

การพัฒนาบทเรียนโซเซียลมีเดียเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

วิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครู

The Developmental of e-learning Social for Learning Achievement

Improvement in Computer for Teachers Course.

ปิยภัทร์ จิรบูรณ์โชติ

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนโซเซียลมีเดียวิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครู เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 85/85 2) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยบทเรียนโซเซียลมีเดียวิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครู 3) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาที่เรียนด้วยบทเรียนโซเซียลมีเดียรายวิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครู ใช้แผนการวิจัยแบบกึ่งการทดลอง (Quasi Experimental Research) กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยกรุงเทพมหานคร ที่เรียนวิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครู ปีการศึกษา 2556 จำนวน 2 ห้องเรียน จากทั้งหมด 7 ห้องเรียน จำนวน 90 คน โดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Clusters Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ บทเรียนโซเซียลมีเดียวิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครู เก็บรวบรวมข้อมูลโดย แผนการจัดการ

เรียนรู้ แบบประเมินบทเรียนโซเซียลมีเดีย แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง ใช้สถิติพื้นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และ t-test

ผลการวิจัยพบว่า

1. บทเรียนโซเซียลมีเดียวิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครู มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 85/85
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลังเรียนด้วยบทเรียนโซเซียลมีเดียสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. นักศึกษาที่เรียนผ่านบทเรียนโซเซียลมีเดียวิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครู ด้านความพร้อมสำหรับการใช้งาน อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: บทเรียนโซเซียลมีเดีย, วิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครู

Abstract

This research aims to: 1. Develop effective online lessons of Computer for Teachers Course Subject for undergraduate students to meet 85/85 standard, and 2. Investigate learning achievement before and after studying of the undergraduate students through online lessons of Computer for Teachers Course Subject. This paper improved several online lessons of Culture for Life Subject which were evaluated by 5 experts of development of instructional type, 5 experts of content, and 5 experts of online lessons. The research was divided into 3 steps as follows; 1) online lesson development, 2) enhancement and effectiveness evaluation of online lessons regarding the 85/85 standard, and 3) learning achievement estimation before and after studying. The data was gathered by using the online lessons of Computer for Teachers Course Subject, evaluation forms to inspect quality of type, content and online lessons, as well as learning achievement test. T-test (dependent sample) was conducted for the data analysis to compare the learning achievement before and after studying. The research results revealed that

1) To the step of online lesson development, 3 stages and 8 elements of Wheel of Law Model were applied. They consisted of The development was evaluated by 5 experts of development of instructional type. The overall mean was at 4.75 and the standard deviation was at 4.13. The suitability was at appropriate level. When considering each aspect, it indicated that all steps and elements were at appropriate level.

2) To the step of online lesson development and evaluation, the created lessons met the 85/85 standard and they were approved by the experts of content. The overall mean was at 4.28 and the standard deviation was at 0.12. The quality was at good level and approved by the experts of online lessons. The overall mean was at 4.10 and the standard deviation was at 0.27. The quality was at good level. Regarding to an experiment with the samples of 50 undergraduate students who registered Computer for Teachers Course Subject in the 1st semester/2012, the efficiency of online lessons was at 85.51/85.95.

3. To the learning achievement before and after studying, it demonstrated that the learning achievement of 80

undergraduate students who registered Computer for Teachers Course Subject in the 1st semester/2012 after studying (85.16) was higher than the learning achievement

before studying (60.03) with the .05 level of statistical significance.

Key words: e-learning

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันสื่อและเทคโนโลยีเพื่อการจัดการศึกษาเรียนรู้ของมนุษย์ได้มีการสร้างและพัฒนาก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็วพร้อมกับการเปลี่ยนแปลงในวิถีการดำรงชีวิตของมนุษย์ในสังคมต่างได้รับผลกระทบจากการพัฒนาการดังกล่าวอย่างทั่วถึงกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology) ที่นำมาปรับใช้ในวงการศึกษาในหลากหลายรูปแบบและวิธีการ (สุรศักดิ์ ปาเฮ, 2555: 1) หรือเรียกว่า การจัดการศึกษายุคฐานแห่งเทคโนโลยี (Technology Based)

บทเรียนโซเซียลมีเดีย วิชาคอมพิวเตอร์ สำหรับครู เป็นการนำนวัตกรรมเทคโนโลยีการสื่อสารไร้พรมแดนมาประยุกต์ใช้จัดการเรียนการสอนผ่านอุปกรณ์การสื่อสารประเภทต่าง ๆ ที่ผู้เรียนมีความพร้อม อาทิ โทรศัพท์มือถือประเภทสมาร์ตโฟน (SmartPhone) มีความเป็นอิสระในการเชื่อมต่อสื่อประเภทโซเซียลมีเดีย เช่น Facebook, Twitter, Web Blog, Youtube, และ Google Apps ที่มีลักษณะการใช้งานที่เน้นการเข้าถึงผู้ใช้บริการตลอดเวลา สามารถรองรับสื่อหลากหลายรูปแบบที่มีการผลิต แบ่งปันข่าวสาร ความรู้ตลอดเวลาจากทั่วทุกมุมโลกผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

การพัฒนาบทเรียนโซเซียลมีเดียเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครูเป็นการนำเอากิจกรรมเสปสื่อประจำวันของผู้เรียน เช่น การเขียนบอกเล่าเรื่องราว ประสบการณ์ บทความ รูปภาพ และวิดีโอ ที่ผลิตขึ้นเองหรือค้นพบจากโซเซียลเน็ตเวิร์คแล้วนำมาแบ่งปัน มาจัดการเรียนการสอนที่จะช่วยเพิ่มเติมความรู้ให้ผู้เรียนได้เข้าถึงเนื้อหาได้ด้วยตนเองตลอดเวลา

สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน (สทร.) เสนอว่า ครูควรจะนำโซเซียลมีเดียใช้ในการจัดการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะดังนี้ (การนำ Social Media มาใช้ในการจัดการเรียนรู้, 2556)

1. Facebook เป็นเว็บไซต์สำหรับให้ครูและผู้เรียนสามารถสื่อสารและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันได้ โดยการตั้งกลุ่มรายวิชา เพื่อการสื่อสารและแลกเปลี่ยนข้อมูล หรือใช้ในลักษณะ LMS (Learning Management Systems)



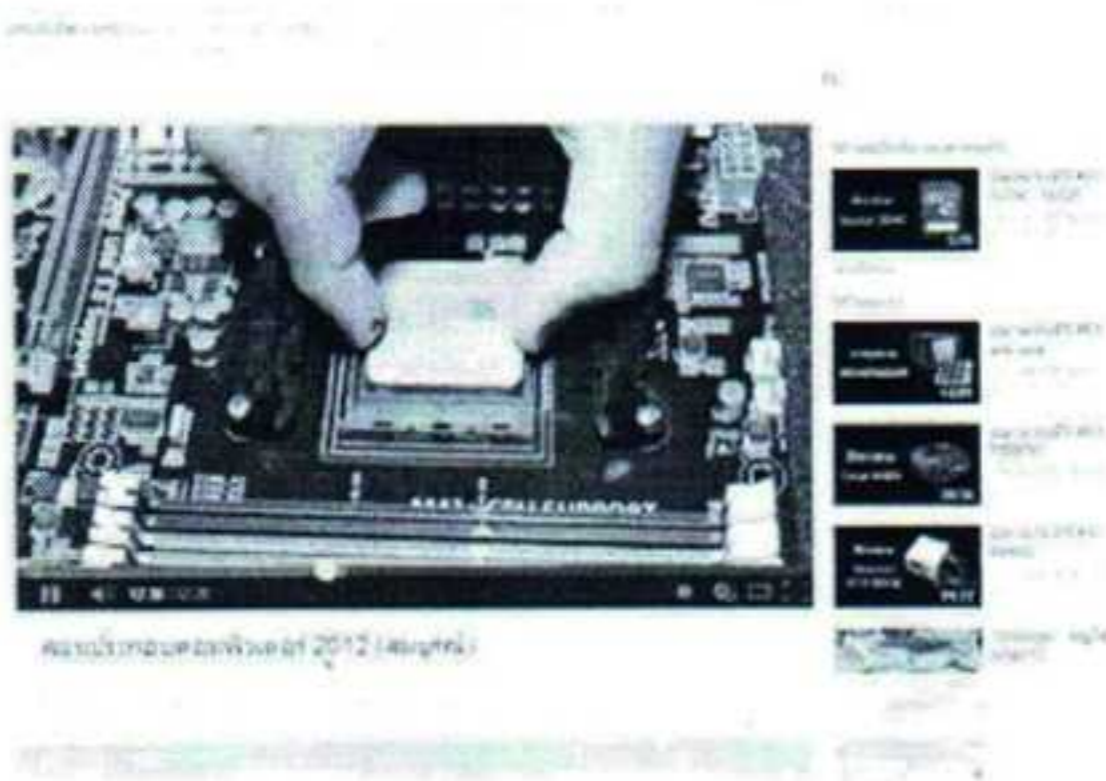
ภาพที่ 1 ห้องเรียนโซเซียลมีเดีย วิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครู

2. Wordpress เว็บไซต์สำเร็จรูปหรือบล็อก การศึกษา สามารถสร้างรายวิชาเผยแพร่บทเรียน หรือใช้เป็นแหล่งสำหรับการเรียนรู้ ทบทวนบทเรียน



ภาพที่ 2 การสร้างเนื้อหาห้องเรียนโซเชียลมีเดีย วิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครู

3. Youtube เป็นเว็บไซต์ที่ใช้ในการแบ่งปัน วิดีโอ ครูสามารถผลิตและอัปโหลดเผยแพร่เนื้อหา และแสดงความคิดเห็นได้ หรือใช้ในการถ่ายทอดสด การสอนทางไกล



ภาพที่ 3 ตัวอย่างการใช้ Youtube ในการเผยแพร่วิดีโอ วิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครู

4. Twitter เป็นสื่อสร้างองค์ความรู้ต่าง ๆ ของการเรียนรู้ในประเด็นที่สนใจสำหรับผู้เรียน ใช้ Twitter ในการถามตอบข้อสงสัยหรือซักถามใน ประเด็นปัญหาที่ผู้เรียนสนใจ เป็นข้อความสั้น ๆ ตอบ ได้ได้รวดเร็ว



ภาพที่ 4 ตัวอย่างการใช้ Twitter ในการประชาสัมพันธ์ข่าว ตอบข้อซักถามในการเรียน วิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครู

5. Line โปรแกรม Chat ใช้ได้บน PC และ มือถือ ใช้ได้กับระบบปฏิบัติการที่เป็นระบบ iOS, Android, มีกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งสามารถประยุกต์ เป็นกิจกรรมในห้องเรียน เช่น ส่งรูปและยังสามารถส่ง รูป Sticker ได้ จึงทำให้มีผู้ใช้ Application ตัวนี้กัน อย่างแพร่หลาย

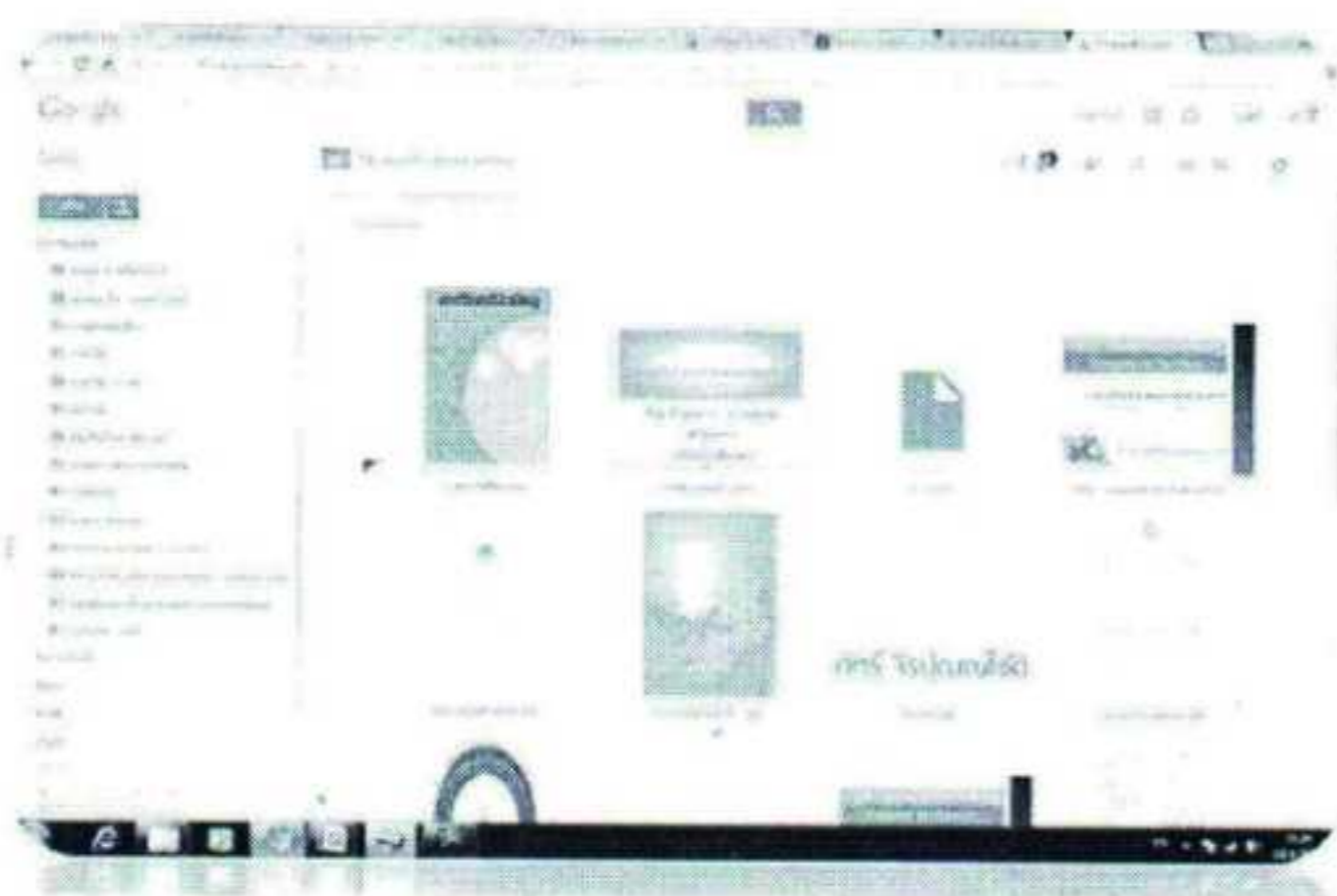


ภาพที่ 5 การใช้ Line ในการตั้งกลุ่ม แบ่งปันคำถาม เนื้อหา
แจ้งข่าวกิจกรรม วิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครู

6. Google Apps เป็นชุดเครื่องมือเพิ่ม
ประสิทธิภาพการสอนในระบบคลาวด์ที่จะช่วยให้
ผู้สอนติดต่อและทำงานร่วมกันกับผู้เรียนได้จากทุกที่



ภาพที่ 6 การใช้ Google Apps ในการจัดตารางเรียน
กิจกรรมการเรียนการสอน มอบหมาย ส่งงานทาง



ภาพที่ 7 การใช้ Google Apps : Google Drive
ในการแบ่งปันเอกสาร ส่งงาน ส่งการบ้าน

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบบทเรียนโซเซียลมีเดีย
เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครู

ข้อดี	ข้อด้อย
ส่งเสริมความสามารถทาง สติปัญญา	ขาดความมั่นใจในตัวเอง
ส่งเสริมความเป็นอิสระใน การเรียนรู้	เสี่ยงต่อการชักชวนในทาง เสื่อม
ส่งเสริมการเกิดกระบวนการ เรียนรู้	การเข้าใจกระบวนการ เรียนรู้
ส่งเสริมทักษะการสื่อสาร	เสี่ยงต่อการได้ตรงข้อมูล และแบ่งปัน
ส่งเสริมการมีส่วนร่วม อภิปรายกลุ่ม	ขาดการแสดงออก
ส่งเสริมการสืบค้นข้อมูล	เสี่ยงต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ ทางปัญญา
ส่งเสริมการแสวงหาความรู้ ด้วยตนเอง	ขาดทักษะความเป็นครู
ส่งเสริมทักษะการใช้ เทคโนโลยี	วิจารณ์ญาณในการใช้ เทคโนโลยี
ไม่จำกัดเวลาและสถานที่	

ตารางที่ 2 บทบาทผู้สอน ผู้เรียน บทเรียน โซเซียลมีเดีย
เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครู

ผู้สอน	ผู้เรียน
แอดเดสสำหรับล็อกอินเข้า ระบบ	สมัครสมาชิก / ลงทะเบียน
เลือกรายวิชา	เข้าสู่บทเรียน
กำหนดเนื้อหา / จำนวนครั้ง สร้างเนื้อหาการสอน + สื่อ	ทำแบบทดสอบก่อนเรียน เรียนเนื้อหา
ใบงาน การบ้าน	อ่าน / สนทนา / อภิปรายกลุ่ม / เขียน
สร้างแบบทดสอบวัด ผลสัมฤทธิ์	ทำใบงาน/การบ้าน/แบบฝึกหัด
ประเมินผลผู้เรียน	ส่งการบ้านผ่านระบบออนไลน์

Social Media เป็นสื่อการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ สร้างคุณประโยชน์ต่อการศึกษาเรียนรู้ จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ตามความสนใจ มีความเป็นอิสระ สามารถเลือกเรียนได้ตามความต้องการจากแหล่งเรียนรู้โซเซียลมีเดีย (Elizabeth F. Churchill, 2012)

จากการดำเนินการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครู ผู้วิจัยในฐานะผู้สอนสรุปเป็นประเด็นปัญหาที่สำคัญของสัมฤทธิผลทางการศึกษาดังนี้ คือ 1) ผู้สอน: ผู้สอนใช้การบรรยาย ประกอบเนื้อหาหน้าชั้นเรียน 2) ผู้เรียน: การที่ผู้เรียนมีปริมาณมากเป็นการยากในการควบคุมให้การเรียนการสอนเกิดคุณภาพอย่างสูงสุด เพราะผู้สอนจะต้องดูแลผู้เรียนจำนวนมากในระยะเวลาที่จำกัด ทำให้ผู้เรียนที่มีลักษณะแตกต่างกันไม่สามารถเข้าถึงเนื้อหาสาระของการเรียนการสอนได้ด้วยตนเอง หากไม่สัมพั ส เ ค รี่ อ ง มี อ แ ล ะ อ ุ ป ก ร ณ์ 3) สภาพแวดล้อม: เครื่องคอมพิวเตอร์มีจำนวนจำกัดไม่เพียงพอและไม่พร้อมที่จะใช้งาน

ด้วยการตระหนักถึงความสำคัญและแนวทางการแก้ปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้พัฒนาบทเรียนโซเซียลมีเดียวิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครูเป็นสื่อการเรียนการสอนที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตามขั้นตอนอย่างมีประสิทธิภาพ จะเรียนรู้ได้มาก เพราะสามารถเข้าสู่บทเรียนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ตลอดเวลา จะมีความเป็นอิสระในการเรียนรู้ได้ตามสติปัญญาของตนเองเพราะไม่มีการบังคับ ตลอดจนจะช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาให้บรรลุสัมฤทธิ์ผลต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. พัฒนาบทเรียนโซเซียลมีเดียวิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครูให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 85/85
2. ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักศึกษาที่เรียนผ่านบทเรียนโซเซียลมีเดียวิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครู
3. ศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาที่เรียนด้วยบทเรียนโซเซียลมีเดียวิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครู

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนการพัฒนารูปแบบสื่อการเรียนการสอน ADDIE Modal 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นการวิเคราะห์ (Analysis Phase)

1.1 ศึกษาวิเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎี รูปแบบการสอน ข้อมูล จากเอกสาร หนังสือ บทความ งานวิจัย สัมภาษณ์อาจารย์ประจำรายวิชา สัมภาษณ์นักศึกษา

1.1.1 วิเคราะห์ผู้เรียนนักศึกษา ระดับอุดมศึกษาจัดว่าเป็นผู้เรียนที่มีวุฒิภาวะในการรับผิดชอบตัวเอง มีความกระตือรือร้นในการแสวงหาความรู้ สามารถจะเรียนรู้ได้จากนอกห้องเรียน ต้องการความเป็นอิสระในการเรียนและเรียนรู้ตามสติปัญญาความสามารถของตน

1.1.2 วิเคราะห์ผู้สอนพบว่า ครูอาจารย์ส่วนใหญ่สอนโดยการอธิบาย บอกจุด เน้นเนื้อหา มากกว่ากระบวนการเรียน เพราะว่าวิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครู จัดเป็นวิทยาสัมัยใหม่ที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ครูควรสนใจศึกษาเทคโนโลยีและสื่อสมัยใหม่เพื่อนำทฤษฎีไปสู่การปฏิบัติประยุกต์ใช้ เทคโนโลยีการสื่อสารของโซเซียลมีเดียให้เป็นสื่อการเรียนการสอนที่มีคุณภาพ ดังคำกล่าวของท่าน

ประธานมหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี (ชาญชัย ชัยรุ่งเรือง, 2556) กล่าวว่า“ทันสมัย ใหม่เสมอ”

1.1.3 วิเคราะห์หลักสูตรรายวิชา (Content Analysis) เนื้อหาวิชาคอมพิวเตอร์ ผู้วิจัยสร้างตารางวิเคราะห์เนื้อหาและสร้างตารางสำรวจความต้องการพัฒนาเนื้อหาบทเรียนจากนักศึกษา โดยเริ่มจากการศึกษาคำอธิบายรายวิชา ศึกษาจุดมุ่งหมายรายวิชา ศึกษาสังเขปเนื้อหา แนวการเรียนการสอน การวัดผลและประเมินผล และแผนการจัดการเรียนรู้ ได้เนื้อหาในการพัฒนา บทเรียนโซเซียลมีเดียวิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครู 4 หน่วยการเรียนรู้

1.1.4 สภาพแวดล้อม คอมพิวเตอร์ในห้องเรียนร้อยละ 50 พบว่า มีปัญหาในการใช้งาน ไม่ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้อย่างทั่วถึง เช่น การได้สัมผัส เครื่องมือการเรียนรู้ โดยผู้วิจัยได้เข้าสังเกตการณ์และสัมภาษณ์ผู้เรียนและตรวจสอบอุปกรณ์และวัดจากคะแนนผลสัมฤทธิ์ที่มีความแตกต่างกัน

1.1.5 รูปแบบการเรียนการสอน การออกแบบและพัฒนาระบบการเรียนการสอน ดำเนินการออกแบบตามขั้นตอน ADDIE model

1.1.6 ทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยตนเอง บทเรียนโซเซียลมีเดีย e-learning งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้ศึกษาและสังเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารทั้งในและต่างประเทศ

2. ขั้นตอนการออกแบบ (Design Phase)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของการพัฒนาบทเรียนโซเซียลมีเดีย วิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครู มีขั้นตอนดังนี้

2.1 กำหนดขั้นตอน องค์ประกอบ รูปแบบ บทเรียนโซเซียลมีเดีย แบบประเมินบทเรียนออนไลน์

2.2 กำหนดเนื้อหา วัตถุประสงค์การเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ (Frowchat) ผังบทเรียน (Storyboard) โครงสร้างการนำเสนอเนื้อหา กิจกรรมการเรียน การวัดและการประเมินผล แบบประเมินคุณภาพบทเรียนโซเซียลมีเดียด้านเนื้อหา

2.3 นำบทเรียนโซเซียลมีเดียรายวิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครู เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้าน บทเรียนโซเซียลมีเดีย จำนวน 5 ท่าน พิจารณาความเหมาะสมของบทเรียนโซเซียลมีเดีย โดยใช้แบบประเมินบทเรียนโซเซียลมีเดีย หลังจากนั้นปรับปรุง

2.4 นำบทเรียนโซเซียลมีเดีย รายวิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครู เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา พิจารณาความสอดคล้องของเนื้อหา โดยใช้แบบประเมินบทเรียนออนไลน์ด้านเนื้อหา วิเคราะห์ความสอดคล้อง IOC เกณฑ์การยอมรับ 0.50 เป็นต้นไป ได้คะแนน IOC โดยรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.28 เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านบทเรียนโซเซียลมีเดีย โดยใช้แบบประเมินคุณภาพแบบประมาณค่า 5 ระดับ เกณฑ์การยอมรับ 3.50-5.00 ได้คะแนนโดยรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.10



ภาพประกอบ 8 บทเรียนโซเซียลมีเดีย

วิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครู

3 ขั้นการพัฒนา (Development)

3.1 นำบทเรียนโซเซียลมีเดีย วิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครู ที่ผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน มาดำเนินการพัฒนาด้วยสื่อโซเซียลมีเดียทั้ง 5 ตัว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน 5 ท่าน พิจารณาความสอดคล้องและความเหมาะสมของรูปแบบ (เกณฑ์การยอมรับที่ระดับ 0.50 ขึ้นไป)

3.2 นำบทเรียนโซเซียลมีเดีย วิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครูที่ผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและผู้เชี่ยวชาญด้านบทเรียนโซเซียลมีเดีย มาดำเนินการพัฒนา และเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา 5 ท่าน พิจารณาคุณภาพความเที่ยงตรงของเนื้อหา โดยใช้แบบประเมินคุณภาพบทเรียน IOC (เกณฑ์การยอมรับที่ระดับ 0.50 ขึ้นไป) หลังจากนั้นปรับปรุงแก้ไข แล้วเสนอผู้เชี่ยวชาญด้านบทเรียนโซเซียลมีเดีย 5 ท่าน แล้วพิจารณาคุณภาพบทเรียนโซเซียลมีเดียโดยใช้แบบประเมินคุณภาพแบบประมาณค่า 5 ระดับ (เกณฑ์การยอมรับที่ระดับ 3.50-5.00) หลังจากนั้นปรับปรุงแก้ไข

3.3 นำบทเรียนออนไลน์ที่ผ่านการแก้ไขปรับปรุงแล้ว ขึ้นสู่เครือข่ายอินเทอร์เน็ต Server ตาม URL ที่กำหนด (Up Load to Server) เพื่อแสดงผลจริงผ่าน www.educ-bkkthon.com ทำการล็อกอิน

3.4 การทดสอบหาประสิทธิภาพ

นำบทเรียนโซเซียลมีเดียวิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครู ไปทดลองกับเป็นนักศึกษา กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่

1 มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครู ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 90 คน จาก 2 ห้องเรียน แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน

ขั้นตอนที่ 1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการหาประสิทธิภาพครั้งที่ 1 เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี จำนวน 3 คน โดยสังเกตพฤติกรรมขณะเรียน พร้อมสัมภาษณ์ความคิดเห็นจากนั้นนำมาปรับปรุงแก้ไข

ขั้นตอนที่ 2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการหาประสิทธิภาพครั้งที่ 2 เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี จำนวน 9 คน ระหว่างเรียนให้ทำแบบทดสอบระหว่างเรียน (E_1) เมื่อเรียนครบเนื้อหาให้ทำแบบทดสอบหลังเรียน (E_2) โดยสังเกตพฤติกรรมขณะเรียน พร้อมสัมภาษณ์ความคิดเห็นจากนั้นนำมาปรับปรุงแก้ไข

ขั้นตอนที่ 3 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการหาประสิทธิภาพครั้งที่ 3 เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี จำนวน 30 คน ระหว่างเรียนให้ทำแบบทดสอบระหว่างเรียน (E_1) เมื่อเรียนครบเนื้อหาให้ทำแบบทดสอบหลังเรียน (E_2) เพื่อหาประสิทธิภาพของรูปแบบบทเรียนโซเซียลมีเดียวิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครูที่สร้างขึ้น ให้ได้ตามเกณฑ์การหาประสิทธิภาพ 85/85 นำคะแนนมาหาประสิทธิภาพ E_1/E_2

4. ขั้นการทดลอง

นำบทเรียนโซเซียลมีเดียวิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครู ไปทดลองกับนักศึกษากลุ่มตัวอย่าง โดยมีขั้นตอนดังนี้

4.1 ปฐมนิเทศนักศึกษากลุ่มตัวอย่าง จำนวน 90 คน ชี้แจง แนะนำการใช้ วิธีการเรียนตาม ขั้นตอนแจกเอกสารคู่มือการใช้บทเรียน

- ให้นักศึกษาเข้าสู่เครือข่ายอินเทอร์เน็ต

- เข้าสู่เว็บไซต์ www.educ-bkkthon.com

- ลงทะเบียนเรียน (User) กรอกรหัส นักศึกษา

- ใส่รหัสผ่านเข้าสู่บทเรียน (Password)

- ดำเนินการเรียนการสอนผ่านบทเรียน โขเชียยลมีเดีย ตามขั้นตอน

4.2 ทำการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) 30 ข้อ โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผ่านบทเรียนโขเชียยลมีเดีย วิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครู ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

4.3 ดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนผ่าน บทเรียนโขเชียยลมีเดีย วิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครู ตามขั้นตอน

4.4 เมื่อนักศึกษาเรียนครบทั้ง 4 หน่วยการเรียนแล้ว ภายใน 6 สัปดาห์ จะมีการทำแบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน (Post-test 30 ข้อ)

4.5 ให้ผู้เรียนประเมินความคิดเห็นผ่าน บทเรียนโขเชียยลมีเดีย โดยแบบศึกษาความคิดเห็น ผ่านบทเรียนโขเชียยลมีเดีย ก่อนแสดงผลการเรียนให้ นักศึกษาทราบ

5. ขั้นตอนการประเมินผล

นำข้อมูลที่ได้จากการดำเนินการวิจัยมา วิเคราะห์ ได้แก่

5.1 การประเมินคุณภาพ บทเรียนโขเชียยล มีเดีย วิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครู โดยใช้ค่าดัชนี

ความสอดคล้อง (IOC) เป็นการให้คะแนนแบบ ประเมินคุณภาพ บทเรียนออนไลน์ของผู้เชี่ยวชาญ ด้านการพัฒนา รูปแบบการเรียนการสอน แล้วหา ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบน เกณฑ์ในการยอมรับตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป

5.2 การหาประสิทธิภาพของบทเรียน โขเชียยลมีเดีย วิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครู คือ คะแนนผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนของ นักศึกษากลุ่มตัวอย่าง จำนวน 50 คน ที่เรียนผ่าน บทเรียนโขเชียยลมีเดียวิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครูโดย ใช้สูตร E_1/E_2 มีค่าเท่ากับ 85/85 เป็นไปตามเกณฑ์ มาตรฐาน

5.3 นำคะแนนจากแบบทดสอบวัด ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ได้แก่ คะแนนทำ แบบทดสอบก่อนเรียน (p-test) และหลังเรียน (post-test) ของนักศึกษากลุ่มตัวอย่างที่เรียนผ่าน บทเรียนโขเชียยลมีเดียวิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครู ทั้ง 6 สัปดาห์ มาวิเคราะห์โดยวิธีการทางสถิติ เพื่อ เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยวิเคราะห์หา ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่า t-test dependent (เสาวณีย์ สิกขาบัณฑิต. 2528: 294-295; หนูม้วน ร่มแก้ว. 2551: 76-79)

ผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาและหาประสิทธิภาพตาม เกณฑ์มาตรฐาน 85/85 จากการทดลองกับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี มีประสิทธิภาพ 85/85

2. ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (85.03) สูงกว่าก่อนการทดลอง (85.00) อย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการศึกษาความคิดเห็น ด้านความพร้อมสำหรับการใช้งาน และด้านกิจกรรมการเรียนการสอน อยู่ในระดับมาก

สรุปและอภิปรายผล

จากการวิจัยเรื่อง การพัฒนาบทเรียนโซเซียลมีเดียเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครู มีประเด็นที่นำมาอภิปราย 3 ประเด็น คือ 1) การพัฒนาบทเรียนโซเซียลมีเดียรายวิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครู 2) การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน 3) การศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาที่เรียนด้วยบทเรียนโซเซียลมีเดีย แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. การพัฒนาบทเรียนโซเซียลมีเดียวิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครู ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นโดยการศึกษารูปแบบของเคมพ์ (Kemp. 1985: 11) ดำเนินการออกแบบตามขั้นตอนของรูปแบบการพัฒนาสื่อการเรียนการสอน ADDIE model โดยเริ่มจากการ วิเคราะห์ (Analyze), ออกแบบ (Design), พัฒนา (Develop), นำไปใช้ (Implement), ขั้นตอนประเมินผล (Evaluation), หลังจากนั้นนำบทเรียนโซเซียลมีเดียวิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครูที่พัฒนาขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน 5 ท่าน ทำการประเมินความเหมาะสมและความ

ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน มีความสอดคล้องและเหมาะสมทุกขั้นตอนและองค์ประกอบ ทั้งนี้เนื่องจากรูปแบบดังกล่าวได้ผ่านกระบวนการออกแบบอย่างเป็นระบบตามกระบวนการวิจัยและพัฒนา และผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัย

ของ รัฐกรณ์ คิตการ (2551: 133) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการสอนบนเว็บ โดยใช้กลยุทธ์การจัดการความรู้ รายวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ในระดับอุดมศึกษา กล่าวว่า การพัฒนารูปแบบมุ่งเสริมสร้างความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเอง และคาร์เร (รัฐกรณ์ คิตการ. 2551: 80; อ้างอิงจาก Carre.1994) กล่าวว่า รูปแบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง จะมีส่วนประกอบที่สำคัญ คือ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยตนเอง และซามัว แพพเพิร์ต (วิวัฒน์ มีสุวรรณ. 2551: 39; อ้างอิงจาก Seymour Papert) กล่าวว่า รูปแบบการเรียนรู้ที่ดีที่สุดเมื่อผู้เรียนได้ลงมือทำหรือได้ตัดสินใจเองว่า จะทำอะไร เมื่อไหร่และอย่างไร ดังนั้น รูปแบบบทเรียนออนไลน์ที่พัฒนาขึ้น จึงมีความเหมาะสมที่จะนำไปเป็นรูปแบบบทเรียนโซเซียลมีเดียวิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครู

2. การพัฒนาและหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 85/85 ในครั้งนี้ E_1/E_2 มีค่าเท่ากับ โดยมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 85/85 ทั้งนี้ เพราะว่บทเรียนดังกล่าวได้ผ่านกระบวนการวิจัยอย่างเป็นระบบตามขั้นตอนการพัฒนาสื่อการเรียนการสอน ADDIE model และผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและผู้เชี่ยวชาญด้านบทเรียนโซเซียลมีเดียทำการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะทั้งในส่วนของเนื้อหาและเทคนิคการนำเสนอของบทเรียนออนไลน์รวมทั้งทดลองใช้และปรับปรุงแก้ไข

ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาพบว่า โดยรวมมีเฉลี่ยเท่ากับ 4.28 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.12 และมีระดับคุณภาพอยู่ในระดับ ดี มีระดับคุณภาพ เหมาะสม ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านบทเรียนโซเซียลมีเดียบทเรียน

โซเซียลมีเดียรายวิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครูโดยรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.10 ค่าส่วนเบี่ยงมาตรฐานเท่ากับ 0.27 เกณฑ์อยู่ในระดับ ดีนำไปทดลองหาประสิทธิภาพ 3 ครั้ง กับนักศึกษากลุ่มตัวอย่าง 50 คน ครั้งที่ 1 ทดลองกับนักศึกษา 3 คน โดยการสังเกตสัมภาษณ์เพื่อตรวจสอบและแก้ไข ครั้งที่ 2 ทดลองกับนักศึกษา 9 คน ให้นักศึกษาทำแบบทดสอบระหว่างเรียนและหลังเรียนและสัมภาษณ์เพื่อหาแนวโน้มและแก้ไข ครั้งที่ 3 โดยทดลองกับนักศึกษา 30 คน เพื่อหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 85/85 ผลการหาประสิทธิภาพบทเรียนโซเซียลมีเดียรายวิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครูมีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.51/85.95 $E1/E2 = 85.51 / 85.95$ สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด แสดงว่า บทเรียนโซเซียลมีเดียรายวิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครูสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาได้ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยโสภณวิษณุ อื่นแล้ว (2556) กล่าวว่า การใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดีและ จิรวัดน์ กิตติพิเชษสรรค์ (2556) กล่าวเสริมว่า บทเรียนโซเซียลมีเดียนอกจากจะมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานแล้ว ยังส่งเสริมการเรียนรู้ให้ผู้เรียน มีความรับผิดชอบ เหมาะสมที่จะนำไปใช้ในจัดการศึกษาเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง สอดคล้องกับ พรเทพ เมืองแมน (2556) กล่าวว่า การเรียนรู้ผ่านบทเรียนโซเซียลมีเดีย เป็นการเรียนรู้ด้วยความสมัครใจ ผู้เรียนจะมีความเป็นอิสระในการเรียนด้วยตนเอง ผู้เรียนจะสามารถทบทวนเนื้อหาได้ตลอดเวลาและผู้เรียนสามารถเลือกเนื้อหาก่อนหลังได้ตามความต้องการ ดังนั้นด้วย

เหตุผลที่กล่าวมา จึงส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามเกณฑ์มาตรฐาน 85/85

3. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (60.03) หลังเรียน (85.16) แสดงว่าหลังการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่า บทเรียนโซเซียลมีเดียรายวิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครูที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นร่วมกับกลุ่มเครื่องมือโซเซียลมีเดีย สามารถใช้เป็นเครื่องมือช่วยให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองได้เป็นอย่างดีและเหมาะสมกับการเรียนในระดับปริญญาตรี เพราะการเรียนผ่านบทเรียนออนไลน์จะช่วยให้นักศึกษาสามารถทบทวนเนื้อหาได้ตามความต้องการ ซึ่งสอดคล้องกับ (พีรพงศ์ ทิพนาค. 2556) กล่าวว่า ผู้เรียนจะมีโอกาสได้ทบทวนเนื้อหาได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องเข้าชั้นเรียนตามปกติ ซึ่งนักศึกษาสามารถเรียนรู้เนื้อหาตามขั้นตอนและวิธีการเรียนตามรูปแบบที่พัฒนาขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งวัดได้จากคะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลการวิจัยพบว่า บทเรียนโซเซียลมีเดียเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครู มีประเด็นที่น่าสนใจดังนี้

1. ประโยชน์ กล่าวคือ จะช่วยให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ มีโอกาสค้นหาเหตุผล ไตร่ตรองก่อนตอบ เช่น การร่วมอภิปรายกับครูหรือผู้เรียนในห้องเรียน
2. ประหยัด กล่าวคือ นักศึกษาเรียนรู้ได้จำนวนมาก ประหยัดค่าใช้จ่าย ไม่ต้องเสียเวลาในการเดินทาง ลดปริมาณการใช้กระดาษ ลดภาวะโลกร้อน
3. ประสิทธิภาพ กล่าวคือ มีความหลากหลายของสื่อมัลติมีเดีย เช่น ข้อความ ภาพ เสียง วิดีโอ การสนทนาแลกเปลี่ยนข้อมูล การแบ่งปัน

เนื้อหา มีแบบฝึกหัดและแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน บันทึกผลการเรียน ติดตามการเข้าใช้ กล่าวคือ ความถี่ในการเรียน ตรวจสอบประเมินผล ความก้าวหน้าในการเรียน

4. ผู้เรียน เกิดความรับผิดชอบในตนเอง เกิดทักษะในการค้นคว้า เพราะผู้เรียนต้องทำหน้าที่สำคัญในการเปลี่ยนสารสนเทศที่ผู้สอนเตรียมไว้ให้ ซึ่งจากการวิจัยพบว่า ผู้เรียนที่เรียนรู้ด้วยตนเอง มักเป็นผู้เรียนที่มีผลการเรียนสูง มีความสัมพันธ์กันระหว่างคะแนนผลสัมฤทธิ์กับความถี่ในการเข้าเรียน

5. ผู้สอน เปลี่ยนบทบาทหน้าที่จากการเป็นผู้ให้เนื้อหาอย่างเดียว เป็นผู้จัดการการเรียนการสอน ด้านเนื้อหา ด้านวิธีการเรียน และเปลี่ยนแปลงจากการสอนเป็นการสร้างเนื้อหาสาระผ่านบทเรียน โขเซียลมีเดีย และสามารถแก้ไขปรับปรุงได้ตลอดเวลา มาเป็นผู้ช่วยเหลือและแนะนำ และควรมีความพร้อมทางด้านทักษะการใช้เทคโนโลยี ทักษะด้านการใช้ภาษาซึ่งจะเป็นประโยชน์และมีคุณค่ายิ่งต่อการศึกษา

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

บทเรียนโฮเซียลมีเดีย วิชาคอมพิวเตอร์ สำหรับครู ได้ข้อค้นพบที่จะนำเสนอเพื่อกำหนดนโยบายนำไปสู่การปฏิรูปการศึกษา มหาวิทยาลัยนำผลการวิจัยไปเป็นข้อมูลในการกำหนดนโยบายการจัดการเรียนการสอน สรุปรูปเป็นประเด็นได้ดังนี้

1.1 บทเรียนโฮเซียลมีเดีย วิชาคอมพิวเตอร์ สำหรับครู เป็นสื่อการสอนอิเล็กทรอนิกส์ที่พัฒนาขึ้นจากโปรแกรมประยุกต์เป็นการนำเทคโนโลยีโฮเซียลมีเดียมาจัดการเรียนการสอน การพัฒนาบทเรียนโฮเซียลมีเดียให้มีประสิทธิภาพนั้น ต้องผ่านการประเมินประสิทธิภาพจากผู้เชี่ยวชาญ

1.2 ด้านผู้สอน ครูผู้สอนต้องมีทักษะในการสอนและทักษะในการใช้เทคโนโลยี มีการแก้ไขเนื้อหาให้มีความถูกต้อง ทันสมัย การเลือกใช้สื่อ การผลิตสื่อ การเรียนการสอน การพัฒนาเนื้อหาต้องได้รับความร่วมมือจากผู้เชี่ยวชาญประจำรายวิชา

1.3 ด้านผู้เรียน ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นต่อการเรียนผ่านบทเรียนโฮเซียลมีเดียในระดับสูง สามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนได้ผ่านหน้าจออุปกรณ์สื่อสารที่มีช่องทางในการค้นคว้าข้อมูลประกอบการเรียนและการทำรายงานจากทางอินเทอร์เน็ตมากกว่า ค้นคว้าจากห้องสมุด สามารถเรียนรู้ตามสติปัญญาของผู้เรียนและแก้ปัญหาเรื่องความแตกต่างระหว่างผู้เรียน เพราะผู้เรียนจะสามารถเข้าสู่บทเรียนได้ตามความต้องการ เช่น การเข้าไปเรียนเพื่อทบทวนบทเรียนได้ด้วยตนเอง

1.4 ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งวัดได้จากคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน

1.5 ด้านคุณภาพ ลดปริมาณการใช้ทรัพยากรบุคคล งบประมาณ อาคารสถานที่และปริมาณการใช้สื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตจากกระดาษอันจะส่งผลให้ช่วยลดภาวะโลกร้อน ลดข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ในการเรียนรู้

2. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

2.1 ควรมีการนำรูปแบบบทเรียนโฮเซียลมีเดีย วิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครู ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาการศึกษาทั่วไป (GE) เพราะเป็นรายวิชาที่มีนักศึกษาลงทะเบียนเรียนเป็นจำนวนมาก เพื่อช่วยแก้ไขการขาดแคลนบุคลากร

2.2 จากผลการวิจัยพบว่า รูปแบบบทเรียนโฮเซียลมีเดีย วิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครู สามารถ

พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ในระดับดีแสดงให้เห็นว่าเป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่สามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนได้จริง

3. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

3.1 ควรมีการศึกษาการนำรูปแบบบทเรียนโซเซียลมีเดีย รายวิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครู ไปใช้ในรายวิชาอื่นหรือในหลักสูตรรายวิชาที่มีลักษณะการสอนในฝึกทักษะการปฏิบัติด้านด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เพราะจะเน้นให้ผู้เรียนได้ทำความเข้าใจเนื้อหาสาระด้วยการเรียนรู้ด้วยตนเอง

3.2 ควรมีการศึกษาเชิงลึกตามขั้นตอนและวิธีการเรียนด้วยบทเรียนโซเซียลมีเดียวิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครู ด้านต่าง ๆ อาทิ ด้านการมี

ปฏิสัมพันธ์ ด้านความสนใจในการเรียน หรือด้านความรับผิดชอบในการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านบทเรียนโซเซียลมีเดีย เช่น การตรวจสอบการเข้าใช้บทเรียน เวลา ความถี่ จำนวนครั้งต่อหน่วยการเรียน หรือการสร้างเครื่องมือวิเคราะห์พฤติกรรมผู้เรียน แล้วหาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้บทเรียนกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3.3 ควรมีการพัฒนาบทเรียนโซเซียลมีเดีย ในลักษณะการฝึกอบรม (Training) ลักษณะการฝึกอบรมทางด้านภาษา (English Language Training) และลักษณะการฝึกอบรมเพื่อฝึกทักษะการปฏิบัติงานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ อาทิ การเป็นเว็บมาสเตอร์

บรรณานุกรม

- กฤษมันต์ วัฒนารงค์. (2554). นวัตกรรมและเทคโนโลยีเทคนิคศึกษา.กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ,
- ณัฐพล บัวอะไร. (2554). การจัดการเรียนรู้โดยใช้ Social Media ตามทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา พัฒนาการลำลูกกา จังหวัดปทุมธานี.
- ถนอมพร เลหาจรัสแสง. (2545). Designing e-learning หลักสูตรการออกแบบสร้างเว็บเพื่อการเรียนการสอน. เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่,
- วิจารณ์ พาณิช. (2555). วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพมหานคร : มิลินธิสตรี้-ยฤษฎ์วงศ์,
- พรเทพ เมืองแมน. (2544). หลักการออกแบบและสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยโปรแกรม Authorware 5. ปัตตานี : มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- วรวิทย์ นิเทศศิลป์. (2551). สื่อและนวัตกรรมแห่งการเรียนรู้. ปทุมธานี : สกายบุ๊กส์,
- โสภณวิชญ์ อินแล้ว. การใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (SMEDU).