

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

วิทยานิพนธ์ งานวิจัย

Hp 131130

การส่งเสริมทักษะปฏิบัติโดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของเดวีส์ร่วมกับ
สื่อสังคมของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
วิทยาลัยเทคโนโลยีมารีย์บริหารธุรกิจนครราชสีมา

นายสมรักษ์ ประเสริฐจันทิก

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
พ.ศ. 2564

สงวนลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม



ใบอนุญาตวิทยานิพนธ์
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

คณะกรรมการสอบได้พิจารณาวิทยานิพนธ์ของ นายสมรักษ์ ประเสริฐจันทิก แล้ว
เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา ของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

ประธานกรรมการ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สุทธิพงษ์ หกสุวรรณ)

กรรมการ

กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สนธิ ตีเมืองซ้าย)

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประวิทย์ สิมมาทัน)

กรรมการ

กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ สองสนธิ)

(อาจารย์ ดร.ชำนาญ ด้านคำ)

มหาวิทยาลัยอนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต ของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์กนกวรรณ ศรีวาปี)

คณบดีคณะครุศาสตร์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพศาล วรรคำ)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่.....เดือน 01 ค.ศ. 2564 ปี.....

ชื่อเรื่อง : การส่งเสริมทักษะปฏิบัติโดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
ของเดวิสร่วมกับสื่อสังคมของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีมารีย์บริหารธุรกิจ นครราชสีมา

ผู้วิจัย : นายสมรักษ์ ประเสริฐจันทิก

ปริญญา : ครุศาสตรมหาบัณฑิต (คอมพิวเตอร์ศึกษา)
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

อาจารย์ที่ปรึกษา : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ สองสนิท
อาจารย์ ดร.ชำนาญ ต่านคำ

ปีการศึกษา : 2564

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาการส่งเสริมทักษะปฏิบัติ โดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของเดวิสร่วมกับสื่อสังคม สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีมารีย์บริหารธุรกิจ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อผลของการส่งเสริมทักษะปฏิบัติโดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของเดวิสร่วมกับสื่อสังคม ในรายวิชา กิจกรรมเสริม Animation กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้ คือนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีมารีย์บริหารธุรกิจ นครราชสีมา ปีการศึกษา 2560 จำนวน 22 คน การวิจัยครั้งนี้ใช้หลักการวิจัยแบบปฏิบัติการสอนทักษะปฏิบัติตามแนวคิดของเดวิส ทั้งหมด 5 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นสาธิตทักษะหรือการกระทำ ขั้นที่ 2 ขั้นสาธิตและให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย ขั้นที่ 3 ขั้นให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย ขั้นที่ 4 ขั้นให้เทคนิควิธีการ ขั้นที่ 5 ขั้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงทักษะย่อย ๆ เป็นทักษะที่สมบูรณ์ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชา กิจกรรมเสริม Animation 2) แบบบันทึกอนุทินของนักศึกษา 3) แบบสังเกตทักษะการปฏิบัติงานของนักศึกษาระหว่างเรียน ใช้วิธีการประเมินจากสถานการณ์จริง 4) แบบวัดความพึงพอใจ การวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ 1) การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยการนำเอาข้อมูลมาวิเคราะห์ตีความ สรุป และรายงานผลในรูปแบบการบรรยาย 2) การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ โดยใช้ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการส่งเสริมการทักษะปฏิบัติโดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของเดวิสร่วมกับสื่อสังคม ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.16 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.11 การแปลผลอยู่ที่ระดับมาก 2) ผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาโดยภาพรวมเฉลี่ยพบว่านักศึกษา มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.53 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.73 การแปลผลอยู่ที่ระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การส่งเสริมทักษะปฏิบัติ; กิจกรรมการเรียนการสอนของเดวิส; สื่อสังคม



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

Title : Psychomotor Domain Promotion based on Davies' Instructional Model for Psychomotor Domain and Social Media of High Vocational Certificate Students under Business Computer Program of St. Mary's Business Administration Technological College, Nakhon Ratchasima

Author : Mr. Somruk Prasertchantuek

Degree : Master of Education (Computer Education)
Rajabhat Maha Sarakham University

Advisors : Assistant Professor Dr. Songsak Songsanit
Dr.Chamnan Dankham

Year : 2021

Abstract

The objectives of this research are: 1) to study on how to promote psychomotor domain by using Davies' Instructional Model for Psychomotor Domain and Social Media for high vocational certificate students under Business Computer Program of St. Mary's Business Administration Technological College; 2) to study on satisfaction of students towards the results of psychomotor domain promotion by using Davies' Instructional Model for Psychomotor Domain and Social Media in a co-curricular activity, Animation. The sample group of this research was 22 first year high vocational certificate students under Business Computer Program of St. Mary's Business Administration Technological College, Nakhon Ratchasima of 2017 Academic Year. This research was conducted by using 5 steps of Davies' Instructional Model for Psychomotor Domain as follows: Step 1 demonstrated all operations; Step 2 demonstrated operational subsidiaries and students followed; Step 3 students were asked to demonstrate operational subsidiaries with teacher as a mentor; Step 4 teacher provided technical skills; Step 5 students could link sub-skills to complete skills with multimedia. Research tools were: 1) Learning Management Plan of Animation Course (Co-curricular Activity); 2) Student Journal; 3) Observation Form on Operational Skills of Students during Learning based on Authentic Assessment; 4) Satisfaction Assessment Form. Data analysis was classified into 2 types including: 1) qualitative data analysis by analyzing, interpreting, concluding, and reporting data in the form of narration; 2) quantitative data analysis by using mean,

percentage, and Standard Deviation. The results revealed that: 1) The results of psychomotor domain promotion based on Davies' Instructional Model for Psychomotor Domain and Social Media had mean of 4.16 and Standard Deviation of 0.11 with high level of interpretation. 2) The overall results of assessment on satisfaction of students revealed that students had overall satisfaction in the highest level with mean of 4.53 and Standard Deviation of 0.73. Interpretation was in the highest level.

Keywords: Operation Skill Supporting, Davies' Instructional Model, Social Multimedia



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

Major Advisor

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยดีด้วยความกรุณา และความช่วยเหลืออย่างสูงยิ่ง จากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ สองสนธิ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และอาจารย์ ดร.ชำนาญ ต่านคำ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม รองศาสตราจารย์ ดร.สุทธิพงษ์ หกสุวรรณ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สนธิ ตีเมืองซ้าย กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประวิทย์ สิมมาทัน กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ รวมทั้งคณาจารย์สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ทุกท่านที่ได้ให้คำแนะนำ ข้อเสนอแนะ และตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่อง ให้งานวิจัยครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ขอขอบพระคุณ นายสงคราม หงส์เหม นางสาวอัญชลี วรรณะเศรษฐี นายดุลย์ สี่มานางจำปา วัฒนศิรินทรเทพ ที่ให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญทุกท่านเป็นประโยชน์ยิ่งต่อการพัฒนางานวิจัยในครั้งนี้

ขอขอบพระคุณบิดา มารดา ที่คอยสนับสนุนช่วยเหลือและให้กำลังใจในการเรียนและการทำ วิทยานิพนธ์จนสำเร็จลุล่วง คุณค่า และประโยชน์อันพึงมีจากการศึกษาวิทยานิพนธ์นี้ ผู้วิจัยขอน้อม บูชาพระคุณบิดา มารดา และบูรพาอาจารย์ทุกท่านที่ได้อบรมสั่งสอนวิชาความรู้ และให้เมตตาแก่ ผู้วิจัยมาโดยตลอดทำให้การศึกษาวิทยานิพนธ์เล่มนี้ผ่านไปได้ด้วยดี

ขอขอบพระคุณ บาทหลวงอนุสรณ์ สุริยัพ ผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคโนโลยีมารีย์บริหารธุรกิจ ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการวิจัย และขอใจนักศึกษากลุ่มเป้าหมายที่ให้ความร่วมมือในการวิจัย เป็นอย่างดีจนการวิจัยครั้งนี้ประสบความสำเร็จ

นายสมรักษ์ ประเสริฐจันทิก

สารบัญ

หัวเรื่อง	หน้า
บทคัดย่อ	ก
ABSTRACT	ค
กิตติกรรมประกาศ	จ
สารบัญ	ฉ
สารบัญตาราง	ช
สารบัญแผนภาพ	ณ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย	4
1.3 ขอบเขตการวิจัย	5
1.4 นิยามศัพท์เฉพาะ	5
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	6
บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรม	7
2.1 หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2557	7
2.2 บริบทวิทยาลัยเทคโนโลยีมารีย์บริหารธุรกิจ นครราชสีมา	9
2.3 การสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์	10
2.4 การจัดทำแผนการเรียนรู้	13
2.5 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อสังคม	14
2.6 ความพึงพอใจ	34
2.7 วิจัยเชิงปฏิบัติการ	41
2.8 การวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน	47
2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	50
2.10 กรอบแนวคิดการวิจัย	55
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	56
3.1 กลุ่มเป้าหมาย	56
3.2 เครื่องมือวิจัย	56
3.3 การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย.....	57
3.4 รูปแบบที่ใช้ในการวิจัย	64

หัวเรื่อง	หน้า
3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล	66
3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล	66
3.7 สถิติที่ใช้ในการวิจัย	67
บทที่ 4 ผลการวิจัย	68
4.1 ผลการส่งเสริมทักษะปฏิบัติ โดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ของเดวิสร่วมกับสื่อสังคม	68
4.2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนของเดวิส ร่วมกับสื่อสังคม	74
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	76
5.1 สรุป	76
5.2 อภิปรายผล.....	77
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	79
บรรณานุกรม	81
ภาคผนวก	87
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ	88
ภาคผนวก ข แผนการจัดการเรียนรู้	90
ภาคผนวก ค เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	120
ภาคผนวก ง ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	132
ภาคผนวก จ ผลการประเมินความสอดคล้องของเครื่องมือของผู้เชี่ยวชาญ	137
การเผยแพร่ผลงาน	140
ประวัติผู้วิจัย	141

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
3.1 รายละเอียดการจัดทำแผนการเรียนรู้	57
3.2 รายละเอียดการเรียนการสอนที่เน้นทักษะปฏิบัติของเดวีส์	57
3.3 เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ	62
3.4 แบบประเมินความถูกต้องสมบูรณ์ของชิ้นงาน	61
3.5 แบบประเมินความถูกต้องสมบูรณ์ของชิ้นงาน	61
3.6 แบบประเมินความถูกต้องสมบูรณ์ของชิ้นงาน	62
4.1 ผลการประเมินการส่งเสริมทักษะปฏิบัติของนักศึกษา ในวงจรปฏิบัติการที่ 1	70
4.2 ปัญหาจากวงจรที่ 1 และแนวทางแก้ไขในวงจรที่ 2	71
4.3 ผลการประเมินการส่งเสริมทักษะปฏิบัติของนักศึกษา ในวงจรปฏิบัติการที่ 2	73
4.4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่ศึกษา	74
ง.1 ผลการส่งเสริมทักษะปฏิบัติ โดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของเดวีส์ ร่วมกับสื่อสังคม วงจรที่ 1	133
ง.2 ผลการส่งเสริมทักษะปฏิบัติ โดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของเดวีส์ ร่วมกับสื่อสังคม วงจรที่ 2	134
ง.3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อผลของการส่งเสริมทักษะปฏิบัติ โดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของเดวีส์ร่วมกับสื่อสังคม ในรายวิชากิจกรรมเสริม Animation	135
จ.1 แบบสรุปดัชนีความสอดคล้องข้อคำถามกับจุดประสงค์ของแบบสอบถามความพึงพอใจ	138

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 ตัวอย่างเว็บ Google Documents	22
2.2 ตัวอย่างการนำ Facebook มาใช้ในสถานศึกษา	24
2.3 ตัวอย่างเว็บ Twitter	26
2.4 ตัวอย่างเว็บ YouTube	27
2.5 ตัวอย่างเว็บ Scribd	28
2.6 ตัวอย่างเว็บ SlideShare	30
2.7 ตัวอย่างเว็บ Vcasmo	31
2.8 ตัวอย่างเว็บ Spiderscribe	32
2.9 ตัวอย่าง Edmodo	33
2.10 วงจรของการวิจัยเชิงปฏิบัติการตามแนวคิดของ Kemmis and Mc taggart	48
2.11 กรอบแนวคิดการวิจัย	55
3.1 รูปแบบที่ใช้ในการวิจัย	65

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การจัดการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2557 ของสำนักงานคณะกรรมการอาชีวศึกษา และหลักสูตรสถานศึกษามุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง เรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต และใช้เวลาอย่างสร้างสรรค์รวมทั้งมีความยืดหยุ่น สนองความต้องการของผู้เรียน ชุมชน สังคม และประเทศชาติผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกเวลา ทุกสถานที่และเรียนรู้ได้จากสื่อการเรียนรู้และแหล่งการเรียนรู้ทุกประเภท รวมทั้งจากเครือข่ายการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่อยู่ในท้องถิ่น ชุมชนและแหล่งอื่น ๆ เน้นสื่อที่ผู้เรียนและผู้สอนให้ศึกษาค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง (หลักสูตรหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ 2557, น. 23)

การศึกษาเป็นสิ่งสำคัญต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตในแต่ละประเทศมีการพัฒนาการศึกษา โดยการพัฒนาหลักสูตรอย่างต่อเนื่อง สำหรับประเทศไทยกระทรวงศึกษาธิการ มีแผนการพัฒนาทางการศึกษา โดยยึดหลักผู้เรียนสามารถเรียนรู้และพัฒนาทักษะจนเกิดองค์ความรู้ได้ การศึกษาจึงเป็นรากฐานอันสำคัญที่จะช่วยพัฒนาทักษะให้เกิดความคิดในด้านต่าง ๆ เนื่องจากกระบวนการศึกษาเป็นสิ่งที่ช่วยให้คนพัฒนาตนเองได้การศึกษาในปัจจุบันเป็นยุคที่โลก มีความเจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็วอันสืบเนื่องมาจากการใช้เทคโนโลยีเพื่อเชื่อมโยงข้อมูลต่าง ๆ ของทุกภูมิภาคของโลกเข้าด้วยกัน ในศตวรรษที่ 21 เน้นการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดทักษะกระบวนการคิดขั้นสูง (วิจารณ์ พานิช, 2555, น. 5) ทักษะการใช้งานทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ผู้เรียนที่เกิดในยุค Generation Z จะต้องสามารถใช้สื่ออุปกรณ์เทคโนโลยีการสื่อสารต่าง ๆ และอีกไม่นานประเทศไทยจะเข้าสู่ยุคการปฏิรูปการศึกษา Thailand 4.0 ซึ่งเป็นยุคที่ต้องสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะด้านต่าง ๆ อาทิ เช่น พฤติกรรมการเรียนรู้ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ในยุคนี้ ต้องเน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (จินตวิรัช คล้ายสังข์ และประกอบ กรณีกิจ, 2552, น. 93-108) ผู้สอนปรับเปลี่ยนวิธีการสอนจากผู้สอนเป็นผู้ให้ความรู้เปลี่ยนเป็นผู้ชี้แนะหรือเป็นโค้ช (วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒผล, 2557, น. 3) ให้คำปรึกษากับผู้เรียน ลดบทบาทการสอนน้อยลง เน้นให้ความสำคัญกับผู้เรียนมากขึ้น ผู้เรียนแสวงหาความรู้ ผ่านเทคโนโลยี และสามารถปรึกษาหารือหรืออภิปรายผลผ่านสื่อสังคมออนไลน์ และสร้างนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ โดยการพัฒนาเป็นรูปแบบใหม่ ๆ มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ผ่านสื่อออนไลน์เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทุกเวลาทุกสถานที่และสามารถ

ทบทวนบทเรียนได้ตลอดเวลา เนื่องจากบทบาทของสื่อสังคม (Social Media) ในปัจจุบันกลายเป็นสื่อใหม่ที่เข้ามามีบทบาทอย่างสำคัญยิ่งในยุคที่สังคมมีความเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วในการเป็นส่วนหนึ่งในกระบวนการเรียนการสอน เมื่ออินเทอร์เน็ตเติบโตขึ้นและเริ่มมีการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นช่องทางในการจัดการเรียนการสอนที่เรียกว่าการเรียนออนไลน์ (Online Learning) โรงเรียนทั้งรัฐและเอกชน ทั้งในต่างประเทศและในประเทศก็ต่างปรับตัวเข้าสู่ยุคแห่งการเรียนการสอนโดยใช้สื่อออนไลน์ที่เข้ามามีบทบาทในการศึกษาเป็นอย่างมาก เกิดความเปลี่ยนแปลงในวงการศึกษาโดยใช้สื่อออนไลน์ต่าง ๆ ที่มีคุณลักษณะของสื่อบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ไม่มีข้อจำกัดเรื่องเวลาและพื้นที่เป็นช่องทางสำคัญในการทำเรียนการสอนออนไลน์ผ่านสื่อต่าง ๆ ทั้งในเชิงลึกและหลากหลายมากกว่าที่สื่ออื่นสามารถทำได้และนั่นเป็นการเปลี่ยนแปลงบทบาทของครูผู้สอนให้ปรับตัวและปรับวิธีการสอนไปด้วยในขณะเดียวกัน กระบวนการในการเรียนการสอนก็จะต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบ (Model) ในการรวบรวมข้อมูลเนื้อหาทางการเรียนและการเผยแพร่ และความหลากหลายของเนื้อหาโดยมีการนำสื่อสังคม (Social Media) อาทิ Twitter, Facebook, และ YouTube มาใช้เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการในการจัดการเรียนการสอนมากขึ้น

วิทยาลัยเทคโนโลยีมารีย์บริหารธุรกิจ สังกัดอาชีวศึกษาจังหวัดนครราชสีมา สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา เปิดสอนประเภทพาณิชยการหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) จำนวน 5 สาขาวิชา หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ระบบปกติ จำนวน 5 สาขาวิชา และระบบทวิภาคี โดยจัดให้นักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ เรียนกิจกรรมเสริม Animation ซึ่งเป็นวิชาเสริมเพิ่มเติมตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2557 ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ โดยให้การบรรยายประกอบสื่อการสอนและการสาธิต ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับลักษณะของเนื้อหา ซึ่งผู้เรียนจะต้องศึกษาโดยฟังคำบรรยาย ประกอบสาธิตและฝึกปฏิบัติตามขั้นตอนต่าง ๆ ที่ผู้สอนสาธิตและจากการสอน พบว่านักศึกษาไม่สามารถจดจำขั้นตอนการสาธิตในขณะที่ครูสอนได้ ครูผู้สอนต้องใช้เวลาในการสาธิต การใช้งานเป็นรายบุคคล เนื่องจากมีผู้เรียนเป็นจำนวนมาก ทำให้ไม่สามารถดูแลและชี้แนะผู้เรียนได้อย่างทั่วถึง ผู้เรียนไม่สามารถเชื่อมโยงทักษะย่อย ๆ ให้เป็นทักษะที่สมบูรณ์ได้ เนื่องจากประสบการณ์เดิมของผู้เรียนเองทั้งในด้านความรู้พื้นฐานทางคอมพิวเตอร์และด้านสติปัญญา นอกจากนี้เวลาในการเรียนอันจำกัดขาดความยืดหยุ่นในด้านเวลาเรียน ทำให้ผู้เรียนที่เรียนอ่อนหรือมีพื้นฐานความรู้ต่ำเรียนไม่ทันเพื่อน และไม่สามารถทำให้เสร็จตามเวลาที่กำหนดได้ นักศึกษาเก่งยังขาดโอกาสที่จะได้รับการเสริมประสบการณ์ให้มากขึ้นตามความสามารถ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนักศึกษาไม่ดีเท่าที่ควร ในภาคเรียนที่ผ่านมาในการเรียนในรายวิชากิจกรรมเสริม Animation โดยอ้างอิงจากผลการเรียนในปีการศึกษา 2559 นักศึกษามีผลการเรียนร้อยละ 65.43 ไม่ผ่านเกณฑ์ของรายวิชา โดยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาอยู่ในเกณฑ์ที่ค่อนข้างต่ำ (ฝ่ายวิชาการ วิทยาลัยเทคโนโลยีมารีย์บริหารธุรกิจ, 2559, น. 7)

และจากรายงานผลการประเมินตนเอง (Self-Assessment Report: SAR) ปีการศึกษา พ.ศ. 2559 มีจุดที่ควรพัฒนา คือการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะและประสบการณ์วิชาชีพตามมาตรฐานคุณวุฒิ อาชีวศึกษา

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการสอนตามแนวคิดของเดวิส (Davies) ที่มีต่อกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นที่ตัวนักเรียนเป็นสำคัญ มุ่งเน้นการเรียนรู้โดยให้นักเรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติเองทักษะส่วนใหญ่จะประกอบด้วยทักษะย่อย ๆ จำนวนมาก การฝึกให้ผู้เรียนสามารถทำทักษะย่อย ๆ เหล่านั้นได้ก่อนแล้วค่อยเชื่อมโยงต่อกันเป็นทักษะใหญ่จะช่วยให้ผู้เรียนประสบผลสำเร็จได้ด้วยดีและรวดเร็วขึ้น ซึ่งกระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบมีทั้งหมด 5 ชั้น ได้แก่ ชั้นสาธิตหรือการกระทำ ชั้นนี้เป็นชั้นที่ให้ผู้เรียนได้เห็นทักษะหรือการกระทำที่ต้องการให้ผู้เรียนทำได้ในภาพรวม โดยสาธิตให้ผู้เรียนดูทั้งหมดตั้งแต่ต้นจนจบ ทักษะหรือการกระทำที่สาธิตให้ผู้เรียนดูนั้นจะต้องเป็นการกระทำในลักษณะที่เป็นธรรมชาติ ไม่ช้าหรือเร็วเกินปกติ ก่อนการสาธิต ครูควรให้คำแนะนำแก่ผู้เรียน ในการสังเกตควรชี้แนะจุดสำคัญที่ควรให้ความสนใจเป็นพิเศษในการสังเกตชั้นสาธิตและให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย เมื่อผู้เรียนได้เห็นภาพรวมของการกระทำหรือทักษะทั้งหมดแล้ว ผู้สอนควรแตกทักษะทั้งหมดให้เป็นทักษะย่อย ๆ หรือแบ่งสิ่งที่กระทำออกเป็นส่วนย่อย ๆ และสาธิตส่วนย่อยแต่ละส่วนให้ผู้เรียนสังเกตและทำตามไปทีละส่วนอย่างช้า ๆ ชั้นให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย โดยไม่มีการสาธิตหรือมีแบบอย่างให้ดู หากติดขัดจุดใดผู้สอนควรให้คำชี้แนะและช่วยแก้ไขจนผู้เรียนทำได้ เมื่อได้แล้วจึงเริ่มสาธิตทักษะย่อยส่วนต่อไปและให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย ๆ นั้นจนทำได้ ทำเช่นนี้เรื่อยไปจนกระทั่งครบทุกส่วน ชั้นให้เทคนิควิธีการ เมื่อผู้เรียนปฏิบัติได้ แล้วผู้สอนอาจแนะนำเทคนิควิธีการที่จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถทำงานนั้นได้ดีขึ้น เช่น ทำได้ประณีตสวยงามขึ้น ทำได้รวดเร็วขึ้น ทำได้ง่ายขึ้นหรือสิ้นเปลืองน้อยลง เป็นต้น ชั้นให้ผู้เรียน เชื่อมโยงทักษะย่อย ๆ เป็นทักษะที่สมบูรณ์ เมื่อผู้เรียนสามารถปฏิบัติแต่ละส่วนได้แล้ว จึงให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย ๆ ต่อเนื่องกันตั้งแต่ต้นจนจบ และฝึกปฏิบัติหลาย ๆ ครั้งจนกระทั่ง สามารถปฏิบัติทักษะที่สมบูรณ์ได้อย่างที่ชำนาญ (ทศนา แคมมณี, 2552, น. 246-247)

จากแนวคิดในการจัดการศึกษาดังกล่าวมา ผู้วิจัยศึกษาค้นคว้าจึงให้ความสำคัญกับแนวคิดการพัฒนาทักษะปฏิบัติของนักศึกษาเนื่องจากกระบวนการจัดการเรียนการสอนในสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ในรายวิชาการกิจกรรมเสริม Animation เป็นรายวิชาเพิ่มเติมของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ของวิทยาลัยเทคโนโลยีมารีย์บริหารธุรกิจ

จากการศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มีผลการวิจัยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และทักษะปฏิบัติระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ดังนั้นผู้วิจัยจึงอ้างผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องบางส่วนที่สามารถยืนยันได้ว่าการเรียนด้วยการส่งเสริมทักษะปฏิบัติของเดวิสทำให้นักศึกษามีทักษะปฏิบัติ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น ดังนี้ ปราณี เปล่งสูงเนิน (2554, น. 85) ได้ทำการศึกษาค้นคว้า

เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากบทเรียนบทเครือข่าย รายวิชาการใช้โปรแกรม Microsoft Excel โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 30 คน พบว่าค่าเฉลี่ยของการทำแบบทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับผลการศึกษาของ ซ่อนกลีน (2552, น. 39-47) ที่ได้ทำการเปรียบเทียบความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะปฏิบัติตามแนวคิดของเดวิส พบว่า คะแนนมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากเหตุผลดังกล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนสาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจในระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง จึงมีความสนใจที่นำสื่อสังคมต่าง ๆ โดยผู้วิจัยได้เลือกใช้สื่อจาก Steaming Video และ Edmodo มาใช้ในการที่จะพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการสอนตามแนวคิดของเดวิสร่วมกับสื่อสังคม ตามที่สำนักงานคณะกรรมการอาชีวศึกษา และหลักสูตรสถานศึกษามุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง เรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต และใช้เวลาอย่างสร้างสรรค์รวมทั้งมีความยืดหยุ่น สามารถเรียนรู้ได้ทุกเวลา ทุกสถานที่และเรียนรู้ได้จากสื่อการเรียนรู้ออนไลน์และแหล่งการเรียนรู้ทุกประเภทรวมทั้งจากเครือข่ายการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่อยู่ในท้องถิ่น ชุมชนและแหล่งอื่น ๆ เน้นสื่อที่ผู้เรียนและผู้สอนให้ศึกษาค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง (หลักสูตรหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ, 2557, น. 23) ซึ่งผู้วิจัยได้เห็นปัญหาจากการใช้สื่อสังคมที่ซึ่งได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก นำมาปรับใช้ในการศึกษาเพื่อให้เกิดประโยชน์อย่างสูงสุด โดยได้นำมาปรับใช้กับรายวิชาการเสริม Animation เพราะเป็นรายวิชาที่ต้องการใช้ทักษะและความชำนาญในการปฏิบัติงาน ต้องศึกษาและปฏิบัติทดลองหลาย ๆ รอบ จึงจะทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหาในการสร้างการ์ตูน Animation และการเขียนคำสั่งควบคุม (Action Scrip)

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาการส่งเสริมทักษะปฏิบัติ โดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของเดวิสร่วมกับสื่อสังคม สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีมารีย์บริหารธุรกิจ

1.2.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อผลของการส่งเสริมทักษะปฏิบัติโดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของเดวิสร่วมกับสื่อสังคม ในรายวิชา กิจกรรมเสริม Animation

1.3 ขอบเขตการวิจัย

1.3.1 กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้ คือนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีมาเรียบริหารธุรกิจ นครราชสีมา ปีการศึกษา 2560 จำนวน 22 คน

1.3.2 ตัวแปรที่ศึกษา

1.3.2.1 ตัวแปรอิสระ รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของเดวิสร่วมกับสื่อสังคม

1.3.2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ทักษะปฏิบัติ และความพึงพอใจของนักศึกษา

1.4 นิยามศัพท์เฉพาะ

ทักษะการปฏิบัติ หมายถึง พฤติกรรมที่ผู้เรียนฝึกฝนเรียนรู้ตามรูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติ ของเดวิสด้วยตนเองเป็นประจำ จนเกิดความชำนาญและสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้นั้นมาใช้ในการเรียน ตามวัตถุประสงค์ในรายวิชา กิจกรรมเสริม Animation ซึ่งวัดได้จากแบบวัดทักษะที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

การสอนทักษะปฏิบัติของเดวิสร่วมกับสื่อสังคม หมายถึง วิธีการจัดกิจกรรมที่มีขั้นตอน การปฏิบัติอย่างต่อเนื่องเป็นลำดับขั้นตอนมีการลงมือปฏิบัติงานด้วยตนเอง โดยมุ่งเน้นการฝึกวิธีการ ทำงานอย่างสม่ำเสมอโดยให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติทักษะย่อย จากนั้นเชื่อมโยงต่อกันเป็นทักษะใหญ่ โดยมีสื่อสังคม (Edmodo) (Steaming Video) เป็นส่วนสนับสนุนการฝึกทักษะปฏิบัติของนักศึกษา ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง วิทยาลัยเทคโนโลยีมาเรียบริหารธุรกิจ

สื่อสังคม หมายถึง การใช้เส้นทางเชื่อมโยงเพื่อสื่อสารกันผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจากบุคคล หนึ่งไปสู่อีกพื้นที่ออนไลน์หรือสาธารณะ เพื่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มคนด้วยวัตถุประสงค์ ที่แตกต่างกันออกไป เป็นการเข้าสู่สังคมโดยไม่มีข้อจำกัดใด ๆ มีการใช้เว็บเบราว์เซอร์ในการจัดการกับ บทเรียน ผู้เรียนจะได้รับการสนับสนุนการเรียนผ่านทางเทคโนโลยี สามารถเรียนรู้ได้จากทุกสถานที่ หรือทุกเวลา

แผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา กิจกรรมเสริม Animation สำหรับนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 โดยใช้รูปแบบการส่งเสริมการฝึกทักษะปฏิบัติ ตามแนวความคิดของเดวิส (Davies)

ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจความสนใจและเป็นความรู้สึก ที่บรรลุถึงความต้องการที่มีต่อการส่งเสริมทักษะปฏิบัติโดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ของเดวิสร่วมกับสื่อสังคม

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.5.1 ผู้เรียนได้เรียนด้วยกิจกรรมการส่งเสริมทักษะปฏิบัติโดยใช้การจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบของเดวีส์ร่วมกับสื่อสังคม สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง วิทยาลัยเทคโนโลยีมารีย์บริหารธุรกิจ ส่งผลให้มีทักษะปฏิบัติที่สูงขึ้น

1.5.2 เป็นแนวทางการพัฒนาศักยภาพของครูผู้สอนในการส่งเสริมทักษะปฏิบัติ โดยใช้การจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบของเดวีส์ร่วมกับสื่อสังคม

1.5.3 สามารถนำการส่งเสริมทักษะปฏิบัติ โดยการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบของเดวีส์ร่วมกับสื่อสังคมไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาอื่น ๆ ที่มีการจัดการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติลักษณะคล้ายกันได้

1.5.4 เป็นแนวทางในการนำไปประยุกต์ใช้กับการวิจัยและการเรียนการสอนวิชาอื่น ๆ ต่อไป



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

บทที่ 2

การทบทวนวรรณกรรม

ในการวิจัยเรื่อง การส่งเสริมทักษะปฏิบัติโดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของเดวิสร่วมกับสื่อสังคม ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีมารีย์บริหารธุรกิจนครราชสีมา ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

1. หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2557
2. บริบทวิทยาลัยเทคโนโลยีมารีย์บริหารธุรกิจ
3. การสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส
5. การจัดทำแผนการเรียนรู้
6. สื่อสังคม
7. ความพึงพอใจ
8. การวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน
9. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
10. กรอบแนวคิดของงานวิจัย

วิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

2.1 หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2557

2.1.1 จุดประสงค์สาขาวิชา

2.1.1.1 เพื่อให้สามารถประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะด้านการสื่อสาร ทักษะการคิดและการแก้ปัญหา และ ทักษะทางสังคมและการดำรงชีวิตในการพัฒนาตนเองและวิชาชีพ

2.1.1.2 เพื่อให้มีความเข้าใจหลักการบริหารและจัดการวิชาชีพ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและหลักการ ของงานอาชีพที่สัมพันธ์เกี่ยวข้องกับการพัฒนาวิชาชีพคอมพิวเตอร์ธุรกิจให้ทันต่อการ เปลี่ยนแปลงและความก้าวหน้าของเศรษฐกิจ สังคมและเทคโนโลยี

2.1.1.3 เพื่อให้มีความเข้าใจในหลักการและกระบวนการทำงานในกลุ่มงานพื้นฐานด้านคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

2.1.1.4 เพื่อให้สามารถประยุกต์ใช้สารสนเทศในการปฏิบัติงานทางธุรกิจ

2.1.1.5 เพื่อให้สามารถปฏิบัติงาน แก้ปัญหา และให้คำแนะนำด้านสารสนเทศในธุรกิจ

2.1.1.6 เพื่อให้สามารถปฏิบัติงานด้านคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ในสถานประกอบการและประกอบอาชีพอิสระ รวมทั้งการใช้ความรู้และทักษะเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อในระดับสูงขึ้นได้

2.1.1.7 เพื่อให้มีเจตคติที่ดีต่องานอาชีพ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ซื่อสัตย์สุจริต มีระเบียบวินัย เป็นผู้มีความรับผิดชอบต่อสังคม สิ่งแวดล้อม ต่อต้านความรุนแรงและสารเสพติด

2.1.2 มาตรฐานการศึกษาวิชาชีพ

คุณภาพของผู้สำเร็จการศึกษาระดับคุณวุฒิการศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประกอบด้วย

2.1.2.1 ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ได้แก่

1) ด้านคุณธรรม จริยธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพ เช่น ความเสียสละ ซื่อสัตย์สุจริต กตัญญู กตเวทิต์ อดกลั้น ละเว้นสิ่งเสพติดและการพนัน มีจิตสำนึกและเจตคติที่ดีต่อวิชาชีพและสังคม เป็นต้น

2) ด้านพฤติกรรมลักษณะนิสัย เช่น ความมีวินัย ความรับผิดชอบ ความรักสามัคคี มีมนุษยสัมพันธ์ เชื้อมั่นในตนเอง ขยัน ประหยัด อดทน พึ่งตนเอง ปฏิบัติงานโดยคำนึงถึงความปลอดภัย อาชีวอนามัย การอนุรักษ์พลังงานและสิ่งแวดล้อม เป็นต้น

3) ด้านทักษะทางปัญญา เช่น ความรู้ในหลักทฤษฎี ความสนใจใฝ่รู้ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ความสามารถในการคิด วิเคราะห์ เป็นต้น

2.1.2.2 ด้านสมรรถนะหลักและสมรรถนะทั่วไป ได้แก่

1) สื่อสารโดยใช้ภาษาไทยและภาษาต่างประเทศในชีวิตประจำวันและเพื่อพัฒนางานอาชีพ
2) แก้ไขปัญหาและพัฒนางานอาชีพโดยใช้หลักการและกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ และคณิตศาสตร์

3) มีบุคลิกภาพและคุณลักษณะเหมาะสมกับการปฏิบัติงานอาชีพและการอยู่ร่วมกับผู้อื่น

4) ประยุกต์ใช้ความรู้ ทักษะ ประสบการณ์และเทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมและพัฒนางานอาชีพ

2.1.2.3 ด้านสมรรถนะวิชาชีพ ได้แก่

1) วางแผน ดำเนินงาน จัดการและพัฒนางานอาชีพตามหลักการและกระบวนการ โดยคำนึงถึงการบริหารงานคุณภาพ การอนุรักษ์พลังงานและสิ่งแวดล้อม และหลักความปลอดภัย

2) ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่อพัฒนางานอาชีพ

3) แสดงความรู้เกี่ยวกับกระบวนการทางธุรกิจ

4) ใช้เครื่องมือสร้าง และพัฒนาโปรแกรมงานด้านธุรกิจ

5) ประยุกต์ใช้สารสนเทศในงานด้านธุรกิจ

6) ให้คำแนะนำ และแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์ในสำนักงาน

2.2 บริบทวิทยาลัยเทคโนโลยีมารีย์บริหารธุรกิจ นครราชสีมา

วิทยาลัยเทคโนโลยีมารีย์บริหารธุรกิจ ตั้งอยู่เลขที่ 888 ซอย 4 ถนนเดชอุดม ตำบลในเมือง อำเภอเมืองฯ จังหวัดนครราชสีมา ใช้ชื่อภาษาอังกฤษว่า St. Mary's Business Administration Technological College ใช้อักษรย่อภาษาอังกฤษ คือ MBAC วางศิลาฤกษ์ก่อสร้างเมื่อวันที่ 21 เมษายน พ.ศ. 2540 ประกอบด้วยอาคาร 3 หลัง คือ 1) อาคารเซนต์แอนน์ ใช้เป็นอาคารเรียน 2) อาคารเซนต์โยเซฟซึ่งเป็นที่ทำงานของผู้รับใบอนุญาต/ผู้จัดการ และที่ทำการธุรการ และการเงิน 3) อาคารเซนต์อาเลนน์เป็นอาคารเอนกประสงค์ โรงอาหารและหอประชุม บนเนื้อที่ 42 ไร่ 1 งาน 70 ตารางวา ใบอนุญาตเลขที่ นม. 3 /2541 ลงวันที่ 1 พฤษภาคม พ.ศ. 2541 (ปัจจุบันมีเนื้อที่ 15 ไร่ 1 งาน 47 ตารางวา) โดยบาทหลวงเอกชัย ชินโคตร จัดตั้งโรงเรียนเอกชนชื่อโรงเรียนมารีย์บริหารธุรกิจเป็นประเภทอาชีวศึกษามาตรา 15 (1) ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) และระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) โดยใช้หลักสูตรกรมอาชีวศึกษา และสถาบันเทคโนโลยีราชมงคล

สภาพการจัดการเรียนการสอนวิทยาลัยเทคโนโลยีมารีย์บริหารธุรกิจ เป็นวิทยาลัยขนาดเล็ก ซึ่งได้มีการเรียนการสอนรายวิชา กิจกรรมเสริม Animation โดยจัดให้นักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ซึ่งเป็นวิชาเสริมเพิ่มเติม ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2557 ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ สภาพปัญหาที่เกิดขึ้นในวิทยาลัยเทคโนโลยีมารีย์บริหารธุรกิจมีความพร้อมทางด้านการจัดการเรียนการสอนในด้านทางเทคโนโลยีสารสนเทศ มีห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ที่ทันสมัย และยังสามารถรองรับการเรียนการสอนในยุคปัจจุบันได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาบันทึกหลังการสนทนของครูในวิทยาลัยที่รับผิดชอบในรายวิชากิจกรรมเสริม Animation และจากการเข้าสังเกตการสอนของผู้วิจัยพบว่านักศึกษาส่วนใหญ่ยังขาดการฝึกทักษะปฏิบัติในการสร้างสรรค์ชิ้นงานในการเรียนวิชา กิจกรรมเสริม Animation เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนของครูยังขาดกระบวนการเพิ่มทักษะปฏิบัติของนักศึกษา เช่น แผนการสอน วีดิโอการสอนต่างๆ และในช่วงเรียนครูต้องสอนทฤษฎีก่อนที่มีเนื้อหาเยอะ จึงใช้เวลาค่อนข้างมาก เมื่อครูให้นักศึกษานำทฤษฎีที่ครูสอนมาประยุกต์และฝึกปฏิบัติด้วยตนเองหรือนำกลับไปทำเป็นการบ้าน ปัญหาที่พบคือ นักศึกษาไม่สามารถฝึกทักษะปฏิบัติได้เองแม้ว่าจะเข้าใจเนื้อหาที่ครูสอน แต่นักศึกษาขาดการเรียนรู้วิธีการฝึกทักษะปฏิบัติที่เป็นขั้นตอนเมื่อผู้เรียนขาดทักษะปฏิบัติการสร้างสรรค์ชิ้นงานแล้วจึงทำให้เป็นอุปสรรคต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน อันเป็นผลทำให้การสอนไม่สามารถบรรลุตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ได้

2.3 การสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส

2.3.1 ความหมายของทักษะปฏิบัติ

Gagne (1979) ได้ให้ความหมายของการปฏิบัติ (Performance) ว่าการปฏิบัติของทักษะปฏิบัติจะถูกสะท้อนออกมาในการกระทำของการเคลื่อนไหวร่างกายที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมของกล้ามเนื้อ การกระทำที่สังเกตได้จะถูกทำให้เป็นมาตรฐานในรูปของความรวดเร็ว ความแม่นยำ ความแรง หรือความราบรื่นในการจัดการ

Simpson (1972) ได้กล่าวว่า ทักษะเป็นเรื่องเกี่ยวข้องกับการพัฒนาทางร่างกายของผู้เรียน ซึ่งเป็นความสามารถในการประสานการทำงานของกล้ามเนื้อและร่างกาย ในการทำงานที่มีความซับซ้อน และต้องอาศัยความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อหลาย ๆ ส่วน การทำงานดังกล่าวเกิดขึ้นจากการสั่งงานของสมอง ต้องมีปฏิสัมพันธ์กับความรู้สึกที่เกิดขึ้น ทักษะปฏิบัติสามารถพัฒนาได้ด้วยวิธีการฝึกฝน ถ้าหากได้รับการฝึกที่ดีจะเกิดความถูกต้อง ความคล่องแคล่ว ความเชี่ยวชาญ และความคงทน ผลของพฤติกรรมหรือการกระทำสามารถสังเกตได้จากความรวดเร็ว ความแม่นยำ ความแรง หรือความราบรื่นในการปฏิบัติงาน

สุชาติ ศิริสุขไพบูลย์ (2526, น. 9) กล่าวว่า ทักษะปฏิบัติ (Skill) หมายถึง ความสามารถ ความชำนาญด้านเนื้อของบุคคล ซึ่งเรียกว่า ทักษะปฏิบัติ หรือทักษะทางกล้ามเนื้อ การเกิดทักษะทางกล้ามเนื้อหรือทักษะปฏิบัติจึงเป็นลักษณะของพฤติกรรมที่เป็นผลผลิตจากเรียนรู้ รูปแบบหนึ่ง เช่น การตะโบ สลัดเลื้อย การใช้เครื่องมือจักรกล การเชื่อมโลหะ การซ่อม เครื่องยนต์ฯลฯ ล้วนแต่เป็นพฤติกรรมของกล้ามเนื้อที่แสดงออกในลักษณะของความถูกต้อง ความคล่องแคล่ว ความเชี่ยวชาญ และชำนาญที่ต้องอาศัยการฝึกหัดที่เหมาะสม

นวลจิตต์ เขาวงกิตพงศ์ (2535, น. 50) ให้ความหมายของทักษะปฏิบัติ หมายถึง การเรียนรู้ที่เกี่ยวกับการทำงานของกล้ามเนื้อ โดยที่งานดังกล่าวต้องมีความซับซ้อนต้องอาศัยความสามารถ ในการบริหารเบื้องต้นของกล้ามเนื้อหลาย ๆ ส่วน การทำงานดังกล่าวเกิดขึ้นจากการสั่งงานของสมองต้องมีการปฏิบัติสัมพันธ์ของการตอบสนองกับความรู้สึกที่เข้าไปการทำงานสามารถพัฒนาได้ด้วยการฝึกฝนจะเกิดความชำนาญ และความคงทน

อภิชาติ อนุกุลเวช (2551, น. 64) ให้ความหมายของทักษะปฏิบัติ คือความสามารถ ความชำนาญของกล้ามเนื้อที่กระทำออกมาอย่างถูกต้องคล่องแคล่ว และรวดเร็ว ต้องอาศัยการฝึกหัดอย่างเหมาะสม ทำให้เกิดความชำนาญในการปฏิบัติงาน

สรุปความหมายของทักษะปฏิบัติ คือพฤติกรรมการใช้วาระเคลื่อนไหวของร่างกาย ในการปฏิบัติกิจกรรมหรืองานทั้งปวง ซึ่งทักษะปฏิบัติเกิดความสัมพันธ์ระหว่างพุทธิพิสัยกับสิ่งเร้า ภายนอก ตั้งแต่ขั้นการเรียนรู้ การพร้อมปฏิบัติ การตอบสนองตามผู้นำ การปฏิบัติและการตอบสนอง ที่ซับซ้อนการปฏิบัตินั้นจะพิจารณาวิธีปฏิบัติงาน ผลการปฏิบัติงานและพฤติกรรมของผู้ปฏิบัติ

2.3.2 การสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส

ทิสนา แคมมณี (2554, น. 246-247) ได้กล่าวถึงรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติ ของเดวิส เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาด้านทักษะพิสัย เป็นรูปแบบที่มุ่งพัฒนา ความสามารถของผู้เรียนในด้านการปฏิบัติ การกระทำหรือการแสดงออกต่าง ๆ ซึ่งจำเป็นต้องใช้ หลักการ วิธีการ ที่แตกต่างไปจากการพัฒนาด้านต่าง ๆ รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เป็นรูปแบบหนึ่งที่สามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทางด้านการปฏิบัติ

แนวคิดของรูปแบบ ได้นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะปฏิบัติไว้ว่าทักษะส่วนใหญ่ ประกอบไปด้วยทักษะย่อย ๆ เหล่านั้นได้ก่อนแล้วค่อยเชื่อมโยงต่อกันเป็นทักษะใหญ่จะช่วยให้ผู้เรียน ประสบผลสำเร็จได้ดี และรวดเร็วขึ้น

1. วัตถุประสงค์ของรูปแบบ รูปแบบนี้มุ่งพัฒนาความสามารถด้านทักษะปฏิบัติ ของผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ทักษะที่ประกอบด้วยทักษะย่อยจำนวนมาก

2. กระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบ

ขั้นที่ 1 ขั้นสาธิตทักษะหรือการกระทำ ขั้นนี้เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนได้เห็นทักษะหรือ การกระทำที่ต้องการให้ผู้เรียนทำได้ในภาพรวม โดยสาธิตให้ผู้เรียนดูทั้งหมดตั้งแต่ต้นจนจบทักษะหรือ การกระทำที่สาธิตให้ผู้เรียนดูนั้น จะต้องเป็นการกระทำในลักษณะที่เป็นธรรมชาติ ไม่ซ้ำหรือเร็วเกินปกติ ก่อนการสาธิต ครูควรให้คำแนะนำแก่ผู้เรียนในการสังเกต ควรชี้แนะจุดสำคัญที่ควรให้ความสนใจ เป็นพิเศษในการสังเกต

ขั้นที่ 2 ขั้นสาธิตและให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย เมื่อผู้เรียนได้เห็นภาพรวม ของการกระทำหรือทักษะทั้งหมดแล้ว ผู้สอนควรแตกทักษะทั้งหมดให้เป็นทักษะย่อย ๆ หรือแบ่งสิ่งที่ กระทำออกเป็นส่วนย่อย ๆ และสาธิตส่วนย่อยแต่ละส่วนให้ผู้เรียนสังเกตและทำตามไปทีละส่วนอย่างช้า ๆ

ขั้นที่ 3 ขั้นให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย ผู้เรียนลงมือปฏิบัติทักษะย่อยโดยไม่มี การสาธิตหรือมีแบบอย่างให้ดู หากติดขัดจุดใด ผู้สอนควรให้คำชี้แนะ และช่วยแก้ไขจนกระทั่งผู้เรียน ทำได้ เมื่อได้แล้วผู้สอนจึงเริ่มสาธิตทักษะย่อยส่วนต่อไป และให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อยนั้นจนทำได้ ทำเช่นนี้เรื่อยไปจนกระทั่งครบทุกส่วน

ขั้นที่ 4 ขั้นให้เทคนิควิธีการ เมื่อผู้เรียนปฏิบัติได้แล้ว ผู้สอนอาจแนะนำเทคนิค วิธีการที่จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถทำงานนั้นได้ดีขึ้น เช่น ทำได้ประณีตสวยงามขึ้น ทำได้รวดเร็วขึ้น ทำได้ง่ายขึ้น หรือสิ้นเปลืองน้อยลง เป็นต้น

ขั้นที่ 5 ขั้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงทักษะย่อย ๆ เป็นทักษะที่สมบูรณ์ เมื่อผู้เรียนสามารถปฏิบัติแต่ละส่วนได้แล้ว จึงให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย ๆ ต่อเนื่องกันตั้งแต่ต้นจนจบ และฝึกปฏิบัติหลาย ๆ ครั้ง จนกระทั่งสามารถปฏิบัติทักษะที่สมบูรณ์ได้อย่างชำนาญ

อนงค์ ทิวะสิงห์ (2554, น. 54) ได้กล่าวสรุปว่า รูปแบบการเรียนสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ เป็นการเรียนการสอนที่มุ่งให้ผู้เรียนได้ลงมือทำงานด้วยตนเอง โดยมุ่งเน้นการฝึกวิธีการทำงานอย่างสม่ำเสมอ มีขั้นตอนการปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง เป็นลำดับขั้นตอนที่ถูกต้องทั้งการทำงาน เป็นรายบุคคล การทำงานเป็นรายกลุ่ม ซึ่งจะทำให้สามารถทำงานให้บรรลุตามเป้าหมาย เพื่อให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะที่ดีในการทำงาน คือให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย ๆ ต่อเนื่องกันตั้งแต่ต้นจนจบ และฝึกปฏิบัติหลาย ๆ ครั้งจนกระทั่งสามารถปฏิบัติทักษะที่สมบูรณ์ได้อย่างชำนาญ มีการปรับปรุงและพัฒนาการทำงานอยู่เสมอ มีนิสัยที่ดีในการทำงานและสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

วริวรรณ โชนงนุช (2550, น. 31) ได้กล่าวสรุปว่า รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการปฏิบัติงานที่ครูผู้สอนจะต้องแบ่งเนื้อหา ของหน่วยใหญ่ออกเป็นเนื้อหาย่อยให้ละเอียดและมีจำนวนเนื้อหาย่อยให้มากที่สุดเพื่อให้ผู้เรียน ฝึกทักษะย่อยเหล่านั้นให้ได้ดีจนเกิดความชำนาญ ในระหว่างขั้นตอนการฝึกทักษะย่อยแต่ละส่วนนั้น ครูจะเป็นผู้สาธิตการปฏิบัติงานนั้นก่อนที่จะให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติแล้วปล่อยให้ฝึกปฏิบัติด้วยตนเอง โดยไม่มีการสาธิตให้ดูเป็นตัวอย่าง เมื่อผู้สอนเห็นว่านักเรียนปฏิบัติได้แล้วจึงสอนเทคนิควิธีการ ที่จะช่วยให้การปฏิบัติงานได้รวดเร็วและมีคุณภาพดีขึ้น เมื่อนักเรียนฝึกปฏิบัติย่อยต่าง ๆ ที่เป็น องค์ประกอบย่อยของงานทั้งหมดแล้ว จึงนำประสบการณ์ย่อยเหล่านั้นมาสู่การปฏิบัติงานเต็มรูปแบบ

Davies (อ้างถึงใน ทิศนา แคมณี, 2545, น. 244-245) ได้ นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะปฏิบัติว่าทักษะส่วนใหญ่ประกอบไปด้วยทักษะย่อย ๆ จำนวนมาก การฝึกให้ผู้เรียน สามารถทำทักษะย่อย ๆ ก่อนแล้วเชื่อมโยงต่อกันเป็นทักษะใหญ่ ช่วยให้ผู้เรียนประสบผลสำเร็จได้ดี รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ (Davies' Instructional Model for Psychomotor Domain)

สามารถสรุปความหมายการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ ได้ว่าเป็นวิธีการจัดกิจกรรม ที่มีขั้นตอนการปฏิบัติอย่างต่อเนื่องเป็นลำดับขั้นตอนมีการลงมือปฏิบัติงานด้วยตนเอง โดยมุ่งเน้น การฝึกวิธีการทำงานอย่างสม่ำเสมอโดยให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติทักษะย่อย จากนั้นเชื่อมโยงต่อกัน เป็นทักษะใหญ่

2.4 การจัดทำแผนการเรียนรู้

2.4.1 ความหมายของแผนการเรียนรู้

ชาติรี สำราญ (2542, น. 4) แผนการเรียนรู้ หมายถึง เครื่องมือถ่ายทอดความรู้สู่เด็ก ซึ่งเกิดจากการค้นคิด พัฒนา ปรับปรุงของครู

วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2542) แผนการเรียนรู้ หมายถึง การเตรียมการอย่างเป็นรูปธรรม ของการแปลหลักสูตรสู่ กระบวนการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน

รุจิรี สู่สาระ (2545, น. 159) แผนการเรียนรู้ หมายถึง เครื่องมือ แนวทางในการจัด ประสบการณ์การเรียนรู้ตามที่ กำหนดไว้ในสาระการเรียนรู้ของแต่ละกลุ่ม แผนการเรียนรู้แบบบูรณาการ และชุดการสอนที่ดีจะต้องตอบคำถามได้ว่าจะให้ผู้เรียนมีคุณสมบัติอันพึงประสงค์อะไรจะเสริมสร้าง กิจกรรมเพื่อพัฒนาผู้เรียน บทบาทของครูในการจัดกิจกรรม สื่ออุปกรณ์ที่ใช้ และจะรู้ได้อย่างไรว่า ผู้เรียนเกิดคุณสมบัติ ตามที่คาดหวังไว้

สำนักนิเทศและพัฒนามาตรฐานการศึกษา (2545, น. 22) กล่าวว่า การจัดทำแผนการเรียนรู้ เป็นการวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนขั้นสุดท้าย ซึ่งทำได้โดยนำกำหนดการสอนมาขยาย รายละเอียดให้เกิดความชัดเจน และสะดวกในการสอน องค์ประกอบที่สำคัญของแผนการ จัดการเรียนรู้ คือ วัตถุประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการเรียนการสอน การวัดผลและ การประเมินผล และภาคผนวก ซึ่งเป็นรายละเอียดขององค์ประกอบทำให้แผนการเรียนรู้มีความชัดเจนขึ้น แผนการเรียนรู้ที่ดีต้องเห็นผู้เรียนเป็นสำคัญ

สรุปได้ว่าแผนการเรียนรู้ คือเครื่องมือ ซึ่งเปรียบเสมือนเป็นเข็มทิศ และแผนที่นำทาง ให้การจัดการเรียนการสอนบรรลุไปตามวัตถุประสงค์ที่ได้ตั้งให้สามารถพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ ตามที่กำหนดให้โดยปฏิบัติตามขั้นตอนที่ถูกต้อง

2.4.2 หลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับแผนการจัดการเรียนรู้

สำลี รักสุทธี (2544, น. 64) กล่าวว่า ทฤษฎีความแตกต่างระหว่างบุคคล แผนการเรียนรู้ แบบบูรณาการ และชุดการสอนจัดทำขึ้นเพื่อสนองความสามารถ ความสนใจของผู้เรียนเป็นสำคัญ หลักการเกี่ยวกับแผนการจัดการเรียนรู้ แผนการเรียนรู้เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับครูผู้สอนมาก แม้ว่า ครูผู้สอนจะสอนมานานแล้วก็ตาม แผนการเรียนรู้มีความสำคัญประกอบกับการใช้สื่อต่าง ๆ ที่ใช้ ประกอบการจัดกิจกรรมทำให้ผู้เรียนให้เรียนรู้ให้เหมาะสม ทฤษฎีการเรียนรู้ แผนการเรียนรู้ เป็นเอกสารที่มุ่งให้ผู้เรียนผู้สอนให้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างแข่งขัน และได้รับข้อมูลย้อนกลับ อย่างฉับพลัน อีกทั้งให้รับประสบการณ์แห่งความสำเร็จ หรือมีการเสริมแรงตามขั้นตอนตามความสามารถ ของผู้เรียน ดังนั้นแผนการเรียนรู้จึงจำเป็นต้องอาศัยทฤษฎีการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ

หลักการวิเคราะห์ระบบแผนการจัดการเรียนรู้ ต้องจัดทำขึ้นมาโดยอาศัยวิธี วิเคราะห์ระบบ มีการทดลอง สอน ปรับปรุงแก้ไข จนเป็นที่น่าเชื่อถือให้จึงนำออกไปใช้และเผยแพร่

2.4.3 ลักษณะที่ดีของแผนการเรียนรู้

สงบ ลักษณะ (2535, น. 46) แผนการเรียนรู้เป็นเครื่องสำคัญของครูในการทำให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้ การวางแผน ที่ดีย่อมทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ไปด้วย ดังนั้นผู้สอนจึงควรได้ทราบ ลักษณะของแผนการเรียนรู้ที่ดี กล่าวถึงแผนการเรียนรู้ที่ดีควรมีกิจกรรมการเรียนรู้ที่เข้าลักษณะ 4 ประการ คือ

1. เป็นแผนการเรียนรู้ที่มีกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนให้ลงมือปฏิบัติให้มากที่สุด โดยครูเป็นเพียงผู้คอยชี้แนะ ส่งเสริมหรือกระตุ้นให้กิจกรรมที่ผู้เรียนดำเนินการไปตามความมุ่งหมาย
2. เป็นแผนการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเป็นผู้ค้นพบคำตอบ หรือทำสำเร็จด้วยตนเอง โดยครูพยายามลดบทบาทของผู้บอกคำตอบมาเป็นผู้คอยกระตุ้น ด้วยคำถามหรือปัญหาให้ผู้เรียน คิดแก้หรือหาแนวทางไปสู่ความสำเร็จในการจัดกิจกรรม
3. เป็นแผนการเรียนรู้ที่เน้นทักษะกระบวนการ มุ่งให้ผู้เรียนรับรู้และนำ กระบวนการ ไปใช้จริง
4. เป็นแผนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมในการใช้วัสดุอุปกรณ์ที่สามารถหาได้ในท้องถิ่น หลีกเลี่ยงการใช้อุปกรณ์สำเร็จรูป ราคาสูง

2.5 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อสังคม

จากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ที่ส่งเสริมให้มีการจัดการศึกษาให้เป็น สังคมแห่งการเรียนรู้โดยใช้ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมาช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในด้านการจัด กิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ในทุกกลุ่มสาระ สำหรับแนวคิดในการนำสื่อสังคมออนไลน์มา ประยุกต์ใช้ ในการศึกษา คือเป็นอีกหนึ่งกลยุทธ์ที่สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ได้ให้ การส่งเสริมและสนับสนุน เพื่อการจัดการเรียนรู้ เนื่องจากสื่อสังคมออนไลน์เป็นสื่อที่เปิดให้ใช้ บริการฟรี โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายใด ๆ (กรณีการใช้งานพื้นฐานโดยทั่วไป) ขณะเดียวกันก็เป็นช่องทาง ที่สามารถเข้าถึงกลุ่มผู้เรียนได้ง่าย สะดวก และรวดเร็ว อีกทั้งยังเป็นการเปิด โอกาสให้ผู้เรียนสามารถ สร้างเครือข่ายอันจะนำไปสู่การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน โดยอาศัยศักยภาพของทรัพยากรบนเครือข่าย เข้ามาเชื่อมโยงถึงกันได้ทั่วโลก และที่สำคัญคือ เป็นช่องทางที่เหมาะสมที่ทำให้เกิดการสะท้อน ความคิดได้อย่างอิสระ

2.5.1 ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์

สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อที่ใช้เทคโนโลยีออนไลน์และวิธีการที่ทำให้ผู้คนแบ่งปันข้อมูลความคิดเห็น ทศนคติ ประสบการณ์ มุมมอง และสื่อข้อมูลของตน ส่วนความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ในแง่มุมอื่น ๆ ได้มีผู้ให้คำจำกัดความไว้ดังนี้

พิเชก ชัยนิรันดร์ (2553, น. 22-24) ได้สรุปนิยามของสื่อสังคมออนไลน์ โดยอธิบายแยกเป็นองค์ประกอบซึ่งสรุปได้ดังนี้

1. เป็นสื่อที่แพร่กระจายด้วยปฏิสัมพันธ์เชิงสังคม
2. เป็นสื่อที่เปลี่ยนแปลงสื่อเดิมจากที่แพร่กระจายข่าวสารแบบทางเดียว (One-to-Many)

มาเป็นรูปแบบการสนทนาที่มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมสื่อสารได้หลาย ๆ คน (Many-to-Many) โดยที่ไม่มีใครเข้ามาควบคุมเนื้อหาการสนทนา รวมไปถึงผู้รับสารสามารถร่วมแสดงความคิดเห็นหรือเข้าไปแก้ไขเนื้อหาต่าง ๆ ได้

3. เป็นสื่อที่เปลี่ยนจากผู้บริโภคเนื้อหาเป็นผู้ผลิตเนื้อหา กล่าวคือ ทุกคนสามารถผลิตและกระจายเนื้อหาที่ต้องการได้อย่างเสรี

พัชร เกิดสิริ (2553) กล่าวว่า สื่อสังคมออนไลน์ คือ โครงข่ายการสร้าง Media ที่มีการตอบสนองทางสังคมได้หลายทิศทาง

กตিকা สายเสนีย์ (2553) ได้ให้ความหมายว่า สื่อสังคมออนไลน์ คือ เครื่องมือหรือเว็บไซต์ บนอินเทอร์เน็ตที่นักท่องเที่ยวและบริษัทต่าง ๆ เข้าไปสื่อสาร รวบรวมข้อมูลหรือแม้กระทั่งการเข้าไปร่วมมือกับคนในชุมชนนั้น ๆ เพื่อทำงานบางสิ่งบางอย่าง

อภิสิทธิ์ ตรุงกานนท์ (2554) ได้ให้มุมมองเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์ไว้ว่าเป็นเครื่องมือสำคัญอย่างหนึ่งที่ทำให้พลังกับคนธรรมดาทั่วไปได้มีโอกาสแบ่งปันความรู้ เพียงแค่อาศัยคีย์บอร์ด (Keyboard) และเข้ามาเขียนความรู้ต่าง ๆ ผ่านทางอินเทอร์เน็ต ฉะนั้นใคร ๆ ในโลกสามารถผลิตสื่อออนไลน์เองได้ และเป็นเจ้าของสื่อได้ โดยนำเรื่องที่ตนเองอยากจะนำเสนอให้คนทั่วโลกเข้ามาอ่าน เมื่อเป็นเช่นนี้ความรู้ต่าง ๆ ก็จะขยายตัวเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ นี่คือรูปแบบของสื่อใหม่ที่เรียกว่าสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งต่างจากสื่อกระแสหลัก (Mainstream Media)

มานะ ตรียาภิวัดน์ (2554, น. 53) ได้ให้ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ไว้ว่า หมายถึง สื่อใหม่ (New Media) ประเภทหนึ่ง ซึ่งเป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคมที่ใช้ในการสื่อสาร เช่นเดียวกับสื่อดั้งเดิมประเภทอื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็นวิทยุ โทรทัศน์ หรือหนังสือพิมพ์ แต่สื่อสังคมออนไลน์นั้นมีศักยภาพเหนือกว่าสื่อเดิมตรงที่สามารถมีปฏิสัมพันธ์ (Interaction) กับผู้รับสารได้ทันที ซึ่งเป็นลักษณะการสื่อสารแบบ 2 ทาง (Two-way Communication) โดยสามารถแบ่งปันแลกเปลี่ยน และแชร์ข้อมูลข่าวสารทั้งข้อความ เสียง ภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหวระหว่างกันภายในเครือข่ายได้อย่างรวดเร็ว ที่สำคัญสื่อสังคมออนไลน์เน้นการมีส่วนร่วม (Collaboration) ในการผลิตเนื้อหาจากผู้บริโภค

หรือผู้รับสารทำให้ผู้รับสารสามารถกลายเป็นผู้ส่งสารได้ในเวลาเดียวกัน ฉะนั้นจึงมีการเรียกชื่อชนิดนี้ว่าเป็น User-Generated Content (UGC)

Safko and Brake (2009, pp. 3-5) กล่าวว่า สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อที่ใช้ในการสร้างสังคมออนไลน์ กล่าวคือ เป็นสื่อเทคโนโลยีชนิดใหม่บนโลกอินเทอร์เน็ตที่มีประสิทธิภาพสูงสำหรับการติดต่อสื่อสารรวมถึงใช้เพื่อการสร้างสัมพันธ์ภาพและร่วมแลกเปลี่ยน ความคิดเห็นระหว่างกัน

Ward (2010) กล่าวว่า สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อออนไลน์ชนิดหนึ่งที่สามารถโต้ตอบและสนทนากันได้ ซึ่งแตกต่างจากสื่อดั้งแบบเดิมคือ ทำได้เพียงการถ่ายทอดเนื้อหาแต่ไม่สามารถยอมให้ผู้อ่านเข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างหรือแต่งเติมเนื้อหานั้น ๆ ได้เลย

สรุปได้ว่าสื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อเทคโนโลยีเว็บที่ช่วยให้ผู้ใช้งานเครือข่ายอินเทอร์เน็ตสามารถสื่อสารโต้ตอบหรือมีปฏิสัมพันธ์กันได้แบบ 2 ทาง โดยที่ผู้ใช้งานสามารถมีส่วนร่วมในการสร้างเนื้อหาที่มุ่งประโยชน์ในด้านการสร้างชุมชนออนไลน์ การแลกเปลี่ยน และการแบ่งปันข้อมูลระหว่างกัน

2.5.2 ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์

ปัจจุบันมีสื่อสังคมออนไลน์ใหม่ ๆ เกิดขึ้นมากมายในโลกอินเทอร์เน็ตเพื่อตอบสนองการใช้งานในหลากหลายรูปแบบ จึงมีผู้รวบรวมและจัดประเภทของสื่อชนิดนี้ ซึ่งอาจแบ่งตามชนิดเครื่องมือหรือลักษณะการใช้งาน สำหรับแนวทางในการจัดประเภทของสื่อสังคมออนไลน์มีตัวอย่างการจัดหมวดหมู่แบบต่าง ๆ ดังนี้

จากข้อมูลในวิกิพีเดีย (Wikipedia) ได้มีการจัดหมวดหมู่สื่อสังคมออนไลน์ โดยแบ่งออกเป็น 5 ประเภท ได้แก่ หมวดการสื่อสาร หมวดความร่วมมือ และแบ่งปัน หมวดสื่อประเภท มัลติมีเดีย หมวดรีวิวและแสดงความคิดเห็น และหมวดการบันเทิง หมวดการสื่อสาร และมีการจัดแบ่งสื่อสังคมออนไลน์ ออกเป็น 4 ประเภทหลัก ๆ ได้แก่

1. Reputation Aggregators หรือที่เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า เครื่องมือในการค้นหา (Search Engine) คือ เว็บไซต์ที่เก็บรวบรวมข้อมูลของเว็บไซต์ผลิตภัณฑ์ ร้านค้า หรือเนื้อหาอื่น ๆ แล้วนำมาจัดอันดับผ่านระบบการประเมินของเว็บไซต์นั้น ๆ เพื่อให้ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตเข้ามาสืบค้นข้อมูลในด้านต่าง ๆ ตามต้องการ ซึ่งตัวอย่างสื่อทางสังคมประเภทนี้ ได้แก่ Google, Yahoo! MSN, Tripadvisor.com, ePinions.com

2. Blogs คือ บันทึกประจำวันในรูปแบบออนไลน์ที่มีการนำเสนอตามลำดับเวลา โดยที่ผู้อ่านสามารถแสดงความคิดเห็นผ่านได้ หรือในบางแห่งอาจให้ผู้เขียนหลาย ๆ คนมาช่วยกันเขียน ซึ่งตัวอย่างสื่อทางสังคมประเภทนี้ได้แก่ WordPress, Engadget, Mashable, TechCrunch

3. Online Communities คือ เว็บไซต์ที่รวบรวมกลุ่มผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตที่มีความสนใจคล้าย ๆ กัน โดยกลุ่มผู้ใช้งานเหล่านี้มักจะกลับมาดูการแลกเปลี่ยนความเห็นของผู้ใช้งานอื่น ๆ

ที่มีความคิดคล้ายกับตนเองผ่านระบบออนไลน์อยู่เสมอ ซึ่งตัวอย่างสื่อทางสังคมประเภทนี้ได้แก่ CNN, Slate, YouTube, Google, Groups, Flickr, Delicio.us, Wikipedia, Second Life

4. Social Networks คือ เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นโครงสร้างสังคมที่ประกอบด้วย โหนด (Node) หมายถึง บุคคลหรือองค์กรต่าง ๆ ที่เชื่อมต่อกัน ซึ่งแต่ละโหนดที่เชื่อมโยงกัน อาจมีความสัมพันธ์กับโหนดอื่น ๆ ด้วย โดยที่ประเภทของความสัมพันธ์ของแต่ละโหนดนี้อาจจะมีประเภทเดียวหรือมากกว่า เช่น ค่านิยม วิสัยทัศน์ ความคิด การค้า เว็บลิงค์ ฯลฯ ซึ่งตัวอย่างสื่อทางสังคมประเภทนี้ได้แก่ Twitter, Facebook, Xing, LinkedIn

2.5.3 ตัวอย่างสื่อสังคมออนไลน์บนเทคโนโลยีเว็บ 2.0

จากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้ส่งผลให้รูปแบบการเรียนรู้เปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก ดังจะเห็นได้จากการหมุนเวียนแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารระหว่างกันที่ดำเนินไปอย่างรวดเร็ว ซึ่ง

บุปผชาติ พัทธิกกรณ์ (2552) ได้กล่าวถึงเรื่องนี้ไว้ว่า สังคมโลกได้มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และการค้นพบสิ่งใหม่ ๆ เกิดขึ้นทุกวัน ทำให้ระบบนิเวศแห่งการเรียนรู้และศาสตร์ต่าง ๆ มีการเชื่อมโยงถึงกันอย่างรวดเร็ว ฉะนั้นการเรียนรู้ยุคใหม่จึงไม่ได้จำกัดเพียงแค่นั้น ห้องเรียนอีกต่อไปด้วยเพราะ ICT ได้เข้ามามีบทบาทต่อวิธีเรียนรู้ แหล่งความรู้ และวิธีเข้าถึงแหล่งความรู้จึงทำให้รูปแบบการเรียนรู้เปลี่ยนไปจากเดิมที่ใช้สื่อการเรียนรู้กลายเป็นการใช้เครื่องมือในการเรียนรู้

ดังนั้นการใช้เทคโนโลยีเว็บเข้ามาช่วยเพื่อให้เกิดวิธีสอนใหม่ ๆ ที่มีประสิทธิภาพ จึงเป็นเรื่องที่ผู้สอนยุคใหม่ไม่อาจมองข้ามได้ ตัวอย่างการใช้เทคโนโลยีเว็บใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการจัดการเรียนรู้ เช่น การใช้เว็บบล็อกมาเป็นฐานการแลกเปลี่ยนเรียนรู้หรือใช้เครื่องมือสื่อสังคมออนไลน์ประเภทอื่น ๆ มาเป็นห้องทดลองสำหรับสร้างชิ้นงาน ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสมือปฏิบัติและการแก้ปัญหาอันจะนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ใหม่ให้เกิดขึ้นด้วยตนเองสำหรับตัวอย่างเครื่องมือสื่อสังคมออนไลน์บนเทคโนโลยีเว็บ 2.0 อื่น ๆ ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้บนระบบเครือข่ายได้ อาทิ Weblog ถึงแม้การสื่อสารจะเริ่มแปรเปลี่ยนไปในรูปแบบสังคมเครือข่ายแต่การสื่อสารด้วยเว็บบล็อกของคนทั่วโลกก็ยังคงเพิ่มขึ้นต่อเนื่อง ฉะนั้นเว็บบล็อกจึงเป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่เหมาะสมสำหรับผู้ชื่นชอบการบันทึกเรื่องราวต่าง ๆ แล้วนำมาแลกเปลี่ยนและแบ่งปันจนเกิดเป็นเครือข่าย สังคมประเภทต่าง ๆ เกิดขึ้นทั่วทุกมุมโลก

โกศล อนุสิม (2551) ได้ให้ความเห็นว่าเว็บบล็อก นอกจากจะเป็นทั้งเครื่องมือที่ทรงพลังและเป็นช่องทางการสื่อสารที่สำคัญบนโลกออนไลน์แล้วยัง เป็นรูปแบบหนึ่งของการเขียนที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก เนื่องจากสามารถสร้างอารมณ์ร่วมให้แก่ผู้อ่านได้ ในปัจจุบันได้มีการนำเว็บบล็อกมาประยุกต์ใช้เว็บบล็อกในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มากมาย

Leslie (2003, อ้างถึงใน อนุชัย ธีระเรืองไชยศรี, 2547, น. 24-25) ได้นำเสนอแนวทางการประยุกต์ใช้เว็บบล็อกในจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งสรุปได้พอสังเขป ดังนี้

1. การอ่านเว็บบล็อก

1.1 การอ่านเว็บบล็อกสำหรับตนเองจะช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสทบทวนความรู้และความคิดของตนเอง และช่วยให้เกิดการประเมินตนเอง รวมถึงช่วยประมวลความรู้ของตนเองให้เป็นระบบ

1.2 การอ่านเว็บบล็อกของรายวิชาจากผู้สอนเป็นการใช้เว็บบล็อกเพื่อการติดตามข่าวสารและประกาศต่าง ๆ ในช่วงที่ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1.3 การอ่านเว็บบล็อกจากเพื่อนสมาชิก นอกจากจะเป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันแล้ว ยังช่วยให้ผู้เรียนรู้จักและมีความเข้าใจกันมากขึ้นระหว่างสมาชิก เนื่องจากข้อเขียนของบุคคลหนึ่ง ๆ สามารถสื่อความหมายได้ทั้งในด้านเนื้อหาสาระ และลักษณะตัวตนของผู้เขียน ซึ่งการได้รู้จักกัน และการทำความเข้าใจกันระหว่างเพื่อนร่วมกลุ่มจะช่วยให้การเรียน แบบกลุ่มย่อย และการทำกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมืออีกด้วย

1.4 การอ่านเว็บบล็อก ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับศาสตร์ที่เรียนหรือวิชาที่เรียนจากเว็บไซต์ เป็นการเปิดโลกทัศน์ของผู้เรียนทำให้มีมุมมองที่หลากหลายจากผู้รู้และผู้เชี่ยวชาญทั่วโลกได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริงที่เกิดขึ้น

2. การเขียนเว็บบล็อก

2.1 การเขียนเว็บบล็อก เพื่อการทบทวนของตัวเอองนั้น เป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกคิดไตร่ตรองเกี่ยวกับความคิด ประสบการณ์หรือสิ่งที่ได้เรียนรู้ที่ผ่านมา ซึ่งนำไปสู่ข้อสรุปความรู้และการนำไปประยุกต์ใช้ต่อไป นอกจากนี้การฝึกไตร่ตรองอย่างต่อเนื่องจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้และประสบการณ์เดิม ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการสร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) และยังนำไปสู่การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้แบบนำตนเองได้อีกด้วย

2.2 การเขียนเว็บบล็อก เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการเรียนรู้นั้นช่วยให้ผู้สอนสามารถติดตามและประเมินผู้เรียนได้อย่างต่อเนื่อง รวมถึงการให้คำแนะนำในการปรับปรุงการเรียนและช่วยในการประเมินพัฒนาการของผู้เรียนในการตัดสินผลการเรียนตอนจบรายวิชาได้

2.3 การเขียนเว็บบล็อกเพื่อให้กลุ่มผู้เรียนอ่าน สามารถใช้เป็นเครื่องมือเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือการประสานงานในการทำงานกลุ่มได้

2.4 การเขียนเว็บบล็อกเพื่อเผยแพร่ การเขียนเว็บบล็อกนอกจากจะช่วยในด้านการประเมินภาพรวมของหลักสูตรแล้ว ยังแสดงออกถึงความรู้ความสามารถของผู้เรียน ซึ่งถือเป็นการสร้างชื่อเสียงแก่ผู้เขียนได้อีกทางหนึ่ง สำหรับผู้สอน

3. การอ่านเว็บบล็อก

3.1 การอ่านเว็บบล็อกสำหรับตนเอง ช่วยให้ผู้สอนได้มีโอกาสทบทวนความรู้ และช่วยในการประเมินตนเอง รวมถึงการประมวลความรู้ให้เป็นระบบ

3.2 การอ่านเว็บบล็อกของรายวิชาจากผู้เรียน สามารถนำมาใช้ในการประเมิน ผู้เรียนได้

3.3 การอ่านเว็บบล็อกจากเพื่อนอาจารย์และจากแหล่งอื่น ๆ บนอินเทอร์เน็ต ช่วยให้เกิดแลกเปลี่ยนความรู้ และช่วยให้สามารถติดตามความก้าวหน้าหรือพัฒนาการในสายวิชาชีพ หรือร่วมแลกเปลี่ยนสื่อการสอนบทเรียนระหว่างกันได้

4. การเขียนเว็บบล็อก

4.1 การเขียนเว็บบล็อกของตนเองนั้นจะช่วยให้ไตร่ตรองเกี่ยวกับความคิด ประสบการณ์ หรือสิ่งที่ได้เรียนรู้ที่ผ่านมา เป็นการช่วยในการสังเคราะห์ความรู้และเป็นแหล่งข้อมูลสำหรับ ผู้เรียน

4.2 การเขียนเว็บบล็อกสำหรับผู้เรียนนั้น อาจจะใช้เป็นทั้งการประกาศข่าว และ คำแนะนำในการเรียน

4.3 การเขียนเว็บบล็อกเพื่อเผยแพร่การเขียนเว็บบล็อกสามารถใช้เป็นเครื่องมือ ในเป็นการแลกเปลี่ยนความรู้แนวคิด และประสบการณ์ระหว่างบุคลากรในสายวิชาชีพ และพัฒนา วิชาการได้

Huette (2006, p. 5) ได้รวบรวมข้อสรุปจากผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้จัดการเรียนรู้ เกี่ยวกับการนำศักยภาพของเว็บบล็อกมาใช้ในการเรียนการสอน ซึ่งสรุปได้ดังนี้

1. ช่วยส่งเสริมให้เด็กเกิดการคิดแบบมีวิจารณญาณและการคิดแบบเชิงวิเคราะห์
2. ช่วยสนับสนุนการคิดแบบสร้างสรรค์หรือความคิดเชื่อมโยง
3. ช่วยสนับสนุนการคิดแยกแยะและเปรียบเทียบ
4. สนับสนุนการเข้าถึงและเปิดรับข้อมูลข่าวสารที่มีคุณภาพ
5. ช่วยส่งเสริมการสร้างปฏิสัมพันธ์ทั้งแบบเดี่ยวและแบบสังคม

จากแนวคิดข้างต้นจะเห็นได้ว่าการนำเว็บบล็อกมาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรม การเรียนการสอนนั้น นับว่ามีส่วนช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพได้เป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็น ในด้านการพัฒนาการคิด การสื่อสาร ไปจนถึงส่งเสริมการสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ขณะเดียวกัน การจัดกิจกรรมต่าง ๆ บนเว็บบล็อกก็ยังสามารถทำได้อย่างต่อเนื่อง

นอกจากนี้ยังมีตัวอย่างเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ชนิดอื่น ๆ ที่น่าสนใจและสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี ตัวอย่าง เช่น

1. Google Documents กูเกิล ด็อคคิวเมนต์ส หรือเรียกสั้น ๆ ว่า กูเกิล ด็อคส์ เป็นบริการในการจัดการเอกสารออนไลน์ ที่มีการทำงานเหมือนกับ Microsoft Office ที่สามารถใช้งานได้ทันทีที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต โดยไม่จำเป็นต้องมีโปรแกรมใด ๆ จิตาตินันท์ สิงห์ศิริ (2552, น. 1-4, 79-80) ได้อธิบาย เกี่ยวกับการใช้งานกูเกิล ด็อคส์ ไว้ว่า เป็นบริการออนไลน์ที่รองรับการทำงานเอกสารในด้านการ พิมพ์รายงาน การทำสไลด์เพื่อนำเสนอ หรือการจัดการเอกสารแบบตาราง Spreadsheet และที่สำคัญคือ ผู้ใช้งานสามารถกำหนดเอกสารในการใช้งานร่วมกันกับผู้อื่นได้ เพื่อจัดการหรือแก้ไขข้อมูลไปพร้อม ๆ กัน โดยที่ผู้ที่ใช้งานสามารถติดต่อสื่อสารระหว่างกันได้ผ่านระบบสนทนาที่ติดตั้งมาพร้อม กันในกูเกิล ด็อคส์ รวมถึงรองรับการใช้งานในขณะที่ออฟไลน์ เพื่อลดช่องว่างสำหรับผู้ที่มีปัญหาในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต นอกจากนี้งานที่สร้างขึ้นทั้งหมดยังสามารถจัดเก็บไว้ในเซิร์ฟเวอร์ของกูเกิลได้อีกด้วย สำหรับการใช้งานทั่วไปของกูเกิล ด็อคส์ สามารถสรุปได้พอสังเขป การสร้างเอกสาร ตาราง หรืองานนำเสนอแบบออนไลน์

1.1 สามารถรองรับการทำงานเอกสารได้ทุกประเภท เช่น การทำสัญลักษณ์ แสดงหัวข้อย่อย การเรียงลำดับตามคอลัมน์ การเพิ่มตาราง รูปภาพ ข้อคิดเห็น สูตร การเปลี่ยนแปลง อักษร เป็นต้น

1.2 สามารถนำไฟล์ต่าง ๆ ที่มีอยู่ นำมาใช้ร่วมกับการทำงานเอกสารบนเว็บได้ เช่น DOC, XLS, ODT, ODS, RTF, CSV และ PPT

1.3 มีแถบเครื่องมือที่สามารถใช้งานได้ง่าย

2. การใช้งานและทำงานเอกสารร่วมกันแบบ Real Time

2.1 การกำหนดผู้ใช้งานเอกสารร่วม สามารถทำได้โดยส่งอีเมล และคำเชิญไปยังบุคคลที่ต้องการ ซึ่งเมื่อบุคคลนั้นได้รับการเชิญแล้วก็จะสามารถมาใช้งานเอกสารนี้ได้ทันที

2.2 การใช้งานเอกสาร สามารถใช้งานร่วมกันได้ทันทีที่เข้าสู่ระบบ

2.3 การแก้ไขและนำเสนองานเอกสารร่วมกับบุคคลอื่นแบบเรียลไทม์ มีระบบการจัดเก็บและการจัดระเบียบงานที่ปลอดภัย

2.4 สามารถแก้ไขงานและเข้าถึงเอกสารได้โดยไม่จำกัดสถานที่และเวลา และไม่จำเป็นต้องดาวน์โหลดโปรแกรมชนิดใดเพิ่มเติมลงเครื่องคอมพิวเตอร์ที่กำลังใช้อยู่

2.5 มีระบบการจัดเก็บงานเอกสารที่ปลอดภัย โดยที่ผู้ใช้ไม่ต้องกังวลเกี่ยวกับฮาร์ดไดรฟ์ที่เสียหรือว่าไฟดับกลางคัน เนื่องจากข้อมูลทั้งหมดจะถูกจัดเก็บไว้ในเซิร์ฟเวอร์ ของกูเกิล

2.6 สามารถบันทึกและส่งสำเนาได้ง่าย โดยที่ผู้ใช้สามารถบันทึกเอกสาร และสำเนาไปยังเครื่องคอมพิวเตอร์ต่าง ๆ ได้อัตโนมัติ ทั้งในรูปแบบ DOC, XLS, CSV, ODS, ODT , PDF, RTF และ HTML

2.7 มีการจัดระเบียบงานเอกสาร ที่ช่วยให้ผู้ใช้สามารถค้นหาเอกสารจากโฟลเดอร์ต่าง ๆ ได้ง่ายโดยที่ผู้ใช้สามารถนำเอกสารมาจัดวางตามโฟลเดอร์ต่าง ๆ ได้ตามต้องการ

3. มีระบบการควบคุมเอกสาร

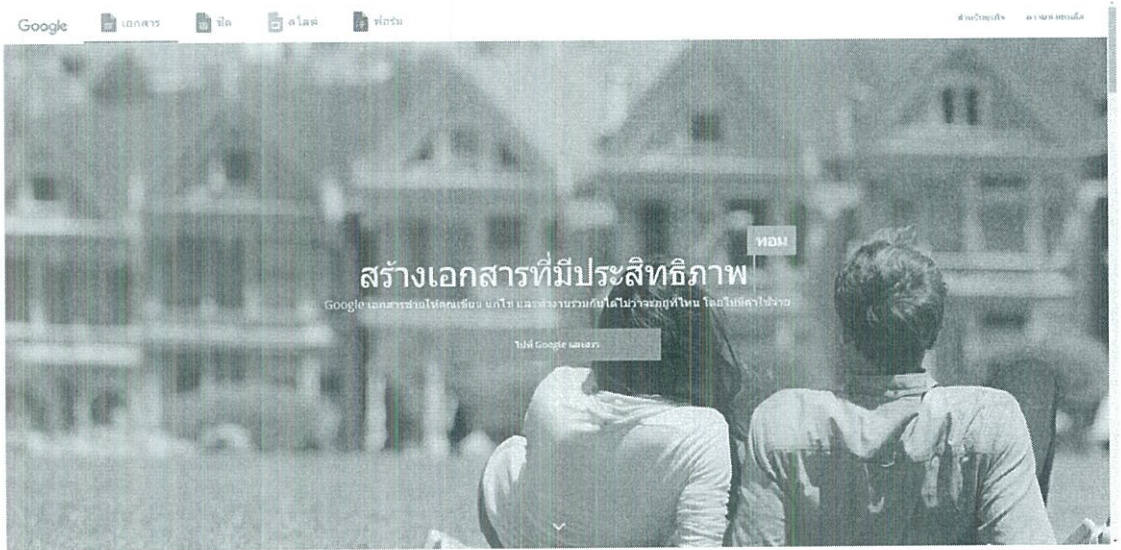
3.1 ผู้ใช้สามารถเผยแพร่เอกสารบนเว็บได้ง่ายและรวดเร็ว

3.2 ผู้ใช้สามารถกำหนดสิทธิ์ได้ว่าต้องการให้ใครสามารถเห็นหน้าเว็บนี้ได้บ้าง เช่น ต้องการให้เป็นข้อมูลสาธารณะที่สามารถเผยแพร่ได้ทั่วไปหรือจะจำกัดเฉพาะกลุ่มหรือไว้ใช้สำหรับส่วนบุคคล เป็นต้น

3.3 ผู้ใช้สามารถนำเอกสารที่สร้างขึ้นไปโพสต์ไปไว้บนเว็บบล็อกต่าง ๆ ได้ การทำงานกลุ่มร่วมกันด้วยกูเกิล ด็อคส์

ความสามารถของกูเกิล ด็อคส์ นั้นอยู่ที่ความสามารถในการแก้ไขงานเอกสารจากที่ใดก็ได้ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และการแก้ไขงานร่วมกันเป็นกลุ่มพร้อมกันแบบออนไลน์ ขณะเดียวกันหากสมาชิกคนใดภายในกลุ่มที่ไม่สะดวกมาร่วมทำงานในช่วงทันทีก็สามารถเข้ามา ติดตามความคืบหน้าของเอกสารและสามารถเข้ามาแก้ไขเพิ่มเติมได้ และในการตรวจสอบย้อนหลัง สามารถเรียกดูได้จากเมนูคำสั่ง “ประวัติการแก้ไข”, (Revision History) ซึ่งจะช่วยให้ทราบว่าใครเป็น ผู้เข้ามาแก้ไขเพิ่มเติม มีการแก้ไขในเวลาใด และเนื้อหาใดได้มีการแก้ไขในส่วนใดบ้าง รวมถึงสามารถเปรียบเทียบการตรวจแก้ไขงาน (Compare Ticket) ได้อีกด้วย

นอกจากนี้ในการทำงานเอกสารร่วมกันนั้นหากเกิดปัญหาในการทำงานหรือเกิดข้อสงสัยใดต้องการมีการปรึกษาหารือระหว่างสมาชิก ก็สามารถสื่อสารผ่านโปรแกรมสนทนาออนไลน์ ได้ที่หน้าเอกสารนั้นได้ทันที เพียงลงโปรแกรม Google Talk หรือ MSN/Yahoo Messenger และถ้าหากสมาชิกคนใดไม่สามารถออนไลน์ได้ในขณะนั้น ก็สามารถส่งงานโดยการอัปโหลดไฟล์เข้า กูเกิล ด็อคส์ของสมาชิกกลุ่มคนนั้นได้ ซึ่งระบบจะทำการบันทึกข้อมูลเข้าไปในกูเกิล ด็อคส์โดย อัตโนมัติพร้อมอีเมลและแนบลิงค์ไปยังบุคคลนั้น ๆ ด้วย



ภาพที่ 2.1 ตัวอย่างเว็บ Google Documents

ในการทำงานกลุ่มด้วยกูเกิล ด็อคส์ ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตนั้น สิ่งจำเป็นที่สมาชิกทุกคนในกลุ่มจะต้องมี คือ

1. ระบบปฏิบัติการ (Operation System-OS เพื่อให้สามารถใช้งานบนระบบปฏิบัติการเกือบทุกชนิด เช่น Window, Mac OS X, GNU/Linux เป็นต้น
2. โปรแกรมเปิดเว็บไซต์ (Web Browser) เพื่อให้สามารถใช้งานร่วมกับทุก Web Browser เช่น Internet Explorer (IE), Mozilla Firefox, Safari หรือ Opera
3. อินเทอร์เน็ต (Internet) สำหรับการเชื่อมต่อการใช้งาน
4. บัญชีกูเกิลหรือจีเมล (Gmail) เพื่อเข้าสู่การใช้งานกูเกิล ด็อคส์ สำหรับรับส่งและจัดเก็บอีเมลข้อมูลระหว่างสมาชิกภายในกลุ่ม

5. โปรแกรมสนทนาออนไลน์ เช่น MSN/Yahoo Messenger หรือโปรแกรมสนทนาประเภทอื่น ๆ ทั้งนี้เพื่อความสะดวกในการติดต่อสื่อสารระหว่างที่ต้องมีการใช้งานเอกสารร่วมกันแต่ถ้าหากลงโปรแกรม Google Talk ร่วมด้วยก็จะช่วยให้การทำงานบนกูเกิล ด็อคส์ ก็มีความสะดวกมากยิ่งขึ้น ส่วนข้อจำกัดในการทำงานร่วมกันผ่านระบบออนไลน์บนกูเกิล ด็อคส์ นั้นอยู่ที่การอัปเดตข้อมูล อาจทำได้ช้ากว่าปกติ จากการประมวลผลข้อมูลในกรณีที่มีการแก้ไขข้อมูลในประโยคเดียวกันในระยะเวลาพร้อม ๆ กัน เนื่องจากระบบจะต้องมีการบันทึกข้อมูลของผู้ใช้เหล่านั้นทั้งหมด แล้วจึงอัปเดตให้เห็นการเปลี่ยนแปลงบนหน้าจอ ซึ่งวิธีที่ดีที่สุดในขณะที่มีการแก้ไขชิ้นงานร่วมกัน คือ ควรมีการพูดคุยหรือตกลงกัน เพื่อจะได้ทราบว่าใครจะเริ่มแก้ไขเอกสารในส่วนไหนบ้าง หรือใครจะเพิ่มเติมก่อนหลัง ทั้งนี้เพื่อความรวดเร็วในการอัปเดตข้อมูล

ปัจจุบันโปรแกรมกูเกิล ด็อคส์ ยังคงมีการปรับปรุงและพัฒนาระบบให้มีความก้าวหน้าขึ้นเรื่อย ๆ อย่างต่อเนื่อง ไม่ว่าจะเป็นในด้านระบบการจัดการ การแบ่งปัน การจัดเก็บข้อมูล หรือแม้แต่การรองรับการทำงานเอกสารร่วมกัน ล่าสุดกูเกิล ด็อคส์ ก็ได้พัฒนาให้สามารถทำงานได้บนโทรศัพท์มือถือที่ใช้ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ (Android) ทั้งนี้เพื่ออำนวยความสะดวกในแง่ความยืดหยุ่นในด้านการใช้งานให้มากยิ่งขึ้น

จากประโยชน์ของกูเกิล ด็อคส์ ดังที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะนำสื่อชนิดนี้มาใช้ในการทำกิจกรรมกลุ่มบนระบบเครือข่าย โดยเฉพาะในกิจกรรมที่มีระดับความคิดเห็นร่วมกัน เนื่องจากเป็นระบบที่สามารถเอื้อต่อการทำงานเป็นกลุ่มได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังมีความสอดคล้องกับรูปแบบหรือกระบวนการเรียนรู้ที่กำหนดขึ้น และสามารถติดตามและตรวจสอบการทำงานของ สมาชิกภายในกลุ่มได้อีกด้วย

2. Facebook

เฟสบุ๊กเป็นหนึ่งในเว็บสังคมออนไลน์ประเภท Social Networking ที่มีการสื่อสารกันในกลุ่มสังคมที่เปิดให้ทุกคนได้ร่วมแบ่งปันความคิดเห็นหรือนำเสนอความเป็นตัวของตัวเอง เริ่มแรกเฟสบุ๊กเกิดขึ้นจากแนวคิดในการทำหนังสือเพื่อแนะนำตัวเพื่อนใหม่แล้วมีการส่งต่อ ๆ กัน กระทั่งกลายมาเป็นหนังสือแนะนำตัวในลักษณะออนไลน์

ปัจจุบันเฟสบุ๊กครองตำแหน่งเว็บไซต์ที่มีคนเข้ามากที่สุด เป็นอันดับสองรองจากกูเกิล (โมนัมัย ไชโย, 2553, น. 21) ซึ่งถือว่าเป็นอีกหนึ่งช่องทางที่ผู้ใช้สามารถเลือกใช้เพื่อการสื่อสารระหว่างกลุ่มเพื่อน ครอบครัว เพื่อนร่วมงาน หรือคนรู้จักในกลุ่มเครือข่ายต่าง ๆ จากคุณสมบัติและความหลากหลายของโปรแกรมที่สร้างขึ้น สามารถรองรับการทำงานบนแพลตฟอร์ม (Platform) ได้ตามความต้องการของผู้ใช้งานแต่ละคนได้เป็นอย่างดี

ชาติชาย วิเชรรัตน์ (2552, น. 28-50) ภายในเว็บเฟสบุ๊ก ประกอบด้วย 3 ส่วนหลัก ๆ ดังนี้

1. ส่วนของข้อมูลส่วนบุคคล (Profile) ซึ่งเป็นหน้าหลักที่บ่งบอกความเป็นตัวตนของผู้ใช้แต่ละคน ได้แก่ ข้อมูลส่วนบุคคล ข้อความ เพื่อนกลุ่ม และระบบการจัดการความเป็นส่วนตัวของข้อมูล

2. ส่วนของการใช้งาน (Applications) ได้แก่ รูปภาพ วิดีโอ โปรแกรมโน้ต (Notes) โปรแกรมกลุ่ม (Groups) โปรแกรมเหตุการณ์ (Events) โปรแกรมโพสต์รายการ (Posted Items) ใน Profile โปรแกรมตลาดสินค้า (Market Place) หรือโปรแกรมของขวัญ (Gifts)

3. ส่วนของลักษณะเฉพาะ (Features) ในส่วนนี้จะเป็นการอำนวยความสะดวกแก่ผู้ใช้ในด้านต่าง ๆ เช่น การใช้งานภาพ การแบ่งปันข้อมูล การแสดงข่าว (News Feed) การใช้งานผ่านมือถือหรือการแสดงผลรายการผลลัพธ์ (Public Search Listing) โดยจะมีการแสดงผลเมื่อมีการค้นหาข้อมูลของสมาชิก (เฉพาะสมาชิกที่มีการตั้งค่านุญาตให้ทุกคนค้นหาได้ โดยไม่ต้องเข้าระบบของเฟสบุ๊ก)

จากข้อมูลข้างต้นจะเห็นได้ว่า สิ่งที่น่าสนใจอีกอย่างหนึ่งของเฟสบุ๊คคือหน้า Fan Page หรือหน้า Profile ที่สามารถบ่งบอกสัญลักษณ์ของหน่วยงาน องค์กร หรือใช้เพื่อแสดงสินค้าหรือบริการต่าง ๆ ได้ ทั้งนี้เพื่อสร้างความสัมพันธ์หรือแจ้งข่าวสารกับบุคคลในเครือข่าย ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้หน่วยงานองค์กรหรือสินค้าและบริการต่าง ๆ สามารถใช้หน้าเว็บเพจนี้สร้างประโยชน์ในด้านการสื่อสารและประชาสัมพันธ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพโดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเชิงธุรกิจ สามารถใช้เป็นหน้าแสดงเนื้อหาหรือข้อมูลสาธารณะที่ผู้ใช้หรือหน่วยงานต้องการจะนำเสนอให้ผู้ใช้เฟสบุ๊คคนอื่น ๆ ได้รับความรู้โดยตรง ขณะเดียวกันก็เป็นช่องทางการสื่อสารกับลูกค้าที่ทำให้หน่วยงานเจ้าของหรือผู้ดูแลรับผิดชอบสามารถรับรู้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสินค้าหรือธุรกิจของตน อันจะนำไปสู่การปรับปรุงแก้ไข รวมถึงเป็นช่องทางเพื่อสร้างความเข้าใจที่ตรงระหว่างลูกค้าได้ ดังนั้นในหน้า Fan Page จึงมักถูกนำมาใช้เพื่อการประชาสัมพันธ์หน่วยงาน บริษัท หรือสินค้าต่าง ๆ มากมาย หรือแม้แต่ในวงการศึกษาก็หลายแห่งในปัจจุบันก็นิยมใช้หน้า Fan Page เป็นสื่อประชาสัมพันธ์สถานศึกษาหรือใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยเช่นกัน



ภาพที่ 2.2 ตัวอย่างการนำ Facebook มาใช้ในสถานศึกษา

สำหรับ Fan Page บนเฟซบุ๊กเปรียบเสมือนหน้า Profile พิเศษสำหรับแสดงสัญลักษณ์หน่วยงานหรือตราสินค้าและบริการที่ใช้สร้างความสัมพันธ์และแจ้งข่าวสารกับบุคคลในเครือข่าย (ชาติชาย วิเรขรัตน์, 2552, น. 141-143) ได้กล่าวถึงคุณลักษณะของหน้า Fan Page เฟซบุ๊กไว้ ดังนี้

1. การเขียนข้อความ (Wall Post) ในหน้า Fan Page จะมีพื้นที่ด้านบนไว้สำหรับเป็นเครื่องมือใช้ส่งข้อความเพื่อแจ้งข่าวสารหรือสื่อสารกับบุคคลในเครือข่าย
2. การแบ่งปันรูปภาพหรืออัลบั้มภาพ (Photos Sharing) ผู้ใช้สามารถสร้างแกลเลอรี (Gallery) ของตนเองได้ โดยนำอัลบั้มภาพต่าง ๆ มาแสดงหรือแบ่งปันไว้ที่หน้า Fan Page
3. การแบ่งปันไฟล์วิดีโอ (Video Sharing) ผู้ใช้สามารถอัปโหลด (Upload) วิดีโอ ขึ้นไปไว้บนหน้าหรือจะนำวิดีโอจากยูทูปเชื่อมโยงไว้ที่นี้ก็ได้
4. การแสดงความคิดเห็น (Comment) ในหน้า Fan Page สมาชิกสามารถร่วมแสดง ความคิดเห็นหรือแสดงความชื่นชอบต่อสิ่งที่ผู้ใช้นำมาแสดงได้ไม่ว่าจะเป็นข้อความ รูปภาพหรือวิดีโอ
5. การอนุญาตให้สมาชิกมีส่วนร่วมในหน้า Fan Page โดยเปิดโอกาสให้สมาชิกสามารถเข้ามาเขียนข้อความแบ่งปันรูปภาพและวิดีโอในหน้านี้ได้
6. การสร้างผลสำรวจ (Poll) หรือแบบสอบถามนอกจากนี้ในหน้า Fan Page ยังสามารถสร้างแบบสำรวจได้ถึงแม้จะได้เพียงครั้งละคำถามแต่ก็ถือว่าช่วยประหยัดเวลาในการเก็บข้อมูลบางอย่างที่ต้องการได้อย่างรวดเร็ว
7. การเชื่อมต่อการใช้งานกับ Applications อื่น ๆ นี้เป็นข้อพิเศษอย่างหนึ่งของเฟซบุ๊ก คือ ผู้ใช้สามารถต่อเติม Applications ต่าง ๆ ได้ตามต้องการ โดยจะเชื่อมต่อกับ Applications จากเว็บไซต์อื่น ๆ หรือจะสร้าง Applications ขึ้นมาเองก็ได้ ทั้งนี้เพื่อเป็นการเสริมให้หน้า Fan Page นั้น ๆ มีขีดความสามารถเพิ่มขึ้นหรือมีความน่าสนใจมากขึ้น

3. Twitter

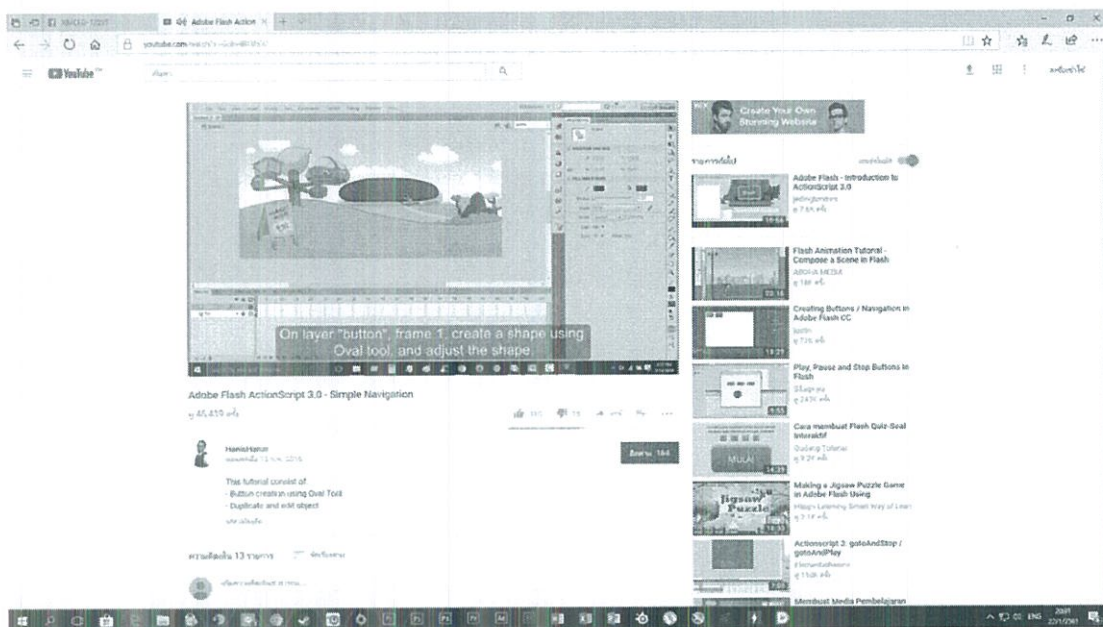
ทวิตเตอร์เป็นเว็บสังคมออนไลน์ขนาดเล็กที่เรียกว่า Micro-Blog ที่มีคุณสมบัติคล้ายบล็อกทั่วไป แต่เป็นการส่งข้อความสั้น ๆ (Tweet) เพื่อแสดงความรู้สึกให้ผู้คนได้รับรู้ในลักษณะ Real Time ซึ่งงานดา รุณนะพงศา สายแก้ว, วิทย์ ครุฑคำ และอนันต์ เจ้าสกุล (2553, น. 2) กล่าวว่า ลักษณะพิเศษที่น่าสนใจของทวิตเตอร์คือ ผู้ใช้งานสามารถพิมพ์ข้อความเพื่อบอกสถานะปัจจุบัน (Update Status) ของตนเอง ด้วยความยาวไม่เกิน 140 ตัวอักษร ซึ่งวัตถุประสงค์แรกของทวิตเตอร์คือ ใช้เพื่อ สื่อสารบอกให้คนอื่นทราบว่าตนเองกำลังทำอะไรอยู่ (What are you doing?) แต่ต่อมา ทวิตเตอร์ได้ถูกประยุกต์ใช้เพื่อการอื่นมากมาย จึงได้เปลี่ยนการสื่อสารมาเป็นลักษณะ What's up happening?



ภาพที่ 2.3 ตัวอย่างเว็บ Twitter

4. YouTube

ยูทูปถือเป็นหนึ่งในเว็บ 2.0 ชั้นนำของโลกที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวในการเปิดโอกาสให้ผู้ใช้งานได้มาแสดงและร่วมแลกเปลี่ยนคลิปวิดีโอ ซึ่งผู้ใช้งานสามารถอัปโหลดวิดีโอเปิดชมภาพวิดีโอหรือร่วมแบ่งปันภาพวิดีโอเหล่านี้ผ่านทางเว็บไซต์โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายใด ๆ สำหรับเนื้อหาวิดีโอที่นำมาเก็บไว้ในเว็บไซต์นั้นมีหลากหลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็นในรูปแบบรายการโทรทัศน์ โฆษณา เนื้อหาบางส่วนของเกมยนตร์ หรือแม้แต่วิดีโอที่ถ่ายกันเอง นอกจากนี้ยูทูปยังมี YouTube Channel สำหรับสร้างหน้า Homepage ประจำตัวสำหรับผู้ที่ต้องการแสดงผลงานวิดีโอต่าง ๆ ที่เจ้าของได้อัปโหลดไว้ซึ่งผู้ใช้งานคนอื่น ๆ สามารถสมัครเป็นสมาชิก (Subscriber) เพื่อรับข้อมูลเมื่อเจ้าของผลงานมีการอัปโหลดคลิปวิดีโอใหม่ ๆ

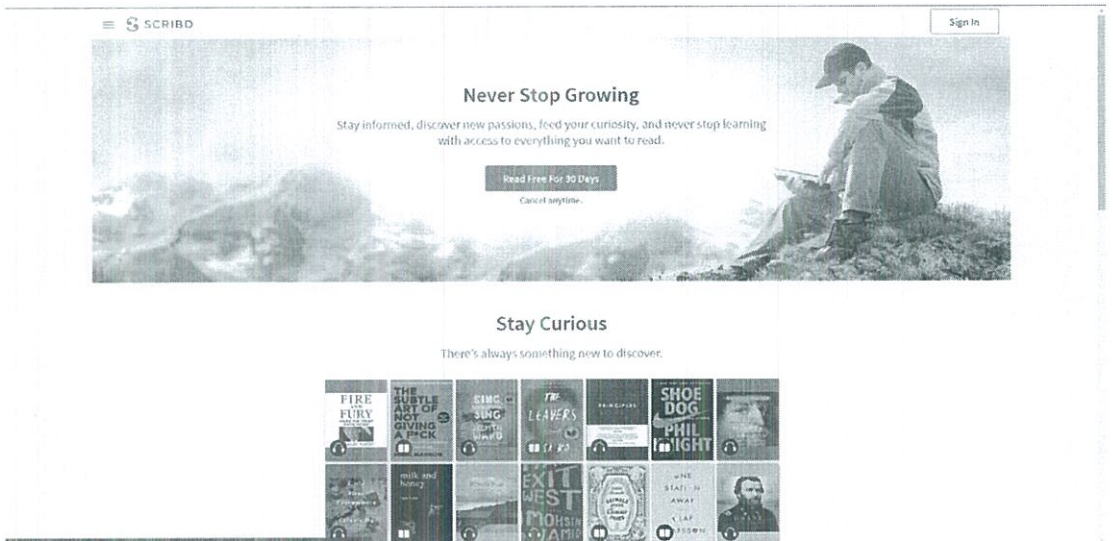


ภาพที่ 2.4 ตัวอย่างเว็บ YouTube

ปัจจุบันยูทูปจัดเป็นเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมสูงสุดและจากสถิติของ Nielsen/Net Ratings ซึ่งเป็นผู้นำด้านการวิจัยการตลาดและสื่อระดับโลก ได้ระบุว่ายูทูปมีสมาชิกเพิ่มขึ้นเดือนละ 20 ล้านคน ซึ่งในช่วงปี 2549 ที่ผ่านมานิตยสารไทม์แมกกาซีนได้ยกย่องให้ยูทูปเป็นสุดยอดเว็บไซต์ประเภทที่ให้บริการดาวน์โหลดไฟล์วิดีโอมากที่สุด รวมถึงยกให้เป็นนวัตกรรมแห่งปี (Invention of the Year) อีกด้วย

5. Scribd

สคริปต์ คือ เว็บไซต์ที่ให้บริการฝากไฟล์และแบ่งปันเอกสารสำหรับการใช้งานเอกสารประเภทดิจิทัล โดยทั่วไปแบ่งออกเป็น 3 กิจกรรมหลัก ๆ ได้แก่ การสร้าง การค้นหา และส่งต่อ ซึ่งทุกกิจกรรมผู้ใช้บริการสามารถเข้ามาจัดการไฟล์เอกสารทั้งหมดเบ็ดเสร็จได้ในเว็บไซต์นี้โดยทางเว็บจะแปลงเอกสารต่าง ๆ ให้เป็นรูปแบบเฉพาะที่สามารถอ่านออนไลน์ได้ทันทีหรือที่เรียกว่า iPaper โดยที่ผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องดาวน์โหลดหรือลงโปรแกรมใด ๆ ในการอ่านเอกสารนั้น ๆ ที่สำคัญยังสามารถนำไฟล์เอกสารเหล่านี้ไปติดไว้ที่เว็บไซต์เว็บบล็อกหรือดาวน์โหลดลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ได้อีกด้วย



ภาพที่ 2.5 ตัวอย่างเว็บ Scribd

ปัจจุบันเว็บสคริบต์ถือว่าเป็นเว็บไซต์อีกแห่งหนึ่งที่ผู้คนให้ความสนใจและเข้ามาชมมากที่สุดเช่นกัน ฉะนั้นสคริบต์จึงเปรียบเสมือนห้องสมุดออนไลน์ขนาดใหญ่ ซึ่งเป็นแหล่งรวมของข้อมูลดี ๆ จากทั่วทุกมุมโลก ไม่ว่าจะเป็นหนังสือ เอกสาร รายงาน หรือแม้แต่วิทยานิพนธ์จากสถาบันต่าง ๆ มากมาย

ประโยชน์ของสคริบต์

1. ผู้ใช้สามารถใช้เป็นห้องสมุดออนไลน์ส่วนตัวได้โดยการอัปโหลดไฟล์นำมาเก็บไว้ที่เว็บไซต์ นอกจากนี้ยังสามารถตั้งอนุญาตหรือจำกัดสิทธิในการอ่านได้ เช่น การกำหนดให้เป็นไฟล์ส่วนตัวหรือไฟล์สาธารณะที่บุคคลทั่วไปสามารถเข้าอ่านได้
2. สามารถค้นหาเอกสารที่น่าสนใจจากหมวดหมู่ต่าง ๆ ได้จากช่องค้นหา และเมื่อพบไฟล์ที่ต้องการกด “Add to Favorites” เพื่อนำมาเก็บไว้ในคลังเอกสารส่วนตัวได้
3. สามารถสร้างชุมชนออนไลน์ได้เป็นการรวมกลุ่มของผู้ที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกันได้ เข้ามาเป็นสังคมเครือข่ายเดียวกันสำหรับในหน้าเอกสารต่าง ๆ ที่อัปโหลดขึ้นไป สามารถตั้งค่าให้คนเข้ามาแสดงความคิดเห็นกับไฟล์เอกสารนั้นๆ หรือจะส่งข้อความโดยตรง
4. สามารถทราบความเคลื่อนไหวของสคริบต์ผ่านทางอีเมลได้ในกรณีที่ผู้ใช้อาจจะไม่ค่อยได้ใช้สคริบต์ ก็จะทำให้ผู้ใช้สามารถทราบว่า มีใครมาพูดคุยหรือติชมเกี่ยวกับ เอกสารดังกล่าวบ้าง

นอกจากนี้สคริปต์ยังให้ความสำคัญกับลิขสิทธิ์ของเอกสารจึงมีระบบการจัดการลิขสิทธิ์ หรือที่เรียกว่า ครีเอทีฟ คอมมอนส์ (Creative Commons) มาเป็นตัวเลือกให้เจ้าของไฟล์จัดสรรด้วย ว่าต้องการใช้ลิขสิทธิ์ในรูปแบบใด ก่อนจะอัปโหลดเอกสารขึ้นเว็บ สรุบบข้อดีและข้อเสียของสคริปต์

ข้อดีของสคริปต์

1. ไฟล์เอกสารที่อยู่ในรูปแบบภาษาไทย สามารถอัปโหลดแสดงผลและดาวน์โหลดได้โดยที่ไฟล์ทุกอย่างเหมือนต้นฉบับ

2. การอัปโหลดไฟล์สามารถทำได้รวดเร็ว อีกทั้งยังสามารถอัปโหลดครั้งละหลาย ๆ ไฟล์พร้อมกัน โดยการติดตั้งโปรแกรม Scribd Desktop Uploader ลงในเครื่อง คอมพิวเตอร์

3. ไม่จำกัดขนาดไฟล์ในการอัปโหลดและไม่จำกัดพื้นที่ในการจัดเก็บไฟล์

ข้อเสียของสคริปต์

1. ไม่สามารถใช้คำค้นหาเอกสารที่เป็นภาษาไทยได้

2. สำหรับผู้ที่ไม่ได้ใช้อินเทอร์เน็ตแบบความเร็วสูงในการเปิดไฟล์เอกสาร

อาจใช้เวลาในการดาวน์โหลดนาน

6. SlideShare

สไลด์แชร์เป็นเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์แห่งการแบ่งปันผลงานประเภท Presentation โดยไม่มีค่าใช้จ่ายใด ๆ ซึ่งบางคนอาจเรียกเว็บแห่งนี้ว่าเป็น “ยูทูปแห่งโลก Power Point” สำหรับคุณสมบัติอื่น ๆ ของเว็บสไลด์แชร์ที่นอกเหนือจากการแสดงภาพแบบทั่วไปแล้ว คือ การสร้างสไลด์พร้อมเสียงหรือที่เรียกว่า “SlideCast” เพื่อเพิ่มความชัดเจนในการนำเสนอได้อีกด้วย นอกจากนี้ สไลด์แชร์ยังมีการให้สิทธิ์เกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญาแก่ผู้ใช้แต่ละคนด้วย โดยนาระบบดูแลลิขสิทธิ์ สำหรับชิ้นงานออนไลน์ (Creative Commons) เข้ามาใช้ เพื่อให้ผู้เผยแพร่สามารถเลือกลิขสิทธิ์ในรูปแบบต่าง ๆ ให้เหมาะกับแต่ละสไลด์ของตนได้เช่นเดียวกับเว็บสคริปต์

ประโยชน์จากการใช้งานสไลด์แชร์ SlideShare (2553) สำหรับผู้ที่จะได้ประโยชน์จากการใช้งานสไลด์แชร์ แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มหลัก ๆ ได้แก่ กลุ่มผู้เผยแพร่และกลุ่มผู้อ่าน

ประโยชน์ต่อผู้เผยแพร่

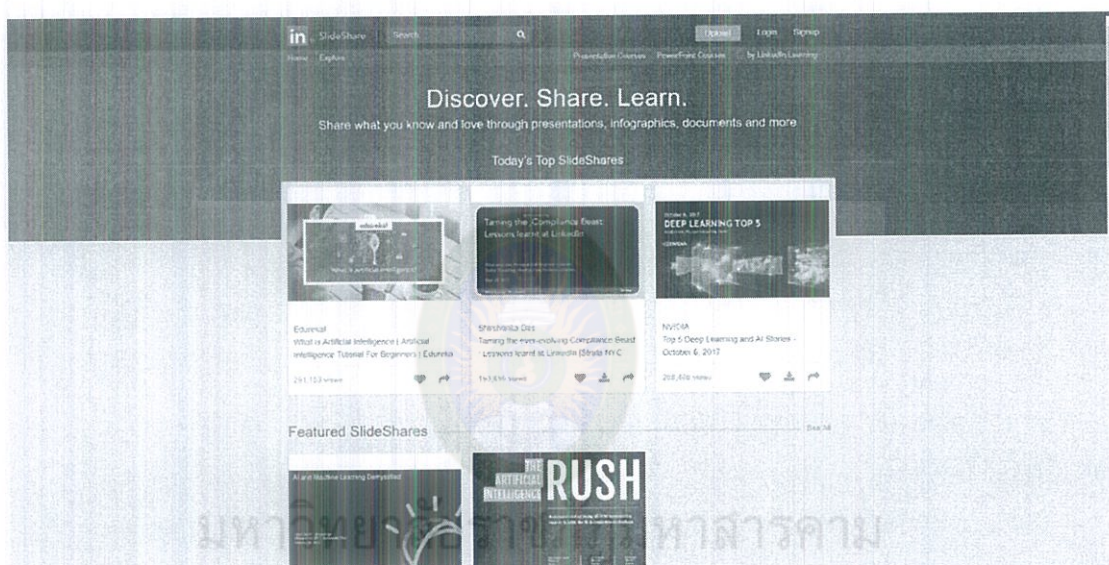
1. มีชื่อเสียงกล่าวคือหากสไลด์ใดมีเนื้อหาที่น่าสนใจก็จะมีคนเข้ามาอ่านมาก รวมถึงการร่วมแสดงความเห็นและช่วยโหวตคะแนนให้กับเจ้าของสไลด์นั้น ๆ ด้วย

2. ความน่าเชื่อถือ เนื่องจากสมาชิกของเว็บจะต้องมีตัวตนจริงอยู่ในโลกออนไลน์ จึงทำให้ผู้ใช้คนอื่น ๆ สามารถเข้าถึงประวัติการใช้งานของสไลด์แชร์ได้ง่าย

3. อำนวยความสะดวกในการให้พื้นที่จัดเก็บข้อมูลประเภทสไลด์ต่าง ๆ จากทั่วโลก และเมื่อต้องการจะแบ่งปันสไลด์นี้ไปยังผู้อื่นก็สามารถทำได้เพียงการเชื่อมโยงไว้หรือจะนำสไลด์นั้น ๆ ไปติดไว้ตามบล็อกต่าง ๆ โดยตรง

4. เป็นแหล่งเก็บผลงานออนไลน์ส่วนตัว (Portfolio)
ประโยชน์ต่อผู้อ่าน

1. เป็นแหล่งค้นหาว่าข้อมูลและความรู้ที่หลากหลาย
2. สามารถเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งในชุมชน (Community) เพื่อรับสไลด์ใหม่ ๆ จากบุคคลที่ชื่นชอบได้
3. ดาวน์โหลดไฟล์สไลด์ต่าง ๆ ได้
4. สามารถค้นหาความรู้ใหม่ ๆ เพิ่มเติมได้



ภาพที่ 2.6 ตัวอย่างเว็บ SlideShare

สรุปข้อดี-ข้อเสียของสไลด์แชร์ ข้อดีของสไลด์แชร์

1. มีการเก็บสถิติของผู้อ่าน ได้อย่างละเอียดว่ามีคนเข้ามาดูกี่คนทั้งจากทางหน้าเว็บหรือในสไลด์แชร์ หรือจากที่ผู้ใช้นำโค้ดไปติด (Embeds) ตามเว็บไซต์หรือเว็บบล็อกต่าง ๆ
2. เลือกรูปแบบลิขสิทธิ์สำหรับแต่ละสไลด์ได้
3. กรณีอัปโหลดไฟล์ประเภท Power Point จะมีการแสดงรายละเอียดของเนื้อหาทั้งหมดของสไลด์ตรงด้านล่างของหน้าเว็บสไลด์นั้น ๆ ซึ่งในหมวดของ “Presentation Transcript” (แต่ถ้าอัปโหลดเป็นไฟล์ PDF จะไม่มีการแสดงในส่วนนี้)
4. โน้ตที่ผู้ใช้ใส่ไว้ใต้สไลด์ (Note on Slide) เมื่ออัปโหลดไปยังสไลด์แชร์สามารถแสดงบนเว็บได้ตรงด้านล่างในแต่ละสไลด์

ข้อเสียของสไลด์แชร์

1. การดาวน์โหลดสไลด์ที่มีจำนวนหน้ามากอาจใช้เวลานาน
2. การใช้งานกับภาษาไทยอาจไม่สมบูรณ์ เนื่องจากมีปัญหาในเรื่องการตัดคำหรือสระตกหล่น เป็นต้น

7. Vcasmo

วีแคสโมเป็นเว็บสำหรับนำเสนอและแบ่งปัน สื่อประเภทนำเสนอผลงาน ซึ่งเป็นการรวมเอาคุณสมบัติของเว็บยูทูปมารวมกับเว็บสไลด์แชร์ จากเดิมที่สไลด์แชร์เป็นการเพียงแค่การเปิดดูเนื้อหาไปที่ละหน้า แต่สำหรับวีแคสโมได้ช่วยให้การทำสไลด์มีความน่าสนใจขึ้น โดยการนำวิดีโอที่บันทึกการบรรยายมาประกอบกับสไลด์ได้ด้วยการกำหนดเวลาให้สัมพันธ์กัน กล่าวคือ เมื่อผู้พูดบรรยายถึงหัวข้อใด สไลด์ก็จะเปลี่ยนหน้าตามไปด้วย (จากภาพจอทางด้านซ้ายจะแสดงวิดีโอคลิป ส่วนจอทางด้านขวาจะแสดงสไลด์)



ภาพที่ 2.7 ตัวอย่างเว็บ Vcasmo

วีแคสโมจัดเป็นสื่อสังคมออนไลน์อีกชนิดหนึ่งที่น่าสนใจ สำหรับนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะการนำเสนอในรูปแบบที่มีความสมบูรณ์แบบมากขึ้น ทั้งภาพที่นำเสนอและการให้เสียงบรรยายประกอบ จึงช่วยให้ผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจเนื้อหา นั้น ๆ ได้ชัดเจนมากขึ้น

8. Spiderscribe

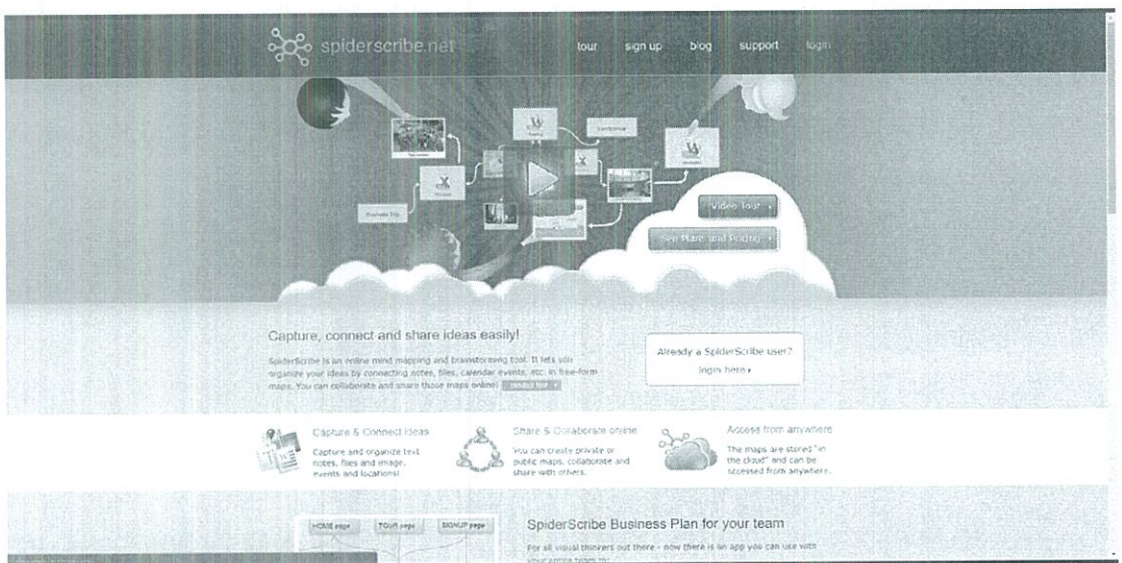
สไปเดอร์สคริปต์เป็นเครื่องมืออีกชนิดหนึ่งที่มีความสามารถพิเศษในด้านสร้างแผนผังงาน แบบเบ็ดเสร็จ ซึ่งทำหน้าที่เป็นเหมือนกระดานให้ผู้ใช้สามารถสร้างแผนภาพต่าง ๆ ได้ตามต้องการโดยสามารถปรับโยงหัวข้อ พร้อมทั้งสามารถใส่ข้อมูลมัลติมีเดียต่าง ๆ ลงไปในแผนภาพนั้น ๆ ได้อย่างอิสระ ไม่ว่าจะเป็นภาพ แผนที่ หรือไฟล์เอกสารที่เกี่ยวข้อง ที่สำคัญยังสามารถแชร์ไฟล์แผนภาพให้กับคนอื่น ๆ สามารถอ่านหรือเข้ามาปรับเปลี่ยนชิ้นงานได้อีกด้วย

ข้อดีของสไปเดอร์สคริปต์

1. ใช้งานฟรีและง่ายด้วยไอคอนที่สื่อความหมาย
2. สามารถสร้างโหนดได้อย่างอิสระ และสามารถนำโหนดหลาย ๆ ชิ้นมาซ้อนทับกันได้
3. สามารถพิมพ์ภาษาไทยลงไปในแผนผังได้และเมื่อสั่งพิมพ์ออกมาตัวอักษรในโหนดก็ยังอ่านภาษาไทยได้
4. มีการบันทึกงานในเว็บอัตโนมัติ โดยไม่ต้องกดปุ่มบันทึกใด ๆ
5. มีปุ่ม export สำหรับนำไฟล์ออกให้เป็นรูปภาพได้ หากต้องการเก็บไว้ดูหรืออ้างอิงภายหลัง

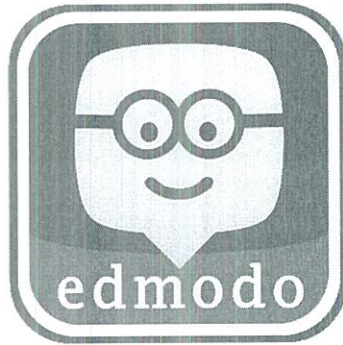
ข้อเสียของสไปเดอร์สคริปต์

1. ตัวเว็บทำด้วยแฟลช จึงไม่สามารถเปิดใช้งานบนไอโฟน ไอแพดได้
2. สระภาษาไทยบางตัวจะถูกตัดหายไปเมื่ออยู่ในโหนด



ภาพที่ 2.8 ตัวอย่างเว็บ Spiderscribe

9. Edmodo



ภาพที่ 2.9 ตัวอย่าง Edmodo

Edmodo คือ เครื่องข่ายสังคมออนไลน์ที่มีลักษณะการทำงานคล้ายกับ Facebook ที่สามารถใช้ในการติดต่อสื่อสาร ทำงานร่วมกัน แบ่งปันเนื้อหาและแจ้งข่าวสารเฉพาะในกลุ่มที่จัดตั้งขึ้น แต่เป้าหมายสำคัญของ Edmodo นั้นจะแตกต่างจาก Facebook คือ Edmodo นั้นจะสร้างขึ้นเพื่อช่วยในการจัดการเรียนการสอน ของนักศึกษาและครูได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น สามารถตอบ โจทย์ในข้อจำกัดของเวลาในชั้นเรียน และสามารถพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนเป็นรายบุคคลได้ตาม ความสนใจ ครูและผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้น

Edmodo นั้นมีขั้นตอนในการเริ่มใช้งานคล้ายๆกับการสมัครสมาชิกในสังคม ออนไลน์อื่น ๆ เพียงแต่ครูผู้สอนจะต้องสร้างชื่อกลุ่มการเรียนรู้ โดยกรอกข้อมูลในแบบฟอร์ม ให้ครบถ้วนเพื่อใช้ในการสร้าง Group Code เปรียบได้เหมือนบัตรผ่านที่ผู้สอน จะต้องนำมาให้ผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนใช้ Group Code นี้ให้กับนักศึกษาเพื่อใช้ในการกรอกข้อมูลสมัครเป็นสมาชิกใน Group ที่ครูผู้สอนจัดขึ้น

การใช้ Edmodo ในการเรียนการสอนนั้น สนับสนุน ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ ด้วยตนเองหรือ Constructionism ตามความเห็นของอลัน ชอว์ (Alan Shaw) ว่า Constructionism เป็นการศึกษาเรียนรู้ที่เด็กสามารถเก็บความรู้ที่ได้รับไปสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองและสามารถ เชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่มาเป็นองค์ความรู้ของตนเอง นอกจากนี้ Edmodo ยังสนับสนุนกฎ การเรียนรู้ของธอร์นไคต์ คือกฎแห่งความพร้อม (Law of Readiness) กฎแห่งการฝึกหัด (Law of Exercise) และกฎแห่งความพอใจ (Law of Effect) เพราะผู้เรียนสามารถเรียนรู้เมื่อผู้เรียนพร้อมและ ได้ฝึกและเรียนรู้จนพอใจ

ข้อดีในการใช้ Edmodo มาช่วยในการเรียนการสอนนั้นได้แก่ความสะดวกสบายในการปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้สอนและผู้เรียน เพราะไม่จำ เป็นต้องอยู่ในช่วงเวลาเรียนเท่านั้น ผู้สอนและผู้เรียนสามารถติดต่อสื่อสาร ทำงานร่วมกัน แบ่งปันเนื้อหา ชักถาม นำเสนอผลงานของนักศึกษา ผ่านทางการ online ของ Edmodo นักศึกษาไม่รู้สึกรู้สึกถูกบังคับในการเรียนรู้ เพราะสามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลาที่นักศึกษาพร้อมและ นักศึกษาสามารถเข้าถึงการเรียนการสอนของครูได้ง่ายเพราะข้อปฏิบัติในการใช้งานจะคล้ายกับการใช้งาน Facebook ที่นักศึกษาคุ้นเคย แต่สิ่งที่เป็นข้อจำกัดและสำคัญมากในการใช้งานของ Edmodo คือผู้เรียนต้องทราบ Group Code ของผู้สอนและบุคคลอื่นที่ไม่ใช่สมาชิกไม่สามารถเข้าไปดูการเรียนการสอนได้

2.6 ความพึงพอใจ

2.6.1 ความหมายของความพึงพอใจ

นักจิตวิทยาและนักการศึกษาได้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ดังนี้

สุชา จันทรเอม (2541, น. 17) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง พฤติกรรมที่ถูกกระตุ้นโดยแรงขับของแต่ละบุคคล และมีแนวโน้มมุ่งไปสู่จุดหมายปลายทางอย่างใดอย่างหนึ่ง

ทวีพงษ์ หินคำ (2541, น. 8) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจว่าเป็นความชอบของบุคคลที่มีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด ซึ่งสามารถลดความตึงเครียดและตอบสนองความต้องการของบุคคลได้ ทำให้เกิดความพึงพอใจต่อสิ่งนั้น

ธनिया ปัญญาแก้ว (2541, น. 12) ได้ให้ความหมายว่า สิ่งที่ทำให้เกิดความพึงพอใจที่เกี่ยวกับลักษณะของงาน ปัจจัยเหล่านี้นำไปสู่ความพอใจในงานที่ทำ ได้แก่ ความสำเร็จ การยกย่อง ลักษณะงาน ความรับผิดชอบ และความก้าวหน้า เมื่อปัจจัยเหล่านี้อยู่ต่ำกว่าจะทำให้เกิดความไม่พอใจงานที่ทำ ถ้าหากงานให้ความก้าวหน้า ความท้าทาย ความรับผิดชอบ ความสำเร็จและการยกย่องแก่ผู้ปฏิบัติงานแล้วพวกเขาจะพอใจและมีแรงจูงใจในการทำงานเป็นอย่างมาก

วิทย์ เทียงบุญธรรม (2541, น. 754) ให้ความหมายของความพึงพอใจว่า หมายถึง ความพอใจ การทำให้พอใจ ความซาบซึ้งใจ ความสนใจ ความจุใจ ความแน่ใจ การชดเชย การไถ่บาป การแก้แค้นสิ่งที่ชดเชย

วิรุฬ พรรณเทวี (2542, น. 11) ให้ความหมายไว้ว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกภายในจิตใจของมนุษย์ที่ไม่เหมือนกัน ซึ่งเป็นอยู่กับแต่ละบุคคลว่าจะคาดหวังกับสิ่งหนึ่ง สิ่งใดอย่างไร ถ้าคาดหวังหรือมีความตั้งใจมากและได้รับการตอบสนองด้วยดี จะมีความพึงพอใจมากแต่ในทางตรงกันข้ามอาจผิดหวังหรือไม่พึงพอใจเป็นอย่างยิ่ง เมื่อไม่ได้รับการตอบสนองตามที่คาดหวังไว้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสิ่งที่ตนตั้งใจไว้ว่าจะมีมากหรือน้อย

กาญจนา อรุณสุขรุจี (2546, น. 5) กล่าวว่า ความพึงพอใจของมนุษย์เป็นการแสดงออกทางพฤติกรรมที่เป็นนามธรรม ไม่สามารถมองเห็นเป็นรูปร่างได้ การที่เราจะทราบว่าบุคคลมีความพึงพอใจหรือไม่สามารถสังเกตโดยการแสดงออกที่ค่อนข้างสลับซับซ้อน และต้องมีสิ่งตรงต่อความต้องการของบุคคล

จึงจะทำให้บุคคลเกิดความพึงพอใจ ดังนั้นการสร้างสิ่งเร้าจึงเป็นแรงจูงใจของบุคคลนั้นให้เกิดความพึงพอใจในงานนั้น

พิสุทธา อารีราษฎร์ (2551, น. 178) กล่าวว่า ความพึงพอใจ (Satisfaction) หมายถึง ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยเฉพาะความรู้สึกนั้นทำให้บุคคลเอาใจใส่ และอาจกระทำการบรรลุถึงความมุ่งหมายที่บุคคลมีต่อสิ่งนั้น ความพึงพอใจเป็นเรื่องของความรู้สึก ทศนคติ หรือระดับความชอบส่วนบุคคลที่มีต่อสิ่งนั้น ว่าสามารถตอบสนองความต้องการหรือ ทำให้บรรลุจุดมุ่งหมายนั้น ๆ ได้มากน้อยเพียงใด

Applewhite (1965, p. 49, อ้างถึงใน ศุภศิริ โสมาเกตู, 2544, น. 49) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกส่วนตัวของบุคคลในการปฏิบัติงาน ซึ่งมีความหมายกว้างรวมถึงความพึงพอใจสภาพแวดล้อมทางกายภาพด้วย การมีความสุขที่ทำงานร่วมกับคนอื่นที่เข้ากันได้ ทศนคติที่ดีต่องานด้วย

Morse (1965, p. 27, อ้างถึงใน ศุภศิริ โสมาเกตู, 2544, น. 48) ให้ความหมายไว้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างที่สามารถถอดความเครียดของผู้ที่ทำงานให้ลดน้อยลง ถ้าความเครียดมากจะทำให้เกิดความไม่พอใจในการทำงาน และความเครียดนี้จะมีผลมาจากความต้องการของมนุษย์เมื่องานมนุษย์จึงความต้องการมากจะเกิดปฏิกิริยาเรียกร้องหาวิธีตอบสนองความเครียดก็จะลดน้อยลงหรือหมดไป ความพึงพอใจก็จะมากขึ้น

Good (1973, p. 161) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง สภาพหรือระดับความพอใจที่เป็นผลมาจากความสนใจ และเจตคติของบุคคลที่มีต่องาน

Wolman (1973) ให้ความหมายของความพึงพอใจ หมายถึงความรู้สึก (Feeling) มีความสุขเมื่อได้รับผลสำเร็จตามความมุ่งหมายที่ต้องการหรือตามแรงจูงใจ

Campbell (1976, pp. 117-124) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกภายในที่แต่ละคนเปรียบเทียบระหว่างความคิดเห็นต่อสภาพการณ์ที่อยากให้เป็นหรือคาดหวัง หรือรู้สึกว่าจะสมควรจะได้รับผลที่ได้จะเป็นความพึงพอใจหรือไม่พึงพอใจเป็นการตัดสินของแต่ละบุคคล

Donabedian (1980) กล่าวว่า ความพึงพอใจของผู้รับบริการ หมายถึง ผู้บริการประสบความสำเร็จในการทำให้สมดุระหว่างสิ่งที่ผู้รับบริการให้ค่ากับความคาดหวังของผู้รับบริการ และประสบการณ์นั้นเป็นไปตามความคาดหวัง

จากความหมายที่กล่าวมาทั้งหมด สรุปความหมายของความพึงพอใจได้ว่าเป็นความรู้สึกของบุคคลในทางบวก ความชอบ ความสบายใจ ความสุขใจต่อสภาพแวดล้อมในด้านต่าง ๆ หรือเป็นความรู้สึกที่พอใจต่อสิ่งที่ทำให้เกิดความชอบ ความสบายใจ และเป็นความรู้สึกที่บรรลุถึงความต้องการ

2.6.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

2.6.2.1 ทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์ (Maslow's Hierarchy of Needs Theory)

Maslow (1954, pp. 80-91) ระบุว่าบุคคลจะมีความต้องการที่เรียงลำดับจากระดับพื้นฐานมากที่สุดไปยังระดับสูงสุด ชอบช่วยเหลือของ Maslow จะอยู่บนพื้นฐานของสมมุติฐาน 3 ข้อ คือ

1. บุคคล คือ สิ่งมีชีวิตที่มีความต้องการ ความต้องการของบุคคลสามารถมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของพวกเขาได้ ความต้องการที่ยังไม่ถูกตอบสนองเท่านั้นที่สามารถ มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมความต้องการที่ถูกตอบสนองแล้วจะไม่ใช่สิ่งจูงใจอีกต่อไป

2. ความต้องการของบุคคลจะถูกเรียงลำดับตามความสำคัญหรือเป็นลำดับชั้น จากความต้องการพื้นฐาน เช่น อาหาร และที่อยู่อาศัย ไปจนถึงความต้องการที่ซับซ้อน เช่น ความสำเร็จ

3. บุคคลจะก้าวไปสู่ความต้องการระดับต่อไป เมื่อความต้องการระดับต่ำลงมาได้ถูกตอบสนองอย่างดีแล้วเท่านั้น นั่นคือคนงานจะมุ่งการตอบสนองความต้องการ สภาพแวดล้อมการทำงานที่ปลอดภัยก่อน ก่อนที่จะถูกจูงใจให้มุ่งไปสู่การตอบสนองความต้องการทางสังคม Maslow แบ่งความต้องการของมนุษย์เป็น 5 ลำดับ ลำดับ 1-4 เป็นความต้องการระดับต้น ลำดับที่ 5 เป็นความต้องการระดับสูง

ลำดับชั้นที่ 1 ความต้องการทางสรีระ (Physiological Needs) ซึ่งเป็นความต้องการลำดับต่ำสุด ความต้องการเหล่านี้ หมายถึงแรงผลักดันทางชีววิทยาพื้นฐาน เช่น ความต้องการอาหาร อากาศ น้ำ และที่อยู่อาศัย

ลำดับชั้นที่ 2 ความต้องการความปลอดภัย (Safety Needs) ความต้องการนี้เป็นความต้องการลำดับที่ 2 ซึ่งถูกกระตุ้นหลังจากที่ความต้องการทางร่างกายถูกตอบสนองแล้ว ความต้องการความปลอดภัยจึงหมายถึงความต้องการสภาพแวดล้อมที่ ปลอดภัยปราศจากอันตรายทางร่างกายและจิตใจ

ลำดับชั้นที่ 3 ความต้องการทางสังคม (Belonging Needs) หมายถึง ความต้องการที่จะเข้าร่วม ได้รับการยอมรับในสังคม ความเป็นมิตร และความรักจากเพื่อนร่วมชั้น เช่น ความอยากมีเพื่อน มีพวกพ้อง มีกลุ่ม มีครอบครัว และมีความรัก เป็นต้น

ลำดับชั้นที่ 4 ความต้องการเป็นที่ยอมรับ ยกย่อง และให้เกียรติยศชื่อเสียง (Esteem Needs) เป็นความต้องการระดับที่ 4 ความต้องการเหล่านี้หมายถึง ความต้องการของบุคคลที่จะสร้างการเคารพตนเอง และการชมเชยจากบุคคลอื่น ความต้องการชื่อเสียง และการยกย่องจากบุคคลอื่นจะเป็นความต้องการประเภทนี้ เช่น การประกาศ “นักเรียนดีเด่น” ถือเป็นตัวอย่างของการตอบสนองความต้องการเกียรติยศชื่อเสียง

ลำดับชั้นที่ 5 ความต้องการความสมหวังของชีวิต (Self-Actualization Needs) ความต้องการความสมหวังของชีวิตคือ ความต้องการระดับสูงสุด เป็นความต้องการที่จะบรรลุความสมหวังของตนเองด้วยการใช้ความสามารถ ทักษะ และศักยภาพอย่างเต็มที่บุคคลที่ถูกจูงใจด้วยความต้องการความสมหวังของชีวิตจะแสวงหางานที่ทำหายความสามารถ

จากข้างต้น สรุปได้ว่าทฤษฎีนี้มองว่าความต้องการของมนุษย์นั้นเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา และจะตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของของกิจกรรมการเรียนรู้ พร้อมทั้งยืนยันว่า ลำดับชั้นของความต้องการนี้เป็นแรงขับพื้นฐานที่จะจูงใจให้แต่ละบุคคลเข้าร่วมกิจกรรม การเรียนรู้ โดยไม่คิดทลึงหนี หรือหลบเลี่ยง แต่กลับมุ่งให้บรรลุวัตถุประสงค์ของกิจกรรม การเรียนรู้ การนำทฤษฎีนี้ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ จำเป็นต้องคำนึงถึงหลักของการสร้าง แรงจูงใจ กล่าวคือ ความต้องการใดที่ได้รับการตอบสนองแล้ว จะไม่เกิดแรงจูงใจของ พฤติกรรมอีกต่อไป ดังนั้นหากจำเป็นต้องจูงใจด้วย ความต้องการในลำดับชั้นต่อไป จึงจะสามารถชักจูงให้เกิดพฤติกรรมได้

2.6.2.2 ทฤษฎีการจูงใจของ McGregor (McGregor's Theory X and Theory Y) McGregor (1960, pp. 33-48) ได้นำเสนอ ทฤษฎี X และทฤษฎี Y ขึ้น ซึ่งสามารถสรุปสาระสำคัญได้ ดังนี้

ทฤษฎี X มีทัศนคติในการมองความเป็นมนุษย์ในแง่ลบ สรุปแนวคิดที่สำคัญของทฤษฎีนี้ได้เป็น 3 ประการคือ

1. โดยทั่วไปแล้ว มนุษย์ไม่ชอบทำงาน หากมีโอกาสหลีกเลี่ยงได้ก็จะพยายามหลีกเลี่ยง เพื่อที่จะไม่ต้องเหน็ดเหนื่อยกับงาน
2. เมื่อมนุษย์ไม่ชอบทำงาน และเห็นว่าวิธีที่จะทำให้มนุษย์ทำงานได้นั้น ต้องใช้วิธีบังคับ ควบคุม ช่มชู้ สั่งการ และลงโทษ เพื่อให้งานบรรลุวัตถุประสงค์
3. เห็นว่ามนุษย์ส่วนใหญ่ชอบเป็นผู้ตามมากกว่าผู้นำและพยายามหลีกเลี่ยงความรับผิดชอบ ไม่ค่อยหวังความก้าวหน้า ทะเยอทะยานน้อย แต่สิ่งที่ต้องการมากที่สุดคือความมั่นคงปลอดภัย

จากแนวคิดที่มองว่ามนุษย์ไม่ดีดังกล่าว จึงเห็นได้ว่าผู้ที่เชื่อตามแนวคิดของทฤษฎีนี้ หากจะมอบหมายให้ใครทำงานอะไรจึงต้องมีหัวหน้างาน หรือมีครูคอยควบคุม เพราะเห็นว่าถ้าไม่มี ผู้ควบคุมงานก็มักจะไม่สามารถประสบความสำเร็จ การที่มีผู้มาบังคับบัญชาในความหมายของกลุ่มนี้คือการว่ากล่าวและลงโทษเหตุที่ต้องทำดังนี้ โดยมีเหตุผลว่าพื้นฐานของคนมักเกียจคร้าน และขาดความรับผิดชอบ นั่นคือทฤษฎีในกลุ่มนี้จะมองมนุษย์ในแง่ลบเป็นส่วนใหญ่

ทฤษฎี Y มองความเป็นมนุษย์ในแง่ดีซึ่งตรงกันข้ามกับทฤษฎี X ซึ่งแนวคิดของทฤษฎีนี้สรุปสาระสำคัญได้ดังต่อไปนี้

1. โดยธรรมชาติของมนุษย์ส่วนใหญ่ มีความมานะ พยายามทั้งทางจิตใจ และร่างกาย มนุษย์มิได้รังเกียจการทำงาน เห็นว่างานช่วยสนองความต้องการของตน และเห็นว่าบางครั้งบางคราวที่มนุษย์จำต้องหลีกเลี่ยงงานนั้น น่าจะเนื่องมาจากลักษณะการควบคุมของผู้บังคับบัญชา หรือครูผู้สอน หรืออำนาจการควบคุมจากภายนอก
2. การทำให้ผลงานบรรลุวัตถุประสงค์ อาจไม่จำเป็นต้องใช้การควบคุม และบังคับการให้โอกาสผู้ปฏิบัติงานได้ทำงานในบรรยากาศที่เข้าเป็นตัวของตัวเอง และยอมรับในวัตถุประสงค์ของงานได้ จะส่งผลให้งานบรรลุวัตถุประสงค์ที่ต้องการ
3. มนุษย์โดยทั่วไปให้ความสำคัญกับการทำงานเป็นกลุ่มเป็นทีม เป็นคณะทำงานอยู่แล้ว ดังตัวอย่างที่บางประเทศหรือบางท้องที่ ที่นิยมมารวมกลุ่มทำงานด้วยกันที่เรียกว่า “ประเพณีลางแซก” ในสมัยโบราณ
4. มนุษย์มักยึดมั่นกับวัตถุประสงค์ของงาน เมื่อทำงานสำเร็จตามวัตถุประสงค์ของงานแต่ละอย่างจะเกิดความรู้สึกพอใจ สมใจ เกิดความพยายามในการทำงานมากขึ้นเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของส่วนรวม
5. มนุษย์เกิดการเรียนรู้จากสถานการณ์ที่เหมาะสมพร้อมต่อการยอมรับในความรับผิดชอบของตน และพร้อมต่อการแสวงหาความรับผิดชอบเพิ่มขึ้น ใครก็ตามที่หลีกเลี่ยงความรับผิดชอบ ขาดความทะเยอทะยาน และแสวงหาความมั่นคงความปลอดภัยเพียงอย่างเดียว น่าจะไม่ใช้ลักษณะที่แท้จริงของเขา การกระทำนั้น ๆ อาจจะเนื่องมาจากอิทธิพลของสิ่งผลักดันบางอย่าง

6. บุคคลในองค์กรแต่ละคน มักมีคุณลักษณะในตัวด้วยกันทั้งนั้นในด้านความสามารถทางการคิด ความฉลาด การสร้างจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์

จะเห็นได้ว่าทฤษฎี Y มองมนุษย์ในแง่บวก ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดที่เป็นที่นิยมในปัจจุบัน นอกจากนั้นทฤษฎี Y นี้ยังเน้นการพัฒนาตนเองของมนุษย์แต่ละคน มนุษย์มัก รู้จักตนเองดีและรู้ขีดความสามารถของตน

2.6.2.3 ทฤษฎีการจูงใจ ERG ของ Clayton Alderfer

เป็นทฤษฎีความต้องการซึ่งกำหนดลำดับขั้นตอนของความต้องการ Alderfer ได้ชี้ให้เห็นความแตกต่างระหว่างความต้องการในระดับต่ำ และความต้องการในระดับสูงซึ่ง เกี่ยวข้องกับความต้องการของ Maslow 5 ประการ โดยเข้าได้ทำการจัดกลุ่มของความต้องการ ให้เป็น 3 ประเภท ดังนี้

1) ความต้องการอยู่รอด (Existence Needs) เป็นความต้องการในระดับต่ำสุด และมีลักษณะเป็นรูปธรรม (Concrete) ประกอบด้วยความต้องการตามทฤษฎีของ Maslow คือ ความต้องการพื้นฐานทางร่างกาย (Physiological Needs) และความต้องการความมั่นคงปลอดภัย (Security Needs)

2) ความต้องการความสัมพันธ์ (Related Needs) เป็นความต้องการที่มีลักษณะเป็นรูปธรรมน้อยลง ประกอบด้วยความต้องการด้านสังคมตามทฤษฎีของ Maslow และรวมไปถึง ความต้องการความปลอดภัย และความต้องการได้รับการยอมรับนับถือ

3) ความต้องการความเจริญก้าวหน้า (Growth Needs) เป็นความต้องการในระดับสูงสุดในระดับความต้องการของ Alderfer และมีความเป็นรูปธรรมต่ำสุด ประกอบด้วย ความต้องการการยกย่อง และความต้องการประสบความสำเร็จตามทฤษฎีความต้องการของ Maslow (Esteem Needs and Self-actualization Needs)

Alderfer ไม่เชื่อว่า บุคคลต้องตอบสนองความพึงพอใจอย่างสมบูรณ์ ในระดับของความต้องการก่อนที่จะก้าวหน้าไปสู่ระดับอื่น เขาพบว่าบุคคลจะได้รับการกระตุ้น โดยความต้องการมากกว่าระดับหนึ่ง ตัวอย่างความต้องการที่จะได้รับเงินเดือนที่เพียงพอ ในขณะที่เดียวกันอาจเกิดความต้องการยอมรับความพึงพอใจ และเกิดความต้องการสร้างสรรค์ ต้องการความก้าวหน้ายิ่งกว่านั้น Alderfer ค้นพบว่า ลำดับของชนิด จะแตกต่างกันในแต่ละบุคคล ผู้ประกอบการส่วนใหญ่จะแสวงหาการยอมรับนับถือ และความรู้สึกสร้างสรรค์เป็น ความต้องการความเจริญเติบโต ก่อนที่จะคำนึงถึงความต้องการด้านรูปธรรม เช่น ความหิวและ ความกระหาย Alderfer ยังขยายทฤษฎีของ Maslow โดยพิจารณาถึงวิธีการที่บุคคลมีปฏิกริยา เมื่อเข้าสามารถและไม่สามารถตอบสนองความต้องการของคน โดยพัฒนาหลักความก้าวหน้า กับลำดับขั้นความต้องการเมื่อตอบสนองความต้องการในระดับต่ำกว่าได้ และในทางตรงกันข้าม หลักของการถดถอย-ความตึงเครียด (Frustration Regression Principle) ซึ่งอธิบายว่า เมื่อ บุคคลที่ยังมีความตึงเครียดในการพยายามที่จะตอบสนองความต้องการในระดับสูงขึ้น เขาจะเลิกพยายามตอบสนองความต้องการ และเปลี่ยนไปใช้ความพยายามที่จะตอบสนองความต้องการในระดับต่ำกว่า ทฤษฎี ERG ระบุว่าความต้องการของบุคคลสามารถเปลี่ยนไปใน ระดับสูงขึ้นหรือลงได้ ขึ้นอยู่กับว่าเข้าสามารถตอบสนองความต้องการในระดับต่ำลง หรือ ความต้องการในระดับสูงขึ้นได้หรือไม่ (สุชาติ อยู่สุข, 2547)

จากการศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจดังกล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่าบุคคลย่อมมีแนวโน้มที่จะตอบสนองความต้องการของตนในระดับต่ำกว่าก่อน จึงจะสามารถตอบสนองความต้องการในระดับที่สูงขึ้น การทำให้เกิดความพึงพอใจของนักเรียนใน กระบวนการเรียนรู้นั้น ครูควรมีความรู้สึกที่ดีต่อนักเรียน และสร้างสถานการณ์ที่เอื้อให้ นักเรียนมีความรู้สึกที่รับผิดชอบ และมีส่วนร่วมในการดำเนินงาน อันจะนำไปสู่เป้าหมายของการเรียนรู้ทั้งส่วนบุคคล และกลุ่มบุคคลต่อไป

2.6.3 ปัจจัยที่ก่อให้เกิดความพึงพอใจและไม่พึงพอใจในการปฏิบัติงาน

Gilmer (1966, pp. 279-283) ได้อธิบายถึงปัจจัยต่าง ๆ ที่ก่อให้เกิดความพึงพอใจในการปฏิบัติงานไว้ดังนี้

1. ความมั่นคงปลอดภัย ซึ่งหมายถึงความมั่นคงในการทำงาน ความมั่นคงของหน่วยงาน ที่ให้ความรู้สึกไว้วางใจ เชื่อถือต่อหน่วยงาน ซึ่งความรู้สึกถึงความมั่นคงปลอดภัยนี้ เป็นองค์ประกอบแรกที่ทำให้เกิดความพึงพอใจในการปฏิบัติงาน
 2. โอกาสในการทำงาน ซึ่งพบว่าหากไม่มีโอกาสก้าวหน้าในการทำงานจะก่อให้เกิดความไม่พึงพอใจต่อการปฏิบัติงาน
 3. สถานที่ทำงาน และการจัดการ ได้แก่ ขนาดของกลุ่ม ชื่อเสียง คณะ และ การประชาสัมพันธ์ให้เป็นที่รู้จักแพร่หลายของกลุ่ม ซึ่งเหล่านี้จะก่อให้เกิดความรู้สึกมั่นคงแก่ ผู้ปฏิบัติงาน
 4. ผลตอบแทน คณะ และโอกาสในความก้าวหน้า จะมีความสัมพันธ์กับความพึงพอใจ ซึ่งองค์ประกอบนี้มักจะก่อให้เกิดความไม่พอใจได้มากกว่าความพึงพอใจ
 5. ลักษณะงาน หากได้ทำงานตามความถนัด หรือตามความสามารถย่อมทำให้เกิดความพึงพอใจและคนที่มีความรู้สูงจะพึงพอใจต่อองค์ประกอบนี้มาก
 6. การควบคุมดูแล ผู้สอนมีส่วนสำคัญที่จะทำให้อุเรียนมีความพึงพอใจ หรือไม่พึงพอใจในการปฏิบัติงาน เนื่องจากหากมีการควบคุมดูแลไม่ดีจะทำให้เกิดการไม่เข้าร่วม กิจกรรมของนักเรียนได้
 7. ลักษณะทางสังคม องค์ประกอบนี้เป็นส่วนหนึ่งของความต้องการทางสังคม หรือ การให้สังคมยอมรับ
 8. การติดต่อสื่อสาร ได้แก่ การติดต่อทั้งภายในและภายนอกชั้นเรียนซึ่งองค์ประกอบนี้ จะมีความสำคัญมากสำหรับผู้มีการศึกษาสูง
 9. สภาพการทำงาน ได้แก่ สภาพอุณหภูมิแสง เสียง ห้องเรียน ชั่วโมง การทำงาน เป็นต้นซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้ถือเป็นความต้องการลำดับต้น จึงก่อให้เกิด ความพึงพอใจ และไม่พึงพอใจในการปฏิบัติงานได้
 10. ผลประโยชน์ตอบแทน ได้แก่ คณะ ค่าชมเชยจากครู และเพื่อนร่วมชั้น
- Guilford and Gray (1968, pp. 62-72) ได้เสนอองค์ประกอบที่เอื้ออำนวยต่อความพึงพอใจในการทำงานเอาไว้ดังนี้
1. ความมั่นคง
 2. โอกาสในการก้าวหน้า
 3. เป็นงานที่สังคมยอมรับ
 4. ความสนใจในลักษณะงานที่ทำ
 5. สภาพการทำงาน

6. การยกย่องชมเชยจากครู
7. องค์กร และการบริหารงาน
8. ปริมาณงาน
9. ผลตอบแทน
10. การนิเทศงาน
11. การติดต่อสื่อสาร
12. ชั่วโมงในการทำงาน
13. เป็นงานที่ไม่ยุ่งยาก
14. สิทธิ และผลประโยชน์ต่าง ๆ

Mullins (1985, pp. 44-49) ได้ให้ทัศนะว่า ความพอใจในการทำงานหรือการเรียน เป็นแนวคิดที่ซับซ้อน และยากที่จะวัดโดยไม่เอาความคิดเห็นส่วนตัวมาปะปน ระดับของความพอใจในการทำงานเป็นผลมาจากตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยด้านตัวบุคคล สังคม วัฒนธรรม องค์กร และปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม

1. ปัจจัยด้านตัวบุคคล ประกอบด้วยบุคลิกภาพ การศึกษา และความสามารถ อายุ สถานภาพสมรส และลักษณะงานที่ทำอยู่
2. ปัจจัยด้านสังคม ประกอบด้วยสัมพันธภาพระหว่างเพื่อนร่วมงาน การทำงานเป็นกลุ่ม และบรรทัดฐานของกลุ่ม โอกาสที่จะได้ติดต่อปรึกษาหารือปัจจัยด้านวัฒนธรรม ประกอบด้วยทัศนคติต่าง ๆ ความเชื่อ ค่านิยม
3. ปัจจัยด้านองค์กร ประกอบด้วยลักษณะ และโครงสร้างที่เป็นทางการ นโยบาย และกระบวนการบริหารงานบุคคล ลักษณะของงาน เทคโนโลยีและกระบวนการทำงานของกลุ่ม การขึ้นนะควบคุม และภาวะผู้นำ รวมทั้งสภาพการทำงานด้วย
4. ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม ประกอบด้วยเศรษฐกิจ สังคม และอิทธิพลจากผู้สอน

นอกจากนี้ Schofield (1975, p. 242) ได้เสนอถึงปัจจัยที่ก่อให้เกิดความไม่พึงพอใจในการปฏิบัติงาน ได้แก่ ภาวะต่อไปนี้คือ

1. ไม่มีเป้าหมายในการทำงาน
2. ไม่ได้รับการยอมรับ
3. ทำงานซึ่งไม่ท้าทาย
4. ไม่มีโอกาสที่จะเพิ่มพูนความรู้
5. งานประจำวันที่ซ้ำซาก มีเวลาว่างมากเกินไป
6. เกิดภาวะที่ตอกใจ และถูกฉ้อโกงในการทำงาน
7. ไม่ชอบในงานหลักที่ทำ
8. ได้รับคำสั่งที่ขัดแย้ง และการให้คำแนะนำมากเกินไป
9. การเปลี่ยนหน้าที่ในการทำงานบ่อย
10. เรียนในสภาวะที่ด้อยกว่าชั้นเรียนใกล้เคียง
11. เรียนโดยไม่มีหวัง

จากการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจข้างต้น สรุปได้ว่า คนเราจะคำนึงถึงปัจจัยด้านความปลอดภัยเป็นอันดับแรก จากนั้นจึงจะคำนึงถึงลักษณะความท้าทายของงาน ผลตอบแทน สถานที่ทำงาน ตลอดจนลักษณะของสังคมระหว่างการทำงาน ซึ่งหาก กิจกรรมหรืองานที่ได้รับมอบหมายนั้นไม่มีเป้าหมายที่ชัดเจน ไม่มีความท้าทาย และสถานที่ทำงานไม่เหมาะสมก็อาจจะก่อให้เกิดความไม่พึงพอใจขึ้นได้

2.7 วิจัยเชิงปฏิบัติการ

2.7.1 ความหมายของวิจัยเชิงปฏิบัติการ

ยาใจ พงษ์บริบูรณ์ (2537) กล่าวว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการ คือการวิจัยที่ใช้กระบวนการปฏิบัติอย่างมีระบบ โดยผู้วิจัยและผู้เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการปฏิบัติการและวิเคราะห์วิจารณ์ผลการปฏิบัติจากการใช้วงจร 4 ขั้นตอน คือ การวางแผน การลงมือกระทำ การสังเกตและ การสะท้อนการปฏิบัติ ซึ่งดำเนินการต่อเนื่องกันไป ผลที่ได้นำไปปรับแผนเข้าสู่วงจรใหม่จนกว่าจะได้ข้อสรุปที่แก้ไขปัญหาได้จริงหรือพัฒนาสภาพการณ์ของสิ่งที่ศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คงศักดิ์ ธาตุทอง และงามนิศย์ ธาตุทอง (2543, น. 40-41) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการ หมายถึง การทำวิจัยในงานของผู้วิจัยและงานที่กลุ่มผู้ร่วมวิจัยเป็นการทำงานร่วมกันของผู้ที่เกี่ยวข้อง เพื่อช่วยพัฒนาทั้งงานของผู้วิจัยและงานของผู้ร่วมวิจัยไปพร้อม ๆ กัน ในการทำงานร่วมกันผู้วิจัยต้องมองว่าผู้ร่วมวิจัยเป็นคนที่มีความตั้งใจไม่ไหว้ตัว พร้อมทั้งช่วยกระตุ้นให้เกิดการทำงานร่วมกันอย่างมีจุดหมาย

กิตติศักดิ์ นิเวรัตน์ (2546) ได้ให้ความหมายของการวิจัยเชิงปฏิบัติการว่าเป็นวิธีการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นตามวิธีการที่ผู้วิจัยคิดว่าดีเหมาะสม แล้วมีการนำผลจากการปฏิบัติไปปรับปรุงพัฒนาจนสามารถแก้ไขปัญหาที่ได้ออกมาตามสถานการณ์นั้นๆ ซึ่งผลของการวิจัยที่ได้ ถือว่าเป็นการแก้ไขปัญหาในครั้งนั้น

กิตติพร ปัญญาภิญโญผล (2549) กล่าวว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการ หมายถึง การศึกษาค้นคว้าอย่างมีระบบถึงการปฏิบัติงานของผู้ปฏิบัติงานเอง เพื่อเข้าใจดีขึ้น หรือแก้ปัญหาเกี่ยวกับงานที่ทำอยู่ มีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้น ซึ่งได้จากการรวบรวมการร่วมมือ การสะท้อนตนเองและการใช้วิจารณ์ญาณภายใต้กรอบจรรยาบรรณที่ยอมรับกัน

สมนึก ปฏิพานนท์ (2550) กล่าวว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการ เป็นการวิจัยที่มุ่งจะนำหลักการของวิธีการทางวิทยาศาสตร์มาใช้เพื่อแก้ปัญหาในสภาพการณ์เฉพาะ เน้นการวิจัยที่ง่ายไม่สลับซับซ้อน และนำไปใช้ในการแก้ปัญหาในการทำงานจริง ๆ

สมบัติ ท้ายเรือคำ (2551) ให้ความหมายการวิจัยเชิงปฏิบัติว่า เป็นการวิจัยเพื่อมาไขปัญหาอย่างรีบด่วน หรือปัจจุบันทันที ซึ่งมีจุดมุ่งหมายเฉพาะ เพื่อนำผลที่ได้มาหาเฉพาะเรื่องในวงจำกัด โดยไม่สนใจว่าจะใช้ประโยชน์หรือแก้ปัญหาอื่นได้หรือไม่

สุวิมล ว่องวานิช (2555) ให้ความหมายของการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียนไว้ว่า การวิจัยที่ทำโดยครูผู้สอนในชั้นเรียน เพื่อแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน และนำผลมาใช้ปรับปรุงการเรียนการสอน หรือส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้อุของนักเรียนให้ดีขึ้น ทั้งนี้เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่นักเรียน

เป็นการวิจัยที่ต้องทำอย่างรวดเร็ว นำผลไปใช้ทันที และสะท้อนข้อมูลเกี่ยวกับการปฏิบัติงานต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันของตนเองให้ทั้งตนเอง และกลุ่มเพื่อนร่วมงานในโรงเรียนได้มีโอกาสวิพากษ์อภิปราย แลกเปลี่ยนเรียนรู้ในแนวทางที่ได้ปฏิบัติ และผลที่เกิดขึ้นเพื่อพัฒนา การเรียนรู้ทั้งของครูและนักเรียน

Lewin (1946) กล่าวว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการ คือการวิจัยที่ใช้กระบวนการศึกษาในลักษณะกลุ่มรวมกันทำงานและตัดสินใจ อย่างมีพันธะต่อกันเพื่อมนุษย์ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้น และใช้การปฏิบัติการ 3 ขั้นตอน คือการวางแผน การปฏิบัติการ และการสะท้อนผลการปฏิบัติ

Johnson and Kromann-Kelly (1995) กล่าวว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการ หมายถึง การรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์และตีความหมายโดยมีแผนงานกำหนดและแลกเปลี่ยนผลกับเพื่อนร่วมวิชาชีพ กระบวนการวิจัยปฏิบัติการต้องตอบคำถาม 5 ข้อ ดังต่อไปนี้ 1) คำถามที่ต้องการศึกษาคืออะไร 2) ข้อมูลที่เกี่ยวข้องมีอะไรบ้าง 3) ข้อมูลที่ต้องจัดเก็บคืออะไร 4) จะวิเคราะห์ข้อมูลอย่างไร และ 5) จะแปลความหมายนั้นว่าอย่างไร การตอบคำถามเหล่านี้ต้องใช้เวลาวางแผน และในทุกขั้นตอนต้องอภิปรายกับเพื่อนร่วมงาน

Zuber-Skerritt (1996) กล่าวว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการเป็นกระบวนการที่มีขั้นตอนการทำงานเป็นวงจรต่อเนื่อง 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การวางแผนกลยุทธ์ 2) การปฏิบัติ (นำแผนไปปฏิบัติ) 3) การสังเกต (โดยมีการประเมินตนเอง) และ 4) การสะท้อนผลเชิงวิพากษ์จากตนเองและเพื่อนร่วมงานในผลที่ได้จากขั้นตอนที่ 1-3 จากนั้นมีการทำงานในวงจรรอบที่ 2 โดยมีการปรับแผนการทำงาน แล้วนำไปปฏิบัติ ทำการสังเกตผลที่เกิดขึ้นและสะท้อนผลเพื่อปรับปรุงต่อไป

จากการศึกษาสามารถสรุปความหมายของการวิจัยเชิงปฏิบัติการได้ว่า คือการวิจัยที่เป็นระบบ มีความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล และการสะท้อนข้อมูลที่ได้ จากการพินิจวิเคราะห์เป็นการวิจัยเพื่อแก้ปัญหาเฉพาะ เพื่อนำผลที่ได้ไปปรับปรุงแก้ปัญหาในการปฏิบัติการอย่างต่อเนื่อง จนเป็นที่พึงพอใจของผู้วิจัย และเป็นที่ยอมรับของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง

2.7.2 รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการ

สุวิมล ว่องวานิช (2555) ได้กำหนดรูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการเป็นแบบเป็นทางการ และแบบไม่เป็นทางการ (Formal and Informal Research) ดังนี้

1. การวิจัยแบบเป็นทางการ (Formal Research) เป็นงานวิจัยที่มีแบบแผน การวิจัยเคร่งครัด มีลักษณะการดำเนินงาน และการนำเสนอเหมือนงานวิจัยเชิงวิชาการ (Action Research) ของนักวิจัยมืออาชีพ นักวิชาการในมหาวิทยาลัย หรือของนักศึกษาที่ทำวิทยานิพนธ์ มีการออกแบบการวิจัยที่รัดกุมเพื่อให้ตอบคำถามวิจัยได้ชัดเจน และมีรูปแบบ การนำเสนอรายงานผลการวิจัยที่กำหนดชัดเจน ส่วนใหญ่จำแนกเนื้อหาสาระออกเป็น 5 บท

2. การวิจัยแบบไม่เป็นทางการ (Informal Research) เป็นงานวิจัยที่ไม่มียึดรูปแบบการวิจัยอย่างเคร่งครัดเหมือนการวิจัยเชิงวิชาการ มุ่งเน้นการตอบคำถามวิจัยมากกว่าการยึดรูปแบบการวิจัยแบบเป็นทางการ ข้อมูลที่ใช้ในการวิจัยก็พยายามใช้ข้อมูลที่มีอยู่แล้ว จากการเรียนการสอนตามปกติ การนำเสนอผลการวิจัยครอบคลุมเพียงประเด็นสำคัญที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอ งานวิจัยแบบนี้พบว่ามีการรายงานผลเพียง 1-2 หน้า

จากการศึกษารูปแบบการวิจัยข้างต้น สรุปได้ว่ารูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบทางการ เป็นงานวิจัยที่มีแบบแผนการวิจัยเคร่งครัด และรูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการ แบบไม่เป็นทางการ เป็นงานวิจัยที่ไม่มีอีกรูปแบบการวิจัยอย่างเคร่งครัดเหมือนการวิจัยเชิงวิชาการ มุ่งเน้นการตอบคำถามวิจัยมากกว่าอีกรูปแบบการวิจัยแบบทางการ

2.7.3 ลักษณะสำคัญของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ

สุวิมล ว่องวานิช (2555) กล่าวถึง ลักษณะของการวิจัยเชิงปฏิบัติการทางการศึกษาดังนี้

1. เป็นการวิจัยแบบมีส่วนร่วมและการร่วมมือ (Participation and Collaboration) ใช้การทำงานเป็นกลุ่ม ผู้ร่วมวิจัยทุกคนมีส่วนร่วมสำคัญ และมีบทบาทเท่าเทียมกัน ในทุกกระบวนการของการวิจัย ทั้งการเสนอความคิดเชิงทฤษฎี และการปฏิบัติ ตลอดจน การวางนโยบายการวิจัย
 2. เน้นการปฏิบัติการ (Action Orientation) การวิจัยชนิดนี้ใช้การปฏิบัติเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง และการศึกษาผลของการปฏิบัติเพื่อมุ่งให้เกิดการพัฒนา
 3. ใช้การวิเคราะห์ วิเคราะห์ (Critical Function) การวิเคราะห์การปฏิบัติอย่างลึกซึ้งจากสิ่งที่สังเกตได้ จะนำไปสู่การตัดสินใจที่สมเหตุสมผลเพื่อการปรับแผนการปฏิบัติ
 4. ใช้วงจรปฏิบัติการ (The Action Research Spiral) ตามแนวคิดของ Kemmis and McTaggart คือการวางแผน (Planning) การปฏิบัติ (Action) การสังเกต (Observation) และการสะท้อนการปฏิบัติ (Reflection) ตลอดจนการปรับปรุงผล (Re-Planning) เพื่อนำไปปฏิบัติในวงจรต่อไป จนกว่ารูปแบบของการปฏิบัติงานเป็นที่พึงพอใจ และได้ข้อเสนอเชิงทฤษฎีเพื่อเผยแพร่ต่อไป
- ตามแนวคิดที่กล่าวมา สามารถสรุปลักษณะสำคัญของการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน ต้องมีการดำเนินงานที่เป็นวงจรต่อเนื่อง มีกระบวนการทำงานแบบมีส่วนร่วม และเป็นกระบวนการที่เป็นส่วนหนึ่งของการทำงานปกติ เพื่อให้ได้ข้อค้นพบเกี่ยวกับการแก้ไข ปัญหาที่สามารถปฏิบัติได้จริง

2.7.4 ขั้นตอนของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ

ยาใจ พงษ์บริบูรณ์ (2537, อ้างถึงใน ธีรวิทย์ เอกะกุล, 2553) ได้จำแนกขั้นตอนที่สำคัญของกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติ ดังนี้

1. การจำแนกหรือพิจารณาปัญหาที่พึงประสงค์จะศึกษา ผู้วิจัยและกลุ่มที่ทำการวิจัยจะต้องศึกษารายละเอียดของปัญหาที่จะศึกษาอย่างชัดเจน ปัญหาที่เกิดขึ้นในห้องเรียน ซึ่งจะทำให้การวิจัยเชิงปฏิบัติการ จะต้องมีการระบุรับในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับปัญหานั้น การวิเคราะห์สภาพปัญหา (Thematic Concern) ควรพิจารณาให้ครบ 4 องค์ประกอบต่อไปนี้คือ ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับครู นักเรียน เนื้อหาวิชา และสภาพแวดล้อม
2. เลือกปัญหาที่สำคัญที่เป็นสาระของการวิจัย เลือกโดยอาศัยทฤษฎีมาร่วมพิจารณาลักษณะของปัญหา แล้วสร้างในวัตถุประสงค์ของการวิจัย ตลอดจนอาจจะต้องกำหนดสมมติฐานของการวิจัย ในรูปแบบของข้อความที่ต้องการจะประเมิน ที่แสดงถึงความสัมพันธ์ของปัญหากับหลักการ หรือทฤษฎีพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับปัญหานั้น
3. เลือกเครื่องมือดำเนินการวิจัยที่จะช่วยให้ได้คำตอบตามสมมติฐานที่ตั้งเอาไว้ เครื่องมือจะมี 2 ลักษณะ คือ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองปฏิบัติ หรือฝึกหัดตามวิธีการ เช่น อุปกรณ์

การเรียนการสอน แบบฝึก เป็นต้นและเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ได้ จากการปฏิบัติ เช่น แบบทดสอบ แบบสังเกตพฤติกรรม เป็นต้น

4. แบบบันทึกเหตุการณ์อย่างละเอียดในแต่ละขั้นตอนของการวิจัย ทั้งที่เป็นความก้าวหน้า และเป็นอุปสรรคตามวงจรของการปฏิบัติการ คือในขั้นตอนของการวางแผนการปฏิบัติการ การสังเกต และการสะท้อนผลการปฏิบัติการ เก็บสะสมข้อมูลบันทึกไว้เพื่อใช้ในการปรับปรุงวงจรการปฏิบัติต่อไป และเพื่อเป็นการรวบรวมข้อมูลวิเคราะห์หาคำตอบของสมมติฐาน

5. วิเคราะห์ความสัมพันธ์ในด้านต่าง ๆ ของข้อมูลที่รวบรวมไว้ ซึ่งส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับข้อมูลเชิงคุณภาพ ได้แก่ การตรวจสอบรายละเอียดของข้อมูลเพื่อให้แน่ใจ ความถูกต้อง แสดงรายละเอียด อธิบายสถานการณ์ จัดหมวดหมู่ และแยกประเภทของกลุ่ม ข้อมูลตามหัวข้อที่เหมาะสม เปรียบเทียบข้อแตกต่าง และความคล้ายคลึงของข้อมูล

Kemmis and McTaggart (1990, อ้างถึงใน อีรุณี เอกะกุล, 2553) ได้กล่าวถึง การวิจัยเชิงปฏิบัติการในแนวการนำไปใช้เพื่อพัฒนา และปรับปรุงสภาพการเรียนการสอนในโรงเรียน ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นวางแผน เริ่มต้นด้วยการสำรวจปัญหาสำคัญที่ต้องการให้มีการแก้ไข ระหว่างครู และผู้เกี่ยวข้อง อาจเป็นครูคนอื่น ๆ ที่สอนร่วมกัน นักเรียน ผู้ปกครอง หรือ ผู้บริหาร โดยการสำรวจสภาพการณ์ของปัญหาว่ามีอย่างไร ปัญหาที่ต้องการแก้ไขคืออะไร ปัญหานั้นเกี่ยวข้องกับใครบ้าง ในขั้นนี้จะมีการปรึกษาร่วมกันระหว่างผู้ที่เกี่ยวข้อง การใช้ แนวคิดวิเคราะห์ที่เกี่ยวข้องกับปัญหาที่จะแก้ไขนี้ จะช่วยให้มองเห็นสภาพปัญหาชัดเจนขึ้น

ขั้นที่ 2 ขั้นการปฏิบัติ เป็นการนำแนวคิดที่กำหนดเป็นกิจกรรมใน ขั้นวางแผนมา ดำเนินการเมื่อลงมือปฏิบัติใช้การวิเคราะห์วิจารณ์ประกอบกันไปด้วย โดยรับ ฟังจากผู้ร่วมวิจัยหรือ ผู้เกี่ยวข้องอื่น ๆ จากการปฏิบัติจะเป็นการย้อนกลับว่า แผนที่วางไว้ อย่าง สมเหตุสมผลนั้น ปฏิบัติได้จริง มากน้อยเพียงใด และอาจจะมีอุปสรรคอื่น ๆ มาเกี่ยวข้องโดยไม่ คาดคิด ซึ่งเป็นผลมาจากการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ฉะนั้นแผนงานที่กำหนดไว้ อาจยืดหยุ่นได้ โดยผู้วิจัยต้องใช้วิจารณญาณการตัดสินใจที่เหมาะสม และ มุ่งต่อการปฏิบัติเพื่อให้เกิด การเปลี่ยนแปลงตามขั้นตอนที่กำหนดไว้

ขั้นที่ 3 ขั้นสังเกต ขณะที่การวิจัยดำเนินกิจกรรมตามขั้นตอนที่วางไว้เป็น เรื่อง แน่นนอนว่าในสภาพการณ์จริงต้องมีความไม่ราบรื่น มีอุปสรรค และข้อขัดข้องบางประการ ฉะนั้น จึงจำเป็นต้องใช้การสังเกตควบคู่กันไปด้วย ใช้การสังเกตการเปลี่ยนแปลง ที่เกิดขึ้นอย่างระมัดระวัง ด้วยความใจกว้าง พร้อมกับการจดบันทึกสิ่งที่สังเกตทั้งที่คาดหวัง และไม่ได้คาดหวัง สิ่งที่ต้องทำการสังเกต คือกระบวนการของการปฏิบัติ (The Action Process) ผลของการปฏิบัติ (The Effect of Action) ซึ่งอาจเกิดขึ้นโดยตั้งใจหรือไม่ตั้งใจก็ได้ สภาพการณ์ แวดล้อม และข้อจำกัดของการปฏิบัติการ (The Circumstances and Constrains) การสังเกตนี้ รวมถึงการรวบรวมผลที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติ ทั้งโดยการเห็นด้วยตา การได้ฟัง และการใช้ เครื่องมือ แบบทดสอบวัดผลออกมาในเชิงตัวเลข หรือใช้ แบบสำรวจ/แบบทดสอบถามวัดสิ่งที่ ต้องการทราบความเปลี่ยนแปลงด้วย ขณะที่การปฏิบัติการวิจัย กำลังดำเนินไปควบคู่กับการใช้การสังเกตผล การปฏิบัติ นั้น ควรเลือกใช้เทคนิคต่าง ๆ ที่เหมาะสม ช่วยในการเก็บรวบรวม ข้อมูลด้วยซึ่งมีหลายวิธีดังนี้

1. การจดบันทึกสะสม (Anecdotal Records) ครูหรือผู้วิจัยใช้ในการบันทึกบรรยายสภาพการณ์เชิงรูปธรรมที่เด็กคนหนึ่งได้พบในระยะยาวต่อเนื่องกัน
2. การใช้บันทึกสนาม (Field Notes) เป็นการจดบันทึกเหมือนกับการใช้ระเบียบสะสม แต่การใช้บันทึกสนามจะจดตามสภาพการณ์ที่เห็น โดยใช้ข้อคิดเห็นส่วนตัว หรือการแปลความการบันทึกโดยวิธีนี้ครู หรือผู้วิจัยจะเห็นพฤติกรรมเกิดขึ้นตามสภาพจริง
3. การบันทึก บรรยายถึงพฤติกรรมที่สัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม (Ecological Behavioral Description) เป็นการจดบันทึกที่พยายามให้ความเข้าใจในลำดับขั้นของพฤติกรรมในชั้นเรียนที่กำลังเป็นไปอยู่ และมีสิ่งใดเกิดขึ้นจริง เช่น ขณะที่บรรยายภาคในชั้นเรียนกำลังเครียด มีนักเรียน 2-3 คนส่งเสียงหัวเราะออกมา
4. การวิเคราะห์เอกสาร (Document Analysis) ศึกษาจากเอกสารที่เกี่ยวข้องที่มีอยู่ เช่น คู่มือครู สมุดเตรียมการสอน และสมุดทำแบบฝึกหัด สมุดจดงาน บันทึกผลการเรียน รายงานประจำปีของโรงเรียน เอกสารแสดงกฎ ระเบียบ เป็นต้น
5. การจดบันทึกอนุทินหรือจดหมายเหตุรายวัน (Diaries) เป็นการบันทึกส่วนบุคคลที่ระบุถึงหัวข้อหรือเรื่องราวที่ตนเองสนใจเกี่ยวกับสภาพการเรียนการสอน ควรให้นักเรียนได้แสดงความรู้สึกหรือข้อคิดเห็นในแง่มุมมองของตนเอง โดยการเขียนลงอนุทิน
6. การจดบันทึกลงกระดาษแข็งเป็นรายเรื่อง (Item Sampling Cards) เป็นการบันทึกเหมือนอนุทิน แต่เน้นเฉพาะเรื่องในช่วงเวลาหนึ่ง ครูหรือนักเรียนควรจดบันทึกเป็นรายวัน วันละหนึ่งเรื่องลงในกระดาษแข็งแต่ละใบแยกกัน
7. การใช้ข้อมูลจากแฟ้มรายการ (Portfolio) เช่น รายงานการประชุมของโรงเรียนของหมวดวิชา ข่าวของทางราชการที่เกี่ยวข้องกับปัญหาที่กำลังดำเนินการวิจัยอยู่ บทความหรือการวิเคราะห์ปัญหาทางการศึกษาของหนังสือในเรื่องที่เกี่ยวข้อง
8. การสัมภาษณ์ (Interview) เทคนิคการสัมภาษณ์มีการยืดหยุ่นกว่า การรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม การสัมภาษณ์ดำเนินการได้ 3 ลักษณะ คือ แบบไม่ได้วางแผน (Unplanned) คือการสนทนาแบบไม่เป็นทางการระหว่างครูกับครู หรือครูกับนักเรียน แบบวางแผนแต่ไม่มีโครงสร้าง (Planned but Unstructured) เปิดโอกาสให้คู่สนทนาเลือกหัวข้อที่สนใจจะพูดผู้สัมภาษณ์จะใช้คำถามอื่น ๆ ประกอบเพื่อให้คำตอบที่ชัดเจนเข้าประเด็น และแบบสุดท้าย แบบมีโครงสร้าง (Structured) คือการสัมภาษณ์ที่เป็นไปตามชุดของคำถามที่ได้เตรียมการไว้แล้ว
9. การใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) ใช้แบบสอบถามศึกษาข้อมูลเชิงความคิดเห็นแบบปลายเปิด หรือใช้แบบปลายปิดมีตัวเลือกให้เลือกตอบ จะให้ข้อมูลที่เป็นรายละเอียดครบถ้วนเพียงพอ ผู้วิจัยต้องกำหนดหัวข้อของเรื่องที่จะถามให้รัดกุมและครอบคลุม
10. การใช้สังคมมิติ (Sociometric Methods) เพื่อตรวจสอบดูความสัมพันธ์เชิงสังคมในกลุ่มนักเรียน โดยใช้คำถาม เช่น เขาชอบที่จะทำงาน หรือไม่ชอบทำงานกับใคร เขาชอบที่จะสังสรรค์หรือไม่สังสรรค์กับใครเลย แล้วนำชื่อที่ถูกระบุไว้ไปโยนหาความสัมพันธ์ว่าใครเป็นที่นิยมของกลุ่มหรือใครถูกกลุ่มเพิกเฉย

11. การใช้แบบตรวจสอบปฏิสัมพันธ์ และแบบสำรวจรายการ (Interaction Schedules and Checklist) เพื่อความสะดวก และเชื่อถือได้ในการสังเกตพฤติกรรมระหว่างครู และนักเรียน ผู้วิจัยอาจสร้างรายงานแสดงปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูและนักเรียน แล้วใช้ประกอบการสังเกต โดยการตรวจสอบพฤติกรรมที่เกิดขึ้นตามรายการที่มีอยู่ เช่น การใช้คำถามของครู โอกาสในการตอบคำถามของนักเรียน เป็นต้น

12. การใช้เครื่องบันทึกเสียง (Tape Recorder) การบันทึกเสียงจะให้ประโยชน์ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้อย่างละเอียดลึกซึ้ง ในการเรียนการสอนเป็นกลุ่มเล็ก ๆ หรือในการสนทนาตัวต่อตัว

13. การใช้วีดิทัศน์ (Video Recorder) บันทึกภาพและเสียงลงวีดิทัศน์ เพื่อให้เห็นกิจกรรมทั้งชั้นหรือเลือกบันทึกรายการประเด็นที่สนใจ จะมีประโยชน์มากในการนำข้อมูลมาวิเคราะห์ภายหลัง

14. การใช้แบบทดสอบ (Test) ใช้แบบทดสอบเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วัดจุดเด่น จุดด้อยในเนื้อหาวิชาของนักเรียน เป็นต้นเป็นการรวบรวมข้อมูลทางด้าน ความสามารถทางสมองของนักเรียน

ขั้นที่ 4 ขั้นสะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflection) ขั้นสุดท้ายของวงจรการวิจัยเชิงปฏิบัติการ คือ การประเมินหรือการตรวจสอบกระบวนการ ปัญหา หรือสิ่งที่ เป็นข้อจำกัดที่เป็นอุปสรรคต่อการปฏิบัติการ ผู้วิจัยร่วมกับผู้เกี่ยวข้องจะต้องตรวจสอบปัญหาที่เกิดขึ้นในแง่มุมต่าง ๆ ที่สัมพันธ์กับสภาพสังคม สิ่งแวดล้อมของโรงเรียน และของระบบการศึกษาที่ ประกอบกันอยู่ โดยผ่านการอภิปรายปัญหา การประเมินโดยกลุ่มจะทำให้ได้แนวทางของ การพัฒนาขั้นตอน การดำเนินกิจกรรม และเป็นพื้นฐานข้อมูลนำไปสู่การปรับปรุง และการวางแผนปฏิบัติการต่อไป หลักการสำคัญต่อกระบวนการวิจัย ประกอบด้วย การวางแผน การปฏิบัติการ การสังเกต และการสะท้อนการปฏิบัติ เพื่อนำมาปรับปรุงแผนงาน แล้วดำเนิน กิจกรรมที่ปรับปรุงใหม่ วงจรทั้ง 4 ขั้นตอนดังกล่าวจะมีลักษณะการดำเนินการเป็นแบบบันได เวียน กระทำซ้ำตามวงจร จนกว่าจะได้ผลการปฏิบัติตามจุดมุ่งหมายการทำวิจัยเชิงปฏิบัติการ อาจเริ่มจากครู นักวิจัย หรือนักการศึกษาแล้วปฏิบัติการให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในทางพัฒนาขึ้น โดยรับฟังข้อคิดเห็น ข้อติเตียนของผู้เกี่ยวข้องอื่น ๆ คือ ครู นักเรียน ผู้ปกครอง ผู้บริหาร และสังคมภายนอก

จากการศึกษาแนวคิดของนักวิชาการทั้งในประเทศและต่างประเทศที่มีความหมายของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ สามารถสรุปได้ว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการ คือ การศึกษาค้นคว้า รวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ และตีความหมายอย่างมีระบบ และยืดหยุ่น เพื่อตอบสนองต่อความต้องการจำเป็นที่เกิดขึ้นในสถานการณ์เฉพาะ ถึงการปฏิบัติงานเพื่อเข้าใจดีขึ้น หรือแก้ปัญหาเกี่ยวกับงานที่ทำอยู่ของผู้วิจัยและผู้ที่เกี่ยวข้อง โดยมีขั้นตอนการทำงานเป็นวงจรต่อเนื่อง 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การวางแผนกลยุทธ์ 2) การปฏิบัติ (นำแผนไปปฏิบัติ) 3) การสังเกต (โดยมีการประเมินตนเอง) และ 4) การสะท้อนผลเชิงวิพากษ์ จากตนเองและเพื่อนร่วมงาน ผลที่ได้นำไปปรับแผนเข้าสู่วงจรใหม่จนกว่าจะได้ข้อสรุปที่แก้ไขปัญหได้จริง หรือพัฒนาสภาพการณ์ของสิ่งที่ศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ภายใต้กรอบจรรยาบรรณที่ยอมรับกัน

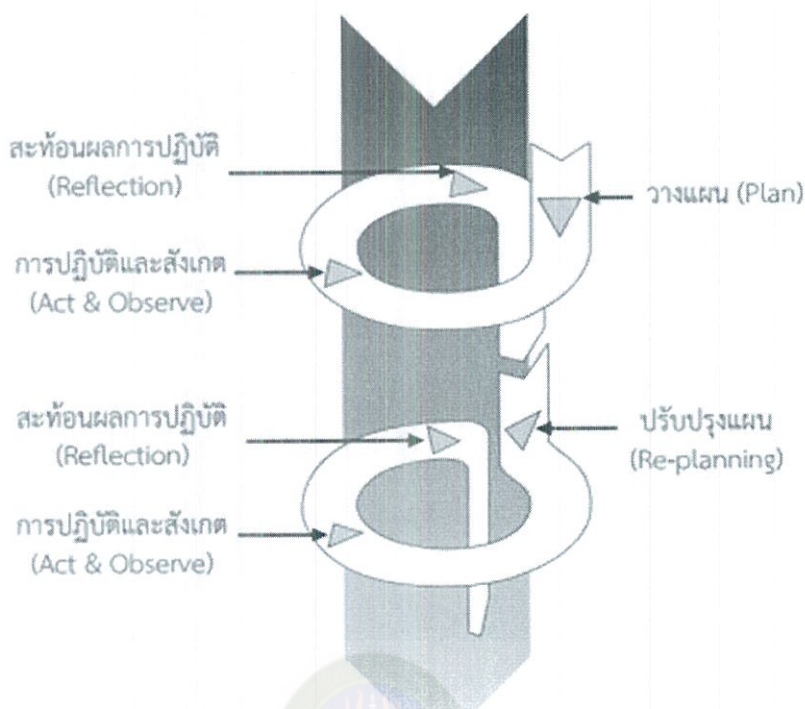
2.8 การวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน

2.8.1 ความหมายของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ

การวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) หมายถึง การวิจัยที่ใช้กระบวนการปฏิบัติอย่างมีระบบ ผู้วิจัยและผู้เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการปฏิบัติการและวิเคราะห์วิจารณ์ผลการปฏิบัติโดยการใช้วงจร 4 ขั้นตอน คือ การวางแผน การลงมือกระทำจริง การสังเกต และการสะท้อนผลการปฏิบัติการ ดำเนินการจะต้องต่อเนื่อง เพื่อจะนำไปสู่การปรับปรุงแผนเข้าสู่วงจรใหม่ จนกว่าจะได้ข้อสรุปที่แก้ไขปัญหาได้จริง หรือสภาพการณ์ของสิ่งที่ศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ จุดมุ่งหมายของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ มีวัตถุประสงค์เพื่อจะปรับปรุงประสิทธิภาพของการปฏิบัติงานประจำให้ดีขึ้น โดยนำเอางานที่ปฏิบัติอยู่มาวิเคราะห์สภาพปัญหา อันเป็นเหตุให้งานนั้นไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร จากนั้นใช้แนวคิดทางทฤษฎีและประสบการณ์การปฏิบัติงานที่ผ่านมาหาข้อมูลและวิธีการที่คาดว่าจะแก้ปัญหาดังกล่าวได้ แล้วนำวิธีการดังกล่าวไปทดลองใช้กับกลุ่มที่เกี่ยวข้องปัญหานั้น ซึ่งแตกต่างจากการวิจัยเชิงวิชาการทั่ว ๆ ไป ดังที่ Mc Kerman (1988, อ้างถึงใน ออนซอนเด, 2553) ได้กล่าวไว้ซึ่งสรุปได้ดังนี้

1. การวิจัยเชิงปฏิบัติการมีจุดเน้นที่ผลการวิจัยนั้นนำไปใช้เฉพาะจุด เฉพาะที่ และเฉพาะเรื่อง โดยนำผลการวิจัยไปใช้แก้ปัญหาดังกล่าวทันที
2. ผู้วิจัยที่เป็นผู้ทำการวิจัยเดี่ยวหรือเป็นผู้ร่วมโครงการวิจัยเชิงปฏิบัติการนั้นผู้วิจัยจะถูกกระตุ้นให้แสวงหาความรู้ ความเข้าใจในเรื่องที่ศึกษาและปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่างลึกซึ้ง
3. การวิจัยเชิงปฏิบัติการเป็นการกระตุ้นให้มีการร่วมมืออย่างเสมอภาคกันของผู้ร่วมโครงการวิจัยทั้งในส่วนของกระบวนการทำวิจัยและการนำผลการวิจัยไปใช้
4. การวิจัยเชิงปฏิบัติการเป็นการวิจัยที่มุ่งหวังประโยชน์หรือคำตอบในช่วงสั้น ซึ่งนำไปสู่การวิจัยเชิงประยุกต์ (Applied Research)

จากลักษณะการวิจัยเชิงปฏิบัติการดังกล่าวเป็นการมุ่งหาคำตอบที่เป็นองค์ความรู้หรือข้อมูลที่จะนำไปใช้ในการแก้ปัญหาหรือพัฒนา ผลการวิจัยสามารถนำไปใช้ในการทำงานหรือพัฒนา และผู้ที่เกี่ยวข้องได้ด้วย การใช้กรอบแนวคิดการวิจัยใช้วงจรการปฏิบัติการ (The Action Research Spiral) ตามแนวคิดของ Kemmis and McTaggart คือ การวางแผน (Planning) การปฏิบัติ (Action) การสังเกต (Observation) และการสะท้อนกลับ (Reflecting) ตลอดจนการปรับปรุงแผน (Re-Planning) เพื่อนำไปปฏิบัติในวงจรต่อไป จนกว่าจะได้รูปแบบของการปฏิบัติงานที่เป็นที่พึงพอใจ และได้ข้อเสนอเชิงทฤษฎีเพื่อเผยแพร่ต่อไป



ภาพที่ 2.10 วงจรของการวิจัยเชิงปฏิบัติการตามแนวคิดของ Kemmis and McTaggart

2.8.2 ขั้นตอนของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ

กระบวนการวิจัยนี้ เมื่อก้าวในเชิงนำไปใช้เพื่อพัฒนาและปรับปรุงการปฏิบัติงานซึ่งมีวิธีดำเนินการตามวงจรของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ ดังนี้

ขั้นการวางแผน (Planning) เริ่มต้นด้วยสำรวจปัญหาและวิเคราะห์ร่วมกันระหว่างผู้วิจัยและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง เพื่อให้ได้ปัญหาที่สำคัญที่ต้องการแก้ไขตลอดจนการแยกแยะรายละเอียดของปัญหานั้น เกี่ยวกับลักษณะของปัญหาเกี่ยวข้องกับใคร แนวทางแก้ไขอย่างไรจะต้องปฏิบัติอย่างไร เมื่อได้ดำเนินการตามขั้นตอนนี้แล้ว ในขั้นนี้อาจจะต้องขอความร่วมมือจากผู้อื่นหรือผู้ช่วยวิจัยเพื่อปรึกษาหารือว่าจะใช้เครื่องมืออะไร เก็บรวบรวมข้อมูลอย่างไร วิเคราะห์อย่างไร ใช้สถิติแบบใดบ้าง จนเกิดความมั่นใจในการปฏิบัติต่อไป

ขั้นการปฏิบัติ (Action) เป็นการนำแนวคิดที่กำหนดเป็นกิจกรรมในขั้นวางแผนที่วางไว้มาดำเนินการ ในขั้นนี้ผู้วิจัยจะต้องพบปัญหาในการวิจัยมากมาย ต้องทำการวิเคราะห์วิจารณ์ปัญหาอุปสรรคที่เกิดขึ้นร่วมกันของทีมงาน เพื่อทำการแก้ไขปรับปรุงแผน ดังนั้น แผนที่กำหนดไว้ควรจะมี ความยืดหยุ่นปรับได้ เปลี่ยนแปลงไปตามความเหมาะสมโดยกำหนดให้เกิดความสอดคล้องกับการปฏิบัติจริง

ขั้นการสังเกต (Observation) เป็นการสังเกตการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นด้วยความรอบคอบ ซึ่งสังเกตกระบวนการของการปฏิบัติการ (The Action of Process) และผลของการปฏิบัติการ (The Effect of Action) พร้อมทั้งจดบันทึกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งที่คาดหวังและไม่คาดหวัง โดยอาศัยเครื่องมือการเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกิดจากการปฏิบัติ ผู้วิจัยจะต้องเลือกใช้ให้เหมาะสม พิจารณาข้อดีข้อเสียของเครื่องมือแต่ละชนิด เพื่อรวบรวมข้อมูลให้มีประสิทธิภาพมากที่สุด มีรายละเอียดดังนี้

1. การบันทึกสนาม (Field Note) เป็นการจดบันทึกพฤติกรรมต่าง ๆ ของผู้เกี่ยวข้อง ตามสภาพที่เห็นโดยไม่ได้แสดงความคิดเห็นส่วนตัวหรือการแปลความหมาย การบันทึกลักษณะนี้ จะทำให้ได้พฤติกรรมตามสภาพการณ์ที่เป็นจริง

2. การสัมภาษณ์ (Interviews) เป็นการทำให้ได้คำถามที่ยืดหยุ่นมากกว่าการรวบรวม แบบสอบถาม การสัมภาษณ์สามารถดำเนินการได้ 3 ลักษณะ คือ

2.1 แบบไม่ได้วางแผน (Unplanned) เป็นการสนทนาอย่างไม่เป็นทางการของคู่สนทนา

2.2 แบบวางแผนแต่ไม่มีโครงสร้าง (Planned but-Unstructured) เปิดโอกาสให้ คู่สนทนาเลือกหัวข้อที่สนใจที่จะพูด ผู้สัมภาษณ์จะใช้คำถามอื่นประกอบเพื่อให้ได้คำตอบที่ชัดเจน ตรงประเด็น

2.3 แบบมีโครงสร้าง (Structured) การสัมภาษณ์ที่เป็นไปตามชุดคำถาม ที่เตรียมการไว้แล้ว

3. การใช้สังคมมิติ (Sociometrical Method) เพื่อตรวจสอบความสัมพันธ์เชิงสังคม ในกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้คำถามว่าเขาชอบที่จะทำงานหรือไม่ทำงานกับใคร แล้วนำมาเชื่อมโยง ความสัมพันธ์ว่าใครเป็นผู้นิยมของกลุ่มหรือใครถูกเพื่อนเพิกเฉย

4. แบบสอบถาม (Questionnaires) เป็นการสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับความคิดเห็น ของผู้ตอบ สามารถใช้ได้ทั้งแบบปลายเปิดและปลายปิด เลือกให้เหมาะสมกับลักษณะของข้อมูล ที่สำคัญผู้วิจัยจะต้องกำหนดหัวข้อของเรื่องที่จะถามให้รัดกุมและครอบคลุม

5. การใช้แบบสำรวจรายการ (Checklist) เพื่อให้การบันทึกพฤติกรรมมีความเชื่อถือมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยอาจสร้างรายการแสดงปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เกี่ยวข้อง กลุ่มเป้าหมาย แล้วใช้ประกอบการสังเกต โดยกา / หรือ X หน้าพฤติกรรมที่เกิดขึ้นไปตามรายการที่มีอยู่

6. การบันทึกเสียง (Tape Recording) เป็นวิธีที่สะดวกและง่าย ข้อดี คือ สามารถ นำมาวิเคราะห์ข้อมูลได้อย่างละเอียด แต่ข้อด้อย คือ ไม่สามารถบันทึกกิจกรรมที่แสดงท่าทาง

7. การใช้วีดิทัศน์ (Video Tape Recorder) สามารถบันทึกพฤติกรรมได้ทุกขั้นตอน บันทึกได้ทั้งภาพและเสียง สามารถเห็นพฤติกรรมได้ทั้งหมด หรือเลือกบันทึกรายการประเด็นที่สนใจ มีความเที่ยงตรงค่อนข้างสูง

8. การใช้แบบทดสอบ (Test) เป็นการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา เป็นการรวบรวมข้อมูลความสามารถทางด้านสมอง

ขั้นตอนผลการปฏิบัติ (Reflection) เป็นขั้นสุดท้ายของวงจรการทำงานวิจัยเชิงปฏิบัติการ คือ การประเมินหรือตรวจสอบกระบวนการแก้ปัญหา หรือสิ่งที่ เป็นข้อจำกัด ที่เป็นอุปสรรคต่อการปฏิบัติการ ผู้วิจัยร่วมกับกลุ่มผู้เกี่ยวข้องจะต้องตรวจสอบปัญหาที่เกิดขึ้นในแง่มุมต่าง ๆ ว่าสัมพันธ์กับสภาพสังคม สิ่งแวดล้อมของกิจกรรมที่กำลังศึกษา โดยผ่านกระบวนการถกอภิปรายปัญหา การประเมินโดยกลุ่มจะทำให้ได้แนวทางของการพัฒนาขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมและเป็นพื้นฐานข้อมูลที่จะเป็นแนวทางนำไปสู่การปรับปรุงและการวางแผนการปฏิบัติต่อไป

สรุปหลักการของการวิจัยเชิงปฏิบัติการหลักการสำคัญของการวิจัยเชิงปฏิบัติการที่ต้องตระหนักอยู่เสมอ คือ กลุ่มบุคคลที่เกี่ยวข้องมีความสำคัญต่อกระบวนการดำเนินการวิจัย นั่นคือ การวิจัยชนิดนี้ไม่ควรจะทำตามลำพังและควรใช้วงจรของกระบวนการวิจัยซึ่งประกอบด้วย การวางแผน การปฏิบัติ การสังเกต และการสะท้อนผลการปฏิบัติ เพื่อนำมาปรับปรุงแผนงาน แล้วดำเนินกิจกรรมที่ปรับปรุงใหม่ ซึ่งวงจรของ 4 ขั้นตอนดังกล่าว จะมีลักษณะการดำเนินการเป็นบันไดเวียน (Spiral) กระทำซ้ำตามวงจรจนกว่าจะได้ผลปฏิบัติตามจุดมุ่งหมาย แล้วปฏิบัติการให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในทางพัฒนาขึ้น โดยรับฟังความคิดเห็น ข้อติเตียน ผู้เกี่ยวข้องอื่น ๆ ผู้บริหาร หรือสังคมภายนอก บันทึกผลการปฏิบัติการที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงทุก ๆ ขั้นที่สำคัญ นั่นคือ บันทึกผลของการเปลี่ยนแปลงกิจกรรมและการฝึกปฏิบัติ บันทึกผลของการพัฒนาการที่เป็นข้อค้นพบที่สำคัญของการวิจัย

2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.9.1 งานวิจัยในประเทศ

นัฐพล สุขเสาร์ (2554, น. 38-39) ที่ศึกษาเรื่องการใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส ในรายวิชาการระบบเครือข่ายเบื้องต้น วิทยาลัยเทคนิคสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ ที่พบว่าผลสัมฤทธิ์ด้านการปฏิบัติ นักเรียนมีผลงานจากการปฏิบัติในภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ที่ร้อยละ 80.32

วิริยะสมร บัวทอง (2554, น. 146-154) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การประดิษฐ์บายสี ความคิดสร้างสรรค์ และเจตคติต่อการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อุบลวรรณ วงษ์วาด (2553, น. 115-120) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

โรงเรียนไชยปราการ จังหวัดเชียงใหม่ ผลการวิจัย พบว่า 1) นักเรียนกลุ่มศึกษาทุกคนมีพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์เพิ่มขึ้นโดยมีคะแนนเฉลี่ยจากผลการปฏิบัติงานทัศนศิลป์หลังเรียนของนักเรียนทั้งหมดตั้งแต่หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ถึงหน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เพิ่มขึ้นตามลำดับ ดังนี้คือ ร้อยละ 83.90, 87.50, 92.00, 92.20 และ 96.67 โดยมีค่าเฉลี่ยต่ำสุดร้อยละ 83.90 และ สูงสุดร้อยละ 96.67 2) คะแนนความคิดสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ของนักเรียนหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์เพิ่มขึ้นจากก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) นักเรียนทุกคนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์ เห็นด้วยอย่างยิ่งว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้ช่วยสร้างให้สร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์รูปแบบใหม่ๆ นำเสนอผลงานให้ผู้อื่นได้ชื่นชม มีสื่อและกิจกรรมให้เลือกปฏิบัติหลากหลาย เรียนรู้ได้ตามจุดประสงค์ ได้ประสบการณ์ด้วยการปฏิบัติจริง

ชนินทร์ ธีระเดชากุล (2554, น. 84-94) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องทัศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ผลการวิจัยพบว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องทัศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 88.04/87.23 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์) เรื่องทัศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสีสูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ค่าดัชนีประสิทธิผลของผลการเรียนของนักเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องทัศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีค่าเท่ากับ 0.7751 หรือคิดเป็นร้อยละ 77.51

วิริยะสมร บัวทอง (2554, น. 146-154) ได้ทำงานวิจัยเรื่องผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบของเดวิส และรูปแบบที่เน้นทักษะกระบวนการ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการประดิษฐ์บายสีความคิดสร้างสรรค์ และเจตคติต่อการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ผลการวิจัยปรากฏดังนี้ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบของเดวิส และรูปแบบที่เน้นทักษะกระบวนการกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง การประดิษฐ์บายศรีมีประสิทธิภาพ 83.18/82.29 และ 84.02/83.77 ตามลำดับ 2) ค่าดัชนีประสิทธิผลผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบของเดวิสและรูปแบบที่เน้นทักษะกระบวนการ เท่ากับ 0.6351 และ 0.6792 ตามลำดับ 3) นักเรียนที่เรียนตามรูปแบบของเดวิส และรูปแบบที่เน้นทักษะกระบวนการมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความคิดสร้างสรรค์ และเจตคติต่อการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 4) นักเรียนที่เรียนตามรูปแบบที่เน้นทักษะกระบวนการ

มีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่านักเรียนที่เรียนตามรูปแบบของเดวิส อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แต่นักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และเจตคติต่อการเรียนรู้ไม่แตกต่างกัน

แสงจันทร์ หนองหารพิทักษ์ (2555, น. 81-87) ได้ศึกษาเรื่องผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นทักษะปฏิบัติตามแนวคิดของเดวิสกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง การประดิษฐ์ของใช้จากเศษวัสดุ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการศึกษาค้นคว้าปรากฏดังนี้ แผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะปฏิบัติตามแนวคิดของเดวิส เรื่องการประดิษฐ์ของใช้จากเศษวัสดุ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ และเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.23/83.84 และมีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.7063 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียน คิดเป็นร้อยละ 70.63 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นทักษะปฏิบัติตามแนวคิดของเดวิส เรื่องการประดิษฐ์ของใช้จากเศษวัสดุ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ และเทคโนโลยี มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ปราณี เปล่งสูงเนิน (2554, น. 83-84) ที่ศึกษาการพัฒนาบทเรียนบนเครือข่ายรายวิชาการใช้โปรแกรม Microsoft Excel โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่พบว่าความพึงพอใจของนักเรียน จำนวน 21 คน มีความพึงพอใจต่อบทเรียนบนเครือข่ายโดยรวมอยู่ในระดับมาก

ศิริภัทร์ รุ่งเรืองสินงาม (2560) การพัฒนาบทเรียนออนไลน์โดยใช้โปรแกรม Edmodo กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี วิชาเทคโนโลยี 3 เรื่องการสื่อสารข้อมูลและเครือข่ายคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 นักเรียนที่เรียนจากบทเรียนออนไลน์โดยใช้โปรแกรมเอ็ดโมโด เรื่อง การสื่อสารข้อมูลและเครือข่ายคอมพิวเตอร์ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดโดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.78 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.07

2.7.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Schart (2000) ได้ศึกษาเรื่องผลการรับรู้ของการออกแบบการเรียนการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับการเรียนการสอนในระดับวิทยาลัย วัตถุประสงค์เพื่อทดลองการรับรู้เกี่ยวกับคุณค่า และผลกระทบจากการพัฒนาชุดการเรียนรู้โดยใช้การออกแบบระบบการเรียนการสอน (Instructional System Design: ISD) เครื่องมือที่ใช้ในการสำรวจความต้องการของผู้เรียนจากการใช้ประโยชน์ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ มีการวัดทัศนคติภาคสนาม และการใช้แหล่งทรัพยากรบุคคล สื่อผสม และเทคนิคพิเศษ ผลการวิจัยพบว่า มีการรับรู้เกี่ยวกับการใช้ประโยชน์ของการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยการออกแบบระบบการเรียนการสอนมากกว่าร้อยละ 90 ทำให้นักเรียนมีผลการเรียนอยู่ในระดับดีเยี่ยมร้อยละ 46.09 ระดับดี ร้อยละ 43.80 ระดับปานกลางร้อยละ 9.30 และงานวิจัยนี้ช่วยให้บรรยากาศในการเรียนการสอนดีขึ้น

Burdorn (2001) ทำการสำรวจกระบวนการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมที่เป็นแบบฝึกปฏิบัติงานจริง ในสตูดิโอของพิพิธภัณฑสถานศิลปะ ซึ่งมีความสัมพันธ์กับผู้เรียนที่เป็นนักศึกษาผู้ใหญ่โดยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์ จากกลุ่มตัวอย่างของผู้เข้าร่วมใน การวิจัยที่เป็นนักเรียนผู้ใหญ่ จำนวน 6 คน หลังจากที่เข้าร่วมในกิจกรรมที่เป็นการฝึกทักษะการปฏิบัติงานจริง ในสตูดิโอ ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างของนักศึกษาผู้ใหญ่สามารถเรียนรู้ได้ดีที่สุดเมื่อได้รับโอกาสให้เข้าไป ทำการศึกษาหาความรู้โดยการสัมผัส จับต้อง และฝึกปฏิบัติโดยใช้วัสดุจริงการได้เชื่อมโยงกับงาน ศิลปะที่เป็นต้นแบบ ผู้มีประสบการณ์ที่มีชีวิตชีวา การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมที่เป็นการฝึกปฏิบัติจริง คือตัวเร่งปฏิกิริยาให้นักศึกษามุ่งที่จะทำการศึกษาลึบเสาะ และค้นหาโอกาสในการเรียนรู้ที่มากยิ่งขึ้น ไปอีกเมื่อผู้เรียน ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมทั้งในการใช้วัสดุจริง และด้านอารมณ์ทำให้มีแนวโน้ม ที่เป็นไปได้สูง ผู้เรียนสามารถรักษาความทรงจำในส่วนที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ทุกอย่างได้

Farkas (2002) ได้ศึกษาผลของการสอนแบบปกติ และการสอนโดยใช้การใช้ชุดการสอน ที่มีต่อการเรียนรู้ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เจตคติ การเอาใจใส่ในการเรียน และความสามารถ ในการแปลความของนักเรียนชั้นปีที่เจ็ด ผลการวิจัยพบว่า ในด้านผลสัมฤทธิ์ชุดการสอนที่มีสื่อ หลากหลาย ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสามารถในการแปลความหมายดีขึ้น

Ferrone (2003) ได้ออกแบบการวิจัยประเมินเพื่อปรับปรุงสำหรับนักศึกษาวิชาวิศวกรรมศาสตร์ ชั้นปีที่ 1 เพื่อประเมินประสิทธิผลของทักษะปฏิบัติ ในสภาพแวดล้อมหลังปฏิบัติการที่กำหนดไว้ ระเบียบวิธีการวิจัยแบบผสมผสานทั้งวิธีการเชิงปริมาณ และเชิงคุณภาพเพื่อประเมินทักษะปฏิบัติ ของนักศึกษา และความสอดคล้องระหว่างผู้ตอบ โดยอาศัยการรับรู้ของแต่ละคน ทีม และคณะครู เกี่ยวกับประสิทธิผลของทีม ในด้านคณะกรรมการรับรองวิศวกรรมและเทคโนโลยี 3 ด้าน คือ ทักษะ การสื่อสาร ทักษะการออกแบบ และการทำงานเป็นทีมผลการศึกษาพบว่า อาจารย์รับรู้ว่าคุณเรียน ที่มีทักษะการเรียนรู้ต่ำกว่าที่นักเรียนรับรู้มีความต้องการที่จะ ปรับปรุงทักษะการปฏิบัติที่ไม่เป็น เทคนิค เช่นการทำงานเป็นทีม ระหว่างนักเรียนวิศวกรรมศาสตร์ ชั้นปีที่ 1 บุรณาการผลการสะท้อน กลับเข้าไปในกระบวนการเรียน ทำให้กระบวนการประเมินเข้มแข็งด้วยการใช้แผนติดตามที่เป้าหมาย โดยเฉพาะที่ความบกพร่องของทักษะปฏิบัติ และ บุรณาการเครื่องมือประเมิน และการปฏิบัติเข้ากับการพัฒนาหลักสูตรที่กำลังดำเนินอยู่

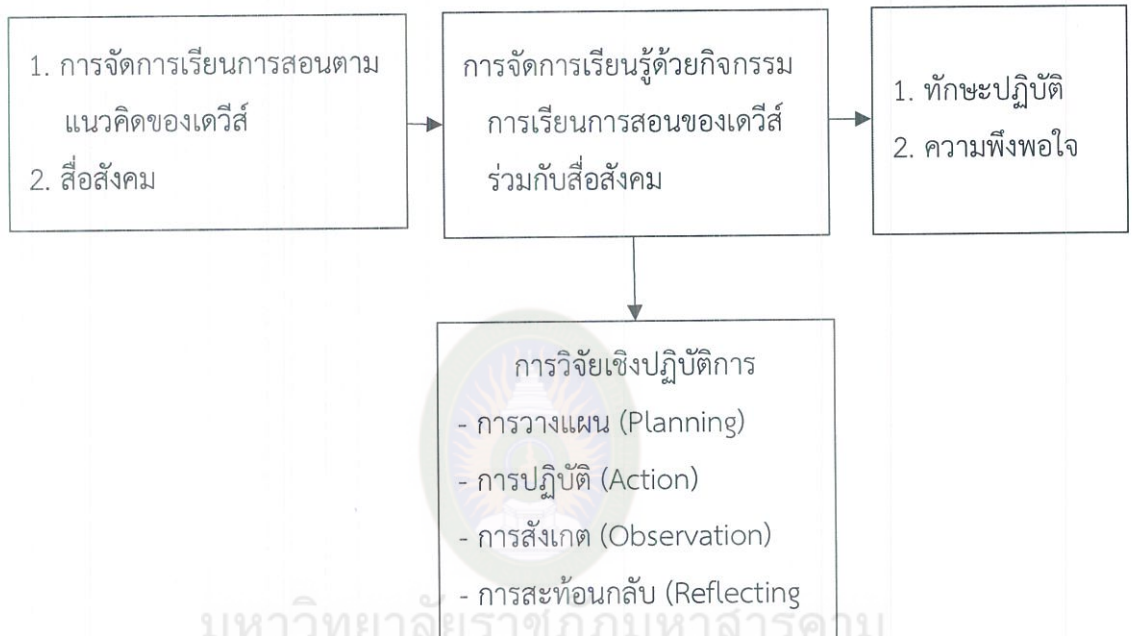
De Almeida (2008) ได้ศึกษาจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นทักษะปฏิบัติการ เต็มร่าอย่างสร้างสรรค์ และความรู้ความเข้าใจต่อการศึกษาแนวคิดการแสดงออกทางกายภาพ ของเด็ก 3 กลุ่มจำนวน 35 คน ที่มีอายุระหว่าง 6-7 ปี ซึ่งถูกคัดเลือกจากโรงเรียนสอนบัลเลต์ และ โรงเรียนของรัฐ ถูกบริหารจัดการด้วยแบบทดสอบการพัฒนาทักษะกลไกของกรอสการคิด เชิงสร้างสรรค์ในการกระทำ และการเคลื่อนไหวของทอร์แรนซ์และข้อมูลการทดลองการแสดงออก ทางกายภาพของแนวคิดที่เป็นรูปธรรม และนามธรรม ซึ่งผลการทดสอบแสดงให้เห็นความไม่แตกต่าง

ระหว่างกลุ่มทักษะกลไก และกลุ่มการเคลื่อนไหวอย่างสร้างสรรค์ข้อมูลการทดลองแสดงให้เห็นความไม่แตกต่างอย่างมีนัยระหว่างกลุ่ม ซึ่งชี้วัดว่าการเดินบัลลต์ไม่ส่งผลต่อการเพิ่มของแนวคิดด้านการแสดงออกทางกายภาพของเด็กจากการศึกษาค้นคว้างานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทั้งในประเทศและต่างประเทศ ทำให้ผู้ศึกษาค้นคว้าได้มองเห็นทางที่จะนำการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นทักษะปฏิบัติทำให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะกระบวนการทำงานด้วยตนเอง อย่างเป็นระบบ ช่วยขจัดปัญหาการขาดแคลนอุปกรณ์ และสื่อการเรียน ปลุกฝังให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการทำงานและวิชาศิลปะมีจริยธรรมเกิดขึ้นในการทำงาน ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด สามารถนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในการดำรงชีวิต

จากการศึกษาเอกสาร งานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศ ที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ เป็นวิธีการเรียนรู้ด้วยประสบการณ์ตรงมีสื่อหลากหลาย ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น พัฒนาองค์ความรู้ และพัฒนาทักษะได้ และรูปแบบการฝึกทักษะของเดวิสเป็นการเน้นทักษะปฏิบัติ ทำให้นักเรียนเห็นความสำคัญของทักษะการปฏิบัติงานและทักษะกระบวนการในการทำงานที่เป็นขั้นตอน และเกิดคุณลักษณะอันพึงประสงค์หลายประการ ผู้เรียนได้ฝึกทักษะกระบวนการทำงานด้วยตนเอง อย่างเป็นระบบ ช่วยขจัดปัญหาการขาดแคลนอุปกรณ์ และสื่อการเรียน ปลุกฝังให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการทำงาน และวิชาศิลปะ มีจริยธรรมเกิดขึ้นในการทำงาน ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น สามารถนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในการดำรงชีวิต

2.10 กรอบแนวคิดการวิจัย

การส่งเสริมทักษะปฏิบัติโดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ของเดวิสร่วมกับสื่อสังคม ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีมาเรีย บริหารธุรกิจนครราชสีมา ผู้วิจัยมีกรอบแนวคิดดังภาพที่ 2.11



ภาพที่ 2.11 กรอบแนวคิดการวิจัย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การดำเนินการศึกษางานวิจัย เรื่อง การส่งเสริมทักษะปฏิบัติโดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของเดวิสร่วมกับสื่อสังคมของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีมารีย์บริหารธุรกิจนครราชสีมา ได้ดำเนินการตามลำดับ ดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย
2. เครื่องมือวิจัย
3. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย
4. รูปแบบการวิจัย
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การวิเคราะห์ข้อมูล
7. สถิติที่ใช้ในการวิจัย



3.1 กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปี 1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีมารีย์บริหารธุรกิจ นครราชสีมา ปีการศึกษา 2560 จำนวน 22 คน

3.2 เครื่องมือวิจัย

- 3.2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองปฏิบัติการ
แผนการจัดการเรียนรู้
- 3.2.2 เครื่องมือที่ใช้สะท้อนผลการปฏิบัติการ
แบบบันทึกอนุทินของนักศึกษา
- 3.2.3 เครื่องมือที่ใช้ในการรายงานผลการวิจัย
 - 3.2.3.1 แบบสังเกตทักษะการปฏิบัติงาน
 - 3.2.3.2 แบบวัดความพึงพอใจ

3.3 การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย

3.3.1 แผนการจัดการเรียนรู้

3.3.1.1 ศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2557 ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา เกี่ยวกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาและกิจกรรมการเรียนการสอน

3.3.1.2 ศึกษาเอกสาร ตำรา ที่เกี่ยวกับการสร้างงาน Animation การวาดการ์ตูนโดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นสื่อในการสร้างชิ้นงาน เพื่อนำมาประกอบการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

3.3.1.3 สร้างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นทักษะปฏิบัติของเดวิส ในรายวิชากิจกรรมเสริม Animation

3.3.1.4 เขียนแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นทักษะปฏิบัติของเดวิส รายวิชากิจกรรมเสริม Animation โดยใช้ 3 แผนการเรียนรู้ ดังนี้

ตารางที่ 3.1 รายละเอียดการจัดทำแผนการเรียนรู้

แผนจัดการเรียนรู้ที่	เรื่อง	จำนวน (ชั่วโมง)
11	การสร้างและกำหนดการคุณสมบัติของการเคลื่อนไหว	2
12	ความรู้เบื้องต้นในการสร้าง Button คำสั่งควบคุม	2
13	การสร้างงาน Interactive ด้วย ActionScript	2
รวม		6

โดยมีรายละเอียดการเรียนการสอนที่เน้นทักษะปฏิบัติของเดวิสขั้นตอน ดังนี้

ตารางที่ 3.2 รายละเอียดการเรียนการสอนที่เน้นทักษะปฏิบัติของเดวิส

ขั้นตอนการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	บทบาท		สื่อสังคม
		ผู้เรียน	ผู้สอน	
ขั้นที่ 1 ขั้นสาธิต ทักษะหรือ การกระทำ	1. ครูอธิบายการใช้คำสั่งในการสร้าง Key Frame เพื่อสร้างการเคลื่อนไหวการ์ตูนแบบ Frame By Frame โดยใช้ Time line	รับฟัง คำอธิบาย ของ ครูผู้สอน	อธิบาย ตัวอย่าง คำสั่งใน การสร้าง	Youtube

(ต่อ)

ตารางที่ 3.2 (ต่อ)

ขั้นตอน การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	บทบาท		สื่อสังคม
		ผู้เรียน	ผู้สอน	
	<p>ของโปรแกรมเป็นการสาธิตวิธีการทำ</p> <p>2. ครูยกตัวอย่างการ์ตูนที่แสดงการเคลื่อนไหวโดยใช้หลักการเคลื่อนไหวในแบบต่าง ๆ เช่น Classic tween Motion tween และ Shape tween</p>	<p>เกี่ยวกับเนื้อหาบทเรียนที่จะศึกษา</p>	<p>การเคลื่อนไหวของการ์ตูนในรูปแบบต่างๆ</p>	
<p>ขั้นที่ 2</p> <p>ขั้นสาธิตและให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย</p>	<p>1. ครูอธิบายให้ความรู้ เรื่องวิธีการสร้างและกำหนดการเคลื่อนไหวเพิ่มเติมโดยให้นักศึกษาเปิด YouTutbe ที่ครูได้เตรียมลิงก์ไว้ใน Edmodo พร้อมเอกสารใบงานและให้นักศึกษาทำความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างการเคลื่อนไหวต่างๆ เช่น หลักการ Frame By Frame เป็นต้น</p> <p>2. ครูสาธิตวิธีการสร้างการเคลื่อนไหว โดยใช้หลักการ Frame By Frame พร้อมทั้งแสดงวิธีการทำให้นักศึกษาดูไปพร้อม ๆ กับการดูตัวอย่างจาก YouTube ตามลำดับขั้นตอน</p>	<p>รับฟังคำอธิบายจากครูผู้สอนพร้อมทั้งศึกษาตัวอย่างจาก Edmodo และ Youtube</p>	<p>ครูอธิบายพร้อมสาธิตตัวอย่างผ่านทาง Edmodo และ Youtube</p>	<p>Youtube</p> <p>Edmodo</p>

(ต่อ)

ตารางที่ 3.2 (ต่อ)

ขั้นตอน การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	บทบาท		สื่อสังคม
		ผู้เรียน	ผู้สอน	
ขั้นที่ 3 ขั้นให้ ผู้เรียนปฏิบัติ ทักษะย่อย	ให้นักศึกษาลองปฏิบัติเองโดยให้ นักศึกษาลงมือสร้าง Key Frame และลองใช้คำสั่ง Frame By Frame ตามตามที่ ครูแนะนำและทำเป็นตัวอย่าง พร้อมทั้งเปิดดูตัวอย่างที่ครู อธิบายจาก Youtube ไป พร้อมกัน	ทดลอง ปฏิบัติ จาก ตัวอย่าง จาก Youtube และลอง ปฏิบัติเอง โดยเริ่มจาก การสร้าง Animation อย่างง่าย	ให้คำแนะนำ ผู้เรียน พร้อมตัว จาก Youtube	Youtube
ขั้นที่ 4 ขั้นให้ เทคนิควิธีการ	1. ครูแนะนำและอธิบายเพิ่มเติม ว่า สามารถให้นักศึกษาหา ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต Youtube เพื่อดู ตัวอย่างวิธีการใช้หลักการอื่น ๆ เช่น Classic tween, Motion, Shape tween แล้วให้นักศึกษาปฏิบัติตาม และ เป็นการเพิ่มเติม ความเข้าใจ โดยมีครูคอยให้ คำแนะนำอยู่เสมอ	ผู้เรียนศึกษา ด้วยตนเอง จาก ตัวอย่าง อื่นๆ ใน Youtube ที่นักศึกษา สนใจ	ครูให้ใบงาน ผ่านทาง Edmodo พร้อมทั้ง ให้ คำแนะนำ ผู้เรียน ในการ ปฏิบัติงาน	Youtube Edmodo

(ต่อ)

ตารางที่ 3.2 (ต่อ)

ขั้นตอน การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	บทบาท		สื่อสังคม
		ผู้เรียน	ผู้สอน	
ขั้นที่ 5 ขั้นให้ผู้เรียน เชื่อมโยง ทักษะย่อย ๆ	ให้นักศึกษาแต่ละคนนำเสนอ ชิ้นงานของตนเองที่ปฏิบัติเสร็จ แล้ว เมื่อนักศึกษาปฏิบัติได้แล้ว ให้นักศึกษาสร้างการเคลื่อนไหว ที่หลากหลาย เพิ่มเติมเพื่อ ความเข้าใจมากยิ่งขึ้นโดยมีครู ให้คำแนะนำเพิ่มเติม	ผู้เรียน นำเสนอ ชิ้นงานให้ ครูผู้สอนติ ชมและให้ คำแนะนำ พร้อมทั้ง ทำใบงาน อื่นๆ เพิ่มเติม เมื่อทำงาน เสร็จแล้ว ให้ส่งงาน ผ่าน Edmodo	ตรวจงานที่ ผู้เรียนส่ง มาใน Edmodo พร้อมทั้ง ให้ คำแนะนำ	Edmodo

3.3.1.5 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
ตรวจสอบความถูกต้องของแผนการจัดการเรียนรู้ ด้านเนื้อหา ด้านเทคนิควิธีและพิจารณาให้
ข้อคิดเห็น ดูความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้

3.3.1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการตรวจพิจารณามาปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้อง
เหมาะสม ในระหว่างการทำเนิกรในแต่ละวงรอบ

3.3.2 แบบสังเกตทักษะการปฏิบัติงาน

การสร้าง แบบประเมินทักษะการปฏิบัติงานของผู้เรียน รายวิชา กิจกรรมเสริม Animation
ได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

3.3.2.1 ศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2557 ประเภทวิชา
บริหารธุรกิจ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ของสำนักงานคณะกรรมการอาชีวศึกษา

1) กำหนดประเด็นตามการประเมินการส่งเสริมทักษะปฏิบัติ

2) กำหนดเกณฑ์การประเมินสังเกตทักษะปฏิบัติงานของนักศึกษา จำนวน 5 ข้อ ที่ต้องการประเมินทักษะปฏิบัติ คือ

2.1) แบบสังเกตทักษะการปฏิบัติงานของนักศึกษาระหว่างเรียน ใช้วิธีการประเมินจากสถานการณ์จริง จำนวน 5 ข้อ โดยประเมินพฤติกรรม การปฏิบัติงานนักศึกษา ที่ปฏิบัติได้โดยใช้แบบประเมินชนิดมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด, 2553, น. 62) เกณฑ์การวัดผลแบบสังเกตทักษะการปฏิบัติงานของนักศึกษาระหว่างเรียนดังนี้

- ดีมาก = 5 ทักษะปฏิบัติอยู่ในเกณฑ์ดีมากผลงานออกมาตรงตาม
วัตถุประสงค์
- ดี = 4 ทักษะปฏิบัติอยู่ในเกณฑ์ดี
- ปานกลาง = 3 ทักษะปฏิบัติอยู่ในเกณฑ์ปานกลาง
- น้อย = 2 ทักษะปฏิบัติอยู่ในเกณฑ์น้อย
- ปรับปรุง = 1 ทักษะปฏิบัติอยู่ในเกณฑ์ต้องปรับปรุง ผลงานที่ออกมา
ไม่ตรงไปตามวัตถุประสงค์

2.2) การประเมินความถูกต้องสมบูรณ์ของผลงาน โดยประเมินจาก
ชิ้นงานของนักศึกษาที่ได้ปฏิบัติงานสำเร็จแล้ว มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.2.1) แบบประเมินความถูกต้องสมบูรณ์ของชิ้นงานของนักศึกษา
เรื่องการสร้างและกำหนดการคุณสมบัติของการเคลื่อนไหว

2.2.2) แบบประเมินความถูกต้องสมบูรณ์ของชิ้นงานของนักศึกษา
เรื่องความรู้เบื้องต้นในการสร้าง Button คำสั่งควบคุม

2.2.3) แบบประเมินความถูกต้องสมบูรณ์ของชิ้นงานของนักศึกษา
การสร้างงาน Interactive ด้วย ActionScript

เกณฑ์การให้คะแนนระดับความถูกต้องสมบูรณ์ของชิ้นงานดังนี้

- ดีมาก = 5 คะแนน
- ดี = 4 คะแนน
- ปานกลาง = 3 คะแนน
- น้อย = 2 คะแนน
- ปรับปรุง = 1 ไม่มีความสมบูรณ์ต้องแก้ไข

ตารางที่ 3.3 เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
25	ดีมาก
20	ดี
15	พอใช้
10	น้อย
5	ต้องปรับปรุง

3.3.3 แบบบันทึกอนุทิน

เป็นเครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เพื่อบันทึกการเรียนรู้ที่สะท้อนการจัดการกระบวนการรู้ของครูผู้สอน จากนักเรียนถึงปัญหาหรืออุปสรรคที่เกิดขึ้นในระหว่างเรียน โดยที่ครูผู้สอนไม่สามารถรู้ได้ว่าผู้เรียน คนใดเป็นผู้เขียน จะทำให้ผู้เรียนกล้าที่แสดงความคิดเห็นได้อย่างเต็มที่เพื่อการปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนการสอนในครั้งต่อไป โดยมีขั้นตอนการสร้างดังต่อไปนี้

3.3.3.1 กำหนดขอบข่ายที่ต้องการให้ผู้เรียนบันทึก

3.3.3.2 ออกแบบหัวข้อตามขอบข่ายที่ได้วางไว้

3.3.3.3 นำแบบบันทึกอนุทินของผู้เรียนเสนอต่อผู้ร่วมวิจัยและอาจารย์ที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์ตรวจสอบ พิจารณาให้ข้อเสนอแนะ

3.3.3.4 ปรับปรุงแก้ไขแบบบันทึกอนุทินของผู้เรียนตามคำแนะนำของผู้ร่วมวิจัยและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ แล้วนำไปใช้จริงกับกลุ่มเป้าหมายที่กำหนดไว้ เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล ที่ใช้ในการสะท้อนผลการปฏิบัติต่อไป

3.3.4 แบบวัดความพึงพอใจ

เป็นการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อ การส่งเสริมทักษะปฏิบัติโดยใช้รูปแบบ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของเดวิสร่วมกับสื่อสังคม เป็นการประเมินหลังจากการจัดกิจกรรม เสร็จสิ้นแล้วให้นักศึกษาทำการประเมินจากสถานการณ์จริงโดย มีลักษณะเป็นแบบสอบถาม แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยสอบถามความพึงพอใจ ความคิดเห็น ของนักเรียน 1 ฉบับ มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

3.3.4.1 ศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อเป็น แนวทางในการพัฒนาแบบวัดความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

3.3.4.2 กำหนดข้อความพึงพอใจที่ต้องการสอบถามให้ครอบคลุมจุดมุ่งหมาย ของแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นโดยอาศัยหลักการวัดความพึงพอใจตามวิธีลิกเคิร์ต (Likert) มีอยู่ 5 ระดับ

คือ พึงพอใจในระดับมากที่สุด พึงพอใจในระดับมาก พึงพอใจในระดับปานกลาง พึงพอใจในระดับน้อย และพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด โดย

ระดับ 5 หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก

ระดับ 3 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย

ระดับ 1 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

โดยมีเกณฑ์การแปลความหมาย เพื่อจัดระดับคะแนนเฉลี่ยในช่วงคะแนน

ดังต่อไปนี้

4.50-5.00 มีผลมากที่สุด

3.50-4.49 มีผลมาก

2.50-3.49 มีผลปานกลาง

1.50-2.49 มีผลน้อย

1.00-1.49 มีผลน้อยที่สุด

3.3.4.3 ผู้วิจัยได้แบ่งประเด็นการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนแบบโครงการเป็นฐานโดยใช้สื่อสังคม โดยมีขอบเขตการประเมิน ดังนี้

- 1) ด้านความพึงพอใจด้านบรรยากาศการเรียน
- 2) ด้านความพึงพอใจต่อประโยชน์ที่ได้รับ
- 3) ด้านความพึงพอใจต่อสื่อสังคม
- 4) ด้านความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้

3.3.4.4 นำผลการตรวจสอบและพิจารณาประเมินทักษะการ ปฏิบัติงานที่เน้นการส่งเสริมทักษะปฏิบัติของเดวิส โดยใช้แบบประเมินชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคอร์ท (Likert) ที่ได้รับการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน

1) ผลการประเมินแบบสังเกตทักษะการปฏิบัติงานของ นักศึกษาระหว่างเรียน มีคะแนนเฉลี่ย 4.25

2) ผลการประเมินแบบประเมินความถูกต้องสมบูรณ์ของผลงานของนักศึกษา มีคะแนนเฉลี่ย 4.12

3) ผลการประเมินแบบวัดความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการส่งเสริมทักษะปฏิบัติโดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของเดวิสร่วมกับสื่อสังคม มีคะแนนเฉลี่ย 4.57

3.3.4.5 นำแบบประเมินทักษะปฏิบัติและแบบวัดความพึงพอใจของ นักศึกษานำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย นักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีมารีย์บริหารธุรกิจ นครราชสีมา จำนวน 22 คน

3.4 รูปแบบที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้หลักการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน (Classroom Action Research) ตามแนวคิดของ Kemmis and McTaggart (1990; อ้างถึงใน ธีรภูมิ เอกะกุล, 2553) มาเป็นแนวทางในการส่งเสริมทักษะปฏิบัติโดยใช้การจัดกิจกรรม การเรียนการสอนของเดวีส์ รายวิชากิจกรรมเสริม Animation ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีมารีย์บริหารธุรกิจนครราชสีมา

โดยดำเนินการตามขั้นตอนของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ 4 ขั้นตอน ดังนี้

3.4.1 ขั้นวางแผน (Plan)

เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง การสร้างและกำหนดคุณสมบัติของการเคลื่อนไหว โดยมีเป้าหมายเพื่อให้นักศึกษาได้มีทักษะปฏิบัติโดยใช้รูปแบบการสอนของเดวีส์ร่วมกับสื่อสังคม เพื่อให้นักศึกษาได้ศึกษาทำความเข้าใจวิธีการศึกษาในการสร้างชิ้นงานโดยใช้โปรแกรม Adobe Flash Professional CS6

3.4.2 ขั้นปฏิบัติการ (Act)

หลังจากที่ศึกษาเรียนรู้ทำความเข้าใจจากสื่อสังคมแล้ว นักศึกษาได้ทดลองปฏิบัติโดยแบ่งเป็นการปฏิบัติคำสั่งการเคลื่อนไหวของ Animation โดยใช้หลักการ Frame By Frame ก่อน แล้วค่อยลองทำหลักการเคลื่อนไหวอื่น ๆ ตามลำดับ

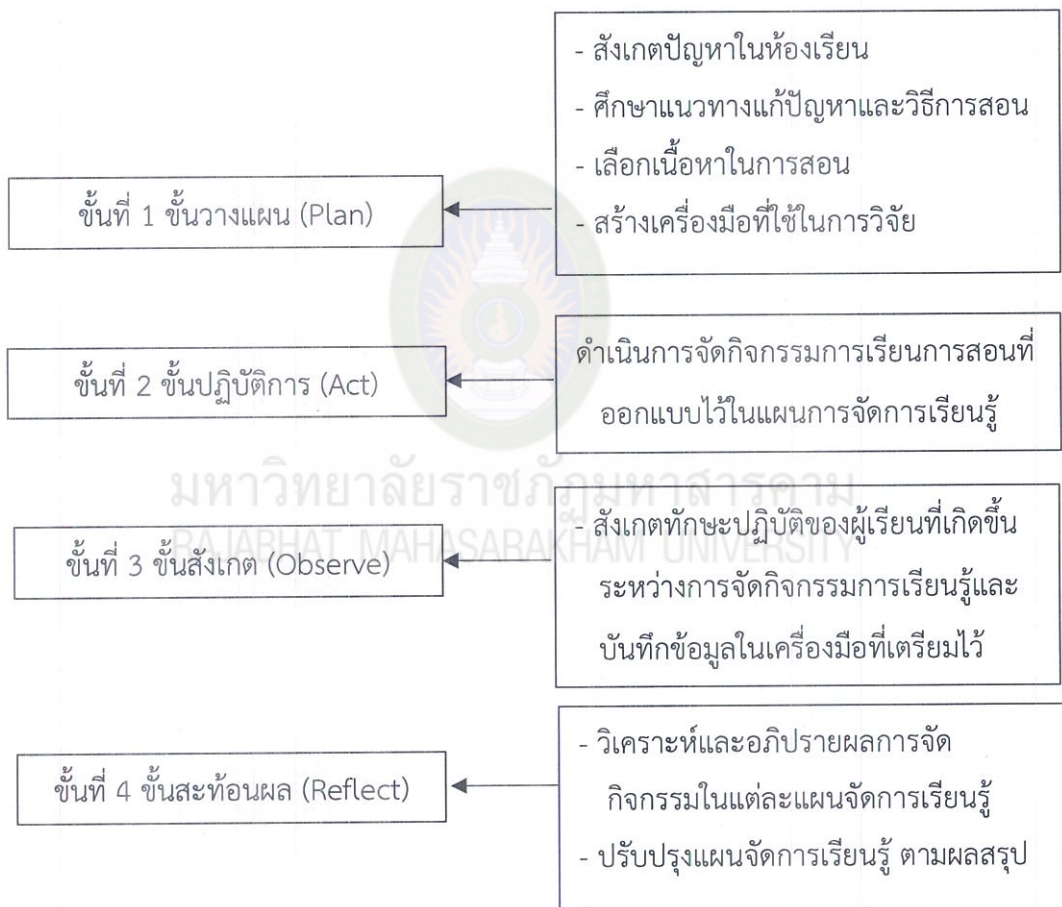
นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้ให้นักศึกษาศึกษาเพิ่มเติมจากสื่อสังคมอื่นที่นอกเหนือจากที่ครูเตรียมไว้ให้พร้อมทั้งทำแบบทดสอบท้าย

3.4.3 ขั้นสังเกตการณ์ (Observe)

ในขณะการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้สังเกตทักษะการปฏิบัติงานโดยใช้แบบประเมินทักษะปฏิบัติประเมินผลงานของนักศึกษา ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการในขณะปฏิบัติการการเรียนรู้

3.4.4 ชั้นสะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflect)

เป็นขั้นตอนของการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการเก็บข้อมูลทั้งหมดมาประเมินผลและตรวจสอบกระบวนการวิจัยที่ดำเนินการมาว่าประสบความสำเร็จ หรือเกิดปัญหาหรืออุปสรรคใดที่เป็นข้อจำกัดหรือไม่ ซึ่งผู้วิจัยจะนำข้อมูลที่ได้จากการสังเกต และจดบันทึก มาวิเคราะห์สรุปร่วมกัน อภิปรายเพื่อหาข้อสรุปสาเหตุของปัญหา และแนวทางแก้ไขในแต่ละวงรอบปฏิบัติการ เพื่อให้ได้เป็นแนวทางในการพัฒนา และวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในวงรอบปฏิบัติการต่อไป ดังแสดงในภาพที่ 3.1



ภาพที่ 3.1 รูปแบบที่ใช้ในการวิจัย

3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลที่วิทยาลัยเทคโนโลยีมารีย์บริหารธุรกิจ นครราชสีมา ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 โดยดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชากิจกรรมเสริม Animation ดังนี้

3.5.1 ผู้วิจัยนำหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ไปยังผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคโนโลยีมารีย์บริหารธุรกิจ เพื่อความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย

3.5.2 เตรียมวัสดุอุปกรณ์และผู้ช่วยวิจัย สำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้พร้อม

3.5.3 ดำเนินการสอนกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นการส่งเสริมทักษะปฏิบัติของเดวิสร่วมกับสื่อสังคม

3.5.4 ผู้วิจัยสังเกตทักษะการปฏิบัติงานของนักศึกษาระหว่างเรียนโดยการใช้รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นการส่งเสริมทักษะปฏิบัติของเดวิสร่วมกับสื่อสังคม

3.5.5 ผู้วิจัยประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการส่งเสริมทักษะปฏิบัติโดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของเดวิสร่วมกับสื่อสังคม

3.5.6 รวบรวมข้อมูลจากแบบสังเกตทักษะการปฏิบัติงาน แบบประเมินผลการส่งเสริมทักษะปฏิบัติและแบบสอบถามความพึงพอใจ แล้วนำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติ

3.5.7 สรุปและอภิปรายผลการดำเนินการศึกษา

3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์เชิงปริมาณ ดังนี้

3.6.1 วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การส่งเสริมทักษะปฏิบัติโดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของเดวิสร่วมกับสื่อสังคม

3.6.2 วิเคราะห์ข้อมูลทักษะการปฏิบัติงาน โดยนำคะแนนที่ได้หาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าร้อยละของจำนวนนักศึกษาที่ปฏิบัติได้

3.6.3 วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบวัดความพึงพอใจของนักศึกษา โดยนำคะแนนที่ได้หาค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D. การคำนวณหา ค่าเฉลี่ย \bar{X} และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การแปลผลการวิเคราะห์ข้อมูลพิจารณาจาก คะแนนค่าเฉลี่ยของช่วงระดับคะแนน 5 ระดับ ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.21-5.00 แสดงว่า ระดับมากที่สุด
 คะแนนเฉลี่ย 3.41-4.20 แสดงว่า ระดับมาก
 คะแนนเฉลี่ย 2.61-3.40 แสดงว่า ระดับปานกลาง
 คะแนนเฉลี่ย 1.81-2.60 แสดงว่า ระดับน้อย
 คะแนนเฉลี่ย 1.00-1.80 แสดงว่า ระดับน้อยที่สุด

3.7 สถิติที่ใช้ในการวิจัย

ในการทดลองครั้งนี้ ผู้รายงานใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังต่อไปนี้

3.7.1 สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ได้แก่

3.7.1.1 หาค่าเฉลี่ย (Arithmetic Mean)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N} \quad (3-1)$$

เมื่อ \bar{X} แทน ค่าเฉลี่ย
 $\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมดในกลุ่ม
 N แทน จำนวนคะแนนในกลุ่ม

3.7.1.2 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

$$S.D. = \sqrt{\frac{N\sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}} \quad (3-2)$$

เมื่อ S.D. แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 $\sum X$ แทน ผลรวมทั้งหมดของคะแนน
 $\sum X^2$ แทน ผลรวมของคะแนนยกกำลังสองทั้งหมด
 N แทน จำนวนทั้งหมด

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การวิจัยเชิงปฏิบัติการครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการเรื่อง การส่งเสริมทักษะปฏิบัติโดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของเดวิสร่วมกับสื่อสังคมของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีมารีย์บริหารธุรกิจนครราชสีมา ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังนี้

1. ผลการส่งเสริมการทักษะปฏิบัติโดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของเดวิสร่วมกับสื่อสังคม
2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนของเดวิสร่วมกับสื่อสังคม

4.1 ผลการส่งเสริมทักษะปฏิบัติโดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของเดวิสร่วมกับสื่อสังคม

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการและรายงานผล 2 วงรอบปฏิบัติการ ดังนี้

4.1.1 ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติการที่ 1

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสอนตามแผนจัดการเรียนรู้ที่ 11 เรื่องการสร้างและกำหนดคุณสมบัติของการเคลื่อนไหว ซึ่งผลการปฏิบัติการสอนสามารถนำมาสะท้อนผลได้ดังนี้

4.1.1.1 ผลการปฏิบัติการสอนและสังเกตการสอน

ในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการบันทึกอนุทินของนักศึกษาเพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขในวงรอบถัดไป ซึ่งสามารถสรุปประเด็นการปฏิบัติและสังเกตการณ์จากเครื่องมือต่าง ๆ ดังนี้

- 1) การบันทึกอนุทินของนักศึกษา

“การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมีความน่าสนใจ นักศึกษาต่างให้ความสนใจในการศึกษาผ่านสื่อสังคม ทำให้เกิดบรรยากาศที่ดีในการเรียน”

(นักศึกษา, บันทึกอนุทิน, 9 มกราคม 2561)

“กระบวนการในการเรียนดูหลากหลาย มีตัวอย่างจากสื่อสังคมให้ดูมากมาย นักศึกษาเลือกไม่ถูก”

(นักศึกษา, บันทึกอนุทิน, 9 มกราคม 2561)

“อินเทอร์เน็ตบางเครื่องมีปัญหา ทำให้เกิดความล่าช้าในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในกระบวนการเรียนรู้”

(นักศึกษา, บันทึกอนุทิน, 9 มกราคม 2561)

“ครูควรให้คำแนะนำในการจัดกระบวนการเรียนการสอนมากกว่านี้ นักศึกษาบางคนไม่เข้าใจเนื้อหาจากสื่อสังคม”

(นักศึกษา, บันทึกอนุทิน, 9 มกราคม 2561)

2) การบันทึกผลหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการส่งเสริมทักษะปฏิบัติของเดวิสร่วมกับสื่อสังคม แผนการเรียนรู้ที่ 11 เรื่องการสร้างและกำหนดคุณสมบัติของการเคลื่อนไหว ครูได้เปลี่ยนขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนจากรูปแบบปกติ เป็นขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการส่งเสริมทักษะปฏิบัติของเดวิสร่วมกับสื่อสังคม 5 ขั้นตอน ในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน พบปัญหาเกิดขึ้นในแต่ละขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นสาธิตทักษะหรือการกระทำ

ปัญหาที่พบในขั้นสาธิตทักษะหรือการกระทำ นักศึกษาบางคนยังไม่เข้าใจกระบวนการจัดการเรียนการสอนและสับสนในบทบาทหน้าที่ของตนเอง ครูต้องคอยชี้แจงบทบาทหน้าที่และกระบวนการสาธิตโดยใช้สื่อสังคม

ขั้นที่ 2 ขั้นสาธิตและให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย

ปัญหาที่พบในขั้นสาธิตและให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย ผู้เรียนบางกลุ่มมีปัญหาในการใช้อินเทอร์เน็ตในการเข้าสื่อสังคม บางคนลืมหุ้สผ่านในการสมัครสมาชิก Edmodo ครูต้องคอยให้คำแนะนำกับนักศึกษา

ขั้นที่ 3 ขั้นให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย

ปัญหาที่พบในขั้นให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย นักศึกษาได้เริ่มทดลองปฏิบัติงานเองแต่บางคนยังไม่เข้าใจวิธีการสาธิตจากสื่อสังคม ครูต้องคอยให้คำแนะนำและคำปรึกษาในการสร้างชิ้นงานเพิ่มเติม

ขั้นที่ 4 ขั้นให้เทคนิควิธีการ

ปัญหาที่พบในขั้นให้เทคนิควิธีการ นักศึกษาได้ทดลองหาวิธีการศึกษาจากสื่อสังคมอื่นเอง และวิธีการสร้างชิ้นงานจาก YouTube ที่หลากหลายแต่บางคนเลือกไม่ถูกว่าจะศึกษาจากอันไหนก่อน ครูจึงคอยให้คำแนะนำเพิ่มเติม

ขั้นที่ 5 ขั้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงทักษะย่อย ๆ

เนื่องจากมีเวลาจำกัดในการจัดกระบวนการเรียนการสอนครูจึงให้นักศึกษาทำชิ้นงานพร้อมส่งงานผ่านระบบ Edmodo ซึ่งครูได้กำหนดเวลาในการส่งงานไว้ เพื่อให้นักศึกษาไม่เครียดเกินไปจึงอนุญาตให้ส่งนอกเวลาได้

3) ผลการประเมินการส่งเสริมทักษะปฏิบัติ

ขณะจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนของเดวิสร่วมกับสื่อสังคมในวงจรปฏิบัติการที่ 1 ผู้วิจัยได้ทำแบบสังเกตทักษะการปฏิบัติงานของนักศึกษาระหว่างเรียนรู้แล้วนำผลคะแนนที่ได้มาหาค่าเฉลี่ย และทำการปิดทศนิยมขึ้นเป็นจำนวนเต็ม โดยค่าเฉลี่ยของผลการประเมินการส่งเสริมทักษะปฏิบัติของนักศึกษาแสดงได้ ดังตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 ผลการประเมินการส่งเสริมทักษะปฏิบัติของนักศึกษา ในวงจรปฏิบัติการที่ 1

ทักษะปฏิบัติ	\bar{X}	S.D.	การแปลผล
ความรวดเร็วในการสร้างชิ้นงาน	3.77	1.07	ระดับมาก
ลักษณะการเคลื่อนไหวของชิ้นงาน	2.95	0.72	ระดับปานกลาง
การเลือกใช้คำสั่งในการสร้างชิ้นงาน	2.82	0.91	ระดับปานกลาง
ความชำนาญในการใช้เครื่องมือ	2.59	0.80	ระดับน้อย
ความถูกต้องสมบูรณ์ของผลงาน	3.23	0.81	ระดับปานกลาง
รวม	3.07	0.13	ระดับปานกลาง

จากตารางที่ 4.1 ผลการประเมินการส่งเสริมทักษะปฏิบัติของนักศึกษาโดยใช้การเรียนการสอนของเดวิสร่วมกับสื่อสังคม พบว่านักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยของการส่งเสริมทักษะปฏิบัติอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.07$, S.D. = 0.13)

4.1.1.2 ปัญหาที่พบจากการปฏิบัติการในวงจรปฏิบัติการที่ 1

จากตารางที่ 4.1 พบว่า ระดับคะแนนทักษะปฏิบัติอยู่ในระดับมาก ซึ่งจากการประเมินทักษะปฏิบัติของนักศึกษาโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนของเดวิสร่วมกับสื่อสังคมในวงจรปฏิบัติการที่ 1 ผู้วิจัยได้นำผลการประเมินมาสรุปปัญหาที่พบเพื่อหาแนวทางแก้ไขรวมถึงแนวทาง

ในการพัฒนาให้ผลการประเมินการส่งเสริมทักษะปฏิบัติของนักศึกษาเพิ่มขึ้นในวงจรปฏิบัติที่ 2 ดังตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2 ปัญหาจากรอบที่ 1 และแนวทางแก้ไขในรอบที่ 2

ปัญหาจากรอบที่ 1	แนวทางแก้ไข
นักศึกษามีปัญหาในการเข้าระบบ Edmodo เพราะจำ Username และ Password ไม่ได้ จึงทำให้การจัดการเรียนการสอนเกิดความล่าช้า	แจ้งนักศึกษาให้มีการจด Username และ Password ลงใส่สมุดเพื่อป้องกันกันลืม และเข้าสู่ระบบค้างไว้ในคาบต่อไป
นักศึกษายังต้องทำความเข้าใจกับกระบวนการสอน โดยการใช้สื่อสังคมเข้ามาช่วยในการเรียน เพราะมีสื่อที่หลากหลายในการสาธิต	ครูกำหนดสื่อที่ต้องการให้นักศึกษาได้เรียนรู้ และฝึกปฏิบัติตามได้ง่ายขึ้น

4.1.2 ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติที่ 2

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสอนตามแผนจัดการเรียนรู้ที่ 12 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้าง Button คำสั่งควบคุม ซึ่งผลการปฏิบัติการสอนสามารถนำมาสะท้อนผลได้ดังนี้

4.1.2.1 ผลการปฏิบัติการสอนและสังเกตการสอน

ในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการบันทึกอนุทินของนักศึกษาเพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขในรอบถัดไป ซึ่งสามารถสรุปประเด็นการปฏิบัติและสังเกตการณ์จากเครื่องมือต่าง ๆ ดังนี้

1) การบันทึกอนุทินของนักศึกษา

“มีความเป็นส่วนตัวในการเรียนการสอน โดยไม่ต้องถามครูหรือเพื่อนในการฝึกทักษะปฏิบัติ โดยอาศัยสื่อสังคม”

(นักศึกษา, บันทึกอนุทิน, 16 มกราคม 2561)

“ควรเพิ่มสื่อที่เป็นเอกสารอื่น ๆ เพิ่มเข้ามาในการจัดกระบวนการเรียนการสอน เพื่อความหลากหลายและรวดเร็วในการศึกษา”

(นักศึกษา, บันทึกอนุทิน, 16 มกราคม 2561)

“อินเทอร์เน็ตบางเครื่องมีปัญหา ทำให้เกิดความล่าช้าในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในกระบวนการเรียนรู้”

(นักศึกษา, บันทึกอนุทิน, 16 มกราคม 2561)

“รู้สึกสะดวกในการศึกษาเพราะไม่ต้องคอยถามครู และการส่งงานมีความสะดวกสามารถส่งได้ตามต้องการพร้อมการประเมินผลคะแนนที่รวดเร็ว”

(นักศึกษา, บันทึกอนุทิน, 16 มกราคม 2561)

2) การบันทึกผลหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการส่งเสริมทักษะปฏิบัติของเดวีส์ร่วมกับสื่อสังคม แผนการเรียนรู้ที่ 12 เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้าง Button คำสั่งควบคุมเมื่อมีการปรับปรุงแผนการเรียนรู้จากปัญหาที่พบในวงจรปฏิบัติที่ 1 ส่งให้การส่งเสริมทักษะปฏิบัติของนักศึกษาดีขึ้น ซึ่งสามารถสรุปการเปลี่ยนแปลงในขั้นตอนต่าง ๆ ตามการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของเดวีส์ร่วมกับสื่อสังคม 5 ขั้นตอน ในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นสาธิตทักษะหรือการกระทำ

นักศึกษาเริ่มทำความเข้าใจกับกระบวนการเรียนการสอนมากยิ่งขึ้น สามารถเข้าระบบและศึกษาใบงานและวิธีการสาธิตตัวอย่างจาก YouTube ได้เอง ซึ่งแสดงออกถึงความพร้อมในการฝึกทักษะปฏิบัติ

ขั้นที่ 2 ขั้นสาธิตและให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย

นักศึกษาสามารถแสดงขั้นตอนการสาธิตจากการศึกษาผ่านสื่อสังคมโดยศึกษาผ่าน Edmodo และสื่ออื่น ๆ ที่ครูได้เตรียมไว้ให้ใน YouTube นักศึกษาสามารถปฏิบัติทักษะย่อยในการสร้าง Button ได้อย่างรวดเร็ว

ขั้นที่ 3 ขั้นให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย

นักศึกษาปฏิบัติตามทักษะย่อยและสามารถใช้สื่อสังคมให้เป็นประโยชน์สูงสุดในการเริ่มกระบวนการเขียนคำสั่งควบคุม Button ได้อย่างรวดเร็ว

ขั้นที่ 4 ขั้นให้เทคนิควิธีการ

นักศึกษาสามารถหาเทคนิควิธีการอื่น ๆ จากสื่อสังคมได้เองจาก YouTube นอกเหนือจากสื่อที่ครูได้เตรียมไว้ให้ นักศึกษาปรึกษาครูน้อยลงเพราะเริ่มเข้าใจเทคนิคต่าง ๆ ที่ได้จากสื่อสังคม

ขั้นที่ 5 ขั้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงทักษะย่อย ๆ

นักศึกษาสามารถสร้าง Button พร้อมเขียนคำสั่งควบคุมอย่างง่ายได้เอง ซึ่งใช้เวลาในการทำงานน้อยลงมากครูคอยให้คำแนะนำในการใส่คำสั่งอื่น ๆ เพิ่มเติมลงในเพื่อความหลากหลายของทักษะปฏิบัติของนักศึกษา

3) ผลการประเมินการส่งเสริมทักษะปฏิบัติ

ขณะจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนของเดวิส ร่วมกับสื่อสังคมในวงจรปฏิบัติการที่ 2 ผู้วิจัยได้ทำแบบสังเกตทักษะการปฏิบัติงานของนักศึกษา ระหว่างเรียนแล้วนำผลคะแนนที่ได้มาหาค่าเฉลี่ย (ดังภาคผนวก ง) และทำการปิดทศนิยมขึ้นเป็นจำนวนเต็ม โดยค่าเฉลี่ยของผลการประเมินการส่งเสริมทักษะปฏิบัติของนักศึกษาแสดงได้ดังตารางที่ 4.3

ตารางที่ 4.3 ผลการประเมินการส่งเสริมทักษะปฏิบัติของนักศึกษา ในวงจรปฏิบัติการที่ 2

ทักษะปฏิบัติ	\bar{X}	S.D.	การแปลผล
ความรวดเร็วในการสร้างชิ้นงาน	4.27	0.46	ระดับมากที่สุด
ลักษณะการเคลื่อนไหวของชิ้นงาน	3.95	0.65	ระดับมาก
การเลือกใช้คำสั่งในการสร้างชิ้นงาน	4.00	0.69	ระดับมาก
ความชำนาญในการใช้เครื่องมือ	4.32	0.65	ระดับมากที่สุด
ความถูกต้องสมบูรณ์ของผลงาน	4.27	0.46	ระดับมากที่สุด
รวม	4.16	0.11	ระดับมาก

จากตารางที่ 4.3 ผลการประเมินการส่งเสริมทักษะปฏิบัติของนักศึกษาโดยใช้การเรียนการสอนของเดวิสร่วมกับสื่อสังคม พบว่า นักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยของการส่งเสริมทักษะปฏิบัติอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.16$, S.D. = 0.11)

4.1.2.2 สรุปผลการปฏิบัติการในวงจรปฏิบัติการที่ 2

จากตารางที่ 4.3 ผลการประเมินทักษะปฏิบัติของนักศึกษาโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนของเดวิสร่วมกับสื่อสังคม พบว่า นักศึกษามีระดับคะแนนทักษะปฏิบัติอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.16$, S.D. = 0.11) ซึ่งพบว่านักศึกษามีคะแนนการส่งเสริมทักษะปฏิบัติสูงขึ้นจากวงจรปฏิบัติการที่ 1 จึงสามารถสรุปได้ว่าการส่งเสริมทักษะปฏิบัติโดยใช้กิจกรรมการเรียนเรียนของเดวิสร่วมกับสื่อสังคมสามารถส่งเสริมทักษะปฏิบัติของนักศึกษาได้ทั้งด้านความรวดเร็วในการสร้างผลงาน ลักษณะการเคลื่อนไหว สามารถเลือกใช้คำสั่งได้ชำนาญและรวมถึงความถูกต้องสมบูรณ์ของผลงาน

4.2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนของเดวีส์ร่วมกับสื่อสังคม

ตารางที่แสดงค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) และระดับความพึงพอใจของนักศึกษา โดยใช้รูปแบบการส่งเสริมการฝึกทักษะปฏิบัติตามแนวความคิดของเดวีส์ รายวิชากิจกรรมเสริม Animation สำหรับนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1

ตารางที่ 4.4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่ศึกษา

ข้อที่	รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น
ด้านความพึงพอใจด้านบรรยากาศการเรียน		4.39	0.87	มาก
1	บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	4.59	0.65	มากที่สุด
2	บรรยากาศของการเรียนทำให้นักศึกษามีความรับผิดชอบต่อตนเอง	4.45	0.84	มาก
3	บรรยากาศของการเรียนทำให้นักศึกษามีความกระตือรือร้นในการเรียน	4.14	1.01	มาก
ด้านความพึงพอใจต่อประโยชน์ที่ได้รับ		4.52	0.84	มากที่สุด
4	บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักศึกษาทำกิจกรรมได้อย่างอิสระ	4.45	0.99	มากที่สุด
5	บรรยากาศของการเรียนทำให้นักศึกษาเกิดความคิดที่หลากหลาย	4.59	0.65	มากที่สุด
ด้านความพึงพอใจต่อสื่อสังคม		4.52	0.71	มากที่สุด
6	กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.41	0.94	มาก
7	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักศึกษาได้แลกเปลี่ยนความรู้ความคิดในสังคมออนไลน์ได้	4.36	0.77	มาก
8	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการคิดและตัดสินใจ	4.64	0.64	มากที่สุด
9	กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักศึกษากล้าคิดกล้าตอบ	4.68	0.47	มากที่สุด

(ต่อ)

ตารางที่ 4.4 (ต่อ)

ข้อที่	รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น
10	กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักศึกษามีโอกาส แสดงความคิดเห็น	4.55	0.72	มากที่สุด
11	กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักศึกษาเข้าใจเนื้อหา ได้ง่ายและเข้าใจเนื้อหามากขึ้น	4.55	0.66	มากที่สุด
12	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน ในสื่อสังคมออนไลน์	4.45	0.66	มาก
ด้านความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้		4.58	0.65	มากที่สุด
13	การจัดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย	4.64	0.57	มากที่สุด
14	การจัดการเรียนรู้ทำให้จำเนื้อหาได้นาน	4.55	0.66	มากที่สุด
15	การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักศึกษาร่างความรู้อ ความเข้าใจด้วยตนเองได้	4.41	0.78	มาก
16	การจัดการเรียนรู้ทำให้นักศึกษานำวิธีการเรียนรู้ไป ใช้ในวิชาอื่น ๆ	4.68	0.55	มากที่สุด
17	การจัดการเรียนรู้ทำให้นักศึกษาพัฒนาทักษะปฏิบัติ	4.73	0.54	มากที่สุด
18	การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักศึกษาตัดสินใจ โดยใช้เหตุผล	4.59	0.65	มากที่สุด
19	การจัดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจและรู้จักเพื่อนมากขึ้น	4.64	0.57	มากที่สุด
20	กิจกรรมการเรียนการสอนนี้ทำให้ได้ทำงานร่วมกับ ผู้อื่น	4.41	0.78	มาก
รวมเฉลี่ย		4.53	0.73	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่านักศึกษาที่ได้ศึกษาด้วยการใช้การส่งเสริมทักษะปฏิบัติโดยใช้รูปแบบการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนของเดวิสร่วมกับสื่อสังคม ผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาโดยภาพรวมเฉลี่ยพบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.53 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.73

บทที่ 5

สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การส่งเสริมทักษะปฏิบัติโดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของเดวิสร่วมกับสื่อสังคมของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีมารีย์บริหารธุรกิจ นครราชสีมา ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลการวิจัย และข้อเสนอแนะงานวิจัยตามลำดับดังนี้

1. สรุป
2. อภิปรายผล
3. ข้อเสนอแนะ

5.1 สรุป

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการปฏิบัติการโดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของ เดวิสร่วมกับสื่อสังคม ในรายวิชาการเสริม Animation เรื่อง การเขียนคำสั่งควบคุม Action Scrip เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อผลของการส่งเสริมทักษะปฏิบัติโดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของเดวิสร่วมกับสื่อสังคม ในรายวิชาการเสริม Animation สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีมารีย์บริหารธุรกิจ จำนวน 22 คน การวิจัยครั้งนี้ใช้หลักการวิจัยเชิงปฏิบัติการซึ่งประกอบไปด้วย ขั้นตอนแผน ขั้นปฏิบัติการ ขั้นสังเกต และขั้นสะท้อนผลการปฏิบัติการ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองปฏิบัติการแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาการเสริม Animation โดยใช้รูปแบบการส่งเสริมการฝึกทักษะปฏิบัติตามแนวความคิดของเดวิส (Davies) เครื่องมือที่ใช้สะท้อนผลการปฏิบัติการใช้แบบสังเกตทักษะการปฏิบัติงานของนักศึกษาระหว่างเรียน โดยใช้วิธีการประเมินจากสถานการณ์จริง เครื่องมือที่ใช้ในการรายงานผลการปฏิบัติงานใช้ผลงาน นักศึกษาใช้วิธีในการประเมินโดยใช้แบบวัดทักษะปฏิบัติ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น และแบบวัดความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อผลการปฏิบัติงาน โดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละ จากการดำเนินการวิจัยผู้วิจัยสรุปผลการวิจัยดังนี้

5.1.1 ผลการส่งเสริมทักษะปฏิบัติโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนของเดวีส์ร่วมกับสื่อสังคม นักศึกษาส่วนใหญ่สามารถเพิ่มทักษะการปฏิบัติงานในการสร้างชิ้นงานการ์ตูน Animation ในการสร้างหลักการเคลื่อนไหวโดยใช้หลักการ Frame By Frame หลักการ Classic Tween หลักการ Motion Tween และ Shape Tween ได้ดีซึ่งเกือบทั้งห้องสามารถปฏิบัติงานได้เองโดยไม่ต้องพึ่งครูผู้สอนในการสอนเพิ่มเติมโดยใช้ระยะเวลาในการทำงานได้รวดเร็ว ผลงานมีความสมบูรณ์ตรงตามวัตถุประสงค์ของครูผู้สอน ในส่วนของการสร้างปุ่ม Button พร้อมทั้งเขียนโปรแกรมควบคุม Action Script นักศึกษาสามารถปฏิบัติได้ถูกต้องตามหลักของการเขียนโปรแกรม ลักษณะการเคลื่อนไหวของการ์ตูน พร้อมกับการใช้ปุ่มคำสั่ง Action Script

5.1.2 ผลการศึกษาทักษะการปฏิบัติงานโดยใช้แบบประเมินทักษะปฏิบัติประเมินผลงาน ของนักศึกษา ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการในขณะปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ โดยได้นำผลการประเมินชิ้นงาน จากวงรอบที่ 2 ผลการประเมินทักษะปฏิบัติของนักศึกษาโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้การสอน ของเดวีส์ร่วมกับสื่อสังคม พบว่านักศึกษามีระดับคะแนนทักษะปฏิบัติอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.16$, S.D. = 0.11) ซึ่งพบว่านักศึกษามีคะแนนการส่งเสริมทักษะปฏิบัติสูงขึ้นจากวงจรปฏิบัติการที่ 1 จึงสามารถสรุปได้ว่าการส่งเสริมทักษะปฏิบัติโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ของเดวีส์ร่วมกับสื่อสังคม สามารถส่งเสริมทักษะปฏิบัติของนักศึกษาได้ทั้งด้านความรวดเร็วในการสร้างผลงาน ลักษณะการเคลื่อนไหว สามารถเลือกใช้คำสั่งได้ชำนาญและรวมถึงความถูกต้องสมบูรณ์ของผลงาน

5.1.3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษา ความพึงพอใจด้านบรรยากาศการเรียนการสอน นักศึกษามีความเป็นอิสระในการเรียน มีความรับผิดชอบและกระตือรือร้นในการศึกษาผ่านสื่อสังคม และเกิดความคิดที่หลากหลาย ด้านกิจกรรมการเรียนนักศึกษามีความสนใจเนื้อหาหลักการต่างในการสร้างชิ้นงาน Animation และเป็น การส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์มีการเรียนรู้ด้วยตนเองพร้อมทั้ง พัฒนาทักษะปฏิบัติ ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่านักศึกษาค้นคว้าศึกษาด้วยการใช้การส่งเสริมทักษะปฏิบัติ โดยใช้รูปแบบการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนของเดวีส์ร่วมกับสื่อสังคม ผลการประเมินความพึงพอใจ ของนักศึกษาโดยภาพรวมเฉลี่ยพบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ $\bar{X} = 4.57$ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ S.D. = 0.51

5.2 อภิปรายผล

จากผลการวิจัยการส่งเสริมทักษะปฏิบัติโดยใช้รูปแบบการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอน ของเดวีส์ร่วมกับสื่อสังคม ในรายวิชาการเสริม Animation ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีมารีย์บริหารธุรกิจ ผู้วิจัยเห็นว่ามีประเด็นที่สมควรนำมาอภิปรายดังนี้

ผลการวิจัยพบว่าการส่งเสริมทักษะปฏิบัติโดยใช้รูปแบบรูปแบบการเรียนการสอนของเดวิส ร่วมกับสื่อสังคม รายวิชา กิจกรรมเสริม Animation ในเรื่องหลักการสร้างการเคลื่อนไหว การสร้าง Button และการเขียนโปรแกรมควบคุม Action Scrip ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 ในวงรอบปฏิบัติการที่ 2 อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.16$, S.D. = 0.11) ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติทักษะย่อย ๆ ก่อน แล้วจึงมาเชื่อมโยงเป็นทักษะที่สมบูรณ์ในขั้นตอนสุดท้ายของกระบวนการเรียนการสอนที่มีขั้นตอนสำคัญ 5 ขั้นตอนคือ 1) ขั้นสาธิตทักษะหรือการกระทำ 2) ขั้นสาธิตและให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย 3) ขั้นให้ผู้เรียน ปฏิบัติทักษะย่อย 4) ขั้นให้เทคนิควิธี และ 5) ขั้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงทักษะย่อย ๆ เป็นทักษะที่สมบูรณ์ ซึ่งตรงกับแนวความคิดของเดวิส (ทิตนา แคมมณี, 2552, น. 246-247, อ้างถึงใน Davies, 1971, pp. 50-56) ที่ได้นำเสนอไว้ว่าทักษะส่วนใหญ่จะประกอบไปด้วยทักษะย่อย ๆ จำนวนมาก การฝึกให้ผู้เรียน สามารถทำทักษะย่อย ๆ เหล่านั้นได้ก่อน จะช่วยให้ผู้เรียนประสบผลสำเร็จได้ดี และรวดเร็วขึ้น และสอดคล้องกับสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2550, น. 5) ที่กล่าวถึงลักษณะเด่นของการจัดการเรียนรู้ ที่เน้นการปฏิบัติว่าผู้เรียนได้เรียนรู้ตามความสนใจ ตามความถนัดตามศักยภาพของตนด้วยการฝึกปฏิบัติ ฝึกทักษะ สรุปลองค์ความรู้ได้ ทำให้เกิดความเชื่อมั่น และส่งเสริมทักษะปฏิบัติได้ดียิ่งขึ้น

ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของนัฐพล สุขเสาร์ (2554, น. 38-39) ที่ศึกษาเรื่องการใช้รูปแบบ การเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส ในรายวิชาการระบบเครือข่ายเบื้องต้น วิทยาลัยเทคนิคสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ ที่พบว่าผลสัมฤทธิ์ด้านการปฏิบัติ นักเรียนมีผลงานจากการปฏิบัติในภาพรวมอยู่ใน ระดับดีมาก ที่ร้อยละ 80.32 และสอดคล้องกับงานวิจัย วิริยะสมร บัวทอง (2554, น. 146-154) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การประดิษฐ์บายสีความคิดสร้างสรรค์ และเจตคติต่อการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และสอดคล้องกับแสงจันทร์ หนองหารพิทักษ์ (2555, น. 81-87) ศึกษาเรื่องผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นทักษะปฏิบัติตามแนวคิดของเดวิสผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียน คิดเป็นร้อยละ 70.63

ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่ศึกษา พบว่านักศึกษาที่ได้ศึกษาด้วยการใช้ การส่งเสริมทักษะปฏิบัติโดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของเดวิสร่วมกับสื่อสังคม ผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาโดยภาพรวมเฉลี่ยพบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจ โดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.53 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.73 เนื่องจากรายวิชากิจกรรมเสริม Animation จัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบทักษะปฏิบัติของเดวิส ทำให้นักเรียนปฏิบัติทักษะต่าง ๆ ได้ง่ายและรวดเร็ว ประกอบกับเนื้อหาสาระในการเรียนเป็นเรื่องใกล้ตัว เมื่อนักเรียนปฏิบัติได้จึงมีความรู้สึกภาคภูมิใจและมีความพอใจกับการเรียนรู้ไปด้วย ซึ่งสอดคล้องกับ ณัฐพรหม อินทุยศ (2553, น. 288-290) ที่กล่าวว่า การสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนต้องให้เด็กเห็นคุณค่า

และประโยชน์ของสิ่งที่เรียน จะช่วยให้เด็กเกิดความพึงพอใจกับการเรียน นอกจากนี้การที่ผู้วิจัยใช้สื่อการเรียนรู้อย่าง Edmodo ซึ่งมีส่วนช่วยส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ของนักเรียน การประเมินตามสภาพจริงที่ตรงกับเนื้อหาและครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ด้านทักษะปฏิบัติของนักเรียนก็อาจส่งผลต่อความพึงพอใจของนักเรียนด้วย ผลการวิจัยในครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของปราณี เปล่งสูงเนิน (2554, น. 83-84) ที่ศึกษาการพัฒนาบทเรียนบนเครือข่ายรายวิชาการใช้โปรแกรม Microsoft Excel โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่พบว่าความพึงพอใจของนักเรียน จำนวน 21 คน มีความพึงพอใจต่อบทเรียนบนเครือข่ายโดยรวมอยู่ในระดับมาก และสอดคล้องกับงานวิจัย ศิริภัทร์ รุ่งเรืองสินงาม (2560) การพัฒนาบทเรียนออนไลน์โดยใช้โปรแกรม Edmodo กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี วิชาเทคโนโลยี 3 เรื่อง การสื่อสารข้อมูลและเครือข่ายคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 นักเรียนที่เรียนจากบทเรียนออนไลน์โดยใช้โปรแกรมเอ็ดโมโด เรื่อง การสื่อสารข้อมูลและเครือข่ายคอมพิวเตอร์ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดโดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.78 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.07

จะเห็นได้ว่า รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิสร่วมกับสื่อสังคม รายวิชา กิจกรรมเสริม Animation ในเรื่องหลักการสร้างการเคลื่อนไหว การสร้าง Button และการเขียนโปรแกรมควบคุม Action Scrip ของนักศึกษา เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่ช่วยส่งเสริมทักษะปฏิบัติ ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และมีความชำนาญในการปฏิบัติทักษะนั้น ๆ เมื่อมาเชื่อมโยงเป็นขั้นตอนสุดท้าย จึงทำให้สามารถปฏิบัติได้ดี ส่งผลให้นักศึกษาเกิดความภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง มีความพึงพอใจในกระบวนการจัดการเรียนรู้ในการส่งเสริมทักษะปฏิบัติโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนของเดวิส ร่วมกับสื่อสังคม

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

5.3.1.1 ก่อนนำแผนการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยทักษะปฏิบัติของเดวิส ครูควรเตรียมสื่ออุปกรณ์การเรียนรู้ เครื่องมือวัดประเมินผลและอธิบายขั้นตอนการทำงานให้นักศึกษาเข้าใจมากกว่านี้ ในบทบาทหน้าที่ของนักศึกษา ก่อนจะเข้าสู่บทเรียน

5.3.1.2 ครูผู้สอนควรกระตุ้นให้กำลังใจนักศึกษาชื่นชมผลงานเพื่อเสริมสร้างความมั่นใจให้นักศึกษาที่จะเข้าเรียนในบทเรียนและปรับปรุงผลงานทักษะปฏิบัติให้ดีขึ้น

5.3.1.3 ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ควรนำแผนการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยทักษะปฏิบัติของเดวิส ไปประยุกต์ใช้หรือนำไปบูรณาการกับรายวิชาอื่น ๆ

5.3.2 ข้อเสนอแนะเพื่อทำการวิจัยครั้งต่อไป

5.3.2.1 ควรมีการพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยทักษะปฏิบัติของเดวีส์ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้คอมพิวเตอร์ ในแต่ละระดับชั้น

5.3.2.2 ควรมีการเปรียบเทียบการเรียนรู้ระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติ กับวิธีการสอนวิธีอื่น ๆ ตลอดจนศึกษาความคงทนในวิธีการสอนนั้น ว่าแตกต่างกันอย่างไร



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



บรรณานุกรม

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

บรรณานุกรม

- กติกาสายเสนี. (2551). *Social Network คืออะไร*. สืบค้นจาก <http://heng.com/2008/08/09/what-is-social-networking>.
- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- กาญจนา อรุณสุขรุจี. (2546). *ความพึงพอใจของสมาชิกสหกรณ์ต่อการดำเนินงานของสหกรณ์การเกษตรไชยปราการจำกัด อำเภอไชยปราการจังหวัดเชียงใหม่*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาส่งเสริมการเกษตร). เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- กิตติพร ปัญญาบุญผล. (2549). *วิจัยเชิงปฏิบัติการ: แนวทางสำหรับครู*. เชียงใหม่: บริษัท นันทพันธ์พรินต์ติ้งจำกัด.
- กิตติศักดิ์ นิเวรัตน์. (2546). *การพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับระบบเครือข่ายบริเวณเฉพาะที่ โดยกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการสำหรับวิชาปฏิบัติไฟฟ้าเบื้องต้นระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- คงศักดิ์ ชาติทอง และคณะ. (2547). *รายงานการวิจัยเรื่อง ความร่วมมือระหว่างครูและนักเรียนทางการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนสิ่งแวดล้อมศึกษา โดยใช้หลักการวิจัยเชิงปฏิบัติการ*. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ชนินทร์ ธีระเดชากุล. (2554). *ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องทัศนศิลป์กับการวาดภาพ ระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. บุรีรัมย์: มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.
- ชาตรี สำราญ. (2548). *สอนให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์ได้อย่างไร*. *สานปฏิรูป*, 8(83), 40-41.
- ชาติชาย วิเรขรัตน์. (2553). *Facebook ทุกมุม*. กรุงเทพฯ: จูปีตัส.
- ช่อนกลิ่น เรืองยังมี. (2552). *ผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะการปฏิบัติตามแนวคิดของเดวิส ที่มีต่อความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ของเด็กปฐมวัย*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน). บุรีรัมย์: มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.
- ทักษิณา สวานานนท์. (2539). *พจนานุกรมศัพท์คอมพิวเตอร์ สำหรับผู้ปฏิบัติงาน* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: วี.ที.ซี. คอมมิวนิเคชั่น พิมพ์ลักษณ์.

- ทวิพงษ์ หินคำ. (2541). *ความพึงพอใจของประชาชนต่อการบริหารงานสุขาภิบาลริมใต้จังหวัดเชียงใหม่*. (วิทยานิพนธ์ปริญญารัฐศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการเมืองและการปกครอง). เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ทศนา แคมมณี. (2550). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทศนา แคมมณี. (2545). *รูปแบบการเรียนการสอนทางเลือกที่หลากหลาย*. กรุงเทพฯ: ด้านสุทธาการพิมพ์.
- ทศนา แคมมณี. 2552. *รูปแบบการเรียนการสอนทางเลือกที่หลากหลาย*. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธนิยา ปัญญาแก้ว. (2541). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความพึงพอใจในงานข้าราชการครู จังหวัดเชียงใหม่*. (วิทยานิพนธ์ปริญญารัฐศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการเมืองและการปกครองบัณฑิต). เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- นวลจิตต์ เขาวงกตพิงศ. (2545). *การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ*. กรุงเทพฯ: สำนักงานปฏิรูปการศึกษา.
- นวลจิตต์ เขาวงกตพิงศ. (2535). *การพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เน้นทักษะปฏิบัติ สำหรับครูวิชาอาชีพ*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นัฐพล สุขเสาร์ (2554). *การใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ ในรายวิชาระบบเครือข่ายเบื้องต้น วิทยาลัยเทคนิคสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่*. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น
- ปราณี เปล่งสูงเนิน. (2554). *การพัฒนาบทเรียนบนเครือข่ายรายวิชาการใช้โปรแกรม Microsoft Excel โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2*. (การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- พิสุทธา อารีราษฎร์. (2551). *การพัฒนาซอฟต์แวร์ทางการศึกษา*. มหาสารคาม: หจก. อภิชาติการพิมพ์.
- ภิเชก ชัยนิรันดร์. (2554). *การใช้ Social Media สำหรับ CRM เพื่อสร้าง Brand Loyalty*. สืบค้นจาก <http://www.doctorpisek.com/pisek/?p=933>.
- มานะ ตรียาภิวัดน์. (2553). *นักข่าวกับ Social Media*. สืบค้นจาก http://www.tja.or.th/index.php?option=com_content&view=article&id=1683%3A-social-media-&catid=46%3Aacademic&Itemid=7 [8 กันยายน 2558].
- ยาใจ พงษ์บริบูรณ์. (2537). *การวิจัยเชิงปฏิบัติการ*. *วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัย ขอนแก่น*, (17 มิถุนายน-กันยายน), 11-15.

- รุจิรุ ภู่อสาระ. (2545). *การเขียนแผนการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: บุ๊ค พอยส์.
- วริวรรณ โขนงนุช. (2543). *การพัฒนาชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนลายสังคโลก โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเมืองเสลียง อำเภอศรีสขวนาลัย จังหวัดสุโขทัย*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน). อุดรดิตถ์: สถาบันราชภัฏอุดรดิตถ์.
- วัฒนาพร ระงับทุกข์. (2542). *แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (พิมพ์ครั้งที่ 2)*. กรุงเทพฯ: คอมพิวเตอร์กราฟฟิก.
- วิทย์ เทียงบูรณธรรม. (2541). *การจัดการสมัยใหม่*. กรุงเทพฯ: สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี (ไทย-ญี่ปุ่น).
- วิริยะสมร บัวทอง. (2554). *ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบของเดวิส และรูปแบบที่เน้นทักษะกระบวนการ*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- วิรุฬ พรรณเทวี. (2542). *ความพึงพอใจของประชาชนต่อการให้บริการของหน่วยงาน กระทรวงมหาดไทยในอำเภอเมือง จังหวัดแม่ฮ่องสอน*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการบริหารการศึกษา). เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ศิริภัทร์ รุ่งเรืองสินงาม. (2560). *การพัฒนาบทเรียนออนไลน์โดยใช้โปรแกรม Edmodo กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี วิชาเทคโนโลยี 3. วารสารวิจัยทางการศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*, 12(1).
- สงบ ลักษณะ. (2535). *จากหลักสูตรแผนการสอน*. กรุงเทพฯ: ครูสภาลาดพร้าว.
- ส.วาสนา ประवालพฤกษ์. (2544). *หลักการและเทคนิคการประเมินทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ: เดอะมาสเตอร์กรุ๊ป.
- สมนึก ปฏิพานนท์. (2550). *การพัฒนาวิชาชีพครูสังคมศึกษาโดยการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน*. วารสารพัฒนาการเรียนการสอนมหาวิทยาลัยรังสิต, 15.
- สมบัติ ท้ายเรือคำ. (2553). *ระเบียบวิธีวิจัยสำหรับมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*. กทม: ประสานการพิมพ์.
- สรรรักษ์ ห่อไพศาล. (2544). *นวัตกรรมและการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในสหสวรรคใหม่: กรณีการจัดการเรียนการสอนผ่านเว็บ*. *ศรีปทุมปริทัศน์*, 1(2), 93-104.
- สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษากระทรวงศึกษาธิการ. (2557). *หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงพุทธศักราช 2557*. สืบค้นจาก <http://bsq2.vec.go.th/>.
- สำลี รักสุทธี. (2544). *เทคนิควิธีการจัดการเรียนการสอนและเขียนแผนการสอน โดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ*. กรุงเทพฯ: พัฒนาศึกษา.
- สุชาติ ศิริสุขไพบูลย์. (2526). *การสอนทักษะปฏิบัติ*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.

- สุวิมล ว่องวานิช. (2553). *การวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน* (พิมพ์ครั้งที่ 13). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- แสงจันทร์ หนองหารพิทักษ์. (2555). *ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นทักษะปฏิบัติตามแนวคิดของเดวีส์ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง การประดิษฐ์ของใช้จากเศษวัสดุ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน). มหาสารคาม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- องอาจ นัยพัฒน์. (2548). *วิธีวิทยาการวิจัยเชิงปริมาณและคุณภาพทางพฤติกรรมศาสตร์ และสังคมศาสตร์*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อนงค์ ทิวะสิงห์. (2554). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวของเดวีส์ที่มีต่อการเรียนทักษะปฏิบัติของนักเรียน เรื่อง การปลูกไม้ดอกไม้ประดับในภาชนะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4*. (การศึกษาค้นคว้าอิสระปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน). มหาสารคาม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- อภิชาติ อนุกุลเวช. (2551). *การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนฝึกปฏิบัติทางเทคนิคบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตสำหรับนักเรียนอาชีวศึกษา*. (วิทยานิพนธ์การศึกษาดุษฎีบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อุบลวรรณ วงษ์วาด. (2553). *ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนไชยปราการ จังหวัดเชียงใหม่*. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- Applewhite, P. B. (1965). *Organization and Behavior*. New York: Englewood Cliffs, Prentice-Hall.
- Burdon, L. A. (2001). Learning by Doing: Adult Studio Activities in an Art Museum. *Masters Abstracts International*, 39(03), 635.
- Campbell, R. F. (1976). *Administration Behavior in Education*. New York: McGraw-Hill.
- Davies, L.K. (1971). *Instructional Technique*. New York: McGraw-Hill.
- Donabedian, A. (1980). *Explorations in Quality Assessment and Monitoring: Vol. I. The Definition of Quality and Approaches to Its Assessment*. Ann Arbor, MI: Health Administration Press.
- Farkas, R.D. (2002). Effect(s) of traditional versus learning-styles instructional methods on seventh-grade students' achievement, attitudes, empathy, and transfer of skills through a study of the Holocaust. *Dissertation Abstracts International, Section A: Humanities & Social Sciences*, 63(4-A), 1243.

- Ferrone, Jenny Kristina. (2003). Enabling Performance Skills: Assessment in Engineering Education. *Dissertation Abstracts International*, 64(04), 1188-A.
- Gagne', Robert M. & Briggs, Leslie J. (1979). *Principles of instructional design*. (2nd ed). U.S.A. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Gilmer, V. B. (1971). *Industrial Psychology*. New York: McGraw-Hill Book.
- Good, Carter. V. (1973). *Dictionary of Education*. New York: McGraw Hill.
- Guilford, J., & Gray, D. E. (1970). *Motivation and modern management*. Massachusetts: Addison-Wesley Publishers.
- Huette, S. (2006). *Blogs in Education. Teaching Effectiveness Program*. Retrieved from <http://tep.uoregon.edu/shared/blogswikispodcasts/BlogsInEducation.pdf>.
- Lewin, J. E. (1946). Laboratory classroom environments in Korean high schools. Paper presented at the annual meeting of Australia Association for Research in Education, Fremantle, WA, 85.
- Maslow, Abraham M. (1954). *Motivation and Personality*. New York: Harper and Row.
- McGregor, Douglas. (1960). *The Human Side of Enterprise*. New York: McGraw-Hill Book Company, Inc.
- Morse, Nancy C. (1955). *Satisfaction in the White Collar Job*. Michigan: University of Michigan Press.
- Mullins, Laurie J. (1985). *Management and Organization Behavior*. London: Pitman Company.
- Peuchansky, R., & Thomas, W. J. (1981). The concept of access definition and relationship to consumer satisfaction. *Medical Care*, 19(2), 127-140.
- Safko, L. & Brake, D. K. (2010). *Social media bible*. Hoboken, NJ: Johnwiley & Sons
- Schiffman, Leon G., & Kanuk Leslie L. (2003). *Customer Behavior*. (5 th ed). Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.
- Schofield, J. L. (1975). *Job evaluation, job analysis, job satisfaction and resistance to change*. Retrieved from www.kan.ru.ac.th>pdf.
- Simpson, D. (1972). *Teaching Physical Education: A System Approach*. Boston: Houghton Muffin Co.
- Wolman, B. B. (1973). *Dictionary of Behavioral Science*. London: Litton Educational.

ภาคผนวก



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

รายนามผู้เชี่ยวชาญ

- | | |
|-----------------------------|---|
| 1. นายสงครามท์ หงษ์เหม | ตำแหน่ง ครูผู้สอนและผู้ดูแลระบบ
แผนกวิชาคอมพิวเตอร์
วิทยาลัยเทคโนโลยีมารีย์บริหารธุรกิจ |
| 2. นางสาวอัญชลี วรรณะเศรษฐี | ตำแหน่ง ครูผู้สอนและหัวหน้าทะเบียน
วิทยาลัยเทคโนโลยีมารีย์บริหารธุรกิจ |
| 3. นายดุล สีมา | ตำแหน่ง ครูชำนาญพิเศษ
โรงเรียนเมืองพญาแลวิทยา |
| 4. นางจำปา วัฒนศิรินทรเทพ | ตำแหน่ง หัวหน้าหลักสูตร
วิทยาลัยเทคโนโลยีมารีย์บริหารธุรกิจ |



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ภาคผนวก ข

แผนการจัดการเรียนรู้



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

แผนการจัดการเรียนรู้

วิชา กิจกรรมเสริม Animation 1

ชื่อหน่วย การสร้างและกำหนดคุณสมบัติของการเคลื่อนไหว

ชื่อเรื่อง การสร้างและกำหนดคุณสมบัติของการเคลื่อนไหว

1. สาระสำคัญ

การสร้างงาน Animation โดยใช้โปรแกรม Adobe Flash Professional CS6 มีการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วย Timeline Effect การปรับออปชั่นให้กับเอฟเฟ็คต์ การสร้างการเคลื่อนไหวด้วยตนเอง การสร้างการเคลื่อนไหวแบบเฟรมต่อเฟรม การใช้หลักการ Classic tween , Motion tween และ Shape tween กำหนดการเคลื่อนที่ของวัตถุ การปรับแต่งการเคลื่อนไหว การควบคุมการเคลื่อนไหว การแก้ไขเฟรมภาพที่เคลื่อนไหว เพิ่มจังหวะการเคลื่อนไหว การสลับทิศทางการเคลื่อนไหว การแก้ไขเนื้อหาของภาพ การสร้างการเคลื่อนไหวให้กับ Mask layer การใส่เงาและกำหนดฉากหลัง

2. สมรรถนะประจำหน่วยการเรียนรู้

แสดงความรู้เกี่ยวกับการสร้างและกำหนดคุณสมบัติของการเคลื่อนไหว

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 3.1 สามารถอธิบายการสร้างและกำหนดคุณสมบัติของการเคลื่อนไหว
- 3.2 สามารถเรียกใช้คำสั่งในการสร้างและกำหนดคุณสมบัติของการเคลื่อนไหว
- 3.3 สามารถสร้างและกำหนดคุณสมบัติของการเคลื่อนไหว
- 3.4 สามารถประยุกต์ใช้ขั้นตอนการสร้างและกำหนดคุณสมบัติของการเคลื่อนไหว

4. สาระการเรียนรู้

- 4.1 ปรับแต่งและกำหนดคุณสมบัติของการเคลื่อนไหว
- 4.2 การสร้างและกำหนดคุณสมบัติของการเคลื่อนไหว

5. กิจกรรมการเรียนรู้

สัปดาห์ที่ 15 ชั่วโมง 25-26

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

- ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้เรื่อง “การสร้างและกำหนดคุณสมบัติการเคลื่อนไหว”
- นำเข้าสู่บทเรียน โดยการบรรยายถึงขั้นตอนในการสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยใช้หลักการ Frame By Frame โดยใช้คำสั่งต่าง ๆ เพิ่มเติม

ขั้นกิจกรรม (ทักษะปฏิบัติตามแนวคิดของเดวีส์)

ขั้นตอนการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	บทบาท		สื่อสังคม
		ผู้เรียน	ผู้สอน	
ขั้นที่ 1 ขั้นสาธิตทักษะหรือการกระทำ	1. ครูอธิบายการใช้คำสั่งในการสร้าง Key Frame เพื่อสร้างการเคลื่อนไหวการ์ตูนแบบ Frame By Frame โดยใช้ Time line ของโปรแกรมเป็นการสาธิตวิธีการทำ 2. ครูยกตัวอย่างการ์ตูนที่แสดงการเคลื่อนไหวโดยใช้หลักการเคลื่อนไหวในแบบต่าง ๆ เช่น Classic tween Motion tween และ Shape tween	รับฟังคำอธิบายของครูผู้สอนเกี่ยวกับเนื้อหาบทเรียนที่จะศึกษา	อธิบายตัวอย่างคำสั่งในการสร้างการเคลื่อนไหวของการ์ตูนในรูปแบบต่าง ๆ	Youtube
ขั้นที่ 2 ขั้นสาธิตและให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย	1. ครูอธิบายให้ความรู้เรื่อง วิธีการสร้างและกำหนดการเคลื่อนไหวเพิ่มเติมโดยให้นักศึกษาเปิด	รับฟังคำอธิบายจากครูผู้สอนพร้อมทั้งศึกษาตัวอย่าง	ครูอธิบายพร้อมสาธิตตัวอย่างผ่านทาง Edmodo	Youtube Edmodo

ขั้นตอน การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	บทบาท		สื่อสังคม
		ผู้เรียน	ผู้สอน	
	<p>YouTutbe ที่ครูได้เตรียมลิงก์ไว้ใน Edmodo พร้อมเอกสารใบงานและให้นักศึกษาทำความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างการเคลื่อนไหวต่างๆ เช่น หลักการ Frame By Frame เป็นต้น</p> <p>2. ครูสาธิตวิธีการสร้างการเคลื่อนไหว โดยใช้หลักการ Frame By Frame พร้อมทั้งแสดงวิธีการทำให้นักศึกษาดูไปพร้อมๆ กับการดูตัวอย่างจาก YouTube ตามลำดับขั้นตอน</p>	<p>จาก Edmodo และ Youtube ตามขั้นตอน เป็น step by step</p>	<p>และ Youtube</p>	
<p>ขั้นที่ 3</p> <p>ขั้นให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย</p>	<p>ให้นักศึกษาลองปฏิบัติเองโดยให้นักศึกษาลงมือสร้าง Key Frame และลองใช้คำสั่ง Frame By Frame ตามตามที่ครูแนะนำและทำเป็นตัวอย่างพร้อมทั้งเปิดดูตัวอย่างที่ครูอธิบาย</p>	<p>ทดลองปฏิบัติจากตัวอย่างจาก Youtube และลองปฏิบัติเอง โดยเริ่มจากการสร้าง</p>	<p>ให้คำแนะนำผู้เรียนพร้อมตัวอย่างจาก Youtube</p>	Youtube

ขั้นตอน การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	บทบาท		สื่อสังคม
		ผู้เรียน	ผู้สอน	
	จาก Youtube ไป พร้อมกัน	Animation อย่างง่ายก่อน		
ขั้นที่ 4 ขั้นให้เทคนิค วิธีการ	1. ครูแนะนำและอธิบาย เพิ่มเติมว่า สามารถให้ นักศึกษาหาข้อมูลจาก อินเทอร์เน็ต Youtube เพื่อดู ตัวอย่างวิธีการใช้ หลักการอื่นๆ เช่น Classic tween , Motion ,Shape tween แล้วให้ นักศึกษาปฏิบัติตาม และเป็นการเพิ่มเติม ความเข้าใจโดยมีครู คอยให้คำแนะนำอยู่ เสมอ	ผู้เรียนศึกษา ด้วยตนเอง จากตัวอย่าง อื่น ๆ ใน Youtube ที่นักศึกษา สนใจ	ครูให้ใบงาน ผ่านทาง Edmodo พร้อมทั้งให้ คำแนะนำ ผู้เรียนในการ ปฏิบัติงาน	Youtube Edmodo
ขั้นที่ 5 ขั้นให้ผู้เรียน เชื่อมโยง ทักษะย่อย ๆ	ให้นักศึกษาแต่ละคน นำเสนอชิ้นงานของ ตัวเองที่ปฏิบัติเสร็จ แล้ว เมื่อนักศึกษา ปฏิบัติได้แล้วให้ นักศึกษาสร้างการ เคลื่อนไหวที่ หลากหลาย เพิ่มเติม เพื่อความเข้าใจมาก ยิ่งขึ้นโดยมีครูให้ คำแนะนำเพิ่มเติม	ผู้เรียนนำเสนอ ชิ้นงานให้ ครูผู้สอนติชม และให้ แนะนำพร้อม ทั้งทำใบงาน อื่นๆ เพิ่มเติม เมื่อทำงาน เสร็จแล้วให้ ส่งงานผ่าน Edmodo	ตรวจงานที่ ผู้เรียนส่งมา ใน Edmodo พร้อมทั้งให้ คำแนะนำ	Edmodo

ขั้นสรุปและประเมินผล

1. ความสนใจในการเรียนรู้ การค้นคว้า การมีส่วนร่วมในกิจกรรม
 2. การซักถาม การตอบคำถาม และการสอบปากเปล่า (Oral Test)
 3. แบบทดสอบและกิจกรรมการฝึกทักษะ
6. สื่อการเรียนการสอน
- 6.1 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์
 - 6.2 หนังสือเรียนรายวิชา การสร้างงาน Animation ด้วย Adobe Flash Professional CS6
 - 6.3 ค้นคว้าจากสื่อสังคม Facebook Youtube Edmodo
 - 6.4 ครูผู้สอน, Internet, Edmodo, Website google
7. หลักฐานการเรียนรู้
- 7.1 แบบทดสอบปฏิบัติ
 - 7.2 ใบงานที่ 11
8. การวัดและประเมินผล
- 8.1 เครื่องมือประเมิน
 - 8.1.1 แบบประเมินพฤติกรรมนักเรียน
 - 8.1.2 แบบทดสอบ
 - 8.1.3 แบบประเมินการนำเสนอผลงาน
 - 8.1.4 แบบประเมินผลงาน
 - 8.2 เกณฑ์การประเมิน
 - 8.2.1 การประเมินพฤติกรรมผู้เรียนต้องไม่ต่ำกว่าร้อยละ
 - 8.2.2 แบบทดสอบภาคความรู้ไม่ต่ำกว่าร้อยละ
 - 8.2.3 การนำเสนอผลงานไม่ต่ำกว่าร้อยละ
 - 8.2.4 การประเมินชิ้นงาน ไม่ต่ำกว่าร้อยละ

9. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

9.1 ข้อสรุปหลังการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

.....

9.2 ปัญหาที่พบ

.....

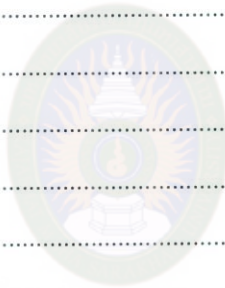
.....

.....

.....

.....

.....



9.3 แนวทางแก้ปัญหา

.....

.....

.....

.....

.....

.....

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

รายการตรวจสอบและอนุญาตให้ใช้

- ควรอนุญาตให้ใช้การสอนได้
- ควรปรับปรุงเกี่ยวกับ

.....

.....

.....

ลงชื่อ (.....)

หัวหน้าแผนกวิชา

...../...../.....

- ควรอนุญาตให้ใช้การสอนได้
- ควรปรับปรุงเกี่ยวกับ
- อื่น ๆ



.....

.....

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

.....

ลงชื่อ (.....)

รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ

...../...../.....

- ควรอนุญาตให้ใช้การสอนได้
- อื่น ๆ

.....

.....

.....

ลงชื่อ (.....)

ผู้อำนวยการ

...../...../.....

หน่วยที่.....12.....

จำนวน.....2.....ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้

วิชา กิจกรรมเสริม Animation 1

ชื่อหน่วย ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้าง Button คำสั่งควบคุม

ชื่อเรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้าง Button คำสั่งควบคุม

1. สาระสำคัญ

การสร้างงาน Animation โดยใช้โปรแกรม Adobe Flash Professional CS6 มีชุดคำสั่งในการควบคุมการเคลื่อนไหวและการทำงานของวัตถุ ควบคุมลำดับการเล่นในแต่ละซีน การกำหนดเหตุการณ์ในการแสดงต่าง ๆ กำหนดเลื่อนเมาส์ไปที่จุดใดจุดหนึ่ง กำหนดการคลิกปุ่ม กำหนดจุดลิ่งค์ การแสดงมูฟวีคลิบ การใช้คำสั่งพื้นฐานของ ActionScript โดยคำสั่งเหล่านี้จะเขียนที่พาเนล Action

2. สมรรถนะประจำหน่วยการเรียนรู้

แสดงความรู้เกี่ยวกับการเขียนคำสั่งควบคุมการทำงานของวัตถุ

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. สามารถอธิบายการเขียนคำสั่งควบคุมการทำงานของวัตถุ
2. สามารถเรียกใช้คำสั่งควบคุมการทำงานของวัตถุ
3. สามารถกำหนดคุณสมบัติการเขียนคำสั่งควบคุมการทำงานของวัตถุ
4. สามารถประยุกต์ใช้คำสั่งในการควบคุมการทำงานของวัตถุ

4. สาระการเรียนรู้

1. กำหนดคุณสมบัติในการเขียนคำสั่งควบคุมการทำงานของวัตถุ
2. การเขียนคำสั่งควบคุมการทำงานของวัตถุ

5. กิจกรรมการเรียนรู้

สัปดาห์ที่ 15 ชั่วโมง 27-28

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

- ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้เรื่อง “ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการเขียนคำสั่งควบคุม”
- นำเข้าสู่บทเรียน โดยการบรรยายถึงขั้นตอนในการใช้เครื่องมือการเขียนคำสั่ง Action

script Interactive

ชั้นกิจกรรม (ทักษะปฏิบัติตามแนวคิดของเดวีส์)

ขั้นตอน การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	บทบาท		สื่อสังคม
		ผู้เรียน	ผู้สอน	
<p>ขั้นที่ 1</p> <p>ขั้นสาธิตทักษะ หรือการกระทำ</p>	<p>1. ครูอธิบายการกำหนด คุณสมบัติในการเขียน คำสั่งควบคุม การทำงานในลักษณะ Interactive เช่น ให้ผู้ชมคลิกเลือกเมนู ที่ต้องการพิมพ์ ข้อความ เพื่อนำมา คำนวณ ทำเป็นเกม แต่สิ่งที่ขาดไม่ได้เลย สำหรับงาน Interactive ก็คือปุ่ม นั่นเอง</p> <p>2. ครูยกตัวอย่าง การเขียนคำสั่งควบคุม การทำงานของวัตถุ โดยการสร้างปุ่มหรือ Button เป็น Symbol</p>	<p>รับฟังคำอธิบาย ของครูผู้สอน เกี่ยวกับ เนื้อหา บทเรียน ที่จะศึกษา</p>	<p>อธิบายตัวอย่าง คำสั่งควบคุม และการสร้าง Button ใน รูปแบบต่าง ๆ</p>	Youtube
<p>ขั้นที่ 2 ขั้นสาธิต และให้ผู้เรียน ปฏิบัติทักษะย่อย</p>	<p>1. ครูอธิบายให้ความรู้ เรื่อง การออกแบบปุ่ม Button ใช้โปรแกรม Adobe Flash Cs6 จากนั้นให้นักศึกษา เปิดจาก Youutbe ซึ่งครูได้เตรียมลิงค์ไว้ ใน Edmodo และให้ นักศึกษาทำความเข้าใจ</p>	<p>รับฟังคำอธิบาย จากครูผู้สอน พร้อมทั้ง ศึกษา ตัวอย่างจาก Edmodo และ Youtube ตามขั้นตอน</p>	<p>ครูอธิบายพร้อม สาธิตตัวอย่าง ผ่านทาง Edmodo และ Youtube</p>	Youtube Edmodo

ขั้นตอน การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	บทบาท		สื่อสังคม
		ผู้เรียน	ผู้สอน	
	<p>เกี่ยวกับการสร้างปุ่ม และหลักการเขียน Action script</p> <p>2. ครูสาธิตวิธีการสร้าง Button พร้อมอธิบาย การเครื่องมือและ คำสั่งในการเขียน Action script</p>	เป็น step by step		
<p>ขั้นที่ 3 ขั้นให้ผู้เรียน ปฏิบัติ ทักษะย่อย</p>	<p>ให้นักศึกษาลองสร้างปุ่ม ตามที่ครูแนะนำและ ทำเป็นตัวอย่าง พร้อม ทั้งเปิดดูตัวอย่างที่ครู อธิบายจาก Youtube ไปพร้อมกัน</p>	<p>ทดลองปฏิบัติ จากตัวอย่าง อย่างจากจาก Youtube และลอง ปฏิบัติเอง โดยเริ่มจาก การสร้าง Button อย่างง่ายก่อน</p>	<p>ให้คำแนะนำ ผู้เรียนพร้อม ตัวอย่างจาก Youtube</p>	Youtube
<p>ขั้นที่ 4 ขั้นให้เทคนิค วิธีการ</p>	<p>ครูแนะนำและอธิบาย เพิ่มเติมว่า สามารถ ให้นักศึกษาหาข้อมูล จากอินเทอร์เน็ต Youtube เพื่อดู ตัวอย่างวิธีการทำ Button และการใช้ คำสั่ง Action script หลากหลายรูปแบบ</p>	<p>ผู้เรียนศึกษา ด้วยตนเอง จากตัวอย่าง อื่น ๆ ใน Youtube ที่นักศึกษา สนใจ</p>	<p>ครูให้ใบงาน ผ่านทาง Edmodo พร้อมทั้งให้ คำแนะนำ ผู้เรียนในการ ปฏิบัติงาน</p>	Youtube Edmodo

ขั้นตอน การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	บทบาท		สื่อสังคม
		ผู้เรียน	ผู้สอน	
	แล้วให้นักศึกษาปฏิบัติตาม และเป็นการเพิ่มเติม ความเข้าใจโดยมีครู คอยให้คำแนะนำอยู่ เสมอ			
ขั้นที่ 5 ขั้นให้ ผู้เรียนเชื่อมโยง ทักษะย่อยๆ	ให้นักศึกษาแต่ละคน นำเสนอชิ้นงานของ ตัวเองที่ปฏิบัติเสร็จแล้ว เมื่อนักศึกษาปฏิบัติได้ แล้วให้นักศึกษาปฏิบัติ สร้าง Button อื่นๆ เพิ่มเติมเพื่อความเข้าใจ มากยิ่งขึ้นโดยมีครูให้ คำแนะนำเพิ่มเติม	ผู้เรียนนำเสนอ ชิ้นงาน ให้ครูผู้สอน ติชม และให้ คำแนะนำ พร้อมทั้งทำ ใบงานอื่น ๆ เพิ่มเติม เมื่อทำงาน เสร็จแล้ว ให้ส่งงานผ่าน Edmodo	ตรวจงานที่ ผู้เรียนส่งมา ใน Edmodo พร้อมทั้งให้ คำแนะนำ	Edmodo

ขั้นสรุปและประเมินผล

1. ความสนใจในการเรียนรู้ การค้นคว้า การมีส่วนร่วมในกิจกรรม
2. การซักถาม การตอบคำถาม และการสอบปากเปล่า (Oral Test)
3. กิจกรรมการฝึกทักษะ

6. สื่อการเรียนการสอน

- 6.1 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์
- 6.2 หนังสือเรียนรายวิชา การสร้างงาน Animation ด้วย Adobe Flash Professional CS6
- 6.3 ค้นคว้าจากสื่อสังคม Facebook Youtube
- 6.4 ครูผู้สอน, Internet, Edmodo, Website

7. หลักฐานการเรียนรู้

ใบงานที่ 12

8. การวัดและประเมินผล

8.1 เครื่องมือประเมิน

8.1.1 แบบประเมินพฤติกรรมนักเรียน

8.1.2 แบบทดสอบ

8.1.3 แบบประเมินการนำเสนอผลงาน

8.1.4 แบบประเมินผลงาน

8.2 เกณฑ์การประเมิน

8.2.1 การประเมินพฤติกรรมผู้เรียนต้องไม่ต่ำกว่าร้อยละ

8.2.2 แบบทดสอบภาคความรู้ไม่ต่ำกว่าร้อยละ

8.2.3 การนำเสนอผลงานไม่ต่ำกว่าร้อยละ

8.2.4 การประเมินชิ้นงาน ไม่ต่ำกว่าร้อยละ

9. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

9.1 ข้อสรุปหลังการจัดการเรียนรู้

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

9.2 ปัญหาที่พบ

9.3 แนวทางแก้ปัญหา

รายการตรวจสอบและอนุญาตให้ใช้

- ควรอนุญาตให้ใช้การสอนได้
 - ควรปรับปรุงเกี่ยวกับ
-
-

.....

ลงชื่อ (.....)

หัวหน้าแผนกวิชา

...../...../.....

- ควรอนุญาตให้ใช้การสอนได้
 - ควรปรับปรุงเกี่ยวกับ
 - อื่น ๆ
-



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

.....

ลงชื่อ (.....)

รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ

...../...../.....

- ควรอนุญาตให้ใช้การสอนได้
 - อื่นๆ
-

.....

ลงชื่อ (.....)

ผู้อำนวยการ

...../...../.....

หน่วยที่.....13.....

จำนวน.....2.....ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้

วิชา กิจกรรมเสริม Animation 1

ชื่อหน่วย การสร้างงาน Interactive ด้วย ActionScript 3.0

ชื่อเรื่อง การสร้างงาน Interactive ด้วย ActionScript 3.0

1. สาระสำคัญ

การสร้างงาน Animation โดยใช้โปรแกรม Adobe Flash Professional CS6 มีชุดคำสั่งในการควบคุมการเคลื่อนไหวและการทำงานของวัตถุ ควบคุมลำดับการเล่นในแต่ละซีน การกำหนดเหตุการณ์ในการแสดงต่าง ๆ กำหนดเลื่อนเมาส์ไปที่จุดใดจุดหนึ่ง กำหนดการคลิกปุ่ม กำหนดจุดลิงค์ การแสดงมูฟวี่คลิป การใช้คำสั่งพื้นฐานของ ActionScript โดยคำสั่งเหล่านี้จะเขียนที่พาเนล Action

2. สมรรถนะประจำหน่วยการเรียนรู้

แสดงความรู้เกี่ยวกับการเขียนคำสั่งควบคุมการทำงานของวัตถุ

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 3.1 สามารถอธิบายการเขียนคำสั่งควบคุมการทำงานของวัตถุ
- 3.2 สามารถเรียกใช้คำสั่งควบคุมการทำงานของวัตถุ
- 3.3 สามารถกำหนดคุณสมบัติการเขียนคำสั่งควบคุมการทำงานของวัตถุ
- 3.4 สามารถประยุกต์ใช้คำสั่งในการควบคุมการทำงานของวัตถุ

4. สาระการเรียนรู้

- 4.1 กำหนดคุณสมบัติในการเขียนคำสั่งควบคุมการทำงานของวัตถุ
- 4.2 การเขียนคำสั่งควบคุมการทำงานของวัตถุ

5. กิจกรรมการเรียนรู้

สัปดาห์ที่ 16 ชั่วโมง 29-30

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

- ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้เรื่อง “การสร้างงาน Interactive ด้วย ActionScript 3.0”
- นำเข้าสู่บทเรียน โดยการบรรยายถึงขั้นตอนในการใช้เครื่องมือในการเขียนคำสั่ง ActionScript

3.0 โดยใช้คำสั่งต่างๆ เพิ่มเติม

ชั้นกิจกรรม (ทักษะปฏิบัติตามแนวคิดของเดวีส์)

ขั้นตอน การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	บทบาท		สื่อสังคม
		ผู้เรียน	ผู้สอน	
<p>ขั้นที่ 1</p> <p>ขั้นสาธิต</p> <p>ทักษะหรือ</p> <p>การกระทำ</p>	<p>1. ครูอธิบายการเขียนคำสั่งในการใช้บังคับ Animation โดยใช้แท็บเครื่องมือ Action ในโปรแกรม Adobe Flash CS6</p> <p>2. ครูยกตัวอย่างการเขียนคำสั่งควบคุมการทำงานของวัตถุ โดยยกตัวอย่างคำสั่ง Play และ Stop</p>	<p>รับฟังคำอธิบายของครูผู้สอนเกี่ยวกับเนื้อหาบทเรียนที่จะศึกษา</p>	<p>อธิบายตัวอย่าง Interactive ด้วย ActionScript 3.0 รูปแบบต่าง ๆ</p>	Youtube
<p>ขั้นที่ 2</p> <p>ขั้นสาธิตและ</p> <p>ให้ผู้เรียน</p> <p>ปฏิบัติ</p> <p>ทักษะย่อย</p>	<p>3. ครูอธิบายให้ความรู้เรื่อง การเขียนคำสั่ง Action Script ใช้โปรแกรม Adobe Flash Cs6 โดยยกตัวอย่างคำสั่ง Play และ Stop จากนั้นให้นักศึกษาเปิด Youutbe ที่ครูได้เตรียมลิงก์ไว้ใน Edmodo และให้นักศึกษาทำความเข้าใจเกี่ยวกับคำสั่ง Play และ Stop ใน Action script</p>	<p>รับฟังคำอธิบายจากครูผู้สอนพร้อมทั้งศึกษาตัวอย่างจาก Edmodo และ Youtube ตามขั้นตอนเป็น step by step</p>	<p>ครูอธิบายพร้อมสาธิตตัวอย่างผ่านทาง Edmodo และ Youtube</p>	Youtube Edmodo

ขั้นตอน การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	บทบาท		สื่อสังคม
		ผู้เรียน	ผู้สอน	
	4. ครูสาธิตวิธีการเขียนคำสั่ง Action Script โดยใช้คำสั่ง Play และ Stop พร้อมอธิบายการเครื่องมือและคำสั่งในการเขียน Action script			
ขั้นที่ 3 ขั้นให้ ผู้เรียนปฏิบัติ ทักษะย่อย	5. ให้นักศึกษาลองปฏิบัติเขียนคำสั่ง Action Script ตามตามที่ครูแนะนำและทำเป็นตัวอย่าง พร้อมทั้งเปิดดูตัวอย่างที่ครูอธิบายจาก Youtube ไปพร้อมกัน	ทดลองปฏิบัติ จากตัวอย่าง อย่างจากจาก Youtube และลอง ปฏิบัติเอง โดยเริ่มจาก การสร้าง Interactive ด้วย ActionScript 3.0 อย่างง่าย ก่อน	ให้คำแนะนำ ผู้เรียนพร้อม ตัวอย่างจาก Youtube	Youtube
ขั้นที่ 4 ขั้นให้ เทคนิควิธีการ	6. ครูแนะนำและอธิบายเพิ่มเติมว่า สามารถให้นักศึกษาหาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต Youtube เพื่อดูตัวอย่างวิธีการใช้คำสั่งอื่นจากคำสั่ง Play และ Stop	ผู้เรียนศึกษา ด้วยตนเอง จากตัวอย่าง อื่น ๆ ใน Youtube ที่นักศึกษา สนใจ	ครูให้ใบงานผ่าน ทาง Edmodo พร้อมทั้งให้ คำแนะนำ ผู้เรียนในการ ปฏิบัติงาน	Youtube Edmodo

ขั้นตอน การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	บทบาท		สื่อสังคม
		ผู้เรียน	ผู้สอน	
	ใน Action script หลากหลายรูปแบบ แล้วให้นักศึกษาปฏิบัติ ตาม และเป็นการ เพิ่มเติมความเข้าใจ โดยมีครูคอยให้ คำแนะนำอยู่เสมอ			
ขั้นที่ 5 ขั้นให้ ผู้เรียนเชื่อมโยง ทักษะย่อยๆ	7. ให้นักศึกษาแต่ละคน นำเสนอชิ้นงานของ ตัวเองที่ปฏิบัติเสร็จ แล้ว เมื่อนักศึกษา ปฏิบัติได้แล้วให้ นักศึกษาเขียนคำสั่ง อื่น ๆ เพิ่มเติม เพื่อความเข้าใจ มากยิ่งขึ้น โดยมีครู ให้คำแนะนำเพิ่มเติม	ผู้เรียนนำเสนอ ชิ้นงานให้ ครูผู้สอนติชม และให้ คำแนะนำ พร้อมทั้งทำใบ งานอื่นๆ เพิ่มเติม เมื่อ ทำงานเสร็จ แล้วให้ส่งงาน ผ่าน Edmodo	ตรวจงานที่ ผู้เรียนส่งมา ใน Edmodo พร้อมทั้งให้ คำแนะนำ	Edmodo

ขั้นสรุปและประเมินผล

1. ความสนใจในการเรียนรู้ การค้นคว้า การมีส่วนร่วมในกิจกรรม
2. การซักถาม การตอบคำถาม และการสอบปากเปล่า (Oral Test)
3. แบบทดสอบและกิจกรรมการฝึกทักษะ

6. สื่อการเรียนการสอน

- 6.1 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์
- 6.2 หนังสือเรียนรายวิชา การสร้างงาน Animation ด้วย Adobe Flash Professional CS6
- 6.3 ค้นคว้าจากสื่อสังคม Facebook Youtube
- 6.4 ครูผู้สอน, Internet, E-learning, Website

7. หลักฐานการเรียนรู้

ใบงานที่ 13

8. การวัดและประเมินผล

8.1 เครื่องมือประเมิน

8.1.1 แบบประเมินพฤติกรรมนักเรียน

8.1.2 แบบทดสอบ

8.1.3 แบบประเมินการนำเสนอผลงาน

8.1.4 แบบประเมินผลงาน

8.2 เกณฑ์การประเมิน

8.2.1 การประเมินพฤติกรรมผู้เรียนต้องไม่ต่ำกว่าร้อยละ

8.2.2 แบบทดสอบภาคความรู้ไม่ต่ำกว่าร้อยละ

8.2.3 การนำเสนอผลงานไม่ต่ำกว่าร้อยละ

8.2.4 การประเมินชิ้นงาน ไม่ต่ำกว่าร้อยละ

9. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

9.1 ข้อสรุปหลังการจัดการเรียนรู้

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

9.2 ปัญหาที่พบ

9.3 แนวทางแก้ปัญหา

รายการตรวจสอบและอนุญาตให้ใช้

- ควรอนุญาตให้ใช้การสอนได้
- ควรปรับปรุงเกี่ยวกับ
-
-

.....

ลงชื่อ (.....)

หัวหน้าแผนกวิชา

...../...../.....

- ควรอนุญาตให้ใช้การสอนได้
- ควรปรับปรุงเกี่ยวกับ
- อื่นๆ
-

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

.....

ลงชื่อ (.....)

รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ

...../...../.....

- ควรอนุญาตให้ใช้การสอนได้
- อื่นๆ
-

.....

ลงชื่อ (.....)

ผู้อำนวยการ

...../...../.....

แบบบันทึกอนุทิน

คำชี้แจง แบบบันทึกอนุทินชุดนี้เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การส่งเสริมทักษะปฏิบัติโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของเดวิสร่วมกับสื่อสังคมให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นในเชิงรายละเอียด เพื่อนำไปปรับปรุงการจัดกิจกรรมในการเรียนรู้ครั้งต่อไป กรอบคำถามในการสัมภาษณ์

1. ผู้เรียนมีความคิดเห็นอย่างไรต่อกิจกรรมการเรียนรู้ครั้งนี้

.....

.....

.....

2. สื่อการเรียนรู้ที่ครูนำมาใช้เหมาะสมหรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

3. เนื้อหาในการทำกิจกรรมเหมาะสมหรือไม่

.....

.....

.....

4. เวลาในการทำกิจกรรมเหมาะสมหรือไม่

.....

.....

.....

5. ผู้เรียนต้องการให้ครูปรับเปลี่ยนหรือเพิ่มเติมกิจกรรมใดบ้าง

.....

.....

.....

6. ผู้เรียนมีความคิดเห็นต่อครูผู้สอนอย่างไร

.....

.....

.....

แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้
วิชา กิจกรรมเสริม Animation ชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน				
		1	2	3	4	5
1	หน่วยการเรียนรู้มีความสมบูรณ์ เหมาะสมและมีรายละเอียดที่ สอดคล้องสัมพันธ์กัน					
2	แผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องสัมพันธ์กับหน่วยการเรียนรู้ที่ กำหนดไว้					
3	แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วนร้อยรัด สัมพันธ์กัน					
4	การเขียนสาระสำคัญในแผนถูกต้อง					
5	จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนครอบคลุมเนื้อหาสาระ					
6	จุดประสงค์การเรียนรู้พัฒนานักเรียนด้านความรู้ทักษะกระบวนการและ เจตคติ					
7	จุดประสงค์การเรียนรู้เรียงลำดับพฤติกรรมจากง่ายไปยาก					
8	กำหนดเนื้อหาสาระเหมาะสมกับคาบเวลา					
9	กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหาสาระ					
10	กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์และระดับชั้น ของนักเรียน					
11	กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลายและสามารถปฏิบัติได้จริง					
12	กิจกรรมการเรียนรู้เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมกระบวนการคิด ของนักเรียน					
13	กิจกรรมเน้นให้นักเรียนเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง					
14	กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องแทรกคุณธรรมและค่านิยมที่ดีงาม					
15	วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้มีความหลากหลาย					
16	วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้เหมาะสมกับเนื้อหาสาระ					
17	นักเรียนได้ใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้ด้วยตนเอง					
18	นักเรียนทำชิ้นงานที่ได้ใช้ความรู้ ความคิดมากกว่าการทำตาม ที่ครูกำหนด					
19	มีการวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					

ระดับคุณภาพของผลงาน

5 หมายถึง	คุณภาพในระดับดีเยี่ยม	4 หมายถึง	คุณภาพในระดับดีมาก
3 หมายถึง	คุณภาพในระดับดี	2 หมายถึง	คุณภาพในระดับพอใช้
1 หมายถึง	คุณภาพในระดับปรับปรุง		

ข้อเสนอแนะ

ด้านเนื้อหาสาระ

.....

ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน

.....

ด้านการวัดและประเมินผล

.....

ด้านอื่น ๆ (โปรดระบุ)

.....



(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

(.....)

...../...../.....

สิ่งที่ได้ดำเนินการแก้ไข

.....

.....

.....

(ลงชื่อ).....ผู้สอน

(.....)

...../...../.....

ที่	ทักษะปฏิบัติ		ความรวดเร็วในการสร้างชิ้นงาน					ลักษณะการเคลื่อนไหวของชิ้นงาน					การเลือกใช้คำสั่งในการสร้างชิ้นงาน					ความชำนาญในการใช้เครื่องมือ					รวม				
	ชื่อ-สกุล		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5					
14	นายวัฒน์พงษ์ ชื่องนอก																										
15	น.ส.นิรมล หนูเนตร																										
16	น.ส.ธัญญาลักษณ์ หาญขุนทด																										
17	นายรัชพล อนุอมพลกรัง																										
18	น.ส.กานต์ธีรา พรหมภรณ์																										
19	น.ส.ศุภริษา กิจนริญวิทยา																										
20	นายณัฐวัฒน์ เปลือกกระโทก																										
21	นายสุภัช พึ่งศิริ																										
22	นายเพชร เอี่ยมพรพิภพชัย																										

แบบประเมินความถูกต้องสมบูรณ์ของชิ้นงานของนักศึกษา
เรื่อง การการสร้างและกำหนดการคุณสมบัติของการเคลื่อนไหว

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตทักษะการปฏิบัติงานของนักศึกษาในระหว่างเรียนแล้วขีด ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับคะแนน

ข้อปฏิบัติ	ชื่อ.....สกุล.....				
	ผลการปฏิบัติงาน				
	1	2	3	4	5
ความสวยงามของวัตถุที่วาดหรือชิ้นงาน					
ลักษณะการเคลื่อนไหวแบบ Frame By Frame					
ลักษณะการเคลื่อนไหวแบบ Classic Tween					
ลักษณะการเคลื่อนไหวแบบ Motion Tween					
ลักษณะการเคลื่อนไหวแบบ Shape Tween					
ผลรวม					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

เกณฑ์การให้คะแนนระดับความถูกต้องสมบูรณ์ของชิ้นงานดังนี้

ดีมาก	=	5	คะแนน
ดี	=	4	คะแนน
ปานกลาง	=	3	คะแนน
น้อย	=	2	คะแนน
ปรับปรุง	=	1	ไม่มีความสมบูรณ์ต้องแก้ไข

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
25	ดีมาก
20	ดี
15	พอใช้
10	น้อย
5	ต้องปรับปรุง

แบบประเมินความถูกต้องสมบูรณ์ของชิ้นงานของนักศึกษา

เรื่อง ความรู้เบื้องต้นในการสร้าง Button คำสั่งควบคุม

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตทักษะการปฏิบัติงานของนักศึกษาในระหว่างเรียนแล้วขีด ✓ ลงในช่องว่าง
ที่ตรงกับระดับคะแนน

ข้อปฏิบัติ	ชื่อ.....สกุล				
	ผลการปฏิบัติงาน				
	1	2	3	4	5
1. การลงสีใส่เงา ใส่สีให้กับ Button สวยงามสมจริง					
2. การใส่ ข้อความลงบน Button ถูกต้องสมบูรณ์					
3. การเลือกใช้คำสั่ง Up, Over Down Hit					
4. การใส่ลูกเล่น หรือ Effect ให้กับ Button					
5. การตั้งชื่อ Button ให้สอดคล้องกับการเขียนคำสั่ง					
ผลรวม					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

เกณฑ์การให้คะแนนระดับความถูกต้องสมบูรณ์ของชิ้นงานดังนี้

ดีมาก	=	5	คะแนน
ดี	=	4	คะแนน
ปานกลาง	=	3	คะแนน
น้อย	=	2	คะแนน
ปรับปรุง	=	1	ไม่มีความสมบูรณ์ต้องแก้ไข

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
25	ดีมาก
20	ดี
15	พอใช้
10	น้อย
5	ต้องปรับปรุง

แบบประเมินความถูกต้องสมบูรณ์ของชิ้นงานของนักศึกษา

เรื่อง การสร้างงาน Interactive ด้วย ActionScript

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตทักษะการปฏิบัติงานของนักศึกษาในระหว่างเรียนแล้วขีด ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับคะแนน

ข้อปฏิบัติ	ชื่อ.....สกุล.....				
	ผลการปฏิบัติงาน				
	1	2	3	4	5
1. การเขียนโปรแกรมคำสั่ง Stop					
2. การเขียนโปรแกรมคำสั่ง Play					
3. การเขียนโปรแกรมคำสั่ง NextFrame					
4. การเขียนโปรแกรมคำสั่ง PrevFrame					
5. การใช้เครื่องมือ Code Snippets					
ผลรวม					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

เกณฑ์การให้คะแนนระดับความถูกต้องสมบูรณ์ของชิ้นงานดังนี้

ดีมาก	=	5	คะแนน
ดี	=	4	คะแนน
ปานกลาง	=	3	คะแนน
น้อย	=	2	คะแนน
ปรับปรุง	=	1	ไม่มีความสมบูรณ์ต้องแก้ไข

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
25	ดีมาก
20	ดี
15	พอใช้
10	น้อย
5	ต้องปรับปรุง

แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่เรียนด้วยการส่งเสริมทักษะปฏิบัติ
โดยใช้การจัดกิจกรรม การเรียนการสอนของเดวิสร่วมกับสื่อสังคม รายวิชา กิจกรรมเสริม Animation
ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
วิทยาลัยเทคโนโลยีมารีย์บริหารธุรกิจ นครราชสีมา

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ให้ตรงกับความคิดเห็นของนักศึกษา

- ระดับ 5 หมายถึง นักศึกษาพึงพอใจมากที่สุด
ระดับ 4 หมายถึง นักศึกษาพึงพอใจมาก
ระดับ 3 หมายถึง นักศึกษาพึงพอใจปานกลาง
ระดับ 2 หมายถึง นักศึกษาพึงพอใจน้อย
ระดับ 1 หมายถึง นักศึกษาพึงพอใจน้อยที่สุด

ข้อที่	รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
		1	2	3	4	5
ด้านความพึงพอใจด้านบรรยากาศการเรียน						
1	บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม					
2	บรรยากาศของการเรียนทำให้นักศึกษามีความรับผิดชอบต่อตนเอง					
3	บรรยากาศของการเรียนทำให้นักศึกษามีความกระตือรือร้นในการเรียน					
ด้านความพึงพอใจต่อประโยชน์ที่ได้รับ						
4	บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักศึกษาทำกิจกรรมได้อย่างอิสระ					
5	บรรยากาศของการเรียนทำให้นักศึกษาเกิดความคิดที่หลากหลาย					
ด้านความพึงพอใจต่อสื่อสังคม						
1	กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา					
2	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักศึกษาได้แลกเปลี่ยนความรู้ความคิดในสังคมออนไลน์ได้					
3	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการคิดและตัดสินใจ					

ข้อที่	รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
		1	2	3	4	5
4	กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักศึกษากล้าคิดกล้าตอบ					
5	กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักศึกษามีโอกาสแสดงความคิดเห็น					
6	กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักศึกษาเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายและเข้าใจเนื้อหามากขึ้น					
7	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกันในสื่อสังคมออนไลน์					
ด้านความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้						
1	การจัดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย					
2	การจัดการเรียนรู้ทำให้จำเนื้อหาได้นาน					
3	การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักศึกษาร่างความรู้ความเข้าใจด้วยตนเองได้					
4	การจัดการเรียนรู้ทำให้นักศึกษานำวิธีการเรียนรู้ไปใช้ในวิชาอื่น ๆ					
5	การจัดการเรียนรู้ทำให้นักศึกษาพัฒนาทักษะการคิดที่สูงขึ้น					
6	การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักศึกษาตัดสินใจโดยใช้เหตุผล					
7	การจัดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจและรู้จักเพื่อนมากขึ้น					
8	กิจกรรมการเรียนการสอนนี้ทำให้ได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ภาคผนวก ค

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

แบบบันทึกอนุทิน

คำชี้แจง แบบบันทึกอนุทินชุดนี้เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การส่งเสริมทักษะปฏิบัติโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของเดวิสร่วมกับสื่อสังคมให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นในเชิงรายละเอียด เพื่อนำไปปรับปรุงการจัดกิจกรรมในการเรียนรู้ครั้งต่อไป กรอบคำถามในการสัมภาษณ์

1. ผู้เรียนมีความคิดเห็นอย่างไรต่อกิจกรรมการเรียนรู้ครั้งนี้

.....

.....

.....

2. สื่อการเรียนรู้ที่ครูนำมาใช้เหมาะสมหรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

3. เนื้อหาในการทำกิจกรรมเหมาะสมหรือไม่

.....

.....

.....

4. เวลาในการทำกิจกรรมเหมาะสมหรือไม่

.....

.....

.....

5. ผู้เรียนต้องการให้ครูปรับเปลี่ยนหรือเพิ่มเติมกิจกรรมใดบ้าง

.....

.....

.....

6. ผู้เรียนมีความคิดเห็นต่อครูผู้สอนอย่างไร

.....

.....

.....

แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้
วิชา กิจกรรมเสริม Animation ชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน				
		1	2	3	4	5
1	หน่วยการเรียนรู้มีความสมบูรณ์ เหมาะสมและมีรายละเอียดที่สอดคล้องสัมพันธ์กัน					
2	แผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องสัมพันธ์กับหน่วยการเรียนรู้ที่กำหนดไว้					
3	แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วนร้อยรัดสัมพันธ์กัน					
4	การเขียนสาระสำคัญในแผนถูกต้อง					
5	จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนครอบคลุมเนื้อหาสาระ					
6	จุดประสงค์การเรียนรู้พัฒนานักเรียนด้านความรู้ทักษะกระบวนการและเจตคติ					
7	จุดประสงค์การเรียนรู้เรียงลำดับพฤติกรรมจากง่ายไปยาก					
8	กำหนดเนื้อหาสาระเหมาะสมกับคาบเวลา					
9	กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหาสาระ					
10	กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์และระดับชั้นของนักเรียน					
11	กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลายและสามารถปฏิบัติได้จริง					
12	กิจกรรมการเรียนรู้เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมกระบวนการคิดของนักเรียน					
13	กิจกรรมเน้นให้นักเรียนเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง					
14	กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องแทรกคุณธรรมและค่านิยมที่ดีงาม					
15	วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้มีความหลากหลาย					
16	วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้เหมาะสมกับเนื้อหาสาระ					
17	นักเรียนได้ใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้ด้วยตนเอง					
18	นักเรียนทำชิ้นงานที่ได้ใช้ความรู้ ความคิดมากกว่าการทำตามที่ครูกำหนด					
19	มีการวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					

ระดับคุณภาพของผลงาน

- | | | | |
|-----------|-----------------------|-----------|--------------------|
| 5 หมายถึง | คุณภาพในระดับดีเยี่ยม | 4 หมายถึง | คุณภาพในระดับดีมาก |
| 3 หมายถึง | คุณภาพในระดับดี | 2 หมายถึง | คุณภาพในระดับพอใช้ |
| 1 หมายถึง | คุณภาพในระดับปรับปรุง | | |

ข้อเสนอแนะ

ด้านเนื้อหาสาระ

.....

.....

ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน

.....

.....

ด้านการวัดและประเมินผล

.....

.....

ด้านอื่น ๆ (โปรดระบุ)

.....

.....

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

(.....)

...../...../.....

สิ่งที่ได้ดำเนินการแก้ไข

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



(ลงชื่อ).....ผู้สอน
(.....)
...../...../.....

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

แบบสังเกตทักษะการปฏิบัติงานของนักศึกษาศึกษาระหว่างเรียน

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตทักษะการปฏิบัติงานของนักศึกษาในระหว่างเรียนแล้วขีด ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับคะแนน

ที่	ชื่อ-สกุล	ทักษะปฏิบัติ	ความรวดเร็ว					ลักษณะ					การเลือกใช้คำสั่ง					ความชำนาญ					รวม
			ในการสร้างชิ้นงาน					การเคลื่อนไหวของชิ้นงาน					ในการสร้างชิ้นงาน					ในการใช้เครื่องมือ					
			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
1	น.ส.นภัสกร ต้วงฟู																						
2	น.ส.กานติมา ไชยคราม																						
3	นายสืบสกุล สมแก้ว																						
4	นายศิริวัฒน์ เมธา																						
5	นายฉัตรพล ทิมา																						
6	น.ส.วนาดี ศรีภา																						
7	นายอัศวิน ดวงแก้ว																						
8	นายศรัณยู วงศ์น้อย																						
9	นายมงคลชัย แซ่อือ																						
10	น.ส.ญานิกา กันทะเนตร																						
11	นายณัฏพล เรืองสินทรัพย์																						
12	นายสุรศักดิ์ วงศ์ก้อนทอง																						
13	นายวิฑูรย์ศักดิ์ ประชุมภู																						

ที่	ทักษะปฏิบัติ		ความรวดเร็ว					ลักษณะ					การเลือกใช้คำสั่ง					ความชำนาญ					ความถูกต้อง					รวม
	ชื่อ-สกุล	ทักษะปฏิบัติ	ในการสร้างชิ้นงาน					การเคลื่อนไหวของชิ้นงาน					ในการสร้างชิ้นงาน					ในการใช้เครื่องมือ					สมบูรณ์ของผลงาน					
			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
14	นายวิวัฒน์พงษ์ ช้องนอก																											
15	น.ส.นิรมล หนูเนตร																											
16	น.ส.รัญญูลักษณ์ หาญขุนทด																											
17	นายรัชพล ถนอมพลกรัง																											
18	น.ส.กานต์ธีรา พรหมมากรณ์																											
19	น.ส.ศุภริษา กิจจริญวิทยา																											
20	นายณัฏวัฒน์ เปลื้องกระโทก																											
21	นายสุภัช พึ่งศิริ																											
22	นายเพชร เอี่ยมเพชรพิภพชัย																											

แบบประเมินความถูกต้องสมบูรณ์ของชิ้นงานของนักศึกษา
เรื่อง การการสร้างและกำหนดการคุณสมบัติของการเคลื่อนไหว

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตทักษะการปฏิบัติงานของนักศึกษาในระหว่างเรียนแล้วขีด ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับคะแนน

ข้อปฏิบัติ	ชื่อ.....สกุล.....				
	ผลการปฏิบัติงาน				
	1	2	3	4	5
1. ความสวยงามของวัตถุที่วาดหรือชิ้นงาน					
2. ลักษณะการเคลื่อนไหวแบบ Frame By Frame					
3. ลักษณะการเคลื่อนไหวแบบ Classic Tween					
4. ลักษณะการเคลื่อนไหวแบบ Motion Tween					
5. ลักษณะการเคลื่อนไหวแบบ Shape Tween					
ผลรวม					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....
.....

เกณฑ์การให้คะแนนระดับความถูกต้องสมบูรณ์ของชิ้นงานดังนี้

ดีมาก = 5 คะแนน

ดี = 4 คะแนน

ปานกลาง = 3 คะแนน

น้อย = 2 คะแนน

ปรับปรุง = 1 ไม่มีความสมบูรณ์ต้องแก้ไข

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
25	ดีมาก
20	ดี
15	พอใช้
10	น้อย
5	ต้องปรับปรุง

แบบประเมินความถูกต้องสมบูรณ์ของชิ้นงานของนักศึกษา
เรื่อง ความรู้เบื้องต้นในการสร้าง Button คำสั่งควบคุม

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตทักษะการปฏิบัติงานของนักศึกษาในระหว่างเรียนแล้วขีด ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับคะแนน

ข้อปฏิบัติ	ชื่อ.....สกุล.....				
	ผลการปฏิบัติงาน				
	1	2	3	4	5
1. การลงสีไล่เงา ไล่สีให้กับ Button สวยงามสมจริง					
2. การใส่ ข้อความลงบน Button ถูกต้องสมบูรณ์					
3. การเลือกใช้คำสั่ง Up, Over Down Hit					
4. การใส่ลูกเล่น หรือ Effect ให้กับ Button					
5. การตั้งชื่อ Button ให้สอดคล้องกับการเขียนคำสั่ง					
ผลรวม					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

เกณฑ์การให้คะแนนระดับความถูกต้องสมบูรณ์ของชิ้นงานดังนี้

ดีมาก = 5 คะแนน

ดี = 4 คะแนน

ปานกลาง = 3 คะแนน

น้อย = 2 คะแนน

ปรับปรุง = 1 ไม่มีความสมบูรณ์ต้องแก้ไข

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
25	ดีมาก
20	ดี
15	พอใช้
10	น้อย
5	ต้องปรับปรุง

แบบประเมินความถูกต้องสมบูรณ์ของชิ้นงานของนักศึกษา

เรื่อง การสร้างงาน Interactive ด้วย ActionScript

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตทักษะการปฏิบัติงานของนักศึกษาในระหว่างเรียนแล้วขีด ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับคะแนน

ข้อปฏิบัติ	ชื่อ.....สกุล.....				
	ผลการปฏิบัติงาน				
	1	2	3	4	5
1. การเขียนโปรแกรมคำสั่ง Stop					
2. การเขียนโปรแกรมคำสั่ง Play					
3. การเขียนโปรแกรมคำสั่ง NextFrame					
4. การเขียนโปรแกรมคำสั่ง PrevFrame					
5. การใช้เครื่องมือ Code Snippets					
ผลรวม					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

เกณฑ์การให้คะแนนระดับความถูกต้องสมบูรณ์ของชิ้นงานดังนี้

ดีมาก	=	5	คะแนน
ดี	=	4	คะแนน
ปานกลาง	=	3	คะแนน
น้อย	=	2	คะแนน
ปรับปรุง	=	1	ไม่มีความสมบูรณ์ต้องแก้ไข

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
25	ดีมาก
20	ดี
15	พอใช้
10	น้อย
5	ต้องปรับปรุง

แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่เรียนด้วยการส่งเสริมทักษะปฏิบัติ
โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของเดวิสร่วมกับสื่อสังคม รายวิชา กิจกรรมเสริม Animation
ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
วิทยาลัยเทคโนโลยีมารีย์บริหารธุรกิจ นครราชสีมา

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ให้ตรงกับความคิดเห็นของนักศึกษา

- ระดับ 5 หมายถึง นักศึกษาพึงพอใจมากที่สุด
ระดับ 4 หมายถึง นักศึกษาพึงพอใจมาก
ระดับ 3 หมายถึง นักศึกษาพึงพอใจปานกลาง
ระดับ 2 หมายถึง นักศึกษาพึงพอใจน้อย
ระดับ 1 หมายถึง นักศึกษาพึงพอใจน้อยที่สุด

ข้อ ที่	รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
		1	2	3	4	5
ด้านความพึงพอใจด้านบรรยากาศการเรียน						
1	บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักศึกษา มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม					
2	บรรยากาศของการเรียนทำให้นักศึกษา มีความรับผิดชอบต่อตนเอง					
3	บรรยากาศของการเรียนทำให้นักศึกษา มีความกระตือรือร้นในการเรียน					
ด้านความพึงพอใจต่อประโยชน์ที่ได้รับ						
4	บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักศึกษาทำ กิจกรรมได้อย่างอิสระ					
5	บรรยากาศของการเรียนทำให้นักศึกษาเกิดความคิด ที่หลากหลาย					
ด้านความพึงพอใจต่อสื่อสังคม						
1	กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา					
2	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักศึกษาได้แลกเปลี่ยน ความรู้ความคิดในสังคมออนไลน์ได้					
3	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการคิดและตัดสินใจ					
4	กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักศึกษากล้าคิดกล้าตอบ					
5	กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักศึกษามีโอกาสแสดง ความคิดเห็น					
6	กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักศึกษาเข้าใจในเนื้อหา ได้ง่ายและเข้าใจเนื้อหามากขึ้น					
7	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน ในสื่อสังคมออนไลน์					

ข้อ ที่	รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
		1	2	3	4	5
ด้านความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้						
1	การจัดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย					
2	การจัดการเรียนรู้ทำให้จำเนื้อหาได้นาน					
3	การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักศึกษาร่างความรู้อย่างเข้าใจด้วยตนเองได้					
4	การจัดการเรียนรู้ทำให้นักศึกษานำวิธีการเรียนรู้ไปใช้ในวิชาอื่น ๆ					
5	การจัดการเรียนรู้ทำให้นักศึกษาพัฒนาทักษะการคิดที่สูงขึ้น					
6	การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักศึกษาตัดสินใจโดยใช้เหตุผล					
7	การจัดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจและรู้จักเพื่อนมากขึ้น					
8	กิจกรรมการเรียนการสอนนี้ทำให้ได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ภาคผนวก ง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ตารางที่ ง.1 ผลการส่งเสริมทักษะปฏิบัติ โดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของเดวีส์ ร่วมกับสื่อสังคม วนรอบที่ 1

ลำดับ ที่	ความรวดเร็ว ในการสร้าง ชิ้นงาน	ลักษณะ การเคลื่อนไหว ของชิ้นงาน	การเลือกใช้ คำสั่งใน การสร้าง ชิ้นงาน	ความชำนาญ ในการใช้ เครื่องมือ	ความถูกต้อง สมบูรณ์ ของผลงาน	รวม	การแปลผล
1	5	4	4	4	4	21	มากที่สุด
2	3	3	3	3	3	15	ปานกลาง
3	3	3	3	2	3	14	ปานกลาง
4	5	2	3	3	3	16	มาก
5	5	2	3	3	2	15	ปานกลาง
6	5	3	3	2	4	17	มาก
7	5	2	2	2	4	15	ปานกลาง
8	3	2	2	3	3	13	ปานกลาง
9	5	3	3	3	4	18	มาก
10	3	3	3	2	3	14	ปานกลาง
11	5	5	5	4	5	24	มากที่สุด
12	3	3	4	3	3	16	มาก
13	2	3	2	3	3	13	ปานกลาง
14	3	4	3	3	1	14	ปานกลาง
15	3	2	3	3	3	14	ปานกลาง
16	5	3	3	2	4	17	มาก
17	5	3	3	3	4	18	มาก
18	3	3	2	2	3	13	ปานกลาง
19	3	3	1	3	3	13	ปานกลาง
20	3	3	1	2	3	12	ปานกลาง
21	3	3	3	1	3	13	ปานกลาง
22	3	3	3	1	3	13	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	3.77	2.95	2.82	2.59	3.23	3.07	ปานกลาง
ค่า S.D.	1.07	0.72	0.91	0.80	0.81	0.13	-

ตารางที่ ง.2 ผลการส่งเสริมทักษะปฏิบัติ โดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของเดวีส์
ร่วมกับสื่อสังคม วงรอบที่ 2

ลำดับ ที่	ความรวดเร็ว ในการสร้าง ชิ้นงาน	ลักษณะ การเคลื่อนไหว ของชิ้นงาน	การเลือกใช้ คำสั่งใน การสร้าง ชิ้นงาน	ความชำนาญ ในการใช้ เครื่องมือ	ความถูกต้อง สมบูรณ์ ของผลงาน	รวม	การแปลผล
1	4	4	4	5	5	22	มากที่สุด
2	4	4	4	4	4	20	มาก
3	5	4	4	4	4	21	มากที่สุด
4	4	4	3	5	4	20	มาก
5	4	5	5	4	4	22	มากที่สุด
6	5	5	4	5	4	23	มากที่สุด
7	4	5	4	5	4	22	มากที่สุด
8	4	4	3	4	4	19	มาก
9	5	3	4	5	4	21	มากที่สุด
10	4	4	4	4	4	20	มาก
11	4	3	5	4	4	20	มาก
12	4	4	4	5	4	21	มากที่สุด
13	4	3	5	5	5	22	มากที่สุด
14	5	4	5	4	5	23	มากที่สุด
15	4	4	3	4	4	19	มาก
16	5	4	3	3	4	19	มาก
17	4	3	5	3	5	20	มาก
18	5	3	4	4	4	20	มาก
19	4	4	3	4	4	19	มาก
20	4	4	4	5	5	22	มากที่สุด
21	4	4	4	5	4	21	มากที่สุด
22	4	5	4	4	5	22	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	4.27	3.95	4.00	4.32	4.27	4.16	มาก
ค่า S.D.	0.46	0.65	0.69	0.65	0.46	0.11	-

ตารางที่ ง.3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อผลของการส่งเสริมทักษะปฏิบัติ
โดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของเดวีส์ร่วมกับสื่อสังคม
ในรายวิชา กิจกรรมเสริม Animation

ข้อที่	รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
ด้านความพึงพอใจด้านบรรยากาศการเรียน		4.39	0.87	มาก
1	บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	4.59	0.65	มากที่สุด
2	บรรยากาศของการเรียนทำให้นักศึกษามีความรับผิดชอบต่อตนเอง	4.45	0.84	มาก
3	บรรยากาศของการเรียนทำให้นักศึกษามีความกระตือรือร้นในการเรียน	4.14	1.01	มาก
ด้านความพึงพอใจต่อประโยชน์ที่ได้รับ		4.52	0.84	มากที่สุด
4	บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักศึกษาทำกิจกรรมได้อย่างอิสระ	4.45	0.99	มากที่สุด
5	บรรยากาศของการเรียนทำให้นักศึกษาเกิดความคิดที่หลากหลาย	4.59	0.65	มากที่สุด
ด้านความพึงพอใจต่อสื่อสังคม		4.52	0.71	มากที่สุด
6	กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.41	0.94	มาก
7	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักศึกษาได้แลกเปลี่ยนความรู้ความคิดในสังคมออนไลน์ได้	4.36	0.77	มาก
8	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการคิดและตัดสินใจ	4.64	0.64	มากที่สุด
9	กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักศึกษากล้าคิดกล้าตอบ	4.68	0.47	มากที่สุด
10	กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักศึกษามีโอกาสแสดงความคิดเห็น	4.55	0.72	มากที่สุด
11	กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักศึกษาเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายและเข้าใจเนื้อหามากขึ้น	4.55	0.66	มากที่สุด
12	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกันในสื่อสังคมออนไลน์	4.45	0.66	มาก

ตารางที่ ง.3 (ต่อ)

ข้อที่	รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
	ด้านความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้	4.58	0.65	มากที่สุด
13	การจัดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย	4.64	0.57	มากที่สุด
14	การจัดการเรียนรู้ทำให้จำเนื้อหาได้นาน	4.55	0.66	มากที่สุด
15	การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักศึกษาร่างความรู้ความเข้าใจด้วยตนเองได้	4.41	0.78	มาก
16	การจัดการเรียนรู้ทำให้นักศึกษานำวิธีการเรียนรู้ไปใช้ในวิชาอื่น ๆ	4.68	0.55	มากที่สุด
17	การจัดการเรียนรู้ทำให้นักศึกษาพัฒนาทักษะปฏิบัติ	4.73	0.54	มากที่สุด
18	การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักศึกษาตัดสินใจโดยใช้เหตุผล	4.59	0.65	มากที่สุด
19	การจัดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจและรู้จักเพื่อนมากขึ้น	4.64	0.57	มากที่สุด
20	กิจกรรมการเรียนการสอนนี้ทำให้ได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น	4.41	0.78	มาก
	รวมเฉลี่ย	4.53	0.73	มากที่สุด

ภาคผนวก จ

ผลการประเมินความสอดคล้องของเครื่องมือของผู้เชี่ยวชาญ



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

(Index of Item Objectives Congruence: IOC)
 แบบสอบถามความพึงพอใจ ที่มีต่อการส่งเสริมทักษะปฏิบัติ
 โดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของเดวิสร่วมกับสื่อ

ตารางที่ จ.1 แบบสรุประดับชั้นความสอดคล้องข้อคำถามกับจุดประสงค์ของแบบสอบถามความพึงพอใจ

ข้อ	จุดประสงค์	คะแนนความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	IOC	สรุป
		1	2	3	4	5			
ด้านความพึงพอใจด้านบรรยากาศการเรียน									
1	บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	+1	+1	+1	+	+1	5	1.00	ใช้ได้
2	บรรยากาศของการเรียนทำให้นักศึกษามีความรับผิดชอบต่อตนเอง	+1	+1	+1	+	+1	5	1.00	ใช้ได้
3	บรรยากาศของการเรียนทำให้นักศึกษามีความกระตือรือร้นในการเรียน	+1	0	+1	+	+1	4	0.80	ใช้ได้
ด้านความพึงพอใจต่อประโยชน์ที่ได้รับ									
4	บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักศึกษาทำกิจกรรมได้อย่างอิสระ	+1	+1	+1	+	+1	5	1.00	ใช้ได้
5	บรรยากาศของการเรียนทำให้นักศึกษาเกิดความคิดที่หลากหลาย	+1	+1	+1	+	+1	5	1.00	ใช้ได้
ด้านความพึงพอใจต่อสื่อสังคม									
6	กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสม กับเนื้อหา	+1	+1	+1	+	+1	5	1.00	ใช้ได้
7	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักศึกษาได้แลกเปลี่ยนความรู้ความคิดในสังคมออนไลน์ได้	+1	+1	+1	+	+1	5	1.00	ใช้ได้

(ต่อ)

ตารางที่ จ.1 (ต่อ)

ข้อ	จุดประสงค์	คะแนนความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	IOC	สรุป
		1	2	3	4	5			
8	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการคิด และตัดสินใจ	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
9	กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักศึกษา กล้าคิดกล้าตอบ	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
10	กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักศึกษา มีโอกาสดแสดงความคิดเห็น	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
11	กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักศึกษา เข้าใจเนื้อหาได้ง่ายและเข้าใจ เนื้อหามากขึ้น	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
12	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการ เรียนรู้ร่วมกันในสื่อสังคมออนไลน์	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
13	การจัดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจ เนื้อหาได้ง่าย	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
14	การจัดการเรียนรู้ทำให้จำเนื้อหาได้นาน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
15	การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักศึกษา สร้างความรู้ความเข้าใจด้วยตนเองได้	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ด้านความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้									
16	การจัดการเรียนรู้ทำให้นักศึกษา นำวิธีการเรียนรู้ไปใช้ในวิชาอื่นๆ	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
17	การจัดการเรียนรู้ทำให้นักศึกษา พัฒนาทักษะปฏิบัติ	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
18	การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักศึกษา ตัดสินใจโดยใช้เหตุผล	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
19	การจัดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจและ รู้จักเพื่อนมากขึ้น	+1	+1	+1	0	+1	4	0.80	ใช้ได้
20	กิจกรรมการเรียนการสอนนี้ทำให้ ได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น	+1	+1	+1	0	+1	4	0.80	ใช้ได้

การเผยแพร่ผลงานวิจัย

สมรักษ์ ประเสริฐจันทิก, ทรงศักดิ์ สองสนิท, ชำนาญ ด่านคำ. (2561) การส่งเสริมทักษะปฏิบัติ โดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนของเดวีส์ร่วมกับสื่อสังคมของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงสาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีมารีย์บริหารธุรกิจ นครราชสีมา. ใน การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษาแห่งชาติ ครั้งที่ 47 (น. 135-142). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล

นายสมรักษ์ ประเสริฐจันทิก

วันเกิด

23 พฤษภาคม 2533

สถานที่เกิด

อำเภอบ้านเขว้า จังหวัดชัยภูมิ

ที่อยู่ปัจจุบัน

888 เดชอุดม ซ.4 วิทยาลัยเทคโนโลยีมารีย์บริหารธุรกิจนครราชสีมา

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2550

วิทยาศาสตรบัณฑิต (วทบ.) สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ

พ.ศ. 2564

ครุศาสตรมหาบัณฑิต (ค.ม.) สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY