวงศึกษาธิการจึงได้มีการกำหนดแผนพัฒนาการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ ฉบับที่สิบเอ็ด พ.ศ.2555-2559 โดยมีเนื้อหาที่กล่าวถึงความสำคัญของการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษา เช่น การใช้สื่อ

การเรียนรู้ การสืบค้นบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต การเรียนทางไกล เป็นต้น ผู้วิจัยจึงได้นำเอาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ซึ่งถือว่าเป็นสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายมาก และอาศัยแนวคิดด้านการจัดการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คือ การสร้างสื่อการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศที่นักเรียนให้ความสนใจมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการค้นคว้าข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองสูงขึ้น สื่อสังคมออนไลน์จึงเป็นเครื่องมือในการวิจัยเพื่อเป็นการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างการเรียนปกติในชั้นเรียนและการเรียนด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน โดยตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน แบ่งออกเป็น 2 ด้าน ดังนี้ คือ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ต่อการใช้สื่อ และพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่สัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการเรียนด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งสามารถอธิบายได้ดังนี้

1) ลักษณะทางประชากรศาสตร์ต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (ข้อมูลพื้นฐาน) คือ เพศ, รายได้เฉลี่ยของครอบครัว, ข้อมูลด้านการจัดการเรียนการสอน และข้อมูลด้านการมีส่วนร่วม ที่สามารถอธิบายเกี่ยวกับรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนมีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนมีความสัมพันธ์กับความพึงพอใจในการเรียนด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ กล่าวคือ วัฒนธรรมและสังคมกำหนดบทบาทและกิจกรรมของลักษณะทางประชากรไว้ต่างกัน อีกทั้งคนที่มีพื้นฐานทางครอบครัวต่างกันย่อมมีค่านิยม ความคิด ความเชื่อ ตลอดจนพฤติกรรมที่แตกต่างกัน

2) พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (ข้อมูลการใช้สื่อสังคมออนไลน์) คือ ระยะเวลาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียน, วิธีการใช้สื่อสังคมออนไลน์, ช่องทางการใช้บริการสื่อสังคมออนไลน์, เว็บไซต์ผู้ให้บริการแบ่งปันสื่อสังคมออนไลน์, วิธีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และสถานที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ ที่สามารถอธิบายเกี่ยวกับรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนมีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนมีความสัมพันธ์กับความพึงพอใจในการเรียนด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ จาก

การศึกษาทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากสื่ออื่นชี้ให้เห็นว่า พฤติกรรมของการใช้ประโยชน์จากการใช้สื่ออื่นมีความสัมพันธ์กับความพึงพอใจของมนุษย์ โดยมนุษย์จะสังเกตเห็นถึงความสำคัญของการใช้สื่อที่ก่อให้เกิดประโยชน์กับตนเอง และต้องการแสวงหาสื่อต่างๆ เพื่อช่วยให้ความคิดของตนบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน ได้ดำเนินการ ตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การสร้างและทดสอบคุณภาพเครื่องมือ
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน อำเภอสว่างแดนดิน จังหวัดสกลนคร ในปีการศึกษา 2557 จำนวน 74 คน
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาในครั้งนี้ ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เนื่องจากแผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน มีการจัดชั้นเรียนแบบคละผลการเรียนและจำนวนของนักเรียนที่ใกล้เคียงกัน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้ใช้กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยเป็นประชากรในการวิจัย คือ นักเรียนระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2/1, 2/2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพ สว่างแดนดิน อำเภอสว่างแดนดิน จังหวัดสกลนคร ปีการศึกษา 2557 โดยให้นักเรียนชั้น ปีที่ 2/1 จำนวน 37 คน เป็นกลุ่มทดลองหรือกลุ่มที่ใช้รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อ

สนับสนุนการเรียนการสอน และนักเรียนชั้นปีที่ 2/2 จำนวน 37 คน เป็นกลุ่มควบคุมหรือกลุ่มที่มีการเรียนปกติในชั้นเรียน รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. สื่อสังคมออนไลน์ที่สนับสนุนการเรียนการสอนรายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก
2. แบบทดสอบเพื่อประเมินสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน หลังเรียน ภาคทฤษฎี รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก
3. แบบสอบถามเพื่อสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนต่อรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก

การสร้างและทดสอบคุณภาพของเครื่องมือ

ในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและทดสอบคุณภาพของเครื่องมือ ดังนี้

1. การสร้างรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน

การสร้างรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนรายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

- 1.1 ศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับคุณลักษณะทางด้านประชากรศาสตร์ต่อการใช้อินเทอร์เน็ต และการสื่อสารระหว่างบุคคล
- 1.2 นำตัวแปรที่ได้จากการศึกษามารวบรวมเป็นองค์ประกอบของรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน

2. การสร้างและทดสอบคุณภาพของสื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนรายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก

การสร้างและการทดสอบคุณภาพของสื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนรายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก การสร้างและหาคุณภาพของสื่อสังคม

ออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนรายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิกมีขั้นตอนการสร้าง
ดังนี้

2.1 ศึกษาทฤษฎีหลักการและเทคนิคการใช้สื่อจากเอกสาร ตำรา และ
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ เพื่อเป็นแนวทางในการเลือกใช้สื่อ
สังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอน รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก

2.2 ศึกษารวบรวมสื่อสังคมออนไลน์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับรายวิชา
การใช้โปรแกรมกราฟิก โดยคำนึงถึงความถูกต้อง และความน่าสนใจของสื่อสังคม
ออนไลน์ที่เหมาะสมกับระดับการศึกษาและวัยของผู้เรียน

2.3 ศึกษาการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่สนับสนุนการเรียน
การสอนจากเอกสาร ตำรา อินเทอร์เน็ต เอกสารการสอน และคู่มือต่างๆ

2.4 กำหนดขอบเขตของเนื้อหา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก
โดยกำหนดหน่วยการเรียนรู้ที่ใช้ในการวิจัย จำนวน 2 หน่วย ประกอบด้วย หน่วยที่ 2
พื้นฐานคอมพิวเตอร์กราฟิก จำนวน 3 ชั่วโมง และหน่วยที่ 3 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ
โปรแกรมกราฟิก จำนวน 6 ชั่วโมง ดังตาราง 5

ตาราง 5 ขอบเขตเนื้อหา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก จำนวน 9 คาบ

บทเรียน	เนื้อหา	เวลา (ชั่วโมง)
หน่วยที่ 2 พื้นฐาน คอมพิวเตอร์กราฟิก	ความหมายของคอมพิวเตอร์ในงานกราฟิก การเกิดภาพบนเครื่องคอมพิวเตอร์กราฟิก การประมวลผลภาพคอมพิวเตอร์กราฟิก ประโยชน์ของงานคอมพิวเตอร์ธุรกิจ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่ใช้ในงานกราฟิก	3
หน่วยที่ 3 ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับโปรแกรมกราฟิก	หน้าจอโปรแกรม แถบคำสั่ง กล่องเครื่องมือ แถบการควบคุม พาเนลควบคุมการทำงาน การสร้างไฟล์ใหม่	6

จากตาราง 5 ขอบเขตเนื้อหา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ประกอบด้วย หน่วยที่ 2 พื้นฐานคอมพิวเตอร์กราฟิก จำนวน 3 คาบ และหน่วยที่ 3 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรมกราฟิก จำนวน 6 คาบ ผู้วิจัยได้นำสื่อสังคมออนไลน์ที่สนับสนุนการเรียนรู้ของหน่วยการเรียนรู้ทั้ง 2 หน่วยการเรียนรู้ มาเผยแพร่ยังเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ใช้ในการวิจัย ตามขอบเขตเนื้อหา รายวิชา จำนวน 2 บทเรียน เวลา 9 ชั่วโมง

2.5 นำสื่อสังคมออนไลน์ที่จะใช้ในการสนับสนุนการเรียนการสอน รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก เสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้อง และให้คำแนะนำในการปรับปรุงแก้ไข ดังรายชื่อต่อไปนี้

2.5.1 นางสาวฐิติพร การสูงเนิน ตำแหน่ง อาจารย์ประจำสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตเฉลิมพระเกียรติสกลนคร

2.5.2 นางวิภา มุ่งนากลาง ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนสกลราชวิทยานุกูล สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 23

2.5.3 ดร.วิศิษฐ์ มุ่งนากลาง ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านม่วงวิทยา อำเภอกุสุมาลย์ จังหวัดสกลนคร

ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อสื่อสังคมออนไลน์ที่สนับสนุนการเรียนการสอน รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.67$, S.D. = 0.29) เมื่อพิจารณารายด้านและรายข้อพบว่า อยู่ในระดับมีความเหมาะสมมากที่สุดทุกด้านและทุกข้อ

2.6 นำสื่อสังคมออนไลน์ที่สนับสนุนการเรียนการสอน รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก และนำแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ได้รับการอนุญาตให้ใช้ในการสอน จากผู้อำนวยการวิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปดำเนินการหาประสิทธิภาพ คือ การหาค่าความเที่ยงตรงหรือค่าสอดคล้องระหว่างเนื้อหาของสื่อสังคมออนไลน์ที่สนับสนุนการเรียนการสอน รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก เพื่อดูความเหมาะสมของสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้สนับสนุนการเรียนการสอน ผลการประเมินสรุปได้ดังนี้ ควรเพิ่ม วัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ ขนาดตัวอักษรบางตัวมีขนาดเล็ก สีอักษรไม่ชัดเจน ภาษามีความเหมาะสม มีค่าประสิทธิภาพสื่อ E_1/E_2 เท่ากับ 48.46/80.81

3. การสร้างแบบทดสอบเพื่อประเมินสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน หลังเรียน ภาคทฤษฎี รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก

การสร้างแบบทดสอบเพื่อประเมินสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน
หลังเรียน ภาคทฤษฎี รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและ
ทดสอบประสิทธิภาพ ดังนี้

3.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบเพื่อประเมินสัมฤทธิ์ทาง
การเรียนก่อนเรียน หลังเรียน ภาคทฤษฎี รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก โดยมี
การทดสอบคุณภาพเครื่องมือ ดังนี้ การหาค่าอำนาจจำแนก การหาค่าความเชื่อมั่น
ค่าความเที่ยงตรง

3.2 สร้างแบบทดสอบเพื่อประเมินสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน
หลังเรียน ภาคทฤษฎี รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ
4 ตัวเลือก

3.3 นำแบบทดสอบเพื่อประเมินสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน
หลังเรียน ภาคทฤษฎี รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ
ชุดเดิม เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา กับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมโดยใช้ IOC
ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (สมนึก ภัททิยธนี, 2548,
หน้า 220-221) ดังตาราง 6

ตาราง 6 จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก

บทเรียน	เนื้อหา	จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
หน่วยที่ 2 พื้นฐานคอมพิวเตอร์กราฟิก	1. ความหมายของคอมพิวเตอร์ในงานกราฟิก 2. การเกิดภาพบนเครื่องคอมพิวเตอร์กราฟิก 3. การประมวลผลภาพคอมพิวเตอร์กราฟิก 4. ประโยชน์ของงานคอมพิวเตอร์ธุรกิจ 5. อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่ใช้ในงานกราฟิก	1. บอกความหมายของกราฟิกและคอมพิวเตอร์กราฟิกได้ 2. อธิบายการเกิดภาพบนเครื่องคอมพิวเตอร์ได้ 3. อธิบายการประมวลผลภาพแบบ Raster และ Vector ได้ 4. อธิบายหลักการใช้สีและแสงในเครื่องคอมพิวเตอร์ได้ 5. บอกประโยชน์ของคอมพิวเตอร์กราฟิกกับการประยุกต์ใช้ในงานด้านต่างๆ ได้ 6. อธิบายหน้าที่ของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้องกับงานกราฟิกได้
หน่วยที่ 3 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรมกราฟิก	1. หน้าจอโปรแกรม 2. แถบคำสั่ง 3. กล่องเครื่องมือ 4. แถบการควบคุม 5. พาเนลควบคุมการทำงาน 6. การสร้างไฟล์ใหม่	1. อธิบายส่วนประกอบของหน้าจอโปรแกรมกราฟิกได้ 2. อธิบายหน้าที่ของแถบคำสั่งได้ 3. อธิบายหน้าที่ของเครื่องมือในกล่องเครื่องมือได้ 4. อธิบายลักษณะและหน้าที่ของแถบการควบคุมได้ 5. อธิบายลักษณะและหน้าที่ของพาเนลการทำงานได้ 6. อธิบายขั้นตอนการสร้างไฟล์ใหม่

โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

ให้คะแนน +1 เมื่อ แน่ใจว่าข้อสอบข้อนั้นวัดตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ระบุไว้

ให้คะแนน 0 เมื่อ ไม่แน่ใจว่าข้อสอบข้อนั้นวัดตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ระบุไว้

ให้คะแนน -1 เมื่อ แน่ใจว่าข้อสอบข้อนั้นไม่ได้วัดผลตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ระบุไว้

3.4 นำแบบทดสอบที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญแล้วมาวิเคราะห์หาค่าความเที่ยงตรง หรือค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ของแบบทดสอบ (IOC) เลือกข้อสอบที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ถึง 1.00 เป็นข้อสอบที่อยู่ในเกณฑ์ที่เที่ยงตรงเชิงเนื้อหาที่ใช้ได้ ผลการทดสอบ พบว่า ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ มีค่า 0.5 แสดงว่า แบบทดสอบเพื่อประเมินสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน หลังเรียน ภาคทฤษฎี รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก มีค่าความเที่ยงตรง อยู่ในระดับดี ผ่านเกณฑ์ทุกข้อ

3.5 นำแบบทดสอบที่ได้รับการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญมาตรวจสอบปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง แล้วจึงนำแบบทดสอบ จำนวน 20 ข้อ ไปทดลองใช้ (Try-out) กับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน จังหวัดสกลนคร ปีการศึกษา 2557 จำนวน 30 คน ที่เคยเรียนเนื้อหาเรื่องนี้มาแล้ว แล้วจึงนำมาหาคุณภาพของแบบทดสอบ

3.6 นำกระดาษคำตอบของนักเรียนที่ทำแบบทดสอบมาตรวจให้คะแนน โดยให้ข้อที่ทำถูกต้องได้ 1 คะแนน ข้อที่ตอบผิดหรือตอบเกิน 1 ข้อได้ 0 คะแนน หลังจากตรวจกระดาษคำตอบ และรวบรวมคะแนนแล้วนำมาวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแบบทดสอบ ดังนี้

3.6.1 นำกระดาษคำตอบมาตรวจให้คะแนนเพื่อวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (B) ของข้อสอบเป็นรายข้อ คัดเลือกข้อสอบที่มีความยาก อยู่ระหว่าง 0.20 ถึง 0.80 และค่าอำนาจจำแนก (B) ที่มีค่าตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป ได้ข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์ใช้ได้ทั้งหมด 20 ข้อ

3.6.2 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบเพื่อประเมินสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน หลังเรียน ภาคทฤษฎี รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ด้วยการวิเคราะห์หาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ (สมนึก ภัททิยธนี และคณะ, 2548, หน้า 89) ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับเท่ากับ 0.94

3.6.3 นำแบบทดสอบเพื่อประเมินสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน หลังเรียน ภาคทฤษฎี รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก พิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์ เพื่อใช้เป็นแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ในการวิจัยกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

4. การสร้างแบบสอบถามเพื่อสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนต่อรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนรายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก

การสร้างแบบสอบถามเพื่อสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนต่อรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและพัฒนา ดังนี้

4.1 สร้างแบบสอบถามเพื่อสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนต่อรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนรายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน เป็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ ตามวิธีการของ ลิเคิร์ต (Likert) จำนวน 15 ข้อ คือ

5 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

4 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมาก

3 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับปานกลาง

2 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อย

1 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อยมาก

การแปลผลหาค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจมีดังนี้

4.51-5.00 มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

3.51-4.50 มีความพึงพอใจในระดับมาก

2.51-3.50 มีความพึงพอใจในระดับปานกลาง

1.51-2.50 มีความพึงพอใจในระดับน้อย

1.00-1.50 มีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

4.2 นำแบบสอบถามเพื่อสำรวจความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ไปเสนอให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบความสอดคล้องของข้อคำถามกับประเด็นเนื้อหาและสื่อ ในแต่ละข้อ และพิจารณาความเหมาะสมของข้อคำถาม การใช้ภาษา ความชัดเจนของข้อคำถาม แล้วนำไปปรับปรุงแก้ไข ตามข้อเสนอแนะของอาจารย์

ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญ ชูเพิ่มเติมตรวจสอบความถูกต้องและความสมบูรณ์ เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของภาษา และข้อคำถามที่แสดงถึงความพึงพอใจ และประเมินให้คะแนน นำไปหาค่าความเที่ยงตรง หรือค่าความสอดคล้องกับข้อคำถามวัตถุประสงค์ของแบบสอบถามเพื่อสำรวจ ความพึงพอใจต่อรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน (IOC) โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

ให้คะแนน +1 เมื่อ แน่ใจว่าข้อคำถามข้อนั้นเป็นตัวแทน

ลักษณะเฉพาะกลุ่มพฤติกรรมนั้น

ให้คะแนน 0 เมื่อ ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามข้อนั้นเป็นตัวแทน

ลักษณะเฉพาะกลุ่มพฤติกรรมนั้น

ให้คะแนน -1 เมื่อ แน่ใจว่าข้อคำถามข้อนั้นไม่เป็นตัวแทน

ลักษณะเฉพาะกลุ่มพฤติกรรมนั้น

4.3 นำคำแนะนำที่ได้จากแบบสอบถามของผู้เชี่ยวชาญ นำมาหา

ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับลักษณะเฉพาะกลุ่มพฤติกรรม (IOC) เลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปไว้ใช้ พบว่าข้อคำถามมีเกณฑ์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาตั้งแต่ 0.80–1.00 ใช้ได้ทุกข้อ

4.4 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม ด้วยการวิเคราะห์

หาความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม (สมนึก ภัททิยธนี และคณะ, 2548, หน้า 89)

ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับเท่ากับ 0.85

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามแบบแผนการทดลองแบบกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมที่ไม่เท่าเทียมกันหรือแบบสองกลุ่ม วัดสองครั้ง (The non-Equivalent Control Group Design หรือ Two Group Pretest-Posttest Design)

ดังตาราง 7

ตาราง 7 แผนการทดลองแบบ Two Group Pretest-Posttest Design

กลุ่มตัวอย่าง	Pretest	Treatment	Posttest
กลุ่มควบคุม (ปวช.2/1)	X_1	-	X_3
กลุ่มทดลอง (ปวช.2/2)	X_2	Tr_1	X_4

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการทดลอง

- X_1 แทน การทดสอบก่อนเรียนของกลุ่มควบคุม (Pretest)
- X_2 แทน การทดสอบก่อนเรียนของกลุ่มทดลอง (Pretest)
- Tr_1 แทน การเรียนด้วยรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน
- X_3 แทน การทดสอบหลังเรียนของกลุ่มควบคุม (Posttest)
- X_4 แทน การทดสอบหลังเรียนของกลุ่มทดลอง (Posttest)

2. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยมีขั้นตอนดังนี้

2.1 การทดสอบเพื่อประเมินสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน หลังเรียน ภาคทฤษฎี รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก มีขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

2.1.1 ทำการประชุมกับนักเรียนกลุ่มทดลองเกี่ยวกับรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน โดยมีการอธิบายคุณสมบัติ ข้อดี ข้อเสียของสื่อสังคมออนไลน์ประเภทต่างๆ เพื่อทำการเลือกสื่อสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมต่อเนื้อหาในบทเรียนและตามความต้องการของนักเรียน

2.1.2 เตรียมห้องเรียนคอมพิวเตอร์พร้อมระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สื่อสังคมออนไลน์ และแผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน

2.1.3 ทดสอบเพื่อประเมินสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนของทั้งสองกลุ่มโดยใช้แบบทดสอบเพื่อประเมินสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก และทำการบันทึกผลการประเมินไว้เป็นคะแนนการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน เพื่อใช้สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นต่อไป

2.1.4 ทำการสอนกลุ่มทดลองด้วยการสอนแบบปกติในห้องเรียนควบคู่กับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ครูผู้สอนแบ่งปันบนสังคมออนไลน์ตามเนื้อหาของบทเรียน โดยมีการจัดห้องเรียนโดยเฉพาะและเครือข่ายสังคมออนไลน์เฉพาะสำหรับกลุ่มทดลอง เพื่อเป็นการป้องกันไม่ให้นักเรียนใช้สื่อสังคมออนไลน์ดังกล่าว และกลุ่มควบคุมใช้วิธีการสอนและใช้สื่อการสอนในห้องเรียนตามปกติ โดยที่ทั้งสองกลุ่มใช้เนื้อหาในบทเรียนเดียวกันและระยะเวลาในการเรียนเท่ากัน

2.1.5 ทดสอบเพื่อประเมินสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของทั้งสองกลุ่มโดยใช้แบบทดสอบเพื่อประเมินสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาการใช้โปรแกรมกราฟิก ที่มีการสลับข้อคำถาม และตัวเลือก เพื่อเป็นการป้องกันการจดจำแบบทดสอบ และทำการบันทึกผลการประเมินไว้เป็นคะแนนการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน เพื่อใช้สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นต่อไป

2.1.6 รวบรวมแบบทดสอบเพื่อประเมินสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองเสร็จสิ้นแล้วนำมาตรวจสอบความถูกต้องเพื่อทำการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และนำมาวิเคราะห์ผลทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐานต่อไป

2.2 การสำรวจความพึงพอใจต่อรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนรายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก มีขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

2.2.1 หลังจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนรายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก กลุ่มทดลองตอบแบบสอบถามเพื่อสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนต่อรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนรายวิชาการใช้โปรแกรมกราฟิก

2.2.2 รวบรวมและตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถามเพื่อสำรวจความพึงพอใจที่ได้ส่งคืนกลับมาทั้งหมด ผู้วิจัยจะนำแบบสำรวจมาวิเคราะห์แล้วจึงนำไปประมวลผลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ MS SPSS เพื่อนำมาวิเคราะห์ทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐาน

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำผลการทดลองมาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการทางสถิติ ดังนี้

1. ค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบเพื่อประเมินสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน หลังเรียน ภาคทฤษฎี รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก

2. สถิติที่ใช้ในการทดสอบคุณภาพของเครื่องมือ

2.1 วิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพกระบวนการและผลลัพธ์ของสื่อสังคมออนไลน์ที่สนับสนุนการเรียนการสอนตามเกณฑ์ 75/75 โดยใช้สูตร E_1/E_2 (ไชยยศ เรืองสุวรรณ, 2547, หน้า 125-126)

2.2 หาค่าความเที่ยงตรง หรือค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ของแบบทดสอบเพื่อประเมินสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน หลังเรียน ภาคทฤษฎี รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก (IOC) (สมนึก ภัททิยธนี, 2548, หน้า 220-221)

2.3 หาค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (B) ของแบบทดสอบเพื่อประเมินสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน หลังเรียน ภาคทฤษฎี รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก รายข้อ (สมนึก ภัททิยธนี และคณะ, 2548, หน้า 81-82)

2.4 แบบทดสอบเพื่อประเมินสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน หลังเรียน ภาคทฤษฎี รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ที่ผ่านเกณฑ์ทั้งหมด มาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ โดยวิเคราะห์หาความเชื่อมั่น (สมนึก ภัททิยธนี และคณะ, 2548, หน้า 89)

2.5 หาค่าความเที่ยงตรงหรือค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถาม วัตถุประสงค์ของแบบสอบถามเพื่อสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่สนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน คำนวณค่าอำนาจจำแนกรายข้อ โดยการหาค่าสหสัมพันธ์อย่างง่าย เป็นรายข้อและรายด้าน (Item Total Correlation) โดยเลือกที่มีค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's α -coefficient) (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, หน้า 102-103) ตั้งแต่ 0.23 ขึ้นไป นำข้อคำถามที่ได้มาหาความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถาม

3. สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน

3.1 การวิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพกระบวนการและผลลัพธ์ของสื่อสังคมออนไลน์ที่สนับสนุนการเรียนการสอนตามเกณฑ์ 75/75 ใช้สูตร E_1/E_2

3.2 การวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนด้วยรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษาวิชาการใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ความแตกต่างและเปรียบเทียบความแตกต่างด้วยค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สำหรับข้อมูลพื้นฐาน ด้านเพศ ด้านรายได้เฉลี่ยของครอบครัวต่อเดือน และข้อมูลเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ด้านระยะเวลาการใช้งานสื่อสังคม ด้านช่องทางการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ด้านเว็บไซต์ผู้ให้บริการแบ่งปันสื่อสังคมออนไลน์ ด้านวิธีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ด้านสถานที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์

3.3 การวิเคราะห์หาระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษา วิชาการใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน โดยคำนวณหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานนำไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์ ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดยมีการแปลความหมายดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, หน้า 102-103)

4.51 – 5.00 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

3.51 – 4.50 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

2.51 – 3.50 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

1.51 – 2.50 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

1.00 – 1.50 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่

1.1 ร้อยละ (Percentage) ใช้สูตรดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, หน้า 106)

$$P = \frac{f \times 100}{N}$$

เมื่อ P แทน ร้อยละ f

f แทน ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นร้อยละ

N แทน จำนวนความถี่ทั้งหมด

1.2 ค่าเฉลี่ย (Mean: \bar{x}) โดยใช้สูตรดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, หน้า 106)

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

เมื่อ \bar{x} แทน ค่าเฉลี่ย

$\sum x$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมดในกลุ่ม

N แทน จำนวนคนในกลุ่ม

1.3 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: S.D.) ใช้สูตรดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, หน้า 106)

$$S.D. = \sqrt{\frac{N \sum x^2 - (\sum x)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ S.D. แทน ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

X แทน คะแนนแต่ละคน

N แทน จำนวนนักเรียน

\sum แทน ผลรวม

2. สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบเครื่องมือ

2.1 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของสื่อสังคมออนไลน์ที่สนับสนุนการเรียนการสอน รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน ตามเกณฑ์ 75/75 วิเคราะห์โดยใช้สูตร E_1/E_2 ดังนี้ (ไชยยศ เรืองสุวรรณ, 2547, หน้า 125-126)

$$E_1 = \frac{\sum x}{A} \times 100$$

เมื่อ	E_1	แทน	ประสิทธิภาพของกระบวนการ
	$\sum x$	แทน	คะแนนของแบบฝึกหัดหรือของแบบทดสอบย่อยทุกชุดรวมกัน
	N	แทน	จำนวนนักเรียนทั้งหมด
	A	แทน	คะแนนเต็มของแบบฝึกหัดทุกชุดรวมกัน

$$E_2 = \frac{\sum Y}{B} \times 100$$

เมื่อ	E_2	แทน	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
	$\sum Y$	แทน	คะแนนรวมของแบบทดสอบหลังเรียน
	B	แทน	คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน
	N	แทน	จำนวนนักเรียนทั้งหมด

2.2 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์หาคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับภาคนี้ยบัตริวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน

2.2.1 หาค่าความเที่ยงตรงของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรียกว่า ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ของแบบทดสอบ (IOC) โดยใช้สูตรดังนี้ (สมนึก ภัททิยธนี, 2548, หน้า 220-221)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ	IOC	แทน	ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ของแบบทดสอบ
	$\sum R$	แทน	ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

2.2.2 หาค่าอำนาจจำแนก (B) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้วิธีของเบรนนาน (Brennan) ใช้สูตรดังนี้ บี ดังนี้ (สมนึก ภัททิยธนี และคณะ, 2548, หน้า 81-82)

$$B = \frac{U}{N_1} - \frac{L}{N_2}$$

เมื่อ B แทน ค่าอำนาจจำแนกของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

U แทน จำนวนผู้รอบรู้หรือสอบผ่านเกณฑ์ที่ตอบถูก

L แทน จำนวนผู้ไม่รอบรู้หรือสอบไม่ผ่านเกณฑ์ที่ตอบถูก

N_1 แทน จำนวนผู้รอบรู้ หรือสอบผ่านเกณฑ์

N_2 แทน จำนวนผู้ไม่รอบรู้ หรือสอบไม่ผ่านเกณฑ์

2.2.3 วิเคราะห์หาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สูตรของโลเวท (Lovett)(สมนึก ภัททิยธนี และคณะ, 2548, หน้า 89) ดังนี้

$$\text{สูตร} \quad r_{cc} = 1 - \frac{k \sum X_i - \sum X^2}{(k-1) \sum (X_i - C)^2}$$

เมื่อ r_{cc} แทน ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ

K แทน จำนวนข้อสอบ

X_i แทน คะแนนของแต่ละคน

C แทน คะแนนเกณฑ์หรือจุดตัดของแบบทดสอบ

2.2.4 หาค่าความเที่ยงตรงของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรียกว่า ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ของแบบทดสอบ (IOC) โดยใช้สูตรดังนี้ (สมนึก ภัททิยธนี, 2548, หน้า 220-221)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถาม

กับจุดประสงค์การเรียนรู้ของแบบทดสอบ

$\sum R$ แทน ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

2.3 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์หาดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับ
วัตถุประสงค์ของแบบสอบถามความพึงพอใจ (สมนึก ภัททิยธนี, 2548, หน้า 220-221)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับ

วัตถุประสงค์ของแบบสอบถามความพึงพอใจ

$\sum R$ แทน ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลและเสนอผลการวิจัยตามลำดับ ดังนี้

1. รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ (Quantitative Analysis) โดยการทดลองในภาคสนาม ดังนี้

1.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ องค์ประกอบของรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ องค์ประกอบของรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน มีองค์ประกอบ แสดงในตาราง 8 ดังนี้

ตาราง 8 องค์ประกอบของรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน

องค์ประกอบของรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน	
ด้านข้อมูลพื้นฐาน	ด้านการใช้สื่อสังคมออนไลน์
เพศ	ระยะเวลาการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ฯ
รายได้เฉลี่ยของครอบครัวต่อเดือน	ช่องทางการใช้สื่อสังคมออนไลน์ฯ
	เว็บไซต์ผู้ให้บริการแบ่งปันสื่อสังคมออนไลน์ฯ
	วิธีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ฯ
	สถานที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ฯ

1.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ แผนการจัดการเรียนรู้

รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับกราฟิก และการใช้งานโปรแกรมกราฟิกเบื้องต้น

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ แผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับกราฟิก และการใช้งานโปรแกรมกราฟิกเบื้องต้น แสดงในตาราง 9 และตาราง 10 ตามลำดับ ดังนี้

ตาราง 9 กิจกรรมการเรียนการสอนหรือการเรียนรู้ หน่วยที่ 2 ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับ
กราฟิก

กิจกรรมการเรียนการสอนหรือการเรียนรู้ หน่วยที่ 2 ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับกราฟิก	
ขั้นตอนการสอนหรือกิจกรรมของครู	ขั้นตอนการเรียนรู้ของนักเรียน
<ul style="list-style-type: none"> ● ขั้นเตรียม <ol style="list-style-type: none"> 1. ทำความรู้จักพุดคุยบอกเกณฑ์การให้คะแนน 2. ครูผู้สอนแจ้งหัวข้อที่จะเรียนในครั้งนี โดยให้นักเรียนดูผังมโนทัศน์ประจำหน่วยการเรียนรู้ 3. แนะนำและอธิบายวิธีการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ที่จะนำมาเพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน 4. ร่วมสนทนาเกี่ยวกับเรื่องความสำคัญของการใช้โปรแกรมกราฟิก ● ขั้นสอน <ol style="list-style-type: none"> 1. ทดสอบก่อนเรียน 2. ครูผู้สอนอธิบายเนื้อหาเรื่องหลักการใช้สีและแสงในคอมพิวเตอร์ ไฟล์ที่มีการจัดเก็บแบบปิดแม่ป ไฟล์ที่มีการจัดเก็บแบบเวกเตอร์ให้ผู้เรียนฟัง พร้อมให้นักเรียนเปิดหนังสือตาม และให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย 3. ครูผู้สอนให้นักเรียนศึกษาเพิ่มเติมจากสื่อสังคมออนไลน์เรื่อง การเกิดภาพในเครื่องคอมพิวเตอร์ หลักการใช้สีและแสงในคอมพิวเตอร์ ไฟล์ที่มีการจัดเก็บแบบปิดแม่ป ไฟล์ที่มีการจัดเก็บแบบเวกเตอร์ ตามเวลาที่กำหนด 4. ครูผู้สอนตั้งข้อคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาของบทเรียนเพื่อให้นักเรียนค้นหาคำตอบและนำมาแลกเปลี่ยนกันภายในสังคมออนไลน์ที่นำมาสนับสนุนการเรียนการสอน ● ขั้นสรุป <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ 2. เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัยเพิ่มเติม 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ทำความรู้จักพุดคุยกับครูผู้สอนและซักถาม 2. ร่วมสนทนาและแสดงความคิดเห็น 3. ให้นักเรียนดูรายละเอียดและประเด็นที่สำคัญในหนังสือหน่วยที่ 2 เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก 4. ให้นักเรียนศึกษาเพิ่มเติมจากสื่อสังคมออนไลน์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับบทเรียน 5. ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกันอภิปรายข้อคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาของบทเรียนภายในสังคมออนไลน์ที่นำมาสนับสนุนการเรียนการสอน 6. ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ 7. ผู้เรียนสอบถามข้อสงสัย 8. นักเรียนฝึกปฏิบัติตามแบบฝึกปฏิบัติท้ายบท

ตาราง 10 กิจกรรมการเรียนการสอนหรือการเรียนรู้ หน่วยที่ 3 การใช้โปรแกรมกราฟิกเบื้องต้น

กิจกรรมการเรียนการสอนหรือการเรียนรู้ หน่วยที่ 3 การใช้โปรแกรมกราฟิกเบื้องต้น	
ขั้นตอนการสอนของครู	ขั้นตอนการเรียนรู้ของนักเรียน
<ul style="list-style-type: none"> ● ขั้นเตรียม <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูผู้สอนแจ้งหัวข้อที่จะเรียนในครั้งนี้อย่างชัดเจน โดยให้ผู้เรียนดูผังมโนทัศน์ประจำหน่วยการเรียนรู้ 2. ร่วมสนทนาเกี่ยวกับความสามารถของโปรแกรมกราฟิกต่างๆ ● ขั้นสอน <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูผู้สอนอธิบายเนื้อหาเรื่องเครื่องมือและลำดับวิธีการใช้งานพื้นฐานของโปรแกรมกราฟิก และให้ผู้เรียนซักถามข้อสงสัย 2. ครูผู้สอนให้ผู้เรียนศึกษาเพิ่มเติมจากสื่อสังคมออนไลน์เรื่อง เครื่องมือ วิธีการใช้งานพื้นฐานของโปรแกรมกราฟิก ตามเวลาที่กำหนด 3. ครูผู้สอนตั้งข้อคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาของบทเรียนเพื่อให้ผู้เรียนค้นหาคำตอบและนำมาแลกเปลี่ยนกันภายในสังคมออนไลน์ที่นำมาสนับสนุนการเรียนการสอน 4. ทดสอบหลังเรียน ● ขั้นสรุป <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ 2. เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัยเพิ่มเติม 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ให้นักเรียนดูรายละเอียดและประเด็นที่สำคัญในหนังสือหน่วยที่ 3 เรื่อง การใช้โปรแกรมกราฟิกเบื้องต้น 2. นักเรียนปฏิบัติตามผู้สอนภายในห้องเรียนเกี่ยวกับการใช้งานพื้นฐานของโปรแกรมกราฟิก 3. ให้นักเรียนศึกษาเพิ่มเติมจากสื่อสังคมออนไลน์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับบทเรียน 4. ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกันอภิปรายข้อคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาของบทเรียนภายในสังคมออนไลน์ที่นำมาสนับสนุนการเรียนการสอน 5. ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ 6. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย 7. นักเรียนฝึกปฏิบัติตามแบบฝึกปฏิบัติท้ายบท

1.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ค่าประสิทธิภาพของ กระบวนการและผลลัพธ์ของสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้สนับสนุนการเรียนการสอน รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ค่าประสิทธิภาพของ
กระบวนการและผลลัพธ์ของรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียน
การสอน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตร
วิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน โดยให้
นักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 37 คน เรียนแล้ววิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพ
กระบวนการและผลลัพธ์ มีผลการวิเคราะห์เชิงปริมาณ ดังตาราง 11 ดังนี้

ตาราง 11 แสดงค่าประสิทธิภาพของกระบวนการและผลลัพธ์ของสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้
สนับสนุนการเรียนการสอน

เรื่อง	เครื่องมือ	จำนวน นักเรียน	คะแนน เต็ม	คะแนน เฉลี่ย	ประสิทธิภาพ (ร้อยละ)	การ เปรียบเทียบ กับเกณฑ์
พื้นฐาน คอมพิวเตอร์ กราฟิก และ ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับโปรแกรม กราฟิก	แบบทดสอบ ก่อนเรียน (E ₁)	37	20	9.69	48.46	สูงกว่าเกณฑ์
	แบบทดสอบ หลังเรียน (E ₂)	37	20	16.16	80.81	

จากตาราง 11 ในชั้นทดลองภาคสนาม ซึ่งทดลองกับนักเรียนที่เป็นกลุ่ม
ตัวอย่าง จำนวน 37 คน พบว่า ประสิทธิภาพของกระบวนการและผลลัพธ์ของสื่อสังคม
ออนไลน์ที่ใช้สนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก
ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัย
การอาชีพสว่างแดนดิน โดยรวม สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75/75 คือ E₁/E₂ มีค่าเท่ากับ
48.46/80.81 หรือมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์

1.4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานและข้อมูลการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานและข้อมูลเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบไปด้วยข้อมูลด้านเพศ ด้านรายได้เฉลี่ยของครอบครัวต่อเดือน ด้านระยะเวลาการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ในการเรียน ด้านช่องทางการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ด้านเว็บไซต์ผู้ให้บริการแบ่งปันสื่อสังคมออนไลน์ ด้านวิธีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และด้านสถานที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ มีการวิเคราะห์เชิงปริมาณ แสดงในตาราง 12-1 ถึง 12-7 ตามลำดับ ดังนี้

ตาราง 12-1 แสดงข้อมูลพื้นฐาน ด้านเพศของนักเรียนกลุ่มทดลอง

เพศ	จำนวนนักเรียน	ร้อยละ
เพศหญิง	35	94.6
เพศชาย	2	5.4
รวม	37	100

จากตาราง 12-1 เพศของนักเรียนที่ตอบแบบสอบถาม พบว่า ส่วนใหญ่คือเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 94.6

ตาราง 12-2 แสดงข้อมูลพื้นฐาน ด้านรายได้เฉลี่ยของครอบครัวของนักเรียนกลุ่มทดลอง

รายได้เฉลี่ยของครอบครัวต่อเดือน	จำนวนนักเรียน	ร้อยละ
น้อยกว่า 20,000 บาท	20	54.1
20,001-30,000 บาท	10	27.0
30,001-40,000 บาท	3	8.1
40,001-50,000 บาท	2	5.4
50,001-60,000 บาท	2	5.4
รวม	37	100

จากตาราง 12-2 รายได้เฉลี่ยของครอบครัวต่อเดือนของนักเรียนที่ตอบแบบสอบถาม พบว่า ส่วนใหญ่มีรายได้ต่อเดือนน้อยกว่า 20,000 บาท ต่อเดือน คิดเป็น

ร้อยละ 54.1 รองลงมาคือ 20,001–30,000 บาท ต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 27 นอกจากนี้ ยังพบว่า ไม่มีนักเรียนที่มีรายได้เฉลี่ยของครอบครัวต่อเดือน มากกว่า 60,001 บาท

ตาราง 12-3 แสดงข้อมูลเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ด้านระยะเวลาการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลอง

ระยะเวลาการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนต่อวัน	จำนวนนักเรียน	ร้อยละ
ไม่เคยใช้	0	0
1-3 ช.ม.	18	48.6
3-6 ช.ม.	8	21.6
6-9 ช.ม.	1	2.7
9-12 ช.ม.	5	13.5
มากกว่า 12 ช.ม.	5	13.5
รวม	37	100

จากตาราง 12-3 ระยะเวลาการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนต่อวัน ของนักเรียนที่ตอบแบบสอบถาม พบว่า โดยส่วนใหญ่ คือ 1-3 ชั่วโมงต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 48.6 รองลงมาคือ 3-6 ชั่วโมงต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 21.6 นอกจากนี้ ยังพบว่า ไม่มีนักเรียนที่ ไม่เคยใช้สื่อสังคมออนไลน์

ตาราง 12-4 แสดงข้อมูลเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ด้านช่องทางการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนกลุ่มทดลอง

ช่องทางการใช้สื่อสังคมออนไลน์	ความถี่	ร้อยละ
คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล(Desktop)	14	22.2
คอมพิวเตอร์(Notebook)	14	22.2
แท็บเล็ต (Tablet)	3	4.76
โทรศัพท์มือถือ	30	47.6
ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่	2	3.1
รวม	63	100

จากตาราง 12-4 ช่องทางการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนที่ตอบแบบสอบถาม พบว่า ส่วนใหญ่มีการใช้โทรศัพท์มือถือ คิดเป็นร้อยละ 47.6 รองลงมาคือ คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล และคอมพิวเตอร์ (Notebook) คิดเป็นร้อยละ 22.2

ตาราง 12-5 แสดงข้อมูลเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ด้านเว็บไซต์ผู้ให้บริการแบ่งปันสื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียนกลุ่มทดลอง

เว็บไซต์ผู้ให้บริการแบ่งปันสื่อสังคมออนไลน์	ความถี่	ร้อยละ
Youtube	37	100
Vimeo	0	0
Slideshare	0	0
รวม	37	100

จากตาราง 12-5 เว็บไซต์ผู้ให้บริการแบ่งปันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนที่ตอบแบบสอบถาม พบว่า มีการใช้ Youtube ทั้งหมด คิดเป็นร้อยละ 100

ตาราง 12-6 แสดงข้อมูลเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ด้านวิธีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียนกลุ่มทดลอง

วิธีการใช้สื่อสังคมออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
ศึกษาจากสื่อสังคมออนไลน์ที่ครูนำมาแบ่งปันเพียงอย่างเดียว	13	35.1
ศึกษาเพิ่มเติมจากสื่ออื่นๆ	1	2.7
ศึกษาเพิ่มเติมจากสื่ออื่นๆ และนำมาแบ่งปันบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้วย	23	62.2
รวม	37	100

จากตาราง 12-6 วิธีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนที่ตอบแบบสอบถาม พบว่า โดยส่วนใหญ่มีวิธีการใช้ คือ ศึกษาเพิ่มเติมจากสื่ออื่นๆ และนำมาแบ่งปันบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้วย คิดเป็นร้อยละ 62.2 รองลงมาคือ ศึกษาจากสื่อสังคมออนไลน์ที่ครูนำมาแบ่งปันเพียงอย่างเดียว คิดเป็นร้อยละ 35.1

ตาราง 12-7 แสดงข้อมูลเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ด้านสถานที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์
ของนักเรียนกลุ่มทดลอง

สถานที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์	ความถี่	ร้อยละ
บ้าน	30	45.5
วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน	20	30.3
อินเทอร์เน็ตชุมชน	4	6
ทั่วไป	12	18.2
รวม	66	100

จากตาราง 12-7 สถานที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนที่ตอบแบบสอบถาม พบว่า โดยส่วนใหญ่ คือ บ้าน คิดเป็นร้อยละ 45.5 รองลงมาคือ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน คิดเป็นร้อยละ 30.3

1.5 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ (Quantitative Analysis) การทดลองใช้รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษา รายวิชาการใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณการทดลองใช้รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษา รายวิชาการใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน ที่ส่งผลให้เมื่อนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น มีผลการวิเคราะห์เชิงปริมาณ แสดงในตารางที่ 13-1 ถึง 13-7 ตามลำดับ ดังนี้

ตาราง 13-1 แสดงข้อมูลพื้นฐาน ด้านเพศกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลอง

เพศ	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน			
	จำนวน	ร้อยละ	คะแนนเฉลี่ย (เต็ม 20)	S.D.
หญิง	35	94.6	16.34	2.79
ชาย	2	5.4	14.00	1.41
รวม	37	100	16.16	2.77

จากตาราง 13-1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของเพศหญิงและเพศชาย พบว่าเพศหญิง ($\bar{x} = 16.34$) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยสูงกว่าเพศชาย ($\bar{x} = 14.00$)

ตาราง 13-2 แสดงข้อมูลข้อมูลพื้นฐาน ด้านรายได้เฉลี่ยของครอบครัวต่อเดือนกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลอง

รายได้เฉลี่ยของครอบครัวต่อเดือน	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน			
	จำนวน	ร้อยละ	คะแนนเฉลี่ย (เต็ม 20)	S.D.
น้อยกว่า 20,000 บาท	20	54.1	16.00	2.51
20,001-30,000 บาท	10	27.0	16.30	3.80
30,001-40,000 บาท	3	8.1	18.33	1.52
40,001-50,000 บาท	2	5.4	15.00	1.41
50,001-60,000 บาท	2	5.4	16.00	1.41
รวม	37	100	16.16	2.77

จากตาราง 13-2 รายได้เฉลี่ยของครอบครัวต่อเดือนของนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า เฉลี่ยสูงสุด คือ 30,001-40,000 บาท ($\bar{x} = 18.33$) รองลงมาคือ 20,001-30,000 บาท ($\bar{x} = 16.30$)

ตาราง 13-3 แสดงข้อมูลการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ด้านระยะเวลาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลอง

ระยะเวลาการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ในการเรียน	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน			
	จำนวน	ร้อยละ	คะแนนเฉลี่ย (เต็ม 20)	S.D.
1-3 ช.ม.	18	48.6	16.89	2.74
3-6 ช.ม.	8	21.0	15.75	2.16
6-9 ช.ม.	1	2.7	20.00	0
9-12 ช.ม.	5	13.5	16.00	2.74
มากกว่า 12 ช.ม.	5	13.5	14.00	2.12
รวม	37	100	16.16	2.77

จากตาราง 13-3 ระยะเวลาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนของนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า เฉลี่ยสูงที่สุด คือ 6-9 ชั่วโมงต่อวัน ($\bar{x} = 20$) รองลงมาคือ 1-3 ชั่วโมงต่อวัน ($\bar{x} = 16.89$)

ตาราง 13-4 แสดงข้อมูลการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ด้านช่องทางการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลอง

ช่องทางการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียน	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน			
	จำนวน	ร้อยละ	คะแนนเฉลี่ย (เต็ม 20)	S.D.
ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่	2	3.2	18.00	2.83
แท็บเล็ต (Tablet)	3	4.8	17.67	2.08
คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล	14	22.2	16.71	2.86
คอมพิวเตอร์(Notebook)	14	22.2	16.57	2.53
โทรศัพท์มือถือ	30	47.6	16.13	2.85
รวม	63	100	16.16	2.77

จากตาราง 13-4 ช่องทางการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนที่ส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า เฉลี่ยสูงที่สุด คือ ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ($\bar{x} = 18.00$) รองลงมาคือ แท็บเล็ต ($\bar{x} = 17.67$)

ตาราง 13-5 แสดงข้อมูลการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ด้านเว็บไซต์ผู้ให้บริการแบ่งปันสื่อสังคมออนไลน์ กับคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลอง

เว็บไซต์ผู้ให้บริการแบ่งปันสื่อสังคมออนไลน์	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน			
	จำนวน	ร้อยละ	คะแนนเฉลี่ย (เต็ม 20)	S.D.
Youtube	37	100	16.16	0
Vimeo	0	0	0	0
Slideshare	0	0	0	0
รวม	37	100	16.16	2.77

จากตาราง 13-5 เว็บไซต์ผู้ให้บริการแบ่งปันสื่อสังคมออนไลน์ที่มีการใช้มากที่สุดคือ Youtube โดยมีผู้ตอบ 100 เปอร์เซนต์

ตาราง 13-6 แสดงข้อมูลการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ด้านวิธีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ กับคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลอง

วิธีการใช้สื่อสังคมออนไลน์	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน			
	จำนวน	ร้อยละ	คะแนนเฉลี่ย (เต็ม 20)	S.D.
ศึกษาเพิ่มเติมจากสื่ออื่นๆ และนำมาแบ่งปันบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้วย	23	62.2	16.61	2.91
ศึกษาจากสื่อสังคมออนไลน์ที่ครูนำมาแบ่งปันเพียงอย่างเดียว	13	35.1	15.62	2.70
ศึกษาเพิ่มเติมจากสื่ออื่นๆ	1	2.7	13.00	0
รวม	37	100	16.16	2.77

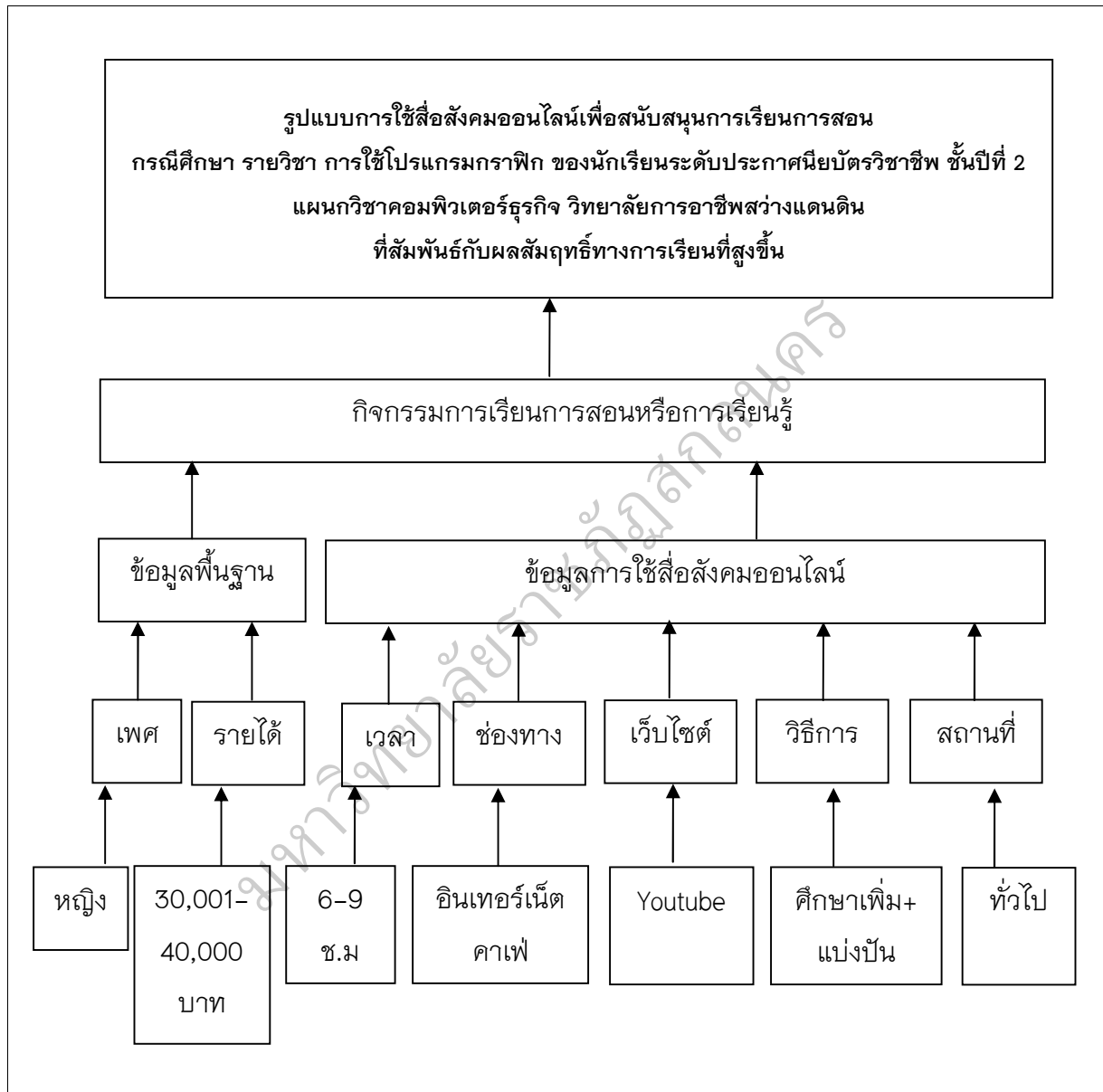
จากตาราง 13-6 วิธีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนที่ส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า เฉลี่ยสูงที่สุด คือ ศึกษาเพิ่มเติมจากสื่ออื่นๆ และนำมาแบ่งปันบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้วย ($\bar{x} = 16.61$) รองลงมาคือ ศึกษาจากสื่อสังคมออนไลน์ที่ครูนำมาแบ่งปันเพียงอย่างเดียว ($\bar{x} = 15.62$)

ตาราง 13-7 แสดงข้อมูลการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ด้านสถานที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ กับ
คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลอง

สถานที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน			
	จำนวน	ร้อยละ	คะแนนเฉลี่ย (เต็ม 20)	S.D.
สถานที่ทั่วไป	12	32.4	17.33	2.64
อินเทอร์เน็ตชุมชน	4	10.8	16.50	2.65
วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน	20	54.1	16.10	2.51
บ้าน	30	81.1	16.00	2.85
รวม	66	100	16.16	2.77

จากตาราง 13-7 สถานที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนที่ส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า เฉลี่ยสูงที่สุด คือ สถานที่ทั่วไป ($\bar{x} = 17.33$) ซึ่งหมายถึงการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือขณะที่ผู้เรียนต้องการหาความรู้ระหว่างการเรียนภายในวิทยาลัย หรือในช่วงเวลาว่างขณะเดินทางระหว่างบ้านมาวิทยาลัย เป็นต้น รองลงมาคือ อินเทอร์เน็ตชุมชน ($\bar{x} = 16.50$)

จากตาราง 13-1 ถึง 13-7 สามารถสังเคราะห์เป็นรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่สัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น แสดงดังภาพประกอบ 4 ดังนี้



ภาพประกอบ 4 แสดงรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดินที่สัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น

จากภาพประกอบ 4 สามารถอธิบาย รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน ที่ส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน ได้ มีองค์ประกอบดังนี้

- 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของเพศหญิงหลังจากมีการใช้สื่อสังคมออนไลน์สนับสนุนการเรียนการสอนสูงกว่าเพศชาย
- 2) ครอบครัวที่มีรายได้ต่อเดือน 30,001-40,000 บาท มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าครอบครัวที่มีรายได้ระดับอื่นๆ
- 3) ผู้เรียนที่มีการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์อยู่ที่ 6-9 ชั่วโมงต่อวัน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยสูงที่สุด
- 4) ช่องทางในการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมากที่สุดคือ การใช้งานที่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่
- 5) เว็บไซต์ที่ให้บริการสื่อสังคมออนไลน์ที่นักเรียนใช้เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น มีเพียงตัวเลือกเดียวที่กลุ่มทดลองเลือกตอบคือ Youtube
- 6) วิธีการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ที่ทำให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น ผู้เรียนจำเป็นที่ต้องมีการศึกษา ค้นคว้าเพิ่มเติมสื่อสังคมออนไลน์อื่นนอกเหนือจากที่ครูผู้สอนนำมาแบ่งปันให้ และ
- 7) สถานที่การใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นคือ สถานที่ทั่วไป ซึ่งหมายถึง การใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือขณะที่ผู้เรียนต้องการหาความรู้ระหว่างการเรียนในวิทยาลัย หรือในช่วงเวลาว่างขณะเดินทางระหว่างบ้านมาวิทยาลัย เป็นต้น

1.5 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ (Quantitative Analysis)

การทดลองใช้รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน ที่ส่งผลให้มึนักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ การทดลองใช้รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน ที่ส่งผลให้มึนักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน มีผลการวิเคราะห์เชิงปริมาณ แสดงในตาราง 14-1 ถึง 14-7 ตามลำดับดังนี้

ตาราง 14-1 แสดงข้อมูลพื้นฐาน ด้านเพศกับความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มทดลอง

เพศ	ความพึงพอใจของนักเรียน								การแปล ความหมาย
	ด้านความรู้ ความเข้าใจ		ด้านการ นำไปใช้		ด้านความ สะดวกต่อ การใช้สื่อ		รวม		
	\bar{x} (n=37)	S.D. (n=37)	\bar{x} (n=37)	S.D. (n=37)	\bar{x} (n=37)	S.D. (n=37)	\bar{x} (n=37)	S.D. (n=37)	
หญิง	3.97	0.72	3.98	0.59	3.65	0.68	3.86	0.49	มาก
ชาย	4.20	0.85	4.50	0.14	3.90	0.99	4.20	0	มาก
รวม	3.99	0.71	4.00	0.59	3.66	0.68	3.88	0.48	มาก

จากตาราง 14-1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน ด้านเพศ กับความพึงพอใจ เป็นรายด้าน พบว่า 1) ด้านความรู้ความเข้าใจ เพศชายมีความพึงพอใจสูงกว่าเพศหญิง ($\bar{x} = 4.20$) 2) ด้านการนำไปใช้ เพศชายมีความพึงพอใจสูงกว่าเพศหญิง ($\bar{x} = 4.50$) และ 3) ด้านความสะดวกต่อการใช้สื่อ เพศชายมีความพึงพอใจ สูงกว่าเพศหญิง ($\bar{x} = 4.20$) สรุปได้ว่า เพศชายมีความพึงพอใจรายด้าน สูงกว่าเพศหญิง และเมื่อพิจารณาในภาพรวม พบว่า เพศชายมีความพึงพอใจสูงกว่าเพศหญิง ($\bar{x} = 3.88$)

ตาราง 14-2 แสดงข้อมูลพื้นฐาน ด้านรายได้เฉลี่ยของครอบครัวต่อเดือนกับความพึงพอใจ
ของนักเรียนกลุ่มทดลอง

รายได้เฉลี่ยของ ครอบครัวต่อเดือน	ความพึงพอใจของนักเรียน								การแปล ความหมาย
	ด้านความรู้ ความเข้าใจ		ด้านการ นำไปใช้		ด้านความ สะดวกต่อ การใช้สื่อ		รวม		
	\bar{x} (n=37)	S.D. (n=37)	\bar{x} (n=37)	S.D. (n=37)	\bar{x} (n=37)	S.D. (n=37)	\bar{x} (n=37)	S.D. (n=37)	
น้อยกว่า 20,000 บาท	3.88	0.65	3.96	0.50	3.33	0.35	3.72	0.35	มาก
20,001-30,000 บาท	4.36	0.71	4.32	0.42	4.42	0.74	4.37	0.53	มาก
30,001-40,000 บาท	3.40	0	3.80	0.72	3.40	0.20	3.53	0.31	มาก
40,001-50,000 บาท	4.00	0.57	3.40	1.13	4.10	0.71	3.83	0.47	มาก
50,001-60,000 บาท	3.90	1.56	3.70	1.27	3.20	0.28	3.60	0.19	มาก
รวม	3.99	0.71	4.00	0.59	3.67	0.68	3.88	0.48	มาก

จากตาราง 14-2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน ด้านรายได้เฉลี่ยของ
ครอบครัวต่อเดือน กับความพึงพอใจเป็นรายด้าน พบว่า 1) ด้านความรู้ ความเข้าใจ
รายได้เฉลี่ยของครอบครัวต่อเดือนที่มีความพึงพอใจมากที่สุด คือ 20,001-30,000 บาท
ต่อเดือน ($\bar{x} = 4.36$) 2) ด้านการนำไปใช้ รายได้เฉลี่ยของครอบครัวต่อเดือนที่มีความ
พึงพอใจมากที่สุด คือ 20,001-30,000 บาทต่อเดือน ($\bar{x} = 4.32$) และ 3) ด้านความ
สะดวกต่อการใช้อินเทอร์เน็ต รายได้เฉลี่ยของครอบครัวต่อเดือนที่มีความพึงพอใจมากที่สุดคือ
20,001-30,000 บาทต่อเดือน ($\bar{x} = 4.42$) และเมื่อพิจารณาในภาพรวม พบว่า รายได้
เฉลี่ยของครอบครัวต่อเดือนที่มีความพึงพอใจมากที่สุด คือ 20,001-30,000 บาทต่อเดือน
($\bar{x} = 4.37$)

ตาราง 14-3 แสดงข้อมูลการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ด้านระยะเวลาการใช้สื่อสังคมออนไลน์
กับความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มทดลอง

ระยะเวลา การใช้งานสื่อ สังคมออนไลน์	ความพึงพอใจของนักเรียน								การแปล ความหมาย
	ด้านความรู้ ความเข้าใจ		ด้านการ นำไปใช้		ด้านความ สะดวกต่อ การใช้สื่อ		รวม		
	\bar{x} (n=37)	S.D. (n=37)	\bar{x} (n=37)	S.D. (n=37)	\bar{x} (n=37)	S.D. (n=37)	\bar{x} (n=37)	S.D. (n=37)	
1-3 ช.ม.	3.91	0.67	3.98	0.50	3.39	0.35	3.75	0.34	มาก
3-6 ช.ม.	4.15	0.73	3.95	0.60	4.13	0.93	4.07	0.71	มาก
6-9 ช.ม.	3.47	0	3.40	0	4.00	0	3.00	0	ปานกลาง
9-12 ช.ม.	3.72	0.76	4.32	0.33	4.00	0.76	4.01	0.57	มาก
มากกว่า 12 ช.ม.	4.32	0.88	3.84	1.04	3.72	0.73	3.96	0.42	มาก
รวม	3.97	0.71	4.00	0.59	3.66	0.68	3.88	0.48	มาก

จากตาราง 14-3 การใช้สื่อสังคมออนไลน์ ด้านระยะเวลาการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์กับความพึงพอใจเป็นรายด้าน พบว่า 1) ด้านความรู้ความเข้าใจของนักเรียนที่ตอบแบบสอบถามมากที่สุด คือ มากกว่า 12 ช.ม.ต่อวัน ($\bar{x} = 4.32$) 2) ด้านการนำไปใช้ มากที่สุดคือ 9-12 ช.ม. ต่อวัน ($\bar{x} = 4.32$) และ 3) ด้านความสะดวกต่อการใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด คือ 3-6 ช.ม. ต่อวัน ($\bar{x} = 4.13$) และเมื่อพิจารณาในภาพรวมพบว่าระยะเวลาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีผลต่อความพึงพอใจมากที่สุด คือ 3-6 ช.ม.ต่อวัน ($\bar{x} = 4.07$)

ตาราง 14-4 แสดงข้อมูลการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ด้านช่องทางการใช้สื่อสังคมออนไลน์
กับความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มทดลอง

ช่องทางการใช้ สื่อสังคมออนไลน์	ความพึงพอใจของนักเรียน										การแปล ความหมาย
	จำนวน	ร้อยละ	ด้าน ความรู้ ความ เข้าใจ		ด้านการ นำไปใช้		ด้านความ สะดวกต่อ การใช้สื่อ		รวม		
			\bar{x} (n=37)	S.D. (n=37)	\bar{x} (n=37)	S.D. (n=37)	\bar{x} (n=37)	S.D. (n=37)	\bar{x} (n=37)	S.D. (n=37)	
โทรศัพท์มือถือ	30	81.10	4.06	0.77	4.06	0.62	3.69	0.72	3.94	0.51	มาก
แท็บเล็ต (Tablet)	3	8.10	3.93	0.92	3.40	0.53	3.60	0.20	3.64	0.10	มาก
คอมพิวเตอร์(Notebook)	14	37.80	3.71	0.48	3.65	0.48	3.54	0.55	3.64	0.22	มาก
ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่	2	5.40	3.70	0.14	3.60	0	3.30	0.14	3.53	0	มาก
คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล	14	37.8	3.54	0.54	3.59	0.54	3.47	0.49	3.53	0.17	มาก

จากตาราง 14-4 การใช้สื่อสังคมออนไลน์ ด้านช่องทางการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์กับความพึงพอใจเป็นรายด้าน พบว่า 1) ด้านความรู้ความเข้าใจมากที่สุด คือ โทรศัพท์มือถือ ($\bar{x} = 4.06$) 2) ด้านการนำไปใช้มากที่สุด คือ โทรศัพท์มือถือ ($\bar{x} = 4.06$) และ 3) ด้านความสะดวกต่อการใช้อย่างมากที่สุด คือ โทรศัพท์มือถือ ($\bar{x} = 4.06$) และเมื่อพิจารณาในภาพรวมพบว่า ช่องทางการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีผลต่อความพึงพอใจมากที่สุดคือ โทรศัพท์มือถือ ($\bar{x} = 3.94$)

ตาราง 14-5 แสดงข้อมูลการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ด้านเว็บไซต์ผู้ให้บริการแบ่งปันสื่อสังคมออนไลน์ กับความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มทดลอง

เว็บไซต์ผู้ให้บริการแบ่งปันสื่อสังคมออนไลน์	ความพึงพอใจของนักเรียน										
	จำนวน	ร้อยละ	ด้านความรู้ความเข้าใจ		ด้านการนำไปใช้		ด้านความสะดวกต่อการใช้สื่อ		รวม		การแปลความหมาย
			\bar{x} (n=37)	S.D. (n=37)	\bar{x} (n=37)	S.D. (n=37)	\bar{x} (n=37)	S.D. (n=37)	\bar{x} (n=37)	S.D. (n=37)	
Youtube	37	100	3.99	0.71	4.00	0.58	3.66	0.68	3.88	0.48	มาก
Vimeo	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Slideshare	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
รวม	37	100	3.99	0.71	4.00	0.58	3.66	0.68	3.88	0.48	มาก

จากตาราง 14-5 การใช้สื่อสังคมออนไลน์ ด้านเว็บไซต์ผู้ให้บริการแบ่งปันสื่อสังคมออนไลน์ กับความพึงพอใจ พบว่า มีการใช้ Youtube ทั้งหมด ($\bar{x} = 3.99$)

ตาราง 14-6 แสดงข้อมูลการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ด้านวิธีการใช้สื่อสังคมออนไลน์กับความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มทดลอง

วิธีการใช้สื่อสังคมออนไลน์	ความพึงพอใจของนักเรียน								การแปลความหมาย
	ด้านความรู้ความเข้าใจ		ด้านการนำไปใช้		ด้านความสะดวกต่อการใช้สื่อ		รวม		
	\bar{x} (n=37)	S.D. (n=37)	\bar{x} (n=37)	S.D. (n=37)	\bar{x} (n=37)	S.D. (n=37)	\bar{x} (n=37)	S.D. (n=37)	
ศึกษาจากสื่อสังคมออนไลน์ที่ครูนำมาแบ่งปันเพียงอย่างเดียว	4.38	0.78	4.29	0.62	3.54	0.69	4.07	0.47	มาก
ศึกษาเพิ่มเติมจากสื่ออื่นๆ และนำมาแบ่งปันบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้วย	3.78	0.58	3.88	0.49	3.75	0.70	3.80	0.46	มาก
ศึกษาเพิ่มเติมจากสื่ออื่นๆ	3.20	0	3.00	0	3.40	0	3.20	0	มาก
รวม	3.99	0.71	4.00	0.56	3.66	0.68	3.88	0.48	มาก

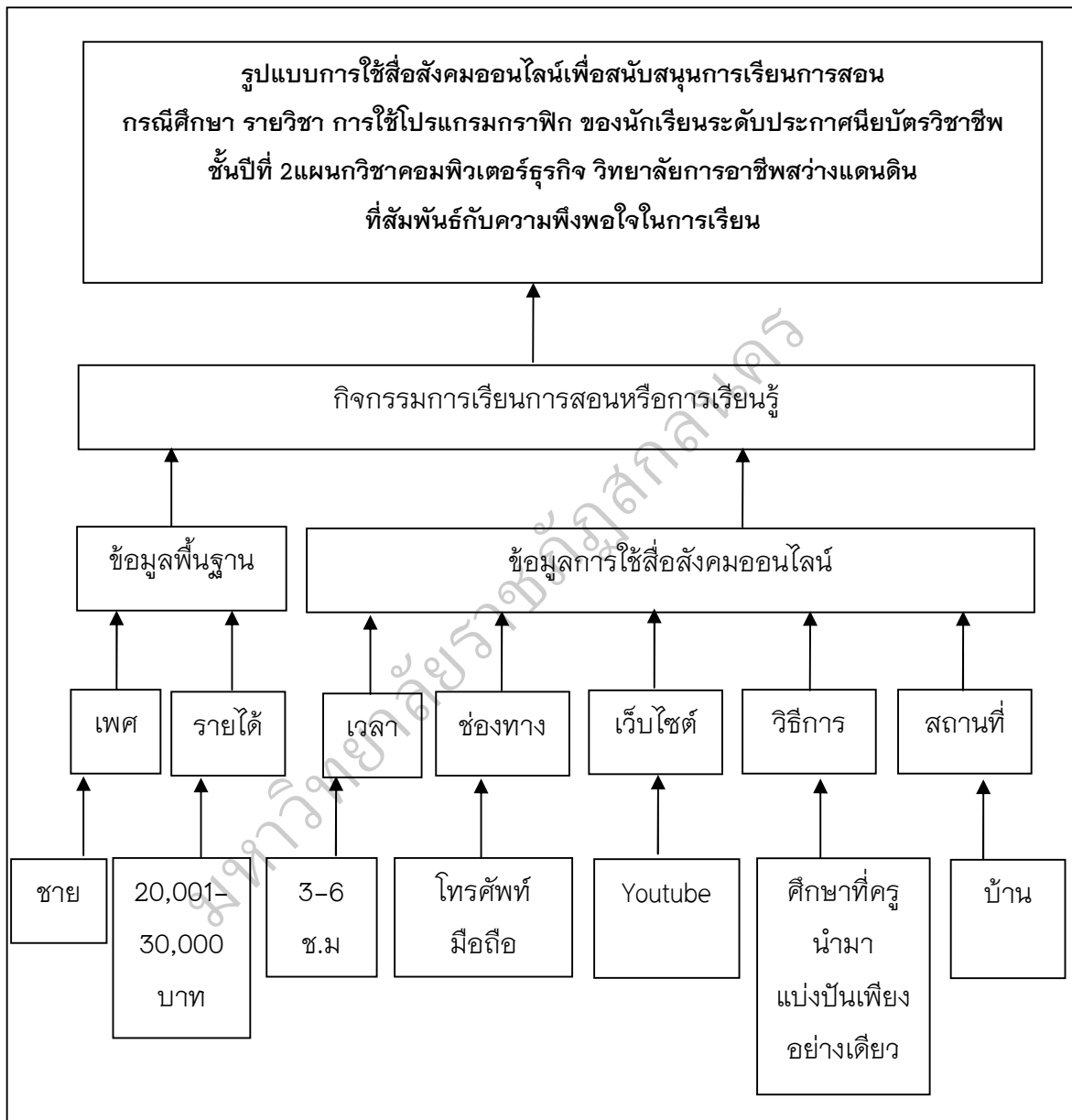
จากตาราง 14-6 การใช้สื่อสังคมออนไลน์ ด้านวิธีการใช้สื่อสังคมออนไลน์กับความพึงพอใจเป็นรายด้าน พบว่า 1) ด้านความรู้ความเข้าใจมากที่สุดคือ ศึกษาจากสื่อสังคมออนไลน์ที่ครูนำมาแบ่งปันเพียงอย่างเดียว ($\bar{x} = 4.38$) 2) ด้านการนำไปใช้มากที่สุดคือ ศึกษาจากสื่อสังคมออนไลน์ที่ครูนำมาแบ่งปันเพียงอย่างเดียว ($\bar{x} = 4.29$) และ 3) ด้านความสะดวกต่อการใช้สื่อของนักเรียนที่ตอบแบบสอบถามมากที่สุดคือ ศึกษาเพิ่มเติมจากสื่ออื่นๆ และนำมาแบ่งปันบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้วย ($\bar{x} = 3.75$) และเมื่อพิจารณาในภาพรวม พบว่า วิธีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีผลต่อความพึงพอใจมากที่สุด คือ ศึกษาจากสื่อสังคมออนไลน์ที่ครูนำมาแบ่งปันเพียงอย่างเดียว ($\bar{x} = 4.07$)

ตาราง 14-7 แสดงข้อมูลการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ด้านสถานที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ กับ
ความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มทดลอง

สถานที่ใช้สื่อสังคม ออนไลน์	ความพึงพอใจของนักเรียน										การแปล ความหมาย
	จำนวน	ร้อยละ	ด้าน ความรู้ ความ เข้าใจ		ด้านการ นำไปใช้		ด้านความ สะดวกต่อ การใช้สื่อ		รวม		
			\bar{x} (n=37)	S.D. (n=37)	\bar{x} (n=37)	S.D. (n=37)	\bar{x} (n=37)	S.D. (n=37)	\bar{x} (n=37)	S.D. (n=37)	
บ้าน	30	81.1	3.99	0.76	4.10	0.59	3.68	0.70	3.99	0.50	มาก
อินเทอร์เน็ตชุมชน	4	10.8	3.95	0.96	3.40	0.91	3.60	0.70	3.65	0.18	มาก
วิทยาลัยการอาชีพ สว่างแดนดิน	20	54.1	3.52	0.48	3.72	0.55	3.54	0.50	3.60	0.24	มาก
ทั่วไป	12	32.4	3.45	0.26	3.65	0.33	3.40	0.58	3.50	0.25	ปานกลาง

จากตาราง 14-7 การใช้สื่อสังคมออนไลน์ ด้านสถานที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์
กับความพึงพอใจเป็นรายด้าน พบว่า 1) ด้านความรู้ความเข้าใจมากที่สุดคือ บ้าน
($\bar{x} = 3.99$) 2) ด้านการนำไปใช้มากที่สุด คือ บ้าน ($\bar{x} = 4.10$) และ 3) ด้านความสะดวก
ต่อการใช้สื่อมากที่สุดคือ บ้าน ($\bar{x} = 3.68$) และเมื่อพิจารณาในภาพรวม พบว่า สถานที่ใช้
สื่อสังคมออนไลน์ที่มีผลต่อความพึงพอใจมากที่สุด คือ บ้าน ($\bar{x} = 3.99$)

จากตาราง 14-1 ถึง 14-7 สามารถสังเคราะห์เป็นรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่สัมพันธ์กับความพึงพอใจในการเรียน แสดงดังภาพประกอบ 5 ดังนี้



ภาพประกอบ 5 แสดงรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน ที่สัมพันธ์กับความพึงพอใจในการเรียน

จากภาพประกอบ 5 สามารถอธิบาย รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน ที่ส่งผลให้นักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนได้ว่ามีองค์ประกอบดังนี้

- 1) ความพึงพอใจในการเรียนของเพศชายหลังจากมีการใช้สื่อสังคมออนไลน์สนับสนุนการเรียนการสอนสูงกว่าเพศหญิง
- 2) ครอบครัวที่มีรายได้ต่อเดือนอยู่ที่ 20,001-30,000 บาท มีความพึงพอใจในการเรียนสูงกว่าครอบครัวที่มีรายได้ระดับอื่นๆ
- 3) ระยะเวลา 3-6 ชั่วโมงต่อวัน จะทำให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจในการเรียนสูงที่สุด
- 4) เว็บไซต์ผู้ให้บริการสื่อสังคมออนไลน์ที่ผู้เรียนมีความพึงพอใจสูงสุด เช่นเดียวกับที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคือ Youtube
- 5) ช่องทางในการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการเรียนมากที่สุดคือโทรศัพท์มือถือ
- 6) วิธีการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการเรียนคือ ศึกษาจากสื่อสังคมออนไลน์ที่ครูนำมาแบ่งปันเพียงอย่างเดียว และ
- 7) สถานที่การใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการเรียน คือ บ้าน

1.6 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ การทดลองการใช้รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยเป็นผลวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) ผลการทดลองการใช้รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน ในการทดลองภาคสนาม ดังนี้

1.6.1 ด้านการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ครูผู้สอนดำเนินการหาสื่อวีดิทัศน์การใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ในการเรียน และแนะนำช่องทางการศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมอย่างมีประสิทธิภาพจากการใช้เว็บไซต์ผู้ให้บริการสื่อสังคมออนไลน์อื่นๆ ที่นอกเหนือจาก Youtube เช่น การค้นหาสื่อสังคมออนไลน์ การแบ่งปันสื่อสังคมออนไลน์ การแสดงความคิดเห็น ซึ่งนักเรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว แต่ยังคงต้องได้รับคำแนะนำจากครูผู้สอนในการคัดเลือกสื่อสังคมออนไลน์ที่เข้าใจง่ายและเนื้อหาถูกต้อง

1.6.2 ด้านการจัดการเรียนการสอน

ครูผู้สอนมีการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนผ่านสังคมออนไลน์ โดย การตั้งคำถาม การมอบหมายใบงาน การส่งแบบฝึกปฏิบัติผ่านสังคมออนไลน์ ซึ่งนักเรียนมีการโต้ตอบผ่านการแสดงความคิดเห็น อีกทั้งนักเรียนยังการส่งแบบฝึกปฏิบัติได้ตามระยะเวลาที่กำหนด ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นด้วย

1.6.3 ด้านการมีส่วนร่วม

การใช้สังคมออนไลน์ในการสนับสนุนการเรียนการสอนทำให้ผู้เรียนที่ไม่มีความมั่นใจในตนเองหรือไม่กล้าแสดงออก มีความมั่นใจในการแสดงความคิดเห็นและโต้ตอบเกี่ยวกับเนื้อหาบทเรียนผ่านกระดานสนทนา และผ่านกล่องข้อความ (Inbox) เพื่อซักถามกับครูผู้สอนโดยตรงมากขึ้นด้วย อีกทั้งครูผู้สอนยังได้ให้คำแนะนำเกี่ยวกับการใช้ภาษาในการโต้ตอบหรือแสดงความคิดเห็นในสังคมออนไลน์อย่างถูกต้องและเหมาะสม เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

2. ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนด้วยรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนกรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน

ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนหลังเรียนด้วยรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุน

การเรียนการสอนกรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพ สว่างแดนดิน โดยใช้การทดสอบค่าเฉลี่ย ค่าความถี่ และ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิเคราะห์แสดงในตาราง 15 ดังนี้

ตาราง 15 แสดงผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลอง

การทดสอบ	n	\bar{x} ก่อนเรียน	S.D.	\bar{x} หลังเรียน	S.D.
ปวช.2/1 (กลุ่มทดลอง)	37	9.69	2.34	16.16	2.77
ปวช.2/2 (กลุ่มควบคุม)	37	11.10	2.42	14.05	1.76
รวม	74	10.39	2.38	15.10	2.37

จากตาราง 15 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลอง สูงกว่ากลุ่มควบคุมที่เรียนและใช้สื่อการเรียนการสอนปกติในห้องเรียน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลองหลังเรียนด้วยรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก สูงกว่าก่อนเรียน

3. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนหลังเรียนด้วยรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษารายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนหลังเรียนด้วยรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน มีผลการวิเคราะห์เชิงปริมาณแสดงในตาราง 16 ถึง 17 ตามลำดับ ดังนี้

ตาราง 16 แสดงผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจรายด้านของนักเรียนกลุ่มทดลอง

ความพึงพอใจของนักเรียน	\bar{x}	S.D.	การแปลความหมาย
	(n = 37)	(n = 37)	
ด้านความรู้ความเข้าใจ	3.98	0.71	มาก
ด้านการนำไปใช้	4.00	0.58	มาก
ด้านความสะดวกต่อการใช้สื่อ	3.66	0.68	มาก
รวม	3.88	0.48	มาก

จากตาราง 16 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจเป็นรายด้าน พบว่าความพึงพอใจอยู่ในระดับมากทุกด้าน เรียงอันดับจากมากไปหาน้อย 3 อันดับ ดังนี้ ด้านการนำไปใช้ ($\bar{x} = 4.00$) ด้านความรู้ความเข้าใจ ($\bar{x} = 3.88$) และด้านความสะดวกต่อการใช้สื่อ ($\bar{x} = 3.66$)

ตาราง 17 แสดงผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มทดลอง

ความพึงพอใจของนักเรียน	\bar{x}	S.D.	การแปล
	(n = 37)	(n = 37)	ความหมาย
ด้านความรู้ความเข้าใจ			
1. นักเรียนทราบหน้าที่ของเครื่องมือที่ใช้ปฏิบัติงานในโปรแกรมกราฟิกจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์	4.05	0.91	มากที่สุด
2. นักเรียนสามารถจดจำขั้นตอนการปฏิบัติงานตามสื่อสังคมออนไลน์ได้	3.81	0.93	มาก
3. นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนการปฏิบัติงานให้เพื่อนปฏิบัติตามได้	3.92	0.89	มาก
4. สื่อสังคมออนไลน์มีเนื้อหาเหมาะสมต่อการเรียนรู้ของนักเรียน	4.24	0.79	มากที่สุด
5. นักเรียนสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนเกี่ยวกับเนื้อหาของสื่อสังคมออนไลน์บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้	3.86	0.71	มาก
ด้านการนำไปใช้			
6. นักเรียนสามารถปฏิบัติงานตามขั้นตอนการเรียนรู้ด้วยสื่อสังคมออนไลน์ได้	3.89	0.84	มาก
7. นักเรียนสามารถนำความรู้จากสื่อสังคมออนไลน์ไปปฏิบัติในภายหลังได้	4.27	0.80	มาก
8. นักเรียนสามารถสร้างผลงานจากการเรียนรู้ด้วยสื่อสังคมออนไลน์ได้	3.97	0.95	มาก
9. นักเรียนสามารถค้นคว้าสื่อสังคมออนไลน์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับบทเรียนเพิ่มเติมได้	4.16	0.80	มาก
10. นักเรียนสามารถแบ่งปันสื่อสังคมออนไลน์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับบทเรียนเพิ่มเติมได้	3.70	0.57	มาก

ตาราง 17 (ต่อ)

ความพึงพอใจของนักเรียน	\bar{x}	S.D.	การแปล
	(n = 37)	(n = 37)	ความหมาย
ด้านความสะดวกต่อการใช้สื่อ			
11. ความสะดวกในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ภายในวิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน	3.57	0.89	มาก
12. ความสะดวกในการใช้สื่อสังคมออนไลน์บริเวณนอกวิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน (สถานที่ทั่วไป)	3.57	0.89	มาก
13. ระยะเวลาของสื่อสังคมออนไลน์ที่นำมาสนับสนุนการเรียนรู้มีความเหมาะสม	3.62	0.82	มาก
14. ความพร้อมของอุปกรณ์ในการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ภายในวิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน	3.65	0.78	มาก
15. ความพร้อมของอุปกรณ์ในการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์บริเวณนอกวิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน (สถานที่ทั่วไป)	3.92	0.82	มาก
รวม	3.88	0.48	มาก

จากตาราง 17 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนหลังเรียนด้วยรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์ พบว่า มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.88$)

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดมี 2 ข้อ ได้แก่ สื่อสังคมออนไลน์มีเนื้อหาเหมาะสมต่อการเรียนรู้ของนักเรียน ($\bar{x} = 4.24$) และนักเรียนทราบหน้าที่ของเครื่องมือที่ใช้ปฏิบัติงานในโปรแกรมกราฟิกจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ($\bar{x} = 4.05$)

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน มีความมุ่งหมายของการวิจัย คือ 1) เพื่อศึกษารูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนกับนักเรียนที่เรียนปกติในชั้นเรียน และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาในครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน จำนวน 74 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาในครั้งนี้ ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive) โดยที่ผู้วิจัยได้ใช้กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยเป็นประชากรในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2/1, 2/2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน อำเภอสว่างแดนดิน จังหวัดสกลนคร ปีการศึกษา 2557 จำนวนห้องละ 37 คน รวมทั้งสิ้น 74 คน โดยให้นักศึกษาชั้นปีที่ 2/1 เป็นกลุ่มที่ใช้รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน หรือกลุ่มทดลอง และนักศึกษาชั้นปีที่ 2/2 เป็นการเรียนปกติ หรือกลุ่มควบคุม ในรายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ซึ่งมีการจัดชั้นเรียนแบบละ ผลการเรียน และมีคุณลักษณะของนักเรียนคล้ายคลึงกัน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) สื่อสังคมออนไลน์ที่สนับสนุนการเรียนการสอนรายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก 2) แบบทดสอบเพื่อประเมินสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน หลังเรียน ภาคทฤษฎี รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก และ

3) แบบสอบถามเพื่อสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนต่อรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ที่ผ่านการทดสอบคุณภาพของเครื่องมือ

การเก็บรวบรวมข้อมูลได้ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างด้วยตนเองตามแผนการจัดการเรียนรู้ โดยมีการทดสอบก่อนเรียนของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม สำหรับกลุ่มควบคุมได้ดำเนินการเรียนการสอนปกติในชั้นเรียนเพียงอย่างเดียว แต่กลุ่มทดลองได้การใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนร่วมกับการเรียนการสอนปกติให้ชั้นเรียนด้วย หลังจากนั้นจึงทำการทดสอบหลังเรียนเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม และนำแบบสอบถามเพื่อสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนที่มีรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน แล้วนำข้อมูลมาวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐานต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล ได้วิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการทดสอบค่า 1) สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2) สถิติที่ใช้ในการทดสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัย ได้แก่ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ตามเกณฑ์ 75/75 วิเคราะห์โดยใช้สูตร E_1/E_2 การหาค่าความเที่ยงตรงของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบสอบถามความพึงพอใจโดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) การหาค่าอำนาจจำแนก (B) ของแบบทดสอบเพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน หลังเรียน โดยใช้วิธีของเบรนนัน (Brennan) ใช้สูตรดัชนีบี การวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ โดยวิเคราะห์ทดสอบความเชื่อมั่น และการวิเคราะห์หาคุณภาพแบบสอบถามความพึงพอใจ โดยคำนวณค่าอำนาจจำแนกรายข้อ โดยการหาค่าสหสัมพันธ์อย่างง่าย เป็นรายข้อและรายด้าน (Item Total Correlation) ตามวิธีการของเพียร์สัน และ 3) สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน ได้แก่ การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ตามเกณฑ์ 75/75 ใช้สูตร E_1/E_2 การวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน โดยใช้ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์หาระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยรูปแบบ

การใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษา รายวิชาการใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน โดยคำนวณหาค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผู้วิจัยสรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ ดังนี้

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยสรุปผลดังนี้

1. รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน

ผลการศึกษาค้นคว้าประกอบของรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน มีองค์ประกอบ ดังนี้ ด้านข้อมูลพื้นฐาน ประกอบด้วย เพศ และรายได้เฉลี่ยของครอบครัวต่อเดือน ด้านการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ประกอบด้วย ระยะเวลาการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์, ช่องทางการใช้สื่อสังคมออนไลน์, เว็บไซต์ผู้ให้บริการแบ่งปันสื่อสังคมออนไลน์, วิธีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และสถานที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งสามารถอธิบายได้ 2 รูปแบบ ดังนี้

1.1 รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน ที่สัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น มีข้อค้นพบหลายข้อดังต่อไปนี้ ครอบครัวที่มีรายได้ต่อเดือนอยู่ที่ 30,001-40,000 บาท มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าครอบครัวที่มีรายได้ระดับอื่นๆ และจากการทดลองทำให้พบว่า ผู้เรียนในกลุ่มทดลองทั้งหมด 37 คน ไม่มีครอบครัวของผู้เรียนที่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 50,001-60,000 บาท ทำให้เป็นที่น่าสังเกตว่า ครอบครัวที่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนตั้งแต่ 50,001 บาทขึ้นไป ไม่นิยมให้บุตรหลานเข้าศึกษาในระดับอาชีวศึกษา และยังมีผู้เรียนคนใดเลยที่ไม่เคยใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพราะในปัจจุบันมีการใช้งานหรือการเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศที่สะดวกและง่ายมากขึ้น

และหากมีการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์มากกว่า 12 ชั่วโมงต่อวัน จะทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าผู้เรียนที่มีการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์อยู่ที่ 6-9 ชั่วโมงต่อวัน ซึ่งมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงที่สุด ช่องทางในการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมากที่สุดคือ การใช้งานที่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ อีกทั้งเว็บไซต์ที่ให้บริการสื่อสังคมออนไลน์ที่นักเรียนใช้เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น มีเพียงตัวเลือกเดียวที่กลุ่มทดลองเลือกตอบคือ Youtube และหากต้องการมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น นักเรียนจำเป็นต้องมีการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมสื่อสังคมออนไลน์อื่นๆ นอกเหนือจากที่ครูผู้สอนนำมาแบ่งปัน และสถานที่ที่การใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ที่สัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นคือ สถานที่ทั่วไป ซึ่งอาจจะหมายถึง การใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือถึงขณะที่นักเรียนต้องการหาความรู้ระหว่างการเรียน หรือในช่วงเวลาว่างขณะเดินทางระหว่างบ้านมาวิทยาลัย เป็นต้น

1.2 รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน ที่สัมพันธ์กับความพึงพอใจในการเรียนได้ว่า ความพึงพอใจในการเรียนของเพศชายหลังจากมีการใช้สื่อสังคมออนไลน์สนับสนุนการเรียนการสอนสูงกว่าเพศหญิง และครอบครัวที่มีรายได้ต่อเดือนอยู่ที่ 20,001-30,000 บาท มีความพึงพอใจในการเรียนสูงกว่าครอบครัวที่มีรายได้ระดับอื่นๆ และหากมีการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ระหว่าง 3-6 ชั่วโมงต่อวัน จะทำให้นักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนสูงที่สุด ช่องทางในการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการเรียนมากที่สุดคือ โทรศัพท์มือถือ และเป็นที่น่าสนใจเกตุว่านักเรียนมีความพึงพอใจในวิธีการเรียนแบบ ศึกษาจากสื่อสังคมออนไลน์ที่ครูนำมาแบ่งปันเพียงอย่างเดียว คือ นักเรียนต้องการให้ผู้สอนนำเสนอสื่อสังคมออนไลน์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับบทเรียนเนื่องจากยังขาดความมั่นใจในการเลือกสื่อสังคมออนไลน์ที่ถูกต้อง เหมาะสม และสถานที่ที่การใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการเรียนคือ บ้าน ซึ่งอาจจะหมายถึง ช่วงเวลาหลังเลิกเรียนหรือหลังจากที่ทำภารกิจส่วนตัวที่ผู้ปกครองมอบหมายให้ นักเรียนจะสามารถใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างเต็มที่

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน

ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนที่ใช้รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนและใช้สื่อการเรียนการสอนปกติในห้องเรียน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลองหลังเรียนด้วยรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก สูงกว่าก่อนเรียน

3. ความพึงพอใจในการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน

ผลการศึกษาความพึงพอใจในการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน โดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก

อภิปรายผล

รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน มีประเด็นในการอภิปรายผล ดังนี้

1. รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน สามารถแบ่งออกเป็น 2 รูปแบบคือ รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนที่

สัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น และรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนที่สัมพันธ์กับความพึงพอใจในการเรียนของนักเรียน พบว่าข้อมูลพื้นฐานด้านเพศทั้งสองรูปแบบมีความแตกต่างกันคือ หลังจากใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน เพศหญิงมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าเพศชาย แต่เพศชายมีความพึงพอใจของผู้เรียนหลังจากใช้สื่อสังคมออนไลน์สูงกว่าเพศหญิง ซึ่งมีความสอดคล้องกับ ประมะ สตะเวทิน (2546:105) ที่กล่าวไว้ว่า ผู้หญิงกับผู้ชายมีความแตกต่างกันมากในเรื่องความคิด ค่านิยมและทัศนคติ ทั้งนี้เพราะวัฒนธรรมและสังคมกำหนดบทบาทและกิจกรรมของสองเพศไว้ต่างกัน และสถานะทางสังคมและเศรษฐกิจ ซึ่งหมายถึง อาชีพ รายได้ เชื้อชาติ ตลอดจนภูมิหลังของครอบครัว คนที่มีพื้นฐานทางครอบครัวต่างกันย่อมมีค่านิยม ความคิด ความเชื่อ ตลอดจนพฤติกรรมที่แตกต่างกัน ทฤษฎีทางสังคมวิทยาได้ยอมรับอิทธิพลของครอบครัวที่มีต่อทัศนคติและพฤติกรรมของบุคคลและถือครอบครัวเป็นสังคมแรกๆ ของบุคคล ซึ่งก็สอดคล้องกับทฤษฎีดังกล่าวอีกว่า ครอบครัวที่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนตั้งแต่ 50,001 บาทขึ้นไป ไม่นิยมให้บุตรหลานเข้าศึกษาในระดับอาชีวศึกษา เมื่อพิจารณาจากผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านระยะเวลาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียน มีข้อค้นพบว่า ไม่มีนักเรียนคนใดเลยที่ไม่เคยใช้สื่อสังคมออนไลน์ ประกอบกับระยะเวลาการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนที่มากกว่า 12 ชั่วโมงต่อวัน อยู่ถึง ร้อยละ 13.5 แสดงให้เห็นว่าในปัจจุบันการใช้งานหรือการเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศหรือการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์สะดวกสำหรับนักเรียนมากขึ้น แต่ระยะเวลาการใช้งานที่มากหรือน้อยเกินไปย่อมส่งผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จะเห็นได้จากนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยต่ำที่สุด คือมีการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ มากกว่า 12 ชั่วโมงต่อวัน ซึ่งนับว่าเป็นระยะเวลาการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ที่ค่อนข้างมากสำหรับนักเรียนที่ศึกษาอยู่ในสถานศึกษาอาชีวศึกษาในระบบปกติที่มีการจัดการเรียนการสอน โดยประมาณ 7-10 ชั่วโมงต่อวัน และระยะเวลาการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ที่ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยสูงที่สุด คือ 6-9 ชั่วโมงต่อวัน และ 1-3 ชั่วโมงต่อวัน ตามลำดับ และนักเรียนที่มีการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ผ่านร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ จะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยสูงสุด อาจจะเป็นเนื่องจากข้อจำกัดในการใช้งานอินเทอร์เน็ตหรือการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนแต่ละคน ดังนั้นนักเรียนที่ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์จึงจำเป็นที่จะต้องเก็บเกี่ยวประโยชน์ที่จะได้รับจากการใช้งานแต่ละครั้งมาให้มากที่สุด และนักเรียนทั้งหมดมีการเลือกใช้เว็บไซต์

ผู้ให้บริการสื่อสังคมออนไลน์เพียงเว็บไซต์เดียว คือ Youtube ทำให้เกิดข้อค้นพบว่า Youtube เป็นเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมจากการรับบริการสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นทางด้านการศึกษา ความบันเทิง หรือในด้านอื่นๆ เนื่องด้วยความคุ้นเคยในการใช้งาน ความสะดวก ในการใช้บริการ การเข้าถึงสื่อมัลติมีเดียได้หลากหลาย เป็นต้น แต่หากเป็นการศึกษาหรือค้นคว้าข้อมูลประเภทเอกสาร Youtube อาจจะไม่ใช้เว็บไซต์ผู้ให้บริการที่นักเรียนเลือกในการศึกษาค้นคว้าก็เป็นได้ และหากนักเรียนไม่มีการค้นคว้าหาความรู้ ในเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนเพิ่มเติมก็จะมีความรู้เฉพาะในเรื่องที่ศึกษาเท่านั้น เนื้อหาใดที่ใกล้เคียงกันนักเรียนก็จะมีไม่มีความรู้ในด้านนั้นเลย

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนโดยใช้รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน สูงกว่าการเรียนปกติในชั้นเรียน สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องจากครูผู้สอนมีการอธิบายการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ให้เหมาะสมต่อการเรียนการสอน เช่น การค้นหาสื่อสังคมออนไลน์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับบทเรียน การแสดงความคิดเห็น การแบ่งปันสื่อสังคมออนไลน์ เป็นต้น ทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาในบทเรียนมากขึ้น ส่งผลให้นักเรียนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 2 (2554) ที่ได้รวบรวมแนวทางการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นไว้ว่า ครูผู้สอนควรจะมีการสร้างสื่อ นวัตกรรม เทคโนโลยีหรือสรรหาสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้ผสมผสานกับสื่อการเรียนรู้ที่อยู่รอบตัว และครูผู้สอนจะต้องประยุกต์ใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ เช่น การค้นหาจากสื่อออนไลน์หรือจัดทำเป็นสื่อออฟไลน์ เป็นต้น และเพิ่มเติมกิจกรรมซ่อมเสริมให้กับนักเรียนด้วยการใช้สื่อและวิธีการที่หลากหลาย เช่น การเรียนกับครูผู้สอน การเรียนซ่อมเสริมด้วยตนเองจากสื่อที่ได้รับการใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ ใช้แบบฝึกทักษะต่างๆ เป็นต้น เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติบ่อยๆ ซ้ำๆ อย่างต่อเนื่องเพื่อให้เกิดความชำนาญ แต่อย่างไรก็ตามควรหากิจกรรมเสริมหรือเลือกสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับสถานการณ์ เพื่อไม่ให้นักเรียนรู้สึกเบื่อต่อการเรียนรู้ นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับเสาวลักษณ์ ญาณสมบัติ (2545) ที่ได้รวบรวมประโยชน์และคุณค่าอันหลากหลายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ไว้ว่า ช่วยให้นักเรียนสามารถย้อนกลับเพื่อทบทวนบทเรียนหากไม่เข้าใจ และสามารถเลือกเรียนได้ตามเวลา

และสถานที่ที่ตนเองสะดวก มีการตอบสนองที่รวดเร็วของคอมพิวเตอร์ที่ให้ง่าย สีสัน ภาพ และเสียงทำให้เกิดความตื่นตัวและไม่เบื่อหน่ายช่วยให้การเรียนมีประสิทธิภาพและ ประสิทธิภาพ ลดเวลา ลดค่าใช้จ่าย สนองความต้องการและความสามารถของบุคคล ทำให้นักเรียนบรรลุจุดมุ่งหมาย นักเรียนสามารถเลือกเรียนหัวข้อที่สนใจข้อใดก่อนก็ได้ และสามารถย้อนกลับไปได้กลับมาในเอกสาร หรือกลับมาเริ่มต้นที่จุดเริ่มต้นใหม่ได้อย่างรวดเร็ว

3. ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพ สว่างแดนดิน โดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ เนื่องจาก สื่อสังคมออนไลน์ที่ผู้สอนนำมาใช้สนับสนุนการเรียนการสอนนั้นมีเนื้อหา บทเรียนที่มีความน่าสนใจ สามารถตอบสนองความต้องการการเรียนรู้ของนักเรียนได้ ตลอดเวลา สามารถค้นหาสื่อสังคมออนไลน์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับบทเรียนได้ไม่จำกัด และสามารถโต้ตอบกับบุคคลอื่นได้ Lawrence A. Wenner (1995) ที่กล่าวว่า พฤติกรรม การใช้สื่อมีความสัมพันธ์กับการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจของมนุษย์ ว่า 1) มนุษย์จะมีความพึงพอใจจากการใช้ประโยชน์จากสื่อ เพื่อเป็นข้อมูลในการตัดสินใจหรือเพื่อประโยชน์ อย่างใดอย่างหนึ่ง 2) มนุษย์จะมีความพึงพอใจจากการใช้สื่อเพื่อการแสดงออกทางสังคม ในการติดต่อสื่อสารหรือปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นในสังคม 3) มนุษย์จะมีความพึงพอใจ จากกระบวนการการใช้สื่อเพื่อการแสดงออกทางสังคม ความเป็นตัวตนของตนเอง และ 4) มนุษย์จะมีความพึงพอใจจากกระบวนการการใช้ประโยชน์จากสื่อกระบวนการใช้สื่อ ที่สามารถทำให้มนุษย์บรรลุวัตถุประสงค์ที่ต้องการ เช่น การใช้สื่อเพื่อคลายความ ตึงเครียด เป็นต้น และเหตุผลที่มนุษย์จะมีการเลือกใช้สื่อ คือ ความเหงา ความอยากรู้ อยากรู้อยากเห็น ประโยชน์ใช้สอยของตนเอง แต่หากระยะเวลาการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ที่มาก หรือน้อยเกินไปก็จะส่งผลต่อความพึงพอใจในการเรียนของนักเรียนด้วย และบริการของ ค่ายโทรศัพท์มือถือต่างๆ ในปัจจุบันได้อำนวยความสะดวกในการใช้งานอินเทอร์เน็ตให้่ง่าย ขึ้นและประกอบกับค่าบริการในการใช้งานอินเทอร์เน็ตก็ไม่สูงมากนัก นักเรียนจึงมีความ พึงพอใจในต่อการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือมากที่สุด และเป็นที่น่า สังเกตว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจในวิธีการเรียนแบบ ศึกษาจากสื่อสังคมออนไลน์ที่ครูผู้สอน นำมาแบ่งปัน เพียงอย่างเดียว คือนักเรียนต้องการให้ครูผู้สอนนำเสนอสื่อสังคมออนไลน์ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับบทเรียน เนื่องจากยังขาดความมั่นใจในการเลือกสื่อสังคมออนไลน์

ที่ถูกต้อง เหมาะสม และสถานที่การใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการเรียนคือ บ้าน ซึ่งอาจจะหมายถึง ช่วงเวลาหลังเลิกเรียนหรือหลังจากที่ทำภารกิจส่วนตัวที่ผู้ปกครองมอบหมายให้ นักเรียนจึงจะสามารถใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างเต็มที่

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยที่ได้สรุปและอภิปรายผลมานั้น ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้เพื่อการพัฒนาและการทำวิจัยครั้งต่อไป ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

1.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์ สูงกว่าการเรียนปกติในชั้นเรียน และระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน อยู่ในระดับมาก จึงควรนำไปใช้เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก แผนกวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน แต่ควรมีการกำหนดระยะเวลาในการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนอย่างเหมาะสม

1.2 ครูผู้สอนจำเป็นต้องให้คำแนะนำและอธิบายขั้นตอนการค้นหา รวมถึงการเลือกใช้งานสื่อสังคมออนไลน์โดยละเอียด เพื่อให้นักเรียนเลือกใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ที่ถูกต้องเหมาะสมต่อการเรียนรู้

1.3 ลักษณะเนื้อหา รายวิชาที่เหมาะสมในการใช้รูปแบบสื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน ควรมีเนื้อหาเกี่ยวกับการฝึกปฏิบัติหรือใช้ทักษะในการใช้งานอย่างมีขั้นตอน เพราะสื่อสังคมออนไลน์มีการแสดงผลแบบมัลติมีเดีย นักเรียนจึงสามารถเรียนรู้และทำตามขั้นตอนได้อย่างรวดเร็ว

2. ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับเนื้อหา รายวิชาที่เหมาะสมต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน ว่าควรจะเป็นรายวิชาที่มีลักษณะเนื้อหาอย่างไรที่จะทำให้ นักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียน รวมไปถึงมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

2.2 ควรมีการเพิ่มความน่าเชื่อถือของรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน โดยการใช้กลุ่มตัวอย่างที่มีขนาดใหญ่ขึ้นและมีความ

หลากหลายมากขึ้น หรือให้กลุ่มตัวอย่างทำการทดลองแบบเป็นอิสระ เช่น ไม่มีการควบคุม
ด้านสถานที่ที่ทำการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ เป็นต้น

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

บรรณานุกรม

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุพรรณบุรี

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2555). แผนพัฒนาการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ ฉบับที่สิบห้า พ.ศ. 2555-2559. เข้าถึงได้จาก http://www.pld.rmutt.ac.th/?wpfb_dl=210 www_pld_rmutt_ac_default.pdf.
- กิตานันท์ มลิทอง. (2544). สื่อการสอนและฝึกอบรมจากสื่อพื้นฐานถึงสื่อดิจิทัล. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- _____. (2548). ไอซีทีเพื่อการศึกษาไทย *ICT for education*. กรุงเทพฯ: อรุณการพิมพ์.
- กฤษมันต์ วัฒนาณรงค์. (2556). การจัดการเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา. ใน *ไทยรัฐออนไลน์*. เข้าถึงได้จาก <https://www.thairath.co.th/content/edu/59438>.
- ขวัญเรือน กิติวัฒน์ และ ภัสวลี นิติเกษตรสุนทร. (2544). *เอกสารการสอนชุดวิชา พฤติกรรมการสื่อสาร หน่วยที่ 1* พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด อรุณการพิมพ์.
- ขวัญदार ใจงาม. (2555). Social Media คืออะไร. ใน *Multimedia ในยุค Social Media*. เข้าถึงได้จาก [science1.nareerat.ac.th. Multimedia%20ในยุค%20Social%20Media.docx](http://science1.nareerat.ac.th/Multimedia%20ในยุค%20Social%20Media.docx).
- จิรภรณ์ รักกิจเกษตร. (2547). กระบวนการในชั้นเรียนและความสามารถในการสร้างชิ้นงานในการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ ด้วยวิธีเรียนรู้ร่วมกัน เรื่อง อาหารของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ชัยวัฒน์ น้าชม. (2556). *ถอดบทเรียนการจัดการความรู้ในงานเทคโนโลยีสารสนเทศ ห้องสมุด มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ระหว่างปี 2553-2556*. เข้าถึงได้จาก <https://docs.google.com/gview?url=http://www.lib.nu.ac.th/pulinet4/paper/file/58.pdf>.

- ไชยยศ เรืองสุวรรณ. (2551). *การพัฒนาคอร์สแวร์และบทเรียนบนเครือข่าย* พิมพ์ครั้งที่ 12. มหาสารคาม: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- _____. (2548). *การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์* พิมพ์ครั้งที่ 9. มหาสารคาม: ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ณัฐพล บัวอุไร. (2554). ผลการวิจัย. ใน *ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ตามทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง* วิชาการสร้างงานสื่อผสม เรื่อง *คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ ลำลูกกา*. เข้าถึงได้จาก <http://www.slideshare.net/jokesparrow/ss-21042416>.
- ทศนา แหมมณี. (2547). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธิดิมา ทองทับ. (2551). การแบ่งประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์. ใน *Social Networking กระแสใหม่กับความเป็นไปได้ในสังคมออนไลน์*. เข้าถึงได้จาก <http://www.dplusmag.com/insight-digital-technology/social-networking.html>.
- ธงชัย แก้วกิริยา. (2553). *E-learning ก้าวไปสู่ M-learning ในยุคสังคมของการสื่อสารไร้พรมแดน*. วารสารร่มพฤษภ 1 ตุลาคม 2552-มกราคม 2553 (112).
- นัตยา ปิลันธนานนท์. (2547). *การออกแบบ ICT และการสอน e-Collaborative Learning*. เอกสารประกอบการสัมมนาทางวิชาการไอซีทีเพื่อการศึกษาไทย. กรุงเทพฯ : สำนักบริการ.
- นันทวิช เหล่าวิชยา. (2554). *สื่อออนไลน์กับอำนาจทางการเมือง*. วารสารนักบริหาร. ปีที่ 31 ฉบับที่ 2 (เม.ย.-มิ.ย. 2554) หน้า 198-204.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). *การวิจัยเบื้องต้น* พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- บุปผชาติ ทัพหิกรณ์. (2547). *สื่ออิเล็กทรอนิกส์ในบริบทของการเรียนรู้ร่วมกัน*. เอกสารประกอบการสัมมนาทางวิชาการไอซีทีเพื่อการศึกษาไทย. กรุงเทพฯ : สำนักบริการคอมพิวเตอร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์ และคณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ และ สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.

- ปฐมภรณ์ วงศ์ชนะภัย. (2552). *หนังสือ และการระวางรักษาหนังสือ*. [Online]. Available HTTP:[http:// wtoy9992.blogspot.com/](http://wtoy9992.blogspot.com/).
- ปกรณ ประจันบาน. (2552). *สถิติขั้นสูงสำหรับการวิจัยและประเมิน (Advanced Statistics for Research and Evaluation)*. พิษณุโลก : มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ประมะ สตะเวทิน. (2546). *การสื่อสารมวลชน:กระบวนการและทฤษฎี* พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- พรรั่มภา ชูรักษ์ และ อัศรพล คาซิติ. (2554). *การใช้วิธีการสอนแบบท่องจำเพื่อสร้างความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนแผนกพาณิชยการและการท่องเที่ยว ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีโปลิเทคนิคลานนา เชียงใหม่*. งานวิจัย. เชียงใหม่: วิทยาลัยเทคโนโลยีโปลิเทคนิคลานนา.
- พิชิต วิจิตรบุญรักษ์. (2554). *สื่อสังคมออนไลน์: สื่อแห่งอนาคต*. วารสารนักบริหาร. 31(4), 99–103.
- พิสมัย ศุภพงษ์. (2556). Social Media. ใน Social Media For Education. เข้าถึงได้จาก <http://phisamai03.wordpress.com/>.
- พิชัย ทองดีเลิศ. (2547). *การนำเสนอรูปแบบการเรียนรู้ร่วมกันบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีรูปแบบการเรียนต่างกัน*. วิทยานิพนธ์ ค.ด. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภัทรา เรืองสวัสดิ์. (2552). *รูปแบบการดำเนินชีวิต และพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของคนวัยทำงานในกรุงเทพมหานคร*. การค้นคว้าอิสระ เศรษฐศาสตร์มหาบัณฑิตสาขาเศรษฐศาสตร์. บัณฑิตวิทยาลัย. เชียงใหม่ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- มหาวิทยาลัยนราธิวาสราชนครินทร์. (2555). *คู่มือกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ(ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2555)*. นราธิวาส: มหาวิทยาลัยนราธิวาสราชนครินทร์.

- ยีน ภู่วรรณ. (2547). *ไอซีทีกับการเปลี่ยนวิถีการเรียนรู้*. เอกสารประกอบการสัมมนาทางวิชาการไอซีทีเพื่อการศึกษาไทย. กรุงเทพฯ : สำนักบริการคอมพิวเตอร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์ และคณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์และสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.
- _____. (2553). *เรียนให้เป็นเรียน เรียนอย่างไรในยุคดิจิทัล*. เอกสารประกอบการอบรมค่ายครูยุคดิจิทัล. กรุงเทพฯ : สำนักงานปลัดกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. ราชตะ ราชตะนาวิน. (2556). *นโยบายเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Network) ของบุคลากรและนักศึกษาของมหาวิทยาลัยมหิดล*. เข้าถึงได้จาก <http://www.orsa.mahidol.ac.th./main/index.php/2010-01-21-03-59-20/442-sn> นโยบายเกี่ยวกับสังคมออนไลน์.pdf.
- วิรุณ นุ่มรักแยม. (2552). *พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในเขตพื้นที่ อำเภอกบินทร์บุรี จังหวัดปราจีนบุรี*. วิทยานิพนธ์ บริหารธุรกิจ บัณฑิต สมุทรปราการ: มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี.
- วนิดา ศรีทองคำ. (2555). *การพัฒนาห้องสมุดพิทยาลงกรณ์ ภายใต้กลยุทธ์การพัฒนาห้องสมุดมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21*. เข้าถึงได้จาก <http://bidyalib.eco.ku.ac.th/index.php/stretragy>.
- วิมลพรรณ อาภาเวท, สาวิตรี ชีวะสารณ์ และ ชาญ เดชอัศวาง. (2554). *พฤติกรรมการใช้สื่อสารในเฟซบุ๊ก(Facebook) ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร*. งานวิจัย คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.
- คันสนีย์ เลียงพาณิชย์. (2555). *ศึกษาผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจจากการใช้เว็บไซต์ซื้อขายสังคมเป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนการสอนของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์*. KKU Res. J. 2012; 17(1),142-152.
- ศิริวดี บัวสมาน. (2555). *ผลการวิจัย ใน ผลของการเรียนรู้เพิ่มเติมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ประเภทFacebook ในการจัดกระบวนการเรียนรู้วิชาเคมี 3 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554*. เข้าถึงได้จาก <http://www.thaigoodview.com/node/133464>.

- สมนึก ภัททิยธนี และคณะ. (2548). การวัดผลการศึกษา พิมพ์ครั้งที่ 4. กอฬสินธุ์:
 ปรระสานการพิมพ์.
- สุชาติ จันทรวงค์. (2556). การประกะยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศจัดการควมรู่ด้วย
 เว็บบล็อก. วิทยานิพนธ์ ปร.ด. เพชรบุรี. มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี. เข้าถึงได้
 จาก [http://rattanasak.jigsawoffice.com/content/content](http://rattanasak.jigsawoffice.com/content/content.php?mid=2862&did=340&tid=4)
[.php?mid=2862&did=340&tid=4](http://rattanasak.jigsawoffice.com/content/content.php?mid=2862&did=340&tid=4)
- สุริยะ ป้องขัน. (2550). การศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เรื่อง สมบัติของ
 คลื่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้วิธีการเรียนรู้ร่วมกัน. วิทยานิพนธ์
 ศษ.ม. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สุปรียา ต้นสกุล. (2540). ผลของการใช้รูปแบบการสอนแบบการจัดข้อมูลด้วยแผนภาพที่มี
 ต่อสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนและความสามารถทางการแก้ปัญหา. วิทยานิพนธ์
 ค.ม. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุภาพ ักัญญาคำ. (2555). การพัฒนาห้องสมุดดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ร่วมกันสำหรับ
 นักเรียนมัธยมศึกษา. วิทยานิพนธ์ ปร.ด. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สุภาวดี ศิริพิน. (2552). ทศนคตที่มีต่อการสูบบหรี่ของนักเรียนอาชีวศึกษาอายุ 15-20 ปี
 วิทยาลัยการอาชีพบางแก้วฟ้า ตำบลบางพระ อำเภอนครชัยศรี จังหวัด
 นครปฐม. การค้นคว้าอิสระ ศศ.ม. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสงขลา เขต 2. (2554). จะจัดการเรียนการสอน
 อย่งไร จึงจะยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น. สงขลา: สำนักงานเขต
 พื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสงขลา เขต 2.
- สาโรจน์ เทวสกุลทอง. (2548). พฤติกรรมและรูปแบบการสื่อสารระหว่างบุคคลของ
 ผู้สูงอายุในสถานสงเคราะห์คนชรา. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ:
 มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- สัมฤทธิ์ กางเพ็ง. (2554). การใช้เกณฑ์แปลควมหมายค่าเฉลี่ยแบบสอบถามมาตราส่วน
 ประมาณค่า. เข้าถึงได้จาก <http://www.kroobannok.com/43535>.
- โสภณวิชญ์ อื่นแก้ว. (2556). ผลการวิจัย. ใน การใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการจัดกิจกรรม
 การเรียนรู้ (SMEDU). เข้าถึงได้จาก
<http://www.slideshare.net/taxiboat/smedu-25550410>.
- สาโรช โศภีรักษ์. (2546). นวัตกรรมการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ. กรุงเทพฯ : บุ๊คพอยท์.

- สุนันทา มัครมย์. (2555). *Web 2.0 กับการจัดการเรียนรู้*. เข้าถึงได้จาก <http://sunanta303-7.blogspot.com/2012/12/web-20.html>.
- สุธามาต ฤทธิไธสง. (2550). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้ร่วมกัน (LT) กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง อัตราส่วนและร้อยละ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2*. การศึกษาค้นคว้าอิสระ กศ.ม. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สุริยะ ป้องขันธ์. (2550). *การศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เรื่อง สมบัติของคลื่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้วิธีการเรียนรู้ร่วมกัน*. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- เสาวลักษณ์ ญาณสมบัติ. (2545). *การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นวัตกรรม การสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ*. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- อรศรี งามวิทยาพงศ์. (2551). *รายงานผลการศึกษา กระบวนการเรียนรู้สู่การเท่าทันสื่อ: บทสำรวจสถานภาพและก้าวต่อไป*. กรุงเทพฯ : โครงการสำรวจและสังเคราะห์ สถานภาพของการเรียนรู้เรื่องสื่อเพื่อการรู้เท่าทันสังคม สถาบันการจัดการแบบองค์รวม.
- อภิวรรณ ธรรมสามิส และณัฐริกา ฤทธิพิพพันธุ์. (2555). *การศึกษาการมีส่วนร่วมในสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในประเทศไทย*. วารสารพัฒนาบริหารศาสตร์, 52(4), 120-138.
- อังคินันท์ อินทรกำแหง. (2547). *การเรียนรู้ร่วมกันสู่ความสำเร็จตามเป้าหมาย (Collaborative Learning to Goal Success)*. วารสารพฤติกรรมศาสตร์, 10(1), 52-58.
- อรุณรัสมิ์ บำรุงจิตร. (2550). *การเปรียบเทียบทักษะชีวิต ความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนตามรูปแบบการสอนโดยการเรียนรู้ร่วมกันกับการสอนโดยวิธีปกติ*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- Becker, Lee B. (1979). *Measurement of Gratifications*. *Communication Research*, pp.54-73.

- Boyd, Ellison. (2007). *Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship*. Journal of Computer-Mediated Communication. Wiley Online Library, 13(1), 210–230.
- Cusin, P. (1996). *Action Learning Revisited*. Employee Counseling Today, 8(6), 21–23.
- Johnson, D., Johnson, R., and Holubec, E. (1988). *Advanced Cooperative Learning*. Edina, MN: Interaction Book.
- Johnson, D. and Johnson, R. (1994). *Learning together and alone, cooperative, competitive, and individualistic learning*. Needham Heights, MA: Prentice-Hall.
- Kuhlthau, C.C. (1992). *Seeking meaning: a process approach to library and information services*. New Jersey: Ablex Publishing.
- Kuhlthau, C.C. (1992). *Seeking meaning: a process approach to library and information services*. New Jersey: Ablex Publishing.
- Lee, C.D. and Smagorinsky, P. (Eds.). (2000). *Vygotskian perspectives on literacy research: Constructing meaning through collaborative inquiry*. New York: Cambridge University Press.
- Lawrence A. Wenner. (1995). *Media Gratification Research, Current Perspectives*. Retrieved from https://www.academia.edu/3500839/Book_Review_Media_Gratifications_Research_Current_Perspectives.
- Mitnik, R., Recabarren, M., Nussbaum, M. and Soto, A. (2009). *Collaborative Robotic Instruction: A Graph Teaching Experience*. Computers & Education. 53(2), 330–342.
- New Media Consortium. (2007). *Social Networking the “Third Place,” and the Evolution of Communication*. New Media Consortium, Creative Commons. Retrieved from <http://creativecommons.org/>.
- Smith, B.L. and MacGregor, J.T. (1992). *What is collaborative learning?*. Retrieved from <http://learningcommons.evergreen.edu/pdf/collab.pdf>.

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญและหนังสือราชการ

1. รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย
2. หนังสือขอความร่วมมือในการวิจัย

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

1. นางสาวฐิติพร การสูงเนิน ตำแหน่ง อาจารย์ประจำสาขาเทคโนโลยี-สารสนเทศ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตเฉลิมพระเกียรติสกลนคร
2. นางวิภา มุ่งนากลาง ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนสกลราชวิทยานุกูล สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 23
3. ดร.วิศิษฐ์ มุ่งนากลาง ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านม่วงวิทยา อำเภอกุสุมาลย์ จังหวัดสกลนคร

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

ที่ ศธ ๐๕๔๑๐.๓๒/ว ๕๖๔



มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
๖๘๐ หมู่ ๓๓ ถนนสกลนคร - อุดรธานี
อำเภอเมือง จังหวัดสกลนคร ๔๗๐๐๐

๒ มิถุนายน ๒๕๕๗

เรื่อง ขอลงความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เรียน นางสาวฐิติพร การสูงเนิน

- สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. กรอบแนวคิดการวิจัย และนิยามศัพท์เฉพาะ
๒. เครื่องมือการวิจัย จำนวน ๓ ชุด
๓. แบบประเมินเครื่องมือการวิจัย จำนวน ๑ ชุด

ด้วย นางสาวปิยะธิดา สมบูรณ์อนาทร นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาวิทยาการสารสนเทศและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์เรื่อง "รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษารายวิชาการใช้โปรแกรมกราฟิกของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๒ แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน" ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (วท.ม.) โดยมี ดร.วิญญูวัชณ์ เขาวนัรนาท เป็นประธานกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และดร.สุภาพ กัญญาคำ เป็นกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถ และเชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าว จึงขอความอนุเคราะห์ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการพิจารณาตรวจสอบเครื่องมือการทำวิทยานิพนธ์และประเมินเครื่องมือการทำวิทยานิพนธ์ที่ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติชัย โสพันนา)
ผู้อำนวยการบัณฑิตวิทยาลัย ปฏิบัติราชการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐ ๔๒๗๔ ๓๒๓๘

โทรสาร ๐ ๔๒๗๗ ๐๐๓๒

ที่ ศธ ๐๕๔๖.๑๒/ว ๕๖๔



มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
๖๔๐ หมู่ ๑๑ ถนนสกลนคร - อุดรธานี
อำเภอเมือง จังหวัดสกลนคร ๔๗๐๐๐

๒ มิถุนายน ๒๕๕๗

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เรียน นางวิภา มุ่งนากลาง

- สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. กรอบแนวคิดการวิจัย และนิยามศัพท์เฉพาะ
๒. เครื่องมือการวิจัย จำนวน ๑ ชุด
๓. แบบประเมินเครื่องมือการวิจัย จำนวน ๑ ชุด

ด้วย นางสาวปิยะธิดา สมบูรณ์ธนากร นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาวิทยาการสารสนเทศและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์เรื่อง "รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษารายวิชาการใช้โปรแกรมกราฟิกของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๒ แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน" ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (วท.ม.) โดยมี ดร.วิษณุวิชญ์ เขาวชิรมาศ เป็นประธานกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และดร.สุภาพ ก็ัญญาคำ เป็นกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถ และเชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าว จึงขอความอนุเคราะห์ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการพิจารณาตรวจสอบเครื่องมือการทำวิทยานิพนธ์และประเมินเครื่องมือการทำวิทยานิพนธ์ที่ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติชัย โสพันนา)
ผู้อำนวยการบัณฑิตวิทยาลัย ปฏิบัติราชการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐ ๔๒๗๔ ๓๗๓๘

โทรสาร ๐ ๔๒๗๗ ๐๐๓๒

ที่ ศธ ๐๕๔๒.๑๒/ว ๕๖๔



มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
 ๖๘๐ หมู่ ๑๑ ถนนสกลนคร - อุดรธานี
 อำเภอเมือง จังหวัดสกลนคร ๔๗๐๐๐

๒ มิถุนายน ๒๕๕๗

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เรียน ดร.วิศิษฐ์ มุ่งนากลาง

- สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. กรอบแนวคิดการวิจัย และนิยามศัพท์เฉพาะ
 ๒. เครื่องมือการวิจัย จำนวน ๑ ชุด
 ๓. แบบประเมินเครื่องมือการวิจัย จำนวน ๑ ชุด

ด้วย นางสาวปิยะธิดา สมบูรณ์อักษร นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาวิทยาการสารสนเทศและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์เรื่อง "รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษารายวิชาการใช้โปรแกรมกราฟิกของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๒ แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน" ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (วท.ม.) โดยมี ดร.วิชญวิษณุ เข้าวินรนาท เป็นประธานกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และดร.สุภาพ กัญญาคำ เป็นกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถ และเชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าว จึงขอความอนุเคราะห์ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการพิจารณาตรวจสอบเครื่องมือการทำวิทยานิพนธ์และประเมินเครื่องมือการทำวิทยานิพนธ์ที่ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติชัย โสพันนา)
 ผู้อำนวยการบัณฑิตวิทยาลัย ปฏิบัติราชการแทน
 อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐ ๔๒๗๔ ๓๗๓๘

โทรสาร ๐ ๔๒๗๗ ๐๐๓๒

ภาคผนวก ข

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับกราฟิก และการใช้โปรแกรมกราฟิกเบื้องต้น
แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน

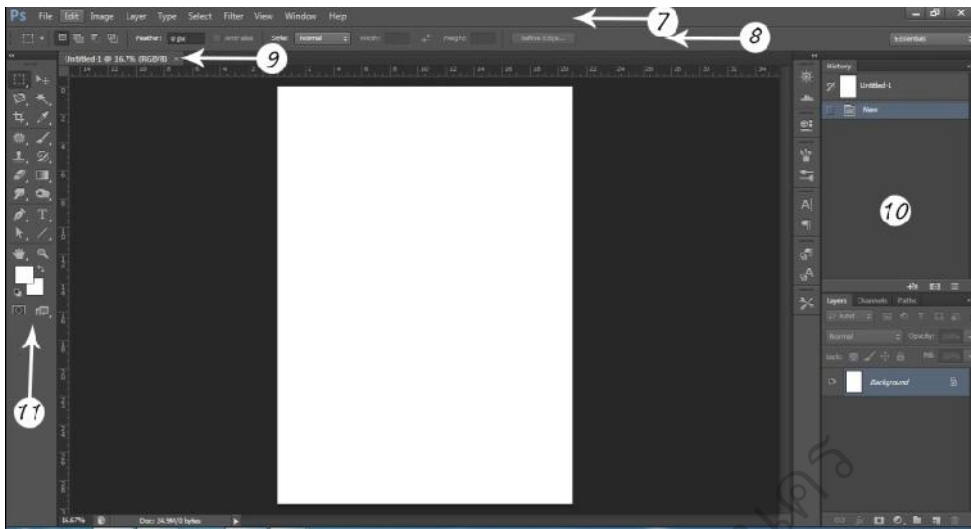
คำชี้แจง

1. แบบทดสอบฉบับนี้เป็นแบบเลือกตอบชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ
 2. เวลาที่ใช้ในการทำแบบทดสอบ 50 นาที
 3. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว จากตัวเลือก ก ข ค และ ง แล้วทำเครื่องหมายกากบาท (X) ลงในช่องว่าง
 4. ห้ามขีดเขียนข้อความใดๆ ลงในแบบทดสอบ
 5. เมื่อทำแบบทดสอบเสร็จแล้ว ให้ส่งแบบทดสอบคืนที่กรรมการกำกับ
- ห้องสอบ

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

1. ข้อใดคือความหมายของกราฟิกที่ถูกต้อง
 - ก. การสื่อความหมายด้วยภาพ หรือสัญลักษณ์ต่างๆ
 - ข. การสร้างสรรค์ภาพวาด หรือสัญลักษณ์ต่างๆ
 - ค. การบรรยายภาพด้วยตัวอักษร
 - ง. การนำภาพและตัวอักษรมารวมกัน
 2. ประเภทของภาพกราฟิก มีกี่ประเภท อะไรบ้าง
 - ก. 1 ประเภท ได้แก่ ภาพเวคเตอร์
 - ข. 2 ประเภท ได้แก่ ภาพเวคเตอร์ ภาพแรสเตอร์
 - ค. 3 ประเภท ได้แก่ ภาพเวคเตอร์ ภาพแรสเตอร์ ภาพจริง
 - ง. 4 ประเภท ได้แก่ ภาพเวคเตอร์ ภาพแรสเตอร์ ภาพจริงภาพวาด
 3. การออกแบบที่ดีควรคำนึงถึงอะไรบ้าง
 - ก. ความสวยงาม ความสมดุล
 - ข. ความเป็นเอกภาพ ความสมดุล
 - ค. ความสวยงาม ความสมดุล ความเป็นเอกภาพ
 - ง. ความสวยงาม ความสมดุล ความเป็นเอกภาพ ความเหมาะสม
- จงใช้คำตอบต่อไปนี้ ตอบคำถามข้อ 4 ถึง 6
- ก. 72 ppi
 - ข. 150 ppi
 - ค. 200 ppi
 - ง. 300 ppi
4. ความละเอียดของภาพที่เหมาะสมสำหรับงานบนอินเทอร์เน็ต
 5. ความละเอียดของภาพที่เหมาะสมสำหรับงานด้านการพิมพ์
 6. ความละเอียดของภาพที่เหมาะสมสำหรับงานโดยมาตรฐาน

จงใช้ตอบส่วนประกอบของหน้าจอ(ข้อ7 - 11) โดยใช้คำตอบต่อไปนี้



- ก. Palette
 - ข. Tool Box
 - ค. Menu Bar
 - ง. Option Bar
 - จ. Title Bar
7. หมายเลข 7 คือ
 8. หมายเลข 8 คือ
 9. หมายเลข 9 คือ
 10. หมายเลข 10 คือ
 11. หมายเลข 11 คือ
 12. Layer ในโปรแกรม Adobe illustrator คืออะไร
 - ก. เครื่องมือที่ใช้สำหรับการเคลื่อนย้าย
 - ข. การเรียงตัวซ้อนกันของภาพ
 - ค. เอฟเฟคการตกแต่งภาพ
 - ง. ตำแหน่งของอุปกรณ์ที่ใช้งาน

จงใช้คำตอบต่อไปนี้ในการตอบคำถามข้อ 13 ถึง 16

- ก. การสร้างงานใหม่
- ข. การบันทึกเป็นไฟล์ใหม่
- ค. การเปิดรูปภาพ
- ง. การบันทึกเป็นไฟล์เดิม

13. คำสั่ง File>Save ในโปรแกรม Adobe illustrator คืออะไร

14. คำสั่ง File>Open ในโปรแกรม Adobe illustrator คืออะไร

15. คำสั่ง File>Save As ในโปรแกรม Adobe illustrator คืออะไร

16. คำสั่ง File>New ในโปรแกรม Adobe illustrator คืออะไร

17. การ Selection ในโปรแกรม Adobe illustrator คืออะไร

- ก. การใช้คำสั่งแบบด่วน
- ข. การเลือกพื้นที่
- ค. การเคลื่อนย้าย
- ง. การปรับขนาด

18. การกำหนดค่า Feather ใน Adobe illustrator เพื่ออะไร

- ก. การใส่เส้นขอบ
- ข. การทำตัวหนา
- ค. การทำภาพฟุ้ง
- ง. การทำภาพสามมิติ

จงใช้คำตอบต่อไปนี้ ตอบข้อ 19-20

- ก. การใช้ภาพเป็นสีตัวอักษรแบบแนวนอน
- ข. การใช้ภาพเป็นสีตัวอักษรแบบแนวตั้ง
- ค. การพิมพ์ตัวอักษรในแนวนอน
- ง. การพิมพ์ตัวอักษรในแนวตั้ง

19. คำสั่ง Horizontal Type Tool ทำให้ตัวอักษร มีลักษณะอย่างไร

20. คำสั่ง Vertical Type Mask Tool ทำให้ตัวอักษร มีลักษณะอย่างไร

เฉลยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับกราฟิก และ การใช้โปรแกรมกราฟิกเบื้องต้น
แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน

1. ก
2. ข
3. ง
4. ก
5. ง
6. ข
7. ค
8. ง
9. จ
10. ก
11. ข
12. ข
13. ง
14. ค
15. ข
16. ก
17. ข
18. ค
19. ค
20. ข

**แบบสอบถามเพื่อสำรวจความพึงพอใจต่อรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์
เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก
ของนักเรียนระดับ ปวช. 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน**

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐาน

เพศ : หญิง ชาย

รายได้เฉลี่ยของครอบครัว/เดือน : น้อยกว่า 20,000 20,001-30,000 บาท
 30,001-40,000 บาท 40,001-50,000 บาท
 50,001-60,000 บาท 60,001 - ขึ้นไป

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ระยะเวลาที่นักเรียนใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนต่อวัน :

ไม่เคยใช้ 1-3 ช.ม. 3-6 ช.ม.
 6-9 ช.ม. 9-12 ช.ม. มากกว่า 12 ช.ม.

อุปกรณ์ที่นักเรียนใช้เพื่อเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ (สามารถเลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ) :

คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลตั้งโต๊ะ คอมพิวเตอร์ Notebook
 แท็บเล็ต (Tablet) โทรศัพท์มือถือ
 ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ อื่นๆ

แหล่งข้อมูลหรือเว็บไซต์ที่ให้บริการสื่อสังคมออนไลน์ที่นักเรียนใช้เพื่อสนับสนุนการเรียน
(สามารถเลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ):

Youtube Vimeo Slideshare อื่นๆ

วิธีการที่นักเรียนใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียน :

ศึกษาจากสื่อสังคมออนไลน์ที่ครูนำมาแบ่งปันอย่างเดียว
 ศึกษาเพิ่มเติมจากสื่ออื่นๆ
 ศึกษาเพิ่มเติมจากสื่ออื่นๆ และนำมาแบ่งปันบนเครือข่าย
 สื่อสังคมออนไลน์ด้วย

สถานที่ที่นักเรียนใช้สื่อสังคมออนไลน์ : (สามารถเลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

บ้าน วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน
 อินเทอร์เน็ตชุมชน ทั่วไป อื่นๆ

**ตอนที่ 3 ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน
กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับ ปวช.2
แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน**

ความพึงพอใจของนักเรียนต่อรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุน การเรียนการสอน	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
ด้านความรู้ความเข้าใจ					
1. นักเรียนทราบหน้าที่ของเครื่องมือที่ใช้ปฏิบัติงานในโปรแกรมกราฟิกจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์					
2. นักเรียนสามารถจดจำขั้นตอนการปฏิบัติงานตามสื่อสังคมออนไลน์ได้					
3. นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนการปฏิบัติงานให้เพื่อนปฏิบัติตามได้					
4. สื่อสังคมออนไลน์มีเนื้อหาเหมาะสมต่อการเรียนรู้ของนักเรียน					
5. นักเรียนสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนเกี่ยวกับเนื้อหาของสื่อสังคมออนไลน์บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้					
ด้านการนำไปใช้					
6. นักเรียนสามารถปฏิบัติงานตามขั้นตอนการเรียนรู้ด้วยสื่อสังคมออนไลน์ได้					
7. นักเรียนสามารถนำความรู้จากสื่อสังคมออนไลน์ไปปฏิบัติในภายหลังได้					
8. นักเรียนสามารถสร้างผลงานจากการเรียนรู้ด้วยสื่อสังคมออนไลน์ได้					
9. นักเรียนสามารถค้นคว้าสื่อสังคมออนไลน์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับบทเรียนเพิ่มเติมได้					
10. นักเรียนสามารถแบ่งปันสื่อสังคมออนไลน์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับบทเรียนเพิ่มเติมได้					
ด้านความสะดวกต่อการใช้สื่อ					
11. ความสะดวกในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ภายในวิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน					
12. ความสะดวกในการใช้สื่อสังคมออนไลน์บริเวณนอกวิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน (สถานที่ทั่วไป)					
13. ระยะเวลาของสื่อสังคมออนไลน์ที่นำมาสนับสนุนการเรียนมีความเหมาะสม					
14. ความพร้อมของอุปกรณ์ในการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ภายในวิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน					
15. ความพร้อมของอุปกรณ์ในการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์บริเวณนอกวิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน (สถานที่ทั่วไป)					

คู่มือการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน
กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก
ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2
แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน

จัดทำโดย

ปิยะธิดา สมบูรณ์ธนากร

สาขาวิทยาการสารสนเทศและเทคโนโลยี

หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

คำแนะนำในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพ สว่างแดนดิน เล่มนี้ จัดทำขึ้นเพื่อเป็นคู่มือสำหรับครูผู้สอน เพื่อเตรียมการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ให้กับนักเรียน ซึ่งมีขั้นตอนการใช้ ดังนี้

1. ศึกษาเอกสารคู่มือในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เข้าใจตลอดเล่ม
2. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับ กราฟิก และการใช้โปรแกรมกราฟิกเบื้องต้น จำนวน 20 ข้อ มาทดสอบก่อนเรียนพร้อมทั้ง บันทึกคะแนนก่อนเรียนไว้
3. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามคู่มือ
4. ประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนหลังเรียนด้วยรูปแบบการใช้สื่อ สังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน
5. เมื่อจบแล้วให้ครูผู้สอนนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 20 ข้อ ชุดเดิมที่ผ่านการสลับข้อคำถาม มาทดสอบหลังเรียน พร้อมทั้งบันทึก คะแนนลงในแบบบันทึกที่ครูผู้สอนเตรียมไว้
6. ครูผู้สอนนำคะแนนจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน เรียนและหลังเรียนพร้อมทั้งหาค่าเฉลี่ยพร้อมทั้งบันทึกไว้เป็นคะแนนสอบก่อนเรียนและ หลังเรียน
7. นำผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน มาศึกษาวิเคราะห์และใช้เป็น ข้อมูล ในการปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนต่อไป

นางสาวปิยะธิดา สมบูรณ์ธนากร

ผู้จัดทำ

1. คำอธิบายและคำแนะนำการใช้

การเรียนรู้ด้วยรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน มีขั้นตอน ดังนี้

1.1 นักเรียนต้องเข้าร่วมกลุ่มทางสังคมออนไลน์ที่ครูผู้สอนกำหนด เพื่อให้สามารถเรียนรู้ร่วมกันระหว่างครูผู้สอน และนักเรียนได้

1.2 ขั้นตอนการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน

1.2.1 อ่านคำแนะนำการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน ให้เข้าใจก่อนเรียนเนื้อหาอื่นๆ

1.2.2 ตรวจสอบสภาพเครื่องคอมพิวเตอร์และสัญญาณอินเทอร์เน็ตให้สามารถใช้งานได้

1.2.3 คลิกเข้าสู่โปรแกรมเว็บเบราว์เซอร์ และพิมพ์ที่อยู่เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่กำหนดไว้

1.2.4 ลงชื่อเข้าใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ของตนเอง

1.2.5 คลิกเลือกกลุ่มสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนที่ครูผู้สอนกำหนดไว้

1.2.6 ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและแบ่งปันสื่อสังคมออนไลน์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับบทเรียน

2. ความต้องการของอุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์

ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน ครูผู้สอนและนักเรียนควรเตรียมอุปกรณ์ ดังนี้

1. คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (Desktop), คอมพิวเตอร์ (Notebook) ที่สามารถใช้งานระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้


2. คอมพิวเตอร์ที่ติดตั้งโปรแกรมเว็บเบราว์เซอร์ในการใช้งานระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตแล้ว

3. อุปกรณ์เพิ่มเติม

3.1 ลำโพง (Speaker) หรือหูฟัง

แผนการสอน/การจัดการเรียนรู้ภาคทฤษฎีและปฏิบัติ
รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน
กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก
ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2
แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

	แผนการสอน/การจัดการเรียนรู้ภาคทฤษฎีและปฏิบัติ	หน่วยที่ 2
	ชื่อวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก	สอนครั้งที่ 2
	ชื่อหน่วย ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก	คาบรวม 3
ชื่อเรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก		จำนวนคาบ 3

หัวข้อเรื่อง

1. ความหมายของกราฟิกและคอมพิวเตอร์กราฟิก
2. การเกิดภาพบนเครื่องคอมพิวเตอร์
3. การประมวลผลภาพคอมพิวเตอร์กราฟิก
4. อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้องกับงานกราฟิก
5. หลักการใช้สีและแสงในเครื่องคอมพิวเตอร์
6. คอมพิวเตอร์กราฟิกกับการประยุกต์ใช้ในงานด้านต่างๆ
7. ไฟล์ที่มีการจัดเก็บแบบบิตแมป
8. ไฟล์ที่มีการจัดเก็บแบบเวกเตอร์

สาระสำคัญ

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับ ความหมายของกราฟิกและคอมพิวเตอร์กราฟิก การเกิดภาพบน เครื่องคอมพิวเตอร์ การประมวลผลภาพคอมพิวเตอร์กราฟิก อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้องกับ งานกราฟิก หลักการใช้สีและแสงในคอมพิวเตอร์ คอมพิวเตอร์กราฟิกกับการประยุกต์ใช้ในงานด้านต่างๆ ไฟล์ที่มีการจัดเก็บแบบบิตแมป และเวกเตอร์

สมรรถนะอาชีพที่พึงประสงค์ (สิ่งที่ต้องการให้เกิดการประยุกต์ใช้ความรู้ ทักษะ คุณธรรม เข้าด้วยกัน)

ด้านความรู้

1. บอกความหมายของกราฟิกและคอมพิวเตอร์กราฟิกได้
2. อธิบายการเกิดภาพบนเครื่องคอมพิวเตอร์ได้
3. อธิบายการประมวลผลภาพแบบ Raster และ Vector ได้
4. อธิบายหน้าที่ของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้องกับงานกราฟิกได้

5. อธิบายหลักการใช้สีและแสงในเครื่องคอมพิวเตอร์ได้
6. บอกประโยชน์ของคอมพิวเตอร์กราฟิกกับการประยุกต์ใช้ในงานด้านต่าง ๆ ได้

ด้านทักษะ

1. สามารถระบุได้ถึงหน้าที่ของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้องกับงานกราฟิกได้
2. นำความรู้ที่ได้จากประโยชน์ของคอมพิวเตอร์มาประยุกต์กับการใช้งานด้านกราฟิกได้
3. สามารถจัดเก็บไฟล์ที่มีการจัดเก็บแบบบิตแมปและเวกเตอร์อย่างละเอียดได้
4. นำบทเรียนที่เรียนรู้นำไปใช้ประโยชน์กับตนเองได้

ด้านคุณธรรม จริยธรรม

1. ความมีวินัย
2. ความรับผิดชอบ
3. ความซื่อสัตย์
4. ความมีมนุษยสัมพันธ์
5. ความสนใจใฝ่รู้

จุดประสงค์การสอน/การเรียนรู้

จุดประสงค์ทั่วไป/บูรณาการเศรษฐกิจพอเพียง/๓D

เพื่อให้รู้และเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของกราฟิกและคอมพิวเตอร์กราฟิก การเกิดภาพบน เครื่องคอมพิวเตอร์ การประมวลผลภาพคอมพิวเตอร์กราฟิก อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้องกับ งานกราฟิก หลักการใช้สีและแสงในคอมพิวเตอร์ คอมพิวเตอร์กราฟิกกับการประยุกต์ใช้ในงานด้านต่างๆ ไฟล์ที่มีการจัดเก็บแบบบิตแมปและเวกเตอร์

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม/บูรณาการเศรษฐกิจพอเพียง/๓D

1. บอกความหมายของกราฟิกและคอมพิวเตอร์กราฟิกได้
2. อธิบายการเกิดภาพบนเครื่องคอมพิวเตอร์ได้
3. อธิบายการประมวลผลภาพแบบ Raster และ Vector ได้
4. อธิบายหน้าที่ของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้องกับงานกราฟิกได้
5. อธิบายหลักการใช้สีและแสงในเครื่องคอมพิวเตอร์ได้
6. บอกประโยชน์ของคอมพิวเตอร์กราฟิกกับการประยุกต์ใช้ในงานด้านต่าง ๆ ได้

การบูรณาการกับปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

หลักความพอประมาณ

1. เลือกใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้องกับงานกราฟิกได้
2. นำองค์ความรู้ไปใช้/ประยุกต์. ในการดำเนินชีวิตได้

หลักความมีเหตุผล

1. ระบุความหมายของกราฟิกและคอมพิวเตอร์กราฟิกได้
2. วิเคราะห์ความแตกต่างของภาพแบบ Raster และ Vector ได้

หลักความมีภูมิคุ้มกัน

1. ปฏิบัติงานตามขั้นตอนที่ได้วางแผนไว้อย่างรอบคอบ
2. ปฏิบัติงานโดยคำนึงถึงความปลอดภัย

เงื่อนไขความรู้

1. ความหมายของกราฟิกและคอมพิวเตอร์กราฟิก
2. การเกิดภาพบนเครื่องคอมพิวเตอร์
3. การประมวลผลภาพคอมพิวเตอร์กราฟิก
4. อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้องกับงานกราฟิก
5. หลักการใช้สีและแสงในเครื่องคอมพิวเตอร์
6. คอมพิวเตอร์กราฟิกกับการประยุกต์ใช้ในงานด้านต่างๆ
7. ไฟล์ที่มีการจัดเก็บแบบบิตแมป
8. ไฟล์ที่มีการจัดเก็บแบบเวกเตอร์

เงื่อนไขคุณธรรม

1. รอบคอบ ใฝ่รู้
2. ซื่อสัตย์ รับผิดชอบ
3. มีความพร้อมในการเรียน
4. มีความเพียรพยายามในการเรียน

การบูรณาการกับคุณลักษณะ 3D แก่ผู้เรียน

- | | |
|--|-------------------|
| 1. ความมีวินัย | 2. ความรับผิดชอบ |
| 3. ความเชื่อมั่นในตนเอง | 4. ความอดทน |
| 5. ปฏิบัติงานโดยใช้หลักความมีเหตุ และผลในการตัดสินใจ | |
| 6. มีความซื่อสัตย์ กับเพื่อนร่วมงาน | 7. ความสนใจใฝ่รู้ |

กิจกรรม/กระบวนการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนการสอนหรือการเรียนรู้ หน่วยที่ 1 ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับกราฟิก	
ขั้นตอนการสอนหรือกิจกรรมของครู	ขั้นตอนการเรียนรู้ของนักเรียน
<ul style="list-style-type: none"> ● ขั้นเตรียม <ol style="list-style-type: none"> 1. ทำความรู้จักพูดคุยบอกเกณฑ์การให้คะแนน 2. ผู้สอนแจ้งหัวข้อที่จะเรียนในครั้งนี โดยให้ผู้เรียนดูผังโมทัศน์ประจำหน่วยการเรียนรู้ 3. แนะนำและอธิบายวิธีการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ที่จะนำมาเพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน 4. ร่วมสนทนาเกี่ยวกับเรื่องความสำคัญของการใช้โปรแกรมกราฟิก ● ขั้นสอน <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนอธิบายเนื้อหาเรื่องหลักการใช้สีและแสงในคอมพิวเตอร์ ไฟล์ที่มีการจัดเก็บแบบปิดแมป ไฟล์ที่มีการจัดเก็บแบบเวกเตอร์ให้ผู้เรียนฟัง พร้อมให้ผู้เรียนเปิดหนังสือตาม และให้ผู้เรียนซักถามข้อสงสัย 2. ทดสอบก่อนเรียน 3. ผู้สอนให้ผู้เรียนศึกษาเพิ่มเติมจากสื่อสังคมออนไลน์เรื่อง การเกิดภาพในเครื่องคอมพิวเตอร์ หลักการใช้สีและแสงในคอมพิวเตอร์ ไฟล์ที่มีการจัดเก็บแบบปิดแมป ไฟล์ที่มีการจัดเก็บแบบเวกเตอร์ ตามเวลาที่กำหนด 4. ผู้สอนตั้งข้อคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาของบทเรียนเพื่อให้ผู้เรียนค้นหาคำตอบและนำมาแลกเปลี่ยนกันภายในสังคมออนไลน์ที่นำมาสนับสนุนการเรียนการสอน ● ขั้นสรุป <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ 2. เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัยเพิ่มเติม 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ทำความรู้จักพูดคุยกับผู้สอนและซักถาม 2. ร่วมสนทนาและแสดงความคิดเห็น 3. ให้ผู้เรียนดูรายละเอียดและประเด็นที่สำคัญในหนังสือหน่วยที่ 1 เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก 4. ให้ผู้เรียนศึกษาเพิ่มเติมจากสื่อสังคมออนไลน์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับบทเรียน 5. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปรายข้อคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาของบทเรียนภายในสังคมออนไลน์ที่นำมาสนับสนุนการเรียนการสอน 6. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ 7. ผู้เรียนสอบถามข้อสงสัย 8. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติตามแบบฝึกปฏิบัติท้ายบท

ปัญหา/อุปสรรค

.....

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสาวปิยะธิดา สมบูรณ์ธนากร)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

ความคิดเห็นหัวหน้าแผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

.....

ลงชื่อ.....

(นายประดิษฐ์ สมจันทร์)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหาร

.....

ลงชื่อ.....

(นายการุณย์ นาควิชานนท์)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

แบบประเมินพฤติกรรมของนักเรียน
(มารยาทในการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์)

ชื่อ-สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินสังเกตพฤติกรรมตามประเด็นที่กำหนด และทำเครื่องหมาย X
ลงในช่องระดับคะแนน พร้อมให้ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม

ประเด็น การประเมิน	ระดับคะแนน			
	4 (ดีมาก)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1. การปฏิบัติตามคำสั่ง	ปฏิบัติตามคำสั่ง ในทันทีและทำ งานเสร็จในเวลา ที่กำหนด	ปฏิบัติตามคำสั่ง ในทันทีแต่ทำงาน ไม่เสร็จ	ปฏิบัติตาม คำสั่งแต่งงาน ไม่เสร็จ	ไม่ปฏิบัติตาม คำสั่ง ไม่มีชิ้นงาน
2. พฤติกรรมขณะเรียน	ตั้งใจเรียน ไม่คุยกัน ไม่ลุก จากที่นั่ง	ตั้งใจเรียน พูดคุย กับเพื่อนเบาๆ ลุกจากที่นั่งบางครั้ง	พูดคุยเสียงดัง ลุกจากที่นั่ง บ่อยครั้ง	พูดคุยเสียงดัง ลุกจากที่นั่ง นำขนม ของขบ เคี้ยวเข้ามา รับประทานใน ห้องเรียน
3. พฤติกรรมเมื่อจะขอ อนุญาต หรือเกิดปัญหา ในการใช้งานสื่อสังคม ออนไลน์	ยกมือและกล่าว ขออนุญาต ครูผู้สอน	ยกมือ โดยไม่กล่าว ขออนุญาต ครูผู้สอน	สนใจตั้งใจเรียน บ้างบางครั้ง	ไม่สนใจ และไม่ตั้งใจเรียน
รวม				

สรุปคะแนนที่ได้ คะแนน

ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม

เกณฑ์การประเมิน

10 – 12 คะแนน = ดีมาก

7 – 9 คะแนน = ดี


4 – 6 คะแนน = พอใช้

ต่ำกว่า 4 คะแนน = ต้องปรับปรุง

ได้คะแนนจากการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตั้งแต่ 6 คะแนนขึ้นไปถือว่าผ่านเกณฑ์

ลงชื่อผู้ประเมิน

(.....)

	แผนการสอน/การจัดการเรียนรู้ภาคทฤษฎีและปฏิบัติ	หน่วยที่ 3
	ชื่อวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก	สอนครั้งที่ 2-3
	ชื่อหน่วย การใช้งานโปรแกรมกราฟิกเบื้องต้น	คาบรวม 6
ชื่อเรื่อง การใช้งานโปรแกรมกราฟิกเบื้องต้น		จำนวนคาบ 6

หัวข้อเรื่อง

1. ความสามารถของโปรแกรม Adobe Photoshop
2. การติดตั้งโปรแกรม Adobe Photoshop
3. การติดตั้งฟอนต์ภาษาไทย
4. การเข้าสู่โปรแกรม Adobe Photoshop

สาระสำคัญ

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมตกแต่งภาพ Adobe Photoshop การติดตั้งโปรแกรมและติดตั้งฟอนต์ภาษาไทย ฝึกปฏิบัติใช้งานตั้งแต่การเข้าสู่โปรแกรม ส่วนประกอบของโปรแกรม เครื่องมือที่ใช้ในการตกแต่งภาพ การประยุกต์ใช้งานพาเลตต์ต่างๆ ในโปรแกรมและการกำหนดมุมมองของโปรแกรม Adobe Photoshop

สมรรถนะอาชีพที่พึงประสงค์ (สิ่งที่ต้องการให้เกิดการประยุกต์ใช้ความรู้ ทักษะ คุณธรรม เข้าด้วยกัน)

ด้านความรู้

1. อธิบายการติดตั้งโปรแกรม Adobe Photoshop ได้
2. อธิบายขั้นตอนการติดตั้งฟอนต์ภาษาไทยได้
3. อธิบายขั้นตอนการเข้าสู่โปรแกรม Adobe Photoshop ได้
4. บอกประโยชน์ของเครื่องมือที่ใช้ในการตกแต่งภาพได้
5. อธิบายขั้นตอนการสร้างไฟล์งานใหม่ได้

ด้านทักษะ

1. สามารถติดตั้งโปรแกรม Adobe Photoshop ได้
2. สามารถเข้าสู่โปรแกรม Adobe Photoshop ได้
3. สามารถสร้างไฟล์งานใหม่ได้

ด้านคุณธรรม จริยธรรม

1. ความมีวินัย
2. ความรับผิดชอบ
3. ความซื่อสัตย์
4. ความมีมนุษยสัมพันธ์
5. ความสนใจใฝ่รู้

จุดประสงค์การสอน/การเรียนรู้

จุดประสงค์ทั่วไป/บูรณาการเศรษฐกิจพอเพียง/๓D

เพื่อให้ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมตกแต่งภาพ Adobe Photoshop การติดตั้งโปรแกรมและติดตั้งฟอนต์ภาษาไทย ฝึกปฏิบัติใช้งานตั้งแต่การเข้าสู่โปรแกรม ส่วนประกอบของโปรแกรม เครื่องมือที่ใช้ในการตกแต่งภาพ การประยุกต์ใช้งานพาเลตต์ต่างๆ ในโปรแกรมและการกำหนดมุมมองของโปรแกรม Adobe Photoshop

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม/บูรณาการเศรษฐกิจพอเพียง/๓D

1. อธิบายการติดตั้งโปรแกรม Adobe Photoshop ได้
2. อธิบายขั้นตอนการติดตั้งฟอนต์ภาษาไทยได้
3. อธิบายขั้นตอนการเข้าสู่โปรแกรม Adobe Photoshop ได้
4. บอกประโยชน์ของเครื่องมือที่ใช้ในการตกแต่งภาพได้
5. อธิบายขั้นตอนการสร้างไฟล์งานใหม่ได้

การบูรณาการกับปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

หลักความพอประมาณ

1. เลือกใช้โปรแกรมที่เกี่ยวข้องกับงานกราฟิกได้
2. นำองค์ความรู้ไปใช้/ประยุกต์.ในการดำเนินชีวิตได้

หลักความมีเหตุผล

1. สามารถเลือกฟอนต์ที่เหมาะสมกับงานแต่ละประเภทได้

หลักความมีภูมิคุ้มกัน

1. ปฏิบัติงานตามขั้นตอนที่ได้วางแผนไว้อย่างรอบคอบ
2. ปฏิบัติงานโดยคำนึงถึงความปลอดภัย

เงื่อนไขความรู้

1. การติดตั้งโปรแกรม Adobe Photoshop
2. การติดตั้งฟอนต์ภาษาไทย
3. การเข้าสู่โปรแกรม Adobe Photoshop
4. เครื่องมือที่ใช้ในการตกแต่งภาพ
5. ขั้นตอนการสร้างไฟล์งานใหม่

เงื่อนไขคุณธรรม

1. รอบคอบ ใฝ่รู้
2. ซื่อสัตย์ รับผิดชอบ
3. มีความพร้อมในการเรียน
4. มีความเพียรพยายามในการเรียน

การบูรณาการกับคุณลักษณะ 3D แก่ผู้เรียน

1. ความมีวินัย
2. ความรับผิดชอบ
3. ความเชื่อมั่นในตนเอง
4. ความอดทน
5. ปฏิบัติงานโดยใช้หลักความมีเหตุ และผลในการตัดสินใจ
6. มีความซื่อสัตย์ กับเพื่อนร่วมงาน
7. ความสนใจใฝ่รู้

กิจกรรม/กระบวนการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้หรือการประเมินการเรียนรู้ หน่วยที่ 2 ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับกราฟิก	
ขั้นตอนการสอนหรือกิจกรรมของครู	ขั้นตอนการเรียนรู้ของนักเรียน
<ul style="list-style-type: none"> ● ขั้นเตรียม <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนแจ้งหัวข้อที่จะเรียนในครั้งนี โดยให้ผู้เรียนดูผังมโนทัศน์ประจำหน่วยการเรียนรู้ 2. ร่วมสนทนาเกี่ยวกับความสามารถของโปรแกรมกราฟิกต่างๆ ● ขั้นสอน <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนอธิบายเนื้อหาเรื่อง การติดตั้งโปรแกรม การติดตั้งฟอนต์ เครื่องมือ และสาธิตวิธีการใช้งานพื้นฐานของโปรแกรมกราฟิก และให้ผู้เรียนซักถามข้อสงสัย 2. ผู้สอนให้ผู้เรียนศึกษาเพิ่มเติมจากสื่อสังคมออนไลน์เรื่อง การติดตั้งโปรแกรม การติดตั้งฟอนต์ เครื่องมือ และสาธิตวิธีการใช้งานพื้นฐานของโปรแกรมกราฟิกตามเวลาที่กำหนด 3. ผู้สอนตั้งข้อคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาของบทเรียนเพื่อให้ผู้เรียนค้นหาคำตอบและนำมาแลกเปลี่ยนกันภายในสังคมออนไลน์ที่นำมาสนับสนุนการเรียนการสอน 4. ทดสอบหลังเรียน ● ขั้นสรุป <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ 2. เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัยเพิ่มเติม 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ให้ผู้เรียนดูรายละเอียดและประเด็นที่สำคัญในหนังสือหน่วยที่ 2 เรื่อง การใช้โปรแกรมกราฟิกเบื้องต้น 2. ผู้เรียนปฏิบัติตามผู้สอนภายในห้องเรียนเกี่ยวกับการใช้งานพื้นฐานของโปรแกรมกราฟิก 3. ให้ผู้เรียนศึกษาเพิ่มเติมจากสื่อสังคมออนไลน์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับบทเรียน 4. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปรายข้อคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาของบทเรียนภายในสังคมออนไลน์ที่นำมาสนับสนุนการเรียนการสอน 5. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ 6. ผู้เรียนสอบถามข้อสงสัย 7. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติตามแบบฝึกปฏิบัติท้ายบท

สื่อประกอบการจัดการเรียนรู้/แหล่งเรียนรู้

1. หนังสือเรียนรายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก
2. สื่อสังคมออนไลน์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับบทเรียน

การวัดผลและประเมินผล

เงื่อนไข/วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือในการประเมินผล	เกณฑ์การวัดและประเมินผล
ด้านความรู้ - ตรวจสอบทดสอบหลังเรียน	- แบบทดสอบหลังเรียน จำนวน 20 ข้อ	- เกณฑ์การผ่านระดับดีขึ้นไป
ด้านทักษะ - ตรวจสอบการสร้างไฟล์งาน กราฟิก	- แบบทดสอบการฝึกปฏิบัติ	- เกณฑ์การผ่านระดับดีขึ้นไป

บันทึกผลหลังการสอน

ผลการสอน

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสาวปิยะธิดา สมบูรณ์ธนากร)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

ความคิดเห็นหัวหน้าแผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

.....

ลงชื่อ.....

(นายประดิษฐ์ สมจันทร์)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหาร

.....

ลงชื่อ.....

(นายการุณย์ นาควิชานนท์)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

แบบประเมินพฤติกรรมของนักเรียน
(มารยาทในการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์)

ชื่อ-สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินสังเกตพฤติกรรมตามประเด็นที่กำหนด และทำเครื่องหมาย X
ลงในช่องระดับคะแนน พร้อมให้ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม

ประเด็น การประเมิน	ระดับคะแนน			
	4 (ดีมาก)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1. การปฏิบัติตามคำสั่ง	ปฏิบัติตามคำสั่ง ในทันทีและทำ งานเสร็จในเวลา ที่กำหนด	ปฏิบัติตามคำสั่ง ในทันทีแต่ทำงาน ไม่เสร็จ	ปฏิบัติตาม คำสั่งแต่งงาน ไม่เสร็จ	ไม่ปฏิบัติตาม คำสั่ง ไม่มีชิ้นงาน
2. พฤติกรรมขณะเรียน	ตั้งใจเรียน ไม่คุยกัน ไม่ลุก จากที่นั่ง	ตั้งใจเรียน พูดคุย กับเพื่อนเบาๆ ลุกจากที่นั่งบางครั้ง	พูดคุยเสียงดัง ลุกจากที่นั่ง บ่อยครั้ง	พูดคุยเสียงดัง ลุกจากที่นั่ง นำขนม ของขบ เคี้ยวเข้ามา รับประทานใน ห้องเรียน
3. พฤติกรรมเมื่อจะขอ อนุญาต หรือเกิดปัญหา ในการใช้งานสื่อสังคม ออนไลน์	ยกมือและกล่าว ขออนุญาต ครูผู้สอน	ยกมือ โดยไม่กล่าว ขออนุญาต ครูผู้สอน	สนใจตั้งใจเรียน บ้างบางครั้ง	ไม่สนใจ และไม่ตั้งใจเรียน
รวม				

สรุปคะแนนที่ได้ คะแนน

ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม

เกณฑ์การประเมิน

10 – 12 คะแนน = ดีมาก

7 – 9 คะแนน = ดี

4 – 6 คะแนน = พอใช้

ต่ำกว่า 4 คะแนน = ต้องปรับปรุง

ได้คะแนนจากการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตั้งแต่ 6 คะแนนขึ้นไปถือว่าผ่านเกณฑ์

ลงชื่อผู้ประเมิน

(.....)

ภาคผนวก ค

คุณภาพของเครื่องมือในการวิจัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

แบบประเมินเครื่องมือการวิจัยสำหรับผู้เชี่ยวชาญ
เพื่อหาค่าความเที่ยงตรง หรือค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถาม
กับวัตถุประสงค์ของสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้สนับสนุนการเรียนการสอน
(IOC)

ชื่อเรื่อง (ภาษาไทย) “ รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน ”

ผู้วิจัย : นางสาวปิยะธิดา สมบูรณ์ธนากร รหัสประจำตัว 55425117108
สาขาวิชาวิทยาการสารสนเทศและเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

คำชี้แจง ขอให้ท่านผู้เชี่ยวชาญได้กรุณาแสดงความคิดเห็นของท่าน โดยใส่เครื่องหมาย (✓) ลงในช่องระดับความเหมาะสม พร้อมเขียนข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการนำไปพิจารณาปรับปรุงต่อไป ตามเกณฑ์ดังนี้

- 5 คือ เหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด
- 4 คือ เหมาะสมอยู่ในระดับมาก
- 3 คือ เหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง
- 2 คือ เหมาะสมอยู่ในระดับน้อย
- 1 คือ เหมาะสมอยู่ในระดับน้อยที่สุด

รายการ	ระดับความ เหมาะสม					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
1. ส่วนนำของบทเรียน						
1.1 ความครอบคลุมของการใช้ข้อมูลพื้นฐาน เช่น จุดประสงค์คำชี้แจงของบทเรียน เมนูหลัก						
1.2 การเร้าความสนใจของผู้เรียน						
2. เนื้อหาของบทเรียน						
2.1 ความชัดเจนของโครงสร้างบทเรียน						
2.2 ความสอดคล้องของเนื้อหากับจุดประสงค์						
2.3 ความถูกต้องของเนื้อหา						
2.4 ลำดับความยาก-ง่ายในการนำเสนอเนื้อหา						
2.5 ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา						
2.6 ความสอดคล้องของเนื้อหากับการประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน						
3. ส่วนประกอบด้านมัลติมีเดีย						
3.1 ความสอดคล้องของภาพกับเนื้อหา						
3.2 ความชัดเจนของภาพที่ใช้ประกอบบทเรียน						
3.3 ขนาดของภาพที่ใช้ประกอบบทเรียน						
3.4 ความชัดเจนของเสียงที่ใช้ประกอบบทเรียน						
3.5 ความชัดเจนของภาพเคลื่อนไหวที่ใช้ประกอบบทเรียน						
4. การออกแบบปฏิสัมพันธ์						
4.1 การออกแบบปฏิสัมพันธ์ให้โปรแกรมใช้งานได้สะดวก						
4.2 การเชื่อมโยงเนื้อหาบทเรียน						
4.3 การให้ผลย้อนกลับเสริมแรง						
4.4 วิธีการโต้ตอบบทเรียน						
4.5 ความเหมาะสมของการออกแบบหน้าจอ						
5. ตัวอักษรและสี						
5.1 ความเหมาะสมของรูปแบบของตัวอักษร						
5.2 ความเหมาะสมของขนาดของตัวอักษร						
5.3 ความเหมาะสมของสีตัวอักษร						
5.4 ความเหมาะสมของสีพื้นหลังบทเรียน						
5.5 ความเหมาะสมของสีของภาพกราฟิก						

รายการ	ระดับความ เหมาะสม					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
6. การจัดการบทเรียน						
6.1 การนำเสนอข้อเรื่องหลักของบทเรียน						
6.2 การนำเสนอข้อเรื่องย่อยของบทเรียน						
6.3 การควบคุมบทเรียน เช่น การใช้แบนพิมพ์ การใช้เมาส์						

ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

ขอขอบพระคุณทุกท่านที่ให้ความอนุเคราะห์ในการประเมิน

ลงชื่อผู้ประเมิน
(.....)
...../...../.....

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

แสดงผลการประเมินเครื่องมือการวิจัยสำหรับผู้เชี่ยวชาญ
เพื่อหาค่าความเที่ยงตรง หรือค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์
ของสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้สนับสนุนการเรียนการสอน (IOC)

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
a1	3	4	5	4.33	.577
a2	3	4	5	4.33	.577
b1	3	4	5	4.33	.577
b2	3	5	5	5.00	.000
b3	3	5	5	5.00	.000
b4	3	4	5	4.33	.577
b5	3	4	5	4.33	.577
b6	3	4	5	4.33	.577
c1	3	5	5	5.00	.000
c2	3	5	5	5.00	.000
c3	3	5	5	5.00	.000
c4	3	4	5	4.33	.577
c5	3	5	5	5.00	.000
d1	3	5	5	5.00	.000
d2	3	5	5	5.00	.000
d3	3	5	5	5.00	.000
d4	3	4	5	4.33	.577
d5	3	4	5	4.33	.577
e1	3	4	5	4.33	.577
e2	3	5	5	5.00	.000
e3	3	5	5	5.00	.000
e4	3	4	5	4.33	.577
e5	3	4	5	4.33	.577
f1	3	4	5	4.33	.577
f2	3	5	5	5.00	.000
f3	3	5	5	5.00	.000
totala	3	4.00	5.00	4.3333	.57735
totalb	3	4.33	5.00	4.5556	.38490
totalc	3	4.80	5.00	4.8667	.11547
totald	3	4.60	5.00	4.7333	.23094
totale	3	4.40	5.00	4.6000	.34641
totalf	3	4.67	5.00	4.7778	.19245
total	3	4.50	5.00	4.6667	.28868
Valid N (listwise)	3				

**แสดงผลการวิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพของกระบวนการและผลลัพธ์ของ
สื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้สนับสนุนการเรียนการสอน**

ตาราง 18 ผลการวิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพของกระบวนการและผลลัพธ์ของ
สื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้สนับสนุนการเรียนการสอน

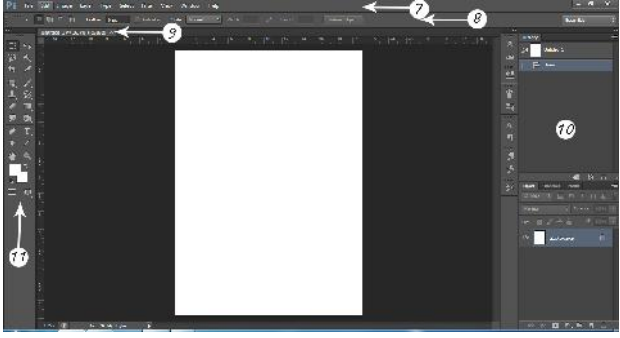
คนที่	คะแนนก่อน	คะแนนหลัง	คนที่	คะแนนก่อน	คะแนนหลัง
	เรียน	เรียน		เรียน	เรียน
	20	20		20	20
1	5.6	15	21	4.8	16
2	13.2	17	22	11.6	13
3	16	20	23	12	16
4	9.2	16	24	10	17
5	10.4	20	25	8	15
6	10.8	19	26	9.2	16
7	11.2	20	27	7.6	11
8	9.2	19	28	11.6	20
9	6.8	13	29	7.2	16
10	12	17	30	9.2	15
11	8.8	20	31	7.2	15
12	10	16	32	7.6	14
13	11.6	20	33	8.4	12
14	10.8	16	34	11.6	19
15	7.2	18	35	10.8	14
16	11.6	20	36	9.7	12
17	6	12	37	11.6	14
18	10.8	12			
19	10.8	20			
20	10.4	13			
รวมคะแนนก่อนเรียน		339.20	รวมคะแนนหลังเรียน		598.00
ค่าเฉลี่ย		9.69	ค่าเฉลี่ย		16.16
(E1)		48.46	(E2)		80.81

แบบประเมินเครื่องมือการวิจัยสำหรับผู้เชี่ยวชาญ
เพื่อหาค่าความเที่ยงตรง หรือค่าสอดคล้องระหว่างข้อคำถาม
กับจุดประสงค์การเรียนรู้ของแบบทดสอบเพื่อประเมินสัมฤทธิ์
ทางการเรียนก่อนเรียน หลังเรียน ภาคทฤษฎี
รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก (IOC)

ชื่อเรื่อง (ภาษาไทย) “ รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้
การสอน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับ
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการ
อาชีพสว่างแดนดิน ”

ผู้วิจัย : นางสาวปิยะธิดา สมบูรณ์ธนากร รหัสประจำตัว 55425117108
สาขาวิชาวิทยาการสารสนเทศและเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

ข้อ	รายการ	การพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
1	<p>ความหมายของกราฟิก คือ</p> <p>ก. การสื่อความหมายด้วยภาพ หรือสัญลักษณ์ต่างๆ</p> <p>ข. การสร้างสรรค์ภาพวาด หรือสัญลักษณ์ต่างๆ</p> <p>ค. การบรรยายภาพด้วยตัวอักษร</p> <p>ง. การนำภาพและตัวอักษรมารวมกัน</p>				
2	<p>ประเภทของภาพกราฟิก มีกี่ประเภท อะไรบ้าง</p> <p>ก. 1 ประเภท ภาพเวคเตอร์</p> <p>ข. 2 ประเภท ภาพเวคเตอร์ ภาพราสเตอร์</p> <p>ค. 3 ประเภท ภาพเวคเตอร์ ภาพราสเตอร์ ภาพจริง</p> <p>ง. 4 ประเภท ภาพเวคเตอร์ ภาพราสเตอร์ ภาพจริง ภาพวาด</p>				
3	<p>การออกแบบที่ดีควรคำนึงถึงอะไรบ้าง</p> <p>ก. ความสวยงาม ความสมดุล</p> <p>ข. ความเป็นเอกภาพ ความสมดุล</p> <p>ค. ความสวยงาม ความสมดุล ความเป็นเอกภาพ</p> <p>ง. ความสวยงาม ความสมดุล ความเป็นเอกภาพ ความเหมาะสม</p>				
4	<p>ความละเอียดของภาพที่เหมาะสมสำหรับงานบนอินเทอร์เน็ต</p> <p>ก. 72 ppi ข. 150 ppi</p> <p>ค. 200 ppi ง. 300 ppi</p>				
5	<p>ความละเอียดของภาพที่เหมาะสมสำหรับงานด้านการพิมพ์</p> <p>ก. 72 ppi ข. 150 ppi</p> <p>ค. 200 ppi ง. 300 ppi</p>				
6	<p>ความละเอียดของภาพที่เหมาะสมสำหรับงานโดยทั่วไป</p> <p>ก. 72 ppi ข. 150 ppi</p> <p>ค. 200 ppi ง. 300 ppi</p>				

ข้อ	รายการ	การพิจารณา			ข้อเสนอนแนะ
		+1	0	-1	
7	<p>จงใช้ภาพต่อไปนี้ ตอบส่วนประกอบของหน้าจอ (ข้อ7 - 11)</p>  <p>หมายเลข 7 คือส่วนประกอบใด</p> <p>ก. Palette ข. Tool Box ค. Menu Bar ง. Option Bar จ. Title Bar</p>				
8	<p>หมายเลข 8 คือส่วนประกอบใด</p> <p>ก. Palette ข. Tool Box ค. Menu Bar ง. Option Bar จ. Title Bar</p>				
9	<p>หมายเลข 9 คือส่วนประกอบใด</p> <p>ก. Palette ข. Tool Box ค. Menu Bar ง. Option Bar จ. Title Bar</p>				
10	<p>หมายเลข 10 คือส่วนประกอบใด</p> <p>ก. Palette ข. Tool Box ค. Menu Bar ง. Option Bar จ. Title Bar</p>				
11	<p>หมายเลข 11 คือส่วนประกอบใด</p> <p>ก. Palette ข. Tool Box ค. Menu Bar ง. Option Bar จ. Title Bar</p>				

ข้อ	รายการ	การพิจารณา			ข้อเสนอนแนะ
		+1	0	-1	
12	Layer คืออะไร ก. ตำแหน่งของอุปกรณ์ที่ใช้งาน ข. เครื่องมือที่ใช้สำหรับการเคลื่อนย้าย ค. การเรียงตัวซ้อนกันของภาพ ง. เอฟเฟกการตกแต่งภาพ				
13	File > Save คือ คำสั่งใด ก. การสร้างงานใหม่ ข. การบันทึกเป็นไฟล์ใหม่ ค. การเปิดรูปภาพ ง. การบันทึกเป็นไฟล์เดิม				
14	File > Open ก. การสร้างงานใหม่ ข. การบันทึกเป็นไฟล์ใหม่ ค. การเปิดรูปภาพ ง. การบันทึกเป็นไฟล์เดิม				
15	File > Save As ก. การสร้างงานใหม่ ข. การบันทึกเป็นไฟล์ใหม่ ค. การเปิดรูปภาพ ง. การบันทึกเป็นไฟล์เดิม				
16	File > New ก. การสร้างงานใหม่ ข. การบันทึกเป็นไฟล์ใหม่ ค. การเปิดรูปภาพ ง. การบันทึกเป็นไฟล์เดิม				
17	Selection คือ ก. การใช้คำสั่งแบบตัววน ข. การเลือกพื้นที่ ค. การเคลื่อนย้าย ง. การปรับขนาด				

ข้อ	รายการ	การพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
18	Feather คือ ก. การไล่เส้นขอบ ข. การทำตัวหนา ค. การทำภาพฟุ้ง ง. ผิดทุกข้อ				
19	Horizontal Type Tool คือ ก. การใช้ภาพเป็นตัวอักษรแบบแนวนอน ข. การใช้ภาพเป็นตัวอักษรแบบแนวตั้ง ค. การพิมพ์ตัวอักษรในแนวนอน ง. การพิมพ์ตัวอักษรในแนวตั้ง				
20	Vertical Type Mask Tool คือ ก. การใช้ภาพเป็นตัวอักษรแบบแนวนอน ข. การใช้ภาพเป็นตัวอักษรแบบแนวตั้ง ค. การพิมพ์ตัวอักษรในแนวนอน ง. การพิมพ์ตัวอักษรในแนวตั้ง				

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ

ผู้ประเมิน

(.....)

ตำแหน่ง

แสดงผลการประเมินเครื่องมือการวิจัย
แบบประเมินเครื่องมือการวิจัยสำหรับผู้เชี่ยวชาญ
เพื่อหาค่าความเที่ยงตรง หรือค่าสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์
การเรียนรู้ของแบบทดสอบเพื่อประเมินสัมฤทธิ์ทางการเรียน
ก่อนเรียน หลังเรียน ภาคทฤษฎี รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก (IOC)

ตาราง 19 แสดงผลการวิเคราะห์หาค่าความเที่ยงตรง หรือค่าสอดคล้องระหว่างข้อคำถาม
 กับจุดประสงค์การเรียนรู้ของแบบทดสอบเพื่อประเมินสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 ก่อนเรียน หลังเรียน ภาคทฤษฎี รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก (IOC)

ข้อทดสอบ ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			$\sum x$	ค่า IOC	สรุป
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
5	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
6	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
9	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
10	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
11	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
12	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้
13	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
14	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
15	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
16	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
17	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
18	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้
19	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
20	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้

ข้อสอบมีค่า IOC ตั้งแต่ 0.5-1.00

ผลการตรวจสอบความเที่ยงตรงของข้อสอบรายข้อโดยพิจารณาตามเกณฑ์ดังต่อไปนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบข้อนั้นตรงตามจุดประสงค์

0 หมายถึง ไม่แน่ใจหรือตัดสินใจไม่ได้ว่าข้อสอบข้อนั้นวัดตรงจุดประสงค์

-1 หมายถึง แน่ใจในข้อสอบนั้นวัดไม่ตรงจุดประสงค์

จากเกณฑ์การพิจารณาดังกล่าวผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ได้ให้ข้อคิดเห็น ดังนี้

1. ข้อสอบวัดตรงตามจุดประสงค์มีค่า IOC เท่ากับ 1.00 จำนวน 16 ข้อ

2. ข้อสอบวัดตรงตามจุดประสงค์มีค่า IOC เท่ากับ 0.67 จำนวน 4 ข้อ

จากการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ผลปรากฏว่า ข้อสอบมีความเที่ยงตรง

ผ่านเกณฑ์ 0.5 ขึ้นไปใช้ได้ทั้ง 20 ข้อ

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

ผลการวิเคราะห์ค่าความยาก (P) ค่าอำนาจจำแนก (B)
และค่าความเชื่อมั่น (r_{cc}) ของแบบทดสอบเพื่อประเมินสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ตาราง 20 ผลการวิเคราะห์ค่าความยาก (P) ค่าอำนาจจำแนก (B) แบบทดสอบเพื่อ
ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ข้อที่	ค่าความยาก (P)	ค่าอำนาจจำแนก (B)
1	0.50	0.54
2	0.70	0.56
3	0.43	0.66
4	0.63	0.55
5	0.53	0.47
6	0.67	0.49
7	0.63	0.42
8	0.67	0.49
9	0.57	0.54
10	0.50	0.54
11	0.60	0.48
12	0.70	0.56
13	0.67	0.49
14	0.53	0.47
15	0.50	0.40
16	0.60	0.48
17	0.63	0.42
18	0.47	0.60
19	0.57	0.54
20	0.70	0.43

ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ = 0.94

**แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน
ด้วยรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน**

ตาราง 21 แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน

คนที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	คนที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน
	เรียน	เรียน		เรียน	เรียน
	20	20		20	20
1	5.6	15	21	4.8	16
2	13.2	17	22	11.6	13
3	16	20	23	12	16
4	9.2	16	24	10	17
5	10.4	20	25	8	15
6	10.8	19	26	9.2	16
7	11.2	20	27	7.6	11
8	9.2	19	28	11.6	20
9	6.8	13	29	7.2	16
10	12	17	30	9.2	15
11	8.8	20	31	7.2	15
12	10	16	32	7.6	14
13	11.6	20	33	8.4	12
14	10.8	16	34	11.6	19
15	7.2	18	35	10.8	14
16	11.6	20	36	9.7	12
17	6	12	37	11.6	14
18	10.8	12			
19	10.8	20			
20	10.4	13			
รวมคะแนนก่อนเรียน		339.20	รวมคะแนนหลังเรียน		598
ค่าเฉลี่ย		9.69	ค่าเฉลี่ย		16.22
S.D.		2.34	S.D.		2.77

แบบประเมินเครื่องมือการวิจัยสำหรับผู้เชี่ยวชาญ
เพื่อหาค่าความเที่ยงตรง หรือค่าสอดคล้องระหว่างข้อคำถาม
วัตถุประสงค์ของแบบสอบถามเพื่อสำรวจความพึงพอใจต่อรูปแบบการใช้
สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน

ชื่อเรื่อง (ภาษาไทย) “ รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียน
การสอน กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับ
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการ
อาชีพสว่างแดนดิน “

ผู้วิจัย : นางสาวปิยะธิดา สมบูรณ์ธนากร รหัสประจำตัว 55425117108
สาขาวิชาวิทยาการสารสนเทศและเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

คำชี้แจง ขอให้ท่านผู้เชี่ยวชาญได้กรุณาแสดงความคิดเห็นของท่าน โดยใส่เครื่องหมาย (✓) ลงในช่องความคิดเห็นของท่าน พร้อมเขียนข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการนำไปพิจารณาปรับปรุงต่อไป

ประเด็นการประเมิน	ระดับความคิดเห็น		
	+1	0	-1
ด้านความรู้ความเข้าใจ			
1. นักเรียนทราบหน้าที่ของเครื่องมือที่ใช้ปฏิบัติงานในโปรแกรมกราฟิกจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์			
2. นักเรียนสามารถจดจำขั้นตอนการปฏิบัติงานตามสื่อสังคมออนไลน์ได้			
3. นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนการปฏิบัติงานให้เพื่อนปฏิบัติตามได้			
4. สื่อสังคมออนไลน์มีเนื้อหาเหมาะสมต่อการเรียนรู้ของนักเรียน			
5. นักเรียนสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนเกี่ยวกับเนื้อหาของสื่อสังคมออนไลน์บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้			
ด้านการนำไปใช้			
6. นักเรียนสามารถปฏิบัติงานตามขั้นตอนการเรียนรู้ด้วยสื่อสังคมออนไลน์ได้			
7. นักเรียนสามารถนำความรู้จากสื่อสังคมออนไลน์ไปปฏิบัติในภายหลังได้			
8. นักเรียนสามารถสร้างผลงานจากการเรียนรู้ด้วยสื่อสังคมออนไลน์ได้			
9. นักเรียนสามารถค้นคว้าสื่อสังคมออนไลน์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับบทเรียนเพิ่มเติมได้			
10. นักเรียนสามารถแบ่งปันสื่อสังคมออนไลน์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับบทเรียนเพิ่มเติมได้			
ด้านความสะดวกต่อการใช้สื่อ			
11. ความสะดวกในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ภายในวิทยาลัย การอาชีพ สว่างแดนดิน			
12. ความสะดวกในการใช้สื่อสังคมออนไลน์บริเวณนอกวิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน (สถานที่ทั่วไป)			
13. ระยะเวลาของสื่อสังคมออนไลน์ที่นำมาสนับสนุนการเรียนรู้มีความเหมาะสม			

ประเด็นการประเมิน	ระดับความคิดเห็น		
	+1	0	-1
14. ความสะดวกในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ภายในวิทยาลัย การอาชีพ สว่างแดนดิน			
15. ความสะดวกในการใช้สื่อสังคมออนไลน์บริเวณนอกวิทยาลัยการ อาชีพสว่างแดนดิน (สถานที่ทั่วไป)			
16. ระยะเวลาของสื่อสังคมออนไลน์ที่นำมาสนับสนุนการเรียนรู้มีความ เหมาะสม			
17. ความพร้อมของอุปกรณ์ในการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ภายในวิทยาลัย การอาชีพสว่างแดนดิน			
15. ความพร้อมของอุปกรณ์ในการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์บริเวณนอก วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน (สถานที่ทั่วไป)			

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะอื่นๆ เพิ่มเติม

.....

..... ผู้ประเมิน
(.....)

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์

**แสดงผลการวิเคราะห์ค่าความเที่ยงตรง หรือค่าสอดคล้องระหว่างข้อคำถาม
วัตถุประสงค์ของแบบสอบถามเพื่อสำรวจความพึงพอใจในต่อรูปแบบการใช้สื่อ
สังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน (IOC)**

ตาราง 22 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าความเที่ยงตรง หรือค่าสอดคล้องระหว่างข้อคำถาม
วัตถุประสงค์ของแบบสอบถามเพื่อสำรวจความพึงพอใจในต่อรูปแบบการใช้สื่อ
สังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน (IOC)

ข้อทดสอบ ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			$\sum x$	ค่า IOC	สรุป
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
4	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้
5	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
9	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้
10	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
11	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้
12	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้
13	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
14	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
15	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้

แบบสอบถามมีค่า IOC ตั้งแต่ 0.5-1.00

ผลการตรวจสอบความเที่ยงตรงของแบบสอบถามรายชื่อโดยพิจารณาตามเกณฑ์ดังต่อไปนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบสอบถามข้อนั้นตรงตามจุดประสงค์

0 หมายถึง ไม่แน่ใจหรือตัดสินใจไม่ได้ว่าแบบสอบถามข้อนั้นวัดตรงจุดประสงค์นั้น

-1 หมายถึง แน่ใจในแบบสอบถามข้อนั้นวัดไม่ตรงจุดประสงค์

จากเกณฑ์การพิจารณาดังกล่าวผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ได้ให้ข้อคิดเห็น ดังนี้

1. แบบสอบถามวัดตรงตามจุดประสงค์มีค่า IOC เท่ากับ 1.00 จำนวน 9 ข้อ

2. แบบสอบถามวัดตรงตามจุดประสงค์มีค่า IOC เท่ากับ 0.67 จำนวน 6 ข้อ

จากการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ผลปรากฏว่า ข้อสอบมีความเที่ยงตรงผ่านเกณฑ์ 0.5 ขึ้นไปใช้ได้ทั้ง 15 ข้อ

**แสดงผลการวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกและค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม
เพื่อสำรวจความพึงพอใจต่อรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์
เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน**

ตาราง 23 แสดงผลการวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกและค่าความเชื่อมั่นของ
แบบสอบถามเพื่อสำรวจความพึงพอใจต่อรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์
เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
ข้อ1	58.0432	50.338	.653	.861
ข้อ2	58.2865	50.154	.646	.861
ข้อ3	58.1784	51.842	.542	.866
ข้อ4	57.8541	51.238	.679	.860
ข้อ5	58.2324	53.068	.581	.865
ข้อ6	58.2054	53.578	.432	.871
ข้อ7	57.8270	54.998	.333	.875
ข้อ8	58.1243	50.800	.579	.864
ข้อ9	57.9351	55.532	.289	.877
ข้อ10	58.3946	56.126	.370	.873
ข้อ11	58.5297	53.107	.435	.871
ข้อ12	58.5297	53.522	.402	.873
ข้อ13	58.4757	52.715	.517	.867
ข้อ14	58.4486	53.435	.482	.869
ข้อ15	58.1784	52.502	.535	.866
รวมพอใจ	58.2162	52.396	1.000	.857

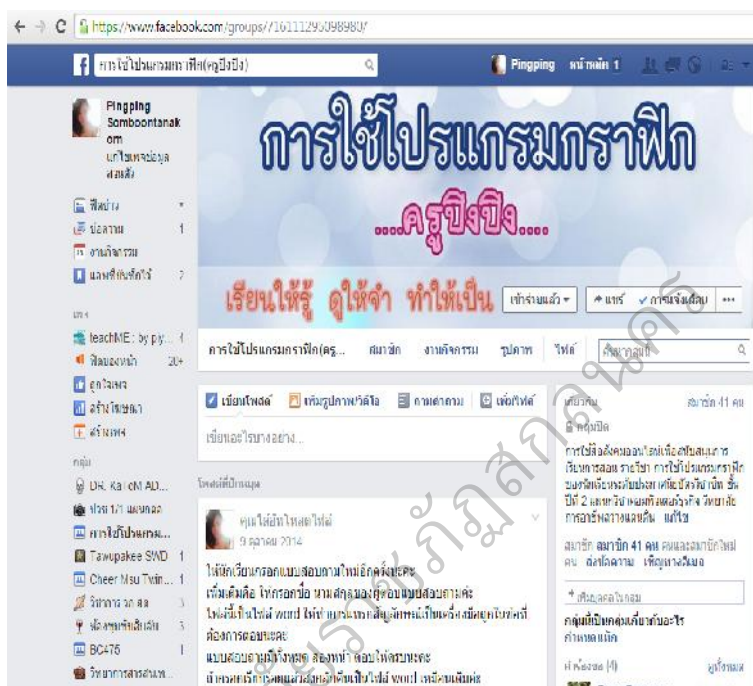
ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ = 0.87

ภาคผนวก ง

ภาพประกอบการวิจัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน
กรณีศึกษา รายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตร
วิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน



← → ↻ <https://www.facebook.com/groups/716111295098980/>

f Pingping

4 กันยายน 2014
มาตุลา เวสต์มาทพันธ์ (น.ส.ศวราธิภา ภูมาศย์)

 **การตัดภาพด้วย Photoshop**
การตัดภาพด้วย Photoshop
YOUTUBE.COM

ถูกใจ - แสดงความคิดเห็น - แชร์

👍 11 คน ถูกใจสิ่งนี้ ✓ เห็นแล้ว 39 คน



 **Pingping Somboontanakorn**
2 มิถุนายน 2014 · กรุงเทพมหานคร

Basic For Adobe Photoshop PART2

 **PART 2 PHOTOSHOP สอน พื้นฐาน โปรแกรมออดี้ โฟโตชออป ภาษาไทย - ULTIMATE VFX**
YOUTUBE.COM

← → ↻ <https://www.facebook.com/groups/716111295098980/>

f Pingping

 **Kangsadan Sangraum**
4 กันยายน 2014

กิ่งสตาล แสงวงม.....หล่อ^A^

 **เทคนิคการตัดเส้นผมแบบเขียนชั้นเทพ(ง่ายๆ ได้ทุกเส้น) ด้วย Adobe Photoshop**
นี่คือสาขาวิชา ภาพนิ่งและสื่อสภาพ การศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม...
YOUTUBE.COM

ถูกใจ - แสดงความคิดเห็น - แชร์

👍 21 คน ถูกใจสิ่งนี้ ✓ เห็นแล้ว 39 คน

 **Thipawan Saeyao** เขียนๆ
4 กันยายน 2014 เวลา 14:58 น. · ถูกใจ · 👍 1

 **ยัย' เต็ม** จ้องแง็ง เขียนจริงอะไรจริงอะ
4 กันยายน 2014 เวลา 15:03 น. · ถูกใจ · 👍 2

 **Kangsadan Sangraum** หล่อขึ้นเพพ5เบอร์รี่
4 กันยายน 2014 เวลา 15:09 น. · ถูกใจ · 👍 1

 **M'Mook Mig Ubonyan** แหมแม่ 55
4 กันยายน 2014 เวลา 15:09 น. · ถูกใจ · 👍 2

 **ศุภัตรา พงษ์เกษม** หล่อแหมรี่ๆ มีดี
4 กันยายน 2014 เวลา 15:14 น. · ถูกใจ · 👍 1

 **สีกวัน** ฉันทจะดีพอ 1อัยเบิ่งสาหลอโรบะหาภษุฮ้ายเลยสิบรีโผเบิ่งดี

https://www.facebook.com/groups/716111295098980/

การใช้โปรแกรมกราฟิก(ครูปิงปิง)

Pingping Somboontanakorn
4 กันยายน 2014 · กรุงเทพมหานคร

การสร้าง Selection(การเลือกพื้นที่) หรือ การไคคัท

Photoshop 1 นาที - "ไคคัท"
เห็นวัยรุ่นยุคนี้(เจอรุ่นชอมอะไรสิ่งๆ หมายถึง) Quick Selection Tool กับ Refine Edge แบบนี้มีให้ใช้สำหรับ Photoshop เวอร์ชัน CS6 ขึ้นไป --
=====

ถูกใจ · แสดงความคิดเห็น · แชร์

👍 Tong Wichai, Nongyao Racha และคนอื่น ๆ อีก 12 คน ✓ เห็นแล้ว 39 คน
ถูกใจสิ่งนี้

Praew Siriporn Linthong การไคคัททำง่ายมากค่ะ !!!
4 กันยายน 2014 เวลา 15:02 น. · ถูกใจ · 4/3

เขียนความคิดเห็น

Pingping Somboontanakorn
4 กันยายน 2014 · กรุงเทพมหานคร

เหลือเวลาจากการเรียนผ่าน Facebook อีก 20 นาทีนะค่ะ หลังจากนั้น จะเป็นการสอบภาคทฤษฎีค่ะ นักเรียนคนไหนที่ยังศึกษาไม่ครบถ้วน เร่งมือเข้าค่ะ สู้ๆ!!!!

ถูกใจ · แสดงความคิดเห็น

👍 Chaiw Thanapol Khanthawichai, Tong Wichai, ✓ เห็นแล้ว 39 คน

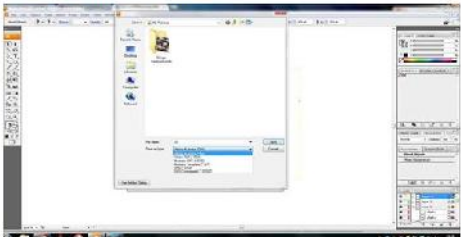
https://www.facebook.com/groups/716111295098980/

การใช้โปรแกรมกราฟิก(ครูปิงปิง)

เขียนความคิดเห็น

Putcharida Yoojaren
22 สิงหาคม 2014

แล้วถ้าเป็นแบบนี้ เชปอีกไหมหร...?



ถูกใจ · แสดงความคิดเห็น

👍 3 คน ถูกใจสิ่งนี้ ✓ เห็นแล้ว 38 คน

Pingping Somboontanakorn หน่า กิ๊ตจะ
22 กันยายน 2014 เวลา 19:23 น. · ถูกใจ · 4/1

Putcharida Yoojaren ขบเคล่จะ
22 กันยายน 2014 เวลา 19:24 น. · ถูกใจ

เขียนความคิดเห็น

Phraepnoi Radchapheel
22 สิงหาคม 2014

ส่ง เม นาสต์ เบบีนหระ พวมอินหระ

ประวัติย่อของผู้วิจัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

ประวัติย่อของผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล	นางสาวปิยะธิดา สมบูรณ์ธนากร
วัน เดือน ปีเกิด	2 พฤษภาคม 2529
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	78/1 ถนนเปรมปรีดา ซอย 2 ตำบลธาตุเชิงชุม อำเภอเมือง จังหวัดสกลนคร 47000 โทรศัพท์ 08-7949-4090
ตำแหน่งปัจจุบัน	ครูพิเศษสอน
สถานที่ทำงาน	วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน อำเภอสว่างแดนดิน จังหวัดสกลนคร
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2540	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลสกลนคร อำเภอเมือง จังหวัดสกลนคร
พ.ศ. 2546	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสกลราชวิทยานุกูล อำเภอเมือง จังหวัดสกลนคร
พ.ศ. 2551	ปริญญาบริหารธุรกิจบัณฑิต (บธ.บ.) สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
พ.ศ. 2558	ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (วท.ม.) สาขาวิชาวิทยาการสารสนเทศและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
ประวัติการทำงาน	
พ.ศ. 2552	ครูพิเศษสอน แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพ สว่างแดนดิน อำเภอสว่างแดนดิน จังหวัดสกลนคร