

รูปแบบการจัดกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน พัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีสื่อสังคมออนไลน์

Model of Learning Activities to Moderate Class and More Knowledge by Problem-Based Learning for Developing Social Media Technology Skill

เพ็ญศรี ศรีสวัสดิ์¹ สวณันท์ แดงประเสริฐ² และ-payaw เนตรประชา³

Pensri Srisawat¹ Sawanan Dangprasert² and Payao Natepracha³

¹ อาจารย์ คณะศึกษาศาสตร์ สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตสุพรรณบุรี E-mail: srisawatt.ps@gmail.com

² อาจารย์ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ E-mail: sawanand@kmutnb.ac.th

³ อาจารย์ คณะศึกษาศาสตร์ สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตสุพรรณบุรี E-mail: payao_net@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อ 1) พัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีด้วยสื่อสังคมออนไลน์ 2) ศึกษาผลการใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีด้วยสื่อสังคมออนไลน์ การดำเนินการวิจัยมี 2 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่ 1 การพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีสื่อสังคมออนไลน์ ตามหลักการออกแบบการเรียนการสอน ADDIE Model และประเมินประสิทธิภาพรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ ขั้นตอนที่ 2 หาประสิทธิภาพรูปแบบการจัดกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีสื่อสังคมออนไลน์ โดยนำปilotทดลองใช้กับนักเรียน โรงเรียนกีฬาจังหวัดสุพรรณบุรี จำนวน 40 คน เลือกโดยวิธีสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) เรียนด้วยรูปแบบการจัดกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานพัฒนาทักษะการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เมื่อเสร็จสิ้นการทดลองเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที ผลการวิจัยมีดังนี้ 1) รูปแบบการจัดกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ คือ 1) กลุ่มสมาชิก 2) เป้าหมาย 3) สารความรู้ 4) เทคโนโลยีเครือข่ายสังคมออนไลน์ 5) กิจกรรมการเรียนรู้ ผลการประเมินประสิทธิภาพของรูปแบบกิจกรรมโดยผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับมากทุกด้าน 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลองหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยรูปแบบการจัดกิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีด้วยสื่อสังคมออนไลน์ในระดับมาก

คำสำคัญ : รูปแบบการจัดกิจกรรม ปัญหาเป็นฐาน เครือข่ายสังคมออนไลน์ ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้

ABSTRACT

The purposes of this study were to 1) develop model of learning activities to moderate class and more knowledge by problem-based learning for developing social media technology skill and 2) study the effectiveness of model. This study consisted of two major stages, the development and



implementation stages. The first stage was designed to develop model of learning activities to moderate class and more knowledge by problem-based learning for developing social media technology skill by using ADDIE Model. The second stage was designed to study effectiveness of model. The samples were 40 students of the Suphanburi Sports School. They were selected by a cluster sampling method, 30 students in an experimental group studying with the developed model of learning activities to moderate class more knowledge. Data were analyzed by using arithmetic mean, standard deviation, t-test dependent, and content analysis. The research findings indicated that 1) knowledge management system on mobile phone consisted of five components: 1) members group 2) goal 3) contents 4) social media technology 5) activities. The efficiency of the developed model was validated at a “high” level by the panel of experts. 2) The students’ learning achievement of the post test was higher than the pretest and showed statistically different at the .05 level of significance and 3) The students also rated their satisfactions on the developed system at the “high” level as well.

Keywords : Activities Model, Problem-base, Social Media, Moderate Class More Knowledge

1. บทนำ

นโยบายของรัฐบาลในการสนับสนุนแนวทางการปฏิรูปการศึกษาอย่างเป็นรูปธรรม นโยบายหนึ่ง คือ การปรับลดเวลาเรียนของเด็กให้น้อยลง เป็นการลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ โดยให้สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานพิจารณาปรับลดชั่วโมงเรียนของบางวิชาให้น้อยลง แต่ต้องไม่กระทบเนื้อหาหลักที่เด็กๆ ควรเรียนรู้ ผู้สอนต้องใช้ความสามารถในการอธิบายและบูรณาการให้ครบถ้วนอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้นและกำหนดให้สถานศึกษาต้องจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ให้ผู้เรียนอย่างหลากหลาย เพื่อเพิ่มพูนทักษะการคิดวิเคราะห์ ความมีน้ำใจต่อกัน การทำงานเป็นทีม กระตุ้นให้ผู้เรียนได้ค้นหาศักยภาพและความชอบของตนเอง [1] การจัดการศึกษาจำเป็นต้องปรับการเรียนการสอนให้สามารถพัฒนาผู้เรียนทุกคน ไม่ว่าจะอยู่ที่ใดองค์ความรู้จะไม่จำกัดอยู่แต่ในห้องเรียนเท่านั้น ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสื่อการเรียนรู้และช่องทางที่หลากหลายได้อย่างมีความสุข ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ระยะ พ.ศ. 2554 – 2563 หรือเรียกว่า ICT2020 [2] ซึ่งมีแผนแม่บทเทคโนโลยี

สารสนเทศและการสื่อสารของประเทศไทย ฉบับที่ 3 (พ.ศ. 2557-2561) เป็นส่วนสำคัญของกรอบนโยบายนี้ มีส่วนสำคัญ คือ การพัฒนาทางการศึกษาโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในด้านการศึกษาและการฝึกอบรม ผลการสังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 และผลการใช้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ตลอดจนผลการประเมินคุณภาพการศึกษาต่างๆ พบว่า ผลการประเมินคุณภาพการศึกษาของผู้เรียนต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ทั้งผลการทดสอบระดับชาติ (O-NET) ผลการสอบ PISA เป็นต้น ถึงแม้ว่าสถานศึกษาจะใช้เวลาในการจัดการเรียนการสอนมาก สถานศึกษาบางแห่งใช้เวลา 7-8 ชั่วโมงต่อวัน อัดแน่นเนื้อหาวิชาการมากกว่าผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนมีภาระงาน หรือการบ้านมาก หรือต้องนำการบ้านไปทำที่บ้าน หรือต้องเรียนพิเศษ ทำให้เด็กเกิดความเครียด เด็กคิดไม่เป็น วิเคราะห์ไม่ได้ ขาดทักษะชีวิต เป็นต้น [3] จากสภาพและปัญหาดังกล่าวกระทรวงศึกษาธิการจึงกำหนดนโยบาย “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” เพื่อลดเวลาเรียนภาควิชาการลง แต่ต้องไม่กระทบเนื้อหา



บทควา ม วิ จ ย

รูปแบบการจัดการกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน
พัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีสื่อสังคมออนไลน์

หลักที่ผู้เรียนควรเรียนรู้และผู้สอนปรับการเรียน การสอน การจัดการกิจกรรม โดยเพิ่มเวลาและโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง เพื่อสร้างเสริมทักษะ การเรียนรู้ทุกด้านในรูปแบบกิจกรรมเสริมหลักสูตร ให้สถานศึกษาจัดการเรียนรู้ตามโครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษาภายในเวลา 14.30 น. ส่วนเวลาหลังจากนั้นจนถึงเวลาเลิกเรียน ให้จัดการกิจกรรม “ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้” โดยเริ่มดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558

ในการบริหารจัดการเวลาเรียนและจัดการกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สถานศึกษาแต่ละแห่งควรมีการตรวจสอบ หรือทบทวนการจัดการศึกษาของสถานศึกษาตามหลักสูตรสถานศึกษา ในประเด็นโครงสร้างเวลาเรียน รายวิชาพื้นฐาน รายวิชาเพิ่มเติม การจัดการกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน การจัดการเรียนรู้ของผู้สอน และศึกษาทำความเข้าใจนโยบาย “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” และการขับเคลื่อนนโยบายสู่การปฏิบัติได้จากเอกสารคู่มือการบริหารจัดการเวลาเรียน เอกสารแนวทางการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” รวมทั้งศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 [3] ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จุดเน้นและอัตลักษณ์ของสถานศึกษาเพื่อเตรียมการจัดตารางสอนตามโครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษา โดยจัดรายวิชาพื้นฐาน รายวิชาเพิ่มเติม และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ให้เสร็จสิ้นภายในเวลา 14.30 น. เป็นต้น การวางแผนจัดการกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” ควรคำนึงถึงความสนใจ ความต้องการของผู้เรียนเป็นหลัก หรือเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วม โดยแบ่งงานหน้าที่รับผิดชอบ สืบค้น รวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ นำเสนอ แลกเปลี่ยน และสรุปข้อมูลจากการศึกษาโดยใช้ชุมชน สิ่งแวดล้อม และเทคโนโลยีสารสนเทศรอบตัวเป็นแหล่งเรียนรู้ จะช่วยให้ผู้เรียนได้เผชิญกับสภาพจริงของชีวิต หลากหลายมิติ ได้สัมผัสกับธรรมชาติและได้ประสบการณ์ตรงกับการเรียนรู้กับผู้อื่นที่มีความแตกต่าง หลากหลาย ช่วงวัย มีส่วนร่วมในการถ่ายทอดประสบการณ์ การเพิ่ม

เวลารู้เป็นการถ่ายทอดแนวคิด ประสบการณ์ จริยวัตรและวิถีปฏิบัติที่พึงให้กับผู้เรียน และเป็นการเปิดโอกาสให้เกิดบรรยากาศเรียนรู้ร่วมกัน ถ่ายโอน ส่งทอดประสบการณ์จากผู้เรียนที่ต่างวัยกันรวมทั้งผู้เรียนจะได้ฝึกฝนทักษะความสามารถพื้นฐาน เช่น การฟัง การพูด การอ่าน การเขียน การวางแผน การแบ่งปันหน้าที่กันทำงาน การสังเกต การสำรวจค้นคว้า การลงมือปฏิบัติ การรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ประเมินผล การแก้ปัญหา การปรับปรุง การนำเสนอ การแลกเปลี่ยน การสรุปความรู้ทักษะทางสังคม การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่นและทักษะชีวิต เป็นต้น

จากเหตุผลและความสำคัญดังกล่าวผู้วิจัยจึงสนใจในการทำวิจัยเรื่องรูปแบบการจัดการกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีด้วยสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อให้ นักเรียนสามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการศึกษาค้นคว้าข้อมูลได้ตามความสนใจ โดยใช้เครื่องมือสื่อสังคมออนไลน์ ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สนับสนุนการคิดและการตัดสินใจ

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

2.1 เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีด้วยสื่อสังคมออนไลน์

2.2 เพื่อศึกษาผลการใช้รูปแบบการจัดการกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีด้วยสื่อสังคมออนไลน์

3. สมมติฐานของการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีด้วยสื่อสังคมออนไลน์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

4. วิธีการดำเนินการวิจัย

การสร้างรูปแบบการจัดกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีสื่อสังคมออนไลน์ มีขั้นตอนการดำเนินงาน 2 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 การสร้างรูปแบบการจัดกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีสื่อสังคมออนไลน์ ตามแนวการสร้างบทเรียนของ ADDIE มี 5 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 การวิเคราะห์ (Analysis) ผู้วิจัยศึกษาการศึกษาวเคราะห์ สังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎีจากเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแหล่งข้อมูล ได้แก่ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ขั้นที่ 2 การออกแบบ (Design) ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐานโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ซึ่งมีส่วนประกอบ 5 องค์ประกอบคือ 1) กลุ่มสมาชิก 2) เป้าหมาย 3) สารความรู้ 4) เทคโนโลยีเครือข่ายสังคมออนไลน์ 5) กิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งส่วนสำคัญคือ ชื่อกิจกรรม เวลาที่ใช้ วัตถุประสงค์ ขั้นตอนทำกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้ การวัดและการประเมินผล

ขั้นที่ 3 การพัฒนา (Development) หลังจากออกแบบและเรียงลำดับเนื้อหาแล้วผู้วิจัยมีขั้นตอนในการพัฒนาสื่อการสอนซึ่งมีดังนี้

1) สร้างสื่อประกอบการสอนสถานการณ์ที่เป็นปัญห จำนวน 5 เรื่อง คือ

เรื่องที่ 1 การสร้าง Fan Page บน Facebook

เรื่องที่ 2 การสืบค้นด้วย Google

เรื่องที่ 3 การใช้งาน Google Drive

เรื่องที่ 4 การใช้งาน YouTube

เรื่องที่ 5 การใช้งาน Edmodo

2) สร้างกลุ่มการเรียนรู้บนเว็บไซต์เอ็ดโมโด <http://www.edmodo.com> ที่เปรียบเสมือนห้องเรียนออนไลน์ พร้อมใส่สื่อการสอนให้นักเรียนได้เรียนรู้ ศึกษาค้นคว้า

แลกเปลี่ยนเรียนรู้ แสดงความคิดเห็นสร้างกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อจัดการเรียนการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐานบนเครือข่าย Edmodo ซึ่งให้นักเรียนฝึกการคิด การปฏิบัติ เป็นลำดับขั้นตอน มีการส่งผลงานบนเครือข่าย และการทำแบบทดสอบ

ขั้นที่ 4 การทดลองใช้ (Implementation) หลังจากที่ได้ผู้วิจัยได้นำกิจกรรมการเรียนการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐานไว้บนเครือข่ายสังคมออนไลน์เอ็ดโมโดแล้ว นำไปทดลองใช้กับกลุ่มย่อย 3 คน กลุ่มย่อย 6 คน และกลุ่มย่อย 9 คน นำผลที่ได้มาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง แล้วทดลองอบรมกับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ชั้นปีที่ 3 ที่ไม่ใช้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน โดยในภาคการศึกษาที่ 1/2558 เพื่อหาประสิทธิภาพ E1/E2 พบว่ามีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.26/83.40 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ขั้นที่ 5 การประเมินผล (Evaluation) เป็นการตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐานพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีสื่อสังคมออนไลน์โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน โดยใช้แบบประเมินคุณภาพด้านการผลิตสื่อ

ระยะที่ 2 หาประสิทธิภาพรูปแบบการจัดกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีสื่อสังคมออนไลน์โดยนำไปทดลองใช้กับนักเรียน มีขั้นตอนดังนี้

1) ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 50 ข้อ

2) นักเรียนระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 โรงเรียนกีฬา จังหวัดสุพรรณบุรี จำนวน 40 คน ในภาคการศึกษา 2/2558 เรียนตามรูปแบบที่กำหนดบนเครือข่ายออนไลน์เอ็ดโมโด

3) ทำการทดสอบหลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

4) ประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีสื่อสังคมออนไลน์



บทความวิจัย

รูปแบบการจัดกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน
พัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีสื่อสังคมออนไลน์

5. ผลการวิจัย

5.1 รูปแบบการจัดกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีสื่อสังคมออนไลน์ การวิจัยครั้งนี้ได้ประยุกต์ใช้ขั้นตอนการจัดกิจกรรมเรียนรู้ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา [4] มี 7 ขั้นตอน

5.1.1 ขั้นตอนเตรียมชั้นเรียนและแบ่งกลุ่ม

5.1.2 ขั้นตอนกำหนดปัญหา ผู้สอนกำหนดปัญหาโดยโพสต์ในเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความตื่นตัวและสนใจแก้ปัญหา ซึ่งประเด็นปัญหาจะสอดคล้องกับเนื้อหาสาระในเรื่องที่จะเรียน

5.1.3 ขั้นทำความเข้าใจปัญหา ผู้เรียนจะทำความเข้าใจกับปัญหา โดยผู้เรียนจะสามารถ

- 1) นิยามความหมายของปัญหานั้นได้
- 2) อธิบายสถานการณ์ที่เป็นปัญหา
- 3) กำหนดสิ่งที่ผู้เรียนไม่รู้และต้องการแสวงหาความรู้

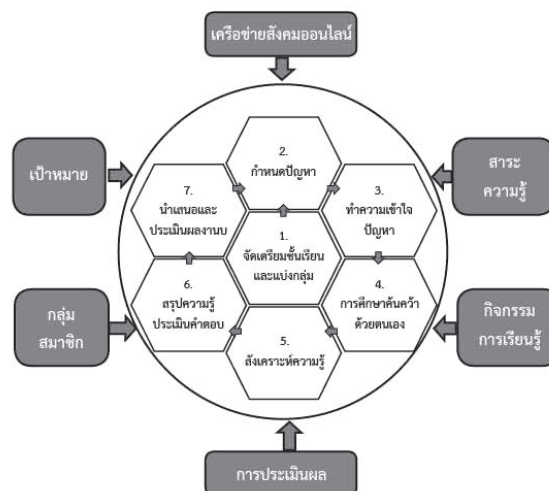
5.1.4 ขั้นตอนการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

- 1) อภิปรายเพื่อหาแนวทางศึกษาค้นคว้าอธิบายวิธีหาข้อมูลและแหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม
- 2) กำหนดวิธีการลำดับการปฏิบัติงาน
- 3) สมาชิกภายในกลุ่มแบ่งหน้าที่การทำงานให้ทำอย่างอิสระ ผู้สอนมีหน้าที่สังเกตการณ์

5.1.5 ขั้นสังเคราะห์ความรู้ เมื่อสมาชิกได้รับความรู้แล้ว นำความรู้ที่นำมาแลกเปลี่ยนให้สมาชิกในกลุ่มทราบและร่วมกันอภิปรายข้อมูลที่ได้พร้อมลงมือปฏิบัติ

5.1.6 ขั้นสรุปประเมินคำตอบ ผู้เรียนแต่ละกลุ่มสรุปผลงานของตนเองและประเมินผลงานว่าข้อมูลที่ค้นคว้ามาถูกต้องหรือไม่

5.1.7 ขั้นนำเสนอและประเมินผลงาน ผู้เรียนจะนำเสนอผลงานกลุ่มตั้งแต่ขั้นเริ่มต้นจนขั้นสุดท้าย ซึ่งแสดงดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 รูปแบบการจัดกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

5.2 ผลการหาคุณภาพของรูปแบบการจัดกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีสื่อสังคมออนไลน์การประเมินคุณภาพของรูปแบบการจัดกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีสื่อสังคมออนไลน์ ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 5 ท่านและผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิคผลิตราย จำนวน 5 ท่าน มีผลการประเมินดังนี้

ตารางที่ 1 สรุปผลการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. ด้านเนื้อหา	4.53	0.15	ดีมาก
2. ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน	4.64	0.38	ดีมาก
3. ด้านการใช้ภาษา	4.45	0.25	ดี
4. ด้านแบบทดสอบ	4.45	0.38	ดี
รวม	4.51	0.29	ดีมาก



จากตารางที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาความคิดเห็นว่า คุณภาพของรูปแบบการจัดกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ในภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก โดยด้านจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอยู่ในระดับมากที่สุด ด้านการใช้ภาษาและด้านแบบทดสอบอยู่ในระดับมาก

ตารางที่ 2 สรุปผลการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ
ด้านเทคนิคการผลิตสื่อและการนำเสนอ

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. ด้านการออกแบบสถานการณ์ปัญหา	4.20	.37	ดี
2. ด้านตัวอักษร	4.51	.25	ดีมาก
3. ด้านภาพและกราฟิก	4.32	.48	ดี
4. ด้านการนำเสนอด้วยสื่อสังคมออนไลน์	4.53	.15	ดีมาก
รวม	4.39	.31	ดี

จากตารางที่ 2 ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิคการผลิตสื่อและการนำเสนอ มีความคิดเห็นว่า คุณภาพของรูปแบบการจัดกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ด้านเทคนิคการผลิตสื่อและการนำเสนอ ภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยด้านการนำเสนอด้วยสื่อสังคมออนไลน์อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านตัวอักษรอยู่ในระดับมาก ด้านภาพและกราฟิกอยู่ในระดับมาก และด้านการออกแบบสถานการณ์ปัญหาอยู่ในระดับมาก

5.3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียน เรื่องทักษะการใช้เทคโนโลยีสื่อสังคมออนไลน์

โดยนำคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มทดลองมาวิเคราะห์โดยใช้ t-test แบบ Dependent ได้ผลดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 เปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน
เรื่องทักษะการใช้เทคโนโลยีสื่อสังคมออนไลน์

การทดลอง	n	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig. (2-tailed)
ก่อนเรียน	40	25.13	2.63	23.0	.00
หลังเรียน	40	43.28	3.61		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 แสดงให้เห็นว่าคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบก่อนเรียนเรื่องทักษะการใช้เทคโนโลยีสื่อสังคมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 25.13 และคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 43.28 จากการทดสอบด้วย t-test Dependent พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5.4 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการทำกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการทำกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 40 คน โดยให้ตอบแบบประเมินที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้น หลังจากที่ทำกิจกรรมครบ 5 เรื่อง มีผลดังตารางที่ 4



บทความวิจัย

รูปแบบการจัดกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน
พัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีสื่อสังคมออนไลน์

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความพึงพอใจของนักเรียน

รายการ		$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้				
1	กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.65	.58	มากที่สุด
2	กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	4.55	.64	มากที่สุด
3	กิจกรรมการเรียนรู้ตรงกับความต้องการของผู้เรียน	4.53	.55	มากที่สุด
4	กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียนรู้	4.50	.51	มากที่สุด
5	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนได้รู้วิธีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างถูกต้อง	4.50	.51	มากที่สุด
รวม		4.58	.45	มากที่สุด
ด้านบรรยากาศ				
1	บรรยากาศของการทำกิจกรรมเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	4.33	.62	มาก
2	บรรยากาศของการทำกิจกรรมทำให้นักเรียนมีความรับผิดชอบต่องานของตนเองได้มากยิ่งขึ้น	4.30	.46	มาก
3	บรรยากาศของการทำกิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้	4.27	.45	มาก
4	บรรยากาศของการทำกิจกรรมทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้	4.65	.48	มากที่สุด
5	บรรยากาศของการทำกิจกรรมเปิดโอกาสให้นักเรียนทำกิจกรรมได้อย่างอิสระ	4.58	.50	มากที่สุด
รวม		4.45	.44	มาก
ประโยชน์ที่ได้รับ				
1	การจัดกิจกรรมเรียนรู้ทำให้นักเรียนสามารถใช้ประโยชน์การค้นคว้าข้อมูลจากเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้มากขึ้น	4.50	.51	มากที่สุด
2	การจัดกิจกรรมเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ได้มากขึ้น	4.13	.52	มาก
3	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาได้	4.13	.56	มาก
4	การจัดกิจกรรมเรียนรู้ทำให้นักเรียนพัฒนาทักษะการคิดและตัดสินใจได้ดีขึ้น	3.80	.65	มาก
5	การจัดกิจกรรมเรียนรู้ทำให้นักเรียนพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีเครือข่ายและคอมพิวเตอร์ได้ดีขึ้น	3.92	.47	มาก
รวม		4.21	.39	มาก
รวมทั้งหมด		4.29	.36	มาก



จากตารางที่ 4 แสดงว่าด้านกิจกรรมนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการทำกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้เรื่องทักษะการใช้เทคโนโลยีสื่อสังคมออนไลน์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นในระดับมากที่สุดทุกรายการ ในภาพรวมด้านกิจกรรมนักเรียนมีความพึงพอใจระดับมากที่สุด ด้านบรรยากาศนักเรียนมีความพึงพอใจระดับมาก คือ รายการที่มีความพึงพอใจมากที่สุด คือ บรรยากาศของการทำกิจกรรมทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจระดับมาก รายการที่นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด คือ การจัดกิจกรรมเรียนรู้ทำให้นักเรียนสามารถใช้ประโยชน์การค้นคว้าข้อมูลจากเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้มาก

6. สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

รูปแบบการจัดกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีสื่อสังคมออนไลน์ ได้สังเคราะห์รูปแบบการจัดกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีสื่อสังคมออนไลน์ จากขั้นตอนการจัดกิจกรรมเรียนรู้ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา ซึ่งมี 7 ขั้นตอน 1) จัดเตรียมชั้นเรียนและแบ่งกลุ่ม 2) กำหนดปัญหา 3) ทำความเข้าใจปัญหา 4) ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง 5) สังเคราะห์ความรู้ 6) สรุปความรู้ประเมินคำตอบ และ 7) นำเสนอและประเมินผลงาน โดยมีขั้นตอนการดำเนินงาน 2 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 การสร้างรูปแบบการจัดกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีสื่อสังคมออนไลน์ ตามแนวการสร้างบทเรียนของ ADDIE มี 5 ขั้นตอน ขั้นที่ 1 การวิเคราะห์ ขั้นที่ 2 การออกแบบ ขั้นที่ 3 การพัฒนา ขั้นที่ 4 การทดลองใช้ และขั้นที่ 5 การประเมินผล โดยสร้างสื่อประกอบการสอนสถานการณ์ที่เป็นปัญหาจำนวน 5 เรื่อง ซึ่งมีการออกแบบเนื้อหาที่เป็นเทคโนโลยีที่ทันสมัยเข้ากับสถานการณ์ปัจจุบัน จากนั้นสร้างกลุ่มการเรียนรู้บนเว็บไซต์เอดโมโด <http://www.edmodo.com>

ที่เปรียบเสมือนห้องเรียนออนไลน์พร้อมใส่สื่อการสอนให้นักเรียนได้เรียนรู้ ศึกษาค้นคว้า แลกเปลี่ยนเรียนรู้ แสดงความคิดเห็นสร้างกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อการจัดการเรียนการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน ซึ่งคุณภาพของรูปแบบการจัดกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ด้านเทคนิคการผลิตสื่อและการนำเสนอ ภาพรวมอยู่ในระดับดี สอดคล้องกับงานวิจัยของชูลีกร [5] คุณสมบัติของสื่อการสอนและเทคโนโลยีสนับสนุน ได้แก่ สามารถใช้งานได้ไม่จำกัด สถานที่และเวลา สนับสนุนการเรียนรู้ในรูปแบบของความร่วมมือการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และก่อให้เกิดความรู้ใหม่สามารถเข้าถึงได้ง่ายไม่สับสน สื่อสารกันได้รวดเร็ว ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล มีระบบจัดเก็บข้อมูลเพื่อติดตามประเมินผลและมีระบบการประเมินผลคะแนนอย่างชัดเจน

ระยะที่ 2 หาประสิทธิภาพรูปแบบการจัดกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีสื่อสังคมออนไลน์ ภาพรวมอยู่ในระดับดี ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่าผลสัมฤทธิ์หลังเรียนเรื่องทักษะการใช้เทคโนโลยีสื่อสังคมออนไลน์สูงกว่าก่อนเรียน สอดคล้องกับบอร์อนงค์ [6] พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของกลุ่มผู้เรียนที่ได้รับการสอนผ่านสื่อสังคมออนไลน์สูงกว่าก่อนเรียน เช่นเดียวกับ Safran [7] พบว่า สื่อสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือที่นักเรียนทุกคนรู้จัก เข้าใจและเคยใช้บริการใดบริการหนึ่งของสื่อสังคมออนไลน์ โดยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนแบบร่วมมือก่อให้เกิดประโยชน์ในการเรียนรู้สูงสุดช่วยให้ครูสามารถสื่อสารกับผู้เรียนได้ง่าย ลดปัญหานักเรียนไม่กล้าถามครูในชั้นเรียนได้เป็นอย่างดี อีกทั้งสื่อสังคมออนไลน์ยังเป็นสื่อที่สะท้อนความรู้หรือผลการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้ง่าย นักเรียนสามารถสะท้อนความคิดของตนเองลงในเครื่องมือเหล่านั้นและเกิดการสื่อสาร แสดงความคิดเห็นหรือให้คำแนะนำ โดยมีปฏิสัมพันธ์กันในระดับเครือข่ายได้ ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา



บทความวิจัย

รูปแบบการจัดการกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน
พัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีสื่อสังคมออนไลน์

ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการทำกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้เรื่องทักษะการใช้เทคโนโลยีสื่อสังคมออนไลน์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ภาพรวมอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับคันทน์ [8] ผลการวัดความพึงพอใจของนักศึกษาจากการสอนโดยใช้เว็บเครือข่ายสังคมพบว่านักศึกษามีความพึงพอใจต่อการสอนโดยใช้เว็บเครือข่ายสังคมเป็นเครื่องมือ อยู่ในระดับมากที่สุด อาจเนื่องมาจากรูปแบบการเรียนการสอนมีความแตกต่างจากเดิม นักศึกษาสามารถศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองจากแหล่งข้อมูลที่ทันสมัย ได้ฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับสมาชิกในกลุ่ม นักเรียนมีอิสระในการคิดและการตัดสินใจ ตลอดจนการสังเคราะห์ประเด็นความรู้ สรุปแนวคิด สารความรู้ และสามารถเผยแพร่ได้ด้วยตนเอง

เอกสารอ้างอิง

- [1] สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2558). แนวทางการจัดกิจกรรมเรียนรู้ “ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้”. กรุงเทพมหานคร : กระทรวงศึกษาธิการ.
- [2] กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2554). กรอบนโยบายเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ระยะ พ.ศ.2554-2563 ของประเทศไทย ICT 2020. กรุงเทพมหานคร : กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร.
- [3] สำนักวิชาการมาตรฐานการศึกษา. (2551). [ออนไลน์]. ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. [สืบค้นเมื่อ 10 ธันวาคม 2559] จาก <http://rpg29.ssk.in.th/tech.pdf>
- [4] สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2550). การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน. กรุงเทพมหานคร : กลุ่มส่งเสริมวัตกรรมการเรียนรู้ของครูและบุคลากรทางการศึกษา สำนักมาตรฐานและพัฒนาการเรียนรู้.
- [5] ชุติกร พินิระ, ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญและวรางคณา โตโพธิ์ไทย. (2559). แบบจำลองการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์วิชาคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 6. การจัดประชุมเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ครั้งที่ 5.
- [6] อรอนงค์ โฆษิตพิพัฒน์. (2558). การเปรียบเทียบผลการสอนผ่านสื่อสังคมออนไลน์และสื่อชุมชน ของนักศึกษาสาขาวิชานิติศาสตร์ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาประชาคมติ. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์ ปีที่ 1 ฉบับที่ 3. หน้า 81-91.
- [7] Safran, C. (2010). Social Media in Education. Thesis for the Award of the Academic Degree of a Doctor of Technology, Graz University of Technology.
- [8] คันทน์ เลี้ยงพานิชย์. (2555). การศึกษาผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจจากการใช้เว็บเครือข่ายสังคมเป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนการสอนของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์. วารสารวิจัยมหาวิทยาลัยขอนแก่น. ปีที่ 17 ฉบับที่ 1. หน้า 142-152.