

การประยุกต์ความรู้จากวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ในการพัฒนาสื่อเพื่อเสริมสร้างคุณธรรมด้านความกตัญญู ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต

THE APPLIED KNOWLEDGE FROM INFORMATION TECHNOLOGY COURSE IN ORDER
TO ENHANCE THE MORAL PRINCIPLES ON THE GRATEFULNESS THROUGH ONLINE
SOCIAL NETWORKING OF THE BACHELOR STUDENTS, SUAN DUSIT RAJABHAT
UNIVERSITY

กาญจนา เพือกคง¹ สายสุตา ปันตระกูล²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อประเมินและเปรียบเทียบพัฒนาการของนักศึกษาด้านความสามารถในการประยุกต์ความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ด้านคุณธรรมจริยธรรม และด้านความร่วมมือในการทำงานเป็นทีม และ 2) เพื่อนำเสนอแนวปฏิบัติที่ดีและแนวทางในการจัดกระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการเนื้อหาสาระด้านเทคโนโลยีสารสนเทศกับการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรม การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนหลัง กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาคือ นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2554 จำนวน 13 ตอนเรียน รวมทั้งหมด 546 คน ขนาดกลุ่มตัวอย่างได้มาจากการสุ่มแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แบบวัดความสามารถของนักศึกษาในการประยุกต์ความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อพัฒนาสื่อบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ 2) แบบประเมินพฤติกรรม/คุณลักษณะด้านความกตัญญูของนักศึกษาผ่านการฝึกปฏิบัติพัฒนาสื่อเพื่อเสริมสร้างคุณธรรม 3) แบบสังเกตแนวปฏิบัติที่ดีจากการทำงานร่วมกันเป็นทีมของนักศึกษาจากการฝึกปฏิบัติพัฒนาสื่อเพื่อเสริมสร้างคุณธรรม และ 4) แบบสอบถามคุณลักษณะการทำงานเป็นทีมของนักศึกษาผ่านการฝึกปฏิบัติพัฒนาสื่อเพื่อเสริมสร้างคุณธรรม ผลการศึกษา พบว่า ความสามารถของนักศึกษาในการประยุกต์ความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศในการพัฒนาสื่อบนเครือข่ายสังคมออนไลน์มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 5.048 (S.D. = 1.181) และหลังจากการฝึกปฏิบัติพัฒนาสื่อบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ นักศึกษามีพัฒนาการด้านความกตัญญูเพิ่มสูงขึ้นร้อยละ 55.74 ส่วนด้านความร่วมมือในการทำงานเป็นทีมเพิ่มสูงขึ้นร้อยละ 47.35 ผลการศึกษาแนวปฏิบัติที่ดีจากการทำงานร่วมกันเป็นทีมของนักศึกษาในการประยุกต์ใช้ความรู้จากวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อพัฒนาสื่อในการเสริมสร้างคุณธรรมด้านความกตัญญู ประกอบด้วย 1) จัดกลุ่มรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายโดยให้นักศึกษาทุกคนมีส่วนร่วมในการวางแผนงาน ตรวจสอบ วิจารณ์และคัดเลือกงานกลุ่มที่จะนำเสนอ 2) ต้องมี

¹ อาจารย์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี E-mail: kkkoy@hotmail.com

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต E-mail: saisuda_pan@dusit.ac.th

การกำหนด “หัวหน้ากลุ่ม” และ “ลูกทีม” ให้ชัดเจน เพื่อรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมาย 3) มีการจัดการจำนวนสมาชิกในกลุ่มตามความเหมาะสม 4) ใช้หลักประชาธิปไตยในการตัดสินใจผลงานของนักศึกษา สำหรับแนวทางการจัดกระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการเนื้อหาสาระด้านเทคโนโลยีสารสนเทศกับการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรม มีดังนี้ 1) ใช้กระบวนการเชิงระบบในการวางแผนงานในการมอบหมายงานให้กับนักศึกษา 2) จัดจำนวนนักศึกษาให้เหมาะสมในการทำงานกลุ่ม 3) จัดกิจกรรมโดยใช้เครือข่ายสังคมที่นักศึกษาค้นเคยและสามารถเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว

คำสำคัญ: การประยุกต์ความรู้ คุณธรรม ความกตัญญู เครือข่ายสังคมออนไลน์ วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

ABSTRACT

The purposes of this research were 1) to evaluate and compare the ability of the student development as follows: the applied knowledge of Information Technology course in morality and ethic, corporation and teamwork, also 2) to study good practice of student's teamwork and introduce the guidance for learning's process management which integrated the content of information technology with the moral principles development. This research is experimental research, using one group pretest-posttest design. The judgment sampling groups of this research are 546 students (13 sections) who studied Information Technology course in the first semester of the academic year 2011. Research tools are: 1) the ability examination for measuring the applied knowledge in information technology in order to develop the online social networking 2) the paper of good practice's observation 3) the gratefulness evaluation paper and 4) the teamwork questionnaires. The studies shown that the average score of the student's ability for developing the online social networking is 5.048 (S.D. = 1.181). The development of the student's gratefulness increased sharply (55.74%) and the cooperated teamwork rise gradually (47.35). The good practices from this study are compose of 1) to form a team of responsibility which everybody can be a part of planning, verification, judgment and selection 2) to select the header and members of teamwork 3) to manage the proper amount of members and 4) to encourage the democratic principle for judgment. The guidance for integrated learning information technology with the moral principles as follows: 1) to apply the systematic process for assignment 2) to evaluate the proper amount of members and also 3) to propose the social media with interested activities motivation and learning easier.

Keywords: Applied knowledge, Moral principles, Gratefulness, Online social networking, Information Technology course

บทนำ

วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นวิชาในหมวดการศึกษาทั่วไปที่นักศึกษาระดับปริญญาตรีส่วนมากเลือกเรียน โดยวัตถุประสงค์หลักของรายวิชาคือ นักศึกษาสามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการใช้งานในชีวิตประจำวันและการเรียน สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตในรูปแบบต่างๆ สามารถสืบค้นสารสนเทศ สามารถเผยแพร่ข้อมูล หรือแสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์ การจัดการเรียนการสอนในวิชานี้ได้ยึดแนวทางที่สอดคล้องพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ในบททั่วไปเกี่ยวกับความมุ่งหมายและหลักการของที่มีเจตนารมณ์ที่ต้องการเน้นย้ำว่าการจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิตสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข ซึ่งจะเห็นได้ว่าการศึกษาไม่ได้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนพัฒนา แต่สติปัญญาหรือความรู้ทางวิชาการเท่านั้น แต่ยังเน้นย้ำในเรื่องของการมีคุณธรรม จริยธรรม และการรักษาอรรถไวัซึ่งวัฒนธรรมที่งดงามของไทยร่วมด้วย สอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนให้เป็นไปตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ (มคอ.) โดยมุ่งให้ความสำคัญกับการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ (learning outcomes) ตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ ทั้ง 5 ด้าน สำหรับรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม มีสิ่งที่มุ่งหวังคือการที่นักศึกษาตระหนักถึงคุณค่าของคุณธรรม และจริยธรรม ด้านความรู้ นักศึกษาสามารถบูรณาการและประยุกต์ใช้กับศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง ด้านทักษะทางปัญญา นักศึกษาต้องสามารถประยุกต์ความรู้และทักษะของตนเองในการดำรงชีวิตได้ ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ นักศึกษาที่เรียนวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ต้องมีความสามารถทำงานเป็นกลุ่มในฐานะผู้นำและผู้ตามได้ และด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้

เทคโนโลยีสารสนเทศ นักศึกษาต้องมี ทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นเกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์

จากการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมาพบว่า การจัดกระบวนการเรียนรู้โดยสอดคล้องคุณธรรมจริยธรรมในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศดังกล่าว ยังมีรูปแบบเป็นการสื่อสารทางเดียว ซึ่งส่วนใหญ่อาจารย์ผู้สอนจะกระตุ้นเตือน และแนะนำให้ปฏิบัติตาม มากกว่าการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมจากการทำกิจกรรมร่วมกัน หรือการเรียนรู้จากการปฏิบัติด้วยตนเอง การจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมที่เกิดขึ้นในวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศยังไม่สามารถบูรณาการเข้ากับเนื้อหาวิชาได้อย่างสมบูรณ์ อีกทั้งการวัดประเมินพัฒนาของผู้เรียนในด้านคุณธรรมจริยธรรมยังมีข้อจำกัด เนื่องจากผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นยังไม่มี ความชัดเจน

เพื่อสนองตอบวัตถุประสงค์หลักของรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้คู่คุณธรรม สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้ สามารถทำงานเป็นกลุ่มได้ สามารถจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการเพื่อพัฒนาคุณลักษณะที่พึงประสงค์ทั้งสองประการให้เกิดขึ้นได้จริงและจากความนิยมในการใช้งานเครือข่ายสังคมของนักศึกษาในปัจจุบัน คณะผู้วิจัยซึ่งเป็นอาจารย์ผู้สอนวิชานี้ จึงมีแนวคิดที่จะให้นักศึกษาประยุกต์ความรู้จากวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศในการพัฒนาสื่อในเรื่อง “พระคุณแม่” เพื่อเสริมสร้างคุณธรรมด้านความกตัญญู เพื่อสามารถบูรณาการเนื้อหาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศกับการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมได้อย่างสอดคล้องกลมกลืนตรงกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน ตลอดจนส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้เรียนให้มากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อประเมินและเปรียบเทียบพัฒนาการของนักศึกษาในด้านความสามารถในการประยุกต์ความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ด้านคุณธรรมจริยธรรม และด้านความร่วมมือในการทำงานเป็นทีม

2. เพื่อนำเสนอแนวปฏิบัติที่ดีและแนวทางในการจัดกระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการเนื้อหาสาระด้านเทคโนโลยีสารสนเทศกับการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรม

ทบทวนวรรณกรรม

เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) หมายถึง กลุ่มบุคคลผู้ติดต่อสื่อสารกันโดยผ่านสื่อสังคม ซึ่งนอกจากจะส่งข่าวสารข้อมูลแลกเปลี่ยนกันแล้ว ยังอาจจะร่วมกันทำกิจกรรมที่สนใจด้วยกันผ่านรูปแบบของเว็บไซต์ในการสร้างเครือข่ายสำหรับผู้ใช้งานในอินเทอร์เน็ต มักจะประกอบไปด้วย การแชท ส่งข้อความ ส่งอีเมล วิดีโอ เพลง อัฟโหลรูป บล็อก โดยคอมพิวเตอร์ เก็บข้อมูลไว้ในฐานข้อมูล SQL ส่วนวิดีโอ หรือ รูปภาพ อาจเก็บเป็นไฟล์

แนวคิดเกี่ยวกับเครือข่ายสังคม

เครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นสังคมที่ผู้ใช้สามารถเผยแพร่ข้อมูลส่วนบุคคล หรือความเป็นตัวตน (Profile) เขียนเล่าเรื่องราวต่างๆ ผ่านบล็อก หรือแสดงรูปภาพ เพื่อให้เพื่อนๆ ได้ รับข้อมูลที่เป็นปัจจุบันของตนรวมถึง การเปิดโอกาสให้มีการรู้จักกันผ่านเครือข่ายของเพื่อน นอกจากนั้นผู้ใช้งานเล่นเกมต่างๆ กับเพื่อนพร้อมกับส่งข้อความถึงกันได้ในเวลาเดียวกัน ศิริพร กนกชัยสกุล (2553) ได้กล่าวถึงเครือข่ายสังคมไว้ดังนี้

1. ประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์

1.1 สร้างและประกาศตัวตน (Identity Network) ใช้สำหรับให้ผู้ใช้งานได้มีพื้นที่ในการสร้างตัวตน และสามารถเผยแพร่เรื่องราวของตนผ่านทางอินเทอร์เน็ต โดยลักษณะของการเผยแพร่อาจจะ berupa รูปภาพ วิดีโอ การสร้างและประกาศตัวตนผ่านการเขียนบทความ (Weblog) ที่เขียนบันทึกหรือเล่าเหตุการณ์ที่อยากให้คนอื่นได้รับรู้ บล็อกที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน เช่น bloggang, exteen, blogspot, Blogger

1.2 สร้างและประกาศผลงาน (Creative Network) สร้างและนำเสนอผลงานผ่านเว็บไซต์ที่ให้บริการพื้นที่เสมือนเป็นแกลเลอรี (Gallery) ที่ใช้จัดโชว์หลักเพื่อแชร์เนื้อหาระหว่างผู้ใช้เว็บไซต์ใช้ฝากหรือ

แบ่งปัน โดยเน้นเฉพาะที่เป็นมัลติมีเดีย ซึ่งผู้ให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทนี้ ได้แก่ YouTube, Flickr, Multiply, Slideshare, imeem, Photobucket เป็นต้น

1.3 ความชอบในสิ่งเดียวกัน (Passion Network) เป็นการสร้างที่คั่นหนังสือออนไลน์ (Online Book-marking) มีแนวคิดที่ว่าแทนที่ผู้ใช้จะเก็บที่คั่นไว้ในเครื่องคนเดียวก็นำมาเก็บไว้บนเว็บไซต์ เพื่อที่จะได้แบ่งปันให้กับคนที่มีความชอบในเรื่องเดียวกัน รวมทั้งใช้เป็นแหล่งอ้างอิงในการเข้าไปหาข้อมูล และโหวตเพื่อให้คะแนนกับที่คั่นหนังสือออนไลน์ที่ผู้ใช้คิดว่ามีประโยชน์และเป็นที่ยอมรับ ซึ่งผู้ให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทนี้ ได้แก่ Ning, Digg, Zickr delicio.us, duocore.tv เป็นต้น

1.4 เวทีทำงานร่วมกัน (Collaboration Network) การเสนอความคิด ความรู้ และการต่อยอดจากผู้รู้ ทำการรวบรวมข้อมูลความรู้ในเรื่องต่างๆ ในลักษณะเนื้อหา ทั้งวิชาการ ภูมิศาสตร์ประวัติศาสตร์ สินค้า หรือบริการ โดยส่วนใหญ่มักเป็นนักวิชาการ นักวิชาชีพ หรือผู้เชี่ยวชาญ ผู้ให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ในลักษณะเวทีทำงานร่วมกัน เช่น Wikipedia Google earth, Google Maps, Open Source ต่างๆ เช่น Joomla, Moodle LMS เช่น Learnsquare

1.5 ประสบการณ์เสมือนจริง (Virtual Reality) มักมีลักษณะเป็นเกมออนไลน์ที่เล่นบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ มีลักษณะเป็นเกม 3 มิติที่ผู้ใช้งานเสนอตัวตนตามบทบาทในเกม ผู้เล่นเกมสามารถติดต่อปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่นๆ ได้เสมือนอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง และสาเหตุที่มีผู้นิยมมากเนื่องจากผู้เล่นได้เข้าสังคม จึงรู้สึกสนุกที่จะมีเพื่อนเล่นเกมไปด้วยกันมากกว่าการเล่นคนเดียว อีกทั้งมีกราฟิกที่สวยงามมากและมีกิจกรรมต่างๆ เช่น Second Life, Audition, Ragnarok, Pangya, World of Warcraft

1.6 เครือข่ายเพื่อการประกอบอาชีพ (Professional Network) เป็นการนำประโยชน์จากเครือข่ายสังคมออนไลน์มาใช้ในการเผยแพร่ประวัติผลงานของตน

สามารถสร้างเครือข่ายกับเพื่อนร่วมงาน เจ้านายหรือคนรู้จัก นอกจากนี้บริษัทที่ต้องการคนมาร่วมงาน สามารถเข้ามาหาจากประวัติที่อยู่ในเครือข่ายสังคมออนไลน์นี้ได้ ซึ่งผู้ให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทนี้ ได้แก่ Linkedin.com

1.7 เครือข่ายที่เชื่อมต่อกันระหว่างผู้ใช้ (Peer to Peer : P2P) เป็นการเชื่อมต่อกันระหว่างเครื่องผู้ใช้ด้วยกันเองโดยตรง จึงทำให้เกิดการสื่อสารหรือแบ่งปันข้อมูลต่างๆ ได้อย่างรวดเร็ว และตรงถึงผู้ใช้ทันที ซึ่งผู้ให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทนี้ ได้แก่ Skype, BitTorrent

2. องค์ประกอบของเครือข่ายสังคมออนไลน์

องค์ประกอบที่สำคัญของเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีดังนี้

- 2.1 การมีสมาชิกของเครือข่าย
- 2.2 การมีจุดมุ่งหมายร่วมกัน
- 2.3 การปฏิบัติหน้าที่ของสมาชิกในเครือข่าย
- 2.4 การสื่อสารภายในเครือข่าย
- 2.5 การมีปฏิสัมพันธ์เชิงแลกเปลี่ยน
- 2.6 การให้บริการสมาชิกเครือข่ายสังคมออนไลน์

ในรูปแบบต่างๆ

ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรม

พัฒนาการทางจริยธรรมของโคลเบอร์ก มีทั้งหมด 3 ระดับ (แพรวภัทร ยอดเกล้า, 2552) ดังนี้

ระดับที่ 1 ระดับก่อนกฎเกณฑ์สังคม (Pre-Conventional) ในระดับนี้ได้ก็จะได้รับกฎเกณฑ์และข้อกำหนดของพฤติกรรมที่ดีและไม่ดีจากผู้มีอำนาจเหนือตน เช่น บิดา มารดา ครูหรือเด็กโต และมักจะคิดถึงผลที่ตามมาที่จะนำรางวัลหรือการลงโทษมาให้พฤติกรรม “ดี” พฤติกรรมที่แสดงแล้วได้รางวัลพฤติกรรม “ไม่ดี” พฤติกรรมที่แสดงแล้วได้รับโทษ

ระดับที่ 2 ระดับจริยธรรมตามกฎเกณฑ์สังคม (Conventional) พัฒนาการจริยธรรมระดับนี้ ผู้ทำถือว่าการประพฤติตนตาม ความคาดหวัง ของผู้ปกครอง บิดา มารดา กลุ่มที่ตนเป็นสมาชิกหรือของชาติ เป็นสิ่งที่

ควรจะทำหรือทำความผิดเพราะกลัวว่า ตนจะไม่ใช่ที่ยอมรับของผู้อื่น ผู้แสดงพฤติกรรมจะไม่คำนึงถึงผลตามที่จะเกิดขึ้นแก่ตนเอง ถือว่าความซื่อสัตย์ ความจงรักภักดีเป็นสิ่งสำคัญ ทุกคนมีหน้าที่จะรักษามาตรฐานทางจริยธรรม ระดับนี้เป็น 2 ชั้น คือ

2.1 ความคาดหวังและการยอมรับในสังคม สำหรับ “เด็กดี” (Interpersonal Concordance of Good Boy, Nice Girl Orientation)

2.2 กฎและระเบียบ (“Law-and order” Orientation) การทำถูกไม่ประพฤติผิด คือ การทำตามหน้าที่ประพฤติตนไม่ผิดกฎหมาย และรักษาระเบียบแบบแผนของสังคม

ระดับที่ 3 ระดับจริยธรรมตามหลักการด้วยวิจารณญาณ หรือระดับเหนือกฎเกณฑ์สังคม (Post-conventional Level) พัฒนาการทางจริยธรรมระดับนี้เป็นหลักจริยธรรมของผู้มีอายุ 20 ปีขึ้นไป ผู้ทำหรือผู้แสดงพฤติกรรมได้พยายามที่จะตีความหมายของหลักการและมาตรฐานทางจริยธรรมด้วยวิจารณญาณก่อนที่จะยึดถือเป็นหลักฐานของความประพฤติที่จะปฏิบัติตาม การตัดสินใจ “ถูก” “ผิด” “ไม่ควร” มาจากวิจารณญาณของตนเอง ปราศจากอิทธิพลของผู้มีอำนาจหรือกลุ่มที่ตนเป็นสมาชิก กฎเกณฑ์-กฎหมาย ควรจะตั้งบนหลักความยุติธรรม และเป็นที่ยอมรับของสมาชิกของสังคมที่ตนเป็นสมาชิก

ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรม

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมกับประกอบด้วย ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา ทฤษฎีการกระจำ ในค่านิยม นอกจากนั้นยังได้ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรม ซึ่งประกอบด้วย ครอบครัว เพื่อน สื่อมวลชน ฯลฯ รวมทั้งการศึกษาระบบการปลูกฝังคุณธรรม ซึ่งสถาบันจะต้องกำหนดเป็นนโยบาย กำหนดแผนการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรม จัดทำโครงการ กำหนดเป้าหมายและแนวทางการดำเนินงาน

ที่ชัดเจน ทั้งนี้ เพื่อเป็นแนวทางในการสอดแทรกลงไป ในหลักสูตร การเรียนการสอน กิจกรรมด้วยวิธีต่างๆ และการศึกษาแนวทางการจัดการเรียนการสอนเพื่อ พัฒนาคุณธรรมจริยธรรม ซึ่งสามารถจัดการเรียนการสอน และจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมได้ทั้ง โดยตรงและโดยอ้อม

การเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม

คุณธรรมจริยธรรมที่ควรปลูกฝังตามพระบรม ราชโองการของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ทรงเน้นหลัก ของคุณธรรมที่สำคัญ คือ การคิดด้วยจิตใจที่เป็นกลาง ก่อนการพูดหรือการทำให้สิ่งใด และการมีความซื่อสัตย์ เป็นศรัทธากำกับใจในการปฏิบัติตน ปฏิบัติงาน 3 ประการ คือ 1) สุจริตต่อบ้านเมือง 2) สุจริตต่อประชาชน และ 3) สุจริตต่อหน้าที่ บุคคลที่ประสบความสำเร็จในการ ปฏิบัติงานจะต้องมีคุณธรรม 7 ประการ คือ การมีศรัทธา ที่ถูกต้อง ความอดุสาหะพากเพียรที่ต่อเนื่อง ความระลึก ใจเท่าทัน ไม่ประมาท ความตั้งใจมั่นคง ปัญญาความรู้ชัด ในงานที่ปฏิบัติ ความตั้งใจจริงที่จะทำให้สำเร็จ และ ความมีสติรอบคอบ ซึ่งเป็นคุณธรรมที่เป็นเหตุเป็นผล และเกื้อกูลกันให้เกิดผลสำเร็จในการทำงาน

การทำงานเป็นทีม

ทฤษฎีการทำงานเป็นทีมของ ดักส์ลาสซ์ แม็กเกรเกอร์ (จำเนียร บุญมาก, 2553) ได้กำหนดหลักการทำงานเป็น ดังนี้

1. บรรยาการขององค์กรเป็นแบบตามสบาย ไม่มี แนวที่จะตั้งเครียด
2. มีการอภิปรายกันอย่างเปิดเผย เกี่ยวกับการมี ส่วนร่วมของแต่ละคน
3. งานหรือวัตถุประสงค์ของกลุ่มเข้าใจอย่างชัดเจน จากทุกคนและได้รับการยอมรับจากบรรดาสมาชิก มีความอิสระเสรีในการอภิปรายปัญหาในประเด็นต่างๆ
4. สมาชิกในกลุ่มยอมรับฟังเหตุผลของกันและกัน อภิปรายปัญหาร่วมกัน

5. แม้จะมีการขัดแย้งกัน คนในกลุ่มก็ยังมีความรู้สึก ที่จะยอมอยู่ร่วมงานกันต่อไป

6. มีการตัดสินใจโดยความเห็นร่วมกันส่วนใหญ่ ซึ่งทุกคนเห็นด้วยว่าไปด้วยกันได้

7. การวิจารณ์เป็นไปอย่างเปิดเผยตรงไปตรงมา ไม่มีการมุ่งโจมตีกันเป็นการส่วนตัว ทั้งต่อหน้าและลับหลัง การวิจารณ์เป็นไปอย่างสร้างสรรค์เพื่อแก้ปัญหาในการทำงาน

8. ทุกคนมีอิสระเสรีในการแสดงความรู้สึกและ แนวคิดในการที่จะนำมาเป็นเครื่องมือในการแก้ปัญหา

9. ประธานของกลุ่มไม่ใช่สิทธิพลหรืออำนาจส่วนตัว เหนือสมาชิกของกลุ่ม

10. กลุ่มมีอิสระภาพในการทำงานของเขาเอง จะมี การตรวจสอบผลงานของตนเองเป็นระยะๆ ว่า จะ ทำงานให้ดีขึ้นได้อย่างไร อาจจะเป็นกระบวนการบุคคล

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การฝึกปฏิบัติประยุกต์ความรู้จาก วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศในการพัฒนา สื่อเพื่อเสริมสร้างคุณธรรมจริยธรรม เรื่อง “พระคุณแม่”



- 1) พัฒนาการของนักศึกษาด้านความสามารถ ในการประยุกต์ความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ด้านคุณธรรมจริยธรรม และด้านความร่วมมือ ในการทำงานเป็นทีม
- 2) แนวปฏิบัติที่ดีและแนวทางในการจัดกระบวนการ เรียนรู้แบบบูรณาการเนื้อหาสาระด้านเทคโนโลยี สารสนเทศกับการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรม

วิธีการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรในการศึกษาค้างนี้ ได้แก่ นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ รหัสวิชา 4000111 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2554 จำนวน 1,107 คน จาก 19 ตอนเรียน

1.2 กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาค้างนี้ ได้แก่ นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ (4000111) ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2554 จำนวน 546 คน จาก 13 ตอนเรียน ได้มาจากการสุ่มแบบเจาะจง (Judgmental Sampling)

2. วิธีวิจัยและแบบแผนการทดลอง

งานวิจัยค้างนี้เป็นการศึกษาเชิงทดลอง โดยใช้แบบแผนการทดลองแบบมีกลุ่มเดียวทดสอบก่อนหลัง (One Group Pretest-Posttest Design) โดยมีขั้นตอนดังนี้

2.1 สุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง 13 ตอนเรียน มาจากประชากรทั้งหมด 19 ตอนเรียน

2.2 จัดการเรียนการสอน โดยผู้สอนให้ฝึกปฏิบัติพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง “พระคุณแม่” โดยแบ่งกลุ่มตามความสนใจ และในช่วงเริ่มต้นผู้สอนทำการประเมินเกี่ยวกับพฤติกรรม/คุณลักษณะด้านความกตัญญูและคุณลักษณะการทำงานเป็นทีมของนักศึกษา

2.3 หลังจากพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ ให้ทำการอัปโหลดไปยังเว็บเครือข่ายสังคมยูทูป จากนั้นทำการทดสอบความสามารถของนักศึกษาในการประยุกต์ความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อพัฒนาสื่อบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ประเมินพฤติกรรม/คุณลักษณะด้านความกตัญญูของนักศึกษา และประเมินคุณลักษณะการทำงานเป็นทีมของนักศึกษา

2.4 เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยจากการวัดในช่วงเริ่มต้นของการฝึกปฏิบัติและหลังฝึกปฏิบัติ โดยใช้แบบแผนการวิจัยเชิงทดลองแบบมีกลุ่มเดียวทดสอบก่อนหลัง ดังนี้

$$O_1 \times O_2$$

เมื่อ X เป็นการฝึกปฏิบัติประยุกต์ความรู้จากวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศในการพัฒนาสื่อเพื่อเสริมสร้างคุณธรรมจริยธรรม เรื่อง “พระคุณแม่”

O_1 เป็นการประเมินในช่วงเริ่มต้น (2 สัปดาห์แรก) ของการฝึกปฏิบัติ

O_2 เป็นการประเมินหลังฝึกปฏิบัติ

3. เครื่องมือในการดำเนินการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย

3.1 แบบวัดความสามารถของนักศึกษาในการประยุกต์ความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศในการพัฒนาสื่อบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ จำนวน 10 ข้อ 4 ตัวเลือก มีการพิจารณาความสอดคล้องของข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ โดยผ่านการประชุมกลั่นกรองของคณะผู้วิจัย

3.2 แบบสังเกตแนวปฏิบัติที่ดีจากการทำงานร่วมกันเป็นทีมของนักศึกษาจากการฝึกปฏิบัติพัฒนาสื่อเพื่อเสริมสร้างคุณธรรม

3.3 แบบประเมินพฤติกรรม/คุณลักษณะด้านความกตัญญูของนักศึกษาผ่านการฝึกปฏิบัติพัฒนาสื่อเพื่อเสริมสร้างคุณธรรม จำนวน 6 ข้อ

3.4 แบบสอบถามคุณลักษณะการทำงานเป็นทีมของนักศึกษาผ่านกิจกรรมการเรียนรู้และฝึกปฏิบัติพัฒนาสื่อเพื่อเสริมสร้างคุณธรรม จำนวน 5 ข้อ

โดยแบบประเมินพฤติกรรม/คุณลักษณะด้านความกตัญญูของนักศึกษาและแบบสอบถามคุณลักษณะการทำงานเป็นทีมได้มาจากการประยุกต์ข้อคำถามจาก “แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณธรรมจริยธรรมในสังคมไทย” ของศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาพลังแผ่นดินเชิงคุณธรรม (นงลักษณ์ วิรัชชัย และคณะ, 2551)

4. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

การวิเคราะห์ข้อมูลดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

4.1 วัดความสามารถของนักศึกษาในการประยุกต์ความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศในการพัฒนาสื่อบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ประเมินพฤติกรรม/คุณลักษณะด้านความกตัญญูของนักศึกษาและคุณลักษณะการทำงาน

เป็นทีมของนักศึกษา โดยคำนวณหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

4.2 เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยและวิเคราะห์พัฒนาการของพฤติกรรม/คุณลักษณะด้านความกตัญญูและคุณลักษณะในการทำงานเป็นทีม โดยการทดสอบค่าที (paired-sample t-test) และการวิเคราะห์พัฒนาการสัมพัทธ์ (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2552) จากสูตร

$$\frac{100 \times (\text{คะแนนวัดครั้งหลัง} - \text{คะแนนวัดครั้งแรก})}{(\text{คะแนนเต็ม} - \text{คะแนนวัดครั้งแรก})}$$

ผลการวิจัย

1. ผลการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้และเปรียบเทียบพัฒนาการของนักศึกษา

1.1 ผลการศึกษาความสามารถของนักศึกษาในการประยุกต์ความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศในการพัฒนาสื่อบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ พบว่านักศึกษามีคะแนนอยู่ในระดับปานกลางเฉลี่ยเท่ากับ 5.04 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.18 เมื่อพิจารณาคะแนนของนักศึกษาจำแนกตามสาขาวิชา พบว่านักศึกษาสาขาวิทยาศาสตร์มีค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถในการประยุกต์ความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศในการพัฒนาสื่อบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เท่ากับ 5.71 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.78 สูงกว่าค่าเฉลี่ยรวมและสูงกว่าคะแนนของนักศึกษาสาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ที่มีค่าเฉลี่ย 4.13 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.41 (ดังตารางที่ 1)

1.2 ผลการศึกษาพฤติกรรม/คุณลักษณะด้านความกตัญญูตเวทีของนักศึกษาก่อนและหลังฝึกปฏิบัติพัฒนาสื่อเพื่อเสริมสร้างคุณธรรม พบว่าค่าเฉลี่ยรวมคุณลักษณะด้านความกตัญญูตเวที ของนักศึกษากลุ่มตัวอย่างหลังเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเท่ากับ 4.59 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.50 แสดงถึงคุณลักษณะด้านความกตัญญูตเวทีในระดับมากที่สุด และมีค่าสูงกว่าค่าเฉลี่ยรวมก่อนเข้าร่วมกิจกรรมซึ่งมีค่าเท่ากับ 4.07

(ระดับมาก) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.72 (ดังตารางที่ 2)

1.3 ผลการศึกษาเปรียบเทียบและผลการวิเคราะห์พัฒนาการของพฤติกรรม/คุณลักษณะด้านความกตัญญูตเวทีของนักศึกษา ระหว่างก่อนและหลังฝึกปฏิบัติพัฒนาสื่อบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ จากตารางที่ 2 พบผลต่างค่าเฉลี่ยก่อนและหลังฝึกปฏิบัติเท่ากับ -0.515 ผลการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยในประชากรพบว่า นักศึกษามีค่าเฉลี่ยคุณลักษณะด้านความกตัญญูตเวทีหลังการเข้าร่วมกิจกรรมฝึกปฏิบัติพัฒนาสื่อบนเครือข่ายสังคมออนไลน์สูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยมีค่าสถิติที่เท่ากับ -20.642 ที่องศาอิสระ 544 ซึ่งแสดงในตารางที่ 3 จากนั้นทำการวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงคะแนนค่าเฉลี่ยคุณลักษณะด้านความกตัญญูตเวทีของนักศึกษาทั้งก่อนและหลังฝึกปฏิบัติพัฒนาสื่อบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้วยวิธีการวิเคราะห์คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ ดังนี้

$$\frac{100 \times (4.591 - 4.076)}{(10 - 4.076)} = 55.74\%$$

ผลการวิเคราะห์สรุปได้ว่า หลังจากการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้และฝึกปฏิบัติพัฒนาสื่อบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ นักศึกษามีพัฒนาการด้านความกตัญญูตเวทีเพิ่มสูงขึ้นร้อยละ 55.74 (ดังตารางที่ 3)

1.4 ผลการศึกษาคุณลักษณะการทำงานร่วมกันเป็นทีมของนักศึกษาในระยะก่อนหลังเข้าร่วมกิจกรรมการพัฒนาสื่อเพื่อเสริมสร้างคุณธรรมด้านความกตัญญูพบว่า ค่าเฉลี่ยรวมคุณลักษณะการทำงานร่วมกันเป็นทีมของนักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง หลังเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเท่ากับ 4.276 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.643 แสดงถึงคุณลักษณะการร่วมมือทำงานเป็นทีมในระดับมาก ซึ่งมีค่าสูงกว่าค่าเฉลี่ยรวมการร่วมมือทำงานเป็นทีมที่วัดครั้งแรกซึ่งมีค่าเท่ากับ 3.625 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.753 สรุปได้ว่าในระยะแรกนักศึกษามีการปรับตัวเข้าหากันและรวมตัวกันในระดับปานกลาง แต่หลังจาก

เข้าร่วมฝึกปฏิบัติและได้ร่วมมือกันทำงานจริง นักศึกษาเห็นว่าทีมของตนมีคุณลักษณะของการทำงานแบบร่วมมือร่วมพลังมากขึ้น เห็นได้จากค่าเฉลี่ยที่เพิ่มขึ้นเป็นระดับมากในทุกๆ ด้าน โดยมีการกระจายของคะแนนเข้าใกล้ปกติไปในทิศทางที่สอดคล้องกัน (ดังตารางที่ 4)

1.5 ผลการศึกษาเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความร่วมมือในการทำงานร่วมกันเป็นทีมของนักศึกษา ระหว่างการวัดครั้งแรกและครั้งหลัง พบว่ามีค่าเฉลี่ยคุณลักษณะด้านการทำงานร่วมกันเป็นทีมจากการวัดครั้งแรก เท่ากับ 3.625 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.751 ภายหลังเข้าร่วมกิจกรรมนักศึกษามีค่าเฉลี่ยคุณลักษณะด้านการทำงานร่วมกันเป็นทีมเพิ่มสูงขึ้นเป็น 4.276 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.643 ผลต่างค่าเฉลี่ยก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมเท่ากับ -0.651 ผลการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยในประชากรพบว่า นักศึกษามีค่าเฉลี่ยคุณลักษณะด้านการทำงานร่วมกันเป็นทีมหลังการเข้าร่วมกิจกรรมฝึกปฏิบัติพัฒนาสื่อบนเครือข่ายสังคมออนไลน์สูงกว่าระยะแรก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยมีค่าสถิติที่เท่ากับ -23.209 (ดังตารางที่ 5)

ผลการวิเคราะห์พัฒนาการด้านการทำงานร่วมกันเป็นทีมของนักศึกษา โดยคำนวณคะแนนพัฒนา ดังนี้

$$\frac{100 \times (4.276 - 3.625)}{(10 - 4.276)} = 47.35\%$$

สรุปได้ว่า หลังจากการฝึกปฏิบัติพัฒนาสื่อบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ นักศึกษามีพัฒนาการด้านความร่วมมือในการทำงานเป็นทีมเพิ่มสูงขึ้นร้อยละ 47.35

2. ผลการศึกษาแนวปฏิบัติที่ดีจากการทำงานร่วมกันเป็นทีมของนักศึกษา เพื่อประยุกต์ใช้ความรู้จากวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศในการพัฒนาสื่อเพื่อเสริมสร้างคุณธรรมด้านความกตัญญู

2.1 มีการจัดกลุ่มรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมาย โดยให้นักศึกษาทุกคนมีส่วนร่วมในการวางแผนงาน ตรวจสอบ วิเคราะห์และคัดเลือกงานกลุ่มที่จะนำเสนอ

และจัดจำนวนสมาชิกในกลุ่มให้เหมาะสม

2.2 ต้องมีการกำหนด “หัวหน้ากลุ่ม” และ “ลูกทีม” ให้ชัดเจน

2.3 ใช้หลักประชาธิปไตยในการตัดสินใจผลงานของนักศึกษา

3. แนวทางจัดกระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการเนื้อหาสาระด้านเทคโนโลยีสารสนเทศกับการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรม

3.1 ใช้กระบวนการเชิงระบบในการวางแผนงาน มีขั้นตอนที่ชัดเจน มีการติดตาม และตรวจสอบโดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วม เปิดโอกาสให้นักศึกษาทุกคนแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์ และโหวตผลงานได้อย่างอิสระ โดยใช้หลักประชาธิปไตย

3.2 มีการจัดจำนวนนักศึกษาในกลุ่มให้เหมาะสม เพื่อให้การบริหารการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.3 จัดกิจกรรมโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่นักศึกษาสนใจและใช้งานอยู่เป็นประจำและสามารถเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว โดยผู้สอนทำหน้าที่กำหนดขอบเขตของกิจกรรมอย่างกว้างๆ เพื่อให้นักศึกษามีอิสระในการออกแบบกิจกรรมตามความถนัดและสนใจ ตัวอย่างของสื่อเพื่อเสริมสร้างคุณธรรม เรื่อง “พระคุณแม่” ที่พัฒนาโดยนักศึกษาในการวิจัยครั้งนี้ ที่ URL <http://www.youtube.com/watch?v=3twriUidrbo&feature=youtu.be>

ตารางที่ 1 ค่าคะแนนเฉลี่ยของนักศึกษาในการประยุกต์ความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศในการพัฒนาสื่อบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

ความสามารถในการประยุกต์ใช้ IT	N	min	max	$\bar{x}$	S.D.
นักศึกษาวิทยาศาสตร์	237	2	10	5.71	1.78
นักศึกษามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	172	1	8	4.13	1.41
รวม	409	1	10	5.04	1.18

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติบรรยายของตัวแปรคุณลักษณะด้านความกตัญญูของนักศึกษา

พฤติกรรม/คุณลักษณะด้านความกตัญญู	ครั้งที่วัด	N	$\bar{x}$	S.D.	การแปลความหมาย
1. ระลึกถึงแม่และพระคุณของแม่อย่างสม่ำเสมอ	ก่อน	551	4.00	0.88	มาก
	หลัง	548	4.58	0.62	มากที่สุด
2. ตอบแทนพระคุณของแม่ด้วยความเต็มใจ	ก่อน	551	4.21	0.88	มาก
	หลัง	548	4.67	0.59	มากที่สุด
3. ให้การดูแลพ่อแม่ ญาติผู้ใหญ่ หรือผู้อุปการะเลี้ยงดู	ก่อน	552	3.95	0.87	มาก
	หลัง	548	4.51	0.64	มากที่สุด
4. กราบไหว้/แสดงความเคารพพ่อแม่และญาติผู้ใหญ่อย่างสม่ำเสมอ	ก่อน	551	4.00	0.97	มาก
	หลัง	547	4.54	0.70	มากที่สุด
5. ตอบแทนบุญคุณ โดยไม่หวังคำชื่นชมยกย่อง	ก่อน	551	4.11	0.85	มาก
	หลัง	547	4.57	0.66	มากที่สุด
6. เป็นคนที่มีบุญคุณ ข้าวแดงแกงร้อน	ก่อน	552	4.13	0.88	มาก
	หลัง	548	4.65	0.59	มากที่สุด
รวม	ก่อน	549	4.07	0.72	มาก
	หลัง	546	4.59	0.50	มากที่สุด

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคุณลักษณะด้านความกตัญญูก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมฝึกปฏิบัติพัฒนาสื่อ

คุณลักษณะด้านความกตัญญู	$\bar{x}$	S.D.	T	df	p-value
ก่อนเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาสื่อ	4.076	0.721	- 20.642	544	.000
หลังเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาสื่อ	4.591	0.501			

ตารางที่ 4 ผลการศึกษาคุณลักษณะการทำงานร่วมกันเป็นทีมของนักศึกษาในระยยะแรกและหลังเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้และฝึกปฏิบัติพัฒนาสื่อเพื่อเสริมสร้างคุณธรรม

คุณลักษณะของทีม	ครั้งที่วัด	n	$\bar{x}$	S.D.	การแปลความหมาย
1. สมาชิกในทีมมีการปรับตัวเข้าหากันและสามารถรวมตัวกันอย่างพร้อมเพรียงเพื่อร่วมมือกันทำงาน	แรก	551	3.490	0.882	ปานกลาง
	หลัง	546	4.216	0.730	มาก
2. สมาชิกในทีมต่างเห็นความสำคัญของการทำงานร่วมกันเป็นหมู่คณะ	แรก	551	3.595	0.885	ค่อนข้างมาก
	หลัง	546	4.260	0.748	มาก
3. สมาชิกในทีมร่วมมือร่วมพลังกันเพื่อทำงานให้สำเร็จ	แรก	551	3.699	0.913	ค่อนข้างมาก
	หลัง	547	4.325	0.763	มาก
4. มีการแก้ไขความขัดแย้งที่เกิดจากการทำงานร่วมกันอย่างถ้อยทีถ้อยอาศัย	แรก	551	3.570	0.887	ค่อนข้างมาก
	หลัง	547	4.194	0.870	มาก
5. ทีมงานของท่านทำงานโดยเชื่อว่า “สามัคคีคือพลัง”	แรก	551	3.770	0.942	มาก
	หลัง	547	4.377	0.778	มาก
รวม	แรก	551	3.625	0.753	ค่อนข้างมาก
	หลัง	545	4.276	0.643	มาก

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความร่วมมือในการทำงานเป็นทีมของนักศึกษาระหว่างการวัดครั้งแรกและครั้งหลัง

คุณลักษณะด้านความกตัญญู	$\bar{x}$	S.D.	t	p-value
ก่อนเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาสื่อ	3.625	0.751	- 23.209	.000
หลังเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาสื่อ	4.276	0.643		

สรุปและอภิปรายผล

จากการประยุกต์ความรู้จากวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศในการพัฒนาสื่อเพื่อเสริมสร้างคุณธรรมด้านความกตัญญูผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต สรุปได้ดังนี้

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้และเปรียบเทียบพัฒนาการของนักศึกษา มีดังนี้

1.1 นักศึกษาความสามารถในการประยุกต์ความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศในการพัฒนาสื่อบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีคะแนนอยู่ในระดับปานกลาง ทั้งนี้เนื่องจากนักศึกษาในยุคปัจจุบันมีการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์กันอย่างกว้างขวาง จากอุปกรณ์ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นโทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์แท็บเล็ต และคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก เครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นสังคมที่ผู้ใช้สามารถเผยแพร่ข้อมูลส่วนบุคคล หรือความเป็นตัวตน (Profile) เขียนเล่าเรื่องราวต่างๆ ผ่านบล็อก หรือแสดงรูปภาพเพื่อให้เพื่อนๆ ได้รับข้อมูลที่เป็ปัจจุบันของตนรวมถึงการเปิดโอกาสให้มีการรู้จักกันผ่านเครือข่ายของเพื่อน นอกจากนั้นผู้ใช้อย่างเล่นเกมต่างๆ กับเพื่อนพร้อมกับส่งข้อความถึงกันได้ในเวลาเดียวกัน (ศิริพร กนกชัยสกุล, 2553)

1.2 นักศึกษามีค่าเฉลี่ยคุณลักษณะด้านความกตัญญูตกต่ำหลังการเข้าฝึกปฏิบัติพัฒนาสื่อบนเครือข่ายสังคมออนไลน์สูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมและมีคะแนนพัฒนาการด้านความกตัญญูเท่ากับ 55.74%

1.3 นักศึกษามีค่าเฉลี่ยคุณลักษณะด้านการทำงานร่วมกันหลังการฝึกปฏิบัติพัฒนาสื่อบนเครือข่ายสังคมออนไลน์สูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมและมีคะแนนพัฒนาการด้านการทำงานร่วมกันเท่ากับ 47.35% ซึ่งมีค่าเพิ่มมากขึ้นสอดคล้องกับทฤษฎีของ ดักส์ลาสซ์แมกเกรเกอร์ (จำเนียร บุญมาก, 2553) ที่ว่าในการทำงานเป็นทีมต้องมีการอภิปรายกันอย่างเปิดเผย การมีส่วนร่วมของแต่ละคนในกลุ่ม การยอมรับฟังเหตุผลของกันและกัน สมาชิกในกลุ่มสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างเปิดเผย

ตรงไปตรงมา มีอิสระและเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น หัวหน้ากลุ่มไม่ใช้อิทธิพลหรืออำนาจส่วนตัวเหนือสมาชิกของกลุ่ม รวมทั้งมีการตรวจสอบผลงานของตนเองเป็นระยะๆ สิ่งเหล่านี้จะส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมให้ดียิ่งขึ้น

2. แนวปฏิบัติที่ดีจากการทำงานร่วมกันเป็นทีมของนักศึกษา มีดังนี้ 1) มีการจัดกลุ่มรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมาย โดยให้นักศึกษาทุกคนมีส่วนร่วมในการวางแผนงาน ตรวจสอบ วิเคราะห์และคัดเลือกงานกลุ่มที่จะนำเสนอ และจัดจำนวนสมาชิกในกลุ่มให้เหมาะสม 2) ต้องมีการกำหนด “หัวหน้ากลุ่ม” และ “ลูกทีม” ให้ชัดเจน และ 3) ใช้หลักประชาธิปไตยในการตัดสินใจ ผลงานของนักศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของโคลเบิร์ก (แพรวภัทร ยอดเกล้า, 2552) ที่ว่า ในการพัฒนาจริยธรรมนั้นสามารถพัฒนาให้เป็นกฎเกณฑ์เพื่อเป็นเครื่องมือเพื่อประโยชน์ของตน ซึ่งเห็นได้จากการให้ความร่วมมือกันทำงานเพื่อบรรลุความสำเร็จของแต่ละกลุ่ม อีกทั้งการแสดงถึงระดับความคาดหวังและการยอมรับของสมาชิกในกลุ่ม สมาชิกในชั้นเรียน และอาจารย์ ตลอดจนการแสดงความสามารถในการประพฤติตามกฎและระเบียบที่กำหนดไว้ตามงานที่ได้รับมอบหมาย

3. แนวทางในการจัดกระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการเนื้อหาสาระด้านเทคโนโลยีสารสนเทศกับการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมมี ดังนี้ 1) ใช้กระบวนการเชิงระบบในการวางแผนงาน 2) มีการจัดจำนวนนักศึกษาในกลุ่มให้เหมาะสม และ 3) จัดกิจกรรมโดยใช้เครือข่ายสังคมที่นักศึกษาคุ้นเคยและสนใจ สามารถเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็วและให้อิสระในการออกแบบกิจกรรมตามความถนัดและสนใจ

ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการประยุกต์ความรู้จากรายวิชาอื่น ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อการพัฒนาสื่อเพื่อเสริมสร้างคุณธรรมผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ให้มากยิ่งขึ้น

2. ควรมีการประยุกต์ใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การสอนผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อศึกษาจริยธรรมด้านอื่นๆ เช่น ความซื่อสัตย์ และความมีระเบียบวินัยเพิ่มมากขึ้น

บรรณานุกรม

- เกษม นครเขตต์. (2554). *แนวคิดและทฤษฎีเครือข่ายทางสังคม (Social Network Theory)*. สืบค้นเมื่อ 24 มิถุนายน 2554, จาก http://wiki.nectec.or.th/ru-newwiki/pub/IT630_10_Assignment_SecA/ParametNinFormatTest/0004-.pdf
- จำเนียร บุญมาก. (2553). *Teamwork*. สืบค้นเมื่อ 24 มิถุนายน 2554, จาก http://www.bablog.mju.ac.th/jamnian/?page_id=422
- ธิดาพร โตสติ. (2546). *การประยุกต์ใช้เทคนิคการวิเคราะห์ผลกระทบไขว้เพื่อกำหนดแนวทางจัดกิจกรรมพัฒนาคุณธรรมนิสิตคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*. ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต, ภาควิชาวิจัยการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นงลักษณ์ วิรัชชัย ชยุตม์ ภิรมย์สมบัติ และศจีมาศ ณ วิเชียร. (2551). *การวิจัยและพัฒนาตัวบ่งชี้คุณธรรมจริยธรรม*. รายงานวิจัยเรื่องที่ 2 ใน 4 ของชุดโครงการวิจัยเรื่องการพัฒนาตัวบ่งชี้คุณธรรม.
- แพรรีทร ยอดเกล้า. (2552). *พัฒนาการทางจริยธรรมของโคลเบอร์ก (Kohlberg)*. สืบค้นเมื่อ 23 มิถุนายน 2554, จาก <http://www.gotoknow.org/blog/theories/236980>
- ศินีย์ สังข์รัตมี. (2545). *การสร้างทีมงานที่มีประสิทธิภาพ*. สืบค้นเมื่อ 12 เมษายน 2554, จาก <http://www.cdd.moi.go.th/april44.htm>
- ศิริชัย กาญจนวาสี. (2552). *ทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม*. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิริพร กนกชัยสกุล. (2553). *เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking Website)*. สืบค้นเมื่อ 5 กุมภาพันธ์ 2555, จาก http://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal/jan_mar_10/pdf/29-32.pdf
- สุวิมล ว่องวาณิช และนงลักษณ์ วิรัชชัย. (2543). *ปัจจัยและกระบวนการที่เอื้อต่อการพัฒนาคุณธรรมระดับบุคคลเพื่อบ่มบ่มความสำเร็จของส่วนรวมของนักศึกษา มหาวิทยาลัย: การศึกษาเชิงปริมาณและคุณภาพ*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาวิจัยการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา. (2552). *กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552*. กรุงเทพฯ: สำนักงานฯ.



Kanjana Phuakkhong received her Master of Science degree in Technology of Information System Management from Mahidol University, Thailand in 2000. She earned hers Bachelor of Fisheries from Kasetsart University, Thailand in 1998. She is currently a full-time lecturer in the Computer Science program at the Faculty of Science and Technology, Suratthani Rajabhat University. Her research interests are in the areas of information systems management, web technology, and data mining.



Saisuda Pantrakool received her Master of Library and Information Science in 2001 from the Mahasarakham University, Thailand. Saisuda Pantrakool currently the assistant professor of Faculty of Humanitles and Socaial Sciences, Suan Dusit Rajabhat University, Thailand. Her research interest covers Library and Information Science.