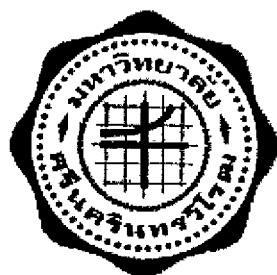


371.3344674

9 625 ก

2555

6.2



การใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอน
ในสาขาวิชาผู้นำนันทนาการ

SOCIAL MEDIA USAGE FOR INSTRUCTION IN RECREATION LEADERSHIP



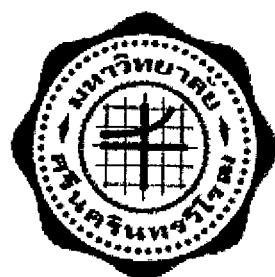
งานวิจัย

ของ

วิพงษ์ชัย ร้องขันแก้ว

31 ต.ค. 2555

การวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนจากคณะพลศึกษา
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประจำปีงบประมาณ 2555



การใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอน
ในสาขาวิชาผู้นำนักวิชาการ



บทคัดย่อ
ของ
วิพงษ์ชัย ร้องขันแก้ว

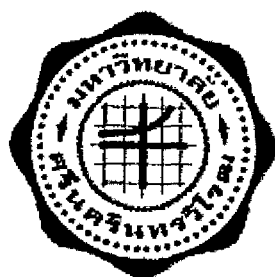
ภาควิชาสันตนาการ คณะพลศึกษา
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

บทคัดย่อ

การใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอน ในสาขาวิชาผู้นำันนทนาการ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) ศึกษาการรับรู้ของผู้เรียนจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อการเรียนการสอนในสาขาวิชาผู้นำันนทนาการ 2) เพื่อศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนในสาขาวิชาผู้นำันนทนาการ 3) เพื่อศึกษาความสามารถในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนรู้ของผู้เรียนจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนในสาขาวิชาผู้นำันนทนาการ กลุ่มตัวอย่าง คือ นิสิตระดับปริญญาตรี จำนวน 30 คน ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศทางนันทนาการ และวิชานันทนาการชุมชน หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาผู้นำันนทนาการ ภาควิชาสันนทนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยมีการเรียนสัปดาห์ละครั้งๆ ละประมาณ 2 ชั่วโมง ตามตารางที่จัดให้ โดยที่ผู้สอนมอบหมายงานให้ไปศึกษาค้นคว้า ทำใบงาน สื่อสาร และส่งงานทางสื่อสังคมออนไลน์นอกชั้นเรียน โดยคิดคะแนนเป็น 20% จากคะแนนทั้งหมดเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการการสังเกต การสัมภาษณ์และการเขียนแบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญการวิเคราะห์ข้อมูลแบบอุปนัยด้วยการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล (Constant comparison) และตรวจสอบความเชื่อถือของข้อมูลด้วยวิธีการตรวจสอบโดยกลุ่มตัวอย่าง (Member Checks) และวิธีการสามเส้า (Triangulation)

ผลการวิจัยพบว่า ข้อดีของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอน ทำให้มีความสะดวกรวดเร็วในแง่ข่าวสารเกี่ยวกับการเรียนการสอน มีความสะดวกรวดเร็วในการส่งงานและส่งงาน เกิดสังคมแห่งการแบ่งปันข้อมูลและเผยแพร่ผลงานออกสู่สาธารณะชน มีความสะดวกในการติดต่อสื่อสารกับผู้สอน สร้างความสนใจในการเรียน ถึงแม้ว่าการใช้สื่อสังคมออนไลน์จะมีข้อดี แต่ก็ยังมีจำกัดคือ ต้องพึ่งพาคอมพิวเตอร์ อุปกรณ์สื่อสาร และระบบเครือข่ายที่มีประสิทธิภาพ ทำให้ขาดปฏิสัมพันธ์ระหว่างและผู้สอนโดยตรง และเกิดความเข้าใจผิดในการสื่อสาร ส่วนปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ คือ ทักษะคิดของผู้เรียน ความพร้อมของระบบเครือข่ายและอุปกรณ์เทคโนโลยี และความสามารถในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้เรียน และจากผลการวิจัย พบว่า ความสามารถในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนรู้ พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความสามารถในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนรู้ในระดับดีเมื่อเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด คิดเป็นร้อยละ 60 และกลุ่มตัวอย่างมีความสามารถในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนรู้ในระดับปานกลางเมื่อเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด คิดเป็นร้อยละ 40



SOCIAL MEDIA USAGE FOR INSTRUCTION IN RECREATION LEADERSHIP



AN ABSTRACT
BY
WIPONGCHAI RONGKHANKAEW

DEPARTMENT OF RECREATION, FACULTY OF PHYSICAL EDUCATION
SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY

ABSTRACT

SOCIAL MEDIA USAGE FOR INSTRUCTION IN RECREATION LEADERSHIP

The study explored and described social media usage for instruction in Recreation Leadership. The study's goals were 1) to study of the learner's recognition in social media usage for instruction in Recreation Leadership 2) to study the related factors in social media usage for instruction in Recreation Leadership and 3) to study the learner's ability in social media usage for instruction in Recreation Leadership. The samples were 30 students, majoring in Recreation Leadership Faculty of Physical Education Srinakharinwirot University, who were studying in Community Recreation and Information Technology for Recreation. They would have class 2 hours a week and would get a task to study and work out of the class then hand in it by social media which was calculated 20% of the points. Data were collected by observation, interview, and expository writing with constant comparison and then checking the reliability with member checks and triangulation.

Results presented the advantages of social media usage for instruction were 1) to report an information of instruction fast and easily 2) to assign and hand in the assignment conveniently 3) to share an information into the public 4) to contact with the instructor easily and 5) to make the learner's attention. Although social media usage for instruction was advantages, there were still restrictions. First, it does rely on the devices, computer, and good connection. Second, there are lack of interaction between the instructor and the learners. And it is a cause of misunderstanding in communication. In addition, The efficient related factors in social media usage for instruction were the learner's attitude, the availability of network and devices, and the learner's ability in social media usage.

In this study showed the learner's ability in social media usage for instruction found that the samples were able to use social media in good level about 60 % comparing with the setting level.

ประกาศคุณูปการ

งานวิจัยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนในสาขาวิชาผู้นำนันทนาการ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่ให้ข้อเสนอแนะ ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ ขอขอบคุณกลุ่มตัวอย่างทุกท่านที่ให้ความร่วมมือในการให้ข้อมูลต่างๆ รวมถึงให้การสัมภาษณ์และให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์อีกมากมาย ผู้วิจัยจึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ ที่นี้

ขอขอบคุณ นางสาวทองพลอย ทองนิ่ม, นางสาวอารยา ยอดเพชร, นางสาวดวงกมล สุรัตน์สมบัติ ที่มาเป็นผู้ช่วยวิจัยในครั้งนี้ ขอขอบคุณ คุณกนกกาญจน์ ร้องขันแก้ว ภรรยาที่ให้เวลาในการทำวิจัย ขอขอบคุณผู้ผลิตสื่อสังคมออนไลน์ไม่ว่าจะเป็น เฟสบุ๊ก ทูเกิ้ล ไลฟ์สตรีม ที่ผลิตสื่อสังคมออนไลน์ดีๆ ที่สามารถนำมาใช้เพื่อการวิจัยและการเรียนการสอน

สุดท้ายขอขอบคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่ให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกจนงานวิจัยสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

วิพงษ์ชัย ร้องขันแก้ว
ผู้วิจัย

สารบัญ

บทที่

หน้า

1	บทนำ.....	1
	ภูมิหลัง.....	1
	ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	2
	ความสำคัญของการวิจัย.....	3
	คำถามในการวิจัย.....	3
	กลุ่มตัวอย่างและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง.....	3
	ข้อดกมลเบื่องต้น.....	4
	ตัวแปรที่ศึกษา.....	4
	นียมคัพพ์เฉพาะ.....	4
	กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	5
2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
	1. ความรู้เกี่ยวกับการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต.....	6
	1.1 หลักการพื้นฐานของการจัดการเรียนการสอนผ่านเครือข่าย	
	อินเทอร์เน็ต.....	8
	1.2 ประเภทของการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต.....	13
	1.3 ประโยชน์ของการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต.....	15
	2. ความรู้เกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) และเครือข่ายสังคม	
	(Social Network).....	20
	2.1 ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media).....	22
	2.2 ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media).....	23
	3. ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศทางนันทนาการและการใช้เวลาว่าง	26
	3.1 ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการในองค์กรทางนันทนาการและการใช้	
	เวลาว่าง.....	28
	3.2 เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อความบันเทิงในเวลาว่าง.....	30
	3.3 เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการความรู้ทางนันทนาการ.....	32
	4. หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานันทนาการ.....	33

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	52
งานวิจัยต่างประเทศ.....	52
งานวิจัยในประเทศ.....	55
3 วิธีการดำเนินการวิจัย.....	59
กลุ่มตัวอย่างและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง.....	59
การเลือกสถานศึกษาและการเข้าสู่สถานศึกษา.....	59
วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	60
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	63
การตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูล.....	64
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	66
คุณลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง.....	67
ผลการวิจัย.....	68
1. ข้อดีของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอน.....	69
2. ข้อจำกัดในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอน.....	73
3. ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอน.....	75
4. การวิเคราะห์ความสามารถในการใช้ Social Media ในการศึกษาเรียนรู้.....	78
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	80
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	80
คำถามในการวิจัย.....	80
กลุ่มตัวอย่างและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง.....	80
วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล.....	81
สรุปและอภิปรายผลการวิจัย.....	81
ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป.....	87
ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้.....	87
การประยุกต์ใช้ผลการวิจัย.....	87

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
บรรณานุกรม.....	88
ภาคผนวก.....	95
ภาคผนวก ก หนังสือแสดงความยินยอมในการให้ข้อมูลการใช้เฟสบุ๊คประกอบ การเรียนการสอนวิชานันทนาการ.....	96
ภาคผนวก ข แบบสัมภาษณ์ผู้เรียน.....	97
ภาคผนวก ค แบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญในวันที่คุณใช้เฟสบุ๊คประกอบ การเรียนการสอนได้ดีที่สุด.....	98
ภาคผนวก ง แบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญในวันที่คุณใช้เฟสบุ๊คประกอบ การเรียนการสอนได้ไม่ดีที่สุด.....	99
ภาคผนวก จ แบบประเมินความสามารถในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนิสิต สาขาวิชานันทนาการ.....	
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	104

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
4.1 คุณลักษณะของนิสิตที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง.....	67
4.2 ผลการวิจัย.....	69
4.3 การวิเคราะห์ความสามารถในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการศึกษาเรียนรู้.....	78



สารบัญภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 สถาปัตยกรรมของระบบการจัดการความรู้ (KMS)	32
2 รูปแบบการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อนันทนาการ และการใช้เวลาว่าง.....	33



บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

โลกในทุกวันนี้เราปฏิเสธไม่ได้ว่าหลายสิ่งหลายอย่างที่อยู่รอบตัวเรา ไม่ว่าจะเป็นการคมนาคมที่สะดวกสบาย การสื่อสารที่รวดเร็วและมีประสิทธิภาพ หรืออุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ ที่ช่วยให้การดำเนินชีวิตของเรานั้นง่ายขึ้น ก็เป็นผลที่มาจากการพัฒนาและความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีได้ถูกสรรสร้างขึ้นเพื่อตอบสนองต่อความต้องการดำรงชีวิตและการทำงานของมนุษย์ จากอดีตจนถึงปัจจุบันเทคโนโลยีได้เข้ามาเปลี่ยนแปลงและได้ส่งผลกระทบวิถีการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในทุก ๆ ด้าน โดยเฉพาะด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และการสื่อสาร (ICT-Information and Communications Technology) ได้เจริญรุดหน้าไปอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง ซึ่งผลของเทคโนโลยีดังกล่าวได้เปลี่ยนแปลงวัฒนธรรม สังคมเข้าสู่ “สังคมดิจิทัล (Digital Society)” ที่แต่เดิมมีศูนย์กลางเครือข่ายมาจากสื่อรูปแบบอื่นๆ เช่น วิทยุ โทรทัศน์ และโทรศัพท์ มาสู่เครือข่ายอินเทอร์เน็ต (ภาวุษ พงษ์วิทยากานู และ สุธน วิจารณ์สูตร. 2552: 2-6)

ปัจจุบันอินเทอร์เน็ตกำลังเติบโตอย่างรวดเร็วและไม่หยุดยั้งตามกระแสของการเจริญเติบโตของเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งโลกของอินเทอร์เน็ตได้พัฒนาจากยุคของเว็บ 1.0 เป็นยุคแรกของเว็บไซต์เป็นการสื่อสารในทิศทางเดียว คือ จากผู้จัดทำเว็บ ซึ่งเผยแพร่ข้อมูล จัดทำเนื้อหาให้ผู้อ่านได้รับข่าวสารข้อมูลนั้นๆ ลักษณะการใช้งานแบบอีคอมเมิร์ซ (e-Commerce) ผสมอยู่เล็กน้อย เข้าสู่ยุคของ เว็บ 2.0 (Web 2.0) เป็นยุคที่การพัฒนาและการโต้ตอบระหว่างผู้ให้บริการและผู้ใช้แทนที่จากระบบเว็บแบบเก่าที่เป็นลักษณะของการให้บริการอ่านอย่างเดียวเปิดโอกาสให้ผู้ใช้เป็นผู้สร้างเนื้อหาและแบ่งปันข้อมูลที่ง่ายขึ้นโดยลักษณะของเว็บเปลี่ยนจากเน้นหนักทางด้านเทคนิค ไปเป็นด้านข้อมูลข่าวสารรวมไปถึงความรวดเร็วและความสะดวกในการส่งข้อมูลแทนที่แบบเก่าที่ต้องจัดการผ่านเซิร์ฟเวอร์นอกจากนี้ยังมีการให้บริการแสดงความคิดเห็น รวมถึงการใช้งานที่ง่ายโดยผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องมีความรู้ในด้านเข้าถึงเซิร์ฟเวอร์แต่อย่างใด และเว็บ 2.0 ได้เพิ่มลักษณะพิเศษเข้าไป คือความเป็นชุมชนออนไลน์ (Consumer-Created Content) และผู้ใช้บริการมีส่วนร่วมสร้างคอนเทนต์ (Web 2.0: Co-Creation of Content) ซึ่งทำให้เกิดการใช้สื่อผสมเพิ่มมากขึ้นอีกด้วย (Mimee และ Tuirung. 2553: 11; เคนท์ เวอร์ไทม์ & เอียน เฟนวิก. 2551)

ผลของเว็บ 2.0 นั้น ทำให้เทคโนโลยีเข้ามามีส่วนในชีวิตประจำวันของเรามากยิ่งขึ้น ส่งผลให้เกิดสื่อประเภทใหม่ที่ได้รับคามนิยมอย่างแพร่หลายและเข้าถึงผู้บริโภคภายในระยะเวลาอันสั้น นั่นก็คือ “สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)” เช่น เฟสบุ๊ก (Facebook), ทวิตเตอร์ (Twitter), มายสเปซ (My Space) เป็นต้น การที่สื่อสังคมออนไลน์ (Social media) สามารถเข้าถึงใจผู้คนในโลกไซเบอร์ (CyberWorld) ได้อย่างรวดเร็วทันนั้น เนื่องจากสื่อประเภทนี้เปิดโอกาสให้ผู้ใ้ได้สร้างคอนเทนต์ (Content) เป็นของตัวเองและสามารถเผยแพร่ได้อย่างรวดเร็ว และสามารถพูดคุยแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ ได้โดยทันที ณ ปัจจุบัน สามารถเผยแพร่เนื้อหาได้โดยง่าย ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบของข้อความ, รูปภาพ, วิดีโอ, เสียง และอื่นๆ ส่งผลให้ปัจเจกชนมีปากมีเสียงมากขึ้นเรื่อยๆ เป็นยุค “ปัจเจกชน เป็นใหญ่” อย่างแท้จริง (ภิเชก ชัยนิรันดร์, 2553) ซึ่งผลของการเกิดสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในทุกวงการหลายวงการได้มีการนำสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ไปใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานและการสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายไม่ว่าในแวดวงการศึกษา ซึ่งในปัจจุบันสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) มีบทบาทสำคัญในวงการศึกษามาก ได้มีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ในการเพิ่มประสิทธิภาพในกระบวนการจัดการเรียนการสอนกันอย่างแพร่หลาย ไม่ว่าจะเป็นการส่งงาน การนำเสนอเนื้อหา การประชาสัมพันธ์ชี้แจงข่าวสาร หรือการติดต่อสื่อสารกับผู้สอน

ดังนั้นจากคุณค่าของสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ที่สามารถใช้งานได้หลากหลายและสร้างกลุ่มเครือข่ายได้มากมายสามารถสื่อสารในยุคเว็บ 2.0 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนในสาขาผู้นำนันทนาการ และศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนเพื่อนำผลที่ได้ไปใช้ในการเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอนในสาขานันทนาการ และผลิตสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนการสอนในระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสศึกษาในสาขาผู้นำนันทนาการด้วยตนเองนอกเหนือจากการเรียนในชั้นเรียนปกติ และตอบสนองต่อโลกในยุคเว็บ 2.0 ที่เทคโนโลยีเป็นเรื่องไม่ไกลตัวและอยู่ในชีวิตประจำวันของเราทุกคน

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการรับรู้ของผู้เรียนจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อการเรียนการสอนในสาขาวิชาผู้นำนันทนาการ
2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนในสาขาวิชาผู้นำนันทนาการ

3. เพื่อศึกษาความสามารถในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนรู้ของผู้เรียนจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนในสาขาวิชาผู้นำนันทนาการ

ความสำคัญของการวิจัย

1. ทำให้ทราบผลของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อการเรียนการสอนในสาขาวิชาผู้นำนันทนาการ
2. ทำให้ทราบถึงปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนในสาขาวิชาผู้นำนันทนาการ
3. สามารถนำผลการวิจัยที่ได้ไปใช้ปรับปรุงการเรียนการสอนในสาขาวิชาผู้นำนันทนาการให้มีความเหมาะสมและตอบสนองต่อความสนใจของผู้เรียนมากยิ่งขึ้น
4. เพื่อเป็นแนวทางในการเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนในสาขาวิชาผู้นำนันทนาการให้กับผู้ที่สนใจต่อไป

คำถามในการวิจัย

1. การใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนมีผลต่อการเรียนการสอนอย่างไรบ้าง
2. ปัจจัยเกี่ยวข้องอะไรบ้างที่มีผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอน

กลุ่มตัวอย่างและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง คือ นิสิตระดับปริญญาตรี จำนวน 30 คน ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศทางนันทนาการ และวิชานันทนาการชุมชน หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาผู้นำนันทนาการ ภาควิชาสันตนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยวิธีการคัดเลือกตามความสมัครใจของผู้เรียน โดยทั้ง 2 วิชาจะมีการเรียนการสอนสัปดาห์ละครั้งๆ ละประมาณ 2 ชั่วโมง โดยมอบหมายงานศึกษาค้นคว้า ส่งงานและสื่อสารทางสื่อสังคมออนไลน์ประเภทต่างๆ โดยกลุ่มตัวอย่างรับทราบเงื่อนไขในการวิจัย ทุกคนสมัครใจที่จะเป็นกลุ่มตัวอย่างและเซ็นหนังสือแสดงความยินยอมเพื่อเข้าร่วมการวิจัย (ดูภาคผนวก)

ข้อตกลงเบื้องต้น

1. กลุ่มตัวอย่างเป็นนิสิตระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2 ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศทางนันทนาการและวิชานันทนาการชุมชน โดยนิสิตที่ลงทะเบียนเรียนทั้ง 2 วิชาเป็นนิสิตกลุ่มเดียวกัน โดยมีการเรียนสัปดาห์ละครั้งๆ ละประมาณ 2 ชั่วโมง ตามตารางที่จัดให้ โดยที่ผู้สอนมอบหมายงานให้ไปศึกษาค้นคว้า ทำใบงาน สื่อสาร และส่งงานทางสื่อสังคมออนไลน์นอกชั้นเรียน โดยคิดคะแนนเป็น 20% จากคะแนนทั้งหมด

2. กลุ่มตัวอย่างไม่เคยใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนมาก่อน ทุกคนรับทราบเงื่อนไขในการวิจัย ทุกคนสมัครใจที่จะเป็นกลุ่มตัวอย่างและเซ็นหนังสือแสดงความยินยอมเข้าร่วมเป็นกลุ่มตัวอย่าง

3. กลุ่มตัวอย่างต้องมาเรียนอย่างสม่ำเสมอทำการบ้านและส่งงานทุกครั้งและขาดเรียนในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศทางนันทนาการและวิชานันทนาการชุมชนในภาคเรียนนั้นไม่เกิน 3 ครั้ง

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนในสาขาวิชานันทนาการ

2. ตัวแปรตาม ได้แก่

2.1 การรับรู้ของผู้เรียนเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนในสาขาวิชานันทนาการ

2.2. ความสามารถในการเรียนรู้ของผู้เรียนจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอน

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) หมายถึง กลุ่มของแอปพลิเคชันบนอินเทอร์เน็ตที่สร้างบนระบบความคิดอันเป็นรากฐานของสังคมและทางเทคโนโลยีด้วยแนวความคิดของ Web 2.0 และเปิดให้คนแลกเปลี่ยนเนื้อหาที่เกิดจากผู้ใช้ได้สร้างคอนเทนต์ (Content) เป็นของตัวเอง และสามารถเผยแพร่ได้อย่างรวดเร็ว และสามารถพูดคุยแสดง ความคิดเห็นต่างๆ ได้โดยทันที ณ ปัจจุบัน สามารถเผยแพร่เนื้อหาได้โดยง่าย ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบของข้อความ, รูปภาพ, วีดีโอ, เสียง และอื่นๆ โดยสื่อสังคมออนไลน์ในงานวิจัยนี้ คือ เฟสบุ๊ค (Facebook), เฟสบุ๊ค แฟนเพจ (Facebook Fanpage), ยูทูบ (Youtube), ไลฟ์สตรีม (Livestream), กูเกิ้ลด็อก (Google Doc)

2. การเรียนการสอนในสาขาผู้นำนันทนาการ ในงานวิจัยนี้ หมายถึง การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศทางนันทนาการ ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ การใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีและโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่องานนำเสนอผลิตสื่อประเภทต่างๆ เพื่องานนันทนาการ การสื่อสารข้อมูลบนระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์แหล่งสารสนเทศและวิธีการสืบค้นสารสนเทศทางนันทนาการสำหรับการศึกษาค้นคว้า ส่วนการจัดการเรียนการสอนในวิชานันทนาการชุมชน ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับ ศึกษาความหมาย ขอบข่ายและระเบียบ วิธีการของสังคมวิทยาชุมชน ลักษณะของสังคมชุมชนด้านประชากร สถาบัน องค์การทางสังคม ขอบข่ายนันทนาการในชุมชน การจัดนันทนาการในชุมชน ตลอดจนปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ

3. การรับรู้ของผู้เรียน หมายถึง ความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ประกอบการเรียนการสอนสาขาผู้นำนันทนาการโดยเฉพาะในแง่ของการเรียนรู้และปัจจัยที่เกี่ยวข้องที่มีผลกระทบต่อการเรียน

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนในสาขาวิชาผู้นำนันทนาการ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้คือ นิสิตระดับปริญญาตรีจำนวน 30 คน

ที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนในสาขาวิชาผู้นำนันทนาการ

การสังเกตและการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง

การเขียนแบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญ

ตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูลโดยวิธีสามเส้า

สรุปและอภิปรายผล

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในบทนี้จะได้กล่าวถึงหัวข้อต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนในสาขา วิชาผู้นำนันทนาการ คือ 1) ความรู้เกี่ยวกับการเรียนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต 2) ความรู้เกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์ 3) ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศทางนันทนาการและการใช้เวลาว่าง 4) หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาผู้นำนันทนาการ และ 5) งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. ความรู้เกี่ยวกับการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

การเรียนการสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นการผสมผสานกันระหว่างเทคโนโลยีปัจจุบันกับกระบวนการออกแบบการเรียนการสอน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพทางการเรียนรู้และแก้ปัญหาในเรื่องข้อจำกัดทางด้านสถานที่และเวลา โดยการสอนแบบออนไลน์จะประยุกต์ใช้คุณสมบัติและทรัพยากรของเวิลด์ ไวด์ เว็บ (www) ในการจัดสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมและสนับสนุนการเรียนการสอน ซึ่งการเรียนการสอนที่จัดขึ้นผ่านเว็บนี้อาจเป็นบางส่วนหรือทั้งหมดของกระบวนการเรียนการสอน ซึ่งการเรียนการสอนลักษณะนี้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากงานของเพื่อนด้วย การใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ และเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ช่วยให้มีเวลาในการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน และผู้สอนกับผู้เรียนมากขึ้น ทำให้ผู้สอนสามารถใช้เวลาในชั้นเรียนสำหรับกิจกรรมการเรียนการสอนอื่น เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ เช่น การอภิปราย การแก้ปัญหา การซักถาม และการปฏิบัติมากขึ้น โดยเนื้อหาสาระที่จะศึกษาได้นำเสนอบนเว็บล่วงหน้าให้นักศึกษา (พีระนุช คงทน. 2551: 35)

การใช้เว็บเพื่อการศึกษา มีลักษณะเด่น คือ ผู้เรียนสามารถเรียนเวลาใดก็ได้ สถานที่ใดก็ได้ ที่มีความพร้อมด้านการเชื่อมต่อระบบ สามารถใช้เครื่องมือต่างๆ เช่น e-Mail, Chat, Web-board, Newsgroup สื่อสารกับเพื่อนๆ ผู้สอน หรือบุคคลอื่นๆ ที่สนใจและผู้เชี่ยวชาญต่างๆ แต่ผู้เรียนไม่ต้องเข้าชั้นเรียน เข้าโรงเรียน เพราะถือว่าเว็บไซต์เป็นเสมือนห้องเรียน หรือโรงเรียน หนังสือเนื้อหาการเรียนถูกแทนที่ด้วยเนื้อหาดิจิทัลลักษณะต่างๆ ทั้งข้อความ, ภาพนิ่ง, ภาพเคลื่อนไหว, เสียง และวีดิทัศน์ ตามแต่ลักษณะของเว็บไซต์ สำคัญที่สุดคือผู้เรียนที่ไม่กล้าแสดงออกในห้องเรียนปกติจะกล้าแสดงออก และแสดงความคิดเห็นได้มากกว่าเดิม (พีระนุช คงทน. 2551: 35) สอดคล้องกับแนวคิดของแคมเพลสและแคมเพลส (Camples & Camples. 1998) ซึ่งกล่าวไว้ว่า การเรียน

การสอนผ่านเว็บว่าเป็นการจัดการเรียนการสอนทั้งกระบวนการหรือบางส่วนโดยใช้เว็ลต์ไวด์เว็บ (www) เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดความรู้แลกเปลี่ยนข่าวสารข้อมูลระหว่างกันเนื่องจากเว็ลต์ ไวด์ เว็บ มีความสามารถในการถ่ายทอดข้อมูลได้หลายประเภทไม่ว่าจะเป็นข้อความภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวและเสียงจึงเหมาะแก่การเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดเนื้อหาการเรียนการสอน จากแนวคิดของนักวิชาการหลายท่านเกี่ยวกับการใช้เว็บเพื่อประโยชน์ของการศึกษา สามารถสรุป ถึงคุณลักษณะเด่นของเว็บที่ของเว็บเพื่อการศึกษาตามแนวคิดของ ปรัญญันท์ นิลสุข (2543: 52-56) ได้ดังนี้

- 1.เปิดโอกาสให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ (Interactive) ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนและผู้เรียนกับผู้เรียนหรือผู้เรียนกับเนื้อหาบทเรียน
- 2.สามารถนำเสนอเนื้อหาวิชาในรูปแบบของสื่อประสม (Multimedia)
- 3.เว็บเป็นระบบเปิด (Open System) ทำให้ผู้ใช้มีอิสระในการเข้าถึงข้อมูลได้ทั่วโลก
- 4.เว็บอุดมไปด้วยทรัพยากรสารสนเทศเพื่อการสืบค้นออนไลน์ (Online Search/Resource)
- 5.เว็บไม่มีข้อจำกัดทางสถานที่และเวลาของการสอนบนเว็บ (Device, Distance and Time Independent) ผู้เรียนที่มีคอมพิวเตอร์ในระบบใดก็ได้ซึ่งต่อเข้ากับอินเทอร์เน็ตจะสามารถเข้าเรียนจากที่ใดก็ได้ในเวลาใดก็ได้
- 6.เว็บอนุญาตให้ผู้เรียนเป็นผู้ควบคุม (Learner Controlled) ผู้เรียนสามารถเรียนตามความพร้อมความถนัดและความสนใจของตน
- 7.เว็บมีความสมบูรณ์ในตนเอง (Self-contained) ทำให้เราสามารถจัดกระบวนการเรียนการสอนทั้งหมดผ่านเว็บได้กรณีที่เว็บอนุญาตให้มีการติดต่อสื่อสารทั้งแบบเวลาเดียว (Synchronous Communication) เช่น Chat และต่างเวลากัน (Asynchronous Communication) เช่น Web Board เป็นต้น

สอดคล้องกับแนวคิดของ บุปผชาติ ทัททิกรณ์ (2544:50-51) ซึ่งได้สรุปลักษณะของการเรียนรู้ในการเรียนการสอนผ่านเว็บ ที่สำคัญได้ดังนี้

1. เป็นรูปแบบหนึ่งของการศึกษาทางไกล (Distance Education) เนื่องจากมีระบบเครือข่ายเชื่อมโยงในระยะไกลครอบคลุมทั่วโลก
2. เป็นการศึกษาต่างเวลา และวาระ (Asynchronous Learning) การใช้เว็บในการสอนสามารถกระทำได้ตลอดทุกที่ทุกเวลา (Anywhere Anytime)

3. เป็นการศึกษาแบบโครงการ (Project-Based Learning) โดยการให้ผู้เรียนได้เข้าไปเรียนในเว็บในรูปแบบที่จัดให้ผู้เรียนได้จัดทำโครงการขึ้นบนเว็บได้

4. เป็นการศึกษาแบบการกระจายศูนย์ (Distributed Education) นั่นคือ การศึกษาไม่ได้จำกัดอยู่ในที่ใดที่หนึ่ง ไม่จำเป็นต้องเข้าชั้นเรียน แต่ผู้เรียนสามารถเรียนได้ทุกที่ ด้วยข้อมูลที่เหมือนกันทุกแห่ง

5. เป็นการศึกษาแบบร่วมมือ (Collaborative Learning) นั่นคือ เป็นความร่วมมือระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนโดยการศึกษาผ่านเว็บ

6. เป็นการศึกษาแบบเครือข่ายการเรียนรู้ (Learning Network) เพราะเว็บมีการเชื่อมโยงไปยังที่ต่างๆ ได้ทั่วโลกสามารถเข้าถึงข้อมูลของที่ต่าง ๆ มากมาย การต่อเชื่อมระหว่างหน่วยงานต่างๆ และโครงการจัดการศึกษาที่เน้นระบบเครือข่ายทำให้เว็บเป็นเครือข่ายการเรียนรู้

7. เป็นการศึกษาตามความต้องการของผู้เรียน (Education on Demand) เนื่องจากข้อมูลภายในระบบเวปต์ไวด์เว็บมีอยู่มากมาย ดังนั้นผู้เรียนสามารถเลือกเรียนได้ตามความต้องการของตนเอง

1.1 หลักการพื้นฐานของการจัดการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

ในกระบวนการเรียนการสอนผ่านเว็บนั้นผู้จัดการเรียนการสอนจะต้องมีความรู้ความเข้าใจในทฤษฎีการเรียนรู้และรูปแบบการเรียนการสอนในแบบต่างๆที่เกี่ยวข้อง จากการศึกษางานวิจัยและเอกสารต่างๆพบว่ามีความคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนผ่านเว็บ ดังนี้

1. การเรียนรู้โดยการค้นแบบการเรียนการสอนผ่านเว็บ นับได้ว่าเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแนวคิดพื้นฐานของทฤษฎีการค้นพบของ Bruner เนื่องจากผู้เรียนจะต้องศึกษาและค้นคว้าด้วยตนเอง จะต้องสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้สอน ผู้เรียนร่วม ผู้สนใจ และบุคคลอื่นๆ ในระบบได้ทั่วโลก

2. ทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองการเรียนการสอนผ่านเว็บ ผู้เรียนจะต้องรับผิดชอบตนเอง นำตัวเอง ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

3. ทฤษฎีการสอนรายบุคคลเนื่องจากผู้เรียนจะต้องศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง มีอิสระเลือกเนื้อหา เวลา และกิจกรรม ซึ่งเป็นรูปแบบของผู้เรียนเฉพาะราย

4. ทฤษฎีการสอนแบบร่วมมือ (Collaborative Learning) เน้นว่าผู้เรียนมีอิสระในการเรียน แต่ด้วยเครื่องมือสื่อสารต่างๆ เช่น e-Mail, Web-board, Chat, Newsgroup ทำให้ผู้เรียนกับผู้สอนเพื่อนร่วมเรียน ผู้เชี่ยวชาญต่างๆมีส่วนร่วมกันและกันในการเรียนได้ เช่น ช่วยในการตั้งคำถาม

ชี้แนะแนวทางการหาคำตอบเป็นต้นรูปแบบการเรียนการสอนผ่านเว็บ เป็นรูปแบบการสอนที่มีความยืดหยุ่นสูง ผู้เรียนจะต้องมีความรับผิดชอบ มีความกระตือรือร้นในการเรียนมากกว่าปกติ มีความตั้งใจใฝ่หาความรู้ใหม่ๆ ตรงกับระบบการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยมีผู้สอนเป็นเพียงผู้แนะนำ ที่ปรึกษา และแนะนำแหล่งความรู้ใหม่ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียน (พระนุช คงทน. 2551: 35)

จากแนวคิดและทฤษฎีที่กล่าวมาในข้างต้นสามารถสรุปเป็นหลักการพื้นฐานของการจัดการเรียนการสอนผ่านเว็บ ตามแนวคิดของ เองเจลโล (Angelo. 1993) ซึ่งสรุปหลักการพื้นฐานไว้ 5 ประการ ดังนี้

1. ในการจัดการเรียนการสอนโดยทั่วไปแล้ว ควรส่งเสริมให้ผู้เรียนและผู้สอนสามารถติดต่อสื่อสารกันได้ตลอดเวลา การติดต่อระหว่างผู้เรียนและผู้สอนมีส่วนสำคัญในการสร้างความกระตือรือร้นกับการเรียนการสอน โดยผู้สอนสามารถให้ความช่วยเหลือผู้เรียนได้ตลอดเวลาในขณะกำลังศึกษา ทั้งยังช่วยเสริมสร้างความคิดและความเข้าใจ ผู้เรียนที่เรียนผ่านเว็บสามารถสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นรวมทั้งซักถามข้อข้องใจกับผู้สอนได้โดยทันทีทันใด เช่น การมอบหมายงานส่งผ่านอินเทอร์เน็ตจากผู้สอน ผู้เรียนเมื่อได้รับมอบหมายก็จะสามารถทำงานที่ได้รับมอบหมายและส่งผ่านอินเทอร์เน็ตกลับไปยังอาจารย์ผู้สอน หลังจากนั้นอาจารย์ผู้สอนสามารถตรวจและให้คะแนนพร้อมทั้งส่งผลย้อนกลับไปยังผู้เรียนได้ในเวลาอันรวดเร็วหรือในทันทีทันใด

2. การจัดการเรียนการสอนควรสนับสนุนให้มีการพัฒนาความร่วมมือระหว่างผู้เรียน ความร่วมมือระหว่างกลุ่มผู้เรียนจะช่วยพัฒนาความคิดความเข้าใจได้ดีกว่าการทำงานคนเดียว ทั้งยังสร้างความสัมพันธ์เป็นทีมโดยการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกันเพื่อหาแนวทางที่ดีที่สุด เป็นการพัฒนาการแก้ไขปัญหาการเรียนรู้และการยอมรับความคิดเห็นของคนอื่นมาประกอบเพื่อหาแนวทางที่ดีที่สุด ผู้เรียนที่เรียนผ่านเว็บแม้ว่าจะเรียนจากคอมพิวเตอร์ที่อยู่กันคนละที่ แต่ด้วยความสามารถของเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่เชื่อมโยงเครือข่ายคอมพิวเตอร์ทั่วโลกไว้ด้วยกัน ทำให้ผู้เรียนสามารถติดต่อสื่อสารกันได้ทันทีทันใด เช่น การใช้บริการสนทนาแบบออนไลน์ที่สนับสนุนให้ผู้เรียนติดต่อสื่อสารกันได้ตั้งแต่ 2 คนขึ้นไปจนถึงผู้เรียนที่เป็นกลุ่มใหญ่

3. ควรสนับสนุนให้ผู้เรียนรู้จักแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง (Active Learners) หลีกเลี่ยงการกำกับให้ผู้สอนเป็นผู้ป้อนข้อมูลหรือคำตอบ ผู้เรียนควรเป็นผู้ขนขวายใฝ่หาข้อมูลองค์ความรู้ต่างๆ ด้วยตนเอง โดยการแนะนำของผู้สอน เป็นที่ทราบดีอยู่แล้วว่าอินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งข้อมูลที่ใหญ่

ที่สุดในโลก ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนผ่านเว็บนี้ จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถหาข้อมูลได้ด้วยความสะดวกและรวดเร็ว ทั้งยังหาข้อมูลได้จากแหล่งข้อมูลทั่วโลกเป็นการสร้างความกระตือรือร้นในการใฝ่หาความรู้

4. การให้ผลย้อนกลับแก่ผู้เรียนโดยทันทีทันใดช่วยให้ผู้เรียนได้ทราบถึงความสามารถของตน อีกทั้งยังช่วยให้ผู้เรียนสามารถปรับแนวทางวิธีการหรือพฤติกรรมให้ถูกต้องได้ ผู้เรียนที่เรียนผ่านเว็บ สามารถได้รับผลย้อนกลับจากทั้งผู้สอนเองหรือแม้กระทั่งจากผู้เรียนคนอื่น ๆ ได้ทันทีทันใด แม้ว่าผู้เรียนแต่ละคนจะไม่ได้นั่งเรียนในชั้นเรียนแบบเผชิญหน้ากันก็ตาม

5. ควรสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนที่ไม่มีขีดจำกัด สำหรับบุคคลที่ใฝ่หาความรู้ การเรียนการสอนผ่านเว็บเป็นการขยายโอกาสให้กับทุกคนที่สนใจศึกษา เนื่องจากผู้เรียนไม่จำเป็นต้องเดินทางไปเรียน ณ ที่ใดที่หนึ่ง ผู้ที่สนใจสามารถเรียนได้ด้วยตนเองในเวลาที่สะดวก

ปัจจัยที่สำคัญในการจัดการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

การเรียนการสอนผ่านเว็บได้มีการดำเนินการอย่างจริงจังทั่วโลกโดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มประเทศทางซีกโลกตะวันตก สำหรับวงการการศึกษาในประเทศไทยเริ่มมีความเปลี่ยนแปลงจากเป็นผู้รับข้อมูลและสังเกตการณ์การเรียนการสอนบนเครือข่ายเป็นความพยายามในการจัดการเรียนการสอนและใช้เครื่องมือบนเครือข่ายเวปไซต์เวปเว็บเสริมในชั้นเรียนปกติและบางมหาวิทยาลัยที่ดำเนินการเรียนการสอนแบบทางไกลกำลังดำเนินการที่จะสร้างชั้นเรียนเสมือนให้เกิดขึ้นจริง การดำเนินการจัดเรียนการสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจึงควรประกอบด้วยปัจจัยสำคัญ ดังนี้ (ใจทิพย์ ณ สงขลา, 2542: 18-28)

1. ความพร้อมของอุปกรณ์และระบบเครือข่ายเนื่องด้วยการเรียนการสอนผ่านเว็บเป็นการปรับเนื้อหาเดิมสู่รูปแบบใหม่จำเป็นต้องมีเครื่องมืออุปกรณ์และระบบเครือข่ายที่พร้อมและสมบูรณ์เพื่อให้ได้บทเรียนดิจิทัลที่มีคุณภาพและทันต่อความต้องการเรียนผู้เรียนสามารถเลือกเวลาเรียนได้ทุกช่วงเวลาตามที่ต้องการซึ่งในประเทศไทยพบว่ามีปัญหาในด้านนี้มากโดยเฉพาะในเขตนอกเมืองใหญ่

2. ทักษะการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตผู้เรียนและผู้สอนต้องมีความรู้และทักษะทั้งด้านคอมพิวเตอร์และเครือข่ายอินเทอร์เน็ตพอสมควรโดยเฉพาะผู้สอนจำเป็นต้องมีทักษะอื่นๆ ประกอบเพื่อสร้างเว็บไซต์การสอนที่น่าสนใจให้กับผู้เรียน

3. ความพร้อมของผู้เรียนผู้เรียนจะต้องมีความพร้อมทั้งทางจิตใจและความรู้คือจะต้องยอมรับในเทคโนโลยีรูปแบบนี้ยอมรับการเรียนรู้ด้วยตนเองมีความกระตือรือร้นตื่นตัวใฝ่รู้มีความรับผิดชอบกล้าแสดงความคิดเห็นและศึกษาความรู้ใหม่ๆ

4. ความพร้อมของผู้สอนผู้สอนจะต้องเปลี่ยนบทบาทจากผู้แนะนำมาเป็นผู้อำนวยความสะดวกผู้เรียนเป็นศูนย์กลางกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้อยากเห็นอยากเรียนรู้ (สุวิทย์ ดาวังปา. 2553: ออนไลน์)

นอกจากนี้การดำเนินการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตควรมีองค์ประกอบสำคัญ ดังนี้ (ใจทิพย์ ณ สงขลา. 2542: 18-28)

1. ความพร้อมของเครื่องมือและทักษะการใช้งานเบื้องต้น ความไม่พร้อมของเครื่องมือและการขาดทักษะทางเทคนิคที่จำเป็นในการใช้เครื่องมือหรือโปรแกรมเป็นสาเหตุสำคัญที่ก่อให้เกิดความสับสนและผลทางลบต่อทัศนคติของผู้ใช้จากการศึกษาการนำเทคโนโลยีเครือข่ายมาใช้ พบว่าผู้ใช้ที่ไม่มีความพร้อมทางทักษะการใช้จะพยายามแก้ปัญหาและศึกษาเรื่องของเทคนิค มากกว่าจำกัดความสนใจอยู่ที่เนื้อหา นอกจากนี้จากงานวิจัยของใจทิพย์ ณ สงขลา (2542) พบว่ายังไม่มีความพร้อมทางด้านทักษะการใช้ภาษาเขียนและภาษาต่างประเทศซึ่งเป็นทักษะจำเป็นพื้นฐานที่จำเป็นอีกประการหนึ่งสำหรับการสื่อสารผ่านเครือข่าย

2. การสนับสนุนจากฝ่ายบริหารและผู้ใช้เช่นเดียวกับการนำเทคโนโลยีอื่นเข้าสู่องค์กรต้องอาศัยการสนับสนุนอย่างจริงจังจากฝ่ายบริหารทั้งในการสนับสนุนด้านเครื่องมือและนโยบายส่งเสริมการใช้เครือข่ายเวปต์ไวต์เว็บเพื่อประโยชน์ทางการศึกษากำหนดการใช้เครื่องมือดังกล่าวจึงไม่สามารถเป็นไปในลักษณะแนวตั้ง (Top down) โดยการกำหนดจากฝ่ายบริหารเพียงฝ่ายเดียวแต่ต้องเป็นการประสานจากทั้งสองฝ่ายคือฝ่ายบริหารและผู้ใช้จะต้องมีการประสานจากแนวล่างขึ้นบน ผู้ใช้จะต้องมีทัศนคติที่ยอมรับการใช้สื่อดังกล่าวเพื่อประโยชน์ทางการศึกษาฝ่ายบริหารสามารถสร้างนโยบายที่กระตุ้นแรงจูงใจของผู้ใช้ เช่นสร้างแรงจูงใจจากภายในของผู้ใช้ให้รู้สึกถึงความท้าทายและประโยชน์ที่จะได้รับหรือสร้างแรงจูงใจจากภายนอกเช่น สร้างเงื่อนไขผลตอบแทนพิเศษทั้งในรูปแบบนามธรรมและรูปธรรม

3. การเปลี่ยนพฤติกรรมผู้เรียนจากการเรียนรู้แบบตั้งรับ (Passive) โดยฟังการป้อนจากครูผู้สอนมาเป็นพฤติกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลางกล่าวคือเป็นผู้เรียนที่เรียนรู้วิธีการเรียน (Learning How to learn) เป็นผู้เรียนที่กระตือรือร้นและมีทักษะที่

สามารถเลือกรับข้อมูล วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลได้อย่างมีระบบนั้นผู้สอนจะต้องสร้างวุฒิทางการเรียนให้เกิดกับผู้เรียนก่อนกล่าวคือจะต้องเตรียมการให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการเลือกสรรวิเคราะห์และสังเคราะห์ในการเรียนผ่านเครือข่ายทักษะดังกล่าว ได้แก่ทักษะการอ่านเขียน ทักษะในเชิงภาษา ทักษะในการอภิปรายและที่จำเป็นคือทักษะในการควบคุมตรวจสอบการเรียนรู้ของตนเอง

4. บทบาทของผู้สอนในการเรียนการสอนบนเครือข่ายจะต้องมีการเปลี่ยนแปลงไปสู่บทบาทที่เอื้อต่อการเรียนการสอนที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางโดยในเบื้องต้นจะเป็นบทบาทผู้นำเพื่อสนับสนุนกลุ่มและวัฒนธรรมการเรียนรู้บนเครือข่ายผู้สอนต้องใช้เวลาออกไปกว่าการเรียนการสอนในชั้นเรียนธรรมดา

5. การสร้างความจำเป็นในการใช้ผู้สอนที่จะนำการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายมาใช้ควรคำนึงถึงความจำเป็นและผลประโยชน์ที่ต้องการจากกิจกรรมบนเครือข่ายซึ่งจะเป็นตัวกำหนดรูปแบบการใช้ว่าผู้สอนเพียงต้องการใช้เครือข่ายเพื่อเสริมการเรียนรู้หรือเป็นการศึกษาทางไกลผู้สอนต้องสร้างสภาวะให้ผู้ที่มีความจำเป็นที่ต้องใช้เช่นการส่งผ่านข้อมูลที่จำเป็นทางการเรียนให้กับผู้ใช้ผ่านทางเครือข่ายหรือสร้างแรงจูงใจที่เป็นผลประโยชน์ทางการเรียนให้กับผู้ใช้

6. ผู้สอนต้องออกแบบการเรียนการสอนและใช้ประโยชน์ของความเป็นเครือข่ายอย่างสูงสุดและเหมาะสมวิธีออกแบบการเรียนการสอนควรต้องพัฒนาให้เข้ากับคุณสมบัติความเป็นคอมพิวเตอร์เครือข่ายซึ่งมีความแตกต่างจากการออกแบบสำหรับโปรแกรมช่วยสอนในคอมพิวเตอร์ทั่วไปนอกเหนือจากเนื้อหาบทเรียนที่ผู้สร้างเสนอส่งผ่านเครือข่ายผู้สอนสามารถสร้างการเชื่อมโยงแหล่งข้อมูลอื่นที่สนับสนุนเนื้อหาหลักที่ผู้สอนสร้างเป็นการแนะแนวทางให้ผู้เรียนได้ศึกษาทั้งนี้เนื้อหาและการเชื่อมโยงควรจะต้องปรับปรุงให้ทันสมัยตลอดเวลาและควรจะต้องมีการจัดกิจกรรมการปฏิสัมพันธ์ให้ผู้เรียนได้ประโยชน์จากการศึกษาร่วมกับผู้อื่นการจัดการเรียนการสอนผ่านเว็บนั้นผู้สอนและผู้เรียนจะต้องมีปฏิสัมพันธ์กันโดยผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมโยงคอมพิวเตอร์ของผู้เรียนเข้ากับเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้ให้บริการเครือข่าย (File Server) และเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้ให้บริการเว็บ (Web Server) อาจเป็นเป็นการเชื่อมโดยระยะไกลหรือเชื่อมโยงระยะใกล้ผ่านทางระบบการสื่อสารและอินเทอร์เน็ต

1.2 ประเภทของการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

ประเภทของการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีหลากหลายรูปแบบ แมดดัก (Maddux.1994) แฮนนัม (Hannum. 1998) ได้แบ่งประเภทของการเรียนการสอนผ่านเว็บ ออกเป็น 4 ลักษณะ ใหญ่ๆ คือ

1. รูปแบบการเผยแพร่ รูปแบบนี้สามารถแบ่งได้ออกเป็น 3 ชนิด คือ

1.1 รูปแบบห้องสมุด (Library Model) เป็นรูปแบบที่ใช้ประโยชน์จากความสามารถในการเข้าไปยังแหล่งทรัพยากรอิเล็กทรอนิกส์ที่มีอยู่หลากหลาย โดยวิธีการจัดหาเนื้อหาให้ผู้เรียนผ่านการเชื่อมโยงไปยังแหล่งเสริมต่างๆ เช่น สารานุกรม วารสาร หรือหนังสือออนไลน์ทั้งหลาย ซึ่งถือได้ว่าเป็นการนำเอาลักษณะทางกายภาพของห้องสมุดที่มีทรัพยากรจำนวนมากมาประยุกต์ใช้ ส่วนประกอบของรูปแบบนี้ ได้แก่ สารานุกรมออนไลน์ วารสารออนไลน์ หนังสือออนไลน์ สารบัญการอ่านออนไลน์ (Online Reading List) เว็บห้องสมุด เว็บงานวิจัย รวมทั้งการรวบรวมรายชื่อเว็บที่สัมพันธ์กับวิชาต่างๆ

1.2 รูปแบบหนังสือเรียน (Textbook Model) การเรียนการสอนผ่านเว็บรูปแบบนี้เป็นการจัดเนื้อหาของหลักสูตรในลักษณะออนไลน์ให้แก่ผู้เรียน เช่น คำบรรยาย สไลด์ นิยาม คำศัพท์และส่วนเสริมผู้สอนสามารถเตรียมเนื้อหาออนไลน์ที่ใช้เหมือนกับที่ใช้ในการเรียนในชั้นเรียนปกติและสามารถทำสำเนาเอกสารให้กับผู้เรียนได้ รูปแบบนี้ต่างจากรูปแบบห้องสมุดคือรูปแบบนี้จะเตรียมเนื้อหาสำหรับการเรียนการสอนโดยเฉพาะ ขณะที่รูปแบบห้องสมุดช่วยให้ผู้เรียนเข้าถึงเนื้อหาที่ต้องการจากการเชื่อมโยงที่ได้เตรียมเอาไว้ ส่วนประกอบของรูปแบบหนังสือเรียนนี้ประกอบด้วยบันทึกของหลักสูตรบันทึกคำบรรยาย ข้อเสนอแนะของห้องเรียน สไลด์ที่นำเสนอ วิดีโอและภาพ ที่ใช้ในชั้นเรียน เอกสารอื่นที่มีความสัมพันธ์กับชั้นเรียน เช่น ประมวลรายวิชา รายชื่อในชั้น กฎเกณฑ์ข้อตกลงต่างๆ ตารางการสอบและตัวอย่างการสอบครั้งที่แล้ว ความคาดหวังของชั้นเรียน งานที่มอบหมาย เป็นต้น

1.3 รูปแบบการสอนที่มีปฏิสัมพันธ์ (Interactive Instruction Model) รูปแบบนี้จัดให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาที่ได้รับ โดยนำลักษณะของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยการสอน (CAI) มาประยุกต์ใช้เป็นการสอนแบบออนไลน์ที่เน้นการมีปฏิสัมพันธ์ มีการให้คำแนะนำ การปฏิบัติ การให้ผลย้อนกลับ รวมทั้งการให้สถานการณ์จำลอง

2. รูปแบบการสื่อสาร (Communication Model) การเรียนการสอนผ่านเว็บรูปแบบนี้เป็นรูปแบบที่อาศัยคอมพิวเตอร์มาเป็นสื่อเพื่อการสื่อสาร (Computer-Mediated Communications Model) ผู้เรียนสามารถที่จะสื่อสารกับผู้เรียนคนอื่นๆ ผู้สอนหรือกับผู้เชี่ยวชาญได้ โดยรูปแบบการสื่อสารที่หลากหลายในอินเทอร์เน็ต ซึ่งได้แก่ จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ กลุ่มอภิปรายการสนทนาและการอภิปรายและการประชุมผ่านคอมพิวเตอร์ เหมาะสำหรับการเรียนการสอนที่ต้องการส่งเสริมการสื่อสารและปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ที่มีส่วนร่วมในการเรียนการสอน

3. รูปแบบผสม (Hybrid Model) รูปแบบการเรียนการสอนผ่านเว็บรูปแบบนี้เป็นการนำเอาแบบ 2 ชนิด คือ รูปแบบการเผยแพร่กับรูปแบบการสื่อสารมารวมเข้าไว้ด้วยกัน เช่น เว็บไซต์ที่รวมเอาแบบห้องสมุดกับแบบหนังสือเรียนไว้ด้วยกัน เว็บไซต์ที่รวบรวมเอาบันทึกของหลักสูตรรวมทั้งคำบรรยายไว้กับกลุ่มอภิปรายหรือเว็บไซต์ที่รวมเอารายการแหล่งเสริมความรู้ต่างๆ และความสามารถของจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ไว้ด้วยกัน เป็นต้น รูปแบบนี้มีประโยชน์เป็นอย่างมากกับผู้เรียนเพราะผู้เรียนจะได้ใช้ประโยชน์ของทรัพยากรที่มีในอินเทอร์เน็ตในลักษณะที่หลากหลาย

4. รูปแบบห้องเรียนเสมือน (Virtual classroom model) รูปแบบห้องเรียนเสมือนเป็นการนำเอาลักษณะเด่นหลายๆ ประการของแต่ละรูปแบบที่กล่าวมาแล้วข้างต้นมาใช้ ฮิลทซ์ (Hiltz, 1993) ได้นิยามว่าห้องเรียนเสมือนเป็นสภาพแวดล้อมการเรียนการสอนที่นำแหล่งทรัพยากรออนไลน์มาใช้ในการเรียนการสอนแบบร่วมมือ โดยการร่วมมือระหว่างนักเรียนด้วยกัน นักเรียนกับผู้สอน ชั้นเรียนกับสถาบันการศึกษาอื่น และกับชุมชนที่ไม่เป็นเชิงวิชาการ (Khan, 1997) ส่วนทูรออฟฟ์ (Turoff, 1995) กล่าวถึงห้องเรียนเสมือนว่าเป็นสภาพแวดล้อมการเรียน การสอนที่ตั้งขึ้นภายใต้ระบบการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ในลักษณะของการเรียนแบบร่วมมือ ซึ่งเป็นกระบวนการที่เน้นความสำคัญของกลุ่มที่จะร่วมมือทำกิจกรรมร่วมกัน นักเรียนและผู้สอนจะได้รับความรู้ใหม่ๆ จากกิจกรรมการสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและข้อมูล ลักษณะเด่นของการเรียนการสอนรูปแบบนี้ก็คือความสามารถในการลอกเลียนลักษณะของห้องเรียนปกติมาใช้ในการออกแบบการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยอาศัยความสามารถต่างๆ ของอินเทอร์เน็ต โดยมีส่วนประกอบคือ ประมวลรายวิชา เนื้อหาในหลักสูตร รายชื่อแหล่งเนื้อหาเสริมกิจกรรมระหว่าง ผู้เรียนผู้สอน คำแนะนำและการให้ผลป้อนกลับ การนำเสนอในรูปลักษณะมัลติมีเดีย

การเรียนรู้แบบร่วมมือ รวมทั้งการสื่อสารระหว่างกัน รูปแบบนี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์จากการเรียนโดยไม่มีข้อจำกัดในเรื่องของเวลาและสถานที่

1.3 ประโยชน์ของการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

ประโยชน์ของการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตหรือผ่านเว็บมีมากมายหลายประการดังนี้ (ถนอมพร เลหาจรัสแสง. 2544)

1. การสอนบนเว็บเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนที่อยู่ห่างไกลหรือไม่มีเวลาในการมาเข้าชั้นเรียนได้เรียนในเวลาและสถานที่ที่ต้องการซึ่งอาจเป็นที่บ้านที่ทำงานหรือสถานศึกษาใกล้เคียงที่ผู้เรียนสามารถเข้าไปใช้บริการทางอินเทอร์เน็ตได้การที่ผู้เรียนไม่จำเป็นต้องเดินทางมายังสถานศึกษาที่กำหนดไว้จึงสามารถช่วยแก้ปัญหาในด้านของข้อจำกัดเกี่ยวกับเวลาและสถานที่ศึกษาของผู้เรียนเป็นอย่างดี

2. การสอนบนเว็บยังเป็นการส่งเสริมให้เกิดความเท่าเทียมกันทางการศึกษาผู้เรียนที่ศึกษาอยู่ในสถาบันการศึกษาในภูมิภาคหรือในประเทศหนึ่งสามารถที่จะศึกษาเอกเทียบอภิปริญญาตรีกับอาจารย์ครูผู้สอนซึ่งสอนอยู่ที่สถาบันการศึกษาในนครหลวงหรือในต่างประเทศก็ตาม

3. การสอนบนเว็บนี้ยังช่วยส่งเสริมแนวคิดในเรื่องของการเรียนรู้ตลอดชีวิตเนื่องจากเว็บเป็นแหล่งความรู้ที่เปิดกว้างให้ผู้ที่ต้องการศึกษาในเรื่องใดเรื่องหนึ่งสามารถเข้ามาค้นคว้าหาความรู้ได้อย่างต่อเนื่องและตลอดเวลาการสอนบนเว็บสามารถตอบสนองต่อผู้เรียนที่มีความใฝ่รู้รวมทั้งมีทักษะในการตรวจสอบการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Meta-cognitive Skills) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. การสอนบนเว็บช่วยทำลายกำแพงของห้องเรียนและเปลี่ยนจากห้องเรียน 4 เหลี่ยมไปสู่โลกกว้างแห่งการเรียนรู้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลต่างๆ ได้อย่างสะดวกและมีประสิทธิภาพสนับสนุนสิ่งแวดล้อมทางการเรียนที่เชื่อมโยงสิ่งที่เรียนกับปัญหาที่พบในความเป็นจริง โดยเน้นให้เกิดการเรียนรู้ตามบริบทในโลกแห่งความเป็นจริง (Contextualization) และการเรียนรู้จากปัญหา (Problem based Learning) ตามแนวคิดแบบ Constructivism

5. การสอนบนเว็บเป็นวิธีการเรียนการสอนที่มีศักยภาพเนื่องจากที่เว็บได้กลายเป็นแหล่งค้นคว้าข้อมูลทางวิชาการรูปแบบใหม่ครอบคลุมสารสนเทศทั่วโลกโดยไม่จำกัดภาษาการสอนบนเว็บช่วยแก้ปัญหาของข้อจำกัดของแหล่งค้นคว้าแบบเดิมจากห้องสมุดอันได้แก่ปัญหาทรัพยากรการศึกษาที่มีอยู่จำกัดและเวลาที่ใช้ในการค้นหาข้อมูลเนื่องจากเว็บมีข้อมูลที่หลากหลายและเป็น

จำนวนมารวมทั้งการที่เว็บไซต์เชื่อมโยงในลักษณะของไฮเปอร์มีเดีย (สื่อหลายมิติ) ซึ่งทำให้การค้นหาทำได้สะดวกและง่ายดายนกว่าการค้นหาข้อมูลแบบเดิม

6. การสอนบนเว็บจะช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ที่กระตือรือร้นทั้งนี้เนื่องจากคุณลักษณะของเว็บที่เอื้ออำนวยให้เกิดการศึกษาในลักษณะที่ผู้เรียนถูกกระตุ้นให้แสดงความคิดเห็นได้ตลอดเวลาโดยไม่จำเป็นต้องเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงตัวอย่างเช่นการให้ผู้เรียนร่วมมือกันในการทำกิจกรรมต่างๆ บนเครือข่ายการให้ผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงความคิดเห็นและแสดงไว้บนเว็บไซต์หรือการให้ผู้เรียนมีโอกาสเข้ามาพบปะกับผู้เรียนคนอื่นๆ อาจารย์หรือผู้เชี่ยวชาญในเวลาเดียวกันที่ห้องสนทนา เป็นต้น

7. การสอนบนเว็บเอื้อให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ซึ่งการเปิดปฏิสัมพันธ์นี้อาจทำได้ 2 รูปแบบคือ ปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนด้วยกันและ/หรือผู้สอนปฏิสัมพันธ์กับบทเรียนในเนื้อหาหรือสื่อการสอนบนเว็บ ซึ่งลักษณะแรกนี้จะอยู่ในรูปของการเข้าไปพูดคุยพบปะแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันส่วนในลักษณะหลังนั้นจะอยู่ในรูปแบบของการเรียนการสอนแบบฝึกหัดหรือแบบทดสอบที่ผู้สอนได้จัดหาไว้ให้แก่ผู้เรียน

8. การสอนบนเว็บยังเป็นการเปิดโอกาสสำหรับผู้เรียนในการเข้าถึงผู้เชี่ยวชาญสาขาต่างๆ ทั้งในและนอกสถาบันจากในประเทศและต่างประเทศทั่วโลกโดยผู้เรียนสามารถติดต่อสอบถามปัญหาขอข้อมูลต่างๆ ที่ต้องการศึกษาจากผู้เชี่ยวชาญจริงโดยตรงซึ่งไม่สามารถทำได้ในการเรียนการสอนแบบดั้งเดิมนอกจากนี้ยังประหยัดทั้งเวลาและค่าใช้จ่ายเมื่อเปรียบเทียบกับ การติดต่อสื่อสารในลักษณะเดิมๆ

9. การสอนบนเว็บเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงผลงานของตนสู่สายตาผู้อื่นอย่างง่ายดายทั้งนี้ไม่ได้จำกัดเฉพาะเพื่อนๆ ในชั้นเรียนหากแต่เป็นบุคคลทั่วไปทั่วโลกได้ดังนั้นจึงถือเป็นการสร้างแรงจูงใจภายนอกในการเรียนอย่างหนึ่งสำหรับผู้เรียนผู้เรียนจะพยายามผลิตผลงานที่ดีเพื่อไม่ให้เสียชื่อเสียงตนเองนอกจากนี้ผู้เรียนยังได้มีโอกาสได้เห็นผลงานของผู้อื่นเพื่อนำมาพัฒนางานของตนเองให้ดียิ่งขึ้น

10. การสอนบนเว็บเปิดโอกาสให้ผู้สอนสามารถปรับปรุงเนื้อหาหลักสูตรให้ทันสมัยได้อย่างสะดวกสบายเนื่องจากข้อมูลบนเว็บมีลักษณะเป็นพลวัต (Dynamic) ดังนั้นผู้สอนสามารถอัปเดตเนื้อหาหลักสูตรที่ทันสมัยแก่ผู้เรียนได้ตลอดเวลานอกจากนี้การให้ผู้เรียนได้สื่อสารและแสดงความคิดเห็นที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาทำให้เนื้อหาการเรียนมีความยืดหยุ่นมากกว่าการเรียนการสอน

แบบเดิมและเปลี่ยนแปลงไปตามความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญการสอนบนเว็บสามารถนำเสนอเนื้อหาในรูปของมัลติมีเดียได้แก่ข้อความภาพนิ่งเสียงภาพเคลื่อนไหววีดิทัศน์ภาพ 3 มิติ โดยผู้สอนและผู้เรียนสามารถเลือกรูปแบบของการนำเสนอเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดทางการเรียน

นอกจากนี้ ศูนย์การศึกษาต่อเนื่องแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (2545: 9-10) ได้กล่าวถึงข้อดีและข้อเสียของการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตหรือผ่านเว็บ ดังนี้

ข้อดีของบทเรียนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

1. รองรับยุทธศาสตร์การสอน (Instructional strategy) ได้หลากหลายและมีประสิทธิภาพ เนื่องจากเป็นสภาพแวดล้อมการเรียนการสอนที่ครอบคลุมทั้งเทคโนโลยี และบุคคล (Technology based and human based) เป็นสื่อที่นำเสนอได้ทั้งข้อความธรรมดาและสื่อประสมมีเครื่องมือช่วยการสื่อสารระหว่างการเรียนการสอนทั้งแบบระหว่างบุคคล และระหว่างบุคคลกับกลุ่ม ทั้งการสื่อสารในเวลาเดียวกัน และต่างเวลากัน ตัวอย่างยุทธศาสตร์ที่ใช้ คือ Resource based learning, Self-paced learning, Collaborative/Cooperative learning, Individualized instruction เป็นต้น

2. ลดเวลาในการบริหารจัดการเรียนการสอน เนื่องจากเป็นระบบการเรียนการสอนที่ใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือ มีระบบคอมพิวเตอร์ ระบบฐานข้อมูลรองรับการพัฒนาโปรแกรมเพิ่มเติม ดังนั้นผู้พัฒนาสามารถพัฒนาให้บทเรียนผ่านเว็บช่วยในการลดภาระการบริหารจัดการเรียนการสอน เช่น ช่วยบันทึกเวลา ความถี่ในการเข้าใช้บทเรียน เก็บคะแนน สรุปคะแนนหาค่าสถิติต่างๆ บริหารคลังข้อสอบ เป็นต้น ข้อดีที่เป็นผลจากการใช้ระบบคอมพิวเตอร์เข้ามาสนับสนุนการทดสอบ ผู้สอนสามารถออกแบบให้บทเรียนผ่านเว็บให้ข้อมูลป้อนกลับมายังผู้เรียนอย่างทันทีทำให้ผู้เรียนได้รับแรงจูงใจจากการเรียนหรือทำกิจกรรมผ่านเว็บ

3. บทเรียนผ่านเว็บที่อยู่ในระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ตรงกับแหล่งข้อมูลมากมายที่ค่อนข้างเป็นปัจจุบัน (Updated) หรือเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลที่เป็นผู้เชี่ยวชาญในเนื้อหาด้ำนนั้นจริงๆ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับการออกแบบบทเรียนและความพร้อมในการดำเนินงาน

4. เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่ให้โอกาสผู้เรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมอย่างเท่าเทียมกัน เนื่องจากกิจกรรมที่จัดไม่ได้ถูกจำกัดด้วยเวลาเหมือนการเรียนในห้องเรียน และไม่ได้ถูกจำกัดที่

ความเร็วในการคิด ในการโต้ตอบของผู้เรียน ผู้เรียนทุกคนสามารถใช้เวลาเพื่อถามหรือตอบคำถาม หรือมีส่วนในกิจกรรมตามความสามารถ และศักยภาพของตน

5. เป็นสภาพแวดล้อมการเรียนการสอนที่เปิดให้ผู้เรียนมีโอกาสเข้าถึง ชักถามและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอน และเพื่อนร่วมเรียนได้มากกว่ารูปแบบการเรียนการสอนอย่างอื่น และมีระบบที่เอื้อต่อการมีปฏิสัมพันธ์ที่หลากหลายรูปแบบ นอกจากนี้ยังสามารถสื่อสารในเวลาเดียวกันทั้งแบบระหว่างบุคคลและกลุ่ม

6. เป็นสภาพที่เอื้อต่อการสร้างแรงจูงใจในการเรียนของผู้เรียนในลักษณะการนำเสนอผลงานการเรียนการสอนผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่อให้เกิดความภูมิใจและจูงใจในการใช้ความพยายามทำงานตามกิจกรรมการเรียนการสอน ผู้สอนอาจจะออกแบบให้ผู้เรียนสามารถนำเสนอผลงานผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้

7. เปิดโอกาสให้ผู้สอนสามารถติดตามกิจกรรมการเรียนการสอนได้อย่างใกล้ชิดได้รับข้อมูลป้อนกลับและสามารถประเมินผลการเรียนการสอน กิจกรรม ได้จากข้อมูลหลายด้านเช่น คะแนนของผู้เรียน คำถามคำตอบของผู้เรียน เป็นต้น และสิ่งที่สำคัญที่สุดคือ ผู้สอนสามารถติดตามความก้าวหน้าของผู้เรียนได้ใกล้ชิดในระดับบุคคล

8. ผู้สอนสามารถใช้ประโยชน์จากแหล่งความรู้ หรือข้อมูลที่ทันสมัยที่มีประโยชน์ในระบบเครือข่ายมาสนับสนุนการเรียนการสอน นอกจากจะทำให้เนื้อหาการสอนสมบูรณ์ยิ่งขึ้นแล้วยังช่วยลดเวลาในการเตรียมการสอนลงได้อีกด้วย

9. ผู้สอนสามารถปรับการเรียนการสอนและกิจกรรมการสอนได้อย่างต่อเนื่องเนื่องจากระบบการผลิต การแก้ไข สื่อการเรียนการสอนเป็นแบบออนไลน์ รวมทั้งผู้สอนสามารถนำข้อมูลข่าวสารและเหตุการณ์ที่ทันสมัยเข้าเสริมในกิจกรรมการเรียนการสอนได้ตลอดเวลา ซึ่งไม่สามารถกระทำได้ในสื่อการเรียนการสอนรูปแบบอื่น

ข้อจำกัดของบทเรียนผ่านเว็บ

แม้ว่าบทเรียนผ่านเว็บจะเป็นเครื่องมือที่ช่วยอำนวยความสะดวกในเรื่องการเรียนการสอน แต่ในขณะเดียวกันยังมีข้อจำกัดหากขาดความพร้อมเกี่ยวกับเครื่องมือและอุปกรณ์ในด้านเทคโนโลยี ดังนี้

1. ผู้สอนและผู้เรียนจะต้องคุ้นเคยกับเทคโนโลยี โดยเฉพาะการใช้ไมโครคอมพิวเตอร์ และระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เนื่องจากการเข้าร่วมกิจกรรมบทเรียนผ่านเว็บต้องกระทำผ่านเครื่องมือเหล่านี้

2. บทเรียนผ่านเว็บต้องพึ่งพาเทคโนโลยี หากมีปัญหาทางเทคนิคจะทำให้การเรียนการสอนชะงักได้ ต่างจากการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียน ซึ่งสามารถดำเนินไปได้โดยไม่ขึ้นกับเทคโนโลยี

3. ผู้เรียนและผู้สอนต้องเข้าใช้ไมโครคอมพิวเตอร์ที่เป็นสื่อกลางในบทเรียนผ่านเว็บได้ทุกเวลา หากมีข้อจำกัดที่จำนวนเครื่องที่ใช้ หรือต้องคอยเวลาไม่สามารถเข้าใช้ได้อย่างสะดวก จะเป็นอุปสรรคต่อการเรียนการสอนได้

4. ผู้สอนต้องใช้เวลามากขึ้นในกระบวนการเรียนการสอน เนื่องจากผู้เรียนทุกคนสามารถสอบถามได้ตลอดเวลา ไม่จำกัดเพียงเวลาในชั้นเรียนหรือเวลาทำงานของผู้สอน อีกทั้งผู้สอนจำเป็นต้องติดตามการดำเนินไปของกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างใกล้ชิด หากต้องการทราบปัญหาของการเรียนการสอนหรือต้องการปรับปรุงการเรียนการสอนให้ดีขึ้น

5. ผู้เรียนต้องใช้เวลามากขึ้น เนื่องจากรูปแบบการเรียนการสอนจะเปลี่ยนเป็นการเรียนแบบใฝ่รู้ (Active learning) การสื่อสารด้วยการเขียนผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ จำเป็นต้องผ่านกระบวนการคิดและการแปลงเป็นข้อความ ต้องเรียบเรียงซึ่งใช้เวลามากกว่าการพูด ในขณะเดียวกันแหล่งข้อมูลและความรู้ในเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีมากและมีการเชื่อมโยงต่อเนื่องกัน ทำให้การติดตามอ่านเพื่อนำมาร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนต้องใช้เวลา

6. บทเรียนผ่านเว็บแบบเต็มรูปแบบ เป็นระบบที่มีการเรียนการสอนผ่านอินเทอร์เน็ตอย่างเดียว ผู้เรียนและผู้สอนจะขาดการปฏิสัมพันธ์แบบเห็นหน้า (Face to face interaction) ซึ่งอาจจะเพิ่มความคลาดเคลื่อนในการสื่อสาร ขาดความรู้สึกร่วมจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลไป

7. หากผู้สอนและผู้เรียนยังไม่คุ้นเคยกับการสื่อสารและการมีปฏิสัมพันธ์ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ อาจเป็นอุปสรรคต่อการเรียนการสอน

8. บทเรียนผ่านเว็บอาจมีผลข้างเคียงต่อผู้เรียนในการรบกวนการทำกิจกรรมการเรียนการสอนได้ เช่น การเข้าสู่ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เว็บอื่นจะเป็นสิ่งรบกวน ดึงให้ผู้เรียนหลงไปนอกบทเรียน เป็นต้น

ประโยชน์การเรียนรู้ผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์เป็นการสนับสนุนในเรื่องของความทัดเทียมทางการศึกษาเนื่องจากการเรียนจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเข้าศึกษาได้ตามความสะดวกของแต่ละบุคคลจะเรียนที่ไหนเรียนเมื่อไรก็ได้เรียนซ้ำกี่ครั้งก็ได้จนกว่าจะเข้าใจเนื้อหาและนอกจากนั้นผู้เรียนสามารถศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลต่างๆ ได้อย่างสะดวกและรวดเร็วผ่านทางเครือข่ายคอมพิวเตอร์ซึ่งนับได้ว่าเป็นแหล่งที่มีความรู้มหาศาลผู้เรียนสามารถติดต่อสื่อสารผ่านทางช่องทางสื่อสารต่างๆ ได้สะดวกไม่ว่าจะเป็นทางไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) กระดานข่าว (Web-board) ห้องสนทนา (Chat room) (พรทิพย์ อินโท. 2550: 23)

2. ความรู้เกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

ในปัจจุบันแทบไม่มีใครไม่รู้จักอินเทอร์เน็ต เพราะอินเทอร์เน็ตได้แทรกเข้ามาอยู่ในชีวิตประจำวันของทุกคน คนได้ใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตไม่ว่าจะใช้เพื่อการเรียนรู้, เพื่อความบันเทิง, รวมถึงการนำมาใช้เพื่อธุรกิจ ปัจจุบันโลกได้มาถึงจุดของการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรม สังคม เข้าสู่ “สังคมดิจิทัล (Digital Society)” ที่แต่เดิมมีศูนย์กลางเครือข่ายมาจากสื่อรูปแบบอื่นๆ เช่น วิทยุ โทรทัศน์ และโทรศัพท์ มาสู่เครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยทุกวันนี้ ประชากรผู้ใช้อินเทอร์เน็ตได้เติบโตขึ้นอย่างมากโดยอยู่ที่ประมาณ 1.173 พันล้านคน หรือ 17.8% ของประชากรทั่วทั้งโลก นอกจากนี้การใช้อินเทอร์เน็ตของผู้คนนั้นได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก กล่าวคือ แต่เดิมมนุษย์เราใช้อินเทอร์เน็ตเพียงเพื่อส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (e-mail) หรือการติดตามข้อมูลข่าวสารเท่านั้น แต่ปัจจุบันมนุษย์ได้ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อกิจกรรมต่างๆ มากมายหลากหลายรูปแบบ (ภาวษ พงษ์วิทยา ภาณุ และ สุธน ไรจน์อนุสรณ์. 2552: 2-6)

ซึ่งในปัจจุบันโลกอินเทอร์เน็ตอยู่ในยุคเว็บ 2.0 ซึ่งโอไรลีย์ มีเดีย (O'Reilly Media) เป็นผู้คิดบัญญัติศัพท์คำว่า “เว็บ 2.0 (Web 2.0)” ขึ้นในปี 2004 เว็บยุคที่สองซึ่งเป็นยุคปัจจุบันของเว็บที่เราใช้งานกันอยู่เริ่มเปลี่ยนไปเมื่อผู้ใช้งานเริ่มที่มีการแสดงความคิดเห็นแบ่งปันข้อมูลกันมากขึ้นจุดศูนย์กลางเปลี่ยนไปจากผู้จัดทำเว็บเปลี่ยนเป็นผู้เข้าใช้งานเป็นศูนย์กลาง เป็นสร้างเนื้อหา แบ่งปันข้อมูลและร่วมแสดงความคิดเห็น เคนท์ เวอร์ไทม์ และเอียน เฟนวิก (2551) กล่าวว่า ถ้าเว็บ 1.0 เป็น “ศูนย์รวมข้อมูล” ที่ “บอก” ให้ผู้ใช้รู้ว่ามียะไรบ้าง เว็บ 2.0 จะทำหน้าที่ต่อด้วยการกระจายให้ผู้ให้บริการทราบเว็บ 2.0 ได้เพิ่มลักษณะพิเศษเข้าไป คือความเป็นชุมชนออนไลน์ (Consumer-Created Content) และ ผู้ใช้บริการมีส่วนร่วมสร้างคอนเทนต์ (Web 2.0: Co-Creation of Content) ซึ่งทำให้เกิดการใช้สื่อผสมเพิ่มมากขึ้นอีกด้วย

เว็บยุคนี้มีอิทธิพลต่อชีวิตของผู้คนในปัจจุบันเป็นอย่างมาก เว็บในยุค 2.0 นี้ทำให้คนใช้ชีวิตคู่ขนานระหว่างโลกแห่งความจริงและโลกเสมือนจริง (Virtual Reality) กระแสของยุคเว็บ 2.0 นี้ ทำให้หนุ่มสาวหลายร้อยล้านคนทั่วโลกได้แสดงออกถึงความเป็นตัวเอง ได้ใช้ชีวิตอย่างมีอิสระไม่ว่าจะอยู่ที่ไหนบนโลก เว็บยุค 2.0 จะเป็นจุดเริ่มต้นของธุรกิจบนสังคมออนไลน์ซึ่งธุรกิจสามารถเกิดขึ้นได้ทุกที่ไม่ว่าจะในอังกฤษ รัสเซีย เกาหลี หรือแม้แต่ในประเทศไทย ศูนย์กลางของโลกดิจิทัลไม่ใช่ตลาดสหรัฐอเมริกาอีกต่อไปโลกาภิวัตน์ได้เกิดขึ้นด้วยแรงแห่งปัจเจกชน ทุกคนสามารถเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งของเทคโนโลยี และเว็บ 2.0 ทำให้โลกขนาดเล็กหลังยุคของการปฏิวัติอุตสาหกรรมกลายเป็นโลกขนาดใหญ่ในยุคของข้อมูลข่าวสารในที่สุด (วิลาส น้าเลิศวัฒน์ และไอมาร์เกิดตั้งทิม. 2554: 23) ซึ่งผลของพัฒนาการในเว็บยุค 2.0 นี้ก่อให้เกิดสื่อชนิดใหม่ที่ทรงอิทธิพลต่อผู้คนในวงการต่างๆ และการดำรงชีวิตประจำวัน สื่อชนิดนี้ก็คือ“สื่อสังคมออนไลน์” หรือ “Social media” ปฏิเสธไม่ได้ว่าปัจจุบันผู้คนที่มีความสามารถในการเข้าถึงโลกออนไลน์นั้นได้ใช้ชีวิตร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ (Social media) ซึ่งสื่อชนิดนี้เข้ามามีอิทธิพลต่อการทำงาน การใช้ชีวิต และการใช้เวลาว่าง อย่างกลมกลืนและสร้างวัฒนธรรมที่เรียกว่า วัฒนธรรมไซเบอร์ (Cyber Culture) ใหม่ ๆ ขึ้นมา เช่น การตอ้งโพสต์ (Post) สถานะ (Status) ทางเฟสบุ๊คทุกครั้งที่มีเหตุการณ์สำคัญในชีวิตเกิดขึ้น, การแชท (Chat) ผ่าน Blackberry, การกดไลค์ (like) หรือการแท็ก (Tag) รูปภาพและวิดีโอ เป็นต้น (วิพงษ์ชัย ร้องขันแก้ว. 2554. 58-68)

การที่สื่อสังคมออนไลน์ (Social media) สามารถเข้าถึงใจผู้คนในโลกไซเบอร์(CyberWorld) ได้อย่างรวดเร็วานั้น เนื่องจากสื่อประเภทนี้เปิดโอกาสให้ผู้ได้สร้างคอนเทนต์ (Content) เป็นของตัวเองและสามารถเผยแพร่ได้อย่างรวดเร็ว และสามารถพูดคุยแสดงความคิดเห็นต่างๆได้โดยทันที ณ ปัจจุบัน (Real Time) ภิกษก ชัยนรินทร์. (2553) ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อสังคมออนไลน์ (Social media) และนิวมีเดีย (New Media) ของไทยกล่าวว่า การที่สื่อสังคมออนไลน์ (Social media) เป็นที่นิยมอย่างรวดเร็วเนื่องจากสื่อชนิดนี้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสามารถเผยแพร่เนื้อหาได้โดยง่าย ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบของข้อความ รูปภาพ วิดีโอ เสียง และอื่นๆ ส่งผลให้ปัจเจกชนมีปากมีเสียงมากขึ้นเรื่อยๆ จากเดิมที่เสียงของปัจเจกชนส่งต่อได้ไม่กว้างไกลนัก แต่เข้ามาสู่ยุคนี้ปัจเจกชนสามารถทำให้เกิดแรงกระเพื่อม จนผู้ที่เกี่ยวข้องจำเป็นต้องเข้ามาดูแลและจะนั่งนอนใจอย่างในอดีตไม่ได้แล้ว เรียกได้ว่ายุคนี้เป็นยุค “ปัจเจกชนเป็นใหญ่” อย่างแท้จริง (วิพงษ์ชัย ร้องขันแก้ว. 2554. 58-68)

2.1 ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) โดย Social ในที่นี้หมายถึงสังคมออนไลน์ ส่วน Media ในที่นี้หมายถึงเนื้อหาเรื่องราวและบทความ เมื่อรวมกันแล้ว สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) หมายถึง กลุ่มของแอปพลิเคชันบนอินเทอร์เน็ตที่สร้างบนระบบความคิดอันเป็นรากฐานของสังคม และทางเทคโนโลยีด้วยแนวความคิดของ Web 2.0 และเปิดให้คนแลกเปลี่ยนเนื้อหาที่เกิดจาก ผู้ใช้ได้สร้างคอนเทนต์ (Content) เป็นของตัวเองและสามารถเผยแพร่ได้อย่างรวดเร็ว และสามารถพูดคุยแสดง ความคิดเห็นต่างๆ ได้โดยทันที ณ ปัจจุบัน สามารถเผยแพร่เนื้อหาได้โดยง่าย ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบของข้อความ, รูปภาพ, วิดีโอ, เสียง และอื่นๆ ตัวอย่างของสื่อสังคมออนไลน์ เช่น เฟสบุ๊ก (Facebook) ยูทูบ (Youtube), มายสเปซ (My space) กูเกิ้ลด็อก (Google Doc) เป็นต้น โดยสื่อสังคมออนไลน์ให้บริการและทำการสื่อสารผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ต (Internet)

สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เป็นโครงข่ายการสร้างสื่อ (Media) ที่มีการตอบสนองทางสังคมได้หลายทิศทางโดยคนที่สร้างสื่อใช้ความสามารถในการเข้าถึงได้ง่ายของอินเทอร์เน็ตความจริงแล้ว Social Media เกิดขึ้นเพราะความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ในความเป็นสัตว์สังคมที่ต้องการการปฏิสัมพันธ์กันและต้องการความเห็นกันนั่นเองในครั้งแรกนั้นเกิดจากยุคเว็บ 2.0 และเมื่อเกิดสื่อ (media) จำนวนมากก็จะเกิดสถิติของแต่ละ Category เกิดกลุ่มผู้เสพสื่อแต่ละ Category และการคัดเลือกคุณภาพ Media ตามธรรมชาติ (พัชร เกิดศิริ. 2552. ออนไลน์) จากนิยามข้างต้นสามารถแยกองค์ประกอบ ได้ดังนี้ (ภิเชก ชัยนิรันดร์. 2553: 22-24)

1. เป็นสื่อที่แพร่กระจายปฏิสัมพันธ์เชิงสังคม
2. เป็นสื่อที่เปลี่ยนแปลงสื่อเดิม ที่แพร่กระจายข่าวสารแบบทางเดียว (One-to-Many) เป็นรูปแบบการสนทนาที่สามารถมีผู้เข้าร่วมได้หลายๆ คน (Many-to-Many)
3. เป็นสื่อที่เปลี่ยนผู้บริโภคเนื้อหาเป็นผู้ผลิตเนื้อหา Social Media ที่แทบจะไม่มีต้นทุนทำให้ใครๆ ก็สามารถผลิตเนื้อหาและกระจายไปยังผู้รับสารได้อย่างเสรี หากใครผลิตเนื้อหาที่โดนใจคนหมู่มาก ก็จะเป็นผู้ทรงอิทธิพล (Influencer) ยิ่งถ้าเป็นในทางการตลาดก็สามารถโน้มน้าวให้ผู้ติดตามตัดสินใจซื้อสินค้าหรือบริการได้โดยง่าย

การที่สื่อสังคมออนไลน์ (Social media) สามารถเข้าถึงใจผู้คนในโลกไซเบอร์ (Cyber World) ได้อย่างรวดเร็ว นั้น เนื่องจากสื่อประเภทนี้เปิดโอกาสให้ผู้ใช้ได้สร้างคอนเทนต์ (Content) เป็นของตัวเองและสามารถเผยแพร่ได้อย่างรวดเร็ว และสามารถพูดคุยแสดง ความคิดเห็นต่างๆ ได้โดยทันที ณ ปัจจุบัน สามารถเผยแพร่เนื้อหาได้โดยง่าย ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบของข้อความ, รูปภาพ,

วิดีโอ, เสียง และอื่นๆ ส่งผลให้ปัจเจกชนมีปากมีเสียงมากขึ้นเรื่อยๆ เป็นยุค “ปัจเจกชน เป็นใหญ่” อย่างแท้จริง (ภิเชก ชัยนิรันดร์. 2553) ซึ่งผลของการเกิดสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในทุกวงการหลายวงการได้

2.2 ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) (ภิเชก ชัยนิรันดร์. 2553: 27-32)

2.2.1 บล็อก (Blog) เป็นการลดรูปจากคำว่า Weblog ซึ่งถือเป็นระบบจัดการเนื้อหา (Content Management System : CMS) รูปแบบหนึ่งซึ่งทำให้ผู้ใช้สามารถเขียนบทความที่เรียกว่า “โพสต์” แล้วทำการเผยแพร่ได้โดยง่าย ไม่ยุ่งยากในการที่จะต้องมานั่งเรียนรู้ภาษา HTML หรือ โปรแกรมทำเว็บไซต์ ทั้งนี้การเรียงของเนื้อหาจะเรียงจากเนื้อหาที่มาใหม่สุดก่อน จากนั้นก็ลดหลั่นลงมาตามลำดับของเวลาสำหรับการ (Chronological Order) มีบล็อกขึ้นมาเพื่อเปิดโอกาสให้ใครๆ ที่มีความสามารถด้านต่างๆ สามารถเผยแพร่ความรู้ดังกล่าวด้วยการเขียนได้อย่างเสรี ไม่มีขีดจำกัด เรื่องเทคนิคอย่างไรในอดีตอีกต่อไป บล็อกอาจจะถูกนำมาใช้ได้ 2 รูปแบบ คือ การที่บริษัทจัดทำ บล็อก (Corporate Blog) เพื่อพูดจากับบรรดาลูกค้า และ บล็อกที่เขียนจาก Blogger อิสระ

2.2.2 ทวิตเตอร์ (Twitter) และ ไมโครบล็อก (Microblog) อื่นๆ เป็นรูปแบบหนึ่งของบล็อกที่จำกัดตัวอักษรของการโพสต์ของแต่ละครั้งที่ 140 ตัวอักษร โดยแรกเริ่มผู้ออกแบบ Twitter ต้องการให้ผู้ใช้งานเขียนเรื่องราวว่าคุณกำลังทำอะไรอยู่ในขณะนี้ (What are you doing?) Twitter นั้นเป็นที่นิยมขึ้นอย่างรวดเร็ว จนทำให้เว็บไซต์ประเภทสื่อสังคมออนไลน์ (Social Network) ต่างๆ เพิ่มฟีเจอร์ที่ให้ผู้ใช้งานสามารถบอกได้ว่า ตอนนี้กำลังทำอะไรกันอยู่ นั่นคือการนำ ไมโครบล็อก Microblog เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งด้วยนั่นเอง

2.2.3 เครือข่ายสังคม (Social Network) จากชื่อก็สามารถแปลความหมายได้ว่าเป็น เครือข่ายที่เชื่อมโยงเรากับเพื่อนๆ จนกลายเป็นสังคม ทั้งนี้ผู้ใช้เริ่มต้นสร้างตัวตนในส่วนของ “Profile” ซึ่งประกอบด้วยข้อมูลส่วนตัว (Info), รูป (Photo), การจดบันทึก (Note) หรือการใส่วิดีโอ (Video) และอื่นๆ นอกจากนี้ เครือข่ายสังคม (Social Network) ยังมีเครื่องมือสำคัญในการสร้าง จำนวนเพื่อนให้มากขึ้นคือ ในส่วนของ Invite Friend และ Find Friend รวมถึงการสร้างเพื่อนจาก เพื่อนของเพื่อนอีกด้วย เครือข่ายสังคม (Social Network) มีมากมาย แต่อาจจะแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ ประเภทแรกสนใจในการสร้างเครือข่ายระหว่างเพื่อนๆ หรือครอบครัว เช่น เฟสบุ๊ก (Facebook), ไฮไฟ (Hi5) หรือ มายสเปซ (Myspace) และอีกประเภท คือสนใจในการสร้างเครือข่าย ในเชิงธุรกิจที่เปิดใส่ประวัติ (Resume) และข้อมูลเชิงอาชีพต่างๆ เช่น Linkedin หรือ Plaxo เป็นต้น

2.2.4 มีเดียแชร์ลิง (Media Sharing) เป็นเว็บไซต์ที่เชื่อมโยงไปยังบทความหรือเนื้อหาในอินเทอร์เน็ต โดยผู้ใช้งานเป็นผู้ส่งและเปิดโอกาสให้เราสามารถอัปโหลดรูปหรือวิดีโอเพื่อแบ่งปันให้กับครอบครัว เพื่อนๆ หรือเผยแพร่ต่อสาธารณชน ซึ่งนักการตลาดขึ้นเว็บไซต์ประเภท Media Sharing อย่าง Youtube ก็อาจถ่ายรูปและนำขึ้นไปสู่เว็บไซต์อย่าง Flickr

2.2.5 โซเชียลนิวส์และบุ๊กมาร์ค (Social News and Bookmarking) เป็นเว็บไซต์ที่เชื่อมโยงไปยังบทความหรือเนื้อหาในอินเทอร์เน็ต โดยผู้ใช้งานเป็นผู้ส่งและเปิดโอกาสให้คะแนนการโหวตได้ เป็นเสมือนมหาชนช่วยกันกรองว่าบทความหรือเนื้อหาใดเป็นที่น่าสนใจที่สุด ในส่วนของ Social Bookmarking นั้น เป็นการเปิดโอกาสให้คุณสามารถทำการ Bookmark เนื้อหาหรือเว็บไซต์ที่ชื่นชอบ โดยไม่ขึ้นอยู่กับคอมพิวเตอร์เครื่องใดเครื่องหนึ่ง แต่สามารถทำผ่านออนไลน์ และเนื้อหาในส่วนที่เราทำ Bookmark ไว้จะสามารถที่จะแบ่งปันให้คนอื่นๆ ได้ด้วย นักการตลาดจะใช้เป็นเครื่องมือในการบอกต่อและสร้างจำนวนคนเข้ามายังที่เว็บไซต์หรือแคมเปญการตลาดที่ต้องการ

2.2.6 ออนไลน์ฟอรัม (Online Forum) ถือเป็นรูปแบบของ Social Media ที่เก่าแก่ที่สุดเป็นสถานที่ที่ให้ผู้คนเข้ามาพูดคุยในหัวข้อที่พวกเขาสนใจ ซึ่งอาจจะเป็นเรื่อง เพลง, หนังสือ, การเมือง, กีฬา, สุขภาพ, หนังสือ, การลงทุน และอื่นๆ อีกมากมายได้ทำการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น แสดงข้อมูลข่าวสาร ตลอดจนการแนะนำสินค้าหรือบริการต่างๆ ซึ่งนักการตลาดควรสนใจเนื้อหาที่พูดคุยในฟอรัมเหล่านี้ เพราะบางครั้งอาจเป็นคำวิจารณ์เกี่ยวกับตัวสินค้าและบริการของเรา ซึ่งเราเองสามารถเข้าไปทำความเข้าใจ แก้ปัญหา ตลอดจนใช้สร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับลูกค้า และเว็บไซต์ประเภทฟอรัมอาจเปิดให้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันโดยเฉพาะ หรืออาจเป็นส่วนหนึ่งในเว็บไซต์เนื้อหาต่างๆ

อิทธิพลของสื่อสังคมออนไลน์มีอิทธิพลต่อโลกในยุคปัจจุบันเป็นอย่างมาก ทั้งต่อสังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง วัฒนธรรม และการใช้เวลาว่าง จากกรณีศึกษา การประท้วงในอียิปต์หลังจากวันที่ 25 มกราคม 2011 พบว่า Social Media เป็นจุดเริ่มต้นและมีอิทธิพลต่อเหตุการณ์นี้เป็นมากได้มีการแสดงความคิดเห็นและใช้ Social media ต่างๆ ในการสื่อสารกันและสื่อสารให้คนทั้งโลกได้รับรู้สถานการณ์ที่เกิดขึ้น ซึ่งประชากร 80 ล้านคนในประเทศนี้มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตอยู่ราว 23 ล้าน (1 ใน 4 ของประเทศ) จนรัฐบาลอียิปต์อยู่เฉยไม่ได้ตัดสินใจสั่งบล็อก twitter ตามมาด้วย facebook และ Youtube ของ Google ท้ายสุดก็ยังไม่อาจปิดกั้นเทคโนโลยีได้ จึงถึงขั้นสูงสุดสั่งบล็อกอินเทอร์เน็ตทั้งประเทศ ทำให้ทราฟฟิคแต่มากกว่า 97% หายไปในเวลา 24 ชั่วโมง ประชาชนจึงต้องกลับไปใช้โทรศัพท์พื้นฐาน โทรสาร รวมถึงวิทยุสื่อสารสมัครเล่นเพื่อแก้ปัญหาเฉพาะหน้า แต่ด้วยประสิทธิภาพของ Social Media จึงส่งผลให้สถานการณ์ทางการเมือง

อียิปต์มีพัฒนาการที่รวดเร็วมากประชาชนกว่าล้านคนออกมาประท้วงต่อต้านประธานาธิบดี Hosni Mubarak ผู้ซึ่งครองอำนาจอยู่ถึง 30 ปี ให้ออกจากตำแหน่ง (วิลาส จำเริญวัฒน์ และ ไอมาร์เกิดตั้งทีม. 2554)

นอกจากนี้กรณีศึกษา แผ่นดินไหวที่ญี่ปุ่น ก็เป็นอีกกรณีที่ชี้ให้เห็นถึงคุณค่าของอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ เมื่อวันที่ 11 มีนาคม 2011 เกิดแผ่นดินไหวที่บริเวณ เมือง เซนได จ.มิยาเกะ เกาะฮอนชู ประเทศญี่ปุ่น ห่างจากกรุงโตเกียว 400 กม. ซึ่งรุนแรงถึง 8.9 ริคเตอร์ และได้เกิดคลื่นยักษ์สึนามิขนาด 6-10 เมตร ตามมาด้วย Aftershock อีกหลายระลอก ไฟฟ้าดับ รถไฟไม่ทำงาน ไฟไหม้ ชั่วร้ายยังเกิดการระเบิดในโรงงานไฟฟ้าพลังนิวเคลียร์อีกด้วย ส่งผลให้เกิดความเสียหายต่อชีวิตและทรัพย์สินมากมาย มียอดผู้เสียชีวิตรวมกับผู้สูญหายทะลุหลักหมื่นเลยทีเดียว วิกฤติการณ์จากภัยธรรมชาติครั้งนี้ทำให้ระบบการสื่อสารโทรคมนาคมของญี่ปุ่นล่มสลายไปชั่วขณะโดยเฉพาะเครือข่ายโทรศัพท์มือถือ การติดต่อเพียงช่องทางเดียวที่เป็นความหวังเหลืออยู่คืออินเทอร์เน็ต ในเวลานั้นญี่ปุ่นเองหรือชาวโลกต่างก็ช่วยกันเต็มที่ทุกรูปแบบนำเทคโนโลยีทุกอย่างที่มีมาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด Google เข้ามาช่วยเหลือด้วย www.google.com/crisisresponse โดยจะมีการแจ้งเตือนระงับภัย, การดึงข้อมูลข่าวสารล่าสุดจาก Google News, การแจ้งสถานะของเส้นทางคมนาคมต่างๆรวบรวมหมายเลขโทรศัพท์ที่ใช้สอบถามในช่วงฉุกเฉิน, การรับแจ้งค้นหาผู้สูญหายและการค้นพบผู้ประสบภัย, กระบุงจุดเกิดเหตุบนแผนที่, การดึง Feed มาจาก twitter สำหรับข้อมูล Realtime updates (วิลาส จำเริญวัฒน์ และ ไอมาร์เกิดตั้งทีม. 2554)

จากกรณีศึกษาทั้ง 2 กรณี แสดงให้เห็นว่ายุคนี้เป็นยุคที่สื่อสังคมออนไลน์มีอิทธิพลต่อโลกใบนี้เป็นอย่างมาก

เว็บไซต์ที่ให้บริการเครือข่ายสังคมนี้มีอยู่มากมาย เช่น Myspace, Facebook, Bebo, Multiply, และอื่นๆ แต่ที่ได้รับความนิยมในประเทศไทยในปัจจุบัน คือ เฟสบุ๊ก จากตัวเลขสถิติของการใช้ Social Network ในไทยของ www.alexacom พบว่า เว็บไซต์ยอดนิยมมี ดังนี้

- 1.Facebook (Social Network)
- 2.Youtube (Video Sharing)
- 3.Hi5 (Social Network)
- 4.Blogger (Blog)
- 5.Wikipedia (Wiki)

- 6.shared (File Sharing)
- 7.mediafire (File Sharing)
- 8.exteen (Blog)
- 9.bloggang (Blog)
- 10.multiply (Blog & Photo Sharing)

3. ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศทางนันทนาการและการใช้เวลาว่าง

โลกในทุกวันนี้เราปฏิเสธไม่ได้ว่าหลายสิ่งหลายอย่างที่ถูกรอบตัวเรา ไม่ว่าจะเป็นการคมนาคมที่สะดวกสบาย การสื่อสารที่รวดเร็วและมีประสิทธิภาพ หรืออุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ ที่ช่วยให้การดำเนินชีวิตของเรานั้นง่ายขึ้นก็เป็นผลที่มาจากการพัฒนาและความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีได้ถูกสรรสร้างขึ้นเพื่อตอบสนองต่อความต้องการดำรงชีวิตและการทำงานของมนุษย์ จากอดีตจนถึงปัจจุบันเทคโนโลยีได้เข้ามาเปลี่ยนแปลงและได้ส่งผลกระทบต่อวิถีการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในทุกๆด้าน ไม่เว้นแม้แต่ด้านการใช้เวลาว่างและนันทนาการ

ในช่วงเวลาในประวัติศาสตร์ของการใช้เวลาว่างที่ผ่านมามีหลายครั้งได้รับการขับเคลื่อนโดยการพัฒนาของเทคโนโลยี ซึ่งได้เข้ามาเปลี่ยนแปลงรูปแบบองค์กรและประสบการณ์ของกิจกรรมการใช้เวลาว่าง ตัวอย่าง เช่น ภาพยนตร์, โทรทัศน์ และวิดีโอ (Argyle. 1996; Rojek. 2000; Bryce. 2001). จากสิ่งประดิษฐ์ทั้งหลายสำหรับของเล่นในวัฒนธรรมโบราณ จนถึงความสมบูรณ์แบบของเทคนิคเกี่ยวกับหุ่นยนต์สำหรับของเล่นในปัจจุบันนี้ แสดงให้เห็นว่าเทคโนโลยีส่งผลกระทบต่อการใช้เวลาว่างตั้งแต่อดีตมาจนปัจจุบันนี้ ตัวอย่างเช่น การพัฒนาของ Charles Good Year ในปี 1830's นำมาถึงซึ่งการพัฒนาของวัตถุที่มีความยืดหยุ่นได้ และยางลูกบอลที่ดังกล่าวนี้นี้ได้สำหรับลูกเทนนิสและกอล์ฟ เทคโนโลยีนำมาซึ่งการประดิษฐ์เครื่องพิมพ์ที่ใช้เพื่อผลิตสิ่งพิมพ์ต่างๆ ให้แก่ผู้อ่านในเวลาว่าง และเทคโนโลยีก็มีส่วนสำคัญในการเพิ่มจำนวนสมาชิกและพัฒนาอุปกรณ์สำหรับกีฬาตกปลา (Sport Fish) ในช่วง 25 ปีที่ผ่านมา เทคโนโลยียังได้พัฒนาเครื่องรับวิทยุ (Radios), ภาพเคลื่อนไหว (Motion Picture), ภาพยนตร์ (Movie), โทรทัศน์ (Television), และเครื่องบันทึกเสียง (Sound Recording) ที่ทำให้ได้เสียงที่ชัดเจนและมีคุณภาพ ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยียังได้พัฒนาการระบบการขนส่งและการเดินทางให้ได้รับความสะดวกสบายในการเข้าถึงพื้นที่การใช้เวลาว่างได้มากยิ่งขึ้น ซึ่งการพัฒนาทางเทคโนโลยีการคมนาคมในปัจจุบันนี้สามารถรองรับการเดินทางและการท่องเที่ยวในระดับที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน จากตัวอย่างที่กล่าวมาในข้างต้นสะท้อนให้เห็นว่าเทคโนโลยีได้เปลี่ยนแปลงการใช้เวลาว่างของผู้คนในทุกช่วงเวลาในประวัติศาสตร์ที่ผ่านมา

มาและเทคโนโลยีจะพัฒนาก้าวหน้าต่อไปอย่างไม่หยุดยั้ง เพื่อการสร้างสรรค์ประเภทของกิจกรรม และรูปแบบการเล่นแบบใหม่ๆ ที่เป็นไปได้สำหรับเราทุกคน (Russell. 2005: 236; Bryce. 2001)

จากผลกระทบของการพัฒนาทางเทคโนโลยีในปัจจุบันส่งผลให้เกิด “เทคโนโลยีการใช้เวลาว่าง” (Leisure technologies), เช่น ภาพยนตร์ และโทรทัศน์ ซึ่งเป็นเทคโนโลยีที่มีส่วนสำคัญต่อรูปแบบการใช้เวลาว่างร่วมสมัย (contemporary leisure) นอกจากนี้ คอมพิวเตอร์เทคโนโลยี (Computer Technology) และอินเทอร์เน็ต (Internet) ได้ปรากฏความสำคัญในรูปแบบของกิจกรรมการใช้เวลาว่างร่วมสมัย (contemporary leisure activity) เทคโนโลยีทั้งสองประเภทนี้ได้สร้างสรรค์พื้นที่ใหม่ๆ สำหรับการเข้าร่วมในเวลาว่าง ทำให้เกิดความเป็นไปได้ในการปรับปรุงรูปแบบของการใช้เวลาว่าง โดยมีการเพิ่มขึ้นเป็นอย่างมากของความรู้สึกความต้องการพึ่งพา และการเข้าถึงสารสนเทศและความบันเทิง ดังนั้น การเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีจึงเกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงความคิดของการใช้เวลาว่างและในองค์การการใช้เวลาว่างซึ่งมีอิทธิพลต่อการเข้าถึงและประสบการณ์การใช้เวลาว่าง (Bryce. 2001; Rojek. 2000)

จากพัฒนาของเทคโนโลยีในปัจจุบัน พบว่า อินเทอร์เน็ต, เว็บ และสื่อสังคมออนไลน์, ระบบโทรศัพท์เคลื่อนที่และสมาร์ตโฟน (Smartphone), เกมคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีโทรทัศน์ ส่งผลกระทบต่อวิถีการดำเนินชีวิตของมนุษย์เป็นอย่างมาก โดยเฉพาะด้านการใช้เวลาว่าง เทคโนโลยีเหล่านี้ได้สร้างสรรค์รูปแบบและกิจกรรมการใช้เวลาว่างใหม่ๆ สร้างพื้นที่ในการใช้เวลาว่างแบบใหม่ที่ Smith & Kollock. (1999) นิยามเป็น “พื้นที่การใช้เวลาว่างเสมือนจริง” (virtual leisure spaces) ที่สร้างประสบการณ์ที่มีความหลากหลายและพร้อมที่จะเกิดขึ้นได้ในเวลาเดียวกัน ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความสามารถของเทคโนโลยีในการสร้างสรรค์พื้นที่ในการใช้ชีวิตมนุษย์ (heterotopic space) นอกจากนี้ เทคโนโลยีสารสนเทศได้เปลี่ยนแปลงและเพิ่มทางเลือกในการใช้เวลาว่างของคน เพื่อให้เกิดความพึงพอใจ ความสุข ความเพลิดเพลิน การพักผ่อน การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ เช่น การชมภาพยนตร์ผ่านเครื่องเล่นดีวีดี (DVD) ที่บ้าน, การรับชมรายการโทรทัศน์ผ่านเคเบิลทีวี, การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ (Game Computer), การเล่นเกมออนไลน์ (Game Online), การท่องโลกอินเทอร์เน็ต, การแชท (Chat) ผ่านโปรแกรม MSN, การใช้เว็บไซต์เครือข่ายสังคม (Social network) เช่น เฟสบุ๊ค (Facebook) หรือ การชมวิดีโอจาก ยูทูบ (Youtube) เพื่อความเพลิดเพลิน

จากการศึกษาเอกสารวิชาการทางนันทนาการและงานวิจัยต่างๆ เราสามารถแบ่งการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อนันทนาการและการใช้เวลาว่างได้ 3 ด้าน ดังนี้

1. การใช้ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการในองค์กรทางนันทนาการและการใช้เวลาว่าง
2. เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อความบันเทิงในเวลาว่าง
3. เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการความรู้ทางนันทนาการและการใช้เวลาว่าง

3.1 ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการในองค์กรทางนันทนาการและการใช้เวลาว่าง

ในปัจจุบันเราปฏิเสธไม่ได้ว่าระบบสารสนเทศนั้นเป็นเครื่องมือสำคัญในการบริหารจัดการ การตัดสินใจ และการดำเนินงาน ในองค์กรทางนันทนาการและการใช้เวลาว่าง องค์กรมากมายได้นำระบบสารสนเทศมาใช้เพื่อช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน เช่น การนำระบบการสมัครเข้าร่วมค่ายพักแรมผ่านทางเว็บไซต์, การจัดระบบฐานข้อมูลทะเบียนสมาชิกของศูนย์ออกกำลังกาย และการใช้เว็บไซต์และเครือข่ายสังคม (Social network) เพื่อประชาสัมพันธ์และการตลาด, การใช้ระบบเว็บสารสนเทศเพื่อรวบรวมข้อมูลให้ผู้บริหารเพื่อประกอบการประชุมและตัดสินใจในประเด็นต่างๆ หรือการใช้ระบบสารสนเทศทางภูมิศาสตร์ (GIS) มาใช้ในการจัดการเชิงพื้นที่และวางแผนพัฒนาทรัพยากรธรรมชาติในสถานที่ท่องเที่ยวและอุทยานแห่งชาติ

หากจำแนกระบบสารสนเทศที่นำมาใช้สนับสนุนการทำงานในหน่วยงานทางนันทนาการและการใช้เวลาว่าง เราสามารถแบ่งระบบสารสนเทศตามแนวคิดของ เคนเนท เลาดอน และ จินส์ เลาดอน (Kenneth C.Laudon, Jane P.Laudon. 2003: 29) และองค์การอุทยานและนันทนาการแห่งชาติ NRPA (National Recreation and Park Association. 2005: 243-244) ได้ดังนี้

3.1.1 ระบบสนับสนุนผู้บริหารระดับสูง (Executive Support System: ESS) เป็นระบบที่ทำหน้าที่รวบรวมข้อมูลจากทั้งภายในและภายนอกองค์กรมาให้แก่ผู้บริหารในการแก้ไขปัญหาและแผนกำหนดกลยุทธ์ต่างๆ ลักษณะของสารสนเทศที่ออกมาจะเป็น รายงานสรุปต่างๆ สำหรับผู้บริหาร รายงานสรุปสถิติที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงาน เป็นต้น

3.1.2 ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ (Management Information Systems : MIS) เป็นระบบที่รวบรวมข้อมูลและจัดเก็บข้อมูลจากแหล่งต่างๆ ทั้งภายในและภายนอกองค์กร เพื่อนำมาประมวลผลและนำเสนอสารสนเทศที่ช่วยสนับสนุนการทำงาน และการตัดสินใจในด้านต่างๆ ของผู้บริหาร

3.1.3 ระบบสนับสนุนการตัดสินใจ (Decision Support System: DSS) เป็นระบบสารสนเทศที่ใช้สนับสนุนการตัดสินใจของผู้บริหารโปรแกรมสำเร็จรูปที่จัดเป็นโปรแกรม

ประเภท DSS ได้แก่ โปรแกรมที่ใช้แนวทางของแผนตารางทำการ (worksheet) เช่น โปรแกรม Microsoft Excel (พลพฐ ปิยวรรณ และ สุภาพร เชิงเอี่ยม. 2552: 30-31)

3.1.4 ระบบผู้เชี่ยวชาญ (Knowledge Work System: KWS) เป็นระบบที่ใช้สนับสนุนกลุ่มผู้ที่มีความรู้สูง (Knowledge Workers) ซึ่งเป็นระบบที่เชื่อมโยงกับข้อมูลสำหรับการออกแบบและการสร้างองค์ความรู้ใหม่ เช่น ฐานข้อมูลงานวิจัยและพัฒนา, เว็บไซต์สนเทศเกี่ยวกับนวัตกรรมใหม่ๆ เป็นต้น

3.1.5 ระบบสำนักงาน (Office System) มีวัตถุประสงค์เพื่อที่จะอำนวยความสะดวกในการติดต่อสื่อสาร ระหว่างพนักงานภายในองค์กรเดียวกันและระหว่างองค์กร และติดต่อภายนอกองค์กร สนับสนุนระบบการทำงานประจำและผู้ที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลโดยตรง เช่น การจัดทำเอกสาร การจัดทำตารางงานจดหมาย เป็นต้น โดยจะจัดทำสารสนเทศผ่านโปรแกรมประเภท Microsoft office, Microsoft Project, หรือระบบเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ (E-document)

3.1.6 ระบบประมวลผลรายการธุรกรรมข้อมูล (Transaction Processing System: TPS) เป็นระบบช่วยสนับสนุนให้การดำเนินงานในแต่ละวันของสนับสนุนผู้ทำงานระดับปฏิบัติการประจำวัน ที่บันทึกรายการที่เกิดจากการปฏิบัติงาน เช่น ระบบการชำระค่าบริการ ระบบการจองสถานที่จัดกิจกรรม ระบบคำตอบแทน ระบบข้อมูลพนักงาน

3.1.7 ระบบสารสนเทศทางภูมิศาสตร์ (GIS) เป็นระบบคอมพิวเตอร์เกี่ยวข้องกับ การรวบรวม นำเข้า จัดเก็บ จัดการและวิเคราะห์ “ข้อมูลเชิงพื้นที่ (Spatial Data)” ที่นำเสนอในรูปแบบของภาพกราฟิก (graphic) แผนที่ (map) โดยเชื่อมโยงกับ “ข้อมูลเชิงบรรยาย (Attribute Data)” ที่อธิบายคุณลักษณะต่างๆ หรือฐานข้อมูล (Database) ที่มีความสัมพันธ์กับพิภพทางภูมิศาสตร์ของสถานที่ตามความเป็นจริง การเชื่อมโยงข้อมูลทั้งสองประเภทเข้าด้วยกันทำให้สามารถแสดงข้อมูลทั้งสองประเภทได้พร้อมๆ กัน อย่างเป็นระบบ ตัวอย่างเช่น ที่อยู่บ้านเลขที่สัมพันธ์กับตำแหน่ง เส้นรุ้ง เส้นแวง และตำแหน่งในแผนที่ เป็นต้น เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถเรียกใช้สารสนเทศทางภูมิศาสตร์ที่มีความถูกต้อง เทียบตรง และแม่นยำ ประกอบการจัดการและการตัดสินใจได้อย่างรวดเร็วภายในระยะเวลาอันสั้น (Star, & Estes. 1990; Burrough. 1992: 7; ศูนย์วิจัยภูมิสารสนเทศเพื่อประกอบการตัดสินใจ. 2010: ออนไลน์)

3.1.8. ระบบสารสนเทศเพื่อการประชาสัมพันธ์และการตลาด ปัจจุบันปฏิเสธไม่ได้ว่าเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามามีบทบาทสำคัญในการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการทำการประชาสัมพันธ์และการทำการตลาดในองค์กรหรือบริษัทต่างๆ รอสแมนและ ชเลิท์เตอร์. (Rossman & Schlater.2003) กล่าวว่า เราสามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมโปรแกรมนันทนาการของเราได้ เช่น การใช้เวปไซด์ ไซด์ เว็บบ (www), อีเมลล์ (E-mail), และเคเบิลทีวีสาธารณะในการส่งเสริมโปรแกรมนันทนาการ และยังในปัจจุบันที่เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตกลายมาเป็นเทคโนโลยีหลักในปัจจุบันและสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ได้รับความนิยมและมีอิทธิพลเป็นอย่างมากในโลกปัจจุบัน โดยเฉพาะในกลุ่มเครือข่ายสังคม (Social Network) เช่น เฟสบุ๊ค (Facebook), ทวิตเตอร์ (Twitter) เป็นต้น องค์กรและหน่วยงานทางนันทนาการทั้งไทยและต่างประเทศจึงได้ใช้เทคโนโลยีนี้ในการประชาสัมพันธ์และทำการตลาด เพื่อเชิญชวนคนเข้าร่วมโปรแกรมของตน

3.2 เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อความบันเทิงในเวลาว่าง

ในปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศมีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาอย่างรวดเร็วและไม่หยุดยั้งแทบทุกอาทิตย์จะมีการพัฒนานวัตกรรม อุปกรณ์และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ใหม่ๆ ขึ้นมานำเสนอตลอด ส่วนในโลกอินเทอร์เน็ตก็มีการพัฒนาอย่างก้าวกระโดด จากยุคเว็บ 1.0 เข้าสู่ยุคปัจจุบันคือยุคเว็บ 2.0 เป็นยุคที่การพัฒนาและการโต้ตอบระหว่างผู้ให้บริการและผู้ใช้แทนที่จากระบบเว็บแบบเก่าที่เป็นลักษณะของการให้บริการอ่านอย่างเดียว เปิดโอกาสให้ผู้ใช้เป็นผู้สร้างเนื้อหาและแบ่งปันข้อมูลที่ง่ายขึ้นและอีกไม่นานโลกก็จะเข้าสู่ยุคเว็บ 3.0 ซึ่งจะมีการเปลี่ยนแปลงให้โลกอินเทอร์เน็ตมีความน่าอยู่มากขึ้น จากการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีสารสนเทศทำให้พฤติกรรมทางเลือกทำกิจกรรมนันทนาการเพื่อความบันเทิงในเวลาว่าง เริ่มเปลี่ยนแปลงไป คนเราได้นำเทคโนโลยีสารสนเทศมาเป็นตัวช่วยหรือเป็นเครื่องมือในการสร้างความสุขความสุข ความเพลิดเพลิน และการพักผ่อน จากการศึกษาพบว่า ในปัจจุบันคนได้ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อความบันเทิงในเวลาว่าง ดังต่อไปนี้ (Russell. 2005: 235-255)

3.2.1 เกมคอมพิวเตอร์ เป็นสื่อเทคโนโลยีเพื่อความบันเทิงคนทุกวัยในปัจจุบัน ในรูปของการนำเอาเกมมาประยุกต์เล่นในคอมพิวเตอร์ เป็นการจำลองสถานการณ์เพื่อให้ผู้เล่นแก้ไข ปัญหา โดยจะมีกฎเกณฑ์ และเป้าหมายแตกต่างกันไปในแต่ละเกม โดยการสร้างเกมนั้นใช้ภาษาคอมพิวเตอร์มาเขียนสร้างเกม การเล่นเกมนั้นจะเล่นผ่านเครื่องเล่นเกมหรือผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์

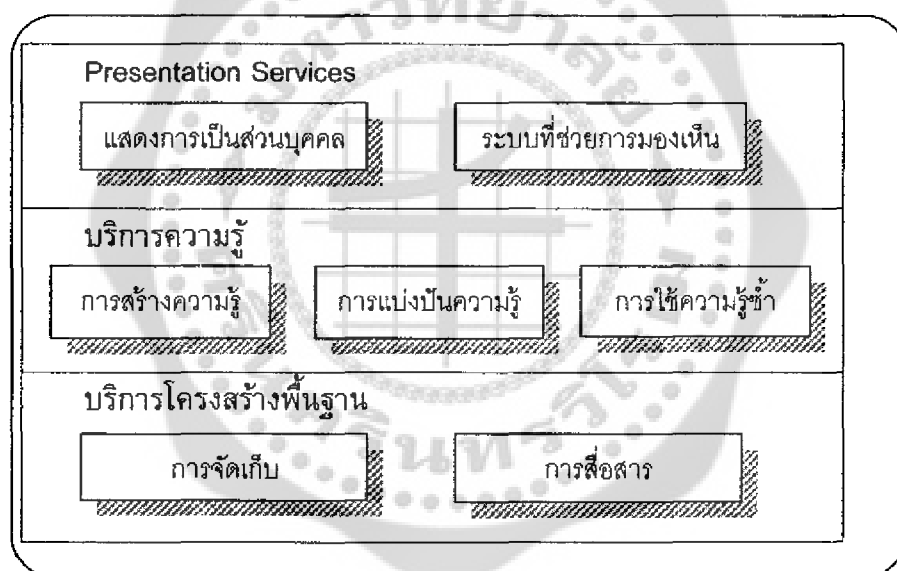
3.2.2 อินเทอร์เน็ต (Internet) เป็นเครือข่ายที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในปัจจุบัน และเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของคนทั่วโลก หากคนเรามีเวลาว่างโดยเฉพาะเด็ก ๆ รุ่นใหม่ ก็มักคิดถึงจะท่องโลกอินเทอร์เน็ตเป็นลำดับต้นๆ ในเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจะประกอบด้วยเว็บไซต์และสื่อเพื่อความบันเทิงมากมาย โดยเฉพาะสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เป็นสื่อที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในยุคปัจจุบัน ที่มีผู้ใช้เป็นผู้สื่อสาร หรือเขียนเล่า เนื้อหา เรื่องราว ประสบการณ์ บทความ รูปภาพ และวิดีโอ ที่ผู้ใช้เขียนขึ้นเอง ทำขึ้นเอง หรือพบเจอจากสื่ออื่นๆ แล้วนำมาแบ่งปันให้กับผู้อื่นที่อยู่ในเครือข่ายของตน ผ่านทางเว็บไซต์เครือข่ายสังคม (Social Network) ที่ให้บริการในออนไลน์ สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) จะสื่อสารผ่านทางอินเทอร์เน็ต (Internet) และโทรศัพท์มือถือ สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) มีหลายรูปแบบ ได้แก่ เฟสบุ๊ค (Facebook), ทวิตเตอร์ (Twitter) ไฮไฟฟ์ (Hi5) ทั้งกระดานความคิดเห็น (Discussion boards), เว็บบล็อก (Weblogs), วิกี (wikis), รูปภาพ และวิดีโอ ส่วนเทคโนโลยีที่รองรับ สื่อสังคมออนไลน์ เช่น เว็บบล็อก (Weblogs), เว็บไซต์แชร์รูปภาพ, เว็บไซต์แชร์วิดีโอ, เว็บบอร์ด, เว็บไซต์แชร์เพลง เป็นต้น

3.2.3 ความบันเทิงในห้องนั่งเล่น ได้แก่ โฮมเธียเตอร์ (Home theater) เครื่องเล่น ดีวีดี (DVD) ภาพยนตร์, เครื่องเสียง, การรับชมรายการโทรทัศน์ผ่านเคเบิลทีวี เพื่อสร้างความบันเทิงในเวลาว่างเมื่ออยู่ที่บ้าน

3.2.4 สมาร์ทโฟน (Smartphone) ในปัจจุบันมีความสามารถสูงเหมือนกับเครื่องคอมพิวเตอร์และกลายมาเป็นคอมพิวเตอร์พกพาขนาดเล็กที่มีความสามารถมากมายนั้นเราสามารถใช้ในการส่งข้อมูลต่างๆ ใช้เล่นเกม, ชมคลิปวิดีโอ, ฟังเพลง, ดูรายการโทรทัศน์, และความบันเทิงอื่นๆ อีกมากมาย ซึ่งผู้บริโภคให้การตอบรับอย่างล้นหลาม จากสถิติต่างๆพบว่าคนจะใช้เวลาว่างในการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือมากขึ้นอันเนื่องมาจากความสะดวกสบายในการใช้งานและการเข้าถึงข้อมูลคอนเทนต์ต่างๆ ผู้ใช้เพียงกดจากหน้าจอโทรศัพท์ข้างๆ ตัวก็สามารถดูคอนเทนต์ทุกอย่างที่ปกติต้องดูผ่านเว็บเบราว์เซอร์บนพีซีมาดูบนหน้าจอมือถือได้ทันทีเรียกได้ว่าหน้าจอได้มาอยู่ใกล้กับผู้ใช้มากกว่าที่เคยเป็นมาก่อน

3.3 เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการความรู้ทางนันทนาการ

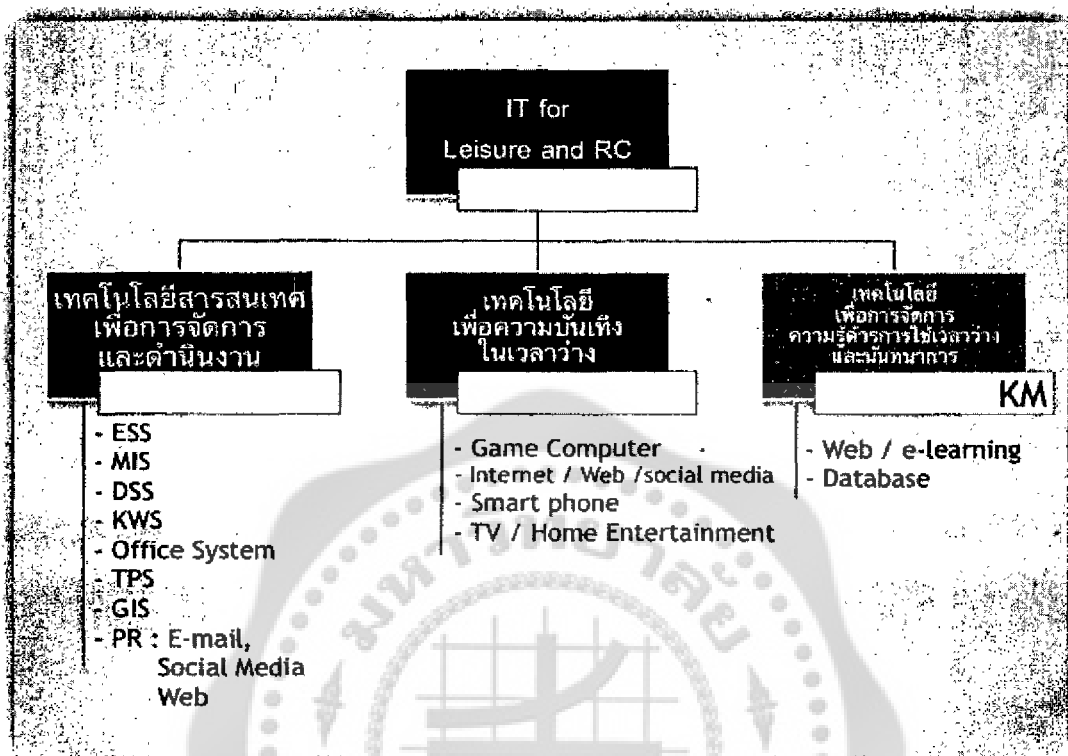
เทคโนโลยีเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดในกระบวนการการจัดการความรู้ขององค์กร โดยเทคโนโลยีสารสนเทศทำหน้าที่หลักในการช่วยจัดการความรู้คือ การรวบรวม การจัดเก็บ และการนำความรู้ไปใช้งาน เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องและมีบทบาทในการจัดการความรู้ประกอบด้วย (ณัฐพันธุ์ เขจรนันท์ และไพบุลย์ เกียรติโกมล. 2542: 231) ทั้งนี้โปรแกรมระบบการจัดการความรู้ แบ่งออกเป็น 3 ระดับ ตามแนวคิดของ พรรณี สวนเพลง (2552: 163-168) ซึ่งกล่าวว่า ในบริการของแต่ละระดับมีการประยุกต์ประเภทของเทคโนโลยีแตกต่างกันออกไป ระดับแรกของการบริการในโปรแกรมระบบการจัดการความรู้คือ บริการโครงสร้างพื้นฐาน ระดับที่สองคือ บริการความรู้ ระดับที่สามคือ บริการประสานผู้ใช้กับแหล่งความรู้ หรือแหล่งสารสนเทศ โดยระบบการจัดการความรู้ (KMS) สามารถสรุปได้ดังภาพประกอบที่ 2



ภาพประกอบ 1 : สถาปัตยกรรมของระบบการจัดการความรู้ (KMS)

(พรรณี สวนเพลง. 2552: 163-168)

จากที่ได้กล่าวมาทั้งหมด เราสามารถสรุปรูปแบบการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อนันทนาการและการใช้เวลาว่างได้ดังภาพประกอบที่ 3 ดังต่อไปนี้



ภาพประกอบ 2 รูปแบบการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อนันทนาการและการใช้เวลาว่าง

4. หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานันทนาการ

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานันทนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2552)

1. ชื่อหลักสูตร หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานันทนาการ

Bachelor of Arts Program in Recreation Leadership

2. ชื่อปริญญาชื่อเต็ม : ศิลปศาสตรบัณฑิต (นันทนาการ)

Bachelor of Arts (Recreation Leadership)

ชื่อย่อ : ศศ.บ. (นันทนาการ)

B.A. (Recreation Leadership)

3. หน่วยงานที่รับผิดชอบ

ภาควิชาสันตนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

4. หลักการและเหตุผล

ในปัจจุบันความเจริญก้าวหน้าทางวิชาการ วิชาชีพ เทคโนโลยีและนวัตกรรมต่างๆ ได้รับการพัฒนาให้เจริญรุดหน้าไปอย่างมาก ตามความเปลี่ยนแปลงในบริบทของสังคมไทยและสังคมโลก ภาควิชาสันตนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้ตระหนักถึงภาวะการณ์ดังกล่าว จึงเห็นว่ามีคามจำเป็นที่จะต้องมีการพัฒนาหลักสูตรการศึกษาใหม่ให้มีความเข้มแข็ง ทันสมัยและสอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลง เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ความสามารถทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ มีทักษะและเชี่ยวชาญทางวิชาชีพที่ตรงตามความต้องการของตลาดแรงงาน ซึ่งจะเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาความเจริญก้าวหน้าของสังคมและประเทศชาติ

วิชาชีพนันทนาการ เป็นวิชาชีพที่มีความสำคัญและจำเป็นต่อการพัฒนาประเทศในทุกมิติของการขับเคลื่อนการพัฒนาสู่ความเจริญก้าวหน้า เช่น ในระดับนโยบายได้มีการบัญญัติแผนพัฒนานันทนาการแห่งชาติ (ฉบับที่ 1 พ.ศ. 2550-2554) ซึ่งเป็นแผนแม่บทที่มุ่งพัฒนาคุณภาพคนโดยใช้กระบวนการทางนันทนาการ สอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 (พ.ศ. 2550-2554) ที่มุ่งหวังให้คนในชาติอยู่เย็นเป็นสุข คนเป็นศูนย์กลางของการพัฒนา นอกจากนี้ ในภาคเอกชน ภาคธุรกิจและภาคบริการ มีความต้องการบุคลากรทางนันทนาการในการฝึกอบรมและพัฒนาบุคลากรเพื่อส่งเสริมประสิทธิภาพการทำงาน การเพิ่มผลผลิตและคุณภาพการบริการ โดยการนำกิจกรรมนันทนาการที่เหมาะสมกับวัฒนธรรมของแต่ละองค์กรมาใช้ในการฝึกอบรมและพัฒนาดังกล่าว ซึ่งมีความจำเป็นจะต้องใช้บุคลากรวิชาชีพนันทนาการในการดำเนินการเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพประสิทธิผล ประกอบกับนโยบายของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่ต้องการจะให้หลักสูตรของมหาวิทยาลัยมีการปรับปรุงหรือสร้างหลักสูตรใหม่ในทุกระดับเพื่อให้สอดคล้องกับประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรฯ พ.ศ. 2548 ดังนั้น ภาควิชาสันตนาการ คณะพลศึกษา จึงได้สร้างหลักสูตรใหม่ คือ หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาผู้นำนันทนาการ (พ.ศ. 2552) ขึ้น เพื่อผลิตบัณฑิตสนองตอบต่อความต้องการ ดังกล่าวข้างต้น และมีความพร้อมที่จะเปิดสอนหลักสูตรใหม่ในปีการศึกษา 2553 ต่อไป

5. ปรัชญาและวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

5.1 ปรัชญา : นันทนาการพัฒนาคุณภาพชีวิต

5.2 วัตถุประสงค์

5.2.1 เพื่อผลิตบัณฑิตให้ใช้คุณธรรมสร้างความรู้ความเข้าใจถึงหลักการ นันทนาการอย่างลึกซึ้งและกว้างขวาง สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในงานนันทนาการได้อย่างเหมาะสมและสอดคล้องตามภารกิจต่างๆ

5.2.2 เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีเจตคติที่ดีและยึดมั่นในจรรยาบรรณวิชาชีพ ตระหนักในความรับผิดชอบต่อวิชาชีพ รับผิดชอบต่อตนเอง ผู้อื่นและต่อสังคม ตลอดจนอุทิศตนเพื่องานในวิชาชีพเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต สร้างสรรค์ชุมชนและสังคมที่ดี

5.2.3 เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีบุคลิกภาพที่สง่างามเหมาะสมกับบทบาทนันทนาการ สามารถสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีกับผู้ร่วมงาน ผู้เข้าร่วมกิจกรรม/โครงการ และมีคุณลักษณะการเป็นผู้นำนันทนาการ/เป็นนักบริหารจัดการโครงการนันทนาการที่ดี

5.3 คุณลักษณะของบัณฑิตที่พึงประสงค์

5.3.1 บัณฑิตมีความรู้ความเข้าใจในวิชาชีพนันทนาการของตนเองอย่างลึกซึ้ง มุ่งมั่นในการนำความรู้ความสามารถไปใช้เพื่อสร้างสรรค์สังคมคุณภาพ และพัฒนาวิชาชีพอยู่เสมอ

5.3.2 บัณฑิตมีความยึดมั่นในคุณธรรมจริยธรรม และจรรยาบรรณวิชาชีพ นันทนาการอย่างเคร่งครัด และมุ่งมั่นธำรงไว้ซึ่งคุณงามความดีสืบไป

5.3.3 บัณฑิตมีความรู้คู่คุณธรรม คิดเป็นทำเป็น นักเอาเบาสู้ รู้กาลเทศะ เปี่ยมจิตสำนึกสาธารณะ มีทักษะการสื่อสาร อ่อนน้อมถ่อมตน งามด้วยบุคลิกพร้อมด้วยศาสตร์และศิลป์ และมีคุณลักษณะเป็นบัณฑิตในอุดมคติไทย

โดยรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศทางนันทนาการ และวิชานันทนาการชุมชน เป็นรายวิชาที่อยู่ในหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานันทนาการ ภาควิชาสันทนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

5.1 วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศทางนันทนาการ

วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศทางนันทนาการ (Information Technology for Recreation) พจน 212 (PER 212) จำนวน 2 หน่วยกิต รายวิชาดังกล่าวอยู่ในหลักสูตรสาขาวิชานันทนาการ โดยรายวิชาดังกล่าว มีเนื้อหาเกี่ยวกับระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ การใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีและโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่องานนำเสนอผลิตสื่อประเภทต่างๆ เพื่องานนันทนาการ การสื่อสารข้อมูลบนระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์แหล่งสารสนเทศและวิธีการสืบค้นสารสนเทศทางนันทนาการสำหรับการศึกษาค้นคว้า

ความมุ่งหมาย

1. เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจในเรื่องระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ การใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีเพื่องานนันทนาการ
2. เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจ และมีความสามารถใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่องานนำเสนอ ผลิตสื่อประเภทต่างๆเพื่องานนันทนาการ
3. เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจในเรื่องการสื่อสารข้อมูลบนระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์
4. เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจในเรื่องแหล่งสารสนเทศและสามารถสืบค้นสารสนเทศทางนันทนาการสำหรับการศึกษาค้นคว้า

จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/ งานภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วย ตนเอง
16 ชั่วโมง ต่อภาคการศึกษา	สอนเสริมตามความต้องการ ของนิสิตเฉพาะราย	32 ชั่วโมง ต่อภาคการศึกษา	48 ชั่วโมง ต่อภาคการศึกษา

จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษา

อาจารย์จัดเวลาให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษานอกชั้นเรียนเป็นรายบุคคล สัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง โดยประกาศเวลาให้คำปรึกษา การสื่อสารและนัดหมายผ่านสื่อสังคมออนไลน์ และเว็บไซต์ส่วนบุคคลของอาจารย์ผู้สอน และผ่าน SWU Course web Atutor และเฟสบุ๊ค (Facebook) วิชา เทคโนโลยีสารสนเทศทางนันทนาการ ทางโทรศัพท์ อีเมล (E-mail) และ SWU Course web Atutor

การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม		
คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
- ความรับผิดชอบ - ความซื่อสัตย์ - ความมีวินัยในตนเอง และเคารพกฎระเบียบ - ความตรงต่อเวลา - การมีส่วนร่วม - การแต่งกาย	- มอบหมายงานและส่งงานตามกำหนด - การเข้าเรียนสม่ำเสมอ - กิจกรรมกลุ่ม - การเรียนการสอนผ่านสื่อสังคมออนไลน์	สังเกตจาก - การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน - คุณภาพของงานที่ได้รับมอบหมาย - การเข้าเรียนตรงต่อเวลา - การแต่งกายและมารยาทในชั้นเรียน

2. ความรู้		
ความรู้ที่ต้องได้รับ	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
-ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ การใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีเพื่อการทำงาน ทางด้านนันทนาการ - โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการทำงานนำเสนอ ผลิตสื่อประเภทต่างๆ เพื่อทางด้านนันทนาการ - การสื่อสารข้อมูลบนระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ - แหล่งสารสนเทศและการสืบค้นสารสนเทศทางนันทนาการสำหรับการศึกษาค้นคว้า	- บรรยาย - อภิปราย - การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน - การระดมสมอง - กรณีศึกษา - ฝึกปฏิบัติ - การประเมินโดยใช้แบบประเมิน - มอบหมายให้ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมและการนำเสนอหน้าชั้นเรียนและผ่านทาง สื่อสังคมออนไลน์	- ประเมินโดยใช้แบบประเมิน - สังเกตการณ์มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนและการใช้สื่อสังคมออนไลน์ - การนำเสนอการศึกษาค้นคว้าและอภิปราย โดยพิจารณาจากคุณภาพของงานที่ส่งแบบปกติและทางสื่อสังคมออนไลน์ - การประเมินผลโดยการสอบภาคทฤษฎี - การประเมินผลโดยการสอบภาคปฏิบัติ

3. ทักษะทางปัญญา		
ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
- มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ - สามารถใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการทำงานนำเสนอได้ - สามารถออกแบบสื่อประเภทต่างๆเพื่อทางด้านนันทนาการ	- บรรยาย - อภิปราย - การระดมสมอง - กรณีศึกษา	- ประเมินโดยใช้แบบประเมิน - สังเกตการณ์มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนและการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
- สามารถการสื่อสารข้อมูลบนระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์และวิเคราะห์ข้อดี ข้อเสียของระบบสื่อสารประเภทต่างๆได้ - สามารถเข้าถึงแหล่งสารสนเทศทางนันทนาการได้และวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้เพื่อนำไปใช้ในงานด้านต่างๆ - สามารถวิเคราะห์และประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่องานด้านนันทนาการได้	- สาธิตและฝึกปฏิบัติ - การประเมินโดยใช้แบบประเมิน - มอบหมายให้ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม - การเรียนการสอนผ่านสื่อสังคมออนไลน์	- การนำเสนอการศึกษาค้นคว้าและอภิปราย โดยพิจารณาจากคุณภาพของงาน - การประเมินผลโดยการสอบภาคทฤษฎี - การประเมินผลโดยการสอบภาคปฏิบัติ

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ		
ทักษะที่ต้องพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
- มีความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี - การทำงานเป็นทีม - ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน และอาจารย์ผู้สอน และสังคม	- กิจกรรมกลุ่ม - การระดมสมอง - กรณีศึกษา - มอบหมายให้ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมและการนำเสนอ - สาธิตฝึกปฏิบัติ - การเรียนการสอนผ่านสื่อสังคมออนไลน์	สังเกตจาก - การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนและการใช้สื่อสังคมออนไลน์ - คุณภาพของงานที่ได้มอบหมาย

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ		
ทักษะที่ต้องพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
- การนำเสนอผลงานโดยใช้สื่อเทคโนโลยีและผ่านทางและการใช้สื่อสังคมออนไลน์ - การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม	- บรรยาย - อภิปราย - การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน - การระดมสมอง - กรณีศึกษา	สังเกตจาก - การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน - คุณภาพของงานที่ได้รับมอบหมาย

ทักษะที่ต้องพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
- ทักษะการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่องานด้านนันทนาการ - การสื่อสารกับเพื่อนและอาจารย์	- สาธิตและฝึกปฏิบัติ - การประเมินโดยใช้แบบประเมิน มอบหมายให้ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมและการนำเสนอ	- การเข้าใช้งาน SWU Course web Atutor วิชา เทคโนโลยีสารสนเทศทางนันทนาการ - การใช้สื่อสังคมออนไลน์ - ประกอบการเรียนการสอน

แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน				
สัปดาห์ที่	หัวข้อ/ รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อที่ใช้	อาจารย์ผู้สอน
1	ปฐมนิเทศ - แนะนำรายวิชา - ทดสอบก่อนเรียน	2	- แนะนำรายวิชา - บรรยาย - สื่อ Power point - วิดีทัศน์แนะนำวิชา PER 212 - แบบทดสอบความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ	อ.วิพงษ์ชัย ร้องขันแก้ว
2	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ	2	- บรรยาย - กรณีศึกษา / อภิปราย - สื่อ Power point - แนะนำการใช้ สื่อสังคมออนไลน์ - ประกอบการเรียนการสอน	อ.วิพงษ์ชัย ร้องขันแก้ว
3	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอุปกรณ์เทคโนโลยีเพื่องานทางนันทนาการ		- บรรยาย - กรณีศึกษา / อภิปราย - สื่อ Power point - สื่อ Internet - มอบหมายให้ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม	อ.วิพงษ์ชัย ร้องขันแก้ว
4	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่องานทางนันทนาการ - โปรแกรมคอมพิวเตอร์พื้นฐาน - โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่องานนำเสนอ	2	- บรรยาย - กรณีศึกษา / อภิปราย - สื่อ Power point - สื่อวีดิทัศน์ : ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่องานทางนันทนาการ - สื่อ Intene	อ.วิพงษ์ชัย ร้องขันแก้ว

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/ รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน และสื่อที่ใช้	อาจารย์ ผู้สอน
	- โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อ การออกแบบ - โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อ การสื่อสาร		สื่อ : ตัวอย่างโปรแกรม - มอบหมายให้ศึกษาค้นคว้า เพิ่มเติม	
5	โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อ งานนำเสนอทางนันทนาการ	2	- บรรยาย - กรณีศึกษา / อภิปราย - สื่อ Power point - สื่อ : ตัวอย่างโปรแกรม - สื่อวีดิทัศน์: โปรแกรม คอมพิวเตอร์เพื่องานนำเสนอทาง นันทนาการ - มอบหมายให้ศึกษาค้นคว้า เพิ่มเติม - ฝึกปฏิบัติใช้โปรแกรม คอมพิวเตอร์และนำเสนอทาง ทางสื่อสังคมออนไลน์	อ.วิพงษ์ชัย ร้องชันแก้ว
6	โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อ การออกแบบทางนันทนาการ	2	- บรรยาย - กรณีศึกษา / อภิปราย - สื่อ Power point - สื่อ : ตัวอย่างโปรแกรม - สื่อวีดิทัศน์: โปรแกรม คอมพิวเตอร์เพื่อออกแบบทาง นันทนาการ - มอบหมายให้ศึกษาค้นคว้า เพิ่มเติม - ฝึกปฏิบัติใช้โปรแกรม คอมพิวเตอร์และนำเสนอทาง สื่อสังคมออนไลน์	อ.วิพงษ์ชัย ร้องชันแก้ว
7	โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อ การสื่อสารเว็บไซต์และแหล่ง สารสนเทศทางนันทนาการ บนอินเทอร์เน็ต	2	- บรรยาย - กรณีศึกษา / อภิปราย - สื่อ Power point - สื่อ : ตัวอย่างโปรแกรม - สื่อ : Internet - มอบหมายศึกษาค้นคว้า เพิ่มเติมและนำเสนอทาง สื่อสังคมออนไลน์	อ.วิพงษ์ชัย ร้องชันแก้ว

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/ รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน และสื่อที่ใช้	อาจารย์ ผู้สอน
8	การสืบค้นสารสนเทศทาง นันทนาการ	2	- บรรยาย - กรณีศึกษา - อภิปราย - สื่อ Power point - สื่อ : Internet - มอบหมายให้ศึกษาค้นคว้า เพิ่มเติมและนำเสนอผลงานทาง สื่อสังคมออนไลน์	อ.วิพงษ์ชัย ร้องขันแก้ว
9	โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อ งานพัฒนาเว็บไซต์และแหล่ง สารสนเทศเบื้องต้น	2	- บรรยาย - กรณีศึกษา - อภิปราย - สื่อ Power point - สื่อ : ตัวอย่างโปรแกรม - สื่อวีดิทัศน์: โปรแกรม เพื่องานพัฒนาเว็บไซต์และแหล่ง สารสนเทศเบื้องต้น - สื่อ Internet - มอบหมายให้ศึกษาค้นคว้า เพิ่มเติม - ฝึกปฏิบัติใช้โปรแกรม คอมพิวเตอร์	อ.วิพงษ์ชัย ร้องขันแก้ว
10	โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อ งานพัฒนาเว็บไซต์และแหล่ง สารสนเทศเบื้องต้น (ต่อ)	2	- บรรยาย - กรณีศึกษา - อภิปราย - สื่อ Power point - สื่อ : ตัวอย่างโปรแกรม - สื่อวีดิทัศน์: โปรแกรม เพื่องานพัฒนาเว็บไซต์และแหล่ง สารสนเทศเบื้องต้น - สื่อ Internet - มอบหมายให้ศึกษาค้นคว้า เพิ่มเติม - กิจกรรมกลุ่ม : ผลิตเว็บไซต์	อ.วิพงษ์ชัย ร้องขันแก้ว

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/ รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน และสื่อที่ใช้	อาจารย์ ผู้สอน
11	สื่อสังคมออนไลน์ (ต่อ)	2	- บรรยาย - กรณีศึกษา / อภิปราย - สื่อ Power point - สื่อ : Internet และ Social media - มอบหมายให้ศึกษาค้นคว้า เพิ่มเติม)	อ.วิพงษ์ชัย ร้องขันแก้ว
12	สื่อสังคมออนไลน์ (ต่อ) เพื่อนงานทางนันทนาการ	2	- บรรยาย - กรณีศึกษา / อภิปราย - สื่อ Power point - สื่อ : Internet และ Social media - มอบหมายให้ศึกษาค้นคว้า เพิ่มเติมและนำเสนอผลงานทาง สื่อสังคมออนไลน์	อ.วิพงษ์ชัย ร้องขันแก้ว
13	การผลิตสื่อสังคมออนไลน์ และดิจิทัลมีเดียเพื่อนงาน ทางนันทนาการ	2	- บรรยาย - กรณีศึกษา / อภิปราย - สื่อ Power point - สื่อ : Internet และ Social media - มอบหมายให้ศึกษาค้นคว้า เพิ่มเติม	อ.วิพงษ์ชัย ร้องขันแก้ว
14	การผลิตสื่อสังคมออนไลน์ และดิจิทัลมีเดียเพื่อนงาน ทางนันทนาการ	2	- บรรยาย - กรณีศึกษา / อภิปราย - สื่อ Power point - สื่อ : Internet และ Social media - มอบหมายให้ศึกษาค้นคว้า เพิ่มเติมและนำเสนอผลงานทาง สื่อสังคมออนไลน์	อ.วิพงษ์ชัย ร้องขันแก้ว
15	สอบปฏิบัติและนำเสนอผลงานใน ชั้นเรียน	2	-สอบปฏิบัติ ประเมินผลการเรียนภาคปฏิบัติ	อ.วิพงษ์ชัย ร้องขันแก้ว
16	สอบปลายภาค	2	ประเมินผลการเรียนภาคทฤษฎี	อ.วิพงษ์ชัย ร้องขันแก้ว

การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา 1. การประเมินโดยใช้แบบ ปค003 2. ให้นิสิตแสดงความคิดเห็นถึงกระบวนการจัดการเรียนการสอนในการสอนชั่วโมงสุดท้าย
2. กลยุทธ์การประเมินการสอน 1. การประเมินจากคุณภาพของงานจากแต่ละใบงาน 2. การสอบภาคปฏิบัติ 3. การสอบภาคทฤษฎี 4. การนำเสนอผลการศึกษาค้นคว้าทางสื่อสังคมออนไลน์ 5. การสังเกตการมีส่วนร่วมในแต่ละกิจกรรมและทางสื่อสังคมออนไลน์ 6. เวลาและความสนใจในการเรียน
3. การปรับปรุงการสอน 1. การวิจัยในชั้นเรียนเพื่อปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอน 2. พัฒนาเนื้อหาและกระบวนการจัดการเรียนการสอนจากผลการประเมิน
4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา มีคณะกรรมการเพื่อตรวจสอบการประเมินผลการเรียน
5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา จัดประชุมคณาจารย์ในภาควิชาเพื่อทบทวนและปรับปรุงเนื้อหาวิชาและกระบวนการจัดการเรียนการสอนในทุกปีการศึกษา

5.3 วิชานันทนาการชุมชน

รายวิชา พลน 215 นันทนาการชุมชน (PER 215 Community Recreation) เป็นกระบวนการทางนันทนาการเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนในชุมชน ให้ดีขึ้นกว่าที่เป็นอยู่ทั้งทางร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา (Total Development) สามารถดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างปกติสุข (วิพงษ์ชัย ร่องขันแก้ว, 2552: 59-63) โดยรายวิชานันทนาการชุมชน (Community Recreation) เป็นศาสตร์ที่มุ่งศึกษาความหมาย ขอบข่ายและระเบียบวิธีการของสังคมวิทยาชุมชน ลักษณะของสังคม ชุมชนด้านประชากร สถาบัน องค์การทางสังคม ขอบข่ายนันทนาการในชุมชน การจัดนันทนาการในชุมชน ตลอดจนปัญหาและอุปสรรคต่างๆ

ความมุ่งหมาย

1. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในความหมาย ขอบข่าย ระเบียบวิธีการของสังคมวิทยาชุมชน ประชากร สถาบันและองค์การทางสังคม
2. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจการจัดดำเนินโครงการนันทนาการในชุมชน ตลอดจนทราบถึงปัญหาและอุปสรรคต่างๆในการดำเนินงาน เพื่อให้มีความสามารถจัดและดำเนินโครงการนันทนาการชุมชนได้

จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/ งานภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
32 ชั่วโมง ต่อภาคการศึกษา	สอนเสริมตามความต้องการของนิสิตเฉพาะราย	อยู่ในชั่วโมงเรียนและนอกเหนือจากชั่วโมงเรียน	64 ชั่วโมง ต่อภาคการศึกษา

จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษา

อาจารย์จัดเวลาให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษานอกชั้นเรียนเป็นรายบุคคล สัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง โดยประกาศเวลาให้คำปรึกษา การสื่อสารและนัดหมายผ่านสื่อสังคมออนไลน์ และเว็บไซต์ส่วนบุคคลของอาจารย์ผู้สอน และผ่าน SWU Course web Atutor และเฟสบุ๊ค (Facebook) วิชา ทางนันทนาการชุมชน ทางโทรศัพท์ อีเมล (E-mail) และ SWU Course web Atutor

การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม		
คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
- ความรับผิดชอบ - ความซื่อสัตย์ - ความมีวินัยในตนเอง และเคารพกฎระเบียบ - ความตรงต่อเวลา - การมีส่วนร่วม - การแต่งกาย	มอบหมายงาน/ส่งงานตามกำหนด การเข้าเรียนสม่ำเสมอ กิจกรรมกลุ่ม	สังเกตจาก - การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน - คุณภาพของงานที่ได้รับมอบหมาย - การเข้าเรียนตรงต่อเวลา - การแต่งกายและมารยาทในชั้นเรียน

2. ความรู้		
ความรู้ที่ต้องได้รับ	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
- ความหมาย ขอบข่าย ระเบียบวิธีการของสังคมวิทยาชุมชน - การจัดดำเนินโครงการนันทนาการในชุมชน - ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ในการทำงานนันทนาการชุมชน	- บรรยาย - อภิปราย - การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน - การระดมสมอง - กรณีศึกษา - ฝึกปฏิบัติ - การประเมินโดยใช้แบบประเมิน - มอบหมายให้ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมและการนำเสนอ	- ประเมินโดยใช้แบบประเมิน - สังเกตการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียน - การนำเสนอการศึกษาค้นคว้าและอภิปราย โดยพิจารณาจากคุณภาพของงาน - การประเมินผลโดยการสอบภาคทฤษฎี - การประเมินผลโดยการสอบภาคปฏิบัติ

3. ทักษะทางปัญญา		
ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
- มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ - สามารถวิเคราะห์แนวทางการดำเนินงานและปัญหาในงานนันทนาการชุมชน - สามารถวางแผนสำรวจ	- บรรยาย - อภิปราย - การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน - การระดมสมอง - กรณีศึกษา - สาธิตและฝึกปฏิบัติ	- ประเมินโดยใช้แบบประเมิน - สังเกตการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียน - การนำเสนอการศึกษาค้นคว้าและอภิปราย โดยพิจารณาจากคุณภาพของงาน

ชุมชน และสร้างโครงการและดำเนินโครงการ นันทนาการให้แก่ชุมชนได้ - สามารถประเมินผล และวิเคราะห์ผลการดำเนินโครงการนันทนาการชุมชนได้	- การประเมินโดยใช้แบบประเมิน - มอบหมายให้ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม	- การประเมินผลโดยการสอบภาคทฤษฎี - การประเมินผลโดยการสอบภาคปฏิบัติ
---	---	--

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

ทักษะที่ต้องพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
- มีความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี - การทำงานเป็นทีม - ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน และอาจารย์ผู้สอน และสังคม	- กิจกรรมกลุ่ม - การระดมสมอง - กรณีศึกษา - มอบหมายให้ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมและการนำเสนอ - สานิตฝึกปฏิบัติ	สังเกตจาก - การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน - คุณภาพของงานที่ได้รับมอบหมาย

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

ทักษะที่ต้องพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
- การนำเสนอผลงานโดยใช้สื่อเทคโนโลยี - การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม - การสื่อสารกับเพื่อนและอาจารย์ - ความสามารถในการใช้ภาษาในการสื่อสาร - ความสามารถในการถ่ายทอดข้อมูลความรู้	- มอบหมายให้ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมและการนำเสนอ - การเข้าใช้งานและการสื่อสารผ่าน SWU Course web Atutor - วิชานันทนาการชุมชน และเว็บไซต์สารสนเทศนันทนาการชุมชน	สังเกตจาก - การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน - คุณภาพของงานที่ได้รับมอบหมาย - การเข้าใช้งาน SWU Course web Atutor วิชา นันทนาการชุมชน และเว็บไซต์สารสนเทศนันทนาการชุมชน - ความสามารถในการใช้ภาษาในการสื่อสารได้ชัดเจน - ความสามารถในการถ่ายทอดข้อมูลความรู้ได้ถูกต้องและชัดเจน -

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน				
สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/ รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน และสื่อที่ใช้	อาจารย์ ผู้สอน
1	ปฐมนิเทศ - แนะนำรายวิชา - ทดสอบก่อนเรียน	2	- แนะนำรายวิชา - บรรยาย - สื่อ Power point - วิดีทัศน์แนะนำวิชา PER 215 - แบบทดสอบความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับ นันทนาการชุมชน	อ.วิพงษ์ชัย ร้องชันแก้ว
2	ความรู้เกี่ยวกับสังคมวิทยา - ความหมายของสังคม - องค์ประกอบของสังคม - หน้าที่ของสังคม - การแบ่งประเภทของสังคม - การจัดระเบียบทางสังคมและ - สถาบันทางสังคม	2	- บรรยาย - กรณีศึกษา - อภิปราย - สื่อ Power point - มอบหมายให้ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม	อ.วิพงษ์ชัย ร้องชันแก้ว
3	ความรู้เกี่ยวกับชุมชน - ความหมายของชุมชน - ลักษณะ, ประเภทของชุมชน - ลักษณะของชุมชนไทย - ภาระหน้าที่ของชุมชน - ผู้นำชุมชน		- บรรยาย - กรณีศึกษา - อภิปราย - สื่อ Power point - มอบหมายให้ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม	อ.วิพงษ์ชัย ร้องชันแก้ว
4	ความรู้เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง และนันทนาการ - ความรู้เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง - ความรู้เกี่ยวกับนันทนาการ - ความสัมพันธ์ของการใช้เวลาว่างและ นันทนาการ	2	- บรรยาย - กรณีศึกษา - อภิปราย - สื่อ Power point - มอบหมายให้ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม	อ.วิพงษ์ชัย ร้องชันแก้ว
5	ความรู้เกี่ยวกับนันทนาการในชุมชน - แนวคิดเกี่ยวกับนันทนาการชุมชน - ระบบงานบริการ - หน่วยงานบริการนันทนาการชุมชน		บรรยาย - กรณีศึกษา - อภิปราย - สื่อ Power point - มอบหมายให้ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม	อ.วิพงษ์ชัย ร้องชันแก้ว

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/ รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน และสื่อที่ใช้	อาจารย์ ผู้สอน
5	ความรู้เกี่ยวกับนันทนาการในชุมชน - แนวคิดเกี่ยวกับนันทนาการชุมชน - ระบบงานบริการ - หน่วยงานบริการนันทนาการชุมชน		บรรยาย - กรณีศึกษา - อภิปราย - สื่อ Power point - มอบหมายให้ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม	อ.วิพงษ์ชัย ร้องชันแก้ว
6	หลักการพัฒนาชุมชนด้วยนันทนาการ - ประโยชน์และความหมายของการพัฒนาชุมชน - หลักในการพัฒนาชุมชน - หลักการพัฒนาชุมชนด้วยนันทนาการ	2	- บรรยาย - กรณีศึกษา - อภิปราย - สื่อ Power point - มอบหมายให้ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม	อ.วิพงษ์ชัย ร้องชันแก้ว
7	การดำเนินงานนันทนาการชุมชน - หลักในการดำเนินงานนันทนาการชุมชน - ขั้นตอนในการดำเนินงานนันทนาการชุมชน	2	- บรรยาย - กรณีศึกษา - อภิปราย - มอบหมายให้ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม - สื่อ Power point - สื่อ วิดีทัศน์การจัดและดำเนินโครงการนันทนาการชุมชน	อ.วิพงษ์ชัย ร้องชันแก้ว
8	การสำรวจชุมชนเพื่อการวางแผน - ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสำรวจชุมชน - การสำรวจข้อมูลชุมชน - วิธีการรวบรวมข้อมูลชุมชน - เครื่องมือในการศึกษาชุมชน	2	- บรรยาย - กรณีศึกษา - อภิปราย - กิจกรรมกลุ่ม : ใบบางเรื่องการสำรวจข้อมูลพื้นฐานชุมชน - สื่อ Power point - สื่อ วิดีทัศน์การสำรวจชุมชน - กิจกรรมกลุ่ม : ใบบางเรื่องการใช้เครื่องมือในการศึกษาชุมชน	อ.วิพงษ์ชัย ร้องชันแก้ว
9	การสำรวจชุมชนเพื่อการวางแผน - เครื่องมือในการศึกษาชุมชน	2	- บรรยาย - กรณีศึกษา - อภิปราย - กิจกรรมกลุ่ม : ใบบางเรื่องการใช้	อ.วิพงษ์ชัย ร้องชันแก้ว

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/ รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน และสื่อที่ใช้	อาจารย์ ผู้สอน
			เครื่องมือในการศึกษาชุมชน 2 - สื่อ Power point - สื่อ วิดีทัศน์เครื่องมือในการศึกษา ชุมชน 2	
10	การเขียนโครงการนันทนาการชุมชน - ความหมายการเขียนโครงการ - รูปแบบการเขียนโครงการ - ตัวอย่างการเขียนโครงการ	2	- บรรยาย - กรณีศึกษา - อภิปราย - มอบหมายงานฝึกเขียนโครงการ นันทนาการชุมชน - สื่อ Power point	อ.วิพงษ์ชัย ร้องชันแก้ว
11	การประชาสัมพันธ์โครงการ นันทนาการชุมชน - ความรู้เรื่องการประชาสัมพันธ์ - กระบวนการประชาสัมพันธ์ โครงการนันทนาการชุมชน	2	- บรรยาย - กรณีศึกษา - อภิปราย - สื่อ Power point - สื่อ วิดีทัศน์เรื่องการประชาสัมพันธ์ โครงการนันทนาการชุมชน - มอบหมายให้ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม - กิจกรรมกลุ่ม : ประชาสัมพันธ์ โครงการนันทนาการชุมชน	อ.วิพงษ์ชัย ร้องชันแก้ว
12	โปรแกรมนันทนาการชุมชน - ความหมายของโปรแกรม นันทนาการ - หลักการจัดโปรแกรมนันทนาการ ชุมชน - ขอบข่ายโปรแกรมนันทนาการชุมชน - รูปแบบโปรแกรมนันทนาการชุมชน	2	- บรรยาย - กรณีศึกษา - อภิปราย - มอบหมายให้ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม - สื่อ Power point - วิดีทัศน์ตัวอย่างโปรแกรมนันทนาการ ชุมชน	อ.วิพงษ์ชัย ร้องชันแก้ว
13	การเขียนโปรแกรมนันทนาการชุมชน - ขั้นตอนการเขียนโปรแกรม นันทนาการชุมชน - ตัวอย่างการเขียนโปรแกรม นันทนาการชุมชน		บรรยาย - กรณีศึกษา - อภิปราย - มอบหมายให้ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม - สื่อ Power point - กิจกรรมการฝึกการเขียนโปรแกรม นันทนาการชุมชน	

ลำดับ ที่	หัวข้อ/ รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน และสื่อที่ใช้	อาจารย์ ผู้สอน
14	การประเมินผลโครงการนันทนาการ ชุมชน - ความหมายของการประเมินผล โครงการ - ความมุ่งหมายของการประเมินผล โครงการ - ระยะเวลาในการประเมินผล โครงการ - คุณภาพของการประเมินผล โครงการ - ขั้นตอนในการประเมินผลโครงการ - เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผล โครงการ	2	- บรรยาย - กรณีศึกษา - อภิปราย - สื่อ Power point - มอบหมายงานการสร้างเครื่องมือใน การประเมินผลโครงการนันทนาการ ชุมชน - ฝึกสร้างเครื่องมือในการประเมินผล โครงการนันทนาการชุมชน	อ.วิพงษ์ชัย ร้องชันแก้ว
15	ภาคปฏิบัติโครงการนันทนาการชุมชน	2	-ภาคปฏิบัติจัดโครงการนันทนาการใน ชุมชน ประเมินผลการเรียนภาคปฏิบัติ	อ.วิพงษ์ชัย ร้องชันแก้ว
16	สอบปลายภาค	2	ประเมินผลการเรียนภาคทฤษฎี	อ.วิพงษ์ชัย ร้องชันแก้ว

การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา 1. การประเมินโดยใช้แบบ ปค003 2. ให้นิสิตแสดงความคิดเห็นถึงกระบวนการจัดการเรียนการสอนในการสอนชั่วโมงสุดท้าย
2. กลยุทธ์การประเมินการสอน 1. การประเมินจากคุณภาพของงานจากแต่ละใบงาน 2. การสอบภาคปฏิบัติ 3. การสอบภาคทฤษฎี 4. การนำเสนอผลการศึกษาค้นคว้าทางสื่อสังคมออนไลน์ 5. การสังเกตการมีส่วนร่วมในแต่ละกิจกรรมและทางสื่อสังคมออนไลน์ 6. เวลาและความสนใจในการเรียน
3. การปรับปรุงการสอน 1. การวิจัยในชั้นเรียนเพื่อปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอน 2. พัฒนาเนื้อหาและกระบวนการจัดการเรียนการสอนจากผลการประเมิน

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

มีคณะกรรมการเพื่อตรวจสอบการประเมินผลการเรียน

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

จัดประชุมคณาจารย์ในภาควิชาเพื่อทบทวนและปรับปรุงเนื้อหารายวิชาและกระบวนการจัดการเรียนการสอนในทุกปีการศึกษา



5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยต่างประเทศ

เทอร์ออฟฟ์ (Turoff: 1995) ได้ทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการเรียนแบบร่วมมือโดยพัฒนาห้องเรียนเสมือน (Virtual classroom) ซึ่งมีสมาชิกของกลุ่มสถานที่ทำงานในการติดต่อสื่อสารและสร้างสิ่งอำนวยความสะดวกในโปรแกรมโดยเป็นการเรียนการสอนแบบการใช้การสื่อสารที่มีคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลาง (Computer-mediated Communication-CMC) ทำการทดลองที่ British Open University โดยมีจุดมุ่งหมายที่การสนับสนุนการเรียนรู้แบบร่วมมือมีการเปรียบเทียบการเรียนรู้จากห้องเรียนเสมือนกับการเรียนรู้แบบเดิมผลปรากฏว่ามีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ความรู้สึกของนักเรียนที่เรียนทางออนไลน์มีความสะดวกสบายในเรื่องของการรวมกันของกลุ่มในการเลือกเวลาทำงาน

ปาร์คเกอร์ (Parker. 1997) ศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบ การนำไปใช้งานและการประเมินในโครงการใช้เว็บ เพื่อการศึกษา นำมาใช้เป็นต้นแบบเพื่ออำนวยความสะดวก ในสภาพการเรียนรู้ที่บ้านในการเพิ่มความรู้และเจตคติเชิงบวกกับผู้เรียนระหว่างผู้เรียนกับหน้าจอคอมพิวเตอร์บนพื้นฐานของทฤษฎีสังคมทางปัญญา เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีปฏิสัมพันธ์โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้จากการสุ่ม แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม ในเนื้อหาเรื่องพลังงาน กลุ่มทดลองจะเรียนโดยใช้เว็บ ส่วนกลุ่มควบคุมจะเรียนจากครู คำถามที่ใช้ในการทดลองเป็นการทดสอบความเข้าใจจากความคิดของผู้เรียน โดยผู้เรียนจะถูกสัมภาษณ์และอภิปรายถึงแนวคิดของตน ในกลุ่มทดลองที่ใช้เว็บจะบันทึกเทปขณะใช้ และนำเทปมาวิเคราะห์เพื่อศึกษาทัศนะของเว็บในการส่งเสริมการเรียนรู้

ทาลลูโต มาร์กแอนโทนี (Talluto, Mark Anthony.1997: DAO 1384195) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบจำลองวิชาชีววิทยาทางทะเลสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาซึ่งปัจจุบันมีโปรแกรมทางด้านนี้ไม่มากนักผู้วิจัยได้ทำการวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังการศึกษบทเรียนโดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนเกรด 5 อายุ 10-11 ปีจำนวน 30 คนผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีผลการเรียนดีขึ้นการประเมินเจตคติพบว่านักเรียนร้อยละ 86.7 คิดว่ามีความรู้เกี่ยวกับชีววิทยาทางทะเลเพิ่มมากขึ้นหลังจากได้นำไปใช้จริงได้ทะเล

ชิน (Shin, et. al. 1998) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างเจตคติของนักเรียน แรงจูงใจลักษณะทางการเรียนกลวิธีการเรียนรู้รูปแบบการเรียนและผลสัมฤทธิ์จากการประเมิน การศึกษาทางไกลจากการเรียนการสอนผ่านเว็บพบว่าผู้เรียนสนุกกับการเรียนผ่านเว็บผู้เรียนจะ สนใจในการตรวจสอบเกรตมากกว่าการสื่อสารในชั้นเรียนกับครูผ่านอีเมลล์ผู้สอนควรมีกิจกรรม ทางเรียนการสอนร่วมกับผู้เรียนเพื่อช่วยควบคุมให้ผู้เรียนได้เรียนดีขึ้นไม่มีความแตกต่างอย่างมี นัยสำคัญทางด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ฮาร์ดเลย์ (Hadley. 1998) ได้ศึกษาการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอน ของผู้สอนโดยศึกษาปฏิสัมพันธ์ในการมีส่วนร่วมในการใช้ E-mail ห้องสนทนาและเว็บไซต์ที่ เกี่ยวข้องระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนผู้เรียนกับผู้เรียนและผู้เรียนกับแหล่งข้อมูลพบว่า E-mail ใช้ในการ สนับสนุนการตอบคำถามและเป็นการเพิ่มโอกาสให้ผู้สอนและผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้นมีความ เข้ากันได้ดีขึ้นลดความเกรงกลัวของผู้เรียนที่มีต่อผู้สอนห้องสนทนาช่วยขยายขอบเขตในการ สนทนาได้ตอบและขอบเขตของข้อคำถามช่วยลดข้อจำกัดในการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับ บทเรียนและความล่าช้าในการสนทนาส่วนปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับแหล่งข้อมูลจากเวปไซต์ ไซด์ เว็บ (www) ช่วยเพิ่มความสนใจซึ่งเป็นเทคโนโลยีที่ได้รับความนิยมมากที่สุดทำให้ผู้เรียนสามารถ เข้าถึงแหล่งข้อมูลได้ตลอดเวลา

บุคานัน (Buchanan. 1999) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนผ่านเว็บด้วยวิธีการ ตรวจสอบเชิงคุณภาพ กลุ่มตัวอย่าง เป็นผู้เรียนวัยผู้ใหญ่ พบว่า การเรียนการสอนผ่านเครือข่าย อินเทอร์เน็ตต้องมีคุณลักษณะต่าง ๆ ได้แก่ การมีปฏิสัมพันธ์ด้วยการสนทนากันเป็นอย่างมาก ถูกขับเคลื่อนด้วยทัศนะที่หลากหลาย กลุ่มเพื่อนเรียนมีความสำคัญ ในการเรียนรู้ร่วมกัน ผู้สอน ทำหน้าที่อำนวยความสะดวกให้กับนักศึกษาผู้ใหญ่ มีการปรับตัวเข้าหากัน อย่างเหมาะสม เป็นการ เรียนรู้แบบตื่นตัว และแบบสะท้อนความคิด มีความสอดคล้องกับ แนวคิดการสร้างองค์ความรู้ ด้วยตนเอง (Constructivism) เน้นนักศึกษาผู้ใหญ่เป็นศูนย์กลาง การเรียนและเป็นปัจเจกบุคคล มีประสบการณ์ในการแสวงหาความรู้ตามความสนใจด้วยวิธีการที่เหมาะสมกับตนเองมีความนับถือ และให้เกียรติซึ่งกันและกันโดยยึดหลักแห่งความเท่าเทียมกัน และพบว่าการมีส่วนร่วม และการ สร้างความร่วมมือระหว่างนักศึกษาผู้ใหญ่เป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างสภาพแวดล้อมทางการ เรียนที่ดี โดยนักศึกษาผู้ใหญ่จะต้องมีวุฒิภาวะ มีการนำตนเอง ทุ่มเทการเรียน และยินดีแบ่งปัน ความรู้และประสบการณ์ซึ่งกันและกัน

ดริสคอล (Driscoll. 1999) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้หลักการศึกษาคู่ใหญ่ในการพัฒนาคู่มือสำหรับโครงการฝึกอบรมผ่านเว็บพบว่าหลักการศึกษาคู่ใหญ่มีความสำคัญมากต่อวิธีการจัดฝึกอบรมผ่านเว็บโดยเฉพาะเกี่ยวกับการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองและการออกแบบระบบการสอนที่มีความสำคัญมากและเกี่ยวข้องกันอย่างมาการพัฒนาวัสดุอุปกรณ์การเรียนการสอนให้มีคุณภาพและการจัดโครงการฝึกอบรมผ่านเว็บให้มีประสิทธิผลต้องมาจากพื้นฐานความรู้และประสบการณ์เดิมของนักศึกษาคู่ใหญ่และมีการให้ผลย้อนกลับอย่างต่อเนื่องนอกจากนี้การจัดฝึกอบรมผ่านเว็บจำเป็นต้องมีความเข้าใจถึงการเชื่อมโยงระหว่างการเรียนรู้และการนำไปประยุกต์ใช้

ฮันส์ (Hunt. 1999) ได้ทำการศึกษาความคิดเห็นของผู้ดำเนินการฝึกอบรมผ่านเว็บเกี่ยวกับสมรรถนะที่จำเป็นต่อการออกแบบการฝึกอบรมผ่านเว็บพบว่าสมรรถนะที่มีความสำคัญอย่างมากต่อการออกแบบการฝึกอบรมผ่านเว็บในระดับมากกว่า 70% มี 2 ด้านคือด้านการออกแบบและพัฒนา 82% และด้านความเข้าใจเรื่องการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ 74% ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นของคณะผู้เชี่ยวชาญของสมาคมอเมริกันเพื่อการฝึกอบรมและการพัฒนา (American Society for Training and Development : ASTD) ที่จัดให้สมรรถนะด้านความเข้าใจเรื่องการเรียนรู้ของผู้ใหญ่มีความสำคัญอย่างมากนอกจากนี้ยังมีสมรรถนะด้านอื่นๆที่มีความสำคัญอย่างมากต่อการออกแบบการฝึกอบรมผ่านเว็บได้แก่ด้านการสื่อสารด้านการบริหารการออกแบบและพัฒนาเทคโนโลยีการเรียนรู้ด้านการบริหารโครงการด้านวิธีการนำเสนอและการออกแบบวิธีการสอน เป็นต้น

กัลสัน (Gulsun. 2000: Online) ได้ศึกษาหลักการต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนจากเว็บไซต์เพื่อการศึกษา โดยใช้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษาระดับอุดมศึกษา 3 กลุ่ม คือ กลุ่มนักศึกษาที่เคยใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาและมีทักษะทางคอมพิวเตอร์ กลุ่มนักศึกษาที่เคยผ่านกิจกรรมการพบปะหรือสนทนา (Chat or Talk) ผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และกลุ่มนักศึกษาที่สนใจและมีความพร้อมที่จะศึกษาผ่านทางอินเทอร์เน็ต พบว่าผู้เรียนทุกกลุ่มมีเจตคติที่ดี รู้สึกสนุกสนาน เกิดการค้นพบสิ่งใหม่ ๆ มี การอภิปรายแสดงความคิดเห็นอย่างมากมาย นอกจากนี้ ยังพบว่าการเรียนผ่านทางอินเทอร์เน็ต สามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนที่ชอบเรียนเป็นรายบุคคลมากกว่าเรียนเป็นกลุ่ม

แมททิวและการากัวร์ (Matthew & Varagoor. 2001) ได้ทำการวิจัยเรื่องการตอบสนองของผู้เรียนต่อบทเรียนออนไลน์กับนักศึกษาของบัณฑิตศึกษาซึ่งจากการรวบรวมและวิเคราะห์ถึงผลกระทบต่าง ๆ กับการประสบความสำเร็จในการเรียนและสั่งงานผ่านอินเทอร์เน็ตพบว่าผู้เรียนส่วนมากมีประสบการณ์และความรู้สึกที่ดีในการใช้อินเทอร์เน็ตและเรียนผ่านบทเรียนออนไลน์

คาโรลิก (Karolick. 2002: Online) ได้ทำการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างวิธีการสอนตามปกติกับวิธีการสอนโดยใช้อินเทอร์เน็ต กับกลุ่มตัวอย่างที่นักศึกษาระดับปริญญาตรี 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่เรียนผ่านเว็บแต่มีการพบปะกัน กลุ่มที่เรียนผ่านเว็บแต่ไม่มีการพบปะกัน และ กลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี ตามปกติ 3 กลุ่ม แต่ใช้วิธีสอนต่างกันคือ กลุ่มที่เรียนตามปกติในชั้นเรียน กลุ่มที่เรียนแบบกรณีศึกษา และกลุ่มที่เรียนแบบกลุ่มการเรียนรู้ พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนตามวิธีการสอนผ่านเว็บ สูงกว่ากลุ่มที่มีการสอนตามปกติ ร้อยละ 20 และใช้เวลาในการเรียนน้อยกว่า ส่วนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่เรียนตามวิธีการสอนตามปกติทั้ง 3 กลุ่มไม่แตกต่างกัน

งานวิจัยในประเทศ

จุฬา ทองดี. (2550). ได้ศึกษาผลการใช้ e-Learning ประกอบการเรียนการสอนเรื่อง การวัดการกระจาย ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ e-Learning ประกอบการเรียนการสอนเรื่อง การวัดการกระจาย กับเกณฑ์กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนแจรงร้อนวิทยา เขตราชบุรีบูรณะ กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 จำนวน 29 คน จากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มตัวอย่างได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้ e-Learning ประกอบการเรียนการสอน ใช้เวลาในการสอนทั้งสิ้น 10 ชั่วโมง ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนที่เรียนโดยใช้ e-Learning ประกอบการเรียนการสอน เรื่อง การวัดการกระจาย ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 60 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

วิภาวรรณ สุขสถิตย์. (2550) ได้ศึกษาเรื่องการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองสำหรับนักศึกษาผู้ใหญ่โดยการเรียนการสอนผ่านเว็บวิทยาลัยสารพัดช่างสีพระยาแผนกวิชาคอมพิวเตอร์สถาบันการอาชีวศึกษากรุงเทพมหานครผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ 1) ผลการพัฒนาการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองสำหรับนักศึกษาผู้ใหญ่โดยการเรียนการสอนผ่านเว็บที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) ผลการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองสำหรับนักศึกษาผู้ใหญ่โดยการเรียนการสอนผ่านเว็บหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) คุณลักษณะการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองสำหรับนักศึกษาผู้ใหญ่โดยการเรียนการสอนผ่านเว็บหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 4) นักศึกษาผู้ใหญ่กลุ่มที่มีคุณลักษณะการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองสูง

มีผลการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองสำหรับนักศึกษาผู้ใหญ่โดยการเรียนการสอนผ่านเว็บก่อนเรียนสูงกว่านักศึกษาผู้ใหญ่กลุ่มที่มีคุณลักษณะการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองต่ำอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 5) นักศึกษาผู้ใหญ่กลุ่มที่มีคุณลักษณะการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองต่ำและนักศึกษาผู้ใหญ่ที่มีคุณลักษณะการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองสูงมีผลการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองสำหรับนักศึกษาผู้ใหญ่ โดยการเรียนการสอนผ่านเว็บหลังเรียนมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 6) นักศึกษาผู้ใหญ่กลุ่มที่มีคุณลักษณะการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองต่ำมีผลการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองสำหรับนักศึกษาผู้ใหญ่โดยการเรียนการสอนผ่านเว็บหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 7) นักศึกษาผู้ใหญ่กลุ่มที่มีคุณลักษณะการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองสูงมีผลการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองสำหรับนักศึกษาผู้ใหญ่โดยการเรียนการสอนผ่านเว็บหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 8) นักศึกษาผู้ใหญ่ที่มีคุณลักษณะส่วนตัวและพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์ต่างกันมีผลการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองสำหรับนักศึกษาผู้ใหญ่โดยการเรียนการสอนผ่านเว็บแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ 9) นักศึกษาผู้ใหญ่ที่ใช้การเรียนรู้ด้วยการนำตนเองสำหรับนักศึกษาผู้ใหญ่โดยการเรียนการสอนผ่านเว็บมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองสำหรับนักศึกษาผู้ใหญ่โดยการเรียนการสอนผ่านเว็บอยู่ในเกณฑ์ระดับมาก 10) การศึกษาผลความพึงพอใจของนักศึกษาผู้ใหญ่กลุ่มที่มีคุณลักษณะการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองสูงและนักศึกษาผู้ใหญ่กลุ่มที่มีคุณลักษณะการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองต่ำ มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองสำหรับนักศึกษาผู้ใหญ่โดยการเรียนการสอนผ่านเว็บแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

พระนุช คงทน. (2551). ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ทางการเรียน โดยการใช้บทเรียนออนไลน์ 3 รูปแบบ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ที่มีรูปแบบการคิดต่างกัน 2 รูปแบบ. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยทั้ง 2 กลุ่ม เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนศรีวิชัยวิทยา จำนวน 234 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ บทเรียนออนไลน์ที่มีรูปแบบต่างกัน 3 รูปแบบ แบบประเมินคุณภาพของบทเรียนออนไลน์ แบบทดสอบวัดรูปแบบการคิด (The Group Embedded Figures Test) และแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ทางการเรียน ผลการวิจัยพบว่า 1) ได้บทเรียนออนไลน์ 3 รูปแบบ ที่มีประสิทธิภาพ ดังนี้ รูปแบบที่ 1 มีประสิทธิภาพ 90.78/91.18 รูปแบบที่ 2 มีประสิทธิภาพ 90.51/90.72 รูปแบบที่ 3 มีประสิทธิภาพ 91.76/91.77 2) ผลการเรียนรู้ทางการเรียนของนักเรียนที่มีรูปแบบการคิดต่างกัน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยนักเรียนที่มีรูปแบบการคิดแบบอิสระจากสิ่งรอบข้าง(FI) มีผลการเรียนรู้ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่มีรูปแบบการคิดแบบไม่อิสระจากสิ่งรอบข้าง(FD) 3) การ

เรียนด้วยบทเรียนออนไลน์รูปแบบแตกต่างกันไม่ทำให้ผลการเรียนรู้ทางการเรียนของนักเรียนแตกต่างกัน 4) รูปแบบบทเรียนออนไลน์ที่แตกต่างกันและรูปแบบการคิดที่ต่างกันไม่ส่งผลต่อผลการเรียนรู้ทางการเรียนของนักเรียน

พิสุทธา อารีราษฎร์ (2553) ได้ทำวิจัยเรื่องการจัดการเรียนรู้เน้นผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์บนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ การวิจัยครั้งนี้ได้ดำเนินการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนของ นักศึกษาระดับปริญญาโท จำนวน 41 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ เครื่องมือการเรียนรู้บน เครือข่ายสังคมการเรียนรู้ Ning แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ เครือข่ายสังคมการเรียนรู้ และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สถิติที่ใช้ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ สถิติ t-test ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการศึกษาการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ในกิจกรรมการเรียนรู้ผ่าน เว็บไซต์เครือข่ายสังคมเฉลี่ยโดยรวมร้อยละ 99.07 และผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ในประเด็นถาม-ตอบ เฉลี่ยโดยรวมร้อยละ 113.43 2) ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เครือข่ายสังคมการเรียนรู้เป็นเครื่องมือในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}=4.55$, $s=0.52$) และ 3) ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนจาก การเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เครือข่ายสังคมการเรียนรู้เป็นเครื่องมือในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าร้อยละ 75.00 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 SD

วิพงษ์ชัย ร้องขันแก้ว (2554) ได้ศึกษาผลของการใช้เฟสบุ๊คที่มีต่อการเรียนการสอนวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศทางนันทนาการ กลุ่มตัวอย่าง คือ นิสิตระดับปริญญาตรี จำนวน 12 คน ที่เรียนวิชานันทนาการ ในมหาวิทยาลัย โดยใช้วิธีการคัดเลือกตามความสมัครใจของผู้เรียน ในการสอนวิชานันทนาการกลุ่มผู้เรียนมีการเรียนสัปดาห์ละครั้ง ครั้งละประมาณ 2 ชั่วโมง โดยมีการมอบหมายงานศึกษาค้นคว้าและส่งงานทางเฟสบุ๊ค เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการการสังเกต การสัมภาษณ์ และการเขียนแบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญ ผลการวิจัยพบว่า การใช้เฟสบุ๊คประกอบการเรียนการสอนมีข้อดีคือ สามารถแก้ไขข้อจำกัดเรื่องเวลาและสถานที่ในการเรียนการสอน สามารถเชื่อมโยงสู่แหล่งข้อมูลต่างๆ ได้ง่าย มีความสะดวกรวดเร็วในการส่งงาน สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้เรียนด้วยกัน เกิดสังคมแห่งการแบ่งปันข้อมูล ได้แสดงผลงานของตนเองออกสู่สาธารณะชน กลุ่มตัวอย่างยังกล่าวถึง ข้อจำกัดในการใช้เฟสบุ๊คประกอบการเรียนการสอน ถึงแม้ว่าการใช้เฟสบุ๊คประกอบการเรียนการสอนจะมีข้อดีมากมาย แต่ก็มีข้อจำกัด คือ การใช้เฟสบุ๊คประกอบการเรียนการสอนต้องพึ่งพาเทคโนโลยีและอุปกรณ์ต่างๆ และ การใช้เฟสบุ๊คประกอบการเรียนการสอนอาจทำให้ขาดปฏิสัมพันธ์ระหว่างและ

ผู้สอนโดยตรง สำหรับปัจจัยปัจจัยที่เกื้อหนุนต่อการใช้เฟสบุ๊คประกอบการเรียนการสอน กลุ่มตัวอย่างได้กล่าวไว้โดยจำแนกออกเป็น 2 ประการ คือ ทศนคติส่วนตัวของผู้เรียน และความสามารถในการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์

วิพงษ์ชัย ร้องชนแก้ว. (2554) ได้วิจัยเพื่อพัฒนารูปแบบเว็บเพจสารสนเทศด้านนันทนาการชุมชนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นิสิตระดับปริญญาตรี ภาควิชาสันตนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 48 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เว็บเพจสารสนเทศด้านนันทนาการชุมชน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ แบบประเมินคุณภาพเว็บเพจโดยผู้เชี่ยวชาญและแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อเว็บเพจสารสนเทศด้านนันทนาการชุมชนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลการทดสอบความรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้การทดสอบค่าที (t-test) โดยผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการประเมินคุณภาพเว็บเพจสารสนเทศด้านนันทนาการชุมชนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา มีคุณภาพด้านเนื้อหาโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก 2) ผลการประเมินคุณภาพเว็บเพจสารสนเทศด้านนันทนาการชุมชนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาเว็บเพจ มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดี 3) ผลการทดลองหาประสิทธิภาพเว็บเพจ พบว่า ในการทดลองครั้งที่ 2 เว็บเพจมีประสิทธิภาพ (E_1 / E_2) 85.00/88.33 และในการทดลองครั้งที่ 3 มีประสิทธิภาพ (E_1 / E_2) 86.41/93.91 สรุปได้ว่า เว็บเพจสารสนเทศทางนันทนาการชุมชนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 ที่กำหนดไว้ 4.) ผลสัมฤทธิ์ของการเรียนรู้ด้วยตนเองจากเว็บเพจสารสนเทศทางนันทนาการชุมชนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต หลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2 ที่กำหนดไว้ 5.) ความพึงพอใจที่มีต่อการใช้เว็บเพจสารสนเทศด้านนันทนาการชุมชนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยรวมอยู่ในระดับมาก เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 3 ที่กำหนดไว้

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง คือ นิสิตระดับปริญญาตรี จำนวน 30 คน ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศทางนันทนาการ และวิชานันทนาการชุมชน หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานันทนาการ ภาควิชาสันนทาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยวิธีการคัดเลือกตามความสมัครใจของผู้เรียน

โดยนิสิตที่ลงทะเบียนเรียนทั้ง 2 วิชาเป็นนิสิตกลุ่มเดียวกัน โดยมีการเรียนสัปดาห์ละครั้ง ึ่งประมาณ 2 ชั่วโมง ตามตารางที่จัดให้ โดยที่ผู้สอนมอบหมายงานให้ไปศึกษาค้นคว้า ทำใบงาน สื่อสาร และส่งงานทางสื่อสังคมออนไลน์นอกชั้นเรียน โดยคิดคะแนนเป็น 20% จากคะแนนทั้งหมด

การเลือกกลุ่มตัวอย่างเลือกนิสิตที่สมัครใจและยินดีให้ความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล กลุ่มตัวอย่างรับทราบเงื่อนไขในการวิจัย ทุกคนสมัครใจที่จะเป็นกลุ่มตัวอย่างและเซ็นหนังสือแสดงความยินยอมเข้าร่วมเป็นกลุ่มตัวอย่าง

การเลือกสนามศึกษาและการเข้าสู่สนามศึกษา

การเลือกสนามศึกษาผู้วิจัยเลือกศึกษาในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศทางนันทนาการและวิชานันทนาการชุมชน ที่มีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอน ซึ่งได้แก่ เฟสบุ๊ค (Facebook), เฟสบุ๊ค แฟนเพจ (Facebook Fanpage) ยูทูบ (Youtube), ไลฟ์สตรีม (Livestream), กูเกิ้ลด็อก (Google Doc) ให้นิสิตส่งงาน แสดงความเห็น แลกเปลี่ยนความรู้ทางสื่อสังคมออนไลน์ และสังเกตพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ โดยพบว่านิสิตมีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ผ่านสมาร์ตโฟน (Smart Phone) เป็นจำนวนมากและเป็นส่วนหนึ่งในชีวิต และมีการออนไลน์ใช้เฟสบุ๊คกันทุกคืนซึ่งพบสถานะออนไลน์ที่มินิกิตเหล่านี้อยู่เป็นประจำและนิสิตมีการแจ้งข่าวสารเรื่องการเรียน แสดงความเห็นในประเด็นต่างๆ เช่น แนวข้อสอบ หรือการบ้านที่ทำ เป็นต้น ผู้วิจัยจึงเลือกศึกษานิสิตที่สมัครใจและยินดีให้ความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจำนวน 30 คน

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลใช้ 1) การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Non Participant Observation) โดยสังเกตพฤติกรรมของนิสิตขณะออนไลน์บนสื่อสังคมออนไลน์ หลังจากมีการสั่งงานในชั้นเรียนให้สั่งงาน นำเสนองาน และสื่อสารทางสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งได้แก่ เฟสบุ๊ค (Facebook), เฟสบุ๊ค แฟนเพจ (Facebook Fanpage) ยูทูบ (Youtube), ไลฟ์สตรีม (Livestream), กูเกิ้ลด็อก (Google Doc) และสังเกตพฤติกรรมการโพสต์ข้อความ การใช้แอปพลิเคชันต่างๆ ของนิสิตในเฟสบุ๊ค (facebook) 2) การสัมภาษณ์นิตแบบโครงสร้าง (Structured Interview) คือใช้แบบสัมภาษณ์ (ดูภาคผนวก ข) โดยสัมภาษณ์นิตครั้งละ 2 คน 3) การเขียนแบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญของนิสิต (Critical Incidence Froms) (ดูภาคผนวก ค และ ง) 4) ศึกษาความสามารถในการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยการตรวจสอบผลงาน แล้วให้คะแนนตามเกณฑ์การประเมิน โดยมีขั้นตอน ดังนี้

1. ผู้วิจัยชี้แจงรายละเอียดของการวิจัยให้กลุ่มตัวรับทราบเงื่อนไขในการวิจัย พร้อมเซ็นหนังสือแสดงความยินยอมและยืนยันการเข้าร่วมการวิจัย
2. นิสิตที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเทคโนโลยีสารสนเทศทางนันทนาการและวิชานันทนาการชุมชน โดยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งได้แก่ เฟสบุ๊ค (Facebook), เฟสบุ๊ค แฟนเพจ (Facebook Fanpage) ยูทูบ (Youtube), ไลฟ์สตรีม (Livestream), กูเกิ้ลด็อก (Google Doc) ประกอบการเรียนการสอน
3. ผู้วิจัยสังเกตพฤติกรรมการใช้เฟสบุ๊ค และพฤติกรรมของนิสิตขณะออนไลน์บนสื่อสังคมออนไลน์ประเภทต่างๆ หลังจากมีการสั่งงานในชั้นเรียนให้สั่งงาน นำเสนองาน และสื่อสารทาง และสื่อสังคมออนไลน์ประเภทต่างๆ สังเกตพฤติกรรมการโพสต์ข้อความ การใช้แอปพลิเคชันต่างๆ ของนิสิต โดยการจดบันทึกข้อมูลจากการสังเกต จากนั้นนำมาขยายความในโปรแกรมเวิร์ด (Word) เพื่อเป็นการจดบันทึกการสังเกตในแต่ละครั้ง
4. ทำการสัมภาษณ์นิตครั้งละ 1 คน โดยใช้แบบสัมภาษณ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น สำหรับแบบสัมภาษณ์นั้นผู้วิจัยได้นำไปทดลองใช้เพื่อหาข้อบกพร่องของแบบสัมภาษณ์ และปรับปรุงข้อคำถามให้มีความเหมาะสมก่อนที่จะนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง
5. กลุ่มตัวอย่างตอบแบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญด้วยวิธีการเขียนตอบ โดยผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้นำไปพิมพ์ลงในโปรแกรมเวิร์ด (Word) เพื่อใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลร่วมกับข้อมูลแบบอื่นๆ ต่อไป
6. การศึกษาความสามารถในการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยการตรวจสอบผลงานการใช้และสร้างสื่อสังคมออนไลน์ แล้วให้คะแนนตามเกณฑ์การประเมิน (ณัฐพล บัวอุไร, 2554) ดังนี้

เกณฑ์การประเมิน

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน				
	5	4	3	2	1
1.Facebook	ใช้ Facebook ใน การศึกษาเรียนรู้ อย่างสม่ำเสมอ เขียนเนื้อหา เกี่ยวกับความรู้ บทเรียน และการ เรียนรู้ของตนเอง มีส่วนร่วมใน กระดานสนทนา มีปฏิสัมพันธ์กัน	ใช้ Facebook ใน การศึกษาเรียนรู้ อย่างสม่ำเสมอ เขียนเนื้อหา เกี่ยวกับความรู้ บทเรียน และการ เรียนรู้ของตนเอง มีส่วนร่วมใน กระดานสนทนา เป็นส่วนใหญ่	ใช้ Facebook ใน การศึกษาเรียนรู้ อย่างสม่ำเสมอ เขียนเนื้อหา เกี่ยวกับความรู้ บทเรียน และการ เรียนรู้ของตนเอง มีส่วนร่วมใน กระดานสนทนา บ้างเล็กน้อย	ใช้ Facebook ในการศึกษา เรียนรู้ อย่าง สม่ำเสมอ เขียน เนื้อหาเกี่ยวกับ ความรู้ บทเรียน และการเรียนรู้ ของตนเอง	ไม่ใช้ Facebook ใน การศึกษา เรียนรู้
2.Facebook Fanpage	สร้าง Facebook Fanpage ได้ดี สวยงาม เขียน บทความได้ดี จัดรูปแบบ บทความได้ น่าสนใจ สร้าง เมนู และ หมวดหมู่ได้ เหมาะสม มี ปฏิสัมพันธ์กับ Facebook ของ เพื่อน	สร้าง Facebook Fanpage ได้ดี สวยงาม เขียน บทความได้ดี จัดรูปแบบ บทความได้ น่าสนใจ การสร้าง เมนู และ หมวดหมู่ยังไม่ เหมาะสม มี ปฏิสัมพันธ์กับ Facebook ของ เพื่อน	สร้าง Facebook Fanpage ได้ดี สวยงาม เขียน บทความได้ดี จัดรูปแบบ บทความยังขาด ความน่าสนใจ ขาดปฏิสัมพันธ์ Facebook ของ เพื่อน	สร้าง Facebook Fanpage ได้ดี สวยงาม เขียน บทความไม่ ครบถ้วน จัดรูปแบบได้ไม่ น่าสนใจ	สร้าง Facebook Fanpage ได้ แต่ขาดความ สวยงาม

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน				
	5	4	3	2	1
3.Youtube	สามารถอัปโหลดวิดีโอและนำวิดีโอมาใช้ร่วมกับ Facebook ของตนเองได้เหมาะสมกับเนื้อหา	สามารถอัปโหลดวิดีโอและนำวิดีโอมาใช้ร่วมกับ Facebook ของตนเองได้ไม่เหมาะสมกับเนื้อหา	ไม่สามารถอัปโหลดวิดีโอและนำวิดีโอมาใช้ร่วมกับ Facebook ของตนเองได้เหมาะสมกับเนื้อหา	ไม่สามารถอัปโหลดวิดีโอและนำวิดีโอมาใช้ร่วมกับ Facebook ของตนเองได้ไม่เหมาะสมกับเนื้อหา	ไม่มีการนำวิดีโอมาใช้ร่วมกับ Facebook ของตนเอง
4.Livestream	สามารถถ่ายทอดสดและนำวิดีโอมาใช้ร่วมกับ Facebook ของตนเองได้เหมาะสมกับเนื้อหา	สามารถถ่ายทอดสดและนำวิดีโอมาใช้ร่วมกับ Facebook ของตนเองได้ไม่เหมาะสมกับเนื้อหา	ไม่สามารถถ่ายทอดสดและนำวิดีโอมาใช้ร่วมกับ Facebook ของตนเองได้เหมาะสมกับเนื้อหา	ไม่สามารถถ่ายทอดสดและนำวิดีโอมาใช้ร่วมกับ Facebook ของตนเองได้ไม่เหมาะสมกับเนื้อหา	ไม่มีการถ่ายทอดสดและนำวิดีโอมาใช้ร่วมกับ Facebook ของตนเอง
5.Googledoc	สามารถใช้ Googledoc ร่วมกับ Facebook ของตนเองอย่างสม่ำเสมอ มีเนื้อหาทั้งเอกสารทั่วไปและเอกสารนำเสนอ	สามารถใช้ Googledoc ร่วมกับ Facebook ของตนเองเป็นส่วนใหญ่ มีเนื้อหาทั้งเอกสารทั่วไปและเอกสารนำเสนอ	สามารถใช้ Googledoc ร่วมกับ Facebook ของตนเองอย่างสม่ำเสมอ มีเนื้อหาทั้งเอกสารทั่วไปและเอกสารนำเสนอ	สามารถใช้ Googledoc ร่วมกับ Facebook ของตนเองไม่สม่ำเสมอ และเอกสารน้อย	ไม่สามารถใช้ Googledoc ร่วมกับ Facebook ของตนเอง

การแปลความหมายคะแนน

20 คะแนนขึ้นไปหมายถึง สามารถใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการศึกษาได้ดีควรส่งเสริม

15-19 คะแนน หมายถึง สามารถใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการศึกษาได้ปานกลาง ควรพัฒนาต่อไป

น้อยกว่า 15 คะแนน หมายถึง สามารถใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการศึกษาได้น้อย ควรได้รับการปรับปรุงและพัฒนา

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล (Constant comparison) ซึ่งได้มาจากสังเกตการณ์การเขียนแบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญ เพื่อหาหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอน สำหรับการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูลนั้นประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ การอ่านข้อมูลเพื่อค้นหาหัวข้อการจัดกลุ่มหัวเรื่อง การนำข้อมูลมาจัดเข้าหัวข้อที่เหมาะสม การอธิบายหัวข้อที่เหมาะสม (สาลี สุภาภรณ์, 2550: 176-178) โดยมีการเตรียมข้อมูลเพื่อนำไปวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

1. ข้อมูลจากการสังเกต ผู้วิจัยจดบันทึกข้อมูลขณะการสังเกตทุกครั้ง และนำบันทึกการสังเกตมาเขียนอธิบาย ขยายความในโปรแกรมเวิร์ด (Word) ทันทีหลังเสร็จสิ้นการสังเกตในแต่ละครั้ง รวม 16 ครั้ง เพื่อเตรียมบันทึกการสังเกตให้พร้อมสำหรับการนำไปวิเคราะห์ข้อมูล

2. ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ ในการสัมภาษณ์ทุกครั้งผู้วิจัยทำการบันทึกเสียงการสัมภาษณ์และนำเทปเสียงมาถอดความแบบคำต่อคำ (Verbatim) เพื่อจัดทำสคริปการสัมภาษณ์สำหรับใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3. ข้อมูลจากแบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญด้วยวิธีการเขียนตอบ โดยผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้ไปพิมพ์ลงในโปรแกรมเวิร์ด (Word) เพื่อเตรียมสคริปไว้ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลร่วมกับข้อมูลแบบอื่นๆ

4. นำข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้จากการสังเกต การสัมภาษณ์ และแบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญมาเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูลที่ได้มาว่ามีความสอดคล้องกันอย่างไรบ้าง จากนั้นจำแนกข้อมูลเป็นหัวเรื่อง หัวข้อย่อย ตามลักษณะของข้อมูลที่วิเคราะห์ได้เพื่อนำเสนอผลการวิจัยต่อไป

5. นำคะแนนความสามารถในการเรียนรู้ของผู้เรียน มาให้คะแนนโดยพิจารณาตามเกณฑ์การประเมินที่กำหนดไว้

การตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูล

ตรวจสอบความเชื่อถือของข้อมูลด้วยวิธีการตรวจสอบโดยกลุ่มตัวอย่าง (Member Checks) และวิธีการสามเส้า (Triangulation) กล่าวคือ ในการตรวจสอบโดยกลุ่มตัวอย่างนั้นผู้วิจัยได้นำผลการวิเคราะห์ข้อมูลไปให้กลุ่มตัวอย่างทำการตรวจสอบความถูกต้อง และรับข้อมูลกลับภายใน 1 เดือน หากมีข้อเสนอแนะหรือพบความผิดพลาดก็นำมาพิจารณาร่วมกันกับคณะผู้วิจัย เพื่อแก้ไขข้อสรุปให้ถูกต้องต่อไป (สาส์ สุกาภรณ์. 2550: 176-178)

ส่วนการตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูลด้วยวิธีสามเส้า นั้นเป็นการใช้ข้อมูลที่ได้มาจากการรวบรวมข้อมูลทั้ง 3 วิธีขึ้นไป (สาส์ สุกาภรณ์. 2550: 176-178) นำมาวิเคราะห์ร่วมกันว่าข้อมูลที่ได้จากการเก็บข้อมูลทุกวิธีว่ามีความสอดคล้องและตรงกันมากน้อยเพียงใด

ผลการตรวจสอบความเชื่อถือของวิธีสามเส้า พบว่าข้อมูลที่ได้จากวิธีการรวบรวมทั้ง 3 แบบ คือ การสังเกต การสัมภาษณ์ และแบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญมีความสอดคล้องและตรงกัน

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในบทนี้จะกล่าวถึงคุณลักษณะของกลุ่มตัวอย่างโดยสรุปทั้งนี้เพื่อให้สามารถอ่านผลการวิจัยได้เข้าใจยิ่งขึ้น จากนั้นจะกล่าวถึงผลการวิจัยใน 4 เรื่อง คือ (1) ข้อดีของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอน (2) ข้อจำกัดในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอน (3) ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอน (4) การวิเคราะห์ความสามารถในการใช้ Social Media ในการศึกษาเรียนรู้

คุณลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง คือ นิสิตระดับปริญญาตรี จำนวน 30 คน ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศทางนันทนาการ และวิชานันทนาการชุมชน หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานันทนาการ ภาควิชาสันตนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยวิธีการคัดเลือกตามความสมัครใจของผู้เรียน โดยนิสิตที่ลงทะเบียนเรียนทั้ง 2 วิชาเป็นนิสิตกลุ่มเดียวกัน โดยมีการเรียนสัปดาห์ละครั้งๆ ละประมาณ 2 ชั่วโมง ตามตารางที่จัดให้ โดยที่ผู้สอนมอบหมายงานให้ไปศึกษาค้นคว้า ทำใบงาน สื่อสาร และส่งงานทางสื่อสังคมออนไลน์นอกชั้นเรียน โดยคิดคะแนนเป็น 20% จากคะแนนทั้งหมด

จากการศึกษานิสิตมีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ผ่านสมาร์ทโฟน (Smart Phone) เป็นจำนวนมาก และเป็นส่วนหนึ่งในชีวิต และมีการออนไลน์ใช้เฟสบุ๊คกันทุกคืนซึ่งพบสถานะออนไลน์ที่มินิกิตเหล่านี้อยู่เป็นประจำ และนิสิตมีการแจ้งข่าวสารเรื่องการเรียนรู้ แสดงความเห็นในประเด็นต่างๆ เช่น แนวข้อสอบหรือการบ้านที่ทำ เป็นต้น ผู้วิจัยจึงเลือกศึกษานิสิตที่สนใจและยินดีให้ความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจำนวน 30 คน

ผลการวิจัย

ตาราง 4.1 คุณลักษณะของนิสิตที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

ชื่อสมมุติ	อายุ	คอมพิวเตอร์ส่วนตัว		ใช้สื่อสังคมออนไลน์ สัปดาห์ละ/ครั้ง	ครั้งละ (นาที)	ระดับ ความสามารถ ในการใช้ คอมพิวเตอร์
		มี	ไม่มี			
1. ดา	19	1		5	60	3
2. ดี	19	1		6	60	4
3. เกษ	19	1		6	60	4
4. รส	20	1		7	60	4
5. นุช	19	1		7	30	4
6. บุญ	20	1		7	120	4
7. ชัย	19	1		7	120	4
8. วัณณ์	19	1		5	30	3
9. นิ	19	1		5	30	3
10. เป้	20	1		5	60	4
11. หลิว	19	1		6	60	4
12. พล	20	1		6	120	5
13. แป้ง	19	1		5	60	4
14. วรณ	19	1		7	120	5
15. ณิ	19	1		7	120	5
16. ญา	19	1		7	60	4
17. หอม	19	1		7	60	4
18. ชาญ	20	1		5	60	3
19. แก้ว	20	1		6	30	3
20. วี	20	1		7	60	4
21. พงษ์	20	1		7	60	4
22. นัท	19	1		7	120	5
23. เมศ	20	1		6	60	3
24. พี	19	1		6	30	4
25. นีอด	19	1		5	60	4

ตาราง 4.1 (ต่อ) คุณลักษณะของนิสิตที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

ชื่อสมมุติ	อายุ	คอมพิวเตอร์ส่วนตัว		ใช้สื่อสังคมออนไลน์ สัปดาห์ละ/ครั้ง	ครั้งละ (นาที)	ระดับ ความสามารถ ในการใช้ คอมพิวเตอร์
		มี	ไม่มี			
26. มณ	19	1		7	30	4
27. ยุทธ	20	1		7	60	4
28. ฝ่าย	20	1		7	30	5
29. มิน	20	1		7	60	5
30. พร	20	1		7	120	4
ค่าเฉลี่ย (X)	19.43	1		6.3	67	4

จากตาราง 1 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างเป็นนิสิตอายุระหว่าง 19-20 ปี อายุเฉลี่ยเท่ากับ 19.43 ปี ในจำนวนกลุ่มตัวอย่าง 30 คน มีคอมพิวเตอร์ส่วนตัวทั้ง 30 คน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้คอมพิวเตอร์สัปดาห์ละ 5-7 ครั้ง มีกลุ่มตัวอย่าง 7 คน ที่ใช้คอมพิวเตอร์สัปดาห์ละ 5 ครั้ง มี 7 คนที่ใช้คอมพิวเตอร์สัปดาห์ละ 6 ครั้ง และมี 16 คนที่ใช้คอมพิวเตอร์สัปดาห์ละ 7 ครั้ง

เวลาที่ใช้ในการเล่นคอมพิวเตอร์กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้เวลาครั้งละ 30-120 นาที ส่วนคนที่ใช้เวลาเล่นคอมพิวเตอร์ครั้งละ 30 นาที มี 7 คน ใช้เวลาเล่นคอมพิวเตอร์ครั้งละ 60 นาทีมี 16 คน ใช้เวลาเล่นคอมพิวเตอร์ครั้งละ 120 นาทีมี 7 คน เช่นกัน ใช้เวลาเล่นคอมพิวเตอร์ครั้งละ 120 นาที มี 7 คน

กลุ่มตัวอย่างประเมินความสามารถในการใช้คอมพิวเตอร์ของตนเองจาก 1-5 (1 คือ ไม่เก่ง และ 5 คือ เก่งมาก) กลุ่มตัวอย่างมีความสามารถในการใช้คอมพิวเตอร์มีค่าเฉลี่ย 4

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนในสาขาวิชาผู้นำนันทนาการ กลุ่มตัวอย่าง คือ นิสิตชายและหญิง ระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 2 จำนวน 30 คน โดยเป็นชาย 13 คน และหญิง 17 คน ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศทางนันทนาการ และวิชานันทนาการ ชุมชน หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาผู้นำนันทนาการ ภาควิชาสันนันทนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ การเก็บรวบรวมข้อมูลใช้ การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม การสัมภาษณ์

นิสิตแบบโครงสร้าง การเขียนแบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญของนิสิต และทำการวิเคราะห์ข้อมูลแบบอุปนัยด้วยวิธีการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล

ผลการวิจัยสรุปได้ 4 หัวข้อ คือ (1) ข้อดีของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอน (2) ข้อจำกัดในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอน (3) ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ แต่ละเรื่องจากประกอบด้วยหัวข้อและ/หรือหัวข้อย่อยต่าง ๆ ตามที่สรุปไว้ในตารางที่ 4.2 และ (4) การวิเคราะห์ความสามารถในการใช้ Social Media ในการศึกษาเรียนรู้ ตามที่สรุปไว้ในตารางที่ 4.3

ตาราง 4.2 ผลการวิจัย

1. ข้อดีของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอน	2. ข้อจำกัดในสื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอน	3. ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ
1.1 มีความสะดวกรวดเร็วในแจ้งข่าวสารเกี่ยวกับการเรียนการสอน	2.1 ต้องพึ่งพาคอมพิวเตอร์ อุปกรณ์สื่อสารและระบบเครือข่ายที่มีประสิทธิภาพ	3.1 ทักษะคิดของผู้เรียน
1.2 มีความสะดวกรวดเร็วในการส่งงานและส่งงาน	2.2 ขาดปฏิสัมพันธ์ระหว่างและผู้สอนโดยตรง	3.2 ความพร้อมของระบบเครือข่ายและอุปกรณ์เทคโนโลยี
1.3 เกิดสังคมแห่งการแบ่งปันข้อมูลและเผยแพร่ผลงานออกสู่สาธารณะชน	2.3 ทำให้เกิดความเข้าใจผิดในการสื่อสาร	3.3 ความสามารถในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้เรียน
1.4 มีความสะดวกในการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้เรียนด้วยกันและเรียนกับผู้สอน		
1.5 สร้างความสนใจในการเรียน		

1. ข้อดีของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอน

กลุ่มตัวอย่างได้กล่าวถึงข้อดีของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอน โดยสรุปได้ 5 ประการ ได้แก่ 1) มีความสะดวกรวดเร็วในแจ้งข่าวสารเกี่ยวกับการเรียนการสอน 2) มีความสะดวกรวดเร็วในการส่งงานและส่งงาน 3) เกิดสังคมแห่งการแบ่งปันข้อมูลและเผยแพร่ผลงานออกสู่สาธารณะชน 4) มีความสะดวกในการติดต่อสื่อสารกับผู้สอน 5) สร้างความสนใจในการเรียน

1.1 มีความสะดวกรวดเร็วในแจ้งข่าวสารเกี่ยวกับการเรียนการสอน

กลุ่มตัวอย่างได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนว่า มีความสะดวกรวดเร็วในแจ้งข่าวสารเกี่ยวกับการเรียนการสอน โดย ดา กล่าวว่า

“การใช้สื่อสังคมออนไลน์ทำให้ทราบถึงข่าวสารเรื่องของการเรียนการสอน ว่าเปลี่ยนแปลงหรือไม่อย่างไร มีความคืบหน้าในการเรียนอย่างไร ได้พูดคุยกับเพื่อนเกี่ยวกับเรื่องเรียน หากอาจารย์ ออนไลน์เฟสบุ๊คอยู่ก็สามารถพูดคุยกับอาจารย์โดยผ่านสื่อประเภทนี้”

สอดคล้องกับความเห็นของ เกษ กล่าวว่า “การใช้สื่อสังคมออนไลน์ทำให้สามารถติดต่อกันได้อย่างสะดวกรวดเร็วยิ่งขึ้น” รสกล่าวเสริมว่า ดีค่ะมันสามารถทำให้ติดต่อกันได้อย่างสะดวกรวดเร็ว นอกจากนี้ เป้ ยังกล่าวเพิ่มเติมว่า การใช้สื่อสังคมออนไลน์สามารถส่งแบ่งปันข้อมูลได้สะดวก รวดเร็วขึ้น โดยถ้ามีคนหนึ่งได้ข้อมูล สามารถส่งให้อีกคนผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ได้เลย นอกจากนี้ยังทำให้ได้มีการสื่อสารกันนอกห้องเรียนระหว่างผู้เรียนและผู้สอนรวมถึงผู้เรียนด้วยกัน นักกล่าวเสริมว่า “มันรวดเร็ว และอัปเดตข่าวสารได้อย่างฉับไว” สอดคล้องกับความเห็นของ มิน กล่าวว่า

“การใช้สื่อออนไลน์ ทำให้สามารถรู้ข้อมูลที่อัปเดตตลอดเวลา และเป็นที่แม่นยำ ทำให้ผู้เรียนสะดวกต่อการเรียน เป็นการสอนที่ดี เพราะสมัยนี้คือสมัยโลกาภิวัตน์ เทคโนโลยีจึงมีความสำคัญมาก ส่วนใหญ่จะเป็นการติดต่อสื่อสารออนไลน์อยู่แล้วทำให้ได้รับรู้ข่าวสารได้รวดเร็วทันใจ

1.2 มีความสะดวกรวดเร็วในการสั่งงานและส่งงาน

กลุ่มตัวอย่างได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนว่า มีความสะดวกรวดเร็วในการสั่งงานและส่งงาน การใช้สื่อสังคมออนไลน์ช่วยในการติดต่อสื่อสารให้สะดวกรวดเร็วมากขึ้นและทำให้สะดวกในการสั่งงานและส่งงาน มิน กล่าวว่า “สะดวกต่อการสั่งงาน เพราะการส่งงานผ่านทางสื่อออนไลน์เป็นเรื่องที่ง่าย ไม่ต้องเสียเวลา ญา กล่าวเสริมว่า “การใช้สื่อสังคมออนไลน์มีความสะดวกอย่างมากเพราะส่งได้ทันทีในทุกเวลา” สอดคล้องกับความเห็นของ ฝ่าย กล่าวว่า

“การใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นผลดีมากเพราะง่ายและสะดวกต่อการสั่งงานของอาจารย์และการส่งงานของนิสิต หรือสะดวกในการประสานงานมาก เพราะในปัจจุบันทุกคนเข้ามามีบทบาททางสังคมออนไลน์กันทั้งนี้ สะดวกต่อการสั่งงาน เพราะอาจารย์จะได้ไม่ต้องคอยเก็บงานเป็นชั้นให้

หนักและเป็นภาระสามารถตรวจได้เลยทุกที่ทุกเวลา และหากอาจารย์ต้องการส่งงานก็สามารถทำได้เลยทันทีไม่ต้องรอเข้าชั้นเรียน”

สอดคล้องกับความเห็นของ แก้ว กล่าวว่า “การใช้สื่อสังคมออนไลน์ ส่งงานง่ายไม่ต้องหาอาจารย์ ก็สามารถรับทราบงานที่อาจารย์สั่งให้ทำ และเมื่อทำงานเสร็จก็ส่งได้เลย” นักกล่าวเสริมว่า “อำนวยความสะดวกในการส่งงานอย่างมาก เพราะเราสามารถรับทราบงานและส่งที่ไหนก็ได้” น้อยกล่าวเพิ่มเติมว่า สะดวกมาก ถึงหากไม่มีเวลามาส่งหรือเวลาว่างไม่ตรงกันก็สามารถส่งทางสื่อสังคมออนไลน์ สอดคล้องกับความเห็นของ พร กล่าวว่า

“สะดวกคือการส่งงานไม่ต้องนำมาส่งให้ตัวบุคคลแต่สามารถฝากไว้ในระบบออนไลน์ การตรวจสอบง่ายมีความสะดวกในส่วนของการส่งงานที่สะดวกสบายรวดเร็วและสามารถประหยัดทรัพยากรได้อย่างดีเยี่ยม อาจารย์ก็สามารถส่งงานได้เลยหากมีงานด่วนไม่ต้องรอบพบนิสิตให้เสียเวลา”

บุญยังกล่าวเพิ่มเติมว่า “อำนวยความสะดวกดีมาก ไม่ต้องเดินทางมาส่ง ทำเสร็จปุ๊บก็อัพส่งได้เลย สบาย ไม่ต้องนั่งเขียนใส่กระดาษ เย็บมุงส่ง”

1.3 เกิดสังคมแห่งการแบ่งปันข้อมูลและเผยแพร่ผลงานออกสู่สาธารณะชน

กลุ่มตัวอย่างได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนว่าทำให้เกิดสังคมแห่งการแบ่งปันข้อมูลและเผยแพร่ผลงานออกสู่สาธารณะชน วรณ กล่าวว่า สื่อสังคมออนไลน์ก็ทำให้ผู้คนได้ แบ่งปันข้อมูล ประสพการณ์ กันและกันง่ายขึ้น สะดวก รวดเร็ว สามารถสื่อสารถึงกันง่ายขึ้น วิภากล่าวเพิ่มเติมว่า สื่อสังคมออนไลน์ “ทำให้มีการแชร์ความรู้อย่างกว้างขวาง สามารถสื่อสารหรือแบ่งปันเรื่องราวดีๆ ให้กับคนที่เราไม่รู้จักได้มากมาย ง่ายและสะดวกเราสามารถแบ่งปันข้อมูลให้กับเพื่อนได้ รวดเร็ว สอดคล้องกับ ความเห็นของ วรณ กล่าวว่า

“การใช้สื่อสังคมออนไลน์ก่อให้เกิดสังคมแห่งการแบ่งปันความรู้ข้อมูลต่างๆ ในปัจจุบันและอดีต รวมถึงแนวคิด วิเคราะห์ข่าวต่างๆ เพื่อเป็นการแสดงความคิดเห็นและแบ่งปันกันระหว่างผู้เรียนจนเกิดเป็นเครือข่ายการเรียนรู้ออนไลน์ได้”

ในประเด็นนี้ฝ่ายกล่าวเสริมว่า การใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอน “ทำให้เกิดการแบ่งปันข้อมูล เข้าถึงบทบาททางสังคมออนไลน์ในการโต้ตอบ แลกเปลี่ยนกันอย่างมีเหตุผล ทันโลก

ทันเหตุการณ์ แบ่งปันภาพบรรยากาศ เหตุการณ์ต่างๆ หรือข้อมูลที่ต้องการได้จากโลกออนไลน์ โดยมี การติดต่อสื่อสาร ผ่านเน็ตกันทั่วโลก" พร กล่าวเพิ่มเติมว่า "มีเรื่องอะไรที่เราไม่รู้ แต่เมื่อคนอื่นแบ่งปัน มาทำให้เรามองเห็นและเรียนรู้ได้ตลอดเวลา" โดย นิ ได้ให้ความเห็นในเรื่องนี้ไว้ว่า

"ทุกคนที่เรียนสามารถ ความรู้ต่างๆ ลงบนสื่อสังคมออนไลน์หรือข้อมูลข่าวสาร กิจกรรมต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ ทุกคนสามารถแบ่งปันความรู้ต่างๆ ร่วมกันได้เหตุการณ์นี้ได้รับรู้ข่าวสาร การทำผลงาน วิดีโอ การแนะนำตัว การแสดงผ่านอินเทอร์เน็ต ทำให้ทราบถึงความสนใจของ ผู้ติดตาม และการติชมผ่านอินเทอร์เน็ต ทำให้ทราบถึงความสนใจของผู้ติดตาม และการติชม ภายหลัง เช่น เอ็มวีสุดหล่อ นี่ทำท่าเต้นที่กวนๆ ทำให้คนจำได้แม่นยำ หรือการทำไลฟ์สตรีม (Livestream) จำได้ว่าวันนั้นเพื่อนขอความช่วยเหลือให้ช่วยมาถ่ายทอดสด และช่วยหาอะไรมา แสดง จึงทำกิจกรรมสู่ขวัญงานแต่งงานถ่ายทอดสดไป สนุกมาก"

นอกจากนี้ ชาญกล่าวเสริมในประเด็นนี้ ว่าการใช้ สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอน ทำให้เกิดการแบ่งปันเพราะข้อมูลต่างๆ ที่เป็นสิ่งที่อัปเดตใหม่และรู้ข่าวสารทันเหตุการณ์ รู้อะไรหลายๆ อย่างที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่นเช่น อาจารย์มีข้อมูลอะไรที่สำคัญหรือเป็นประโยชน์ก็สามารถ โพลสโให้ินิสิตได้ง่ายและแบ่งปันไปยังบุคคลอื่นๆ ต่อไปได้

1.4 มีความสะดวกในการติดต่อสื่อสารกับผู้สอน

กลุ่มตัวอย่างได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนว่า มีความสะดวกในการติดต่อสื่อสารกับผู้สอน วัฒน กล่าวว่า "การใช้สื่อสังคมออนไลน์ส่งผลต่อการสื่อสาร และปฏิสัมพันธ์ คือทำให้นิสิตกับผู้สอนได้พูดคุยกันมากขึ้น นิสิตสามารถปรึกษากับผู้สอนทางสื่อสังคม ออนไลน์" เมศ กล่าวเพิ่มเติมว่า การใช้สื่อสังคมออนไลน์ ประกอบการเรียนการสอน "ทำให้เราสามารถ คุยกับอาจารย์โดยไม่จำเป็นต้องคุยแค่ในเฉพาะชั้นเรียน" สอดคล้องกับความเห็นของ มิน กล่าวว่า การ ใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอน

"ทำให้ได้รับข้อมูลที่ส่งสียงจากอาจารย์ผู้สอนโดยตรง และเป็นข้อมูลที่แม่นยำ มีหลักฐาน และทำ ให้เพิ่มความสัมพันธ์ระหว่างศิษย์กับอาจารย์ทำให้ผู้สอนสามารถถ่ายทอดความรู้ ความคิด และ ความเข้าใจที่ถูกต้องออกมาให้ผู้เรียนได้เข้าใจมากยิ่งขึ้นและง่ายต่อการนำเสนอข้อมูลและการ รวบรวมข้อมูลอีกด้วย"

1.5 สร้างความสนใจในการเรียน

กลุ่มตัวอย่างได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนว่า ช่วยสร้างความสนใจในการเรียน เกษ กล่าวว่ “ในการเรียนนั้นมีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการประกอบการเรียนการสอน ทำให้เกิดความสนใจและเข้าถึงเด็กได้ง่ายกว่า” ดี กล่าวเสริมว่า “ทำให้ในการเรียนรู้เกิดความตื่นเต้น น่าสนใจ ไม่จำเจ มีรูปแบบการเรียนรู้ที่ไม่น่าเบื่อ” สอดคล้องกับความเห็นของ หอม กล่าวว่ การใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอน

“อาจทำให้ผู้เรียนมีความน่าสนใจในการเรียนมากขึ้น รู้สึกแปลกใหม่กับเทคโนโลยีที่ผู้สอนได้บอก และยังเป็นการสร้างแรงบันดาลใจในการศึกษาในเรื่องสังคมออนไลน์”

ในประเด็นนี้ นิ กล่าวเพิ่มเติมว่า “วัยรุ่นสมัยนี้ใช้เทคโนโลยีเหมือนเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต ถ้านำสิ่งเหล่านี้มาใช้ในการเรียนจะทำให้เด็กสนใจมากขึ้น” ชัย กล่าวเสริมว่า “การที่ผู้สอนจัดการเรียนการสอนด้วยสื่อออนไลน์ ทำให้การเรียนน่าสนใจมากยิ่งขึ้น”

2. ข้อจำกัดในสื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอน

กลุ่มตัวอย่างได้กล่าวถึงข้อจำกัดของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอน โดยสรุปได้ 3 ประการ ได้แก่ 1) ต้องพึ่งพาคอมพิวเตอร์ อุปกรณ์สื่อสาร และระบบเครือข่ายที่มีประสิทธิภาพ 2) ขาดปฏิสัมพันธ์ระหว่างและผู้สอนโดยตรง 3) เกิดความเข้าใจผิดในการสื่อสาร

2.1 ต้องพึ่งพาคอมพิวเตอร์ อุปกรณ์สื่อสาร และระบบเครือข่ายที่มีประสิทธิภาพ

กลุ่มตัวอย่างได้กล่าวถึงข้อจำกัดของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนว่า ต้องพึ่งพาคอมพิวเตอร์ อุปกรณ์สื่อสาร และระบบเครือข่ายที่มีประสิทธิภาพ หอม ได้กล่าวถึงประเด็นนี้ไว้ว่า

“การใช้สื่อสังคมออนไลน์มีความสะดวกแต่บางครั้งกลุ่มนิสิตก็ไม่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ทำให้ไม่สามารถส่งงานได้ทันตามที่กำหนดความสะดวกในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตก็ทำได้ยากลำบาก ถ้าจะให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อการใช้สื่อประกอบการเรียนการสอนของผู้สอน อันดับแรกต้องดูเรื่องปัญหาสัญญาณอินเทอร์เน็ตก่อนก่อนเพราะบางคนที่หอพักอาจจะไม่มีสัญญาณอินเทอร์เน็ตซึ่งลำบากต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ในประเด็นนี้ หลิว กล่าวเสริมว่า “อินเทอร์เน็ตหอนไม่เคยมีวันไหนที่จะต่อติดได้ดั่งง่าย ไม่หลุด ถ้าต่อติดแล้วก็ช้า จะทำงานก็ต้องนอนรอปลุกตัวเองตื่นมาตอนตี 1 ตอนที่คนอื่นหลับกัน อินเทอร์เน็ตถึงจะติด” นอกจากนี้ นุช ได้กล่าวเสริมในเรื่องนี้ไว้ว่า

“วันที่ทำเฟสบุ๊คแฟนเพจ อินเทอร์เน็ตล่ม ดึงกันจนเข้าไปทั้งตึก คอมพิวเตอร์บางเครื่องต่อ อินเทอร์เน็ตไม่ได้ บางคนไม่เข้าใจโปรแกรม ก็นั่งเล่นเฟสบุ๊คไปเลย หากจะมีการให้ใช้ อินเทอร์เน็ต ควรมีอินเทอร์เน็ตที่รวดเร็วและรองรับได้มากกว่านี้ ความพร้อมของสิ่งแวดล้อม มีไม่พอ ทำให้เป็นการใช้เวลาโดยเปล่าประโยชน์ เพราะจุดสนใจของผู้เรียนเปลี่ยนไป”

นอกจากนี้ มณ กล่าวเพิ่มเติมในประเด็นนี้ไว้ว่า “วันนั้นหนูกำลังถ่ายทอดสดสนุกๆ แต่ อินเทอร์เน็ตหลุดมันเป็นความทรงจำที่เลวร้ายมาก แล้วหนูต้องถ่ายทอดสดใหม่” สอดคล้องกับ พงษ์ ได้กล่าวถึงเรื่องนี้ไว้ว่า

“วันนั้นอาจารย์สอนทำการถ่ายทอดสด ในเฟสบุ๊ค ต่ออินเทอร์เน็ตไม่ติด พอต่อติดแล้วสัญญาณอ่อนมาก ต้องรอโหลดกว่าจะเข้าได้เลิกเรียนพอดีทำให้ตามไม่ทันเพื่อ พอกถามเพื่อก็ไม่เข้าใจ เพราะเพื่อนก็ตามไม่ทัน สัญญาณอินเทอร์เน็ตอ่อนเหมือนกัน จึงค่อนข้างเบื่อและรู้สึกไม่ดีต่อการเรียนโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์”

2.2 ขาดปฏิสัมพันธ์ระหว่างและผู้สอนโดยตรง

กลุ่มตัวอย่างได้กล่าวถึงข้อจำกัดของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนว่าทำให้ขาดปฏิสัมพันธ์ระหว่างและผู้สอนโดยตรง ยุทธ กล่าวว่า “การใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนทำให้การปฏิสัมพันธ์ การสื่อสาร การพูดกับผู้สอนน้อยลง” แบ่ง ได้ให้ความเห็นในเรื่องนี้ โดยได้กล่าวว่า

“การใช้สื่อสังคมออนไลน์อาจทำให้ผู้เรียนและผู้สอนขาดปฏิสัมพันธ์กัน เพราะต้องสื่อสารกันด้วยตัวอักษรและรูปภาพ แทนที่จะได้มีปฏิสัมพันธ์กันอย่างรวดเร็ว เมื่อเจอกันจริงๆ กลับต้องใช้เวลาในการสร้างความคุ้นเคยกันมากขึ้นไปอีกใช้สื่อสังคมออนไลน์ มันดีในแง่ความความ แต่อย่างไรการเจอกันพูดคุยกันนั้นดีกว่าผ่านตัวอักษรและรูปภาพแน่นอน

2.3 ทำให้เกิดความเข้าใจผิดในการสื่อสาร

กลุ่มตัวอย่างได้กล่าวถึงข้อจำกัดของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนว่า ทำให้เกิดความเข้าใจผิดในการสื่อสาร ยุทธ กล่าวถึงประเด็นนี้ว่า “ผู้สอนต้องสื่อสารกับผู้เรียนผ่านตัวหนังสือ หรือรูปภาพ ทำให้บางครั้งสื่อสารกันไม่เข้าใจ เกิดความคลาดเคลื่อนในการสื่อสาร หรือบางเรื่องต้องใช้เวลาในการทำความเข้าใจ” นอกจากนี้ ญา กล่าวถึงประเด็นนี้ว่า

“การใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนบ่อยครั้งปัญหาความเข้าใจผิดในการสื่อสาร เพราะเห็นแค่ตัวหนังสือกับรูปภาพ ยังไม่การไปเจอและพูดคุยกับอาจารย์ตัวต่อตัว เข้าใจง่ายกว่าการพิมพ์คุยด้วย หลายครั้งการพิมพ์คุยเข้าใจคนละความหมายกับอาจารย์ทำให้เข้าใจผิดกันได้”

นอกจากนี้ เกษ กล่าวเพิ่มเติมในประเด็นนี้ว่า การใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอน “ทำให้เกิดความผิดพลาดและเข้าใจผิดง่ายกว่าการพูดคุยด้วยตนเอง ซึ่งการพูดคุยกันเลยแบบเห็นหน้าเข้าใจได้ดีกว่า” ชัยกล่าวเสริมว่า การสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์เข้าใจยากในบางเรื่อง สอดคล้องกับ ดี ได้ให้ความเห็นไว้ว่า

“การสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์หลายครั้งมีการสื่อสารที่ไม่ชัดเจน ทำให้เกิดความเข้าใจผิดในคำพูดที่ใช้เป็นการเขียน และการศึกษาผ่านสังคมออนไลน์ หากไม่ตรวจสอบหรือศึกษาให้ดีก่อน อาจได้ข้อมูลและความเข้าใจที่ผิดๆ ไปได้”

3.ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ

กลุ่มตัวอย่างได้กล่าวถึง ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ สรุปได้ 3 ประการ ได้แก่ 1) ทักษะของผู้เรียน 2) ความพร้อมของระบบเครือข่ายและอุปกรณ์เทคโนโลยี 3) ความสามารถในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้เรียน

3.1 ความพร้อมของผู้เรียน

กลุ่มตัวอย่างได้กล่าวถึงปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพว่า ทักษะของผู้เรียนเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ประกอบการเรียนการสอนเป็นอย่างมาก โดย เมศ กล่าวว่

“ทัศนคติทางเทคโนโลยีและการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้เรียนเป็นสิ่งสำคัญมาก บางคนไม่ชอบ ไม่สนใจ หรือไม่คิดจะใช้เพื่อประโยชน์ในการศึกษา การเรียนรู้ ผู้เรียนต้องปรับทัศนคติของตัวเองก่อน การใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนการสอนจึงจะสำเร็จ”

สอดคล้องกับ พงษ์ ซึ่งกล่าวว่า “สิ่งสำคัญผู้ที่นิสิต ต้องปรับทัศนคติของนิสิตในเรื่องการใช้สื่อออนไลน์ การใช้โลกโซเชียลเพื่อการเรียนรู้ การสอนด้วยสื่อสังคมออนไลน์จึงจะมีประสิทธิภาพ” นอกจากนี้ วัฒน์ ยังเสนอความเห็นเพิ่มเติมในประเด็นนี้ไว้ว่า

“ต้องปรับทัศนคติ ความคิดของนิสิตให้เ้าสนใจในเรื่องสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อให้ินสิตมีความคิดในในทางบวกกับการใช้สื่อประเภทนี้เพื่อการเรียนการสอน หากินสิตมีทัศนคติในแง่ลบผู้สอนก็จะสอนลำบาก บอกให้ใช้ยังไม่ทำ เกมจะบ่นและสร้างปัญหาและมีพฤติกรรมต่อต้านผู้สอนอีกต่างหาก”

3.2 ความพร้อมของระบบเครือข่ายและอุปกรณ์เทคโนโลยี

กลุ่มตัวอย่างได้กล่าวถึงปัจจัยที่เกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพว่า ความพร้อมของระบบเครือข่ายและอุปกรณ์เทคโนโลยีมีผลเป็นอย่างมากต่อการจัดการเรียนการสอนด้วยสื่อสังคมออนไลน์ ชาญ ให้ความเห็นในประเด็นนี้ว่า

“ระบบเครือข่ายและอุปกรณ์เทคโนโลยีเป็นสิ่งสำคัญ ถ้าไม่มีสองอย่างนี้หรือทั้งสองอย่างนี้ไม่มีประสิทธิภาพการเรียนการสอนด้วยวิธีนี้ก็จะลำบากมาก หรือจะใช้ไม่ได้เลย เองง่ายๆ เลย ถ้าไม่มีอินเทอร์เน็ตก็เปิดเข้าไปใช้เฟซบุ๊กหรือสื่อออนไลน์อื่นๆ ไม่ได้ หรือถ้าเน็ตไม่ดี ช้า อืด ก็จะใช้สื่อออนไลน์ได้ไม่เต็มที่ หรือบางครั้งก็ใช้ไม่ได้เลย ทำให้ผู้เรียนเบื่อและเลิกสนใจไป”

สอดคล้องกับ พี ซึ่งให้ความเห็นว่า “ถ้าเน็ตไม่ดี เครือข่าย ก็ไม่มีใครอยากใช้งาน หรืออยากจะเรียนด้วยวิธีนี้ ยิ่งถ้าไม่มีคอมพิวเตอร์ โน้ตบุ้ด โทรศัพท์ที่ใช้เน็ตได้ก็ยิ่งไปกันใหญ่ ก็คงจะเบื่อกันไป” โดย นีอด ให้ความเห็นเพื่อเติมว่า “ถ้าอาจารย์อยากให้เด็กใช้สื่อออนไลน์ มหาวิทยาลัยก็ควรที่จะพัฒนาระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต WiFi ให้ดี เร็ว และแรงกว่านี้ และควรจัดคอมพิวเตอร์ส่วนกลางให้นิสิตทุกคนได้ใช้ เพื่อรองรับกับนิสิตทุกคนโดยเฉพาะคนที่ไม่มีคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์สื่อสารดีๆ ใช้”

3.3 ความสามารถในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้เรียน

กลุ่มตัวอย่างได้กล่าวถึงปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพว่า ความสามารถในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้เรียนและผู้สอน แก้ว กล่าวว่า “บางคนที่ไม่ได้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ก็จะใช้งานไม่คล่อง ใช้นานๆ ไม่คล่อง พิมพ์ลำบาก ทำให้ไม่อยากเรียนด้วยวิธีนี้” ชัย ให้ความเห็นในประเด็นนี้ว่า

“ความสามารถในการใช้สื่อออนไลน์มีผลต่อการเรียนการสอนแบบนี้มาก ถ้าใช้ไม่คล่องทำอะไรไม่เป็นก็จะใช้งานลำบากและยากขึ้นกว่าคนที่ใช้คล่อง ใช้เป็นประจำ และเก่งแล้ว หากใช้ยากก็จะไม่สนใจและส่งผลต่อการเรียนการสอนด้วยวิธีนี้”

ความเห็นดังกล่าวสอดคล้องกับความเห็นของ เป้ กล่าวว่า คนที่ใช้ไม่ค่อยจะเป็นต้องเรียนรู้เยอะกว่าคนที่ใช้งานไปแล้ว จะใช้งานได้เหมือนเพื่อนก็ลำบาก” วรณ กล่าวสอดคล้องกันว่า “ถ้าใช้ไม่เป็นจะทำงานอะไรก็ยาก ไม่สามารถใช้งานได้เต็มเหมือนเพื่อน ก็จะพาลให้เบื่อเอาได้”



4) การวิเคราะห์ความสามารถในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการศึกษาเรียนรู้

ตาราง 4.3 การวิเคราะห์ความสามารถในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการศึกษาเรียนรู้

ชื่อสมมุติ	ประเด็นการพิจารณา					รวม	เฉลี่ย
	Facebook	Facebook Fanpage	Livestream	Googledoc	Youtube		
1. ดา	5	4	3	4	5	21	4.2
2. ดี	5	3	3	3	4	18	3.6
3. เกษ	5	5	4	4	5	23	4.6
4. รส	5	5	4	4	5	23	4.6
5. นุช	5	5	4	4	5	23	4.6
6. บุญ	5	3	3	3	4	18	3.6
7. ชัย	5	4	4	4	5	22	4.4
8. วัฒน์	5	5	4	4	5	23	4.6
9. นิ	5	4	3	3	4	19	3.8
10. เป้	5	5	3	5	5	23	4.6
11. หลิว	5	5	4	5	5	24	4.8
12. พล	5	4	3	3	4	19	3.8
13. แป้ง	5	5	4	5	5	24	4.8
14. วรณ	5	5	4	4	5	23	4.6
15. ณี	5	5	4	4	5	23	4.6
16. ญา	5	4	3	3	4	19	3.8
17. หอม	5	4	4	4	5	22	4.4
18. ชาญ	5	4	3	3	4	19	3.8
19. แก้ว	5	4	4	4	5	22	4.4

ลำดับที่	ประเด็นการพิจารณา					รวม	ค่าเฉลี่ย
	Facebook	Facebook Fanpage	Livestream	Googledoc	Youtube		
20. วี	5	4	3	3	3	18	3.6
21. พงษ์	5	4	3	3	4	19	3.8
22. นัท	5	5	3	4	4	21	4.2
23. เมศ	5	4	3	3	4	19	3.8
24. พี	5	5	4	5	4	23	4.6
25. น็อต	5	4	3	3	4	19	3.8
26. มณ	5	4	3	5	5	22	4.4
27. ยุทธ	5	4	3	3	3	18	3.6
28. ฝ่าย	5	5	4	5	5	24	4.8
29. มิน	5	4	4	5	5	23	4.6
30. พร	5	4	3	3	4	19	3.8

จากตารางการวิเคราะห์ความสามารถในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนรู้ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความสามารถในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนรู้อยู่ในระดับดีเมื่อเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด คิดเป็นร้อยละ 60 และกลุ่มตัวอย่างมีความสามารถในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนรู้ อยู่ในระดับปานกลางเมื่อเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด คิดเป็นร้อยละ 40

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการรับรู้ของผู้เรียนจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อการเรียนการสอนในสาขาวิชาผู้นำนันทนาการ
2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนในสาขาวิชาผู้นำนันทนาการ
3. เพื่อศึกษาความสามารถในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนรู้ของผู้เรียนจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนในสาขาวิชาผู้นำนันทนาการ

คำถามในการวิจัย

1. การใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนมีผลต่อการเรียนการสอนอย่างไรบ้าง
2. ปัจจัยเกี่ยวข้องอะไรบ้างที่มีผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอน

กลุ่มตัวอย่างและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง คือ นิสิตระดับปริญญาตรี จำนวน 30 คน ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศทางนันทนาการ และวิชานันทนาการชุมชน หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาผู้นำนันทนาการ ภาควิชาสันตนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยวิธีการคัดเลือกตามความสมัครใจของผู้เรียน

โดยนิสิตที่ลงทะเบียนเรียนทั้ง 2 วิชาเป็นนิสิตกลุ่มเดียวกัน โดยมีการเรียนสัปดาห์ละครั้งๆ ละประมาณ 2 ชั่วโมง ตามตารางที่จัดให้ โดยที่ผู้สอนมอบหมายงานให้ไปศึกษาค้นคว้า ทำใบงาน สื่อสาร และส่งงานทางสื่อสังคมออนไลน์นอกชั้นเรียน โดยคิดคะแนนเป็น 20% จากคะแนนทั้งหมด

การเลือกกลุ่มตัวอย่างเลือกนิสิตที่สมัครใจและยินดีให้ความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล กลุ่มตัวอย่างรับทราบเงื่อนไขในการวิจัย ทุกคนสมัครใจที่จะเป็นกลุ่มตัวอย่างและเซ็นหนังสือแสดงความยินยอมเข้าร่วมเป็นกลุ่มตัวอย่าง

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลใช้ 1) การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Non Participant Observation) โดยสังเกตพฤติกรรมของนิสิตขณะออนไลน์บนสื่อสังคมออนไลน์ หลังจากมีการสั่งงานในชั้นเรียน ให้สั่งงาน นำเสนองาน และสื่อสารทางสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งได้แก่ เฟสบุ๊ค (Facebook), เฟสบุ๊ค แฟนเพจ (Facebook Fanpage) ยูทูบ (Youtube), ไลฟ์สดริม (Livestream), กูเกิลด็อก (Google Doc) และสังเกตพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดีย การใช้แอปพลิเคชันต่างๆ ของนิสิตในเฟสบุ๊ค (facebook) 2) การสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured Interview) คือใช้แบบสัมภาษณ์ (ดูภาคผนวก ข) โดยสัมภาษณ์นิสิตครั้งละ 2 คน 3) การเขียนแบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญของนิสิต (Critical Incidence Froms) 4) ศึกษาความสามารถในการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยการตรวจสอบผลงาน แล้วให้คะแนนตาม เกณฑ์การประเมิน

การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล (Constant comparison) ซึ่งได้มาจากสังเกตการสัมภาษณ์การเขียนแบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญ เพื่อหาหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอน สำหรับการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูลนั้น ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ การอ่านข้อมูลเพื่อค้นหาหัวข้อการจัดกลุ่มหัวข้อเรื่อง การนำข้อมูลมาจัดเข้า หัวข้อที่เหมาะสม การอธิบายหัวข้อที่เหมาะสม (สาลี สุภาภรณ์. 2550: 176-178)

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนในสาขาวิชาผู้นำนันทนาการ กลุ่มตัวอย่าง คือ นิสิตชายและหญิง ระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 2 จำนวน 30 คน โดยเป็นชาย 13 คน และ หญิง 17 คน ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศทางนันทนาการ และวิชานันทนาการ ชุมชน หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาผู้นำนันทนาการ ภาควิชาสันนันทนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ การเก็บรวบรวมข้อมูลใช้ การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม การสัมภาษณ์ นิสิตแบบมีโครงสร้าง การเขียนแบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญของนิสิต และทำการวิเคราะห์ข้อมูลแบบ อุปนัยด้วยวิธีการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล

ผลการวิจัยสรุปได้ 4 หัวข้อ คือ (1) ข้อดีของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอน (2) ข้อจำกัดในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอน (3) ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ แต่ละเรื่องจากประกอบด้วยหัวข้อและ/หรือ

หัวข้อย่อยต่างๆ และ (4) การวิเคราะห์ความสามารถในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการศึกษาเรียนรู้ ในบทนี้จะได้อภิปรายในแต่ละหัวเรื่องตามลำดับ

1 ข้อดีของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอน

ผลการวิจัยพบว่า ข้อดีของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอน โดยสรุปได้ 5 ประการ ได้แก่ มีความสะดวกรวดเร็วในแง่ข่าวสารเกี่ยวกับการเรียนการสอน โดยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ทำให้ทราบถึงข่าวสารความคืบหน้าเรื่องของการเรียนการสอน ทำให้สามารถติดต่อกันและแบ่งปันข้อมูลกันได้อย่างสะดวกรวดเร็วยิ่งขึ้นผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ นอกจากนี้การใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนมีความสะดวกรวดเร็วในการส่งงานและส่งงาน เพราะสามารถส่งงานส่งงาน และตรวจสอบงานได้ทันทีในทุกเวลา โดยที่ไม่ต้องรอเข้าชั้นเรียน ผู้เรียนเมื่อทำงานเสร็จก็ส่งได้เลยทันที และการเรียนการสอนด้วยสื่อสังคมออนไลน์ทำให้เกิดสังคมแห่งการแบ่งปันข้อมูลและเผยแพร่ผลงานที่ได้จากการเรียนการสอนออกสู่สาธารณะชนก่อให้เกิดสังคมแห่งการเรียนรู้ในโลกออนไลน์ สื่อสังคมออนไลน์ยังช่วยให้ความสะดวกในการติดต่อสื่อสารกับผู้สอนทำให้ใกล้ชิดกับผู้สอนได้พูดคุยกันมากขึ้น นิสิตสามารถพูดคุยขอคำปรึกษากับผู้สอนได้โดยตรงผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ได้เลยทันทีโดยไม่ต้องรอเข้าชั้นเรียน และการเรียนการสอนโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอน ช่วยสร้างความสนใจในการเรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและเข้าถึงนิสิตในยุคปัจจุบันได้ง่ายมากยิ่งขึ้น ซึ่งผลการวิจัยดังกล่าว สอดคล้องกับแนวคิดของ พิระนุช คงทน. 2551: 35 การใช้เว็บเพื่อการศึกษา ซึ่งกล่าวว่า การเรียนการสอนในระบบออนไลน์มีลักษณะเด่น คือ ผู้เรียนสามารถเรียนเวลาใดก็ได้ สถานที่ใดก็ได้ที่มีความพร้อมด้านการเชื่อมต่อระบบ สามารถใช้เครื่องมือต่างๆ เช่น e-Mail, Chat, Web-board, Newsgroup สื่อสารกับเพื่อนๆ ผู้สอน หรือบุคคลอื่นๆ ที่สนใจและผู้เชี่ยวชาญต่างๆ แต่ผู้เรียนไม่ต้องเข้าชั้นเรียน เข้าโรงเรียน เพราะถือว่าเว็บไซต์เป็นเสมือนห้องเรียน หรือโรงเรียน หนังสือเนื้อหาการเรียนถูกแทนที่ด้วยเนื้อหาดิจิทัลลักษณะต่างๆ ทั้งข้อความ, ภาพนิ่ง, ภาพเคลื่อนไหว, เสียง และวีดิทัศน์ ตามแต่ลักษณะของเว็บไซต์ สำคัญที่สุดคือผู้เรียนที่ไม่กล้าแสดงออกในห้องเรียนปกติจะกล้าแสดงออก และแสดงความคิดเห็นได้มากกว่าเดิม และยังสอดคล้องกับแนวคิดของ ปรัชญนันท์ นิลสุข (2543: 52-56) ซึ่งได้กล่าวถึง คุณลักษณะเด่นของการศึกษาในลักษณะนี้ไว้ว่า ช่วยเปิดโอกาสให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ (Interactive) ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนและผู้เรียนกับผู้เรียนหรือผู้เรียนกับเนื้อหาบทเรียนสามารถนำเสนอเนื้อหาวิชาในรูปแบบของสื่อประสม (Multimedia) เว็บเป็นระบบเปิด (Open System) ทำให้ให้ผู้มีอิสระในการเข้าถึงข้อมูลได้ทั่วโลกและนำเสนอข้อมูลได้ทั่วโลก อุดมไปด้วยทรัพยากร สารสนเทศเพื่อการสืบค้นออนไลน์ (Online Search/Resource) และไม่มีข้อจำกัดทางสถานที่

และเวลาของการสอนบนเว็บ (Device, Distance and Time Independent) ผู้เรียนที่มีคอมพิวเตอร์ในระบบใดก็ได้ซึ่งต่อเข้ากับอินเทอร์เน็ตจะสามารถเข้าเรียนจากที่ใดก็ได้ในเวลาใดก็ได้ และผลการวิจัยยังสอดคล้องกับแนวคิดของ ถนอมพร เลหาจรัสแสง (2544) และศูนย์การศึกษาต่อเนื่องแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (2545: 9-10) ซึ่งได้กล่าวถึงประโยชน์ของการเรียนการสอนบนเว็บไว้ว่า การสอนบนเว็บเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนที่อยู่ห่างไกล หรือไม่มีเวลาในการมาเข้าชั้นเรียนได้เรียนในเวลาและสถานที่ อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมให้เกิดความเท่าเทียมกันทางการศึกษา ช่วยส่งเสริมแนวคิดในเรื่องของการเรียนรู้ตลอดชีวิต สามารถเข้ามาค้นคว้าหาความรู้ได้อย่างต่อเนื่องและตลอดเวลาการสอนบนเว็บสามารถตอบสนองต่อผู้เรียนที่มีความใฝ่รู้รวมทั้งมีทักษะในการตรวจสอบการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Meta-cognitive Skills) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การสอนบนเว็บ ช่วยทำลายกำแพงของห้องเรียนและเปลี่ยนจากห้องเรียน 4 เหลี่ยมไปสู่โลกกว้างแห่งการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลต่างๆ ได้อย่างสะดวกและมีประสิทธิภาพสนับสนุนสิ่งแวดล้อมทางการเรียนที่เชื่อมโยงสิ่งที่เรียนกับปัญหาที่พบในความเป็นจริง การสอนบนเว็บเป็นวิธีการเรียนการสอนที่มีศักยภาพ เนื่องจากที่เว็บได้กลายเป็นแหล่งค้นคว้าข้อมูลทางวิชาการรูปแบบใหม่ครอบคลุมสารสนเทศทั่วโลกโดยไม่จำกัดภาษา ช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ที่กระตือรือร้นผู้เรียนถูกกระตุ้นให้แสดงความคิดเห็นได้อยู่ตลอดเวลา การสอนบนเว็บเอื้อให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ ซึ่งการเปิดปฏิสัมพันธ์นี้อาจทำได้ 2 รูปแบบ คือปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนด้วยกันและ/หรือผู้สอน ปฏิสัมพันธ์กับบทเรียนในเนื้อหาหรือสื่อการสอนบนเว็บ การสอนบนเว็บยังเป็นการเปิดโอกาสสำหรับผู้เรียนในการเข้าถึงผู้เชี่ยวชาญสาขาต่าง ๆ ทั้งในและนอกสถาบันจากในประเทศและต่างประเทศทั่วโลก โดยผู้เรียนสามารถติดต่อสอบถาม การสอนบนเว็บเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงผลงานของตน สู่สายตาผู้อื่นอย่างง่ายดาย ทั้งนี้ไม่ได้จำกัดเฉพาะเพื่อน ๆ ในชั้นเรียนและเปิดโอกาสให้ผู้สอนสามารถปรับปรุงเนื้อหาหลักสูตรให้ทันสมัยได้อย่างสะดวกสบาย

และจากผลการวิจัยดังกล่าวยังสอดคล้องกับงานวิจัยของกับผลการวิจัยของ ฮาร์ดเลย์ (Hadley. 1998) ซึ่งได้ศึกษาการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนของผู้สอนโดยศึกษาปฏิสัมพันธ์ในการมีส่วนร่วมในการใช้ E-mail ห้องสนทนาและเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนผู้เรียนกับผู้เรียนและผู้เรียนกับแหล่งข้อมูลพบว่า E-mail ใช้ในการสนับสนุนการตอบคำถามและเป็นการเพิ่มโอกาสให้ผู้สอนและผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้นมีความเข้ากันได้ดีขึ้นลดความเกรงกลัวของผู้เรียนที่มีต่อผู้สอนห้องสนทนาช่วยขยายขอบเขตในการสนทนาโต้ตอบและขอบเขตของข้อความช่วยลดข้อจำกัดในการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับบทเรียนและความล่าช้าในการสนทนาส่วนปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับแหล่งข้อมูลจากเวปไซด์ ไซด์เว็บ (www) ช่วยเพิ่มความสนใจซึ่งเป็นเทคโนโลยีที่ได้รับความนิยมมากที่สุดทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลได้ตลอดเวลา และบุคานัน (Buchanan. 1999) ได้ศึกษา

เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนผ่านเว็บด้วยวิธีการตรวจสอบเชิงคุณภาพ กลุ่มตัวอย่าง เป็นผู้เรียนวัยผู้ใหญ่ พบว่า การเรียนการสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตต้องมีคุณลักษณะต่างๆ ได้แก่ การมีปฏิสัมพันธ์ด้วยการสนทนากันเป็นอย่างมาก ถูกขับเคลื่อนด้วยทัศนะที่หลากหลาย กลุ่มเพื่อนเรียนมีความสำคัญ ในการเรียนรู้ร่วมกัน ผู้สอนทำหน้าที่อำนวยความสะดวกให้กับนักศึกษาผู้ใหญ่ มีการปรับตัวเข้าหากัน อย่างเหมาะสม เป็นการเรียนรู้แบบตื่นตัว และแบบสะท้อนความคิด มีความสอดคล้องกับ แนวคิดการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) เน้นนักศึกษาผู้ใหญ่เป็นศูนย์กลาง การเรียนและเป็นปัจเจกบุคคลมีประสบการณ์ในการแสวงหาความรู้ตามความสนใจด้วยวิธีการที่เหมาะสมกับตนเองมีความนับถือ และให้เกียรติซึ่งกันและกันโดยยึดหลักแห่งความเท่าเทียมกัน และพบว่าการมีส่วนร่วม และการสร้างความร่วมมือระหว่างนักศึกษาผู้ใหญ่ นั้นเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างสภาพแวดล้อมทางการเรียนที่ดี โดยนักศึกษาผู้ใหญ่จะต้องมีวุฒิภาวะ มีการนำตนเอง ทุ่มเทการเรียน และยินดีแบ่งปันความรู้และประสบการณ์ซึ่งกันและกัน

2. ข้อจำกัดในสื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอน

ผลการวิจัยพบว่า ข้อจำกัดของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอน สรุปได้ 3 ประการ ได้แก่ ต้องพึ่งพาคอมพิวเตอร์ อุปกรณ์สื่อสาร และระบบเครือข่ายที่มีประสิทธิภาพ หากไม่อุปกรณ์เหล่านี้เทคโนโลยีต่างๆ หรือระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีปัญหาหรือไม่มีประสิทธิภาพผู้สอนก็จะไม่สามารถจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ หรือไม่สามารถจัดการเรียนการสอนด้วยสื่อสังคมได้เลย สอดคล้องกับแนวคิดของ ศูนย์การศึกษาต่อเนื่องแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (2545: 9-10) ได้กล่าวไว้ว่า บทเรียนผ่านเว็บต้องพึ่งเทคโนโลยี หากมีปัญหาทางเทคนิค จะทำให้การเรียนการสอนชะงักได้ ต่างจากการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียน ซึ่งสามารถดำเนินไปได้โดยไม่ขึ้นกับเทคโนโลยีผู้เรียนและผู้สอนต้องเข้าใช้ไมโครคอมพิวเตอร์ที่เป็นสื่อกลางในบทเรียนผ่านเว็บได้ทุกเวลา หากมีข้อจำกัดที่จำนวนเครื่องที่ใช้ หรือต้องคอยเวลาไม่สามารถเข้าใช้ได้อย่างสะดวก จะเป็นอุปสรรคต่อการเรียนการสอนได้

นอกจากนี้การใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอน อาจส่งผลให้เกิดการขาดปฏิสัมพันธ์ระหว่างและผู้สอนโดยตรง ทำให้สื่อสาร และพูดคุยกับผู้สอนน้อยลง และการเรียนการสอนด้วยสื่อสังคมออนไลน์ผู้สอนต้องสื่อสารกับผู้เรียนผ่านตัวหนังสือ หรือรูปภาพ ทำให้บางครั้งสื่อสารกันไม่เข้าใจ เกิดความคลาดเคลื่อนในการสื่อสาร หรือบางเรื่องต้องใช้เวลาในการทำ ความเข้าใจเกิดความเข้าใจผิดในการสื่อสารสอดคล้องกับ ศูนย์การศึกษาต่อเนื่องแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (2545: 9-10)

ซึ่งการกล่าวว่า บทเรียนผ่านเว็บแบบเต็มรูปแบบ เป็นระบบที่มีการเรียนการสอนผ่านอินเทอร์เน็ตอย่าง เดียว ผู้เรียนและผู้สอนจะขาดการปฏิสัมพันธ์แบบเห็นหน้า (Face to face interaction) ขาดความรู้สึกร จากปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลไป และหากผู้สอนและผู้เรียนยังไม่คุ้นเคยกับการสื่อสารและการมี ปฏิสัมพันธ์ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ อาจเป็นอุปสรรคต่อการเรียนการสอน

3.ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนให้มี ประสิทธิภาพ

ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอน ให้มีประสิทธิภาพ สรุปได้ 3 ประการ คือ ทักษะของผู้เรียน หากผู้เรียนมีทักษะที่ไม่ดีต่อการเรียน การสอนด้วยสื่อสังคมออนไลน์ ไม่เปิดรับเทคโนโลยี ไม่สนใจที่จะเรียนรู้ หรือนำสื่อสังคมออนไลน์เข้ามาช่วยใน การศึกษาหาความรู้ สิ่งเหล่านี้ก็จะเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ สื่อสังคมออนไลน์ได้ สอดคล้องกับแนวคิดของ ใจทิพย์ ณ สงขลา. (2542: 18-28) และสุวิดา วังป่า (2553: ออนไลน์) กล่าวว่า ความพร้อมของผู้เรียนในการเรียนการสอนผ่านเว็บนั้น ผู้เรียนจะต้องมี ความพร้อมทั้งทางจิตใจ และความรู้ คือ จะต้องยอมรับในเทคโนโลยีรูปแบบนี้ ยอมรับการเรียนรู้ด้วย ตนเอง มีความกระตือรือร้น ตั้งใจ ใฝ่รู้ มีความรับผิดชอบ กล้าแสดงความคิดเห็นและศึกษาความรู้ใหม่ ๆ และผลการวิจัยดังกล่าวยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ บัณฑิต พุฒเศรษฐ์ (2544) ได้ศึกษา การ วิเคราะห์ตัวประกอบที่มีผลต่อการเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของมหาวิทยาลัยของรัฐในเขต กรุงเทพมหานคร พบว่า ตัวประกอบสำคัญที่เกี่ยวข้องกับความพร้อมของผู้เรียนที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ได้แก่ ความรู้สึกของบุคคล สถานภาพส่วนบุคคล ค่านิยมและการยอมรับ นวัตกรรมใหม่ของผู้เรียน

ในเรื่องความพร้อมของระบบเครือข่ายและอุปกรณ์เทคโนโลยีก็เป็นปัจจัยที่สำคัญหากระบบ เครือข่ายและอุปกรณ์ไม่พร้อมก็ไม่สามารถจัดการเรียนการสอนด้วยสื่อสังคมออนไลน์ได้ สอดคล้องกับ แนวคิดของ ใจทิพย์ ณ สงขลา. (2542: 18-28) กล่าวว่า ความพร้อมของอุปกรณ์และระบบเครือข่าย เนื่องด้วยการเรียนการสอนผ่านเว็บเป็นการปรับเนื้อหาเดิมสู่รูปแบบใหม่จำเป็นต้องมีเครื่องมืออุปกรณ์ และระบบเครือข่ายที่พร้อมและสมบูรณ์เพื่อให้ได้บทเรียนดิจิทัลที่มีคุณภาพและทันต่อความต้องการ เรียนผู้เรียนสามารถเลือกเวลาเรียนได้ทุกช่วงเวลาตามที่ต้องการซึ่งในประเทศไทยพบว่ามีปัญหาในด้าน นี้มากโดยเฉพาะในเขตนอกเมืองใหญ่

นอกจากนี้ความสามารถในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้เรียน หากผู้เรียนมีทักษะพื้นฐานในการใช้สื่อสังคมออนไลน์อยู่แล้วการเรียนการสอนด้วยวิธีนี้ก็จะมีปัญหา แต่หากผู้เรียนไม่พร้อมและขาดความสามารถในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ อาจประสบปัญหาในการเรียน และอาจส่งผลต่อทัศนคติที่มีต่อการเรียนการสอนด้วยวิธีนี้ได้ สอดคล้องกับแนวคิดของ ใจทิพย์ ณ สงขลา. (2542: 18-28) ได้กล่าวว่า ทักษะการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตสำหรับผู้เรียนและผู้สอนต้องมีความรู้และทักษะทั้งด้านคอมพิวเตอร์และเครือข่ายอินเทอร์เน็ตพอสมควรโดยเฉพาะผู้สอนจำเป็นต้องมีทักษะอื่นๆประกอบเพื่อสร้างเว็บไซต์การสอนที่น่าสนใจให้กับผู้เรียน นอกจากนี้ ยังกล่าวเพิ่มเติมอีกว่าความไม่พร้อมของเครื่องมือและการขาดทักษะทางเทคนิคที่จำเป็นในการใช้เครื่องมือหรือโปรแกรมเป็นสาเหตุสำคัญที่ก่อให้เกิดความสับสนและผลทางลบต่อทัศนคติของผู้ใช้จากการศึกษาการนำเทคโนโลยีเครือข่ายมาใช้พบว่าผู้ใช้ที่ไม่มีความพร้อมทางทักษะการใช้จะพยายามแก้ปัญหาและศึกษาเรื่องของเทคนิค มากกว่าจำกัดความสนใจอยู่ที่เนื้อหา

4) การวิเคราะห์ความสามารถในการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ในการศึกษาเรียนกลุ่มตัวอย่างมีความสามารถในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ในการเรียนรู้อยู่ในระดับดีเมื่อเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด คิดเป็นร้อยละ 60 และกลุ่มตัวอย่างมีความสามารถในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ในการเรียนรู้อยู่ในระดับปานกลางเมื่อเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด คิดเป็นร้อยละ 40 แสดงให้เห็นว่านิสิตในปัจจุบันใช้สื่อสังคมออนไลน์กับเป็นประจำและเป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินชีวิตและใช้ชีวิตคู่ขนานกับโลกไซเบอร์ด้วยสื่อสังคมออนไลน์ทำให้นิสิตมีทักษะการใช้สื่อสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่อยู่ในระดับดี สอดคล้องกับแนวคิดของ วิลาส จำเริญวัฒน์ และโอมาร์เกิตติงทิม. (2554: 23): ซึ่งได้กล่าวว่า สื่อสังคมออนไลน์มีอิทธิพลต่อชีวิตของผู้คนในปัจจุบันเป็นอย่างมาก เว็บในยุค 2.0 นี้ทำให้คนใช้ชีวิตคู่ขนานระหว่างโลกแห่งความจริงและโลกเสมือนจริง (Virtual Reality) และปฏิเสธไม่ได้ว่าปัจจุบันผู้คนที่มีความสามารถในการเข้าถึงโลกออนไลน์นั้นได้ใช้ชีวิตร่วมกับ สื่อสังคมออนไลน์ (Social media) ซึ่งสื่อชนิดนี้เข้ามามีอิทธิพลต่อการทำงาน การใช้ชีวิต และการใช้เวลาว่าง อย่างกลมกลืนและสร้างวัฒนธรรมที่เรียกว่า วัฒนธรรมไซเบอร์ (Cyber Culture) ใหม่ ๆ ขึ้นมา เช่น การดองโพสต์ (Post) สถานะ (Status) ทางเฟสบุ๊คทุกครั้งที่มีเหตุการณ์สำคัญในชีวิตเกิดขึ้น, การแชท (Chat) ผ่าน Blackberry, การกดไลค์ (like) หรือการแท็ก (Tag) รูปภาพและวิดีโอ เป็นต้น ทำให้คนในยุคปัจจุบันมีความสามารถในการใช้สื่อสังคมออนไลน์มากขึ้นและไม่เป็นเรื่องยากที่จะใช้สื่อประเภทนี้ประกอบการเรียนการสอน

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนในหลักสูตรอื่นๆ ของคณะพลศึกษา
2. ควรศึกษาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนกับกลุ่มตัวอย่างในระดับชั้นอื่น
3. ควรศึกษาผลการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ประเภทอื่นๆ ประกอบการเรียน การสอน เช่น

มายสเปซ (My Space), บล็อก (Blog) เป็นต้น

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

จากผลการวิจัยพบว่า การใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอน ทำให้มีความสะดวก รวดเร็วในแจ้งข่าวสารเกี่ยวกับการเรียนการสอน มีความสะดวกรวดเร็วในการส่งงานและส่งงาน เกิด สังคมแห่งการแบ่งปันข้อมูลและเผยแพร่ผลงานออกสู่สาธารณะชน มีความสะดวกในการติดต่อสื่อสาร กับผู้สอน และสร้างความสนใจในการเรียน ฉะนั้นสถาบันการศึกษาต่างๆ ควรนำสื่อสังคมออนไลน์ไปใช้ ประกอบการเรียนการสอน เพื่อที่จะสามารถสื่อสารกันได้อย่างรวดเร็วทุกที่ทุกเวลา ผู้สอนควรใช้ ช่องทางนี้สื่อสารและถ่ายทอดความรู้อย่างต่อเนื่องเพื่อทำให้ผู้เรียนได้เกิดกระบวนการเรียนรู้และ สามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลา

การประยุกต์ใช้ผลการวิจัย

จากผลการวิจัยดังกล่าว พบว่า การใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนในสาขาวิชา ผู้นำนันทนาการ ต้องพึ่งพาคอมพิวเตอร์ อุปกรณ์สื่อสาร และระบบเครือข่ายที่มีประสิทธิภาพ การขาด ปฏิสัมพันธ์ระหว่างและผู้สอนโดยตรง และเกิดความเข้าใจผิดในการสื่อสารผู้สอนที่นำสื่อสังคมออนไลน์ ไปใช้ประกอบการเรียนการสอนในรายวิชาต่างๆ ควรจัดหาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และพัฒนาเครือข่าย อินเทอร์เน็ตไว้บริการให้แก่ผู้เรียน โดยอุปกรณ์ต้องสมบูรณ์พร้อมและเครือข่ายต้องดี รวดเร็ว ส่วนใน เรื่องการขาดปฏิสัมพันธ์ระหว่างและผู้สอนโดยตรง ผู้สอนต้องแบ่งสัดส่วนของการเข้าชั้นเรียน การ พบปะผู้เรียน และการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนให้เหมาะสม อย่าใช้สื่อสังคม ออนไลน์มากจนละเลยการพบกับผู้เรียนโดยตรง

ส่วนปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ ได้แก่ ทักษะคิดของผู้เรียน ความพร้อมของระบบเครือข่ายและอุปกรณ์เทคโนโลยี และความสามารถใน การใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้เรียน ในการจัดการเรียนการสอน ควรเตรียมความพร้อมของผู้เรียนและ อุปกรณ์ให้ดี เพื่อให้การใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ



บรรณานุกรม

- จุฬา ทองดี. (2550). ผลการใช้ e-Learning ประกอบการเรียนการสอนเรื่อง การวัดการกระจายที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. สารนิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ใจทิพย์ ณ สงขลา. (2542). การสอนผ่านเครือข่ายเวปไซด์ไวด์เว็บ. วารสารครุศาสตร์.ปีที่ 27 ฉบับที่ 3 (มีนาคม 2542): 18-28.
- ชาติชาย วิเรขวัฒน์. (2553). Facebook ทุกมุม. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- ชินสัค สุวรรณอัจฉริย. (2549). เครือข่ายทางสังคม. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ณัฐพันธ์ เขจรนันท์; และ ไพบุลย์ เกียรติโกมล. (2542). ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จารณี ไทยประเสริฐ. (2551). การพัฒนาเว็บเพจ เรื่อง การสหกรณ์และการนำไปใช้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2. สารนิพนธ์ กศ.ม. (เทคโนโลยีการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ถนอมพร เลาหจรัสแสง. (2544, มกราคม-มิถุนายน). การสอนบนเว็บ (Web-Based Instruction) นวัตกรรมเพื่อคุณภาพการเรียนการสอน. วารสารศึกษาศาสตร์สาร. 28(1) : 87-94.
- ถนอมพร ดันพิพัฒน์. (2539, กรกฎาคม - กันยายน). อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษา. วารสารครุศาสตร์. 24 (1): 10-11
- เทคโนโลยีเพื่อชีวิต. (2554). Facebook เว็บไซต์ Social Network ที่ครองใจผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดในปัจจุบัน. สืบค้นเมื่อ 11 มกราคม 2553; จาก <http://beta.i3.in.th/content/view/4290>
- บุปผชาติ ทัททิกรณ์. (2540, มิถุนายน). เครือข่ายโยงแมงมุมในโลกของการศึกษา. Internet Magazine. 1(3): 83-88.
- บัณฑิต พฤตเศรณี.(2544). การวิเคราะห์ตัวประกอบที่มีผลต่อการเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยของรัฐในเขตกรุงเทพมหานคร, วิทยานิพนธ์ครุศาสตร์เทคโนโลยี. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- ปรัชญนันท์ นิลสุข. (2543). นิยามเว็บช่วยสอน Definition of Web-Based Instruction . วารสารพัฒนาเทคนิคศึกษา สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ ปีที่ 12 ฉบับที่ 34. เม.ย. – มิ.ย. 2543 หน้า 53-56.
- พรทิพย์ อินโท. (2550). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต วิชาการจัดการสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีปีที่ 2. สารนิพนธ์กศ.ม. (เทคโนโลยีการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- พรรณิ สวนเพลง. (2552). นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับการจัดการความรู้. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- พลพฐ ปิยวรรณ และ สุภาพร เชิงเอี่ยม. (2552). ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ. กรุงเทพฯ: วิทยพัฒน์.
- พิสุทธา อารีราษฎร์. (2553). ผลการจัดการเรียนรู้เน้นผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์บนเครือข่ายคอมพิวเตอร์. มหาสารคาม: คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- พระนุช คงทน. (2551). การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ทางการเรียนโดยการใช้บทเรียนออนไลน์ 3 รูปแบบสำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ที่มีรูปแบบการคิดต่างกัน 2 รูปแบบ. ปรินิพนธ์ กศ.ม. (เทคโนโลยีการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พัชร เกิดศิริ. (2552). *Social Media คือ?*. สืบค้นเมื่อ 11 มกราคม 2554; จาก <http://www.ipattt.com/2009/social-media>
- ภาวษ พงษ์วิทยากาน และ สุชน โรจน์อนุสรณ์. (2552). *e-Marketing เจาะเทคนิคการตลาดออนไลน์*. กรุงเทพฯ: ตลาด ดอท คอม.
- ภิเชก ชัยนิรันดร์. (2552). *Marketing Click กลเม็ดเคล็ดลับการตลาดออนไลน์*. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- _____. (2553). *การตลาดแนวใหม่ผ่าน Social media*. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- รังสรรค์ สุกันทา. (2546). การพัฒนารูปแบบการฝึกอบรมผ่านเว็บแบบมีส่วนร่วมตามแนวคิดการเรียนรู้ ด้วยการนำตนเองสำหรับบุคลากรขององค์การธุรกิจ. วิทยานิพนธ์ ด.ด. (การศึกษานอกโรงเรียน). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- เลียง ขาดาริคุณ. (2543). การพัฒนางานกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาฟิสิกส์เรื่องการชนโมเมนตัมบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต. วิทยานิพนธ์กศ.ม. (วิทยาศาสตร์ศึกษา). ขอนแก่น: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น. ถ่ายเอกสาร.
- วิพงษ์ชัย ร้องขันแก้ว. (2554). การศึกษาผลของการใช้แฟลชบุ๊กที่มีต่อการเรียนการสอนวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศทางนันทนาการ. กรุงเทพฯ: ภาควิชาสันทนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, The International Conference of South East Asian University on Physical Education, Recreation, Sport Science and Health, ICSEAU - PERSH, June 10-12, 2011
- _____. (2554). *การพัฒนารูปแบบเว็บเพจสารสนเทศด้านนันทนาการชุมชนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาสันทนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. การประชุมวิชาการบัณฑิตศึกษาคณะพลศึกษา ครั้งที่ 5 ระหว่างวันที่ 5-6 สิงหาคม 2553

- วิภาวรรณ สุขสถิตย์. (2550). การเรียนรู้ด้วยการนำตนเองสำหรับนักศึกษาผู้ใหญ่โดยการเรียนรู้การสอนผ่านเว็บ. ปรินญาณิพนธ์กศ.ด. (การศึกษาผู้ใหญ่). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วิลาส จำเริญวัฒน์ และไอมาเก็ดดิง ทีม. (2554). *imarketing 10.0*. กรุงเทพฯ: โปรวิชั่น.
- เวอร์รี่เอ็ม. เคนท์ และ เฟนวิก, เอียน. (2551). *Digimarketing: เปิดโลกนิวมมีเดียและการตลาดดิจิทัล*. กรุงเทพฯ: เนชั่นบุ๊คส์.
- ศูนย์การเรียนรู้เทคโนโลยี. (2553). ประวัติเฟสบุ๊ค. สืบค้นเมื่อ 11 มกราคม 2554; จาก <http://facebook.tictai.com/ประวัติ-facebook-คืออะไร/>
- ศูนย์การศึกษาต่อเนื่องแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (2545). เอกสารประกอบการฝึกอบรมโครงการอบรมโปรแกรมการจัดการหลักสูตร Web Based Instruction (Chula ELS). กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศูนย์วิจัยภูมิสารสนเทศเพื่อประกอบการตัดสินใจ. (2010). ระบบสารสนเทศภูมิศาสตร์ : Geographic Information System. สืบค้นเมื่อ 28 กันยายน 2553, จาก <http://www.gisthai.org/about-gis/gis.html>
- สมพร สุขะ. (2545). การพัฒนารูปแบบของเว็บเพจเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ด. (เทคโนโลยีการศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุพล เวียงนนท์. (2543). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนบนอินเทอร์เน็ตวิชาภูมิศาสตร์ประเทศไทยเรื่องทรัพยากรธรรมชาติ. วิทยานิพนธ์บัณฑิตศึกษา สาขาศึกษาศาสตร์ นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- สุวิทย์ ดาวังปา. (2553). การสอนผ่านเว็บ=Web-based Instruction. สืบค้นเมื่อ 11 มกราคม 2554; จาก <http://www.khunkrookrub.tupl.ac.th>
- เสกสรร สายสีสด. (2545). การพัฒนารูปแบบระบบการเรียนการสอนโดยใช้อินเทอร์เน็ตสำหรับสถาบันราชภัฏ. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ด. (เทคโนโลยีการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- หทัยชนก ผลารรณ์. (2547). การวิเคราะห์องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนเสมือนจริง. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์เทคโนโลยี. กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยีมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.

- อลิสา เสนามนตรี. (2551). การพัฒนานวัตกรรมการเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนระบบสื่อประสม เรื่องชีวโมเลกุลด้วยรูปแบบการบูรณาการสำหรับนักเรียนระดับช่วงชั้นที่ 4. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ด.(วิทยาศาสตร์ศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- Mimee และ Tuirung. (2553). การตลาด 2.0. กรุงเทพฯ: คณะบุคคลพีดีแมกซ์.
- Angelo, T. A. (1993). A "teacher's dozen": Fourteen general, research-based principles for improving higher learning in our classrooms. *American Association for Higher Education Bulletin*, 45(8), 3-7.
- Argyle, M. (1996). *The social psychology of leisure*. New York: Penguin
- Bryce, Jo. (2001). *The Technological Transformation of Leisure*. Retrieved June, 2011, from <http://ssc.sagepub.com/cgi/content/abstract/19/1/7>
- Buchanan, A. (1999). *Articulating A Web-based Pedagogy: A Qualitative Examination*. Unpublished Doctoral Dissertation University of Wisconsin– Milwau
- Burrough, P.A. (1992). *Principles of Geographical Information System for Land Resources Assessment*. 6th ed. New York: Oxford University.
- Camplese, C. ; & Camplese, K. (1998). *Web-Based Education*. online. (Available). From: <http://www.higherweb.com>.
- Driscoll, M. (1997, April). *Defining Internet-Based and Web-Based Training*. *Performance Improvement*. 36(4): 5 – 9.
- . (1998). *Web-Based Training: Using Technology to Design Adult Learning Experiences*. San Francisco: Pfeiffer. Jossey – Bass.
- . (1999). *The Application of Adult Education Principles in the Development of a Manual for Practitioners Creating Web-based Training Programs*. Doctoral Dissertation. Teacher College, Columbia University.
- . (2002). *Web-Based Training: Creating E-Learning Experiences*. 2 nd ed. San Francisco: Jossey – Bass/Pfeiffer.
- Gulsun, Kurubacak. (2000). *Online Learning: A Student's Attitudes Towards Web-Based Instruction (WBI)*. University of Cincinnati. Retrieved July 20, 2005, from <http://www.lib.umi.com/dissertations/fullcit/9973125>.
- Hadley, Nancy jane. (1998). *The Effects of Technology Support System on Achievement and Attitudes of Preservice Teacher (Computer Mediated Instruction)*, Abstract from: Dissertation Abstracts International: 9803569.
- Hannum, W. (1998). *Web-Based Instruction Lessons*. online. (Available). From: http://www.soe.unc.edu/edci111/8-100/index_wbi2.htm.

- Hiltz, S. R. (1993). Correlates of Learning in a Virtual Classroom. *International Journal of Man-Machine Studies*. 39(1), 71-98.
- Hunt, L. (1999). *A Practitioner Identified List of Competencies Needed to Design Web-based Training*. Doctoral Dissertation. Department of Adult Education. Instruction System, and Workforce Education and Development. Pennsylvania State: The Pennsylvania State University.
- Kenneth C. Laudon; & Jane P. Laudon. (2003). *Management Information Systems*. NJ, USA: Prentice Hall.
- Karolick, Dolores, M. (2002). *The Learner's Perception of Their Experiences in a Web-Based Graduate Level Course*. Retrieved July 10, 2005, from <http://www.lib.umi.com/dissertations/fullcit/3025096>.
- Khan, Badrul H. (1997). *Web-Based Instruction*. Englewood Cliffs, New Jersey: Educational-Technology Publications.
- Maddux, Cleborne D. (1994). *The Internet: Educational Prospect and Problem*. Education Technology.
- Matthew, Kathryn; & Gita Varagoor. (2001). *Student Responses to Online Course Materials*. online. (Available). From: <http://www.thailis.uni.net/eric/detail.nsp>.
- National Recreation and Park Association. (2005). *Management Park and Recreation Agencies*. Ashburn, VA: NRPA
- Parker, P. (1997). *Integrating Hypermedia into the Environment Education Setting: Developing a Program and Evaluation its Effect*. Doctoral Dissertation. University of Minnesota. *Dissertation Abstracts International*. 58(03): 834.
- Parson, R. (1997). *An Investigation into Instruction Available on the World Wide Web*. online. (Available). From: <http://oise.on.ca/~rparson/define.html>.
- Robin Wauters. (2011). *Facebook Averaged Almost 8 New Registrations Per Second In 2010*. (Available). From: <http://techcrunch.com/2011/02/01/facebook-averaged-almost-8-new-registrations-per-second-in-2010/>
- Rojek, C. (2000). *Leisure and culture*. London: Macmillan.
- Russell, Ruth v. (2005). *Pastime*. Illinois: Sagamore Publishing
- Shin, C.; Ingebritsen, T.; Pleasants, J.; Flickinger, K.; and Brown, G. (1998). *Learning strategies and other factors influencing achievement via web courses*. ERIC Document (ED422876).
- Smith, M. A., & Kollock, P. (Eds.). (1999). *Communities in cyberspace*. London: Routledge.

Star, Jeffrey.; & Estes, John. (1990). *Geographic Information Systems*. New Jersey: Prentice Hall.

Talluto, Mark Anthony. (1997). *Computer-based Marine Biology Simulation*. Retrieved August, 1997, from <http://wwwlib.umi.com/dissertations/fullcit/1384195>

Turoff, M. (1995). *Designing a Virtual Classroom. online*. (Available). From: <http://www.nijit.edu/njit/Department/CCCC/VC/Papers/Design.html>





ภาคผนวก ก

หนังสือแสดงความยินยอมในการให้ข้อมูลการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ประกอบการเรียนการสอนในสาขาวิชาผู้นำนันทนาการ

ข้าพเจ้า นายวิพงษ์ชัย ร้องขันแก้ว อาจารย์ประจำภาควิชาสันทนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มีความประสงค์จะทำวิจัยในเรื่องการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ประกอบการเรียนการสอนในสาขาวิชาผู้นำนันทนาการ จะทำการสัมภาษณ์นักศึกษาเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอน โดยจะการบันทึกเทปการสัมภาษณ์ซึ่งข้าพเจ้าจะเป็นผู้ถอดเทปการสัมภาษณ์ด้วยตนเองนอกจากนั้นเมื่อสรุปผลการวิจัยได้แล้วข้าพเจ้าจะนำผลการวิจัยมาให้ท่านอ่านเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง

ชื่อ นามสกุลของท่าน จะไม่ได้รับการเปิดเผย แต่จะใช้ชื่อสมมุติแทนข้าพเจ้าจะไม่นำข้อมูลส่วนตัวของท่านไปสนทนากับผู้อื่นในการเข้าร่วมการวิจัยนี้ไม่มีค่าตอบแทนใดๆ และไม่มีผลต่อคะแนนและเกรดของท่าน ในการเข้าร่วมให้ข้อมูลในครั้งนี้ ไม่มีความเสี่ยงใดๆ ต่อตัวท่านและผลการเรียนของท่าน ผู้ที่สมัครใจเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้ สามารถขอข้อมูลของท่านได้นอกจากนั้นยังสามารถถอนตัวออกจากการให้ข้อมูลการวิจัยได้ทุกเมื่อ แม้ว่าโครงการวิจัยจะยังไม่เสร็จสิ้นก็ตาม

หากท่านประสงค์จะเข้าร่วมให้ข้อมูลในโครงการวิจัยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนในสาขาวิชาผู้นำนันทนาการ กรุณาลงลายมือชื่อเพื่อแสดงความยินยอมในที่ว่างที่เว้นไว้ให้ ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาครั้งนี้จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อผู้ที่สนใจใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอน ผลการวิจัยจะนำเสนอในงานประชุมวิชาการและนำไปเผยแพร่ในวารสารทางวิชาการต่อไป หากท่านมีข้อสงสัยหรือต้องการสอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อข้าพเจ้าได้ที่โทรศัพท์หมายเลข 081-648-9004 หรือส่งอิเล็กทรอนิกส์เมลล์ (E-mail) มาที่ wipongchai@yahoo.com ข้าพเจ้าขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้ ที่ท่านกรุณาร่วมมือเข้าร่วมในโครงการวิจัยนี้

ลงชื่อผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย.....
 ชื่อตัวบรรจง.....
 เบอร์โทรศัพท์..... วันที่.....
 ลงชื่อผู้วิจัย.....

ภาคผนวก ข

แบบสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง

- 1.การใช้สื่อสังคมออนไลน์ส่งผลต่อการสื่อสารและการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนอย่างไรบ้าง
- 2.การใช้สื่อสังคมออนไลน์ก่อให้เกิดสังคมแห่งการแบ่งปันข้อมูลระหว่างผู้เรียนอย่างไรบ้าง
- 3.การใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) อำนาจความสะดวกส่งงานและตรวจสอบงานหรือไม่อย่างไร
- 4.การใช้สื่อสังคมออนไลน์ก่อให้เกิดสังคมแห่งการแบ่งปันความรู้ในโลกออนไลน์อย่างไรบ้าง
- 5.จงเปรียบเทียบข้อดี ข้อเสียของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนบอกมา 2-3 ข้อ
- 6.จงบอกถึงปัจจัยที่ส่งผลให้การใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ
- 7.เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์ประกอบการเรียนการสอน
ผู้สอนควรมีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการจัดการเรียนการสอนอย่างไรบ้าง
- 8.ความสามารถในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ส่งผลต่อจัดการเรียนการสอนในรูปแบบน้ออย่างไรบ้าง
9. มีปัญหาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอน มีอะไรบ้าง บอกมาอย่างน้อย 2 ข้อ
- 10.หากมีความเห็นเรื่องใดที่ยังไม่ได้กล่าวถึง ขอให้อธิบายเพิ่มเติม
- 11.ประเมินความสามารถในการใช้สื่อสังคมออนไลน์
.....(1).....(2).....(3).....(4).....(5) (1=ไม่เก่ง, 5=เก่งมาก)

แบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญ

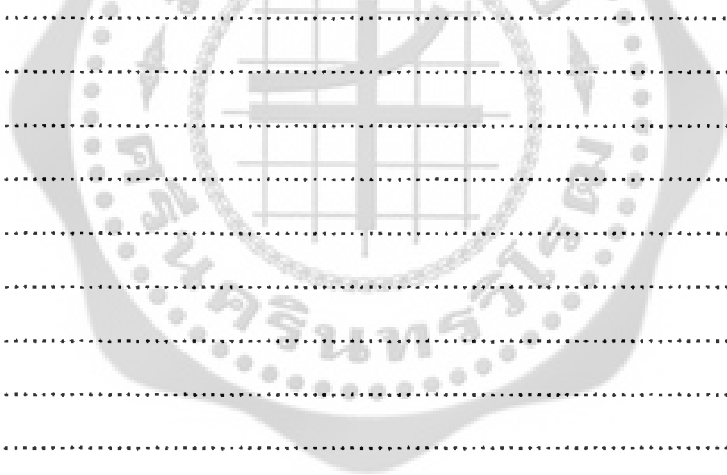
1. สถานภาพผู้ตอบ เพศ 2. หญิง () ชาย () อายุ ปี

3. ไม่มีคอมพิวเตอร์ส่วนตัว () มีคอมพิวเตอร์ส่วนตัว ()

4. ใช้สื่อสังคมออนไลน์สัปดาห์ละเท่าที่.....ครั้ง ครั้งละ.....

5. คุณมีความสามารถในการใช้คอมพิวเตอร์อยู่ในระดับใด
.....(1) (5).....(4).....(3).....(2).....(1=ไม่เก่ง 5 =เก่งมาก)

คำชี้แจง โปรดบรรยายถึงเหตุการณ์สำคัญในวันที่คุณใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนการสอนได้ดีที่สุดโดยอธิบายให้ชัดเจนว่าเกิดอะไรขึ้น ครู เพื่อน หรือตัวเราทำกิจกรรมอะไรในเหตุการณ์นั้นจึงให้เราสามารถจำเหตุการณ์ได้อย่างแม่นยำ

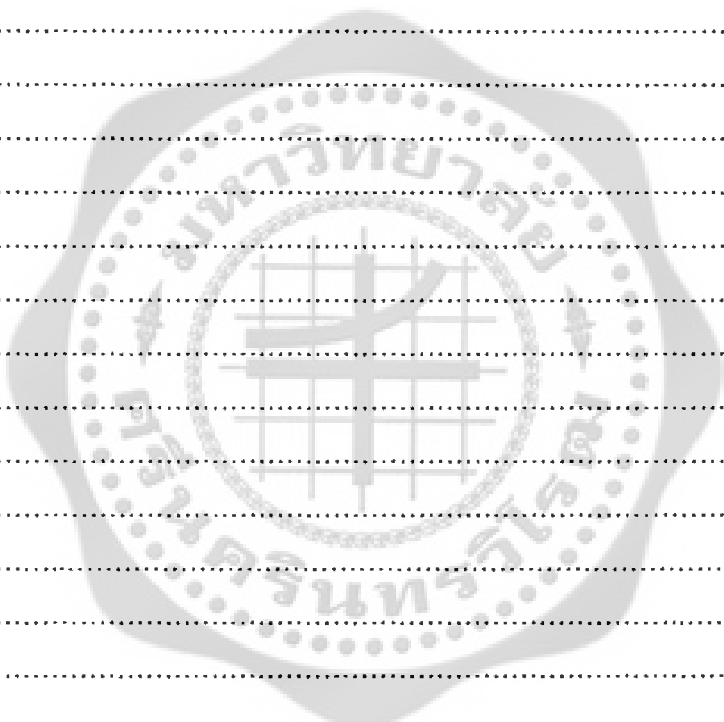


ภาคผนวก ง

แบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญ

ในวันที่คุณใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อการเรียนรู้การสอนได้ไม่ดีที่สุด

คำชี้แจง โปรดบรรยายถึงเหตุการณ์สำคัญในวันที่คุณใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนการสอนได้
 ไม่ดีที่สุดโดยอธิบายให้ชัดเจนว่าเกิดอะไรขึ้น ครู เพื่อน หรือตัวเราทำกิจกรรมอะไรในเหตุการณ์นั้น
 จึงให้เราสามารถจำเหตุการณ์ได้อย่างแม่นยำ



ของนิสิต สาขาวิชาผู้นำนักบริหาร

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

เกณฑ์การประเมิน

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน				
	5	4	3	2	1
1.Facebook	ใช้ Facebook ในการศึกษา เรียนรู้ อย่างสม่ำเสมอ เขียนเนื้อหาเกี่ยวกับความรู้ บทเรียน และการเรียนรู้ของตนเอง มีส่วนร่วมในกระดานสนทนา มีปฏิสัมพันธ์กัน	ใช้ Facebook ในการศึกษา เรียนรู้ อย่างสม่ำเสมอ เขียนเนื้อหาเกี่ยวกับความรู้ บทเรียน และการเรียนรู้ของตนเอง มีส่วนร่วมในกระดานสนทนา เป็นส่วนใหญ่	ใช้ Facebook ในการศึกษา เรียนรู้ อย่างสม่ำเสมอ เขียนเนื้อหาเกี่ยวกับความรู้ บทเรียน และการเรียนรู้ของตนเอง มีส่วนร่วมในกระดานสนทนา บ้างเล็กน้อย	ใช้ Facebook ในการศึกษา เรียนรู้ อย่างสม่ำเสมอ เขียนเนื้อหาเกี่ยวกับความรู้ บทเรียน และการเรียนรู้ของตนเอง	ไม่ใช้ Facebook ในการศึกษา เรียนรู้
2.Facebook Fanpage	สร้าง Facebook Fanpage ได้ดี สวยงาม เขียนบทความได้ดี จัดรูปแบบบทความได้น่าสนใจ สร้างเมนู และหมวดหมู่ได้เหมาะสม มีปฏิสัมพันธ์กับ Facebook ของเพื่อน	สร้าง Facebook Fanpage ได้ดี สวยงาม เขียนบทความได้ดี จัดรูปแบบบทความได้น่าสนใจ การสร้างเมนู และหมวดหมู่ยังไม่เหมาะสม มีปฏิสัมพันธ์กับ Facebook ของเพื่อน	สร้าง Facebook Fanpage ได้ดี สวยงาม เขียนบทความได้ดี จัดรูปแบบบทความยังขาดความน่าสนใจ ขาดปฏิสัมพันธ์ Facebook ของเพื่อน	สร้าง Facebook Fanpage ได้ดี สวยงาม เขียนบทความไม่ครบถ้วน จัดรูปแบบได้ไม่น่าสนใจ	สร้าง Facebook Fanpage ได้ แต่ขาดความสวยงาม ขาดบทความไม่ได้

ประเด็นการ ประเมิน	ระดับคะแนน				
	5	4	3	2	1
3.Youtube	สามารถอัป โหลดวิดีโอและ นำวิดีโอมาใช้ ร่วมกับ Facebook ของ ตนเองได้ เหมาะสมกับ เนื้อหา	สามารถอัป โหลดวิดีโอและ นำวิดีโอมาใช้ ร่วมกับ Facebook ของ ตนเองได้ไม่ เหมาะสมกับ เนื้อหา	ไม่สามารถอัป โหลดวิดีโอและ นำวิดีโอมาใช้ ร่วมกับ Facebook ของ ตนเองได้ เหมาะสมกับ เนื้อหา	ไม่สามารถอัป โหลดวิดีโอและ นำวิดีโอมาใช้ ร่วมกับ Facebook ของ ตนเองได้ไม่ เหมาะสมกับ เนื้อหา	ไม่มีการนำ วิดีโอมาใช้ ร่วมกับ Facebook ของ ตนเอง
4.Livestream	สามารถ ถ่ายทอดสด และนำวิดีโอมา ใช้ร่วมกับ Facebook ของ ตนเองได้ เหมาะสมกับ เนื้อหา	สามารถ ถ่ายทอดสดและ นำวิดีโอมาใช้ ร่วมกับ Facebook ของ ตนเองได้ไม่ เหมาะสมกับ เนื้อหา	ไม่สามารถ ถ่ายทอดสดและ นำวิดีโอมาใช้ ร่วมกับ Facebook ของ ตนเองได้ เหมาะสมกับ เนื้อหา	ไม่สามารถ ถ่ายทอดสดและ นำวิดีโอมาใช้ ร่วมกับ Facebook ของ ตนเองได้ไม่ เหมาะสมกับ เนื้อหา	ไม่มีการ ถ่ายทอดสดมา ใช้ร่วมกับ Facebook ของ ตนเอง
5.Googledoc	สามารถใช้ Googledoc ร่วมกับ Facebook ของ ตนเองอย่าง สม่ำเสมอ มี เนื้อหาทั้ง เอกสารทั่วไป และเอกสาร นำเสนอ	สามารถใช้ Googledoc ร่วมกับ Facebook ของ ตนเองเป็นส่วน ใหญ่ มีเนื้อหา ทั้งเอกสาร ทั่วไปและ เอกสาร นำเสนอ	สามารถใช้ Googledoc ร่วมกับ Facebook ของ ตนเองอย่าง สม่ำเสมอ มี เนื้อหาทั้ง เอกสารทั่วไป และเอกสาร นำเสนอ	สามารถใช้ Googledoc ร่วมกับ Facebook ของ ตนเองไม่ สม่ำเสมอ และ เอกสารน้อย	ไม่สามารถใช้ Googledoc ร่วมกับ Facebook ของ ตนเอง

การแปลความหมายคะแนน

20 คะแนนขึ้นไป	หมายถึง	สามารถใช้ Social Media ในการศึกษาได้ดีควรส่งเสริม
15-19 คะแนน	หมายถึง	สามารถใช้ Social Media ในการศึกษาได้ปานกลาง ควรพัฒนาต่อไป
น้อยกว่า 15 คะแนน	หมายถึง	สามารถใช้ Social Media ในการศึกษาได้น้อย ควรได้รับการปรับปรุงและพัฒนา



ประวัติย่อผู้วิจัย



(2552). นันทนาการชุมชน. เอกสารประกอบการสอน.

กรุงเทพฯ: ภาควิชาสันตนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- งานวิจัย

Wipongchai Rongkhankaew. (2011). *The effects of Facebook supported instruction in Information Technology for Recreation*. The International Conference of South East Asian University on Physical Education, Recreation, Sport Science and Health, ICSEAU - PERSH, June 10-12, 2011

วิพงษ์ชัย ร้องขันแก้ว .(2554). การพัฒนารูปแบบเว็บเพจสารสนเทศด้านนันทนาการชุมชนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (งบประมาณเงินรายได้คณะพลศึกษาปีงบประมาณ 2553) วารสารคณะพลศึกษา ปีที่ 15 เล่มที่ 1 เดือนมกราคม มิถุนายน-2555

วิพงษ์ชัย ร้องขันแก้ว. (2552). การศึกษาผลของรูปแบบกิจกรรมค่ายพักแรมเพื่อพัฒนาคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของเด็กในสถานสงเคราะห์. (งบประมาณเงินรายได้คณะพลศึกษาปีงบประมาณ 2552) การประชุมวิชาการบัณฑิตศึกษาคณะพลศึกษา ครั้งที่ 5 ระหว่างวันที่ 5-6 สิงหาคม 2553