



รายงานการวิจัย

ผลการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่ผ่านสื่อ
Social Media ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
วิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน
ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

The Activities of Teaching Four Noble Truths Method
Through Social Media Towards the Achievement
Development of Electronic Media Subject to the Teaching
of Undergraduates

นายเขมปรีต ขุนราชเสนา
สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์

ประจำปีงบประมาณ 2557

รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์

**ผลการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่ผ่านสื่อ
Social Media ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
วิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน
ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี**

**The Activities of Teaching Four Noble Truths Method
Through Social Media Towards the Achievement
Development of Electronic Media Subject to the Teaching
of Undergraduates**

**นายเขมปรีต ขุนราชเสนา สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี**

**ทุนอุดหนุนโดยมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์
ประจำปีงบประมาณ 2557**

(ก)

ชื่องานวิจัย ผลการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสังคีตผ่านสื่อ Social Media ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ผู้วิจัย นายเชมปรีต ชุนราชเสนา

สาขาวิชา สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ปีเสรีจวิจัย 2557

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสังคีตผ่านสื่อ Social Media ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสังคีต ผ่านสื่อ Social Media กลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ชั้นปีที่ 3 ที่ลงทะเบียนเรียนภาคเรียนที่ 2/2556 มีจำนวน 12 คน มีเพศชาย 7 คนและเพศหญิง 5 คน เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินงานวิจัย คือ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสังคีต ร่วมกับ Social Media และแบบสอบถามความพึงพอใจสำหรับนักศึกษาต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาทุกคนมีคะแนนเพิ่มขึ้นตั้งแต่ 11 ถึง 31 คะแนน โดยมีค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 18.25 และค่าเฉลี่ยหลังเรียน เท่ากับ 36.83 มีค่าร้อยละความก้าวหน้า เท่ากับ 37.16 ซึ่งมีค่าร้อยละมากกว่าเกณฑ์ที่กำหนดคือ ร้อยละ 25 และเมื่อเปรียบเทียบค่าร้อยละความก้าวหน้าระหว่างเพศชายและเพศหญิง พบว่าคะแนนเฉลี่ยของเพศหญิงมีค่ามากกว่าเพศชาย โดยนักศึกษาเพศหญิงมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 41.20 และนักศึกษาเพศชาย มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 39.64 และผลการวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสังคีตร่วมกับสื่อ Social Media ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตลอดทั้งกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 มีความพึงพอใจอยู่ระดับมากที่สุด และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.47

คำสำคัญ : กิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสังคีต , Social Media,ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

Title The Activities of Teaching Four Noble Truths Method Through Social Media Towards the Achievement Development of Electronic Media Subject to the Teaching of Undergraduates

Author Mr.Kheamparit Khunrachasana
Faculty Information Technology
Phetchabun Rajabhat University. **Years of Research completed**
2557

Abstract

This research aims to: 1) study of the activities of teaching the Four Noble Truths through Social Media with achievement 2) the satisfaction of the students with activities for teaching the Four Noble Truths. through Social Media subjects were undergraduate students in the field of Information Technology in Year 3 Semester 2/2556 has enrolled 12 patients, 7 males and 5 females were used in operations research. the planning of activities for teaching the four Noble Truths with Social Media and satisfaction for students with learning activities. The data were analyzed using descriptive statistics, percentage, mean and standard deviation.

The results showed that All students with scores increased from 11 to 31 points, with an average pretest was 18.25 and the average posttest was 36.83 percents progress is 37.16, which is the percentage over a certain threshold is 25 percent and on. Comparison of percentage progress between male and female. The mean scores of female students than male. The female students had an average score of 41.20 and male students. The average score was 39.64 and analysis, the level of satisfaction of the students with activities for teaching the Four Noble Truths with the Media Social Media has on student achievement throughout the event with an average of 4.67 are satisfied. is the most And a standard deviation of 0.47

Keywords : Activities for teaching the Four Noble Truths, Social Media, achievement.

(ก)

กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยเรื่องผลการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่ผ่านสื่อ Social Media ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน ของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ สำเร็จลงได้ด้วยความสำเร็จอย่างยิ่งจากอาจารย์เกษภาพร ปาคำวัง ซึ่งเป็นประธานสาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์และอาจารย์อนุพงษ์ สุขประเสริฐ ซึ่งเป็นประธานสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการจัดทำงานวิจัยและรวบรวมข้อมูลให้งานวิจัยสำเร็จ ลุล่วง และขอขอบพระคุณ สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ที่ได้ให้ทุนอุดหนุน การวิจัยครั้งนี้มา ณ ที่นี้ด้วย

เชมปรีต ขุนราชเสนา

16 กันยายน 2557

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญรูป	ช
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความสำคัญของการวิจัย	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	2
1.3 ขอบเขตของการวิจัย	2
1.4 ระยะเวลาในการวิจัย	3
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ	3
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	4
1. การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ 4	
1.1 ความหมายการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	4
1.2 หลักการพื้นฐานของแนวคิดที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	4
1.3 องค์ประกอบและตัวบ่งชี้การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	8
1.4 เทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	10
1.5 การวัดและประเมินผลที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	12
1.6 รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	14
1.7 กระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอน	16
2. อริยสัจสี่	17
2.1 ความหมายของอริยสัจ	17
2.2 การจัดการเรียนรู้ตามขั้นของอริยสัจ 4	18
3. Social Media	20
3.1 ประโยชน์ของการใช้สื่อโซเชียลมีเดียเพื่อการศึกษา	22
3.2 แนวทางการประยุกต์ใช้ Social Media ประกอบด้วย	22
3.3 ข้อดีของการใช้ Social Media ในการเรียนการสอน	23
3.4 ข้อเสียการใช้ Social Media	23
4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	23
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	24
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	27
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	27

(จ)

3.2	แบบแผนการวิจัย	27
3.3	เครื่องมือที่ใช้ในวิจัย	28
3.4	ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ	28
3.5	การเก็บรวบรวมข้อมูล	35
3.6	ขั้นตอนและวิธีดำเนินการทดลอง	35
3.7	การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้	36
บทที่ 4	ผลการวิจัย	38
	ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลคะแนนก่อนเรียน-คะแนนหลังเรียน คะแนนความก้าวหน้า และร้อยละความก้าวหน้าของคะแนนเฉลี่ย	39
	ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดกิจกรรม การเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่ผ่านสื่อ Social Media ที่มีต่อ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อ การเรียนการสอน ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี	45
บทที่ 5	สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	47
	5.1 สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล	47
	5.2 ข้อเสนอแนะ	48
	บรรณานุกรม	49
	ภาคผนวก	51
	ภาคผนวก ก เครื่องมือที่ใช้ในวิจัย	52
	ภาคผนวก ข แบบทดสอบเพื่อหาคะแนนความก้าวหน้าของการเรียน	61
	ภาคผนวก ค การนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์	69
	1. เอกสาร มคอ.3 วิชา ระบบสารสนเทศ เพื่อการจัดการ (SCCS 112)	70
	2. ใบกิจกรรมอริยสัจ 4	84
	3. ภาพกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน โดยใช้กิจกรรมแบบอริยสัจ 4	88
	ประวัติผู้วิจัย	92

(ฅ)

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
2.1	ขั้นตอนการสอนของอริยสัจ 4	19
3.1	แผนการวิจัยแบบ One Group pretest-posttest design	27
3.2	ความสัมพันธ์ของเนื้อหาจุดประสงค์ประจำหน่วยและจำนวนแบบทดสอบ	33
3.3	รายการแบบสำรวจความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจ 4 ร่วมกับสื่อ Social Media	34
4.1	การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและคะแนนความก้าวหน้า คะแนนก่อนเรียนกับหลังเรียน วิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน เรื่องการออกแบบระบบการสอน ที่ใช้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่ผ่านสื่อ Social Media	39
4.2	การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและคะแนนความก้าวหน้า คะแนนก่อนเรียนกับหลังเรียน วิชาวิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน เรื่อง การออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ ที่ใช้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่ผ่านสื่อ Social Media	40
4.3	การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและคะแนนความก้าวหน้า คะแนนก่อนเรียนกับหลังเรียน วิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน เรื่อง การวิเคราะห์วัตถุประสงค์ ที่ใช้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่ผ่านสื่อ Social Media	41
4.4	การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและคะแนนความก้าวหน้า คะแนนก่อนเรียนกับหลังเรียนวิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน ที่ใช้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่ผ่านสื่อ Social Media จำนวน 3 หน่วยการเรียน	42
4.5	ร้อยละความก้าวหน้าของคะแนนเฉลี่ยของนักศึกษา ก่อนเรียน - หลังเรียน วิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน ที่ใช้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่ผ่านสื่อ Social Media จำนวน 3 หน่วยการเรียน	43
4.6	การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและคะแนนความก้าวหน้า คะแนนก่อนเรียนกับหลังเรียนวิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน ของนักศึกษาเพศชาย ที่ใช้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่ผ่านสื่อ Social Media จำนวน 3 หน่วยการเรียน	43
4.7	การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและคะแนนความก้าวหน้า คะแนนก่อนเรียนกับหลังเรียน วิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน ของนักศึกษาเพศหญิง ที่ใช้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่ผ่านสื่อ Social Media จำนวน 3 หน่วยการเรียน	44

(ข)

- 4.8 ร้อยละความก้าวหน้าของคะแนนเฉลี่ยของนักศึกษาเพศชายและเพศหญิง
ก่อนเรียน - หลังเรียน วิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน
ที่ใช้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่ผ่านสื่อ Social Media
จำนวน 3 หน่วยการเรียนรู้ 44
- 4.9 ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่
ผ่านสื่อ Social Media ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการพัฒนาสื่อ
อิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี 45

(๗)

สารบัญรูป

รูปที่		หน้า
3.1	กรอบแนวคิดในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้ ตามหลัก อริยสัจ 4 ร่วมกับ Social Media	28
3.2	ขั้นตอนและวิธีดำเนินการทดลองการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน แบบอริยสัจสี่ร่วมกับสื่อ Social Media	36
ค-1	กิจกรรมการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมแบบอริยสัจ 4	90
ค-2	กิจกรรมการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมแบบอริยสัจ 4	91
ค-3	กิจกรรมการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมแบบอริยสัจ 4	92

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความสำคัญของการวิจัย

การศึกษาตามหลักพระพุทธศาสนาเป็นการศึกษาระบบกัลยาณมิตรระหว่างครูกับศิษย์ ซึ่งในปัจจุบันครูกับศิษย์มีความปฏิสัมพันธ์ในด้านต่าง ๆ ห่างกันมาก ครูทำหน้าที่เพียงสอนแล้วก็จบออกไป โอกาสที่ครูและศิษย์จะมีปฏิสัมพันธ์ทางความรู้ก็ไม่มี เพราะแนวคิดและค่านิยมแบบตะวันตก และการศึกษสมัยใหม่เข้ามามีบทบาทโดยเน้นปรัชญาการศึกษาตามรูปแบบทางตะวันตก มากเกินไป โดยไม่คำนึงถึงวัฒนธรรมพื้นฐานของสังคมไทย ทำให้เกิดการทวนกระแสระหว่างปรัชญาการศึกษาตะวันตกและวัฒนธรรม ตัวแปรที่สำคัญก็คือการจัดการศึกษาให้ถูกต้องโดยให้เหมาะสมกับวัฒนธรรมของสังคมไทย นั่นคือการจัดการศึกษาโดยอาศัยแนวคิดของ “การศึกษาเชิงพุทธ” ซึ่งเป็นการศึกษาที่เน้นระบบกัลยาณมิตร และความสมดุลระหว่างความเจริญทางด้านวัตถุกับจิตใจควบคู่กันไป ซึ่งผลจากการศึกษาในแง่ของทฤษฎีเชิงพุทธสามารถดับความทะยานอยากสิ่งของที่เกินความจำเป็นได้และในแง่ของการดำเนินชีวิต จะสามารถฝึกฝน อบรม ตนเองได้ดีทั้งในด้านร่างกาย และจิตใจ สมบูรณ์ด้วยวิชาและจรณะ และจะสามารถบำเพ็ญตนเพื่อประโยชน์แก่ผู้อื่นได้ ทั้งในด้านวัตถุและจิตใจนั้นก็คือการบรรลุถึงความไม่เห็นแก่ตัวซึ่งจะนำไปสู่ภาพรวมของการพัฒนาทางสังคมโดยอาศัยแนวคิดการศึกษาเชิงพุทธเป็นหลักในการจัดการศึกษาเพื่อการศึกษาที่สมบูรณ์ของสังคมไทยในยุคโลกาภิวัตน์ พระธรรมปิฎก กล่าวถึงการศึกษาว่า “การศึกษานั้นเป็นทั้งตัวการพัฒนาและเครื่องมือสำหรับพัฒนา คือ เป็นการพัฒนาตัวบุคคลขึ้นโดยพัฒนาตัวคนทั้งคนหรือชีวิตทั้งชีวิต ตัวการพัฒนานั้นคือการศึกษา เมื่อผู้เรียนมีการศึกษาอย่างนี้แล้ว ก็นำไปเป็นเครื่องมือในการดำเนินชีวิตและสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ การศึกษาก็กลายเป็นเครื่องมือของการพัฒนา” (จักรแก้ว นามเมือง, 2556 : ออนไลน์) จากกระแสการเปลี่ยนแปลงด้านต่าง ๆ เช่น สังคม วัฒนธรรม การเมือง เศรษฐกิจ และกระแสเรียกร้องการปฏิรูปการศึกษา เพื่อให้การศึกษาเป็นเครื่องมือในการพัฒนา สังคม วัฒนธรรม และการเมืองของประเทศ เป้าหมายของการจัดการศึกษาจะต้องมุ่งสร้างคนหรือผู้เรียนซึ่งเป็นผลผลิตโดยตรงให้มีคุณลักษณะที่มีศักยภาพและความสามารถที่จะพัฒนาตนเองและสังคมไปสู่ความสำเร็จได้ การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ คือ วิธีการสำคัญที่สามารถสร้างและพัฒนาผู้เรียนให้เกิดคุณลักษณะต่าง ๆ ที่ต้องการในยุคโลกาภิวัตน์ เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนที่ให้ความสำคัญกับผู้เรียน ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักเรียนรู้ด้วยตนเอง เรียนในเรื่องที่สอดคล้องกับความสามารถและความต้องการของตนเอง และได้พัฒนาศักยภาพของตนเองอย่างเต็มที่ ซึ่งแนวคิดการจัดการศึกษานี้เป็นแนวคิดที่มีรากฐานจากปรัชญาการศึกษา และทฤษฎีการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่ได้พัฒนามาอย่างต่อเนื่อง และเป็นแนวทางที่ได้รับการพิสูจน์ว่าสามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะตามต้องการอย่างได้ผล

การศึกษาตามหลักพระพุทธศาสนาเป็นการศึกษาซึ่งมุ่งเน้นระบบกัลยาณมิตรระหว่างครูกับศิษย์นั้นได้มีนักการศึกษาไทยหลายคนที่น่าแนวปฏิบัติตามหลักพุทธศาสนามาเชื่อมโยงกับการเรียนการสอน เช่น สุมน อมรวิวัฒน์, นายแพทย์ประเวศ วะสี, ศาสตราจารย์ ดร.สาโรช บัวศรี (ทีศนา แคมป์, 2550) ซึ่ง ศาสตราจารย์ ดร. สาโรช บัวศรี ได้นำเอาหลักธรรมของพุทธศาสนามาประยุกต์ใช้

กับการศึกษาไทย คือ กระบวนการแก้ปัญหาตามหลักอริยสัจ 4 ประการ (ทุกข์ สมุทัย นิโรธ และ มรรค) เป็นการเน้นทักษะของกระบวนการแก้ปัญหาอย่างมีระบบ เพื่อหาคำตอบ อย่างมีเหตุผล เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะการคิดเพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นทั้งในด้านการเรียนการสอนและการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

สำหรับการเรียนการสอนแบบกัลยาณมิตรระหว่างครูกับศิษย์ และเป็นการเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ในด้านต่าง ๆ ระหว่างครูกับศิษย์ ปัจจุบันมีเครื่องมือที่สามารถทำครูกับศิษย์นั้นมีปฏิสัมพันธ์เพิ่มขึ้นนอกเหนือจากในชั้นเรียน โดยการนำเทคโนโลยีด้านการสื่อสารเครือข่ายของคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยและได้รับความนิยมจากประชากรทั่วโลก ไม่เว้นแม้แต่นักศึกษาในสถาบันการศึกษาที่ใช้เทคโนโลยีด้านการสื่อสารและเครือข่ายมาอำนวยความสะดวกในด้านการเรียนการสอนและการใช้ชีวิตประจำวัน โดยเทคโนโลยีนี้สามารถเชื่อมโยงโลกแห่งการเรียนรู้เข้าไว้ด้วยกัน ซึ่งเป็นบทบาทที่สำคัญต่อวงการศึกษามาก เพราะมันทำให้โลกกลายเป็นห้องเรียนขนาดใหญ่ที่อัดแน่นไปด้วยข้อมูล และสื่อการเรียนการสอนหลากหลายรูปแบบที่ใครก็สามารถเรียนรู้ได้อย่างอิสระตามความต้องการของตนเอง สื่อที่กล่าวถึงนี้คือ Social Media ซึ่งหมายถึงสื่อสังคม เป็นสื่อที่สังคมกำลังให้ความสำคัญและนำมาประยุกต์ใช้งานในด้านต่าง ๆ มากมาย เช่น ด้านการศึกษา ด้านธุรกิจ ด้านการจัดการองค์กร

จากข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยจึงได้ปรับการเรียนเปลี่ยนการสอนโดยประยุกต์ใช้สื่อที่เรียกว่า Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนวิถีแห่งพุทธศาสนา มาปรับใช้เพื่อพัฒนาทักษะของนักศึกษาทั้งในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน เพื่อลดช่องว่างและเพิ่มช่องทางในการติดต่อสื่อสารระหว่างนักศึกษา กับผู้สอนและระหว่างนักศึกษากับนักศึกษาด้วยกัน

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่ผ่านสื่อ Social Media ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

1.2.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่ผ่านสื่อ Social Media ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

1.3 ขอบเขตของการวิจัย

1.3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1) ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศที่ลงทะเบียนเรียน วิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556

1.3.2 ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

1) ตัวแปรอิสระคือ กิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่ผ่านสื่อ Social Media

2) ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนวิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ และความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการใช้ Social Media ร่วมกับการจัดการเรียนการสอน

1.4 ระยะเวลาในการวิจัย

ระยะเวลาในการศึกษาวิจัยนี้ใช้เวลา 10 เดือน โดยเริ่มจาก 2 ธันวาคม 2556 ถึง 30 กันยายน 2557

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.5.1 กิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่ หมายถึง กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กระบวนการแก้ปัญหาตามหลักอริยสัจสี่ ประกอบด้วยกิจกรรมที่กระทำต่อเนื่องเป็นลำดับ 4 ขั้นตอน คือ ขั้นทุกข์หรือขั้นการกำหนดปัญหา ขั้นสมุทัยหรือการตั้งสมมติฐาน ขั้นนิโรธหรือขั้นการทำการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล ขั้นมรรคหรือขั้นการวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผล

1.5.2 Social Media หมายถึง สื่อออนไลน์ที่ใช้เพื่อการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนและผู้เรียนกับผู้เรียน เป็นแหล่งเผยแพร่เอกสารประกอบการสอน แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและอภิปรายกลุ่ม แบ่งปันข้อมูล นำเสนอผลงานที่ได้จากการทำกิจกรรมในชั้นเรียน

1.5.3 ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกยอมรับ ความรู้สึกชอบ ความรู้สึกที่ยินดีกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่ผ่านสื่อ Social Media

1.5.4 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสามารถในการเรียนวิชาวิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน ซึ่งวัดได้จากการตอบแบบทดสอบของนักศึกษาโดยการหาร้อยละความก้าวหน้าของคะแนนเฉลี่ยของนักศึกษา ก่อนเรียน - หลังเรียน โดยมีเกณฑ์ที่น่าพึงพอใจคือ ตั้งแต่ร้อยละ 25 ขึ้นไป

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.6.1 เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาให้สูงขึ้น
- 1.6.2 นักศึกษาสามารถนำหลักอริยสัจสี่ ไปแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้
- 1.6.3 เพื่อเป็นแนวทางให้กับผู้สอนได้นำการสอนตามหลักอริยสัจสี่ ไปประยุกต์ใช้ในการสอน
- 1.6.4 เพื่อเป็นแนวทางของการสอนที่สอดแทรกหลักธรรมคำสอนของพุทธศาสนาที่จะทำให้ผู้เรียนมีความรู้คู่คุณธรรม

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเรื่อง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอเรียสจี่ผ่านสื่อ Social Media ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ซึ่งผู้ทำวิจัยได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎี และวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ คือ วิธีการสำคัญที่สามารถสร้าง และพัฒนา ผู้เรียนให้เกิดคุณลักษณะต่าง ๆ ที่ต้องการในยุคโลกาภิวัตน์ เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนที่ให้ความสำคัญกับผู้เรียน ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักเรียนรู้ด้วยตนเอง เรียนในเรื่องที่สอดคล้องกับ ความสามารถและความต้องการของตนเอง และได้พัฒนาศักยภาพของตนเองอย่างเต็มที่ ซึ่งแนวคิด การจัดการศึกษานี้ เป็นแนวคิดที่มีรากฐานจากปรัชญาการศึกษา และทฤษฎีการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่ได้ พัฒนามาอย่างต่อเนื่อง ยาวนาน และเป็นแนวทางที่ได้รับการพิสูจน์ว่าสามารถพัฒนาผู้เรียนให้มี คุณลักษณะตามต้องการอย่างได้ผล

1.1 ความหมายการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ คือแนวการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่และสิ่งประดิษฐ์ใหม่โดยการใช้กระบวนการทางปัญญา (กระบวนการคิด) กระบวนการทางสังคม (กระบวนการกลุ่ม) และให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์และมีส่วนร่วมในการเรียน สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ โดยผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้อำนวยการความสะอาดจัดประสบการณ์ การเรียนรู้ให้ผู้เรียน การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญต้องจัดให้สอดคล้องกับความสนใจ ความสามารถและความถนัดเน้นการบูรณาการความรู้ในศาสตร์สาขาต่างๆ ใช้หลากหลายวิธีการสอน หลากหลายแหล่งความรู้สามารถพัฒนาปัญญาอย่างหลากหลายคือ พหุปัญญา รวมทั้งเน้นการวัดผล อย่างหลากหลายวิธี (พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์, 2550 อ้างในคู่มือกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้น ผู้เรียนเป็นสำคัญ มหาวิทยาลัยนราธิวาสราชนครินทร์, 2555 : 1)

1.2 หลักการพื้นฐานของแนวคิดที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเกิดขึ้นจากพื้นฐานความเชื่อที่ว่า การจัดการ ศึกษา มีเป้าหมายสำคัญที่สุด คือ การจัดการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนแต่ละคนได้พัฒนา ตนเองสูงสุด ตามกำลังหรือศักยภาพของแต่ละคน แต่เนื่องจากผู้เรียนแต่ละคนมีความแตกต่างกันทั้ง ด้านความต้องการ ความสนใจ ความถนัดและยังมีทักษะพื้นฐานอันเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะใช้ในการ เรียนรู้ อันได้แก่ความสามารถในการฟัง พูด อ่าน เขียน ความสามารถทางสมอง ระดับสติปัญญา และ การแสดงผลของการเรียนรู้ออกมาในลักษณะที่ต่างกัน จึงควรมีการจัดการที่เหมาะสมในลักษณะที่ แตกต่างกัน ตามเหตุปัจจัยของผู้เรียนแต่ละคน และผู้ที่มีบทบาทสำคัญในกลไกของการจัดการนี้คือ ผู้สอน แต่จากข้อมูลอันเป็นปัญหาวิกฤตทางการศึกษาและวิกฤตของผู้เรียนที่ผ่านมา แสดงให้เห็นว่า ผู้สอนยังแสดงบทบาทและทำหน้าที่ของตนเองไม่เหมาะสม จึงต้องทบทวนทำความเข้าใจ ซึ่งนำไปสู่ การปฏิบัติเพื่อแก้ไขปัญหาวิกฤตทางการศึกษาและวิกฤตของผู้เรียนต่อไป การทบทวนบทบาทของ

ผู้สอน ควรเริ่มจากการทบทวนและปรับแต่งความคิด ความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของการเรียน โดยต้องถือว่าแก่นแท้ของการเรียนคือการเรียนรู้ของผู้เรียน ต้องเปลี่ยนจากการยึดวิชาเป็นตัวตั้ง มาเป็นยึดมนุษย์หรือผู้เรียนเป็นตัวตั้ง หรือที่เรียกว่า ผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้สอนต้องคำนึงถึงหลักความแตกต่างระหว่างบุคคลเป็นสำคัญ ถ้าจะเปรียบเทียบการทำงานของอาจารย์ (ผู้สอน) กับแพทย์คงไม่ต่างกันมากนัก แพทย์มีหน้าที่บำบัดรักษาอาการป่วยไข้ของผู้ป่วยด้วยการวิเคราะห์ วินิจฉัยอาการของผู้ป่วยแต่ละคนที่มีความแตกต่างกัน แล้วจัดการบำบัดด้วยการใช้ยาหรือการปฏิบัติอื่นๆ ที่แตกต่างกันวิธีการรักษาแบบหนึ่งแบบใดคงจะใช้บำบัดรักษาผู้ป่วยทุกคนเหมือน ๆ กันไม่ได้ นอกจากนี้จะมีอาการป่วยแบบเดียวกัน ในทำนองเดียวกันผู้สอน ก็จำเป็นต้องทำความเข้าใจและศึกษาให้รู้ข้อมูล อันเป็นความแตกต่างของผู้เรียนแต่ละคน และหาวิธีสอนที่เหมาะสม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างเต็มที่ เพื่อพัฒนาผู้เรียนแต่ละคนนั้นให้บรรลุถึงศักยภาพสูงสุดที่มีอยู่ และจากข้อมูลที่เป็นวิกฤตทางการศึกษา และวิกฤตของผู้เรียนอีกประการหนึ่ง คือ การจัดการศึกษาที่ไม่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้นำสิ่งที่ได้เรียนรู้มาปฏิบัติในชีวิตจริง ทำให้ไม่เกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืน ผู้สอนจึงต้องหันมาทบทวนบทบาทและหน้าที่ที่จะต้องแก้ไข โดยต้องตระหนักว่า คุณค่าของการเรียนรู้คือการได้นำสิ่งที่เรียนรู้มานั้นไปปฏิบัติให้เกิดผลด้วย ดังนั้นหลักการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ จึงมีสาระที่สำคัญ 2 ประการคือ การจัดการโดยคำนึงถึงความแตกต่างของผู้เรียนและ การส่งเสริมให้ผู้เรียนได้นำเอาสิ่งที่เรียนรู้ไปปฏิบัติในการดำเนินชีวิต เพื่อพัฒนาตนเองไปสู่ศักยภาพสูงสุดที่แต่ละคนจะมีและเป็นที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ หรือที่รู้จักในชื่อเดิมว่าการจัดการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student Centered หรือ Child Centered) เป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่รู้จักกันมานานในวงการศึกษไทยแต่ไม่ประสบความสำเร็จในการปฏิบัติ รวมกับความเคยชินที่ได้รับการอบรมสั่งสอนมาด้วยรูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยยึดครูเป็นศูนย์กลาง (Teacher Centered) มาตลอด เมื่อผู้สอนเคยชินกับการจัดการเรียนการสอนแบบเดิม ๆ ที่เคยรู้จัก จึงทำให้ไม่ประสบความสำเร็จในการจัดการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญเท่าที่ควร แต่ในยุคของการปฏิรูปการศึกษานี้ได้มีการกำหนดเป็นกฎหมายแล้วว่า ผู้สอนทุกคนจะต้องใช้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญได้ จึงเป็นความจำเป็นที่ผู้สอนทุกคนจะต้องให้ความสนใจกับรายละเอียดในส่วนนี้ โดยการศึกษาทำความเข้าใจ และหาแนวทางมาใช้ในการปฏิบัติงานของตนให้ประสบผลสำเร็จ ดังนั้น การจัดการเรียนการสอนจึงเป็นการจัดการบรรยากาศ จัดกิจกรรม จัดสื่อจัดสถานการณ์ ฯลฯ ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้เต็มตามศักยภาพผู้สอนจึงมีความจำเป็นที่จะต้องรู้จักผู้เรียนให้ครอบคลุมอย่างรอบด้าน และสามารถวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปเป็นพื้นฐานการออกแบบหรือวางแผนการเรียนรู้ได้สอดคล้องกับผู้เรียน สำหรับในการจัดกิจกรรมหรือออกแบบการเรียนรู้อาจทำได้หลายวิธีการและหลายเทคนิค แต่มีข้อควรคำนึงว่า ในการจัดการเรียนรู้แต่ละครั้ง แต่ละเรื่อง ได้เปิดโอกาสให้กับผู้เรียนในเรื่องต่อไปนี้หรือไม่

1.2.1 เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเป็นผู้เลือกหรือตัดสินใจในเนื้อหาสาระที่สนใจเป็นประโยชน์ต่อตัวผู้เรียนหรือไม่

1.2.2 เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ โดยได้คิดได้รวบรวม

ความรู้และลงมือปฏิบัติจริงด้วยตนเองหรือไม่ ซึ่ง ทิศนา แคมมณี (2547 อ้างในคู่มือกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มหาวิทยาลัยราชภัฏวราชนครินทร์, 2555 : 2) ได้นำเสนอแนวคิดในการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและสามารถนำไปใช้เป็นแนวปฏิบัติได้ ดังนี้

1.2.2.1 กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีที่ควรช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมทางด้านร่างกาย (Physical Participation) คือ เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเคลื่อนไหวร่างกาย เพื่อช่วยให้ประสาทการเรียนรู้ของผู้เรียนตื่นตัว พร้อมทั้งจะรับข้อมูลและการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น การรับรู้เป็นปัจจัยสำคัญในการเรียนรู้ ถ้าผู้เรียนอยู่ในสภาพที่ไม่พร้อม แม้จะมีการให้ความรู้ที่ดีที่สุด ผู้เรียนก็ไม่สามารถรับได้ ดังจะเห็นได้ว่า ถ้าปล่อยให้ผู้เรียนนั่งนาน ๆ ในไม่ช้าผู้เรียนก็จะหลับหรือคิดเรื่องอื่น ๆ แต่ถ้าให้มีการเคลื่อนไหวทางกายบ้างก็จะทำให้ประสาทการเรียนรู้ของผู้เรียนตื่นตัวและพร้อมที่จะรับและเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้ดี ดังนั้น กิจกรรมที่จัดให้ผู้เรียน จึงควรเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เคลื่อนไหวในลักษณะใดลักษณะหนึ่งเป็นระยะ ๆ ตามความเหมาะสมกับวัยและระดับความสนใจของผู้เรียน

1.2.2.2 กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีที่ควรช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมทางสติปัญญา (Intellectual Participation) คือ เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเคลื่อนไหวทางสติปัญญาต่อ เป็นกิจกรรมที่ท้าทายความคิดของผู้เรียน สามารถกระตุ้นสมองของผู้เรียนให้เกิดการเคลื่อนไหวต่อ เป็นเรื่องที่ไม่ยากหรือง่ายเกินไปทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกที่จะคิด

1.2.2.3 กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดี ควรช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมทางสังคม (Social Participation) คือ เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับบุคคลหรือสิ่งแวดล้อมรอบตัว เนื่องจากมนุษย์จำเป็นต้องอยู่รวมกันเป็นหมู่คณะมนุษย์ต้องเรียนรู้ที่จะปรับตัวเข้ากับผู้อื่น และสภาพแวดล้อมต่าง ๆ การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ทางด้านสังคม

1.2.2.4 กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีที่ควรช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมทางอารมณ์ (Emotional Participation) คือ เป็นกิจกรรมที่ส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้เรียน ซึ่งจะช่วยให้การเรียนรู้เกิดจากความหมายต่อตนเองโดยกิจกรรมดังกล่าวควรเกี่ยวข้องกับผู้เรียนโดยตรง โดยปกติการมีส่วนร่วมทางอารมณ์นี้มักเกิดขึ้นพร้อมกับการกระทำอื่นๆ อยู่แล้ว เช่น กิจกรรมทางกาย สติปัญญาและสังคม ทุกครั้งที่ผู้สอนให้ผู้เรียนเคลื่อนไหวที่ เปลี่ยนอิริยาบถ เปลี่ยนกิจกรรม ผู้เรียนจะเกิดอารมณ์ความรู้สึกอาจเป็นความพอใจ ไม่พอใจ หรือเฉย ๆ การออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญสามารถใช้ได้กับการจัดการเรียนการสอนทุกวิชาเพียงแต่ธรรมชาติของเนื้อหาวิชาที่ต่างกันจะมีลักษณะที่เอื้ออำนวยให้ผู้สอนออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ในจุดเด่นที่ต่างกัน คือ

(1) รายวิชาที่มีเนื้อหาให้ผู้เรียนเรียนรู้กฎเกณฑ์และการนำเอากฎเกณฑ์ไปประยุกต์ใช้แก้ปัญหาในสถานการณ์ต่างๆ เช่น วิชาคณิตศาสตร์ หรือการใช้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ผู้สอนสามารถใช้กิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สร้างองค์ความรู้ด้วยตัวเอง โดยใช้วิธีสอนแบบอุปนัย และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้นำกฎเกณฑ์ที่ทำความเข้าใจได้ไปใช้แก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ โดยใช้วิธีการสอนแบบนิรนัย การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นก็จะเป็นการเรียนรู้ที่ยั่งยืนเพราะผู้เรียนได้สร้างความรู้ด้วยตัวเอง

(2) รายวิชาที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ค้นพบความรู้จากการค้นคว้าทดลองและการอภิปรายโดยใช้หลักเหตุผล เช่น วิชาวิทยาศาสตร์ผู้เรียนมีโอกาสที่จะได้สร้างความรู้เองโดยตรง เพียงแต่ผู้สอนต้องรู้จักการใช้คำถามที่ช่วยและเชื่อมโยงความคิด ประกอบกับการได้มีโอกาสทำการทดลองเป็นการปฏิบัติร่วมกัน ผู้เรียนจะได้มีปฏิสัมพันธ์กัน มีการเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อสร้างความรู้ผ่านกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ที่ทำการมาอยู่แล้ว

(3) รายวิชาที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้รับข้อมูลที่หลากหลาย เกี่ยวกับการดำเนินชีวิตของคนในสังคม ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลข้อมูลที่มีลักษณะช่วยให้ออกความคิดเห็นได้ เช่น วิชาสังคมศึกษา และวรรณคดีเป็นลักษณะพิเศษที่ผู้สอนจะนำมาใช้เป็นเครื่องมือให้เกิดกิจกรรมการใช้ความคิดอภิปราย นำไปสู่ข้อสรุป เป็นผลของการเรียนรู้และการสร้างนิสัยยอมรับฟังความคิดเห็นกัน เป็นวิถีทางที่ดีในการปลูกฝังประชาธิปไตยให้กับผู้เรียน

(4) รายวิชาที่ต้องอาศัยการเคลื่อนไหวร่างกายเป็นหลักเช่น วิชาพลศึกษาและการงานอาชีพ ผู้สอนควรใช้โอกาสดังกล่าว ให้ผู้เรียนได้สร้างความรู้ผ่านกระบวนการทำงาน

(5) รายวิชาที่ส่งเสริมความคิดจินตนาการ และการสร้างสุนทรียภาพ เช่น วิชาศิลปะและดนตรี นอกจากจะมีโอกาสเคลื่อนไหวร่างกายแล้ว ผู้เรียนยังมีความรู้ และความรู้สึที่ดี ผ่านกระบวนการทำงานที่ผู้สอนออกแบบไว้ให้ผู้สอนที่ประสบความสำเร็จในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญมักเป็นผู้สอนที่มีความตั้งใจและสนุกในการทำงานสอน เป็นคนช่างสังเกตและเอาใจใส่ผู้เรียนและมักจะได้ผลการตอบสนองที่ดีจากผู้เรียน แม้จะยังไม่มากในจุดเริ่มต้น แต่เมื่อปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอก็จะสังเกตได้ถึงเปลี่ยนแปลงของผู้เรียนในทางที่ดีขึ้น

สรุปได้ว่าการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญนี้ เป็นการจัดการกระบวนการเรียนรู้แบบใหม่ ที่มีลักษณะแตกต่างจากการจัดการกระบวนการเรียนรู้แบบดั้งเดิมทั่วไป คือ

ผู้เรียนมีบทบาทรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง ผู้เรียนเป็นผู้เรียนรู้ และบทบาทของผู้สอน คือ ผู้สนับสนุน (Supporter) และเป็นแหล่งความรู้ (Resource Person) ของผู้เรียน ผู้เรียนจะรับผิดชอบตั้งแต่เลือก และวางแผนสิ่งที่ตนจะเรียนหรือเข้าไปมีส่วนร่วมในการเลือกและจะเริ่มต้นการเรียนรู้ด้วยตนเองด้วยการศึกษาค้นคว้ารับผิดชอบการเรียนตลอดจนประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง

เนื้อหาวิชาที่มีความสำคัญและมีความหมายต่อการเรียนรู้ ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ปัจจัยสำคัญที่จะต้องนำมาพิจารณาประกอบด้วยได้แก่ เนื้อหาวิชา ประสบการณ์เดิมและความต้องการของผู้เรียน การเรียนรู้ที่สำคัญและมีความหมายจึงขึ้นอยู่กับสิ่งที่สอน (เนื้อหา) และวิธีที่ใช้สอน (เทคนิคการสอน)

การเรียนรู้จะประสบผลสำเร็จหากผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน ผู้เรียนจะได้รับความสนุกสนานจากการเรียน หากได้เข้าไปมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ได้ทำงานร่วมกับเพื่อน ๆ ได้ค้นพบข้อคำถามและคำตอบใหม่ๆ สิ่งใหม่ๆ ประเด็นที่ท้าทายและความสามารถในเรื่องใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้นรวมทั้งการบรรลุผลสำเร็จของงานที่พวกเขาเริ่มด้วยตนเอง

สัมพันธภาพระหว่างผู้เรียน การมีสัมพันธภาพในกลุ่มจะช่วยส่งเสริม ความเจริญอก
งามการพัฒนาความเป็นผู้ใหญ่ การปรับปรุงการทำงานและการจัดการกับชีวิตของแต่ละบุคคล
สัมพันธภาพระหว่างสมาชิกในกลุ่มจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและ
กันของผู้เรียน

ผู้สอนคือผู้อำนวยความสะดวกและเป็นแหล่งความรู้ ในการจัดการเรียนการสอนแบบ
เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้สอนจะต้องมีความสามารถที่จะค้นพบความต้องการที่แท้จริงของผู้เรียนเป็น
แหล่งความรู้ที่ทรงคุณค่าของผู้เรียน และสามารถค้นคว้าหาสื่อวัสดุอุปกรณ์ที่เหมาะสมกับ ผู้เรียน สิ่ง
ที่สำคัญที่สุดคือความเต็มใจของผู้สอนที่จะช่วยเหลือโดยไม่มีเงื่อนไข ผู้สอนจะให้ทุกอย่างแก่ผู้เรียน
ไม่ว่าจะเป็นความเชี่ยวชาญ ความรู้ เจตคติ และการฝึกฝนโดย ผู้เรียนมีอิสระที่จะรับหรือไม่รับการให้
นั้นก็ได้อีก

ผู้เรียนมีโอกาสเห็นตนเองในแง่มุมที่แตกต่างจากเดิม การจัดการเรียน การสอนที่เน้น
ผู้เรียนเป็นสำคัญ มุ่งให้ผู้เรียนมองเห็นตนเองในแง่มุมที่แตกต่างออกไป ผู้เรียนจะมีความมั่นใจใน
ตนเอง และควบคุมตนเองได้มากขึ้นสามารถเป็นในสิ่งที่อยากเป็นมีวุฒิภาวะสูงมากขึ้น ปรับเปลี่ยน
พฤติกรรมตนให้สอดคล้องกับสิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วมกับเหตุการณ์ต่าง ๆ มากขึ้น

การศึกษา คือการพัฒนาประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนหลาย ๆ ด้านพร้อมกันไป
การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นจุดเริ่มของการพัฒนาผู้เรียนหลายๆ ด้านเช่นคุณลักษณะด้าน
ความรู้ ความคิด ด้านการปฏิบัติ และด้านอารมณ์ ความรู้สึกจะได้รับการพัฒนาไปพร้อม ๆ กัน

1.3 องค์ประกอบและตัวบ่งชี้การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

การจัดการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 และฉบับ
แก้ไขเพิ่มเติมพุทธศักราช 2545 มุ่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยมีเป้าหมายให้ผู้เรียนเป็นคนเก่ง ดี
และมีความสุข ซึ่งจำเป็นต้องอาศัยปัจจัยหลายประการ ได้แก่ ด้านการบริหารจัดการ ด้านการ
จัดการเรียนรู้ และด้านการเรียนรู้ของผู้เรียน มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1.3.1 การบริหารจัดการ การบริหารจัดการนับว่าเป็นองค์ประกอบที่สนับสนุน
ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่สำคัญโดยเฉพาะการบริหารจัดการของมหาวิทยาลัยที่เน้นการพัฒนาทั้ง
ระบบการพัฒนาทั้งระบบของมหาวิทยาลัย หมายถึง การดำเนินงานในทุกองค์ประกอบของ
มหาวิทยาลัยให้ไปสู่เป้าหมายเดียวกันคือคุณภาพของผู้เรียนตามวิสัยทัศน์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด
ดังนั้นตัวบ่งชี้ที่แสดงถึงการพัฒนาระบบของมหาวิทยาลัยประกอบด้วย

3.1.1 การกำหนดเป้าหมายการพัฒนาที่มีจุดเน้นการคุณภาพบัณฑิตอย่าง
ชัดเจน

3.1.2 การกำหนดแผนยุทธศาสตร์สอดคล้องกับเป้าหมาย

3.1.3 การกำหนดแผนการดำเนินงานในทุกองค์ประกอบของมหาวิทยาลัย
สอดคล้องกับเป้าหมายและเป็นไปตามแผนยุทธศาสตร์

3.1.4 การจัดให้มีระบบประกันคุณภาพภายใน

3.1.5 การจัดทำรายงานประจำปีเพื่อรายงานผู้เกี่ยวข้องและสอดคล้องกับแนว
ทางการประกันคุณภาพจากภายนอก

1.3.2 การจัดการเรียนรู้ องค์ประกอบหลักที่แสดงถึงการเรียนรู้อย่างเป็นรูปธรรม ประกอบด้วยความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายที่แท้จริงของการเรียนรู้ บทบาทของผู้สอนและบทบาทของผู้เรียนการจัดการเรียนการสอนโดยให้ผู้เรียนเป็นสำคัญจะทำได้สำเร็จเมื่อผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนได้แก่ ผู้สอนและผู้เรียน มีความเข้าใจตรงกันเกี่ยวกับ ความหมายของการเรียนรู้ ดังสาระที่ ทิศนา แชนมณี (2547 อ้างในคู่มือกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มหาวิทยาลัยนราธิวาสราชนครินทร์, 2555 : 5) ได้กล่าวไว้ดังนี้ การเรียนรู้เป็นงานเฉพาะบุคคลทำแทนกันไม่ได้ ผู้สอนที่ต้องการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ต้องเปิดโอกาสให้เขาได้มีประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยตัวของเขาเอง การเรียนรู้เป็นกระบวนการทางสติปัญญาที่ต้องมีการใช้กระบวนการคิด สร้างความเข้าใจ ความหมายของสิ่งต่างๆ ดังนั้นผู้สอนจึงควรกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้กระบวนการคิดทำความเข้าใจสิ่งต่าง ๆ การเรียนรู้เป็นกระบวนการทางสังคม เพราะในเรื่องเดียวกันอาจคิดได้หลายแง่หลายมุมทำให้เกิดการขยาย เติมเต็มข้อความรู้ ตรวจสอบความถูกต้องของการเรียนรู้ตามที่สังคมยอมรับด้วย ดังนั้นผู้สอนที่ปรารถนาให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จะต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับบุคคลอื่นหรือแหล่งข้อมูลอื่น ๆ การเรียนรู้เป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน เป็นความรู้สึกเบิกบานเพราะหลุดพ้นจาก ความไม่รู้ นำไปสู่ความใฝ่รู้ อยากรู้อีกเพราะเป็นเรื่องน่าสนุก ผู้สอนจึงควรสร้างภาวะที่กระตุ้นให้เกิดความอยากรู้หรือค้ำข้องใจบ้างผู้เรียนจะหาคำตอบเพื่อให้หลุดพ้นจากความข้องใจ และเกิดความสุขขึ้นจากการได้เรียนรู้เมื่อพบคำตอบด้วยตนเอง การเรียนรู้เป็นงานต่อเนื่องตลอดชีวิต ขยายพรมแดนความรู้ได้ไม่มีที่สิ้นสุด ผู้สอนจึงควรสร้างกิจกรรมที่กระตุ้นให้เกิดการแสวงหาความรู้ไม่รู้จักจบ การเรียนรู้เป็นการเปลี่ยนแปลงเพราะได้รู้มากขึ้นทำให้เกิดการนำความรู้ไปใช้ในการเปลี่ยนแปลงสิ่งต่างๆ เป็นการพัฒนาไปสู่การเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้น ผู้สอนควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้รับรู้ผลการพัฒนาของตนเองด้วย

จากความหมายของการเรียนรู้ที่กล่าวมา ผู้สอนจึงต้องคำนึงถึงประเด็นต่างๆ ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ดังนี้

- 1) ความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน
- 2) การเน้นความต้องการของผู้เรียนเป็นหลัก
- 3) การพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้เรียน
- 4) การจัดกิจกรรมให้น่าสนใจ ไม่ทำให้ผู้เรียนรู้สึกเบื่อหน่าย
- 5) ความเมตตากรุณาต่อผู้เรียน
- 6) การทำทนายให้ผู้เรียนอยากรู้
- 7) การตระหนักถึงเวลาที่เหมาะสมที่ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้
- 8) การสร้างบรรยากาศหรือสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยการปฏิบัติจริง
- 9) การสนับสนุนและส่งเสริมการเรียนรู้
- 10) การมีจุดมุ่งหมายของการสอน
- 11) ความเข้าใจผู้เรียน
- 12) ภูมิหลังของผู้เรียน
- 13) การไม่มีดีวิธีการใดวิธีการหนึ่งเท่านั้น

14) การเรียนการสอนที่ดีเป็นพลวัต (Dynamic) กล่าวคือมีการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาทั้งในด้านการจัดกิจกรรม การสร้างบรรยากาศ รูปแบบเนื้อหาสาระเทคนิค และวิธีการ

15) การสอนในสิ่งที่ไม่ไกลตัวผู้เรียนมากเกินไป

16) การวางแผนการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบ

1.3.3 การเรียนรู้ของผู้เรียน องค์ประกอบสุดท้ายที่สำคัญและนับว่าเป็นเป้าหมายของการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ คือ องค์ประกอบด้านการเรียนรู้ซึ่งมีลักษณะที่แตกต่างจากเดิมที่เน้นเนื้อหาสาระเป็นสำคัญ และสอดคล้องกับองค์ประกอบด้านการจัดการเรียนรู้ ทั้งนี้เพราะการจัดการเรียนรู้ก็เพื่อเน้นให้มีผลต่อการเรียนรู้ ดังนั้น ตัวบ่งชี้ที่บอกถึงลักษณะการเรียนรู้ของผู้เรียนประกอบด้วย

1.3.3.1 การเรียนรู้อย่างมีความสุข อันเนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้ที่คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล คำนึงถึงการทำงานของสมองที่ส่งผลต่อการเรียนรู้และพัฒนาการทางอารมณ์ของผู้เรียน ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องที่ต้องการเรียนรู้ในบรรยากาศที่เป็นธรรมชาติ บรรยากาศของการเอื้ออาทรและเป็นมิตรตลอดจนแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายนำผลการเรียนรู้ไปใช้ในชีวิตจริงได้

1.3.3.2 การเรียนรู้จากการได้คิดและลงมือปฏิบัติจริง หรือกล่าวอีกลักษณะหนึ่ง คือ “เรียนด้วยสมองและสองมือ” เป็นผลจากการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้คิด ไม่ว่าจะเกิดจากสถานการณ์หรือคำถามก็ตาม และได้ลงมือปฏิบัติจริงซึ่งเป็นการฝึกทักษะที่สำคัญคือ การแก้ปัญหาความมีเหตุผล

1.3.3.3 การเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย และเรียนรู้ร่วมกับบุคคลอื่น เป้าหมายสำคัญด้านหนึ่งในการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญคือ ผู้เรียนแสวงหาความรู้ที่หลากหลายทั้งในและนอกมหาวิทยาลัยทั้งที่เป็นเอกสารวัสดุสถานที่ สถานประกอบการบุคคลซึ่งประกอบด้วย เพื่อน กลุ่มเพื่อนหรือผู้เป็นภูมิปัญญาของชุมชน

1.3.3.4 การเรียนรู้แบบองค์รวมหรือบูรณาการเป็นการเรียนรู้ที่ผสมผสานสาระความรู้ด้านต่าง ๆ ได้สัดส่วนกัน รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม ความดีงามและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในทุกวิชาที่จัดให้เรียนรู้

1.3.3.5 การเรียนรู้ด้วยกระบวนการเรียนรู้ของตนเอง เป็นผลสืบเนื่องมาจากความเข้าใจของผู้สอนที่ยึดหลักการว่าทุกคนเรียนรู้ได้และเป้าหมายที่สำคัญคือพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถที่จะแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง ผู้สอนจึงควรสังเกตและศึกษาธรรมชาติของการเรียนรู้ของผู้เรียนว่าถนัดที่จะเรียนรู้แบบใดมากที่สุด ในขณะที่เดียวกันกิจกรรมการเรียนรู้จะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้วางแผนการเรียนรู้ด้วยตนเอง การสนับสนุนให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยกระบวนการเรียนรู้ของตนเองผู้เรียนจะได้รับการฝึกด้านการจัดการแล้วยังฝึกด้านสมาธิความมีวินัยในตนเอง และการรู้จักตนเองมากขึ้น

1.4 เทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

1.4.1 เทคนิคการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตัวเอง

การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ หมายถึง การจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการเป็นผู้เรียนรู้ โดยพยายามจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้สร้างความรู้ ได้

มีปฏิสัมพันธ์กับบุคคล สื่อ และสิ่งแวดล้อมต่างๆ โดยใช้กระบวนการต่างๆ เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ และผู้เรียนมีโอกาสนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์อื่น คำถามคือ ผู้สอนจะมีวิธีการหรือเทคนิคที่จะทำให้เกิดเหตุการณ์นั้น ๆ ได้อย่างไร ผู้สอนทั่วไปยังเข้าใจคลาดเคลื่อนเกี่ยวกับการจัดการเรียน การสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยเข้าใจว่า การให้ผู้เรียนค้นพบความรู้ด้วยตนเองคือ การปล่อยให้ ผู้เรียน เรียนรู้กันเองโดยที่ผู้สอนไม่ต้องมีบทบาทอะไร หรือใช้วิธีส่งให้ผู้เรียนไปที่ห้องสมุด อ่าน หนังสือกันเองแล้วเขียนรายงานมาส่งซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่ถูกต้อง แม้ว่าการให้การเรียนรู้เกิดขึ้นที่ตัวผู้เรียน เป็นลักษณะที่ถูกต้องของ การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ แต่การที่ผู้เรียนจะเกิดการ เรียนรู้ขึ้นมาได้เองนั้นเป็นเรื่องยาก ผู้สอนจึงต้องมีหน้าที่เตรียมจัดสถานการณ์และกิจกรรมต่างๆ นำ ทางไปสู่ การเรียนรู้ โดยไม่ใช้วิธีบอกความรู้โดยตรง หรือถ้าจะจัดสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้ค้นพบ ความรู้โดยใช้ห้องสมุดเป็นแหล่งข้อมูล ผู้สอนจะต้องสำรวจให้รู้ก่อนว่า ภายในห้องสมุดมีข้อมูลอะไร อยู่บ้าง อยู่ที่ใด จะค้นหาอย่างไร แล้วจึงวางแผนสั่งการ ผู้เรียนต้องรู้เป้าหมายของการค้นหาจากคำสั่ง ที่ผู้สอนให้ รวมถึงการแนะแนวทางที่จะทำงานให้สำเร็จ และในขณะที่ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ ผู้สอนควร สังเกตการณ์อยู่ด้วย เพื่ออำนวยความสะดวก นำข้อมูลนั้นมาปรับปรุง การจัดการเรียนการสอนใน ครั้งต่อไป

1.4.2 เทคนิคการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนทำงานร่วมกับคนอื่น

ความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็น สำคัญของผู้สอนอีกประการหนึ่ง คือ ผู้สอนเข้าใจว่าการจัดการเรียนการสอนแบบนี้ต้องจัดโต๊ะเก้าอี้ ให้ผู้เรียนได้นั่งรวมกลุ่มกัน โดยไม่เข้าใจว่าการนั่งรวมกลุ่มนั้นทำเพื่ออะไร ความเข้าใจที่ถูกต้องคือ เมื่อผู้เรียนจะต้องทำงานร่วมกัน จึงจัดเก้าอี้ให้นั่งรวมกันเป็นกลุ่ม ไม่ใช่ นั่งรวมกลุ่มกันแต่ต่างคนต่าง ทำงานของตัวเอง การจัดให้ผู้เรียนทำงานร่วมกัน ผู้สอนจะต้องกำกับดูแลให้สมาชิกในกลุ่มทุกคนมี บทบาทในการทำงาน ซึ่งรูปแบบการจัดการเรียนการสอนประเภทหนึ่งที่ผู้สอนควรศึกษาเป็นแนวทาง นำไปใช้เป็นเทคนิคในการจัดกิจกรรม คือ รูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยให้ผู้เรียนเรียนรู้ ร่วมกัน (Cooperative Learning) วิทยากร เชียงกูล (2549 อ้างในคู่มือกระบวนการจัดการเรียน การสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มหาวิทยาลัยนราธิวาสราชนครินทร์, 2555 : 9) ได้กล่าวถึงลักษณะ การจัดการเรียนการสอนโดยให้ผู้เรียน เรียนรู้ร่วมกัน เป็นการจัดการเรียนการสอนที่แบ่งผู้เรียน ออกเป็นกลุ่มย่อยๆ กลุ่มละ 4-5 คน โดย สมาชิกในกลุ่มมีระดับความสามารถแตกต่างกัน สมาชิกทุก คนมีบทบาทหน้าที่ที่ร่วมกันในการปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย มีเป้าหมายและมีโอกาสได้รับรางวัล ของความสำเร็จร่วมกัน วิธีการแบบนี้ผู้เรียนจะมีโอกาสสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในเชิงบวก มา ปฏิสัมพันธ์แบบเผชิญหน้ากัน ได้มีโอกาสรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายจากกลุ่ม ได้พัฒนาทักษะ ทางสังคมและได้ใช้กระบวนการกลุ่มในการทำงานเพื่อสร้างความรู้ให้กับตนเอง

1.4.3 เทคนิคการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันตามความหมายของการเรียนรู้ที่แท้จริง คือ ผู้เรียนต้องมีโอกาสนำความรู้ที่เรียนรู้มา ไปใช้ในการดำเนินชีวิต สิ่งที่เรียนรู้กับชีวิตจริงจึงต้องเป็นเรื่องเดียวกัน ผู้สอนสามารถจัดกิจกรรมเพื่อ ส่งเสริมให้ผู้เรียนประยุกต์ใช้ความรู้ได้โดยสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนต้องแก้ปัญหาและนำความรู้ที่ เรียนมาประยุกต์ใช้ หรือให้ผู้เรียนแสดงความรู้ที่ออกมาในลักษณะต่างๆ เช่น ให้อาสาสมัครแสดง รายละเอียดที่เรียนรู้จากการอ่านบทประพันธ์ในนิเวศวรรณคดี เมื่อผู้สอนได้สอนให้เข้าใจโดยการ

ตีความและแปลความแล้ว หรือในวิชาที่มีเนื้อหาของปฏิบัติ เมื่อผ่านกิจกรรม การเรียนรู้แล้ว ผู้สอนควรให้ผู้เรียนได้ฝึกให้ทำงาน ปฏิบัติซ้ำอีกครั้งเพื่อให้เกิดความชำนาญในการจัดกิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ ผู้สอนควรจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนแสดงความสามารถในลักษณะต่างๆ และเปิดโอกาสให้มีความหลากหลาย เพื่อตอบสนองความสามารถเฉพาะที่ผู้เรียนแต่ละคนมีแตกต่างกัน นอกจากการใช้เทคนิคการออกคำสั่งให้ผู้เรียนแสดงการทำงานในลักษณะต่างๆ แล้ว ผู้สอนอาจใช้วิธีการสอนบางวิธีที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความรู้ในสถานการณ์อื่นๆ ได้เช่นกัน เช่น วิธีสอนโดยให้จัดนิทรรศการ และการสอนโดยใช้โครงงาน โดยผู้สอนเป็นผู้กำกับควบคุมให้ผู้เรียนทุกคนได้ร่วมกันวางแผน ดำเนินการตามแผน และร่วมกันสรุปผลงาน ผู้เรียนแต่ละคนจะได้เลือกและแสดงความสามารถที่ตนเองถนัด เพื่อให้งานบรรลุเป้าหมาย จึงสามารถกล่าวขยายความได้ว่า การเรียนรู้ผ่านการให้จัดนิทรรศการและการสอนโดยใช้โครงงาน ซึ่งสามารถทำอย่างต่อเนื่องกันได้ โดยมีประเด็นดังนี้

- 1.4.3.1 ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องใดเรื่องหนึ่งที่ตนเองสนใจ
- 1.4.3.2 ผู้เรียนได้เรียนรู้หรือหาคำตอบด้วยตนเองโดยการคิดและปฏิบัติจริง
- 1.4.3.3 วิธีการหาคำตอบมีความหลากหลายจากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย
- 1.4.3.4 นำข้อมูลหรือข้อความรู้จากการศึกษามาสรุปลงเป็นคำตอบหรือข้อค้นพบ

ของตนเอง

- 1.4.3.5 มีระยะเวลาในการศึกษาหรือแสวงหาคำตอบพอสมควร
- 1.4.3.6 คำตอบหรือข้อค้นพบเชื่อมโยงต่อการพัฒนาความรู้ต่อไป
- 1.4.3.7 ผู้เรียนมีโอกาสเลือก วางแผน และจัดการนำเสนอคำตอบของปัญหา

หรือผลของการค้นพบด้วยวิธีการที่หลากหลายและสอดคล้องกับความถนัดและความสนใจของตนเอง นอกจากแนวคิดการใช้วิธีการสอนโครงงานและการจัดนิทรรศการแล้วยังมีแนวคิดเรื่องการบูรณาการที่ผู้สอนจะสามารถนำมาใช้เป็นเทคนิคในการจัดกิจกรรมกระตุ้นให้ผู้เรียนนำข้อมูลหลากหลายที่เกิดจากการเรียนรู้ไปสัมพันธ์เชื่อมโยงกัน การบูรณาการ หมายถึง การนำศาสตร์สาขาวิชาต่าง ๆ ที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันมาผสมผสานเข้าด้วยกัน

1.5 การวัดและประเมินผลที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

การประเมินผลเป็นกระบวนการสำคัญที่มีส่วนเสริมสร้างความสำเร็จให้กับผู้เรียนและเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการจัดการเรียนการสอน การประเมินผลจำเป็นต้องมีลักษณะที่สอดคล้องกัน แต่ในการจัดการศึกษาที่ผ่านมากลับมีเหตุการณ์ที่ทำให้ดูเหมือนการสอนกับการประเมินผลเป็นคนละส่วน แยกจากกัน การประเมินผลน่าจะเป็นกระบวนการที่ช่วยให้ผู้สอนได้ข้อมูลที่จะนำไปใช้ประโยชน์ในการปรับปรุงกระบวนการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดกับผู้เรียน แต่กลับกลายเป็นเครื่องมือตัดสินหรือตีตราความโง่ความฉลาด สร้างความกดดันและเป็นทุกข์ให้กับผู้เรียนความสำเร็จหรือล้มเหลวของการเรียนรู้ถูกตัดสินในครั้งสุดท้ายของกระบวนการเรียนการสอน โดยไม่ได้ให้ความสำคัญกับผลงานความสำเร็จหรือพัฒนาการที่มีขึ้นในระหว่างกระบวนการเรียนรู้ และนอกเหนือจากนั้น กระบวนการที่ใช้วัดและประเมินผลการเรียนรู้ในบางครั้งก็ไม่ได้กระทำอย่างสอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้ที่ต้องการวัดจริงเพราะผู้สอนมักจะเคยชินกับการใช้เครื่องมือวัดเพียงอย่างเดียว คือ การใช้แบบทดสอบ ซึ่งมีข้อจำกัดในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ทางด้านจิต

พิสัยและทักษะพิสัย ดังนั้น เมื่อมีการปฏิรูปการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญแล้วก็มีความจำเป็นที่จะต้องปฏิรูปกระบวนการวัดและประเมินผลใหม่ด้วยให้สอดคล้องกัน ซึ่งผู้รู้ในวงการศึกษาได้ยอมรับกันว่า แนวคิดในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ที่เหมาะสม คือ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนตามสภาพจริง

1.5.1 การวัดและประเมินผลผู้เรียนตามสภาพจริง

การวัดและประเมินผลเป็นส่วนสำคัญของการจัดการเรียนการสอน ดังนั้น เมื่อการจัดการเรียนการสอนตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และฉบับแก้ไขเพิ่มเติม พุทธศักราช 2545 โดยมุ่งให้ผู้เรียนแต่ละคนได้พัฒนาเต็มศักยภาพ การวัดและประเมินผลจึงต้องปรับเปลี่ยนไป ให้มีลักษณะเป็นการประเมินผลที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และประเมินผลตามสภาพจริงด้วย การประเมินตามสภาพจริงของผู้เรียน มีลักษณะสำคัญดังนี้

1.5.1.1 เน้นการประเมินที่ดำเนินการไปพร้อม ๆ กับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ซึ่งสามารถทำได้ตลอดเวลา ทุกสภาพการณ์

1.5.1.2 เน้นการประเมินที่ยึดพฤติกรรมการแสดงออกของผู้เรียนจริง ๆ

1.5.1.3 เน้นการพัฒนาจุดเด่นของผู้เรียน

1.5.1.4 ใช้ข้อมูลที่หลากหลาย ด้วยเครื่องมือที่หลากหลายและสอดคล้องกับวิธีการประเมินตลอดจนจุดประสงค์ในการประเมิน

1.5.1.5 เน้นคุณภาพผลงานของผู้เรียนที่เกิดจากการบูรณาการความรู้ความสามารถหลาย ๆ ด้าน

1.5.1.6 การประเมินด้านความคิด เน้นความคิดเชิงวิเคราะห์ สังเคราะห์

1.5.1.7 เน้นให้ผู้เรียนประเมินตนเอง และการมีส่วนร่วมในการประเมินของผู้เรียนผู้ปกครองและผู้สอน

1.5.1.8 วิธีการและเครื่องมือการวัดและประเมินผลที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

1.5.2 เครื่องมือการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง การวัดและประเมินผลตามสภาพจริง เป็นการประเมินการแสดงออกของผู้เรียนรอบด้านตลอดเวลา ใช้ข้อมูลและวิธีการหลากหลาย ด้วยวิธีการและเครื่องมือ ดังนี้

1.5.2.1 ศึกษาวัตถุประสงค์ของการประเมิน เป็นการประเมินเพื่อพัฒนาผู้เรียนรอบด้าน ดังนั้น จึงใช้วิธีการที่หลากหลาย ขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ เช่น การสังเกต สัมภาษณ์ การตรวจผลงานการทดสอบบันทึกจากผู้เกี่ยวข้อง การรายงานตนเองของผู้เรียน แฟ้มสะสมงาน เป็นต้น

1.5.2.2 กำหนดเครื่องมือในการประเมิน เมื่อกำหนดวัตถุประสงค์ของการประเมิน ให้เป็นการประเมินพัฒนาการของผู้เรียนรอบด้านตามสภาพจริงแล้ว ในการกำหนดเครื่องมือจึงเป็นเครื่องมือที่หลากหลาย เป็นต้นว่า

1.5.2.3 การบันทึกข้อมูล จากการศึกษา ผลงาน โครงงาน หนังสือที่ผู้เรียนผลิตแบบบันทึกต่างๆ ได้แก่ แบบบันทึกความรู้สึกรู้จัก บันทึกความคิด บันทึกของผู้เกี่ยวข้อง (นักศึกษาเพื่อน อาจารย์ ผู้ปกครอง) หลักฐานร่องรอยหรือผลงานจากกิจกรรม เป็นต้น

1.5.1.4 แบบสังเกต เป็นการสังเกตพฤติกรรม การร่วมกิจกรรมในสถานการณ์ต่าง ๆ

1.5.1.5 แบบสัมภาษณ์ เป็นการสัมภาษณ์ความรู้สึก ความคิดเห็นทั้งตัวผู้เรียน และผู้เกี่ยวข้อง

1.5.1.6 แฟ้มสะสมงาน เป็นสื่อที่รวบรวมผลงานหรือตัวอย่างหรือหลักฐานที่แสดงถึงผลสัมฤทธิ์ ความสามารถ ความพยายาม หรือความถนัดของบุคคลหรือประเด็นสำคัญที่ต้องเก็บไว้อย่างเป็นระบบ

1.5.1.7 แบบทดสอบ เป็นเครื่องมือวัดความรู้ ความเข้าใจที่ยังคงมีความสำคัญต่อการประเมินสำหรับผู้ประเมิน ประกอบด้วย ผู้เรียนประเมินตนเองผู้สอน เพื่อนกลุ่มเพื่อน ผู้ปกครองและผู้เกี่ยวข้องกับนักศึกษา

1.5.3 การนำแนวคิดการประเมินผลผู้เรียนตามสภาพจริงไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน การนำแนวคิดการประเมินผลผู้เรียนตามสภาพจริงไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน มีแนวปฏิบัติ ดังนี้

1.5.3.1 ก่อนนำไปใช้ ผู้สอนต้องเรียนรู้เกี่ยวกับแนวทางการประเมินตามสภาพจริง ที่สำคัญที่สุด คือ การศึกษาด้วยตนเองและลงมือปฏิบัติจริง พัฒนาความรู้จากการลงมือปฏิบัติ

1.5.3.2 การแนะนำให้ผู้เรียนจัดทำแฟ้มสะสมงาน แฟ้มสะสมงานของผู้เรียน นอกจากจะแสดงพัฒนาการของผู้เรียนแล้ว ยังเป็นการสะท้อนการสอนของผู้สอน เพื่อจะนำไปปรับปรุงการเรียนการสอนต่อไป

1.5.3.3 หลักการเบื้องต้นของการจัดทำแฟ้มสะสมงาน มีดังนี้

- 1) รวบรวมผลงานที่แสดงถึงพัฒนาการด้านต่างๆ
- 2) รวบรวมผลงานที่แสดงลักษณะเฉพาะของผู้เรียน
- 3) ดำเนินการควบคู่กับการเรียนการสอน
- 4) เก็บหลักฐานที่เป็นตัวอย่างที่แสดงความสามารถในด้าน

กระบวนการและผลผลิต

5) มุ่งเน้นในสิ่งที่ผู้เรียนเรียนรู้

1.5.3.4 ความสำคัญของแฟ้มสะสมงาน คือ การรวบรวมข้อมูลของเรียน ทำให้ผู้สอนได้ข้อมูลที่มีประโยชน์เกี่ยวกับพัฒนาการการเรียนรู้ของผู้เรียนรายบุคคล และนำเอาข้อมูลดังกล่าวมาใช้ปรับปรุงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อพัฒนาผู้เรียนแต่ละคนได้เต็มศักยภาพของตนเอง

1.6 รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

ทิตนา แชมมณี (2545 : 221-296) กล่าวว่า จากการสังเกตและวิเคราะห์ผลงานของนักการศึกษาผู้ค้นคิดระบบและรูปแบบการจัดการเรียนการสอนต่าง ๆ พบว่านักศึกษานิยมใช้คำว่า “ระบบ” ในความหมายที่เป็นระบบใหญ่ ๆ เช่นระบบการศึกษา หรือถ้าเป็นระบบการเรียนการสอน ก็จะครอบคลุมองค์ประกอบสำคัญ ๆ ของการเรียนการสอนในภาพรวม และนิยมใช้คำว่า “รูปแบบ” กับระบบที่ย่อยกว่า โดยเฉพาะกับ “วิธีสอน” ซึ่งเป็นองค์ประกอบย่อยที่สำคัญของระบบการเรียนการสอน ดังนั้นการนำวิธีสอนใด ๆ มาจัดทำอย่างเป็นระบบตามหลักและวิธีการจัดระบบแล้ว วิธีสอนนั้นก็จะกลายเป็น “ระบบวิธีสอน” หรือที่นิยมเรียกว่า “รูปแบบการเรียนการสอน”

1.6.1 รูปแบบการเรียนการสอนที่เป็นสากล

รูปแบบการเรียนการสอนที่เป็นสากลมีจำนวนมาก จึงได้จัดหมวดหมู่ของรูปแบบตามลักษณะของวัตถุประสงค์เฉพาะหรือเจตนารมณ์ของรูปแบบ ซึ่งสามารถจัดกลุ่มได้เป็น 5 หมวด ดังนี้

1.6.1.1 การเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาด้านพุทธิพิสัย (cognitive domain)

รูปแบบการเรียนการสอนในหมวดนี้ เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่มุ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาสาระต่าง ๆ ซึ่งเนื้อหาสาระนั้นอาจอยู่ในรูปของข้อมูล ข้อเท็จจริง มโนทัศน์ หรือความคิดรวบยอด เช่น รูปแบบการเรียนการสอนมโนทัศน์ รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดของกาเย่ (Robert Gagne) รูปแบบการเรียนการสอนโดยการนำเสนอมนทัศน์กว้างล่วงหน้า รูปแบบการเรียนการสอนเน้นความจำ รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ผังกราฟิก

1.6.1.2 การเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาด้านจิตพิสัย (Affective Domain)

รูปแบบการเรียนการสอนในหมวดนี้เป็นรูปแบบที่มุ่งช่วยพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความรู้สึก เจตคติ ค่านิยม คุณธรรม และจริยธรรมที่พึงประสงค์ ซึ่งเป็นเรื่องที่ยากแก่การพัฒนาหรือปลูกฝัง การจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบการสอนที่เพียงให้เกิดความรู้ความเข้าใจ มักไม่เพียงพอต่อการให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีได้ จำเป็นต้องอาศัยหลักการและวิธีการอื่น ๆ เพิ่มเติม เช่น รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการพัฒนาด้านจิตพิสัยของบลูม รูปแบบการเรียนการสอนโดยการชักจูง รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้บทบาทสมมติ

1.6.1.3 การเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาด้านทักษะพิสัย (Psycho-Motor Domain)

รูปแบบการเรียนการสอนในหมวดนี้ เป็นรูปแบบที่มุ่งช่วยพัฒนาความสามารถของผู้เรียนในด้านการปฏิบัติ การกระทำ หรือการแสดงออกต่าง ๆ ซึ่งจำเป็นต้องใช้หลักการ วิธีการ ที่แตกต่างกันไปจากการพัฒนาทางด้านจิตพิสัยหรือพุทธิพิสัย รูปแบบที่สามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาด้านนี้ ที่สำคัญ ๆ เช่น รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการพัฒนาทักษะปฏิบัติของซิมป์สัน (Simpson) รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของแฮร์โรว์ (Harrow) รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส (Davies)

1.6.1.4 การเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาทักษะกระบวนการ (Process Skill)

ทักษะกระบวนการ เป็นทักษะที่เกี่ยวข้องกับวิธีดำเนินการต่าง ๆ ซึ่งอาจเป็นกระบวนการทางสติปัญญา เช่น กระบวนการสืบสอบแสวงหาความรู้ หรือกระบวนการคิดต่าง ๆ อาทิ การคิดวิเคราะห์ การอุปนัย การนิรนัย การใช้เหตุผล การสืบสอบ การคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เป็นต้น หรืออาจเป็นกระบวนการทางสังคม เช่น กระบวนการทำงานร่วมกัน เป็นต้น ปัจจุบันการศึกษาให้ความสำคัญกับเรื่องนี้มาก เพราะถือเป็นเครื่องมือสำคัญในการดำรงชีวิต ในที่นี้จะนำเสนอรูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาผู้เรียนด้านทักษะกระบวนการ เช่น รูปแบบการเรียนการสอนกระบวนการสืบสอบและแสวงหาความรู้เป็นกลุ่ม เช่น รูปแบบการเรียนการสอนกระบวนการคิดอุปนัย รูปแบบการเรียนการสอนกระบวนการคิดสร้างสรรค์ รูปแบบการเรียนการสอนกระบวนการคิดแก้ปัญหาอนาคตตามแนวคิดของทอร์แรนซ์

1.6.1.5 การเรียนการสอนที่เน้นการบูรณาการ (Integration)

รูปแบบการเรียนการสอนในหมวดนี้ เป็นรูปแบบที่พยายามพัฒนาการเรียนรู้ ด้านต่าง ๆ ของผู้เรียนไปพร้อม ๆ กัน

โดยใช้การบูรณาการทั้งทางด้านเนื้อหาสาระและวิธีการ รูปแบบในลักษณะนี้กำลังได้รับความนิยมอย่างมาก เพราะมีความสอดคล้องกับหลักทฤษฎีทางการศึกษาที่มุ่งเน้นการพัฒนารอบด้าน หรือการพัฒนาเป็นองค์รวม เช่น

- 1) รูปแบบการเรียนการสอนทางตรง
- 2) รูปแบบการเรียนการสอนโดยการสร้างเรื่อง
- 3) รูปแบบการเรียนการสอนตามวัฏจักรการเรียนรู้ 4 MAT
- 4) รูปแบบการเรียนการสอนของการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยมีรูปแบบ

ย่อย ๆ ดังต่อไปนี้

- รูปแบบจิ๊กซอร์ (JIGSAW)
- รูปแบบ เอส. ที. เอ. ดี. (STAD)
- รูปแบบ ที. เอ. ไอ. (TAI)
- รูปแบบ ที. จี. ที. (TGT)
- รูปแบบ แอล. ที. (LT)
- รูปแบบ จี. ไอ. (GI)
- รูปแบบ ซี. ไอ. อาร์. ซี. (CIRC)
- รูปแบบคอมเพล็กซ์ (Complex Instruction)

1.7 กระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอน

ในช่วง 3 ทศวรรษที่ผ่านมา นักการศึกษาไทยได้พยายามที่จะเสนอแนวคิดเพื่อพัฒนาการศึกษาและการเรียนการสอนของไทย แต่เริ่มได้รับการตอบรับจากสังคมเมื่อเกิดการเคลื่อนไหวเพื่อการปฏิรูปการศึกษา จึงปรากฏว่านอกจากนักการศึกษาแล้ว ยังได้มีนักคิดจากวงการอื่น ๆ ให้ความสนใจการศึกษาและเสนอแนวความคิดอย่างหลากหลาย เช่น สุมน อมรวิวัฒน์ ประเวศ วะสี ศาสตราจารย์ ดร. สาโรช บัวศรี (ทีศนา แชมณี : 2550)

ตัวอย่างที่น่าสนใจ คือ กระบวนการแก้ปัญหาตามหลักอริยสัจ 4 ซึ่งเป็นแนวความคิดของ สาโรช บัวศรี ซึ่งเป็นนักการศึกษาไทยที่มีชื่อเสียงและประสบการณ์สูงในวงการการศึกษา ซึ่งเป็นผู้ริเริ่มจุดประกายความคิดในการนำหลักพุทธศาสนามาประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนการสอน ซึ่งกระบวนการแก้ปัญหาตามหลักอริยสัจ 4 เป็นรูปแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้ ที่ประยุกต์หลักธรรมอริยสัจ 4 ประการ คือ ทุกข์ สมุทัย นิโรธ และมรรค โดยใช้ควบคู่กับแนวทางปฏิบัติที่เรียกว่า "กิจในอริยสัจ 4" ประกอบด้วย ปริญา (การกำหนดรู้) ปหานะ (การละ) สัจฉิกิริยา (การทำให้แจ้ง) และภาวนา (การเจริญหรือการลงมือปฏิบัติ) โดยประกอบด้วยกระบวนการแก้ปัญหา 4 ชั้น ดังนี้

1.7.1 ชั้นกำหนดปัญหา (ชั้นทุกข์) คือ การให้ผู้เรียนระบุปัญหาที่ต้องการแก้ไข

1.7.2 ชั้นตั้งสมมติฐาน (ชั้นสมุทัย) คือ การให้ผู้เรียนวิเคราะห์หาสาเหตุของปัญหา และตั้งสมมติฐาน

1.7.3 ชั้นทดลองและเก็บข้อมูล (ชั้นนิโรธ) คือ การให้ผู้เรียนกำหนดวัตถุประสงค์ และวิธีการทดลองเพื่อพิสูจน์สมมติฐานและเก็บรวบรวมข้อมูล

1.7.4 ชั้นวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผล (ขั้นมรรค) คือการนำข้อมูลมาวิเคราะห์และสรุป

2. อริยสัจสี่

2.1 ความหมายของอริยสัจ

ราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 (2546 : 1337 อ้างในเอกสารประกอบการสอนวิชาความจริงของชีวิต หน่วยที่ ๔ ชีวิตควรเป็นอยู่อย่างไร หน้า 59-61 : Online) ได้ให้ความหมายของอริยสัจว่า “อริยสัจ หมายถึง ความจริงของพระอริยะ ความจริงอันประเสริฐ เป็นชื่อธรรมสำคัญหมวดหนึ่งในพระพุทธศาสนา มี 4 ข้อ คือ 1) ทุกข์ 2) ทุกขสมุทัย (เหตุให้เกิดทุกข์) 3) ทุกขนิโรธ (ความดับทุกข์) และ 4. มรรค (ทางแห่งความดับทุกข์)

พระธรรมปิฎก ได้กล่าวถึงความสำคัญของอริยสัจว่า “อริยสัจ เป็นหลักธรรมที่สำคัญ และรู้จักกันมากที่สุดอีกข้อหนึ่ง อริยสัจไม่ใช่เป็นหลักส่วนย่อยของปฏิจจสมุปบาท แต่เป็น ทั้งหมดของปฏิจจสมุปบาท พูดง่าย ๆ ว่า มีความหมายครอบคลุมปฏิจจสมุปบาททั้งหมดเมื่อมีผู้ถามว่า พระพุทธเจ้าตรัสรู้อะไร คำตอบก็คือ ตรัสรู้อริยสัจ 4 และ ปฏิจจสมุปบาท” อริยสัจ เป็นความจริงอันประเสริฐ ประกอบด้วยองค์ธรรม 4 ประการ ได้แก่

2.1.1.1 ทุกข์ ความไม่สบายกาย ความไม่สบายใจ เป็นทุกขเวทนา

2.1.1.2 สมุทัย สาเหตุที่ทำให้เกิดทุกข์ ได้แก่ อวิชชา ตัณหา และอุปาทาน

2.1.1.3 นิโรธ การดับทุกข์ คือ ดับอวิชชา ตัณหา และอุปาทาน

2.1.1.4 มรรค คือวิธีการดับทุกข์ 8 ประการ เรียกว่า อริยมรรค หรือ มรรคมีองค์ 8

พระธรรมปิฎก ได้กล่าวถึงเรื่องของมรรคว่า “อริยสัจ 4 คือ มรรคนี้ แสดงหลักความประพฤติปฏิบัติไว้อย่างละเอียด กว้างขวาง ถือว่าเป็นคำสอนภาคปฏิบัติ หรือระบบจริยธรรมทั้งหมดของพระพุทธศาสนา เรียกว่า มัชฌิมาปฏิปทา คือทางสายกลาง หรือข้อปฏิบัติที่เป็นกลาง ๆ ดำเนินตามความจริงของธรรมชาติ” หัวข้อของมรรคทั้ง 8 ข้อ ประกอบด้วย

- 1) สัมมาทิฐิ ความเห็นชอบ
- 2) สัมมาสังกัปปะ ความดำริชอบ
- 3) สัมมาวาจา วาจาชอบ
- 4) สัมมากัมมันตะ การกระทำชอบ
- 5) สัมมาอาชีวะ เลี้ยงชีพชอบ
- 6) สัมมาวายามะ พยายามชอบ
- 7) สัมมาสติ ระลึกรู้ชอบ
- 8) สัมมาสมาธิ จิตมั่นชอบ

พระธรรมปิฎก กล่าวว่า “องค์มรรคทั้ง 8 นี้มีช่องทาง 8 ทาง หรือ หลักการที่ต้องยกขึ้นมาปฏิบัติให้เสร็จสิ้นไปที่ละข้อตามลำดับ แต่เป็นส่วนประกอบของทางสายเดียวกัน ต้องอาศัยกันและกัน เหมือนเกลียวเชือก 8 เกลียว ที่รวมกันเข้าเป็นเชือกเส้นเดียวและต้องปฏิบัติเคียงข้างกันไปโดยตลอด”

ในการดำเนินชีวิตในแต่ละวัน เราจำเป็นต้องมีสัมมาทิฐิ คือ ความเห็นที่ถูกต้องตามที่สิ่งทั้งหลายเป็นจริง คือเห็นตามที่มันเป็น โดยไม่มีอวิชชา ตัณหา อุปาทาน ไปสั่งว่าต้องเป็น

อย่างนั้นอย่างนี้ พระธรรมปิฎก กล่าวว่า บุคคลจะมีสัมมาทิฐิได้ ต้องอาศัย โยนิโสมนสิการ คือ กระบวนการคิดที่เป็นระบบระเบียบ รู้จักแยกแยะวิเคราะห์ว่า สิ่งใดดี สิ่งใดไม่ดี สิ่งใดควรทำ สิ่งใดไม่ควรทำ ตัวอย่างเช่น การเป็นนักศึกษาพึงมีสัมมาทิฐิรู้ว่า นักศึกษามีหน้าที่ต้องเรียนหนังสือ และต้องมาเรียนด้วยความตั้งใจไม่หนีเรียน แม้มีใครมาชักจูงชวนให้ไปกระทำการอย่างอื่น ก็รู้ได้ด้วยปัญญาของตนว่าเป็นสิ่งที่ไม่ควรทำ หรือการเสพสิ่งเสพติด ไม่ว่าจะ เหล้า บุหรี่ ภัยยา ยาบ้า หากมีสัมมาทิฐิ ก็จะได้ว่าเป็นสิ่งที่ไม่ควรไปเกี่ยวข้อง โดยไม่จำเป็นต้องให้ใครมาตักเตือน ห้ามปราม บอกกล่าว ผู้มีสัมมาทิฐิ จึงถือได้ว่าเป็นผู้มีปัญญา สามารถพึ่งตนเองได้ จะคิดการใดก็เป็นไปอย่างถูกต้องเป็นสัมมาสังกัปปะ

ในทางตรงข้าม สัมมาทิฐิ และ สัมมาสังกัปปะ ก็ส่งเสริมบุคคลให้มีความเห็นถูกต้อง คิดถูกต้อง เมื่อมีความเห็นถูก คิดถูก การกระทำทางกาย ทางวาจา คือ สัมมากัมมันตะ และ สัมมาวาจา ก็เกิดขึ้น คือมีการทำดี พูดดี เมื่อมีการกระทำที่ดี พูดดีแล้ว จิตใจก็สงบ เป็นสมาธิ เป็น สัมมาสมาธิ จะทำการสิ่งใด ก็มีสติรอบคอบ เป็น สัมมาสติ มีความเพียรพยายามทำในสิ่งที่ดีงาม เป็น สัมมาวายามะและดำรงชีพอยู่ได้ด้วยความซื่อสัตย์สุจริตเป็นสัมมาอาชีวะ

2.2 การจัดการเรียนรู้ตามขั้นของอริยสัจ 4

ปรัชญาการศึกษาไทยตามแนววิถีพุทธ จากการศึกษาวิเคราะห์ของศาสตราจารย์ ดร. สาโรช บัวศรี โดยมีความหมายและจุดมุ่งหมายของการศึกษา คือ การพัฒนาขั้น 5 ของบุคคลทั้งทางร่างกายและจิตใจ เพื่อให้บรรลุชีวิตที่ร่มเย็น แนวทางการศึกษาตามหลักพุทธธรรม ที่จะนำไปสู่จุดหมายของการศึกษาดังกล่าวได้ก็คือ มรรค 8 ซึ่งย่อได้เป็น สิล สมาธิ และปัญญา ควรให้ผู้เรียนได้ศึกษาเรียนรู้เกี่ยวกับ (1) ตนเอง (2) สิ่งแวดล้อม (3) การปฏิสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสิ่งแวดล้อม โดยให้เรียนวิชาต่าง ๆ เพื่อจะได้พบว่าตนเองถนัดอะไร มีศักยภาพไปในทางใด วิธีการของการศึกษา การจัดการเรียนการสอนเป็นไปอย่างเหมาะสม

การจัดการเรียนรู้ตามขั้นของอริยสัจ 4 โดยศาสตราจารย์ ดร. สาโรช บัวศรี เป็นผู้ริเริ่มจุดประกายความคิดในการนำหลักพุทธศาสนามาประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนการสอน ซึ่งกระบวนการแก้ปัญหาตามหลักอริยสัจ 4 เป็นรูปแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้ ที่ประยุกต์หลักธรรมอริยสัจ 4 ประการ คือ ทุกข์ สมุทัย นิโรธ และมรรค โดยใช้ควบคู่กับแนวทางปฏิบัติที่เรียกว่า "กิจในอริยสัจ 4" ประกอบด้วย ปริยญา (การกำหนดรู้) ปหานะ (การละ) สัจฉิกิริยา (การทำให้แจ้ง) และภาวนา (การเจริญหรือการลงมือปฏิบัติ) โดยประกอบด้วยกระบวนการแก้ปัญหา 4 ขั้น ดังนี้

ขั้นกำหนดปัญหา (ขั้นทุกข์) คือ การให้ผู้เรียนระบุปัญหาที่ต้องการแก้ไข

ขั้นตั้งสมมติฐาน (ขั้นสมุทัย) คือ การให้ผู้เรียนวิเคราะห์หาสาเหตุของปัญหา และ

ตั้งสมมติฐาน

ขั้นทดลองและเก็บข้อมูล (ขั้นนิโรธ) คือ การให้ผู้เรียนกำหนดวัตถุประสงค์ และวิธีการทดลองเพื่อพิสูจน์สมมติฐานและเก็บรวบรวมข้อมูล

ขั้นวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผล (ขั้นมรรค) คือการนำข้อมูลมาวิเคราะห์และสรุป (ทิศนา แคมมณี, 2550 : 300)

การจัดการเรียนรู้ตามขั้นของอริยสัจ 4 เป็นกระบวนการแสวงหาความรู้ โดยผู้เรียนพยายามคิดแก้ปัญหาต่าง ๆ โดยใช้ลำดับขั้นตอนทั้ง 4 ขั้นของอริยสัจ เป็นแนวทางในการแก้ปัญหาด้วยตนเอง ซึ่งมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ดังตารางที่ 2.1 (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2540 : 201-202 อ้างถึงใน ญัตติฯ ศุภชานันท์, 2554 : 19-20)

ตารางที่ 2.1 ขั้นตอนการสอนของอริยสัจ 4

ขั้นตอนการสอน	เทคนิคสำคัญ
<p>1. กำหนดปัญหา (ขั้นทุกข์)</p> <p>1.1 ผู้สอนกำหนดและนำเสนอปัญหาอย่างละเอียด พยายามให้ผู้เรียนทำความเข้าใจต่อปัญหานั้นตรงหน้า และพยายามสร้างความรู้สึกให้ผู้เรียนเกิดความตระหนักว่าสิ่งที่ผู้สอนนำเสนอเป็นปัญหาของทุกคน ทุกคนมีส่วนเกี่ยวข้องกับปัญหานั้น และทุกคนจะต้องร่วมมือกันช่วยแก้ปัญหา เพื่อความสุขของทุกคน</p> <p>1.2 ผู้สอนช่วยให้ผู้เรียนให้ได้ศึกษาพิจารณาดูปัญหาที่เกิดขึ้นด้วยตนเอง ด้วยความรอบคอบและพยายามกำหนดขอบเขตของปัญหาซึ่งผู้เรียนจะต้องคิดแก้ไขได้</p>	<p>1.1 การอธิบายอย่างกระจ่างชัด สร้างภาพเหตุการณ์ให้เห็นผลของการละเลยไม่แก้ปัญหา และการโน้มน้าวชักชวนให้เกิดความตระหนักในความสำคัญของการแก้ปัญหา อาจใช้สื่อที่เหมาะสมในการนำเสนอปัญหาให้สมจริง</p> <p>1.2 เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นอย่างหลากหลายและทั่วถึงและเขียนความแสดงความคิดเห็นทั้งหมดนั้นบนกระดานเพื่อป้องกันการลืมและเป็นการเสริมให้ผู้เรียนพยายามมีส่วนร่วมในบทเรียน</p>
<p>2. ตั้งสมมติฐาน (ขั้นสมุทัย)</p> <p>2.1 ผู้สอนช่วยผู้เรียนให้ได้พิจารณาด้วยตนเองว่าสาเหตุของปัญหาที่ยกขึ้นมากล่าวในขั้นที่ 1 นั้นมีอะไรบ้าง</p> <p>2.2 ผู้สอนช่วยผู้เรียนให้ได้เกิดความเข้าใจตระหนักว่าในการแก้ปัญหาใด ๆ นั้นจะต้องกำจัดหรือดับ</p> <p>2.3 ผู้สอนช่วยผู้เรียนให้ได้คิดว่าการแก้ปัญหาที่สาเหตุนั้นอาจจะกระทำอะไรได้บ้าง คือ ให้กำหนดสิ่งที่จะกระทำนี้เป็นข้อๆ ไป</p>	<p>2.1 ใช้คำถามช่วยให้ผู้เรียนช่วยกันคิดและแสดงความคิดเห็น ผู้สอนเขียนข้อมูลสาเหตุของปัญหาตามที่ผู้เรียนเสนอไว้คู่กับประเด็นปัญหาที่ 1.2 ที่เขียนไว้บนกระดาน</p> <p>2.2 ใช้วิธีการอภิปรายเชื่อมโยงเหตุผล</p> <p>2.3 ให้ตัวอย่างการกำหนดสิ่งที่จะกระทำแล้วเปิดโอกาสและกระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นในการเสริมแรงผู้เรียนที่แสดงความคิดเห็น เขียนข้อมูลที่ผู้เรียนเสนอไว้บนกระดาน</p>
<p>3. ทดลองและเก็บข้อมูล (ขั้นนิโรธ)</p>	<p>3. ให้เทคนิคการแบ่งงาน และการทำงานเป็นกลุ่มและเสนอแนะวิธีการจัดบันทึกข้อมูล ผู้สอน</p>

	อาจให้ผู้เรียนช่วยกันเสนอว่าจะจัดบันทึกข้อมูลอย่างไร หรือช่วยกันออกแบบตารางบันทึกข้อมูล
<p>4. วิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผล (ขั้นมรรค)</p> <p>4.1 ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและสรุปได้ว่าในบรรดาการทดลองหรือการกระทำด้วยตนเองหลายอย่างนั้น บางอย่างก็แก้ปัญหาไม่ได้ บางอย่างก็แก้ปัญหาได้ชัดเจน การแก้ปัญหาให้สำเร็จจะต้องทำอย่างไรแน่</p> <p>4.2 เมื่อลองข้อสรุปวิธีแก้ปัญหาได้แล้วให้ผู้เรียนช่วยกันกำหนดแนวทางในการปฏิบัติและลงมือปฏิบัติตามแนวทางนั้นโดยทั่วกัน รวมทั้งให้ผู้เรียนช่วยกันคิดว่าวิธีการควบคุมและติดตามการปฏิบัติเมื่อแก้ไขปัญหานั้น ๆ ด้วย</p>	<p>4.1 ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการวิเคราะห์และเปรียบเทียบข้อมูลที่ได้บันทึกไว้แล้วช่วยกันลงข้อสรุปโดยผู้สอนช่วยเชื่อมโยง ความคิดของผู้เรียนแต่ละคน</p> <p>4.2 เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นโดยผู้สอนใช้คำถามกระตุ้นให้ข้อมูลย้อนกลับทบทวนเสริมความสำคัญ สรุปเชื่อมโยงข้อคิดเห็นของผู้เรียนและบันทึกข้อมูลต่าง ๆ บนกระดาน</p>

3. Social Media

Social Media คือสื่อในสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมซึ่งมีลักษณะเป็นการปฏิสัมพันธ์ (Interactive) ระหว่างผู้ใช้งาน ซึ่งผู้ใช้งานสามารถเข้าถึง Social Media ประเภทต่าง ๆ ได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว โดยผู้ใช้งานสามารถแบ่งปันความรู้ ข้อมูล ข่าวสารต่าง ๆ ให้แก่กันได้อย่างอิสระ และสามารถโต้ตอบแสดงความคิดเห็นกันได้อย่างรวดเร็ว

Social Media มาจากคำว่า “Social” ซึ่งหมายถึง สังคม และ “Media” ซึ่งหมายถึง สื่อ ซึ่งก็คือ เนื้อหา เรื่องราว บทความ วิดีโอ เพลง รูปภาพ ดังนั้นคำว่า Social Media จึง หมายถึง สื่อสังคมที่มีการตอบสนองทางสังคมได้หลายทิศทาง โดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งก็คือเว็บไซต์ที่บุคคลบนโลกนี้สามารถมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกันได้นั่นเอง Social Media คือ สื่อยุคใหม่ที่กำลังเข้ามามีบทบาทสำคัญในทุกวงการทั้งชีวิตประจำวัน และการดำเนินธุรกิจ และมีการประยุกต์ใช้กับกิจกรรมด้านการศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งเป็นสื่อที่นิยมใช้สื่อสารการตลาดเพื่อการ โปรโมทและทำกิจกรรมการตลาดออนไลน์ในหลาย ๆ รูปแบบ

Social Media แตกต่างจาก Media อื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็น หนังสือพิมพ์ โทรทัศน์ วิทยุ หรือ ภาพยนตร์ เพราะ Social Media จะเชื่อมโยงกับเครื่องมือสื่อสารที่มีต้นทุนถูกและใช้งานได้ง่ายสะดวก สำหรับคนในสังคมทั่วไป ในการเข้าถึงข้อมูลต่าง ๆ หรือเป็นผู้สื่อสารข้อมูลเองก็ตาม การลงทุนทำ Media ประเภทอื่นๆ ต้องใช้เงินลงทุนจำนวนมากในการผลิตและส่งข่าวสารข้อมูล เช่น โทรทัศน์ต้องจ่ายเงินเป็นสิบ หรือเป็นร้อยล้านบาทในการดำเนินการ เช่นเดียวกับการออกหนังสือพิมพ์ สักเล่ม หรือทำรายการวิทยุสักช่อง ก็ต้องใช้เงินมหาศาลเช่นกัน แต่สำหรับ Social Media แล้วใช้เงินน้อยมาก หรืออาจไม่ต้องใช้เลยก็ได้ Social Media สิ่งที่เหมือนกันอย่างหนึ่งของ Social Media และ

Media ทั่วไปคือ ความสามารถในการเข้าถึงผู้รับสารที่หลากหลาย ตั้งแต่ 1 คนขึ้นไป ถึงคนจำนวนมหาศาล เช่น การออกอากาศทางโทรทัศน์ อาจไม่มีผู้ชมเลย หรือ มีผู้ชมนับล้านคนก็ได้ แต่สิ่งที่ทำให้ Social Media แตกต่างจากสื่อประเภทอื่น เว็บไซต์ประเภท Video Sharing เช่น YouTube เว็บไซต์ bookmark ต่าง ๆ เช่น Digg , Stumble Upon หรือแม้กระทั่งเว็บอื่น ๆ ที่คุณสามารถมีปฏิสัมพันธ์หรือแบ่งปันบางสิ่งบางอย่าง กับนักท่องเว็บคนอื่น ๆ ได้อย่างทันทีทันใด (เชมปริต ขุนราชเสนา, 2556 : 3-4) การนำสื่อโซเชียลมีเดียมาประยุกต์ใช้ในวงการศึกษาหรือการเรียนการสอนในปัจจุบันมีหลายประเภท เช่น การใช้ Blogs Wikis Podcasts Social Networking Video Messaging e-Books Skype You Tube เป็นต้น

ในประเภทของสื่อโซเชียลมีเดีย (Social Media) ที่กล่าวมานั้น ในส่วนของการเรียนการสอนได้มีการนำเอาสื่อโซเชียลมีเดียมาใช้กันอย่างกว้างขวาง และโดยเฉพาะอย่างยิ่งมีสื่อโซเชียลมีเดียบางประเภทเป็นที่นิยมนำมาใช้กันแพร่หลาย ซึ่ง Poore (2013 : 40 อ้างใน สื่อโซเชียลมีเดียเพื่อการศึกษา สุรศักดิ์ ปาเฮ : 7) รองศาสตราจารย์ด้านการเรียนการสอนแห่งมหาวิทยาลัยแคนเบอร์รา (The University of Canberra) ประเทศออสเตรเลีย ได้จัดจำแนกกลุ่มของสื่อโซเชียลมีเดียที่มีอิทธิพลค่อนข้างสูงเป็นที่นิยมต่อการนำมาใช้ในเรียนการสอนในปัจจุบันว่า กลุ่ม “The Big Four” ประกอบไปด้วย Blogs , Wikis , Social Networking และ Podcasting สื่อโซเชียลมีเดียที่กล่าวถึงเหล่านี้ เป็นสื่อที่กำลังมีบทบาทสำคัญต่อผู้ใช้ในการสื่อสารและเพื่อนำมาใช้ในการศึกษาเรียนรู้ในรูปแบบหรือลักษณะต่าง ๆ ในปัจจุบัน ซึ่งสื่อแต่ละประเภทต่างก็มีจุดอ่อนจุดแข็งในตัวเอง ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นที่ผู้ใช้ต้องพิจารณาใช้ให้เหมาะสม

Kommers (2011 : Online) ได้กล่าวถึงขอบข่ายของสื่อโซเชียลมีเดีย (Social Media) ไว้ดังนี้

1) เป็นสื่อสร้างปฏิสัมพันธ์เชิงสังคม (Media for Social Interaction) สื่อ Social Media ก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ของสังคมมนุษย์ผ่านสื่อเทคโนโลยี ที่เห็นได้ชัดเจนในปัจจุบันได้แก่ การสร้างสัมพันธภาพความเป็นมิตรของกลุ่มเยาวชนวัยรุ่น และการสร้างเครือข่ายด้านอาชีพหรือการค้าพาณิชย์ ซึ่งปฏิสัมพันธ์ของสื่อ Social Media ดังกล่าวได้มีพัฒนาการรวดเร็วไปอย่างรวดเร็วและกว้างขวางภายใต้อิทธิพลของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ยุคเว็บ 2.0 (Web 2.0) ในปัจจุบัน

2) เป็นสื่อแห่งสังคมเครือข่าย (Networked Communities) ความนิยมของการใช้สื่อ Social Media นั้นคงสืบเนื่องมาจากประสิทธิภาพของผู้ใช้เว็บทางคอมพิวเตอร์ที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพที่ดีกว่า รวดเร็วกว่า และสร้างความเชื่อมั่นได้มากของสังคม ไม่ว่าจะเป็นผู้เรียน ผู้เล่นเกม นักวิชาชีพ หรือแม้แต่ผู้ใช้ทั่วไป ที่พวกเขาสามารถที่จะสร้างความเชื่อมโยงเครือข่ายไปได้ทุกหนทุกแห่งทั้งกลุ่มเพื่อนสนิท กลุ่มเพื่อนบ้าน คณะทำงาน หรือเพื่อนร่วมชั้นเรียน/โรงเรียน ก่อให้เกิดสัมพันธภาพแห่งความเป็นมิตรที่แนบแน่นทางสื่อ Social Media ดังกล่าว

3) เป็นสื่อแห่งการสร้างสัมพันธภาพข้ามมิติ (Intercrossing Relationships) สภาพการณ์ทางสังคมในยุคปัจจุบันมีความแตกต่างหลากหลายในมิติต่างๆทั้งเชิงสังคม วัฒนธรรม วิถีชีวิต คุณธรรมจริยธรรม โดยเฉพาะผลที่เกิดกับการศึกษาเรียนรู้ที่ต้องสร้างความเข้มแข็งและความพร้อมในทักษะความรู้ที่พึงประสงค์ให้เกิดกับผู้เรียน ซึ่งสื่อ Social Media จะช่วยเสริมสร้างทักษะความรู้และโอกาสที่ดีเหล่านั้นได้

หากกล่าวในเชิงโครงสร้างของความสัมพันธ์ของสื่อ Social media ภายใต้อิทธิพลของเทคโนโลยีในยุค Web 2.0 แล้ว อาจกล่าวได้ว่าสื่อสังคมหรือ Social Media เป็นสื่อที่มีแหล่งกำเนิดของการใช้ประโยชน์ในเบื้องต้นที่เกิดจากจุดมุ่งหมายของการสร้างเพื่อความบันเทิง การสื่อสารและการมีส่วนร่วมในสังคมในรูปแบบของสื่อดิจิทัลประเภทต่าง ๆ เช่น การถ่ายภาพ วิดีโอ การส่งข้อความ ฯลฯ ซึ่งปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นเหล่านี้ได้ขยายวงกว้างในการสร้างประโยชน์ใช้สอยโดยผ่านทางเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่พัฒนาไปอย่างรวดเร็วในยุค Web 2.0 ในปัจจุบัน จนกลายเป็นการสร้างสังคมแห่งเครือข่าย (Networking) ซึ่งพัฒนาการเหล่านี้ได้เริ่มวิวัฒนาการมาตั้งแต่นั้นปี ค.ศ. 1990 เป็นต้นมาจนถึงปัจจุบัน (Joosten, 2012 : 8-9)

3.1 ประโยชน์ของการใช้สื่อโซเชียลมีเดียเพื่อการศึกษา

สื่อสังคมหรือโซเชียลมีเดีย เป็นสื่อใหม่ที่กำลังมีบทบาทและมีอิทธิพลค่อนข้างสูงในสังคมปัจจุบัน ซึ่งในส่วนของวงการศึกษาและการจัดการเรียนรู้ได้มีการนำเอาสื่อเหล่านี้มาใช้กันอย่างแพร่หลายทั้งนี้เนื่องจากสื่อสังคมจะก่อให้เกิดคุณประโยชน์หลายประการดังที่มีผู้กล่าวไว้อย่างน่าสนใจเช่น กลุ่ม The Social Media Advisory Group แห่ง Victoria University ประเทศออสเตรเลียกล่าวถึงประโยชน์ของโซเชียลมีเดียต่อการเรียนรู้ไว้ว่า

3.1.1 เป็นการสร้างศักยภาพของการสื่อสาร/สื่อความหมาย สนองต่อความต้องการของการสื่อความหมายในการเรียนการสอนของผู้เรียนและทำให้ผู้เรียนได้รู้ถึงรูปแบบและระดับในการสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมทางการเรียนรู้ รวมถึงการเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ได้อย่างมีคุณภาพ โดยใช้กระบวนการสื่อสารจากสื่อโซเชียลมีเดียเป็นตัวเชื่อมโยงประสบการณ์ดังกล่าว

3.1.2 เป็นสื่อที่ประหยัดเหมาะสมต่อการใช้ สื่อประเภทนี้เป็นสื่อที่ปรับใช้ให้เหมาะสมตามสภาพแวดล้อม ดังนั้นประสิทธิภาพและความสำเร็จจึงขึ้นอยู่กับปัจจัยที่หลากหลายทั้งด้านสถานะทางสังคม และทัศนคติ การยอมรับ ดังนั้นจึงเป็นสื่อที่มีความเหมาะสมต่อการเสริมสร้างโอกาสและความรับผิดชอบของผู้ใช้ในสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน

3.1.3 เป็นสื่อที่ใช้สำหรับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเสริมประสบการณ์ระหว่างกลุ่มด้วยกัน ซึ่งสื่อโซเชียลมีเดียจะก่อให้เกิดคุณประโยชน์สำคัญที่ผู้เรียนสามารถเลือกหรือสร้างช่องทางทางการเรียนรู้จากสื่อสังคมดังกล่าวที่กระทำได้ในหลากหลายกิจกรรมในการสื่อสาร

3.2 แนวทางการประยุกต์ใช้ Social Media ประกอบด้วย

3.2.1 Place for access and share เป็นช่องทางในการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ และในทางกลับกันเป็นพื้นที่ที่ผู้เรียนจะแบ่งปันความรู้

3.2.2 Place for connect and interact เป็นพื้นที่ในการปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน อาจารย์ และเชื่อมโยงสู่ผู้ปฏิบัติงานในวิชาชีพและสังคม

3.2.3 Tools for facilitate learning เป็นเครื่องมือในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อการส่งเสริมการเรียนรู้ โดยวิธีการสอนที่หลากหลาย

3.2.4 Contextual and Authentic learning environment เป็นสภาพแวดล้อมที่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ในบริบทจริง และเชื่อมโยงเปลี่ยนผ่านจากผู้เรียนสู่ผู้ประกอบการ/วิชาชีพในสังคมได้อย่างราบรื่น

3.3 ข้อดีของการใช้ Social Media ในการเรียนการสอน มีดังนี้ คือ

3.3.1 เนื่องจากผู้เรียนคุ้นเคยกับสภาพแวดล้อมใหม่ (Social Media) จึงง่ายและสะดวกที่จะนำมาใช้

3.3.2 เป็นสภาพแวดล้อมการเรียนการสอนที่สนับสนุนและรองรับการสื่อสาร 2 ทาง แบบบุคคลหรือกลุ่มบุคคล สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในวิธีการจัดการเรียนการสอนที่หลากหลาย (collaborative learning, small group learning and other co-creation of knowledge)

3.3.3 เป็นสภาพแวดล้อมการเรียนแบบเปิด ง่ายต่อการเชื่อมโยง เข้าถึงผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญภายนอกทั้งในประเทศและต่างประเทศ

3.3.4 เป็นสภาพแวดล้อมการเรียนแบบเปิด มีทรัพยากรการเรียนรู้หลากหลายรูปแบบ และจำนวนมาก

3.3.5 เป็นสภาพแวดล้อมการเรียนการสอนในสภาพจริง ช่วยให้ผู้เรียนได้รับทั้งความรู้ ทักษะและเจตคติที่ถูกต้อง

3.3.6 เป็นสภาพแวดล้อมที่จะบ่มเพาะให้ผู้เรียนเป็นผู้ที่สามารถกำกับตนเองได้ดีในการเรียนรู้ ซึ่งเป็นลักษณะสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิต

3.4 ข้อเสียการใช้ Social Media ในการเรียนการสอน ได้แก่

3.4.1 เว็บไซต์ที่เป็น Social Media เป็นเว็บที่มีผู้ให้บริการจากภายนอก ผู้สอนจึงไม่สามารถดูแลและมั่นใจในความเสถียรและความคงอยู่ของเว็บ

3.4.2 หากใช้ Social Media เว็บไซต์ที่หลากหลายหรือใช้ร่วมกับ LMS ของสถาบันการศึกษา อาจมีปัญหาในการเชื่อมโยงระบบและข้อมูลผู้ใช้เพื่อการทำงานร่วมกัน

3.4.3 ผู้สอนต้องเรียนรู้และเลือกใช้ Social Media ที่หลากหลาย ซึ่งต้องใช้เวลาหรืออาจทำให้เกิดความสับสนได้

3.4.4 ความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัวของข้อมูลเป็นปัญหาที่ผู้สอนต้องระมัดระวังเป็นอย่างยิ่ง

4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

สำหรับความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีนักวิจัย นักจิตวิทยา หรือหน่วยงานต่าง ๆ ได้ให้ความหมายไว้ หลายความหมาย เช่น

อัจฉรา สุขารมณและอรพินทร์ ชูชม (2530 : 3) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ระดับความสำเร็จที่ได้รับจากการเรียน ซึ่งได้ประเมินผลจากหลายวิธี ดังต่อไปนี้

- 1) ภาระงานที่ได้จากแบบทดสอบ โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยทั่วไป
- 2) ภาระงานที่ได้จากเกรดเฉลี่ยของโรงเรียน ซึ่งต้องอาศัยกรรมวิธีที่ซับซ้อนและช่วงเวลายาวนาน

พนิดา จันทรา (2545 อ้างถึงใน อาตุล จงรัช, 2556 : 2) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ว่าหมายถึง คุณลักษณะและความสามารถของบุคคล ซึ่งเป็นผลมาจากความสามารถทางสมอง หรือทางร่างกายที่ได้จากประสบการณ์การเรียนรู้ที่เกิดจากการฝึกอบรม ซึ่งสามารถวัดได้จากแบบทดสอบหรือการสังเกตพฤติกรรม และความสำเร็จในด้านอื่น ๆ

ไพศาล หวังพานิช (2526 อ้างถึงใน อาตุล จงรักษ์, 2556 : 2) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า หมายถึงคุณลักษณะ หรือความสามารถของบุคคล อันเกิดจากการเรียนการสอน เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และประสบการณ์การเรียนรู้ ที่เกิดจากการฝึกอบรมหรือการสอบ จึงเป็นการตรวจสอบความสามารถ หรือความสัมฤทธิ์ของบุคคลว่าเรียนรู้แล้วเท่าไร มีความสามารถชนิดใด ซึ่งสามารถวัดได้ 2 แบบ ตามจุดมุ่งหมาย และลักษณะของวิชาที่สอนคือ

1) การวัดด้านการปฏิบัติการ เป็นการตรวจสอบระดับความสามารถในการปฏิบัติ หรือทักษะของผู้เรียน โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียน ได้แสดงความสามารถดังกล่าวในรูปการกระทำจริงออกมาเป็นผลงาน เช่นวิชา ศิลปศึกษา การช่าง เป็นต้น การวัดแบบนี้ เป็นข้อสอบภาค ปฏิบัติ (Performance Test)

2) การวัดด้านเนื้อหาเป็นการตรวจสอบระดับความสามารถ เกี่ยวกับเนื้อหาวิชาซึ่งเป็นประสบการณ์ การเรียนรู้ของผู้เรียน รวมถึงพฤติกรรมความสามารถในด้านต่าง ๆ สามารถวัดได้โดยข้อสอบผลสัมฤทธิ์ (Achievment Test)

Eysenck และคณะ(1972 อ้างถึงใน อาตุล จงรักษ์, 2556 : 7) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ว่า หมายถึง ขนาดของความสำเร็จที่ได้จากการทำงานที่ต้องอาศัยความพยายามอย่างมาก ซึ่งเห็นผลมาจากการกระทำที่ต้องอาศัยความสามารถ ทั้งทางร่างกาย และทางสติปัญญา ดังนั้นผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จึงเป็นขนาดของความสำเร็จที่ได้จากการเรียนโดยอาศัยความสามารถเฉพาะตัวบุคคล ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน อาจได้มาจากกระบวนการที่ไม่ต้องอาศัยการทดสอบ เช่นการสังเกต การตรวจการบ้าน หรืออาจได้มาในรูปของเกรดจากโรงเรียน ซึ่งต้องอาศัยกระบวนการที่ซับซ้อน และระยะเวลาอันพอสมควร หรืออาจได้จากการวัดด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั่วไป

จากความหมายข้างต้นสรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสำเร็จที่ได้รับจากการเรียน การเปลี่ยนแปลงและประสบการณ์การเรียนรู้ที่ต้องอาศัยความพยายาม ซึ่งเป็นผลมาจากความสามารถทางสมอง หรือทางร่างกายที่ได้จากประสบการณ์การเรียนรู้ที่เกิดจากการฝึกอบรม ซึ่งสามารถวัด ได้จากแบบทดสอบหรือการสังเกตพฤติกรรม

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สมใจ มีสมวิทย์ (2548 : บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนแบบอริยสัจ 4 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ของนักเรียนโดยสอนแบบอริยสัจ 4 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียน โดยสอนแบบอริยสัจ 4 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สุรเกียรติ์ ไชยนิวดี (2553 : บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยกระบวนการแก้ปัญหาตามหลักอริยสัจ 4 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกระบวนการแก้ปัญหาตามหลักอริยสัจ 4 มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

และนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการแก้ปัญหาตามหลักอริยสัจ 4 มีคะแนนความสามารถในการคิดวิเคราะห์เฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยที่นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการแก้ปัญหาตามหลักอริยสัจ 4 มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยกระบวนการแก้ปัญหาตามหลักอริยสัจ 4 โดยรวมอยู่ในระดับมาก

ดร.นกร รันตศรี (2553 : บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์โดยใช้การสอนแบบอริยสัจ 4 เรื่อง ทฤษฎีบทพีทาโกรัส ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์โดยใช้การสอนแบบอริยสัจ 4 เรื่อง ทฤษฎีบทพีทาโกรัส ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีหลักการและเป้าหมายเพื่อเน้นให้นักเรียนแสวงหาการคิดวิเคราะห์ วิธีการในการแก้ปัญหาด้วยตนเอง จากสภาพปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นอย่างเป็นระบบ โดยการรวบรวมข้อมูลเพื่อหาสาเหตุและแนวทางในการตัดสินใจ หาทางเลือกในการปฏิบัติตนอย่างถูกต้องตามสภาพของสังคม ซึ่งมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบด้วย 4 ขั้น คือ 1) ขั้นทุกข์ (กำหนดปัญหา) นักเรียนศึกษาปัญหาและขอบเขตของปัญหาจากสื่อการสอนต่าง ๆ ได้แก่ สถานการณ์ปัญหา เพื่อพิจารณาขอบเขตของปัญหา 2) ขั้นสมุทัย (สาเหตุของปัญหา) นักเรียนรวบรวมข้อมูลเพื่อวิเคราะห์หาสาเหตุของปัญหาจากสถานการณ์ และจัดลำดับสาเหตุของปัญหาไว้เป็นข้อ ๆ 3) ขั้นนิโรธ (เก็บรวบรวมข้อมูล) นักเรียนหาแนวทางในการปฏิบัติอย่างเป็นการกระบวนการที่เหมาะสมในการแก้ปัญหา โดยกำหนดแนวทางในการปฏิบัติไว้เป็นขั้นตอน 4) ขั้นมรรค (สรุป) นักเรียนวิเคราะห์ไว้เป็นแนวทางในการปฏิบัติ คือ รวบรวมข้อมูลเพื่อกำหนดข้อปฏิบัติ จำแนกข้อมูลที่ถูกต้องจากสถานการณ์ที่กำหนดไว้และสรุปผลเพื่อเลือกเป็นข้อปฏิบัติที่ถูกต้องที่สุด และการศึกษากระบวนการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ พบว่า คะแนนเฉลี่ยด้านกระบวนการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ของนักเรียน พบว่าในขั้นทุกข์ (ปัญหา) นักเรียนได้ระดับดี โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.93 ขั้นสมุทัย (สาเหตุของปัญหา) ระดับพอใช้ โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.00 ขั้นนิโรธ (ทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล) ระดับพอใช้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.35 และในภาพรวมอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.69 และพบว่า นักเรียนจำนวนร้อยละ 80 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมดมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตั้งแต่ร้อยละ 70 ขึ้นไป

ทัตชนันท์ พุ่มนุช (Veridian E Journal, SU Vol.5 No.1 January – April 2012) ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคม (Social Network) เพื่อพัฒนาในการปฏิบัติงานของบุคลากรทางการศึกษาในสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครปฐม พบว่า พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคม ของบุคลากรทางการศึกษาส่วนใหญ่เคยใช้งานเว็บไซต์เครือข่ายสังคมในระดับปานกลาง ใช้งานเฉลี่ย 1-3 ครั้งต่อสัปดาห์มากที่สุด ช่วงเวลาที่เข้าใช้งานคือ ช่วงเวลา 18.01-24.00 น. ระยะเวลาที่ใช้งานใน 1 วันใช้งานไม่เกิน 1 ชั่วโมง สถานที่ใช้งานคือที่ทำงาน มีคอมพิวเตอร์เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตที่บ้าน โดยใช้เพื่อสื่อสารในกระบวนการ และแนวทางการใช้เครือข่ายสังคมในการปฏิบัติงานของบุคลากรทางการศึกษาคือ 1) ควรมีลักษณะการสื่อสารทั้งกลุ่มเดียวและต่างกลุ่มกัน 2) ควรจัดหาเครื่องมือในเครือข่ายสังคมเช่นควรมีการสร้างกิจกรรม ควรมีบล็อกแสดงความคิดเห็น ควรมีการสร้างกลุ่มเครือข่าย และควรมีการสร้างโปรไฟล์ 3) ควรมีการเผยแพร่และให้ความรู้เกี่ยวกับการใช้เครือข่ายสังคม เช่น ควรจัดฝึกอบรม/ประชุม/สัมมนา ควรจัดทำคู่มือการใช้ ควรจัดศึกษาดูงาน ควรจัดทำป้ายประชาสัมพันธ์ ควรจัดทำจุลสาร/แผ่นพับ ควรจัดประชาสัมพันธ์ ผ่านเว็บไซต์สำนักงาน 4)

ควรได้รับการสนับสนุนด้านพัฒนาบุคลากรให้มีความรู้เกี่ยวกับการใช้เครือข่ายทางสังคม ควรจัดหาสื่อและเครื่องมือ เตรียมความพร้อมด้านระบบอินเทอร์เน็ตและแนวทางการจัดกิจกรรม

เชมปรีต 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

จากผลการวิจัยสรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนจะสูงหรือต่ำขึ้นอยู่กับวิธีสอนของผู้สอนเป็นสำคัญ โดยผู้สอนควรจัดกิจกรรมการสอนอย่างมีขั้นตอน มีกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติด้วยตนเองซึ่งจะช่วยพัฒนาประสบการณ์ของผู้เรียนให้มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์สูงขึ้น เพราะมีการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกคิด แสดงความคิดเห็น อภิปรายร่วมกัน และได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนมีความมั่นใจในตัวเอง รู้จักวางแผนและทำงานเป็นกลุ่ม ได้เผชิญกับสถานการณ์ปัญหาและได้แก้ปัญหาพร้อมกันได้ และในการนำสื่อสังคมเข้ามาปรับใช้กับการเรียนการสอนนั้น สามารถปรับใช้ได้หลายลักษณะ เช่น การติดต่อปฏิสัมพันธ์กับผู้สอน การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ซึ่งพบว่าผู้เรียนมีระดับความพึงพอใจในระดับมาก

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

การดำเนินงานวิจัยเรื่อง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่ผ่านสื่อ Social Media ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน ของ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ซึ่งมีวิธีการดำเนินการ ดังนี้

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย
2. แบบแผนการวิจัย
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. ขั้นตอนและวิธีดำเนินการทดลอง
6. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศที่ลงทะเบียนเรียน วิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 12 คน

3.2 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ใช้แบบแผนการวิจัยแบบมีกลุ่มตัวอย่าง 1 กลุ่ม และมีการทดสอบก่อนและทดสอบหลังทดลอง (One Group pretest-posttest design) (อนุวัติ คุณแก้ว , 2556 : 121) ดังตารางที่ 3.1

ตารางที่ 3.1 แผนการวิจัยแบบ One Group pretest-posttest design

ทดสอบก่อนเรียน	ทดลอง	ทดสอบหลังเรียน
T ₁	X	T ₂

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการวิจัย

- X แทน การสอนแบบอริยสัจสี่ร่วมกับสื่อโซเชียลมีเดีย
- T₁ แทน การทดสอบก่อนการทดลอง
- T₂ แทน การทดสอบหลังการทดลอง

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ประกอบด้วย

3.2.1 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่ ผ่านสื่อ Social Media จำนวน 3 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง ประกอบด้วยเนื้อหา ดังนี้

3.2.1.1 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การออกแบบระบบการสอน

3.2.1.2 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์

3.2.1.3 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การวิเคราะห์วัตถุประสงค์

3.2.2 แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนจำนวน 3 ชุด

3.2.3 แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนร่วมกับสื่อโซเชียลมีเดีย

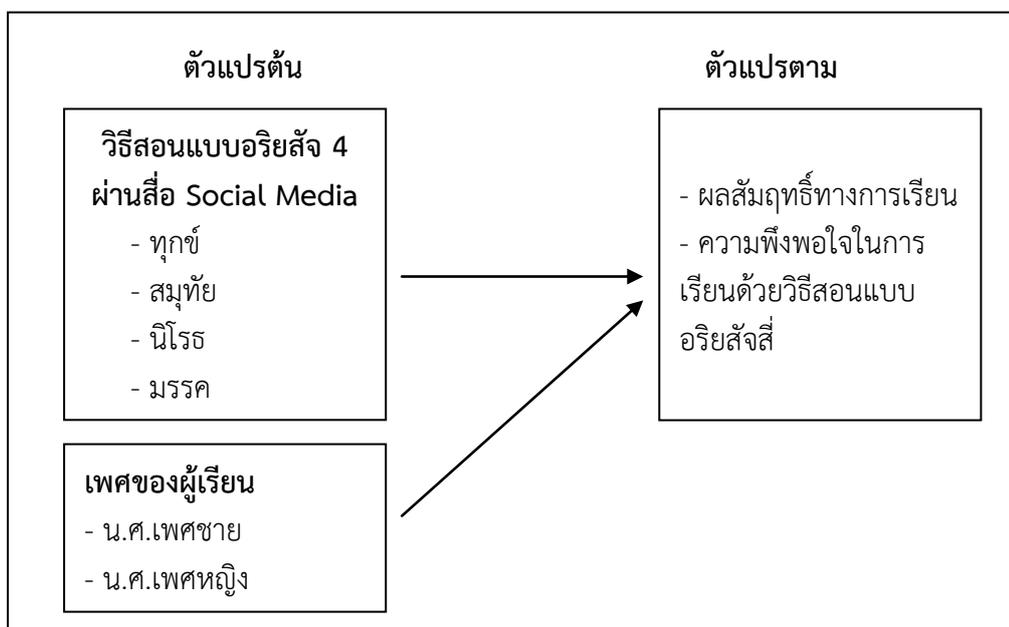
3.4 ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

ผู้ศึกษาได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือ ตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

3.4.1 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่ ผ่านสื่อ Social Media

3.4.1.1 ศึกษาเอกสารวิชาการ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่

3.4.1.2 กำหนดกรอบแนวคิดในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักอริยสัจ 4 ร่วมกับ Social Media ดังนี้



รูปที่ 3.1 กรอบแนวคิดในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลัก อริยสัจ 4 ร่วมกับ Social Media

3.4.1.2 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ของรายวิชาและ
เป็นไปตามขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้ตามหลักอริยสัจสี่ จำนวน 3 หน่วยการเรียนรู้ ดังนี้

แผนการสอนวิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน

คำอธิบายรายวิชา

ลักษณะและประเภทของสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน วิเคราะห์ข้อดีข้อจำกัด
ของโปรแกรมสร้างสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อการเรียนการสอนต่างๆ ศึกษาการประยุกต์แนวคิดทางด้าน
วิทยาศาสตร์การเรียนรู้ เป็นตัวนำทางการออกแบบลักษณะเฉพาะและการปฏิสัมพันธ์ การควบคุม
ผู้เรียน การสร้างองค์ความรู้ ลักษณะการอินเทอร์เน็ตที่เหมาะสมและส่วนประกอบทางโครงสร้าง
และกิจกรรมอื่นๆ ที่สนับสนุนการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ให้มีการวิจัยและพัฒนาสื่อ
อิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอนให้มีศักยภาพยิ่งขึ้น เน้นการออกแบบสื่อ การทำสตอรี่บอร์ด
การพัฒนาด้วยโปรแกรม ภาพ เสียงและภาพเคลื่อนไหวต่าง ๆ การนำเทคโนโลยีเกี่ยวกับเว็บเพจมา
สร้างสื่อฝึกปฏิบัติการสร้าง และวิจัยเพื่อพัฒนาบทเรียน

จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1. ศึกษาเกี่ยวกับหลักการทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ได้
2. สามารถวิเคราะห์ความแตกต่างของลักษณะสื่ออิเล็กทรอนิกส์ประเภทต่าง ๆ ได้
3. สามารถวิเคราะห์หลักการ ทฤษฎีและงานวิจัยเกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาสื่อ
อิเล็กทรอนิกส์ได้
4. สามารถพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการศึกษาได้

เนื้อหา	จุดประสงค์ประจำ หน่วย	กิจกรรมการเรียนการ สอนแบบอริยสัจสี่	กิจกรรมบนสื่อ Social Media
หน่วยที่ 1 การ ออกแบบระบบการ สอน 1.1 การออกแบบ ระบบการสอน 1.2 รูปแบบการ สอน 1.2.1 รูปแบบ การสอน ADDIE 1.2.2 รูปแบบ การสอนของเกอลาซ แอนด์ เอลี	1. ศึกษาและ นำเสนอเกี่ยวกับการ ออกแบบระบบการ สอน 2. แสดงความ คิดเห็นอภิปราย นำเสนอเกี่ยวกับ รูปแบบการเรียนการ สอนของนักการศึกษา ที่กำหนดให้ 3. สามารถ เปรียบเทียบรูปแบบ	1. กำหนดปัญหา (ชั้น ทุกซ์) - ใช้คำถามโน้มน้าว ชักชวนให้เกิดความ ตระหนัก ความสำคัญของ ปัญหา - ให้ น.ศ. แสดงความ คิดเห็นและเขียนบน กระดานหรือกระดานฟลิป ชาร์ต 2. ตั้งสมมติฐาน (ชั้น สมุทัย)	- อภิปรายผ่าน เว็บไซต์ - สร้างองค์ความรู้ที่ได้ เพื่อแบ่งปัน - ดาวน์โหลดเอกสาร - ระดมสมอง - ติดต่อสื่อสาร - นำเสนอแผนภาพ Mind Map พร้อม บรรยายใต้ภาพ

เนื้อหา	จุดประสงค์ประจำหน่วย	กิจกรรมการเรียนรู้การสอนแบบอริยสัจสี่	กิจกรรมบนสื่อ Social Media
<p>1.2.3 รูปแบบการสอนของเนิร์ค แอนด์กุสตาฟสัน</p> <p>1.2.4 รูปแบบการสอนของเจอโรลด์ เคมป์</p> <p>1.2.5 รูปแบบการสอนของแฮนนาฟินแอนด์แพ็ค</p> <p>1.2.6 รูปแบบการสอนของบราวน์และคณะ</p> <p>1.2.7 รูปแบบการสอน Rapid Prototyping Model</p>	<p>การสอนได้</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ตั้งคำถามให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นในประเด็นปัญหา - อภิปรายเชื่อมโยงเหตุผล - ยกตัวอย่าง <p>3. ทดลองและเก็บข้อมูล (ชั้นนิโรธ)</p> <ul style="list-style-type: none"> - แบ่งกลุ่มวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารประกอบการสอน - เขียน Mind Map ลงบนกระดาษ ฟลิปชาร์ต - นำเสนอหน้าชั้นเรียน <p>4. วิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผล (ชั้นมรรค)</p> <ul style="list-style-type: none"> - น.ศ. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้นำเสนอแต่ละกลุ่ม - สรุปองค์ความรู้เป็นของตนเอง - อภิปราย โดยใช้คำถามกระตุ้นให้ผู้เรียนตอบ (กิจกรรม AAR) 	
<p>หน่วยที่ 2 การออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์</p> <p>2.1 การออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ตามแนวความคิดของวิศวกรรมซอฟต์แวร์</p> <p>2.2 การออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ตามแนวความคิดของวิธีการระบบ</p> <p>2.3 แนวทางการ</p>	<p>1. สามารถอธิบายรูปแบบการเรียนรู้ของบทเรียนคอมพิวเตอร์ได้</p> <p>2. สามารถเปรียบเทียบแนวคิดของการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ได้</p> <p>3. สามารถอธิบายขั้นตอนการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์</p>	<p>1. กำหนดปัญหา (ชั้นทุกซ์)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ใช้คำถามโน้มน้าวชักชวนให้เกิดความตระหนัก ความสำคัญของปัญหา - ให้ น.ศ. แสดงความคิดเห็นและเขียนบนกระดานหรือกระดาษฟลิปชาร์ต <p>2. ตั้งสมมติฐาน (ชั้นสมุทัย)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - อภิปรายผ่านเว็บไซต์ - สรุปองค์ความรู้ที่ได้เพื่อแบ่งปัน - ดาวนโหลดเอกสาร - ระดมสมอง - ติดต่อสื่อสาร - นำเสนอแผ่นภาพ Mind Map พร้อมบรรยายใต้ภาพ

เนื้อหา	จุดประสงค์ประจำหน่วย	กิจกรรมการเรียนรู้การสอนแบบอริยสัจสี่	กิจกรรมบนสื่อ Social Media
<p>ออกแบบบทเรียนโดยใช้หลักการของบทเรียนสำเร็จรูป</p> <p>2.4 แนวทางการออกแบบบทเรียนโดยใช้หลักการของการออกแบบรูปแบบการสอน</p> <p>2.5 การออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์โดยสรุป</p>	<p>ได้</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ตั้งคำถามให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นในประเด็นปัญหา - อภิปรายเชื่อมโยงเหตุผล - ยกตัวอย่าง <p>3. ทดลองและเก็บข้อมูล (ชั้นนิโรธ)</p> <ul style="list-style-type: none"> - แบ่งกลุ่มวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารประกอบการสอน - เขียน Mind Map ลงบนกระดาษ ฟลิปชาร์ต - นำเสนอหน้าชั้นเรียน <p>4. วิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผล (ชั้นมรรค)</p> <ul style="list-style-type: none"> - น.ศ. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้นำเสนอแต่ละกลุ่ม - สรุปองค์ความรู้เป็นของตนเอง - อภิปราย โดยใช้คำถามกระตุ้นให้ผู้เรียนตอบ (กิจกรรม AAR) 	
<p>หน่วยที่ 3 การวิเคราะห์วัตถุประสงค์</p> <p>3.1 ประเภทของวัตถุประสงค์บทเรียน</p> <p>3.2 การจำแนกวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม</p> <p>3.3 การจำแนกวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมของบทเรียนคอมพิวเตอร์</p> <p>3.4 การวิเคราะห์</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. สามารถวิเคราะห์วัตถุประสงค์ของบทเรียนคอมพิวเตอร์ได้ 2. สามารถจำแนกวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมได้ 3. สามารถวิเคราะห์งานหรือภารกิจได้ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. กำหนดปัญหา (ชั้นทุกขั) - ใช้คำถามโน้มน้าวชักชวนให้เกิดความตระหนัก ความสำคัญของปัญหา - ให้ น.ศ. แสดงความคิดเห็นและเขียนบนกระดานหรือกระดาษฟลิปชาร์ต 2. ตั้งสมมติฐาน (ชั้นสมุทัย) 	<ul style="list-style-type: none"> - อภิปรายผ่านเว็บไซต์ - สรุปองค์ความรู้ที่ได้เพื่อแบ่งปัน - ดาวนโหลดเอกสาร - ระดมสมอง - ติดต่อสื่อสาร - นำเสนอแผ่นภาพ Mind Map พร้อมบรรยายใต้ภาพ

เนื้อหา	จุดประสงค์ประจำหน่วย	กิจกรรมการเรียนรู้การสอนแบบอริยสัจสี่	กิจกรรมบนสื่อ Social Media
งานหรือภารกิจ		<ul style="list-style-type: none"> - ตั้งคำถามให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นในประเด็นปัญหา - อภิปรายเชื่อมโยงเหตุผล - ยกตัวอย่าง <p>3. ทดลองและเก็บข้อมูล (ชั้นนิโรธ)</p> <ul style="list-style-type: none"> - แบ่งกลุ่มวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารประกอบการสอน - เขียน Mind Map ลงบนกระดาษ ฟลิปชาร์ต - นำเสนอหน้าชั้นเรียน <p>4. วิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผล (ชั้นมรรค)</p> <ul style="list-style-type: none"> - น.ศ. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ นำเสนอแต่ละกลุ่ม - สรุปองค์ความรู้เป็นของตนเอง - อภิปราย โดยใช้คำถามกระตุ้นให้ผู้เรียนตอบ (กิจกรรม AAR) 	

สื่อประกอบการสอน

- เอกสารประกอบการสอน
- ใบงาน

การประเมินผลการเรียนรู้

สังเกตและจดบันทึก

- การเข้าเรียน
- การตรงต่อเวลา
- การรับผิดชอบต่องานที่มอบหมาย

สังเกตและสอบปากเปล่า

- การนำเสนอชิ้นงานและการสื่อความหมาย
- การแสดงเหตุผลจากการอภิปรายและนำเสนอ

3.4.1.3 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างมาพิจารณาความเหมาะสมของการจัดกิจกรรมพร้อมปรับปรุงแก้ไขและนำไปใช้

3.4.2 แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้การสอน จำนวน 3 ชุด เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ มี 4 ตัวเลือก มีคำถามที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้โดยวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของเนื้อหา กับจุดประสงค์การเรียนรู้

ตารางที่ 3.2 ความสัมพันธ์ของเนื้อหาจุดประสงค์ประจำหน่วยและจำนวนแบบทดสอบ

เนื้อหา	จุดประสงค์ประจำหน่วย	จำนวนแบบทดสอบ	
		จัดทำ	ใช้จริง
หน่วยที่ 1 การออกแบบระบบการสอน	1. ศึกษาและนำเสนอเกี่ยวกับการออกแบบระบบการสอน 2. แสดงความคิดเห็นอภิปราย นำเสนอเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนการสอนของนักการศึกษาที่กำหนดให้ 3. สามารถเปรียบเทียบรูปแบบการสอนได้	10	10
หน่วยที่ 2 การออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์	1. สามารถอธิบายรูปแบบการเรียนรู้ของบทเรียนคอมพิวเตอร์ได้ 2. สามารถเปรียบเทียบแนวคิดของการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ได้ 3. สามารถอธิบายขั้นตอนการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ได้	20	20
หน่วยที่ 3 การวิเคราะห์วัตถุประสงค์	1. สามารถวิเคราะห์วัตถุประสงค์ของบทเรียนคอมพิวเตอร์ได้ 2. สามารถจำแนกวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมได้ 3. สามารถวิเคราะห์งานหรือภารกิจได้	20	20

3.4.3 แบบสำรวจความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจ 4 ร่วมกับสื่อโซเชียลมีเดีย ประกอบด้วยแบบสอบถามจำนวน 3 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับนักศึกษา เกี่ยวกับ ชื่อ-สกุล-เพศ

ตอนที่ 2 รายการประเมินแบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการใช้โซเชียลมีเดียเพื่อการจัดการเรียนการสอนของวิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน แบ่งระดับความคิดเห็นออกเป็น 5 ระดับ คือ

5	หมายถึง	มีความพึงพอใจมากที่สุด
4	หมายถึง	มีความพึงพอใจมาก
3	หมายถึง	มีความพึงพอใจปานกลาง
2	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อย
1	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

โดยมีหัวข้อสำหรับการประเมินดังตารางที่ 3.3

ตารางที่ 3.3 รายการแบบสำรวจความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจ 4 ร่วมกับสื่อ Social Media

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
1. ด้านกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้วิธีการสอนแบบอริยสัจสี่					
1.1 ความน่าสนใจต่อกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่					
1.2 การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่					
1.3 การเปิดโอกาสให้นักศึกษาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในประเด็นที่เกี่ยวกับขั้นตอนการสอนแบบอริยสัจสี่ (ทุกข์ สมุทัย นิโรธ มรรค)					
1.4 ความรู้ที่ได้รับและกระบวนการคิดโดยใช้วิธีการสอนแบบอริยสัจสี่					
1.5 สามารถนำวิธีการแก้ปัญหาแบบอริยสัจสี่ไปใช้ในการแก้ปัญหาในรายวิชาอื่น					
1.6 การนำกระบวนการคิดแบบอริยสัจสี่ไปแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน					
2. ด้านการใช้สื่อโซเชียลมีเดียร่วมกับกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่					

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
2.1 การติดต่อสื่อสารระหว่างนักศึกษากับนักศึกษาผ่าน Social Media					
2.2 การติดต่อสื่อสารระหว่างนักศึกษากับอาจารย์ผู้สอนผ่าน Social Media					
2.3 นำเสนอผลงานที่ได้จากการทำกิจกรรมในชั้นเรียนผ่าน Social Media					
2.4 แบ่งปันเนื้อหาสาระที่สอดคล้องกับรายวิชาจากแหล่งความรู้อื่น ๆ					
2.5 การระดมสมอง อภิปรายกลุ่มผ่านสื่อสังคมและการแบ่งปัน (Share) ประสบการณ์เกี่ยวกับสถานการณ์ผ่านสื่อสังคม					

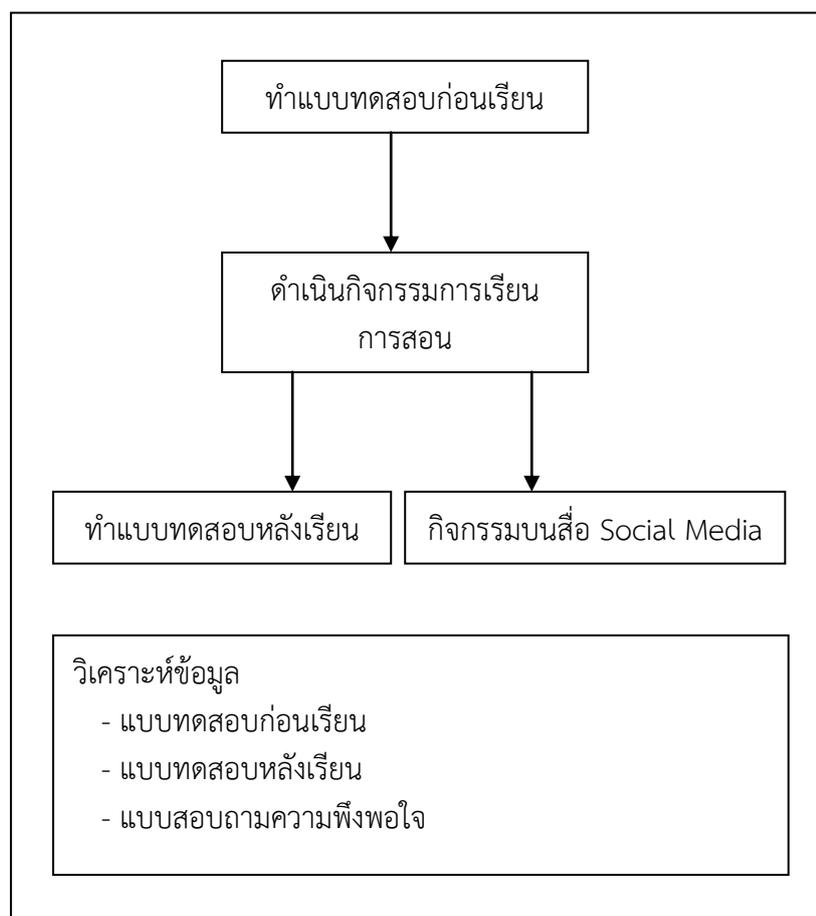
และตอนที่ 3 เป็นส่วนของการความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลโดยให้นักศึกษาทำกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจ 4 ในชั้นเรียน แล้วดำเนินการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนจำนวน 3 สัปดาห์ตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนผ่านสื่อ Social Media โดยใช้แบบสอบถามออนไลน์

3.6 ขั้นตอนและวิธีดำเนินการทดลอง

ในการดำเนินการทดลองจัดกิจกรรมการเรียนการสอนทั้ง 3 หน่วยการเรียนรู้ ผู้วิจัยใช้ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนแต่ละหน่วยการเรียนรู้ ตามขั้นตอนดังนี้



รูปที่ 3.2 ขั้นตอนและวิธีดำเนินการทดลองการจัดกิจกรรม
การเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่ร่วมกับสื่อ Social Media

3.7 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

3.7.1 ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) การหาค่าเฉลี่ยของคะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ใช้สูตร ดังนี้

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

เมื่อ \bar{X} แทน คะแนนเฉลี่ย
 $\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
 N แทน จำนวนนักเรียน

3.7.2 หาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คะแนนผลการประเมินทักษะ หรือคะแนนการประเมินความคิดเห็นของนักเรียน ใช้สูตร

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

เมื่อ S.D. แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 $\sum X^2$ แทน ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง
 $(\sum X)^2$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง
 N แทน จำนวนนักเรียน

3.7.3 การหาร้อยละความก้าวหน้าของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียน ก่อนเรียน - หลังเรียน ใช้สูตรดังนี้ (พิชิต ฤทธิ์จรูญ. 2547 : 78) เกณฑ์ที่น่าพึงพอใจคือตั้งแต่ร้อยละ 25 ขึ้นไป

$$\text{ร้อยละความก้าวหน้า} = \frac{\bar{X}_2 - \bar{X}_1}{n} \times 100$$

เมื่อ \bar{X}_1 แทน คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน
 เมื่อ \bar{X}_2 แทน คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน
 เมื่อ n แทน คะแนนเต็ม

3.7.4 วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่ผ่านสื่อ Social Media ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้วยสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำไปแปลผลโดยเทียบกับเกณฑ์ค่าเฉลี่ย (บุญศรี พรหมมาพันธุ์ 2549, หน้า 20) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.50 หมายถึง ความพึงพอใจ อยู่ในระดับมากที่สุด
 ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง ความพึงพอใจ อยู่ในระดับมาก
 ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง ความพึงพอใจ อยู่ในระดับปานกลาง
 ค่าเฉลี่ย 1.51 -2.50 หมายถึง ความพึงพอใจ อยู่ในระดับน้อย
 ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง ความพึงพอใจ อยู่ในระดับน้อยที่สุด

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลในงานวิจัยเรื่อง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่ผ่านสื่อ Social Media ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยมีนักศึกษาสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ ชั้นปีที่ 3 ลงทะเบียนเรียน ในรายวิชา การพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน จำนวน 12 คน โดยจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 3 แผนการเรียนรู้ ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การออกแบบระบบการสอน การออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ และการวิเคราะห์วัตถุประสงค์ การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยคือ 1) เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่ผ่านสื่อ Social Media ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่ผ่านสื่อ Social Media ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผู้วิจัยจึงเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลคะแนนก่อนเรียน-คะแนนหลังเรียน คะแนนความก้าวหน้า และร้อยละความก้าวหน้าของคะแนนเฉลี่ย

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่ผ่านสื่อ Social Media ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลคะแนนก่อนเรียน-คะแนนหลังเรียนและคะแนนความก้าวหน้าและ ร้อยละความก้าวหน้าของคะแนนเฉลี่ย

ตารางที่ 4.1 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและคะแนนความก้าวหน้า คะแนนก่อนเรียนกับหลังเรียน วิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน เรื่อง การออกแบบระบบการสอน ที่ใช้การจัด กิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่ผ่านสื่อ Social Media

คนที่	คะแนนก่อนเรียน (X_1)	คะแนนหลังเรียน (X_2)	คะแนนก้าวหน้า (X_2-X_1)
1	3	8	5
2	4	7	3
3	1	7	6
4	3	6	3
5	3	5	2
6	4	8	4
7	5	7	2
8	5	7	2
9	4	7	3
10	3	7	4
11	2	7	5
12	3	7	4
คะแนนรวม	40	83	43
ค่าเฉลี่ย	3.33	6.92	3.59

จากตารางที่ 4.1 พบว่า นักศึกษาได้คะแนนความก้าวหน้าเฉลี่ยเท่ากับ 3.59 โดยมีค่าเฉลี่ย ก่อนเรียนเท่ากับ 3.33 และค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 6.92 เมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคลพบว่า นักศึกษาได้คะแนนเพิ่มขึ้นทุกคน (คะแนนความก้าวหน้า) คือได้คะแนนเพิ่มขึ้นตั้งแต่ 2-6 คะแนน จากคะแนนเต็ม 10 คะแนน

ตารางที่ 4.2 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและคะแนนความก้าวหน้า คะแนนก่อนเรียนกับหลังเรียน วิชา
วิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน เรื่อง การออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์
ที่ใช้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่ผ่านสื่อ Social Media

คนที่	คะแนนก่อนเรียน (X_1)	คะแนนหลังเรียน (X_2)	คะแนนก้าวหน้า ($X_2 - X_1$)
1	7	14	7
2	9	19	10
3	7	14	7
4	8	13	5
5	6	12	6
6	7	18	11
7	7	13	6
8	7	16	9
9	6	14	8
10	4	19	15
11	6	18	12
12	7	14	7
คะแนนรวม	81	184	103
ค่าเฉลี่ย	6.75	15.33	8.58

จากตารางที่ 4.2 พบว่า นักศึกษาได้คะแนนความก้าวหน้าเฉลี่ยเท่ากับ 8.58 โดยมีค่าเฉลี่ย
ก่อนเรียนเท่ากับ 6.75 และค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 15.33 เมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคลพบว่า
นักศึกษาได้คะแนนเพิ่มขึ้นทุกคน คือได้คะแนนเพิ่มขึ้นตั้งแต่ 6-15 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20
คะแนน

ตารางที่ 4.3 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและคะแนนความก้าวหน้า คะแนนก่อนเรียนกับหลังเรียน
 วิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน เรื่อง การวิเคราะห์วัตถุประสงค์ ที่ใช้การจัด
 กิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่ผ่านสื่อ Social Media

คนที่	คะแนนก่อนเรียน (X_1)	คะแนนหลังเรียน (X_2)	คะแนนก้าวหน้า ($X_2 - X_1$)
1	6	12	6
2	10	18	8
3	6	12	6
4	9	14	5
5	8	11	3
6	9	16	7
7	10	14	4
8	9	12	3
9	10	16	6
10	6	18	12
11	8	17	9
12	7	15	8
คะแนนรวม	98	175	77
ค่าเฉลี่ย	8.17	14.58	6.41

จากตารางที่ 4.3 พบว่า นักศึกษาได้คะแนนความก้าวหน้าเฉลี่ยเท่ากับ 6.41 โดยมีค่าเฉลี่ย
 ก่อนเรียนเท่ากับ 8.17 และค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 14.58 เมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคล พบว่า
 นักศึกษาได้คะแนนเพิ่มขึ้นทุกคน คือได้คะแนนเพิ่มขึ้นตั้งแต่ 3-12 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20
 คะแนน

ตารางที่ 4.4 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและคะแนนความก้าวหน้า คะแนนก่อนเรียนกับหลังเรียน
 วิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน ที่ใช้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบ
 อริยสัจสี่ผ่านสื่อ Social Media จำนวน 3 หน่วยการเรียนรู้

คนที่	คะแนนก่อนเรียน (50)	คะแนนหลังเรียน (50)	คะแนนก้าวหน้า ($X_2 - X_1$)
1	16	34	18
2	23	44	21
3	14	33	19
4	20	33	13
5	17	28	11
6	20	42	22
7	22	34	12
8	21	35	14
9	20	37	17
10	13	44	31
11	16	42	26
12	17	36	19
คะแนนรวม	219	442	223
ค่าเฉลี่ย	18.25	36.83	18.58

จากตารางที่ 4.4 คือการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนที่รวมคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนทั้งหมดจำนวน 3 แผนการเรียนรู้ พบว่า นักศึกษาได้คะแนนความก้าวหน้าเฉลี่ยเท่ากับ 18.58 โดยมีค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 18.25 และค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 36.83 เมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคลพบว่า นักศึกษาได้คะแนนเพิ่มขึ้นทุกคน คือได้คะแนนเพิ่มขึ้นตั้งแต่ 11-31 คะแนน

ตารางที่ 4.5 ร้อยละความก้าวหน้าของคะแนนเฉลี่ยของนักศึกษา ก่อนเรียน - หลังเรียน วิชาการ พัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน ที่ใช้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่ ผ่านสื่อ Social Media จำนวน 3 หน่วยการเรียนรู้

หน่วยที่	คะแนนผลสัมฤทธิ์		คะแนนผลสัมฤทธิ์		ร้อยละความก้าวหน้า
	ก่อนเรียน (X_1)	ค่าเฉลี่ย \bar{X}_1	หลังเรียน (X_2)	ค่าเฉลี่ย \bar{X}_2	
1	40	3.33	83	6.92	35.90
2	81	6.75	184	15.33	42.90
3	98	8.17	175	14.58	32.05
รวม	219	18.25	442	36.83	37.16

จากตารางที่ 4.5 พบว่า ร้อยละความก้าวหน้าของคะแนนเฉลี่ยของนักศึกษาก่อนเรียน - หลังเรียน หน่วยที่ 1 มีค่าเท่ากับ 35.90 หน่วยที่ 2 มีค่าเท่ากับ 42.90 หน่วยที่ 3 มีค่าเท่ากับ 32.05 และเมื่อดำเนินการรวมทั้ง 3 หน่วยการเรียนรู้ผลปรากฏว่ามีค่าร้อยละความก้าวหน้า เท่ากับ 37.16 ซึ่งมีค่าร้อยละมากกว่าร้อยละ 25 หมายถึง เป็นเกณฑ์ที่น่าพึงพอใจ

ตารางที่ 4.6 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและคะแนนความก้าวหน้า คะแนนก่อนเรียนกับหลังเรียน วิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน ของนักศึกษาเพศชาย ที่ใช้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่ผ่านสื่อ Social Media จำนวน 3 หน่วยการเรียนรู้

คนที่	คะแนนก่อนเรียน (X_1)	คะแนนหลังเรียน (X_2)	คะแนนก้าวหน้า ($X_2 - X_1$)
1	16	34	18
2	14	33	19
3	17	28	11
4	20	42	22
5	21	35	14
6	20	37	17
7	17	36	19
คะแนนรวม	125	245	120
ค่าเฉลี่ย	15.18	35.00	19.82

จากตารางที่ 4.6 พบว่า นักศึกษาเพศชายได้คะแนนความก้าวหน้าเฉลี่ยเท่ากับ 19.82 โดยมีค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 15.18 และค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 35.00 เมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคลพบว่า นักศึกษาเพศชายได้คะแนนเพิ่มขึ้นทุกคน คือได้คะแนนเพิ่มขึ้นตั้งแต่ 11-22 คะแนน จากคะแนนเต็ม 50 คะแนน

ตารางที่ 4.7 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและคะแนนความก้าวหน้า คะแนนก่อนเรียนกับหลังเรียน วิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน ของนักศึกษาเพศหญิง ที่ใช้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยศาสตร์ผ่านสื่อ Social Media จำนวน 3 หน่วยการเรียนรู้

น.ศ. คนที่	คะแนนก่อนเรียน (X_1)	คะแนนหลังเรียน (X_2)	คะแนนก้าวหน้า ($X_2 - X_1$)
1	23	44	21
2	20	33	13
3	22	34	12
4	13	44	31
5	16	42	26
คะแนนรวม	94	197	103
ค่าเฉลี่ย	18.80	39.40	20.6

จากตารางที่ 4.7 พบว่า นักศึกษาเพศหญิงได้คะแนนความก้าวหน้าเฉลี่ยเท่ากับ 20.6 โดยมีค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 18.80 และค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 39.40 เมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคลพบว่า นักศึกษาเพศหญิงได้คะแนนเพิ่มขึ้นทุกคน คือได้คะแนนเพิ่มขึ้นตั้งแต่ 13-31 คะแนน จากคะแนนเต็ม 50 คะแนน

ตาราง 4.8 ร้อยละความก้าวหน้าของคะแนนเฉลี่ยของนักศึกษาเพศชายและเพศหญิง ก่อนเรียน - หลังเรียน วิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน ที่ใช้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยศาสตร์ผ่านสื่อ Social Media จำนวน 3 หน่วยการเรียนรู้

เพศ	คะแนนผลสัมฤทธิ์		คะแนนผลสัมฤทธิ์		ร้อยละความก้าวหน้า
	ก่อนเรียน (X_1)	ค่าเฉลี่ย \bar{X}_1	หลังเรียน (X_2)	ค่าเฉลี่ย \bar{X}_2	
ชาย (7 คน)	125	15.18	245	35.00	39.64
หญิง (5 คน)	94	18.80	197	39.40	41.20

จากตารางที่ 4.8 พบว่า ร้อยละความก้าวหน้าของคะแนนเฉลี่ยของนักศึกษา ก่อนเรียน - หลังเรียน ของนักศึกษาเพศชาย มีค่าเท่ากับ 39.64 และของนักศึกษาเพศหญิง มีค่าเท่ากับ 41.20 ซึ่งมีค่าร้อยละมากกว่าร้อยละ 25 ซึ่งหมายถึง เป็นเกณฑ์ที่น่าพึงพอใจ

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสังคีตผ่านสื่อ Social Media ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ตาราง 4.9 ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสังคีตผ่านสื่อ Social Media ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

รายการประเมิน	n = 12		ระดับความพึงพอใจ
	\bar{x}	S.D.	
1. ด้านกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้วิธีการสอนแบบอริยสังคีต	4.63	0.49	มากที่สุด
1.1 ความน่าสนใจต่อกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสังคีต	4.83	0.39	มากที่สุด
1.2 การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสังคีต	4.75	0.45	มากที่สุด
1.3 การเปิดโอกาสให้นักศึกษาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับขั้นตอนการสอนแบบอริยสังคีต (ทุกข์ สมุทัย นิโรธ มรรค)	4.58	0.51	มากที่สุด
1.4 ความรู้ที่ได้รับและกระบวนการคิดโดยใช้วิธีการสอนแบบอริยสังคีต	4.58	0.51	มากที่สุด
1.5 สามารถนำวิธีการแก้ปัญหาแบบอริยสังคีตไปใช้ในการแก้ปัญหาในรายวิชาอื่น	4.50	0.52	มากที่สุด
1.6 การนำกระบวนการคิดแบบอริยสังคีตไปแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน	4.50	0.52	มากที่สุด
2. ด้านการใช้สื่อโซเชียลมีเดียร่วมกับกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสังคีต	4.73	0.45	มากที่สุด
2.1 การติดต่อสื่อสารระหว่างนักศึกษากับนักศึกษาผ่าน Social Media	4.83	0.39	มากที่สุด
2.2 การติดต่อสื่อสารระหว่างนักศึกษากับอาจารย์ผู้สอนผ่าน Social Media	4.58	0.51	มากที่สุด
2.3 นำเสนอผลงานที่ได้จากการทำกิจกรรมในชั้นเรียนผ่าน Social Media	4.67	0.49	มากที่สุด
2.4 แบ่งปันเนื้อหาสาระที่สอดคล้องกับรายวิชาจากแหล่งความรู้อื่น ๆ	4.83	0.39	มากที่สุด

รายการประเมิน	n = 12		ระดับความพึงพอใจ
	\bar{x}	S.D.	
2.5 การระดมสมอง อภิปรายกลุ่มผ่านสื่อสังคมและการแบ่งปัน (Share) ประสบการณ์เกี่ยวกับสถานการณ์ผ่านสื่อสังคม	4.75	0.45	มากที่สุด
รวมทั้งฉบับ	4.67	0.47	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.9 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่ผ่านสื่อ Social Media ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยมีหัวข้อการประเมินทั้งหมด 2 ด้าน 1) ด้านกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้วิธีการสอนแบบอริยสัจสี่ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.63 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.49 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ความน่าสนใจต่อกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.83 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.39 รองลงมาคือ การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.75 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.45 2) ด้านการใช้สื่อโซเชียลมีเดียร่วมกับกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.73 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.45 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า การติดต่อสื่อสารระหว่างนักศึกษา กับนักศึกษาผ่าน Social Media และการแบ่งปันเนื้อหาสาระที่สอดคล้องกับรายวิชาจากแหล่งความรู้อื่น ๆ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.83 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.39 รองลงมาคือ การระดมสมอง อภิปรายกลุ่มผ่านสื่อสังคม และการแบ่งปัน (Share) ประสบการณ์เกี่ยวกับสถานการณ์ผ่านสื่อสังคม มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.75 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.45

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่ ผ่านสื่อ Social Media ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1) เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่ ผ่านสื่อ Social Media ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่ ผ่านสื่อ Social Media ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล
2. ข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากผลการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่ ผ่านสื่อ Social Media วิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน จากจำนวน 3 หน่วยการเรียน โดยมีนักศึกษาสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ ชั้นปีที่ 3 ลงทะเบียนเรียนจำนวน 12 คน มีคะแนนเต็มเท่ากับ 50 คะแนน ผลปรากฏว่า นักศึกษามีคะแนนความก้าวหน้าทุกคน คือ ได้คะแนนเพิ่มขึ้นตั้งแต่ 11 ถึง 31 คะแนน โดยมีค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 18.25 และค่าเฉลี่ยหลังเรียน เท่ากับ 36.83 มีค่าร้อยละความก้าวหน้า เท่ากับ 37.16 ซึ่งเป็นเกณฑ์ที่น่าพึงพอใจ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างเพศชายและเพศหญิง พบว่าร้อยละความก้าวหน้าของคะแนนเฉลี่ยของนักศึกษาก่อนเรียน - หลังเรียนของนักศึกษาระหว่างเพศชายและเพศหญิง ปรากฏว่านักศึกษาเพศหญิงมีค่ามากกว่าโดยมีค่าร้อยละความก้าวหน้าเท่ากับ 41.20 และค่าร้อยละความก้าวหน้าของนักศึกษาเพศชาย มีค่าเท่ากับ 39.64 ซึ่งมีค่าร้อยละมากกว่าร้อยละ 25 เมื่อเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด หมายถึง เป็นเกณฑ์ที่น่าพึงพอใจ แสดงว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่ ผ่านสื่อ Social Media ทำให้นักศึกษามีความรู้เกี่ยวกับเรื่องที่เรียนดีขึ้น นักศึกษามีความสนใจและกระตือรือร้นในการเรียน เพราะบรรยากาศในการเรียนเป็นบรรยากาศการศึกษาแบบกัลยาณมิตรระหว่างครูกับศิษย์

จากผลการวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่ผ่านสื่อ Social Media ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยมีหัวข้อการประเมินทั้งหมด 2 ด้าน คือ 1) ด้านกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้วิธีการสอนแบบอริยสัจสี่ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.63 มีความพึงพอใจอยู่ระดับมากที่สุด และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.52 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าการจัดกิจกรรมมีความน่าสนใจต่อการจัดการเรียนการสอน มีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงสุด เท่ากับ 4.83 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.39 รองลงมาคือ การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจ 4 มีค่าคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 4.75 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.45 ซึ่งมีความพึงพอใจ

อยู่ระดับมากที่สุด อาจเป็นเพราะการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจ 4 นั้นเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่ไม่เหมือนกับที่นักศึกษาได้เรียนในรายวิชาอื่น ๆ เป็นบรรยากาศการเรียนแบบแปลกใหม่ เป็นกันเอง บรรยากาศการเรียนอบอุ่นลักษณะกัลยาณมิตร รวมทั้งการได้ใช้สื่อ Social Media ซึ่งนักศึกษาได้ใช้งานในชีวิตปกติอยู่แล้ว และนักศึกษาได้ทำกิจกรรมทั้งเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่ม รวมทั้งเปิดโอกาสให้ทุกคนได้แสดงความคิดเห็นและลงมือทำอย่างอิสระภายใต้กรอบที่กำหนด

5.2 ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย การศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่ ผ่านสื่อ Social Media ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผู้วิจัยได้สรุปข้อเสนอแนะดังรายละเอียดต่อไปนี้

5.2.1 ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

จากผลการวิจัยพบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน มีคะแนนความก้าวหน้าเฉลี่ยเท่ากับ 18.25 คะแนน โดยมีค่าร้อยละความก้าวหน้าเท่ากับ 37.16 ซึ่งเป็นเกณฑ์ที่น่าพึงพอใจ ดังนั้น อาจารย์ผู้สอนจึงควรใช้หลักการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่ ร่วมกับ Social Media ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพราะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาและค้นพบองค์ความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งจะส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเพิ่มประสิทธิภาพในการสอนของผู้สอนเองอีกด้วย

5.2.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัย

ควรศึกษาผลของการใช้กิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่ร่วมกับ Social Media ในเนื้อหาวิชาอื่น ๆ ที่เหมาะสมตามบริบทขององค์กรและควรศึกษาตัวแปรอื่น ๆ ซึ่งมีผลมาจากการใช้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่ ร่วมกับ Social Media เช่น ความคงทนในการเรียนรู้ของผู้เรียน และควรมีการศึกษาเปรียบเทียบผลการสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้อื่น ๆ

บรรณานุกรม

- เขมปรีดา ขุนราชเสนา. (2556). การศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการใช้ Social Media เพื่อการเรียนการสอนสำหรับนักศึกษาสาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์. รายงานการวิจัย, มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์
- ครูชัชวาล [นามแฝง]. เอกสารประกอบการสอนวิชาความจริงของชีวิต หน่วยที่ ๔ ชีวิตควรเป็นอยู่อย่างไร (มปป. : 59-61) สืบค้นเมื่อ 10 กุมภาพันธ์ 2557, จาก kruchatchawantakcc.files.wordpress.com
- จักรแก้ว นามเมือง. (2556), พระพุทธศาสนากับการศึกษาที่สมบูรณ์. สืบค้นเมื่อ 15 กุมภาพันธ์ 2556, จาก <http://www.gotoknow.org/posts/444773>
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2523). ระบบสื่อการสอน ในเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา. กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ณัฐมา ศุภชานันท์. (2554). การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจ 4 เพื่อพัฒนาทักษะการคิดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาล 5 (แก้วปัญญาอุปถัมภ์) เทศบาลเมืองพะเยา จังหวัดพะเยา, การค้นคว้าแบบอิสระ, กศ.ม., มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่
- ดรินกรรณ์ รัตนศรี. (2553). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ โดยใช้การสอนแบบอริยสัจ 4 เรื่อง ทฤษฎีบทพีทาโกรัส ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2, วิทยานิพนธ์, กศ.ม., มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ขอนแก่น.
- ทิตินา แคมมณี. (2550). ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตินา แคมมณี. (2545). รูปแบบการเรียนการสอนทางเลือกที่หลากหลาย. กรุงเทพฯ : ด้านสุทธาการพิมพ์.
- ทัตธนันท์ พุ่มนุช. (2556). การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคม (Social Network) เพื่อพัฒนาในการปฏิบัติงานของบุคลากรทางการศึกษาในสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครปฐม. วารสารวิชาการ Veridian E-Journal, มหาวิทยาลัยศิลปากร, สืบค้นเมื่อ 19 มกราคม 2556, จาก www.ejournal.su.ac.th/upload/351.pdf
- บุญศรี พรหมมาพันธุ์. (2549). วิทยานิพนธ์ 3. นนทบุรี : สำนักพิมพ์แห่งมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
- พิชิต ฤทธิ์จรรณู. (2547). การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ปฏิบัติการวิจัยในชั้นเรียน. พิมพ์ครั้งที่ 4. คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏพระนคร.

- มหาวิทยาลัยราชภัฏวราชนครินทร์. (2555). **คู่มือกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ**. สืบค้นเมื่อ 20 กุมภาพันธ์ 2557, จาก www.pnu.ac.th/webpnu/file_academic/_2555.doc
- สมใจ มีสมวิทย์. (2548). **การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนแบบอริยสัจ 4**, สารนิพนธ์, กศ.ม., มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- สุรเกียรติ์ ไชยญาติ. (2553). **การศึกษาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยกระบวนการแก้ปัญหาตามหลักอริยสัจ 4**. วิทยานิพนธ์, ค.ม., มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี, จันทบุรี
- สุรศักดิ์ ปาเฮ. (2554). **สื่อโซเซียลมีเดียเพื่อการศึกษา**. สืบค้นเมื่อ 20 กุมภาพันธ์ 2556 จาก <http://www.addkutec3.com/wp-content/uploads/2012/สื่อโซเซียลมีเดียเพื่อการศึกษา.pdf>
- อนุวัติ คุณแก้ว, (2556). **การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ผู้ผลงานทางวิชาการเพื่อการเลื่อนวิทยฐานะ**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อาดุล จงรักษ์, (2556). **การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนวิชาทอพอโลยีเบื้องต้น เรื่องปริภูมิเมตริกโดยกลวิธีทาเป็นกลุ่ม -ทาเป็นคู่-และทาคนเดียว**, รายงานการวิจัย, มหาวิทยาลัยราชเพชรรบุรี
- อัจฉรา สุขารมณ และอรพินทร์ ชูชม. (2530). **การศึกษาเปรียบเทียบนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าระดับความสามารถกับนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนปกติ**. กรุงเทพฯ : สถาบันวิจัย
- Joosten , T. (2012). **Social Media for Educators : Strategies and Best Practices**. USA. : Jossey-Bass.
- Kommers , P. (2011). **Social Media for Learning by Means of ICT**. (online) Retrieved from <http://www.iite.unesco.org/pics/publications/en/foles/3214685.pdf>. (November 24 , 2012)

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

เครื่องมือที่ใช้ในวิจัย

1. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่ร่วมกับสื่อ Social Media
2. แบบสำรวจความพึงพอใจผลการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่ผ่านสื่อ Social Media ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อ

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่ร่วมกับสื่อ Social Media

แผนการสอนวิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน

คำอธิบายรายวิชา

ลักษณะและประเภทของสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน วิเคราะห์ข้อดีข้อจำกัดของโปรแกรมสร้างสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อการเรียนการสอนต่างๆ ศึกษาการประยุกต์แนวคิดทางด้านวิทยาศาสตร์การเรียนรู้ เป็นตัวนำทางการออกแบบลักษณะเฉพาะและการปฏิสัมพันธ์ การควบคุมผู้เรียน การสร้างองค์ความรู้ ลักษณะการอินเทอร์เน็ตที่เหมาะสมและส่วนประกอบทางโครงสร้างและกิจกรรมอื่นๆ ที่สนับสนุนการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ให้มีการวิจัยและพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอนให้มีศักยภาพยิ่งขึ้น เน้นการออกแบบสื่อ การทำสตอรี่บอร์ด การพัฒนาด้วยโปรแกรม ภาพ เสียงและภาพเคลื่อนไหวต่าง ๆ การนำเทคโนโลยีเกี่ยวกับเว็บเพจมาสร้างสื่อฝึกปฏิบัติการสร้าง และวิจัยเพื่อพัฒนาบทเรียน

จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1. ศึกษาเกี่ยวกับหลักการทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ได้
2. สามารถวิเคราะห์ความแตกต่างของลักษณะสื่ออิเล็กทรอนิกส์ประเภทต่าง ๆ ได้
3. สามารถวิเคราะห์หลักการ ทฤษฎีและงานวิจัยเกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ได้
4. สามารถพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการศึกษาได้

เนื้อหา	จุดประสงค์ประจำหน่วย	กิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่	กิจกรรมบนสื่อ Social Media
หน่วยที่ 1 การออกแบบระบบการสอน 1.1 การออกแบบระบบการสอน 1.2 รูปแบบการสอน 1.2.1 รูปแบบการสอน ADDIE 1.2.2 รูปแบบการสอนของเกอลาซ แอนด์ เอลี 1.2.3 รูปแบบการสอนของเนิร์ค แอนด์กุสตาฟซัน	1. ศึกษาและนำเสนอเกี่ยวกับการออกแบบระบบการสอน 2. แสดงความคิดเห็นอภิปรายนำเสนอเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนการสอนของนักการศึกษาที่กำหนดให้ 3. สามารถเปรียบเทียบรูปแบบการสอนได้	1. กำหนดปัญหา (ขั้นทุกข์) - ใช้คำถามโน้มน้าว ชักชวนให้เกิดความตระหนัก ความสำคัญของปัญหา - ให้ น.ศ. แสดงความคิดเห็นและเขียนบนกระดานหรือกระดานฟลิปชาร์ต 2. ตั้งสมมติฐาน (ขั้นสมมุติ) - ตั้งคำถามให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นในประเด็นปัญหา	- อภิปรายผ่านเว็บไซต์ - สรุปลองค์ความรู้ที่ได้เพื่อแบ่งปัน - ดาวโหลดเอกสาร - ระดมสมอง - ติดต่อสื่อสาร - นำเสนอแผ่นภาพ Mind Map พร้อมบรรยายใต้ภาพ

เนื้อหา	จุดประสงค์ประจำหน่วย	กิจกรรมการเรียนรู้การสอนแบบอริยสัจสี่	กิจกรรมบนสื่อ Social Media
<p>1.2.4 รูปแบบการสอนของเจอโรลด์แคมป์</p> <p>1.2.5 รูปแบบการสอนของแฮนนาฟินแอนด์แพ็ค</p> <p>1.2.6 รูปแบบการสอนของบราวน์และคณะ</p> <p>1.2.7 รูปแบบการสอน Rapid Prototyping Model</p>		<ul style="list-style-type: none"> - อภิปรายเชื่อมโยงเหตุผล - ยกตัวอย่าง 3. ทดลองและเก็บข้อมูล (ชั้นนิโรธ) - แบ่งกลุ่มวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารประกอบการสอน - เขียน Mind Map ลงบนกระดาษ ฟลิปชาร์ต - นำเสนอหน้าชั้นเรียน 4. วิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผล (ชั้นมรรค) - น.ศ. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้นำเสนอแต่ละกลุ่ม - สรุปองค์ความรู้เป็นของตนเอง -อภิปราย โดยใช้คำถามกระตุ้นให้ผู้เรียนตอบ (กิจกรรม AAR) 	
<p>หน่วยที่ 2 การออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์</p> <p>2.1 การออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ตามแนวความคิดของวิศวกรรมซอฟต์แวร์</p> <p>2.2 การออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ตามแนวความคิดของวิธีการระบบ</p> <p>2.3 แนวทางการออกแบบบทเรียนโดยใช้หลักการของบทเรียนสำเร็จรูป</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. สามารถอธิบายรูปแบบการเรียนรู้ของบทเรียนคอมพิวเตอร์ได้ 2. สามารถเปรียบเทียบแนวความคิดของการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ได้ 3. สามารถอธิบายขั้นตอนการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ได้ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. กำหนดปัญหา (ขั้นทุกซ์) - ใช้คำถามโน้มน้าวชักชวนให้เกิดความตระหนัก ความสำคัญของปัญหา - ให้ น.ศ. แสดงความคิดเห็นและเขียนบนกระดานหรือกระดาษฟลิปชาร์ต 2. ตั้งสมมติฐาน (ขั้นสมุทัย) - ตั้งคำถามให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นในประเด็นปัญหา 	<ul style="list-style-type: none"> - อภิปรายผ่านเว็บไซต์ - สรุปองค์ความรู้ที่ได้เพื่อแบ่งปัน - ดาวนโหลดเอกสาร - ระดมสมอง - ติดต่อสื่อสาร - นำเสนอแผ่นภาพ Mind Map พร้อมบรรยายใต้ภาพ

เนื้อหา	จุดประสงค์ประจำหน่วย	กิจกรรมการเรียนรู้การสอนแบบอริยสัจสี่	กิจกรรมบนสื่อ Social Media
<p>2.4 แนวทางการออกแบบบทเรียนโดยใช้หลักการของการออกแบบรูปแบบการสอน</p> <p>2.5 การออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์โดยสรุป</p>		<ul style="list-style-type: none"> - อภิปรายเชื่อมโยงเหตุผล - ยกตัวอย่าง <p>3. ทดลองและเก็บข้อมูล (ขั้นนิโรธ)</p> <ul style="list-style-type: none"> - แบ่งกลุ่มวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารประกอบการสอน - เขียน Mind Map ลงบนกระดาษ ฟลิปชาร์ต - นำเสนอหน้าชั้นเรียน <p>4. วิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผล (ขั้นมรรค)</p> <ul style="list-style-type: none"> - น.ศ. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้นำเสนอแต่ละกลุ่ม - สรุปองค์ความรู้เป็นของตนเอง <p>-อภิปราย โดยใช้คำถามกระตุ้นให้ผู้เรียนตอบ (กิจกรรม AAR)</p>	
<p>หน่วยที่ 3 การวิเคราะห์วัตถุประสงค์</p> <p>3.1 ประเภทของวัตถุประสงค์บทเรียน</p> <p>3.2 การจำแนกวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม</p> <p>3.3 การจำแนกวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมของบทเรียนคอมพิวเตอร์</p> <p>3.4 การวิเคราะห์งานหรือภารกิจ</p>	<p>1. สามารถวิเคราะห์วัตถุประสงค์ของบทเรียนคอมพิวเตอร์ได้</p> <p>2. สามารถจำแนกวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมได้</p> <p>3. สามารถวิเคราะห์งานหรือภารกิจได้</p>	<p>1. กำหนดปัญหา (ขั้นทุกข์)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ใช้คำถามโน้มน้าวชักชวนให้เกิดความตระหนัก ความสำคัญของปัญหา - ให้ น.ศ. แสดงความคิดเห็นและเขียนบนกระดานหรือกระดาษฟลิปชาร์ต <p>2. ตั้งสมมติฐาน (ขั้นสมุทัย)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ตั้งคำถามให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นในประเด็นปัญหา 	<ul style="list-style-type: none"> - อภิปรายผ่านเว็บไซต์ - สรุปองค์ความรู้ที่ได้เพื่อแบ่งปัน - ดาวโหลดเอกสาร - ระดมสมอง - ติดต่อสื่อสาร - นำเสนอแผ่นภาพ Mind Map พร้อมบรรยายใต้ภาพ

เนื้อหา	จุดประสงค์ประจำหน่วย	กิจกรรมการเรียนรู้การสอนแบบอริยสัจสี่	กิจกรรมบนสื่อ Social Media
		<ul style="list-style-type: none"> - อภิปรายเชื่อมโยงเหตุผล - ยกตัวอย่าง 3. ทดลองและเก็บข้อมูล (ชั้นนิโรธ) - แบ่งกลุ่มวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารประกอบการสอน - เขียน Mind Map ลงบนกระดาษ ฟลิปชาร์ต - นำเสนอหน้าชั้นเรียน 4. วิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผล (ชั้นมรรค) - น.ศ. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ นำเสนอแต่ละกลุ่ม - สรุปองค์ความรู้เป็นของตนเอง -อภิปราย โดยใช้คำถามกระตุ้นให้ผู้เรียนตอบ (กิจกรรม AAR) 	

สื่อประกอบการสอน

- เอกสารประกอบการสอน
- ใบงาน

การประเมินผลการเรียนรู้

สังเกตและจดบันทึก

- การเข้าเรียน
- การตรงต่อเวลา
- การรับผิดชอบต่องานที่มอบหมาย

สังเกตและสอบปากเปล่า

- การนำเสนอชิ้นงานและการสื่อความหมาย
- การแสดงเหตุผลจากการอภิปรายและนำเสนอ

แบบสำรวจความพึงพอใจ
ผลการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสัจสี่ผ่านสื่อ Social Media
ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน
ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี



แบบสำรวจความพึงพอใจ
ผลการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสังฆีผ่านสื่อ Social Media ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียน วิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน
ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

คำชี้แจง

แบบสำรวจนี้จัดทำขึ้น เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสังฆีผ่านสื่อ Social Media

ตอนที่ 1 แบบสำรวจความพึงพอใจฉบับนี้ แบ่งระดับความพึงพอใจของการจัดกิจกรรมเป็น 5 ระดับ คือ

5	หมายถึง	มีความพึงพอใจมากที่สุด
4	หมายถึง	มีความพึงพอใจมาก
3	หมายถึง	มีความพึงพอใจกลาง
2	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อย
1	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
1. ด้านกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้วิธีการสอนแบบอริยสังฆี					
1.1 ความน่าสนใจต่อกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสังฆี					
1.2 การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสังฆี					
1.3 การเปิดโอกาสให้นักศึกษาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับขั้นตอนการสอนแบบอริยสังฆี (ทุกซ์ สมุทัย นิโรธ มรรค)					
1.4 ความรู้ที่ได้รับและกระบวนการคิดโดยใช้วิธีการสอนแบบอริยสังฆี					
1.5 สามารถนำวิธีการแก้ปัญหาแบบอริยสังฆีไปใช้ในการแก้ปัญหาในรายวิชาอื่น					
1.6 การนำกระบวนการคิดแบบอริยสังฆีไปแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน					
2. ด้านการใช้สื่อโซเชียลมีเดียร่วมกับกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอริยสังฆี					
2.1 การติดต่อสื่อสารระหว่างนักศึกษากับนักศึกษาผ่าน Social Media					

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
2.2 การติดต่อสื่อสารระหว่างนักศึกษากับอาจารย์ผู้สอนผ่าน Social Media					
2.3 นำเสนอผลงานที่ได้จากการทำกิจกรรมในชั้นเรียนผ่าน Social Media					
2.4 แบ่งปันเนื้อหาสาระที่สอดคล้องกับรายวิชาจากแหล่งความรู้อื่น ๆ					
2.5 การระดมสมอง อภิปรายกลุ่มผ่านสื่อสังคมและการแบ่งปัน (Share) ประสบการณ์เกี่ยวกับสถานการณ์ผ่านสื่อสังคม					

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(.....)

ภาคผนวก ข

แบบทดสอบเพื่อหาคะแนนความก้าวหน้าของการเรียน

แบบทดสอบ ปีการศึกษา 2/2556
เรื่อง การออกแบบระบบการเรียนการสอน (ISD)
วิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ

1. ระบบการเรียนการสอน(ISD) หมายถึงข้อใด
 - ก. การนำวิธีการระบบมาใช้ในการเรียนการสอน
 - ข. การนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาใช้ในการเรียนการสอน
 - ค. การนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการเรียนการสอน
 - ง. การนำวิธีการระบบและเทคโนโลยีมาใช้ในการเรียนการสอน
2. ข้อใดไม่ใช่ส่วนสำคัญของระบบการเรียนการสอน
 - ก. ส่วนนำเข้า
 - ข. ส่วนดำเนินการ
 - ค. ส่วนผลลัพธ์
 - ง. ส่วนสัมพันธ์
3. ข้อใดไม่ใช่องค์ประกอบย่อย ๆ ของระบบการเรียนการสอน
 - ก. ผู้เรียน
 - ข. ผู้สอน
 - ค. ผลการสอน
 - ง. การประเมินผลการเรียน
4. ข้อใดไม่ใช่องค์ประกอบหลักพื้นฐานของกระบวนการออกแบบระบบการสอน
 - ก. ผู้สอน
 - ข. ผู้เรียน
 - ค. วิธีการและกิจกรรม
 - ง. วัตถุประสงค์
5. ข้อใดไม่ใช่ขั้นตอนของการออกแบบระบบการสอน ADDIE Model
 - ก. Analysis
 - ข. Design
 - ค. Development
 - ง. Equation
6. ข้อใดไม่ใช่ผลลัพธ์ที่ได้จากขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล
 - ก. โครงร่างเนื้อหา
 - ข. คุณลักษณะของผู้สอน
 - ค. ขั้นตอนการเรียนรู้
 - ง. ตารางเวลาของโครงการ
7. บุคลากรที่เกี่ยวข้องกับขั้นตอนการออกแบบประกอบด้วยใครบ้าง
 - ก. ผู้จัดการโครงการ ผู้ออกแบบระบบการสอน

ข. ผู้จัดการโครงการ โปรแกรมเมอร์

ค. ผู้ออกแบบกราฟิก ผู้ผลิตบทเรียน

ง. ถูกทุกข้อ

8. ข้อใดไม่ใช่ขั้นตอนของรูปแบบการสอนของแฮนนานาฟิน แอนด์ แพ็ค

ก. Needs Assessment

ข. Develop Objectives

ค. Develop/Implement

ง. Evaluation and Revision

9. รูปแบบการสอนของแฮนนานาฟิน แอนด์ แพ็ค ขั้นตอนของการ Evaluation and Revision ถูกนำไปใช้งานในระยะใด

ก. ระยะที่ 1

ข. ระยะที่ 1,2

ค. ระยะที่ 2,3

ง. ระยะที่ 1,2,3

10. ข้อใดไม่ใช่ขั้นตอนของการประเมินความต้องการของผู้เรียนเพื่อการเรียนการสอนของแฮนนานาฟิน แอนด์ แพ็ค

ก. การกำหนดคุณสมบัติของผู้เรียน

ข. การระบุเป้าหมาย

ค. การจัดประสบการณ์การเรียนรู้

ง. การระบุข้อจำกัดในการใช้บทเรียน

แบบทดสอบ ปีการศึกษา 2/2556
เรื่อง การออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์
วิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ

1. บทเรียนคอมพิวเตอร์ที่พัฒนาจากบทเรียนสำเร็จรูปเน้นการเรียนรู้ในรูปแบบใด

ก. การเรียนรู้ด้วยตนเอง	ข. การเรียนรู้แบบฟังพา
ค. การเรียนรู้แบบคู่คิด	ง. การเรียนรู้แบบร่วมมือ
2. ข้อใดไม่ใช่แนวคิดในการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์

ก. วิศวกรรมซอฟต์แวร์	ข. วิธีการระบบ
ค. ใช้หลักการของบทเรียนแบบจำลอง	ง. ใช้หลักการของการออกแบบรูปแบบการสอน
3. ข้อใดไม่ใช่วิธีการพัฒนาซอฟต์แวร์ในศาสตร์ของวิศวกรรม

ก. The Waterfall Method	ข. Jackson Method
ค. Kemp and gerlard Method	ง. The Spiral Method
4. ข้อใดไม่ใช่รายละเอียดของขั้นตอนของ Courseware Specification

ก. Scope of Project	ข. Specify Target Audience
ค. Determine the Need for CAI	ง. Determine Technology
5. ข้อใดไม่ใช่ขั้นตอนของ Waterfall Method

ก. Courseware Specification	ข. Scope of Project
ค. Resource Summary	ง. Instructional Design
6. การรวบรวมแหล่งข้อมูลที่ใช้สำหรับพัฒนาบทเรียนเป็นขั้นตอนใดของการพัฒนาตามแนวคิดของ Waterfall Method

ก. กำหนดขอบข่ายของโครงการ	ข. สรุปแหล่งข้อมูล
ค. สร้างบทดำเนินเรื่อง	ง. กำหนดความต้องการบทเรียน
7. ในการพัฒนาบทเรียนการเขียนบทดำเนินเรื่องมีประโยชน์อย่างไร

ก. มองเห็นภาพรวมของบทเรียน	ข. เตรียมความพร้อมในการพัฒนาบทเรียน
ค. เป็นการวางแผนล่วงหน้า	ง. ถูกทุกข้อ
8. แนวทางการออกแบบบทเรียนด้วยวิธีการระบบแบ่งออกเป็นกี่แนวทาง

ก. 2 แนวทาง	ข. 3 แนวทาง
ค. 4 แนวทาง	ง. ไม่มีข้อใดถูกต้อง
9. หลักการของบทเรียนสำเร็จรูปเป็นบทเรียนที่นำเสนออะไรแก่ผู้เรียน

ก. นำเสนอเนื้อหาและสื่อการเรียน	ข. นำเสนอกิจกรรมและสื่อการเรียน
ค. นำเสนอวิธีการเรียนและสื่อการเรียน	ง. นำเสนอเนื้อหาและกิจกรรมการเรียน
10. ข้อใดไม่ใช่ขั้นตอนในการดำเนินการออกแบบบทเรียนตามแนวทางของบทเรียนสำเร็จรูป

ก. Perparation Phase	ข. Instructional Phase
ค. Implementation Phase	ง. Delivery Phase

คำสั่ง คำตอบด้านล่างใช้ตอบคำถามข้อ 11-14

- ก. ศึกษาหลักสูตร
 - ข. กำหนดวัตถุประสงค์
 - ค. วิเคราะห์งานหรือภารกิจ
 - ง. สร้างแบบทดสอบ
11. เป็นขั้นตอนที่ใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาบทเรียนและออกข้อสอบและเป็นสิ่งที่คาดหวังหลังจากผู้เรียนเรียนจบบทเรียน ข
 12. เป็นการสำรวจว่าต้องสอนอะไร นำเสนออะไร เช่น แผนการสอน ประมวลการสอน คู่มือการสอน หนังสือ ตำรา
 13. เป็นขั้นตอนที่ทำให้ทราบว่าในการเรียนการสอนที่เกิดขึ้นจะต้องใช้ความรู้พื้นฐานและพฤติกรรมอย่างไรก่อนที่จะเข้าสู่กระบวนการเรียนการสอน
 14. ใช้สำหรับการวัดผลการเรียนรู้ในบทเรียนโดยยึดหลักวัตถุประสงค์ของบทเรียนเป็นหลัก ง
 15. ข้อใดไม่ใช่ขั้นตอนดำเนินการเกี่ยวกับการเรียนการสอน
 - ก. ออกแบบและเขียนตัวบทเรียน
 - ข. ทบทวนและแก้ไขบทเรียน
 - ค. ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน
 - ง. ทดลองใช้รายบุคคล
 16. การนำบทเรียนที่ผ่านการทดลองใช้ผลิตเป็นโปรแกรมบทเรียนเพื่อให้ผู้เรียนใช้งานเป็นขั้นตอนใด
 - ก. Delivery Phase
 - ข. Implementation and Revision Phase
 - ค. Instructional Phase
 - ง. Preparation Phase
 17. ข้อใดไม่ใช่ขั้นตอนของกระบวนการออกแบบ ADDIE
 - ก. Analysis
 - ข. Design
 - ค. Implementation and Revision
 - ง. Evaluation
- คำสั่ง คำตอบด้านล่างใช้ตอบคำถามข้อ 18-20
- ก. Analysis
 - ข. Design
 - ค. Development
 - ง. Evaluation
18. การกำหนดกลุ่มผู้เรียนเป้าหมายอยู่ในขั้นตอนใด ก
 19. การกำหนดหรือระบุมาตรฐานอยู่ในขั้นตอนใด ข
 20. การทดสอบบทเรียนอยู่ในขั้นตอนใด ง

แบบทดสอบ ปีการศึกษา 2/2556
เรื่อง การวิเคราะห์วัตถุประสงค์
วิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ

1. ทำไมต้องมีการวิเคราะห์วัตถุประสงค์ของบทเรียนให้ชัดเจน รัตกุม
 - ก. เป็นตัวกำหนดแบบทดสอบของบทเรียน
 - ข. เป็นตัวกำหนดรายละเอียดของเนื้อหา
 - ค. เป็นตัวกำหนดกิจกรรมการเรียนการสอน
 - ง. ถูกทุกข้อ
2. วัตถุประสงค์ของบทเรียนแบ่งเป็นกี่ประเภท
 - ก. 2 ประเภท
 - ข. 3 ประเภท
 - ค. 4 ประเภท
 - ง. 5 ประเภท
3. ข้อใดไม่ใช่ผลที่ได้จากวัตถุประสงค์
 - ก. การออกแบบทดสอบและกำหนดของเขตเนื้อหา
 - ข. การเลือกสื่อการเรียนการสอนและจัดกิจกรรม
 - ค. กิจกรรมการสอนและผลการสอน
 - ง. การจัดแบ่งเวลาเรียนและสื่อการเรียน
4. วัตถุประสงค์ทั่วไปมีลักษณะอย่างไร
 - ก. กำหนดขึ้นเฉพาะเจาะจง
 - ข. กำหนดขึ้นเฉพาะเนื้อหา
 - ค. กำหนดเพื่อให้ผู้เรียนแสดงออก
 - ง. กำหนดขึ้นเป็นแนวกว้าง ๆ สำหรับผู้เรียน
5. วัตถุประสงค์เฉพาะหรือวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมมีลักษณะอย่างไร
 - ก. เพื่อให้ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่วัดได้
 - ข. เพื่อให้ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่สังเกตได้
 - ค. เพื่อให้ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมภายใต้เงื่อนไข
 - ง. เพื่อให้ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมให้เห็นอย่างชัดแจ้งหลังจากการเรียนการสอน
6. วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมประกอบด้วยกี่ส่วน
 - ก. 2 ส่วน
 - ข. 3 ส่วน
 - ค. 4 ส่วน
 - ง. 5 ส่วน
7. ข้อใดไม่ใช่ส่วนประกอบของวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

ก. Terminal Objective

ข. Terminal Behavior

ค. Condition or Situation

ง. Standard or Criteria

8. การแสดงออกของผู้เรียนเมื่อสิ้นสุดบทเรียนแสดงพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งออกมา หมายถึง ส่วนใดของวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

ก. เกณฑ์หรือมาตรฐาน

ข. พฤติกรรมที่คาดหวัง

ค. เงื่อนไข

ง. สถานการณ์

9. การระบุพฤติกรรม โดยใช้คำกริยาที่บ่งบอกถึงการกระทำจยกตัวอย่าง 5 คำ

- เติมคำ

10. จาก “บอกส่วนประกอบพื้นฐานของระบบคอมพิวเตอร์ได้ถูกต้อง” คำใดเป็นการระบุพฤติกรรมที่คาดหวัง

ก. บอก

ข. ส่วนประกอบ

ค. ระบบคอมพิวเตอร์

ง. ได้

11. เงื่อนไขหรือสถานการณ์สามารถกำหนดได้กี่ลักษณะ

ก. 2

ข. 3

ค. 4

ง. 5

12. ข้อใดไม่ใช่ลักษณะของเงื่อนไขที่บ่งบอกถึงสถานการณ์ที่จะให้ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่คาดหวังออกมา

ก. เป็นส่วนหนึ่งของบทเรียน

ข. สิ่งเร้า

ค. การกระทำ

ง. ความเร็ว

คำสั่ง : จากคำตอบใช้ตอบคำถามข้อที่ 13-15

ก. จำแนกหน่วยความจำที่ใช้ในระบบคอมพิวเตอร์ได้

ข. อธิบายความหมายของวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมได้

ค. สามารถเลือกใช้โปรแกรมสแกนไวรัสได้ถูกต้อง

ง. สามารถประกอบเครื่องคอมพิวเตอร์ได้ภายใน 45 นาที

13. พฤติกรรมขั้นสุดท้ายหรือพฤติกรรมที่คาดหวัง (Terminal Behavior) ก

14. เงื่อนไขหรือสถานการณ์ (Condition or Situation) ค
15. เกณฑ์หรือมาตรฐาน (Standard or Criteria) ง.
16. ข้อใดไม่ใช่ลักษณะการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ ของวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม
- ก. Cognitive Domain
 - ข. Psychomotor Domain
 - ค. Affective Domain
 - ง. Analysis Domain
17. ข้อใดคือวัตถุประสงค์ที่เน้นด้านความสามารถของการใช้ปัญญา
- ก. การสังเคราะห์ (Synthesis)
 - ข. การเลียนแบบ (Imitation)
 - ค. การยอมรับ (Receiving)
 - ง. การตอบสนอง (Responding)
18. การเขียนวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมสำหรับบทเรียนคอมพิวเตอร์ทางด้านพุทธิพิสัยแบ่งเป็นกี่ระดับ
- ก. 3 ระดับ
 - ข. 4 ระดับ
 - ค. 5 ระดับ
 - ง. 6 ระดับ
19. “สาธิตการใช้โปรแกรมสำหรับวาดภาพได้” เป็นวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมระดับใด
- ก. ขั้นพื้นฐานความรู้
 - ข. ขั้นการประยุกต์ความรู้
 - ค. ขั้นการส่งถ่ายความรู้
 - ง. ขั้นการตอบสนอง
20. “วิเคราะห์สาเหตุของปัญหาที่เกิดจากการดำเนินชีวิตได้” เป็นวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมระดับใด
- ก. ขั้นพื้นฐานความรู้
 - ข. ขั้นการประยุกต์ความรู้
 - ค. ขั้นการส่งถ่ายความรู้
 - ง. ขั้นการตอบสนอง

ภาคผนวก ค

การนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. เอกสาร มคอ.3 วิชา ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ (SCCS 112)
2. ใบกิจกรรมอริยสัจ 4
3. ภาพกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมแบบอริยสัจ 4

1. เอกสาร มคอ.3 วิชา ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ (SCCS 112)

รายละเอียดของรายวิชา (มคอ.3)

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา	มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์
วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา	วิทยาการคอมพิวเตอร์

หมวดที่ 1 ข้อมูลโดยทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา SCCS 112 ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ (Management Information Systems)
2. จำนวนหน่วยกิต 3(3-0-6)
3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา หมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเฉพาะด้านบังคับ
4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา : อ.เจษฎาพร ปาคำวัง อาจารย์ผู้สอน : อ.ทัศนันท์ ตรีนันท์รัตน์ อ.เขมปรีดา ขุนราชเสนา
5. ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน ระดับปริญญาตรี
6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisites) (ถ้ามี) ไม่มี
7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี) ไม่มี
8. สถานที่เรียน มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์
9. วันที่จัดทำรายละเอียดของรายวิชา หรือวันที่มีการปรับปรุงครั้งล่าสุด วันที่ 24 กรกฎาคม 2557

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

<p>1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา</p> <p>เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจถึงระบบสารสนเทศในองค์กร โครงสร้างของระบบสารสนเทศเพื่อจัดการ เทคโนโลยีสารสนเทศ ตลอดจนการนำเทคโนโลยีสารสนเทศไปประยุกต์ใช้ในระบบงานขององค์กรหรือหน่วยงาน</p>
<p>2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อให้มีความรู้เกี่ยวกับความหมายระบบสารสนเทศ และโครงสร้างระบบสารสนเทศสำหรับการบริหารและการจัดการ 2. เพื่อให้ศึกษามีความเข้าใจสารสนเทศ ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ การสื่อสารในระบบสารสนเทศ รวมทั้งฐานข้อมูล 3. เพื่อให้สามารถนำระบบสารสนเทศไปใช้ในการวางแผน จัดการ ควบคุม ในองค์กรและหน่วยงานได้ 4. เพื่อให้สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการและวางแผน ทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศได้

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

<p>1. คำอธิบายรายวิชา</p> <p>ศึกษาระบบสารสนเทศ ระบบสารสนเทศในองค์กร การจัดระบบของข้อมูลและสารสนเทศ วัฏจักรการพัฒนาระบบสารสนเทศ แนวทางในการพัฒนาระบบสารสนเทศ การจัดการโครงการ ระบบสารสนเทศและการตัดสินใจ พาณิชยอิเล็กทรอนิกส์ ผลกระทบของระบบสารสนเทศต่อบุคคลและสังคม</p> <p>Study the information systems, information systems in organizations, organizing data and information, information systems development life cycle, themes in information systems development, project management, information systems and decision support, E-commerce, personal and social impact of information systems.</p>											
<p>2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้/ภาคการศึกษา</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>บรรยาย</th> <th>สอนเสริม</th> <th>การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน</th> <th>การศึกษาด้วยตนเอง</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>36 ชั่วโมง</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>72 ชั่วโมง</td> </tr> </tbody> </table>				บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง	36 ชั่วโมง	-	-	72 ชั่วโมง
บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง								
36 ชั่วโมง	-	-	72 ชั่วโมง								
<p>3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล</p> <p>๑ ชั่วโมง/สัปดาห์</p>											

หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

<p>1. คุณธรรม จริยธรรม</p>
<p>1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา</p> <ul style="list-style-type: none"> 1.1.1 ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต 1.1.2 มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีพและสังคม 1.1.3 มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีมและสามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับความสำคัญ 1.1.4 เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์ 1.1.5 เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กรและสังคม 1.1.6 สามารถวิเคราะห์ผลกระทบจากการใช้คอมพิวเตอร์ต่อบุคคล องค์กรและสังคม 1.1.7 มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ
<p>1.2 วิธีการสอนที่จะใช้พัฒนาการเรียนรู้</p> <p>กำหนดให้มีวัฒนธรรมองค์กร เพื่อเป็นการปลูกฝังให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลาตลอดจนการแต่งกายที่เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย นักศึกษาต้องมีความรับผิดชอบโดยในการทำงานกลุ่มนั้นต้องฝึกให้รู้หน้าที่ของการเป็นผู้นำกลุ่มและการเป็นสมาชิกกลุ่ม มีความซื่อสัตย์โดยต้องไม่กระทำการทุจริตในการสอบหรือลอกการบ้านของผู้อื่น เป็นต้น นอกจากนี้อาจารย์ผู้สอนทุกคนต้องสอดแทรกเรื่องคุณธรรม จริยธรรมในการสอนทุกรายวิชา รู้จักเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น ตระหนักถึงผลกระทบของซอฟต์แวร์ที่มีต่อสังคม รวมทั้งมีการจัดกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม เช่น การยกย่องนักศึกษาที่ทำดี ทำประโยชน์แก่ส่วนรวม เสียสละ</p>
<p>1.3 วิธีการประเมินผล</p> <ul style="list-style-type: none"> 1.3.1 ประเมินจากการเข้าชั้นเรียนของนักศึกษา 1.3.2 การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย 1.3.3 การมีส่วนร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน
<p>2. ความรู้</p> <p>2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ</p> <p>ความรู้ที่จะได้รับจากวิชาการระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ ประกอบด้วยด้านต่าง ๆ ดังนี้</p>

<ul style="list-style-type: none"> 2.1.1 ระบบสารสนเทศในองค์กร 2.1.2 การจัดการข้อมูลของระบบสารสนเทศ 2.1.3 วัฏจักรการพัฒนาระบบสารสนเทศ 2.1.4 แนวทางการพัฒนาระบบสารสนเทศ 2.1.5 การจัดการโครงการ 2.1.6 ระบบสารสนเทศและการตัดสินใจ 2.1.7 พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์
<p>2.2 วิธีการสอน</p> <ul style="list-style-type: none"> 2.2.1 บรรยายเนื้อหารายวิชา 2.2.2 การทำงานกลุ่ม การนำเสนอและอภิปราย 2.2.3 มอบหมายให้อ่าน และศึกษาจากบทความ
<p>2.3 วิธีการประเมินผล</p> <ul style="list-style-type: none"> 2.3.1 การทดสอบย่อย 2.3.2 การสอบกลางภาคเรียนและปลายภาคเรียน 2.3.3 แบบฝึกหัด 2.3.4 ประเมินจากเล่มรายงานที่นักศึกษาจัดทำ 2.3.5 ประเมินจากการนำเสนอรายงานในชั้นเรียน
<p>3. ทักษะทางปัญญา</p> <p>3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา</p> <ul style="list-style-type: none"> 3.1.1 คิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็นระบบ 3.1.2 สามารถสืบค้น ตีความและประเมินสารสนเทศ เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์ 3.1.3 สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ 3.1.4 สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาทางคอมพิวเตอร์ได้อย่างเหมาะสม
<p>3.2 วิธีการสอน</p> <ul style="list-style-type: none"> 3.2.1 กรณีศึกษาทางการประยุกต์ใช้ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ 3.2.2 การทำงานกลุ่ม การนำเสนอและอภิปราย 3.2.3 มอบหมายศึกษาและสืบค้นจากบทความ
<p>3.3 วิธีการประเมินผล</p> <ul style="list-style-type: none"> 3.3.1 ทดสอบย่อย สอบกลางภาค สอบปลายภาค ด้วยแบบทดสอบ 3.3.2 Assignment (รายบุคคล)

<p>4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ</p> <p>4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา</p> <p>4.1.1 สามารถสื่อสารทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศกับกลุ่มคนหลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p> <p>4.1.2 สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในการแก้ปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมงาน</p> <p>4.1.3 สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มาชี้นำสังคมในประเด็นที่เหมาะสม</p> <p>4.1.4 มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม</p> <p>4.1.5 สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ทั้งส่วนตัวและส่วนรวม พร้อมทั้งแสดงจุดยืนอย่างพอเหมาะทั้งของตนเองและของกลุ่ม</p> <p>4.1.6 มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง</p>
<p>4.2 วิธีการสอน</p> <p>4.2.1 จัดกิจกรรมกลุ่มและกำหนดบทบาท</p> <p>4.2.2 มอบหมายงานรายกลุ่ม</p> <p>4.2.3 การนำเสนอและอภิปราย</p>
<p>4.3 วิธีการประเมินผล</p> <p>ประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงออกของนักศึกษาในการนำเสนอรายงานกลุ่มและบทบาทในชั้นเรียน และสังเกตจากพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม</p>
<p>5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</p> <p>5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา</p> <p>5.1.1 มีทักษะการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงานที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์</p> <p>5.1.2 สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหาโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์</p> <p>5.1.3 สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน พร้อมทั้งเลือกใช้รูปแบบของการสื่อสารนำเสนอได้อย่างเหมาะสม</p> <p>5.1.4 สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างเหมาะสม</p>
<p>5.2 วิธีการสอน</p> <p>- จัดกิจกรรมกลุ่ม มอบหมายงานรายกลุ่ม การนำเสนอและอภิปราย</p>
<p>5.3 วิธีการประเมินผล</p> <p>5.3.1 รายงานที่นำเสนอ และพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม</p> <p>5.3.2 สอบกลางภาค สอบปลายภาค ด้วยแบบทดสอบ</p>

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียน การสอน สื่อที่ใช้
1	ปฐมนิเทศการเรียนรู้ (Pre-school) - แนะนำการเรียนและการประเมินผล - แนะนำแหล่งเรียนรู้และเอกสารการค้นคว้า	3	- บรรยาย - กิจกรรม AAR (Action After Review) - Power Point - เอกสารประกอบการสอน
2	ลักษณะของระบบสารสนเทศ (Management Information System) - ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการคืออะไร - ส่วนประกอบของระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ - การจัดการทรัพยากรสารสนเทศ - เป้าหมายของระบบสารสนเทศ - พื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ - บุคลากรที่เกี่ยวข้องกับMIS	3	- กิจกรรม Learn to Construct เรียนรู้เพื่อสร้างองค์ความรู้ - วิเคราะห์กรณีศึกษา - กิจกรรม AAR (Action After Review) - บรรยายประกอบ - Power Point - เอกสารประกอบการสอน
3	ลักษณะของระบบสารสนเทศ (Management Information System) (ต่อ) - ระบบสารสนเทศจำแนกตามโครงสร้างองค์กร - การจำแนกระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ - ระบบสารสนเทศแบบประมวลผล	3	- กิจกรรม Learn to Construct เรียนรู้เพื่อสร้างองค์ความรู้ - วิเคราะห์กรณีศึกษา - กิจกรรม AAR (Action After Review) - บรรยายประกอบ - Power Point

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียน การสอน สื่อที่ใช้
	รายการ - ระบบสารสนเทศแบบรายงานเพื่อ การจัดการ - ระบบสารสนเทศเพื่อสนับสนุนการ ตัดสินใจ - ระบบสารสนเทศสำหรับผู้บริหาร		- เอกสารประกอบการสอน
4	เทคโนโลยีสารสนเทศ และแนวความคิด ด้าน MIS คอมพิวเตอร์ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ ระบบสารสนเทศ - ความสำคัญของระบบคอมพิวเตอร์ ในองค์กร - วิวัฒนาการของคอมพิวเตอร์ - ฮาร์ดแวร์คอมพิวเตอร์ - ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ - บุคลากรที่เกี่ยวข้องกับระบบ คอมพิวเตอร์ - แนวโน้มเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์	3	- กิจกรรม Learn to Construct เรียนรู้เพื่อสร้าง องค์ความรู้ - วิเคราะห์กรณีศึกษา - กิจกรรม AAR (Action After Review) - บรรยายประกอบ - Power Point - เอกสารประกอบการสอน
5	เทคโนโลยีสารสนเทศ และแนวความคิด ด้าน MIS (ต่อ) การจัดการฐานข้อมูล - การจัดการข้อมูล - การจัดการเพิ่มข้อมูล - วิธีการประมวลผล - การออกแบบฐานข้อมูลเบื้องต้น	3	- กิจกรรม Learn to Construct เรียนรู้เพื่อสร้าง องค์ความรู้ - วิเคราะห์กรณีศึกษา - กิจกรรม AAR (Action After Review) - บรรยายประกอบ - Power Point - เอกสารประกอบการสอน
6	เทคโนโลยีสารสนเทศ และแนวความคิด ด้าน MIS (ต่อ) ระบบสารสนเทศเชิงกลยุทธ์ (Strategic Information systems : SIS)	3	- กิจกรรม Learn to Construct เรียนรู้เพื่อสร้าง องค์ความรู้ - วิเคราะห์กรณีศึกษา

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียน การสอน สื่อที่ใช้
	<ul style="list-style-type: none"> - ความสำคัญของระบบสารสนเทศเชิงกลยุทธ์ - ความหมายของระบบสารสนเทศเชิงกลยุทธ์ - กรอบแนวคิดเรื่องระบบสารสนเทศเชิงกลยุทธ์ - ผลกระทบของสารสนเทศต่อการแข่งขัน - ข้อเสนอแนะในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อสร้างความได้เปรียบในการแข่งขัน 		<ul style="list-style-type: none"> - กิจกรรม AAR (Action After Review) - บรรยายประกอบ - Power Point - เอกสารประกอบการสอน
7	<p>เทคโนโลยีสารสนเทศ และแนวความคิดด้าน MIS (ต่อ) การสื่อสารโทรคมนาคมระบบเครือข่ายและพานิชอิเล็กทรอนิกส์</p> <ul style="list-style-type: none"> - การสื่อสารโทรคมนาคม : การพิจารณาด้านกลยุทธ์ - ระบบการประมวลผลแบบกระจาย - ตัวกลางหรือช่องทางการสื่อสารพานิชอิเล็กทรอนิกส์ 	3	<ul style="list-style-type: none"> - กิจกรรม Learn to Construct เรียนรู้เพื่อสร้างองค์ความรู้ - วิเคราะห์กรณีศึกษา - กิจกรรม AAR (Action After Review) - บรรยายประกอบ - Power Point - เอกสารประกอบการสอน
8	สอบกลางภาค	-	-
9	<p>การสร้างระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ(Building MIS) การพัฒนาสารสนเทศ (System Development)</p> <ul style="list-style-type: none"> - การวางแผนและพัฒนาระบบสารสนเทศในองค์กร - การวิเคราะห์ความต้องการด้านระบบ - การออกแบบและพัฒนา - การจัดหา การติดตั้งและการซ่อม 	3	<ul style="list-style-type: none"> - กิจกรรม Learn to Construct เรียนรู้เพื่อสร้างองค์ความรู้ - วิเคราะห์กรณีศึกษา - กิจกรรม AAR (Action After Review) - บรรยายประกอบ - Power Point - เอกสารประกอบการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน สื่อที่ใช้
	บำรุงรักษาระบบ		
10	การสร้างระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ(Building MIS)(ต่อ) การจัดการทรัพยากรสารสนเทศ <ul style="list-style-type: none"> - องค์การระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการในองค์การ - การจัดระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ - ผู้อำนวยการศูนย์ - การวางแผนและระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ - การกำหนดงบประมาณสำหรับระบบ MIS - การประเมินผลการดำเนินงานของระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ 	3	<ul style="list-style-type: none"> - กิจกรรม Learn to Construct เรียนรู้เพื่อสร้างองค์ความรู้ - วิเคราะห์กรณีศึกษา - กิจกรรม AAR (Action After Review) - บรรยายประกอบ - Power Point - เอกสารประกอบการสอน
11	การสร้างระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ(Building MIS)(ต่อ) <ul style="list-style-type: none"> - ผลกระทบด้านจริยธรรมด้านสังคมของ MIS - กรณีศึกษาถึงปัญหาธุรกิจระหว่างประเทศและอนาคตของ MIS 	3	<ul style="list-style-type: none"> - กิจกรรม Learn to Construct เรียนรู้เพื่อสร้างองค์ความรู้ - วิเคราะห์กรณีศึกษา - กิจกรรม AAR (Action After Review) - บรรยาย - Power Point - เอกสารประกอบการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน สื่อที่ใช้
12	การนำเสนอกลุ่มย่อย - ศึกษาจากกรณีศึกษา - นำเสนอด้วยการอภิปรายกลุ่ม (Group presentation)	3	- ไปกิจกรรมอริยสัจ 4 ชั้นที่ 1 กำหนดปัญหา (ขั้นทุกข์) ชั้นที่ 2 ตั้งสมมติฐาน (ขั้นสมุทัย) ชั้นที่ 3 การทดลองและเก็บข้อมูล (ขั้นนิโรธ) ชั้นที่ 4 วิเคราะห์และ สรุปผล (ขั้นมรรค) *** หมายเหตุ : ประยุกต์ใช้กิจกรรมการ เรียนการสอนกับงานวิจัยเรื่อง ผลการ จัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบ อริยสัจสี่ ฯ ประจำปีงบประมาณ 2557 - การอภิปรายกลุ่ม - กิจกรรม AAR (Action After Review)
13	การนำเสนอกลุ่มย่อย - นำเสนอด้วยการอภิปรายกลุ่ม (Group presentation)	3	- กิจกรรม Learn to Construct เรียนรู้เพื่อสร้าง องค์ความรู้ - การอภิปรายกลุ่ม - กิจกรรม AAR (Action After Review)
14	การนำเสนอกลุ่มย่อย - นำเสนอด้วยการอภิปรายกลุ่ม (Group presentation)	3	- อภิปรายกลุ่ม - Group presentation - กิจกรรม AAR (Action After Review)
15	การนำเสนอกลุ่มย่อย - นำเสนอด้วยการอภิปรายกลุ่ม (Group presentation)	3	อภิปรายกลุ่ม Group presentation
16	สอบปลายภาค	-	-

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
1	1.3, 2.3, 3.3	สังเกตและจดบันทึก - การเข้าเรียน - การตรงต่อเวลา - การรับผิดชอบต่องานที่มอบหมาย	2 - 7 9 - 11	20 %
2	2.3, 3.3	สอบกลางภาค	8	30 %
3	1.3, 2.3, 3.3, 4.3, 5.3	สังเกตและสอบปากเปล่า - การนำเสนอ - การสื่อความหมาย - การแสดงเหตุผลจากการอภิปรายและนำเสนอ	12 - 15	20 %
4	2.3, 3.3	สอบปลายภาค	16	30 %

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

<p>1. ตำราและเอกสารหลัก</p> <p>[1] ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ – กรุงเทพฯ: เพียร์สัน เอ็ดดูเคชั่น, อินโดไชน่า, 2545</p> <p>สัลยุทธ์ สว่างวรรณณ์ แปลและเรียบเรียง</p> <p>[2] ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ – กรุงเทพฯ: แซทโพร่ พริ้นติ้ง จำกัด ,2548</p> <p>รศ.ดร. ทิพวรรณ หล่อสุวรรณรัตน์</p> <p>[3] ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ นนทบุรี: อดิเซีย ,2548</p> <p>ศุภิสราพร สุธาทิพยรัตน์</p> <p>[4] ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ (Management Information System) ฉบับมาตรฐาน</p> <p>ดร.ประสงค์ ประณีต พลกรัง และคณะ</p>
<p>2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ</p> <p>-</p>
<p>3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ</p>



หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

<p>1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา</p> <p>1.1 การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน</p> <p>1.2 การสังเกตการณ์จากพฤติกรรมของผู้เรียน</p> <p>1.3 แบบประเมินผู้สอนและแบบประเมินรายวิชา</p> <p>1.4 ข้อเสนอแนะผ่านเว็บบอร์ดที่อาจารย์ผู้สอนได้จัดทำเป็นช่องทางการสื่อสารกับนักศึกษา</p>
<p>2. กลยุทธ์การประเมินการสอน</p> <p>2.1 สังเกตการสอนของผู้ร่วมทีมการสอน</p> <p>2.2 ผลการสอบ</p> <p>2.3 การทวนสอบผลประเมินการเรียนรู้</p>
<p>3. การปรับปรุงการสอน</p> <p>หลังจากผลการประเมินการสอนในข้อ 2 จึงมีการปรับปรุงการสอนโดยการจัดกิจกรรมในการระดมสมองและหาข้อมูลเพิ่มเติมในการปรับปรุงการสอน ดังนี้</p> <p>3.1 สัมมนาการจัดการเรียนการสอน</p> <p>3.2 การวิจัยในและนอกชั้นเรียน</p>
<p>4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา</p> <p>การทวนสอบระหว่างกระบวนการจัดการเรียนของรายวิชา โดยกำหนดให้ อาจารย์ประจำหลักสูตรทุกคนเป็นคณะกรรมการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ ดำเนินการโดย ใช้กระบวนการทวนสอบใช้แบบประเมินโดยนิสิต ตามผลการเรียนรู้ เป็นการประเมินตนเองของนิสิต โดยวัดผลการเรียนรู้หลังการเรียน ด้าน ความรู้ความสามารถ ทักษะ และพฤติกรรมของผู้เรียน</p>
<p>5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา</p> <p>จากผลการประเมิน และทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิผลรายวิชา ได้มีการวางแผนการปรับปรุงการสอน และรายละเอียดวิชาเพื่อให้เกิดคุณภาพมากขึ้น ดังนี้</p> <p>5.1 ปรับปรุงรายวิชาทุก 3 ปีหรือตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ตามข้อ4</p> <p>5.2 เปลี่ยนหรือสลับอาจารย์ผู้สอน เพื่อให้นักศึกษามีมุมมองในเรื่องการประยุกต์ความรู้นี้กับปัญหาที่มาจากงานวิจัยของอาจารย์หรืออุตสาหกรรมต่าง ๆ</p>

2. ใบกิจกรรมอริยสัจ 4

ใบกิจกรรมอริยสัจสี่

เอกสารชุดนี้กำหนดให้สถานการณ์ให้นักศึกษา ตั้งคำถามตามที่นักศึกษาสงสัยและหาวิธีแก้ปัญหาเพื่อหาคำตอบด้วยตนเอง ซึ่งนักศึกษาจะต้องศึกษาจุดประสงค์ของกิจกรรมและเวลาที่ใช้ปฏิบัติกิจกรรมและเนื้อหาของกิจกรรมให้เข้าใจเพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาดังนี้

1. เอกสารเรื่อง การจัดการข้อมูลและสารสนเทศ ใช้เวลา 3 คาบ 180 นาที
2. ให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มกลุ่มละ 10 คน
3. ศึกษาจุดประสงค์ของกิจกรรม เนื้อหาจากเอกสารประกอบการสอน
4. ให้นักศึกษาศึกษาสิ่งที่กำหนดให้และลงมือปฏิบัติกิจกรรมตามขั้นตอนดังนี้
 - ขั้นที่ 1 กำหนดปัญหา (ขั้นทบทวน)
 - ขั้นที่ 2 ตั้งสมมติฐาน (ขั้นสมมุติ)
 - ขั้นที่ 3 การทดลองและเก็บข้อมูล (ขั้นนิรนัย)
 - ขั้นที่ 4 วิเคราะห์และสรุปผล (ขั้นสรุป)
5. นักศึกษาทำใบงานท้ายบทที่กำหนดให้
6. ถ้ามีปัญหาหรือสงสัยสามารถปรึกษาผู้สอนหรือเพื่อน ๆ ได้

จุดประสงค์ของกิจกรรม

เมื่อศึกษาเนื้อหาแล้วนักศึกษาสามารถ

1. อธิบายความหมายของข้อมูลและการจัดการข้อมูลได้
2. สามารถประยุกต์ใช้งานหลักการและทฤษฎีข้อมูลและการจัดการข้อมูลได้

สถานการณ์ปัญหา

จากสถานการณ์ต่อไปนี้นักศึกษาได้ถูกกำหนดให้พัฒนาระบบสารสนเทศหรือ MIS เกี่ยวกับการบริหารจัดการโรงแรม โดยมีข้อมูลดังนี้ (กรอบสี่เหลี่ยม) นักศึกษาจะสามารถนำหลักการและทฤษฎีจากเอกสารที่กำหนดให้มายืนยันว่านักศึกษาจะทำงานชิ้นนี้สำเร็จได้อย่างไร

โรงแรม ซออินทนิล เป็นโรงแรมของมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ ให้บริการบุคคลทั่วไป และบุคลากรของมหาวิทยาลัย โรงแรมซออินทนิลเป็นโรงแรม จำนวนห้องพัก 40 ห้อง ซึ่งห้องพักมี 3 ประเภท ผู้ที่ประสงค์จะเข้าพัก สามารถจองล่วงหน้าทางอินเทอร์เน็ตได้ โดยเมื่อจองแล้วจะต้องเช็คอินเข้าพักตามกำหนดเวลา หากไม่มาตามกำหนด บุคคลนั้น จะขึ้นบัญชีดำ (Black list) ของโรงแรมไว้ ซึ่งจะไม่สามารถจองล่วงหน้าได้อีก ลูกค้าที่เข้าพัก อาจจองล่วงหน้า หรือไม่จองก็ได้ ซึ่งเมื่อลูกค้าเข้าพักแล้ว โรงแรมจะเก็บประวัติการเข้าพักไว้ เพื่อสิทธิ์ประโยชน์ และเป็นข้อมูลของโรงแรมต่อไป และวันแรกที่ลูกค้าเข้าพัก จะต้องแจ้งจำนวนวันที่จะเข้าพักให้กับพนักงานทราบ หากพักเพียงวันเดียว ลูกค้าจะต้องชำระเงินค่าที่พัก และ ระบบจะพิมพ์ใบเสร็จรับเงินการเข้าพักให้กับลูกค้าทันที แต่ถ้าหากลูกค้าต้องการพักมากกว่า 1 วัน ในวันแรกจะต้องชำระค่ามัดจำห้องพักก่อน 1 คืน และเมื่อถึงกำหนดเช็คอินเข้าที่พัก จึงจะชำระเงินที่เหลือ และได้รับใบเสร็จรับเงิน

ชั้นที่ 1 กำหนดปัญหา (ชั้นทุกข)

จากสถานการณ์ที่กำหนดให้ นักศึกษามีข้อสงสัยอะไรบ้าง

หมายเหตุ : ปัญหา คือ ข้อสงสัยที่ต้องพัฒนาแก้ไขโดยเขียนอยู่ในรูปของประโยคคำถาม (เขียนให้อยู่ในรูปของประโยคคำถาม)

- 1 ถ้าหากโทรมาจองห้องพักแล้วแล้วยกเลิกแล้วจะโดนขึ้นบัญชีดำไหม
- 2 ทางโรงแรมได้ระบุหรือไม่ว่าเข้าพักได้กี่คนต่อห้อง.....
3. อยากทราบราคาห้องพักแต่ละประเภท ราคาเท่าไร.....ห้องพักมีกี่ประเภท แต่ละประเภทราคาเท่าไร
4.
5.

ชั้นที่ 2 ตั้งสมมติฐาน (ชั้นสมุทัย)

** ปัญหาที่เลือกคือ มีสาเหตุมาจากอะไร

1. สาเหตุ
ผล
2. สาเหตุ
ผล
3. สาเหตุ
ผล
4. สาเหตุ
ผล
5. สาเหตุ
ผล

** จากสาเหตุของปัญหาที่เลือก ให้นักศึกษาอภิปรายกับเพื่อนในชั้นเรียนและเขียนเป็นสมมติฐาน โดยเขียนอยู่ในรูปประโยค “ถ้า.....แล้ว.....”**

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....

สมมติฐาน หมายถึง คำตอบที่คิดไว้ล่วงหน้า ซึ่งเป็นข้อความที่บอกความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้น ตัวแปรตาม สมมติฐานที่ตั้งขึ้นอาจถูกหรือผิดก็ได้ ต้องมีการทดลอง ทดสอบ ซึ่งผลที่ได้จะนำมาสนับสนุนหรือคัดค้านสมมติฐานที่ตั้งไว้

ตัวแปรต้น คือ สิ่งที่เป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดผลต่าง ๆ ตามมา หรือเป็นสิ่งที่ต้องการทดลองดูว่าเป็นสาเหตุที่ก่อให้เกิดผลเช่นนั้นหรือไม่

ตัวแปรตาม คือ สิ่งที่เป็นผลมาจากตัวแปรต้น เมื่อสาเหตุเปลี่ยนไปสิ่งที่เป็นผลจะเปลี่ยนไปด้วย

ขั้นที่ 3 ขั้นทดลองและเก็บข้อมูล (ขั้นนิโรธ)

- ให้ศึกษาข้อมูลจากเอกสารประกอบการสอน
- เขียน Mind Map ลงบนกระดาษ ฟลิปชาร์ต
- นำเสนอหน้าชั้นเรียน

ให้เลือกหมายเลขกลุ่ม พร้อมทั้งเขียนชื่อสมาชิกในกลุ่ม

ขั้นที่ 4 วิเคราะห์และสรุปผล (ขั้นมรรค)

ให้นักศึกษาร่วมกันอภิปรายถึงความสัมพันธ์ของข้อมูลที่ได้และสรุปผลของข้อมูลระหว่างสถานการณ์ที่กำหนดให้และเอกสารประกอบที่แจกในวันนี้แล้วสรุปเผยแพร่ในสื่อ Social Media

.....

.....

.....

.....

.....

.....

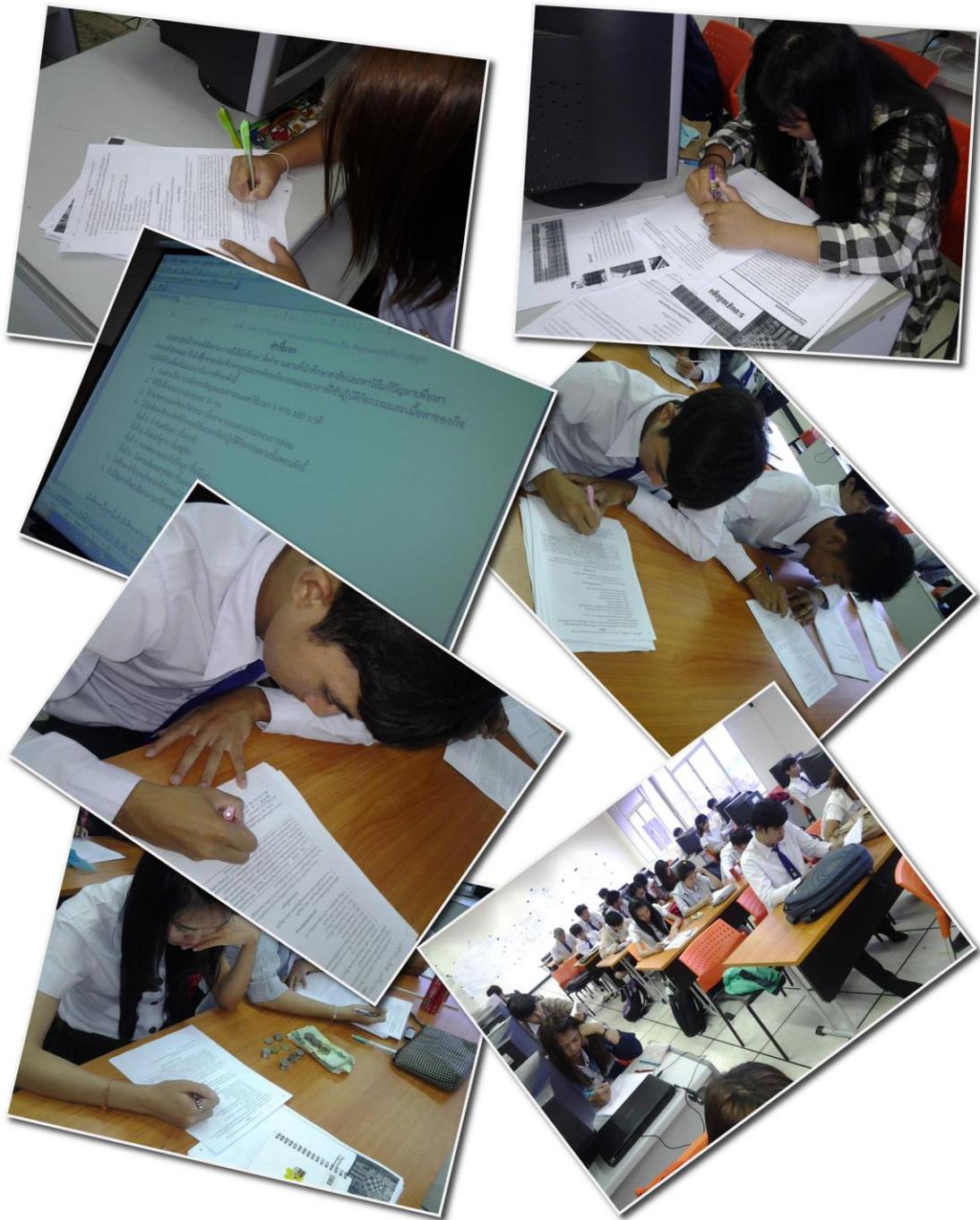
3. ภาพกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมแบบอริยสัจ 4



รูปที่ ค-1 กิจกรรมการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมแบบอริยสัจ 4



รูปที่ ค-2 กิจกรรมการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมแบบอริยสัจ 4



รูปที่ ค-3 กิจกรรมการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมแบบอริยสัจ 4

ประวัตินักวิจัย

1. ชื่อ-นามสกุล นายเขมปรีต ขุนราชเสนา
Mr. Kheamparit khunrachasana
2. หมายเลขบัตรประชาชน 3860100737398
3. ตำแหน่งปัจจุบัน อาจารย์
4. หน่วยงานและสถานที่ที่ติดต่อได้สะดวก
สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ อ.เมือง จ.เพชรบูรณ์ 67000
โทรศัพท์ 0855321828 E-mail : ced20012@gmail.com
5. ประวัติการศึกษา
กศ.ม. (เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา แขนงคอมพิวเตอร์ศึกษา)
มหาวิทยาลัยนเรศวร
คอ.บ. (เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์)
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
ปว.ส. (เทคนิคคอมพิวเตอร์)
สถาบันเทคโนโลยีสยามราชมงคล วิทยาเขตนนทบุรี
6. สาขาวิชาการที่มีความชำนาญพิเศษ
คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ
7. ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการบริหารงานวิจัย (หัวหน้าโครงการวิจัยและดำเนินการเสร็จสิ้น)
 - 1) การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักศึกษาที่
เรียนรู้แบบร่วมมือด้วยวิธีแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์วิชา เทคโนโลยี
สารสนเทศเพื่อชีวิต มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ (พ.ศ. 2552)
 - 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการใช้ Social Media
เพื่อการเรียนการสอนสำหรับนักศึกษาสาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์
และเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ (พ.ศ. 2556)
 - 3) การศึกษาแนวโน้มความต้องการหลักสูตรปริญญาตรีสาขาเทคโนโลยี
มัลติมีเดียของนักเรียนและผู้ใช้งานบัณฑิตภายในจังหวัดเพชรบูรณ์.
ทุนสถาบันวิจัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ (พ.ศ. 2556)
 - 4) ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Inquiry Learning ร่วมกับ Social
Media วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อชีวิต ของนักศึกษาระดับ
ปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 (พ.ศ. 2557)