

กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์

LEARNING ACTIVITIES WITH CREATIVE PROBLEM SOLVING VIA SOCIAL MEDIA

ธนวัชร จริยะภูมิ¹ และพัลลภ ปิริยสุรวงศ์²

Tanawat Jariyapoom¹ and Pallop Piriysurawong²

¹คณะบริหารธุรกิจ ²คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

¹Faculty of Business Administration ²Faculty of Technical Education

King Mongkut's University of Technology North Bangkok

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์ 1) เพื่อออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ 2) เพื่อประเมินกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ การวิจัยนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 5 ท่าน แบ่งออกเป็นด้านกิจกรรมการเรียนรู้ 3 ท่าน ด้านสื่อสังคมออนไลน์ 2 ท่าน วิธีได้มาซึ่งกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีเฉพาะเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ และแบบประเมินความเหมาะสมโดยการนำไปเก็บและรวบรวมข้อมูลด้วยสถิติค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน พบว่า ผลประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้วิจัยและพัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมโดยภาพรวมระดับมาก ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.36) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ระดับมาก ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.57) และด้านสื่อสังคมออนไลน์ระดับมาก ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) แสดงว่ากิจกรรมการเรียนรู้สามารถไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสม

คำสำคัญ: การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อสังคมออนไลน์

Abstract

The purposes of the research study were to 1) Designing learning activities with creative problem solving via social media, 2) assess the appropriateness of the study of learning activities with creative problem solving via social media. The purposive sample was five experts in this research by purposive sampling, learning activities three users, social media two users. The tools use learning activities with creative problem solving via social media and evaluation in its data collection were mean and the standard deviation. The result of learning activities design in this

study was high level that was very appropriate ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.36), Learning activities was high level ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.57), Social Media was high level ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) that means the learning activities was suitable to use properly.

Keywords: Creative Problem Solving, Learning Activities, Social Media

บทนำ

กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาของประเทศไทยได้กำหนดการเรียนรู้ที่คาดหวังให้นักศึกษาพัฒนาขึ้นจากประสบการณ์ที่ได้รับระหว่างการศึกษาน้อย 5 ด้าน ได้แก่ 1) คุณธรรม จริยธรรม (Ethics and Moral) 2) ด้านความรู้ (Knowledge) 3) ด้านทักษะทางปัญญา (Cognitive Skills) 4) ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ (Interpersonal Skills and Responsibility) 5) ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (Numerical Analysis, Communication and Information Technology Skills) (สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2552) ซึ่งจากการศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับคุณลักษณะผู้สำเร็จการศึกษา พบว่า ผู้สำเร็จการศึกษายังขาดคุณลักษณะด้านทักษะทางปัญญาโดยเฉพาะการแก้ปัญหาและความคิดสร้างสรรค์ (พัชรินทร์, 2551)

ปัจจุบันการเรียนการสอนไม่ได้มีแต่ในห้องเรียนเท่านั้นการเรียนการสอนอาจจะใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และสามารถเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ รวมถึงการแก้ปัญหาที่ดีกว่าการเรียนในห้องเรียนเพียงอย่างเดียว (พิชิต, 2554)

ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ศึกษา วิจัยออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์เพื่อแก้ปัญหาดังข้างต้น

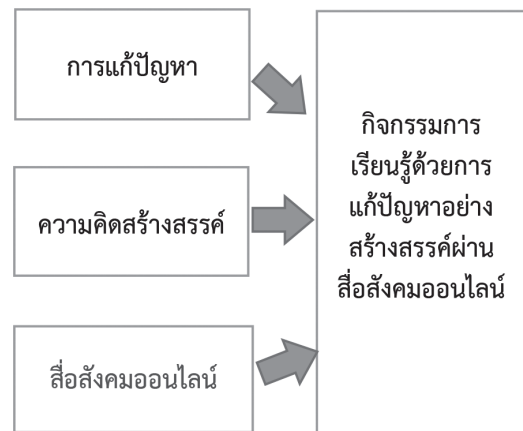
วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์

2. เพื่อประเมินกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์

กรอบแนวคิดการวิจัย

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ผู้วิจัยได้นำเอาทฤษฎีการแก้ปัญหา (Problem Solving) และทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) มาออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการแก้ปัญหาย่างสร้างสรรค์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

การแก้ปัญหา (Problem Solving)

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2550) การแก้ปัญหา คือ การใช้ประสบการณ์ที่ค้นพบด้วยตนเองที่เกิดจากการสังเกต การเก็บข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล การตีความ และการสรุปความเพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาอย่างมีเหตุผล

มันทรา ธรรมบุศย์ (2551) การแก้ปัญหา คือ ความสามารถในการรู้จักขอความช่วยเหลือจากผู้อื่นในยามจำเป็นรู้จักพัฒนาและประเมินทางเลือกในการแก้ปัญหาสามารถหาทางแก้ปัญหาและวางแผนแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้อง

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า การแก้ปัญหา คือ การนำประสบการณ์เดิมมาใช้ในการคิดแก้ปัญหา โดยมีขั้นตอนและวิธีการนำไปสู่การแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นเป็นตอน

ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity)

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2544) ความคิดสร้างสรรค์ คือ เป็นกระบวนการทางปัญญาระดับสูงที่ใช้กระบวนการทางความคิดหลายๆ อย่างมารวมกัน เพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่ หรือแก้ปัญหาที่มีอยู่ให้ดีขึ้น ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อผู้สร้างสรรค์มีอิสรภาพทางความคิด

Osborn (1957) ความคิดสร้างสรรค์ คือ จินตนาการที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อแก้ปัญหาย่างยากที่มนุษย์ประสบอยู่มิใช่เป็นจินตนาการที่ฟุ้งซ่าน ลักษณะสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ คือ การนำไปสู่ผลลัพธ์ที่แปลกใหม่ และเป็นประโยชน์

Guilford (1970) ความคิดสร้างสรรค์ คือ ผลของความสามารถทางสติปัญญาจากการคิดอย่างหลากหลายที่เรียกว่า การคิดแบบอบเนกนัย (Divergent thinking) คือ ความคิดหลายทิศทาง หลายแง่ หลายมุม คิดได้กว้างไกล ซึ่งลักษณะความคิดเช่นนี้จะนำไปสู่การคิดประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่ รวมถึงการคิดค้นพบวิธีการแก้ปัญหาได้สำเร็จด้วยและยังอธิบายเพิ่มเติมความคิดอบเนกนัยว่าประกอบด้วยลักษณะความคิดริเริ่ม (Originality) ความคิดคล่องตัว (Fluency) ความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility) และความคิดละเอียดลออ (Elaboration)

Torrance (1965) ความคิดสร้างสรรค์ คือ กระบวนการของการรับรู้ต่อปัญหาหรือสิ่งที่บกพร่องขาดหายไปและรวบรวมความคิดตั้งเป็นสมมติฐานขึ้น จากนั้นรวบรวมข้อมูลต่างๆ เพื่อทดสอบสมมติฐานที่ตั้งขึ้นต่อไป จึงเป็น

การรายงานผลที่ได้รับจากการทดสอบสมมติฐานเพื่อเป็นแนวคิดและแนวทางใหม่ต่อไป

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือ ความคิดที่ใช้กระบวนการหลายๆ อย่างมารวมกันคิดทำให้เกิดสิ่งแปลกใหม่ ประกอบด้วย 4 ลักษณะทางความคิด ได้แก่ ความคิดริเริ่ม (Originality) ความคิดคล่องตัว (Fluency) ความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility) และความคิดละเอียดลออ (Elaboration)

สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) คือ สื่อที่ผู้ส่งสารแบ่งปันสาร ซึ่งอยู่ในรูปแบบต่างๆ ไปยังผู้รับสารผ่านเครือข่ายออนไลน์ โดยสามารถโต้ตอบกันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร หรือผู้รับสารด้วยตนเอง ซึ่งสามารถแบ่งสื่อสังคมออนไลน์ออกเป็นประเภทต่างๆ ที่ใช้กันบ่อยๆ คือ บล็อก (Blogging) ทวิตเตอร์และไมโครบล็อก (Twitter and Microblogging) เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking) และการแบ่งปันสื่อทางออนไลน์ (Media Sharing) (พิชิต, 2554)

การแก้ปัญหาย่างสร้างสรรค์ (Creative Problem Solving)

ดังนั้นการแก้ปัญหาย่างสร้างสรรค์ คือ การนำประสบการณ์หรือความรู้เดิมมาใช้แก้ปัญหา เป็นขั้นเป็นตอนด้วยลักษณะการคิดทั้ง 4 ลักษณะ ได้แก่ ความคิดริเริ่ม (Originality) ความคิดคล่องตัว (Fluency) ความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility) และความคิดละเอียดลออ (Elaboration) และนำไปสู่คำตอบที่เป็นสิ่งใหม่

การออกแบบขั้นตอนการแก้ปัญหาย่างสร้างสรรค์

ได้นำเอาขั้นตอนการแก้ปัญหายของ Race (1994), O' Donohue & Krasner (1995), สุทธิชัย ปัญญาโรจน์ (2554), ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ (2556), Eberle & Stanish

(1996) อ่างในประพันธ์ศิริ สุเสารัง (2556) และ Dewey มาร่วมในแต่ละขั้นตอนดังตารางที่ 1
(1976) มาสังเคราะห์รวมกับนำทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์

ตารางที่ 1 การสังเคราะห์ขั้นตอนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์

	Race	O' Donohue & Krasner	สุทธิชัย	ประพันธ์ศิริ	Eberle & Stanish	Dewey
ระบุปัญหา (Problem Definition)	✓	✓	✓	✓	✓	✓
ค้นหาข้อมูล (Data Finding)	✓	✓	✓	✓	✓	✓
ค้นหาแนวทางในการแก้ปัญหา (Solution Finding)	✓	✓	✓	✓	✓	✓
เลือกวิธีในการแก้ปัญหา (Solution Finding)	✓	✓	✓	✓	✓	✓
ยอมรับการแก้ปัญหา (Acceptance Finding)	✓	✓	✓	✓	✓	✓
ประเมินผลการแก้ปัญหา (Verification)		✓	✓			
ปรับมุมมองว่าปัญหาไม่ใช่อุปสรรค แต่จะทำให้พัฒนาตนเองหลังจากทำการแก้ปัญหา (Regard each Problem as an Opportunity to grow)	✓					

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสังเคราะห์กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์
2. สังเคราะห์กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์
3. นำเสนอกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์กับผู้เชี่ยวชาญและแก้ไขตามข้อเสนอแนะ
4. ออกแบบและสร้างเครื่องมือวิจัยแบบประเมิน

ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์

5. นำกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ไปนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญและให้ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องประเมินและรับฟังข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้อง
6. ปรับปรุงแก้ไขจากข้อเสนอแนะผู้เชี่ยวชาญและสรุปผลที่ผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร คือ

กลุ่มผู้เชี่ยวชาญโดยเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีคุณวุฒิการศึกษาในสาขาที่เกี่ยวข้องในระดับปริญญาเอก และมีประสบการณ์การสอนในสถาบันอุดมศึกษาไม่น้อยกว่า 5 ปี และกลุ่มผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่อสังคมออนไลน์ที่มีประสบการณ์ในการออกแบบและใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ไม่น้อยกว่า 2 ปี

2. กลุ่มตัวอย่าง คือ

กลุ่มผู้เชี่ยวชาญคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 5 ท่าน โดยเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีคุณวุฒิการศึกษาในสาขาที่เกี่ยวข้องในระดับปริญญาเอก และมีประสบการณ์การสอนในสถาบันอุดมศึกษาไม่น้อยกว่า 5 ปี 3 ท่าน และกลุ่มผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่อสังคมออนไลน์ที่มีประสบการณ์ในการออกแบบและใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ไม่น้อยกว่า 2 ปี 2 ท่าน

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบประเมินกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ สร้างขึ้นด้วยขั้นตอนการกำหนดหัวข้อหลักที่จะสอบถาม และกำหนดรายละเอียดของแบบประเมินโดยวิเคราะห์ประเด็นต่างๆ โดยกำหนดเป็น 3 คอลัมน์ ได้แก่ ตัวแปร หลักการ และคำถาม (ณมน จิรังสุวรรณ, 2555)

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

1. การสังเคราะห์การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ มี 5 ขั้นตอนดังนี้

1.1 ระบุปัญหา (Problem Definition) เป็นขั้นตอนของการทำความเข้าใจกับปัญหา พร้อมทั้งระบุประเด็นปัญหาด้วยการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์

ในลักษณะการคิดคล่อง คือ สามารถทำความเข้าใจปัญหา พร้อมทั้งสามารถระบุประเด็นปัญหาได้ในเวลาที่กำหนด

1.2 ค้นหาข้อมูล (Data Finding) เป็นขั้นตอนของการรวบรวมและสรุปข้อมูลเพื่อมาใช้ในการหาแนวทางในการแก้ปัญหาในขั้นตอนต่อไปด้วยการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ในลักษณะการคิดคล่อง คือ มีข้อมูลจำนวนมากที่สุดที่จะมาใช้ในการหาแนวทางในการแก้ปัญหาได้และสามารถสรุปข้อมูลที่มาใช้ในการแก้ปัญหาในขั้นตอนต่อไปได้ในเวลาที่กำหนด

1.3 ค้นหาแนวทางในการแก้ปัญหา (Solution Finding) เป็นการกำหนดแนวทางในการแก้ปัญหาให้ได้แนวทางในการแก้ปัญหาให้มากที่สุด ด้วยการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ในลักษณะการคิดยืดหยุ่น คือ สามารถหาวิธีแก้ปัญหาได้หลายประเภทและหลายทิศทาง

1.4 เลือกวิธีในการแก้ปัญหา (Solution Finding) วิเคราะห์ สรุป และเลือกแนวทางในการแก้ปัญหาที่เหมาะสมที่สุด พร้อมทั้งสามารถให้เหตุผลว่า ทำไมถึงเลือกแนวทางในการแก้ปัญหานั้นด้วยการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ในลักษณะการคิดริเริ่มที่สามารถแตกวิธีการแก้ปัญหาเดิมไปสู่วิธีการแก้ปัญหาใหม่

1.5 ยอมรับการแก้ปัญหา (Acceptance Finding) นำวิธีในการแก้ปัญหาที่ไปใช้ในการแก้ปัญหามาคิดวิเคราะห์พิจารณาอย่างละเอียดด้วยการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ในลักษณะการคิดละเอียดลออ คือ พิจารณาแนวทางการแก้ปัญหาโดยขยายวิธีการแก้ปัญหาแนวคิดหลักให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้นและนำไปใช้ในการแก้ปัญหา

ส่วนแนวทางการวัดการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ จะประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาด้วยความคิดสร้างสรรค์ โดยความคิดสร้างสรรค์มี 4 องค์ประกอบ ได้แก่ ความคิดคล่อง ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ ด้วยแบบสังเกตพฤติกรรม และใช้แบบประเมินการร่วมกิจกรรมกลุ่ม (ชามาศ ดิษฐเจริญ, 2557)

ตารางที่ 2 กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์

ขั้นตอน	ขั้นตอนย่อย	กิจกรรมการเรียนรู้	เครื่องมือที่ใช้
ขั้นที่ 1 ระบุปัญหา (Problem Definition)	1.1 นำเสนอปัญหา	นำเสนอปัญหาผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์	Group Wall Group Document Sharing and Group VDO Sharing on Facebook
	1.2 ทำความเข้าใจปัญหา	ผู้เรียนทำความเข้าใจกับปัญหาและสรุปความเข้าใจผ่านสื่อสังคมออนไลน์ในเวลาที่กำหนด	Group Wall Document sharing and Group VDO on Facebook
	1.3 ระบุประเด็นปัญหา	ผู้เรียนระบุประเด็นปัญหาผ่านสื่อสังคมออนไลน์ในเวลาที่กำหนด	Group Wall Group Document Sharing and Group VDO Sharing on Facebook
ขั้นที่ 2 ค้นหาข้อมูล (Data Finding)	2.1 ค้นหาข้อมูล	ผู้เรียนค้นหาและรวบรวมข้อมูลเพื่อมาใช้ในการหาวิธีในการแก้ปัญหาในขั้นตอนต่อไปให้ได้ข้อมูลจำนวนมากที่สุดภายในเวลาที่กำหนด	Search engine, Youtube, Group Document Sharing on Facebook
	2.2 สรุปข้อมูล	ผู้เรียนสรุปข้อมูลที่จะมาใช้ในการแก้ปัญหาได้ในเวลาที่กำหนดผ่านสื่อสังคมออนไลน์	Group Wall and Group Document Sharing on Facebook
ขั้นที่ 3 ค้นหาแนวทางในการแก้ปัญหา (Solution Finding)	3.1 ค้นหาแนวทางในการแก้ปัญหา	ผู้เรียนค้นหาแนวทางในการแก้ปัญหาให้ได้แนวทางในการแก้ปัญหาหลายประเภทและหลายทิศทาง	Group Wall and Group Document Sharing on Facebook
ขั้นที่ 4 เลือกวิธีในการแก้ปัญหา (Solution Finding)	4.1 วิเคราะห์แนวทางในการแก้ปัญหา	ผู้เรียนวิเคราะห์แนวทางในการแก้ปัญหาในแต่ละแนวทางว่ามีข้อดีข้อเสียอย่างไรผ่านสื่อสังคมออนไลน์	Group Wall and Group Document Sharing on Facebook
	4.2 สรุปแนวทางในการแก้ปัญหา	ผู้เรียนสรุปแนวทางในการแก้ปัญหาในแต่ละแนวทางว่าจะสามารถนำไปสู่วิธีการใหม่ในการแก้ปัญหาได้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์	Group Wall and Group Document Sharing on Facebook

ตารางที่ 2 กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (ต่อ)

ขั้นตอน	ขั้นตอนย่อย	กิจกรรมการเรียนรู้	เครื่องมือที่ใช้
	4.3 เลือกรูปในการแก้ปัญหา	ผู้เรียนเลือกแนวทางในการแก้ปัญหาที่เป็นวิธีการใหม่ในการแก้ปัญหาและเป็นวิธีการแก้ปัญหาที่เหมาะสมที่สุดพร้อมอภิปรายผ่านสื่อสังคมออนไลน์	Group Wall and Group Document Sharing on Facebook
ขั้นที่ 5 ยอมรับการแก้ปัญหา (Acceptance Finding)	5.1 วิเคราะห์พิจารณาวิธีการแก้ปัญหาย่อยละเอียด	ผู้เรียนวิเคราะห์พิจารณาวิธีการแก้ปัญหาย่อยละเอียดผ่านสื่อสังคมออนไลน์	Group Wall and Group Document Sharing on Facebook
	5.2 ยอมรับและนำวิธีการแก้ปัญหาย่อยสร้างสรรค์ไปใช้แก้ปัญหา	ผู้เรียนยอมรับและนำวิธีการแก้ปัญหาย่อยสร้างสรรค์ไปใช้แก้ปัญหา	Group Wall and Group Document Sharing on Facebook

ตารางที่ 3 ผลประเมินความเหมาะสม

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม		
	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้			
ทฤษฎีและแนวคิดที่เป็นพื้นฐานของหลักการ	4.00	0.00	มาก
หลักการของกิจกรรมการเรียนรู้	4.00	0.00	มาก
วัตถุประสงค์ของกิจกรรมการเรียนรู้	4.33	0.57	มาก
ขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้	4.33	0.57	มาก
การประเมินโดยภาพรวมภาพรวมด้านกิจกรรมการเรียนรู้	4.33	0.57	มาก
ด้านเครือข่ายสังคม			
ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ (ที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์มาร่วม)	5	0	มาก
การประเมินโดยภาพรวม			
การประเมินโดยภาพรวมทั้ง 2 ด้าน	4.33	0.36	มาก

2. ผลการประเมินความเหมาะสม

ผลการประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนการสอนที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นด้านกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านสื่อสังคมออนไลน์ ดังตารางที่ 3 ซึ่งผลประเมินความเหมาะสมของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้ออกแบบและพัฒนาขึ้น

มีความเหมาะสมโดยภาพรวมระดับมาก ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.36) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ระดับมาก ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.57) และด้านสื่อสังคมออนไลน์ระดับมาก ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) แสดงว่า กิจกรรมการเรียนรู้สามารถไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสม

บรรณานุกรม

- ชามาศ ดิษฐเจริญ. (2557). การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานตามแนวคอนสตรัคชันนิซึมในรายวิชาการเขียนโปรแกรมพัฒนาหุ่นยนต์ประยุกต์. วารสารปัญญาวิวัฒน์, 5(2), 205-216.
- ณมน จีรังสุวรรณ. (2555). หลักการออกแบบและประเมิน. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ศูนย์ผลิตตำราเรียนสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. (2556). การพัฒนาการคิด. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ห้างหุ้นส่วนจำกัด 9119 เทคนิคพรินต์.
- พัชรินทร์ วรธนทวี. (2551). รายงานวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการ โดยใช้การเรียนรู้จากประสบการณ์จริงในรายวิชาหลักการและเทคนิคทางการพยาบาล. สุรินทร์: วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนีสุรินทร์ สถาบันพระบรมราชชนก.
- พิชิต เทพวรรณ. (2554). สื่อสังคมออนไลน์. วารสารการจัดการทรัพยากรมนุษย์เชิงกลยุทธ์: แนวคิดและกลยุทธ์เพื่อความได้เปรียบทางการแข่งขัน.
- มณฑรา ธรรมบุศย์. (2551). การเรียนรู้ทักษะชีวิต. สืบค้นเมื่อ 2 เมษายน 2557, จาก <http://www.Chandra.ac.th/teacher/All/mdra/date/pdf/Life-skill1L.pdf>
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2544). รูปแบบการจัดการศึกษาสำหรับผู้ที่มีความสามารถพิเศษด้านทักษะความคิดระดับสูง. กรุงเทพฯ: รัตนพรชัย.
- สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552 และแนวทางการปฏิบัติ.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2550). แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญการจัดการเรียนรู้แบบกระบวนการแก้ปัญหา. กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สุทธิชัย ปัญญโรจน์. (2554). การแก้ไขปัญหาย่อยอย่างเป็นระบบ. สืบค้นเมื่อ 2 เมษายน 2557, จาก <http://www.oknation.net/blog/markandtony/2011/10/15/entry-1>
- Dewey (1976). *Moral Principle in Education*. Boston: Houghton Mifflin & Co.
- Guilford, J. P. (1970). *Creative Talents: Their Nature, Uses, and Development*. Buffalo NY: Bearly Limited.
- O' Donohue, W. & Krasner, L. (1995). *Problem Solving Skill. Handbook of Psychological Skills Training: Clinical Techniques and Applications*. Boston: Allyn Bacon.

- Osborn. (1957). *Applied Imagination: Principles and Procedures of Creative Thinking*. New York: Scribner.
- Race, P. (1994). *500 Tips for Students*. Oxford: Blackwell Published. Spiegler.
- Torrance, E. P. (1965). *Rewarding Creative Behavior*. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice Hall.

Translated Thai References

- Discharoen, C. (2014). The Development of Creative Thinking and Learning Achievement for Grade 12 Students using Project Learning base on Construction Theory Programing of an Apply Robot Subject. *Panyapiwat Journal*, 5(2), 205-216. [in Thai]
- Jeerangsuwan, N. (2012). *Principles of design and assessment*. Bangkok: King Mongkut's University of Technology North Bangkok. [in Thai]
- Office of the Education Council. (2001). *Instruction Model with Special Abilities for Higher Thinking skills*. Bangkok: Ratanaponchai. [in Thai]
- Office of the Education Council. (2007). *Doctor, Student-Centered Learning to Enhance Creative Thinking*. Bangkok: The Agricultural Co-operative Federation of Thailand. [in Thai]
- Office of the Higher Education Commission. (2009). *The National Qualifications Framework standards*.
- Panyaroad, S. (2012). *Problem Solving*. Retrieved April 2, 2013, from <http://www.oknation.net/blog/markandtony/2011/10/15/entry-1> [in Thai]
- Susaorat, P. (2013). *Development of thinking*. Bangkok: Technic Printing 9119. [in Thai]
- Tammabut, M. (2008). *Life Skills Learning*. Retrieved April 2, 2013, from [http://www.Chandra.ac.th/teacher All/mdra/date/pdf/Life-skill1L.pdf](http://www.Chandra.ac.th/teacher>All/mdra/date/pdf/Life-skill1L.pdf) [in Thai]
- Thapawan, P. (2012). Social Media. *Journal of human resources for health*. [in Thai]
- Wannatvee, P. (2008). *Results of The integrated teaching, Using the lessons learned from actual experience in the principles and techniques of nursing courses*. Surin: Boromarajonani College of Nursing, Surin. [in Thai]



Name and Surname: Tanawat Jariyapoom

Highest Education: M.Sc. Information Technology, King Mongkut's University of Technology North Bangkok

University or Agency: Faculty of Business Administration, King Mongkut's University of Technology North Bangkok

Field of Expertise: Information and Communication Technology, Business and Education Technology

Address: Tambon Nonglalo, Amphur Bankhai, Rayong 21120



Name and Surname: Pallop Piriyasurawong

Highest Education: Ed.D. Education Technology, Sinakharinwirot University

University or Agency: Faculty of Technical Education, King Mongkut's University of Technology North Bangkok

Field of Expertise: Information and Communication Technology for Education

Address: 1518 Pracharat 1 Rd., Wongsawang, Bangsue, Bangkok 10800