

ผลการใช้สื่อสังคมออนไลน์ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก วิชาการออกแบบ  
และผลิตสื่อกราฟิกคอมพิวเตอร์ สำหรับนักศึกษาระดับชั้นปริญญาตรี  
THE EFFECTS OF USING SOCIAL NETWORK AND ACTIVE LEARNING  
IN THE DESIGN AND PRODUCTION OF COMPUTER GRAPHICS COURSE  
FOR UNDERGRADUATE STUDENTS

พิพัฒน์ อัมพุธ<sup>1\*</sup> ทิพรรัตน์ สิทธิวงศ์<sup>2</sup> และดิเรก ธีระภูธร<sup>3</sup>  
Pipat Auttapat<sup>1\*</sup> Tippiarat Sittiwong<sup>2</sup> and Direk Teeraputon<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์

<sup>1,2,3</sup>Faculty of Education, Naresuan University, Phitsanulok 65000, Thailand

\*Corresponding Author, E-mail: yim.pipat@gmail.com

## บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) เพื่อสร้างและหาคุณภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก ในวิชาการออกแบบและผลิตสื่อกราฟิกคอมพิวเตอร์ ของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี 2) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน ระหว่างก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก 3) เพื่อประเมินผลงานของผู้เรียน หลังการเรียนรู้ด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก 4) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้เรียนระหว่างเรียน ที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ โดยวิธีการเลือกนักศึกษา ที่ลงทะเบียนเรียนวิชา 1131701 นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับครู ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบประเมินผลงานการผลิตสื่อกราฟิกคอมพิวเตอร์ แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียน

ผลการวิจัย พบว่า 1) ผลการประเมินคุณภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน ก่อนเรียน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 10.10 (S.D. = 1.97) หลังเรียน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.90 (S.D. = 1.32) แสดงว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ผลการประเมินผลงานของผู้เรียนจากการเรียนรู้ด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก อยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.50$ , S.D. = 0.52) 4) ผลการศึกษาความคิดเห็นนักเรียน ที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.51$ , S.D. = 0.58)

**คำสำคัญ:** สื่อสังคมออนไลน์ การเรียนเชิงรุก การออกแบบและผลิตสื่อกราฟิกคอมพิวเตอร์

## Abstract

The purposes of this research were 1) to create and find the quality of lesson plans using social network and active learning in the design and production of computer graphics course for undergraduate students 2) to study student's learning achievement before and after learning with social network and active learning 3) to evaluate the student's task after learning with social network and active learning and 4) to study student's opinion toward learning with social network using and active learning. The samples used in this study were 30 undergraduate students who enrolled the 1131701 Innovation and Information Technology course in the first semester of 2014 academic year in the Faculty of Education, Nakhonsawan Rajabhat University. The research tools were the lesson plans of using the social network and active learning, the learning achievement test, the evaluation form for student's task and the questionnaire for student's opinion.

The result of this research revealed that 1) the quality of lesson plans using social network and active learning is in the highest level, 2) the mean of student's learning achievement before learning is 10.10 (S.D. = 1.97) and after learning is 16.90 (S.D. = 1.32) which implied that student's learning achievement after learning is higher than before at the level of statistical significance .05., 3) the evaluation the student's task is in the high level ( $\bar{x} = 4.50$ , S.D. = 0.52), and 4) student's opinion toward learning with social network using and active learning is in the highest level ( $\bar{x} = 4.51$ , S.D. = 0.58).

**Keywords:** Social Network, Active Learning, Design and Production of Computer Graphics

## ความเป็นมาของปัญหา

แนวทางการสร้างความรู้ของนักศึกษาในปัจจุบันนั้นมีความแตกต่างไปจากเดิม เนื่องจากการที่โลกของเรานั้นมีวิวัฒนาการอย่างต่อเนื่องตลอดเวลา จากยุคเกษตรกรรม สู่ยุคอุตสาหกรรมและก้าวเข้าสู่ยุคปัจจุบันนี้คือ ยุคของเทคโนโลยีสารสนเทศ เทคโนโลยีสารสนเทศนั้นมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในสังคมโลก เป็นกลไกที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตและการทำงาน ดังนั้น แล้วแวดวงของการศึกษาจึงไม่สามารถหลีกเลี่ยงการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการเรียนการสอน และยังคงตระหนักถึงการนำมาใช้เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตัวนักศึกษาและช่วยให้ผู้เรียนนั้นใช้เทคโนโลยีเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ และช่วยให้ผู้เรียนใช้ชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพในสังคมโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

ดังที่ ยีน ฌูวอร์รณ และสมชาย นำประเสริฐ ได้กล่าวว่า ความสำคัญของเทคโนโลยีสารสนเทศ มีบทบาทโดยตรงกับการสร้างความรู้ (Knowledge Constructor) เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องมือช่วยรวบรวม ข้อมูลข่าวสาร ความรู้รอบตัว การจัดระบบการประมวลผล การส่งผ่านและสื่อสารด้วยความเร็วสูง และมีปริมาณมาก การนำเสนอและแสดงผลด้วยระบบสื่อสารต่างๆ ทั้งในด้านข้อมูล รูปภาพ เสียงและภาพเคลื่อนไหว อีกทั้งยังสามารถสร้างระบบการมีปฏิสัมพันธ์ แบบโต้ตอบ ทำให้การเรียนรู้ยุคใหม่ประสบความสำเร็จด้วยดี การเรียนรู้ยุคใหม่ใช้ความรู้ที่เรียกว่า world Knowledge ซึ่งมีแหล่งความรู้มากมายกระจายอยู่ทั่วโลก ผู้เรียน

ต้องเรียนรู้ได้มากและรวดเร็ว อีกทั้งสามารถแยกแยะค้นหาข่าวสาร ตลอดจนการแสวงหาสิ่งต่างๆ ได้ตรงกับความต้องการ

การที่โลกในทุกวันนี้มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วโดยเฉพาะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ การนำคอมพิวเตอร์มาเป็นเครื่องมือที่ใช้ในระบบงานไม่ว่าจะเป็นองค์กร หรือสถาบันต่างๆ ก็ใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือเพื่อการทำงาน นอกจากนี้ความเจริญก้าวหน้าทางระบบอินเทอร์เน็ตทำให้นักศึกษาสามารถเข้าถึงข้อมูลและข่าวสารต่างๆ ได้โดยง่าย สะดวกและรวดเร็ว ประกอบกับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ที่เข้ามามีบทบาทในการดำเนินชีวิต ซึ่งสื่อเหล่านี้นักศึกษาได้ให้ความสนใจและเข้าไปใช้เป็นจำนวนมาก จากการศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ของ Lunpa (2008) พบว่า นักศึกษาเข้าไปใช้สื่อสังคมออนไลน์ โดยเฉลี่ย 5-6 วันต่อสัปดาห์ และใช้วันละ 3-4 ชั่วโมง ต่อวัน จากผลการศึกษาจะเห็นได้ว่านักศึกษาให้ความสำคัญกับการเข้าไปใช้สื่อสังคมออนไลน์ เป็นอย่างมาก โดยสื่อเหล่านี้จะลักษณะเป็นเว็บไซต์สังคมออนไลน์ที่มีผู้ใช้เป็นผู้สื่อสาร หรือเขียนเรื่องราว ประสบการณ์ บทความ รูปภาพ และวิดีโอ ที่ผู้ใช้เขียนขึ้นเอง หรือพบจากสื่ออื่นๆ แล้วนำมาแบ่งปันให้กับผู้อื่นที่อยู่ในเครือข่ายของตนผ่านทางเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media)

ปัจจุบันเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้กลายเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการสร้างให้เกิดเป็นสื่อเชื่อมโยงกันในโลกออนไลน์ ที่เปิดโอกาสให้ทุกคนสามารถใช้เป็นช่องทางในการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ง่ายและสะดวกรวดเร็ว ซึ่งจะทำให้เกิดประโยชน์อย่างมากโดยไม่เสียค่าใช้จ่ายในการซื้อลิขสิทธิ์แต่อย่างใด ดังนั้น การนำเทคโนโลยีเครือข่ายสังคมออนไลน์มาใช้เป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนการสอน นอกจากจะพัฒนาครูให้ก้าวหน้าทันเทคโนโลยีในยุคปัจจุบันแล้ว ยังเป็นการปลูกฝังและพัฒนาให้นักศึกษาให้เป็นผู้ที่ใช้เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของตนเองได้อีกทางหนึ่งด้วย (Marguez, 2011, p.12) จากผลสำรวจของ Zocial Rank เว็บไซต์เก็บข้อมูลสถิติต่างๆ เกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์ ได้ออกมาเปิดเผยถึงสถิติการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ ของคนไทยในช่วงปี 2556 พบว่า ประเทศไทยมีประชากรประมาณ 66 ล้านคน มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ต 25 ล้านคน ใช้สื่อสังคมออนไลน์ 18 ล้านคน เมื่อไปดูข้อมูลผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ 18 ล้านคน พบว่า ผู้ใช้ Facebook คิดเป็น 85%, Twitter 10% และ Instagram 5% โดยสื่อสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมสูงสุด คือ Facebook ผู้คนส่วนใหญ่ใช้เพื่อพบปะพูดคุยกับเพื่อน แชร์สิ่งที่น่าสนใจให้ผู้อื่นรับรู้ และเล่นเกม

จากข้อมูลข้างต้นแสดงให้เห็นว่าสื่อสังคมออนไลน์สามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการเรียนการสอน เพื่อเป็นการปลูกฝังให้นักศึกษาได้ใช้ประโยชน์จากเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media) เพราะการเรียนการสอนในปัจจุบันนี้ ครูเปลี่ยนแปลงบทบาทจากผู้สอนเป็นผู้ให้แนะนำ และเป็นพี่ปรึกษา เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตัวเอง ซึ่งสอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนเชิงรุก (Active Learning) การเรียนการสอนแบบนี้ เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่ผู้เรียนเป็นฝ่ายวนอยู่กับเนื้อหาที่จะก่อให้เกิดความรู้ โดยการพูดคุย การเขียน การสะท้อนหรือการตั้งคำถาม หรือการเรียนการสอนที่มีความเคลื่อนไหว ใช้ได้ทั้งกลุ่มเล็กและห้องเรียนใหญ่ๆ ผู้เรียนอาจทำงานคนเดียวหรือทำงานเป็นกลุ่ม การเรียนแบบแอคทีฟหรือการเรียนเชิงรุกเป็นการเรียนที่พัฒนาทักษะ เน้นการพัฒนาความคิด เน้นการปฏิบัติมากกว่าฟังบรรยาย เป็นการเรียน ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เน้นการวัดและประเมินความคิด ให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียนเป็นหลัก การเรียนรู้แบบแอคทีฟผู้เรียนมีทักษะที่สามารถเลือกวิเคราะห์ อภิปราย ประเมินและตรวจสอบความคิดของตนในการเรียนรู้ต่างๆ เมื่อนำมาใช้กับการเรียนการสอนออกแบบและผลิตสื่อกราฟิกคอมพิวเตอร์ นักศึกษาจะได้ใฝ่รู้ในเนื้อหาและทฤษฎีมากขึ้น ร่วมกันแชร์ความรู้ ร่วมกันให้คำแนะนำต่อผลงานของเพื่อนร่วมชั้นเรียน ทำให้เกิดบรรยากาศการเรียนการสอนที่แปลกใหม่นักศึกษามีส่วนร่วมกับการเรียนมากขึ้น มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนและครูผู้สอน

ด้วยเหตุดังกล่าว จึงมีแนวคิดที่จะนำการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ มาใช้ในการเรียนรายวิชานวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษา ซึ่งเป็นรายวิชาบังคับในหมวดรายวิชาชีพครู คณะครุศาสตร์และศึกษาศาสตร์ต้องบรรจุลงในทุกหลักสูตร เพื่อให้สอดคล้องกับมาตรฐานวิชาชีพครูในมาตรฐานที่ 8 นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษา

จากที่ผ่านมามีปัญหาในการเรียนการสอนรายวิชานวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษา พบผลสัมฤทธิ์อยู่ในระดับต่ำ (ประสิทธิภาพอยู่ที่ระดับ 60.80/64.50, จากผลการเรียนปีการศึกษา 2557) ในหน่วยการออกแบบและผลิตสื่อกราฟิกคอมพิวเตอร์ การเรียนการสอนการออกแบบและผลิตสื่อกราฟิกคอมพิวเตอร์นั้นมีจุดประสงค์คือ ให้นักศึกษาเข้าใจหลักการใช้จุด เส้น รูปทรง รูปร่าง สี แสงเงา มาประยุกต์ใช้ในการสร้างงานศิลปะ มีความรู้เรื่องหลักการออกแบบสื่อกราฟิกในรูปแบบต่างๆ และมีทักษะในการสร้างงานศิลปะด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปสร้างภาพและกราฟิกชิ้นงาน เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการผลิตสื่อและนำเสนอ เมื่อวิเคราะห์ถึงสาเหตุที่ทำให้ผลการเรียนในรายวิชาดังกล่าวอยู่ในระดับต่ำ สาเหตุพบว่า นักศึกษามีเวลาที่จำกัดในช่วงเวลาการเรียนเนื่องจากต้องเรียนเนื้อหาในหลายหน่วย และในหน่วยของการออกแบบและผลิตสื่อกราฟิกคอมพิวเตอร์นั้นต้องเรียนทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ ประกอบกับนักศึกษาไม่มีพื้นฐานในการสร้างผลงานทางด้านกราฟิกมาก่อน ทำให้ผลสัมฤทธิ์ที่ออกมาต่ำ นักศึกษายังไม่มีทักษะในการสร้างงานศิลปะด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และการนำความรู้ที่ได้รับนำไปประยุกต์ใช้ในการผลิตสื่อและนำเสนอที่ดีพอ

จากการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน พบว่า ในขณะที่ทำการเรียนการสอนนั้นนักศึกษาจะเป็นเพียงผู้ฟังเพียงอย่างเดียวในขั้นตอนของการเรียนทฤษฎี และเมื่อถึงขั้นของการผลิตผลงาน นักศึกษาก็จะปฏิบัติตามที่ครูผู้สอนแนะนำเท่านั้น ทำให้ผลงานกราฟิกที่ออกมา ไม่มีความหลากหลาย เทคนิคการออกแบบไม่แตกต่างจากที่ครูได้สอนในชั้นเรียน และขาดการปฏิสัมพันธ์ในห้องเรียนระหว่างครูและนักศึกษา เพราะในระหว่างทำการเรียนการสอนนั้น นักศึกษาจะปฏิบัติตามการสั่งงานอยู่กับคอมพิวเตอร์ และคอยทำตามคำสั่ง หรือเทคนิคการสร้างผลงานที่ครูสอน เมื่อประสบปัญหาในเรื่องใดก็จะไม่กล้าถาม และเหตุผลจำกัดในเรื่องของเวลาในการทำการเรียนการสอน ในช่วงเวลานั้นครูไม่มีเวลาที่ไปดูแลและแนะนำหรือตอบปัญหาข้อสงสัยให้กับนักศึกษาเป็นรายบุคคล

การนำการเรียนรู้เชิงรุกมาใช้ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ในชั้นเรียน โดยการใช้เป็นช่องทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเชิงรุก นักศึกษาจะสามารถพัฒนากระบวนการสร้างงานกราฟิก กล่าวที่จะสอบถามปัญหาในการเรียนผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ได้ โดยที่เพื่อนนักศึกษาด้วยกันจะเป็นผู้ที่ช่วยกันหาคำตอบ หรือร่วมกันแชร์ประสบการณ์เทคนิคหรือแนวคิดในการสร้างผลงานใหม่ๆ สามารถนำผลงานที่สร้างเสร็จมาโพสต์ เพื่อให้เพื่อนร่วมชั้นและครูร่วมกันแสดงความคิดเห็นและชี้แนะความเห็นในการแก้ไขปรับปรุงได้ โดยการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเชิงรุกร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์นั้นยังเป็นการแก้ปัญหาเรื่องเวลาเรียนในชั้นเรียนไม่พออีกด้วย เพราะนักศึกษาสามารถทำกิจกรรมนอกเวลาเรียนได้ ทั้งยังเป็นการปลูกฝังให้นักศึกษาใช้สื่อสังคมออนไลน์ไปในทางที่เกิดประโยชน์

หากผลการวิจัยสำเร็จลุล่วงไปด้วยดีแล้ว ผู้วิจัยจะสามารถสรุปได้ว่าการนำสื่อสังคมออนไลน์มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ร่วมกับการสอนตามทฤษฎีแอคทีฟ มีความเหมาะสม ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นหรือไม่ การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนนักศึกษาด้วยกัน และนักศึกษากับครูมีมากขึ้นกว่าเดิมหรือไม่ อีกทั้งสามารถใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่นักเรียนมีอยู่เพื่อการเรียนรู้ ค้นคว้าข้อมูล ฝึกทักษะ และประสบการณ์ให้กับตนเองได้มากน้อยเพียงใด

## จุดมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาคุณภาพ การใช้สื่อสังคมออนไลน์ ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก ในวิชาการออกแบบและผลิตสื่อกราฟิกคอมพิวเตอร์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี
2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน ระหว่างก่อนและหลังการเรียนด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก ในวิชาการออกแบบและผลิตสื่อกราฟิกคอมพิวเตอร์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่พัฒนาขึ้น
3. เพื่อประเมินผลงานของผู้เรียน หลังการเรียนด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก ในวิชาการออกแบบและผลิตสื่อกราฟิกคอมพิวเตอร์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่พัฒนาขึ้น
4. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้เรียนระหว่างเรียน ที่มีต่อการเรียนด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก ในวิชาการออกแบบและผลิตสื่อกราฟิกคอมพิวเตอร์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่พัฒนาขึ้น

## ขอบเขตการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา  
การศึกษาค้นคว้ามุ่งศึกษาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก ในวิชาการออกแบบและผลิตสื่อกราฟิกคอมพิวเตอร์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ประกอบด้วยเนื้อหา 3 หน่วยดังต่อไปนี้ หน่วยที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับวัสดุกราฟิก หน่วยที่ 2 หลักการออกแบบงานกราฟิก และหน่วยที่ 3 การผลิตสื่อกราฟิกคอมพิวเตอร์ ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop
2. ขอบเขตด้านประชากร  
ประชากร ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี  
กลุ่มที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ได้จากการคัดเลือกแบบเจาะจง โดยเลือกนักศึกษา ที่ลงทะเบียนเรียนวิชา 1131701 นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับครู ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2557
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
  - 3.1 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก ในวิชาการออกแบบและผลิตสื่อกราฟิกคอมพิวเตอร์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี
  - 3.2 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน
  - 3.3 แบบประเมินผลงานการผลิตสื่อกราฟิกคอมพิวเตอร์
  - 3.4 แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียน

## สมมติฐานการวิจัย

1. คุณภาพของแผนการจัดกิจกรรมที่ได้พัฒนาขึ้น ในการเรียนด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ในรายวิชาการออกแบบและพัฒนาสื่อกราฟิกคอมพิวเตอร์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีอยู่ในระดับดี
2. ผลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากการใช้ สื่อสังคมออนไลน์ ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ในรายวิชาการออกแบบและพัฒนาสื่อกราฟิกคอมพิวเตอร์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80

3. ผลงานของผู้เรียน จากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ในรายวิชาการออกแบบและพัฒนาสื่อกราฟิกคอมพิวเตอร์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี อยู่ในระดับมาก

4. ผลประเมินความคิดเห็นของผู้เรียน จากการใช้ สื่อสังคมออนไลน์ ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ในรายวิชาการออกแบบและพัฒนาสื่อกราฟิกคอมพิวเตอร์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี อยู่ในระดับมาก

## วิธีดำเนินการวิจัย

1. ก่อนการใช้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การออกแบบและผลิตสื่อกราฟิกคอมพิวเตอร์ โดยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก ในวิชาการออกแบบและผลิตสื่อกราฟิกคอมพิวเตอร์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

1.1 ชี้แจงวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้กับนักศึกษาให้ทราบ

1.2 เตรียมสื่อ และเนื้อหาในการจัดการเรียนการสอน

1.3 ทดสอบก่อนเรียน เพื่อวัดระดับความรู้ของผู้เรียน

2. ระหว่างการใช้แผนกิจกรรมการเรียนรู้

2.1 จัดการเรียนการสอนตามแผนที่ได้วางไว้ ตาม 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นการเตรียม ขั้นการให้คำสั่ง ขั้นการเคลื่อนไหว ขั้นการสะท้อนความคิด และขั้นการประเมิน

2.2 ครูผู้สอนกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างสม่ำเสมอ

3. หลังการใช้แผนกิจกรรมการเรียนรู้

3.1 ให้นักศึกษาทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังการเรียนการสอน เรื่อง ออกแบบและผลิตสื่อกราฟิกคอมพิวเตอร์

3.2 ประเมินผลงานกราฟิกคอมพิวเตอร์ ที่ใช้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การออกแบบและผลิตสื่อกราฟิกคอมพิวเตอร์โดยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก ในวิชาการออกแบบและผลิตสื่อกราฟิกคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีแล้ววิเคราะห์ข้อมูล

3.3 ประเมินความคิดเห็นของนักศึกษาที่ใช้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การออกแบบและผลิตสื่อกราฟิกคอมพิวเตอร์ โดยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก ในวิชาการออกแบบและผลิตสื่อกราฟิกคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี แล้ววิเคราะห์ข้อมูล

## การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การหาประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ใช้วิธีวิเคราะห์ประสิทธิภาพของของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากคะแนนเฉลี่ยระหว่างการใช้แผนกิจกรรมการเรียนรู้ (E1) และคะแนนเฉลี่ยหลังการใช้แผนกิจกรรมการเรียนรู้ (E2)

2. เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างคะแนนการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ก่อนและหลังการใช้แผนกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยค่าร้อยละ

3. หาระดับการประเมินผลงานการออกแบบกราฟิกคอมพิวเตอร์ โดยการวัดแนวโน้มเข้าสู่ส่วนกลางของข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย และวัดการกระจายของข้อมูลด้วยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

4. หาระดับความคิดเห็นของผู้เรียน โดยการวัดแนวโน้มเข้าสู่ส่วนกลางของข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย และวัดการกระจายของข้อมูลด้วยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

## สรุปผลการวิจัย

1. ผลการประเมินประสิทธิภาพแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก ในวิชาการการออกแบบและผลิตสื่อกราฟิกคอมพิวเตอร์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี จากผู้เชี่ยวชาญ มีความเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.50$ , S.D. = 0.53) และการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก ในวิชาการการออกแบบและผลิตสื่อกราฟิกคอมพิวเตอร์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี การทดสอบระหว่างเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 24.25 คิดเป็นร้อยละ 80.83 และคะแนนการทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 16.89 คิดเป็นร้อยละ 84.45 ดังนั้นประสิทธิภาพ ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก ในวิชาการการออกแบบและผลิตสื่อกราฟิกคอมพิวเตอร์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.83/84.45 ซึ่งสามารถสรุปได้ว่า มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 จากการวิเคราะห์แสดงให้เห็นว่าสามารถนำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไปใช้ในการเรียนการสอนต่อไปได้

2. ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก ในวิชาการการออกแบบและผลิตสื่อกราฟิกคอมพิวเตอร์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี พบว่า คะแนนก่อนเรียน มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{x} = 10.10$ , S.D. = 1.97) คะแนนหลังเรียน มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{x} = 16.90$ , S.D. = 1.32) ค่า T เท่ากับ 17.14 แสดงว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จากการวิเคราะห์แสดงให้เห็นว่าสามารถนำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไปใช้ในการเรียนการสอนต่อไปได้

3. ผลการประเมินผลงานของผู้เรียนจากการเรียนรู้ด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก ในวิชาการการออกแบบและผลิตสื่อกราฟิกคอมพิวเตอร์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.50$ , S.D. = 0.52) จากการวิเคราะห์แสดงให้เห็นว่าสามารถนำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไปใช้ในการเรียนการสอนต่อไปได้

4. ผลการศึกษาความคิดเห็นนักเรียนที่มีต่อการใช้แผนกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก ในวิชาการการออกแบบและผลิตสื่อกราฟิกคอมพิวเตอร์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.51$ , S.D. = 0.58) จากการวิเคราะห์แสดงให้เห็นว่าสามารถนำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไปใช้ในการเรียนการสอนต่อไปได้

## อภิปรายผล

1. ผลการพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก ในวิชาการการออกแบบและผลิตสื่อกราฟิกคอมพิวเตอร์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญว่าแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.50$ , S.D. = 0.53) คะแนนการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ระหว่างเรียน E1 มีค่าเท่ากับ 80.83 และคะแนนทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน E2 มีค่าเท่ากับ 84.45 แสดงว่าประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก ในวิชาการการออกแบบและผลิตสื่อกราฟิกคอมพิวเตอร์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีคือ 80.83/84.45 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้เป็นเกณฑ์ ที่เป็นเช่นนี้เนื่องมาจากการดำเนินการพัฒนาและการหาประสิทธิภาพได้ทำอย่างเป็นขั้นตอน ตั้งแต่การศึกษาค้นคว้าเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง วิเคราะห์ปัญหา วิเคราะห์ผู้เรียน วิเคราะห์เนื้อหา การออกแบบแผนกิจกรรมการเรียนการสอน โดยได้นำขั้นตอนกระบวนการเรียนการสอน

เชิงรุกของ Changchat (1998) และ Sangkla (2008) มาเป็นแนวทางในการสร้างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก ในวิชาการออกแบบและผลิตสื่อกราฟิกคอมพิวเตอร์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ทำให้ได้แผนกิจกรรมการเรียนรู้ที่เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียน และมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างเพื่อนร่วมชั้นและครูผู้สอน ส่งเสริมการสร้างงานกราฟิกที่เป็นไปตามเกณฑ์การประเมิน โดนมีอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบทุกขั้นตอนและได้ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ ทำให้ได้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก ในวิชาการออกแบบและผลิตสื่อกราฟิกคอมพิวเตอร์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีประสิทธิภาพ ใช้ในการเรียนการสอนได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Kijek (2007) ที่พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก มีผลสัมฤทธิ์สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.1 และเป็นไปในทิศทางเดียวกับ Sangkla (2008) ที่พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกที่กำหนดไว้ 5 ขั้นตอน มีผลการเรียนสูงกว่าการเรียนแบบปกติ

2. ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก ในวิชาการออกแบบและผลิตสื่อกราฟิกคอมพิวเตอร์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี พบว่า คะแนนก่อนเรียน มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{x} = 10.10$ , S.D. = 1.97) คะแนนหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{x} = 16.90$ , S.D. = 1.32) ค่า T เท่ากับ 17.14 แสดงว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ที่เป็นเช่นนี้เพราะการเรียนรู้เชิงรุกจะช่วยให้นักเรียนกระตือรือร้นในการเรียน ได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในการทำงานเป็นกลุ่ม ได้เลือกที่จะเรียนรู้ในหัวข้อที่ตนเองสนใจ โดยมีครูเป็นผู้ที่คอยกระตุ้นการเรียนรู้ รูปแบบการเรียนรู้เชิงรุกจึงเป็นรูปแบบที่ช่วยทำให้ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับข้อสังเกตในงานวิจัยของ Sangkla (2008) ที่พบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมเชิงรุก มีความกระตือรือร้น กระฉับกระเฉง มีความสนใจในการเรียน กล้าแสดงออก ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม สรุปผลจากการปฏิบัติได้อย่างชัดเจน อีกทั้งยังสามารถสะท้อนความคิด ความรู้จากสิ่งที่เรียนในแต่ละชั่วโมงได้เป็นอย่างดี ซึ่งทำให้นักเรียนนั้นมีความรู้ความเข้าใจที่มากขึ้น และเพิ่มความสามารถในการเก็บข้อมูลของตนเองได้ (Euclid as cited in Sangkla, 2008, p.36) จากปัจจัยดังกล่าวจึงส่งผลให้นักเรียนที่เรียนด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก ในวิชาการออกแบบและผลิตสื่อกราฟิกคอมพิวเตอร์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

3. ผลการประเมินผลงานของผู้เรียน จากการเรียนรู้ด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก ในวิชาการออกแบบและผลิตสื่อกราฟิกคอมพิวเตอร์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.50$ , S.D. = 0.52) ที่เป็นเช่นนี้ เพราะว่าแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก ในวิชาการออกแบบและผลิตสื่อกราฟิกคอมพิวเตอร์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ได้มีกระบวนการที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้ร่วมกันทำงานเป็นกลุ่ม ยอมรับและรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนร่วมชั้นเรียน เพื่อนำไปพัฒนาผลงานของตนเองให้ดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Manopichetwattana (2004) ที่พบว่า การเรียนรู้เชิงรุกเทคนิคที่นำมาใช้จะเน้นให้นักเรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็น อธิบายแนวคิด และชี้แจงเหตุผล ก่อนที่จะสรุปเป็นแนวความคิด และนำเสนอต่อเพื่อนร่วมชั้นเรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าใจอย่างแท้จริง ซึ่งลักษณะเด่นของการเรียนรู้เชิงรุกที่นำมาใช้จะมีส่วนช่วยกระตุ้นความสนใจ การเรียนรู้ และการสร้างผลงานของนักเรียนได้เป็นอย่างดี

4. ผลการศึกษาคิดเห็นนักเรียน ที่มีต่อการใช้แผนกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก ในวิชาการออกแบบและผลิตสื่อกราฟิกคอมพิวเตอร์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.51$ , S.D. = 0.58) ที่เป็นเช่นนี้เพราะการเรียนรู้ด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ร่วมกับการ



เรียนรู้เชิงรุก ในวิชาการออกแบบและผลิตสื่อกราฟิกคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีนั้น เป็นการเรียนที่นักเรียนได้เลือกเรียนตามสิ่งที่สนใจ ได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้นและครูผู้สอน รวมทั้งยังได้ใช้ช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ ที่เป็นช่องทางที่ได้รับความนิยม ทำให้นักเรียนสนุกกับการเรียนมากยิ่งขึ้น ไม่รู้สึกเบื่อและยังได้เรียนรู้การใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษาจากช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ด้วย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Chaiyamon (2007) ที่ได้พัฒนาบทเรียนบทเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานศิลปะพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นอย่างมาก และ Masapun (2008) ที่ศึกษาเรื่องรูปแบบการสื่อสารออนไลน์ในเว็บ Blog ก็พบว่า นักเรียนมีความชอบและสนใจที่จะเรียนรู้จากการใช้สื่อสารออนไลน์เป็นอย่างมาก

นอกจากนี้ การศึกษาค้นคว้าผลการใช้กิจกรรมสื่อสังคมออนไลน์ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุกวิชาการออกแบบและผลิตสื่อกราฟิกคอมพิวเตอร์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ยังสามารถอธิบายตามขั้นตอนในการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนได้ดังนี้

1. ขั้นการเตรียม ทำให้ผู้วิจัยได้ทราบ จากการทดสอบความรู้ของผู้เรียน ว่ามีความรู้พื้นฐานหรือความรู้เดิมมากน้อยเพียงใด โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน และผู้เรียนยังได้เตรียมความพร้อมในการเรียนได้อย่างถูกต้องและเกิดประสิทธิภาพได้ดีที่สุด จากการแนะนำบทเรียน ชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้ และจัดตั้งกลุ่มเพื่อใช้เป็นช่องทางในการร่วมกันแสดงความคิดเห็น และจัดกิจกรรมการเรียนการสอนบน facebook อธิบายกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกให้ผู้เรียนเข้าใจ

2. ขั้นการให้คำชี้แจง ผู้เรียนจะทำความเข้าใจในเนื้อหาแต่ละบทได้ดียิ่งขึ้น และสามารถเลือกในหัวข้อที่ตนเองสนใจได้ จากการอธิบายเนื้อหา และแบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มๆตามความสนใจในเรื่องที่ต้องการศึกษา โดยมีครูอธิบายบทบาทของผู้เรียนในการไปศึกษาค้นคว้าข้อมูลและนำมาทำกิจกรรมเชิงรุกบนสื่อสังคมออนไลน์ที่ได้ตั้งกลุ่มเพื่อการจัดกิจกรรมไว้บน facebook

3. ขั้นการเคลื่อนไหว นักเรียนได้เรียนรู้ ด้วยการหาความรู้ตามหัวข้อที่ตนเองสนใจ จากนั้นนำความรู้ที่ได้มารวบรวมปันกับเพื่อนที่มีความสนใจร่วมกันในหัวข้อเดียวกัน ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนร่วมชั้นเรียนสนุกในการเรียนรู้ โดยผู้วิจัยจะเป็นผู้ที่ตั้งหัวข้อไว้ในกลุ่ม และเป็นผู้คอยกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจตลอดเวลา มีการซักถาม เสนอแนะแสดงความคิดเห็น และตรวจสอบการทำกิจกรรมของนักเรียน ทำให้นักเรียนกล้าที่จะถามและเกิดปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับครูด้วย

4. ขั้นการสะท้อนความคิด ขั้นตอนนี้จะส่งเสริมให้นักเรียนสามารถสรุปความรู้ได้ โดยนักเรียนในแต่ละกลุ่มร่วมกันสะท้อนความคิดจากสิ่งที่ได้ไปศึกษาและแสดงความคิดเห็นกัน เขียนสรุปความรู้ของหัวข้อของตนเอง และให้ผู้เรียนในแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาเพื่อนำเสนอความรู้ในหัวข้อที่ตนเองได้ไปศึกษา โดยมีเพื่อนร่วมชั้นเรียนและครูผู้สอนร่วมกันอธิบาย ซักถาม และสรุป ซึ่งนำสู่ความรู้ที่ถูกต้อง โดยจะมีครูเป็นผู้ทำหน้าที่ช่วยในการขยายความรู้เพิ่มเติมให้อีกครั้งหนึ่ง จากนั้นให้แต่ละกลุ่มเขียนสรุปความรู้ที่ถูกต้องโพสลงในกลุ่ม facebook เพื่อให้ผู้เรียนทุกคนไปศึกษาอ่านความรู้ที่เขียนสรุปไว้ในกลุ่ม facebook เพื่อนร่วมชั้นสามารถมาศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมได้ และสมาชิกในหัวข้อนั้นสามารถตอบข้อสงสัยของเพื่อนได้ ทำให้นักเรียนสนุกที่จะเรียนรู้ ได้เรียนรู้การเข้าถึงแหล่งความรู้ต่างๆ และเรียนรู้การวิเคราะห์การสังเคราะห์ความรู้

5. ขั้นการประเมิน ขั้นตอนนี้จะมีการตรวจสอบความรู้ความเข้าใจของนักเรียน โดยการให้ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน และนักเรียนจะทราบประสิทธิภาพการเรียนรู้ของตนเอง จากการชี้แจงคะแนนในการวัดผลให้กับผู้เรียนทราบ และผู้วิจัยก็ยังได้ทราบความคิดเห็นของนักเรียนว่ามีความคิดเห็นด้วยหรือไม่จากการเรียนการสอนด้วย

การใช้กิจกรรมสื่อสังคมออนไลน์ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุกวิชาการออกแบบและผลิตสื่อกราฟิกคอมพิวเตอร์ ของนักศึกษา ระดับปริญญาตรีโดยการให้นักเรียน ทำแบบสอบถามความคิดเห็น

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะในนำผลการวิจัยไปใช้

โรงเรียนหรือสถานศึกษาควร ส่งเสริมให้มีการพัฒนาแผนการใช้กิจกรรมสื่อสังคมออนไลน์ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก ให้ความหลากหลาย ครอบคลุมเนื้อหาในทุกรายวิชา ในทุกระดับชั้น ซึ่งสามารถช่วยให้นักเรียนได้ พัฒนาการเรียนรู้ สนุกกับการหาความรู้ และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดี

### 2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยต่อไป

ควรมีการพัฒนาแผนการใช้กิจกรรมสื่อสังคมออนไลน์ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุกในเนื้อหาวิชาอื่นๆ ระดับชั้นอื่นๆ เพื่อเป็นการพัฒนาแผนการใช้กิจกรรมสื่อสังคมออนไลน์ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก ให้ความหลากหลายในการเรียนการสอน เพราะสามารถทำให้นักเรียนเกิดความสนใจ กระตุ้นการเรียนรู้ ได้มากขึ้น

## References

- Chaiyamoorn, P. (2007). *A development of web – based courseware based – on the multiple intelligences theory and creative thinking in the group of art learning content entitled “basic of Thai dancing art” for Prathomsueksa 6*. (Master thesis, Mahasarakham University). (in Thai)
- Changchat, S. (1998). *Organizational behavior*. Phitsanulok: Faculty of Management Science, Pibulsongkram Rajabhat University. (in Thai)
- Kijek, P. (2007). *The effect of active learning activities on achievement and attitude towards chemistry of Mathayomsuksa 6 in Pathumtani Province*. (Master thesis, Chandrakasem Rajabhat University). (in Thai)
- Lunpa, K. (2008). *The usage behavior and expectation for benefits that will get from new media usages for population in Bangkok area, Weblog case study*. (Master thesis, Thammasat University). (in Thai)
- Manopichetwattana, S. (2004). *The development of integrated science instructional model based on active learning in the topic of human body*. (Doctoral dissertation, Srinakharinwirot University). (in Thai)
- Marquez, R. (2011). *Analysis of social networking: good idea or not?* U.S.A: Kennesaw State University.
- Masapun, J. (2008). *Patterns of the online communication in web blog case study of blogging and OK nation blog*. (Master thesis, Dhurakij Pundit University). (in Thai)
- Sangkla, S. (2008). *Comparisons learning achievement, analytical thinking, and achievement motivation in learning science of Mathayomsuksa 4 students who learned using the active learning method and the 5-e learning cycle approach*. (Master thesis, Mahasarakham University). (in Thai)