

อภิธาน์นทาการ



สัญญาเลขที่ P2558C253 สำนักหอสมุด

รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์
เรื่อง ศึกษาผลการใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชา
เทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู สำหรับนิสิตปริญญาตรี
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร



ทะเลศ วงศ์นาม

ทิพรรัตน์ สิทธิวงศ์

ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยนเรศวร
วันรับเข้า.....18 ส.ค. 2559
เลขที่รับ.....17016177
เลขสืบค้นหนังสือ..... ๑ ๒

๑๐๒๕.๘๘

๗๖๖๔.๕

๖๕๕๘

สนับสนุนโดยงบประมาณรายได้มหาวิทยาลัยนเรศวร

ปีงบประมาณ 2558

Exexutive Summary

การศึกษาผลการใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเทคโนโลยี และนวัตกรรมสำหรับครู สำหรับนิสิตปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์

ความเป็นมาของปัญหา

Social Media เป็นเครือข่ายทางสังคมที่มีความน่าสนใจและดึงดูดใจให้เข้าใช้งาน เนื่องจากมีลักษณะการใช้งานที่หลากหลาย รองรับสื่อหลายประเภท โดยเว็บไซต์เครือข่ายทางสังคมส่วนใหญ่จะแนะนำให้ผู้ใช้อัปโหลดภาพตนเองเพื่อเป็นการแสดงตัวตน (Identify) ให้ผู้ใช้อื่นบนระบบได้รู้จัก (Boyd and Ellison, 2008) Social Media คือ สื่อดิจิทัลหรือซอฟต์แวร์ที่ทำงานอยู่บนพื้นฐานของระบบเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ต อันเป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคมที่มีผู้จัดทำขึ้น โดยเมื่อผู้ส่งสารพบเจอเรื่องราว เหตุการณ์ บทความ ประสบการณ์ รูปภาพ วิดีโอ และเพลงต่างๆ จึงนำข้อมูลเหล่านั้นมาแบ่งปันกับผู้ใช้ในโลกออนไลน์ภายใต้เครือข่ายของตนได้รับรู้และใช้ประโยชน์ร่วมกันอย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ ข้อดีของการนำ Social Media มาใช้ในการศึกษา ดังนี้ 1) เป็นการเสริมสร้างสติปัญญาความรู้ 2) ก่อให้เกิดกระบวนการสื่อสาร การมีส่วนร่วม รวมทั้ง การสร้างสังคมประภคิต 3) เป็นการเสริมสร้างแรงจูงใจ 4) ปรับสภาพแวดล้อมการเรียนแบบเปิด ง่ายต่อการเชื่อมโยง สร้างความสัมพันธ์ระหว่างสังคมในชั้นห้องเรียน 5) สนับสนุนและรองรับการสื่อสาร 2 ทาง สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในวิธีการจัดการเรียนการสอนที่หลากหลาย เช่น การเรียนรู้แบบร่วมมือ การเรียนรู้แบบกลุ่มเล็ก หรือ การร่วมกันสร้างองค์ความรู้ หากครูจะนำพฤติกรรมการใช้ Social Media เหล่านี้มาเป็นส่วนหนึ่งในการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี โดยเปลี่ยนการจัดการสอนแบบเดิมๆ ที่ครูเป็นเพียงแหล่งความรู้แหล่งเดียว ให้เป็นนักเรียนสามารถสืบค้นความรู้จากแหล่งต่างๆ ที่มีอยู่มากมายได้ด้วยตนเอง โดยที่ครูเป็นผู้คอยชี้แนะว่าแหล่งข้อมูลใดน่าเชื่อถือ และสามารถนำมาอ้างอิงได้ รวมทั้งใช้เว็บไซต์ประเภทเครือข่ายสังคมเป็นสื่อกลางในการพูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น แสดงทัศนะ หรือสร้างองค์ความรู้ของตนเอง อีกทั้งยังช่วยลดช่องว่างระหว่างครูและนักเรียนอีกด้วย Social Media ที่ได้รับความนิยม เช่น Facebook , Myspace , Hi5 ใช้เป็นเครื่องมือติดต่อสื่อสารที่สามารถเอื้ออำนวยความสะดวกในการติดต่อสื่อสารได้ทุกที่ทุกเวลาในรูปแบบของข้อความ ภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว หรือที่เรียกว่า มัลติมีเดีย (ธัญวัฒน์ กาบคำ, 2555)

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการนำ Social Media มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ทั้งในและต่างประเทศ พบว่า ได้มีการนำ Social Media มาใช้ในการเรียนการสอน 7 ชนิดด้วยกัน ได้แก่ Facebook, Twitter, Blog, Google Doc, Wiki, DropBox และ YouTube โดยนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบต่างๆ 11 แบบ ได้แก่ การเรียนแบบร่วมมือ แบบมีส่วนร่วม ทำงานร่วมกัน, การคิดอย่างมีวิจารณญาณ, การเรียนการสอนทางไกล, การเรียนแบบผสมผสาน, การทำงานกลุ่ม เป็นทีม, การฝึกทักษะการอ่านและการเขียน, การเรียนการสอนแบบวิทยาศาสตร์, การระดมสมอง แลกเปลี่ยนประสบการณ์, การสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน, การจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน และการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า มีการใช้ Social Media ในการเรียนแบบร่วมมือ แบบมีส่วนร่วม ทำงานร่วมกัน มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 52.00 รองมาได้แก่ ใช้ Social Media การทำงานกลุ่ม เป็นทีม คิดเป็นร้อยละ 12.00 และใช้ Social Media ในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ, การเรียนแบบผสมผสาน, การฝึกทักษะการอ่านและการเขียน, การระดมสมอง แลกเปลี่ยนประสบการณ์, การสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน คิดเป็นร้อยละ 8.00 แต่ละเครื่องมือสามารถนำมาประยุกต์ใช้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะต่างๆ ดังนี้ การใช้ Facebook ในการเรียนการสอน ก่อให้เกิดการเรียนแบบร่วมมือ แบบมีส่วนร่วม ทำงานร่วมกัน ใช้ในการเรียนการสอนทางไกล การทำงานกลุ่ม เป็นทีม การสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน การจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน และการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง การใช้ Twitter ในการเรียนการสอน ก่อให้เกิดการเรียนแบบร่วมมือ แบบมีส่วนร่วม ทำงานร่วมกัน การฝึกทักษะการอ่านและการเขียน และการระดมสมอง แลกเปลี่ยนประสบการณ์ การใช้ Blog ในการเรียนการสอน ก่อให้เกิดการเรียน

แบบร่วมมือ แบบมีส่วนร่วม ทำงานร่วมกัน การเรียนแบบผสมผสาน และการฝึกทักษะการอ่านและการเขียน การใช้ Google Doc ในการเรียนการสอน ก่อให้เกิดการเรียนแบบร่วมมือ แบบมีส่วนร่วม ทำงานร่วมกัน และการทำงานกลุ่ม เป็นทีม การใช้ Wiki ในการเรียนการสอน ก่อให้เกิดการเรียนแบบร่วมมือ แบบมีส่วนร่วม ทำงานร่วมกัน การใช้ DropBox ในการเรียนการสอน ก่อให้เกิดการเรียนแบบผสมผสานและการใช้ YouTube ในการเรียนการสอน ก่อให้เกิดการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และใช้ในการเรียนการสอนแบบวิทยาศาสตร์ (เครือข่ายสังคมออนไลน์. 2556) โดยการนำ Social Media มาใช้ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนนั้นสามารถช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 คือ Social Media เป็นเครื่องมือที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะ 3R x 7C อันได้แก่ Reading (อ่านออก), Writings (เขียนได้) และ Arithmetic (คิดเลขเป็น) Critical thinking & problem solving (ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในการแก้ปัญหา) Creativity & innovation (ทักษะด้านการสร้างสรรค์ และนวัตกรรม) Cross-cultural understanding (ทักษะด้านความเข้าใจต่างวัฒนธรรมต่างกระบวนทัศน์) Collaboration, teamwork & leadership (ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ) Communications, information & media literacy (ทักษะด้านการสื่อสาร สารสนเทศ และรู้เท่าทันสื่อ) Computing & ICT literacy (ทักษะด้านคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร) และ Career & learning skills (ทักษะอาชีพ และทักษะการเรียนรู้) (วิจารณ์ พานิช. 2555) จะเห็นได้ว่าการเรียนการสอนปัจจุบันไม่ว่าจะเป็นการเรียนในระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา และระดับอุดมศึกษาไม่อาจที่จะปฏิเสธอิทธิพลของ Social Media ที่เข้ามามีผลในการส่งเสริมในการพัฒนาผู้เรียนและถือว่าเป็นเรื่องสำคัญที่ครูผู้สอนทุกคนควรจะนำเครื่องมือของ Social Media แต่ละชนิดมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับเนื้อหา ผู้เรียน เพื่อเป็นการกระตุ้นความสนใจและเป็นวิธีการหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านความรู้ กระบวนการคิดและการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองเพิ่มมากขึ้น

จากประโยชน์ดังกล่าวทำให้วงการการศึกษาได้มีการนำ Social Media มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้สอนสามารถใช้ติดต่อสื่อสารกับผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้อย่างสะดวก รวดเร็ว มีประสิทธิภาพและทันต่อการเปลี่ยนแปลง ไม่ว่าจะเป็น Facebook, Blog, YouTube, Line เป็นต้น ในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู เป็นรายวิชาทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติมีความเกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยี การเลือกเทคโนโลยีและการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้สำหรับตนเองและการนำไปใช้ในวิชาชีพในอนาคต รวมทั้งต้องเป็นผู้ที่ใช้เทคโนโลยีเหล่านี้อยู่ตลอดเวลาในการเรียนการสอน ไม่ว่าจะเป็นการใช้ Facebook ในการติดต่อสื่อสารระหว่างเพื่อนๆด้วยกันระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน หรือการใช้ในการแสดงความคิดเห็น การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การส่งงานในรายวิชา เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีการใช้เครื่องมือในการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนเมื่อมีความสงสัยหรือปัญหาเกี่ยวกับการเรียนการสอนโดยการใช้ Line ฝึกการเขียนโดยการใช้ Blog และการใช้เพิ่มเติมความรู้จากการศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองด้วย You Tube เป็นต้น สิ่งเหล่านี้นับว่าเป็นกิจกรรมที่สามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนในรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมการศึกษา ได้เป็นอย่างดี จากประโยชน์และข้อดีดังกล่าวของ Social Media และจากผลการวิจัยของ ทิพรรัตน์ สิทธิวงศ์ (2557) เรื่อง การศึกษาคำความคิดเห็นของนิสิตที่มีต่อการใช้ Facebook ในการเรียนการสอนรายวิชาการออกแบบและผลิตสื่อกราฟิกเพื่อการศึกษา สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์ พบว่า นิสิตเห็นว่าควรใช้ Social network อื่นมาช่วย ได้แก่ Line, Skype, Twitter Youtube และ Instagram จึงสนใจที่จะศึกษาผลการใช้ Social Media ร่วมกับการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมการศึกษาในด้านความรู้และความคิดเห็นของนิสิตเพื่อที่จะนำผลและวิธีการดังกล่าวมาช่วยดึงดูดความสนใจในการเรียนการสอน และส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน ส่งเสริมประสิทธิภาพการเรียนรู้ อีกทั้งยังส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีในเชิงสร้างสรรค์ เกิดประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของตนเองอีกด้วย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตที่ใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี
2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนิสิตที่มีต่อการใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี
3. เพื่อศึกษาพฤติกรรมในการใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากร ได้แก่ นิสิตปริญญาตรี สาขาภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ ที่เรียนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 38 คน

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

ตัวแปรต้น คือ การใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู

ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความคิดเห็น และพฤติกรรมของนิสิตที่ใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู

เนื้อหาที่ใช้ในการทดลอง

รายวิชา 355211 เทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2557

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัย เรื่อง ศึกษาผลการใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู สำหรับนิสิตปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์ ผู้วิจัยใช้เครื่องมือในการวิจัย ดังนี้

1. แผนการสอนการเรียนการสอนโดยใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู
2. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู
3. แบบสอบถามสำหรับนิสิต ได้แก่ ความคิดเห็นของนิสิตที่มีต่อการใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู

วิธีการดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ตามขั้นตอนดังนี้

1. การสร้างแผนการสอนการเรียนการสอนโดยใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู

ซึ่งแผนการสอนนับได้ว่าเป็นนวัตกรรมรูปแบบหนึ่ง จึงได้นำหลักของการออกแบบและพัฒนากระบวนการสอน ADDIE Model (Branch, 2009) มาเป็นกรอบในการสร้างแผนการสอนซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1.1 การวิเคราะห์ (Analysis) ในขั้นตอนนี้ได้วิเคราะห์ประเด็นดังต่อไปนี้

1.1.1 การวิเคราะห์วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

ในขั้นตอนนี้ได้ดำเนินการนำคำอธิบายรายวิชามากำหนดเป็นวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมให้ครอบคลุมกับคำอธิบายรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู โดยวัตถุประสงค์ประกอบไปด้วย ครบทั้ง 3 ด้าน 1.

ด้านสติปัญญา(พุทธิพิสัย) ความรู้ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การประเมินค่า และการสร้างสรรค์ 2.ทักษะ(ทักษะพิสัย)แสดงได้ถูกลักษณะ ปฏิบัติถูกต้อง แสดงได้คล่องแคล่ว ทำงานได้ รวดเร็ว ถูกต้อง 3.เจตคติ (จิตพิสัย) การรับ การตอบสนอง การเห็นคุณค่า การจัดระเบียบ (Bloom, 1956)

1.1.2 การวิเคราะห์ผู้เรียน

นิสิตมีอายุระหว่าง 19-20 ปี นับว่าเป็นช่วงวัยรุ่นจะต้องมีความสำเร็จในการเข้ากลุ่มเพื่อนวัยเดียวกัน ทั้งที่เป็นเพื่อนเพศเดียวกันหรือเพื่อนต่างเพศ มีความต้องการที่จะรับรู้ถึงความรับผิดชอบต่อสังคม มีความคิดกว้างขวางไปไกล พยายามแสวงหาความรู้ใหม่ ๆ เพื่อเพิ่มพูนความสามารถของตัว และการเรียนในระดับอุดมศึกษาเป็นการเรียนการสอนที่ต้องศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง มีความรับผิดชอบมากขึ้นจากระดับชั้นมัธยม รวมทั้งคุณลักษณะของนิสิตที่พึงประสงค์ในระดับอุดมศึกษาคือ ใฝ่รู้ใฝ่เรียน ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง มีความรับผิดชอบ มีความคิดสร้างสรรค์และเป็นผู้มีคุณธรรมและจริยธรรม มีความรับผิดชอบต่อสังคม จากการวิเคราะห์ นิสิตจากวัย ระดับการเรียนและคุณลักษณะของนิสิต พบว่า การออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนจะต้องเน้นที่ การศึกษาคว่า คิดวิเคราะห์ พัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆ ขึ้นมา โดยนำ Social Media มาใช้ในการ สนับสนุนการเรียนการสอนและใช้ในการทำกิจกรรมในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู ได้แก่ Youtube, line, Facebook เป็นต้น เพื่อให้ตอบสนองกับการรู้ในศตวรรษที่ 21

1.1.3 การวิเคราะห์เทคนิควิธีการและเทคโนโลยีการสื่อสาร (Social) ที่ใช้ในการออกแบบ กิจกรรมในแผนการเรียนการสอน

เทคนิควิธีการที่ใช้ในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู ได้นำ คุณสมบัติข้อดีของ Youtube, line, Facebook มาใช้ในการสนับสนุนการเรียนการสอนและใช้ในกิจกรรมการเรียน การสอน ได้แก่ การติดต่อสื่อสาร การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการเอื้ออำนวยความสะดวกในการส่งงาน การ ติดตามและประเมินผลงาน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยให้ผู้เรียนเกิดความรับผิดชอบ เรียนรู้ด้วย ตนเอง และเกิดการเรียนรู้ร่วมกันทำให้เกิดการเรียนรู้ โดยสอดแทรกไว้ในการเรียนการสอนทุกขั้นตอนตามความ เหมาะสม

1.1.4 การวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหา

1. ศึกษาหลักสูตรการศึกษาบัณฑิตและรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู

- เน้นการสอนโดยให้นิสิตมีการเรียนรู้ด้วยตนเอง และการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมการใช้ ปัญหาเป็นพื้นฐาน เรียนรู้จากสถานการณ์จริง ทั้งการเรียนรู้ในชั้นเรียนและแหล่งฝึกประสบการณ์ โดยใช้การเรียน การสอนหลากหลายรูปแบบ ทั้งการบรรยายร่วมกับการอภิปราย การค้นคว้า การวิเคราะห์ และทำกรณีศึกษา ตลอดจนการนำเสนอประเด็นที่นิสิตสนใจ เพื่อการเรียนรู้ร่วมกันของกลุ่ม โดยเน้นหลักการทางทฤษฎีและประยุกต์ ทางปฏิบัติในสภาพแวดล้อมจริงในการออกแบบ เลือกใช้ และผลิตนวัตกรรมด้านคอมพิวเตอร์ โดยทันต่อ ความก้าวหน้าทางวิทยาการ

- การสอนที่เน้นให้นิสิตได้ฝึกทักษะการคิดและการแก้ไขปัญหา ทั้งระดับบุคคลและ กลุ่มในสถานการณ์ทั่วไป โดยใช้วิธีการสอนที่หลากหลาย เช่น การอภิปรายกลุ่ม การสะท้อนคิด การทำกรณีศึกษา เป็นต้น

- กลยุทธ์การสอนที่เน้นการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างนิสิตกับนิสิต นิสิตกับผู้สอนและกับ บุคคลที่เกี่ยวข้อง

2. ศึกษาเนื้อหาวิชา 355211 เทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู หน่วยกิต 3(2-2-5)

เป็นรายวิชาบังคับเลือกวัตถุประสงค์ของรายวิชาคือ ต้องการให้นิสิตมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับเทคโนโลยี การสื่อสาร และนวัตกรรมการศึกษา ทราบถึงพัฒนาการ บทบาท ขอบข่ายของเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา เข้าใจบทบาท เทคโนโลยี การสื่อสารและนวัตกรรมกับการพัฒนาการศึกษา มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับทฤษฎีระบบและระบบสื่อ การเรียนการสอน คุณลักษณะของเทคโนโลยี นวัตกรรมสื่อการสอนชนิดต่างๆ แหล่งการเรียนรู้และเครือข่ายการ เรียนรู้ สามารถวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดจากการใช้นวัตกรรมเทคโนโลยีและสารสนเทศ แหล่งการเรียนรู้และ

เครือข่ายการเรียนรู้ การออกแบบ การสร้าง การนำไปใช้ สามารถผลิตสื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับสภาพการณ์และสิ่งแวดล้อม รวมทั้งสามารถประเมินและปรับปรุงนวัตกรรมได้

1.1.5 การวิเคราะห์กิจกรรม

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นการบรรยาย อธิบาย การมีส่วนร่วมในการอภิปรายและซักถามในห้องเรียนใน Facebook และ line ศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเองจาก Youtube พร้อมทั้งการสรุปความคิดเห็นใน Facebook เพื่อการแลกเปลี่ยนและ การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองในรูปแบบต่างๆ เช่น ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ห้องสมุด เป็นต้น โดยกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละเนื้อหาจะนำ Social Media มาช่วยในการทำกิจกรรมในขั้นตอนของการเรียน พร้อมทั้งใช้คุณลักษณะของ Social Media ในการติดต่อสื่อสาร แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างนิสิตกับนิสิต และนิสิตกับผู้สอน

1.1.6 การวิเคราะห์สื่อ

เนื้อหารายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู เป็นเนื้อหาที่นิสิตสามารถพบเห็นในชีวิตประจำวันได้ ดังนั้นสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบต่างๆ จะมีปรากฏตามเว็บไซต์ สื่อสิ่งพิมพ์ วารสาร โทรทัศน์ อินเทอร์เน็ตและหนังสือ ดังนั้นในการเรียนการสอนรายวิชานี้จึงได้มีการประยุกต์สื่อ Social Media ในหลากหลายรูปแบบเพื่อนำมาใช้ประกอบในกิจกรรมการเรียนการสอน ดังนี้

- แผนการเรียนการสอนประจำรายวิชา (Course Syllabus)
- เอกสารคำสอนประจำรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู
- สื่อประกอบการสอน (PowerPoint)
- เว็บไซต์ประกอบการเรียนการสอน
- แบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบท้ายบทเรียน
- Facebook รายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู
[https:// www.facebook.com/groups/1462727930668387/](https://www.facebook.com/groups/1462727930668387/)
- ห้องสมุด

1.2 การออกแบบ (Design)

ในขั้นตอนการออกแบบได้นำข้อมูลจากการวิเคราะห์ในขั้นตอนที่ 1 ได้แก่ นิสิต หลักสูตร เนื้อหา กิจกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการและเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นข้อมูลเบื้องต้นในการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับนิสิตในรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู มีรายละเอียดดังนี้

1.2.1 ออกแบบเนื้อหาสำหรับกิจกรรมการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 6 หน่วย ใช้เวลา 48 ชั่วโมง ได้แก่

- | | |
|---|--------------------|
| 1. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเทคโนโลยีการศึกษา | ใช้เวลา 12 ชั่วโมง |
| 2. การสื่อความหมาย | ใช้เวลา 6 ชั่วโมง |
| 3. ระบบการเรียนการสอน | ใช้เวลา 6 ชั่วโมง |
| 4. วิวัฒนาการเทคโนโลยี | ใช้เวลา 9 ชั่วโมง |
| 5. สื่อการเรียนการสอน | ใช้เวลา 12 ชั่วโมง |
| 6. เทคโนโลยีกับนวัตกรรม | ใช้เวลา 3 ชั่วโมง |

ในแต่ละบทเรียนประกอบด้วยแบบทดสอบก่อนเรียน กิจกรรม แบบทดสอบหลังเรียน หลังจากทำการออกแบบเนื้อหาแล้ว นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา (ภาคผนวก ก) ตรวจสอบหาความสอดคล้องและลำดับชั้นของเนื้อหาบทเรียนมีความเหมาะสมในระดับมาก ($\bar{x} = 4.32$, $SD = 0.52$)

1.2.2 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบและเนื้อหาที่ออกแบบไว้ 6 หน่วยการเรียนรู้ โดยจะแบ่งออกเป็น 6 แผนการสอน รวม 48 ชั่วโมง

การจัดทำแผนการเรียนรู้ได้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media เป็นขั้นในการเรียนการสอนดังนี้

โดยแต่ละขั้นของการเรียนการสอนนั้นได้ดำเนินการผสมผสานการใช้เครื่องมือเพื่อการติดต่อสื่อสารในรูปแบบของ Social Media ที่นิยมใช้มากที่สุด ได้แก่ Youtube, line, Facebook มาช่วยในการเรียนในแต่ละขั้นตอน เช่น การศึกษาด้วยตนเอง การส่งผลงาน การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การสรุปความรู้ การแสดงความคิดเห็น เป็นต้น (รายละเอียดอยู่ในภาคผนวก ค) เมื่อดำเนินการเขียนแผนเรียบร้อยแล้ว นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา (ภาคผนวก ก) ตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมของสำนวนภาษา และข้อบกพร่องต่างๆ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข เพื่อที่จะได้แผนการจัดการเรียนรู้เหมาะสมกับเนื้อหาและวิธีการเรียน ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญพบว่าแผนการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media นั้นมีความเหมาะสมในระดับมาก ($\bar{x} = 4.38, SD = 0.46$)

1.3 การพัฒนา (Development)

ขั้นตอนนี้ได้ดำเนินการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media รายวิชาเทคโนโลยี และนวัตกรรมสำหรับครู สำหรับนิสิตปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1.3.1 การออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media

ในขั้นตอนนี้ ได้ดำเนินการเขียนแผนและออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media มีลำดับการออกแบบดังนี้

1) ออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media ตามที่ออกแบบไว้ โดยศึกษาคุณสมบัติข้อดีและความเหมาะสมของเครื่องมือแต่ละรูปแบบของ Social Media เพื่อที่จะนำมาใช้ร่วมกันโดยเลือกขั้นตอนที่เหมาะสมและสามารถนำมาใช้ร่วมกันได้ เพื่อให้แผนการเรียนการสอนสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ของนิสิต และมีประสิทธิภาพ

2) นำกิจกรรมการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media ตามที่ออกแบบ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งมีคุณสมบัติด้านประสบการณ์สอนหรือการทำงานมากกว่า 10 ปี มีความรู้ความสามารถทางด้านเทคนิคและการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอน จำนวน 3 ท่าน (รายละเอียดภาคผนวก ก) เพื่อตรวจสอบและประเมินผลโดยผู้เชี่ยวชาญพร้อมให้คำแนะนำ

3) กิจกรรมการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media ที่ผ่านการปรับปรุงจากผู้เชี่ยวชาญไปใช้ในการเรียนการสอนกับนิสิตปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์ ที่เรียนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครูมาแล้ว จำนวน 38 คน เพื่อหาประสิทธิภาพ

1.3.2 การหาประสิทธิภาพของแผนการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media สำหรับนิสิตปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์ ที่เรียนเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู

ในการทดลองเพื่อหาประสิทธิภาพของแผนการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media ก่อนนำแผนการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media ไปใช้จริง โดยนำไปทดลองใช้ (Try Out) กับกลุ่มตัวอย่างต่อไปนี้

ครั้งที่ 1 ทดลองแบบกลุ่มเล็กเป็นการทดลองกับนิสิต 3 คน ในระดับความรู้ ความสามารถในการเรียนอ่อน ปานกลาง และเรียนเก่ง โดยพิจารณาแผนการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา วัตถุประสงค์การเรียนการสอน กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการสอนและการประเมินผล เพื่อนำข้อบกพร่องมาทำการแก้ไข

ครั้งที่ 2 ทดลองแบบกลุ่มย่อย เป็นการทดลองกับนิสิต 9 คน เพื่อทดลองหาข้อบกพร่องในงานแผนการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media โดยสังเกตการณ์ใช้แผนการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media ทั้งในส่วนที่ทำการปรับปรุงแก้ไขในครั้งแรกแล้ว และสังเกตปัญหาอุปสรรคในการใช้แผนการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media การทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เพื่อนำข้อบกพร่องมาแก้ไขและปรับปรุง พบข้อบกพร่อง

คะแนนการทดสอบระหว่างการเรียนด้วยแผนการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media มีค่าเฉลี่ย (E_1) ร้อยละ 75.30 และคะแนนการทำแบบทดสอบหลังการเรียนด้วยแผนการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media มีค่าเฉลี่ย (E_2) ร้อยละ 76.๖5 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ครั้งที่ 3 ทดลองกลุ่มใหญ่ เป็นการทดลองกับนิสิต 20 คน เพื่อหาประสิทธิภาพของแผนการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media ตามเกณฑ์ 75/75 โดยการจัดให้นิสิตเหมือนจริงด้วยแผนการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media ทำแบบทดสอบก่อนเรียน แบบทดสอบหลังเรียนในแต่ละหน่วย ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังการเรียน นำผลรวบรวมคะแนนไปหาประสิทธิภาพว่าเป็นไปตามเกณฑ์หรือไม่ พบว่าคะแนนการทดสอบระหว่างการเรียนด้วยแผนการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media จำนวน 6 หน่วยการเรียน มีค่าเฉลี่ย (E_1) ร้อยละ 76.72 และคะแนนการทำแบบทดสอบหลังการเรียนด้วยแผนการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media มีค่าเฉลี่ย (E_2) ร้อยละ 78.80 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

สรุปได้ว่าแผนการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้สามารถนำไปใช้เรียนได้

1.4 ขั้นตอนทดลองใช้ (Implementation)

นำแผนการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการทดลองจำนวน 38 คน ใช้เวลารวม 48 ชั่วโมง ดังต่อไปนี้

1.4.1 ชี้แจง แนะนำการเรียนด้วยแผนการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media อธิบายขั้นตอนการเรียนการสอน ภาระงานที่ต้องทำให้นิสิตเข้าใจอย่างชัดเจน และทำความเข้าใจในการประเมินความสำเร็จของงาน กำหนดเกณฑ์และวิธีการตัดสินร่วมกัน

1.4.2 ประเมินผลนิสิตก่อนเรียนเป็นรายบุคคล โดยให้นิสิตทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพื่อทดสอบความรู้พื้นฐาน ก่อนที่จะเรียนแผนการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media

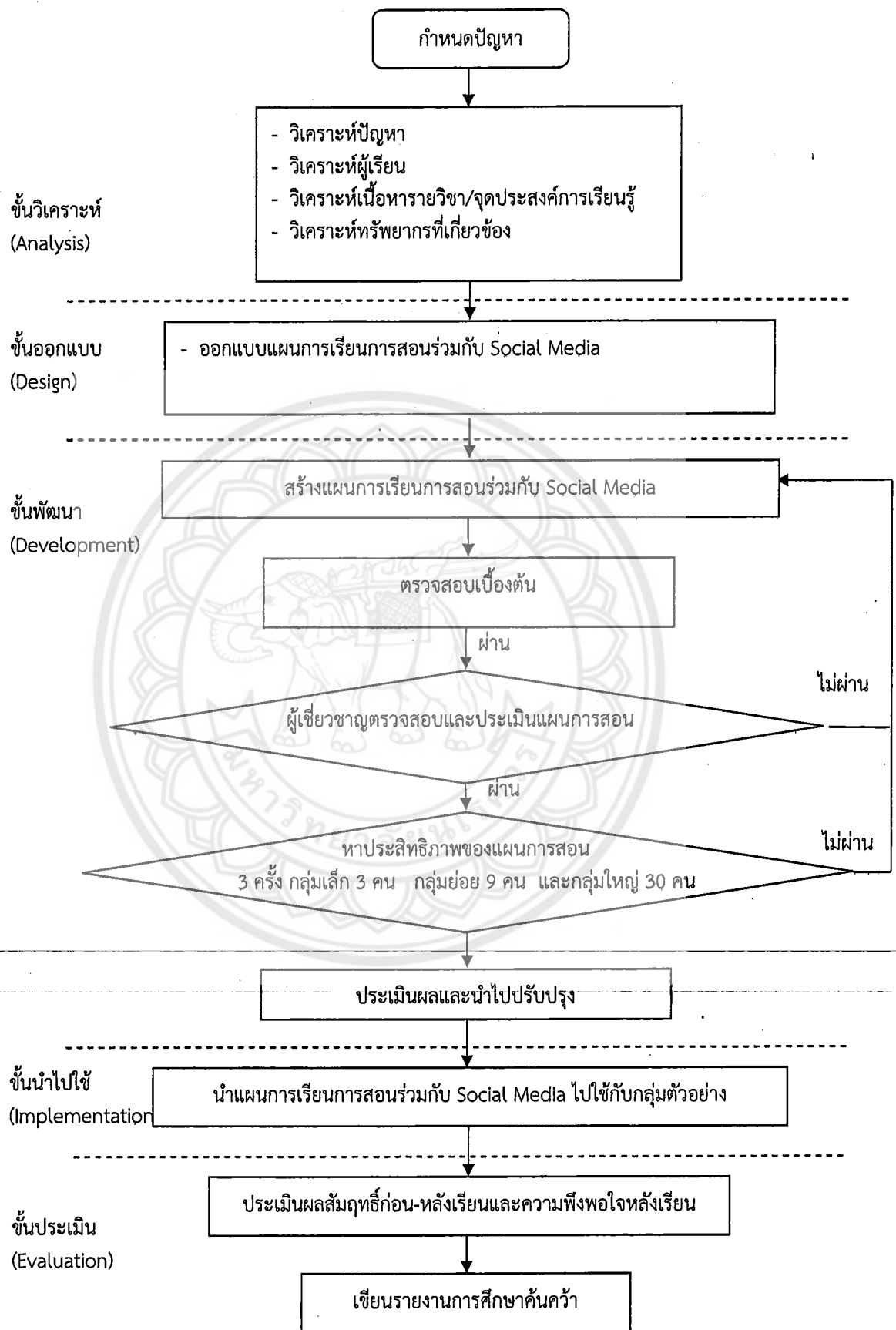
1.4.3 นิสิตดำเนินการเรียนด้วยแผนการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media

1.5 การประเมินผล (Evaluation)

1.5.1 ประเมินจากการทำแบบทดสอบระหว่างการเรียน ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังการเรียนด้วยแผนการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media ว่ามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียนหรือไม่ และทำแบบสอบถามความพึงพอใจหลังจากใช้แผนการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media

1.5.2 ระหว่างการทดลองได้สังเกตพฤติกรรมการเรียนการสอนด้วยร่วมกับ Social Media เขียนบันทึกพฤติกรรมที่เกิดขึ้น

1.5.3 เขียนรายงานการศึกษาค้นคว้า



ภาพ 1 โครงสร้างการแผนการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media

2. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชา เทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู

2.1 ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับหลักการ การวัดและการประเมินผล แนวคิดและวิธีการสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์

2.2 กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ต้องการวัด ให้ครอบคลุมเนื้อหาและวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ เพื่อนำมาออกเป็นแบบวัดผลสัมฤทธิ์ โดยกำหนดวัตถุประสงค์ตามเนื้อหาและคำอธิบายรายวิชา (รายละเอียดในภาคผนวก ค)

2.3 กำหนดลักษณะของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ ซึ่งในการวิจัยนี้ผู้วิจัยได้กำหนดแบบวัดผลสัมฤทธิ์ เป็นชนิดครอบคลุมวัตถุประสงค์และเนื้อหาที่เรียนในรายวิชาเทคโนโลยีการพิมพ์และการโฆษณาประชาสัมพันธ์ในรูปแบบของข้อสอบปรนัย 4 ตัวเลือก ทำถูกได้ 1 คะแนน ทำผิดได้ 0 คะแนน

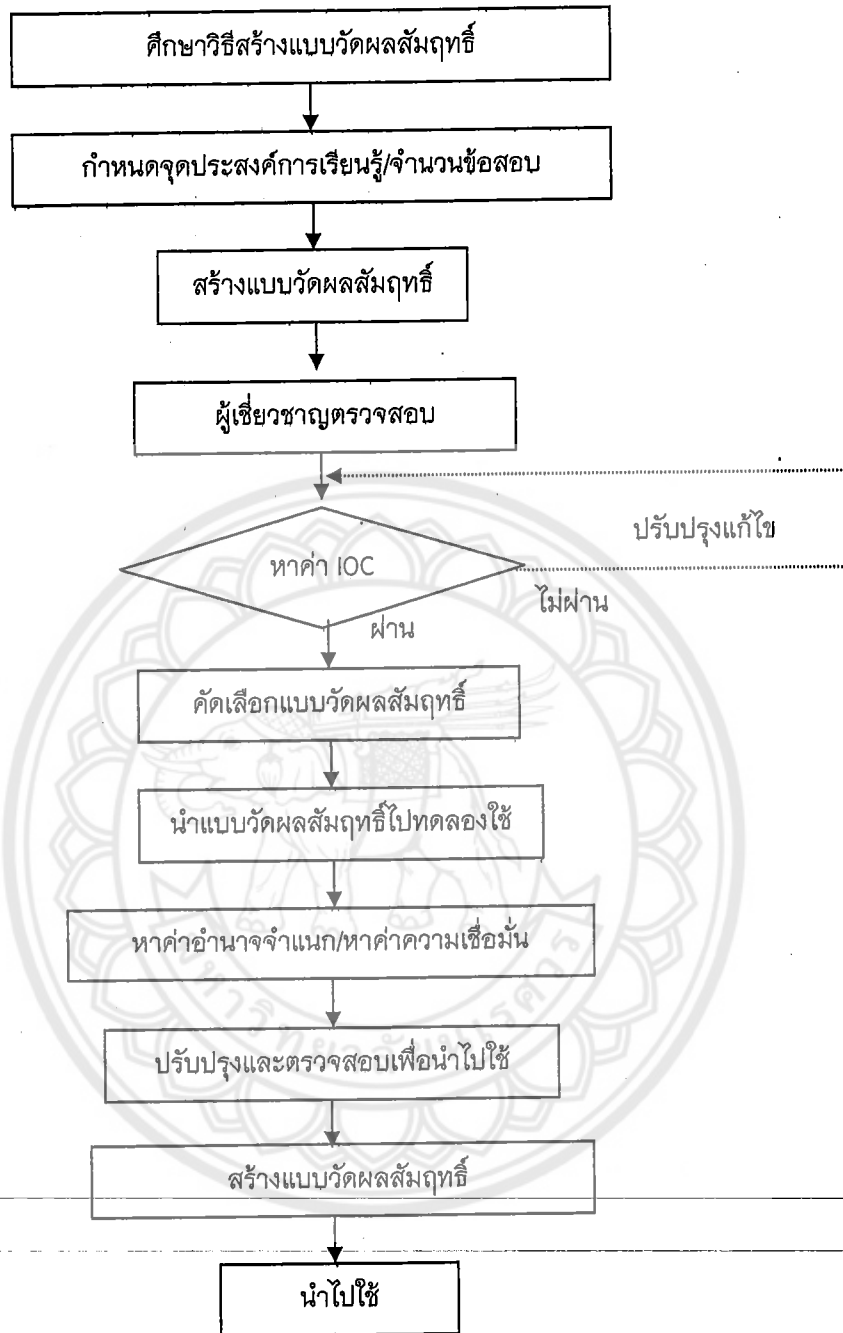
2.4 ดำเนินการสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ตามหลักการออกข้อสอบปรนัย

2.5 นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ที่สร้างขึ้น ไปขอคำปรึกษาผู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาภาษา โดยประเมินความสอดคล้อง นำมาหาค่าดัชนีค่าสอดคล้อง (IOC) แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

2.7 นำผลการทำแบบแบบวัดผลสัมฤทธิ์มาหาค่าอำนาจจำแนก เพื่อคัดเลือกข้อสอบสำหรับนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไปโดยพิจารณาข้อสอบที่มีค่าอำนาจจำแนกมากกว่า 0.20 ขึ้นไป

2.5 นำแบบทดสอบที่ได้ปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้วสำหรับนำไปใช้ในการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่อไป





ภาพ 2 แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชา เทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู

3. แบบสอบถามความคิดเห็นของนิสิตที่มีต่อการใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู

ผู้วิจัย ได้ทำการปรับปรุงจาก แบบสอบถามความคิดเห็นของนิสิตที่มีต่อการใช้กิจกรรมการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองในศตวรรษที่ 21 รายวิชาเทคโนโลยีการพิมพ์และการโฆษณาประชาสัมพันธ์ (ทิพรรัตน์ สิทธิวงศ์, 2557) โดยมีวิธีการสร้างแบบสอบถามดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา วารสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดเห็น เพื่อกำหนดเป็นคำนิยามของความคิดเห็นของนิสิตที่มีต่อการใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู

3.2 ศึกษาองค์ประกอบ Social Media ที่สามารถนำมาใช้ร่วมกับกิจกรรมการเรียนการสอนในแต่ละหน่วย โดยนำข้อมูลดังกล่าวมาเป็นกรอบในการกำหนดแต่ละประเด็นที่จะประเมิน พร้อมกับการวิเคราะห์เอกสารประกอบที่เกี่ยวข้อง โดยข้อคำถามจะนำจุดเด่นของ Social Media ที่ใช้ในการติดต่อสื่อสาร การนำเสนอ และการเผยแพร่ข้อมูล มาตั้งเป็นคำถามสำหรับสอบถามความคิดเห็น

3.3 สร้างคำถามของความคิดเห็นที่มีต่อการใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู ซึ่งประกอบไปด้วยคำถาม 16 ข้อ

3.4 ตัวเลือกในการตอบแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู มี 5 ระดับ โดยกำหนดความหมายคะแนนของตัวเลือกในแบบประเมินแต่ละข้อ ดังนี้

- | | |
|---|--------------------|
| 5 | หมายถึง มากที่สุด |
| 4 | หมายถึง มาก |
| 3 | หมายถึง ปานกลาง |
| 2 | หมายถึง น้อย |
| 1 | หมายถึง น้อยที่สุด |

3.5 นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน (รายชื่ออยู่ในภาคผนวก ก) ทำการประเมินความสอดคล้อง ระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหาโดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง Index of Congruence (IOC) ผลการพิจารณาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหาได้ค่าอยู่ระหว่าง 0.65-1.00

3.6 นำสอบถามที่ผ่านการวิเคราะห์ความสอดคล้องด้วยค่า IOC จากผู้เชี่ยวชาญนำไปใช้ในการเก็บข้อมูลกับนิสิต

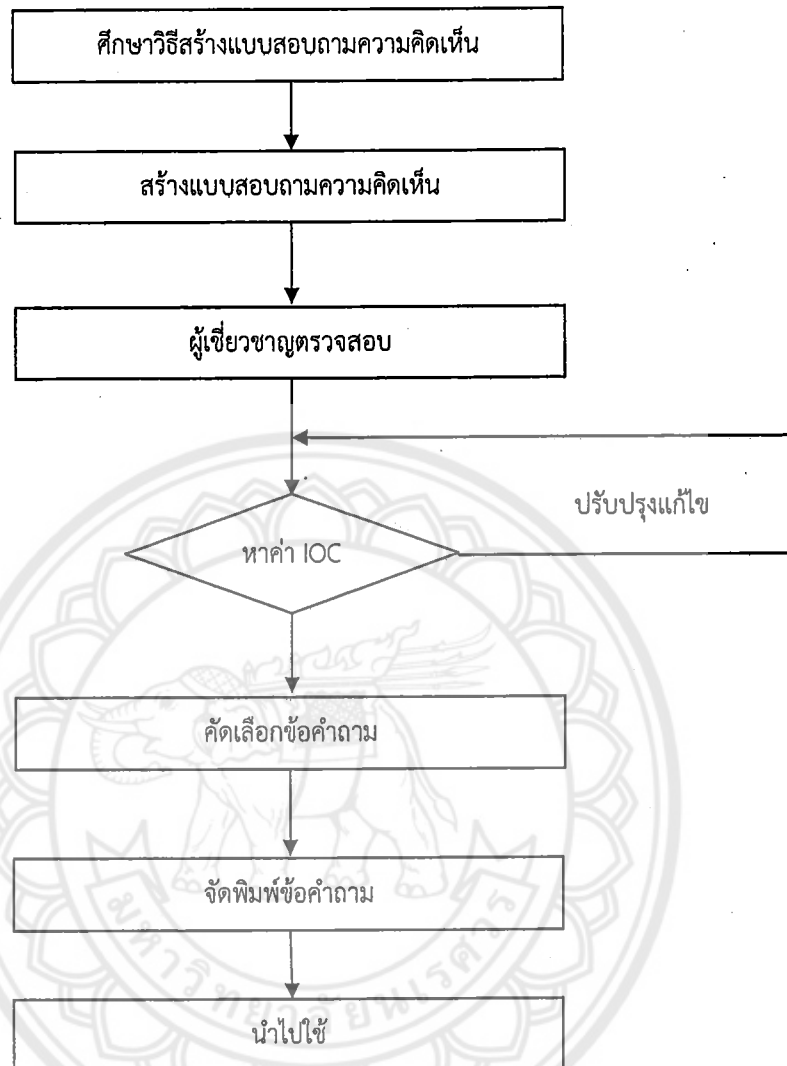
3.7 นำแบบสอบถามไปให้นิสิต จำนวน 38 คน ตอบแบบสอบถามความคิดเห็นจำนวน 1 ฉบับ

3.8 แบบสอบถามความคิดเห็นไปใช้ในการประเมินหลังจากการเรียนด้วยการใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู กำหนดระดับเกณฑ์การประเมินความคิดเห็นการใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู ดังนี้

กำหนดเกณฑ์ในการแปลค่าของคะแนน

- | | |
|-------------------------|---------------------------------|
| คะแนนเฉลี่ย 4.50 - 5.00 | หมายถึง เห็นด้วยระดับมากที่สุด |
| คะแนนเฉลี่ย 3.50 - 4.49 | หมายถึง เห็นด้วยระดับมาก |
| คะแนนเฉลี่ย 2.50 - 3.49 | หมายถึง เห็นด้วยระดับปานกลาง |
| คะแนนเฉลี่ย 1.50 - 2.49 | หมายถึง เห็นด้วยระดับน้อย |
| คะแนนเฉลี่ย 1.00 - 1.49 | หมายถึง เห็นด้วยระดับน้อยที่สุด |

ผลการประเมินความคิดเห็นที่มีต่อการใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู พบว่าภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ($\mu = 4.40$, $\sigma = .37$) (รายละเอียดภาคผนวก ข)



ภาพ 3 การสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของนิสิตที่มีต่อการใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชา เทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู

การเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบแผนการทดลอง

การทดลองใช้แบบการทดลองกลุ่มทดลองกลุ่มเดียว โดยการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (One-Group Pretest-Posttest Design)

ตารางแสดงแบบแผนการทดลองกลุ่มทดลองกลุ่มเดียว ที่มีการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

สอบก่อน	การจัดกระทำ	สอบหลัง
T ₁	X	T ₂

ความหมายของสัญลักษณ์

X แทน การจัดกระทำ (Treatment) เป็นการเรียนโดยใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู

T1 แทน การทดสอบก่อนเรียน (Pretest)

T2 แทน การทดสอบหลังเรียน (Posttest)

เก็บข้อมูลในการใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู โดยประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามกระบวนการ เมื่อสิ้นสุดการเรียนเป็นระยะเวลา 1 ภาคเรียนแล้วจะดำเนินการสอบถามความคิดเห็นของนิสิตที่มีต่อการใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู รายละเอียดขั้นตอนการของกระบวนการเรียนการสอนในแต่ละเนื้อหาที่มีดังนี้

1. ทดสอบนิสิตก่อนเรียน (Pretest) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทุกครั้งก่อนเรียนเนื้อหาแต่ละเนื้อหาตามแผนการสอน

2. การจัดกระทำ (Treatment)

2.1 นิสิตเรียนตามแผนการสอนการใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู

2.2 ผู้สอนแนะนำนิสิตเกี่ยวกับข้อควรปฏิบัติในการเรียนด้วยการใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู

2.3 นิสิตดำเนินการเรียนตามกระบวนการใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู

2.4 เรียนเนื้อหาทุกบทเรียน จากนั้นทำใบงานหรือแบบฝึกหัดในแต่ละบทเรียน ซึ่งมีกำหนดไว้ในการเรียนแต่ละครั้ง

2.5 ทดสอบนิสิตหลังเรียน (Post-test) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.6 ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมผลการเรียนของนิสิตแต่ละคน แล้วดำเนินการบันทึกเพื่อนำผลมาวิเคราะห์ในแต่ละครั้งของการเรียน และนำผลการบันทึกทุกครั้งมารวบรวมสรุปผลเมื่อสิ้นสุดการเรียนตลอดระยะเวลา 1 ภาคเรียน

2.7 นำคำตอบของนิสิตมาตรวจให้คะแนนในแต่ละครั้ง

2.8 นำคะแนนที่ได้จากการทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์มาวิเคราะห์โดยวิธีทางสถิติ

2.9 เมื่อเรียนครบทุกเนื้อหาที่กำหนดไว้แล้ว ให้นิสิตทำแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามมาตรวจคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรม SPSS for Windows โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. วิเคราะห์ค่าความแตกต่างระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนจากแบบวัดผลสัมฤทธิ์ โดยนำแบบวัดผลสัมฤทธิ์มาตรวจให้คะแนน ข้อที่ตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดให้ 0 คะแนน แล้วนำคะแนนมารวมของแต่ละคน วิเคราะห์หาค่าที่ (t-test)
2. วิเคราะห์ความคิดเห็นของนิสิตด้วยวิธีการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
3. การสังเกตพฤติกรรมโดยเขียนบรรยายเชิงพรรณนา

สรุปผลการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตจำนวนทั้งหมด 38 คน มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. นิสิตมีความคิดเห็นต่อการใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู ในภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ($\mu=4.40$, $\sigma=.37$) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่าด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดสามลำดับแรกได้แก่ ภาพรวมในการใช้ Social Media ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียน ($\mu=4.74$, $\sigma=.45$) รองลงมา เป็นด้านที่มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน ได้แก่ กิจกรรมการเรียนโดยใช้ Social Media ช่วยส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความรู้และทัศนคติระหว่างเพื่อน ($\mu=4.66$, $\sigma=.48$), กิจกรรมการเรียนโดยใช้ Social Media ช่วยส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความรู้และทัศนคติระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน ($\mu=4.66$, $\sigma=.48$), เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกันหรือเรียนรู้ด้วยตนเอง ($\mu=4.66$, $\sigma=.48$), เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง ($\mu=4.66$, $\sigma=.48$), การใช้ Social Media ในการกิจกรรมการเรียนการสอน ช่วยให้ นิสิตสามารถส่งผลงาน เสนอแนะและปรับปรุงแก้ไขเพื่อพัฒนางานได้ตลอดเวลา ($\mu=4.66$, $\sigma=.48$) และลำดับที่สาม คือ การใช้ Social Media ในการกิจกรรมการเรียนการสอนช่วยให้ นิสิตสามารถติดต่อสื่อสารกับอาจารย์ผู้สอนได้หลากหลายทางมากขึ้น ($\mu=4.53$, $\sigma=.51$)

3. พฤติกรรมในการใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี พบว่า พฤติกรรมของนิสิตที่ใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู โดยแบ่งออกเป็น 1. ด้านเสริมสร้างความรู้ 2. ด้านกระบวนการสื่อสาร การมีส่วนร่วมและสังคมประภคิต 3. ด้านการเสริมสร้างแรงจูงใจ 4. ด้านการปรับสภาพแวดล้อมทางการเรียนแบบเปิด 5. สนับสนุนและรองรับการสื่อสาร 2 ทาง โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.1 ด้านเสริมสร้างความรู้ พบว่า นิสิตดู Youtube เรื่องต่างๆ ที่นำเสนอ เช่น เรื่องวิวัฒนาการของเทคโนโลยีการศึกษา จากนั้นให้นำสรุปเนื้อหาที่ดูลงใน Facebook โดยมีการแลกเปลี่ยนความรู้เรื่องของคำว่าวิวัฒนาการของเทคโนโลยีการศึกษา ภายในห้องเรียนหลังจากนั้นนำความรู้ที่ได้จากการแลกเปลี่ยนสรุปอีกครั้งลงบน Facebook ส่งท้ายชั่วโมงเรียนพฤติกรรมแลกเปลี่ยนดังกล่าวเป็นการเสริมสร้างความรู้ระหว่างเพื่อนกับเพื่อน และนิสิตกับผู้สอนได้หลากหลายแนวคิด ซึ่งเป็นส่วนที่เชื่อมโยงไปสู่การฝึกกระบวนการสื่อสารและการอยู่ร่วมกันในสังคม

3.2 ด้านกระบวนการสื่อสาร การมีส่วนร่วมและสังคมประภคิต พบว่ามีการสื่อสารในรูปแบบของสังคม Social โดยนิสิตได้เข้าไปอภิปรายและสอบถามผ่านทาง Facebook เมื่อได้อ่านของเพื่อนและเมื่อเพื่อนเสนอแนะในประเด็นที่ตนเองโพสต์ขึ้นมาพร้อมทั้งเป็นการอ่านทบทวนเนื้อหาด้วย

3.3 ด้านการเสริมสร้างแรงจูงใจ พบว่า นิสิตมีความกระตือรือร้นในการเรียนและการใช้ Facebook ในการสร้างกลุ่มเพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสารโดยสร้างกลุ่มเป็นกลุ่มปิดไว้มีนิสิตจำนวน 38 คนและอาจารย์ 1 ท่าน รวมเป็น 39 คน

3.4 ด้านการปรับสภาพแวดล้อมทางการเรียนแบบเปิด พบว่าเมื่อให้นิสิตส่งผลงาน เช่น การตกแต่ง ภาพลงใน Facebook เพื่อนเข้ามาเสนอแนะภาพถ่ายของเพื่อนคนอื่นๆ ที่ส่งรูปผ่าน Facebook ส่งผลให้เกิด พฤติกรรมการเรียนได้ในทุกสถานที่เป็นการเรียนนอกเหนือจากภายในห้องเรียนซึ่งเป็นวิธีการที่จะช่วยให้ผู้เรียน เรียนรู้ได้ตลอดเวลาไม่เฉพาะภายในห้องเรียนเท่านั้น นอกจากนั้นผลงานที่นิสิตดำเนินการสามารถปรับปรุงและ เปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา มีการเก็บข้อมูลเพื่อใช้ดูความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น

3.5 สนับสนุนและรองรับการสื่อสาร 2 ทาง พบว่า นิสิตเกิดการสื่อสารและแลกเปลี่ยนมากขึ้นกว่า การอยู่หรือพูดคุยในห้องเรียนเท่านั้น เกิดการแข่งขันในการทำผลงานที่นำเสนอผ่าน Facebook และ YouTube

อภิปรายผล

1. ผลการใช้กิจกรรมการเรียนการสอนที่ใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชา เทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู พบว่า นิสิตมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนในระดับคะแนนที่แตกต่างกัน อย่างชัดเจน เนื่องจากการนำเครื่องมือของ Social Media แต่ละชนิดมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนมีความ เหมาะสมกับเนื้อหา ผู้เรียนโดยเฉพาะวัยผู้เรียนที่มีการใช้ Social Media ในชีวิตประจำวันมากขึ้น มีการศึกษาหา ความรู้และรับรู้ข่าวสารจากสื่อสังคมออนไลน์มากกว่าการอ่านในหนังสือ ตำราเรียน และการเรียนรู้จาก Social Media เป็นการกระตุ้นความสนใจและเป็นวิธีการหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านความรู้ กระบวนการคิดและการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองเพิ่มมากขึ้น

2. ผลจากการประเมินแบบสอบถามความคิดเห็นของนิสิตต่อการใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการ เรียนการสอนในรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู พบว่า นิสิตมีความคิดเห็นต่อการใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู ในภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ($\mu=4.40, \sigma=.37$) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดสามลำดับแรกได้แก่ ภาพรวมในการใช้ Social Media ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียน ($\mu=4.74, \sigma=.45$) รองลงมา เป็นด้านที่มีค่าเฉลี่ย เท่ากัน ได้แก่ กิจกรรมการเรียนโดยใช้ Social Media ช่วยส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความรู้และ ทักษะคิดระหว่างเพื่อน ($\mu=4.66, \sigma=.48$), กิจกรรมการเรียนโดยใช้ Social Media ช่วยส่งเสริมให้เกิดการ แลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความรู้และทักษะคิดระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน ($\mu=4.66, \sigma=.48$), เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ ทำงานร่วมกันหรือเรียนรู้ด้วยตนเอง ($\mu=4.66, \sigma=.48$), เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง ($\mu=4.66, \sigma=.48$), การใช้ Social Media ในการกิจกรรมการเรียนการสอนช่วยให้ นิสิตสามารถส่งผลงาน เสนอแนะและ ปรับปรุงแก้ไขเพื่อพัฒนางานได้ตลอดเวลา ($\mu=4.66, \sigma=.48$) และลำดับที่สาม คือ การใช้ Social Media ในการ กิจกรรมการเรียนการสอนช่วยให้ นิสิตสามารถติดต่อสื่อสารกับอาจารย์ผู้สอนได้หลากหลายทางมากขึ้น ($\mu=4.53, \sigma=.51$) ความคิดเห็นของนิสิตในการนำ Social Media มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนสอดคล้องกับเอกสารและ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการนำ Social Media มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนทั้งในและต่างประเทศ พบว่า ได้มีการ นำ Social Media มาใช้ในการเรียนการสอน 7 ชนิดด้วยกัน ได้แก่ Facebook, Twitter, Blog, Google Doc, Wiki, DropBox และ YouTube โดยนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบต่างๆ 11 แบบ ได้แก่ การเรียน แบบร่วมมือ แบบมีส่วนร่วม ทำงานร่วมกัน, การคิดอย่างมีวิจารณญาณ, การเรียนการสอนทางไกล, การเรียนแบบ ผสมผสาน, การทำงานกลุ่ม เป็นทีม, การฝึกทักษะการอ่านและการเขียน, การเรียนการสอนแบบวิทยาศาสตร์, การ ระดมสมอง แลกเปลี่ยนประสบการณ์, การสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน, การจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน และการ สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (เครือข่ายสังคมออนไลน์. 2556)

3. ผลจากการสังเกตพฤติกรรมของนิสิตที่ใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชา เทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู พบว่า Social Media ช่วยเสริมสร้างความรู้ของนิสิตโดยเมื่อนิสิตได้ดู Youtube เรื่องต่างๆ ที่นำเสนอ เช่น เรื่องวิวัฒนาการของเทคโนโลยีการศึกษา จากนั้นให้นำสรุปเนื้อหาที่ดูลงใน Facebook โดยมีการแลกเปลี่ยนความรู้เรื่องของคำว่าวิวัฒนาการของเทคโนโลยีการศึกษา ภายในห้องเรียนหลังจากนั้นนำความรู้ที่ได้จากการแลกเปลี่ยนสรุปอีกครั้งลงบน Facebook ส่งท้ายชั่วโมงเรียนพฤติกรรมกรรมการแลกเปลี่ยนดังกล่าว เป็นการเสริมสร้างความรู้ระหว่างเพื่อนกับเพื่อนและนิสิตกับผู้สอนได้หลากหลายแนวคิด ซึ่งเป็นส่วนที่เชื่อมโยงไปสู่ การฝึกกระบวนการสื่อสารและการอยู่ร่วมกันในสังคม ส่งเสริมให้มีการสื่อสารในรูปแบบของสังคม Social โดยนิสิตได้เข้าไปอภิปรายและสอบถามผ่านทาง Facebook เมื่อได้อ่านของเพื่อนและเมื่อเพื่อนเสนอแนะในประเด็นที่ตนเอง โฟกัสขึ้นมาพร้อมทั้งเป็นการอ่านทบทวนเนื้อหาด้วย นิสิตมีความกระตือรือร้นในการเรียนและการใช้ Facebook ช่วย ในการส่งผลงาน เช่น การตกแต่งภาพลงใน Facebook เพื่อนเข้ามาเสนอแนะภาพถ่ายของเพื่อนคนอื่นๆ ที่ส่งรูป ผ่าน Facebook ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการเรียนได้ในทุกสถานที่เป็นการเรียนนอกเหนือจากภายในห้องเรียนซึ่งเป็น วิธีการที่จะช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ตลอดเวลาไม่เฉพาะภายในห้องเรียนเท่านั้น นอกจากนี้ผลงานที่นิสิตดำเนินการ สามารถปรับปรุงและเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา มีการเก็บข้อมูลเพื่อใช้ดูความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นและนิสิตเกิดการสื่อสารและแลกเปลี่ยนมากขึ้นกว่าการอยู่หรือพูดคุยในห้องเรียนเท่านั้น เกิดการแข่งขันในการทำผลงานที่ นำเสนอผ่าน Facebook และ YouTube จากพฤติกรรมที่เกิดขึ้นเนื่องมาจากข้อดีของการนำ Social Media ที่ช่วย ในการเสริมสร้างสติปัญญาความรู้ ก่อให้เกิดกระบวนการสื่อสาร การมีส่วนร่วม รวมทั้ง การสร้างสังคมประภค เป็น การเสริมสร้างแรงจูงใจ ปรับสภาพแวดล้อมการเรียนแบบเปิด ง่ายต่อการเชื่อมโยง สร้างความสัมพันธ์ระหว่างสังคม ในชั้นห้องเรียน และสนับสนุนและรองรับการสื่อสาร 2 ทาง และนอกจากนั้นยังสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในวิธีการ จัดการเรียนการสอนที่หลากหลาย เช่น การเรียนรู้แบบร่วมมือ การเรียนรู้แบบกลุ่มเล็ก หรือ การร่วมกันสร้างองค์ ความรู้ หากครูจะนำพฤติกรรมการใช้ Social Media เหล่านี้มาเป็นส่วนหนึ่งในการจัดการเรียนการสอนให้ สอดคล้องกับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี โดยเปลี่ยนการจัดการสอนแบบเดิมๆ ที่ครูเป็นเพียงแหล่งความรู้แหล่ง เดียว ให้เป็นนักเรียนสามารถสืบค้นความรู้จากแหล่งต่างๆ ที่มีอยู่มากมายได้ด้วยตนเอง โดยที่ครูเป็นผู้คอยชี้แนะว่า แหล่งข้อมูลใดน่าเชื่อถือ และสามารถนำมาอ้างอิงได้ รวมทั้งใช้เว็บไซต์ประเภทเครือข่ายสังคมเป็นสื่อกลางในการ พุดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น แสดงทัศนะ หรือสร้างองค์ความรู้ของตนเอง อีกทั้งยังช่วยลดช่องว่างระหว่างครูและ นักเรียนอีกด้วย (ธัญวัฒน์ กาบคำ, 2555)

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

1. ควรมีการเพิ่ม Social media ในรูปแบบอื่นๆ มาประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนเพื่อให้เกิดความ หลากหลายมากยิ่งขึ้น
2. ควรนำ Social media ในรูปแบบอื่นๆ ไปใช้ในการสนับสนุนการเรียนการสอนรายวิชาอื่นๆ เพื่อ ส่งเสริมทักษะการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ทักษะการติดต่อสื่อสาร เพื่อให้มนิสิตเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง
3. ผลจากการใช้ Social media เมื่อจะนำไปการออกแบบกิจกรรมในรายวิชาอื่นๆ ควรจะดำเนินการ วิเคราะห์ Social media ในหลากหลายเครื่องมือเพื่อสอดคล้องกับเนื้อหาที่สอน

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการนำวิธีการเรียนการสอนอื่นๆ มาประยุกต์ใช้ร่วมกับ Social media
2. ควรมีการศึกษาการใช้ Social media ในรูปแบบอื่นๆ ในการสนับสนุนการเรียนการสอน

เอกสารอ้างอิง

- เครือข่ายสังคมออนไลน์. (2556). สืบค้นเมื่อ 17 กันยายน 2556, จาก [https://sites.google.com/site/233socialnetwork /kherux-khay-sangkham-xxnlin/sthiti-khxng-kherux-khay-sangkham-xxnlin](https://sites.google.com/site/233socialnetwork/kherux-khay-sangkham-xxnlin/sthiti-khxng-kherux-khay-sangkham-xxnlin).
- ทิพรรัตน์ สิทธิวงศ์. (2557). การศึกษาความคิดเห็นของนิสิตที่มีต่อการใช้ Facebook ในการเรียนการสอน รายวิชาการออกแบบและผลิตสื่อกราฟิกเพื่อการศึกษา สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยี และสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร. รายงานวิจัย มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก.
- ทิพรรัตน์ สิทธิวงศ์. (2557). ผลการใช้กิจกรรมการเรียนการสอนด้วยบันได 5 ขั้น (QSCCS) ร่วมกับ Facebook เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองในศตวรรษที่ 21 รายวิชาเทคโนโลยีการพิมพ์และการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ สำหรับนิสิตปริญญาตรีสาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา. รายงานวิจัย มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก.
- ชญวัฒน์ กาบคำ. สังคมออนไลน์ (Social Media) คืออะไร. สืบค้นเมื่อ 17 กรกฎาคม 2555, จาก <http://krunum.wordpress.com/2010/06/02/social-network>.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ ฯ : มูลนิธิสดศรี – สฤษดิ์วงศ์.
- Boyd, D. M. and Ellison, N. B. (2008). Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication* 13 (2008), 210–230.
- Branch, Robert Maribe. (2009). *Instructional design : the ADDIE approach*. New York : Springer.

การศึกษาผลการใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเทคโนโลยี
และนวัตกรรมสำหรับครู สำหรับนิสิตปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์คือ 1. ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตที่ใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชา 2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนิสิตที่มีต่อการใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี 3. เพื่อศึกษาพฤติกรรมในการใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี โดยประชากรนิสิตปริญญาตรี สาขาภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ ที่เรียนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู ปีการศึกษา 2557 จำนวน 38 คน เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู และแบบสอบถามสำหรับนิสิต ได้แก่ ความคิดเห็นของนิสิตที่มีต่อการใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู การวิเคราะห์ข้อมูลใช้การหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติทดสอบ t - test dependent และการสังเกตพฤติกรรม

ผลการศึกษาพบว่า 1.ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตจำนวนทั้งหมด 38 คน มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2. นิสิตมีความคิดเห็นต่อการใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู ในภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ($\mu = 4.40$, $\sigma = .37$) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดสามลำดับแรกได้แก่ ภาพรวมในการใช้ Social Media ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียน ($\mu = 4.74$, $\sigma = .45$) รองลงมา เป็นด้านที่มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน ได้แก่ กิจกรรมการเรียนโดยใช้ Social Media ช่วยส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความรู้และทัศนคติระหว่างเพื่อน ($\mu = 4.66$, $\sigma = .48$) กิจกรรมการเรียนโดยใช้ Social Media ช่วยส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความรู้และทัศนคติระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน ($\mu = 4.66$, $\sigma = .48$) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกันหรือเรียนรู้ด้วยตนเอง ($\mu = 4.66$, $\sigma = .48$) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง ($\mu = 4.66$, $\sigma = .48$) การใช้ Social Media ในกิจกรรมการเรียนการสอนช่วยให้ นิสิตสามารถส่งผลงาน เสนอแนะและปรับปรุงแก้ไขเพื่อพัฒนางาน ได้ตลอดเวลา ($\mu = 4.66$, $\sigma = .48$) และลำดับที่สาม คือ การใช้ Social Media ในกิจกรรมการเรียนการสอนช่วยให้ นิสิตสามารถติดต่อสื่อสารกับอาจารย์ผู้สอนได้หลากหลายทางมากขึ้น ($\mu = 4.53$, $\sigma = .51$) 3.พฤติกรรมในการใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู พบว่า 1.ด้านเสริมสร้างความรู้ Social Media ช่วยเสริมสร้างความรู้ระหว่างเพื่อนกับเพื่อนและนิสิตกับผู้สอนได้หลากหลายแนวคิด ซึ่งเป็นส่วนที่เชื่อมโยงไปสู่การฝึกกระบวนการสื่อสารและการอยู่ร่วมกันในสังคม 2.ด้านกระบวนการสื่อสาร การมีส่วนร่วมและสังคมประภิต นิสิตมีพฤติกรรมในการเข้าไปอภิปรายและสอบถามผ่านทาง Facebook มากขึ้น 3. ด้านการเสริมสร้างแรงจูงใจ นิสิตมีความกระตือรือร้นในการเรียนและการใช้ Facebook ในการสร้างกลุ่มเพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสาร 4. ด้านการปรับสภาพแวดล้อมทางการเรียนแบบเปิดและส่งผลให้เกิดพฤติกรรมเรียนได้ในทุกสถานที่เป็นการเรียนนอกเหนือจากภายในห้องเรียนซึ่งเป็นวิธีการที่จะช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ตลอดเวลาไม่เฉพาะภายในห้องเรียนเท่านั้น และพฤติกรรมการทำงานได้ทุกที่ทุกเวลาโดยการปรับปรุงและเปลี่ยนแปลงผลงานของตนเองพร้อมทั้งมีการเก็บข้อมูลเพื่อใช้ดูความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น 5. สนับสนุนและรองรับการสื่อสาร 2 ทาง นิสิตเกิดการสื่อสารและแลกเปลี่ยนมากขึ้นกว่าการอยู่หรือพูดคุยในห้องเรียนเท่านั้น และเกิดการแข่งขันในการทำผลงานที่น่าเสนอผ่าน Facebook และ YouTube

คำสำคัญ : Social Media, รายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู

Study on Implementing Social Media with Teaching In Course of Technology and Innovation for Teachers for Undergraduates of Faculty of Education, Naresuan University

Abstract

The objectives of this research were 1.) To study on students' achievement after implementing social media with teaching in the course, 2.) To study on students' opinions on implementing social media with teaching in course of Technology and Innovation for Teachers for undergraduates, 3.) To study on behavior of 38 students in Thai Language major, Faculty of Education, towards implementing social media with teaching in the course of Technology and Innovation for Teachers for undergraduates who attended the course in academic year 2014. The data was collected by using a learning achievement test before and after implementing social media in course of Technology and Innovation for Teachers and a questionnaire for students concerning their opinions regarding implementing social media with course of Technology and Innovation for Teachers. The data was analyzed by finding percentage, mean, standard deviation (SD), t-test dependent, and behavioral observation.

The result showed that 1.) The post-study achievement of 38 students was higher than pre-study achievement significantly. The score was .05. 2.) Students "mostly agreed" on implementing social media with course of Technology and Innovation for Teachers ($\mu=4.40, \sigma=.37$). After considering in each aspect, it was found that the three aspects that reached highest score respectively were overall image of implementing social media in classes ($\mu=4.74, \sigma=.45$). Followed by those that reached the same score, which were, "implementing social media allowed students to exchange experience, knowledge, and attitudes between each other more" with ($\mu=4.66, \sigma=.48$), "implementing social media allowed students and teachers to exchange experience, knowledge, and attitudes with teachers more" with ($\mu=4.66, \sigma=.48$), "allowed students to work with each other or do more self-study" with ($\mu=4.66, \sigma=.48$), "allowed students to study by themselves" with ($\mu=4.66, \sigma=.48$), and "implementing social media in classes allowed students to submit assignment, and receive suggestions for improvement at all times" with ($\mu=4.66, \sigma=.48$). The third was "implementing social media in classes allowed more methods for students to communicate with teachers" with ($\mu=4.53, \sigma=.51$). 3.) Behaviors of implementing social media with course of Technology and Innovation for Teachers showed that 3.1) In term of promoting knowledge, social media helped promoting knowledge between friends and between students and teachers in various concepts, which was the part that linked to practicing living together in society with others, 3.2) In term of communication, students had a change to be participated in socialization that they could debate or ask questions via Facebook more, 3.2) In term of strengthening motivation, students were enthusiastic to learn and use Facebook group for communication, 3.4) In term of adjusting an opened-learning environment, this promoted the behavior that students would study and learn anywhere outside of classrooms which helped learners to always learn not just in their classes. Also this would form the behavior of being able to work anywhere anytime, improve, and adjust their works by having records of the changes as well, 3.5) In term of supporting and promoting two-way communication, students were able to communicate and exchange information more

than just in class and they were also encourage to compete by producing portfolios and present them on Facebook and YouTube.

Key words: Social Media, Course of Technology and Innovation for Teachers



สารบัญ

บทที่	หน้า
1. บทนำ	
ความเป็นมา.....	1
วัตถุประสงค์.....	3
ขอบเขตการวิจัย.....	3
นิยามศัพท์.....	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
2. เอกสารและแนวทางทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	
การจัดการเรียนในระดับอุดมศึกษา.....	5
Social media.....	23
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	43
3. วิธีดำเนินการวิจัย	
กลุ่มประชากร.....	48
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	48
ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ.....	48
วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล.....	60
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	61
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	61
4. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	
ตอนที่ 1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตที่ใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการ เรียนการสอนในรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู.....	62
ตอนที่ 2 ความความคิดเห็นของนิสิตที่มีต่อการใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการ เรียนการสอนในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู สำหรับ นิสิตระดับปริญญาตรี.....	63
ตอนที่ 3 พฤติกรรมในการใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยี และนวัตกรรมสำหรับครู สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี	63
5. สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	
จุดมุ่งหมายของการวิจัย.....	66
วิธีดำเนินการวิจัย.....	66
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	66
สรุปผลการวิจัย.....	67
อภิปรายผลการวิจัย.....	68

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
ข้อเสนอแนะ.....	70
บรรณานุกรม.....	71
ภาคผนวก	75



สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
1 รูปแบบการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21.....	6
2 LinkedIn Social Media.....	24
3 การใช้ Social Media.....	27
4 เว็บไซต์ในรูปแบบ Social Networking.....	27
5 เว็บไซต์ในรูปแบบข้อมูลอ้างอิง.....	27
6 เว็บไซต์ในรูปแบบ Social Networking.....	28
7 เว็บไซต์ในรูปแบบ Social Networking.....	28
8 เว็บไซต์ในรูปแบบ Product Reviews.....	28
9 เว็บไซต์ในรูปแบบ Product Review.....	29
10 เว็บที่รวม Social Network.....	29
11 เว็บที่รวม Social Network.....	29
12 เว็บไซต์ Social Networking และ แชนวีดีโอ.....	30
13 เว็บไซต์ในรูปแบบ Social Networking.....	30
14 เว็บไซต์ในรูปแบบโลกเสมือนจริง Virtual Reality.....	30
15 เว็บแชร์รูปภาพ.....	31
16 การใช้แผนที่เพื่อแสดงความสัมพันธ์ระหว่างผู้แสดงตามแนวคิดของโลโบวิทส์.....	42
17 โครงสร้างการแผนการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media	54
18 แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนใช้ Social Media ในการเรียน..	56
19 การสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของนิสิตที่มีต่อการใช้ Social Media ในการเรียน..	59
20 กลุ่ม Facebook ที่นิสิตตั้งขึ้นเพื่อใช้ในการเรียนการสอน.....	145
21 โพสต์คลิปวิดีโอลงบน Facebook เพื่อให้นิสิตศึกษาก่อนเริ่มเรียน.....	145
22 คลิปวิดีโอใน Youtube ที่ให้นิสิตศึกษาด้วยตนเอง.....	146
23 นิสิตแสดงความคิดเห็นหลังจากดูคลิปวิดีโอ.....	146
24 นิสิตนำเสนอผลงานรีทัชภาพของตน โดยมีเพื่อนร่วมแสดงความคิดเห็น.....	147
25 นิสิตแชร์ผลงานการเขียนสปีดบอลเพื่อให้อาจารย์ตรวจและเพื่อนร่วมชั้นแสดงความ	
26 คิดเห็น.....	147
นิสิตแชร์ผลงานการเขียน story board ผ่านทาง Facebook.....	148
27 นิสิตแชร์ผลงานการเขียน story board ผ่านทาง Facebook.....	148
28 นิสิตนำเสนอผลงาน Stop Motion ผ่าน Youtube.....	149
29 นิสิตนำเสนอผลงาน Stop Motion ผ่าน Youtube.....	149

สารบัญตาราง

ตาราง		หน้า
1	แสดงการเปรียบเทียบแนวคิดในการจัดการเรียนรู้.....	8
2	ความแตกต่างของการเรียนรู้แบบร่วมมือกับการเรียนรู้แบบดั้งเดิม.....	16
3	ข้อเปรียบเทียบบรรยากาศการเรียนแบบปกติกับการเรียนตามแนวทฤษฎี Constructivism.....	22
4	แสดงแบบแผนการทดลองกลุ่มทดลองกลุ่มเดียว ที่มีการทดสอบก่อนเรียนและหลัง เรียน.....	60
5	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตที่เรียนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับ ครู.....	62
6	ความความคิดเห็นของนิสิตที่มีต่อการใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการ สอนในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู.....	63



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมา

Social Media เป็นเครือข่ายทางสังคมที่มีความน่าสนใจและดึงดูดใจให้เข้าใช้งาน เนื่องจากมีลักษณะการใช้งานที่หลากหลาย รองรับสื่อหลายประเภท โดยเว็บไซต์เครือข่ายทางสังคมส่วนใหญ่ มักจะแนะนำให้ผู้ใช้อัปโหลดภาพตนเองเพื่อเป็นการแสดงตัวตน (Identify) ให้ผู้ใช้อื่นบนระบบได้รู้จัก (Boyd and Ellison. 2008) Social Media คือ สื่อดิจิทัลหรือซอฟต์แวร์ที่ทำงานอยู่บนพื้นฐานของระบบเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ต อันเป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคมที่มีผู้จัดทำขึ้น โดยเมื่อผู้ส่งสารพบเจอเรื่องราว เหตุการณ์ บทความ ประสบการณ์ รูปภาพ วิดีโอและเพลงต่างๆ จึงนำข้อมูลเหล่านั้นมาแบ่งปันกับผู้ใช้ในโลกออนไลน์ภายใต้เครือข่ายของตนได้รับรู้และใช้ประโยชน์ร่วมกันอย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ ข้อดีของการนำ Social Media มาใช้ในการศึกษา มีดังนี้ 1) เป็นการเสริมสร้างสติปัญญาความรู้ 2) ก่อให้เกิดกระบวนการสื่อสาร การมีส่วนร่วม รวมทั้ง การสร้างสังคมประภคิต 3) เป็นการเสริมสร้างแรงจูงใจ 4) ปรับสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบเปิด ง่ายต่อการเชื่อมโยงสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสังคมในชั้นห้องเรียน 5) สนับสนุนและรองรับการสื่อสาร 2 ทาง สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในวิธีการจัดการเรียนการสอนที่หลากหลาย เช่น การเรียนรู้แบบร่วมมือ การเรียนรู้แบบกลุ่มเล็ก หรือ การร่วมกันสร้างองค์ความรู้ หากครูจะนำพฤติกรรมการใช้ Social Media เหล่านี้ มาเป็นส่วนหนึ่งในการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี โดยเปลี่ยนการจัดการสอนแบบเดิมๆ ที่ครูเป็นเพียงแหล่งความรู้แหล่งเดียว ให้เป็นนักเรียนสามารถสืบค้นความรู้จากแหล่งต่างๆ ที่มีอยู่มากมายได้ด้วยตนเอง โดยที่ครูเป็นผู้คอยชี้แนะว่าแหล่งข้อมูลใดน่าเชื่อถือ และสามารถนำมาอ้างอิงได้ รวมทั้งใช้เว็บไซต์ประเภทเครือข่ายสังคมเป็นสื่อกลางในการพูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น แสดงทัศนะ หรือสร้างองค์ความรู้ของตนเอง อีกทั้งยังช่วยลดช่องว่างระหว่างครูและนักเรียนอีกด้วย Social Media ที่ได้รับความนิยม เช่น Facebook , Myspace , Hi5 ใช้เป็นเครื่องมือติดต่อสื่อสารที่สามารถเอื้ออำนวยความสะดวกในการติดต่อสื่อสารได้ทุกที่ทุกเวลาในรูปแบบของข้อความ ภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว หรือที่เรียกว่า มัลติมีเดีย (ธัญวัฒน์ กาบคำ, 2555)

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการนำ Social Media มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนทั้งในและต่างประเทศ พบว่า ได้มีการนำ Social Media มาใช้ในการเรียนการสอน 7 ชนิดด้วยกัน ได้แก่ Facebook, Twitter, Blog, Google Doc, Wiki, DropBox และ YouTube โดยนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบต่างๆ 11 แบบ ได้แก่ การเรียนแบบร่วมมือ แบบมีส่วนร่วม ทำงานร่วมกัน, การคิดอย่างมีวิจารณญาณ, การเรียนการสอนทางไกล, การเรียนแบบผสมผสาน, การทำงานกลุ่ม เป็นทีม, การฝึกทักษะการอ่านและการเขียน, การเรียนการสอนแบบวิทยาศาสตร์, การระดมสมอง แลกเปลี่ยนประสบการณ์, การสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน, การจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน และการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีการใช้ Social Media ในการเรียนแบบร่วมมือ แบบมีส่วนร่วม ทำงานร่วมกัน มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 52.00 รองมา ได้แก่ ใช้ Social Media การทำงานกลุ่ม เป็นทีม คิดเป็นร้อยละ 12.00 และใช้ Social Media ใน

การคิดอย่างมีวิจารณญาณ, การเรียนแบบผสมผสาน, การฝึกทักษะการอ่านและการเขียน, การระดมสมอง แลกเปลี่ยนประสบการณ์, การสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน คิดเป็นร้อยละ 8.00 แต่ละเครื่องมือสามารถนำมาประยุกต์ใช้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะต่างๆ ดังนี้ การใช้ Facebook ในการเรียนการสอน ก่อให้เกิดการเรียนแบบร่วมมือ แบบมีส่วนร่วม ทำงานร่วมกัน ใช้ในการเรียนการสอนทางไกล การทำงานกลุ่ม เป็นทีม การสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน การจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน และการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง การใช้ Twitter ในการเรียนการสอน ก่อให้เกิดการเรียนแบบร่วมมือ แบบมีส่วนร่วม ทำงานร่วมกัน การฝึกทักษะการอ่านและการเขียน และการระดมสมอง แลกเปลี่ยนประสบการณ์ การใช้ Blog ในการเรียนการสอน ก่อให้เกิดการเรียนแบบร่วมมือ แบบมีส่วนร่วม ทำงานร่วมกัน การเรียนแบบผสมผสาน และการฝึกทักษะการอ่านและการเขียน การใช้ Google Doc ในการเรียนการสอน ก่อให้เกิดการเรียนแบบร่วมมือ แบบมีส่วนร่วม ทำงานร่วมกัน และการทำงานกลุ่ม เป็นทีม การใช้ Wiki ในการเรียนการสอน ก่อให้เกิดการเรียนแบบร่วมมือ แบบมีส่วนร่วม ทำงานร่วมกัน การใช้ DropBox ในการเรียนการสอน ก่อให้เกิดการเรียนแบบผสมผสานและการใช้ YouTube ในการเรียนการสอน ก่อให้เกิดการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และใช้ในการเรียนการสอนแบบวิทยาศาสตร์ (เครือข่ายสังคมออนไลน์, 2556) โดยการนำ Social Media มาใช้ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนนั้นสามารถช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 คือ Social Media เป็นเครื่องมือที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะ 3R x 7C อันได้แก่ Reading (อ่านออก), Writings (เขียนได้) และ Arithmetic (คิดเลขเป็น) Critical thinking & problem solving (ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในการแก้ปัญหา) Creativity & innovation (ทักษะด้านการสร้างสรรค์ และนวัตกรรม) Cross-cultural understanding (ทักษะด้านความเข้าใจต่างวัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์) Collaboration, teamwork & leadership (ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ) Communications, information & media literacy (ทักษะด้านการสื่อสาร สารสนเทศ และรู้เท่าทันสื่อ) Computing & ICT literacy (ทักษะด้านคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร) และ Career & learning skills (ทักษะอาชีพ และทักษะการเรียนรู้) (วิจารณ์ พานิช, 2555) จะเห็นได้ว่าการเรียนการสอนปัจจุบันไม่ว่าจะเป็นการเรียนในระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา และระดับอุดมศึกษาไม่อาจที่จะปฏิเสธอิทธิพลของ Social Media ที่เข้ามามีผลในการส่งเสริมในการพัฒนาผู้เรียนและถือจำเป็นเรื่องสำคัญที่ครูผู้สอนทุกคนควรจะนำเครื่องมือของ Social Media แต่ละชนิดมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับเนื้อหาผู้เรียน เพื่อเป็นการกระตุ้นความสนใจและเป็นวิธีการหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านความรู้ กระบวนการคิดและการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองเพิ่มมากขึ้น

จากประโยชนดังกล่าวทำให้วงการการศึกษาได้มีการนำ Social Media มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้สอนสามารถใช้ติดต่อสื่อสารกับผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้อย่างสะดวก รวดเร็ว มีประสิทธิภาพและทันต่อการเปลี่ยนแปลง ไม่ว่าจะเป็น Facebook, Blog, YouTube, Line เป็นต้น ในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู เป็นรายวิชาทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติมีความเกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยี การเลือกเทคโนโลยีและการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้สำหรับตนเองและการนำไปใช้ในวิชาชีพในอนาคต รวมทั้งต้องเป็นผู้ที่ใช้เทคโนโลยีเหล่านี้อยู่ตลอดเวลาในการเรียนการสอน ไม่ว่าจะ

เป็นการใช้ Facebook ในการติดต่อสื่อสารระหว่างเพื่อนๆด้วยกัน ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน หรือการใช้ในการแสดงความคิดเห็น การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การส่งงานในรายวิชา เป็นต้น นอกจากนี้ยังมี การใช้เครื่องมือในการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนเมื่อมีความสงสัยหรือปัญหาเกี่ยวกับการเรียนการสอนโดยการใช้ Line ฝึกการเขียนโดยการใช้ Blog และ การใช้เพิ่มเติมความรู้จากการศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองด้วย You Tube เป็นต้น สิ่งเหล่านี้นับว่าเป็นกิจกรรมที่สามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนในรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมการศึกษา ได้เป็นอย่างดี จากประโยชน์และข้อดีดังกล่าวของ Social Media และจากผลการวิจัยของ ทิพรรัตน์ สิทธิวงศ์ (2557) เรื่อง การศึกษาความคิดเห็นของนิสิตที่มีต่อการใช้ Facebook ในการเรียนการสอนรายวิชาการออกแบบและผลิตสื่อกราฟิกเพื่อการศึกษา สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์ พบว่า ในการเรียนการสอนควรใช้ Social network ให้มากขึ้น ได้แก่ Line, Skype, Twitter Youtube และ Instagram จากความสำคัญดังกล่าวจึงสนใจที่จะศึกษาผลการใช้ Social Media ร่วมกับการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมการศึกษาในด้านความรู้และความคิดเห็นของนิสิต เพื่อที่จะนำผลและวิธีการดังกล่าวช่วยดึงดูดความสนใจในการเรียนการสอนและส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน ส่งเสริมประสิทธิภาพการเรียนรู้ อีกทั้งยังส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีในเชิงสร้างสรรค์ เกิดประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของตนเองอีกด้วย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตที่ใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี
2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนิสิตที่มีต่อการใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี
3. เพื่อศึกษาพฤติกรรมในการใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

ขอบเขตการวิจัย

ประชากร

ประชากร ได้แก่ นิสิตปริญญาตรี สาขาภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ ที่เรียนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 38 คน

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

ตัวแปรต้น คือ การใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู

ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความคิดเห็น และพฤติกรรมของนิสิตที่ใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ รายวิชา 355211 เทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2557

นิยามศัพท์

ผลการใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู หมายถึง การออกแบบการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู ประกอบไปด้วยเนื้อหาความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับเทคโนโลยี การสื่อสารและนวัตกรรม การศึกษา ทราบถึงพัฒนาการ บทบาท ขอบข่ายของเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา เข้าใจบทบาทเทคโนโลยี การสื่อสารและนวัตกรรมกับการพัฒนาการศึกษา มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับทฤษฎี ระบบและระบบสื่อการเรียนการสอน คุณลักษณะของเทคโนโลยี นวัตกรรมสื่อการสอนชนิดต่างๆ แหล่งการเรียนรู้และเครือข่ายการเรียนรู้ สามารถวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดจากการใช้นวัตกรรมเทคโนโลยีและสารสนเทศ แหล่งการเรียนรู้และเครือข่ายการเรียนรู้ การออกแบบ การสร้าง การนำไปใช้ สามารถผลิตสื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับสภาพการณ์และสิ่งแวดล้อม รวมทั้งสามารถประเมินและปรับปรุงนวัตกรรมได้ ภายในการจัดการเรียนการสอนออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้คุณลักษณะ ข้อดีของ Social Media ได้แก่ Facebook ,line และ Youtube มาช่วยในการสนับสนุนการเรียนการสอน โดยมาใช้ในการเรียนในแต่ละขั้นตอน เช่น การศึกษาด้วยตนเอง การส่งผลงาน การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การสรุปความรู้ การแสดงความคิดเห็น เป็นต้น

ผลสัมฤทธิ์ หมายถึง ผลต่างของคะแนนการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนจากการใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการสอน โดยใช้แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ตามวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนในรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู แบบทดสอบเป็นรูปแบบปรนัย 4 ตัวเลือก โดยทำถูกได้ 1 คะแนน ทำผิดได้ 0

ความคิดเห็น หมายถึง ความรู้สึกของนิสิตที่มีต่อการการใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู รูปแบบสอบถาม Rating Scale 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด

พฤติกรรม หมายถึง สิ่งที่คุณเรียนแสดงออกในระหว่างที่ใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครูทั้งภายในห้องเรียนและในสังคมออนไลน์ โดยแบ่งออกเป็น 5 ด้านดังนี้ 1. ด้านเสริมสร้างความรู้ 2. ด้านกระบวนการสื่อสาร การมีส่วนร่วมและสังคมประภคิต 3. ด้านการเสริมสร้างแรงจูงใจ 4. ด้านการปรับสภาพแวดล้อมทางการเรียนแบบเปิด 5. สนับสนุนและรองรับการสื่อสาร 2 ทาง โดยใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรมในการเรียนของผู้เรียนในการเรียนการสอนแล้วดำเนินการบันทึกพฤติกรรมที่เกิดขึ้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทราบข้อมูลในการนำสังคมออนไลน์มาประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนในรายวิชาอื่นๆ เพื่อส่งเสริมและกระตุ้นให้เกิดการแบ่งปันความรู้ การแลกเปลี่ยนและการแสดงความคิดเห็น รวมทั้งรูปแบบการติดต่อสื่อสารที่หลากหลายช่องทาง

2. ได้ข้อมูลเพื่อประกอบในการปรับปรุงรายวิชาต่างในหลักสูตรและจัดการศึกษา ระดับปริญญาตรี สาขาวิชาอื่นๆ ที่มีการนำ Social Media มาใช้ในการเรียนการสอน และนำมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับสภาพความต้องการของสังคมยิ่งขึ้นสอดคล้องกับการประกันคุณภาพภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา และมาตรฐาน TQF ของมหาวิทยาลัย

บทที่ 2
เอกสารและแนวทางทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1. การจัดการเรียนในระดับอุดมศึกษา
 - 1.1 นโยบายการจัดการศึกษาในระดับอุดมศึกษา
 - 1.2 การจัดการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู
2. Social Media
 - 2.1 ความหมาย Social Media
 - 2.2 Social Media กับการจัดการเรียนการสอน
 - 2.3 Facebook กับการเรียนการสอน
 - 2.4 Youtube กับการเรียนการสอน
 - 2.5 Line กับการเรียนการสอน
 - 2.6 แนวโน้มการใช้ Social Media
3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. การจัดการเรียนในระดับอุดมศึกษา

1.1 นโยบายการจัดการศึกษาในระดับอุดมศึกษา

ศตวรรษที่ 21 สถานการณ์โลกมีความแตกต่างจากศตวรรษที่ 20 และ 19 ระบบการศึกษา ต้อง มีการพัฒนาเพื่อให้สอดคล้องกับภาวะความเป็นจริง ดังนั้น การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จึงต้องเป็นการเรียนรู้ที่เน้นความสำคัญที่ให้ผู้เรียนได้ใฝ่หาความรู้ด้วยตนเอง เนื่องจากความรู้ที่ได้จากการค้นคว้าด้วยตนเองนั้น จะเกิดเป็นความรู้อย่างยั่งยืน ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ตนหามาได้ เชื่อมโยงกับความรู้ด้านอื่นๆ หรือเป็นแนวทางเพื่อใช้หาความรู้อื่นๆ ได้อีกในอนาคต ซึ่งจะก่อให้เกิดเป็นความรู้ใหม่ได้

ในประเทศสหรัฐอเมริกาแนวคิด เรื่อง “ทักษะแห่งอนาคต : การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21” ได้ถูกพัฒนาขึ้น โดยภาคส่วนที่เกิดจากวงการนอการศึกษา ประกอบด้วย บริษัทเอกชนชั้นนำขนาดใหญ่ เช่น บริษัทแอปเปิ้ล บริษัทไมโครซอฟ บริษัทวอลต์ดิสนีย์ องค์กรวิชาชีพระดับประเทศ และสำนักงานด้านการศึกษาของรัฐ รวมตัวและก่อตั้งเป็นเครือข่ายองค์กรความร่วมมือเพื่อทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (Partnership for 21st Century Skill) หรือเรียกย่อๆว่า เครือข่าย P21

หน่วยงานข้างต้นมีความกังวลและเห็นความจำเป็นที่เยาวชนจะต้องมีทักษะสำหรับการออกไปดำรงชีวิตในโลกแห่งศตวรรษที่ 21 ที่เปลี่ยนไปจากศตวรรษที่ 20 และ 19 จึงได้พัฒนาวิสัยทัศน์และกรอบความคิดเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ขึ้น สามารถสรุปทักษะสำคัญอย่างย่อๆ ที่เด็กและเยาวชนควรมีได้ว่า ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม หรือ 3R และ 4C ซึ่งมีองค์ประกอบ ดังนี้

- 3R ได้แก่ การอ่าน (Reading) , การเขียน (Writing) และคณิตศาสตร์ (Arithmetic)

- 4C ได้แก่ Critical Thinking – การวิเคราะห์ , Communication – การสื่อสาร , Collaboration – การร่วมมือ และ Creativity – ความคิดสร้างสรรค์ รวมถึงทักษะชีวิตและอาชีพ และทักษะด้านสารสนเทศสื่อและเทคโนโลยี และการบริหารจัดการด้านการศึกษาแบบใหม่

แนวคิดทักษะแห่งอนาคตใหม่ : การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 คืออย่างไร และคุณลักษณะที่เด็กและเยาวชนพึงมีในโลกยุคใหม่คืออย่างไร

เครือข่ายองค์กรความร่วมมือเพื่อทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (Partnership for 21st Century Skills) หรือมีชื่อย่อว่าเครือข่ายP21 ได้พัฒนาวิสัยทัศน์เพื่อความสำเร็จของนักเรียนในระบบเศรษฐกิจโลกใหม่

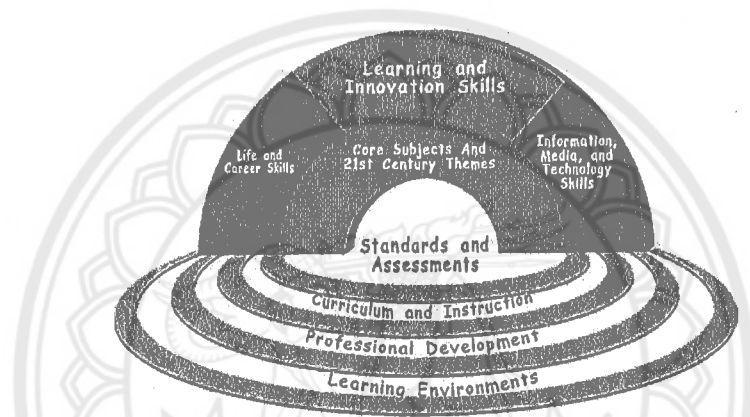


Figure 1-P21 Framework for 21st Century Learning

ภาพประกอบที่ 1 รูปแบบการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักเรียนในศตวรรษที่ 21

เพื่อช่วยให้ผู้ปฏิบัติบูรณาการทักษะเข้าในการสอนเนื้อหาหลักด้านวิชาการ เครือข่าย P21 ได้พัฒนาวิสัยทัศน์การเรียนรู้เป็นกรอบความคิดเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยผสมผสานองค์ความรู้ ทักษะเฉพาะด้าน ความชำนาญการและความรู้เท่าทันด้านต่างๆเข้าด้วยกัน เพื่อให้ประสบความสำเร็จทั้งในด้านการทำงานและการดำเนินชีวิต กรอบแนวคิดข้างต้นเองเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาทักษะแห่งอนาคตใหม่สำหรับประเทศไทยการนำทักษะในศตวรรษที่ 21 ทุกทักษะไปใช้ นักเรียนทุกคนจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาให้มีความรู้ความเข้าใจเนื้อหาหลักด้านวิชาการ การที่นักเรียนจะสามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณและสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้นต้องอาศัยบูรณาการของพื้นฐานความรู้ดังกล่าว

ภายใต้บริบทการสอนความรู้วิชาหลัก นักเรียนต้องเรียนรู้ทักษะที่จำเป็นเพื่อให้ประสบความสำเร็จในโลกทุกวันนี้ เช่น การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การแก้ปัญหา การคิดสร้างสรรค์ การสื่อสารและการร่วมมือกัน

กรอบความคิดข้างต้นจำเป็นต้องมีระบบสนับสนุนการศึกษาที่จำเป็น ได้แก่ มาตรฐานการเรียนรู้การประเมินผล หลักสูตรและวิธีการสอน การพัฒนาวิชาชีพและบรรยากาศการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้มากขึ้นและจบการศึกษาออกไปด้วยความ

พร้อมที่จะประสบความสำเร็จในเศรษฐกิจโลกของทุกวันนี้ เครือข่าย P21 ประกอบด้วยหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชน ได้ขับเคลื่อนแนวคิดข้างต้น ในสหรัฐอเมริกาตั้งแต่ปี 2002

สาระวิชาหลักและทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21

การรอบรู้สาระวิชามีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งต่อความสำเร็จของนักเรียน สาระวิชาหลักได้แก่ ภาษาอังกฤษ การอ่านภาษาของโลก ศิลปะ คณิตศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ การปกครองและความเป็นพลเมืองที่ดีแต่ไม่เพียงพอสำหรับการเรียนรู้เพื่อมีชีวิตในโลกยุคศตวรรษที่ 21 โรงเรียนต้องส่งเสริมความเข้าใจเนื้อหาวิชาการให้อยู่ในระดับสูงด้วยการสอดแทรกทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ต่อไปนี้เข้าในทุกวิชาหลัก :

- ความรู้เรื่องโลก (Global Awareness)
- ความรู้ด้านการเงิน, เศรษฐกิจ, ธุรกิจและการเป็นผู้ประกอบการ (Financial, Economic, Business and Entrepreneurial Literacy)
- ความรู้ด้านการเป็นพลเมืองที่ดี (Civic Literacy)
- ความรู้ด้านสุขภาพ (Health Literacy)
- ความรู้ด้านสิ่งแวดล้อม (Environmental Literacy)

ข้อมูล

ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม

ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรมจะเป็นตัวกำหนดความพร้อมของนักเรียนในการเข้าสู่การทำงานซึ่งมีความซับซ้อนเพิ่มขึ้นในโลกปัจจุบัน ทักษะด้านนี้ได้แก่ :

- ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation)
- การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา (Critical Thinking and Problem Solving)
- การสื่อสารและความร่วมมือ (Communication and Collaboration)

ทักษะสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี

ทุกวันนี้ เราอาศัยอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ขับเคลื่อนด้วยสื่อและเทคโนโลยี ซึ่งจะเห็นได้จากการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารจำนวนมากมาจากการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วด้านเทคโนโลยีการศึกษาและความสามารถในการเชื่อมโยงกันและการมีส่วนร่วมในอัตราที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน พลเมืองและแรงงานที่มีประสิทธิภาพต้องสามารถแสดงทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและปฏิบัติงานได้หลากหลาย เช่น :

- ทักษะด้านสารสนเทศ (Information Literacy)
- ทักษะด้านสื่อ (Media Literacy)
- ทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Information, Communications and Technology, Literacy)

ทักษะชีวิตและอาชีพ

ชีวิตและสภาพการทำงานในทุกวันนี้จำเป็นต้องมีทักษะการคิดและองค์ความรู้เพิ่มขึ้นมากมาย ความสามารถในการทำงานในยุคที่แข่งขันกันด้านข้อมูลข่าวสารและการดำรงชีวิตที่มีความซับซ้อน ให้ประสบความสำเร็จได้นั้น จำเป็นที่นักเรียนต้องใส่ใจอย่างเคร่งครัดในการพัฒนาทักษะชีวิตต่อไปนี้ให้เพียงพอ :

- ความยืดหยุ่นและความสามารถในการปรับตัว (Flexibility and Adaptability)
- การริเริ่มและการกำกับดูแลตนเองได้ (Initiative and Self-Direction)
- ทักษะด้านสังคมและทักษะข้ามวัฒนธรรม (Social and Cross-Cultural Skills)
- การมีผลงานและความรับผิดชอบตรวจสอบได้ (Productivity and Accountability)
- ภาวะผู้นำและความรับผิดชอบ (Leadership and Responsibility)

ระบบส่งเสริมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

การพัฒนารอบความคิดที่ครอบคลุมเพื่อการเรียนรู้ 3651 ในศตวรรษที่ 21 นั้น จำเป็นต้องจะต้องสร้างระบบส่งเสริมเพิ่มขึ้นจากทักษะเฉพาะด้าน องค์ความรู้ ความชำนาญการและความสามารถในการเรียนรู้ด้านต่างๆ เพื่อช่วยให้นักเรียนรอบรู้มีความสามารถที่จำเป็นและหลากหลาย เครือข่าย P21 ได้ระบุระบบส่งเสริมให้นักเรียนได้รอบรู้ทักษะการเรียนรู้ที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 ไว้ด้วยกันห้าระบบดังนี้ :

- มาตรฐานการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (21st Century Standards)
- การประเมินผลทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (Assessments of 21st Century Skills)
- หลักสูตรและวิธีการสอนในศตวรรษที่ 21 (21st Century Curriculum and Instruction)
- การพัฒนาวิชาชีพในศตวรรษที่ 21 (21st Century Professional Development)
- บรรยากาศการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (21st Century Learning Environments)

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบแนวคิดในการจัดการเรียนรู้

ศตวรรษที่ 20	ศตวรรษที่ 21
หลักสูตร (Curriculum)	โครงการ (Project)
มีกำหนดเวลา (Time-Slotted)	ตามความต้องการ (On-Demand)
ขนาดเดียวเหมาะกับทุกคน (One-size-Fits-All)	รายบุคคล (Personalized)
แข่งขัน (Competitive)	ร่วมมือ (Collaborative)
ห้องสอน (Classroom)	มุมมองโลก (Global Community)

ตำราเป็นฐาน (Text-based)	เว็บไซต์เป็นฐาน (Web Based)
การประเมินสรุปผลการเรียน (Summative test)	การประเมินระหว่างเรียน (Formative Evaluation)
เรียนเพื่อโรงเรียน (Learning For School)	เรียนเพื่อชีวิต (Learning For Life)

5 อันดับแรกของคุณลักษณะของลูกจ้างที่นายจ้างต้องการ

1. การคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา (Critical Thinking and Problem Soling)
2. การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology Application)
3. การทำงานเป็นทีม / การร่วมมือกัน (Teamwork & Collaboration)
4. ความคิดสร้างสรรค์/นวัตกรรม (Creativity / Innovation)
5. ความหลากหลาย (diversity)

7 ทักษะสำหรับศตวรรษที่ 21

1. การคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา (Critical Thinking and Problem Solving)
2. การร่วมมืออย่างเครือข่าย และการมีอิทธิพลในการทำ (Collaboration across Networks and Leading by Influence)
3. ความปราดเปรียวและการปรับตัว (Agility and Adaptability)
4. การริเริ่มและธุรกิจประกอบการ (Initiative and Entrepreneurialism)
5. การสื่อสารปากเปล่าที่มีประสิทธิภาพและการเขียนสื่อสาร (Effective Oral and Written Communication)
6. การเข้าถึงและการวิเคราะห์สารสนเทศ (Accessing and Analyzing Information)
7. ความอยากรู้ อยากรู้อยากเห็น และจินตนาการ (Curiosity and Imagination)

ทักษะหลัก 6 ประการที่พึงส่งเสริมเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

1. การสร้างสรรค์ และนวัตกรรม
2. การสื่อสาร
3. ความร่วมมือ
4. การคิดวิเคราะห์
5. การแก้ปัญหา
6. การค้นหา ประเมินสารสนเทศ

ปัจจัย 6 ประการของการเรียนรู้ของศตวรรษที่ 21

1. เน้นวิชาหลัก (Emphasize core subjects)
2. เน้นทักษะการเรียนรู้ (Emphasize learning skills)

3. การใช้เครื่องมือศตวรรษที่ 21 ในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ (Use 21st century tools to develop learning skills)
4. สอนและเรียนในบริบทของศตวรรษที่ 21 (Teach and learn in a 21st century context)
5. สอนและเรียนในเนื้อหาสาระของศตวรรษที่ 21 (Teach and learn 21st century content)
6. การใช้การประเมินในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเน้นทักษะในศตวรรษที่ 21 (Use 21st century assessment that measure 21st century skills)

1.2 การจัดการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู

การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู : 355211 มีแนวทางในการสอนในการพัฒนาแนวคิด ทฤษฎี เทคโนโลยี และนวัตกรรมการศึกษาที่ส่งเสริมการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ สามารถใช้คอมพิวเตอร์ขั้นพื้นฐาน เทคโนโลยีและสารสนเทศ เทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับครู การวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดจากการใช้นวัตกรรมเทคโนโลยีและสารสนเทศ แหล่งการเรียนรู้และเครือข่ายการเรียนรู้ การออกแบบ การสร้าง การนำไปใช้ การประเมินและการปรับปรุงนวัตกรรม และมีวัตถุประสงค์

- เพื่อให้มีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับเทคโนโลยี การสื่อสารและนวัตกรรมการศึกษา
- เพื่อให้ทราบถึงพัฒนาการ บทบาท ขอบข่ายของเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
- เพื่อให้เข้าใจบทบาทเทคโนโลยี การสื่อสารและนวัตกรรมกับการพัฒนาการศึกษา
- เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับทฤษฎีระบบและระบบสื่อสารการเรียนการสอน
- เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจคุณลักษณะของเทคโนโลยี นวัตกรรมสื่อการสอนชนิดต่างๆ แหล่งการเรียนรู้และเครือข่ายการเรียนรู้
- สามารถการวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดจากการใช้นวัตกรรมเทคโนโลยีและสารสนเทศ แหล่งการเรียนรู้และเครือข่ายการเรียนรู้ การออกแบบ การสร้าง การนำไปใช้
- เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและวิธีการนำมาประยุกต์ใช้
- เพื่อให้สามารถผลิตสื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับสภาพการณ์และสิ่งแวดล้อม

รวมทั้งสามารถประเมินและปรับปรุงนวัตกรรมได้

โดยมีแนวทางในการเรียนการสอนดังนี้

- พัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถทำงานเป็นทีม เข้าใจลำดับความสำคัญของงาน สามารถวิเคราะห์ผลกระทบจากการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมเพื่อการศึกษา การประยุกต์สารสนเทศและเทคโนโลยีการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้ การบริหาร และจัดการศึกษา ตามรูปแบบการศึกษาในระบบ นอกระบบ และตามอัธยาศัยให้สัมพันธ์กับสาขาวิชาเฉพาะความรับผิดชอบ มีวินัย เคารพในสิทธิของข้อมูลส่วนบุคคล การไม่เปิดเผยข้อมูลองค์กร การไม่ละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา ประเด็นทางจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมเพื่อการศึกษา การประยุกต์สารสนเทศและเทคโนโลยีการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้

- กำหนดให้นักศึกษาทำงานเป็นกลุ่มร่วมแสดงความคิดเห็น และสะท้อนความรู้สึกเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมเพื่อการศึกษา การประยุกต์สารสนเทศและเทคโนโลยีการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้ การบริหาร และจัดการศึกษา

- พฤติกรรมการเข้าเรียน และส่งงานที่ได้รับมอบหมายตามขอบเขตที่ให้และตรงเวลา

- พฤติกรรมระหว่างการทำงานกลุ่ม การนำเสนอและอภิปราย โดยผู้สอนอาจซักถามประเด็นด้านจริยธรรมการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมที่เกี่ยวข้อง

- สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนในองค์กร สามารถเก็บข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพ มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบต่องานในกลุ่ม

- มีวิจรรย์ญาณในการวิเคราะห์ปัญหาเกี่ยวกับเทคโนโลยีและนวัตกรรมเพื่อการศึกษา การประยุกต์สารสนเทศและเทคโนโลยีการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้ การบริหาร และจัดการศึกษา ตามรูปแบบการศึกษาในระบบ นอกกระบบ และตามอัธยาศัยให้สัมพันธ์กับสาขาวิชาเฉพาะ สามารถใช้เทคนิคในการสืบค้นเก็บรวบรวมข้อมูลและความต้องการของหน่วยงาน เพื่อนำมาประยุกต์ใช้เพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน

- มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับเกี่ยวกับเทคโนโลยีและนวัตกรรมเพื่อการศึกษา การประยุกต์สารสนเทศและเทคโนโลยีการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้ การบริหาร และจัดการศึกษา ตามรูปแบบการศึกษาในระบบ นอกกระบบ และตามอัธยาศัยให้สัมพันธ์กับสาขาวิชาเฉพาะ สามารถกำหนดความต้องการระบบสารสนเทศโดยนำเสนอเทคโนโลยีที่เหมาะสม ใช้เทคนิคในการวิเคราะห์และออกแบบที่เหมาะสม

การจัดการเรียนรู้ ไม่ใช่เป็นเพียงการถ่ายทอดเนื้อหาวิชา โดยใช้วิธีการบอกให้จดจำ และนำไปท่องจำเพื่อการสอบเท่านั้น แต่การจัดการเรียนรู้เป็นศาสตร์อย่างหนึ่งซึ่งมีความหมายที่ลึกซึ้งกว่านั้น กล่าวคือ วิธีการใดก็ตามที่ผู้สอนนำมาใช้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เรียกได้ว่าเป็นการจัดการเรียนรู้ นักการศึกษาหลายท่าน ได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้ในทัศนะต่างๆ ดังนี้

สุมณ อมรวิวัฒน์ (2533: 460) อธิบายความหมายของการจัดการเรียนรู้ไว้ว่าการจัดการเรียนรู้ คือ สถานการณ์อย่างหนึ่งที่มีสิ่งต่อไปนี้เกิดขึ้น ได้แก่

1. มีความสัมพันธ์และมีปฏิสัมพันธ์เกิดขึ้นระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับสิ่งแวดล้อม และผู้สอนกับผู้เรียนกับสิ่งแวดล้อม

2. ความสัมพันธ์และมีปฏิสัมพันธ์นั้นก่อให้เกิดการเรียนรู้และประสบการณ์ใหม่

3. ผู้เรียนสามารถนำประสบการณ์ใหม่นั้นไปใช้ได้

วิชัย ประสิทธิ์วุฒิเวช (2542: 255) กล่าวว่าจัดการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่มีระบบระเบียบครอบคลุมการดำเนินงานตั้งแต่การวางแผนการจัดการเรียนรู้จนถึงการประเมินผล

ฮูและดันแคน (Hough & Duncan, 1970: 144) อธิบายความหมายของการจัดการเรียนรู้ ว่าหมายถึง กิจกรรมของบุคคลซึ่งมีหลักและเหตุผล เป็นกิจกรรมที่บุคคลได้ใช้ความรู้ของตนเอง อย่างสร้างสรรค์ เพื่อสนับสนุนให้ผู้อื่นเกิดการเรียนรู้และความผาสุก ดังนั้นการจัดการเรียนรู้จึงเป็นกิจกรรมในแง่มุมต่างๆ 4 ด้าน คือ

1. ด้านหลักสูตร (Curriculum) หมายถึง การศึกษาจุดมุ่งหมายของการศึกษาความเข้าใจ ในจุดประสงค์รายวิชาและการตั้งจุดประสงค์การจัดการเรียนรู้ที่ชัดเจน ตลอดจนการเลือกเนื้อหาได้เหมาะสมสอดคล้องกับท้องถิ่น

2. ด้านการจัดการเรียนรู้ (Instruction) หมายถึง การเลือกวิธีสอนและเทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม เพื่อช่วยให้ผู้เรียนบรรลุถึงจุดประสงค์การเรียนรู้ที่วางไว้

3. ด้านการวัดผล (Measuring) หมายถึง การเลือกวิธีการวัดผลที่เหมาะสมและสามารถวิเคราะห์ผลได้

4. ด้านการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ (Evaluating) หมายถึง ความสามารถในการประเมินผลของการจัดการเรียนรู้ทั้งหมดได้

กู๊ด (Good, 1975: 588) ได้อธิบายความหมายของการจัดการเรียนรู้ว่าการจัดการเรียนรู้ คือ การกระทำอันเป็นการอบรมสั่งสอนผู้เรียนในสถาบันการศึกษา

ฮิลล์ (Hills, 1982: 266) ให้คำจำกัดความของการจัดการเรียนรู้ไว้ว่าการจัดการเรียนรู้ คือ กระบวนการให้การศึกษแก่ผู้เรียน ซึ่งต้องอาศัยปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน

มอร์ (Moore, 1992: 4) ได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้ไว้ว่าการจัดการเรียนรู้ คือ พฤติกรรมของบุคคลหนึ่งที่ยพยายามช่วยให้บุคคลอื่นได้เกิดการพัฒนาตนในทุกด้าน อย่างเต็มศักยภาพ

จากความหมายของการจัดการเรียนรู้ที่กล่าวมานี้จะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้มีความหมายครอบคลุมทั้งด้านวิธีการ กระบวนการและตัวบุคคล ดังนั้น จึงอาจสรุปความหมายของการจัดการเรียนรู้ได้ว่า การจัดการเรียนรู้คือกระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนเพื่อที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ของผู้สอน

ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้เปรียบเสมือนเครื่องมือที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนรักการเรียน ตั้งใจเรียน และเกิดการเรียนรู้ขึ้น การเรียนของผู้เรียนจะไปสู่จุดหมายปลายทาง คือ ความสำเร็จในชีวิตหรือไม่เพียงใดนั้น ย่อมขึ้นอยู่กับวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ดีของผู้สอน หรือผู้สอนด้วยเช่นกันหากผู้สอนรู้จักเลือกใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ดีและเหมาะสมแล้ว ย่อมจะมีผลดีต่อการเรียนของผู้เรียนดังนี้คือ

1. มีความรู้และความเข้าใจในเนื้อหาวิชา หรือกิจกรรมที่เรียนรู้
2. เกิดทักษะหรือมีความชำนาญใน เนื้อหาวิชา หรือกิจกรรมที่เรียนรู้
3. เกิดทัศนคติที่ดีต่อสิ่งที่เรียน
4. สามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้
5. สามารถนำความรู้ไปศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมต่อไปอีกได้

อนึ่ง การที่ผู้สอนจะส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเจริญงอกงามในทุกๆ ด้านทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญานั้น การส่งเสริมที่ดีที่สุดก็คือการให้การศึกษ ซึ่งจากที่กล่าวมา จะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญในการให้การศึกษแก่ผู้เรียนเป็นอย่างมาก

ลักษณะของการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้มีลักษณะที่เด่นชัดอยู่ 3 ลักษณะ คือ

1. การจัดการเรียนรู้เป็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนซึ่งหมายความว่าจัดการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้นั้นทั้งผู้สอนและผู้เรียนต้องมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันและเป็นปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง เป็นไปตามลำดับขั้นตอนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้

2. การจัดการเรียนรู้มีจุดประสงค์ให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมนี้เป็นพฤติกรรมทั้ง 3 ด้าน ได้แก่

2.1 ด้านความรู้ความคิด หรือด้านพุทธิพิสัย

2.2 ด้านทักษะกระบวนการ หรือด้านทักษะพิสัย

2.3 ด้านเจตคติ หรือด้านจิตพิสัย

3. การจัดการเรียนรู้จะบรรลุจุดประสงค์ได้ดีต้องอาศัยทั้งศาสตร์และศิลป์ของผู้สอน ซึ่งหมายความว่าจัดการเรียนรู้จะบรรลุจุดประสงค์ได้หรือไม่ขึ้นอยู่กับความรู้ความสามารถของผู้สอนทั้งด้านวิชาการ (ศาสตร์) ทักษะและเทคนิคการจัดการเรียนรู้ (ศิลป์) เป็นสำคัญ

จากที่กล่าวมานี้สรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้จะต้องมีกระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน มีจุดประสงค์ในการจัดการเรียนรู้และการจัดการเรียนรู้จะประสบผลสำเร็จได้ดี ผู้สอนต้องมีทั้งความรู้และเทคนิคการจัดการเรียนรู้

รูปแบบการจัดการเรียนรู้

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ หมายถึง แผนงานหรือรูปแบบที่ออกมาเพื่อใช้จัดการเรียนรู้ในลักษณะที่ผู้เรียนและผู้สอนเผชิญหน้ากัน (Face-to-face teaching) ในห้องเรียนหรือในการจัดการเรียนรู้เสริมความรู้ และเป็นรูปแบบที่ใช้ในการจัดทำสื่อการจัดการเรียนรู้ ซึ่งรวมถึงหนังสือฟิล์ม วิดีทัศน์ และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ต่างๆ ตลอดจนกำหนดการจัดการเรียนรู้ระยะยาว แต่ละรูปแบบการจัดการเรียนรู้จะให้แนวทางการจัดการจัดการเรียนรู้เพื่อช่วยให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จตามจุดประสงค์ด้านต่างๆ ที่กำหนดไว้ ซึ่งรูปแบบการจัดการจัดการเรียนรู้นี้มีอยู่หลากหลายวิธี เช่น

1. การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ (Cooperative Learning)

สำหรับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือได้มีนักวิชาการให้ความหมายไว้หลายท่าน

ดังนี้

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2550 : 121) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือหรือแบบมีส่วนร่วม หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถต่างกัน ได้ร่วมมือกันทำงานกลุ่มด้วยความตั้งใจและเต็มใจรับผิดชอบในบทบาทหน้าที่ในกลุ่มของตน ทำให้งานของกลุ่มดำเนินไปสู่เป้าหมายของงานได้

สลาวิน (Slavin, 1987 : 7-13) อังโน ไสว พักขาว (2544 : 192) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้แบบร่วมมือว่า หมายถึง วิธีการจัดการเรียนการสอนที่ให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ โดยทั่วไปมีสมาชิกกลุ่มละ 4 คน สมาชิกกลุ่มมีความสามารถในการเรียน

ต่างกัน สมาชิกในกลุ่มจะรับผิดชอบในสิ่งที่ได้รับการสอน และช่วยเพื่อนสมาชิกให้เกิดการเรียนรู้ด้วย มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน โดยมีเป้าหมายในการทำงานร่วมกัน คือ เป้าหมายของกลุ่ม

ไสว พิกขาว (2544 : 193) กล่าวถึงการเรียนรู้แบบร่วมมือไว้ว่า เป็นการจัดการเรียนการสอนที่แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มเล็ก ๆ สมาชิกในกลุ่มมีความสามารถแตกต่างกัน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น มีการช่วยเหลือสนับสนุนซึ่งกันและกัน และมีความรับผิดชอบร่วมกันทั้งในส่วนตัว และส่วนรวม เพื่อให้กลุ่มประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนด

จากความหมายของการเรียนรู้แบบร่วมมือข้างต้น สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ หมายถึง การจัดการเรียนการสอนที่ผู้สอนจัดให้ผู้เรียนแบ่งเป็นกลุ่มเล็กๆ ประมาณ 4-6 คน เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยการทำงานร่วมกัน ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และร่วมกันรับผิดชอบต่องานในกลุ่มที่ได้รับมอบหมาย เพื่อให้เกิดเป็นความสำเร็จของกลุ่ม

องค์ประกอบสำคัญของการเรียนรู้แบบร่วมมือ

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2550 : 122) กล่าวถึงองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือไว้ว่า ต้องคำนึงถึงองค์ประกอบในการให้ผู้เรียนทำงานกลุ่ม ดังข้อต่อไปนี้

1. มีการพึ่งพาอาศัยกัน (Positive Interdependence) หมายถึง สมาชิกในกลุ่มมีเป้าหมายร่วมกัน มีส่วนรับความสำเร็จร่วมกัน ใช้วัสดุอุปกรณ์ร่วมกัน มีบทบาทหน้าที่ทุกคนทั่วกัน ทุกคนมีความรู้สึกว่าจะสำเร็จได้ต้องช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

2. มีปฏิสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดในเชิงสร้างสรรค์ (Face to Face Promotive Interaction) หมายถึง สมาชิกกลุ่มได้ทำกิจกรรมอย่างใกล้ชิด เช่น แลกเปลี่ยนความคิดเห็น อธิบายความรู้แก่กัน ถามคำถาม ตอบคำถามกันและกัน ด้วยความรู้สึกที่ดีต่อกัน

3. มีการตรวจสอบความรับผิดชอบของสมาชิกแต่ละคน (Individual Accountability) เป็นหน้าที่ของผู้สอนที่จะต้องตรวจสอบว่า สมาชิกทุกคนมีความรับผิดชอบต่องานกลุ่มหรือไม่ มากน้อยเพียงใด เช่น การสุ่มถามสมาชิกในกลุ่ม สังเกตและบันทึกการทำงานกลุ่ม ให้ผู้เรียนอธิบายสิ่งที่ตนเรียนรู้ให้เพื่อนฟัง ทดสอบรายบุคคล เป็นต้น

4. มีการฝึกทักษะการช่วยเหลือกันทำงานและทักษะการทำงานกลุ่มย่อย (Interdependence and Small Groups Skills) ผู้เรียนควรได้ฝึกทักษะที่จะช่วยให้งานกลุ่มประสบความสำเร็จ เช่น ทักษะการสื่อสาร การยอมรับและช่วยเหลือกัน การวิจารณ์ความคิดเห็นโดยไม่วิจารณ์บุคคล การแก้ปัญหาคความขัดแย้ง การให้ความช่วยเหลือ และการเอาใจใส่ต่อทุกคนอย่างเท่าเทียมกัน การทำความรู้จักและไว้วางใจผู้อื่น เป็นต้น

5. มีการฝึกกระบวนการกลุ่ม (Group Process) สมาชิกต้องรับผิดชอบต่อการทำงานของกลุ่ม ต้องสามารถประเมินการทำงานของกลุ่มได้ว่า ประสบผลสำเร็จมากน้อยเพียงใด เพราะเหตุใด ต้องแก้ไขปัญหาที่ใด และอย่างไร เพื่อให้การทำงานกลุ่มมีประสิทธิภาพดีกว่าเดิม เป็นการฝึกกระบวนการกลุ่มอย่างเป็นกระบวนการ

จากองค์ประกอบสำคัญของการเรียนรู้แบบร่วมมือ จึงสรุปได้ว่าการเรียนรู้แบบร่วมมือนี้มีองค์ประกอบ 5 ประการด้วยกัน คือ

1. มีการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน โดยสมาชิกแต่ละคนมีเป้าหมายในการทำงานกลุ่มร่วมกัน ซึ่งจะต้องพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันเพื่อความสำเร็จของการทำงานกลุ่ม
2. มีปฏิสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิดในเชิงสร้างสรรค์ เป็นการให้สมาชิกได้ร่วมกันทำงานกลุ่มกันอย่างใกล้ชิด โดยการเสนอและแสดงความคิดเห็นกันของสมาชิกภายในกลุ่ม ด้วยความรู้สึกที่ดีต่อกัน
3. มีความรับผิดชอบของสมาชิกแต่ละคน หมายความว่า สมาชิกภายในกลุ่มแต่ละคนจะต้องมีความรับผิดชอบในการทำงาน โดยที่สมาชิกทุกคนในกลุ่มมีความมั่นใจ และพร้อมที่จะได้รับการทดสอบเป็นรายบุคคล
4. มีการใช้ทักษะกระบวนการกลุ่มย่อย ทักษะระหว่างบุคคล และทักษะการทำงานกลุ่มย่อย นักเรียนควรได้รับการฝึกฝนทักษะเหล่านี้เสียก่อน เพราะเป็นทักษะสำคัญที่จะช่วยให้การทำงานกลุ่มประสบผลสำเร็จ เพื่อให้นักเรียนจะสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ
5. มีการใช้กระบวนการกลุ่ม ซึ่งเป็นกระบวนการทำงานที่มีขั้นตอนหรือ วิธีการที่จะช่วยให้การดำเนินงานกลุ่มเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ในการวางแผนปฏิบัติงานและเป้าหมายในการทำงานร่วมกัน โดยจะต้องดำเนินงานตามแผนตลอดจนประเมินผลและปรับปรุงงาน

ความแตกต่างระหว่างการเรียนรู้แบบร่วมมือกับการเรียนเป็นกลุ่มแบบดั้งเดิม

ไสว พักขาว (2544 : 195) ได้กล่าวว่า จากองค์ประกอบสำคัญของการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ซึ่งได้แก่ ความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันในทางบวก การปฏิสัมพันธ์ที่ส่งเสริมกันและกัน ความรับผิดชอบของสมาชิกแต่ละบุคคล การใช้ทักษะระหว่างบุคคล การทำงานกลุ่มย่อย และกระบวนการกลุ่ม องค์ประกอบเหล่านี้ทำให้การเรียนรู้แบบร่วมมือแตกต่างออกไปจากการเรียนรู้เป็นกลุ่มแบบดั้งเดิม (Traditional Learning) กล่าวคือ การเรียนเป็นกลุ่มแบบดั้งเดิมนั้น เป็นเพียงการแบ่งกลุ่มการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนปฏิบัติงานร่วมกัน แบ่งงานกันทำสมาชิกในกลุ่มต่างทำงานเพื่อให้งานสำเร็จ เน้นที่ผลงานมากกว่ากระบวนการในการทำงาน ดังนั้นสมาชิกบางคนอาจมีความรับผิดชอบในตนเองสูง แต่สมาชิกบางคนอาจไม่มีความรับผิดชอบ ขอเพียงมีชื่อในกลุ่ม มีผลงานออกมาเพื่อส่งครูเท่านั้น ซึ่งต่างจากการเรียนเป็นกลุ่มแบบร่วมมือที่สมาชิกแต่ละคนต้องมีความรับผิดชอบทั้งต่อตนเองและต่อเพื่อนสมาชิกในกลุ่มด้วย จอห์นสันและจอห์นสัน (Johnson and Johnson, 1987 : 25) อ้างใน ไสว พักขาว (2544 : 195) ได้สรุปความแตกต่างระหว่างกลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมือกับกลุ่มการเรียนรู้แบบดั้งเดิมไว้ดังนี้

ตารางที่ 2 ความแตกต่างของการเรียนรู้แบบร่วมมือกับการเรียนรู้แบบดั้งเดิม

การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning)	การเรียนรู้เป็นกลุ่มแบบดั้งเดิม (Traditional Learning)
<ol style="list-style-type: none"> 1. มีความสัมพันธ์ในเชิงบวกระหว่างสมาชิก 2. สมาชิกเอาใจใส่รับผิดชอบต่อตนเอง 3. สมาชิกมีความสามารถแตกต่างกัน 4. สมาชิกผลัดเปลี่ยนกันเป็นผู้นำ 5. รับผิดชอบร่วมกับสมาชิกด้วยกัน 6. เน้นผลงานและการคงอยู่ซึ่งความเป็นกลุ่ม 7. สอนทักษะทางสังคมโดยตรง 8. ครูคอยสังเกตและหาโอกาสแนะนำ 9. สมาชิกกลุ่มมีกระบวนการทำงานเพื่อประสิทธิผลกลุ่ม 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ขาดการพึ่งพากันระหว่างสมาชิก 2. สมาชิกขาดความรับผิดชอบในตนเอง 3. สมาชิกมีความสามารถเท่าเทียมกัน 4. มีผู้นำที่ได้รับการแต่งตั้งเพียงคนเดียว 5. รับผิดชอบเฉพาะตนเอง 6. เน้นที่ผลงานเพียงอย่างเดียว 7. ทักษะทางสังคมถูกละเลย 8. ครูขาดความสนใจหน้าที่ของกลุ่ม 9. ขาดกระบวนการในการทำงานกลุ่ม

2. การสอนแบบเป็นกลุ่มย่อย (Small Group Teaching)

วิชุดา จิรพรเจริญ ได้กล่าวว่า การเรียนแบบเป็นกลุ่มย่อยเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่กลุ่มผู้เรียนมีความสนใจและทุกคนร่วมกันในการทำกิจกรรมนั้น ตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ ถือเป็นการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ เพราะ สอดคล้องกับหลักการของการเรียนรู้แบบผู้ใหญ่ (Adult learning) และการเรียนรู้ร่วมกัน (social constructive learning) กลไกการเรียนรู้แบบกลุ่มนั้น ทำให้ผู้เรียนต้องแสดงความคิดเห็น ให้เหตุผลเพื่อโต้เถียงหรือยอมรับความคิดเห็นคนอื่น ฝึกการแก้ไขปัญหา ผู้เรียนต้องใช้ทักษะทางสังคมและการสื่อสารในการมีปฏิสัมพันธ์กับกลุ่ม เช่น การเป็นผู้ฟังที่ดี การให้เกียรติผู้อื่น การใกล้ชิดในกลุ่ม มีความกล้าแสดงออก การให้เหตุผล การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การตัดสินใจ และการแก้ไขปัญหาอย่างเหมาะสม

ลักษณะของการเรียนแบบกลุ่มย่อยที่มีประสิทธิภาพ (Steinert)

- 1 ผู้สอน/ผู้คุมกลุ่มที่มีประสิทธิภาพ
- 2 บรรยากาศการเรียนในกลุ่มที่ดี
- 3 การที่ผู้เรียนในกลุ่มมีความสนใจและมีส่วนร่วมกันอย่างเต็มที่
- 4 การที่กลุ่มสามารถยึดในเป้าหมายที่กลุ่มตั้งไว้ (ไม่ออกนอกประเด็น)
- 5 การได้สื่อการเรียนที่มีความเกี่ยวข้องและสมจริง
- 6 การได้ตัวอย่างที่กระตุ้นให้คิดและแก้ไขปัญหา

การดำเนินของกลุ่ม (Group dynamic)

- 1 การเริ่มสร้างกลุ่ม (Forming) ผู้เรียนเริ่มทำความรู้จักและสร้างสัมพันธ์ภาพต่อกัน ผู้สอนคอยช่วยดูว่า ทุกคนได้ทำความรู้จักกันจริงๆ
- 2 การสร้างกฎหมู่ (Norming) ผู้เรียนทำการสร้างกฎร่วมกันเพื่อใช้เป็นข้อกำหนดในการทำงานกลุ่ม

3 การระดมความคิด (Storming) สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มเริ่มแสดงบทบาทตามธรรมชาติ เช่น มีคนขึ้นมาเป็นผู้นำกลุ่ม มีคนที่คอยสร้างคำถามกระตุ้นกลุ่ม คนที่คอยสรุปและเชื่อมเรื่องราว ระหว่างความเห็นต่างๆ อาจมีคนที่กระสับกระส่ายและกำลังโกรธในกลุ่ม ผู้สอนต้องคอยสังเกตว่า กลุ่มจัดการปัญหาของตนได้ไหมและบรรยากาศในการเรียนเป็นอย่างไร

4 การมุ่งสู่เป้าหมาย (Performing) เมื่อผ่านขั้นการระดมความคิดแล้ว สมาชิกแต่ละคนเริ่มคุ้นเคย กับบทบาทของกันและกัน บรรยากาศของกลุ่มเริ่มอยู่ตัวกับการเรียน การทำกิจกรรมกลุ่มที่มาถึงขั้นนี้ได้ มักจะบรรลุเป้าหมายของกิจกรรมที่วางไว้

5 การบอกเลิกกลุ่ม (Adjourning) เป็นระยะท้ายของการทำกิจกรรมกลุ่ม ภายหลังจากได้ทำงานสำเร็จ กลุ่มจะมีความยินดีที่ทำงานเสร็จและอาจรู้สึกเสียดายที่ต้องแยกย้ายกลุ่ม กลุ่มที่ดีสมาชิกในกลุ่มมักจะ ทบทวนสิ่งที่ตนเองได้ทำมา เป็นการเรียนรู้ข้อดีและข้อเสียที่เกิดขึ้น

เทคนิคที่ใช้ในการสอนกลุ่มย่อย

1. Snowballing เป็นการให้ผู้เรียนได้เริ่มคิดด้วยตนเอง ตามด้วยการสนทนาแลกเปลี่ยนตั้งแต่หนึ่งต่อหนึ่งและค่อยๆเพิ่มจำนวนขึ้นจนเป็นการสนทนาแลกเปลี่ยน ทั้งกลุ่ม (คล้ายกับการกลิ้งลูกหิมะจึงเป็นที่มาของชื่อเทคนิคนี้) โดยมีตัวอย่างลำดับคำสั่งดังนี้

- ให้ลองใช้เวลา 1 นาทีคิดด้วยตัวเอง (individual)
- ให้แลกเปลี่ยนสิ่งที่คิดไว้กับเพื่อนที่นั่งข้างๆ (จับคู่) และให้ต่างคน

ต่างสรุปสิ่งที่เพื่อนแสดงความคิดเห็น ใช้เวลา 5 นาที

- นำเสนอข้อสรุปของเพื่อนที่ได้แลกเปลี่ยนให้กับเพื่อนคู่ข้างๆ

(ขณะนี้จะมีผู้เรียน 4 คน)

2. Jigsaw เป็นการประยุกต์ต่อจาก Snowballing จะมีความซับซ้อนมากขึ้น โดยให้ทุกคนในกลุ่มแยกตัวกัน แล้วไปรวมกับกลุ่มใหม่เพื่อเสนอข้อสรุปของกลุ่มเดิมให้ฟัง เป็นการกำหนดให้ผู้เรียนต้องมีส่วนร่วมในกลุ่ม ค่อนข้างมาก โดยสุดท้ายทุกคนในกลุ่มควรจะเห็นตรงกัน ก่อนนำข้อสรุปนี้ให้แก่กลุ่มใหม่

3. Brainstroming เป็นการระดมความคิดเห็นของทุกคนในกลุ่มให้ได้มากที่สุด โดยให้ทุกคนมีโอกาสในการ เสนอความคิดเห็น และมีผู้ที่จดบันทึกบนกระดานที่ทุกคนเห็นได้อย่างชัดเจน ซึ่งตามกฎแล้วจะไม่ทำการตัด หรือทำการวิพากษ์ความคิดเห็นใดๆ ภายหลังจากที่ทุกคนได้เสนอความคิดเห็นจนครบแล้วกลุ่มจึงทำการจัดกลุ่ม และวิเคราะห์ ข้อมูลที่ได้มาทั้งหมด เทคนิคนี้เหมาะกับการมีผู้เรียนจำนวนมาก

4. การโต้วาที (Debate) โดยแบ่งผู้เรียนออกเป็นตามจำนวนกลุ่มที่จะโต้เถียงกัน โดยให้แต่ละกลุ่มย่อยหา ข้อมูลเพื่อนำเสนอด้านเด่นและเตรียมหาเหตุผลที่ลบล้างข้อโต้แย้งของกลุ่มตรงกันข้าม

5. การนำเสนอเวทีรวม (Plenary Session) เป็นการเสนอความคิดเห็นขั้นสุดท้ายโดยตัวแทนของแต่ละกลุ่มจะขึ้นมานำเสนอข้อสรุปความคิดเห็นของกลุ่มย่อย ผู้สอนอาจเข้ามาร่วมในการช่วยสรุปและให้ความคิดเห็นเพิ่มเติม

3. ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism)

แนวคิดทฤษฎี

แนวคิด Constructivism เกี่ยวข้องกับธรรมชาติของความรู้ของมนุษย์ มีความหมายทั้งในเชิงจิตวิทยาและเชิงสังคมวิทยา ทฤษฎีด้านจิตวิทยา เริ่มต้นจาก Jean Piaget ซึ่งเสนอว่า การเรียนรู้ของเด็กเป็นกระบวนการส่วนบุคคลมีความเป็นอัตนัย Vygotsky ได้ขยายขอบเขตการเรียนรู้ของแต่ละบุคคลว่า เกิดจากการสื่อสารทางภาษากับบุคคลอื่น สำหรับด้านสังคมวิทยา Emile Durkheim และคณะ เชื่อว่าสภาพแวดล้อมทางสังคมมีผลต่อการเสริมสร้างความรู้ใหม่

ทฤษฎีการเรียนรู้ตามแนว Constructivism จัดเป็นทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มปัญญานิยม (cognitive psychology) มีรากฐานมาจากผลงานของ Ausubel และ Piaget

ประเด็นสำคัญประการแรกของทฤษฎีการเรียนรู้ตาม Constructivism คือ ผู้เรียนเป็นผู้สร้าง (Construct) ความรู้จากความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่พบเห็นกับความรู้ความเข้าใจที่มีอยู่เดิม โดยใช้กระบวนการทางปัญญา (cognitive apparatus) ของตน

ประเด็นสำคัญประการที่สองของทฤษฎี คือ การเรียนรู้ตามแนว Constructivism คือ โครงสร้างทางปัญญา เป็นผลของความพยายามทางความคิด ผู้เรียนสร้างเสริมความรู้ผ่านกระบวนการทางจิตวิทยาด้วยตนเอง ผู้สอนไม่สามารถปรับเปลี่ยนโครงสร้างทางปัญญาของผู้เรียนได้ แต่ผู้สอนสามารถช่วยผู้เรียนปรับเปลี่ยนโครงสร้างทางปัญญาได้โดยจัดสภาพ การณ์ที่ทำให้เกิดภาวะไม่สมดุลขึ้น

ความหมายและนักคิดที่สำคัญ

ปรัชญาการเรียนรู้ที่เรียกกันว่า Constructivism เกิดขึ้นในศตวรรษที่ 18 โดยนักปรัชญาชาวอิตาลีชื่อนาม Giambattista Vico (Dimitruos Thansoulas , Greece : online) ได้บันทึกไว้ว่ามนุษย์จะเข้าใจอย่างถ่องแท้ในสิ่งที่ตนสร้างขึ้นเองเท่านั้น เนื่องจากแนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีสรคณียมีหลายแบบ แนวคิดของคนหนึ่งอาจจะแตกต่างจากอีกคนหนึ่ง การกล่าวถึงทฤษฎีสรคณียจึงจำเป็นต้องพิจารณาให้ชัดเจนว่าทฤษฎีสรคณียที่แต่ละคนกล่าวนั้นหมายความว่าอย่างไร จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีสรคณีย มีนักคิดที่น่าสนใจดังนี้

Piaget เชื่อว่าคนเราทุกคนตั้งแต่เกิดมามีความพร้อมที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม และโดยธรรมชาติมนุษย์เป็นผู้พร้อมที่จะมีกิจกรรม หรือเริ่มกระทำก่อน นอกจากนี้ Piaget ถือว่ามนุษย์เรานั้น มีแนวโน้มพื้นฐานติดตัวมา 2 ชนิด คือ ประการแรกการจัดและรวบรวมกระบวนการต่างๆ ภายในเข้าเป็นระบบอย่างต่อเนื่องและปรับปรุงเปลี่ยนแปลงตามที่มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ส่วนประการที่สอง การปรับตัวเป็นการปรับให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมจนอยู่ในภาวะสมดุล โดยการชิมชั้บ หรือดูดชิมประสบการณ์ใหม่ หรือการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างของเขาว์ปัญญาที่มีอยู่แล้ว ให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมหรือประสบการณ์ใหม่ หรือเป็นการเปลี่ยนแปลงความคิดเดิมให้สอดคล้องกับสิ่งแวดล้อม ใหม่ ซึ่ง Piaget เห็นว่าการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ทำให้เกิดการพัฒนาทางเขาว์ปัญญา (Dimitruos Thansoulas , Greece : online)

Bruner เห็นด้วยกับแนวคิดของ Piaget ว่า คนเรามีโครงสร้างทางสติปัญญา (cognitive structure) มาแต่เกิด ในวัยทารกโครงสร้างทางสติปัญญายังไม่ซับซ้อน และยังไม่พัฒนา ต่อเมื่อมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม จะทำให้โครงสร้างสติปัญญา มีการขยายและซับซ้อนขึ้น ดังนั้น Bruner เชื่อว่า การเรียนรู้จะเกิดขึ้นต่อเมื่อ ผู้เรียนได้ประมวลข้อมูลข่าวสาร จากการศึกษาที่มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม และสำรวจสิ่งแวดล้อม การรับรู้ของมนุษย์ขึ้นกับสิ่งที่เลือกจะรับรู้ โดยอยู่กับความสนใจของผู้เรียน มีความอยากรู้อยากเห็นเป็นแรงผลักดันให้เกิดพฤติกรรมสำรวจสภาพสิ่งแวดล้อม และเกิดการเรียนรู้โดยการค้นพบ (Dimitruos Thansoulas , Greece : online)

Vygotsky ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาทางสติปัญญา ทฤษฎีทางเขาวัวปัญญาของ Vygotsky เน้นความสำคัญของวัฒนธรรมและสังคมที่มีผลต่อการพัฒนาทางเขาวัวปัญญา โดยที่สังคมและวัฒนธรรมเป็นสิ่งแวดล้อมที่มีอิทธิพลต่อมนุษย์ตั้งแต่เกิด และถือว่าการเรียนรู้เกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างเด็กและผู้ใหญ่ (พ่อ แม่ ครู ฯลฯ) และเพื่อน ในขณะที่เด็กอยู่ในสภาพสังคม (social context) การเรียนรู้และพัฒนาการทางเขาวัวปัญญาเกิดจากการที่ผู้เรียนเปลี่ยนสิ่งเร้าที่เกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมเข้าไว้ในใจด้วย Baker,E. , McGaw,B. and Peterson P. 2007 ;Yrd.Doc.Dr.Ridvan TUNCEL .2009 : online)

Fosnot อธิบายว่าความรู้เป็นสิ่งชั่วคราวมีการเปลี่ยนแปลงได้และมีการพัฒนาอาศัยสื่อกลางทางสังคมและวัฒนธรรม ส่วนการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่สามารถ ควบคุมได้ด้วยตนเอง โดยต้องต่อสู้กับความขัดแย้งระหว่างความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ที่แตกต่างกับความรู้เดิม ซึ่งเป็นการสร้างความรู้ใหม่ โดยมีหัวใจสำคัญ 4 ข้อ คือ (George W. Gagnon,Jr.and Michelle Collay : online)

1. ความรู้ คือรูปธรรม ที่สร้างโดยผู้เรียน ผู้ซึ่งเอาใจใส่กระตือรือร้นในการเรียน
2. ความรู้คือสัญลักษณ์ ที่สร้างโดยผู้เรียน ผู้ซึ่งสร้างบทบาทการแสดงออกด้วยตัวเอง
3. ความรู้คือสังคมที่ถูกสร้างโดยผู้เรียน ผู้ซึ่งคอยส่งความหมายที่สร้างขึ้นสู่บุคคลอื่น
4. ความรู้คือเหตุผลที่ถูกสร้างโดยผู้เรียน ผู้ซึ่งพยายามอธิบายสิ่งที่ยังไม่เข้าใจ

ตัวเอง

ทั้งหมด

ณชชาภัณญ์ วิรัตน์ชัยวรรณ กล่าวว่า ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) เป็นทฤษฎีที่ให้ความสำคัญกับกระบวนการและวิธีการของบุคคลในการสร้างความรู้ความเข้าใจจากประสบการณ์ รวมทั้งโครงสร้างทางปัญญาและความเชื่อที่ใช้ในการแปลความหมายเหตุการณ์และสิ่งต่างๆ เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนจะต้องจัดกระทำกับข้อมูล นอกจากกระบวนการเรียนรู้จะเป็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์ภายในสมองแล้ว ยังเป็นกระบวนการทางสังคมด้วยการสร้างความรู้จึงเป็นกระบวนการทั้งด้านสติปัญญาและสังคมควบคู่กันไป

สุรางค์ ไคว้ตระกูล กล่าวว่า ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) เป็นทฤษฎีที่ให้ความสำคัญกับกระบวนการและวิธีการของบุคคลในการสร้างความรู้ความเข้าใจจากประสบการณ์ รวมทั้งโครงสร้างทางปัญญาและความเชื่อที่ใช้ในการแปลความหมายเหตุการณ์และสิ่งต่างๆ เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนจะต้องจัดกระทำกับข้อมูล นอกจากกระบวนการเรียนรู้จะเป็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์ภายในสมองแล้ว ยังเป็นกระบวนการทางสังคมด้วยการสร้างความรู้จึงเป็น

กระบวนการทั้งด้านสติปัญญาและสังคมควบคู่กันไป หลักการจัดการเรียนการสอนตามทฤษฎีนี้จะมุ่งเน้นไปที่กระบวนการสร้างความรู้(process of knowledge construction)

เป้าหมายของการสอนจะเปลี่ยนจากการถ่ายทอดให้ผู้เรียนได้รับสาระความรู้ที่แน่นอนตายตัว ไปสู่การสาธิตกระบวนการแปลและสร้างความหมายที่หลากหลาย ผู้เรียนจะต้องเป็นผู้จัดกระทำกับข้อมูลหรือประสบการณ์ต่างๆ และจะต้องสร้างความหมายให้กับสิ่งนั้นด้วยตนเอง โดยการให้ผู้เรียนอยู่ในบริบทจริง ในการจัดการเรียนการสอนครูจะต้องพยายามสร้างบรรยากาศทางสังคมจริยธรรมให้เกิดขึ้น ผู้เรียนได้มีบทบาทในการเรียนรู้อย่างเต็มที่โดยผู้เรียนจะนำตนเองและควบคุมตนเองในการเรียนรู้

บทบาทของครูจะเป็นผู้ให้ความร่วมมือ อำนวยความสะดวกและช่วยเหลือผู้เรียนในการเรียนรู้ การประเมินผลการเรียนรู้ตามทฤษฎีนี้มีลักษณะที่ยืดหยุ่นกันไปในแต่ละบุคคล การประเมินควรใช้วิธีการที่หลากหลาย การวัดผลจะต้องใช้กิจกรรมหรืองานในบริบทจริงด้วย ซึ่งในกรณีที่ต้องจำต้องจำลองของจริงมา ก็สามารทำได้ แต่เกณฑ์ที่ใช้ควรเป็นเกณฑ์ที่ใช้ในโลกความจริงด้วย

สรุป ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง(Constructivism) เป็นทฤษฎีที่ให้ความสำคัญกับกระบวนการและวิธีการของบุคคลในการสร้างความรู้ความเข้าใจจากประสบการณ์รวมทั้งโครงสร้างทางปัญญาและความเชื่อที่ใช้ในการแปลความหมายเหตุการณ์และสิ่งต่างๆ เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนจะต้องจัดกระทำกับข้อมูล นอกจากกระบวนการเรียนรู้จะเป็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์ภายในสมองแล้ว ยังเป็นกระบวนการทางสังคมด้วย การสร้างความรู้จึงเป็นกระบวนการทั้งด้านสติปัญญาและสังคมควบคู่กันไป

การเรียนรู้เป็นกระบวนการสร้างมากกว่ารับความรู้ ดังนั้นเป้าหมายของการสอน จะสนับสนุนกระบวนการสร้างมากกว่าการรับรู้ ดังนั้นเป้าหมายของการสอนจะสนับสนุนการสร้างมากกว่าความพยายามในการถ่ายทอด ความรู้ จึงได้มุ่งเน้นการสร้างความรู้ใหม่อย่างเหมาะสมของแต่ละบุคคล และสิ่งแวดล้อมมีความสำคัญในการสร้างความหมายของความเป็นจริง จากความเชื่อดังกล่าว จึงส่งผลให้แนวทางจัดการเรียนการสอนตามแนวทาง Constructivism เป็นการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนลงมือกระทำในการสร้างความรู้มากกว่า เป็นผู้รับการถ่ายทอดความรู้จากครูผู้สอน

ลักษณะการพัฒนารูปแบบการสอน

1. การสอนตามแนว Constructivism เน้นความสำคัญของกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน และสำคัญของความรู้เดิม
2. เปิด โอกาสให้ผู้เรียนเป็นผู้แสดงความรู้ได้ด้วยตนเอง และสามารถสร้างความรู้ด้วยตนเองได้ ผู้เรียนจะเป็นผู้ออกไปสังเกตสิ่งที่ตนอยากรู้ มาร่วมกันอภิปราย สรุปผลการค้นพบ แล้วนำไปศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากเอกสารวิชาการ หรือแหล่งความรู้ที่หาได้ เพื่อตรวจความรู้ที่ได้มา และเพิ่มเติมเป็นองค์ความรู้ที่สมบูรณ์ต่อไป
3. การ เรียนรู้ต้องให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง ค้นหาคำรู้ด้วยตนเอง จนค้นพบความรู้และรู้จักสิ่งที่ค้นพบ เรียนรู้วิเคราะห์ต่อจนรู้จริงว่า ลึก ๆ แล้วสิ่งนั้นคืออะไร มีความสำคัญมากน้อยเพียงไร และศึกษาค้นคว้าให้ลึกซึ้งลงไป จนถึงรู้แจ้ง

บทบาทของผู้สอนในการจัดการเรียนรู้ผู้สอน

1. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสังเกต สำรวจเพื่อให้เห็นปัญหา
2. มีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน เช่นแนะนำ ถามให้คิด หรือสร้างความรู้ได้ด้วยตนเอง
3. ช่วยให้ผู้เรียนคิดค้นต่อ ๆ ไป ให้ทำงานเป็นกลุ่ม
4. ประเมินความคิดรวบยอดของผู้เรียน ตรวจสอบความคิดและทักษะการคิดต่าง ๆ

การปฏิบัติการแก้ปัญหาและพัฒนาให้เคารพความคิดและเหตุผลของผู้อื่น

บทบาทของผู้เรียน

ในการเรียนตามทฤษฎี Constructivism ผู้เรียนจะมีบทบาทเป็นผู้ปฏิบัติและสร้างความรู้ไปพร้อมๆกันด้วยตัวของเขาเอง (ทำไปและเรียนรู้ไปพร้อมๆกัน) บทบาทที่คาดหวังจากผู้เรียนคือ

1. มีความยินดีร่วมกิจกรรมทุกครั้งด้วยความสมัครใจ
2. เรียนรู้ได้เอง รู้จักแสวงหาความรู้จากแหล่งความรู้ต่างๆ ที่มีอยู่ด้วยตนเอง
3. ตัดสินปัญหาต่างๆ อย่างมีเหตุผล
4. มีความรู้สึกและความคิดเป็นของตนเอง
5. วิเคราะห์พฤติกรรมของตนเองและผู้อื่นได้
6. ให้ความช่วยเหลือกันและกัน รู้จักรับผิดชอบงานที่ตนเองทำอยู่และที่ได้รับมอบหมาย
7. นำสิ่งที่เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ประโยชน์ในชีวิตจริงได้นั้น

การประยุกต์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1. การใช้สื่อและเทคโนโลยีที่เหมาะสมในการให้ผู้เรียนสร้างสาระการเรียนรู้และผลงานต่าง ๆ ด้วยตนเอง
2. การสร้างสภาพแวดล้อมที่มีบรรยากาศที่หลากหลาย เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เลือกตามความสนใจ

3. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำในสิ่งที่สนใจ ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการคิด การทำและการเรียนรู้ต่อไป

4. จัดสภาพแวดล้อมที่มีความแตกต่างกัน เพื่อประโยชน์ในการเรียนรู้ เช่น ้วยความถนัดความสามารถ และประสบการณ์
5. สร้างบรรยากาศที่มีความเป็นมิตร
6. ครูต้องทำหน้าที่อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้แก่ผู้เรียน
7. การประเมินผลการเรียนรู้ต้องประเมินทั้งผลงานและกระบวนการ
8. ใช้วิธีการที่หลากหลายในการประเมิน เช่น การประเมินตนเอง การประเมินโดยครูและเพื่อน การสังเกต การประเมินโดยแฟ้มสะสมงาน

ตารางที่ 3 ข้อเปรียบเทียบบรรยากาศการเรียนรู้แบบปกติกับการเรียนตามแนวทฤษฎี Constructivism

Brooks และ Brooks (1993: 17: อ้างถึงใน Dani Baylor, Pavel Samsonov and Noel Smith ; Online) ได้เปรียบเทียบให้เห็นบรรยากาศในการสอนตามแนวการสร้างองค์ความรู้ (constructivist classroom) และการสอนแบบปกติ (traditional classroom)

การสอนตามแนวการสร้างองค์ความรู้ (constructivist classroom)	การสอนแบบปกติ (traditional classroom)
1. หลักสูตรมีลักษณะเริ่มจากส่วนใหญ่ทั้งหมด ไปสู่ส่วนย่อย โดยเน้นความคิดรวบยอดใหญ่	1. หลักสูตรมีลักษณะเริ่มจากส่วนย่อยไปสู่ส่วนใหญ่ทั้งหมด โดยเน้นทักษะพื้นฐาน
2. การให้นักเรียนคิดตั้งคำถามขึ้นเองเป็นสิ่งที่มีความสำคัญ	2. การเรียนการสอนยึดตามหลักสูตร เป็นสิ่งที่มีความสำคัญ
3. กิจกรรมในหลักสูตรขึ้นอยู่กับแหล่งข้อมูล เบื้องต้นและวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้การลงมือปฏิบัติ	3. กิจกรรมในหลักสูตรขึ้นอยู่กับตำราและแบบฝึกหัด
4. นักเรียนได้รับการมองว่าเป็นนักคิด โดยการใช้ทฤษฎีเกี่ยวกับโลก	4. นักเรียนได้รับการมองว่าเป็นแผ่นกระดาษ
5. ครูโดยทั่วไปมีลักษณะเป็นผู้มีปฏิสัมพันธ์	5. ครูโดยทั่วไปมีลักษณะเผด็จการและบอกข้อมูลให้นักเรียน
6. ครูค้นหามุมมองของนักเรียน เพื่อให้เข้าใจการแสดงความคิดรวบยอดของนักเรียนสำหรับใช้ในการเรียนต่อไป	6. ครูมุ่งที่จะค้นหาคำตอบที่ถูกต้อง เพื่อทำให้เกิดความเที่ยงตรงต่อการเรียนรู้ของนักเรียน
7. การประเมินการเรียนรู้ของนักเรียน จะผสมผสานอยู่ในระหว่างการสอน และเกิดขึ้นตลอดเวลาจากการสังเกตของครูในเรื่องการทำงานของนักเรียน การแสดงนิทรรศการของนักเรียน และจากแฟ้มผลงาน	7. การประเมินการเรียนรู้ของนักเรียน จะแยกออกจากการสอนและเกิดขึ้นเกือบจะ ตลอดช่วงของการทดสอบ
8. นักเรียนทำงานเป็นกลุ่มเป็นพื้นฐาน	8. นักเรียนทำงานตามลำพังเป็นพื้นฐาน

2. Social Media

2.1 ความหมายเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network)

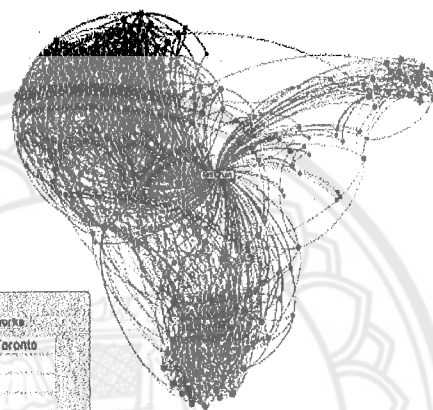
เครือข่ายสังคมออนไลน์ หรือ Social network คือ สังคมที่ผู้คนสามารถทำความรู้จัก ร่วมแบ่งปันสิ่งที่สนใจ และสามารถเชื่อมโยงกันได้ในทิศทางใดทิศทางหนึ่งในโลกอินเทอร์เน็ต โดยอาศัยรูปแบบการบริการ เรียกว่า “บริการเครือข่ายสังคม หรือ Social Networking Service (SNS)” โดยเป็นรูปแบบของเว็บไซต์ ในการสร้างเครือข่ายสังคม สำหรับผู้ใช้งานในอินเทอร์เน็ต ที่ใช้เขียนและอธิบายความสนใจ และกิจกรรมที่ได้ทำ และเชื่อมโยงกับความสนใจและกิจกรรมของผู้อื่น รวมทั้งข้อมูลส่วนตัว บทความรูปภาพผลงาน พบปะ แสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนประสบการณ์ หรือความสนใจร่วมกัน และกิจกรรมอื่น ๆ รวมไปถึงเป็นแหล่งข้อมูลจำนวนมากที่ผู้ใช้สามารถช่วยกันสร้างเนื้อหาขึ้นได้ตามความสนใจของแต่ละบุคคลหรือกลุ่มบุคคล (มองการศึกษาเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์, 2556)

วิกิพีเดียภาษาอังกฤษได้ระบุว่า Social network เป็นคำที่ใช้เรียกคอนเซ็ปต์ “โครงสร้างทางสังคม” แบบหนึ่งที่เกิดจากการรวมตัวกันของคน ซึ่งเขาและเธอจะเชื่อมต่อกันด้วยหลายๆ ปัจจัย เช่น เป็นเพื่อนกัน, เป็นเครือญาติกัน, มีความสนใจที่เหมือนกัน, มีความเชื่อที่เหมือนกัน, ตลอดจนรวมตัวกันเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิด หรือประสบการณ์ (มองการศึกษาเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์, 2556)

นอกจากนี้เครือข่ายสังคมออนไลน์ยังเป็นเครือข่ายของการสื่อสารข้อมูลขนาดใหญ่ อันประกอบด้วยเครือข่ายคอมพิวเตอร์จำนวนมาก เชื่อมโยงแหล่งข้อมูลจากองค์กรต่างๆ ทั่วโลกเข้าด้วยกัน โดยเครือข่าย หมายถึง การที่มีคอมพิวเตอร์ตั้งแต่ 2 เครื่องขึ้นไป เชื่อมต่อเข้าด้วยกันด้วยสายเคเบิล (ทางตรง) หรือสายโทรศัพท์ (ทางอ้อม) มีผู้ใช้คอมพิวเตอร์และมีการถ่ายเทข้อมูลระหว่างกัน ถือเป็นระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์สากลที่เชื่อมต่อเข้าด้วยกันภายใต้มาตรฐานการสื่อสารเดียวกัน เพื่อใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารและสืบค้นสารสนเทศจากทุกมุมโลก ทุกสาขาวิชา ทุกด้าน ทั้งบันเทิง และวิชาการ ตลอดจนการประกอบธุรกิจต่างๆ (ฤทธิพร ผ่องสุภาพ, 2551 : 51) สังคมออนไลน์ยังช่วยให้ผู้ใช้สามารถสร้างพื้นที่ส่วนตัวขึ้นมาเพื่อแนะนำตนเอง เพื่อตอบสนองความต้องการในการติดต่อธุรกิจ หรือหาเพื่อนบนโลกไซเบอร์ เช่น Hi5, Friendster, MySpace, Facebook เป็นต้น (ชนากิตติ ราชบุลย์, 2553)

เครือข่ายสังคม (Social Network) เป็นโครงสร้างทางสังคมซึ่งสามารถที่จะสร้างเป็นเครือข่ายอย่างใดอย่างหนึ่งได้ โดยการใช้โหนด (Node) ซึ่งสัญลักษณ์เป็นวงกลม ซึ่งหมายถึง คน หรือกลุ่มคน หรือองค์กร และมีเส้นเชื่อมระหว่างกันที่เรียกว่า Ties เพื่อแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์กันในลักษณะเฉพาะต่าง ๆ กันไป เช่น เพื่อน ญาติ ครอบครัวความเกลียด ความขัดแย้ง ความคิด คุณค่าทางสังคม วิสัยทัศน์ เราสามารถสร้างเครือข่ายนี้ในหลายระดับตั้งแต่ระดับครอบครัวไปจนถึงระดับประเทศหรือระดับโลก และเครือข่ายสังคมมีบทบาทสำคัญในการร่วมแก้ไขปัญหา ช่วยให้องค์กรสามารถทำงานต่อไปได้และสามารถที่จะหาหนทางที่จะให้แต่ละคนหรือกลุ่มบุคคลสามารถไปสู่จุดหมายปลายทางได้ด้วยการติดต่อสัมพันธ์กัน คุยกัน เพื่อขยายความสัมพันธ์ตามจุดหมายที่เราอยากจะได้เท่าที่ทำได้ ดังนั้นเวลาเราใช้คำว่า Social Network จึงหมายถึง การพูดถึงตัวโครงสร้างความสัมพันธ์ในแบบ Social หรือพูดกันในเชิงวิชาการที่เรียกว่า ทฤษฎีเครือข่าย (Network theory)

คือใน Social Network หนึ่งๆ จะประกอบไปด้วย Nodes และ Ties โดย Nodes จะเป็นเหมือนกับ คนๆ หนึ่ง หรือตัวละครคนหนึ่งที่อยู่ในเครือข่าย ส่วน Ties จะเป็น “ความสัมพันธ์” ระหว่างคนหรือ ตัวละครในเครือข่ายนั้นๆ รูปด้านล่างนี้ เป็นกราฟที่มาจาก LinkedIn Social Media ของคนทำงาน ชื่อตั้ง โดยลองนึกดูว่าสีน้ำเงินคือเพื่อนที่ทำงานของเราในประเทศไทย ส่วนสีเขียวคือเพื่อนที่ทำงานใน ต่างประเทศ และสีส้มเป็นเพื่อนต่างวงการ ก็จะทำให้เราเห็นว่าเรามี Nodes จำนวนมาก แต่ว่า Ties ของเราแบ่งออกเป็น 3 แบบแบ่งไปตามพื้นที่ที่เพื่อนร่วมงานของเราอยู่ เป็นต้น (มองการศึกษากับการ ใช้สื่อสังคมออนไลน์, 2556)



ภาพประกอบที่ 2 LinkedIn Social Media

ที่มา : <http://thumbsup.in.th/2011/08/how-social-network-different-from-social-media/>

Vivian and Sudweeks. (2003: 1) อธิบายว่า เว็บไซต์เครือข่ายทางสังคมเป็น รูปแบบของเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน เน้นการใช้งานเพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล โดยมองข้ามขอบเขตความสัมพันธ์แบบพื้นฐาน เช่น ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนบ้าน เพื่อนในที่ทำงาน หรือบุคคลในครอบครัว ช่วยให้ผู้ใช้สามารถเชื่อมโยงข้อมูลระหว่างสมาชิกบนเครือข่ายเดียวกันอย่างมี ปฏิสัมพันธ์ นอกจากนี้ ยังขยายตัวและรองรับรูปแบบการส่งต่อเนื้อหาอย่างเป็นเครือข่าย ซึ่ง ความสามารถโดยทั่วไปของเว็บไซต์เครือข่ายทางสังคม ได้แก่ การจัดการผู้ใช้ การจัดการประวัติย่อ การจัดการความคิดเห็น และการส่งข้อความระหว่างผู้ใช้

Stone and Jacob. (2008) ระบุว่า เครือข่ายทางสังคม เป็นเครื่องมือสำคัญของเว็บ ยุค 2.0 ในการใช้เป็นแหล่งรวบรวมสาระความรู้จากผู้คนจำนวนมากไว้ด้วยกัน มีการแบ่งปัน (Share) ระหว่างสมาชิกทำให้ได้รับความรู้และประสบการณ์ที่ยิ่งใหญ่ เป็นศูนย์รวมเครื่องมือในการสร้างเนื้อหา ส่วนตัว และเปิดโอกาสให้มีการเชื่อมโยงบุคคลอื่นเข้ามามีส่วนร่วมบนเครือข่ายเดียวกัน

Mason and Rennie. (2008: 1 - 4) อธิบายว่า เว็บไซต์เครือข่ายทางสังคมสามารถใช้เป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยนความรู้ของผู้ใช้ได้เป็นอย่างดี เนื่องจากมีความยืดหยุ่นต่อการเข้าถึง สามารถเก็บบันทึกการสื่อสารที่เกิดขึ้นได้ อีกทั้งยังช่วยให้การสื่อสารระหว่างบุคคลมีความเสมือนจริง เทียบได้กับการสื่อสารแบบเผชิญหน้า (Face to Face Communication)



17016177

สรุปได้ว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครือข่ายข้อมูลขนาดใหญ่ อันเป็นเครื่องมือของเว็บ 2.0ที่ใช้เชื่อมโยงแหล่งข้อมูลต่างๆ จากทั่วโลกเข้าด้วยกัน โดยมีการแบ่งปันระหว่างสมาชิกจนเกิดเป็นความรู้และประสบการณ์ของตนเอง

รูปแบบของเครือข่ายสังคมออนไลน์

ปัจจุบันมีเว็บไซต์ที่ให้บริการเครือข่ายทางสังคม (Social Network Service: SNS) จำนวนมาก แต่ละเว็บไซต์ต่างมีคุณสมบัติทางการใช้งานที่แตกต่างกันไป และมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยรูปแบบของเว็บไซต์ที่สามารถใช้สำหรับแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันได้ สามารถแบ่งออกได้เป็น 4 รูปแบบ ดังนี้

1. เว็บไซต์เผยแพร่ตัวตน ใช้สำหรับนำเสนอตัวตนและเผยแพร่เรื่องราวของตนเอง ผู้ใช้สามารถเขียนบล็อก (Blog) สร้างอัลบั้มรูป สร้างกลุ่มเพื่อน และสร้างเครือข่ายเพื่อการเรียนรู้ขึ้นเองได้ ตัวอย่างเว็บไซต์ประเภทนี้ เช่น Myspace.com, Hi5.com และ Facebook.com เป็นต้น
2. เว็บไซต์เผยแพร่ผลงาน ใช้สำหรับนำเสนอผลงานของตัวเองหรือกลุ่มรูปแบบต่างๆ เช่น วิดีโอ รูปภาพ หรือเสียงบรรยายการสอนที่ได้จากการบันทึกในชั้นเรียน เป็นต้น ตัวอย่างเว็บไซต์ประเภทนี้ เช่น YouTube.com, Yahoo VDO, Google VDO, Flickr.com, Multiply.com เป็นต้น
3. เว็บไซต์ของผู้ใช้ที่มีความสนใจตรงกัน มีลักษณะเป็น Online Bookmarking หรือ Social Bookmarking กล่าวคือ เป็นการค้นหาเว็บไซต์ใดก็ได้ที่เราชื่นชอบหรือถูกใจ เพื่อแสดงให้เห็นผู้อื่นทราบ และตัวของผู้ใช้เองจะสามารถทราบด้วยว่าผู้อื่นชื่นชอบเว็บไซต์ใด และเว็บไซต์ใดได้รับความนิยมหรือเป็นที่น่าสนใจของคนจำนวนมาก ตัวอย่างเว็บไซต์ประเภทนี้ เช่น Delicio.us, Digg, Zickr, Duocore.tv เป็นต้น
4. เว็บไซต์เพื่อการทำงานร่วมกัน เป็นเว็บไซต์ที่เปิดโอกาสให้สมาชิกของกลุ่มเข้ามานำเสนอข้อมูล ความคิด หรือต่อยอดเรื่องราวต่าง ๆ ได้ ตัวอย่างเว็บไซต์ประเภทนี้ เช่น Wikipedia, Google Earth เป็นต้น โดย Wikipedia เป็นสารานุกรมแบบต่อยอด ที่อนุญาตให้ผู้ใช้ใดก็ได้เข้ามาเขียนและแก้ไขบทความต่างๆ ร่วมกัน ก่อให้เกิดเป็นสารานุกรมออนไลน์ขนาดใหญ่ที่รวบรวมความรู้ ข่าวสาร และเหตุการณ์ต่างๆ ไว้มากมาย (ธนพัฒน์. 2550)

นอกจากนี้ Boyd and Ellison. (2008: 213) ระบุว่า รูปแบบของเว็บไซต์เครือข่ายทางสังคมมีความน่าสนใจและดึงดูดใจให้เข้าใช้งาน เนื่องจากมีลักษณะการใช้งานที่หลากหลาย รองรับสื่อหลายประเภท โดยเว็บไซต์เครือข่ายทางสังคมส่วนใหญ่มักจะแนะนำให้ผู้ใช้อัปโหลดภาพตนเองเพื่อเป็นการแสดงตัวตน (Identify) ให้ผู้อื่นบนระบบได้รู้จัก นอกจากนี้ บางเว็บไซต์ยังอนุญาตให้ผู้ใช้ตกแต่งหรือเลือกโปรแกรมประยุกต์ (Application) ที่สนใจเอาไว้ในระบบได้อีกด้วย เช่น Facebook.com เป็นต้น

จากข้อมูลข้างต้นสามารถอธิบายได้ว่า เว็บไซต์เครือข่ายทางสังคมที่มีอยู่ในปัจจุบันมีวัตถุประสงค์ทางการใช้งานที่หลากหลาย เป็นผลทำให้รูปแบบทางการใช้งานของแต่ละเว็บไซต์มีความแตกต่างกัน เน้นการใช้งานเพื่อสร้างความสัมพันธ์ของผู้ใช้จำนวนมาก เป็นประโยชน์ต่อการรวมกลุ่มเพื่อทำกิจกรรมใด ๆ ร่วมกัน โดยเฉพาะการติดต่อสื่อสาร ทั้งนี้ ผู้วิจัยสรุปได้ว่า องค์ประกอบสำคัญของ

สำนักหอสมุด

9

LB

1044-88

717945

2559

เว็บไซต์เครือข่ายทางสังคม ประกอบด้วยการทำกิจกรรมใด ๆ ก็ตามที่เกี่ยวข้องกับ 3 องค์ประกอบ ได้แก่

1) เพื่อน (Friend) หมายถึง บุคคลที่อยู่บนเครือข่ายเดียวกันกับตัวผู้ใช้เอง มีระดับความสัมพันธ์มากกว่า 1 ระดับ เช่น เพื่อนของเพื่อน เป็นต้น โดยกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเพื่อน เช่น การเพิ่มรายชื่อเพื่อนสำหรับการติดต่อ การตอบรับคำขอเป็นเพื่อน การบอกเลิกคำขอเป็นเพื่อน เป็นต้น

2) ประวัติย่อ (Profile) คือ การเผยแพร่ข้อมูลโดยสังเขปเกี่ยวกับตนเอง เช่น ชื่อเล่น เพศ อายุเมืองที่อยู่ปัจจุบัน ความสนใจพิเศษ งานอดิเรก เป็นต้น

3) การแสดงความคิดเห็นหรือการส่งข้อความ (Comment/Message) เป็นรูปแบบการติดต่อสื่อสารที่สำคัญของผู้ใช้เว็บไซต์เครือข่ายทางสังคม ช่วยให้ผู้ใช้บนเครือข่ายเดียวกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็นผ่านการพิมพ์โต้ตอบกัน ซึ่งการสื่อสารทั้งหมดที่เกิดขึ้น จะถูกเก็บบันทึกไว้และผู้ใช้สามารถเข้ามาอ่านย้อนหลังได้ตามต้องการ

2.2 ความหมายสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

Social ในที่นี้หมายถึง สังคมออนไลน์

Media ในที่นี้หมายถึง เนื้อหา เรื่องราว และบทความ

Social Media จึงหมายถึง การใช้บริการ web-based และเทคโนโลยีทางด้าน mobile ในการเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสารไปสู่การปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกันมากขึ้น นักวิชาการอย่าง Andreas Kaplan และ Michael Haenlein ได้นิยาม Social Media ว่า “กลุ่มของแอปพลิเคชันบนอินเทอร์เน็ตที่สร้างบนระบบความคิดอันเป็นรากฐานของสังคม และทางเทคโนโลยี ด้วยแนวความคิดของ Web 2.0 และเปิดให้คนแลกเปลี่ยนเนื้อหาที่เกิดจากผู้ใช้” และยังมีนักวิชาการให้ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ ดังนี้

เมย์ฟิลด์ (Mayfield 2008 : 5) ให้ความหมายของ Social Media ว่าคือ กลุ่มของสื่อออนไลน์รูปแบบใหม่ ที่มีลักษณะดังต่อไปนี้ ก่อเกิดการมีส่วนร่วม (Participation), เปิดใจกว้าง ยอมรับฟังความคิดเห็น คำวิจารณ์ การแบ่งปันสารสนเทศ (Openness), การสนทนาแบบสองทาง (Conversation), ก่อเกิดชุมชนออนไลน์ (Community) และก่อให้เกิดการเชื่อมโยงกัน ทั้งกับเว็บไซต์อื่นๆ แหล่งข้อมูล และบุคคล (Connectedness)

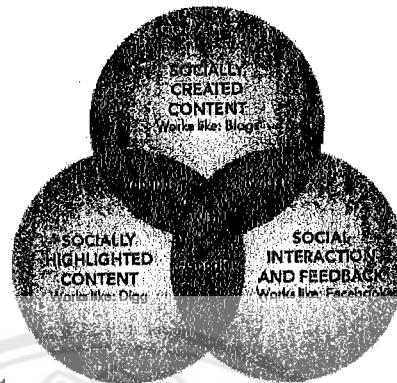
เนชั่นส์ (Nations 2011 : Online) ให้คำจำกัดความว่า สื่อสังคมออนไลน์ เป็นเครื่องมือของการติดต่อสื่อสารทางสังคม (Social instrument of communication)

สภาวิชาชีพข่าววิทยุและโทรทัศน์ไทย (2554 : ออนไลน์) ได้ให้ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ (Social media) ว่าหมายถึง ช่องทางการสื่อสารผ่านเว็บไซต์ และโปรแกรมประยุกต์บนสื่อใดๆ ที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้ใช้สามารถสื่อสารเนื้อหา เช่น Twitter, Facebook, Youtube, Weblog ฯลฯ

เนื้อหาของ Social Media โดยทั่วไปเปรียบได้หลายรูปแบบ ทั้งกระดานความคิดเห็น (Discussion boards), เว็บบล็อก (Weblogs), วิกี (wikis), Podcasts, รูปภาพ และวิดีโอ ส่วนเทคโนโลยีที่รองรับเนื้อหาเหล่านี้ก็รวมถึง เว็บบล็อก (Weblogs), เว็บไซต์แชร์รูปภาพ, เว็บไซต์

แซร์วิตโอ, เว็บบอร์ด, อีเมล, เว็บไซต์แชร์เพลง, Instant Messaging, Tool ที่ให้บริการ Voice over IP เป็นต้น (social media มันคืออะไร. 2556)

HOW WE USE SOCIAL MEDIA



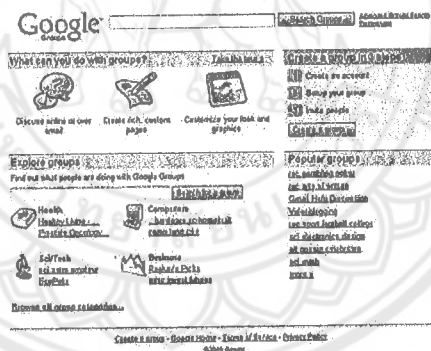
Adapted from Mueli, McDonnell

ภาพประกอบที่ 3 การใช้ Social Media

ที่มา : <http://www.marketingoops.com/media-ads/social-media/what-is-social-media/>

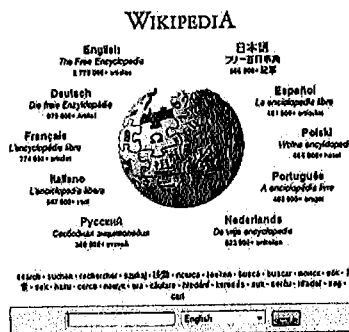
เว็บไซต์ที่ให้บริการ Social Network หรือ Social Media

1. Google Group – เว็บไซต์ในรูปแบบ Social Networking



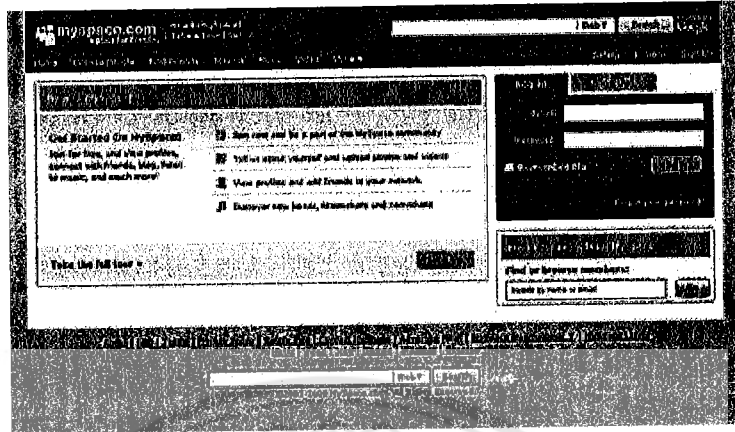
ภาพประกอบที่ 4 เว็บไซต์ในรูปแบบ Social Networking ที่มา <http://www.google.co.th>

2. Wikipedia – เว็บไซต์ในรูปแบบข้อมูลอ้างอิง



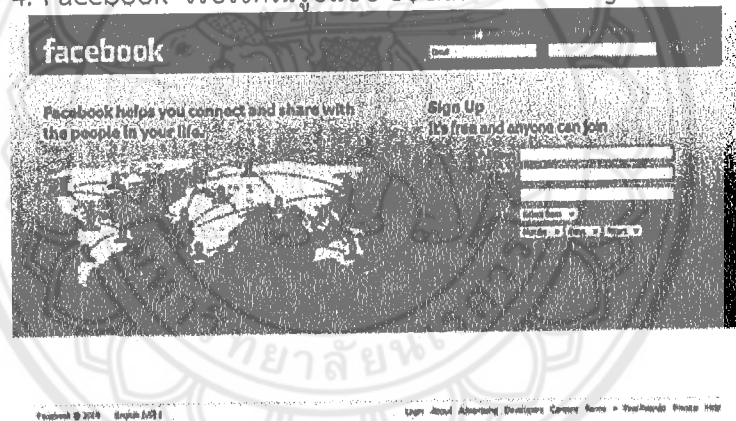
ภาพประกอบที่ 5 เว็บไซต์ในรูปแบบข้อมูลอ้างอิง ที่มา <http://www.wikipedia.com>

3. MySpace – เว็บไซต์ในรูปแบบ Social Networking



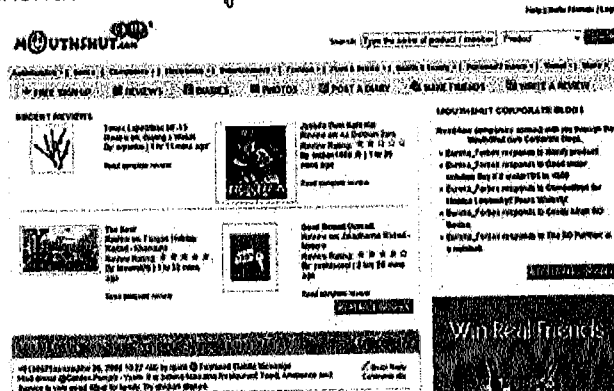
ภาพประกอบที่ 6 เว็บไซต์ในรูปแบบ Social Networking
ที่มา <http://www.myspace.com>

4. Facebook -เว็บไซต์ในรูปแบบ Social Networking



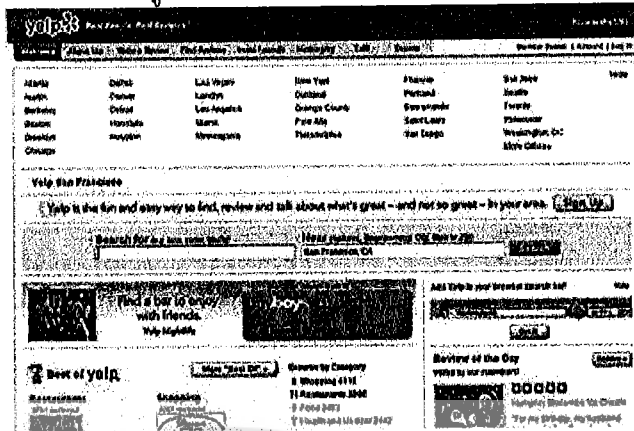
ภาพประกอบที่ 7 เว็บไซต์ในรูปแบบ Social Networking
ที่มา <http://www.facebook.com>

5. MouthShut – เว็บไซต์ในรูปแบบ Product Reviews



ภาพประกอบที่ 8เว็บไซต์ในรูปแบบ Product Reviews
ที่มา <http://www.mouthshut.com>

6. Yelp – เว็บไซต์ในรูปแบบ Product Reviews



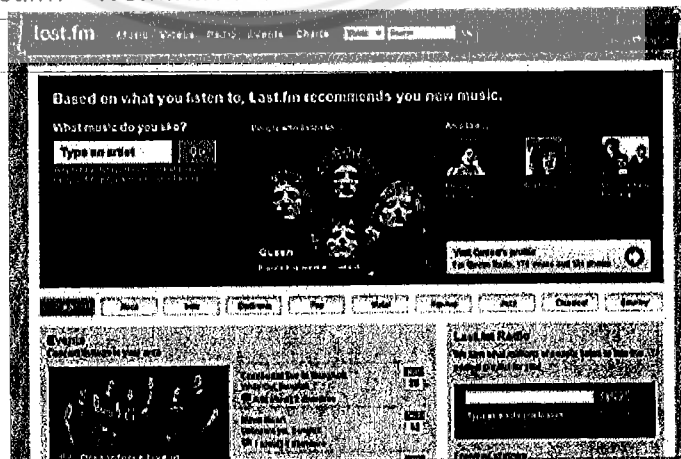
ภาพประกอบที่ 9 เว็บไซต์ในรูปแบบ Product Reviews
ที่มา <http://www.yelp.com>

7. Youmeo – เว็บไซต์รวม Social Network



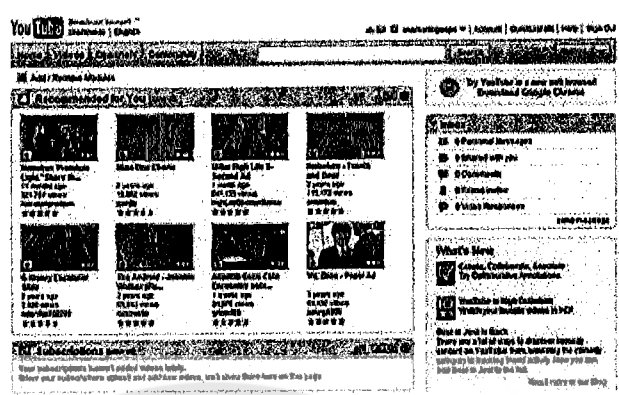
ภาพประกอบที่ 10 เว็บไซต์รวม Social Network
ที่มา <http://www.Youmeo.com>

8. Last.fm – เว็บไซต์ส่วนตัว Personal Music



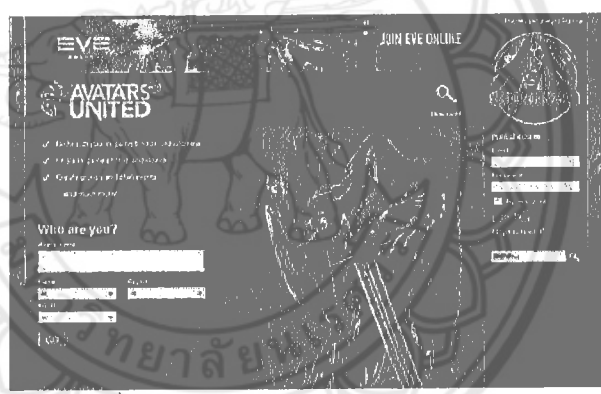
ภาพประกอบที่ 11 ภาพประกอบที่ 10 เว็บไซต์รวม Social Network
ที่มา <http://www.Last.fm.com>

9. YouTube – เว็บไซต์ Social Networking และ แชรวิดิโอ



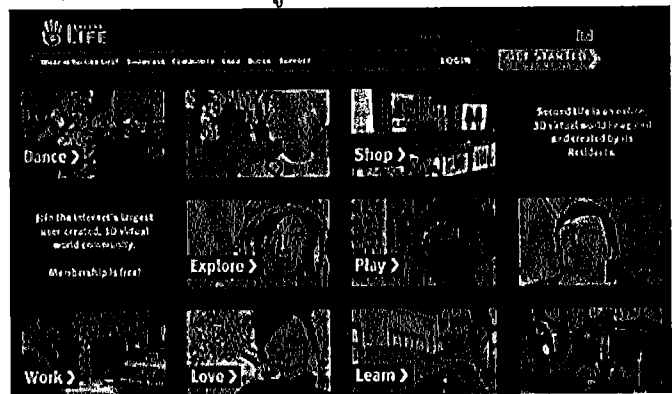
ภาพประกอบที่ 12 เว็บไซต์ Social Networking และ แชรวิดิโอ
ที่มา <http://www.YouTube.com>

10. Avatars United – เว็บไซต์ในรูปแบบ Social Networking



ภาพประกอบที่ 13 เว็บไซต์ในรูปแบบ Social Networking
ที่มา <http://www.AvatarsUnited.com>

11. Second Life – เว็บไซต์ในรูปแบบโลกเสมือนจริง Virtual Reality



ภาพประกอบที่ 14 เว็บไซต์ในรูปแบบโลกเสมือนจริง Virtual Reality
ที่มา <http://www.SecondLife.com>

12. Flickr – เว็บแชร์รูปภาพ



ภาพประกอบที่ 15 เว็บแชร์รูปภาพ
ที่มา <http://www.Flickr.com>

ประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์

แบ่งออกเป็น 5 กลุ่มใหญ่ ๆ คือ

1. Identity Network คือ การแสดงตัวตนและภาพลักษณ์ของตนเอง รวมถึงผลงานของตนเอง เช่น www.hi5.com, www.facebook.com, www.youtube.com เป็นต้น
2. Interested Network เป็นการรวมตัวกันโดยอาศัย “ความสนใจ” ตรงกัน เช่น Digg.com, del.icio.us, Zickr
3. Collaboration Network เป็นกลุ่มเครือข่ายที่ร่วมกัน “ทำงาน” เช่น www.wikipedia.org, Google Maps
4. Gaming/Virtual Reality หรือโลกเสมือน ซึ่งจะปรากฏในลักษณะที่มีการสวมบทบาทของผู้เล่นในชีวิตจริงกับตัวละครในเกม เหมือนว่าผู้เล่นมีชีวิตรอยู่ในเกมและชุมชนที่สร้างขึ้น และสามารถทำกิจกรรมต่างๆ ได้
5. Professional Network ใช้งานในอาชีพ

ชนิดของเครือข่ายสังคมออนไลน์

บริการเครือข่ายสังคม (Social Network Service) เป็นรูปแบบเว็บไซต์ ในการสร้างเครือข่ายสำหรับผู้ใช้งานในอินเทอร์เน็ต เขียนและอธิบายความสนใจ และกิจกรรมที่ได้ทำ และเชื่อมโยงกับความสนใจและกิจกรรมของผู้อื่น ในบริการเครือข่ายสังคมมักจะประกอบไปด้วยการ แชท ส่งข้อความ ส่งอีเมล วีดีโอ เพลง อัฟโพลตรูป บล็อก ซึ่งสามารถจำแนกได้เป็น 7 กลุ่มดังนี้

1. Publish การเผยแพร่ข้อมูล เอกสาร หรือบทความ
2. Share การแบ่งปันข้อมูล รูปภาพหรือความรู้
3. Discuss สังคมในการระดมความคิด
4. Commerce เครือข่ายสังคมที่เกี่ยวกับธุรกิจ

5. Location การแบ่งปันสถานที่ที่น่าสนใจ
6. Network เครือข่ายเพื่อน ธุรกิจ งาน
7. Game เครือข่ายเกม (เครือข่ายสังคมออนไลน์. 2556)

2.3 Social media กับการจัดการเรียนการสอน

ประโยชน์ของการใช้โซเชียลมีเดียเพื่อการศึกษา

สื่อสังคมหรือโซเชียลมีเดีย เป็นสื่อใหม่ที่กำลังมีบทบาทและมีอิทธิพลค่อนข้างสูงในสังคมปัจจุบัน ซึ่งในส่วนของวงการศึกษและการจัดการเรียนรู้ได้มีการนำเอาสื่อเหล่านี้มาใช้กันอย่างแพร่หลายทั้งนี้เนื่องจากสื่อสังคมจะก่อให้เกิดคุณประโยชน์หลายประการดังที่มีผู้กล่าวไว้อย่างน่าสนใจ เช่น กลุ่ม The Social Media Advisory Group แห่ง Victoria University ประเทศออสเตรเลีย กล่าวถึงประโยชน์ของโซเชียลมีเดียต่อการเรียนรู้ไว้ว่า

1. เป็นการสร้างศักยภาพของการสื่อสาร/สื่อความหมาย สนองต่อความต้องการของการสื่อความหมายในการเรียนการสอนของผู้เรียนและทำให้ผู้เรียนได้รู้ถึงรูปแบบและระดับในการสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมทางการเรียนรู้ รวมถึงการเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ได้อย่างมีคุณภาพ โดยใช้กระบวนการสื่อสารจากโซเชียลมีเดียเป็นตัวเชื่อมโยงประสบการณ์ดังกล่าว
2. เป็นสื่อที่ประหยัดเหมาะสมต่อการใช้ สื่อประเภทนี้เป็นสื่อที่ปรับใช้ให้เหมาะสมตามสภาพแวดล้อม ดังนั้นประสิทธิภาพและความสำเร็จจึงขึ้นอยู่กับปัจจัยที่หลากหลายทั้งด้านสถานะทางสังคม และทัศนคติ การยอมรับ ดังนั้นจึงเป็นสื่อที่มีความเหมาะสมต่อการเสริมสร้างโอกาสและความรับผิดชอบของผู้ใช้ในสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน
3. เป็นสื่อที่ใช้สำหรับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเสริมประสบการณ์ระหว่างกลุ่มด้วยกัน ซึ่งโซเชียลมีเดียจะก่อให้เกิดคุณประโยชน์สำคัญที่ผู้เรียนสามารถเลือกหรือสร้างช่องทางทางการเรียนรู้จากสื่อสังคมดังกล่าวที่กระทำได้ในหลากหลายกิจกรรมในการสื่อสาร

แนวทางการประยุกต์ใช้ Social Media ประกอบด้วย

1. Place for access and share เป็นช่องทางในการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ และในทางกลับกันเป็นพื้นที่ที่ผู้เรียนจะแบ่งปันความรู้
2. Place for connect and interact เป็นพื้นที่ในการปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน อาจารย์และเชื่อมโยงสู่ผู้ปฏิบัติงานในวิชาชีพและสังคม
3. Tools for facilitate learning เป็นเครื่องมือในการจัดกิจกรรมการเรียนเพื่อการส่งเสริมการเรียนรู้ โดยวิธีการสอนที่หลากหลาย
4. Contextual and Authentic learning environment เป็นสภาพแวดล้อมที่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ในบริบทจริง และเชื่อมโยงเปลี่ยนผ่านจากผู้เรียนสู่ผู้ประกอบการ/วิชาชีพในสังคมได้อย่างราบรื่น

ข้อดีของการใช้ Social Media ในการเรียนการสอน มีดังนี้ คือ

1. เนื่องจากผู้เรียนคุ้นเคยกับสภาพแวดล้อมใหม่ (Social Media) จึงง่ายและสะดวกที่จะนำมาใช้
2. เป็นสภาพแวดล้อมการเรียนการสอนที่สนับสนุนและรองรับการสื่อสาร 2 ทางแบบบุคคลหรือกลุ่มบุคคล สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในวิธีการจัดการเรียนการสอนที่หลากหลาย (collaborative learning, small group learning and other co-creation of knowledge)
3. เป็นสภาพแวดล้อมการเรียนแบบเปิด ง่ายต่อการเชื่อมโยง เข้าถึงผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญภายนอกทั้งในประเทศและต่างประเทศ
4. เป็นสภาพแวดล้อมการเรียนแบบเปิด มีทรัพยากรการเรียนรู้หลากหลายรูปแบบและจำนวนมาก
5. เป็นสภาพแวดล้อมการเรียนการสอนในสภาพจริง ช่วยให้ผู้เรียนได้รับทั้งความรู้ทักษะและเจตคติที่ถูกต้อง
6. เป็นสภาพแวดล้อมที่จะบ่มเพาะให้ผู้เรียนเป็นผู้ที่สามารถกำกับตนเองได้ดีในการเรียนรู้ ซึ่งเป็นลักษณะสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ข้อเสียการใช้ Social Media ในการเรียนการสอน ได้แก่

1. เว็บไซต์ที่เป็น Social Media เป็นเว็บที่มีผู้ให้บริการจากภายนอก ผู้สอนจึงไม่สามารถดูแลและมั่นใจในความเสถียรและความคงอยู่ของเว็บ
2. หากใช้ Social Media เว็บไซต์ที่หลากหลายหรือใช้ร่วมกับ LMS ของสถาบันการศึกษา อาจมีปัญหาในการเชื่อมโยงระบบและข้อมูลผู้ใช้เพื่อการทำงานร่วมกัน
3. ผู้สอนต้องเรียนรู้และเลือกใช้ Social Media ที่หลากหลาย ซึ่งต้องใช้เวลาหรืออาจทำให้เกิดความสับสนได้
4. ความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัวของข้อมูลเป็นปัญหาที่ผู้สอนต้องระมัดระวังเป็นอย่างยิ่ง

สถิติของเครือข่ายสังคมออนไลน์

สถิติจาก Markingchart.com ในเดือนธันวาคม 2553 พบว่าสถิติอัตราการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่คนนิยมใช้มากที่สุดคือ Facebook รองลงมาคือ Youtube และ MySpace ตามลำดับ และข้อมูลที่น่าสนใจ คือ ผู้หญิงมีสัดส่วนการเล่น Social Network มากกว่าผู้ชาย

Twitter

ทวิตเตอร์ (Twitter) เป็นบริการเครือข่ายสังคมออนไลน์จำพวกไมโครบล็อก โดยผู้ใช้สามารถส่งข้อความยาวไม่เกิน 140 ตัวอักษร ว่าตัวเองกำลังทำอะไรอยู่ ทวิตเตอร์ก่อตั้งโดยบริษัท Obvious Corp เมื่อเดือนมีนาคม ค.ศ. 2006 ที่ซานฟรานซิสโก สหรัฐอเมริกา

ข้อความอัปเดตที่ส่งเข้าไปยังทวิตเตอร์จะแสดงอยู่บนเว็บเพจของผู้ใช้คนนั้นบนเว็บไซต์และผู้ใช้คนอื่นสามารถเลือกรับข้อความเหล่านี้ทางเว็บไซต์ทวิตเตอร์ อีเมล หรือโปรแกรม

เฉพาะอย่าง TweetDesk เป็นต้น โดยการรับข่าวสารข้อความจากผู้อื่นเรียกว่า “Following” และสำหรับผู้อื่นที่มาติดตามข่าวสารของเราถูกเรียกว่า “Follower”

สำหรับการสื่อสารหรือผู้คุย สนทนากันผ่านทางทวิตเตอร์นั้นสามารถทำได้โดยการเรียกชื่อ เช่น ต้องการสื่อสารกับผู้ใช้ทวิตเตอร์ที่ใช้ชื่อในระบบว่า “Smith” สามารถทำได้โดยการพิมพ์ @Smith แล้วตามด้วยข้อความที่ต้องการ เช่น “@Smith สวัสดีครับ”

Facebook

Facebook เป็นบริการเครือข่ายสังคมและเว็บไซต์เปิดใช้งานเมื่อปี ค.ศ. 2004 ก่อตั้งโดยมาร์ก ซักเคอร์เบิร์ก ผู้ใช้สามารถสร้างข้อมูลส่วนตัว เพิ่มรายชื่อผู้ใช้นั้นในฐานะเพื่อน และแลกเปลี่ยนข้อความ รวมถึงได้รับแจ้งโดยทันทีเมื่อมีการปรับปรุงข้อมูลส่วนตัว นอกจากนี้ผู้ใช้งานสามารถร่วมกลุ่มความสนใจส่วนตัว จัดระบบตามสถานที่ทำงาน โรงเรียน มหาวิทยาลัย หรืออื่นๆ Facebook อนุญาตให้ใครก็ได้เข้าสมัครลงทะเบียนกับ Facebook โดยต้องมีอายุมากกว่า 13 ปีขึ้นไป (เครือข่ายสังคมออนไลน์. 2556)

ส่วนประกอบหลักของเว็บไซต์สื่อสังคม

1. โพรไฟล์ (Profiles) ทั้งแบบสาธารณะ หรือ ส่วนตัว เป็นหน้าเว็บไซต์ที่ให้ผู้ใช้งานแต่ละคน บอกตัวตนของตนเอง เช่น อายุ เพศ ที่อยู่อาศัย ความสนใจส่วนตัว เป็นต้น ในหน้าโพรไฟล์ยังเป็นแหล่งรวมเนื้อหาต่าง ๆ มากมาย เช่น ภาพถ่าย เสียง ไฟล์วิดีโอ ตามที่ผู้ใช้จัด โดยที่หน้าโพรไฟล์สามารถตั้งค่าแบบส่วนตัว หรือแบบสาธารณะตามแต่ความพอใจของผู้ใช้งาน
2. เครือข่ายของผู้ใช้ (Network Contact) หลังจากที่ผู้ใช้เข้าร่วมเป็นสมาชิกเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์แล้ว ผู้ใช้สามารถตรวจสอบหรือเข้าดูข้อมูลของผู้ใช้คนอื่น ๆ ที่เป็นสมาชิกเหมือนกันได้ โดยบางครั้งการสื่อสารหรือการเข้าดูข้อมูลนั้น จำเป็นจะต้องได้รับการอนุญาตหรือได้รับสิทธิในการเข้าถึงจากสมาชิกผู้อื่นก่อน
3. การส่งข้อความ (Messaging) เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่มักจะมีระบบให้ผู้ใช้งานส่งข้อความ หรือฝากเนื้อหาบางอย่าง หรือฝากสัญลักษณ์แทนการบอกกล่าวไว้บนหน้าโพรไฟล์ของเพื่อนสมาชิกได้ บางครั้งอาจเรียกเป็นการคอมเมนต์ (Comment)
4. การแบ่งปันเนื้อหา (Content Sharing) เหมือนกับการแลกเปลี่ยนข้อความ หรือเนื้อหาในระหว่างเพื่อนสมาชิก ซึ่งยังรวมไปถึงการอัปโหลดรูปภาพ หรือไฟล์วิดีโอเข้าไปในเว็บไซต์ หรือการเขียนบล็อก (Blog) ของผู้ใช้ไว้เองเพื่อให้เพื่อนสมาชิกได้เข้ามาเยี่ยมชม
5. ส่วนเพิ่มคุณค่า (Add-Value Content) ส่วนนี้มีไว้เพื่อดึงดูดให้ผู้มาเป็นสมาชิกของเว็บไซต์ตนเอง โดยเพิ่มคุณค่าในส่วนของโพรไฟล์ให้ดูสวยงามและน่าสนใจมากยิ่งขึ้นหรือเป็นการเพิ่มกิจกรรมให้กับผู้ใช้ในการเข้ามาใช้บริการเว็บไซต์ เช่น เกมโปรแกรมเสริมต่างๆ บนหน้าโพรไฟล์ เป็นต้น (เครือข่ายสังคมออนไลน์. 2556)

ภัยจากเครือข่ายสังคมออนไลน์ : กรณีศึกษา Impersonation

เนื่องด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของมนุษย์มากขึ้น ทำให้การติดต่อสื่อสารระหว่างกันของมนุษย์มีแนวโน้มเปลี่ยนแปลงไปตามความ

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยี โดยเฉพาะในปัจจุบันมีผู้คนจำนวนมากนิยมใช้บริการเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) เป็นช่องทางหนึ่งในการติดต่อสื่อสาร แสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนข้อมูล และทำกิจกรรมต่างๆบนโลกออนไลน์ เป็นจำนวนมาก ไม่เว้นแม้แต่ในประเทศไทย ดังจะเห็นได้จากจำนวนผู้ใช้งาน Facebook และ Twitter ในประเทศไทยที่มีอัตราการเติบโตอย่างรวดเร็ว จึงส่งผลให้มีฉวยชีพมีความพยายามที่จะสร้างภัยให้แก่ผู้บริโภคเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่างๆ มากขึ้น ซึ่ง Impersonation นับเป็นภัยหนึ่งที่ผู้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์จะมีโอกาสประสบเจอ

Impersonation คืออะไร

Impersonation คือ ภัยที่เกิดขึ้นจากการที่มีฉวยชีพสร้างเครือข่ายสังคมออนไลน์ปลอมเพื่อหลอกลวงให้ผู้อื่นเชื่อว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์ดังกล่าวเป็นของผู้ที่แท้จริง โดยผู้ที่ทำการลอกเลียนแบบเครือข่ายสังคมออนไลน์นั้น จะพยายามสร้างเครือข่ายสังคมออนไลน์ให้มีรูปลักษณะคล้ายกับของผู้ที่ถูก Impersonation ส่งผลให้ผู้ใช้บริการคนอื่นเข้าใจผิดว่าสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นเป็นการกระทำของผู้ที่ถูกทำ Impersonation และอาจส่งกระทบในทางลบต่อผู้ที่ถูกทำ Impersonation ทั้งในโลกออนไลน์และออฟไลน์

จะอย่างไรเมื่อประสบภัย Impersonation

จากที่กล่าวมาข้างต้นทำให้เราทราบถึงรายละเอียดของภัย Impersonation ในเครือข่ายสังคมออนไลน์ สำหรับในหัวข้อนี้จะแนะนำถึงวิธีการปฏิบัติเมื่อท่านตกอยู่ในสถานการณ์ที่เป็นผู้ที่ถูกกระทำ Impersonation ตามรายละเอียดต่อไปนี้

1. ใน Twitter การที่มีคนติดตาม (Follow) ระบบจะมีกล่องข้อความแจ้งให้เราทราบ โดยผู้ใช้ไม่ควรยกเลิกการแสดงความดังกล่าว เพราะจะเป็นหลักฐานว่ามีใครบ้างที่ติดตามเรา ซึ่งโดยปกติแล้ว ผู้ที่กระทำ Impersonation จะทำการติดตามผู้ที่ถูกกระทำ Impersonation เพื่อสังเกตพฤติกรรมและคอยติดตามลักษณะการพูดคุยและการดำเนินชีวิตประจำวันบนโลกออนไลน์ของบุคคลดังกล่าว ซึ่งข้อความดังกล่าวเป็นส่วนหนึ่งที่สามารถนำไปใช้เป็นหลักฐานได้

2. ควรดำเนินการเก็บรวบรวมหลักฐานทันที เมื่อทราบว่ามีการกระทำ Impersonation โดยอ้างอิงชื่อเราเป็นอันดับแรก

3. หลังจากดำเนินการเก็บรวบรวมหลักฐานเรียบร้อยแล้ว ควรจะแจ้งให้ผู้อื่นที่ติดตามเราในเครือข่ายทราบว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์ดังกล่าวไม่ใช่ตัวตนของเราพร้อมแจ้งให้ทราบว่าการสนทนาต่างๆ ที่เกิดขึ้นไม่ได้เป็นการสนทนาของเรา

4. ดำเนินการแจ้งให้กับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทราบ ยกตัวอย่างเช่น สำนักงานกำกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เพื่อดำเนินการตามกฎหมาย และให้หน่วยงานดังกล่าวดำเนินการออกหนังสือในการยื่นคำร้องขอ IP Address จากทางบริษัทผู้ให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อเป็นหนึ่งในหลักฐานในการสืบหาตัวผู้กระทำผิดและเป็นหลักฐานในการดำเนินการทางกฎหมายต่อไป (เครือข่ายสังคมออนไลน์. 2556)

2.4 Facebook กับการจัดการเรียนการสอน

เฟซบุ๊กเป็นศูนย์แห่งการเรียนรู้ที่ยังคงเฟื่องฟูและได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่องจึงส่งผลให้สถานศึกษาต่างๆ นำเฟซบุ๊กไปประยุกต์ใช้เป็นศูนย์แห่งการเรียนรู้ในสถานศึกษาเพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์และแบ่งปัน ข้อมูลด้านวิชาการในการเรียนการสอนรวมถึงการส่งเสริมความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันระหว่างครูผู้สอนกับครูผู้สอน ระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้เรียน

จากการค้น “เฟซบุ๊กเพื่อการศึกษา (Facebook for Education)” ในกูเกิลจะพบแหล่งข้อมูล 922 ล้านรายการ และจากการค้น “ศูนย์แห่งการเรียนรู้บนเฟซบุ๊ก (Learning Center on Facebook)” ในกูเกิลจะพบแหล่งข้อมูล 173 ล้านรายการ จะเห็นได้ว่ามีการนำเฟซบุ๊กไปประยุกต์ใช้เพื่อการศึกษาและเป็นศูนย์แห่งการเรียนรู้ในสาขาวิชาต่างๆ มากมาย ยิ่งกว่าไปนั้น เฟซบุ๊กได้เป็นสื่อสังคมยอดนิยมสำหรับครูผู้สอน ซึ่งเมื่อเมษายน 2554 “เพียร์สัน (Pearson)” ได้รายงานผลสำรวจการใช้สื่อสังคมของครูผู้สอนในระดับอุดมศึกษาประมาณ 2,000 แห่ง จากบล็อก “เอ็ดดูเดมิก (edudemic.com)” สรุปได้ว่า ครูผู้สอนร้อยละ 57 นิยมใช้เฟซบุ๊กในด้านส่วนตัวและครูผู้สอน ร้อยละ 30 ใช้เฟซบุ๊กในด้านวิชาชีพ

เว็บ “พีซีเทคแม็กกาซีน (www.pctechmagazine.com)” ได้อ้างถึงเหตุผล 4 ประการที่ครูผู้สอนควรพิจารณาเลือกใช้เฟซบุ๊กเป็นศูนย์แห่งการเรียนรู้ในสถานศึกษา

1. การพัฒนาด้านภาษาซึ่งครูผู้สอนและผู้เรียนจำเป็นต้องใช้เฟซบุ๊กในการติดต่อสื่อสารและแสดงความเห็นต่างๆ เกี่ยวกับวิชาที่เรียนบนเฟซบุ๊ก ทั้งนี้ การใช้ เฟซบุ๊กเป็นประจำในการเขียนและอ่านข้อความต่างๆ จะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกการเขียน การสะกดคำ และการใช้ไวยากรณ์ที่ถูกต้อง
2. การสื่อสารระหว่างบุคคลซึ่งเป็นสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีระหว่างครูผู้สอนกับครูผู้สอน ระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้เรียนในการติดต่อสื่อสารและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ร่วมกัน รวมถึงสนับสนุนให้ผู้เรียนกล้าที่จะแสดงความคิดเห็นต่างๆ มากยิ่งขึ้น
3. การทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มซึ่งเฟซบุ๊กเป็นอีกช่องทางหนึ่งที่เปิดโอกาสให้ ผู้เรียนผู้ใดผู้หนึ่งจะต้องรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายร่วมกับผู้เรียนผู้อื่นเป็นกลุ่ม ซึ่งเป็นการฝึกทักษะการเป็นผู้นำและการเป็นผู้ตาม

4. เพิ่มทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

ซึ่งการใช้เฟซบุ๊กในการเรียนการสอน จะช่วยผู้เรียนมีความสนใจและมีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศใหม่ๆ

สิ่งที่ครูผู้สอนพึงปฏิบัติในการใช้เฟซบุ๊กเป็นศูนย์แห่งการเรียนรู้ร่วมกับผู้เรียนนั้น เมื่อมิถุนายน 2554 เว็บ “ออลเฟซบุ๊ก (www.allfacebook.com)” ได้นำเสนอเกี่ยวกับวิธีปฏิบัติที่ดีที่สุดไว้ 7 ประการเพื่อเป็นแนวทางให้ครูผู้สอนใช้เฟซบุ๊กได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

- ห้ามครูผู้สอนระบายอารมณ์และความรู้สึกต่างๆ ที่มีต่อผู้เรียนในเชิงลบผ่านเฟซบุ๊ก
- ควรกำหนดนโยบายและแนวปฏิบัติในการใช้สื่อสังคมร่วมกันระหว่างครูผู้สอนและผู้เรียนให้ชัดเจน

• ใน กรณีที่ยกเลิกการเรียนการสอนในห้องเรียนเพราะสภาพอากาศไม่เอื้ออำนวย ครูผู้สอนสามารถใช้เฟซบุ๊กเป็นศูนย์แห่งการเรียนรู้ร่วมกับผู้เรียนโดยการ กำหนดหัวข้อเกี่ยวกับวิชาที่สอนเพื่อให้ผู้เรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น

• ไม่ควรใช้ข้อความที่รุนแรงในการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับผู้เรียนและสถานศึกษา

• หลีกเลี่ยงการแสดงข้อความที่ก่อให้เกิดข้อโต้แย้งที่รุนแรง

• ควรตั้งค่าการแสดงความคิดเห็นต่างๆ ที่ผู้เรียนทุกคนสามารถเข้าไปอ่านได้

• ควรแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับผู้เรียนในเชิงบวกเท่านั้น

เฟซบุ๊กมีซอฟต์แวร์ประยุกต์ใช้ หรือ แอปพลิเคชัน หรือ “แอปส์ (Apps = Applications)” เพื่อการศึกษามากมายที่จะช่วยอำนวยความสะดวกให้แก่ครูผู้สอนในการเตรียมเนื้อหาการสอนและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ใหม่ๆ ตัวอย่างเช่น

1. “ไฟล์ส์ (Files)” สำหรับอัปโหลดเพิ่มข้อมูลให้กับผู้เรียน

2. “เมกอะควิซ (Make a Quiz)” สำหรับสร้างคำถามออนไลน์เพื่อทดสอบความรู้ของผู้เรียน

3. “คาเลนเดอร์ (Calendar)” สำหรับสร้างปฏิทินแจ้งเตือนกำหนดการต่างๆ

4. “คอร์ส (Course)” สำหรับจัดการเนื้อหาการเรียนการสอน

นอกจากนี้ ยังมีแอปส์ที่จะช่วยอำนวยความสะดวกในการเรียนและแบ่งปันเรื่องราวที่เป็นประโยชน์ในการเรียนรู้สำหรับผู้เรียน ตัวอย่างเช่น

1. “วีรีด (weRead)” สำหรับจัดการรายชื่อหนังสือให้ผู้สนใจร่วมแสดงความคิดเห็น

คิดเห็น

2. “คลาสโน้ตส์ (Class Notes)” สำหรับถ่ายภาพในขณะที่ครูผู้สอนเขียนเนื้อหาบนกระดาน หรือคัดลอกเนื้อหาที่เรียน แล้วนำไปโพสต์ต่อเพื่อแบ่งปันผู้อื่น สำหรับผู้สนใจสามารถเข้าอินเทอร์เน็ตแล้วค้นหาข้อมูลแอปส์ของ เฟซบุ๊กเพื่อการศึกษาได้

จะเห็นได้ว่า เฟซบุ๊กเป็นศูนย์แห่งการเรียนรู้และเป็นห่วงโซ่การศึกษาขนาดใหญ่ที่ทรงประสิทธิภาพในการเรียนรู้แบบไร้ขีดจำกัด ซึ่งครูผู้สอนและผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้จากทุกที่ ทุกเวลา ตลอดวันละ 24 ชั่วโมง สัปดาห์ละ 7 วัน ฉะนั้น ผู้บริหารการศึกษาจึงควรกำหนดแนวปฏิบัติในการใช้เฟซบุ๊กอย่างเหมาะสมเพื่อ ช่วยลดความเสี่ยงด้านการใช้เฟซบุ๊กไปในทางที่ผิดหรือด้านการก่อให้เกิดความ เสื่อมเสียชื่อเสียงแก่สถานศึกษา ยิ่งกว่านั้น ผู้บริหารการศึกษาจำเป็นต้องพัฒนานโยบายการใช้เฟซบุ๊กที่มีอยู่เป็นระยะๆ เพื่อให้เข้ากับสถานการณ์และยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไปด้วย

ข้อดีของการใช้เฟซบุ๊กเพื่อการเรียนการสอน

1. สื่อสารถึงนักศึกษาได้อย่างรวดเร็วกว่าการใช้อีเมลล์หรืออีเลิร์นนิ่ง

2. ส่งเสริมการกระตุ้นให้นักศึกษาได้แบ่งปันความรู้ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้อย่าง

ทั่วถึงและรวดเร็ว

3. นักศึกษามีความสะดวกในการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร

ข้อเสียของการใช้เฟซบุ๊กเพื่อการเรียนการสอน

1. อาจละเมิดสิทธิส่วนบุคคลได้
2. อาจารย์หรือนักศึกษาไม่เป็นส่วนตัวในการข้อความหรือรูปภาพต่างๆ

2.5 Youtube กับการจัดการเรียนการสอน

youtube เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการแลกเปลี่ยนภาพวิดีโอระหว่างผู้ใช้ได้ฟรี โดยนำเทคโนโลยีของ Adobe Flash มาใช้ในการแสดงภาพวิดีโอ ซึ่งยูทูปมีนโยบายไม่ให้อัปโหลดคลิปที่มีภาพโป๊เปลือยและคลิปที่มีลิขสิทธิ์ นอกเสียจากเจ้าของลิขสิทธิ์ได้อัปโหลดเอง

เมื่อสมัครสมาชิกแล้วผู้ใช้จะสามารถใส่ภาพวิดีโอเข้าไป แบ่งปันภาพวิดีโอให้คนอื่นดูด้วย แต่หากไม่ได้สมัครสมาชิกก็สามารถเข้าไปเปิดดูภาพวิดีโอที่ผู้ใช้คนอื่น ๆ ใส่ไว้ใน Youtube ได้ แม้จะก่อตั้งได้เพียงไม่นาน (youtube ก่อตั้งขึ้นเมื่อเดือนกุมภาพันธ์ ค.ศ. 2005) Youtube เติบโตอย่างรวดเร็วมาก เป็นที่รู้จักกันแพร่หลายและได้รับความนิยมทั่วโลก ต่อมาปี ค.ศ.2006 ภูเกิ้ลซ็อยยูทูปตอนนี้ยูทูปจึงกลายเป็นส่วนหนึ่งของภูเกิ้ลแล้ว

แต่ด้วยตัวยูทูปเองที่มีเนื้อหามากมายเป็นแสนชิ้น ทั้งสื่อและเครื่องมือการเรียนรู้ต่างๆ ที่สามารถใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนในห้องเรียนได้ แต่ในขณะที่เดียวกันก็มีสื่อประเภทที่สุ่มเสี่ยง และทำให้เด็กและเยาวชนไขว่ไขว่ไปได้ ทั้งจากมิวสิควิดีโอ การ์ตูน และไม่ได้ใช้เป็นช่องทางเพื่อการเรียนรู้สักทีเดียว จึงเป็นที่มาของการเปิดหน้าการศึกษาล่าสุดของยูทูปขึ้น ที่เรียกว่า “ยูทูปสำหรับโรงเรียน” หรือ (Youtube for Schools) เป็นช่องทางการเรียนรู้ที่จัดตั้งขึ้น โดยจะมีเนื้อหาแต่เรื่องการศึกษาแต่เพียงอย่างเดียว โดยได้ร่วมมือกับภาคีด้านการศึกษากว่า 600 แห่ง เช่น TED , Smithsonian เว็บไซต์ชื่อดังเรื่องที่ได้รวบรวมแหล่งเรียนรู้และนิทรรศการต่างๆเอาไว้, Steve Spangler แหล่งผลิตเกมและของเล่นเพื่อการพัฒนาทักษะด้านวิทยาศาสตร์ หรือ Numberphile ที่สอนคณิตศาสตร์ออนไลน์ เป็นต้น นอกจากนี้เพื่อให้ง่ายต่อการค้นหา ยูทูปได้ทำงานร่วมกับครูในการจัดแบ่งเนื้อหาทากว่า 300 ชิ้น ออกเป็นรายวิชา และระดับชั้น โดยสื่อเหล่านี้ยูทูปเชื่อว่า จะช่วยเสริมการเรียนรู้ในห้องเรียนได้เป็นอย่างดี ทำให้ห้องเรียนสนุกสนานขึ้น และเด็กๆก็จะตั้งใจเรียนมากยิ่งขึ้น

สำหรับการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบัน YouTube ได้เข้ามามีบทบาทเป็นอย่างมาก ถือว่าเป็นเครื่องมืออีกตัวที่สามารถทำให้การจัดการเรียนการสอนบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

ด้านผู้สอน : มีการนำ YouTube มาใช้เป็นสื่อทางการเรียนการสอน หรือมีการอัปโหลดวิดีโอการสอนเนื้อหาที่ตนเองได้รับผิดชอบแล้วอัปโหลดในเว็บ YouTube เพื่อให้นักเรียนได้ศึกษา ในการเรียนการสอนเมื่อครูนำเทคโนโลยีใหม่เข้ามาจะทำให้ผู้เรียนสนใจและตั้งใจเรียนมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะสื่อที่มีการเคลื่อนไหว มีเสียง หรืออื่นๆ ที่นอกเหนือจากการบรรยาย สำคัญกว่านั้นคือการใช้ YouTube เป็นสื่อในการจัดการเรียนการสอนจะส่งผลดีแก่ผู้เรียน คือ ผู้เรียนสามารถเข้ามาศึกษาหาความรู้ในวันและเวลาใดก็ได้ตามที่ต้องการ

ด้านผู้เรียน : ผู้เรียนสามารถค้นคว้าหาความรู้ผ่านทาง YouTube ได้ตลอดเวลา ไม่เพียงทางด้านการศึกษาเท่านั้น YouTube ยังมีวิดีโอที่น่าสนใจอีกมากมาย เช่น เทคนิคการถักผ้าพันคอ การร้อยมาลัย และยังมีเทคนิควิธีการต่างๆที่น่าสนใจอีกมากมาย อาจมีการแลกเปลี่ยนวิดีโอหรืองานต่างๆที่จัดทำในรูปแบบวิดีโอระหว่างเพื่อนด้วยกัน

ปัจจุบันและที่จะเกิดขึ้นใหม่ในอนาคต โดยปัจจุบัน(9 ต.ค.57) LINE มีจำนวนผู้ใช้ 560 ล้านคนทั่วโลก อันดับ 1 คือญี่ปุ่น 54 ล้านคน อันดับ 2 ไทย 33 ล้านคน อันดับ 3 อินโดนีเซีย 30 ล้านคน อันดับ 4 สหรัฐอเมริกา 25 ล้านคน อันดับ 5 สเปนและเม็กซิโก 18 ล้านคนเท่ากัน และมียอดจำนวนผู้ใช้ประจำทุกเดือน (MAU) ทั้งหมด 170 ล้านทั่วโลก

จากสถิติข้างต้นพบว่าประเทศไทยมีจำนวนผู้ใช้ LINE ถึง 33 ล้านคน ซึ่งเมื่อเทียบกับจำนวนประชากรของประเทศไทยแล้วจะเห็นได้ว่าประชากรของประเทศไทยมีการใช้ LINE เกินกว่าครึ่งหนึ่งของประชากรทั้งหมดเลยทีเดียว สิ่งที่ทำให้ผู้ใช้หันมาใช้ LINE มากขึ้นคือ LINE มีความสามารถที่หลากหลาย ซึ่งความสามารถที่ LINE มีเหนือกว่า Social Network อื่นๆ คือ Voice Call จะเป็นฟีเจอร์ที่สามารถให้เราใช้แทนโทรศัพท์ได้ ทั้งในและต่างประเทศโดยไม่เสียเงิน Video Call จะเป็นฟีเจอร์ที่สามารถให้เราใช้การคุยกันและสามารถเห็นหน้าคู่สนทนาได้ และความสามารถอีกอย่างหนึ่งของ LINE ก็คือ Sticker ที่ส่งให้กันผ่าน LINE ซึ่งอาจเป็นเพราะ LINE มีการทำ Sticker มาหลากหลายรูปแบบให้ผู้ใช้โหลด และ Sticker ที่ LINE ทำออกมาก็มีความน่ารักและเป็นที่ถูกใจของผู้ใช้ ทำให้ LINE มีความนิยมมากขึ้นเรื่อยๆ นอกจากนี้ได้กล่าวมาข้างต้น LINE ยังสามารถใช้งานการแชทแบบกลุ่มและการแชร์ภาพ วิดีโอ เสียง ระหว่างการสนทนาได้อีกด้วย และ LINE ยังมีการทำแอปพลิเคชันในกลุ่มเดียวกันออกมา ไม่ว่าจะเป็น Line Camera, Line Card Electronic, Line Brush Application เป็นต้น

ด้วยจำนวนผู้ใช้ที่มีจำนวนมากและความสามารถที่หลากหลายของ LINE ทำให้ LINE เริ่มมีบทบาทในการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันมากขึ้น หากเรามอง LINE ในฐานะเครื่องมือเพื่อการศึกษาและเรียนรู้ในชั้นเรียนแล้ว LINE จะสามารถทำหน้าที่ในหลากหลายบทบาท เช่น

เป็นช่องทางในการติดต่อสื่อสารระหว่างครูกับผู้เรียน

ในการจัดการเรียนการสอนเมื่อครูผู้สอนได้มอบหมายงานและต้องการดูความคืบหน้าของงานที่มอบหมาย ด้วยความสามารถในการแชทแบบกลุ่มของ LINE ผู้สอนสามารถตั้งกลุ่มแชท-และให้ผู้เรียนรายงานความคืบหน้าผ่านแชทโดยการส่งเป็นข้อความ รูปภาพ หรือวิดีโอ โดยไม่จำเป็นต้องมารายงานความคืบหน้าในห้องเรียน

เป็นแหล่งรวบรวมและแบ่งปันความรู้

ผู้สอนสามารถใช้ LINE เพื่อรวบรวมเอกสารประกอบการบรรยาย video link บันทึกการบรรยาย หัวข้อและผลของการอภิปรายในชั้นเรียน หรือข้อมูลสำคัญอื่นๆ ไว้ในกลุ่ม LINE เพื่ออำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนได้ทบทวนชั้นเรียน นอกจากนี้ LINE ยังสามารถใช้เพื่อรวบรวมภาพกิจกรรมต่างๆ ของชั้นเรียนเป็นการประชาสัมพันธ์และบันทึกการเรียนรู้อีกด้วย

เป็นช่องทางในการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์

การเรียนการสอนในปัจจุบันไม่จำเป็นต้องอยู่ในห้องเรียนเท่านั้นแล้ว ไม่ว่าจะอยู่ที่ไหนก็สามารถทำการเรียนการสอนได้เพียงแค่อินเทอร์เน็ต ด้วยเทคโนโลยี Video Call ซึ่งเป็น การคุยกันแบบเห็นคู่สนทนาผ่านโปรแกรม video call ต่างๆ ทำให้สามารถจัดการเรียนการสอนได้ทุกที่ทุกเวลา โดยการเรียนการสอนแบบออนไลน์ได้มีการนำมาใช้บ้างแล้วในประเทศไทย และด้วย

ความสามารถของ LINE ที่สามารถใช้ Video Call ได้ LINE จึงสามารถทำการเรียนการสอนแบบออนไลน์ได้เช่นกัน

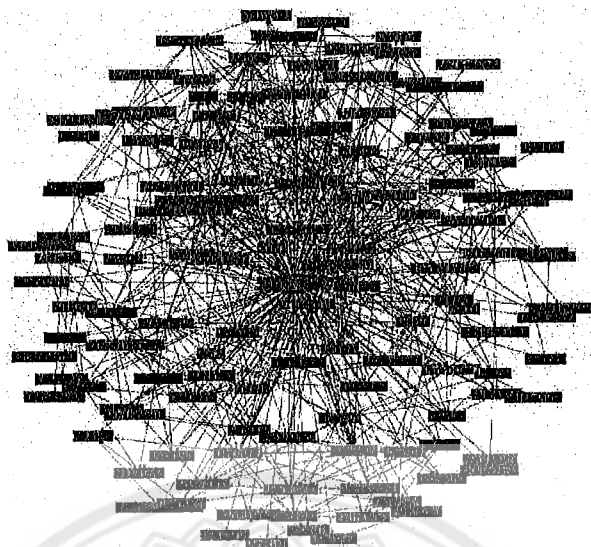
สำหรับบทบาทของ LINE ในฐานะเครื่องมือเพื่อการศึกษาและเรียนรู้ในชั้นเรียนในตอนนี้ ยังถือว่ามียุทธศาสตร์น้อยอยู่เมื่อเทียบกับ Facebook เนื่องจากปัจจุบันนี้ Facebook ถือเป็น Social Network หลักที่ใช้เพื่อการศึกษาในปัจจุบันเลยก็ว่าได้ แต่ด้วยความสามารถที่หลากหลาย และจำนวนผู้ใช้ที่เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ของ LINE สักวันหนึ่ง LINE จะเป็น Social Network หลัก ที่ใช้เพื่อการจัดการเรียนการสอนได้อย่างแน่นอน (Jason Mraz)

2.7 แนวโน้มการใช้งานและการประยุกต์ใช้เว็บไซต์เครือข่ายทางสังคม

มานพ พิเพิ่มพูน (2552) อธิบายว่า ปัจจัยสำคัญที่ทำให้การสื่อสารการตลาดบนโลกออนไลน์พัฒนาอย่างรวดเร็ว คือ การพัฒนาของเทคโนโลยีเว็บยุค 2.0 และการเกิดขึ้นของเครือข่ายทางสังคมโดยอินเทอร์เน็ตได้เข้ามากำหนดและปรับเปลี่ยนวิถีชีวิตของผู้รับสารและผู้บริโภคอย่างมหาศาล ทำให้เกิดช่องทางการสื่อสารรูปแบบใหม่ๆ เป็นจำนวนมาก ซึ่งส่งผลต่อการสร้างปรากฏการณ์แบบบอกต่อ หรือ ปากต่อปาก (Word of Mouth : WOM) หากแต่เป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นแบบออนไลน์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต หรือเรียกว่า E-Word of Mouth (E-WOM) เป็นการแพร่กระจายแบบไวรัส (Viral) ผ่านทางอินเทอร์เน็ต โดยระยะเริ่มแรกมีจุดหมายอิเล็กทรอนิกส์เป็นช่องทางแพร่กระจายในลักษณะการส่งต่อ และต่อมามีเว็บไซต์เครือข่ายทางสังคม ที่เกิดขึ้นจำนวนมาก เป็นช่องทางแพร่กระจายได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสบความสำเร็จเป็นอย่างดี

Lippman and Reed. (2003) อธิบายว่า แนวคิดการสื่อสารแบบไวรัส (Viral Communication) เป็นเทคนิคการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตที่ช่วยให้การเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารกระจายไปอย่างรวดเร็ว เข้าถึงผู้รับได้โดยง่าย เปรียบเสมือนการแพร่เชื้อของไวรัส โดยเทคโนโลยีทางอินเทอร์เน็ตที่ใช้การสื่อสารแบบไวรัส เช่น เว็บไซต์เครือข่ายทางสังคม จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ โปรแกรมสนทนาออนไลน์ เป็นต้น

นอกจากนี้ Liebowitz (2007: 31 – 38) ยังอธิบายว่า การวิเคราะห์เครือข่ายทางสังคม (Social Network Analysis: SNA) คือ เทคนิคในการใช้แผนที่เพื่อแสดงความสัมพันธ์ระหว่างผู้แสดง (Actor) เช่น บริษัทแห่งหนึ่งต้องการทำการตลาดในต่างชาติ จึงใช้การวิเคราะห์เครือข่ายทางสังคม เพื่อศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับพนักงาน และการวางตำแหน่งทางการตลาด ว่ามีจำนวนเท่าใดลักษณะเป็นอย่างไร เพื่อช่วยให้บริษัทเข้าใจลักษณะการส่งต่อความรู้ (Knowledge Flow) ช่องว่างของความรู้ (Knowledge Gap) เครือข่ายความร่วมมือ (Collaboration Networks) และปฏิสัมพันธ์ของพนักงาน (Employee Interaction) ยังผลไปสู่การสื่อสารที่ตีระหว่างกันของบริษัทกับพนักงาน



ภาพประกอบที่ 16 การใช้แผนที่เพื่อแสดงความสัมพันธ์ระหว่างผู้แสดงตามแนวคิดของโลโบวิทส์
ที่มา: http://www.digitaltrainingacademy.com/socialmedia/2009/06/social_networking_map.php

เศรษฐพงศ์ มะลิสุวรรณ (2552) อธิบายว่า แนวโน้มของเครือข่ายทางสังคมที่มีผลกระทบต่อสังคมอย่างชัดเจน คือ การพัฒนาเว็บไซต์ของสำนักข่าวต่าง ๆ ให้เป็นพื้นที่สาธารณะมากขึ้น เช่น www.ireport.com ของสำนักข่าว CNN โดยจากเดิมผู้บริโภคสื่อเป็นผู้รับข้อมูลข่าวสารที่ผ่านการกลั่นกรอง คัดเลือกจากนักข่าว หรือกองบรรณาธิการข่าว แต่ปัจจุบันสามารถที่จะเขียนหรือนำเสนอข้อมูลข่าวสาร เปิดประเด็นข่าว รวมทั้งแสดงความคิดเห็นกลับไปยังสื่อ หรือส่งสารไปยังนักข่าวขณะเดียวกันยังสามารถส่งข้อมูลข่าวสารไปยังสาธารณชนหรือชุมชนได้ร่วมรับรู้ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกัน หรืออาจกล่าวได้ว่าเป็นการเปลี่ยนสภาพจากคนอ่านข่าว ฟังข่าว ดูข่าว เป็นนักข่าว นักวิเคราะห์ และนักวิจารณ์ ปรากฏการณ์ลักษณะนี้กำลังกลายเป็นแนวโน้มใหม่ของแวดวงสื่อสารมวลชนทั่วโลก ซึ่งนักวารสารศาสตร์ยุคใหม่ เรียกว่า วารสารศาสตร์พลเมือง (Citizen Journalism)

กองบรรณาธิการฐานเศรษฐกิจ (2553) อธิบายเกี่ยวกับแนวโน้มการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ในยุคปัจจุบันไว้ว่า การแบ่งปันข้อมูลข่าวสารไม่จำเป็นต้องกระทำบนจดหมายอิเล็กทรอนิกส์เสมอไป เทคโนโลยีที่เห็นได้ชัด คือ การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ที่ช่วยในการอ่านหนังสือพิมพ์ เดอะ นิวยอร์ก ไทม์ส บนโทรศัพท์มือถือยี่ห้อไอโฟน (Iphone) ที่ได้เพิ่มบริการแบ่งปันข้อมูลข่าวสาร เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้ใช้โปรแกรมดังกล่าวสามารถส่งต่อหรือเผยแพร่ข่าวจากหนังสือพิมพ์ เดอะ นิวยอร์ก ไทม์ส ไปให้ผู้อื่นผ่านทางเครือข่ายสังคมออนไลน์อย่าง Facebook และ Twitter ได้อย่างสะดวกง่ายดาย ชี้ให้เห็นถึงแนวโน้มที่ผู้คนจะหันมาส่งต่อข้อมูลข่าวสารถึงกันผ่านทางสื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์มากขึ้น จนอาจจะกลายเป็นกระแสหลักแทนการส่งผ่านข้อมูลข่าวสารถึงกันด้วยจดหมายอิเล็กทรอนิกส์

จากข้อมูลข้างต้น อธิบายได้ว่า เว็บไซต์เครือข่ายทางสังคม ทำให้เกิดช่องทางการสื่อสารรูปแบบใหม่เป็นจำนวนมาก โดยจุดเด่นที่สำคัญของเว็บไซต์ประเภทนี้ คือความสามารถในการรวบรวมผู้ใช้จำนวนมากเข้าไว้ด้วยกัน เกิดเป็นความสัมพันธ์และทำกิจกรรมร่วมกันบนเครือข่ายแบบ

ออนไลน์ มีการนำเว็บไซต์เครือข่ายทางสังคมไปประยุกต์ใช้ในงานต่างๆ เช่น การศึกษา การตลาด การรายงานข่าว เป็นต้น ทั้งนี้ เนื่องจากเว็บไซต์เครือข่ายทางสังคม มีรูปแบบการใช้งานที่น่าสนใจ ดึงดูดใจ และก่อให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้ได้หลาย

3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1 งานวิจัยภายในประเทศ

เขมปรีดา ขุนราชเสนา (2556 : บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการใช้ Social Media เพื่อการเรียนการสอนสำหรับนักศึกษาสาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์. พบว่าความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการใช้ Social Media เพื่อการเรียนการสอน ประกอบด้วย 3 ด้าน คือ 1) ด้านการเรียนการสอน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.72 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.91 2) ด้านการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.75 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.93 3) ด้านการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้นเรียน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.85 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.90 โดยเมื่อหาค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจทั้ง 3 ด้านมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.77 ซึ่งมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.92 โดยนักศึกษามีความพอใจเกี่ยวกับการใช้ Social Media เพื่อการจัดการเรียนการสอนในด้านการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้นเรียนมากที่สุด และรองลงมาคือด้านการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอน

แอนณา อิมจำลอง (2556 : บทคัดย่อ) งานวิจัยเรื่อง “การใช้เฟซบุ๊กเป็นช่องทางการสื่อสารการเรียนการสอนทางด้านนิเทศศาสตร์” มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษารูปแบบและเนื้อหาการใช้เฟซบุ๊กกลุ่มเป็นช่องทางการสื่อสารเพื่อการเรียนการสอนทางด้านนิเทศศาสตร์โดยทำการศึกษาด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ที่ปรากฏในหน้าเว็บไซต์กลุ่มของอาจารย์ผู้สอนทางด้านนิเทศศาสตร์ กลุ่มตัวอย่างต้องเป็นอาจารย์ที่เปิดเฟซบุ๊กกลุ่มในภาคการศึกษา 2/2555 จากสถาบันอุดมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครที่เปิดสอนวิชาในกลุ่มสื่อสารมวลชนจำนวน 3 กลุ่ม มีผู้เรียนรวมทั้งสิ้น 205 คน เริ่มศึกษาตั้งแต่ เดือนพฤศจิกายน 2555 ถึง เดือนกุมภาพันธ์ 2556

งานวิจัยพบว่า ทั้งผู้เรียนและผู้สอนมีความพึงพอใจต่อการใช้เฟซบุ๊กเป็นช่องทางการสื่อสารเพื่อการเรียนการสอน โดยใช้เฟซบุ๊กเป็นช่องทางการสื่อสารใน 3 รูปแบบคือ การโพสต์ (Post) การแบ่งปัน (Share) และ การแสดงความคิดเห็น (Comment) การโพสต์ข้อความของผู้สอนในแต่ละข้อความผู้สอนต้องการแจ้งให้ผู้เรียนได้ทราบถึงข้อกำหนดในการเรียนของแต่ละรายวิชารวมถึงเอกสารประกอบการเรียน ถือว่าเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนอย่างยิ่ง ส่วนการแบ่งปันรูปภาพและไฟล์วิดีโอที่มีเนื้อหาสัมพันธ์กับบทเรียนในแต่ละหัวข้อเพื่อเป็นกรณีศึกษาให้แก่ผู้เรียนได้ และการแสดงความคิดเห็นระหว่างผู้เรียนและผู้สอน ส่วนใหญ่เป็นการถามและตอบคำถามถึงปัญหาที่ผู้เรียนเกิดความสงสัยเพื่อให้ได้คำตอบที่ชัดเจน และยังช่วยสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอนได้อย่างต่อเนื่อง

แวววลี สิริวรจรรรยาดี (2556 : บทคัดย่อ) การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) เพื่อพัฒนาบทเรียนออนไลน์ (Online) โดยใช้เทคโนโลยีสื่อสังคม (Social Media) เรื่องการสร้างบล็อกด้วย wordpress.com ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 85/85 2) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนจากบทเรียนออนไลน์ (Online) โดยใช้เทคโนโลยีสื่อสังคม (Social Media) เรื่องการสร้างบล็อกด้วย Wordpress.com 3) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนออนไลน์ (Online) โดยใช้เทคโนโลยีสื่อสังคม (Social Media) ประชากรได้แก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเสนาศิริอนุสรณ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 1 ปีการศึกษา 2555 จำนวน 43 คน เครื่องมือในการวิจัยประกอบด้วย บทเรียนออนไลน์ (Online) โดยใช้เทคโนโลยีสื่อสังคม (Social Media) เรื่องการสร้างบล็อกด้วย Wordpress.com แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนออนไลน์ (Online) โดยใช้เทคโนโลยีสื่อสังคม (Social Media) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าทดสอบที (t-test) แบบ Dependent Samples Test ผลการวิจัยพบว่า

1. บทเรียนออนไลน์ (Online) โดยใช้เทคโนโลยีสื่อสังคม (Social Media) เรื่อง การสร้างบล็อกด้วย Wordpress.com มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 96.07/95.55

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนออนไลน์ (Online) โดยใช้เทคโนโลยีสื่อสังคม (Social Media) เรื่อง การสร้างบล็อกด้วย Wordpress.com หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการเรียนด้วยบทเรียนออนไลน์ (Online) โดยใช้เทคโนโลยีสื่อสังคม (Social Media) เรื่อง การสร้างบล็อกด้วย Wordpress.com ในระดับเห็นด้วยอย่างยิ่ง

จิราภรณ์ ศรีนาถ (2556 : บทคัดย่อ) การศึกษาวิเคราะห์ประเภท รูปแบบ เนื้อหา และการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในประเทศไทย มีวัตถุประสงค์ 4 ประการ คือ 1.) เพื่อศึกษาประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ที่ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์เลือกใช้ 2.) เพื่อศึกษารูปแบบการในการนำเสนอเนื้อหาของสื่อสังคมออนไลน์ 3.) เพื่อศึกษาเนื้อหาที่ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ใช้ในการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์และ 4.) เพื่อศึกษาวัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณเป็นเครื่องมือหลักในการเก็บรวบรวมข้อมูล รวมถึงการสัมภาษณ์ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์จำนวน 28 คน และการวิเคราะห์ข้อมูลจากตัวอย่างสื่อสังคมออนไลน์

จากการศึกษา พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อายุระหว่าง 21 -30 ปี มีระดับการศึกษาในระดับปริญญาตรี ประกอบอาชีพอาชีพนักเรียน / นักศึกษา โดยสื่อสังคมออนไลน์ประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยเฉพาะ Facebook

คือ ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ที่ผู้ใช้รู้จักและนิยมใช้มากที่สุด ทั้งนี้รูปแบบในการนำเสนอสารของสื่อสังคมออนไลน์ พบว่า Facebook คือ สื่อสังคมออนไลน์ที่มีรูปแบบโดดเด่นที่สุด โดยเฉพาะรูปแบบการให้ผู้รับสารมีส่วนร่วม (Interactive) ที่สามารถทำการสื่อสารแบบ VDO Call ได้

ด้านเนื้อหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์นั้น มีลักษณะของการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อเสริมกบการใช้สื่อเดิม เป็นลักษณะที่พบมากที่สุด และเนื้อหาในการแสดงตัวตนที่พบ คือ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่ใช้ชื่อ หรือรูปภาพของตนเองในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และภาษาที่ใช้ส่วนใหญ่เป็นภาษาพูด

ทั้งนี้ความสัมพันธ์ระหว่างคู่มือสารส่วนใหญ่อยู่ในระดับเริ่มต้นความสัมพันธ์ คือ บุคคลทั่วไป หรือเพื่อนใหม่และไม่มีที่ตั้งกฎ บรรทัดฐานหรือกติกาการใช้งานไว้

ด้านวัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมออนไลน์พบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการพูดคุย สนทนา มากที่สุด รองลงมาคือ ใช้เพื่อความบันเทิง และใช้เพื่อรับรู้เหตุการณ์ต่างๆ ซึ่งส่งผลกระทบต่อเชิงบวก ทำให้ได้รู้เหตุการณ์ได้อย่างรวดเร็ว สามารถช่วยให้การตัดสินใจที่จะทำสิ่งต่างๆ ได้ง่ายขึ้น และช่วยให้ได้กลับไปคุยกับเพื่อนเก่า พบปะเพื่อนใหม่ๆ และผลกระทบต่อเชิงลบ พบว่า สื่อสังคมออนไลน์ทำให้ความสัมพันธ์ของบุคคลในโลกของความเป็นจริงลดลง และส่งผลกระทบต่อความต้องการของข้อมูลข่าวสารที่ใช้สื่อสารลดลงด้วย จากการทดสอบสมมติฐาน พบว่า ด้านระยะเวลาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ กลุ่มผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่มีการใช้สื่อสังคมออนไลน์แบบต่อเนื่อง โดยมีการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ทุกวัน แม้จะจำนวนเวลาที่ต่างกัน หรือช่วงเวลาที่ต่างกัน ก็ยังมีการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อตอบสนองความต้องการของตนเองที่ไม่แตกต่างกัน ซึ่งมีความสัมพันธ์กับผลกระทบต่อเชิงบวก และ ผลกระทบเชิงลบ โดยมีระดับความสัมพันธ์ในระดับ ต่ำ ส่วนการสร้างตัวตนผ่านการสื่อสารผ่านการเลือกใช้ชื่อ และรูปภาพเพื่อสร้างอัตลักษณ์ การใช้ภาษาในการแสดงออก การสร้างความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นๆ และการเคารพกฎ/กติกาต่างๆ ที่ตนเอง และผู้ใช้สื่อคนอื่นๆ ตั้งไว้ มีความสัมพันธ์กับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในระดับ ปานกลาง ทั้งนี้ยังมีความสัมพันธ์กับผลกระทบต่อเชิงบวก และผลกระทบต่อเชิงลบ โดยมีระดับความสัมพันธ์ในระดับ ปานกลาง

3.2 งานวิจัยในต่างประเทศ

Murat Kayri (2010 : บทคัดย่อ) จุดมุ่งหมายหลักของการวิจัยเพื่อวิเคราะห์การใช้ Facebook สำหรับการเรียนการสอน บทเรียนเครือข่ายคอมพิวเตอร์และการติดต่อสื่อสารจึงถูกนำมาเป็นตัวอย่าง และทัศนคติต่างๆ ของนักเรียนรวมไปถึงลักษณะการจัดการกึ่งทดลองกลุ่มการศึกษาโดยใช้ Facebook เป็นตัววัดในการทดสอบกลุ่มนักเรียน ใช้ระยะเวลาประมาณ 3 เดือนและมีการศึกษาอย่างต่อเนื่องโดยสภาพแวดล้อมที่เสมือนจริง หลังจากนั้นสังเกตและให้ข้อมูลเกี่ยวกับนักเรียนและทัศนคติที่มีต่อ Facebook ถูกวัดโดยใช้ 3 เครื่องมือในการวัดที่แตกต่างกัน ผลมาจากทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อการศึกษากการใช้ Facebook และมุมมองของพวกเขามีความแตกต่าง เมื่อค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่มีการตรวจสอบก็มีรายงานว่าทัศนคติต่อการศึกษากการใช้ Facebook อยู่เหนือระดับปานกลาง ดังนั้นจึงอาจจะมีการชี้ให้เห็นว่าเครือข่ายทางสังคมในสภาพแวดล้อมเสมือนจริงให้ความต่อเนื่องในการเรียนรู้ตลอดชีวิต

Huseyin Bicen (2012 : บทคัดย่อ) วัตถุประสงค์ของงานวิจัยนี้คือการหาวิธีการใช้ Facebook และเครื่องมือ Web 2.0 เพื่อสร้างผลดีเมื่อนำมาใช้ในการศึกษาและการสำรวจความคิดเห็นของครูเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ออนไลน์ การศึกษาครั้งนี้ได้รับการทดลองดำเนินการในโรงเรียนประถมศึกษาและมัธยมศึกษา โดยครูใช้ Facebook เพื่อการศึกษาเป็นเวลา 6 สัปดาห์และ 30 ชั่วโมง ครูเข้าร่วมบทเรียนและเข้าถึงสื่อออนไลน์และออฟไลน์ ในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบตัวต่อตัว นอกจากนี้พวกเขาก็สามารถที่จะประสานงานและแบ่งปันข้อมูลกับเพื่อนร่วมงานของพวกเขาผ่านทาง Facebook กลุ่มตัวอย่างการเรียนรู้ประกอบด้วยครู 35 คนจากโรงเรียนประถมศึกษาและมัธยมศึกษา และกลุ่มเรียนรู้แบบผสมผสานประกอบด้วยครู 36 คน จากโรงเรียนประถมและมัธยมที่

เกิดขึ้นในกลุ่มการเรียนรู้ออนไลน์ที่ลงทะเบียนเรียนในการพัฒนาหลักสูตรสำหรับ Facebook ครูเหล่านี้ได้รับการสุ่มเลือก โดยการมีส่วนร่วมไม่ได้มีการระบุชื่อและการศึกษาได้ดำเนินการในหมู่ครูอาสาสมัคร เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามไลเคิร์ต 5 จุด ที่สร้างขึ้นโดยผู้เขียน และเรื่อง "ความคิดเห็นของครูเกี่ยวกับ Facebook เพื่อการศึกษา" แบบสอบถามประกอบด้วย 39 ข้อดีเกี่ยวกับ Facebook มันเสริมสมบูรณ์โดยครู (ทดสอบก่อนประสบการณ์) และสิ้นสุดของการศึกษา (ทดสอบประสบการณ์การโพสต์) ผลการศึกษาพบว่าถ้านำมาใช้เพื่อการศึกษา, Facebook สามารถนำความคิดเห็นของครูเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงในเชิงบวก ผลลัพธ์พบว่า Facebook ในสภาพแวดล้อมเสมือนจริงจะเป็นตัวช่วยให้ครูทำกิจกรรมต่างๆมากมายกับการเรียนออนไลน์ ซึ่งไม่สามารถทำได้ในโรงเรียน ครูยังมีความมั่นใจว่าสภาพแวดล้อมเช่นนี้จะช่วยให้นักเรียนไม่เพียงพัฒนาตนเอง แต่จะปรับปรุงการทำงานเป็นทีมของพวกเขา และยังเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของพวกเขา

Nataša Petrović (บทคัดย่อ) ปัจจุบันนี้ถือว่า Facebook เป็นหนึ่งสิ่งที่ยอดนิยมที่สุดสำหรับเครือข่ายสังคมออนไลน์ในหมู่ของเยาวชน และ -งานวิจัยเป็นจำนวนมากที่แสดงให้เห็น -นักศึกษามหาวิทยาลัย นอกจากนี้ผลกระทบของ Web 2.0 และเครื่องมือเครือข่ายสังคมเกี่ยวกับการศึกษาได้ถูกอธิบายไว้เพิ่มเติม ผู้วิจัยต้องการพิจารณาวิธีการตอบสนองความต้องการของนักเรียนโดยใช้ Web 2.0 และเครื่องมือเครือข่ายสังคมอื่นๆ เว็บไซต์เครือข่ายสังคม เช่น Facebook (และ MySpace) เป็นที่พูดถึงอย่างมากในสังคมการศึกษา Facebook ได้กลายเป็นเว็บไซต์เครือข่ายสังคมทางเลือกของนักศึกษา และเป็นส่วนหนึ่งของ "เบื้องหลัง" ประสบการณ์ของกลุ่มคน (Selwyn, 2007) ดังนั้น จึงเป็นสิ่งที่จะต้องพิจารณาการใช้งานเครื่องมือเครือข่ายสังคมกับการศึกษา ลักษณะสำคัญของการวิจัยนี้จะมุ่งเน้นไปที่การวิจัยของระดับความสำเร็จของการศึกษาด้านสิ่งแวดล้อมที่สูงขึ้นโดยการใช้ Facebook ในหมู่นักศึกษาของคณะวิทยาศาสตร์มหาวิทยาลัย Belgrade, Serbia การวิเคราะห์ผลดำเนินการโดยใช้ซอฟต์แวร์โปรแกรม SPSS

Louis Lam (บทคัดย่อ) การเรียนและการสอนอยู่ในระหว่างการเปลี่ยนแปลงอย่างมากเนื่องจากความก้าวหน้าในการสื่อสารโทรคมนาคมและไอทีที่เพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ การเรียนรู้ออนไลน์จะมีบทบาทสำคัญด้านการศึกษาที่สูงขึ้น ภาวะของอินเทอร์เน็ตและวิวัฒนาการความหลากหลายของการบริการเป็นตัวกระตุ้นการพัฒนาสิ่งเหล่านี้ รวมไปถึงพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน ตัวอย่างเช่น Facebook, เว็บไซต์ออนไลน์ ได้เปลี่ยนแปลงการสื่อสารและชีวิตประจำวันของพวกเขา คนที่มีส่วนร่วมใช้ Facebook มีแนวโน้มที่มีการเจริญเติบโต ให้มีการแสดงความคิดเห็นต่อการเรียนรู้ออนไลน์ของนักเรียนที่มีการสื่อสารผ่าน Facebook เป็นสถานการณ์ที่ช่วยให้ครูผู้สอนได้คิดว่า Facebook สามารถรวมอยู่ในการเรียนการสอนเพื่อความสะดวกในการเรียนรู้ของนักเรียน งานวิจัยที่ผ่านมาในโลกสังคมออนไลน์ค้นพบว่ามันมีข้อดีมากมาย รวมถึงสามารถพัฒนาการมีส่วนร่วมของนักเรียนให้มีการทำงานร่วมกันทางสังคมการสื่อสารและอำนวยความสะดวก อย่างไรก็ตามแทบจะไม่ค่อยได้ศึกษาหรือรวบรวมผลประโยชน์เหล่านี้ และตรวจสอบไปพร้อมกับการสร้างแรงจูงใจในการเรียน การศึกษานี้พยายามที่จะพัฒนารูปแบบของแรงจูงใจในการเรียนรู้ของนักเรียนมีข้อดีของ Facebook 4 ประการ ดังนี้ (1) การทำงานร่วมกัน (2) การสื่อสาร (3) ความสัมพันธ์ทางสังคม (4) การมีส่วนร่วมนักเรียนและการศึกษาต่อเนื่องถึงระดับมืออาชีพ (SCS) มหาวิทยาลัยจีนในฮ่องกง (CUHK), การศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ได้รับเชิญให้เข้าร่วมในการศึกษาครั้งนี้ การดำเนินการสำรวจเพื่อ

ตรวจสอบคุณประโยชน์ของ Facebook กับแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้เรียน ผลการศึกษาพบว่า ความสัมพันธ์, การสื่อสาร, ความสัมพันธ์ทางสังคมและการมีส่วนร่วมมีอิทธิพลต่อการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ของนักเรียน ผลการศึกษาเสนอคุณครูถึงวิธีการใช้ประโยชน์จาก Facebook เพื่อเป็นแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียน รวมถึงการศึกษายังพยายามที่จะสำรวจประชากรบางส่วนที่มีแนวโน้มในการเกี่ยวข้องกับนักเรียนที่ใช้ Facebook



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ผลการใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรม สำหรับครู สำหรับนิสิตปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์ ได้ดำเนินการดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. กลุ่มประชากร
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. วิธีการดำเนินการในการวิจัย
4. วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

กลุ่มประชากร

ประชากร ได้แก่ นิสิตปริญญาตรี สาขาภาษาไทย ที่เรียนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรม สำหรับครู ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 38 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยใช้เครื่องมือในการวิจัยดังนี้

1. แผนการสอนการเรียนการสอนโดยใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชา เทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู
2. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู
3. แบบสอบถามสำหรับนิสิต ได้แก่ ความคิดเห็นของนิสิตที่มีต่อการใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ตามขั้นตอนดังนี้

1. การสร้างแผนการสอนการเรียนการสอนโดยใช้ Social Media ในการเรียนการสอน รายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู

ซึ่งแผนการสอนนับได้ว่าเป็นนวัตกรรมรูปแบบหนึ่ง จึงได้นำหลักการของการออกแบบและ พัฒนาระบบการสอน ADDIE Model (Branch, 2009) มาเป็นกรอบในการสร้างแผนการสอนซึ่งมี รายละเอียด ดังนี้

1.1 การวิเคราะห์ (Analysis) ในขั้นตอนนี้ได้วิเคราะห์ประเด็นดังต่อไปนี้

1.1.1 การวิเคราะห์วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

- การสอนที่เน้นให้นิสิตได้ฝึกทักษะการคิดและการแก้ไขปัญหา ทั้งระดับบุคคลและกลุ่มในสถานการณ์ทั่วไป โดยใช้วิธีการสอนที่หลากหลาย เช่น การอภิปรายกลุ่ม การสะท้อนคิด การทำกรณีศึกษา เป็นต้น

- กลยุทธ์การสอนที่เน้นการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างนิสิตกับนิสิต นิสิตกับผู้สอน และกับบุคคลที่เกี่ยวข้อง

2. ศึกษาเนื้อหารายวิชา 355211 เทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู หน่วยกิต 3(2-2-5) เป็นรายวิชาบังคับเลือกวัตถุประสงค์ของรายวิชาคือ ต้องการให้นิสิตมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับเทคโนโลยี การสื่อสารและนวัตกรรมการศึกษา ทราบถึงพัฒนาการ บทบาท ขอบข่ายของเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา เข้าใจบทบาทเทคโนโลยี การสื่อสารและนวัตกรรมกับการพัฒนาการศึกษา มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับทฤษฎีระบบและระบบสื่อสารการเรียนการสอน คุณลักษณะของเทคโนโลยี นวัตกรรมสื่อสารสอนชนิดต่างๆ แหล่งการเรียนรู้และเครือข่ายการเรียนรู้ สามารถการวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดจากการใช้นวัตกรรมเทคโนโลยีและสารสนเทศ แหล่งการเรียนรู้และเครือข่ายการเรียนรู้ การออกแบบ การสร้าง การนำไปใช้ สามารถผลิตสื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับสภาพการณ์และสิ่งแวดล้อม รวมทั้งสามารถประเมินและปรับปรุงนวัตกรรมได้

1.1.5 การวิเคราะห์กิจกรรม

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นการบรรยาย อธิบาย การมีส่วนร่วมในการอภิปราย และซักถามในห้องเรียนใน Facebook และ line ศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเองจาก Youtube พร้อมทั้งการสรุปความคิดเห็นใน Facebook เพื่อการแลกเปลี่ยนและ การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองในรูปแบบต่างๆ เช่น ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ห้องสมุด เป็นต้น โดยกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละเนื้อหาจะนำ Social Media มาช่วยในการทำกิจกรรมในขั้นตอนของการเรียนพร้อมทั้งใช้คุณลักษณะของ Social Media ในการติดต่อสื่อสาร แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างนิสิตกับนิสิต และนิสิตกับผู้สอน

1.1.6 การวิเคราะห์สื่อ

เนื้อหาวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู เป็นเนื้อหาที่นิสิตสามารถพบเห็นในชีวิตประจำวันได้ ดังนั้นสื่อการเรียนรู้นี้ในรูปแบบต่างๆ จะมีปรากฏตามเว็บไซต์ สื่อสิ่งพิมพ์ วารสาร โทรทัศน์ อินเทอร์เน็ตและหนังสือ ดังนั้นในการเรียนการสอนรายวิชานี้จึงได้มีการประยุกต์สื่อ Social Media ในหลากหลายรูปแบบเพื่อนำมาใช้ประกอบในกิจกรรมการเรียนการสอน ดังนี้

- แผนการเรียนการสอนประจำรายวิชา (Course Syllabus)
- เอกสารคำสอนประจำรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู
- สื่อประกอบการสอน (PowerPoint)
- เว็บไซต์ประกอบการเรียนการสอน
- แบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบท้ายบทเรียน
- Facebook รายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู
[https:// www.facebook.com/groups/1462727930668387/](https://www.facebook.com/groups/1462727930668387/)
- ห้องสมุด

1.2 การออกแบบ (Design)

ในขั้นตอนการออกแบบได้นำข้อมูลจากการวิเคราะห์ในขั้นตอนที่ 1 ได้แก่ นิสิตหลักสูตร เนื้อหา กิจกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการและเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นข้อมูลเบื้องต้นในการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับนิสิตในรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู มีรายละเอียดดังนี้

1.2.1 ออกแบบเนื้อหาสำหรับกิจกรรมการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 6 หน่วย ใช้เวลา 48 ชั่วโมง ได้แก่

- | | |
|---|--------------------|
| 1. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเทคโนโลยีการศึกษา | ใช้เวลา 12 ชั่วโมง |
| 2. การสื่อความหมาย | ใช้เวลา 6 ชั่วโมง |
| 3. ระบบการเรียนการสอน | ใช้เวลา 6 ชั่วโมง |
| 4. วิวัฒนาการเทคโนโลยี | ใช้เวลา 9 ชั่วโมง |
| 5. สื่อการเรียนการสอน | ใช้เวลา 12 ชั่วโมง |
| 6. เทคโนโลยีกับนวัตกรรม | ใช้เวลา 3 ชั่วโมง |

ในแต่ละบทเรียนประกอบด้วยแบบทดสอบก่อนเรียน กิจกรรม แบบทดสอบหลังเรียน หลังจากทำการออกแบบเนื้อหาแล้ว นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา (ภาคผนวก ก) ตรวจสอบหาความสอดคล้องและลำดับขั้นของเนื้อหาบทเรียนมีความเหมาะสมในระดับมาก ($\bar{x} = 4.38$, $SD = 0.46$)

1.2.2 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบและเนื้อหาที่ออกแบบไว้ 6 หน่วยการเรียนรู้ โดยจะแบ่งออกเป็น 6 แผนการสอน รวม 48 ชั่วโมง

การจัดทำแผนการเรียนรู้ได้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media เป็นขั้นในการเรียนการสอนดังนี้

โดยแต่ละขั้นของการเรียนการสอนนั้นได้ดำเนินการผสมผสานการใช้เครื่องมือเพื่อการติดต่อสื่อสารในรูปแบบของ Social Media ที่นิยมใช้มากที่สุด ได้แก่ Youtube, line, Facebook มาช่วยในการเรียนในแต่ละขั้นตอน เช่น การศึกษาด้วยตนเอง การส่งผลงาน การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การสรุปความรู้ การแสดงความคิดเห็น เป็นต้น (รายละเอียดอยู่ในภาคผนวก ค) เมื่อดำเนินการเขียนแผนเรียบร้อยแล้ว นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา (ภาคผนวก ก) ตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมของสำนวนภาษาและข้อบกพร่องต่างๆ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข เพื่อที่จะได้แผนการจัดการเรียนรู้เหมาะสมกับเนื้อหาและวิธีการเรียน ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญพบว่าแผนการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media นั้นมีความเหมาะสมในระดับมาก ($\bar{x} = 4.38$, $SD = 0.46$)

1.3 การพัฒนา (Development)

ขั้นตอนนี้ได้ดำเนินการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media รายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู สำหรับนิสิตปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1.3.1 การออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media

ในขั้นตอนนี้ ได้ดำเนินการเขียนแผนและออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media มีลำดับการออกแบบดังนี้

1) ออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media ตามที่ออกแบบไว้ โดยศึกษาคุณสมบัติข้อดีและความเหมาะสมของเครื่องมือแต่ละรูปแบบของ Social Media เพื่อที่จะนำมาใช้ร่วมกันโดยเลือกขั้นตอนที่เหมาะสมและสามารถนำมาใช้ร่วมกันได้ เพื่อให้แผนการเรียนการสอนสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ของนิสิตและมีประสิทธิภาพ

2) นำกิจกรรมการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media ตามที่ออกแบบ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญซึ่งมีคุณสมบัติด้านประสบการณ์สอนหรือการทำงานมากกว่า 10 ปี มีความรู้ความสามารถทางด้านเทคนิคและการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอน จำนวน 3 ท่าน (รายละเอียดภาคผนวก ก) เพื่อตรวจสอบและประเมินผลโดยผู้เชี่ยวชาญพร้อมให้คำแนะนำ

3) กิจกรรมการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media ที่ผ่านการปรับปรุงจากผู้เชี่ยวชาญไปใช้ในการเรียนการสอนกับนิสิตปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ที่เรียนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครูมาแล้ว จำนวน 38 คน เพื่อหาประสิทธิภาพ

1.3.2 การหาประสิทธิภาพของแผนการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media สำหรับนิสิตปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ที่เรียนเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู

ในการทดลองเพื่อหาประสิทธิภาพของแผนการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media ก่อนนำแผนการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media ไปใช้จริง โดยนำไปทดลองใช้ (Try Out) กับกลุ่มตัวอย่างต่อไปนี้

ครั้งที่ 1 ทดลองแบบกลุ่มเล็กเป็นการทดลองกับนิสิต 3 คน ในระดับความรู้ความสามารถในการเรียนอ่อน ปานกลาง และเรียนเก่ง โดยพิจารณาแผนการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา วัตถุประสงค์การเรียนการสอน กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการสอนและการประเมินผล เพื่อนำข้อบกพร่องมาทำการแก้ไข

ครั้งที่ 2 ทดลองแบบกลุ่มย่อย เป็นการทดลองกับนิสิต 9 คน เพื่อทดลองหาข้อบกพร่องในการใช้งานแผนการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media โดยสังเกตการณ์ใช้แผนการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media ทั้งในส่วนที่ทำการปรับปรุงแก้ไขในครั้งแรกแล้ว และสังเกตปัญหาอุปสรรคในการใช้แผนการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media การทำแบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน เพื่อนำข้อบกพร่องมาแก้ไขและปรับปรุง พบข้อบกพร่อง

คะแนนการทดสอบระหว่างการเรียนด้วยแผนการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media มีค่าเฉลี่ย (E_1) ร้อยละ 75.30 และคะแนนการทำแบบทดสอบหลังการเรียนด้วยแผนการเรียนการสอนด้วยร่วมกับ Social Media มีค่าเฉลี่ย (E_2) ร้อยละ 76.35 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ครั้งที่ 3 ทดลองกลุ่มใหญ่ เป็นการทดลองกับนิสิต 20 คน เพื่อหาประสิทธิภาพของแผนการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media ตามเกณฑ์ 75/75 โดยการจัดให้นิสิตเหมือนจริงด้วยแผนการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media ทำแบบทดสอบก่อนเรียน แบบทดสอบหลังเรียนในแต่ละหน่วย ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังการเรียน นำผลรวบรวมคะแนนไปหาประสิทธิภาพว่าเป็นไปตามเกณฑ์หรือไม่ พบว่าคะแนนการทดสอบระหว่างการเรียนด้วยแผนการเรียนการสอน

ร่วมกับ Social Media จำนวน 6 หน่วยการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย (E_1) ร้อยละ 76.72 และคะแนนการทำแบบทดสอบหลังการเรียนรู้ด้วยแผนการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media มีค่าเฉลี่ย (E_2) ร้อยละ 78.80 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

สรุปได้ว่าแผนการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้สามารถนำไปใช้เรียนได้

1.4 ชั้นทดลองใช้ (Implementation)

นำแผนการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการทดลองจำนวน 38 คน ใช้เวลารวม 48 ชั่วโมง ดังต่อไปนี้

1.4.1 ชี้แจง แนะนำการเรียนรู้ด้วยแผนการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media อธิบายขั้นตอนการเรียนการสอน ภาระงานที่ต้องทำให้ นิสิตเข้าใจอย่างชัดเจน และทำความเข้าใจในการประเมินความสำเร็จของงาน กำหนดเกณฑ์และวิธีการตัดสินร่วมกัน

1.4.2 ประเมินผลนิสิตก่อนเรียนเป็นรายบุคคล โดยให้นิสิตทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพื่อทดสอบความรู้พื้นฐาน ก่อนที่จะเรียนแผนการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media

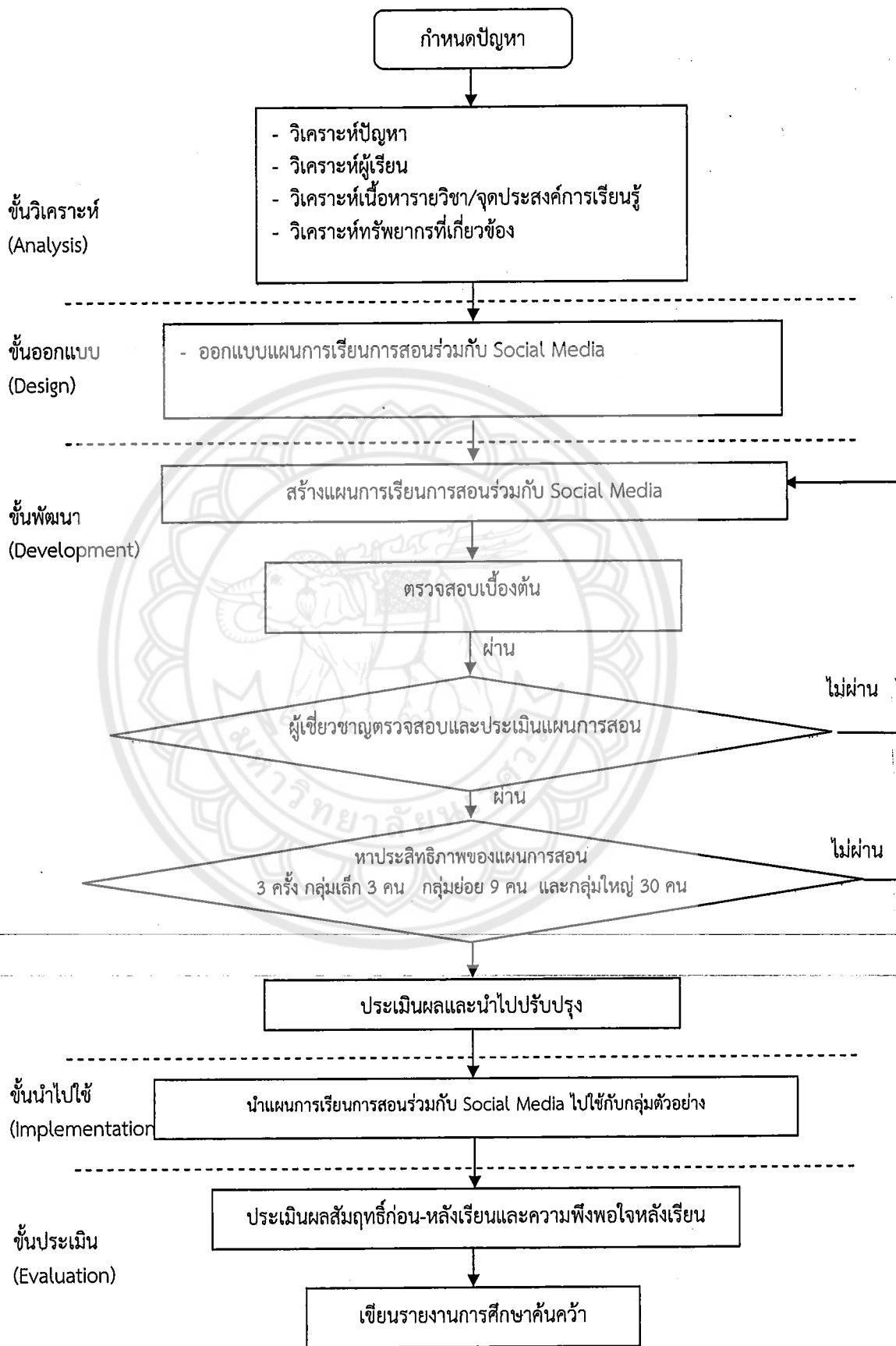
1.4.3 นิสิตดำเนินการเรียนด้วยแผนการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media

1.5 การประเมินผล(Evaluation)

1.5.1 ประเมินจากการทำแบบทดสอบระหว่างการเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังการเรียนรู้ด้วยแผนการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media ว่ามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียนหรือไม่ และทำแบบสอบถามความพึงพอใจหลังจากใช้แผนการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media

1.5.2 ระหว่างการทดลองได้สังเกตพฤติกรรมการเรียนการสอนด้วยร่วมกับ Social Media เขียนบันทึกพฤติกรรมที่เกิดขึ้น

1.5.3 เขียนรายงานการศึกษาค้นคว้า



ภาพที่ 17 โครงสร้างการแผนการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media

2. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู

2.1 ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับหลักการ การวัดและการประเมินผล แนวคิดและวิธีการสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์

2.2 กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ต้องการวัด ให้ครอบคลุมเนื้อหาและวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ เพื่อนำมาออกเป็นแบบวัดผลสัมฤทธิ์ โดยกำหนดวัตถุประสงค์ตามเนื้อหาและคำอธิบายรายวิชา (รายละเอียดในภาคผนวก ค)

2.3 กำหนดลักษณะของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ ซึ่งในการวิจัยนี้ผู้วิจัยได้กำหนดแบบวัดผลสัมฤทธิ์ เป็นชนิดครอบคลุมวัตถุประสงค์และเนื้อหาที่เรียนในรายวิชาเทคโนโลยีการพิมพ์และการโฆษณาประชาสัมพันธ์ในรูปแบบของข้อสอบปรนัย 4 ตัวเลือก ทำถูกต้อง 1 คะแนน ทำผิดได้ 0 คะแนน

2.4 ดำเนินการสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ตามหลักการออกข้อสอบปรนัย

2.5 นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ที่สร้างขึ้น ไปขอคำปรึกษาผู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาภาษา โดยประเมินความสอดคล้อง นำมาหาดัชนีค่าสอดคล้อง (IOC) แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

2.7 นำผลการทำแบบแบบวัดผลสัมฤทธิ์มาหาค่าอำนาจจำแนก เพื่อคัดเลือกข้อสอบสำหรับนำไปใช้ กับกลุ่มตัวอย่างต่อไปโดยพิจารณาข้อสอบที่มีค่าอำนาจจำแนกมากกว่า 0.20 ขึ้นไป

2.5 นำแบบทดสอบที่ได้ปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้วสำหรับนำไปใช้ในการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่อไป



ภาพ 18 แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชา เทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู

3. แบบสอบถามความคิดเห็นของนิสิตที่มีต่อการใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู

ผู้วิจัย ได้ทำการปรับปรุงจาก แบบสอบถามความคิดเห็นของนิสิตที่มีต่อการใช้กิจกรรมการเรียนการสอนร่วมกับ Social Media เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองในศตวรรษที่ 21 รายวิชาเทคโนโลยีการพิมพ์และการโฆษณาประชาสัมพันธ์ (ทิพรัตน์ สิทธิวงศ์, 2557) โดยมีวิธีการสร้างแบบสอบถามดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา วารสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดเห็น เพื่อกำหนดเป็นค่านิยามของความคิดเห็นของนิสิตที่มีต่อการใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู

3.2 ศึกษาองค์ประกอบ Social Media ที่สามารถนำมาใช้ร่วมกับกิจกรรมการเรียนการสอนในแต่ละหน่วย โดยนำข้อมูลดังกล่าวมาเป็นกรอบในการกำหนดแต่ละประเด็นที่จะประเมินพร้อมกับการวิเคราะห์เอกสารประกอบที่เกี่ยวข้อง โดยข้อคำถามจะนำจุดเด่นของ Social Media ที่ใช้ในการติดต่อสื่อสาร การนำเสนอ และการเผยแพร่ข้อมูล มาตั้งเป็นคำถามสำหรับสอบถามความคิดเห็น

3.3 สร้างคำถามของความคิดเห็นที่มีต่อการใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู ซึ่งประกอบไปคำถาม 16 ข้อ

3.4 ตัวเลือกในการตอบแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู มี 5 ระดับ โดยกำหนดความหมายคะแนนของตัวเลือกในแบบประเมินแต่ละข้อ ดังนี้

5	หมายถึง	มากที่สุด
4	หมายถึง	มาก
3	หมายถึง	ปานกลาง
2	หมายถึง	น้อย
1	หมายถึง	น้อยที่สุด

3.5 นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน (รายชื่ออยู่ในภาคผนวก ก) ทำการประเมินความสอดคล้อง ระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหาโดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง Index of Congruence (IOC) ผลการพิจารณาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหาได้ค่าอยู่ระหว่าง 0.65-1.00

3.6 นำสอบถามที่ผ่านการวิเคราะห์ความสอดคล้องด้วยค่า IOC จากผู้เชี่ยวชาญนำไปใช้ในการเก็บข้อมูลกับนิสิต

3.7 นำแบบสอบถามไปให้นิสิต จำนวน 38 คน ตอบแบบสอบถามความคิดเห็นจำนวน 1 ฉบับ

3.8 แบบสอบถามความคิดเห็นไปใช้ในการประเมินหลังจากการเรียนด้วยการใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู กำหนดระดับเกณฑ์การประเมินความคิดเห็นการใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู ดังนี้

กำหนดเกณฑ์ในการแปลค่าของคะแนน

คะแนนเฉลี่ย 4.50 - 5.00 หมายถึง เห็นด้วยระดับมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 3.50 - 4.49 หมายถึง เห็นด้วยระดับมาก

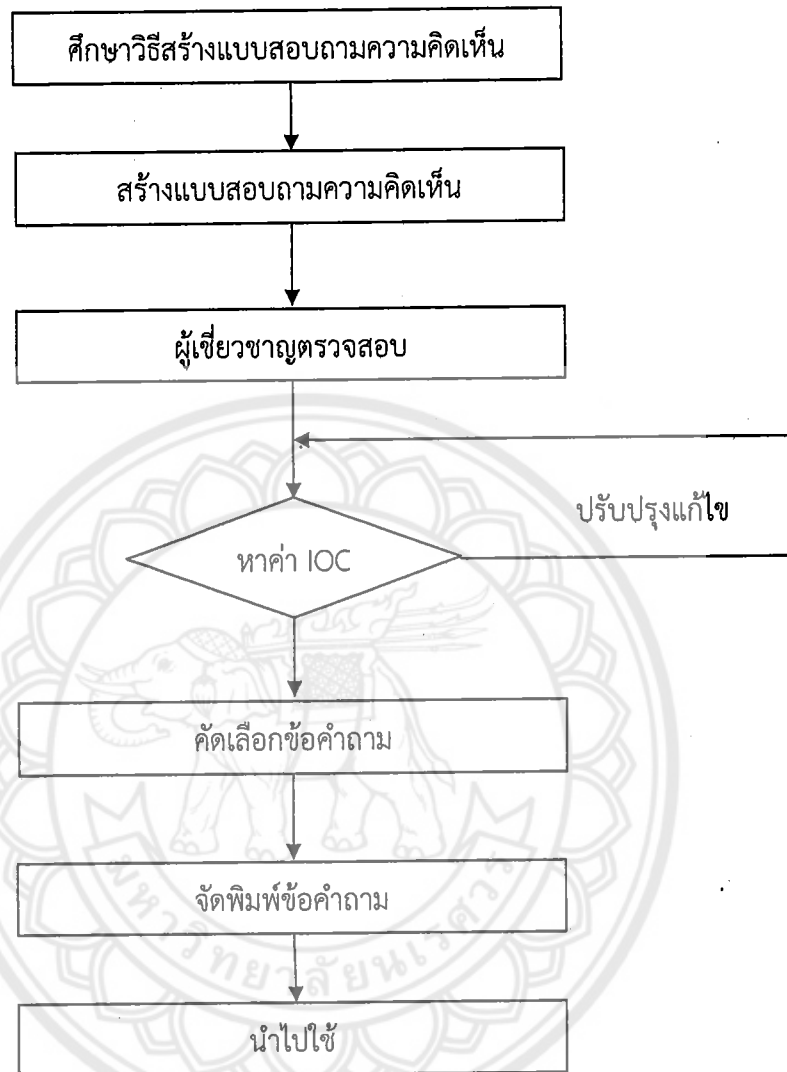
คะแนนเฉลี่ย 2.50 - 3.49 หมายถึง เห็นด้วยระดับปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.50 - 2.49 หมายถึง เห็นด้วยระดับน้อย

คะแนนเฉลี่ย 1.00 - 1.49 หมายถึง เห็นด้วยระดับน้อยที่สุด

ผลการประเมินความคิดเห็นที่มีต่อการใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชา
เทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู พบว่าภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ($\mu=4.40$, $\sigma=.37$)
(รายละเอียดภาคผนวก ข)





ภาพ 19 การสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของนิสิตที่มีต่อการใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชา เทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู

วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบแผนการทดลอง

การทดลองใช้แบบการทดลองกลุ่มทดลองกลุ่มเดียว โดยการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (One-Group Pretest-Posttest Design)

ตาราง 4 แสดงแบบแผนการทดลองกลุ่มทดลองกลุ่มเดียวที่มีการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

สอบก่อน	การจัดกระทำ	สอบหลัง
T ₁	X	T ₂

ความหมายของสัญลักษณ์

X แทน การจัดกระทำ (Treatment) เป็นการเรียนโดยใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู

T₁ แทน การทดสอบก่อนเรียน (Pretest)

T₂ แทน การทดสอบหลังเรียน (Posttest)

เก็บข้อมูลในการใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู โดยประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามกระบวนการ เมื่อสิ้นสุดการเรียนเป็นระยะเวลา 1 ภาคเรียนแล้วจะดำเนินการสอบถามความคิดเห็นของนิสิตที่มีต่อการใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู รายละเอียดขั้นตอนการของกระบวนการเรียนการสอนในแต่ละเนื้อหา มีดังนี้ (รายละเอียดอยู่ในภาคผนวก ค)

1. ทดสอบนิสิตก่อนเรียน (Pretest) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทุกครั้งก่อนเรียนเนื้อหาแต่ละเนื้อหาตามแผนการสอน

2. การจัดกระทำ (Treatment)

2.1 นิสิตเรียนตามแผนการสอนการใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู

2.2 ผู้สอนแนะนำนิสิตเกี่ยวกับข้อควรปฏิบัติในการเรียนด้วยการใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู

2.3 นิสิตดำเนินการเรียนตามกระบวนการใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู

2.4 เรียนเนื้อหาทุกบทเรียน จากนั้นทำใบงานหรือแบบฝึกหัดในแต่ละบทเรียน ซึ่งมีกำหนดไว้ในการเรียนแต่ละครั้ง

2.5 ทดสอบนิสิตหลังเรียน (Post-test) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.6 ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนิสิตแต่ละคน แล้วดำเนินการบันทึกเพื่อนำผลมาวิเคราะห์ในแต่ละครั้งของการเรียน และนำผลการบันทึกทุกครั้งมารวบรวมสรุปผลเมื่อสิ้นสุดการเรียนตลอดระยะเวลา 1 ภาคเรียน

2.7 นำคำตอบของนิสิตมาตรวจให้คะแนนในแต่ละครั้ง

2.8 นำคะแนนที่ได้จากการทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์มาวิเคราะห์โดยวิธีทางสถิติ

2.9 เมื่อเรียนครบทุกเนื้อหาที่กำหนดไว้แล้ว ให้นิสิตทำแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามมาตรวจคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรม SPSS for Windows โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. วิเคราะห์ค่าความแตกต่างระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนจากแบบวัดผลสัมฤทธิ์ โดยนำแบบวัดผลสัมฤทธิ์มาตรวจให้คะแนน ข้อที่ตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดให้ 0 คะแนน แล้วนำคะแนนมารวมของแต่ละคนวิเคราะห์หาค่าที (t-test dependent)
2. วิเคราะห์ความคิดเห็นของนิสิตด้วยวิธีการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
3. การสังเกตพฤติกรรมโดยเขียนบรรยายเชิงพรรณนา

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ค่าเฉลี่ย (Mean) คำนวณจากสูตรของ บุญชม ศรีสะอาด (2541 : 55-56)

$$\mu = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ μ แทน ค่าเฉลี่ย(กรณีประชากร)
 $\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนในกลุ่ม
 N แทน จำนวนสมาชิกในกลุ่ม

2. ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) คำนวณจากสูตรของ บุญชม ศรีสะอาด (2541 : 85-87)

$$\sigma = \sqrt{\frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ σ แทน ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน(กรณีประชากร)
 $\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนในกลุ่ม
 $\sum X^2$ แทน ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง
 N แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

3. T-test dependent
4. นำเสนอข้อมูลในรูปแบบของตารางประกอบคำบรรยาย

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตที่ใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู

ตอนที่ 2 ความความคิดเห็นของนิสิตที่มีต่อการใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

ตอนที่ 3 พฤติกรรมในการใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

ตอนที่ 1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตที่ใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู

ตาราง ๕/๕ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตที่เรียนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู

รายการ	จำนวนนิสิต	ค่าเฉลี่ย (รวมคะแนนเต็ม 220)	t-test	P
ก่อนเรียน	38	107.32	37.40	.000*
หลังเรียน	38	185.55		

* มีนัยความสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง ๕/๕ แสดงว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตจำนวนทั้งหมด 38 คน มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (ดูรายละเอียดภาคผนวก ข)

ตอนที่ 2 ความความคิดเห็นของนิสิตที่มีต่อการใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

ตาราง 3 ผลการประเมินความคิดเห็นของนิสิต

ที่	รายการ	μ	σ	ระดับความคิดเห็น
1	มีการชี้แจงวัตถุประสงค์ รายละเอียดของเนื้อหาและกระบวนการเรียนการสอน	3.95	.70	เห็นด้วยมาก
2	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นลำดับขั้นตอนเข้าใจง่าย	3.92	.71	เห็นด้วยมาก
3	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีระยะเวลาที่เหมาะสม	4.05	.70	เห็นด้วยมาก
4	กิจกรรมการเรียนโดยใช้ Social Media ช่วยสร้างบรรยากาศสำหรับส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้	4.34	.71	เห็นด้วยมาก
5	การใช้กิจกรรม Social Media ช่วยบรรยากาศในการเรียนเป็นกันเองมากยิ่งขึ้น	4.32	.81	เห็นด้วยมาก
6	กิจกรรมการเรียนโดยใช้ Social Media ช่วยส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความรู้และทัศนคติระหว่างเพื่อน	4.66	.48	เห็นด้วยมากที่สุด
7	กิจกรรมการเรียนโดยใช้ Social Media ช่วยส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความรู้และทัศนคติระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน	4.66	.48	เห็นด้วยมากที่สุด
8	นิสิตมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น	4.32	.81	เห็นด้วยมาก
9	เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ แสดงความคิดเห็น	4.34	.71	เห็นด้วยมาก
10	เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกันหรือเรียนรู้ด้วยตนเอง	4.66	.48	เห็นด้วยมากที่สุด
11	เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง	4.66	.48	เห็นด้วยมากที่สุด
12	การเรียนโดยใช้ Social Media ช่วยให้นิสิตเรียนด้วยความสนุกสนานและเรียนอย่างมีความสุข	4.32	.81	เห็นด้วยมาก
13	กิจกรรมการเรียนโดยใช้ Social Media ช่วยสนับสนุนการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนสามารถสรุปความรู้ด้วยตนเองได้	4.34	.71	เห็นด้วยมาก
14	การใช้ Social Media ในกิจกรรมการเรียนการสอนช่วยให้ นิสิตสามารถติดต่อสื่อสารกับอาจารย์ผู้สอนได้หลากหลายทางมากขึ้น	4.53	.51	เห็นด้วยมากที่สุด

ที่	รายการ	μ	σ	ระดับ ความคิดเห็น
15	การใช้ Social Media ในการกิจกรรมการเรียนการสอนช่วยให้ นิสิตสามารถส่งผลงาน เสนอแนะและปรับปรุงแก้ไขเพื่อพัฒนา งานได้ตลอดเวลา	4.66	.48	เห็นด้วยมากที่สุด
16	ภาพรวมในการใช้ Social Media ในการจัดกิจกรรมการเรียนการ สอนในห้องเรียน	4.74	.45	เห็นด้วยมากที่สุด
	รวม	4.40	.37	เห็นด้วยมาก

จากตาราง ⁶ แสดงว่า นิสิตมีความคิดเห็นต่อการใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียน การสอนในรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู ในภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ($\mu=4.40$, $\sigma=.37$) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดสามลำดับแรกได้แก่ ภาพรวมในการใช้ Social Media ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียน($\mu=4.74$, $\sigma=.45$) รองลงมา เป็น ด้านที่มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน ได้แก่ กิจกรรมการเรียนโดยใช้ Social Media ช่วยส่งเสริมให้เกิดการ แลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความรู้และทัศนคติระหว่างเพื่อน($\mu=4.66$, $\sigma=.48$), กิจกรรมการเรียนโดย ใช้ Social Media ช่วยส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความรู้และทัศนคติระหว่างผู้เรียน กับผู้สอน($\mu=4.66$, $\sigma=.48$), เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกันหรือเรียนรู้ด้วยตนเอง($\mu=4.66$, $\sigma=.48$), เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง($\mu=4.66$, $\sigma=.48$), การใช้ Social Media ในการ กิจกรรมการเรียนการสอนช่วยให้นิสิตสามารถส่งผลงาน เสนอแนะและปรับปรุงแก้ไขเพื่อพัฒนางาน ได้ตลอดเวลา($\mu=4.66$, $\sigma=.48$) และลำดับที่สาม คือ การใช้ Social Media ในการกิจกรรมการ เรียนการสอนช่วยให้นิสิตสามารถติดต่อสื่อสารกับอาจารย์ผู้สอนได้หลากหลายทางมากขึ้น($\mu=4.53$, $\sigma=.51$)

ตอนที่ 3 พฤติกรรมในการใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรม สำหรับครู สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

พบว่า พฤติกรรมของนิสิตที่ใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชา เทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู โดยแบ่งออกเป็น 1. ด้านเสริมสร้างความรู้ 2. ด้านกระบวนการ สื่อสาร การมีส่วนร่วมและสังคมประภท 3. ด้านการเสริมสร้างแรงจูงใจ 4. ด้านการปรับ สภาพแวดล้อมทางการเรียนแบบเปิด 5. สนับสนุนและรองรับการสื่อสาร 2 ทาง โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. ด้านเสริมสร้างความรู้ พบว่า นิสิตดู Youtube เรื่องต่างๆ ที่นำเสนอ เช่น เรื่องวิวัฒนาการของเทคโนโลยีการศึกษา จากนั้นให้นำสรุปเนื้อหาที่ดูลงใน Facebook โดยมีการแลกเปลี่ยน ความรู้เรื่องของคำว่าวิวัฒนาการของเทคโนโลยีการศึกษา ภายในห้องเรียนหลังจากนั้นนำความรู้ที่ได้

จากการแลกเปลี่ยนสรุปลีกครั้งลงบน Facebook ส่งท้ายชั่วโมงเรียนพฤติกรรมกรรมการแลกเปลี่ยนดังกล่าวเป็นการเสริมสร้างความรู้ระหว่างเพื่อนกับเพื่อนและนิสิตกับผู้สอนได้หลากหลายแนวคิด ซึ่งเป็นส่วนที่เชื่อมโยงไปสู่การฝึกกระบวนการสื่อสารและการอยู่ร่วมกันในสังคม

2. ด้านกระบวนการสื่อสาร การมีส่วนร่วมและสังคมประภิต พบว่ามีการสื่อสารในรูปแบบของสังคม Social โดยนิสิตได้เข้าไปอภิปรายและสอบถามผ่านทาง Facebook เมื่อได้อ่านของเพื่อนและเมื่อเพื่อนเสนอแนะในประเด็นที่ตนเองโพสต์ขึ้นมาพร้อมทั้งเป็นการอ่านทบทวนเนื้อหาด้วย

3. ด้านการเสริมสร้างแรงจูงใจ พบว่า นิสิตมีความกระตือรือร้นในการเรียนและการใช้ Facebook ในการสร้างกลุ่มเพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสารโดยสร้างกลุ่มเป็นกลุ่มปิดไว้มีนิสิตจำนวน 38 คนและอาจารย์ 1 ท่าน รวมเป็น 39 คน

4. ด้านการปรับสภาพแวดล้อมทางการเรียนแบบเปิด พบว่าเมื่อให้นิสิตส่งผลงาน เช่น การตกแต่งภาพลงใน Facebook เพื่อนเข้ามาเสนอแนะภาพถ่ายของเพื่อนคนอื่นๆ ที่ส่งรูปผ่าน Facebook ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมกรเรียนได้ในทุกสถานที่เป็นการเรียนนอกเหนือจากภายในห้องเรียนซึ่งเป็นวิธีการที่จะช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ตลอดเวลาไม่เฉพาะภายในห้องเรียนเท่านั้น นอกจากนี้ผลงานที่นิสิตดำเนินการสามารถปรับปรุงและเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา มีการเก็บข้อมูลเพื่อใช้ดูความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น

5. สนับสนุนและรองรับการสื่อสาร 2 ทาง พบว่า นิสิตเกิดการสื่อสารและแลกเปลี่ยนมากขึ้นกว่าการอยู่หรือพูดคุยในห้องเรียนเท่านั้น เกิดการแข่งขันในการทำผลงานที่นำเสนอผ่าน Facebook และ YouTube

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

จุดมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตที่ใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี
2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนิสิตที่มีต่อการใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี
3. เพื่อศึกษาพฤติกรรมในการใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นิสิตปริญญาตรี สาขาภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ ที่เรียนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 38 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยใช้แบบทดสอบจำนวน 1 ฉบับและแบบสอบถามจำนวน 1 ฉบับ

1. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู
2. แบบสอบถามสำหรับนิสิต ได้แก่ ความคิดเห็นของนิสิตที่มีต่อการใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการหาค่าเฉลี่ยและสถิติ t-test Dependent
2. แบบสอบถาม ความคิดเห็นของนิสิตที่มีต่อการใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู วิเคราะห์โดยการค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
3. แบบสังเกตพฤติกรรมในการใช้ Social Media ในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี ใช้การเขียนบรรยายเชิงพรรณนา

สรุปผลการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนนิสิตจำนวนทั้งหมด 38 คน มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. นิสิตมีความคิดเห็นต่อการใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู ในภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ($\mu=4.40$, $\sigma=.37$) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดสามลำดับแรกได้แก่ ภาพรวมในการใช้ Social Media ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียน ($\mu=4.74$, $\sigma=.45$) รองลงมา เป็นด้านที่มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน ได้แก่ กิจกรรมการเรียนโดยใช้ Social Media ช่วยส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความรู้และทัศนคติระหว่างเพื่อน ($\mu=4.66$, $\sigma=.48$), กิจกรรมการเรียนโดยใช้ Social Media ช่วยส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความรู้และทัศนคติระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน ($\mu=4.66$, $\sigma=.48$), เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกันหรือเรียนรู้ด้วยตนเอง ($\mu=4.66$, $\sigma=.48$), เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง ($\mu=4.66$, $\sigma=.48$), การใช้ Social Media ในการกิจกรรมการเรียนการสอนช่วยให้ นิสิตสามารถส่งผลงาน เสนอแนะและปรับปรุงแก้ไขเพื่อพัฒนางานได้ตลอดเวลา ($\mu=4.66$, $\sigma=.48$) และลำดับที่สาม คือ การใช้ Social Media ในการกิจกรรมการเรียนการสอนช่วยให้ นิสิตสามารถติดต่อสื่อสารกับอาจารย์ผู้สอนได้หลากหลายทางมากขึ้น ($\mu=4.53$, $\sigma=.51$)

3. พฤติกรรมของนิสิตที่ใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู โดยแบ่งออกเป็น 1. ด้านเสริมสร้างความรู้ 2. ด้านกระบวนการสื่อสาร การมีส่วนร่วมและสังคมประภท 3. ด้านการเสริมสร้างแรงจูงใจ 4. ด้านการปรับสภาพแวดล้อมทางการเรียนแบบเปิด 5. สนับสนุนและรองรับการสื่อสาร 2 ทาง โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ด้านเสริมสร้างความรู้ พบว่า นิสิตดู Youtube เรื่องต่างๆ ที่นำเสนอ เช่น เรื่องวิวัฒนาการของเทคโนโลยีการศึกษา จากนั้นให้นำสรุปเนื้อหาที่ดูลงใน Facebook โดยมีแลกเปลี่ยนความรู้เรื่องของคำว่าวิวัฒนาการของเทคโนโลยีการศึกษา ภายในห้องเรียนหลังจากนั้นนำความรู้ที่ได้จากการแลกเปลี่ยนสรุปอีกครั้งลงใน Facebook ส่งท้ายชั่วโมงเรียนพฤติกรรมแลกเปลี่ยนดังกล่าวเป็นการเสริมสร้างความรู้ระหว่างเพื่อนกับเพื่อนและนิสิตกับผู้สอนได้หลากหลายแนวคิด ซึ่งเป็นส่วนที่เชื่อมโยงไปสู่การฝึกกระบวนการสื่อสารและการอยู่ร่วมกันในสังคม

2. ด้านกระบวนการสื่อสาร การมีส่วนร่วมและสังคมประภท พบว่ามีการสื่อสารในรูปแบบของสังคม Social โดยนิสิตได้เข้าไปอภิปรายและสอบถามผ่านทาง Facebook เมื่อได้อ่านของเพื่อนและเมื่อเพื่อนเสนอแนะในประเด็นที่ตนเองโพสขึ้นมาพร้อมทั้งเป็นการอ่านทบทวนเนื้อหาด้วย

3. ด้านการเสริมสร้างแรงจูงใจ พบว่า นิสิตมีความกระตือรือร้นในการเรียนและการใช้ Facebook ในการสร้างกลุ่มเพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสารโดยสร้างกลุ่มเป็นกลุ่มปิดไว้มีนิสิตจำนวน 38 คนและอาจารย์ 1 ท่าน รวมเป็น 39 คน

4. ด้านการปรับสภาพแวดล้อมทางการเรียนแบบเปิด พบว่าเมื่อให้นิสิตส่งผลงาน เช่น การตกแต่งภาพลงใน Facebook เพื่อนเข้ามาเสนอแนะภาพถ่ายของเพื่อนคนอื่นๆ ที่ส่งรูปผ่าน Facebook ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการเรียนได้ในทุกสถานที่เป็นการเรียนนอกเหนือจากภายในห้องเรียนซึ่งเป็นวิธีการที่จะช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ตลอดเวลาไม่เฉพาะภายในห้องเรียนเท่านั้น นอกจากนี้ผลงานที่นิสิตดำเนินการสามารถปรับปรุงและเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา มีการเก็บข้อมูลเพื่อใช้ดูความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น

5. สนับสนุนและรองรับการสื่อสาร 2 ทาง พบว่า นิสิตเกิดการสื่อสารและแลกเปลี่ยนมากขึ้นกว่าการอยู่หรือพูดคุยในห้องเรียนเท่านั้น เกิดการแข่งขันในการทำผลงานที่นำเสนอผ่าน Facebook และ YouTube

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการใช้กิจกรรมการเรียนการสอนที่ใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู พบว่า นิสิตมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนในระดับคะแนนที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน เนื่องจากการนำเครื่องมือของ Social Media แต่ละชนิดมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนมีความเหมาะสมกับเนื้อหา ผู้เรียนโดยเฉพาะวัยผู้เรียนที่มีการใช้ Social Media ในชีวิตประจำวันมากขึ้น มีการศึกษาหาความรู้และรับรู้ข่าวสารจากสื่อสังคมออนไลน์มากกว่าการอ่านในหนังสือ ตำราเรียน และการเรียนรู้จาก Social Media เป็นการกระตุ้นความสนใจและเป็นวิธีการหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านความรู้ กระบวนการคิดและการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองเพิ่มมากขึ้น

2. ผลจากการประเมินแบบสอบถามความคิดเห็นของนิสิตต่อการใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู พบว่า นิสิตมีความคิดเห็นต่อการใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู ในภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ($\mu=4.40$, $\sigma=.37$) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดสามลำดับแรกได้แก่ ภาพรวมในการใช้ Social Media ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียน ($\mu=4.74$, $\sigma=.45$) รองลงมา เป็นด้านที่มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน ได้แก่ กิจกรรมการเรียนโดยใช้ Social Media ช่วยส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความรู้และทัศนคติระหว่างเพื่อน ($\mu=4.66$, $\sigma=.48$), กิจกรรมการเรียนโดยใช้ Social Media ช่วยส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความรู้และทัศนคติระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน ($\mu=4.66$, $\sigma=.48$), เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกันหรือเรียนรู้ด้วยตนเอง ($\mu=4.66$, $\sigma=.48$), เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง ($\mu=4.66$, $\sigma=.48$), การใช้ Social Media ในการกิจกรรมการเรียนการสอนช่วยให้นิสิตสามารถส่งผลงาน เสนอแนะและปรับปรุงแก้ไขเพื่อพัฒนางานได้ตลอดเวลา ($\mu=4.66$, $\sigma=.48$) และลำดับที่สาม คือ การใช้ Social Media ในการกิจกรรมการเรียนการสอนช่วยให้นิสิตสามารถติดต่อสื่อสารกับอาจารย์ผู้สอนได้หลากหลายทางมากขึ้น ($\mu=4.53$, $\sigma=.51$) ความคิดเห็นของนิสิตในการนำ Social Media มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนสอดคล้องกับเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการนำ Social Media มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนทั้งในและต่างประเทศ พบว่า ได้มีการนำ Social

Media มาใช้ในการเรียนการสอน 7 ชนิดด้วยกัน ได้แก่ Facebook, Twitter, Blog, Google Doc, Wiki, DropBox และ YouTube โดยนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบต่างๆ 11 แบบ ได้แก่ การเรียนแบบร่วมมือ แบบมีส่วนร่วม ทำงานร่วมกัน, การคิดอย่างมีวิจารณญาณ, การเรียนการสอนทางไกล, การเรียนแบบผสมผสาน, การทำงานกลุ่ม เป็นทีม, การฝึกทักษะการอ่านและการเขียน, การเรียนการสอนแบบวิทยาศาสตร์, การระดมสมอง แลกเปลี่ยนประสบการณ์, การสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน, การจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน และการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (เครือข่ายสังคมออนไลน์. 2556)

3. ผลจากการสังเกตพฤติกรรมของนิสิตที่ใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู พบว่า Social Media ช่วยเสริมสร้างความรู้ของนิสิตโดยเมื่อนิสิตได้ดู Youtube เรื่องต่างๆ ที่นำเสนอ เช่น เรื่องวิวัฒนาการของเทคโนโลยีการศึกษา จากนั้นให้นำสรุปเนื้อหาที่ดูลงใน Facebook โดยมีการแลกเปลี่ยนความรู้เรื่องของการวิวัฒนาการของเทคโนโลยีการศึกษา ภายในห้องเรียนหลังจากนั้นนำความรู้ที่ได้จากการแลกเปลี่ยนสรุปอีกครั้ง ลงบน Facebook ส่งท้ายชั่วโมงเรียนพฤติกรรมแลกเปลี่ยนดังกล่าวเป็นการเสริมสร้างความรู้ระหว่างเพื่อนกับเพื่อนและนิสิตกับผู้สอนได้หลากหลายแนวคิด ซึ่งเป็นส่วนที่เชื่อมโยงไปสู่การฝึกกระบวนการสื่อสารและการอยู่ร่วมกันในสังคม ส่งเสริมให้มีการสื่อสารในรูปแบบของสังคม Social โดยนิสิตได้เข้าไปอภิปรายและสอบถามผ่านทาง Facebook เมื่อได้อ่านของเพื่อนและเมื่อเพื่อนเสนอแนะในประเด็นที่ตนเองโพสต์ขึ้นมาพร้อมทั้งเป็นการอ่านทบทวนเนื้อหาด้วย นิสิตมีความกระตือรือร้นในการเรียนและการใช้ Facebook ช่วยในการส่งผลงาน เช่น การตกแต่งภาพลงใน Facebook เพื่อนเข้ามาเสนอแนะภาพถ่ายของเพื่อนคนอื่นๆ ที่ส่งรูปผ่าน Facebook ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมเรียนได้ในทุกสถานที่เป็นการเรียนนอกเหนือจากภายในห้องเรียนซึ่งเป็นวิธีการที่จะช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ตลอดเวลาไม่เฉพาะภายในห้องเรียนเท่านั้น นอกจากนี้ผลงานที่นิสิตดำเนินการสามารถปรับปรุงและเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา มีการเก็บข้อมูลเพื่อใช้ดูความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นและนิสิตเกิดการสื่อสารและแลกเปลี่ยนมากขึ้นกว่าการอยู่หรือพูดคุยในห้องเรียนเท่านั้น เกิดการแข่งขันในการทำผลงานที่นำเสนอผ่าน Facebook และ YouTube จากพฤติกรรมที่เกิดขึ้นเนื่องมาจากข้อดีของการนำ Social Media ที่ช่วยในการเสริมสร้างสติปัญญาความรู้ ก่อให้เกิดกระบวนการสื่อสาร การมีส่วนร่วม รวมทั้ง การสร้างสังคมประภคิต เป็นการเสริมสร้างแรงจูงใจ ปรับสภาพแวดล้อมการเรียนแบบเปิด ง่ายต่อการเชื่อมโยง สร้างความสัมพันธ์ระหว่างสังคมในชั้นห้องเรียน และสนับสนุนและรองรับการสื่อสาร 2 ทาง และนอกจากนั้นยังสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในวิธีการจัดการเรียนการสอนที่หลากหลาย เช่น การเรียนรู้แบบร่วมมือ การเรียนรู้แบบกลุ่มเล็ก หรือ การร่วมกันสร้างองค์ความรู้ หากครูจะนำพฤติกรรมการใช้ Social Media เหล่านี้มาเป็นส่วนหนึ่งในการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี โดยเปลี่ยนการจัดการสอนแบบเดิมๆ ที่ครูเป็นเพียงแหล่งความรู้แหล่งเดียว ให้เป็นนักเรียนสามารถสืบค้นความรู้จากแหล่งต่างๆ ที่มีอยู่มากมายได้ด้วยตนเอง โดยที่ครูเป็นผู้คอยชี้แนะว่าแหล่งข้อมูลใดน่าเชื่อถือ และสามารถนำมาอ้างอิงได้ รวมทั้งใช้เว็บไซต์ประเภทเครือข่ายสังคมเป็นสื่อกลางในการพูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น แสดงทัศนะ หรือสร้างองค์ความรู้ของตนเอง อีกทั้งยังช่วยลดช่องว่างระหว่างครูและนักเรียนอีกด้วย (ธัญวัฒน์ กาบคำ, 2555)

ข้อเสนอแนะ**ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย**

1. ควรมีการเพิ่ม Social media ในรูปแบบอื่นๆ มาประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอน เพื่อให้เกิดความหลากหลายมากยิ่งขึ้น
2. ควรนำ Social media ในรูปแบบอื่นๆ ไปใช้ในการสนับสนุนการเรียนการสอนรายวิชาอื่นๆ เพื่อส่งเสริมทักษะการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ทักษะการติดต่อสื่อสาร เพื่อให้นิสิตเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง
3. ผลจากการใช้ Social media เมื่อจะนำไปการออกแบบกิจกรรมในรายวิชาอื่นๆ ควรจะดำเนินการวิเคราะห์ Social media ในหลากหลายเครื่องมือเพื่อสอดคล้องกับเนื้อหาที่สอน

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการนำวิธีการเรียนการสอนอื่นๆ มาประยุกต์ใช้ร่วมกับ Social media
2. ควรมีการศึกษาการใช้ Social media ในรูปแบบอื่นๆ ในการสนับสนุนการเรียนการ

สอน



บรรณานุกรม

- เขมปรีดา ขุนราชเสนา. (2556). การศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการใช้ Social Media เพื่อการเรียนการสอนสำหรับนักศึกษาสาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์. รายงานการวิจัย, มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์
- เครือข่ายสังคมออนไลน์. (2556). สืบค้นเมื่อ 17 กันยายน 2556, จาก <https://sites.google.com/site/233socialnetwork/kherux-khay-sangkham-xxnlin/sthiti-khxng-kherux-khay-sangkham-xxnlin>.
- จิราภรณ์ ศรีนาค. (2556). การวิเคราะห์ประเภท รูปแบบ เนื้อหา และการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในประเทศไทย. วิชาการศึกษาศาสตร์และเทคโนโลยี, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- ชนากิตต์ ราชบุลย์. (2553). การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และผลกระทบต่อ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาครุศาสตร์เทคโนโลยี, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- ณัชชาภิญญา วิรัตน์ชัยวรรณ. ทฤษฎีการเรียนรู้. สืบค้นเมื่อ 19 มิถุนายน 2558, จาก <http://www.learners.in.th/blog/natchakan/386486>
- เดลินิวส์. (2557). "ไลน์"เผยผู้ใช้งานทั่วโลกทะลุ 560 ล้านคนพร้อมเปิดบริการใหม่. สืบค้นเมื่อ 24 มิถุนายน 2558, จาก <http://www.dailynews.co.th/it/273115>
- ทิพรัตน์ สิทธิวงศ์. (2557). การศึกษาความคิดเห็นของนิสิตที่มีต่อการใช้ Facebook ในการเรียนการสอนรายวิชาการออกแบบและผลิตสื่อกราฟิกเพื่อการศึกษา สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร. รายงานวิจัย มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก.
- ทิพรัตน์ สิทธิวงศ์. (2557). ผลการใช้กิจกรรมการเรียนการสอนด้วยบันได 5 ขั้น (QSCCS) ร่วมกับ Facebook เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองในศตวรรษที่ 21 รายวิชาเทคโนโลยีการพิมพ์และการโฆษณาประชาสัมพันธ์ สำหรับนิสิตปริญญาตรีสาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา. รายงานวิจัย มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก.
- ทิตินา แคมมณี. (2550). การสอนจิตวิทยาการเรียนรู้ เรื่องศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตินา แคมมณี. (2554). ศาสตร์การสอน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธนพัฒน์. (2550). เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) กับการใช้ประโยชน์เพื่อการเรียนรู้ร่วมกัน. สืบค้นเมื่อ 19 กันยายน 2556, จาก <http://thanapat.blogspot.com/2009/07/social-network.html>.
- ธัญวัฒน์ กาบคำ. สังคมออนไลน์ (Social Media) คืออะไร. สืบค้นเมื่อ 17 กรกฎาคม 2555, จาก <http://krunum.wordpress.com/2010/06/02/social-network>.
- แนวคิดการจัดการเรียนรู้ศตวรรษที่ 21. (2556). สืบค้นเมื่อ 3 ตุลาคม 2556, จาก <http://www.oknation.net/blog/niwat/2013/07/25/entry-1>.

- บุญชม ศรีสะอาด. (2541). วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย เล่ม 1. (พิมพ์ครั้งที่ 2). มหาสารคาม: ภาควิชาพื้นฐานของการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม.
- มองการศึกษากับการใช้สื่อสังคมออนไลน์. (2556). สืบค้นเมื่อ 18 กันยายน 2556, จาก <http://thumbsup.in.th/2011/08/how-social-network-different-from-social-media/>.
- มานพ เพิ่มพูน. (2552). ทันโลกกับ Social Network (ตอนที่ 1). สืบค้นเมื่อ 22 กันยายน 2556, จาก http://www.cioworld.in.th/index.php?option=com_content&view=article&id=185:-social-network--1&catid=57:2009-06-12-07-44-36.
- โยเนีย เย็นชา. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษา. สืบค้นเมื่อ 24 มิถุนายน 2558, จาก http://1991sailom2blogspot.com/2012/12/1_4.html
- ฤดีพร ผ่องสุภาพ. (2551). การแสวงหาข่าวสารการประชาสัมพันธ์และความพึงพอใจในการสื่อสารผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนิสิตนักศึกษา. วิทยานิพนธ์ นศ.ม., จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ. สืบค้นเมื่อ 20 กันยายน 2556, จาก <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/31262>.
- วัชรวิชัย นันจันท์. ไลน์ ทางเลือกใหม่เพื่อการเรียนการสอน. สืบค้นเมื่อ 28 มิถุนายน 2558, จาก <http://lineforinstruction.blogspot.com/2015/04/line-for-instruction-social-network.html>
- วิจัย ประสิทธิ์วุฒิเวช. (2542). การพัฒนาหลักสูตรสานต่อที่ท้องถิ่น. กรุงเทพฯ: เลิฟแอนด์ลิฟ เพรส.
- วิชุดา จิรพรเจริญ. การสอนแบบเป็นกลุ่มย่อย. สืบค้นเมื่อ 19 มิถุนายน 2558, จาก http://www.med.cmu.ac.th/secret/meded/AOMJAI_1/papar_1-4_08_56/Teaching%20and%20Leading%20Small%20Group.pdf
- แวววลี สิริวรจรรยาดี. (2556). การพัฒนาบทเรียนออนไลน์(Online)โดยใช้เทคโนโลยีสื่อสังคม (Social Media) เรื่องการสร้างบล็อกด้วย Wordpress.com.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). วิถีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ : มูลนิธิสดศรี - สฤณีวงศ์.
- เศรษฐพงษ์ มะลิสุวรรณ. (2553). เครือข่ายสังคม (Social Network) กรณีศึกษา: ยูทูป (YouTube) วิดีโอออนไลน์ สื่อเพื่อสร้างสรรค์หรือเพื่อทำลายล้าง?. สืบค้นเมื่อ 20 กันยายน 2556, จาก <http://www.our-teacher.com/our-teacher/Military%20Mentorship/24-youtube.pdf>.
- สลาวิน (Slavin, 1987 : 7-13) อ้างใน ไสว พักขาว (2544 : 192). องค์ประกอบสำคัญของการเรียนรู้แบบร่วมมือ. สืบค้นเมื่อ 25 มิถุนายน 2558. จาก <http://innovation.kpru.ac.th/web18/551121837/innovation/index.php/2014-02-05-08-12-58>
- สุรางค์ โค้วตระกูล. (2545) จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ไสว พักขาว. (2544: 193). ความหมายของการเรียนรู้แบบร่วมมือ. สืบค้นเมื่อ 25 มิถุนายน 2558. จาก <http://innovation.kpru.ac.th/web18/551121837/innovation/index.php/2014-02-05-08-12-58>

- อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2550: 122). องค์ประกอบสำคัญของการเรียนรู้แบบร่วมมือ. สืบค้นเมื่อ 25 มิถุนายน 2558. จาก <http://innovation.kpru.ac.th/web18/551121837/innovation/index.php/2014-02-05-08-12-58>
- แอนณา อิมจำลอง. 2556. การใช้เฟซบุ๊กเป็นช่องทางการสื่อสารการเรียนการสอนทางด้านนิเทศศาสตร์. จาก <http://c4ed.lib.kmutt.ac.th/x-classroom/?p=720>
- Aekkapol Pollamart. (2558). แนวทางการใช้ Facebook เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน. สืบค้นเมื่อ 25 มิถุนายน 2558,
- Baker, E., McGaw, B. and Peterson P. "Constructivism and learning." 2007. <http://folk.uio.no/sveinsj/Constructivism_and_learning_Sjoberg.pdf> 18 Feb, 2010.
- Bloom, Benjamin S., ed. (1956). Taxonomy of educational objectives: the classification of educational goals handbook cognitive domain / by Benjamin S. Bloom and the others. New York : David Mckay.
- Boyd, D. M. and Ellison, N. B. (2008). Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication* 13 (2008), 210–230.
- Branch, Robert Maribe. (2009). Instructional design : the ADDIE approach. New York : Springer.
- Dani Baylor, Pavel Samsonov and Noel Smith. "A Collaborative Class Investigation into Telecommunications in Education." <<http://disted.tamu.edu/chapter4.htm>> 18 Feb, 2010.
- Dimitruos Thansoulas, Greece "Constructivist Learning." <http://www.seasite.niu.edu/Tagalog/Teachers_Page/Language_Learning_Articles/constructivist_learning.htm> 18 Feb, 2010.
- Hough, John B. and Duncan, James K. 1970. *Teaching description and analysis*. Addison-Westlu.
- Huseyin Bicen. (2012). The Use of Social Networking Sites in Education: A Case Study of Facebook. Retrieved July 2, 2014, from http://www.jucs.org/jucs_19_5/the_use_of_social/jucs_19_05_0658_0671_bicen.pdf.
- Liebowitz, J. (2008). *Social Networking The Essence of Innovation*. Maryland : Scarecrow.
- Lippman, A. and Reed, D. P. (2003). *Viral Communicatios*. Retrieved September 27, 2013, from <http://dl.media.mit.edu/viral/viral.pdf>.
- Louis Lam. An Innovative Research on the usage of Facebook in the Higher Education context of Hong Kong. Retrieved July 3, 2014, from <http://www.ejel.org/issue/download.html?idArticle=217>
- Mason, R. and Rennie, F. (2008). *E-Learning and Social Networking Handbook: Resource for Higher Education*. New York: Routledge.

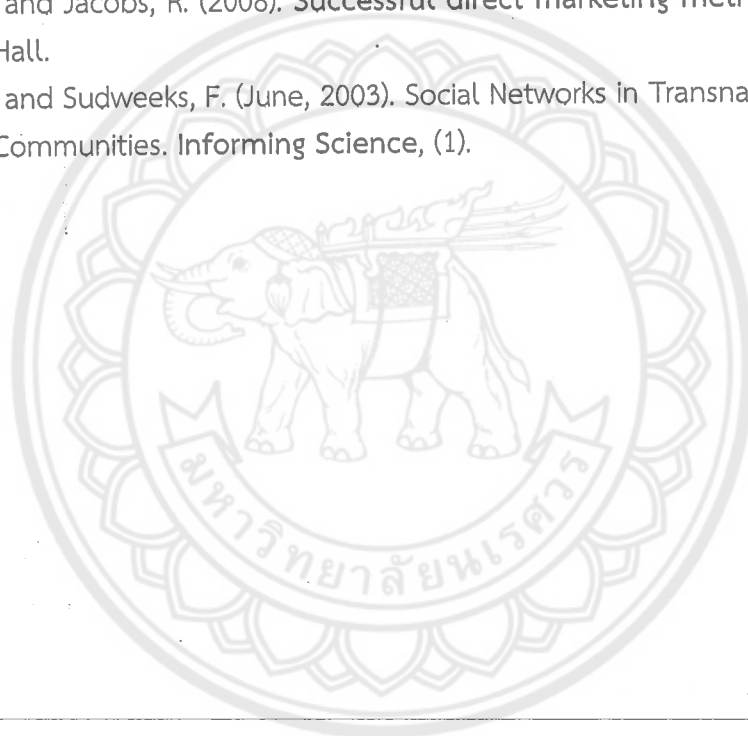
Murat Kayri. (2010). AN APPLIDE STUDY ON EDUCATIONAL USE OF FACEBOOK AS A WEB 2.0 TOOL: THE SAMPLE LESSON OF COMPUTER NETWORKS AND COMMUNICATION. Retrieved July 2, 2014, from <http://airccse.org/journal/jcsit/0810jcsit05.pdf>.

Nataša Petrović. POSSIBLE EDUCATIONAL USE OF FACEBOOK IN HIGHER ENVIRONMENTAL EDUCATION. Retrieved July 3, 2014, from <http://www.icicte.org/Proceedings2012/Papers/09-1-Petrovic.pdf>.

social media คืออะไร. (2556). สืบค้นเมื่อ 17 กันยายน 2556, จาก <http://ajampere.blogspot.com/2013/02/social-media.html>.

Stone, B. and Jacobs, R. (2008). *Successful direct marketing methods*. USA: McGraw Hall.

Vivian, N. and Sudweeks, F. (June, 2003). Social Networks in Transnational and Virtual Communities. *Informing Science*, (1).







รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

1. ผศ.ดร.ภาสกร เรืองรอง อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
2. ดร.พิชญภา ยวงสร้อย อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
3. อาจารย์กิตติพงษ์ พุ่มพวง อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร



ภาคผนวก ข

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตที่ใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนใน
รายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู

ตอนที่ 2 ความความคิดเห็นของนิสิตที่มีต่อการใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนใน
การเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี



ตอนที่ 1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตที่ใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการสอน
รายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู

ตารางแสดงคะแนนของผู้เรียนก่อนและหลังเรียนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู

เลข ที่	บทที่ 1		บทที่ 2		บทที่ 3		บทที่ 4		บทที่ 5		บทที่ 6	
	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง
1	3	12	25	33	14	32	26	38	24	36	21	38
2	3	14	24	36	14	33	24	36	22	34	23	34
3	5	14	22	33	21	33	25	36	20	35	19	35
4	7	13	18	38	22	31	21	36	17	31	18	38
5	2	14	25	34	22	32	16	33	16	33	20	34
6	3	17	22	33	19	32	25	37	18	35	20	37
7	4	15	31	37	19	34	19	38	19	36	25	37
8	5	12	20	36	21	33	20	36	25	33	22	33
9	5	11	21	35	20	33	21	37	25	33	15	34
10	4	12	23	37	17	35	18	37	24	36	23	38
11	5	15	19	33	19	33	21	37	21	28	25	28
12	3	14	24	35	20	32	26	38	24	38	23	38
13	3	12	18	36	16	33	16	35	21	36	23	36
14	5	12	20	35	18	31	20	38	24	37	25	37
15	5	14	15	30	15	31	14	31	17	26	18	27
16	2	15	19	33	19	33	16	38	22	35	19	36
17	4	16	22	33	19	32	22	36	27	36	26	35
18	5	17	27	36	20	34	22	38	20	34	22	35
19	3	12	30	35	19	32	22	37	22	37	24	38
20	3	16	25	34	20	32	16	35	18	33	22	35
21	6	13	19	35	21	31	19	36	19	32	21	30
22	6	15	12	34	18	32	10	35	24	36	22	37
23	4	13	27	36	20	32	25	37	22	33	19	32
24	5	19	18	36	6	33	14	38	22	34	21	37
25	3	13	18	37	21	34	19	37	23	34	20	38

เลข ที่	บทที่ 1		บทที่ 2		บทที่ 3		บทที่ 4		บทที่ 5		บทที่ 6	
	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง
26	4	16	20	35	16	33	17	38	27	37	20	37
27	6	17	20	35	17	33	21	37	22	36	18	37
28	6	16	23	34	22	32	22	30	22	35	25	37
29	4	13	22	33	17	32	16	38	24	35	20	28
30	7	18	15	36	21	33	18	38	25	33	22	38
31	3	15	16	35	18	29	8	35	22	34	19	34
32	5	13	25	38	22	33	22	36	25	35	24	36
33	5	14	24	31	20	27	22	33	27	32	21	32
34	4	11	20	36	19	32	21	36	23	36	27	37
35	5	16	26	35	20	32	22	38	19	32	21	37
36	6	18	20	35	19	33	20	37	23	36	16	35
37	5	12	22	36	19	31	20	38	28	35	27	38
38	5	9	14	23	17	22	14	30	18	22	15	19

ตารางแสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลคะแนนของนิสิตที่ใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู โดยโปรแกรมหาค่าสถิติ SPSS

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	คะแนนหลังเรียนบทที่ 1	14.16	38	2.236	.363
	คะแนนก่อนเรียนบทที่ 1	4.42	38	1.287	.209
Pair 2	คะแนนหลังเรียนบทที่ 2	34.53	38	2.586	.420
	คะแนนก่อนเรียนบทที่ 2	21.34	38	4.219	.684
Pair 3	คะแนนหลังเรียนบทที่ 3	31.97	38	2.162	.351
	คะแนนก่อนเรียนบทที่ 3	18.61	38	2.982	.484
Pair 4	คะแนนหลังเรียนบทที่ 4	36.18	38	2.204	.358
	คะแนนก่อนเรียนบทที่ 4	19.47	38	4.151	.673
Pair 5	คะแนนหลังเรียนบทที่ 5	33.92	38	3.105	.504
	คะแนนก่อนเรียนบทที่ 5	22.13	38	3.051	.495
Pair 6	คะแนนหลังเรียนบทที่ 6	34.79	38	3.967	.644
	คะแนนก่อนเรียนบทที่ 6	21.34	38	3.034	.492
Pair 7	sumpost	185.5526	38	12.87087	2.08793
	sumpre	107.3158	38	10.79065	1.75047

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	คะแนนหลังเรียนบทที่ 1 & คะแนนก่อนเรียนบทที่ 1	38	.183	.272
	คะแนนหลังเรียนบทที่ 2 & คะแนนก่อนเรียนบทที่ 2	38	.303	.065
Pair 3	คะแนนหลังเรียนบทที่ 3 & คะแนนก่อนเรียนบทที่ 3	38	.007	.968
	คะแนนหลังเรียนบทที่ 4 & คะแนนก่อนเรียนบทที่ 4	38	.306	.061
Pair 5	คะแนนหลังเรียนบทที่ 5 & คะแนนก่อนเรียนบทที่ 5	38	.469	.003
	คะแนนหลังเรียนบทที่ 6 & คะแนนก่อนเรียนบทที่ 6	38	.390	.015
Pair 7	sumpost & sumpre	38	.417	.009

Paired Samples Test

		Paired Differences								
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)	
					Lower	Upper				
Pair 1	คะแนนหลังเรียนบทที่ 1 - คะแนนก่อนเรียนบทที่ 1	9.737	2.367	.384	8.959	10.515	25.354	37	.000	
Pair 2	คะแนนหลังเรียนบทที่ 2 - คะแนนก่อนเรียนบทที่ 2	13.184	4.229	.686	11.794	14.574	19.218	37	.000	
Pair 3	คะแนนหลังเรียนบทที่ 3 - คะแนนก่อนเรียนบทที่ 3	13.368	3.672	.596	12.162	14.575	22.444	37	.000	
Pair 4	คะแนนหลังเรียนบทที่ 4 - คะแนนก่อนเรียนบทที่ 4	16.711	4.060	.659	15.376	18.045	25.374	37	.000	
Pair 5	คะแนนหลังเรียนบทที่ 5 - คะแนนก่อนเรียนบทที่ 5	11.789	3.172	.515	10.747	12.832	22.910	37	.000	
Pair 6	คะแนนหลังเรียนบทที่ 6 - คะแนนก่อนเรียนบทที่ 6	13.447	3.944	.640	12.151	14.744	21.021	37	.000	
Pair 7	sumpost - sumpre	78.236	12.895	2.091	73.998	82.475	37.399	37	.000	

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของนิสิตที่มีต่อการใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการสอน
รายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

ตารางแสดงความคิดเห็นที่ได้จากการตอบแบบสอบถามความคิดเห็น

ข้อ ที่	รายการ	ระดับความคิดเห็น				
		มาก ที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด
1	มีการชี้แจงวัตถุประสงค์ รายละเอียดของเนื้อหาและ กระบวนการเรียนการสอน	8	20	10	0	0
2	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นลำดับขั้นตอนเข้าใจง่าย	8	19	11	0	0
3	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีระยะเวลาที่เหมาะสม	10	20	8	0	0
4	กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Social Media ช่วยสร้าง บรรยากาศสำหรับส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้	18	15	5	0	0
5	การใช้กิจกรรม Social Media ช่วยให้บรรยากาศในการ เรียนเป็นกันเองมากยิ่งขึ้น	20	10	8	0	0
6	กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Social Media ช่วยส่งเสริมให้เกิด การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความรู้และทัศนคติระหว่าง เพื่อน	25	13	0	0	0
7	กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Social Media ช่วยส่งเสริมให้เกิด การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความรู้และทัศนคติระหว่าง ผู้เรียนกับผู้สอน	25	13	0	0	0
8	นิสิตมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น	20	10	8	0	0
9	เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ แสดงความคิดเห็น	18	15	5	0	0
10	เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกันหรือเรียนรู้ด้วยตนเอง	25	13	0	0	0
11	เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง	25	13	0	0	0
12	การเรียนรู้โดยใช้ Social Media ช่วยให้ นิสิตเรียนด้วยความ สนุกสนานและเรียนอย่างมีความสุข	20	10	8	0	0
13	กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Social Media ช่วยสนับสนุนการ เรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนสามารถสรุป ความรู้ด้วยตนเองได้	18	15	5	0	0
14	การใช้ Social Media ในการกิจกรรมการเรียนการสอน ช่วยให้ นิสิตสามารถติดต่อสื่อสารกับอาจารย์ผู้สอนได้ หลากหลายทางมากขึ้น	20	18	0	0	0
15	การใช้ Social Media ในการกิจกรรมการเรียนการสอน ช่วยให้ นิสิตสามารถส่งผลงาน เสนอแนะและปรับปรุงแก้ไข เพื่อพัฒนางานได้ตลอดเวลา	25	13	0	0	0
16	ภาพรวมในการใช้ Social Media ในการจัดกิจกรรมการ เรียนการสอนในห้องเรียน	28	10	0	0	0
	รวม	313	227	68	0	0

ตารางแสดงผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของนิสิตที่มีต่อการใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู โดยโปรแกรมหาค่าสถิติ SPSS

	N		Mean	Std. Deviation
	Valid	Missing		
ข้อที่ 1	38	0	3.95	.70
ข้อที่ 2	38	0	3.92	.71
ข้อที่ 3	38	0	4.05	.70
ข้อที่ 4	38	0	4.34	.71
ข้อที่ 5	38	0	4.32	.81
ข้อที่ 6	38	0	4.66	.48
ข้อที่ 7	38	0	4.66	.48
ข้อที่ 8	38	0	4.32	.81
ข้อที่ 9	38	0	4.34	.71
ข้อที่ 10	38	0	4.66	.48
ข้อที่ 11	38	0	4.66	.48
ข้อที่ 12	38	0	4.32	.81
ข้อที่ 13	38	0	4.34	.71
ข้อที่ 14	38	0	4.53	.51
ข้อที่ 15	38	0	4.66	.48
ข้อที่ 16	38	0	4.74	.45
sum	38	0	4.40	.37

ภาคผนวก ค
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ตอนที่ 1 แผนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนรายวิชา
เทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู

ตอนที่ 2 แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู

ตอนที่ 3 แบบสอบถามความคิดเห็นของนิสิตที่มีต่อการใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการ
สอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู



ตอนที่ 1 แผนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการสอน
รายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู





รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยนเรศวร
 วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา คณะศึกษาศาสตร์

หมวดที่ 1 ลักษณะและข้อมูลโดยทั่วไปของรายวิชา

1. รหัสและชื่อรายวิชา
355211 เทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู
2. จำนวนหน่วยกิต
3(2-2-5)
3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา
หลักสูตรการศึกษาระดับบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทิพรัตน์ สิทธิวงค์
5. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน
ภาคการศึกษาที่ 1 ชั้นปีที่ 2
6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)
ไม่มี
7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisite) (ถ้ามี)
ไม่มี
8. สถานที่เรียน
อาคารคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
9. วันที่จัดทำรายละเอียดของรายวิชา หรือวันที่มีการปรับปรุงครั้งล่าสุด

คำอธิบายรายวิชา

แนวคิด ทฤษฎี เทคโนโลยี และนวัตกรรมการศึกษาที่ส่งเสริมการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ สามารถใช้คอมพิวเตอร์ขั้นพื้นฐาน เทคโนโลยีและสารสนเทศ เทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับครู การวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดจากการใช้นวัตกรรมเทคโนโลยีและสารสนเทศ แหล่งการเรียนรู้และเครือข่าย การเรียนรู้ การออกแบบ การสร้าง การนำไปใช้ การประเมินและการปรับปรุงนวัตกรรม

จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1. เพื่อให้มีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับเทคโนโลยี การสื่อสารและนวัตกรรมการศึกษา
2. เพื่อให้ทราบถึงพัฒนาการ บทบาท ขอบข่ายของเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
3. เพื่อให้เข้าใจบทบาทเทคโนโลยี การสื่อสารและนวัตกรรมกับการพัฒนาการศึกษา
4. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับทฤษฎีระบบและระบบสื่อการเรียนการสอน
5. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจคุณลักษณะของเทคโนโลยี นวัตกรรมสื่อการสอนชนิดต่างๆ แหล่งการเรียนรู้และเครือข่ายการเรียนรู้
6. สามารถการวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดจากการใช้นวัตกรรมเทคโนโลยีและสารสนเทศ แหล่งการเรียนรู้และเครือข่ายการเรียนรู้ การออกแบบ การสร้าง การนำไปใช้
7. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและวิธีการนำมาประยุกต์ใช้
8. เพื่อให้สามารถผลิตสื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับสภาพการณ์และสิ่งแวดล้อม รวมทั้งสามารถประเมินและปรับปรุงนวัตกรรมได้

การวัดและประเมินผล

วิธีวัด

1. การสังเกตพฤติกรรมมีส่วนร่วม
2. การตรวจผลงาน
3. ประเมินการนำเสนอ
4. ตรวจสอบทดสอบ

เครื่องมือวัด

1. แบบสังเกตพฤติกรรม
2. ผลงานนิสิต
3. แบบประเมินการนำเสนอ
4. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

แผนการสอนและการประเมินผล

แผนการสอน

ครั้งที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอนสื่อที่ใช้	กิจกรรมบน Social
1-2	- ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับเทคโนโลยี การสื่อสารและนวัตกรรมการศึกษา - พัฒนาการ บทบาท ขอบข่ายของ เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา	6	- บรรยาย - ตัวอย่าง - ร่วมอภิปราย	นิสิตมีความกระตือรือร้นในการเรียนและการใช้ Facebook ในการสร้างกลุ่มเพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสารโดยสร้างกลุ่มเป็นกลุ่มปิดไว้มีนิตินิตจำนวน 38 คนและอาจารย์ 1 ท่าน รวมเป็น 39 คน
2-3	- ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับเทคโนโลยี การสื่อสารและนวัตกรรมการศึกษา - พัฒนาการ บทบาท ขอบข่ายของ เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา	6	- บรรยาย - ตัวอย่าง - ร่วมอภิปราย - สาธิต	- ดู Youtube เรื่อง วิวัฒนาการของเทคโนโลยีการศึกษา - YouTube เรื่อง เทคโนโลยีการศึกษา Post วิดีโอคลิปก่อนเรียน 1 วันใน Facebook กลุ่ม 355211Technologies and Innovation - อธิบายและแลกเปลี่ยนความรู้เรื่องวิวัฒนาการของเทคโนโลยีการศึกษาและเทคโนโลยีการศึกษา พร้อมถามตอบภายในห้องเรียน หลังจากนั้นให้นิสิตสรุปสิ่งที่ได้จากคลิปและการสนทนาในห้องเรียนส่งท้ายชั่วโมงผ่านทาง Facebook - Post คลิป Youtube เรื่อง เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ก่อนเรียนในครั้งต่อไป
4-5	- บทบาทเทคโนโลยี การสื่อสารและ นวัตกรรมกับการพัฒนาการศึกษา - ความเข้าใจเกี่ยวกับทฤษฎีระบบ	6	- บรรยาย - ตัวอย่าง - ร่วมอภิปราย	- อภิปรายคลิป Youtube เรื่อง เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ โดยสอบถามเป็น

ครั้งที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอนสื่อที่ใช้	กิจกรรมบน Social
	และระบบสื่อการเรียนการสอน		- ปฏิบัติ - สาธิต	รายบุคคล - สรุปลงโดยเขียนลงใน Facebook : https://www.facebook.com/groups/1462727930668387/ กลุ่มเรียนเกี่ยวกับประเด็นสำคัญๆ เกี่ยวกับเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้
6-7	- บทบาทเทคโนโลยี การสื่อสารและนวัตกรรมกับการพัฒนาการศึกษา - ความเข้าใจเกี่ยวกับทฤษฎีระบบและระบบสื่อการเรียนการสอน	6	- บรรยาย - ตัวอย่าง - ร่วมอภิปราย - ปฏิบัติ - สาธิต	- ดูคลิป Youtube เรื่องเทคโนโลยีการศึกษา - อภิปรายและถามตอบเกี่ยวกับ Youtube เรื่องเทคโนโลยีการศึกษา รายบุคคล - สรุปลงโดยเขียนลงใน Facebook : https://www.facebook.com/groups/1462727930668387/ กลุ่มเรียนเกี่ยวกับประเด็นสำคัญๆ
8	สอบกลางภาคเรียน	3		
9-10	การผลิตสื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับสภาพการณ์และ	6	- บรรยาย - ตัวอย่าง	- สอนการถ่ายภาพและการใช้งานโปรแกรม
	สิ่งแวดล้อม ได้แก่ การถ่ายภาพ และตกแต่งภาพด้วยโปรแกรม Photoshop		- ร่วมอภิปราย - ปฏิบัติ - สาธิต	Photoshop โดยให้นิสิตส่งงานตกแต่งรูปตนเองจำนวน 5 ภาพ จากนั้นนำเสนอรูปภาพที่ตนเองตกแต่งผ่านทาง Facebook โดยสร้างเป็น Album - เพื่อนขอเสนอแนะภาพถ่ายของเพื่อนคนอื่นๆ ที่ส่งรูปผ่าน Facebook
11	การผลิตสื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับสภาพการณ์และสิ่งแวดล้อม ได้แก่ การถ่ายภาพ	3	- บรรยาย - ตัวอย่าง - ร่วมอภิปราย	- นำข้อเสนอแนะไปปรับปรุงแก้ไขชิ้นงานนำเสนอผ่านทาง

ครั้งที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอนสื่อที่ใช้	กิจกรรมบน Social
	และตกแต่งภาพด้วยโปรแกรม Photoshop		- ปฏิบัติ - สาธิต	Facebook อีกครั้ง - ตรวจสอบผลงานที่แก้ไขในห้องเรียนตามข้อเสนอแนะ
12-13	ฝึกปฏิบัติการใช้สื่อพื้นฐานในการสอน ได้แก่ การเขียนปากกาสปีดบอล และสื่อแผ่นป้าย	6	- บรรยาย - ตัวอย่าง - ร่วมอภิปราย - ปฏิบัติ - สาธิต	- สอนการเขียนสปีดบอลเขียนตั้งแต่ ก-ฮ - ให้นิสิตเขียนชื่อและนามสกุลตนเองในกระดาษ 1 แผ่น - Post ขึ้น Facebook อาจารย์ตรวจงานและข้อเสนอแนะผ่าน Facebook
14-15	สื่อคอมพิวเตอร์และมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา ได้แก่ stopmotion และ MovieMaker	6	- บรรยาย - ตัวอย่าง ร่วมอภิปราย - ปฏิบัติ - สาธิต	- สอนเรื่อง stop motion - แนะนำการเขียน story board - แบ่งกลุ่มทำงานๆ ละ 5 คน โดยกำหนดขอบเขตของการทำ stop motion เกี่ยวกับนิทานอีสป เช่น การสอนเรื่องคุณธรรม จริยธรรม - ส่ง story board สอนการใช้โปรแกรมการทำ stop motion
				- ตรวจสอบ story board ส่งคืนปรับปรุงแก้ไข นำผลงานขึ้นผ่าน Facebook - สอนการใช้งาน Movie Makers ดำเนินการทำ stop motion
16	สอบปลายภาค	3	รวบรวมข้อสอบและคะแนน พร้อมตัดเกรด	- นำเสนองานในห้องเรียน - สอบทฤษฎีจำนวน 6 บทเรียน

รวม 48 ชั่วโมง

ตอนที่ 2 แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู



7. ข้อใดกล่าวถูกต้องเกี่ยวกับ Education Innovation
- Education Innovation ส่งผลให้การศึกษามีประสิทธิภาพมากขึ้น
 - Education Innovation ส่งผลให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ช้าลง
 - Education Innovation ส่งผลให้ครูผู้สอนจัดการเรียนการสอนยากขึ้น
 - Education Innovation ไม่ส่งผลใดๆต่อวงการการศึกษา
8. ข้อใดไม่ใช่การใช้เทคโนโลยีการศึกษาที่ดี
- การใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอนกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
 - การใช้แผ่นวีดิทัศน์เชิงโต้ตอบกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
 - การให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สืบค้นข้อมูลทำรายงานผ่านอินเทอร์เน็ต
 - การใช้ E-learning กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
9. ข้อใดกล่าวถูกต้อง
- นวัตกรรมเพื่อการศึกษา คือ นวัตกรรมที่ช่วยให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพสูงขึ้น
 - นวัตกรรมเพื่อการศึกษา ได้แก่ การใช้แผ่นวีดิทัศน์เชิงโต้ตอบ สื่อหลายมิติ เป็นต้น
 - อินเทอร์เน็ตทำให้เกิด E-learning เป็นการศึกษาผ่านคอมพิวเตอร์อินเทอร์เน็ต
 - ถูกทุกข้อ
10. ข้อใดเป็นนวัตกรรมการศึกษา
- การเรียนรู้โดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอน
 - การใช้แผ่นวีดิทัศน์เชิงโต้ตอบ
 - สื่อหลายมิติ
 - ถูกทุกข้อ
11. การเรียนรู้แบบ E-learning เป็นการศึกษาเรียนรู้ชนิดหนึ่งของเทคโนโลยีการศึกษา ข้อใดผิด
- ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามความสามารถ และความสนใจของตนเอง
 - เป็นการเรียนรู้จากผู้มีประสบการณ์ ถ่ายทอดโดยตรง
 - การเรียนรู้ผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์
 - เป็นการเรียนรู้ด้วยตนเอง
12. ข้อใดไม่ใช่านิยามของนวัตกรรมการศึกษา
- นวัตกรรมที่จะช่วยให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพที่ดียิ่งขึ้น
 - ทำให้ผู้เรียนสามารถเกิดการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว
 - เกิดแรงจูงใจในการเรียน
 - ผู้เรียนทุกคนสามารถคิดค้นนวัตกรรม และเทคโนโลยีใหม่ ๆ ได้

13. ข้อใดไม่ใช่ประโยชน์นวัตกรรมทางการศึกษา
- ทำให้การศึกษามีประสิทธิภาพมากขึ้น
 - มีต้นทุนจัดสร้างขึ้นในราคาที่สูง
 - ทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้เร็วขึ้น
 - ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนมากขึ้น
14. เราควรสนับสนุนให้แต่ละโรงเรียนมีการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาหรือไม่ เพราะอะไร
- ควร เพราะ โรงเรียนที่ใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาต่างก็เป็นโรงเรียนที่มีชื่อเสียง
 - ควร เพราะ เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาช่วยให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียน เรียนรู้ได้รวดเร็ว ประหยัดเวลา และมีประสิทธิภาพ
 - ไม่สมควร เพราะผู้เรียนอาจไม่ชอบเนื่องจากยากต่อการใช้งาน
 - ไม่สมควร เพราะเทคโนโลยีเพื่อการศึกษายังเป็นเรื่องไกลตัว ไม่จำเป็นต้องให้ความสนใจ
15. ข้อใดไม่ใช่ข้อดีของ E-learning
- ผู้เรียนผู้สอนสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันได้
 - เรียนได้ทุกที่ทุกเวลา
 - เหมือนนั่งเรียนอยู่ในห้องเรียนจริงๆ
 - ทำให้ผู้เรียนผู้สอนเสียเวลาในการเรียน
16. ข้อใดไม่ใช่สื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ถูกพัฒนาขึ้นมาเพื่อกลุ่มคนพิการประเภทต่างๆ
- หนังสือเสียง
 - รายการวิทยุ
 - ภาพมือ 3 มิติ
 - E-book
17. นวัตกรรมการศึกษา หรือ Educational Innovation มีประโยชน์อย่างไร
- ช่วยให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
 - ทำให้ผู้เรียนสามารถเกิดการเรียนรู้ได้รวดเร็ว
 - เกิดแรงจูงใจในการเรียน ประหยัดเวลามากยิ่งขึ้น
 - ถูกทุกข้อ
18. ข้อใดกล่าวไม่ถูกต้องเกี่ยวกับ E-learning
- สามารถเรียนได้ทุกที่ทุกเวลา
 - สามารถเรียนได้ตามความสนใจของตนเอง
 - สามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันได้ เหมือนการนั่งเรียนในห้องเรียนจริงๆ
 - ผู้พิการหรือผู้ด้อยโอกาสไม่สามารถเรียนได้
19. ข้อใดต่อไปนี้ไม่ใช่ส่วนวัตกรรมการศึกษาที่มีส่วนทำให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเองหรือที่เรียกว่า E - learning
- การเรียนโดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอน
 - การจดบันทึกงานลงใน Ipad
 - Interactive Video (การใช้แผ่นวีดิทัศน์เชิงโต้ตอบ)
 - hyper media (สื่อหลายมิติ)

20. อ่านข้อความต่อไปนี้แล้วตอบคำถาม

โต้ง ทิว ปอ หนึ่งใน 4 คนเป็นเพื่อนกันสมัยเด็กๆ เมื่อชั้นมัธยมปลายก็ได้แยกย้ายกันไปเรียน โต้งเป็นเด็กยากจนและบ้านอยู่แถบชายแดน เขาต้องเรียนหนังสือด้วยโทรทัศน์ทางไกลผ่านดาวเทียม ทิวเป็นเด็กที่ทางบ้านมีฐานะ จึงย้ายเข้าไปเรียนในกรุงเทพฯ เขาจึงได้เรียนหนังสือผ่านกระดาน white board ส่วนปอเป็นเด็กที่เรียนเก่ง เขาสอบชิงทุนได้ไปแลกเปลี่ยนที่สหรัฐอเมริกา จึงทำให้เขาพบกับการเรียนแบบใหม่ คือ นักเรียนที่นั่นใช้น้ำตบुकแทนหนังสือ เมื่อถึงเวลาเรียนก็เพียงแค่เปิดแบบเรียนออนไลน์ขึ้นมา เมื่ออาจารย์สั่งงาน นักเรียนก็สามารถค้นคว้าได้ทันที คนสุดท้ายหนึ่ง เขาเป็นเด็กที่ไม่เอาไหน เกเรและเรียนไม่เก่ง ทางบ้านจึงให้ลาออกจากโรงเรียนแล้วมาช่วยพ่อเปิดตู้ซ่อมรถ เพราะทางบ้านเชื่อว่าการทำางานก็คือการเรียนเหมือนกัน และยังเป็นการเรียนรู้ด้วยตัวเองที่ลงมือปฏิบัติจริงอีกด้วย

คำถาม : ใครใช้การเรียนรู้แบบ E – learning

- ก. หนึ่ง และ ทิว
- ข. หนึ่ง ทิว ปอ
- ค. ทิว หนึ่ง โต้ง
- ง. โต้ง และ ปอ

21. ข้อใดคือลักษณะของการเรียนแบบ E-learning

- ก. ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ตามความรู้ความสนใจ และความสามารถ
- ข. ผู้เรียนสามารถโต้ตอบกับโปรแกรมดังกล่าวได้
- ค. มีขอบเขตการเรียนรู้จำกัด
- ง. ช่วยพัฒนาทักษะการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้

22. สิ่งใดแสดงถึงความทันสมัยของการเรียนแบบ E-learning

- ก. มีการใช้โปรแกรมที่เป็นรูปแบบของภาษาต่างประเทศ
- ข. มีการใช้ Email , Web Board และ Chat ในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นขณะใช้งาน
- ค. เนื่องจาก E-learning นิยมใช้กันในประเทศที่พัฒนาแล้ว
- ง. เนื่องจาก E-learning คือเทคโนโลยีการศึกษา จากการพัฒนาล่าสุดของศตวรรษนี้

23. ข้อใดอธิบายถึงลักษณะของระบบการเรียนการสอนแบบ E-learning ได้ถูกต้องที่สุด

- ก. รูปแบบการเรียนการสอนแบบ E-learning เป็นการเรียนการสอนที่ผู้เรียนสามารถศึกษาผ่านทางเว็บไซต์ได้เท่านั้น
- ข. ระบบการเรียนการสอนแบบ E-learning ใช้เวลาในการเรียนรู้นาน ทำให้ผู้เรียนเกิดความตึงเครียด
- ค. ระบบการเรียนการสอนแบบ E-learning ผู้เรียนไม่สามารถแสดงความคิดเห็นได้
- ง. ระบบการเรียนการสอนแบบ E-learning เป็นการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และเป็นการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยผู้เรียนจะได้เรียนตามความสามารถและความสนใจของตนเอง

24. เทคโนโลยีเพื่อการศึกษามีส่วนช่วยในการศึกษาของกลุ่มคนพิการหรือไม่ อย่างไร

- ก. มีส่วนช่วยเนื่องจากมีองค์กรบางแห่งพัฒนาเทคโนโลยีการศึกษาเพื่อผลิตสื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมสำหรับผู้พิการทุกประเภท
- ข. มีส่วนช่วยเนื่องจากมีองค์กรบางแห่งพัฒนาเทคโนโลยีการศึกษาเพื่อผลิตสื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมสำหรับผู้พิการกลุ่ม หูหนวก เท่านั้น
- ค. ไม่มีส่วนช่วยเนื่องจากเทคโนโลยีการศึกษาถูกสร้างขึ้นมาเพื่อคนที่ร่างกายแข็งแรงสมบูรณ์เท่านั้น
- ง. ไม่มีส่วนช่วยเนื่องจากเทคโนโลยีการศึกษาไม่ได้สร้างขึ้นเพื่อการเรียนการสอนในกลุ่มคนทุกประเภท จะเน้นเฉพาะกลุ่มบุคคล

25. ข้อใดไม่ใช่คุณลักษณะของ E-Book
- ก. สามารถเชื่อมโยงไปยังส่วนต่างๆของหนังสือได้
 - ข. สามารถแทรกภาพ เสียง หรือภาพเคลื่อนไหวได้
 - ค. ปรับปรุงให้ทันสมัยได้ตลอดเวลา
 - ง. ไม่ต้องเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตก็สามารถใช้งานได้
26. microsoft multipoint มีประโยชน์ต่อการศึกษาอย่างไร
- ก. เปิดโอกาสให้โรงเรียนสนับสนุนนักเรียนให้เข้าถึงเทคโนโลยีได้เพิ่มขึ้น ภายใต้งบประมาณที่จำกัด
 - ข. เข้าถึงและใช้ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลหลายแห่ง
 - ค. เพิ่มความคล่องตัวในการติดต่อสื่อสาร
 - ง. ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง
27. ข้อใดคือประโยชน์ของเทคโนโลยีการศึกษา
- ก. เข้าถึงง่าย ทำให้สะดวกต่อการเรียนรู้
 - ข. สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา
 - ค. ประหยัดเวลาในการเรียน
 - ง. ถูกทุกข้อ
28. สิ่งใดที่ทำให้ E-learning มีความน่าสนใจกว่าหนังสือเรียนทั่วไป
- ก. รูปภาพ
 - ข. เสียง
 - ค. วิดีโอ
 - ง. ถูกทุกข้อ
29. ข้อความ รูปภาพ เสียง วิดีโอ และมัลติมีเดีย จากข้อความที่กล่าวมาข้างต้นเป็นองค์ประกอบของสื่อประเภทใด
- ก. Internet
 - ข. E-learning
 - ค. Notebook
 - ง. Microsoft Word
30. โปรแกรม Microsoft Multipoint หรือโปรแกรมสำหรับช่วยในการสอน ประโยชน์ของการใช้โปรแกรมนี้ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนคืออะไร
- ก. ได้ใช้อินเทอร์เน็ตในการเรียนมากขึ้น
 - ข. ช่วยประหยัดเวลาในการเรียนให้ลดน้อยลง
 - ค. เพื่อให้นักเรียนในชั้นเรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนกับผู้สอน
 - ง. เพื่อลดภาระงานหรือการบ้านให้น้อยลง
31. ข้อใดกล่าวไม่ถูกต้องเกี่ยวกับ E- learning
- ก. E- learning เป็นการเรียนรู้แบบออนไลน์ ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนตามสามารถและความสนใจ
 - ข. E- learning เป็นการเรียนการสอนแบบ Real Time ที่สามารถเรียนได้ทุกที่ทุกเวลา
 - ค. E- learning ถูกคิดค้นขึ้นมาเพื่อการเรียนการสอนสำหรับผู้พิการเท่านั้น
 - ง. E- learning จะใช้ e-mail และเว็บบอร์ด เพื่อให้การเรียนมีความทันสมัยยิ่งขึ้น
32. ข้อใดคือส่วนประกอบของบทเรียน E- learning
- ก. ข้อความ
 - ข. รูปภาพ
 - ค. เสียง และวิดีโอ
 - ง. ถูกทุกข้อ

33. ข้อใดไม่ใช่ประโยชน์ของ Educational Innovation
- ก. ทำให้ผู้เรียนรู้ทันเหตุการณ์
 - ข. ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น
 - ค. ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน
 - ง. ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว
34. ข้อใดไม่ใช่สื่อการเรียนการสอนสำหรับคนพิการ
- ก. หนังสือเสียง
 - ข. รายการวิทยุ
 - ค. รายการวีดิทัศน์
 - ง. Microsoft Multipoint
35. ข้อใดไม่ถูกต้อง
- ก. นวัตกรรมช่วยให้การศึกษาและการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น
 - ข. E-Learning จัดอยู่ในกลุ่มนวัตกรรมการศึกษา
 - ค. นวัตกรรมการศึกษาทำให้เกิดการเรียนรู้รวดเร็วยิ่งขึ้น
 - ง. การเรียนรู้แบบออนไลน์ ทำให้ผู้เรียนสนใจการเรียนในห้องเรียนลดลง
36. ปัจจุบันมีนวัตกรรมศึกษามากมายทั้งที่แพร่หลายแล้วและที่กำลังเผยแพร่ แต่มีนวัตกรรมหนึ่งอย่างที่คุณคิดว่าไม่ได้เลยคือข้อใด
- ก. การเรียนโดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอน
 - ข. อินเทอร์เน็ต
 - ค. การใช้แผ่นวีดิทัศน์เชิงโต้ตอบ
 - ง. สื่อหลายมิติ
37. ข้อใดไม่ใช่ประโยชน์ของ E-learning
- ก. ประหยัดเวลาในการเรียน
 - ข. สร้างความสนใจให้กับผู้เรียน
 - ค. สามารถเล่นเกมได้ในระหว่างเรียน
 - ง. สะดวกต่อการเรียน
38. Application ใดที่ใช้สำหรับอ่านหนังสือใน Smart Phone และ Tablet
- ก. E-book
 - ข. Line
 - ค. Instagram
 - ง. camera 360
39. ข้อใดกล่าวถึง Educational Innovation ไม่ถูกต้อง
- ก. นวัตกรรมที่ทำให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ
 - ข. นวัตกรรมที่ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างรวดเร็ว
 - ค. นวัตกรรมที่ทำให้เกิดการเสียเวลามากขึ้น
 - ง. นวัตกรรมที่ทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียน
40. ข้อใดกล่าวถึง E-learning ไม่ถูกต้อง
- ก. การเรียนรู้ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
 - ข. เป็นการเรียนรู้ด้วยตัวเอง
 - ค. เป็นการเรียนตามแผนการเรียนที่มีประสิทธิภาพ
 - ง. เป็นการเรียนสำหรับทุกคน ทุกที่ ทุกเวลา

41. Inter Active Video คืออะไร
- การเรียนรู้ผ่านคอมพิวเตอร์
 - การใช้แผ่นวีดิทัศน์เชิงโต้ตอบ
 - เป็นการเรียนรู้ผ่านเว็บไซต์
 - การเรียนรู้ผ่านอินเทอร์เน็ต
42. ข้อใดไม่ใช่ลักษณะของ E-learning
- ผู้เรียนสามารถเรียนได้ตามความสามารถและความสนใจ
 - มีความน่าสนใจมากขึ้น เช่น ข้อความ รูปภาพ เสียง วิดีโอ
 - ผู้เรียนผู้สอนไม่สามารถพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันได้
 - สามารถเรียนได้ทุกที่ทุกเวลา
43. การเรียนรู้แบบออนไลน์ เรียกอีกอย่างหนึ่งว่าอะไร
- E- book
 - E- study
 - E – learning
 - E- teaching
44. โครงการใดที่จัดตั้งขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของผู้สอน
- Microsoft multipoint
 - Microsoft onenote
 - Microsoft publish
 - Microsoft outlook
45. ข้อใดไม่ใช่ประโยชน์ของเทคโนโลยีการศึกษา
- เทคโนโลยีการศึกษาทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว
 - เทคโนโลยีการศึกษาทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียน
 - เทคโนโลยีการศึกษาทำให้ประหยัดเวลาในการเรียน
 - เทคโนโลยีการศึกษามีความสะดวกสบาย จึงไม่จำเป็นต้องมีครูผู้สอนอีกต่อไป
46. ข้อใดไม่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้แบบออนไลน์ หรือ E-Learning
- เป็นการศึกษาเรียนรู้ผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์อินเทอร์เน็ต
 - เป็นการศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง
 - เป็นการศึกษาเรียนรู้ด้วยตัวเอง ไม่มีการแลกเปลี่ยนความรู้กับผู้อื่น
 - ใช้อีเมล เว็บบอร์ด และการแชทประกอบการเรียน
47. การนำเทคโนโลยีเข้ามาปรับใช้ในการเรียนการสอนข้อใดทำให้ได้รับผลประโยชน์มากที่สุด
- เพื่อเป็นการยกระดับสังคมของผู้เรียนให้มีความทันสมัยมากยิ่งขึ้น
 - เพื่อเป็นการส่งเสริมการขายของบริษัทผู้นำด้านเทคโนโลยี
 - เพื่อเป็นการเพิ่มความสะดวกรวดเร็วในการเรียนรู้ และช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ที่ได้รับประสิทธิภาพอย่างสูงสุด
 - ไม่มีข้อใดถูกต้องอยู่เลย เพราะเทคโนโลยีไม่สามารถเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ได้
48. เทคโนโลยีทางการศึกษาไม่สามารถกระตุ้นประสิทธิภาพในการศึกษากับบุคคลใด
- บิดา-มารดา ของผู้เรียนที่เปิดร้านขายอุปกรณ์ทางด้านเทคโนโลยี
 - นักเรียนที่ชื่นชอบในการไม่เข้าชั้นเรียน และในเวลาเรียนก็เข้ามานั่งหลับ
 - นักศึกษาปริญญาเอกที่มีอายุ 80 ปี
 - ภารโรงที่หาข้อมูลการทำความสะอาดโรงเรียนอย่างถูกต้องจากระบบอินเทอร์เน็ต

49. Educational Innovation คืออะไร?
- นวัตกรรมการศึกษา
 - เทคโนโลยีการศึกษา
 - การปฏิรูปการศึกษา
 - การแนะแนวการศึกษา
50. ข้อใดไม่ใช่อุปกรณ์สำหรับเทคโนโลยีการเรียนรู้สำหรับกลุ่มผู้พิการ
- หนังสือเรียน
 - หนังสือเสียง
 - รายการวิทยุ
 - สื่อภาพนูน
51. ข้อใดต่อไปนี้ไม่ใช่ประโยชน์ของเทคโนโลยีการศึกษา
- นิคเรียนโดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยซีดีรอม
 - แพทย์ทำงานโดยเสิร์ชข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตแทนการไปหอสมุด
 - เฟรินแปลคำศัพท์ด้วยการใช้ dictionary
 - นักเรียนกับครูผู้ด้วยการเรียนทางไกลผ่านดาวเทียม
52. E-Learning มีลักษณะอย่างไร
- สามารถทำได้โดยต้องมีอายุไม่ต่ำกว่า 15 ปีขึ้นไปเพราะอาจมีเนื้อหาบางอย่างที่ไม่เหมาะสม
 - จำกัดเวลาในการเข้าถึงข้อมูลโดยต้องรอการอนุญาตจากเจ้าของระบบ
 - มีความยืดหยุ่นในการปรับเปลี่ยนเนื้อหา สะดวกในการเรียน เข้าถึงได้ง่าย ปรับปรุงข้อมูลให้ทันสมัยอยู่ตลอด ประหยัดเวลา และค่าเดินทาง
 - มีการคงอยู่ของข้อมูลอย่างถาวรโดยไม่มีมีการเปลี่ยนแปลง และต้องเสียค่าใช้จ่ายในบางครั้ง
53. การเรียนรู้ด้วยตัวเอง และตามความสนใจของตัวเอง เป็นการศึกษแบบใด?
- E-book
 - E-learning
 - Electronic
 - ไม่มีข้อใดถูกต้อง
54. ข้อใดถูกต้อง?
- โปรแกรม Microsoft Multipoint สามารถรองรับเมาส์ได้ถึง 40 คน ในคอมพิวเตอร์ 1 เครื่อง
 - เทคโนโลยีมีส่วนช่วยในการศึกษาของบุคคลทุกประเภท
 - Internet เป็นนวัตกรรมการศึกษา
 - ถูกทุกข้อ
55. Interactive Video หมายถึงอะไร
- หนังสืออิเล็กทรอนิกส์
 - วิดีโอสำหรับผู้พิการ
 - วีดิทัศน์เชิงโต้ตอบ
 - สื่อหลายมิติ

56. ข้อใดกล่าวไม่ถูกต้อง

- ก. นวัตกรรมการศึกษา เป็นสิ่งที่ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว และมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
- ข. โปรแกรมภาษามือ 3 มิติ เป็นโปรแกรมที่สร้างขึ้นเพื่อให้ผู้พิการใช้เท่านั้น
- ค. E-learning เป็นการศึกษาด้วยตัวเองผ่านทางเครือข่ายคอมพิวเตอร์อินเทอร์เน็ต และสามารถเรียนได้ทุกที่ทุกเวลา
- ง. Microsoft Multipoint เป็นโปรแกรมที่ทำให้คอมพิวเตอร์หนึ่งเครื่องสามารถรองรับเมาส์ของนักเรียนได้ถึง 40 คน

57. การเรียนรู้แบบออนไลน์ หรือ E-learning เป็นการเรียนการสอนที่เน้นส่วนใดเป็นสำคัญ

- ก. บทเรียน
- ข. ผู้สอน
- ค. ผู้เรียน
- ง. สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ

58. ข้อใดให้ความหมายของคำว่า “การศึกษาที่ไม่มีขอบเขตจำกัด” มากที่สุด

- ก. การเรียนรู้จากสิ่งต่างๆ รอบตัว
- ข. การเรียนรู้จากอินเทอร์เน็ต
- ค. การเรียนรู้จากหนังสือที่หลากหลายในห้องสมุด
- ง. การเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ

59. การเรียนด้วย E-learning จะส่งข้อมูลไปยังที่ใดเพื่อเป็นสื่อกลางให้ผู้เรียนได้รับข้อมูลอย่างครบถ้วน

- ก. E-Book
- ข. Computer
- ค. Search Engine
- ง. Web Browser

60. ข้อใดคือโครงการที่สร้างขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมกับผู้สอน

- ก. Microsoft Multipoint
- ข. E-Book
- ค. Translating from Thai to TSL
- ง. TSL in Real 3D Model

61. การเรียนแบบ Real Time คืออะไร

- ก. Real Time คือ การทำงานระบบปฏิบัติการที่ต้องใช้ระยะเวลาในการคัดกรองข้อมูล
- ข. Real Time คือ การทำงานแบบทันที ลักษณะสำคัญที่สุดของระบบปฏิบัติการเวลาจริงจะต้องตอบสนองโดยทันที
- ค. Real Time คือการทำงานแบบใช้สื่อทางอินเทอร์เน็ตเข้ามาช่วยมีระยะเวลาเป็นเครื่องกำหนด
- ง. Real Time คือการทำงานที่ต้องรอระบบปฏิบัติการของคอมพิวเตอร์ในการทำงานโดยใช้ระยะเวลาอย่างน้อย 5 ที

62. เทคโนโลยีถูกนำไปใช้ด้านใดบ้าง
- ด้านวิทยาศาสตร์
 - ด้านการแพทย์
 - ด้านการศึกษา
 - ถูกทุกข้อ
63. ข้อใดไม่ใช่วีดิทัศน์เชิงโต้ตอบ
- วีดิทัศน์เชิงโต้ตอบเรียกอีกอย่างว่า Interactive Video
 - เป็นการผสมผสานกันระหว่างเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และแผ่นวีดิทัศน์
 - ผู้เรียนสามารถโต้ตอบกับบทเรียนได้ทันที
 - ไม่สามารถใช้กับผู้เรียนที่มีจำนวนมากได้
64. ข้อดีของ Education Innovation คือข้อใด
- ทำให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น
 - ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว มีประสิทธิภาพสูงกว่าเดิมและเกิดแรงจูงใจในการเรียนมากขึ้น
 - ประหยัดเวลาในการเรียนการสอน
 - ถูกทุกข้อ
65. ท่านคิดว่า เมื่อขีดความสามารถของเทคโนโลยีการศึกษาในปัจจุบันเพิ่มมากขึ้น ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของผู้ใช้จะลดลงหรือไม่ เพราะเหตุใด
- ลดลง เพราะมนุษย์สร้างความรู้ การคิดวิเคราะห์จากประสบการณ์ตรง ไม่ใช่การเรียนที่หน้าจอคอมพิวเตอร์
 - ลดลง เพราะไม่ค่อยได้เรียนจากหนังสือจริง
 - ไม่ลดลง เพราะเทคโนโลยีการศึกษาถูกพัฒนาขึ้นมาเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการเรียน และตอบสนองความต้องการของผู้เรียนทุกประเภท
 - ไม่ลดลง เพราะก็ได้คิดวิเคราะห์เหมือนกัน
66. ในปัจจุบันเป็นยุคโลกาภิวัตน์ ความเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยีทางการศึกษาเป็นไปอย่างรวดเร็ว เราควรปรับตัวอย่างไรให้ดำรงชีวิตอยู่ได้อย่างรู้เท่าทัน
- ติดตามข่าวสารเกี่ยวกับการพัฒนาเทคโนโลยีทางการศึกษาอยู่เสมอ
 - พัฒนาตนเองให้มีความรู้ ความคิดที่สามารถแก้ไขปัญหาและพัฒนาคุณภาพทางการศึกษาได้
 - พัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีทางการศึกษาให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
 - ถูกทุกข้อ
67. หากขาด Education Innovation แล้วจะเกิดผลกระทบหรือไม่อย่างไร
- เกิด เพราะทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ช้าลง แรงจูงใจในการเรียนน้อยลง
 - ไม่เกิด เพราะการสอนที่มีรูปแบบใหม่นั้นไม่มีผลต่อการเรียนการสอน
 - ไม่เกิด เพราะ Education Innovation มีความทันสมัยมากเกินไป
 - ไม่มีข้อใดถูกต้องเนื่องจากเหตุผลที่สนับสนุนไม่เพียงพอ

68. ซอฟต์แวร์ภาษามือใช้โปรแกรมใดในการสร้างโปรแกรม
- ก. โปรแกรมแอนิเมชัน
 - ข. โปรแกรม Education
 - ค. โปรแกรม E-learning
 - ง. โปรแกรม audio visual
69. ท่านคิดว่า เมื่อขีดความสามารถของเทคโนโลยีการศึกษาในปัจจุบันเพิ่มมากขึ้น ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของผู้ใช้จะลดลงหรือไม่ เพราะเหตุใด
- ก. ลดลง เพราะมนุษย์สร้างความรู้ การคิดวิเคราะห์จากประสบการณ์ตรง ไม่ใช่การเรียนที่หน้าจอคอมพิวเตอร์
 - ข. ลดลง เพราะไม่ค่อยได้เรียนจากหนังสือจริง
 - ค. ไม่ลดลง เพราะเทคโนโลยีการศึกษาถูกพัฒนาขึ้นมาเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการเรียน และตอบสนองความต้องการของผู้เรียนทุกประเภท
 - ง. ไม่ลดลง เพราะก็ได้คิดวิเคราะห์เหมือนกัน
70. ในปัจจุบันเป็นยุคโลกาภิวัตน์ ความเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยีทางการศึกษาเป็นไปอย่างรวดเร็ว เราควรปรับตัวอย่างไรให้ดำรงชีวิตอยู่ได้อย่างรู้เท่าทัน
- ก. ติดตามข่าวสารเกี่ยวกับการพัฒนาเทคโนโลยีทางการศึกษาอยู่เสมอ
 - ข. พัฒนาตนเองให้มีความรู้ ความคิดที่สามารถแก้ไขปัญหาและพัฒนาคุณภาพทางการศึกษาได้
 - ค. พัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีทางการศึกษาให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
 - ง. ถูกทุกข้อ
71. เนื้อหา รูปภาพเกี่ยวกับการเรียนที่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้นั้นจะถูกส่งผ่านไปที่ใด
- ก. ดาวเทียมการสื่อสาร
 - ข. Visual Video
 - ค. Web Browser
 - ง. E-learning
72. แหล่งความรู้ที่สองของนักเรียน นักศึกษาคืออะไร
- ก. E-book
 - ข. Internet
 - ค. Video Conference
 - ง. ดาวเทียมการสื่อสาร
73. ท่านคิดว่า เมื่อขีดความสามารถของเทคโนโลยีการศึกษาในปัจจุบันเพิ่มมากขึ้น ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของผู้ใช้จะลดลงหรือไม่ เพราะเหตุใด
- ก. ลดลง เพราะมนุษย์สร้างความรู้ การคิดวิเคราะห์จากประสบการณ์ตรง ไม่ใช่การเรียนที่หน้าจอคอมพิวเตอร์
 - ข. ลดลง เพราะไม่ค่อยได้เรียนจากหนังสือจริง
 - ค. ไม่ลดลง เพราะเทคโนโลยีการศึกษาถูกพัฒนาขึ้นมาเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการเรียน และตอบสนองความต้องการของผู้เรียนทุกประเภท
 - ง. ไม่ลดลง เพราะก็ได้คิดวิเคราะห์เหมือนกัน

74. ในปัจจุบันเป็นยุคโลกาภิวัตน์ ความเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยีทางการศึกษาเป็นไปอย่างรวดเร็ว เราควรปรับตัวอย่างไรให้ดำรงชีวิตอยู่ได้อย่างรู้เท่าทัน

- ก. ติดตามข่าวสารเกี่ยวกับการพัฒนาเทคโนโลยีทางการศึกษาอยู่เสมอ
- ข. พัฒนาตนเองให้มีความรู้ ความคิดที่สามารถแก้ไขปัญหาและพัฒนาคุณภาพทางการศึกษาได้
- ค. พัฒนากิจกรรมใช้เทคโนโลยีทางการศึกษาให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- ง. ถูกทุกข้อ

75. ข้อใดเป็นการใช้เทคโนโลยีการศึกษาในปัจจุบันได้ดีที่สุด

- ก. นำอ่านนิตยสารบน E-book
- ข. ปลายใช้ smart phone เพื่อถ่ายการบ้านเพื่อนมาลอก
- ค. ฟังเข้าเว็บไซต์ เพื่อหาข้อมูลมาทำรายงาน
- ง. ฝนำคอมพิวเตอร์ที่ไม่ได้ใช้ไปขาย เพื่อนำเงินไปช่วยพ่อแม่

76. ข้อใดไม่จัดเป็นการเรียนรู้ผ่าน E-Learning

- ก. การเรียนผ่านคอมพิวเตอร์
- ข. การเรียนรู้ผ่าน Smart Phone
- ค. การเรียนผ่านหนังสือในห้องสมุด
- ง. การเรียนผ่าน VDO ต่างๆ

เฉลย

1 ข	2 ก	3 ข	4 ค	5 ค
6 ง	7 ก	8 ค	9 ง	10 ง
11 ข	12 ง	13 ข	14 ข	15 ง
16 ง	17 ง	18 ง	19 ข	20 ง
21 ก	22 ข	23 ง	24 ก	25 ง
26 ก	27 ง	28 ง	29 ข	30 ค
31 ค	32 ง	33 ก	34 ง	35 ข
36 ง	37 ค	38 ก	39 ค	40 ค
41 ข	42 ค	43 ค	44 ก	45 ง
46 ค	47 ค	48 ข	49 ก	50 ก
51 ค	52 ค	53 ข	54 ง	55 ค
56 ข	57 ค	58 ข	59 ง	60 ก
61 ข	62 ง	63 ง	64 ง	65 ค
66 ค	67 ก	68 ก	69 ค	70 ค
71 ค	72 ข	73 ค	74 ค	75 ค
76 ค				

บทที่ 2 ข้อสอบสื่อความหมาย

1. รูปแบบของการสื่อสารมีกี่รูปแบบ และมีอะไรบ้าง
 - ก. 1 รูปแบบ คือ ผู้สื่อสารและผู้รับมีประสบการณ์ร่วมกันอย่างสมบูรณ์
 - ข. 2 รูปแบบ คือ 1) ผู้สื่อสารและผู้รับมีประสบการณ์ร่วมต่างกัน 2) ผู้สื่อสารและผู้รับมีประสบการณ์ร่วมกันอยู่บ้าง
 - ค. 2 รูปแบบ คือ 1) ผู้สื่อสารและผู้รับมีประสบการณ์ร่วมต่างกัน 2) ผู้สื่อสารและผู้รับมีประสบการณ์ร่วมกันอย่างสมบูรณ์
 - ง. 3 รูปแบบ คือ 1) ผู้สื่อสารและผู้รับมีประสบการณ์ร่วมต่างกัน 2) ผู้สื่อสารและผู้รับมีประสบการณ์ร่วมกันอยู่บ้าง 3) ผู้สื่อสารและผู้รับมีประสบการณ์ร่วมกันอย่างสมบูรณ์
2. การสื่อสารกับการสอนมีความเกี่ยวข้องกันคืออะไร
 - ก. good idea is good ways
 - ข. good communication is good learning
 - ค. good learning is good teaching
 - ง. good teaching is good communication
3. ประสบการณ์ร่วมระหว่างผู้สื่อสารกับผู้รับมีความสำคัญอย่างไร
 - ก. หากไม่มีประสบการณ์ร่วมกัน จะทำให้ผู้สื่อสารกับผู้รับสารเข้าใจกันได้ง่ายขึ้น
 - ข. ประสบการณ์ร่วมไม่ได้ส่งผลต่อความเข้าใจกันระหว่างผู้สื่อสารกับผู้รับสาร
 - ค. ประสบการณ์ร่วมส่งผลโดยตรงต่อความเข้าใจกันระหว่างผู้สื่อสารกับผู้รับสาร
 - ง. หากมีประสบการณ์ร่วมกัน จะทำให้ผู้สื่อสารกับผู้รับสารไม่เข้าใจกัน
4. การสื่อสารคืออะไร
 - ก. การสนทนา (conversation) ระหว่างครูและนักเรียนเท่านั้น
 - ข. การถ่ายโยง (Transfer) ของข่าวสารที่มาจากแหล่ง (Source) ไปยังผู้รับ (Receiver)
 - ค. การจัดระบบการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียน
 - ง. การส่งผ่านข้อมูล (data) ในทางอินเทอร์เน็ตโดยไม่จำเป็นต้องมีผู้รับ
5. ข้อใดกล่าวผิด
 - ก. การสื่อสาร หมายถึง ความสำคัญของประสบการณ์ที่เหมือนกันและร่วมกัน
 - ข. การสื่อสารที่ผู้สื่อสารและผู้รับมีประสบการณ์ร่วมกันอย่างสมบูรณ์จะทำให้เกิดความเข้าใจมากที่สุด
 - ค. ความแตกต่างทางสังคมไม่ใช่องค์ประกอบทำให้มนุษย์มีประสบการณ์ต่างกัน
 - ง. ความแตกต่างในเรื่องวัยเป็นองค์ประกอบทำให้มนุษย์มีประสบการณ์ต่างกัน
6. ข้อใดต่อไปนี้กล่าวได้ถูกต้องที่สุด
 - ก. การสื่อสาร หมายถึง “ความสำคัญของประสบการณ์ที่เหมือนกันและร่วมกัน
 - ข. การสื่อสาร หมายถึง การสื่อสารระหว่างผู้รับสารกับผู้ส่งสารมีความเข้าใจกันในบางเรื่องเท่านั้น
 - ค. การสื่อสาร หมายถึง สิ่งที่บุคคลหนึ่งพูดออกไปเท่านั้น
 - ง. การสื่อสาร หมายถึง ความแตกต่างของประสบการณ์ของคนในสังคม

7. อะไรคือองค์ประกอบที่ทำให้มนุษย์มีประสบการณ์ ร่วมหรือต่างกันมาก
- ความแตกต่างในเรื่องวัย
 - ความแตกต่างทางสังคม
 - ความแตกต่างทางการศึกษา
 - ถูกทุกข้อ
8. ข้อใดกล่าวผิด
- ความแตกต่างของสมรรถภาพทางสมองไม่ได้ทำให้มนุษย์มีประสบการณ์ต่างกันหรือเหมือนกัน
 - การสอน คือ การจัดระเบียบของเนื้อหาสาระของบทเรียนหรือข่าวสารต่างๆ เพื่อก่อให้เกิดการเรียนรู้
 - การสื่อสาร คือ การถ่ายโยง (Transfer) ของข่าวสารที่มาจากแหล่ง (Source) ไปยังผู้รับ (Receiver)
 - รูปแบบของการสื่อสารมี 3 รูปแบบ คือ 1) ผู้สื่อสารและผู้รับมีประสบการณ์ร่วมต่างกัน 2) ผู้สื่อสารและผู้รับมีประสบการณ์ร่วมกันอยู่บ้าง 3) ผู้สื่อสารและผู้รับมีประสบการณ์ร่วมกันอย่างสมบูรณ์
9. “ความสำคัญของประสบการณ์ที่เหมือนกันและร่วมกัน” จากคำกล่าวข้างต้นนี้ เป็นความหมายของสิ่งใด
- การสื่อสาร
 - ประสบการณ์
 - ความสามัคคี
 - ถูกทุกข้อ
10. ข้อใดไม่ใช่รูปแบบของการสื่อสาร
- การสื่อสารที่ผู้สื่อสารและผู้รับมีประสบการณ์ร่วมต่างกัน
 - การสื่อสารที่ผู้สื่อสารและผู้รับมีประสบการณ์ร่วมกันอยู่บ้าง
 - การสื่อสารที่ผู้สื่อสารและผู้รับมีประสบการณ์ร่วมกันอย่างสมบูรณ์
 - การสื่อสารที่ผู้สื่อสารและผู้รับไม่มีประสบการณ์เลย
11. ข้อใดคือเหตุผลของการสื่อสารที่ผู้สื่อสารและผู้รับมีประสบการณ์ร่วมกันอย่างสมบูรณ์
- วัยเดียวกัน เพศเดียวกัน มีการศึกษาเหมือนกัน สถานที่และสภาพแวดล้อมใกล้เคียงกัน
 - ความแตกต่างด้านความคิด และอารมณ์
 - ความแตกต่างทางฐานะ และสังคม
 - ถูกทุกข้อ
12. การสื่อสารรูปแบบใดที่ส่งผลโดยตรงต่อความเข้าใจระหว่างผู้สื่อสารและผู้รับสาร
- การสื่อสารที่ผู้สื่อสารและผู้รับมีประสบการณ์ร่วมต่างกัน
 - การสื่อสารที่ผู้สื่อสารและผู้รับมีประสบการณ์ร่วมกันอยู่บ้าง
 - การสื่อสารที่ผู้สื่อสารและผู้รับมีประสบการณ์ร่วมกันอย่างสมบูรณ์
 - ไม่มีข้อใดถูก
13. บุคคลที่เป็นฝาแฝดเพศเดียวกันย่อมมีประสบการณ์ร่วมกันอย่างสมบูรณ์เสมอใช่หรือไม่
- ใช่ เพราะ ฝาแฝดที่เป็นเพศเดียวกันมีประสบการณ์ในทุกๆ เรื่องร่วมกันเสมอ
 - ไม่ใช่ เพราะ คนทุกคน แม้กระทั่งฝาแฝดย่อมมีประสบการณ์ที่แตกต่างกันในบางเรื่อง
 - ไม่ใช่ เพราะ ทั้งคู่อาจมีความคิด ความชอบ หรือความสนใจเรื่องที่แตกต่างกัน
 - ถูกทั้งข้อ ข. และ ข้อ ค.
14. ข้อใดไม่ใช่รูปแบบของการสื่อสาร
- การสื่อสารที่ผู้สื่อสารและผู้รับมีประสบการณ์ร่วมต่างกัน
 - การสื่อสารที่ผู้สื่อสารและผู้รับมีประสบการณ์ร่วมกันอย่างสมบูรณ์
 - การสื่อสารที่ผู้สื่อสารและผู้รับไม่สามารถกล่าวถึงประสบการณ์ร่วม
 - การสื่อสารที่ผู้สื่อสารและผู้รับมีประสบการณ์ร่วมกันอยู่บ้าง

15. ข้อใดถูกต้องเกี่ยวกับการสื่อความหมาย
- การสื่อสาร หมายถึง ความสำคัญของประสบการณ์ที่เหมือนกันและร่วมกัน
 - รูปแบบการสื่อสาร ได้แก่การสอน คือ การจัดระเบียบของเนื้อหาสาระของบทเรียนหรือข่าวสารต่างๆ เพื่อก่อให้เกิดการเรียนรู้ และส่วนการถ่ายโยงของข่าวสารที่มาจากแหล่งไปยังผู้รับ
 - การสื่อสารมี 3 รูปแบบ คือ การสื่อสารที่ผู้สื่อสารและผู้รับมีประสบการณ์ร่วมต่างกัน,
 - การสื่อสารที่ผู้สื่อสารและผู้รับมีประสบการณ์ร่วมกันอยู่บ้าง และ การสื่อสารที่ผู้สื่อสารและผู้รับมีประสบการณ์ร่วมกันอย่างสมบูรณ์
16. ข้อใดไม่ใช่รูปแบบสื่อสารของแชนนอน
- Information Sources
 - Transmitter
 - Encoder
 - Destination
17. ข้อใดไม่ใช่องค์ประกอบที่ทำให้มนุษย์มีประสบการณ์ร่วมหรือต่างกัน
- ความแตกต่างในเรื่องวัย
 - ความแตกต่างทางร่างกาย
 - ความแตกต่างทางร่างกาย
 - ความแตกต่างทางจิตใจ
18. ข้อใดไม่ใช่ปัจจัยที่ทำให้มนุษย์มีประสบการณ์ร่วมกันหรือต่างกัน
- ความแตกต่างเรื่องเพศ
 - ความแตกต่างทางการศึกษา
 - ความแตกต่างทางอาชีพ
 - ไม่มีข้อใดถูก
19. ข้อใดไม่ใช่องค์ประกอบที่ทำให้มนุษย์มีประสบการณ์ร่วมหรือต่างกัน
- ความแตกต่างทางเพศ
 - ความแตกต่างเรื่องเวลา
 - ความแตกต่างในอาชีพ
 - ความแตกต่างทางฐานะ
20. ข้อใดคือประโยชน์ของการสื่อสารที่ถูกต้องที่สุด
- บุคคลสามารถรับรู้ความรู้ สึกนึกคิดและความต้องการของผู้อื่น ก่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกัน
 - การสื่อสารก่อให้เกิดสังคมเฉพาะกลุ่ม
 - การสื่อสารเป็นกระบวนการที่ทำให้สังคมเจริญก้าวหน้าอย่างไม่หยุดยั้ง
 - การสื่อสารก่อให้เกิดการเรียนรู้และรับรู้วัฒนธรรมของสังคมอื่นเพื่อนำมาปรับปรุงวัฒนธรรมของตน
21. รูปแบบการสื่อความหมายมีกี่ประเภท
- 1 ประเภท
 - การสื่อสารที่ผู้สื่อสารและผู้รับมีประสบการณ์ร่วมกันอย่างสมบูรณ์
 - 2 ประเภท
 - การสื่อสารที่ผู้สื่อสารและผู้รับมีประสบการณ์ร่วมกันอยู่บ้าง
 - การสื่อสารที่ผู้สื่อสารและผู้รับมีประสบการณ์ร่วมต่างกัน
 - 3 ประเภท
 - การสื่อสารที่ผู้สื่อสารและผู้รับมีประสบการณ์ร่วมกันอยู่บ้าง
 - การสื่อสารที่ผู้สื่อสารและผู้รับมีประสบการณ์ร่วมต่างกัน
 - การสื่อสารที่ผู้สื่อสารและผู้รับมีประสบการณ์ร่วมกันอย่างสมบูรณ์

36. ปัจจัยต่อไปนี้ทำให้มนุษย์มีประสบการณ์ต่างกัน ยกเว้นข้อใด

- ก. อายุ
- ข. การศึกษา
- ค. สีมิว
- ง. เพศ

37. ข้อใดไม่ใช่ปัจจัยที่ทำให้การสื่อสารที่ผู้สื่อสารและผู้รับสารมีประสบการณ์ร่วมกันอย่างสมบูรณ์

- ก. เพศ
- ข. อายุ
- ค. น้ำหนัก
- ง. การศึกษา

38. ความแตกต่างใดไม่มีส่วนต่อประสบการณ์ความเหมือนความต่างของมนุษย์

- ก. วัย
- ข. เพศ
- ค. อาชีพ
- ง. ฐานะ

เฉลยการสื่อความหมาย

- | | | | |
|-------|-------|-------|-------|
| 1. ง | 2. ง | 3. ค | 4. ข |
| 5. ค | 6. ก | 7. ง | 8. ก |
| 9. ก | 10. ง | 11. ก | 12. ค |
| 13. ง | 14. ค | 15. ง | 16. ค |
| 17. ง | 18. ง | 19. ข | 20. ก |
| 21. ค | 22. ง | 23. ข | 24. ง |
| 25. ค | 26. ข | 27. ง | 28. ง |
| 29. ง | 30. ก | 31. ค | 32. ก |
| 33. ง | 34. ข | 35. ง | 36. ค |
| 37. ค | 38. ข | | |

บทที่ 3 ข้อสอบเรื่องระบบการเรียนการสอน

1. การวิเคราะห์ที่สมบูรณ์จะต้องมีสิ่งใด
 - ก. Input
 - ข. Output
 - ค. Process
 - ง. Feedback
2. ข้อใดกล่าวถึงองค์ประกอบของระบบได้ถูกต้อง
 - ก. Input Process Output
 - ข. Process Input Information
 - ค. Input Output Information
 - ง. Process Output Information
3. ข้อใดต่อไปนี้เป็นารวิเคราะห์รูปแบบของระบบพื้นฐานได้อย่างถูกต้องตามลำดับ
 - ก. Process --- Input --- Information
 - ข. Input --- Process --- Output
 - ค. Process --- Output --- Information
 - ง. Input --- Output --- Information
4. ข้อใดไม่ใช่คุณสมบัติของวิธีการระบบ
 - ก. เป็นวิธีการแก้ปัญหาอย่างมีเหตุผล
 - ข. เป็นกระบวนการที่นำมาใช้ในการแก้ปัญหาเป็นขั้นตอนอย่างมีระเบียบ
 - ค. เป็นวิธีการแสวงหาคำตอบโดยวิธีการทางภาษาศาสตร์
 - ง. เป็นวิธีการแสวงหาคำตอบโดยวิธีการทางวิทยาศาสตร์
5. องค์ประกอบของระบบการเรียนการสอน มีอะไรบ้าง
 - ก. สื่อและผู้ใช้สื่อ
 - ข. ผู้เรียนและผู้สอน
 - ค. ส่วนประกอบต่างๆ ของระบบ (Input) และจุดมุ่งหมายของระบบ (Output)
 - ง. ส่วนประกอบต่างๆ ของระบบ (Input) กระบวนการปฏิสัมพันธ์ (Process) และจุดมุ่งหมายของระบบ (Output)
6. ข้อใดกล่าวถูกต้องเกี่ยวกับคุณสมบัติของวิธีระบบ
 - ก. เป็นวิธีการแสวงหาคำตอบโดยวิธีการคาดคะเน
 - ข. เป็นวิธีการแสวงหาคำตอบโดยวิธีการทางวิทยาศาสตร์อย่างแท้จริง
 - ค. เป็นวิธีการแสวงหาคำตอบโดยวิธีการตั้งสมมติฐาน
 - ง. เป็นวิธีการแสวงหาคำตอบโดยการจินตนาการ

7. ข้อใดไม่ใช่คุณสมบัติของวิธีการระบบ
- ก. เป็นวิธีการแก้ปัญหาอย่างมีเหตุผล
 - ข. เป็นกระบวนการที่นำมาใช้ในการแก้ปัญหาเป็นขั้นตอนอย่างมีระเบียบ
 - ค. เป็นวิธีการแสวงหาคำตอบโดยวิธีการทางวิทยาศาสตร์อย่างแท้จริง
 - ง. เป็นกระบวนการที่ใช้แสวงหาคำตอบโดยใช้จิตใจเป็นหลัก
8. คุณสมบัติของวิธีการระบบ
- ก. เป็นวิธีการแก้ปัญหาอย่างมีเหตุผล
 - ข. เป็นกระบวนการที่นำมาใช้ในการแก้ปัญหาเป็นขั้นตอนอย่างมีระเบียบ
 - ค. เป็นกระบวนการที่ช่วยจัดความลำเอียงและการยึดเอาความคิดที่ไม่มีเหตุผลสนับสนุนเพียงพอ
 - ง. ถูกทุกข้อ
9. ข้อใดคือคุณสมบัติของวิธีการระบบ
- ก. เป็นกระบวนการที่นำมาใช้ในการแก้ปัญหอย่างไม่มีระเบียบ
 - ข. เป็นวิธีการแก้ปัญหาอย่างมีเหตุผล
 - ค. เป็นวิธีการแสวงหาคำตอบโดยวิธีการทางไสยศาสตร์
 - ง. เป็นกระบวนการที่ช่วยส่งเสริมความลำเอียง
10. องค์ประกอบของระบบมีกี่ประเภท
- ก. 3 ประเภท
 - ข. 4 ประเภท
 - ค. 5 ประเภท
 - ง. 6 ประเภท
11. เหตุใดระบบการเรียนการสอนที่สมบูรณ์จึงจำเป็นต้องมี Feedback
- ก. เพื่อให้เป็นไปตามวิธีการที่ใช้กันมาอย่างต่อเนื่อง
 - ข. เพื่อแสดงความพึงพอใจของผู้เรียนและผู้สอน
 - ค. เพื่อสะท้อนผลที่ได้จากการเรียนการสอน แล้วนำไปสู่การพัฒนาปรับปรุง
 - ง. เพื่อป้องกันความผิดพลาดที่จะเกิดขึ้นจากการเรียนการสอน
12. รูปแบบของระบบการวิเคราะห์ที่สมบูรณ์ ประกอบด้วยอะไรบ้าง
- ก. Input Process
 - ข. Input Process Output
 - ค. Input Process Output Feedback
 - ง. Input Process Output Feedback Information sources
13. ข้อใดไม่ใช่คุณสมบัติของวิธีการที่ใช้ในระบบการเรียนการสอน
- ก. เป็นวิธีการแก้ปัญหาอย่างมีเหตุผล
 - ข. เป็นกระบวนการที่นำมาใช้ในการแก้ปัญหาเป็นขั้นตอนอย่างมีระเบียบ
 - ค. เป็นกระบวนการที่ช่วยจัดความลำเอียงและการยึดเอาความคิดที่ไม่มีเหตุผลสนับสนุนเพียงพอ
 - ง. เป็นวิธีการแสวงหาคำตอบโดยวิธีการทางวิทยาศาสตร์มาเกี่ยวข้องเพียงเล็กน้อย

14. รูปแบบของระบบการวิเคราะห์พื้นฐานและการวิเคราะห์แบบสมบูรณ์ต่างกันในส่วนใด
- input
 - process
 - feedback
 - output
15. ข้อใดถูกต้องเกี่ยวกับระบบการเรียนการสอน
- ระบบการเรียนการสอน หมายถึง การรวบรวมส่วนประกอบที่มีความสัมพันธ์กันภายในและมีการปฏิสัมพันธ์กัน ซึ่งประกอบทั้งหลายเหล่านี้ จะร่วมกันทำงานเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เพื่อให้บรรลุถึงจุดมุ่งหมายที่ได้กำหนดไว้
 - องค์ประกอบของระบบ ได้แก่ ส่วนประกอบต่างๆ ของระบบ (Input), กระบวนการปฏิสัมพันธ์ (Process) และจุดมุ่งหมายของระบบ (Output)
 - คุณสมบัติของวิธีการระบบ คือ เป็นวิธีการแก้ปัญหาอย่างมีเหตุผลเป็นกระบวนการที่นำมาใช้ในการแก้ปัญหาเป็นขั้นตอนอย่างมีระเบียบ ช่วยขจัดความลำเอียงและการยึดเอาความคิดที่ไม่มีเหตุผลสนับสนุนเพียงพอ และเป็นวิธีการแสวงหาคำตอบโดยวิธีการทางวิทยาศาสตร์อย่างแท้จริง
 - ถูกทุกข้อ
16. ข้อใดคือขั้นตอนสุดท้ายของรูปแบบของระบบการสอน
- วัตถุประสงค์
 - การเรียนการสอน
 - การประเมิน
 - ปรับปรุงแก้ไข
17. ข้อใดไม่ใช่องค์ประกอบของระบบการเรียนการสอน
- ส่วนประกอบต่างๆ ของระบบ
 - คุณสมบัติผู้ใช้งานระบบ
 - กระบวนการปฏิสัมพันธ์
 - จุดมุ่งหมายของระบบ
18. ข้อใดคือตัวแปรสำคัญที่ทำให้การวิเคราะห์ข้อมูลเป็นไปอย่างสมบูรณ์
- Feedback
 - Input
 - Output
 - Process
19. ข้อใดไม่ใช่คุณสมบัติของวิธีการระบบ
- เป็นวิธีการแก้ปัญหาอย่างมีเหตุผล
 - เป็นวิธีการแสวงหาคำตอบโดยวิธีการทางวิทยาศาสตร์อย่างแท้จริง
 - เป็นกระบวนการที่นำมาใช้ในการแก้ปัญหาเป็นขั้นตอนอย่างมีระเบียบ
 - เป็นวิธีการที่มีขั้นตอนรวบรัด

20. ข้อใดให้นิยามความหมายของระบบการเรียนการสอนได้ดีที่สุด
- การจัดองค์ประกอบของการเรียนการสอนให้มีความสัมพันธ์กันเพื่อสะดวกต่อการนำไปสู่จุดหมายปลายทางของการเรียนการสอนที่ได้กำหนดไว้
 - การจัดองค์ประกอบของการเรียนการสอนให้มีความสัมพันธ์กับผู้เรียนรู้ เพื่อนำไปสู่เป้าหมายที่ผู้เรียนรู้ต้องการ
 - การนำเอาความรู้หลายศาสตร์มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน เพื่อประสิทธิภาพของผู้เรียนที่ดียิ่งขึ้น
 - การนำเอาผู้ที่มีความเชี่ยวชาญในศาสตร์นั้น ๆ มาจัดทำหลักสูตร เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพกับผู้เรียนอย่างสูงสุด
21. การสอนคืออะไร
- การถ่ายทอดความรู้ทางมุขปาฐะเพียงอย่างเดียว
 - การถ่ายทอดความรู้ผ่านสื่อการเรียนการสอน
 - การจัดการกระบวนการคิดของตนเองและผู้อื่น
 - การจัดระเบียบของเนื้อหาสาระของบทเรียน เพื่อก่อให้เกิดการเรียนรู้
22. คุณสมบัติของวิธีการระบบ
- เป็นกระบวนการที่นำมาใช้ในการแก้ปัญหาเป็นขั้นตอนอย่างมีระเบียบ
 - เป็นกระบวนการที่ช่วยจัดความลำเอียงและการยึดเอาความคิดที่ไม่มีเหตุผลสนับสนุนเพียงพอ
 - เป็นวิธีการแสวงหาคำตอบโดยวิธีการทางวิทยาศาสตร์อย่างแท้จริง
- ข้อใดกล่าวถูกต้อง
- 1 และ 3 ถูก
 - 1 และ 3 ผิด
 - 2 ถูก
 - ถูกทุกข้อ
23. ข้อใดคือความหมายระบบการเรียนการสอนของ banathy
- การรวบรวมส่วนประกอบที่มีความสัมพันธ์กันภายในและมีการปฏิสัมพันธ์กัน ซึ่งประกอบทั้งหลายเหล่านี้ จะร่วมกันทำงานเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เพื่อให้บรรลุถึงจุดมุ่งหมายที่ได้กำหนดไว้
 - กลุ่มของส่วนประกอบต่างๆ ที่มารวมกันและมีการปฏิสัมพันธ์กันขึ้นบางอย่าง
 - การรวบรวมกลุ่มของส่วนประกอบต่างๆ ที่มีการปฏิสัมพันธ์กันขึ้นบางอย่าง ทั้งนี้เพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้
 - การทำงานของส่วนประกอบต่างๆที่มีความสัมพันธ์กันอย่างเป็นระบบ
24. ข้อใดไม่ใช่องค์ประกอบของระบบการเรียนการสอน
- input
 - output
 - protect
 - process

25. ข้อใดมีส่วนประกอบของรูปแบบของระบบที่สมบูรณ์ครบถ้วน
- Input/ Process/ Output
 - Input/ Process/ Output/ Feedback
 - Input/ User/ Output
 - Input/ User/ Output/ Feedback
26. องค์ประกอบของระบบมีอะไรบ้าง
- ส่วนประกอบต่างๆ ของระบบ (Input)
 - กระบวนการปฏิสัมพันธ์ (Process)
 - จุดมุ่งหมายของระบบ (Output)
 - ถูกทุกข้อ
27. ข้อใดกล่าวผิด
- องค์ประกอบของระบบ ได้แก่ Input Process Output
 - Input - > Process -> Output คือการวิเคราะห์ในรูปแบบของระบบพื้นฐาน
 - Input - > Process -> Output คือการวิเคราะห์ในรูปแบบของระบบที่สมบูรณ์
 - Input - > Process -> Output และมี Feedback คือการวิเคราะห์ในรูปแบบของระบบที่สมบูรณ์
28. ข้อใดถูกต้อง
- ระบบ คือ การรวมกลุ่มของส่วนประกอบต่างๆ ที่ไม่มีการปฏิสัมพันธ์กัน
 - รูปแบบของระบบพื้นฐาน Input > Process > Output
 - ระบบไม่สามารถนำมาใช้ในการแก้ปัญหาเป็นขั้นตอนอย่างมีระเบียบ
 - ก และ ค ถูก
29. องค์ประกอบของระบบมีอะไรบ้าง
- Input และ Output
 - Input Knowledge และ Output
 - Input , Process และ Output
 - Input, Knowledge, Process และ Output
30. ข้อใดไม่ใช่คุณสมบัติของวิธีการระบบ
- เป็นวิธีการแก้ปัญหามีเหตุผล
 - เป็นกระบวนการที่นำมาใช้ในการแก้ปัญหาเป็นขั้นตอนอย่างมีระเบียบ
 - เป็นกระบวนการที่ช่วยขจัดความลำเอียงและการยึดเอาความคิดที่ไม่มีเหตุผลสนับสนุนเพียงพอ
 - ถูกทุกข้อ
31. "วัตถุดิบประสงค์" เปรียบเสมือน องค์ประกอบใดของระบบ
- ผลตอบรับ (Feedback)
 - จุดมุ่งหมายของระบบ (Output)
 - กระบวนการปฏิสัมพันธ์ (Process)
 - ส่วนประกอบต่างๆ ของระบบ (Input)

32. ข้อใดคือองค์ประกอบทั้งหมดของระบบการเรียนการสอน
- ก. ส่วนประกอบต่างๆของระบบ กระบวนการปฏิสัมพันธ์ จุดมุ่งหมายของระบบ
 - ข. จุดมุ่งหมายของระบบ กระบวนการปฏิสัมพันธ์
 - ค. วิธีการแก้ปัญหา จุดมุ่งหมายของระบบ
 - ง. กระบวนการปฏิสัมพันธ์ กระบวนการช่วยจัดความลำเอียง
33. ข้อใดไม่ใช่รูปแบบของระบบพื้นฐานของระบบการเรียนการสอน
- ก. Input
 - ข. Process
 - ค. Output
 - ง. runput
34. ข้อใดไม่ใช่องค์ประกอบพื้นฐานของระบบการเรียนการสอน
- ก. ส่วนประกอบต่างๆ ของระบบ (Input)
 - ข. กระบวนการปฏิสัมพันธ์ (Process)
 - ค. จุดมุ่งหมายของระบบ (Output)
 - ง. กระบวนการกรองข้อมูล (Filter)
35. ข้อใดไม่ใช่วิธีการแก้ปัญหาของระบบการศึกษา
- ก. การแก้ปัญหามีเหตุผล
 - ข. การแก้ปัญหอย่างเป็นขั้นตอน
 - ค. การแสวงหาคำตอบเพื่อแก้ปัญหา
 - ง. การแก้ปัญหาดังวิธีเฉพาะตามปัญหา
36. ข้อใดทำให้การวิเคราะห์มีความสมบูรณ์แบบ
- ก. Process
 - ข. Feedback
 - ค. Input
 - ง. Output
37. ข้อใดไม่จัดว่าอยู่ในระบบการวิเคราะห์ที่สมบูรณ์
- ก. input
 - ข. profile
 - ค. feedback
 - ง. output
38. ข้อใดไม่ใช่ระบบพื้นฐานของระบบการเรียนการสอนทั้งหมด
- ก. Process/ Input
 - ข. Output /Process
 - ค. Output/ Input
 - ง. Input/background

เฉลยระบบการเรียนการสอน

- | | | | |
|-------|-------|-------|-------|
| 1. ง | 2. ก | 3. ข | 4. ค |
| 5. ง | 6. ข | 7. ง | 8. ง |
| 9. ข | 10. ก | 11. ค | 12. ค |
| 13. ง | 14. ค | 15. ง | 16. ง |
| 17. ข | 18. ก | 19. ง | 20. ก |
| 21. ง | 22. ง | 23. ก | 24. ค |
| 25. ข | 26. ง | 27. ค | 28. ข |
| 29. ค | 30. ง | 31. ง | 32. ก |
| 33. ง | 34. ง | 35. ง | 36. ข |
| 37. ข | 38. ง | | |



บทที่ 4 ข้อสอบเรื่องวิวัฒนาการเทคโนโลยี

1. ข้อใดถูก
 - ก. ยุค I หรือยุค Information Technologies เริ่มตั้งแต่ Audio Visual
 - ข. ยุค E เรียกอีกชื่อหนึ่งว่า ยุค E-Learning มีการเรียนรู้ที่สะดวกขึ้น เช่น บทเรียนออนไลน์ คอมพิวเตอร์ช่วยสอน และมีลติมีเดียต่างๆ
 - ค. ยุค I เริ่มตั้งแต่ Audio Visual โดยมีความคิดพื้นฐานคือ “บทเรียนออนไลน์”
 - ง. เมื่อเข้าสู่การเปลี่ยนแปลง ทฤษฎีพื้นฐานจากยุค E จะยังคงใช้ได้กับทุกยุค
2. ข้อใดผิด
 - ก. บทเรียนโปรแกรม เริ่มมีมาตั้งแต่ ยุค I
 - ข. การใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอน บทเรียนออนไลน์ เริ่มใช้ในยุค I
 - ค. Internet ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเข้าสู่ยุค E
 - ง. ยุค E ยังคงใช้ทฤษฎีพื้นฐานจากยุค I ในการพัฒนา
3. วิวัฒนาการของเทคโนโลยีการศึกษา แบ่งออกเป็นกี่ยุค
 - ก. 2
 - ข. 4
 - ค. 6
 - ง. 8
4. E-learning คืออะไร
 - ก. การเรียนการสอนผ่านเว็บ
 - ข. การเรียนการสอนผ่านคอมพิวเตอร์
 - ค. การเรียนการสอนผ่านทางทีวี
 - ง. ถูกทุกข้อ
5. ข้อใดกล่าวไม่ถูกต้องเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology)
 - ก. เทคโนโลยีสารสนเทศมีสาขาและศาสตร์เป็นของตนเอง
 - ข. เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นสิ่งที่นักเทคโนโลยีการศึกษายอมรับ
 - ค. เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นสิ่งที่นักเทคโนโลยีการศึกษานำมาประยุกต์ใช้ในการศึกษา
 - ง. เทคโนโลยีสารสนเทศมีบทบาททำให้ยุค E มีความสำคัญลดลง
6. จงวิเคราะห์ว่าข้อใด คือ การใช้เทคโนโลยีการศึกษาในยุค E
 - ก. คุณครูสมศรีให้นักเรียนเขียนตามคำบอกลงในสมุด
 - ข. คุณครูนิชชาพานักเรียนเดินสำรวจพันธุ์ต้นไม้ในโรงเรียน
 - ค. คุณครูพณิตาเปิดโทรทัศน์ทางไกลผ่านดาวเทียมจากโรงเรียนไกลกังวลให้นักเรียนดูในวิชาฟิสิกส์
 - ง. คุณครูรัตนานักเรียนจดบันทึกความดีในแต่ละวัน
7. แนวคิดพื้นฐานภายใต้การจัดการศึกษาของยุคที่ผ่านมาของเทคโนโลยีการศึกษา คือข้อใด
 - ก. บทเรียนทางเทคโนโลยี
 - ข. บทเรียนโปรแกรม
 - ค. กระบวนการสอนอย่างเป็นระบบ
 - ง. นวัตกรรมทางเทคโนโลยี

8. ข้อใดเป็นจุดเปลี่ยนที่สำคัญของเทคโนโลยีการศึกษาในยุค Electronic
- Program Instruction
 - Information Technology
 - Audio Visual
 - Internet
9. ข้อใดกล่าวถูกต้อง
- วิวัฒนาการของเทคโนโลยีการศึกษามี 2 ยุคคือ ยุค Innovation และยุค Electronic
 - Audio Visual หรือสื่อทัศนศึกษา เกิดขึ้นในยุค Electronic
 - ยุค Electronic มีสื่ออิเล็กทรอนิกส์มากมายที่เข้ามามีบทบาทในการศึกษา
 - วิวัฒนาการของเทคโนโลยีการศึกษาจะสิ้นสุดลงแค่ยุค Electronic
10. ข้อใดไม่ใช่ “สื่ออิเล็กทรอนิกส์”
- E-book
 - E-learning
 - E-classroom
 - คอมพิวเตอร์ช่วยสอน
11. ข้อใดคือแนวคิดพื้นฐานในการพัฒนาระบบการเรียนการสอนในยุค Instruction
- Audio Visual
 - Program Instruction
 - E-learning
 - Information Technology
12. ข้อใดคือจุดเริ่มต้นที่ทำให้ยุค Instruction เริ่มลดบทบาทและความสำคัญลง
- เทคโนโลยีสารสนเทศ
 - อินเทอร์เน็ต
 - E-learning
 - Electronic
13. ข้อใดกล่าวถึงเทคโนโลยีการศึกษาของไทยได้ถูกต้องที่สุด
- พัฒนาการด้านเทคโนโลยีการศึกษา ดำเนินไปในแนวทางการพัฒนาระบบการเรียนการสอนโดยมีแนวคิดพื้นฐานคือ Program Instruction
 - พัฒนาการด้านเทคโนโลยีการศึกษา หยุดนิ่งเพื่อเข้าสู่ยุค e
 - เทคโนโลยีการศึกษาของไทยแต่เดิมนับได้ว่าเริ่มต้นมาตั้งแต่ A คือ Audio Visual (สื่อทัศนศึกษา)
 - ข้อ ก. และ ค. ถูก
14. ข้อใดกล่าวได้ถูกต้อง
- Program Instruction (บทเรียนโปรแกรม) เป็นจุดเริ่มต้นของการนำเทคนิค วิธีการ และเทคโนโลยีต่างๆ เข้ามาประยุกต์ใช้ทางการศึกษา
 - Program Instruction (บทเรียนโปรแกรม) เป็นจุดเริ่มต้นของการนำเทคนิค วิธีการ และเทคโนโลยีต่างๆ เข้ามาประยุกต์ใช้ทางการศึกษา
 - ผิดทั้งข้อ ก. และ ข.
 - ถูกทั้งข้อ ก. และ ข.

15. Audio Visual คืออะไร เริ่มขึ้นตั้งแต่ยุคใด
- โสตทัศนศึกษา ยุคที่มาของเทคโนโลยีการศึกษา
 - โสตทัศนศึกษา ยุคเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการศึกษา
 - การติดต่อสื่อสารระหว่างกันบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ยุคที่มาของเทคโนโลยีการศึกษา
 - การติดต่อสื่อสารระหว่างกันบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ยุคเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการศึกษา
16. ข้อใดถูกต้อง
- ยุค Electronic เท่านั้นที่เป็นยุคที่มีการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบ
 - ยุค Instruction จำเป็นต้องอาศัยหลักการและทฤษฎีจากยุค Electronic
 - Audio Visual ในยุค Electronic ได้รับการพัฒนาเรื่อยมาและถูกเรียกว่า Video conference
 - อินเทอร์เน็ต ดาวเทียมเพื่อการศึกษาอยู่ในยุค Electronic
17. การเชื่อมโยงคอมพิวเตอร์เข้าด้วยกันทั่วโลก ข้อมูลข่าวสารที่ผ่านการแปลงไหลของข้อมูล ทำให้เทคโนโลยีการศึกษาต้องปรับเปลี่ยนแนวคิดและการจัดการเพื่อให้เข้าสู่ยุคอะไร
- ยุค E-learning
 - ยุค Instruction
 - ยุค Electronic
 - ยุค Transister
18. เครื่องมือใดต่อไปนี้ไม่ได้อยู่ในยุค Electronic
- คอมพิวเตอร์
 - ดาวเทียมเพื่อการสื่อสาร
 - มัลติมีเดีย
 - กระดานชนวน
19. ยุคเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการศึกษาคือยุคใด
- ยุค Electronic
 - ยุค Intruction
 - ยุค Audio visual
 - ถูกทั้งข้อ ก) และ ข)
20. จุดเริ่มต้นของเทคโนโลยีการศึกษาไทย คืออะไร
- Audio visual
 - E-learning
 - Intruction
 - ถูกทุกข้อ
21. Information Technology คืออะไร
- การประยุกต์ความรู้ทางวิทยาศาสตร์มาใช้ในระบบสารสนเทศ
 - การประมวลผลข้อมูลเพื่อสร้างข้อมูลสารสนเทศ
 - การปฏิบัติงานในการจัดเก็บรักษาข้อมูลสารสนเทศ
 - การจัดการเกี่ยวกับสารสนเทศ
22. ข้อใดไม่ใช่ประโยชน์ของ E-learning
- สะดวกในการเรียน
 - เข้าถึงได้ง่าย
 - ประหยัดเวลาและค่าเดินทาง
 - ผู้เรียนมีโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้

23. สิ่งใดต่อไปนี่ที่ส่งผลให้ เกิดความเปลี่ยนแปลงจากยุค Instruction เข้าสู่ ยุค Electronic
- Internet
 - Program Instruction
 - Audio Visual
 - Microsoft office
24. ในอนาคตจะสามารถแบ่งยุคเทคโนโลยีการศึกษาออกไปอีกได้หรือไม่ เพราะเหตุใด
- แบ่งไม่ได้ เพราะ เทคโนโลยีการศึกษาในอนาคตจะยึดหลักการเรียนการสอนในยุค Instruction เท่านั้น
 - แบ่งไม่ได้ เพราะ เทคโนโลยีการศึกษาในอนาคตจะยึดหลักการเรียนการสอนในยุค Electronic เท่านั้น
 - แบ่งได้ เพราะเทคโนโลยีการศึกษาจะพัฒนาขึ้นเรื่อยๆจะมีการเปลี่ยนแปลงอย่างไม่หยุดนิ่ง
 - ไม่มีข้อใดถูกต้อง
25. อะไรคือจุดเริ่มต้นในการนำเทคนิค วิธีการ และเทคโนโลยี มาประยุกต์ใช้ในการศึกษา และยังเป็นจุดเริ่มต้นของการเปิดสอนในสาขาวิชาเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์
- Program Instruction (บทเรียนโปรแกรม)
 - Audio Visual (โสตทัศนศึกษา)
 - Information Technology (เทคโนโลยีสารสนเทศ)
 - Internet (อินเทอร์เน็ต)
26. ข้อใดคือความแตกต่างของยุค Instruction และยุค Electronic
- ยุค Instruction คือยุคของการทดลองผิดลองถูกในเทคโนโลยีการศึกษา แต่ยุค Electronic คือยุคของการพัฒนาเทคโนโลยีการศึกษาอย่างสูงสุด
 - ยุค Instruction คือยุคของหลักการ ทฤษฎีที่สำคัญ แต่ ยุค Electronic คือยุคของการใช้หลักการ และทฤษฎีไปพร้อมกับเครื่องมือ อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ใหม่ ๆ
 - ยุค Instruction คือต้นแบบของเทคโนโลยีการศึกษา แต่ยุค Electronic คือยุคของการปรับเปลี่ยนนำเทคโนโลยีใหม่ ๆ มาใช้ทั้งสิ้น
 - ยุค Instruction คือความไม่สมบูรณ์ของเทคโนโลยีการศึกษา แต่ยุค Electronic ได้มีการพัฒนาจนถึงขีดสุดแล้ว
27. เทคโนโลยีการศึกษาแบ่งออกเป็นกี่ยุค อะไรบ้าง
- 2 ยุค คือ ยุค I และยุค C
 - 2 ยุค คือ ยุค I และยุค E
 - 3 ยุค คือ ยุค I , ยุค E และยุค C
 - 3 ยุค คือ ยุค E , ยุค C และยุค X
28. เทคโนโลยีการศึกษาในข้อใดจัดอยู่ในยุค Electronic
- computer
 - internet
 - ดาวเทียมเพื่อการศึกษา
 - ถูกทุกข้อ
29. Adio visual หรือโสตทัศนศึกษามีการดำเนินแนวทางในการพัฒนาระบบโดยมีแนวคิดพื้นฐานคือข้อใด
- Program instruction
 - Program E-Learning
 - Program E-book
 - Program Electronic

46. เทคโนโลยีการศึกษาของไทยแต่เดิมเริ่มต้นมาจากอะไร
- Program Instruction
 - Audio Visual
 - Information Technology
 - E-Learning
47. ข้อใดเป็นจุดเริ่มต้นของเทคโนโลยีการศึกษาในยุค (Information)
- Program Instruction
 - Information Technology
 - Audio Visual
 - E-learning
48. คุณสมบัติใดของInternetที่เป็นจุดเปลี่ยนสำคัญที่ทำให้ยุคเข้าสู่ยุคE
- E-learning
 - Information Superhighway
 - Video conference
 - Multimedia
49. เทคโนโลยีการศึกษาแบ่งออกเป็นกี่ยุค
- 2 ยุค
 - 3 ยุค
 - 4 ยุค
 - 5 ยุค
50. จุดเริ่มต้นของการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการศึกษา คืออะไร
- เทคโนโลยีโปรแกรม
 - สื่อโปรแกรม
 - บทเรียนโปรแกรม
 - ข้อมูลโปรแกรม
51. ข้อใดถูกต้อง
- ยุค E เป็นยุคที่เป็นรากฐานของเทคโนโลยีการศึกษา
 - Audio Visual อยู่ในยุค E
 - Audio Visual อยู่ในยุค I
 - ดาวเทียมเพื่อการศึกษาอยู่ในยุค I
52. ยุค I สำคัญต่อยุค E อย่างไร
- เป็นยุคต่อเนื่องจากยุค E
 - เป็นความแตกต่างจากช่วงเวลาในแต่ละประเทศ
 - เป็นรากฐานด้านทฤษฎีและหลักการให้ยุค E
 - ยุค I ไม่ได้มีความสำคัญแต่อย่างใด
53. ในยุค I นั้น Program Instruction เป็นจุดเริ่มต้นของอะไร
- การนำเอาเทคนิค วิธีการ และ เทคโนโลยีเข้ามาประยุกต์ใช้ในการศึกษา
 - โปรแกรมปฏิบัติการเริ่มแรกที่ถูกผลิตขึ้นเพื่ออำนวยความสะดวก
 - การปฏิรูประบบปฏิบัติการทางคอมพิวเตอร์
 - ข้อ ข และ ค ถูกต้อง

54. ลักษณะเด่นของอินเทอร์เน็ตคืออะไร
- มีคลังข้อมูลที่ถูกต้องสมบูรณ์
 - มีความสามารถในการตอบสนองความต้องการพื้นฐานของเราได้
 - การเชื่อมโยงเครือข่ายของทั่วโลกไว้ด้วยกัน
 - สามารถลดช่องว่างด้านเศรษฐกิจของแต่ละสังคมได้
55. วิวัฒนาการของเทคโนโลยีการศึกษาแบ่งออกเป็นกี่ยุค?
- 1 ยุค
 - 2 ยุค
 - 3 ยุค
 - ไม่มีข้อใดถูก
56. วิวัฒนาการของเทคโนโลยีการศึกษามียุคอะไรบ้าง?
- ยุคที่ผ่านมาของเทคโนโลยีการศึกษา
 - ยุคเทคโนโลยีการศึกษา
 - ยุคที่ผ่านมาของเทคโนโลยีการศึกษาและยุคเทคโนโลยีการศึกษา
 - ไม่มีข้อใดถูก
57. วิวัฒนาการของเทคโนโลยีการศึกษาของไทยแบ่งเป็นกี่ยุค และแต่ละยุคมีชื่อเรียกว่าอย่างไร
- 3 ยุค Instruction, Electronic, Electronic
 - 2 ยุค E-learning, E-book
 - 3 ยุค Instruction, Audio Visual, E-book
 - 2 ยุค Instruction, Electronic
58. การพัฒนาระบบการเรียนการสอนมีแนวคิดพื้นฐานมาจากข้อใด
- Program Instruction
 - Program E-Learning
 - Program E-book
 - Program Electronic
59. การศึกษาวิธีการออกแบบการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบ เพื่อสร้างกระบวนการคิดและการออกแบบพัฒนาการเรียนการสอนอย่างเป็นกระบวนการคือวิธีการศึกษาของโปรแกรมใด?
- โปรแกรม Instruction
 - โปรแกรม Microsoft
 - โปรแกรม Adobe
 - โปรแกรม Internet
60. ยุคใดเป็นพื้นฐานในการพัฒนาระบบเทคโนโลยีการศึกษาในปัจจุบัน?
- ยุค Electronic
 - ยุค Audio Visual
 - ยุค Information
 - ยุค Instruction
61. เทคโนโลยีการศึกษาของไทยเริ่มต้นมาจากสิ่งใดและจัดอยู่ในยุคใด
- Computer Assisted Instruction / ยุค Instruction
 - Web-based Training / ยุค Electronic
 - Audio Visual / ยุค Instruction
 - E-Learning / ยุค Electronic

62. ข้อใดไม่ใช่ ระบบการเรียนการสอนที่เกิดขึ้นจากความก้าวหน้าทางด้าน Computer Online
- ก. Web-Based Instruction
 - ข. E-Learning
 - ค. Computer Assisted Instruction
 - ง. Program Instruction
63. การเรียนการสอนในยุคInstruction ไม่ได้ เน้นการเรียนการสอนแบบใด
- ก. การออกแบบ
 - ข. การพัฒนาอย่างเป็นระบบ
 - ค. การทำงานเป็นทีม
 - ง. การวิจัย
64. ยุคใด คือ ยุคแห่งการพัฒนาการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบ
- ก. ยุค E-Learning
 - ข. ยุค Electronic
 - ค. ยุค Information Technology
 - ง. ยุค
- 65.วิวัฒนาการของเทคโนโลยีการศึกษาแบ่งออกเป็นยุคอะไรบ้าง?
- ก. Innovation และ E-mail
 - ข. Internet และ Electronic
 - ค. Instruction และ Electronic
 - ง. Instruction และ E-learning
66. Audio Visual หมายถึงอะไร
- ก. สื่อสาธาณูปโภค
 - ข. สารสนเทศ
 - ค. การศึกษา
 - ง. สื่อทัศนศึกษา Instruction
- 67.ยุคที่ผ่านมาของเทคโนโลยีการศึกษาคือยุคอะไรและใช้ตัวย่อว่าอะไร
- ก. ยุค Instruction ตัวย่อ I
 - ข. ยุค Electronic ตัวย่อ E
 - ค. ยุค Information ตัวย่อ I
 - ง. ยุค Instrumental ตัวย่อ I
- 68.เทคโนโลยีใดบ้างที่ไม่ได้อยู่ในยุคElectronic หรือยุคE
- ก. Internet
 - ข. ดาวเทียมเพื่อการศึกษา
 - ค. computer
 - ง. audio visual
- 69.เทคโนโลยีการศึกษาของไทยเริ่มต้นมาจากสิ่งใด
- ก. audio visual
 - ข. Instruction, Electronic
 - ค. E-mail
 - ง. E-learning

70 เทคโนโลยีการศึกษาแบ่งออกเป็นกี่ยุค

- ก. 2 ยุค
- ข. 3 ยุค
- ค. 4 ยุค
- ง. 5 ยุค

71. ยุคที่ผ่านมาของเทคโนโลยีการศึกษา เริ่มต้นจากอะไร

- ก. Video Visual
- ข. Audio Visual
- ค. Musical Visual
- ง. Computer Visual

72. ยุค electronic มีเทคโนโลยีที่จัดอยู่ในยุคนี้ได้แก่อะไรบ้าง

- ก. Internet
- ข. Video Conference
- ค. Multimedia และดาวเทียมเพื่อการศึกษา
- ง. ทุกข้อที่กล่าวมา

73. ยุคของเทคโนโลยีการศึกษาแบ่งออกเป็นกี่ยุค

- ก. 1
- ข. 2
- ค. 3
- ง. 4

74. ยุคใดมีบทบาทสำคัญที่สุดในการพัฒนาเทคโนโลยีการศึกษาในปัจจุบัน

- ก. ยุค I เพราะ เป็นยุคที่มีการเรียนการสอน ทฤษฎี หลักการ นำมาประยุกต์ใช้ในยุค E
- ข. ยุค E เพราะ เป็นยุคที่มีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสูงขึ้น ส่งผลให้เทคโนโลยีการศึกษาในปัจจุบันมีการพัฒนา
- ค. ยุค E เพราะ เป็นยุคที่มีการเรียนการสอน ทฤษฎี หลักการ นำมาประยุกต์ใช้ในยุค E
- ง. ยุค I เพราะ เป็นยุคที่มีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสูงขึ้น ส่งผลให้เทคโนโลยีการศึกษาในปัจจุบันมีการพัฒนา

75. หลักการและทฤษฎีของยุคใดที่จะเป็นพื้นฐานสำคัญในการดำเนินการศึกษาค้นคว้า และวิจัย เพื่อนำไปสู่ทฤษฎีเกี่ยวกับเทคโนโลยีทางการศึกษา

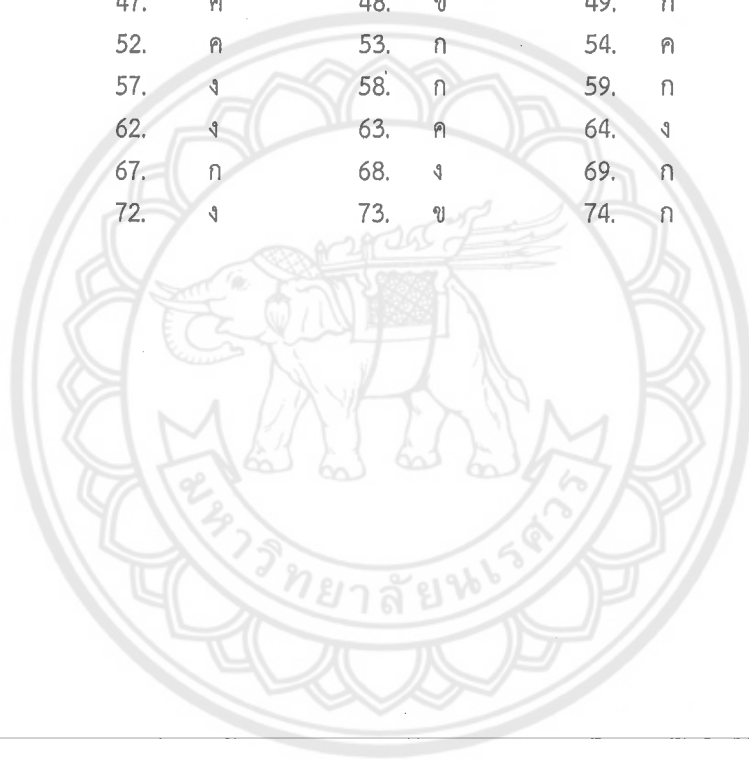
- ก. ยุค Instruction
- ข. ยุค Electronic
- ค. ยุคหิน
- ง. ยุคโลกาภิวัตน์

76. เพราะเหตุใดจึงยังคงให้ความสำคัญกับเทคโนโลยีการศึกษายุค I ในขณะที่ปัจจุบันนี้ได้ถูกพัฒนาเป็นยุค E แล้ว

- ก. เพราะเทคโนโลยีการศึกษายุค I เป็นต้นแบบ ตัวระบบ ฐานข้อมูลที่มั่นคง ซึ่งมีมาอย่างต่อเนื่อง
- ข. เพราะยุค I เป็นยุคที่มีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีอย่างสูงสุด
- ค. เพราะเทคโนโลยีการศึกษายุค I ถูกขนานนามว่าเป็นยุคทองของเทคโนโลยี
- ง. ถูกทุกข้อ

เฉลย ข้อสอบเรื่องวิวัฒนาการเทคโนโลยี

1.	ง	2.	ข	3.	ก	4.	ง	5.	ง
6.	ค	7.	ข	8.	ง	9.	ค	10.	ค
11.	ข	12.	ก	13.	ง	14.	ง	15.	ก
16.	ง	17.	ค	18.	ง	19.	ก	20.	ก
21.	ก	22.	ง	23.	ก	24.	ค	25.	ก
26.	ข	27.	ข	28.	ง	29.	ก	30.	ง
31.	ข	32.	ค	33.	ข	34.	ค	35.	ข
36.	ง	37.	ค	38.	ข	39.	ข	40.	ค
41.	ข	42.	ก	43.	ค	44.	ข	45.	ง
46.	ข	47.	ค	48.	ข	49.	ก	50.	ค
51.	ค	52.	ค	53.	ก	54.	ค	55.	ข
56.	ค	57.	ง	58.	ก	59.	ก	60.	ง
61.	ค	62.	ง	63.	ค	64.	ง	65.	ค
66.	ง	67.	ก	68.	ง	69.	ก	70.	ก
71.	ข	72.	ง	73.	ข	74.	ก	75.	ก
76.	ก								



บทที่ 5 ข้อสอบเรื่องสื่อการเรียนการสอน

1. ข้อใดไม่ใช่การเลือกสื่อการเรียนการสอนที่ดี
 - ก. มีความเหมาะสมกับระดับชั้น วุฒิภาวะและความสามารถของผู้เรียน
 - ข. มีเนื้อหาที่ง่ายต่อการเรียนรู้โดยคำนึงถึงความเพลิดเฟลินของผู้เรียน
 - ค. มีความเหมาะสมกับเวลาและสถานที่ ในการจัดการเรียนการสอน
 - ง. มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ของการเรียนการสอน
2. ข้อใดไม่ใช่คุณสมบัติของสื่อการเรียนการสอน
 - ก. จับยึดประสบการณ์ เหตุการณ์ กิจกรรม การกระทำต่างๆที่เกิดขึ้นสามารถเก็บไว้เพื่อนำมาศึกษาได้อย่างกว้างขวาง
 - ข. สามารถทำให้ผู้คนที่ทั่วไปเรียนรู้ได้เหมือนกันทั้งหมด
 - ค. ดัดแปลงปรุงแต่ง แปลงรูปของเหตุการณ์หรือวัตถุเพื่อนำมาศึกษาให้เข้าใจง่ายขึ้น
 - ง. ขยายง่ายแจกหรือทำสำเนาได้เป็นจำนวนมาก เข้าถึงคนได้เป็นจำนวนมากพร้อมกัน
3. ข้อใดต่อไปนี้ไม่ใช่คุณค่าของสื่อการเรียนการสอน
 - ก. คุณค่าด้านวิชาการ
 - ข. คุณค่าด้านจิตวิทยาการเรียนรู้
 - ค. คุณค่าด้านเศรษฐกิจการศึกษา
 - ง. คุณค่าด้านประชาสัมพันธ์
4. ข้อใดกล่าวผิด
 - ก. ทุกสิ่งทุกอย่างสามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนได้
 - ข. "สื่อ" ที่ใช้เป็นวัตถุสิ่งของที่เป็นรูปธรรมได้ (มีตัวตน)
 - ค. "สื่อ" ที่ใช้เป็นนามธรรมได้ (ไม่มีตัวตน)
 - ง. "สื่อ" คือ ทุกสิ่งทุกอย่างที่แทรกอยู่ระหว่าง ความรู้ ความคิด ทักษะ กับผู้สอนในการเรียนการสอนนั้น
5. เราสามารถจำแนกประเภทของสื่อการเรียนการสอนตามลักษณะภายนอกและคุณสมบัติได้เป็นกี่ประเภท
 - ก. 2 ประเภท คือ สื่อที่ไม่ต้องฉาย และ สื่อที่ต้องฉาย
 - ข. 2 ประเภท คือ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ และสื่อทำมือ
 - ค. 3 ประเภท คือ สื่อที่ไม่ต้องฉาย , สื่อที่ต้องฉาย และ สื่อที่เกี่ยวข้องกับเสียง
 - ง. 4 ประเภทคือ สื่อที่ไม่ต้องฉาย , สื่อที่ต้องฉาย , สื่อที่เกี่ยวข้องกับเสียง และสื่อที่ไม่เกี่ยวข้องกับเสียง
6. ข้อใดไม่ใช่คุณค่าของสื่อการเรียนการสอนทางด้านจิตวิทยาการเรียนรู้
 - ก. ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและต้องการเรียนรู้สิ่งต่างๆ มากขึ้น
 - ข. ทำให้ผู้เรียนเกิดความคิดรวบยอดเป็นอย่างเดียวกัน ทั้งมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนด้วย
 - ค. ทำให้ผู้เรียนเกิดความพอใจและช่วยให้กระทำกิจกรรมด้วยตนเอง
 - ง. ช่วยขจัดปัญหาเรื่องสถานที่ เวลาและระยะทาง
7. ข้อใดไม่ใช่ความหมายของสื่อการเรียนการสอน
 - ก. ตัวกลางที่ใช้ถ่ายทอดความรู้ ความคิด ตลอดจนทักษะต่างๆ ไปยังผู้เรียน
 - ข. ทุกสิ่งทุกอย่างที่เป็นความรู้ที่ครูสอนนักเรียนโดยผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์
 - ค. ทุกสิ่งทุกอย่างที่สามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนได้
 - ง. ทุกสิ่งทุกอย่างที่แทรกอยู่ระหว่าง ความรู้ ความคิด ทักษะ กับผู้เรียนในการเรียนการสอนนั้น "สื่อ" ที่ใช้อาจเป็นวัตถุสิ่งของ มีตัวตนหรืออาจเป็นสิ่งที่ไม่มีตัวตนก็ได้

8. “ตัวกลางที่ใช้ถ่ายทอดความรู้ ความคิด ตลอดจนทักษะต่างๆ หรือทุกสิ่งทุกอย่างที่แทรกอยู่ระหว่าง ความรู้ ความคิด ทักษะ กับผู้เรียนในการเรียนการสอนนั้น” จากคำกล่าวข้างต้นนี้ เป็นความหมายของสิ่งใด
- เทคโนโลยี
 - อินเทอร์เน็ต
 - สื่อการเรียนการสอน
 - แผนการสอน
9. ข้อใดไม่ใช่ประเภทของสื่อการเรียนการสอน
- สื่อที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติ
 - สื่อที่ต้องฉาย
 - สื่อที่ไม่ต้องฉาย
 - สื่อที่เกี่ยวข้องกับเสียง
10. ข้อใดกล่าวไม่ถูกต้องเกี่ยวกับการเลือกสื่อการเรียนการสอน
- มีลักษณะเดิมๆ ซ้ำซากไม่มีการเปลี่ยนแปลง
 - เหมาะสมกับระดับชั้น วุฒิภาวะและความสามารถของผู้เรียน
 - ดึงดูดความสนใจทำให้เกิดอารมณ์คล้อยตาม สร้างเจตคติที่ดี
 - สอดคล้องกับจุดประสงค์ของการเรียนการสอน
11. ข้อใดไม่ใช่คุณค่าของสื่อการเรียนการสอน
- ทำให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายของสิ่งต่างๆ ได้ดีขึ้น
 - ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและต้องการเรียนรู้สิ่งต่างๆ มากขึ้น
 - ช่วยลดค่าใช้จ่ายในการซื้อหนังสือของผู้เรียน
 - ช่วยให้เด็กที่เรียนช้าเรียนได้เร็วขึ้นและมากขึ้น
12. ข้อใดแสดงความหมายของคำว่า “สื่อ” ได้ชัดเจนที่สุด
- อุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียนการสอนซึ่งสามารถจับต้องได้
 - วิธีการเรียนการสอนที่เป็นนามธรรม ไม่มีตัวตน
 - บุคคลที่ดำเนินการเรียนการสอน
 - ทุกสิ่งทุกอย่างที่สามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนได้
13. ข้อใดแสดงถึงการเลือกใช้สื่อการเรียนการสอนที่ไม่เหมาะสม
- ครูอธิบายให้นักเรียนวาดรูปเครื่องบินดินเผาจากของจริงในวิชาศิลปะ
 - ครูมินตราใช้บัตรคำในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
 - ครูบุษบาให้นักเรียนใช้กล่องจุลทรรศน์ศึกษาเนื้อเยื่อของพืชในวิชาวิทยาศาสตร์
 - ครูวนิดาให้นักเรียนชั้น ป. 1 ใช้สารเคมีในการทดลองด้วยตนเอง
14. การเตรียมสื่อการสอนผู้สอนต้องเตรียมใช้สื่ออย่างไร
- พิจารณาคุณค่าและวัตถุประสงค์ของบทเรียน
 - พิจารณาความต้องการและความสนใจของนักเรียน
 - พิจารณาสิ่งที่เป็นปัญหาในการสอนและการถ่ายทอด
 - ถูกทุกข้อ
15. ข้อใด คือ คุณค่าด้านวิชาการของสื่อการเรียนการสอน
- นักเรียนที่เรียนช้าเรียนได้เร็วขึ้นและมากขึ้น ส่วนนักเรียนที่ฉลาดก็จะเรียนรู้ได้มากขึ้น
 - ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและต้องการเรียนรู้สิ่งต่างๆ มากขึ้น
 - ช่วยขจัดความสับสนเปลืองและยังช่วยให้ครูที่สอนดีอยู่แล้วสอนดีขึ้น
 - ส่งเสริมด้านความคิดและการแก้ปัญหา

23. ข้อใดไม่ใช่ประเภทของสื่อการเรียนการสอนที่จำแนกตามลักษณะภายนอกและคุณสมบัติ
- สื่อที่ต้องฉาย
 - สื่อที่ไม่ต้องฉาย
 - สื่อที่ต้องฉายและไม่ต้องฉาย
 - สื่อที่เกี่ยวข้องกับเสียง
24. สื่อการเรียนการสอนประเภทใดที่เป็นนามธรรมมากที่สุด
- คำบรรยาย ตัวเลข ตัวหนังสือ
 - แผนภูมิ แผนสถิติ ภาพโฆษณา
 - สไลด์ (Slide) ภาพนิ่งจากคอมพิวเตอร์
 - การศึกษาดูงานที่ โบราณสถาน
25. ข้อใดไม่ใช่ลักษณะของสื่อการเรียนการสอน
- ตัวกลางที่ใช้ถ่ายทอดความรู้ ความคิด ทักษะไปยังผู้เรียน
 - สื่อต้องเป็นวัตถุเท่านั้น
 - สื่อเป็นได้ทั้งวัตถุที่มีตัวตน หรือไม่มีตัวตนก็ได้
 - ทุกสิ่งทุกอย่างนำมาใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนได้
26. ข้อใดไม่ใช่คุณสมบัติที่ดีของสื่อการเรียนการสอน
- ทำให้การเรียนมีคุณภาพที่ดี ผู้เรียนเข้าถึงบทเรียนได้มากกว่าเดิม
 - ทำให้การตลาดค้าขายสื่อการเรียนการสอนมีผลกำไรที่สูงขึ้น
 - เปิดโลกทัศน์ทางการศึกษาให้ก้าวทันเทคโนโลยีสมัยใหม่
 - กระตุ้นการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน เสริมสร้างพัฒนาการของผู้เรียน
27. คุณค่าของสื่อการเรียนการสอนมีกี่ด้าน ได้แก่อะไรบ้าง
- 3 ด้าน ได้แก่ ด้านวิชาการ, ด้านจิตวิทยาการเรียนรู้, ด้านสังคม
 - 2 ด้าน ได้แก่ ด้านวิชาการ, ด้านสังคม
 - 3 ด้าน ได้แก่ ด้านวิชาการ, ด้านจิตวิทยาการเรียนรู้, ด้านเศรษฐกิจการศึกษา
 - 2 ด้าน ได้แก่ ด้านจิตวิทยาการเรียนรู้, ด้านเศรษฐกิจการศึกษา
28. การที่คุณครูใช้สื่อการเรียนการสอนที่มีคุณภาพทำให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์เพียงฝ่ายเดียวหรือไม่
- ใช่ ผู้เรียนได้รับประโยชน์เพียงฝ่ายเดียวเพราะ ส่งเสริมด้านความคิดและการแก้ปัญหาของผู้เรียน
 - ใช่ ผู้เรียนได้รับประโยชน์เพียงฝ่ายเดียวเพราะ เพราะสื่อนั้นมีประโยชน์มากและช่วยในเรื่องของการเรียนรู้ได้เร็ว
 - ไม่ใช่ ผู้สอนได้ประโยชน์ฝ่ายเดียวเพราะจะได้ทำการสอนได้ง่ายและรวดเร็ว
 - ไม่ใช่ ทั้งผู้เรียนและผู้สอนได้ประโยชน์ทั้งสองฝ่ายผู้เรียนเข้าใจได้ดี ผู้สอนก็สอนสบาย
29. “สื่อการสอนให้ประสบการณ์ที่เป็นจริงแก่ผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเรียนรู้อย่างถูกต้องและยังช่วยให้จดจำเรื่องราวต่างๆ ได้มากและจำได้นาน” จากข้อความข้างต้น เป็นคุณค่าด้านใดของสื่อการเรียนการสอน
- คุณค่าด้านวิชาการ
 - คุณค่าด้านจิตวิทยาการเรียนรู้
 - คุณค่าด้านเศรษฐกิจการศึกษา
 - คุณค่าด้านการพัฒนา

30. สื่อการเรียนการสอนให้คุณค่าและประโยชน์แก่ทั้งผู้เรียนและผู้สอนมากมายยกเว้นข้อใด
- ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรงจึงเข้าใจความหมายต่าง ๆ ได้ดีและถูกต้องยิ่งขึ้น ทั้งยังจดจำได้นานกว่า
 - ช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียน และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนด้วย
 - ช่วยเพิ่มอัตราการขาดเรียนของผู้เรียนให้เพิ่มมากขึ้น
 - ช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้ ส่งเสริมกระบวนการคิดของผู้เรียน
31. ข้อใดไม่ใช่คุณสมบัติของสื่อ
- จับยึดประสบการณ์
 - ดัดแปลงปรุงแต่ง
 - ขยายจ่ายแจก
 - ต้องมีตัวตน
32. ข้อใดไม่ใช่คุณค่าทางด้านวิชาการของสื่อการเรียนการสอน
- ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรงเรียนรู้ได้มากกว่าที่ไม่ใช้สื่อการเรียน
 - ทำให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายของสิ่งต่างๆ ได้ดีขึ้น
 - ส่งเสริมด้านความคิดและการแก้ปัญหา
 - ทำให้ผู้เรียนเกิดความพอใจและช่วยให้กระทำกิจกรรมด้วย
33. ข้อใดเป็นคุณค่าของสื่อการเรียนการสอนในด้านเศรษฐกิจการศึกษา
- ทำให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายของสิ่งต่างๆ ได้ดีขึ้น
 - ช่วยลดการตกซ้ำชั้นของนักเรียน
 - ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและต้องการเรียนรู้สิ่งต่างๆ มากขึ้น
 - ทำให้ผู้เรียนเกิดความพอใจและช่วยให้กระทำกิจกรรมด้วยตนเอง
34. ข้อใดไม่ใช่คุณค่าของสื่อการเรียนการสอนด้านจิตวิทยา
- ทำให้ผู้เรียนสนใจ ต้องการเรียนรู้มากขึ้น
 - ประหยัดเวลาในการเรียนการสอน
 - เกิดความคิดรวบยอด เป็นอย่างเดียวกัน
 - มีเจตคติที่ดีต่อการเรียน
35. ข้อใดไม่ใช่คุณสมบัติของสื่อที่ดี
- มีความเหมาะสมเนื้อหา สถานที่ และวัยของผู้เรียน
 - มีความเป็นไปได้ในทางจิตวิทยา
 - สามารถวัดและประเมินผลได้
 - เน้นการประดับตกแต่งให้สวยงามและใช้งบประมาณมากๆ
36. ข้อใดไม่ใช่สื่อการสอนที่หน้าสนใจ
- วิดีโอ
 - เพลง
 - สไลด์
 - กระดาน
37. ข้อใดกล่าวถึง สื่อการเรียนการสอนได้ถูกต้องที่สุด
- เป็นตัวกลางถ่ายทอดความรู้จากผู้ให้ไปยังผู้รับ
 - เป็นสื่อที่ต้องเข้าใจง่าย สะดวกแก่ผู้เรียน
 - เป็นสื่อที่ทันสมัยก้าวทันโลกปัจจุบัน
 - เป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพียงอย่างเดียว

38. ข้อใดไม่จัดว่าเป็นประเภทของสื่อการเรียนการสอน

- ก. สื่อที่ต้องฉาย
- ข. สื่อที่ไม่ต้องฉาย
- ค. สื่อที่ไม่ใช้เสียง
- ง. สื่อที่เกี่ยวข้องกับเสียง

เฉลย สื่อการเรียนการสอน

- | | | |
|-------|-------|-------|
| 1. ข | 2. ข | 3. ง |
| 4. ง | 5. ค | 6. ง |
| 7. ข | 8. ค | 9. ก |
| 10. ก | 11. ค | 12. ง |
| 13. ง | 14. ง | 15. ง |
| 16. ง | 17. ก | 18. ก |
| 19. ง | 20. ก | 21. ข |
| 22. ข | 23. ค | 24. ก |
| 25. ข | 26. ข | 27. ค |
| 28. ง | 29. ก | 30. ค |
| 31. ง | 32. ง | 33. ข |
| 34. ข | 35. ง | 36. ง |
| 37. ก | 38. ค | |



6. ข้อใดกล่าวผิดเกี่ยวกับนวัตกรรมการศึกษา
- เป็นนวัตกรรมที่จะช่วยให้การศึกษา และการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น
 - ผู้เรียนสามารถเกิดการเรียนรู้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิผลสูงกว่าเดิม
 - ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนด้วยนวัตกรรมการศึกษา และประหยัดเวลาในการเรียนได้อีกด้วย
 - เป็นสิ่งที่ช่วยเพิ่มระยะเวลาในการเรียนการสอนให้มากขึ้น
7. ข้อใดผิด
- เทคโนโลยี คือ การนำเอาความรู้ในทางวิทยาศาสตร์มาใช้ในการสร้างเครื่องมือ เครื่องใช้สำหรับผ่อนแรงทำงานแทนคน ตลอดจนอำนวยความสะดวกสบายต่างๆ
 - นวัตกรรม คือ กระบวนการที่เริ่มความคิด ลงมือประดิษฐ์ แล้วปรับปรุงพัฒนาให้ดีขึ้น เกิดผลลัพธ์เป็นนวัตกรรม
 - Technology in education หมายถึง เทคโนโลยีที่ใช้ในการอำนวยความสะดวกในชีวิตประจำวันของนักเรียน
 - เทคโนโลยีการศึกษามี 2 ลักษณะ คือ Technology in education และ Technology of education
8. ระยะของการสร้างนวัตกรรมมีกี่ระยะ
- 2 ระยะ
 - 3 ระยะ
 - 4 ระยะ
 - 5 ระยะ
9. ข้อใดกล่าวไม่ถูกต้องเกี่ยวกับความหมายของนวัตกรรมการศึกษา
- นวัตกรรมช่วยให้การศึกษาและการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น
 - ผู้เรียนสามารถเกิดการเรียนรู้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิผลสูงกว่าเดิม
 - เกิดแรงจูงใจในการเรียนมากขึ้น
 - เสียเวลาในการเรียนมากยิ่งขึ้น
10. “ความคิด การปฏิบัติ หรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ ที่ยังไม่เคยมีใช้มาก่อน หรือเป็นการพัฒนาตัดแปลงมาจากของเดิมที่มีอยู่แล้ว ให้ทันสมัยและใช้ได้ผลดียิ่งขึ้น” จากคำกล่าวข้างต้นนี้ เป็นความหมายของสิ่งใด
- สิ่งประดิษฐ์
 - นวัตกรรม
 - กระบวนการผลิต
 - ไม่มีข้อใดถูก
11. ลักษณะที่ดีของนวัตกรรมทางการศึกษาคือข้อใด
- เหมาะสมกับระดับชั้น เรื่อง และสถานที่
 - แปลกใหม่ มีลักษณะเฉพาะตัว
 - เป็นไปตามหลักการวิจัย
 - ถูกทุกข้อ

12. ข้อใดไม่ถูกต้อง
- นวัตกรรมการศึกษาช่วยให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพดีขึ้น
 - เทคโนโลยีการศึกษาเป็นการนำอุปกรณ์และวิธีการมาใช้ในการระบการศึกษาเพื่อให้มีประสิทธิภาพสูงขึ้น
 - เทคโนโลยีการศึกษาสร้างขึ้นเพื่อแก้ปัญหาและตอบสนองความต้องการของมนุษย์
 - Technology of education คือสื่อการสอน เช่น โทรทัศน์ เครื่องฉายประเภทต่างๆ
13. ข้อใดไม่ใช่ความหมายของนวัตกรรมการศึกษา
- นวัตกรรมที่จะช่วยให้การศึกษา และการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น
 - นวัตกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเกิดการเรียนรู้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิผลสูงกว่าเดิม
 - นวัตกรรมที่ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน
 - นวัตกรรมที่ทำให้การเรียนการสอนใช้เวลานานขึ้น
14. ข้อใดไม่ใช่แนวคิดพื้นฐานของนวัตกรรมทางการศึกษา
- ความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Different)
 - ความพร้อม (Readiness)
 - การใช้เวลาเพื่อการสร้างนวัตกรรม
 - ประสิทธิภาพในการเรียน การขยายตัวทางวิชาการ และการเปลี่ยนแปลงของสังคม
15. ข้อใดไม่ถูกต้อง
- วัสดุ หมายถึง ผลิตภัณฑ์ทางวิทยาศาสตร์ สิ่งที่ไม่มีการผุพังเปลี่ยนแปลงได้ง่าย
 - นวัตกรรม คือ ความคิด การปฏิบัติ หรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ
 - เทคโนโลยี คือ การนำเอาความรู้ในทางวิทยาศาสตร์มาใช้ในการสร้างเครื่องมือเครื่องใช้สำหรับผ่อนแรงทำงานแทนคน
 - นวัตกรรมการศึกษา คือ นวัตกรรมที่จะช่วยให้การศึกษา และการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น
16. ข้อใดกล่าวถูกต้องเกี่ยวกับนวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษา
- เทคโนโลยี คือ การนำเอาความรู้ในทางวิทยาศาสตร์มาใช้ในการสร้างเครื่องมือเครื่องใช้สำหรับผ่อนแรงและอำนวยความสะดวก ส่วนนวัตกรรม คือ กระบวนการคิด ลงมือประดิษฐ์ แล้วปรับปรุงพัฒนาให้ดีขึ้นเกิดผลลัพธ์เป็นนวัตกรรม
 - นวัตกรรม แบ่งออกเป็น 3 ระยะ คือ ระยะที่ 1 การประดิษฐ์คิดค้น หรือเป็นการปรุงแต่งของเก่า ระยะที่ 2 พัฒนาการในแหล่งทดลอง และระยะที่ 3 การนำเอาไปปฏิบัติในสถานการณ์ทั่วไป
 - เทคโนโลยีการศึกษามี 2 ลักษณะ คือ Technology in education (Tools technology) และ Technology of education (System technology)
 - ถูกทุกข้อ
17. ข้อใดคือการนำเครื่องมือหรืออุปกรณ์ต่างๆและวิธีการผสมผสาน เพื่อมุ่งสู่การพัฒนากระบวนการจัดการศึกษาให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
- Technology in education
 - Technology on education
 - Technology of education
 - Technology and education

23. เทคโนโลยีการศึกษา คืออะไร
- กระบวนการที่เริ่มความคิด ลงมือประดิษฐ์ และปรับปรุงพัฒนาให้ดีขึ้นเพื่อใช้ในการเรียนการสอน
 - การนำความรู้ทางวิทยาศาสตร์ที่เกี่ยวกับเรื่องของการเรียนรู้ และเจือใจของการเรียนรู้ มาใช้เสริมสร้างในการสอน
 - ความรู้ทางวิทยาศาสตร์ทั่วไป มาใช้เสริมสร้างในการเรียนการสอน
 - การใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมมาช่วยให้เกิดแรงจูงใจทางการเรียนการสอน
24. ข้อใดคือกล่าวถึง Technology in education และ Technology of education อย่างถูกต้อง
- Technology in education และ Technology of education เป็นลักษณะของเทคโนโลยีการศึกษา
 - Technology in education เป็นการนำวิธีการต่างๆมาใช้ในการนำเสนอเนื้อหาทางการศึกษา
 - Technology of education เป็นการนำเครื่องมือและวิธีการต่างๆมาผสมผสานกันเพื่อนำไปสู่การพัฒนากระบวนการจัดการศึกษา
 - ถูกทุกข้อ
25. ข้อใดไม่ใช่ Technology in education
- ห้องปฏิบัติการภาษา
 - เครื่องฉาย
 - โทรทัศน์
 - การทดลอง
26. ระยะการสร้างนวัตกรรมมีกี่ขั้นตอน
- 2 ขั้นตอน คือ ประดิษฐ์คิดค้น และนำไปใช้โดยทั่ว
 - 3 ขั้นตอน คือ ประดิษฐ์คิดค้น พัฒนาการ และนำไปใช้โดยทั่ว
 - 3 ขั้นตอน คือ วิจัย ประดิษฐ์ และนำไปใช้โดยทั่ว
 - 4 ขั้นตอนคือ วิจัย ประดิษฐ์ พัฒนาการ และนำไปใช้โดยทั่ว
27. ระยะของการสร้างนวัตกรรมสามารถแบ่งได้เป็นกี่ระยะ
- 2 ระยะ
 - 4 ระยะ
 - 3 ระยะ
 - ไม่มีคำตอบ
28. ข้อใดต่อไปนี้ผิด
- ความแตกต่างระหว่างบุคคลถือเป็นแนวคิดพื้นฐานของนวัตกรรมทางการศึกษา
 - นวัตกรรมการศึกษา หมายถึง นวัตกรรมที่จะช่วยให้การศึกษา และการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น
 - เทคโนโลยีการศึกษา มี 2 ลักษณะ คือ Technology in education (Tools technology) และ Technology of education (System technology)
 - นวัตกรรมแบ่งเป็น 2 ระยะ คือ Innovation, Development

29. ข้อใดถูกต้องเกี่ยวกับนวัตกรรม
- นวัตกรรมคือการนำเอาความรู้ในทางวิทยาศาสตร์มาใช้ในการสร้างเครื่องมือเครื่องใช้สำหรับผ่อนแรงทำงานแทนคน ตลอดจนอำนวยความสะดวกสบายต่างๆ
 - นวัตกรรมจะช่วยให้การศึกษา และการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพดีกว่าเดิม
 - ระยะของการสร้างนวัตกรรมมี 4 ระยะ
 - นวัตกรรมที่สร้างต้องแปลกเป็นลักษณะเฉพาะตัว
30. วิธีการที่นำมาใช้ในการนำเสนอเนื้อหาทางการศึกษาหรือการฝึกอบรมในข้อใด ไม่จัดเป็นเทคโนโลยีการศึกษาแบบ Technology in education
- โทรทัศน์
 - สไลด์
 - เครื่องฉาย
 - คลิปหนีบกระดาษ
31. ข้อใด ไม่ใช่ แนวความคิดพื้นฐานทางการศึกษา ที่ทำให้เกิดนวัตกรรมการศึกษา
- ความพร้อม
 - ประสิทธิภาพในการเรียน การหัดตัวทางวิชาการ และการเปลี่ยนแปลงของสังคม
 - ความแตกต่างระหว่างบุคคล
 - การใช้เวลาเพื่อการศึกษา
32. ข้อใดผิด
- นวัตกรรมที่สร้างต้องแปลกเป็นลักษณะเฉพาะตัว
 - เป็นไปตามหลักการสอนและหลักจิตวิทยา
 - เหมาะกับนักเรียนชั้นมัธยม
 - เป็นไปตามหลักการวิจัย
33. จุดมุ่งหมายสูงสุดของเทคโนโลยีการศึกษาคืออะไร
- ช่วยพัฒนาผู้เรียนเป็นสำคัญ
 - สร้างสรรค์สิ่งแปลกใหม่ในวงการการศึกษา
 - ช่วยอำนวยความสะดวกสบายให้แก่บุคคลากร
 - ใช้ทดแทนแรงงานคน
34. นวัตกรรมระยะที่3 ที่จัดว่าเป็นนวัตกรรมขั้นสมบูรณ์คือข้อใด
- Innovation
 - Pilot Project
 - Complete
 - Development
35. ข้อใดไม่ใช่ระบบการประยุกต์ผลิตรกรรมที่นำมาใช้ในการปรับปรุงระบบการศึกษาเพื่อให้มีประสิทธิภาพสูงขึ้น
- ผลิตรกรรมทางวิทยาศาสตร์ (วัสดุ)
 - ผลิตรกรรมของวิศวกรรม (อุปกรณ์)
 - ผลิตรกรรมทางจิตวิทยา (การสังเกต)
 - พฤติกรรมศาสตร์ (วิธีการ)

36. ข้อใดคือจุดมุ่งหมายหลักของการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการศึกษา
- เพื่อให้มีความทันสมัย
 - เพื่อให้มีความสวยงามน่าสนใจยิ่งขึ้น
 - เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพทางการศึกษา
 - เพื่อลดการสิ้นเปลืองค่าตำราเรียน
37. ชั้นแรกของการสร้างนวัตกรรมเริ่มจากอะไร
- คิดค้น
 - พัฒนา
 - ประชาสัมพันธ์
 - จดลิขสิทธิ์
38. ข้อใดไม่ใช่ technology in Education
- โทรทัศน์เพื่อการศึกษา
 - กระบวนการสร้างสื่อการเรียนที่น่าสนใจ
 - คอมพิวเตอร์
 - วิทยุเพื่อการศึกษา

เฉลย เทคโนโลยีกับนวัตกรรม

- | | | | |
|-------|-------|-------|-------|
| 1. ก | 2. ค | 3. ข | 4. ง |
| 5. ก | 6. ง | 7. ค | 8. ข |
| 9. ง | 10. ข | 11. ง | 12. ง |
| 13. ง | 14. ค | 15. ก | 16. ง |
| 17. ค | 18. ข | 19. ง | 20. ข |
| 21. ข | 22. ค | 23. ข | 24. ง |
| 25. ง | 26. ข | 27. ค | 28. ง |
| 29. ง | 30. ง | 31. ข | 32. ค |
| 33. ก | 34. ข | 35. ค | 36. ค |
| 37. ก | 38. ข | | |

ตอนที่ 3 แบบสอบถามความคิดเห็นของนิสิตที่มีต่อการใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการ
สอนรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู



**แบบสอบถามความคิดเห็นของนิสิตที่มีต่อการใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการสอน
ในรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์**

คำชี้แจง : แบบสอบถามนี้มีทั้งหมด 2 ตอน จงทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ท่านเห็นว่าถูกต้องมากที่สุด

ตอนที่ 1 : ข้อมูลทั่วไป

เพศ ชาย หญิง

ตอนที่ 2 : ความคิดเห็นที่มีต่อการใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู

ข้อ ที่	รายการ	ระดับความคิดเห็น				
		มาก ที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด
1	มีการชี้แจงวัตถุประสงค์ รายละเอียดของเนื้อหาและกระบวนการเรียนการสอน					
2	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นลำดับขั้นตอนเข้าใจง่าย					
3	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีระยะเวลาที่เหมาะสม					
4	กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Social Media ช่วยสร้างบรรยากาศสำหรับส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้					
5	การใช้กิจกรรม Social Media ช่วยให้บรรยากาศในการเรียนเป็นกันเองมากยิ่งขึ้น					
6	กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Social Media ช่วยส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความรู้และทัศนคติระหว่างเพื่อน					
7	กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Social Media ช่วยส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความรู้และทัศนคติระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน					
8	นิสิตมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น					
9	เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ แสดงความคิดเห็น					
10	เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกันหรือเรียนรู้ด้วยตนเอง					
11	เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง					
12	การเรียนรู้โดยใช้ Face book ช่วยให้ นิสิตเรียนด้วยความสนุกสนานและเรียนอย่างมีความสุข					
13	กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Social Media ช่วยสนับสนุนการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนสามารถสรุปความรู้ด้วยตนเองได้					
14	การใช้ Social Media ในการกิจกรรมการเรียนการสอนช่วยให้ นิสิตสามารถติดต่อสื่อสารกับอาจารย์ผู้สอนได้หลากหลายทางมากขึ้น					

ข้อ ที่	รายการ	ระดับความคิดเห็น				
		มาก ที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด
15	การใช้ Social Media ในภารกิจกรรมการเรียนการสอนช่วย ให้นิสิตสามารถส่งผลงาน เสนอแนะและปรับปรุงแก้ไขเพื่อ พัฒนางานได้ตลอดเวลา					
16	ภาพรวมในการใช้ Social Media ในการจัดกิจกรรมการเรียน การสอนในห้องเรียน					

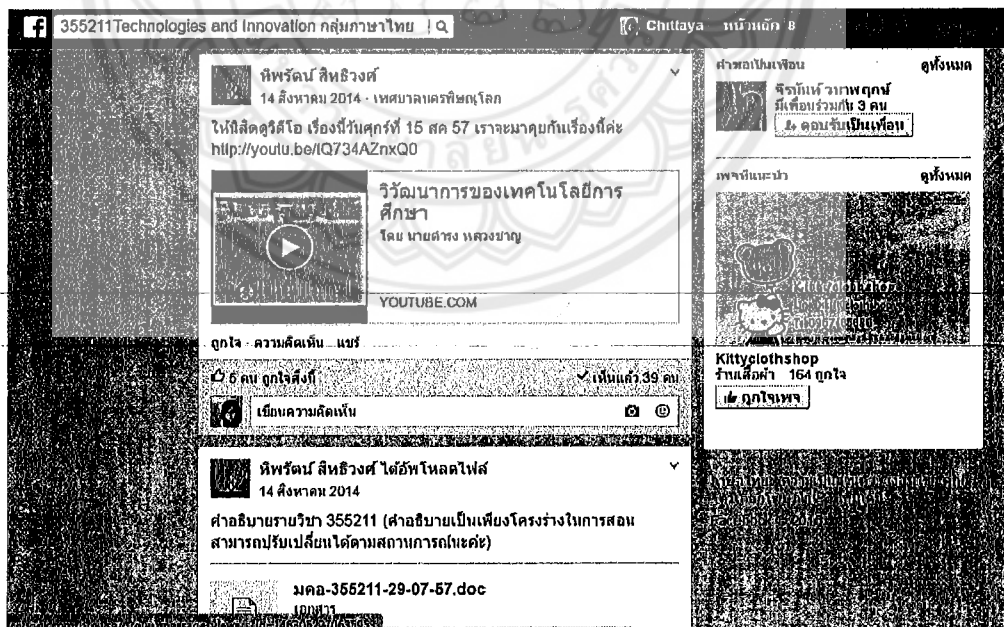




ภาคผนวก ง
ภาพกิจกรรมการใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการสอน
รายวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับครู



ภาพที่ 21 กลุ่ม Facebook ที่นิสิตตั้งขึ้นเพื่อใช้ในการเรียนการสอน

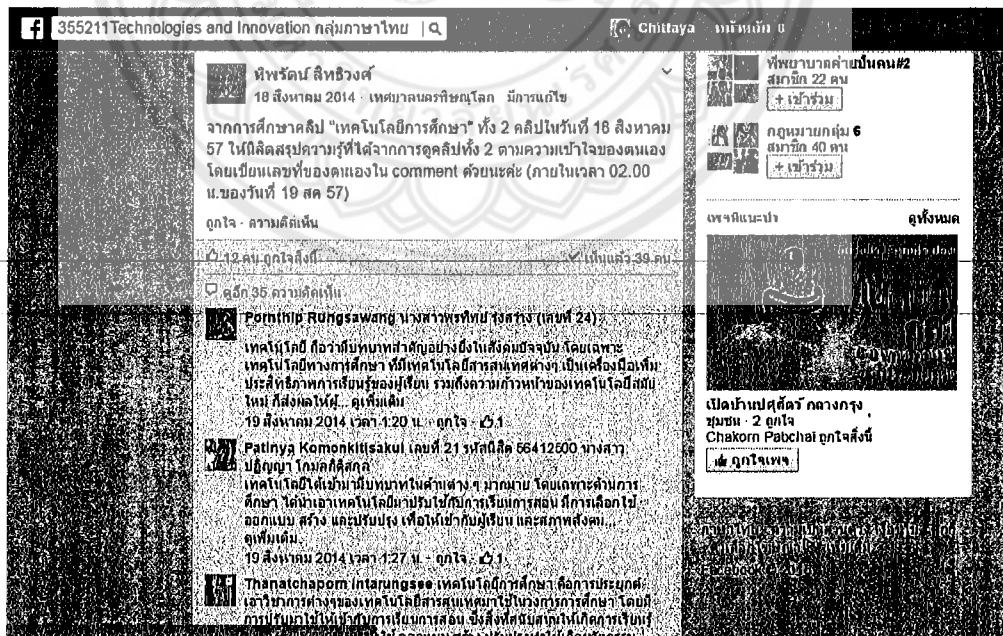


ภาพที่ 22 โปสต์คลิปวิดีโอลงบน Facebook เพื่อให้นิสิตศึกษาก่อนเริ่มเรียน



วิวัฒนาการของเทคโนโลยีการศึกษา

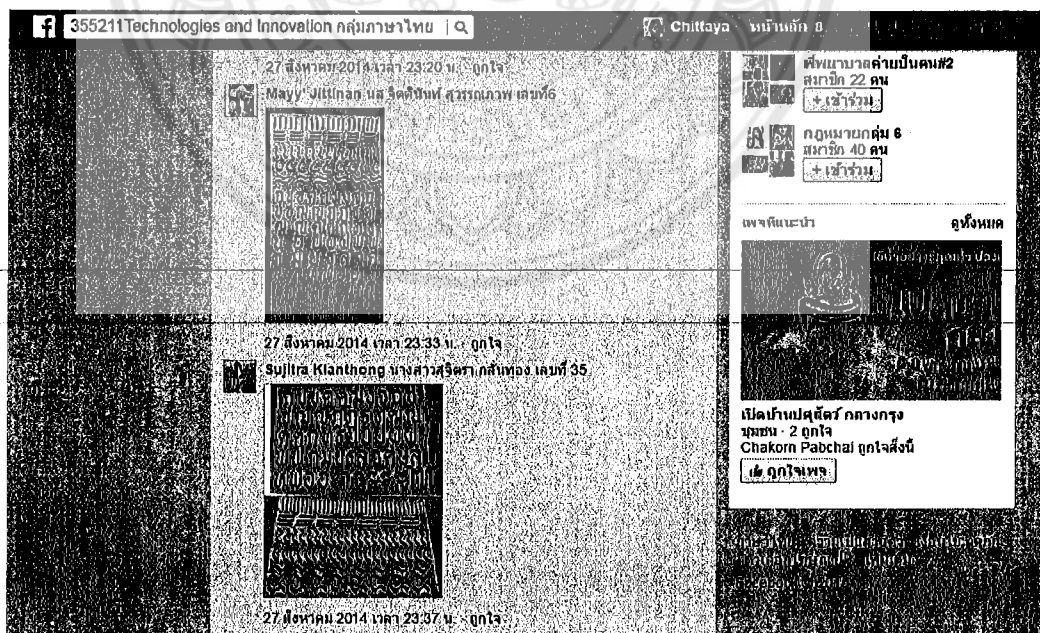
ภาพที่ 23 คลิปวิดีโอใน Youtube ที่ให้นิสิตศึกษาด้วยตนเอง



ภาพที่ 24 นิสิตแสดงความคิดเห็นหลังจากดูคลิปวิดีโอ



ภาพที่ 25 นิสิตนำเสนอผลงานวีซีดีภาพของตน โดยมีเพื่อนร่วมแสดงความความคิดเห็น

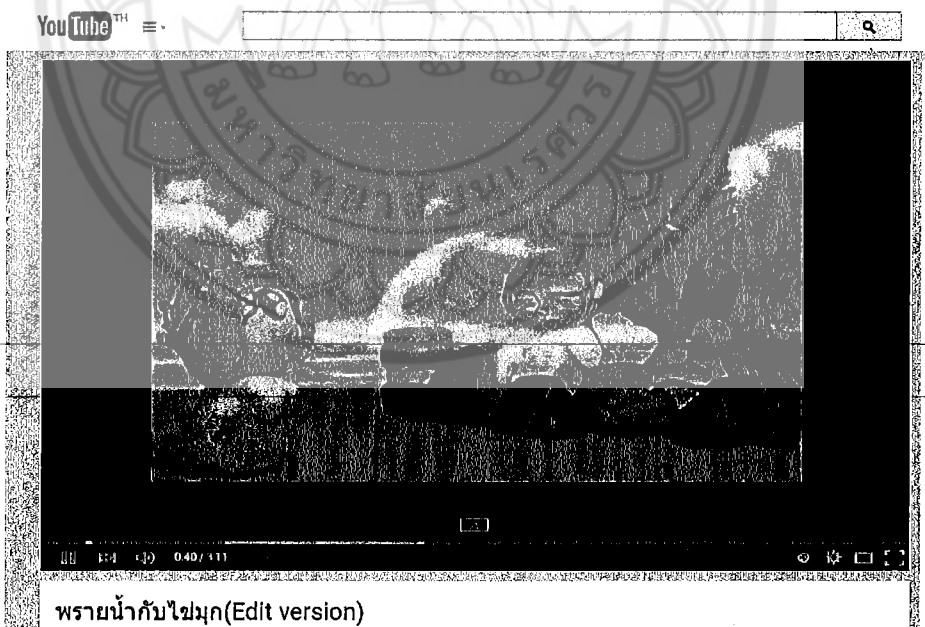


ภาพที่ 26 นิสิตแชร์ผลงานการเขียนสปีดบอลเพื่อให้อาจารย์ตรวจและเพื่อนร่วมชั้นแสดงความความคิดเห็น



[stop motion] นิทานอีสปเรื่อง สองสาวใช้กับไก่

ภาพที่ 29 นิสิตนำเสนอผลงาน Stop Motion ผ่าน Youtube



พรายน้กกับไข่มุก(Edit version)

ภาพที่ 30 นิสิตนำเสนอผลงาน Stop Motion ผ่าน Youtube



Study on Implementing Social Media with Teaching in Course of Technology and Innovation for Teachers for Undergraduates of Faculty of Education, Naresuan University

Tipparat Sittiwong¹, Thanet Wongma²

¹E-mail s_tipparat@hotmail.com

²E-mail Sabvolleyball@gmail.com

Abstract

The objectives of this research were 1.) To study on students' achievement after implementing social media with teaching in course of Technology and Innovation for Teachers, 2.) To study on students' opinions on implementing social media with teaching in the course for undergraduates, 3.) To study on behavior of 38 students in Thai Language major, Faculty of Education, towards implementing social media with teaching in the course for undergraduates who attended the course in academic year 2014. The data was collected by using a learning achievement test before and after implementing social media in the course and a questionnaire for students concerning their opinions regarding implementing social media with the course. The data was analyzed by finding percentage, mean, standard deviation (SD), t-test dependent, and behavioral observation.

The result showed that 1.) The post-study achievement of 38 students was higher than pre-study achievement significantly. The score was .05. 2.) Students "mostly agreed" on implementing social media with the course ($\mu = 4.40, \sigma = .37$). After considering in each aspect, it was found that the three aspects that reached highest score respectively were overall image of implementing social media in classes ($\mu = 4.74, \sigma = .45$). Followed by those that reached the same score, which were, "implementing social media allowed students to exchange experience, knowledge, and attitudes between each other more" with ($\mu = 4.66, \sigma = .48$), "implementing social media allowed students and teachers to exchange experience, knowledge, and attitudes with teachers more" with ($\mu = 4.66, \sigma = .48$), "allowed students to work with each other or do more self-study" with ($\mu = 4.66, \sigma = .48$), "allowed students to study by themselves" with ($\mu = 4.66, \sigma = .48$), and "implementing social media in classes allowed students to submit assignment, and receive suggestions for improvement at all times" with ($\mu = 4.66, \sigma = .48$). The third was "implementing social media in classes allowed more methods for students to communicate with teachers" with ($\mu = 4.53, \sigma = .51$). 3.) Behaviors of implementing social media with the course showed that 3.1) In term of promoting knowledge, social media helped promoting knowledge between friends and between students and teachers in various concepts, which was the part that linked to practicing living together in

society with others, 3.2) In term of communication, students had a change to be participated in socialization that they could debate or ask questions via Facebook more, 3.2) In term of strengthening motivation, students were enthusiastic to learn and use Facebook group for communication, 3.4) In term of adjusting an opened-learning environment, this promoted the behavior that students would study and learn anywhere outside of classrooms which helped learners to always learn not just in their classes. Also this would form the behavior of being able to work anywhere anytime, improve, and adjust their works by having records of the changes as well, 3.5) In term of supporting and promoting two-way communication, students were able to communicate and exchange information more than just in class and they were also encourage to compete by producing portfolios and present them on Facebook and YouTube.

Keywords: Social Media, Course of Technology and Innovation for Teachers, The Course

Background of the Problems

Social media is a social network that is interesting and attracting users to use because its diversity. Many websites and social networks tend to suggest that users upload their photos as identification for other users to be acknowledged (Boyd and Ellison, 2008). Social media is a digital media or software that works on website based system on the internet. It is a manmade social tool. When the courier sees incidents, articles, experience, photos, videos, and music, therefor they share with others online friends under their network, so that they know and gain benefits from that together quickly and efficiently. The advantage of implementing social media with education are 1.) To strengthen knowledge and intelligence, 2.) To form communication, participation, and socialization, 3.) To strengthen motivation, 4.) To adjust open-learning environment, ease connection, and build relations within classrooms, 5.) To support two-way communication. This could also be adapted to managing course syllabus, e.g., collaborative learning, learning in small groups, or collaboratively form knowledge. If teachers would like to apply the behaviors of using social media to be a part of the old style of study that the only source of information is teachers, then change it to the study environment where students can look for information from other sources by

Data Collection

Methods of Demonstration

The demonstration used individual test and group test by testing before and after the study (One Group Pre-test/Post-test design)

Table showing methods of individual test and group test by testing before and after the study

Pre-test	Treatment	Post-test
T ₁	X	T ₂

Meanings of signs

X means Treatment is the study that implements social media in course of Technology and Innovation for Teachers.

T₁ means Pretest

T₂ means Posttest

Collected data of implementing social media in course of Technology and Innovation for teachers by evaluating the achievement according to the methods. Once one semester is over, students' opinions concerning implementing social media with the course will be collected. Details concerning methods of this study were:

1. Pretested students by using achievement test. This was done before starting each subject in the syllabus;
2. Treatment
 - 2.1 Students study with the implement of social media in the course;
 - 2.2 Teachers inform students of terms and regulations of studying with implementing social media in the course;
 - 2.3 Students study with the implement of social media in the course;
 - 2.4 Students study on all subjects in course syllabus, then do exercise according to each subject's purpose;
 - 2.5 Student take post-test by using achievement test;
 - 2.6 Teachers observe each student's behaviors and record in order to analyze each course's result. Then apply all the records to come up with final report after one semester;
 - 2.7 Teachers score students' answers;
 - 2.8 Teachers take the score and statistically analyze it
 - 2.9 Once all subjects are completed, students shall take questionnaire concerning implementing social media with course of Technology and Innovation for Teachers.

Discussion

Result of implementing social media with course of Technology and Innovation for teachers showed that students reached significantly higher score in post-test. Because of the implemented social media was consistent with each subject and student, especially students at this age, they were already similar with social media in their daily life. They tended to look for information from social network more than reading books. Moreover, learning from social media, somehow, helped students to achieve the achievement test, decent thinking process, and more self-study.

Result from evaluating students' questionnaire, concerning implementing social media in course of Technology and Innovation for teachers, showed that student "highly" agreed with implementing social media with the course ($\mu=4.40, \sigma=.37$). When considering in each aspect, it was found that the three aspect that reached the highest score were "overall image of implementing social media with the course" with ($\mu=4.74, \sigma=.45$).

Followed by the aspects that reached the same score, which were; "implementing social media with the course allowed students to exchange experience, knowledge, and attitudes between friends" with ($\mu=4.66, \sigma=.48$),

"implementing social media with the course allowed students to exchange experience, knowledge, and attitudes between teachers and students" with ($\mu=4.66, \sigma=.48$).

Then "implementing social media with the course allowed students to work cooperatively or by themselves" with ($\mu=4.66, \sigma=.48$), "implementing social media with the course allowed students to do self-study" with ($\mu=4.66, \sigma=.48$),

"implementing social media with the course with learning allowed students to ask questions and improve their works at all time" with ($\mu=4.66, \sigma=.48$). And the third was "implementing social media with the course helped students to communicate with teachers by more channels" with ($\mu=4.53, \sigma=.51$).

Students' opinions concerning implementing social media with the course was consistent with documents and researches that were related to implementing social media with learning both domestically and internationally. It was found that 7 types of social media, for examples, Facebook, Twitter, Blog, Google Doc, Wiki DropBox, and YouTube, were implemented with 7 types of learning, which were, cooperative learning, working together, think critically, distanced learning, integrated learning, working as a team, practicing reading and writing, scientifically learning, brainstorming, exchanging experience, teaching by having problems as a base, managing projects, and creating self-knowledge. (Social Network, 2013).

Result of observing students' behaviors after implementing social media with course of Technology and Innovation for Teachers, it was found that social media helped improve students' knowledge. When students got to watch YouTube in several topics, students tended to communicate and exchange more information than in

classes. It was because there was competition of presentation via Facebook and YouTube. The occurred behavior was because the benefit of implementing social media in classes helped them gain knowledge, built communication process, participation, including socialization. It also helped adjusting learning environment which was easy to connect and build relationship in classrooms, and also support two-way communication. Additionally, it could be adapted to creating of various types of learning, for example, cooperative learning, learning in small groups, or helping each other form knowledge. If teachers would like to apply those behaviors concerning implementing social media as a part of learning plan in order to make consistency with technology. They could adjust the old way of learning that "only had teachers as the central resource of knowledge" to the way that "students could look for information from other sources by themselves," by having teachers instructing the good and the bad ones. That would also allow them to also have reference. Also using the social-network websites as a mediate tool in order to exchange experience, show attitudes, and create one's own knowledge would help decreasing the distance between teachers and students well (Thanyawat Kabkham, 2012)

Suggestions

Suggestions from the Research

1. More types of social media should be implemented for variety of the study.
2. Other types of social media should be implemented in other classes for the opportunity of students to exchange knowledge and improve communication skill in order to allow students to be able to do self-study.
3. The result of implementing social media with classes should be analyzed and adapted to other classes as well.

Suggestions for Further Research

1. Other style of teaching should be implemented with social media.
2. Other types of social media should be studied on in order to support their study,

Reference

- Social Network (2013) – Looked up on September 17, 2013 from <https://sites.google.com/site/233socialnetwork/kherux-khay-sangkham-xxnlin/sthiti-khxng-kherux-khay-sangkham-xxnlin>
- Thipparat Sitthiwong (2014) Study on students' opinions towards implementing Facebook with course of Design and Graphic Production for Education, for undergraduates, Technology and Communications, Faculty of Education, Naresuan University – Research Report, Naresuan University, Phitsanulok
- Thipparat Sitthiwong (2014) – Result of implementing QSCCS along with Facebook to support self-
- studying in 21st century in Printing and Advertising Technology course for Technology and Communications undergraduates - Research Report, Naresuan University, Phitsanulok.
- Thanyawat Kabkham – What is Social Media? Studied on July 17, 2013 from <http://krunum.wordpress.com/2010/06/02/social-network>
- Boyd, D. M. and Ellison, N. B. (2008). Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication* 13 (2008), 210–230.