

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย เรื่อง การพัฒนารูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา ผู้วิจัยได้จัดแบ่งตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยโดยนำเสนอผลเป็น 4 ตอน ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาสภาพการเรียนการสอนในการส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนารูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

ตอนที่ 3 ผลการทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

ตอนที่ 4 ผลการรับรองรูปแบบ และ นำเสนอรูปแบบ

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาสภาพการเรียนการสอนในการส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์

1. ผลการศึกษาความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่เคยเรียนในระบบการเรียนการสอนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จำนวน 120 คน สามารถจำแนกออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม

ผู้วิจัยได้ศึกษาความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ตสำหรับการเรียนการสอน จำนวน 120 คน สามารถจำแนกผู้เรียนเป็นเพศชาย จำนวน 43 คน เพศหญิงจำนวน 77 คน เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรีปีที่ 2 จำนวน 30 คน ปีที่ 3 จำนวน 32 คน ปีที่ 4 จำนวน 58 คน มีประสบการณ์จากการใช้เครื่องมือสื่อสารบนเครือข่ายสังคมออนไลน์สำหรับการเรียนการสอนพบว่า ผู้เรียนมีประสบการณ์ 3-4 ปี จำนวน 82 คน มีประสบการณ์ 4 ปีขึ้นไปจำนวน 38 คน

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นที่มีต่อการพัฒนารูปแบบเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ ผู้วิจัยขอนำเสนอในรูปแบบตาราง ดังนี้

ตารางที่ 1 ความคิดเห็นที่มีต่อการพัฒนารูปแบบเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้
อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ (n=120)

รายการ	จำนวน	ร้อยละ
1. ประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่จะส่งผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์		
หนังสือและตำราอิเล็กทรอนิกส์ประกอบการเรียน	30	25
สไลด์ประกอบการบรรยายบนเว็บ	55	46
ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวที่นำเสนอบนเว็บ	23	19
สตรีมมิ่งมีเดีย (Streaming media)	2	2
บทเรียนบนเครือข่าย (Web-based Instruction)	2	2
การประชุมทางไกล (Video Conference)	3	3
ห้องสนทนากลุ่ม (Chat Room)	25	21
กระดานสนทนา (Web board)	42	35
2. การนำเสนอผลงานเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์		
นำเสนอผ่านการ Post ภาพ	83	69
นำเสนอในลักษณะการเขียนบทความ (Blog)	24	20
นำเสนอในลักษณะโครงการ (Project)	23	19
นำเสนอผ่านการทบทวน หรือการให้คะแนน (Review or Rating)	12	10
นำเสนอผ่านกระดานสนทนา (Web board)	23	19
นำเสนอผ่านวิกิ (Wiki)	3	3
3. ลักษณะการแสดงความคิดเห็นหรือการตอบคำถามของท่านในระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์		
อ้างอิงหลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	36	30
นำทฤษฎีมาสรุปโดยใช้ภาษาของตนเอง	57	48

รายการ	จำนวน	ร้อยละ
ใช้หลักการประเมินจากความรู้สึกรู้สึกของตนเอง	1	1
อ้างอิงทฤษฎี และให้เหตุผลก่อนตอบคำถาม	45	38
อธิบายจากหลักการจากแผนงานหรือโครงการที่ประสบความสำเร็จ	12	10
4. จากการเรียนหากต้องนำเสนอผลงานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ท่านคิดว่าควรมีการกำหนดโครงการเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ (Project)		
ให้นักศึกษากำหนดหัวข้อของโครงการอย่างอิสระ	54	45
อาจารย์กำหนดหัวข้อโครงการอย่างชัดเจน	53	44
มีการกำหนดหัวข้อโครงการร่วมกันในชั้นเรียน	8	7
กำหนดหัวข้อที่นิยมในสถานการณ์ในปัจจุบัน	5	4
5. วิธีการใดที่จะช่วยให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์		
การใช้สถานการณ์ตัวอย่าง	23	19
การนำเสนอผลงานของผู้มีชื่อเสียง	35	29
กรณีศึกษา	12	10
การนำเสนอข่าวและอภิปราย	55	46
การสร้างประเด็นปัญหา	23	19
6. แหล่งเรียนรู้ผ่านระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีบทบาทต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์มากที่สุดคือ		
ภาพยนตร์	33	28
ข่าว	45	38
เว็บไซต์	34	28
เว็บบล็อก	12	10
กระดานสนทนา	23	19
ห้องสนทนา (Chat Room)	12	10

รายการ	จำนวน	ร้อยละ
7. ลักษณะการติดตามผลการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ ของนักศึกษา		
ติดตามผ่านการส่งงานตรงในระบบแบบส่วนบุคคล (Private)	34	28
ติดตามจากการนำเสนอผ่านระบบกระดานสนทนา (Web board)	40	33
ติดตามจากการนำเสนอผ่านการเขียนบันทึก (Weblog)	22	18
ติดตามจากโครงการที่รวบรวมอย่างเป็นระบบ (Project)	25	21
ติดตามจากระบบข่าวสารความเคลื่อนไหว	18	15
8. การกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการใช้ อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์		
ควรกำหนดเป็นกิจกรรมรายบุคคล	43	36
ควรกำหนดเป็นกิจกรรมกลุ่ม	70	58
ควรกำหนดเป็นกิจกรรมแบบผสมผสาน	34	28
9. ลักษณะของกิจกรรมส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิง สร้างสรรค์		
ควรเป็นกิจกรรมที่ทำในลักษณะชิ้นงานที่แสดง ความคิดรวบยอด	33	28
ควรเป็นกิจกรรมที่เป็นลักษณะรายงาน	45	38
ควรเป็นกิจกรรมที่เป็นการนำเสนอข้อมูลต่าง ๆ	27	23
10. การประเมินผลกิจกรรมผ่านระบบเครือข่ายทางสังคม ออนไลน์		
ประเมินผลจากผลงานของผู้เรียน	48	40
ประเมินผลจากการเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ อย่าง ต่อเนื่อง	45	38

รายการ	จำนวน	ร้อยละ
ประเมินผลจากสมุดบันทึกของผู้เรียน	23	19
ประเมินผลจากการแสดงความคิดเห็นหรือคำชมเชย ของเพื่อนร่วมชั้นเรียน	11	9
ประเมินผลจากการสัมภาษณ์ผู้เรียน	8	7
ประเมินผลจากเครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้เรียน	50	42
11. เครื่องมือสื่อสารในระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่จะช่วย ให้เกิดความร่วมมือในการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ ควรประกอบด้วย		
กระดานสนทนา (Web board)	67	56
ห้องเสวนา (Chat room)	54	45
เว็บบล็อก	23	19
แหล่งเรียนรู้ที่เกี่ยวข้อง (Link)	12	10
ห้องแสดงผลงาน	8	7
ข่าวสารต่าง ๆ	32	27
ปฏิทินกิจกรรม	13	11
การให้คะแนนในสื่อต่าง ๆ	23	19
วิดิทัศน์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต	34	28
12. รูปแบบการนำเสนอเนื้อหาเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ต เชิงสร้างสรรค์ที่จะจูงใจให้เกิดการเรียนรู้		
นำเสนอเนื้อหาการใช้อินเทอร์เน็ตในเชิงวิชาการ	21	18
นำเสนอผ่านรูปแบบข่าวสารต่าง ๆ	30	25
โพลแสดงความคิดเห็น	12	10
ประเด็น หรือกระทู้คำถาม	14	12

จากตารางที่ 1 ความคิดเห็นที่มีต่อการพัฒนารูปแบบเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ สามารถสรุปเป็นประเด็นได้ดังนี้

ประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่จะส่งผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ ความคิดเห็นใน 3 อันดับแรก คือ สไลด์ประกอบการบรรยายบนเว็บอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 46 รองลงมาคือกระดานสนทนา (Web board) คิดเป็นร้อยละ 35 และหนังสือและตำราอิเล็กทรอนิกส์ประกอบการเรียน คิดเป็นร้อยละ 25 ตามลำดับ

การนำเสนอผลงานเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ โดยความคิดเห็นใน 3 อันดับแรก คือ นำเสนอผ่านการ Post ภาพอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 69 รองลงมาคือนำเสนอในลักษณะการเขียนบทความ (Blog) คิดเป็นร้อยละ 20 , นำเสนอในลักษณะโครงการ (Project) และนำเสนอผ่านกระดานสนทนา (Web board) คิดเป็นร้อยละ 19 ตามลำดับ

ลักษณะการแสดงความคิดเห็นหรือการตอบคำถามของท่านในระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ โดยความคิดเห็นใน 3 อันดับแรก คือ นำทฤษฎีมาสรุปโดยใช้ภาษาของตนเองอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 48 รองลงมาคืออ้างอิงทฤษฎีและให้เหตุผลก่อนตอบคำถาม คิดเป็นร้อยละ 38 และอ้างอิงหลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง คิดเป็นร้อยละ 30 ตามลำดับ

จากการเรียนหากต้องนำเสนอผลงานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ควรมีการกำหนดโครงการเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ (Project) อย่างไร โดยความคิดเห็นใน 3 อันดับแรก คือ ให้นักศึกษากำหนดหัวข้อของโครงการอย่างอิสระอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 45 รองลงมาคืออาจารย์กำหนดหัวข้อโครงการอย่างชัดเจน คิดเป็นร้อยละ 44 และมีการกำหนดหัวข้อโครงการร่วมกันในชั้นเรียน คิดเป็นร้อยละ 7 ตามลำดับ

วิธีการที่จะช่วยให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยความคิดเห็นใน 3 อันดับแรก คือ การนำเสนอข่าวและอภิปรายอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 46 รองลงมาคือการนำเสนอผลงานของผู้มีชื่อเสียง คิดเป็นร้อยละ 29 , การใช้สถานการณ์ตัวอย่างและการสร้างประเด็นปัญหา คิดเป็นร้อยละ 19 ตามลำดับ

แหล่งเรียนรู้ผ่านระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีบทบาทต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์มากที่สุด โดยความคิดเห็นใน 3 อันดับแรก คือ ข่าว อยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 38 รองลงมาคือ เว็บไซต์ , ภาพยนตร์ คิดเป็นร้อยละ 28 และกระดานสนทนา คิดเป็นร้อยละ 19 ตามลำดับ

ลักษณะการติดตามผลการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษา โดยความคิดเห็นใน 3 อันดับแรก คือ ติดตามจากการนำเสนอผ่านระบบกระดานสนทนา (Web board) อยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 33 รองลงมาคือ ติดตามผ่านการส่งงานตรงในระบบแบบส่วนบุคคล (Private)

คิดเป็นร้อยละ 28 และติดตามจากโครงการที่รวบรวมอย่างเป็นระบบ (Project) คิดเป็นร้อยละ 21 ตามลำดับ

การกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ โดยความคิดเห็นใน 3 อันดับแรก คือ ควรกำหนดเป็นเป็นกิจกรรมกลุ่มอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 58 รองลงมาคือควรกำหนดเป็นกิจกรรมรายบุคคล คิดเป็นร้อยละ 36 และควรกำหนดเป็นเป็นกิจกรรมแบบผสมผสาน คิดเป็นร้อยละ 28 ตามลำดับ

ลักษณะของกิจกรรมส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ โดยความคิดเห็นใน 3 อันดับแรก คือ ควรเป็นกิจกรรมที่เป็นลักษณะรายงานอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 38 รองลงมาคือควรเป็นกิจกรรมที่ทำให้ลักษณะชิ้นงานที่แสดงความคิดรวบยอด คิดเป็นร้อยละ 28 และควรเป็นกิจกรรมที่เป็นการนำเสนอข้อมูลต่างๆ คิดเป็นร้อยละ 23 ตามลำดับ

การประเมินผลกิจกรรมผ่านระบบเครือข่ายทางสังคมออนไลน์ โดยความคิดเห็นใน 3 อันดับแรก คือ ประเมินผลจากเครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้เรียนอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 42 รองลงมาคือประเมินผลจากผลงานของผู้เรียน คิดเป็นร้อยละ 40 และประเมินผลจากการเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆอย่างต่อเนื่อง คิดเป็นร้อยละ 38 ตามลำดับ

เครื่องมือสื่อสารในระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่จะช่วยให้เกิดความร่วมมือการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ ควรประกอบด้วยอะไรบ้าง โดยความคิดเห็นใน 3 อันดับแรก คือ กระดานสนทนา (Web board) อยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 56 รองลงมาคือห้องเสนา (Chat room) คิดเป็นร้อยละ 45 และวิกิพีเดียบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 28 ตามลำดับ

รูปแบบการนำเสนอเนื้อหาเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ที่จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ โดยความคิดเห็นใน 3 อันดับแรก คือ นำเสนอผ่านรูปแบบข่าวสารต่างๆ อยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 25 รองลงมาคือนำเสนอเนื้อหาการใช้อินเทอร์เน็ตในเชิงวิชาการ คิดเป็นร้อยละ 18 และประเด็น หรือกระทู้คำถาม คิดเป็นร้อยละ 12 ตามลำดับ

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นอื่นๆ ในการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์

1) กิจกรรมบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตที่ไม่รบกวนผู้อื่น ควรมีกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนได้แสดงออกเช่นการแสดงผล การใช้บทบาทหน้าที่ของตนเอง นำเสนอข่าวประเภท feed แบบขายสินค้าบนอินเทอร์เน็ต

2) กิจกรรมบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมการป้องกันภัยที่อาจได้รับจากอินเทอร์เน็ต การให้ความรู้เกี่ยวกับความผิดทางกฎหมาย เคล็ดลับของแต่ละคนในการป้องกันภัยจากอินเทอร์เน็ต

3) กิจกรรมบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อสร้างความรู้ กิจกรรมแบ่งปันประสบการณ์ต่าง ๆ หรือ การส่งงานในระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์

4) กิจกรรมบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมความร่วมมือในการสร้างสังคมบนโลกอินเทอร์เน็ตให้น่าอยู่ การแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ ร่วมกันทั้งชั้นเรียนและมีการโหวตผลงานของเพื่อน ๆ ว่าแนวคิดของใครได้รับการยอมรับมากที่สุด

2. ผลการความเห็นของผู้เชี่ยวชาญในการพัฒนารูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา โดยผู้วิจัยขอนำเสนอเป็นประเด็นต่าง ๆ ดังนี้ (n=10)

1) ท่านคิดว่าประเภทของเครื่องมือสื่อสารใดบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ในลักษณะใดจะส่งผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ได้อย่างดี

ประเภทเครื่องมือสื่อสารที่สามารถส่งข่าว บันทึกแบบยาวในลักษณะโครงการหรือบล็อกได้ ควรมีการผสมผสานเครื่องมือสื่อสารบนอินเทอร์เน็ตหลาย ๆ ประเภทเข้าไว้ด้วยกัน เช่น การนำเสนอด้วยภาพ ข้อความ วิดีทัศน์ และผังความคิดในรูปแบบต่าง ๆ (Mind map) มีเครื่องมือสื่อสารแบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม มีกลุ่ม ห้องสนทนา และเป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่นักศึกษาคุ้นเคยในชีวิตประจำวัน

2) กิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ในลักษณะใด จะส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์

กิจกรรมร่วมแสดงความคิดเห็น โดยผู้สอนเป็นผู้ตั้งประเด็นต่าง ๆ มีแนวคำตอบที่ให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นที่หลากหลาย มีการเสริมแรงในเรื่องที่ผู้เรียนมีความสนใจเป็นพื้นฐานเดียวกัน นอกจากนี้ควรให้ผู้เรียนทราบกระบวนการหรือแนวคิดของการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ก่อน ทราบบทบาทของตนเองมีกติการ่วมกัน ส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าคิดกล้าแสดงออกและนำตนเองได้อย่างเหมาะสม

3) เนื้อหาที่เหมาะสมสำหรับการส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์

ควรเป็นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการใช้อินเทอร์เน็ตในชีวิตประจำวัน หรือการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้สำหรับวิชาชีพของนักศึกษา อาจมีการบูรณาการให้เป็นไปในลักษณะทิศทางเดียวกัน ผ่านข่าวสารประจำวัน สถานการณ์จำลอง ตามสาระการเรียนรู้

4) วิธีสอนที่สามารถบูรณาการกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์

การใช้ปัญหาเป็นฐาน การใช้สถานการณ์เป็นฐาน การจัดการเรียนรู้แบบการนำตนเอง การใช้ความกระตือรือร้นในค่านิยม และแนวคิดการพัฒนาจิตพิสัยเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม โดยสามารถใช้ให้สอดคล้องผสมผสานกัน

5) องค์ประกอบและขั้นตอนที่เหมาะสมสำหรับรูปแบบที่ส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์

ควรมีการให้ผู้เรียนได้มีการวางแผนการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีการสร้างแรงจูงใจในลักษณะต่าง ๆ นำเสนอความคิดของตนเอง มีการอภิปรายร่วมกัน สืบเสาะหาความรู้ มีการแสดงความคิดเห็นในลักษณะต่าง ๆ มีรายงานกลุ่มและรายงานเดี่ยว มีการประเมินผลหลายหลายด้าน

6) การวัดและประเมินผลเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ ควรมีลักษณะอย่างไร

ควรมีการประเมินพฤติกรรม การวัดผลโดยตัวผู้เรียนเอง ผู้สอนและผู้เกี่ยวข้องในเชิงคุณภาพ มีการประเมินร่วมกันจากหลายฝ่ายที่เกี่ยวข้องจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจตนเองได้ดีมากยิ่งขึ้น มีการประเมินผลทางความคิดระหว่างการทำกิจกรรมและการประเมินอย่างต่อเนื่อง

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนารูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

1. ผลการประเมินรูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

ตารางที่ 2 ชั้นที่ 1 ปฐมนิเทศการเรียนและวางแผนการเรียนรู้

รายการประเมิน	ผลการประเมินคุณภาพ กิจกรรมการเรียนการสอน		
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. ผู้สอนตกลงวิธีการเรียนกติกาในการเรียนการสอนรวมถึงการทำ ความเข้าใจในการเรียนร่วมกัน	5.00	0.00	มากที่สุด
2. แนะนำขั้นตอนและกิจกรรมการเรียนการสอน (คู่มือการเรียน เครื่องมือการสื่อสารบนเว็บ)	5.00	0.00	มากที่สุด
3. อธิบายหัวข้อที่ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน (เนื้อหา กิจกรรม กำหนดการเรียนการสอน การบันทึกพฤติกรรม การเรียน ผลงานและการประเมินผล)	5.00	0.00	มากที่สุด
4. อธิบายวิธีการเรียนแบบนำตนเอง	5.00	0.00	มากที่สุด
5. กระตุ้นให้ผู้เรียนตระหนักถึงบทบาทของตนเองในการใช้ อินเทอร์เน็ตสร้างสรรค์	5.00	0.00	มากที่สุด
6. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม	4.20	0.40	มาก
เฉลี่ยรวม	4.87	0.07	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 ชั้นที่ 1 ปฐมนิเทศการเรียนและวางแผนการเรียนรู้ ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.87$, S.D. = 0.07) โดยผู้สอนตกลงวิธีการเรียนกติกาในการเรียนการสอนรวมถึงการทำ
ความเข้าใจในการเรียนร่วมกัน , แนะนำขั้นตอนและกิจกรรมการเรียนการสอน (คู่มือการเรียน
เครื่องมือการสื่อสารบนเว็บ) , อธิบายหัวข้อที่ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน (เนื้อหา
กิจกรรม กำหนดการเรียนการสอน การบันทึกพฤติกรรมการเรียน ผลงานและการประเมินผล) ,
อธิบายวิธีการเรียนแบบนำตนเอง , กระตุ้นให้ผู้เรียนตระหนักถึงบทบาทของตนเองในการใช้
อินเทอร์เน็ตสร้างสรรค์ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) รองลงมาคือเปิดโอกาสให้
ผู้เรียนซักถาม ($\bar{X} = 4.20$, S.D. = 0.40) ตามลำดับ

ตารางที่ 3 ชั้นที่ 2 สร้างแรงจูงใจในการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์

รายการประเมิน	ผลการประเมินคุณภาพ กิจกรรมการเรียนการสอน		
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. ผู้สอนแจ้งให้ทราบถึงวัตถุประสงค์ของกิจกรรมการเรียนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์	4.20	0.40	มาก
2. ผู้สอนให้การรับรู้ความเข้าใจถึงประโยชน์ที่ได้จากกิจกรรมที่เกิดขึ้น	4.30	0.50	มาก
3. สร้างแรงจูงใจโดยแสดงให้เห็นถึงผลประโยชน์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์และผลกระทบในทางลบหากใช้อินเทอร์เน็ตที่ไม่ถูกต้อง	4.00	0.00	มาก
4. นำเสนอการใช้อินเทอร์เน็ตสร้างสรรค์ หลักการ 4 ป. ปลดภัย ป้องกันตนเอง เป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น ปราบปราม	4.10	0.30	มาก
5. สนับสนุนให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นผ่านสมุดบันทึกบนเครือข่ายสังคมออนไลน์	4.30	0.50	มาก
6. นำเสนอแนวทางในการกำหนดประเด็นที่เกี่ยวข้องกับปัญหาที่เกิดขึ้นในวิชาชีพ	4.20	0.40	มาก
7. กระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงกระบวนการคิด			
8. จำแนกการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ตามประเด็นที่นำเสนอ	4.30	0.50	มาก
	4.20	0.40	มาก
เฉลี่ยรวม	4.20	0.38	มาก

จากตารางที่ 3 ชั้นที่ 2 สร้างแรงจูงใจในการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.20$, S.D. = 0.38) โดยความคิดเห็นใน 3 อันดับแรก คือ ผู้สอนให้การรับรู้ความเข้าใจถึงประโยชน์ที่ได้จากกิจกรรมที่เกิดขึ้น , สนับสนุนให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นผ่านสมุดบันทึกบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ และกระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงกระบวนการคิด อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.30$, S.D. = 0.50) รองลงมาคือผู้สอนแจ้งให้ทราบถึงวัตถุประสงค์ของกิจกรรมการเรียนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ , นำเสนอแนวทางในการกำหนดประเด็นที่เกี่ยวข้องกับปัญหาที่เกิดขึ้นในวิชาชีพ และจำแนกการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ตามประเด็นที่นำเสนอ ($\bar{X} = 4.20$, S.D. =

0.40) และนำเสนอการใช้อินเทอร์เน็ตสร้างสรรค์ หลักการ 4 ป. ปลอดภัย ป้องกันตนเอง เป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น ปราบปราม ($\bar{X} = 4.10$, S.D. = 0.30) ตามลำดับ

ตารางที่ 4 ชั้นที่ 3 สนับสนุนให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายทางการเรียนและประเมินตนเอง

รายการประเมิน	ผลการประเมินคุณภาพ กิจกรรมการเรียนการสอน		
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. ให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายของการดำเนินการกิจกรรมด้วยตนเอง	4.50	0.50	มาก
2. ผู้สอนตั้งคำถามเพื่อทบทวนการรับรู้เดิม	4.60	0.50	มากที่สุด
3. ให้ผู้เรียนอธิบายประเด็นในวิชาชีพที่นำเสนอ โดยจำแนกประเภทของอินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์	4.50	0.50	มาก
4. กำหนดแนวทางของคำตอบตามประเด็นที่กำหนดขึ้น	4.30	0.50	มาก
5. อภิปรายร่วมกันผ่านเครื่องมือสื่อสารบนอินเทอร์เน็ต	5.00	0.00	มากที่สุด
6. สนับสนุนให้เกิดการแสวงหาคำตอบด้วยตนเอง	5.00	0.00	มากที่สุด
7. สอดแทรกหลักการการเรียนรู้แบบนำตนเองโดยให้มีการตั้งเป้าหมายการนำเสนอและอภิปรายร่วมกันผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์	4.30	0.50	มาก
เฉลี่ยรวม	4.60	0.36	มากที่สุด

จากตารางที่ 4 ชั้นที่ 3 สนับสนุนให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายทางการเรียนและประเมินตนเอง ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.36) โดยความคิดเห็นใน 3 อันดับแรก คือ การอภิปรายร่วมกันผ่านเครื่องมือสื่อสารบนอินเทอร์เน็ต และสนับสนุนให้เกิดการแสวงหาคำตอบด้วยตนเอง อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) รองลงมาคือผู้สอนตั้งคำถามเพื่อทบทวนการรับรู้เดิม ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.50) , ให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายของการดำเนินการกิจกรรมด้วยตนเอง และให้ผู้เรียนอธิบายประเด็นในวิชาชีพที่นำเสนอ โดยจำแนกประเภทของอินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.50) ตามลำดับ

ตารางที่ 6 ชั้นที่ 5 นำเสนอแนวทางของตนเอง

รายการประเมิน	ผลการประเมินคุณภาพ กิจกรรมการเรียนรู้การสอน		
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. แนะนำเกณฑ์ในการประเมินผลงาน	4.70	0.50	มากที่สุด
2. ให้ผู้เรียนนำเสนอแผนความคิด (mind mapping) ในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์	4.20	0.40	มาก
3. สนับสนุนให้เกิดกระบวนการคิด และตัดสินใจสำหรับกิจกรรมในชั้นเรียนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์และนอกชั้นเรียนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์	4.40	0.50	มาก
4. นำเสนอผ่านเครื่องมือสื่อสารบนระบบอินเทอร์เน็ต	4.40	0.50	มาก
5. สนับสนุนให้ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่เป็นผลจากการประเมินตนเอง	4.40	0.50	มาก
เฉลี่ยรวม	4.42	0.48	มาก

จากตารางที่ 5 ชั้นที่ 4 นำเสนอแนวทางของตนเอง ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.42$, S.D. = 0.48) โดยความคิดเห็นใน 3 อันดับแรก คือ การแนะนำเกณฑ์ในการประเมินผลงาน อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.70$, S.D. = 0.50) รองลงมาคือสนับสนุนให้เกิดกระบวนการคิด และตัดสินใจสำหรับกิจกรรมในชั้นเรียนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์และนอกชั้นเรียนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ , นำเสนอผ่านเครื่องมือสื่อสารบนระบบอินเทอร์เน็ต และสนับสนุนให้ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่เป็นผลจากการประเมินตนเอง ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.50) และให้ผู้เรียนนำเสนอแผนความคิด (mind mapping) ในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์ ($\bar{X} = 4.20$, S.D. = 0.40) ตามลำดับ

ตารางที่ 7 ชั้นที่ 6 การนำเสนอกิจกรรมที่ส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์

รายการประเมิน	ผลการประเมินคุณภาพ กิจกรรมการเรียนการสอน		
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. ผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ทบทวนการรับรู้ที่ได้จากการเรียนในแต่ละหน่วยการเรียนรู้	4.70	0.50	มากที่สุด
2. ผู้สอนแนะแนวทางในการสืบค้นข้อมูลต่าง ๆ	4.40	0.50	มาก
3. นำเสนอสถานการณ์ตัวอย่างที่เกี่ยวข้องในวิชาชีพ โดยเน้นข่าวสารประจำวันทั้งในเชิงบวกและเชิงลบ	4.50	0.50	มาก
4. กำหนดปัญหาเพื่อสร้างฐานคิดให้กับผู้เรียนโดยปัญหาที่เกิดขึ้นควรเป็นผลกระทบจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างผิดวิธี	4.60	0.50	มากที่สุด
5. กระตุ้นให้ผู้เรียนแสวงหาคำตอบ จากหลักการต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น กฎหมาย พระราชบัญญัติ จรรยาบรรณวิชาชีพ	5.00	0.00	มากที่สุด
6. กำหนดเป็นกิจกรรมกลุ่มให้ผู้เรียนได้แบ่งหน้าที่และความรับผิดชอบทั้งในส่วนตัวและต่อกลุ่ม	5.00	0.00	มากที่สุด
7. ประเมินพฤติกรรมกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน	5.00	0.00	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม	4.74	0.29	มากที่สุด

จากตารางที่ 6 ชั้นที่ 5 การนำเสนอกิจกรรมที่ส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.74$, S.D. = 0.29) โดยความคิดเห็นใน 3 อันดับแรก คือ การกระตุ้นให้ผู้เรียนแสวงหาคำตอบ จากหลักการต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น กฎหมาย พระราชบัญญัติ จรรยาบรรณวิชาชีพ , กำหนดเป็นกิจกรรมกลุ่มให้ผู้เรียนได้แบ่งหน้าที่และความรับผิดชอบทั้งในส่วนตัวและต่อกลุ่ม และประเมินพฤติกรรมกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) รองลงมาคือผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ทบทวนการรับรู้ที่ได้จากการเรียนในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.70$, S.D. = 0.50) และกำหนดปัญหาเพื่อสร้างฐานคิดให้กับผู้เรียน โดยปัญหาที่เกิดขึ้นควรเป็นผลกระทบจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างผิดวิธี ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.50) ตามลำดับ

ตารางที่ 8 ชั้นที่ 7 สนับสนุนการสืบเสาะหาความรู้

รายการประเมิน	ผลการประเมินคุณภาพ กิจกรรมการเรียนรู้การสอน		
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. ผู้สอนทบทวนกิจกรรม ประเด็นคำถาม หรือสถานการณ์ตัวอย่าง ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาทางการเรียน และให้ผู้เรียนแสวงหาคำตอบ	4.30	0.50	มาก
2. ผู้สอนกำหนดเกณฑ์ หรือข้อกำหนดของลักษณะงานและขั้นตอนการเรียนรู้ หรือการปฏิบัติตัวของผู้เรียนที่พึงประสงค์ และแจ้งให้กับผู้เรียน	4.50	0.50	มาก
3. แนะนำแนวทางในการสืบค้นหาความรู้จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ บนเว็บ	4.50	0.50	มาก
4. ทบทวนและให้พิจารณาหลักการใช้อินเทอร์เน็ตสร้างสรรค์	4.30	0.50	มาก
5. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น หรือตอบข้อซักถามระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับบุคคลอื่น ๆ	4.40	0.50	มาก
6. ให้ความช่วยเหลือผู้เรียนอย่างเป็นทางการและไม่เป็นทางการ	4.30	0.50	มาก
7. สนับสนุนการคิดที่เป็นระบบเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์	5.00	0.00	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม	4.47	0.43	มาก

จากตารางที่ 7 ชั้นที่ 6 สนับสนุนการสืบเสาะหาความรู้ ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.47$, S.D. = 0.43) โดยความคิดเห็นใน 3 อันดับแรก คือ สนับสนุนการคิดที่เป็นระบบเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) รองลงมาคือ ผู้สอนกำหนดเกณฑ์ หรือข้อกำหนดของลักษณะงานและขั้นตอนการเรียนรู้ หรือการปฏิบัติตัวของผู้เรียนที่พึงประสงค์ และแจ้งให้กับผู้เรียน และแนะนำแนวทางในการสืบค้นหาความรู้จากแหล่งข้อมูลต่างๆ บนเว็บ ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.50) และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น หรือตอบ

ข้อซักถามระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับบุคคลอื่นๆ ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.50) ตามลำดับ

ตารางที่ 9 ชั้นที่ 8 นำเสนอผลงานจากสถานการณ์ตัวอย่างที่กำหนดขึ้น

รายการประเมิน	ผลการประเมินคุณภาพ กิจกรรมการเรียนรู้การสอน		
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1.กำหนดให้ผู้เรียนอ้างอิงหลักการ ทฤษฎีอย่างถูกระเบียบวิธี	4.20	0.40	มาก
2. สรุปผลกิจกรรมที่ส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์	4.10	0.30	มาก
3. นำเสนอผังความคิด ผลการวิเคราะห์ การจำแนกคุณลักษณะการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ จากกิจกรรมที่กำหนดขึ้น			
4.ให้ผู้เรียนร่วมแสดงความคิดเห็น ที่มีต่อกิจกรรมที่กำหนดขึ้นวิธีการคิดและการตัดสินใจตลอดจนเหตุผลสนับสนุนความคิดเห็นนั้น ๆ	4.20	0.40	มาก
5. แนะนำแหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม	4.60	0.50	มากที่สุด
6. สรุปแนวคิดและเชื่อมโยงให้มีความสอดคล้องกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นในวิชาชีพ โดยมีการต่อยอดทางความคิดให้กับผู้เรียน	4.60	0.50	มากที่สุด
7. ติดตามพฤติกรรมจากการเรียน	4.20	0.40	มาก
	4.40	0.50	มาก
เฉลี่ยรวม	4.33	0.43	มาก

จากตารางที่ 8 ชั้นที่ 7 นำเสนอผลงานจากสถานการณ์ตัวอย่างที่กำหนดขึ้น ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.43) โดยความคิดเห็นใน 3 อันดับแรก คือ ให้ผู้เรียนร่วมแสดงความคิดเห็น ที่มีต่อกิจกรรมที่กำหนดขึ้นวิธีการคิดและการตัดสินใจตลอดจนเหตุผลสนับสนุนความคิดเห็นนั้นๆ และแนะนำแหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม อยู่ในระ ดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.50) รองลงมาคือติดตามพฤติกรรมจากการเรียน ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.50) กำหนดให้ผู้เรียนอ้างอิงหลักการ ทฤษฎีอย่างถูกระเบียบวิธี , นำเสนอผังความคิด ผลการวิเคราะห์ การจำแนกคุณลักษณะ

การใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ จากกิจกรรมที่กำหนดขึ้น และสรุปแนวคิดและเชื่อมโยงให้มีความสอดคล้องกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นในวิชาชีพ โดยมีการต่อยอดทางความคิดให้กับผู้เรียน ($\bar{X} = 4.20$, S.D. = 0.40) ตามลำดับ

ตารางที่ 10 ขั้นที่ 9 การประเมินในลักษณะสังคมมิติ

รายการประเมิน	ผลการประเมินคุณภาพ กิจกรรมการเรียนรู้การสอน		
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. ผู้สอนดำเนินการทดสอบการรับรู้ในเนื้อหาการเรียนแต่ละหน่วย	4.40	0.50	มาก
2. กระตุ้นให้ผู้เรียนมีการประเมินตนเอง โดยพิจารณาผลลัพธ์กับเป้าหมายที่กำหนดไว้	4.50	0.50	มาก
3. สนับสนุนให้ผู้เรียนมีการประเมินร่วมกันในชั้นเรียน โดยผู้สอนดำเนินการเสริมแรงผ่านระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์	4.60	0.50	มากที่สุด
4. สรุปการประเมินเป็นประเด็นต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความง่ายต่อการทำความเข้าใจ	4.50	0.50	มาก
5. ติดตามพฤติกรรมการณ์เรียนอย่างสม่ำเสมอ	5.00	0.00	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม	4.60	0.40	มากที่สุด

จากตารางที่ 9 ขั้นที่ 8 การประเมินในลักษณะสังคมมิติ ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.40) โดยความคิดเห็นใน 3 อันดับแรก คือ การติดตามพฤติกรรมการณ์เรียนอย่างสม่ำเสมอ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) รองลงมาคือ. สนับสนุนให้ผู้เรียนมีการประเมินร่วมกันในชั้นเรียน โดยผู้สอนดำเนินการเสริมแรงผ่านระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.50) กระตุ้นให้ผู้เรียนมีการประเมินตนเอง โดยพิจารณาผลลัพธ์กับเป้าหมายที่กำหนดไว้ และสรุปการประเมินเป็นประเด็นต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความง่ายต่อการทำความเข้าใจ ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.50) ตามลำดับ

ตารางที่ 11 ชั้นที่ 10 สรุปคุณลักษณะการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์

รายการประเมิน	ผลการประเมินคุณภาพ กิจกรรมการเรียนรู้การสอน		
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปคุณลักษณะสำคัญของการใช้อินเทอร์เน็ตในเชิงสร้างสรรค์	4.60	0.50	มากที่สุด
2. ร่วมกันกำหนดข้อกำหนดต่าง ๆ เพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติตน	4.50	0.50	มาก
3. กำหนดแนวทางเสริมสร้างลักษณะนิสัยในการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ร่วมกัน	5.00	0.00	มากที่สุด
4. นำเสนอแหล่งเรียนรู้ร่วมกัน	5.00	0.00	มากที่สุด
5. ติดตามผลการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์อย่างสม่ำเสมอ	4.00	0.00	มาก
เฉลี่ยรวม	4.62	0.20	มากที่สุด

จากตารางที่ 10 ชั้นที่ 9 สรุปคุณลักษณะการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.62$, S.D. = 0.20) โดยความคิดเห็นใน 3 อันดับแรก คือ กำหนดแนวทางเสริมสร้างลักษณะนิสัยในการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ร่วมกัน และนำเสนอแหล่งเรียนรู้ร่วมกันอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) รองลงมาคือผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปคุณลักษณะสำคัญของการใช้อินเทอร์เน็ตในเชิงสร้างสรรค์ ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.50) และร่วมกันกำหนดข้อกำหนดต่าง ๆ เพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติตน ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.50) ตามลำดับ

2. ผลการประเมินคุณภาพของกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

ตารางที่ 11 ผลการประเมินคุณภาพของกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

ลำดับ	รายการ	ผลการประเมินคุณภาพ		
		$\overline{X}$	S.D.	แปลผล
หลักการและวัตถุประสงค์การเรียนรู้				
1	หลักการและเหตุผลของกระบวนการเรียนรู้มีความเหมาะสม	5.00	0.00	มากที่สุด
2	วัตถุประสงค์ของกระบวนการเรียนรู้มีความเหมาะสม	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม		5.00	0.00	มากที่สุด
ลักษณะของเนื้อหา				
3	เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	4.80	0.44	มากที่สุด
4	การลำดับเนื้อหาเหมาะสมต่อเนื้อง่ายแก่การเรียนรู้	4.80	0.45	มากที่สุด
5	การดำเนินเนื้อหา มีความกระชับเหมาะสม	4.80	0.45	มากที่สุด
6	เนื้อหาการเรียนรู้ในเว็บมีความยืดหยุ่น	4.80	0.45	มากที่สุด
รวม		4.80	0.40	มากที่สุด
วิธีการเรียนรู้ สื่อและกิจกรรม				
7	วิธีการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับหัวข้อการเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
8	สื่อที่ใช้ในการเรียนรู้เหมาะสมกับเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้	4.60	0.50	มากที่สุด
9	กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับระดับความสามารถของผู้เรียน	4.60	0.50	มากที่สุด
10	การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับเนื้อหา	4.40	0.55	มากที่สุด
11	กิจกรรมในการเรียนรู้ออกแบบได้น่าสนใจ สร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน	4.60	0.55	มากที่สุด

ลำดับ	รายการ	ผลการประเมินคุณภาพ		
		$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
12	การดำเนินกิจกรรมสามารถส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตสร้างสรรค์	4.80	0.45	มากที่สุด
รวม		4.67	0.48	มากที่สุด
ลักษณะของเครื่องมือสื่อสารบนเครือข่ายสังคมออนไลน์				
13	การออกแบบหน้าเว็บไซต์	4.80	0.45	มากที่สุด
14	ความเหมาะสมของกราฟิก	4.80	0.45	มากที่สุด
15	ความเหมาะสมของตัวอักษร	4.60	0.55	มากที่สุด
16	ความเหมาะสมของภาพประกอบ	4.80	0.45	มากที่สุด
17	ลักษณะเฉพาะตามประเภทสื่อการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์	4.40	0.55	มาก
18	เครื่องมือสื่อสารบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลได้	5.00	0.00	มากที่สุด
19	เครื่องมือสื่อสารบนอินเทอร์เน็ตสามารถสืบค้นการรับรู้ได้อย่างกว้างขวางสะดวก ได้แก่ กระดานสนทนา ห้องสนทนา และไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์	4.60	0.55	มากที่สุด
รวม		4.71	0.46	มากที่สุด
การประเมินผล				
20	รูปแบบมีกระบวนการพัฒนาหลักการแนวทางการเรียนรู้แบบนำตนเอง	5.00	0.00	มากที่สุด
21	การประเมินจากเครือข่ายสังคมออนไลน์ของตนเอง	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม		5.00	0.00	มากที่สุด
ระยะเวลาในการเรียนรู้				
22	ระยะเวลาในการเรียนรู้เหมาะสม	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม		5.00	0.00	มากที่สุด
ผลรวมค่าเฉลี่ย		4.80	0.40	มากที่สุด

จากตารางที่ 11 ผลการประเมินคุณภาพของกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.80$, S.D. = 0.40) โดยพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า หลักการและ

วัตถุประสงค์การเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) การประเมินผล อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) และระยะเวลาในการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

3. ผลการหาประสิทธิภาพจากการเรียนด้วยรูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

ขั้นการทดลองแบบเดี่ยว ในการทดลองแบบเดี่ยว การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของรูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา โดยแสดงผลดังนี้

ตารางที่ 12 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลการทดลองรูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ขั้นการทดลองแบบเดี่ยว

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
การใช้อินเทอร์เน็ตที่ปลอดภัยต่อผู้อื่น	3.58	0.51	มากที่สุด
การป้องกันตนเองจากการใช้อินเทอร์เน็ต	3.50	0.52	มากที่สุด
การใช้อินเทอร์เน็ตที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น	3.25	0.45	มาก
ปราบปรามผู้กระทำความผิดบนโลกอินเทอร์เน็ต	2.75	0.45	มาก
แนวทางการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์	3.17	0.72	มาก
รวม	3.25	0.53	มาก

จากตารางที่ 12 แสดงให้เห็นว่าการทดลองแบบเดี่ยว ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.25$, S.D. = 0.53) โดยการใช้อินเทอร์เน็ตที่ปลอดภัยต่อผู้อื่น อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 3.58$, S.D. = 0.51) รองลงมาคือการป้องกันตนเองจากการใช้อินเทอร์เน็ต ($\bar{X} = 3.50$, S.D. = 0.52) และ การใช้อินเทอร์เน็ตที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น ($\bar{X} = 3.25$, S.D. = 0.45) ตามลำดับ

ขั้นการทดลองแบบกลุ่มย่อย ในการทดลองแบบกลุ่มย่อย การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของรูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา โดยแสดงผลดังนี้

ตารางที่ 13 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลการทดลองรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้การสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ขั้นการทดลองแบบกลุ่มย่อย

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
การใช้อินเทอร์เน็ตที่ปลอดภัยต่อผู้อื่น	3.42	0.53	มาก
การป้องกันตนเองจากการใช้อินเทอร์เน็ต	3.17	0.35	มาก
การใช้อินเทอร์เน็ตที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น	3.00	0.22	มาก
ปราบปรามผู้กระทำความผิดบนโลกอินเทอร์เน็ต	2.81	0.34	มาก
แนวทางการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์	2.69	0.59	มาก
รวม	3.02	0.41	มาก

จากตารางที่ 13 แสดงให้เห็นว่าการทดลองแบบกลุ่มย่อย ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.02$, S.D. = 0.41) โดยการใช้อินเทอร์เน็ตที่ปลอดภัยต่อผู้อื่นอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 3.42$, S.D. = 0.53) รองลงมาคือการป้องกันตนเองจากการใช้อินเทอร์เน็ต ($\bar{X} = 3.17$, S.D. = 0.35) และ การใช้อินเทอร์เน็ตที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น ($\bar{X} = 3.00$, S.D. = 0.22) ตามลำดับ

ขั้นการทดลองแบบกลุ่มใหญ่ ในการทดลองแบบกลุ่มใหญ่ การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้การสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา โดยแสดงผลดังนี้

ตารางที่ 14 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลการทดลองรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้การสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ขั้นการทดลองแบบกลุ่มใหญ่

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
การใช้อินเทอร์เน็ตที่ปลอดภัยต่อผู้อื่น	3.42	0.49	มาก
การป้องกันตนเองจากการใช้อินเทอร์เน็ต	3.21	0.35	มาก
การใช้อินเทอร์เน็ตที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น	2.96	0.27	มาก
ปราบปรามผู้กระทำความผิดบนโลกอินเทอร์เน็ต	2.69	0.47	มาก
แนวทางการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์	2.32	0.61	น้อย
รวม	2.92	0.44	มาก

จากตารางที่ 14 แสดงให้เห็นว่าการทดลองแบบกลุ่มใหญ่ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 2.92$, S.D. = 0.44) โดยการใช้อินเทอร์เน็ตที่ปลอดภัยต่อผู้อื่นอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 3.42$, S.D. = 0.49) รองลงมาคือการป้องกันตนเองจากการใช้อินเทอร์เน็ต ($\bar{X} = 3.21$, S.D. = 0.35) และการใช้อินเทอร์เน็ตที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น ($\bar{X} = 2.96$, S.D. = 0.27) ตามลำดับ

4. ความคิดเห็นของผู้เรียนจากการเรียนด้วยรูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

ตารางที่ 15 ผลความคิดเห็นของผู้เรียนจากการเรียนด้วยรูปแบบการเรียนสำหรับการเรียนแบบอีเลิร์นนิ่ง (n=18)

ลำดับ	รายการ	ระดับความคิดเห็น		
		$\overline{X}$	S.D.	แปลผล
หลักการและวัตถุประสงค์การเรียนรู้				
1	วัตถุประสงค์ของการเรียนมีความเหมาะสม	4.33	0.49	มาก
	ลักษณะของเนื้อหา			
2	การลำดับเนื้อหาเหมาะสมต่อเนื้อง่ายแก่การเรียนรู้	4.44	0.51	มาก
3	การดำเนินเนื้อหาที่มีความกระชับเหมาะสม	4.22	0.65	มาก
4	เนื้อหาการเรียนในเว็บมีความยืดหยุ่น	4.44	0.51	มาก
วิธีการเรียน สื่อและกิจกรรม				
5	สื่อที่ใช้ในการเรียนรู้เหมาะสมกับเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้	4.50	0.51	มาก
6	กิจกรรมในการเรียนรู้ออกแบบได้น่าสนใจ สร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน	4.50	0.51	มาก
7	การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับเนื้อหา	4.50	0.51	มาก
ลักษณะของบทเรียนแบบอีเลิร์นนิ่ง				
8	การออกแบบหน้าเว็บเพจ	4.56	0.51	มากที่สุด
9	ความเหมาะสมของกราฟิก	4.39	0.50	มาก
10	ความเหมาะสมของตัวอักษร	4.39	0.50	มาก

ลำดับ	รายการ	ระดับความคิดเห็น		
		$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
11	ความเหมาะสมของภาพประกอบ	4.33	0.49	มาก
12	สื่อการเรียนรู้แบบอีเลิร์นนิ่งตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลได้	4.33	0.49	มาก
13	เครื่องมือสื่อสารบนอินเทอร์เน็ตสามารถสืบค้นการเรียนรู้ได้อย่างกว้างขวางสะดวก ได้แก่ กระดานสนทนา ห้องสนทนา และไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์	4.44	0.51	มาก
14	เครื่องมือสื่อสารมีการใช้งานที่ง่าย สะดวก รวดเร็ว	4.33	0.59	มาก
15	ความสะดวกในการปรึกษาหารือระหว่างสมาชิกกลุ่มได้ตลอดเวลาบนเว็บ	4.44	0.62	มาก
16	ความพร้อมด้านสภาพแวดล้อมระบบสนับสนุนทางการเรียน	4.33	0.49	มาก
การประเมินผล				
17	ลักษณะการประเมินผล กับกิจกรรมมีความสอดคล้อง	4.44	0.51	มาก
18	ลักษณะของการประเมินผลการเรียนเหมาะสม	4.44	0.51	มาก
ระยะเวลาในการเรียนรู้				
19	ระยะเวลาในการเรียนรู้เหมาะสม	4.28	0.46	มาก
ความพึงพอใจในภาพรวม				
20	ความพึงพอใจในภาพรวม	4.33	0.49	มาก
ผลรวมค่าเฉลี่ย		4.40	0.51	มาก

จากตารางที่ 15 พบว่า ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นที่มีต่อบทเรียนอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.51) โดยความคิดเห็นใน 3 อันดับแรก คือ การออกแบบหน้าเว็บเพจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.56$, S.D. = 0.51) รองลงมาคือ สื่อที่ใช้ในการเรียนรู้เหมาะสมกับเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้, กิจกรรมในการเรียนรู้ออกแบบได้น่าสนใจ สร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน และการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับเนื้อหา ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.51) และการลำดับเนื้อหาเหมาะสมต่อเนื่องง่ายแก่การเรียนรู้, เนื้อหาการเรียนในเว็บมีความยืดหยุ่น, เครื่องมือสื่อสารบนอินเทอร์เน็ตสามารถสืบค้นการเรียนรู้ได้อย่างกว้างขวางสะดวก ได้แก่ กระดานสนทนา ห้องสนทนา และไปรษณีย์

อิเล็กทรอนิกส์ , ลักษณะการประเมินผล กับกิจกรรมมีความสอดคล้อง และลักษณะของการประเมินผลการเรียนเหมาะสม ($\bar{X} = 4.44$, S.D. = 0.51) ตามลำดับ

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้สอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนโดยการสัมภาษณ์ พบว่า ควรมีการปรับในส่วนของการอธิบายในส่วนหน้าบทเรียนให้มีรายละเอียดมากกว่านี้ ระบบการบันทึกข้อมูลให้สามารถแสดงผลความคิดเห็นของผู้เรียนคนอื่นให้สามารถเห็นได้หมด และระบบการดาวน์โหลดโปรแกรมประยุกต์ตอบสนองได้ซ้ำ เป็นต้น

ตอนที่ 3 ผลการทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

สามารถอธิบายเป็นขั้นตอนย่อยได้ดังนี้

1. การวิเคราะห์ผลการทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา ได้ผลการทดลอง ดังนี้

ตารางที่ 16 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลการทดลองรูปแบบการเรียนรู้แบบอีเลิร์นนิ่ง
ขั้นการทดลองภาคสนาม (n=30)

รายการประเมิน	ผลการประเมิน		
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. การใช้อินเทอร์เน็ตที่ปลอดภัยต่อผู้อื่น			
1.1 มีความรู้ ความเข้าใจพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550	3.65	0.45	มากที่สุด
1.2 มีทัศนคติที่ดีต่อการใช้อินเทอร์เน็ตสร้างสรรค์	3.78	0.35	มากที่สุด
1.3 มีการวางแผนก่อนการใช้อินเทอร์เน็ต	3.07	0.35	มาก
1.4 มีการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลก่อนการสื่อสารด้วยอินเทอร์เน็ต	3.08	0.35	มาก
รวม	3.40	0.37	มาก
2. การป้องกันตนเองจากการใช้อินเทอร์เน็ต			
2.1 เลือกเนื้อหาการเรียนรู้ที่เหมาะสม	3.16	0.41	มาก
2.2 แสดงฟังความคิดเห็นในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์	3.36	0.50	มาก
2.3 อธิบายการนำข้อมูลที่ได้รับจากอินเทอร์เน็ตไปใช้	3.24	0.52	มาก

รายการประเมิน	ผลการประเมิน		
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ประโยชน์			
2.4 มีทักษะในการแก้ไขปัญหาในการเรียน	3.11	0.35	มาก
รวม	3.22	0.44	มาก
3. การใช้อินเทอร์เน็ตที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น			
3.1 การแบ่งปันองค์ความรู้กับผู้อื่น	2.81	0.41	มาก
3.2 มีมนุษยสัมพันธ์กับผู้อื่น	3.04	0.32	มาก
3.3 การให้เกียรติผลงานของผู้อื่น	3.20	0.41	มาก
3.4 การมีส่วนร่วมในการเรียน	3.01	0.00	มาก
รวม	3.02	0.28	มาก
4. ปราบปรามผู้กระทำความผิดบนโลกอินเทอร์เน็ต			
4.1 อภิปรายคัดค้านเว็บไซต์ที่ไม่เป็นประโยชน์ต่อสังคม	3.07	0.18	มาก
4.2 ส่งเสริมให้มีการดำเนินการกับผู้กระทำความผิดบนโลกอินเทอร์เน็ต	2.81	0.43	มาก
4.3 การแจ้งเบาะแสผู้กระทำความผิดต่อเจ้าหน้าที่ภาครัฐ	2.49	0.57	ปานกลาง
4.4 การเป็นแบบอย่างที่ดีต่อผู้อื่น	2.88	0.46	มาก
รวม	2.81	0.41	มาก
5. แนวทางการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์			
5.1 มีการกำหนดแนวทางการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์ร่วมกัน	2.68	0.77	มาก
5.2 มีการผลิตสื่อที่ส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์	3.10	0.41	มาก
5.3 มีผู้อื่นนำผลงานไปอ้างอิง	2.24	0.57	ปานกลาง
5.4 มีการเผยแพร่ข้อมูลเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์ผ่านสื่อที่หลากหลาย	2.40	0.60	ปานกลาง
รวม	2.60	0.59	มาก
รวมทั้งหมด	3.01	0.42	มาก

จากตารางที่ 16 แสดงให้เห็นว่าการทดลองภาคสนาม ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.01$, S.D. = 0.42) โดยพบว่าการใช้อินเทอร์เน็ตที่ปลอดภัยต่อผู้อื่นอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 3.40$, S.D. = 0.37) รองลงมาคือการป้องกันตนเองจากการใช้อินเทอร์เน็ต ($\bar{X} = 3.22$, S.D. = 0.44) และการใช้อินเทอร์เน็ตที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น ($\bar{X} = 3.02$, S.D. = 0.28) ตามลำดับ

ผลการเปรียบเทียบการทดลองรูปแบบการเรียนรู้แบบอีเลิร์นนิ่ง จากการทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน ระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง

ตารางที่ 17 การเปรียบเทียบและทดสอบความมีนัยสำคัญทางสถิติของการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มทดลองด้วย t-test dependent

พฤติกรรมการใช้ อินเทอร์เน็ต เชิงสร้างสรรค์	ตัวแปรที่ศึกษา	ค่าสถิติ		ผลการทดสอบ Pair Sample t-test	
		$\bar{X}$	S.D.	t-test	Sig.
การใช้ อินเทอร์เน็ตที่ ปลอดภัยต่อ ผู้อื่น	ผลการประเมินพฤติกรรม ก่อนเรียน	2.25	0.54	22.688	.000
	ผลการประเมินพฤติกรรม หลังเรียน	3.40	0.37		
การป้องกัน ตนเองจากการ ใช้อินเทอร์เน็ต	ผลการประเมินพฤติกรรม ก่อนเรียน	2.23	0.48	15.503	.000
	ผลการประเมินพฤติกรรม หลังเรียน	3.22	0.44		
การใช้ อินเทอร์เน็ตที่ เป็นประโยชน์ ต่อตนเองและ ผู้อื่น	ผลการประเมินพฤติกรรม ก่อนเรียน	2.16	0.48	17.500	.000
	ผลการประเมินพฤติกรรม หลังเรียน	3.02	0.28		
ปราบปราม ผู้กระทำความผิดบน โลก อินเทอร์เน็ต	ผลการประเมินพฤติกรรม ก่อนเรียน	2.06	0.58	9.997	.000
	ผลการประเมินพฤติกรรม หลังเรียน	2.81	0.41		

พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต เชิงสร้างสรรค์	ตัวแปรที่ศึกษา	ค่าสถิติ		ผลการทดสอบ Pair Sample t-test	
		$\bar{X}$	S.D.	t-test	Sig.
แนวทางการใช้อินเทอร์เน็ต อย่างสร้างสรรค์	ผลการประเมินพฤติกรรม ก่อนเรียน	1.91	0.67	14.616	.000

**p < .01

จากตารางที่ 17 แสดงให้เห็นว่า ผลการเปรียบเทียบและทดสอบความมีนัยสำคัญทางสถิติของการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มทดลองด้วย t-test dependent แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 โดยคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน

3. ความคิดเห็นของผู้เรียนจากการเรียนด้วยรูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

ตารางที่ 18 ผลความคิดเห็นของผู้เรียนจากการเรียนด้วยรูปแบบการเรียนสำหรับการเรียนแบบอีเลิร์นนิ่ง (n=30)

ลำดับ	รายการ	ระดับความคิดเห็น		
		$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
หลักการและวัตถุประสงค์การเรียนรู้				
1	วัตถุประสงค์ของการเรียนมีความเหมาะสม	4.63	0.49	มาก
	ลักษณะของเนื้อหา			
2	การลำดับเนื้อหาเหมาะสมต่อเนื้อ่ง่ายแก่การเรียน	4.63	0.49	มาก
3	การดำเนินเนื้อหามีความกระชับเหมาะสม	4.60	0.50	มาก
4	เนื้อหาการเรียนในเว็บมีความยืดหยุ่น	4.60	0.50	มาก
วิธีการเรียน สื่อและกิจกรรม				
5	สื่อที่ใช้ในการเรียนรู้เหมาะสมกับเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้	4.63	0.49	มาก
6	กิจกรรมในการเรียนรู้ออกแบบได้น่าสนใจ สร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน	4.30	0.65	มาก

ลำดับ	รายการ	ระดับความคิดเห็น		
		$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
7	การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับเนื้อหา	4.77	0.43	มาก
ลักษณะของบทเรียนแบบอีเลิร์นนิ่ง				
8	การออกแบบหน้าเว็บเพจ	4.53	0.51	มาก
9	ความเหมาะสมของกราฟิก	4.53	0.51	มาก
10	ความเหมาะสมของตัวอักษร	4.67	0.48	มาก
11	ความเหมาะสมของภาพประกอบ	4.67	0.48	มาก
12	สื่อการเรียนรู้แบบอีเลิร์นนิ่งตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลได้	4.33	0.61	มาก
13	เครื่องมือสื่อสารบนอินเทอร์เน็ตสามารถสืบค้นการเรียนรู้ได้อย่างกว้างขวางสะดวก ได้แก่ กระดานสนทนา ห้องสนทนา และไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์	4.53	0.51	มาก
14	เครื่องมือสื่อสารมีการใช้งานที่ง่าย สะดวก รวดเร็ว	4.60	0.50	มาก
15	ความสะดวกในการบริการระหว่างสมาชิกกลุ่มได้ตลอดเวลาบนเว็บ	4.23	0.73	มาก
16	ความพร้อมด้านสภาพแวดล้อมระบบสนับสนุนทางการเรียน	4.57	0.50	มาก
การประเมินผล				
17	ลักษณะการประเมินผล กับกิจกรรมมีความสอดคล้อง	4.73	0.45	มาก
18	ลักษณะของการประเมินผลการเรียนรู้เหมาะสม	4.50	0.51	มาก
ระยะเวลาในการเรียนรู้				
19	ระยะเวลาในการเรียนรู้เหมาะสม	4.87	0.35	มาก
ความพึงพอใจในภาพรวม				
20	ความพึงพอใจในภาพรวม	4.67	0.48	มาก
ผลรวมค่าเฉลี่ย		4.58	0.53	มาก

จากตารางที่ 18 พบว่า ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นที่มีต่อบทเรียนในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.58$, S.D. = 0.53) โดยความคิดเห็นใน 3 อันดับแรก คือระยะเวลาในการเรียนรู้เหมาะสม ($\bar{X} = 4.87$, S.D. = 0.35) รองลงมาคือ การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับเนื้อหา ($\bar{X} = 4.77$, S.D. = 0.43) และลักษณะการประเมินผล กับกิจกรรมมีความสอดคล้อง ($\bar{X} = 4.73$, S.D. = 0.45) ตามลำดับ

ตอนที่ 4 ผลการรับรองรูปแบบและนำเสนอรูปแบบ

ผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุงรูปแบบการเรียน หลังจากที่ผ่านมาการทดลองจากกลุ่มตัวอย่างในภาคสนาม และได้ทำการรับรองรูปแบบจากผู้ทรงคุณวุฒิโดยมีผลการรับรองดังนี้

ตารางที่ 19 ผลการประเมินเพื่อรับรองรูปแบบโดยผู้ทรงคุณวุฒิ

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			
	การสอน		การเรียนรู้	
	IOC	แปลผล	IOC	แปลผล
ขั้นที่ 1 วางแผนการเรียนรู้และปฐมนิเทศการเรียน	1.00	เหมาะสม	1.00	เหมาะสม
ขั้นที่ 2 สร้างแรงจูงใจในการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์	1.00	เหมาะสม	1.00	เหมาะสม
ขั้นที่ 3 สนับสนุนให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายทางการเรียนและประเมินตนเอง	1.00	เหมาะสม	1.00	เหมาะสม
ขั้นที่ 4 นำเสนอแนวทางของตนเอง	1.00	เหมาะสม	1.00	เหมาะสม
ขั้นที่ 5 การนำเสนอกิจกรรมที่ส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์	1.00	เหมาะสม	1.00	เหมาะสม
ขั้นที่ 6 สนับสนุนการสืบเสาะหาความรู้	1.00	เหมาะสม	1.00	เหมาะสม
ขั้นที่ 7 นำเสนอผลงานจากสถานการณ์ตัวอย่างที่กำหนดขึ้น	1.00	เหมาะสม	1.00	เหมาะสม
ขั้นที่ 8 การประเมินในลักษณะสังคมมิติ	1.00	เหมาะสม	1.00	เหมาะสม
ขั้นที่ 9 สรุปคุณลักษณะการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์				
เฉลี่ยรวม	1.00	เหมาะสม	1.00	เหมาะสม

จากตารางที่ 19 ผลการประเมินเพื่อรับรองรูปแบบโดยผู้ทรงคุณวุฒิ ขั้นที่ 1 วางแผนการเรียนรู้และปฐมนิเทศการเรียน ผู้เชี่ยวชาญได้รับรองรูปแบบในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.00 แปลผล

อยู่ในระดับเหมาะสม ขั้นที่ 2 สร้างแรงจูงใจในการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.00 แปลผลอยู่ในระดับเหมาะสม ขั้นที่ 3 สนับสนุนให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายทางการเรียนและประเมินตนเอง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.00 แปลผลอยู่ในระดับเหมาะสม ขั้นที่ 4 ขั้นที่ 4 นำเสนอแนวทางของตนเอง โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.00 แปลผลอยู่ในระดับเหมาะสม ขั้นที่ 5 การนำเสนอกิจกรรมที่ส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.00 แปลผลอยู่ในระดับเหมาะสม ขั้นที่ 6 สนับสนุนการสืบเสาะหาความรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.00 แปลผลอยู่ในระดับเหมาะสม ขั้นที่ 7 นำเสนอผลงานจากสถานการณ์ตัวอย่างที่กำหนดขึ้นมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.00 แปลผลอยู่ในระดับเหมาะสม ขั้นที่ 8 การประเมินในลักษณะสังคมมีมติ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.00 แปลผลอยู่ในระดับเหมาะสม ขั้นที่ 9 สรุปคุณลักษณะการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ แปลผลอยู่ในระดับเหมาะสม ทั้ง 9 ขั้นตอนมีความเหมาะสมสามารถนำไปใช้สำหรับการส่งเสริมอินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ได้