

การพัฒนา รูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์สำหรับผู้เรียน ในระดับอุดมศึกษา

เอกนถน บางท่าไม้¹

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อพัฒนา รูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนผ่านระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ (2) เพื่อศึกษาการทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอน ผ่านระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ที่ลงทะเบียนในรายวิชานวัตกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารทางการศึกษา จำนวน 30 คน โดยใช้การสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) โดยมีการเก็บรวบรวมทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพ ผลการศึกษาพบว่า 1. รูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษาที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีขั้นตอนดังนี้ (1) วางแผนการเรียนรู้และประเมินทิศทางการเรียน (2) การสร้างแรงจูงใจในการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ (3) สนับสนุนให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายทางการเรียนและประเมินตนเอง (4) นำเสนอแนวทางของตนเอง (5) การนำเสนอกิจกรรมที่ส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ (6) สนับสนุนการสืบเสาะหาความรู้ (7) นำเสนอผลงานจากสถานการณ์ตัวอย่างที่กำหนดขึ้น (8) การประเมินผลในลักษณะสังคมมิติ (9) สรุปคุณลักษณะการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ โดยมีค่าเฉลี่ยในการประเมินรูปแบบในภาพรวมเท่ากับ 4.96 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.07 และ 2. ผลการทดลองใช้รูปแบบ พบว่า (2.1) ผู้เรียนมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ ในแต่ละด้านอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.60 (2.2) พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตสร้างสรรค์จากการทดสอบก่อนเรียนหลังเรียนพบว่า จากการเรียนด้วยรูปแบบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (2.3) ความคิดเห็นของผู้เรียน

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประจักษ์ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร อีเมล eknarin.b@gmail.com

จากการเรียน ด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.58 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.53 (2.4) ผลการรับรองรูปแบบโดยผู้ทรงคุณวุฒิ มีระดับเหมาะสม

คำสำคัญ: 1. กิจกรรมการเรียนการสอน 2. เครือข่ายสังคมออนไลน์
3. การใช้อินเทอร์เน็ต 4. การเรียนรู้แบบนำตนเอง

The Development of Learning and Teaching Activities through Online Social Networking to Promote Creative Internet Using for Students in Tertiary Level

Eknnarin Bangthamai²

Abstract

The objectives of the research were: 1) to develop learning and teaching activities through online social networking and 2) to examine learning and teaching activities through online social networking. The sample, selected by a cluster sampling technique, is comprised of 30 undergraduate students in the Faculty of Education, Silpakorn University, who enrolled in Educational Information and Communication Technology Innovation course. The research data was gathered by quantitative and qualitative research instruments. The results of the study were as follows: 1) Learning and teaching activities through online social networking to promote creative internet using for students in tertiary level which were developed by the researcher consist of the following procedures: 1) planning and orientating learning activities 2) motivating creative internet using 3) fostering learners to set learning purposes and self-evaluations 4) presenting their own learning directions 5) presenting activities which promote creative internet using 6) fostering inquiry-based learning 7) presenting tasks from selected situations 8) evaluating with a sociometry technique and 9) summarizing aspects of creative internet using. The average score of evaluating learning and teaching activities was 4.96 and the standard deviation score was 0.07. 2) The results of using learning and teaching activities revealed that

²Assistant Professor, Ph.D., Educational Technology Department, Faculty of Education, Silpakorn University, Nakhon Pathom, Thailand. Email address: eknnarin.b@gmail.com

2.1) learners' behaviors of creative internet using for each part were positive. The average score was 3.00 and the standard deviation score was 0.60. 2.2) behaviors of creative internet using after learning through learning and teaching activities were significantly higher at the 0.01 level. 2.3) the average score of learners' opinions toward learning and teaching activities through online social networking to promote creative internet using was 4.58 and the standard deviation score was 0.53. 2.4) the guarantee results of learning and teaching activities from the experts were at the appropriate level.

Keyword: 1. Learning and Teaching Activities 2. Online Social Networking
3. Internet Using 4. Self-directed Learning

บทนำ

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 (Office of Policy and Educational Plan Religion and Culture Office of the Permanent Secretary Ministry of Education, 1999) ได้กำหนดความมุ่งหมายและหลักการในการจัดการศึกษาไว้ใน หมวดที่ 1 มาตรา 6 ว่า “ การจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็น มนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม มีจริยธรรม และวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข” พัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาและจัดระบบทรัพยากรและการลงทุนทางการศึกษา ศาสนา ศิลปะ และวัฒนธรรม ซึ่งจะเห็นได้จากแนวนโยบายมุ่งเน้นในด้านการสร้างภูมิปัญญา และการมีคุณธรรมจริยธรรมในการพัฒนาการศึกษา สอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจ และสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 (พ.ศ. 2550-2554) ทั้งนี้ในด้านยุทธศาสตร์การพัฒนาประเทศจึงได้มีความมุ่งหวังในการพัฒนาคุณภาพของคน และสังคมไทยสู่สังคมแห่งภูมิปัญญาและการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาคนให้มีคุณธรรมนำความรู้เกิดภูมิคุ้มกัน ส่งเสริมให้คนไทยมีสุขภาพแข็งแรงทั้งกายและใจ และส่งเสริมให้คนไทยอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข (Office of The National Education Board, 2008) สำหรับการจัดการ การเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาผู้เรียนควรมีพื้นฐานความรู้และทักษะ เพียงพอที่จะเข้าศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีมาตรฐานผลการเรียนรู้ ทั้ง 5 ด้านได้แก่ ด้านคุณธรรม จริยธรรม ด้านความรู้ ด้านทักษะทางปัญญา ด้านทักษะ ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ และด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งด้านคุณธรรม จริยธรรม มีความมุ่งหวัง ให้นักศึกษา มีความเข้าใจและซาบซึ้งในค่านิยมของไทยและระบบของคุณธรรม จริยธรรมสามารถปฏิบัติตนได้อย่างกลมกลืนกับความเชื่อและค่านิยมส่วนตัวด้วยความ รับผิดชอบต่อครอบครัว ชุมชน และสังคมไทยมีความสามารถในการวิเคราะห์ประเด็น ปัญหาซึ่งเป็นความขัดแย้งทางค่านิยม สามารถสรุปผลการโต้แย้งและยอมรับผิดชอบ ต่อการตัดสินใจที่ได้ทำลงไป สามารถจัดปัญหาทางคุณธรรม และวิชาชีพโดยใช้ดุลยพินิจ ทางค่านิยม ความรู้สึกของผู้อื่น ค่านิยมพื้นฐาน และจรรยาบรรณวิชาชีพ แสดงออกซึ่ง พฤติกรรมทางด้านคุณธรรมและจริยธรรม อาทิ มีวินัย มีความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์สุจริต เสียสละ เป็นแบบอย่างที่ดี เข้าใจผู้อื่นและเข้าใจโลก (Office of the Higher Education Commission, 2009)

ยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology) ซึ่งมีการพัฒนา และมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้การติดต่อสื่อสารมีความสะดวก และมีประสิทธิภาพมากขึ้นกว่าในยุคอดีต การพัฒนาระบบคอมพิวเตอร์อย่างต่อเนื่อง

ในทุกวงการ และมีความจำเป็นต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในยุคปัจจุบัน ความเปลี่ยนแปลงต่างๆที่เกิดขึ้น ส่งผลให้มนุษย์จำเป็นต้องปรับตัวเพื่อการดำรงชีวิตที่มีคุณภาพ การศึกษาเป็นกระบวนการสำคัญที่จะช่วยให้มนุษย์สามารถปรับตัวและพัฒนาตนเองอย่างมีคุณภาพ ดังนั้นการศึกษาจึงต้องปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับกระแสการเปลี่ยนแปลง ของประเทศชาติและของสังคมโลกอยู่ตลอดเวลา จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องส่งเสริมเพื่อการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง (Na Thakhuwthung et al, 1998; Office of the National Education Board, n.d.) ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ, 2544 ได้ทำการสำรวจผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย พบว่าประมาณร้อยละ 81 ของผู้ใช้ที่กำลังศึกษาอยู่เป็นผู้ที่อยู่ในระดับปริญญาตรี และประมาณร้อยละ 60 ของผู้ใช้มีการศึกษาสูงสุดในระดับปริญญาตรี ซึ่งสามารถกล่าวได้ว่านักศึกษาในระดับปริญญาตรีในประเทศไทยจัดได้ว่าเป็นกลุ่มผู้ใช้ที่มีสัดส่วนสูงสุด ซึ่งสามารถสรุปได้ว่าสำหรับการศึกษาในประเทศไทยในทุกระดับคอมพิวเตอร์ได้มีส่วนสำคัญในการติดต่อสื่อสารทางการศึกษาเพื่อสร้างการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจึงเป็นส่วนสำคัญ

เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking Website) เป็นผลมาจากการพัฒนาเทคโนโลยีและเว็บรูปแบบใหม่ นั่นคือ WEB 2.0 ผู้ใช้สามารถเผยแพร่ข้อมูลส่วนบุคคล/ความเป็นตัวตน (Profile) เขียนเล่าเรื่องราวต่างๆ ผ่าน Blog หรือแสดงรูปภาพเพื่อให้เพื่อนๆ ได้ รับข้อมูลที่เป็นปัจจุบัน (Update) ของตน รวมถึงการเปิดโอกาสให้มีการรู้จักกันผ่านเพื่อนของเพื่อน ซึ่งก็คือการใช้ networking ของเพื่อน การสร้างชุมชนใหม่บนอินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสารสามารถทำกิจกรรมต่างๆ ทั้งเพื่อการศึกษา ธุรกิจ และความบันเทิง ซึ่งทุกวันนี้มีคนใช้ชีวิตอยู่กับสังคมออนไลน์มากขึ้นทุกวัน และมีการใช้ Social Media ที่ผู้ใช้เป็นผู้สื่อสาร หรือเขียนเล่า เนื้อหา เรื่องราว ประสบการณ์ บทความ รูปภาพ และวิดีโอที่ผู้ใช้เขียนขึ้นเอง ทำขึ้นเอง หรือพบเจอจากสื่ออื่นๆ แล้วนำมาแบ่งปันให้กับผู้อื่นที่อยู่ในเครือข่ายของตน ผ่านทางเว็บไซต์ Social Network ที่ให้บริการบนออนไลน์ ปัจจุบันการสื่อสารแบบนี้ทำผ่านทาง Internet และโทรศัพท์มือถือ (Khranokchaisakul, 2010; Budrad, 2010) นอกจากนี้แนวทางการใช้ประโยชน์แนวคิดเครือข่ายทางสังคม (Social Network) สามารถสรุปได้ว่าการใช้ความรู้เกี่ยวกับเครือข่ายมนุษย์ (Knowledge of Human Networks) ในการประยุกต์กับการออกแบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (The Design of Computer Networks) โดยเปรียบเทียบกิจกรรมการแลกเปลี่ยนของมนุษย์ในเรื่องของสารสนเทศ (Information) ความรู้ (Knowledge) ความคิด (Ideas) ตลอดจนทัศนคติ

(Opinions) การประยุกต์ใช้แนวคิดในการศึกษาวิจัย (Example of Concept Applied in Study and Research) เพื่อให้เห็นผลผลิตภาพของแนวคิดเครือข่ายทางสังคม (Social Network) สามารถสรุปได้ว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นสิ่งที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างยิ่งในด้านการสื่อสาร โดยเฉพาะการศึกษาได้มีนักการศึกษาได้ให้ความสำคัญในการนำเทคโนโลยีเครือข่ายสังคมออนไลน์ มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาผู้เรียนอย่างรอบด้าน (Ethier, 2006)

ปัจจุบันอินเทอร์เน็ต เป็นสื่อเสรีที่มีบทบาทอย่างมากต่อสังคมไทย ไทยแลนด์ออนไลน์ให้บริการสายด่วน เพื่อการใช้ อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์ปลอดภัย ในสังคมไทย ที่กล่าวถึงการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย และมั่นใจได้ว่าเนื้อหาที่ได้เข้าชม ไม่ผิดกฎหมายหรือเป็นอันตรายต่อสังคม ได้แก่ เนื้อหาที่เข้าข่ายผิดกฎหมายออนไลน์อย่างปลอดภัย เขียนบล็อกอย่างปลอดภัย แชทปลอดภัย ท่องเว็บปลอดภัย อีเมลล์ปลอดภัย ที่กล่าวถึงความไม่เหมาะสมในการใช้อินเทอร์เน็ต (Thailand Hotline, n.d.) นอกจากนี้กระทรวงศึกษาธิการได้แต่งตั้งคณะทำงานจัดทำหลักสูตรเสริมทักษะการใช้อินเทอร์เน็ตสร้างสรรค์ และปลอดภัยโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมการใช้ อินเทอร์เน็ตในสถานศึกษา และสนับสนุนให้เยาวชนใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์ และปลอดภัย ป้องกันการใช้เว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสม เป้าหมายของโครงการที่ต้องการปรับการสอนหลักสูตร TCT จากรูปแบบเก่าที่เน้นการสอนทางด้านเทคนิค วิธีการใช้งานและสืบค้นข้อมูลเพียงอย่างเดียว มาเป็นการสอนแนวใหม่ที่เน้นให้เด็ก รู้จักใช้อินเทอร์เน็ตอย่างคิดวิเคราะห์ ด้วยการเลือกเปิดเว็บไซต์ที่มีคุณค่ามีประโยชน์ และส่งเสริมการเรียนรู้ สอนให้เด็กรู้จักระวังภัยออนไลน์บนอินเทอร์เน็ตจากบุคคล เสมือนผ่านกิจกรรม Active learning โดยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม ผู้เรียนจึงต้องตื่นตัวตลอดเวลาการมีส่วนร่วมแบบ Participatory learning อันจะส่งผลให้เด็กถูกปลูกฝังให้รู้จักคิดรู้จักวิเคราะห์ สร้างเสริมทักษะแก่เด็กลดปัญหาการเสี่ยงภัยออนไลน์ได้โดยใช้ภูมิคุ้มกันอันเข้มแข็งที่เกิดขึ้นจากภายในจิตใจของเด็กที่ถูกหล่อหลอม มาอย่างดี (Ministry of Education, 2007)

การเรียนรู้ด้วยตนเองหรือการเรียนรู้แบบนำตนเอง เป็นกระบวนการที่ผู้เรียน คิดริเริ่มการเรียนรู้เองโดยวินิจฉัยความต้องการการเรียนรู้ของตน กำหนดเป้าหมาย และสื่อการสอน ติดต่อกับผู้อื่นหาแหล่งความรู้เลือกใช้วิธีการเรียนรู้เสริมแผนการเรียนรู้และประเมินผลการเรียนรู้ของตนด้วยความช่วยเหลือจากผู้อื่นหรือไม่ก็ได้ บุคคลที่เรียนรู้ด้วยตนเองจะเรียนรู้ได้มากกว่า ดีกว่าบุคคลที่เป็นเพียงผู้รับหรือรอให้ผู้สอนถ่ายทอด วิชาความรู้ให้โดยจะเรียนอย่างตั้งใจ มีจุดมุ่งหมาย มีแรงจูงใจสูง มีความเป็น ตัวของตัวเองเพิ่มขึ้น สามารถดำเนินชีวิตได้ด้วยตนเองและชี้นำตนเองได้ การเรียนรู้

จะเป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินชีวิตและบุคคลสามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต การเรียนรู้แบบนำตนเองจะไม่จำกัดอายุผู้เรียน ผู้เรียนมีโอกาสที่จะตัดสินใจเลือกเรียนตามความสนใจและความต้องการที่จะเรียนรู้ ผู้เรียนที่อยู่ในวัยเยาว์ควรเน้นทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง เพื่อจะได้ใช้ทักษะนี้ในการแสวงหาความรู้ให้ทันต่อเหตุการณ์การเปลี่ยนแปลงของโลก โดยการเรียนรู้แบบนำตนเองและวิเคราะห์องค์ประกอบที่สำคัญของการเรียนรู้แบบนำตนเองทั้งหมด 8 ด้าน ได้แก่ ด้านการเปิดโอกาสสู่การเรียนรู้ ด้านอัตมโนทัศน์ในการเป็นผู้เรียนที่มีประสิทธิภาพ ด้านการเรียนแบบริเริ่มและอิสระ ด้านความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตน ด้านความรักในการเรียน ด้านความคิดสร้างสรรค์ ด้านการมองอนาคตในแง่ดี และด้านความสามารถในการใช้ทักษะการศึกษา และทักษะการแก้ปัญหา (Knowles, 1975; Guglielmino, 1977) นอกจากนี้ Srisai (1995) ที่ได้กล่าวถึงคุณลักษณะ ที่ผู้สำเร็จการศึกษาระดับอุดมศึกษาในประเทศไทยที่ควรส่งเสริมสำหรับผู้เรียน คือ ความกล้าแสดงความคิดเห็น ความสามารถในการตัดสินใจด้วยตนเอง การทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ ความรับผิดชอบทั้งต่อตนเอง และสังคม และการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

จากปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น เทคโนโลยีสารสนเทศได้มีบทบาทที่สำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้โดยเฉพาะ เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ได้อย่างสะดวกรวดเร็วและมีผู้ใช้เป็นจำนวนมาก การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน บนเครือข่ายสังคมออนไลน์จะสามารถเข้าถึงผู้เรียนได้เป็นอย่างดี บทบาทที่พึงประสงค์สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาจึงมีความสำคัญตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา ทั้งในด้านเทคโนโลยีสารสนเทศตลอดจนการพัฒนาผู้เรียนให้สามารถเข้าใจ และพฤติกรรมตนจึงเป็นสิ่งที่ผู้เรียนควรปฏิบัติ ดังนั้นผู้สอนจึงควรการจัดการศึกษาในลักษณะการบูรณาการการเรียน ผู้วิจัยในฐานะผู้สอนในรายวิชา ที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับการเรียนการสอน จึงมีความมุ่งหวังพัฒนาแบบกิจกรรมการเรียนการสอน บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอนเพื่อสร้างสังคมแห่งการแบ่งปันและเรียนรู้ต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแบบกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา
2. เพื่อศึกษาการทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จำนวน 1,000 คนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จำนวน 30 คนที่เรียนผ่านรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้การสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Sampling)

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้การสอนผ่านระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์

ตัวแปรตาม ได้แก่ คะแนนพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

1. แบบสอบถามการวิจัยสำหรับผู้เชี่ยวชาญเพื่อศึกษาสภาพการเรียนรู้การสอนและแนวทางการออกแบบการเรียนรู้การสอน
2. แบบสอบถามการวิจัยสำหรับนิสิตนักศึกษาเพื่อสำรวจสภาพการเรียนรู้การสอน
3. รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้การสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์
4. แบบประเมินคุณภาพรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้การสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์
5. แบบประเมินคุณภาพเครือข่ายสังคมออนไลน์สำหรับผู้เชี่ยวชาญ
6. แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อเครือข่ายสังคมออนไลน์สำหรับผู้เรียน
7. แบบประเมินประเมินพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์
8. แบบประเมินเพื่อรับรองรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้การสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

วิธีดำเนินการวิจัย

โดยผู้วิจัยได้แบ่งเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาสภาพการเรียนรู้การสอนในการส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์สามารถอธิบายเป็นขั้นตอนย่อยได้ดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสภาพการจัดการเรียนรู้การสอนจากเอกสารและงานวิจัย

ที่เกี่ยวข้อง ด้านการใช้อินเทอร์เน็ตสร้างสรรค์ การจัดกิจกรรมการเรียนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ และการพัฒนาแบบการเรียนการสอน

2. วิเคราะห์เอกสารและหลักการทฤษฎีที่เกี่ยวข้องสำหรับการพัฒนาแบบกิจกรรมการเรียนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

3. ศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการในการพัฒนาแบบกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา โดยสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศด้านเทคโนโลยีสำหรับการเรียนการสอน ด้านเครือข่ายทางสังคมออนไลน์ การพัฒนาแบบ และด้านการวัดและประเมินผล และสอบถามผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาเพื่อนำมาออกแบบรูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอน ผ่านระบบเครือข่ายทางสังคมออนไลน์

ขั้นตอนที่ 2 สร้างรูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาในระดับอุดมศึกษาสามารถอธิบายเป็นขั้นตอนย่อยได้ดังนี้

1. กำหนดจากกรอบแนวคิดในการพัฒนาแบบ โดยยึดหลักการจัดการเรียนการสอนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต การเรียนรู้แบบนำตนเอง การสร้างค่านิยมและการประเมินผลทางการศึกษา

2. ร่างรูปแบบและตรวจสอบรูปแบบ จากที่ปรึกษางานวิจัยและผู้เชี่ยวชาญและสร้างรูปแบบการเรียนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

3. ประเมินรูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยใช้เกณฑ์การประเมิน 5 ระดับ (Rating Scale)

4. พัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

5. ประเมินคุณภาพของกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยใช้เกณฑ์การประเมิน 5 ระดับ (Rating Scale)

6. พัฒนาเครื่องมือสำหรับการประเมินผลการใช้รูปแบบกิจกรรมการเรียนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ประกอบด้วย

6.1 แบบประเมินประเมินพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้การประเมินแบบรูบริกส์ (Rubrics scoring) กำหนดเกณฑ์การประเมินเป็น 4 ระดับ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดประเด็นหลักในการประเมินดังนี้ (1) การใช้อินเทอร์เน็ตที่ปลอดภัยต่อผู้อื่น (2) การป้องกันตนเองจากการใช้อินเทอร์เน็ต (3) การใช้อินเทอร์เน็ต

ที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น (4) ปรามปรามผู้กระทำความผิดบนโลกอินเทอร์เน็ต (5) แนวทางการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์

6.2 แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์สำหรับผู้เรียน โดยใช้เกณฑ์การประเมิน 5 ระดับ (Rating Scale)

7. ประเมินคุณภาพเครื่องมือสำหรับการประเมินผลจากการใช้รูปแบบกิจกรรมการเรียนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา สามารถอธิบายเป็นขั้นตอนย่อยได้ดังนี้

1. ดำเนินการทดสอบประสิทธิภาพของรูปแบบจากกลุ่มตัวอย่างรายบุคคล และทำการสัมภาษณ์และปรับปรุงรูปแบบ
2. ดำเนินการทดลองประสิทธิภาพของรูปแบบจากกลุ่มตัวอย่างแบบกลุ่มย่อย และทำการสัมภาษณ์และปรับปรุงรูปแบบ
3. ทดลองใช้รูปแบบจากกลุ่มตัวอย่างในชั้นภาคสนาม และประเมินผลการทดลอง

ขั้นตอนที่ 4 การรับรองรูปแบบ และ นำเสนอรูปแบบ สามารถอธิบายเป็นขั้นตอนย่อยได้ดังนี้

1. นำรูปแบบและผลการทดลองรูปแบบเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อประเมินความเหมาะสมโดยใช้เป็นการประเมินค่าความสอดคล้อง (Index Objective Congruency)
2. รับรองรูปแบบโดยประเมินความเหมาะสมของรูปแบบและทำการแก้ไขปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ นำเสนอเป็นรายงานวิจัยต่อไป

สรุปผลการวิจัย

ผลจากการวิจัย สรุปได้ดังนี้

1. ผลการพัฒนารูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา ผู้วิจัยได้วิเคราะห์สภาพการเรียนการสอนจากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การสังเคราะห์ ทฤษฎี ในการพัฒนารูปแบบ การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และสอบถามผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา พบว่า ประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่จะส่งผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ต

เชิงสร้างสรรค์ได้อย่างดี ได้แก่ สไลด์ประกอบการบรรยายบนเว็บ กระดานสนทนา (Web board) หนังสือและตำราอิเล็กทรอนิกส์ประกอบการเรียน บันทึกรูปแบบยาว ในลักษณะโครงการหรือบล็อกได้ ควรมีการผสมผสานเครื่องมือสื่อสารบนอินเทอร์เน็ต หลาย ๆ ประเภทเข้าไว้ด้วยกัน ควรมีการนำเสนอผลงานเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ต เชิงสร้างสรรค์ ควรใช้เครื่องมือสื่อสาร นำเสนอผ่าน นำเสนอในลักษณะการเขียน บทความ (Blog) และนำเสนอในลักษณะโครงการ (Project) ลักษณะการแสดงความคิดเห็นหรือการตอบคำถามในระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ต เชิงสร้างสรรค์ควรนำทฤษฎีมาสรุปโดยใช้ภาษาของตนเอง อ้างถึงทฤษฎี และให้เหตุผล ก่อนตอบคำถาม กิจกรรมควรเป็นกิจกรรมที่ร่วมแสดงความคิดเห็นควรให้ผู้เรียนทราบ กระบวนการหรือแนวคิดของการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ก่อน ทราบบทบาทของตนเองมีกติการ่วมกัน ส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าคิดกล้าแสดงออกและนำเสนอได้อย่างเหมาะสม เนื้อหาที่เหมาะสม ข้อเสนอแนะสำหรับการส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ควรกำหนดเนื้อหา ที่เกี่ยวข้องกับการใช้อินเทอร์เน็ตในชีวิตประจำวัน หรือการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้สำหรับวิชาชีพของนักศึกษา ควรมีการให้ผู้เรียน ได้มีการวางแผนการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีการสร้างแรงจูงใจในลักษณะต่าง ๆ นำเสนอ ความคิดของตนเอง มีการอภิปรายร่วมกัน มีการกำหนดโครงการเพื่อส่งเสริมการใช้ อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ร่วมกันในชั้นเรียน วิธีการที่จะช่วยให้ นักศึกษามีส่วนร่วมในการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ลักษณะของกิจกรรมส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ ควรเป็นกิจกรรมที่เป็นลักษณะรายงาน ควรเป็น กิจกรรมที่ทำในลักษณะชิ้นงานที่แสดงความคิดรวบยอด และควรเป็นกิจกรรมที่เป็น การนำเสนอข้อมูลต่าง ๆ การประเมินผลกิจกรรมผ่านระบบเครือข่ายทางสังคมออนไลน์ควร ประเมินผลบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้เรียน ประเมินผลจากผลงานของผู้เรียน และ ประเมินผลจากการเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง มีการประเมินผลในลักษณะ สังคมมิติโดยมีการประเมินรอบด้านและมีความหลากหลาย ได้แก่ การประเมินพฤติกรรม การวัดผลโดยตัวผู้เรียนเอง การประเมินจากเพื่อนร่วมชั้นเรียน การประเมินจากผู้สอน และมีการประเมินร่วมกันจากหลายฝ่ายที่เกี่ยวข้องจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจตนเองได้ดีมาก ยิ่งขึ้น นอกจากนี้ควรมีการประเมินผลทางความคิดระหว่างการดำเนินการจัดกิจกรรม และมีการประเมินอย่างต่อเนื่อง

ผู้วิจัยได้นำผลการศึกษาสภาพการเรียนการสอนมาพัฒนาเป็นรูปแบบกิจกรรม การเรียนการสอน บนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ต เชิงสร้างสรรค์สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาประกอบ ด้วย 9 ขั้นตอน และมีผลการประเมิน ดังนี้

ขั้นที่ 1 วางแผนการเรียนรู้และปฐมนิเทศการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.87 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.07

ขั้นที่ 2 สร้างแรงจูงใจในการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.20 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.38

ขั้นที่ 3 สนับสนุนให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายทางการเรียนและประเมินตนเอง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.36

ขั้นที่ 4 นำเสนอแนวทางของตนเอง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.42 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.48

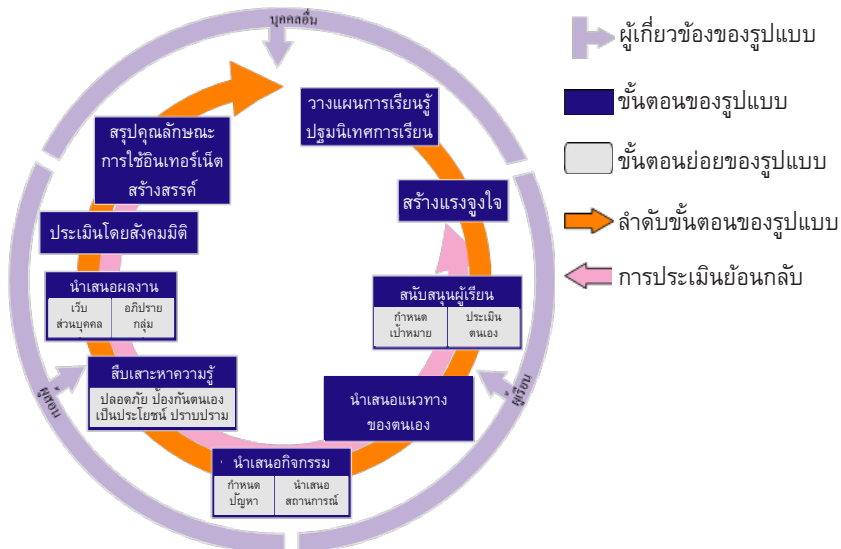
ขั้นที่ 5 การนำเสนอกิจกรรมที่ส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.74 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.29

ขั้นที่ 6 สนับสนุนการสืบเสาะหาความรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.47 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.43

ขั้นที่ 7 นำเสนอผลงานจากสถานการณ์ตัวอย่างที่กำหนดขึ้น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.33 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.43

ขั้นที่ 8 การประเมินในลักษณะสังคมมิติ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.40

ขั้นที่ 9 สรุปคุณลักษณะการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.62 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.20



ภาพที่ 1 รูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

2. ผลการทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ผู้วิจัยได้นำรูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนและระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่พัฒนาขึ้นไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชานวัตกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารทางการศึกษา และประเมินผลการทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนโดยประเมินพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์จากการทำกิจกรรมผ่านรูปแบบการเรียนการสอน และความคิดเห็นหลังจากการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนดังนี้

2.1 ผลการวิเคราะห์คะแนนพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.10 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.42 โดยแบ่งเป็นรายด้านดังนี้ (1) การใช้อินเทอร์เน็ตที่ปลอดภัยต่อผู้อื่นอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.40 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.37 (2) การป้องกันตนเองจากการใช้อินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.22 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.44 (3) การใช้อินเทอร์เน็ตที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่นอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.02 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.28 (4) ปรามปรามผู้กระทำผิดบนโลกอินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.81 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.41 (5) แนวทางการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.60 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.59

2.2 ผลการเปรียบเทียบและทดสอบความมีนัยสำคัญทางสถิติของการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มทดลองด้วย t-test dependent แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 โดยคะแนนพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์เฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน

2.3 ความคิดเห็นของผู้เรียนจากการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.58 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.53

2.4 ผลการรับรองรูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา โดยผู้วิจัยได้นำรูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนและผลการประเมินพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน นำเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อประเมินความเหมาะสมในการจัดการเรียนการสอน โดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน ได้ประเมินค่าความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 กล่าวได้ว่ารูปแบบมีความเหมาะสมสามารถนำไปจัดการเรียนการสอนได้

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาารูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้การสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ประกอบด้วย 9 ขั้นตอนดังนี้ (1) วางแผนการเรียนรู้และปฐมนิเทศการเรียนรู้ (2) สร้างแรงจูงใจในการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ (3) สนับสนุนให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายทางการเรียนและประเมินตนเอง (4) นำเสนอแนวทางของตนเอง (5) การนำเสนอกิจกรรมที่ส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ (6) สนับสนุนการสืบเสาะหาความรู้ (7) นำเสนอผลงานจากสถานการณ์ตัวอย่างที่กำหนดขึ้น (8) การประเมินในลักษณะสังคมมิติ (9) สรุปคุณลักษณะการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ จากขั้นตอนทั้ง 9 องค์ประกอบผู้วิจัยพัฒนาขึ้นโดยกำหนดตามกรอบแนวคิดที่ได้ศึกษาขึ้นได้แก่ หลักการของเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Khranokchaisakul, 2010; Budrad, 2010) โดยประมวลการดำเนินการตามแนวทางการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์ที่กล่าวถึงการใช้อินเทอร์เน็ตที่เป็นประโยชน์ต่อผู้อื่น โดยมุ่งหวังในการพัฒนาผู้เรียนและนำไปสู่การจัดการเรียนการสอน (Sathutham 2009; Ministry of Education, 2007) โดยรูปแบบกิจกรรมดังกล่าวผู้วิจัยได้กำหนดเครื่องมือสื่อสารบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ไว้อย่างหลากหลายและสามารถเข้าถึงผู้เรียนได้ในทุกด้าน สอดคล้องกับ Chedtha and Kittinaradon (2006) ที่กล่าวเกี่ยวกับคุณลักษณะของ เครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งรูปแบบเครื่องมือสื่อสารทางสังคมประกอบด้วยผู้คนหลากหลายที่มีความเห็นและมีการตัดสินใจต่างกัน (Diversity of Opinion) ผู้ใช้งานสามารถเลือกสร้างเนื้อหาที่ตนเองสนใจ มีการตัดสินใจของคนในสังคมเป็นไปอย่างอิสระ ไม่ถูกใครบังคับ (Independence) บุคคลในสังคมสามารถค้นหาและแสดงความรู้เฉพาะทางของตนได้ (Decentralization) มีกลไกในการเปลี่ยนการตัดสินใจของคนแต่ละคน มาเป็นการตัดสินใจรวมกลุ่ม (Aggregation) ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้เป็นอย่างดี โดยคุณลักษณะของเนื้อหาโดยที่ผู้ใช้เป็นผู้สร้างและแก้ไขเนื้อหา ไม่ว่าจะเป็นเนื้อหาที่สร้างคนเดียว (Blog) และเผยแพร่ให้คนอื่นได้อ่าน หรือเนื้อหาสาธารณะที่ทุกคนสามารถมีส่วนร่วมช่วยกันสร้าง (Wikipedia) นี้ทำให้ปริมาณและความหลากหลายของเนื้อหาในสังคมมีมากขึ้น เพราะทุกๆ คนสามารถเป็นผู้สร้างเนื้อหาได้ วิธีสอนที่สามารถบูรณาการกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้การกำหนดปัญหาเป็นฐาน การใช้สถานการณ์เป็นฐาน การจัดการเรียนรู้แบบการนำตนเอง เพื่อให้ผู้เรียนเกิดค่านิยมที่ดีโดยกำหนดขึ้นบนพื้นฐานแนวคิดการพัฒนาจิตพิสัยเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทำให้สามารถกำหนดรูปแบบในการจัดกิจกรรมได้อย่างมีแบบแผนและสามารถตรวจสอบพฤติกรรมต่าง ๆ ได้ตามหลักการที่กำหนดไว้

สอดคล้อง Sloan consortium (2009), Laohajarassang (2002), Saisisod (n.d.) และ Rutthanapian (2002) ที่กล่าวว่า การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นสื่อหลักสำหรับการจัดการเรียนการสอนเป็นการเรียนแทนการสอนแบบปกติ โดยมีระบบต่าง ๆ ที่สนับสนุนการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ สามารถประเมินจากสถิติการเข้าใช้งานและความสม่ำเสมอ จำนวนของสมาชิกที่เข้าชมผลงาน การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ข้อเสนอแนะระหว่างสมาชิก การกำหนดแนวคิดในการพัฒนาผลงาน การนำเสนอผลงาน การเขียนบทความ การนำเสนอแนะแหล่งความรู้ การแสดงความคิดเห็นต่อสื่อชนิดอื่น ๆ การนำเสนอข่าวสาร กิจกรรมที่เกี่ยวข้อง การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ข้อเสนอแนะกับผู้เชี่ยวชาญ นอกจากนี้ผู้วิจัยยังมีการบูรณาการโดยใช้กลวิธีการทำความเข้าใจในค่านิยม (Values Clarification) เพื่อให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีในการใช้อินเทอร์เน็ตตลอดจนมีพฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตที่ดีอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ยังมีการบูรณาการจัดการเรียนการสอนตามหลักการกำกับตนเอง (Knowles, 1975; Guglielmino, 1977) ที่กล่าวถึงหลักการสำคัญ ของการเรียนแบบนำตนเองโดยมีกระบวนการหลักที่สำคัญ ได้แก่ การเปิดโอกาสสู่การเรียนรู้ อัตมโนทัศน์ในการเป็นผู้เรียนที่มีประสิทธิภาพ การเรียนแบบริเริ่มและอิสระ ความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตน ความรักในการเรียนรู้ ความคิดสร้างสรรค์ การมองอนาคตในแง่ดี ความสามารถในการใช้ทักษะทางการศึกษาและทักษะการแก้ปัญหา

2. ผลการทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา ผู้วิจัยขอเสนอแนะดังนี้

2.1 ผลการวิเคราะห์คะแนนพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ โดยการประเมินพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตสร้างสรรค์ประกอบด้วย 5 ด้าน ได้แก่ (1) ด้านการใช้อินเทอร์เน็ตที่ปลอดภัยต่อผู้อื่นอยู่ในระดับมาก มีรายละเอียด ดังนี้ (1.1) มีความรู้ ความเข้าใจพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550 (1.2) มีทัศนคติที่ดีต่อการใช้อินเทอร์เน็ต (1.3) มีการวางแผนก่อนการใช้อินเทอร์เน็ต (1.4) มีการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลก่อนการสื่อสารด้วยอินเทอร์เน็ต (2) การป้องกันตนเองจากการใช้อินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับมาก มีรายละเอียด ดังนี้ (2.1) เลือกเนื้อหาการเรียนรู้เหมาะสม (2.2) แสดงผังความคิดในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์ (2.3) อธิบายการนำข้อมูลที่ได้รับจากอินเทอร์เน็ตไปใช้ประโยชน์ (2.4) มีทักษะในการแก้ไขปัญหาในการเรียน (3) การใช้อินเทอร์เน็ตที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่นอยู่ในระดับมาก มีรายละเอียด ดังนี้ (3.1) การแบ่งปันองค์ความรู้กับผู้อื่น (3.2) มีมนุษยสัมพันธ์

กับผู้อื่น (3.3) การให้เกียรติผลงานของผู้อื่น (3.4) การมีส่วนร่วมในการเรียน (4) ปรียบปรามผู้กระทำความผิดบนโลกอินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับมาก มีรายละเอียดดังนี้ (4.1) อภิปรายคัดค้านเว็บไซต์ที่ไม่เป็นประโยชน์ต่อสังคม (4.2) ส่งเสริมให้มีการดำเนินการกับผู้กระทำความผิดบนโลกอินเทอร์เน็ต (4.3) การแจ้งเบาะแสผู้กระทำความผิดต่อเจ้าหน้าที่ภาครัฐ (4.4) การเป็นแบบอย่างที่ดีต่อผู้อื่น (5) แนวทางการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์ มีรายละเอียดดังนี้ (5.1) มีการกำหนดแนวทางการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์ร่วมกัน (5.2) มีการผลิตสื่อที่ส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์ (5.3) มีผู้อื่นนำผลงานไปอ้างอิง (5.4) มีการเผยแพร่ข้อมูลเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์ผ่านสื่อที่หลากหลาย ในภาพรวมอยู่ในระดับมากอาจเป็นเพราะผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้หลักการพัฒนาจิตพิสัยในการออกแบบรูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอน สอดคล้องกับ Kaemmanee (2003) และ Withoonphanich et al. (1998) ที่ได้กล่าวถึงแนวทางในการพัฒนาจิตพิสัยโดยมีวิธีการพัฒนาได้หลากหลายวิธี ได้แก่ ทัศนคติการวางเงื่อนไขแบบการกระทำ (Operant Conditioning) การเรียนรู้แบบนำตนเอง (Self-direction Learning) วิธีการทำความเข้าใจในค่านิยม (Values Clarification) การใช้หลักการสอนด้านจิตพิสัย (Affective Domain) และการประยุกต์ใช้พุทธวิธีในการสอน โดยหลักการพัฒนาจิตพิสัยจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถควบคุมตนเองจากการเรียนได้เป็นอย่างดี ผู้วิจัยได้กำหนดกระบวนการต่าง ๆ ให้สอดคล้องกับธรรมชาติของผู้เรียน สอดคล้องกับหลักการของ Hiemstra (1994) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้แบบนำตนเอง (Self-direction Learning) ว่าเป็นการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยมีความรับผิดชอบเป็นพื้นฐาน มีการวางแผนการเรียนรู้ (Planning) การลงมือปฏิบัติ (Implementing) และมีการประเมินผลในสิ่งที่เรียนรู้อยู่ตลอดเวลาด้วยความพยายาม นอกจากนี้ Knowles (1975) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้แบบนำตนเอง เป็นกระบวนการที่บุคคลมีความคิดริเริ่มในการวินิจฉัยความต้องการการเรียนรู้ การวางแผนการเรียนรู้ การแสวงหาแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ และการประเมินผลการเรียน โดยจะได้รับหรือไม่ได้รับความช่วยเหลือจากผู้อื่นก็ตาม โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก และผู้เรียนเป็นผู้ศึกษาค้นหาแสวงหาสร้างความรู้ด้วยตนเอง และเป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องมีความรับผิดชอบในการปฏิบัติงาน อาจอาศัยความช่วยเหลือจากผู้อื่นหรือไม่ก็ได้ การวัดและประเมินผลเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ ควรมีการวัดผลโดยตัวผู้เรียนเอง โดยมีการประเมินตนเองและเพื่อนร่วมชั้นเรียน มีการประเมินร่วมกันจากหลายฝ่ายที่เกี่ยวข้องจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจตนเองได้ดียิ่งขึ้น

2.2 ผลการเปรียบเทียบและทดสอบความมีนัยสำคัญทางสถิติของการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มทดลองด้วย t-test dependent แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 โดยคะแนนพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์เฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน อาจเป็นเพราะผู้วิจัยได้ดำเนินการหาคุณภาพของรูปแบบ ได้อย่างเป็นขั้นตอนและมีการพัฒนากิจกรรมตามที่ได้กำหนดไว้และหาประสิทธิภาพของรูปแบบในแต่ละขั้นตอนย่อย ตลอดจนการออกแบบเครื่องมือในการวัดและประเมินผลอย่างเหมาะสม ตามสถานการณ์ในการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยบูรณาการหลักการต่าง ๆ ที่ส่งเสริมคุณลักษณะด้านจิตพิสัยของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองและมีคุณลักษณะการนำตนเองอย่างเหมาะสม ส่งผลให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมการใช้งาน เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดสอดคล้องกับ Samphanyoot (1997) ได้ศึกษาลักษณะการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองของนักศึกษาในระบบการศึกษาทางไกล มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาที่มีคะแนนเฉลี่ยในระดับสูง มีลักษณะการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองสูงกว่านักศึกษาที่มีคะแนนเฉลี่ยต่ำ สอดคล้องกับ Phansakul (2002) ได้ศึกษาการนำเสนอรูปแบบการเรียนรู้กระบวนการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ แบบร่วมมือในองค์กรบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ผลการวิจัยพบว่า การศึกษารูปแบบการเรียนรู้การแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีทักษะกระบวนการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับ Satiman (2007) ได้ศึกษาผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต พบว่าการเรียนรู้แบบนำตนเองของนักศึกษาที่ใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับ Matthew and Gita (2001) ได้ทำการวิจัยเรื่องการตอบสนองของผู้เรียนต่อบทเรียนออนไลน์ (Student Response to online Course Materials) กับนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา ซึ่งจากการรวบรวมและวิเคราะห์ถึงผลกระทบต่าง ๆ กับการประสบความสำเร็จในการเรียนและสั่งงานผ่านอินเทอร์เน็ต พบว่าผู้เรียนส่วนมาก มีประสบการณ์และความรู้สึกที่ดีในการใช้อินเทอร์เน็ตและเรียนผ่านบทเรียนออนไลน์

2.3 ความคิดเห็นของผู้เรียนจากการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์อยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งเป็นเพราะผู้เรียนมีอิสระในการเรียน สามารถออกแบบการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และกำหนดเทคโนโลยีได้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนผ่านกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลาย และมีการนำเสนอผลงานร่วมกัน

มีการประเมิน จากหลายฝ่ายส่งผลให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจในการเรียนเป็นอย่างมาก สอดคล้องกับ Khranokchaisakul (2010) กล่าวว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking Website) เป็นผลมาจากการพัฒนาเทคโนโลยีและเว็บรูปแบบใหม่ นั่นคือ WEB 2.0 ผู้ใช้สามารถเผยแพร่ข้อมูลส่วนบุคคล/ความเป็นตัวตน (Profile) เขียนเล่าเรื่องราวต่างๆผ่าน Blog หรือแสดงรูปภาพเพื่อให้เพื่อนๆ ได้รับข้อมูลที่เป็นปัจจุบัน (Update) ของตนรวมถึงการเปิดโอกาสให้มีการรู้จักกันผ่านเพื่อนของเพื่อน กิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ในลักษณะใด จะส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ ควรประกอบด้วย กิจกรรมร่วมแสดงความคิดเห็น โดยผู้สอนเป็นผู้ตั้งประเด็นต่าง ๆ มีแนวคำตอบที่ให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นที่หลากหลาย มีการเสริมแรงกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง สอดคล้องกับ Muensa (2005) ที่กล่าวว่าการสอนของผู้สอนจควรให้ผู้เรียนมีบทบาทในการเรียน เปิดโอกาสให้ได้คิดอย่างมีอิสระ มีเหตุผล มีความรับผิดชอบและรู้จักการทำงานร่วมกันกับผู้อื่น เพื่อให้สอดคล้องกับสภาพความเป็นจริงที่คนเรายู่ร่วมกันเป็นกลุ่มสังคม การเรียนรู้จควรให้ผู้เรียนรู้จักการค้นพบด้วยตนเอง เนื้อหาที่เหมาะสมสำหรับการส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ ควรเป็นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการใช้อินเทอร์เน็ตในชีวิตประจำวัน หรือการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้สำหรับวิชาชีพของนักศึกษา อาจมีการบูรณาการให้เป็นไปในลักษณะทิศทางเดียวกันผ่านข่าวสารประจำวัน ที่ผู้เรียนสนใจและมีความเกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องที่ต้องการศึกษา ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ ได้แก่ การเขียนเว็บบล็อก การใช้เทคโนโลยีเว็บ 2.0 และการผลิตสื่อกราฟิก เพื่อให้นักศึกษาได้บูรณาการความรู้ที่ได้กับการส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์ได้อย่างเป็นระบบ

2.4 ผลการรับรองรูปแบบ พบว่า องค์ประกอบของรูปแบบ ทั้ง 9 องค์ประกอบมีความเหมาะสม ซึ่งพบว่ารูปแบบกิจกรรมได้ออกแบบตามหลักการที่กำหนดไว้ตามแบบแผนทางการวิจัยทุกขั้นตอน และมีผลการทดลองใช้ที่เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด ผู้เชี่ยวชาญจึงมีความคิดเห็นว่า รูปแบบของกิจกรรมมีความเหมาะสม ซึ่งสอดคล้องกับ Boonsong (2002) ได้พัฒนารูปแบบการสอนเพื่อพัฒนาความรับผิดชอบของนักศึกษาเทคโนโลยีราชมงคล พบว่ารูปแบบการสอนมีประสิทธิภาพในการสร้างคุณลักษณะได้โดยบูรณาการแนวคิดต่าง ๆ ซึ่งผลการทดลองพบว่าผู้เรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนจริยธรรมสูงกว่ากลุ่มควบคุม และการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพพบว่า นักศึกษารุ่นใหญ่ กระตือรือร้นให้ความสนใจในกิจกรรมการเรียนการสอนและพบว่า นักศึกษามีความรับผิดชอบมากขึ้น ซึ่งรูปแบบมีความเหมาะสมสามารถนำไปใช้พัฒนานักศึกษาได้ ซึ่ง Bloom and Krathwohl (1984) ได้กล่าวว่ารูปแบบการเรียนการสอน

ตามแนวคิดการพัฒนาด้านจิตพิสัยของบลูม (Instructional Model Based on Bloom's Affective Domain) ที่กล่าวว่า รูปแบบการเรียนการสอนในหมวดนี้เป็นรูปแบบที่มุ่งช่วยพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความรู้สึก เจตคติ ค่านิยม คุณธรรม และจริยธรรมที่พึงประสงค์ ซึ่งเป็นเรื่องที่ยากแก่การพัฒนาหรือปลูกฝัง การจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบการสอนที่เพียงให้เกิดความรู้ความเข้าใจ นอกจากนี้ Joyce and Weil (1996) ได้กล่าวถึง การนำเสนอรูปแบบการเรียนการสอนโดยระบุถึงผลของการใช้รูปแบบการสอนที่คาดว่าจะเกิดแก่ผู้เรียนทั้งผลทางตรงซึ่งจุดมุ่งหมายหลักของรูปแบบการสนั้น และผลทางอ้อม ซึ่งเป็นผลพลอยได้จากการใช้รูปแบบการสนั้น ซึ่งจะเป็นแนวทางสำหรับผู้พิจารณาและเลือกรูปแบบการสอนไปใช้

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยที่เสนอไปแล้วนั้น ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 การนำรูปแบบการออกแบบการเรียนการสอน ๙ ไปใช้ จะต้องมีการปรับปรุงหรือประยุกต์รูปแบบให้เหมาะสมกับเนื้อหาวิชานั้นๆ และสอดคล้องกับการเรียนการสอนที่ต้องการยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ

1.2 ผู้ที่จะนำรูปแบบการออกแบบการเรียนการสอนไปใช้จะต้องมีความเข้าใจหลักการพัฒนาจิตพิสัย การบวนการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเอง และการสร้างความกระจำในค่านิยมในการออกแบบการเรียนการสอน โดยการเชื่อมโยงความรู้ต่าง ๆ ตามเนื้อหาการเรียนการสอนและประสบการณ์ของผู้เรียน ทั้งนี้ผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยการความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมคุณลักษณะการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์ในอื่น ๆ สำหรับการเรียนรู้ในระบบอีเลิร์นนิ่ง

2.2 ควรมีการวิจัยรูปแบบการออกแบบการเรียนการสอนในหมวดวิชาอื่น ๆ ที่นอกเหนือจากหมวดวิชาคอมพิวเตอร์

2.3 ควรมีการศึกษาตัวแปรที่ส่งผลต่อการเรียนแบบนำตนเองที่มีต่อการเรียนในลักษณะอื่น ๆ ร่วมกับการใช้เครื่องมือสื่อสารบนเครือข่ายสังคมออนไลน์รวมถึงสภาพแวดล้อมในการเรียนโดยใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ การเรียนอีเลิร์นนิ่ง การเรียนในแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิดสำหรับมหาชน



References

- Bloom, B. S. and Krathwohl R. D. (1984). **Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals, by a Committee of College and University Examiners. Handbook 1: Cognitive Domain.** New York, Longmans.
- Boonsong, S. (2002). **Teaching Model to Improve Students' Responsibilities, Rajamangala Institute** (รูปแบบการสอนเพื่อพัฒนาความรับผิดชอบของนักศึกษาสถาบันเทคโนโลยีราชมงคล). Research report: Khonkaen University.
- Budrad, A. (2010). **Online social network** (เครือข่ายสังคมออนไลน์). [Online]. Retrieved October 14, 2013 from <http://km.ru.ac.th/computer/?p=199>.
- Chedtha, S. and Kittinaradon, C. (2006). **Web 2.0 and Learning for Conducting Public Intellect (Web 2.0 กับการการเรียนรู้เพื่อสร้างปัญญาสาธารณะ).** [Online]. Retrieved October 7, 2014 Retrieved from <http://www.trnlab.org/data/web2.0-whitepaper.pdf>.
- Eid, M. and Ward, S. J. A. (2009). Editorial: Ethics, new media, and social networks. **Global Media Journal - Canadian Edition**, 2(1): 1-4.
- Ethier, J. (2006). **Current Research in Social Network Theory.** [Online]. Retrieved June 13, 2013 from <http://www.scribd.com/doc/11171859/Current-Research-in-Social-Network-Theory>.
- Guglielmino, L. M. (1977). **Development of the Self-directed Learning Readiness Scale.** Doctoral Dissertation, University of Georgia, United States.
- Hiemstra, R. (1994). Self-Directed Learning. In **The International Encyclopedia of Education** (2nd ed), edited by T. Husen and T. N. Postlethwaite. Oxford: Pergamon Press.
- Joyce, B. and Weil, M. (1996). **Model of Teaching.** Englewood Cliffs: Prentice – Hall International Editions.

- Lim, J. B. (n.d.). **The Development and Evaluation of a Computer-Assisted Instruction Module for University Students in the Field of Adult Education**. University Alberta (Canada). [Online]. Retrieved 20 August 2014 from <http://www.lib.umi.com/dissertations/fullcit/pMQ4714>
- Kaemmanee, T. (2003). **Development of Morals Ethics and Values: From Theory to Operation**. (การพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม: จากทฤษฎีสู่การปฏิบัติ) (1st ed). Bangkok: Sermsin Prepress System.
- Khranokchaisakul, S. (2010). **Online social network (เครือข่ายสังคมออนไลน์)**. [Online]. Retrieved October 14, 2013 from http://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal/jan_mar_10/pdf/29-32.pdf.
- Knowles, M. (1975). **Self-Directed Learning: Guide for Learners and Teacher**. New York: Association Press.
- Khaosod, newspaper. (2008). **Surprising 'Thai Adolescents' Occupied Internet Café and Addicted Online Games (ตะลึง 'ใจไทย' ครองร้านเน็ตติดเกมออนไลน์)**. [Online]. Retrieved December 27, 2011 from <http://www.thaihealth.or.th/healthcontent/article/8298>
- Laohajarassang, T. (2002). **Designing e-Learning: Design Principles and Web Creation for Teaching and Learning (Designing e-Learning: หลักการออกแบบและการสร้างเว็บเพื่อการเรียนการสอน)**. Bangkok: Aroonprinting.
- Matthew, K. and Varagoor, G. (2001). **Student Responses to Online Course Materials**. [Online] Retrieved November 21, 2014 from <http://www.thailis.uni.net/eric/detail.nsp>.
- Ministry of Education. (2007). **Ministry of Education Invited Experts to Conduct a New Curriculum to Promote Using Creative and Secure Internet (ศธ. ระดมผู้เชี่ยวชาญสร้างหลักสูตรแนวใหม่เสริมทักษะใช้อินเทอร์เน็ตสร้างสรรค์และปลอดภัย)**. Ministry of Education News on March 28, 2007. [Online]. Accessed August 24, 2013. Retrieved from http://www.moe.go.th/webpr/news_day/m032850/edu1.html.

- Muensa, N. (2005). **Development of Causal Relationship Model of Self-Directed Learning of Matthayomsuksa Five Students.** (การพัฒนาโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5). Thesis of Master of Science Degree in Educational Research Technology, Graduate School, Burapha University, Chonburi, Thailand.
- Na Thakhuwthung, O., Rodphothong, S., and Rutthanapian, W. (1998). Developmental Procedures for Computer Course in Secondary School (แนวทางการพัฒนาการสอนวิชา คอมพิวเตอร์ในโรงเรียนมัธยมศึกษา). **Educational journal**, 27,1(Jul – Oct 1998): 90 – 101.
- National Statistical Office Ministry of Information and Communication Technology. (2008). **The Report of a Survey on Internet Cafes' Services B.E. 2551** (รายงานผลการสำรวจการให้บริการของร้านอินเทอร์เน็ต พ.ศ. 2551). [Online]. Retrieved August 27, 2013 from www.nso.go.th.
- Office of Policy and Educational Plan Religion and Culture Office of the Permanent Secretary Ministry of Education. (1999). **National Education Act of B.E. 2542 (แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2545-2559)**. [Online]. Retrieved September 25, 2014 from www.nso.go.th.
- Office of the National Economic and Social Development Board. (2008). **Royal guidance in commencement ceremony of Kasetsart University: July 16, 1976 (พระบรมราโชวาทในพิธีพระราชทานปริญญาบัตรของมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์: ๑๖ กรกฎาคม ๒๕๑๙)**. [Online]. Accessed September 25, 2014. Retrieved from http://www.sufficiencyeconomy.org/mfiles/1072323831/File%2014_K.pdf.
- Office of the Higher Education Commission. (2009). **Thai Qualifications Framework for Higher Education. B.E.2552 (กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2552)**. (Mimeographed)
- Office of the National Education Board. (n.d.). **National Education Plan (B.E. 2545-2559): Conclusive Version (แผนการศึกษาแห่งชาติ (พ.ศ.2545-2559): ฉบับสรุป)**. [Online]. Retrieved September 25, 2014 from http://www.onec.go.th/plan/surang/s_shortplan/index_splan.htm.

- Phansakul, S. (2002). **Presenting Creative Problem-Based Learning Processes with Organization Cooperation through the Internet.** (การนำเสนอรูปแบบการเรียนรู้กระบวนการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ แบบร่วมมือในองค์กรบนอินเทอร์เน็ต). Bangkok: Chulalongkorn University.
- Satiman, A. (2007). **Effects of Project-Based Learning Activities via Internet on Self-Directed Learning and Achievement Higher Education Students** (ผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่มีต่อการเรียนรู้แบบนำตนเองและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา). A Thesis for the Doctoral Degree of Education (Educational Technology), Graduate school Srinakharinwirot University, Bangkok,
- Thailand.Thailand Hotline. (n.d.). **Secure online** (ออนไลน์อย่างปลอดภัย). [Online]. Retrieved December 25, 2015 from <http://report.thaihotline.org/Onlinesafety.php?act=sh&l=&Id=Mw==>.
- Theephongsakorn, S. (2008). **Behaviors of Using Information Technology in Learning of The Students in Public University** (พฤติกรรมใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ในการเรียนรู้ของนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ). A Thesis for the Degree Master of Education Department of Education Foundation Graduate School, Silpakorn University, Nakhon Pathom, Thailand.
- The National Press Council of Thailand. (2011). **A Procedures of Using Online Social Medias** (แนวปฏิบัติการใช้สื่อสังคมออนไลน์). [Online]. Retrieved September 24, 2014 from <http://www.presscouncil.or.th/th2/>.
- Rutthanapian, W. (2002). Leading Web teaching and learning (การเรียนการสอนบนเว็บชั้นนำ). **Teaching material for Leading Web-based Instruction course.** The Faculty of Education, Chulalongkorn University, Bangkok, Thailand.
- Saisisod, S. (n.d.). **E-learning Study** (การเรียนอีเลิร์นนิ่ง) [Online]. Retrieved January 13, 2014 Retrieved from <http://www.slideshare.net/btusek53/innovation>.

- Samphanyoot, S. (1997). **Aspects of Distance Learners' Self-Directed Learning, Sukhothai Thammathirat Open University** (ลักษณะการเรียนรู้โดย การนำตนเองของนักศึกษา ในระบบการศึกษาทางไกลมหาวิทยาลัย สุโขทัยธรรมาธิราช). Thesis of Master of Education degree, Adult education. Bangkok: Srinakharinwirot University.
- Sathutham, E. (2009). **Strong Rules for Cyber World: Do You Have any Etiquette?** (กฎเหล็กโลกไซเบอร์: มารยาทนะมีไหม!?) Bangkok biznews on May 16, 2009 [Online]. Retrieved December 25, 2014 from <http://www.bangkokbiznews.com>
- Srisai, S. (1995). **Learning Evaluation of the Second Semester Course Which Ministered by the General Education Project, Chulalongkorn University, Academic Year 1994-1995** (การประเมินผลการเรียนรายวิชา ที่บริหารการสอนโดยโครงการการศึกษาทั่วไปฝ่ายวิชาการ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย ภาคปลาย ปีการศึกษา 2537-2538). Research report, Chulalongkorn University, Bangkok, Thailand.
- Withoonphanich, P., Auphadissakul, J., and Phinkul Y. (1998). **Teaching Morals and Ethics in Courses. Scientific Combinations of Cooperative Learning Processes in 2nd National Conference "Ideal Thai Graduates"** (การสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมในรายวิชาต่าง ๆ "รวมศาสตร์ กระบวนการเรียนรู้ร่วมกันในการประชุมระดับชาติ ครั้งที่ 2 "บัณฑิตไทย ในอุดมคติ"). Bangkok: Ministry of University Affairs.

