

การพัฒนาสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ : การคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์

E-learning Media Development : Audition and Cinema



โดย
ปรวัน แพทยานนท์
รองศาสตราจารย์พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ



วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์: การคัดเลือกนักแสดง มีจุดมุ่งหมายเพื่อจัดทำสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-learning) วิชาการคัดเลือกนักแสดง นำเสนอผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ พร้อมประเมินประสิทธิภาพบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-learning) ที่สร้างขึ้น และศึกษาความพึงพอใจของนิสิต วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่มีต่อการใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-learning)

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการเรียนการสอนบนเว็บ จำนวน 3 คน จากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) และกลุ่มที่ 2 กลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้เรียนจากนิสิตวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปีการศึกษา 2553 จำนวน 60 คน ซึ่งต้องศึกษารายวิชา “การคัดเลือกนักแสดง” เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ สื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติทดสอบค่าที (t-test) และการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว (One-Way ANOVA)

การวิจัยและพัฒนาสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม : การคัดเลือกนักแสดง สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการหาประสิทธิภาพสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์รายวิชาการคัดเลือกนักแสดง ของวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม ที่คณะผู้วิจัยพัฒนาขึ้น จากผลการวิจัยเชิงทดลอง จำนวน 3 ครั้ง พบว่า การทดลองครั้งที่ 1 บทเรียนมีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.67/89.70 การทดลองครั้งที่ 2 บทเรียนมีประสิทธิภาพเท่ากับ 90.40/90.50 และการทดลองครั้งที่ 3 บทเรียนมีประสิทธิภาพเท่ากับ 94.80/92.50 และเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

2. ผลการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคมที่เรียนด้วยสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์รายวิชาการคัดเลือกนักแสดง พบว่า คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตที่เรียนด้วยสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์รายวิชาการคัดเลือกนักแสดง หลังการเรียนมีระดับคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการสำรวจทัศนคติและความพึงพอใจของนิสิตต่อสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์รายวิชาการคัดเลือกนักแสดง อยู่ในเกณฑ์ระดับมากในทุกด้าน

Abstract

The research on E-learning Media Development: Audition has three main objectives which are; 1) to create E-learning Media in Audition presenting on computer network system 2) to evaluate efficiency of the creating E-learning Media in Audition 3) to study the satisfaction of academic in College of Social Communication Innovation, Srinakharinwirot University students who learn E-learning Media in Audition.

The samples comprised of two groups. The first group consisted of three experts in web-based instruction. The second group consisted of sixty students from College of Social Communication Innovation, Srinakharinwirot University who learn E-learning Media in Audition, the year of 2010. The research instruments were E-learning Media, achievement test and satisfaction questionnaire. The statistics that used in data analysis were arithmetic mean, standard deviation, t-test and One-Way Analysis of Variance.

The research results were as follows:

1. The effectiveness of the E-learning Media in Audition that the researcher has developed, the results of 3 tests have found that in the first test, the efficiency of the lesson is 85.67/89.70, in the second test, the efficiency of the lesson is 90.40/90.50 and in the last test, the efficiency of the lesson is 94.80/92.50, it was higher than criteria set 80/80.

2. The comparison of the success in the study of academic in College of Social Communication Innovation when studied by E-learning Media in Audition, founded that the sample group of students had statistically significant at .05 level learning achievement post-test scores high than pre-test scores.

3. The research of students satisfaction toward E-learning Media in Audition, found that students has high satisfaction with E-learning Media in every fields.

สารบัญ

	หน้า
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความสำคัญและที่มาของปัญหาที่ทำการวิจัย	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการการวิจัย	3
1.3 ความสำคัญของการวิจัย	4
1.4 ขอบเขตของการวิจัย	4
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ	4
1.6 กรอบแนวคิดของการวิจัย	5
1.7 ประโยชน์คาดว่าจะได้รับ	5
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	6
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	26
3.1 ระเบียบวิธีการวิจัย	26
3.2 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	27
3.3 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล	30
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล	30
บทที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูล	32
บทที่ 5 สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ	73
สรุปผลการวิจัย	75
อภิปราย	76
ข้อเสนอแนะ	78
รายการอ้างอิง	80
ภาคผนวก	83
ประวัติผู้วิจัย	98

สารบัญภาพ

หน้า

ภาพประกอบ 1 – 45 ตัวอย่างบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ รายวิชาการคัดเลือกนักแสดง

35



สารบัญตาราง

	หน้า
<u>ตาราง 1</u> การหาประสิทธิภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ รายวิชาการคัดเลือักนักแสดง การทดลองครั้งที่ 1	59
<u>ตาราง 2</u> การหาประสิทธิภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ รายวิชาการคัดเลือักนักแสดง การทดลองครั้งที่ 2	61
<u>ตาราง 3</u> การหาประสิทธิภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ รายวิชาการคัดเลือักนักแสดง การทดลองครั้งที่ 3	62
<u>ตาราง 4</u> เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยผลการเรียนรู้ด้วยสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน	63
<u>ตาราง 5</u> ค่าคะแนนเฉลี่ยของการศึกษาทักษะและความพึงพอใจของนิสิต ชายต่อสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์	64
<u>ตาราง 6</u> ค่าคะแนนเฉลี่ยของการศึกษาทักษะและความพึงพอใจของนิสิต หญิงต่อสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์	65
<u>ตาราง 7</u> เปรียบเทียบระดับการแสดงทักษะและความพึงพอใจของนิสิตชาย และนิสิตหญิงต่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์	66
<u>ตาราง 8</u> ค่าคะแนนเฉลี่ยของการศึกษาทักษะและความพึงพอใจของนิสิตที่มีเกรดเฉลี่ย 2.00-2.49 ต่อสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์	67
<u>ตาราง 9</u> ค่าคะแนนเฉลี่ยของการศึกษาทักษะและความพึงพอใจของนิสิตที่มีเกรดเฉลี่ย 2.50-2.99 ต่อสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์	68
<u>ตาราง 10</u> ค่าคะแนนเฉลี่ยของการศึกษาทักษะและความพึงพอใจของนิสิตที่มีเกรดเฉลี่ย 3.00 ขึ้นไป ต่อสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์	69
<u>ตาราง 11</u> เปรียบเทียบทักษะและความพึงพอใจของนิสิตวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสาร สังคม ที่มีผลการเรียนต่างกัน ต่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์	70
<u>ตาราง 12</u> ผลการศึกษาทักษะและความพึงพอใจของนิสิตวิทยาลัยนวัตกรรมการ สื่อสารสังคม ที่ใช้สื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์	71

บทที่ 1

บทนำ

ปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการพัฒนาประเทศ อีกทั้งยังเป็นปัจจัยที่สำคัญในการสร้างความมั่นคงของเศรษฐกิจ ตลอดจนช่วยพัฒนาความเป็นอยู่ของคนในสังคมในทุกๆ สังคมให้ดีขึ้นอีก อีกทั้งยังมีผลต่อวิถีการดำเนินชีวิตของผู้คน การเรียนรู้ การติดต่อสื่อสารในโลกอันไร้พรมแดนในยุคหลังสมัยใหม่อย่างหลีกเลี่ยงมิได้ สำหรับประเทศไทยรัฐบาลทุกยุคที่ผ่านมาก็ให้ความสนใจและความสำคัญในเรื่องการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างมาก ด้วยเหตุที่เล็งเห็นว่าเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นปัจจัยสำคัญในอันที่จะช่วยให้ประเทศไทยสามารถแข่งขันกับประเทศอื่นๆ ได้ อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือที่จะเพิ่มศักยภาพให้ประเทศสามารถเป็นผู้นำในด้านการค้า การผลิต การเงิน การขนส่ง การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ รวมถึงการเสริมสร้างคุณภาพชีวิตของประชาชนในประเทศให้ดีขึ้นด้วย (หรรษา วงษ์ธรรมกุล, 2541 อ้างถึงใน พัชรา คะประสิทธิ์, 2546) ด้วยเหตุนี้เราจึงพบว่าระบบเทคโนโลยีสารสนเทศอันประกอบไปด้วยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสื่อสารถูกนำมาประยุกต์ใช้ในงานด้านต่างๆ อย่างกว้างขวาง ทั้งในหน่วยงานของรัฐและเอกชน แม้กระทั่งในระบบของการจัดการศึกษาและ การจัดการเรียนการสอนในทุกๆ ระดับ

อินเทอร์เน็ตในปัจจุบัน ถูกพัฒนามาจากโครงการวิจัยทางการทหารของกระทรวงกลาโหมของประเทศสหรัฐอเมริกา คือ Advanced Research Projects Agency (ARPA) ในปี 1969 โครงการนี้เป็นการวิจัยเครือข่ายเพื่อการสื่อสารของการทหารในกองทัพอเมริกา หรืออาจเรียกสั้นๆ ได้ว่า ARPA Net ในปี ค.ศ. 1970 ARPA Net ได้มีการพัฒนาเพิ่มมากขึ้น โดยการเชื่อมโยงเครือข่ายร่วมกับมหาวิทยาลัยชั้นนำของอเมริกา คือ มหาวิทยาลัยยูทาห์ มหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนียที่ซานตาบาร์บารา มหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนียที่ลอสแอนเจลิส และสถาบันวิจัยของมหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด และหลังจากนั้นเป็นต้นมาก็มีการใช้อินเทอร์เน็ตกันอย่างแพร่หลายมากขึ้น

สำหรับในประเทศไทย เริ่มมีการใช้อินเทอร์เน็ตครั้งแรกในปี พ.ศ. 2530 โดยมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ได้รับความช่วยเหลือจากโครงการ IDP (The International Development Plan) เพื่อให้มหาวิทยาลัย สามารถติดต่อสื่อสารทางอีเมลกับมหาวิทยาลัยเมลเบิร์นในออสเตรเลียได้ ได้มีการติดตั้งระบบอีเมลขึ้นครั้งแรก โดยผ่านระบบโทรศัพท์ ความเร็วของโมเด็มที่ใช้ในขณะนั้นมีความเร็วเพียง 2,400 บิต/วินาที จนกระทั่งวันที่ 2 มิถุนายน พ.ศ. 2531 ได้มีการส่งอีเมลฉบับแรกที่ติดต่อระหว่างประเทศไทยกับมหาวิทยาลัยเมลเบิร์น มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์จึงเปรียบเสมือนประตูทางผ่าน (Gateway) ของไทยที่เชื่อมต่อไปยังออสเตรเลียในขณะนั้น ต่อมาในปี พ.ศ. 2533 ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC) ได้เชื่อมต่อคอมพิวเตอร์ของสถาบันการศึกษาของรัฐ โดยมีชื่อว่า เครือข่ายไทยสาร (Thai Social/Scientific Academic and Research Network : ThaiSARN) ประกอบด้วย มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สถาบันเทคโนโลยีแห่งเอเชีย (AIT) มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ เพื่อให้บริการอินเทอร์เน็ตภายในประเทศ เพื่อการศึกษาและวิจัย ต่อจากนั้นในปี พ.ศ. 2538 ได้มีการบริการอินเทอร์เน็ตเชิงพาณิชย์ขึ้น เพื่อให้บริการแก่ประชาชน และภาคเอกชนต่างๆ ที่ต้องการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต โดยมีบริษัทอินเทอร์เน็ตไทยแลนด์ (Internet Thailand) เป็นผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (Internet Service Provider: ISP) เป็นบริษัทแรก เมื่อมีคนนิยมใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มมากขึ้น บริษัทที่ให้บริการอินเทอร์เน็ตจึงได้ก่อตั้งเพิ่มขึ้นอีก (มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต. 2550)

ประเทศไทยมีการนำเอาระบบคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้ในระบบงานต่างๆ อย่างกว้างขวางในช่วงระยะสิบกว่าปีที่ผ่านมา คอมพิวเตอร์เริ่มกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตผู้คน ปัจจุบันการนำเอาระบบคอมพิวเตอร์มาใช้ในการเรียนการสอนในสถาบันการศึกษาในระดับต่างๆ ตั้งแต่ระดับอนุบาลไปจนถึงอุดมศึกษาเติบโตมากขึ้นจนเห็นได้ชัด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะกระแสความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่เราอาจด้านทานหรือขัดชินได้ รวมทั้งผู้นำทางการศึกษาและ นโยบายของรัฐต่างให้ความสำคัญกับเรื่องระบบคอมพิวเตอร์ อย่างไรก็ตามการนำคอมพิวเตอร์มาใช้งานในสถานศึกษาก็อาจมีลักษณะที่ต่างกันไปทั้งที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน หรือใช้ในงานบริหารการศึกษา

จากแผนพัฒนาการศึกษาแห่งชาติ ฉบับที่ 10 (พ.ศ. 2545 – 2559) ได้กำหนดแนวนโยบายเพื่อดำเนินการ การพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา และการพัฒนาประเทศ รวมถึงพัฒนาสังคมแห่งการเรียนรู้ ซึ่งเป็นการสนับสนุนให้ผู้ใช้และผู้ผลิตเทคโนโลยีเพื่อศึกษามีจิตสำนึก มีจรรยาบรรณ มีความรับผิดชอบต่อสังคม ผลิตสื่อเพื่อการศึกษาที่มีคุณภาพ รวมถึงพัฒนาข้อมูล สื่อ เพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2550 : ออนไลน์) ระบบการศึกษาในปัจจุบันจึงจำเป็นต้องผลิต “ผู้รู้” “ผู้สร้างความรู้” และ “องค์ความรู้” ที่จะรองรับการพัฒนาขีดความสามารถด้านต่าง ๆ ของประเทศให้เป็นประชาคมแห่งการเรียนรู้ สถานศึกษาทุกระดับจะต้องสามารถจัดการศึกษาเรียนรู้ได้ตลอดเวลา ทุกสถานที่ มีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่ เพื่อให้สอดคล้องกับแผนพัฒนาการศึกษาแห่งชาติดังกล่าว ดังนั้นเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology : IT) ที่ผสมผสานระหว่างเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีโทรคมนาคม (Computer & Telecommunications Technology) ซึ่งเป็นสำคัญต่อการนำสารสนเทศซึ่งประกอบด้วยข้อมูล (Data) ข่าวสาร (Information) และความรู้ (Knowledge) ให้สามารถกลั่นไหลได้สะดวกรวดเร็ว (ไพรัชชพงษ์ และพิเชษฐ คุรงควาโจจน์. 2541 : 12) ทั้งนี้การเข้าถึงแหล่งข้อมูลข่าวสารและ ความรู้ที่สะดวกและรวดเร็วในปัจจุบันที่ได้รับความนิยมสูงสุดก็คือเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Interment)

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เป็นสถาบันการศึกษาของรัฐสถาบันหนึ่งที่มุ่งส่งเสริมและพัฒนาระบบการเรียนการสอนแบบออนไลน์ เพื่อเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีความยืดหยุ่น ไร้ขีดจำกัดเรื่องสถานที่และเวลา มากขึ้น รวมทั้งยังอาจเป็นกระบวนการที่เข้าถึงผู้เรียน โดยใช้สื่อที่เด็กรุ่นนี้สนใจเป็นสื่อกลางในการปฏิบัติท่าและกระบวนการเรียนการสอนให้แตกต่างไปจากเดิม ปัจจุบันมหาวิทยาลัยศรี นครินทรวิโรฒ ยังมีการจัด

ให้บริการอินเทอร์เน็ตไร้สายให้กับนิสิตโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย เพื่อเอื้อประโยชน์ในแง่ข้อจำกัดของห้องปฏิบัติการหรือห้องเรียน ช่วยให้นิสิตสามารถเชื่อมโยงอินเทอร์เน็ตส่วนตัวของนิสิตเข้าใช้ในระบบอินเทอร์เน็ตไร้สายของมหาวิทยาลัยได้ตลอดเวลา

วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้ดำเนินการเปิดสอนหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการสื่อสาร และหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาภาพยนตร์และสื่อมัลติมีเดีย มาตั้งแต่ปีการศึกษา 2550 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อผลิตบุคลากร ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน และสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับการดำเนินงานอย่างมีประสิทธิภาพ หลักสูตรที่เปิดสอนในวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคมเป็นหลักสูตรที่บูรณาการผสมผสานศาสตร์ด้านการสื่อสาร ศิลปะ คอมพิวเตอร์และการจัดการเข้าไว้ด้วยกัน อีกทั้งวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคมเป็นหน่วยงานที่เกิดขึ้นใหม่ นับเป็นคณะวิชาที่เกี่ยวพันกับสื่อร่วมสมัยเป็นหลัก อุปกรณ์หลักของวิทยาลัยก็คือเครื่องคอมพิวเตอร์ นิสิตทุกคนที่ศึกษาในทุกสาขามีสมรรถนะหลักที่สำคัญก็คือการใช้คอมพิวเตอร์

ด้วยเหตุผลดังกล่าวการจัดการศึกษาให้กับนิสิตของวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม จึงต้องมีแนวทางการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม และนวัตกรรมเทคโนโลยีร่วมสมัย หนึ่งในระบบเทคโนโลยีที่มีความสำคัญต่อนิสิตก็คือระบบอินเทอร์เน็ต ดังนั้นการจัดการจัดการเรียนการสอนด้วยระบบ e-learning ในลักษณะออนไลน์อันเป็นกระบวนการและสื่อที่ตรงกับลักษณะความสนใจของวัยผู้เรียนนั้น น่าจะเป็นทางเลือกหนึ่งที่บุคลากรผู้สอนในวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคมมีความจำเป็นต้องเลือกใช้ให้เกิดรูปแบบการเรียนแบบผสมผสาน(hybrid learning) อันจะช่วยสร้างความสนใจของผู้เรียนให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง ผู้วิจัยจึงได้เลือกศึกษาแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยตนเอง การจัดการเรียนรู้แบบเอกัตถภาพและ การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนการสร้างบทเรียนออนไลน์ มาทดลองพัฒนาบทเรียนผ่านระบบการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-learning) อันจะเอื้อประโยชน์ในการพัฒนาการเรียนรู้ของนิสิตในวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒต่อไป

1. วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย

1. เพื่อจัดทำสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-learning) วิชาการคัดเลือกรักแสดงกับงานภาพยนตร์นำเสนอผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์
2. เพื่อประเมินประสิทธิภาพบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-learning) ที่สร้างขึ้น
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนิสิตวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒที่มีต่อการใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-learning)

2. ความสำคัญของการวิจัย

1. เป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา ที่มีการเรียนการสอนแบบสองภาษา
2. เป็นแนวทางต่อการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนในโลกเทคโนโลยีปัจจุบัน

3. ขอบเขตของการวิจัย

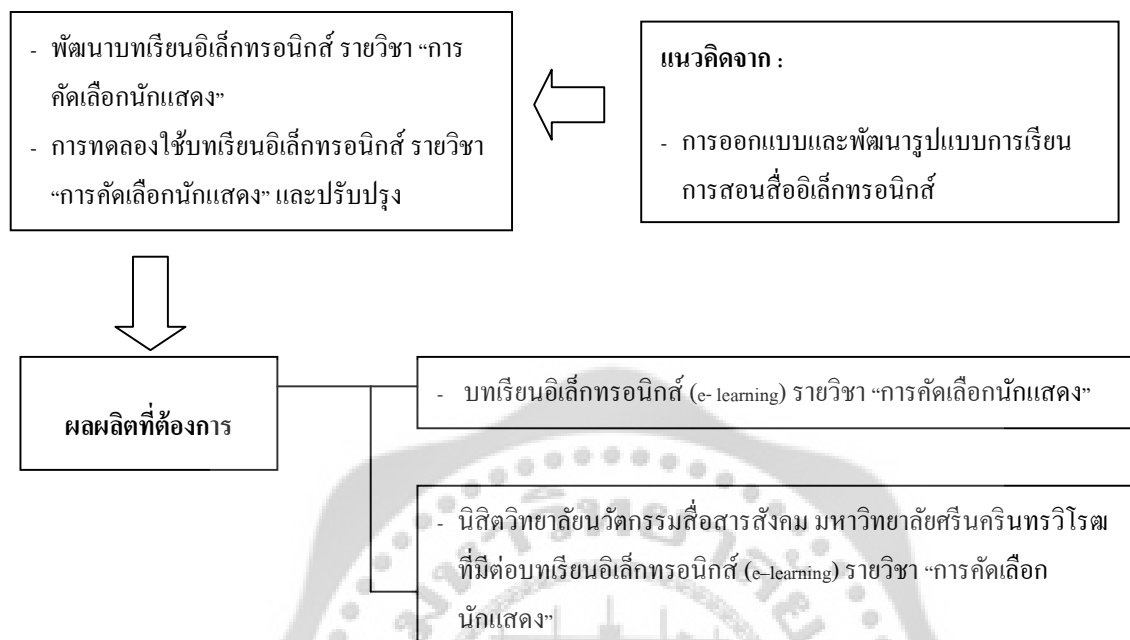
1. การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยทดลองพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์รายวิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ (Audition and Cinema) ตามหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการสื่อสารสังคม วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อใช้ในระบบการเรียนการสอนบนเว็บ (Web-based Instruction)
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เลือกแบบเจาะจงได้แก่กลุ่มนิสิตชั้นปีที่ 2 ที่ศึกษารายวิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ (Audition and Cinema) ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 จำนวน 1 ห้องเรียน

4. นิยามศัพท์เฉพาะ

สื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-learning) หมายถึง สื่อออนไลน์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับวิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ (Audition and Cinema) ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเพื่อช่วยเป็นสื่อเสริมการเรียนในห้องเรียน และสื่อที่สร้างเพื่อให้ นิสิตศึกษาด้วยตนเองนอกห้องเรียน อันเป็นสื่อที่ใช้ผสมผสานกับการเรียนในชั้นเรียน (Blended Learning หรือ Hybrid Learning)

ความพึงพอใจของนิสิต หมายถึง ระดับการแสดงความพึงพอใจของนิสิตกลุ่มตัวอย่างต่อสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบสำรวจ

5. กรอบแนวคิดของการวิจัย



6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ และหน่วยงานที่นำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. ได้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์รายวิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์อันเอื้อประโยชน์ต่อการเรียนการสอนในวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
2. เป็นแนวทางในการสร้างหรือพัฒนาสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์สำหรับการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน (Hybrid Instruction) ในสถาบันอุดมศึกษา
3. ส่วนหนึ่งของการดำเนินการตามแผนยุทธศาสตร์ของวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคมและมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒที่มุ่งพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อเครือข่ายการศึกษาของไทย

7. แผนการถ่ายทอดเทคโนโลยี หรือผลการวิจัยสู่กลุ่มเป้าหมาย

1. นำเสนอสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
2. พิมพ์รายงานผลการวิจัยเผยแพร่ในวารสารวิชาการ
3. นำเสนอผลการวิจัยต่อที่ประชุมวิชาการ

บทที่ 2

ทบทวนวรรณกรรม และเอกสารที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่องนี้ มีวัตถุประสงค์ในการวิจัยพัฒนาสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-learning) วิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ (Audition and Cinema) หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต นวัตกรรมสื่อสารมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และศึกษาความพึงพอใจของนิสิต ต่อการใช้สื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ที่พัฒนาขึ้น ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี หลักการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยมีเนื้อหาครอบคลุมในด้านต่าง ๆ ดังนี้

การเรียนการสอนผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning หรือ Electronic learning)

ในปัจจุบันมีการนำสื่ออิเล็กทรอนิกส์มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนและได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก เนื่องจากเป็นกระบวนการเรียนการสอนที่จัดสภาพแวดล้อมอันส่งเสริมและสนับสนุนการเรียนรู้ได้อย่างมีความหมาย ในมิติที่ไร้ขอบเขตจำกัดในประเด็นของระยะทาง และเวลาที่ต่างกันของผู้เรียน โดยที่ผู้สอนสามารถนำเสนอบทเรียนทั้งหมดตามหลักสูตร หรือใช้เพียงบางส่วนก็ได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับกระบวนการออกแบบการเรียนการสอน เพื่อช่วยเสริมสร้างกระบวนการเรียนรู้และสนองความต้องการในการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนอย่างเต็มความสามารถ

ความหมายของการเรียนการสอน e-Learning

การเรียนการสอนออนไลน์ ได้มีการใช้ชื่อเรียกที่ต่างกันออกไปมากมาย แต่ยังคงไว้ซึ่งความหมายอันเดียวกัน โดยชื่อที่เป็นที่นิยมใช้ ได้แก่ การเรียนการสอนบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ การเรียนการสอนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต การเรียนการสอนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) หรือการเรียนการสอนผ่านเว็บ (Web-based Instruction = WBI) เป็นต้น ทั้งนี้มีผู้รู้และนักวิชาการนิยามและให้ความหมายของการเรียนการสอนออนไลน์หรือ การเรียนการสอนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) เอาไว้หลากหลาย ดังนี้

ขุนหงษ์ ไทยอุบลรัตน์(2002) ให้คำอธิบายไว้ว่า ความหมายของคำว่า e-learning หรือ Electronic Learning ในปัจจุบันค่อนข้างแตกต่างกันออกไปตามแหล่งที่มาและการนำไปใช้ แต่กล่าวโดยทั่วไปแล้ว e-learning หมายถึงรูปแบบการเรียนการสอนแบบใหม่ ที่มีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสื่ออิเล็กทรอนิกส์สมัยใหม่ มีวัตถุประสงค์ที่เอื้ออำนวยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้องค์ความรู้(knowledge)ได้โดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่ (Anywhere-Anytime Learning) เพื่อให้ระบบการเรียนการสอนเป็นไปได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้นและเพื่อให้ผู้เรียนสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ของกระบวนการวิชาที่เรียนนั้นๆ

นักวิชาการบางท่านเชื่อว่าการเรียนทางอิเล็กทรอนิกส์หรือ e-Learning เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่ใช้การถ่ายทอดผ่านทางอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ไม่ว่าจะเป็นคอมพิวเตอร์ เครือข่ายอินเทอร์เน็ต อินทราเน็ต เอ็กชทราเน็ต หรือทางสัญญาณโทรทัศน์ สัญญาณดาวเทียม และใช้รูปแบบการนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบต่างๆ อาจเป็นลักษณะของคอมพิวเตอร์ช่วยสอน(Computer-Assisted Instruction) การสอนบนเว็บ(Web-Based Instruction) การเรียนออนไลน์(On-line Learning) การเรียนทางไกลผ่านดาวเทียม หรือแม้แต่การเรียนจากวิดีโอตามอรรถาธิบาย(Video On-Demand) เป็นต้น

อย่างไรก็ดีในปัจจุบันเมื่อกล่าวถึง e-Learning คนส่วนใหญ่จะหมายถึงการเรียนการสอนที่ออกแบบมาสำหรับใช้กับเทคโนโลยีของเว็บ และเทคโนโลยีการจัดการการเรียนรู้(Learning Management System)ซึ่งผู้เรียนสามารถเรียนออนไลน์ได้อีกทั้งเนื้อหาของ e-Learning อาจถูกนำเสนอโดยเทคโนโลยีมัลติมีเดีย และเทคโนโลยีปฏิสัมพันธ์(Interactive Technology)

กอนอมพร เลาหจรัสแสง (2544) ให้ความหมายว่า การสอนบนเว็บ (Web-Based Instruction) เป็นการผสมผสานกันระหว่างเทคโนโลยีปัจจุบันกับกระบวนการออกแบบการเรียนการสอนเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพทางการเรียนรู้และแก้ปัญหาในเรื่องข้อจำกัดทางด้านสถานที่และเวลา โดยการสอนบนเว็บจะประยุกต์ใช้คุณสมบัติและทรัพยากรของเวิลด์ไวด์เว็บ ในการจัดสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมและสนับสนุนการเรียนการสอน ซึ่งการเรียนการสอนที่จัดขึ้นผ่านเว็บนี้อาจเป็นบางส่วนหรือทั้งหมดของกระบวนการเรียนการสอนก็ได้

คลีค (Clark, 1996 อ้างถึงใน ปวีณา แซ่มซ้อย, 2544) ได้ให้ความหมายของการเรียนการสอนผ่านเว็บว่าเป็นกระบวนการเรียนการสอนรายบุคคลที่อาศัยเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทั้งส่วนบุคคลหรือสาธารณะผ่านทางโปรแกรมค้นหาข้อมูล (Web Browser) โดยลักษณะการเรียนการสอนไม่ได้เป็นการดาวน์โหลดโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนลงมาที่เครื่องของตนเอง แต่เป็นการเข้าไปในเครือข่ายคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษาเนื้อหาความรู้ที่ผู้จัดได้บรรจุไว้ในเซิร์ฟเวอร์ โดยที่ผู้จัดสามารถปรับปรุง พัฒนาเนื้อหาให้ทันสมัยได้อย่างรวดเร็วและตลอดเวลา

กาน (Khan, 1997) ได้ให้คำจำกัดความของการเรียนการสอนผ่านเว็บ (Web-Based Instruction) ไว้ว่าเป็นการเรียนการสอนที่อาศัยโปรแกรมไฮเปอร์มีเดีย (Hypermedia) ที่ช่วยในการสอน โดยการใช้ประโยชน์จากคุณลักษณะและทรัพยากรของอินเทอร์เน็ต มาสร้างให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย โดยส่งเสริมและสนับสนุนการเรียนรู้อย่างมากมายและสนับสนุนการเรียนรู้ในทุกทาง

พาร์สัน (Parson, 1997 อ้างถึงใน ปวีณา แซ่มซ้อย, 2544) ได้กล่าวถึง การเรียนการสอนผ่านเว็บว่าเป็นการจัดสภาพการเรียนการสอนในบางส่วน หรือทั้งหมดของกระบวนการในการส่งความรู้ไปสู่ผู้เรียน โดยผ่านเวิลด์ไวด์เว็บเป็นสื่อกลาง

แคมพลีส และแคมพลีส (Campese and Campese, 1998 อ้างถึงใน ญัฐกร สงคราม, 2543) ให้ความหมายของการเรียนการสอนผ่านเว็บว่าเป็นการจัดการเรียนการสอนทั้งกระบวนการหรือบางส่วน โดยใช้

เวปไซต์เว็บ เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดความรู้แลกเปลี่ยนข่าวสารข้อมูลระหว่างกัน เนื่องจากเวปไซต์เว็บมีความสามารถในการถ่ายทอดข้อมูลได้หลายประเภทไม่ว่าจะเป็นข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง จึงเหมาะแก่การเป็นสื่อกลาง ในการถ่ายทอดเนื้อหาการเรียนการสอน

แฮนนัม (Hannum, 1998 อ้างถึงใน วิชุดา รัตนเพียร, 2545) กล่าวถึง การเรียนการสอนผ่านเว็บว่า เป็นการ จัดสภาพการเรียนการสอนผ่านระบบอินเทอร์เน็ตหรืออินทราเน็ต บนพื้นฐานของหลักและวิธีการออกแบบการเรียนการสอนอย่างมีระบบ

กิดานันท์ มลิทอง (2543) ให้ความหมายว่า การเรียนการสอนผ่านเว็บเป็นการใช้เว็บในการเรียนการสอน โดยอาจใช้เว็บเพื่อนำเสนอบทเรียนในลักษณะสื่อหลายมิติของวิชาทั้งหมดตามหลักสูตร หรือใช้เพียงการเสนอข้อมูลบางอย่างเพื่อประกอบการสอนก็ได้ รวมทั้งใช้ประโยชน์จากคุณลักษณะต่าง ๆ ของการสื่อสารที่มีอยู่ในระบบอินเทอร์เน็ต เช่น การเขียนโต้ตอบกันทางไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์และการพูดคุยสดด้วยข้อความและเสียงมาใช้ประกอบการช่วยเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

ใจทิพย์ ณ สงขลา (2542) ได้ให้ความหมายการเรียนการสอนผ่านเว็บว่า หมายถึงการผนวก คุณสมบัติไฮเปอร์มีเดีย (Hypermedia) เข้ากับคุณสมบัติของเครือข่ายเวปไซต์เว็บ เพื่อสร้างสิ่งแวดล้อมแห่งการเรียนในมิติที่ไม่มีขอบเขตจำกัดด้วยระยะทางและเวลาที่แตกต่างกันของผู้เรียน (Learning without Boundary)

วิชุดา รัตนเพียร (2542) กล่าวว่า การเรียนการสอนผ่านเว็บเป็นการนำเสนอโปรแกรมบทเรียนบนเว็บเพจโดยนำเสนอผ่านบริการเวปไซต์เว็บในเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้ออกแบบและสร้างโปรแกรมการสอนผ่านเว็บจะต้องคำนึงถึงความสามารถและบริการที่หลากหลายของอินเทอร์เน็ต และนำคุณสมบัติต่าง ๆ เหล่านั้นมาใช้เพื่อประโยชน์ในการเรียนการสอนให้มากที่สุด

วารินทร์ รัชมิพรหม และรุจิโรจน์ แก้วอุไร (2542 อ้างถึงใน ปวีณา แซ่มซ้อย, 2544) ได้กล่าวถึง การเรียนการสอนผ่านเว็บว่าเป็นการเรียนการสอนในรูปแบบไฮเปอร์มีเดีย (Hypermedia) ที่ใช้คุณลักษณะและแหล่งทรัพยากรต่าง ๆ ของเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นตัวกลางถ่ายทอดเนื้อหาความรู้และข่าวสารออกไป

คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2544) กล่าวว่า การเรียนการสอนออนไลน์ ถือเป็นรูปแบบการเรียนโดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตแบบเชื่อมต่อตรง ที่สามารถจัดการเรียนการสอนให้แก่ผู้เรียนในวงที่กว้างขึ้น เพราะผู้เรียนจะไม่มีข้อจำกัดทางด้านเวลาและการเดินทางมาศึกษาใน ณ สถานที่ใดสถานที่หนึ่ง

การสอนบนเว็บ (web-based instruction หรือ WBI) เป็นวิธีการสอนที่ได้รับความนิยมแพร่หลายอย่างรวดเร็วในระดับอุดมศึกษา WBI มีศักยภาพมากในการสร้างสิ่งแวดล้อมที่ดี สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ Windschitl (1998) กล่าวว่า เครือข่ายคอมพิวเตอร์ระดับโลก (World Wide Web หรือ WWW) สร้างบรรยากาศการเรียนรู้มากมายให้อาจารย์และนักศึกษา เช่น ทำให้นักศึกษาเรียนรู้และพัฒนาด้วยตนเอง เพิ่มทักษะการเขียนในการติดต่อสื่อสาร พัฒนาทักษะการแก้ปัญหาสำคัญ ส่งเสริมให้มีการคิดวิเคราะห์ในเรื่องสำคัญ (ศักดา ปัญพรพล, 2009)

เว็ลด์ ไซด์ เว็บ หรือ บริการบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตซึ่งได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในปัจจุบันเริ่มเข้ามาเป็นที่รู้จักในวงการศึกษาในประเทศไทยตั้งแต่พ.ศ. 2538 เว็บได้เข้ามามีบทบาทสำคัญทางการศึกษาและกลายเป็นคลังแห่งความรู้ที่ไร้พรมแดน ซึ่งผู้สอนได้ใช้เป็นทางเลือกใหม่ในการส่งเสริมการเรียนรู้ เพื่อเปิดประตูการศึกษาจากห้องเรียนไปสู่โลกแห่งการเรียนรู้อันกว้างใหญ่ รวมทั้งการนำการศึกษาไปสู่ผู้ที่ขาดโอกาสด้วยข้อจำกัดทางด้านเวลาและสถานที่ การสอนบนเว็บ (Web-Based Instruction) เป็นผลของความพยายามในการใช้เว็บเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนแก่ผู้เรียน ทั้งนี้เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดทางการเรียน...การสอนบนเว็บ (Web-Based Instruction) เป็นการผสมผสานกันระหว่างเทคโนโลยีปัจจุบันกับกระบวนการออกแบบการเรียนการสอน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพทางการเรียนรู้และแก้ปัญหาในเรื่องข้อจำกัดทางด้านสถานที่และเวลา โดยจะประยุกต์ใช้คุณสมบัติและทรัพยากรของเว็ลด์ ไซด์ เว็บ ในการจัดสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมและสนับสนุนการเรียนการสอน การเรียนการสอนที่จัดขึ้นผ่านเว็บนี้อาจเป็นบางส่วนหรือทั้งหมดของกระบวนการเรียนการสอนก็ได้ การสอนบนเว็บเป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่แตกต่างไปจากการเรียนในห้องเรียน กล่าวคือ ผู้เรียนจะเรียนผ่านจอคอมพิวเตอร์ซึ่งต่อเข้ากับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยผู้เรียนจะสามารถเรียนจากที่ใดก็ได้ ในเวลาใดก็ได้ ยกเว้นในบางหลักสูตรที่ออกแบบให้ผู้เรียนเข้ามาเรียนในเวลาที่กำหนด เช่นในลักษณะของการออกอากาศบนเว็บ (Web Cast) โดยปรกติแล้วขั้นตอนการสอนบนเว็บจะเริ่มจากการที่ผู้เรียนเข้าสู่ระบบอินเทอร์เน็ตหรืออินทราเน็ต และใช้เบราว์เซอร์(โปรแกรมอ่านเว็บ) เปิดไปยังเว็บไซต์การศึกษาที่ได้ออกแบบไว้ บางกรณีผู้เรียนจะต้องมีการลงทะเบียนก่อนเพื่อขอรหัสผ่านเข้าเรียน หลังจากนั้นผู้เรียนจะศึกษาเนื้อหา โดยวิธีในการศึกษาอาจเป็นการอ่านข้อความบนจอหรือโหลดเนื้อหาลงมายังเครื่องของตน หรือสั่งพิมพ์ออกทางเครื่องพิมพ์เพื่อศึกษาภายหลังก็ได้ โดยผู้เรียนจะมีการโต้ตอบกับเนื้อหาบทเรียนซึ่งใช้การนำเสนอในลักษณะของไฮเปอร์มีเดีย หรือสื่อประสมต่าง ๆ อันได้แก่ ข้อความ ภาพนิ่ง เสียง กราฟิก วิดีทัศน์ ภาพเคลื่อนไหว ซึ่งสามารถออกแบบให้เนื้อหาที่มีความสัมพันธ์กันเชื่อมโยง(ลิงค์)เข้าไว้ด้วยกัน ทำให้ผู้เรียนนอกจากจะสามารถเรียกอ่านเนื้อหาที่ผู้สอนเตรียมไว้ได้ตามปรกติแล้ว ยังสามารถเรียกอ่านเนื้อหาที่ผู้สอนลิงค์ไว้จากเว็บไซต์อื่น ๆ จากทั่วโลกได้ นอกจากนี้ผู้เรียนจะสามารถโต้ตอบกับผู้เรียนอื่นหรือกับผู้สอนได้โดยการโต้ตอบนี้อาจเป็นได้ทั้งแบบเวลาเดียวกันและต่างเวลากัน และในลักษณะของบุคคลต่อบุคคล บุคคลต่อกลุ่ม หรือกลุ่มต่อกันก็ได้ ในบางครั้งผู้เรียนอาจจะต้องทำการทดสอบหลังจากการเรียนด้วย และในกรณีที่ผู้สอนทำการสอนบนเว็บอย่างเต็มรูปแบบ ผู้เรียนจะต้องรับ-ส่งงานและเข้ามามตรวจสอบผลป้อนกลับบนเว็บไซต์ด้วย ราชบัณฑิตได้บัญญัติคำศัพท์ "Web-Based Instruction" ไว้ว่า "การสอนโดยใช้เว็บเป็นฐาน" หรือ "การสอนบนเว็บ" ซึ่งเป็นคำที่นิยมใช้กันมากกว่า นอกจากนี้ยังมีคำว่า "การเรียนการสอนผ่านเว็บ" "การสอนผ่านเว็บ" "คอร์สออนไลน์" และ "โฮมเพจรายวิชา"ด้วย (ถนอมพร เลหาจรัสแสง,2009)

จากนิยามและความคิดเห็นของนักวิชาการดังที่กล่าวมาแล้วนั้น สามารถสรุปได้ว่าการเรียนการสอนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) หรือการเรียนการสอนผ่านเว็บ (Web-based Instruction =WBI) หรือการสอนออนไลน์ เป็นรูปแบบการเรียนการสอนแบบใหม่ ที่มีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสื่ออิเล็กทรอนิกส์สมัยใหม่ มีวัตถุประสงค์ที่เอื้ออำนวยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้องค์ความรู้ได้โดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่ เพื่อให้ระบบการเรียนการสอนเป็นไปได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้นและเพื่อให้ผู้เรียนสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ของกระบวนการเรียนที่เรียนนั้นๆ ทั้งนี้อาจเป็นการจัดการเรียนการสอนเพียงบางส่วนหรือทั้งรายวิชา โดยอาศัยหลักและวิธีการออกแบบการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบ เป็นการใช้ประโยชน์จากคุณลักษณะและทรัพยากรของอินเทอร์เน็ตและเวปไซด์เว็บ ในการสื่อสารและถ่ายทอดความรู้ เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังสามารถแก้ปัญหาในเรื่องข้อจำกัดของเวลา สถานที่ และจำนวนคนได้อีกด้วย

ประเภทของการเรียนการสอนบนเว็บ

พาร์สัน (Person, 1997) ได้แบ่งประเภทของการเรียนการสอนว่ามี 3 ลักษณะ ดังนี้

1) เว็บช่วยสอนแบบรายวิชาอย่างเดี่ยว (stand-alone course) หมายถึง การเรียนการสอนด้วยบทเรียนบนเว็บที่เนื้อหาบทเรียนและส่วนประกอบต่าง ๆ ทั้งหมดถูกนำเสนอบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ผู้เรียนเพียงแต่ต่อเชื่อมเครื่องคอมพิวเตอร์เข้ากับระบบ โดยป้อนชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านก็จะสามารถเข้าไปศึกษาบทเรียนได้ เริ่มตั้งแต่การลงทะเบียน การเลือกวิชาเรียน การศึกษาบทเรียน การวัดและประเมินผล และการออกเอกสารรับรองผลการเรียน ขั้นตอนทั้งหมดนี้จะดำเนินการ โดยระบบการจัดการผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ผู้เรียนไม่จำเป็นต้องเดินทางไปศึกษาในชั้นเรียนจริง ก็สามารถศึกษาจนจบหลักสูตรได้ จึงเรียกการศึกษานี้ว่า Cyber Class หรือ Cyber Classroom และเนื่องจากการเรียนการสอนลักษณะนี้เปรียบเสมือนเป็นห้องเรียนขนาดใหญ่ที่ไม่มีกำแพงกั้น จึงเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า Wall School หรือ No Classroom

2) เว็บช่วยสอนที่นำช่วยสนับสนุนรายวิชา (web-supported courses) หมายถึง การใช้บทเรียนบนเว็บสนับสนุนหรือสอนเสริมการเรียนการสอนปกติแบบเผชิญหน้าในชั้นเรียนระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน เพื่อใช้เป็นแหล่งข้อมูลเพิ่มเติม ทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้หลากหลายขึ้น ไม่เฉพาะทางด้านการนำเสนอเนื้อหาบทเรียนเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการทำกิจกรรม การทำกรณีศึกษา การแก้ปัญหา หรือการติดต่อสื่อสาร ซึ่งบทเรียนบนเว็บที่ใช้สนับสนุนการเรียนการสอนปกติตามรูปแบบนี้กำลังมีบทบาทอย่างสูงต่อการศึกษาในปัจจุบัน อันเนื่องมาจากความไม่พร้อมของคอมพิวเตอร์ฮาร์ดแวร์และการแพร่ขยายของระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทำให้การจัดการเรียนการสอนในลักษณะของ Standalone Course ยังไม่สามารถกระจายไปได้ทั่ว การใช้บทเรียนบนเว็บสนับสนุนการเรียนการสอนปกติจึงเป็นทางเลือกใหม่ในการจัดการศึกษาปัจจุบัน ซึ่งมีประสิทธิภาพมากกว่าการนั่งฟังคำบรรยายจากผู้สอนเฉพาะเพียงแต่ในชั้นเรียนเท่านั้น

การเรียนการสอนในลักษณะนี้จึงเป็นการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ทั้งการเรียนการสอนที่มีผู้สอนเป็นผู้นำ (Instructor-led) และบทเรียนบนเว็บ จึงเรียกการเรียนการสอนในลักษณะนี้ว่า Blended Learning หรือ Hybrid Learning ซึ่งมีความหมายในลักษณะของการผสมผสาน

3) เว็บช่วยสอนแบบศูนย์การศึกษา (web-pedagogical resource) หมายถึง การนำแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่มีอยู่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมาใช้สนับสนุนการเรียนการสอนในรายวิชาต่าง ๆ ซึ่งได้แก่ แหล่งเว็บไซต์ที่เก็บรวบรวมข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว วิดีทัศน์ และเสียง รวมทั้งบทเรียนบนเว็บ ลักษณะของการใช้สนับสนุนทั้งประกอบการเรียนการสอนและการทำกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชาต่าง ๆ

ถนอมพร เลหาจรัสแสง (2009) กล่าวถึงเรื่องนี้ไว้ว่า การจัดการสอนบนเว็บสามารถทำได้ใน 3 ลักษณะด้วยกัน ได้แก่ 1.การจัดการสอนบนเว็บ โดยที่ไม่ต้องมีการเข้าชั้นเรียน 2.การสอนบนเว็บเป็นส่วนใหญ่ ในขณะที่ยังมีการนัดหมายมาเข้าชั้นเรียนบ้างหรือ และ 3.การจัดการสอนบนเว็บ เพื่อเสริมการเรียนการสอนในชั้นเรียนปกติก็ได้ ทั้งนี้แล้วแต่ความเหมาะสมของเนื้อหาของแต่ละวิชา อย่างไรก็ตาม การสอนบนเว็บนี้ ผู้สอนจะต้องมีการเตรียมการล่วงหน้า โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเตรียมความพร้อมของตัวผู้สอนในการฝึกฝนทักษะทางคอมพิวเตอร์ และสร้างความคุ้นเคยกับเครื่องมือต่าง ๆ บนเครือข่ายเพื่อให้การจัดการเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การสร้างโฮมเพจสำหรับรายวิชาของตน การจัดหาแหล่งความรู้ที่เหมาะสมและเป็นประโยชน์สำหรับผู้เรียนในการเข้าศึกษาค้นคว้าเป็นต้น นอกจากนี้ เพื่อให้การสอนบนเว็บเกิดประสิทธิภาพสูงสุด การออกแบบเรียนอย่างมีประสิทธิภาพเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่ง โดยการออกแบบเนื้อหาควรเป็นไปตามหลักการออกแบบการสอน (ISD Model) ซึ่งสนับสนุนการสอนในลักษณะออนไลน์ รวมทั้งหลักการออกแบบการสอนทางคอมพิวเตอร์ (CAI) รวมทั้ง ควรมีการใช้ความสามารถของเว็บ ในการนำเสนอเนื้อหาในลักษณะมัลติมีเดีย เพื่อถ่ายทอดการสอนที่ใกล้เคียงกับการสอนจริงมากที่สุด เช่น การใช้ภาพเคลื่อนไหวต่าง ๆ แสดงเนื้อหาที่ให้ความสมจริง เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหาได้ดีขึ้น นอกจากนี้การออกแบบหน้าจอที่ดึงดูดใจผู้เรียนเป็นสิ่งที่สำคัญ และควรเป็นไปตามหลักการออกแบบพื้นที่ใช้งาน (Functional Area) ควรมีการใช้สีและกราฟิกที่เหมาะสม มีการแบ่งหน้าจอออกเป็นสัดส่วน โดยยึดหลักความชัดเจนและความคงตัว (Clarity and Consistency)

จากแนวคิดดังกล่าว สรุปได้ว่า สถาบันอุดมศึกษาทั้งในและต่างประเทศนิยมจัดการเรียนการสอนบนเว็บแบบรายวิชาอย่างเดี่ยว (stand-alone course) ควบคู่ไปกับการเรียนการสอนแบบปกติ เพื่อเป็นการขยายโอกาสทางการศึกษาให้กับผู้เรียนในชุมชนห่างไกล จึงจัดว่าเป็นรูปแบบหนึ่งของการศึกษาทางไกลด้วยเช่นกัน และมีการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning หรือ Hybrid Learning) โดยใช้ทั้งการเรียนการสอนที่มีผู้สอนเป็นผู้นำ (Instructor-led) และบทเรียนบนเว็บ และมีการเรียนรู้แบบร่วมมือซึ่งสนับสนุนให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกันมากขึ้น เพื่อให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนมากขึ้น

คุณลักษณะของการสอนบนเว็บ

คุณลักษณะสำคัญของเว็บซึ่งเอื้อประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอน มีอยู่ 8 ประการ ได้แก่ 1. เว็บเปิดโอกาสให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ (Interactive) ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน และผู้เรียนกับผู้เรียน หรือผู้เรียนกับเนื้อหาบทเรียน 2. เว็บสามารถนำเสนอเนื้อหา ในรูปแบบของสื่อประสม (Multimedia) 3. เว็บเป็นระบบเปิด (Open System) ซึ่งอนุญาตให้ผู้ใช้อิสระในการเข้าถึงข้อมูลได้ทั่วโลก 4. เว็บอุดมไปด้วยทรัพยากร เพื่อการสืบค้นออนไลน์ (Online Search/Resource) 5. ไม่มีข้อจำกัดทางสถานที่และเวลาของการสอนบนเว็บ (Device, Distance and Time Independent) ผู้เรียนที่มีคอมพิวเตอร์ในระบบใดก็ได้ ซึ่งต่อเข้ากับอินเทอร์เน็ต จะสามารถเข้าเรียนจากที่ใดก็ได้ในเวลาใดก็ได้ 6. เว็บอนุญาตให้ผู้เรียนเป็นผู้ควบคุม (Learner Controlled) ผู้เรียนสามารถเรียนตามความพร้อม ความถนัดและความสนใจของตน 7. เว็บมีความสมบูรณ์ในตนเอง (Self-contained) ทำให้เราสามารถจัดกระบวนการเรียนการสอนทั้งหมดผ่านเว็บได้ 8. เว็บ อนุญาตให้มีการติดต่อสื่อสาร ทั้งแบบเวลาเดียว (Synchronous Communication) เช่น Chat และต่างเวลากัน (Asynchronous Communication) เช่น Web Board เป็นต้น (การดี แยมหงษ์, 2009)

การสอนบนเว็บมีข้อดีอยู่หลายประการ กล่าวคือ 1. การสอนบนเว็บเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนที่อยู่ห่างไกล หรือไม่มีเวลาในการมาเข้าชั้นเรียนได้เรียนในเวลา และสถานที่ ๆ ต้องการ ซึ่งอาจเป็นที่บ้าน ที่ทำงาน หรือสถานศึกษาใกล้เคียงที่ผู้เรียนสามารถเข้าไปใช้บริการทางอินเทอร์เน็ตได้ การที่ผู้เรียนไม่จำเป็นต้องเดินทางมายังสถานศึกษาที่กำหนดไว้ จึงสามารถช่วยแก้ปัญหาในด้านของข้อจำกัดเกี่ยวกับเวลาและสถานที่ศึกษาของผู้เรียนเป็นอย่างดี 2. การสอนบนเว็บยังเป็นการส่งเสริมให้เกิดความเท่าเทียมกันทางการศึกษา ผู้เรียนที่ศึกษาอยู่ในสถาบันการศึกษาในภูมิภาค หรือในประเทศหนึ่งสามารถที่จะศึกษา ถกเถียง อภิปราย กับอาจารย์ครูผู้สอนซึ่งสอนอยู่ที่สถาบันการศึกษาในนครหลวง หรือในต่างประเทศก็ตาม 3. การสอนบนเว็บนี้ ยังช่วยส่งเสริมแนวคิดในเรื่องของการเรียนรู้ ตลอดชีวิต เนื่องจาก เว็บเป็นแหล่งความรู้ที่เปิดกว้างให้ผู้ที่ต้องการศึกษาในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง สามารถเข้ามาค้นคว้าหาความรู้ได้อย่างต่อเนื่อง และตลอดเวลาการสอนบนเว็บ สามารถตอบสนองต่อผู้เรียนที่มีความใฝ่รู้ รวมทั้งมีทักษะในการตรวจสอบการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Meta-cognitive Skills) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ 4. การสอนบนเว็บ ช่วยทำลายกำแพงของห้องเรียนและเปลี่ยนจากห้องเรียน 4 เหลี่ยมไปสู่โลกกว้างแห่งการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลต่างๆ ได้อย่างสะดวกและมีประสิทธิภาพ สนับสนุนสิ่งแวดล้อมทางการเรียนที่เชื่อมโยงสิ่งที่เรียนกับปัญหาที่พบในความเป็นจริง โดยเน้นให้เกิดการเรียนรู้ตามบริบทในโลกแห่งความเป็นจริง (Contextualization) และการเรียนรู้จากปัญหา (Problem-based Learning) ตามแนวคิดแบบ Constructivism 5. การสอนบนเว็บเป็นวิธีการเรียนการสอน ที่มีศักยภาพ เนื่องจากที่เว็บได้กลายเป็นแหล่งค้นคว้าข้อมูลทางวิชาการรูปแบบใหม่ ครอบคลุมสารสนเทศทั่วโลก โดยไม่จำกัดภาษา การสอนบนเว็บช่วยแก้ปัญหาของข้อจำกัดของแหล่งค้นคว้าแบบเดิม จากห้องสมุด อันได้แก่ ปัญหา

ทรัพยากรการศึกษาที่มีอยู่จำกัด และเวลาที่ใช้ในการค้นหาข้อมูล เนื่องจากเว็บมีข้อมูลที่หลากหลายและเป็นจำนวนมาก รวมทั้งการที่เว็บใช้การเชื่อมโยงในลักษณะของไฮเปอร์มีเดีย (สื่อหลายมิติ) ซึ่งทำให้การค้นหาทำได้สะดวกและง่ายดายนกว่าการค้นหาข้อมูลแบบเดิม 6. การสอนบนเว็บจะช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ที่กระตือรือร้น ทั้งนี้เนื่องจากคุณลักษณะของเว็บที่เอื้ออำนวยให้เกิดการศึกษา ในลักษณะที่ผู้เรียนถูกกระตุ้นให้แสดงความคิดเห็นได้อยู่ตลอดเวลา โดยไม่จำเป็นต้องเปิดเผยตัวตนที่แท้จริง ตัวอย่างเช่น การให้ผู้เรียนร่วมมือกันในการทำกิจกรรมต่าง ๆ บนเครือข่าย การให้ผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงความคิดเห็นและแสดงไว้บนเว็บบอร์ด หรือการให้ผู้เรียนมีโอกาสเข้ามาพบปะกับผู้เรียนคนอื่น ๆ อาจารย์ หรือผู้เชี่ยวชาญในเวลาเดียวกันที่ห้องสนทนา เป็นต้น 7. การสอนบนเว็บเอื้อให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ ซึ่งการเปิดปฏิสัมพันธ์นี้อาจทำได้ 2 รูปแบบ คือ - ปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนด้วยกันและ/หรือผู้สอน - ปฏิสัมพันธ์กับบทเรียนในเนื้อหาหรือสื่อการสอนบนเว็บ ซึ่งลักษณะแรกนี้ จะอยู่ในรูปของการเข้าไปพูดคุย พบปะ แลกเปลี่ยน ความคิดเห็นกัน ส่วนในลักษณะหลังนั้น จะอยู่ในรูปแบบของการเรียนการสอน แบบฝึกหัด หรือแบบทดสอบที่ผู้สอนได้จัดหาไว้ให้แก่ผู้เรียน 8. การสอนบนเว็บ ยังเป็นการเปิดโอกาสสำหรับผู้เรียน ในการเข้าถึงผู้เชี่ยวชาญสาขาต่าง ๆ ทั้งในและนอกสถาบัน จากในประเทศและต่างประเทศทั่วโลก โดยผู้เรียนสามารถติดต่อ สอบถามปัญหาขอข้อมูลต่าง ๆ ที่ต้องการศึกษาจากผู้เชี่ยวชาญจริงโดยตรง ซึ่งไม่สามารถทำได้ในการเรียนการสอนแบบดั้งเดิม นอกจากนี้ยังประหยัดทั้งเวลาและค่าใช้จ่าย เมื่อเปรียบเทียบกับ การติดต่อสื่อสารในลักษณะเดิม ๆ 9. การสอนบนเว็บเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงผลงานของตนสู่สายตาผู้อื่นอย่างง่ายดายน ทั้งนี้ไม่ได้จำกัดเฉพาะเพื่อน ๆ ในชั้นเรียนหากแต่เป็นบุคคลทั่วไปทั่วโลกได้ ดังนั้น จึงถือเป็นการสร้างแรงจูงใจภายนอก ในการเรียนอย่างหนึ่งสำหรับผู้เรียน ผู้เรียนจะพยายามผลิตผลงานที่ดีเพื่อไม่ให้เสียชื่อเสียงตนเอง นอกจากนี้ ผู้เรียนยังมีโอกาสได้เห็นผลงานของผู้อื่น เพื่อนำมาพัฒนางานของตนเองให้ดียิ่งขึ้น 10. การสอนบนเว็บเปิดโอกาสให้ผู้สอนสามารถปรับปรุงเนื้อหาหลักสูตรให้ทันสมัยได้อย่าง สะดวกสบายเนื่องจากข้อมูลบนเว็บมีลักษณะ เป็นพลวัต (Dynamic) ดังนั้นผู้สอนสามารถอัปเดตเนื้อหาหลักสูตรที่ทันสมัยแก่ผู้เรียน ได้ตลอดเวลา นอกจากนี้การให้ผู้เรียนได้สื่อสารและแสดงความคิดเห็นที่เกี่ยวข้อง กับเนื้อหา ทำให้เนื้อหการเรียนมีความยืดหยุ่น มากกว่าการเรียนการสอนแบบเดิม และเปลี่ยนแปลง ไปตามความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ 11. การสอนบนเว็บสามารถนำเสนอเนื้อหาในรูปของมัลติมีเดีย ได้แก่ ข้อความ ภาพนิ่ง เสียง ภาพเคลื่อนไหว วิดีทัศน์ ภาพ 3 มิติ โดยผู้สอนและผู้เรียนสามารถเลือกรูปแบบของการนำเสนอ เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดทางการเรียน (การดี แฮมหงษ์, 2009)

องค์ประกอบของการจัดการเรียนการสอนออนไลน์

ในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์จะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบหลายประการ ได้มีผู้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ ไว้ดังนี้

พิชัย ทองดีเลิศ (2547) กล่าวว่าไว้ว่า ในการจัดการเรียนการสอนด้วยบทเรียนผ่านเว็บนั้น โดยทั่วไปมีองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกัน 3 ประการ คือ

1. องค์ประกอบด้านการนำเสนอกิจกรรมการเรียนการสอน ได้แก่ เว็บเพจหน้าต่าง ๆ ที่ผู้สอนใช้การนำเสนอกิจกรรมการเรียนการสอน ไม่ว่าจะเป็นการนำเสนอเนื้อหา การทำแบบฝึกหัดหรือกิจกรรมเสริมรวมทั้งการประเมินผู้เรียน ซึ่งจัดได้ว่าเป็นองค์ประกอบหลักสำหรับบทเรียนบนเครือข่าย เว็บเพจเหล่านี้ประกอบด้วย หน้าแรกหรือโฮมเพจ หน้าแนะนำบทเรียน หรือรายวิชา หน้าแนะนำผู้สอน ผู้เรียน หน้านำเสนอเนื้อหา หน้าแบบฝึกหัด หน้ากิจกรรมกลุ่ม หน้าสรุป หน้าการทดสอบ หน้าความรู้เพิ่มเติม และอื่น ๆ เป็นต้น

2. องค์ประกอบด้านการติดต่อสื่อสาร เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้บทเรียนบนเครือข่ายมีความแตกต่างจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยทั่วไป เนื่องจากช่วยให้ผู้สอนและผู้เรียนสามารถติดต่อสื่อสารระหว่างกันได้ ทั้งในรูปของการสั่งงาน การอภิปรายกลุ่ม หรือการให้เสนอแนะรายบุคคลโดยผ่านเครื่องมือต่าง ๆ ของระบบเครือข่าย ได้แก่ ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-mail) กระดานสนทนา (Web board) โปรแกรมสนทนา (Chat) หรือหากมีความพร้อมในเรื่องอุปกรณ์ก็อาจถึงขั้นจัดให้มีการถ่ายทอดสัญญาณภาพและเสียงสด (Live Broadcast) บนระบบเครือข่ายก็ได้ เป็นต้น

3. องค์ประกอบด้านการบริหารจัดการ ในการจัดการเรียนการสอนบนเว็บอย่างเต็มรูปแบบ จำเป็นจะต้องมีระบบที่ใช้สำหรับบริหารจัดการรายวิชา (Course Management System) เข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งทำหน้าที่เป็นเครื่องมือที่อำนวยความสะดวกแก่ผู้ใช้ในการจัดการเรียนการสอนบนเครือข่าย ทั้งในกลุ่มของผู้สอน ผู้เรียน และผู้บริหารระบบเครือข่าย ในด้านต่าง ๆ เช่น การลงทะเบียนเรียน ระบบเข้าออกชั้นเรียน ฐานข้อมูลผู้เรียน การเตรียมเนื้อหาบทเรียน การเก็บผลคะแนน สถิติการเข้าเรียนและพฤติกรรมผู้เข้าเรียน รวมทั้งระบบการสืบค้น เป็นต้น

ในการจัดการสอนบนเว็บนั้น ควรมีขั้นตอนดังต่อไปนี้ 1. ตัดสินใจลักษณะในการสอนบนเว็บ 2. กำหนดวัตถุประสงค์และเป้าหมายของหลักสูตรที่จัดการสอนบนเว็บ 3. ศึกษาคุณลักษณะของผู้เรียน 4. ออกแบบโครงสร้างของเว็บ โดยการกำหนดโครงสร้างของเว็บคร่าวๆ ก่อนที่จะกำหนดรายละเอียด 5. หาความรู้และทักษะการใช้โปรแกรมต่าง ๆ ที่จำเป็น อาทิโปรแกรมช่วยในการจัดการสอนบนเว็บ เช่น Web CT (www.wbtsystems.com) หรือ Learning Space ของ บริษัทโลตัส (www.lotus.com/2442.htm) เป็นต้น โปรแกรมในการสร้างโฮมเพจรายวิชา เช่น Microsoft FrontPage, DreamWeaver, Navigator Gold เป็นต้น โปรแกรมอ่านข้อมูลบนเว็บ (Web Browser) เช่น Internet Explorer, Netscape Navigator, Opera เป็นต้น โปรแกรมไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) เช่นเว็บเมล เป็นต้น โปรแกรมการประชุมทางคอมพิวเตอร์ เช่น

Web Board เป็นต้น 6. เตรียมเนื้อหาในการสอนบนเว็บ ซึ่งครอบคลุมเพจต่าง ๆ ทั้งโฮมเพจ หรือเว็บเพจแรกของเว็บไซต์ ซึ่งควรมีข้อความ ทักทายต้อนรับ มีกล่องสำหรับใส่ชื่อผู้เรียนและรหัสลับ (ในกรณีที่ต้องการให้มีการลงทะเบียนก่อนเข้าเรียน) นอกจากนี้อาจเสนอเนื้อหาสั้น ๆ ที่จำเป็นเกี่ยวกับคอร์ส ประกอบด้วย ชื่อคอร์ส ชื่อหน่วยงาน หรือผู้รับผิดชอบ รวมทั้งรายชื่อผู้ที่เกี่ยวข้องกับการสอนคอร์สนี้ และเชื่อมโยงไปยังเว็บเพจที่อยู่ของผู้เกี่ยวข้อง เว็บเพจแสดงภาพรวมของคอร์ส (Course Overview) แสดงสังเขปรายวิชา และเชื่อมโยงไปยังรายละเอียดของหน้าที่เกี่ยวข้อง นอกจากนี้ควรมีคำอธิบายสั้น ๆ เกี่ยวกับหน่วยการเรียนรู้ วิธีการเรียน วัตถุประสงค์ และเป้าหมายของวิชา เว็บเพจแสดงสิ่งจำเป็นในการเรียน (Course Requirements) เช่น เอกสาร ตำรา บทความ วิชาการ และทรัพยากรการศึกษาแบบเครือข่าย (On-line Resource) รวมทั้งเครื่องมือต่าง ๆ ทั้งฮาร์ดแวร์ และซอฟต์แวร์ โปรแกรมอ่านเว็บที่จำเป็น เว็บเพจแสดงบทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบของผู้ที่เกี่ยวข้อง (Responsibilities) ได้แก่ สิ่งที่คาดหวังจากผู้เรียนในการเรียน กำหนดการสั่งงานที่ได้รับมอบหมาย วิธีหรือเกณฑ์การประเมิน เป็นต้น เว็บเพจกิจกรรมที่มอบให้ทำการบ้าน (Assignment) แสดงงานที่มอบหมายให้ผู้เรียนทำในคอร์ส กำหนดส่งงาน การตรวจงาน และกิจกรรมเสริมต่าง ๆ ที่เหมาะสม เว็บเพจที่แสดงกำหนดการเรียน (Course Schedule) เว็บเพจสนับสนุนการเรียน (Resources) เว็บเพจการอภิปรายสำหรับการสนทนา แลกเปลี่ยนความคิดเห็น สอบถามปัญหาการเรียนระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนทั้งในรูปแบบ Asynchronous เช่น Web Board หรือ Synchronous เช่น Chat เป็นต้น เว็บเพจคำถามคำตอบที่พบบ่อย (FAQ) 7. การออกแบบและพัฒนากิจกรรมการสอน ที่เหมาะสมกับการสอนบนเว็บ ตัวอย่างกิจกรรมการเรียนการสอนที่เหมาะสมการสอนบนเว็บ ได้แก่ การจัดเตรียมแหล่งความรู้บนเว็บที่เหมาะสมในแต่ละหัวข้อ สำหรับผู้เรียนในการเข้าไปศึกษา รวมทั้งข้อมูลทางวิชาการอื่น ๆ ที่เหมาะสม เป็นต้น (ภารดี เข้มหงษ์, 2009)

ใจทิพย์ ณ สงขลา (2544) ได้เสนอกรอบแนวคิดในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ไว้ดังนี้

1. ระบบสภาพแวดล้อมที่บีบบังคับและให้โอกาส (System Environment Constraints and Opportunities) การจัดการเรียนจะต้องมีความยืดหยุ่น โปรแกรมที่ใช้ต้องมีคุณภาพ การออกแบบต้องกำหนดให้ผู้เรียนมีทางเลือกที่หลากหลาย

2. ผู้เรียนและประสบการณ์ (Learners and their Experiences) ผู้เรียนต้องมีความเป็นอิสระและเรียนด้วยตนเอง ผู้เรียนเรียนแบบร่วมมือ มีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในขณะเรียน ผู้เรียนบางคนอาจขอความช่วยเหลือจากครูหรือผู้อื่น และมีการจัดกิจกรรมให้สัมพันธ์กับสังคม เรียนรู้ร่วมกันมีการวางแผนและเครื่องมือสนับสนุน มีการแบ่งปันช่วยเหลือกันในกลุ่ม

3. เนื้อหาวิชาและวัสดุการเรียน (Course Content and Study Material) รายวิชาออนไลน์ได้ถูกพัฒนาการเรียนการสอนบนเว็บมากขึ้น เนื้อหาได้ถูกพัฒนามาจากการเรียนการสอนในชั้นเรียนปกติ การเรียน

ผ่านเว็บไซต์เว็บ ทำให้ต้นทุนถูกลง และมีประสิทธิภาพมากขึ้นมีแหล่งความรู้มากขึ้น และช่วยเพิ่มการเรียนรู้ได้มากขึ้น

4. แหล่งการเรียนรู้ออนไลน์ (Online Learning Resources) แหล่งการเรียนรู้ออนไลน์เป็นการสนับสนุนกระบวนการศึกษา ผู้เชี่ยวชาญจำนวนมากที่มีความสนใจเรื่องเดียวกันได้มาพบกัน พูดคุยกันในลักษณะกลุ่มสนใจ ทำให้ผู้สนใจคนอื่นๆ ได้รับความรู้ไปด้วย ทั้งนี้ สามารถถามสัมภาษณ์ผ่านทางเครือข่ายได้ทันที นอกจากนี้ยังมีวารสารอิเล็กทรอนิกส์ ข้อมูลบนเว็บ การค้นหาข้อมูลจากเว็บไซต์ต่าง ๆ

5. ครู หน้าที่ และประสบการณ์ (Teachers, their functions and experiences) ครูเป็นผู้ให้ความสะดวกในการเรียน ให้ความอิสระกับผู้เรียน จัดให้ผู้เรียนมีการปฏิสัมพันธ์กัน กิจกรรมการสอนต้องสร้างบรรยากาศให้เป็นมิตร มีการอภิปรายร่วมกัน

6. วิธีการสอน (Teaching Methods) ใช้การสื่อสารลักษณะหนึ่งต่อหนึ่ง หนึ่งต่อหลายคน และหลายคนต่อหลายคน ที่สนับสนุนการสื่อสาร 4 แบบ คือ การค้นข้อมูล ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ กระดานข่าว การประชุมทางคอมพิวเตอร์

7. เทคนิคการสอน (Teaching Technique) ได้แก่ การประยุกต์ใช้ความสามารถในการติดต่อสื่อสารบนระบบเครือข่าย เช่น การโต้ว่าที่ สถานการณ์จำลอง การระดมสมอง การเรียนกลุ่มย่อย การทำโครงการร่วมกัน

8. เครื่องมือการสอน (Teaching Devices) เครื่องมือในการสื่อสาร ได้แก่ ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ การประชุมทางคอมพิวเตอร์ และกระดานข่าว

University of North Carolina at Chapel Hill (อ้างถึงใน ใจทิพย์ ณ สงขลา, 2544) ได้กล่าวถึง 3 ส่วนสำคัญในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ ได้แก่

1. เนื้อหารายวิชา โดยในการจัดเนื้อหาวิชาต้องคำนึงถึงวัตถุประสงค์ในรายวิชาว่า ต้องการสอนอะไร ต้องการให้ผู้เรียนรู้อะไร เมื่อเรียนจบแล้วผู้เรียนต้องมีความสามารถอย่างไร และผู้เรียนต้องสามารถหาความรู้ในเนื้อหาวิชานั้นเพิ่มเติมได้ด้วยตนเอง

2. เครื่องมือในการเรียนการสอน ซึ่งได้แก่

- กลุ่มแลกเปลี่ยนข่าว (Listservs) การแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารโดยการใช้ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-mail) เป็นต้น

- การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกัน (Discussion Forum) เป็นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกระดานสนทนา (Web board) เป็นต้น

- หลักสูตรการสอน (Web Syllabi) หลักสูตรและกำหนดการในการเรียนการสอนเป็นสิ่งสำคัญที่ผู้เรียนควรทราบ

- บันทึกการสอน (Online Lecture Notes) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถกลับมาเรียนซ้ำได้
- ห้องสนทนา (Chat room) ช่วยให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กันได้ในทันที โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการเรียนการสอนออนไลน์ที่ผู้เรียนไม่ได้พบปะกัน

3. แหล่งข้อมูล ควรมีการให้แหล่งข้อมูลรองรับการเรียนการสอน โดยอาจนับจากจำนวนแหล่งข้อมูลที่มีให้ มีโฮมเพจที่เข้าถึงไปยังแหล่งข้อมูลต่าง ๆ

มหาวิทยาลัยรัฐอิลลินอยส์ (2002 อ้างถึงใน วิชุดา รัตนเพียร, 2545) กล่าวถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ของการจัดการเรียนผ่านเว็บ ซึ่งได้แก่

1. แหล่งความรู้ต่าง ๆ จากเวปไซด์เว็บ (Web Resources) ซึ่งได้แก่ เนื้อหาบทเรียนบนเว็บที่ผู้สอนออกแบบและพัฒนาไว้ หรืออาจเป็นแหล่งข้อมูลจากเว็บอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ที่ผู้สอนแนะนำ หรือผู้เรียนอาจค้นคว้าได้ด้วยตนเอง
2. การเรียนการสอนนอกเครือข่าย (Offline) เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่ผู้สอนจัดขึ้น หรือมอบหมายให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาเพิ่มเติมจากตำรา เอกสารประกอบการเรียน หรือสื่อการสอนในรูปแบบอื่น ๆ เช่น CD-ROM หรือ CAI (Computer-Assisted Instruction) เป็นต้น
3. งานมอบหมาย (Homework หรือ Assignment) ซึ่งอาจเป็นรายงานบุคคลหรือกิจกรรมกลุ่มขึ้นอยู่กับเนื้อหาและจุดประสงค์ของบทเรียน
4. แบบทดสอบออนไลน์ (Online Tests and Quizzes) ผู้สอนสามารถประเมินความรู้ความสามารถของผู้เรียนผ่านเวปไซด์เว็บ หลังจากที่คุณเรียนเนื้อหาจบ
5. การสื่อสารระหว่างกัน (Discussion Forum) เป็นการสื่อสารระหว่าง ผู้สอนถึงกลุ่มผู้เรียนทั้งหมดผู้สอนถึงผู้เรียนรายบุคคล ผู้เรียนถึงผู้เรียนรายบุคคล และผู้เรียนรายบุคคลถึงกลุ่มผู้เรียนทั้งหมด โดยอาศัยอินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร เช่น การสื่อสารผ่านไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-mail) กระดานสนทนา (Web board) โปรแกรมสนทนา (Chat) เป็นต้น

คอลลิส และ ไลท์ สเปน (Collis. : 1996 and Light Span. : 2000) ได้นำเสนอองค์ประกอบของตัวเว็บที่ใช้สำหรับการเรียนการสอนบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ว่าควรต้องมีองค์ประกอบ คือ

1. Introduction เป็นส่วนของคำแนะนำที่อธิบายถึงสภาพทั่ว ๆ ไปของรายวิชาเกี่ยวกับผู้สอน ผู้เรียนแผนการสอนรายสัปดาห์
2. Newsflash เป็นส่วนของข่าวสารจากผู้สอนถึงผู้เรียนในแต่ละสัปดาห์ และส่วนนี้จะเป็นส่วนแรกที่คุณเรียนเข้ามาทุกครั้งก่อนเริ่มการเรียน

3. Week by Week เป็นตารางสอนในแต่ละสัปดาห์ แต่ละครั้งที่ผู้เรียน ต้องเรียนตามขั้นตอน ดังกล่าวตลอดระยะเวลาของหลักสูตร โดยประกอบด้วยแต่ละส่วน คือ

3.1 Objective/Content หรือวัตถุประสงค์และเนื้อหา

3.2 Activities คือ กิจกรรมการเรียนการสอน

3.3 Assignment คือ งานที่ผู้เรียนต้องปฏิบัติ

3.4 Feedback คือ ข้อมูลที่ป้อนกลับจากครูในแต่ละสัปดาห์

4. Appendix เป็นภาคผนวกที่สำคัญต่าง ๆ อันได้แก่ การติดต่อกับผู้สอน และทีมงานหรือระหว่าง ผู้เรียนด้วยกัน รวมถึงด้วยกัน รวมถึงข้อมูลต่าง ๆ เกี่ยวกับการสื่อสาร

แมกกิล (Mcgreal, 1997) ได้นำเสนอองค์ประกอบของการจัดการเรียนบนเว็บ บนเครือข่าย คอมพิวเตอร์ โดยเสนอองค์ประกอบที่ประกอบที่ควรมีอยู่บนเว็บ คือ

1. โฮมเพจ (Homepage) เป็นเว็บเพจแรกที่ผู้เรียนจะได้พบ จะมีรายละเอียดเกี่ยวกับชื่อวิชา วัตถุประสงค์ หน่วยการเรียนรู้ ผู้สอน

2. เว็บเพจแนะนำ (Introduction) จะประกอบด้วยสังเขปรายวิชา มีการทักทายต้อนรับผู้เรียน และเป็นหน้าเชื่อมโยงไปยังส่วนต่าง ๆ

3. เว็บเพจแสดงภาพรวมของรายวิชา (Course Overview) แสดงภาพรวมโครงสร้างรายวิชา มีคำอธิบายสั้น ๆ เกี่ยวกับหน่วยการเรียนรู้ วัตถุประสงค์ เป้าหมาย อย่างชัดเจน

4. เว็บเพจแสดงสิ่งที่จำเป็นในการเรียนรายวิชา (Course Requirements) เช่น แหล่งทรัพยากร หนังสือ เครื่องมือ และซอฟต์แวร์ที่จำเป็นในการเรียน

5. เว็บเพจแสดงข้อมูลสำคัญ (Vital Information) ได้แก่ การติดต่อผู้สอน ทีมงาน ข้อมูลเกี่ยวกับการเรียน

6. เว็บเพจแสดงบทบาทและหน้าที่ของผู้เกี่ยวข้อง (Roles and Responsibility) จะให้รายละเอียดเกี่ยวกับงานที่มอบหมาย สิ่งที่ต้องทำ กำหนดส่งงาน

7. เว็บเพจแสดงตารางกำหนดการ (Course Schedule) แสดงกำหนดการเกี่ยวกับกำหนดส่งงาน วันสอบ และนัดหมายต่าง ๆ

8. เว็บเพจงานที่มอบหมาย (Assignment) ประกอบด้วยงานที่จะมอบหมายหรืองานที่ผู้เรียนต้องกระทำในรายวิชาทั้งหมด

9. ทรัพยากรที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอน (Resource) แสดงตัวเชื่อมโยงไปยังเว็บเพจที่มีข้อมูลเกี่ยวข้องกับรายวิชา

10. เว็บเพจแสดงตัวอย่างคำถาม (Sample Test) เป็นตัวอย่างของแบบฝึกหัด หรือการทดสอบ

11. เว็บเพจแสดงข้อมูลส่วนตัว (Biography) ทั้งข้อมูลของผู้สอน ผู้เรียน และทีมงานทั้งภาพถ่ายและข้อมูลส่วนตัว
12. เว็บเพจแบบสอบถาม (Course and Program Evaluation) เพื่อใช้ในการประเมินผลรายวิชา
13. เว็บเพจแสดงคำศัพท์และดัชนีคำศัพท์ (Glossary and Index) ที่ใช้ในการเรียนรายวิชา
14. เว็บเพจการสนทนา (Conference Area) ใช้เป็นพื้นที่ในการพบปะพูดคุยเพื่อปรึกษาหารือระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนและผู้เรียนกับผู้เรียน ทั้งแบบประสานสัมพันธ์และไม่ประสานสัมพันธ์
15. เว็บเพจประกาศข่าว (Electronics Bulletin Board) ใช้แจ้งข่าวสารและข้อมูลให้กับผู้เรียน
16. เว็บเพจคำถามคำตอบที่พบบ่อย (FAQ Page) แสดงคำถามและคำตอบที่พบบ่อย ๆ เกี่ยวกับเนื้อหาวิชา
17. เว็บเพจแสดงคำแนะนำการเรียนในรายวิชา (How to Learn) หรือวิธีการและขั้นตอนในการเรียนรายวิชาที่ดี

โดยสรุปแล้ว การจัดการเรียนการสอนออนไลน์มีองค์ประกอบสำคัญ ๆ ที่ควรคำนึงถึง คือผู้เรียน ผู้สอน แหล่งข้อมูล เนื้อหารายวิชา สภาพแวดล้อม เครื่องมือที่ใช้ในการปฏิสัมพันธ์โปรแกรมการเรียน การสอน อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ การเชื่อมต่อ เทคนิควิธีการสอน และการประเมินผล

ถนอมพร เลหาจรัสแสง (2009)กล่าวถึงประเด็นนี้ว่า จะเห็นว่าการสอนบนเว็บมีข้อได้เปรียบอยู่หลายประการด้วยกัน อย่างไรก็ตามการสอนบนเว็บ จะกลายเป็นรูปแบบใหม่ของการเรียนการสอนที่มีคุณภาพได้ นั้นต้องอาศัยปัจจัยสำคัญ 3 ประการ คือ

1. ความพร้อมของการเข้าถึงการสอนบนเว็บ

ความพร้อมของการเข้าถึงการเรียนการสอน เป็นสิ่งสำคัญมาก กล่าวคือ ทั้งผู้สอนและผู้เรียนจะต้องสามารถเข้าถึงการสอนโดยสะดวก ผู้สอนและผู้เรียนจะต้องมีเครื่องมือในการเรียนที่พร้อมเพรียงและมีประสิทธิภาพ ข้อสำคัญคือ การเข้าถึงการเรียนการสอนนี้จะต้องไม่แพง และมีความเร็วในการเข้าถึงในระดับที่ผู้เรียนพอทนได้ หากขาดความพร้อมของการเข้าถึงแล้ว การเรียนการสอนในลักษณะนี้ก็จะไม่ได้ประโยชน์ตามที่กล่าวมาเลย และยังจะทำให้เกิดผลลัพธ์ที่ไม่ปรารถนาแก่ผู้เรียน เช่น ความรู้สึกเบื่อหน่าย ความรู้สึกไม่คุ้มค่า เป็นต้น

2. ลักษณะของผู้เรียน

การสอนบนเว็บจะประสบความสำเร็จได้ต้องอาศัยผู้เรียน ที่มีความรับผิดชอบ มีทักษะในการชี้แนวทางการเรียนของตน (self-guided) รวมทั้งรู้จักควบคุม และตรวจสอบการเรียนของตน (self-monitoring) นอกจากนี้ การสร้างแรงจูงใจในการเรียนก็เป็นสิ่งสำคัญ กล่าวคือ หากผู้เรียนขาดแรงจูงใจในการเรียนซึ่งเกิดได้จากลักษณะของผู้เรียนเอง หรือเกิดจากการที่ผู้สอน ไม่ได้ให้เวลาในการสอน

หรือเกิดจากการออกแบบการสอนบนเว็บที่ไม่มีประสิทธิภาพ การสอนบนเว็บก็จะไม่ให้ผลตามวัตถุประสงค์ที่ได้ตั้งไว้

3. ลักษณะของผู้สอน

การสอนบนเว็บต้องการผู้สอนที่มีความกระตือรือร้น และให้เวลากับการสอนอย่างเต็มที่ ผู้สอนมีหน้าที่สำคัญในการออกแบบกระบวนการสอนบนเว็บดังที่ได้กล่าวไว้ในส่วนของวิธีการ ซึ่งในขั้นตอนนี้สิ่งที่สำคัญมากก็คือ การใช้เวลาส่วนหนึ่งในการกลั่นกรองสารสนเทศเพื่อสร้างสิ่งแวดล้อมที่สนับสนุนการสอนบนเว็บอย่างมีคุณภาพ นอกจากนี้ ผู้สอนยังมีหน้าที่ควบคุมการสอนบนเว็บ รวมทั้งจัดหาผลป้อนกลับแก่ผู้เรียนอย่างทันทั่วทั้งที่ เพราะความล่าช้าในการโต้ตอบของผู้สอนต่อผู้เรียน จะทำให้ผู้เรียนขาดแรงจูงใจ ในการเรียน

การออกแบบและพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน (Instructional Design and Development Model)

เมื่อกล่าวถึงการออกแบบและพัฒนาระบบการเรียนการสอนหรือการออกแบบและพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน (Instructional Design and Development) เป็นการจัดการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบ โดยอาศัยความรู้เกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้ การสื่อสารของมนุษย์ การออกแบบและพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ รวมทั้งองค์ประกอบและปัจจัยต่าง ๆ เพื่อนำไปสู่กระบวนการวิเคราะห์การออกแบบ การพัฒนา การดำเนินการ และการประเมินกระบวนการรวมของระบบ หรือรูปแบบการเรียนการสอนนั้น จนบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ซึ่งกระบวนการออกแบบระบบการเรียนการสอนหรือรูปแบบการเรียนการสอน ประกอบไปด้วยหลักพื้นฐาน 4 ส่วน ดังนี้ (กิดานันท์ มะลิตทอง, 2548 ; มนต์ชัย เทียนทอง, 2549)

- 1) วัตถุประสงค์ เป็นส่วนที่กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของผู้เรียน
- 2) ผู้เรียน โดยพิจารณาคุณสมบัติของผู้เรียน เพื่อการออกแบบระบบการสอนให้เหมาะสม
- 3) วิธีการและกิจกรรม กำหนดวิธีการและกำหนดกิจกรรมในกระบวนการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ
- 4) การวัดและประเมินผล เป็นการกำหนดวิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนให้สอดคล้องตามวัตถุประสงค์

ส่วนในเรื่องของรูปแบบการออกแบบและพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนทั้งไทยและต่างประเทศมีจำนวนมาก แต่รูปแบบการออกแบบและพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย อาทิ

1. รูปแบบการออกแบบและพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน ของวารินทร์ รัศมีพรหม (2542)
2. รูปแบบการออกแบบและพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน ของทศนา เขมมณี (2543)
3. รูปแบบการออกแบบและพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน ของ Leshin et al. (1992)
4. รูปแบบการออกแบบและพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน ของ Seels & Glasgow (1998)

5. รูปแบบการออกแบบและพัฒนาการเรียนการสอน ของ Dick & Carey (2001)

6. รูปแบบการออกแบบและพัฒนาการเรียนการสอน ของ The Morrison, Ross & Kemp (2001)

จากการศึกษารูปแบบการออกแบบและการพัฒนาการเรียนการสอนทั้งหมดพบว่า รูปแบบการออกแบบและพัฒนาการเรียนการสอนทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศแล้ว อาจสรุปเป็นขั้นตอนสำคัญๆของการออกแบบและพัฒนาการเรียนการสอนได้ดังนี้

- 1) การวิเคราะห์ปัญหา
- 2) การกำหนดจุดมุ่งหมาย
- 3) การวิเคราะห์ผู้เรียน
- 4) การวิเคราะห์เนื้อหา
- 5) การออกแบบเนื้อหารายวิชา
- 6) การวิเคราะห์กิจกรรม
- 7) การกำหนดวิธีการเรียน/กิจกรรมการเรียน
- 8) การพัฒนาและเลือกวัสดุการสอนหรือทรัพยากรในการสอน
- 9) การคัดเลือกสื่อการสอน
- 10) การพัฒนาแบบทดสอบ
- 11) การกำหนดเวลาเรียน
- 12) การประเมินผลก่อนเรียน
- 13) การควบคุม ตรวจสอบและติดตามการเรียน
- 14) การประเมินผลหลังการเรียน
- 15) ข้อมูลย้อนกลับ

อย่างไรก็ดีในการออกแบบและพัฒนาการเรียนการสอนจะต้องเป็นไปอย่างเป็นระบบ มีการศึกษาหลักการ แนวคิด และทฤษฎีต่าง ๆ เพื่อใช้เป็นพื้นฐานในการกำหนดองค์ประกอบต่าง ๆ ของรูปแบบการเรียนการสอนและรูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นต้องได้รับการตรวจสอบ พิสูจน์ เพื่อยืนยันประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนการสอนนั้น

นอกจากนี้ มีงานวิจัยหลายเรื่องที่พบว่าผลของการใช้การสอนบนเว็บต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนไม่แตกต่างจากการสอนแบบปกติ อาทิ วีระ ไทยพานิช(2551)สรุปผลการศึกษาเรื่องการสอนบนเว็บไว้ว่า การเรียนการสอนบนเว็บเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนทุกสถานที่ทุกเวลา เป็นการส่งเสริมให้เกิดความเสมอภาคกันทางการศึกษาและส่งเสริมแนวคิดในเรื่องของการเรียนรู้ตลอดชีวิต เป็นการเรียนรู้ที่กระตือรือร้น และผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ ผลของการวิจัยการเรียนการสอนบนเว็บปรากฏว่าผลสัมฤทธิ์ในการ

เรียนของนักเรียนสูงกว่าหรือไม่แตกต่างกับการสอนแบบปกติ ผู้เรียนมีความพึงพอใจและทัศนคติที่ดีต่อการเรียนการสอนบนเว็บ ซึ่งจะเป็นนวัตกรรมการเรียนการสอนในอนาคตต่อไป

พลศรี เวศย์อุพาร (2544) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาเว็บไซต์วิชาสังคมศึกษา ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 85/85 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ผ่านเครือข่ายกับการเรียนปกติ เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างแผนการเรียนของนักเรียนที่เรียนผ่านเครือข่ายเปรียบเทียบกับความคงทนในการจำของนักเรียนที่เรียนผ่านเครือข่ายกับการเรียนปกติ เปรียบเทียบความคงทนในการจำระหว่างแผนการเรียนที่เรียนผ่านเครือข่าย เปรียบเทียบความคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนที่เรียนผ่านเครือข่ายกับการเรียนปกติและเพื่อวัดเจตคติของนักเรียนที่เรียนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตผลสรุปว่า 1) เว็บไซต์ที่พัฒนามีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนทุกแผนการเรียนที่เรียนผ่านเครือข่ายไม่แตกต่างกัน 3) ความคงทนในการจำของนักเรียนที่เรียนผ่านเครือข่าย พบว่า หลังจากการทดลองไป 21 วันสูงกว่าการเรียนปกติ หลังจากนั้นเมื่อผ่านการทดลองไป 35 วัน พบว่า ผลการเรียนรู้ของทุกแผนการเรียนไม่แตกต่างกัน 4) ความคงทนในการจำระหว่างแผนการเรียนที่เรียนผ่านเครือข่ายทั้ง 2 ครั้ง ไม่แตกต่างกัน 5) ความคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนที่เรียนผ่านเครือข่ายกับการเรียนปกติไม่แตกต่างกัน 6) เจตคติของนักเรียนที่เรียนผ่านเครือข่ายทุกแผนการเรียนมีผลไปในทางบวก

นักสิต ปิ่นแก้ว (2546) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการเรียนออนไลน์ทัศนคติของผู้เรียนในการใช้ WBI ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนแสดงให้เห็นว่าพวกเขาพอใจกับการเรียนออนไลน์ เนื่องจากทำให้สามารถสร้างหรือมีแนวคิดใหม่ ๆ และสามารถวิเคราะห์ข่าวสารออนไลน์จากผู้เรียนอื่น ๆ อันเป็นหัวข้อที่น่าสนใจมาอภิปรายกัน อย่างไรก็ตามผู้เรียนกลุ่มดังกล่าว มีความชื่นชอบต่อการเป็นผู้รับแบบออนไลน์แทนที่จะเรียนด้วยตนเอง พวกเขาจะพึงพอใจในการเรียนรู้เป็นรายบุคคลในสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ออนไลน์แทนที่จะทำงานเป็นกลุ่ม WBI สนับสนุนให้ผู้เรียนใช้ประโยชน์จากเว็บและเครื่องมือต่าง ๆ ที่แนะนำและเพื่อการประสานเว็บเข้าสู่หลักสูตรอุดมศึกษา

ธนิกร สุวรรณภักดี (2547) ได้ศึกษาการพัฒนาบทเรียนบนระบบเครือข่าย เรื่องการใช้เทคโนโลยีทางการศึกษาและสื่อการเรียนรู้ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ศึกษาความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อบทเรียนบนระบบเครือข่ายและเปรียบเทียบความพึงพอใจต่อบทเรียนบนระบบเครือข่ายของนิสิตที่มีคุณลักษณะส่วนบุคคลแตกต่างกัน ผลการวิจัยพบว่า นิสิตที่เรียนด้วยบทเรียนบนระบบเครือข่ายมีระดับความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยบทเรียนระบบเครือข่าย โดยรวมอยู่ในระดับมาก นิสิตที่มีคุณลักษณะการนำตนเองแตกต่างกัน และแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกัน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกัน และไม่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรทั้งสองดังกล่าว นิสิตที่คุณลักษณะการนำตนเองสูงและต่ำ มีความพึงพอใจจากบทเรียนบนระบบเครือข่ายแตกต่างกันน้อยกว่านิสิตที่มีคุณลักษณะการนำตนเองต่ำ แต่นิสิตที่มีแรงจูงใจใฝ่

สัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงและต่ำ มีความพึงพอใจจากบทเรียนบนระบบเครือข่ายไม่แตกต่างกันและไม่มี ปฏิสัมพันธ์ระหว่างคุณลักษณะการนำตนเองและแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนต่อการมีความพึงพอใจของ นิสิต

ขณะทีนงเยาว์ เอี่ยมภาคินิวัฒน์ (2548) ได้ศึกษาการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนอินเตอร์เน็ต เรื่องฐานข้อมูลเบื้องต้น โดยศึกษากับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 2 ของมหาวิทยาลัยราชภัฏผลการศึกษ พบว่า การเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนบนอินเตอร์เน็ตทำให้นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 เมื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียน อีกทั้งนักศึกษามีความ คิดเห็นที่ดีและมีความพึงพอใจต่อการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนบนอินเตอร์เน็ต

Hindes ,M. A. (1999) ทำการวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนทางไกลบนเว็บเรื่องการค้นข้อมูลออนไลน์ เพื่อเป็นการสนับสนุนให้ผู้เรียน ได้พัฒนาทักษะการค้นคว้าข้อมูลข่าวสาร ซึ่งผลการวิจัยพบว่าผู้เรียนมีทัศนคติที่ ดีต่อการมีส่วนร่วมในการเรียนบนเว็บและเห็นว่าการเรียนบนเว็บช่วยพัฒนาทักษะความรู้ความสามารถด้านการ ใช้คอมพิวเตอร์ และจากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า รายวิชาที่จัดการเรียนบนเว็บควรจะปรับปรุงเนื้อหาให้ ทันสมัยอยู่ตลอดเวลา และควรจัดการเรียนการสอนในรายวิชาอื่น ๆ อีกผลของการวิจัยที่ปรากฏเป็นดัชนีชี้ให้เห็นถึงคุณค่าและประโยชน์ของการเรียนการสอนบนเว็บ การจัด การเรียนการสอนบนเว็บจะมีบทบาท สำคัญยิ่งขึ้นในการพัฒนาการเรียนการสอนและเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนให้สูงมากขึ้นอีกด้วย

งานวิจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการแสดง

กำจร หลุยยะพงศ์ (2540) ศึกษาเกี่ยวกับภาพยนตร์บู๊ของฮอลลีวู้ดกับการสะท้อนภาพความเป็นชาย : กรุงเทพฯ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ เป็นงานวิจัยเชิงสังคมและวัฒนธรรมเพื่อศึกษาลักษณะของผู้ชายใน ภาพยนตร์บู๊ของฮอลลีวู้ด ปี2537-2539 โดยใช้แนวคิดหลักเรื่องภาพยนตร์สะท้อนสังคม และเป็นแบบอย่าง ให้กับสังคม ผนวกกับแนวคิดด้านสังคมวิทยา และจิตวิทยาความเป็นชาย กลายเป็นแนวคิดว่า ภาพยนตร์บู๊ สะท้อนความเป็นชาย โดยผลจากการวิจัยได้ว่า ภาพยนตร์บู๊ทั้ง 6 เรื่องที่ศึกษา นำเสนอภาพของความเป็นชาย 2 รูปแบบ โดยรูปแบบแรกเป็นรูปแบบที่ทั้ง 6 เรื่องนำเสนอ กล่าวคือ ผู้ชายมีลักษณะเข้มแข็ง กล้าหาญ มี อำนาจ ประสบความสำเร็จ มีชัยชนะ สรุปรวมเรียกว่า “ความเป็นชายแบบเก่า” และรูปแบบที่สอง เป็นภาพ ของความเป็นชายที่แตกต่างไปจากเดิม ได้แนวคิดความมีอำนาจของผู้ชาย และการเก็บความรู้สึกต่างๆแบบชาย สมัยก่อน เช่น ความรักของพ่อลูก สามัคคีกับภรรยา หรือความสับสนในใจของพระเอก และคำถามเรื่องอำนาจ อันเต็มเปี่ยมของผู้ชาย สรุปรวมเรียกว่า “ความเป็นชายแบบใหม่” และมีการนำเสนอภาพยนตร์บู๊อีก 3 เรื่องที่มี ภาพของความเป็นชายทั้งใหม่และเก่า และยังพบอีกว่าภาพของผู้ชายที่ปรากฏในฐานะผู้ชายเก่ง เข้มแข็ง ยัง จำกัดเพียงผู้ชายผิวขาว ไม่มีผู้ชายผิวสี นอกจากนั้น เมื่อลองพิจารณาจากภาพชายจริงในสังคม ยังเห็นภาพ ผู้ชายที่ไม่เก่ง ไม่มีอำนาจ หรือพวกโฮโมเชกซวล ไม่ได้อยู่ในบริบทของความเป็นชายที่สะท้อนในภาพยนตร์

ผู้ ภาพยนตร์ต้องการตอบสนองความรุนแรงของผู้ชมประเภทชอบความรุนแรง รวมทั้งอคติด้านสีผิว และพวกเขายังเบี่ยงเบนทางเพศ ทำให้ภาพยนตร์ต้องนำเสนอภาพที่เป็นชายเข้มแข็งแทนการนำเสนอภาพทั้งหมด

นิลินี หนูพินิจ (2526) ศึกษาเรื่องภาพยนตร์ไทยกับการสร้างอัตลักษณ์ชุมชนภาคใต้ ต้องการสร้างการประกอบสร้างอัตลักษณ์ชุมชนภาคใต้ในภาพยนตร์ไทย และการถอดรหัสความหมายของผู้รับสารชาวดูเกี่ยวกับชุมชนภาคใต้ในภาพยนตร์ไทย โดยวิเคราะห์ภาพยนตร์ 2 เรื่อง ได้แก่ เพื่อนสนิท และครูแกล แรงรักแรงอาถรรพ์ จากการวิจัยพบว่า การเข้าถึงรหัสความเป็นจริงของภาคใต้ของภาพยนตร์ทั้งสองเรื่อง มีความคล้ายคลึงกัน กล่าวคือ มีการประกอบสร้างชุมชนแบบทวิลักษณ์ ที่นำเสนอแง่บวกและแง่ลบ ขณะที่กลวิธีการประกอบสร้างนั้นมีความแตกต่างกัน คือ เรื่อง“เพื่อนสนิท”นั้นประกอบสร้างอัตลักษณ์จากสายตาคนนอกพื้นที่ ใช้การสร้างความสัมพันธ์แบบชั่วคราวข้ามเพื่อเปรียบเทียบกับภาคใต้กับเมือง ทางด้านกายภาพและบุคลิกภาพให้แก่คนใต้ ในขณะที่เรื่อง “ครูแกล” ประกอบสร้างอัตลักษณ์จากสายตาคนภายในพื้นที่ ใช้กลวิธีการวิจารณ์ตนเอง เพื่อให้เห็นความหลากหลายของคนใต้ในหลายด้าน ข้อสรุปอีกข้อคือการที่ผู้รับสารถอดรหัสความหมายแตกต่างกัน กล่าวคือ เรื่อง“ครูแกล” ผู้รับสารชาวดูมีการยอมรับความหมายมากกว่าการปฏิเสธความหมาย ในขณะที่เรื่อง “เพื่อนสนิท” ผู้รับสารชาวดูมีการต่อรองและปฏิเสธความหมายมากกว่าการยอมรับความหมาย เนื่องมาจากกระบวนการในการผลิตภาพยนตร์ที่ประกอบสร้างจากมุมมองของคนที่มีต้นทุนทางวัฒนธรรมที่ต่างกัน

พฤทธิ์ สุขเศรษฐศิริ (2544) ได้ทำการวิจัยในเรื่องของการศึกษาต่อลักษณะอันพึงประสงค์ของนักแสดงและผู้กำกับละครโทรทัศน์ และศึกษาเปรียบเทียบทัศนคติต่อลักษณะอันพึงประสงค์ของนักแสดงและผู้กำกับละครโทรทัศน์ และศึกษาเปรียบเทียบทัศนคติต่อลักษณะอันพึงประสงค์ของนักแสดงและผู้กำกับละครโทรทัศน์ ได้ผลออกมาว่า ลักษณะอันพึงประสงค์ของนักแสดงละครโทรทัศน์ที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดห้าอันดับแรก ได้แก่ 1 เป็นคนตรงต่อเวลา 2 มีความรับผิดชอบต่อนหน้าที่และภาระงานของตน 3 มีความอดทนและรักงานแสดง 4 มีจิตสำนึกที่ดีต่ออาชีพการแสดง และ 5 เป็นผู้มีวินัย ตั้งใจ และขยันหมั่นเพียร ลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้กำกับละครโทรทัศน์ที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดห้าอันดับแรก ได้แก่ 1 มีความกระตือรือร้นและสนใจในบทละครที่จะกำกับอย่างจริงจัง 2 มีความรู้เกี่ยวกับบทละครและเรื่องที่จะกำกับอย่างดี 3 มีความคิดริเริ่มและจินตนาการ และจับไว้ในการแก้ปัญหา 4 เป็นผู้วางแผนการทำงานล่วงหน้าอย่างสม่ำเสมอ และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ แต่เมื่อศึกษาทั้งทัศนคติต่อลักษณะอันพึงประสงค์ของนักแสดงและผู้กำกับด้วย F Test พบว่ากลุ่มบุคคลที่ทำงานแตกต่างกัน จะแสดงทัศนคติต่อลักษณะอันพึงประสงค์ของนักแสดงละครโทรทัศน์ต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และจะทัศนคติต่อลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้กำกับละครโทรทัศน์ต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สามมิติ สุขบรรจง (2546) ได้ทำการศึกษาเรื่องของการศึกษาต่อลักษณะอันพึงประสงค์ของนักแสดงละครเวทีในประเทศไทย โดยศึกษาจากกลุ่มนักวิชาการด้านศิลปะการแสดงจำนวน 31 คน และกลุ่มผู้ผลิตละครเวที 70 คน ได้ผลออกมาว่าลักษณะอันพึงประสงค์ของนักแสดงละครเวทีที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดห้าอันดับแรก ได้แก่ 1 มีความรับผิดชอบต่อน้ำที่และภาระงานของตน 2 มีความตรงต่อเวลา 3 มีระเบียบวินัยและขยันหมั่นเพียร 4 มีสมาธิสูง และ 5 รู้จักแก้ปัญหาเฉพาะหน้า และรู้จักทำงานเป็นทีม และในทางกลับกันลักษณะที่เห็นว่ามีความสำคัญน้อย 5 อันดับ ได้แก่ 1 มีความสามารถในการท่องจำบท 2 มีพรสวรรค์ หรือมีความสามารถพิเศษในด้านการแสดง 3 มีรูปร่างหน้าตาดี 4 มีประสบการณ์ทางด้านการแสดง และ 5 มีความสามารถรอบด้าน แต่เมื่อเทียบคะแนนเฉลี่ยของการแสดงทักษะของกลุ่มนักวิชาการ และกลุ่มผู้ผลิตงานจาก T Test พบว่าทั้งสองกลุ่มแสดงทักษะแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และเมื่อศึกษาเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของการแสดงทักษะด้วยวิธีทางสถิติ พบว่ากลุ่มบุคคลที่เพศ อายุ ระดับการศึกษา และประสบการณ์การทำงานแตกต่างกัน จะแสดงทักษะที่แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05



บทที่ 3

วิธีการดำเนินการศึกษา

การวิจัยเรื่องนี้ เป็นการวิจัยในลักษณะของการวิจัยเชิงทดลอง มีวัตถุประสงค์ในการวิจัยเพื่อ พัฒนาสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-learning) วิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ (Audition and Cinema) รวมทั้งศึกษาทัศนคติและความพึงพอใจของนิสิต ต่อการใช้สื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ที่พัฒนาขึ้น ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การดำเนินการสร้างสื่อ
4. การศึกษาและเก็บข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล

วิธีการดำเนินการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์: การคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์กับงานภาพยนตร์ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยมีรายละเอียดของการวิจัย ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้ คือ นิสิตระดับปริญญาตรี ที่ศึกษาในหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต นวัตกรรมสื่อสาร ของวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ในปีการศึกษา 2553 จำนวน 550 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้ เลือกอย่างเจาะจงจากนิสิตระดับปริญญาตรีที่ศึกษาในหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต นวัตกรรมสื่อสาร มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่มีการเรียนรายวิชา การคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ (Audition and Cinema) ในภาคเรียนที่ 1/2553 และภาคเรียน 2/2553 ของวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม ทั้งนี้มีนิสิตที่ลงทะเบียนเรียนภาคเรียนที่ 1/2553 จำนวนหนึ่งห้อง ได้แก่ นิสิตสาขาวิชาเอกการแสดงและกำกับการแสดง และนิสิตที่ลงทะเบียนเรียนภาคเรียนที่ 2/2553 จำนวนหนึ่งห้องเรียน จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่เก็บข้อมูลจำนวนรวมทั้งสิ้น 60 คน

แบบแผนการวิจัย

รูปแบบการทดลองที่ใช้ในการวิจัยเป็นการทดลองโดยใช้แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนกับกลุ่มเดียว (One group Pretest-Posttest Design) (ล้วน สายยศ, 2538)

Pretest	Treatment	Posttest
O_1	X	O_2

เมื่อ	O_1	หมายถึง	การทดสอบก่อนเรียน
	X	หมายถึง	การเรียนรู้จากบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-learning) วิชาการคัดเลือกนักแสดง (Audition and Cinema)
	O_2	หมายถึง	การทดสอบหลังเรียน

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

1. สื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-learning) วิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ (Audition and Cinema) ที่คณะผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อประกอบการเรียนการสอน
2. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบทดสอบแบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 60 ข้อ ที่มีการหาค่าความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (IOC) ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเพื่อใช้ในการวัดความรู้ก่อนเรียน และหลังเรียน
3. แบบสำรวจความพึงพอใจของนิสิตที่เรียนต่อ สื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-learning) วิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ (Audition and Cinema)

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. สื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-learning) วิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ (Audition and Cinema) มีขั้นตอนดังนี้

1.1 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และขั้นตอนของการเรียนบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ และวิชา การคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ (Audition and Cinema) จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.2 วิเคราะห์ ออกแบบสร้างผังงาน โครงสร้างของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-learning) ตั้งแต่จุดเริ่มต้นของการใช้บทเรียนจนถึงเรียนจบบทเรียนว่ามีเครื่องมือ และวิธีการอย่างไร ด้วยการสังเคราะห์ให้มีความสอดคล้องกับแผนการจัดการเรียนรู้ และตรงตามวัตถุประสงค์ของบทเรียน

1.3 เขียนแผนการเรียนรู้ ขั้นตอนการจัดกิจกรรมให้ครอบคลุมเนื้อหาทั้งหมด โดยออกแบบการเรียนการสอนโดยใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-learning) ตามรูปแบบ ทฤษฎีและหลักการต่างๆตามที่ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้ามา

1.4 กำหนดเนื้อหา ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง จุดประสงค์การเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รวมทั้งการประเมินผล แล้วนำมาเขียนเป็นแผนการจัดการเรียนรู้

1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้อง และความตรงตามเนื้อหา (Content Validity) ว่าครบถ้วนตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ แล้วปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

1.6 นำแผนการเรียนรู้ที่แก้ไขแล้ว มาจัดทำ Storyboard เพื่อออกแบบ โครงสร้างของเว็บและ องค์ประกอบต่าง ๆ ของการนำเสนอเนื้อหาโดยใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-learning) ร่วมด้วย

1.7 นำ Storyboard ที่ได้จัดทำขึ้น มาสร้างบทเรียนบนเว็บ ตามทฤษฎีและข้อค้นพบต่าง ๆ ในงานวิจัย ในการพัฒนาเว็บได้ใช้โปรแกรมที่หลากหลายในส่วนต่าง ๆ ดังนี้

1.7.1) การจัดรูปแบบ และเนื้อหา การตกแต่งงานกราฟิกต่าง ๆ ภายในเว็บใช้โปรแกรม Joomla, Adobe Flash CS6, Adobe photoshop CS6 และ Adobe Illustrator CS6

1.7.2) การสร้างอนิเมชัน (Animation) ใช้โปรแกรม Adobe Flash CS6 และ Adobe Illustrator CS6 ในการพัฒนา

1.8 นำบทเรียนบนเว็บที่สร้างขึ้น ให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่านประเมิน โดยตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมของการใช้บทเรียน จากนั้นนำคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญไปปรับปรุงแก้ไขบทเรียน

1.9 เมื่อบทเรียนผ่านเว็บผ่านเกณฑ์ของผู้เชี่ยวชาญแล้ว จึงนำบทเรียนไปทดสอบหาประสิทธิภาพสื่อ 3 ขั้นตอน กับนิสิตที่มีคุณสมบัติใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 (วชิราพร อัจฉริยโกศล, 2536) และทำการปรับปรุงแก้ไข หลังจากนั้นจึงนำไปทดลองใช้จริง โดยได้ค่าในการทดลองประสิทธิภาพสื่อเท่ากับ 94.80/92.50

2. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีขั้นตอนดังนี้

2.1 ศึกษาค้นคว้า รวบรวมข้อมูลจากเอกสารเกี่ยวกับวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการประเมินผลเกี่ยวกับ วิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ (Audition and Cinema)

2.2 วิเคราะห์เนื้อหาสาระและวัตถุประสงค์เกี่ยวกับวิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ (Audition and Cinema)

2.3 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ (Audition and Cinema) โดยมีข้อสอบจำนวน 60 ข้อ เป็นแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก มีเกณฑ์การให้คะแนนคือ ตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดหรือไม่ตอบให้ 0 คะแนน

2.4 นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการเรียนการสอนวิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ (Audition and Cinema) จำนวน 3 ท่าน ซึ่งมีประสบการณ์ตรงตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา (Content Validity) และความเหมาะสมของสำนวนภาษา แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

2.5 นำแบบทดสอบไปทดลองใช้กับตัวแทนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างประชากร จากนั้นนำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาค่าความเที่ยง (Reliability) ของแบบวัดโดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน ซึ่งมีเกณฑ์ว่า ค่าความเที่ยงต้องมีค่าตั้งแต่ 0.60 ขึ้นไป รวมทั้งหาค่าความยาก (Difficulty) และค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) ของแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยมีเกณฑ์ว่า ค่าความยาก (p) ต้องอยู่ระหว่าง 0.20 - 0.80 และค่าอำนาจจำแนก (r) มีค่า 0.20 ขึ้นไป ซึ่งได้ผลการวิเคราะห์คุณภาพข้อสอบดังนี้ (ดูรายละเอียดค่าความสอดคล้องรายข้อในภาคผนวก ง.)

ค่าความเที่ยง	มีค่า	0.77
ค่าความยากง่าย	มีค่า	0.24 – 0.80
ค่าอำนาจจำแนก	มีค่า	0.27 – 0.68

2.6 นำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ (Audition and Cinema) ที่ได้รับการปรับปรุงไปทดลองใช้จริง

3. แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน มีขั้นตอนการดำเนินการสร้างดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-learning) วิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ (Audition and Cinema) จากนั้นรวบรวมข้อมูลเพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดประเด็นในการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน

3.2 สร้างแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนและเกณฑ์การแปลความหมายของคะแนน จากนั้นนำแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านพิจารณาความสอดคล้องของความพึงพอใจที่คาดว่าจะจะได้รับ มาทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่า IOC (IOC: item objective congruence) โดยได้ค่า $IOC = 1.00$ และทำการแก้ไขปรับปรุง

3.3 นำข้อเสนอแนะมาปรับปรุง แก้ไข ตรวจสอบความครอบคลุมของข้อคำถาม ความชัดเจน ความเหมาะสมของภาษานำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

การดำเนินการสร้างสื่อ

การสร้างและพัฒนาสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์รายวิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ ดำเนินการดังนี้

- 1) ขั้นเตรียมการ
 - 1.1) สภาพการณ์ที่เอื้อต่อการเรียนการสอนด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์
 - 1.2) ศึกษาการสร้างสื่อการเรียนอิเล็กทรอนิกส์
 - 1.3) วางแผนจัดการเรียนการสอน
- 2) ขั้นตอนออกแบบบทเรียน
 - 2.1) การวิเคราะห์เนื้อหา
 - 2.2) กำหนดวัตถุประสงค์ของบทเรียน
 - 2.3) กำหนดเนื้อหาและกิจกรรม
 - 2.4) การกำหนดวิธีการนำเสนอ
- 3) การสร้างบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์

การศึกษาและการเก็บข้อมูล

1. สถานที่ทำการวิจัย

วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2. วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล

งานวิจัยเรื่องนี้มุ่งพัฒนาสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ โดยทดสอบประสิทธิภาพกับผู้เรียนที่มีการเรียนรายวิชา การคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ (Audition and Cinema) ในภาคเรียนที่ 1/2553 และภาคเรียน 2/2553 จำนวน 60 คน ของวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และนำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ใช้กับกลุ่มตัวอย่างทั้งก่อนการทดลองและหลังการทดลองมาตรวจให้คะแนน และนำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติต่อไป พร้อมทั้งนำประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน มาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ เพื่อนำผลมาใช้ในการประกอบการวิจัย

การจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยสร้างสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์รายวิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ โดยคณาจารย์ที่ร่วมสอนโดยประชุมแบ่งความรับผิดชอบของการประมวลเนื้อหาในแต่ละส่วนตามภาระที่ผู้สอนรับผิดชอบ นำข้อมูลเนื้อหาที่แต่ละคนรับผิดชอบมาจัดทำเป็นสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อใช้เป็นส่วนหนึ่งของการสอนปกติ การตรวจสอบคุณภาพของสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์แต่ละหัวข้อเมื่อจัดทำเสร็จจะนำมา

ทดลองใช้กับกลุ่มผู้เรียนในภาคเรียน 2/2552 ก่อนเพื่อตรวจสอบปัญหาและข้อบกพร่องต่างๆ โดยนำข้อมูลที่ประมวลจากผู้เรียนและผู้เกี่ยวข้องดำเนินการโดยการสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการ แล้วนำไปปรับปรุงสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ ให้มีคุณภาพมากขึ้น

จากนั้นผู้วิจัยก็จัดทำแบบสอบถามเพื่อสำรวจทัศนคติและความพึงพอใจของผู้เรียนต่อสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ รายวิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ โดยสร้างเป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ ประกอบด้วยคำถามปลายเปิด

การวิเคราะห์ทัศนคติและความพึงพอใจของผู้เรียนต่อสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ รายวิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ด้วยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) ทั้งนี้โดยใช้เกณฑ์ในการแปลความหมายค่าคะแนนเฉลี่ย และระดับการแสดงทัศนคติซึ่งประเมินจากค่าคะแนนเฉลี่ย โดยพิจารณาจากค่าคะแนนเฉลี่ย บวกลบ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($X \pm SD$.)

การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนในการทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียน โดยใช้สถิติ t-test (Dependent Samples) และ One-Way ANOVA

ผลสำเร็จและความคุ้มค่าของการวิจัยที่คาดว่าจะได้รับ

ได้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ รายวิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ (Audition and Cinema) เพื่อนำมาใช้ในการส่งเสริมการเรียนการสอนให้กับนิสิต วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และสถานศึกษาต่างๆ สามารถนำข้อมูลจากผลการศึกษาวิจัยไปใช้ประโยชน์ต่อไปได้

บทที่ 4

ผลการศึกษา

การวิจัยเรื่องนี้ มีวัตถุประสงค์ในการวิจัยพัฒนาสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-learning) วิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ (Audition and Cinema) หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต นวัตกรรมสื่อสาร มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และศึกษาความพึงพอใจของนิสิต ต่อการใช้สื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ที่พัฒนาขึ้น

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

- | | | |
|-----------|-----|--------------------------------|
| N | แทน | จำนวนกลุ่มตัวอย่าง |
| $\bar{X}$ | แทน | ค่าคะแนนเฉลี่ย |
| S.D. | แทน | ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน |
| * | แทน | มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 |

การดำเนินการสร้างสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์

การสร้างและพัฒนาสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-learning) วิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ (Audition and Cinema) ดำเนินการ ดังนี้

- 1) ขั้นเตรียมการ
 - 1.1) ศึกษาสภาพแวดล้อมต่อการเรียนด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์
 - 1.2) ศึกษาการสร้างสื่อการเรียนอิเล็กทรอนิกส์
- 2) ขั้นตอนออกแบบบทเรียน
 - 2.1) การวิเคราะห์เนื้อหา
 - 2.2) กำหนดวัตถุประสงค์ของบทเรียน
 - 2.3) จัดทำแผนการเรียนและการใช้สื่อบทเรียน
 - 2.4) การกำหนดวิธีการนำเสนอ
- 3) ขั้นจัดทำบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์

1. ขั้นตอนเตรียมการ

1.1 ศึกษาสภาพแวดล้อมต่อการเรียนด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคมเป็นวิทยาลัยที่ดำเนินการเรียนการสอนในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ จึงมีห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์สำหรับบริการนิสิตในจำนวนที่มากเพียงพอ ประกอบนิสิตส่วนใหญ่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ใช้กันแทบทั้งสิ้น ดังนั้นการออกแบบให้ินิตเรียนรู้เพิ่มเติมจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ออนไลน์จึงเป็นสิ่งที่สามารถกระทำได้อย่างไม่มีอุปสรรค นอกจากนี้ผู้เรียนอันเป็นเยาวชนวัยรุ่นทั้งหลายต่างก็พอใจที่จะใช้ระบบอินเตอร์เน็ตเพื่อการต่างๆอยู่ด้วยเช่นกัน ดังนั้นการออกแบบให้ผู้เรียนเข้าไปศึกษาเรื่องที่เรียนในสื่ออิเล็กทรอนิกส์ออนไลน์จึงมิได้เกิดปัญหาแต่อย่างใด หากแต่จะ เป็นการช่วยเปลี่ยนบรรยากาศของการที่นิสิตจำต้องมาเข้าชั้นเรียน ไปเป็นการเรียนอย่างอิสระ ตามความพึงพอใจของผู้เรียนแต่ละคน ที่สามารถเรียนรู้ในลักษณะที่ต่างเวลาต่างสถานที่ตามความพอใจของผู้เรียนได้อย่างดี

1.2 ศึกษาการสร้างสื่อการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ ในขั้นนี้ผู้วิจัยรวบรวมเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องของบทเรียนออนไลน์ การสร้างสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ ตลอดจนเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และการออกแบบพัฒนาบทเรียนออนไลน์ เพื่อเป็นแนวทางในจัดทำบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ให้มีความเหมาะสมต่อการประกอบการเรียนการสอนแบบผสมผสาน

2. ขั้นตอนแบบบทเรียน

กระบวนการพัฒนาสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-learning) วิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ (Audition and Cinema) คณะผู้วิจัยดำเนินการด้วยการประชุมระดมความคิดเห็นต่อการสร้างสื่อ โดยเริ่มต้นจากการศึกษาคำอธิบายรายวิชา ภาส 231 การคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ (Audition and Cinema) ในหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาานวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (ปี2550) เป็นหนึ่งในรายวิชาพื้นฐานบังคับ ที่เรียนเป็นภาษาอังกฤษ

รหัส 231 การคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ 2 (2-0)

CD 231 Audition and Cinema

ศึกษาทฤษฎี และฝึกปฏิบัติโดยมุ่งเน้นหลักการ ความเข้าใจในกระบวนการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ เพื่องานด้านสื่อต่าง ๆ อาทิ การคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์เพื่องานโฆษณา งานละครโทรทัศน์ และงานภาพยนตร์ เป็นต้น ทั้งนี้ผู้เรียนจะได้รับการฝึกปฏิบัติด้านบุคลิกภาพ ร่างกาย และเสียง

ตลอดจนเทคนิคในการเตรียมบท ทักษะการแสดงสด และการตอบสัมภาษณ์สำหรับนักแสดง ศึกษาและวิเคราะห์ด้วยกระบวนการฝึกปฏิบัติและทดลอง พร้อมทั้งแลกเปลี่ยนทัศนคติด้วยกัน

จากคำอธิบายรายวิชา คณะผู้วิจัยได้ประชุมการวิเคราะห์เนื้อหา กำหนดวัตถุประสงค์ของบทเรียน จัดทำแผนการเรียนรู้ การใช้สื่อบทเรียนและการกำหนดวิธีการนำเสนอ ตามลำดับ ผลจากการประชุมวิเคราะห์ คำอธิบายรายวิชาและสัดส่วนของจำนวนเวลา รวมทั้งกิจกรรมที่ใช้สำหรับการเรียนการสอนในรายวิชาการ คัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ คณะผู้วิจัยเห็นว่าน่าจะได้แบ่งการสอนออกเป็นหัวข้อตามลักษณะของงาน ละครเพื่อให้นิสิตได้เรียนรู้และเกิดความเข้าใจในงานละครด้วยที่ประชุมของทีมวิจัยแบ่งภาระความรับผิดชอบ ในการจัดทำเนื้อหาในแต่ละส่วนที่จะนำมาจัดสร้างเป็นสื่อ เพื่อใช้ประกอบการสอน และใช้เป็นข้อมูลที่นิสิตจะใช้ศึกษานอกชั้นเรียน ตลอดจนทบทวนความรู้และอ่านประกอบนอกชั้นเรียนได้ด้วย

สรุปหัวข้อเนื้อหาในรายวิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ และผู้รับผิดชอบในการจัดเตรียม ข้อมูลเพื่อจัดทำสื่ออิเล็กทรอนิกส์

หัวข้อ	เตรียมเนื้อหาโดย
1. การคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์	ปรวัน
2. บุคลากรและหน้าที่ฝ่ายจัดหานักแสดง (Casting)	ปรวัน
3. แหล่งที่มาและวิธีการหานักแสดง	ปรวัน
4. ขั้นตอนในการคัดเลือกนักแสดงกับงาน ภาพยนตร์	ปรวัน
5. หลักเกณฑ์ในการตัดสินใจเลือกนักแสดงเข้า มารับบทบาท	ปรวัน
6. ข้อมูลเพื่อให้นิสิตฝึกปฏิบัติ อ่านทบทวน และใช้ประกอบการอภิปรายในชั้นเรียน	ปรวัน

แผ่นภาพข้อมูลของสื่ออิเล็กทรอนิกส์รายวิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์







COLLEGE OF SOCIAL COMMUNICATION INNOVATION
SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY

PART 1
การคัดเลือกนักแสดง

ออดิชัน (AUDITION) เป็นการคัดเลือกนักแสดง นักร้อง นักดนตรี หรือนักเต้น
 รับบทละคร ความสามารถ มีลักษณะเหมือนการสัมภาษณ์งานของนักแสดงนั้น
 เอง การออดิชันจะมีลักษณะคัดเลือกรับความสามารถเฉพาะตัวของบุคคลนั้น
 ออกมาที่พร้อมและเหมาะสมต่อการยอมรับของฝ่ายออดิชัน อย่างไรก็ตามการ
 ละครนั้นจะไม่ได้แค่เพียงแบบการคัดเลือกที่ออดิชัน เช่น การออดิชันรับละคร
 โทรทัศน์ เรื่อง วนิดา ผู้ออดิชันจะแสดงการออดิชันในรูปแบบอื่นที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับ
 ละครพีเรียด หรือที่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่อง เป็นต้น ซึ่งการออดิชันอาจรวมไปถึง
 การอ่านบทละคร หรือการจินตนาการที่ไม่คุ้นเคยได้ เช่น นักดนตรีอาจมีการ
 ทดสอบโน้ตดนตรีที่ไม่คุ้นเคย เป็นต้น




 COLLEGE OF SOCIAL COMMUNICATION INNOVATION
 SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY

PART 1
 การคัดเลือกนักแสดง

การเตรียมงานนักแสดงภาพยนตร์วิทยุยนบทเสร็จ สิ่งที่ทำไม่ได้คือการคัดเลือกนักแสดงหรือ การ CASTING หรือ AUDITION นักภาพยนตร์เรื่องโอดมนักแสดงไม่ล้มบทบาท ผู้ชมก็จะไม่รำคาญใจถือว่านี่คือตัวละครตัวนั้นจริงๆ สิ่งผลิให้นักภาพยนตร์เรื่องนี้หรืออาจหารายได้ได้อีกได้นัก ก็เป็นภาพยนตร์ที่ไม่มีคุณภาพ แล้วแต่การมองของผู้ชม โดยในปัจจุบันสื่อสังคมของนักแสดงที่มีความรู้คู่กับภาพยนตร์ แต่ไม่มากนักมือน้อมก่อน ดังนั้นในบางครั้งผู้กำกับอาจต้องการนักแสดงหน้าใหม่เลย เนื่องจากไม่ต้องการให้ผู้ชมติดกับภาพลักษณ์ของตัวนักแสดงมาจากภาพยนตร์เรื่องก่อน ผิดกับที่ในปัจจุบันนักแสดงหน้าใหม่ก็มีความสามารถมากขึ้น





 COLLEGE OF SOCIAL COMMUNICATION INNOVATION
 SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY

PART 1
 การคัดเลือกนักแสดง

การคัดเลือกนักแสดงในภาพยนตร์นั้น หากเป็นนักแสดงที่มีชื่อเสียงอยู่แล้วอาจแค่เข้ามาพูดคุยกับผู้กำกับหรือนายทุนไปอ่านดูก่อน แต่หากถ้าเป็นนักแสดงหน้าใหม่ก็มักจะเรียกมาเพื่อทดสอบบทดูก่อนที่บริษัท โดยรายละเอียดดังกล่าวจะกล่าวไว้ในตอนถัดไป











 COLLEGE OF SOCIAL COMMUNICATION INNOVATION
 SAKON NAKHON RAJABHAT UNIVERSITY


 PART 2
 ขั้นตอนในการคัดเลือกนักแสดง

ผู้ที่มีหน้าที่คัดเลือกนักแสดงมักเป็นผู้ช่วยผู้กำกับในภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ
 อาจมีผู้ช่วยในลักษณะนี้ 1-2 คน เมื่อเห็นว่านักแสดงคนไหน/เครื่องได้ในการคัดเลือก
 ก็จะนำวิดีโอที่อัดไว้เฉพาะนักแสดงที่นำเสนามาชมกับบทบาทตัวละครในเรื่องไป
 ให้ผู้ช่วยผู้กำกับคนอื่นดูและผู้กำกับดูเพื่อไปพิจารณาคัดเลือกนักแสดงต่อไป
 โดยหน้าที่ของฝ่ายนี้มันน่าที่ดังต่อไปนี้

1. รับผิดชอบในการคัดเลือกตัว/เครื่องที่มีลักษณะตรงกับความต้องการของบริษัท
ตัว/บท/โฆษณา
2. รับผิดชอบในการจัดหาเครื่อง/ต่างกาย รวมถึงเครื่องประดับต่างๆ
3. รับผิดชอบในการติดต่อช่างทำผม ช่างแต่งหน้า และควบคุมงาน/ช่างหน้าทำผม
ของตัว/เครื่องนั้นับคลตามบทบาท




 COLLEGE OF SOCIAL COMMUNICATION INNOVATION
 SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY


 PART 2
 ขั้นตอนในการคัดเลือกนักแสดง

ตามปกติฝ่ายจัดนาฏกรรม มักมีการแบ่งส่วนของบุคลากร เพื่อการทำงาน
 อย่างเป็นระบบระเบียบ โดยแบ่งบุคลากรและหน้าที่ต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. Casting Director หรือ Casting Manager
 เป็นบุคคลที่รับผิดชอบงานด้าน casting ทั้งหมด โดยเริ่มจากการรับงานมาจากผู้ว่าจ้าง
 หรือผู้กำกับ วางแผนการคัดเลือก ทาการคัดเลือก ติดต่อนักแสดง เสร็จแล้วตัว
 เตรียมพร้อมและดูแลนักแสดงทั้งหมด ถือเป็นตำแหน่งที่สำคัญ เนื่องจากต้อง
 รับผิดชอบงานที่จะเอื้อม ทั้งยังเป็นการทำงานที่ไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัว
 เป็นงานที่เกี่ยวเนื่องกับผู้คนหลากหลาย จึงต้องมีความรู้ความเข้าใจในธรรมชาติ
 และความเป็นมนุษย์ ทั้งยังต้องมีจิตวิทยาในการติดต่อผู้สมัครเป็นอย่างดี


 COLLEGE OF SOCIAL COMMUNICATION INNOVATION
 SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY


 PART 2
 ขั้นตอนในการคัดเลือกนักแสดง

โดยคุณสมบัติที่สำคัญของ casting director ควรมีลักษณะดังต่อไปนี้

1. ต้องเป็นผู้ที่มีความสามารถในการตีความจาก story board ได้เป็นอย่างดี
 ต้องมีความรู้ความเข้าใจว่านักแสดงแบบใดเหมาะกับการแสดงในเรื่องนั้นๆ นักแสดงต้องมี
 ความสามารถ มีบุคลิกลักษณะอย่างไร และต้องเข้าใจว่าต้องร้องหรือทำอะไรในจุด
 ซึ่งทั้งหมดเป็นพรสวรรค์พิเศษส่วนตัวเกี่ยวกับประสบการณ์ที่สั่งสมมา
 หากไม่มีผลต่อความเข้าใจต่อผู้อื่นงาน



 COLLEGE OF SOCIAL COMMUNICATION INNOVATION
SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY

 PART 2
ขั้นตอนในการคัดเลือกนักแสดง

2. ต้องสามารถเข้าใจเรื่องราวของภาพยนตร์ หรือละครเรื่องนั้นได้เป็นอย่างดีตรงกับ
ที่ลูกค้าและผู้กำกับต้องการ ต้องมีความรู้ทางจิตวิทยาด้วยว่ากลุ่มเป้าหมายต้องการ
นักแสดงที่มาเป็นพิธีกรแบบใด เพื่อที่จะจัดการนักแสดงได้ตรงกับวัตถุประสงค์
ของงาน

3. ต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ทางด้านละคร เพื่อสามารถช่วยให้นักแสดง หรือผู้ที่
เข้ามาแสดงได้อย่างที่ทีมงานต้องการ นอกเหนือจากนั้นยังต้องเป็นผู้ที่มีมนุษยสัมพันธ์
มีทัศนคติที่ดี กับกับนักแสดงทุกคน เนื่องจากต้องทำงานใกล้ชิดกับนักแสดง
ต้องเป็นตัวกลางระหว่างทีมงานและนักแสดงกับทีมงาน ต้องมีความเข้าใจในละคร
สามารถช่วยแก้ปัญหาทุกอย่างที่นักแสดงได้ เพื่อให้นักแสดงสามารถแสดงภาพ
และทำงานอย่างเต็มกำลัง



 COLLEGE OF SOCIAL COMMUNICATION INNOVATION
SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY

 PART 2
ขั้นตอนในการคัดเลือกนักแสดง

4. มีความสามารถติดต่อกับนักแสดง ไม่เดลิ้ง หรือแหล่งที่คาดว่าจะได้นักแสดง
ที่เหมาะสม ได้อย่างรวดเร็วตามระยะเวลาที่กำหนด และต้องเป็นผู้ที่แหล่งจัดนา
นักแสดงในเกียรติ พร้อมทั้งจะอำนวยความสะดวกอย่างเต็มที่

5. ต้องเป็นผู้ที่มีความสามารถทางวาจา จิตวิทยาในการพูดจา/เจรจา การต่อรอง
เพราะงานละครต้องเป็นงานที่ต้องติดต่อ พูดจาปะปนกันมากมาย ดังนั้นจึงจำเป็นต้อง
มีทักษะการพูดที่ดี อีกทั้งเป็นงานที่เกี่ยวข้องกับการเจรจาค่าตัวนักแสดง
ต้องมีการเจรจาต่อรอง สามารถปฏิเสธอย่างนุ่มนวลได้ จะลดต้นทุนค่าตัวอย่างไร
จะพูดอย่างไรให้นักแสดงยอมรับงาน เป็นต้น


 COLLEGE OF SOCIAL COMMUNICATION INNOVATION
 SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY


 PART 2
 ขั้นตอนในการคัดเลือกนักแสดง

3. ฝ่าย costume หรือ wardrobe
 ฝ่ายเสื้อผ้า เป็นฝ่ายที่เน้นนำที่คิด และจัดหาเสื้อผ้าให้กับนักแสดงทุกคน ต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ทางด้านเสื้อผ้า รู้ลัษณ์ครีเอทีฟ อินทรีนธ์ รับผิดชอบดูแลเสื้อผ้า และเป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์

4. ฝ่าย Make-up and Hair
 ฝ่ายช่างหน้าทาม เป็นฝ่ายที่ต้องมีประสบการณ์ casting เพราะทุกครั้งในการ test นักแสดงจะต้องดูดี มีบุคลิกภายนอกที่ใกล้เคียงกับบทที่สุด เพื่อให้ลูกค้าและทีมงานเห็นภาพได้ชัดเจน โดยงานทั้ง costume และ make-up เป็นส่วนที่ต้องทำงานใกล้ชิดกับฝ่าย casting มาก เพราะเป็นงานที่ละเอียด และส่งผลต่ออารมณ์ของนักแสดง





 COLLEGE OF SOCIAL COMMUNICATION INNOVATION
 SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY


 PART 2
 ขั้นตอนในการคัดเลือกนักแสดง

2. ผู้รับ Casting
 เป็นผู้ที่มีหน้าที่ในการรับงานทั้งหมดของ casting director รับผิดชอบงานด้านเอกสาร หนังสือ สัญญาต่างๆ การจัดทำตารางนัดหมายกับนักแสดงและผู้เกี่ยวข้อง การจัดหาข้อมูลในการประชุมทุกครั้ง การเตรียมอุปกรณ์ในการทำ screen test เป็นต้น โดยทีมงานของผู้รับนั้น เป็นงานที่ละเอียด ต้องรู้ข้อมูลทุกอย่าง ต้องทำงานใกล้ชิดกับ casting director เพื่อแบ่งเบาภาระและป้องกันการผิดพลาด






COLLEGE OF SOCIAL COMMUNICATION INNOVATION
SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY

PART 2
ขั้นตอนในการคัดเลือกนักแสดง

5. ฝ่าย Technician

ฝ่ายเทคนิค มีหน้าที่ดูแลงานด้านเทคนิคทุกอย่าง ทั้งการถ่ายภาพนิ่ง ถ่ายภาพเคลื่อนไหว การตัดต่อ/มัลติมีเดีย presentation เพื่อร่วมงานต่อลูกค้าหรือผู้กำกับด้วย ฝ่าย casting ที่กล่าวมานั้น มีภาระหน้าที่ในทุกประเภท อาจมีเพิ่มหรือลดลงตามลักษณะของงาน หรือการจัดองค์กรของทางบริษัท เช่น อาจมีการรวมส่วนของฝ่ายเรอเนอเม้นท์เป็นหน้าที่ผู้ช่วย casting หรือหน่วยงานด้านเทคนิคใน casting director ทာเอง ในประเทศไทยเองโดยมากจะไม่มีการจัดแบ่งบุคลากรที่ใช้เฉพาะทางด้านประเภท/เทคนิคการรวมนั้นมีการทำงานที่คล้ายคลึงกัน




 COLLEGE OF SOCIAL COMMUNICATION INNOVATION
 SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY


 PART 3
 แหล่งที่มาและวิธีการหานักแสดง

มาจากบริษัทจ๊อดน่าน/ครดง (MODELING)
 เมื่อผู้กำกับการคัดเลือกนักแสดงหรือCASTING DIRECTOR บอกรายละเอียดและคุณสมบัติที่ต้องการในตัวนักแสดงในบริษัทโมเดลลิ่ง หรือที่นิยมเรียกกันว่าบริษัทนายขนั้รับจ๊อดน่าน/ครดง นาย/นางนาง/แบบ จ๊อดน่าน/ครดงมาทดสอบบทโดยการบันทึกเทปไว้ ซึ่งนักแสดงในสังกัดโมเดลลิ่งนั้น มีหลากหลายประเภท ทั้งวัยรุ่น วัยหนุ่มสาว วัยกลางคน คนชรา เด็กเล็ก เด็กทารก หรือผู้ที่มีพรสวรรค์พิเศษ




 COLLEGE OF SOCIAL COMMUNICATION INNOVATION
 SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY


 PART 3
 แหล่งที่มาและวิธีการหานักแสดง

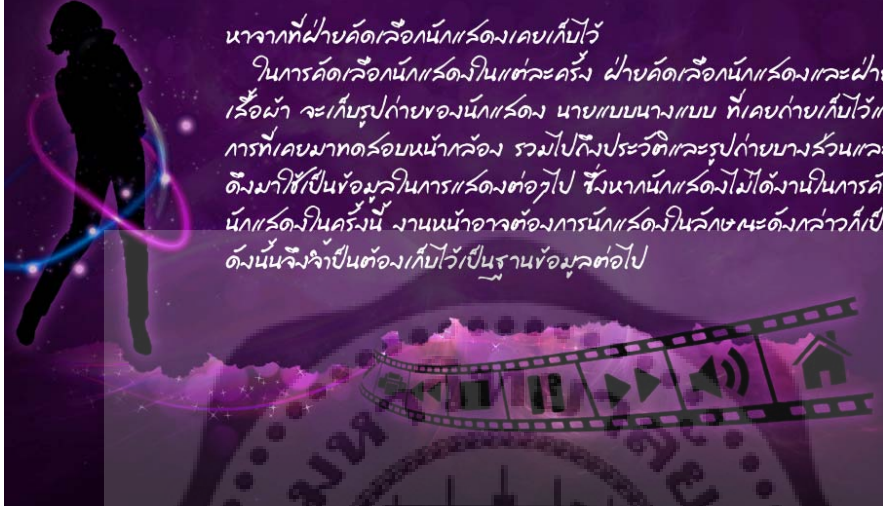
การติดต่อด้านนักแสดงที่มีสังกัดกับโมเดลลิ่งนั้น จะต้องติดต่อด้านโมเดลลิ่งทุกครั้ง นำมาติดต่อด้านนักแสดงโดยตรงโดยมารยาท ซึ่งการหานักแสดงวิธีนี้เป็นที่นิยมกันมากที่สุด เพราะสะดวกและง่าย มีนักแสดงให้เลือกมากมาย ทั้งยังสะดวกในการตรวจสอบว่านักแสดงเคยผ่านงานใดมาบ้าง นี้ก็ขึ้นอยู่กับอย่างไร มีการทำงานร่วมงานติดกับผู้อื่นหรือไม่
 แต่การติดต่อด้านโมเดลลิ่งจะต้องจ่ายเงินนักแสดงผ่านโมเดลลิ่ง/เงินเดิวก่อนจึงได้โดยมาก จะมีการนำค่านายหน้า 30 เปอร์เซ็นต์ นักแสดงจะได้เงินเหลือเพียงแค่ 70 เปอร์เซ็นต์เท่านั้น




 COLLEGE OF SOCIAL COMMUNICATION INNOVATION
 SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY


 PART 3
 แหล่งที่มาและวิธีการงานนักแสดง

นานาที่ฝ่ายคัดเลือกรัก/รักเคยเก็บไว้
 ในการคัดเลือกรัก/รักในครั้ง ฝ้ายคัดเลือกรัก/รักและฝ้ายจินดา
 เรือผ้า จะเก็บรูปถ่ายของรัก/รัก นาน/บนนาง/บน ที่เคยถ่ายเก็บไว้แล้วจาก
 การที่เคยมาต่อรอบหน้ากล้อง รวมไปถึงประวัติและรูปถ่ายบางชิ้นและสามารถ
 ดึงมาใช้เป็นข้อมูลในการ/รักต่อไป ซึ่งนานรัก/รักไม่ได้มาในการคัดเลือกรัก/รัก
 ในครั้งนี้ งานนี้อาจต้องการรัก/รักในลักษณะดังกล่าวก็เป็นได้
 ดังนั้นจึงจำเป็นต้องเก็บไว้เป็นฐานข้อมูลต่อไป




 COLLEGE OF SOCIAL COMMUNICATION INNOVATION
 SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY


 PART 3
 แหล่งที่มาและวิธีการงานนักแสดง

เพื่อนหรือคนรัก/นะนา
 เป็นคนที่รักมากทำได้ นานมีความคิดเห็นว่าคนรัก/คนนี้นั้นมันน่าตา
 บุคลิกอย่างที่เราตามบท ก็ติดต่อเข้ามาคัดเลือกรัก/รักได้เลย แต่รับรับการ
 ทานกับคนรัก/นะนา บางครั้งอาจเป็นการยากในเรื่องของการพูดกับคำตัว หรือ
 การเกรงใจกันเป็นส่วนตัว




 COLLEGE OF SOCIAL COMMUNICATION INNOVATION
 SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY

PART 3
 แหล่งที่มาและวิธีการหานักแสดง

ฝ่ายคัดเลือกนักแสดง/ครีมนำตามแหล่งด้วยตนเอง
 ในลักษณะที่ทีมงานมีหน้าที่ที่เรียกว่าแหม่มมอง โดยแหม่มมองหานักแสดงที่
 ต่างๆที่คิดว่าเหมาะสม/ครีมนำในลักษณะที่ต้องการ อาทิ นักแสดงรุ่นเก่า โรงเรียน
 พิเศษ โดยถ่ายรูป พร้อมทั้งขอเบอร์ ชื่อ แล้วเรียกมาคัดเลือกในภายหลัง
 หรือ อาจต้องลงไปมองหานักแสดงที่ตรงกับบทบาทที่นักแสดงต้องมีความ
 สามารถพิเศษนั้นๆ เช่น ไปหาตามโรงเรียนดนตรี ในกรณีนักแสดง
 ต้องแสดงความสามารถทางด้านดนตรี หรือ ร้องเพลง เป็นต้น


 COLLEGE OF SOCIAL COMMUNICATION INNOVATION
 SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY

PART 3
 แหล่งที่มาและวิธีการหานักแสดง

จากนิตยสาร
 เป็นวิธีที่ฝ่ายคัดเลือกนักแสดง/ครีมนำจากนิตยสาร ซึ่งเป็นกรณี
 ที่มีไม่บ่อยนัก เนื่องจากนายแบบนางแบบเหล่านั้นมีค่าตัวที่ราคาสูง ลูกค้าอาจ
 คุ้มค่าไม่ได้ เนื่องจากต้องติดต่อผ่านโมเดลลิง นอกจากต้องการตัวนางแบบ
 นายแบบคนนั้นจริงๆ



 COLLEGE OF SOCIAL COMMUNICATION INNOVATION
SAKON NAKHON RAJABHAT UNIVERSITY

PART 4
หลักเกณฑ์ในการคัดเลือก
นักแสดงเข้ามารับบทบาท

มีรายละเอียดขั้นตอนการทำงานดังต่อไปนี้

การเตรียมงานก่อน Pre-Production

1. ธีม Cast ผู้แสดงดังนี้

- นามารูปถ่ายที่เคยเก็บไว้ในแผนการฉายตัวแสดง ซึ่งประกอบไปด้วยทั้งชายและหญิง
ทุกระดับอายุ และมีบุคลิกภาพที่ต่างกัน ด้านพลังของภาพควรมีความประจักษ์ของนักแสดง
พร้อมรายละเอียด เช่น

วันที่	ชื่อ	อายุ	ส่วนสูง	น้ำหนัก	วันเกิด	สัดส่วนผอมบาง
วันที่ถ่าย	ชื่อ	อายุ	ส่วนสูง	น้ำหนัก	วันเกิด	สัดส่วนผอมบาง
วันที่ถ่าย	ชื่อ	อายุ	ส่วนสูง	น้ำหนัก	วันเกิด	สัดส่วนผอมบาง

ที่อยู่อีเมลและเบอร์โทรศัพท์




 COLLEGE OF SOCIAL COMMUNICATION INNOVATION
 SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY


 PART 4
 หลักเกณฑ์ในการตัดสินเลือก
 นักแสดงเข้ามารับบทบาท

-นางาบริษัทจัดหานักแสดง (Modeling Agency) ที่รับบททั่วไปว่า
 Modeling เป็นบริษัทรับจัดหานักแสดง โดยนักแสดงอยู่ในสังกัดอยู่หลายประเภท
 ทางบริษัทจะมีภาพนิ่งและข้อมูลรายละเอียดส่วนตัวของนักแสดงแต่ละคนเก็บเอาไว้
 ทั้งนี้ฝ่ายจัดหานักแสดงจะเป็นผู้อธิบายข้อ และบอกรายละเอียดของตัวนักแสดง
 ที่ต้องการ อาทิ เฟส วัช บุคลิก เป็นต้น โดยทางบริษัทจะส่งรูปถ่ายที่มี
 บุคลิกตรงกับที่ต้องการมานี้ นักแสดงคนใดก็สามารถรับนักแสดงมาทำ
 screen test ควบ นักแสดงติดต่อกับนักแสดงทุกครั้งจะต้องผ่านมิโมเดลลิง/รโม
 เพราะทางบริษัทจะต้องนำค่าตัวนักแสดงขึ้นอยู่กับอัตราที่ตกลง
 โดยในปัจจุบันบริษัทภาพยนตร์นิยมใช้บริการลักษณะนี้เป็นจำนวนมาก


 COLLEGE OF SOCIAL COMMUNICATION INNOVATION
 SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY


 PART 4
 หลักเกณฑ์ในการตัดสินเลือก
 นักแสดงเข้ามารับบทบาท

-นางาตามนักแสดงโดยตรง บางครั้งโปรดักชั่นอาจต้องการนักแสดงที่ไม่เคยผ่านงาน
 ใดมาก่อน เพราะไม่ต้องการความซ้ำ/จ ทางฝ่ายจัดหานักแสดงจึงต้องออกตระเวนหา
 จากสถานที่ที่คิดว่าจะมีนักแสดงที่ใกล้เคียงกับที่ต้องการ


 COLLEGE OF SOCIAL COMMUNICATION INNOVATION
 SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY


 PART 4
 หลักเกณฑ์ในการตัดสินเลือก
 นักแสดงเข้ามารับบทบาท

4.เตรียมทำ Screen Test โดยการจัดตอนต้นมาของผู้แสดงที่คัดเลือกแล้ว
 ตามวันและเวลาที่กำหนดไว้ และนัดมาขวันกับช่างหน้าและทีม

5. เตรียมอุปกรณ์พร้อม ดังต่อไปนี้

1. กล้องบันทึกภาพเคลื่อนไหว
2. กล้องภาพนิ่ง
3. อุปกรณ์ประกอบ (Prop) ที่ต้องใช้ในงาน


 COLLEGE OF SOCIAL COMMUNICATION INNOVATION
 SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY


 PART 4
 หลักเกณฑ์ในการตัดสินเลือก
 นักแสดงเข้ามารับบทบาท

2. คัดเลือกรูปผู้แสดงที่เหมาะสม มาจำนวนหนึ่ง เพื่อเสนอผู้กำกับพิจารณา
 ในเบื้องต้น ว่าได้คัดเลือกมาถูกต้องตรงกับแนวความคิดที่ผู้กำกับได้วางไว้หรือไม่
 หรือในบางกรณีผู้กำกับอาจเป็นผู้คัดเลือกผู้ที่จะมาทำ Screen Test หรือ
 ถ่ายรูปใหม่เพื่อนำเสนอผู้กำกับต่อไป

3. ตรวจสอบคิววัน Pre-Production และตรวจสอบว่าเรื่องนั้นจะมีการทำ
 Screen Test หรือไม่ ถ้ามีต้องกำหนดวัน/คืน/นอช ซึ่งควรทำล่วงหน้าวัน
 Pre-Production ประมาณ 1 สัปดาห์เป็นอย่างต่ำ


 COLLEGE OF SOCIAL COMMUNICATION INNOVATION
 SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY


PART 4
 หลักเกณฑ์ในการตัดสินใจ
 นักแสดงเข้ามารับบทบาท

หน้าที่ที่ต้องปฏิบัติในวัน Screen Test

1. ภาพนิ่งที่ถ่ายพร้อมป้ายชื่อ
2. ตรวจสอบคิวนักแสดง
3. ขอข้อมูลส่วนตัว วัตถุประสงค์ของเรื่อง พร้อมขนาดเบอร์รองเท้า
4. ตรวจสอบคำต่อของนักแสดงโดยประมาณ
5. สอบถามเกี่ยวกับผลงานที่ผ่านมา

เมื่อ Pre-Production เสร็จสมบูรณ์จะได้ข้อตกลงเกี่ยวกับผู้แสดง
 จากนั้นต้องเป็นขั้นตอนการถ่ายและตกลงคำต่อกับผู้แสดงหรือโมเดลล์ให้รู้ที่จุด
 ของคิวนักแสดง/ตำแหน่งท่าทาง ก่อนการถ่าย 1 วันจะต้องแจ้งนัดทุกฝ่ายให้เรียบร้อย





 COLLEGE OF SOCIAL COMMUNICATION INNOVATION
 SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY


PART 4
 หลักเกณฑ์ในการตัดสินใจ
 นักแสดงเข้ามารับบทบาท

งานเอกสารของฝ่ายคัดเลือกนักแสดง

งานจัดเก็บรูป

- รูปถ่ายผู้แสดงเมื่อใช้ครั้งแรกครั้ง ในแต่ละงานต้องนำมาแยกจัดเก็บ
 ส่วนที่เป็นของโมเดลล์ต้องรู้ด้วย ส่วนที่ถ่ายไว้เองต้องนำมาแยกประเภท ชาย-หญิง อายุ
 ความสามารถพิเศษอื่นๆ โดยต้องเขียนชื่อ นามสกุล บ้านเลขที่ และที่อยู่ เบอร์โทรศัพท์ทุกอัน
 แล้วจึงเก็บเข้าที่
- รูปเบื้องหลังการถ่ายทำหรือเอกสารอ้างอิงอื่นให้จัดเก็บเป็นเล่ม และเก็บระบุไว้ในชื่อเล่ม
- การถ่ายภาพนิ่งต้องถ่ายข้อมูลลงดิคค์พร้อมจัดระเบียบเพื่อความสะดวกใช้ในครั้งถัดไป





 COLLEGE OF SOCIAL COMMUNICATION INNOVATION
 SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY

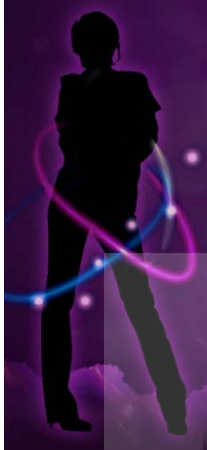

PART 4
 หลักเกณฑ์ในการตัดสินเลือก
 นักแสดงเข้ามารับบทบาท

งานจัดเก็บ Stock File

-หลังจากเสร็จงาน 1 งานจะมี Screen Test คือ

1. Master Edit ที่ตัดต่อแล้ว
2. Footage เมื่อกำกับไว้ทั้งหมดโดยยังไม่มีกรตัดต่อ

นอกจากนั้นควรต้องทำรมุย์ต้นบทผู้แสดงด้วยว่ามีใครบ้างในแผนผังนั้น
 จากงานอะไร เพื่อให้ไปไว้ในรมุย์เรื่อง





 COLLEGE OF SOCIAL COMMUNICATION INNOVATION
 SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY


PART 4
 หลักเกณฑ์ในการตัดสินเลือก
 นักแสดงเข้ามารับบทบาท

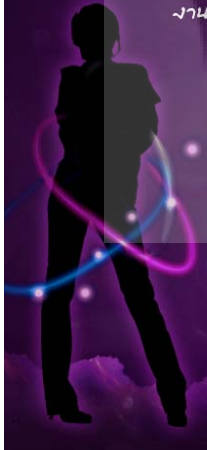
งานจัดนักร้องและเอนกการอ้างอิง

-จัดนักร้องทั้งไทยและต่างประเทศให้เป็นหมวดหมู่ และคอนเจตนาเพิ่มเติมตามความเหมาะสม

-จัดทำบันทึกการขึ้นคั่นของฝ่ายคัดเลือกร้องนักร้องโดยเฉพาะ

-เก็บนักร้องนักร้องนักร้องอ้างอิงค่าของช่วงที่ผ่านมาเพื่อประโยชน์การอ้างอิง โดยแบบจัดเก็บ

- 1.แบบรายชื่อประเภทต่างๆ
- 2.นายแบบ-นางแบบ
- 3.บุคคลที่น่าสนใจ
- 4.ความรู้เกี่ยวกับ Designer และ Make up
- 5.แหล่งข้อมูลของร้านเสื้อผ้า ร้านเครื่องประดับ
- 6.ความรู้ทั่วไป









 COLLEGE OF SOCIAL COMMUNICATION INNOVATION
 SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY

PART 5
 CASTING CHILDREN

ในการคัดเลือกนักแสดงเพื่อนำมาเล่นกับบทบาทที่ได้รับนั้น เพื่อไม่ให้นักแสดง
 ที่เหมาะสมกับงาน และมีคุณสมบัติที่ค่อนข้างน้อยต่อการดำเนินงานได้อย่างรวดเร็ว
 จำเป็นต้องมีเกณฑ์ในการพิจารณา ดังต่อไปนี้

1.บุคลิก(Character) เป็นสิ่งที่สำคัญมาก เนื่องจากบุคลิกของตัวแสดง
 จำเป็นต้องตรงกับความต้องการของลูกค้ำ และมีความคิดสร้างสรรค์ตรงกับตัวละคร
 อย่างไรก็ตามบุคลิกต้องไม่ขัดกับบทบาทที่ได้รับ เนื่องจากอาจเกิดความคลั่ง
 ชาติความน่าเชื่อถือได้



COLLEGE OF SOCIAL COMMUNICATION INNOVATION
SRINAKHARINWIRAT UNIVERSITY

PART 5
CASTING CHILDREN

4. อุบัติการณ์ของนักแสดง เป็นสิ่งที่ไม่ควรมองข้าม เพราะภาพลักษณ์
ของละครขึ้นอยู่กับนักแสดงเช่นกัน นักแสดงต้องไม่มีข่าวไปในทาง/รับงานหรือ
มีผู้คนไม่ชอบมาก ดังนั้นควรทราบถึงอุบัติเหตุของนักแสดงและข้อ/รับงานของนักแสดง

5. ค่าตัวของนักแสดงต้องอยู่ในงบประมาณ มีความเหมาะสมไม่ถูกหรือ
แพงเกินไป โดยในกรณีที่ปัญหาเรื่องค่าตัวมักเกิดกับนักแสดงที่มีชื่อเสียงมาก
นักแสดงนั้นๆจะไม่ค่อยเกิดปัญหานี้



COLLEGE OF SOCIAL COMMUNICATION INNOVATION
SRINAKHARINWIRAT UNIVERSITY

PART 5
CASTING CHILDREN

2. ความสามารถทางการแสดง (Acting) เพื่อความจริงจัง นักแสดงควรมี
พื้นฐานทางการแสดงอยู่ด้วย จะได้ไม่ทำให้การถ่ายทำใช้เวลานาน และยังสามารถ
ดึงดูดความสนใจจากผู้ชมได้

3. ระมัดระวังเรื่องการใช้ตัวแสดงซ้ำ เพราะการใช้นักแสดงซ้ำกันจะทำให้ผู้ชมเกิด
ความเบื่อหน่าย หน้าที่ย่อยๆคัดเลือกนักแสดงต้องตรวจสอบให้ดีว่านักแสดง
เคยผ่านงานอะไรมาบ้าง ไม่ว่าจะเป็นตัวเอกหรือตัวประกอบ โดยเฉพาะนักแสดง
ที่มาจากโมเดลลิ่ง ทั้งนี้เพื่อป้องกันความเสียหายต่องานในภาพรวม





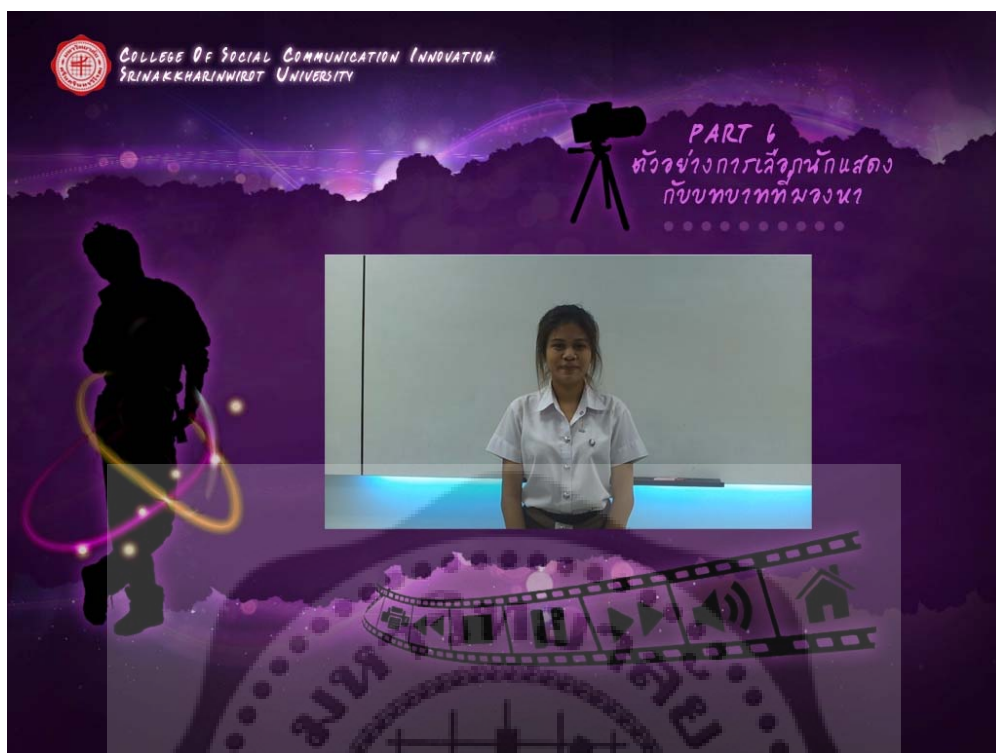
COLLEGE OF SOCIAL COMMUNICATION INNOVATION
SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY

PART 5
CASTING CHILDREN

6. ศึกษารูปแบบ ควรตรวจสอบใน/ไม่ว่าใน/ต้องมีทักษะ/ความรู้ทาง
กฎหมายกับหน่วยงานอื่นหรือไม่ เพื่อป้องกันปัญหาทางกฎหมายที่จะติดตามมาภายหลัง

7. การนัดหมาย วัน เวลา สถานที่ในการถ่ายทำ ควรกำหนดและแจ้งให้/แจ้งให้
นัก/ต้องทุกคนมาตามวันเวลา และสถานที่ตรงตามเวลานัด ถ้าหากผู้/ต้องเกิดปัญหา
ทางฝ่ายใด/ต้องจะต้องสามารถแก้ไขได้ทันทีที่
ควรมีผู้/ต้องสำรองแทนด้วย





การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การตรวจสอบเพื่อประเมินประสิทธิภาพของสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ รายวิชาการคัดเล็กนักแสดงกับงานภาพยนตร์

ผู้วิจัยมีดำเนินการตรวจสอบหาประสิทธิภาพของสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ รายวิชาการคัดเล็กนักแสดงกับงานภาพยนตร์ โดยการทดลอง 3 ครั้ง ปรากฏผล ดังนี้

ผลการทดลองครั้งที่ 1 ทดลองใช้บทเรียนกับผู้เรียนแบบเดี่ยว

เป็นการทดลองเพื่อตรวจสอบหาข้อบกพร่องของสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ รายวิชาการคัดเล็กนักแสดงกับงานภาพยนตร์ โดยให้นิสิตวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างที่ 1 จำนวน 5 คน ทดลองเรียนบทเรียน ใช้เวลาทดลองทั้งสิ้น 10 ครั้ง ผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลเพื่อตรวจสอบประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ในเบื้องต้น โดยมีผลการทดลอง ดังนี้

ตาราง 1 การหาประสิทธิภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ รายวิชาการคัดเล็กนักแสดงกับงานภาพยนตร์ การทดลองครั้งที่ 1

หน่วยการเรียนรู้ที่	แบบฝึกหัดระหว่างหน่วยการเรียนรู้			แบบทดสอบหลังเรียน			ประสิทธิภาพ E_1/E_2
	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย (n=5)	E_1	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย (n=5)	E_2	
1	5	4.00	80.00	10	8.80	88.00	80/88
2	5	4.70	94.00	10	9.00	90.00	94/90
3	5	4.40	88.00	10	8.90	89.00	88/89
4	5	4.00	80.00	10	8.50	85.00	80/85
5	5	4.20	84.00	10	9.20	92.00	84/92
6	5	4.40	88.00	10	9.40	94.00	88/94
รวม	30	4.28	85.67	60	8.97	89.70	85.67/89.70

จากตาราง 1 การหาประสิทธิภาพของสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ รายวิชาการคัดเล็กนักแสดงกับงานภาพยนตร์ ในการทดลองครั้งที่ 1 ปรากฏว่า ปรากฏว่า ผลคะแนนรวมของการทำแบบฝึกหัดระหว่างหน่วยการเรียนรู้เป็น 129 คะแนน จากคะแนนเต็ม 150 คะแนน (หน่วยการเรียนรู้ละ 5 คะแนน จำนวน 6 หน่วยการเรียนรู้ จำนวนผู้ทดลอง 5 คน รวมทั้งสิ้น 150 คะแนน) มีค่าเฉลี่ย 4.28 คิดเป็นร้อยละ 85.67 ซึ่งสูงกว่าค่า E_1 ตามเกณฑ์ 80 ที่กำหนด และคะแนนรวมของการทำแบบทดสอบหลังเรียนเป็น 269 คะแนน จากคะแนนเต็ม 300 คะแนน

หน่วยการเรียนรู้ละ 10 คะแนน จำนวน 6 หน่วยการเรียนรู้ จำนวนผู้ทดลอง 5 คน รวมทั้งสิ้น 300 คะแนน) มีค่าเฉลี่ย 8.97 คิดเป็นร้อยละ 89.70 ซึ่งสูงกว่าค่า E2 ตามเกณฑ์ 80 ที่กำหนดไว้ จากค่า E1/ E2 ของการทดลองครั้งที่ 1 พบว่ามีประสิทธิภาพ 85.67/89.70 จึงสรุปได้ว่าบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ รายวิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

สำหรับความเหมาะสมของสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ รายวิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ กลุ่มทดลองได้ให้ข้อเสนอแนะ ดังนี้

- 1) ตัวอักษรที่ใช้ยังไม่ค่อยชัดเจน ควรเปลี่ยนรูปแบบตัวอักษรใหม่
- 2) ควรเพิ่มตัวอย่าง และภาพประกอบ
- 3) ควรจัดทำให้ออกสารประกอบการเรียนไว้ท้ายบท เพื่อให้สามารถดาวน์โหลดมาอ่านเพิ่มเติมได้

คณะผู้วิจัยได้นำข้อเสนอแนะของนิสิตไปปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ รายวิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านเทคโนโลยีการศึกษา ประเมินความสอดคล้องและความเหมาะสมของเนื้อหา และบทเรียนออนไลน์ ตลอดจนปรับปรุงแก้ไขเนื้อหาสาระ และรูปแบบสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์รายวิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ ให้มีความเหมาะสม ก่อนนำไปทดลองครั้งที่ 2

ผลการทดลองครั้งที่ 2 ทดลองใช้สื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ รายวิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ กับผู้เรียนเป็นกลุ่ม

เป็นการทดลองใช้สื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ของนิสิตวิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม รายวิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ เพื่อตรวจสอบประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และความเหมาะสมของบทสื่อ บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ก่อนนำไปใช้จริง โดยทดลองสอนกับนิสิตวิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างที่ 2 จำนวน 10 คน โดยมีผลการทดลอง ดังนี้

ตาราง 2 การหาประสิทธิภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ รายวิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ การทดลองครั้งที่ 2

หน่วยการเรียนรู้ที่	แบบฝึกหัดระหว่างหน่วยการเรียนรู้			แบบทดสอบหลังเรียน			ประสิทธิภาพ E_1/E_2
	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย (n=10)	E_1	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย (n=10)	E_2	
1	5	4.60	92.00	10	8.80	88.00	92/88
2	5	4.40	88.00	10	9.10	91.00	88/91
3	5	4.70	94.00	10	9.40	94.00	94/94
4	5	5.00	100.00	10	8.60	86.00	100/86
5	5	4.30	86.00	10	9.10	91.00	86/91
6	5	4.10	82.00	10	9.30	93.00	82/93
รวม	30	4.52	90.40	60	9.05	90.50	90.40/90.50

จากตาราง 2 การหาประสิทธิภาพของสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ รายวิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ ในการทดลองครั้งที่ 2 ปรากฏว่า ปรากฏว่า ผลคะแนนรวมของการทำแบบฝึกหัดระหว่างหน่วยการเรียนรู้เป็น 271 คะแนน จากคะแนนเต็ม 300 คะแนน (หน่วยการเรียนรู้ละ 5 คะแนน จำนวน 6 หน่วยการเรียนรู้ จำนวนผู้ทดลอง 10 คน รวมทั้งสิ้น 300 คะแนน) มีค่าเฉลี่ย 4.52 คิดเป็นร้อยละ 90.40 ซึ่งสูงกว่าค่า E_1 ตามเกณฑ์ 80 ที่กำหนด และคะแนนรวมของการทำแบบทดสอบหลังเรียนเป็น 543 คะแนน จากคะแนนเต็ม 600 คะแนน หน่วยการเรียนรู้ละ 10 คะแนน จำนวน 6 หน่วยการเรียนรู้ จำนวนผู้ทดลอง 10 คน รวมทั้งสิ้น 600 คะแนน) มีค่าเฉลี่ย 9.05 คิดเป็นร้อยละ 90.50 ซึ่งสูงกว่าค่า E_2 ตามเกณฑ์ 80 ที่กำหนดไว้ จากค่า E_1/E_2 ของการทดลองครั้งที่ 1 พบว่ามีประสิทธิภาพ 90.40/90.50 จึงสรุปได้ว่าบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ รายวิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

สำหรับความเหมาะสมของสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ รายวิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ นิสิตวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม กลุ่มทดลองได้ให้ข้อเสนอแนะ ดังนี้ ปุ่มไอคอนของโปรแกรมบางส่วนยังไม่สมบูรณ์ และเนื้อหาบางส่วนบนบทเรียนมากเกินไปควรตัดออกบ้าง ผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุงแก้ไขบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ตามข้อแนะนำ ก่อนนำไปใช้ในการทดลองครั้งที่ 3

ผลการทดลองครั้งที่ 3 ตรวจสอบหาประสิทธิภาพสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เป็นการทดลองใช้สื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ของนิสิตวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม รายวิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ เพื่อตรวจสอบประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และความเหมาะสมของสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ก่อนนำไปใช้จริงกับนิสิต จำนวน 30 คน เพื่อยืนยันประสิทธิภาพของบทเรียนตามเกณฑ์ 80/80 ที่คณะผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 อีกทั้งบทเรียนออนไลน์นี้มีความเหมาะสม สอดคล้องกับการเรียนรู้และความต้องการของนิสิตวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม โดยมีผลการทดลอง ดังนี้

ตาราง 3 การหาประสิทธิภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ รายวิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ การทดลองครั้งที่ 3

หน่วยการเรียนรู้ที่	แบบฝึกหัดระหว่างหน่วยการเรียนรู้			แบบทดสอบหลังเรียน			ประสิทธิภาพ E_1/E_2
	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย (n=30)	E_1	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย (n=30)	E_2	
1	5	4.43	88.60	10	9.16	91.60	88.60/91.60
2	5	4.67	93.40	10	8.97	89.70	93.40/89.70
3	5	4.93	98.60	10	9.53	95.30	98.60/95.30
4	5	4.63	92.60	10	9.23	92.30	92.60/92.30
5	5	4.90	98.00	10	9.00	90.00	98/90
6	5	4.87	97.40	10	9.60	96.00	97.40/96
รวม	30	4.74	94.80	60	9.25	92.50	94.80/92.50

จากตาราง 3 การหาประสิทธิภาพของสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ รายวิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ ในการทดลองครั้งที่ 3 ปรากฏว่า ปรากฏว่า ผลคะแนนรวมของการทำแบบฝึกหัดระหว่างหน่วยการเรียนรู้เป็น 853 คะแนน จากคะแนนเต็ม 900 คะแนน (หน่วยการเรียนรู้ละ 5 คะแนน จำนวน 6 หน่วยการเรียนรู้ จำนวนผู้ทดลอง 30 คน รวมทั้งสิ้น 900 คะแนน) มีค่าเฉลี่ย 4.74 คิดเป็นร้อยละ 94.80 ซึ่งสูงกว่าค่า E_1 ตาม

เกณฑ์ 80 ที่กำหนด และคะแนนรวมของการทำแบบทดสอบหลังเรียนเป็น 1,665 คะแนน จากคะแนนเต็ม 1,800 คะแนน (หน่วยการเรียนรู้ละ 10 คะแนน จำนวน 6 หน่วยการเรียนรู้ จำนวนผู้ทดลอง 30 คน รวมทั้งสิ้น 1,800 คะแนน) มีค่าเฉลี่ย 9.25 คิดเป็นร้อยละ 92.50 ซึ่งสูงกว่าค่า E2 ตามเกณฑ์ 80 ที่กำหนดไว้ จากค่า E1/ E2 ของการทดลองครั้งที่ 1 พบว่ามีประสิทธิภาพ 94.80/92.50 จึงสรุปได้ว่าบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ รายวิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตที่เรียน

ในการศึกษาส่วนนี้ที่มิวิจัยดำเนินการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตวิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคมที่เรียนด้วยสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ รายวิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ โดยศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตที่เรียนด้วยสื่อบทเรียนออนไลน์ ก่อนและหลังการเรียน ผู้วิจัยได้ให้นิสิตจำนวน 60 คน ทำการทดสอบก่อนเรียน เพื่อตรวจสอบพื้นฐานความรู้ก่อนที่จะเข้าสู่บทเรียน และทำการทดสอบหลังเรียนหลังจบการเรียนรู้ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ จากนั้นนำผลที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อนำมาใช้เป็นเกณฑ์ในการเปรียบเทียบผลการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การทดสอบค่าที (t-test) ดังแสดงในตาราง

ตาราง 4 เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยผลการเรียนรู้ด้วยสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

หน่วย การ เรียนที่	จำนวน นิสิต	คะแนน เต็ม	คะแนนก่อน		คะแนนหลัง		t	p
			$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
1	60	10	4.87	1.016	8.80	.898	-20.237	.000
2	60	10	5.92	.979	8.63	.822	-16.655	.000
3	60	10	5.05	1.661	8.43	.870	-15.431	.000
4	60	10	4.98	.911	8.65	.755	-21.057	.000
5	60	10	5.72	1.485	8.55	.832	-14.438	.000
6	60	10	6.17	1.379	8.75	.967	-13.450	.000
รวม	60	60	5.45		8.64		-16.878	.000

*sig < .05

จากตาราง 4 สรุปได้ว่า ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้และรวมทั้งหมด นิสิตในกลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ย หลังเรียนด้วยสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .000 มีค่าน้อยกว่า .05 แสดงว่าเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตวิทยาลัยนวัตกรรม สื่อสารสังคมที่เรียนด้วย สื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ รายวิชาการคัดเลือกรักแสดงกับงานภาพยนตร์ หลังการเรียน มีระดับคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการศึกษาทักษะและความพึงพอใจของนิสิตต่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์

การศึกษาศักยภาพและความพึงพอใจของนิสิตต่อสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ ผู้วิจัยเก็บข้อมูลเชิงสำรวจจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 60 คน ที่เรียนวิชาการคัดเลือกรักแสดงกับงานภาพยนตร์ ในภาคเรียนที่ 2/2553 เป็นนิสิตชาย จำนวน 24 คน นิสิตหญิงจำนวน 36 คน เป็นนิสิตที่มีผลการเรียนเฉลี่ยระหว่าง 2.00 -2.49 จำนวน 7 คน ผลการเรียนเฉลี่ยระหว่าง 2.50 -2.99 จำนวน 21 คน และผลการเรียนเฉลี่ยตั้งแต่ 3.00 ขึ้นไปจำนวน 32 คน สามารถสรุปผลการศึกษาดังนี้

ตาราง 5 ค่าคะแนนเฉลี่ยของการศึกษาทักษะและความพึงพอใจของนิสิตชายต่อสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์

ข้อ	ทักษะและความพึงพอใจต่อสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์	ค่าเฉลี่ย (N=24)	S.D.	แปลผล
1	สื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ช่วยเสริมการเรียนรู้ในชั้น	4.13	.740	มาก
2	ความชัดเจนของเนื้อหาในสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์	3.88	.679	มาก
3	ความน่าสนใจโดยรวมของสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์	3.88	.612	มาก
4	ลำดับการนำเสนอเนื้อหาของสื่อการเรียนมีความต่อเนื่อง	3.87	.740	มาก
5	คำและภาษาที่ใช้ในสื่อการเรียนมีความชัดเจนเข้าใจง่าย	3.71	.750	มาก
6	ภาพประกอบในสื่อการเรียนมีความน่าสนใจ	4.29	.690	มาก
7	เสียงบรรยายประกอบสื่อการเรียนมีความเหมาะสม	3.51	.931	มาก
8	ความชัดเจนของเสียงที่ใช้ประกอบสื่อการเรียน	4.01	.932	มาก
9	เสียงบรรยายมีส่วนช่วยผู้เรียนในเรื่องการออกเสียงของคำ	3.92	.829	มาก
10	ข้อมูลแหล่งความรู้เพื่อการเรียนรู้เพิ่มเติม	4.17	.481	มาก
11	สื่อการเรียนมีส่วนช่วยเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ให้น่าสนใจ ขึ้น	4.04	.550	มาก
12	ประโยชน์ที่ได้จากสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์	4.00	.589	มาก

ข้อ	ทักษะและความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนอิเล็กทรอนิกส์	ค่าเฉลี่ย (N=24)	S.D.	แปลผล
13	สื่อการเรียนออนไลน์ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ได้ตามอัธยาศัย	4.46	.832	มาก
14	สื่อการเรียนออนไลน์มีความเหมาะสมต่อการเรียนรู้ในปัจจุบัน	3.92	.653	มาก
15	การเชื่อมต่อเข้าสู่บทเรียนออนไลน์ในระบบอินเทอร์เน็ต	4.17	.761	มาก
16	วิทยาลัยนวัตกรรมฯ ควรสร้างสื่อการเรียนออนไลน์เพิ่มมากขึ้น	3.91	.583	มาก
ความพึงพอใจรวมทั้งฉบับ		3.99	.468	มาก

จากตาราง 5 การศึกษาผลการแสดงทักษะและความพึงพอใจของนิสิตชาย จำนวนทั้งสิ้น 24 คน ที่เรียนวิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ต่อสื่อการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ นิสิตชายมีทักษะและความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยที่ 3.99 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ทักษะและความพึงพอใจสูงสุด คือ สื่อการเรียนออนไลน์ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ได้ตามอัธยาศัย มีค่าเฉลี่ยที่ 4.46

ตาราง 6 ค่าคะแนนเฉลี่ยของการศึกษาทักษะและความพึงพอใจของนิสิตหญิงต่อสื่อการเรียนอิเล็กทรอนิกส์

ข้อ	ทักษะและความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนอิเล็กทรอนิกส์	ค่าเฉลี่ย (N=36)	S.D.	แปลผล
1	สื่อการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ช่วยเสริมการเรียนรู้ในชั้น	4.19	.749	มาก
2	ความชัดเจนของเนื้อหาในสื่อการเรียนอิเล็กทรอนิกส์	3.97	.608	มาก
3	ความน่าสนใจโดยรวมของสื่อการเรียนอิเล็กทรอนิกส์	4.00	.585	มาก
4	ลำดับการนำเสนอเนื้อหาของสื่อการเรียนมีความต่อเนื่อง	3.97	.736	มาก
5	คำและภาษาที่ใช้ในสื่อการเรียนมีความชัดเจนเข้าใจง่าย	3.75	.691	มาก
6	ภาพประกอบในสื่อการเรียนมีความน่าสนใจ	4.36	.639	มาก
7	เสียงบรรยายประกอบสื่อการเรียนมีความเหมาะสม	3.53	.844	มาก
8	ความชัดเจนของเสียงที่ใช้ประกอบสื่อการเรียน	3.94	1.012	มาก
9	เสียงบรรยายมีส่วนช่วยผู้เรียนในเรื่องการออกเสียงของคำ	3.97	.696	มาก
10	ข้อมูลแหล่งความรู้เพื่อการเรียนรู้เพิ่มเติม	4.14	.424	มาก
11	สื่อการเรียนมีส่วนช่วยเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ให้น่าสนใจ	4.06	.474	มาก

ข้อ	ทัศนะและความพึงพอใจต่อสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์	ค่าเฉลี่ย (N=36)	S.D.	แปลผล
12	ประโยชน์ที่ได้จากสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์	4.00	.534	มาก
13	สื่อบทเรียนออนไลน์ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ได้ตามอัธยาศัย	3.58	.874	มาก
14	สื่อบทเรียนออนไลน์มีความเหมาะสมต่อการเรียนรู้ในปัจจุบัน	3.94	.582	มาก
15	การเชื่อมต่อเข้าสู่บทเรียนออนไลน์ในระบบอินเทอร์เน็ต	4.11	.708	มาก
16	วิทยาลัยนวัตกรรมฯ ควรสร้างสื่อบทเรียนออนไลน์เพิ่มมากขึ้น	3.82	.554	มาก
ความพึงพอใจรวมทั้งฉบับ		3.90	.420	มาก

จากตาราง 6 การศึกษาผลการแสดงทัศนะและความพึงพอใจของนิสิตหญิง จำนวนทั้งสิ้น 36 คน ที่เรียนวิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ ต่อสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ นิสิตหญิงมีทัศนะและความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยที่ 3.90 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ทัศนะและความพึงพอใจสูงที่สุด คือ สื่อภาพประกอบในสื่อบทเรียนมีความน่าสนใจ มีค่าเฉลี่ยที่ 4.36

ตาราง 7 ศึกษาเปรียบเทียบระดับการแสดงทัศนะและความพึงพอใจของนิสิตชาย และนิสิตหญิงต่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ จำนวน 60 คน

เพศ	N	$\bar{X}$	SD	t	Sig.
ชาย	24	3.99	.468	.344	.732
หญิง	36	3.90	.420		

*sig < .05

จากตาราง 7 สามารถสรุปได้ว่า ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของระดับการแสดงทัศนะและความพึงพอใจของนิสิตชาย และนิสิตหญิงต่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ พบว่า นิสิตชาย และนิสิตหญิงมีทัศนะและความพึงพอใจหลังใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ รายวิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ไม่แตกต่างกัน

ตาราง 8 ค่าคะแนนเฉลี่ยของการศึกษาทัศนคติและความพึงพอใจของนิสิตที่มีเกรดเฉลี่ย 2.00-2.49 ต่อสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์

ข้อ	ทัศนคติและความพึงพอใจต่อสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์	ค่าเฉลี่ย (N=7)	S.D.	แปลผล
1	สื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ช่วยเสริมการเรียนรู้ในชั้น	4.14	.899	มาก
2	ความชัดเจนของเนื้อหาในสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์	4.00	.577	มาก
3	ความน่าสนใจโดยรวมของสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์	4.00	.577	มาก
4	ลำดับการนำเสนอเนื้อหาของสื่อบทเรียนมีความต่อเนื่อง	4.42	.535	มาก
5	คำและภาษาที่ใช้ในสื่อบทเรียนมีความชัดเจนเข้าใจง่าย	3.85	.690	มาก
6	ภาพประกอบในสื่อบทเรียนมีความน่าสนใจ	4.21	.786	มาก
7	เสียงบรรยายประกอบสื่อบทเรียนมีความเหมาะสม	3.85	.690	มาก
8	ความชัดเจนของเสียงที่ใช้ประกอบสื่อบทเรียน	3.71	1.253	มาก
9	เสียงบรรยายมีส่วนช่วยผู้เรียนในเรื่องการออกเสียงของคำ	3.44	.783	ปานกลาง
10	ข้อมูลแหล่งความรู้เพื่อการเรียนรู้เพิ่มเติม	4.22	.690	มาก
11	สื่อบทเรียนมีส่วนช่วยเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ที่น่าสนใจ	4.00	.577	มาก
12	ประโยชน์ที่ได้จากสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์	4.00	.859	มาก
13	สื่อบทเรียนออนไลน์ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ได้ตามอัธยาศัย	4.04	.690	มาก
14	สื่อบทเรียนออนไลน์มีความเหมาะสมต่อการเรียนรู้ในปัจจุบัน	3.95	.816	มาก
15	การเชื่อมต่อเข้าสู่บทเรียนออนไลน์ในระบบอินเทอร์เน็ต	3.33	.589	ปานกลาง
16	วิทยาลัยนวัตกรรมการสร้างสื่อบทเรียนออนไลน์เพิ่มมากขึ้น	3.75	.566	มาก
ความพึงพอใจรวมทั้งฉบับ		3.93	.551	มาก

จากตาราง 8 กลุ่มนิสิตที่มีผลการเรียนเกรดเฉลี่ยระหว่าง 2.00-2.49 จำนวนทั้งสิ้น 7 คน ที่เรียนวิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ ต่อสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ มีทัศนคติและความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยที่ 3.93 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ทัศนคติและความพึงพอใจสูงที่สุด คือ ลำดับการ

นำเสนอเนื้อหาของสื่อบทเรียนมีความต่อเนื่อง มีค่าเฉลี่ยที่ 4.42 รองลงมา คือ มีข้อมูลแหล่งความรู้เพื่อการเรียนรู้เพิ่มเติม มีค่าเฉลี่ยที่ 4.22 และภาพประกอบในสื่อบทเรียนมีความน่าสนใจ มีค่าเฉลี่ยที่ 4.21 ตามลำดับ

ประเด็นที่นิสิตกลุ่มที่มีผลการเรียนเกรดเฉลี่ยระหว่าง 2.00-2.49 ให้ค่าความพึงพอใจในระดับปานกลาง ได้แก่ เสียงบรรยายมีส่วนช่วยผู้เรียนในเรื่องการออกเสียงของคำ มีค่าเฉลี่ยที่ 3.44 และ การเชื่อมต่อเข้าสู่บทเรียนออนไลน์ในระบบอินเทอร์เน็ต มีค่าเฉลี่ยที่ระดับ 3.33

ตาราง 9 ค่าคะแนนเฉลี่ยของการศึกษาทักษะและความพึงพอใจของนิสิตที่มีเกรดเฉลี่ย 2.50-2.99 ต่อสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์

ข้อ	ทักษะและความพึงพอใจต่อสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์	ค่าเฉลี่ย (N=21)	S.D.	แปลผล
1	สื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ช่วยเสริมการเรียนรู้ในชั้น	4.14	.654	มาก
2	ความชัดเจนของเนื้อหาในสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์	3.95	.589	มาก
3	ความน่าสนใจโดยรวมของสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์	4.00	.517	มาก
4	ลำดับการนำเสนอเนื้อหาของสื่อบทเรียนมีความต่อเนื่อง	4.04	.804	มาก
5	คำและภาษาที่ใช้ในสื่อบทเรียนมีความชัดเจนเข้าใจง่าย	3.66	.795	มาก
6	ภาพประกอบในสื่อบทเรียนมีความน่าสนใจ	4.28	.462	มาก
7	เสียงบรรยายประกอบสื่อบทเรียนมีความเหมาะสม	3.57	.925	มาก
8	ความชัดเจนของเสียงที่ใช้ประกอบสื่อบทเรียน	3.58	.951	มาก
9	เสียงบรรยายมีส่วนช่วยผู้เรียนในเรื่องการออกเสียงของคำ	4.14	.654	มาก
10	ข้อมูลแหล่งความรู้เพื่อการเรียนรู้เพิ่มเติม	4.30	.358	มาก
11	สื่อบทเรียนมีส่วนช่วยเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ให้น่าสนใจ	4.14	.478	มาก
12	ประโยชน์ที่ได้จากสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์	4.17	.658	มาก
13	สื่อบทเรียนออนไลน์ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ได้ตามอัธยาศัย	4.00	.497	มาก
14	สื่อบทเรียนออนไลน์มีความเหมาะสมต่อการเรียนรู้ในปัจจุบัน	3.94	.700	มาก
15	การเชื่อมต่อเข้าสู่บทเรียนออนไลน์ในระบบอินเทอร์เน็ต	3.28	.577	ปานกลาง
16	วิทยาลัยนวัตกรรมฯควรสร้างสื่อบทเรียนออนไลน์เพิ่มมากขึ้น	3.98	.386	มาก
ความพึงพอใจรวมทั้งฉบับ		3.95	.491	มาก

จากตาราง 9 กลุ่มนิสิตที่มีผลการเรียนเกรดเฉลี่ยระหว่าง 2.50-2.99 จำนวนทั้งสิ้น 21 คน ที่เรียนวิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ ต่อสอบเรียนอิเล็กทรอนิกส์ มีทักษะและความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยที่ 3.95 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ทักษะและความพึงพอใจสูงสุด คือ มีข้อมูลแหล่งความรู้เพื่อการเรียนรู้เพิ่มเติม มีค่าเฉลี่ยที่ 4.30 รองลงมา คือ ภาพประกอบในสื่อการเรียนมีความน่าสนใจ มีค่าเฉลี่ยที่ 4.28 และประโยชน์ที่ได้จากสื่อการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ มีค่าเฉลี่ยที่ 4.17 ตามลำดับ

ประเด็นที่นิสิตกลุ่มที่มีผลการเรียนเกรดเฉลี่ยระหว่าง 2.50-2.99 ให้ค่าความพึงพอใจในระดับปานกลาง ได้แก่ การเชื่อมต่อเข้าสู่บทเรียนออนไลน์ในระบบอินเทอร์เน็ต มีค่าเฉลี่ยที่ระดับ 3.28

ตาราง 10 ค่าคะแนนเฉลี่ยของการศึกษาทักษะและความพึงพอใจของนิสิตที่มีเกรดเฉลี่ย 3.00 ขึ้นไป ต่อสอบเรียนอิเล็กทรอนิกส์

ข้อ	ทักษะและความพึงพอใจต่อสอบเรียนอิเล็กทรอนิกส์	ค่าเฉลี่ย (N=32)	S.D.	แปลผล
1	สอบเรียนอิเล็กทรอนิกส์ช่วยเสริมการเรียนรู้ในชั้น	4.18	.780	มาก
2	ความชัดเจนของเนื้อหาในสอบเรียนอิเล็กทรอนิกส์	3.90	.689	มาก
3	ความน่าสนใจโดยรวมของสอบเรียนอิเล็กทรอนิกส์	4.34	.640	มาก
4	ลำดับการนำเสนอเนื้อหาของสอบเรียนมีความต่อเนื่อง	3.84	.723	มาก
5	คำและภาษาที่ใช้ในสอบเรียนมีความชัดเจนเข้าใจง่าย	3.75	.672	มาก
6	ภาพประกอบในสอบเรียนมีความน่าสนใจ	3.90	.745	มาก
7	เสียงบรรยายประกอบสอบเรียนมีความเหมาะสม	3.37	.870	ปานกลาง
8	ความชัดเจนของเสียงที่ใช้ประกอบสอบเรียน	3.81	.997	มาก
9	เสียงบรรยายมีส่วนช่วยผู้เรียนในเรื่องการออกเสียงของคำ	3.87	.751	มาก
10	ข้อมูลแหล่งความรู้เพื่อการเรียนรู้เพิ่มเติม	4.15	.447	มาก
11	สอบเรียนมีส่วนช่วยเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ให้น่าสนใจขึ้น	3.96	.537	มาก
12	ประโยชน์ที่ได้จากสอบเรียนอิเล็กทรอนิกส์	3.90	.588	มาก
13	สอบเรียนออนไลน์ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ได้ตามอัธยาศัย	3.53	.915	มาก
14	สอบเรียนออนไลน์มีความเหมาะสมต่อการเรียนรู้ในปัจจุบัน	3.81	.644	มาก
15	การเชื่อมต่อเข้าสู่บทเรียนออนไลน์ในระบบอินเทอร์เน็ต	4.09	.734	มาก

ข้อ	ทักษะและความพึงพอใจต่อสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์	ค่าเฉลี่ย (N=32)	S.D.	แปลผล
16	วิทยาลัยนวัตกรรมการสร้างสื่อบทเรียนออนไลน์เพิ่มมากขึ้น	3.87	.553	มาก
ความพึงพอใจรวมทั้งฉบับ		3.89	.614	มาก

จากตาราง 10 กลุ่มนิสิตที่มีผลการเรียนเกรดเฉลี่ยระหว่าง 3.00 ขึ้นไป จำนวนทั้งสิ้น 32 คน ที่เรียนวิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ ต่อสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ มีทักษะและความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยที่ 3.89 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ทักษะและความพึงพอใจสูงสุด คือ ความน่าสนใจโดยรวมของสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ มีค่าเฉลี่ยที่ 4.34 รองลงมา คือ สื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ช่วยเสริมการเรียนรู้ในชั้นเรียน มีค่าเฉลี่ยที่ 4.18 และมีข้อมูลแหล่งความรู้เพื่อการเรียนรู้เพิ่มเติมมีค่าเฉลี่ยที่ 4.15 ตามลำดับ

ประเด็นที่นิสิตกลุ่มที่มีผลการเรียนเกรดเฉลี่ยระหว่าง 3.00 ขึ้นไป ให้ค่าความพึงพอใจในระดับปานกลาง ได้แก่ เสียบบรรยายประกอบสื่อบทเรียนมีความเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยที่ระดับ 3.37

ตาราง 11 เปรียบเทียบทักษะและความพึงพอใจของนิสิตวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม ที่มีผลการเรียนต่างกัน ต่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ จำนวน 130 ราย

เกรดเฉลี่ย	N	$\bar{X}$	S.D.	F	Sig.
2.00 – 2.49	7	3.93	.551	.488	.616
2.50 – 2.99	21	3.95	.491		
3.00 ขึ้นไป	32	3.89	.614		

*sig < .05

จากตาราง 11 สามารถสรุปได้ว่า ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของระดับการแสดงทักษะและความพึงพอใจของนิสิตที่มีผลการเรียนหรือเกรดเฉลี่ยต่างกัน ต่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ พบว่า นิสิตที่มีผลการเรียนหรือเกรดเฉลี่ยต่างกันมีทักษะและความพึงพอใจหลังใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ รายวิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ไม่แตกต่างกัน

ตาราง 12 ผลการศึกษาทัศนคติและความพึงพอใจของนิสิตวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม ที่ใช้สื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ จำนวน 60 คน

ข้อ	ทัศนคติและความพึงพอใจต่อสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์	ค่าเฉลี่ย (N=60)	S.D.	แปลผล
1	สื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ช่วยเสริมการเรียนรู้ในชั้น	4.17	.740	มาก
2	ความชัดเจนของเนื้อหาในสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์	3.93	.634	มาก
3	ความน่าสนใจโดยรวมของสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์	3.95	.594	มาก
4	ลำดับการนำเสนอเนื้อหาของสื่อบทเรียนมีความต่อเนื่อง	3.93	.733	มาก
5	คำและภาษาที่ใช้ในสื่อบทเรียนมีความชัดเจนเข้าใจง่าย	3.75	.709	มาก
6	ภาพประกอบในสื่อบทเรียนมีความน่าสนใจ	3.46	.655	ปานกลาง
7	เสียงบรรยายประกอบสื่อบทเรียนมีความเหมาะสม	3.30	.873	ปานกลาง
8	ความชัดเจนของเสียงที่ใช้ประกอบสื่อบทเรียน	3.16	.773	ปานกลาง
9	เสียงบรรยายมีส่วนช่วยผู้เรียนในเรื่องการออกเสียงของคำ	3.95	.746	มาก
10	ข้อมูลแหล่งความรู้เพื่อการเรียนรู้เพิ่มเติม	4.05	.444	มาก
11	สื่อบทเรียนมีส่วนช่วยเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ที่น่าสนใจ	4.15	.501	มาก
12	ประโยชน์ที่ได้จากสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์	4.00	.552	มาก
13	สื่อบทเรียนออนไลน์ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ได้ตามอัธยาศัย	3.53	.853	มาก
14	สื่อบทเรียนออนไลน์มีความเหมาะสมต่อการเรียนรู้ในปัจจุบัน	3.93	.606	มาก
15	การเชื่อมต่อเข้าสู่บทเรียนออนไลน์ในระบบอินเทอร์เน็ต	3.39	.724	ปานกลาง
16	วิทยาลัยนวัตกรรมการฯ ควรสร้างสื่อบทเรียนออนไลน์เพิ่มมากขึ้น	3.91	.561	มาก
ความพึงพอใจรวมทั้งฉบับ		3.78	.702	มาก

จากตาราง 12 กลุ่มนิสิตวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม จำนวนทั้งสิ้น 60 คน ที่เรียนวิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ ต่อสื่อการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ มีทักษะและความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยที่ 3.78 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ทักษะและความพึงพอใจสูงสุด คือ สื่อการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ ช่วยเสริมการเรียนรู้ในชั้นเรียน มีค่าเฉลี่ยที่ 4.17 รองลงมา คือ สื่อการเรียนมีส่วนช่วยเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ให้น่าสนใจขึ้น มีค่าเฉลี่ยที่ 4.15 และมีข้อมูลแหล่งความรู้เพื่อการเรียนรู้เพิ่มเติม มีค่าเฉลี่ยที่ 4.05 ตามลำดับ

ประเด็นที่นิสิตวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม ให้ค่าความพึงพอใจในระดับปานกลางได้แก่ ภาพประกอบในสื่อการเรียนมีความน่าสนใจ มีค่าเฉลี่ยที่ระดับ 3.46 การเชื่อมต่อเข้าสู่บทเรียนออนไลน์ในระบบอินเทอร์เน็ต มีค่าเฉลี่ยที่ระดับ 3.39 เสียงบรรยายประกอบสื่อการเรียนมีความเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยที่ระดับ 3.30 และความชัดเจนของเสียงที่ใช้ประกอบสื่อการเรียน มีค่าเฉลี่ยที่ระดับ 3.16



บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

งานวิจัย เรื่อง การพัฒนาสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-learning) วิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ (Audition and Cinema) ได้ดำเนินการสร้างสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-learning) รายวิชา ภาส 231 การคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ ตามหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการสื่อสารสังคม วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และศึกษาความพึงพอใจของนิสิต ต่อการใช้สื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ที่พัฒนาขึ้น ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามกระบวนการจนบรรลุ จากการศึกษาสามารถสรุปผลได้ดังนี้

1. วัตถุประสงค์ของโครงการการวิจัย

- 1.1 เพื่อจัดทำสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-learning) วิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์กับงานภาพยนตร์ นำเสนอผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์
- 1.2 เพื่อประเมินประสิทธิภาพบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-learning) ที่สร้างขึ้น
- 1.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนิสิต วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่มีต่อการใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-learning)

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

2.1 ประชากรที่ใช้ในการศึกษารั้งนี้ คือ นิสิตระดับปริญญาตรี ที่ศึกษาในหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต นวัตกรรมการสื่อสาร ของวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ในปีการศึกษา 2553 จำนวน 550 คน

2.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษารั้งนี้ เลือกอย่างเจาะจงจากนิสิตระดับปริญญาตรีที่ศึกษาในหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต นวัตกรรมการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่มีการเรียนรายวิชา การคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ (Audition and Cinema) ในภาคเรียนที่ 1/2553 และภาคเรียน 2/2553 ของวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม ทั้งนี้มีนิสิตที่ลงทะเบียนเรียนภาคเรียนที่ 1/2553 จำนวนหนึ่งห้อง ได้แก่ นิสิตสาขาวิชาเอกการแสดงและกำกับการแสดง และนิสิตที่ลงทะเบียนเรียนภาคเรียนที่ 2/2553 จำนวนหนึ่งห้องเรียน จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่เก็บข้อมูลจำนวนรวมทั้งสิ้น 60 คน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

3.1 สื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-learning) วิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ (Audition and Cinema) ที่คณะผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อประกอบการเรียนการสอน

3.2 แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบทดสอบแบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 60 ข้อ ที่มีการหาค่าความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (IOC) ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ เพื่อใช้ในการวัดความรู้ก่อนเรียน และหลังเรียน

3.3 แบบสำรวจความพึงพอใจของนิสิตที่เรียนต่อ สื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ รายวิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์

4. การดำเนินการสร้างสื่อ

การสร้างและพัฒนาสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ รายวิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ มีการดำเนินการ ดังนี้

- 1) ขั้นตอนเตรียมการ
 - 1.4 สภาพการณ์ที่เอื้อต่อการเรียนการสอนด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์
 - 1.5 ศึกษาการสร้างสื่อการเรียนอิเล็กทรอนิกส์
 - 1.6 วางแผนจัดการเรียนการสอน
- 2) ขั้นตอนออกแบบบทเรียน
 - 2.5 การวิเคราะห์เนื้อหา
 - 2.6 กำหนดวัตถุประสงค์ของบทเรียน
 - 2.7 กำหนดเนื้อหาและกิจกรรม
 - 2.8 การกำหนดวิธีการนำเสนอ
- 3) การสร้างบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์

5. การจัดทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษารั้วนี้ผู้วิจัยสร้างสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ รายวิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ โดยคณาจารย์ที่ร่วมสอน โดยประชุมแบ่งความรับผิดชอบของการประมวลเนื้อหาในแต่ละส่วนตามภาระที่ผู้สอนรับผิดชอบ นำข้อมูลเนื้อหาที่แต่ละคนรับผิดชอบมาจัดทำเป็นสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อใช้เป็นส่วนหนึ่งของการสอนปกติ การตรวจสอบคุณภาพของสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์แต่ละหัวข้อเมื่อจัดทำเสร็จจะนำมาทดลองใช้กับกลุ่มผู้เรียนในภาคเรียน 2/2552 ก่อนเพื่อตรวจสอบปัญหาและข้อบกพร่องต่างๆ โดยนำข้อมูลที่

ประมวลจากผู้เรียนและผู้เกี่ยวข้องดำเนินการโดยการสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการ แล้วนำไปปรับปรุงสื่อ บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ ให้มีคุณภาพมากขึ้น

จากนั้นผู้วิจัยก็จัดทำแบบสอบถามเพื่อสำรวจทัศนคติและความพึงพอใจของผู้เรียนต่อสื่อ บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ รายวิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ โดยสร้างเป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วน ประเมินค่า 5 ระดับ ประกอบด้วยคำถามปลายเปิด

การวิเคราะห์ทัศนคติและความพึงพอใจของผู้เรียนต่อสื่อ บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ รายวิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ด้วยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) ทั้งนี้โดยใช้เกณฑ์ในการแปลความหมายค่าคะแนนเฉลี่ย และระดับการแสดงทัศนคติซึ่งประเมินจากค่าคะแนนเฉลี่ย โดยพิจารณาจากค่าคะแนนเฉลี่ย บวกกับ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($X+SD$.)

การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนในการทำแบบวัด ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียน โดยใช้สถิติ t-test (Dependent Samples) และ One-Way ANOVA

6. สรุปผลการศึกษาวิจัย

การดำเนินการพัฒนาสื่อ บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ รายวิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ ตามหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการสื่อสารสังคม วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สรุปผลการวิจัย ดังนี้

1. ผลการหาประสิทธิภาพสื่อ บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ รายวิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ ตามหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการสื่อสารสังคม ของวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม ที่ คณะผู้วิจัยพัฒนาขึ้น จากผลการวิจัยเชิงทดลอง จำนวน 3 ครั้ง พบว่า การทดลองครั้งที่ 1 บทเรียนมีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.67/89.70 การทดลองครั้งที่ 2 บทเรียนมีประสิทธิภาพเท่ากับ 90.40/90.50 และการทดลองครั้งที่ 3 บทเรียนมีประสิทธิภาพเท่ากับ 94.80/92.50 และเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

2. ผลการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคมที่เรียน ด้วยสื่อ บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ รายวิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ ตามหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการสื่อสารสังคม พบว่า คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตที่เรียนด้วยสื่อ บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ รายวิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ หลังการเรียนมีระดับคะแนนเฉลี่ยสูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการสำรวจทัศนคติและความพึงพอใจของนิสิตต่อสื่อ บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ รายวิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ ตามหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการสื่อสารสังคม อยู่ในเกณฑ์ ระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวม 3.78 และประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ สื่อ บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ ช่วยเสริมการ

เรียนในชั้นเรียน มีค่าเฉลี่ยที่ 4.17 รองลงมา คือ สื่อบทเรียนมีส่วนช่วยเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ให้น่าสนใจขึ้น มีค่าเฉลี่ยที่ 4.15 และมีข้อมูลแหล่งความรู้เพื่อการเรียนรู้เพิ่มเติม มีค่าเฉลี่ยที่ 4.05 ตามลำดับ

4. ผลการศึกษาพบว่านิสิตที่มีเพศต่างกัน หรือมีผลการเรียนที่ต่างกันมีทัศนคติและความพึงพอใจต่อสื่อ บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ไม่แตกต่างกัน

7. อภิปรายผล

จากการดำเนินการวิจัยและพัฒนาสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) วิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ เป็นการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับโลกที่มีการเปลี่ยนแปลง และเคลื่อนไหวไปอย่างรวดเร็ว ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศต่าง ๆ ซึ่งจากการวิจัยสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. การตรวจสอบคุณภาพของสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-learning) วิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ (Audition and Cinema) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จากผลการวิจัยเชิงทดลอง จำนวน 3 ครั้ง พบว่า บทเรียนมีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.67/89.70 90.40/90.50 และ 94.80/92.50 ตามลำดับ ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้สามารถอภิปรายได้ว่า การที่มีประสิทธิภาพตรงตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ เนื่องจากการเรียนการสอนบนเว็บไซต์คุณสมบัติของไฮเปอร์มีเดียและคอมพิวเตอร์เครือข่าย ซึ่งรวมทั้งเครื่องมือสื่อสารในการสรรค์สร้างกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้เกิดการเรียนรู้ โดยผู้เรียนผู้สอนไม่จำเป็นต้องอยู่พร้อมกัน ณ สถานที่เดียวกัน ซึ่งผู้เรียนสามารถศึกษาข้อมูลและเกิดองค์ความรู้ได้ด้วยตนเองมาช่วยในการจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น จนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ (ใจทิพย์ ณ สงขลา, 2547 และวิชุดา รัตนเพียร, 2545)

2. จากการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เมื่อใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-learning) วิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ (Audition and Cinema) โดยเปรียบเทียบระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการเรียน จากผลการวิจัยพบว่า ในแต่ละหน่วยการเรียนและรวมหน่วยการเรียนทั้งหมด นิสิตในกลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยหลังใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-learning) สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้สามารถอภิปรายได้ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เกิดขึ้น เกิดจากการออกแบบสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-learning) วิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ (Audition and Cinema) ข้อมูลที่มีเนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน ซึ่งสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

การจัดการเรียนรู้โดยนำสื่อเทคโนโลยีเข้ามามีใช้ในการจัดการเรียนรู้ เป็นการสร้างโอกาสและความเท่าเทียมให้กับผู้เรียน เป็นการจัดการเรียนรู้ในลักษณะที่เปิดกว้างให้กับผู้เรียนและผู้สนใจได้มีโอกาสแสวงหาความรู้โดยไม่จำกัดเวลา และสถานที่ รวมทั้งเปิดโอกาสให้สามารถเรียนรู้ร่วมกันได้ โดยผ่านช่องทางทางติดต่อสื่อสารบนเครือข่าย และเป็นวิธีการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับ วิชาการณ สุขสถิต (2550) กล่าวว่า การเรียนรู้

บนเครือข่ายสามารถช่วยให้ผู้เรียนได้ใช้เวลาในการเข้าร่วมกิจกรรมได้ตามความสามารถและความพร้อมของตนเอง ทำให้ผู้เรียนมีความเป็นอิสระ ไม่เกิดความกดดันในขณะที่เรียนไม่ทันผู้อื่น ซึ่งการเรียนรู้นี้จะเกิดขึ้นได้โดยผ่านประสบการณ์ของแต่ละคน สามารถสร้างผลการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้ รวมทั้งเป็นวิธีการเรียนรู้บนเครือข่ายช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างอิสระโดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่ จึงส่งผลให้ผู้เรียนมีประสิทธิภาพในการเรียนรู้สูงขึ้น และสอดคล้องกับ วิชาดา วัฒนนามกุล (2545) ที่กล่าวว่า การให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนของตนเอง ทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นตลอดกระบวนการเรียน เป็นการฝึกการบริหารตนเอง การควบคุมตนเอง ตลอดจนเป็นผู้คิดเอง ทำเอง และแก้ปัญหาเอง จะทำให้เกิดความรู้จากการใช้ความคิดระดับสูง ได้แก่ การให้เหตุผล การคิดแก้ปัญหาและการคิดวิเคราะห์ จะทำให้สามารถเข้าใจเนื้อหาที่เรียนได้อย่างมีความหมายและสามารถจดจำได้อย่างยาวนาน นอกจากนี้ผู้ที่เรียนด้วยตนเองจะมีทักษะการเรียนรู้ดีขึ้น

ผลการวิจัยของ Graham and Scaborough (1999) และ Debova (2001) พบว่าการเรียนรู้ร่วมกันบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ทำให้ผู้เรียนสามารถศึกษาเนื้อหาเพิ่มเติมและสามารถสื่อสารกับผู้สอนและผู้เรียนร่วมชั้นได้มากขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจในเนื้อหาได้มากขึ้นรวมถึงมีพัฒนาการด้านการเรียนรู้ที่ดีขึ้น ส่งผลให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของพลศรี เวศย์อุพาร (2544) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อ เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ผ่านเครือข่ายกับการเรียนปกติ ผลสรุปว่าความคงทนในการจำของนักเรียนที่เรียนผ่านเครือข่าย พบว่า หลังจากการทดลองไป 21 วันสูงกว่าการเรียนปกติ และงานวิจัยของ นงเยาว์ เอี่ยมภาคินิวัฒน์ (2548) ได้ศึกษาการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนอินเทอร์เน็ตเรื่องฐานข้อมูลเบื้องต้น โดยศึกษากับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 2 ของมหาวิทยาลัยราชภัฏ ผลการศึกษาพบว่า การเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนบนอินเทอร์เน็ตทำให้นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 เมื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียน อีกทั้งนักศึกษามีความคิดเห็นที่ดีและมีความพึงพอใจต่อการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนบนอินเทอร์เน็ต

จากเหตุผลที่กล่าวมานั้น สามารถสรุปได้ว่าบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-learning) วิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ (Audition and Cinema) ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น

3. . จากการสำรวจความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-learning) วิชาการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ (Audition and Cinema) พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อสื่ออยู่ในเกณฑ์ระดับ มาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวม 3.78 และประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ สื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ช่วยเสริมการเรียนรู้ในชั้นเรียน มีค่าเฉลี่ยที่ 4.17 รองลงมา คือ สื่อบทเรียนมีส่วนช่วยเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ให้น่าสนใจขึ้น มีค่าเฉลี่ยที่ 4.15 และมีข้อมูลแหล่งความรู้เพื่อการเรียนรู้เพิ่มเติม มีค่าเฉลี่ยที่ 4.05 ตามลำดับ จากผลการวิจัยทำให้เห็นได้ว่า

ผู้เรียนมีความพึงพอใจเมื่อได้เรียนด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ เพราะทำให้บรรยากาศในการเรียนน่าสนใจมากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ Hindes ,M. A. (1999) ทำการวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนทางไกลบนเว็บเรื่องการค้นข้อมูลออนไลน์เพื่อเป็นการสนับสนุนให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการค้นคว้าข้อมูลข่าวสาร ซึ่งผลการวิจัยพบว่าผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการมีส่วนร่วมในการเรียนบนเว็บและเห็นว่าการเรียนบนเว็บช่วยพัฒนาทักษะความรู้ความสามารถด้านการใช้คอมพิวเตอร์ และจากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า รายวิชาที่จัดการเรียนบนเว็บควรปรับปรุงเนื้อหาให้ทันสมัยอยู่ตลอดเวลา และควรจัดการเรียนการสอนในรายวิชาอื่น ๆ อีกผลของการวิจัยที่ปรากฏเป็นดัชนีชี้ให้เห็นถึงคุณค่าและประโยชน์ของการเรียนการสอนบนเว็บ การจัด การเรียนการสอนบนเว็บจะมีบทบาทสำคัญยิ่งขึ้นในการพัฒนาการเรียนการสอนและเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนให้สูงมากขึ้นอีกด้วย และงานวิจัยของนักคิด ปั้นแก้ว (2546) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการเรียนออนไลน์ทัศนคติของผู้เรียนในการใช้ WBI ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนแสดงให้เห็นว่าพวกเขาพอใจกับการเรียนออนไลน์ เนื่องจากทำให้สามารถสร้างหรือมีแนวคิดใหม่ ๆ และสามารถวิเคราะห์ข่าวสารออนไลน์จากผู้เรียนอื่น ๆ อันเป็นหัวข้อที่นำมาอภิปรายกัน อย่างไรก็ตามผู้เรียนกลุ่มดังกล่าว มีความชื่นชอบต่อการเป็นผู้รับแบบออนไลน์แทนที่จะเรียนด้วยตนเอง พวกเขาจะพึงพอใจในการเรียนรู้เป็นรายบุคคลในสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ออนไลน์แทนที่จะทำงานเป็นกลุ่ม WBI สนับสนุนให้ผู้เรียนใช้ประโยชน์จากเว็บและเครื่องมือต่าง ๆ ที่แนะนำและเพื่อการประสานเว็บเข้าสู่หลักสูตรอุดมศึกษา

จากเหตุผลที่กล่าวมานั้น สามารถสรุปได้ว่าบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-learning) วิชาการศึกษาเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ (Audition and Cinema) มีความเหมาะสมที่จะนำมาใช้ในการเรียนการสอนควบคู่กับการสอนปกติ เพราะช่วยให้ผู้เรียนมีความเพลิดเพลิน และสนใจการเรียนมากขึ้น

8. ข้อเสนอแนะ

จากการดำเนินการวิจัยเพื่อพัฒนาสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์วิชาการศึกษาเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ ในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. ผู้สอนควรวิเคราะห์พื้นฐานของผู้เรียน และออกแบบการจัดการเรียนการสอนด้วยตนเอง เนื่องจากผู้สอนเป็นผู้ที่รู้ถึงพื้นฐานของผู้เรียนที่สุด และพื้นฐานของผู้เรียนนี้จะเป็นส่วนสำคัญในการนำไปออกแบบการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ผู้สอนยังเป็นผู้ดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนเอง ในการออกแบบการเรียนการสอนด้วยตนเองจะนำไปสู่การดำเนินการเรียนการสอนให้บรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนได้

2. จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าการเรียนโดยใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) นั้น สามารถทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้นถึงระดับความสามารถในการนำไปใช้และสามารถใช้ได้กับนักเรียนทุกแบบการเรียน

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์อย่างเดียว ในการวิจัยครั้งต่อไป อาจลองพัฒนารูปแบบเพื่อพัฒนาด้านอื่น ๆ เช่น ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นต้น
2. นำความแตกต่างของผู้เรียนในด้านพฤติกรรมอื่น ๆ มาใช้ในการแบ่งกลุ่มผู้เรียน เช่น ความแตกต่างทางด้านการรับรู้ความสามารถ ความแตกต่างทางด้านบุคลิกภาพ แบบการคิด เป็นต้น เพื่อจะได้จัดการเรียนการสอนตอบสนองความต้องการของผู้เรียน ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพตามลักษณะของตนเอง
3. ควรมีการพัฒนาสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ในรายวิชาอื่น ๆ ของนิสิตวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคมมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒต่อไป
4. ควรมีการออกแบบ และพัฒนาในลักษณะ Learning Community โดยผ่าน LMS หรือ CMS เพื่อให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ในกระบวนการกลุ่ม มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลได้อย่างเต็มที่



รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กัจจกร หลุยยะพงศ์. (2540). ภาพยนตร์บู๊ของฮอลลีวู้ดกับการสะท้อนภาพความเป็นชาย : กรุงเทพฯ.

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

กิดานันท์ มลิทอง. (2543). เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อรุณการพิมพ์.

กิดานันท์ มลิทอง. (2548). เทคโนโลยีและการสื่อสารเพื่อการศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อรุณการพิมพ์.

ใจทิพย์ ณ สงขลา. 2542. “การสอนผ่านเครือข่ายเวิลด์ ไวด์เว็บ”, วารสารครุศาสตร์, 27(3), 18-28.

ชุมชนพงศ์ ไทยอุบลรัตน์. “E-learning.” DMV. ปีที่ 3 ฉบับที่ 12 (ม.ค.-ก.พ.45) หน้า 26-28.

ณัฐกร สงคราม. (2543). อิทธิพลของแบบการคิดและโครงสร้างของโปรแกรมการเรียนการสอนผ่านเว็บที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพื้นฐานคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษาของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาโสตทัศนศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ถนอมพร เลาหจรัสแสง. (2544). การสอนบนเว็บ (Web-Based Instruction) นวัตกรรมเพื่อคุณภาพการเรียนการสอน. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. 28(1): 87-94.

นงเยาว์ เอี่ยมภาตินิวัฒน์. (2550). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนบนอินเทอร์เน็ตเรื่องฐานข้อมูลเบื้องต้น นครสวรรค์. คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.

นักสิด ปิ่นแก้ว. (2546). การเปลี่ยนแปลงทัศนคติเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตที่เกิดจากการเรียนการสอนผ่านเว็บของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

นิลฉัตร หนูพินิจ. (2546). ภาพยนตร์ไทยกับการสร้างอัตลักษณ์ชุมชนภาคใต้. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปวีณา แซ่มซ้อย. (2544). ผลของการเชื่อมโยงแบบข้อความและแบบภาพในการเรียนการสอนผ่านเว็บวิชาวิทยาศาสตร์ที่มีต่อความคงทนในการจำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีรูปแบบการคิดต่างกัน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาโสตทัศนศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พฤทธิ์ สุกเสริญศิริ. (2544). การศึกษาทัศนคติต่อลักษณะอันพึงประสงค์ของนักแสดงและผู้กำกับการแสดงละครโทรทัศน์. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

พิชัย ทองดีเลิศ. (2547). การนำเสนอรูปแบบการเรียนรู้ร่วมกันบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีรูปแบบการเรียนต่างกัน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาโสตทัศนศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- พลศรี เวศย์อุฬาร. (2544). *การสร้างแบบทดสอบในเว็บไซด์*. กรุงเทพฯ: บริษัท เอช.เอ็น.กรุ๊ป.
- มนต์ชัย เทียนทอง. (2549). *การพัฒนากระบวนการเรียนการสอนออนไลน์: K-LMS*. วารสารเทคโนโลยีสารสนเทศ, 2(3), หน้า 43-51.
- รัชนิกร สุวรรณภักดี. (2547). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากบทเรียนบนระบบเครือข่ายเรื่องการใช้เทคโนโลยีทางการศึกษา และสื่อการเรียนรู้ของนิสิตที่มีคุณลักษณะส่วนบุคคลแตกต่างกัน*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- วิชุดา รัตนเพียร. (2545). *การเรียนการสอนบนเว็บชั้นนำ*. เอกสารประกอบการสอนวิชาการเรียนการสอนบนเว็บชั้นนำ. คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วีระ ไทยพานิช. (2551). *การเรียนการสอนบนเว็บ*. วารสารวิจัยรามคำแหง. (11)2, กรกฎาคม-ธันวาคม.
- สามมิติ สุขบรรจง. (2546). *การศึกษาทัศนคติต่อลักษณะอันพึงประสงค์ของนักแสดงละครเวทีในประเทศไทย*. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2544). *ร่างแผนแม่บทเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษาแห่งชาติ*. กรุงเทพฯ: ผู้แต่ง.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2550). *แผนพัฒนาการศึกษาแห่งชาติ*. กรุงเทพฯ : ออนไลน์

ภาษาอังกฤษ

- Betz, Muhammad K.(2005) "Distance Education: A Systems View" *Journal of Information and Communication Technology Education*, 1(4), 70-72, Oct-Dec 2005
- Clark, Ruth Colvin. (2003). *e-Learning and the science of instruction : proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*. Ruth C. Clark & Richard E. Mayer. 2nd ed. United States of America.
- Dabbagh, N. & Bannan-Ritland, B.(2005) *Online learning: Concepts, strategies, and application*. Pearson Merrill : Prentice Hall.
- Driscoll, M (1997 April). *Defining internet-based and web-based training*. Performance improvement. 36(4): 5-9.
- Khan, B. H. (1997). *Web-based instruction*. Englewood Cliffs, NJ: Educational Technology Publications
- Kruse, Kevin. (2005). *The Benefits and Drawbacks of e-Learning*. [Online]. Available: http://www.e-learningguru.com/articles/art1_3.htm.
- Owston, Ronald D. (1997) "The World Wide Web: A Technology to Enhance Teaching and Learning?" *Educational Researcher*, Vol. 26, No. 2 (Mar., 1997), pp. 27-33

Parson, R. (1997). *Definition of Web-based Instruction* [online]. Available from:

<http://www.oise.on.ca/~rperson/difinitn.htm> [2009, Aug 19].

Relan A., and Gillani, B. (1997). *Web-based instruction and the traditional classroom: Similarities and differences*. In Khan, Web-based instruction. (1997) Englewood, CA: Educational Technology Publications.

Traynor, Patrick L.(2003) *Effects of Computer-assisted-instruction on Different Learners*. [Online].

Available:<http://www.thefreelibrary>







ภาคผนวก ก.
รายนามผู้เชี่ยวชาญ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา และด้านการเรียนการสอนบนเว็บ

- | | |
|--|----------------------------|
| 1. รองศาสตราจารย์พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ | มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จินตวีร์ คล้ายสังข์ | จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |
| 3. อาจารย์ณัฐ สมณคุปต์ | มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ |





ภาคผนวก ข.

แผนการสอนรายวิชา การคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์

แผนการสอนรายวิชา การคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์

การสอนจำแนกออกเป็น 6 บท ได้แก่

- บทที่ 1 การคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์
- บทที่ 2 บุคลากรและหน้าที่ฝ่ายจัดหานักแสดง (Casting)
- บทที่ 3 แหล่งที่มาและวิธีการหานักแสดง
- บทที่ 4 ขั้นตอนในการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์
- บทที่ 5 หลักเกณฑ์ในการตัดสินใจคัดเลือกนักแสดงเข้ามารับบทบาท
- บทที่ 6 ข้อมูลเพื่อให้นิสิตฝึกปฏิบัติ อ่านบททวนและใช้ประกอบการอภิปรายในชั้นเรียน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจถึงหลักการเบื้องต้นในการฝึกปฏิบัติการคัดเลือกนักแสดงและงานภาพยนตร์
2. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถบอกการปฏิบัติหน้าที่ในส่วนต่างของบุคลากรและหน้าที่ฝ่ายจัดหานักแสดงได้
3. เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจขั้นตอนในการคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ได้อย่างเหมาะสม
4. เพื่อให้ผู้เรียนมีหลักเกณฑ์ในการตัดสินใจคัดเลือกนักแสดงเข้ามารับบทบาทได้
5. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถฝึกปฏิบัติในการคัดเลือกบทบาทของนักแสดงและงานภาพยนตร์ได้

กิจกรรมระหว่างเรียน

1. ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน
2. ผู้สอนแนะนำผู้เรียนเกี่ยวกับบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ โดยให้ผู้เรียนทราบเกี่ยวกับ เครื่องมือ และ

รูปแบบบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์

3. ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาและดำเนินกิจกรรมเกี่ยวกับการคัดเลือกนักแสดงและงานภาพยนตร์ที่ผู้สอนได้เตรียมไว้
 4. ผู้เรียนรับชมภาพขนาดต่าง ๆ ผ่านสื่อภาพยนตร์และโทรทัศน์เกี่ยวกับการคัดเลือกนักแสดง หลังจากนั้นผู้เรียนฝึกสังเกต และพิจารณาเพื่อนำมาร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับการคัดเลือกนักแสดงและงานภาพยนตร์โดยมีผู้สอนคอยชี้แนะ ร่วมสนทนาด้วย
 5. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติในการคัดเลือกบทบาทของนักแสดงและงานภาพยนตร์
 6. ผู้สอนให้ผู้เรียนศึกษาข้อมูลเพิ่มเติม จาก “แหล่งเรียนรู้” และ “เอกสารเสริม” ที่ผู้สอนได้เตรียมไว้ใน
- ขั้นตอนนี้ให้ผู้เรียนทำนอกเวลาเรียน
7. ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน

สื่อการสอน

1. บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์
2. เอกสารการสอน
3. สื่อภาพยนตร์
4. การฝึกปฏิบัติเสริมทักษะ

ประเมินผล

1. ประเมินผลจากแบบประเมินผลตนเองก่อนเรียนและหลังเรียน
2. ประเมินผลจากกิจกรรมในแบบฝึกปฏิบัติ
3. ประเมินผลจากการแสดงความคิดเห็นและแสดงออกของผู้เรียน
4. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน



ภาคผนวก ค.
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล และแบบประเมินที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย



แบบประเมินบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม

รายวิชา การคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์

สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนการสอนบนเว็บ

คำชี้แจง

แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญชุดนี้เป็นแบบประเมินบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม รายวิชา การคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ ขอให้ท่านพิจารณาตรวจสอบความเหมาะสมของบทเรียนเว็บ โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของท่าน โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. แบบประเมินเว็บที่มีเกณฑ์ในการประเมินความเหมาะสมในด้านต่างๆ ดังนี้

- 1.1 ด้านตัวอักษร
- 1.2 ด้านภาพประกอบ
- 1.3 ด้านวิดีโอ
- 1.4 ด้านสี
- 1.5 ด้านสัญลักษณ์ (Icon) และปุ่ม (Button)
- 1.6 ด้านโฮมเพจบทเรียน
- 1.7 ด้านวัตถุประสงค์ของบทเรียน
- 1.8 ด้านการนำเสนอเนื้อหา
- 1.9 ด้านการมีปฏิสัมพันธ์บนเว็บ

โดยในการประเมินมีเกณฑ์การประเมินดังนี้

- | | | |
|---|---------|-------------------|
| 5 | หมายถึง | เหมาะสมมากที่สุด |
| 4 | หมายถึง | เหมาะสมมาก |
| 3 | หมายถึง | เหมาะสมปานกลาง |
| 2 | หมายถึง | เหมาะสมน้อย |
| 1 | หมายถึง | เหมาะสมน้อยที่สุด |

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					ความคิดเห็นเพิ่มเติม
	5	4	3	2	1	
1. ด้านตัวอักษร						
1.1 ขนาดของตัวอักษรชัดเจน อ่านง่าย						
1.2 ชนิดของตัวอักษรมีความเหมาะสมกับเนื้อหา						
1.3 สีของตัวอักษรมีความเหมาะสมต่อการอ่าน						
2. ด้านภาพประกอบ						
2.1 ภาพที่ใช้สื่อความหมายกับเนื้อหา						
2.2 ขนาดของภาพที่แสดงบนหน้าจอมีความเหมาะสม						
2.3 ขนาดของไฟล์ภาพ						
2.4 ชนิดของไฟล์ภาพ						
3. ด้านวิดีโอ						
3.1 สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของวิชา						
3.2 ความเร็วในการแสดงผล						
3.3 ขนาดของไฟล์						
3.4 คุณภาพของภาพมีความชัดเจน						
3.5 คุณภาพของเสียงมีความชัดเจน						
4. ด้านสี						
4.1 ความสวยงาม สบายตา ไม่ฉูดฉาด						
4.2 ความแตกต่างของสีพื้นหน้า และพื้นหลัง						
4.3 ความแตกต่างของสีข้อความ และสีข้อความหลายมิติ						
5. ด้านสัญลักษณ์ (Icon) และปุ่ม (Button)						
5.1 การสื่อความหมาย มีความชัดเจน						
5.2 มีความเหมาะสมกับเว็บเพจ						
5.3 ตำแหน่งการจัดวางมีความเหมาะสมกับเว็บ						
6. ด้านโฮมเพจบทเรียน						
6.1 การแสดงโครงสร้างที่เป็นภาพรวมของเว็บ						
6.2 นักเรียนสามารถบอกได้ว่าอยู่ส่วนใดของเว็บไซต์						
6.3 ส่วนประกอบของโฮมเพจบทเรียน						
7. ด้านวัตถุประสงค์ของบทเรียน						
7.1 ความสอดคล้องของวัตถุประสงค์กับเนื้อหาวิชา						
7.2 วัตถุประสงค์มีความเหมาะสมกับระดับของนักเรียน						

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					ความคิดเห็นเพิ่มเติม
	5	4	3	2	1	
7.3 เจื่อนใจ และเกณฑ์การวัดและประเมิน						
7.4 ความสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนการสอน						
8. ด้านการนำเสนอเนื้อหา						
8.1 ความถูกต้อง และความชัดเจนของเนื้อหา						
8.2 การแบ่งเนื้อหาครอบคลุมประเด็นสำคัญ						
8.3 การใช้ภาษาในเว็บเพจ อ่านแล้วเข้าใจง่าย						
8.4 ปริมาณการนำเสนอข้อความต่อหน้าจอ						
8.5 ความเหมาะสมของตำแหน่งในการนำเสนอ						
8. ด้านการนำเสนอเนื้อหา						
8.1 ความถูกต้อง และความชัดเจนของเนื้อหา						
8.2 การแบ่งเนื้อหาครอบคลุมประเด็นสำคัญ						
8.3 การใช้ภาษาในเว็บเพจ อ่านแล้วเข้าใจง่าย						
8.4 ปริมาณการนำเสนอข้อความต่อหน้าจอ						
8.5 ความเหมาะสมของตำแหน่งในการนำเสนอ						

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

แบบสำรวจความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม

รายวิชา การคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์

คำชี้แจง :

1. แบบสำรวจชุดนี้เป็นการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม รายวิชา การคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ หลังจากที่คุณได้ใช้บทเรียนดังกล่าวแล้ว

2. แบบสำรวจมี 2 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม รายวิชา การคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ตอนที่ 1 แบบสำรวจความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม รายวิชา การคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความพึงพอใจของท่าน

ระดับ 5 หมายถึงมีความพึงพอใจมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึงมีความพึงพอใจมาก

ระดับ 3 หมายถึงมีความพึงพอใจปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึงมีความพึงพอใจน้อย

ระดับ 1 หมายถึงมีความพึงพอใจน้อยที่สุด

ประเด็นการประเมินคุณภาพ	ระดับการประเมินคุณภาพ				
	น้อยที่สุด (1)	น้อย (2)	ปานกลาง (3)	มาก (4)	มากที่สุด (5)
1. สื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ช่วยเสริมการเรียนรู้ในชั้น					
2. ความชัดเจนของเนื้อหาในสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์					
3. ความน่าสนใจโดยรวมของสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์					
4. ลำดับการนำเสนอเนื้อหาของสื่อบทเรียนมีความต่อเนื่อง					
5. คำและภาษาที่ใช้ในสื่อบทเรียนมีความชัดเจนเข้าใจง่าย					

6. ภาพประกอบในสื่อบทเรียนมีความน่าสนใจ					
7. เสียงบรรยายประกอบสื่อบทเรียนมีความเหมาะสม					
8. ความชัดเจนของเสียงที่ใช้ประกอบสื่อบทเรียน					
9. เสียงบรรยายมีส่วนช่วยผู้เรียนในเรื่องการออกเสียงของคำ					
10. ข้อมูลแหล่งความรู้เพื่อการเรียนรู้เพิ่มเติม					
11. สื่อบทเรียนมีส่วนช่วยเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ให้น่าสนใจขึ้น					
12. ประโยชน์ที่ได้จากสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์					
13. สื่อบทเรียนออนไลน์ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ได้ตามอัธยาศัย					
14. สื่อบทเรียนออนไลน์มีความเหมาะสมต่อการเรียนรู้ในปัจจุบัน					
15. การเชื่อมต่อเข้าสู่บทเรียนออนไลน์ในระบบอินเทอร์เน็ต					
16. วิทยาลัยนวัตกรรมการสร้างสื่อบทเรียนออนไลน์เพิ่มมากขึ้น					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



ภาคผนวก ง.
ผลการวิเคราะห์ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย

ตาราง ผลการวิเคราะห์เว็บการเรียนการสอนที่ใช้ในการเรียนด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยนวัตกรรม
สื่อสารสังคม รายวิชา การคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ (n = 5)

รายการประเมิน	คะแนนค่าเฉลี่ย ความคิดเห็น	ระดับความคิดเห็น
1. ด้านตัวอักษร		
1.1 ขนาดของตัวอักษรชัดเจน อ่านง่าย	4.67	มากที่สุด
1.2 ชนิดของตัวอักษรมีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.33	มาก
1.3 สีของตัวอักษรมีความเหมาะสมต่อการอ่าน	4.67	มากที่สุด
2. ด้านภาพประกอบ		
2.1 ภาพที่ใช้สื่อความหมายกับเนื้อหา	4.33	มาก
2.2 ขนาดของภาพที่แสดงบนหน้าจอมีความเหมาะสม	4.67	มากที่สุด
2.3 ขนาดของไฟล์ภาพ	4.67	มากที่สุด
2.4 ชนิดของไฟล์ภาพ	4.67	มากที่สุด
3. ด้านวิทัศน์		
3.1 สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของวิชา	4.33	มาก
3.2 ความเร็วในการแสดงผล	4.33	มาก
3.3 ขนาดของไฟล์	4.33	มาก
3.4 คุณภาพของภาพมีความชัดเจน	4.67	มากที่สุด
3.5 คุณภาพของเสียงมีความชัดเจน	4.33	มาก
4. ด้านสี		
4.1 ความสวยงาม สบายตา ไม่น่าดู	4.67	มากที่สุด
4.2 ความแตกต่างของสีพื้นหน้า และพื้นหลัง	4.67	มากที่สุด
4.3 ความแตกต่างของสีข้อความ และสีข้อความหลายมิติ	4.67	มากที่สุด
5. ด้านสัญลักษณ์ (Icon) และปุ่ม (Button)		
5.1 การสื่อความหมาย มีความชัดเจน	4.33	มาก
5.2 มีความเหมาะสมกับเว็บเพจ	4.67	มากที่สุด
5.3 ตำแหน่งการจัดวางมีความเหมาะสมกับเว็บ	4.67	มากที่สุด
6. ด้านโฮมเพจบทเรียน		

รายการประเมิน	คะแนนค่าเฉลี่ย ความคิดเห็น	ระดับความคิดเห็น
6.1 การแสดงโครงสร้างที่เป็นภาพรวมของเว็บ	4.67	มากที่สุด
6.2 นักเรียนสามารถบอกได้ว่าอยู่ส่วนใดของเว็บไซต์	4.33	มาก
6.3 ส่วนประกอบของโฮมเพจบทเรียน	4.67	มากที่สุด
7. ด้านวัตถุประสงค์ของบทเรียน		
7.1 ความสอดคล้องของวัตถุประสงค์กับเนื้อหาวิชา	4.67	มากที่สุด
7.2 วัตถุประสงค์มีความเหมาะสมกับระดับของนักเรียน	4.67	มากที่สุด
7.3 เงื่อนไข และเกณฑ์การวัดและประเมิน	4.00	มาก
7.4 ความสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนการสอน	4.67	มากที่สุด
8. ด้านการนำเสนอเนื้อหา		
8.1 ความถูกต้อง และความชัดเจนของเนื้อหา	4.67	มากที่สุด
8.2 การแบ่งเนื้อหาครอบคลุมประเด็นสำคัญ	5.00	มากที่สุด
8.3 การใช้ภาษาในเว็บเพจ อ่านแล้วเข้าใจง่าย	4.67	มากที่สุด
8.4 ปริมาณการนำเสนอข้อความต่อหน้าจอ	4.67	มากที่สุด
8.5 ความเหมาะสมของตำแหน่งในการนำเสนอ	5.00	มากที่สุด
รวม	4.58	มากที่สุด

ประวัติผู้วิจัย ประวัติ แพทยานนท์

ประวัติการทำงาน

ปัจจุบัน ดำรงตำแหน่ง

- รองคณบดีฝ่ายวิชาการ วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- อาจารย์ประจำภาควิชาภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล : การแสดงและกำกับการแสดง วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2551-2554ดำรงตำแหน่ง

- รองผู้อำนวยการฝ่ายกิจการพิเศษ ศูนย์บริการวิชาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- หัวหน้าหน่วยบริการวิชาการ วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2550-2551 ดำรงตำแหน่ง

- ผู้ช่วยผู้อำนวยการศูนย์สารสนเทศและการประชาสัมพันธ์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2548-2551

- อาจารย์ประจำ ภาควิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- อาจารย์พิเศษทางด้านศิลปะการแสดง คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ในรายวิชา Performing and Speaking for Actor

- อาจารย์พิเศษทางด้านศิลปะการแสดง คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จ ใน

รายวิชา Acting and Directing

- อาจารย์พิเศษทางด้านศิลปะการแสดง คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ใน

รายวิชา Acting and Directing

- อาจารย์พิเศษทางด้านศิลปะการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

ในรายวิชา Acting on Camera

การศึกษา

ระดับปริญญาเอก	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ D.A Candidate (Arts and Culture Reserch)
ระดับปริญญาโท	Illinois State University M.S Theatre : Acting
ระดับปริญญาตรี	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาศิลปะการแสดง (เกียรตินิยมอันดับ 1)

ทุนการศึกษาและประกาศนียบัตรที่ได้รับ

- ทุน “ภูมิพล”มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ระดับปริญญาตรี ปีพุทธศักราช 2541
- จบการศึกษาเกียรตินิยมอันดับ 1 สาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- ประกาศนียบัตรสำหรับฝ่ายเชิญเหรียญ กีฬาเอเชียนเกมส์ครั้งที่ 13 ณ วันที่ 6-20 ธันวาคม 1998
- ประธานชมรมศิลปะการแสดงประยุกต์ ปี 2541-2543
- The Intensive English Program Illinois State University fall 2000
- The Intensive English Program Illinois State University Spring 2001
- Certificate of Merit for Attendance of 95% Fall 2000
- Certificate of Merit for Attendance of 95% Spring 2001
- Best Dancer, English Language Institute , Illinois State University Spring 2001
- Best Smile, English Language Institute , Illinois State University Spring 2001
- Single Sword Certificate, The Society of American Fight Directors 2001
- rapier and Dagger Certificate, The Society of American Fight Directors 2002
- ทุนเล่าเรียนปริญญาโท จาก Theatre Department, Illinois State University 2002-2004
- ประกาศนียบัตรการอบรมหลักสูตร Macromedia Frash August 2007
- ประกาศนียบัตรการอบรมหลักสูตร Macromedia Dreamweaver
- ประกาศนียบัตรการอบรมหลักสูตร Factor Analysis
- ทุนวิจัย เรื่อง ลักษณะตัวละครในงานแอนิเมชัน คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปีการศึกษา 2007
- ทุนวิจัย เรื่อง การคัดเลือกนักแสดงกับงานภาพยนตร์ วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปีการศึกษา 2009

- ทุนวิชัย เรื่อง การศึกษาทัศนระต่อการแสดงของนักแสดงไทยที่ได้รับรางวัล วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปีการศึกษา 2010
- ทุนการศึกษาระดับปริญญาเอก วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปีการศึกษา 2008-2010
- กำกับละครเวที และ acting coach ในงานการแสดงผ่านสื่อให้นักแสดง และนางงามในเวทีระดับชาติ

