

# บทที่ 1 บทนำ

## 1.1 ที่มาและความสำคัญของงานวิจัย

วิวัฒนาการต่างๆ ของโลกได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ผลจากความก้าวหน้าอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Information and Communication Technology : ICT) เข้ามามีบทบาทสำคัญในการดำเนินชีวิตในสังคม ปัจจุบันทั้งภาครัฐกิจ การเกษตร อุตสาหกรรม และทางการศึกษา Social Network ได้กลายเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการสร้างสื่อและแหล่งการเรียนรู้ เพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอน เป็นการผลักดันให้ก้าวทันโลกยุคปัจจุบันในสังคมยุคสารสนเทศ ที่ข้อมูลและการสื่อสารมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ของมนุษย์ การเป็นผู้ที่ทันต่อข้อมูลข่าวสารถือว่าเป็นสิ่งสำคัญจากการที่ข้อมูลสารสนเทศที่เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ลักษณะของทรัพยากรสารสนเทศที่เปลี่ยนแปลงไปให้เกิดเป็นเครือข่ายเชื่อมโยงกัน ในโลกออนไลน์ที่เปิดโอกาสให้ทุกคนสามารถใช้เป็นช่องทางในการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างง่ายและสะดวก ซึ่งจะทำให้เกิดประโยชน์ต่อการจัดการศึกษาเป็นอย่างมาก ประกอบกับแนวโน้มการใช้บริการ Social Network มีแนวโน้มการใช้บริการที่เพิ่มมากขึ้น [1] เห็นได้จากพฤติกรรมผู้บริโภค ที่มีการปรับการใช้ชีวิตประจำวันโดยให้ Social Network เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการติดต่อสื่อสารและรับข้อมูลต่างๆ เพิ่มขึ้น เนื่องจากการพัฒนาเทคโนโลยีที่สนับสนุนการใช้งานระบบ Social Network ให้มีความสะดวกและรวดเร็วยิ่งขึ้นนั่นเอง ทำให้บริการสารสนเทศเข้ามามีบทบาทในการจัดการและประมวลผลของข้อมูลโดยการนำเทคโนโลยีเข้าไปประยุกต์เข้ากับการศึกษา เพื่อให้การสนับสนุนแก่ผู้ใช้ในการเข้าถึงสารสนเทศที่ต้องการ และจะทำให้เกิดระบบ “ชุมชนแห่งการเรียนรู้อย่างไร้ขอบเขต” บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ขึ้นมา [2]

ดังนั้น Social Network จึงเป็นระบบหนึ่งที่สามารถศึกษาและหาวิธีการมาปรับใช้ให้เหมาะสมกับการศึกษา เพื่อเป็นอีกช่องทางหนึ่งในการเข้าถึงความรู้รูปแบบใหม่ได้ในอนาคต จึงทำให้ Social network เป็นช่องทางที่สามารถนำมาปรับใช้ในวงการศึกษา การเผยแพร่และแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างอาจารย์กับนักศึกษา และระหว่างนักศึกษากับนักศึกษาเอง เพราะเป็นช่องทางที่มีต้นทุนต่ำ เป็นเครื่องมือการสื่อสารรูปแบบใหม่ ลดระยะห่างระหว่างอาจารย์กับนักศึกษา เป็นช่องทางในการกระจายองค์ความรู้ และยังเป็นการสร้างภาพลักษณ์ที่ดีกับสถาบันด้วย [2]

ปัจจุบันการเติบโตของการติดต่อสื่อสารที่ไร้พรมแดนด้วยเทคโนโลยีการสื่อสารที่มีความทันสมัยสามารถเชื่อมต่อข้อมูลและข่าวสารทั่วโลกได้โดยไม่มีอุปสรรคทั้งด้านเวลาและระยะทาง [2] เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking Website) เป็นผลมาจากการพัฒนาเทคโนโลยีและเว็บรูปแบบใหม่นั้นคือ WEB 2.0 ผู้ใช้สามารถเผยแพร่ข้อมูลส่วนบุคคล/ความเป็นตัวตน (Profile)

เขียนเล่าเรื่องราวต่างๆ ผ่าน Blog หรือแสดงรูปภาพเพื่อให้เพื่อนๆ ได้รับข้อมูลที่เป็นปัจจุบัน (Update) ของตนรวมถึงการเปิดโอกาสให้มีการรู้จักกันผ่านเพื่อนของเพื่อน ซึ่งก็คือการใช้ networking ของเพื่อนเพื่อทำความรู้จักกับบุคคลอื่นนั่นเอง นอกจากนี้ผู้ใช้ยังสามารถเล่นเกมต่างๆ กับเพื่อนโดยส่งข้อความถึงกันได้ในเวลาเดียวกัน ผู้ใช้และเพื่อนๆ จึงมีช่องทางในการติดต่อสื่อสารเพิ่มขึ้น ทั้งนี้ผู้ใช้สามารถกำหนดสิทธิ์ในการเข้าถึงข้อมูลของตนเองที่ต้องการเผยแพร่ข้อมูลสู่สาธารณะ หรือจำกัดสิทธิ์เฉพาะบุคคลที่อยู่ในสังคมเสมือนของตน ตัวอย่างของเว็บไซต์สังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยม ได้แก่ Facebook Google Doc.[3]

ในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาให้เกิดองค์ความรู้และสร้างสรรค์ผลงานให้มีคุณภาพต้องใช้ทักษะความรู้ ความสามารถทั้งในเชิงวิชาชีพ และการบริหารจัดการ จำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือจากทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง โดยดึงเอาความรู้ที่ชัดเจน (explicit knowledge) และความรู้ที่ฝังอยู่ในตัวตน (tacit knowledge) ของคนในองค์กรมาใช้ให้เกิดประโยชน์มากที่สุด โดยมีการแลกเปลี่ยนความรู้หรือข้อมูลจากการพูดคุยโดยกำหนดหัวข้อที่ต้องการรู้ และความรู้สามารถต่างๆ สามารถถ่ายโอนได้อย่างมีประสิทธิภาพผ่านการปฏิสัมพันธ์กันระหว่างบุคคล อันก่อให้เกิดกระบวนการของชุมชนนักปฏิบัติ (CoP) ขึ้นมา เพราะว่า ชุมชนนักปฏิบัติหมายถึงกลุ่มคนที่มาร่วมแลกเปลี่ยนในเรื่องที่ตนเองสนใจ มีความรู้ มีประสบการณ์ ความชำนาญ และเรียนรู้ซึ่งกันและกันจากคนอื่นๆ ในกลุ่มด้วยความสมัครใจ โดยมีเป้าหมายร่วมกัน [17] ซึ่งชุมชนนักปฏิบัติเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้มีการแบ่งปันความรู้ตลอดจนประสบการณ์ และส่งผลให้เกิดการพัฒนาศักยภาพส่วนบุคคล โดยกลุ่มผู้เรียนที่มีความชื่นชอบในเรื่องเดียวกันมารวมกลุ่มกันแลกเปลี่ยนองค์ความรู้และสร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆ ขึ้นมา [4] และในปัจจุบัน Social network ได้เข้ามามีบทบาทในการศึกษาของไทย เป็นช่องทางที่จะทำให้มีการศึกษาค้นคว้าและแลกเปลี่ยนความรู้ ประสบการณ์ และความชำนาญ ได้หลากหลายจนอาจเกิดการพัฒนาองค์ความรู้ จนกลายเป็นชุมชนนักปฏิบัติการบนเครือข่ายสังคมขึ้นมา

ซึ่งโรงเรียนสุรศักดิ์มนตรี เป็นโรงเรียนหนึ่งให้เห็นถึงความจำเป็นและต้องการพัฒนาเรื่องของการเรียนการสอนออนไลน์ เพื่อเพิ่มศักยภาพทางการจัดการศึกษาหรือการจัดการเรียนการสอน แต่ยังคงขาดบุคลากรที่มีความชำนาญในด้านนี้ จึงได้มีความร่วมมือทางวิชาการกับภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ จึงให้กลุ่มนักศึกษาในวิชา ETM 214 การสร้างสรรค์สื่อเพื่อการเรียนรู้ผ่านเว็บ ภาคเรียนที่ 1/2557 ที่สมัครเข้าร่วมโครงการ การสร้างชุมชนนักปฏิบัติการบนเครือข่ายสังคมเพื่อการเรียนรู้การผลิตสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ของโรงเรียนสุรศักดิ์มนตรี ซึ่งเป็นชุมชนที่มีการแลกเปลี่ยนความรู้เกี่ยวกับการผลิตสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ ได้ช่วยกันผลิต

สื่อการเรียนการสอนออนไลน์ที่มีประสิทธิภาพ และเป็นสื่อการเรียนการสอนที่มีคุณภาพสามารถพัฒนาความรู้ให้กับนักเรียนของโรงเรียนสุรศักดิ์มนตรีต่อไป

## 1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาชุมชนนักปฏิบัติการบนเครือข่ายสังคมเพื่อการเรียนรู้การผลิตสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ของโรงเรียนสุรศักดิ์มนตรี
2. เพื่อการสร้างและประเมินคุณภาพของชุมชนนักปฏิบัติการบนเครือข่ายสังคมเพื่อการเรียนรู้การผลิตสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ของโรงเรียนสุรศักดิ์มนตรี
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักปฏิบัติการก่อนเรียนและหลังเรียน
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักปฏิบัติการที่มีต่อชุมชนนักปฏิบัติการบนเครือข่ายสังคมเพื่อการเรียนรู้การผลิตสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ของโรงเรียนสุรศักดิ์มนตรี
5. เพื่อประเมินผลงานของนักปฏิบัติการตามสภาพจริงบนเครือข่ายสังคมเพื่อการเรียนรู้การผลิตสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ของโรงเรียนสุรศักดิ์มนตรี

## 1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ผลการศึกษาครั้งนี้ในครั้งนี้ เพื่อค้นหาจารย์ที่สนใจรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบชุมชนนักปฏิบัติการบนเครือข่ายสังคมเพื่อการเรียนรู้ ได้มีแนวทางในการจัดการเรียนรู้ และนักศึกษาในวิชา ETM 214 การสร้างสรรค์สื่อเพื่อการเรียนรู้ผ่านเว็บ ภาคเรียนที่ 1/2557 ได้เกิดการเรียนรู้แบบชุมชนนักปฏิบัติการบนเครือข่ายสังคมเพื่อการเรียนรู้ เกิดจากการแลกเปลี่ยนในเรื่องที่ตนเองสนใจ ส่งผลให้เกิดการพัฒนาตนเองในการผลิตสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ที่มีประสิทธิภาพ และเป็นสื่อการเรียนการสอนที่มีคุณภาพให้กับคณาจารย์และนักเรียน โรงเรียนสุรศักดิ์มนตรีต่อไป

## 1.4 สมมติฐานของการศึกษา

1. ได้ผลการศึกษาชุมชนนักปฏิบัติการบนเครือข่ายสังคมเพื่อการเรียนรู้การผลิตสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ของโรงเรียนสุรศักดิ์มนตรี
2. ได้ชุมชนนักปฏิบัติการบนเครือข่ายสังคมเพื่อการเรียนรู้การผลิตสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ของโรงเรียนสุรศักดิ์มนตรี และมีคุณภาพอยู่ในระดับมาก
3. นักศึกษาที่เรียนผ่านเครือข่ายสังคมเพื่อการเรียนรู้มีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
4. นักปฏิบัติการในเครือข่ายสังคมเพื่อการเรียนรู้มีความพึงพอใจต่อเครือข่ายสังคมเพื่อการเรียนรู้ในระดับมาก

5. ผลงานของนักปฏิบัติการในเครือข่ายสังคมเพื่อการเรียนรู้การผลิตสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ของโรงเรียนสุรศักดิ์มนตรีมีคุณภาพตามแบบประเมินตามสภาพจริงอยู่ในระดับปฏิบัติได้ถูกต้อง

## 1.5 ขอบเขตของการศึกษา

การวิจัย เรื่อง การสร้างชุมชนนักปฏิบัติการบนเครือข่ายสังคมเพื่อการเรียนรู้การผลิตสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ของโรงเรียนสุรศักดิ์มนตรี มีขอบเขตการวิจัย ดังนี้

### 1.5.1 ประชากร

นักศึกษาปริญญาตรีชั้นปีที่ 2 ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี ภาควิชาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 2 ห้องเรียน มีจำนวนนักเรียนทั้งหมด 80 คน ที่ได้ลงทะเบียนเรียนในวิชา ETM 214 การสร้างสรรค์สื่อเพื่อการเรียนรู้ผ่านเว็บ

### 1.5.2 กลุ่มตัวอย่าง

ได้จากกลุ่มประชากรที่สมัครเข้าร่วมชุมชนนักปฏิบัติการบนเครือข่ายสังคมเพื่อการเรียนรู้การผลิตสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ของโรงเรียนสุรศักดิ์มนตรี จำนวน 63 คน

### 1.5.3 ขอบเขตเนื้อหา

งานวิจัยนี้เป็นการสร้างชุมชนนักปฏิบัติการบนเครือข่ายสังคมเพื่อการเรียนรู้การผลิตสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ของโรงเรียนสุรศักดิ์มนตรี ซึ่งมีขอบเขตเนื้อหาในการผลิตสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ที่เกิดจากการแลกเปลี่ยนกันภายในชุมชนนักปฏิบัติการบนเครือข่ายสังคมเพื่อการเรียนรู้

### 1.5.4 สถานที่ดำเนินการทดลอง

ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

### 1.5.5 ตัวแปรที่ศึกษา

1.5.5.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ ชุมชนนักปฏิบัติการบนเครือข่ายสังคมเพื่อการเรียนรู้การผลิตสื่อการเรียนการสอนออนไลน์

#### 1.5.5.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

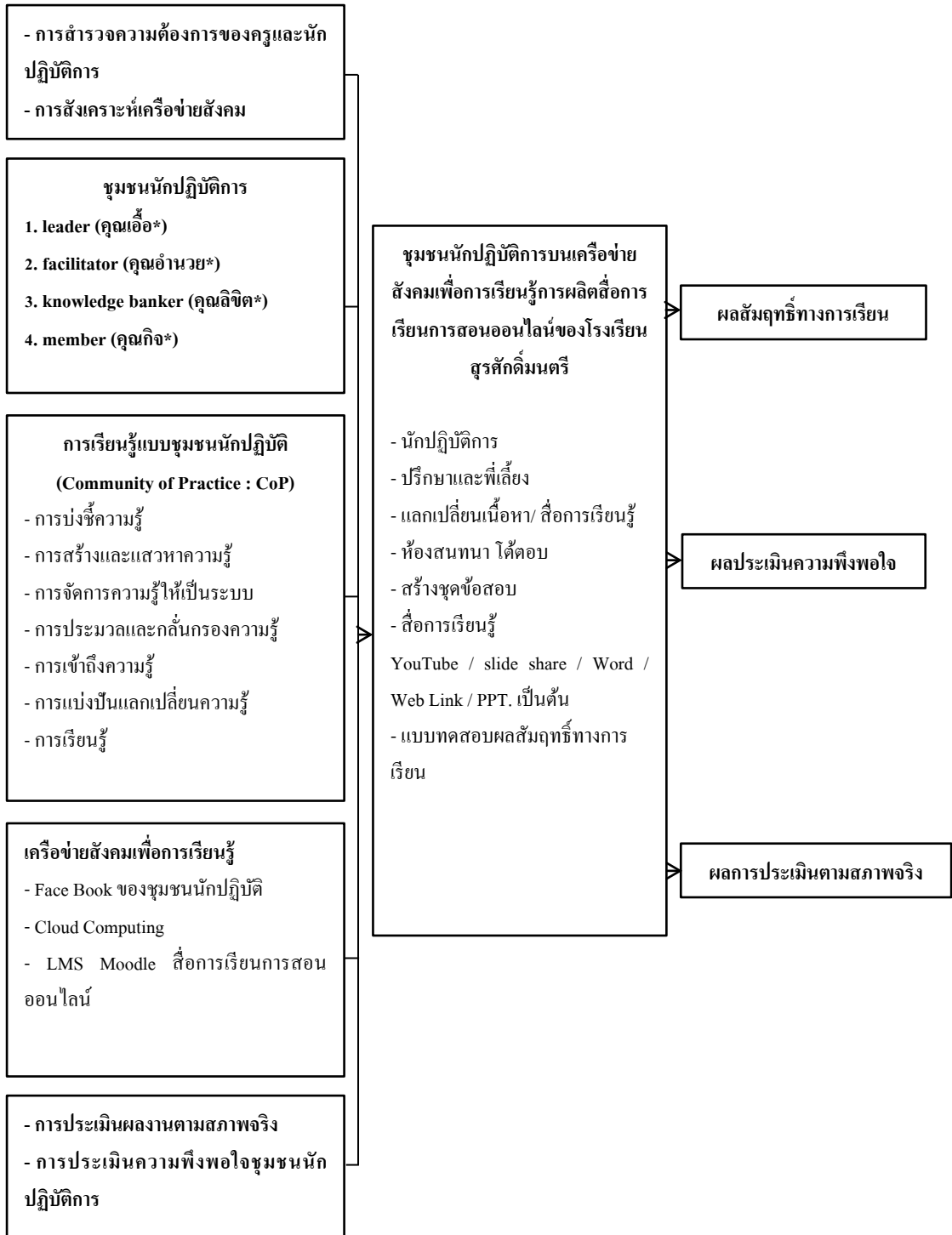
- ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้และทักษะการผลิตสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ของนักปฏิบัติการในเครือข่ายสังคม
- ความพึงพอใจของนักปฏิบัติการในเครือข่ายสังคมที่มีต่อเครือข่ายสังคมเพื่อการเรียนรู้
- ผลการประเมินผลงานจากการประเมินตามสภาพจริง

### 1.6 ข้อตกลงเบื้องต้น

การวิจัยครั้งนี้กลุ่มทดลองมีทักษะการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตขั้นพื้นฐาน และมีความชำนาญในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ Facebook อยู่แล้ว

### 1.7 กรอบแนวคิดของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีแนวคิด ทฤษฎี และหลักการเกี่ยวกับการสร้างชุมชนนักปฏิบัติการบนเครือข่ายสังคมเพื่อการเรียนรู้การผลิตสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ของโรงเรียนสุรศักดิ์มนตรี เพื่อนำมากำหนดกรอบแนวคิดของการวิจัย (Conceptual Framework) ซึ่งกรอบแนวคิดของการวิจัยมีดังนี้



รูปที่ 1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

## 1.8 นิยามศัพท์

**1.8.1** ชุมชนนักปฏิบัติการบนเครือข่ายสังคมเพื่อการเรียนรู้การผลิตสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ของโรงเรียนสุรศักดิ์มนตรี หมายถึง ชุมชนที่มีการแลกเปลี่ยนความรู้เกี่ยวกับการผลิตสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ โดยมีกลุ่มนักศึกษาในวิชา ETM 214 การสร้างสรรค์สื่อเพื่อการเรียนรู้ผ่านเว็บ ภาคเรียนที่ 1/2557 สมัครเข้าร่วมโครงการ

**1.8.2** เครือข่ายสังคมเพื่อการเรียนรู้ หมายถึง ชุมชนที่มีการเรียนรู้เกี่ยวกับการผลิตสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ผ่านเว็บไซต์ <https://www.facebook.com/groups/613447675439397/>

**1.8.3** สื่อการเรียนการสอนออนไลน์ หมายถึง สื่อการเรียนการสอนออนไลน์ที่ชุมชนนักปฏิบัติการผลิตผ่านเว็บไซต์ <http://202.44.14.12/ssms/> ให้กับคณาจารย์โรงเรียนสุรศักดิ์มนตรี

**1.8.4** นักปฏิบัติการ หมายถึง กลุ่มนักศึกษาปริญญาตรีชั้นปีที่ 2 ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี ที่สมัครเข้าร่วมชุมชนนักปฏิบัติการบนเครือข่ายสังคมเพื่อการเรียนรู้การผลิตสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ จำนวน 63 คน และได้แลกเปลี่ยนความรู้ผ่านเครือข่ายสังคมเพื่อการเรียนรู้

**1.8.5** คุณภาพชุมชนนักปฏิบัติการบนเครือข่ายสังคมเพื่อการเรียนรู้ หมายถึง การตรวจสอบคุณภาพสื่อและเนื้อหา รวมทั้งข้อสอบ ที่ใช้ในเครือข่ายสังคมเพื่อการเรียนรู้ในการผลิตสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ โดยที่ผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ประเมิน

**1.8.6** ผลสัมฤทธิ์ในการเรียน หมายถึง การเปรียบเทียบผลคะแนนการสอบของนักศึกษาหลังเรียน (Posttest) และคะแนนสอบก่อนเรียน (Pretest) ซึ่งคำนวณจากสูตรการทดสอบการหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน t-test

**1.8.7** ความพึงพอใจ หมายถึง คะแนนที่ได้มาจากผู้เข้ารับการอบรมตอบแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจของผู้รับการอบรมที่มีต่อการฝึกอบรมผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เรื่องการสร้างบทเรียนออนไลน์ เป็นแบบประเมินค่า 5 ระดับ (Likert Scale)

**1.8.8 การประเมินตามสภาพจริง** หมายถึง คะแนนการประเมินผลงานของนักปฏิบัติการบนเครือข่ายสังคมเพื่อการเรียนรู้การผลิตสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ของโรงเรียนสุรศักดิ์มนตรี โดยคะแนนที่ได้จากการประเมินผลการทำกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยใช้การประเมินตามสภาพจริง เป็นแบบประเมินค่า 5 ระดับ (Likert Scale)