

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาจากเอกสารดังนี้

1. แนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
2. เทคนิคเพื่อนคู่คิด
3. ปฏิสัมพันธ์กับสื่อคอมพิวเตอร์
4. เครือข่ายสังคมการเรียนรู้
5. Ning Social Network
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### แนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

แนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 จากข้อมูลนโยบายเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ นำมาสู่การทำ ความเข้าใจเรื่องหลักการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การจัดการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ หรือที่รู้จักในชื่อเดิมว่า การจัดการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student Centered หรือ Child Centered) ในยุคของการปฏิรูปการศึกษานี้ ได้มีการกำหนดเป็นกฎหมายแล้วว่า ครูทุกคนจะต้องใช้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ จึงเป็นความจำเป็นที่ครูทุกคนจะต้องให้ความสนใจ โดยการศึกษา ทำความเข้าใจ และหาแนวทางมาใช้ในการปฏิบัติงานของตนให้ประสบผลสำเร็จแนวคิดจากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้ที่ยอมรับว่า บุคคลหรือผู้เรียนมีความแตกต่างกันและทุกคนสามารถเรียนรู้ได้ ดังนั้นในการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ครูหรือผู้จัดการเรียนรู้ควรมีความเชื่อพื้นฐานอย่างน้อย 3 ประการ คือ (คณะกรรมการการอุดมศึกษา : 2551)

1. เชื่อว่าทุกคนมีความแตกต่างกัน
2. เชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้ได้ และ
3. เชื่อว่าการเรียนรู้เกิดได้ทุกที่ ทุกเวลา

การจัดการเรียนรู้จึงเป็นการจัดการบรรยากาศ กิจกรรม สื่อ สถานการณ์ ฯลฯ ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้เต็มตามศักยภาพ ครูจึงจำเป็นที่จะต้องรู้จักผู้เรียนอย่างรอบด้าน และสามารถวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปเป็นพื้นฐานการออกแบบหรือวางแผนการเรียนรู้ได้สอดคล้องกับผู้เรียน สำหรับใน

การจัดกิจกรรมหรือออกแบบการเรียนรู้ อาจทำได้หลายวิธีการและเทคนิค แต่มีข้อควรคำนึงว่า ในการจัดการเรียนรู้แต่ละครั้ง แต่ละเรื่อง ได้เปิดโอกาสให้กับผู้เรียนในเรื่องต่อไปนี้หรือไม่

1. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเป็นผู้เลือกหรือตัดสินใจในเนื้อหาสาระที่สนใจ เป็นประโยชน์ต่อตัวผู้เรียนหรือไม่

2. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ โดยได้คิด ได้รวบรวมความรู้และลงมือปฏิบัติจริงด้วยตนเองหรือไม่

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่าแนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เป็นความจำเป็นที่ครูทุกคนจะต้องให้ความสนใจโดยการศึกษา ทำความเข้าใจ และหาแนวทางมาใช้ในการปฏิบัติงานของตนให้ประสบผลสำเร็จ โดยกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ยอมรับว่า บุคคลหรือผู้เรียนมีความแตกต่างกันและทุกคนสามารถเรียนรู้ได้ บนความเชื่อพื้นฐานอย่างน้อย 3 ประการ คือ เชื่อว่าทุกคนมีความแตกต่างกัน เชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้ได้ และ เชื่อว่าการเรียนรู้เกิดได้ทุกที่ ทุกเวลา การจัดการเรียนรู้จึงเป็นการจัดการบรรยากาศ กิจกรรม สื่อ สถานการณ์ ฯลฯ ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้เต็มตามศักยภาพ ครูจึงจำเป็นที่จะต้องรู้จักผู้เรียนอย่างรอบคอบ และสามารถวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปเป็นพื้นฐานการออกแบบหรือวางแผนการเรียนรู้ได้สอดคล้องกับผู้เรียน และ เปิดโอกาสให้นักเรียนเป็นผู้เลือกหรือตัดสินใจในเนื้อหาสาระที่สนใจ เป็นประโยชน์ต่อตัวผู้เรียนหรือไม่ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ โดยได้คิด ได้รวบรวมความรู้และลงมือปฏิบัติจริงด้วยตนเอง โดยกิจกรรมการเรียนรู้ที่คิดที่ควรช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมทางด้านร่างกาย ทางสติปัญญา ทางสังคม และทางอารมณ์

#### เทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share)

1. ความหมายของเทคนิคเพื่อนคู่คิด (ประภาพรธรรม, 2547 : 26)

สมศักดิ์ (2544 : 33) ได้กล่าวถึงรูปแบบเทคนิคเพื่อนคู่คิดว่า กิจกรรมนี้เป็นกลยุทธ์ที่มีเป้าหมายเพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงปฏิกิริยาโต้ตอบอย่างเสรี ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกซ้อมการแสดงความคิดเห็นก่อนที่ผู้สอนจะได้แนวคิดจากผู้เรียน กลยุทธ์นี้ใช้ได้ง่ายและประสบผลสำเร็จอย่างสูงในทุกๆ วิชาและทุกระดับชั้นของผู้เรียน โดยเริ่มต้นจากให้ผู้เรียนตั้งใจฟังคำถามของผู้สอนและให้เวลาผู้เรียนคิดประมาณ 2-5 นาที แล้วให้ผู้เรียนจับคู่เพื่อนในห้อง เพื่อให้อภิปรายความคิดเห็นเกี่ยวกับคำตอบของคำถามนั้น โดยอาจจะให้ช่วงเวลาระยะเวลาหนึ่ง เช่น 5 นาที หลังจากนั้นให้กลุ่มเสนอกลุ่มใหญ่ ผู้สอนอาจจะใช้สัญญาณ เช่น ปรบมือ 1 ครั้ง หมายถึง เวลาสำหรับคิด ปรบมือ 2 ครั้ง แสดงว่าถึงเวลาอภิปราย เป็นต้น วิธีนี้จะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนได้มีโอกาสได้พูดแสดงความคิดเห็น

บัญญัติ (2540 : 191-192) กล่าวว่าเทคนิคเพื่อนคู่คิดเป็นกิจกรรมที่ให้นักเรียนรวมกลุ่มกันทำงานตามหัวข้อที่ครูให้ไว้ โดยจับคู่อภิปรายกับเพื่อนในหัวข้อนั้นๆ หลังจากนั้นแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันในห้องเรียน รูปแบบนี้ช่วยให้แยกแยะและทบทวนสมมติฐาน รู้จักการให้เหตุผลแบบอนุมานการนำไปใช้ การมีส่วนร่วมดังนั้น เทคนิคเพื่อนคู่คิดจึงเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยให้นักเรียนได้เรียนจากกลุ่มเล็กเสียก่อน เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง คิดหาคำตอบด้วยตนเองก่อน (Think) หลังจากนั้นนำคำตอบของตนไปอภิปรายกับเพื่อนอีกคนหนึ่งที่เป็นคู่ของตน (Pair) เมื่อมั่นใจว่าคำตอบของตนถูกต้องหรือดีที่สุดแล้ว จึงนำคำตอบนั้นมาอธิบายร่วมกัน (Share) นักเรียนทุกคนได้แสดงความคิดเห็น และมีโอกาสได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้กับเพื่อนนักเรียน ได้ช่วยเหลือเพื่อนนักเรียนที่เรียนอ่อน นักเรียนที่เรียนอ่อนจะเข้าใจคำอธิบายจากนักเรียนที่เรียนเก่งและเป็นการฝึกความมีระเบียบวินัยในการเรียน ซึ่งการจัดกิจกรรมนี้ให้นักเรียนได้เรียนจากกลุ่มเล็กก่อนนั้นมีประโยชน์สอดคล้องกับแนวคิดของสลาวิน (Slavin , 1995 : 1-2) การจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเล็กๆ ที่มีสมาชิกอย่างน้อยกลุ่มละ 4 คน ให้สมาชิกกลุ่มมีความสามารถในการเรียนต่างกัน สมาชิกในกลุ่มจะรับผิดชอบและช่วยเหลือเพื่อนสมาชิกกันได้ ในลักษณะการเรียนแบบมีส่วนร่วม (ประภาพรรณ, 2548 : 27)

## 2. องค์ประกอบสำคัญของเทคนิคเพื่อนคู่คิด

มีผู้กล่าวถึงองค์ประกอบสำคัญของเทคนิคเพื่อนคู่คิดไว้ดังนี้

สุวิทย์ (2545 : 138) กล่าวถึงองค์ประกอบสำคัญของเทคนิคเพื่อนคู่คิด คือ เป็นกลุ่มขนาดเล็กจำนวน 4-6 คน จัดแบบคละความสามารถและเพศ และภูมิหลังที่แตกต่างกัน สมาชิกต้องมีจุดมุ่งหมายร่วมกันในการทำงานให้สำเร็จตามหัวข้อหรือประเด็นที่ศึกษา ผู้สอนจะต้องจัดการให้กลุ่มทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้การทำงานกลุ่มประสบผลสำเร็จ เช่น การจัดที่นั่ง การสร้างกฎระเบียบของห้อง เป็นต้น

ชาติรี (2542 : 52-53) กล่าวถึงองค์ประกอบสำคัญของเทคนิคเพื่อนคู่คิด คือ กำหนดจำนวนสมาชิกให้สมาชิกแต่ละกลุ่มมีจำนวน 2 คน จัดนักเรียนเข้ากลุ่ม โดยให้นักเรียนในกลุ่มมีระดับความสามารถต่างกันจากแนวคิดดังกล่าวที่กล่าวถึงองค์ประกอบของเทคนิคเพื่อนคู่คิดสรุปได้ว่า ต้องจัดทีมให้นักเรียนมีจำนวนไม่เกิน 6 คน มีความแตกต่างทางด้านความสามารถ เพศ และภูมิหลัง

## 3. วิธีการและขั้นตอนของเทคนิคเพื่อนคู่คิด

Spencer (1990) ได้เสนอการเรียนการสอนตามรูปแบบ Think-Pair-Share โดยมีขั้นตอนดังนี้

### 3.1 แบ่งกลุ่มผู้เรียนออกเป็นกลุ่มเท่าๆ กัน สมาชิกภายในกลุ่มจะต้องมีนักเรียนเก่ง

ปานกลาง อ่อน คละกัน ไปให้เหมือนกันทุกกลุ่ม

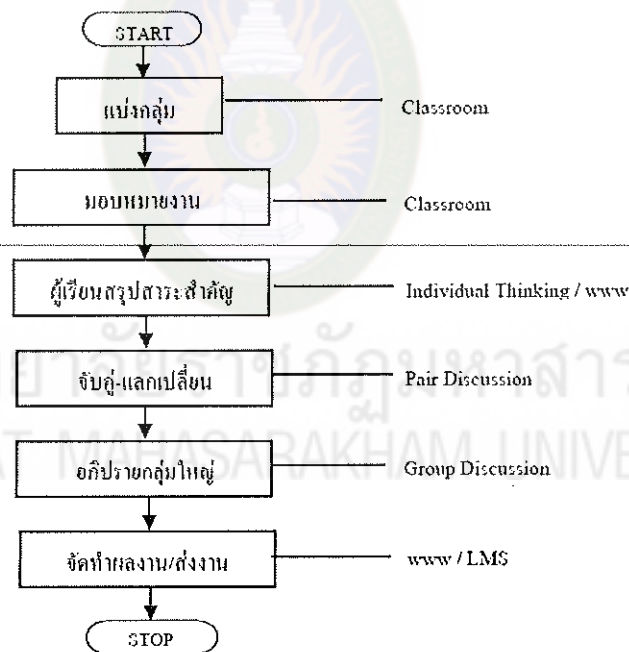
3.2 ผู้สอนแจกคำถามที่เตรียมไว้ให้ผู้เรียน (Problem Posed)

3.3 ให้ผู้เรียนแต่ละคนคิดหาคำตอบของคำถามที่ผู้สอนแจกไว้ในระยะเวลาที่

กำหนด (Individual Think time)

3.4 เมื่อผู้เรียนแต่ละคนคิดหาคำตอบของคำถามเสร็จเรียบร้อยแล้วนั้น ก็ให้ผู้เรียนจับกับสมาชิกภายในกลุ่มของตนเองแล้วผลัดเปลี่ยนกันอธิบายคำตอบของตนเองให้คู่ของตนเองฟังว่า คำตอบที่ได้มีอะไรบ้าง พร้อมกับเปิดอภิปรายในคู่ได้เพื่อหาคำตอบที่ถูกต้อง (Pair Work)

3.5 เมื่อแต่ละคู่อธิบายเสร็จเรียบร้อยแล้วนั้น ให้เข้ากลุ่มของตนเองเพื่อที่จะมาผลัดเปลี่ยนกันอธิบายให้สมาชิกภายในกลุ่มฟังตามที่ได้เปิดอภิปรายเป็นคู่ๆ ว่ามีคำตอบอย่างไรแล้วมาสรุปเป็นคำตอบกลุ่มอีกครั้ง



ภาพที่ 2-1 แผนภาพขั้นตอนกิจกรรมเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share)

## ปฏิสัมพันธ์กับสื่อคอมพิวเตอร์

การเรียนรู้ในกระบวนการเรียนการสอน ผู้สอนและผู้เรียนจะต้องมีปฏิสัมพันธ์ โดยปฏิสัมพันธ์ในการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ต้องอาศัยกิจกรรมการเรียนรู้เป็นตัวนำ ความสำคัญของการเรียนรู้ที่มีความหมายจึงมาจากส่วนหนึ่งคือการมีปฏิสัมพันธ์ของผู้เรียน (วิชิต เทพประสิทธิ์ : 2553)

ความหมายของปฏิสัมพันธ์คือ การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในกลุ่ม ในการจัดการเรียนการสอนนิยมสร้างความสัมพันธ์ในห้องเรียนด้วยการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน กิจกรรมประเภทต่าง ๆ ที่จะให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน

ปฏิสัมพันธ์ บริบทของ สื่อคอมพิวเตอร์ หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) เป็นกิจกรรมที่มีการโต้ตอบและให้แรงเสริม (Feedback และ Reinforcement) กับการทำงานของผู้เรียน เช่น เว็บเพจที่ประกอบด้วยเนื้อหาที่เอกสารที่ถูกอัปโหลดเอาไว้เพื่อให้ผู้เรียนอ่านอย่างเดียว คำศัพท์หรือภาพบนเว็บที่สามารถที่อ่านคำอธิบายเพิ่มเติมได้ โดยผู้ดูเว็บคลิกลิงค์เพื่อไปหน้าจอถัดไป ซึ่งเป็นหน้าจอที่แสดงคำอธิบายนั้น โดยเว็บเพจที่ออกแบบโดยมากแล้วอาจจะเรียกได้ว่า เป็นเว็บเพจที่มีการโต้ตอบกับการกระทำของผู้ใช้หรือผู้เรียน การที่ผู้เรียนได้ศึกษาและเรียนรู้จากเว็บเพจที่มีการโต้ตอบกับการกระทำของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียน ทั้งนี้แรงจูงใจจะมากหรือน้อยเพียงไรนั้นขึ้นอยู่กับว่า จะสร้างโปรแกรมการโต้ตอบและให้แรงเสริมกับการกระทำของผู้เรียนเอาไว้แบบไหนและอย่างไร กล่าวคือ การโต้ตอบและให้แรงเสริมกับการกระทำของผู้เรียนเป็นปัจจัยสำคัญที่สุดในการกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจของผู้เรียน ด้วยเหตุนี้ในการสร้างระบบการเรียนหรือกิจกรรมการเรียนรู้บนเว็บ จึงมีความจำเป็นที่จะต้องคิดด้วยว่าจะสร้าง โปรแกรมการโต้ตอบและให้แรงเสริมกับการกระทำของผู้เรียนเอาไว้อย่างไร จึงจะทำให้ระบบการเรียนนั้นมีประสิทธิภาพสูง ซึ่งเป็นความสำคัญของการออกแบบสื่อการสอน

ในบริบทของห้องเรียน ปฏิสัมพันธ์คือ การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในกลุ่ม ในการจัดการเรียนการสอนนิยมสร้างความสัมพันธ์ในห้องเรียนด้วยการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน กิจกรรมประเภทต่าง ๆ ที่จะให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน เช่น ให้ผู้เรียนอธิบาย หรือออกมาแก้ปัญหา โจทย์บนกระดานดำ การแก้ปัญหาเหล่านั้นอาจจะเป็นงานเดี่ยว หรืองานกลุ่ม ให้โอกาสถามตอบข้อสงสัย หรือแสดงความคิดเห็นขณะเรียน ถ้ามปัญหาให้ผู้เรียนตอบให้ผู้เรียนค้นคว้าหาความรู้ กิจกรรมดังกล่าวมีลักษณะของปฏิสัมพันธ์ 2 แบบคือ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้เรียน สิ่งสำคัญที่จะทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ในกลุ่มผู้เรียน คือ จำนวนผู้เรียนในกลุ่ม ความสามารถของผู้เรียน ลักษณะของผู้นำกลุ่ม และความสามัคคี

สำหรับปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนนั้น ปฏิสัมพันธ์ในทางตรงที่ผู้สอนใช้ได้แก่ การพูดติดต่อกับผู้เรียน หรือใช้ตำราหรืออุปกรณ์การสอน หรือเครื่องมือ หรือวิธีการให้ทำงานหรือ การทำกิจกรรมต่าง ๆ เป็นสื่อในทางอ้อม ผู้สอนอาจใช้ทำทางการแสดงออก เช่น สันติริยะ ยิ้ม พยักหน้า ซึ่งผู้เรียนก็อาจใช้ปฏิสัมพันธ์ต่าง ๆ เหล่านี้กับผู้สอนได้เช่นกัน

จากเอกสารที่กล่าวมา สรุปได้ว่าการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในกลุ่ม ในการจัดการเรียนการสอน นิยมสร้างความสัมพันธ์ในห้องเรียนด้วยการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมใน กิจกรรมการเรียนรู้ประเภทต่าง กิจกรรมปฏิสัมพันธ์กับสื่อคอมพิวเตอร์จะมีการโต้ตอบและให้แรง เสริมกับการกระทำของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนได้ ซึ่งเป็นปฏิสัมพันธ์ระหว่าง ผู้สอนกับผู้เรียนนั้น อาจเป็นทั้งปฏิสัมพันธ์ในทางตรงที่ผู้สอนใช้ หรือวิธีการให้ทำงานหรือการทำ กิจกรรมต่าง ๆ ที่ผู้สอนและ/หรือผู้เรียนได้จัดไว้ในกิจกรรมการเรียนรู้

### เครือข่ายสังคมการเรียนรู้

ทุกวันนี้คนส่วนใหญ่หันมาใช้การสื่อสารผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทั้งนี้เนื่องจากเทคโนโลยี คอมพิวเตอร์ การสื่อสาร และซอฟต์แวร์ มีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว ทำให้เกิดความสะดวกในการนำมาใช้ อีกทั้งราคาของอุปกรณ์และเครือข่ายไม่สูงนักทำให้สามารถนำมาใช้ในชีวิตประจำวันมากขึ้น (อิทธิพล ปริติ ประสงค์ : 2553)

#### 1. ความหมายของเครือข่ายสังคม

เครือข่ายสังคม (Social Network) หมายถึง กลุ่มคนที่รวมกันเป็นสังคมมีการทำกิจกรรม ร่วมกันบนอินเทอร์เน็ต ในรูปแบบของเว็บไซต์มีการแผ่ขยายออกไปเรื่อย ๆ เป็นรูปแบบของ การสื่อสารข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ต ทำให้เครือข่ายคอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ตเป็นสังคมขึ้นมา การสร้างชุมชนใหม่บนอินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร สามารถทำกิจกรรม ต่างๆ ทั้งเพื่อการศึกษา ธุรกิจ และความบันเทิง

#### 2. ประเภทของสื่อสังคม (Social Media)

ทุกวันนี้มีคนใช้ชีวิตอยู่กับสังคมออนไลน์มากขึ้นทุกวัน และมีการใช้สื่อสังคม หรือ Social Media ที่ผู้ใช้เป็นผู้สื่อสาร หรือเขียนเล่า เนื้อหา เรื่องราว ประสบการณ์ บทความ รูปภาพ และวิดีโอ ที่ผู้ใช้เขียนขึ้นเอง ทำขึ้นเอง หรือพบเจอจากสื่ออื่นๆ แล้วนำมาแบ่งปันให้กับผู้อื่นที่อยู่ใน เครือข่ายของตน ผ่านทางเว็บไซต์ Social Network ที่ให้บริการบนออนไลน์ ปัจจุบันการสื่อสาร แบบนี้ทำผ่านทาง Internet และ โทรศัพท์มือถือ เช่น กระดานความคิดเห็น เว็บบล็อก

วิกิ (wiki) Podcast รูปภาพ และวิดีโอ โดยมีเทคโนโลยีที่รองรับเนื้อหา (Content) เหล่านี้ ได้แก่ เว็บบล็อก เว็บไซต์ที่แชร์รูปภาพ แชร์เพลง แชร์วิดีโอ เว็บบอร์ด อีเมลล์ IM (Instant Massage) เครื่องมือที่ให้บริการ เช่น Voice over IP ส่วนเว็บไซต์ที่ให้บริการ Social Network ได้แก่ Google Group Face book MySpace หรือ YouTube เป็นต้น

### 3. เครือข่ายสังคมแห่งการเรียนรู้

*Social Networking* เป็นรูปแบบของเว็บไซต์ ในการสร้างเครือข่ายสังคม สำหรับผู้ใช้งาน ในอินเทอร์เน็ต เขียนและอธิบายความสนใจ และกิจกรรมที่ทำได้ และเชื่อมโยงกับความสนใจและ กิจกรรมของผู้อื่น ในบริการเครือข่ายสังคมที่ต้องติดต่อกันในลักษณะ Real Time จะประกอบไปด้วย การแช็ต ส่งข้อความ ส่งอีเมลล์ วิดีโอ เพลง อัปโหลดรูป บล็อก บริการเครือข่ายสังคมที่เป็นที่ นิยมได้แก่ Avatars United, Bubo, Face book, LinkedIn, MySpace, Orkut, Sky rock, Net log, Hi5, Friendster, Multiply โดยเว็บเหล่านี้มีผู้ใช้งานมากมาย เช่น Hi5 เคยเป็นเว็บไซต์ที่คนไทยใช้มากที่สุด ส่วนบริการเครือข่ายสังคมที่ทำขึ้นมาสำหรับคนไทยโดยเฉพาะ คือ Bangkok Space ในขณะที่ Orkut ก็เคยเป็นที่นิยมมากที่สุดในประเทศอินเดีย ตัวอย่างเว็บ Face book และ Multiply

*Social Network Aggregation* เป็นการติดต่อสื่อสารเชื่อมโยงความสนใจและด้วยการแชร์ กิจกรรมของผู้อื่น ในบริการเครือข่ายสังคม เหมือนกับ Social Network อื่น แต่มีโปรแกรมทำงานที่ ให้ความยินยอมให้กลุ่มเครือข่ายสังคมอื่นเข้ามาทำติดต่อทำกิจกรรมในเว็บได้ ด้วยการให้ระบุ ตัวตนและผู้เป็นสมาชิกยอมรับ เช่น เว็บ Friend feed หรือ Spokeo หมวดความร่วมมือ และ แบ่งปัน (Collaboration) จะมีกลุ่ม Wikis, Social bookmarking, Social news และ Opinion sites Wikipedia เว็บไซต์ในรูปแบบข้อมูลอ้างอิง ซึ่งก็คือสารานุกรมออนไลน์ ที่จัดทำขึ้นมาในหลาย ๆ ภาษาในลักษณะเนื้อหาเสรี คำว่า “วิกิพีเดีย” มีที่มาของชื่อการผสมคำของคำว่า “วิกิ” (Wiki) ซึ่งเป็น ลักษณะของการสร้างเว็บไซต์ที่ร่วมกันปรับปรุง และคำว่า “เอนไซโคลพีเดีย” (Encyclopedia) ที่ แปลว่าสารานุกรม เว็บไซต์ก่อตั้งเมื่อปี พ.ศ. 2544 โดย จิมมี เวลส์ และ แลร์รี แซงเจอร์

*Social Bookmarking* คือ บริการบนเว็บที่แบ่งบันการค้นหาค้นหาอินเทอร์เน็ต เว็บไซต์บริการ ค้นหาค้นหาแบบรวมกลุ่มเป็นที่นิยมในการจัดเก็บ แบ่งหมวดหมู่ แบ่งปัน และค้นหาลิงค์ด้วยเทคนิค โฟล์คโซโน (Folksonomy หรืออนุกรมวิธานที่ผู้ใช้สร้างเอง) บนอินเทอร์เน็ตหรืออินทราเน็ต นอกจากการค้นหาค้นหาสำหรับหน้าเว็บแล้วบริการค้นหาค้นหาสำหรับเฉพาะเนื้อหาบางหัวข้อหรือเฉพาะ สำหรับการจัดรูปแบบบางแบบ เช่น ฟีด หนังสือ วิดีทัศน์ รายการสินค้าและบริการ ที่ตั้งในแผนที่ ฯลฯ ก็สามารถพบได้ ค้นหาค้นหาแบบรวมกลุ่มยังเป็นส่วนหนึ่งของเว็บข่าวแบบรวมกลุ่ม เช่น Stumble Upon

*Social News* เว็บกลุ่มข่าวสารที่ผู้ใช้สามารถส่งข่าว โดยผสม Social Bookmarking บล็อก และการเชื่อมโยงเนื้อหาเว็บเข้าด้วยกัน และมีการกรองคัดเลือกเนื้อหาในลักษณะการร่วมลงคะแนนที่ทุกคนเท่าเทียมกัน (ไม่มีลำดับชั้น) เนื้อหาข่าวและเว็บไซต์จะถูกส่งเข้ามาโดยผู้ใช้ จากนั้นจะถูกเลื่อนให้ไปแสดงที่หน้าแรกผ่านระบบการจัดอันดับโดยผู้ใช้ ซึ่งข่าวอาจอยู่ในรูปแบบของสิ่งพิมพ์ การกระจายเสียง อินเทอร์เน็ต การบอกเล่าเรื่องราวของบุคคลอื่น หรือกลุ่ม

สังคมแห่งการเรียนรู้ (Knowledge-based Society) (แสงหล้า เรื่องพยัคฆ์, 2550) จึงเป็นกระบวนการหนึ่งทางสังคมที่เกื้อหนุนส่งเสริมให้บุคคลหรือสมาชิกในชุมชน/สังคมเกิดการเรียนรู้ โดยผ่านสื่อ เทคโนโลยี สารสนเทศ แหล่งการเรียนรู้ องค์ความรู้ต่าง ๆ จนสามารถสร้างความรู้ สร้างทักษะ มีระบบการจัดการความรู้และระบบการเรียนรู้ที่ดี มีการถ่ายทอดความรู้และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันทุกภาคส่วนในสังคม ทำให้เกิดพลังสร้างสรรค์ และใช้ความรู้เป็นเครื่องมือในการเลือกและตัดสินใจเพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาอย่างเหมาะสมทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และการเมือง

ลักษณะสังคมแห่งการเรียนรู้ ไม่จำกัดขนาดและสถานที่ตั้ง เน้นการจัดการเรียนรู้เป็นปัจจัยหลัก ประชาชนได้รับโอกาสการพัฒนา (Key Individuals) สถาบันทางสังคมในพื้นที่เป็นตัวหลักในการริเริ่ม/ดำเนินการ (Key Institutions) มีกลุ่มภาคประชาชนเป็นแกนกลาง (Core Groups) เพื่อรวมตัวกันจัดกิจกรรมพัฒนาชุมชน มีการพัฒนานวัตกรรม และระบบการเรียนรู้ มีภาคีเครือข่ายที่ร่วมดำเนินการอย่างต่อเนื่อง มีการริเริ่ม/การเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา สถานศึกษาเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนแห่งการเรียนรู้ ความรับผิดชอบเป็นหน้าที่ของบุคคลและชุมชนร่วมกัน และทุกคนเป็นครูและผู้เรียน ตัวชี้วัดความสำเร็จของสังคมแห่งการเรียนรู้ คือ (แสงหล้า เรื่องพยัคฆ์ : 2550)

3.1 มีกระบวนการกลุ่ม มีประเด็นปัญหาร่วมและมีกระบวนการแก้ปัญหาร่วมกันอย่างเป็นรูปธรรม

3.2 มีการจัดการให้เกิดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายอย่างต่อเนื่อง โดยอยู่บนพื้นฐานของการมีส่วนร่วมของประชาชนและทุกภาคส่วนในสังคม

3.3 บุคคล กลุ่มคน ชุมชน มีโอกาสเข้าถึงความรู้ มีการเรียนรู้ เกิดความคิดใหม่ ความรู้ใหม่ ทางเลือกใหม่ พลังใหม่ๆ ขึ้นในสังคม

3.4 มีการพัฒนาองค์ความรู้อย่างต่อเนื่อง มีการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้น

สังคมแห่งการเรียนรู้เป็นสังคมแห่งภูมิปัญญา ตระหนักถึงความสำคัญ ความจำเป็นของการเรียนรู้ที่ทุกคนและทุกส่วนในสังคมมีความใฝ่รู้และพร้อมที่จะเรียนรู้อยู่เสมอ การเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นและมีความต่อเนื่องเป็นปกติวิสัยในชีวิตประจำวันของคนทุกคน ไปจนตลอดสิ้นอายุขัย เป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นได้ในทุกเวลา ทุกสถานที่ ของคนทุกคนในทุกสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมภายใต้ตัวชี้วัดที่กำหนด



## Ning Social Network

Ning คือ Social Network เป็นการรวมเอาผู้ที่ชอบอะไรที่เหมือนกันอยู่ด้วยกัน และสร้างชุมชนเพื่อตอบสนองความต้องการ และความสนใจของพวกเขา เนื้อหาที่ดี จะทำให้ผู้เข้าใช้มาร่วมด้วยตนเอง และสร้างสิ่งที่ดีเพื่อชุมชนของเขาอย่างยั่งยืน (ระคมพล ช่วยชูชาติ, 2553 : 1) จุดกำเนิด Ning เกิดขึ้นในปี 2004 โดยผู้ก่อตั้ง Ning.com คือ Gina Bianchini และ Marc Andreessen เข้าใจเกี่ยวกับ Netscape เว็บเบราว์เซอร์รุ่นแรก ๆ ความตั้งใจในการตั้ง Ning ขึ้นมา เพื่อเป็นชุมชนออนไลน์ ที่รวมเอาคนที่มีความชื่นชอบในสิ่งเดียวกันมาไว้ด้วยกัน ปัจจุบัน Ning มีชุมชนภายในเว็บไซต์มากกว่า 270,000 ชุมชน จากสมาชิก 176 ประเทศทั่วโลก เมื่อเข้าเป็นสมาชิกของ Ning สามารถค้นหาเว็บ Ning ในสิ่งที่เราสนใจ โดยร่วม Join กับกลุ่มนั้น ๆ ได้ ขึ้นอยู่กับความสนใจ และสมาชิกสามารถสร้างกลุ่มที่สนใจได้ด้วยตนเอง หากชุมชนมีขนาดใหญ่มาก ก็สามารถสร้างกลุ่มย่อยภายในกลุ่มใหญ่ได้อีกด้วย

คนไทยนำ Ning มาใช้หลายรูปแบบ เช่น viralthai.ning.com ซึ่งเป็นแหล่งรวมผู้ที่ต้องการเผยแพร่เรื่องราวในรูปแบบของวิดีโอคลิปที่เป็น Viral Clip โดยมีสมาชิกที่ชื่นชอบในการทำ Clip Video แบบ Viral กระจายอยู่ทั่วโลก เนื่องจาก Ning สามารถสร้างชุมชนและสร้างเว็บไซต์ได้อย่างง่ายและสะดวก thaiweb.ning.com เป็น Human Network ที่เป็นแหล่งรวมคนทำเว็บ ทั้งที่เป็น Webmaster, Web Programmer Web Design, Web Content หรือ คนเขียนบล็อก เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนความคิดเห็นระหว่างคนทำเว็บ และใช้ประโยชน์จากเว็บไซต์นี้เพื่อการศึกษาหรือการทำงาน และโดยทั่วไป Ning สามารถใช้เป็นเว็บไซต์ ในสังคมของคนที่ชอบในสิ่ง ซึ่งเป็นชุมชนที่สร้างความสนใจให้กับสมาชิกที่มีอุดมการณ์และความชื่นชอบในสิ่งเดียวกันเข้าร่วมเป็นเครือข่าย

ทางด้านการศึกษา สำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐานได้นำเว็บไซต์ Ning มาเป็นเครื่องมือในการจัดอบรมศึกษานิเทศก์ อบรมครูและบุคลากรทางการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ ให้กับศึกษานิเทศก์ จำนวน 8 รุ่น ตามภูมิภาคภายใต้เครือข่าย kruthai.ning.com เพื่อให้เป็นวิทยากรอาวุโส และไปดำเนินการอบรมเพื่อถ่ายทอดให้กับครูสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาต่อไป

จากการศึกษาเครือข่ายสังคม ผู้วิจัยได้มีความสนใจในการศึกษาการนำ Ning Social Network มาใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนการสอน เพื่อให้เป็นเครือข่ายการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยประเด็นถาม-ตอบ เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์ในการเรียนรู้บนเครือข่าย และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยเว็บไซต์เครือข่ายสังคม

## งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สุรมัย รังสีธรรม (2551:ข) ได้ศึกษา เรื่องการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมีส่วนร่วมด้วยเทคนิคแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ วิชาระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการการวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมีส่วนร่วมด้วยเทคนิคแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์วิชาระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ และเพื่อหาความก้าวหน้าทางการเรียนของผู้เรียน กลุ่มตัวอย่างของการวิจัยเป็นนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนสยามบริหารธุรกิจ ที่ได้จากการเลือกแบบสุ่มอย่างง่าย จำนวน 28 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมีส่วนร่วมด้วยเทคนิคแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ แบบประเมินสื่อการเรียนการสอน ผลการวิจัยพบว่าบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมีส่วนร่วมด้วยเทคนิคแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ 80.54/80.06 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ และความก้าวหน้าทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่สร้างขึ้นมีความก้าวหน้าทางการเรียนคิดเป็นร้อยละ 20.89 สรุปได้ว่าบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมีส่วนร่วมด้วยเทคนิคแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ วิชาระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ ที่สร้างขึ้นมีคุณภาพดี ผู้เรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนสูงขึ้น สามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนวิชาระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการได้

ปิยนันท์ คุณากรสกุล (2551) ได้ศึกษา เรื่องการพัฒนาเว็บช่วยสอนแบบทบทวน เรื่องหลักการคอมพิวเตอร์กราฟิกหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ด้วยวิธีการเรียนร่วมมือแบบเพื่อนคู่คิด การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนา หาประสิทธิภาพของบทเรียนเว็บช่วยสอนแบบทบทวน เรื่อง หลักการคอมพิวเตอร์กราฟิก และเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่มีระดับความสามารถทางการเรียนต่างกันที่เรียนด้วยบทเรียนเว็บช่วยสอนแบบทบทวน ด้วยวิธีการเรียนร่วมมือแบบเพื่อนคู่คิด (ใช้วิธีจับคู่โดยครู) และการเรียนร่วมมือแบบเพื่อนคู่คิด (ใช้วิธีจับคู่โดยอิสระ) รวมถึงสำรวจความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียนด้วยเว็บช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น กลุ่มตัวอย่างของการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง โรงเรียนระยองพาณิชยการ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551 ที่คัดเลือกแบบเจาะจง จำนวน 32 คน โดยแบ่งกลุ่มผู้เรียนเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละเท่า ๆ กัน กลุ่มละ 16 คน กลุ่มแรกใช้วิธีการจับคู่โดยครูและกลุ่มที่ 2 ใช้วิธีการจับคู่โดยสมัครใจ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ บทเรียนเว็บช่วยสอนแบบทดสอบก่อนเรียน แบบทดสอบ  
หลังเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ หลังจากนั้นนำค่ามาวิเคราะห์โดยใช้สถิติขั้นพื้นฐาน  
ผลการวิจัยพบว่าบทเรียนเว็บช่วยสอนที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 1.10 ตามสูตรของ  
เมกุยแกนส์ ซึ่งสูงกว่าสมมติฐานที่ตั้งไว้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของผู้เรียนด้วยบทเรียน  
เว็บช่วยสอนแบบทบทวน ด้วยวิธีการเรียนร่วมมือแบบเพื่อนคู่คิด ใช้วิธีจับคู่โดยอิสระสูงกว่ากลุ่ม  
ใช้วิธีการจับคู่โดยครู อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และผู้เรียนมีความพึงพอใจในการเรียน  
ด้วยบทเรียนเว็บช่วยสอนที่พัฒนาขึ้นในระดับมาก



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY