Veridian E-Journal, Slipakorn University
ISSN 1906 - 3431

การศึกษาสภาพการเรียนการสอนในการส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

The study current situations of teaching and learning to enhance the creativity in use of the Internet for university student

เอกนฤน บางท่าไม้ *
Eknarin Bangthamai **

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาสภาพการเรียนการสอนในการส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ 1) อาจารย์ผู้สอนในระดับอุดมศึกษาที่สอนโดยใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และอาจารย์ หรือนักวิชาการอุดมศึกษาที่มีประสบการณ์ในด้านการจัดการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์และเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จำนวน 10 ท่าน โดยใช้การเลือกอย่างเจาะจง (Purposive Sampling) และ 2) นิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่เคยเรียนในระบบการเรียนการสอนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จำนวน 120 คน ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1) แบบสอบถามการวิจัยสำหรับผู้เชี่ยวชาญ (Questionnaire) เพื่อศึกษาสภาพการเรียนการสอนและแนวทางการออกแบบการเรียนการสอน และ 2) แบบสอบถามการวิจัยสำหรับนิสิตนักศึกษา (Questionnaire) เพื่อสำรวจสภาพการเรียนการสอน โดยทำการสำรวจความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษาที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

ผลการศึกษาพบว่า 1. ผลการศึกษาสภาพการเรียนการสอน พบว่าหลักการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ดังนี้ 1) ปลอดภัยต่อผู้อื่น 2) ป้องกันตนเอง 3) เป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น 4) ปราบปรามผู้กระทำผิด และ 2. แนวทางการส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ ควรคำนึงถึงหลักการดังนี้ 1) ผู้สอนควรสร้างแรงจูงใจเกิดในชั้นเรียน 2) ผู้สอนควรเลือกวิธีสอนและสื่อที่เหมาะสมสำหรับการพัฒนาพฤติกรรม 3) ผู้สอนควรจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม และ 4) ผู้สอนควรกำหนดการประเมินผลที่สอดคล้องกับสิ่งที่ต้องการศึกษาและมีวิธีการที่หลากหลาย

คำสำคัญ : การเรียนการสอนอิเล็กทรอนิกส์, อีเลิร์นนิง, การใช้อินเทอร์เน็ต

* ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประจำภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
** Asst.Prof. Dr. at Faculty of Education, Silpakorn University

Abstract

The objectives of this research were to study current situations of teaching and learning to enhance the creativity in use of the Internet. The samples of this research were 1) 10 university instructors who had experienced in e-Learning and social network system were purposive selected, and 2) 120 university students who had enrolled in the Innovation and Information Technology for Education course were randomly selected.

The results of the research were shown below.

1. The following were the suggestions from the students and experts: 1) the safety to others, 2) self-protection, 3) advantages to themselves and others, and 4) an action against crime.

2. The guideline for the encouragement of creative use of the Internet included 1) teachers should create motivation in classrooms; 2) teachers should also choose a teaching method and media strategy appropriately in order to develop students' behavior; 3) teachers should promote a collaborative learning activity are; and 4) teachers should have an agreement on how to evaluate the effectiveness, what to be studied and how various the evaluation methods

บทนำ

แผนการศึกษาชาติ (พ.ศ.2545-2549) ที่มีการให้ความสำคัญกับการพัฒนาคนเป็นศูนย์กลางกล่าวได้ว่า "การพัฒนาที่ยั่งยืนและความอยู่ดีมีสุขของคนไทย" โดยมุ่งเน้นในการพัฒนาสังคมให้เข้มแข็งและมีคุณภาพ มีการพัฒนาคนอย่างรอบด้าน สร้างสังคมคุณธรรมภูมิปัญญาและการเรียนรู้ และพัฒนาสภาพแวดล้อมของสังคม สอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 (พ.ศ. 2550-2554) กล่าวถึงประเทศไทยกำลังประสบปัญหาวิกฤตค่านิยมที่เป็นผลกระทบจากการเลื่อนไหลทางวัฒนธรรมต่างชาติเข้าสู่ประเทศทั้งทางสื่อสารมวลชนและเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยขาดการคัดกรองและเลือกรับวัฒนธรรมอันดีงาม ทั้งนี้ในด้านยุทธศาสตร์การพัฒนาประเทศจึงได้มีความมุ่งหวังในการพัฒนาคุณภาพของคนและสังคมไทยสู่สังคมแห่งภูมิปัญญาและการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาคนให้มีคุณธรรมนำความรู้เกิดภูมิคุ้มกัน ส่งเสริมให้คนไทยมีสุขภาพแข็งแรงทั้งกายและใจและส่งเสริมให้คนไทยอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข (แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10, 2554: ฝ-ฟ) โดยการจัดการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาได้มีการกำหนดกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552 (ม.ป.ป. : 7-

Veridian E-Journal, Slipakorn University
ISSN 1906 - 3431

10) สามารถสรุปได้ว่า ผู้เรียนในระดับอุดมศึกษามีพื้นฐานความรู้และทักษะ เพียงพอที่จะเข้าศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีมาตรฐานผลการเรียนรู้ทั้ง 5 ด้านได้แก่ ด้านคุณธรรม จริยธรรม ด้านความรู้ ด้านทักษะทางปัญญา ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ และด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

ยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology) ซึ่งมีการพัฒนาและมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้การติดต่อสื่อสารมีความสะดวก และมีประสิทธิภาพมากขึ้นกว่าในยุคอดีต เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องมาโดยตลอด ในปัจจุบันมีการพัฒนาและมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว คอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นระบบพื้นฐานในการพัฒนาเทคโนโลยีทุก ๆ ด้าน (อรจรีย์ ณ ตะกั่วทุ่ง และคณะ, 2541) ดังนั้นการศึกษาจึงต้องปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับกระแสการเปลี่ยนแปลงของประเทศชาติและของสังคมโลกอยู่ตลอดเวลา จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องส่งเสริมเพื่อการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง เพื่อพัฒนาคุณภาพประสิทธิภาพและพัฒนาขีดความสามารถของคนส่วนใหญ่ในประเทศ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ 2545: 4) ในช่วงระยะเวลา 5 ปีที่ผ่านมา ความเจริญก้าวหน้าและการเติบโตอย่างก้าวกระโดด ด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Internet) และเทคโนโลยีการสื่อสารได้เปลี่ยนวิถีทางการดำเนินชีวิต การดำเนินธุรกิจ และการสื่อสารของคนในสังคมไปอย่างมากมาย งานวิจัยด้านเทคโนโลยีการสื่อสารบ่งชี้ว่าสื่อหรือเครื่องมือสื่อสารที่ได้รับความนิยมในแต่ละช่วงเวลาจะมีอิทธิพลต่อความคิดของคน โดยเป็นปัจจัยสำคัญที่กำหนดกรอบความคิดและความเข้าใจในการมองโลกอย่างรอบด้าน อิดและวาร์ด (Eid & Ward, 2009) สุพรรณิกา ธีรพงศากร (2551 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการเรียนรู้ของนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐเขตกรุงเทพมหานคร พบว่านักศึกษามีพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการเรียนรู้ ประเภทการสืบค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตในการเรียนรู้มากที่สุด สอดคล้องกับ ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ, 2544 ได้ทำการสำรวจผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย พบว่าประมาณร้อยละ 81 ของผู้ใช้ที่กำลังศึกษาอยู่เป็นผู้ที่อยู่ในระดับปริญญาตรี และประมาณร้อยละ 60 ของผู้ใช้มีการศึกษาสูงสุดในระดับปริญญาตรี ซึ่งสามารถกล่าวได้ว่านักศึกษาในระดับปริญญาตรีในประเทศไทยจัดได้ว่าเป็นกลุ่มผู้ใช้ที่มีสัดส่วนสูงสุด ซึ่งสามารถสรุปได้ว่าสำหรับการศึกษาในประเทศไทยในทุกระดับคอมพิวเตอร์ได้มีส่วนสำคัญในการติดต่อสื่อสารทางการศึกษาเพื่อสร้างการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจึงเป็นส่วนสำคัญ

ปัจจุบันอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อเสรีที่มีบทบาทอย่างมาก ทั้งในเชิงสร้างสรรค์และเป็นภัยคุกคามต่อสังคมไทย ในปีพุทธศักราช 2551 สำนักงานสถิติแห่งชาติจึงได้ทำการสำรวจการให้บริการของร้านอินเทอร์เน็ต ประมาณเกือบ 3,000 แห่ง ในจังหวัดต่างๆ ทั่วประเทศเพื่อประโยชน์ต่อภาครัฐที่เกี่ยวข้อง โดย

นายธนนุช ตรีทิพยบุตร เลขาธิการสถิติแห่งชาติ ได้เปิดเผยผลการสำรวจดังกล่าว ซึ่งมีประเด็นที่น่าสนใจดังนี้ ร้อยละ 84.1 ระบุว่าลูกค้าส่วนใหญ่ยังเป็นนักเรียน นักศึกษา มากกว่ากลุ่มคนทำงาน ส่วนกิจกรรมที่ลูกค้านิยมสูงสุด คือ การเล่นเกมร้อยละ 88.9 เข้ามาศึกษาค้นหาข้อมูลร้อยละ 61.4 รับส่งอีเมล์ร้อยละ 53.9 ใช้บริการห้องสนทนา (Chat) ร้อยละ 35.5 และพิมพ์รายงาน ร้อยละ 34.9 ซึ่งเลขาธิการสถิติแห่งชาติกล่าวว่า "ทุกภาคส่วนต้องร่วมกันแก้ปัญหาอย่างจริงจังและจริงใจ โดยมุ่งหวังให้เด็กและเยาวชนได้ใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตในเชิงสร้างสรรค์มากกว่าการใช้เวลาให้หมดไปกับการเล่นเกมที่มีแต่ความรุนแรง ยั่วยุให้เกิดปัญหาอื่นๆ ตามมา โดยผู้ปกครองและโรงเรียนต้องสอดส่องให้คำชี้แนะแก่เด็ก (หนังสือพิมพ์ข่าวสด, 2552) สอดคล้องกับ เอกรัตน์ สุธาธรรม, 2552 จรรยามารยาทของการอยู่ร่วมกันในสังคมอินเทอร์เน็ต หรือ cyberspace ซึ่งเป็นพื้นที่ที่เปิดโอกาสให้ผู้คนเข้ามาแลกเปลี่ยน สื่อสาร และทำกิจกรรมรวมกัน เช่นเดียวกับสังคมบนโลกแห่งความเป็นจริง ซึ่งจำเป็นต้องมีกฎกติกา (codes of conduct) เพื่อใช้เป็นกลไกสำหรับการกำกับดูแลพฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์ของสมาชิก

สามารถกล่าวได้ว่าการส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์จึงเป็นสิ่งที่เป็นประโยชน์ต่อผู้ใช้บริการอินเทอร์เน็ตเพื่อสร้างสรรค์สังคมที่ดีและเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ ดังนั้นนักศึกษาในระดับอุดมศึกษาจึงนับได้ว่าจะเป็นผู้ที่จะช่วยสร้างอินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี เนื่องจากเป็นผู้ที่ได้รับการศึกษาในเชิงวิชาชีพ และสามารถสร้างสรรค์สังคมออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังเป็นต้นแบบที่ดีสำหรับผู้เรียนในช่วงวัยเดียวกันได้เป็นอย่างดี ซึ่งการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์จึงมีความหมายรวมถึงการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีมารยาท (Netiquette) การเคารพสิทธิ์ของผู้อื่น มีคุณธรรม จริยธรรม ตลอดจนการใช้อินเทอร์เน็ตที่เป็นประโยชน์ต่อผู้อื่นในการเผยแพร่องค์ความรู้ สร้างจิตสำนึกและส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรมที่ดี

จากปัญหาที่กล่าวมาข้างต้นแสดงให้เห็นได้ว่าพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นสิ่งที่มีความสำคัญเป็นอย่างมากสำหรับการการสื่อสสารด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศโดยเฉพาะนักศึกษาในระดับอุดมศึกษาผู้วิจัยจึงศึกษาสภาพการจัดการเรียนการสอนเพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์ต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาสภาพการเรียนการสอนในการส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์

Veridian E-Journal, Slipakorn University
ISSN 1906 - 3431

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

1. อาจารย์ นักวิชาการหรือผู้เชี่ยวชาญในสถาบันอุดมศึกษา ที่มีการเรียนการสอนในระบบอีเลิร์นนิง และเครือข่ายสังคมออนไลน์

2. นิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่เรียนด้วยการเรียนแบบอีเลิร์นนิงในระดับอุดมศึกษา

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

1. อาจารย์หรือนักวิชาการในสถาบันอุดมศึกษาที่มีการเรียนการสอน ด้วยเครือข่ายสังคมออนไลน์ จำนวน 10 ท่าน ซึ่งได้มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2. นิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่เคยเรียนผ่านระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ จำนวน 120 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling)

ตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่ ความคิดเห็นที่มีต่อการพัฒนารูปแบบเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

1. แบบสอบถามการวิจัยสำหรับผู้เชี่ยวชาญเพื่อศึกษาสภาพการเรียนการสอนและแนวทางการออกแบบการเรียนการสอน

2. แบบสอบถามการวิจัยสำหรับนิสิตนักศึกษาเพื่อสำรวจสภาพการเรียนการสอน

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

1. แบบสอบถามการวิจัยสำหรับผู้เชี่ยวชาญ (Questionnaire) เพื่อศึกษาสภาพการเรียนการสอนและแนวทางการออกแบบการเรียนการสอน โดยมีขั้นตอนการสร้างดังนี้

1.1 ผู้วิจัยได้กำหนดการสอบถามการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยมีประเด็นคำถาม 2 ประเด็นคือ สภาพทั่วไปเกี่ยวกับการเรียนการสอนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ โดยสังเคราะห์เนื้อหาจากกรอบแนวคิด รูปแบบ/องค์ประกอบเกี่ยวกับด้านนั้นๆ โดยผู้วิจัยกำหนดประเด็นคำถามตามขั้นตอนต่อไปนี้

1.2 ศึกษาวิธีการสร้างประเด็นคำถามจากเอกสาร บทความ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องและแบบสอบถามที่มีผู้วิจัยคนอื่น ๆ ได้สร้างขึ้นในลักษณะที่คล้ายคลึงกัน

1.3 สังเคราะห์ทฤษฎีและเนื้อหาที่เกี่ยวข้องในการสร้างแบบสอบถามการวิจัย (Content Analysis)

1.4 วางโครงสร้างคำถามหรือแนวประเด็นการถาม และสร้างคำถามให้ตรงกับวัตถุประสงค์ที่ระบุไว้

1.5 กำหนดประเด็นในการสอบถามสำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งมีประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

1.5.1 สภาพการจัดการเรียนการสอนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์ และพฤติกรรมที่พึงประสงค์สำหรับการเรียนการสอน

1.5.2 ลักษณะการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสมสำหรับการส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์

1.5.3 แนวทางการส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์บนเครือข่ายสังคมออนไลน์

1.5.4 การประเมินผลที่เหมาะสม

1.6 ร่างประเด็นการสัมภาษณ์เพื่อศึกษาสภาพการเรียนการสอนเพื่อขอคำแนะนำจากที่ปรึกษางานวิจัยและปรับแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

1.7 นำประเด็นการสอบถามไปตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือโดยนำไปตรวจสอบค่าความเที่ยงตรงโดยหาดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของข้อคำถามจาก ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 3 ท่าน โดยมีค่าความสอดคล้องแต่ละข้อคำถามมากกว่า 0.5 ขึ้นไป

1.8 แก้ไขแบบสอบถามก่อนนำไปใช้จริงและมีการสัมภาษณ์เพิ่มเติมในประเด็นที่เกี่ยวข้อง

2. แบบสอบถามการวิจัยสำหรับนิสิตนักศึกษา (Questionnaire) เพื่อสำรวจสภาพการเรียนการสอน โดยทำการสำรวจความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษาที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยมีประเด็นคำถามที่เกี่ยวข้องกับ การจัดการเรียนการสอนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต กิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ พฤติกรรมการเรียนในระบบอินเทอร์เน็ตและความคิดเห็นอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องตามขั้นตอนต่อไปนี้

2.1 ศึกษาเอกสาร แนวคิดทฤษฎี หลักการที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เครือข่ายสังคมออนไลน์ การใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ รูปแบบการเรียนการสอน

2.2 สังเคราะห์ทฤษฎีและเนื้อหาที่เกี่ยวข้องในการสร้างแบบสอบถาม (Content Analysis)

Veridian E-Journal, Slipakorn University
ISSN 1906 - 3431

2.3 วางโครงสร้างคำถามหรือแนวประเด็นการถาม และสร้างคำถามให้ตรงกับวัตถุประสงค์ที่ระบุไว้

2.4 ร่างแบบสอบถามเพื่อสำรวจสภาพการเรียนการสอน (Questionnaire) เพื่อศึกษาสภาพการเรียนการสอนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ นำไปขอคำแนะนำกับที่ปรึกษางานวิจัยและปรับแก้ไข

2.5 ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือโดยนำไปตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของข้อคำถามจาก ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 3 ท่าน โดยมีค่าความสอดคล้องแต่ละข้อคำถามมากกว่า 0.5 ขึ้นไป

2.6 แก้ไขแบบสอบถามก่อนนำไปใช้จริง

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาศึกษาเอกสาร แนวคิดทฤษฎี หลักการที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการเรียนการสอน การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต กิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

2. วิเคราะห์ข้อมูลโดยสร้างตารางเนื้อหาผลการวิเคราะห์เนื้อหามาสังเคราะห์ โดยจำแนกตามประเด็น เพื่อนำมาสร้างเป็นประเด็นการสอบถาม

3. สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต หรือเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยมีขั้นตอนการสอบถาม ดังนี้

3.1 ติดต่อประสานงานผู้เชี่ยวชาญเพื่อนัดวันสอบถามหรือสัมภาษณ์

3.2 ส่งหนังสือขอความอนุเคราะห์ไปยังผู้เชี่ยวชาญ พร้อมประเด็นการสอบถามและการสัมภาษณ์เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญได้ศึกษาคำถามก่อนตอบแบบสอบถาม

3.3 ดำเนินการสอบถามและสัมภาษณ์กับกลุ่มผู้เชี่ยวชาญตามวันเวลาที่นัดหมาย พร้อมบันทึกเสียงระหว่างการสอบถาม

3.4 นำแบบสอบถามและหากมีการสัมภาษณ์ผู้วิจัยจำดำเนินการบันทึกการสัมภาษณ์พร้อมเทปบันทึกเสียงมาวิเคราะห์ข้อมูล โดยการสร้างตารางวิเคราะห์เนื้อหา นำผลการวิเคราะห์เนื้อหามาสรุปประเด็นจากการสัมภาษณ์ในระหว่างการสนทนาผู้วิจัยจะตั้งประเด็นคำถามต่าง ๆ ตามบริบทการวิจัย และชักชวนให้ผู้เข้าร่วมการสัมภาษณ์ได้พูดคุย ซึ่งมุ่งเน้นการเจาะลึกลงไปในรายละเอียดต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย หรือประเด็นอื่น ๆ ซึ่งอาจเกี่ยวข้องกับผู้ให้สัมภาษณ์ เหตุการณ์หรือสถานการณ์แวดล้อมขณะนั้น เพื่อสร้างบรรยากาศในเชิงความคุ้นเคย ความเป็นกันเองและความไว้วางใจกันในระหว่างการสัมภาษณ์

3.5 นำแบบสอบถามความคิดเห็นมาวิเคราะห์ข้อมูล โดยการวิเคราะห์เนื้อหา และการแจงข้อมูลเป็นความ ความถี่นำผลการวิเคราะห์เนื้อหามาสรุปประเด็นจากการสอบถามความคิดเห็น

4. การสอบถามความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรีโดยมีขั้นตอนการสอบถามความคิดเห็น ดังนี้

4.1 ติดต่อประสานกับสถาบันการศึกษาที่มีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

4.2 ส่งหนังสือขอความอนุเคราะห์เพื่อในการติดต่อประสานงานในการสอบถามความคิดเห็นกับนักศึกษา

4.3 สร้างแบบสอบถามแบบอิเล็กทรอนิกส์โดยให้ผู้ตอบแบบสอบถามโดยผู้วิจัยได้สอบถามจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 120 คน เพื่อสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันในการจัดการเรียนการสอน

4.4 นำแบบสอบถามความคิดเห็นมาวิเคราะห์ข้อมูล โดยการสร้างตารางวิเคราะห์เนื้อหาและการแจงข้อมูลเป็นความ ความถี่นำผลการวิเคราะห์เนื้อหามาสรุปประเด็นจากการสอบถามความคิดเห็น

5. นำข้อมูลที่ได้จากการสอบถามและสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและนักศึกษามาวิเคราะห์และสรุปผลการวิจัยต่อไป

สรุปผลการวิจัย

ผลจากการวิจัย สรุปได้ดังนี้

1. ผลการความเห็นของผู้เชี่ยวชาญในการพัฒนารูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา ควรมีการคำนึงถึงการใช้อินเทอร์เน็ตโดยใช้หลักการ 1) ปลอดภัยต่อผู้อื่น 2) ป้องกันตนเอง 3) เป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น 4) ปราบปรามผู้กระทำผิด โดยผู้วิจัยขอนำเสนอเป็นประเด็นย่อยต่าง ๆ ในการจัดการเรียนการสอนดังนี้

1.1 ประเภทของเครื่องมือสื่อสารบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ในลักษณะใดจะส่งผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ได้อย่างดี คือ ประเภทเครื่องมือสื่อสารที่สามารถส่งข่าว บันทึกแบบยาวในลักษณะโครงการหรือบล็อกได้ ควรมีการผสมผสานเครื่องมือสื่อสารบนอินเทอร์เน็ตหลาย ๆ ประเภทเข้าไว้ด้วยกัน เช่น การนำเสนอด้วยภาพ ข้อความ วีดิทัศน์ และผังความคิดในรูปแบบ

Veridian E-Journal, Slipakorn University
ISSN 1906 - 3431

ต่าง ๆ (Mind map) มือเครื่องมือสื่อสารแบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม มีกลุ่ม ห้องสนทนา และเป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่นักศึกษาคุ้นเคยในชีวิตประจำวัน

1.2 กิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ในลักษณะใด จะส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ คือ กิจกรรมร่วมแสดงความคิดเห็น โดยผู้สอนเป็นผู้ตั้งประเด็นต่าง ๆ มีแนวคำตอบที่ให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นที่หลากหลาย มีการเสริมแรงในเรื่องที่ผู้เรียนมีความสนใจเป็นพื้นฐานเดียวกัน นอกจากนี้ควรให้ผู้เรียนทราบกระบวนการหรือแนวคิดของการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ก่อน ทราบบทบาทของตนเองมีกติการ่วมกัน ส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าคิดกล้าแสดงออกและนำตนเองได้อย่างเหมาะสม

1.3 เนื้อหาที่เหมาะสมสำหรับการส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ ควรเป็นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการใช้อินเทอร์เน็ตในชีวิตประจำวัน หรือการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้สำหรับวิชาชีพของนักศึกษา อาจมีการบูรณาการให้เป็นไปในลักษณะทิศทางเดียวกันผ่านข่าวสารประจำวัน สถานการณ์จำลอง ตามสาระการเรียนรู้

1.4 วิธีสอนที่สามารถบูรณาการกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ คือ การจัดการเรียนรู้แบบการนำตนเอง การใช้ความกระจ่างในค่านิยม และแนวคิดการพัฒนาจิตพิสัยเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม โดยผนวกแนวคิดของการใช้ปัญหาเป็นฐาน การใช้สถานการณ์เป็นฐาน ซึ่งสามารถใช้ให้สอดคล้องผสมผสานกัน

1.5 องค์ประกอบและขั้นตอนที่เหมาะสมสำหรับรูปแบบที่ส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ ควรมีการให้ผู้เรียนได้มีการวางแผนการเรียนด้วยตนเอง มีการสร้างแรงจูงใจในลักษณะต่าง ๆ นำเสนอความคิดของตนเอง มีการอภิปรายร่วมกัน สืบเสาะหาความรู้ มีการแสดงความคิดเห็นในลักษณะต่าง ๆ มีรายงานกลุ่มและรายงานเดียว มีการประเมินผลหลายหลายด้าน

1.6 การวัดและประเมินผลเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ ควรมีการประเมินพฤติกรรม การวัดผลโดยตัวผู้เรียนเอง ผู้สอนและผู้เกี่ยวข้องในเชิงคุณภาพ มีการประเมินร่วมกันจากหลายฝ่ายที่เกี่ยวข้องจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจตนเองได้ดีมากยิ่งขึ้น มีการประเมินผลทางความคิดระหว่างการดำเนินการจัดกิจกรรมและมีการประเมินอย่างต่อเนื่อง

2. ผลการศึกษาความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่เคยเรียนในระบบการเรียนการสอนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จำนวน 120 คน ผู้วิจัยขอนำเสนอในรูปแบบตารางสรุปตามรายด้านที่มีผู้ที่ตอบแบบสอบถามมากที่สุด ดังนี้

รายการ		จำนวน	ร้อยละ
ประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่จะส่งผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์	สไลด์ประกอบการบรรยายบนเว็บ	55	46
	กระดานสนทนา (Web board)	42	35
	หนังสือและตำราอิเล็กทรอนิกส์ประกอบการเรียน	30	25
การนำเสนอผลงานเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์	นำเสนอผ่านการ Post ภาพ	83	69
	นำเสนอในลักษณะการเขียนบทความ (Blog)	24	20
	นำเสนอในลักษณะโครงงาน (Project)	23	19
การแสดงความคิดเห็นหรือการตอบคำถามในระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์	นำทฤษฎีมาสรุปโดยใช้ภาษาของตนเอง	57	48
	อ้างถึงทฤษฎี และให้เหตุผลก่อนตอบคำถาม	45	38
	อ้างอิงหลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	36	30
การนำเสนอผลงานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ควรมีการกำหนดโครงงานเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์	ให้นักศึกษากำหนดหัวข้อของโครงงานอย่างอิสระ	54	45
	อาจารย์กำหนดหัวข้อโครงงานอย่างชัดเจน	53	44
	กำหนดหัวข้อโครงงานร่วมกันในชั้นเรียน	8	7
วิธีการใดที่จะช่วยให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์	การนำเสนอข่าวและอภิปราย	55	46
	การนำเสนอผลงานของผู้มีชื่อเสียง	35	29
	การใช้สถานการณ์ตัวอย่างการสร้างประเด็นปัญหา	23	19
แหล่งเรียนรู้ผ่านระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีบทบาทต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์	ข่าว	45	38
	เว็บไซต์	34	28
	ภาพยนตร์	33	28
แนวทางการติดตามผลการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษา	การนำเสนอผ่านระบบกระดานสนทนา (Web board)	40	35
	จากการส่งงานตรงในระบบแบบส่วนบุคคล (Private)	34	28
	จากโครงงานที่รวบรวมอย่างเป็นระบบ (Project)	25	21

Veridian E-Journal, Slipakorn University
ISSN 1906 - 3431

รายการ		จำนวน	ร้อยละ
การกำหนดกิจกรรมการเรียนเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์	ควรกำหนดเป็นเป็นกิจกรรมกลุ่ม	70	58
	ควรกำหนดเป็นกิจกรรมรายบุคคล	43	36
	ควรกำหนดแบบผสมผสาน	34	28
ลักษณะของกิจกรรมส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์	ควรเป็นกิจกรรมที่เป็นลักษณะรายงาน	45	38
	ควรเป็นกิจกรรมที่ทำในลักษณะชิ้นงานที่แสดงความคิดรวบยอด	33	28
	ควรเป็นกิจกรรมที่เป็นการนำเสนอข้อมูลต่าง ๆ	27	23
การประเมินผลกิจกรรมผ่านระบบเครือข่ายทางสังคมออนไลน์	ประเมินผลจากเครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้เรียน	50	42
	ประเมินผลจากผลงานของผู้เรียน	48	40
	ประเมินผลจากการเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง	45	38
เครื่องมือสื่อสารในระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่จะช่วยให้เกิดความร่วมเหมือนการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์	กระดานสนทนา (Web board)	67	56
	ห้องเสวนา (Chat room)	54	45
	วีดิทัศน์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต	34	28
รูปแบบการนำเสนอเนื้อหาเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ที่จะจูงใจให้เกิดการเรียนรู้	นำเสนอผ่านรูปแบบข่าวสารต่าง ๆ	30	25
	นำเสนอเนื้อหาการใช้อินเทอร์เน็ตในเชิงวิชาการ	21	18
	ประเด็น หรือกระทู้คำถาม	14	12

จากตารางสามารถสรุปได้ดังนี้

2.1 ประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่จะส่งผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ได้อย่างดี ได้แก่ สไลด์ประกอบการบรรยายบนเว็บ, กระดานสนทนา (Web board), หนังสือและตำราอิเล็กทรอนิกส์ประกอบการเรียน

2.2 การนำเสนอผลงานเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ ควรใช้เครื่องมือสื่อสาร ได้แก่ นำเสนอผ่านการนำเสนอภาพ, นำเสนอในลักษณะการเขียนบทความ (Blog) และนำเสนอในลักษณะโครงงาน (Project)

2.3 ลักษณะการแสดงความคิดเห็นหรือการตอบคำถามในระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ควรนำทฤษฎีมาสรุปโดยใช้ภาษาของตนเอง, อ้างถึงทฤษฎี และให้เหตุผลก่อนตอบคำถาม อ้างอิงหลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.4 จากการเรียนหากต้องนำเสนอผลงานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ควรมีการกำหนดโครงงานเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ (Project) โดยให้นักศึกษากำหนดหัวข้อของโครงงานอย่างอิสระ, อาจารย์กำหนดหัวข้อโครงงานอย่างชัดเจน และ มีการกำหนดหัวข้อโครงงานร่วมกันในชั้นเรียน

2.5 วิธีการที่จะช่วยให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้แก่ การนำเสนอข่าวและอภิปราย, การนำเสนอผลงานของผู้มีชื่อเสียง, การใช้สถานการณ์ตัวอย่าง และการสร้างประเด็นปัญหา

2.6 แหล่งเรียนรู้ผ่านระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีบทบาทต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์มากที่สุดคือ ข่าว, เว็บไซต์ และภาพยนตร์

2.7 ผู้สอนควรมีการติดตามผลการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาในลักษณะ ดังนี้ ติดตามจากการนำเสนอผ่านระบบกระดานสนทนา (Web board), ติดตามผ่านการส่งงานตรงในระบบแบบส่วนบุคคล (Private) และติดตามจากโครงงานที่รวบรวมอย่างเป็นระบบ (Project)

2.8 การกำหนดกิจกรรมการเรียนเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ควรกำหนดเป็นเป็นกิจกรรมกลุ่ม, ควรกำหนดเป็นกิจกรรมรายบุคคล และควรกำหนดเป็นเป็นกิจกรรมแบบผสมผสาน

2.9 ลักษณะของกิจกรรมส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ ควรเป็นกิจกรรมที่เป็นลักษณะรายงาน, ควรเป็นกิจกรรมที่ทำในลักษณะชิ้นงานที่แสดงความคิดรวบยอด และควรเป็นกิจกรรมที่เป็นการนำเสนอข้อมูลต่าง ๆ

2.10 การประเมินผลกิจกรรมผ่านระบบเครือข่ายทางสังคมออนไลน์ควรประเมินผลจาก

เครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้เรียน, ประเมินผลจากผลงานของผู้เรียน และประเมินผลจากการเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง

2.11 เครื่องมือสื่อสารในระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่จะช่วยให้เกิดความร่วมเหมือนการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ ควรประกอบด้วย กระดานสนทนา (Web board), ห้องเสวนา (Chat room) และวีดิทัศน์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

Veridian E-Journal, Slipakorn University
ISSN 1906 - 3431

2.12 ลักษณะของรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ ที่จะจูงใจให้เกิดการเรียนรู้ ควรมีการนำเสนอผ่านรูปแบบข่าวสารต่าง ๆ, นำเสนอเนื้อหาการใช้อินเทอร์เน็ตในเชิงวิชาการ และประเด็น หรือกระทู้คำถาม

ความคิดเห็นอื่นๆ ในการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ มีดังนี้

1. กิจกรรมบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตที่ไม่รบกวนผู้อื่น ควรมีกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนได้แสดงออกเช่นการแสดงเหตุผล การใช้บทบาทหน้าที่ของตนเอง นำเสนอข่าวประเภท ข่าวแบบการขายสินค้าบนอินเทอร์เน็ต

2. กิจกรรมบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมการป้องกันภัยที่อาจได้รับจากอินเทอร์เน็ตการให้ความรู้เกี่ยวกับความผิดทางกฎหมาย เคล็ดลับของแต่ละคนในการป้องกันภัยจากอินเทอร์เน็ต

3. กิจกรรมบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อสร้างความรู้ กิจกรรมแบ่งปันประสบการณ์ต่าง ๆ หรือ การส่งงานในระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์

4. กิจกรรมบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมความร่วมมือในการสร้างสังคมบนโลกอินเทอร์เน็ตให้น่าอยู่ การแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ ร่วมกันทั้งชั้นเรียนและมีการโหวตผลงานของเพื่อน ๆ ว่าแนวคิดของใครได้รับการยอมรับมากที่สุด

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการศึกษาสภาพการเรียนการสอน พบว่า ประเภทเครื่องมือสื่อสารที่สามารถส่งข่าว บันทึกแบบยาวในลักษณะโครงการหรือบล็อกได้ ควรมีการผสมผสานเครื่องมือสื่อสารบนอินเทอร์เน็ตหลาย ๆ ประเภทเข้าไว้ด้วยกัน ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดเครื่องมือสื่อสารบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ไว้อย่างหลากหลายและสามารถเข้าถึงผู้เรียนได้ในทุกด้าน สอดคล้องกับ ศิริพร กนกชัยสกุล, ม.ป.ป. กล่าวว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking Website) เป็นผลมาจากการพัฒนาเทคโนโลยีและเว็บรูปแบบใหม่นั่นคือ WEB 2.0 ผู้ใช้สามารถเผยแพร่ข้อมูลส่วนบุคคล/ความเป็นตัวตน (Profile) เขียนเล่าเรื่องราวต่างๆผ่าน Blog หรือแสดงรูปภาพเพื่อให้เพื่อนๆ ได้รับข้อมูลที่เป็นปัจจุบัน(Update) ของตนรวมถึงการเปิดโอกาสให้มีการรู้จักกันผ่านเพื่อนของเพื่อน ซึ่งก็คือการใช้ networkingของเพื่อนเพื่อทำความรู้จักกับบุคคลอื่น และสอดคล้องกับแนวคิดของ ทิศนา แขมมณี (2545 : 27) ที่ได้กล่าวไว้ว่าการสอนให้ได้ผลดีนั้นควรจะต้องเริ่มที่หลักการและจัดกระบวนการสอนให้สอดคล้องกับหลักการโดยอาศัยรูปแบบการสอนวิธีการสอน เทคนิคการสอนซึ่งมีอย่างหลากหลายเข้ามาช่วยให้กระบวนการสอนเกิดประสิทธิภาพอย่างสูงสุด

กิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ในลักษณะใด จะส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ ควรประกอบด้วย กิจกรรมร่วมแสดงความคิดเห็น โดยผู้สอนเป็นผู้ตั้งประเด็นต่าง ๆ มีแนว

คำตอบที่ให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นที่หลากหลาย มีการเสริมแรงกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง สอดคล้องกับ สุนิตย์ เชรษฐา และชิตพงษ์ กิตตินราดร, 2549 ที่กล่าวเกี่ยวกับคุณลักษณะของ เครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งรูปแบบเครื่องมือสารสารทางสังคมประกอบด้วยผู้คนหลากหลายที่มีความเห็นและมีการตัดสินใจต่างกัน (Diversity of Opinion) ผู้ใช้งานสามารถเลือกสร้างเนื้อหาที่ตนเองสนใจ มีการตัดสินใจของคนในสังคมเป็นไปอย่างอิสระ ไม่ถูกใครบังคับ (Independence) บุคคลในสังคมสามารถค้นหาและแสดงความรู้เฉพาะทางของตนได้ (Decentralization) มีกลไกในการเปลี่ยนการตัดสินใจของคนแต่ละคนมาเป็นการตัดสินใจรวมกลุ่ม (Aggregation) ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้เป็นอย่างดี และสอดคล้องกับ ณัชธกัญ หมื่นสา (2548 : 3) ที่กล่าวว่าการสอนของผู้สอนจงควรให้ผู้เรียนมีบทบาทในการเรียน เปิดโอกาสให้ได้คิดอย่างมีอิสระ มีเหตุผล มีความรับผิดชอบและรู้จักการทำงานร่วมกันกับผู้อื่น เพื่อให้สอดคล้องกบสภาพความเป็นจริงที่คนเราอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่มสังคม การเรียนรู้จงควรให้ผู้เรียนรู้จักการค้นพบด้วยตนเอง

เนื้อหาที่เหมาะสมสำหรับการส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ ควรเป็นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการใช้อินเทอร์เน็ตในชีวิตประจำวัน หรือการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้สำหรับวิชาชีพของนักศึกษา อาจมีการบูรณาการให้เป็นไปในลักษณะทิศทางเดียวกันผ่านข่าวสารประจำวัน ที่ผู้เรียนสนใจและมีความเกี่ยวข้องกับเนื่องเรื่องที่ต้องการศึกษา ผู้วิจัยได้เลือกเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ ได้แก่ การเขียนเว็บบล็อก การใช้เทคโนโลยีเว็บ 2.0 และการผลิตสื่อกราฟิก เพื่อให้นักศึกษาได้บูรณาการความรู้ที่ได้กับการส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ได้อย่างเป็นระบบสอดคล้องกับสุนิตย์ เชรษฐา ชิตพงษ์ กิตตินราดร, (ออนไลน์) 2549. ได้กล่าวว่าถึงคุณลักษณะของเนื้อหาโดยที่ผู้ใช้เป็นผู้สร้างและแก้ไขเนื้อหา ไม่ว่าจะเป็นเนื้อหาที่สร้างคนเดียว (Blog) และเผยแพร่ให้คนอื่นได้อ่าน หรือเนื้อหาสาธารณะที่ทุกคนสามารถมีส่วนช่วยกันสร้าง (Wikipedia) นี่ทำให้ปริมาณและความหลากหลายของเนื้อหาในสังคมมีมากขึ้น เพราะทุกๆ คนสามารถเป็นผู้สร้างเนื้อหาได้ นอกจากนี้ผู้ใช้เป็นผู้กำหนดคุณค่าของเนื้อหา ไม่ว่าจะด้วยการให้คะแนน (Digg) การโหวต หรือแม้แต่การค้นหาเข้าชมเว็บไซต์ผ่าน Search Engine ก็มีส่วนให้เว็บไซต์นั้นมี Rank สูงขึ้น ทำให้เว็บไซต์นั้นปรากฏอยู่ในอันดับต้นๆ ของ Search Engine ส่งผลให้คนอื่นๆ มีโอกาสจะค้นพบเว็บไซต์นั้นได้ง่ายขึ้น เป็นระบบที่แปลงการตัดสินใจและการให้คุณค่าของคนแต่ละคน ดังนั้นเนื้อหาต่าง ๆ จึงมีความเป็นอิสระกับผู้ที่ใช้งานในชีวิตประจำวันจึงเป็นส่วนที่กระตุ้นให้เกิดการใช้งานได้อย่างกว้างขวางเป็นต้น

วิธีสอนที่สามารถบูรณาการกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้การกำหนดปัญหาเป็นฐาน การใช้สถานการณ์เป็นฐาน การจัดการเรียนรู้แบบการนำตนเอง เพื่อให้ผู้เรียนเกิดค่านิยมที่ดีโดยกำหนดขึ้นบนพื้นฐานแนวคิดการพัฒนาจิตพิสัยเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลง

Veridian E-Journal, Slipakorn University
ISSN 1906 - 3431

พฤติกรรมทำให้สามารถกำหนดรูปแบบในการจัดกิจกรรมได้อย่างมีแบบแผนและสามารถตรวจสอบพฤติกรรมต่าง ๆ ได้ตามหลักการที่กำหนดไว้ ซึ่ง ทิศนา แขมมณี, 2546; ไพโรจน์ วิทูรพณิชย์ จินตนา อุปดิสสกุล และญาดาพนิต พิณกุล, 2541. ได้กล่าวถึงแนวทางในการพัฒนาจิตพิสัยโดยมีวิธีการพัฒนาได้หลากหลายวิธี ได้แก่ ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการการกระทำ (Operant Conditioning) ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรม (Moral Development Theory) การเรียนรู้แบบนำตนเอง (Self-direction Learning) วิธีการทำความกระจ่างในค่านิยม (Values Clarification) การใช้ระบบคู่สัญญา การใช้หลักการสอนด้านจิตพิสัย (Affective Domain) และการประยุกต์ใช้พุทธวิธีในการสอน โดยหลักการพัฒนาจิตพิสัยจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถควบคุมตนเองจากการเรียนได้เป็นอย่างดีซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดกระบวนต่าง ๆ ให้สอดคล้องกับธรรมชาติของผู้เรียน สอดคล้องกับหลักการของไฮม์สทรา (Hiemstra. 1994) ที่กล่าวว่าการเรียนรู้แบบนำตนเอง (Self-direction Learning) ว่าเป็นการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยมีความรับผิดชอบเป็นพื้นฐาน มีการวางแผนการเรียนรู้ (Planing) การลงมือปฏิบัติ (Implementing) และมีการประเมินผลในสิ่งที่เรียนรู้อยู่ตลอดเวลาด้วยความพยายาม นอกจากนี้โนวลส์ (Knowles.1975) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้แบบนำตนเอง เป็นกระบวนการที่บุคคลมีความคิดริเริ่มในการวินิจฉัยความต้องการการเรียนรู้ การวางแผนการเรียน การแสวงหาแหล่งทรัพยากรการ เรียนรู้ และการประเมินผลการเรียน โดยจะได้รับหรือไม่ได้รับความช่วยเหลือจากผู้อื่นก็ตาม นอกจากนี้บลูม (Bloom, 1984) ที่กล่าวว่าผู้สอนควรจัดประสบการณ์หรือสถานการณ์ที่ช่วยให้ผู้เรียนได้รับรู้ค่านิยมนั้นอย่างใส่ใจ จัดสถานการณ์ให้ผู้เรียนมีโอกาสตอบสนองต่อค่านิยมนั้นในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง และจัดประสบการณ์หรือสถานการณ์ที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เห็นคุณค่าของค่านิยมนั้น ซึ่งทำให้ การเรียนรู้แบบนำตนเองและการสร้างความกระจ่างในค่านิยมที่บูรณาการหลักการตามหลักการพัฒนาจิตพิสัยจะเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นผู้ริเริ่มการเรียน ตั้งใจในการเรียน มีวางแผนการเรียนรู้เพื่อจะศึกษาค้นคว้าสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่สนใจ มีการเลือกและกำหนดกลวิธีในการเรียนรู้ด้วยตนเอง รวมถึงประเมินผลการเรียนรู้ โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกและผู้เรียนเป็นผู้ศึกษาค้นหาแสวงหาสร้างความรู้ด้วยตนเองและเป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องมีความรับผิดชอบในการปฏิบัติงาน อาจอาศัยความช่วยเหลือจากผู้อื่นหรือไม่ก็ได้

การวัดและประเมินผลเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ ควรมีการวัดผลโดยตัวผู้เรียนเอง โดยมีการประเมินตนเองและเพื่อนร่วมชั้นเรียน มีการประเมินร่วมกันจากหลายฝ่ายที่เกี่ยวข้องจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจตนเองได้ดีมากยิ่งขึ้น มีการประเมินผลทางความคิดระหว่างการดำเนินการจัดกิจกรรมและมีการประเมินอย่างต่อเนื่อง สอดคล้อง สโลน Sloan consortium, 2009; ถนอมพร เลาหจรัสแสง, 2551; เสกสรรค์ สายสีสด, ม.ป.ป. ที่กล่าวว่าการใช้การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นสื่อหลักสำหรับการจัดการเรียนการสอนเป็นการเรียนแทนการสอนแบบปกติ โดยมีระบบต่าง ๆ ที่สนับสนุนการ

เรียนในรูปแบบต่าง ๆ ได้แก่ ระบบการลงทะเบียน การนำเสนอเนื้อหาที่เป็นมัลติมีเดีย ระบบการประเมินผล เครื่องมือสื่อสารบนเว็บ โดยการจัดการเรียนการสอนในลักษณะนี้มีความเหมาะสมสำหรับการเรียนการสอนในระบบทางไกล ซึ่งวิชุดา รัตนเพียร (2545) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในมหาวิทยาลัยแห่งรัฐอิลลินอยส์ ที่เกี่ยวข้องกับการประเมินไว้ว่า การประเมินความเข้าใจเนื้อหาบทเรียน ผู้เรียนสามารถประเมินความรู้ความสามารถของผู้เรียนรายบุคคลออนไลน์ผ่านเวิล์ดไวด์เว็บได้ หลังจากที่ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาบทเรียนจนจบ นอกจากนั้นแล้ว ผู้สอนมักจะนำเสนอคำเฉลยของแบบทดสอบเพื่อให้ผู้เรียนได้รับทราบผลประเมินทันทีทันโดยใช้ Discussion Forum การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศนั้น ผู้เรียนและผู้สอนจะต้องมีการสื่อสารระหว่างกัน โดยอาศัยอินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือในการสื่อสาร เช่น การสื่อสารถึงกันผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) การแลกเปลี่ยนหรือแสดงความคิดเห็นผ่านกระดานสนทนา (Web Board)เพื่อให้ผู้เรียนและผู้สอนสามารถสื่อสารกันได้ ทั้งนี้ผู้สอนและผู้เรียนจะต้องกำหนดตารางและวิธีการสื่อสารอย่างชัดเจน เพื่อให้ผู้สอนได้รับทราบความคืบหน้าหรือปัญหาที่อาจเกิดขึ้นได้ นอกจากนี้ เอกนฤน บางท่าไม้ 2553 ได้กล่าวว่าการประเมินผลบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ควรมีลักษณะการประเมินกระบวนการ (Process evaluation) เพื่อติดตามพัฒนาการของผู้เรียนในทุกระยะ โดยพิจารณาความต่อเนื่องและเหมาะสมในการพัฒนาผลงานของผู้เรียน เช่น สถิติการเข้าใช้งานและความสม่ำเสมอ จำนวนของสมาชิกที่เข้าชมผลงาน การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ข้อเสนอแนะระหว่างสมาชิก การกำหนดแนวคิดในการพัฒนาผลงาน การนำเสนอผลงาน การเขียนบทความ การนำเสนอแนะนำแหล่งความรู้ การแสดงความคิดเห็นต่อสื่อชนิดอื่น ๆ การนำเสนอข่าวสาร กิจกรรมที่เกี่ยวข้อง การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ข้อเสนอแนะกับผู้เชี่ยวชาญ

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยที่เสนอไปแล้วนั้น ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 ควรนำกระบวนการศึกษาสภาพการณ์ในปัจจุบันให้มีการบูรณาการวิธีการสอนที่สอดคล้องกับการส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตสร้างสรรค์

1.2 ควรมีการนำหลักการพัฒนาจิตพิสัย ที่วิเคราะห์ตามเนื้อหาการเรียนการสอนเพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมให้มีความสอดคล้องตามความต้องการของผู้เรียน และผู้สอน

Veridian E-Journal, Slipakorn University
ISSN 1906 - 3431

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมสมรรถนะการใช้อินเทอร์เน็ต ในรูปแบบอื่น

2.2 ควรมีการวิจัยรูปแบบการออกแบบการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคนิคการสอนอื่น ๆ ร่วมกับสื่อเทคโนโลยีในรูปแบบผสมผสาน

2.3 ควรมีการศึกษาตัวแปรที่ส่งผลต่อการการจัดสภาพแวดล้อมในการเรียนในระบบอีเลิร์นนิง

เอกสารอ้างอิง

ข่าวสด, หนังสือพิมพ์. (2552). **ตะลึง 'โจ๋ไทย' ครองร้านเน็ต ติดเกมออนไลน์**. เข้าถึงเมื่อ 27 ธันวาคม 2554, เข้าถึงได้จาก http:// www.thaihealth.or.th /healthcontent/article /8298

ถนอมพร เลาหจรัสแสง. (2545). **Designing e-Learning : หลักการออกแบบและการสร้างเว็บเพื่อการเรียนการสอน**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์อรุณการพิมพ์.

ณัชธกัญ หมื่นสา. (2548). "การพัฒนาโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5." ปริญญานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิตสาขาวิชาเทคโนโลยีวิจัยการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยบูรพา.

ทิศนา แขมมณี. (2546). **การพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม : จากทฤษฎีสู่การปฏิบัติ**. พิมพ์ครั้งที่ 1 กรุงเทพฯ : เสริมสิน พรีเพรส ซิสเท็ม.

ไพโรจน์ วิทูรพณิชย์ จิตนา อุปดิสสกุล และญาดาพนิต พิณกุล. (2541). "**การสอดแทรกคุณะรรมจริยธรรมในรายวิชาต่าง ๆ.**" ในรวมศาสตร์กระบวนการเรียนรู้ร่วมกันในการประชุมระดับชาติ ครั้งที่ 2 " บัณฑิตไทยในอุดมคติ " .กรุงเทพมหานคร : ทบวงมหาวิทยาลัย.

วิชุดา รัตนเพียร. (2545). "การเรียนการสอนบนเว็บชั้นนำ." **เอกสารประกอบการสอนวิชาการเรียนการสอนบนเว็บชั้นนำ**. คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ศึกษาธิการ กระทรวง. (2550). **ศธ.ระดมผู้เชี่ยวชาญสร้างหลักสูตรแนวใหม่เสริมทักษะใช้อินเทอร์เน็ตสร้างสรรค์และปลอดภัย**. ข่าวกระทรวงศึกษาธิการ ประจำวันที่ 28 มีนาคม 2550. เข้าถึงเมื่อ 24 สิงหาคม 2557, เข้าถึงได้จาก http://www.moe.go.th/webpr/news_day/m032850/edu1.html

ศิริพร กนกชัยสกุล. (2553). "**เครือข่ายสังคมออนไลน์**" เข้าถึงเมื่อ 14 ตุลาคม 2556, เข้าถึงได้จาก http://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal/jan_mar_10/pdf/29-32.pdf

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์. (2544). **“รายงานผลการสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยสำนักงานเลขานุการคณะกรรมการเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติ”**. มปท. (เอกสารอัด สำเนา)

สุนิตย์ เชรษฐา และ ชิตพงษ์ กิตตินราดร. (2549). **“Web 2.0 กับการการเรียนรู้เพื่อสร้างปัญญาสาธารณะ”**. เข้าถึงเมื่อ 7 ตุลาคม 2557, เข้าถึงได้จาก http://www.trnlab.org/data/web2.0-whitepaper.pdf

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2551). **พระบรมราโชวาทในพิธีพระราชทานปริญญาบัตรของมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ : ๑๖ กรกฎาคม ๒๕๑๙.** (ออนไลน์). เข้าถึง เมื่อ 25 กันยายน 2557, เข้าถึงได้จาก http://www.sufficiencyeconomy.org/mfiles/1072323831/File%2014_K.pdf

_____. (2554). สรุปแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 10 (พ.ศ. 2550-2554). กรุงเทพฯ: สำนักนายกรัฐมนตรี.สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2554). **แผนการศึกษาแห่งชาติ (พ.ศ.2545-2559): ฉบับสรุป**. เข้าถึงเมื่อ 25 กันยายน 2557, เข้าถึงได้จาก http://www.onec.go.th/plan/surang/s_shortplan/index_splan.htm

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2554). สรุปแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 10 (พ.ศ. 2550-2554). กรุงเทพฯ: สำนักนายกรัฐมนตรี.

สุพรรณิกา ธีรพงศากร. (2551). พฤติกรรมใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการเรียนรู้ของนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ. วิทยานิพนธ์ปริญญาพื้นฐานทางการศึกษามหาบัณฑิต สาขาพัฒนศึกษา บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศิลปากร.

เสกสรรค์ สายสีสด. ม.ป.ป. **การเรียนอีเลิร์นนิง**. เข้าถึงเมื่อ 15 มีนาคม 2556 เข้าถึงได้จาก http://www.slideshare.net/btusek53/innovation

อรจรีย์ ณ ตะกั่วทุ่ง .สุกรี รอดโพธิ์ทอง และวิชุดา รัตนเพียร. (2541). “แนวทางการพัฒนาการสอนวิชาคอมพิวเตอร์ในโรงเรียนมัธยมศึกษา.” **วารสารครุศาสตร์** 27,1 (ก.ค. - ต.ค. 2541): 90-101.

เอกรัตน์ สาธุธรรม. (2552). **"กฎเหล็กโลกไซเบอร์ : "มารยาทน่ะมีไหม!?"**. กรุงเทพธุรกิจ วันที่ 16 พฤษภาคม 2552. เข้าถึงเมื่อ 25 กันยายน 2556, เข้าถึงได้จาก http://www.bangkokbiznews.com

เอกนฤน บางท่าไม้. (2553). “เครือข่ายสังคมออนไลน์กับการบูรณาการกิจกรรมสำหรับการเรียนการสอน” **วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ**. ปีที่ 11 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม – ธันวาคม 2553) : 41-52.

.

Veridian E-Journal, Slipakorn University
ISSN 1906 - 3431

Bloom, Benjamin S. and David R. Krathwohl. (1984). **Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals, by a committee of college and university examiners**. Handbook 1: Cognitive domain. New York , Longmans

Eid, M. & Ward, S. J. A. (2009). Editorial: Ethics, new media,and social networks. **Global Media Journal - Canadian Edition**, 2(1), 1-4.

Hiemstra ,R.(1994). “self-directed Learning”. The International Encyclopedia of Education. 2rd Exeter.

Knowles, M. (1975). **Self-Directed Learning: Guide for Learners and Teacher**. New York: Association Press.

Sloan consortium (2009). **Distance Learning**.Retrieved March 14, 2013. from http://www.sloanconsortium.org/