

แนวทางการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนศิลปะปฏิบัติของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิต



นางสาวณัฐกานต์ ประทุม

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)

เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR)

are the thesis authors' files submitted through the University Graduate School.

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2558

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

GUIDLINE FOR USING ONLINE SOCIAL NETWORK IN A STUDIO ART PROGRAM OF  
UNDERGRADUATE STUDENTS



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Master of Education Program in Art Education  
Department of Art Music and Dance Education  
Faculty of Education  
Chulalongkorn University  
Academic Year 2015  
Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	แนวทางการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนศิลปะ
	ปฏิบัติของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิต
โดย	นางสาวณัฐกานต์ ประทุม
สาขาวิชา	ศิลปศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	อาจารย์ ดร.อินทิรา พรหมพันธุ์

---

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง  
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต

.....คณบดีคณะครุศาสตร์  
(รองศาสตราจารย์ ดร.บัญชา ชลาภิรมย์)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิชาติ พลประเสริฐ)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก  
(อาจารย์ ดร.อินทิรา พรหมพันธุ์)

.....กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกษมรัสมิ์ วิจิตรกุลเกษม)

ณัฐกานต์ ประทุม : แนวทางการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนศิลปะปฏิบัติของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิต (GUIDLINE FOR USING ONLINE SOCIAL NETWORK IN A STUDIO ART PROGRAM OF UNDERGRADUATE STUDENTS) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก: อ. ดร.อินทิรา พรหมพันธุ์, 165 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอแนวทางการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมและส่งเสริมการเรียนศิลปะปฏิบัติ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้วิจัยประกอบด้วย อาจารย์ผู้สอนศิลปะปฏิบัติ จำนวน 22 คน นิสิตนักศึกษาจำนวนทั้งหมด 360 คน จาก 8 สถาบัน ได้แก่ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มหาวิทยาลัยขอนแก่น มหาวิทยาลัยรามคำแหง มหาวิทยาลัยบูรพา มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบสัมภาษณ์ แบบสอบถาม และแบบสังเกต วิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามโดยการหาค่าเฉลี่ยเลขคณิต และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน วิเคราะห์แบบสัมภาษณ์และแบบสังเกตโดยการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่า การนำเครือข่ายสังคมออนไลน์เข้ามาใช้ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติทำให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพดีขึ้น ช่วยในเรื่องข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ เพิ่มช่องทางให้เด็กได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูล เกิดแนวความคิดใหม่พัฒนาตนเอง โดย 1) การเรียนรู้ทักษะการปฏิบัติงาน เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทการแบ่งปันเนื้อหาที่ระหว่างผู้ใช้มีความเหมาะสมมากที่สุด ช่วยในการเรียนรู้เทคนิคและวิธีการสร้างผลงาน 2) การแก้ปัญหาในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกันมีความเหมาะสมมากที่สุด สามารถเป็นสื่อกลางเชื่อมต่อระหว่างอาจารย์และนิสิตนักศึกษา แบ่งปันข้อมูลความรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา 3) การสร้างอุดมคติและแรงบันดาลใจในการทำงาน สามารถใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทุกประเภทเพื่อสร้างแรงบันดาลใจและใช้เป็นพื้นที่ในการแลกเปลี่ยนแนวความคิด 4) การแสดงผลงานเพื่อถ่ายทอดความคิดความรู้สึก เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกันมีความเหมาะสมมากที่สุด ช่วยให้ศึกษามีพื้นที่ในการนำเสนอผลงานสู่สาธารณะได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว 5) การพิจารณาและสังเกตผลงานอย่างละเอียด เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทแบ่งปันเนื้อหาที่ระหว่างผู้ใช้มีความเหมาะสมมากที่สุด ช่วยให้นิสิตนักศึกษาพิจารณาผลงานของตนเองและศิลปินท่านอื่นได้อย่างสะดวก 6) การแชร์ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานต่างๆ เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกันมีความเหมาะสมมากที่สุด นิสิตนักศึกษาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันมากขึ้น 7) การพิจารณาผลงานของผู้อื่นเพื่อเรียนรู้เทคนิคใหม่ในแวดวงศิลปะ เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกันมีความเหมาะสมมากที่สุด โดยศึกษาจากแฟนเพจหรือเว็บไซต์ทั้งของไทยและต่างประเทศ 8) การศึกษาศิลปะประเภทต่างๆ ทั้งในอดีตและปัจจุบัน เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกันมีความเหมาะสมมากที่สุด ช่วยให้นิสิตนักศึกษามีฐานความรู้ที่ดีขึ้น

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย อาจารย์ผู้สอนควรมีหน้าที่สำคัญในการแนะนำนิสิตนักศึกษาในการค้นคว้า คัดกรองข้อมูล และการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ในแบบที่เหมาะสม

ภาควิชา ศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา ลายมือชื่อนิสิต .....

สาขาวิชา ศิลปศึกษา ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก .....

# # 5683332027 : MAJOR ART EDUCATION

KEYWORDS: STUDIO ART PROGRAM / GUIDELINES / ONLINE SOCIAL NETWORK / UNDERGRADUATE STUDENT

NATTHAKAN PRATOOM: GUIDLINE FOR USING ONLINE SOCIAL NETWORK IN A STUDIO ART PROGRAM OF UNDERGRADUATE STUDENTS. ADVISOR: INTIRA PHROMPAN, Ph.D., 165 pp.

The objective of this study was to propose guidelines for using appropriate social network to facilitate studio art program. The samples of this study were consisted of 22 studio art teachers and 360 students from 8 universities, which were Chulalongkorn University, Srinakharinwirot University, Chiang Mai University, Khon Kaen University, Burapha University, Prince of Songkla University, Ramkhamhaeng University, and Bansomdejchaopraya Rajabhat University. The instruments used in this study were interview form, questionnaire, and observation form. The quantitative data was analysed by calculating percentage, mean, and standard deviation. The interview and observation data were analysed by using content analysis.

The results showed that integrating social network into studio art program increased class learning efficiency, minimized time and space limitation, increased student learning and research channel, and encouraging idea and development. 1) For develop craft, the most appropriate social network is content community that helps students to learn new art techniques and how to develop the art work. 2) For engage & persist, the most appropriate type of social network is social networking site or SNS which can be the media connecting between teacher and students and be the channel for information sharing. 3) Every type of social network can be used to develop envision and inspiration. 4) To express the idea and expression, the most appropriate type of social network is SNS which provides the space that students can conveniently present their work publicly. 5) To observe, the most appropriate social network is content community which helps students to discuss about their work and others' conveniently. 6) Blog is the most appropriate type for stretch & explore that allows students to discuss and share their idea. 7) To understand art world, SNS is the most appropriate type of social network. 8) From the literature review, Collaborative project is the most appropriate type of social network that helps students to learn and build up the better knowledge base.

The result recommends teachers to establish the important roles in advising student how to learn, research, and using social network appropriately.

Department: Art Music and Dance Education Student's Signature .....

Field of Study: Art Education Advisor's Signature .....

Academic Year: 2015

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณาของ อาจารย์ ดร.อินทิรา พรหมพันธุ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ซึ่งช่วยให้คำแนะนำและดูแลเอาใจใส่ตลอดจนช่วยแก้ไขข้อบกพร่องที่เกิดขึ้นจากการวิจัยในครั้งนี้ด้วยเป็นอย่างดีตลอดระยะเวลาที่ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัย จึงขอกราบขอบพระคุณในความกรุณานี้เป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิชาติ พลประเสริฐ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกษมรัสมิ์ วิจิตรกุลเกษม กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาให้คำแนะนำแก้ไขข้อบกพร่อง ทำให้วิทยานิพนธ์เล่มนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอกราบขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่กรุณาให้คำแนะนำเพื่อแก้ไขเครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้ให้สมบูรณ์ และกราบขอบพระคุณอาจารย์ทุกท่านที่เสียสละเวลาอันมีค่าในการให้สัมภาษณ์ รวมถึงน้องๆ นิสิตนักศึกษาทุกท่าน ที่สละเวลาและให้ความร่วมมืออันเป็นประโยชน์ยิ่งต่อการวิจัยครั้งนี้

ขอบคุณมิตรภาพและกำลังใจจากพี่ๆ น้องๆ หลักสูตรปริญญาโทศิลปศึกษา รุ่น 29 ทุกคนที่คอยช่วยเหลือ สนับสนุนและเป็นกำลังใจให้ผู้วิจัยด้วยดีเสมอมา และสามารถทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้ให้ออกมาเสร็จสมบูรณ์

ท้ายที่สุด ขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ ผู้ที่คอยสนับสนุนทางด้านการศึกษาเป็นอย่างดีมาตลอด น้องชายอันเป็นที่รักผู้ล่วงลับไปแล้ว ที่คอยให้กำลังใจ เป็นแรงใจที่ยิ่งใหญ่ และเพื่อนๆ ที่เต็มใจช่วยเหลือเสมอ การได้รับการสนับสนุนจากทุกคนช่วยให้ผู้วิจัยมีความมุ่งมั่นอดทน ประสบความสำเร็จจนกระทั่งจบการศึกษาในครั้งนี้

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฌ
สารบัญภาพ .....	ญ
บทที่ 1 บทนำ .....	1
ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์การวิจัย .....	4
ขอบเขตการวิจัย .....	4
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย .....	6
ประโยชน์ที่ได้รับ.....	6
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	8
เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT).....	9
เครือข่ายสังคมออนไลน์ .....	14
การเรียนการสอนระดับอุดมศึกษา.....	23
การเรียนการสอนศิลปะระดับอุดมศึกษา .....	28
หลักสูตรศิลปศึกษา .....	29
การเรียนศิลปะ .....	31
การเรียนศิลปะปฏิบัติ.....	37
การเรียนศิลปะปฏิบัติกับบริบทเครือข่ายสังคมออนไลน์ในยุคปัจจุบัน.....	41
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	64

ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	64
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	65
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	66
การพัฒนาเครื่องมือในการวิจัย.....	68
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	69
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	70
สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ.....	71
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	73
ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์.....	74
ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม.....	84
ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสังเกต.....	101
ตอนที่ 4 การเชื่อมโยงข้อมูลที่สังเคราะห์จากการสอบถาม สัมภาษณ์ และการสังเกต สู่ แนวทางการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนศิลปะปฏิบัติ.....	105
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	107
สรุปผลการวิจัย.....	107
อภิปรายผล.....	110
ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย.....	115
แนวทางการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนศิลปะปฏิบัติ.....	116
รายการอ้างอิง.....	126
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	165



## สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1	การเชื่อมโยงประเด็นสำคัญของทฤษฎีประยุกต์สู่การเรียนการสอนทักษะปฏิบัติ.....	33
ตารางที่ 2	เปรียบเทียบการศึกษาในแต่ละยุค.....	44
ตารางที่ 3	วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างเครือข่ายสังคมออนไลน์และการเรียนศิลปะปฏิบัติ.....	60
ตารางที่ 4	ค่าความถี่เกี่ยวกับข้อมูลสถานภาพทั่วไปของกลุ่มอาจารย์มหาวิทยาลัยที่ให้สัมภาษณ์... 74	
ตารางที่ 5	ความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอนศิลปะปฏิบัติต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ในการจัดการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ .....	75
ตารางที่ 6	ความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอนศิลปะปฏิบัติเกี่ยวกับประโยชน์ของการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ .....	79
ตารางที่ 7	ค่าความถี่เกี่ยวกับสภาพทั่วไปของกลุ่มนิสิตนักศึกษาที่ให้สัมภาษณ์ .....	80
ตารางที่ 8	ความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษาที่มีต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ในการจัดการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ .....	82
ตารางที่ 9	ค่าความถี่และร้อยละเกี่ยวกับสภาพทั่วไปของกลุ่มอาจารย์มหาวิทยาลัย ที่ตอบแบบสอบถาม .....	84
ตารางที่ 10	การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติของอาจารย์.....	87
ตารางที่ 11	ค่าความถี่และร้อยละเกี่ยวกับสภาพทั่วไปของนิสิตนักศึกษาที่ตอบแบบสอบถาม .....	93
ตารางที่ 12	ความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษาต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ .....	95
ตารางที่ 13	การสังเกตการเรียนการสอนที่มีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ในการเรียนศิลปะปฏิบัติ .....	101

## สารบัญภาพ

หน้า

แผนภาพที่ 1	กรอบแนวคิดการวิจัย .....	7
แผนภาพที่ 2	กิจกรรมการเรียนรู้ยุคใหม่ 5 รูปแบบ (Five Types of Learning Activities).....	18
แผนภาพที่ 3	โมเดล SCONUL's Seven Pillars .....	19
แผนภาพที่ 4	กระบวนการสร้างงานศิลปะ .....	35
แผนภาพที่ 5	องค์ประกอบทางด้านศิลปะ .....	36
แผนภาพที่ 6	ผังขั้นตอนการวิจัย .....	72
แผนภาพที่ 7	แนวทางการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนศิลปะปฏิบัติ ของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิต.....	125

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาในปัจจุบันเล็งเห็นความสำคัญของวิชาศิลปศึกษาและเป็นที่ยอมรับกันว่ามีส่วนช่วยในการเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการและสุนทรียภาพให้กับเด็กทุกคน การเรียนการสอนศิลปศึกษามีวัตถุประสงค์เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในศาสตร์ทางศิลปะ สามารถคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินและประยุกต์ใช้ความรู้อย่างสร้างสรรค์ โดยองค์ประกอบของหลักสูตร อาจจำแนกเป็นความมุ่งหมายของหลักสูตร เนื้อหาวิชา วิธีการ กิจกรรมและการประเมินผลสิ่งต่างๆ เหล่านี้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำประสบการณ์ต่างๆ ไปใช้ประโยชน์ได้ตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้ (หลักสูตรสาขาศิลปศึกษา, 2557) หลักสำคัญประการหนึ่ง คือ การปลูกฝังและส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ดังที่นักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวว่า การที่จะพัฒนาสังคมไทยไปสู่สังคมอุตสาหกรรมหรือสังคมสมัยใหม่ได้นั้น จะต้องเปลี่ยนแปลงบุคลิกภาพบางประการใหม่ โดยเปิดกว้างด้านการสร้างสรรค์ให้มีอิสระ ส่งเสริมให้คนกล้าคิด กล้าแสดงออก และกิจกรรมทางศิลปะก็นับว่ามีบทบาทช่วยส่งเสริมสิ่งเหล่านี้ให้เกิดขึ้นได้ (วิชัย วงศ์ใหญ่, 2537) ศิลปศึกษานั้นเป็นหลักสูตรหนึ่งที่เปิดสอนในระดับอุดมศึกษาและเป็นส่วนประกอบสำคัญส่วนหนึ่งของหลักสูตรการศึกษาทั่วไป มุ่งเน้นฝึกฝนและพัฒนาทักษะให้ผู้เรียนมีความสามารถในการปฏิบัติงานได้จริง (ชุลุด นิมเสมอ, 2529) จากนโยบายการพัฒนาบัณฑิตอุดมคติไทย พ.ศ.2554-2558 การพัฒนาบัณฑิตยุคใหม่จะต้องมีความเป็นพลวัตให้เหมาะสมกับการเปลี่ยนแปลงของโลกภายนอกสอดคล้องกับปัจจุบันการศึกษาได้ก้าวเข้าสู่ยุค Education 4.0 ที่เป็นนโยบายการศึกษาเพื่อผลิตบุคลากรที่สามารถประสานความรู้กับทักษะเพื่อสร้างนวัตกรรมและเกิดผลผลิตออกมาได้ (ไพฑูรย์ สีนลรัตน์, 2556) ซึ่งในการศึกษาระบบ 4.0 นี้ ความรู้ทฤษฎียังมีความสำคัญ แต่เสริมแกร่งยิ่งขึ้นด้วยการเรียนรู้และทักษะการฝึกฝนจากประสบการณ์ตรง เพื่อเป็นจุดเริ่มต้นในการสร้างนวัตกรรม ผู้เรียนต้องสามารถถ่วงถ่วงจากฐานความรู้ที่มีอยู่ในบริบทที่ความรู้เหล่านั้นสามารถนำไปสู่คำตอบได้เพื่อประสิทธิผลสูงสุด (Chula Engineering Education 4.0, 2013)

เทคโนโลยีสารสนเทศมีบทบาทสำคัญในด้านการศึกษา ตั้งแต่การบริหารการศึกษา การบริหารการเงิน การบริหารโครงการ การบริหารการเรียนการสอน การบริหารงานบุคคล การบริหารงานวิจัย รวมทั้งคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ซึ่งสามารถช่วยให้ผู้เรียนรู้วิชาการต่างๆ ได้ ตามระดับความสามารถของตนเอง ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างเหมาะสม จะเห็นได้ว่าเทคโนโลยีสารสนเทศ การสื่อสาร (ICT) และการศึกษานั้นเป็นเรื่องสำคัญระดับยิ่งยวดสำหรับประเทศ ดังนั้นการใช้

เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษาจึงเป็นประเด็นสำคัญที่จะช่วยพัฒนาให้มีนวัตกรรมทางการศึกษาเกิดขึ้นมากมาย การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ในวงการศึกษามีอยู่หลายวิธีและหลายรูปแบบ ดังที่ กิตานันท์ มลิทอง (2546) และ ยืน ภู่วรรณ และ สมชาย นำประเสริฐชัย (2546) สรุปได้ดังนี้ 1) การใช้คอมพิวเตอร์ในการประมวลผล จัดเก็บสารสนเทศและเผยแพร่โดยใช้อีเมลล์และเว็บไซต์ 2) การนำระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมาใช้เป็นสื่อในการกระจายข้อมูลความรู้ เพื่อเชื่อมโยงข้อมูลสารสนเทศและใช้ในห้องเรียนเพื่อการสอนและตรวจสอบการทำงานของนักเรียน 3) การใช้คลื่นไมโครเวฟและการส่งสัญญาณผ่านดาวเทียมในการถ่ายทอดการสอน 4) การเรียนการสอนในลักษณะการสอนบนเว็บ โดยมีการใช้อีเมลล์และเว็บบอร์ดร่วมด้วย 5) การสอนทางไกลในลักษณะ E-Learning เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ช่วยให้มีการสร้างห้องเรียนร่วมกันในไซเบอร์สเปซ (Cyber Space) 6) การเรียนในลักษณะห้องเรียนเสมือนด้วยการสอนสดจากสถาบันการศึกษาแห่งหนึ่งไปยังสถาบันการศึกษาอื่นๆ

ถึงแม้ว่าครูศิลปะส่วนใหญ่รู้จักการใช้คอมพิวเตอร์ แต่ยังไม่มีการนำมาบูรณาการสู่การเรียนการสอนในห้องเรียนศิลปะในลักษณะของการสร้างความรู้ด้วยตนเองอย่างชัดเจน (Gregory, 2009) วิชาศิลปะนั้นสามารถใช้สมรรถนะของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเข้ามามีบทบาทและส่วนร่วมในหลายด้านเพื่อสนับสนุนกิจกรรมต่างๆ โดยสามารถเลือกใช้ประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่แบ่งเป็น 1) ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาาร่วมกัน (Collaborative project) 2) ประเภทบล็อก (Blog) 3) ประเภทแบ่งปันเนื้อหาอันระหว่างผู้ใช้ (Content community) 4) ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน (Social Networking site : SNS) 5) ประเภทเกมโลกเสมือนจริง (Virtual game world) และ 6) ประเภทเกมแสดงตัวตนในสังคม (Virtual social world) (Kaplan & Haenlein, 2010) ไปประยุกต์ใช้กับบทเรียนให้เหมาะสมกับคุณลักษณะการเรียนรู้ยุคใหม่ ที่จำแนกได้ 5 แบบดังนี้

- 1) กิจกรรมที่มีการศึกษาสืบค้นข้อมูลความรู้จากแหล่งหรือฐานข้อมูลในระบบออนไลน์
- 2) กิจกรรมการใช้เครื่องมือการพัฒนาและแลกเปลี่ยนข้อมูล สร้างคุณลักษณะของการใช้สื่อของผู้ใช้ซึ่งได้แก่ผู้เรียน
- 3) การจัดเก็บรวบรวม การบันทึก และการบูรณาการผสมผสาน
- 4) การแก้ปัญหาและการสร้างนวัตกรรมเพื่อการพัฒนา
- 5) การสร้างทีมงานการเรียนรู้แลกเปลี่ยนข้อมูลสารสนเทศและประสบการณ์ทางการเรียน (Beetham, 2013) ผลจากการสำรวจพฤติกรรมของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยประจำปี 2557 พบว่า กลุ่มอายุ 15 - 24 ปี มีสัดส่วนการใช้อินเทอร์เน็ตสูงสุดร้อยละ 69.7 จากครัวเรือนตัวอย่างทั้งสิ้น 83,880 ครัวเรือน (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2557) ผู้ใช้ส่วนใหญ่เป็นกลุ่มของนักศึกษาที่ใช้อินเทอร์เน็ตในการสร้างเครือข่ายสังคมออนไลน์ ผ่านเว็บไซต์ต่างๆ เช่น เฟสบุค (Facebook), ทวิตเตอร์ (Twitter) และบล็อก (Blog) เป็นต้น ทำให้เกิดเป็นเครือข่ายของผู้ใช้ที่มีการเชื่อมโยงกัน สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพจากความหลากหลายของข่าวสาร ทำให้สภาพสังคมมุ่งสู่สังคมพัฒนาการแห่งการเรียนรู้ที่มีอิทธิพลและส่งผล

กระทบต่อการจัดการศึกษา ซึ่งชักนำให้ เด็ก เยาวชน และคนรุ่นใหม่มีความสนใจและมีความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมากขึ้น สามารถใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต (กระทรวงศึกษาธิการ, 2554) ดังนั้นการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการศึกษามีสามารถช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอน เพราะนักศึกษาส่วนมากจะใช้เวลาส่วนใหญ่ทำกิจกรรมต่างๆ ผ่านทางเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยใช้เป็นเครื่องมือเพื่อสนับสนุนกิจกรรมต่างๆ ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ มีการร่วมมือกัน การแลกเปลี่ยนข้อมูลและทรัพยากรร่วมกัน และทำให้เกิดความคิดอย่างมีเหตุมีผลระหว่างผู้สอนและผู้เรียน (Ajjan & Hartshorne, 2008) และการนำเอาเทคโนโลยีมาใช้อย่างเหมาะสมนั้นเท่ากับเป็นการขยายขอบเขตการเรียนรู้ออกไปได้อย่างกว้างขวาง (Brown, 1972) ในบริบทของการเรียนการสอนศิลปะในระดับอุดมศึกษา ได้แบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือ การเรียนการสอนด้านทฤษฎีและการเรียนการสอนด้านปฏิบัติ (หลักสูตรสาขาศิลปศึกษา, 2557) ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติจะเน้นประสบการณ์และการฝึกภาคปฏิบัติ เรียนรู้ทักษะชีวิตและพัฒนาศักยภาพเพื่อส่งเสริมคุณภาพผู้เรียน รวมถึงแสวงหาความรู้เพื่อการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง (วิทยากร เชียงกูล, 2542) และศิลปะปฏิบัติเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนศิลปะทุกสาขาวิชา การเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติเป็นการสอนทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติควบคู่กันไปแต่จะเน้นหนักทางปฏิบัติมากกว่า (วุฒิ วัฒนสิน, 2541) และในลักษณะของการเรียนศิลปะปฏิบัติมีทักษะการเรียนรู้ที่ Hetland and others (2007) ได้เสนอไว้ 8 รูปแบบ (The Eight Studio Habits of Mind) ประกอบด้วย 1) การเรียนรู้ทักษะการปฏิบัติงาน (Develop Craft) 2) การแก้ปัญหาในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน (Engage & Persist) 3) การสร้างอุดมคติและแรงบันดาลใจในการทำงาน (Envision) 4) การแสดงผลงานเพื่อถ่ายทอดความคิดความรู้สึก (Express) 5) การพิจารณาและสังเกตผลงานอย่างละเอียด (Observe) 6) การแชร์ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานต่างๆ (Reflect) 7) การพิจารณาผลงานของผู้อื่นเพื่อเรียนรู้เทคนิคใหม่ในแวดวงศิลปะ (Stretch & Explore) และ 8) การศึกษาศิลปะประเภทต่างๆ ทั้งในอดีตและปัจจุบัน (Understand Art World) ซึ่งเกี่ยวข้องกับวิธีการสอนศิลปะปฏิบัติที่เกิดขึ้นประโยชน์กับผู้เรียนอย่างแท้จริง และหากได้รับการส่งเสริมที่เหมาะสมในแต่ละขั้นตอน จะช่วยเสริมสร้างให้การเรียนมีประสิทธิภาพที่ดีขึ้นและพัฒนาทักษะอันพึงประสงค์แห่งศตวรรษที่ 21 โดยลักษณะของผู้เรียนควรรู้ถึงวิธีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้หนังสือ มีทักษะแสวงหาความรู้และเห็นความสำคัญของการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้ (Bellanca & Brandt, 2010)

จากการศึกษาและสำรวจข้อมูลเบื้องต้นพบว่า ในการเรียนศิลปะปฏิบัติของสาขาศิลปศึกษาในปัจจุบัน เริ่มมีการนำเครือข่ายสังคมออนไลน์เข้ามาใช้ในการเรียนการสอน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาถึงการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีความเหมาะสมต่อการเรียนศิลปะปฏิบัติ จากทั้งการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เข้ามามีส่วนร่วมและการสำรวจความเห็นเพิ่มเติม

จากอาจารย์และนิสิตนักศึกษาในหลักสูตรศิลปศึกษา เพื่อวิเคราะห์และนำข้อมูลที่ได้มาสรุปและ  
พัฒนาเป็นแนวทางในการส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะปฏิบัติอย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

### วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อนำเสนอแนวทางการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมและส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะ  
ปฏิบัติ

### ขอบเขตการวิจัย

งานวิจัยนี้ เป็นการวิจัยประยุกต์ (Applied Research) ด้วยการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพและ  
ปริมาณ มุ่งศึกษาถึงการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนรู้ศิลปะปฏิบัติ จากอาจารย์ผู้สอนศิลปะ  
ปฏิบัติ นิสิตนักศึกษาที่เรียนศิลปะปฏิบัติ โดยทั้งการสัมภาษณ์ ทำแบบสอบถามและสังเกตการณ์  
เรียนการสอน ในการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิเคราะห์ข้อมูลจะใช้การวิเคราะห์เชิงเหตุผล มีขอบเขต  
การวิจัย ดังนี้

#### 1. ตัวแปรที่ศึกษา

##### 1.1) ตัวแปรต้น ได้แก่

- 1.1.1) เพศ
- 1.1.2) ชั้นปีที่ศึกษาหรือสอน
- 1.1.3) มหาวิทยาลัยที่สังกัด
- 1.1.4) การเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ
- 1.1.5) ลักษณะการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์
- 1.1.6) พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

##### 1.2) ตัวแปรตาม ได้แก่

- 1.2.1) แนวทางการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนรู้ศิลปะปฏิบัติ

#### 2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้วิจัย มีดังต่อไปนี้

##### 2.1 ประชากร ได้แก่

- 2.1.1) อาจารย์ผู้สอนศิลปะปฏิบัติ หลักสูตรศิลปศึกษาในระดับปริญญาตรี
- 2.1.2) นิสิตนักศึกษาที่เรียนวิชาศิลปะปฏิบัติหลักสูตรศิลปศึกษาในระดับ

ปริญญาตรี

##### 2.2 กลุ่มตัวอย่าง มีรายละเอียดดังนี้

2.2.1 กลุ่มตัวอย่างสัมภาษณ์ โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) โดยแบ่งเป็น

2.2.1.1) อาจารย์ผู้สอนวิชาศิลปะปฏิบัติหลักสูตรศิลปศึกษา ที่มีประสบการณ์ทำงานไม่ต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 6 ท่าน

2.2.1.2) นิสิตนักศึกษาที่เรียนวิชาศิลปะปฏิบัติ หลักสูตรศิลปศึกษา จำนวน 10 คน

2.2.2 กลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถาม

2.2.2.1) อาจารย์ผู้สอนวิชาศิลปะปฏิบัติ โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) จากทั้งหมด 8 มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยละ 2 ท่าน รวมจำนวน 16 ท่าน

2.2.2.2) นิสิตนักศึกษาที่เรียนวิชาศิลปะปฏิบัติ โดยการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster sampling) โดยแบ่งประชากรออกเป็นกลุ่มๆ ตามแต่ละสถาบัน เป็นนิสิตนักศึกษาที่เรียนสาขาศิลปศึกษาและผ่านการเรียนวิชาศิลปะปฏิบัติ ซึ่งแต่ละกลุ่มจะมีความแตกต่างกันตามสภาพพื้นที่หรือภูมิศาสตร์ของแต่ละสถาบัน จากการหากกลุ่มตัวอย่างจากนิสิตนักศึกษาที่เรียนวิชาศิลปะ หลักสูตรศิลปศึกษา ชั้นปีที่ 1-5 จำนวน 1,415 คน โดยใช้การคำนวณขนาดของกลุ่มตัวอย่าง และได้ใช้สูตรการหาขนาดของกลุ่มตัวอย่างแบบทราบจำนวนประชากร จากสูตรของ Taro Yamane (1967) ซึ่งได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 312 คน และเพื่อป้องกันความผิดพลาดจากการตอบแบบสอบถามไม่สมบูรณ์ ผู้วิจัยจึงสำรองกลุ่มตัวอย่างเพิ่มอีก 38 คน รวมกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 350 คน

2.2.3 กลุ่มตัวอย่างในการสังเกต โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) ในรายวิชา Digital Art สาขาศิลปศึกษา คณะศิลปกรรม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

3.1) อาจารย์ผู้สอนวิชาศิลปะปฏิบัติ ที่มีประสบการณ์ทำงานไม่ต่ำกว่า 5 ปี (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย อารีรุ่งเรือง)

3.2) นิสิตนักศึกษาที่เรียนวิชาศิลปะปฏิบัติ ชั้นปีที่ 3 จำนวน 17 คน

3. พื้นที่ที่ใช้ในการวิจัย

โดยเลือกศึกษาจากมหาวิทยาลัยที่เปิดสอนหลักสูตรศิลปศึกษา ระดับปริญญาตรี ทั้งหมด 8 มหาวิทยาลัย โดยมี 1) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ 3) มหาวิทยาลัยรามคำแหง 4) มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา 5) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ 6) มหาวิทยาลัยบูรพา 7) มหาวิทยาลัยขอนแก่น 8) มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

## คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

**ศิลปะปฏิบัติ** หมายถึง การเรียนการสอนทางศิลปะในสาขาวิชาศิลปศึกษา ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือสร้างผลงานจริงด้วยตนเอง เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ การออกแบบ เป็นต้น

**แนวทางการใช้** หมายถึง ความเหมาะสมของวิธีการที่นำมาตอบสนองข้อกำหนด ที่อยู่บนฐานข้อมูลจริง สามารถนำมาบูรณาการและปรับปรุงได้

**เครือข่ายสังคมออนไลน์** หมายถึง เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารและระบบข้อมูลของบรรดาเครือข่ายสังคม โดยเชื่อมโยงถึงกันผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ต เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ แลกเปลี่ยนความคิด ชิงงาน หรือผลลัพธ์ที่มีการโต้ตอบกันผ่านสังคมเสมือนจริงร่วมกัน โดยแบ่งเป็นประเภทได้ดังนี้ 1) Collaborative project เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีการกระตุ้นให้ผู้ใช้ทั่วไปสร้างเนื้อหา ร่วมกัน เช่น วิกิพีเดีย (Wikipedia) 2) Blog บล็อก เป็นเว็บไซต์ที่ให้พื้นที่ส่วนบุคคลในการเขียนแสดง ความรู้สึกต่างๆ คล้ายกับไดอารี่ออนไลน์ เช่น เวิร์ดเพรส (wordpress) 3) Content community เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีการแบ่งปันเนื้อหากันระหว่างผู้ใช้ โดยเนื้อหานั้นอาจมีได้หลายรูปแบบ เช่น ยูทูบ (youtube) 4) Social Networking site : SNS เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน เพื่อที่จะได้เชิญชวนให้เข้ามาร่วมอยู่ในพื้นที่รูปแบบเดียวกัน เช่น เฟสบุค (facebook) 5) Virtual game world เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทเกมโลกเสมือนจริง โดยที่ผู้ใช้งานอ ตัวตนผ่านบทบาทในเกม เช่น เกมเวิร์ล ออฟ วอคราฟ (World of Warcraft) 6) Virtual social world เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทเกมแสดงตัวตนในสังคม แต่จะมีความเสมือนจริงและ ละเอียดอ่อน ผู้ใช้สามารถแสดงตัวตนผ่านรูปแบบที่เรียกว่า avatar ที่สามารถเลือกรูปร่าง บุคลิกการ แสดงออกทำทางเองได้ เช่น เว็บไซต์เซคันด์ไลฟ์ (Second life) เกมไลน์เพลย์ (Line Play) เป็นต้น

**นิสิต - นักศึกษา** หมายถึง ผู้เรียนระดับปริญญาตรี ที่เรียนศิลปะปฏิบัติในสาขาวิชา ศิลปศึกษา

## ประโยชน์ที่ได้รับ

1. แนวทางการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสม ในการเรียนศิลปะปฏิบัติ
2. นิสิตนักศึกษาและอาจารย์สามารถนำแนวทางการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียน ศิลปะปฏิบัติ ไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนได้



## แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย



**บทที่ 2**  
**เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง**

1. เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT)
  - 1.1 ความหมายของไอซีที
  - 1.2 การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารทางการศึกษา
  - 1.3 เทคโนโลยีสารสนเทศในสถาบันอุดมศึกษา
2. เครื่องข่ายสังคมออนไลน์
  - 2.1 ความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์
  - 2.2 เครือข่ายสังคมออนไลน์ ในการเรียนการสอน
  - 2.3 องค์ประกอบของเครือข่ายสังคมออนไลน์
  - 2.4 ประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์
3. การเรียนการสอนระดับอุดมศึกษา
  - 3.1 การเรียนรู้ในระดับอุดมศึกษา
  - 3.2 ผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา
4. การเรียนการสอนศิลปะระดับอุดมศึกษา
  - 4.1 หลักสูตรศิลปศึกษา
  - 4.2 การเรียนศิลปะ
  - 4.3 การเรียนศิลปะปฏิบัติ
5. การเรียนศิลปะปฏิบัติกับบริบทเครือข่ายสังคมออนไลน์ในยุคปัจจุบัน
  - 5.1 วิวัฒนาการของการศึกษา
  - 5.2 การเรียนการสอนในยุค Education 4.0
  - 5.3 คุณลักษณะของบัณฑิตที่พึงประสงค์ในศตวรรษที่ 21

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง  
บทสรุปแนวคิด

## เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT)

การบรรจบกันของเทคโนโลยีทำให้วัสดุอุปกรณ์ต่างๆ เปลี่ยนจากระบบอนาล็อกมาเป็นระบบดิจิทัลเพื่อการใช้งานที่สะดวกและมีความถูกต้องในการส่งสัญญาณมากกว่าอุปกรณ์อย่างหนึ่งที่ใช้ในระบบดิจิทัล ได้แก่ คอมพิวเตอร์เพื่อใช้ในการประมวลผล จัดเก็บ และค้นคืนสารสนเทศ เมื่อนำคอมพิวเตอร์มาใช้ร่วมกับกับการสื่อสารความเร็วสูงในรูปแบบของอินเทอร์เน็ต จึงทำให้โลกปัจจุบันก้าวสู่ ยุคของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Information and Communications Technology) หรือที่เรียกกันทั่วไปว่า “ไอซีที” ซึ่งมีบทบาทในการเปลี่ยนแปลงสังคมหลายด้านรวมทั้งในด้านการศึกษาด้วย เนื่องจากมีศักยภาพในการส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้โดยไม่จำกัดสถานที่และเวลา ซึ่งรายละเอียด แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับไอซีทีมีดังต่อไปนี้

### 1. ความหมายของไอซีที

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2544) ได้ให้ความหมายของไอซีทีว่า ไอซีทีเป็นการรวมตัวกันของเทคโนโลยีสารสนเทศ (IT) และเทคโนโลยีการสื่อสาร (CT) เพื่อให้เกิดการนำข้อมูลข่าวสารมาจัดเก็บอย่างเป็นระบบหรือหมวดหมู่ ทำให้ทุกคนที่เข้าถึงนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้

กุลวิตรา ภัทธานนท์ และ สุชาติา ไชยรัตน์ (2545) ได้ให้คำจำกัดความของไอซีทีว่าไอซีทีหรือเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารคือการผลิตสารสนเทศเข้ากับระบบสื่อสารโทรคมนาคม ดังนั้น โดยนัยแห่งความหมายจึงครอบคลุมองค์ประกอบต่างๆ 3 ส่วน คือ

- 1) ระบบสื่อสาร หมายถึง เครือข่ายโทรคมนาคมที่สนับสนุนที่สามารถเชื่อมต่อกันได้และใช้ร่วมกันได้เพื่อการเชื่อมต่อของข้อมูลและการเชื่อมต่อของเครือข่าย
- 2) อุปกรณ์ที่ใช้ในการสื่อสาร อันได้แก่ วิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ โทรสาร โทรศัพท์ เครื่องมือและการสื่อสารอื่นๆ และคอมพิวเตอร์
- 3) ซอฟต์แวร์ที่ทำให้ระบบและอุปกรณ์ทำงานได้ เช่น โปรแกรมคอมพิวเตอร์ บริการสารสนเทศและฐานข้อมูล

ชัยพจน์ รักษาม (2545) ได้ให้ความหมายของไอซีที (ICT - Information and Communications Technology) ว่าเป็นนวัตกรรมที่พัฒนาขึ้นเพื่อใช้สำหรับติดต่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารเพื่อการศึกษา จากแหล่งเรียนรู้ที่อยู่ห่างไกลโดยอาศัยอุปกรณ์สื่อสารโทรคมนาคม

ธนรัตน์ จิระอรุณ และ มลลณี พรโชคชัย (2546) ให้ความหมายไอซีทีว่า หมายถึง กิจกรรมต่างๆ ที่มีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและเทคโนโลยีการสื่อสารในรูปแบบต่างๆ อย่างเหมาะสม เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ตามต้องการ นอกจากนี้ยังได้อธิบายขยายความถึงเทคโนโลยีสารสนเทศ ตั้งแต่ การเข้าถึงข้อมูล การจัดเก็บรวบรวมข้อมูล การจัดการกระทำกับข้อมูล การแปล

ความหมายและประมวลผล ข้อมูล การแสดงข้อมูล การประเมินผลข้อมูล จนกระทั่งการสร้างข้อมูลขึ้นมาใหม่ เทคโนโลยีสารสนเทศ เป็นเทคโนโลยีที่ผสมผสานกันระหว่างเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์ (Electronic and Computer Technology) ส่วนเทคโนโลยีการสื่อสาร (Communications Technology) หมายถึง เทคโนโลยีที่ใช้ในการติดต่อสื่อสาร รวมถึงการเชื่อมโยงกันเป็นเครือข่าย เช่น โทรคมนาคม เครือข่ายสื่อสาร เครือข่ายคอมพิวเตอร์ เครือข่ายอินเทอร์เน็ต เป็นต้น

กิดานันท์ มลิทอง (2548) ให้ความหมายไว้ว่า ไอซีที หมายถึงการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เพื่อการประมวลผลข้อมูลให้เป็นสารสนเทศเพื่อจัดเก็บอย่างเป็นระบบ สามารถเข้าถึงและสืบค้นนำมาใช้ได้โดยสะดวก เป็นสื่อกลางนำเสนอสารสนเทศ รวมถึงการรับส่งสารสนเทศด้วยเทคโนโลยีการสื่อสารความเร็วสูงเพื่อส่งผ่านสารสนเทศได้อย่างรวดเร็ว

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (2545) ได้ให้ความหมายของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารว่าหมายถึง เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับข่าวสาร ข้อมูล และการสื่อสาร นับตั้งแต่การสร้าง การนำมาวิเคราะห์หรือประมวล การรับและส่งข้อมูล การจัดเก็บและการนำไปใช้งานใหม่ เทคโนโลยีเหล่านี้มักจะหมายถึงคอมพิวเตอร์ ซึ่งประกอบด้วยส่วนอุปกรณ์ (Hardware) ส่วนคำสั่ง (Software) และส่วนข้อมูล (data) และระบบการสื่อสารต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นโทรศัพท์ ระบบสื่อสารข้อมูล ดาวเทียม หรือเครื่องมือสื่อสารใดๆ ทั้งมีสายและไร้สาย

ภาสกร เรืองรอง (2550) กล่าวถึง ที่มาของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Information and Communication Technology) ว่า

I ย่อมาจากคำว่า Information หรือ ระบบสารสนเทศ สารสนเทศ ในบางครั้งหมายถึง ข้อมูล

C ย่อมาจากคำว่า Communication ซึ่งหมายถึง การติดต่อสื่อสาร

T ย่อมาจากคำว่า Technology หรือ เทคโนโลยี ในที่นี้คือ คอมพิวเตอร์ ซึ่งเทคโนโลยี (Technology) เป็นคำที่มาจากคำว่า “Techne” ซึ่งเป็นภาษากรีก หมายถึง ศิลปะวิทยาศาสตร์หรือทักษะ (Art, Science or Skill) และมาจากภาษาละติน “Texere” หมายถึง การสานหรือการสร้าง (To weave or to construct)

Feather and Sturges (1997) กล่าวว่า เทคโนโลยีสารสนเทศ หมายถึง เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์สำหรับการจัดเก็บ การประมวลผล และการสื่อสารสารสนเทศ ประกอบด้วยเทคโนโลยีสองขา คือ ระบบคอมพิวเตอร์ใช้ในการประมวลผลและระบบโทรคมนาคมใช้ในการเผยแพร่สารสนเทศ

## 2. การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารทางการศึกษา

วิเศษศักดิ์ โคตรอาษา (2542) กล่าวว่า ในด้านการศึกษาเทคโนโลยีสารสนเทศได้เข้ามามีบทบาทสำคัญตั้งแต่การบริหารการศึกษา การบริหารการเงิน การบริหารโครงการ การบริหารการเรียนการสอน การบริหารงานบุคคล การบริหารงานวิจัย รวมทั้งคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ซึ่งสามารถช่วยให้ผู้เรียนรู้วิชาการต่างๆ ได้ ตามระดับความสามารถของตนเอง ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพแต่มีข้อจำกัด คือขาดบทเรียนหรือโปรแกรมที่ดี ขาดบุคลากรที่มีความสามารถและไม่ยอมรับขั้นวิธีการของผู้สอน

การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในวงการศึกษามีอยู่หลายวิธีและหลายรูปแบบ เช่น

- การใช้คอมพิวเตอร์ในการประมวลผล จัดเก็บสารสนเทศและเผยแพร่โดยการใช้อีเมลล์และเว็บไซต์

- การนำระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมาใช้เป็นสื่อในการกระจายข้อมูลความรู้ การใช้เครือข่ายเฉพาะที่ (LAN: Local Area Network) และอินเทอร์เน็ตในสถานศึกษาเพื่อเชื่อมโยงข้อมูลสารสนเทศและใช้ในห้องเรียนเพื่อการสอนและตรวจสอบการทำงานของนักเรียน

- การใช้คลื่นไมโครเวฟและการส่งสัญญาณผ่านดาวเทียมในการถ่ายทอดการสอน

- การเรียนการสอนในลักษณะการสอนบนเว็บ (Web-based instruction) โดยมีการใช้อีเมลล์และเว็บบอร์ดร่วมด้วย

- การสอนทางไกลในลักษณะ E-Learning เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมีส่วนในการสร้างระบบการเรียนการสอนแบบใหม่ ทั้งที่เป็นแบบซิงโครนัส (Synchronous Transmission) และอะซิงโครนัส (Asynchronous Transmission) สร้างรูปแบบการศึกษาสมัยใหม่ ผ่านเครื่องมือต่างๆ สร้างห้องเรียนร่วมกันในไซเบอร์สเปซ (Cyber space) มีระบบการบริการเบ็ดเสร็จเพื่อทำให้การเรียนการสอนมีต้นทุนที่ประหยัดขึ้นและให้บริการได้กว้างขวางขึ้น

- การเรียนในลักษณะห้องเรียนเสมือน ด้วยการสอนสดจากสถาบันการศึกษาแห่งหนึ่งไปยังสถาบันการศึกษาอื่นๆ

การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในปัจจุบันจึงเป็นการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการปฏิรูปการเรียนการสอนให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียน เป็นการเปลี่ยนบทบาทของผู้เรียนจากผู้รับแต่เพียงฝ่ายเดียวมาเป็นผู้กระตือรือร้นในการสืบค้นสารสนเทศ สนใจในการสำรวจ ค้นหาและสร้างสรรค์ทางแก้ปัญหาในการเรียนรู้ รวมถึงการมีส่วนร่วมในการเรียน ขณะเดียวกันผู้สอนย่อมเปลี่ยนจากเป็นจุดศูนย์กลางของการเรียนการสอนมาเป็นผู้คอยชี้แนะ ผู้สนับสนุนให้ความร่วมมือ และบางครั้งจะเป็นผู้เรียนรู้ร่วมกับผู้เรียนไปด้วย (กิตานันท์ มลิทอง, 2546) ซึ่งสามารถแสดงรายละเอียดตามขอบข่ายของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ดังนี้

2.1 การใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษา คอมพิวเตอร์ถือมาจากการคิดค้นและพัฒนาเครื่องมือช่วยคำนวณ โดยเน้นหลักการให้โปรแกรมได้และเก็บโปรแกรมหรือชุดคำสั่งไว้ในหน่วยความจำ เมื่อทำงานก็จะเรียกชุดคำสั่งจากหน่วยความจำมากระทำตามโดยมีการนำเอาข้อมูลที่เก็บไว้หรือป้อนไว้ในขณะนั้นมาประมวลผลเพื่อให้ได้สารสนเทศหรือผลลัพธ์ตามที่ต้องการ จุดเด่นของคอมพิวเตอร์จึงอยู่ที่ทำงานตามคำสั่งได้รวดเร็วมากและมีความแม่นยำในการคิดคำนวณเกี่ยวกับตัวเลขตลอดจนทำงานซ้ำๆ ได้โดยไม่เบื่อ (ยีน ภาววรรณ และ สมชาย นำประเสริฐชัย, 2546)

2.2 การใช้อินเทอร์เน็ตและเว็ลต์ไวด์เว็บเพื่อการศึกษา อินเทอร์เน็ตเป็นเทคโนโลยีสารสนเทศที่ประกอบด้วยเครือข่ายคอมพิวเตอร์มากมายนับล้านเครื่องทั่วโลกที่เชื่อมโยงกันจนกลายเป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Computer of Network) การเข้าสู่อินเทอร์เน็ตต้องอาศัยเทคโนโลยีโทรคมนาคม เช่น โทรศัพท์ ดาวเทียม ซึ่งทำให้อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือในการแพร่กระจายข้อมูลข่าวสารจากที่หนึ่งไปอีกที่หนึ่งอย่างรวดเร็ว (บุปผชาติ ทัทพิกรณ์ และคนอื่นๆ, 2544)

เว็ลต์ไวด์เว็บหรือเครือข่ายใยแมงมุม เป็นบริการหนึ่งของอินเทอร์เน็ตที่นิยมใช้กันมากในเวลานี้ โดยใช้เว็บเป็นสื่อกลางของการบริการอื่นๆ ในอินเทอร์เน็ต เนื่องจากเว็บเป็นฐานข้อมูลแบบหลายสื่อ (Multimedia) ที่มีลักษณะเป็นไฮเปอร์เท็กซ์ (Hypertext) อีกทั้งสามารถใช้งานได้สะดวกสบายและง่ายต่อการสื่อสารในรูปแบบต่างๆ โดยสามารถเสนอได้ทั้งตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวและเสียง ในลักษณะสื่อผสมได้อย่างรวดเร็ว ทำให้มีการประยุกต์เว็ลต์ไวด์เว็บมาใช้ในการศึกษาอย่างกว้างขวาง

2.3 การใช้ดาวเทียมเพื่อการศึกษา ดาวเทียมเป็นอุปกรณ์รับส่งสัญญาณในระยะไกลโดยใช้คลื่นไมโครเวฟ การรับสัญญาณผ่านดาวเทียมมีทั้งการรับตรงจากดาวเทียมและจากสถานีภาคพื้นดินบนพื้นโลกที่รับสัญญาณจากดาวเทียมแล้วส่งต่อไปยังเครื่องรับสัญญาณต่างๆ การใช้ดาวเทียมเป็นสื่อในการสื่อสารทำให้บุคคลในที่ต่างๆ สามารถติดต่อกันได้อย่างรวดเร็วเกือบจะพร้อมกันในชั่วพริบตา เมื่อมีการนำดาวเทียมมาใช้ในการศึกษาจะเป็นการแพร่กระจายความรู้ไปยังผู้เรียนที่อยู่ในที่ห่างไกลให้มีโอกาสได้เล่าเรียนเช่นเดียวกันกับผู้ที่อยู่อาศัยอยู่ในเมืองหลวง เป็นการให้ความเสมอภาคทางการศึกษาได้เป็นอย่างดี (กิดานันท์ มลิทอง, 2543)

2.4 การใช้วิทยุกระจายเสียงเพื่อการศึกษา วิทยุกระจายเสียงเป็นเทคโนโลยีพื้นฐานที่ยังคงความสำคัญต่อผู้ฟังจำนวนมาก อย่างต่อเนื่องเสมอมา เนื่องจากเป็นสื่อมวลชนที่สามารถเข้าถึงผู้ฟังได้มากที่สุด สะดวกและรวดเร็ว มีขอบข่ายของการกระจายเสียงทั้งการส่งและการรับกว้างขวางและลงทุนน้อย จากการสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติเมื่อปี 2543 พบว่า ครั้วเรือนไทยมีเครื่องรับวิทยุถึงร้อยละ 75 ของครั้วเรือนทั่วประเทศ ซึ่งเป็นข้อมูลพื้นฐานที่ใช้ยืนยันได้ว่า สื่อวิทยุกระจายเสียงสามารถใช้เป็นเครื่องมือส่งเสริมความรู้และพัฒนาคุณภาพชีวิตแก่ผู้ฟังในลักษณะ

ของการศึกษาตลอดชีวิต นอกจากการให้ข่าวสารและความบันเทิง (ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ, 2545)

2.5 การใช้โทรทัศน์เพื่อการศึกษา โทรทัศน์ในประเทศไทยสามารถจำแนกได้ตามโครงสร้างพื้นฐานในการออกอากาศรายการส่งไปยังเครื่องรับโทรทัศน์ได้เป็น 2 ประเภทหลัก คือ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2547)

1. โทรทัศน์ประเภทสาธารณะรับโดยตรง (Free TV) แบ่งเป็น 2 ระบบ คือ

1.1) สถานีโทรทัศน์ที่ใช้คลื่นความถี่ย่านสูงมากหรือ VHF (Very High Frequency)

1.2) วิทยุโทรทัศน์ที่ใช้คลื่นความถี่ย่านสูงมากหรือ UHF (Ultra High Frequency)

2. โทรทัศน์ประเภทบอกรับสมาชิก (Pay TV)

3. เทคโนโลยีสารสนเทศในสถาบันอุดมศึกษา

เทคโนโลยีสารสนเทศในระดับอุดมศึกษามีความหมายครอบคลุมทั้งระบบสารสนเทศ ระบบคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีการสื่อสารโทรคมนาคม รวมไปถึงประเด็นทางจริยธรรมทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ และผลกระทบที่เกิดจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในสังคม เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องมือและเทคนิควิธีสำหรับการเก็บรวบรวม ประมวลผล เรียกใช้ ส่งผ่าน และรับข้อมูล เครื่องมือและอุปกรณ์ต่างๆ เหล่านี้ ได้แก่ เครื่องคอมพิวเตอร์ ทั้งฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ เครื่องใช้สำนักงานและอุปกรณ์โทรคมนาคม สารสนเทศประกอบด้วยคำว่า สาร แปลว่าถ้อยคำใจความ

สนเทศ แปลว่า แสดง บอก ชี้แจง ดังนั้น สารสนเทศ จึงมีความหมายว่า ข่าวสาร หรือ การชี้แจง ข่าวสาร เทคโนโลยีสารสนเทศหรือ วิทยาการสารสนเทศ ซึ่งเป็นศัพท์บัญญัติจากคำว่า Information Technology ที่ใช้คำย่อว่า IT หมายถึง วิธีการสืบค้นข้อมูลข่าวสารผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ยืน ภู่วรรณ และ สมชาย นำประเสริฐชัย (2546) กล่าวว่า การใช้เครือข่ายคอมพิวเตอร์เป็นตัวกลางในการเชื่อมทำให้ระบบการเรียนการสอนเกิดขึ้นได้ตลอดเวลา และไม่จำเป็นต้องเห็นหน้ากันตลอดแต่ก็ส่งข่าวสารถึงกันได้ ระบบการเรียนการสอนยุคใหม่นี้จึงก่อให้เกิดเขตในโลกแห่งจินตนาการหรือที่เรียกว่า “ไซเบอร์แคมปัส” (Cyber Campus)

สรุปได้ว่า เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เป็นเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสื่อสารคมนาคมที่นำมาใช้ในการดำเนินงานสารสนเทศในการจัดหา การจัดเก็บข้อมูล การจัดเก็บความรู้ การประมวลผล การสร้าง การพิมพ์ การสื่อสาร การเผยแพร่และแลกเปลี่ยนสารสนเทศ ทำให้สามารถเชื่อมต่อสารสนเทศถึงกันได้อย่างรวดเร็ว มีความถูกต้องแม่นยำและรวดเร็วทันต่อการนำมาใช้ประโยชน์ และสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการศึกษา ช่วยให้การศึกษามีประสิทธิภาพที่ดี

ยิ่งขึ้นด้วยประโยชน์หลากหลายรูปแบบของเทคโนโลยี ทำให้เกิดการพัฒนาวงการการศึกษา สอดคล้องกับสภาวะการใช้งานเทคโนโลยีของเด็กยุคใหม่ได้เป็นอย่างดี

### เครือข่ายสังคมออนไลน์

เครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นผลจากการพัฒนาเทคโนโลยีและเว็บรูปแบบใหม่ นั่นคือ WEB 2.0 ผู้ใช้สามารถเผยแพร่ข้อมูลส่วนบุคคล ความเป็นตัวตน เขียนเล่าเรื่องราวต่างๆ ผ่านบล็อกหรือแสดงรูปภาพเพื่อให้เพื่อนๆ ได้รับข้อมูลที่เป็ปัจจุบันของตน รวมถึงการเปิดโอกาสให้มีการรู้จักกันผ่านเพื่อนของเพื่อน เพื่อทำความรู้จักกับบุคคลอื่นนั่นเอง นอกจากนี้ผู้ใช้ยังสามารถเล่นเกมต่างๆ กับเพื่อนโดยส่งข้อความถึงกันได้ในเวลาเดียวกัน ผู้ใช้และเพื่อนๆ จึงมีช่องทางในการติดต่อสื่อสารกันเพิ่มขึ้น ทั้งนี้ผู้ใช้ยังสามารถกำหนดสิทธิ์ในการเข้าถึงข้อมูลของตนเองว่าต้องการเผยแพร่ข้อมูลสู่สาธารณะหรือจำกัดสิทธิ์เฉพาะบุคคลที่อยู่ในสังคมเสมือนของตน (ศิริพร กนกชัยสกุล, 2553)

แนวคิดเรื่องเครือข่ายสังคมออนไลน์ หรือ เครือข่ายสังคมออนไลน์ มักปรากฏให้เห็นในลักษณะของการใช้เพื่อดำเนินงานหรือกิจกรรมต่างๆ โดยมีตัวบุคคลหรือหน่วยงานร่วมกันเป็นเครือข่าย เพื่อให้สามารถใช้ทรัพยากรร่วมกัน แลกเปลี่ยนแบ่งปันทรัพยากร ข้อมูลข่าวสาร ฯลฯ แต่ปัจจุบันคำว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึงระบบเครือข่ายบนโลกออนไลน์ หรือการติดต่อสื่อสารถึงกันผ่านอินเทอร์เน็ตนั่นเอง

เครือข่ายสังคมออนไลน์ จึงหมายถึงการที่มนุษย์สามารถเชื่อมโยงถึงกัน ทำความรู้จักกัน สื่อสารถึงกันได้ ผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งหากเป็นเว็บไซต์ที่เรียกว่าเป็นเว็บ คือเว็บไซต์ที่เชื่อมโยงผู้คนไว้ด้วยกัน โดยเว็บไซต์เหล่านี้มีพื้นที่ให้ผู้คนเข้ามารู้จักกัน มีการให้พื้นที่ บริการเครื่องมือต่างๆ เพื่ออำนวยความสะดวกในการสร้างเครือข่าย สร้างเนื้อหาตามความสนใจของผู้ใช้ ปัจจุบันมีเว็บไซต์ประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์เกิดขึ้นจำนวนมาก ทั้งที่มีเป้าหมายเชิงพาณิชย์ และไม่แสวงหากำไร ซึ่งนอกจากใช้ในการติดต่อสื่อสารเพื่อความสนุก เพลิดเพลิน บันเทิงแล้ว ก็ใช้เพื่อการศึกษาได้เป็นอีกช่องทางหนึ่ง

1. ความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีผู้อธิบายไว้หลายท่าน ดังนี้

อิทธิพล ปรีดีประสงค์ (2552) กล่าวว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นปรากฏการณ์ของการเชื่อมต่อระหว่างบุคคลในโลกอินเทอร์เน็ต และยังรวมถึงการเชื่อมต่อระหว่างเครือข่ายกับเครือข่ายสังคมออนไลน์เข้าด้วยกัน

กตিকা สายเสนีย์ (2554) กล่าวว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์ คือ การที่ผู้คนสามารถทำความรู้จักและเชื่อมโยงกันในทิศทางใดทิศทางหนึ่งหากเป็นเว็บไซต์ที่เรียกว่าเว็บเครือข่ายสังคมออนไลน์ คือเว็บไซต์ที่เชื่อมโยงผู้คนไว้ด้วยกัน



Rheingold (1993) ได้เขียนคำจำกัดความของคำว่า virtual Community ในหนังสือ virtual community ว่าหมายถึง การสื่อสาร และระบบข้อมูลของบรรดาเครือข่ายสังคม ซึ่งแบ่งปันผลประโยชน์ร่วมกัน ความคิด ชี้นงาน หรือผลลัพธ์บางประการที่มีการโต้ตอบกันผ่านสังคมเสมือนจริง ซึ่งไม่ผูกพันโดยเวลา พรมแดน เขตแดนของหน่วยงานและในทุกๆ ที่ที่บุคคลสามารถพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างกันผ่านระบบออนไลน์

Boyd (2007) เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นบริการที่สร้างโปรไฟล์ให้บุคคลสาธารณะภายในระบบที่กำหนดขอบเขต เชื่อมต่อรายการของผู้ใช้อื่นๆ กับบุคคลที่พวกเขาติดต่อด้วย เนื่องจากเครือข่ายคอมพิวเตอร์มักจะเป็นเครือข่ายทางสังคม แนวทางเครือข่ายทางสังคมจึงเป็นสิ่งที่สำคัญสำหรับการที่จะนำไปใช้ในการสื่อสารผ่านทางคอมพิวเตอร์ซึ่งมีผลต่อโครงสร้างและการทำงานของระบบสังคม

Borgatta and Borgatta (1992) ให้นิยามของเครือข่ายสังคมออนไลน์ว่า หมายถึง ปรัชญาการทางสังคมในรูปแบบหนึ่งซึ่งแสดงให้เห็นถึงรูปแบบการจัดเรียงความสัมพันธ์ (Patterned Arrays of Relationship) ระหว่างปัจเจกชน (Individual) ที่ร่วมกระทำในสังคม

Bruce and Yearley (2006) ให้นิยามคำว่าเครือข่ายทางสังคม คือ รูปแบบความสัมพันธ์ทางสังคม (Pattern of Social Relationship) ของปัจเจกชน (Individual) ซึ่งนักสังคมวิทยาถือว่าเป็นหน่วยวิเคราะห์ในการศึกษา และใช้วิธีการศึกษาโดยการสังเกตก่อนจะเขียนออกมาเป็นแผนที่ปฏิสัมพันธ์

นฤมล นิราทร (2543) กล่าวว่า เครือข่าย (Network) คือ รูปแบบทางสังคมที่เปิดโอกาสให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างองค์กรเพื่อการแลกเปลี่ยน การสร้างความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันและการร่วมกันทำงาน เครือข่ายประกอบด้วยองค์กรจำนวนหนึ่งซึ่งมีอาณาเขตที่แน่นอน

สรุปได้ว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นการใช้เส้นทางอินเทอร์เน็ตในการติดต่อสื่อสารเชื่อมโยงจากบุคคลหนึ่งไปสู่พื้นที่ออนไลน์สาธารณะ เพื่อให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มคนด้วยวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน เกิดการเข้าสู่สังคมที่ไม่มีข้อจำกัดด้านเวลา มีข้อมูลเป็นสาธารณะและสามารถร่วมกันทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้โดยไม่จำเป็นต้องรู้จักกันมาก่อน ประเด็นที่น่าสนใจคือผู้ใช้สามารถสร้างตัวตนใหม่ในรูปแบบที่เป็นจริงหรือตรงกันข้ามกับความจริงได้

## 2. เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอน

ในโลกแห่งสังคมออนไลน์หรือสังคมแห่งโลกยุคดิจิทัลในปัจจุบันนี้ การออกแบบระบบการเรียนจะมีความจำเป็นและมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการเสริมสร้างประสิทธิภาพทางการเรียนของผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเรียนจากการใช้เทคโนโลยีแบบพกพา (Mobile Learning) ซึ่งเป็นสื่อเทคโนโลยีที่นิยมกันทั่วไปในปัจจุบัน ซึ่งประเด็นสำคัญเกี่ยวกับเรื่องนี้ Kukulka – Hulme and

Traxler (2013) ได้กล่าวไว้ว่า การออกแบบการเรียนสำหรับโลกยุคดิจิทัลนั้น ต้องคำนึงถึง องค์ประกอบสำคัญ 3 ประการได้แก่

1) การออกแบบด้านเนื้อหา โดยการออกแบบต้องคำนึงถึง

- การออกแบบเนื้อหาสำหรับผู้เรียนในเชิงสร้างสรรค์
- การออกแบบเนื้อหาสำหรับบุคคลทั่วไป เพื่อการสืบค้น การแบ่งปัน

ความรู้ เป็นต้น

- ความทันสมัยและเป็นปัจจุบันของเนื้อหา
- การจัดแบ่งช่วงเวลาการใช้เนื้อหา
- การเรียงลำดับความสำคัญต่อการใช้ประโยชน์
- การสื่อสารเชิงจูงใจเนื้อหา
- ความยืดหยุ่นของเนื้อหา

2) การออกแบบกิจกรรมทางการเรียน โดยคำนึงถึง

- พฤติกรรมทางการเรียน
- การสร้างสรรค์ทางการเรียน
- สถานการณ์ทางการเรียน
- การมีส่วนร่วมทางการเรียน
- การเรียนตามอัธยาศัยและการเรียนรู้ตลอดชีวิต
- สิ่งสนับสนุนทางการเรียน

3) การออกแบบกระบวนการสื่อสาร โดยคำนึงถึง

- ลักษณะของการสื่อสารแบบเดิมที่มีมาก่อนแล้ว รวมทั้งระบบใหม่ที่

เกิดขึ้น

- การรวบรวมจัดเก็บสารสนเทศจากสื่ออุปกรณ์ต่างๆ ที่มีอยู่
- ระบบการจัดเก็บข้อมูลในลักษณะต่างๆ ที่ใช้ทั้งในรูปแบบการบันทึกภาพ

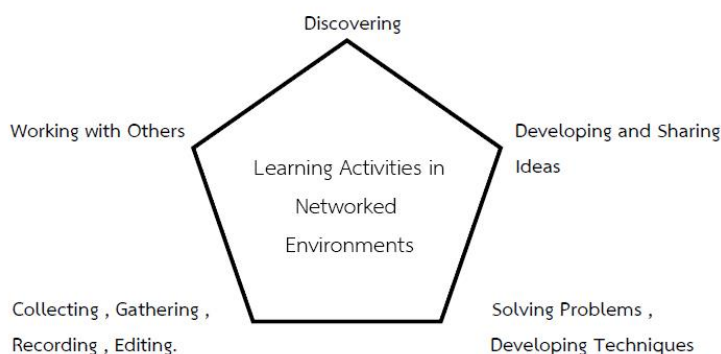
และเสียง การถ่ายภาพเพื่อใช้ในการสื่อสาร เหล่านี้เป็นต้น

สรุปได้ว่าองค์ประกอบสำคัญทั้ง 3 องค์ประกอบที่กล่าวมาได้แก่ การออกแบบเนื้อหา การออกแบบกิจกรรมการเรียน และการออกแบบระบบการสื่อสาร เป็นปัจจัยสำคัญต่อการเสริมสร้าง ศักยภาพทางการเรียนในสังคมยุคใหม่ โดยเฉพาะในสังคมที่ก้าวไกลด้วยเทคโนโลยีการสื่อสารไร้สายที่สามารถเชื่อมโยงข้อมูลข่าวสารได้ในระยะไกลในโลกยุคปัจจุบัน ที่เรียกกันว่าสังคมแห่งโลกยุคดิจิทัล

### คุณลักษณะของการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ยุคใหม่

การเรียนการสอนในยุคสังคมออนไลน์ซึ่งเป็นยุคแห่งสังคมเครือข่ายภายใต้กระแสอิทธิพลของเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต หรือที่เรียกสังคมแห่งโลก World Wide Web (WWW) นั้น สามารถกำหนดคุณลักษณะของกิจกรรมการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในหลากหลายรูปแบบ ซึ่ง Beetham (2013) นักวิจัยและผู้เชี่ยวชาญด้านอีเลิร์นนิง ( e-Learning ) แห่งสหราชอาณาจักร ได้กล่าวไว้อย่างน่าสนใจโดยจำแนกคุณลักษณะการเรียนรู้ยุคใหม่ใน 5 รูปแบบดังนี้

- 1) กิจกรรมที่มีการศึกษาค้นคว้า (Discoveries) เป็นลักษณะของการเรียนจากการสืบค้นข้อมูลความรู้จากแหล่งหรือฐานข้อมูลในระบบออนไลน์ หรือการได้มาซึ่งข้อมูลสารสนเทศตามเป้าประสงค์ที่ต้องการโดยใช้เครื่องมือส่งผ่านสื่อดิจิทัลประเภทต่างๆ
  - 2) กิจกรรมการใช้เครื่องมือเพื่อการพัฒนาและแลกเปลี่ยนข้อมูล ( Tools for Developing and Sharing Representations ) เป็นการสร้างคุณลักษณะของการใช้สื่อของผู้ใช้ซึ่งได้แก่ผู้เรียนและผู้สอน มีหลายรูปแบบด้วยโปรแกรมประเภทต่างๆ เพื่อการสร้าง การพัฒนาและการนำเสนอข้อมูลสารสนเทศที่ได้สืบค้นมาจากหลายแหล่งเรียนรู้
  - 3) การจัดเก็บรวบรวม การบันทึกและการบูรณาการผสมผสานข้อมูล (Collecting, Gathering, Recording and Remixing of Contents) เป็นการนำเอาข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์และพัฒนาเข้าสู่ระบบการจัดการและการจัดเก็บอย่างเป็นระบบสะดวกต่อการใช้
  - 4) การแก้ปัญหาและการสร้างนวัตกรรมเพื่อการพัฒนา ( Solving Problems and Developing Techniques ) ข้อมูลสารสนเทศที่ได้รับและเข้าสู่กระบวนการจัดการเชิงระบบนั้น ต้องมีการทบทวนแก้ปัญหา รวมทั้งหาเทคนิควิธีการเพื่อสร้างนวัตกรรมในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในการเรียนในสังคมออนไลน์
  - 5) การสร้างทีมงานการเรียนรู้ ( Working with Others ) การแลกเปลี่ยนข้อมูลสารสนเทศและประสบการณ์ทางการเรียนเป็นสิ่งสำคัญที่เกิดขึ้นในสังคมเครือข่าย ดังนั้นความร่วมมือของผู้เรียน/ผู้สอน เพื่อการเรียนการสอนจากสื่อดิจิทัลจึงเป็นคุณลักษณะที่จำเป็นและสำคัญยิ่ง
- คุณลักษณะของการเรียนรู้ยุคใหม่ภายใต้สังคมแห่งยุคดิจิทัลที่กล่าวมาในเบื้องต้นนั้น แสดงให้เห็นความเชื่อมโยงสัมพันธ์ดังภาพที่ 2



## แผนภาพที่ 2 กิจกรรมการเรียนรู้ใหม่ 5 รูปแบบ (Five Types of Learning Activities)

ที่มา : Beetham and Sharpe (2013)

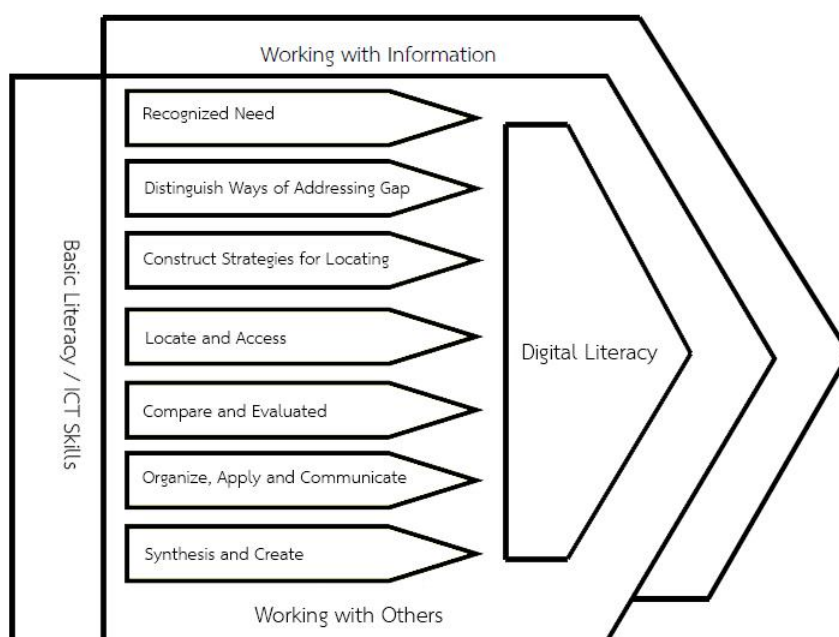
นอกจากนี้ Weyers (2014) ยังได้กล่าวถึงหลักการออกแบบสภาพการณ์และสิ่งแวดล้อมของการเรียนแบบออนไลน์ ซึ่งเป็นการเรียนรู้ใหม่ที่ประกอบด้วยหลักการสำคัญดังต่อไปนี้

- 1) มีการพัฒนาเครือข่ายความรู้เชิงบูรณาการและผสมผสานลงตัวให้เพิ่มจำนวนมากขึ้น
- 2) ปรับปรุงและพัฒนาโมทัศน์ในการสร้างผู้เรียนให้เกิดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของการเรียนรู้ใหม่โดยการเพิ่มประสิทธิภาพในด้านการสร้างตัวแบบทางการเรียน
- 3) สร้างผู้เรียนให้เกิดทักษะในการแสวงหาคำความรู้จากแหล่งเรียนรู้ภายนอก ในมุมมองที่หลากหลายแตกต่างกันได้อย่างเหมาะสม
- 4) สร้างผู้เรียนให้เกิดคุณลักษณะของนักวางแผนทางการเรียนด้วยตนเอง เพื่อสามารถสร้างความสามารถในการเชื่อมโยงความรู้จากเครือข่ายภายนอก
- 5) สามารถหลอมรวมองค์ความรู้ในเนื้อหาหลักสูตรการเรียนให้เกิดขึ้นทั้งกับผู้เรียนและกลุ่มเพื่อนในลักษณะของเครือข่าย
- 6) กำหนดกลยุทธ์หรือวิธีการที่ยืดหยุ่นต่อการสร้างและกำหนดกรอบแนวคิดเพื่อออกแบบการเรียนจากระดับพื้นฐานสู่ระดับสูง
- 7) สังเคราะห์และบูรณาการเชิงพฤติกรรมเพื่อสร้างกิจกรรมทางการเรียนที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพทางการเรียนรู้

ข้อมูลดังกล่าวมาในเบื้องต้นนั้น แสดงให้เห็นถึงโมทัศน์ของการกำหนดกรอบแนวคิดในการสร้างองค์ความรู้และการจัดกิจกรรมตามสภาพการณ์ของบริบททางการเรียนรู้ใหม่ที่ต้องเตรียมการและสร้างให้เกิดขึ้นทั้งกับผู้เรียน ผู้สอนและผู้รับผิดชอบทุกฝ่ายที่พึงตระหนักให้ความสำคัญ และสร้างความพร้อมให้เกิดขึ้นเพื่อประสิทธิภาพสูงสุดทางการเรียนรู้ภายใต้สังคมแห่งโลกยุคดิจิทัล

สมรรถนะด้านดิจิทัลและสารสนเทศสำหรับการเรียนยุคใหม่

การจัดการเรียนการสอนยุคใหม่ภายใต้สังคมแห่งเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในปัจจุบันนี้ ผู้เรียนและผู้สอนต้องมีทักษะความสามารถในเชิงสมรรถนะที่ต้องได้รับการพัฒนาให้เกิดขึ้น เพื่อส่งผลต่อการเสริมสร้างศักยภาพสูงสุดทางการเรียนในบริบทแห่งสังคมยุคดิจิทัล การสร้างศักยภาพในเชิงสมรรถนะมีการศึกษาวิจัยเพื่อสร้างตัวแบบไว้หลากหลายรูปแบบ ในที่นี้ผู้วิจัยขอนำเสนอรูปแบบสมรรถนะทางดิจิทัลและสารสนเทศที่พัฒนาโดย Oxford Brooks University ชื่อโมเดล SCONUL's Seven Pillars ดังแผนภาพที่ 3 ต่อไปนี้



แผนภาพที่ 3 โมเดล SCONUL's Seven Pillars

ที่มา : Beetham and Sharpe (2013)

รายละเอียดของรูปแบบสมรรถนะด้านดิจิทัลและสารสนเทศในการเรียนยุคใหม่ที่ชื่อ SCONUL's Seven Pillars Model ที่กล่าวมานั้น (Beetham & Sharpe, 2013) มีรายละเอียดพอสังเขปดังนี้

1. สร้างความรู้และความมั่นใจในการใช้เทคโนโลยีของบุคคลในเชิงวิชาการและวิชาชีพ
2. มีความมั่นใจและมีทักษะในการวิเคราะห์ข้อมูลสารสนเทศในส่วนบุคคลทั้งในเชิงวิชาการและวิชาชีพในระดับความต้องการทางสารสนเทศระดับ
3. การออกแบบคิดค้นได้อย่างมีประสิทธิภาพในเชิงยุทธศาสตร์ และเลือกใช้เครื่องมือได้อย่างเหมาะสมต่อการใช้สารสนเทศตามสภาพ
4. การประเมินผลการใช้สารสนเทศได้อย่างเหมาะสมตามความต้องการของบุคคล

5. ใช้เครื่องมือด้านดิจิทัลในการสะท้อนผลและการจัดเก็บได้อย่างมีประสิทธิภาพและส่งผลต่อการพัฒนาบุคคล

6. เพิ่มมูลค่าและผลผลิตในการสร้างสังคมออนไลน์

7. มีความสามารถในการเชิงบูรณาการด้านสารสนเทศได้ทั้งส่วนบุคคล เชิงวิชาการและวิชาชีพ ในลักษณะของการสร้างความรู้ความเข้าใจ การจัดการและการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีจรรยาบรรณ

สมรรถนะด้านดิจิทัลและสารสนเทศ ตามโมเดลที่ชื่อ SCONUL's Seven Pillars ที่ได้มีการศึกษาวิจัยไว้ ซึ่งทั้ง 7 สมรรถนะหลักเหล่านี้ เป็นประเด็นที่มีความสำคัญต่อการสร้างและพัฒนาศึกษาเรียนรู้ในยุคใหม่ภายใต้สังคมออนไลน์หรือยุคแห่งดิจิทัลในปัจจุบัน

3. องค์ประกอบของเครือข่ายสังคมออนไลน์

Kaplan and Haenlein (2010) ได้แบ่งเครือข่ายสังคมออนไลน์ออกเป็น 6 ประเภท ตามลักษณะของการนำเสนอตัวเองและเปิดเผยตัวเองต่อสังคมอย่างน้อยเพียงใด ดังนี้

1) เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีการกระตุ้นให้ผู้ใช้ทั่วไปสร้างเนื้อหาพร้อมกัน (Collaborative project) ถือได้ว่าเป็นรูปแบบที่แสดงถึงความเป็นประชาธิปไตยมากที่สุด เช่น วิกิพีเดีย (wikipedia) คือ เว็บไซต์ที่อนุญาตให้ผู้ใช้สามารถเพิ่ม ลบ แก้ ข้อมูลต่างๆ ในรูปแบบตัวอักษรหรือโซเซียลบุคมาร์ค (Social bookmark) ต่างๆ ที่ให้กลุ่มผู้ใช้งานสามารถจัดลำดับอินเทอร์เน็ตลิงก์ หรือเนื้อหาต่างๆ บนเว็บไซต์ เป็นต้น

2) บล็อก (Blog) เป็นตัวแทนรูปแบบของเครือข่ายสังคมออนไลน์ในยุคแรก เป็นเว็บไซต์ในรูปแบบพิเศษที่มีการบอกวันที่ที่เผยแพร่เนื้อหาโดยอัตโนมัติ โดยมักจะเรียงลำดับจากเวลาล่าสุดย้อนกลับไป โดยบล็อกถือเป็นตัวแทนเว็บไซต์ที่ให้พื้นที่ส่วนบุคคลในการเขียนแสดงความรู้สึกต่างๆ ไม่ว่าจะป็นรูปแบบการใช้ชีวิตประจำวันหรือเรื่องอื่นๆ คล้ายกับไดอารีออนไลน์ โดยเนื้อหาที่เผยแพร่ออกไปนั้นถูกจัดการโดยเจ้าของเนื้อหาเท่านั้น แต่สามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้คนอื่นๆ ได้ด้วยการแสดงความคิดเห็น เช่น เวิร์ดเพรส (wordpress) ก็มีทั้งแบบให้บริการบนเว็บของผู้ให้บริการเลยหรือติดตั้งเองบนเซิร์ฟเวอร์ของตัวเอง

3) เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีการแบ่งปันเนื้อหากันระหว่างผู้ใช้ (Content community) โดยเนื้อหานั้นอาจมีได้หลายรูปแบบ เช่น ไฟล์การนำเสนอ ใน สไลด์แชร์ (slide share) ไฟล์วิดีโอใน ยูทูป (youtube) หรือไฟล์รูปภาพใน ฟลิคเกอร์ (flickr) โดยผู้ใช้งานไม่จำเป็นต้องสร้างหรือแสดงข้อมูลส่วนตัวลงบนหน้าเว็บไซต์ หรือหากทางเว็บไซต์ต้องการให้ผู้ใช้ระบุข้อมูลส่วนตัวทางหน้าเว็บไซต์เหล่านั้นจะเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวต่างๆ ไปเท่านั้น เช่น วันที่ลงทะเบียนเข้าใช้เว็บไซต์หรือจำนวนไฟล์วิดีโอที่อัปโหลด เป็นต้น

4) เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน (Social Networking site : SNS) สามารถเชื่อมต่อกัน โดยเริ่มต้นจากการให้ผู้ใช้แต่ละคนสร้างประวัติตัวเองก่อน จากนั้นเริ่มค้นหาเพื่อน ที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในรูปแบบเดียวกัน เพื่อที่จะได้เชิญชวนให้เข้ามาร่วมอยู่ในพื้นที่รูปแบบเดียวกัน ซึ่งหากเป็นเพื่อนกันจะสามารถเข้าถึงข้อมูลส่วนตัวของแต่ละฝ่าย ส่งอีเมลส่วนตัว หรือพิมพ์สื่อสารหากันได้ โดยบนหน้ากระดานส่วนตัวของผู้ใช้นั้นสามารถมีการโพสต์ข้อความ วิดีโอ รูปภาพ ฯลฯ ได้ด้วย ยกตัวอย่างเช่น เฟสบุ๊ค (facebook) เป็นต้น

5) เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทเกมโลกเสมือนจริง (Virtual game world) เป็นเกมที่ สามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่นๆ ได้เสมือนอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง โดยที่ผู้ใช้นำเสนอตัวตน ผ่านบทบาทในเกม เช่น เกม เวิร์ล ออฟ วอคราฟ (World of Warcraft) เป็นต้น

6) เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทเกมแสดงตัวตนในสังคม (Virtual social world) เป็นอีกกลุ่มหนึ่งของโลกเสมือนจริง แต่ Virtual social world นั้น จะมีความเสมือนจริงและละเอียดอ่อนทำให้ผู้ใช้รู้สึกคุ้นเคยมากกว่า เนื่องจากผู้ใช้สามารถแสดงตัวตนผ่านรูปแบบที่เรียกว่า avatar ที่สามารถ เลือกรูปร่าง บุคลิกการแสดงออกทำทางเองได้ เช่น เว็บไซต์ เซ็คคันด์ไลฟ์ (Second life) แอปพลิเคชันไลน์เพลย์ (Line Play) เป็นต้น ซึ่งพฤติกรรมที่แสดงออกผ่านตัวละครสมมุติ (avatar) นั้น มักจะมีความคล้ายคลึงกับพฤติกรรมที่ผู้ใช้แสดงออกในชีวิตจริง

สรุป เครือข่ายสังคมออนไลน์ประกอบด้วย ตัวแสดงที่มีจำนวนมากกว่าหนึ่งหน่วย ที่มีการสื่อสารโดยใช้พื้นที่แบบออนไลน์ในการแสดง องค์ประกอบเหล่านี้มีการปฏิสัมพันธ์ร่วมกันเป็น เครือข่ายสังคมออนไลน์ ทำให้เกิดข้อมูลและผลกระทบอันเป็นสาธารณะ ที่มีความเป็นไปได้ในการใช้ในการเรียนการสอน เช่น การระดมสมอง การแลกเปลี่ยนและแบ่งปันความคิด การสะท้อนความคิด เป็นต้น

#### 4. ประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์

ปัจจุบันการสื่อสารผ่านทางอินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์มือถือ เช่น กระดานความคิดเห็น เว็บบล็อก รูปภาพ และวิดีโอ โดยมีเทคโนโลยีที่รองรับเนื้อหาเหล่านี้ ได้แก่ เว็บบล็อก เว็บไซต์แชร์รูปภาพ แชร์เพลง แชร์วิดีโอ เว็บบอร์ด อีเมล เว็บไซต์ที่ให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้แก่ กูเกิลกรุป (google group) เฟสบุ๊ค หรือ ยูทูบ เป็นต้น

เครือข่ายสังคมออนไลน์แบ่งตามหมวดการใช้งานได้ 5 หมวด ดังนี้

##### 1. หมวดการสื่อสาร (Communication) จัดแบ่งตามกลุ่มการใช้ ดังนี้

- Blogs เช่น blogger (google), blognone, typepad, wordpress เป็นต้น
- Internet forums เช่น vBulletin, phpBB เป็นต้น
- Micro-blogging เช่น twitter, plurk, pownce, jaiku เป็นต้น

- Social networking เช่น facebook, myspace, twitter, instagram เป็นต้น
  - Social network aggregation เช่น friendfeed, nutshellmail เป็นต้น
2. หมวดความร่วมมือและแบ่งปัน (Collaboration) จัดแบ่งตามกลุ่มการใช้ ดังนี้
- Wikis เช่น Wikipedia, PBwiki, wetpaint เป็นต้น
  - Social bookmarking เช่น delicious, stumbleUpon, google reader เป็นต้น
  - Social news digg, mixx, reddit เป็นต้น
  - Opinion sites เช่น epinions, yelp เป็นต้น
3. หมวดมัลติมีเดีย (Multimedia)
- Photo sharing เว็บไซต์แบ่งปันการใช้งานรูป เช่น www.flickr.com, www.photobucket.com เป็นต้น
  - Video sharing แบ่งปันวิดีโอ เช่น youtube, vimeo, revver เป็นต้น
  - Art sharing แบ่งปันภาพศิลปะ เช่น deviantART เป็นต้น
  - Livecasting การถ่ายทอดสด เช่น ustream.tv, Justin.tv, Skype เป็นต้น
  - Audio and Music Sharing เว็บไซต์ที่มีการแชร์เพลงจากสถานีวิทยุและเว็บเพลงหรือดนตรี เช่น imeem, The Hype Machine, Last.fm, ccMixer เป็นต้น
4. หมวดรีวิวและแสดงความคิดเห็น (Reviews and Opinions)
- Product Reviews เช่น epinions.com, MouthShut.com, Yelp.com เป็นต้น
  - Q&A เช่น Yahoo Answers, Line dictionary เป็นต้น
5. หมวดบันเทิง (Entertainment) ส่วนใหญ่จะเป็นเกม
- Virtual worlds เช่น Second Life, The Sims Online เป็นต้น
  - Online gaming เช่น World of Warcraft, EverQuest, Age of Conan เป็นต้น
  - Game sharing เช่น Miniclip เป็นต้น

สรุปได้ว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นการสื่อสารเชื่อมโยงข้อมูลจากบุคคลหนึ่งไปสู่พื้นที่สาธารณะออนไลน์สาธารณะ เพื่อให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลด้วยวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน ตลอดจนมีเป้าหมายร่วมกัน ผลของการปฏิสัมพันธ์จากเครือข่ายสังคมออนไลน์เหล่านี้จะนำไปสู่ทิศทางที่ดีหรือทิศทางตรงกันข้ามได้ ขึ้นอยู่กับทัศนคติในการวิเคราะห์และการเรียนรู้ และด้วยศักยภาพของเครือข่ายสังคมออนไลน์นั้นสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับบทเรียน สร้างผู้เรียนให้เกิดทักษะในการแสวงหาองค์ความรู้จากแหล่งเรียนรู้ภายนอก สามารถวางแผนทางการเรียนด้วยตนเอง ทั้งยังหลอมรวมองค์ความรู้ให้เกิดขึ้น ทั้งกับผู้เรียนและกลุ่มเพื่อน ในลักษณะของเครือข่าย เครือข่ายสังคมออนไลน์จึงเป็นปัจจัยสำคัญต่อการเสริมสร้างศักยภาพทางการเรียนของสังคมยุคใหม่ได้เป็นอย่างดี



## การเรียนการสอนระดับอุดมศึกษา

### 1. การเรียนรู้ในระดับอุดมศึกษา

การจัดการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา เป็นการศึกษาที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาความรู้ ความสามารถในสาขาวิชาต่างๆ ในระดับสูง โดยเฉพาะการประยุกต์ทฤษฎีไปสู่การปฏิบัติการได้เริ่ม พัฒนาทั้งทางวิชาการและวิชาชีพ การสร้างสรรค์และเผยแพร่ความรู้ การริเริ่มการพัฒนาประเทศทั้งในด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมือง วัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม รวมทั้งการส่งเสริมบทบาทของประเทศในสมาคมโลก ด้วยเหตุนี้ นักการศึกษาและผู้เกี่ยวข้องที่หวังจะเห็นความเจริญก้าวหน้าและสร้างสรรค์ ความเสมอภาคและคุณภาพของการจัดการศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา จึงควรที่จะจัดระบบการศึกษาให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน ซึ่งมีความแตกต่างกันทั้งในด้านความสามารถ ภูมิหลัง และความ สนใจ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้ความรู้กับชีวิตในสังคมที่เขาอาศัยอยู่ได้อย่างเป็นสุข โครงการที่ประยุกต์งานด้านเทคโนโลยีการศึกษา งานทฤษฎีการสื่อสาร งานห้องสมุดและงานสารสนเทศ ไม่ว่าจะเป็นการจัดในสถาบันอุดมศึกษาใดก็ตาม ต่างก็มีส่วนสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในฐานะที่เป็น องค์ประกอบหนึ่งของระบบการศึกษาและเป็นทรัพยากรการศึกษา

การเรียนรู้ หมายถึง การที่มนุษย์ได้รับรู้ถึงสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัวเขา โดยเริ่มต้นตั้งแต่การมีปฏิสนธิอยู่ในครรภ์มารดาเรื่อยไปจนกระทั่งคลอดเป็นทารกแล้วอยู่รอด ซึ่งบุคคลต้องปรับตัวเพื่อให้ตัวเองอยู่รอดกับสิ่งแวดล้อมทั้งภายในครรภ์มารดาและเมื่อออกมาอยู่ภายนอกเพื่อให้ชีวิตดำรงอยู่รอดทั้งนี้เพราะการเรียนรู้ทั้งสิ้น (พระมหาสมณอง ปัจโจปการี, 2555)

สงวน สุทธิเลิศอรุณ (2531) กล่าวว่า การเรียนรู้มีความหมายลึกซึ้งมากกว่าการสั่งสอนหรือการบอกเล่า ให้เข้าใจและจำได้เท่านั้น ไม่ใช่เรื่องของการทำตามแบบ ไม่ได้มีความหมายต่อการเรียนวิชาต่างๆ เท่านั้น แต่ความหมายคลุมไปถึงการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม อันเป็นผลจากการสังเกต พิจารณา ไตร่ตรองแก้ปัญหาทั้งปวงและไม่ชี้ชัดเข้ากับสิ่งแวดล้อม การเรียนรู้เป็นความเจริญงอกงาม เน้นว่าการเปลี่ยนแปลง พฤติกรรมที่เป็นการเรียนรู้ ต้องเนื่องมาจากประสบการณ์หรือการฝึกหัดและพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลง ไปนั้นควรจะต้องมีความคงทนถาวร เหมาะแก่เหตุเมื่อพฤติกรรมดั้งเดิม เปลี่ยนไปสู่พฤติกรรมที่มุ่งหวัง ก็แสดงว่าเกิดการเรียนรู้แล้ว

อุบลรัตน์ เฟ็งสถิตย์ (2539) กล่าวว่า การเรียนรู้หมายถึงกระบวนการที่เนื่องมาจากประสบการณ์ ทางตรงและทางอ้อม กระทำให้อินทรีย์เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมค่อนข้างถาวร

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2543) กล่าวว่า การเรียนรู้ หมายถึง การกระทำของคนที่ ต้องการทำความเข้าใจกับประสบการณ์ที่ได้รับ ซึ่งอาจจะเกี่ยวข้องกับการเพิ่มพูนทักษะ ความรู้ ความเข้าใจ ค่านิยม รวมทั้งศักยภาพในการใ้ใคร่ครวญการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ย่อมนำไปสู่ การเปลี่ยนแปลง การพัฒนาและความปรารถนาที่จะเรียนรู้

Bloom (1976) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้ หมายถึง กระบวนการที่ทำให้พฤติกรรมเปลี่ยนแปลง จากเดิม สืบเนื่องมาจากประสบการณ์ เมื่อมีการเรียนรู้ในแต่ละครั้งจะต้องมีการเปลี่ยนแปลง พฤติกรรม 3 ด้าน จึงเป็นการเรียนรู้ที่สมบูรณ์ ดังนี้

- 1) การเปลี่ยนแปลงทางด้านความรู้ ความคิด ความเข้าใจ (Cognitive Domain) หมายถึง การเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากสมอง เช่น การเรียนรู้ความคิดรวบยอด เป็นต้น
- 2) การเปลี่ยนแปลงทางด้านอารมณ์ (Affective Domain) หมายถึง การเปลี่ยนแปลงทางด้านจิตใจ เช่น ความเชื่อ ความสนใจ เจตคติ และค่านิยม เป็นต้น
- 3) การเปลี่ยนแปลงทางการเคลื่อนไหวของร่างกาย (Psychomotor Domain) เพื่อให้เกิดความชำนาญหรือทักษะ เช่น การว่ายน้ำ การเล่นกีฬา

สรุปได้ว่า การเรียนรู้ หมายถึง กระบวนการของการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม อันเนื่องมาจาก ประสบการณ์ที่แต่ละบุคคลได้รับ ทั้งทางตรงและทางอ้อมแล้วทำให้เกิดประสบการณ์และเกิดทักษะ ต่างๆ ซึ่งส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไม่มากนักน้อย ขึ้นอยู่กับวิจารณ์ญาณของแต่ละบุคคล

#### ความสำคัญของการเรียนรู้

การเรียนรู้ เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นภายในตัวบุคคล เพื่อให้เกิดความรู้อย่างต่อเนื่องถาวร เป็น กระบวนการที่ต่อเนื่องตลอดชีวิต ซึ่งเป็นปรัชญาหลักของการศึกษาตลอดชีวิตหรือการศึกษาต่อเนื่อง โดยมีจุดมุ่งหมายว่า การเรียนรู้จะช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตได้เป็นอย่างดี วรรณิ ลิ้มอักษร (2540) กล่าวว่า การเรียนรู้มีความสำคัญต่อบุคคลและสังคมในด้านต่างๆ ดังนี้

- 1) การเรียนรู้มีความสำคัญต่อการมีชีวิตรอด ได้แก่ การเรียนรู้ การแสวงหาอาหารและน้ำ เรียนรู้วิธี การรักษาผู้ป่วย ด้วยวิธีการที่มีประสิทธิภาพสูง เรียนรู้การหลีกเลี่ยงหรือหลีกเลี่ยงสิ่งที่อาจ เป็นอันตรายต่อชีวิตและร่างกายหรือการเรียนรู้การรวมกลุ่มทางสังคมและสร้างความสัมพันธ์อันดีกับ ผู้อื่นในสังคม เพื่อช่วยเหลือซึ่งกันและกันยามเกิดเหตุการณ์คับขันหรือเมื่อมีอันตรายเกิดขึ้น
- 2) การเรียนรู้มีความสำคัญต่อการปรับตัว ช่วยให้สามารถเลือกวิธีการปรับตัวให้อยู่กับสังคม ได้อย่างมีความสุข โดยการเรียนรู้จักเอาใจเขามาใส่ใจเรา ปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมในสังคมนั้นๆ
- 3) การเรียนรู้จะช่วยให้บุคคลไม่ตกเป็นเครื่องมือของบุคคลอื่น หรือไม่ถูกผู้อื่นหลอกลวงได้ ง่าย ยิ่งในสังคมปัจจุบันไม่อาจไว้ใจใครได้ง่ายๆ
- 4) การเรียนรู้มีความสำคัญในการประกอบอาชีพ ทั้งนี้ เนื่องจากอาชีพแต่ละอาชีพมีวิธีการ ปฏิบัติ ที่แตกต่างกันไป การเรียนรู้จะทำให้บุคคลประสบผลสำเร็จในอาชีพฟงายขึ้นในสังคม
- 5) ปัจจุบันการศึกษาในระดับอุดมศึกษามีความจำเป็นมากต่อการประกอบอาชีพ การเรียนรู้ มีความสำคัญต่อการส่งเสริมปรับปรุงและแก้ไขบุคลิกภาพ

6) การเรียนรู้มีความสำคัญต่อความเจริญของบ้านเมืองและประเทศชาติ ดังคำขวัญวันเด็กที่  
 รัฐบาลพยายามสรรหาคำที่สร้างสรรค์มาประชาสัมพันธ์เพื่อต้องการให้เด็กคิดได้และอยากเป็น  
 ด้วยเหตุนี้ การเรียนรู้มีความสำคัญและเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่งในการพัฒนาคน พัฒนาชาติ  
 การที่ประเทศชาติจะพัฒนาให้เจริญก้าวหน้าได้นั้นต้องอาศัยการเรียนรู้เป็นปัจจัยสำคัญ

## 2. ผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

องค์ประกอบสำคัญของการเรียนการสอน คือ ตัวผู้เรียน เพราะถ้าผู้เรียนไม่มาเรียนหรือไม่มี  
 ส่วนร่วมในการเรียนการสอนการถ่ายทอดหรือการเรียนรู้ย่อมไม่เกิดขึ้น ดังนั้น ผู้สอนจำเป็นต้องรู้จัก  
 และเข้าใจลักษณะและธรรมชาติของผู้เรียนเป็นอย่างดี จึงจะดำเนินการสอนได้ดีและมีประสิทธิภาพ

ไพฑูริย์ สีนลารัตน์ (2525) ได้อธิบายว่า ผู้เรียนในระดับอุดมศึกษามีลักษณะที่ค่อนข้างเฉพาะ  
 เป็นตัวของตัวเอง แม้ไม่ใช่ผู้ใหญ่เต็มที่แล้วแต่ผู้เรียนเหล่านี้ไม่ใช่เด็กอีกต่อไป โดยอายุส่วนใหญ่อยู่ระหว่าง  
 18-22 ปี คนในวัยนี้ถือว่าเป็นวัยที่มีความเป็นผู้ใหญ่เต็มที่แล้ว เพราะได้ผ่านขั้นคิดตามแบบแผนของ  
 ตรรกวิทยา ซึ่งเป็นขั้นของการมีเหตุผล อีกทั้งเป็นวัยที่มีความสามารถมีความเข้าใจและอธิบาย  
 เหตุการณ์ต่างๆ ที่เป็นนามธรรมได้อย่างดี จึงอาจกล่าวได้ว่า ความสามารถทางพุทธิปัญหาก็พัฒนา  
 เต็มที่ที่จะเรียนรู้และทำความเข้าใจกับของยากๆ ได้เป็นอย่างดี

วัลลภา เทพหัสดิน ณ อยุธยา (2544) กล่าวว่า ผู้เรียนระดับอุดมศึกษาเป็นผู้ที่อยู่ในระยะ  
 ผู้ใหญ่วัยรุ่น จึงเป็นผู้ที่มีอารมณ์ผันแปรที่ต้องการคำแนะนำให้ปรับพฤติกรรมให้ถูกทางในด้านการ  
 เรียน มีความกระตือรือร้น สนใจในบทเรียนที่แปลกใหม่ สนใจความคิดที่มีอุดมการณ์สนใจเรื่องที่จะ  
 นำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันและนำไปช่วยสังคมได้ ผู้เรียนระดับอุดมศึกษาเป็นผู้ที่มีสิ่งแวดล้อม  
 ทักษะคิด และวิถีชีวิตจากครอบครัวที่แตกต่างกัน โดยเฉพาะพื้นฐานทางด้านวิชาการที่ได้รับมาจาก  
 โรงเรียนต่างๆ มีความแตกต่างกันมาก สติปัญญาส่วนใหญ่ก็อยู่ในระดับปานกลาง

## ลักษณะของนิสิตนักศึกษา

องค์ประกอบที่สำคัญที่ทำให้เกิดความแตกต่างเรื่องการเรียนรู้อีกประการหนึ่ง ได้แก่ ลักษณะ  
 นิสิต นักศึกษาซึ่ง Kauffman (1971) ได้กล่าวถึง ลักษณะบางประการของนิสิตนักศึกษา เมื่อเข้าสู่  
 มหาวิทยาลัยไว้ ดังนี้

1) นิสิตนักศึกษาเป็นผู้ที่แสวงหาความไว้วางใจในสังคม แต่ก็สงสัยเกี่ยวกับอุดมการณ์กับ  
 ความเป็นจริงที่พบเห็นอยู่ในสังคม ซึ่งสั่นคลอนความรู้สึกที่อยากจะไว้วางใจพวกเขา นิสิตนักศึกษา  
 ได้พบแต่ความวุ่นวาย ความสับสน การคอร์รัปชั่นของผู้ใหญ่ในสังคม ความไม่เป็นระบบในสังคมและ  
 โลกรอบๆ ตัวเรา ทำให้นิสิตนักศึกษารู้สึกกลางแกลงใจ

- 2) นิสิตนักศึกษาที่มีความสงสัยในอุดมการณ์ที่เป็นแบบแผน นิสิตนักศึกษาจึงใช้สัมพันธภาพระหว่างบุคคลเป็นแหล่งสำหรับหาจุดมุ่งหมายและความหมายที่เขาต้องการค้นหาในชีวิต
- 3) นิสิตนักศึกษาที่มีความรู้สึกอย่างแรงกล้า และต้องการการยอมรับให้เป็นส่วนหนึ่งของสังคม การแสวงหาความรู้ อีกทั้งต้องการมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ รวมถึงการแบ่งปันทุกเรื่องรอบตัว
- 4) นิสิตนักศึกษาเป็นผู้ที่มีความใจดี เป็นนักอุดมคติแต่ยังมีความเป็นตัวของตัวเองสูง จึงทำให้กลัวว่าถ้า ต้องการให้บริการสังคมไปเป็นเวลานานๆ อาจทำให้ตนเองหมดความเป็นอิสระไปได้
- 5) นิสิตนักศึกษาที่มีความลังเลและไม่มั่นใจในตนเอง บางครั้งนึกตำหนิตนเอง ทำให้ นิสิตนักศึกษาทั้งหลายเกลียดชังกลัวการถูกจัดอันดับ การประเมินผล การเปรียบเทียบ การให้คะแนนในระบบมหาวิทยาลัย รวมทั้งกลัวว่าตนเองจะไม่แกร่งพอที่จะประสบความสำเร็จในสังคมที่มีแต่การแข่งขัน
- 6) นิสิตนักศึกษาที่มีความสงสัยตนเองเกี่ยวกับสถาบันการศึกษาที่เขาศึกษาอยู่ จึงมีแนวโน้มว่า นิสิตนักศึกษาจะแคลงใจและไม่ไว้วางใจการบริหารในมหาวิทยาลัยรวมทั้งอาจารย์ของพวกเขา
- 7) นิสิตนักศึกษาเข้าสู่มหาวิทยาลัยด้วยความตื่นเต้น กระหายและเต็มใจที่จะเฝ้หาความรู้ อย่างเต็มที่ ถึงแม้ว่าพวกเขาอาจจะยังไม่เข้าใจว่าการเรียนในระดับอุดมศึกษาเป็นอย่างไรก็ตาม แต่ ความหวังและความตั้งใจเรียนจะลดลงไปอย่างรวดเร็วในช่วงแรก ๆ ของปีหนึ่ง ถ้า นิสิตนักศึกษาพบ ความน่าเบื่อหน่ายและความไม่สนใจจากอาจารย์ผู้สอน รวมทั้งความไม่สัมพันธ์ของวิชาที่เรียนกับ เป้าหมายในการประกอบอาชีพของตน
- 8) นิสิตนักศึกษาที่มีความคาดหวัง การเข้าเรียนในมหาวิทยาลัยจะทำให้พวกเขาได้เป็นตัว ของตัวเองและเป็นอิสระจากบิดามารดาและผู้ปกครอง

#### จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ลักษณะของนิสิตนักศึกษาที่แตกต่างกันตามชั้นปีนั้น ทองเรียน อมรัชกุล (2525) กล่าวว่า นิสิตนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ที่เริ่มเข้าศึกษาในมหาวิทยาลัย หวังความสำเร็จในเชิงวิชาการ สนใจในการศึกษาหาความรู้ ความคิดต่างๆ ต้องการแสวงหาความเข้าใจตนเองรวมทั้งแสวงหาเอกลักษณ์ของตนเอง มีความเป็นมิตร ผูกพันอยู่กับเพื่อน ชอบรวมกลุ่ม อยู่ในกลุ่มและเป็นผู้มีมนุษยธรรม สุภาพ เห็นอกเห็นใจผู้อื่น มีความรู้สึกกลัวทั้งตื่นเต้น สนใจเข้าร่วมกิจกรรมทุกประเภทในมหาวิทยาลัย

นิสิตนักศึกษาชั้นปีที่ 2 เริ่มเกิดความไม่พอใจในมหาวิทยาลัย บางครั้งอาจรู้สึกเฉยๆ เบื่อๆ ไม่ยินดียินร้ายต่อสภาพทั่วไปในมหาวิทยาลัย ทั้งนี้เพราะเกิดความรู้สึกว่าไม่ได้รับความเอาใจใส่ จนเกิดความรู้สึกว่าตนเองขาดความรับผิดชอบ ดังนั้น จึงหาทางออกโดยสร้างกลุ่มย่อยขึ้นมาจนเกิดเป็น วัฒนธรรมเพื่อนฝูงขึ้น

นิสิตนักศึกษาชั้นปีที่ 3 มีความเป็นตัวของตัวเองที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะในลักษณะที่สูงมาก สำหรับกลุ่มปีที่ 3 ด้วยกันเอง อาจจะมีความคิดเห็นที่แตกต่างกันออกไป มีความคิดเห็นไปในแนว

เดียวกันเป็นส่วนใหญ่ มีค่านิยมคล้ายคลึงกันและในการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ลักษณะที่คล้ายกับกลุ่มปีที่ 2 คือ ความไม่พอใจมหาวิทยาลัยในด้านต่างๆ รวมทั้งมีข้อวิพากษ์วิจารณ์มหาวิทยาลัยด้วย

นิสิตนักศึกษาชั้นปีที่ 4 พวกนี้มีแนวโน้มที่เบนความสนใจออกไปจากมหาวิทยาลัยจะเข้ามาเพียงมีส่วนร่วมกับกิจกรรมต่างๆ ของมหาวิทยาลัย เริ่มตั้งแต่ไม่สนใจความเป็นอยู่ของนิสิตนักศึกษา รวมทั้งไม่ยอมรับระเบียบวินัยประเพณีของนิสิตนักศึกษาด้วยกัน โดยส่วนใหญ่จะสนใจเรื่องเกี่ยวกับเรื่องส่วนตัว โดยเฉพาะชีวิตภายหลังสำเร็จการศึกษาจากมหาวิทยาลัยไปแล้ว

วัฒนธรรมของนิสิตนักศึกษา ซึ่ง Kauffman (1971) ได้กล่าวไว้มี 4 ลักษณะมีรายละเอียดดังนี้

1) กลุ่มนิสิตนักศึกษา (Collegiate) ลักษณะกลุ่มนี้เป็นแบบชอบสมาคมมักจะเป็นนักศึกษา ซึ่งส่วนใหญ่มาจากครอบครัวมีเงินหรือคนชั้นกลาง กลุ่มนี้สนใจสังคม การกีฬา การบำเพ็ญประโยชน์ สำหรับนักศึกษาในสหรัฐอเมริกา กลุ่มนักศึกษาส่วนใหญ่มักจะอยู่ตามบ้านของสังคมที่มีอักษรกรีก ตัวอย่างเป็นเครื่องเช่น กลุ่มภคินิษฐาน (Sorority) และภราดรชน (Fraternity) พวกนี้บางครั้งอาจจะต่อต้านอาจารย์ที่เน้นความต้องการที่จะพัฒนาสติปัญญา ส่วนนักศึกษาไทยจะพบว่า เป็นกลุ่มที่มาจากครอบครัวชั้นกลางหรือสูง เป็นครอบครัวที่มาจากสังคมดี เศรษฐกิจดี เป็นพวกที่เรียนรัฐศาสตร์ สังคมศาสตร์ ลักษณะทั่วไปจะเป็นคนที่มีน้ำใจช่วยเหลือสังคมได้ดี

2) กลุ่มอาชีพ (Vocation) กลุ่มนี้มักสนใจการฝึกฝนอาชีพโดยเฉพาะ ครอบครัวของกลุ่มนี้ส่วนใหญ่ มาจากพื้นฐานของชนชั้นกรรมชีพ พ่อค้า นักศึกษากลุ่มนี้จะมีทัศนคติว่าอุดมศึกษา คือ สถานบันที่ให้โอกาสแก่เข้าใจในการสร้างเสถียรภาพทางเศรษฐกิจ และยกสถานะทางสังคมให้ตนเองนั้นกลุ่มนักศึกษานี้ มักจะเลือกสาขาวิชาทางวิศวกรรม ธุรกิจ บัญชี ครุศาสตร์ และเทคโนโลยี สำหรับนิสิตนักศึกษาในประเทศกลุ่มนี้สนใจวิชาเรียนต่างๆ ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการทำงานที่จะประกอบต่อไปในอนาคต พวกนี้มักจะมีครอบครัวที่พ่อแม่มีอาชีพเกี่ยวกับธุรกิจ การค้าขาย ลูกจ้าง บริษัทซึ่งมีฐานะครอบครัว ปานกลาง

3) กลุ่มวิชาการ (Academic) กลุ่มนักศึกษากลุ่มนี้มักจะมุ่งเน้นด้านสัมฤทธิ์ผลทางวิชาการ ส่วนใหญ่มาจากครอบครัวชั้นกลางและมีพ่อแม่ที่มีการศึกษาดี มักจะสนใจการศึกษา และเลือกสถาบันที่ดี มีชื่อเสียงที่เข้าได้ยาก เพื่อจะแข่งขันทางประสิทธิภาพทางการเรียน พวกนี้พยายามเรียนเพื่อให้ได้ปริญญาสูงๆ ในสาขาที่ตนสนใจ มันไม่ชอบยุ่งเกี่ยวกับคนในสังคม มีเพื่อนน้อยบางครั้งอาจจะมึนสับสนเห็นแก่ตัวมุ่งผลประโยชน์ส่วนตัวมากกว่าที่จะช่วยเหลือสังคมและคนอื่นๆ ในสังคม

4) กลุ่มนอกรูปแบบ (Nonconformist) กลุ่มนักศึกษากลุ่มนี้จะไม่ยอมรับค่านิยมใดๆ ของนักศึกษาทั้งสามกลุ่มดังกล่าวมาแล้ว เพราะพวกนี้จะสนใจในเรื่องความคิดและอุดมคติอย่างลึกซึ้ง และมักจะมีลักษณะที่เป็นปฏิปักษ์ต่อสถาบันและระบบต่างๆ กลุ่มนี้รวมทั้งกลุ่มที่เป็นนักกิจกรรมนิยม บุปผาชน และพวกที่ชอบการแตกแยก ซึ่งบางครั้งก็จะเป็นพวกที่อยู่เฉยๆ แต่เมื่อไม่พอใจระเบียบ

ต่างๆ ของมหาวิทยาลัยก็มักจะรวมตัวต่อต้านได้อย่างรวดเร็ว พวกนี้มักจะกลายเป็นผู้นำของสังคม นิสิตนักศึกษาและมักจะมามีวิธีการที่จะทำให้กลุ่มนิสิตนักศึกษาส่วนใหญ่ทำตามใจตนเองได้ เนื่องจากกลุ่มพวกนี้จะคิดอะไรได้ฉับไวเฉียบคมและมีทักษะการใช้ภาษาดี

อาจกล่าวได้โดยสรุปเกี่ยวกับผู้เรียนจากข้อมูลข้างต้นได้ว่า ผู้เรียนในระดับอุดมศึกษามีลักษณะที่ค่อนข้างเฉพาะเป็นตัวของตัวเอง ในด้านการเรียนมีความกระตือรือร้น สนใจบทเรียนที่แปลกใหม่และการนำวิวัฒนาการหรือรูปแบบใหม่ๆ เข้ามาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน มีความคิดที่มีอุดมการณ์ มีความสามารถที่จะบูรณาการรายวิชาต่างๆ ในเชิงความคิดรวบยอดมากกว่า เก็บรายละเอียดและรู้จักเลือกสาระสำคัญมาเป็นสิ่งที่เรียนรู้เป็นนักปฏิบัติที่สามารถเชื่อมโยงทฤษฎีมาสู่การปฏิบัติได้

### การเรียนการสอนศิลปะระดับอุดมศึกษา

ปัจจุบันการจัดกระบวนการเรียนการสอน เป็นหัวใจที่จะทำอย่างไรให้กับการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ และจะทำอย่างไรให้ผู้เรียนได้พัฒนาการเรียนรู้ พัฒนาตามศักยภาพของผู้เรียนได้มากที่สุด ได้มีนักการศึกษาพยายามที่จะสร้างกระบวนการเรียนการสอนให้มีระบบ (Systematic instructional) Kemp (1985) กล่าวถึงกระบวนการเรียนการสอน เป็นการวางแผนของกระบวนการเรียนการสอนที่จะตอบคำถามขั้นพื้นฐานว่า การเรียนการสอนเน้นผู้เรียนในลักษณะใด อะไรคือสิ่งที่ผู้สอนให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ผู้สอนจะใช้วิธีการสอนอย่างไร คำถามทั้ง 4 คำถาม เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบที่สำคัญในกระบวนการเรียนรู้ คือ ผู้เรียนและผู้สอน โดยเฉพาะผู้เรียนจะเป็นส่วนสำคัญของระบบที่จะสร้างให้เกิดการเรียนรู้ โดยเฉพาะในการปฏิรูปการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยพยายามส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนากระบวนการคิด การแก้ปัญหา โดยเน้นประสบการณ์และการฝึกภาคปฏิบัติ สามารถผสมผสานความรู้และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เรียนรู้ทักษะชีวิตและการประกอบอาชีพ มีความสุขความพอใจในการเรียนรู้และพัฒนาศักยภาพของแต่ละคนได้อย่างเต็มที่ รวมถึงวิธีการแสวงหาความรู้เพื่อการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง (วิทยากร เชียงกุล, 2542)

ผดุง พรหมมูล (2547) กล่าวถึง คุณสมบัติที่สำคัญของการเป็นผู้เรียนศิลปะโดยเฉพาะอย่างยิ่งทางด้านทัศนศิลป์ว่า จะต้องเป็นผู้พร้อมที่จะแสวงหาความรู้ด้วยตนเองในหลายรูปแบบ และมีทัศนคติ ของคนยุคใหม่ที่ว่า “ชีวิต คือการเรียนรู้” สามารถเชื่อมโยงศิลปะกับศาสตร์ด้านอื่นๆ ได้อย่างประสานกลมกลืน มีความสามารถที่จะถ่ายทอดพลังงานความคิดสร้างสรรค์ออกมาได้อย่างมีเป้าหมาย สามารถแสดงภูมิปัญญาที่มีความเป็นตัวของตัวเอง กระบวนการเรียนต้องมีความสามารถที่จะบูรณาการ รายวิชาต่างๆ ในเชิงความคิดรวบยอดมากกว่ารายละเอียดและรู้จักเลือกสาระสำคัญมา

เป็นสิ่งที่เรียนรู้ เป็นนักปฏิบัติที่สามารถเชื่อมโยงทฤษฎีมาสู่การปฏิบัติได้ มีความสามารถในการแสวงหาเครื่องมือทางศิลปะที่จะช่วยพัฒนาการเรียนรู้และการดำเนินชีวิตตามความจำเป็น

### หลักสูตรศิลปศึกษา

หลักสูตร เป็นส่วนประกอบเพื่อเป็นแนวทางการจัดการเรียนการสอน โดยองค์ประกอบของหลักสูตรอาจจำแนกเป็น ความมุ่งหมายของของหลักสูตร เนื้อหาวิชา วิธีการ กิจกรรม และการประเมิน ผลสิ่งต่างๆ เหล่านี้สถานศึกษาจัดให้กับผู้เรียนเพื่อผู้เรียน เรียนแล้วสามารถนำประสบการณ์ต่างๆ เหล่านี้ไปใช้ประโยชน์ได้ตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้ หลักสูตรจึงเป็นตัวกำหนดหรือเป็นโครงสร้างในการจัดประสบการณ์ทางการศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุผลตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ ในรายงานการประชุมสัมมนาเรื่องสถานะการศึกษาศิลปะระดับอุดมศึกษาในประเทศไทย (2528) ได้สรุปไว้ว่า หลักสูตรศิลปะของแต่ละสถาบันต่างมีปรัชญา จุดเด่นและตอบสนองลักษณะเฉพาะของแต่ละสถาบัน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้เปิดการเรียนการสอนหลักสูตรศิลปศึกษา ในปี พ.ศ. 2512 เป็นหลักสูตร 4 ปี รับผู้จบชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยมีจุดมุ่งหมายสำคัญดังต่อไปนี้ (หลักสูตรสาขาศิลปศึกษา, 2557)

- 1) เพื่อผลิตครูศิลปศึกษา สำหรับสอนวิชาศิลปะและศิลปะปฏิบัติในโรงเรียนประถม โรงเรียนมัธยมตอนปลาย วิทยาลัยอาชีวศึกษา วิทยาลัยครู ตลอดจนสถาบันการศึกษาอื่นๆ ที่มีการสอนวิชา ศิลปะและศิลปะปฏิบัติเป็นวามสำคัญและบังคับเรียน
- 2) เพื่อปรับปรุงมาตรฐานและวุฒิของครูศิลปศึกษาให้เท่าเทียมกับครูสาขาวิชาอื่น
- 3) เพื่อส่งเสริมการศึกษาของนิสิตครูศาสตร์และคณะอื่น ๆ ในจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยโดยเปิดโอกาสให้เรียนวิชาศิลปศึกษาเป็นวิชาการศึกษาทั่วไปหรือวิชาเลือก
- 4) เพื่อเพิ่มและขยายงานในวิชาศิลปศึกษาให้สอดคล้องกับความต้องการ
- 5) เพื่อเป็นศูนย์กลางการค้นคว้าวิจัยหลักสูตรและการสอนวิชาศิลปศึกษาในระดับประถม มัธยมศึกษา
- 6) เพื่อเป็นการการอบรมครูประจำการในสาขาวิชาศิลปศึกษา ให้มีความรู้และคุณวุฒิที่เหมาะสมกับการสอนในระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา อาชีวศึกษาและฝึกหัดครู สำหรับการจ้ดโครงสร้างหลักสูตร

ทั้งนี้ ยังมีความสอดคล้องกับหลักสูตรมาตรฐานศิลปศึกษาในประเทศสหรัฐอเมริกาเกี่ยวกับโครงสร้าง หลักสูตรและเนื้อหาหลักสูตร ดังนี้

1. เนื้อหาวิชาสำหรับการสอนวิชาเฉพาะทางด้านศิลปศึกษา ประกอบด้วย

1.1) รายวิชาที่เป็นพื้นฐานความรู้และทักษะทางด้านศิลปะ ได้แก่ กลุ่มรายวิชาปฏิบัติการทาง ศิลปะขั้นพื้นฐาน เช่น การวาด การพิมพ์ ประติมากรรม การออกแบบ งานช่าง เป็นต้น ควรจัดให้เรียน ประมาณ 21-30 หน่วยกิต กลุ่มรายวิชาความรู้ความเข้าใจทางศิลปะ เช่น ประวัติศาสตร์ศิลป์ ศิลปวิจารณ์ ปรัชญาศิลปะ สุนทรศาสตร์ เป็นต้น ควรจัดให้มีการเรียนประมาณ 12-15 หน่วยกิต กลุ่มวิชาศิลปะขั้นสูง ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนสาขาหนึ่งหรือมากกว่าตามสนใจของผู้เรียนควรจัดให้เรียนประมาณ 6-9 หน่วยกิต

1.2) รายวิชาที่มีเนื้อหาวิชาเสริมความรู้ความเข้าใจเนื้อหาวิชาทางศิลปะให้กว้างขวางเพียงพอสำหรับการนำไปสอน รายวิชาด้านนี้มีหลายกลุ่ม ได้แก่ กลุ่มวิชาที่ให้ความรู้ ความซาบซึ้งในศิลปะสาขา อื่นๆ เช่น การละคร วรรณคดี หรือดนตรี เป็นต้น กลุ่มวิชาเกี่ยวกับความรู้ด้านเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง กับศิลปะ เช่น วัสดุฝึกงาน องค์ประกอบทางเคมีของสี เป็นต้น กลุ่มวิชาทางด้านจิตวิทยาศิลปะ กลุ่มวิชา ด้านศิลปะกับชีวิตประจำวัน หรือการประกอบอาชีพ กลุ่มวิชาความรู้ด้านประวัติและปรัชญาศิลปศึกษา เนื้อหาวิชาเหล่านี้ ควรจัดให้เรียนประมาณ 12-15 หน่วยกิต

2. เนื้อหาวิชาทางมนุษยศาสตร์และพฤติกรรมศาสตร์ ประกอบด้วย รายวิชาทางสังคมวิทยา จิตวิทยา มนุษยวิทยา ธรรมชาติวิทยา และปรัชญาของการศึกษาทั่วไป และวิชาด้านหลักสูตรและการศึกษาทั่วไป วิชาต่างๆ เหล่านี้ควรจัดให้เรียนประมาณ 9 หน่วยกิต

3. เนื้อหาวิชาเกี่ยวกับทฤษฎีการเรียนการสอนและประสบการณ์จากการปฏิบัติงานจริง เนื้อหา วิชาในส่วนนี้จะเป็นเรื่องเกี่ยวกับการวิเคราะห์ ตรวจสอบทฤษฎีทางศิลปะ การใช้ โสตทัศนอุปกรณ์ การ ประเมินผล การสังเกตการณ์เรียนการสอนศิลปะในชั้นเรียน การพัฒนาหลักสูตร และกิจกรรมการเรียน การสอน การถ่ายทอดความรู้และสื่อความหมาย การบริหารและการจัดการ วัสดุอุปกรณ์สถานที่และ เครื่องมือต่างๆ

4. การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ผู้เรียนควรได้มีประสบการณ์การสอนทั้งระดับประถมและมัธยมศึกษา ทั้งในฐานะผู้ช่วยสอนหรือสอนเองโดยตรง โดยการดูแลแนะนำของอาจารย์นิเทศที่มีประสบการณ์ ในรายวิชาใดวิชาหนึ่ง ไม่น้อยกว่า 2 เดือน อาจารย์นิเทศหรือผู้ดูแลการฝึกสอนของนิสิต ควร มีประสบการณ์การสอนมาแล้วไม่ต่ำกว่า 2 ปี การประเมินผลการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ควรประเมินจากการเรียนการสอนควบคู่กับการประเมินความก้าวหน้าของนิสิตจะต้องมีการประสานงานระหว่างสถาบันกับโรงเรียนที่ฝึกสอน และโรงเรียนนั้นควรมีสภาพที่เอื้ออำนวยต่อการฝึกประสบการณ์ของผู้เรียน

หลักสูตรศิลปศึกษาจึงมีความเกี่ยวเนื่องกันกับการพัฒนาและการจัดการศึกษาเพื่อให้ผู้เรียนสำเร็จออกไปประกอบอาชีพได้ สถาบันจะเป็นตัวป้อนให้ผู้เรียนมีความสามารถในการศึกษา ซึ่งเป็นพื้นฐานการเรียนการสอนซึ่งกันและกัน และปรับเปลี่ยนวิชาชีพให้สมบูรณ์แบบหลักสูตรศิลปศึกษาจึงเน้นให้ผู้ศึกษามีองค์ความรู้และปฏิบัติกิจกรรมเพื่อเป็นพื้นฐานในการศึกษา



ศิลปะในระดับสูงและนำไปประกอบอาชีพในอนาคต (ไพฑูริย์ สีนลาร์ตัน, 2525) สำหรับนักศึกษาที่จะต้องไปประกอบวิชาชีพครูศิลปะ จะเน้นทักษะปฏิบัติมากกว่ากลุ่มวิชาเอกของการศึกษาทั่วไป โดยเนื้อหาหลักสูตรจะมีโครงสร้างรายวิชาให้เลือกตามความถนัดของสายวิชา เพื่อนิสิตจะจบออกไปทำงานอิสระหรือเป็นครูในระดับสูงขึ้นไป (เกษร ธิตะจारी, 2543)

### การเรียนศิลปะ

ศิลปะเป็นสิ่งสำคัญอันควรแก่การศึกษา เป็นการปลูกฝังให้คนในสังคมรู้จักนำศิลปะมาประยุกต์ใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อชีวิตประจำวัน รู้ซึ่งถึงคุณค่าของความผูกพันระหว่างชีวิตกับศิลปะมีความซาบซึ้งในสุนทรียภาพและบังเกิดค่านิยมอันดีต่อศิลปวัฒนธรรมของชาติ รู้รักษาเพื่อให้คงไว้เป็นมรดกกับอนุชนรุ่นหลังได้สืบสานเจตนารมณ์ต่อไป (ทบวงมหาวิทยาลัย, 2538) ด้วยเหตุนี้ ศิลปะจึงเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา และจำเป็นที่จะต้องจัดให้มีการเรียนการสอนในทุกระดับชั้น

วิรัตน์ พิชญ์ไพฑูริย์ (2520) กล่าวว่า การเรียนรู้ทางด้านศิลปะเป็นการเสริมสร้างลักษณะนิสัยให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมอันดีงาม ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาการในด้านต่างๆ จากการที่ผู้เรียนได้ทำกิจกรรม ได้มีโอกาสสร้างสรรค์ แก้ปัญหา และได้สัมผัสกับความเป็นจริง สิ่งเหล่านี้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดพัฒนาการทางด้านอารมณ์ สังคมและสติปัญญา

วิชัย วงศ์ใหญ่ (2537) กล่าวว่า การศึกษาทางด้านศิลปะเป็นการเสริมสร้างศิลปะนิสัยให้กับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้มีประสบการณ์ทางด้านศิลปะติดตัว สามารถนำไปใช้แก้ปัญหาในการดำรงชีวิต นอกจากนี้ ศิลปะยังเป็นสื่อเพื่อให้เกิดการค้นพบศักยภาพของตนเอง เปิดโอกาสให้เกิดการเรียนรู้อย่างเสรี ทั้งทางด้านความรู้สึก ความคิด จินตนาการ แสวงหาความชำนาญในสิ่งที่ตนสนใจอย่างกว้างขวาง

วิชาศิลปะปฏิบัติเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนศิลปะทุกสาขาวิชา การเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติเป็นการสันทัดภาคทฤษฎีและปฏิบัติควบคู่กันไปแต่จะเน้นหนักทางปฏิบัติมากกว่า วุฒิ วัฒนสิน (2541) และ Michael (1983) มีความคิดที่สอดคล้องกัน เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการสอนศิลปะภาคปฏิบัติว่า มีส่วนประกอบที่สำคัญ คือ 1) การวางแผนจัด ประสบการณ์ทางศิลปะ 2) การวางจุดประสงค์รายวิชา 3) การวางวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม 4) วัสดุ อุปกรณ์ 5) ขั้นตอนการดำเนินการสอนจำแนกออกเป็น 2 ส่วน คือ การสร้างแรงจูงใจ และการนำเสนอ ผลงานที่สำเร็จแล้วให้ดูเป็นตัวอย่าง 6) การประเมินผลงาน 7) ศึกษาผลที่ได้รับจากการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาการสอนในครั้งต่อไป 8) ศึกษาหาแหล่งข้อมูลและแหล่งที่มาของข้อความรู้ที่จะนำมาสอน เพื่อแจ้งให้ผู้เรียนได้ทราบ และศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองต่อไป นิรมล ติธนสาร สวัสดิบุตร (2525) กล่าวว่า ครูควรเป็นผู้เลือก

กิจกรรมทางศิลปศึกษาให้เหมาะสมกับจุดมุ่งหมายทางการสอนศิลปศึกษา ซึ่งการจัดกิจกรรมทางศิลปศึกษามีหลายรูปแบบ สามารถสรุปได้ดังนี้

1) การสอนแบบปลายปิดเพื่อหรือการสอนแบบบอกให้โดยตรง (Closed-Ended) เป็นรูปแบบการสอนที่ครูบอกให้นักเรียนทำ โดยให้ปฏิบัติตามกฎหรือคำแนะนำของครูโดยตรง เช่น วิธีการลอกเลียนแบบจากของจริงหรือตัวอย่างที่ครูเขียนไว้ การสอนแบบนี้เป็นการสอนตามทฤษฎีเหมือนจริง (Narrative Realism) ซึ่งง่ายต่อการสอนและการประเมินคุณภาพโดยเน้นคุณค่าด้านทักษะ

2) การสอนปลายเปิดหรือเน้นแกนกลาง (Open-Ended) เป็นวิธีการสอนที่ครูและนักเรียนร่วมกันกำหนดปัญหาที่ต้องการคำตอบเป็นแกนกลาง แล้วใช้ความรู้ในสาขาวิชาต่างๆ เป็นเครื่องช่วยตอบหรือแก้ไขปัญหาต่างๆ ครูจะลดบทบาทลงจากผู้สอนมาเป็นผู้แนะนำนักเรียน กำหนดหลักเกณฑ์กว้างๆ และมีตัวอย่างที่หลากหลายให้นักเรียนดู นักเรียนจะทำตามเกณฑ์ที่ครูกำหนดขึ้น เน้นการทำงานเป็นกลุ่ม สอนให้นักเรียนพิจารณาปัญหารอบๆ ตัว และหาทางแก้ไขปัญหาต่างๆ นักเรียนมีเสรีภาพทางอารมณ์และความคิดของตนเอง รูปแบบการสอนนี้จะเน้นกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานซึ่งคำนึงถึงเด็กเป็นสำคัญ

3) การสอนแบบอิสระ (Laissez-Faire) การสอนแบบนี้เป็นการสอนที่ตรงกันข้ามกับการสอนแบบที่ 1 เป็นการสอนที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้นำหลักการและวิธีการทำงานที่ได้เรียนรู้แล้วมาคิดสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง เน้นการสำรวจ การทดลอง เป็นการสอนที่ปราศจากการบังคับหรือควบคุมเด็ก ส่งเสริมให้เด็กแสดงออกเต็มที่ในการเลือกสื่อหรือวัสดุเพื่อการแสดงออก ให้ความสำคัญกับกระบวนการในการปฏิบัติงานและข้อค้นพบที่เด็กได้มากกว่าตัวผลงานที่สำเร็จ

จากการศึกษาเอกสารเกี่ยวกับทฤษฎีการเรียนรู้ และการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติสามารถรวบรวมเป็นกลุ่มและหลักการได้ 2 กลุ่ม คือ

1. ทฤษฎีการเรียนรู้ทั่วไป ซึ่งสามารถนำมาใช้อธิบายวิธีการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติได้
2. แนวคิด หลักการจัดการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติ ซึ่งสามารถนำมาใช้อธิบายวิธีการจัดการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติได้ ทฤษฎีการเรียนรู้ที่จะกล่าวถึงในที่นี้ ได้แก่ ทฤษฎีในกลุ่มพฤติกรรมนิยม ทฤษฎีของนักจิตวิทยากลุ่มเกสโตลท์ ทฤษฎีประมวลสารสนเทศ (Information processing) แนวทฤษฎีของนักจิตวิทยากลุ่มสาขาไซเบอร์เนติก ทฤษฎีการเรียนรู้แบบมีลำดับขั้นตอน (Hierarchical control model) และทฤษฎีการเรียนรู้ การเชื่อมโยงอย่างต่อเนื่อง (chaining) ของกาเย่ (Gagne) การเรียนรู้ดังกล่าวมีประเด็นสำคัญ และการนำมาสู่การประยุกต์การเรียนการสอนทักษะปฏิบัติได้ ซึ่งแจกแจงรายละเอียดตามตารางต่อไปนี้

**ตารางที่ 1** การเชื่อมโยงประเด็นสำคัญของทฤษฎีประยุกต์สู่การเรียนการสอนทักษะปฏิบัติ

ทฤษฎี	ประเด็นสำคัญ	การประยุกต์สู่การสอนทักษะปฏิบัติ
1. ทฤษฎีพฤติกรรมนิยม	1) การเรียนรู้เกิดจากการเชื่อมโยง สิ่งเร้ากับการตอบสนองที่เหมาะสม 2) การเรียนรู้เกิดได้จากการวาง เงื่อนไขและการให้การเสริมแรงแบบ ต่างๆ 3) การเรียนรู้จะเกิดได้ดีและมีความ คงทน ผู้เรียนมีโอกาสได้ทำ พฤติกรรมซ้ำๆ หลายครั้ง	1) ครูสามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ทักษะปฏิบัติได้ โดยการจัดสภาพการณ์ที่ เหมาะสม คือสภาพการณ์ที่ใกล้เคียง กับ การทำงานในโรงงาน หรือสถานประกอบ อาชีพ และได้ทำงาน โดยใช้วัสดุอุปกรณ์ที่ ใกล้เคียงกับการทำงานในการประกอบ อาชีพจริงๆ 2) การเรียนรู้ทักษะปฏิบัติเกิดขึ้นได้เมื่อ ผู้เรียน ได้เห็นแบบอย่างการปฏิบัติงาน นั้นๆ และได้รับการเสริมแรง ภายหลังที่ ผู้เรียนมีพฤติกรรมเลียนแบบอย่างนั้น 3) ครูสามารถทำให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้ ทักษะปฏิบัติได้ดีและมีความคงทนของ การเรียนรู้สูง เมื่อครูเปิดโอกาสให้ผู้เรียน ได้ฝึกทำงานทักษะปฏิบัตินั้นซ้ำๆ หลายๆ ครั้ง
2) ทฤษฎีของนักจิตวิทยา เกสโตลท์	ประสิทธิภาพของการเรียนรู้ขึ้นอยู่กับ ธรรมชาติของการเรียนรู้ส่วนบุคคล	การสอนทักษะปฏิบัติ จะให้ความสำคัญ กับการกระทำรายบุคคลมากกว่ากลุ่ม ดังนั้น ครูจะต้องจัดสภาพการเรียนการ สอนโดยคำนึงถึง ความแตกต่างเฉพาะของ ผู้เรียนเป็นรายบุคคล
3) ทฤษฎีประมวลสารสนเทศ (Information processing)	การเรียนรู้เกิดจากกระบวนการ เกี่ยวกับความตั้งใจความจำ และ กระบวนการภายในอื่นๆ เชื่อมโยง กับการจัดระบบการให้ความหมาย ของข่าวสาร	ครูต้องให้ความสนใจกับวิธีการเสนอ เทคนิคการจัดระบบข้อมูลให้กับผู้เรียน อย่างมีประสิทธิภาพเพื่อให้ผู้เรียนเกิด ความคิดรวบยอดเกี่ยวกับการทำงาน
4) ทฤษฎีของนักจิตวิทยา สาขาไซเบอร์เนติก	การให้ผลย้อนกลับมีอิทธิพลต่อการ เกิดการเรียนรู้	การฝึกฝนการทำงานทักษะปฏิบัติได้รับ ข้อมูลย้อนกลับเป็นระยะๆ จะทำให้เกิด ความชำนาญในการทำงาน ดังนั้น ครู จะต้องจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนงานที่ ได้รับการสอนโดยผู้สอนจะต้องจัดการให้ ข้อมูลย้อนกลับเป็นระยะๆ และฝึกให้ผล

ทฤษฎี	ประเด็นสำคัญ	การประยุกต์สู่การสอนทักษะปฏิบัติ
		ย้อนกลับด้วยตนเองเพื่อนำไปปรับปรุงการทำงานในครั้งต่อไปจนสามารถทำงานได้อย่างชำนาญ
5) ทฤษฎีการเรียนรู้อย่างมีลำดับขั้นตอน (Hierarchical control model)	การทำงานที่เป็นทักษะขั้นสูงต้องเกิดจากการได้เรียนรู้ทักษะพื้นฐานแล้วรู้จักเลือกเอาทักษะพื้นฐานมาปรับเพื่อการทำงานในทักษะขั้นสูงต่อไป	ในการสอนทักษะปฏิบัติ ผู้สอนต้องวิเคราะห์งานโดยแตกรายละเอียดของงานที่จะให้ผู้เรียนปฏิบัติออกเป็นงานย่อยแล้วเรียงลำดับงานทักษะย่อยที่ง่ายก่อนและการประเมินผลการปฏิบัติทักษะย่อยของผู้เรียนยังไม่ประสบความสำเร็จหากผู้เรียนไม่ประสบความสำเร็จให้ผู้เรียนกลับไปฝึกใหม่จนประสบผลสำเร็จก่อน
6) ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Gagne	ทักษะการเคลื่อนไหวประกอบตามขั้นตอนลำดับต่อเนื่องในแต่ละขั้นตอนต้องใช้ทักษะย่อยเป็นจำนวนมากกว่าการเรียนรู้ทักษะการเคลื่อนไหวจะเกิดขึ้นได้ง่ายและรวดเร็วเมื่อองค์ประกอบทักษะรวมเป็นสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้มาแล้วเป็นอย่างดี	ในการสอนทักษะปฏิบัติผู้สอนจะต้องวิเคราะห์งานย่อยและเรียงลำดับงานย่อยเหล่านั้นตามลำดับขั้นตอนในขณะสอนจะต้องสอนให้งานมีความสัมพันธ์สอดคล้องกับความรู้พื้นฐานที่ผู้เรียนมีอยู่ก่อนทำการสอนเกี่ยวกับการทำงาน

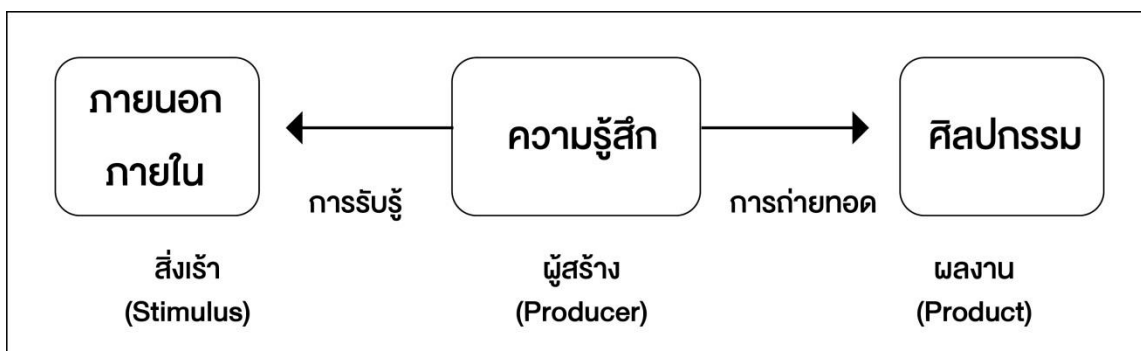
ที่มา: Singer (1982)

ศิลปะทุกแขนงต่างมีหลักการหรือกระบวนการสร้างสรรค์งานที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน กระบวนการทำงานศิลปะ จึงเป็นกิจกรรมเริ่มต้นที่เกิดจากความต้องการในการทำงานศิลปะและถ่ายทอดผ่านกระบวนการทางศิลปะจนกระทั่งออกมาเป็นผลงานศิลปะในที่สุด (Michael, 1983) กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ คือ กิจกรรมที่อยู่ระหว่างตัวกระตุ้นไปจนกระทั่งทำงานสำเร็จ โดยมีสมองกับร่างกายเป็นผู้กระทำในกระบวนการทำงานศิลปะ ผู้เรียนจะมีหน้าที่ตามที่ พิศพงษ์ กุลพิศาล (2527) กล่าวไว้ ดังนี้

1. การถ่ายโอนการรับรู้ประสาทสัมผัสไปเป็นความรู้สึกร
2. การรับแรงบันดาลใจที่ซ่อนเร้นอยู่
3. การนำประสบการณ์ที่เกิดขึ้นมาสร้างเป็นสิ่งใหม่
4. การสร้างแนวคิดที่เป็นรูปทรงที่สัมผัสได้

#### 5. การเอาความรู้สึกด้านการสร้างเป็นผลงานออกมา

เมื่อกล่าวถึงกระบวนการทำงานศิลปะนั้น จะเกิดเป็นงานศิลปะขึ้นมาได้นั้น ผู้เรียนจะต้องถูกดำเนินการในกระบวนการทำงานศิลปะ โดยได้รับสิ่งเร้าหรือแรงจูงใจที่มากพอที่จะสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจนสำเร็จได้



แผนภาพที่ 4 กระบวนการสร้างงานศิลปะ

จากแผนภูมิแสดงให้เห็นว่า กระบวนการทำงานนั้นผู้สร้างจะได้รับแรงกระตุ้นทั้งภายในและภายนอก ก่อให้เกิดความรู้สึกต่างๆ แล้วจึงถ่ายทอดออกมาในรูปผลงาน ซึ่งกระบวนการเหล่านี้จะเป็นไปอย่างมีระบบ โดยมีลักษณะของกระบวนการดังต่อไปนี้

1. สิ่งเร้า (Stimulus) เป็นตัวกระตุ้นให้เกิดแรงบันดาลใจอันนำไปสู่ปฏิบัติการตอบสนองจนกระทั่งสร้างเป็นผลงานขึ้นมา ซึ่งแบ่งสิ่งเร้าออกเป็น 2 ประเภท คือ

1.1) สิ่งเร้าภายนอก (External stimulus) เป็นสิ่งเร้ารอบๆ ตัวผู้สร้าง ทั้งที่เป็นวัตถุสิ่งของ เช่น คน สัตว์ สิ่งของ ธรรมชาติ และสิ่งที่ไม่เป็นตัวตน เช่น ขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม เป็นต้น

1.2) สิ่งเร้าภายใน (Internal stimulus) ได้แก่ สิ่งที่เกิดขึ้นจากระบบภายในร่างกายของมนุษย์นั่นเอง จะเป็นตัวกระตุ้นที่จะแสดงพฤติกรรมออกมา เช่น จินตนาการณ์ อารมณ์ ความรู้สึก

2. การประสานสัมพันธ์ (Integration) เป็นกระบวนการทางจิตใจที่เกิดขึ้นหลังจากที่ได้รับแรงกระตุ้นจากสิ่งเร้าทำให้เกิดจิตตีสำนึก ซึ่งเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นจากภายในจิตใจ ซึ่งแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

2.1) ขั้นรู้ (Cognitive) คือ ผู้เรียนได้รับการกระตุ้นจากสิ่งเร้าไม่ว่าจะเป็นภายนอกหรือภายใน จะเกิดความรู้สึกจากการสัมผัสแล้วผ่านไปยังประสาทสัมผัสส่วนกลาง ในการแปลความหมายออกมาเป็นการเข้าใจต่อสิ่งเร้าเหล่านั้น จนกลายเป็นความรู้สึก

2.2) **ชั้นความรู้สึกรู้สึก (Affective)** เป็นผลที่เกิดขึ้นจากการรู้ เป็นลักษณะของความรู้สึกรู้สึกแบบอย่างง่าย ๆ ซึ่งโดยทั่วไปมักเกิดจากการสัมผัสสัมผัสความรู้สึกรู้สึก นำไปสู่การกระทำ

2.3) **ชั้นความตั้งใจ (Conation)** เป็นผลที่เกิดจากความรู้สึกรู้สึกและการรู้ในสิ่งที่เร้าจนเกิดเป็นแรงจูงใจ (Motivation) เป็นตัวการสำคัญที่ผลักดันให้ผู้เรียนแสดงปฏิกิริยาตอบสนอง แรงจูงใจที่เกิดขึ้นในตัวเอง เรียกว่า แรงจูงใจภายใน เช่น ความสนใจ ทศนคติ ความต้องการ เป็นต้น ส่วนแรงจูงใจภายนอกเหมือนแรงกระตุ้น เช่น การให้รางวัล การแข่งขัน เป็นต้น

3. **ปฏิกิริยาตอบสนองต่อสิ่งเร้านั้นออกมา** ซึ่งอาจจะมี 2 ขั้นตอน ดังนี้

3.1) **ปฏิกิริยาตอบสนองที่เกิดขึ้นภายใน (Internal response)** เป็นขั้นตอนที่มีลักษณะในนามธรรม มีลักษณะการรู้คิดที่ประกอบด้วย มโนทัศน์ (concept) การคิดและจินตนาการ

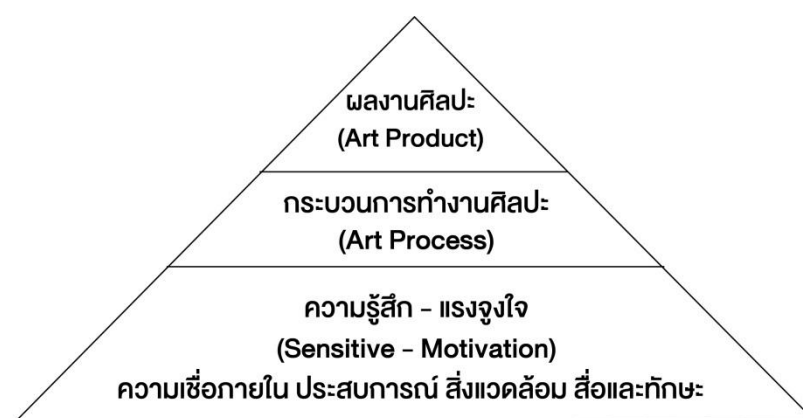
3.2) **ปฏิกิริยาตอบสนองที่แสดงออกภายนอก (External response)** เป็นพฤติกรรมที่ต่อเนื่องจากปฏิกิริยาตอบสนองที่เกิดขึ้นภายใน โดยแสดงให้เห็นในลักษณะของการกระทำที่อาศัยสื่อและเครื่องมือมาใช้ในการถ่ายทอดความรู้สึกรู้สึกให้ออกมาเป็นศิลปะ

Michael (1983) ยังได้กล่าวถึงการศึกษากระบวนการทำงานศิลปะของผู้เรียน จะมีองค์ประกอบของการเรียนศิลปะดังต่อไปนี้

1. **ความรู้สึกรู้สึก-แรงจูงใจ (Sensitive motivation)** ซึ่งเป็นพื้นฐานและเป็นจุดเริ่มต้นของความ ต้องการทำงานศิลปะ โดยมีที่มาจากความเป็นตัวเอง ประสบการณ์ สิ่งแวดล้อมและทักษะการใช้สื่อ ต่างๆ

2. **กระบวนการทำงานทางศิลปะ (Art Process)** เป็นการแสดงออกส่วนตัวทางด้านความคิด ความรู้สึกรู้สึก และการรับรู้ที่เกี่ยวกับการจัดองค์ประกอบทางศิลปะ

3. **ผลงานศิลปะ (Art Product)** เป็นสิ่งที่ปรากฏขึ้นมาจากสุนทรียภาพส่วนบุคคลที่เกี่ยวกับ สถานการณ์บางอย่างที่เราต้องแสดงออก



แผนภาพที่ 5 องค์ประกอบทางด้านศิลปะ

(Michael, 1983)

กระบวนการทำงานศิลปะของ Michael (1983) จะเกิดองค์ประกอบต่างๆ จนเป็นกระบวนการที่ต่อเนื่อง โดยเริ่มจากการได้รับแรงกระตุ้นจนสร้างเป็นความรู้สึก และแรงจูงใจในการทำงานศิลปะ แล้วก็ถ่ายทอดผ่านกระบวนการทางศิลปะออกมาเป็นผลงานศิลปะ

### การเรียนรู้ศิลปะปฏิบัติ

ศิลปะปฏิบัติ มีทฤษฎีการเรียนการสอนที่น่าสนใจ ดังต่อไปนี้

แนวทางในการสอนศิลปะโดยยึดหลักเกณฑ์เป็นพื้นฐานที่เรียกว่าแนวการสอนแบบ DBAE (Discipline-based Art Education) เป็นแนวการสอนทางศิลปศึกษาที่ประกอบไปด้วย 4 แกน คือ

1) การเรียนรู้สุนทรียศาสตร์ เป็นการเรียนรู้คุณภาพพิเศษของประสบการณ์ทางสุนทรียะ (Dobbs, 1998) แนวคิดในการเรียนรู้ศิลปะผ่านแกนสุนทรียศาสตร์จึงต้องอาศัยการเข้าถึงประสบการณ์ทางสุนทรียะเป็นสิ่งสำคัญ การเรียนรู้ทางสุนทรียศาสตร์จะช่วยให้ผู้เรียนมีมุมมองที่สามารถระลึกถึง ความงามของศิลปะที่ใกล้เคียงกับศิลปิน และบริบทที่ศิลปินนั้นให้ความสำคัญ การศึกษาสุนทรียศาสตร์จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจ และเห็นความแตกต่าง ว่าอะไรทำให้ศิลปะโดดเด่นกว่าสิ่งอื่นๆ ในธรรมชาติและมีเหตุผลอย่างไรในการตัดสินศิลปวัตถุ (Dobbs, 1998) สุนทรียศาสตร์ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจคุณค่าของความงามทั้งในธรรมชาติและศิลปะ สามารถรับรู้เกี่ยวกับความงามในสิ่งแวดล้อม เพื่อให้เกิดความพึงพอใจในความงามอันเป็นรากฐานของศิลปะ (มะลิฉัตร เอื้ออาพันธ์, 2545) การเรียนรู้สุนทรียศาสตร์สามารถเรียนรู้ได้ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ ทางทฤษฎีเป็นการเรียนรู้ค่าความงามทางอ้อม มุ่งหาความรู้จากความคิดต่างๆ ทางสุนทรียศาสตร์ ซึ่งจะมีเนื้อหาเกี่ยวกับปัญหาต่างๆ ทางศิลปะ เช่น ความหมายของศิลปะ การสร้างสรรค์งานศิลปะ รวมถึงความสัมพันธ์ของศิลปะกับสังคมและ ประวัติศาสตร์ บทบาทของศิลปะที่มีต่อชุมชน ศิลปะกับความเพลิดเพลินความรู้สึกแสดงออกและอื่นๆ สำหรับการเรียนรู้สุนทรียศาสตร์ทางปฏิบัติจะมีเนื้อหาเกี่ยวกับการรับรู้ความงามโดยตรง เช่น ความงาม ของศิลปะประเภทต่างๆ และความงามของธรรมชาติ ซึ่งเราเรียกการรับรู้ความงามนี้ว่าประสบการณ์ทางสุนทรียศาสตร์ (พีรพงษ์ กุลพิศาล, 2527) ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะคือ 1. ประสบการณ์เพื่อการเรียนรู้คุณค่าความงาม (Aesthetics) รับรู้ได้จากการมอง 2. ประสบการณ์จากการสร้างสรรค์ (Art Creation) เป็นประสบการณ์ที่เกิดขึ้นได้โดยการปฏิบัติหรือลงมือสร้างสรรค์ผลงาน 3. ประสบการณ์จากการเรียนรู้การวิเคราะห์ (Art Criticism) เป็นประสบการณ์ทางการวิจารณ์ เรียนรู้ความงามจากการวิเคราะห์ แยกแยะและจดบันทึกไว้อย่างเป็นขั้นตอน ดังนั้น สุนทรียศาสตร์จึงเป็นการรับรู้ที่ซาบซึ้งและเข้าใจคุณค่าของความงามทางศิลปะและสิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติ เพื่อให้เกิดความพึงพอใจและประสบการณ์ทางสุนทรียะ

2) การเรียนรู้ศิลปะวิจารณ์ เป็นแกนที่ให้ความสำคัญต่อการรับรู้ การบรรยาย การวิเคราะห์ และตีความใน การประเมินผลงานศิลปะ (มะลิฉัตร เอื้ออานนท์, 2545) โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อเพิ่มความเข้าใจและซาบซึ้งในบทบาทของศิลปะที่มีต่อสังคม นอกจากนี้ศิลปะวิจารณ์ ยังรวมถึงการใช้ภาษาอย่างรอบคอบและการพูดถึงศิลปะผ่านสิ่งที่สามารถเข้าใจได้ การซาบซึ้งในศิลปะ ศิลปิน ผู้ชม และบทบาทของศิลปะในสังคม (Dobbs, 1998) หลักสำคัญในการวิจารณ์ศิลปะมีขั้นตอนดังนี้

ขั้นบรรยายหรือพรรณนา (Description) คือ การบรรยายสิ่งต่างๆ ที่เห็นในผลงานอย่างทันทีทันใด เป็นการบรรยายภาพในลักษณะกว้างโดยไม่ให้ความหมายใดๆ ขั้นวิเคราะห์ (Formal Analysis) เริ่มตั้งแต่การบรรยายสิ่งที่เห็นจนถึงการบรรยายความรู้สึกจากการรับรู้ทางสายตา เป็นการบรรยายเรื่องคุณค่าของเส้น รูปร่าง สี และองค์ประกอบต่างๆ ที่ทำให้เกิดผลงานนั้น ขั้นตีความ (Interpretation) เป็นกระบวนการที่นักวิจารณ์แสดงออกถึงความหมายต่างๆ ของศิลปกรรมอย่างละเอียด ขั้นสุดท้ายคือการตัดสินคุณค่า เป็นการประเมินค่างานศิลปะโดยการวิเคราะห์เปรียบเทียบกับงานชิ้นอื่นๆ ที่มีอยู่ในกลุ่มเดียวกันว่ามีคุณค่าทางศิลปะ และสุนทรียศาสตร์เพียงใด (Feldman, 1972 อ้างถึงใน มะลิฉัตร เอื้ออานนท์, 2545)

3) การเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ เป็นแกนที่กล่าวถึงความเป็นมาของศิลปะและศิลปินในอดีต โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับศิลปะวัฒนธรรม ความเป็นมาและประวัติการสร้างงานศิลปะ ตลอดจนอดีตจนถึงปัจจุบัน (มะลิฉัตร เอื้ออานนท์, 2545) นอกจากนี้ยังรวมถึงสังคม ประวัติศาสตร์ และสิ่งแวดล้อมทางวัฒนธรรมของศิลปะด้วย โดยมีจุดมุ่งประเด็นไปที่ความสัมพันธ์ของศิลปะกับรูปแบบ เวลาและประเพณี เพื่อให้เห็นว่าศิลปะมีบทบาทสำคัญในการสืบทอดวัฒนธรรม ซึ่งการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ถือเป็นสิ่งสำคัญสำหรับแนวคิดนี้ด้วย (Dobbs, 1998; Getty Center for Education in the Arts, 1995) ดังนั้น การเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์จึงเป็นการศึกษาเรื่องราวเกี่ยวกับความเปลี่ยนแปลงของสังคมมนุษย์ในอดีต ศึกษาความสัมพันธ์ของมิติเวลา สถานที่ บุคคล และเหตุการณ์ต่างๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้วิวัฒนาการและความแตกต่างศิลปะวัตถุแต่ละยุคสมัย

4) การเรียนรู้ศิลปะปฏิบัติ เป็นแกนที่สนับสนุนให้ผู้เรียนสร้างผลงานทางศิลปะด้วยตนเอง ทำให้เกิดประสบการณ์ตรง ช่วยฝึกทักษะด้านการตัดสินใจและการใช้ความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนรู้จักแก้ปัญหาเฉพาะหน้าและปัญหาเกี่ยวกับคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ ซึ่งสัมพันธ์กับการจัดองค์ประกอบศิลป์ ศิลปะปฏิบัติ เป็นกระบวนการที่ตอบสนองต่อการสังเกต ความคิด ความรู้สึก และประสบการณ์อื่นๆ จากการสร้างสรรค์ผลงานผ่านทักษะความคิด จินตนาการด้วยเครื่องมือและเทคนิคที่หลากหลาย (Dobbs, 1998) เป็นแนวทางในการนำเสนอองค์ความรู้ทางศิลปะที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือสร้างผลงานจริงด้วยตนเอง งานศิลปะของผู้เรียนที่สร้างขึ้นอาจเป็นจิตรกรรม ประติมากรรม หรือภาพพิมพ์ แล้วแต่เทคนิคที่ผู้สอนนำเสนอเพื่อให้ผู้เรียนแสดงความคิดสร้างสรรค์ลงในผลงานและเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นมาของผลงานตน รวมทั้งการจัดวัสดุการแก้ปัญหาในการ



ปฏิบัติงานที่เกิดขึ้น วิธีการสอนศิลปะจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจถึงศิลปะในฐานะของผู้ผลิตงานศิลปะได้ง่ายขึ้นและเข้าใจในวิธีการของศิลปินในการสร้างผลงาน (Smith, 2002) การพูดคุยถึงงานศิลปะที่เชื่อมโยงเกี่ยวกับชีวิตและบริบททางสังคมจะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้องค์รวมของแนวคิดทั้ง 4 แกน ได้ชัดเจนขึ้น ตลอดจนสามารถสร้างองค์ความรู้เพิ่มเติมได้ด้วยการศึกษด้วยตนเอง นอกจากนี้ การเสนอแนะแนวทางในการค้นคว้ามีผลต่อการเรียนรู้เพิ่มเติมและทัศนคติในการเรียนศิลปะของผู้เรียนด้วย การเรียนรู้ศิลปะปฏิบัติจึงเป็นแกนที่เน้นให้ผู้เรียนสร้างผลงานศิลปะด้วยตนเอง เป็นกระบวนการที่ต้องอาศัยทักษะ ความคิด จินตนาการ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ตรง รู้จักแก้ปัญหาเฉพาะหน้า มีทักษะในการตัดสินใจและการใช้ความคิดสร้างสรรค์

### ศิลปะปฏิบัติแบบ Studio Thinking

การสอนศิลปะปฏิบัติแบบ Studio Thinking ที่มาจากข้อค้นพบในการวิจัยของ Hetland and others (2007) ซึ่งเกี่ยวข้องกับวิธีการสอนศิลปะปฏิบัติในวิชาทัศนศิลป์ที่เกิดประโยชน์กับผู้เรียนอย่างแท้จริง ซึ่งข้อค้นพบนี้แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการศึกษาศิลปะในสตูดิโอ เป็นข้อค้นพบที่ดีว่าการสอนศิลปะควรมีลักษณะเช่นไร และนักเรียนได้ประโยชน์อย่างไร จากการเรียนการสอนแบบ Studio Thinking แบ่งโครงสร้างออกเป็น 2 ส่วน คือ โครงสร้างหลัก 3 ส่วนที่ครูใช้ในการสอน (Three studio Structures) และการเรียนรู้ 8 รูปแบบ (The Eight Studio Habits of Mind)

#### 1. โครงสร้างหลัก 3 ส่วนที่ครูใช้ในการสอน (Three studio Structures) ได้แก่

1.1) การสาธิต – การบรรยาย (Demonstration-Lectures) ครูแสดงกระบวนการและข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบของผลงาน การสร้างสรรค์ และมอบหมายงานแก่ผู้เรียนข้อมูลที่ได้รับในช่วงนี้จะมีประโยชน์กับผู้เรียนในการทำงานอย่างมาก ครูต้องถ่ายทอดข้อมูลได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ เพื่อให้มีเวลาในการทำงาน และการให้ข้อมูลป้อนกลับที่มากขึ้น ในขั้นนี้ ครูต้องแสดงสื่อหรือตัวอย่างผลงานอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอและต้องมีการปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนทุกกลุ่ม

1.2) การปฏิบัติงาน (Students-At-Work) ผู้เรียนปฏิบัติงานตามที่ได้รับมอบหมาย ซึ่งสิ่งที่ได้รับมอบหมายจะกำหนด วัสดุ เครื่องมือ หรืออุปกรณ์แบบอื่นที่มีความท้าทาย ครูจะสังเกตและให้คำปรึกษากับผู้เรียนแต่ละคน หรือแต่ละกลุ่ม และบางครั้งครูจะพูดกับผู้เรียนทั้งชั้น

1.3) การประเมิน (Critique) เป็นแกนกลางในการอภิปรายและให้ข้อมูลป้อนกลับแก่ผู้เรียน ผู้สอนและผู้เรียนอาจจะวิจารณ์ผลงานร่วมกัน ซึ่งทุกคนจะหยุดการทำงานทุกอย่างและให้ความสำคัญกับการสังเกต การสนทนา และการให้ข้อมูลป้อนกลับ โดยมุ่งเน้นผลงานของผู้เรียน ซึ่งอาจจะเป็นผลงานที่เสร็จสมบูรณ์หรือผลงานที่อยู่ระหว่างดำเนินการก็ได้ เหล่านี้คือการประเมินแบบชั่วคราวและไม่เป็นทางการระหว่างการเรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้พิจารณาผลงานของตนเองอย่างใกล้ชิด และได้เปรียบเทียบผลงานของตนเองกับกลุ่มเพื่อน

ทุกขั้นตอนการสอนจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนและผู้สอนได้วิพากษ์วิจารณ์ผลงาน ดังนั้นทั้งสองฝ่ายสามารถพิจารณาได้ตรงต่อการทำงานและขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานได้มากขึ้น ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ 1) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พิจารณาผลงานของตนเอง 2) การตอบสนองของผู้เรียนโดยให้ผู้เรียนถ่ายทอดความคิดของตนเองให้เพื่อฟัง 3) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้โต้ตอบ แลกเปลี่ยนทัศนะผ่านการวิจารณ์งาน และ 4) อภิปรายผลงานโดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดลักษณะการทำงานที่เฉพาะตัว เป็นการวิจารณ์ที่ไม่เข้มงวด และมีโครงสร้างหลากหลาย คือ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการวิจารณ์และเกิดเป็นสังคมแห่งการวิจารณ์ผลงาน

2. การเรียนรู้ 8 รูปแบบ (The Eight Studio Habits of Mind) ของ (Hetland & others, 2007) มีดังนี้

- 2.1) การเรียนรู้ทักษะการปฏิบัติงาน (Develop Craft) การใช้งาน เครื่องมือและวัสดุอุปกรณ์ พร้อมวิธีการดูแลรักษา
  - 2.2) การแก้ปัญหาในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน (Engage and Persist) เพื่อมุ่งพัฒนาการทำงานและสร้างให้เกิดความขยันหมั่นเพียรในการทำงานศิลปะ
  - 2.3) การสร้างอุดมคติและแรงบันดาลใจในการทำงาน (Envision) ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่สามารถสังเกตได้โดยตรง และจินตนาการขั้นตอนในการสร้างผลงานต่อไปได้
  - 2.4) การแสดงผลงานเพื่อถ่ายทอดความคิดความรู้สึก (Express)
  - 2.5) การพิจารณาและสังเกตผลงานอย่างละเอียด (Observe) และพิจารณาสิ่งอื่นที่ไม่สามารถสังเกตเห็นได้
  - 2.6) การแชร์ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานต่างๆ (Reflect) ได้เรียนรู้ที่จะตัดสินกระบวนการทำงานของตนเองและผู้อื่น
  - 2.7) การพิจารณาผลงานของผู้อื่นเพื่อเรียนรู้เทคนิคใหม่ในแวดวงศิลปะ (Stretch and Explore) เรียนรู้ที่จะสำรวจอย่างสนุกสนานโดยไม่ต้องวางแผนและยอมรับโอกาสในการเรียนรู้จากความผิดพลาดและอุบัติเหตุ
  - 2.8) การศึกษาศิลปะประเภทต่างๆ ทั้งในอดีตและปัจจุบัน (Understand Art World) การเรียนรู้เพื่อแสดงความคิดเห็นร่วมกับศิลปินอื่นๆ และอยู่ในสังคมที่กว้างขวางขึ้น
- จากแนวคิดต่างๆ เกี่ยวกับการเรียนการสอนศิลปะนั้น อาจกล่าวสรุปได้ว่าการเรียนศิลปะควรประกอบไปด้วยวิธีการฝึกปฏิบัติวิธีการสอนเพื่อพัฒนากระบวนการคิด การแสดงออก การสร้างสรรค์และวิธีการสอนที่ให้ผู้เรียนการศึกษา ค้นคว้า ทดลอง โดยการเรียนจากประสบการณ์และสิ่งแวดล้อม เพื่อพัฒนาทักษะและความรู้รอบด้าน สามารถนำองค์ความรู้ที่มีไปบูรณาการร่วมกับศาสตร์ในแขนงอื่นๆ ได้ ทั้งนี้ อาจร่วมกับวิธีการสอนแบบอื่นๆ ประกอบกันด้วย เพื่อให้สอดคล้องกับ

ลักษณะของเนื้อหา รวมถึงการจัดดำเนินการสอนที่เป็นระบบอย่างต่อเนื่อง ในการพัฒนาให้ผู้เรียนได้บรรลุถึงพฤติกรรมการเรียนรู้หลักจากที่ผู้เรียนได้ผ่านการเรียนการสอนแล้ว

### การเรียนศิลปะปฏิบัติกับบริบทเครือข่ายสังคมออนไลน์ในยุคปัจจุบัน

The Partnership for 21st Century Skills (2013) ได้กล่าวถึงทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ไว้ ได้แก่ทักษะดังต่อไปนี้

1) ทักษะการเรียนรู้และการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (Learning and Innovation Skill) : ทักษะทางด้าน การสร้างสรรค์นวัตกรรม ( Creative and Innovation) ทักษะการคิดวิเคราะห์และการคิดแก้ปัญหา (Critical Thinking and Problem Solving) ทักษะการสื่อสารและการประสานร่วมมือกัน (Communication and Collaboration)

2) ทักษะทางสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information, Media and Technology Skill) ในศตวรรษที่ 21 การใช้ชีวิตกับเทคโนโลยีและสังคมที่ขับเคลื่อนโดยสื่อความรวดเร็วในการเข้าถึงข้อมูล ข่าวสาร สารสนเทศต่างๆ และการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของเครื่องมือทางสารสนเทศ ในสภาวะการณ์เหล่านี้ ประชาชนจำเป็นต้องมีการยกระดับการคิดวิเคราะห์และรู้เท่าทัน : ทักษะการรู้สารสนเทศ (Information Literacy) ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) ทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ (ICT : Information Literacy)

3) ทักษะในการใช้ชีวิตและการประกอบอาชีพ (Life and Career Skill) : การทำงานและการใช้ชีวิต ท่ามกลางสภาพแวดล้อมแห่งการเปลี่ยนแปลงในปัจจุบัน ไม่จำกัดเพียงแต่ทักษะการคิดและความรู้ ในเนื้อหาในงานที่ทำเท่านั้น ความสามารถในการอยู่ในสภาวะการณ์ที่กดดันในโลกที่แข่งขัน ทำให้ชีวิต ต้องการทักษะในการใช้ชีวิตและการทำงานเพิ่มเติม เช่น ความยืดหยุ่นและความสามารถในการปรับตัว ทักษะการปฏิสัมพันธ์และการชี้นำตนเอง ทักษะการเรียนรู้สังคมและพฤติกรรม ความรับผิดชอบในการทำงานและการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ ภาวะความเป็นผู้นำ และความรับผิดชอบต่อสังคม

จากทักษะดังกล่าวจะเห็นได้ว่า การรู้สารสนเทศเป็นทักษะหนึ่งที่สำคัญยิ่งสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และยังมีการพิจารณาถึงทักษะที่คนไทยควรพัฒนาให้สอดคล้องและสืบเนื่องกัน ดังที่ ไพฑูรย์ สินลารัตน์ (2557) ได้กล่าวไว้ แยกได้เป็น 7 กลุ่มหลัก

1) มีทักษะในการคิดวิจารณ์ญาณและการประเมิน (Critical Thinking & Evaluation) การที่สังคมไทยเป็นสังคมบริโภคนิยม ทำอะไรตามอย่างคนอื่นโดยเฉพาะตามอย่างต่างประเทศนั้น จำเป็นที่เราจะต้องส่งเสริมให้เด็กรุ่นใหม่เข้าสู่ศตวรรษที่ 21 อย่างมีวิจารณ์ญาณพอให้เขารู้จักวิเคราะห์และประเมินสิ่งที่เขาเห็น รู้ และใช้ ว่าเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร

2) ทักษะการคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์ (Analysis and Synthesis) เมื่อใช้  
 วิจารณ์ญาณในการมองปัญหาแล้ว เด็กไทยในอนาคตต้องมีความสามารถในการวิเคราะห์ด้วยการ  
 แยกแยะประเด็นและมุมมองต่างๆ อย่างหลากหลาย มองเห็นที่มาที่ไป มองเห็นความเกี่ยวเนื่องและ  
 เชื่อมโยงซึ่งกันและกัน รวมถึงการมองความสัมพันธ์ขององค์ประกอบและกิจกรรมของสังคมไทยและ  
 สังคมโลกได้อย่างมีคุณภาพ

3) ทักษะการคิดสร้างสรรค์และมีจินตนาการ (Creative and Imagination)  
 สังคมไทยมีการพัฒนาสิ่งใหม่ๆ ให้เกิดขึ้นในสังคมและถ้าเราเพียงวิเคราะห์ เราไม่สร้างอะไรขึ้นมาใหม่  
 ก็ยากที่จะพัฒนาได้เต็มที่และเราก็จะเป็นผู้ซื้อของต่างประเทศอยู่ตลอด จึงมีความจำเป็นที่เราต้อง  
 ส่งเสริมคนของเราให้มีความคิดสร้างสรรค์ มีจินตนาการไปในอนาคต คิดไปจนถึงจุดที่ไม่รู้ เพื่อนำไปสู่  
 การสร้างสรรค์ใหม่ๆ ให้แก่โลกได้

4) ทักษะการผลิตและคิดนวัตกรรม (Productivity and Innovation) เป็นทักษะที่  
 สืบเนื่องมาจากข้อที่ 3 เมื่อมีความคิดสร้างสรรค์แล้วต้องนำความคิดสร้างสรรค์นั้นให้เป็นรูปธรรมด้วย  
 การพัฒนาผลผลิตใหม่ๆ และนำไปสู่การสร้างนวัตกรรม (Innovation) ขึ้นมาให้ได้และมีคุณภาพสูง  
 พอที่จะแข่งกับโลกได้

5) ทักษะการเปลี่ยนแปลงและการแก้ปัญหา (Change and Problem Solving)  
 ทักษะการ เปลี่ยนแปลงและการแก้ปัญหานี้สำคัญมากขึ้นอย่างมาก สังคมโลกเปลี่ยนแปลงอยู่  
 ตลอดเวลา เราไม่มีทางเลือกหนีจากการเปลี่ยนแปลงได้ ปัญหาของเด็กจะต้องรับหรือชักนำการ  
 เปลี่ยนแปลงอย่างไรในอนาคต ให้เกิดผลดีงามแก่สังคมและแก่ตัวเขาเอง

6) ทักษะการสื่อสารและความมั่นใจในตัวเอง (Communication and Self-  
 Confidence) ในโลกศตวรรษที่ 21 มีการใช้เทคโนโลยีจำนวนมากเพื่อการสื่อสาร จึงต้องเป็นไปอย่าง  
 มีประสิทธิภาพสูง ผลิตภัณฑ์ในปัจจุบันมีความหลากหลาย ในขณะเดียวกันผู้ใช้ต้องรู้ทันกับเทคโนโลยี  
 เหล่านี้ไปด้วยพร้อมกัน นอกจากนั้นการที่เรามี Product เพื่อนำเข้าสู่โลกและโลกขยายไปอย่าง  
 กว้างขวาง เพื่อการสื่อสารกับโลกได้ดีและมีความมั่นใจในสิ่งที่เราคิดและทำอย่างเพียงพอ

7) ทักษะทางคุณธรรมและความรับผิดชอบ (Ethics and Responsibility)  
 คุณธรรมและความ รับผิดชอบ เป็นทักษะสำคัญของประชากรในอาเซียนต้องยึดมั่นในแนวทางนี้ไว้  
 เพื่อสร้างคนของเราให้มีคุณค่ากับสังคมอย่างแท้จริงคือเป็นสังคมที่มีคุณภาพและความรับผิดชอบ  
 เสียสละและมีจิตสาธารณะ

#### 1. วิวัฒนาการของการศึกษา

การจัดการศึกษาของไทยมีวิวัฒนาการมาโดยตลอด อาจจะเป็นเพราะมีปัจจัยทั้งภายในและ  
 ภายนอกประเทศทำให้สังคมมีการเปลี่ยนแปลง กล่าวคือ ปัจจัยภายในเกิดจากความต้องการพัฒนา

สังคมให้มีความเจริญและทันสมัย ส่วนปัจจัยภายนอกเกิดจากกระแสความเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก ทั้งด้านเศรษฐกิจและการเมือง ตลอดจนการติดต่อสื่อสารกันทำให้ประเทศไทยต้องปรับตัวให้ทันสมัย เพื่อความอยู่รอดและประเทศได้เกิดการพัฒนามาให้ทัดเทียมกับนานาประเทศ ด้วยเหตุผลที่กล่าวมาทำให้การจัดการศึกษาของไทยมีวิวัฒนาการเรื่อยมา ดังจะได้กล่าวถึงวิวัฒนาการของการศึกษาไทย ดังนี้

Education 1.0 เป็นการศึกษายุคเกษตรกรรม มีการสอนแบบตัวต่อตัวระหว่างครูกับลูกศิษย์ หลักสำคัญคือการศึกษาเพื่อชุมชนตัวเอง

Education 2.0 เป็นการศึกษายุคอุตสาหกรรม มีการเปิดโรงเรียนและจัดการเรียนการสอนอย่างมีระบบ

Education 3.0 เป็นยุคเทคโนโลยี มีการปรับใช้เทคโนโลยีในด้านฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์เพื่อประโยชน์ด้านการศึกษาและมีแนวโน้มที่เน้นไปที่การสนับสนุนการทำงานร่วมกันในแบบออนไลน์ การแบ่งความรู้ร่วมกันในกลุ่มผู้เรียน การเรียนการสอนได้เปลี่ยนรูปแบบไปจากเดิมที่อาจารย์จะเป็นต้นต่อความรู้เพียงหนึ่งเดียว แต่ปัจจุบันอาจารย์จะกลายมาเป็นผู้ประสานและกำหนดทิศทางของความรู้ที่ได้จากการเข้าถึงข้อมูลแหล่งต่างๆ เช่น หนังสือเรียน ห้องสมุด สื่อสารมวลชน ฐานข้อมูลออนไลน์ไปจนถึงเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

Education 4.0 เป็นยุคผลิตภาพ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เน้นกระบวนการผลิตบุคลากรที่สามารถประสานความรู้กับทักษะ เพื่อก่อให้เกิดการสร้างนวัตกรรมได้อย่างเป็นรูปธรรม ซึ่งในการศึกษาระบบ 4.0 นี้ความรู้ทฤษฎียังมีความสำคัญ แต่เสริมแกร่งยิ่งขึ้นด้วยการเรียนรู้และทักษะการฝึกฝนจากประสบการณ์ตรง เพื่อเป็นจุดเริ่มต้นในการสร้างนวัตกรรม อาทิกรอบ Design thinking หรือกรอบ Conceive-Design-Implement-Operate ที่ผู้เรียนต้องสามารถถ่วงถ่วงจากฐานความรู้ที่มีอยู่และเห็นชัด ในบริบทที่ความรู้เหล่านั้นสามารถนำไปสู่คำตอบได้ เพื่อประสิทธิผลสูงสุดในเชิงธุรกิจและพร้อมเติมเต็มความต้องการของมนุษย์และสังคมอย่างตรงจุด

(Chula Engineering Education 4.0, 2013; ไพฑูรย์ สีนลรัตน์, 2556) ปรากฏข้อมูลแสดงวิวัฒนาการดังตารางที่ 2 ในหน้าถัดไป

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบการศึกษาในแต่ละยุค

ประเด็น	Education 1.0	Education 2.0	Education 3.0	Education 4.0
ความหมาย	เป็นการบอกให้ทำ	สร้างสังคมด้วยอินเทอร์เน็ต	สร้างสังคมและบริบทของนวัตกรรมความรู้ใหม่	ผลิตบุคคลหรือทีมที่ร่วมกันขับเคลื่อนนวัตกรรมใหม่อย่างเป็นรูปธรรม
การใช้เทคโนโลยี	ใช้เฉพาะการเรียนการสอนในห้องเรียนเท่านั้น	นำมาใช้อย่างระมัดระวัง	มีอยู่ทุกที่ สำหรับการเรียนรู้และการติดต่อสื่อสาร	มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาจากการป้อนข้อมูลในรูปแบบต่างๆ เป็นแหล่งที่มาของวิวัฒนาการเทคโนโลยีของการผลิตนวัตกรรม
บทบาทหลักของผู้สอน	เป็นแหล่งความรู้สู่ผู้เรียน	แนะนำแหล่งความรู้ให้ผู้เรียน	ทำหน้าที่เป็นผู้ประพันธ์กิจกรรมความร่วมมือกันในการสร้างความรู้	ทุกคนสามารถทำหน้าที่ได้ทุกที่ทุกเวลา คือผู้ร่วมสร้างสร้างนวัตกรรมจากการร่วมมือกัน
การเรียนการสอน	บรรยาย ให้การบ้าน ทดสอบทำงานกลุ่มในชั้นเรียน	มอบงาน ใช้เทคโนโลยีแบบเปิดมากขึ้น มีกิจกรรมความร่วมมือในสถาบันและห้องเรียน	กิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการสร้างสรรค์โดยผู้เรียน ไม่จำกัดกรอบสถาบันและชั้นเรียน	ขยายการเรียนรู้จากการตอบรับจากสังคมออนไลน์ได้ทุกที่ทุกเวลาไม่ว่าจะทำอะไรอยู่
สถานที่แห่งการเรียนรู้	เรียนรู้ในอาคาร	เรียนรู้ในอาคาร แต่เริ่มมีระบบออนไลน์เพิ่มเข้ามา	เรียนรู้ทุกๆ ที่ ในชุมชนต่างๆ เช่น คาเฟ่ ลานโบว์ลิ่ง หรือบาร์ เป็นต้น	เรียนรู้ทั่วทุกมุมโลกที่มีมนุษย์อยู่ สามารถสร้างการเรียนรู้และนวัตกรรมและนำมาใช้ในห้องเรียนได้
วัสดุอุปกรณ์และโปรแกรม	มีค่าใช้จ่ายสูงในการซื้อโปรแกรม จนอาจทำให้ได้รับการปฏิเสธที่จะลงทุนจากโรงเรียน	มีการเปิดโอกาสการเรียนรู้มากขึ้น ราคาโปรแกรมถูกลง จึงทำให้เข้าถึงได้ง่าย	วัสดุ อุปกรณ์และโปรแกรมมีราคาถูกลงและหลากหลายเหมาะต่อการเลือกนำมาพัฒนาเฉพาะอย่าง	มีการพัฒนาทั้งวัสดุและอุปกรณ์ใหม่ๆ ทุกวัน และสอดคล้องกับความต้องการส่วนบุคคล
มุมมองฝั่งอุตสาหกรรมต่อผู้จบการศึกษา	เป็นแรงงานขั้นพื้นฐานที่ไม่ได้รับการคาดหวัง	เป็นผู้ที่มีความรู้ แต่ยังต้องได้รับการสนับสนุน	สามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง และมีส่วนช่วยเสริมสร้างองค์กร	สามารถสร้างนวัตกรรมขึ้นมาเอง และต่อยอดสู่ผลต่อไป

ทีมา (Harkins, Moravec, & Kubik, 2006)

## 2. การเรียนการสอนในยุค Education 4.0

การสอนที่เป็นอยู่ในปัจจุบันส่วนใหญ่เน้นการบอกจากครู โดยครูไปหาความรู้จากตำรา เอกสาร แล้วนำมาบอกเด็ก เด็กจะฟัง จด ท่อง จำ ตามที่ครูบอกแล้วก็สอบตามนั้น รูปแบบนี้ไม่ทำให้เป็นผู้มีทักษะสำหรับศตวรรษที่ 21 เพียงพอ เด็กจะไม่รู้จักคิด ไม่พัฒนาความรู้ไม่รับผิดชอบต่อเพื่อน และสังคม และไม่พัฒนาการมีคุณธรรมได้อย่างแท้จริง จำเป็นจะต้องเปลี่ยนวัฒนธรรมการสอนจากการที่ผู้เรียนต้องรับความรู้จากครูคนเดียว มาเป็นการสอนให้ผู้เรียนหาความรู้ด้วยตัวเองได้ ด้วยกระบวนการเหล่านี้ทักษะที่คาดหวังจึงจะเกิดขึ้นกับผู้เรียนได้

หลักการสอนสู่ศตวรรษที่ 21 เจ็ดประการ

- 1) การสอนแบบเน้นปัญหา (Problem-Based Instruction)
- 2) การสอนแบบเน้นกรณีศึกษา (Case-Based Instruction)
- 3) การสอนแบบเน้นการวิจัย (Research-Based Instruction)
- 4) การสอนแบบเน้นโครงการ (Project-Based Instruction)
- 5) การสอนแบบเน้นผลงาน (Productivity-Based Instruction)
- 6) การสอนแบบเน้นการทำงาน (Work-Based Instruction)
- 7) การสอนแบบเน้นการตกผลึก (Crystal-Based Instruction)

การเรียนรู้ของคนรุ่นใหม่ในยุคดิจิทัล การจัดห้องเรียนเสมือน (Virtual Classroom) ผ่านคลาวด์คอมพิวเตอร์ (Cloud Computing) ความรู้ที่เป็นเนื้อหา มองเห็นง่าย ซึ่งต้องใช้ทฤษฎีการเรียนรู้เหล่านี้ประกอบ

- ทฤษฎีกลุ่มพฤติกรรมนิยมการเรียนรู้ (Behaviorism)
- ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพุทธินิยม (Cognitivism)
- ทฤษฎีสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism)
- ทฤษฎีการเรียนรู้สำหรับยุคดิจิทัล (Connectivism)

ความท้าทายสู่กรอบความคิดใหม่ (New Paradigm) แห่งการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ ต้องคำนึงถึงเรื่องต่อไปนี้

- การศึกษาที่จัดขึ้นเฉพาะบุคคล (individual person)
- ต้องนำจุดเด่น ความเก่งของแต่ละคนออกมา (bring the best in one's talents)
- ต้องเกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อมทางดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงเร็ว (information climates)
- ความรู้จะไม่มีประโยชน์อะไรถ้าเอามาใช้ไม่เป็น (knowledge is useless without application)

- ต้องเข้ากันได้กับระบบเดิม (at least partially compatible with the old system)
- ต้องต้นทุนต่ำ (cost effective)

- ต้องเชื่อมโยงกับการพัฒนาความเจริญของมนุษย์ เช่น เรื่องเศรษฐศาสตร์ ศาสนา  
สาธารณสุข

- การเปลี่ยนกรอบความคิดสำหรับ ผู้เรียน Generation Z
- การเรียนรู้เพื่อเกิดทักษะ (skill) มีความสำคัญมากกว่าเนื้อหา (content)
- กระบวนการเรียนรู้มีความสำคัญมากกว่าหลักสูตร ไม่ควรมีกรอบความคิด
- บูรณาการความรู้กับชีวิต และการใช้ประโยชน์มีความสำคัญกว่าใบปริญญา
- คิดได้เอง สร้างสรรค์ วิเคราะห์ สังเคราะห์ได้ มีความสำคัญมากกว่าการท่องจำ
- เทคโนโลยีช่วยการเรียนรู้และพัฒนา มีความสำคัญกว่าการเรียนในห้อง

ทิศทางทักษะต้องมากกว่า 3Rs คือ การอ่าน-R การเขียน-wRite และการคิดเลข-aRithematics ต้องมองหาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ได้แก่ ทักษะการเป็นผู้นำผู้ตามที่ดี (Leadership) ทักษะความรู้ความเข้าใจใช้ดิจิทัล (Digital literacy) ทักษะการสื่อสาร (Communication) ทักษะการรู้จักตัวตนและอยู่ร่วมกับผู้อื่น (Emotional intelligence) ทักษะการเป็นผู้ริเริ่มกิจการ (Entrepreneurship) ทักษะความเป็นนานาชาติ (Global citizen) ทักษะการแก้ปัญหา (Problem solving) ทักษะการทำงานเป็นทีม (Teamwork)

การจัดห้องเรียนเสมือน (Virtual Classroom) ผ่านคลาวด์คอมพิวเตอร์ (Cloud Computing) เช่น กูเกิลคลาสรูม (Google Classroom) ซึ่งเตรียมการได้ง่าย ประหยัดเวลา ช่วยจัดระเบียบเนื้อหาบทเรียนได้ง่าย ครูและนักศึกษาในชั้นเรียนสามารถสื่อสารกันมากขึ้น ประหยัดและปลอดภัยซึ่งมีแอปพลิเคชัน (Applications) ใช้งานง่าย สำหรับ Google Classroom เช่น [www.gmail.com](http://www.gmail.com) เก็บเอกสารมากมายใน มีความสะดวกสะดวกในการจัดเก็บและค้นหาได้อย่างรวดเร็ว และใช้คุยกันในชั้นเรียนได้เป็นกลุ่ม นักศึกษาสามารถสร้างกลุ่มการทำงานร่วมกัน ใช้ปฏิทินร่วมกันได้ สร้างการเรียนรู้ร่วมกันได้อย่างง่ายดาย ครูและนักศึกษาสามารถสร้างเว็บไซต์ของตนเองได้และใช้วิดีโอเป็นส่วนหนึ่งในการสอนได้ (ศุภยนต์นวัตกรรมการเรียนรู้ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2557)

การเรียนแบบบูรณาการสหวิชาการ เชื่อมโยงความรู้กับจินตนาการแปลงสู่รูปธรรม งานสหวิชาการเป็นงานที่ช่วยนักศึกษาให้มีทักษะที่ต้องการในยุคใหม่ ซึ่งได้แก่ การทำงานร่วมกัน (collaboration) ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) การแก้ปัญหา (Problem-solving) และการสื่อสารที่ดี (Effective communication)

ห้องเรียนเสริมสร้างอัจฉริยะ (Smart Classroom & Learning Space) ประกอบด้วย  
แนวความคิดหลัก ดังนี้

1. การให้คำจำกัดความของนวัตกรรม โดยกรอบ CDIO Framework (Concieve-Design-Implement-Operate)



2. กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำและได้ใช้กระบวนการมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว (Software: Active Learning)

3. วัสดุ อุปกรณ์ (Hardware)

การสอนเชิงก้าวหน้า : CCPR Model มีลักษณะที่ ไพทอร์ย สีนลาร์ตัน (2556) กล่าวไว้ ดังนี้  
ลักษณะแรกคือ การคิดวิเคราะห์ (Critical Mind) ในสังคมบริโภคนิยม เราจะต้องให้ผู้เรียนมีความคิดวิเคราะห์ให้ได้ เพื่อเขาจะได้เข้าใจ เรียนรู้ และเข้มแข็ง ไม่ตกเป็นเหยื่อของการโฆษณาชวนเชื่อทั้งเศรษฐกิจ การเมือง และสังคมก็ตาม

ลักษณะที่สองคือ การคิดสร้างสรรค์ (Creative Mind) เมื่อวิเคราะห์วิจารณ์สิ่งใดแล้วก็ควรจะต้องมีความคิดสร้างสรรค์ คิดสิ่งใหม่ๆ ให้กับตนเองและสังคมด้วย

ลักษณะที่สามคือ การมีผลผลิต (Productive Mind) เมื่อคิดสิ่งใหม่ๆ แล้วก็ต้องนำเอาความคิดนั้นไปสู่รูปธรรม คือ การมีผลผลิตใหม่ๆ ด้วยค่าของคนต้องให้มีผลงานเป็นที่ประจักษ์

ลักษณะที่สี่คือ การมีความรับผิดชอบ (Responsible Mind) ไม่ว่าจะคิด จะวิเคราะห์ จะสร้างสิ่งใหม่อะไรก็ตาม จะต้องมีความรับผิดชอบต่อตนเอง ต่อสังคม ต่อสิ่งแวดล้อมภายนอกด้วย ซึ่งจะเป็นพื้นฐานสำคัญของคุณธรรมจริยธรรมต่อไป

3. คุณลักษณะของบัณฑิตที่พึงประสงค์ในศตวรรษที่ 21

การเตรียมความพร้อมในการผลิตบัณฑิตเพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วของกระแสสังคมโลกในอนาคตนั้น มีความจำเป็นอย่างยิ่ง สถาบันอุดมศึกษาหรือมหาวิทยาลัยนั้นถือว่าเป็นแหล่งวิทยาการชั้นสูง เป็นแหล่งชุมชนของผู้รู้ ซึ่งต้องค้นคว้าแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน และนำเสนอความรู้ที่ค้นคว้าได้นั้นให้กับสาธารณชนเพื่อแก้ไขปัญหาให้สังคมและยังเป็นเรื่องของการสร้างคนให้มีคุณภาพออกสู่ตลาดแรงงาน

The Partnership for 21st Century Skills (2013) กล่าวถึง ลักษณะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ไว้ดังนี้

- 1) ควรรู้ถึงวิธีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในศตวรรษที่ 21
- 2) ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้หนังสือ
- 3) มีทักษะในการแสวงหาความรู้
- 4) ควรตระหนักและเห็นความสำคัญของการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้

อมรวิรัช นาคทรพรพ (2544) กล่าวถึงแนวคิดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของบัณฑิตเน้นหนัก การพัฒนาสภาพสังคมผู้ผลิตมากกว่าสังคมผู้บริโภค ที่เรียกร้องให้บัณฑิตรุ่นใหม่มีความเป็นนักคิดและการมีจิตสำนึกที่ดีต่อส่วนรวม

สุวิมล วงศ์สิงห์ทอง (2553) กล่าวถึงคุณลักษณะของบัณฑิตเทคโนโลยีสารสนเทศที่เป็นที่ตั้งของการประกอบการไว้ ดังนี้

- 1) มีความสามารถในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเหมาะสม
- 2) มีความรู้ความสามารถในการปฏิบัติงาน
- 3) มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การใช้ภาษาอังกฤษ มีความรับผิดชอบในวิชาชีพ สามารถพัฒนาตนเองในด้านคุณธรรม จริยธรรมและบุคลิกภาพ
- 4) ตระหนักถึงความเปลี่ยนแปลงของโลกในยุคดิจิทัล

สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ (2550) กล่าวถึงองค์ประกอบคุณลักษณะของบัณฑิตยุคใหม่ที่พึงประสงค์ที่สำคัญ ควรประกอบด้วย

#### 1. ด้านความรู้

- 1.1) การเป็นผู้มีหลักคิดทางวิชาการในศาสตร์ที่ตนศึกษาและสามารถเชื่อมโยงกับศาสตร์อื่นที่เกี่ยวข้อง
- 1.2) ความสามารถในการหาความรู้เพิ่มเติม มีนิสัยใฝ่รู้
- 1.3) มีความสามารถในการประยุกต์ความรู้ให้เหมาะสมกับบริบทสังคม
- 1.4) มีความเท่าทันกับความเคลื่อนไหวและความก้าวหน้าในศาสตร์ที่ตนศึกษา

#### 2. ด้านทักษะ

- 2.1) มีลักษณะความเป็นนักคิด มีกระบวนการคิด มีวิจารณ์ญาณ มีมุมมองเชิงบวก และเชิงสร้างสรรค์ มีการตีค่าและการใช้ข้อมูลอย่างสมเหตุสมผล สิ่งที่สำคัญที่สุดคือการคิดเชิงสร้างสรรค์และการแก้ปัญหา
- 2.2) มีทักษะการดำรงชีวิตและประกอบอาชีพ ที่สามารถดำรงชีวิตอยู่ท่ามกลางกระแสโฆษณาชวนเชื่อ สามารถใช้วิจารณ์ญาณต่อข้อมูลข่าวสารต่างๆ ได้ ตลอดจนมีความสามารถในการปรับตัวได้ดีในสภาวะการเปลี่ยนแปลง
- 2.3) มีทักษะการเรียนรู้นวัตกรรมใหม่
- 2.4) มีทักษะในการสืบหาข้อมูล การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีและการเรียนรู้ผ่านสื่อต่างๆ
- 2.5) การสื่อสาร การสืบหาข้อมูลและการเรียนรู้ผ่านสื่อต่างๆ
- 2.6) การบริหารจัดการและการเป็นผู้ประกอบการ

2.7) สามารถทำงานร่วมกับคนอื่นได้ ทำงานกับคนที่ต่างความคิดหรือต่างวัฒนธรรมได้ มีทักษะในการจัดการความขัดแย้งและมีทักษะการทำงานเป็นทีม สร้างความร่วมมือระหว่างการทำงานได้

2.8) มีทักษะการเป็นผู้นำ โดยเฉพาะอย่างยิ่งความเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง

### 3. ด้านบุคลิกอุปนิสัย

3.1) คุณลักษณะด้านความเป็นพลเมืองดีในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข ตลอดจนมีความเป็นพลเมืองที่ดีของภูมิภาคและของโลก มีค่านิยมที่ถูกต้องทั้งด้านสังคมและมนุษยธรรม

3.2) มีความเข้าใจในวัฒนธรรมข้ามชาติ (cross-cultural understanding) เพราะโลกปัจจุบันเป็นโลกที่ไร้พรมแดนมีความเข้าใจคนอื่น เข้าใจสังคม ชุมชน วัฒนธรรมอื่นได้ เห็นคุณค่าในความแตกต่าง มีความเคารพในความแตกต่างและความหลากหลาย

3.3) เป็นผู้ที่มีจริยธรรมและค่านิยมที่ดีงามอยู่ในพื้นฐานของจิตใจ เช่น การมีจิตใจอาสา การมีวินัยในตนเอง มีความรับผิดชอบต่อสังคมยึดมั่นในจรรยาบรรณวิชาชีพ ตลอดจนน้อมนำปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ในการดำเนินชีวิต

สรุปได้ว่าการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ผู้เรียนต้องมีความใฝ่รู้ใฝ่เรียน สนใจวัฒนธรรมประเพณีอันดีงามของชาติและท้องถิ่น มีทักษะด้านการสื่อสาร ทักษะพื้นฐานในการใช้ไอซีทีเพื่อการเรียนรู้ การคิดแก้ปัญหาด้วยตนเอง สามารถแสวงหาข้อมูลได้อย่างหลากหลาย กระตือรือร้นและมุ่งมั่นในการเรียนและการทำงาน รู้จักคิดและมีพัฒนาการต่อยอดองค์ความรู้ด้วยตนเอง สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเหมาะสม โดยนำมาจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและเทคโนโลยีในปัจจุบัน ซึ่งจะเห็นได้ว่าการเรียนการสอนในปัจจุบันนั้น ได้มีเทคนิคและวิธีที่น่าสนใจมากมายที่เหมาะสมกับศาสตร์ในแต่ละด้าน สามารถเลือกใช้ให้เข้ากับกับบริบทในการเรียนของแต่ละคน

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศ

อริษฐาน ตั้งอำพัน (2556) ได้ศึกษากระบวนการสื่อสารเพื่อสร้างควมมีชื่อเสียงของตนเองผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพศึกษาข้อมูล รูปแบบ คือ 1) ข้อมูลประเภทบุคคลทั้งหมด 8 คน ด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกจากช่องทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ยูทูบ 4 คน และจากเฟสบุค 4 คน 2) ข้อมูลประเภทเอกสารประกอบด้วยเนื้อหาข่าว ภาพข่าว ภาพถ่าย บทสัมภาษณ์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มตัวอย่าง อันปรากฏอยู่บนสื่อประเภทโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ นิตยสารและสื่อออนไลน์ต่างๆ ผลการวิจัย พบว่า ผู้มีชื่อเสียงแต่ละท่านมีจุดประสงค์หลัก ในการสร้างชื่อเสียง 2

ประเด็นด้วยกัน คือ ต้องการแบ่งปันความชื่นชอบส่วนตัวให้ผู้อื่นได้ติดตามและร่วมชมผลงาน และมี ความตั้งใจสร้างผลงานขึ้นและเผยแพร่เพื่อให้มีผู้ติดตาม เกิดกระแสผู้คนชื่นชอบและนำฐานนิยมที่ ได้รับไปใช้ประโยชน์ ในส่วนของกระบวนการสื่อสาร แบ่งมี 3 ขั้นตอนด้วยกัน คือ ช่วงการวิเคราะห์ สถานการณ์ ช่วงกำหนดกลยุทธ์การสื่อสาร และช่วงการเผยแพร่ และในส่วนของรูปแบบเนื้อหา พบว่า เอกลักษณ์และตัวตนทั้งช่วงก่อนและหลังมีตราสินค้าเข้ามาเกี่ยวข้องไม่มีการเปลี่ยนแปลง และ แต่ละคนมีการใช้จุดจับใจอย่างน้อย 2 ประเภทขึ้นไป

เกศริน แสงจันทร์เรือง (2554) ได้ศึกษาถึงการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมและ พัฒนาการเรียนรู้ทางสังคม โดย เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นอีกเทคโนโลยีหนึ่งที่ได้เข้ามามีบทบาท สำคัญในชีวิตประจำวันของเด็กวัยรุ่นไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่ง [www.facebook.com](http://www.facebook.com) ที่กำลังเป็นที่ นิยม ซึ่งเป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่อาศัยรูปแบบการบริการที่เรียกว่า “บริการเครือข่ายสังคม” หรือ “ Social Networking Service (SNS)” ที่สามารถทำให้คนเกิดการมีปฏิสัมพันธ์กันได้ทุกที่ทุก เวลา ผ่านการใช้อินเทอร์เน็ตโดยไม่จำกัดระยะทาง สถานที่ และเวลา เสมือนเป็นอีกช่องทางที่ทำให้ เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การเข้าถึงข้อมูล และมีโอกาสในการทำงานที่เพิ่มมากขึ้น การวิจัยเรื่อง “การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมและ พัฒนาการเรียนรู้ทางสังคม (กรณีศึกษาการใช้ Facebook.com ของนักศึกษามหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์)” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ ระหว่างการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์กับผลลัพธ์ด้านการเรียนรู้ทางสังคมของของนักศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์โดยอาศัยแนวคิดทฤษฎีที่อยู่บนพื้นฐานของทฤษฎีการเรียนรู้ (Learning Theory) และทฤษฎีการเรียนรู้ทางด้านสังคม (Social Learning Theory) ของ Bandura โดยกลุ่ม ประชากรที่ใช้ในงานวิจัยได้แก่นักศึกษาระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ที่มีการใช้งาน เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook.com) จำนวน 400 คน และนำข้อมูลไปวิเคราะห์ด้วยโปรแกรม SPSS และ AMOS ผลการวิจัยพบว่า ค่าสถิติต่างๆ ที่ใช้ในการทดสอบความเหมาะสมของลักษณะ แบบจำลองความสัมพันธ์ของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์กับผลลัพธ์การเรียนรู้ทางสังคม มีลักษณะ เป็นความสัมพันธ์ที่แท้จริง ซึ่งสามารถใช้อธิบายแนวโน้มความสัมพันธ์ของแต่ละปัจจัยได้ โดยการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook.com) มีแนวโน้มจะส่งผลต่อการยอมรับทางสังคมและการ ผสมผสานทางวัฒนธรรมในสัดส่วนที่เท่าๆ กัน และจะมีผลต่อการเรียนรู้ทางสังคมในทุกๆ ด้านด้วย น้ำหนักที่ไม่แตกต่างกันมากนัก โดยการยอมรับทางสังคมเป็นปัจจัยที่ส่งผลมากที่สุด แสดงให้เห็นว่า ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ไม่เพียงแต่จะส่งผลทางการเรียนรู้ทางสังคมของนักศึกษาเหล่านั้น โดยตรงเท่านั้น แต่ยังสามารถช่วยให้นักศึกษาได้รับการยอมรับจากบุคคลอื่นในสังคมและช่วยให้นักศึกษาสามารถปรับตัวให้เข้ากับวัฒนธรรมนั้น ถือได้ว่ามีบทบาทสำคัญต่อการปรับปรุงผลลัพธ์ด้าน การเรียนรู้ทางสังคม แต่การส่งผลจะมากหรือน้อยก็ยังขึ้นอยู่กับลักษณะบริบทของกลุ่มประชากรที่ทำการสำรวจ ไม่ว่าจะเป็นลักษณะประชากรศาสตร์ วัฒนธรรม เป็นต้น

ศกพลวรรณ พาเรือง (2554) ได้ศึกษาและพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของนิสิตนักศึกษา ครุศาสตร์ศึกษาศาสตร์ โดยการวิเคราะห์สมรรถนะ พัฒนาสมรรถนะ สร้างแบบวัดและวัดสมรรถนะตามการรับรู้ของตนเอง จัดทำข้อเสนอเชิงนโยบายเพื่อพัฒนานิสิต นักศึกษา คณะครุศาสตร์ศึกษาศาสตร์ ให้มีระดับมาตรฐานสมรรถนะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารที่พึงประสงค์ ผลการวิจัยพบว่า

1. สมรรถนะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษาของนิสิตคณะครุศาสตร์ศึกษาศาสตร์ มีจำนวน 8 ด้าน ประกอบด้วย 1) ความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร 2) การเข้าถึงสารสนเทศ 3) การใช้สารสนเทศ 4) การผลิตและสร้างสรรค์สื่อสารสนเทศ 5) การสื่อสารสารสนเทศ 6) การจัดการสารสนเทศ 7) การประเมินค่าสารสนเทศ 8) จรรยาบรรณการใช้สารสนเทศ

2. ตัวบ่งชี้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของนิสิตนักศึกษาคณะครุศาสตร์ศึกษาศาสตร์ พัฒนาโดยใช้ทฤษฎีการเรียนรู้ Bloom Taxonomy (1959) สามารถจำแนก สมรรถนะได้ 3 กลุ่ม 88 ตัวบ่งชี้ ประกอบด้วย สมรรถนะด้านความรู้หรือพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) จำนวน 28 ตัวบ่งชี้ กลุ่มสมรรถนะด้านเจตคติ หรือจิตพิสัย (Affective Domain) จำนวน 18 ตัวบ่งชี้ และกลุ่มสมรรถนะด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) จำนวน 42 ตัวบ่งชี้ 3. แบบวัดสมรรถนะตามการรับรู้ของตนเอง (Self-Report) ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของนิสิตนักศึกษา ครุศาสตร์ศึกษาศาสตร์ สามารถจำแนกเป็นรายข้อตามรายสมรรถนะจำนวน 8 ด้าน รวม 88 ข้อ ประกอบด้วย ด้านที่ 1 ความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร จำนวน 13 ข้อ ด้านที่ 2 การเข้าถึงสารสนเทศ จำนวน 10 ข้อ ด้านที่ 3 การใช้สารสนเทศ จำนวน 17 ข้อ ด้านที่ 4 การผลิตและสร้างสรรค์สื่อสารสนเทศ จำนวน 14 ข้อ ด้านที่ 5 การสื่อสารสารสนเทศ จำนวน 14 ข้อ ด้านที่ 6 การจัดการสารสนเทศ จำนวน 8 ข้อ ด้านที่ 7 การประเมินค่าสารสนเทศ จำนวน 5 ข้อ ด้านที่ 8 จรรยาบรรณการใช้สารสนเทศ จำนวน 7 ข้อ 4. ผลการวัดสมรรถนะนิสิต นักศึกษาคณะครุศาสตร์ทั้ง 8 ด้าน พบว่า ด้านการประเมินค่าสารสนเทศมากที่สุด รองลงมาเป็นด้านจรรยาบรรณในการใช้สารสนเทศ ซึ่งทั้งสองด้านนี้อยู่ในระดับมากและด้านที่กลุ่มตัวอย่างมีสมรรถนะอยู่ในระดับปานกลาง โดยเรียงลำดับคะแนนเฉลี่ยจากมากไปน้อย ได้แก่ ด้านความรู้ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ด้านการใช้สารสนเทศ ด้านการผลิตสื่อ ด้านการสื่อสาร ด้านการเข้าถึงสารสนเทศ และด้านการจัดการ และเมื่อจำแนกตามสมรรถนะตามความรู้ เจตคติ และทักษะพบว่า นิสิตนักศึกษาครุศาสตร์ศึกษาศาสตร์ มีสมรรถนะด้านเจตคติมากที่สุด อยู่ในระดับมาก รองลงมาเป็นด้านทักษะและด้านความรู้ ซึ่งทั้งสองด้านนี้อยู่ในระดับปานกลาง นอกจากนี้ เพศไม่มีผลต่อระดับสมรรถนะ ขนาดสถาบัน และประเภทสถาบันมีผลต่อระดับ สมรรถนะ 5. ข้อเสนอแนะนโยบายในประเด็นหลัก 1) บริบทผู้เรียน : การเข้าร่วมกิจกรรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร 2) บริบทผู้สอน : การพัฒนา

สื่อสาระการเรียนรู้และหลักสูตร 3) บริบทสถาบันอุดมศึกษา : จัดกิจกรรม ชมรม หลักสูตรฝึกอบรม  
4) บริบทหน่วยงานระดับชาติ : จัดการวัดและประเมินผลระดับชาติ 5) บริบทระดับนานาชาติ :  
จัดการเรียนการสอนออนไลน์ ส่งเสริมกิจกรรม เครือข่ายระหว่างมหาวิทยาลัยไทยและต่างประเทศ

จรรยาพร ก่อเกียรติคุณ (2553) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะครู พฤติกรรมผู้นำ  
การแลกเปลี่ยนเรียนรู้และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของครู  
มัธยมศึกษาในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานเขตกรุงเทพมหานคร ผล  
วิจัยพบว่า 1. ครูมัธยมศึกษาในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานเขต  
กรุงเทพมหานคร มีลักษณะพฤติกรรมการเรียนรู้ในระดับมาก 3 อันดับแรก ได้แก่ 1) ครูคิดว่าการศึกษา  
หาความรู้เพิ่มเติมตลอดเวลาช่วยให้บรรลุเป้าหมายในการทำงาน 2) ครูรู้ว่าตนเองควรเรียนรู้เพิ่มเติม  
เพื่อประโยชน์ต่อการเรียนการสอนและ 3) ครูมักแสวงหาความรู้ใหม่ๆ อยู่เสมอเพื่อนำมาพัฒนาการ  
เรียนการสอนของตนเอง 2. การหาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเรียนรู้ กับตัวแปรคัดสรรทั้ง 4  
ด้าน พบตัวแปรที่มีความสัมพันธ์ทางบวกจำนวน 41 ตัว 3 อันดับแรก ได้แก่ 1) ครูนำความรู้จาก  
อินเทอร์เน็ตมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนครู 2) ครูได้รับความรู้จากการเข้าร่วมสัมมนาวิชาการที่จัด  
โดยหน่วยงานภายนอกและ 3) ครูได้รับความรู้จากการเข้าร่วมสัมมนา/ ประชุมวิชาการที่โรงเรียนจัด  
และพบตัวแปรที่มีความสัมพันธ์ทางลบจำนวน 2 ตัว คือ 1) ประสบการณ์ การสอน 21-30 ปี และ  
งานที่ได้รับมอบหมายฝ่ายอาคารสถานที่ 3. การวิเคราะห์หัตถถอยพหุคูณแบบเพิ่มตัวแปรเป็นชั้น มีตัว  
แปรที่สามารถอธิบายลักษณะพฤติกรรมการเรียนรู้จำนวน 11 ตัว เป็นตัวแปรทางบวก 9 ตัว ได้แก่  
1) ครูนำความรู้จากอินเทอร์เน็ตมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนครู 2) ครูได้รับความรู้จากการเข้าร่วม  
สัมมนาวิชาการที่จัดโดยหน่วยงานภายนอก 3) ผู้บริหารสามารถนำพาครูปฏิบัติงานสำเร็จตาม  
เป้าหมายที่กำหนด 4) ครูพูดคุยกับเพื่อนครูเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้านเนื้อหาการสอนแบบพบปะหรือ  
สนทนากัน 5) ครูใช้โทรศัพท์ติดต่อสื่อสารกับเพื่อนครูในการขอคำปรึกษา 6) ครูอ่านตำราหรือ  
บทความวิชาการที่เพื่อนครูเขียนเผยแพร่ 7) ผู้บริหารกำหนดนโยบายเป้าหมายและกระบวนการ  
ปฏิบัติงานของครูไว้เป็นลายลักษณ์อักษร 8) งานที่ได้รับมอบหมายฝ่ายกิจการนักเรียน 9) ผู้บริหาร  
พิจารณาสั่งการด้วยตนเองทุกครั้ง ตัวแปรทางลบ 2 ตัว ได้แก่ 10) ครูแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านทาง  
โทรศัพท์และ 11) ครูมีเว็บไซต์สำหรับเผยแพร่ผลงานวิชาการ โดยตัวแปรทั้งหมดสามารถร่วมกัน  
อธิบายความแปรปรวนของลักษณะพฤติกรรมการเรียนรู้ได้เท่ากับ 54.5%

เฉลิมรัฐ นาควิเชียร (2552) ได้พัฒนาแผนกลยุทธ์ด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาของ  
คณะครุศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปี พ.ศ. 2554-2559 โดยศึกษาสภาพปัจจุบันด้านเทคโนโลยี  
และสื่อสารการศึกษา ศึกษาเปรียบเทียบสภาพปัจจุบันกับสภาพที่พึงประสงค์ วิเคราะห์ประเด็นการ  
พัฒนาแผนกลยุทธ์และพัฒนาและนำเสนอกลยุทธ์ ผลการวิจัยพบว่า ประเด็นจุดแข็งที่มีค่าน้ำหนัก  
สูงสุดคือนโยบายด้านการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนแบบอีเลิร์นนิ่ง มีการส่งเสริมและพัฒนาอย่าง

ต่อเนื่อง ประเด็นที่เป็นจุดอ่อนที่มีค่าน้ำหนักสูงสุด คือ งบประมาณการจัดจ้างบุคลากรผู้เชี่ยวชาญพิเศษเพื่อปฏิบัติงานด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาที่มีความเหมาะสม ประเด็นโอกาสที่มีค่าน้ำหนักคะแนนสูงสุดคือ ประชาชนให้ความสำคัญกับการศึกษาผ่านช่องทางอิเล็กทรอนิกส์มากขึ้น ประเด็นที่เป็นอุปสรรคที่มีค่าน้ำหนักสูงสุดคือปัญหาด้านอาชญากรรมคอมพิวเตอร์ที่มีความซับซ้อนเพิ่มสูงขึ้น จากผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบสภาพปัจจุบันกับภาพที่พึงประสงค์ด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาของคณะครุศาสตร์ฯ ผู้วิจัยได้ทางเลือกกลยุทธ์จุดแข็งและโอกาสคือ การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนแบบอีเลิร์นนิ่งมีการส่งเสริมและพัฒนาอย่างต่อเนื่องให้สอดคล้องกับสมัยนิยมสู่มวลชน ผู้วิจัยได้กำหนดด้านวิสัยทัศน์กับเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาของคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปี 2554-2559 ดังนี้ “พัฒนาด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา อิเล็กทรอนิกส์รองรับการเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา (Ubiquitous) สร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ (Knowledge Society) เป็นผู้นำทางปัญญาเพื่อการพัฒนาการศึกษาที่ยั่งยืน (Lifelong Learning)” และผู้วิจัยได้ค้นพบยุทธศาสตร์ที่สามารถนำไปสู่การปฏิบัติได้ทั้งหมด 6 ยุทธศาสตร์ ได้แก่ 1. การเตรียมการจัดตั้งศูนย์เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ 2. ยกกระดับมาตรฐานการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาอิเล็กทรอนิกส์ 3. การผลิตและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรบุคคลด้านไอซีที 4. พัฒนาสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ 5. สร้างความร่วมมือกับหน่วยงานภายนอกและการให้บริการสังคม 6. พัฒนาระบบสารสนเทศของคณะครุศาสตร์ฯ ไปสู่คลังข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์

นิตี จันทรธนู (2552) ได้ศึกษาระดับการรู้สารสนเทศของนิสิตนักศึกษาครุศาสตร์ศึกษาศาสตร์ ในประเทศไทย ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรคัดสรรกับการรู้สารสนเทศของนิสิตนักศึกษาครุศาสตร์ศึกษาศาสตร์ในประเทศไทย ศึกษาความสัมพันธ์ของตัวแปรที่สามารถร่วมกันทำนาย การรู้สารสนเทศของนิสิตนักศึกษาคณะครุศาสตร์ศึกษาศาสตร์ในประเทศไทย ผลการวิจัยพบว่า 1. นิสิตนักศึกษาครุศาสตร์ศึกษาศาสตร์มีการรู้สารสนเทศในระดับปานกลาง 2. การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรคัดสรรกับตัวแปรการรู้สารสนเทศพบตัวแปรที่มีความสัมพันธ์ทั้งหมด 15 ตัวแปร ตัวแปรที่สัมพันธ์ทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 จำนวน 5 ตัวแปร และตัวแปรที่มีความสัมพันธ์ทางบวกที่ระดับ .05 จำนวน 1 ตัวแปร และพบตัวแปรที่มีความสัมพันธ์ทางลบที่ระดับ .01 จำนวน 7 ตัวแปรและตัวแปรที่สัมพันธ์ทางลบที่ระดับ .05 จำนวน 2 ตัวแปร 3. การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณแบบปกติ (Enter Method) พบตัวแปรที่สามารถอธิบายการรู้สารสนเทศได้อย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ .05 จำนวน 8 ตัวแปร และร่วมกันอธิบายความแปรปรวน ในการรู้สารสนเทศได้ 22.1% 4. การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณแบบเพิ่มตัวแปรทีละขั้น (Stepwise Method) พบตัวแปรที่สามารถอธิบายการรู้สารสนเทศ จำนวน 8 ตัวแปร ได้แก่ 1) การเคยเรียนวิชาห้องสมุด 2) ศึกษาเกี่ยวกับประเด็นการรู้สารสนเทศจากแหล่งต่างๆ ด้วยตนเอง 3) การเล่นเกมออนไลน์ 4) การ

เคยเรียนวิชาการรัฐสารสนเทศ 5) ความบ่อยในการเข้าร่วมอบรมสัมมนา 6) ผลการเรียนเฉลี่ยน้อยกว่า 2.50 7) การสนทนาออนไลน์ 8) ไม่มีประสบการณ์การเรียนวิชาห้องสมุด

สุพรรณา เอี่ยมสะอาด (2552) ได้ศึกษาพฤติกรรมและความต้องการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษาของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเอเชียอาคเนย์ โดยศึกษาสภาพการใช้ศึกษาพฤติกรรมความต้องการใช้และเปรียบเทียบความต้องการใช้ จำแนกตามคณะวิชาของนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษาที่ 2/2552 จำนวน 371 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) สภาพการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษาของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเอเชียอาคเนย์ พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย มีความถี่ของจำนวนการใช้ทุกวัน/เกือบทุกวัน เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 1 คณะบริหารธุรกิจ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ช่วงเวลาที่ใช้ คือ ช่วงเวลาวันปกติ (อังคาร - เสาร์) เวลา บ่าย 13.00-18.00 น. และมีสภาพการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษาตามวัตถุประสงค์เพื่อการติดต่อสื่อสารมากที่สุด รองลงมาคือด้านวัตถุประสงค์เพื่อการค้นคว้าเท่ากันกับด้านวัตถุประสงค์เพื่อการเรียน 2) พฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษาของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเอเชียอาคเนย์โดยรวมพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการใช้อยู่ในระดับปานกลาง คือ ด้านการติดต่อสื่อสารมากที่สุดรองลงมาคือด้านวัตถุประสงค์การใช้ ด้านการบันเทิงส่วนบุคคลและด้านการศึกษาตามลำดับ 3) ความต้องการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษาของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเอเชียอาคเนย์ โดยรวมพบว่าอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาพบว่าด้านระบบการสื่อสารมากที่สุด รองลงมาคือ ด้านสภาพแวดล้อม ด้านการบริการของผู้ให้บริการ ด้านการเรียน การสอนออนไลน์ ด้านฮาร์ดแวร์ ด้านซอฟต์แวร์ และด้านฐานข้อมูลตามลำดับ 4) เปรียบเทียบความต้องการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษาของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเอเชียอาคเนย์ จำแนกตามคณะวิชา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่สังกัดคณะวิชาต่างกันมีความต้องการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา ได้แก่ ด้าน ฮาร์ดแวร์ ด้านซอฟต์แวร์ ด้านฐานข้อมูล ด้านระบบการสื่อสาร ด้านสภาพแวดล้อม ด้านการบริการ ของผู้ให้บริการ ด้านการเรียนการสอนออนไลน์ไม่แตกต่างกัน

อารีย์ รัตน์ประโคน (2551) ได้ศึกษาความคิดเห็นของอาจารย์เกี่ยวกับการสอนศิลปะปฏิบัติในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์สาขาทัศนศิลป์ ของสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ โดยศึกษาด้านการวางแผนการสอน ด้านดำเนินการสอนและด้านการประเมินผล กลุ่มตัวอย่างประชากรที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยอาจารย์จำนวน 18 คน โดยเลือกแบบเจาะจงจากอาจารย์ที่มีประสบการณ์การสอนศิลปะปฏิบัติในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์สาขาทัศนศิลป์ ของสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ ไม่ต่ำกว่า 10 ปี และเป็นศิลปินที่มีผลงานสร้างสรรค์ศิลปะเป็นที่ยอมรับ เครื่องมือที่ใช้คือแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง แล้วนำมาวิเคราะห์และสรุปเป็นความเรียง ผลจากการสัมภาษณ์พบว่า การสอนศิลปะ



ปฏิบัติในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์สาขาทัศนศิลป์ของสถาบันอุดมศึกษาของรัฐมีจุดมุ่งหมายเพื่อผลิตบัณฑิตผู้มีความรู้และความสร้างสรรค์งานศิลปะสาขาทัศนศิลป์ เป็นผู้รอบรู้ มีทัศนยะอันดีงาม รู้จักวิเคราะห์ วินิจฉัย มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถค้นคว้า วิจัยทางศิลปะและสามารถนำความรู้ไปประกอบอาชีพ การสอนศิลปะปฏิบัติควรมีการวางแผนอย่างเป็นระบบ เพื่อเป็นแนวทางให้รู้ว่า จะดำเนินการสอนอย่างไรให้ได้ผลตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ในหลักสูตร ด้านการดำเนินการสอนอย่างเป็นระบบขั้นตอน โดยอาจารย์ต้องคำนึงถึงการพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ ทัศนคติและทักษะของนักศึกษาตลอดจนความถนัดและความสนใจของนักศึกษาแต่ละคน การสอนระดับพื้นฐานเป็นการฝึกทักษะฝีมือและเทคนิคต่างๆ จึงเป็นการสอนให้ผู้เรียนปฏิบัติตามขั้นตอนอย่างถูกต้องและฝึกฝนจนเกิดความชำนาญ จึงควรมีการสอนแบบสาธิตและมีการแนะนำ ช่วยเหลือ ดิชม โดยเน้นการฝึกทักษะปฏิบัติเพื่อปูพื้นฐานไปสู่การเรียนในระดับสูง ซึ่งผู้สอนจะเปลี่ยนจากการสอน มาเป็นการวิเคราะห์ การวิจารณ์ การแนะนำ และการประเมินคุณค่าผลงานของนิสิต เน้นให้นักศึกษามีการวางแผนการทำงานด้วยตนเองอย่างเป็นระบบ เน้นการพัฒนาทางความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น อาจารย์จะกำหนดโจทย์เป็นหัวข้อกว้างๆ แล้วให้อิสระแก่นักศึกษาได้คิด ค้นหาแนวทางการทำงานศิลปะของแต่ละบุคคล ใช้ผู้สอนเป็นทีมเพื่อให้นักศึกษาได้รับการวิเคราะห์ วิจารณ์ และประเมินผลจากทัศนคติที่แตกต่างของอาจารย์ โดยประเมินจากภาพรวมของผลงานที่มีความสมบูรณ์ มีความสอดคล้องกันระหว่างแนวความคิด รูปแบบ เทคนิค และพัฒนาการการทำงานของนักศึกษา ส่วนศิลปะนิพนธ์ในปีการศึกษาสุดท้าย เป็นการหาบทสรุปในการสร้างสรรค์งานศิลปะของนักศึกษา สร้างความชัดเจนในแนวทางการทำงานศิลปะของแต่ละบุคคล ประกอบด้วยภาคเอกสารและภาคผลงานศิลปะภาคปฏิบัติ การประเมินจะพิจารณาจากผลงานศิลปะภาคปฏิบัติเป็นหลัก โดยมีภาคเอกสารและการแสดงนิทรรศการเป็นส่วนประกอบ

ชวิส ราหุล (2551) ได้ศึกษากิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการของนักศึกษาศิลปะระดับปริญญาตรี แบบเดลฟาย (Delphi Research) เพื่อเป็นการนำเสนอแนวทางการป้องกันและแก้ไขปัญหาจริยธรรมวิชาการในการเรียนการสอนออนไลน์ ผลการวิจัยพบว่า ปัญหาจริยธรรมวิชาการที่พบคือ การลงทะเบียนแทนกัน การทำกิจกรรมอื่นระหว่างเรียน การไม่ศึกษาเนื้อหาในระบบออนไลน์ การทำแบบฝึกหัดและงานแทนกัน การคัดลอกงานผู้อื่นและการไม่ส่งงานตามกำหนด กิจกรรมศิลปะปฏิบัติที่ส่งเสริมและแก้ไขปัญหาจริยธรรมวิชาการ ได้แก่ ควรมีการชี้แจงข้อตกลงและบทลงโทษที่ชัดเจน ควรมีแบบทดสอบเชิงวิเคราะห์ก่อนและหลังเรียนเพื่อเปรียบเทียบแนวความคิดของผู้เรียน การสั่งงานปฏิบัติให้มีโจทย์ที่หลากหลายจะทำให้ผู้เรียนคัดลอกยากขึ้นและควรกำหนดให้ผู้เรียนส่งแบบร่างก่อนทำผลงานจริงเพื่อการตรวจสอบ นอกจากนี้ ควรมีกิจกรรมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเอาใจใส่ในการเรียน เช่น มีคะแนนสำหรับผู้เข้าเรียนนอกเวลา มีการเก็บคะแนนท้ายคาบและคะแนนการเข้าร่วมประชุมออนไลน์ เป็นต้น สำหรับการส่งงานนั้นควรใช้ประโยชน์

อิเล็กทรอนิกส์หรือส่งผ่านระบบจัดการเรียนรู้ได้แก่ กระดานสนทนาและกล่องเอกสาร อิเล็กทรอนิกส์ เพราะสามารถตรวจสอบวันที่และเวลาส่งได้

มนชัย พิทยวารารณ (2547) ได้ศึกษาแบบการเรียนศิลปะปฏิบัติของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิตสาขาวิชาศิลปศึกษาคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และเปรียบเทียบแบบการเรียนศิลปะปฏิบัติ จำแนกตามภูมิภาคหลัง ได้แก่ เพศ ระดับชั้นปี สายวิชาที่เข้ารับการศึกษาระดับปริญญาตรี และการเรียน โดยผลวิจัยพบว่า 1. จากแบบการเรียนศิลปะปฏิบัติทั้ง 4 แบบ ได้แก่ 1) แบบปฏิบัติเชิงกล 2) แบบปฏิบัติอย่างดั้งเดิม 3) แบบปฏิบัติด้วยปัญญา 4) แบบปฏิบัติตามสัญญาติญาณและอารมณ์นิสิต ส่วนใหญ่มีลักษณะแบบการเรียนศิลปะปฏิบัติแบบเชิงกลมากที่สุด รองลงมาได้แก่แบบการเรียนแบบปฏิบัติด้วยปัญญาและปฏิบัติตามสัญญาติญาณและอารมณ์ตามลำดับ ส่วนแบบการเรียนที่พบน้อยที่สุด คือ แบบปฏิบัติอย่างดั้งเดิม 2. เมื่อเปรียบเทียบแบบการเรียนศิลปะปฏิบัติ จำแนกตามภูมิภาคหลังเกี่ยวกับ เพศ ระดับชั้น สายวิชาที่เข้ารับการศึกษาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ไม่มีความสัมพันธ์ตามแบบการเรียนศิลปะปฏิบัติ

Shelton (2014) ได้ศึกษาถึงการเรียนการสอนและการวางโครงสร้างเกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจในเทคโนโลยีของมหาวิทยาลัย แม้ว่าจะมีการกล่าวถึงมากมายที่เทคโนโลยีอาจเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอนในมหาวิทยาลัยที่มีรูปแบบการเรียนการสอนที่หลากหลาย โดยการนำมาประยุกต์ใช้ในรูปแบบต่างๆ โดยอาจารย์ผู้สอน บทความนี้นำเสนอการสำรวจการรับรู้ของอาจารย์ในมหาวิทยาลัย 795 คน เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอนของพวกเขา แสดงให้เห็นถึงการตอบสนองที่แตกต่างของแต่ละสถาบันและเรื่องที่มีทัศนคติที่ดีต่อสถาบันและวิชาเรียน แต่ยังคงมีความแตกต่างกันระหว่างเทคโนโลยีของทั้งสองกลุ่มหลัก เทคโนโลยี เช่น โปรแกรม PowerPoint ที่ใช้บ่อยๆ ถึงแม้ว่าอาจารย์จะไม่รู้สึกถึงผลกระทบและเทคโนโลยีอย่างอื่น เช่น บล็อก ที่ถูกนำมาใช้บ่อยครั้ง และเป็นสิ่งเดียวที่พวกเขานำมาใช้สอนหรือใช้ประกอบกับบริบทอื่นๆ แทนที่จะเป็นมหาวิทยาลัยที่มีผู้ใช้งานสูงสุด สถาบันมักจะเป็นผู้ใช้งานของเทคโนโลยีมากกว่าคนอื่นๆ ในทำนองเดียวกันวิชาที่อาจจะเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีโดยเฉพาะอย่างยิ่งแทนที่จะเป็นผู้ใช้ที่จะบอกถึงความสอดคล้องกันของเทคโนโลยี ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่านโยบายเทคโนโลยีในมหาวิทยาลัยควรสะท้อนถึงสาขาวิชาและบริบทที่แตกต่างกัน มากกว่าที่จะคิดว่าเทคโนโลยีที่มีอยู่เป็นสิ่งเพียงพอแล้ว

Tsung juang Wang (2011) ได้ศึกษาถึงการออกแบบสำหรับการเรียนการสอนออกแบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่เหมาะสมต่อการเรียนการสอนออกแบบขั้นสูง อย่างเช่น นักศึกษาสถาปัตยกรรมและนักศึกษาวิศวกรรม ส่วนใหญ่เป็นเพราะวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของโรงเรียนเหล่านี้ ที่เน้นอยู่ในความคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกันความสัมพันธ์ทางสังคมและการสื่อสาร ที่ต้องใช้ความคิดเชื่อมโยงกันอย่างรวดเร็ว โดยจะเน้นไปที่ทฤษฎีของ Donald Schön

เช่นเดียวกับกระบวนการทัศน์การศึกษาของ constructivism โดย Dewey และ Vygotsky นอกจากนี้ การดำเนินการของเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับการศึกษาระดับสูงจะเป็นประโยชน์อย่างมากต่อการ พัฒนานักศึกษาที่มีประสิทธิภาพ ทั้งหมดนี้จะตามมาด้วยการวิพากษ์วิจารณ์ที่สำคัญ ทั้งการใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศในห้องเรียนและสมมติฐานที่ว่า การเรียนการสอนแบบ constructivism ว่าเป็น กระบวนการทัศน์การศึกษาที่ดีที่สุด

Backer (2010) ได้ศึกษาการใช้ smartphone และ เว็บไซต์ Facebook ในการประเมินผล ที่สำคัญ: ประสบการณ์ของนักศึกษา วัตถุประสงค์ของการวิจัยนี้เพื่อสำรวจการใช้รูปแบบที่เป็น ทางเลือกในการประเมินผลการใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ เช่น smartphone และ เว็บไซต์ Facebook ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ทันสมัยสองชนิดที่มีการเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วในด้านความนิยมและการประยุกต์ใช้ใน สภาพแวดล้อมทางธุรกิจ พบว่า นักศึกษา 11 คน จาก 12 คน รายงานว่าการใช้งานของ smartphone และ เว็บไซต์ Facebook ช่วยเพิ่มแรงจูงใจอิสระในการเรียนรู้และความรู้สึก รับผิดชอบให้พวกเขา เทคโนโลยีไม่เพียงแต่ทำให้นักศึกษามีทักษะที่เกี่ยวข้องเท่านั้น แต่ยังช่วยให้นักศึกษาได้มีประสบการณ์เรียนรู้เพิ่มขึ้นด้วย

Sledgianowski and Kulviwat (2009) ได้ศึกษาการใช้เว็บไซต์เครือข่ายสังคม: ผลกระทบ ต่อความสนุกสนาน เนื้อหาที่สำคัญและความน่าเชื่อถือในบริบทความชอบ พบว่า การใช้เว็บไซต์ เครือข่ายสังคมอินเทอร์เน็ต ได้กลายเป็นปรากฏการณ์ระดับนานาชาติ เว็บไซต์เหล่านี้ให้การสื่อสาร ผ่านทางสื่อคอมพิวเตอร์ระหว่างคนที่มีความสนใจร่วมกัน เช่น โรงเรียน ครอบครัว และคนที่ เป็น เพื่อนกัน การใช้งานเว็บไซต์อย่างแพร่หลายและรวดเร็วทำให้มีความรู้ความเข้าใจที่ดีขึ้น การศึกษา ครั้งนี้ก่อให้เกิดความเข้าใจโดยการศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับของผู้ใช้เว็บไซต์เหล่านี้ สามารถเลือกรับเอารูปแบบเว็บไซต์เครือข่ายสังคมต่างๆ เพื่อใช้ตรวจสอบผลกระทบของการรับรู้ที่เป็น บรรทัดฐาน ความสนุกสนาน เนื้อหาที่สำคัญ เพื่อใช้ตรวจสอบผลกระทบของการรับรู้ที่เป็น บรรทัดฐาน ความสนุกสนาน เนื้อหาที่สำคัญ ความไว้วางใจ ประโยชน์และความสะดวกในการใช้งาน บนความตั้งใจในการใช้งานและการใช้งานจริงของเว็บไซต์เหล่านี้ การสร้างแบบโครงสร้างจำลองที่ สมดุลมาใช้ในการตรวจสอบรูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างโครงสร้างภายในและการสังเกตการทดสอบ สมมติฐานทั้งหมด ตั้งสมมติฐานตัวชี้วัด ซึ่งมีผลโดยตรงอย่างมีนัยสำคัญในเจตนาที่จะใช้กับการรับรู้ และความสนุกสนาน เนื้อหาที่สำคัญ การรับรู้ของตัวชี้วัดที่ชัดเจน เจตนาที่จะใช้การรับรู้และความ สนุกสนาน เนื้อหาที่สำคัญ การรับรู้ของตัวชี้วัดที่ชัดเจน เจตนาที่จะใช้การรับรู้และความสนุกสนานมี ผลโดยตรงอย่างมีนัยสำคัญเกี่ยวกับการใช้งานจริง

Hilberg and Meiselwitz (2008) ได้ศึกษาถึงความคล่องแคล่วในการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสาร : ประเมินนักศึกษาระดับปริญญาตรี ความมุ่งหมายของการวิจัยเพื่อศึกษา ความคล่องแคล่วในการประเมินการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษาของ

นักศึกษาระดับปริญญาตรีตามความเข้าใจสภาพความเป็นจริง กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนที่ลงทะเบียนเรียนในวิชา (CIS) ได้ถูกประเมินความเข้าใจผ่านการใช้อีซีที ผ่านสถานการณ์ออนไลน์ พวกเขาต้องถูกประเมินเกี่ยวกับการเข้าถึง การรวบรวม การบูรณาการและการสื่อสารข้อมูล ผลการประเมินพบว่านักเรียนส่วนใหญ่ไม่ได้ประเมินตามสภาพความเป็นจริงของพวกเขา

Cheri, Simon, Anish, and Debbie (2007) ได้สำรวจการใช้ e-Learning และระดับความพึงพอใจของผู้เรียน ศิลปะและการออกแบบด้วย e-learning กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ กลุ่มผู้สอนที่มีการใช้ e-learning ในการเรียนศิลปะและออกแบบอย่างจริงจังและผู้เรียนที่มีประสบการณ์ในการเรียนรูปแบบนี้ของสถาบัน Cumbria Institute of Art ผลวิจัยพบว่าการสอน e-learning สามารถเปลี่ยนแปลง วิธีการสอน ความเข้าใจและกิจกรรมที่เกี่ยวกับการสอนวิชาศิลปะ การออกแบบ และมีเดียได้ ซึ่งจะนำไปสู่วิธีการเรียนแบบใหม่ๆ นอกจากนี้ยังพบว่ายังต้องมีการปรับการเรียนการสอนศิลปะแบบ e-learning ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะเทคโนโลยีที่ไม่เพียงพอยังเป็นอุปสรรคต่อการจัดการเรียนการสอนรูปแบบนี้ ผู้สอนเองก็จำเป็นต้องมีการพัฒนาตนเองให้มีความรู้ความเข้าใจในศักยภาพของเทคโนโลยีเสียก่อน ถ้าหากสถาบันต้องการนำ e-learning มาใช้เป็นกลยุทธ์หลักในการเรียนการสอนศิลปะ ส่วนในด้านความพึงพอใจของผู้เรียนพบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนศิลปะด้วยระบบ e-learning

Ilene (2005) ได้กล่าวประเมินความสามารถในการใช้อีซีทีเป็นเครื่องมือในการทดสอบความรู้ความเข้าใจของนักศึกษา จากการประเมินนักศึกษามหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย นักศึกษาจำนวนมากสามารถใช้เทคโนโลยีในการส่งข้อความ อีเมล การท่องเว็บหรือการดาวน์โหลดเพลง แต่ก็มีได้หมายความว่าพวกเขาเหล่านั้นจะมีความเชี่ยวชาญด้านอีซีที เพราะว่าการประเมินผลเป็นเพียงเครื่องมือที่ใช้ในการโต้ตอบและช่วยให้การเรียนมีประสิทธิภาพ และเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินความสามารถในการใช้อีซีทีที่ได้นั้น ได้แก่ การตั้งคำถามแบบมีหลายตัวเลือกซึ่งใช้วิธีเดียวกันกับการประเมินค่าของข้อมูลที่พบบนอินเทอร์เน็ต

Goodison (2002) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการส่งเสริมการเรียนรู้โดยการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ในโรงเรียนระดับประถมศึกษา ซึ่งเป็นโรงเรียน 3 แห่ง ที่ประสบความสำเร็จในการบูรณาการการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ในกระบวนการเรียนการสอน พบว่า ผู้ใช้ส่วนใหญ่พึงพอใจที่เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สามารถสนองความต้องการในการเรียนรู้เหตุการณ์ต่างๆ ตั้งแต่เริ่มใช้งาน เครือข่ายอินเทอร์เน็ตยังช่วยเปิดโอกาสให้ผู้เรียน เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ เป็นการสร้างวิธีการเรียนการสอนที่ทำทนายและสร้างสรรค์ ตัวอย่างเช่น การแลกเปลี่ยนบทเรียนและวัสดุอุปกรณ์การเรียนการสอนระหว่างโรงเรียนผ่านเครือข่าย รวมทั้งเป็นการสร้างชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ที่มีปฏิสัมพันธ์ ทำให้เกิดทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารและการเรียนรู้แบบร่วมมือ นับเป็นการเปลี่ยนแปลงปรากฏการณ์ครั้งสำคัญในรอบ 2-3 ปี ที่ผ่านมา และต่อไปจะ

เกิดการร่วมมือกันมากขึ้น โดยที่ครูและนักเรียนจะใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเป็นฐานการเรียนรู้ และเป็นวิธีที่จะทำให้ครูและนักเรียนกล้าที่จะเผชิญหน้ากับโอกาสใหม่ๆ ที่จะได้รับในห้องเรียน

Kurbanoglu (2003) ได้ประเมินประสิทธิภาพในการรู้สารสนเทศของนักศึกษาทุกชั้นปีที่ลงทะเบียนเรียนในภาควิชาการจัดการสารสนเทศของมหาวิทยาลัย Hacettepe เมือง Ankara ประเทศตุรกี จำนวน 179 คน ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีความสามารถและทักษะการรู้สารสนเทศโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ส่วนนักศึกษาปี 1 พบว่าความสามารถและทักษะการรู้สารสนเทศในระดับปานกลางและเมื่อพิจารณาในแต่ละด้านพบว่า นักศึกษาปี 1 มีระดับความรู้สารสนเทศในระดับมาก 5 ด้านคือ ด้านการกำหนดความต้องการสารสนเทศ ด้านการเริ่มต้นกลยุทธ์การสืบค้น ด้านการระบุแหล่งการเข้าถึงทรัพยากรสารสนเทศ ด้านการประเมินสารสนเทศและด้านการแปลความหมายสังเคราะห์และการใช้เน็ต และมีระดับการรู้สารสนเทศปานกลาง 4 ด้าน คือ ด้านการสื่อสารสารสนเทศ ด้านการประเมินสารสนเทศที่สังเคราะห์ได้และกระบวนการที่เกี่ยวข้อง ด้านการทบทวนปรับปรุงและเพิ่มพูนความรู้ของตนเองและด้านการตระหนักถึงหลักเสรีภาพทางปัญญาและการเข้าถึงสารสนเทศอย่างถูกต้อง

Wheeler (2001) ได้ศึกษาบทบาทของครูในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารพบว่า เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเปลี่ยนแปลงบทบาทของครู ดังนี้ 1) ครูจะต้องมีทักษะในการใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารและเจตคติยอมรับในนวัตกรรมใหม่ 2) ครูจะกลายเป็นผู้เชี่ยวชาญ ในการใช้และเผยแพร่เทคนิคการเรียนการสอนโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา 3) ครูจะสามารถออกแบบและพัฒนาการแลกเปลี่ยนการทำงานและทรัพยากรการเรียนการสอนระหว่างเพื่อนครูด้วยกัน 4) ครูจะคอยเป็นผู้แนะนำนักเรียนในการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ได้

จากงานวิจัยที่กล่าวมาทั้งหมดจะเห็นได้ว่า งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีเครือข่ายออนไลน์และการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเกี่ยวกับทักษะการใช้งานสมรรถนะ พฤติกรรมการใช้ที่เหมาะสมรวมถึงความพึงพอใจ จากการได้ลงมือทำและปฏิบัติด้วยตนเองจึงก่อให้เกิดองค์ความรู้จากประสบการณ์และสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้ไปพัฒนา ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับตัวแปรของสภาพแวดล้อมและประชากรที่ศึกษา เพื่อให้ได้ข้อสรุป ข้อคิดเห็น ให้เกิดประโยชน์สูงสุดและส่งเสริมในอนาคตต่อไป

ตารางที่ 3 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างเครือข่ายสังคมออนไลน์และการเรียนศิลปะปฏิบัติ

ขั้นตอนการเรียนรู้ ศิลปะปฏิบัติ	เครือข่ายสังคมออนไลน์					
	Collaborative project กระตุ้นให้ผู้ใช้ สร้างเนื้อหา ร่วมกัน	Blog บล็อก	Content community แบ่งปันเนื้อหา กันระหว่างผู้ใช้	Social Networking site : SNS เชื่อมต่อผู้คน เข้าด้วยกัน	Virtual game world เกมโลก เสมือน จริง	Virtual social world เกมแสดง ตัวตนใน สังคม
การเรียนรู้ทักษะการ ปฏิบัติงาน (Develop Craft)	✓	✓	✓	✓		
การแก้ปัญหาในการ ออกแบบและสร้างสรรค์ ผลงาน (Engage and Persist)	✓		✓			
การสร้างอุดมคติและ แรงบันดาลใจในการ ทำงาน (Envision)	✓	✓	✓	✓	✓	✓
การแสดงผลงานเพื่อ ถ่ายทอดความคิดความรู้สึก (Express)		✓	✓			
การพิจารณาและสังเกต ผลงานอย่างละเอียด (Observe)			✓			
การแชร์ความคิดเห็น เกี่ยวกับผลงานต่างๆ (Reflect)		✓	✓	✓		
การพิจารณาผลงานของ ผู้อื่นเพื่อเรียนรู้เทคนิค ใหม่ในแวดวงศิลปะ (Stretch and Explore)		✓	✓	✓	✓	✓
การศึกษาศิลปะประเภท ต่างๆ ทั้งในอดีตและ ปัจจุบัน (Understand Art Community)	✓	✓	✓	✓		

## สรุปความสัมพันธ์ระหว่างเครือข่ายสังคมออนไลน์และการเรียนศิลปะปฏิบัติ

1. ขั้นการเรียนรู้ทักษะการปฏิบัติงาน (Develop Craft) มีประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ช่วยส่งเสริม คือ ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาพร้อมกัน ประเภทบล็อก ประเภทแบ่งปันเนื้อหาเกี่ยวกับระหว่างผู้ใช้ และประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน ซึ่งเป็นประเภทสร้างเนื้อหาเพื่อเผยแพร่และมีการสื่อสารกันระหว่างผู้ใช้งานทั้งจากการแสดงความคิดเห็นและส่งข้อความถึงกันได้โดยตรง

2. การแก้ปัญหาในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน (Engage and Persist) มีประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ช่วยส่งเสริม คือ ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาพร้อมกัน และประเภทแบ่งปันเนื้อหาเกี่ยวกับระหว่างผู้ใช้ ซึ่งเป็นประเภทที่เน้นการสร้างและรวบรวมเนื้อหาเพื่อเผยแพร่สามารถใช้ประโยชน์จากเครือข่ายสังคมออนไลน์ทั้ง 2 ประเภทนี้ จากการหาข้อมูลเพื่อช่วยแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในกระบวนการทำงาน

3. การสร้างอุดมคติและแรงบันดาลใจในการทำงาน (Envision) มีประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ช่วยส่งเสริม คือ ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาพร้อมกัน ประเภทบล็อก ประเภทแบ่งปันเนื้อหาเกี่ยวกับระหว่างผู้ใช้ ประเภทเกมโลกเสมือนจริง และประเภทเกมแสดงตัวตนในสังคม ซึ่งเป็นประเภทที่สามารถหาข้อมูล ความรู้ แรงบันดาลใจ และบทบาทที่ช่วยส่งเสริมจินตนาการแบบไร้ขอบเขต

4. การแสดงผลงานเพื่อถ่ายทอดความคิดความรู้สึก (Express) มีประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ช่วยส่งเสริมคือ ประเภทบล็อก และประเภทแบ่งปันเนื้อหาเกี่ยวกับระหว่างผู้ใช้ ซึ่งเป็นประเภทที่ช่วยเผยแพร่ผลงานของผู้เรียนศิลปะปฏิบัติได้

5. การพิจารณาและสังเกตผลงานอย่างละเอียด (Observe) มีประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ช่วยส่งเสริมคือ ประเภทแบ่งปันเนื้อหาเกี่ยวกับระหว่างผู้ใช้ ซึ่งเป็นประเภทแบ่งปันเนื้อหาเกี่ยวกับระหว่างผู้ใช้ โดยเนื้อหานั้นอาจมีได้หลายรูปแบบ เช่น [www.slideshare.com](http://www.slideshare.com) [www.youtube.com](http://www.youtube.com) หรือ [www.flickr.com](http://www.flickr.com) ที่จะช่วยให้เห็นตัวอย่างงานอื่นๆ และได้สังเกตหรือพิจารณางานที่หลากหลายรูปแบบ

6. การแชร์ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานต่างๆ (Reflect) มีประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ช่วยส่งเสริมคือ ประเภทบล็อก ประเภทแบ่งปันเนื้อหาเกี่ยวกับระหว่างผู้ใช้ และประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน ซึ่งเป็นประเภทที่สามารถพูดคุยติดต่อสื่อสารผ่านกันได้ทั้งทางการแสดงความคิดเห็นผ่านทางหน้าเว็บไซต์หรือส่งข้อความถึงกันได้โดยตรง

7. การพิจารณาผลงานของผู้อื่นเพื่อเรียนรู้เทคนิคใหม่ในแวดวงศิลปะ (Stretch and Explore) มีประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ช่วยส่งเสริมคือ ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาพร้อมกัน ประเภทบล็อก ประเภทแบ่งปันเนื้อหาเกี่ยวกับระหว่างผู้ใช้ ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน

ประเภทเกมโลกเสมือนจริง และประเภทเกมแสดงตัวตนในสังคม ซึ่งทั้งหมดสามารถช่วยส่งเสริม การศึกษาหาความรู้และประสบการณ์ใหม่ๆ เพื่อเปิดโลกทัศน์ในรูปแบบที่หลากหลายและแตกต่าง ออกไป

8. การศึกษาศิลปะประเภทต่างๆ ทั้งในอดีตและปัจจุบัน (Understand Art Community) มีประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ช่วยส่งเสริมคือ ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาพร้อมกัน ประเภทบล็อก ประเภทแบ่งปันเนื้อหากระหว่างผู้ใช้ และประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน ซึ่งเป็น ประเภทที่สามารถเรียนรู้และหาข้อมูล และยังสามารถติดต่อสื่อสารกันได้อีกด้วย

### สรุปแนวความคิด

จากการศึกษาแนวคิดต่างๆ นั้น จะเห็นว่าเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มีความสำคัญอย่างยิ่งในปัจจุบัน สามารถเข้ามามีบทบาทในทุกภาคส่วน ในการขับเคลื่อนและพัฒนา องค์การหรือประเทศชาติ ในส่วนของการศึกษา เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้เข้ามา มีบทบาทโดยแบ่งเป็น 1) การใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษา 2) การใช้อินเทอร์เน็ตและเว็ลด์ไวด์เว็บ เพื่อการศึกษา 3) การใช้ดาวเทียมเพื่อการศึกษา 4) การใช้วิทยุกระจายเสียงเพื่อการศึกษา 5) การใช้ โทรทัศน์เพื่อการศึกษา (กิดานันท์ มลิทอง, 2546) ซึ่งหากนำมาใช้ให้เหมาะสมแล้ว ก็จะช่วยให้ การศึกษามีประสิทธิภาพที่ดียิ่งขึ้น ทำให้เกิดการพัฒนาวงการการศึกษาได้อย่างกว้างขวาง จาก ความหลากหลายของประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เข้ามาเป็นทางเลือกในการประยุกต์ใช้ในการ เรียนการสอนปัจจุบัน ทั้ง 1) ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาพร้อมกัน 2) บล็อก 3) ประเภทแบ่งปัน เนื้อหากระหว่างผู้ใช้ 4) ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน 5) ประเภทเกมโลกเสมือนจริง และ 6) ประเภทเกมแสดงตัวตนในสังคม (Kaplan & Haenlein, 2010) ให้เราสามารถเลือกใช้สิ่ง ที่เหมาะสมนำมาประยุกต์ใช้กับบทเรียน ด้วยการสร้างกิจกรรมศึกษาค้นคว้าหรือกิจกรรมการใช้ เครื่องมือการพัฒนาและแลกเปลี่ยนข้อมูล การจัดเก็บรวบรวม การบันทึกและการบูรณาการ ผสมผสานข้อมูล รวมไปถึงกิจกรรมการแก้ปัญหาและการสร้างนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาและการสร้าง ทีมงานการเรียนรู้แลกเปลี่ยนข้อมูลสารสนเทศและประสบการณ์ทางการเรียน (Beetham, 2013) กิจกรรมเหล่านี้จะช่วยเติมเต็มศักยภาพของผู้เรียน สามารถสร้างเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการ แสวงหาองค์ความรู้จากแหล่งเรียนรู้ภายนอก สอดคล้องกับปัจจุบันที่การศึกษาได้ก้าวเข้าสู่ยุค Education 4.0 ผู้เรียนต้องสามารถประสานความรู้กับทักษะ เพื่อก่อให้เกิดการสร้างนวัตกรรมได้ อย่างเป็นรูปธรรม กลั่นกรองจากฐานความรู้ที่มีอยู่และเห็นชัด ในบริบทที่ความรู้เหล่านั้นสามารถ นำไปสู่คำตอบได้ จึงเป็นปัจจัยสำคัญต่อการพัฒนาศักยภาพทางการเรียนในสังคมยุคใหม่ได้เป็นอย่างดี (Chula Engineering Education 4.0, 2013; ไพฑูรย์ สีนลารัตน์, 2556) อีกทั้งข้อมูลข้างต้นที่ เป็นไปในทิศทางเดียวกันนั้นยังมีความสอดคล้องกับคุณลักษณะของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาที่มี



ลักษณะเฉพาะตัวเป็นของตัวเอง รวมไปถึงปัจจุบันผู้เรียนจะต้องมีทักษะพื้นฐานในการใช้ไอซีทีเพื่อ การเรียนรู้ ทักษะการคิดแก้ปัญหาด้วยตนเองและมีพัฒนาการต่อยอดองค์ความรู้ด้วยตนเอง มีความ กระตือรือร้นสนใจกับบทเรียนที่แปลกใหม่ที่เข้ามาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนเพื่อบูรณาการใน วิชาต่างๆ และจากแนวคิดต่างๆ เกี่ยวกับการเรียนศิลปะปฏิบัติ ซึ่งเป็นแกนที่สนับสนุนให้ผู้เรียนสร้าง ผลงานทางศิลปะด้วยตนเอง ทำให้เกิดประสบการณ์ตรง ช่วยฝึกทักษะการใช้ความคิดสร้างสรรค์ รู้จัก แก้ปัญหาเฉพาะหน้า ประกอบด้วยขั้นตอน 1) การเรียนรู้ทักษะการปฏิบัติงาน 2) การเรียนรู้ที่จะ เผชิญกับปัญหา 3) การเรียนรู้เพื่อภาพในอุดมคติ โดยใช้ประสบการณ์และทักษะการใช้สื่อต่างๆ 4) การเรียนรู้ที่จะสร้างผลงานเพื่อถ่ายทอดความรู้สึกและการจัดองค์ประกอบศิลป์ 5) การเรียนรู้ที่จะ มองภาพอย่างพิจารณามากขึ้นกว่าปกติ 6) การเรียนรู้ที่สื่อสารกับผู้อื่นเกี่ยวกับกระบวนการทำงาน 7) การเรียนรู้ที่สิ่งใหม่ๆ ที่มากกว่าขีดความสามารถของตนเอง และ 8) การเรียนรู้เกี่ยวกับ ประวัติศาสตร์ศิลปะและการปฏิบัติงานในปัจจุบัน (Hetland & others, 2007) โดยการเรียนศิลปะ ปฏิบัตินั้น สามารถนำองค์ความรู้ที่มีไป บูรณาการร่วมกับศาสตร์ในแขนงอื่นๆ ได้ จึงเป็นแนวโน้มที่ดี ในการนำเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีประสิทธิภาพหลากหลาย มาร่วมประยุกต์เข้ากับการเรียนศิลปะ ปฏิบัติ ศึกษาให้เห็นถึงความเหมาะสมของการใช้เครือข่ายออนไลน์ที่เข้ามามีบทบาทและมีส่วนร่วมใน แต่ละขั้นตอนของการเรียนศิลปะปฏิบัติ เพื่อให้แต่ละขั้นตอนของการทำงานมีระบบและแบบแผนที่ เหมาะสม เกิดทักษะในการเรียนรู้ได้เต็มประสิทธิภาพมากขึ้น โดยการสำรวจสภาพปัจจุบัน ศึกษาถึง แนวโน้มความต้องการหรือความเหมาะสมในสิ่งที่เป็นอยู่ นำมาวิเคราะห์ให้เป็นแนวทางที่เหมาะสมใน การใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ก่อให้เกิดประโยชน์ที่เหมาะสมในการเรียนศิลปะปฏิบัติต่อไป

### บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อศึกษาการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนศิลปะปฏิบัติของนิสิตระดับปริญญาตรี โดยมีขั้นตอนการดำเนินการวิจัยดังนี้

1. ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
3. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การพัฒนาเครื่องมือในการวิจัย
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การวิเคราะห์ข้อมูล
7. สรุป อภิปรายผลและนำเสนอการวิจัย

#### ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ศึกษาข้อมูลและรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องจากเอกสาร วารสาร บทความ อินเทอร์เน็ต หนังสือ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศเพื่อนำไปใช้เป็นข้อมูลประกอบการศึกษาและเป็นแนวทางในการสร้างเครื่องมือวิจัย ดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลจากหนังสือ บทความทางวิชาการ วารสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง อินเทอร์เน็ต และแผนแม่บทเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษากระทรวงศึกษาธิการ ที่เกี่ยวข้องกับการการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ตั้งแต่ในยุคอดีตจนถึงปัจจุบัน
2. ศึกษาข้อมูลจากสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา เกี่ยวกับนโยบายการพัฒนา นิสิตระดับปริญญาตรี
3. ศึกษาข้อมูลจากหลักสูตรสาขาศิลปศึกษาฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2557 (คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย) แนวคิดทฤษฎีการเรียนศิลปะปฏิบัติจากหนังสือและบทความ เกี่ยวกับการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ
4. ศึกษาข้อมูลจากหนังสือ และบทความวิชาการเกี่ยวกับทักษะในศตวรรษที่ 21
5. ศึกษาข้อมูลจากบทความทางวิชาการ วารสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และอินเทอร์เน็ต เกี่ยวกับยุคการศึกษา Education 4.0

## ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้ศึกษาจาก 8 สถาบันที่มีการเปิดสอนหลักสูตรศิลปศึกษาในประเทศไทย ได้แก่ 1) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ 3) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ 4) มหาวิทยาลัยขอนแก่น 5) มหาวิทยาลัยบูรพา 6) มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์วิทยาเขตปัตตานี 7) มหาวิทยาลัยรามคำแหง 8) มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ประกอบด้วย

1. อาจารย์ผู้สอนศิลปะปฏิบัติ ในหลักสูตรศิลปศึกษา
2. นิสิตนักศึกษาที่เรียนศิลปะปฏิบัติ ในหลักสูตรศิลปศึกษา

กลุ่มตัวอย่าง มีรายละเอียดดังนี้

1. กลุ่มตัวอย่างสัมภาษณ์ โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) โดย
  - 1.1 อาจารย์ผู้สอนวิชาศิลปะปฏิบัติหลักสูตรศิลปศึกษา ที่มีประสบการณ์ทำงานไม่ต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 6 ท่าน

- 1.2 นิสิตนักศึกษาที่เรียนวิชาศิลปะปฏิบัติ ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นปีที่ 1-5 หลักสูตรศิลปศึกษา จำนวน 10 คน

2. กลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถาม

- 2.1 อาจารย์ผู้สอนวิชาศิลปะปฏิบัติ โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) จากทั้งหมด 8 มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยละ 2 ท่าน รวมจำนวน 16 ท่าน

- 2.2 นิสิตนักศึกษาที่เรียนวิชาศิลปะปฏิบัติ โดยการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster sampling) โดยแบ่งประชากรออกเป็นกลุ่มๆ ตามแต่ละสถาบัน เป็นนิสิตนักศึกษาที่เรียนสาขาศิลปศึกษาและผ่านการเรียนวิชาศิลปะปฏิบัติ ซึ่งแต่ละกลุ่มจะมีความแตกต่างกันตามสภาพพื้นที่หรือภูมิศาสตร์ของแต่ละสถาบัน

จากการหากกลุ่มตัวอย่างจากนิสิตนักศึกษาที่เรียนวิชาศิลปะ หลักสูตรศิลปศึกษา ชั้นปีที่ 1-5 จำนวน 1415 คน โดยกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาวิจัย ได้ใช้การคำนวณขนาดของกลุ่มตัวอย่างและได้ใช้สูตรการหาขนาดของกลุ่มตัวอย่างแบบทราบจำนวนประชากรโดยกำหนดความเชื่อมั่นที่ 95%

วิธีคิดคำนวณกลุ่มตัวอย่าง ดังสูตรของ Taro Yamane (1967) ดังนี้

$$\text{สูตร} \quad n = \frac{N}{1+N(e)^2}$$

โดย  $n$  = ขนาดกลุ่มตัวอย่างที่คำนวณได้  
 $N$  = จำนวนประชากรที่ทราบค่า (ในที่นี้ = 1415)  
 $e$  = ค่าความคลาดเคลื่อนที่จะยอมรับได้ = 0.05

$$\text{แทนค่าสูตร} \quad n = \frac{1415}{1 + 1415(0.05)^2}$$

$$n = 312$$

ดังนั้น ขนาดตัวอย่างของกลุ่มประชากรนิสิตนักศึกษาผู้เรียนวิชาศิลปะปฏิบัติในหลักสูตรศิลปศึกษา คำนวณได้เท่ากับ 312 คน และเพื่อป้องกันความผิดพลาดจากการตอบแบบสอบถามไม่สมบูรณ์ ผู้วิจัยจึงสำรองกลุ่มตัวอย่างเพิ่มอีก 38 คน รวมกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 350 คน

3. กลุ่มตัวอย่างในการสังเกต โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) ในรายวิชา Digital Art สาขาศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

3.1) อาจารย์ผู้สอนวิชาศิลปะปฏิบัติ ที่มีประสบการณ์ทำงานไม่ต่ำกว่า 5 ปี (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย อารีรุ่งเรือง)

3.2) นิสิตนักศึกษาที่เรียนวิชาศิลปะปฏิบัติ ชั้นปีที่ 3 จำนวน 17 คน

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจากกรอบแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง มีดังนี้

3.1 แบบสัมภาษณ์แนวทางการศึกษาการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนศิลปะปฏิบัติของนิสิตระดับปริญญาตรี โดยเป็นแบบสัมภาษณ์เป็นทางการ (Formal Interview) โดยจะใช้สัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structural Information) แบ่งเป็น

3.1.1 แบบสัมภาษณ์อาจารย์ผู้สอนวิชาศิลปะปฏิบัติ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้สัมภาษณ์ ได้แก่ เพศ วุฒิการศึกษา ตำแหน่งทางวิชาการ ประสบการณ์การสอนศิลปะปฏิบัติ

ตอนที่ 2 การศึกษาการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการจัดการสอนศิลปะปฏิบัติ ในประเด็นดังต่อไปนี้

3.1.2 แบบสัมภาษณ์นิสิตนักศึกษาที่เรียนวิชาศิลปะปฏิบัติ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้สัมภาษณ์ ได้แก่ เพศ ระดับการศึกษา  
มหาวิทยาลัยที่สังกัด

ตอนที่ 2 การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนศิลปะปฏิบัติ ใน  
ประเด็นการนำเครือข่ายสังคมออนไลน์ประยุกต์ใช้กับขั้นตอนการเรียนศิลปะปฏิบัติ

3.2 แบบสอบถามความคิดเห็นเรื่องการศึกษาการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียน  
ศิลปะปฏิบัติของนิสิตระดับปริญญาตรี ที่มีลักษณะแบบตรวจสอบรายการ (Check list) แบ่งเป็น

### 3.2.1 แบบสอบถามอาจารย์ผู้สอนวิชาศิลปะปฏิบัติ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ วุฒิการศึกษา  
ตำแหน่งทางวิชาการ ประสบการณ์การสอนศิลปะปฏิบัติ

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็นต่อการใช้เครือข่ายสังคม  
ออนไลน์ ที่สัมพันธ์กับขั้นตอนการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ ดังต่อไปนี้ 1) การเรียนรู้ทักษะการ  
ปฏิบัติงาน การใช้งานเครื่องมือและวัสดุ 2) การแก้ปัญหาในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน  
3) การสร้างอุดมคติและแรงบันดาลใจในการทำงาน 4) การแสดงผลงานเพื่อถ่ายทอดความคิด  
ความรู้สึก 5) การพิจารณาและสังเกตผลงานอย่างละเอียด 6) การแชร์ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงาน  
ต่างๆ 7) การพิจารณาผลงานของผู้อื่น เพื่อเรียนรู้เทคนิคใหม่ในแวดวงศิลปะ 8) การศึกษาศิลปะ  
ประเภทต่างๆ ทั้งในอดีตและปัจจุบัน

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

### 3.2.2 แบบสอบถามนิสิตนักศึกษาที่เรียนวิชาศิลปะปฏิบัติ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ ระดับการศึกษา  
มหาวิทยาลัยที่สังกัด

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ที่สัมพันธ์กับ  
ขั้นตอนการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ ดังต่อไปนี้ 1) การเรียนรู้ทักษะการปฏิบัติงาน การใช้งาน  
เครื่องมือและวัสดุ 2) การแก้ปัญหาในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน 3) การสร้างอุดมคติและ  
แรงบันดาลใจในการทำงาน 4) การแสดงผลงานเพื่อถ่ายทอดความคิดความรู้สึก 5) การพิจารณาและ  
สังเกตผลงานอย่างละเอียด 6) การแชร์ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานต่างๆ 7) การพิจารณาผลงานของ  
ผู้อื่น เพื่อเรียนรู้เทคนิคใหม่ในแวดวงศิลปะ 8) การศึกษาศิลปะประเภทต่างๆ ทั้งในอดีตและปัจจุบัน

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

3.3 แบบสังเกตการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ ที่ใช้เครือข่ายออนไลน์เข้ามามีส่วนร่วมในชั้นเรียน เพื่อสำรวจสภาพการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติโดยการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ในด้านของตัวผู้สอน กิจกรรม และเนื้อหาในการเรียนการสอนและผู้เรียน

### การพัฒนาเครื่องมือในการวิจัย

การพัฒนาเครื่องมือแบบสอบถามการศึกษาการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนศิลปะปฏิบัติ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลเบื้องต้น โดยศึกษาจากเอกสารต่างๆ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ใช้เป็นกรอบแนวคิดในการสร้างเครื่องมือวิจัย
2. ศึกษาและวิเคราะห์แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้ในการสร้างเครื่องมือวิจัย
3. ตรวจสอบและแก้ไขความถูกต้องของเครื่องมือวิจัย นำเครื่องมือวิจัยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นปรึกษาและขอคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจแก้ไขความถูกต้องและความเหมาะสมทางด้านเนื้อหาและการใช้ภาษาเพื่อให้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย
4. ผู้ตรวจสอบเครื่องมือวิจัยโดยทรงคุณวุฒิ นำเครื่องมือวิจัยที่ผ่านการตรวจสอบและแก้ไขโดยคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความเที่ยงตรง (Validity) ตามโครงสร้างและเนื้อหา ผู้ทรงคุณวุฒิจะพิจารณาโดยให้ความเห็นว่าใช้ได้หรือไม่ พร้อมทั้งให้คำแนะนำเพื่อแก้ไขปรับปรุง โดยมีเกณฑ์ที่ว่าข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50-1.00 มีค่าความเที่ยงตรงใช้ได้ และข้อคำถามที่มีค่า IOC ต่ำกว่า 0.50 ต้องปรับปรุงยังใช้ไม่ได้ กำหนดเกณฑ์การเลือกผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 คน ในการตรวจเครื่องมือเพื่อการวิจัย ดังนี้

4.1 ผู้ทรงคุณวุฒิเป็นผู้ที่มีผลงานทางวิชาการหรืองานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับศิลปะปฏิบัติ ที่เผยแพร่ในวงวิชาการไม่ต่ำกว่า 5 ปี

4.2 ผู้ทรงคุณวุฒิเป็นผู้ที่มีผลงานทางวิชาการหรืองานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาโดยใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ที่เผยแพร่ในวงวิชาการไม่ต่ำกว่า 5 ปี

4.3 ผู้ทรงคุณวุฒิเป็นผู้ที่มีผลงานทางวิชาการหรืองานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะในศตวรรษที่ 21 ที่เผยแพร่ในวงวิชาการไม่ต่ำกว่า 5 ปี

ผลจากผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความเที่ยงตรง (Validity) ของเครื่องมือ ผลที่ได้ในแต่ละข้ออยู่ในระดับ 0.7-1.0 อยู่ในเกณฑ์ที่ใช้ได้ ผู้วิจัยได้ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะและดำเนินการต่อ

5. แก้ไขเครื่องมือวิจัย นำเครื่องมือวิจัยที่ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจพิจารณาแล้วมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ และให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบแก้ไข

6. นำเครื่องมือที่ปรับปรุงแก้ไขไปทดลองใช้ (Try out) กับประชากรที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน (นิสิตชั้นปีที่ 1 สาขาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย) เพื่อตรวจสอบความเที่ยง (Reliability) เพื่อให้ได้คุณสมบัติของเครื่องมือที่วัดได้ตรงกับความเป็นจริง เป็นคุณลักษณะของเครื่องมือหรือแบบสอบถามที่จะให้ผลเหมือนกัน (ไม่แตกต่างกัน) โดยใช้วิธีการวัดการสอดคล้องภายใน (Internal consistency) หรือเรียกว่า การหาค่า Cronbach's alpha (ครอนบาคอัลฟา) เป็นการหาค่า "สัมประสิทธิ์ของความเชื่อมั่น" (Coefficient of reliability) ซึ่งมีสูตรทางคณิตศาสตร์ ซึ่งค่ายิ่งสูงยิ่งดี โดยปกติในการวิจัยทางสังคมศาสตร์ เกณฑ์ยอมรับอยู่ที่ 0.7 ขึ้นไป โดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์โปรแกรม SPSS โดยผลที่ได้ ดังนี้

	N	%
Valid	30	100.0
Cases Excluded <sup>a</sup>	0	.0
Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Cronbach's Alpha	N of Items
.982	66

ผลของข้อมูลที่ได้วิเคราะห์หาความเชื่อมั่น ค่าคำนวณที่ได้คือ 0.982 หมายถึงค่าความเชื่อมั่นอยู่ในเกณฑ์สูง

7. ปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือให้สมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างและทำการวิเคราะห์ในขั้นตอนต่อไป

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการรวบรวมข้อมูลมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ทำหนังสือขอความร่วมมือไปยังสาขาศิลปศึกษา ของแต่ละมหาวิทยาลัยที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเพื่อขอความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามจากอาจารย์และนิสิตนักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ทั้ง 8 มหาวิทยาลัย โดยได้ทำการส่งแบบสอบถามไปทางไปรษณีย์ 2 มหาวิทยาลัย คือ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่และมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ หลังจากนั้นทำการติดต่อกลับเพื่อเก็บรวบรวม โดยได้รับความร่วมมือเป็นอย่างดีมาก และเดินทางไปเก็บข้อมูลด้วยตนเองอีก 6 มหาวิทยาลัย คือ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยบูรพา มหาวิทยาลัยขอนแก่น  
มหาวิทยาลัยรามคำแหง และมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จ

2. ติดต่อนัดสัมภาษณ์และรวบรวมข้อมูลการสัมภาษณ์จากอาจารย์ผู้สอนหลักสูตรศิลปศึกษา  
ที่มีประสบการณ์ในการสอนไม่ต่ำกว่า 5 ปี โดยเดินทางไปสัมภาษณ์อาจารย์ 6 ท่าน จาก 4  
มหาวิทยาลัย ได้แก่ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัย 2 ท่าน มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
2 ท่าน มหาวิทยาลัยบูรพา 1 ท่าน และมหาวิทยาลัยขอนแก่น 1 ท่าน ติดต่อนัดสัมภาษณ์นิสิต  
นักศึกษาผู้เรียนวิชาศิลปะปฏิบัติ จำนวน 10 คน จากจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2 คน  
มหาวิทยาลัยขอนแก่น 2 คน มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ 2 คน มหาวิทยาลัยรามคำแหง 2 คน  
และมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จ 2 คน

3. ติดต่อนัดสังเกตการณ์การเรียนการสอนห้องเรียนศิลปะปฏิบัติ ที่ใช้เครือข่ายออนไลน์เข้า  
มามีส่วนร่วมในชั้นเรียน โดยเลือก รายวิชา Digital Art สาขาศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ อาจารย์ผู้สอน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย อารีรุ่งเรือง

4. นำแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ รวมถึงแบบการสังเกตการณ์ที่ได้จากการเก็บรวบรวม  
ข้อมูล มาทำการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

### การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาแนวทางการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนศิลปะปฏิบัติ นำ  
ข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์จากการเก็บข้อมูลโดยอิงจากหลักการเกณฑ์ในเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ซึ่ง  
ประกอบด้วย

#### 6.1 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์

##### 6.1.1 แบบสัมภาษณ์อาจารย์ผู้สอนวิชาศิลปะปฏิบัติ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้สัมภาษณ์

ตอนที่ 2 การศึกษาการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการจัดการเรียนการ  
สอนศิลปะปฏิบัติ วิเคราะห์แล้วนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบความเรียง

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

##### 6.1.2 แบบสัมภาษณ์นิสิตนักศึกษาที่เรียนวิชาศิลปะปฏิบัติ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้สัมภาษณ์

ตอนที่ 2 การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ  
วิเคราะห์แล้วนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบความเรียง



### ตอนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

#### 6.2 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม

##### 6.2.1 แบบสอบถามอาจารย์ผู้สอนวิชาศิลปะปฏิบัติ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างโดยการแจกแจงความถี่และคำนวณค่าร้อยละ (%)

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นต่อการใช้อุปกรณ์ส่งคอมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

##### ตอนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

##### 6.2.2 แบบสอบถามนิสิตนักศึกษาที่เรียนวิชาศิลปะปฏิบัติ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างโดยการแจกแจงความถี่และคำนวณค่าร้อยละ (%)

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นต่อการใช้อุปกรณ์ส่งคอมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

##### ตอนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

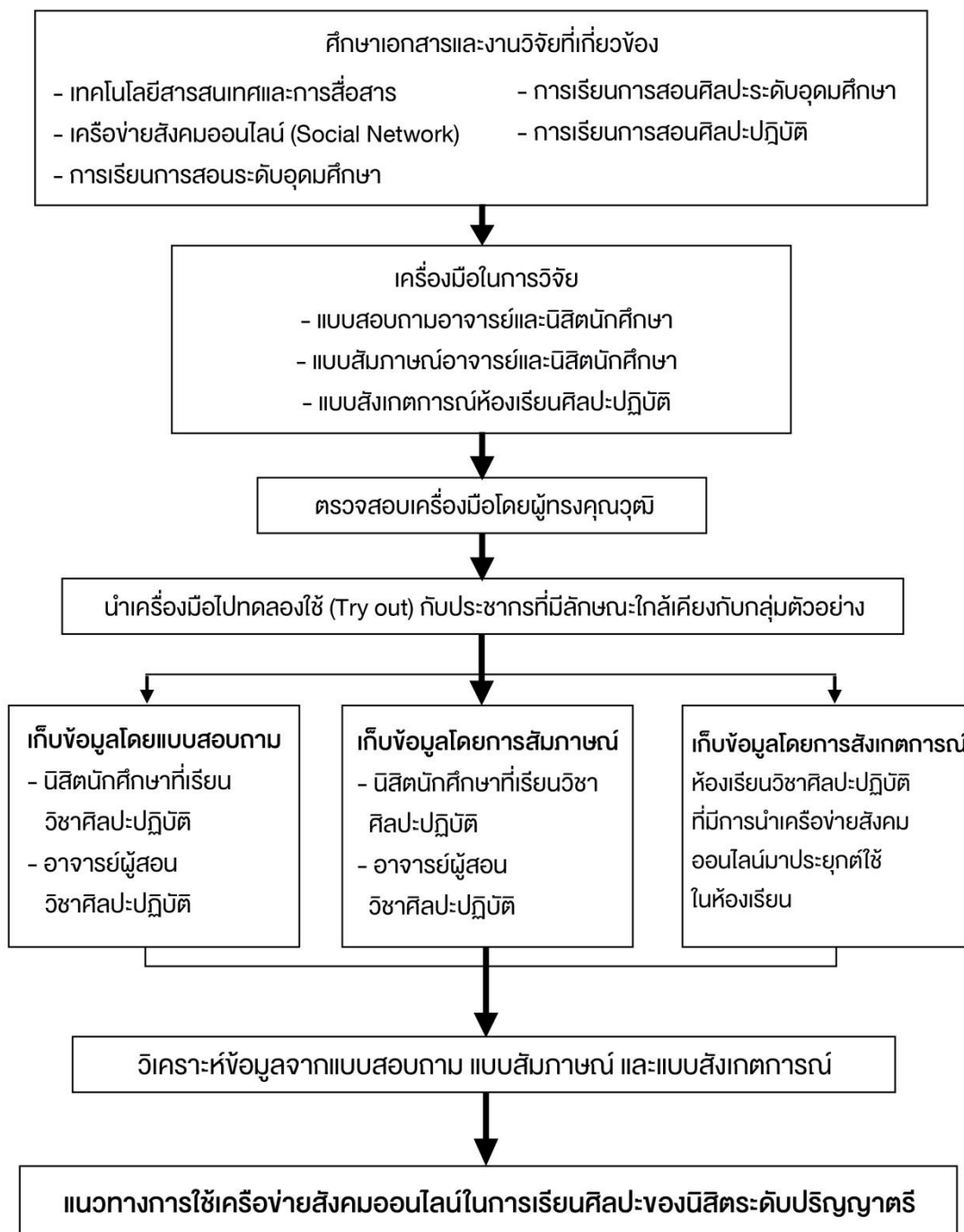
6.3 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสังเกตการณ์การเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติที่ใช้เครือข่ายออนไลน์ เข้ามามีส่วนร่วมในชั้นเรียน แล้ววิเคราะห์ออกมาในรูปแบบตารางประกอบความเรียง

#### สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

ผลการวิจัยจากข้อมูลแบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์และแบบสังเกตการณ์ในห้องเรียน ผู้วิจัยสรุปผลของการวิจัยในรูปแบบความเรียงอย่างสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยและนำเสนอเป็นแนวทางการใช้อุปกรณ์ส่งคอมออนไลน์ในการเรียนศิลปะปฏิบัติ

## แผนภาพที่ 6 ผังขั้นตอนการวิจัย

เรื่อง แนวทางการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนศิลปะของนิสิตระดับปริญญาตรี



## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลสำหรับงานวิจัยเรื่อง แนวทางการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียน ศิลปะปฏิบัติของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิต เป็นการวิจัยประยุกต์ (Applied Research) โดยการเก็บ ข้อมูลจากการใช้แบบสัมภาษณ์ แบบสอบถามและแบบสังเกตการสอน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอแนวทางการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมและส่งเสริมการเรียนศิลปะปฏิบัติ ซึ่งผู้วิจัยขอเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

**ตอนที่ 1** ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์ ผู้วิจัยทำการรวบรวมข้อมูลโดยการ เดินทางไปสัมภาษณ์ด้วยตนเองตามวันเวลาและสถานที่ที่ได้นัดหมายไว้ล่วงหน้า โดยเป็นอาจารย์ ผู้สอนศิลปะปฏิบัติจำนวน 6 ท่าน และนิสิตนักศึกษา จำนวน 10 คน แล้วนำมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยการนำเสนอในรูปแบบความเรียง

**ตอนที่ 2** ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการ เดินทางนำเอกสารไปให้อาจารย์ผู้สอนศิลปะปฏิบัติทำแบบสอบถาม จำนวน 16 ชุด และนิสิต นักศึกษา จำนวน 350 ชุด แล้วนำมาวิเคราะห์ข้อมูล หาร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต และส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน โดยผลการวิเคราะห์ข้อมูลได้นำเสนอตามข้อมูลจากเครื่องมือการวิจัย

**ตอนที่ 3** ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสังเกต ผู้วิจัยได้เดินทางไปสังเกตการณ์สอนใน ห้องเรียนศิลปะปฏิบัติด้วยตนเองตามวันเวลาที่ได้นัดหมายไว้ล่วงหน้า แล้วนำมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยการนำเสนอในรูปแบบความเรียง

**ตอนที่ 4** บทสรุปการเชื่อมโยงข้อมูลที่สังเคราะห์จากการสอบถาม สัมภาษณ์ และการสังเกต สู่การกำหนดแนวทางการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนศิลปะปฏิบัติ

### ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์

ผลการศึกษาสถานภาพของผู้ให้สัมภาษณ์ โดยใช้การแจกแจงความถี่และค่าร้อยละ ดังรายละเอียดตามตารางที่ 4

#### 1.แบบสัมภาษณ์อาจารย์

##### 1.1) ข้อมูลสถานภาพทั่วไป

ตารางที่ 4 ค่าความถี่เกี่ยวกับข้อมูลสถานภาพทั่วไปของกลุ่มอาจารย์มหาวิทยาลัยที่ให้สัมภาษณ์

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน (n=6)	ร้อยละ
1. เพศ		
ชาย	5	83.33
หญิง	1	16.67
2. อายุ		
30 – 40 ปี	2	33.33
41 – 50 ปี	3	50
51 – 60 ปี	1	16.67
61 ปี ขึ้นไป	0	0
3. วุฒิการศึกษา		
ปริญญาบัณฑิต	0	0
ปริญญามหาบัณฑิต	2	33.33
ปริญญาดุษฎีบัณฑิต	4	66.67
4. สาขาที่สำเร็จการศึกษา		
ศิลปศึกษา	1	16.67
ทัศนศิลป์	1	16.67
หลักสูตรและการสอนศิลปะ	1	16.67
วิธีวิทยาการวิจัยศึกษา	1	16.67
ศิลปวัฒนธรรมวิจัย	1	16.67
การอุดมศึกษา	1	16.67

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน (n=6)	ร้อยละ
5. ประสบการณ์ในการสอนศิลปะ		
5 – 10 ปี	3	50
11 – 15 ปี	1	16.67
16 – 20 ปี	2	33.33

**จากตารางที่ 4** กลุ่มตัวอย่างในการสัมภาษณ์อาจารย์ผู้สอนศิลปะปฏิบัติครั้งนี้ ประกอบไปด้วย เพศ กลุ่มตัวอย่างที่สัมภาษณ์ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 5 คนและเพศหญิง จำนวน 1 คน กลุ่มตัวอย่างในการสัมภาษณ์ ส่วนใหญ่มีอายุอยู่ในช่วง 41-50 ปี มากที่สุดจำนวน 3 คน รองลงมาคือ ช่วงอายุ 30-40 ปี จำนวน 2 คน และ 51-60 ปี จำนวน 1 คน ตามลำดับ วุฒิการศึกษา กลุ่มตัวอย่างในการสัมภาษณ์จบการศึกษาระดับปริญญาโท จำนวน 4 คนและจบการศึกษาระดับมหาบัณฑิต จำนวน 2 คน ตามลำดับ สาขาที่สำเร็จการศึกษา กลุ่มตัวอย่างในการสัมภาษณ์สำเร็จการศึกษา จบการศึกษาจากสาขาด้านศิลปศึกษาจำนวน 1 คน สาขาด้านทัศนศิลป์ จำนวน 1 คน สาขาหลักสูตรและการสอนศิลปะ จำนวน 1 คน สาขาวิธีวิทยาการวิจัยศึกษา จำนวน 1 คน สาขาศิลปวัฒนธรรมวิจัย จำนวน 1 คน และจบการศึกษาจากด้านการอุดมศึกษา 1 คน ประสบการณ์ด้านการสอน กลุ่มตัวอย่างที่ให้สัมภาษณ์ส่วนใหญ่มีประสบการณ์ด้านการสอนอยู่ในช่วงเวลา 5-10 ปี มากที่สุดจำนวน 3 คน รองลงมาคือช่วงเวลา 16-20 ปี จำนวน 2 คน และ 11-15 ปี จำนวน 1 คน ตามลำดับ

1.2) ความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอนศิลปะปฏิบัติที่มีต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ

**ตารางที่ 5** ความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอนศิลปะปฏิบัติต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ

หัวข้อ	ความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอนศิลปะปฏิบัติ
1. ความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในขั้นตอนการเรียนรู้ทักษะการปฏิบัติงาน การใช้งานเครื่องมือและวัสดุ	มีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทแบ่งปันเนื้อหากันระหว่างผู้ใช้มากที่สุด รองลงมาคือ ประเภทบล็อกและประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน และประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหา ร่วมกัน ตามลำดับ โดยมีการนำคลิปจากยูทูป (youtube) มาแชร์ในกลุ่มปิดของรายวิชาในเฟซบุค (facebook) ที่สร้างขึ้น เพื่อเป็นสื่อกลางระหว่างอาจารย์และนิสิตนักศึกษา เช่น การให้

หัวข้อ	ความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอนศิลปะปฏิบัติ
	เตรียมอุปกรณ์มาในแต่ละหัวข้อการเรียน การใช้งานเบื้องต้นของวัสดุอุปกรณ์ในแต่ละประเภท รวมไปถึงข่าว งาน การประกวด จากเว็บไซต์ต่างๆ หรือบล็อกที่น่าสนใจ
2. ความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในขั้นตอนการแก้ปัญหาในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน	มีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภท เชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกันมากที่สุด รองลงมาคือประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาพร้อมกัน และ ประเภทบล็อก และประเภทแบ่งปันเนื้อหา กันระหว่างผู้ใช้ ตามลำดับ โดยเน้นให้โจทย์ที่ชัดเจนและกว้าง (ให้มีหลากหลายแนวทางในการสร้างผลงาน และแนะนำเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่างๆ ตามเหมาะสม รวมถึงหาข้อมูลสนับสนุนทางเว็บไซต์ เช่น พินเทอเรส (pinterest) วิมีโอ (vimeo) และทางเฟสบุค โดยให้เด็กส่งงานแล้วตอบคำถามเพื่อแนะนำกลับไป
3. ความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในขั้นตอนการสร้างอุดมคติและแรงบันดาลใจในการทำงาน	มีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทบล็อกและประเภทแบ่งปันเนื้อหา กันระหว่างผู้ใช้มากที่สุด รองลงมาคือประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาพร้อมกันและประเภท เชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน และประเภทเกมโลกเสมือนจริงและประเภทเกมแสดงตัวตนในสังคม ตามลำดับ โดยความเห็นส่วนใหญ่คิดว่าสามารถใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทุกประเภทเพื่อสร้างแรงบันดาลใจและใช้เป็นพื้นที่ในการแลกเปลี่ยนแนวความคิดของเด็กแต่ต้องผ่านการกลั่นกรองข้อมูล และนำมาใช้ในแบบที่เหมาะสม และครูผู้สอนต้องคอยสนับสนุนให้เด็กเห็นคุณค่างานของตนเองแล้วเด็กจะเกิดกำลังใจและช่วยให้เกิดผลงานที่ดีออกมา
4. ความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในขั้นตอนการแสดงผลงานเพื่อถ่ายทอดความคิดความรู้สึก	มีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภท เชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกันมากที่สุด รองลงมาคือประเภทแบ่งปันเนื้อหา กันระหว่างผู้ใช้ ประเภทบล็อก และประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาพร้อมกันตามลำดับ โดยส่วนใหญ่ใช้วิธีสร้างกลุ่มปิดของรายวิชาในเฟสบุค และเผยแพร่ผลงานลงในกลุ่ม เพื่อส่งงานและการนำความรู้จากเว็บไซต์ต่างๆ หรือยูทูปเพื่อเผยแพร่แบ่งปันความรู้

หัวข้อ	ความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอนศิลปะปฏิบัติ
<p>5. ความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์ใน ขั้นตอนการพิจารณาและสังเกต ผลงานอย่างละเอียด</p>	<p>มีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภท เชื่อมต่อผู้คนเข้า ด้วยกันและประเภทบล็อกมากที่สุด และประเภทแบ่งปันเนื้อหา กันระหว่างผู้ใช้ ตามลำดับ โดยการส่งผลงานลงกลุ่มปิดของ รายวิชาในเฟสบุ๊ค ของแต่ละรายวิชาที่อาจารย์ตั้งขึ้นมา จะช่วย ให้เด็กพิจารณาผลงานของตนเองและเพื่อนๆ เพื่อแสดงความคิดเห็น ในงานผู้อื่นและพัฒนางานตนเอง และในส่วนของผลงาน ตัวอย่าง อาจารย์จะมีการอัพเดทข้อมูลสม่ำเสมอ และคัดกรอง เนื้อหาที่จะนำมาสอน เน้นเนื้อหา ที่น่าสนใจ</p>
<p>6. ความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์ใน ขั้นตอนการแชร์ความคิดเห็น เกี่ยวกับผลงานต่างๆ</p>	<p>มีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภท เชื่อมต่อผู้คนเข้า ด้วยกันมากที่สุด รองลงมาคือ ประเภทแบ่งปันเนื้อหา กันระหว่างผู้ใช้ และประเภทบล็อก ตามลำดับ โดยอาจารย์สร้าง กลุ่มปิดของรายวิชาในเฟสบุ๊ค ของทุกรายวิชา รวมไปถึงสร้างแฟน เพจ (fanpage) และส่งงานทางนี้ โดยเปิดโอกาสให้นิสิต นักศึกษามีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น ช่วยให้เด็กแสดง ความคิดเห็นร่วมกันมากขึ้น และบางโอกาสก็ให้คนภายนอกได้ แสดงความคิดเห็นด้วย เพื่อการแนะนำและส่งเสริมให้นิสิต นักศึกษาพัฒนางานของตนมากขึ้น และการแชร์ข้อมูลข่าวสาร เพื่อการแสดงความคิดเห็นและวิพากษ์ต่อ</p>
<p>7. ความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์ใน ขั้นตอนการพิจารณาผลงานของ ผู้อื่น เพื่อเรียนรู้เทคนิคใหม่ใน แวดวงศิลปะ</p>	<p>มีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์บล็อกมากที่สุด รองลงมาคือ ประเภท เชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน ประเภทแบ่งปันเนื้อหา กันระหว่างผู้ใช้ และประเภทแสดงตัวตนในสังคมตามลำดับ โดย แนะนำเว็บไซต์ทั้งของไทยและต่างประเทศ ทั้งทางเฟสบุ๊ค และ ยูทูปและแฟนเพจส่วนตัวของศิลปิน ให้นิสิตนักศึกษาได้ไป ศึกษาต่อ และได้ความรู้เทคนิคสะสมเพื่อนำมาพัฒนาผลงาน ของตนเอง รวมไปถึงการใช้การสร้างสถานการณ์จำลองเหมือน เกมส์ที่จะช่วยสร้างสถานการณ์เพื่อเป็นโจทย์ในการทำงาน</p>

หัวข้อ	ความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอนศิลปะปฏิบัติ
8. ความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์ใน ขั้นตอนการศึกษาศิลปะ ประเภทต่างๆ ทั้งในอดีตและ ปัจจุบัน	มีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์บล็อกมากที่สุด รองลงมาคือ ประเภทแบ่งปันเนื้อหากระหว่างผู้ใช้ ประเภท เชื่อมต่อผู้คน เข้าด้วยกัน และประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาพร้อมกัน ตามลำดับ โดยแนะนำให้เด็กไปศึกษาเพิ่มเติมทั้งในระหว่างสอน และแชร์ลงบนเฟสบุค เช่น เว็บไซต์ ฟินเทอเรส หรือบล็อกของ อาจารย์ที่เก่งๆ รวมไปถึงเว็บไซต์อีเบย์ (e-bay) หรือแนะนำให้ ค้นหาจาก กูเกิล (google) ที่จะช่วยให้เข้าไปดูหอศิลป์ได้ทั่วโลก

**จากตารางที่ 5** กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับการนำเครือข่ายสังคมออนไลน์เข้ามาใช้ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติว่า ช่วยให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยเฉพาะเครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกันเป็นประเภทที่มีการใช้ประโยชน์มากที่สุด โดยส่วนใหญ่เป็นเว็บไซต์ เฟสบุค ซึ่งเฟสบุค สามารถเป็นสื่อกลางเชื่อมต่อระหว่างอาจารย์ผู้สอนและนิสิตนักศึกษา มีประโยชน์ทั้งการสร้างกลุ่มปิดในแต่ละรายวิชาเพื่อใช้ในการส่งข้อมูลข่าวสาร ทั้งรายละเอียดการเรียนการสอน การแชร์ข้อมูลจากบล็อกและเว็บไซต์ต่างๆ ที่มีเนื้อหาเฉพาะและมีการอัปเดตข้อมูลใหม่ๆ อยู่เสมอ เพื่อช่วยในการค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม และเปิดโลกทัศน์ใหม่ๆ ในการสร้างแรงบันดาลใจในการทำงาน รวมไปถึงการสั่งงานผ่านกลุ่มและการส่งงาน นิสิตนักศึกษายังสามารถมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นต่อผลงานต่างๆ ช่วยส่งเสริมเป็นแรงกระตุ้นและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานและพัฒนางานตนเอง รองลงมาคือประเภทบล็อก ที่มีเนื้อหาเฉพาะที่มีประโยชน์ โดยอาจารย์ผู้สอนอาจจะแนะนำโดยตรงหรือแนะนำคำค้นหาเพื่อให้นิสิตนักศึกษาได้หาความรู้เพิ่มเติม และประเภทแบ่งปันเนื้อหากระหว่างผู้ใช้ ซึ่งโดยส่วนใหญ่จะเป็นยูทูป ฟินเทอเรสและ วิมีโอ โดยมีทั้งการนำข้อมูลทั้งภาพและคลิปวิดีโอมาเป็นตัวอย่างในการเรียนการสอน หรือการแบ่งปันลงบนกลุ่มปิดในแต่ละรายวิชาในเฟสบุค เพื่อเป็นความรู้และตัวอย่างให้แก่ นิสิตนักศึกษา โดยเด็ก Generation ใหม่เป็นยุคที่เข้าใจในสังคมออนไลน์ได้ดี จึงเหมาะสมและเหมาะสมต่อการใช้ในการสอนนอกห้องเรียน(edu 4.0) เพราะสามารถรับข้อมูลข่าวสารได้ทุกที่ทุกเวลา ไม่จำเป็นต้องเฉพาะในห้องเรียนเหมือนในอดีต แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นแล้ว ข้อมูลที่นำมาใช้ประกอบการเรียนการสอน ต้องผ่านการคัดกรองและเลือกมาเป็นอย่างดีจากอาจารย์ผู้สอน ต้องทำการบ้านและพัฒนาตนเองอยู่เสมอ ไม่หยุดอยู่กับความรู้เดิม มีหน้าที่สำคัญในการแนะนำนิสิตนักศึกษาในการค้นคว้า คัดกรอง และใช้งานให้ถูกหลักถูกวิธี เพื่อประโยชน์สูงสุดแก่นิสิต



**ตารางที่ 6** ความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอนศิลปะปฏิบัติเกี่ยวกับประโยชน์ของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ

หัวข้อ	ความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอนศิลปะ
ประสิทธิภาพของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ	มีประสิทธิภาพที่ดี ช่วยในเรื่องข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ ส่งเสริมในแต่ละขั้นตอนของการเรียนการสอน ช่วยในการหาแรงบันดาลใจ เพิ่มช่องทางให้เด็กได้เรียนรู้ผลงานซึ่งกันและกัน อาจารย์สามารถสื่อสารกับเด็กได้ง่ายขึ้น ช่วยได้ดีในการศึกษาเรื่องเทคนิคและนำไปประยุกต์ใช้
ประโยชน์ของเครือข่ายสังคมออนไลน์	มีกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน นิสิตนักศึกษาได้ความรู้ใหม่ๆ เป็นการเปิดโลกทัศน์นอกเหนือจากผู้สอน ได้เห็นแนวทางของผู้อื่น และนำมาพัฒนาตนเอง เกิดการวิเคราะห์ข้อมูลและนำความรู้ที่ได้มาสร้างสรรค์เทคนิคของแต่ละคนที่แตกต่างกัน ช่วยให้งานของนิสิตนักศึกษา มีความหลากหลายเกิดการคิดใหม่
การส่งเสริมการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติโดยใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในอนาคต	เน้นการผสมผสานความรู้ เชื่อมโยงกันระหว่างสิ่งที่เป็นอยู่และเทคโนโลยีที่เป็นที่นิยมในปัจจุบันมาปรับใช้ร่วมกัน เพื่อกระตุ้นให้เด็กเกิดความสนใจ ช่วยส่งเสริมทักษะศตวรรษที่ 21 โดยผสมผสานความรู้ในแบบเดิมเข้ากับเทคโนโลยีให้ส่งเสริมซึ่งกันและกัน โดยปัจจุบันประเภทต่างๆ ของเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นการทำงานร่วมกันโดยไม่ต้องอยู่ด้วยกัน เสมือนการเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา เข้ากับยุค education 4.0
นิสิตได้รับจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ส่งเสริมการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ	เกิดการคิดวิเคราะห์และสร้างสรรค์ผลงาน การคัดกรองข้อมูล การแก้ปัญหา(ขึ้นอยู่กับโจทย์ที่ได้รับ) การสื่อสารร่วมกับผู้อื่น การเรียนรู้แบบร่วมมือ การตระหนักและเห็นความสำคัญของการใช้นวัตกรรม และช่วยให้มีพื้นฐานความรู้ในตนเองดียิ่งขึ้น
การต่อยอดและขยายขอบเขตการเรียนรู้	การสอนโดยให้เด็กได้ทำงานจริง จะสร้างทักษะและพัฒนาไปสู่การต่อยอดผลงาน รวมไปถึงเครือข่ายสังคมออนไลน์จะช่วยเป็นตัวกลางในการนำเสนอผลงานไปสู่สังคม โดยจะต้องเป็นการสื่อสารแบบ 2 ทาง ทำให้เด็กมีพื้นที่ในการอธิบายผลงาน เกิดการแชร์ส่งผ่านความรู้และก่อให้เกิดอาชีพ

จากตารางที่ 6 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติว่า มีประสิทธิภาพที่ดี ช่วยในเรื่องข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ สร้างแรงบันดาลใจในการทำงานและเพิ่มช่องทางให้เด็กได้เรียนรู้ผลงานซึ่งกันและกัน

นิสิตนักศึกษาได้ความรู้ใหม่ๆ เป็นการเปิดโลกทัศน์นอกเหนือจากผู้สอน ได้เห็นแนวทางของผู้อื่นและนำมาพัฒนาตนเอง ช่วยให้ นิสิตนักศึกษาเกิดทักษะการคิดวิเคราะห์และสร้างสรรค์ผลงาน การคัดกรองข้อมูล การสื่อสารร่วมกับผู้อื่น การเรียนรู้แบบร่วมมือ การตระหนักและเห็นความสำคัญของการใช้นวัตกรรม และช่วยให้มีพื้นฐานความรู้ในตนเองดียิ่งขึ้น และการสอนโดยได้ทำงานจริง จะสร้างทักษะและพัฒนาไปสู่การต่อยอดผลงาน รวมไปถึงเครือข่ายสังคมออนไลน์จะช่วยเป็นตัวกลางในการนำเสนอผลงานไปสู่สังคม

## 2. แบบสัมภาษณ์นิสิตนักศึกษา จำนวน 10 คน

### 2.1) ข้อมูลสถานภาพทั่วไป

**ตารางที่ 7** ค่าความถี่เกี่ยวกับสภาพทั่วไปของกลุ่มนิสิตนักศึกษาที่ให้สัมภาษณ์

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน (n=10)	ร้อยละ
1. เพศ		
ชาย	5	50
หญิง	5	50
2. อายุ		
15 – 20 ปี	2	20
21 – 25 ปี	8	80
3. ระดับการศึกษา		
ชั้นปีที่ 1	2	20
ชั้นปีที่ 2	0	0
ชั้นปีที่ 3	4	40
ชั้นปีที่ 4	4	40
ชั้นปีที่ 5	0	0
4. สาขาที่ศึกษา		
ศิลปศึกษา	8	80
การสอนศิลปะ	2	20

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน (n=10)	ร้อยละ
5. มหาวิทยาลัย		
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2	20
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	2	20
มหาวิทยาลัยขอนแก่น	2	20
มหาวิทยาลัยบูรพา	2	20
มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา	2	20
6. ความสนใจในการเรียนศิลปะปฏิบัติแต่ละด้าน		
จิตรกรรม	3	30
ประติมากรรม	2	20
ภาพพิมพ์	0	0
ออกแบบกราฟิก	2	20
ออกแบบผลิตภัณฑ์	1	10
อื่นๆ	2	20

**จากตารางที่ 7** กลุ่มตัวอย่างในการสัมภาษณ์นิสิตนักศึกษาครั้งนี้ ประกอบไปด้วย เพศ กลุ่มตัวอย่างที่สัมภาษณ์เป็นเพศชาย จำนวน 5 คนและเพศหญิง จำนวน 5 คน กลุ่มตัวอย่างในการสัมภาษณ์ ส่วนใหญ่มีอายุอยู่ในช่วง 21-25 ปี มากที่สุดจำนวน 8 คน รองลงมาคือช่วงอายุ 15-20 ปี จำนวน 2 คน ตามลำดับ ระดับการศึกษา กลุ่มตัวอย่างในการสัมภาษณ์อยู่ชั้นปีที่ 1 จำนวน 2 คน ชั้นปีที่ 3 จำนวน 4 คน และชั้นปีที่ 4 จำนวน 4 คน สาขาที่ศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่สัมภาษณ์ศึกษาสาขาด้านศิลปศึกษา จำนวน 8 คน สาขาด้านการสอนศิลปะ จำนวน 2 คน และกำลังศึกษาที่ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จำนวน 2 คน มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 2 คน มหาวิทยาลัยขอนแก่น จำนวน 2 คน มหาวิทยาลัยบูรพา จำนวน 2 คน มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา จำนวน 2 คน อย่งละเท่าๆ กัน ความสนใจในการเรียนศิลปะปฏิบัติแต่ละด้าน มีความสนใจด้านจิตรกรรมมากที่สุด จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 30 รองลงมาคือ ประติมากรรม ออกแบบกราฟิก และด้านอื่นๆ จำนวนเท่ากันคือ 2 คน และ ออกแบบผลิตภัณฑ์ จำนวน 1 คน

1.2) ความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษาที่มีต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ

**ตารางที่ 8** ความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษาที่มีต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ

หัวข้อ	ความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษาศิลปะปฏิบัติ
1. ความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในขั้นตอนการเรียนรู้ทักษะการปฏิบัติงาน การใช้งานเครื่องมือและวัสดุ	มีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทแบ่งปันเนื้อหากระหว่างผู้ใช้มากที่สุด รองลงมาคือประเภท เชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน ประเภทบล็อก และประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหา ร่วมกัน ตามลำดับ โดย จะศึกษาเทคนิคและวิธีการทำงานใน ยูทูปและมีการใช้เฟสบุค เพื่อศึกษาข้อมูลจากแฟนเพจ ต่างๆ และการสอบถามเพื่อนและอาจารย์ผ่านกลุ่มปิดของรายวิชา รวมไปถึงการศึกษาหาข้อมูลจากบล็อกต่างๆ
2. ความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในขั้นตอนการแก้ปัญหาในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน	มีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภท เชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกันมากที่สุด รองลงมาคือประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหา ร่วมกัน ประเภทแบ่งปันเนื้อหากระหว่างผู้ใช้และ ประเภทบล็อก ตามลำดับ โดยใช้ในการติดต่อสื่อสารเพื่อสอบถาม เพื่อนและอาจารย์ผ่านทางเฟสบุค และ ไลน์ (line) และใช้การ สืบหาข้อมูลจากเว็บไซต์ต่างๆ เช่น วิกิพีเดีย (Wikipedia) หรือ การใช้กูเกิล เพื่อสืบค้นบล็อกที่ให้ความรู้ต่างๆ
3. ความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในขั้นตอนการสร้างอุดมคติและแรงบันดาลใจในการทำงาน	มีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทประเภท เชื่อมต่อผู้คน เข้าด้วยกันมากที่สุด รองลงมาคือประเภทแบ่งปันเนื้อหากระหว่างผู้ใช้ และประเภทบล็อก ตามลำดับโดยการค้นคว้าตาม แฟนเพจเฟสบุค และ อินสตาแกรม (instagram) ของศิลปิน รวมไปถึงการหาแรงบันดาลใจจากพินเทอเรส และการศึกษา จากบล็อก
4. ความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในขั้นตอนการแสดงผลงานเพื่อถ่ายทอดความคิดความรู้สึก	มีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภท เชื่อมต่อผู้คนเข้า ด้วยกันมากที่สุด รองลงมาคือประเภทแบ่งปันเนื้อหากระหว่างผู้ใช้โดยจะมีการเผยแพร่ผลงานตัวเองผ่านเครือข่าย สังคมออนไลน์ทั้งเฟสบุค อินสตาแกรม ไลน์ และยูทูป

หัวข้อ	ความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษาศิลปะปฏิบัติ
5. ความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์ใน ขั้นตอนการพิจารณาและสังเกต ผลงานอย่างละเอียด	มีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภท เชื่อมต่อผู้คนเข้า ด้วยกันและประเภทแบ่งปันเนื้อหากันระหว่างผู้ใช้มากที่สุด และประเภทบล็อกตามลำดับ โดยการค้นคว้าตามแฟนเพจ เฟสบุค ของศิลปิน อินสตาแกรมและยูทูบ รวมไปถึงบล็อกของ หอศิลป์ต่างๆ
6. ความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์ใน ขั้นตอนการแชร์ความคิดเห็น เกี่ยวกับผลงานต่างๆ	มีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภท เชื่อมต่อผู้คนเข้า ด้วยกันมากที่สุด รองลงมาคือ ประเภทแบ่งปันเนื้อหากัน ระหว่างผู้ใช้ และประเภทบล็อก ตามลำดับ โดยการแชร์ผลงาน ผ่านเฟสบุคทั้งส่วนตัว แฟนเพจ และกลุ่มปิดของรายวิชาที่เรียน รวมทั้ง อินสตาแกรม ไลน์ และยูทูบ
7. ความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์ใน ขั้นตอนการพิจารณาผลงานของ ผู้อื่น เพื่อเรียนรู้เทคนิคใหม่ใน แวดวงศิลปะ	มีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์บล็อกมากที่สุด รองลงมาคือ ประเภท เชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน ประเภทแบ่งปันเนื้อหากัน ระหว่างผู้ใช้ และประเภทแสดงตัวตนในสังคมตามลำดับ โดย การค้นคว้าตามแฟนเพจ เฟสบุคของศิลปิน อินสตาแกรม และยูทูบ รวมไปถึงบล็อกของหอศิลป์ต่างๆ และเน้นการศึกษา ดูงานจริง
8. ความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์ใน ขั้นตอนการศึกษาศิลปะประเภท ต่างๆ ทั้งในอดีตและปัจจุบัน	มีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์บล็อกมากที่สุด รองลงมาคือ ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาาร่วมกัน ประเภทแบ่งปัน เนื้อหากันระหว่างผู้ใช้ ประเภท เชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน ตามลำดับ โดยการศึกษาข้อมูลแล้วนำคำค้นที่เหมาะสม ไป ค้นหาแล้วเข้าไปที่บล็อกต่างๆ รวมไปถึงการศึกษาจาก วิกีพีเดีย ยูทูบ และศึกษาโดยตรงจากพิพิธภัณฑ์

**จากตารางที่ 8** กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับการนำเครือข่ายสังคมออนไลน์  
เข้ามาใช้ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติว่า ช่วยเป็นแนวทางในการสร้างแรงบันดาลใจ สามารถ  
เรียนรู้เทคนิคและวิธีการในการปฏิบัติงานได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังสามารถหาข้อมูลความรู้การศึกษา  
ศิลปะประเภทต่างๆ ทั้งในอดีตและปัจจุบันได้อย่างรวดเร็ว รวมไปถึงการติดต่อสื่อสารเพื่อ  
สอบถามเพื่อนและอาจารย์ผ่านทางเฟสบุคและไลน์ และใช้การสืบหาข้อมูลจากเว็บไซต์ต่างๆ เช่น  
การใช้กูเกิล เพื่อสืบค้นเครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทอื่นๆ เช่น บล็อก ที่มีความหลากหลายตาม  
ประเภทงานศิลปะที่นิสิตนักศึกษาสนใจ และยังช่วยเป็นสื่อในการนำเสนอผลงานสู่สาธารณชน โดย

การเผยแพร่ผลงานตัวเองผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ทั้ง เฟสบุค อินสตาแกรม ไลน์และยูทูป เปิดโอกาสให้รับฟังเสียงวิจารณ์จากผู้อื่นและนำมาพัฒนาตนเองต่อไป

## ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม

### 1.แบบสอบถามอาจารย์ผู้สอนศิลปะปฏิบัติ

#### 1.1) ข้อมูลสถานภาพทั่วไป

**ตารางที่ 9** ค่าความถี่และร้อยละเกี่ยวกับสภาพทั่วไปของกลุ่มอาจารย์มหาวิทยาลัยที่ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน n=16	ร้อยละ
1. เพศ		
ชาย	13	81.25
หญิง	3	18.75
2. อายุ		
21 – 30 ปี	2	12.50
31 – 40 ปี	5	31.25
41 – 50 ปี	5	31.25
51 – 60 ปี	4	25
3. วุฒิการศึกษา		
ปริญญามหาบัณฑิต	10	62.5
ปริญญาคุณวุฒิปบัณฑิต	6	37.5
4. สาขาที่สำเร็จการศึกษา		
ศิลปศึกษา	9	56.25
ศิลปกรรม	4	25
หลักสูตรและการสอนศิลปะ	2	12.50
เทคโนโลยีการศึกษา	1	6.25
5. ประสบการณ์ในการสอนศิลปะ		
5 – 10 ปี	5	31.25
11 – 15 ปี	3	18.75
16 – 20 ปี	3	18.75

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน n=16	ร้อยละ
21 ปีขึ้นไป	5	31.25
6. ตำแหน่งทางวิชาการ		
รองศาสตราจารย์	3	18.75
ผู้ช่วยศาสตราจารย์	5	31.25
อาจารย์	11	68.75
7. มหาวิทยาลัยที่สังกัด		
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2	12.5
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	2	12.5
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	2	12.5
มหาวิทยาลัยขอนแก่น	2	12.5
มหาวิทยาลัยบูรพา	2	12.5
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์	2	12.5
มหาวิทยาลัยรามคำแหง	2	12.5
มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา	2	12.5
8. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในกิจกรรมการเรียนการสอน		
กิจกรรมที่มีการศึกษาค้นคว้า	4	25
กิจกรรมที่ใช้เครื่องมือเพื่อการพัฒนาและแลกเปลี่ยนข้อมูล	4	25
การจัดเก็บรวบรวม การบันทึกและบูรณาการผสมผสานข้อมูล	3	18.75
การแก้ปัญหาและการสร้างนวัตกรรม	3	18.75
การสร้างทีมงานการเรียนรู้ การแลกเปลี่ยนข้อมูลสารสนเทศและ ประสบการณ์ทางการเรียน	2	12.50
9. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทต่างๆ ในชีวิตประจำวัน		
ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาด้วยกัน	3	18.75
ประเภทบล็อก	1	6.25
ประเภทแบ่งปันเนื้อหากันระหว่างผู้ใช้	3	18.75
ประเภทเชื่อมต่อกับผู้คนเข้าด้วยกัน	9	56.25
ประเภทเกมโลกเสมือนจริง	0	0
ประเภทเกมแสดงตัวตนในสังคม	0	0

**จากตารางที่ 9** พบว่า กลุ่มตัวอย่างในการทำแบบสอบถามของอาจารย์ผู้สอนศิลปะปฏิบัติครั้งนี้ ประกอบไปด้วย เพศ กลุ่มตัวอย่างที่สัมภาษณ์ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 81.25 และเพศหญิง จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 18.75 ส่วนใหญ่มีอายุอยู่ในช่วง 31-40 ปี มากที่สุดจำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 43.75 รองลงมาคือช่วงอายุ 41-50 ปี จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 31.25 และ 51-60 ปี จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 25 ตามลำดับ วุฒิการศึกษา จบการศึกษาระดับดุษฎีบัณฑิต จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 62.5 และจบการศึกษาระดับมหาบัณฑิต จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 37.5 ตามลำดับ สาขาที่สำเร็จการศึกษา กลุ่มคิดเป็นร้อยละ 62.5 ตัวอย่างอาจารย์ในการทำแบบสอบถามสำเร็จการศึกษา จบการศึกษาจากสาขาศิลปศึกษา จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 56.25 สาขาศิลปกรรม จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 25 สาขาหลักสูตรและการสอนศิลปะ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 12.50 และจบการศึกษาจากสาขาเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 6.25 ตามลำดับ ประสบการณ์ด้านการสอน กลุ่มตัวอย่างอาจารย์ในการทำแบบสอบถาม มีประสบการณ์ด้านการสอนอยู่ในระยะเวลา 5-10 ปี จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 51.25 ระยะเวลา 11-15 ปี จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 18.75 ระยะเวลา 16-20 ปี จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 18.75 และ ระยะเวลา 21 ปีขึ้นไป จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 51.25 มีตำแหน่งทางวิชาการ ซึ่งเป็น รองศาสตราจารย์ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 18.75 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ 3 คน คิดเป็นร้อยละ 31.25 และ อาจารย์ 11 คน คิดเป็นร้อยละ 68.75 และอยู่ในสังกัดมหาวิทยาลัย 8 มหาวิทยาลัย ประกอบด้วย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มหาวิทยาลัยขอนแก่น มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา จำนวนมหาวิทยาลัยละ 2 คน คิดเป็นร้อยละ 12.5 การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในกิจกรรมการเรียนการสอน โดยกิจกรรมที่มีการศึกษาค้นคว้าและกิจกรรมที่ใช้เครื่องมือเพื่อการพัฒนาและแลกเปลี่ยนข้อมูลมีการเลือกสูงสุด จำนวน 4 คนเท่ากัน คิดเป็นร้อยละ 25 รองลงมาคือ การจัดเก็บรวบรวมการบันทึกและบูรณาการผสมผสานข้อมูลและการใช้ในการแก้ปัญหาและการสร้างนวัตกรรมที่มีผู้ใช้จำนวนเท่ากันคือ 3 คน คิดเป็นร้อยละ 18.75 และกิจกรรมการสร้างทีมงานการเรียนรู้ การแลกเปลี่ยนข้อมูลสารสนเทศและประสบการณ์ทางการเรียน จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 37.50 การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทต่างๆ ในชีวิตประจำวัน โดยมีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกันสูงสุด จำนวน 9 คน คิดเป็น ร้อยละ 56.25 รองลงมาคือการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทแบ่งปันเนื้อหาระหว่างผู้ใช้และการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาพร้อมกัน ที่มีผู้ใช้จำนวนเท่ากันคือ 3 คน คิดเป็นร้อยละ 18.75 และ การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทบล็อก จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 6.25



1.2) ความคิดเห็นที่มีต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ

ตารางที่ 10 การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติของอาจารย์

ประเด็นความคิดเห็น	ระดับความคิดเห็น					ระดับความเหมาะสม		ความหมาย
	1	2	3	4	5	$\bar{x}$	S.D.	
	n	n	n	n	n			
1. การนำเครือข่ายสังคมออนไลน์มาใช้ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ ช่วยให้เกิดความรู้ความเข้าใจในการเรียนได้ดีขึ้น	-	-	-	8	8	4.5	0.52	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
2. กิจกรรมในการเรียนการสอนที่เหมาะสมในการนำเครือข่ายสังคมออนไลน์เข้ามาประยุกต์ใช้								
2.1 กิจกรรมที่มีการศึกษาค้นคว้า	-	-	-	2	14	4.88	0.34	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
2.2 กิจกรรมที่ใช้เครื่องมือเพื่อการพัฒนาและแลกเปลี่ยนข้อมูล	-	-	2	5	9	4.44	0.73	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
2.3 การจัดเก็บรวบรวม การบันทึกและบูรณาการผสมผสานข้อมูล	-	-	1	7	8	4.44	0.63	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
2.4 การแก้ปัญหาและการสร้างนวัตกรรม	-	6	1	6	3	4.06	0.93	เห็นด้วย
2.5 การสร้างทีมงานการเรียนรู้ การแลกเปลี่ยนข้อมูลสารสนเทศและประสบการณ์ทางการเรียน	-	-	2	4	10	4.50	0.73	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
3. ความเหมาะสมของเครือข่ายสังคมออนไลน์แต่ละประเภท กับการประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ								
3.1 การเรียนรู้ทักษะการปฏิบัติงาน การใช้งานเครื่องมือและวัสดุอุปกรณ์								
- ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาพร้อมกัน	1	1	1	6	7	4.06	1.18	เห็นด้วย
- ประเภทบล็อก	1	1	5	5	4	3.63	1.15	เห็นด้วย
- ประเภทแบ่งปันเนื้อหากันระหว่างผู้ใช้	1	1	-	5	9	4.25	1.18	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
- ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน	-	-	-	7	9	4.56	0.51	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
- ประเภทเกมโลกเสมือนจริง	3	2	9	2	-	2.63	0.96	ไม่เห็นด้วย

ประเด็นความคิดเห็น	ระดับความคิดเห็น					ระดับความเหมาะสม		ความหมาย
	1	2	3	4	5	$\bar{x}$	S.D.	
	n	n	n	n	n			
- ประเภทเกมแสดงตัวตนในสังคม	3	3	8	2	-	2.56	0.96	ไม่เห็นด้วย
					รวม	3.62	0.85	เห็นด้วย
3.2 การแก้ปัญหาในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน								
- ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาพร้อมกัน	-	1	1	5	9	4.38	0.89	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
- ประเภทบล็อก	1	1	5	6	3	3.56	1.09	เห็นด้วย
- ประเภทแบ่งปันเนื้อหากันระหว่างผู้ใช้	-	-	1	6	9	4.50	0.63	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
- ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน	-	-	-	7	9	4.56	0.51	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
- ประเภทเกมโลกเสมือนจริง	2	3	8	2	1	2.81	1.05	ไม่แน่ใจ
- ประเภทเกมแสดงตัวตนในสังคม	2	2	8	2	2	3.00	1.15	ไม่แน่ใจ
					รวม	3.80	0.89	เห็นด้วย
3.3 การสร้างอุดมคติและแรงบันดาลใจในการทำงาน								
- ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาพร้อมกัน	-	1	2	5	8	4.25	0.93	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
- ประเภทบล็อก	2	-	4	5	5	3.69	1.30	เห็นด้วย
- ประเภทแบ่งปันเนื้อหากันระหว่างผู้ใช้	1	-	1	6	8	4.25	1.06	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
- ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน	1	-	2	6	7	4.13	1.09	เห็นด้วย
- ประเภทเกมโลกเสมือนจริง	4	1	7	2	2	2.81	1.33	ไม่แน่ใจ
- ประเภทเกมแสดงตัวตนในสังคม	3	1	8	2	2	2.94	1.24	ไม่แน่ใจ
					รวม	3.67	1.16	เห็นด้วย
3.4 การแสดงผลงานเพื่อถ่ายทอดความคิดความรู้สึก								
- ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาพร้อมกัน	1	2	2	3	8	3.94	1.34	เห็นด้วย
- ประเภทบล็อก	1	2	4	4	5	3.63	1.26	เห็นด้วย
- ประเภทแบ่งปันเนื้อหากันระหว่างผู้ใช้	1	-	-	4	11	4.50	1.03	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
- ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้า	1	-	-	1	14	4.69	1.01	เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ประเด็นความคิดเห็น	ระดับความคิดเห็น					ระดับความเหมาะสม		ความหมาย
	1	2	3	4	5	$\bar{x}$	S.D.	
	n	n	n	n	n			
ด้วยกัน								
- ประเภทเกมโลกเสมือนจริง	4	3	7	1	1	2.50	1.15	ไม่เห็นด้วย
- ประเภทเกมแสดงตัวตนในสังคม	5	2	7	1	1	2.44	1.21	ไม่เห็นด้วย
					รวม	3.62	1.16	เห็นด้วย
3.5 การพิจารณาและสังเกตผลงานอย่างละเอียด								
- ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาด้วยกัน	1	2	3	4	6	3.75	1.29	เห็นด้วย
- ประเภทบล็อก	1	2	2	7	4	3.69	1.20	เห็นด้วย
- ประเภทแบ่งปันเนื้อหากันระหว่างผู้ใช้	1	-	1	4	10	4.38	1.09	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
- ประเภทเชื่อมต่อผู้คนที่เข้าด้วยกัน	1	1	2	2	10	4.19	1.28	เห็นด้วย
- ประเภทเกมโลกเสมือนจริง	3	2	7	3	1	2.81	1.17	ไม่แน่ใจ
- ประเภทเกมแสดงตัวตนในสังคม	3	2	9	2	-	2.63	0.96	ไม่แน่ใจ
					รวม	3.58	1.17	เห็นด้วย
3.6 การแชร์ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานต่างๆ								
- ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาด้วยกัน	1	1	1	1	8	4.13	1.20	เห็นด้วย
- ประเภทบล็อก	1	1	4	4	6	3.81	1.22	เห็นด้วย
- ประเภทแบ่งปันเนื้อหากันระหว่างผู้ใช้	1	-	-	5	10	4.44	1.03	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
- ประเภทเชื่อมต่อผู้คนที่เข้าด้วยกัน	-	-	-	2	14	4.88	0.34	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
- ประเภทเกมโลกเสมือนจริง	3	3	7	1	2	2.75	1.24	ไม่แน่ใจ
- ประเภทเกมแสดงตัวตนในสังคม	-	-	8	-	8	2.88	1.31	ไม่แน่ใจ
					รวม	3.82	1.06	เห็นด้วย
3.7 การพิจารณาผลงานของผู้อื่น เพื่อเรียนรู้เทคนิคใหม่ในแวดวงศิลปะ								
- ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาด้วยกัน	1	-	-	25	9	4.25	1.13	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
- ประเภทบล็อก	1	1	-	3	9	4.13	1.26	เห็นด้วย
- ประเภทแบ่งปันเนื้อหากัน	1	-	-	2	13	4.63	1.02	เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ประเด็นความคิดเห็น	ระดับความคิดเห็น					ระดับความเหมาะสม		ความหมาย
	1	2	3	4	5	$\bar{x}$	S.D.	
	n	n	n	n	n			
ระหว่างผู้ใช้								
- ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน	-	-	1	1	14	4.81	0.54	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
- ประเภทเกมโลกเสมือนจริง	3	3	4	4	2	2.69	1.25	ไม่แน่ใจ
- ประเภทเกมแสดงตัวตนในสังคม	3	3	6	3	1	2.75	1.18	ไม่แน่ใจ
					รวม	3.88	1.06	เห็นด้วย
3.8 การศึกษาศิลปะประเภทต่างๆ ทั้งในอดีตและปัจจุบัน								
- ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาพร้อมกัน	1	-	-	1	14	4.69	1.01	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
- ประเภทบล็อก	1	2	2	7	4	3.88	1.31	เห็นด้วย
- ประเภทแบ่งปันเนื้อหาทั้งระหว่างผู้ใช้	1	1	-	2	12	4.44	1.21	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
- ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน	-	2	-	2	12	4.50	1.03	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
- ประเภทเกมโลกเสมือนจริง	3	5	4	2	2	2.69	1.30	ไม่แน่ใจ
- ประเภทเกมแสดงตัวตนในสังคม	3	4	4	4	1	2.63	1.15	ไม่แน่ใจ
					รวม	3.81	1.17	เห็นด้วย
4. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เข้ามามีบทบาทในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติช่วยให้บัณฑิตนักศึกษาเกิดทักษะ								
- การคิดวิเคราะห์	-	-	3	5	8	4.31	0.79	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
- การแก้ปัญหา	-	1	6	3	6	4.06	0.93	เห็นด้วย
- การสร้างสรรค์ผลงาน	-	-	3	3	10	4.44	0.81	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
- การเรียนรู้แบบร่วมมือ	-	1	3	4	8	4.19	0.98	เห็นด้วย
- การคัดกรองข้อมูล	1	-	2	5	8	4.19	1.11	เห็นด้วย
- การเรียนรู้ด้วยตนเอง	-	-	-	5	11	4.69	0.48	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
- การสื่อสารร่วมกับผู้อื่น	-	-	-	6	10	4.63	0.50	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
- การตระหนักและเห็นความสำคัญของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้	-	-	-	3	13	4.81	0.40	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
- เป็นพลเมืองที่ทรงคุณค่า	-	-	9	3	1	3.50	0.89	เห็นด้วย
- มีพื้นฐานความรู้ในตนเองดียิ่งขึ้น	-	1	2	6	7	4.19	0.91	เห็นด้วย
					รวม	4.30	0.78	เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ประเด็นความคิดเห็น	ระดับความคิดเห็น					ระดับความเหมาะสม		ความหมาย
	1	2	3	4	5	$\bar{X}$	S.D.	
	n	n	n	n	n			
5. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติช่วยให้ศิลปินนักศึกษาสามารถใช้ความรู้กับทักษะเพื่อการสร้างนวัตกรรม	-	-	4	6	6	4.13	0.81	เห็นด้วย
6. เกิดการต่อยอดการเรียนรู้จากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ	-	-	-	6	10	4.63	0.50	เห็นด้วยอย่างยิ่ง

**จากตารางที่ 10** ความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอนศิลปะปฏิบัติในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ โดยจำแนกในแต่ละข้อ พบว่า

1. มีความเห็นด้วยอย่างยิ่งในการนำเครือข่ายสังคมออนไลน์มาใช้ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ ช่วยให้เกิดความรู้ความเข้าใจในการเรียนได้ดีขึ้น ( $\bar{X} = 4.5$ )

2. กิจกรรมในการเรียนการสอนที่เหมาะสมในการนำเครือข่ายสังคมออนไลน์เข้ามาประยุกต์ใช้ ภาพโดยรวมพบว่ามีความเห็นด้วยอย่างยิ่ง เมื่อพิจารณาตามรายชื่อตามลำดับ พบว่ากิจกรรมที่มีการศึกษาค้นคว้า ( $\bar{X} = 4.88$ ) การสร้างทีมงานการเรียนรู้ การแลกเปลี่ยนข้อมูลสารสนเทศและประสบการณ์ทางการเรียน ( $\bar{X} = 4.50$ ) การจัดเก็บรวบรวม การบันทึก และบูรณาการผสมผสานข้อมูล ( $\bar{X} = 4.44$ ) กิจกรรมที่ใช้เครื่องมือเพื่อการพัฒนาและแลกเปลี่ยนข้อมูล ( $\bar{X} = 4.44$ ) การแก้ปัญหาและการสร้างนวัตกรรม ( $\bar{X} = 4.06$ )

3. ความเหมาะสมของเครือข่ายสังคมออนไลน์แต่ละประเภท กับการประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ พบว่าโดยรวมมีความเห็นด้วยและเมื่อพิจารณาตามรายชื่อพบว่า

3.1 ความเหมาะสมของเครือข่ายสังคมออนไลน์กับการประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ทักษะการปฏิบัติงาน การใช้งานเครื่องมือและวัสดุอุปกรณ์ ระดับมากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน ( $\bar{X} = 4.56$ ) ประเภทแบ่งปันเนื้อหากันระหว่างผู้ใช้ ( $\bar{X} = 4.25$ ) ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาาร่วมกัน ( $\bar{X} = 4.06$ )

3.2 ความเหมาะสมของเครือข่ายสังคมออนไลน์กับการประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน ระดับมากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน ( $\bar{X} = 4.56$ ) ประเภทแบ่งปันเนื้อหากันระหว่างผู้ใช้ ( $\bar{X} = 4.50$ ) ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาาร่วมกัน ( $\bar{X} = 4.38$ )

3.3 ความเหมาะสมของเครือข่ายสังคมออนไลน์กับการประยุกต์ใช้ในการสร้างอุดมคติและแรงบันดาลใจในการทำงาน ระดับมากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ ประเภทการกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาพร้อมกัน ( $\bar{X} = 4.25$ ) ประเภทแบ่งปันเนื้อหากันระหว่างผู้ใช้ ( $\bar{X} = 4.25$ ) ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน ( $\bar{X} = 4.13$ )

3.4 ความเหมาะสมของเครือข่ายสังคมออนไลน์กับการประยุกต์ใช้ในการแสดงผลงานเพื่อถ่ายทอดความคิดความรู้สึก ระดับมากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน ( $\bar{X} = 4.69$ ) ประเภทแบ่งปันเนื้อหากันระหว่างผู้ใช้ ( $\bar{X} = 4.50$ ) ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาพร้อมกัน ( $\bar{X} = 3.94$ )

3.5 ความเหมาะสมของเครือข่ายสังคมออนไลน์กับการประยุกต์ใช้ในการพิจารณาและสังเกตผลงานอย่างละเอียด ระดับมากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ ประเภทแบ่งปันเนื้อหากันระหว่างผู้ใช้ ( $\bar{X} = 4.38$ ) ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน ( $\bar{X} = 4.19$ ) ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาพร้อมกัน ( $\bar{X} = 3.75$ )

3.6 ความเหมาะสมของเครือข่ายสังคมออนไลน์กับการแชร์ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานต่างๆ ระดับมากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน ( $\bar{X} = 4.88$ ) ประเภทแบ่งปันเนื้อหากันระหว่างผู้ใช้ ( $\bar{X} = 4.44$ ) ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาพร้อมกัน ( $\bar{X} = 4.13$ )

3.7 ความเหมาะสมของเครือข่ายสังคมออนไลน์กับการพิจารณาผลงานของผู้อื่นเพื่อเรียนรู้เทคนิคใหม่ในแวดวงศิลปะ ระดับมากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน ( $\bar{X} = 4.81$ ) ประเภทแบ่งปันเนื้อหากันระหว่างผู้ใช้ ( $\bar{X} = 4.63$ ) ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาพร้อมกัน ( $\bar{X} = 4.25$ )

3.8 ความเหมาะสมของเครือข่ายสังคมออนไลน์กับการศึกษาศิลปะประเภทต่างๆ ทั้งในอดีตและปัจจุบัน ระดับมากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาพร้อมกัน ( $\bar{X} = 4.69$ ) ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน ( $\bar{X} = 4.50$ ) ประเภทแบ่งปันเนื้อหากันระหว่างผู้ใช้ ( $\bar{X} = 4.44$ )

4. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เข้ามามีบทบาทในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติช่วยให้นิสิตนักศึกษาเกิดทักษะในด้านต่างๆ โดยรวมพบว่ามีความเห็นด้วยอย่างยิ่ง เมื่อพิจารณาตามรายชื่อตามลำดับ พบว่า การตระหนักและเห็นความสำคัญของการใช้นวัตกรรม และเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้ ( $\bar{X} = 4.81$ ) การเรียนรู้ด้วยตนเอง ( $\bar{X} = 4.69$ ) การสื่อสารร่วมกับผู้อื่น ( $\bar{X} = 4.63$ ) การสร้างสรรค์ผลงาน ( $\bar{X} = 4.44$ ) การวิเคราะห์ ( $\bar{X} = 4.31$ ) มีพื้นฐานความรู้ใน

ตนเองดียิ่งขึ้น ( $\bar{X} = 4.19$ ) การเรียนรู้แบบร่วมมือ ( $\bar{X} = 4.19$ ) การคัดกรองข้อมูล รู้จักใช้ข้อมูลและ  
ข่าวสาร ( $\bar{X} = 4.19$ ) การแก้ปัญหา ( $\bar{X} = 4.06$ ) เป็นพลเมืองที่ทรงคุณค่า ( $\bar{X} = 3.50$ )

5. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติช่วยให้นิสิตนักศึกษา  
สามารถประสานความรู้กับทักษะเพื่อการสร้างนวัตกรรม มีความเห็นด้วย ( $\bar{X} = 4.13$ )

6. เกิดการต่อยอดและขยายขอบเขตการเรียนรู้ จากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการ  
เรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ มีความเห็นด้วยอย่างยิ่ง ( $\bar{X} = 4.63$ )

2. แบบสอบถามนิสิตนักศึกษาที่เรียนในสาขาศิลปศึกษา จำนวน 350 คน

2.1) ข้อมูลสถานภาพทั่วไป

ตารางที่ 11 ค่าความถี่และร้อยละเกี่ยวกับสภาพทั่วไปของนิสิตนักศึกษาที่ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน (n=350)	ร้อยละ
1. เพศ		
ชาย	109	31.14
หญิง	241	68.86
2. อายุ		
15 – 20 ปี	76	21.71
21 – 25 ปี	269	76.86
25 ปี ขึ้นไป	5	1.43
3. ระดับการศึกษา		
ชั้นปีที่ 1	45	12.86
ชั้นปีที่ 2	31	8.86
ชั้นปีที่ 3	148	42.29
ชั้นปีที่ 4	113	32.29
ชั้นปีที่ 5	13	3.71
4. สาขาที่ศึกษา		
ศิลปศึกษา	300	85.71
การสอนศิลปะ	50	14.29

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน (n=350)	ร้อยละ
5. มหาวิทยาลัย		
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	68	19.43
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	23	6.57
มหาวิทยาลัยขอนแก่น	59	16.85
มหาวิทยาลัยบูรพา	50	14.29
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	48	13.71
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์	40	11.43
มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา	12	3.43
มหาวิทยาลัยรามคำแหง	50	14.29

**จากตารางที่ 11** กลุ่มตัวอย่างในการสัมภาษณ์นิสิตนักศึกษาครั้งนี้ ประกอบไปด้วย เพศ กลุ่มตัวอย่างในการทำแบบสอบถามของนิสิตนักศึกษา เป็นเพศชาย จำนวน 109 คน คิดเป็นร้อยละ 31.14 และเพศหญิง จำนวน 241 คน คิดเป็นร้อยละ 68.86 กลุ่มตัวอย่างในการสัมภาษณ์ ส่วนใหญ่มี อายุ 21 – 25 ปี จำนวน 269 คน คิดเป็นร้อยละ 76.86 รองลงมาคือระดับอายุ 15-20 ปี จำนวน 76 คน คิดเป็นร้อยละ 21.71 และ 25 ปีขึ้นไป จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 1.43 ระดับการศึกษา กลุ่มตัวอย่างในการทำแบบสอบถามของนิสิตนักศึกษา อยู่ชั้นปีที่ 1 จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 12.86 ชั้นปีที่ 2 จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 8.86 ชั้นปีที่ 3 จำนวน 148 คน คิดเป็นร้อยละ 42.29 ชั้นปีที่ 4 จำนวน 113 คน คิดเป็นร้อยละ 32.29 และชั้นปีที่ 5 จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 3.71 สาขา ที่ศึกษา มีสาขาด้านศิลปศึกษา จำนวน 300 คน คิดเป็นร้อยละ 85.71 สาขาด้านการสอนศิลปะ จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 14.29 และกำลังศึกษาที่ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จำนวน 68 คน คิดเป็นร้อยละ 19.43 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 6.57 มหาวิทยาลัยขอนแก่น จำนวน 59 คน คิดเป็นร้อยละ 16.85 มหาวิทยาลัยบูรพา จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 14.29 มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 13.71 มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 11.43 มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 3.43 และมหาวิทยาลัยรามคำแหง จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 14.29



2.2) ความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษาที่มีต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ

**ตารางที่ 12** ความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษาต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ

ประเด็นความคิดเห็น	ระดับความคิดเห็น					ระดับความเหมาะสม		ความหมาย
	1	2	3	4	5	$\bar{x}$	S.D.	
	n	n	n	n	n			
1. การนำเครือข่ายสังคมออนไลน์มาใช้ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ ช่วยให้เกิดความรู้ความเข้าใจในการเรียนได้ดีขึ้น	6	14	78	162	90	3.90	0.89	เห็นด้วย
2. กิจกรรมในการเรียนการสอนที่เหมาะสมในการนำเครือข่ายสังคมออนไลน์เข้ามาประยุกต์ใช้								
2.1 กิจกรรมที่มีการศึกษาค้นคว้า	8	12	72	122	136	4.05	0.97	เห็นด้วย
2.2 กิจกรรมที่ใช้เครื่องมือเพื่อการพัฒนาและแลกเปลี่ยนข้อมูล	4	20	96	150	80	3.81	0.90	เห็นด้วย
2.3 การจัดเก็บรวบรวม การบันทึกและบูรณาการข้อมูล	4	6	98	154	88	3.90	0.84	เห็นด้วย
2.4 การแก้ปัญหาและการสร้างนวัตกรรม	6	20	102	162	60	3.71	0.88	เห็นด้วย
2.5 การสร้างทีมงานการเรียนรู้ การแลกเปลี่ยนข้อมูลสารสนเทศและประสบการณ์ทางการเรียน	6	16	84	156	88	3.85	0.90	เห็นด้วย
3. ความเหมาะสมของเครือข่ายสังคมออนไลน์แต่ละประเภท กับการประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ								
3.1 การเรียนรู้ทักษะการปฏิบัติงาน การใช้งานเครื่องมือและวัสดุอุปกรณ์								
- ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาร่วมกัน	6	36	116	138	54	3.57	0.93	เห็นด้วย
- ประเภทบล็อก	6	36	122	140	46	3.53	0.91	เห็นด้วย
- ประเภทแบ่งปันเนื้อหากันระหว่างผู้ใช้	4	12	44	146	144	4.18	0.86	เห็นด้วย
- ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน	4	20	62	138	126	4.03	0.93	เห็นด้วย

ประเด็นความคิดเห็น	ระดับความคิดเห็น					ระดับความเหมาะสม		ความหมาย
	1	2	3	4	5	$\bar{x}$	S.D.	
	n	n	n	n	n			
- ประเภทเกมโลกเสมือนจริง	22	44	126	122	36	3.30	1.03	ไม่แน่ใจ
- ประเภทเกมแสดงตัวตนในสังคม	20	56	128	96	50	3.29	1.08	ไม่แน่ใจ
					รวม	3.65	0.95	เห็นด้วย
3.2 การแก้ปัญหาในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน								
- ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาพร้อมกัน	12	42	44	120	132	3.44	0.97	เห็นด้วย
- ประเภทบล็อก	6	48	108	144	44	3.49	0.94	เห็นด้วย
- ประเภทแบ่งปันเนื้อหากันระหว่างผู้ใช้	6	24	48	170	102	3.97	0.93	เห็นด้วย
- ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน	12	16	100	142	80	3.75	0.97	เห็นด้วย
- ประเภทเกมโลกเสมือนจริง	20	46	136	106	42	3.30	1.03	ไม่แน่ใจ
- ประเภทเกมแสดงตัวตนในสังคม	26	44	130	106	44	3.28	1.08	ไม่แน่ใจ
					รวม	3.54	0.99	เห็นด้วย
3.3 การสร้างอุดมคติและแรงบันดาลใจในการทำงาน								
- ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาพร้อมกัน	14	32	104	138	62	3.58	1.01	เห็นด้วย
- ประเภทบล็อก	6	40	100	140	64	3.62	0.97	เห็นด้วย
- ประเภทแบ่งปันเนื้อหากันระหว่างผู้ใช้	8	18	54	124	146	4.09	0.99	เห็นด้วย
- ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน	10	18	50	146	126	4.03	0.99	เห็นด้วย
- ประเภทเกมโลกเสมือนจริง	12	54	90	122	72	3.54	1.09	เห็นด้วย
- ประเภทเกมแสดงตัวตนในสังคม	20	62	86	110	72	3.43	1.17	เห็นด้วย
					รวม	3.72	1.04	เห็นด้วย
3.4 การแสดงผลงานเพื่อถ่ายทอดความคิดความรู้สึก								
- ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาพร้อมกัน	14	66	96	118	56	3.39	1.09	ไม่แน่ใจ
- ประเภทบล็อก	6	30	100	134	80	3.72	0.97	เห็นด้วย
- ประเภทแบ่งปันเนื้อหากันระหว่างผู้ใช้	6	10	58	134	142	4.13	0.91	เห็นด้วย

ประเด็นความคิดเห็น	ระดับความคิดเห็น					ระดับความเหมาะสม		ความหมาย
	1	2	3	4	5	$\bar{x}$	S.D.	
	n	n	n	n	n			
- ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน	10	18	52	116	154	4.10	1.02	เห็นด้วย
- ประเภทเกมโลกเสมือนจริง	22	56	122	106	44	3.27	1.07	ไม่แน่ใจ
- ประเภทเกมแสดงตัวตนในสังคม	26	46	110	110	58	3.37	1.13	ไม่แน่ใจ
					รวม	3.66	1.03	เห็นด้วย
3.5 การพิจารณาและสังเกตผลงานอย่างละเอียด								
- ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาด้วยกัน	8	34	106	134	68	3.63	0.98	เห็นด้วย
- ประเภทบล็อก	4	26	114	144	62	3.67	0.89	เห็นด้วย
- ประเภทแบ่งปันเนื้อหากันระหว่างผู้ใช้	6	18	88	140	98	3.87	0.94	เห็นด้วย
- ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน	6	22	94	144	84	3.79	0.94	เห็นด้วย
- ประเภทเกมโลกเสมือนจริง	28	56	112	110	44	3.25	1.12	ไม่แน่ใจ
- ประเภทเกมแสดงตัวตนในสังคม	32	48	128	104	38	3.91	1.10	เห็นด้วย
					รวม	3.69	0.99	เห็นด้วย
3.6 การแชร์ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานต่างๆ								
- ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาด้วยกัน	22	56	100	98	74	3.42	1.17	เห็นด้วย
- ประเภทบล็อก	4	24	72	126	124	3.98	0.97	เห็นด้วย
- ประเภทแบ่งปันเนื้อหากันระหว่างผู้ใช้	10	14	58	112	156	4.11	1.01	เห็นด้วย
- ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน	8	12	42	90	198	4.31	0.97	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
- ประเภทเกมโลกเสมือนจริง	30	68	90	120	42	3.22	1.15	ไม่แน่ใจ
- ประเภทเกมแสดงตัวตนในสังคม	38	62	92	108	50	3.20	1.21	ไม่แน่ใจ
					รวม	3.71	1.08	เห็นด้วย
3.7 การพิจารณาผลงานของผู้อื่น เพื่อเรียนรู้เทคนิคใหม่ในแวดวงศิลปะ								
- ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาด้วยกัน	34	34	106	88	88	3.75	1.09	เห็นด้วย
- ประเภทบล็อก	2	24	92	124	112	3.93	0.93	เห็นด้วย

ประเด็นความคิดเห็น	ระดับความคิดเห็น					ระดับความเหมาะสม		ความหมาย
	1	2	3	4	5	$\bar{x}$	S.D.	
	n	n	n	n	n			
- ประเภทแบ่งปันเนื้อหา ระหว่างผู้ใช้	6	14	46	104	180	4.25	0.95	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
- ประเภทเชื่อมต่อผู้คนที่ ด้วยกัน	6	12	54	112	166	4.20	0.94	เห็นด้วย
- ประเภทเกมโลกเสมือนจริง	26	56	126	92	50	3.24	1.11	ไม่แน่ใจ
- ประเภทเกมแสดงตัวตนใน สังคม	28	56	126	96	44	3.21	1.11	ไม่แน่ใจ
					รวม	3.76	1.02	เห็นด้วย
3.8 การศึกษาศิลปะประเภทต่างๆ ทั้ง ในอดีตและปัจจุบัน								
- ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้าง เนื้อหาด้วยกัน	72	20	72	72	114	4.07	0.94	เห็นด้วย
- ประเภทบล็อก	6	24	66	142	112	3.94	0.97	เห็นด้วย
- ประเภทแบ่งปันเนื้อหา ระหว่างผู้ใช้	10	14	70	108	148	4.06	1.02	เห็นด้วย
- ประเภทเชื่อมต่อผู้คนที่ ด้วยกัน	8	16	80	126	120	3.95	0.98	เห็นด้วย
- ประเภทเกมโลกเสมือนจริง	28	62	120	98	42	3.18	1.44	ไม่แน่ใจ
- ประเภทเกมแสดงตัวตนใน สังคม	36	62	110	104	38	3.13	1.14	ไม่แน่ใจ
					รวม	3.72	1.08	เห็นด้วย
4. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เข้า มา มีบทบาทในการเรียนการสอนช่วย ให้นักศึกษาก่อเกิดทักษะ								
- การคิดวิเคราะห์	4	28	100	150	68	3.71	0.91	เห็นด้วย
- การแก้ปัญหา	4	36	104	138	68	3.66	0.95	เห็นด้วย
- การสร้างสรรค์ผลงาน	4	24	50	140	132	4.06	0.95	เห็นด้วย
- การเรียนรู้แบบร่วมมือ	4	30	78	174	64	3.75	0.89	เห็นด้วย
- การคัดกรองข้อมูล รู้จักใช้ข้อมูล และข่าวสาร	2	30	66	134	118	3.96	0.96	เห็นด้วย
- การเรียนรู้ด้วยตนเอง	4	8	44	108	186	4.33	0.87	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
- การสื่อสารร่วมกับผู้อื่น	4	14	52	128	152	4.17	0.91	เห็นด้วย
- การตระหนักและเห็นความสำคัญ ของเทคโนโลยีสารสนเทศและ การสื่อสารเพื่อการเรียนรู้	0	18	60	146	126	4.09	0.86	เห็นด้วย

ประเด็นความคิดเห็น	ระดับความคิดเห็น					ระดับความเหมาะสม		ความหมาย
	1	2	3	4	5	$\bar{X}$	S.D.	
	n	n	n	n	n			
- เป็นพลเมืองที่ทรงคุณค่า	16	52	132	116	34	3.29	0.99	ไม่แน่ใจ
- มีพื้นฐานความรู้ในตนเองดียิ่งขึ้น	2	20	90	156	82	3.85	0.87	เห็นด้วย
					รวม	3.89	0.91	เห็นด้วย
5. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติช่วยให้ทัศนศึกษาใช้ความรู้กับทักษะเพื่อการสร้างนวัตกรรม	4	12	94	100	140	3.88	0.89	เห็นด้วย
6. เกิดการต่อยอดการเรียนรู้จากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ	2	12	86	150	100	3.95	0.85	เห็นด้วย

**จากตารางที่ 12** ความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษาในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ โดยจำแนกในแต่ละข้อ พบว่า

1. มีความเห็นด้วยในการนำเครือข่ายสังคมออนไลน์มาใช้ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ ช่วยให้เกิดความรู้ความเข้าใจในการเรียนได้ดีขึ้น ( $\bar{X} = 3.90$ )
2. กิจกรรมในการเรียนการสอนที่เหมาะสมในการนำเครือข่ายสังคมออนไลน์เข้ามาประยุกต์ใช้ ภาพโดยรวมพบว่ามีความเห็นด้วย เมื่อพิจารณารายข้อตามลำดับ พบว่า กิจกรรมที่มีการศึกษาค้นคว้า ( $\bar{X} = 4.05$ ) การจัดเก็บรวบรวม การบันทึกและบูรณาการผสมผสานข้อมูล ( $\bar{X} = 3.90$ ) การสร้างทีมงานการเรียนรู้ การแลกเปลี่ยนข้อมูลสารสนเทศและประสบการณ์ทางการเรียน ( $\bar{X} = 3.85$ ) กิจกรรมที่ใช้เครื่องมือเพื่อการพัฒนาและแลกเปลี่ยนข้อมูล ( $\bar{X} = 3.81$ ) การแก้ปัญหาและการสร้างนวัตกรรม ( $\bar{X} = 3.71$ )
3. ความเหมาะสมของเครือข่ายสังคมออนไลน์แต่ละประเภท กับการประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ พบว่าโดยรวมมีความเห็นด้วยและเมื่อพิจารณาตามรายข้อพบว่า
  - 3.1 ความเหมาะสมของเครือข่ายสังคมออนไลน์กับการประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ ทักษะการปฏิบัติงาน การใช้งานเครื่องมือและวัสดุอุปกรณ์ ระดับมากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ ประเภทแบ่งปันเนื้อหากันระหว่างผู้ใช้ ( $\bar{X} = 4.18$ ) ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน ( $\bar{X} = 4.03$ ) ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาาร่วมกัน ( $\bar{X} = 3.57$ )

3.2 ความเหมาะสมของเครือข่ายสังคมออนไลน์กับการประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน ระดับมากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ ประเภทแบ่งปันเนื้อหา  
ระหว่างผู้ใช้ ( $\bar{X} = 3.97$ ) ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน ( $\bar{X} = 3.75$ ) ประเภทบล็อก ( $\bar{X} = 3.49$ )

3.3 ความเหมาะสมของเครือข่ายสังคมออนไลน์กับการประยุกต์ใช้ในการสร้างอุดมคติและแรงบันดาลใจในการทำงาน ระดับมากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ ประเภทแบ่งปันเนื้อหา  
ระหว่างผู้ใช้ ( $\bar{X} = 4.09$ ) ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน ( $\bar{X} = 4.03$ ) ประเภทบล็อก ( $\bar{X} = 3.62$ )

3.4 ความเหมาะสมของเครือข่ายสังคมออนไลน์กับการประยุกต์ใช้ในการแสดงผลงานเพื่อถ่ายทอดความคิดความรู้สึก ระดับมากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ ประเภทแบ่งปันเนื้อหา  
ระหว่างผู้ใช้ ( $\bar{X} = 4.13$ ) ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน ( $\bar{X} = 4.10$ ) ประเภทบล็อก ( $\bar{X} = 3.72$ )

3.5 ความเหมาะสมของเครือข่ายสังคมออนไลน์กับการประยุกต์ใช้ในการพิจารณาและสังเกตผลงานอย่างละเอียด ระดับมากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ ประเภทแบ่งปันเนื้อหา  
ระหว่างผู้ใช้ ( $\bar{X} = 3.87$ ) ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน ( $\bar{X} = 3.79$ ) ประเภทบล็อก ( $\bar{X} = 3.67$ )

3.6 ความเหมาะสมของเครือข่ายสังคมออนไลน์กับการแชร์ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานต่างๆ ระดับมากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน ( $\bar{X} = 4.31$ ) ประเภท  
แบ่งปันเนื้อหา  
ระหว่างผู้ใช้ ( $\bar{X} = 4.11$ ) ประเภทบล็อก ( $\bar{X} = 3.98$ )

3.7 ความเหมาะสมของเครือข่ายสังคมออนไลน์กับการพิจารณาผลงานของผู้อื่นเพื่อเรียนรู้เทคนิคใหม่ในแวดวงศิลปะ ระดับมากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ ประเภทแบ่งปันเนื้อหา  
ระหว่างผู้ใช้ ( $\bar{X} = 4.25$ ) ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน ( $\bar{X} = 4.20$ ) ประเภทบล็อก ( $\bar{X} = 3.93$ )

3.8 ความเหมาะสมของเครือข่ายสังคมออนไลน์กับการศึกษาศิลปะประเภทต่างๆ ทั้งในอดีตและปัจจุบัน ระดับมากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหา  
ร่วมกัน ( $\bar{X} = 4.07$ ) ประเภทแบ่งปันเนื้อหา  
ระหว่างผู้ใช้ ( $\bar{X} = 4.06$ ) ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน ( $\bar{X} = 3.95$ )

4. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เข้ามามีบทบาทในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติช่วยให้นิสิตนักศึกษาเกิดทักษะในด้านต่างๆ โดยรวมพบว่ามีความเห็นด้วยอย่างยิ่ง เมื่อพิจารณารายข้อตามลำดับ พบว่า การเรียนรู้ด้วยตนเอง ( $\bar{X} = 4.33$ ) การสื่อสารร่วมกับผู้อื่น ( $\bar{X} = 4.17$ ) การตระหนักและเห็นความสำคัญของการใช้นวัตกรรม และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้ ( $\bar{X} = 4.09$ ) การสร้างสรรค์ผลงาน ( $\bar{X} = 4.06$ ) การคัดกรองข้อมูล รู้จักใช้ข้อมูลและข่าวสาร ( $\bar{X} = 3.96$ ) มีพื้นฐานความรู้ในตนเองดียิ่งขึ้น ( $\bar{X} = 3.85$ ) เรียนรู้แบบร่วมมือ ( $\bar{X} = 3.75$ ) การวิเคราะห์ ( $\bar{X} = 3.71$ ) การแก้ปัญหา ( $\bar{X} = 3.66$ ) เป็นพลเมืองที่ทรงคุณค่า ( $\bar{X} = 3.29$ )

5. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติช่วยให้นิสิตนักศึกษาสามารถประสานความรู้กับทักษะเพื่อการสร้างนวัตกรรม มีความเห็นด้วย ( $\bar{X} = 3.88$ )

6. เกิดการต่อยอดและขยายขอบเขตการเรียนรู้ จากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ มีความเห็นด้วย ( $\bar{X} = 3.95$ )

### ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสังเกต

ผู้วิจัยได้เดินทางไปสังเกตการณ์สอนในห้องเรียนศิลปะปฏิบัติด้วยตนเองตามวันเวลาที่ได้นัดหมายไว้ล่วงหน้า แล้วนำมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยการนำเสนอในรูปแบบความเรียง

ชื่อวิชาที่สังเกต Digital Art

อาจารย์ผู้สอน ผศ.ดร.ศุภชัย อาริรุ่งเรือง

สาขาวิชา ศิลปศึกษา

ชั้นปีที่ 3 จำนวนนักเรียน 17 คน

คณะ ศิลปกรรม

มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ

เริ่มเวลา 09.30 น.

สิ้นสุดเวลา 12.30 น.


หัวข้อที่สอน เครื่องมือ Null object ในโปรแกรม After effect

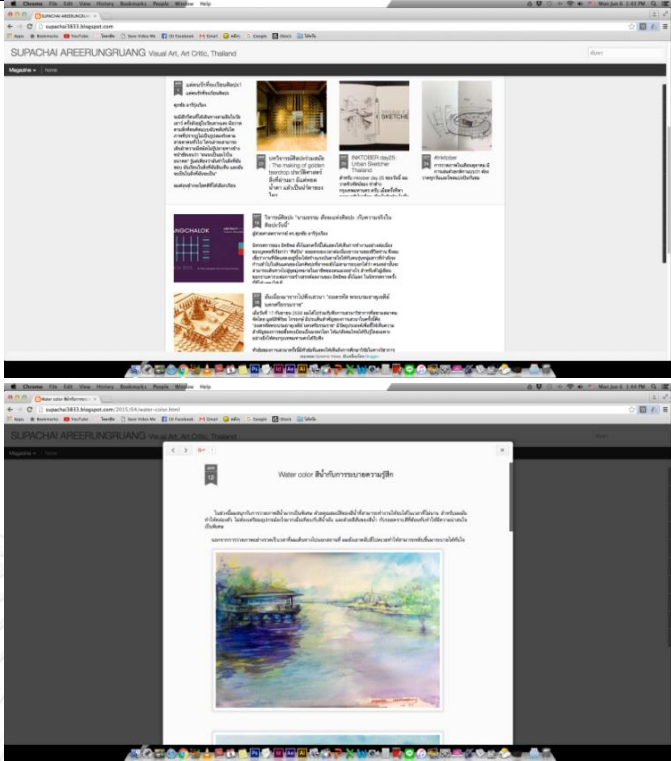
### ตารางที่ 13 การสังเกตการณ์การเรียนการสอนที่มีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนศิลปะปฏิบัติ

ข้อสังเกต	ข้อมูลจากการสังเกต
1. การนำเข้าสู่บทเรียน	เริ่มการสอนด้วยการอธิบายถึงความหมายของหัวข้อที่จะสอน พร้อมนำเสนอตัวอย่างจากการเตรียมข้อมูลล่วงหน้า โดยใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นตัวช่วย โดยเปิดคลิปวิดีโอจาก ยูทูบ
2. กระบวนการเรียนการสอน ส่งเสริมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนศิลปะปฏิบัติ	มีการโพสต์ข้อมูล เกี่ยวกับหัวข้อการเรียนในคาบเรียนหน้า ลง ในกรุ๊ปปิดของรายวิชาในเฟสบุค เพื่อให้ นิสิตนักศึกษาได้ ศึกษาข้อมูลล่วงหน้า และสามารถไปค้นคว้าเพิ่มเติมมาก่อนได้อีกด้วย
3. ประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ใช้	เฟสบุค ยูทูบ วิมิโอและบล็อก

ข้อสังเกต	ข้อมูลจากการสังเกต
4. การนำเครือข่ายสังคมออนไลน์แต่ละประเภทเข้ามาใช้ เหมาะสมกับในแต่ละขั้นตอนของการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ	<p>การส่งงาน มีการส่งงานทางเฟสบุคเช่น การเตรียมอุปกรณ์หรือข้อมูล มาเพื่อการเรียนการสอนในคาบหน้า</p> <p>การนำเสนอตัวอย่างผลงานชิ้นสำเร็จของเนื้อหาในการสอน โดย ยูทูป และวีมีโอ</p> <p>การส่งงาน (โปรเจคในคาบเรียน) โดยการโพสส่งงานลงในกรุปปิดของรายวิชาในเฟสบุค ตามวันและเวลาที่อาจารย์กำหนด</p>
5. นิสิตนักศึกษาที่มีความสนใจในการนำเครือข่ายสังคมออนไลน์เข้ามาใช้ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ	<p>นิสิตนักศึกษาที่มีความสนใจกับตัวอย่างผลงานที่อาจารย์นำมานำเสนอ จากการเปิดคลิปลิวดีโอจากยูทูป และเกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันทั้งระหว่างนิสิตนักศึกษาเองและระหว่างนิสิตนักศึกษาและอาจารย์</p>
6. นิสิตนักศึกษามีทักษะการแก้ปัญหา	<p>เมื่อนิสิตนักศึกษาเกิดปัญหา มีการแก้ปัญหาโดยสอบถามอาจารย์โดยตรง และหาข้อมูลเพิ่มเติมจากเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ทันทีในคาบเรียน</p>
7. นิสิตนักศึกษามีทักษะในการสร้างสรรค์ผลงาน	<p>การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เข้ามามีส่วนร่วมในการเรียนการสอน ช่วยในการสร้างความเข้าใจที่ดีขึ้นให้นิสิตเมื่อมีการศึกษาค้นคว้า ส่งผลให้เกิดแรงบันดาลใจในการทำงาน และสามารถศึกษาเทคนิค วิธีการจากเครือข่ายสังคมออนไลน์ในการสร้างสรรค์ผลงานได้</p>
8. นิสิตนักศึกษามีทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองและมีความกระตือรือร้นในบทเรียน	<p>การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เข้ามามีส่วนร่วมในการเรียนการสอน เช่น การเปิดคลิปลิวดีโอตัวอย่างงาน หรือเว็บไซต์ที่มีตัวอย่างงานต่างๆ ช่วยให้นิสิตนักศึกษามีจินตนาการ เห็นภาพแนวทาง และมีความเข้าใจในการทำงานมากขึ้น</p>
9. นิสิตนักศึกษามีการสื่อสารร่วมกับผู้อื่น	<p>เกิดการพูดคุยสื่อสารถึงสิ่งใหม่ที่พบในบทเรียน และปรึกษาถึงปัญหาที่พบ โดยการสอบถามเพื่อนหรืออาจารย์และมีการปรึกษาวิธีการทำงานซึ่งกันและกัน</p>



ข้อสังเกต	ข้อมูลจากการสังเกต
10. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เข้ามามีส่วนร่วมในการให้งานหรือการส่งงาน แก่นิสิตนักศึกษา	อาจารย์ผู้สอนสั่งงานในคาบเรียนและให้ส่งโดยการโพสต์ลงในกรุ๊ปปิดของรายวิชาในเฟสบุ๊ค เพื่อแชร์ผลงาน ซึ่งเป็นได้ทั้งการส่งงานและสามารถแชร์ผลงานให้เพื่อนได้ร่วมแสดงความคิดเห็น ช่วยให้เด็กเกิดความกล้าแสดงออก เกิดประสบการณ์ในการวิจารณ์งาน
11. การแนะนำประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เป็นประโยชน์แก่นิสิตนักศึกษา	อาจารย์ผู้สอนแนะนำวิธีการใช้คำค้นที่เหมาะสม ในการค้นหาข้อมูลที่ต้องการในแต่ละหัวข้อของการเรียน
12. ข้อสังเกตอื่นๆ ที่พบ	นิสิตนักศึกษานำคอมพิวเตอร์ส่วนตัวมาเรียนเอง จากโปรเจคในคาบเรียนช่วยให้ทำงานได้ต่อเนื่องหลังจบคาบเรียนแล้วสามารถทำงานต่อเนื่องได้
บรรยากาศการเรียนการสอน	

<p>ข้อสังเกต</p>	<p>ข้อมูลจากการสังเกต</p>
<p>บล็อกส่วนตัว ของ ผศ.ดร.ศุภชัย อารีรุ่งเรือง</p>	
<p>เฟซบุ๊คแฟนเพจของ ผศ.ดร.ศุภชัย อารีรุ่งเรือง</p>	

**จากตารางที่ 13** พบว่าการเรียนการสอนที่มีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนศิลปะปฏิบัติ เริ่มการนำเข้าสู่บทเรียนด้วยการอธิบายถึงความหมายของหัวข้อที่จะสอน พร้อมนำเสนอตัวอย่างจากการเตรียมข้อมูลล่วงหน้า โดยใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นตัวช่วย โดยการเปิดคลิปวิดีโอจากยูทูป นิสิตนักศึกษาที่มีความสนใจกับตัวอย่างผลงานที่อาจารย์นำมาเสนอและเกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันทั้งระหว่างนิสิตนักศึกษาเองและระหว่างนิสิตนักศึกษาและอาจารย์ และเมื่อนิสิตนักศึกษาเกิดความสงสัยในเนื้อหาหรือเทคนิค มีการแก้ปัญหาโดยสอบถามอาจารย์โดยตรง และหาข้อมูลเพิ่มเติมจากเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ทันทีในคาบเรียน ช่วยในการสร้างความเข้าใจที่ดีขึ้นให้นิสิตเมื่อทำการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม ส่งผลให้เกิดแรงบันดาลใจในการทำงาน และสามารถศึกษาเทคนิควิธีการจากเครือข่ายสังคมออนไลน์ในการสร้างสรรค์ผลงานได้อีกด้วย และการนำเครือข่ายสังคมออนไลน์เข้ามามีส่วนช่วยในการส่งเสริมการเรียนการสอนยังมีบทบาทในหลายๆ ขั้นตอน ทั้งในการส่งงานล่วงหน้า เช่น การเตรียมอุปกรณ์ หรือข้อมูลเพื่อเป็นการเตรียมตัวก่อนเข้าเรียนคาบต่อไป การนำเสนอตัวอย่างผลงานในคาบเรียน การส่งงานโดยการโพสต์ลงในกลุ่มปิดของรายวิชาในเฟสบุค เพื่อแชร์ผลงาน ซึ่งเป็นได้ทั้งการส่งงานและสามารถแชร์ผลงานให้เพื่อนได้ร่วมแสดงความคิดเห็น ช่วยให้เด็กเกิดความกล้าแสดงออก เกิดประสบการณ์ในการวิจารณ์ผลงาน หรือการศึกษาหาข้อมูลเพิ่มเติม โดยส่วนใหญ่จะใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน ได้แก่ เฟสบุค ประเภทแบ่งปันเนื้อหากันระหว่างผู้ใช้ ได้แก่ ยูทูป วิมิโอ ฟินเทอเรส และยังมีประเภทบล็อก หรือ ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาพร้อมกันอย่างวิกิพีเดีย ซึ่งอาจารย์จะแนะนำเว็บไซต์ที่เหมาะสมกับเนื้อหาในการเรียนให้นิสิตนักศึกษา หรือการใช้คำค้นที่เหมาะสม เพื่อการค้นคว้าเพิ่มเติม

#### **ตอนที่ 4 การเชื่อมโยงข้อมูลที่สังเคราะห์จากการสอบถาม สัมภาษณ์ และการสังเกต กลุ่มแนวทางการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนศิลปะปฏิบัติ**

จากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและการเปลี่ยนผ่านของความรู้ที่เป็นไปอย่างรวดเร็ว ผู้สอนและผู้เรียนต้องพัฒนาตนเองเพื่อก้าวผ่านสู่โลกแห่งการเรียนรู้แบบใหม่ ผู้สอนควรปรับกระบวนการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้เรียนที่เปลี่ยนแปลงไป และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่มาเป็นเครื่องมือกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน นอกเหนือจากที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อค้นคว้าเพิ่มเติมนอกห้องเรียนแล้ว ปัจจุบันสามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้หลากหลาย เช่น การสร้างกลุ่มการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์เฟสบุค เพื่อติดต่อสื่อสาร ส่งงาน ส่งงาน หรือแชร์ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ โดยสามารถทำได้ทุกที่ทุกเวลา การจัดห้องเรียนเสมือน (Virtual Classroom) ผ่านคลาวด์คอมพิวติ้ง (Cloud Computing) ซึ่งเตรียมการได้ง่าย ประหยัดเวลา ช่วยจัดระเบียบเนื้อหา

บทเรียนได้ง่าย โดยสังคมแห่งการเรียนรู้แบบใหม่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีใจเพียงแค่ได้รับความรู้แต่ยังเป็นผู้ที่สร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ จึงเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญที่ผู้สอนจะต้องพัฒนาศักยภาพเพื่อก้าวผ่านจากการเรียนการสอนระบบ Education 3.0 เข้าสู่ระบบการเรียนการสอนแบบใหม่ หรือที่เรียกว่า Education 4.0 และสอดคล้องกับการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนให้มีทักษะที่ต้องการในยุคใหม่ (21st century skills) ซึ่งได้แก่ การทำงานร่วมกัน การมีความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา และการสื่อสารที่ดี การจัดการเรียนการสอนต้องสร้างกระบวนการเรียนรู้ให้ผู้เรียน มุ่งเน้นการปฏิสัมพันธ์ของผู้เรียน มีการเรียนการสอนที่สนับสนุนการคิดเชิงออกแบบและการผลิตนวัตกรรมที่ตอบสนองความต้องการของสังคมได้ จากที่กล่าวมาเป็นปัจจัยที่สำคัญของการนำเสนอแนวทางการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนศิลปะปฏิบัติ



## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ในการสรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะของการวิจัย เรื่องแนวทางการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนศิลปะปฏิบัติของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิต ผู้วิจัยได้สรุปและอภิปรายผลตามประเด็นที่สำคัญ ดังนี้

#### สรุปผลการวิจัย

แนวทางการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนศิลปะปฏิบัติของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิตของการวิจัย เกิดจากบุคคล 2 กลุ่ม คือ อาจารย์และนิสิตนักศึกษา ดังรายละเอียดต่อไปนี้  
แนวทางของอาจารย์

1. ในขั้นตอนการเรียนรู้ทักษะการปฏิบัติงาน เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมการเรียนการสอน ได้แก่ 1) ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน 2) ประเภทแบ่งปันเนื้อหาอันระหว่างผู้ใช้ 3) ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาาร่วมกัน ตามลำดับ

2. ขั้นตอนการแก้ปัญหาในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมการเรียนการสอน ได้แก่ 1) ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน 2) ประเภทแบ่งปันเนื้อหาอันระหว่างผู้ใช้ 3) ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาาร่วมกัน ตามลำดับ

3. ขั้นตอนการสร้างอุดมคติและแรงบันดาลใจในการทำงาน เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมการเรียนการสอน ได้แก่ 1) ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาาร่วมกัน 2) ประเภทแบ่งปันเนื้อหาอันระหว่างผู้ใช้ 3) ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน ตามลำดับ

4. ขั้นตอนการแสดงผลงานเพื่อถ่ายทอดความคิดความรู้สึก เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมการเรียนการสอน ได้แก่ 1) ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน 2) ประเภทแบ่งปันเนื้อหาอันระหว่างผู้ใช้ 3) ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาาร่วมกัน ตามลำดับ

5. ขั้นตอนการพิจารณาและสังเกตผลงานอย่างละเอียด เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมการเรียนการสอน ได้แก่ 1) ประเภทแบ่งปันเนื้อหาอันระหว่างผู้ใช้ 2) ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน 3) ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาาร่วมกัน ตามลำดับ

6. ขั้นตอนการแชร์ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานต่างๆ เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมการเรียนการสอน ได้แก่ 1) ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน 2) ประเภทแบ่งปันเนื้อหาอันระหว่างผู้ใช้ 3) ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาาร่วมกัน ตามลำดับ

7. ขั้นตอนการพิจารณาผลงานของผู้อื่นเพื่อเรียนรู้เทคนิคใหม่ในแวดวงศิลปะ เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมการเรียนการสอน ได้แก่ 1) ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน 2) ประเภทแบ่งปันเนื้อหากันระหว่างผู้ใช้ 3) ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาพร้อมกัน ตามลำดับ

8. ขั้นตอนการศึกษาศิลปะประเภทต่างๆ ทั้งในอดีตและปัจจุบัน เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมการเรียนการสอน ได้แก่ 1) ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาพร้อมกัน 2) ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน 3) ประเภทแบ่งปันเนื้อหากันระหว่างผู้ใช้ ตามลำดับ

อาจารย์ผู้สอนศิลปะปฏิบัติส่วนใหญ่ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับการนำเครือข่ายสังคมออนไลน์เข้ามาใช้ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติว่า ช่วยให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยเฉพาะเครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกันเป็นประเภทที่มีการใช้ประโยชน์มากที่สุด โดยส่วนใหญ่เป็นเว็บไซต์เฟสบุ๊ค ซึ่งเฟสบุ๊คสามารถเป็นสื่อกลางเชื่อมต่อระหว่างอาจารย์ผู้สอนและนิสิตนักศึกษา มีประโยชน์ทั้งการสร้างกลุ่มปิดในแต่ละรายวิชาเพื่อใช้ในการส่งข้อมูลข่าวสาร ทั้งรายละเอียดการเรียนการสอน การแชร์ข้อมูลจากบล็อกและเว็บไซต์ต่างๆ ที่มีเนื้อหาเฉพาะและมีการอัปเดตข้อมูลใหม่ๆ อยู่เสมอ เพื่อช่วยในการค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม และเปิดโลกทัศน์ใหม่ๆ ในการสร้างแรงบันดาลใจในการทำงาน รวมไปถึงการส่งงานผ่านกลุ่มและการส่งงาน นิสิตนักศึกษายังสามารถมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นต่อผลงานต่างๆ ช่วยส่งเสริมเป็นแรงกระตุ้นและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานและพัฒนางานตนเอง รองลงมาคือประเภทบล็อก ที่มีเนื้อหาเฉพาะที่มีประโยชน์ โดยอาจารย์ผู้สอนอาจจะแนะนำโดยตรงหรือนำคำค้นหาเพื่อให้นิสิตนักศึกษาไปได้หาความรู้เพิ่มเติม และประเภทแบ่งปันเนื้อหากันระหว่างผู้ใช้ ซึ่งโดยส่วนใหญ่จะเป็นยูทูบ ฟินเทอเรส และวิมีโอ โดยมีทั้งการนำข้อมูลทั้งภาพและคลิปวิดีโอมาเป็นตัวอย่างในการเรียนการสอน หรือการแบ่งปันลงบนกลุ่มปิดในแต่ละรายวิชาในเฟสบุ๊ค เพื่อเป็นความรู้และตัวอย่างให้แก่ นิสิตนักศึกษา โดยเด็ก Generation ใหม่เป็นยุคที่เข้าใจในสังคมออนไลน์ได้ดี จึงเหมาะสมและเหมาะสมต่อการใช้ในการสอนนอกห้องเรียน เพราะสามารถรับข้อมูลข่าวสารได้ทุกที่ทุกเวลา ไม่จำเป็นเฉพาะในห้องเรียนเหมือนในอดีต แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นแล้ว ข้อมูลที่นำมาใช้ประกอบการเรียนการสอน ต้องผ่านการคัดกรองและเลือกมาเป็นอย่างดีจากอาจารย์ผู้สอน ต้องทำการบ้านและพัฒนาตนเองอยู่เสมอ ไม่หยุดอยู่กับความรู้เดิม มีหน้าที่สำคัญในการแนะนำนิสิตนักศึกษาในการค้นคว้า คัดกรอง และใช้งานให้ถูกหลักกฎวิธี เพื่อประโยชน์สูงสุดแก่นิสิต

#### แนวทางของนิสิตนักศึกษา

1. ในขั้นตอนการเรียนรู้ทักษะการปฏิบัติงาน เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมการเรียนการสอน ได้แก่ 1) ประเภทแบ่งปันเนื้อหาอันระหว่างผู้ใช้ 2) ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน 3) ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาาร่วมกัน ตามลำดับ

2. ขั้นตอนการแก้ปัญหาในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมการเรียนการสอน ได้แก่ 1) ประเภทแบ่งปันเนื้อหาอันระหว่างผู้ใช้ 2) ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน 3) ประเภทบล็อก ตามลำดับ

3. ขั้นตอนการสร้างอุดมคติและแรงบันดาลใจในการทำงาน เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมการเรียนการสอน ได้แก่ 1) ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาาร่วมกัน 2) ประเภทแบ่งปันเนื้อหาอันระหว่างผู้ใช้ 3) ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน ตามลำดับ

4. ขั้นตอนการแสดงผลงานเพื่อถ่ายทอดความคิดความรู้สึก เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมการเรียนการสอน ได้แก่ 1) ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน 2) ประเภทแบ่งปันเนื้อหาอันระหว่างผู้ใช้ 3) ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาาร่วมกัน ตามลำดับ

5. ขั้นตอนการพิจารณาและสังเกตผลงานอย่างละเอียด เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมการเรียนการสอน ได้แก่ 1) ประเภทแบ่งปันเนื้อหาอันระหว่างผู้ใช้ 2) ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน 3) ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาาร่วมกัน ตามลำดับ

6. ขั้นตอนการแชร์ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานต่างๆ เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมการเรียนการสอน ได้แก่ 1) ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน 2) ประเภทแบ่งปันเนื้อหาอันระหว่างผู้ใช้ 3) ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาาร่วมกัน ตามลำดับ

7. ขั้นตอนการพิจารณาผลงานของผู้อื่นเพื่อเรียนรู้เทคนิคใหม่ในแวดวงศิลปะ เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมการเรียนการสอน ได้แก่ 1) ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน 2) ประเภทแบ่งปันเนื้อหาอันระหว่างผู้ใช้ 3) ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาาร่วมกัน ตามลำดับ

8. ขั้นตอนการศึกษาศิลปะประเภทต่างๆ ทั้งในอดีตและปัจจุบัน เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมการเรียนการสอน ได้แก่ 1) ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาาร่วมกัน 2) ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน 3) ประเภทแบ่งปันเนื้อหาอันระหว่างผู้ใช้ ตามลำดับ

ทางด้านนิสิตนักศึกษาส่วนใหญ่ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับการนำเครือข่ายสังคมออนไลน์เข้ามาใช้ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติว่า ช่วยเป็นแนวทางในการสร้างแรงบันดาลใจ เรียนรู้วิธีแก้ปัญหา และเรียนรู้เทคนิคใหม่ๆ และวิธีการปฏิบัติงานจากสื่อสังคมออนไลน์ได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังสามารถหาข้อมูลความรู้การศึกษาศิลปะประเภทต่างๆ ทั้งในอดีตและปัจจุบันได้อย่างรวดเร็ว รวมไปถึงการติดต่อสื่อสารเพื่อสอบถามเพื่อนและอาจารย์ผ่านทาง เฟสบุ๊คและไลน์ ช่วยส่งเสริมให้เข้าใจการ

เรียนการสอนได้ดีมากยิ่งขึ้นรวมถึงการใช้เป็นสื่อในการเรียนการสอนที่ดี กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองได้ทั้งในและนอกห้องเรียน เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและมุมมองเกี่ยวกับผลงานศิลปะ ได้แนวทางใหม่ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงาน และใช้การสืบหาข้อมูลจากเว็บไซต์ต่างๆ เช่น วิกิพีเดีย หรือการใช้กูเกิล เพื่อสืบค้นบล็อกที่ให้ความรู้ต่างๆ กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองได้ทั้งในและนอกห้องเรียน ช่วยให้เข้าถึงแหล่งข้อมูลทางศิลปะได้ง่ายและสะดวกขึ้นและยังช่วยเป็นสื่อในการนำเสนอผลงานสู่สาธารณชน โดยการเผยแพร่ผลงานตัวเองผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ทั้ง เฟสบุ๊ค อินสตาแกรม ไลน์และยูทูป เปิดโอกาสให้รับฟังเสียงวิจารณ์จากผู้อื่นและนำมาพัฒนาตนเองต่อไป โดยนิสิตนักศึกษามีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกันสูงสุด โดยเฉพาะเฟสบุ๊คที่เป็นสื่อกลางได้ในหลายเรื่อง ทั้งเรื่องส่วนตัวและเรื่องเรียนที่ปัจจุบันอาจารย์ผู้สอนได้นำมาเป็นช่องทางในการช่วยส่งเสริมการเรียนการสอน เป็นได้ทั้งแหล่งกระจายข้อมูล ติดต่อสื่อสาร แบ่งปันความรู้ และนัดหมายส่งงาน รองลงมาคือเครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทแบ่งปันเนื้อหาอันระหว่างผู้ใช้ ซึ่งเว็บไซต์ที่นิสิตนักศึกษานิยมใช้มากคือ ยูทูป ที่เป็นแหล่งรวบรวมสื่อต่างๆ มากมายที่จะช่วยให้นิสิตนักศึกษาได้เปิดโลกทัศน์ และพินเทอเรส ที่เป็นเว็บไซต์ที่นิยมเช่นกัน มีตัวอย่างผลงานที่ดีและน่าสนใจมากมายให้นิสิตนักศึกษาได้นำมาเป็นแรงบันดาลใจในการทำงาน เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทบล็อกและเครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาพร้อมกันก็มีประโยชน์เป็นอย่างดี นิสิตนักศึกษามักจะใช้คำค้นที่เหมาะสมเพื่อค้นคว้าศึกษาข้อมูลมาใช้ประกอบในการเรียน เห็นตัวอย่างได้จากการไปสังเกตการณ์เรียนการสอน ในชั้นเรียนหากนิสิตเกิดความสงสัยนอกจากสอบถามโดยตรงที่อาจารย์ผู้สอนแล้ว ยังสามารถใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการค้นคว้าหาคำตอบได้ทันที

## อภิปรายผล

จากผลของการวิจัยพบว่า แนวทางการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนศิลปะปฏิบัติของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิต มีประเด็นที่สามารถนำมาอภิปรายได้ดังนี้

1. ขั้นตอนการเรียนรู้ทักษะการปฏิบัติงาน การใช้งานเครื่องมือและวัสดุ สามารถใช้ประโยชน์จากเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้โดยการค้นคว้าข้อมูลการใช้งานเบื้องต้นของวัสดุอุปกรณ์ในแต่ละประเภท จากเว็บไซต์ต่างๆ ทั้งในรูปแบบขององค์กรและบล็อกส่วนตัวที่ในปัจจุบันจากเทคโนโลยีที่ก้าวหน้า มีการนำเสนอข้อมูลต่างๆ ที่น่าสนใจมากมายผ่านทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ในหลากหลายรูปแบบ อีกทั้งช่วยเสริมสร้างทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและนำมาเผยแพร่เพื่อเป็นประโยชน์แก่ผู้อื่นได้ สอดคล้องกับที่ เอกชัย พุทธสอน (2557) กล่าวว่า การปฏิบัติตนให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมและเทคโนโลยีสารสนเทศในอนาคตซึ่งเป็นโลกของการเรียนรู้ จำเป็นต้องมีการพัฒนา



ทักษะด้านต่างๆ ดังแนวคิดสำคัญในศตวรรษที่ 21 ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ทักษะสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี และทักษะชีวิตและการทำงาน สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างชาญฉลาด และรู้เท่าทัน เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริม ประกอบด้วย 1) ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน การนำคลิปหรือลิงค์ข้อมูลจากเว็บไซต์ต่างๆ มาแชร์ในกลุ่มปิดของรายวิชาในเว็บไซต์ เฟสบุค (facebook) ที่สร้างขึ้นเพื่อเป็นสื่อกลางระหว่างอาจารย์และนิสิตนักศึกษา เช่น แนะนำการเตรียม อุปกรณ์มาในแต่ละหัวข้อการเรียน การใช้งานเบื้องต้นของวัสดุอุปกรณ์ในแต่ละประเภท มีการใช้ เฟสบุค เพื่อศึกษาข้อมูลจากแฟนเพจ (fanpage) ต่างๆ และการสอบถามเพื่อนและอาจารย์ผ่านกลุ่ม ปิดของรายวิชา ซึ่งอาจารย์ผู้สอนได้มีการวางแผนการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับเทคโนโลยีที่มีอยู่ ก่อให้เกิดผลดีต่อทั้งผู้เรียนและผู้สอน ดังที่ Kukulska – Hulme and Traxler (2013) กล่าวว่า การ ออกแบบระบบการเรียนมีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อการเสริมสร้างประสิทธิภาพทางการเรียนของผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเรียนจากเทคโนโลยีพกพา ซึ่งเป็นสื่อเทคโนโลยีที่นิยมกันทั่วไปในปัจจุบัน 2) ประเภทแบ่งปันเนื้อหาอันระหว่างผู้ใช้ โดยศึกษาเทคนิคและวิธีการทำงาน เช่น จาก ยูทูบ (youtube) เป็นต้น 3) ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาาร่วมกัน ใช้หาข้อมูลเพิ่มเติมในแต่ละด้านที่ เราต้องการศึกษา จากผลการวิจัยจะเห็นได้ว่า อาจารย์และนิสิตนักศึกษา มีการใช้ประโยชน์จาก ประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์ในสามอันดับแรกเหมือนกัน แตกต่างเพียงลำดับการใช้งาน ซึ่ง อาจารย์มีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภท เชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกันสูงสุด ส่วนนิสิตนักศึกษามี การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทแบ่งปันเนื้อหาารหว่างผู้ใช้สูงสุด

2. ขั้นตอนการแก้ปัญหาในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน อาจารย์ผู้สอนจะเน้นให้โจทย์ ที่ชัดเจนและกว้างเพื่อให้มีหลากหลายแนวทางในการสร้างผลงาน การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ สามารถเป็นสื่อกลางเชื่อมต่อระหว่างอาจารย์ผู้สอนและนิสิตนักศึกษา มีประโยชน์ทั้งการรับส่งข้อมูล ข่าวสาร ช่วยให้เกิดการสร้างกระบวนการความคิดที่มีรูปแบบ และสามารถแก้ปัญหาได้จากการคิดที่เป็น ระบบ เกิดความคิดสร้างสรรค์จากการเห็นตัวอย่างและเทคนิคที่น่าสนใจ ดังที่ Dobbs (1998) ที่ กล่าวไว้ว่า การเรียนศิลปะปฏิบัติช่วยฝึกทักษะด้านการตัดสินใจและการใช้ความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งจะ ช่วยให้ผู้เรียนรู้จักแก้ปัญหาเฉพาะหน้าและปัญหาเกี่ยวกับคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ ประกอบกับ ยีน ภูววรรณ และ สมชาย นำประเสริฐชัย (2546) ได้กล่าวไว้ว่า การใช้เครือข่ายคอมพิวเตอร์เป็น ตัวกลางในการเชื่อมต่อทำให้ระบบการเรียนการสอนเกิดขึ้นได้ตลอดเวลา และไม่ต้องเห็นหน้ากันตลอด แต่ก็ส่งข่าวสารถึงกันได้ เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริม ประกอบด้วย 1) ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้า ด้วยกัน โดยติดต่อสื่อสารเพื่อสอบถามปัญหาทั้งทาง เฟสบุคกลุ่มปิดในแต่ละรายวิชาและไลน์ (line) เป็นต้น 2) ประเภทแบ่งปันเนื้อหาอันระหว่างผู้ใช้ ค้นคว้าข้อมูลสนับสนุนการออกแบบทางเว็บไซต์ เช่น ยูทูบ และพินเทอเรส (pinterest) เป็นต้น 3) ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาาร่วมกัน ใช้การ

ทำงานร่วมกันใน กูเกิล สไลด์ (google slide) หรือศึกษาฐานข้อมูลเพิ่มเติมจากวิกิพีเดีย (Wikipedia) จากผลการวิจัยจะเห็นได้ว่า ทั้งอาจารย์และนิสิตนักศึกษา มีการใช้ประโยชน์จากเครือข่ายสังคมออนไลน์ในประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกันและประเภทแบ่งปันเนื้อหากระหว่างผู้ใช้สูงสุด

3. ขั้นตอนการสร้างอุดมคติและแรงบันดาลใจในการทำงาน โดยความเห็นส่วนใหญ่คิดว่าสามารถใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทุกประเภทเพื่อสร้างแรงบันดาลใจและใช้เป็นพื้นที่ในการแลกเปลี่ยนแนวความคิด ของนิสิตนักศึกษา เพื่อช่วยเปิดโลกทัศน์ใหม่ๆ ในการทำงานและการพัฒนาตนเอง ดังที่ Read (1984) ได้กล่าวไว้ว่า คุณค่าของการเรียนศิลปะจะเกิดขึ้นได้ในผู้เรียนนั้น ผู้เรียนจะต้องมีโอกาสในการแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์และอารมณ์อิสระอย่างเสรี ทั้งนี้ควรผ่านการถ่วงน้ำหนักข้อมูลและนำมาใช้ในแบบที่เหมาะสม ครูผู้สอนต้องคอยสนับสนุนให้นิสิตนักศึกษาเห็นคุณค่างานของตนเอง ช่วยสร้างกำลังใจเพื่อให้เกิดผลงานที่ดีออกมา สอดคล้องกับ ไพฑูรย์ สีนลารัตน์ (2556) ที่กล่าวว่า ผู้เรียนต้องสามารถถ่วงน้ำหนักจากฐานความรู้ที่มีอยู่และเห็นชัด ในบริบทที่ความรู้เหล่านั้นสามารถนำไปสู่คำตอบได้ เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริม ประกอบด้วย 1) ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน เช่น การศึกษาผลงานตามเฟซบุ๊คแฟนเพจ (facebook fanpage) และ อินสตาแกรม (instagram) ของศิลปิน เป็นต้น 2) ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหา ร่วมกัน การศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมจากวิกิพีเดีย สไลด์แชร์ 3) ประเภทแบ่งปันเนื้อหากระหว่างผู้ใช้ การหาแรงบันดาลใจ เช่น จากพินเทอเรสและยูทูบ เป็นต้น 4) ประเภทบล็อก การศึกษาข้อมูลจากบล็อกต่างๆ ด้วยการค้นหาข้อมูลจากหัวข้อที่รับมา 5) ประเภทเกมโลกเสมือนจริง และ 6) ประเภทเกมแสดงตัวตนในสังคม สามารถช่วยให้เกิดจินตนาการและแรงบันดาลใจ โดยสอดคล้องกับคำกล่าวของ Weyers (2014) ที่ว่า การเรียนยุคใหม่ควรสร้างผู้เรียนให้เกิดทักษะในการแสวงหาองค์ความรู้จากแหล่งเรียนรู้ภายนอก ในมุมมองที่หลากหลายและแตกต่างกันได้อย่างเหมาะสม จากผลการวิจัยจะเห็นได้ว่า อาจารย์และนิสิตนักศึกษา มีการใช้ประโยชน์จากประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์ในสามอันดับแรกเหมือนกัน แตกต่างเพียงลำดับการใช้งาน ซึ่งอาจารย์มีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทแบ่งปันเนื้อหากระหว่างผู้ใช้สูงสุด ส่วนนิสิตนักศึกษา มีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหา ร่วมกันสูงสุด

4. ขั้นตอนการแสดงผลงานเพื่อถ่ายทอดความคิดความรู้สึก การนำเสนอผลงานผ่านทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ ช่วยให้นักศึกษามีพื้นที่ในการนำเสนอผลงานสู่สาธารณะได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว สามารถเผยแพร่ความรู้ ประสบการณ์ของตนได้อย่างสะดวก ซึ่งเด็กยุคใหม่เข้าใจในสังคมออนไลน์ได้ดี จึงเหมาะสมและเหมาะต่อการใช้ในการสอนนอกห้องเรียน เพราะสามารถรับข้อมูลข่าวสารได้ทุกที่ทุกเวลา ช่วยให้เกิดความกระตือรือร้น ทั้งจากการเห็นงานผู้อื่นผ่านทางโลกออนไลน์ และการนำข้อเสนอแนะจากคนที่เข้ามาแสดงความคิดเห็นต่อผลงานตนเอง มาปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้น

ยิ่งขึ้น สอดคล้องกับที่เพซูร์ย ลินลาร์ตัน (2557) ได้กล่าวไว้ว่า ต้องส่งเสริมให้เด็กรุ่นใหม่เข้าสู่ ศตวรรษที่ 21 อย่างมีวิจารณญาณพอ ให้รู้จักวิเคราะห์และประเมินสิ่งที่เขาู้ เห็น และใช้ ว่ามีความเหมาะสมมากน้อยเพียงใด และจากที่สังคมไทยมีการพัฒนาสิ่งใหม่ๆ อยู่เสมอ จึงจำเป็นต้องมีการ ส่งเสริมให้บุคลากรให้มีความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการไปในอนาคต คิดไปจนถึงจุดที่ไม่รู้ เพื่อนำไปสู่ การสร้างสรรค์ใหม่ๆ ได้ เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริม ประกอบด้วย 1) ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้า ด้วยกัน โดยส่วนใหญ่ใช้วิธีสร้างกลุ่มปิดของรายวิชาในเฟสบุค และเผยแพร่ผลงานลงในกลุ่ม เพื่อส่ง งานหรือเผยแพร่ผลงานผ่านอินสตาแกรมและไลน์ เป็นต้น 2) ประเภทแบ่งปันเนื้อหากระหว่างผู้ใช้ เผยแพร่ผลงานผ่านยูทูป และ วิมีโอ (vimeo) เป็นต้น 3) ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาาร่วมกัน จากผลการวิจัยจะเห็นได้ว่า ทั้งอาจารย์และนิสิตนักศึกษา มีการใช้ประโยชน์จากเครือข่ายสังคม ออนไลน์ในประเภท เชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกันสูงสุด เพราะเป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทที่ เหมาะสมต่อการแบ่งปันข้อมูล มีคุณลักษณะในการแจ้งเตือนซึ่งสามารถโต้ตอบได้ทันทีและมี เครื่องมือที่เหมาะสมต่อการนำมาใช้ประโยชน์ สอดคล้องกับงานวิจัยของ เกศริน แสงจันทร์เรือง (2554) ที่กล่าวว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นอีกเทคโนโลยีหนึ่งที่ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญใน ชีวิตประจำวันของเด็กวัยรุ่นไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่งเฟสบุค ที่กำลังเป็นที่นิยม ซึ่งเป็นเครือข่ายสังคม ออนไลน์ที่อาศัยรูปแบบการบริการที่เรียกว่า “Social Networking Service (SNS)” ที่สามารถทำให้ คนเกิดการมีปฏิสัมพันธ์กันได้ทุกที่ทุกเวลา ผ่านการใช้อินเทอร์เน็ตโดยไม่จำกัดระยะทาง สถานที่ และเวลา เสมือนเป็นอีกช่องทางที่ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การเข้าถึงข้อมูล และมีโอกาสใน การทำงานที่เพิ่มมากขึ้น

5. ขั้นตอนการพิจารณาและสังเกตผลงานอย่างละเอียด การได้ศึกษาผลงานของผู้อื่นจะช่วย ให้นิสิตนักศึกษาเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และมีการพัฒนาตนเอง สอดคล้องกับที่ Bosman and Zagenczyk (2011) และ Poore (2013) กล่าวไว้ว่า ปัจจุบันการเรียนรู้ผ่านเว็บไซต์หรือการเรียน ออนไลน์ได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้น การในช่วยสร้างความร่วมมือและการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่าง ผู้เรียน เกิดการพัฒนาความคิด การสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์ เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริม ประกอบด้วย 1) ประเภทแบ่งปันเนื้อหากระหว่างผู้ใช้ ศึกษาผลงานใหม่ๆ และเทคนิควิธีการจาก ยูทูป วิมีโอ ฟินเทอเรส และ สไลด์แชร์ (slideshare) เป็นต้น 2) ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน โดยการส่งผลงานลงในกลุ่มปิดของรายวิชาในเว็บไซต์เฟสบุค ของแต่ละรายวิชาที่อาจารย์ตั้งขึ้นมา จะช่วยให้นิสิตนักศึกษาพิจารณาผลงานของตนเองและเพื่อนๆ เพื่อแสดงความคิดเห็นในงานผู้อื่นและ พัฒนางานตนเองรวมถึงการศึกษาค้นคว้าของศิลปินท่านอื่นผ่านทางเว็บไซต์ เช่น เฟสบุคแฟนเพจ และอินสตาแกรม เป็นต้น 3) ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาาร่วมกัน สามารถศึกษาผลงานของ ศิลปินผู้เชี่ยวชาญ ได้จาก กูเกิล อาร์ต แอนด์ เคาเจอร์ (google art and culture) เป็นต้น จาก

ผลการวิจัยจะเห็นได้ว่า อาจารย์และนิสิตนักศึกษา มีการใช้ประโยชน์จากประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์ในสามอันดับแรกเหมือนกัน

6. ขั้นตอนการแชร์ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานต่างๆ นิสิตนักศึกษาแสดงความคิดเห็นร่วมกันมากขึ้น เกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลและความคิดเห็นซึ่งกันและกันดังคำกล่าวของ Ajjan and Hartshorne (2008) และ Mason (2006) ที่ว่า การนำเครือข่ายสังคมออนไลน์มาใช้ในการเรียนการสอนสามารถเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอน เพราะนักศึกษาส่วนมากจะใช้เวลาส่วนใหญ่ทำกิจกรรมต่างๆ ผ่านทางเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยใช้เป็นเครื่องมือเพื่อสนับสนุนกิจกรรมต่างๆ ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ การร่วมมือกัน มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลและทรัพยากรร่วมกัน และทำให้เกิดความคิดอย่างมีเหตุมีผลระหว่างผู้สอนและผู้เรียน เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริม ประกอบด้วย 1) ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน มีการสร้างกลุ่มปิดของรายวิชาในเว็บไซต์เฟสบุค สร้างเฟสบุคแฟนเพจ และเป็นช่องทางในการส่งผลงาน โดยเปิดโอกาสให้นิสิตนักศึกษามีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น และบางโอกาสก็ให้คนภายนอกได้แสดงความคิดเห็นด้วย เพื่อการแนะนำและส่งเสริมให้นิสิตนักศึกษาพัฒนางานของตนมากขึ้น มีการแชร์ข้อมูลข่าวสารเพื่อการแสดงความคิดเห็นและวิพากษ์ต่อ 2) ประเภทแบ่งปันเนื้อหาอันระหว่างผู้ใช้ การเผยแพร่ผลงานและแสดงความคิดเห็นผ่านยูทูบ วิมีโอ ฟินเทอเรส และ สไลด์แชร์ เป็นต้น 3) ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาพร้อมกัน โดยนำเนื้อหาและที่ได้ศึกษาจากเว็บไซต์ประเภทนี้มาแชร์หรือศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อให้มีฐานความรู้ในตัวเองมากยิ่งขึ้น ก่อนที่จะแสดงความคิดเห็นต่อผลงานคนอื่น สอดคล้องกับความคิดเห็นของ Weyers (2014) ที่ว่า ควรสร้างผู้เรียนยุคใหม่ให้เกิดคุณลักษณะของนักวางแผนทางการเรียนด้วยตนเองเพื่อสามารถสร้างความสามารถในการเชื่อมโยงความรู้จากเครือข่ายภายนอก จากผลการวิจัยจะเห็นได้ว่า อาจารย์และนิสิตนักศึกษา มีการใช้ประโยชน์จากประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์ในสามอันดับแรกเหมือนกัน

7. ขั้นตอนการพิจารณาผลงานของผู้อื่นเพื่อเรียนรู้เทคนิคใหม่ในแวดวงศิลปะ โดยอาจารย์ผู้สอนแนะนำเว็บไซต์ทั้งของไทยและต่างประเทศแก่นิสิตนักศึกษา รวมไปถึงคำค้นหาที่เหมาะสมเพื่อให้นิสิตศึกษานำไปค้นคว้าพิจารณาผลงานเพิ่มเติม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อารีย์ รัตน์ประโคน (2551) ที่ว่า อาจารย์ผู้สอนต้องคำนึงถึงการพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ ทักษะคติ และทักษะของนักศึกษาตลอดจนความถนัดและความสนใจของนักศึกษาแต่ละคน สนับสนุนการศึกษาถึงเทคนิคแนวทางและความรู้ใหม่ๆ นำมาพัฒนาผลงานของตนเอง รวมไปถึงความรู้ในอีกหลายแง่มุมที่เราคาดไม่ถึงและอาจเป็นประโยชน์สำหรับเราได้ในอนาคต ดังที่ Hetland and others (2007) กล่าวไว้ว่า การเรียนศิลปะปฏิบัติควรเรียนรู้ที่จะสำรวจอย่างสนุกสนานโดยไม่ต้องวางแผนและยอมรับโอกาสในการเรียนรู้จากข้อผิดพลาด เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริม ประกอบด้วย

1) ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน โดยการค้นคว้าตามเฟสบุ๊คแฟนเพจและอินสตาแกรมส่วนตัวของศิลปิน 2) ประเภทแบ่งปันเนื้อหาอันระหว่างผู้ใช้ ศึกษาผลงานและเทคนิค เช่น ยูทูป วิมีโอ และ พินเทอเรส เป็นต้น 3) ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาพร้อมกัน จากผลการวิจัยจะเห็นได้ว่า อาจารย์และนิสิตนักศึกษา มีการใช้ประโยชน์จากประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์ในสามอันดับแรกเหมือนกัน

8. ขั้นตอนการศึกษาศิลปะประเภทต่างๆ ทั้งในอดีตและปัจจุบัน ช่วยให้ศิลปินนักศึกษามีฐานความรู้ที่ดีขึ้น มีความสามารถในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเหมาะสม สอดคล้องกับที่ สุมาลี ชัยเจริญ (2545) กล่าวไว้ว่า ในขณะที่เทคโนโลยีทำหน้าที่เป็นสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนในการสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยได้กระทำผ่านความคิดของตนเอง จะทำให้สามารถแสวงหาคำตอบได้อย่างหลากหลาย เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมประกอบด้วย 1) ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาพร้อมกัน เช่น กูเกิล อาร์ต แอนด์ เคัลเจอร์ (google art and culture) เป็นต้น โดยอาจารย์ผู้สอนช่วยแนะนำคำค้นหาที่เหมาะสม เพื่อให้ศิลปินนักศึกษานำไปค้นคว้าพิจารณาผลงานเพิ่มเติม 2) ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน มีเว็บไซต์แฟนเพจที่เผยแพร่ผลงานศิลปะทั้งในอดีตและปัจจุบันอยู่มากมายที่มีความน่าสนใจ เหมาะแก่การศึกษาเพื่อเป็นความรู้พื้นฐานให้แก่อาจารย์และนิสิตนักศึกษาได้ศึกษา เช่น พิพิธภัณฑ์ต่างๆ ทั้งในและต่างประเทศ 3) ประเภทแบ่งปันเนื้อหาอันระหว่างผู้ใช้ อาจารย์แนะนำคำค้นหาที่เหมาะสมบนยูทูป และพินเทอเรส เป็นต้น จากผลการวิจัยจะเห็นได้ว่า อาจารย์และนิสิตนักศึกษา มีการใช้ประโยชน์จากประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์ในสามอันดับแรกเหมือนกัน

### ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย

1. อาจารย์ผู้สอนควรเป็นผู้ส่งเสริมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในทางที่เหมาะสม สอนการคัดกรองข้อมูลที่น่าเชื่อถือรวมถึงการแนะนำแหล่งข้อมูลต่างๆ อาจารย์ต้องพัฒนาตนเองอยู่เสมอเพื่อรู้เท่าทันนิสิตนักศึกษาและศึกษาข้อมูลใหม่ๆ ของเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่พัฒนาขึ้นในทุกวัน
2. นิสิตนักศึกษาควรมีทักษะเบื้องต้นในการคัดกรองข้อมูล ศึกษาจากแหล่งอ้างอิงที่หลากหลายและเชื่อถือได้ แล้วนำมาเปรียบเทียบ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องและน่าเชื่อถือที่สุด

### ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนศิลปะปฏิบัติ พร้อมกับทดลองใช้แนวทางในห้องเรียนจริงเพื่อศึกษาผลที่ได้รับจากการทดลองใช้แนวทางที่ศึกษามา

2. ควรมีการวิจัยเพื่อศึกษาแนวทางการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในศิลปะแขนงอื่นๆ เช่น ประวัติศาสตร์ศิลป์ สุนทรียศาสตร์ การวิจารณ์ศิลปะ

## แนวทางการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนศิลปะปฏิบัติ

จากการวิจัยสามารถแบ่งได้ ดังนี้

### 1. ขั้นตอนการเรียนรู้ทักษะการปฏิบัติงานการใช้เครื่องมือและวัสดุ เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสม ได้แก่

#### 1.1) ประเภทเชื่อมต่อกัน

เฟสบุ๊ค (facebook) อาจารย์ผู้สอนสามารถสร้างแฟนเพจ (fan page) หรือกลุ่มสนทนาปิด (group) ในแต่ละรายวิชา เพื่อเป็นจุดศูนย์กลางในการสื่อสาร นำข้อมูลที่มีประโยชน์เกี่ยวกับทักษะการปฏิบัติงานและการใช้เครื่องมือและวัสดุจากเว็บไซต์ต่างๆ มาแชร์ได้ รวมไปถึงนิสิตนักศึกษาก็สามารถนำข้อมูลมาแชร์ได้ด้วยเช่นกัน แฟนเพจที่มีเนื้อหาที่น่าสนใจเกี่ยวกับทักษะการปฏิบัติงานและการใช้เครื่องมือ เช่น [www.facebook.com/drawingpencil/](http://www.facebook.com/drawingpencil/) สอนการวาดเส้นด้วยดินสอ มีการอธิบายตัวอย่างทั้งเป็นภาพประกอบและวิดีโอคลิป [www.facebook.com/variartsite/](http://www.facebook.com/variartsite/) นำเสนอการสร้างสรรค้งานศิลปะและเทคนิคที่หลากหลายรูปแบบ ทั้งวาดเส้น สีน้ำ สีน้ำมัน การใช้ฟู่กัน สื่อผสมและอื่นๆ อีกมากมาย [www.facebook.com/SculpLovers/](http://www.facebook.com/SculpLovers/) เผยแพร่ผลงานประติมากรรม หลากหลายรูปแบบทั่วโลก รวมไปถึงเทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน [www.facebook.com/graphicarts/](http://www.facebook.com/graphicarts/) การสร้างงานกราฟิกที่ผสมผสานทั้งภาพ คำ และจินตนาการ เพื่อออกมาเป็นผลงาน เป็นต้น

ศึกษาเพิ่มเติม ได้ที่ เว็บไซต์ [getkahoot.com/](http://getkahoot.com/) เป็นเว็บไซต์ที่อาจารย์ผู้สอนสามารถสร้างเกมหรือข้อคำถาม เพื่อเป็นแนวทางการเรียนการสอน ให้นิสิตนักศึกษาได้ฝึกฝนและมีความมุ่งมั่นในการเรียนมากขึ้น โดยสามารถสร้างสรรค์เกมสนุกๆ และน่าสนใจได้โดยใช้เวลาน้อย โดยรูปแบบของเกมจะเป็นรูปแบบคำถามแบบเลือกตอบ อีกทั้งยังสามารถใส่วิดีโอ รูปภาพ แผนภูมิเพิ่มเติมได้ คือการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ อาจารย์มีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์กับผู้เรียนสูงสุด Kahoot สามารถทำงานได้ดีในกิจกรรมแบบกลุ่ม โดยผู้เรียนสามารถใช้อุปกรณ์ของตนเองได้อย่างอิสระ ซึ่งข้อคำถามจะถูกแสดงอยู่บนหน้าจอหลักของห้องเรียน การใช้ Kahoot นั้นสามารถช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนติดตามและสนใจการเรียนการสอนอย่างไม่น่าเบื่อ และเป็นกระบวนการเรียนรู้ทางสังคมส่งเสริมการเรียนร่วมกันผ่านการอภิปราย ซึ่ง Kahoot ได้ส่งเสริมการเรียนร่วมกันได้ทั้งในและนอกห้องเรียน โดยผ่านการสร้างสรรค์ด้วย Kahoot ของตนเองและแบ่งปันให้กับสมาชิก และยังมีแฟนเพจต่างๆ ที่รวบรวมเทคนิคการสร้างงาน

ไว้ เช่น [www.facebook.com/MarcAllanteArt/](http://www.facebook.com/MarcAllanteArt/) แฟนเพจศิลปินอิสระเกี่ยวกับภาพวาดจากการใช้สี  
ประเภทต่างๆ [www.facebook.com/Sculpturesandart/](http://www.facebook.com/Sculpturesandart/) แฟนเพจผลงานประติมากรรมพร้อม  
ประวัติที่น่าสนใจ [www.facebook.com/NickBibby.Sculpture.Bronze/](http://www.facebook.com/NickBibby.Sculpture.Bronze/) แฟนเพจศิลปินอิสระ  
เกี่ยวกับการสร้างงานประติมากรรม เป็นต้น [www.facebook.com/drawarchi/](http://www.facebook.com/drawarchi/) แฟนเพจสอน  
เทคนิคการวาดภาพ [www.facebook.com/Typography](http://www.facebook.com/Typography) แฟนเพจการสร้างตัวอักษร เป็นต้น

## 1.2) ประเภทแบ่งปันเนื้อหาอันระหว่างผู้ใช้

ยูทูป (youtube) อาจารย์ผู้สอนสามารถเลือกค้นคว้าคลิปวิดีโอที่มีความเหมาะสม  
กับเนื้อหารายวิชา และเป็นประโยชน์แก่ผู้เรียน เพื่อใช้ในการยกตัวอย่าง หรือแสดงให้เห็นถึงวิธีการใช้  
งานเครื่องมือต่างๆ เช่น [www.youtube.com/user/kuanporn001](http://www.youtube.com/user/kuanporn001) นำเสนอการทำงานศิลปะไทย  
ทั้งการวาดเส้น การปั้น การลงสี เทคนิคและวิธีการต่างๆ ในการสร้างผลงานศิลปะ

[www.youtube.com/user/3Dworld2](http://www.youtube.com/user/3Dworld2) นำเสนอการสร้างผลงานประติมากรรม เทคนิคการปั้นใน  
แบบต่างๆ และการสร้างผลงานจิตรกรรม [www.youtube.com/user/arunkumar0777](http://www.youtube.com/user/arunkumar0777) สอน  
เทคนิคการตกแต่งภาพและการสร้างโลโก้ จากโปรแกรมโฟโต้ชอป (photoshop) ไลต์รูม  
(Lightroom) เป็นต้น [www.youtube.com/channel/UC\\_mkC8ChfzCJcuSqSMwUWw](http://www.youtube.com/channel/UC_mkC8ChfzCJcuSqSMwUWw)  
นำเสนอเทคนิคในการสร้างผลงานจากโปรแกรมกราฟิกต่างๆ เช่น โฟโต้ชอป (photoshop)  
อิลลาสเตรเตอร์ (Illustrator) [www.youtube.com/user/HoneyBmama](http://www.youtube.com/user/HoneyBmama) นำเสนอคลิปสอนการวาด  
ภาพ เป็นต้น

วีมีโอ (vimeo) อาจารย์ผู้สอนสามารถเลือกค้นคว้าคลิปต่างๆ ที่มีประโยชน์ในหัวข้อ  
การเรียนการสอน เพื่อศึกษาเทคนิค วิธีการ ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพผู้สอน และสามารถนำมาแชร์เพื่อ  
เป็นแนวทางให้นักศึกษาได้ เช่น [vimeo.com/redgiant](http://vimeo.com/redgiant) เรตเจแอนท์ เป็นผู้ผลิตเครื่องมือและ  
ส่วนเสริมในโปรแกรมต่างๆ ที่เรียกว่า ปลั๊กอิน (plug in) สำหรับโปรแกรมตัดต่อและโปรแกรม  
สร้างสรรค์งานแอนิเมชันต่างๆ สำหรับช่องทางนี้ จะนำเสนอเทคนิคและวิธีการใช้งาน เช่น การปรับ  
แสงให้เหมาะกับภาพ การสร้างตัวหนังสือเคลื่อนไหวในรูปแบบต่างๆ การใส่ภาพพื้นหลังของบลูสกรีน  
(blue screen) เป็นต้น

คาคู (cacoo) คือ เครื่องมือวาดรูปออนไลน์ที่ช่วยคุณสร้างแผนผังที่หลากหลาย  
อาทิเช่น แผนผังเว็บไซต์ รูปแบบการนำเสนอทางเว็บ และแผนผังเครือข่าย คาคูสร้างการทำงานและ  
จัดระบบร่วมกันในเวลาอันสั้น โครงสร้างซึ่งสร้างจากคาคูสามารถแก้ไขได้หลายคนในเวลาเดียวกัน  
การทำงานกับคาคูก็เหมือนกับการทำงานร่วมกับคนหลายคนในเวลาเดียวกันทำให้เกิดการร่วมมือ จึง  
เหมาะสมสำหรับอาจารย์ผู้สอน ในการสร้างเครื่องมือในการสอนให้มีความหลากหลาย สามารถเข้าไป  
ใช้งานได้ที่ [www.cacoo.com](http://www.cacoo.com)

ศึกษาเพิ่มเติม เช่น [www.youtube.com/user/Artismia](http://www.youtube.com/user/Artismia) นำเสนอการสร้างงานศิลปะที่หลากหลาย [www.youtube.com/channel/UCq5G-pRg3VHaSCihC\\_ByhnQ](http://www.youtube.com/channel/UCq5G-pRg3VHaSCihC_ByhnQ) ช่อง Stephanie K. PetitPlat นำเสนอการสร้างงานประติมากรรม [www.youtube.com/c/ambanimationacademy](http://www.youtube.com/c/ambanimationacademy) นำเสนอแนวทางการวาดภาพแอนิเมชัน [www.youtube.com/user/UltramanToronto](http://www.youtube.com/user/UltramanToronto) นำเสนอการสร้างงานกราฟิก [vimeo.com/groups/mggroup](http://vimeo.com/groups/mggroup) การสอนเทคนิคการสร้างงานโมชันกราฟิก (motion graphic) [vimeo.com/channels/booooooom](http://vimeo.com/channels/booooooom) และ [vimeo.com/channels/everythinganimated](http://vimeo.com/channels/everythinganimated) เป็นช่องที่นำเสนองานแอนิเมชัน (animation) เป็นต้น

## 2. ขั้นตอนการแก้ปัญหาในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อมุ่งพัฒนาการทำงาน และสร้างให้เกิดความขยันหมั่นเพียรในการทำงานศิลปะ

- 1) ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน โดยติดต่อสื่อสารเพื่อสอบถามปัญหาทั้งทางเฟซบุ๊ค [www.facebook.com](http://www.facebook.com) การสร้างแฟนเพจหรือสร้างกลุ่มปิดในแต่ละรายวิชา และแอปพลิเคชันไลน์ (line) เป็นต้น
  - 2) ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาพร้อมกัน อาจารย์และนิสิตนักศึกษาสามารถใช้กูเกิล สไลด์ (Google Slides) [www.google.com/intl/th\\_th/slides/about/](http://www.google.com/intl/th_th/slides/about/) ที่มีคุณสมบัติที่ทำให้ตัวเราและคนอื่นทำงานและแก้ไขไปพร้อมๆ กัน มีการบันทึกข้อมูลอัตโนมัติ แทรกรูปภาพได้จากเว็บไซต์ แทรกวิดีโอได้จากยูทูป และยังสามารถเพิ่มความคิดเห็นได้ในแต่ละส่วน [www.slideshare.net/](http://www.slideshare.net/) SlideShare (สไลด์แชร์) เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการฝากไฟล์ ทั้งเอกสารในรูปแบบไฟล์ วิดีโอในรูปแบบไฟล์ และสามารถนำไปแชร์ให้ผู้อื่นได้เข้ามาดู หรือดาวน์โหลด (Download) ไปใช้ได้ นอกจากนี้ยังสามารถค้นหาไฟล์เอกสารหรืองานนำเสนอ (Powerpoint) ที่ผู้อื่นสร้างไว้มากมาย สามารถนำมาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนได้ โดยไม่ต้องสร้างขึ้นมาเอง
- ศึกษาเพิ่มเติม เช่น เพรซี (prezi) [prezi.com/](http://prezi.com/) เครื่องมือช่วยสร้างงานนำเสนอออนไลน์ ลินอิต (linoit) เว็บไซต์ที่จำลองหน้าเว็บให้เป็นกระดานแผ่นใหญ่ สำหรับแปะโน้ตได้ทั้งแบบตัวอักษร ภาพ และวิดีโอ สามารถเตือนความจำให้กับเจ้าของทางอีเมล ทั้งยังให้คนอื่นร่วมกันแปะโน้ตบนกระดานแผ่นเดียวกันได้อีกด้วย เป็นต้น

## 3. ขั้นตอนการสร้างอุดมคติและแรงบันดาลใจในการทำงาน เครือข่ายสังคมออนไลน์ทุกประเภทมีความเหมาะสมในการนำมาสนับสนุนการเรียนการสอน

- 1) ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาพร้อมกัน สามารถใช้ วิกิพีเดีย [www.google.com/culturalinstitute/](http://www.google.com/culturalinstitute/) กูเกิลอาร์ต แอนด์ เคาท์เจอร์ ที่รวบรวมเรื่องราวทางศิลปะไว้มากมาย [www.slideshare.net/SlideShare](http://www.slideshare.net/SlideShare) (สไลด์แชร์) สามารถค้นหาไฟล์เอกสารหรืองาน



นำเสนอ (Powerpoint) ที่ผู้อื่นสร้างไว้มากมาย สามารถนำมาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนได้ โดยไม่ต้องสร้างขึ้นมาเอง

2) ประเภทบล็อก เช่น [www.pexels.com](http://www.pexels.com) เว็บไซต์ที่รวบรวมผลงานของมืออาชีพ มีทั้งภาพถ่าย ภาพกราฟิกและวิดีโอ [www.arttutor.com/blog](http://www.arttutor.com/blog) สอนเทคนิคการวาดภาพและการลงสี [www.thisiscolossal.com/](http://www.thisiscolossal.com/) นำเสนอผลงานด้านการออกแบบที่หลากหลาย เป็นต้น

3) ประเภทแบ่งปันเนื้อหากระหว่างผู้ใช้ เช่น [www.pinterest.com/unamia/art-illustration/](http://www.pinterest.com/unamia/art-illustration/) รวบรวมผลงานศิลปะภาพประกอบแนวอิลลัสเตชัน (Illustration) [www.pinterest.com/trendland/poster-design/](http://www.pinterest.com/trendland/poster-design/) นำเสนองานออกแบบโปสเตอร์ [www.pinterest.com/mymodernmet/amazing-art/](http://www.pinterest.com/mymodernmet/amazing-art/) รวบรวมผลงานศิลปะหลากหลายประเภท ทั้งภาพวาด ประติมากรรม กราฟิก สื่อผสม แฟชั่น งานฝีมือ เป็นต้น

4) ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน เช่น [www.facebook.com/Mahshar.Design](http://www.facebook.com/Mahshar.Design) แฟนเพจ อาร์ทแอนดดีไซน์ เผยแพร่และแชร์ผลงานศิลปะและการออกแบบทุกรูปแบบ [www.facebook.com/drawingthesoul/](http://www.facebook.com/drawingthesoul/) แฟนเพจ อาร์ต อิน โซล เน้นการแชร์ผลงานหลากหลายรูปแบบที่น่าสนใจ [www.facebook.com/Bardia.GraphicDesign/](http://www.facebook.com/Bardia.GraphicDesign/) แฟนเพจงานกราฟิกดีไซน์ [www.facebook.com/Bardia.Sculpture/](http://www.facebook.com/Bardia.Sculpture/) แฟนเพจการสร้างสรรคงานประติมากรรม [www.facebook.com/5min.crafts/](http://www.facebook.com/5min.crafts/) แฟนเพจสิ่งประดิษฐ์ เป็นต้น

5) ประเภทเกมโลกเสมือนจริง สามารถใช้เกมที่สามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้เสมือนอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง โดยที่ผู้ใช้นำเสนอตัวตนผ่านบทบาทในเกม เช่น เกม เวิร์ล ออฟ วอคราฟ (World of Warcraft) [worldofwarcraft.com/en-gb/start](http://worldofwarcraft.com/en-gb/start) ปังย่า (pangya) <http://pangya.mygame.in.th/main> เป็นต้น

6) ประเภทเกมแสดงตัวตนในสังคม เป็นอีกกลุ่มหนึ่งของโลกเสมือนจริง แต่จะมีความเสมือนจริงและละเอียดอ่อนกว่า เช่น เดอะซิมส์ (The Sims) [www.thesims.com/en\\_GB/](http://www.thesims.com/en_GB/) เซ็คคันด์ไลฟ์ (Second life) [secondlife.com/](http://secondlife.com/) และแอปพลิเคชัน ไลน์เพลย์ (Line Play) เป็นต้น

โดยใช้เป็นพื้นที่ในการแลกเปลี่ยนแนวความคิด เพื่อช่วยเปิดโลกทัศน์ใหม่ๆ ในการทำงานและการพัฒนาตนเอง ทั้งนี้ควรผ่านการกรองข้อมูลและนำมาใช้ในแบบที่เหมาะสม

#### 4. ขั้นตอนการแสดงผลงานเพื่อถ่ายทอดความคิดความรู้สึก เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมในการนำมาสนับสนุนการเรียนการสอน ได้แก่

1) ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน สามารถใช้เฟสบุ๊ค หรือ อินสตาแกรม โดยใช้เป็นสื่อกลางในการเผยแพร่ผลงาน อาจารย์สามารถสร้างแฟนเพจหรือกลุ่มปิดในแต่ละรายวิชา เพื่อเป็นจุดศูนย์กลางในการสื่อสาร เป็นพื้นที่ในการส่งงานของนิสิตนักศึกษาเผยแพร่ได้ทั้งแบบรูปภาพและวิดีโอ นิสิตนักศึกษาสามารถเปิดแฟนเพจหรืออินสตาแกรมส่วนตัวเพื่อเผยแพร่ผลงานของ

ตน ถือเป็นอีกช่องทางในการเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณชน ซึ่งสามารถพัฒนาไปสู่การสร้างตัวตน แสดงเอกลักษณ์และจุดยืน ไปจนถึงการสร้างรายได้จริงได้อีกด้วย เช่น แพนเพจ ดาวเด่นบัวหลวง [www.facebook.com/Bualuang101/](http://www.facebook.com/Bualuang101/) โครงการดาวเด่นบัวหลวง 101 สนับสนุนการแข่งขันวาดภาพสดของนักศึกษาจากสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ เพื่อส่งเสริมและพัฒนาทักษะของศิลปินรุ่นใหม่ ให้มีโอกาสสร้างสรรค์ฝีมือ ทักษะ จินตนาการอย่างเต็มที่ และเพื่อให้ศิลปินรุ่นใหม่ได้เรียนรู้เรื่องต่างๆ และเกิดความเชื่อมั่นที่ก้าวหน้าต่อไปในอนาคต แพนเพจอะเมซิงอาร์ต

[www.facebook.com/AmaazingArt/](http://www.facebook.com/AmaazingArt/) เป็นแพนเพจสื่อกลางสนับสนุนให้ศิลปินส่งผลงานเข้ามาและ แชรผลงาน พร้อมทั้งยังสามารถร่วมกันแสดงความคิดเห็นถึงเทคนิคและวิธีการ ช่วยส่งเสริมให้เกิด การมีปฏิสัมพันธ์และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในวงการศิลปะ แพนเพจส่วนตัวของศิลปิน Kerby Rosanes [www.facebook.com/sketchystoriesblog/](http://www.facebook.com/sketchystoriesblog/) ที่นำเสนอผลงานของตนเองอยู่เสมอ เน้น ไปทางด้านการสเก็ตงาน และมีผลงานรวมเล่มหนังสือเป็นของตนเอง เป็นต้น

ศึกษาเพิ่มเติม เช่น [www.facebook.com/zazac.namoo](http://www.facebook.com/zazac.namoo)

[instagram.com/oon\\_popo](http://instagram.com/oon_popo) และ [instagram.com/sibbil\\_](http://instagram.com/sibbil_) แพนเพจและอินสตาแกรมที่ สร้างสรรค์ผลงานศิลปะและนำมาประยุกต์และพัฒนาเป็นธุรกิจส่วนตัวได้ เป็นต้น

2) ประเภทแบ่งปันเนื้อหากระหว่างผู้ใช้ ปัจจุบันมีเว็บไซต์หลากหลายช่องทางที่ อำนวยความสะดวกให้เราได้มีพื้นที่บนโลกออนไลน์เป็นของตัวเอง เพื่อใช้เป็นช่องทางในการ สร้างสรรค์และเผยแพร่ผลงาน ทั้งทาง ยูทูบ วิมิโอ ทัมเบลอร์ และอื่นๆ เช่น ช่อง Swerve™ Graphic designer [www.youtube.com/user/swervedesignsuk](http://www.youtube.com/user/swervedesignsuk) นำเสนอการสร้างงานโมชันกราฟิก การ ใช้โปรแกรมกราฟิก การวาดภาพ การลงสี เว็บไซต์เพรซี [prezi.com](http://prezi.com) เป็นโปรแกรมทำงานนำเสนอ ออนไลน์ ที่มีเอกลักษณ์เด่นสุดคือการซูมเข้าซูมออกได้ มีเอกลักษณ์อยู่ที่การเล่าเรื่องแบบไม่เป็น เส้นตรง ผู้ใช้สามารถเลือกสิ่งที่จะนำเสนอก่อนหลังได้ สามารถใส่รูปภาพ เสียง วิดีโอและไฟล์ PDF PPT เป็นต้น และยังแชร์ข้อมูลได้ง่าย สามารถมีผู้เข้าชมร่วมกันได้ถึง 10 คน สามารถแก้ไขได้โดยวิธี ออนไลน์ เว็บไซต์พิคชูชาร์ท [piktochart.com/](http://piktochart.com/) เว็บไซต์ที่ช่วยในการสร้างสรรค์งาน Infographic สามารถบันทึกเพื่อนำมาใช้งานได้ในรูปแบบของไฟล์ PNG, JPEG และ PDF ตลอดจนสามารถส่งต่อ หรือแบ่งปันให้กับคนอื่นๆ เป็นต้น

ศึกษาเพิ่มเติม เช่น [www.youtube.com/user/breakdesignsco](http://www.youtube.com/user/breakdesignsco) นำเสนอการสร้างผลงานด้วยตัวเอง การสร้างโลโก้ การสร้างตัวอักษรในรูปแบบต่างๆ [www.youtube.com/user/beckykinkead](http://www.youtube.com/user/beckykinkead) นำเสนอการสร้างแพทเทิร์น (pattern) การสร้าง สัญลักษณ์ [vimeo.com/neekoe](http://vimeo.com/neekoe) นำเสนอผลงานแอนิเมชัน เป็นต้น

**5. ขั้นตอนการพิจารณาและสังเกตผลงานอย่างละเอียด และพิจารณาส่งอื่นที่ไม่สามารถสังเกตเห็นได้ เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมในการนำมาสนับสนุนการเรียนการสอน ได้แก่**

1) ประเภทแบ่งปันเนื้อหากระหว่างผู้ใช้ สามารถใช้ ยูทูป [www.youtube.com/](http://www.youtube.com/) วิมีโอ [vimeo.com/](http://vimeo.com/) หรือ พินเทอเรส [www.pinterest.com/](http://www.pinterest.com/) ในการศึกษาค้นคว้าและพิจารณาผลงานของศิลปินท่านอื่นๆ เช่น [vimeo.com/yaniv](http://vimeo.com/yaniv) นำเสนอผลงานกราฟิกแอนิเมชัน [www.pinterest.com/AmandaMchIArt/](http://www.pinterest.com/AmandaMchIArt/) ผลงานศิลปินภาพวาดสีน้ำและงานกราฟิก [www.youtube.com/user/NatlPortraitGallery](http://www.youtube.com/user/NatlPortraitGallery) นำเสนอผลงานภาพบุคคลในรูปแบบแกลเลอรี [www.pinterest.com/niftyhomestead/](http://www.pinterest.com/niftyhomestead/) ผลงานการออกแบบและสิ่งประดิษฐ์ [vimeo.com/twistedpoly](http://vimeo.com/twistedpoly) ผลงานโมชันกราฟิกสามมิติ เป็นต้น

ศึกษาเพิ่มเติม เช่น [www.pinterest.com/9gag/9gag-design/](http://www.pinterest.com/9gag/9gag-design/) ผลงานศิลปะในรูปแบบต่างๆ และการออกแบบคาแรกเตอร์ [vimeo.com/noblstudio](http://vimeo.com/noblstudio) ผลงานโมชันกราฟิกสองมิติ [vimeo.com/conorg](http://vimeo.com/conorg) ผลงานโมชันกราฟิกสามมิติ เป็นต้น

2) ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน สามารถใช้ เฟสบุค [www.facebook.com](http://www.facebook.com) โดยการส่งผลงานลงกลุ่มของแต่ละรายวิชาที่อาจารย์ตั้งขึ้นมาในเฟสบุค จะช่วยให้นิสิตนักศึกษาพิจารณาผลงานของตนเองและเพื่อนๆ มีการแสดงความคิดเห็นทั้งในงานของตนเองและผู้อื่น อินสตาแกรม [www.instagram.com/](http://www.instagram.com/) ทวิตเตอร์ [twitter.com/](http://twitter.com/) หรือ แอปพลิเคชันไลน์ (line) ช่องทางเหล่านี้ทำได้ทั้งการแชร์ผลงานตนเองและศึกษาผลงานของผู้อื่นเพื่อพิจารณาอย่างละเอียด นำข้อผิดพลาดมาแก้ไข ช่วยให้เกิดการพัฒนาผลงาน

ศึกษาเพิ่มเติม เช่น [www.facebook.com/artist.official.art/](http://www.facebook.com/artist.official.art/) แพนเพจงานวาดเส้นและภาพบุคคล [www.facebook.com/TiWatercolour/](http://www.facebook.com/TiWatercolour/) แพนเพจศิลปินงานสีน้ำ [www.facebook.com/ChrisMarsArt/](http://www.facebook.com/ChrisMarsArt/) แพนเพจศิลปิน Chris Mars [www.facebook.com/AdonnaKhare/](http://www.facebook.com/AdonnaKhare/) แพนเพจศิลปินวาดภาพด้วยดินสอ และสีไม้ เป็นต้น

**6. ขั้นตอนการแชร์ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานต่างๆ เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมในการนำมาสนับสนุนการเรียนการสอน ได้แก่**

1) ประเภทเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน สามารถใช้เฟสบุค [www.facebook.com](http://www.facebook.com) หรือ แอปพลิเคชันไลน์ (line) โดยใช้เป็นสื่อกลางในการเรียนการสอน อาจารย์สามารถสร้างแฟนเพจกลุ่มปิดในแต่ละรายวิชา สำหรับเฟสบุค และสร้างกลุ่มเพื่อสนทนาส่วนตัวในแอปพลิเคชันไลน์ เพื่อเป็นจุดศูนย์กลางในการสื่อสาร สามารถร่วมแสดงความคิดเห็นในตัวอย่างผลงานต่างๆ ที่มีการแชร์ในแฟนเพจหรือกลุ่ม รวมไปถึงผลงานของเพื่อนร่วมชั้น ช่วยให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน เกิดการปฏิสัมพันธ์ ฝึกการแสดงความคิดเห็นในแบบที่เหมาะสม นิสิตนักศึกษาสามารถนำความคิดเห็นที่ได้ไปพัฒนาผลงานตนเอง

2) ประเภทแบ่งปันเนื้อหากระหว่างผู้ใช้ สามารถใช้ ยูทูป [www.youtube.com](http://www.youtube.com) พินเทอเรส [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) ดาเวียน อาร์ท [www.deviantart.com/](http://www.deviantart.com/) และ วิมีโอ [vimeo.com/](http://vimeo.com/) เป็นต้น โดยศึกษาผลงานผู้อื่นและร่วมแสดงความคิดเห็นหรือสอบถามความข้อสงสัยได้จากกล่องคอมเมนต์ด้านล่างผลงาน รวมไปถึงนำงานของตนเองมาแชร์ โดยเว็บไซต์เหล่านี้สามารถสร้างบัญชีผู้ใช้ได้ โดยการสมัครตามขั้นตอนของแต่ละเว็บ และนำผลงานของตนเองเผยแพร่ผ่านเว็บไซต์ดังกล่าวได้ ช่วยให้ศิลปินนักศึกษาที่มีพื้นที่แสดงผลงาน สะดวก รวดเร็ว และไม่มีค่าใช้จ่าย สำหรับอาจารย์ก็ช่วยให้มีพื้นที่ในการนำเสนอผลงานเช่นกัน หรือเป็นส่วนเสริมของการเรียนการสอน ใช้เป็นอีกช่องทางในการยกตัวอย่างผลงานให้ผู้เรียนได้ศึกษาอีกทางนอกจากในห้องเรียน และร่วมแสดงความคิดเห็นหรือสอบถามได้

#### 7. ขั้นตอนการพิจารณาผลงานของผู้อื่นเพื่อเรียนรู้เทคนิคใหม่ในแวดวงศิลปะ เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมในการนำมาสนับสนุนการเรียนการสอน ได้แก่

1) ประเภทเชื่อมต่อกันเข้าด้วยกัน สามารถใช้ เฟสบุค หรือ อินสตาแกรม โดยการค้นคว้าตามเฟสบุคแฟนเพจและอินสตาแกรมส่วนตัวของศิลปินหรือหอศิลป์ต่างๆ เช่น [www.facebook.com/prof.preecha/](http://www.facebook.com/prof.preecha/) แฟนเพจ อาจารย์ปรีชา เกาทอง ศิลปินแห่งชาติสาขาจิตรกรรม [www.facebook.com/Prateep.Kochabua/](http://www.facebook.com/Prateep.Kochabua/) แฟนเพจประทีป คชบัว ศิลปินผู้สร้างสรรคงานศิลปะแนวเซอร์เรียลลิสม์ [www.facebook.com/thawanduchaneeefanpage/](http://www.facebook.com/thawanduchaneeefanpage/) แฟนเพจ อาจารย์ถวัลย์ ดัชนี ศิลปินแห่งชาติ [www.facebook.com/ktanabewatercolor/](http://www.facebook.com/ktanabewatercolor/) แฟนเพจวาดภาพสีน้ำ นำเสนอทั้งขั้นตอนและผลงานที่สมบูรณ์ [www.facebook.com/mynameistran/](http://www.facebook.com/mynameistran/) แฟนเพจศิลปินชาวเวียดนาม ที่ถนัดทางด้านสีไม้และสื่อครีติก เป็นต้น

2) ประเภทแบ่งปันเนื้อหากระหว่างผู้ใช้ สามารถใช้ ยูทูป วิมีโอ หรือ พินเทอเรส ในการศึกษาค้นคว้าและพิจารณาผลงานของศิลปินท่านอื่นๆ เช่น [vimeo.com/yaniv](http://vimeo.com/yaniv) นำเสนอผลงานกราฟิกแอนิเมชัน [www.pinterest.com/AmandaMchlArt/](http://www.pinterest.com/AmandaMchlArt/) ผลงานศิลปินภาพวาดสีน้ำและงานกราฟิก [www.youtube.com/user/NatlPortraitGallery](http://www.youtube.com/user/NatlPortraitGallery) นำเสนอผลงานภาพบุคคลในรูปแบบแกลเลอรี [www.pinterest.com/niftyhomestead/](http://www.pinterest.com/niftyhomestead/) ผลงานการออกแบบและสิ่งประดิษฐ์ [vimeo.com/twistedpoly](http://vimeo.com/twistedpoly) ผลงานโมชันกราฟิกสามมิติ เป็นต้น

ศึกษาเพิ่มเติม เช่น [www.pinterest.com/9gag/9gag-design/](http://www.pinterest.com/9gag/9gag-design/) ผลงานกราฟิกในรูปแบบต่างๆ และการออกแบบคาแรกเตอร์ [vimeo.com/noblstudio](http://vimeo.com/noblstudio) ผลงานโมชันกราฟิกสองมิติ [vimeo.com/conorg](http://vimeo.com/conorg) ผลงานโมชันกราฟิกสามมิติ เป็นต้น

## 8. ขั้นตอนการศึกษาศิลปะประเภทต่างๆ ทั้งในอดีตและปัจจุบัน เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมในการนำมาสนับสนุนการเรียนการสอน ได้แก่

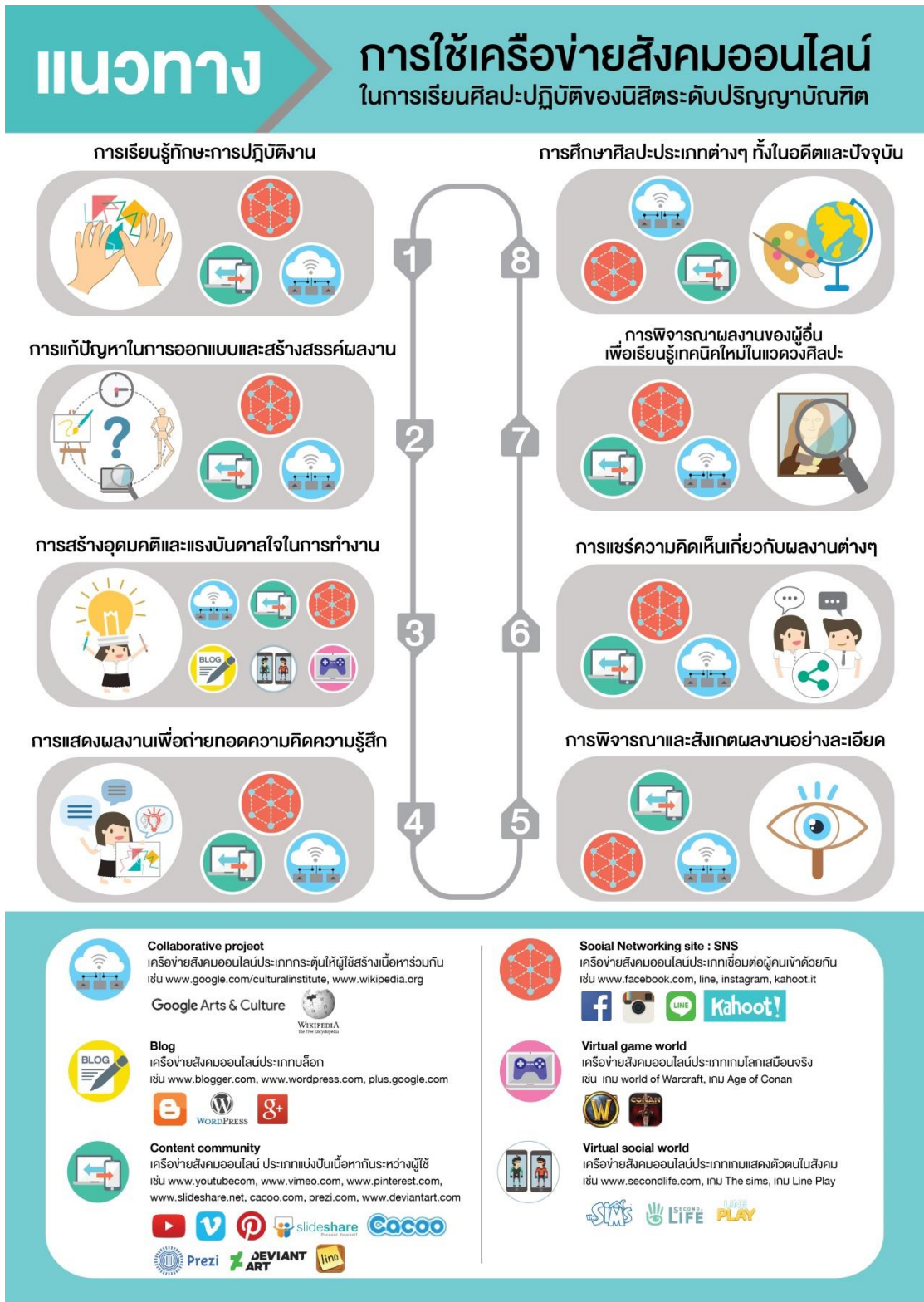
1) ประเภทกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาพร้อมกัน อาจารย์ผู้สอนช่วยแนะนำคำค้นหาที่เหมาะสม เพื่อให้นิสิตนักศึกษานำไปค้นคว้าพิจารณาผลงานเพิ่มเติม เช่น [www.google.com/culturalinstitute/beta/](http://www.google.com/culturalinstitute/beta/) ที่รวบรวมผลงานศิลปะจากหอศิลป์ไว้ทั่วโลก สามารถเข้าไปเลือกดูได้ตามเนื้อหาที่ต้องการ และเป็นเว็บที่มีลูกเล่นที่น่าสนใจ หรือการศึกษาประวัติของศิลปินและผลงานต่างๆ ของศิลปินได้ที่ [wikipedia.org/wiki/Art](http://wikipedia.org/wiki/Art) เป็นต้น

2) ประเภทเชื่อมต่อกันเข้าด้วยกัน มีเว็บไซต์ที่เผยแพร่ผลงานศิลปะทั้งในอดีตและปัจจุบันอยู่มากมายที่มีความน่าสนใจ เหมาะแก่การศึกษาเพื่อเป็นความรู้พื้นฐานให้แก่อาจารย์และนิสิตนักศึกษาได้ศึกษา เช่น [www.facebook.com/museedulouvre/](http://www.facebook.com/museedulouvre/) พิพิธภัณฑ์ Louvre มีงานศิลปะระดับโลกอย่าง Mona Lisa ผลงานของ Leonardo DaVinci รวมอยู่ นอกนั้นจะเต็มไปด้วยสมบัติของใช้เก่าแก่ในยุคโบราณ แสดงอารยธรรมของมนุษย์ตั้งแต่อียิปต์ เอเชีย กรีกโบราณ และโรมัน [www.facebook.com/metmuseum/](http://www.facebook.com/metmuseum/) Metropolitan Museum of Art หรือเรียกอีกชื่อว่า The MET เป็นพิพิธภัณฑ์ที่ใหญ่และอลังการที่สุดใน New York ภายในมากมายไปด้วยงานศิลปะตั้งแต่รูปปั้นกรีก ภาพจิตรกรรมจากฝั่งยุโรปและศิลปินอเมริกา มีผลงานแสดงไม่ต่ำกว่า 2,000,000 ชิ้น [www.facebook.com/gettymuseum/](http://www.facebook.com/gettymuseum/) เป็นพิพิธภัณฑ์ที่เต็มไปด้วยผลงานของศิลปินระดับ Master มากมาย ตั้งแต่ผลงานของ Van Gogh, Monet, Cezanne ฯลฯ [www.facebook.com/museedorsay/](http://www.facebook.com/museedorsay/) เป็นแพนเพจพิพิธภัณฑ์ชื่อดังในกรุงปารีส ถูกดัดแปลงมาจากสถานีรถไฟเก่าที่สร้างตั้งแต่สมัย 1900 งานศิลปะส่วนใหญ่เป็นผลงานของ Master ในศตวรรษที่ 19 และ 20 [www.facebook.com/artic/](http://www.facebook.com/artic/) แพนเพจสถาบันศิลปะใน Chicago นี้เต็มไปด้วยงานศิลปะชิ้นเอกจากยุค Impressionist และ Post-Impressionist ผลงานที่แสดงส่วนใหญ่เป็นของศิลปินชื่อดังจากฝั่งยุโรป มักพบตำราเรียนประวัติศาสตร์ศิลป์ที่เราหลายคนคุ้นเคยเป็นอย่างดี [www.facebook.com/MuseumofModernArt](http://www.facebook.com/MuseumofModernArt) พิพิธภัณฑ์ MOMA หรือ Museum of Modern Art ใน New York เป็นเหมือนเวทีในฝันของศิลปินยุคหลัง มีผลงานจัดแสดงตั้งแต่ ผลงานปลายยุคศตวรรษที่ 19 อย่างเช่นงานของ Pablo Picasso หรืองานของ Van Gogh รวมไปถึงงานสายภาพถ่ายของศิลปินภาพถ่ายชื่อดังในศตวรรษที่ 20-21 เช่นกัน [www.facebook.com/baccpage/](http://www.facebook.com/baccpage/) แพนเพจ Bacc หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร ที่รวบรวมผลงานของศิลปินที่นำผลงานเข้ามาแสดงที่หอศิลป์แห่งนี้ รวมไปถึงการกระจายข่าวสารการจัดงานต่างๆ ให้ได้ติดตามอย่างสม่ำเสมอ [www.facebook.com/Galleryartnewyork/](http://www.facebook.com/Galleryartnewyork/) แกลเลอรีอาร์ต นิวยอร์ก รวบรวมภาพวาดสีน้ำมันพร้อมรายละเอียดที่น่าสนใจ [www.facebook.com/MOCA.BKK/](http://www.facebook.com/MOCA.BKK/) แพนเพจพิพิธภัณฑ์หอศิลป์โมคา พิพิธภัณฑ์ศิลปะไทยร่วมสมัย งานศิลปะที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ เป็นผลงานทัศนศิลป์จากศิลปินหลาย

รุ่น ซึ่งทุกๆ ผลงานถือเป็นงานระดับชั้นครู แสดงถึงความมุ่งมั่นของศิลปินไทย ในการคงไว้ซึ่งเอกลักษณ์ไทย [www.facebook.com/sathorn11artspace/](http://www.facebook.com/sathorn11artspace/) หอศิลป์สาธร 11 อาร์สเปซ [www.facebook.com/sombatpermpongallery/](http://www.facebook.com/sombatpermpongallery/) สมบัติเพิ่มพูนแกลเลอรี เป็นต้น

ศึกษาเพิ่มเติม เช่น [www.tcdc.or.th/](http://www.tcdc.or.th/) TCDC (Thailand Creative & Design Center หรือ ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ) ก่อตั้งขึ้นเพื่อเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้และแหล่งค้นคว้า ข้อมูลด้านการออกแบบและความคิดสร้างสรรค์ให้กับสังคมไทย ตลอดจนเพิ่มขีดความสามารถของนักออกแบบและผู้ประกอบการไทยให้สามารถแข่งขันในตลาดโลกได้ [www.museumsiam.org](http://www.museumsiam.org) มิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (Museum Siam: Discovery Museum) เป็นพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ที่เน้นการสร้างประสบการณ์ใหม่ในการชมพิพิธภัณฑ์ เพื่อเป็นต้นแบบของแหล่งเรียนรู้และช่วยยกระดับมาตรฐานการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ ให้กับประชาชน โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนไทย ผ่านเทคโนโลยีสมัยใหม่ และกิจกรรมสร้างสรรค์ เพื่อให้การเรียนรู้ประวัติศาสตร์และเรื่องราวต่างๆ เป็นไปอย่างสนุกสนานยิ่งขึ้น <http://www.finearts.go.th/museumnationalgallery/> เว็บไซต์ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ ของชาวไทย เป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ศิลปะของชาติ และเป็นผู้นำการพัฒนาหอศิลป์ในชาติไปสู่มาตรฐานสากล <http://www.nitasrattanakosin.com/home.php> อาคารนิทรรศน์รัตนโกสินทร์ ที่มิ้นิทรศการทมนเวียนมาจัดงานอย่างสม่ำเสมอ [ngbangkok.wordpress.com](http://ngbangkok.wordpress.com) พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติหอศิลป์ เป็นต้น

สรุปได้ตามแผนภาพ ดังนี้



แผนภาพที่ 7 แนวทางการใช้เครื่องถ่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนศิลปะปฏิบัติของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิต

## รายการอ้างอิง

- กติกาสายเสนีย์. (2554). *ดิจิทัลมาร์เก็ตติ้งเชื่อมโลก*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์กรุงเทพธุรกิจ.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2554). *แผนแม่บทเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา พ.ศ. 2554-2556*. สืบค้นเมื่อ [20 พฤษภาคม 2559], แหล่งที่มา:  
[http://www.bict.moe.go.th/event/index.php?option=com\\_jdownloads&Itemid=0&task=viewcategory&catid=23](http://www.bict.moe.go.th/event/index.php?option=com_jdownloads&Itemid=0&task=viewcategory&catid=23)
- การประชุมสัมมนาเรื่องสถานะการศึกษาศิลปะระดับอุดมศึกษาในประเทศไทย. (2528). *รายงานการประชุมสัมมนาเรื่อง สถานะการศึกษาศิลปะระดับอุดมศึกษาในประเทศไทย ณ มหาวิทยาลัยศิลปากรวิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ 26-28 ก.ค. 2527*. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- กิดานันท์ มลิทอง. (2543). *เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม*. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กิดานันท์ มลิทอง. (2546). *ไอซีทีเพื่อการศึกษา*. กรุงเทพมหานคร: อรุณการพิมพ์.
- กิดานันท์ มลิทอง. (2548). *เทคโนโลยีและการสื่อสารเพื่อการศึกษา*. กรุงเทพมหานคร: อรุณการพิมพ์.
- กุลวิตรา ภัทธานนท์ และ สุชาดา ไชยรัตน์. (2545). *รายงานสำรวจสถานภาพและความพร้อมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษาของโรงเรียนประถมศึกษาทั่วประเทศ*. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- เกศริน แสงจันทร์เรือง. (2554). *การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมและพัฒนาการเรียนรู้ทางสังคม (กรณีศึกษา: การใช้ facebook.com ของนักศึกษามหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์)*. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- เกษร ธิตะจारी. (2543). *กิจกรรมศิลปะสำหรับครู*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จรรยาพร ก่อเกียรติคุณ. (2553). *การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะครู พฤติกรรมผู้นำ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารกับพลวัตการเรียนรู้ของครูมัธยมศึกษา ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต ภาควิชาหลักสูตรการสอนและเทคโนโลยีการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.



- เฉลิมรัฐ นาควิเชียร. (2552). *การพัฒนากลยุทธ์ด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาของคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปี พ.ศ. 2554-2559*. วิทยานิพนธ์ดุษฎีบัณฑิต ภาควิชาหลักสูตรการสอนและเทคโนโลยีการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชลุด นิมเสมอ. (2529). *องค์ประกอบของศิลปะ*. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์.
- ชวิส ราหุล. (2551). *การศึกษากิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการ ของนักศึกษาศิลปะระดับปริญญาตรี*. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชัยพจน์ รักษาม. (2545). จาก IT มาเป็น...ICT. *วารสารการศึกษากรุงเทพมหานคร*, 25(12), 19-21.
- ทบวงมหาวิทยาลัย. (2538). *แผนการพัฒนาศึกษาาระดับอุดมศึกษา ครั้งที่ 8*. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- ทองเรียน อมรัชกุล. (2525). *การบริหารกิจการนิสิต ทฤษฎีและแนวปฏิบัติ*. กรุงเทพมหานคร: กรมการฝึกหัดครู.
- ธนาร์ตน์ จิระอรุณ และ มลลิตี พรโชคชัย. (2546). กรอบความรู้ความสามารถพื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. *วารสารการศึกษาวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์และเทคโนโลยี*, 31(123), 38-41.
- นฤมล นิราทร. (2543). *การสร้างเครือข่ายการทำงาน: ข้อควรพิจารณาบางประการ*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- นิธิ จันทรรณู. (2552). *ตัวแปรคัตสรรที่สัมพันธ์กับการรู้สารสนเทศของนิสิตนักศึกษาคณะครุศาสตร์ศึกษาศาสตร์ในประเทศไทย*. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตร์มหาบัณฑิต ภาควิชาหลักสูตรการสอน และเทคโนโลยีการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นิรมล ตีรณสาร สวัสดิบุตร. (2525). *ศิลปศึกษากับครูประถม*. กรุงเทพมหานคร: ตีรณสาร.
- บุปผชาติ ทัพหิกรณ์ และคนอื่นๆ. (2544). *ความรู้เกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา*. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์พัฒนาหนังสือ กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.
- ผดุง พรหมมูล. (2547). *ศิลปะการสร้างสรรค์ภาพประกอบ*. กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิเด็ก.
- พระมหาสนอง ปัจใจปการี. (2555). *เทคนิคการศึกษาระดับอุดมศึกษา*. นนทบุรี: สัมปชัญญะ.
- พีรพงษ์ กุลพิศาล. (2527). *มโนภาพและการรับรู้ทางศิลปะ*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์การศาสนา.
- ไพฑูรย์ สีนลารัตน์. (2525). *ปรัชญาแห่งจุดมุ่งหมายของการอุดมศึกษา*. กรุงเทพมหานคร: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไพฑูรย์ สีนลารัตน์. (2556). *การศึกษาไทย 4.0 : การศึกษาเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพ*. กรุงเทพมหานคร: วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.

- ไพฑูริย์ สีนลารัตน์. (2557). *ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 : ต้องก้าวให้พ้นกับดักของตะวันตก*.  
กรุงเทพมหานคร: วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- ภาสกร เรืองรอง. (2550). เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. สืบค้นเมื่อ [16 ธันวาคม 2558],  
แหล่งที่มา: <http://www.thaiwbi.com/course/ICT/index2.html>
- มนชัย พิทยวราภรณ์. (2547). *การศึกษาแบบการเรียนรู้ศิลปะปฏิบัติของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิต  
สาขาศิลปศึกษาคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาวิชา  
ศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย.*
- มะลิฉัตร เอื้ออานนท์. (2545). *ศิลปศึกษาแนวปฏิรูปฯ*. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ตำราเอกสารทาง  
วิชาการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ยี่น ภู่วรรณ และ สมชาย นำประเสริฐชัย. (2546). *ไอซีทีเพื่อการศึกษาไทย*. กรุงเทพมหานคร:  
ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- วรรณิ ลิ้มอักษร. (2540). *จิตวิทยาการศึกษา*. สงขลา: มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- วัลลภา เทพหัสดิน ณ อยุธยา. (2544). *การพัฒนาการเรียนการสอนทางการอุดมศึกษา*.  
กรุงเทพมหานคร: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิชัย วงศ์ใหญ่. (2537). *กระบวนการพัฒนาหลักสูตรและการสอนภาคปฏิบัติ*. กรุงเทพมหานคร: โรง  
พิมพ์รุ่งเรืองธรรม.
- วิทยากร เชียงกุล. (2542). *รายงานสภาวะการศึกษาไทย ปี 2541 : วิฤติและโอกาสในการปฏิรูป  
การศึกษาและสังคมไทย*. กรุงเทพมหานคร: อมรินทร์ดิงแอนด์พับลิชชิง.
- วิรัตน์ พิชญ์ไพบูลย์. (2520). *กลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัย ศิลปะศึกษาในหลักสูตรประถมศึกษา  
พุทธศักราช 2521 ทฤษฎีและแนวปฏิบัติ*. กรุงเทพมหานคร: สารมวลชน.
- วิเศษศักดิ์ โคตรอาษา. (2542). *เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้*. กรุงเทพมหานคร: เชิร์ดเวฟ  
เอ็ดดูเคชั่น.
- วุฒิ วัฒนสิน. (2541). *ศิลปะระดับมัธยมศึกษา*. ปัตตานี: ฝ่ายเทคโนโลยีทางการศึกษา  
สำนักวิทยบริการ.
- ศกพลวรรณ พาเรือง. (2554). *การพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของนิสิต  
นักศึกษา ครุศาสตร์ศึกษาศาสตร์. ปริญญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาอุดมศึกษา ภาควิชา  
นโยบาย การจัดการและความเป็นผู้นำทางการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย.*
- ศิริพร กนกชัยสกุล. (2553). *เครือข่ายสังคมออนไลน์. วารสารนักบริหาร, 30(1), 29-32.*

- ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ. (2545). *แผนแม่บทเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของประเทศไทย พ.ศ. 2545-2549*. กรุงเทพมหานคร: จีรรัช.
- ศูนย์นวัตกรรมการเรียนรู้ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (2557). รายงานผลการเข้าร่วมสัมมนาทางวิชาการ เรื่อง ขอบแดนใหม่แห่งการเรียนรู้: การศึกษาระบบ 4.0 (New Frontier of Learning : Education 4.0). สืบค้นเมื่อ [16 ธันวาคม 2558], แหล่งที่มา: <http://www.stou.ac.th/Schools/sst/main/KM/KM%20Post/57/edu4.0.pdf>
- สงวน สุทธิเลิศอรุณ. (2531). *จิตวิทยาทั่วไป*. กรุงเทพมหานคร: อักษราพิพัฒน์.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2543). *ยุทธศาสตร์การเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อสังคมไทยในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพมหานคร: สถาบันเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาแห่งชาติ.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2544). *หลากหลายวิธีการใช้ ICT เพื่อการเรียนการสอน*. กรุงเทพมหานคร: สถาบันเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาแห่งชาติ.
- สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2550). *กรอบแผนอุดมศึกษาระยะยาว 15 ปี ฉบับที่ 2 (พ.ศ.2551 - 2565)*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2547). *การประชุมวิชาการ การวิจัยทางการบริหารการศึกษา*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์และทำปกเจริญผล.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2557). *การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2557*. สืบค้นเมื่อ [20 พฤษภาคม 2559], แหล่งที่มา: <http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/service/survey/ICT-HouseExc57.pdf>
- สุพรรณา เอี่ยมสะอาด. (2552). *การศึกษายุติธรรมและความต้องการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษาของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเอเชียอาคเนย์*. ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สุมาลี ชัยเจริญ. (2545). *แนวโน้มของการวิจัยสื่อทางปัญญา*. ขอนแก่น: ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สุวิมล วงศ์สิงห์ทอง. (2553). ความสอดคล้องของบัณฑิตเทคโนโลยีสารสนเทศไทยกับความต้องการของผู้ประกอบการ. *วารสารร่วมพฤษ*, 28(2), 36-72.
- หลักสูตรสาขาศิลปศึกษา. (2557). งานหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอนฝ่ายวิชาการ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สืบค้นเมื่อ [20 พฤษภาคม 2559], แหล่งที่มา: <http://portal.edu.chula.ac.th/academic/view.php?Page=1243999546337277>
- อธิษฐาน ตั้งอำพัน. (2556). *กระบวนการสื่อสารเพื่อสร้างควมมีชื่อเสียงของตนเองผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์*. ปริญญาโทมหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- อมรวิชัย นาคทรพรพ. (2544). *ปฏิรูปการศึกษาไทย-- ในมุมมองประชาชน*. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานปฏิรูปการศึกษา.
- อารีย์ รัตน์ประโคน. (2551). *การศึกษาความคิดเห็นของอาจารย์เกี่ยวกับการสอนศิลปะปฏิบัติในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์สาขาทัศนศิลป์ ของสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ*. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อิทธิพล ปรีดีประสงค์. (2552). แนวคิดพื้นฐานในการสร้างสรรค์ชุมชนออนไลน์. สืบค้นเมื่อ [16 ธันวาคม 2558], แหล่งที่มา: [www.gotoknow.org/posts/288469](http://www.gotoknow.org/posts/288469)
- อุบลรัตน์ เฟื่องสถิตย์. (2539). *จิตวิทยาพัฒนาการ*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- เอกชัย พุทธสอน. (2557). แนวโน้มการเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักศึกษาผู้ใหญ่. *OJED*, 9, 93-106.
- Chula Engineering Education 4.0. (2013). Education 4.0 – เรียนรู้ สู่อการสร้างนวัตกรรม. สืบค้นเมื่อ [20 พฤษภาคม 2559], แหล่งที่มา: <http://edu.eng.chula.ac.th/>
- Ajjan, H., & Hartshorne, R. (2008). Investigating faculty decisions to adopt Web 2.0 technologies: theory and empirical tests. *The Internet and Higher Education*, 11(2), 179-211.
- Backer, E. (2010). Using Smartphones and Facebook in a Major Assessment: The Student Experience. *e-Journal of Business Education and Scholarship Teaching*, 4(1), 19-31.
- Beetham, H. (2013). *Designing for Action Learning in Technology-Rich Contexts*. New York: Routledge.
- Beetham, H., & Sharpe, R. (2013). *Rethinking Pedagogy for a Digital Age*. New York: Routledge.
- Bellanca, J., & Brandt, R. (2010). *21st Century Skills: Rethinking How Students Learn: Solution Tree*.
- Bloom, B. S. (1976). *Human Characteristic and School Learning*. New York: McGraw-Hill Book Company.

- Borgatta, E. F., & Borgatta, M. L. (1992). *Encyclopedia of Sociology*. New York: Macmillan.
- Bosman, L., & Zagenczyk, T. (2011). *Revitalize your teaching: Creative approaches to applying social media in the classroom*. German: Springer.
- Boyd, D. (2007). Why Youth (Heart) Social Network Sites: The Role of Networked Publics in Teenage Social Life. *Youth, Identity, and Digital Media*, 2007(16).
- Brown, J. W. (1972). *Administering educational media: Instructional technology and library services*. New York: McGraw-Hill.
- Bruce, S., & Yearley, S. (2006). *The SAGE Dictionary of Sociology*. London: SAGE.
- Cheri, L., Simon, A., Anish, K., & Debbie, F. (2007). Distributed e-learning in Art, Design, Media: an investigation into current practice. *Art Design Media Subject Centre – Higher Education Academy (ADM-HEA)*.
- Dobbs, S. M. (1998). *Learning in and through art: A guide to discipline-base art education*. Los Angeles: Getty Education Institute for the Arts.
- Feather, J., & Sturges, R. P. (1997). *International Encyclopedia of Information and Library Science*. New York: Routledge.
- Getty Center for Education in the Arts. (1995). *Art Education in Action*. United States of America: The J. Paul Getty Trust.
- Goodison, T. A. (2002). Learning with ICT at primary level: pupils' perceptions. *Journal of Computer Assisted Learning*, 18(3), 282-295.
- Gregory, D. (2009). Box with Fires: Wisely Integrating Learning Technologies into the Art Classroom. *Art Education*, 62(3), 47-54.
- Harkins, A. M., Moravec, J. W., & Kubik, G. (2006). Facilitating 21st Century education: Leapfrogging culture and time through simulational learning. *Global Leapfrog Education*, 1(1), 15-22.
- Hetland, L., & others. (2007). *Studio thinking: The real benefits of visual arts education*. New York: Teachers College Press.
- Hilberg, J. S., & Meiselwitz, G. (2008). Undergraduate fluency with information and communication technology: perceptions and reality. *SIGITE '08 Proceedings of the 9th ACM SIGITE conference on Information technology education*, 5-10.
- Ilene, F. R. (2005). ICT literacy. *Reference Services Review*, 33(2), 141 - 143.

- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media. *Business Horizons*, 53, 59-68.
- Kauffman, J. (1971). *Profile of collage students*. United States of America: MacMillan.
- Kemp, J. E. (1985). *The Instructional Design Process*. New York: Harper & Row.
- Kukulska – Hulme, A., & Traxler, J. (2013). *Design Principles for Mobile Learning*. New York: Routledge.
- Kurbanoglu, S. S. (2003). Self-efficacy: a concept closely linked to information literacy and lifelong learning. *Journal of Documentation*, 59(6), 635 - 646.
- Mason, R. (2006). Learning technologies for adult continuing education. *Studies in Continuing Education*, 28(2), 121-133.
- Michael, J. A. (1983). *Art and adolescent: Teaching art at the secondary level*. New York: Columbia University.
- Poore, M. (2013). *Using social media in the classroom*. California: SAGE.
- Read, H. (1984). *The Meaning of Art Paperback*. London: Faber & Faber.
- Rheingold, H. (1993). *The Virtual Community*. London: Addison Wesley.
- Shelton, C. (2014). A survey of how discipline and institutional commitment shape university lecturers' perceptions of technology. *British Journal of Educational Technology*, 45, 748-759.
- Singer, R. N. (1982). *The Learning of moter skills*. New York: Macmillan publishing.
- Sledgianowski, D., & Kulviwat, S. (2009). Using social network sites: The effects of playfulness, critical mass and trust in a hedonic context. *Computer Information Systems*, 49(4), 74-83.
- Smith, R. A. (2002). The New Plural and Discipline-based Art Education. *Art Education*, 104(September/October 2002), 11-16.
- The Partnership for 21st Century Skills. (2013). Framework for 21st Century Learning. Retrieved [10 April 2015], from <http://www.p21.org/overview>
- Tsung juang Wang. (2011). Educating avatars: on virtual worlds and pedagogical intent. *Teaching in Higher Education*, 16(6), 617-628.
- Weyers, M. (2014). *Designing Dynamic Online Learning Environments That Support Knowledge Construction*. New York: Routledge.

Wheeler, S. (2001). Information and Communication Technologies and the Changing Role of the Teacher. *Journal of Educational Media*, 26(1).

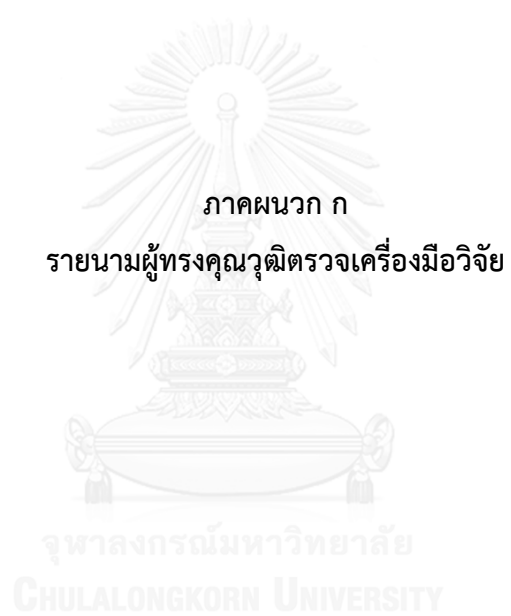




ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY





รายนามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือวิจัย  
จำนวน 3 ท่าน

1. รองศาสตราจารย์สมโภชน์ ทองแดง  
อาจารย์ประจำสาขาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2. อาจารย์ ดร. บุญชู บุญลิขิตศิริ  
อาจารย์ประจำสาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
3. อาจารย์วีรพล เจียมวิสุทธิ์  
อาจารย์ประจำสาขานฤมิตศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ผังเมือง และนฤมิตศิลป์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม





**รายนามอาจารย์ผู้ให้สัมภาษณ์**  
**อาจารย์ผู้สอนวิชาศิลปะปฏิบัติ ที่มีประสบการณ์ทำงานไม่ต่ำกว่า 5 ปี**

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า  
 อาจารย์ประจำสาขาศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศุภชัย อารีรุ่งเรือง  
 อาจารย์ประจำสาขาศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
3. อาจารย์ ดร. โสมฉาย บุญญานันต์  
 อาจารย์ประจำสาขาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศิริพงษ์ เพ็ญศิริ  
 อาจารย์ประจำสาขาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
5. อาจารย์ ภูซังค์ โรจน์แสงรัตน์  
 อาจารย์พิเศษ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
6. อาจารย์ กิตติคุณ หุตะมาน  
 อาจารย์ประจำสาขาการสอนศิลปะ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา



ภาคผนวก ค  
รายนามอาจารย์ผู้ตอบแบบสอบถาม

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

**รายนามอาจารย์ผู้ตอบแบบสอบถาม**  
**อาจารย์ผู้สอนวิชาศิลปะปฏิบัติ จากทั้งหมด 8 มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยละ 2 ท่าน**

1. อาจารย์ประจำสาขาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พรเทพ เลิศเทวศิริ  
 รองศาสตราจารย์ ดร. สันติ คุณประเสริฐ
2. อาจารย์ประจำสาขาศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
 อาจารย์ อธิพัชร์ วิจิตสถิตรัตน์  
 อาจารย์ สุชาติ ทองสีมา
3. อาจารย์ประจำสาขาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่  
 อาจารย์ สุพจน์ จิตรทอง  
 อาจารย์ วิณา ธนาไชยสกุล
4. อาจารย์ประจำสาขาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น  
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปริญญ์ ทนันทชัยบุตร  
 อาจารย์เชม เคนโคก
5. อาจารย์ประจำสาขาการสอนศิลปะ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา  
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ บุญเสริม วัฒนกิจ  
 อาจารย์ ดร.ตฤณ กิตติการอำพล
6. อาจารย์ประจำสาขาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์  
 อาจารย์ประทีป สุวรรณโร  
 รองศาสตราจารย์ วุฒิ วัฒนสิน
7. อาจารย์ประจำสาขาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง  
 อาจารย์ ทอฝัน หวานชะเอม  
 อาจารย์ วุฒิพา สว่างสุข
8. อาจารย์ประจำสาขาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา  
 อาจารย์ สุเมธ พัดเอี่ยม  
 อาจารย์ พีรนนท์ จันทมาศ



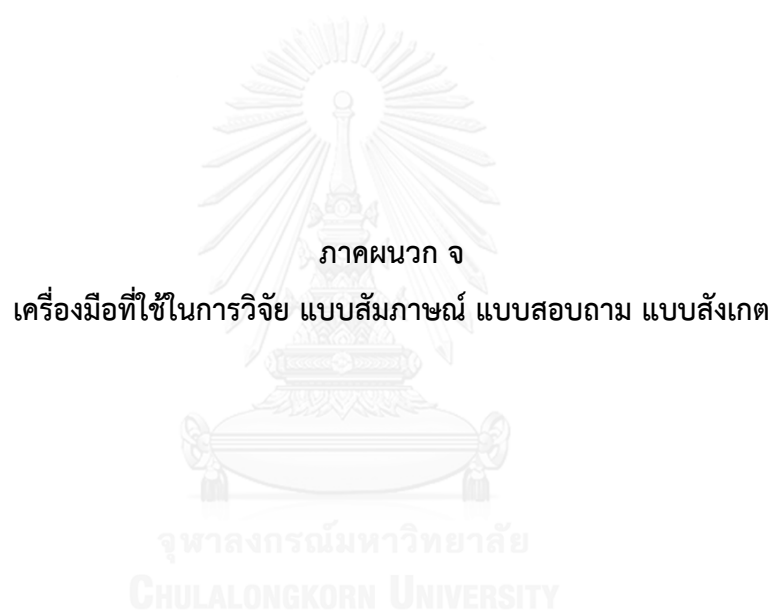
### รายชื่อมหาวิทยาลัยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการเก็บข้อมูลการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้ศึกษาจาก 8 สถาบันที่มีการเปิดสอนหลักสูตรศิลปศึกษาในประเทศไทย ได้แก่

1. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
3. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
4. มหาวิทยาลัยขอนแก่น
5. มหาวิทยาลัยบูรพา
6. มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
7. มหาวิทยาลัยรามคำแหง
8. มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา







## แบบสัมภาษณ์การวิจัย

เรื่อง แนวทางการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนศิลปะปฏิบัติของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิต

นิสิตผู้ทำวิจัย นางสาวณัฐกานต์ ประทุม นิสิตหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา ศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อยู่ใน ระหว่างการดำเนินงานวิทยานิพนธ์เรื่อง แนวทางการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนศิลปะ ปฏิบัติของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิต โดยมี อาจารย์ ดร.อินทิรา พรหมพันธุ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์

**วัตถุประสงค์ของการวิจัย คือ**

เพื่อนำเสนอแนวทางการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมและส่งเสริมการเรียนศิลปะ ปฏิบัติ

**คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย**

**ศิลปะปฏิบัติ** หมายถึง การเรียนการสอนทางศิลปะที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือสร้างผลงานจริง ด้วยตนเอง เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ การออกแบบ

**แนวทางการใช้** หมายถึง ความเหมาะสมของวิธีการที่นำมาตอบสนองข้อกำหนด ที่อยู่บน ฐานข้อมูลจริง สามารถนำมาบูรณาการและปรับปรุงได้

**เครือข่ายสังคมออนไลน์** หมายถึง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารและระบบ ข้อมูลของบรรดาเครือข่ายสังคม โดยเชื่อมโยงถึงกันผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ต เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ แลกเปลี่ยนความคิด ชื่นงาน หรือผลลัพธ์ที่มีการโต้ตอบกันผ่านสังคมเสมือนจริงร่วมกัน

**นิสิต - นักศึกษา** หมายถึง ผู้เรียนระดับปริญญาตรี ที่เรียนศิลปะปฏิบัติในสาขาวิชา ศิลปศึกษา

การวิจัยครั้งนี้จำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องได้รับข้อมูลจากท่าน ผู้วิจัยขอขอบคุณที่ท่านได้ให้ความ อนุเคราะห์ในการให้ข้อมูลความคิดเห็นที่มีค่า และเป็นประโยชน์ทางวิชาการมา ณ โอกาสนี้

(นางสาวณัฐกานต์ ประทุม)  
นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา  
ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา  
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

**แบบสัมภาษณ์สำหรับอาจารย์ผู้จัดการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ**  
**ในการวิจัยเรื่อง**  
**แนวทางการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนศิลปะปฏิบัติของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิต**

แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้ แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้สัมภาษณ์

ตอนที่ 2 การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ

**ตอนที่ 1 ข้อมูลสถานภาพของผู้ให้สัมภาษณ์**

**คำชี้แจง โปรดตอบข้อมูลต่อไปนี้ตามความคิดเห็นของท่าน**

วันที่สัมภาษณ์.....

เริ่มสัมภาษณ์เวลา.....น. สิ้นสุดเวลา.....น.

1. ชื่อ.....นามสกุล.....

เบอร์โทรศัพท์.....

2. เพศ  ชาย  หญิง อายุ.....ปี

3. วุฒิการศึกษา

ปริญญาตรี

ปริญญาโท

ปริญญาเอก

อื่นๆ โปรดระบุ.....

สาขา.....

4. ตำแหน่งทางวิชาการ/ที่เชี่ยวชาญ(ถ้ามี).....

ตำแหน่งการบริหาร(ถ้ามี).....

5. สถานที่ทำงาน.....

6. ประสบการณ์ด้านการสอนศิลปะปฏิบัติ .....ปี

7. วิชาที่สอน.....

## ตอนที่ 2 การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ

1. ท่านมีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ใดบ้าง ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ และใช้อย่างไร

1.1 การเรียนรู้ทักษะการปฏิบัติงาน การใช้งานเครื่องมือและวัสดุอุปกรณ์

.....  
 .....

1.2 การแก้ปัญหาในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน

.....  
 .....

1.3 การสร้างอุดมคติและแรงบันดาลใจในการทำงาน

.....  
 .....

1.4 การแสดงผลงานเพื่อถ่ายทอดความคิดความรู้สึกรู้สึก

.....  
 .....

1.5 การพิจารณาและสังเกตผลงานอย่างละเอียด

.....  
 .....

1.6 การแชร์ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานต่างๆ

.....  
 .....

1.7 การพิจารณาผลงานของผู้อื่น เพื่อเรียนรู้เทคนิคใหม่ในแวดวงศิลปะ

.....  
 .....

1.8 การศึกษาศิลปะประเภทต่างๆ ทั้งในอดีตและปัจจุบัน

.....  
 .....

2. ท่านคิดว่า การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ช่วยส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติให้มีประสิทธิภาพหรือไม่ อย่างไร

.....  
 .....

3. ท่านคิดว่า ประสพการณ์และประโยชน์ที่นิสิตนักศึกษาควรได้รับจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ คืออะไรบ้าง

.....  
 .....

4. ท่านมีนโยบายหรือแนวความคิด ที่จะส่งเสริมการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ โดยใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อื่นๆ (นอกเหนือจากที่เคยใช้) หรือไม่ อย่างไร

.....  
.....

5. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติช่วยให้นิสิตนักศึกษาเกิดทักษะอะไรบ้าง

.....  
.....

6. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติช่วยให้นิสิตนักศึกษาเกิดการต่อยอดและขยายขอบเขตการเรียนรู้ เพื่อการสร้างนวัตกรรมได้หรือไม่ อย่างไร

.....  
.....

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....  
.....  
.....  
.....

## แบบสัมภาษณ์สำหรับนิสิตนักศึกษาผู้เรียนศิลปะปฏิบัติ

ในการวิจัยเรื่อง

แนวทางการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนศิลปะปฏิบัติของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิต

แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้ แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้สัมภาษณ์

ตอนที่ 2 การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนศิลปะปฏิบัติ

ตอนที่ 1 ข้อมูลสถานภาพของผู้ให้สัมภาษณ์

คำชี้แจง โปรดตอบข้อมูลต่อไปนี้ตามความคิดเห็นของท่าน

วันที่สัมภาษณ์.....

เริ่มสัมภาษณ์เวลา.....น. สิ้นสุดเวลา.....น.

1. ชื่อ.....นามสกุล.....

เบอร์โทรศัพท์.....

2. เพศ  ชาย  หญิง อายุ.....ปี

3. กำลังศึกษา  ชั้นปีที่ 1  ชั้นปีที่ 2  ชั้นปีที่ 3  ชั้นปีที่ 4  ชั้นปีที่ 5

สาขา..... คณะ.....

มหาวิทยาลัย.....

4. ท่านมีความสนใจในการเรียนศิลปะปฏิบัติด้านใด

จิตรกรรม  ประติมากรรม

ภาพพิมพ์  ออกแบบกราฟิก

ออกแบบผลิตภัณฑ์  อื่นๆ.....

5. ท่านมีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ใดบ้าง ในการเรียน และใช้อย่างไร

.....

.....

ตอนที่ 2 การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนศิลปะปฏิบัติ

1. ท่านมีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ใดบ้าง ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ และใช้อย่างไร

1.1 การเรียนรู้ทักษะการปฏิบัติงาน การใช้งานเครื่องมือและวัสดุอุปกรณ์

.....

.....

1.2 เมื่อพบปัญหาในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน

.....

.....

1.3 การสร้างแรงบันดาลใจในการทำงาน

.....

.....

1.4 การแสดงผลงานเพื่อถ่ายทอดความคิดความรู้สึก

.....

.....

1.5 การพิจารณาและสังเกตผลงานอย่างละเอียด

.....

.....

1.6 การแชร์ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานต่างๆ

.....

.....

1.7 การพิจารณาผลงานของผู้อื่น เพื่อเรียนรู้เทคนิคใหม่ในแวดวงศิลปะ

.....

.....

1.8 การศึกษาศิลปะประเภทต่างๆ ทั้งในอดีตและปัจจุบัน

.....

.....

2. ท่านคิดว่า การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ช่วยส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติให้มีประสิทธิภาพหรือไม่ อย่างไร

.....

.....

3. ท่านคิดว่า การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ เหมาะสมกับศิลปะปฏิบัติด้านใด และเหมาะสมอย่างไรบ้าง

.....

.....

4. ท่านได้รับประโยชน์อื่นๆ นอกเหนือจากการเรียน จากการนำเครือข่ายสังคมออนไลน์มาใช้ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ หรือไม่ อย่างไร

.....

.....

5. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติช่วยให้ท่านเกิดทักษะอะไรบ้าง

.....

.....

6. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติช่วยให้ท่านเกิดการต่อยอดและขยายขอบเขตการเรียนรู้เพื่อการสร้างนวัตกรรมได้หรือไม่ อย่างไร

.....

.....

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....





## แบบสอบถามสำหรับอาจารย์ผู้จัดการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ

ในการวิจัยเรื่อง

แนวทางการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนศิลปะปฏิบัติของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิต

นิสิตผู้ทำวิจัย นางสาวณัฐกานต์ ประทุม นิสิตหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อยู่ในระหว่างการทำนิตงานวิจัยวิทยานิพนธ์เรื่อง แนวทางการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนศิลปะปฏิบัติของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิต โดยมี อาจารย์ ดร.อินทรา พรหมพันธุ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

### คำชี้แจง

แบบสอบถามฉบับนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนศิลปะปฏิบัติ แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

### ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

1. ชื่อ.....นามสกุล.....
2. สถานที่ทำงาน.....
3. จำนวนวิชาที่สอน..... วิชา  
โปรดระบุ .....
4. เพศ  ชาย  หญิง
5. อายุ  21-30 ปี  31-40 ปี  41-50 ปี  51-60 ปี
6. วุฒิการศึกษา  
 ปริญญาตรี  ปริญญาโท  
 ปริญญาเอก  อื่นๆ โปรดระบุ.....
7. สาขาที่สำเร็จการศึกษา  
 ศิลปศึกษา  ศิลปกรรม  
 อื่นๆ โปรดระบุ.....
8. ประสบการณ์ด้านการสอนศิลปะปฏิบัติ  
 5-10 ปี  11-15 ปี  16-20 ปี  21 ปีขึ้นไป
9. ตำแหน่งทางวิชาการ .....
- ตำแหน่งการบริหาร(ถ้ามี) .....

10. ท่านมีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในกิจกรรมการเรียนการสอนลักษณะใดมากที่สุด โปรดระบุ  
อันดับ 1-3 ลงในช่อง

- กิจกรรมที่มีการศึกษาค้นคว้า
- กิจกรรมที่ใช้เครื่องมือเพื่อการพัฒนาและแลกเปลี่ยนข้อมูล
- การจัดเก็บรวบรวม การบันทึกและบูรณาการผสมผสานข้อมูล
- การแก้ปัญหาและการสร้างนวัตกรรมเพื่อการพัฒนา
- การสร้างทีมงานการเรียนรู้ การแลกเปลี่ยนข้อมูลสารสนเทศและประสบการณ์ทางการเรียน

11. ท่านมีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ประเภทใดมากที่สุด โปรดระบุอันดับ 1-3 ลงในช่อง

- ประเภทที่มีการกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาพร้อมกัน เช่น [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com) เป็นต้น
- ประเภทบล็อก เช่น [www.wordpress.org](http://www.wordpress.org), [www.bloggang.com](http://www.bloggang.com) เป็นต้น
- ประเภทแบ่งปันเนื้อหากันระหว่างผู้ใช้ เช่น [www.youtube.com](http://www.youtube.com) เป็นต้น
- ประเภทที่เชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน เช่น [www.facebook.com](http://www.facebook.com), [www.twitter.com](http://www.twitter.com) เป็นต้น
- ประเภทเกมโลกเสมือนจริง สามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่นๆ โดยผู้ใช้เสนอตัวตนผ่าน  
บทบาทในเกม เช่น เกม world of Warcraft, เกม Age of Conan เป็นต้น
- ประเภทเกมแสดงตัวตนในสังคม สามารถแสดงตัวตนผ่านรูปแบบที่เรียกว่า avatar ที่  
สามารถเลือกรูปร่าง บุคลิก และมักจะมีความคล้ายคลึงกับพฤติกรรมที่ผู้ใช้แสดงออกในชีวิต  
จริง เช่น [www.secondlife.com](http://www.secondlife.com), เกม The sims, เกม Line Play เป็นต้น

## ตอนที่ 2 ความคิดเห็นต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ

คำชี้แจง โปรดตอบแบบสอบถามแสดงความคิดเห็นของท่านโดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความคิดเห็นตามค่าคะแนนที่กำหนดให้ตามความเป็นจริง โดยกำหนดค่าของคะแนนแบบสอบถามเป็น 5 ระดับ ดังนี้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ค่าคะแนนเท่ากับ 5
เห็นด้วย	ค่าคะแนนเท่ากับ 4
ไม่แน่ใจ	ค่าคะแนนเท่ากับ 3
ไม่เห็นด้วย	ค่าคะแนนเท่ากับ 2
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ค่าคะแนนเท่ากับ 1

### ตัวอย่าง

#### แนวทางการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ

ข้อ	รายการ	ระดับความคิดเห็น				
		1	2	3	4	5
1	การนำเครือข่ายสังคมออนไลน์มาใช้ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ ช่วยให้เกิดความรู้ความเข้าใจในการเรียนได้ดีขึ้น					✓

จากตัวอย่าง หมายความว่า ท่านมีความเห็นว่า เห็นด้วยอย่างยิ่ง ในการนำเครือข่ายสังคมออนไลน์มาใช้ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ ช่วยให้เกิดความรู้ความเข้าใจในการเรียนได้ดีขึ้น

ประเด็นความคิดเห็น	ระดับความคิดเห็น				
	1	2	3	4	5
1. การนำเครือข่ายสังคมออนไลน์มาใช้ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ ช่วยให้เกิดความรู้ความเข้าใจในการเรียนได้ดีขึ้น					
2. กิจกรรมในการเรียนการสอนที่เหมาะสมในการนำเครือข่ายสังคมออนไลน์เข้ามาประยุกต์ใช้					
- กิจกรรมที่มีการศึกษาค้นคว้า					
- กิจกรรมที่ใช้เครื่องมือเพื่อการพัฒนาและแลกเปลี่ยนข้อมูล					
- การจัดเก็บรวบรวม การบันทึกและบูรณาการผสมผสานข้อมูล					
- การแก้ปัญหาและการสร้างนวัตกรรม					
- การสร้างทีมงานการเรียนรู้ การแลกเปลี่ยนข้อมูลสารสนเทศและประสบการณ์ทางการเรียน					
3. ความเหมาะสมของเครือข่ายสังคมออนไลน์แต่ละประเภท กับการประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ					
3.1 การเรียนรู้ทักษะการปฏิบัติงาน การใช้งานเครื่องมือและวัสดุอุปกรณ์					
- ประเภทที่มีการกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาด้วยกัน (Wikipedia)					
- ประเภทบล็อก (Wordpress, bloggang)					
- ประเภทที่มีการแบ่งปันเนื้อหากันระหว่างผู้ใช้ (Youtube, Slideshare)					
- ประเภทที่เชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน (Facebook, Twitter)					
- ประเภทเกมโลกเสมือนจริง (World of Warcraft, Age of Conan)					
- ประเภทเกมแสดงตัวตนในสังคม (Secondlife, The Sims)					
3.2 การแก้ปัญหาในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน					
- ประเภทที่มีการกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาด้วยกัน (Wikipedia)					
- ประเภทบล็อก (Wordpress, bloggang)					
- ประเภทที่มีการแบ่งปันเนื้อหากันระหว่างผู้ใช้ (Youtube, Slideshare)					
- ประเภทที่เชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน (Facebook, Twitter)					
- ประเภทเกมโลกเสมือนจริง (World of Warcraft, Age of Conan)					
- ประเภทเกมแสดงตัวตนในสังคม (Secondlife, The Sims)					
3.3 การสร้างอุดมคติและแรงบันดาลใจในการทำงาน					
- ประเภทที่มีการกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาด้วยกัน (Wikipedia)					
- ประเภทบล็อก (Wordpress, bloggang)					
- ประเภทที่มีการแบ่งปันเนื้อหากันระหว่างผู้ใช้ (Youtube, Slideshare)					
- ประเภทที่เชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน (Facebook, Twitter)					

ประเด็นความคิดเห็น	ระดับความคิดเห็น				
	1	2	3	4	5
- ประเภทเกมโลกเสมือนจริง (World of Warcraft, Age of Conan)					
- ประเภทเกมแสดงตัวตนในสังคม (Secondlife, The Sims)					
3.4 การแสดงผลงานเพื่อถ่ายทอดความคิดความรู้สึก					
- ประเภทที่มีการกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาาร่วมกัน (Wikipedia)					
- ประเภทบล็อก (Wordpress, bloggang)					
- ประเภทที่มีการแบ่งปันเนื้อหากันระหว่างผู้ใช้ (Youtube, Slideshare)					
- ประเภทที่เชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน (Facebook, Twitter)					
- ประเภทเกมโลกเสมือนจริง (World of Warcraft, Age of Conan)					
- ประเภทเกมแสดงตัวตนในสังคม (Secondlife, The Sims)					
3.5 การพิจารณาและสังเกตผลงานอย่างละเอียด					
- ประเภทที่มีการกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาาร่วมกัน (Wikipedia)					
- ประเภทบล็อก (Wordpress, bloggang)					
- ประเภทที่มีการแบ่งปันเนื้อหากันระหว่างผู้ใช้ (Youtube, Slideshare)					
- ประเภทที่เชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน (Facebook, Twitter)					
- ประเภทเกมโลกเสมือนจริง (World of Warcraft, Age of Conan)					
- ประเภทเกมแสดงตัวตนในสังคม (Secondlife, The Sims)					
3.6 การแชร์ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานต่างๆ					
- ประเภทที่มีการกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาาร่วมกัน (Wikipedia)					
- ประเภทบล็อก (Wordpress, bloggang)					
- ประเภทที่มีการแบ่งปันเนื้อหากันระหว่างผู้ใช้ (Youtube, Slideshare)					
- ประเภทที่เชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน (Facebook, Twitter)					
- ประเภทเกมโลกเสมือนจริง (World of Warcraft, Age of Conan)					
- ประเภทเกมแสดงตัวตนในสังคม (Secondlife, The Sims)					
3.7 การพิจารณาผลงานของผู้อื่น เพื่อเรียนรู้เทคนิคใหม่ในแวดวงศิลปะ					
- ประเภทที่มีการกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาาร่วมกัน (Wikipedia)					
- ประเภทบล็อก (Wordpress, bloggang)					
- ประเภทที่มีการแบ่งปันเนื้อหากันระหว่างผู้ใช้ (Youtube, Slideshare)					
- ประเภทที่เชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน (Facebook, Twitter)					
- ประเภทเกมโลกเสมือนจริง (World of Warcraft, Age of Conan)					
- ประเภทเกมแสดงตัวตนในสังคม (Secondlife, The Sims)					

ประเด็นความคิดเห็น	ระดับความคิดเห็น				
	1	2	3	4	5
3.8 การศึกษาศิลปะประเภทต่างๆ ทั้งในอดีตและปัจจุบัน					
- ประเภทที่มีการกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาพร้อมกัน (Wikipedia)					
- ประเภทบล็อก (Wordpress, bloggong)					
- ประเภทที่มีการแบ่งปันเนื้อหากันระหว่างผู้ใช้ (Youtube, Slideshare)					
- ประเภทที่เชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน (Facebook, Twitter)					
- ประเภทเกมโลกเสมือนจริง (World of Warcraft, Age of Conan)					
- ประเภทเกมแสดงตัวตนในสังคม (Secondlife, The Sims)					
4. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เข้ามามีบทบาทในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติช่วยให้นิสิตนักศึกษาเกิดทักษะ					
- การคิดวิเคราะห์					
- การแก้ปัญหา					
- การสร้างสรรค์ผลงาน					
- การเรียนรู้แบบร่วมมือ					
- การคัดกรองข้อมูล รู้จักใช้ข้อมูลและข่าวสาร					
- การเรียนรู้ด้วยตนเอง					
- การสื่อสารร่วมกับผู้อื่น					
- การตระหนักและเห็นความสำคัญของการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้					
- เป็นพลเมืองที่ทรงคุณค่า					
- มีพื้นฐานความรู้ในตนเองดียิ่งขึ้น					
5. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติช่วยให้นิสิตนักศึกษาสามารถประสานความรู้กับทักษะเพื่อการสร้างนวัตกรรม					
6. เกิดการต่อยอดและขยายขอบเขตการเรียนรู้ จากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ					

### ตอนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

คำชี้แจง โปรดแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

1. ประสบการณ์และประโยชน์ที่นิสิตนักศึกษาควรได้รับจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ คืออะไรบ้าง

.....

.....

2. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

## แบบสอบถามสำหรับนิสิตนักศึกษาผู้เรียนศิลปะปฏิบัติ

ในการวิจัยเรื่อง

แนวทางการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนศิลปะปฏิบัติของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิต

แบบสอบถามฉบับนี้ แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้สัมภาษณ์

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนศิลปะปฏิบัติ

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดตอบข้อมูลต่อไปนี้ตามความคิดเห็นของท่าน

1. ชื่อ.....นามสกุล.....

2. เพศ  ชาย  หญิง อายุ.....ปี

3. ระดับการศึกษาปัจจุบัน  
ปริญญาตรี

สาขา.....

ชั้นปีที่ 1  ชั้นปีที่ 2  ชั้นปีที่ 3  ชั้นปีที่ 4  ชั้นปีที่ 5

มหาวิทยาลัย.....

4. ท่านมีความสนใจในการเรียนศิลปะปฏิบัติด้านใดมากที่สุด (เลือก 1 คำตอบ)

จิตรกรรม  ประติมากรรม  
 ภาพพิมพ์  ออกแบบกราฟิก  
 ออกแบบผลิตภัณฑ์  อื่นๆ.....

5. ในการเรียนศิลปะปฏิบัติ ท่านมีความชอบในขั้นตอนใดที่สุด โปรดระบุอันดับ 1-3 ลงในช่อง

การเรียนรู้ทักษะการปฏิบัติงาน การใช้งานเครื่องมือและวัสดุอุปกรณ์  
 การแก้ปัญหาในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน  
 การสร้างอุดมคติและแรงบันดาลใจในการทำงาน  
 การแสดงผลงานเพื่อถ่ายทอดความคิดความรู้สึก  
 การพิจารณาและสังเกตผลงานอย่างละเอียด  
 การแชร์ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานต่างๆ  
 การพิจารณาผลงานของผู้อื่น เพื่อเรียนรู้เทคนิคใหม่ในแวดวงศิลปะ  
 การศึกษาศิลปะประเภทต่างๆ ทั้งในอดีตและปัจจุบัน  
 อื่นๆ โปรดระบุ.....

6. ท่านมีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ประเภทใดมากที่สุด โปรดระบุอันดับ 1-3 ลงในช่อง
- ประเภทที่มีการกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาพร้อมกัน เช่น www.wikipedia.com เป็นต้น
  - ประเภทบล็อก เช่น www.wordpress.org, www.bloggang.com เป็นต้น
  - ประเภทที่แบ่งปันเนื้อหากันระหว่างผู้ใช้ เช่น www.youtube.com เป็นต้น
  - ประเภทที่เชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน เช่น www.facebook.com, www.twitter.com เป็นต้น
  - ประเภทเกมโลกเสมือนจริง เช่น เกม world of Warcraft, เกม Age of Conan เป็นต้น
  - ประเภทเกมแสดงตัวตนในสังคม สามารถแสดงตัวตนผ่านรูปแบบที่เรียกว่า avatar เช่น www.secondlife.com, เกม The sims เป็นต้น
  - อื่นๆ โปรดระบุ.....

7. ท่านคิดว่าการนำเครือข่ายสังคมออนไลน์มาใช้ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ มีประโยชน์ในข้อใดมากที่สุด โปรดระบุอันดับ 1-3 ลงในช่อง
- ช่วยให้เกิดกิจกรรมที่มีการศึกษาค้นคว้า
  - ช่วยให้เกิดทักษะการใช้เครื่องมือเพื่อการพัฒนาและแลกเปลี่ยนข้อมูล
  - ช่วยการจัดเก็บรวบรวม การบันทึกและการบูรณาการผสมผสานข้อมูล
  - ช่วยในการแก้ปัญหาและการสร้างนวัตกรรมเพื่อการพัฒนา
  - ช่วยในการแลกเปลี่ยนข้อมูลสารสนเทศและประสบการณ์ทางการเรียน
  - อื่นๆ โปรดระบุ.....



## ตอนที่ 2 ความคิดเห็นต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนศิลปะปฏิบัติ

คำชี้แจง โปรดตอบแบบสอบถามแสดงความคิดเห็นของท่านโดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความคิดเห็นตามค่าคะแนนที่กำหนดให้ตามความเป็นจริง โดยกำหนดค่าของคะแนนแบบสอบถามเป็น 5 ระดับ ดังนี้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ค่าคะแนนเท่ากับ 5
เห็นด้วย	ค่าคะแนนเท่ากับ 4
ไม่แน่ใจ	ค่าคะแนนเท่ากับ 3
ไม่เห็นด้วย	ค่าคะแนนเท่ากับ 2
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ค่าคะแนนเท่ากับ 1

### ตัวอย่าง

#### แนวทางการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ

ข้อ	รายการ	ระดับความคิดเห็น				
		1	2	3	4	5
1	การนำเครือข่ายสังคมออนไลน์มาใช้ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ ช่วยให้เกิดความรู้ความเข้าใจในการเรียนได้ดีขึ้น					✓

จากตัวอย่าง หมายความว่า ท่านมีความเห็นว่า เห็นด้วยอย่างยิ่ง ในการนำเครือข่ายสังคมออนไลน์มาใช้ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ ช่วยให้เกิดความรู้ความเข้าใจในการเรียนได้ดีขึ้น

ประเด็นความคิดเห็น	ระดับความคิดเห็น				
	1	2	3	4	5
1. การนำเครือข่ายสังคมออนไลน์มาใช้ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ ช่วยให้เกิดความรู้ความเข้าใจในการเรียนได้ดีขึ้น					
2. กิจกรรมในการเรียนการสอนที่เหมาะสมในการนำเครือข่ายสังคมออนไลน์เข้ามาประยุกต์ใช้					
- กิจกรรมที่มีการศึกษาค้นคว้า					
- กิจกรรมที่ใช้เครื่องมือเพื่อการพัฒนาและแลกเปลี่ยนข้อมูล					
- การจัดเก็บรวบรวม การบันทึกและบูรณาการผสมผสานข้อมูล					
- การแก้ปัญหาและการสร้างนวัตกรรม					
- การสร้างทีมงานการเรียนรู้ การแลกเปลี่ยนข้อมูลสารสนเทศและประสบการณ์ทางการเรียน					
3. ความเหมาะสมของเครือข่ายสังคมออนไลน์แต่ละประเภท กับการประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ					
3.1 การเรียนรู้ทักษะการปฏิบัติงาน การใช้งานเครื่องมือและวัสดุอุปกรณ์					
- ประเภทที่มีการกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาาร่วมกัน (Wikipedia)					
- ประเภทบล็อก (Wordpress, bloggng)					
- ประเภทที่มีการแบ่งปันเนื้อหาารหว่างผู้ใช้ (Youtube)					
- ประเภทที่เชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน (Facebook, Twitter)					
- ประเภทเกมโลกเสมือนจริง (World of Warcraft, Age of Conan)					
- ประเภทเกมแสดงตัวตนในสังคม (Secondlife, The Sims)					
3.2 การแก้ปัญหาในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน					
- ประเภทที่มีการกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาาร่วมกัน (Wikipedia)					
- ประเภทบล็อก (Wordpress, bloggng)					
- ประเภทที่มีการแบ่งปันเนื้อหาารหว่างผู้ใช้ (Youtube)					
- ประเภทที่เชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน (Facebook, Twitter)					
- ประเภทเกมโลกเสมือนจริง (World of Warcraft, Age of Conan)					
- ประเภทเกมแสดงตัวตนในสังคม (Secondlife, The Sims)					
3.3 การสร้างอุดมคติและแรงบันดาลใจในการทำงาน					
- ประเภทที่มีการกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาาร่วมกัน (Wikipedia)					
- ประเภทบล็อก (Wordpress, bloggng)					
- ประเภทที่มีการแบ่งปันเนื้อหาารหว่างผู้ใช้ (Youtube)					
- ประเภทที่เชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน (Facebook, Twitter)					
- ประเภทเกมโลกเสมือนจริง (World of Warcraft, Age of Conan)					

ประเด็นความคิดเห็น	ระดับความคิดเห็น				
	1	2	3	4	5
- ประเภทเกมแสดงตัวตนในสังคม (Secondlife, The Sims)					
3.4 การแสดงผลงานเพื่อถ่ายทอดความคิดความรู้สึก					
- ประเภทที่มีการกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาด้วยกัน (Wikipedia)					
- ประเภทบล็อก (Wordpress, bloggang)					
- ประเภทที่มีการแบ่งปันเนื้อหากันระหว่างผู้ใช้ (Youtube)					
- ประเภทที่เชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน (Facebook, Twitter)					
- ประเภทเกมโลกเสมือนจริง (World of Warcraft, Age of Conan)					
- ประเภทเกมแสดงตัวตนในสังคม (Secondlife, The Sims)					
3.5 การพิจารณาและสังเกตผลงานอย่างละเอียด					
- ประเภทที่มีการกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาด้วยกัน (Wikipedia)					
- ประเภทบล็อก (Wordpress, bloggang)					
- ประเภทที่มีการแบ่งปันเนื้อหากันระหว่างผู้ใช้ (Youtube)					
- ประเภทที่เชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน (Facebook, Twitter)					
- ประเภทเกมโลกเสมือนจริง (World of Warcraft, Age of Conan)					
- ประเภทเกมแสดงตัวตนในสังคม (Secondlife, The Sims)					
3.6 การแชร์ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานต่างๆ					
- ประเภทที่มีการกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาด้วยกัน (Wikipedia)					
- ประเภทบล็อก (Wordpress, bloggang)					
- ประเภทที่มีการแบ่งปันเนื้อหากันระหว่างผู้ใช้ (Youtube)					
- ประเภทที่เชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน (Facebook, Twitter)					
- ประเภทเกมโลกเสมือนจริง (World of Warcraft, Age of Conan)					
- ประเภทเกมแสดงตัวตนในสังคม (Secondlife, The Sims)					
3.7 การพิจารณาผลงานของผู้อื่น เพื่อเรียนรู้เทคนิคใหม่ในแวดวงศิลปะ					
- ประเภทที่มีการกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาด้วยกัน (Wikipedia)					
- ประเภทบล็อก (Wordpress, bloggang)					
- ประเภทที่มีการแบ่งปันเนื้อหากันระหว่างผู้ใช้ (Youtube)					
- ประเภทที่เชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน (Facebook, Twitter)					
- ประเภทเกมโลกเสมือนจริง (World of Warcraft, Age of Conan)					
- ประเภทเกมแสดงตัวตนในสังคม (Secondlife, The Sims)					
3.8 การศึกษาศิลปะประเภทต่างๆ ทั้งในอดีตและปัจจุบัน					
- ประเภทที่มีการกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างเนื้อหาด้วยกัน (Wikipedia)					
- ประเภทบล็อก (Wordpress, bloggang)					

ประเด็นความคิดเห็น	ระดับความคิดเห็น				
	1	2	3	4	5
- ประเภทที่มีการแบ่งปันเนื้อหากันระหว่างผู้ใช้ (Youtube)					
- ประเภทที่เชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน (Facebook, Twitter)					
- ประเภทเกมโลกเสมือนจริง (World of Warcraft, Age of Conan)					
- ประเภทเกมแสดงตัวตนในสังคม (Secondlife, The Sims)					
4. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เข้ามามีบทบาทในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติช่วยให้นิสิตนักศึกษาเกิดทักษะ					
- การคิดวิเคราะห์					
- การแก้ปัญหา					
- การสร้างสรรค์ผลงาน					
- การเรียนรู้แบบร่วมมือ					
- การคัดกรองข้อมูล รู้จักใช้ข้อมูลและข่าวสาร					
- การเรียนรู้ด้วยตนเอง					
- การสื่อสารร่วมกับผู้อื่น					
- การตระหนักและเห็นความสำคัญของการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้					
- เป็นพลเมืองที่ทรงคุณค่า					
- มีพื้นฐานความรู้ในตนเองดียิ่งขึ้น					
5. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติช่วยให้นิสิตนักศึกษาสามารถประสานความรู้กับทักษะเพื่อการสร้างนวัตกรรม					
6. เกิดการต่อยอดและขยายขอบเขตการเรียนรู้ จากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ					

### ตอนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

คำชี้แจง โปรดแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

1. ประสพการณ์และประโยชน์ที่นิสิตนักศึกษาควรได้รับจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ คืออะไรบ้าง

.....

.....

.....

2. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

### แบบสังเกตการจัดการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ

การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิต  
(สำหรับผู้วิจัย)

**วัตถุประสงค์** เพื่อสำรวจสภาพการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติโดยการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ใน  
ด้านของตัวผู้สอน กิจกรรมและเนื้อหาในการเรียนการสอนและผู้เรียน

**คำชี้แจง** แบบสังเกตนี้ผู้วิจัยเป็นผู้บันทึกและสังเกตด้วยตนเอง จากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ใน  
การเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ

#### ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้สังเกต

ผู้สังเกต.....ครั้งที่สังเกต.....วันที่.....  
ชื่อวิชาที่สังเกต.....อาจารย์ผู้สอน.....  
สาขาวิชา.....จำนวนนักเรียน.....คน  
คณะ.....มหาวิทยาลัย.....  
เริ่มเวลา.....สิ้นสุดเวลา.....  
หัวข้อที่สอน.....

#### ตอนที่ 2 แบบบันทึกการสังเกตการเรียนการสอน

ข้อสังเกต	ข้อมูลจากการสังเกต
1. การนำเข้าสู่บทเรียน	
2. กระบวนการเรียนการสอนส่งเสริมการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนศิลปะปฏิบัติ	
3. ประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ใช้	
4. การนำเครือข่ายสังคมออนไลน์แต่ละประเภท เข้ามาใช้ เหมาะสมกับในแต่ละขั้นตอนของการ เรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ	

ข้อสังเกต	ข้อมูลจากการสังเกต
5. นิสิตนักศึกษาที่มีความสนใจในการนำเครือข่ายสังคมออนไลน์เข้ามาใช้ในการเรียนการสอนศิลปะ ปฏิบัติ	
6. นิสิตนักศึกษาที่มีทักษะการแก้ปัญหา	
7. นิสิตนักศึกษาที่มีทักษะในการสร้างสรรค์ผลงาน	
8. นิสิตนักศึกษาที่มีทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง และมีความกระตือรือร้นในบทเรียน	
9. นิสิตนักศึกษามีการสื่อสารร่วมกับผู้อื่น	
10. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เข้ามามีส่วนร่วมในการให้งานหรือการส่งงาน แก่นิสิตนักศึกษา	
11. การแนะนำประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เป็นประโยชน์เพิ่มเติม แก่นิสิตนักศึกษา	
12. ข้อสังเกตอื่นๆ ที่พบ	

### ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาวณัฐกานต์ ประทุม เกิดเมื่อวันที่ 16 พฤษภาคม พ.ศ. 2527 ที่จังหวัดสกลนคร สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จากโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ระดับปริญญาตรี ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาานฤมิตศิลป์ จากคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ผังเมือง และนฤมิตศิลป์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ปีการศึกษา 2549 และเข้าศึกษาต่อหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต คณะครุศาสตร์ ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีการศึกษา 2556

