

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและเหตุผล

การเรียนการสอนวิชา ลูกเสือ-เนตรนารี เป็นวิชาที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติเพื่อให้เกิดทักษะ ประสบการณ์เรียนรู้ด้วยตัวเอง มีสุนทรียภาพทางวิชา ลูกเสือ-เนตรนารี โดยมีครูคอยให้ คำแนะนำ ช่วยเหลือ การใช้ social media เพื่อการเรียนรู้ เป็นการมุ่งเน้นเพื่อสร้างความหลากหลาย และสร้าง พัฒนาการขบวนการเรียนรู้สำหรับช่วยในการเรียนการสอน เนื่องจากคอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทในการ ใช้งานที่หลากหลายในชีวิตประจำวันของแต่ละบุคคล ดังนั้นการเรียนรู้และความรู้ในพื้นฐานเดิมแต่ละ บุคคลจึงแตกต่างกัน การรับรู้หรือเข้าใจในการเรียนจึงมีความหลากหลายและแตกต่าง

การใช้ social media หรือสังคมการสื่อสารในรูปแบบออนไลน์ต่างๆ เช่น facebook , blog และ social media ในรูปแบบอื่นๆ เพื่อให้ให้นักเรียน สามารถถามตอบและศึกษาเพิ่มเติมได้ตลอดเวลา จึง มุ่งเน้นเพื่อให้ให้นักเรียนที่ไม่ทันหรือไม่เข้าใจบทเรียนสามารถเรียนรู้เพิ่มเติมหรือศึกษาเพื่อทำความเข้าใจ ก่อนเข้าเรียน ซึ่งเป็นการสร้างการเรียนรู้และปรับระดับการเรียนรู้ที่มีความแตกต่างของนักเรียนแต่ละคน ให้สามารถเรียนรู้และเข้าใจบทเรียนให้อยู่ในระดับเดียวหรือใกล้เคียงกันมากที่สุดและเป็นการพัฒนา ประสิทธิภาพการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากที่สุด

ซึ่งการจัดประสบการณ์การเรียนการสอนระหว่างชั้น ป.๔-ป.๖ ส่วนใหญ่ ให้ความร่วมมือในการ เรียนการสอนเป็นอย่างดี เช่นการจดบันทึก การเตรียมอุปกรณ์ การลงมือปฏิบัติ และชื่นชมผลงานเกิด ความประทับใจ และสนุก สนานเพลิดเพลิน ผู้วิจัยได้สังเกตเห็นนักเรียนบางคน ยังไม่ให้ความสนใจในการ เรียนการสอนวิชา ลูกเสือ-เนตรนารี เช่น คุย เล่น ไม่ให้ความร่วมมือในการ ทำกิจกรรมกลุ่ม รวมทั้งการ ระบายเพื่อน เป็นต้น ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาปัญหาและอุปสรรคของ นักเรียนเกี่ยวกับการเรียนการสอน วิชา ลูกเสือ-เนตรนารี ว่าปัญหาและอุปสรรคส่วนใหญ่ของนักเรียน เกิดจากอะไร มีสาเหตุอะไรบ้าง และมี แนวทางในการแก้ไขติดตามพฤติกรรมของนักเรียนอย่างไร ผู้วิจัยจึงนำการใช้อินเทอร์เน็ตมาเป็นสื่อในการ เสริมการเรียนของผู้เรียน กล่าวคือ อินเทอร์เน็ตเป็นเสมือนเครื่องมือสื่อสารที่เชื่อมต่อให้สามารถติดต่อกันได้ ทุกที่ ทุกเวลา ทางการศึกษาเองก็ เช่นกัน ผู้สอนสามารถพัฒนาทักษะต่างๆ ของผู้เรียน ผ่านทาง อินเทอร์เน็ตโดยการนำการเขียนมาประยุกต์ใช้กับบล็อก บริการทางอินเทอร์เน็ตที่ได้รับความนิยมจากกลุ่ม คนที่ท่องอินเทอร์เน็ตในปัจจุบัน

ปัจจุบันเว็บบล็อกได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก สิ่งที่ทำให้บล็อกได้รับความนิยมอย่างรวดเร็ว คือ การทำเว็บบล็อกเป็นวิธีที่ง่ายสำหรับการสร้างเว็บไซต์ส่วนตัว โดยผู้เขียนไม่จำเป็นต้องมีความรู้ในการ เขียนเว็บไซต์ เว็บบล็อกเป็นเสมือนเครื่องมือในการนำพาข่าวสาร ความรู้ ความคิด ความเห็น ความรู้สึก เรื่องเล่า เรื่องราว มาแลกเปลี่ยนทัศนะและความคิดที่ต้องการสื่อสารผ่านเว็บบล็อก โดยมีการเชิญชวนให้ ผู้ที่เข้ามาอ่านแสดงความเห็นด้วย การเรียนการสอน วิชาลูกเสือ-เนตรนารี จึงนำบล็อกมาใช้ร่วมกับการ สอนแบบปกติเพื่อเป็นการขยายช่องทางการรับข้อมูลข่าวสารของนักเรียน ตลอดจนจนเป็น การเปิดโอกาสให้

นักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้แสดงความคิดเห็นอันจะส่งผลให้การเรียนการสอนสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ของรายวิชาได้อย่างสมบูรณ์

ปัญหานำการวิจัย

การใช้บล็อกเสริมการเรียนการสอนรายวิชา ลูกเสือ-เนตรนารี ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ สามารถส่งเสริมให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาของรายวิชามากขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาบล็อกและบทเรียนออนไลน์เสริมการเรียนการสอนการเรียนรู้รายวิชา ลูกเสือ - เนตรนารี ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๕๕
๒. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อบล็อกและบทเรียนออนไลน์ โดยใช้เทคโนโลยีสื่อสังคม (Social media) เรื่องระเบียบแถวและสวนสนาม ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

ขอบเขตของศึกษา

ทดสอบรูปแบบเนื้อหาของบล็อก และบทเรียนออนไลน์เสริมการเรียนการสอนการเรียนรู้รายวิชา ลูกเสือ-เนตรนารี ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

สมมติฐานการวิจัย

การเรียนรู้และทำกิจกรรมผ่านเว็บบล็อกและบทเรียนออนไลน์ โดยใช้เทคโนโลยีสื่อสังคม (social media) สามารถดึงดูดความสนใจเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนสนใจและมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องระเบียบแถวมากขึ้น

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. บล็อก หมายถึง บล็อกเรียน ลูกเสือ – เนตรนารี กับครูตึก
2. การเรียนการสอน หมายถึง กระบวนการที่จะทำให้บรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้
3. เทคโนโลยีสื่อสังคม หมายถึง wordpress และ facebook ที่ใช้ในการสร้างบทเรียนออนไลน์ โดยมีที่อยู่ url ดังนี้ <http://krutikblog.wordpress.com>

กำหนด แบบมาตรฐานประมาณค่า 5 ระดับ

4. บทเรียนออนไลน์ (Online) โดยใช้เทคโนโลยีสื่อสังคมออนไลน์ (Socail Media) การเรียนในลักษณะสังคมออนไลน์ที่มีผู้ใช้นำมาแบ่งปันให้กับผู้อื่นที่มีอยู่ในเครือข่ายของตน ผ่านทางเว็บไซต์ social network ที่ให้บริการบนโลกออนไลน์

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. มีแหล่งเรียนรู้ <http://krutikblog.wordpress.com>
2. นักเรียนใช้อินเทอร์เน็ตในการค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติม
3. นักเรียนได้รับความรู้เรื่อง ระเบียบแถวและสวนสนาม เพิ่มขึ้น
4. นักเรียนรู้จักใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
5. นักเรียนรู้จักใช้เทคโนโลยีสื่อสังคมออนไลน์ (social media) ให้เกิดประโยชน์

บทที่ 2

แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัย “การใช้บล็อกและบทเรียนออนไลน์โดยใช้เทคโนโลยีสื่อสังคม (social Media) เพื่อการเรียนรู้เรื่อง ระเบียบแถวและการสวนสนาม ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ” มุ่งศึกษากระบวนการสร้างบล็อกและบทเรียนออนไลน์เสริมการสร้างเรียนการสอนโดยเลือกศึกษาจากรายวิชาลูกเสือ-เนตรนารี ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ รวมทั้งแสวงหาวิธีการสอนเพื่อให้นักเรียนสามารถพัฒนาศักยภาพสูงสุด งานวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายที่จะส่งเสริมให้นักเรียนสามารถเรียนรู้จากการร่วมกิจกรรม โดยผู้วิจัยได้ศึกษาในเรื่องต่อไปนี้

1. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้
2. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับเว็บบล็อก

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้

การเรียนรู้ของคนเราก่อเกิดขึ้นได้ตลอดเวลา นับตั้งแต่เกิดจนตาย ในการดำรงชีวิตประจำวันคนเราต้องมีการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม หรือต้องควบคุมสิ่งแวดล้อมให้เหมาะสมกับสภาพของตนจึงมีความจำเป็นที่แต่ละคนจะต้องเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ อยู่เสมอและได้รับความรู้จากหลายๆ ทาง แต่ละคนมีความเพิ่มพูนความเฉลียวฉลาดของตนเอง จากการมีประสบการณ์ในชีวิตและมีความสามารถในการคิดแก้ปัญหาที่จะต้องเผชิญในชีวิตประจำวัน เพื่อให้ตนเองสามารถดำรงชีวิตอยู่ได้อย่างมีความสุข

1. ความหมายของการเรียนรู้ คือ กระบวนการที่ทำให้คนเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรมทางความคิดคนเราสามารถเรียนรู้ด้วยการเรียนในห้อง การซักถามผู้ใหญ่ที่เรียนด้วยประสบการณ์ที่มีอยู่ แต่การเรียนรู้จะเกิดขึ้นจากประสบการณ์ที่ผู้สอนนำเสนอโดยการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ผู้สอนจะเป็นผู้สร้างบรรยากาศทางจิตวิทยาที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ ที่จะเกิดขึ้นในรูปแบบใดก็ได้ เช่น ความเป็นกันเอง ความเข้มงวด กวดขัน หรือ ความไม่มีระเบียบวินัย สิ่งเหล่านี้ผู้สอนจะเป็นผู้สร้างเงื่อนไข และสถานการณ์เรียนรู้ให้ผู้เรียน ดังนั้น ผู้สอนจะต้องพิจารณาเลือกรูปแบบการสอน รวมทั้งการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน ฟิลลิปป์ คุมส์ (อ้างใน อุ่นตา, 2523) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้ไม่ว่าที่ไหน เมื่อไหร่ หรือวิธีการใด เป็นอาศัยวิธีการและเรียนรู้ต่างๆ กัน โดทั่วไปแล้วมนุษย์มีแหล่งที่เกิดจากการเรียนรู้จำแนกได้เป็น 3 แหล่ง คือ

1.1 การสร้างแบบธรรมชาติวิสัย เป็นการเรียนรู้เป็นธรรมชาติที่สุด เป็นการเรียนรู้เป็นธรรมชาติเรียกว่า เป็นการเรียนรู้แบบสัญชาตญาณ หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ตลอดชีวิต ที่บุคคลได้รับสะสมความรู้ ทักษะเจตคติ ความเข้าใจจากประสบการณ์ในชีวิตประจำวันและสิ่งแวดล้อม ได้แก่ ครอบครัว การทำงาน การเล่น การศึกษาแบบนี้ไม่มีการจัดระบบและไม่มีแบบตายตัว

1.2 การศึกษาในระบบโรงเรียน หมายถึง การศึกษาที่มีสถาบันการศึกษารับผิดชอบจัดระบบการศึกษาโดยตรง เช่น โรงเรียน วิทยาลัย มหาวิทยาลัย เป็นการเรียนรู้โดยจัดระบบการแบ่งของอายุ

นักเรียน กำหนดพื้นฐานความรู้จากการจัดชั้นตอน เป็นระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา อุดมศึกษา มีการได้วุฒิปัตร์ ประกาศนียบัตร์ ปริญญาบัตร ปริญญาแก่ผู้สำเร็จ การวัดและประเมินผล ผู้ที่ถูกคัดเลือกให้ผ่านจะทำให้ผ่านจะทำให้ผ่านจะทำให้ผ่านจะเป็นระบบมีมาตรฐานเดียวกัน

1.3 การศึกษานอกระบบโรงเรียน หมายถึง การศึกษาที่จัดขึ้นโดยสถาบันและหน่วยงานต่างๆ ในสังคมนอกเหนือไปจากสถานบันการศึกษา เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นนอกระบบโรงเรียน อาจดำเนินการโดยแยกเป็นส่วนประกอบที่สำคัญของกิจกรรมใหญ่ๆ ของสถาบันหรือสถาบันที่จัดกิจกรรมนั้นๆ ขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์ที่จะต้องตอบสนองความต้องการและความสนใจทางการศึกษาของผู้เรียน

จากกล่าวมาจะเห็นได้ว่ากระบวนการเรียนรู้ของดำรงชีวิตได้สอดคล้องกับแนวคิดของประเวศ วะสี(2538) ซึ่งก็ได้กล่าวไว้ เช่นเดียวกันว่า กระบวนการรู้ของมนุษย์มีวัตถุประสงค์ 3 ประการคือ การเรียนรู้เพื่อตัวเอง เรียนรู้เพื่อสิ่งนอกตัวที่สัมพันธ์กับตัวเองมีปฏิสัมพันธ์ โดยจะมีกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นนี้ ก็ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของมนุษย์เอง ถ้าเคยมีประสบการณ์ ในการเรียนรู้เรื่องนั้นมาก่อน ก็จะทำให้มีความสามารถในการตีความและการปรับตัวให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นได้ในชีวิตได้ดีขึ้น ซึ่งแนวคิดดังกล่าวนี้มีความสัมพันธ์กับผลการวิเคราะห์และประมวลลักษณะกระบวนการเรียนรู้ของบุคคลที่มีลักษณะเป็นกระบวนการเรียนรู้เกิดขึ้นตาม

องค์ประกอบของการเรียนรู้

1. สิ่งเร้า (Stimulus) เป็นตัวการที่ทำให้บุคคลมีปฏิกิริยาโต้ตอบออกมาและเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมว่าจะแสดงออกมาในลักษณะใด สิ่งเร้าอาจเป็นเหตุการณ์หรือวัตถุและอาจเกิดภายในหรือภายนอกร่างกายก็ได้ เช่น เสียงนาฬิกา ปลูกให้เราตื่น กำหนดวันสอบเร้าให้เราเตรียมสอบ

2. แรงขับ (Drive) มีประเภทคือแรงขับปฐมภูมิ (Primary Drive) เช่น ความหิว ความกระหาย การต้องการพักผ่อน เป็นต้น และแรงขับทุติยภูมิ (Secondary) เป็นเรื่องของความ ต้องการทางจิตและทางสังคม เช่น ความต้องการความรัก ความปลอดภัย เป็นต้น แรงขับทั้งสองประเภทเป็นผลให้เกิดปฏิกิริยาอันจะนำไปสู่การเรียนรู้

3. การตอบสนอง (Response) เป็นพฤติกรรมต่างๆ ที่บุคคลแสดงออกมาเมื่อได้รับการกระตุ้นจากสิ่งเร้าต่างๆ เช่น คน สัตว์ สิ่งของ หรือสถานการณ์ อาจกล่าวได้ว่าเป็นสิ่งแวดล้อมที่รอบตัวเรานั้นเอง

4. แรงเสริม (Reinforcement) สิ่งที่มาเพิ่มกำลังให้เกิดการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง เช่น รางวัล การตำหนิ การลงโทษ การชมเชย เงิน ของขวัญ เป็นต้น กระบวนการของการเรียนรู้ กระบวนการของการเรียนรู้มีขั้นตอนดังนี้ คือ

1. มีสิ่งเร้า (Stimulus) มาเร้าอินทรีย์ (Organism)
2. อินทรีย์เกิดการรับสัมผัส (Sensation) ประสาทสัมผัสทั้งห้า ตา หู จมูก ลิ้น ผิว ภาย
3. ประสาทสัมผัสส่งกระแสสัมผัสไปยังระบบประสาทเกิดการรับรู้ (Perception)

4. สมองแปลผลออกมาว่าสิ่งที่สัมผัสคืออะไรเรียกว่า ความคิดรวบยอด (Conception)

5. พฤติกรรมได้รับคำแปลผลทำให้เกิดความคิดรวบยอดก็จะเกิดการเรียน (Learning)

6. เมื่อเกิดกระบวนการเรียนรู้บุคคลก็เกิดการตอบสนอง (Response) พฤติกรรมนั้นๆ

ตัวอย่างเช่น เราฝึกสัตว์ให้สามารถทำกิจกรรมใดๆ ก็ได้อาจเป็นการเล่นลูกบอลโยนห่วงหรือให้นักพิราบจับบัตรสี หรือหัดให้ลิงชิมแพนซีวาดรูปภาพต่างๆ หรือให้นักแก้วเฝ้าบ้านโดยส่งเสียงร้องเวลาที่คนแปลกหน้าเข้าบ้าน กิจกรรมต่างๆ เหล่านี้ จะต้องมีกระบวนการคือมีสิ่งเร้ามาเร้าอินทรีย์ ถ้าในที่นี้อินทรีย์คือตัวแลคคูน ตัวแลคคูนก็จะรู้สึก การเกิดความรู้สึกเราเรียกว่าเกิดการรับสัมผัส จะด้วยทางตา หู จมูก ลิ้น ผิวกาย ประสาทสัมผัสจะทำให้เกิดการรับรู้ สมองก็จะแปลความหมาย พฤติกรรมที่สมองแปลความหมายเรียกว่า เกิดการเรียนรู้ จะให้เรียนรู้ได้ต้องทำบ่อยๆ โดยนักจิตวิทยาให้แลคคูนจับลูกบอลบ่อยๆ พร้อมให้แรงเสริมด้วยอาหารที่เจ้าแลคคูนชอบ ก่อนให้อาหารให้เจ้าแลคคูนจับลูกบอลบ่อยๆ ทำซ้ำๆ หลายครั้งเจ้าแลคคูน ก็จะเกิดการเรียนรู้ว่าถ้าทำกิจกรรมจับลูกบอลแล้วพัฒนาไปถึงขั้นโยนลูกบอลเข้าห่วงก็จะได้อาหาร การเรียนรู้ก็จะเกิดขึ้น คือถ้าเจ้าแลคคูนหิวก็จับลูกบอลโยนห่วงเป็นต้น

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับบล็อก

ความหมายของเว็บบล็อก เว็บล็อก (Web) หมายถึง เว็บไซต์ คำว่า log หมายถึง สมุดที่ใช้บันทึกเรื่องราวที่เกิดขึ้นในแต่ละวัน เมื่อนำมารวมกันจึงได้ Weblog เว็บล็อกหมายถึง รูปแบบเว็บไซต์ประเภทหนึ่ง ซึ่งถูกเขียนขึ้นในลำดับที่เรียงตามเวลาในการเขียน ซึ่งจะแสดงข้อมูลที่เขียนล่าสุดไว้แรกสุด เว็บล็อกคดยปกติจะประกอบด้วยข้อความ ภาพ ซึ่งบางครั้ง จะรวมสื่อต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น เพลง หรือวิดีโอในหลายรูปแบบได้ จุดที่แตกต่างของเว็บล็อกกับเว็บไซต์คือเว็บล็อกจะเปิดให้ผู้เข้ามาอ่านข้อมูล สามารถแสดงความคิดเห็นต่อท้ายข้อความที่เจ้าของบล็อกเป็นคนเขียน ซึ่งทำให้ผู้เขียนสามารถได้ผลตอบกลับโดยทันที อีกทั้งเว็บล็อกเป็นเว็บไซต์ส่วนตัวที่ผู้สร้างหรือเรียกว่า blogger จัดทำขึ้นเพื่อเป็นที่บอกเล่าเรื่องราว สิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน รวมทั้งแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เสนอบทความใหม่ๆ วิเคราะห์ข่าวสาร บ้านเมืองหรืออื่นๆ ที่ผู้ใช้เห็นว่าน่าสนใจ นอกจากนี้เว็บยังเป็นสื่อที่ใช้เพื่อแสดงงานเขียนบนเว็บไซต์เนื้อหาของงานเขียนจะกล่าวถึง ใคร สิ่งใด ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร และทำไม ผู้เขียนนำเสนอโดยอาศัยความรู้และประสบการณ์ที่มีคติหรือเรียบเรียงงานเขียนของตนเอง และผู้เขียนจะต้องนำเสนองานเขียนของตนเองอยู่เป็นประจำสม่ำเสมอ เว็บล็อกเป็นเสมือนเครื่องมือในการนำพาข่าวสารความรู้ ความคิด ความเห็น ความรู้สึกเรื่องเล่า เรื่องราว มาแลกเปลี่ยนทัศนะและความคิดต่อข้อมูลที่ต้องการสื่อสาร ส่งผ่านสู่กัน โดยมีการเชิญชวนให้ผู้ที่เข้ามาอ่านแสดงความคิดเห็นต่อหัวข้อต่างๆ ที่ได้ตั้งขึ้น บล็อกเป็นการใช้ซอฟต์แวร์ที่เอื้ออำนวยให้คนทั่วไปที่มีความรู้ทางเทคนิคไม่มากนักหรือไม่พื้นฐานความรู้ทางเทคนิคเลยสามารถเขียน จัดการ และแก้ไข งานเขียนของตนเองผ่านบล็อกได้ (to update and

maintain the blog) ในส่วนของการส่งงานเขียนผ่านลงไปบนบล็อก หรือ postings on a blog จะมีขั้นตอนที่เป็นระเบียบแบบแผนมองเห็นส่วนสำคัญๆ ของชิ้นงานที่ถูกจัดระเบียบแล้วได้อย่างชัดเจน Donohoo , J.(2006) ได้กล่าวว่า เว็บบล็อกมีประโยชน์มากในการเรียนภาษา โดยคุณสมบัติของเว็บบล็อกนั้นจะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักประเมินข้อมูลที่ได้อ่าน ให้ข้อมูลย้อนกลับในเรื่องที่ได้อ่านด้วยตนเอง ในขณะเดียวกันผู้เขียนก็สามารถนำข้อมูลย้อนกลับหรือข้อคิดเห็นเหล่านี้มาปรับแก้งานของตนเองให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้การใช้เว็บบล็อกยังเป็นการจูงใจนักเรียนให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองอีกด้วย โดยหลักการในการนำเว็บบล็อกเข้ามามีส่วนร่วมในการเรียนการสอนนั้น มีดังนี้

1. ตรวจสอบเว็บบล็อกและการระเบียบปฏิบัติต่างๆ ในการใช้เว็บบล็อกเพื่อดูว่าเว็บบล็อกเหล่านี้สามารถสนับสนุนการเรียนการสอนและสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในชั้นเรียนได้หรือไม่
2. เลือกเว็บบล็อกที่ตรงกับความต้องการของนักเรียน
3. เลือกหัวข้อในการเขียนในเว็บบล็อกให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน
4. ถ้าโรงเรียนมีเทคโนโลยีสารสนเทศที่สามารถสนับสนุนการเรียน เช่น มีคอมพิวเตอร์หรือโปรแกรมควรจัดให้นักเรียนได้มีโอกาสใช้ โดยการจัดเวลาในการใช้เว็บบล็อกให้เหมาะสมและอยู่ภายใต้การควบคุมของครูสอน
5. ให้ความแก่นักเรียนในการตกแต่งเว็บบล็อกของตนเองและเวลาในการนำผลงานเขียนแสดงในเว็บบล็อก
6. มีการเข้าไปแสดงความคิดเห็นของนักเรียนเป็นประจำ ให้คำติชม เพื่อนักเรียนจะได้นำข้อมูลเหล่านี้ไปพัฒนางานเขียนของตนเองให้ดียิ่งขึ้น

นอกจากนี้ Bull ,G,Bull,G.& Kajder, S.(2006) กล่าวว่า จากการใช้เว็บบล็อกในการแสดงงานเขียน นักเรียนได้กล่าวถึงคุณสมบัติที่ดีของเว็บบล็อกว่า เป็นเหมือนข้อมูลย้อนกลับในงานเขียนของตนเองเพื่อนสามารถเข้ามาแสดงความคิดเห็นหรือเสนอความคิดในรูปแบบอื่น ผ่านช่องแสดงความคิดเห็น นอกจากนี้การแสดงความคิดเห็นในเว็บบล็อกนั้นมีข้อได้เปรียบมากกว่าการแสดงความคิดเห็นส่วนตัว คือผู้แสดงความคิดเห็นไม่จำเป็นต้องแสดงตัวว่าเป็นใคร การไม่แสดงตัวทำให้ผู้อ่านกล้าที่จะวิพากษ์วิจารณ์งานเขียนมากยิ่งขึ้น และมากยิ่งขึ้นกว่า การแลกเปลี่ยนกันอ่านในห้องเรียน อีกทั้งงานเขียนในเว็บบล็อกจะเป็น ตัวกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจ ในการเขียนแก่นักเรียนอีกทางหนึ่ง เพราะผู้เขียนจะมีความกระตือรือร้นมากขึ้นเมื่อผู้อ่านมิได้มีเพียงครูผู้สอนและเพื่อนของตนเองเท่านั้น ผู้อ่านคนอื่นๆ ที่สนใจสามารถเข้ามาอ่านงานเขียนและแสดงความคิดเห็นในเว็บบล็อกเข้ามาใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษนั้น มีประโยชน์มาก โดยเฉพาะในการนำมาพัฒนาทักษะการเขียน อาทิเช่น นักเรียนสามารถนำข้อมูลย้อนกลับมาพัฒนาความสามารถด้านการเขียนของตนเอง มีความกล้าที่จะแสดงความคิดเห็นต่องานเขียนของผู้เขียน อีกทั้งยังมีแรงจูงใจในการเขียนอีกด้วย

การสื่อสารการเรียนรู้

การสื่อสาร หรือ การสื่อความหมาย (Communication) หมายถึง การถ่ายทอดเรื่องราว การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การแสดงออกของความคิดและความรู้สึก เพื่อการติดต่อสื่อสารข้อมูลซึ่งกันและกัน (กิดานันท์ มลิทอง, 2540) รูปแบบของการสื่อสาร แบ่งได้เป็น 2 รูปแบบ คือ

1. การสื่อสารทางเดียว (One-Way Communication) เป็นการส่งข่าวสารหรือการสื่อความหมายไปยังผู้รับแต่เพียงฝ่ายเดียว โดยที่ผู้รับไม่สามารถตอบสนองทันที (Immediate Response) กับผู้ส่ง แต่อาจจะมีผลป้อนกลับไปยังผู้ส่งในภายหลังได้ การสื่อสารในรูปแบบนี้จึงเป็นการที่ผู้ส่งและผู้รับไม่สามารถมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันได้ทันที

2. การสื่อสารสองทาง (Two-Way Communication) เป็นการสื่อสารหรือการสื่อความหมายที่ผู้รับมีโอกาสตอบสนองมายังผู้ส่งได้ในทันที โดยที่ผู้ส่งและผู้รับอาจจะอยู่ต่อหน้ากันหรืออาจอยู่คนละสถานที่ก็ได้ แต่ทั้งสองฝ่ายจะสามารถมีการเจรจาหรือการโต้ตอบกันไปมา โดยที่ต่างฝ่ายต่างผลัดกันทำหน้าที่เป็นทั้งผู้ส่งและผู้รับในเวลาเดียวกัน ดังนั้น ในการที่จะเกิดการเรียนรู้ขึ้นได้นี้ มักจะพบว่าต้องอาศัยกระบวนการของการสื่อสารในรูปแบบของการสื่อสารทางเดียวและการสื่อสารสองทาง ในลักษณะของการให้สิ่งเร้าเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมีการแปลความหมายของเนื้อหาบทเรียนนั้น และให้มีการตอบสนองเพื่อเกิดเป็นการเรียนรู้ขึ้น

ลักษณะของสิ่งเร้าและการตอบสนองในการสื่อสารนี้ หมายถึง การที่ผู้สอนให้สิ่งเร้าหรือส่งแรงกระตุ้นไปยังผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนมีการตอบสนองออกมา โดยผู้สอนอาจใช้สื่อที่แตกต่าง ๆ เช่น คอมพิวเตอร์เป็นผู้ส่งเนื้อหาบทเรียน ส่วนการตอบสนองของผู้เรียน ได้แก่ คำพูด การเขียน รวมถึงกระบวนการทั้งหมดทางด้านความคิด การเรียนรู้ การเรียนรู้ซึ่งอาศัยรูปแบบการสื่อสารที่เกี่ยวข้องกับการให้สิ่งเร้าหรือแรงกระตุ้น การแปลความหมาย และการตอบสนองนั้นมีดังนี้

1. การเรียนรู้ในรูปแบบการสื่อสารทางเดียว เช่น การสอนแก่ผู้เรียนจำนวนมากในห้องเรียนขนาดใหญ่โดยการฉายวีดิทัศน์ โทรทัศน์วงจรปิด หรือวิทยุและโทรทัศน์การศึกษาแก่ผู้เรียนที่เรียนอยู่ที่บ้าน ซึ่งการเรียนการสอนในลักษณะเช่นนี้ควรจะมีการอธิบายความหมายของเนื้อหาบทเรียนให้ผู้เรียนเข้าใจก่อนการเรียน หรืออาจจะมีการอภิปรายหลังจากการเรียน หรือดูเรื่องราวนั้นแล้วก็ได้ เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจและแปลความหมายในสิ่งเร้านั้นอย่างถูกต้องตรงกัน จะได้มีการตอบสนองและเกิดการเรียนรู้ได้ในทำนองเดียวกัน

2. การเรียนรู้ในรูปแบบการสื่อสารสองทาง อาจทำได้โดยการใช้อุปกรณ์ประเภทเครื่องช่วยสอน เช่น การใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยหรือการใช้เครื่องช่วยสอนเนื้อหาจะถูกส่งจากเครื่องไปยังผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนทำการตอบสนองโดยส่งคำตอบหรือข้อมูลกลับไปยังเครื่องอีกครั้งหนึ่ง การเรียนการสอนในลักษณะนี้มีข้อดีหลายประการเช่น ความฉับพลันของการให้คำตอบจากโปรแกรมบทเรียนที่วางไว้เพื่อความเข้าใจที่ถูกต้องแก่ผู้เรียน เป็นการทำให้ง่ายต่อการเรียนรู้และทำให้การถ่ายทอดความรู้บรรลุผลด้วยดีเป็นต้น ถึงแม้ว่าการเรียนรู้ในรูปแบบการสื่อสารสองทางนี้จะมีประสิทธิภาพดีต่อการเรียนรู้มากกว่าการสื่อสารทางเดียวก็ตาม แต่บางครั้งแล้วในลักษณะของการศึกษาบางอย่างมีความจำเป็นต้องใช้การเรียน

การสอนในรูปแบบการสื่อสารทางเดียว เพื่อการให้ความรู้แก่ผู้เรียน ทั้งนี้เพราะจำนวนผู้เรียนอาจจะมีความ และมืออุปกรณ์ช่วยสอนไม่เพียงพอ เป็นต้น

สื่อการเรียนรู้

กิดานันท์ มลิทอง (2540) กล่าวว่า สื่อนับว่าเป็นสิ่งที่มีบทบาทอย่างมากในการเรียนการสอน เนื่องจากเป็นตัวกลางที่ช่วยให้การสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียนดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจเนื้อหาบทเรียนได้ตรงกับที่ผู้สอนต้องการ การใช้สื่อการสอนนั้นผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาถึงลักษณะเฉพาะ และคุณสมบัติของสื่อแต่ละชนิดเพื่อเลือกสื่อให้ตรงกับวัตถุประสงค์การสอน และสามารถจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับผู้เรียน เพื่อให้กระบวนการเรียนการสอนดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สื่อการสอน (Instructional Media) หมายถึง สื่อชนิดใดก็ตามไม่ว่าจะเป็นเทปบันทึกเสียง สไลด์ วิทยุ โทรทัศน์ วีดิทัศน์ แผ่นภูมิ ภาพนิ่ง ฯลฯ ซึ่งบรรจุเนื้อหาเกี่ยวกับการเรียนการสอน เพื่อใช้เป็นเครื่องมือหรือช่องทางสำหรับผู้สอนส่งไปถึงผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายที่ผู้สอนวางไว้ได้เป็นอย่างดี

เอดการ์ เดล (Edgar Dale) ได้จัดแบ่งสื่อการสอนเพื่อเป็นแนวทางในการอธิบายถึงความสัมพันธ์ระหว่างสื่อทัศนูปกรณ์ต่าง ๆ ในขณะเดียวกันก็เป็นการแสดงขั้นตอนของประสบการณ์การเรียนรู้ และ การใช้สื่อแต่ละประเภทในกระบวนการเรียนรู้ด้วย โดยพัฒนาความคิดของ Bruner ซึ่งเป็นนักจิตวิทยา นำมาสร้างเป็น “กรวยประสบการณ์” (Cone of Experiences) โดยแบ่งเป็นขั้นตอนดังนี้

1. ประสบการณ์ตรง โดยการให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงจากของจริง เช่น การจับต้อง และการเห็น เป็นต้น
2. ประสบการณ์รอง เป็นการเรียนโดยให้ผู้เรียนเรียนจากสิ่งที่ใกล้เคียงความเป็นจริงที่สุด ซึ่งอาจเป็นการจำลองก็ได้
3. ประสบการณ์นาฏกรรมหรือการแสดง เป็นการแสดงบทบาทสมมติหรือการแสดงละคร เนื่องจากข้อจำกัดด้วยยุคสมัยเวลา และสถานที่ เช่นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในประวัติศาสตร์ หรือเรื่องราวที่เป็นนามธรรม เป็นต้น
4. การสาธิต เป็นการแสดงหรือการทำเพื่อประกอบคำอธิบายเพื่อให้เห็นลำดับขั้นตอนของการกระทำนั้น
5. การศึกษานอกสถานที่ เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ต่างๆ ภายนอกสถานที่เรียน อาจเป็นการเยี่ยมชมสถานที่ การสัมภาษณ์บุคคลต่าง ๆ เป็นต้น
6. นิทรรศการ เป็นการจัดแสดงสิ่งของต่าง ๆ เพื่อให้สาระประโยชน์แก่ผู้ชม โดยการนำประสบการณ์หลายอย่างผสมผสานกันมากที่สุด
7. โทรทัศน์ โดยใช้ทั้งโทรทัศน์การศึกษาและโทรทัศน์การสอนเพื่อให้ข้อมูลความรู้แก่ผู้เรียนหรือผู้ชมที่อยู่ในห้องเรียนหรืออยู่ทางบ้าน

8. ภาพยนตร์ เป็นภาพที่บันทึกเรื่องราวลงบนฟิล์มเพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ทั้งภาพและเสียงโดยใช้ประสาทตาและหู

9. การบันทึกเสียง วิทยู ภาพนิ่ง อาจเป็นทั้งในรูปของแผ่นเสียง เทปบันทึกเสียง วิทยู รูปภาพ สไลด์ ข้อมูลที่อยู่ในชั้นนี้จะให้ประสบการณ์แก่ผู้เรียนที่ถึงแม้จะอ่านหนังสือไม่ออกแต่ก็จะสามารถเข้าใจเนื้อหาได้

10. ทักษณสัญลักษณ์ เช่นแผนที่ แผนภูมิหรือเครื่องหมายต่างๆที่เป็นสัญลักษณ์แทนสิ่งของต่าง ๆ

11. วจนสัญลักษณ์ ได้แก่ตัวหนังสือในภาษาเขียน และเสียงพูดของคนในภาษาพูดการใช้กรวยประสบการณ์ของเดลจะเริ่มต้นด้วยการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอยู่ในเหตุการณ์หรือการกระทำจริงเพื่อให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ตรงเกิดขึ้นก่อน แล้วจึงเรียนรู้โดยการเฝ้าสังเกตในเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ซึ่งเป็นขั้นต่อไปของการได้รับประสบการณ์รอง ต่อจากนั้นจึงเป็นการเรียนรู้ด้วยการรับประสบการณ์โดยผ่านสื่อต่างๆ และท้ายที่สุดเป็นการให้ผู้เรียนเรียนจากสัญลักษณ์ซึ่งเป็นเสมือนตัวแทนของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

นักจิตวิทยาท่านหนึ่งชื่อ เจโรม บรุนเนอร์ (Jerome Bruner) ได้ออกแบบโครงสร้างของกิจกรรมการสอนไว้รูปแบบหนึ่ง โดยประกอบด้วยมโนทัศน์ด้านการกระทำโดยตรง (Enactive) การเรียนรู้ด้วยภาพ (Iconic) และการเรียนรู้ด้วยนามธรรม (Abstract) เมื่อเปรียบเทียบกับกรวยประสบการณ์ของเดลกับลักษณะสำคัญ 3 ประการของการเรียนรู้ของบรุนเนอร์แล้วจะเห็นว่ามโนทัศน์ใกล้เคียงและเป็นคู่ขนานกัน (กิดานันท์ มลิทอง, 2540)

สื่อกับผู้เรียน

1. เป็นสิ่งที่ช่วยให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพ เพราะจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจเนื้อหาบทเรียนที่ยุ่งยากซับซ้อนได้ง่ายขึ้นในระยะเวลาอันสั้นและสามารถช่วยให้เกิดความคิดรวบยอดในเรื่องนั้นได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว

2. สื่อจะช่วยกระตุ้นและสร้างความสนใจให้กับผู้เรียน ทำให้เกิดความสนุกสนานและไม่รู้สึกเบื่อหน่ายการเรียน

3. การใช้สื่อจะทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจตรงกัน และเกิดประสบการณ์ร่วมกันในวิชาที่เรียนนั้น

4. ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนมากขึ้น ทำให้เกิดมนุษยสัมพันธ์อันดีในระหว่างผู้เรียนด้วยกันเองและกับผู้สอนด้วย

5. ช่วยสร้างเสริมลักษณะที่ดีในการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์จากการใช้สื่อเหล่านั้น

6. ช่วยแก้ปัญหาเรื่องของความแตกต่างระหว่างบุคคลโดยการจัดให้มีการใช้สื่อในการศึกษารายบุคคล

สื่อกับผู้สอน

1. การใช้สื่อวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ประกอบการเรียนการสอน เป็นการช่วยให้บรรยากาศในการสอน น่าสนใจยิ่งขึ้น ทำให้ผู้สอนมีความสุขสนุกสนานในการสอนมากกว่าวิธีการที่เคยใช้การบรรยายแต่เพียงอย่างเดียว และเป็นการสร้างความเชื่อมั่นในตัวเองให้เพิ่มขึ้นด้วย

2. สื่อจะช่วยแบ่งเบาภาระของผู้สอนในด้านการเตรียมเนื้อหา เพราะบางครั้งอาจให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาจากสื่อได้เอง

3. เป็นการกระตุ้นให้ผู้สอนตื่นตัวอยู่เสมอในการเตรียมและผลิตวัสดุใหม่ๆ เพื่อใช้เป็นสื่อการสอน ตลอดจนคิดค้นเทคนิควิธีการต่างๆ เพื่อให้การเรียนรู้ที่น่าสนใจยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตามสื่อการสอนจะมีคุณค่าก็ต่อเมื่อผู้สอนได้นำไปใช้อย่างเหมาะสมและถูกวิธี ดังนั้น ก่อนที่จะนำสื่อแต่ละอย่างไปใช้ผู้สอนจึงควรจะได้ศึกษาถึงลักษณะและคุณสมบัติของสื่อการสอน ข้อดีและข้อจำกัดอันเกี่ยวข้องกับตัวสื่อและการใช้สื่อแต่ละอย่าง ตลอดจนการผลิตและใช้สื่อให้เหมาะสมกับสภาพการเรียนการสอนด้วย ทั้งนี้เพื่อให้การจัดกิจกรรมการสอนบรรลุผลตามจุดมุ่งหมาย และวัตถุประสงค์ที่วางไว้

หลักการเลือกสื่อการสอน

การเลือกสื่อการสอนเพื่อนำมาใช้ประกอบการสอนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพนั้นเป็นสิ่งสำคัญยิ่ง โดยในการเลือกสื่อผู้สอนจะต้องตั้งวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมในการเรียนให้แน่นอนเสียก่อน เพื่อใช้วัตถุประสงค์นั้นเป็นตัวชี้้นำในการเลือกสื่อการสอนที่เหมาะสม นอกจากนี้ยังมีหลักการอื่น ๆ เพื่อประกอบการพิจารณา คือ

1. สื่อนั้นต้องสัมพันธ์กับเนื้อหาบทเรียนและจุดมุ่งหมายที่จะสอน
2. เลือกสื่อที่มีเนื้อหาถูกต้อง ทันสมัย น่าสนใจ และเป็นสื่อที่ส่งผลต่อการเรียนรู้มากที่สุด
3. เป็นสื่อที่เหมาะสมกับวัย ระดับชั้น ความรู้ และประสบการณ์ของผู้เรียน
4. สื่อนั้นควรสะดวกในการใช้ วิธีใช้ไม่ยุ่งยากซับซ้อนเกินไป
5. เป็นสื่อที่มีคุณภาพเทคนิคการผลิตที่ดี มีความชัดเจนเป็นจริง
6. มีราคาไม่แพงเกินไป หรือถ้าจะผลิตควรคุ้มกับเวลาและการลงทุน

ทฤษฎีการเรียนรู้และจิตวิทยาการเรียนรู้

ถนอมพร เลหาจรัสแสง (2541) ได้กล่าวทฤษฎีการเรียนรู้และจิตวิทยาการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา มีดังนี้

1. ทฤษฎีพฤติกรรมนิยม (Behaviorism) เป็นทฤษฎีซึ่งเชื่อว่าจิตวิทยาเป็นเสมือนการศึกษาทางวิทยาศาสตร์ของพฤติกรรมมนุษย์ (Scientific Study of Human Behavior) และการเรียนรู้ของมนุษย์ เป็นสิ่งที่สามารถสังเกตได้จากพฤติกรรมภายนอก นอกจากนี้ยังมีแนวคิดเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนอง (Stimuli and Response) เชื่อว่าการตอบสนองต่อสิ่งเร้าของมนุษย์จะเกิดขึ้นควบคู่กันในช่วงเวลาที่เหมาะสม นอกจากนี้ยังเชื่อว่าการเรียนรู้ของมนุษย์เป็นพฤติกรรมแบบแสดงอาการกระทำ (Operant Conditioning) ซึ่งมีการเสริมแรง (Reinforcement) เป็นตัวการ โดยทฤษฎีพฤติกรรมนิยมนี้จะไม่พูดถึงความนึกคิดภายในของมนุษย์ ความทรงจำ ภาพ ความรู้สึก โดยถือว่าคำ

เหล่านี้เป็นคำต้องห้าม (Taboo) ซึ่งทฤษฎีนี้ส่งผลต่อการเรียนการสอนที่สำคัญในยุคนั้น ในลักษณะที่การเรียนเป็นชุดของพฤติกรรมซึ่งจะต้องเกิดขึ้นตามลำดับที่แน่ชัด การที่ผู้เรียนจะบรรลุวัตถุประสงค์ได้นั้นจะต้องมีการเรียนตามขั้น ตอนเป็นวัตถุประสงค์ๆ ไป ผลที่ได้จากการเรียนขั้นแรกนี้จะเป็นพื้นฐานของการเรียนในขั้นต่อ ๆ ไป ในที่สุดสื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษาที่ออกแบบตามแนวคิดของทฤษฎีพฤติกรรมนิยมนี้จะมีโครงสร้างของบทเรียนในลักษณะเชิงเส้นตรง (Linear) โดยผู้เรียนทุกคนจะได้รับ การนำเสนอเนื้อหาในลำดับที่เหมือนกันและตายตัว ซึ่งเป็นลำดับที่ผู้สอนได้พิจารณาแล้วว่าเป็นลำดับการ สอนที่ดีและผู้เรียนจะสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด นอกจากนี้จะมีการตั้งคำถาม ๆ ผู้เรียนอย่างสม่ำเสมอโดยหากผู้เรียนตอบถูกก็จะได้รับการตอบสนองในรูปผลป้อนกลับทางบวกหรือรางวัล (Reward) ในทางตรงกันข้ามหากผู้เรียนตอบผิดก็จะได้รับการตอบสนองในรูปของผลป้อนกลับในทางลบ และคำอธิบายหรือการลงโทษ (Punishment) ซึ่งผลป้อนกลับนี้ถือเป็นการเสริมแรงเพื่อให้เกิดพฤติกรรมที่ต้องการ สื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษาที่ออกแบบตามแนวคิดของทฤษฎีพฤติกรรมนิยม จะ บังคับให้ผู้เรียนผ่านการประเมินตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ตามจุดประสงค์เสียก่อน จึงจะสามารถผ่านไปศึกษา ต่อยังเนื้อหาของวัตถุประสงค์ต่อไปได้หากไม่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ผู้เรียนจะต้องกลับไปศึกษาในเนื้อหา เดิมอีกครั้งจะกว่าจะผ่านการประเมิน

2. ทฤษฎีปัญญานิยม (Cognitivism) เกิดจากแนวคิดของชอมสกี(Chomsky) ที่ไม่เห็นด้วยกับ สกินเนอร์ (Skinner) บิดาของทฤษฎีพฤติกรรมนิยม ในการมองพฤติกรรมมนุษย์ไว้ว่าเป็นเหมือนการ ทดลองทางวิทยาศาสตร์ ชอมสกีเชื่อว่าพฤติกรรมของมนุษย์นั้นเป็นเรื่องของภายในจิตใจมนุษย์ไม่ใช่ผ้า ขาวที่เมื่อใส่สีอะไรลงไปก็จะกลายเป็นสีนั้น มนุษย์มีความนึกคิด มีอารมณ์ จิตใจ และความรู้สึกภายในที่ แตกต่างกันอย่างออกไป ดังนั้นการออกแบบการเรียนการสอนก็ควรที่จะคำนึงถึงความแตกต่างภายในของ มนุษย์ด้วย ในช่วงนี้มีแนวคิดต่างๆ เกิดขึ้นมากมาย เช่น แนวคิดเกี่ยวกับการจำ (Short Term Memory , Long Term Memory and Retention) แนวคิดเกี่ยวกับการแบ่งความรู้ออกเป็น 3 ลักษณะคือ ความรู้ ในลักษณะเป็นขั้นตอน (Procedural Knowledge) ซึ่งเป็นความรู้ที่อธิบายว่าทำอะไรและเป็นองค์ ความรู้ที่ต้องการลำดับการเรียนรู้ที่ชัดเจน ความรู้ในลักษณะการอธิบาย (Declarative Knowledge) ซึ่ง ได้แก่ความรู้ที่อธิบายว่าคืออะไร และความรู้ในลักษณะเงื่อนไข (Conditional Knowledge)ซึ่งได้แก่ ความรู้ที่อธิบายว่าเมื่อไร และทำไม ซึ่งความรู้ 2 ประเภทหลังนี้ ไม่ต้องการลำดับการเรียนรู้ที่ตายตัว ทฤษฎีปัญญานิยมนี้ส่งผลต่อการเรียนการสอนที่สำคัญในยุคนั้น กล่าวคือ ทฤษฎีปัญญานิยมทำให้เกิด แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบในลักษณะสาขา (Branching)ของคราวเดอร์ (Crowder) ซึ่งเป็นการ ออกแบบในลักษณะสาขา หากเมื่อเปรียบเทียบกับบทเรียนที่ออกแบบตามแนวคิดของพฤติกรรมนิยมแล้ว จะทำให้ผู้เรียนมีอิสระมากขึ้นในการควบคุมการเรียนรู้ด้วยตัวเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการมีอิสระมากขึ้นใน การเลือกลำดับของการนำเสนอเนื้อหาบทเรียนที่เหมาะสมกับตน สื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษาที่ออกแบบ ตามแนวคิดของทฤษฎีปัญญานิยมก็จะมีโครงสร้างของบทเรียนในลักษณะสาขาอีกเช่นเดียวกัน โดยผู้เรียน ทุกคนจะได้รับการเสนอเนื้อหาในลำดับที่ไม่เหมือนกันโดยเนื้อหาที่จะได้รับการนำเสนอต่อไปนั้นจะขึ้นอยู่กับความสามารถ ความถนัด และความสนใจของผู้เรียนเป็นสำคัญ

3. ทฤษฎีโครงสร้างความรู้ (Scheme Theory) ภายใต้ทฤษฎีปัญญานิยม (Cognitivism) นี้ยังได้เกิดทฤษฎีโครงสร้างความรู้ (Scheme Theory) ขึ้นซึ่งเป็นแนวคิดที่เชื่อว่าโครงสร้างภายในของความรู้ที่มนุษย์มีอยู่นั้นจะมีลักษณะเป็นโหนดหรือกลุ่มที่มีการเชื่อมโยงกันอยู่ ในการที่มนุษย์จะรับรู้อะไรใหม่ ๆ นั้น มนุษย์จะนำความรู้ใหม่ ๆ ที่เพิ่งได้รับนั้นไปเชื่อมโยงกับกลุ่มความรู้ที่มีอยู่เดิม (Pre-existing Knowledge) รูเมลฮาร์ทและออร์ทอนี่ (Rumelhart and Ortony,1977) ได้ให้ความหมายของคำโครงสร้างความรู้ไว้ว่าเป็นโครงสร้างข้อมูลภายในสมองของมนุษย์ซึ่งรวบรวมความรู้เกี่ยวกับวัตถุ ลำดับเหตุการณ์ รายการกิจกรรมต่างๆ เอาไว้ หน้าที่ของโครงสร้างความรู้ก็คือ การนำไปสู่การรับรู้ข้อมูล (Perception) การรับรู้ข้อมูลนั้นไม่สามารถเกิดขึ้นได้หากขาดโครงสร้างความรู้ (Schema) ทั้งนี้ก็เพราะการรับรู้ข้อมูลนั้นเป็นการสร้างความหมายโดยการถ่ายโอนความรู้ใหม่เข้ากับความรู้เดิม ภายในกรอบความรู้เดิม ที่มีอยู่และจากการกระตุ้นโดยเหตุการณ์หนึ่ง ๆ ที่ช่วยให้เกิดการเชื่อมโยงความรู้ขึ้น ๆ เข้าด้วยกัน การรับรู้เป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ เนื่องจากไม่มีการเรียนรู้ใดที่เกิดขึ้นได้โดยปราศจากการรับรู้ นอกจากโครงสร้างความรู้จะช่วยในการรับรู้และการเรียนรู้แล้วนั้น โครงสร้างความรู้ยังช่วยในการระลึก (Recall) ถึงสิ่งต่างๆ ที่เราเคยเรียนรู้มา (Anderson,1984)

การนำทฤษฎีโครงสร้างความรู้มาประยุกต์ใช้ในการสร้างโปรแกรมคอมพิวเตอร์ จะส่งผลให้ลักษณะการนำเสนอเนื้อหาที่มีการเชื่อมโยงกันไปมา คล้ายใยแมงมุม(Webs) หรือบทเรียนในลักษณะที่เรียกว่า บทเรียนแบบสื่อหลายมิติ (Hypermedia)ตั้งนั้นในการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา จึงจำเป็นต้องนำแนวคิดของทฤษฎีต่าง ๆ มาผสมผสานกัน เพื่อให้เหมาะสมกับลักษณะและโครงสร้างขององค์ความรู้ในสาขาวิชาต่าง ๆ โดยไม่จำเป็นต้องอาศัยเพียงทฤษฎีใดทฤษฎีหนึ่ง ทั้งนี้เพื่อให้ได้สื่อการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ ตอบสนองต่อวิธีการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน และตอบสนองลักษณะโครงสร้างขององค์ความรู้ของสาขาวิชาต่าง ๆ ที่แตกต่างกันนั่นเอง

สื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษาและสื่อผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

ความหมายของสื่อผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

ได้มีนักการศึกษาได้ให้นิยามความหมายของสื่อผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต(Web Based Instruction) เอาไว้หลายนิยามดังนี้ (อ้างถึงใน สรรรัชต์ ห่อไพศาล,2544)คาน (Khan, 1997) ได้ให้คำจำกัดความของสื่อการเรียนการสอนผ่านเว็บ(WebBased Instruction) ไว้ว่า เป็นการเรียนการสอนที่อาศัยโปรแกรมไฮเปอร์มีเดียที่ช่วยในการสอน โดยการใช้ประโยชน์จากคุณลักษณะและทรัพยากรของอินเทอร์เน็ต มาสร้างให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย โดยส่งเสริมและสนับสนุนการเรียนรู้อย่างมากมาย โดยส่งเสริมและสนับสนุนการเรียนรู้ในทุกทาง

คลาร์ก (Clark, 1996) ได้ให้คำจำกัดความของสื่อการเรียนการสอนผ่านเว็บว่าเป็นการเรียนการสอนรายบุคคล ที่นำเสนอโดยการใช้เครือข่ายคอมพิวเตอร์สาธารณะหรือส่วนบุคคล และแสดงผลในรูปของการใช้ผ่านเว็บเบราว์เซอร์และสามารถเข้าถึงข้อมูลที่ติดตั้งไว้ได้โดยผ่านทางเครือข่าย

รีแลน และกิลลानी (Relan and Gillani, 1997) ได้ให้ความหมายของสื่อการเรียนการสอนผ่านเว็บเช่นกันว่า เป็นการกระทำของคณะหนึ่งในการเตรียมการคิดในกลวิธีการสอนโดยกลุ่มคอมพิวเตอร์วิซิม และการเรียนรู้ในสถานการณ์ร่วมมือกัน โดยใช้ประโยชน์จากคุณลักษณะและทรัพยากรในเว็ลไวด์เว็บพาร์สัน (Parson,1997) ได้ให้ความหมายของการเรียนการสอนผ่านเว็บว่า เป็นการสอนที่นำเอาสิ่งที่ต้องการส่งให้บางส่วนหรือทั้งหมดโดยอาศัยเว็บ โดยเว็บสามารถกระทำได้หลากหลายรูปแบบและหลากหลายขอบเขตที่เชื่อมโยงกัน ทั้งการเชื่อมต่อบทเรียน วัสดุช่วยการเรียนรู้ และการศึกษาทางไกล

ดริสคอล (Driscoll,1997) ได้ให้ความหมายของอินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนการสอนเอาไว้ว่าเป็นการใช้ทักษะหรือความรู้ต่างๆ ถ่ายโยงไปสู่ที่ใดที่หนึ่งโดยการใช้เว็ลไวด์เว็บเป็นช่องทางในการเผยแพร่สิ่งเหล่านั้น

คุณลักษณะของสื่อผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

จากการที่สื่อผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นส่วนหนึ่งของสื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา เราจึงสามารถนำคุณลักษณะของสื่อมัลติมีเดียเพื่อศึกษามาใช้นิยามคุณลักษณะของสื่อผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ โดยมีผู้กล่าวถึงคุณลักษณะของสื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษาที่น่าสนใจดังนี้ (กรมวิชาการ ,2544)

1. เป้าหมายคือการสอน อาจใช้ช่วยสอนหรือสอนเสริมก็ได้
2. ผู้เรียนใช้เรียนด้วยตนเอง หรือเรียนเป็นกลุ่มย่อย 2-3 คน
3. มีวัตถุประสงค์ทั่วไปและวัตถุประสงค์เฉพาะ โดยครอบคลุมทักษะความรู้ ความจำ ความเข้าใจ และเจตคติ ส่วนจะเน้นอย่างใดมากน้อย ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์และโครงสร้างของเนื้อหา
4. เป็นลักษณะการสื่อสารแบบสองทาง
5. ใช้เพื่อการเรียนการสอน แต่ไม่จำกัดว่าจะต้องอยู่ในระบบโรงเรียนเท่านั้น
6. ระบบคอมพิวเตอร์สื่อมัลติมีเดียเป็นชุดของฮาร์ดแวร์ที่ใช้ในการส่งและรับข้อมูล
7. รูปแบบการสอนจะเน้นการออกแบบการสอน การมีปฏิสัมพันธ์ การตรวจสอบความรู้โดยประยุกต์ทฤษฎีจิตวิทยา และทฤษฎีการเรียนรู้เป็นหลัก
8. โปรแกรมได้รับการออกแบบให้ผู้เรียนเป็นผู้ควบคุมกิจกรรมการเรียนทั้งหมด
9. การตรวจสอบประสิทธิภาพของสื่อ นับเป็นขั้นตอนที่สำคัญที่ต้องกระทำ

บทบาทของสื่อผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

จากการที่สื่อผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นส่วนหนึ่งของสื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา จึงสามารถอ้างอิงเอกสารที่กล่าวถึงบทบาทของสื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษาได้ดังนี้

กรมวิชาการ (2544) กล่าวว่า สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนการสอนเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่นักการศึกษาให้ความสนใจเป็นอย่างยิ่ง พัฒนาการของสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนการสอนในประเทศตะวันตกตั้งแต่ปี ค.ศ.1980 เป็นต้นมา มีความรุดหน้าอย่างเด่นชัด ยิ่งเมื่อมองภาพการใช้งานร่วมกับระบบเครือข่ายด้วยแล้ว บทบาทของสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนการสอนจะยิ่งโดดเด่นไปอีกนานอย่างไร้ขอบเขต รูปแบบต่างๆของสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนการสอนได้รับการพัฒนาขึ้นตามความก้าวหน้าของ

เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ จนกระทั่งเมื่อกล่าวถึงสื่อมัลติมีเดีย ทุกคนจะมองภาพตรงกันคือ การผสมผสานสื่อหลากหลายรูปแบบเพื่อนำเสนอผ่านระบบคอมพิวเตอร์และควบคุมด้วยระบบคอมพิวเตอร์ ในปัจจุบันสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนการสอนได้รับการบันทึกไว้บนแผ่นซีดีรอมและเรียกบทเรียนลักษณะนี้ว่า CAI เมื่อกล่าวถึง CAI จึงหมายถึงสื่อมัลติมีเดียที่นำเสนอบทเรียนโดยมีภาพ และเสียงเป็นองค์ประกอบหลัก โดยภาพและเสียงเหล่านี้อาจอยู่ในรูปแบบของข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว หรือวีดิทัศน์ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับการออกแบบบทเรียน ส่วนเสียงนั้นอาจเป็นเสียงจริง เสียง

บรรยาย และอื่น ๆ ที่เหมาะสม โดยทั้งหมดจะถ่ายทอดผ่านระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งต่อเป็นระบบเครือข่ายหรือคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลเมื่อเทคโนโลยีเครือข่ายมีความก้าวหน้ามากขึ้น การเรียนการสอนผ่านระบบเครือข่ายก็ได้รับความสนใจเพิ่มมากขึ้นตามลำดับเช่นกัน เครือข่ายใยแมงมุมโลกหรือที่เรียกกันโดยทั่วไปว่าเว็บ (Web) ได้รับการพัฒนาและการตอบสนองจากผู้ใช้อย่างรวดเร็ว เริ่มตั้งแต่ ค.ศ. 1990 เว็บกลายเป็นช่องทางการติดต่อสื่อสารที่ธุรกิจทั่วโลกให้ความสนใจ ซึ่งรวมทั้งธุรกิจด้านการศึกษาด้วย โดยเฉพาะด้านการศึกษา นั้น เว็บได้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกหนทุกแห่งในโลกมีโอกาสเข้าถึงข้อมูลที่อยู่ในเว็บได้ใกล้เคียงกับการเรียนการสอนบนเว็บ (Web Based Instruction) ได้รับความสนใจจากนักการศึกษาเป็นอย่างมากในช่วง ค.ศ. 1995 ถึงปัจจุบัน งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบการเรียนการสอนทั้งระบบการสอน และการออกแบบบทเรียนได้เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง ขณะเดียวกันการพัฒนาโปรแกรมสร้างบทเรียนหรืองานด้านมัลติมีเดียเพื่อสนับสนุนการสร้างบทเรียนบนเว็บมีความก้าวหน้าขึ้น โปรแกรมสนับสนุนการสร้างงานเหล่านี้ล้วนมีคุณภาพสูง ใช้งานได้ง่าย เช่น โปรแกรม Microsoft Frontpage โปรแกรม Macromedia Dreamweaver โปรแกรม Macromedia Director โปรแกรม Macromedia Flash โปรแกรม Macromedia Firework ฯลฯ นอกจากโปรแกรมดังกล่าวแล้ว โปรแกรมช่วยสร้างมัลติมีเดียอื่น ๆ ที่ได้รับความนิยมในการนำมาสร้างบทเรียนมัลติมีเดียเพื่อการเรียนการสอน เช่น Macromedia Authorware และ ToolBook ก็ได้รับการพัฒนาให้สามารถใช้งานบนเว็บได้จากบทความดังกล่าวข้างต้นเป็นที่ยืนยันได้ว่า ความต้องการและความจำเป็นในการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนการสอนมีสูงมาก ซึ่งสอดคล้องกับผลสรุปของข้อมูลจากแบบสำรวจความต้องการจำเป็นของศูนย์นวัตกรรมและการนิเทศทางไกล จึงมีความเห็นว่าสมควรนิเทศอบรมการพัฒนาสื่อผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ให้แก่บุคลากรทางการศึกษาของกรมสามัญศึกษา เพื่อให้เทคโนโลยีการสอนของประเทศไทยมีความเจริญและก้าวหน้าไปประเทศ กับทั้งสามารถเชื่อมโยงสื่อการสอนเข้ากับแหล่งอ้างอิงความรู้ทั่วโลกได้อย่างมีประสิทธิภาพ

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องการวิจัย “การใช้บล็อกและบทเรียนออนไลน์โดยใช้เทคโนโลยีสื่อสังคม (social Media) เพื่อการเรียนรู้เรื่อง ระเบียบแถวและการสวนสนาม ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ” เป็นการศึกษาประสิทธิภาพของบล็อก เพื่อใช้เป็นเครื่องมือใน เสริมการเรียนรู้ การสอน มีวัตถุประสงค์ เพื่อสามารถทดสอบรูปแบบ บล็อกในการเรียนรู้วิชาลูกเสือ – เนตรนารี ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ และเพื่อให้นักเรียน ประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๗๗ (บ้านเนินสันติ) ได้ฝึกการเรียนรู้จาก ช่องทาง Socail Media โดยผู้วิจัยเริ่มต้นจากการศึกษาองค์ประกอบต่างๆ ของบล็อกและสรุปเป็นแนวทางในการใช้บล็อกของวิชา ลูกเสือ – เนตรนารี ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ซึ่งมีรายละเอียดในการดำเนินการทำวิจัยดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา
3. เครื่องมือในการศึกษา
4. การสร้างและพัฒนาเครื่องมือในการศึกษาค้นคว้า
5. การออกแบบการศึกษา
6. การเก็บรวบรวมข้อมูล
7. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร นักเรียนโรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๗๗ (บ้านเนินสันติ)

1.2 กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๗๗ (บ้านเนินสันติ)

จำนวน ๑๐๕ คน ได้มาจากวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Samplung)

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

2.1 ตัวแปรอิสระ คือ บทเรียนออนไลน์ (Online) โดยใช้เทคโนโลยีสื่อสังคม (Socail Media)

2.2 ตัวแปรตาม คือ

2.2.1 ความคิดเห็นของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนออนไลน์ (Online) โดยใช้เทคโนโลยีสื่อสังคม (Socail Media)

3. เครื่องมือในการทำวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาเรื่อง บทเรียนออนไลน์ (Online) โดยใช้เทคโนโลยีสื่อสังคม (Social Media) รายวิชาลูกเสือ – เนตรนารี ประกอบด้วย

3.1 บทเรียนออนไลน์ (Online) โดยใช้เทคโนโลยีสื่อสังคม (Social Media) รายวิชาลูกเสือ-เนตรนารี

3.2 แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนออนไลน์ (Online) รายวิชา ลูกเสือ – เนตรนารี

4. การสร้างและพัฒนาเครื่องมือในการทำวิจัย

4.1 การสร้างและพัฒนาบทเรียนออนไลน์ (Online) โดยใช้เทคโนโลยีสื่อสังคม (Social Media) รายวิชาลูกเสือ- เนตรนารี ที่ <http://krutikblog.wordpress.com> มีขั้นตอนดังนี้

4.1.1 ศึกษา ค้นคว้า อบรม เว็บไซต์ที่ใช้ในการสร้างบทเรียนออนไลน์

4.1.2 วิเคราะห์เนื้อหาที่จะนำมาสร้างบทเรียนออนไลน์

4.1.3 ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านออนไลน์

4.1.4 แปลงบทเรียนเป็นสื่อออนไลน์

4.1.5 นำสื่อออนไลน์เข้าสู่เว็บไซต์

4.1.6 ทดลองระบบบทเรียนออนไลน์

4.1.7 ตรวจสอบคุณภาพด้วยผู้เชี่ยวชาญ

4.1.8 ทดสอบหาประสิทธิภาพในขั้นทดลองใช้เบื้องต้น

4.1.9 ปรับปรุงแก้ไข และนำไปใช้สอนจริง

5. การสร้างและพัฒนาแบบสอบถามความคิดเห็น มีลำดับขั้นตอนดังนี้

5.1 ศึกษาทฤษฎีการสร้าง จากเอกสาร ตำราวิชาการ

5.2 กำหนดประเด็นที่ต้องการถาม

5.3 ตรวจสอบความตรงโดยผู้เชี่ยวชาญ

5.4 หาความเชื่อมั่น (Reliability)

5.5 สร้างเป็นแบบสอบถามที่สมบูรณ์

6. การรวบรวมข้อมูล มีลำดับขั้นตอนดังนี้

- 6.1 นำแบบสอบถามที่สมบูรณ์มา
- 6.2 สุ่มผู้ทำการประเมิน
- 6.3 ส่งแบบสอบถามที่สมบูรณ์ให้ผู้ประเมินทำ
- 6.4 นำผลการประเมินที่ได้มารวมคะแนน
- 6.5 วิเคราะห์ผลการประเมิน
- 6.6 นำเสนอข้อมูลในรูปแบบตาราง

7. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้ศึกษาที่เรียนจากบทเรียนออนไลน์ (Online) โดยใช้เทคโนโลยีสื่อสังคม (Social Media) รายวิชาลูกเสือ- เนตรนารี ที่ <http://krutikblog.wordpress.com> โดยใช้แบบสอบถามความคิดเห็นมีลักษณะที่ใช้มาตราส่วนประเมินค่าของลิเคิร์ต (Likert's Rating Scale) มี 5 ระดับ ดังนี้

พอใจมากที่สุด	มีค่าน้ำหนัก	5
พอใจมาก	มีค่าน้ำหนัก	4
พอใจปานกลาง	มีค่าน้ำหนัก	3
พอใจน้อย	มีค่าน้ำหนัก	2
พอใจน้อยที่สุด	มีค่าน้ำหนัก	1

การนำคะแนนมาหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน(standard Deviation) นำค่าเฉลี่ย(Mean) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย (Mean) 4.50 -5.00 หมายถึง พพอใจมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย (Mean) 3.50 -4.49 หมายถึง พพอใจมาก

ค่าเฉลี่ย (Mean) 2.50 -3.49 หมายถึง พพอใจปานกลาง

ค่าเฉลี่ย (Mean) 1.50 -2.49 หมายถึง พพอใจน้อย

ค่าเฉลี่ย (Mean) 1.00 -1.49 หมายถึง พพอใจน้อยที่สุด

เปรียบเทียบกับเกณฑ์ของเบสท์ (Best,1970 อ้างถึงในบุญมี พันธุ์ไทย,2545:60)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่องการวิจัย “การใช้บล็อกและบทเรียนออนไลน์โดยใช้เทคโนโลยีสื่อสังคม (social Media) เพื่อการเรียนรู้เรื่อง ระเบียบแถวและการเล่นสวมนาม ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ” ผู้วิจัยได้ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต และนำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบบล็อก ซึ่งมีขั้นตอนการออกแบบโดยแบ่งหัวข้อการนำเสนอ ดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูล
2. การออกแบบบล็อกกราฟิคา ลูกเสือ – เนตรนารี

1. การวิเคราะห์ข้อมูล

การสังเกตแบบมีส่วนร่วม เป็นการ สังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนโดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. นักเรียนบันทึกเนื้อหาจากใบความรู้และสื่อออนไลน์เสมอ
2. นักเรียนสามารถทำแบบฝึกหัดจากการพิมพ์ได้ดีกว่าการเขียน
3. นักเรียนตั้งใจทำงานคนเดียวมากกว่าทำงานกลุ่ม
4. นักเรียนเข้าเรียนไม่ตรงเวลา และมักเข้าเรียนเป็นหมู่คณะ

2. การออกแบบบล็อกกราฟิคา ลูกเสือ – เนตรนารี

ผู้ศึกษาได้แบ่งขั้นตอนการออกแบบบล็อกและบทเรียนออนไลน์โดยใช้เทคโนโลยีสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เพื่อการเรียนรู้ เรื่องระเบียบแถวและสวมนาม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ มี 3 ขั้นตอนดังนี้

- 2.1 ขั้นตอนก่อนออกแบบบล็อกและบทเรียนออนไลน์โดยใช้เทคโนโลยีสื่อสังคม (Social Media) เพื่อการเรียนรู้ เรื่องระเบียบแถวและสวมนาม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕
- 2.2 ขั้นตอนออกแบบบล็อกและบทเรียนออนไลน์โดยใช้เทคโนโลยีสื่อสังคม (Social Media) เพื่อการเรียนรู้ เรื่องระเบียบแถวและสวมนาม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕
- 2.3 ขั้นตอนหลังออกแบบบล็อกและบทเรียนออนไลน์โดยใช้เทคโนโลยีสื่อสังคม (Social Media) เพื่อการเรียนรู้ เรื่องระเบียบแถวและสวมนาม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โดยเป็นแบบสอบถามเพื่อประเมินผลดังนี้

แบบสอบถามวัดความพึงพอใจ

การใช้บล็อกเพื่อการเรียนรู้

คำชี้แจง ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่าง ตามความคิดเห็นหรือตรงตามความเป็นจริงความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้บล็อกเพื่อการเรียนรู้

รายการ	มากที่สุด(5)	มาก(4)	ปานกลาง(3)	น้อย(2)	น้อยที่สุด(1)
1.เพิ่มความน่าสนใจของเนื้อหาในการเรียน					
2. การใช้สื่อที่ทันสมัย					
3. ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้					
4.ทำให้นักเรียนสนใจในการได้ลงมือปฏิบัติมากขึ้น					
5. รูปแบบการเรียนการสอนแตกต่างจากอาจารย์คนอื่น					
6. ทำให้นักเรียนสนุกกับการเรียน					
7. นักเรียนมีความสุขกับการเรียน					
8. นักเรียนมีความกังวลต่อการเรียนลดลงกว่าก่อน					
9. ทำให้นักเรียนชอบเรียนวิชานี้เพิ่มขึ้น					
10. ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้น					
11.นักเรียนน่าจะมีผลการเรียนที่ดีขึ้น					
12.นักเรียนสามารถทบทวนบทเรียนได้					
13.นักเรียนต้องการให้ ใช้บล็อกในลักษณะนี้ในภาคเรียนต่อไป					
14. นักเรียนต้องการให้มีการจัดการเรียนการสอนด้วย Social Media นี้อีก					
15. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนด้วย Social Media นี้เพียงใด					

ความคิดเห็น หรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการใช้บล็อกเพื่อการเรียนการรู้

.....

.....

.....

.....

ตารางที่ 1 แสดงคะแนนร้อยละของระดับความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อเว็บบล็อกและบทเรียนออนไลน์โดยใช้เทคโนโลยีสื่อสังคม(Social Media) เพื่อการเรียนรู้ เรื่องระเบียบแถวและสวนสนาม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

ข้อความ	ร้อยละของระดับการประเมิน				
	5	4	3	2	1
1.เพิ่มความน่าสนใจของเนื้อหาในการเรียน	43.00	36.00	14.00	7.00	0.00
2. การใช้สื่อที่ทันสมัย	45.5	37.50	14.00	3.00	0.00
3. ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้	45.00	45.50	6.00	3.50	0.00
4.ทำให้นักเรียนสนใจในการได้ลงมือปฏิบัติมากขึ้น	37.50	42.00	12.50	8.00	0.00
5. รูปแบบการเรียนการสอนแตกต่างจากอาจารย์คนอื่น	42.00	45.00	8.50	4.50	0.00
6. ทำให้นักเรียนสนุกกับการเรียน	43.00	44.50	8.50	4.00	0.00
7. นักเรียนมีความสุขกับการเรียน	44.00	43.50	10.5	2.00	0.00
8. นักเรียนมีความกังวลต่อการเรียนลดลงกว่าก่อน	41.00	43.00	12.00	4.00	0.00
9. ทำให้นักเรียนชอบเรียนวิชานี้เพิ่มขึ้น	43.50	45.00	7.00	4.50	0.00
10. ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้น	40.50	45.50	11.00	3.00	0.00
11.นักเรียนน่าจะมีผลการเรียนที่ดีขึ้น	39.50	44.50	12.00	4.00	0.00
12.นักเรียนสามารถทบทวนบทเรียนได้	38.00	42.00	16.50	3.50	0.00
13.นักเรียนต้องการให้ ใช้บล็อกในลักษณะนี้ในภาคเรียนต่อไป	38.00	41.50	15.00	5.50	0.00
14. นักเรียนต้องการให้มีการจัดการเรียนการสอนด้วย Social Media นี้่อีก	27.50	47.00	17.50	8.00	0.00
15. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนด้วย Social Media นี้เพียงใด	38.00	44.00	12.00	6.00	0.00
เฉลี่ย	40.40	43.10	11.80	4.70	0.00

** ระดับ 1 หมายถึง ควรปรับปรุง ระดับ 2 หมายถึง พอใช้ ระดับ 3 หมายถึง ปานกลาง ระดับ 4 หมายถึง ดี ระดับ 5 หมายถึง ดีมาก

จากตารางที่ 4 พบว่าความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อเว็บบล็อกและบทเรียนออนไลน์โดยใช้เทคโนโลยีสื่อสังคม(Social Media) เพื่อการเรียนรู้ มีความคิดเห็นในระดับดีขึ้นไปมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 83.50

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการวิจัย การใช้บล็อกและบทเรียนออนไลน์โดยใช้เทคโนโลยีสื่อสังคม (social Media) เพื่อการเรียนรู้เรื่อง ระเบียบแถวและการสวนสนาม ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ มีผลสรุปการศึกษา และข้อเสนอแนะดังนี้

1. วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาบล็อกและบทเรียนออนไลน์เสริมการเรียนการสอนการเรียนรู้รายวิชา ลูกเสือ - เนตรนารี ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๕๕

๒. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อบล็อกและบทเรียนออนไลน์ โดยใช้เทคโนโลยีสื่อสังคม (Social media) เรื่องระเบียบแถวและสวนสนาม ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

2. สรุปผลการศึกษา

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อใช้บล็อกและบทเรียนออนไลน์โดยใช้เทคโนโลยีสื่อสังคม (social Media) เพื่อการเรียนรู้เรื่อง ระเบียบแถวและการสวนสนาม ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ และประเมินประสิทธิภาพของบล็อกที่ออกแบบขึ้น กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ร่วมกิจกรรมเสริมการเรียนการสอนโดยประเมินในระดับ 5 (มากที่สุด) ในองค์ประกอบดังนี้

ลำดับที่ 1 การใช้สื่อที่ทันสมัย

ลำดับที่ 2 ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้

ลำดับที่ 3 นักเรียนมีความสุขกับการเรียน

ลำดับที่ 4 นักเรียนสามารถทบทวนบทเรียนได้

ลำดับที่ 5 ทำให้นักเรียนสนุกกับการเรียน

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ร่วมกิจกรรมเสริมการเรียนการสอนโดยประเมินในระดับ 4 (มาก) ในองค์ประกอบดังนี้

ลำดับที่ 1 เพิ่มความน่าสนใจของเนื้อหาของเนื้อหาในการเรียน

ลำดับที่ 2 รูปแบบการเรียนการสอนแตกต่างจากอาจารย์คนอื่น

ลำดับที่ 3 นักเรียนมีความกังวลต่อการเรียนลดลงกว่าเดิม

ลำดับที่ 4 ทำให้นักเรียนชอบวิชานี้เพิ่มขึ้น

ลำดับที่ 5 นักเรียนน่าจะมีผลการเรียนที่ดีขึ้น

ลำดับที่ 6 นักเรียนสามารถทบทวนบทเรียนได้ตลอดเวลา

ลำดับที่ 7 นักเรียนต้องการให้ ใช้บล็อกในลักษณะนี้ในภาคเรียนต่อไป

ลำดับที่ 8 นักเรียนต้องการให้มีการจัดการเรียนด้วย Social Media นี้อีก

ลำดับที่ 9 นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนด้วย Social Media นี้เพียงใด

ข้อเสนอแนะ

จากการออกแบบกิจกรรมเสริมการเรียนการสอนรายวิชา ลูกเสือ – เนตรนารี ให้สมบูรณ์มี
ประสิทธิภาพขึ้นในอนาคต ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะคือสร้างบล็อกในทุกรายวิชาและทุกเรื่องที่ทำการสอนเพื่อ
สร้างช่องทางที่มีประสิทธิภาพในการเรียนรู้เสริมนอกเหนือจากการเรียนในห้องเรียน

ข้อเสนอแนะสำหรับการสร้างสื่อการสอนทั่วไป

1. การพัฒนาสื่อเว็บบล็อก ในปัจจุบันเป็นไปอย่างช้า เพราะครูต้องมีความรู้ในการสร้างบล็อก
และต้องมีความสามารถในการออกแบบบทเรียนด้วยตนเอง ซึ่งหากครูขาดทักษะดังกล่าว อาจส่งผลต่อ
การพัฒนาการเรียนการสอน ดังนั้น หากมีหน่วยงานกลางที่มีเครื่องมือและผู้เชี่ยวชาญช่วยสนับสนุน และมี
เอกสารงานวิจัยให้ค้นคว้าหลากหลาย การพัฒนาสื่อเว็บบล็อกน่าจะเกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผล

บรรณานุกรม

- การสอนบนเว็บ (Web-Based Instruction) นวัตกรรมเพื่อ คุณภาพการเรียนการสอน. **วารสาร
ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่**. ปีที่ 28 ฉบับที่ 1 มกราคม – มิถุนายน , 2544.
กิดานัน มลิตทอง. **เทคโนโลยีการศึกษาร่วมสมัย**. กรุงเทพฯ : ภาควิชาโสตทัศนศึกษา คณะครุศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2535.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคณะ . **ระบบสื่อการสอน**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2520.
- Designing e-learning : หลักการออกแบบและสร้างเว็บเพจเพื่อการเรียนการสอน**. เชียงใหม่ :
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2545.
- วิชาการ, กรม. **มัลติมีเดียเพื่อการศึกษา**. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์คุรุสภา ลาดพร้าว, 2544.
- สรรรัชต์ ห่อไพศาล. **การพัฒนากระบวนการเรียนการสอนผ่านเว็บวิชาศึกษาทั่วไปเพื่อเพิ่ม
ประสิทธิภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน**. กรุงเทพมหานคร : คณะครุศาสตร์จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย , 2544.

ภาคผนวก