บทที่ 6
สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

บทสรุปของงานวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยขอนำเสนอตามลำดับหัวข้อดังต่อไปนี้

1. วัตถุประสงค์การวิจัย
2. การดำเนินการวิจัย
3. การวิเคราะห์ข้อมูล
4. สรุปผลการวิจัย
5. อภิปรายผลการวิจัย
6. ข้อเสนอแนะ

1. วัตถุประสงค์การวิจัย

1.1 เพื่อศึกษาสภาพการเรียนการสอนในการส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์

1.2 เพื่อพัฒนารูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนผ่านระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

1.3 เพื่อทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนผ่านระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์

1.4 เพื่อนำเสนอรูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนผ่านระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์

2. การดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

1.1 อาจารย์ นักวิชาการหรือผู้เชี่ยวชาญในสถาบันอุดมศึกษาที่มีการเรียนการสอนในระบบอีเลิร์นนิง และเครือข่ายสังคมออนไลน์

1.2 นิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรีของรัฐที่เรียนด้วยการเรียนแบบอีเลิร์นนิง

2. กลุ่มตัวอย่าง แบ่งเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่

2.1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการสอบถามความคิดเห็น ประกอบด้วย

2.1.1 อาจารย์หรือนักวิชาการในสถาบันอุดมศึกษาที่มีการเรียนการสอน

ด้วยเครือข่ายสังคมออนไลน์ จำนวน 10 ท่าน ซึ่งได้มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2.1.2 นิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่ลงทะเบียนเรียนในระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ จำนวน 120 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling)

2.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการหาประสิทธิภาพเครื่องมือ ได้แก่

2.2.1 กลุ่มตัวอย่างผู้เชี่ยวชาญในการประเมินรูปแบบการเรียนการสอน ฯ จำนวน 10 ท่าน ซึ่งได้มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2.2.2 กลุ่มตัวอย่างผู้เชี่ยวชาญในการประเมินเครื่องมือในการวัดผลจริยธรรมด้านความรับผิดชอบ จำนวน 5 ท่าน ซึ่งได้มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2.2.3 กลุ่มตัวอย่างผู้เรียนในการหาประสิทธิภาพรูปแบบ ได้แก่ นิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2 ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา และวิชานวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling)

2.2.4 กลุ่มตัวอย่างผู้เชี่ยวชาญในการรับรองรูปแบบ จำนวน 5 ท่าน ซึ่งได้มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง

2.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองรูปแบบ ได้แก่ นิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2 ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา และวิชานวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย

3. วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ดำเนินการวิจัยตามระเบียบวิธีวิจัยเชิงพัฒนา ซึ่งมีขั้นตอนต่าง ๆ ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาสภาพการเรียนการสอนในการส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ สามารถอธิบายเป็นขั้นตอนย่อยได้ดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสภาพการจัดการเรียนการสอน เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ด้านการใช้อินเทอร์เน็ตสร้างสรรค์ การจัดกิจกรรมการเรียนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ และการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน

2. วิเคราะห์สังเคราะห์เอกสารและหลักการทฤษฎีที่เกี่ยวข้องสำหรับการพัฒนารูปแบบกิจกรรมการเรียนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

3. ศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการในการพัฒนารูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา โดยสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ด้านเทคโนโลยีสำหรับการเรียนการสอน ด้านเครือข่ายทางสังคมออนไลน์ การพัฒนารูปแบบ และด้านการวัดและประเมินผลเพื่อนำมาออกแบบรูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนผ่านระบบเครือข่ายทางสังคมออนไลน์และสอบถามผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาเพื่อนำมาพัฒนารูปแบบ

ขั้นตอนที่ 2 สร้างรูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา สามารถอธิบายเป็นขั้นตอนย่อยได้ดังนี้

1. กำหนดจากกรอบแนวคิดในการพัฒนารูปแบบ โดยยึดหลักการจัดการเรียนการสอนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต การเรียนรู้แบบนำตนเองและการประเมินผล

2. ร่างรูปแบบและตรวจสอบรูปแบบ จากที่ปรึกษางานวิจัยและผู้เชี่ยวชาญ และสร้างรูปแบบการเรียนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

3. ประเมินรูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์จากผู้เชี่ยวชาญ

4. พัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

5. ประเมินคุณภาพของกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

6. พัฒนาเครื่องมือสำหรับการประเมินผล

ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา สามารถอธิบายเป็นขั้นตอนย่อยได้ดังนี้

1. ดำเนินการหาประสิทธิภาพของรูปแบบจากกลุ่มตัวอย่างรายบุคคล และทำการสัมภาษณ์เพื่อปรับปรุงรูปแบบ

2. หาประสิทธิภาพของรูปแบบจากกลุ่มตัวอย่างแบบกลุ่มย่อย และทำการสัมภาษณ์เพื่อปรับปรุงรูปแบบ

3. ทดลองใช้รูปแบบจากกลุ่มตัวอย่างในขั้นภาคสนาม และประเมินผลการทดลอง

ขั้นตอนที่ 4 การรับรองรูปแบบ และ นำเสนอรูปแบบ สามารถอธิบายเป็นขั้นตอนย่อยได้ดังนี้

1. นำรูปแบบที่ผ่านการทดลองแล้วปรับปรุงและนำเสนอผู้เชี่ยวชาญ

2. รับรองรูปแบบโดยผู้เชี่ยวและทำการแก้ไขปรับปรุงรูปแบบและนำเสนอเป็นรายงานวิจัย

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ได้วิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาสภาพการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ สามารถอธิบายได้ดังนี้

ทั้งนี้ประเด็นคำถามและเครื่องมือในการวิจัย ได้แก่แบบสัมภาษณ์ในการเก็บรวมรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ศึกษาสร้างเครื่องมือโดยให้ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษา และด้านเนื้อหา เครื่องมือโดยการทดสอบความเที่ยงตรง (Validity) และความน่าเชื่อถือ (Reliability) ดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลจาก ตำรา เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อนำมาสร้างรูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอน

2. วิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญจากการสัมภาษณ์โดยวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อนำมาสร้างรูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอน

3. การวิเคราะห์ข้อมูลจาการสร้างประเด็นการสอบถามและสัมภาษณ์เพื่อศึกษาสภาพการเรียนการสอนโดยวิเคราะห์ค่าความสอดคล้องก่อนนำไปทดสอบ และทำการปรับปรุงแบบทดสอบให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญเห็นด้วยก็ให้ลงความเห็นว่าสอดคล้อง ได้ 1 คะแนน ไม่แน่ใจ ได้ 0 คะแนน ไม่เห็นด้วยกับข้อความได้ –1 คะแนน โดยนำค่า IOC ที่ได้ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป

ขั้นตอนที่ 2 สร้างรูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์

1. วิเคราะห์ข้อมูลจาก ตำรา เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

2. วิเคราะห์ข้อมูลจากการประเมินรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ โดยมีการวิเคราะห์ดังนี้

2.1 วิเคราะห์โดยคำนวณหาค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ของความเห็นในแต่ละข้อคำถาม โดยมีเกณฑ์ในการแปลผลดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง มีความเหมาะสมระดับมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง มีความเหมาะสมระดับมาก

คะแนนเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง มีความเหมาะสมระดับปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง มีความเหมาะสมระดับน้อย

คะแนนเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง มีความเหมาะสมระดับน้อยที่สุด

ถ้าคำนวณค่าเฉลี่ยได้ตั้งแต่ 3.51 คะแนนขึ้นไปถือว่าใช้ได้ ข้อใดที่ได้คะแนนต่ำกว่านี้จะพิจารณาเป็นรายข้อตามเหตุผลของผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านเพื่อนำมาปรับปรุงรูปแบบต่อไปและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานไม่เกิน 1 ถือว่ารูปแบบมีความเหมาะสม

2.2 ค่าความสอดคล้องโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปคำนวณค่าความสอดคล้องก่อนนำไปทดสอบ และทำการปรับปรุงแบบทดสอบให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ โดยผู้เชี่ยวชาญเห็นด้วยก็ให้ลงความเห็นว่าสอดคล้อง ได้ 1 คะแนน ไม่แน่ใจ ได้ 0 คะแนน ไม่เห็นด้วยกับข้อความได้ -1 คะแนน โดยนำค่าความสอดคล้อง (IOC) ที่ได้ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป

3. วิเคราะห์ข้อมูลจากผลการประเมินประเมินพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ จากผู้เรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง รายบุคล กลุ่มเล็ก และกลุ่มใหญ่ เปรียบเทียบผลการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ โดยเปรียบเทียบกับเกณฑ์ในระดับมากโดยมีค่าเฉลี่ย 2.50 ขึ้นไป

ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา โดยสามารถแบ่งการวิเคราะห์ได้ดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลจากการหาค่าความเที่ยงตรงของแบบประเมินพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์โดยผู้เชี่ยวชาญ โดยมีการวิเคราะห์ค่าความสอดคล้องก่อนนำไปทดสอบและทำการปรับปรุงแบบทดสอบให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญเห็นด้วยก็ให้ลงความเห็นว่าสอดคล้อง ได้ 1 คะแนน ไม่แน่ใจ ได้ 0 คะแนน ไม่เห็นด้วยกับข้อความได้ –1 คะแนน โดยนำค่า IOC ที่ได้ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป

2. วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบบันทึกพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์สำหรับนิสิตนักศึกษาในแต่ละสัปดาห์โดยการบันทึกพฤติกรรมเพื่ออธิบายพฤติกรรมที่สังเกตเห็นได้อย่างชัดเจน โดยผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากสมุดบันทึกการเรียนและทำการแปลผลเป็นข้อมูลโดยใช้แบบวัดพฤติกรรมเป็นลักษณะรูบริค (*Rubrics* Scoring) โดยมีลักษณะคำตอบเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 4 ระดับ ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 3.50 – 4.00 หมายถึง พฤติกรรมมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 2.50 – 3.49 หมายถึง พฤติกรรมมีความเหมาะสมในระดับมาก

คะแนนเฉลี่ย 1.50 – 2.49 หมายถึง พฤติกรรมมีความเหมาะสมในระดับปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.49 หมายถึง พฤติกรรมมีความเหมาะสมในระดับน้อย

3. เปรียบเทียบผลการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ โดยเปรียบเทียบกับเกณฑ์ในระดับมากโดยมีค่าเฉลี่ย 2.50 ขึ้นไป

ขั้นตอนที่ 4 รับรองรูปแบบ และ นำเสนอรูปแบบ โดยนำรูปแบบที่ผ่านการทดลองแล้วรับรองโดยผู้ทรงคุณวุฒิและทำการแก้ไข โดยแบ่งตามการประเมินผลดังนี้

วิเคราะห์ข้อมูลจากการรับรองรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบพิจารณาอีกครั้งและทำการปรับปรุงรูปแบบให้สอดคล้องกับความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญเห็นด้วยก็ให้ลงความเห็นว่าเห็นด้วยว่ารูปแบบมีความเหมาะสม ได้ 1 คะแนน ไม่แน่ใจ ได้ 0 คะแนน ไม่เห็นด้วยกับรูปแบบได้ -1 คะแนน โดยคำนวณผลและนำค่า IOC ที่ความเหมาะสมในแต่ละองค์ประกอบที่มีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ซึ่งแปลความหมายว่ารูปแบบมีความเหมาะสม

5. สรุปผลการวิจัย

ผลจากการวิจัย สรุปได้ดังนี้

1. ผลการศึกษาสภาพการเรียนการสอนในการส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์

1.1 ผลการศึกษาความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่เคยเรียนในระบบการเรียนการสอนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จำนวน 120 คน ผู้วิจัยขอนำเสนอในประเด็นที่มีผู้ตอบมากที่สุด พบว่า

1) ประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่จะส่งผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ได้อย่างดี ได้แก่ สไลด์ประกอบการบรรยายบนเว็บ กระดานสนทนา (Web board) หนังสือและตำราอิเล็กทรอนิกส์ประกอบการเรียน

2) การนำเสนอผลงานเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ ควรใช้เครื่องมือสื่อสาร ได้แก่ นำเสนอผ่านภาพ นำเสนอในลักษณะการเขียนบทความ (Blog) และนำเสนอในลักษณะโครงงาน (Project)

3) ลักษณะการแสดงความคิดเห็นหรือการตอบคำถามในระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ควรนำทฤษฎีมาสรุปโดยใช้ภาษาของตนเอง อ้างถึงทฤษฎีและให้เหตุผลก่อนตอบคำถาม อ้างอิงหลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

4) จากการเรียนหากต้องนำเสนอผลงานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ควรมีการกำหนดโครงงานเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ (Project) โดยให้นักศึกษากำหนดหัวข้อของโครงงานอย่างอิสระ, อาจารย์กำหนดหัวข้อโครงงานอย่างชัดเจน และ มีการกำหนดหัวข้อโครงงานร่วมกันในชั้นเรียน

5) วิธีการที่จะช่วยให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้แก่ การนำเสนอข่าวและอภิปราย, การนำเสนอผลงานของผู้มีชื่อเสียง การใช้สถานการณ์ตัวอย่าง และการสร้างประเด็นปัญหา

6) แหล่งเรียนรู้ผ่านระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีบทบาทต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์มากที่สุดคือ ข่าว, เว็บไซต์ และภาพยนตร์

7) ผู้สอนควรมีการติดตามผลการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาในลักษณะ ดังนี้ ติดตามจากการนำเสนอผ่านระบบกระดานสนทนา (Web board) ติดตามผ่านการส่งงานตรงในระบบแบบส่วนบุคคล (Private) และติดตามจากโครงงานที่รวบรวมอย่างเป็นระบบ (Project)

8) การกำหนดกิจกรรมการเรียนเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ควรกำหนดเป็นเป็นกิจกรรมกลุ่ม ควรกำหนดเป็นกิจกรรมรายบุคคล และควรกำหนดเป็นเป็นกิจกรรมแบบผสมผสาน

9) ลักษณะของกิจกรรมส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ ควรเป็นกิจกรรมที่เป็นลักษณะรายงาน ควรเป็นกิจกรรมที่ทำในลักษณะชิ้นงานที่แสดงความคิดรวบยอด และควรเป็นกิจกรรมที่เป็นการนำเสนอข้อมูลต่าง ๆ

10) การประเมินผลกิจกรรมผ่านระบบเครือข่ายทางสังคมออนไลน์ควรประเมินผลจากเครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้เรียน ประเมินผลจากผลงานของผู้เรียน และประเมินผลจากการเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง

11) เครื่องมือสื่อสารในระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่จะช่วยให้เกิดความร่วมเหมือนการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ ควรประกอบด้วย กระดานสนทนา (Web board) ห้องเสวนา (Chat room) และวีดิทัศน์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

12) ลักษณะของรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ ที่จะจูงใจให้เกิดการเรียนรู้ ควรมีการนำเสนอผ่านรูปแบบข่าวสารต่าง ๆ นำเสนอเนื้อหาการใช้อินเทอร์เน็ตในเชิงวิชาการ และประเด็น หรือกระทู้คำถาม

ความคิดเห็นอื่นๆ ในการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ มีดังนี้

1) กิจกรรมบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตที่ไม่รบกวนผู้อื่น ควรมีกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนได้แสดงออกเช่นการแสดงเหตุผล การใช้บทบาทหน้าที่ของตนเอง นำเสนอข่าวประเภท feed แบบขายสินค้าบนอินเทอร์เน็ต

2) กิจกรรมบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมการป้องกันภัยที่อาจได้รับจากอินเทอร์เน็ต การให้ความรู้เกี่ยวกับความผิดทางกฎหมาย เคล็ดลับของแต่ละคนในการป้องกันภัยจากอินเทอร์เน็ต

3) กิจกรรมบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อสร้างความรู้ กิจกรรมแบ่งปันประสบการณ์ต่าง ๆ หรือ การส่งงานในระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์

4) กิจกรรมบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมความร่วมมือในการสร้างสังคมบนโลกอินเทอร์เน็ตให้น่าอยู่ การแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ ร่วมกันทั้งชั้นเรียนและมีการโหวตผลงานของเพื่อน ๆ ว่าแนวคิดของใครได้รับการยอมรับมากที่สุด

1.2 ผลการความเห็นของผู้เชี่ยวชาญในการพัฒนารูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา โดยผู้วิจัยขอนำเสนอเป็นประเด็นต่าง ๆ ดังนี้ (n=10)

1.2.1 ประเภทของเครื่องมือสื่อสารใดบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ในลักษณะใดจะส่งผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ได้อย่างดี

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

1.2.2 กิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ในลักษณะใด จะส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์

กิจกรรมร่วมแสดงความคิดเห็น โดยผู้สอนเป็นผู้ตั้งประเด็นต่าง ๆ มีแนวคำตอบที่ให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นที่หลากหลาย มีการเสริมแรงในเรื่องที่ผู้เรียนมีความสนใจเป็นพื้นฐานเดียวกัน นอกจากนี้ควรให้ผู้เรียนทราบกระบวนการหรือแนวคิดของการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ก่อน ทราบบทบาทของตนเองมีกติการ่วมกัน ส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าคิดกล้าแสดงออกและนำตนเองได้อย่างเหมาะสม

1.2.3 เนื้อหาที่เหมาะสมสำหรับการส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์

ควรเป็นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการใช้อินเทอร์เน็ตในชีวิตประจำวัน หรือการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้สำหรับวิชาชีพของนักศึกษา อาจมีการบูรณาการให้เป็นไปในลักษณะทิศทางเดียวกันผ่านข่าวสารประจำวัน สถานการณ์จำลอง ตามสาระการเรียนรู้

1.2.4 วิธีสอนที่สามารถบูรณาการกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์

การใช้ปัญหาเป็นฐาน การใช้สถานการณ์เป็นฐาน การจัดการเรียนรู้แบบการนำตนเอง การใช้ความกระจ่างในค่านิยม และแนวคิดการพัฒนาจิตพิสัยเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม โดยสามารถใช้ให้สอดคล้องผสมผสานกัน

1.2.5 องค์ประกอบและขั้นตอนที่เหมาะสมสำหรับรูปแบบที่ส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์

ควรมีการให้ผู้เรียนได้มีการวางแผนการเรียนด้วยตนเอง มีการสร้างแรงจูงใจในลักษณะต่าง ๆ นำเสนอความคิดของตนเอง มีการอภิปรายร่วมกัน สืบเสาะหาความรู้ มีการแสดงความคิดเห็นในลักษณะต่าง ๆ มีรายงานกลุ่มและรายงานเดียว มีการประเมินผลหลายหลายด้าน

1.2.6 การวัดและประเมินผลเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ ควรมีลักษณะอย่างไร

ควรมีการประเมินพฤติกรรม การวัดผลโดยตัวผู้เรียนเอง ผู้สอนและผู้เกี่ยวข้องในเชิงคุณภาพ มีการประเมินร่วมกันจากหลายฝ่ายที่เกี่ยวข้องจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจตนเองได้ดีมากยิ่งขึ้น มีการประเมินผลทางความคิดระหว่างการดำเนินการจัดกิจกรรมและมีการประเมินอย่างต่อเนื่อง

2. ผลการพัฒนารูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา ผู้วิจัยขอนำเสนอดังนี้

2.1 รูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ผู้วิจัยขอนำเสนอ 9 ขั้นตอนและมีผลการประเมินดังนี้

ขั้นที่ 1 วางแผนการเรียนรู้และปฐมนิเทศการเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.87 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.07

ขั้นที่ 2 สร้างแรงจูงใจในการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.20 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.38

ขั้นที่ 3 สนับสนุนให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายทางการเรียนและประเมินตนเอง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.36

ขั้นที่ 4 นำเสนอแนวทางของตนเอง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.42 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.48

ขั้นที่ 5 การนำเสนอกิจกรรมที่ส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.74 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.29

ขั้นที่ 6 สนับสนุนการสืบเสาะหาความรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.47 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.43

ขั้นที่ 7 นำเสนอผลงานจากสถานการณ์ตัวอย่างที่กำหนดขึ้น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.33 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.43

ขั้นที่ 8 การประเมินในลักษณะสังคมมิติ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.40

ขั้นที่ 9 สรุปคุณลักษณะการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.62 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.20

2.2 ผลการประเมินคุณภาพของกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.80 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.40

2.3 ผลการหาประสิทธิภาพจากการเรียนด้วยรูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา(n=18)

1) การใช้อินเทอร์เน็ตที่ปลอดภัยต่อผู้อื่น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.42 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.49

2) การป้องกันตนเองจากการใช้อินเทอร์เน็ต มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.21 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.35

3) การใช้อินเทอร์เน็ตที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.96 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.27

4) ปราบปรามผู้กระทำผิดบนโลกอินเทอร์เน็ต มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.69 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.47

5) แนวทางการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.32 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.61

3. ผลการทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

3.1 ผลการวิเคราะห์ผลการทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา พบว่า

1) การใช้อินเทอร์เน็ตที่ปลอดภัยต่อผู้อื่น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.40 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.37

2) การป้องกันตนเองจากการใช้อินเทอร์เน็ต มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.22 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.44

3) การใช้อินเทอร์เน็ตที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.02 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.28

4) ปราบปรามผู้กระทำผิดบนโลกอินเทอร์เน็ต มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.81 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.41

5) แนวทางการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.60 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.59

3.2 ผลการเปรียบเทียบการทดลองรูปแบบการเรียนแบบอีเลิร์นนิง จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง พบว่าพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตสร้างสรรค์จากการทดสอบก่อนเรียนหลังเรียนพบว่า พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตสร้างสรรค์ทั้ง 4 ด้านจากการเรียนด้วยรูปแบบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3.3 ความคิดเห็นของผู้เรียนจากการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.58 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.53

4. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นรับรองรูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นรับรองรูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา โดยมีค่าความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 สามารถอธิบายได้ว่ารูปแบบมีความเหมาะสม

6. อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาสภาพการเรียนการสอน พบว่า ประเภทเครื่องมือสื่อสารที่สามารถส่งข่าวบันทึกแบบยาวในลักษณะโครงการหรือบล็อกได้ ควรมีการผสมผสานเครื่องมือสื่อสารบนอินเทอร์เน็ตหลาย ๆ ประเภทเข้าไว้ด้วยกัน ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดเครื่องมือสื่อสารบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ไว้อย่างหลากหลายและสามารถเข้าถึงผู้เรียนได้ในทุกด้าน สอดคล้องกับ ศิริพร กนกชัยสกุล, ม.ป.ป. กล่าวว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking Website) เป็นผลมาจากการพัฒนาเทคโนโลยีและเว็บรูปแบบใหม่นั่นคือ WEB 2.0 ผู้ใช้สามารถเผยแพร่ข้อมูลส่วนบุคคล/ความเป็นตัวตน (Profile)

เขียนเล่าเรื่องราวต่างๆผ่าน Blog หรือแสดงรูปภาพเพื่อให้เพื่อนๆ ได้รับข้อมูลที่เป็นปัจจุบัน (Update) ของตนรวมถึงการเปิดโอกาสให้มีการรู้จักกันผ่านเพื่อนของเพื่อน ซึ่งก็คือการใช้networkingของเพื่อนเพื่อทำความรู้จักกับบุคคลอื่น และสอดคล้องกับแนวคิดของ ทิศนา แขมมณี (2545 : 27) ที่ได้กล่าวไว้ว่าการสอนให้ได้ผลดีนั้นควรจะต้องเริ่มที่หลักการและจัดกระบวนการสอนให้สอดคล้องกับหลักการโดยอาศัยรูปแบบการสอนวิธีการสอน เทคนิคการสอนซึ่งมีอย่างหลากหลายเข้ามาช่วยให้กระบวนการสอนเกิดประสิทธิภาพอย่างสูงสุด

กิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ในลักษณะใด จะส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ ควรประกอบด้วย กิจกรรมร่วมแสดงความคิดเห็น โดยผู้สอนเป็นผู้ตั้งประเด็นต่าง ๆ มีแนวคำตอบที่ให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นที่หลากหลาย มีการเสริมแรงกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง สอดคล้องกับ สุนิตย์ เชรษฐา และชิตพงษ์ กิตตินราดร, ม.ป.ป. ที่กล่าวเกี่ยวกับคุณลักษณะของ เครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งรูปแบบเครื่องมือสารสารทางสังคมประกอบด้วยผู้คนหลากหลายที่มีความเห็นและมีการตัดสินใจต่างกัน (Diversity of Opinion) ผู้ใช้งานสามารถเลือกสร้างเนื้อหาที่ตนเองสนใจ มีการตัดสินใจของคนในสังคมเป็นไปอย่างอิสระ ไม่ถูกใครบังคับ (Independence) บุคคลในสังคมสามารถค้นหาและแสดงความรู้เฉพาะทางของตนได้ (Decentralization) มีกลไกในการเปลี่ยนการตัดสินใจของคนแต่ละคน มาเป็นการตัดสินใจรวมกลุ่ม (Aggregation) ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้เป็นอย่างดี และสอดคล้องกับ ณัชธกัญ หมื่นสา (2548 : 3) ที่กล่าวว่าการสอนของผู้สอนจงควรให้ผู้เรียนมีบทบาทในการเรียน เปิดโอกาสให้ได้คิดอย่างมีอิสระ มีเหตุผล มีความรับผิดชอบและรู้จักการทำงานร่วมกันกับผู้อื่น เพื่อให้สอดคล้องกบสภาพความเป็นจริงที่คนเราอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่มสังคม การเรียนรู้จงควรให้ผู้เรียนรู้จักการค้นพบดวยตนเอง

เนื้อหาที่เหมาะสมสำหรับการส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ ควรเป็นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการใช้อินเทอร์เน็ตในชีวิตประจำวัน หรือการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้สำหรับวิชาชีพของนักศึกษา อาจมีการบูรณาการให้เป็นไปในลักษณะทิศทางเดียวกันผ่านข่าวสารประจำวันที่ผู้เรียนสนใจและมีความเกี่ยวข้องกับเนื่องเรื่องที่ต้องการศึกษา ผู้วิจัยได้เลือกเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับ

เทคโนโลยีสารสนเทศ ได้แก่ การเขียนเว็บบล็อก การใช้เทคโนโลยีเว็บ 2.0 และการผลิตสื่อกราฟิก เพื่อให้นักศึกษาได้บูรณาการความรู้ที่ได้กับการส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์ได้อย่างเป็นระบบสอดคล้องกับสุนิตย์ เชรษฐา ชิตพงษ์ กิตตินราดร, (ออนไลน์) ม.ป.ป. ได้กล่าวว่าถึงคุณลักษณะของเนื้อหาโดยที่ผู้ใช้เป็นผู้สร้างและแก้ไขเนื้อหา ไม่ว่าจะเป็นเนื้อหาที่สร้างคนเดียว (Blog) และเผยแพร่ให้คนอื่นได้อ่าน หรือเนื้อหาสาธารณะที่ทุกคนสามารถมีส่วนช่วยกันสร้าง (Wikipedia) นี่ทำให้ปริมาณและความหลากหลายของเนื้อหาในสังคมมีมากขึ้น เพราะทุกๆ คนสามารถเป็นผู้สร้างเนื้อหาได้ นอกจากนี้ผู้ใช้เป็นผู้กำหนดคุณค่าของเนื้อหา ไม่ว่าจะด้วยการให้คะแนน (Digg) การโหวต หรือแม้แต่การค้นหาเข้าชมเว็บไซต์ผ่าน Search Engine ก็มีส่วนให้เว็บไซต์นั้นมี Rank สูงขึ้น ทำให้เว็บไซต์นั้นปรากฏอยู่ในอันดับต้นๆ ของ Search Engine ส่งผลให้คนอื่นๆ มีโอกาสจะค้นพบเว็บไซต์นั้นได้ง่ายขึ้น เป็นระบบที่แปลงการตัดสินใจและการให้คุณค่าของคนแต่ละคน ดังนั้นเนื้อหาต่าง ๆ จึงมีความเป็นอิสระกับผู้ที่ใช้งานในชีวิตประจำวันจึงเป็นส่วนที่กระตุ้นให้เกิดการใช้งานได้อย่างกว้างขวางเป็นต้น

วิธีสอนที่สามารถบูรณาการกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้การกำหนดปัญหาเป็นฐาน การใช้สถานการณ์เป็นฐาน การจัดการเรียนรู้แบบการนำตนเอง เพื่อให้ผู้เรียนเกิดค่านิยมที่ดีโดยกำหนดขึ้นบนพื้นฐานแนวคิดการพัฒนาจิตพิสัยเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทำให้สามารถกำหนดรูปแบบในการจัดกิจกรรมได้อย่างมีแบบแผนและสามารถตรวจสอบพฤติกรรมต่าง ๆ ได้ตามหลักการที่กำหนดไว้ ซึ่ง ทิศนา แขมมณี, 2546; ไพโรจน์ วิทูรพณิชย์ จินตนา อุปดิสสกุล และญาดาพนิต พิณกุล, ม.ป.ป. ได้กล่าวถึงแนวทางในการพัฒนาจิตพิสัยโดยมีวิธีการพัฒนาได้หลากหลายวิธี ได้แก่ ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการการกระทำ (Operant Conditioning) ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรม (Moral Development Theory) การเรียนรู้แบบนำตนเอง (Self-direction Learning) วิธีการทำความกระจ่างในค่านิยม (Values Clarification) การใช้ระบบคู่สัญญา การใช้หลักการสอนด้านจิตพิสัย (Affective Domain) และการประยุกต์ใช้พุทธวิธีในการสอน โดยหลักการพัฒนาจิตพิสัยจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถควบคุมตนเองจากการเรียนได้เป็นอย่างดีซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดกระบวนต่าง ๆ ให้สอดคล้องกับธรรมชาติของผู้เรียน สอดคล้องกับหลักการของไฮม์สทรา (Hiemstra. 1994) ที่กล่าวว่าการเรียนรู้แบบนำตนเอง (Self-direction Learning) ว่าเป็นการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยมีความรับผิดชอบเป็นพื้นฐาน มีการวางแผนการเรียนรู้ (Planing) การลงมือปฏิบัติ (Implementing) และมีการประเมินผลในสิ่งที่เรียนรู้อยู่ตลอดเวลาด้วยความพยายาม นอกจากนี้บลูม (Bloom, 1956) ที่กล่าวว่าผู้สอนควรจัดประสบการณ์หรือสถานการณ์ที่ช่วยให้ผู้เรียนได้รับรู้ค่านิยมนั้นอย่างใส่ใจ จัดสถานการณ์ให้ผู้เรียนมีโอกาสตอบสนองต่อค่านิยมนั้นในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง และจัดประสบการณ์หรือสถานการณ์ที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เห็นคุณค่าของค่านิยมนั้น ซึ่งทำให้ การเรียนรู้แบบนำตนเองและการสร้างความกระจ่างในค่านิยมที่บูรณาการหลักการตามหลักการ

พัฒนาจิตพิสัยจะเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นผู้ริเริ่มการเรียน ตั้งใจในการเรียน มีวางแผนการเรียนรู้เพื่อจะศึกษาค้นคว้าสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่สนใจ มีการเลือกและกำหนดกลวิธีในการเรียนรู้ด้วยตนเอง รวมถึงประเมินผลการเรียนรู้ โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกและผู้เรียนเป็นผู้ศึกษาค้นหาแสวงหาสร้างความรู้ด้วยตนเองและเป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องมีความรับผิดชอบในการปฏิบัติงาน อาจอาศัยความช่วยเหลือจากผู้อื่นหรือไม่ก็ได้

การวัดและประเมินผลเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ควรมีการวัดผลโดยตัวผู้เรียนเอง โดยมีการประเมินตนเองและเพื่อนร่วมชั้นเรียน มีการประเมินร่วมกันจากหลายฝ่ายที่เกี่ยวข้องจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจตนเองได้ดีมากยิ่งขึ้น มีการประเมินผลทางความคิดระหว่างการดำเนินการจัดกิจกรรมและมีการประเมินอย่างต่อเนื่อง สอดคล้อง สโลน Sloan consortium, 2009; ถนอมพร เลาหจรัสแสง, 2551; เสกสรรค์ สายสีสด, ม.ป.ป. ที่กล่าวว่าการใช้การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นสื่อหลักสำหรับการจัดการเรียนการสอนเป็นการเรียนแทนการสอนแบบปกติ โดยมีระบบต่าง ๆ ที่สนับสนุนการเรียนในรูปแบบต่าง ๆ ได้แก่ ระบบการลงทะเบียน การนำเสนอเนื้อหาที่เป็นมัลติมีเดีย ระบบการประเมินผล เครื่องมือสื่อสารบนเว็บ โดยการจัดการเรียนการสอนในลักษณะนี้มีความเหมาะสมสำหรับการเรียนการสอนในระบบทางไกล ซึ่งวิชุดา รัตนเพียร (2545) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในมหาวิทยาลัยแห่งรัฐอิลลินอยส์ (2002) ที่เกี่ยวข้องกับการประเมินไว้ว่า การประเมินความเข้าใจเนื้อหาบทเรียน ผู้เรียนสามารถประเมินความรู้ความสามารถของผู้เรียนรายบุคคลออนไลน์ผ่านเวิล์ดไวด์เว็บได้ หลังจากที่ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาบทเรียนจนจบ นอกจากนั้นแล้ว ผู้สอนมักจะนำเสนอคำเฉลยของแบบทดสอบเพื่อให้ผู้เรียนได้รับทราบผลประเมินทันทีทันโดยใช้ Discussion Forum การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศนั้น ผู้เรียนและผู้สอนจะต้องมีการสื่อสารระหว่างกันโดยอาศัยอินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือในการสื่อสาร เช่น การสื่อสารถึงกันผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) การแลกเปลี่ยนหรือแสดงความคิดเห็นผ่านกระดานสนทนา (Web Board)เพื่อให้ผู้เรียนและผู้สอนสามารถสื่อสารกันได้ ทั้งนี้ผู้สอนและผู้เรียนจะต้องกำหนดตารางและวิธีการสื่อสารอย่างชัดเจน เพื่อให้ผู้สอนได้รับทราบความคืบหน้าหรือปัญหาที่อาจเกิดขึ้นได้ นอกจากนี้ เอกนฤน บางท่าไม้ 2553 ได้กล่าวว่าการประเมินผลบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ควรมีลักษณะการประเมินกระบวนการ (Process evaluation) เพื่อติดตามพัฒนาการของผู้เรียนในทุกระยะ โดยพิจารณาความต่อเนื่องและเหมาะสมในการพัฒนาผลงานของผู้เรียน เช่น สถิติการเข้าใช้งานและความสม่ำเสมอ จำนวนของสมาชิกที่เข้าชมผลงาน การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ข้อเสนอแนะระหว่างสมาชิก การกำหนดแนวคิดในการพัฒนาผลงาน การนำเสนอผลงาน การเขียนบทความ การนำเสนอแนะนำแหล่งความรู้ การแสดงความคิดเห็นต่อสื่อชนิดอื่น ๆ การนำเสนอข่าวสาร กิจกรรมที่เกี่ยวข้องการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ข้อเสนอแนะกับผู้เชี่ยวชาญ

2 ผลการพัฒนารูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

2.1 รูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ผู้วิจัยขอนำเสนอ 9 ขั้นตอนและมีผลการประเมินดังนี้ 1) วางแผนการเรียนรู้และปฐมนิเทศการเรียน 2) สร้างแรงจูงใจในการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ 3) สนับสนุนให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายทางการเรียนและประเมินตนเอง 4) นำเสนอแนวทางของตนเอง 5) การนำเสนอกิจกรรมที่ส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ 6) สนับสนุนการสืบเสาะหาความรู้ 7) นำเสนอผลงานจากสถานการณ์ตัวอย่างที่กำหนดขึ้น 8) การประเมินในลักษณะสังคมมิติ 9) สรุปคุณลักษณะการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ จากขั้นตอนทั้ง 9 องค์ประกอบผู้วิจัยพัฒนาขึ้นโดยกำหนดตามกรอบแนวคิดที่ได้ศึกษาขึ้นได้แก่ หลักการของเครือข่ายสังคมออนไลน์ (ศิริพร กนกชัยสกุล, 2553; อดิเทพ บุตราช, 2553; สุนิตย์ เชรษฐา และชิตพงษ์ กิตตินราดร, ม.ป.ป.) แนวทางการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์ (เอกรัตน์ สุธาธรรม, 2552; ไทยแลนด์ ฮอตไลน์, 2553; กระทรวงศึกษาธิการ, 2550) วิธีการทำความกระจ่างในค่านิยม (Values Clarification) และหลักการกำกับตนเอง (โนวลส์ (Knowles, 1975; กูลลิเอลมิโน (Guglielmino. 197); สมคิด อิสระวัฒน์, 2538) และได้มีการสอบถามผู้เรียนจำนวน 120 คน ทำให้ผู้วิจัยทราบว่าควรจัดกิจกรรมในลักษณะที่จะสอดคล้องกับความต้องการผู้เรียนและพัฒนาขึ้นเป็นรูปแบบที่กำหนดไว้ นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 10 ท่าน ซึ่งผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นที่สอดคล้องกับรูปแบบกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นตามหลักการและองค์ประกอบต่าง ๆ สอดคล้องกับหลักการการกำกับตนเองของกูลลิเอลมิโน (Guglielmino. 1977) ที่กล่าวถึงหลักการสำคัญของการเรียนแบบนำตนเองโดยมีกระบวนการหลักที่สำคัญได้แก่ การเปิดโอกาสสู่การเรียนรู้ อัตมโนทัศน์ในการเป็นผู้เรียนที่มีประสิทธิภาพ การเรียนแบบริเริ่มและอิสระ ความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตน ความรักในการเรียนรู้ ความคิดสร้างสรรค์ การมองอนาคตในแง่ดี ความสามารถในการใช้ทักษะทางการศึกษาและทักษะการแก้ปัญหา สอดคล้องกับ เอกนฤน บางท่าไม้, 2555 ที่กล่าวว่า แนวทางการส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์สำหรับผู้สอน ดังที่กล่าวมาในข้างต้นจะพบว่าปัจจุบันผู้สอนมักจะมีการสอดแทรกการพัฒนาจิตพิสัยในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศให้แก่ผู้เรียน ดังนั้นไม่ว่าระดับหรือสัดส่วนการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับการจัดการเรียนการสอนจะเป็นอย่างไร ผู้สอนจึงควรสอดแทรกแนวทางการใช้อินเทอร์เน็ตสร้างสรรค์ในการจัดกิจกรรมจัดการเรียนการสอน เช่น การส่งเสริมปลูกฝังให้ผู้เรียนรู้จักการอ้างอิง เคารพสิทธิ์ต่อผู้อื่น แนวทางการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยต่อผู้อื่น การป้องกันสำหรับตนเอง เป็นประโยชน์สำหรับตนเองและผู้อื่น ตลอดจนการ

ป้องกัน วิธีการสอนต่าง ๆ จะสอดแทรกลงไปในกิจกรรมการเรียนการสอนโดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนสร้างประโยชน์ให้กับตนเองและผู้อื่น

2.2 ผลการประเมินคุณภาพของกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา อยู่ในระดับมากที่สุด อาจเป็นเพราะผู้วิจัยได้มีการวิเคราะห์กระบวนการจัดกิจกรรมตามหลักการพัฒนาจิตพิสัยซึ่งจะส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถมีพฤติกรรมที่เหมาะสมสำหรับการใช้อินเทอร์เน็ตได้อย่างสร้างสรรค์ สอดคล้องกับงานวิจัยของเอกนฤน บางท่าไม้ อนิรุทธ์ สติมั่นและมณฑิรา พันธุ์อ้น (2554) ได้ศึกษากิจกรรมการเรียนการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐานบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อพัฒนาความรับผิดชอบและผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร โดยมีผลการประเมินคุณภาพที่มีต่อบทเรียนในภาพรวมเท่ากับ 4.78 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.50 โดยคุณภาพของบทเรียนในระดับมากที่สุด ทั้งนี้ผู้วิจัยได้นำผลจากการสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนมาปรับใช้ในแผนกำกับกิจกรรมในแต่ละสัปดาห์ และมีการประเมินผลจากผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมออนไลน์จึงทำให้ผลการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม สอดคล้องกับ อรจรีย์ ณ ตะกั่วทุ่ง (2543) ที่กล่าวว่า การวิเคราะห์เนื้อหาเป็นวิธีการแยกแยะแจกแจงเนื้อหาหรือแนวคิดที่ปรากฏในเอกสาร ข่าวสาร คำพูดหรือภาพ ทำให้ทราบโครงสร้างและขอบเขตเนื้อหาอย่างละเอียด รวมทั้งทำให้ผู้สอนเห็นการเปลี่ยนแปลงของเนื้อหาในแต่ละช่วงเวลาที่ทำการวิเคราะห์ด้วยและผลจากการแยกแยะแจกแจงเนื้อหาช่วยให้สามารถแบ่งเนื้อหาวิชาออกเป็นหัวเรื่องหัวเรื่องย่อยและหัวข้อย่อย ผู้สอนต้องทำความเข้าใจกับเนื้อหาสาระเพื่อกำหนดให้ชัดเจนว่าจะให้ผู้เรียน เรียนเนื้อหาอะไรบ้าง เรียนอะไรก่อนอะไรหลัง ไม่ให้สิ่งที่ต้องเรียนนั้นมากหรือน้อยเกินไป ยากหรือง่ายเกินไป สอดคล้องกับ ดริสคอล (Driscoll : 2002) กล่าวว่าการที่ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอน หรือกับกลุ่มผู้เรียนด้วยกันเอง ช่วยทำให้การจัดการเรียนการสอนน่าสนใจมากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับ ฟิลลิปและซู (Philip &Sue.1998) กล่าวว่าการปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักศึกษากับเนื้อหาความรู้ก่อให้เกิดประโยชน์ในการสอนสามารถสร้างทีมการเรียนรู้ ซึ่งส่วนใหญ่การเรียนการสอนในปัจจุบันจะเน้นไปที่การเสนอความรู้ควบคู่ไปกับการเรียนรู้ในลักษณะของการปฏิบัติมากยิ่งขึ้นเพื่อให้สอดคล้องกับความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศ

2.3 ผลการหาประสิทธิภาพจากการเรียนด้วยรูปแบบการเรียน พบว่ารูปแบบมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด อาจเป็นเพราะผู้วิจัยได้มีการพัฒนากิจกรรมตามรูปแบบที่กำหนดไว้ และมีการหาคุณภาพรูปแบบและกิจกรรมกับผู้เชี่ยวชาญซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ และมีการปรับปรุงรูปแบบตามข้อเสนอแนะ นอกจากนี้ยังมีการนำไปหาประสิทธิภาพรายบุคคล กลุ่มย่อย และกลุ่มใหญ่ และมีการสัมภาษณ์ผู้เรียนเพื่อปรับปรุงกิจกรรมให้สอดคล้องกับความต้องการ และปรับปรุงข้อบกพร่องจากการจัดการเรียนการสอนในแต่ละองค์ประกอบ จึงส่งผลให้ประสิทธิภาพมีความเหมาะสม

สอดคล้องกับ จอยซ์และเวล (Joyce and Weil, 1996: 11-12) ที่ได้ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับหัวข้อเรื่องที่ต้องการนำมาพัฒนาเป็นรูปแบบ นำแนวคิดสำคัญของข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์มากำหนดหลักการเป้าหมายและองค์ ประกอบอื่น ๆ ที่เห็นว่าสำคัญและจำเป็น อันจะทำให้รูปแบบการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น รวมทั้งกำหนดทิศทาง ลำดับความสำคัญ รายละเอียดขององค์ประกอบเหล่านั้น โดยกำหนดแนวทางในการนำรูปแบบไปใช้เป็นการให้รายละเอียดเกี่ยวกับวิธีการเงื่อนไขต่าง ๆ ในการนำรูปแบบการสอนไปใช้ และมีการประเมินรูปแบบ เป็นขั้นทดสอบความมีประสิทธิภาพของรูปแบบที่สร้างขึ้น โดยผู้วิจัยจะประยุกต์การเรียนการสอนให้สอดคล้องกับรายวิชาและประยุกต์เพื่อให้การเรียนการสอน ซึ่งเนื้อหารายวิชาในการวิจัยครั้งนี้ คือวิชานวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศด้านการศึกษา และออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยกำหนดแนวทางการออกแบบสำหรับการสร้างเว็บไซต์รายวิชา และกระบวนการอำนวยความสะดวกทางการเรียนต่าง ๆ ระบบการสืบค้นข้อมูล ระบบการสื่อสารเพื่อให้ความช่วยเหลือกับผู้เรียน กำหนดกิจกรรมให้สอดคล้องกับรายวิชา

3. ผลการทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา ขอนำเสนอดังนี้

3.1 ผลการวิเคราะห์คะแนนพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ โดยการประเมินพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตสร้างสรรค์ประกอบด้วย 5 ด้าน ได้แก่ (1) ด้านการใช้อินเทอร์เน็ตที่ปลอดภัยต่อผู้อื่นอยู่ในระดับมาก มีรายละเอียด ดังนี้ (1.1) มีความรู้ ความเข้าใจพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550 (1.2) มีทัศนคติที่ดีต่อการใช้อินเทอร์เน็ต (1.3) มีการวางแผนก่อนการใช้อินเทอร์เน็ต (1.4) มีการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลก่อนการสื่อสารด้วยอินเทอร์เน็ต (2) การป้องกันตนเองจากการใช้อินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับมาก มีรายละเอียด ดังนี้ (2.1) เลือกเนื้อหาการเรียนรู้อย่างเหมาะสม (2.2) แสดงผังความคิดในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์ (2.3) อธิบายการนำข้อมูลที่ได้รับจากอินเทอร์เน็ตไปใช้ประโยชน์ (2.4) มีทักษะในการแก้ไขปัญหาในการเรียน (3) การใช้อินเทอร์เน็ตที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่นอยู่ในระดับมาก มีรายละเอียด ดังนี้ (3.1) การแบ่งปันองค์ความรู้กับผู้อื่น (3.2) มีมนุษยสัมพันธ์กับผู้อื่น (3.3) การให้เกียรติผลงานของผู้อื่น (3.4) การมีส่วนร่วมในการเรียน (4) ปราบปรามผู้กระทำผิดบนโลกอินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับมาก มีรายละเอียดดังนี้ (4.1) อภิปรายคัดค้านเว็บไซต์ที่ไม่เป็นประโยชน์ต่อสังคม (4.2) ส่งเสริมให้มีการดำเนินการกับผู้กระทำความผิดบนโลกอินเทอร์เน็ต (4.3) การแจ้งเบาะแสผู้กระทำผิดต่อเจ้าหน้าที่ภาครัฐ (4.4) การเป็นแบบอย่างที่ดีต่อผู้อื่น (5) แนวทางการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์ มีรายละเอียดดังนี้ (5.1) มีการกำหนดแนวทางการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์ร่วมกัน (5.2) มีการผลิตสื่อที่ส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์ (5.3) มีผู้อื่นนำผลงานไปอ้างอิง (5.4) มีการเผยแพร่ข้อมูลเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์ผ่านสื่อที่หลากหลาย ในภาพรวมอยู่ในระดับมากอาจเป็นเพราะผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้หลักการพัฒนาจิตพิสัยในการออกแบบรูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอน สอดคล้องกับทิศนา แขมณี (2546) ที่ได้กล่าวถึงแนวทางในการพัฒนาจิตพิสัยโดยมีวิธีการพัฒนาได้หลากหลายวิธี ได้แก่ ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการการกระทำ (Operant Conditioning) การเรียนรู้แบบนำตนเอง (Self-direction Learning) วิธีการทำความกระจ่างในค่านิยม (Values Clarification) การใช้หลักการสอน

ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) โดยหลักการพัฒนาจิตพิสัยจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถควบคุมตนเองจากการเรียนได้เป็นอย่างดี ผู้วิจัยได้กำหนดกระบวนต่าง ๆ ให้สอดคล้องกับธรรมชาติของผู้เรียน สอดคล้องกับหลักการของ Knowles (1975) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้แบบนำตนเอง เป็นกระบวนการที่บุคคลมีความคิดริเริ่มในการวินิจฉัยความต้องการการเรียนรู้ การวางแผนการเรียน การแสวงหาแหล่งทรัพยากรการ เรียนรู้ และการประเมินผลการเรียน โดยจะได้รับหรือไม่ได้รับความช่วยเหลือจากผู้อื่นก็ตาม โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกและผู้เรียนเป็นผู้ศึกษาค้นหาแสวงหาสร้างความรู้ด้วยตนเองและเป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องมีความรับผิดชอบในการปฏิบัติงาน อาจอาศัยความช่วยเหลือจากผู้อื่นหรือไม่ก็ได้ การวัดและประเมินผลเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ ควรมีการวัดผลโดยตัวผู้เรียนเอง โดยมีการประเมินตนเองและเพื่อนร่วมชั้นเรียน มีการประเมินร่วมกันจากหลายฝ่ายที่เกี่ยวข้องจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจตนเองได้ดีมากยิ่งขึ้น

3.2 ผลการเปรียบเทียบและทดสอบความมีนัยสำคัญทางสถิติของการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มทดลองด้วย t-test dependent แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 โดยคะแนนพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์เฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน อาจเป็นเพราะผู้วิจัยได้ดำเนินการหาคุณภาพของรูปแบบได้อย่างเป็นขั้นตอนและมีการพัฒนากิจกรรมตามที่ได้กำหนดไว้และหาประสิทธิภาพของรูปแบบในแต่ละขั้นตอนย่อย ตลอดจนการออกแบบเครื่องมือในการวัดและประเมินผลอย่างเหมาะสมตามสถานการณ์ในการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยบูรณาการหลักการต่าง ๆ ที่ส่งเสริมคุณลักษณะด้านจิตพิสัยของผู้เรียนทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองและมีคุณลักษณะการนำตนเองอย่างเหมาะสมส่งผลให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมการใช้งานเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด ผู้วิจัยได้ดำเนินการหาคุณภาพของรูปแบบได้อย่างเป็นขั้นตอนและมีการพัฒนากิจกรรมตามที่ได้กำหนดไว้และหาประสิทธิภาพของรูปแบบในแต่ละขั้นตอนย่อย ตลอดจนการออกแบบเครื่องมือในการวัดและประเมินผลอย่างเหมาะสมตามสถานการณ์ในการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยบูรณาการหลักการต่าง ๆ ที่ส่งเสริมคุณลักษณะด้านจิตพิสัยของผู้เรียนทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองและมีคุณลักษณะการนำตนเองอย่างเหมาะสมส่งผลให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมการใช้งานเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดสอดคล้องกับ อดิศักดิ์ ผานะวงศ์ (2542) ศึกษาคุณลักษณะการนำตนเองเพื่อการเรียนรู้ของนักศึกษานอกโรงเรียน ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายสายสามัญ วิธีการเรียนทางไกล จังหวัดสกลนคร ปีพุทธศักราช 2540 โดยใช้แนวคิดของกูกลีเอลมิโนกับแนวคิดของโนวส์ผสมกัน จำแนกตามตัวแปรเพศ และการมีอาชีพระหว่างเรียน ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีอาชีพระหว่างเรียนมีคุณลักษณะการนำตนเองเพื่อการเรียนรู้มากกว่านักศึกษาที่ไม่มีอาชีพระหว่างเรียน ซึ่งกระบวนการเรียนรู้แบบนำตนเองในการนำมาใช้สำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับ สิริรัตน์ สัมพันธ์ยุทธ (2540) ศึกษาลักษณะการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองของนักศึกษาในระบบการศึกษาทางไกล มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช จำแนกตามตัวแปลเพศ อายุ สาขาวิชาและผลการศึกษา โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาหลักสูตรปริญญาตรี 10 สาขาวิชา จำนวน 400 คน ปรากฏว่า นักศึกษาชายมีลักษณะการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองโดยรวมสูงกว่านักศึกษาหญิง ส่วนผลวิจัยพบว่า นักศึกษาที่มีคะแนนเฉลี่ยในระดับสูง (มากกว่า 2.30) มีลักษณะการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองสูงกว่านักศึกษาที่มีคะแนนเฉลี่ยต่ำ สอดคล้องสุธิกานต์ แย้มนิล (2544) ศึกษาความพร้อมในการเรียนรู้

ด้วยการนำตนเองของบรรณารักษ์ห้องสมุดประชาชนในเขตภาคกลาง กลุ่มตัวอย่างคือ บรรณารักษ์ห้องสมุดประชาชนในเขตภาคกลางจำนวน 14 จังหวัด 104 คน ตัวแปรต้นที่ใช้ในการศึกษาได้แก่ อายุ วุฒิทางบรรณารักษศาสตร์ ประเภทของสถาบันอุดมศึกษา ประเภทของห้องสมุดประชาชน รายได้ต่อเดือนของบรรณารักษ์ การได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน การได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตย และคุณลักษณะของบรรณารักษ์ ตัวแปรตามได้แก่ ความพร้อมในการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง ผลการวิจัยพบว่า โดยภาพรวมบรรณารักษ์ห้องสมุดประชาชนในเขตภาคกลางมีความพร้อมในการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองอยู่ในระดับปานกลาง นอกจากนี้การพัฒนารูปแบบสำหรับการพัฒนาจิตพิสัยสอดคล้องกับงานวิจัยของสรวงสุดา ปานสกุล (2545) ได้ศึกษาการนำเสนอรูปแบบการเรียนรู้กระบวนการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์แบบร่วมมือในองค์กรบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ผลการวิจัยพบว่า การศึกษารูปแบบการเรียนรู้ การแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ มี 5 ขั้นตอนได้แก่ การค้นหาความจริง การค้นหาปัญหา การค้นหาความคิด การค้นหาคำตอบ และการค้นหาคำตอบที่เป็นที่ยอมรับ ผลการทดลองใช้รูปแบบพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีทักษะกระบวนการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับ อนิรุทธ์ สติมั่น (2550) ได้ศึกษาผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ผลการวิจัยพบว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่พัฒนาขึ้นซึ่งประกอบด้วย 5 องค์ประกอบหลัก การเรียนรู้แบบนำตนเองของนักศึกษาที่ใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตหลังการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตหลังการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน นักศึกษากลุ่มทดลองมีความพึงพอใจในระดับมากต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่พัฒนาขึ้น นอกจากนี้สุรพล บุญลือ (2550: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาวิจัย เรื่อง การพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้ห้องเรียนเสมือนจริงแบบใช้ปัญหาเป็นหลักในระดับอุดมศึกษา ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่เรียนจากห้องเรียนเสมือนจริงแบบใช้ปัญหาเป็นหลักมีผลการเรียนสูงกว่านักศึกษาที่เรียนจากห้องเรียนปกติโดยใช้ปัญหาเป็นหลักอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นักศึกษาที่เรียนผ่านห้องเรียนเสมือนจริงแบบใช้ปัญหาเป็นหลักในระดับอุดมศึกษา และนักศึกษาที่เรียนผ่านห้องเรียนเสมือนจริงมีความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนด้วยห้องเรียนเสมือนจริงแบบใช้ปัญหาเป็นหลักในระดับอุดมศึกษาอยู่ในระดับพึงพอใจมาก โดยรูปแบบดังกล่าวส่งผลให้การเรียนประสบความสำเร็จทางการเรียนจากการที่ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับรูปแบบการเรียนรู้ดังกล่าวซึ่งสอดคล้องกับ แมททิวและวาราก้วร์ (Matthew and Varagoor. 2001) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การตอบสนองของผู้เรียนต่อบทเรียนออนไลน์ (Student Response to online Course Materials) กับนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา ซึ่งจากการรวบรวมและวิเคราะห์ถึงผลกระทบต่าง ๆ กับการประสบ

ความสำเร็จในการเรียนและสั่งงานผ่านอินเทอร์เน็ต พบว่า ผู้เรียนส่วนมากมีประสบการณ์และความรู้สึกที่ดีในการใช้อินเทอร์เน็ตและเรียนผ่านบทเรียนออนไลน์ นอกจากนี้ ชไนเดอร์ (Schneider. 1999) ได้ทำการศึกษารูปแบบการเรียนการสอนทางอินเทอร์เน็ตและพบว่า การจัดให้สื่อการเรียนการสอนทางอินเทอร์เน็ต เป็นสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมให้เป็นการเรียนที่เกิดความรู้ความเข้าใจ เป็นการจัดอุปกรณ์ เพื่อส่งเสริมความรู้แบบโครงสร้างของความรู้ตามสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม

3.3 ความคิดเห็นของผู้เรียนจากการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ อยู่ในระดับมากที่สุด อาจเป็นเพราะผู้วิจัยได้มีการเลือกใช้เครื่องมือสื่อสารที่มีความเหมาะสมกับสภาพการจัดการเรียนการสอน ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาที่ง่าย และมีการวิเคราะห์คุณลักษณะในการใช้งานของเครือข่ายสังคมออนไลน์ทำให้ผู้เรียนสามารถใช้งานได้อย่างสะดวกและสอดคล้องกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ นอกจากนี้กิจกรรมในการจัดการเรียนการสอนมีความสอดคล้องกับเนื้อหาและเป็นเรื่องที่นักศึกษาให้ความสนใจตลอดจนการให้ผู้เรียนได้นำเสนอและแสดงความเห็นร่วมกัน สอดคล้องกับ ยืน ภู่วรวรรณและสมชาย นำประเสริฐชัย (2546 : 2) กล่าวว่า การเรียนการสอนแบบออนไลน์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตผู้เรียนจะพอใจกับการเรียนรู้ เนื่องจากมีความอิสระและคล่องตัว สามารถเลือกหัวข้อในการเรียนได้ กำหนดเวลาเรียนใดก็ได้ตามความต้องการ สอดคล้องกับจารุณี มณีกุล (2547) ได้ศึกษาวิจัย เรื่อง การใช้การเรียนการสอนออนไลน์เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาการสอนภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โดยมีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของผู้เรียนหลังการเรียนการสอนแบบออนไลน์ ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของผู้เรียนจากการประเมินชิ้นงานโดยรวมอยู่ในระดับดี และผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำทุกคน (คะแนนเฉลี่ยร้อยละ92.39) ความสามารถด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของผู้เรียนจากการทำแบบทดสอบอยู่ในระดับดี และผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำทุกคน (คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 82.04) ความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการสอนแบบออนไลน์ในระดับมาก และยังสอดคล้องกับ ฐิติพร ธาราติกานนท์ (2552) ได้ศึกษา การใช้ Blog เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนการสอน: กรณีศึกษารายวิชาการเขียนเชิงสร้างสรรค์เพื่องานนิเทศศาสตร์คณะนิเทศศาสตร์มหาวิทยาลัยฟาร์อีสเทอร์น พบว่าความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการใช้ Blog เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอนนักศึกษาส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในระดับมาก กล่าวคือ นักศึกษาพึงพอใจต่อการเรียนการสอนแบบ Blog เนื่องจาก สามารถเรียนได้ทุกที่ที่ต้องการโดยไม่จำเป็นว่าจะต้องเรียนในชั้นเรียน และสามารถควบคุมการเรียนด้วยตนเอง อีกทั้งเพื่อนร่วมชั้นเรียนยังสามารถแสดงความคิดเห็นในการเขียนของนักศึกษาผ่าน Blog ซึ่งส่งเสริมให้นักศึกษามีความคิดสร้างสรรค์และสามารถพัฒนาการเขียนมาก

ยิ่งขึ้น ด้วยเหตุผลดังกล่าว การเรียนการสอนแบบใช้ Blog จึงส่งผลให้นักศึกษามีพฤติกรรมเป็นไปในทางที่ดีขึ้น ถือว่า Blog มีความเหมาะสมกับวิธีเรียนรู้ของผู้เรียน และ Blog คือ เครื่องมือสื่อสารรูปแบบใหม่ชนิดหนึ่งที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และมีศักยภาพในการเป็นเครื่องมือในการพัฒนาการเรียนการสอน การจัดการความรู้และสร้างเครือข่ายการเรียนรู้อันจะนำไปสู่การปฏิรูปการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

4. ผลการรับรองรูปแบบ ฯ พบว่า องค์ประกอบของรูปแบบ ฯ ทั้ง 9 องค์ประกอบมีความเหมาะสม ซึ่งพบว่ารูปแบบกิจกรรมได้ออกแบบตามหลักการที่กำหนดไว้ตามแบบแผนทางการวิจัยทุกขั้นตอนและมีผลการทดลองใช้ที่เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด ผู้เชี่ยวชาญจึงมีความคิดเห็นว่า รูปแบบของกิจกรรมมีความเหมาะสม ซึ่งสอดคล้องกับ สุทธิพร บุญส่ง, 2545: บทคัดย่อ ที่ได้พัฒนารูปแบบการสอนเพื่อพัฒนาความรับผิดชอบของนักศึกษาเทคโนโลยีราชมงคล พบว่ารูปแบบการสอนมีประสิทธิภาพในการสร้างคุณลักษณะได้โดยบูรณาการแนวคิดต่าง ๆ ซึ่งผลการทดลองพบว่าผู้เรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนจริยธรรมสูงกว่ากลุ่มควบคุม และการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพพบว่านักศึกษาส่วนใหญ่กระตือรือร้นให้ความสนใจในกิจกรรมการเรียนการสอนและพบว่านักศึกษามีความรับผิดชอบมากขึ้นซึ่งรูปแบบมีความเหมาะสมสามารถนำไปใช้พัฒนานักศึกษาได้ ซึ่งบลูม (Bloom, 1956) ได้กล่าวว่ารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการพัฒนาด้านจิตพิสัยของบลูม (Instructional Model Based on Bloom's Affective Domain) ที่กล่าวว่า รูปแบบการเรียนการสอนในหมวดนี้เป็นรูปแบบที่มุ่งช่วยพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความรู้สึก เจตคติ ค่านิยม คุณธรรม และจริยธรรมที่พึงประสงค์ ซึ่งเป็นเรื่องที่ยากแก่การพัฒนาหรือปลูกฝัง การจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบการสอนที่เพียงให้เกิดความรู้ความเข้าใจ มักไม่เพียงพอต่อการให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีได้จำเป็นต้องอาศัยหลักการและวิธีการอื่น ๆ เพิ่มเติม นอกจากนี้ จอยส์และเวล์ (Joyce and Weil, 1988) ได้กล่างถึงการนำเสนอรูปแบบการเรียนการสอนโดยมีองค์ประกอบคือ 1) ที่มาของรูปแบบการสอน (Orientation to the Model) เป็นการอธิบายความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ ซึ่งเป็นที่มาของรูปแบบการสอน ประกอบด้วยเป้าหมายของรูปแบบ ทฤษฎี ข้อสมมุติฐาน หลักการ และแนวคิดสำคัญที่เป็นพื้นฐานของรูปแบบการสอน 2) รูปแบบการสอน (The Model of Teaching) เป็นการให้รายละเอียดเกี่ยวกับลำดับขั้นตอนการสอน หรือการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน 3) การนำรูปแบบการสอนไปใช้ (Application) เป็นการให้คำแนะนำและตั้งข้อสังเกตเกี่ยวกับการนำรูปแบบ 4) ผลที่ได้จากการใช้รูปแบบการสอน ทั้งผลทางตรงและทางอ้อม (Instructional and Nurturant Effects) เป็นการระบุถึงผลของการใช้รูปแบบการสอนที่คาดว่าจะเกิดแก่ผู้เรียนทั้งผลทางตรงซึ่งจุดมุ่งหมายหลักของรูปแบบการสอนนั้น และผลทางอ้อม ซึ่งเป็นผลพลอยได้จากการใช้รูปแบบการสอนนั้น ซึ่งจะเป็นแนวทางสำหรับผู้พิจารณาและเลือกรูปแบบการสอนไปใช้

7. ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยที่เสนอไปแล้วนั้น ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 การนำรูปแบบการออกแบบการเรียนการสอน ฯ ไปใช้ จะต้องมีการปรับปรุงหรือประยุกต์รูปแบบให้เหมาะสมกับเนื้อหาวิชานั้นๆ และสอดคล้องกับการเรียนการสอนที่ต้องการยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ

1.2 ผู้ที่จะนำรูปแบบการออกแบบการเรียนการสอนฯไปใช้จะต้องมีความเข้าใจหลักการพัฒนาจิตพิสัย การบวนการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองและการสร้างความกระจ่างในค่านิยมในการออกแบบการเรียนการสอน โดยการเชื่อมโยงความรู้ต่าง ๆ ตามเนื้อหาการเรียนการสอนและประสบการณ์ของผู้เรียน ทั้งนี้ผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมคุณลักษณะการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์ในอื่น ๆ สำหรับการเรียนในระบบอีเลิร์นนิง

2.2 ควรมีการวิจัยรูปแบบการออกแบบการเรียนการสอนในหมวดวิชาอื่น ๆ ที่นอกเหนือจากหมวดวิชาคอมพิวเตอร์

2.3 ควรมีการศึกษาตัวแปรที่ส่งผลต่อการเรียนแบบนำตนเองที่มีต่อการเรียนในลักษณะอื่นๆ ร่วมกับการใช้เครื่องมือสื่อสารบนเครือข่ายสังคมออนไลน์รวมถึงสภาพแวดล้อมในการเรียนในระบบอีเลิร์นนิง