



## การสร้างสื่อออนไลน์ด้วยกลวิธีการใช้ภาษาล้อเลียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

### รายวิชาเพิ่มเติมเลือก วรรณกรรมล้อเลียน

ปุณณชัย จันปุม

สาขาภาษาไทย โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

#### บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาทักษะการสร้างสื่อออนไลน์ ด้วยกลวิธีการใช้ภาษาล้อเลียน กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เลือกเรียนวิชาเพิ่มเติมเลือกวรรณกรรมล้อเลียน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 เครื่องมือการประเมินผลงานแบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่ การประเมินผลงานโดยผู้เรียนและการประเมินผลงานโดยบุคคลภายนอก

ผลการวิจัยสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเด็น ได้แก่ ผลการประเมินผลงานระหว่างผู้เรียนของกลุ่ม 1 กลุ่ม 2 กลุ่ม 3 พบว่า 1) ลักษณะของความเป็นวรรณกรรมล้อเลียน คิดเป็นร้อยละ 72.5, 82.5 และ 80 ตามลำดับ 2) ประโยชน์ที่ได้รับจากชิ้นงาน คิดเป็นร้อยละ 82.5, 80 และ 77.5 ตามลำดับ 3) ความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอชิ้นงาน คิดเป็นร้อยละ 72.5, 77.5 และ 72.5 ตามลำดับ 4) ความเหมาะสมต่อการนำเสนอในสังคมออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 82.5, 80 และ 80 ตามลำดับ และ 5) ความน่าสนใจของการนำเสนอชิ้นงาน คิดเป็นร้อยละ 82.5, 77.5 และ 82.5 ตามลำดับ โดยคะแนนรวมกลุ่มที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 74 กลุ่มที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 79.5 และกลุ่มที่ 3 คิดเป็นร้อยละ 76

ผลการประเมินผลงานโดยบุคคลภายนอกของกลุ่ม 1 กลุ่ม 2 กลุ่ม 3 พบว่า 1) ลักษณะของความเป็นวรรณกรรมล้อเลียน คิดเป็นร้อยละ 79, 87 และ 80 ตามลำดับ 2) ประโยชน์ที่ได้รับจากชิ้นงาน คิดเป็นร้อยละ 79, 84 และ 82 ตามลำดับ 3) ความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอชิ้นงาน คิดเป็นร้อยละ 72, 83 และ 75 ตามลำดับ 4) ความเหมาะสมต่อการนำเสนอในสังคมออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 81, 88 และ 85 ตามลำดับ และ 5) ความน่าสนใจของการนำเสนอชิ้นงาน คิดเป็นร้อยละ 75, 80 และ 77 ตามลำดับ โดยคะแนนรวมกลุ่มที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 77.2 กลุ่มที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 84.4 และกลุ่มที่ 3 คิดเป็นร้อยละ 79.8

**คำสำคัญ:** สื่อออนไลน์ ,วรรณกรรมล้อเลียน



## ภูมิหลัง

การใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นสิ่งจำเป็นที่พลเมืองในศตวรรษที่ 21 ต้องฝึกฝนทักษะเพื่อให้เกิดความชำนาญ ทั้งในฐานะผู้รับสารและผู้ส่งสาร ปัจจุบันบทบาทของสื่อสังคมออนไลน์ไม่ได้จำกัดเพียงแค่การให้ความบันเทิงเท่านั้น แต่ยังมีมีความสำคัญต่อการทำธุรกรรมต่าง ๆ ในสังคมและมีแนวโน้มที่จะพัฒนารูปแบบและความจำเป็นต่อการดำเนินชีวิตมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้การใช้สื่อออนไลน์ซึ่งเป็นการแลกเปลี่ยนข่าวสารที่รวดเร็วและทันสมัยอยู่ตลอดเวลาอันอาจมีทั้งข้อดีและข้อเสีย

สำหรับข้อเสียดังกล่าวคือการที่สังคมได้รับข่าวสารรวดเร็วและมากเกินไปทำให้ประสิทธิภาพในการใช้วิจารณ์ญาณลดลง อีกทั้งการรับสารบางประเภทอาจส่งผลกระทบต่อคุณธรรมและจริยธรรมของคนในสังคมโดยเฉพาะเด็กและเยาวชนที่อาจขาดวิจารณญาณในการรับสาร (ปัญหาพฤติกรรมวัยรุ่น, 2556, ออนไลน์) เช่น ความนิยมในการใช้ถ้อยคำตำหนิ เสียดสี หมิ่นประมาทผู้อื่นในสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งประเด็นดังกล่าวอาจกลายเป็นปัญหาสังคมที่ทำให้เกิดความขัดแย้งและการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อจุดประสงค์ในทางที่ผิดศีลธรรม ดังนั้นเด็กและเยาวชนจึงควรตระหนักและให้ความสำคัญต่อทักษะการสื่อสารซึ่งเป็นทักษะที่มีความจำเป็นต่อคุณลักษณะของพลเมืองในศตวรรษที่ 21 (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2551) เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันและวิจารณญาณในการรับสารที่เหมาะสม

วิชาการวรรณกรรมล้อเลียน สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เป็นรายวิชาเพิ่มเติมเลือกที่มีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้และความเข้าใจในวรรณกรรมที่ถูกนำมาล้อเลียนในบริบทต่าง ๆ เพื่อสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันได้ ดังนั้นการสร้างความรู้ความเข้าใจถึงบริบทเกี่ยวกับการล้อเลียนที่เหมาะสมในสังคมจึงเป็นสิ่งหนึ่งที่สำคัญต่อผู้เรียนในรายวิชานี้ อีกทั้งผู้เรียนสามารถจำแนกได้ว่าการล้อเลียนในรูปแบบที่เหมาะสมและไม่เหมาะสมควรเป็นอย่างไร นอกจากนี้ผู้เรียนยังสามารถนำวิธีการดังกล่าวไปปรับใช้เพื่อแก้ไขปัญหาในสังคมได้อีกด้วย

การล้อเลียนจึงเป็นวิธีการหนึ่งที่สามารถนำมาเป็นกรณีศึกษาเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และเข้าใจถึงบริบทของความเหมาะสมในการผลิตและเสพสื่อสังคมออนไลน์ ตลอดจนผู้เรียนสามารถผลิตสื่อสังคมออนไลน์ที่เหมาะสม สร้างสรรค์และเกิดประโยชน์ต่อสังคมได้ ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาเรื่องการใช้สื่อออนไลน์เพื่อแก้ปัญหาสังคม ในรายวิชาเพิ่มเติมเลือกวรรณกรรมล้อเลียนขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และตระหนักถึงบทบาทของการสร้างวรรณกรรมล้อเลียน ตลอดจนการใช้วิจารณญาณในการประเมินคุณค่าของสื่อออนไลน์และสามารถผลิตสื่อออนไลน์ที่ช่วยแก้ไขปัญหาสังคมได้

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาทักษะออนไลน์ด้วยกลวิธีการใช้ภาษาล้อเลียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 รายวิชาเพิ่มเติมเลือก วรรณกรรมล้อเลียน



## วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างได้แก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เลือกเรียนวิชาเพิ่มเติมเลือกวรรณกรรมล้อเลียน จำนวน 6 คน

ขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ มีหลักการดังนี้

1. **ศึกษาเนื้อหาจากหน่วยการเรียนรู้** ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับวรรณกรรมล้อเลียนในเรื่องที่กำหนด ได้แก่ ระเด่นลันได ซึ่งเป็นวรรณกรรมล้อเลียนจากบทพระราชนิพนธ์เรื่อง อิเหนา ตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) ในรายวิชาเพิ่มเติมเลือกวิชาวรรณกรรมล้อเลียน โดยผู้เรียนจะต้องสังเกตลักษณะการล้อเลียนในรูปแบบต่าง ๆ ของผู้แต่งวรรณกรรมว่าเป็นอย่างไร

2. **ผู้วิจัยกำหนดประเด็นที่ต้องการให้ผู้เรียนศึกษา** เมื่อผู้เรียนศึกษาวรรณกรรมล้อเลียนและสามารถระบุถึงลักษณะของการล้อเลียนที่ปรากฏได้ เช่น การนำคำว่า ระเด่น ซึ่งเป็นคำเรียกกษัตริย์วงศ์เทวัญอสูรเดหว่าในวรรณคดีเรื่อง อิเหนา มาใช้เรียก ลันได ซึ่งเป็นคนสี่ขอทานบริเวณตลาดเสาชิงช้า และการใช้คำราชาศัพท์กับตัวละครซึ่งมีความขัดแย้งกันแล้ว ผู้วิจัยได้กำหนดประเด็นต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนร่วมกันอภิปราย ได้แก่ 1) จุดประสงค์ของผู้แต่ง 2) ผลกระทบจากวรรณกรรมล้อเลียน 3) ประโยชน์ที่ได้รับจากวรรณกรรมล้อเลียน 4) ความเหมาะสมของวรรณกรรมล้อเลียนต่อบริบทของสังคมในอดีตและปัจจุบัน

3. **ผู้วิจัยชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้** เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจถึงความสำคัญในการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ ผู้เรียนจะต้องตระหนักถึงความสำคัญของการล้อเลียนที่เหมาะสมได้

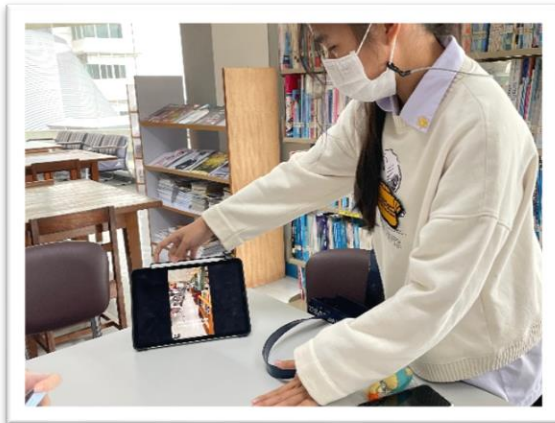
4. **ผู้วิจัยดำเนินการสอน** โดยผู้เรียนจะได้ชมวิดีโอเกี่ยวกับการล้อเลียนในบริบทหรือสถานการณ์ต่าง ๆ จากสื่อออนไลน์ ได้แก่ เฟซบุ๊ก ยูทูป ดิกตอก จากนั้นผู้เรียนจะต้องร่วมกันอภิปรายอีกครั้งเพื่อทำความเข้าใจให้ตรงกันว่าเนื้อหาการนำเสนอในแต่ละคลิปมีความเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร และหากต้องการทำให้คลิปวิดีโอล้อเลียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ เป็นประโยชน์ต่อสังคมจะสามารถทำได้อย่างไร

5. **ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ** ผู้วิจัยมอบหมายให้ผู้เรียนจับคู่กันแล้วเข้าไปใช้บริการในห้องสมุดโรงเรียน จากนั้นเลือกปัญหาที่พบในการใช้ห้องสมุด แล้วถ่ายภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหวเพื่อล้อเลียนและสะท้อนถึงปัญหาดังกล่าว

6. **สรุปบทเรียนและประเมินผล** เมื่อผู้เรียนจัดทำสื่อของตนเองแล้วจะต้องอัปโหลดสื่อดังกล่าวลงในกลุ่มวิชาวรรณกรรมล้อเลียน ม.2 ผ่านโปรแกรม Microsoft Teams เพื่อร่วมกันอภิปรายถึงแนวคิด จุดประสงค์ในการทำวิดีโอ และความเหมาะสมของการนำเสนอก่อนที่จะนำไปเผยแพร่

เครื่องมือที่ใช้ประเมินผลความตระหนักถึงความสำคัญของการล้อเลียนที่เหมาะสม ประกอบด้วย

- 1) การประเมินผลงานระหว่างผู้เรียน โดยผู้เรียนจะต้องประเมินผลงานของเพื่อนคู่อื่น ๆ จำนวน 2 ชิ้น
- 2) การประเมินผลงานโดยบุคคลภายนอก ผู้เรียนจะต้องนำเสนอผลงานของตนเองแก่บุคคลภายนอกที่ไม่ได้เกี่ยวข้องต่อการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาวรรณกรรมล้อเลียน จำนวน 10 คน



ภาพที่ 1-2 : ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับวรรณกรรมล้อเลียน

### ผลการวิจัย

ในการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยแบ่งเครื่องมือการประเมินผลงานเป็น 2 ส่วน ได้แก่ การประเมินผลงานโดยผู้เรียนและการประเมินผลงานโดยบุคคลภายนอก สามารถสรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 1 สรุปผลประเมินผลงานระหว่างเรียนโดยผู้เรียนเป็นผู้ประเมิน

หัวข้อการประเมินผลงาน	กลุ่มที่ 1	กลุ่มที่ 2	กลุ่มที่ 3
1. ลักษณะของความเป็นวรรณกรรมล้อเลียน	29	33	30
2. ประโยชน์ที่ได้รับจากชิ้นงาน	30	32	31
3. ความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอชิ้นงาน	29	31	29
4. ความเหมาะสมต่อการนำเสนอในสังคมออนไลน์	30	32	32
5. ความน่าสนใจของการนำเสนอชิ้นงาน	30	31	30
<b>คะแนนเฉลี่ย</b>	<b>148</b>	<b>159</b>	<b>152</b>

\*แต่ละรายการประเมินคะแนนเต็ม 40 คะแนน

1. ผลการประเมินผลงานระหว่างผู้เรียนของกลุ่ม 1 กลุ่ม 2 กลุ่ม 3 ประกอบด้วย 1) ลักษณะของความเป็นวรรณกรรมล้อเลียน คิดเป็นร้อยละ 72.5, 82.5 และ 80 ตามลำดับ 2) ประโยชน์ที่ได้รับจากชิ้นงาน คิดเป็นร้อยละ 82.5, 80 และ 77.5 ตามลำดับ 3) ความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอชิ้นงาน คิดเป็นร้อยละ 72.5, 77.5 และ 72.5 ตามลำดับ 4) ความเหมาะสมต่อการนำเสนอในสังคมออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 82.5, 80 และ 80 ตามลำดับ และ 5) ความน่าสนใจของการนำเสนอชิ้นงาน คิดเป็นร้อยละ 82.5, 77.5 และ 82.5 ตามลำดับ โดยคะแนนรวมกลุ่มที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 74 กลุ่มที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 79.5 และกลุ่มที่ 3 คิดเป็นร้อยละ 76



ตารางที่ 2 สรุปผลประเมินผลงานโดยบุคคลภายนอกเป็นผู้ประเมิน

หัวข้อการประเมินผลงาน	กลุ่มที่ 1	กลุ่มที่ 2	กลุ่มที่ 3
1. ลักษณะของความเป็นวรรณกรรมล้อเลียน	79	87	80
2. ประโยชน์ที่ได้รับจากชิ้นงาน	79	84	82
3. ความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอชิ้นงาน	72	83	75
4. ความเหมาะสมต่อการนำเสนอในสังคมออนไลน์	81	88	85
5. ความน่าสนใจของการนำเสนอชิ้นงาน	75	80	77
<b>คะแนนเฉลี่ย</b>	<b>386</b>	<b>422</b>	<b>399</b>

\*แต่ละรายการประเมินคะแนนเต็ม 100 คะแนน

2. ผลการประเมินผลงานโดยบุคคลภายนอกของกลุ่ม 1 กลุ่ม 2 กลุ่ม 3 ประกอบด้วย 1) ลักษณะของความเป็นวรรณกรรมล้อเลียน คิดเป็นร้อยละ 79, 87 และ 80 ตามลำดับ 2) ประโยชน์ที่ได้รับจากชิ้นงาน คิดเป็นร้อยละ 79, 84 และ 82 ตามลำดับ 3) ความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอชิ้นงาน คิดเป็นร้อยละ 72, 83 และ 75 ตามลำดับ 4) ความเหมาะสมต่อการนำเสนอในสังคมออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 81, 88 และ 85 ตามลำดับ และ 5) ความน่าสนใจของการนำเสนอชิ้นงาน คิดเป็นร้อยละ 75, 80 และ 77 ตามลำดับ โดยคะแนนรวมกลุ่มที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 77.2 กลุ่มที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 84.4 และกลุ่มที่ 3 คิดเป็นร้อยละ 79.8

### อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการประเมินผลงานการสร้างสื่อออนไลน์ ในรายวิชาวรรณกรรมล้อเลียน พบประเด็นสำคัญที่ควรนำมาอภิปรายผล ดังนี้

1. ผลการวิจัยพบว่า การประเมินผลงานของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เลือกเรียนวิชาเพิ่มเติมเลือกวรรณกรรมล้อเลียนในด้านลักษณะของความเป็นวรรณกรรมล้อเลียนของนักเรียนที่เลือกเรียนวิชาวรรณกรรมล้อเลียนและจากบุคคลภายนอกมีความสอดคล้องกัน กล่าวคือผลงานกลุ่มที่ 2 มีคะแนนสูงสุด และผลงานกลุ่มที่ 3 และกลุ่มที่ 1 มีคะแนนรองลงมาตามลำดับ หากพิจารณาคะแนนเฉลี่ยในหัวข้อดังกล่าวพบว่าคะแนนของผลงานอยู่ในระดับปานกลางค่อนข้างสูงแต่ยังไม่ถึงระดับสูงมากนัก กล่าวคือมีคะแนนต่ำกว่า 80 – 85 คะแนน ทั้งนี้การประเมินคุณลักษณะของความเป็นวรรณกรรมล้อเลียนนั้นสอดคล้องกับกระบวนการความใส่ใจ (Attention) ในทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมเชิงพุทธิปัญญาโดยการสังเกต (Observational Learning) ของแบนดูรา (Bandura) กล่าวถึงการเรียนรู้องค์ประกอบต่าง ๆ ของต้นแบบอย่างเข้าใจอย่างแท้จริง โดยผู้เรียนจะต้องรู้จักสังเกตลักษณะของผลงานวรรณกรรมล้อเลียนต้นแบบและสื่อออนไลน์ที่มีเนื้อหาในลักษณะล้อเลียนในสังคมปัจจุบัน เพื่อประเมินคุณค่าของผลงานและนำไปสังเคราะห์เพื่อสร้างผลงานที่สร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ต่อไป โดยจากคะแนนดังกล่าวพบว่าผู้เรียนมีความสามารถในการสังเกตลักษณะองค์ประกอบของวรรณกรรมล้อเลียนและสื่อล้อเลียนในปัจจุบันได้ในระดับหนึ่งแต่ยังคงขาดทักษะการสังเกตลักษณะบางอย่างในหลาย ๆ ด้าน เช่นรูปแบบการล้อเลียนที่นอกเหนือจากการใช้คำพูด จึงทำให้การสร้างสรรคผลงานค่อนข้างจำกัดในส่วนของรูปแบบที่นำเสนอ



2. ผลการวิจัยพบว่า การประเมินผลงานของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เลือกเรียนวิชาเพิ่มเติมเลือกวรรณกรรมล้อเลียนในด้านประโยชน์ที่ได้รับจากชิ้นงานของนักเรียนที่เลือกเรียนวิชาวรรณกรรมล้อเลียนและจากบุคคลภายนอกมีความสอดคล้องกัน กล่าวคือผลงานกลุ่มที่ 2 มีคะแนนสูงสุด และผลงานกลุ่มที่ 3 และกลุ่มที่ 1 มีคะแนนรองลงมาตามลำดับ สำหรับคะแนนรวมอยู่ในเกณฑ์ที่สูงกว่าด้านการประเมินลักษณะความเป็นวรรณกรรมล้อเลียน การใช้สื่อออนไลน์ในการสร้างผลงานโดยคำนึงถึงประโยชน์ต่อสังคมนั้นสอดคล้องกับกระบวนการจูงใจ (Motivation Process) ในทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมเชิงพุทธิปัญญาโดยการสังเกต (Observational Learning) ของแบนดูรา (Bandura) กล่าวคือการสร้างสรรค์ผลงานอาจนำมาซึ่งแรงจูงใจต่าง ๆ เช่น คะแนนหรือสิ่งที่คุณเรียนสนใจ ตั้งแนวคิดที่ปรากฏในทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบโอเปอเรนท์ (Operant Conditioning) แต่ผู้วิจัยเลือกใช้แรงจูงใจจากประโยชน์ที่ผู้เรียนจะได้รับร่วมกันกับผู้อื่นในสังคมซึ่งในกรณีศึกษานี้มุ่งเจาะจงเฉพาะกลุ่มผู้ใช้ห้องสมุดในโรงเรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดความตระหนักถึงความสำคัญในการแก้ไขปัญหาในห้องสมุดโดยสามารถนำผลงานของตนเองมาช่วยแก้ปัญหาดังกล่าวได้ ทำให้ผู้เรียนคำนึงถึงประโยชน์ของผลงานและเกิดแรงจูงใจในการทำงานมากยิ่งขึ้น

3. ผลการวิจัยพบว่า การประเมินผลงานของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เลือกเรียนวิชาเพิ่มเติมเลือกวรรณกรรมล้อเลียนในด้านความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอชิ้นงานของนักเรียนที่เลือกเรียนวิชาวรรณกรรมล้อเลียนและจากบุคคลภายนอกมีความสอดคล้องกัน กล่าวคือผลงานกลุ่มที่ 2 มีคะแนนสูงสุด และผลงานกลุ่มที่ 3 และกลุ่มที่ 1 มีคะแนนรองลงมาตามลำดับ สำหรับการประเมินในด้านความคิดสร้างสรรค์นี้สอดคล้องกับการประเมินด้านลักษณะความเป็นวรรณกรรมล้อเลียน กล่าวคือหากผู้เรียนมีความรู้และความเข้าใจในรูปแบบของวรรณกรรมล้อเลียนอย่างลึกซึ้งจะทำให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้นและไม่จำกัดกรอบความคิดของตนเองเฉพาะต้นแบบวรรณกรรมล้อเลียนหรือสื่อล้อเลียนออนไลน์ที่ได้รับชมมา ดังนั้นจึงควรเสริมสร้างกระบวนการจดจำ (Retention Process) ตามแนวคิดของแบนดูรา (Bandura) โดยอาจใช้รูปแบบการตรวจสอบผลย้อนกลับเกี่ยวกับวรรณกรรมล้อเลียนเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายของวรรณกรรมล้อเลียนและเข้าใจจุดมุ่งหมายในการนำเสนอผลงานของตนเองมากกว่าการอ่านหรือรับชมผลงานต้นแบบเพียงอย่างเดียว

4. ผลการวิจัยพบว่า การประเมินผลงานของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เลือกเรียนวิชาเพิ่มเติมเลือกวรรณกรรมล้อเลียนในด้านความเหมาะสมต่อการนำเสนอในสังคมออนไลน์ของนักเรียนที่เลือกเรียนวิชาวรรณกรรมล้อเลียนและจากบุคคลภายนอกมีความสอดคล้องกัน กล่าวคือผลงานกลุ่มที่ 2 มีคะแนนสูงสุด และผลงานกลุ่มที่ 3 และกลุ่มที่ 1 มีคะแนนรองลงมาตามลำดับ ประเด็นดังกล่าวนี้พบว่าผู้เรียนได้รับคะแนนสูงกว่าด้านอื่น ๆ ทั้งผลการประเมินจากกลุ่มผู้เรียนด้วยกันและบุคคลภายนอก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะผู้เรียนเกิดกระบวนการความใส่ใจ (Motivation Process) ขณะเรียนรู้วรรณกรรมล้อเลียนต้นแบบโดยสามารถวิเคราะห์ถึงจุดประสงค์และขอบเขตในการล้อเลียนได้ และกระบวนการจูงใจ (Motivation Process) ซึ่งผู้เรียนเกิดความตระหนักอยู่ตลอดเวลาว่าผลงานของตนเองจะต้องสร้างประโยชน์มากกว่าโทษ ดังนั้นผู้เรียนจึงพยายามควบคุมความเสี่ยงที่จะส่งผลกระทบต่อด้านลบเพื่อให้ผลงานของตนเองเกิดประโยชน์สูงสุด

5. ผลการวิจัยพบว่า การประเมินผลงานของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เลือกเรียนวิชาเพิ่มเติมเลือกวรรณกรรมล้อเลียนในด้านความน่าสนใจของการนำเสนอชิ้นงานของนักเรียนที่เลือกเรียนวิชาวรรณกรรมล้อเลียนและจากบุคคลภายนอกมีความสอดคล้องกัน กล่าวคือผลงานกลุ่มที่ 2 มีคะแนนสูงสุด และผลงานกลุ่มที่ 3 และกลุ่มที่ 1 มีคะแนนรองลงมาตามลำดับ ประเด็นดังกล่าวนี้สอดคล้องกับด้านความคิด



สร้างสรรค์ในการนำเสนอชิ้นงาน นอกจากนี้ยังรวมถึงความสามารถในการเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบทางด้านวรรณศิลป์ เช่น การเลือกใช้คำพูดในวิดีโอหรือภาพนิ่ง และวีจิตรศิลป์ เช่น การจัดแสง สี การเลือกองค์ประกอบที่เหมาะสมของภาพ ซึ่งผู้เรียนจะต้องสร้างความชำนาญให้เกิดขึ้นกับตนเองในเบื้องต้น เพื่อให้ผลงานเกิดความน่าสนใจและสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง

### ข้อเสนอแนะ

ผลจากการวิจัยสามารถนำมาทำข้อเสนอแนะในการจัดการเรียนการสอนได้ ดังนี้

1. ควรเตรียมเนื้อหาตัวอย่างที่ต้องการให้นักเรียนศึกษาเพื่อนำมาสร้างสรรค์ผลงานในจำนวนที่หลากหลาย ทั้งสื่อที่มีลักษณะเนื้อหาเดียวกันและแตกต่างกัน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและเกิดการเปรียบเทียบลักษณะของงานตลอดจนสามารถสร้างผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นได้
2. ควรกำหนดสถานการณ์เกี่ยวกับปัญหาที่ผู้เรียนจำเป็นต้องตระหนักถึงความสำคัญในการแก้ไขโดยใช้วิธีสร้างสรรค์ เช่น การจัดทำสื่อออนไลน์ ทั้งนี้การสร้างความตระหนักต่อการแก้ไขปัญหาให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียนจะเป็นแรงจูงใจสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงาน
3. ควรฝึกฝนการวิพากษ์ชิ้นงานต่าง ๆ ในชั้นเรียนก่อนที่ผู้เรียนจะลงมือปฏิบัติ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ข้อดีข้อเสียของผลงานอื่น ๆ และนำไปปรับใช้กับผลงานของตนเองได้

### เอกสารอ้างอิง

- จุลมารี สุระโยธิน. (2554). ศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันทางอินเทอร์เน็ตด้วยการเขียนสะท้อนคิดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อทักษะทางสังคมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. ปรินญา นิพนธ์ ศษ.ม. (เทคโนโลยีการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. ถ่ายเอกสาร
- นฤมล บุญส่ง. (2561, มกราคม-เมษายน). สื่อสังคมกับการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21. *Veridian E-Journal, Silpakorn University ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ*. 11(1). สืบค้นเมื่อ 15 กรกฎาคม 2565, จาก <https://www.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/download/124218/94218/>
- นันทิพา กงวิไล. (2553). การเรียนรู้โดยการสังเกต (Observational Learning). สืบค้นเมื่อ 15 กรกฎาคม 2565, จาก <https://rci2010.files.wordpress.com/2010/06/bundura.pdf>
- ประสาธต เนิองเฉลิม. (2558, มกราคม-มิถุนายน). แนวการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ในศตวรรษที่ 21 (21<sup>st</sup> Century Learning in Science). วารสารพัฒนาการเรียนการสอน มหาวิทยาลัยรังสิต. 9(1): 137.
- วัลย์รัตน์ ชายท้าว และศรุดา พรหมสิทธิ์. (2564). สื่อสังคมออนไลน์กับการสอน. สืบค้นเมื่อ 15 กรกฎาคม 2565, จาก <https://library.parliament.go.th/th/digest/digest-2564-may6>
- watcharaphon\_chai. (2007). ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Bandura. สืบค้นเมื่อ 15 กรกฎาคม 2565, จาก <http://watcharaphonchai.blogspot.com/2007/08/bandura.html>