การพัฒนาบทเรียนอีเลิรน์นิ่งร่วมกับกิจกรรมผ่านเฟซบุ๊ก ในรายวิชาวิถีชีวิตในยุคดิจิทัล เรื่อง จริยธรรมทางวิถีชีวิตในยุคดิจิทัล ของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร

THE DEVELOPMENT OF E – LEARNING COURSEWARE INTEGRATED WITH ACTIVITIES ON FACEBOOK IN THE WAYS OF LIVING IN THE DIGITAL AGE COURSE: THE ETHICS OF LIVING IN THE DIGITAL ERA OF LIVING FOR BACHELOR DEGREE STUDENTS, NARESUAN UNIVERSITY

ราชการ สังขวดี[1*] และรุจโรจน์ แก้วอุไร[2]
Ratchakan Sungkawadee[1*] and Rujroad Keawurai[2]

[1,2]คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
[1,2]Faculty of Education, Naresuan University, Phitsanulok 65000, Thailand

*Corresponding Author, E-mail: ratchakan@nu.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) ศึกษาองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนอีเลิรน์นิ่งร่วมกับกิจกรรมผ่านเฟซบุ๊ก ในรายวิชา วิถีชีวิตดิจิทัล เรื่อง จริยธรรมทางวิถีชีวิตดิจิทัลของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร 2) สร้างและหาประสิทธิภาพบทเรียนอีเลิรน์นิ่งร่วมกับกิจกรรมผ่านเฟซบุ๊ก ในรายวิชา วิถีชีวิตดิจิทัล เรื่อง จริยธรรมทางวิถีชีวิตดิจิทัลของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร 3) ศึกษาจริยธรรมทางวิถีชีวิตดิจิทัลก่อนและหลังเรียน บทเรียนอีเลิรน์นิ่งร่วมกับกิจกรรมผ่านเฟซบุ๊ก ในรายวิชา วิถีชีวิตดิจิทัล เรื่อง จริยธรรมทางวิถีชีวิตดิจิทัลของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร 4) ศึกษาความคิดเห็นของนิสิตต่อการเรียนบทเรียนอีเลิรน์นิ่งร่วมกับกิจกรรมผ่านเฟซบุ๊ก ในรายวิชา วิถีชีวิตดิจิทัล เรื่อง จริยธรรมทางวิถีชีวิตดิจิทัลของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวรกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาวิจัยได้แก่ นิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร จำนวน 126 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบแบ่งชั้น เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) บทเรียนอีเลิรน์นิ่งร่วมกับกิจกรรมผ่านเฟซบุ๊ก 2) แผนการจัดการเรียนรู้กิจกรรมผ่านเฟซบุ๊ก 3) แบบทดสอบวัดจริยธรรมทางวิถีชีวิตดิจิทัล 4) แบบสอบถามความคิดเห็นของนิสิต สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานและ t-test Dependent

ผลการวิจัย พบว่า การศึกษาองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนอีเลิรน์นิ่งนิสิตต้องการบทเรียนอีเลิรน์นิ่งร่วมกับกิจกรรมผ่านเฟซบุ๊ก ได้แก่ ข้อความ ภาพ สื่อวีดีโอ แบบทดสอบ บทเรียนอีเลิรน์นิ่งร่วมกับกิจกรรมผ่านเฟซบุ๊ก ในรายวิชา วิถีชีวิตดิจิทัล เรื่อง จริยธรรมทางวิถีชีวิตดิจิทัลของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 86.42 เป็นไปตามเกณฑ์ 80 ที่ตั้งไว้ ผลจริยธรรมทางวิถีชีวิตดิจิทัลของนิสิตหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 ผลการศึกษาความคิดเห็นของนิสิตในการเรียนบทเรียนอีเลิรน์นิ่งร่วมกับกิจกรรมผ่านเฟซบุ๊กโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: อีเลิรน์นิ่ง เฟซบุ๊ก จริยธรรม รายวิชาวิถีชีวิตดิจิทัล

Abstract

The main purpose of this research was to study the development of e-Learning courseware integrated with activities on Facebook in the ways of living in the digital age course: the living ethics in the digital ways of living for bachelor degree students, Naresuan University which the additional purposes were: 1) study the composition of the development of e-learning courseware integrated with activities on Facebook in the ways of living in the digital age course: the living ethics in the digital ways of living for bachelor degree students, Naresuan University, 2) create and find the efficiency the developed e-learning courseware integrated with activities on Facebook in the living ways in the digital age course: the living ethics in the digital ways of living for bachelor degree students, Naresuan University, 3) study the ethics of living in the digital age before and after study the e-learning courseware integrated with activities on Facebook in the ways of living in the digital age course: the living ethics in the digital ways of living for bachelor degree students, Naresuan University, and 4) study about the opinion of undergraduate students towards the learning and teaching of e-learning courseware integrated with activities on Facebook in the ways of living in the digital age course: the living ethics in the digital ways of living for bachelor degree students, Naresuan University. The sample that used in this research was the bachelor degree students, Naresuan University one hundred and twenty-six students which were taken by a Stratified random sampling. The tools using in this research were 1) the e-learning courseware integrated with activities on Facebook, 2) the learning plans by using the e-learning courseware integrated with activities on Facebook, 3) the achievement test on the living ethics, and 4) the student satisfaction questionnaires. The statistic using in this research were mean, standard deviation, and t-test Dependent.

The result of this research found that; the study of the composition related to the e-learning courseware integrated with activities on Facebook such as text, picture, video, and test. The development of e-learning courseware integrated with activities on Facebook in the ways of living in the digital age course: the living ethics in the digital age for bachelor degree students, Naresuan University had the efficiency equals to 86.42 which match the criteria of 80. The learning achievement of students after was higher than before significant statistically at .05. The result of the satisfaction questionnaires of the e-learning integrated with activities on Facebook was in high level.

Keywords: E-Learning, Facebook, Ethics, Subject Digital Ways of Living

บทนำ

การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี ในปัจจุบันทำให้เกิดแนวคิดใหม่ทางการศึกษามากมายอย่างที่ไม่คาดคิดมาก่อน นิสิตต่างให้ความสนใจกับเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อการใช้งานทั้งการปฏิสัมพันธ์ติดต่อสื่อสาร การสืบค้นหาความรู้ เป็นต้น ดังนั้นการเรียนการสอนในยุคปัจจุบันผู้เรียนควรมีทักษะดิจิทัล (Digital Skills) เช่น ทางด้าน ทักษะการใช้โปรแกรม (Digital Voice Editor) ทักษะการใช้เครื่องมือออนไลน์ในการทำโครงงาน (Group Text Messaging Tools) ทักษะการบูรณาการเพื่อการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการคิดวิเคราะห์และคิดแก้ปัญหา รวมทั้งได้ความรู้ตามศาสตร์ในสาขาวิชาที่ตนศึกษาไปพร้อมกันด้วยความเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและโลกสารสนเทศก่อให้เกิดการจัดการเรียนรู้ที่จะช่วยพัฒนาการศึกษาไทยในยุควิถีชีวิตนวัตกรรมเทคโนโลยี ถือว่าการปรับเปลี่ยนการเรียนการสอนไปสู่กระบวนการเรียนรู้ร่วมกันของทั้งอาจารย์และนิสิตที่มุ่งเน้นกระบวนการเรียนรู้ที่สำคัญในการพัฒนาฐานความคิดโดยใช้ฐานความคิด โดยให้นิสิตมีทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม มุ่งเน้นให้เกิดความสามารถในการคิดเชิงวิพากษ์และแก้ปัญหาการสื่อสาร การสร้างความร่วมมือ การคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม ตลอดจนทักษะชีวิตและการประกอบอาชีพ มุ่งเน้นให้มีความสามารถในการยืดหยุ่นและปรับตัวมีเป้าหมายของชีวิต และความมุ่งมั่น เข้าใจสังคมและยอมรับความแตกต่างทางวัฒนธรรมมีศักยภาพการผลิตและยอมรับการตรวจสอบมีความเป็นผู้นำและมีความรับผิดชอบและทักษะด้านข้อมูลข่าวสาร การสื่อสาร เทคโนโลยีมุ่งเน้นให้มีความสามารถในการเข้าถึงสารสนเทศและสื่อต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม สามารถจัดการ เชื่อมโยง ประเมินและสร้างสร้างสนเทศ รวมถึงการประยุกต์ใช้เรื่องจริยธรรมและกฎหมายกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้ เมื่อเทคโนโลยีมีความเจริญก้าวหน้าสื่อออนไลน์มีมากขึ้น โดยมีรูปแบบการทำงานที่มาในลักษณะเชื่อมโยงคนให้มารวมกันทำกิจกรรมโดยมีสื่อสังคมออนไลน์เป็นตัวเชื่อมเพื่อสร้างสังคมเล็กๆ ในการติดต่อสื่อสาร การติดตามข่าวกิจกรรมที่เรียกว่าเฟซบุ๊ก (Facebook) การที่กลุ่มผู้สนใจในกิจกรรมเดียวกันส่งข้อมูลข่าวสารเลือกใช้ช่องทางเฟซบุ๊กเป็นช่องทางในการสื่อสาร แลกเปลี่ยนข้อมูล สร้างกิจกรรม สร้างพื้นที่ให้ตนเองเป็นที่รู้จักในกลุ่มเดียวกันบนหน้าเพจเฟซบุ๊ก ถือว่าเป็นกลยุทธ์หนึ่งในการใช้เครือข่ายอย่างมีประสิทธิภาพในการทำกิจกรรมออนไลน์ร่วมกัน ดังที่ Ratprachanukhro Foundation (2014) ศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย โดยมีอายุเฉลี่ยอยู่ในช่วง 18-25 ปี ซึ่งอยู่ในช่วงวัยนักเรียน นักศึกษา การศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีเป็นส่วนใหญ่ รายได้เฉลี่ยอยู่ระหว่าง 10,001 - 20,000 บาท และให้ความสนใจในการเปิดรับสื่อออนไลน์เป็นสื่อหลัก อีกทั้งยังทำการเปิดรับสื่อออนไลน์ไม่ต่ำกว่า 5 ครั้ง ต่อวัน ประกอบกับทำการเปิดรับทุกวันต่อสัปดาห์ โดยให้ความสนใจประเภทข่าวสารจากสื่อเฟซบุ๊ก ในประเด็นหลัก คือ การใช้เป็นพื้นที่สนทนาตอบโต้ รวมไปถึงการเผยแพร่รูปภาพและวิดีโอ ตลอดจนเป็นแหล่งข้อมูลในการเข้าถึงกิจกรรมต่างๆทางสังคม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Tontheeptham (2013) ผลวิจัย พบว่า ศึกษาการใช้เฟซบุ๊กที่มีผลกระทบต่อลีลาชีวิตของนักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่ในยุคปัจจุบัน สามารถนำข้อมูลไปปรับปรุงวางแผนส่งเสริมสร้างภูมิคุ้มกันและความเข้มแข็งให้กับนักศึกษาซึ่งเป็นเยาวชนที่สำคัญของประเทศชาติให้เป็นผู้ที่สามารถดำเนินชีวิตได้อย่างปลอดภัย มั่นคงรวมถึงสามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีและการสื่อสารอย่างรู้เท่าทันเพื่อพัฒนาตนเองให้กลายเป็นบุคลากรที่มีคุณภาพต่อไปในอนาคตและยังสอดคล้องกับซึ่งสอดคล้องกับ Kaewurai (1999, p. 1) พบว่า การเรียนแบบโครงงานเป็นการเรียนรูปแบบหนึ่งที่เหมาะสมสำหรับการเรียนในศตวรรษที่ 21 เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่เน้นการปฏิบัติตามความสนใจของนักเรียน มีการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการจัดการเรียนการสอนอย่างแพร่หลาย เครื่องมือหนึ่งที่สามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนแบบโครงงาน คือ โซเชียลมีเดีย (Social Media) การเรียนแบบโครงงานร่วมกับโซเชียลมีเดียจะเริ่มจากการเตรียมความพร้อมของครู นักเรียน วัสดุอุปกรณ์และโครงสร้างเครือข่ายคอมพิวเตอร์เป็นสื่อในการสนับสนุนและส่งเสริมการเรียนแบบร่วมมือกันเรียนรู้ ที่ให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น

และเน้นการเรียนการสอนที่มุ่งให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้ที่ต่อเติมจากจากความรู้และประสบการณ์ที่มีมาก่อนของผู้เรียนซึ่งแตกต่างกันและเน้นบทบาทของแรงจูงใจจากภายในของผู้เรียนมีทักษะในการตรวจสอบและควบคุมการเรียนของตนเอง

ระบบการศึกษากำลังมุ่งสู่การศึกษาที่อาศัยเทคโนโลยีใหม่ๆ เป็นสื่อกลาง อาทิเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีสารสนเทศ เทคโนโลยีการสื่อสาร เทคโนโลยีดิจิทัล ส่งผลให้สถานศึกษาต่างๆ ในระดับอุดมศึกษาพัฒนาผู้เรียนโดยใช้วิธีการส่งถ่ายความรู้มุ่งสู่ผู้เรียนทางโลกดิจิทัลเพื่อเป็นการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบใหม่อย่างอีเลิรน์นิ่ง (e – Learning) และการใช้สื่อสังคมออนไลน์ส่งถ่ายข้อมูลบนโลกโซเชียลซึ่งเข้ามาใช้กันอย่างกว้างขวาง การเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์นั้นเป็นเรื่องใหญ่มาก และยังไม่มีการนำมาใช้ประโยชน์มากนัก เพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของโลกอย่างรวดเร็ว อันเนื่องมาจากแรงขับเคลื่อนของกระแสโลกาภิวัฒน์ อีเลิรน์นิ่งจึงเป็นทางเลือกหนึ่งที่มีความเหมาะสมสำหรับการพัฒนาทรัพยากรบุคคลของประเทศ ตลอดจนสามารถขยายเวลาเรียนได้ทั้ง 24 ชั่วโมง โดยไม่จำกัดสถานที่เรียนและขอบเขตเนื้อหาสามารถตอบสนองผู้เรียนได้ในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการตามความต้องการเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลาด้วยระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์เฟซบุ๊ก

การเรียนรู้ในปัจจุบันนี้เป็นการเรียนรู้ที่ส่งผ่านบทเรียนอัตโนมัติหรือบทเรียนแบบเครือข่ายเพื่อส่งผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ทำหน้าที่รับบริการจากเครื่องเซิร์ฟเวอร์ ซึ่งอาจเป็นการจัดให้เป็นห้องเรียนในระบบเครือข่าย อาจมีเครื่องพร็อกซีเซิร์ฟเวอร์ด้วย โดยผู้เรียนจะเรียนผ่านเนื้อหาการเรียนรู้บนเว็บ (Web-Base a Learning) ได้แก่ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ที่ทำงานผ่านเครือข่ายอินเตอร์เน็ต ได้แก่ การส่งข้อมูลความรู้ผ่านเว็บกลุ่มเครือข่าย ไม่ว่าจะเป็นการนำเสนอแบบอิเล็กทรอนิกส์ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เป็นสื่อที่ทำเป็นเอกสารอาจใช้โปรแกรมเอกสารช่วยในการอ่านผ่านเครือข่ายออนไลน์ โปรแกรมวีดีโอ รูปภาพ เสียง

จากหลักการและเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษา การพัฒนาบทเรียนอีเลิรน์นิ่งร่วมกับกิจกรรมผ่านเฟซบุ๊ก ในรายวิชา วิถีชีวิตในยุคดิจิทัล เรื่อง จริยธรรมทางวิถีชีวิตในยุคดิจิทัลของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวรการวิจัยเป็นการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัย เทคนิควิธีการ และความรู้เข้าด้วยกัน เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถทางการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารและสามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต รวมทั้งเป็นบัณฑิตที่มีคุณภาพต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายหลักเพื่อศึกษาบทเรียนอีเลิรน์นิ่งร่วมกับกิจกรรมผ่านเฟซบุ๊ก ในรายวิชา วิถีชีวิตในยุคดิจิทัล เรื่อง จริยธรรมทางวิถีในยุคชีวิตดิจิทัลของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร โดยมีจุดมุ่งหมายเฉพาะดังนี้

1. เพื่อศึกษาองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนอีเลิรน์นิ่งร่วมกับกิจกรรมผ่านเฟซบุ๊ก ในรายวิชา วิถีชีวิตในยุคดิจิทัล เรื่อง จริยธรรมทางวิถีในยุคชีวิตดิจิทัลของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร
2. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพบทเรียนอีเลิรน์นิ่งร่วมกับกิจกรรมผ่านเฟซบุ๊ก ในรายวิชาวิถีชีวิตในยุคดิจิทัล เรื่อง จริยธรรมทางวิถีชีวิตในยุคดิจิทัลของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร
3. เพื่อศึกษาจริยธรรมทางวิถีชีวิตดิจิทัลก่อนและหลังเรียน บทเรียนอีเลิรน์นิ่งร่วมกับกิจกรรมผ่านเฟซบุ๊ก ในรายวิชา วิถีชีวิตในยุคดิจิทัล เรื่อง จริยธรรมทางวิถีชีวิตดิจิทัลของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร
4. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนิสิตต่อการเรียนบทเรียนอีเลิรน์นิ่งร่วมกับกิจกรรมผ่านเฟซบุ๊ก ในรายวิชา วิถีชีวิตดิจิทัล เรื่อง จริยธรรมทางวิถีชีวิตในยุคดิจิทัลของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการศึกษา แบ่งออกเป็น 3 ด้าน คือ ขอบเขตด้านเนื้อหา ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง และขอบเขตด้านตัวแปร ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา เนื้อหาวิชาที่ใช้ในการพัฒนาบทเรียนอีเลิรน์นิ่งร่วมกับกิจกรรมผ่านเฟซบุ๊กในรายวิชา วิถีชีวิตในยุคดิจิทัล เรื่อง จริยธรรมทางวิถีชีวิตในยุคดิจิทัลของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร ประกอบด้วย 4 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่

หน่วยที่ 1 กฎหมายความปลอดภัยทางเทคโนโลยีข้อมูลคอมพิวเตอร์

หน่วยที่ 2 โทษและระบบความเสี่ยงทางคอมพิวเตอร์

หน่วยที่ 3 จริยธรรมทางคอมพิวเตอร์

หน่วยที่ 4 พระราชบัญญัติกฎหมายทางคอมพิวเตอร์

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

2.1 ประชากร คือ นิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาวิถีชีวิตในยุคดิจิทัล ในภาคการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 185 คน

2.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้ แก่ นิสิตระดับปริญญาตรี ที่ลงทะเบียนรายวิชา 001226 วิถีชีวิตในยุคดิจิทัล ในภาคการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2557 โดยใช้วิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) (Panichpalinchai, 2012) ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 126 คน ได้แก่ กลุ่มวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คณะวิทยาศาสตร์ กลุ่มวิทยาศาสตร์สุขภาพ คณะเภสัชกรรม และกลุ่มมนุษย์ศาสตร์และสังคมศาสตร์ คณะบริหารธุรกิจ เศรษฐศาสตร์และการสื่อสาร

3. ตัวแปร

ตัวแปรต้น การใช้บทเรียนอีเลิรน์นิ่งร่วมกับกิจกรรมผ่านเฟซบุ๊ก ในรายวิชาวิถีชีวิตในยุคดิจิทัล เรื่อง จริยธรรมทางวิถีชีวิตในยุคดิจิทัลของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร

ตัวแปรตาม จริยธรรมการใช้สื่อบทเรียนอีเลิรน์นิ่งร่วมกับกิจกรรมผ่านเฟซบุ๊ก ในรายวิชาวิถีในยุคชีวิตดิจิทัล เรื่อง จริยธรรมทางวิถีชีวิตในยุคดิจิทัลของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. บทเรียนอีเลิรน์นิ่ง (e-learning) หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตโดยผ่านระบบ Learning Management System ที่สามารถทำเกี่ยวกับระบบการสอนในรูปแบบการบรรยาย ปฏิสัมพันธ์และสื่อสารระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนได้รวมทั้งสามารถประเมินผลการเรียนผ่านระบบได้

2. กิจกรรมการเรียนผ่านเฟซบุ๊ก หมายถึง เครื่องมือที่เป็นช่องทางการสื่อสารกันผ่านเว็บไซต์ หรือโปรแกรมประยุกต์บนสื่อออนไลน์ นิสิตสามารถสื่อสารและมีการปฏิสัมพันธ์ออนไลน์กันแบบสองทาง (Two – way Communication) มีการตั้งกลุ่มการเรียนการส่งผ่านความรู้ระหว่างผู้สอนผู้เรียน สามารถ Tag ส่งผ่านความรู้ได้อย่างทั่วถึงและรวดเร็ว

3. จริยธรรมทางวิถีชีวิตในยุคดิจิทัล หมายถึง ความต้องการรู้ในหลักจริยธรรมการใช้สื่อดิจิทัลของนิสิตด้านกฎหมายความปลอดภัยทางเทคโนโลยีข้อมูลคอมพิวเตอร์ โทษ และระบบความเสี่ยงทางคอมพิวเตอร์ จริยธรรมทางคอมพิวเตอร์และพระราชบัญญัติกฎหมายทางคอมพิวเตอร์

4. องค์ประกอบ หมายถึง ส่วนประกอบของบทเรียนอีเลิรน์นิ่งซึ่งได้จากผู้เชี่ยวชาญและผู้สอนนำมาออกแบบเป็นกิจกรรมการเรียนเนื้อหาบทเรียนผ่านกิจกรรมการเรียนบนเฟซบุ๊กที่ใช้ในการเรียนการสอนรายวิชาวิถีชีวิตดิจิทัล

5. ประสิทธิภาพ หมายถึง การใช้ทรัพยากรทางความรู้เทคโนโลยีสารสนเทศด้านจริยธรรมทางวิถีชีวิตในยุคดิจิทัลเป็นไปตามกฎหมายและจริยธรรมที่เป็นประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการพัฒนาบทเรียนอีเลิรน์นิ่งร่วมกับกิจกรรมเรียนผ่านเฟซบุ๊ก รายวิชาวิถีชีวิตในยุคดิจิทัล เรื่อง จริยธรรมทางวิถีชีวิตในยุคดิจิทัลของระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร โดยมี 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาองค์ประกอบข้อมูลวิจัยและการพัฒนาบทเรียนอีเลิรน์นิ่งร่วมกับกิจกรรมเรียนผ่านเฟซบุ๊ก รายวิชาวิถีชีวิตในยุคดิจิทัล เรื่อง จริยธรรมทางวิถีชีวิตในยุคดิจิทัลของระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร มหาวิทยาลัยนเรศวร ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้สำหรับใช้ในการเรียนการสอน รหัส 001226 รายวิชาวิถีชีวิตในยุคดิจิทัล มีสาระสำคัญเกี่ยวข้อง ดังนี้ 1) ศึกษาหลักสูตร คำอธิบายรายวิชา 2) ศึกษาเอกสาร ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาบทเรียนอีเลิรน์นิ่งร่วมกับกิจกรรมเรียนผ่านเฟซบุ๊ก โดยจัดประชุมอาจารย์ผู้สอนเพื่อวิเคราะห์ สังเคราะห์ สรุปกฎเกณฑ์ในการเรียนการสอนและได้เนื้อหาส่วนหนึ่งที่ผู้วิจัยคัดเลือกเพื่อศึกษาความต้องการของนิสิตในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557

ขั้นตอนที่ 2 การสร้างและหาประสิทธิภาพของการพัฒนาบทเรียนอีเลิรน์นิ่งร่วมกับกิจกรรมเรียนผ่านเฟซบุ๊ก รายวิชาวิถีชีวิตในยุคดิจิทัล เรื่อง จริยธรรมทางวิถีชีวิตในยุคดิจิทัลของระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร ผู้วิจัยได้สร้าง บทเรียนอีเลิรน์นิ่งร่วมกับกิจกรรมการเรียนผ่านเฟซบุ๊ก รายวิชาวิถีชีวิตในยุคดิจิทัล โดยมีหน่วยการเรียนรู้ 4 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่ หน่วยที่ 1 กฎหมายความปลอดภัยทางเทคโนโลยีข้อมูลคอมพิวเตอร์ หน่วยที่ 2 โทษและระบบความเสี่ยงทางคอมพิวเตอร์ หน่วยที่ 3 จริยธรรมทางคอมพิวเตอร์ หน่วยที่ 4 พระราชบัญญัติกฎหมายทางคอมพิวเตอร์ มีผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คนตรวจสอบความเหมาะสมขององค์ประกอบหน่วยการเรียนรู้แต่ละหน่วยและหาค่าดัชนีประสิทธิผลโดยนำบทเรียนอีเลิรน์นิ่งร่วมกับกิจกรรมการเรียนผ่านเฟซบุ๊ก รายวิชาวิถีชีวิตในยุคดิจิทัล ไปทดลองใช้กับกลุ่มนิสิตภาคเรียนที่ 3 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 3 กลุ่ม ได้แก่ คณะวิทยาศาสตร์ คณะเภสัชกรรม คณะบริหารธุรกิจและเศรษฐศาสตร์การสื่อสาร จำนวน 9 คน โดยจัดเป็นกลุ่มกลุ่มละ 3 คน แต่ละกลุ่มประกอบด้วย นิสิตเก่ง ปานกลาง และอ่อน เพื่อกำหนดองค์ประกอบ การพัฒนาบทเรียนอีเลิรน์นิ่งร่วมกับกิจกรรมเรียนผ่านเฟซบุ๊ก รายวิชาวิถีชีวิตในยุคดิจิทัล เรื่อง จริยธรรมทางวิถีชีวิตในยุคดิจิทัลของระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้แก่ มคอ. 3 คำชี้แจง แผนการจัดกิจกรรมการเรียนผ่านเฟซบุ๊ก 4 แผน และในแต่ละแผนมีโครงการจัดการเรียนบทเรียนอีเลิรน์นิ่งร่วมกับกิจกรรมการเรียนผ่านเฟซบุ๊ก ตามหน่วยการเรียน 4 หน่วย ดังนี้ กฎหมายความปลอดภัยทางเทคโนโลยีข้อมูลคอมพิวเตอร์ โทษและระบบความเสี่ยงทางคอมพิวเตอร์ จริยธรรมทางคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติกฎหมายทางคอมพิวเตอร์ ประกอบด้วย สื่อการเรียนรู้บทเรียนอิเลิรน์นิ่งร่วมกับกิจกรรมการเรียนผ่านเฟซบุ๊ก มีเอกสาร วีดีโอ ใบงาน โครงการ แบบทดสอบ สื่อการเรียนรู้มีวิธีการ ดังนี้

1. นำองค์ประกอบบทเรียนอีเลิรน์นิ่งร่วมกับกิจกรรมเรียนผ่านเฟซบุ๊ก รายวิชาวิถีชีวิตในยุคดิจิทัล เรื่อง จริยธรรมทางวิถีชีวิตในยุคดิจิทัลของระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อขอคำแนะนำและปรับปรุงแก้ไข

2. นำบทเรียนอีเลิรน์นิ่งร่วมกับกิจกรรมเรียนผ่านเฟซบุ๊ก รายวิชาวิถีชีวิตในยุคดิจิทัล เรื่อง จริยธรรมทางวิถีชีวิตในยุคดิจิทัลของระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร ที่ปรับปรุงแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

3. การประเมินหาประสิทธิภาพการพัฒนาบทเรียนอีเลิรน์นิ่งร่วมกับกิจกรรมเรียนผ่านเฟซบุ๊ก รายวิชาวิถีชีวิตในยุคดิจิทัล เรื่อง จริยธรรมทางวิถีชีวิตในยุคดิจิทัลของระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน มาหาค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยกำหนดเกณฑ์ขั้นต่ำในการพิจารณาต้องมีค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) ตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ไม่เกิน 1.00 ถ้ากิจกรรมการเรียนรู้ใดไม่เป็นไปตามเกณฑ์ต้องนำมาปรับปรุงตามคำแนะนำผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ซึ่งผลการพิจารณาความเหมาะสมขององค์ประกอบต่างๆ ของบทเรียนอีเลิรน์นิ่งร่วมกับกิจกรรมการเรียนผ่านเฟซบุ๊ก จากผู้เชี่ยวชาญ 3 คน พบว่า มีความเหมาะสมมากที่สุด ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.88 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.33

4. นำบทเรียนอีเลิรน์นิ่งร่วมกับกิจกรรมเรียนผ่านเฟซบุ๊ก ที่ได้ปรับปรุงแก้ไขในส่วนที่บกพร่องตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญไปหาดัชนีประสิทธิผล โดยนำไปทดลองใช้กับนิสิต ภาคเรียนที่ 3 ปีการศึกษา 2557 ได้แก่ กลุ่มวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คณะวิทยาศาสตร์ กลุ่มวิทยาศาสตร์สุขภาพ คณะเภสัชกรรม กลุ่มมนุษย์ศาสตร์และสังคมศาสตร์ คณะบริหารธุรกิจและเศรษฐ์ศาสตร์การสื่อสาร

5. จัดทำการพัฒนาบทเรียนอีเลิรน์นิ่งร่วมกับกิจกรรมเรียนผ่านเฟซบุ๊ก ผู้วิจัยทดลองใช้บทเรียนอีเลิรน์นิ่งร่วมกับกิจกรรมผ่านเฟซบุ๊ก

ขั้นตอนที่ 3 การศึกษาจริยธรรมทางวิถีชีวิตในยุคดิจิทัลก่อนและหลังเรียน บทเรียนอีเลิรน์นิ่งร่วมกับกิจกรรมผ่านเฟซบุ๊ก โดยจัดแผนจัดการเรียนรู้จริยธรรมทางวิถีชีวิตในยุคดิจิทัล 5 แผนกิจกรรมผ่านเฟซบุ๊ก และแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนชนิดตัวเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ มีอำนาจจำแนกรายข้ออยู่ระหว่าง 0.23 – 0.58 และค่าความเที่ยงของแบบทดสอบจริยธรรมวิถีชีวิตในยุคดิจิทัลทั้งฉบับ (Reliability) ตามวิธีของโลเวต (Lovett) คือ 0.84

ขั้นตอนที่ 4 การศึกษาความคิดเห็นของนิสิตต่อการเรียนบทเรียนอีเลิรน์นิ่งร่วมกับกิจกรรมผ่านเฟซบุ๊ก ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (rating scale) 5 ระดับ มีค่าอำนาจจำแนกรายข้อ .34 - .79 และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ .90

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

1. บทเรียนอีเลิรน์นิ่งร่วมกับกิจกรรมเรียนผ่านเฟซบุ๊ก รายวิชาวิถีชีวิตในยุคดิจิทัล เรื่อง จริยธรรมทางวิถีชีวิตในยุคดิจิทัลของระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร และแผนการจัดการเรียนรู้ 5 แผน

2. แบบทดสอบจริยธรรมวิถีชีวิตในยุคดิจิทัลก่อนเรียนและหลังเรียนผู้วิจัยได้ดำเนินการนำแบบทดสอบจริยธรรมวิถีชีวิตในยุคดิจิทัลมาหาค่าจำแนกรายข้อได้แบบทดสอบที่มีอำนาจจำแนกร้ายข้ออยู่ระหว่าง 0.23 – 0.58 และค่าความเที่ยงของแบบทดสอบจริยธรรมวิถีชีวิตในยุคดิจิทัลทั้งฉบับ (Reliability) ตามวิธีของโลเวต (Lovett) คือ 0.84 การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบจริยธรรมวิถีชีวิตในยุคดิจิทัลก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สถิติทดสอบทีแบบไม่อิสระ (t-test Dependent) และเปรียบเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 โดยใช้สถิติทดสอบทีแบบกลุ่มเดียว (t-test One Sample)

3. แบบสอบถามความคิดเห็นของนิสิตต่อบทเรียนอีเลิรน์นิ่งร่วมกับกิจกรรมผ่านเฟซบุ๊ก

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพและหาดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนอีเลิร์นนิ่งจริยธรรมทางวิถีชีวิตในยุคดิจิทัล

2. วิเคราะห์จริยธรรมทางวิถีชีวิตในยุคดิจิทัลก่อนเรียนและหลังเรียน

3. วิเคราะห์ความคิดเห็นซึ่งเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดยกำหนด 5 ระดับตามวิธีของลิเคอร์ท มาคิดคะแนนโดยนำผลของการให้คะแนนมาทำการวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัยและอภิปราย

1. ผลการวิจัย

1.1 ผลการศึกษาองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนอีเลิร์นนิ่งร่วมกับกิจกรรมผ่านเฟซบุ๊กในรายวิชาวิถีชีวิตดิจิทัล เรื่อง จริยธรรมทางวิถีชีวิตในยุคดิจิทัลของนิสิตปริญญาตรีมหาวิทยาลัยนเรศวร ผลการวิเคราะห์การศึกษาองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับทักษะการใช้สื่ออีเลิร์นนิ่ง ร่วมกับกิจกรรมเรียนผ่านเฟซบุ๊ก รายวิชาวิถีชีวิตในยุคดิจิทัล เรื่อง จริยธรรมทางวิถีชีวิตในยุคดิจิทัลของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร โดยการสัมภาษณ์นิสิต จำนวน 10 คน ที่คาดว่าจะลงทะเบียนได้ผลการศึกษา พบว่า ข้อมูลการสัมภาษณ์นิสิตทั้งหมด 10 คน ที่คาดว่าจะลงทะเบียนเรียนในรายวิชาวิถีชีวิตในยุคดิจิทัล เพื่อหาองค์ประกอบของทักษะการใช้สื่ออีเลิร์นนิ่งร่วมกับกิจกรรมเรียนผ่านเฟซบุ๊ก จากการสัมภาษณ์ พบว่า นิสิตส่วนใหญ่ร้อยละ 40 เป็นนิสิตชั้นปีที่ 1 และชั้นปีที่ 2 ร้อยละ 20 ชั้นปีที่ 3 ร้อยละ 20 และชั้นปีที่ 4 ร้อยละ 20

ปัญหาและอุปสรรค์ที่นิสิตพบจากการเรียนในชั้นเรียนมากที่สุดร้อยละ 100 คือ เรียนแล้วไม่เข้าใจเนื้อหาจากกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน ทำให้การเรียนครั้งต่อไปไม่ต่อเนื่องขาดกิจกรรมบางกิจกรรม รองลงมา ร้อยละ 90 คือ ปัญหาทางด้านเวลาในการเข้าชั้นเรียน และน้อยที่สุด ร้อยละ 70 คือ ไม่เข้าใจเนื้อหาจากการเรียนรู้ในชั้นเรียน และมีประเด็นอื่นๆ ที่สามารถรวบรวมได้ดังนี้ คือ ตามเนื้อหาที่ผู้สอนอธิบายไม่ทัน และไม่มีสมาธิในการเรียนติดตามกิจกรรมไม่ทัน ไม่ได้เข้ากลุ่มกิจกรรม

นิสิตรู้จักบทเรียนอีเลิร์นนิ่งร่วมกับกิจกรรมเรียนผ่านเฟซบุ๊กส่วนใหญ่ ร้อยละ 100 รู้จัก โดยพบว่า นิสิตรู้จักเคยเรียนรู้โดยใช้อีเลิร์นนิ่งร่วมกับกิจรรมเรียนผ่านเฟซบุ๊ก รายวิชาวิถีชีวิตในยุคดิจิทัล เรื่อง จริยธรรมทางวิถีชีวิตดิจิทัล จากเว็บไซต์ http://elearning.nu.ac.th/course/ ของมหาวิทยาลัยนเรศวร

นิสิตต้องการให้มีการใช้สื่ออีเลิร์นนิ่งเพื่อร่วมกับกิจกรรมเรียนผ่านเฟซบุ๊กเพิ่มเติมจากการเรียนรู้ในชั้นเรียนร้อยละ 100 คือ ต้องการ โดยอยากให้มีสิ่งที่เพิ่มเติมจากบทเรียนในรูปแบบใดบ้าง ส่วนมากร้อยละ 100 ต้องการเนื้อหาเพิ่มเติม การสรุปเนื้อหา แบบฝึกหัดเสริม และอื่นๆ สรุปประเด็นได้ดังนี้ คือ ต้องการให้มีส่วนของการทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน การถาม – ตอบ การอภิปรายกลุ่ม

ส่วนประกอบที่นิสิตต้องการให้มีในทักษะการใช้สื่ออีเลิร์นนิ่งร่วมกับกิจกรรมเรียนผ่านเฟซบุ๊กเพื่อทำกิจกรรมทางความรู้มีอะไรบ้าง ร้อยละ 100 ต้องการให้มีข้อความอธิบาย ภาพประกอบ เสียงบรรยาย ภาพเคลื่อนไหว สื่อวิดีโอ การโต้ตอบกับสื่อ และอื่นๆ สรุปประเด็นได้ดังนี้ คือ เอกสารดาวน์โหลด และถาม – ตอบ กิจกรรม การให้ความรู้ กิจกรรมสื่อวีดีโอ

นิสิตคิดว่าจำเป็นหรือไม่ที่ต้องใช้สื่ออีเลิร์นนิ่งร่วมกับกิจกรรมเรียนผ่านเฟซบุ๊ก เพื่อการทำกิจกรรมเรียนผ่านเฟซบุ๊กของนิสิต ส่วนใหญ่ ร้อยละ 100 คิดว่าจำเป็น

การเข้าใช้งานระบบ LMS หรืออีเลิร์นนิ่ง ของนิสิตส่วนใหญ่ร้อยละ 60 คือ เข้าใช้ตามที่อาจารย์กำหนดให้เข้า รองลงมาร้อยละ 30 เข้าใช้งาน 1 ครั้งต่อสัปดาห์ และน้อยสุดร้อยละ 10 เข้าใช้งานมากกว่า 1 ครั้งต่อเดือน

การเข้าใช้งานระบบ LMS หรือ อีเลิร์นนิ่งของนิสิตส่วนใหญ่ ร้อยละ 100 คือ ดาวน์โหลดเอกสาร และ ส่งงานผ่านระบบ น้อยที่สุด ร้อยละ 20 คือ สอบถามความคิดเห็น/ถาม – ตอบ และการอภิปรายกลุ่ม

นิสิตมีความคิดเห็นอย่างไรถ้ามี อีเลิร์นนิ่งเพื่อใช้ร่วมกับกิจกรรมเรียนผ่านเฟซบุ๊ก หรือบทเรียน e-Learning ของทางมหาวิทยาลัย ร้อยละ 100 คิดว่ามีประโยชน์สำหรับการเรียนรู้ ความคิดเห็นอื่นๆ สามารถสรุปประเด็นได้ดังนี้ คือ มีสื่ออีเลิร์นนิ่งไว้ใช้ร่วมกับกิจกรรมการเรียนผ่านเฟซบุ๊ก สะดวกต่อการเข้าใช้งาน และคาดว่าการเรียนรู้มีความจะน่าสนใจมากขึ้น

ข้อเสนอแนะหรือความคิดเห็นสำหรับการนำรายวิชาวิถีชีวิตในยุคดิจิทัลมาพัฒนาทักษะการใช้สื่ออีเลิร์นนิ่งสามารถสรุปประเด็นข้อเสนอแนะและความคิดเห็นดังนี้ คือ ดีมาก ถ้ามีสำหรับรายวิชานี้เพราะรายวิชา วิถีชีวิตในยุคดิจิทัล เป็นวิชาที่ต้องอาศัยการใช้ทักษะการใช้สื่อทางเฟซบุ๊กในการบูรณาการเสริมทักษะต่อการใช้สื่ออีเลิร์นนิ่งถ้ามีกิจกรรมเรียนผ่านเฟซบุ๊กในวิชานี้จะทำให้การเรียนไม่น่าเบื่อ นำมาใช้ในทักษะการใช้สื่ออีเลิร์นนิ่งนอกเวลาเรียนได้ และยังสามารถพัฒนาไปใช้ร่วมกับรายวิชาอื่นๆ กิจกรรมอื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพเพื่อฝึกทักษะของตนเองในการเรียนในมหาวิทยาลัยต่อไป

ตาราง 1 แสดงผลการวิเคราะห์องค์ประกอบที่เกี่ยวกับบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง

รายการความต้องการ	ประเด็นพัฒนา	ผ่าน	ร้อยละ
1. หลักสูตร	คำอธิบายรายวิชา	✓	90
2. บทเรียนอิเลิร์นนิ่งผ่านเฟซบุ๊ก	รายวิชาวิถีชีวิตในยุคดิจิทัล	✓	100
3. ระบบ LMS ร่วมกับบทเรียนอีเลิร์นนิ่งเพื่อใช้งานร่วมกับกิจกรรมผ่านเฟซบุ๊ก	ข้อความ ภาพ สื่อวีดีโอ แบบทดสอบ	✓	100

ตาราง 2 แสดงผลการศึกษาจริยธรรมวิถีชีวิตดิจิตอลของนิสิตหลังเรียน บทเรียนอีเลิร์นนิ่งร่วมกับกิจกรรมผ่านเฟซบุ๊ก ในรายวิชา วิถีชีวิตดิจิตอล เรื่อง จริยธรรมทางวิถีชีวิตดิจิตอลของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	คะแนนเกณฑ์ (ร้อยละ 80)	$\bar{X}$	S.D	ร้อยละ	t	Sig.
หลังเรียน	126	40	30	34.57	2.11	86.42	3.39	0.02

*P < .05

1.2 เรียนอีเลิร์นนิ่ง ร่วมกับกิจกรรมผ่านเฟซบุ๊กในรายวิชาวิถีชีวิตในยุคดิจิทัล เรื่องจริยธรรมทางวิถีชีวิตดิจิทัลของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร

1.2.1 การพิจารณาความเหมาะสมในด้านต่างๆ ของบทเรียนอีเลิร์นนิ่งร่วมกับกิจกรรมผ่านเฟซบุ๊กของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน มีความเหมาะสมมากที่สุด

1.2.2 ดัชนีประสิทธิผลของการศึกษาจริยธรรมทางวิถีชีวิตดิจิทัลของ 3 กลุ่มมีค่าเท่ากับ 0.69.35 แสดงว่านักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้น 0.69.35 หรือคิดเป็นร้อยละ 69.35 แสดงรายละเอียดดังตาราง 3

ตาราง 3 แสดงค่าดัชนีประสิทธิผลของแบบทดสอบจริยธรรมวิถีชีวิตในยุคดิจิทัล

n	คะแนนเต็ม	คะแนนรวม	หลัง	ก่อน	(E.I)
126	40	360	280	99	0.6935

1.3 ผลการทดลองใช้การศึกษาจริยธรรมทางวิถีชีวิตในยุคดิจิทัลก่อนและหลังเรียน บทเรียนอีเลิรน์นิ่งร่วมกับกิจกรรมผ่านเฟซบุ๊ก ในรายวิชาวิถีชีวิตดิจิทัล เรื่อง จริยธรรมทางวิถีชีวิตในยุคดิจิทัลของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร นิสิตมีจริยธรรมวิถีชีวิตในยุคดิจิทัลหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงรายละเอียดดังตาราง 4

ตาราง 4 แสดงผลจริยธรรมวิถีชีวิตในยุคดิจิทัลหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

การทดสอบ	n	$\overline{X}$	S.D.	t	Sig
ก่อนเรียน	126	25.60	2.92	21.384*	0.000
หลังเรียน	126	34.57	2.11		

*p < .05

นิสิตมีจริยธรรมวิถีชีวิตในยุคดิจิทัลมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 34.57 คิดเป็นร้อยละ 86.42 เมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ พบว่า จริยธรรมวิถีชีวิตในยุคดิจิทัลสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1.4 ผลการศึกษาเพื่อศึกษาความคิดเห็นของนิสิตต่อการเรียนบทเรียนอีเลิรน์นิ่งร่วมกับกิจกรรมผ่านเฟซบุ๊ก ในรายวิชาวิถีชีวิตดิจิทัล เรื่อง จริยธรรมทางวิถีชีวิตดิจิทัลของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร ที่มีต่อการเรียนบทเรียนอีเลิรน์นิ่งร่วมกับกิจกรรมผ่านเฟซบุ๊ก อยู่ในระดับมากที่สุด

2. อภิปรายผลการวิจัย

2.1 องค์ประกอบของบทเรียนอีเลิรน์นิ่งร่วมกับกิจกรรมผ่านเฟซบุ๊กในรายวิชาวิถีชีวิตในยุคดิจิทัล เรื่องจริยธรรมทางวิถีชีวิตในยุคดิจิทัล เรื่องจริยธรรมทางวิถีชีวิตดิจิทัลของนิสิตปริญญาตรี

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาองค์ประกอบต่างๆ โดยการสัมภาษณ์นิสิตในระดับปริญญาตรี ที่ศึกษาในมหาวิทยาลัยนเรศวร ซึ่งคาดว่าจะลงทะเบียนเรียนในรายวิชาวิถีชีวิตดิจิทัล พบว่า นิสิตต้องการให้มีบทเรียนอีเลิรน์นิ่งร่วมกับกิจกรรมผ่านเฟซบุ๊กในรายวิชานี้ โดยต้องการให้มีสิ่งที่เพิ่มเติมจากบทเรียนเดิมคือ เนื้อหาเพิ่มเติม การสรุปเนื้อหา กิจกรรมออนไลน์ และองค์ประกอบในบทเรียนอีเลิรน์นิ่งที่ต้องการให้มีคือ ข้อความอธิบายภาพประกอบ เสียงบรรยาย ภาพเคลื่อนไหว สื่อวิดีโอ การโต้ตอบกับสื่อ และอื่นๆ ที่สรุปประเด็นได้ คือ การดาวน์โหลด และแอนนิเมชั่น นอกจากนี้ ควรมีการประเมินผลการเรียนรู้โดยมีแบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียนรวมทั้งแบบฝึกหัด เพื่อวัดผลประเมินการเรียนรู้ของนิสิต และจากการสัมภาษณ์ พบว่า นิสิตส่วนใหญ่ใช้งานระบบบริหารจัดการการเรียนการสอน หรืออีเลิรน์นิ่ง มหาวิทยาลัยนเรศวร ดังนั้น บทเรียนอีเลิรน์นิ่งควรมีองค์ประกอบที่

สำคัญ คือ สามารถใช้งานผ่านเครือข่ายและใช่งานร่วมกับระบบบริหารจัดการการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ นั่นคือ ต้องรองรับมาตรฐาน SCORM ซึ่งได้แก่ การสร้างกิจกรรมผ่าน เฟซบุ๊ก ข้อคำถามสำหรับการศึกษาองค์ประกอบและความต้องการสำหรับการสัมภาษณ์นิสิต ผู้วิจัยได้สร้างจากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ทั้งในด้านความหมาย คุณลักษณะ และรูปแบบของบทเรียนอีเลิร์นนิ่งจาก Roungrong, et al. (2015) ลักษณะการเรียนในศตวรรษที่ 21 มีแนวโน้มเป็นการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสื่ออุปกรณ์เทคโนโลยีแบบพกพามากขึ้น โดยผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา ทั้งการเรียนแบบออนไลน์โดยเชื่อมต่ออินเตอร์เน็ตและแบบออฟไลน์จากบทเรียนสำเร็จรูปที่บรรจุในแท็บเล็ตพีซี ซึ่งเป็นอุปกรณ์แบบพกพา สามารถช่วยพัฒนาความรู้ของผู้เรียนได้ดีในระดับหนึ่ง แต่ทุกฝ่ายต้องตระหนักถึงผลกระทบเชิงลบที่อาจเกิดขึ้นตามมาด้วย ทุกปัญหาและอุปสรรคจาเป็นต้องได้รับการแก้ไขในทุกๆ มิติ เพื่อให้การจัดการศึกษาร่วมกับแท็บเล็ตพีซีอย่างมีประสิทธิภาพ เกิดประสิทธิผล และบรรลุวัตถุประสงค์ตามหลักสูตรของสถานศึกษาต่อไป

2.2 ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพของบทเรียนอีเลิร์นนิ่งร่วมกับกิจกรรมผ่านเฟซบุ๊กในรายวิชาวิถีชีวิตในยุคดิจิทัล เรื่อง จริยธรรมทางวิถีชีวิตในยุคดิจิทัลของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร

ผู้วิจัยได้นำเนื้อหาบทเรียนทั้งหมดสำหรับใช้ในการสร้างบทเรียนอีเลิร์นนิ่งซึ่งอยู่ในรูปแบบวีดีโอและเอกสารความรู้ที่ผู้สอนใช้สอนในรายวิชาและรูปแบบเอกสารพีดีเอฟ ฝากส่งออนไลน์ในบทเรียนอีเลิร์นนิ่งร่วมกับกิจกรรมผ่านเฟซบุ๊ก ดังที่ Kaewurai (1999) ได้กล่าวว่า การทบทวนความรู้ที่เรียนมาทำให้ผู้เรียนเกิดความแม่นยำในเนื้อหามากขึ้น และเป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญต่อกระบวนการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำเนื้อหาที่มีอยู่แล้วปรับปรุงแก้ไขให้อยู่ในรูปแบบโครงสร้างตามที่ได้ออกแบบไว้ในขั้นตอนการออกแบบเนื้อหา และเพื่อการนำเสนอบทเรียนให้น่าสนใจมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยได้ทำการปรับเปลี่ยนในส่วนของภาพ ตัวอักษร การเพิ่มเติมแอนนิเมชั่นให้กับบทเรียนดังกล่าวทั้งในส่วนของภาพ และตัวอักษร และเพื่อให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกับบทเรียนได้ ผู้วิจัยได้เพิ่มเติมในส่วนที่เป็นปฏิสัมพันธ์ให้กับบทเรียนบางส่วน โดยขั้นตอนทั้งหมดนี้ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือเอกสารพีดีเอฟ วีดีโอ สื่อนำเสนอ และข้อความ ภาพ และผู้วิจัยทำการสร้างกิจกรรมผ่านเฟซบุ๊กสำหรับใช้ประกอบการอธิบายเนื้อหาและการทำกิจกรรมกับนิสิต ซึ่งผู้วิจัยทำกิจกรรมด้วยตัวเองกับนิสิตโดยใช้อุปกรณ์โทรศัพท์มือถือในการสร้างกิจกรรมหรืออ่านเนื้อหากิจกรรมผ่านเฟซบุ๊กหลังจากการเรียนครบทุกหน่วยแล้วให้นิสิตพัฒนากิจกรรมเป็นโครงการบูรณาการและนำเสนอกิจกรรมที่มีคุณภาพตรงกับเนื้อหาบทเรียนผ่านเฟซบุ๊ก โดยผู้วิจัยทำการแปลงบทเรียนทั้งหมดเป็นหน่วยย่อยๆ แล้วนำใช้งานบนระบบ LMS ของมหาวิทยาลัยนเรศวร ผู้เรียนสามารถเข้าไปเรียนรู้เพื่อทบทวนความรู้จากที่ได้เรียนมาแล้วจากชั้นเรียน ได้ทางระบบเครือข่ายอินเตอร์เน็ต ซึ่งระบบ LMS ของมหาวิทยาลัยนเรศวร เป็นรูปแบบการเรียนการสอนแบบ e-Learning ที่ทางมหาวิทยาลัยนเรศวรได้ใช้ระบบนี้สำหรับการจัดการเรียนการสอนให้กับทุกรายวิชา สอดคล้อง Roungrong and Kaewurai (2013) กล่าวไว้ว่า LMS ย่อมาจาก Learning Management System เป็นระบบที่ใช้บริหารจัดการการเรียนรู้ที่อำนวยความสะดวกในการจัดกลุ่มเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ การสื่อสารโต้ตอบระหว่างผู้สอน (Instructor/Teacher) กับผู้เรียน (Student) ทั้งการสร้างการทดสอบและการประเมินผลบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งรายวิชาวิถีชีวิตในยุคดิจิทัล อาจารย์ประจำวิชาได้สร้างรายวิชานี้ในระบบ LMS และได้นำบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ซึ่งมีทั้งหมด 4 หัวข้อ ได้แก่ กฎหมายความปลอดภัยทางเทคโนโลยีข้อมูลคอมพิวเตอร์ โทษ และระบบความเสี่ยงทางคอมพิวเตอร์ จริยธรรมทางคอมพิวเตอร์ และพระราชบัญญัติกฎหมายทางคอมพิวเตอร์ ผู้สอนได้รวบรวมบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง นี้ไว้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชาที่สร้างขึ้นในระบบ โดยแยกเป็นหน่วยการเรียนรู้เป็นหัวข้อย่อย ตามที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น แล้วนำขึ้นแสดงให้ผู้เรียนเห็นเมื่อมีการเรียนรู้ในหัวข้อนั้นๆ ผ่านไปแล้วจากในชั้นเรียน เพื่อให้ผู้เรียนซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างของการศึกษาครั้งเข้าใช้งานเพื่อการทบทวนความรู้

ผู้วิจัยนำบทเรียนที่อีเลิร์นนิ่งที่พัฒนาขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบและขอคำแนะนำ และนำผลการแนะนำมาปรับปรุงแก้ไขนำบทเรียนอีเลิร์นนิ่งที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา เพื่อหาคุณภาพของบทเรียนอีเลิร์นนิ่งทางด้านเนื้อหา ซึ่งได้ผลการประเมินระดับดีมาก ($\overline{X}$ = 4.56, S.D. =0.32) และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและพัฒนาเพื่อหาคุณภาพของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ซึ่งได้ผลการประเมินในระดับดี ($\overline{X}$ = 4.40, 4.39, 4.48) ซึ่งหมายความว่า บทเรียนอีเลิร์นนิ่งร่วมกับกิจกรรมผ่านเฟซบุ๊กในรายวิชาวิถีชีวิตในยุคดิจิทัล เรื่องจริยธรรมทางวิถีชีวิตในยุคดิจิทัล มีคุณภาพเหมาะสมสำหรับการนำไปใช้ในการเรียนการสอนหาประสิทธิภาพของบทเรียนอีเลิร์นนิ่งร่วมกับกิจกรรมผ่านเฟซบุ๊กในรายวิชาวิถีชีวิตยุคดิจิทัล เรื่องจริยธรรมทางวิถีดิจิทัลของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร จากการหาประสิทธิภาพกับกลุ่มทดลอง จำนวน 126 คน ระหว่างเรียนและหลังเรียน (E1/E2) มีประสิทธิภาพเท่ากับ 87.01/86.42 เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ สอดคล้องกับ Rodpon (2010) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่งที่มีฐานความช่วยเหลือทางการเรียน เรื่องประวัติศาสตร์สุโขทัยสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ประสิทธิภาพ 80.87/80.99 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และสอดคล้องกับ Thongparn (2014) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง เรื่องการถ่ายภาพเบื้องต้นสำหรับชุมชนถ่ายภาพโรงเรียนราชินี กรุงเทพมหานครโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างบทเรียนอีเลิร์นนิ่งหรือบทเรียนอีเลิร์นนิ่งบนเครือข่ายเพื่อหาประสิทธิภาพของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง พบว่าประสิทธิภาพของบทเรียนอีเลิร์นนิ่งมีประสิทธิภาพ 87.88/89.75 สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 ผู้วิจัยได้ทดลองใช้งานกับกลุ่มตัวอย่างเพื่อหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยให้นิสิตเข้าใช้งานบทเรียนอีเลิร์นนิ่งร่วมกับกิจกรรมผ่านเฟซบุ๊กในรายวิชาวิถีชีวิตยุคดิจิทัล เรื่อง จริยธรรมทางวิถีดิจิทัลของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร โดยอาจารย์เจ้าของรายวิชาเป็นผู้กำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านทางระบบ LMS โดยผู้เรียนจะเข้าไปใช้งานระบบนี้ได้อุปกรณ์ต้องมีการเชื่อมต่ออินเตอร์เน็ต โดยกิจกรรมการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ คือ จากที่ผู้สอนได้แบ่งเรื่องใหญ่ๆ ไว้ 4 หน่วย คือ กฎหมายความปลอดภัยทางเทคโนโลยีข้อมูลทางคอมพิวเตอร์ โทษและความเสี่ยงทางคอมพิวเตอร์ จริยธรรมทางคอมพิวเตอร์ และพระราชบัญญัติทางคอมพิวเตอร์ เมื่อนิสิตเรียนผ่านไปแล้วในเรื่องนั้นๆ ผู้สอนจะฝากกิจกรรมออนไลน์เฟซบุ๊กให้ผู้เรียนใช้งานบทเรียนอีเลิร์นนิ่งร่วมกับกิจกรรมผ่านเฟซบุ๊ก สำหรับเรื่องนั้นๆ โดยกำหนดให้นิสิตทำกิจกรรมก่อนเรียนเพื่อให้ทราบผลการเรียนรู้เดิมจากที่เรียนในชั้นเรียนซึ่งถือว่าเป็นผลการเรียนก่อนการใช้งานบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง และหลังจากนั้นผู้เรียนสามารถเริ่มทำกิจกรรมผ่านเฟซบุ๊กในรายวิชาวิถีชีวิตดิจิทัลจากสิ่งที่เรียนมาในห้องเรียนโดยใช้บทเรียนอีเลิร์นนิ่งร่วมกับกิจกรรมผ่านเฟซบุ๊ก และได้กล่าวถึงบทเรียนอีเลิร์นนิ่งที่พัฒนาขึ้นรองรับมาตรฐาน SCORM ได้อย่างมีประสิทธิภาพทำให้ผู้เรียนมีความสะดวกในการทบทวนบทเรียนและติดตามงานที่ได้รับมอบหมาย และขั้นทดลองนี้ ผู้วิจัยจะทำการเก็บรวบรวมคะแนนที่ได้ทั้งหมด ทั้งจากแบบฝึกหัดและแบบทดสอบ โดยผู้สอนจะเป็นผู้ที่ส่งออกคะแนนจากระบบมาให้กับผู้วิจัยเพื่อนำไปศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังจากที่นิสิตทำการเรียนรู้และทำแบบทดสอบครบทุกหน่วยแล้ว และผู้วิจัยจะแจกแบบสอบถามถามความคิดเห็นที่มีต่อบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง เพื่อศึกษาและเขียนรายงานความคิดเห็น

3. การศึกษาจริยธรรมทางวิถีชีวิตในยุคดิจิทัลก่อนเรียนและหลังเรียนบทเรียนอีเลิร์นนิ่งร่วมกับกิจกรรมผ่านเฟซบุ๊กในรายวิชาวิถีชีวิตในยุคดิจิทัล เรื่อง จริยธรรมทางวิถีชีวิตในยุคดิจิทัลของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาจริยธรรมทางวิถีชีวิตดิจิทัลของนิสิตปริญญาตรีที่ลงเรียนวิชาวิถีชีวิตดิจิทัลในภาคเรียนที่ 3 ปีการศึกษา 2557 พบว่า นิสิตมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนที่สูงขึ้นกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่านิสิตที่มีทักษะการใช้สื่ออีเลิร์นนิ่งผ่านกิจกรรมเฟซบุ๊กด้วยการเรียนรู้ผ่านบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง รายวิชาวิถีชีวิตดิจิทัล เรื่องจริยธรรมทางวิถีชีวิตดิจิทัล มีการพัฒนาการเรียนที่ดีขึ้น มีความรู้เพิ่ม

มากขึ้น ส่งผลให้ค่าความก้าวหน้าทางการเรียนของนิสิตหลังเรียนสูงขึ้นด้วย สอดคล้องกับ Wajanawisit (2014) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่งรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศคณะพยาบาลศาสตร์เกื้อการุณย์ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่นักเรียนเรียนด้วยบทเรียนอีเลิร์นนิ่งสูงกว่านักเรียนที่เรียนแบบปกติ

4. ผลการศึกษาความคิดเห็นของนิสิตต่อการเรียนบทเรียนอีเลิร์นนิ่งร่วมกับกิจกรรมผ่านเฟซบุ๊กในรายวิชาวิถีชีวิตในยุคดิจิทัล เรื่อง จริยธรรมทางวิถีชีวิตในยุคดิจิทัลของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร

ผลการศึกษาความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาความคิดเห็นของนิสิตที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งผลการศึกษาความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่าง ที่ทบทวนความรู้ด้วยบทเรียนอีเลิร์นนิ่งร่วมกับกิจกรรมผ่านเฟซบุ๊กในรายวิชาวิถีชีวิตในยุคดิจิทัล เรื่องจริยธรรมทางวิถีดิจิทัล ของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวรอยู่ในระดับมากที่สุด ($\overline{X}$ = 4.54, S.D. = 0.26) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ส่วนใหญ่แล้วนิสิตมีความคิดเห็นต่อบทเรียนอีเลิร์นนิ่งร่วมกับกิจกรรมผ่านเฟซบุ๊กในรายวิชาวิถีชีวิตในยุคดิจิทัล เรื่องจริยธรรมทางวิถีดิจิทัล ของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวรอยู่ในระดับที่มากเช่นกัน ทั้งนี้เนื่องจากบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง เป็นสิ่งแปลกใหม่สำหรับนิสิตบางกลุ่มจากการสัมภาษณ์ในข้างต้น และมีการนำเนื้อหามาออกแบบให้มีกราฟิกที่สวยงามสร้างความน่าสนใจ มีส่วนปฏิสัมพันธ์เพื่อให้นิสิตได้ทดลองได้วิเคราะห์ มีส่วนของกิจกรรมที่มีผลย้อนกลับทันทีทำให้ผู้เรียนได้รู้ข้อผิดพลาดของตนเอง รวมทั้งผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างไม่จำกัดทั้งเวลาและสถานที่ สอดคล้องกับ Ekmongkol (2015) พบว่า ผู้เรียนสามารถมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาได้ดีจากการตอบแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียน บทเรียนที่สร้างขึ้นมีความเหมาะสมอยู่ในระดับดี

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

การเรียนบทเรียนอีเลิร์นนิ่งร่วมกับกิจกรรมผ่านเฟซบุ๊กในรายวิชาวิถีชีวิตในยุคดิจิทัล เรื่อง จริยธรรมทางวิถีชีวิตในยุคดิจิทัลของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดจากการจัดการเรียนการสอนที่หลากหลายวิธีและเป็นการบูรณาการในการนำวิธีการใช้สื่อเฟซบุ๊กเพื่อบริหารการเรียนการสอนให้นิสิตสามารถติดตามข่าวสาว กิจกรรมและพัฒนาผู้เรียนในด้านนวัตกรรมตามจริยธรรมวิถีชีวิตในยุคดิจิทัล โดยสามารถจัดการเรียนการสอนทั้งภายในห้องเรียนและนอกห้องเรียน สามารถติดตามผู้เรียนได้อย่างทั่วถึงและตามเวลาสะดวกของผู้เรียนในการติดตามบทเรียนทบทวนหรือกิจกรรมกลุ่มโดยมีการนำเทคโนโลยีสารสนเทศเฟซบุ๊กมาเป็นส่วนประกอบในการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้สูงสุด เกิดทักษะและพฤติกรรมการคิดและบูรณาการทางจริยธรรมทางวิถีชีวิตในยุคดิจิทัลบรรลุตามวัตถุประสงค์ของบทเรียนอีเลิร์นนิ่งร่วมกับกิจกรรมผ่านเฟซบุ๊กในรายวิถีชีวิตในยุคดิจิทัลทำให้นิสิตมีจริยธรรมทางวิถีชีวิตในยุคดิจิทัลสูงและมีประสิทธิภาพกับการเรียนการสอน

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการเพิ่มเติมข้อประเด็นในการศึกษาทางด้านนวัตกรรมทางเทคโนโลยีสารสนเทศกับการสร้างจริยธรรมวิถีชีวิตในยุคดิจิทัลเพื่อส่งเสริมผู้เรียนให้สนใจศึกษากฎหมายจริยธรรมทางวิถีชีวิตในยุคดิจิทัลโดยควรมีการเปิดเป็นชมรมในสาขาวิชาหรือหัวข้อประเด็นย่อยในรายวิชาอื่นที่อาจารย์ในสาขาสนใจเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนากิจกรรมทางการพัฒนาผู้เรียนให้แก่นิสิตได้อย่างมีเป้าหมายของแผนการศึกษาที่ต้องการให้นิสิตมีคุณภาพเป็นคนดี คนเก่ง มีความสุข มีจริยธรรมทางวิถีชีวิตในยุคดิจิทัลและยังสามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ความสามารถเพียงพอในการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการดำรงชีวิตตามกระบวนการพัฒนาตนเองให้มีประสิทธิภาพและอยู่ในสังคมอย่างมีความสุข

References

Ekmongkol, L. (2015). *The development of social networking instructional strategy to enhance skills for creating ar-based instructional media* (Master thesis). Bangkok: King Mongkut's University of Technology North Bangkok. (in Thai)

Kaewurai, R. (1999). *The instructional system development of web based instruction* (Doctoral dissertation). Bangkok: Srinakharinwirot University. (in Thai)

Panichpalinchai, T. (2012). *Research methodology.* Phitsanulok: Naresuan University. (in Thai)

Ratprachanukhro Foundation. (2014). *Social media perception.* Retrieved February 10, 2015, from https://th-th.facebook.com/RPK.BKK (in Thai)

Rodpon, P. (2010). *The development of e-learning courseware with instruction and scaffolding on Sukhothai mistory for student in mattayomsuksa 1* (Master thesis). Bangkok: Silpakorn University. (in Thai)

Roungrong, P., & Kaewurai, R. (2013). *The development of education quality with blended learning in the 21st century.* Retrieved February 15, 2015, from http://nueducation2556.blogspot.com/2014/02/blended-learning-21.html (in Thai)

Roungrong, P., Kaewurai, R., Sittiwong, T., Manyum, W., Somyaron, W., Moundet, S., & Sresurat, C. (2015). Tablet PC: Educational Media in Thailand in the 21st century. *Journal of Education Prince of Songkla University, 26*(2), 1-12. (in Thai)

Thongparn, C. (2014). *The development of e-Learning on basic photography for photo club Rajini School Bangkok* (Master thesis). Bangkok: Srinakharinwirot University. (in Thai)

Tontheeptham, T. (2013). *Using Facebook that affected Chiang Mai university students lifestyles* (Master thesis). Chiang Mai: Chiang Mai University. (in Thai)

Wajanawisit, T. (2014). Development of e-Learning on information technology course, Kuakarun Faculty of Nursing. *Kuakarun Journal of Nursing, 21*(1), 100-113. (in Thai)