

การพัฒนาชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคมโดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์
วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่องการเดาคำศัพท์จากบริบท
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1

นายพศิน คงภักคพูน



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
แขนงวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
พ.ศ. 2559

Development of an Electronic Learning Package via Social Media Using
Storyline Method on the English Reading and Writing Course Topic of
Using Context Clues to Enhance Reading Comprehension for
Mathayom Suksa V Students in Schools under the Secondary
Education Service Area Office 1

Mr. Pasin Khongpakpoon



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for
the Degree of Master of Education in Educational Technology and Communications

School of Educational Studies

Sukhothai Thammathirat Open University

2016

หัวข้อวิทยานิพนธ์ การพัฒนาชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์
วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท สำหรับนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1

ชื่อและนามสกุล นายพศิน คงภักคพูน

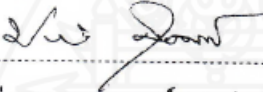
แขนงวิชา เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

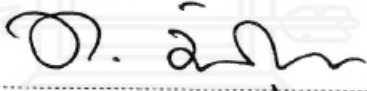
สาขาวิชา ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

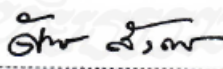
อาจารย์ที่ปรึกษา 1. รองศาสตราจารย์ ดร.ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ
2. รองศาสตราจารย์ ดร.ศันสนีย์ สังสรรค์อนันต์

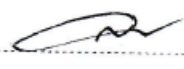
วิทยานิพนธ์นี้ ได้รับความเห็นชอบให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรระดับปริญญาโท เมื่อวันที่ 15 พฤศจิกายน 2560

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์


..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปราวีณยา สุวรรณณัฐโชติ)


..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ)


..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศันสนีย์ สังสรรค์อนันต์)


..... ประธานกรรมการบัณฑิตศึกษา
(รองศาสตราจารย์ ดร.สมคิด พรหมจ้อย)

ชื่อวิทยานิพนธ์ การพัฒนาชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคมโดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์
 วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่องการเดาคำศัพท์จากบริบท สำหรับนักเรียนชั้น
 มัธยมศึกษาปีที่ 5 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1

ผู้วิจัย นายพศิน คงภักพูน รหัสนักศึกษา 2582700114

ปริญญา ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา)

อาจารย์ที่ปรึกษา (1) รองศาสตราจารย์ ดร.ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ

(2) รองศาสตราจารย์ ดร.ศันสนีย์ สังสรรค์อนันต์ **ปีการศึกษา** 2559

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) พัฒนาชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด (2) ศึกษาความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ และ (3) ศึกษาระดับความคิดเห็นของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนฤทธิณรงค์รอน จังหวัดกรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 41 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย (1) ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท (2) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และ (3) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าประสิทธิภาพ E_1/E_2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที

ผลการวิจัยปรากฏว่า (1) ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ มีประสิทธิภาพ 80.50/81.20, 81.00/81.70 และ 80.00/81.00 ตามลำดับ ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 (2) นักเรียนที่เรียนด้วยชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ มีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ (3) นักเรียนมีความคิดเห็นต่อชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ สื่อสังคม สตอรี่ไลน์ การเดาคำศัพท์จากบริบท มัธยมศึกษา

Thesis title : Development of an Electronic Learning Package via Social Media Using Storyline Method on the English Reading and Writing Course Topic of Using Context Clues to Enhance Reading Comprehension for Mathayom Suksa V Students in Schools under the Secondary Education Service Area Office 1

Researcher: Mr. Pasin Khongpakpoon; **ID:** 2582700114;

Degree: Master of Education (Educational Technology and Communications);

Thesis advisors: (1) Dr. Taweewat Watthanakuljaroen, Associate Professor;
(2) Dr. Sansanee Sangsananan, Associate Professor; **Academic year:** 2016

Abstract

The objectives of this research were (1) to develop an electronic learning package via social media by using storyline method based on the predetermined efficiency criterion; (2) to study the learning progress of the students learning from the developed electronic learning package via social media using storyline method; and (3) to study opinions of the students learning from the developed electronic learning package via social media by using storyline method.

The sample group consisted of 41 Mathayom Suksa V students in the schools under the Secondary Education Service Area Office during the first semester of the 2016 academic year, obtained by a cluster random sampling. The employed research instruments comprised of (1) an electronic learning package via social media using storyline method, (2) two parallel forms of a learning achievement test for pre-testing and post-testing, and (3) a questionnaire on student's opinions toward an electronic learning package via social media using storyline method on the English Course Topic of Using Context Clues to Enhance Reading Comprehension. Statistics for data analysis were the E_1/E_2 efficiency index, mean, standard deviation, and t-test.

Research findings showed that (1) the effective of the developed electronic learning package via social media using storyline method were resulted at 80.50/81.20, 81.00/81.70 and 80.00/81.00, thus, meeting the 80/80 efficiency criterion; (2) the students learning from the an electronic learning package via social media using storyline method achieved learning progress at 0.05 level of statistical significance; and (3) the students had opinions that quality of the electronic learning package via social media using storyline method was appropriate at the high level.

Keywords: Electronic learning package, Social Media, Story line, Context Clues, Mathayom Suksa

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ เล่มนี้สำเร็จได้เนื่องจากผู้วิจัยได้รับความอนุเคราะห์จาก รองศาสตราจารย์ ดร. ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ อาจารย์ที่ปรึกษางานวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาให้คำแนะนำ และติดตามการทำงานวิทยานิพนธ์ เล่มนี้อย่างใกล้ชิดเสมอมา นับตั้งแต่เริ่มต้น จนกระทั่งสำเร็จเรียบร้อยอย่างสมบูรณ์ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาของท่านเป็นอย่างยิ่ง และขอขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปราวีณยา สุวรรณณัฐโชติ ประธานกรรมการ สอบวิทยานิพนธ์ และ รองศาสตราจารย์ ดร. ศันสนีย์ สังสรรค์อนันต์ กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่ได้เสนอแนะในการปรับปรุงงานให้เสร็จสมบูรณ์มากขึ้น

ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ได้แก่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ณัฐพร หลาวทอง อาจารย์ ดร. ปราณภา โหมดศิริธ และ อาจารย์ ดร. สรญา เป็รียวประสิทธิ์ ที่ให้ความกรุณาในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ให้คำปรึกษา ชี้แนะ จนทำให้งานวิจัยสำเร็จด้วยดี

ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการโรงเรียนฤทธิณรงค์รอน และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/1 และ 5/2 ที่ให้ความร่วมมือทดลองใช้ชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการทำวิทยานิพนธ์

ขอขอบคุณกัลยาณมิตรทุกท่าน ทั้งคณาจารย์ ผู้บังคับบัญชา เพื่อนร่วมงานและครอบครัวอันมีคุณค่ายิ่ง ที่ได้ให้ความช่วยเหลือ พร้อมทั้งให้กำลังใจในการทำวิทยานิพนธ์ตลอดมา

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากการทำวิจัยเล่มนี้ ผู้วิจัยขอน้อมเป็นเครื่องบูชาพระคุณ แต่บิดามารดาผู้มีพระคุณและคณาจารย์ผู้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ทุกท่าน

พศิน คงภักพูน

ตุลาคม 2560

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
สารบัญตาราง	ญ
สารบัญภาพ	ฎ
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์การวิจัย	6
สมมติฐานการวิจัย	7
ขอบเขตการวิจัย	7
นิยามศัพท์เฉพาะ	8
ประโยชน์ที่ได้รับ	9
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	10
ชุดการเรียนรู้	10
ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์	16
สื่อสังคม	22
การสอนด้วยกลวิธีสตอรี่ไลน์	27
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 1	33
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	36
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	41
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	41
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	42
การเก็บรวบรวมข้อมูล	63
การวิเคราะห์ข้อมูล	66
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	69
ตอนที่ 1 การทดสอบประสิทธิภาพชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท	69
ตอนที่ 2 ความก้าวหน้าทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยชุดการเรียนรู้ อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท	73

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ตอนที่ 3 ความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท	74
บทที่ 5 รายละเอียดของต้นแบบชิ้นงาน	77
ภาคที่ 1 คู่มือการใช้ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์	79
ภาคที่ 2 คู่มือการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์	87
ภาคที่ 3 แบบฝึกปฏิบัติ	103
ภาคที่ 4 รายละเอียดของชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์	126
บทที่ 6 สรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	176
สรุปการวิจัย	176
อภิปรายผล	178
ข้อเสนอแนะ	182
บรรณานุกรม	184
ภาคผนวก	191
ก รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย	192
ข แบบประเมินคุณภาพของชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่องการเดาคำศัพท์ จากบริบท สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษา เขต 1	194
ค ขั้นตอนการดำเนินเรื่อง ของชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การอ่านจับใจความ ด้วยการเดาคำศัพท์จากบริบทสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1	200
ง ตารางวิเคราะห์วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม (สร้างแบบทดสอบ)	203
จ แผนการสอน	207
ฉ ตารางค่าความยากง่าย (P) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น (r2) ของแบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน	227
ช ตารางคะแนนทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว แบบกลุ่ม และแบบภาคสนาม	244

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ซ ตารางคะแนนความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการเรียน อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคมโดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1	258
ฅ แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ ผ่านสื่อสังคมโดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบทสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1	265
ญ ตารางแสดงความถี่คะแนนความคิดเห็นของนักเรียน	269
ฎ แบบสัมภาษณ์	272
ประวัติผู้วิจัย	275



สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 3.1 หัวเรื่องที่ศึกษาและแหล่งที่ศึกษาการสร้างชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคมโดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์	42
ตารางที่ 3.2 รายชื่อหน่วยเนื้อหาและประเภท วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551	46
ตารางที่ 3.3 การวิเคราะห์วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน	58
ตารางที่ 3.4 ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน	59
ตารางที่ 3.5 ค่าความเที่ยงของแบบทดสอบ	60
ตารางที่ 3.6 กำหนดช่วงเวลาในการทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว แบบกลุ่ม และแบบภาคสนาม	63
ตารางที่ 3.7 ขั้นตอนการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคมโดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ และการเก็บรวบรวมข้อมูล	64
ตารางที่ 4.1 การทดสอบประสิทธิภาพชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคมโดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ ในการทดสอบแบบเดี่ยว (n = 3)	70
ตารางที่ 4.2 การปรับปรุงชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคมโดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ ในการทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว	70
ตารางที่ 4.3 การทดสอบประสิทธิภาพชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคมโดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ ในการทดสอบแบบกลุ่ม (n = 6)	71
ตารางที่ 4.4 การปรับปรุงชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคมโดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ ในการทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม	71
ตารางที่ 4.5 การทดสอบประสิทธิภาพชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคมโดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ ในการทดสอบแบบภาคสนาม (n = 41)	72
ตารางที่ 4.6 ความก้าวหน้าทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท (n = 41)	73
ตารางที่ 4.7 ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคมโดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท ในการทดสอบประสิทธิภาพแบบภาคสนาม (n=41)	74

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 3.1 หน้าจอหลักของการเรียนผ่านสื่อสังคม (เฟซบุ๊ก)	51
ภาพที่ 3.2 หน้าจอข้อมูลต่าง ๆ ผ่านสื่อสังคม (เฟซบุ๊ก)	52
ภาพที่ 3.3 หน้าจอสอบถามปัญหาผ่านสื่อสังคม (เฟซบุ๊ก)	52
ภาพที่ 3.4 หน้าจอหลักของบทเรียนผ่านสื่อสังคม (ยูทูบ)	53
ภาพที่ 3.5 หน้าจอบทเรียนผ่านสื่อสังคม (ยูทูบ) แบบมี 1 ตัวเลือก	53
ภาพที่ 3.6 หน้าจอบทเรียนผ่านสื่อสังคม (ยูทูบ) แบบมี 2 ตัวเลือก	54
ภาพที่ 3.7 หน้าจอบทเรียนผ่านสื่อสังคม (ยูทูบ) แบบมี 3 ตัวเลือก	54
ภาพที่ 3.8 หน้าจอบทเรียนผ่านสื่อสังคม (ยูทูบ) แบบมี 4 ตัวเลือก	55
ภาพที่ 3.9 หน้าจอบทเรียนผ่านสื่อสังคม (ยูทูบ) ในการดำเนินเนื้อเรื่องแบบ มีตัวละคร 2 ตัวละคร	55
ภาพที่ 3.10 หน้าจอบทเรียนผ่านสื่อสังคม (ยูทูบ) ในการดำเนินเนื้อเรื่องแบบ มีตัวละคร 2 ตัวละคร	56
ภาพที่ 3.11 หน้าจอบทเรียนผ่านสื่อสังคม (ยูทูบ) ในการดำเนินเนื้อเรื่องแบบ มีตัวละคร 3 ตัวละคร	56
ภาพที่ 5.1 ภาพกลุ่มการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน	92
ภาพที่ 5.2 ภาพหน้าจอหลักเพื่อเข้าสู่หน้าจอข้อมูลต่าง ๆ	92
ภาพที่ 5.3 หน้าจอต้อนรับเข้าสู่บทเรียน	93
ภาพที่ 5.4 หน้าจอเลือกเข้าเรียนบทเรียน	93
ภาพที่ 5.5 หน้าจอเลือกหน่วยการเรียนรู้	94
ภาพที่ 5.6 การเข้าสู่แบบทดสอบก่อนเรียน	94
ภาพที่ 5.7 หน้าจอทำแบบทดสอบก่อนเรียน	95
ภาพที่ 5.8 หน้าจอการเข้าดูรายงานผลการทดสอบก่อนเรียน	95
ภาพที่ 5.9 ภาพหน้าจอการทำกิจกรรม	96
ภาพที่ 5.10 ภาพหน้าจอเมื่อผู้เรียนตอบคำถามผิด	96
ภาพที่ 5.11 เนื้อหาที่อยู่ในช่องคำอธิบายข้างล่างวิดีโอ	97
ภาพที่ 5.12 หน้าจอสนทนาที่เชื่อมโยงไปยังกูเกิ้ล ฟอรัม เพื่อทำแบบทดสอบหลังเรียน	97
ภาพที่ 5.13 หน้าจอทำแบบทดสอบหลังเรียน	98
ภาพที่ 5.14 หน้าจอการเข้าดูรายงานผลการทดสอบหลังเรียน	98
ภาพที่ 5.15 หน้าจอเลือกเพื่อดำเนินการต่อหรือดูเฉลยพร้อมคำอธิบาย	99
ภาพที่ 5.16 หน้าจอเฉลยพร้อมคำอธิบายจากแบบทดสอบหลังเรียน	99
ภาพที่ 5.17 หน้าจอกลับไปดำเนินเนื้อเรื่องต่อ	100
ภาพที่ 5.18 หน้าจอโพลเพื่อสอบถามปัญหา	100
ภาพที่ 5.19 หน้าจอศึกษาต่อ	101

สารบัญภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 5.20 หน้าจอเนื้อเรื่อง	101
ภาพที่ 5.21 หน้าจอสิ้นสุดการเรียนรู้	102
ภาพที่ 5.22 หน้าจอข้อมูลผู้จัดทำ	102



บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

โลกในยุคปัจจุบันเป็นสังคมข้อมูลข่าวสาร ความก้าวหน้า ความเคลื่อนไหวและการเปลี่ยนแปลงทางด้านเศรษฐกิจและวัฒนธรรมจึงมีผลกระทบทั่วถึงอย่างรวดเร็ว บุคคลในสังคมต้องติดต่อพบปะ เพื่อดำเนินกิจกรรมทางสังคม หรือเศรษฐกิจเพิ่มขึ้น ภาษาต่างประเทศจึงกลายเป็นเครื่องมืออันสำคัญยิ่งในการสื่อสารเพื่อให้เกิดความเข้าใจกันและกันในการศึกษาหาข้อมูล ความรู้และการถ่ายทอดวิทยาการต่างๆ (กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2545, น. 1) ทำให้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนดให้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศเป็นพื้นฐานสำคัญที่ผู้เรียนทุกคนต้องเรียน โดยได้รับการจัดลำดับความสำคัญอยู่ในกลุ่มที่สอง ซึ่งเป็นสาระการเรียนรู้ที่เสริมสร้างพื้นฐานความเป็นมนุษย์และศักยภาพในการคิดและการทำงานอย่างสร้างสรรค์ ฉะนั้นการสอนภาษาอังกฤษจึงต้องสอนเพื่อให้ผู้เรียนสามารถติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นได้ ตามความต้องการในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในชีวิตประจำวันและการงานอาชีพ การที่ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาได้ถูกต้องและเหมาะสมนั้นขึ้นอยู่กับทักษะการใช้ภาษา ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนภาษาที่ดี ผู้เรียนต้องมีโอกาสได้ฝึกทักษะการใช้ภาษาให้มากที่สุดทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน การจัดกระบวนการเรียนการสอนต้องสอดคล้องกับธรรมชาติและลักษณะเฉพาะของภาษา การจัดการเรียนการสอนภาษาจึงควรจัดกิจกรรมให้หลากหลายทั้งกิจกรรมการฝึกภาษา และกิจกรรมการฝึกผู้เรียนให้รู้วิธีการเรียนภาษาด้วยตนเองควบคู่ไปด้วย ที่จะนำไปสู่ผู้เรียนที่พึ่งตนเองได้ และสามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น. 1-2)

การสอนแบบสตอรี่ไลน์เป็นนวัตกรรมการบูรณาการหลักสูตรและการเรียนการสอนที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในทวีปยุโรปด้วยแนวคิดของวิธีสตอรี่ไลน์นั้นถูกพัฒนาขึ้นที่ประเทศสกอตแลนด์ สตีฟ เบลล์ และ แซลลี ฮาร์คเนส จากมหาวิทยาลัยสแตร์ไคลด์ ประเทศสกอตแลนด์ เป็นผู้คิดค้นขึ้น วิธีการสอนแบบสตอรี่ไลน์นั้นเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีการผูกเรื่องแต่ละตอนให้เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง มีการเรียงลำดับเหตุการณ์ มีการกำหนดเส้นทางการเดินเรื่อง และมีการใช้คำถามหลักในการเรียนการสอน (พิมพ์พันธ์ เตชะคุปต์ และ พเยาว์ ยินดีสุข, 2548, น. 120-121) นอกจากนี้ การจัดการเรียนการสอนตามแนวทางปฏิรูปการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ สามารถใช้วิธีการที่หลากหลาย การใช้รูปแบบสตอรี่ไลน์เป็นอีกรูปแบบหนึ่งใน กระบวนการจัดการเรียนการสอน นักการศึกษาหลายท่าน ได้ให้ความสนใจการสอนด้วยรูปแบบสตอรี่ไลน์ ซึ่งรูปแบบดังกล่าวจัดเป็นนวัตกรรมการศึกษาที่เป็นทางเลือกในการจัดกระบวนการเรียนรู้ เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติ จริงโดยผู้เรียนมีส่วนร่วมทั้งการเรียนรู้ การคิด และการปฏิบัติ รวมถึงสามารถพัฒนาผู้เรียนใน เชิงบูรณาการ ทั้งด้านความรู้ เจตคติและทักษะ โดยอาศัยองค์ความรู้ทักษะการเขียนเรื่องราว และกระบวนการเรียนรู้จากหลายสาขาวิชา

ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน ได้เป็นอย่างดี ผู้เรียนสามารถยืดหยุ่น ครูผู้สอนสามารถผสมผสานกิจกรรมที่หลากหลายเข้าด้วยกัน รวมทั้งเลือกใช้สื่อการเรียนการสอน วัสดุ อุปกรณ์ และแหล่งการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับกลุ่มผู้เรียน ตลอดจนทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างกระตือรือร้น มีความรับผิดชอบ มีความ ร่าเริงสนุกสนานในการเรียนและเรียนรู้ได้อย่างมีความสุข สามารถลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง อย่างอิสระ ทำให้ผู้เรียนมีความมั่นใจในตัวเองมากขึ้น จากข้อมูลดังกล่าว ทำให้วิธีการสอนแบบสตอรีไลน์เป็นวิธีการสอนที่มีคุณภาพและสอดคล้อง กับเป้าหมายและเจตคติ ของพระราชบัญญัติการศึกษา แห่งชาติ พุทธศักราช 2542 ฉบับแก้ไขเพิ่มเติม พุทธศักราช 2545

ดังนั้นสื่อสังคม เป็นสื่อที่ผู้ส่งสารแบ่งปันสาร ซึ่งอยู่ในรูปแบบต่างๆ ไปยังผู้รับสาร ผ่านเครือข่ายโดยสามารถโต้ตอบกันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร หรือผู้รับสารด้วยตนเอง อ้างอิงจากงานไทยแลนด์ โซเชียล อวอร์ด 2560 พบว่าสื่อสังคมที่มีชื่อว่าเฟซบุ๊ก มีปริมาณคนไทยใช้เฟซบุ๊ก ถึง 47 ล้านคน (ภาวธ พงษ์วิทย์ภานุ และกล้า ตั้งสุวรรณ, 2560) โดยสื่อสังคมนี้มีความสามารถหลากหลายสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดีโดยเฉพาะสื่อสังคมที่เป็นที่นิยมมากที่สุดคือเฟซบุ๊กนั่นเอง

1.1 สภาพที่พึงประสงค์

1.1.1 สภาพที่พึงประสงค์ด้านการสอนภาษาอังกฤษ กล่าวคือ การสอนภาษาอังกฤษไม่ได้สอนเกี่ยวกับความรู้ทั่วไปที่เกี่ยวข้องกับภาษาเท่านั้น แต่สอนภาษาเพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารได้ตามความต้องการในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในชีวิตประจำวันและการทำงาน ในการจัดการเรียนการสอนภาษาที่ดี ผู้เรียนจะต้องมีโอกาสได้ฝึกทักษะการใช้ภาษาให้มากที่สุดทั้งในและนอกห้องเรียน การจัดกระบวนการเรียนการสอนต้องสอดคล้องกับธรรมชาติและลักษณะของภาษา การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษา จึงควรจัดกิจกรรมให้หลากหลายทั้งกิจกรรมการฝึกทักษะทางภาษาและกิจกรรมการฝึกผู้เรียนให้เรียนรู้วิธีการเรียนภาษาด้วยตนเองควบคู่ไปด้วย ซึ่งสิ่งเหล่านี้เองจะนำผู้เรียนไปสู่การเป็นผู้เรียนที่พึ่งตนเองได้ และสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตลอดชีวิต โดยใช้ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือในการค้นคว้าหาความรู้ในการเรียนสาระการเรียนรู้อื่นๆในการศึกษาต่อรวมทั้งในการประกอบอาชีพซึ่งเป็นจุดมุ่งหมายสำคัญประการหนึ่งของการปฏิรูปการเรียนรู้

1.1.2 สภาพที่พึงประสงค์ของสื่อการสอนภาษาอังกฤษ กล่าวคือ จากความต้องการของหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ รายวิชาภาษาอังกฤษ และพระราชบัญญัติการศึกษา แห่งชาติ พุทธศักราช 2542 ฉบับแก้ไขเพิ่มเติม พุทธศักราช 2545 ดังกล่าวแล้ว ประกอบกับหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ รายวิชาภาษาอังกฤษเน้นให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาในการสื่อสาร และมีความสามารถในการใช้เทคโนโลยี กล่าวคือ เป็นความสามารถในการเลือกและใช้เทคโนโลยีด้านต่างๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้องเหมาะสม และมีคุณธรรม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น. 7) สื่ออิเล็กทรอนิกส์สามารถสนองเจตนารมณ์ของหลักสูตร เพราะการเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ครอบคลุมวิธีการเรียนรู้หลายรูปแบบ อาทิ การเรียนรู้บนคอมพิวเตอร์ การเรียนรู้บนเว็บ ห้องเรียนเสมือนจริง ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ผ่านสื่อ

อิเล็กทรอนิกส์ทุกประเภท เช่น อินเทอร์เน็ต อินทราเน็ต เอ็กซ์ทราเน็ต การถ่ายทอดผ่านดาวเทียม แดบบันท์ก็เสียง วิดีทัศน์ โทรทัศน์ที่สามารถโต้ตอบกันได้ และซีดีรอม เป็นต้น มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนแล้วทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ฝึกการสรุปองค์ความรู้ด้วยตนเอง ได้เรียนตามความสามารถและความสนใจของตน โดยเนื้อหาของบทเรียนซึ่งประกอบด้วย ข้อความ รูปภาพ เสียง วิดีโอและมัลติมีเดียอื่นๆ ส่งไปยังผู้เรียนในระบบออนไลน์หรือออฟไลน์ จึงเป็นการเรียนสำหรับทุกคน เรียนได้ทุกเวลา และทุกสถานที่ สนองความแตกต่างระหว่างบุคคลและเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

1.2 สภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน

1.2.1 สภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบันด้านการสอนภาษาอังกฤษ กล่าวคือ การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษใช้หลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ทุกโรงเรียนที่สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 ใช้สื่อสิ่งพิมพ์ในทุกระดับชั้นโดยทางโรงเรียนได้บริการสื่อประเภท ตำรา แบบฝึกหัด อุปกรณ์การเรียนแก่นักเรียนทุกคน จากการสำรวจสื่อที่ครูผู้สอนใช้สอนในแต่ละโรงเรียนได้แก่ หนังสือเรียน และหนังสือแบบฝึกหัด มีการใช้ใบงาน ใบความรู้ ที่นอกเหนือจากหนังสือเรียน ซึ่งเนื้อหาเพิ่มเติมนำมาจากอินเทอร์เน็ตบ้าง หนังสือวารสารภาษาอังกฤษประจำสัปดาห์บ้าง หนังสือพจนานุกรมภาพภาษาอังกฤษ หนังสือนิทานอีสป ภาษาอังกฤษง่าย ๆ และหนังสือส่งเสริมการอ่านภาษาอังกฤษ ซึ่งมีบริการในห้องสมุดโรงเรียน มีการใช้บัตรภาพและบัตรคำในการเล่นเกมนเพื่อฝึกศัพท์ ใช้แผ่นซีดี แผ่นวีซีดีในการสอน ฟังการสนทนาของเจ้าของภาษาและสอนเพลง สำหรับสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) สื่อหนังสือหรือเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) รวมถึงการใช้สื่อสังคม (Social Media) มีจำนวนน้อยมาก นอกจากนี้ นักเรียนส่วนใหญ่จะถูกสอนให้เรียนรู้ด้วยการท่องจำ โดยเฉพาะในเรื่องของโครงสร้างประโยคที่คำนึงถึงเวลา (Tense) ทำแบบฝึกหัดในทุกหน่วยการเรียนมากกว่าการนำภาษาอังกฤษที่จำ ไปใช้ในสถานการณ์ต่างๆ ทำให้เกิดความเบื่อหน่าย เมื่อให้นักเรียนเขียนแสดงความคิดเห็นต่อการเรียนภาษาอังกฤษ พบว่านักเรียนกลุ่มอ่อนไม่ชอบเรียนภาษาอังกฤษมาก เนื่องจากขาดแรงจูงใจ เกิดจากผลจากการเรียนไม่ดีไม่ประสบความสำเร็จ ทำให้ท้อถอย และคิดว่าตัวเองไม่มีความสามารถ นักเรียนบางคนคิดว่าเป็นเรื่องยาก ที่สำคัญขาดความตระหนักและไม่เห็นความสำคัญในการเรียนภาษาอังกฤษ เพราะเป็นเรื่องห่างไกลจากตัวเด็กมาก นักเรียนไม่สามารถนำบทเรียนไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ประกอบกับผู้ปกครองนักเรียนไม่สามารถเป็นที่ปรึกษาแก่นักเรียนในเนื้อหาภาษาอังกฤษได้เลย เนื่องจากผู้ปกครองไม่มีความรู้เพียงพอในการสอน จึงต้องพึ่งพาครูให้สอนเพียงอย่างเดียว ด้านสิ่งแวดล้อมรอบตัวนักเรียนไม่เอื้อต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เนื่องจากเป็นชุมชนในชนบท ขาดวิทยากร แหล่งเรียนรู้ ผู้รู้ ในการสนับสนุนให้นักเรียนใช้ภาษาในการสื่อสาร จากปัญหาทั้งด้านครู นักเรียน ผู้ปกครอง และชุมชนมีผลทำให้ครูและนักเรียนไม่สามารถใช้สื่อที่มีอยู่อย่างหลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในการฝึกใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษตกต่ำมากสอดคล้องกับผลการวิเคราะห์ผลการสอบ O-NET ชั้น ม.6 (ปีการศึกษา 2555 - 2557) พบว่า วิชาภาษาอังกฤษ ปีการศึกษา 2557 มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 23.44 คะแนน ปีการศึกษา 2558 มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 24.98 คะแนน และ ปีการศึกษา 2559 มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 27.76 คะแนน (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2559) ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าการจัดการเรียนการสอนที่เน้น

การท่องจำ ในขณะที่กระบวนการทดสอบของสถาบันการทดสอบแห่งชาติ เป็นการวัดผลรอบด้าน โดยเฉพาะการคิดวิเคราะห์ ทำให้ผลสัมฤทธิ์ที่ออกมาต่ำกว่าเกณฑ์อย่างมากรุนแรง

1.2.2 สภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบันด้านสื่อการสอนภาษาอังกฤษ กล่าวคือ โรงเรียนส่วนใหญ่ที่สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 จะมีห้องปฏิบัติการทางภาษา แต่ในห้องนั้นจะประกอบไปด้วยเครื่องฉายภาพ และจอรับภาพเพียงเท่านั้น ไม่มีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์หรือโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อใช้ในการเรียนการสอนแต่อย่างใด นอกจากนี้สื่อที่ผู้สอนใช้ยังเป็นเพียงตำราเรียน หรือโปรแกรมเพื่อนำเสนอข้อมูลเพียงเท่านั้น นอกจากนี้ยังไม่มีสื่อการสอนที่เทียบพร้อมเพื่อนำมาใช้ในการเรียนการสอนแต่อย่างใด

1.3 สภาพปัญหาที่เกิดขึ้น

1.3.1 สภาพปัญหาที่เกิดขึ้นด้านการสอนภาษาอังกฤษ กล่าวคือ การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษตามโครงสร้างของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ในชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 80 ชั่วโมงต่อปี หรือ 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ซึ่งจากโครงสร้างของหลักสูตรดังกล่าวทำให้ไม่สามารถฝึกภาษาอังกฤษซึ่งเป็นวิชาทักษะได้อย่างต่อเนื่องและใช้ภาษาในการสื่อสารได้ ประกอบกับสิ่งแวดล้อมทั้งทางด้านกายภาพ จิตภาพ และสังคมภาพ ไม่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ไม่มีแหล่งเรียนรู้ในการเรียนภาษาในชีวิตประจำวัน และที่สำคัญนักเรียนได้รับการถ่ายทอดความรู้จากครูผู้สอนภาษาอังกฤษที่ไม่ได้จบการศึกษาทางด้านภาษาอังกฤษ เป็นผลให้นักเรียนเรียนรู้ด้านไวยากรณ์มากกว่าด้านการใช้ภาษาในการสื่อสารตามความต้องการของหลักสูตร นักเรียนจึงขาดโอกาสในการเรียนรู้และฝึกทักษะทางภาษากับเจ้าของภาษา

1.3.2 สภาพปัญหาที่เกิดขึ้นด้านสื่อการสอนภาษาอังกฤษ กล่าวคือ การใช้สื่อการสอนประเภทสื่ออิเล็กทรอนิกส์น้อยมากเนื่องจากโรงเรียนส่วนใหญ่ที่สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 มีคอมพิวเตอร์น้อยไม่เพียงพอต่อจำนวนนักเรียน สื่ออิเล็กทรอนิกส์ส่วนใหญ่ใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทออฟไลน์ได้แก่ สื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สื่อซีดี ดีวีดี วีดิทัศน์ เทปเสียง ซึ่งเป็นสื่อสำเร็จรูปที่ผลิตมากคู่กับตำราเรียน แต่นักเรียนไม่สามารถนำสื่อนี้ไปใช้เป็นการส่วนตัวเพื่อเพิ่มทักษะทางภาษาอังกฤษได้ นักเรียนใช้อินเทอร์เน็ตในการค้นคว้าเพิ่มเติมด้วยตนเองบ้าง ครูไม่เห็นความจำเป็นในการใช้อินเทอร์เน็ตในการเป็นสื่อจัดการเรียนการสอน ครูผู้สอนบางคนไม่มีความถนัดในการใช้คอมพิวเตอร์ก็เลยไม่ได้ใช้สื่อดังกล่าว การใช้สื่อการสอนประเภทสื่อเสียง วิทยุ โทรทัศน์ ครูยังไม่สื่อการสอนเพื่อใช้ในการสอนให้เกิดประสิทธิภาพ

1.4 ความพยายามในการแก้ปัญหา

1.4.1 ความพยายามในการแก้ปัญหาด้านการสอนภาษาอังกฤษ ความพยายามในการแก้ปัญหาด้านการสอนภาษาอังกฤษ คือสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษาเขต 1 มีความตระหนักในความสำคัญในความรู้ของผู้สอน จึงมีการจัดการทดสอบความรู้ภาษาอังกฤษ (CEFR) และจัดอบรมเพื่อพัฒนาความรู้ภาษาอังกฤษของผู้สอน นอกจากนี้สำนักงานเขตฯ ยังตระหนักถึงความสำคัญของการสอนภาษาอังกฤษ จึงได้จัดค่ายการอบรมเชิงปฏิบัติการครูภาษาอังกฤษแบบเข้มข้น เพื่อให้ครูภาษาอังกฤษได้พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง และสามารถนำทักษะไปใช้พัฒนาการสอนของตนเองได้

1.4.2 ความพยายามในการแก้ปัญหาด้านสื่อการสอนภาษาอังกฤษ ความพยายามในการแก้ปัญหาด้านสื่อการสอนภาษาอังกฤษ จากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษา เขต 1 พบว่ามีความพยายามในการใช้สื่อการสอนภาษาอังกฤษใหม่ๆ เข้ามาในการเรียนการสอนภายในโรงเรียนเช่น การใช้สื่อการสอน อิงทเวนต์โฟร์ (Eng24) ที่ผลิตโดย สถาบันภาษาอังกฤษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ด้วยความร่วมมือกับสถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเอเชีย มหาวิทยาลัยมหิดล รวมถึงมีการจัดอบรมในการใช้สื่อการสอนในห้องเรียน เช่น การใช้กูเกิ้ล คลาสรูมในชั้นเรียน เป็นต้น

1.4.3 ความพยายามในการแก้ปัญหาด้านการสอนภาษาอังกฤษจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ในส่วนของความพยายามในการแก้ไขปัญหาจากงานวิจัย พบว่า ในช่วงปี 2550 – 2559 มีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนภาษาอังกฤษ จำนวน 6 เรื่อง คือ (1) ชมพูนุช อ้นจันทร์ (2550) ทำการวิจัยเรื่อง การใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์เพื่อส่งเสริมความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษและความเชื่อมั่นในตนเองระดับพัฒนา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนหางดงรัฐราษฎร์อุปถัมภ์ จังหวัดเชียงใหม่ พบว่านักเรียนมีความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษหลังการสอนโดยใช้วิธีสตอรี่ไลน์สูงขึ้น (2) สุภา ศรีงาม (2551) ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนศึกษานารีวิทยา โดยการเรียนแบบสตอรี่ไลน์ ซึ่งพบว่าผลของการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังการเรียนแบบสตอรี่ไลน์สูงกว่าก่อนการเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (3) บุญทำ แผ่นชัยภูมิ (2552) ทำการวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบความสามารถด้านการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังการเรียนด้วยวิธีสอนแบบสตอรี่ไลน์ และเพื่อศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนหลังจากการใช้วิธีสอนแบบสตอรี่ไลน์ ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนชุมชนบ้านค้าย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา เชียงใหม่ เขต 3 อำเภอแม่เมาะ จังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งผลของการวิจัยพบว่านักเรียนมีความสามารถทางการเขียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น หลังการเรียนด้วย วิธีสอนแบบสตอรี่ไลน์ (4) ญัฐพล บัวอุไร (2555) ทำการวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ตามทฤษฎีการสร้าง องค์ความรู้ด้วยตนเอง วิชาการสร้างงานสื่อผสม เรื่อง คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ ลำลูกกา พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมีความสามารถในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองของนักเรียน และความสามารถในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนรู้ทั้ง 4 ครั้งของการวัดแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (5) พิมพ์หทัย มะลิลา (2558) ทำการวิจัยเรื่อง ผลของการจัดการเรียนการสอนด้วยสื่อสังคมออนไลน์โดยใช้กระบวนการ 5S ตามทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง วิชาหน้าที่พลเมืองที่มีต่อทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่าหลังจากจัดการเรียนการสอน นักเรียนมีค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สูงกว่าก่อนเรียน ร้อยละ 15 และ (6) มินตรา กันคำ (2559) ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการสอนแบบซิปปา ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนกาฬสินธุ์พิทยาสรรพ์ พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน สูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียน

1.5 แนวทางที่ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยเพื่อแก้ปัญหา

ผู้วิจัยแสวงหาวิธีการแก้ไขปัญหายุ่งยากเกี่ยวกับด้านการสอนภาษาอังกฤษด้วยการศึกษาจากงานวิจัยพบว่าวิธีการสอนแบบสตอรี่ไลน์เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง การเรียนรู้ มีการผูกเรื่องแต่ละตอนให้เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง มีการเรียงลำดับเหตุการณ์ มีการกำหนดเส้นทางการเดินเรื่อง และมีการใช้คำถามหลักในการเรียนการสอน นอกจากนี้การเรียนการสอนแบบสตอรี่ไลน์ยังสอดคล้องกับความต้องการสร้างความสนุกสนาน และทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของการเรียนรู้ และผู้เรียนยังสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่ได้เรียนรู้ออกไปสู่การใช้จริงได้

ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่จะผลิตชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์เพื่อใช้ในการเรียนการสอน เพื่อให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เนื่องจากชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยเพิ่มช่องทางการเรียนรู้และตอบสนองความต้องการของนักเรียนเป็นรายบุคคลได้ซึ่งจะทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้ดียิ่งขึ้น และมีความเหมาะสมกับแต่ละบุคคล

ในขณะเดียวกันผู้วิจัยก็มีความสนใจที่จะนำชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ ไปใช้ในช่องทางอื่นๆ ที่เป็นรูปแบบผ่านเครือข่าย โดยผู้วิจัยเลือกใช้สื่อสังคมประเภทเฟซบุ๊ก เนื่องจากเป็นสื่อสังคมที่เป็นที่นิยมมากที่สุด และมีอุปกรณ์ที่อำนวยความสะดวกในการเรียนการสอน

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะผลิตชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 เพื่อพัฒนาปรับปรุงการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

2.1 วัตถุประสงค์ทั่วไป

เพื่อพัฒนาชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1

2.2 วัตถุประสงค์เฉพาะ

2.2.1 เพื่อพัฒนาชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด

2.2.2 เพื่อศึกษาความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท

2.2.3 เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท

3. สมมติฐานการวิจัย

3.1 ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80

3.2 นักเรียนที่เรียนด้วยชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท มีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3.3 นักเรียนที่เรียนด้วยชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

4. ขอบเขตการวิจัย

4.1 รูปแบบการวิจัย เป็นการวิจัยและพัฒนา

4.2 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 จำนวน 17,562 คน

4.3 ตัวแปรที่ศึกษา

4.3.1 *ตัวแปรต้น* ได้แก่ การใช้ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1

4.3.2 *ตัวแปรตาม* ได้แก่

- 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน
- 2) ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม

4.4 ขอบข่ายเนื้อหาสาระในการวิจัย

ขอบข่ายเนื้อหาที่ใช้ในการสร้างชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยาม ความหมาย การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำ และการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบยกตัวอย่าง ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

4.5 *เครื่องมือในการวิจัย* ได้แก่ (1) แบบทดสอบประสิทธิภาพชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท (2) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และ (3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดการเรียนรู้

เรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท

4.6 ระยะเวลาที่ใช้ดำเนินการวิจัย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559

5. นิยามศัพท์เฉพาะ

5.1 ชุดการเรียน หมายถึง ชุดการเรียนการสอนที่ประกอบด้วยจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา และกิจกรรมการเรียนรู้ที่เกี่ยวกับเนื้อหาที่ตั้งเป้าหมายไว้

5.2 ชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง สื่อที่ใช้ในการเรียนการสอนผ่านจอภาพโดยอาศัยคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลางในการเรียนรู้เพื่อเสนอทั้งตัวอักษร ภาพ และเสียง โดยใช้สื่อยูทูปในการนำเสนอในวิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่องการเดาคำศัพท์จากบริบท

5.3 สื่อสังคม คือ สื่อที่ใช้เพื่อการติดต่อสื่อสาร และการศึกษาออนไลน์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ได้แก่ เฟซบุ๊ก และยูทูป ที่นำมาใช้ในการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่องการเดาคำศัพท์จากบริบท

5.4 กลวิธีการสอนแบบสตอรี่ไลน์ คือ วิธีการสอนประเภทหนึ่งที่จะมีการผูกเนื้อเรื่องในแต่ละตอนให้เกิดความต่อเนื่อง มีลำดับเหตุการณ์ โดยยึดหลักการเล่านิทาน โดยเรื่องราวที่ใช้คือเรื่องวันพีซ ซึ่งเป็นเรื่องที่ได้รับการเลือกจากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนฤทธิณรงค์รอนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1

5.5 ชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม หมายถึงสื่อที่ใช้ในการเรียนการสอนที่ใช้ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยใช้ เฟซบุ๊ก และยูทูป เป็นสื่อกลาง ได้แก่ ชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม จะประกอบไปด้วย ได้แก่ วิดีโอ และไฟล์เสียง

5.6 ชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยกลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ หมายถึงการนำชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคมมาใช้ในการเรียนการสอนที่มีองค์ประกอบต่างๆ ได้แก่ ฉาก ตัวละคร การดำเนินเรื่อง และเหตุการณ์สำคัญหรือปัญหาต่างๆ ที่ต้องแก้ไข มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนใน วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท

5.7 การเดาคำศัพท์จากบริบท หมายถึง หน่วยการเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งประกอบไปด้วย 3 เรื่องย่อยได้แก่ การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมาย การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำ และการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบยกตัวอย่าง

5.8 นักเรียน หมายถึง ผู้ที่ศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนฤทธิณรงค์รอน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 จำนวน 50 คน

5.9 เกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 หมายถึง คุณภาพของชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้จากกระบวนการและผลลัพธ์ มีค่าร้อยละ 80 โดยค่าร้อยละ 80 ตัวแรก หมายถึง ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ (E₁) คิดเป็นร้อยละของคะแนนเฉลี่ยทางการเรียน

จากการทำกิจกรรมที่กำหนดให้ระหว่างเรียน ค่าร้อยละ 80 ตัวหลัง หมายถึง ค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E₂) คิดเป็นร้อยละของคะแนนเฉลี่ยทางการเรียนจากการทำกิจกรรมที่กำหนดให้หลังเรียน

5.10 ความก้าวหน้าทางการเรียน หมายถึง คะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนในพฤติกรรมระดับพุทธิพิสัย ซึ่งเป็นผลมาจากการเรียนด้วยชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท

5.11 ความพึงพอใจของนักเรียน หมายถึง ความรู้สึกของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบทซึ่งได้จากการที่นักเรียนตอบแบบสอบถามที่ครอบคลุมประเด็นดังต่อไปนี้
1) บทเรียนในชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม 2) ความพึงพอใจเกี่ยวกับสื่อสังคม (เฟซบุ๊ก) ในการเรียนการสอน 3) ความพึงพอใจเกี่ยวกับยูทูป (YouTube) ในการเรียนการสอน 4) ความพึงพอใจเกี่ยวกับสื่อออนไลน์ (กูเกิ้ล ฟอรัม) ในการเรียนการสอน 5) กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ และ 6) ประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนด้วยชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์

5.12 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 หมายถึง หน่วยงานที่จัดตั้งขึ้นตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เพื่อบริหารและจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานระดับมัธยมศึกษา จำนวน 42 เขต ในกรุงเทพมหานคร

5.13 การประเมินผลด้วยกูเกิ้ล ฟอรัม หมายถึง การประเมินผลการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนผ่าน กูเกิ้ล ฟอรัม โดยจะประเมินด้วยกันทั้ง 3 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่ หน่วยที่ 2 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมาย หน่วยที่ 3 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำ และ หน่วยที่ 4 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบยกตัวอย่าง

6. ประโยชน์ที่ได้รับ

6.1 ได้ชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์กำหนด 80/80

6.2 ได้ต้นแบบในการผลิตชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 ในหน่วยอื่นๆ

บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนาชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การการค้าค่าศัพท์จากบริบท สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 ผู้วิจัยได้ค้นคว้าวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องสำหรับการวิจัยครั้งนี้คือ (1) ชุดการเรียนรู้ (2) ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ (3) สื่อสังคม (4) การสอนด้วยกลวิธีสตอรี่ไลน์ (5) เขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 และ (6) งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. ชุดการเรียนรู้

ผู้วิจัยได้รวบรวมวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับชุดการเรียนรู้ครอบคลุมประเด็นดังนี้ (1) ความหมายของชุดการเรียนรู้ (2) คุณค่าของชุดการเรียนรู้ (3) ประเภทของชุดการเรียนรู้ (4) องค์ประกอบของชุดการเรียนรู้ (5) ขั้นตอนในการผลิตชุดการเรียนรู้ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1.1 ความหมายของชุดการเรียนรู้

นักวิชาการได้ระบุถึงความหมายของชุดการเรียนรู้ไว้ดังนี้

วริยา อินพาเพียร (2546, น. 26) กล่าวว่า ชุดการเรียนรู้ คือ ระบบการผลิตและการนำสื่อการสอนประสมกับที่ผู้สอนเป็นผู้สร้างขึ้นให้สอดคล้องกับวิชาหน่วยและหัวเรื่อง ซึ่งประกอบไปด้วยเนื้อหาวิชา วัตถุประสงค์ แบบทดสอบ คู่มือครูกิจกรรมการเรียนการสอน รวมทั้งมีการกำหนดจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้ไว้อย่างครบถ้วน เพื่อช่วยในการเปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนรู้ให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองตามศักยภาพ

ช่อนกลิ่น เพียรศิริกรรม (2552, น. 9) กล่าวว่า ชุดการเรียนรู้ หมายถึง การนำสื่อประสมที่จัดไว้เป็นชุดสอดคล้องกับเนื้อหาในแต่ละหน่วย เพื่อมุ่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้

กูด (Good, 1973, p. 306) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ชุดการเรียนรู้ คือ โปรแกรมทางการสอนที่ทุกอย่างจัดไว้เฉพาะ มีวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียนการสอน คู่มือครู เนื้อหาแบบฝึกหัด ข้อมูลที่เชื่อถือได้ มีการกำหนดจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้ไว้อย่างครบถ้วน ชุดการเรียนรู้นี้ครูเป็นผู้จัดให้กับนักเรียนแต่ละคนเป็นผู้ศึกษาด้วยตนเอง

บราวน์, เลอวิส และฮาเคอโรด (Brown, Lewis, and Harclerod, 1985, p. 27) ให้ความหมายของชุดการเรียนรู้ว่า เป็นสื่อที่สร้างขึ้น เพื่อช่วยให้ครูสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ภายในกล่องหรือชุดการเรียนรู้อาจประกอบด้วยเอกสารเพียงอย่างเดียวหรือบางชุดอาจเป็นโปรแกรมที่ประกอบด้วยบัตรคำสั่งให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง

โดยสรุป ชุดการเรียนรู้ คือ สื่อประสม ที่มีการจัดระบบเนื้อหาสาระให้ร้อยเรียงกัน มีเนื้อหาที่สมบูรณ์ มีจุดประสงค์ที่ชัดเจน เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้และพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุ

วัตถุประสงค์ที่วางไว้ โดยมีครูเป็นผู้คอยให้คำแนะนำ รูปแบบการเรียนการสอนเป็นได้หลากหลาย แบบได้แก่นักเรียนเรียนด้วยตนเอง ครูเป็นผู้บรรยาย หรือครูกับนักเรียนร่วมกันทำงานก็ได้โดยมุ่งเน้น เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมกรรมการเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

1.2 คุณค่าของชุดการเรียน

ชุดการเรียนเป็นนวัตกรรมการศึกษาอย่างหนึ่ง ซึ่งจะช่วยแก้ปัญหาทางการศึกษา คุณค่าของชุดการเรียนนั้นมีอยู่มากมาย โดยมีนักวิชาการได้ระบุไว้ดังนี้

ธนวรรณ ศรีเลิศ (2550, น. 17) กล่าวว่า ชุดการเรียนสามารถลดภาระของ ครูผู้สอน ช่วยให้ผู้เรียนรับความรู้แนวเดียวกัน มีอิสระในการเรียน ทราบผลการประเมินจากการ ทดสอบหลังการเรียน ซึ่งตรงกับคุณค่าตามวัตถุประสงค์ของชุดการเรียน

วาสนา ทวีกุลทรัพย์ (2554, น. 13-17) กล่าวถึงคุณค่าของชุดการเรียนไว้ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้สอนถ่ายทอดเนื้อหาและประสบการณ์ที่ยากต่อการอธิบาย มีลักษณะ เป็นนามธรรมสูง หรือเนื้อหาสาระบางเรื่องมีความสลับซับซ้อน ผู้เรียนเข้าใจยาก
2. ช่วยสร้างความสนใจของผู้เรียนต่อสิ่งที่กำลังศึกษา เพราะชุดการเรียนจะเปิด โอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนของตนเอง
3. ช่วยสร้างคุณลักษณะที่พึงประสงค์ให้กับผู้เรียน คือเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดง ความคิดเห็น ได้ฝึกการตัดสินใจ แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง มีความรับผิดชอบต่อตนเอง และมีโอกาส ทำงานเป็นทีม
4. ช่วยสร้างความพร้อมและความมั่นใจแก่ผู้สอน เพราะชุดการเรียนผลิตขึ้นต้อง ผ่านการทดสอบประสิทธิภาพก่อนนำไปใช้ จึงทำให้ผู้สอนมีความมั่นใจสามารถหยิบใช้ได้ทันที
5. ทำให้การเรียนการสอนของผู้เรียนเป็นอิสระจากอารมณ์ผู้สอน ชุดการเรียนทำให้ ผู้เรียนเรียนได้ตลอดเวลา ไม่ว่าผู้สอนจะมีสถานะหรือความขัดข้องทางอารมณ์เล็กน้อยเพียงใด
6. ช่วยให้การเรียนเป็นอิสระจากบุคลิกภาพของผู้สอน เนื่องจากชุดการเรียนทำ หน้าที่ถ่ายทอดความรู้แทนครู แม้ครูจะพูดหรือสอนไม่เก่ง ผู้เรียนสามารถเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากชุดการเรียน ที่ได้ผ่านการทดสอบประสิทธิภาพมาแล้ว
7. ในกรณีขาดครู ครูคนอื่นสามารถสอนแทนได้โดยใช้ชุดการเรียน ครูสามารถสอน แทนได้โดยที่ไม่ต้องเตรียมอะไรมาก
8. สำหรับชุดการเรียนรายบุคคลและชุดการเรียนทางไกล ช่วยให้การศึกษามวลชน ดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ

โดยสรุป คุณค่าของชุดการเรียนก็คือชุดการเรียนสามารถลดภาระของครูผู้สอน หรือใช้ผู้สอนผู้อื่นมาสอนทดแทนได้ โดยที่ผู้เรียนยังได้รับความรู้แนวเดียวกัน ผู้สอนสามารถถ่ายทอด ความรู้ที่ยาก ซับซ้อน หรือเป็นนามธรรมได้ดียิ่งขึ้น รวมถึงส่งเสริมการศึกษาเป็นรายบุคคลตาม ความสามารถและความสนใจของผู้เรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น ฝึกการตัดสินใจ และ แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

1.3 ประเภทของชุดการเรียนรู้

ชุดการเรียนรู้เป็นสื่อประสมที่สามารถสร้างได้หลายลักษณะตามความมุ่งหมายของการใช้ และมีการจัดการในเรื่องการใช้สื่ออย่างมีระบบเป็นขั้นตอน นักวิชาการได้จัดประเภทของชุดการเรียนรู้ไว้ดังต่อไปนี้

นิคม ทาแดง และปรีชา วิหคโต (2536, น. 20) ได้จำแนกชุดการเรียนรู้ตามผู้ดำเนินกิจกรรมไว้เป็น 2 ประเภท

1. ชุดการเรียนรู้ที่ผู้สอนเป็นศูนย์กลาง หรือชุดการเรียนรู้ที่ผู้สอนเป็นผู้ดำเนินกิจกรรม ได้แก่ ชุดการเรียนรู้ประกอบการบรรยาย เป็นชุดการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้สอนบรรยายน้อยลง โดยใช้สื่อการสอนทำหน้าที่แทน

2. ชุดการเรียนรู้ที่มีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง หรือชุดการเรียนรู้แบบกลุ่มกิจกรรมเป็นชุดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนประกอบกิจกรรมตามที่ได้รับมอบหมาย ตามคำสั่งชุดการเรียนรู้เป็นชุดการเรียนรู้แบบศูนย์การเรียนรู้และชุดการเรียนรู้แบบกลุ่มสัมพันธ์

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2545, น. 672-673) ได้แบ่งประเภทของชุดการเรียนรู้ไว้ 4 ประเภท ดังนี้ คือ

1. ชุดการเรียนรู้ประกอบการบรรยาย เป็นชุดการเรียนรู้ที่กำหนดกิจกรรมและสื่อการสอนให้ครูได้ประกอบการสอนแบบบรรยาย เพื่อเปลี่ยนบทบาทพูดให้น้อยลง และผู้เรียนมีส่วนร่วมกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น

2. ชุดการเรียนรู้สำหรับกิจกรรมกลุ่ม เป็นชุดการเรียนรู้ที่ครูทำหน้าที่เป็นผู้ประสานงานการเรียนการสอน โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ประกอบกิจกรรมร่วมกันในห้องเรียน การจัดห้องเรียนเป็นแบบศูนย์การเรียนรู้

3. ชุดการเรียนรู้รายบุคคล เป็นชุดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาหาความรู้ได้ด้วยตนเอง ตามความแตกต่างระหว่างบุคคล โดยผู้เรียนสามารถเรียนได้ในโรงเรียนหรือที่บ้านก็ได้

4. ชุดการเรียนรู้ทางไกล เป็นชุดการเรียนรู้ที่ผู้สอนกับผู้เรียนอยู่ต่างถิ่นต่างเวลากันมุ่งสอนให้ผู้เรียนศึกษาได้ด้วยตนเองโดยไม่ต้องมาเข้าชั้นเรียน ตัวอย่างที่เด่นชัด ได้แก่ ชุดการเรียนรู้ทางไกลของมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช

วาสนา ทวีกุลทรัพย์ (2554, น. 13-10, 13-11) ได้แบ่งประเภทของชุดการเรียนรู้ไว้ 5 ประเภท ดังนี้ คือ

1. ชุดการเรียนรู้ประกอบการบรรยาย เป็นชุดการเรียนรู้ที่ยึดครูเป็นศูนย์กลางมุ่งช่วยขยายเนื้อหาสาระการสอนแบบบรรยายให้ชัดเจนขึ้น ช่วยให้ผู้สอนพูดน้อยลง และให้สื่อการสอนทำหน้าที่แทน

2. ชุดการเรียนรู้แบบกลุ่มกิจกรรม เป็นชุดการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ยึดกลุ่มปรัชญาการศึกษาพัฒนาการนิยม คือ มุ่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการลงมือกระทำ

3. ชุดการเรียนรู้แบบอิงประสบการณ์ เป็นชุดที่พัฒนาขึ้นต่อยอดมาจากชุดการเรียนรู้แบบกลุ่มกิจกรรม ดังนั้น ชุดการเรียนรู้แบบอิงประสบการณ์มุ่งเน้นการเรียนรู้กับครู การเรียนกับเพื่อน และการเรียนรู้ด้วยตนเอง

4. ชุดการเรียนตามเอกัตภาพหรือชุดการเรียนรายบุคคล เป็นชุดการเรียนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางมุ่งให้ผู้เรียนศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง โดยยึดปรัชญาการศึกษากลุ่มสวภพนิยม คือยึดความแตกต่างระหว่างบุคคล

5. ชุดการเรียนทางไกล เป็นชุดการเรียนที่ผู้สอนกับผู้เรียนอยู่ต่างถิ่นต่างเวลากัน มุ่งสอนให้ผู้เรียนศึกษาได้ด้วยตนเองโดยไม่ต้องมาเข้าชั้นเรียนประกอบด้วย สื่อหลัก และสื่อเสริม

โดยสรุป ชุดการเรียนมีหลายประเภทตามลักษณะการแบ่ง เช่น ชุดการเรียนที่มีผู้สอนเป็นศูนย์กลาง ชุดการเรียนที่มีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ชุดการเรียนประกอบการบรรยาย ชุดการเรียนสำหรับกิจกรรมกลุ่ม ชุดการเรียนแบบอิงประสบการณ์ ชุดการเรียนรายบุคคล และชุดการเรียนทางไกล

1.4 องค์ประกอบของชุดการเรียน

ชุดการเรียนประกอบด้วยสื่อประสมในรูปของวัสดุ อุปกรณ์ และวิธีการตั้งแต่ 2 อย่างขึ้นไปนำมาบูรณาการโดยใช้วิธีการจัดระบบ ชุดการเรียนจะมีลักษณะอย่างไรและประกอบด้วยสื่อประเภทใดบ้าง ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการใช้ เพื่อให้ชุดการเรียนแต่ละชุดมีประสิทธิภาพและมีความสมบูรณ์ในตัวเอง นักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึง องค์ประกอบของชุดการเรียนไว้ ดังนี้

เป็รื่อง กุมุท (2537, น. 94) กล่าวว่า ระบบสื่อในชุดการเรียน ประกอบด้วย องค์ประกอบตั้งแต่หนึ่งองค์ประกอบขึ้นไป ดังนี้

1. จัดเนื้อหาวิชาและกำหนดจุดมุ่งหมายแตกต่างกันไปตามความคาดหวังของสังคม ผู้ปกครองและตัวผู้เรียนเอง

2. การมีปฏิสัมพันธ์แบบต่าง ๆ ระหว่างผู้เรียนด้วยกัน ผู้เรียนกับผู้สอน หรือผู้เรียนกับวัสดุการเรียน

3. รูปแบบและแบบแผนเนื้อหาให้เป็นแบบต่าง ๆ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด

4. สถานการณ์การเรียนการสอนหลาย ๆ อย่างเพื่อให้ผู้เรียนแต่ละคนหรือเป็นกลุ่มได้มีปฏิสัมพันธ์และเรียนรู้ได้ตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้

5. จัดให้มีแรงกระตุ้นให้เกิดความอยากเรียนด้วยการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนด้วยกันกับผู้สอน หรือกับวัสดุและสถานการณ์นั้น ๆ

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2539, น. 115) กล่าวว่า องค์ประกอบชุดการเรียน มีดังนี้

1. คู่มือสำหรับผู้สอนในการใช้ชุดการเรียนและของผู้เรียนในการใช้ชุดการเรียน

2. คำสั่งเพื่อกำหนดแนวทางในการสอนหรือการเรียน

3. เนื้อหาสาระ บทเรียน จะจัดอยู่ในรูปของสไลด์ फिल्मสตริป เทปบันทึกเสียง วัสดุกราฟิก วิดีโอเทป หนังสือเรียน ฯลฯ

4. กิจกรรมการเรียนเป็นการให้ผู้เรียนทำรายงาน กิจกรรม ที่กำหนดให้ หรือค้นคว้าต่อจากที่เรียนไปแล้วเพื่อความรู้ที่กว้างขวางขึ้น

5. การประเมินผล เป็นแบบทดสอบเกี่ยวกับเนื้อหาบทเรียนนั้น

วาสนา ทวีกุลทรัพย์ (2554, น. 13-12, 13-13) กล่าวว่า องค์ประกอบชุดการเรียน มีดังนี้

1. คู่มือการใช้ชุดการเรียนรู้ เป็นรายละเอียดที่ครูหรือผู้ใช้ที่ใช้ชุดการเรียนรู้ได้ถูกต้อง และเกิดประโยชน์ต่อการเรียนของผู้เรียน มักประกอบด้วย 3 ภาค คือ ภาคแรก ประกอบด้วย คำนำ สารบัญ คำอธิบายรายวิชาหรือกลุ่มสาระการเรียนรู้ วัตถุประสงค์ รายชื่อหน่วย ส่วนประกอบของชุด การเรียนในแต่ละประเภท ขั้นตอนการใช้ชุดการเรียนรู้ บทบาทของครูผู้สอน บทบาทของผู้เรียน สิ่งที่ครู และผู้เรียนต้องเตรียมการล่วงหน้า แผนผังการจัดชั้นเรียน และการประเมินการเรียนรู้ ภาคที่สอง รายละเอียดของชุดการเรียนรู้ประกอบด้วย แผนการสอน เนื้อหาสาระ สื่อต่าง ๆ ที่อยู่ในชุดการเรียนรู้ และเครื่องมือในการประเมิน ภาคที่สาม คู่มือการเรียนรู้ ประกอบด้วย แบบทดสอบก่อนเรียน กระดาษคำตอบ เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน แผนการสอน แบบฝึกปฏิบัติ เฉลยกิจกรรม แบบทดสอบหลังเรียน เฉลยคำตอบ เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน

2. แผนการสอน ประกอบด้วย หัวเรื่อง แนวคิด วัตถุประสงค์ เนื้อหาสาระ กิจกรรม การเรียน สื่อการเรียนรู้ และการประเมิน

3. เนื้อหาสาระ เป็นองค์ประกอบสำคัญของชุดการเรียนรู้ เนื้อหาสาระได้กำหนดไว้ว่าจะเรียนด้วยชุดการเรียนรู้ การวิเคราะห์และกำหนดเนื้อหาสาระต้องนำเนื้อหามาจำแนกเป็นหัวเรื่อง หัวข้อย่อย เพื่อให้สื่อได้เหมาะกับเนื้อหาในเรื่องนั้น ๆ

4. สื่อที่อยู่ในชุดการเรียนรู้ มีทั้งสื่อวัสดุ และสื่อประเภทวิธีการ

5. การประเมินผล เป็นองค์ประกอบสำคัญในชุดการเรียนรู้มีการประเมินสองประเภท คือ การประเมินกระบวนการ และการประเมินผลลัพธ์

6. แบบฝึกปฏิบัติ ชุดการเรียนรู้ทุกประเภทต้องมีแบบฝึกปฏิบัติ แต่อาจมีส่วนประกอบ บางอย่างแตกต่างกัน

โดยสรุป องค์ประกอบของชุดการเรียนรู้ ควรประกอบด้วย (1) คู่มือการใช้ชุดการเรียนรู้ โดยจะต้องมีคำชี้แจงเกี่ยวกับการใช้ชุดการเรียนรู้ (2) คำสั่งหรือการมอบหมายงานที่บอกให้ผู้เรียน ประกอบกิจกรรมแต่ละอย่างตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ (3) แผนการสอน (4) เนื้อหาสาระที่อยู่ในรูปสื่อ ประสม (5) การประเมินผลการเรียนรู้ในรูปแบบทดสอบทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน และ (6) แบบฝึกปฏิบัติ

1.5 ขั้นตอนในการผลิตชุดการเรียนรู้

การผลิตชุดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ และสามารถใช้งานได้จริง นักวิชาการได้อธิบายขั้นตอนในการผลิตชุดการเรียนรู้ไว้ดังนี้

วิชัย วงษ์ใหญ่ (2525, น. 185) ได้อธิบายขั้นตอนในการสร้างชุดการเรียนรู้ไว้ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ต้องศึกษาเนื้อหาสาระของเนื้อหาวิชาอย่างละเอียดว่าสิ่งที่จะนำมาทำเป็นชุดการเรียนรู้ นั้นจะมุ่งเน้นให้เกิดการเรียนรู้อะไรกับผู้เรียน และวิเคราะห์แบ่งหน่วยการสอน การเรียนออกเป็นเรื่องย่อย ๆ และพิจารณาให้ละเอียดเพื่อไม่ให้เกิดการซ้ำซ้อนในหน่วยอื่น ๆ ควรจะเรียงลำดับเนื้อหาตามขั้นตอนจากพื้นฐานของผู้เรียน

ขั้นตอนที่ 2 เพื่อศึกษาเนื้อหาสาระแล้ว จากนั้นจึงตัดสินใจว่าจะทำการสอนแบบใด โดยกำหนดว่าผู้เรียนคือใคร จะให้อะไรแก่ผู้เรียน จะทำกิจกรรมอย่างไร จะทำได้ดีอย่างไร สิ่งเหล่านี้เป็นเกณฑ์กำหนดการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 3 กำหนดหน่วยการเรียนรู้การสอน ประมาณเนื้อหาสาระว่าเราจะถ่ายทอดเนื้อหาสาระได้ตามกำหนดหน่วยการเรียนรู้ที่สนุก น่าเรียน ให้ความรู้ขึ้นกับนักเรียน หาสื่อการเรียนได้ง่าย พยายามศึกษาหลักการความคิดรวบยอดอะไร หัวข้อย่อยอะไรบ้าง แต่ละหัวเรื่องย่อยพยายามดึงเอาแกนหลักการเรียนรู้ออกมาให้ได้

ขั้นตอนที่ 4 กำหนดความคิดรวบยอด ต้องสอดคล้องกับหน่วยและหัวเรื่อง โดยการสรุปหลักการเพื่อเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียน เพราะความคิดรวบยอดเป็นเรื่องของความเข้าใจอันเกิดจากประสบการณ์สัมผัสสิ่งแวดล้อม ซึ่งสมองจะสรุปแก่นแท้ของเรื่องนั้น ๆ

ขั้นตอนที่ 5 จุดประสงค์การเรียนรู้ต้องสอดคล้องความคิดรวบยอด โดยกำหนดเป็นจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ซึ่งหมายถึงความสามารถของผู้เรียน แสดงออกมาหลังจากการเรียนแล้ว ถ้าผู้สอนกำหนดชัดเจนมากเท่าใด ก็ยังมีทางประสบความสำเร็จในการสอนมากเท่านั้น จึงต้องตรวจสอบจุดประสงค์การเรียนรู้แต่ละข้อให้ถูกต้องและครอบคลุมเนื้อหา

ขั้นตอนที่ 6 การวิเคราะห์งาน คือการนำจุดประสงค์แต่ละข้อมาทำการวิเคราะห์เนื้อหากิจกรรมการเรียนการสอน จากนั้นจึงลำดับกิจกรรมการเรียนให้เหมาะสมถูกต้องกับจุดประสงค์ที่ตั้งไว้

ขั้นตอนที่ 7 เรียงลำดับกิจกรรมการเรียนการสอน ภายหลังจากที่นำจุดประสงค์การเรียนรู้แต่ละข้อมาวิเคราะห์งานแล้ว โดยการจัดเรียงกิจกรรมทั้งหมดให้มารวมเป็นกิจกรรม การเรียนที่สมบูรณ์ที่สุด เพื่อไม่ให้เกิดการซ้ำซ้อนในการเรียน โดยคำนึงถึงพื้นฐานของผู้เรียน วิธีดำเนินการให้เกิดขึ้นในการเรียนการสอน ตลอดจนการติดตามผล การประเมินผล การประเมินพฤติกรรมผู้เรียนที่แสดงออก เมื่อมีการเรียนการสอนแล้ว

ขั้นตอนที่ 8 สื่อการเรียน คือวัสดุอุปกรณ์และกิจกรรมที่ครูและนักเรียนต้องทำ เพื่อเป็นแนวทางในการเรียนรู้ ซึ่งครูต้องจัดทำและหามาไว้ให้เรียบร้อยถ้าสื่อนั้นมีขนาดใหญ่โตหรือมีคุณค่ามากต้องจัดเตรียมเอาไว้ก่อน แล้วเขียนไว้ในคู่มือให้ชัดเจนว่าอยู่ที่ใด เช่น เครื่องบันทึกเสียง เครื่องฉายสไลด์ สิ่งของที่เก็บได้ไม่ทนทาน เน่าเปื่อยได้ เช่น พืช สัตว์ เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 9 การประเมินผล คือ การตรวจสอบหลังการเรียนการสอนแล้ว ผู้เรียนได้มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามจุดประสงค์ที่เราตั้งใจไว้หรือไม่ การประเมินผลนี้จะใช้วิธีใดก็ได้แต่ต้องตรงกับจุดประสงค์ที่เราตั้งใจไว้ ถ้าหากว่าการประเมินผลไม่ตรงตามจุดหมายกำหนดไว้ ชุดการเรียนที่สร้างขึ้นมาก็จะทำให้เสียเวลาและไม่มีคุณค่าตามที่ต้องการ

ขั้นตอนที่ 10 การทดลองใช้ชุดการเรียน เพื่อหาประสิทธิภาพ เพื่อพิจารณารูปแบบของชุดการเรียน จะสร้างออกตามลักษณะอย่างไร รูปแบบจะเป็นของ แฟ้ม กล่องแล้วแต่ความสะดวกในการใช้ การเก็บรักษา ความสวยงาม ส่วนการหาประสิทธิภาพของชุดการเรียนก็เพื่อปรับปรุงให้เหมาะสม โดยการนำไปทดลองกับกลุ่มผู้เรียนขนาดเล็ก ๆ ดูก่อน เพื่อตรวจสอบข้อบกพร่องและแก้ไขปรับปรุงเสียก่อน จึงนำไปทดลองกับผู้เรียนกลุ่มใหญ่ ต่อไป โดยกำหนดขั้นตอนดังนี้

1. ชุดการเรียนนี้ต้องการทราบความรู้เดิมของผู้เรียนหรือไม่
2. การนำเข้าสูบทเรียนนี้มีความเหมาะสมหรือไม่
3. การประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนมีความสับสนยุ่งยากกับผู้เรียนและดำเนินเป็นไปตามขั้นตอนที่กำหนดไว้หรือไม่

4. การสรุปผลการเรียน เพื่อเป็นแนวทางไปสู่ความคิดรวบยอดหรือหลักการสำคัญของการเรียนรู้ในหน่วยนั้น ๆ ดีหรือไม่หรือต้องการปรับเปลี่ยนอย่างไร

5. การประเมินผลหลังเรียน เป็นการตรวจสอบพฤติกรรมการเรียนรู้ว่าเปลี่ยนหรือไม่ให้ความเชื่อมั่นมากนักน้อยเพียงใด

โดยสรุป ขั้นตอนในการผลิตชุดการเรียนรู้ ครอบคลุม ศึกษาเนื้อหาสาระของเนื้อหาวิชาอย่างละเอียด ตัดสินใจว่าจะทำการสอนแบบใดโดยกำหนดว่าผู้เรียนคือใคร จะทำอะไรแก่ผู้เรียน จะทำกิจกรรมอย่างไร จะทำได้ดีอย่างไร สิ่งเหล่านี้เป็นเกณฑ์กำหนดการเรียน กำหนดหน่วยการเรียนการสอน กำหนดความคิดรวบยอด จุดประสงค์การเรียนต้องสอดคล้องความคิด รวบยอด การวิเคราะห์งาน เรียงลำดับกิจกรรมการเรียนการสอนสื่อการเรียน การประเมินผล และการทดลองใช้ชุดการเรียนรู้

2. ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์

ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ ครอบคลุม (1) ความหมายของชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ (2) ความสำคัญของชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ (3) องค์ประกอบของชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์และ (4) ขั้นตอนการผลิตชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ และ (5) การออกแบบหน้าจอสื่อการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์

2.1 ความหมายของชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และนิคม ทาแดง (อ้างอิงในpongพจน์ ชาญโลหะ, 2547, น. 36) กล่าวไว้ว่า ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง ชุดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อประสมโดยมีคอมพิวเตอร์เป็นสื่อหลัก เพื่อสนับสนุนปฏิสัมพันธ์ 2 ทาง ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนออกแบบอย่างเป็นระบบเพื่อให้เป็นสื่อการสอนที่สอดคล้องกับวิชา หน่วย หัวเรื่อง และวัตถุประสงค์ เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ เพราะได้สร้างและพัฒนาให้มีระบบโดยการวางโปรแกรมไว้ล่วงหน้าด้วยการกำหนดเนื้อหาสาระ สื่อการสอน กิจกรรมการเรียน สภาพแวดล้อม และการประเมินผล ทำให้นักเรียนเรียนอย่างกระตือรือร้นเกิดความใฝ่รู้เป็นแรงเสริมที่จะต้องทำให้สำเร็จ และเกิดความภาคภูมิใจ ที่ได้เรียนรู้ตามลำดับขั้น และนักเรียนสามารถเรียนด้วยตนเองโดยการเรียนรู้ผ่านจอภาพและผ่านเครือข่ายในรูปแบบดิจิทัล อนาคต

โดยสรุป ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง ชุดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อประสมโดยมีคอมพิวเตอร์เป็นสื่อหลัก มีการออกแบบอย่างเป็นระบบเพื่อให้เป็นสื่อการสอนที่สอดคล้องกับวิชา หน่วย หัวเรื่อง และวัตถุประสงค์ เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม

2.2 ความสำคัญของชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์

นักวิชาการกล่าวถึงความสำคัญของชุดเรียนทางอิเล็กทรอนิกส์ไว้ ดังนี้
ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2546, น. 11) กล่าวไว้ว่า ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์มีความสำคัญดังนี้

1. ช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนมากขึ้น คือ เกิดการมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันระหว่างผู้สอนและนักเรียน มีการทักทาย ให้อกำลังใจ และสื่อสารข้อมูล ในลักษณะเป็นการเรียนที่นักเรียนและผู้สอนมีปฏิสัมพันธ์ที่เป็นประโยชน์อย่างสูงในกรณีที่มีนักเรียนจำนวนมาก การเรียนใน

ระบบทางไกล การเรียนด้วยตนเอง และการเรียนที่นักเรียนและผู้สอนมีข้อจำกัดในเรื่องเวลา และสถานที่

2. ช่วยให้นักเรียนเลือกกระบวนการเรียนรู้ได้หลายรูปแบบมากขึ้น ชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ช่วยเพิ่มช่องทางการเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนได้สามารถเลือกใช้ให้สอดคล้องกับความต้องการของแต่ละบุคคล

3. ช่วยตอบสนองความต้องการของนักเรียนรายบุคคล ชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์มีความยืดหยุ่นเป็นพิเศษในด้านสถานที่และเวลาที่นักเรียนต้องการได้รับความสะดวก ทั้งในด้านสถานที่ โดยศึกษาบทเรียนที่ทำไว้ในระบบเครือข่าย หรือจัดทำในรูปแบบของซีดีรอม นักเรียนสามารถนำไปใช้ศึกษาเพิ่มเติม เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพแก่ตนเองมากขึ้น

คັນสนีย์ สังสรรค์อนันต์ (2558, น. 5) กล่าวถึง ความสำคัญของชุดการเรียนทางอิเล็กทรอนิกส์ว่ามีประโยชน์ ดังนี้

1. ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต เนื่องจากการเรียนการสอนสามารถเกิดขึ้นได้ตลอดเวลาตามลีลาของผู้เรียนแต่ละคน ผู้เรียนสามารถค้นคว้าหาความรู้จากชุดการเรียนทางอิเล็กทรอนิกส์ที่ผู้สอนได้จัดเตรียมไว้อย่างต่อเนื่อง และตลอดเวลา ซึ่งทำให้การเรียนการสอนมีความยืดหยุ่น ตลอดจนเป็นการขยายโอกาสทางการเรียนรู้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความใฝ่เรียนใฝ่รู้ รวมทั้งมีทักษะในการตรวจสอบการเรียนรู้ด้วยตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ส่งเสริมให้เกิดทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ การเรียนการสอนด้วยชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ใช้คอมพิวเตอร์เป็นสื่อหลัก ดังนั้น ทั้งผู้เรียนและผู้สอนจะต้องฝึกใช้คอมพิวเตอร์อย่างสม่ำเสมอ ทำให้มีความสามารถและทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์เป็นอย่างดี

3. เกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน ผู้เรียนมีโอกาสที่จะติดต่อสื่อสารกับผู้สอนได้เพื่อขอข้อมูลเพิ่มเติมทั้งแบบประสานเวลา (Synchronous) คือ ผู้เรียนและผู้สอนเพื่อปรึกษาหรือถามปัญหาได้ในเวลาเดียวกัน และแบบต่างเวลา (Asynchronous) คือ ผู้เรียนจากเนื้อหาชุดการเรียนทางอิเล็กทรอนิกส์และติดต่อผู้สอนทางไปรษณีย์ทรอนิกส์ หรือ เว็บไซต์ซึ่งจะเป็นช่องทางทำให้ผู้เรียนผู้สอนมีปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนมีกำลังใจในการเรียน

4. กระตุ้นให้เกิดความสนใจในการเรียนบทเรียนในชุดการเรียนทางอิเล็กทรอนิกส์สามารถออกแบบประกอบด้วย ข้อความ ภาพนิ่ง เสียง ภาพเคลื่อนไหว วิดีทัศน์ ภาพ 3 มิติ ในลักษณะที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริงได้ ดังนั้นจึงสามารถกระตุ้นผู้เรียนเกิดความสนใจ และติดตามบทเรียนอย่างต่อเนื่อง

5. ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนแบบร่วมมือ ผู้สอนสามารถออกแบบกิจกรรมให้มีกิจกรรมกลุ่มเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนช่วยเหลือกันในลักษณะของการเรียนแบบร่วมมือ เพื่อให้ผู้เรียนปรึกษาหารือ เสนอความคิดเห็น ค้นคว้า และร่วมกันสรุปบทเรียนโดยผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ต

6. กระตุ้นผู้เรียนให้เกิดการสื่อสารในสังคม เพราะชุดการเรียนทางอิเล็กทรอนิกส์ได้กำหนดให้มีช่องทางการสื่อสารผ่านเครือข่ายได้หลายช่องทาง ได้แก่ การสื่อสารโดยใช้อีเมลกระดานข่าว การพูดคุยสด ฯลฯ ทำให้การเรียนรู้มีชีวิตชีวาขึ้นกว่าเดิม

โดยสรุป ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์มีความสำคัญดังนี้ (1) ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนมากขึ้น (2) ช่วยให้ผู้เรียนเลือกกระบวนการเรียนรู้ได้หลายรูปแบบมากขึ้น (3) ช่วยตอบสนองความต้องการของผู้เรียนแต่ละบุคคล (4) ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต (5) ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนแบบร่วมมือ และ (6) กระตุ้นผู้เรียนให้เกิดการสื่อสารในสังคม

2.3 องค์ประกอบของชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์

นักวิชาการได้กล่าวถึงองค์ประกอบของชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ไว้ดังนี้

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2546, น. 7 – 12) กล่าวไว้ว่า องค์ประกอบของชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ อาจแบ่งได้เป็น (1) ตามโครงสร้างการประยุกต์หลักจิตวิทยาการเรียนรู้ และ (2) ตามการนำเสนอบนจอภาพ

1. องค์ประกอบตามโครงสร้างการประยุกต์หลักจิตวิทยาการเรียนรู้ ในชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ เป็นส่วนสำคัญของชุดการเรียนรู้ทางไกล ที่ต้องมีองค์ประกอบตามโครงสร้างการประยุกต์หลักจิตวิทยาการเรียนรู้ให้สำคัญ 6 ประการ ได้แก่ (1) แบบทดสอบก่อนเรียน (2) สื่อจัดแนวคิดรวบยอด (3) เนื้อหาสาระ (4) กิจกรรมหรืองานที่กำหนดให้ทำ (5) แนวตอบ หรือผลย้อนกลับ และ (6) แบบทดสอบหลังเรียน

2. องค์ประกอบจำแนกตามการนำเสนอบนจอภาพ ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ มีส่วนประกอบ 12 ส่วน (1) หน้าบ้าน (2) ศูนย์การเรียนรู้ (3) ศูนย์ความรู้ (4) แหล่งความรู้เสริมภายนอก (5) ศูนย์ปฏิบัติการ (6) ศูนย์สื่อโสตทัศน์ (7) ศูนย์การประเมินการเรียนรู้ (8) ป้ายประกาศ (9) ห้องสนทนา (10) การติดต่อสื่อสารทางอิเล็กทรอนิกส์ (11) คำถามที่พบบ่อย และ (12) ศูนย์ข้อมูลส่วนบุคคล ในที่นี้ผู้วิจัยใช้ส่วนประกอบในการนำเสนอบนจอภาพบางส่วนประกอบดังนี้

2.1 หน้าบ้าน (Home Page) เป็นหน้าแรกของบทเรียนที่แสดงชื่อสถาบันการศึกษา คณะวิชา ภาควิชา ชื่อวิชา คำอธิบายรายวิชา เป้าประสงค์วิชา รายชื่อหน่วยการสอน ข้อมูลของ อาจารย์ผู้เรียน ข่าวสารเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ภาพประกอบ สรุปสาระโดยสังเขปของวิชา (Synopsis) เพื่อให้ภาพรวมของเนื้อหาสาระรายวิชาที่ผู้เรียนจะต้องเรียน

2.2 ศูนย์การเรียนรู้ หรือห้องเรียนเสมือนจริง (Learning Center or Virtual Classroom) เป็นแหล่งความรู้หลักของวิชาซึ่งบรรจุเนื้อหาสาระของวิชาในหลักสูตร โดยจำแนกเนื้อหาสาระไว้ 3 ระดับ คือ (1) ระดับเนื้อหาสาระที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลง (Hardcore) (2) ระดับเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเข้ามามีปฏิสัมพันธ์ (Interactive) และ (3) ระดับที่ผู้เรียนและผู้สอนส่งข้อมูลเข้ามาเพิ่มเติม (Add On) เพื่อใช้ประโยชน์ร่วมกันในส่วนนี้ข้อมูลที่เข้ามา (Upload) จะมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา

3. ศูนย์สื่อโสตทัศน์ (Audio – Visual Center) หน่วยการสอนที่เชื่อมโยงผู้เรียนไปสู่เป้าประสงค์ แนวคิด เนื้อหาสาระในบทเรียน กิจกรรม / งานที่กำหนดให้ทำ สื่อโสตทัศน์ที่เป็นแหล่งข้อมูลภาพและเสียง หรือทั้งภาพและเสียง เช่น การชมเทปภาพ การฟังเทปเสียง โดยผ่านระบบการส่งสัญญาณอินเทอร์เน็ต (Streaming Technology) ห้องสนทนา คำถามที่พบบ่อย (FAQ) และการเชื่อมโยงไปยังแหล่งความรู้เสริมภายนอก (External Links)

4. ศูนย์ประเมินการเรียนรู้ (Evaluation and Monitoring Center) เป็นส่วนที่นำเสนอ แบบประเมินก่อนเรียน และแบบประเมินหลังเรียน การซ่อมสอบไล่ปลายภาคเพื่อให้ผู้เรียน

ได้ประเมินตนเองในด้านการเรียนว่ามีความก้าวหน้าก่อนการเข้าสอบไล่จริง โดยจะมีการเก็บคะแนนในทุกขั้นตอน

5. ศูนย์ข้อมูลส่วนบุคคล (Personal Information Center) เป็นการนำเสนอข้อมูลของอาจารย์และนักเรียนที่เปิดเผยได้ เพื่อประโยชน์ในการติดต่อสื่อสาร โดยได้รับอนุญาตในส่วนนี้ประกอบด้วย รูปภาพ ที่อยู่ หมายเลขโทรศัพท์ อีเมล

โดยสรุป องค์ประกอบของชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ แบ่งตามโครงสร้างการประยุกต์หลักจิตวิทยาการเรียนรู้ให้สำคัญ 6 ประการ ประกอบด้วย (1) แบบทดสอบก่อนเรียน (2) สื่อจัดแนวคิดรวบยอด (3) เนื้อหาสาระ (4) กิจกรรมหรืองานที่กำหนดให้ทำ (5) แนวตอบ หรือ ผลย้อนกลับ และ (6) แบบทดสอบหลังเรียน ในขณะที่ องค์ประกอบจำแนกตามการนำเสนอบนจอภาพ ชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ มีส่วนประกอบ 8 ส่วน (1) หน้าบ้าน (2) ศูนย์การเรียนรู้ (3) ศูนย์ความรู้ (4) แหล่งความรู้เสริมภายนอก (5) ศูนย์ปฏิบัติการ (6) ศูนย์สื่อทัศน์ (7) ศูนย์การประเมินการเรียนรู้ และ (8) ศูนย์ข้อมูลส่วนบุคคล

2.4 ขั้นตอนการผลิตชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2546, น. 17 – 23) กล่าวว่า การผลิตชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ มี 8 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การวิเคราะห์และออกแบบเนื้อหา แบ่งเป็น 4 ขั้นตอนย่อย ได้แก่

1.1 การศึกษาคำอธิบายรายวิชา เป็นการศึกษาข้อกำหนดด้านเนื้อหาสาระตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตร โดยศึกษาจากคำอธิบายรายวิชาและวัตถุประสงค์ของวิชา

1.2 การวิเคราะห์เนื้อหาสาระ เป็นการนำอธิบายรายวิชามาจำแนกเป็นเนื้อหาย่อยเพื่อให้นักเรียนเรียนจากเวลาที่กำหนด

1.3 การเขียนแผนผังแนวคิด เป็นการนำเนื้อหาสาระที่วิเคราะห์แล้วมานำเสนอเป็นแผนผังแสดงความสัมพันธ์ของแนวคิด

1.4 การออกแบบลำดับเนื้อหา เป็นการนำเนื้อหาจากแผนผังแนวคิดมากำหนดเป็นลำดับตามระดับจากกว้างไปแคบ เพื่อให้นักเรียนเข้าถึงได้อย่างรวดเร็ว เพื่อให้เนื้อหาในแต่ละระดับมีความสมบูรณ์ในตัวเอง ทั้งตัวอักษรภาพ และเสียง

ขั้นตอนที่ 2 การเขียนเนื้อหา เป็นขั้นตอนการนำเสนอรายละเอียดเนื้อหาสาระของแต่ละ “หน้า” มีส่วนสำคัญ 3 ส่วน คือ (1) คำอธิบาย (2) เสียงประกอบ และ (3) มัลติมีเดีย หมายถึงการนำเสนอทั้งภาพและเสียงในรูปแบบเคลื่อนไหว

ขั้นตอนที่ 3 การกำหนดกิจกรรม แนวตอบ และสร้างแบบประเมิน เป็นขั้นตอนการกำหนดกิจกรรมหรืองานที่มอบหมายให้นักเรียนทำระหว่างการเรียนจากบทเรียนผ่านอิเล็กทรอนิกส์ ผลงานในขั้นนี้จะไปปรากฏหรือนำไปใช้ 3 แห่ง คือ กิจกรรม แบบประเมินก่อนเรียน แบบประเมินหลังเรียน ส่วนแนวตอบให้แยกหน้านำเสนอแต่ระบุการเข้าถึงไว้ในส่วนเดียวกับแบบประเมินก่อนหรือหลังเรียน

ขั้นตอนที่ 4 การผลิตงานเสียงและภาพ เป็นส่วนที่ใช้ขยายความเข้าใจในเนื้อหาสาระ ด้วยการใส่เสียงและภาพ การใส่เสียง เพื่อใช้ในการอธิบายหรือคำบรรยายนำเรื่อง การบรรยายภาพนิ่ง การใส่ภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว เพื่อใช้แสดงกระบวนการที่ไม่สามารถอธิบายได้ด้วย

ตัวอักษรหรือการอธิบายด้วยเสียง โดยใช้ภาพจากเทปภาพ หรือภาพเคลื่อนไหวที่ผลิตจากโปรแกรมสำเร็จรูป ได้แก่ ภาพผู้สอน ภาพกระบวนการทำงาน ภาพเหตุการณ์ประวัติศาสตร์ สารคดี เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 5 การจัดทำคู่มือการเรียน เป็นการจัดทำเอกสารคู่มือการเรียน สำหรับใช้เป็นเอกสารแนะนำขั้นตอนการเรียนจากเครือข่ายและจากสื่ออื่น

ขั้นตอนที่ 6 การทดสอบประสิทธิภาพและการปรับปรุงบทเรียน เป็นขั้นตอนการนำชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ไปตรวจสอบว่าสามารถทำให้นักเรียนได้รับความรู้เพิ่มขึ้นเกิดการเรียนตามเกณฑ์ประสิทธิภาพและเป็นที่ยอมรับของผู้สอนและนักเรียนหรือไม่

ขั้นตอนที่ 7 การนำเสนอและการถ่ายทอดการสอน เป็นการเปิดสอนวิชาทั้งหมดหรือบางส่วนที่จัดทำในรูปแบบชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ขึ้นอยู่กับการออกแบบว่าจะใช้ชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ในแบบใดจาก 3 แบบ ได้แก่ (1) ใช้เป็นสื่อหลัก หมายถึง การเรียนจากชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ทั้งหมด (2) ใช้เป็นสื่อเสริม หมายถึง เป็นการเสริมการสอนในห้องเรียน (3) ใช้เป็นสื่อแบบคู่ขนาน หมายถึง ทำให้นักเรียนเป็นผู้เลือกที่จะเลือกเรียนช่องทางใด

ขั้นตอนที่ 8 การติดตามและการประเมินการสอน เป็นการติดตามผลการสอนและการประเมินการสอน ทั้งระหว่างการสอน และหลังจากการสอนเสร็จเรียบร้อยแล้ว เพื่อนำข้อมูลมาปรับปรุงชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ให้ดีขึ้นก่อนที่จะนำมาใช้ในการสอนภาคการศึกษาต่อไป

โดยสรุป การผลิตชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ มี 8 ขั้นตอน ดังนี้ (1) การวิเคราะห์และออกแบบเนื้อหา (2) การเขียนเนื้อหา เป็นขั้นตอนการนำเสนอรายละเอียดเนื้อหาสาระ (3) การกำหนดกิจกรรม แนวตอบ และสร้างแบบประเมิน (4) การผลิตงานเสียงและภาพ (5) การจัดทำคู่มือการเรียน (6) การทดสอบประสิทธิภาพและการปรับปรุงบทเรียน (7) การนำเสนอและการถ่ายทอดการสอน และ (8) การติดตามและการประเมินการสอน

2.5 การออกแบบหน้าจอชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์

นักวิชาการหลายท่านได้ให้แนวทางในการออกแบบหน้าจอดังต่อไปนี้

ปวีณา ธิติวรรณทร์ (2538, น. 51) เกี่ยวกับเรื่องสีตัวอักษร เป็นส่วนหนึ่งที่มีผลต่อผู้ใช้งาน งานวิจัยเรื่องสีและขนาดของตัวอักษรบนพื้นสีต่อความเข้าใจในการอ่านบนจอคอมพิวเตอร์ พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีความเห็นต่อสีที่ชอบและการอ่านตัวอักษรได้ง่ายที่มีค่าสูงสุด หมายถึง ตัวอักษรสีขาวบนพื้นสีดำในตัวอักษรขนาดเล็ก และตัวอักษรสีขาวบนพื้นสีจางภาพในครั้งเดียว แต่ควรกำหนดสีเพียงสีเดียวในการแสดงตัวอักษรบนจอ เช่น สีขาว สีเทา และ สีดำ ซึ่งอาจรวมถึง สีเหลือง สีส้ม และ สีเขียว

ถนอมพร เลหาจรัสแสง (2545, น. 160 - 166) ได้กล่าวว่า หลักการออกแบบหน้าจอและการออกแบบส่วนต่อประสานกับผู้ใช้มีดังนี้

1. หลักการออกแบบหน้าจอ การออกแบบหน้าจอเป็นส่วนสำคัญอย่างยิ่งที่ทำให้ชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ประสบผลสำเร็จ หากมีการออกแบบที่สวยงามจะมีผลทำให้นักเรียนมีความสนใจ มีการปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาสาระและกิจกรรมต่าง ๆ ภายในชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ที่แสดงบนจอคอมพิวเตอร์ ในการออกแบบหน้าจอต้องคำนึงถึงความสมดุลระหว่างการใช้ภาพกราฟิก และข้อความ เพื่อให้ผู้ใช้สามารถเปิดหน้าจอได้รวดเร็ว นอกจากนี้ พื้นที่บนหน้าจอคอมพิวเตอร์นั้นเล็กกว่าหน้าที่พิมพ์ออกมา ผู้ออกแบบควรคำนึงถึงว่านักเรียนสามารถเปิดดูหน้าจอได้พอดีในหนึ่งหน้า

และการออกแบบ เพื่อการอ่านที่ชัดเจน มีข้อควรพิจารณาที่สำคัญในการออกแบบ และการพัฒนา ส่วนต่อประสาน และการออกแบบทางทัศน์ ได้แก่ ความสามารถในการอ่าน เนื้อหาสาระของ นักเรียน ที่ต้องออกแบบให้อยู่ในรูปแบบที่อ่านได้ง่ายและชัดเจนที่สุด

2. หลักการออกแบบส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ หมายถึง การออกแบบในส่วนของการ ประสานงานกับผู้ใช้เป็นการออกแบบวิธีการเข้าสู่เนื้อหาภายในบทเรียน ให้นักเรียนมีความสะดวก การออกแบบการเชื่อมโยงทั้งในลักษณะภายในและภายนอก การออกแบบเครื่องช่วยนำทางต่าง ๆ รวมถึงการออกแบบสื่อที่นำเสนอเนื้อหาภายในชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ ไม่ว่าจะเป็นข้อความภาพ และ เสียง หลักการออกแบบในส่วนต่อประสานงานกับผู้ใช้ดังนี้

2.1 การออกแบบให้เรียบง่าย หน้าจอมีประสิทธิภาพจะถูกออกแบบให้มีความ เรียบง่าย หลีกเลี่ยงการออกแบบที่รกหรือเต็มไปด้วยเนื้อหาที่มากเกินไป

2.2 การออกแบบให้ยืดหยุ่น เป็นการออกแบบให้นักเรียนมีอิสระในการเข้าถึง เนื้อหาสาระที่หลากหลาย จะช่วยให้นักเรียนรู้สึกว่ามีส่วนในการควบคุมการเรียน รวมทั้งทำให้ บทเรียนไม่น่าเบื่อ

2.3 การออกแบบให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงสารสนเทศที่ต้องการได้อย่างรวดเร็วโดย ไม่ต้องผ่านการคลิกมากเกินไป

2.4 ควรมีการสร้างเครื่องช่วยนำทางที่ชัดเจน โดยมีการใช้ไอคอนกราฟิก หรือ ข้อความสำหรับเชื่อมโยงที่คงที่ และชัดเจนเพื่อให้นักเรียนเกิดความมั่นใจว่าจะสามารถนำทางไปในที่ ต้องการโดยไม่เสียเวลามากเกินไป

2.5 ควรออกแบบโดยคำนึงถึงความคงที่ ความเรียบง่าย ดังนั้นส่วนต่อประสาน ควรใช้ภาพ หรือข้อความที่สื่อความหมายที่ชัดเจน และเป็นเหตุเป็นผลสำหรับผู้ใช้

2.6 ควรออกแบบให้ดูน่าเชื่อถือ การออกแบบอย่างประณีต จะทำให้ผู้ใช้เชื่อถือ ในสารสนเทศที่นำเสนอบนหน้าจอ ในขณะที่เดียวกันหน้าจอที่ออกแบบอย่างไม่พิถีพิถัน เช่น หน้าจอ เต็มไปด้วยการพิมพ์ที่ผิดพลาด เป็นต้น ทำให้ผู้ใช้หมดความเชื่อถือได้เช่นกัน

สุรเชษฐ เวชชพิทักษ์ และ บุญเลิศ อรุณพิบูลย์ (2546, น. 133 – 134) กล่าวไว้ว่า การออกแบบหน้าจอ ไว้ดังนี้

1. ลักษณะของตัวอักษร จากงานวิจัยของนิภาพร จีวัลย์ พบว่า ตัวอักษรภาษาไทย แบบหัวกลมจำเป็นที่สุด เพราะได้รับการยอมรับว่าอ่าน ตัวอักษรที่ผู้อ่านคุ้นเคยได้พบเห็นบ่อย ๆ ส่งผลให้อ่านง่ายกว่าตัวอักษรไม่ค่อยพบบ่อยนัก รูปแบบตัวอักษรที่เป็นมาตรฐานจะทำให้เกิดความ สะดวกในการใช้

2. การจัดวางองค์ประกอบ ที่ได้สัดส่วน สวยงาม ง่ายต่อการใช้ สุกกรี รอดโพธิ์ทอง (2544, น. 58) เสนอแนะว่าหลักการการออกแบบงานกราฟิกที่ต้องคำนึงถึงความสมดุลของหน้าจอ โดยรวม การเฉลี่ยน้ำหนักขององค์ประกอบบนหน้าจอจากซ้ายมาขวา จากบนลงล่าง อย่างเหมาะสม ผู้ออกแบบจะจัดให้มีความสมดุลกัน องค์ประกอบที่จะช่วยในการจัดสมดุลของจอภาพนี้ คือ รายละเอียดทุกอย่างที่เรามองเห็นในกรอบจอภาพ

3. ปุ่มหรือสัญลักษณ์ ช่วยให้นักเรียนเข้าไปในบทเรียนได้ตามความประสงค์ การใช้ กราฟิกเป็นปุ่มกำหนดทิศทางจะทำให้ดูน่าสนใจ แต่จะมีข้อเสีย คือ หากใช้ขนาดไม่เหมาะสมอาจใช้

เวลาในการถ่ายโอนข้อมูลนาน ดูเกะกะส่ายตา นอกจากนี้ควรใช้ปุ่มที่แสดงสัญลักษณ์สื่อความหมาย ได้เข้าใจชัดเจน ปุ่มทุกปุ่มควรเป็นอักขระ รูปแบบเดียวกัน และใช้การแสดงผลพิเศษแบบเดียวกัน ไม่ควรใช้เอฟเฟคในการแสดงปุ่มมากจนผู้ใช้ไม่เข้าใจ ควรมีความสม่ำเสมอในการใช้ปุ่ม การเลือกใช้ปุ่ม และสัญลักษณ์ รวมถึงสัญลักษณ์ต่าง ๆ เป็นสากล เช่น การกำหนดทิศทางใช้ลูกศร จะทำให้ผู้ใช้เข้าใจง่าย สะดวกขึ้น

โดยสรุป การออกแบบหน้าจอชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ ต้องคำนึงถึงข้อสำคัญ ดังต่อไปนี้ (1) ผู้เรียนสามารถเปิดดูหน้าจอได้พอดีในหนึ่งหน้า (2) ออกแบบให้ผู้เรียนไม่ต้องคลิกมาก (3) ควรมีการสร้างเครื่องช่วยนำทางที่ชัดเจน (4) ควรใช้ภาพ หรือข้อความที่สื่อความหมายที่ชัดเจน (5) ตัวอักษรภาษาไทยควรใช้แบบหัวกลม และ (6) ควรจัดวางองค์ประกอบ ที่ได้สัดส่วน สวยงาม ง่ายต่อการใช้

3. สื่อสังคม

ผู้วิจัยได้รวบรวมวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับสื่อสังคมครอบคลุมประเด็นดังนี้ (1) ความหมายของสื่อสังคม (2) ลักษณะของสื่อสังคม (3) ประเภทของสื่อสังคม (4) การเรียนการสอนโดยใช้สื่อสังคม และ (5) ข้อดีของสื่อสังคม และ (6) ข้อจำกัดของสื่อสังคม

3.1 ความหมายของสื่อสังคม

นักวิชาการได้ให้ความหมายของสื่อสังคมไว้ดังนี้

ราชบัณฑิตยสถาน (2554) ได้บัญญัติคำว่า “Social Media” ไว้ว่า สื่อสังคม หรือที่คนทั่วไปเรียกว่า สื่อออนไลน์ หรือสื่อสังคม ในทางเทคนิคสื่อสังคมจะหมายถึง โปรแกรมกลุ่มหนึ่ง ที่ทำงานโดยใช้พื้นฐานและเทคโนโลยีของเว็บตั้งแต่รุ่น 2.0 เช่น บีโอบ มาสเปซ เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ วิกิพีเดีย ไฮไฟฟ์ และบล็อกต่าง ๆ สำหรับกลุ่มบุคคลผู้ติดต่อสื่อสารกันโดยผ่านสื่อสังคม นอกจากจะส่งข่าวสารข้อมูล แลกเปลี่ยนกันแล้ว ยังอาจทำกิจกรรมที่สนใจร่วมกันด้วย

เทพยพงษ์ เศษคิมบง (2554) ให้ความหมายไว้ว่า สื่อสังคม คือเครื่องมือของการติดต่อสื่อสารออนไลน์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยใช้เว็บไซต์หรือโปรแกรมประยุกต์เป็นช่องทาง

เมย์ฟิลด์ (Mayfield, 2008, p. 5) ให้ความหมายของสื่อสังคมไว้ว่า เป็นกลุ่มของสื่อออนไลน์รูปแบบใหม่ที่มีลักษณะต่าง ๆ ต่อไปนี้ร่วมด้วย ได้แก่ การมีส่วนร่วม การเปิดใจกว้าง การสนทนาแบบสองทาง การก่อเกิดชุมชนออนไลน์ และการเชื่อมโยงกัน

โดยสรุป สื่อสังคม หมายถึง เครื่องมือของการติดต่อสื่อสารออนไลน์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้และมีปฏิสัมพันธ์กันได้พร้อมกัน

3.2 ลักษณะของสื่อสังคม

นักวิชาการได้กล่าวถึงลักษณะของสื่อสังคมไว้ดังนี้

สารีพันธ์ุ ศุภวรรณ (2540) กล่าวไว้ว่าสื่อสังคมมีลักษณะดังนี้

1. เป็นสื่อที่แพร่กระจายด้วยปฏิสัมพันธ์เชิงสังคม ก่อนเกิดสื่อสังคม หากเกิดเหตุการณ์ที่น่าสนใจขึ้นมาในสังคม ก็จะมีสภาพของการนั่งจับกลุ่มพูดคุยกันในห้องนั้น เมื่อเปลี่ยน

มาเป็นสื่อสังคม การเผยแพร่สื่อจะง่ายขึ้น ด้วยการแบ่งปันเนื้อหา จากใครก็ได้ ทั้งนี้สื่อที่เผยแพร่ อาจอยู่ในรูปของ เนื้อหา รูปภาพ เสียง หรือวิดีโอ

2. เป็นสื่อที่แพร่กระจายข่าวสารแบบมีผู้เข้าร่วมได้หลายคน เมื่อมีสภาพของการ เป็นสื่อสังคม การรวมกลุ่มคุยในเรื่องที่สนใจร่วมกัน จะดำเนินไปโดยที่ไม่มีใครเป็นผู้ควบคุมเนื้อหา ของการสนทนา แม้กระทั่งตัวผู้ผลิตเนื้อหาเอง เพราะผู้ที่ได้รับสารมีสิทธิเข้าร่วมในลักษณะของการ เสนอความคิดเห็นเพิ่ม หรือแม้กระทั่ง เข้าไปแก้ไขเนื้อหาที่ตนได้ด้วยตัวเอง

3. เป็นสื่อที่เปลี่ยนบทบาทของผู้บริโภคเนื้อหา ไปสู่ผู้ผลิตเนื้อหา เพราะในสื่อสังคม ผู้เข้าใช้บริการทุกคนสามารถผลิตเนื้อหา และกระจายไปยังผู้รับสารได้อย่างเสรี โดยไม่มีค่าใช้จ่ายใน การเผยแพร่สื่อ

วิลเลียมสัน (Williamson, 2013, p. 13) กล่าวว่า การสื่อสารของสื่อสังคมมีลักษณะ เป็นการสื่อสารแบบสองทาง ซึ่งมีคุณลักษณะที่สำคัญได้แก่ (1) มีรูปแบบการทำงานในลักษณะออนไลน์ (2) สามารถที่จะใช้สร้างและเพิ่มเติมเนื้อหาได้

โดยสรุป สื่อสังคมมีลักษณะดังต่อไปนี้ (1) เป็นสื่อที่แพร่กระจายด้วยปฏิสัมพันธ์เชิง สังคม ในรูปแบบการทำงานแบบออนไลน์ (2) เป็นสื่อที่แพร่กระจายข่าวสารแบบมีผู้เข้าร่วมได้หลาย คน (many-to-many) ผ่านเครือข่าย และ (3) เป็นสื่อที่เปลี่ยนบทบาทของผู้บริโภคเนื้อหา ไปสู่ผู้ผลิต เนื้อหา เนื่องจากผู้ใช้สามารถสร้างและเพิ่มเติมเนื้อหาได้

3.3 ประเภทของสื่อสังคม

นักวิชาการได้พูดถึงประเภทของสื่อสังคมไว้ดังนี้

สถาบัน กศน. ภาคกลาง สำนักงาน กศน. (2558) แบ่งประเภทของสื่อสังคมออกเป็น 6 ประเภท ดังนี้

1. Blog (Webblog) เป็นสังคมรูปแบบจัดการเนื้อหา (Content Management System) ซึ่งอนุญาตให้ผู้ใช้เขียนข้อความ เนื้อหา และเผยแพร่ โดยเนื้อหาจะเรียงจากล่าสุดและ ลดหลั่นลงไปตามลำดับของเวลา (Chronological Order) นอกจากนี้สื่อสังคมแบบนี้ยังเปิดเสรีใน การเขียนเนื้อหาเพื่อเผยแพร่อย่างไม่มีขีดจำกัด ยิ่งไปกว่านั้น Blog ในยุคปัจจุบันยังมีการเพิ่มเติมใน ส่วนของสังคมเข้าไปก็คือการที่อนุญาตให้ผู้ใช้สามารถแสดงความคิดเห็นได้

2. Twitter และ Microblog อื่น ๆ เป็นสังคมรูปแบบเดียวกับ Blog แต่มีข้อจำกัด คือจำนวนตัวอักษรห้ามเกินไปจากที่กำหนดไว้ในกาเขียนเนื้อหาแต่ละครั้ง

3. Social Networking เป็นเครือข่ายที่สร้างขึ้นและเชื่อมโยงกันจนเป็นสังคม ใน สังคมประเภทนี้อนุญาตให้ผู้ใช้แสดงสถานะ รูปภาพ วิดีโอ รวมถึงส่วนที่คอยจัดการเกี่ยวกับเพื่อนหรือ บุคคลที่เราจะอนุญาตให้เขาเข้ามามีส่วนร่วมในพื้นที่ของเราหรือไม่

4. Media Sharing เป็นเว็บไซต์ที่อนุญาตให้ผู้ใช้แบ่งปันภาพ หรือวิดีโอให้กับ ครอบครัว ญาติ หรือแม้แต่สาธารณชนก็สามารถทำได้

5. Social News and Bookmarking เป็นเว็บไซต์ที่มีหน้าที่สำคัญคือเชื่อมโยงไป ยังเนื้อหาหลัก ซึ่งในสังคมประเภทนี้ยังเปิดโอกาสให้มีการให้คะแนนเปรียบเสมือนเป็นการคัดกรองว่า เนื้อหาใดน่าสนใจ เนื้อหาใดไม่น่าสนใจ นอกจากนี้เมื่อผู้ชมเข้าไปอ่านเนื้อหาแล้วสนใจอยากที่จะ

กลับมาอ่านอีก สื่อสังคมประเภทนี้ยังอนุญาตให้ผู้ชมบู๊กมาร์คไว้ได้เพื่อมาอ่านในวันหลังหรือแบ่งปันไปยังเพื่อนคนอื่น ๆ

6. Online Forum เป็นสื่อสังคมที่มีอายุมากที่สุด ซึ่งสื่อสังคมประเภทนี้จะอยู่ในรูปแบบของการตั้งหัวข้อในประเภทต่าง ๆ ที่สนใจซึ่งจะเปิดโอกาสให้ผู้เข้ามาแสดงความความคิดเห็นหรือพูดคุยได้อย่างเปิดกว้างภายในหัวข้อนั้น ๆ

แสงเดือน ผ่องพุฒิ (2556) ได้จำแนกประเภทของสื่อสังคมไว้ 10 ประเภท ดังนี้

1. เครือข่ายสังคม (Social networking site) เป็นเว็บไซต์ที่บุคคลหรือหน่วยงานสามารถสร้างข้อมูลและเปลี่ยนแปลงข้อมูล เผยแพร่รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว โดยที่บุคคลอื่นสามารถเข้ามาแสดงความความคิดเห็น หรือเผยแพร่ สนทนาโต้ตอบได้ ตัวอย่างได้แก่ facebook, Badoo, Google+, Linkedin และ Orkut เป็นต้น

2. ไมโครบล็อก (Micro-blog) เป็นเว็บไซต์ที่ใช้เผยแพร่ข้อมูลหรือข้อความสั้นในเรื่องที่สนใจเฉพาะด้าน รวมทั้งสามารถใช้เครื่องหมาย # (Hashtag) เพื่อเชื่อมต่อกับกลุ่มคนที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกันได้ ตัวอย่างได้แก่ Twitter, Blauk, Weibo, Tout และ Tumble เป็นต้น

3. เว็บไซต์ที่ให้บริการแบ่งปันสื่อออนไลน์ (Video and photo sharing website) เป็นเว็บไซต์ที่ให้ผู้ใช้งานสามารถฝากหรือนำสื่อข้อมูล รูปภาพ วิดีโอขึ้นเว็บไซต์ เพื่อแบ่งปันกับผู้อื่น ตัวอย่างได้แก่ Flickr, Vimeo, Youtube, Instagram และ Pinterest เป็นต้น

4. บล็อก ส่วนบุคคลและองค์กร (Personal and corporate blogs) เป็นเว็บไซต์ที่ผู้เขียนบันทึกเรื่องราวต่าง ๆ เสมือนเป็นบันทึกไดอารีออนไลน์ สามารถเขียนในลักษณะไม่เป็นการและแก้ไขได้บ่อย ตัวอย่างได้แก่ Blogger, Wordpress, Bloggang และ Exteen เป็นต้น

5. บล็อกที่มีสื่อสิ่งพิมพ์เป็นเจ้าของเว็บไซต์ (Blogs hosted by media outlet) เป็นเว็บไซต์ที่ใช้ในการนำเสนอข่าวสารของสื่อสิ่งพิมพ์ ซึ่งมีความเป็นทางการน้อยกว่าสื่อสิ่งพิมพ์ แต่มีรูปแบบและความเป็นทางการมากกว่าบล็อก ตัวอย่างคือ theguardian.com เจ้าของคือหนังสือพิมพ์เดอะ การ์เดียน

6. วิกี และพื้นที่สาธารณะของกลุ่ม (Wikis and online collaborative space) เป็นเว็บไซต์ที่เป็นพื้นที่สาธารณะออนไลน์เพื่อรวบรวมข้อมูลและเอกสาร ตัวอย่างได้แก่ วิกีพีเดีย เป็นต้น

7. กลุ่มหรือพื้นที่แสดงความคิดเห็น (Forums, discussion board and group) เป็นเว็บไซต์หรือกลุ่มจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ที่มีการแสดงความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะ มีทั้งที่เป็นกลุ่มส่วนตัวและสาธารณะ ตัวอย่างได้แก่ Google groups, Yahoo groups และ Pantip เป็นต้น

8. เกมออนไลน์ที่มีผู้เล่นหลายคน (Online multiplayer gaming platform) เป็นเว็บไซต์ที่นำเสนอในลักษณะการเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งสามารถเล่นทั้งคนเดียวและเล่นเป็นกลุ่มได้ ตัวอย่างได้แก่ Second life และ World of Warcraft เป็นต้น

9. ข้อความสั้น (Instant messaging) เป็นการส่งข้อความสั้นจากโทรศัพท์เคลื่อนที่

10. การแสดงตนว่าอยู่ ณ สถานที่ใด (Geo-spatial tagging) เป็นการแสดงตำแหน่งที่อยู่ พร้อมความเห็นและรูปภาพในสื่อสังคม ตัวอย่างได้แก่ เฟซบุ๊ก และ โฟร์แสดควร์ เป็นต้น

โดยสรุป สื่อสังคมประกอบด้วย ประเภท 5 ได้แก่ (1) สื่อสังคมที่ผู้ใช้มีส่วนร่วม เช่น วิกี (2) สื่อสังคมที่ผู้ใช้เป็นเจ้าของเนื้อหา เช่น บล็อก และไมโครบล็อก (3) สื่อสังคมผู้ใช้เข้ามาร่วม แบ่งปันเนื้อหา เช่นออนไลน์ฟอรัม (4) สื่อสังคมที่ให้ผู้สร้างข้อมูลส่วนบุคคล และแบ่งปันมัลติมีเดีย และอื่น ๆ เช่น เครือข่ายสังคม และ (5) สื่อสังคมที่ให้ผู้สร้าง ตัวตนเพื่อเข้าสังคม หรือร่วมทำ ภารกิจร่วมกัน เช่นเกมออนไลน์

3.4 การเรียนการสอนโดยใช้สื่อสังคม

นักวิชาการได้กล่าวถึงการเรียนการสอนโดยใช้สื่อสังคมไว้ดังนี้

เชมณัฐ มิ่งศิริธรรม (2556) ได้กล่าวถึงการเรียนการสอนโดยใช้สื่อสังคมโดยมี ประเด็นสำคัญอยู่ 2 ประเด็นดังนี้

1. การเรียนการสอนโดยใช้สื่อสังคม เฟซบุ๊ก สามารถทำได้ด้วยการที่ เฟซบุ๊ก นั้น สามารถอัปเดตสถานะได้รวดเร็ว และแบ่งปันได้ในวงกว้าง โดยในการเรียนการสอนผู้สอนสามารถ สร้างกลุ่มสำหรับผู้เรียนของตนเอง จากนั้นสามารถนำเนื้อหา วิดีโอ หรือสื่อประสมอื่น ๆ มาแสดงไว้ ให้ผู้เรียนได้อ่าน เช่นเดียวกันผู้เรียนสามารถนำข้อมูลของตนเองมานำเสนอผ่านสื่อสังคมประเภทนี้ได้ เช่นกัน นอกจากนี้สื่อสังคมประเภท เฟซบุ๊ก ยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนและผู้สอนได้สนทนากัน แสดง ความเห็น และสอบถาม โดยไม่ได้เดินทางหรือเสียค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม

2. นอกจากนี้โปรแกรมประยุกต์ (Application) ที่มีบน เฟซบุ๊ก นั้นสนับสนุนต่อ การศึกษาผ่านสื่อสังคมเป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็น “ไฟล์ (Files)” ไว้ใช้อัปโหลดข้อมูลให้กับผู้เรียน “เมกอะควิซ (Make a Quiz)” สำหรับสร้างคำถามออนไลน์ “คาเลนเดอร์ (Calendar)” สำหรับ สร้างกำหนดการพร้อมสามารถแจ้งเตือนได้ และอื่น ๆ อีกมากมาย

3. กูเกิ้ล ฟอรัมสามารถนำมาประยุกต์ใช้การสอนได้ดังนี้

3.1 ใช้ในการทำแบบฝึกหัดออนไลน์

3.2 ใช้ในการทำแบบทดสอบออนไลน์

นอกจากนี้ พี (Fee, 2013) ยังกล่าวไว้ว่า การเรียนการสอนโดยใช้สื่อสังคมมี แนวทางที่ทำได้ 7 รูปแบบได้แก่

1. ให้นักเรียนทำงานร่วมกันผ่านสื่อสังคม
2. ให้เครื่องหมาย แฮชแท็ก (#) เพื่อศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องประเด็นนั้น ๆ
3. ให้นักเรียนเขียนบล็อกเพื่อฝึกการเขียน
4. ใช้ ลิ้งอิน ในการหาแหล่งข้อมูลที่ถูกต้อง
5. ใช้ กูเกิ้ล แสงเอ้าท์ ในการสอนทางไกล
6. สร้างสังคมออนไลน์ใน เอ็ดโดโมะ เพื่อให้นักเรียนศึกษาเพิ่มเติม
7. ใช้ เซคคันด์ โลฟ เพื่อทำงานเพิ่มเติม

โดยสรุป การเรียนการสอนโดยใช้สื่อสังคมมี 6 รูปแบบได้แก่ (1) แบ่งปันเนื้อหา หรือมัลติมีเดีย (2) ทำแบบฝึกหัดและแบบทดสอบออนไลน์ (3) นักเรียนทำงานกลุ่มร่วมกัน (4) นักเรียนศึกษาข้อมูลเฉพาะที่สนใจผ่านการใช้เครื่องหมาย แฮชแท็ก (#) (5) นักเรียนเขียนบล็อกในสิ่ง ที่นักเรียนสนใจหรือที่ได้รับมอบหมาย และ (6) นักเรียนค้นหาแหล่งข้อมูลที่นำเชื่อถือในการศึกษา เพิ่มเติม

3.5 ข้อดีของสื่อสังคม

นักวิชาการได้ระบุถึงข้อดีของสื่อสังคมไว้ดังนี้

แสงเดือน ผ่องพุฒิ (2556) ได้กล่าวถึงข้อดีของสื่อสังคม ไว้ว่า (1) สามารถใช้สร้างเป็นพื้นที่ในการสนทนา การติดต่อสื่อสารแก่สาธารณชนได้ (2) หน่วยงานหรือองค์กรต่าง ๆ สามารถเข้าไป ใกล้ชิดกับสาธารณชนมากขึ้น (3) สามารถสร้างความน่าเชื่อถือ และความไว้วางใจ (4) สนับสนุนความโปร่งใส และธรรมาภิบาล (5) สร้างโอกาสให้บุคคลเข้ามามีส่วนร่วม และสนับสนุนเผยแพร่ (6) ทำให้มีการกระจายข้อมูลอย่างรวดเร็ว จากการส่งข้อมูลในลักษณะทำซ้ำตัวเองเป็นทอด ๆ (Viral Distribution) (7) ลดต้นทุนการดำเนินงาน (8) สามารถติดตามความเคลื่อนไหวได้ตลอดเวลา (9) ลดเวลาที่จะได้รับข้อมูลข่าวสารลง

สารีพันธ์์ ศุภวรรณ (2540) ได้กล่าวถึงข้อดีของสื่อสังคม ไว้ดังนี้ (1) เป็นสื่อในการนำเสนอผลงานของตัวเอง เช่น งานเขียน รูปภาพ วิดีโอต่าง ๆ เพื่อให้ผู้อื่นได้เข้ามารับชมและแสดงความคิดเห็น (2) ใช้เป็นเครื่องมือหรือเป็นแหล่งเรียนรู้ประกอบ การจัดการเรียนการสอนได้ สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ในสิ่งที่สนใจร่วมกันได้ (3) รวบรวม และเผยแพร่องค์ความรู้ และผลงานวิจัย ในองค์กร (4) เพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน เพิ่มช่องทางติดต่อ สื่อสารให้สมาชิกในองค์กร ได้แลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ในการปฏิบัติงาน (5) เผยแพร่กิจกรรม ขององค์กร (6) เป็นแหล่งเผยแพร่แลกเปลี่ยนข้อมูลด้านความบันเทิง

วิลเลียมสัน (Williamson, 2013, p. 14) กล่าวว่า ข้อดีสื่อสังคมมีดังนี้ (1) ใช้เป็นพื้นที่ในการสนทนาหรือสื่อสารสาธารณะได้ (2) หน่วยงานหรือองค์กรต่าง ๆ มีความใกล้ชิดกับประชาชนมากขึ้น (3) สามารถใช้เครื่องมือสร้างความน่าเชื่อถือและความไว้วางใจได้ (4) สร้างโอกาสให้บุคคลที่ 3 เข้ามามีส่วนร่วม (5) กระจายข้อมูลข่าวสารได้อย่างรวดเร็ว (6) ลดต้นทุนในการดำเนินการประชาสัมพันธ์ (7) เข้าใจความคิดเห็นประชาชนได้มากขึ้น (8) ติดตามข่าวสาร ความเคลื่อนไหวได้ตลอดเวลา และ (9) นำมาเป็นส่วนหนึ่งของกลยุทธ์ในการสื่อสาร

โดยสรุป ข้อดีของสื่อสังคมมี 9 ประการ ได้แก่ (1) เป็นสื่อในการนำเสนอผลงานของตัวเอง เพื่อให้ผู้อื่นได้เข้ามารับชมและแสดงความคิดเห็น (2) ใช้เป็นพื้นที่ในการสนทนาหรือสื่อสารสาธารณะสร้างความใกล้ชิดมากขึ้น (3) ใช้เป็นเครื่องมือสร้างความน่าเชื่อถือและความไว้วางใจ (4) ใช้เป็นเครื่องมือหรือเป็นแหล่งเรียนรู้ประกอบ การจัดการเรียนการสอนได้ (5) รวบรวม และเผยแพร่องค์ความรู้ ผลงานวิจัย และกิจกรรมในองค์กร (6) เพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน เพิ่มช่องทางติดต่อ สื่อสารให้สมาชิกในองค์กร (7) ทำให้มีการกระจายข้อมูลอย่างรวดเร็ว จากการส่งข้อมูลแบบซ้ำตัวเองเป็นทอด ๆ (8) ลดต้นทุนการดำเนินการได้ และ (9) สามารถติดตามความเคลื่อนไหวได้ตลอดเวลา

3.6 ข้อจำกัดของสื่อสังคม

นักวิชาการได้ระบุถึงข้อจำกัดของสื่อสังคมไว้ดังนี้

แสงเดือน ผ่องพุฒิ (2556) ได้กล่าวถึงข้อจำกัดของสื่อสังคม ไว้ว่า (1) มีความเสี่ยงของความไม่แท้จริง การหลอกลวง ความซื่อสัตย์ และความไม่โปร่งใสในการใช้งาน (2) มีศักยภาพในการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และอยู่เหนือการควบคุมของเจ้าของ (3) การหาเครือข่ายใหม่ การสร้างเรื่องใหม่ เป็นเรื่องที่ยากจะคาดเดาได้ว่าจะมีจำนวนผู้ใช้เท่าใด และไม่มีกรรับรองผลว่าการสื่อสาร

จะเกิดขึ้นและส่งสารไปยังผู้รับสื่อ (4) สื่อสังคมจะต้องใช้ควบคู่กับสื่อหลัก เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ ของ การสื่อสาร

สารีพันธ์ุ ศุภวรรณ (2540) กล่าวถึงข้อจำกัดของสื่อสังคม ไว้ดังนี้ (1) ปัญหาด้านการ ละเมิดลิขสิทธิ์ผลงาน และการละเมิดสิทธิส่วนบุคคลของผู้ใช้อินเทอร์เน็ต/สมาชิกเครือข่าย (2) ปัญหา ด้านการเผยแพร่สื่อลามก อนาจาร และสิ่งผิดกฎหมาย (3) ปัญหาเกี่ยวกับความปลอดภัยในการใช้ ข้อมูล ส่วนตัว (4) ปัญหาอาชญากรรม และการล่อลวงผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (5) ปัญหาอื่น ๆ ที่ตามมา ได้แก่ ด้านสังคม ด้านอาชญากรรม ด้านการศึกษา ด้านธุรกิจ และด้านอื่น ๆ

วิลเลียมสัน (Williamson, 2013, p. 14) กล่าวว่า ข้อจำกัดสื่อสังคมมีดังนี้ (1) รูปแบบการใช้งานและมารยาทแตกต่างจากสื่อรูปแบบอื่น ๆ (2) ข้อมูลที่บุคคลอื่นใช้อาจจะเป็นข้อมูล ปลอมทำให้เกิดความเสียหาย ความไม่โปร่งใสในการใช้งานได้ (3) ไม่สามารถควบคุมการเปลี่ยนแปลงได้ (4) ไม่มีหลักประกันปริมาณของผู้เข้าใจหลังจากการสร้างเครือข่ายใหม่หรือชุมชนใหม่ (5) สื่อสังคม เป็นเพียงสื่อเสริม ควรจะมีสื่อหลักมาใช้ประกอบด้วย

โดยสรุป สื่อสังคมนั้นมีข้อจำกัด 7 ประการได้แก่ (1) การละเมิดลิขสิทธิ์ (2) การ เผยแพร่สิ่งที่ไม่สมควรหรือผิดกฎหมาย (3) ความปลอดภัยของผู้ใช้ (4) อาชญากรรมผ่านเครือข่าย สังคม (5) ข้อมูลที่เป็นเท็จ (6) ไม่สามารถควบคุมการเปลี่ยนแปลงได้ และ (7) ควรใช้คู่กับสื่อหลัก

4. การสอนด้วยกลวิธีสตอรีไลน์

ผู้วิจัยได้ค้นคว้าวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องสำหรับการวิจัยครั้งนี้คือ (1) ความหมายของการ สอนด้วยกลวิธีแบบสตอรีไลน์ (2) หลักการการสอนด้วยกลวิธีแบบสตอรีไลน์ (3) ลักษณะทั่วไปของ วิธีการเรียนการสอนแบบสตอรีไลน์ (4) องค์ประกอบและลักษณะสำคัญของรูปแบบการจัดการเรียน การสอนโดยวิธีสตอรีไลน์ (5) ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนโดยวิธีสตอรีไลน์ (6) ลักษณะการ พัฒนารูปแบบการเรียนการสอนด้วยกลวิธีแบบสตอรีไลน์ และ (7) ข้อดีของการเรียนการสอนด้วย กลวิธีแบบสตอรีไลน์

4.1 ความหมายของการสอนด้วยกลวิธีแบบสตอรีไลน์

นักวิชาการได้ระบุความหมายของการสอนด้วยกลวิธีแบบสตอรีไลน์

วัฒนาพร ระวังบุทซ์ (2542, น. 48) ได้ให้ความหมายของการเรียนด้วยกลวิธีแบบ สตอรีไลน์ ไว้ว่า การเรียนด้วยกลวิธีแบบสตอรีไลน์ คือการเรียนด้วยการผูกเนื้อเรื่องในแต่ละตอนให้ เกิดความต่อเนื่อง มีลำดับเหตุการณ์ หรือเส้นทางหลักของเรื่อง โดยมีจุดประสงค์เพื่อพัฒนาศักยภาพ ของนักเรียนด้วยวิธีการบูรณาการเข้ากับวิชาอื่น ๆ

พิมพันธ์ุ เดชะคุปต์ (2544, น. 180-182) ได้กล่าวไว้โดยสรุปว่าการเรียนด้วยกลวิธี แบบสตอรีไลน์ เป็นการเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง มีการผูกเรียงเรื่องราวที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง มีการเรียงลำดับเหตุการณ์หรือที่เรียกว่าการกำหนดเส้นทาง โดยใช้คำถามหลักเป็นตัวนำไปสู่การให้ ผู้เรียนทำกิจกรรมที่หลากหลายเพื่อสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยเป้าหมายคือการนำวิธีการสอนนี้ไป บูรณาการกับวิชาอื่น ๆ เพื่อพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน

เบลล์ และฟิฟิลด์ (Bell and Fifield, 1996, pp. 5-6) ได้ให้ความหมายของการเรียนด้วยกลวิธีแบบสตอรีไลน์ไว้ว่า เป็นการเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยวิธีนี้ตั้งอยู่บนพื้นฐานของทฤษฎีที่ว่า ความรู้นั้นมีความซับซ้อนและมีหลายขั้นตอน ดังนั้นการเรียนรู้จะเกิดจากความรู้อื่นของผู้เรียนส่วนหนึ่งและประสบการณ์ที่ผู้เรียนเป็นผู้สร้างผ่านการปฏิบัติอีกส่วนหนึ่ง

โดยสรุป การเรียนด้วยกลวิธีแบบสตอรีไลน์นั้นจะเป็นการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางเพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะความรู้ผ่านประสบการณ์ของตนเอง โดยผ่านวิธีการสอนแบบสตอรีไลน์นั้นสามารถนำไปบูรณาการเข้ากับวิชาอื่น ๆ ได้เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเอง

4.2 หลักการการสอนด้วยกลวิธีแบบสตอรีไลน์

นักวิชาการได้เสนอหลักการการสอนด้วยกลวิธีแบบสตอรีไลน์ไว้ดังนี้

เครสเวลล์ (Creswell, 1997, pp. 10-12) ได้เสนอหลักการวางแผนการสร้างสตอรีไลน์ โดยสรุปได้ดังนี้

1. ยึดหลักการของการเล่านิทาน 1 เรื่อง ควรเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับตนเอง กิจกรรมหรือประสบการณ์ที่เกี่ยวกับคน ครอบครัว สังคม วิถีชีวิตที่เกี่ยวข้องกับสิ่งดีงาม หรือสิ่งที่ไม่ดีหรือบทเรียนต่าง ๆ ที่น่าจดจำในการเป็นกระแจะสะท้อนชีวิตจริง

2. ยึดหลักการวางโครงเรื่องให้น่าติดตาม และสนุกน่าสนใจในการคาดคะเนว่าจะเกิดอะไรขึ้นต่อไป

3. ยึดหลักผู้สอนเป็นผู้วางแผนเนื้อหาให้เป็นไปตามหลักสูตรโดยการวางกรอบของเส้นทางเดินเรื่อง รายละเอียดต่าง ๆ ซึ่งเป็นการเรียนรู้ด้วยตนเอง

4. ยึดหลักผู้เรียนเป็นเจ้าของเรื่องราว หรือประสบการณ์ต่าง ๆ ในการเดินเรื่อง นั่นคือผู้เรียนได้นำความรู้ หรือประสบการณ์เดิมของตนมาวิเคราะห์เชื่อมโยงเพื่อตอบคำถามหลักของผู้สอน เป็นการพัฒนารูปแบบความคิด (Conceptual Model) ของตนเองสำหรับประสบการณ์ใหม่ที่ผู้เรียนกำลังเกี่ยวข้อง

5. ยึดหลักเกี่ยวกับการดำเนินเรื่องในบริบทตามข้อ 1 การดำเนินเรื่องต้องเกี่ยวเนื่องกันผู้เรียนสามารถใช้ความคิด ประสบการณ์ที่มีอยู่เดิมและเพิ่มเติมประสบการณ์ใหม่จากกิจกรรมต่างๆ ที่ได้ทำ

6. ยึดหลักโครงสร้าง ผู้สอนให้ผู้เรียนมีรูปแบบแนวคิดของตนเอง ให้เขาแสวงหาข้อมูลพิสูจน์

โดยสรุป หลักการวางแผนการสร้างสตอรีไลน์ ประกอบไปด้วย (1) ยึดหลักการของการเล่านิทาน (2) ยึดหลักการวางโครงเรื่องให้น่าติดตาม (3) ยึดหลักผู้สอนเป็นผู้วางแผนเนื้อหาให้เป็นไปตามหลักสูตร (4) ยึดหลักผู้เรียนเป็นเจ้าของเรื่องราว (5) ยึดหลักเกี่ยวกับการดำเนินเรื่องในบริบท และ (6) ยึดหลักโครงสร้าง

4.3 ลักษณะทั่วไปของวิธีการเรียนการสอนแบบสตอรีไลน์

นักวิชาการได้กล่าวถึงลักษณะทั่วไปของวิธีการเรียนการสอนแบบสตอรีไลน์ไว้ดังนี้

อำไพ จันทรทิพย์ (2551) ได้กล่าวถึงลักษณะทั่วไปของวิธีการเรียนการสอนแบบสตอรีไลน์ไว้ดังนี้

1. เป็นการเรียนการสอนอย่างมีบูรณาการ ไม่แยกส่วน คือ มีการนำวิชาต่าง ๆ เข้ามาสอดแทรกในการเรียนการสอน เป็นการบูรณาการแบบสอดแทรกโดยผู้สอนเป็นผู้กำหนดหัวเรื่องที่ต้องการสอนแล้วเลือกเนื้อหาในวิชาต่าง ๆ ที่สัมพันธ์กัน สอดคล้องกับหัวข้อเรื่อง การประสานสัมพันธ์วิชาต่าง ๆ เข้ามาจะทำให้ไม่เป็นการตัดตอนเป็นท่อน ๆ แต่เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นกิจกรรมด้านต่าง ๆ คือ ภาษา วัฒนธรรม ศิลปะ ดนตรี การกีฬา การเคลื่อนไหว คุณธรรม จริยธรรม รวมทั้งทักษะชีวิตทางสังคม เป็นส่วนประกอบของส่วนใหญ่อีกด้วย ประสานส่งเสริมกันและกัน มีความสำคัญเสมอกัน การเรียนการสอนโดยวิธีสตอรีไลน์จึงเป็นวิธีการสอนที่สามารถพัฒนาพหุปัญญาในด้านภาษา การคิดอย่างมีเหตุผล การเคลื่อนไหวทางกาย ดนตรี ศิลปะ การรู้เรา รู้เขา หรือความมีมนุษยสัมพันธ์ตลอดจนความสามารถในการป้องกันและอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

2. เน้นให้ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่ด้วยตนเองโดยมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมอย่างกระฉับกระเฉง เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย สามารถพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านสติปัญญา ด้านอารมณ์ เจตคติ และด้านทักษะปฏิบัติ เป็นวิธีสอนที่ให้อำนาจแก่ผู้เรียนคือ ให้โอกาสสร้างความรู้ หรือปรับโครงสร้างความรู้ด้วยตนเองอย่างเป็นอิสระ และแสดงกระบวนการในการได้มาซึ่งความรู้ นั้น ๆ รับผิดชอบต่อความรู้ที่สร้างขึ้นซึ่งจะนำไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิต

โดยสรุป ลักษณะทั่วไปของวิธีการเรียนการสอนแบบสตอรีไลน์ จะเน้นไปในการเรียนการสอนแบบบูรณาการ รวมถึงเน้นให้ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่ด้วยตนเองโดยมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม

4.4 องค์ประกอบและลักษณะสำคัญของรูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยวิธีสตอรีไลน์

นักวิชาการได้กล่าวถึงองค์ประกอบและลักษณะสำคัญของรูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยวิธีสตอรีไลน์ไว้ดังนี้

เบลล์ และฟีฟิลด์ (Bell and Fifield 1996, pp. 4-5) กล่าวไว้สรุปได้ว่าองค์ประกอบและลักษณะสำคัญของวิธีสตอรีไลน์ คือ การจัดการเรียนการสอนที่เชื่อมโยงหรือผูกเรื่องที่มีการดำเนินเรื่องต่อเนื่องหรือประดุกเส้นเชือกโดยใช้เรื่องสร้างการเรียนรู้ที่มีความหมายแก่ผู้เรียนทั้งในด้านเนื้อหา ทักษะการคิดและทักษะทางสังคม มีการกำหนดเส้นทางการดำเนินเรื่องให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่องที่กำหนดซึ่งจะมีขั้นตอนสำคัญ 4 ขั้นตอน ได้แก่

1. ฉาก (Setting) ได้แก่ สถานที่ หรือภาพกว้าง ๆ ที่เป็นความคิดรวบยอดเกี่ยวกับที่อยู่อาศัยของตัวละครในเรื่องนั้น ๆ และจะมีเงื่อนไขของเวลา เช่น เวลาปัจจุบัน หรือยุคประวัติศาสตร์ เป็นต้น

2. ตัวละคร (Character) ซึ่งเป็นผู้ที่มีบทบาทมีส่วนร่วมในเรื่องราว ฉากนั้น ๆ ตัวละครอาจเป็น คน สัตว์ พืช หรือ สิ่งไม่มีชีวิต เช่น ดิน น้ำ ดวงอาทิตย์ หรือข้าวของเครื่องใช้ต่าง ๆ ก็ได้ สิ่งสำคัญ คือผู้เรียนจะต้องสร้างตัวละครให้มีชีวิตที่โลดแล่นอยู่ในเรื่องราวที่เกิดขึ้น

3. การดำเนินชีวิต (A Way of Life) ของตัวละครเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ เพราะตัวละครแต่ละตัวมีวิถีชีวิตอย่างไรจะเป็นส่วนที่มีอิทธิพลต่อการดำเนินเรื่อง ตัวละครแต่ละตัวจะมีการดำเนินชีวิตที่แตกต่างกันตามจินตนาการที่ผู้เรียนกำหนดขึ้น

4. เหตุการณ์สำคัญหรือปัญหาต่าง ๆ ที่ต้องแก้ไข (Event / Incident or Real Problem to be Solved) องค์ประกอบส่วนนี้มีความสำคัญมากที่สุด เนื่องจากเหตุการณ์หรือปัญหาที่เกิดขึ้นจะเป็นจุดหักเหและสี่สนของเรื่อง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการคิดหาทางออกให้กับตัวละครและเรื่องราวการตัดสินใจของผู้เรียนจะสะท้อนถึงแนวคิด ค่านิยม เจตคติ ตลอดจนทักษะกระบวนการแก้ปัญหา โดยผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์ ไตร่ตรอง ตัดสินใจเหตุการณ์สำคัญในเรื่องที่อาจจะมีมากกว่า 1 เหตุการณ์และเชื่อมโยงถึงกันได้

องค์ประกอบทั้ง 4 ด้านข้างต้นจะถูกเชื่อมโยงด้วยคำถามหลักจากครูผู้สอน เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดความรู้จากการทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกัน

การดำเนินเรื่องจะแบ่งเป็นตอน ๆ แต่ละตอนประกอบด้วย คำถามหลักที่จะช่วยเชื่อมโยงเรื่องราวให้ดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง ลักษณะของคำถามหลัก มีดังนี้

1. ควรมีลักษณะที่เปิดกว้างให้มีคำตอบที่หลากหลาย
2. กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแนวคิดสำคัญของหัวข้อ หรือ โครงเรื่องนั้น ๆ
3. กระตุ้นให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะการคิดขั้นสูง จะเป็นการคิดวิเคราะห์ คิดอย่างมีวิจรรย์ญาณ หรือ การคิดแก้ปัญหา นอกจากนี้คำถามหลักจะกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ใช้จินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ ในการทำกิจกรรมเพื่อแสวงหาคำตอบนั้น ๆ ด้วยตนเอง
4. กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นที่จะลงมือปฏิบัติ ค้นพบข้อความรู้ ตลอดจนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านกระบวนการกลุ่ม
5. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนที่มีความแตกต่างกันทั้งด้านความรู้ ทักษะ เจตคติ ได้แสดงออกถึงตัวตนของเขา

โดยสรุป องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยวิธีสตอรีไลน์ ประกอบไปด้วยฉาก ตัวละคร การดำเนินชีวิต และเหตุการณ์สำคัญ และลักษณะสำคัญของรูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยวิธีสตอรีไลน์จะประกอบไปด้วยคำตอบที่หลากหลาย กระตุ้นผู้เรียนให้เกิดแนวคิด รวมถึงใช้ทักษะการคิดขั้นสูง อีกทั้งยังกระตุ้นให้ผู้เรียนกระตือรือร้นในการเรียน และเหมาะสมกับผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกัน

4.5 ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนโดยวิธีสตอรีไลน์

นักวิชาการได้ระบุขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนโดยวิธีสตอรีไลน์ไว้ดังนี้ สำหรับการที่จะจัดการเรียนการสอนโดยวิธีสตอรีไลน์ได้จำเป็นต้องมีการวางแผนการทำงาน และสร้างแผนการสอนเพื่อตอบสนองให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2546, น. 63-100) ได้สรุปขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนโดยวิธีสตอรีไลน์ไว้ดังนี้

1. ศึกษากรอบหลักสูตรของกลุ่มวิชาในชั้นที่ผู้สอนรับผิดชอบและนอกจากนี้ยังมีความจำเป็นที่จะต้องศึกษากรอบของหลักสูตรของกลุ่มประสบการณ์อื่น ๆ ด้วย เพราะการเขียนแผนการเรียนรู้แบบสตอรีไลน์เป็นลักษณะของการจัดแผนการเรียนรู้แบบบูรณาการ ฉะนั้นต้องนำเนื้อหาในวิชาอื่น ๆ เข้ามาเชื่อมโยงหรือบูรณาการด้วย

2. วิเคราะห์คำอธิบายหลักสูตร หรือ อธิบายรายวิชาแยกแยะออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ เนื้อหาสำคัญ จุดประสงค์ และกิจกรรมต่อไป

3. การจัดกลุ่มเนื้อหา สาระสำคัญ กิจกรรมหรือจุดประสงค์ของการจัดกลุ่มในแต่ละรายวิชา จะจัดกลุ่มเฉพาะส่วนที่มีความสอดคล้องและความสัมพันธ์กันจัดรวมไว้ด้วยกัน ขั้นตอนนี้จัดทำหลังจากผู้สอนวิเคราะห์คำอธิบายรายวิชาแล้ว

4. การกำหนดชื่อเรื่องจะพิจารณาให้สอดคล้องหรือสามารถเป็นตัวแทนของกลุ่มเนื้อหาสาระสำคัญ กิจกรรมหรือจุดประสงค์ที่นำมาจัดในกลุ่มเนื้อหาขั้นตอนที่ 3 หรืออาจจะเป็นชื่อเรื่องที่คุณสอนกับนักเรียนร่วมกันคิดขึ้นก่อนแล้วจึงนำกลุ่มเนื้อหาสาระหรือกิจกรรมที่สัมพันธ์กันมาผูกเข้ากับเรื่อง

5. จัดกลุ่มเนื้อหาสาระหรือกิจกรรมเข้าสู่องค์ประกอบของสตอรีไลน์ โดยนำกลุ่มเนื้อหาสาระและกิจกรรมในแต่ละวิชาที่มีความสอดคล้องสัมพันธ์กันจัดเข้าสู่องค์ประกอบของสตอรีไลน์ ซึ่งมี 4 ส่วน ได้แก่ ฉาก ตัวละคร วิถีชีวิต และเหตุการณ์หรือปัญหาที่เกิดขึ้นในแต่ละองค์ประกอบ อาจแบ่งย่อยเป็นหลายตอนได้

6. สร้างคำถามหลักของแต่ละองค์ประกอบหรือแต่ละตอนเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนคิดและลงมือทำกิจกรรมการเรียนรู้

7. เขียนคำอธิบาย สิ่งที่คุณคิดว่าเป็นเหตุการณ์หรือกิจกรรมจากคำถามหลักซึ่งจะเป็นบทบาทการเตรียมล่วงหน้าของผู้สอนและนักเรียน เช่น การเตรียมสื่อ อุปกรณ์ แหล่งความรู้ต่าง ๆ

8. การเขียนกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนให้เป็นรูปธรรมตามความเหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียนและนักเรียนสามารถปฏิบัติได้

9. การเขียนแผนการสอน เมื่อผู้สอนคุ้นเคยหรือมีความชำนาญเกี่ยวกับการบูรณาการหลักสูตรและการเรียนการสอนแล้ว จะสามารถเขียนแผนการสอนโดยใช้วิธีสตอรีไลน์ได้

นอกจากนี้ อรรถพล อนันตวรสกุล (2545, น. 71-72) กล่าวว่า การจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยวิธีสตอรีไลน์ มีขั้นตอนในการวางแผนการสอนดังนี้

1. วิเคราะห์หลักสูตร โดยรวมของทุกสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องเพื่อกำหนดหัวข้อที่จะนำมาบูรณาการซึ่งกันและกัน

2. กำหนดเส้นทางเดินเรื่อง โดยเรียงลำดับหัวข้อออกเป็นตอน ๆ ซึ่งต้องคำนึงถึงองค์ประกอบสำคัญทั้ง 4 ประการ ได้แก่ ฉาก ตัวละคร การดำเนินชีวิต และเหตุการณ์สำคัญ ในส่วนรายละเอียดนั้นเป็นหน้าที่ของนักเรียนในการเติมเต็มเรื่องราวต่าง ๆ

3. กำหนดคำถามหลักเพื่อใช้ในการเปิดประเด็นนำเข้าสู่กิจกรรม และเชื่อมโยงเรื่องราวและกิจกรรมในแต่ละส่วนเข้าด้วยกัน วางรูปแบบกิจกรรมย่อย โดยเน้นการจัดกิจกรรมที่จะกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมคิดปฏิบัติ เพื่อหาคำตอบสำหรับคำถามหลักนั้น ๆ กิจกรรมควรมีความหลากหลายและน่าสนใจเหมาะสมกับวัยและความสามารถของผู้เรียน และควรเป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนจะมีส่วนร่วมมากที่สุดเท่าที่จะทำได้

4. จัดเตรียมสื่อการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับลักษณะของกิจกรรมและลักษณะการจัดชั้นเรียน

5. กำหนดแนวทางการประเมินผล ควรเน้นการประเมินตามสภาพจริงให้มากที่สุด

6. กำหนดเวลาเรียนแต่ละตอน การสอน ไม่จำเป็นต้องสอนโดยใช้เวลาต่อเนื่องกันเป็นเวลาทั้งวัน แต่ผู้สอนอาจแบ่งเวลาการสอนแต่ละตอน โดยกำหนดเวลาสอนแต่ละตอนตามที่

กำหนดหัวข้อเรื่อง และกิจกรรมการเรียนรู้บางตอนใช้เวลา 1 ชั่วโมง บางตอนอาจใช้เวลา 2 - 3 ชั่วโมง ต่อเนื่องกันแล้วแต่กิจกรรมในการเรียน

โดยสรุป ขั้นตอนของการสอนแบบสตอรีไลน์จะประกอบไปด้วย 9 ขั้นตอนด้วยกัน ได้แก่ (1) ศึกษาและวิเคราะห์กรอบหลักสูตรของกลุ่ม (2) กำหนดชื่อเรื่อง (3) สร้างคำถามหลักของแต่ละองค์ประกอบหรือแต่ละตอน (4) เขียนคำอธิบาย สิ่งที่ได้คิดว่าเป็นเหตุการณ์หรือกิจกรรมจากคำถามหลัก (5) กำหนดเส้นทางเดินเรื่อง (6) เขียนกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนให้เป็นรูปธรรม (7) จัดเตรียมสื่อการเรียนรู้ (8) กำหนดแนวทางการประเมินผล และ (9) กำหนดเวลาเรียนแต่ละตอน

4.6 ลักษณะการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนด้วยกลวิธีแบบสตอรีไลน์

นักวิชาการได้ให้แนวทางในการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนด้วยกลวิธีแบบสตอรีไลน์ ไว้ดังนี้

เครสเวลล์ (Creswell, 1997, pp. 10-12) ได้กล่าวถึงลักษณะการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนด้วยกลวิธีแบบสตอรีไลน์ไว้ว่า

1. มีการกำหนดเส้นทางเดินเรื่อง (Topic Line) และจัดการเรียนเป็นตอน ๆ โดยมีองค์ประกอบ หรือฉาก (Episode) ในแต่ละตอนมีการใช้คำถามหลัก (Key Questions) เป็นตัวกำหนดกิจกรรม เพื่อให้ผู้เรียนใช้กระบวนการเชื่อมโยงเรื่องราวและกิจกรรม เพื่อให้เกิดการเรียนรู้

2. มีเหตุการณ์ (Incident / Events) เกิดขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนได้แก้ปัญหาและเรียนรู้

3. แต่ละเรื่องหรือแต่ละเหตุการณ์ที่กำหนดต้องมีการระบุสิ่งต่อไปนี้ หรือมีองค์ประกอบต่อไปนี้

3.1 กำหนดฉาก โดยระบุสถานที่และเวลาโดยเฉพาะว่าเกิดที่ไหน เวลาใด (Setting Theme)

3.2 ตัวละครอาจเป็นคน หรือเป็นสัตว์ (Characters)

3.3 วิธีการดำเนินชีวิตเพื่อให้ศึกษา (Way of Life)

3.4 ปัญหาที่รอการแก้ไขหรือปัญหาอะไรที่ต้องแก้ไข

องค์ประกอบทั้ง 4 (3.1 - 3.4) จะเชื่อมโยงด้วยคำถามหลักเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยการทำกิจกรรมร่วมกัน

4. หลักการสอนด้วยสตอรีไลน์ด้วยการกำหนดเส้นทางเดินเรื่อง และดำเนินกิจกรรมโดยเชื่อมโยงเรื่องราวด้วยคำถามหลัก โดยมีองค์ประกอบสำคัญ คือ ฉาก ตัวละคร การดำเนินชีวิต และ เหตุการณ์ และเชื่อมโยงบุคคล หรือตัวละครกับสถานที่ เวลา สถานการณ์หรือปัญหาที่ต้องแก้ไข

5. การเย็บเย็บ โดยเชิญผู้เชี่ยวชาญเรื่องเกี่ยวข้องกับประเด็นสำคัญในเรื่องนั้น มาเล่าข้อเท็จจริงต่าง ๆ ตามที่ผู้เรียนอยากรู้ เพื่อเปรียบเทียบกับสิ่งที่ผู้เรียนร่วมกันค้นคว้าสร้างขึ้นหรือพาผู้เรียนออกไปเยี่ยมชมสถานที่จริง กิจกรรมจริงตามที่เด็กอยากรู้ และซักถามความรู้จากผู้ปฏิบัติจริง

โดยสรุป ลักษณะการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนด้วยกลวิธีแบบสตอรีไลน์ ประกอบไปด้วย 5 ลักษณะด้วยกัน ได้แก่ (1) เส้นทางเดินเรื่อง (2) มีเหตุการณ์ (3) เรื่องหรือแต่ละเหตุการณ์

ที่กำหนดต้องมีการระบุ ภูมิภาค ตัวละคร วิธีการดำเนิน ปัญหาที่รอการแก้ไข (4) หลักการสอน และ (5) การเย็บเยียน

4.7 ข้อดีของการเรียนสอนด้วยกลวิธีแบบสตอรีไลน์

นักวิชาการได้ระบุข้อดีของการเรียนการสอนด้วยกลวิธีแบบสตอรีไลน์ไว้ดังนี้
พิมพันธ์ เตชะคุปต์ และพะเยาว์ ยินดีสุข (2548, น. 120-121) ได้ระบุข้อดีของการสอนด้วยกลวิธีแบบสตอรีไลน์ไว้ดังนี้

1. ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยความหมาย สามารถจำได้ถาวร
2. ให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา สังคม
3. ให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมตามประสบการณ์ชีวิตของตน เป็นประสบการณ์จริงของตน

4. ให้ผู้เรียนได้สร้างจินตนาการตามเรื่องที่กำหนด ตามวิถีชีวิต วัฒนธรรมของตน
5. ให้ผู้เรียนได้สร้างพัฒนาความคิดในระดับสูง เช่น คิดไตร่ตรอง คิดสร้างสรรค์ คิดวิจัย คิดริเริ่ม คิดแก้ปัญหา เป็นต้น

6. ให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะต่าง ๆ ซ้ำแล้วซ้ำอีก โดยไม่มีการเบื่อหน่าย
7. ให้ผู้เรียนได้ใช้การทำงานกลุ่มจนเป็นทักษะ โดยอาจเป็นกลุ่มตั้งแต่ 2 - 4 - 6 คนก็ได้ อีกทั้งยังเป็นการพัฒนามนุษย์สัมพันธ์อีกด้วย

8. ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากสิ่งใกล้ตัวสู่สิ่งไกลตัว
9. ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ได้อย่างเป็นสุข สนุกสนาน เห็นคุณค่าของงานที่ทำ และงานที่นำไปเสนอต่อเพื่อน ต่อชุมชน ทำให้เกิดความตระหนักเห็นความสำคัญของการเรียนรู้ด้วยตนเอง

โดยสรุป ข้อดีของการเรียนการสอนด้วยกลวิธีแบบสตอรีไลน์คือทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม เสริมสร้างจินตนาการ พัฒนาความคิด ได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น เรียนรู้จากสิ่งใกล้ตัวด้วยความสุข ทำให้สามารถจดจำเรื่องที่เรียนได้อย่างถาวร

5. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 1

จากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 1 ผู้วิจัยศึกษาเอกสารเกี่ยวกับ (1) ประวัติความเป็นมา (2) อำนาจหน้าที่ (3) วิสัยทัศน์และพันธกิจ และ (4) เป้าประสงค์

5.1 ประวัติความเป็นมา

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 (2553, ออนไลน์) จัดตั้งขึ้นตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการเรื่อง การกำหนดเขตพื้นที่ การศึกษามัธยมศึกษา ณ วันที่ 17 สิงหาคม พ.ศ. 2553 ได้กำหนดเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา และที่ตั้งของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เพื่อบริหารและจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานระดับมัธยมศึกษา จำนวน 42 เขต โดยสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 ประกอบด้วยท้องที่ เขตพญาไท บางซื่อ ดุสิต สัมพันธวงศ์ ปทุมวัน ราชเทวี พระนคร ป้อมปราบศัตรูพ่าย บางแค บางขุนเทียน บางบอน ทุ่งครุ ราษฎร์บูรณะ จอมทอง คลองสาน ธนบุรี ภาษีเจริญ ตลิ่งชัน ทวีวัฒนา บางพลัด บางกอกน้อย บางกอกใหญ่ และหนองแขม กรุงเทพมหานคร ให้สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 ตั้งอยู่ที่ เขตราชเทวี

โดยสรุป สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 จัดตั้งขึ้นตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เพื่อบริหารและจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานระดับมัธยมศึกษา จำนวน 42 เขต

5.2 อำนาจหน้าที่

ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง การแบ่งส่วนราชการภายในสำนักงาน เขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา พ.ศ. 2553 วันที่ 13 กันยายน พ.ศ. 2553 ข้อ 3 ให้สำนักงานเขตมีอำนาจหน้าที่ดำเนินการให้เป็นไปตามอำนาจหน้าที่ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา และมีอำนาจหน้าที่ดังต่อไปนี้

1. จัดทำนโยบาย แผนพัฒนา และมาตรฐานการศึกษาของเขตพื้นที่การศึกษาให้สอดคล้องกับนโยบายมาตรฐานการศึกษา แผนการศึกษา แผนพัฒนาการศึกษาขั้นพื้นฐานและความต้องการของท้องถิ่น
2. วิเคราะห์การจัดตั้งงบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปของสถานศึกษา และหน่วยงานในเขตพื้นที่การศึกษาและแจ้งการจัดสรรงบประมาณที่ได้รับให้หน่วยงานข้างต้นรับทราบ รวมทั้งกำกับตรวจสอบติดตามการใช้จ่ายงบประมาณของหน่วยงานดังกล่าว
3. ประสาน ส่งเสริม สนับสนุน และพัฒนาหลักสูตรร่วมกับสถานศึกษาในเขตพื้นที่การศึกษา
4. กำกับ ดูแล ติดตาม และประเมินผลสถานศึกษาขั้นพื้นฐานและในเขตพื้นที่การศึกษา
5. ศึกษา วิเคราะห์ วิจัย และรวบรวมข้อมูลสารสนเทศด้านการศึกษา ในเขตพื้นที่การศึกษา
6. ประสานการระดมทรัพยากรด้านต่าง ๆ รวมทั้งทรัพยากรบุคคลเพื่อส่งเสริมสนับสนุนการจัดและพัฒนาการศึกษาในเขตพื้นที่การศึกษา
7. จัดระบบประกันคุณภาพการศึกษา และประเมินผลสถานศึกษาในเขตพื้นที่การศึกษา
8. ประสาน ส่งเสริม สนับสนุน การจัดการศึกษาของสถานศึกษาเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น รวมทั้งบุคคล องค์กรชุมชน องค์กรวิชาชีพ สถาบันศาสนา สถานประกอบการ และสถาบันอื่นที่จัดการศึกษารูปแบบที่หลากหลายในเขตพื้นที่การศึกษา
9. ดำเนินการและประสาน ส่งเสริม สนับสนุนการวิจัยและพัฒนาการศึกษาในเขตพื้นที่การศึกษา
10. ประสาน ส่งเสริม การดำเนินการของคณะอนุกรรมการ และคณะทำงานด้านการศึกษา
11. ประสานการปฏิบัติราชการทั่วไปกับองค์กรหรือหน่วยงานต่าง ๆ ทั้งภาครัฐ เอกชนและองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นในฐานะสำนักงานผู้แทนกระทรวงศึกษาธิการ ในเขตพื้นที่การศึกษา
12. ปฏิบัติหน้าที่อื่นเกี่ยวกับกิจการภายในเขตพื้นที่การศึกษาที่มีได้ระบุให้เป็นหน้าที่ของหน่วยงานใดโดยเฉพาะ หรือปฏิบัติงานอื่นที่ได้รับมอบหมาย

โดยสรุป สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 มีอำนาจหน้าที่ 12 ข้อด้วยกัน ได้แก่ (1) จัดทำนโยบาย แผนพัฒนา และมาตรฐานการศึกษาของเขตพื้นที่การศึกษาให้สอดคล้องกับนโยบายมาตรฐานการศึกษา (2) วิเคราะห์การจัดตั้งงบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปของสถานศึกษา (3) ประสาน ส่งเสริม สนับสนุน และพัฒนาหลักสูตร (4) กำกับ ดูแล ติดตาม และประเมินผล (5) ศึกษา วิเคราะห์ วิจัย และรวบรวมข้อมูลสารสนเทศด้านการศึกษา (6) ประสานการระดมทรัพยากรด้านต่างๆ รวมทั้งทรัพยากรบุคคล (7) จัดระบบประกันคุณภาพการศึกษา และประเมินผล (8) ประสาน ส่งเสริม สนับสนุน การจัดการศึกษา (9) ดำเนินการและประสาน ส่งเสริม สนับสนุนการวิจัยและพัฒนาการศึกษา (10) ประสาน ส่งเสริมการดำเนินการของคณะอนุกรรมการและคณะทำงานด้านการศึกษา (11) ประสานการปฏิบัติราชการทั่วไปกับองค์กรหรือหน่วยงานอื่น (12) ปฏิบัติหน้าที่อื่นเกี่ยวกับกิจการภายในเขตพื้นที่การศึกษา

5.3 วิสัยทัศน์และพันธกิจ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 (2553, ออนไลน์) ได้วางวิสัยทัศน์และพันธกิจไว้ดังนี้

1. วิสัยทัศน์ คือ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 เป็นผู้นำในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาสู่ความเป็นเลิศ บนพื้นฐานความเป็นไทย

2. พันธกิจของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 มีทั้งหมด 5 ข้อด้วยกัน ได้แก่

2.1 บริหารจัดการอย่างมืออาชีพ

2.2 เสริมสร้างความเสมอภาค สิทธิและโอกาสทางการศึกษา

2.3 ยกระดับคุณภาพการศึกษาสู่ความเป็นเลิศ

2.4 ส่งเสริมและปลูกฝังให้ผู้เรียนมีคุณธรรมจริยธรรมและมีคุณภาพชีวิตบน

พื้นฐานความเป็นไทย

2.5 พัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาสู่ความเป็นมืออาชีพ

โดยสรุป วิสัยทัศน์ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 คือการเป็นผู้นำในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาสู่ความเป็นเลิศ บนพื้นฐานความเป็นไทย พันธกิจของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 มีดังนี้ (1) บริหารจัดการอย่างมืออาชีพ (2) เสริมสร้างความเสมอภาค สิทธิและโอกาสทางการศึกษา (3) ยกระดับคุณภาพการศึกษา (4) ส่งเสริมและปลูกฝังให้ผู้เรียนมีคุณธรรมจริยธรรม และ (5) พัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษา

5.4 เป้าประสงค์

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 (2553, ออนไลน์) มีเป้าประสงค์ทั้งหมด 21 ข้อ ได้แก่

1. ผู้บริหารเป็นผู้นำแห่งการเปลี่ยนแปลง

2. บริหารงานอย่างเป็นระบบตามหลักธรรมาภิบาล

3. นำนวัตกรรม สื่อ และเทคโนโลยีมาใช้ในการบริหารจัดการและพัฒนาคุณภาพการศึกษา

4. นำข้อมูลสารสนเทศมาใช้ในการบริหารจัดการอย่างเป็นระบบ

5. องค์คณะบุคคลมีความเข้มแข็งและมีส่วนร่วมในการส่งเสริมสนับสนุน การจัดการ
ศึกษา
6. ประชากรวัยเรียนทุกกลุ่มได้รับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ตามสิทธิอย่างเท่าเทียม
และเสมอภาค
7. นักเรียนจบการศึกษาภายในเวลาที่หลักสูตรกำหนด
8. ลดอัตราการออกกลางคันของนักเรียนในทุกระดับชั้น
9. อัตราการเรียนต่อของนักเรียนเพิ่มขึ้นในทุกระดับ
10. ผู้เรียนกลุ่มเสี่ยงได้รับการดูแลจากระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน
11. สถานศึกษาทุกแห่งผ่านเกณฑ์การประเมินตามมาตรฐาน/ระบบประกันคุณภาพ
ภายใน
12. สถานศึกษาได้รับการรับรองตามมาตรฐานของ สมศ.
13. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ สูงเป็นอันดับหนึ่งของ
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา
14. สถานศึกษามีคุณภาพผ่านเกณฑ์โรงเรียนมาตรฐานสากล (World-Class
Standard School)
15. ผู้เรียนที่มีความเป็นเลิศได้รับการพัฒนาเต็มศักยภาพ
16. ผู้เรียนนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ในการดำเนินชีวิต
17. ผู้เรียนมีคุณธรรมจริยธรรม
18. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสืบสาน อนุรักษ์ ประเพณี วัฒนธรรมท้องถิ่นและชาติ
19. ผู้เรียนอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม และรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงสภาพการณของโลก
20. ครูและบุคลากรทางการศึกษามีทักษะและสมรรถนะในการปฏิบัติงานอย่างมืออาชีพ
21. ครูและบุคลากรทางการศึกษาพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง เพื่อเข้าสู่ความเป็น
ประชาคมโลก
- โดยสรุป มีเป้าประสงค์ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 จะเน้น
ด้วยกันทั้งหมด 4 ส่วน ได้แก่ (1) ผู้บริหาร (2) สถานศึกษา (3) ผู้เรียน และ (4) ครูและบุคลากร
ทางการศึกษา

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม
โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท สำหรับ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1

6.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์

นักวิชาการได้ทำงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ไว้ดังนี้

พัชรภรณ์ เพิ่มยินดี (2549) ได้พัฒนาชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ เรื่องอาหารและโภชนาการ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างและพัฒนาชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ เรื่องอาหารและโภชนาการ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ใ้กับ กลุ่มเป้าหมายจำนวน 40 คน โรงเรียนเปรมติณสูลานนท์ อำเภอนาโพธิ์จังหวัดขอนแก่น ผลการวิจัยพบว่า ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ที่สร้างขึ้น มีประสิทธิภาพ 80.65/80.47 ค่าดัชนี ประสิทธิภาพ 0.65 แสดงว่าชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ นักเรียนที่เรียนจากชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์มีคะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ทอฝัน กรอบทอง (2550) ได้ศึกษาวิจัย เรื่อง ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ สำหรับการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ เรื่อง หลักการใช้ภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานครเขต 3 พบว่า ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ที่พัฒนาขึ้นทั้ง 3 หน่วย มีประสิทธิภาพ 779/83.79.38, 79.53/80.63 และ 80.16/81.25 เป็นไปตามเกณฑ์ 75/75 และนักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนจากชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์สำหรับการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ อย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อาทร บุญประเสริฐ (2551) วิจัย เรื่อง การพัฒนาชุดการเรียนรู้ทางอิเล็กทรอนิกส์ วิชา การสื่อสารข้อมูลและเครือข่าย เรื่อง การสื่อสารดาวเทียม สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 วิทยาลัยเทคนิคชัยนาท จังหวัดชัยนาท พบว่า ชุดการเรียนรู้ทางอิเล็กทรอนิกส์ที่พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพ 90.57/81.57 เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 โดยนักศึกษามีความก้าวหน้าทางการเรียนจากชุดการเรียนรู้ทางอิเล็กทรอนิกส์เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักศึกษามีความคิดเห็นต่อชุดการเรียนรู้ทางอิเล็กทรอนิกส์ ว่ามีคุณภาพในระดับเห็นด้วยมาก

อาร์แชมโบลท์ (Archambeault, Betty J. C., 1987, p. 291-A) ได้วิจัยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่าน ด้วยการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอนและไม่ใช้คอมพิวเตอร์และวัดความสัมพันธ์ระหว่างเวลาที่ใช้ในการเรียนด้วยคอมพิวเตอร์กับผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนเกรด 3-5 ปรากฏว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านสูงในกลุ่มที่เรียนด้วยคอมพิวเตอร์ช่วยสอนและกลุ่มผู้เรียนเกรด 3 มีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนจากคอมพิวเตอร์สูงกว่าเกรด 4 และเกรด 5 เวลาที่ใช้มีความสัมพันธ์ในทางบวกกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

โดยสรุป ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ มีส่วนช่วยทำให้ผู้เรียนมีผลการเรียนที่ดีขึ้นโดยสามารถวัดได้จากผลการเรียนที่ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนได้คะแนนสูงกว่าแบบทดสอบก่อนเรียน

6.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสื่อสังคม

นักวิชาการได้ทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับสื่อสังคมไว้ดังนี้

สุชญา สังข์จรูญ (2550) ได้ศึกษาผลของการเรียนบนเว็บโดยใช้บล็อกที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนบนเว็บโดยใช้บล็อกในการบันทึกผลการเรียนรู้ มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนที่เรียนเว็บโดยใช้บล็อกในการบันทึกผลการเรียนรู้แต่ละประเภท

มีความคงทนในการเรียนไม่แตกต่างกันและเมื่อได้เรียนบทเรียนบนเว็บโดยใช้บล็อกในการจัดบันทึกการเรียนรู้นักเรียนที่บันทึกการเรียนรู้อัตโนมัติที่บันทึกการเรียนรู้อัตโนมัติ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษสูงกว่านักเรียนที่บันทึกการเรียนรู้อัตโนมัติส่วนบุคคล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

บุญรัตน์ แผลงศร (2551) ทำการศึกษาผลของการเรียนแบบสถานการณ์จำลองบนเว็บโดยใช้บล็อกเพื่อสะท้อนการเรียนรู้อัตโนมัติที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อเรื่องยาเสพติดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยสรุปได้ว่า 1) นักเรียนที่เรียนแบบสถานการณ์จำลองบนเว็บโดยใช้บล็อกเพื่อสะท้อนการเรียนรู้อัตโนมัติและนักเรียนที่เรียนแบบสถานการณ์จำลองบนเว็บแต่ไม่ได้ใช้บล็อกเพื่อสะท้อนการเรียนรู้อัตโนมัติ มีค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนแบบสถานการณ์จำลองบนเว็บโดยใช้บล็อกเพื่อสะท้อนการเรียนรู้อัตโนมัติสูงกว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนแบบสถานการณ์จำลองบนเว็บแต่ไม่ได้ใช้บล็อกเพื่อสะท้อนการเรียนรู้อัตโนมัติ 2) นักเรียนที่เรียนแบบสถานการณ์จำลองบนเว็บโดยใช้บล็อกเพื่อสะท้อนการเรียนรู้อัตโนมัติและนักเรียนที่เรียนแบบสถานการณ์จำลองบนเว็บแต่ไม่ได้ใช้บล็อกเพื่อสะท้อนการเรียนรู้อัตโนมัติ มีค่าเฉลี่ยของคะแนนเจตคติของนักเรียนที่มีต่อยาเสพติดหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนเจตคติของนักเรียนที่เรียนแบบสถานการณ์จำลองบนเว็บโดยใช้บล็อกเพื่อสะท้อนการเรียนรู้อัตโนมัติสูงกว่าคะแนนเจตคติของนักเรียนแบบสถานการณ์จำลองบนเว็บแต่ไม่ได้ใช้บล็อกเพื่อสะท้อนการเรียนรู้อัตโนมัติ 3) การเรียนแบบสถานการณ์จำลองบนเว็บโดยใช้บล็อกเพื่อสะท้อนการเรียนรู้อัตโนมัติมีขนาดอิทธิพลในระดับปานกลางต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษา มีค่าขนาดอิทธิพลเท่ากับ 0.77 และมีขนาดอิทธิพลในระดับสูงต่อเจตคติของนักเรียนที่มีต่อยาเสพติด มีขนาดอิทธิพลเท่ากับ 1.02 และ 4) นักเรียนมีพฤติกรรมการใช้บล็อกเพื่อสะท้อนการเรียนรู้อัตโนมัติในระดับสูง

ณัฐพล บัวอุไร (2555) ทำการวิจัยเกี่ยวกับ ผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อสังคมตามทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง วิชาการสร้างงานสื่อผสม เรื่องคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา พัฒนาการล้ำลูกกา ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (การวิจัยและประเมินทางการศึกษา) สาขาวิชาการวิจัยและประเมินทางการศึกษา ภาควิชาการศึกษา ผลการวิจัยสรุปว่า 1) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ความสามารถในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองของนักเรียนและความสามารถในการใช้สื่อสังคม ในการเรียนรู้อัตโนมัติ ทั้ง 4 ครั้งของการวัดแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีแนวโน้มว่าความสามารถในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองของนักเรียนและความสามารถในการใช้สื่อสังคมในการเรียนรู้อัตโนมัติของนักเรียนมีพัฒนาการเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง 2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อสังคมตามทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองในระดับมาก

ซาฟราน (Safran, 2010) ทำการศึกษาการใช้สื่อสังคมในการศึกษา ซึ่งพบว่า สื่อสังคมเป็นเครื่องมือที่นักเรียนทุกคนรู้จัก เข้าใจ และเคยใช้บริการใดบริการหนึ่งของสื่อสังคม โดยการนำสื่อสังคมในการเรียนแบบร่วมมือก่อให้เกิดประโยชน์ในการเรียนรู้อัตโนมัติ ช่วยให้ครูสามารถสื่อสารกับผู้เรียนได้ง่าย ลดปัญหาที่นักเรียนไม่กล้าถามครูในชั้นเรียนได้เป็นอย่างดี อีกทั้งสื่อสังคมยังเป็นสื่อที่

สะท้อนความรู้หรือผลการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้ง่าย นักเรียนสามารถสะท้อนความคิดของตนเองลงในเครื่องมือเหล่านั้น และเกิดการสื่อสาร แสดงความคิดเห็น หรือให้คำแนะนำโดยมีปฏิสัมพันธ์กันในระดับเครือข่ายได้ ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา

มาร์ควেস (Marquez, 2011) ได้ศึกษาและวิเคราะห์สื่อสังคม จำนวน 3 ชนิด ได้แก่ เฟซบุ๊ก, Twitter และ LinkedIn ผลการศึกษาพบว่า เฟซบุ๊ก เป็นสื่อสังคมที่ได้รับความนิยมสูงสุด มีการเติบโตอย่างรวดเร็ว โดยถูกใช้งานในการสื่อสาร พูดคุย เผยแพร่ข้อความรูปภาพ วิดีโอ และถูกใช้ในเชิงธุรกิจมากที่สุด เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการโฆษณาประชาสัมพันธ์ได้เป็นอย่างดี Twitter ถูกสร้างขึ้นในปี 2006 มีการใช้งานในลักษณะของ Blog แต่เป็น Blog ขนาดเล็ก พิมพ์ข้อความได้ครั้งละไม่เกิน 140 ตัวอักษร และถูกใช้งานในด้านของการโฆษณาประชาสัมพันธ์ในเชิงธุรกิจเป็นส่วนใหญ่ รองลงมาคือใช้ส่งข้อความ สื่อสารระหว่างกัน และ LinkedIn เป็นสื่อสังคมที่ถูกใช้ในเชิงธุรกิจเป็นหลัก ใช้ในการสื่อสาร พบปะ พูดคุยกันในด้านธุรกิจ

โดยสรุป การใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจในการเรียนมากยิ่งขึ้นโดยเฉพาะอย่างยิ่งในสังคมปัจจุบันที่เป็นสังคมแห่งเทคโนโลยี โดย เฟซบุ๊ก จะเป็นสื่อสังคมที่เป็นที่นิยมมากที่สุด นอกจากนี้สื่อสังคมยังสนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา โดยผู้เรียนมีความเห็นว่าสื่อสังคมนั้นใช้งานง่ายและเป็นเครื่องมือที่สะดวกสำหรับการเผยแพร่และแลกเปลี่ยนการเรียนรู้ ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นของตนเองลงไปในสื่อสังคมนั้น ๆ ทำให้เกิดการสื่อสาร การแลกเปลี่ยนความรู้ การแนะนำ หรือปฏิสัมพันธ์ในระดับเครือข่ายได้ และส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน นั่นก็คือผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนดีขึ้น นอกจากนี้การเรียนรู้ผ่านสื่อสังคมยังทำให้ผู้เรียนเกิดการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองในระดับมาก ปัญหาที่พบในการใช้สื่อสังคมคือผู้สอนอาจจะมีการละเมิดลิขสิทธิ์และมักจะคัดลอกข้อมูลจากแหล่งข้อมูลออนไลน์ไปใช้ต่อโดยไม่ได้รับอนุญาต

6.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกลวิธีการสอนแบบสตอรี่ไลน์

นักวิชาการได้ทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับกลวิธีการสอนแบบสตอรี่ไลน์ ไว้ดังนี้
 อุฬาริกา กัณฑ์หา (2546) ได้ทำการวิจัยเรื่องการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่พูดสองภาษาด้วยการสอนวิธีสตอรี่ไลน์กับการสอนตามคู่มือครู ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนด้วยการสอนวิธีสตอรี่ไลน์สูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยวิธีสอนตามคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยด้วยการสอนวิธีสตอรี่ไลน์หลังการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ทองพิมพ์ นารถโคษา (2552) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนโดยวิธีสตอรี่ไลน์ หน่วยชีวิตกับเศรษฐกิจพอเพียงชั้นประถมศึกษาปีที่5 โรงเรียนโพธารามวิทยาคาร สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสกลนคร เขต1 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนโดยวิธีสตอรี่ไลน์หน่วยชีวิตกับเศรษฐกิจพอเพียงมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นักเรียนที่เรียนด้วยการเรียนการสอนโดยวิธีสตอรี่ไลน์หน่วยชีวิตกับเศรษฐกิจพอเพียงมีความตระหนักในความพอเพียงสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทาง

สถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อกิจกรรมการเรียนการสอนโดยวิธีสตอรีไลน์หน่วยชีวิตกับเศรษฐกิจพอเพียงอยู่ในระดับมาก

ไพวัล ถาวร (2553) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน วิทยาศาสตร์ เรื่องต้นไม้โดยวิธีสตอรีไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่1 ผลการวิจัยพบว่าดัชนี ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนการสอนโดยวิธีสตอรีไลน์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เท่ากับ .05205 แสดงว่า หลังการทดลองด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้วิธีสตอรีไลน์นักเรียนมี ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องต้นไม้เพิ่มมากขึ้นร้อยละ 52.05 จากก่อนการทดลอง เจตคติของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่1 ที่มีต่อการเรียนการสอนโดยใช้วิธีสตอรีไลน์ โดยรวมอยู่ในระดับมาก

บัสโซว์ (Butzow, 1991, อ้างถึงใน ธาริณี วิทยานิวรตน์, 2542, น. 37) ได้ ทำการศึกษาเพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนการสอนด้วยวิธีสตอรีไลน์และการเรียนการสอนโดยใช้ วิธีการใช้ตารางแบบเดิมที่มีต่อมโนทัศน์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ตัวอย่าง ประชากรเป็นนักเรียนระดับเกรด 3 โดยแบ่งผู้เรียนออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลอง จำนวน 114 คน เรียนโดยใช้วิธีสตอรีไลน์ และกลุ่มควบคุมจำนวน 84 คน เรียนด้วยวิธีการเรียนใช้ตารางแบบเดิม ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้วิธีสตอรีไลน์ และวิธีการใช้ตารางแบบเดิม มีมโนทัศน์ทาง วิทยาศาสตร์ไม่แตกต่างกัน

โรมานโน (Romano, 1997, p. 5095-A) ได้ศึกษาการสร้างสภาพจำลองของชุมชน แห่งการเรียนรู้อินห้องเรียน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับ 3 ซึ่งใช้วิธีเรียนสตอรีไลน์แบบสก็อตใน หัวข้อ ภาวะไร้บ้าน ตลอดจนการวิจัยครูและนักเรียนต่างก็ได้พัฒนาความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันอันได้แก่ ความไวเนื้อเชื่อใจ ความเมตตาสงสาร การสร้างความรู้สึกรักความเป็นเจ้าของ ผลการศึกษาพบว่า การ สร้างสภาพจำลองชุมชนแห่งการเรียนรู้อิน ทำให้นักเรียน มีความอดกลั้น เข้าใจความแตกต่างระหว่าง บุคคล และความขัดแย้งต่าง ๆ ซึ่งนำไปสู่การทำให้นักเรียนรู้จักการเสียสละในที่สุด

คูเปอร์ (Cooper, 1999, p. 634-A) ได้ศึกษาและประเมินการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ของผู้เรียนและการนำกลยุทธ์การสอนแบบสตอรีไลน์มาใช้ในชั้นเรียน โดยศึกษาตัวแปร ลักษณะของ การมีส่วนร่วม พฤติกรรมการมีส่วนร่วม ความสนใจใฝ่รู้ และแรงจูงใจ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับ 6 ซึ่งเรียนแบบสตอรีไลน์เป็นเวลา 6 สัปดาห์ โดยมีผู้สังเกตการณ์ 2 คนเป็นผู้สังเกตบันทึกและ รายงานพฤติกรรม ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนบรรลุเป้าหมายตามจุดประสงค์การเรียนรู้ของบทเรียน สตอรีไลน์และยังทำให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจต่อการมีส่วนร่วมในกิจกรรมในหน่วยการเรียนนั้น ๆ ด้วย ประสบการณ์ของครูผู้สอนที่มีต่อหน่วยการเรียนรู้อินมีความสัมพันธ์ในเชิงบวกต่อพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนและก่อให้เกิดความสะดวกต่อการนำไปใช้

โดยสรุป กลวิธีการสอนแบบสตอรีไลน์มีผลให้นักเรียนมีผลการเรียนที่ดีขึ้นเป็นส่วน ใหญ่ นอกจากนี้กลวิธีการสอนแบบสตอรีไลน์นี้ยังส่งผลให้นักเรียนส่วนมากมีเจตคติที่ดีต่อกิจกรรม การเรียนการสอน

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) พัฒนาชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด (2) ศึกษาความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท (3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท ในการวิจัยครั้งนี้ได้ดำเนินการวิจัยครอบคลุมหัวข้อ ดังนี้ (1) การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง (2) การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย (3) การรวบรวมข้อมูล และ (4) การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนมัธยมสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 จำนวน 17,562 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 50 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม โดยมีขั้นตอนการสุ่มกลุ่มตัวอย่างดังนี้

1.2.1 เลือกโรงเรียนในกลุ่มโรงเรียนมัธยม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 จากจำนวน 67 โรงเรียน ได้โรงเรียนฤทธิณรงค์รอน เนื่องจากนักเรียนในโรงเรียนนี้มีพื้นฐานภาษาอังกฤษที่ค่อนข้างอ่อน โดยเฉพาะในเรื่องของการอ่าน และการเขียนภาษาอังกฤษ โดยผลการทดสอบ O-Net อยู่ในระดับต่ำกว่าเกณฑ์เฉลี่ยของประเทศ จำเป็นต้องได้รับการพัฒนา

1.2.2 สุ่มห้องเรียนในโรงเรียนฤทธิณรงค์รอน จากจำนวน 3 ห้อง ได้นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/1 และ 5/2 จำนวน 50 คน

1.2.3 จำแนกนักเรียน 50 คน เพื่อใช้ทดสอบประสิทธิภาพ โดยจำแนกตามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 โดยมีเกณฑ์ในการจำแนกระดับผลการเรียนและจัดเรียงลำดับคะแนนของนักเรียน จำนวน 50 คนดังนี้ นักเรียนที่มีผลการเรียนในระดับดีได้คะแนน 80 คะแนนขึ้นไป จำนวน 17 คน นักเรียนที่มีผลการเรียนในระดับปานกลางได้คะแนนตั้งแต่ 60 – 79 คะแนน จำนวน 18 คน และนักเรียนที่มีผลการเรียนต่ำได้คะแนนต่ำกว่า 60 คะแนน จำนวน 15 คน

1.2.4 สุ่มนักเรียนเข้ากลุ่มทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว ในแต่ละกลุ่มของระดับ การเรียน ได้นักเรียนที่มีระดับผลการเรียนดีจำนวน 1 คน นักเรียนที่มีระดับผลการเรียนปานกลาง 1 คน และ นักเรียนที่มีระดับผลการเรียนอ่อน 1 คน รวมนักเรียนที่ใช้ในการทดสอบประสิทธิภาพ แบบเดี่ยวจำนวน 3 คน

1.2.5 สุ่มนักเรียนเข้ากลุ่มทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม ในแต่ละกลุ่มของระดับ การเรียน ได้นักเรียนที่มีระดับผลการเรียนดีจำนวน 2 คน นักเรียนที่มีระดับผลการเรียนปานกลาง 2 คน และ นักเรียนที่มีระดับผลการเรียนอ่อน 2 คน รวมนักเรียนที่ใช้ในการทดสอบประสิทธิภาพ แบบกลุ่มจำนวน 6 คน

1.2.6 สุ่มนักเรียนเข้ากลุ่มทดสอบประสิทธิภาพแบบภาคสนาม มีจำนวน 41 คนที่มี ผลการเรียนคละกัน โดยนักเรียนที่มีระดับผลการเรียนดีจำนวน 14 คน นักเรียนที่มีระดับผลการ เรียนปานกลาง 15 คน และ นักเรียนที่มีระดับผลการเรียนอ่อน 12 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ (1) ชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้ กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท สำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 5 (2) แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน และ (3) แบบสอบถามความพึงพอใจเกี่ยวกับ ชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม

2.1 ชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชา ภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

ขั้นที่ 1 ศึกษาเอกสารและตำรา เกี่ยวกับการผลิตการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อ สังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ และเนื้อหาสาระ เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท

ตารางที่ 3.1 หัวเรื่องที่ศึกษาและแหล่งที่ศึกษาการสร้างชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคมโดย ใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์

หัวเรื่องที่ศึกษา	แหล่งที่ศึกษา
1. ชุดการเรียน	
1.1 ความหมายของชุดการเรียน	วริยา อินพาเพียร (2546, น. 26) ช่อนกลิ่น เพียรภักดิ์ (2552, น. 9) กู๊ด (Good 1973, p. 306) บราวน์, เลอวิส และฮาเคอโรด (Brown, Lewis, and Harclerod 1985, p. 27)
1.2 คุณค่าของชุดการเรียน	ธนวรรณ ศรีเลิศ (2550, น. 17) วาสนา ทวีกุลทรัพย์ (2555, น. 13-17)

ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

หัวข้อที่ศึกษา	แหล่งที่ศึกษา
1.3 ประเภทของชุดการเรียนรู้	นิคม ทาแดง และปรีชา วิหคโต (2536, น. 20) ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2545, น. 672-673) วาสนา ทวีกุลทรัพย์ (2555, น. 13-10, 13-11)
1.4 องค์ประกอบของชุดการเรียนรู้	เป็รื่อง กุ่มท (2537, น. 94) ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2539, น. 115) วาสนา ทวีกุลทรัพย์ (2555, น. 13-12, 13-13) วิชัย วงษ์ใหญ่ (2525, น. 185)
1.5 ขั้นตอนในการผลิตชุดการเรียนรู้	วิชัย วงษ์ใหญ่ (2525, น. 185)
2. ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์	
2.1 ความหมายของชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์	ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และนิคม ทาแดง (อ้างถึงใน ปองพจน์ ชาญโลหะ, 2547, น. 36)
2.2 ความสำคัญของชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์	ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2546, น. 11) ศันสนีย์ สังสรรค์อนันต์ (2558, น. 5)
2.3 องค์ประกอบของชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์	ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2546, น. 7-12)
2.4 ขั้นตอนการผลิตชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์	ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2546, น. 17-23)
2.5 การออกแบบหน้าจอสื่อการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์	ปวีณา ธิติวรินทร์ (2538, น. 51) ถนอมพร เลหาจรัสแสง (2545, น. 160-166) สุรเชษฐ เวชชพิทักษ์ และ บุญเลิศ อรุณพิบูลย์ (2546, น. 133-134)
3. สื่อสังคม	
3.1 ความหมายของสื่อสังคม	ราชบัณฑิตยสถาน (2554) เทพยพงษ์ เศษคิมบง (2554) เมย์ฟิลด์ (Mayfield, 2008, p. 5)
3.2 ลักษณะของสื่อสังคม	สารีพันธ์ุ์ ศุภวรรธ (2540) สถาบัน กศน. ภาคกลาง สำนักงาน กศน. (2558) วิลเลียมสัน (Williamson, 2013, p. 13)
3.3 ประเภทของสื่อสังคม	สถาบัน กศน. ภาคกลาง สำนักงาน กศน. (2558) แสงเดือน ผ่องพุดิ (2556)
3.4 การเรียนการสอนโดยใช้สื่อสังคม	เขมณัฐ มิ่งศิริธรรม (2556) ฟี (Fee, 2013)

ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

หัวข้อที่ศึกษา	แหล่งที่ศึกษา
3.5 ข้อดีของสื่อสังคม	แสงเดือน ผ่องพุฒิ (2556) สารีพันธ์ุ ศุภวรรณ (2540) วิลเลียมสัน (Williamson, 2013, p. 14)
3.6 ข้อจำกัดของสื่อสังคม	แสงเดือน ผ่องพุฒิ (2556) สารีพันธ์ุ ศุภวรรณ (2540) วิลเลียมสัน (Williamson, 2013, p. 14)
4. การสอนด้วยกลวิธีสตอรี่ไลน์	
4.1 ความหมายของการสอนด้วยกลวิธีแบบสตอรี่ไลน์	วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2542, น. 48) พิมพ์พันธ์ุ เดชะคุปต์ (2544, น. 180-182) เบลล์ และฟีฟิลด์ (Bell and Fifield, 1996, pp. 5-6)
4.2 หลักการสอนด้วยกลวิธีแบบสตอรี่ไลน์	เครสเวลล์ (Creswell, 1997, pp. 10-12)
4.3 ลักษณะทั่วไปของวิธีการเรียนการสอนแบบสตอรี่ไลน์	อำไพ จันทร์ทิพย์ (2551)
4.4 องค์ประกอบและลักษณะสำคัญของรูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยวิธีสตอรี่ไลน์	เบลล์ และฟีฟิลด์ (Bell and Fifield 1996, pp. 4-5)
4.5 ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนโดยวิธีสตอรี่ไลน์	
4.6 ลักษณะการพัฒนาารูปแบบการเรียนการสอนด้วยกลวิธีแบบสตอรี่ไลน์	อรทัย มูลคำ และ สุวิทย์ มูลคำ (2544, น. 63-100)
4.7 ข้อดีของการเรียนการสอนด้วยกลวิธีแบบสตอรี่ไลน์	อรรถพล อนันตวรสกุล (2545, น. 71-72) เครสเวลล์ (Creswell, 1997, pp. 10-12)
5. การสอนด้วยกลวิธีสตอรี่ไลน์	
5.1 ประวัติความเป็นมา	พิมพ์พันธ์ุ เดชะคุปต์ และเพียวาร์ ยินดีสุข (2548, น. 120-121)
5.2 อำนาจหน้าที่	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 (2553)
5.3 วิสัยทัศน์และพันธกิจ	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 (2553)
5.4 เป้าประสงค์	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 (2553)

ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

หัวเรื่องที่ศึกษา	แหล่งที่ศึกษา
6. การสอนด้วยกลวิธีสตอรีไลน์	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 (2553)
6.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์	พัชรภรณ์ เพิ่มยินดี (2549) ทอฝัน กรอบทอง (2550) อาทร บุญประเสริฐ (2551) อาร์แชมโบลท์ (Archambeault, Betty J. C., 1987, p. 291-A)
6.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสื่อสังคม	สุชญา สังข์จรรยา (2550) บุญรัตน์ แผลงศร (2551) ณัฐพล บัวอุไร (2555) ซาฟราน (Safran, 2010) มาร์ควีส (Marquez, 2011)
6.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกลวิธีการสอนแบบสตอรีไลน์	อุฬาริกา กัณฑ์หา (2546) ทองพิมพ์ นารถโคษา (2552) ไพวัล ถาวร (2553) บัสโซว์ (Butzow, 1990, อ้างถึงใน ธาริณี วิทยานิวรรตน์, 2542, น. 37) โรมาโน (Romano, 1997, p. 5095-A) คูเปอร์ (Cooper, 1999, p. 634-A)

ชั้นที่ 2 พัฒนาชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 มีขั้นตอนดังนี้

2.1 วิเคราะห์ วัตถุประสงค์ และเนื้อหารายวิชา ที่เรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 แบ่งเนื้อหาออกเป็น 10 หน่วย แต่ละหน่วยใช้เวลาสอน 4 ชั่วโมง รวม 40 ชั่วโมง

ตารางที่ 3.2 รายชื่อหน่วยเนื้อหาและประเภท วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน ตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

หน่วยเนื้อหา	ประเภท	ชั่วโมง
หน่วยที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการอ่านจับใจความ	พุทธิพิสัย	4
หน่วยที่ 2 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยาม ความหมาย	พุทธิพิสัย	4
หน่วยที่ 3 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำ	พุทธิพิสัย	4
หน่วยที่ 4 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบ ยกตัวอย่าง	พุทธิพิสัย	4
หน่วยที่ 5 การใช้หนังสือวิชาการภาษาอังกฤษ	พุทธิพิสัย	4
หน่วยที่ 6 การอ่านตารางในหนังสือวิชาการภาษาอังกฤษ	พุทธิพิสัย, ทักษะพิสัย	4
หน่วยที่ 7 การอ่านเพื่อหาประเด็นของบทความ	พุทธิพิสัย, ทักษะพิสัย	4
หน่วยที่ 8 การอ่านข่าว	พุทธิพิสัย, ทักษะพิสัย	4
หน่วยที่ 9 การอ่านเรื่องสั้น	พุทธิพิสัย, ทักษะพิสัย	4
หน่วยที่ 10 การอ่านเพื่อการทำข้อสอบวิชาการ	พุทธิพิสัย, ทักษะพิสัย	4

ผู้วิจัยได้ทำการเลือกหน่วยเนื้อหาเพื่อมาผลิตเป็นชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 คือ โดยการสุ่มแบบแบบเจาะจงในระดับโรงเรียน และการสุ่มแบบกลุ่มในระดับห้องเรียนโดยการวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัยและพัฒนาชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท โดยผู้วิจัยเลือกหน่วยการเรียนรู้ทั้งสามหน่วยมาเพราะว่าเป็นหน่วยการเรียนรู้พื้นฐานที่ผู้เรียนควรทำได้ก่อนจะเรียนในเรื่องอื่นๆ ต่อไป

2.2 เขียนแผนการเรียนรู้ ประกอบด้วย หัวเรื่อง แนวคิด วัตถุประสงค์ กิจกรรม สื่อ การเรียน และการประเมิน

2.2.1 กำหนดหัวเรื่อง ได้ดังนี้

หน่วยที่ 2 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมาย
ตอนที่ 2.1 ความหมาย และความสำคัญ ของการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมาย

ตอนที่ 2.2 คำชี้แนะที่ใช้ในการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมาย

ตอนที่ 2.3 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมายไปใช้ในประโยคแบบต่างๆ

หน่วยที่ 3 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำ

ตอนที่ 3.1 ความหมาย และความสำคัญ ของการเดาคำศัพท์ จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำ

ตอนที่ 3.2 คำชี้แนะที่ใช้ในการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำ

ตอนที่ 3.3 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำไปใช้ในประโยคแบบต่างๆ

หน่วยที่ 4 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบยกตัวอย่าง

ตอนที่ 4.1 ความหมาย และความสำคัญ ของการเดาคำศัพท์ จากบริบท ในรูปแบบยกตัวอย่าง

ตอนที่ 4.2 คำชี้แนะที่ใช้ในการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบยกตัวอย่าง

ตอนที่ 4.3 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบยกตัวอย่าง ไปใช้ในประโยคแบบต่างๆ

2.2.2 กำหนดแนวคิด ในหน่วยที่ 2 - 4 มีจำนวน 13 แนวคิด

2.2.3 กำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม มีจำนวน 13 ข้อ สอดคล้องกับหัวข้อเรื่อง

2.2.4 กำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ มีขั้นตอนดังนี้

1) ชั้นที่ 1 ชั้นเตรียมตัวก่อนเข้าสู่บทเรียน ผู้สอนจะทำการเชิญผู้เรียนเข้ากลุ่มการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคม (เฟซบุ๊ก) หลังจากนั้นผู้สอนจะให้ผู้เรียนอ่านข้อมูลสำคัญก่อนการเรียนรู้ ประกอบด้วย (1) คำอธิบายรายวิชา (2) วัตถุประสงค์ (3) โครงสร้างรายวิชา (4) คำแนะนำในการเรียน และ (5) ขั้นตอนการเรียนรู้ และให้ผู้เรียนสอบถามได้หากมีข้อสงสัยในโพสต์ที่กำหนด

2) ชั้นที่ 2 ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน โดยผู้เรียนเริ่มเรียนชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ ด้วยการเข้าเรียนในชุดการเรียนรู้บทที่ 1 บทนำ เพื่อทำความเข้าใจเรื่องราวทั้งหมดก่อนเริ่มเรียน ผู้เรียนสามารถเลือกบทเรียนที่ต้องการได้

3) ชั้นที่ 3 ชั้นประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบไปด้วยขั้นตอนดังต่อไปนี้
(1) ผู้เรียนต้องทำแบบทดสอบก่อนเรียนในหน่วยที่เลือกเรียน โดยแบบทดสอบเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบจำนวน 10 ข้อ ในกุ๊กกัฟ ฟอรัม ในเวลา 15 นาที ระบบจะจัดเก็บข้อมูลการเลือกคำตอบของผู้เรียนและคะแนนของผู้เรียนไว้ในกุ๊กกัฟ ฟอรัม

(2) ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาสาระในชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ โดยใช้เวลา 240 นาทีต่อหนึ่งหน่วยการเรียนรู้ โดยในบทเรียนจะจัดกิจกรรมระหว่างเรียนที่กำหนดไว้ให้ผู้เรียนได้ทำระหว่างศึกษาหน่วยการเรียนรู้

(3) ผู้เรียนต้องทำแบบทดสอบหลังเรียนในหน่วยที่เลือกเรียน โดยแบบทดสอบเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบจำนวน 10 ข้อ ในกุ๊กกัฟ ฟอรัม ในเวลา 15 นาที ระบบจะจัดเก็บข้อมูลการเลือกคำตอบของผู้เรียนและคะแนนของผู้เรียนไว้ในกุ๊กกัฟ ฟอรัม

4) ชั้นที่ 4 ชั้นสรุปบทเรียน ผู้เรียนเข้าสู่บทที่ 5 ซึ่งเป็นบทส่งท้าย เพื่อเป็นการสรุปเรื่องราวทั้งหมดที่เกิดขึ้นในชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ รวมถึงให้ผู้เรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจ

2.2.5 กำหนดสื่อการเรียน ประกอบด้วย ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ เพชบุรี ยูทูปและ ภูเก็ต ฟอรัม

2.2.6 กำหนดแนวทางประเมิน มีการประเมิน 2 ประเภท ได้แก่ (1) การประเมินจากกิจกรรมระหว่างเรียน และ (2) การประเมินจากแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

2.3 จัดทำแบบทดสอบก่อนเรียน – หลังเรียน คือ เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นแบบทดสอบแบบคู่ขนาน

2.4 จัดทำเนื้อหาสาระ ประกอบด้วย คำอธิบาย ภาพนิ่ง และเสียง

2.4.1 คำอธิบาย เป็นการอธิบายรายละเอียดของเนื้อหาเกี่ยวกับการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมาย การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำ และการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบยกตัวอย่าง

2.4.2 ภาพนิ่ง เป็นภาพของตัวละครในเรื่อง และภาพฉากหลัง

2.4.3 เสียง เป็นเสียงประกอบชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม

2.5 กำหนดรายละเอียดของสตอรี่ไลน์ ในการผลิตชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ นี้ ผู้วิจัยนำตัวละครจากการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องวันพีซมาใช้ โดยผู้วิจัยแต่งเหตุการณ์ รวมถึงประวัติของตัวละครในเรื่องราวใหม่ทั้งหมด โดยรายละเอียดมีดังนี้

2.5.1 ฉาก จะมีฉากด้วยกันทั้งหมด 4 ชุด ได้แก่

ชุดที่ 1 ฉากเมืองท่าเรือ เป็นฉากในบทนำ และบทสรุปของเรื่อง

ชุดที่ 2 ฉากพื้นที่ใต้ทะเล ประกอบด้วย ฉากทางเข้าพื้นที่ใต้ทะเล และฉากพื้นส่วนลึกในท้องทะเล เพื่อใช้ใน ตอนที่ 2.1 ความหมาย และความสำคัญ ของการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมาย ฉากเรือลม เพื่อใช้ใน ตอนที่ 2.2 คำชี้แนะที่ใช้ในการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมาย และฉากวิหารใต้ทะเล เพื่อใช้ใน ตอนที่ 2.3 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมายไปใช้ในประโยคแบบต่างๆ

ชุดที่ 3 ฉากพื้นที่หนองบึง ประกอบด้วย ฉากทางเข้าพื้นที่หนองบึง และฉากภายในป่าดิบชื้น เพื่อใช้ใน ตอนที่ 3.1 ความหมาย และความสำคัญ ของการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำ ฉากพื้นที่หนองบึงและสัตว์ประหลาด เพื่อใช้ใน ตอนที่ 3.2 คำชี้แนะที่ใช้ในการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำ และฉากวิหารแห่งหนองบึง เพื่อใช้ใน ตอนที่ 3.3 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำไปใช้ในประโยคแบบต่างๆ

ชุดที่ 4 ฉากพื้นที่ภูเขา ประกอบด้วย ฉากภูเขา เพื่อใช้ใน ตอนที่ 4.1 ความหมาย และความสำคัญ ของการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบยกตัวอย่าง ฉากเส้นทางเดินบนภูเขา เพื่อใช้ใน ตอนที่ 4.2 คำชี้แนะที่ใช้ในการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบยกตัวอย่าง และฉากวิหารแห่งภูเขา เพื่อใช้ใน ตอนที่ 4.3 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบยกตัวอย่างไปใช้ในประโยคแบบต่างๆ

2.5.2 ตัวละคร นำมาจากเรื่องวันพีซ ผู้วิจัยได้ปรับเปลี่ยนประวัติของตัวละครในเรื่องราวใหม่ โดยจะมีตัวละครทั้งหมด 7 ตัวด้วยกัน ได้แก่

ตัวละครที่ 1 แกรนด์เทอเทิลด์ ผู้ที่คอยต้อนรับและดูแลเราในบทนำ และบทสรุป

ตัวละครที่ 2 ลูฟี่ ผู้ร่วมผจญภัยไปกับผู้เล่นตั้งแต่เริ่มเรื่องราวจนจบเรื่องราว
ตัวละครที่ 3 แพนศิลา ผู้นำทางผู้เรียน และคอยแนะนำผู้เรียนเพื่อผ่านเหตุการณ์ต่างๆ ไปให้ได้

ตัวละครที่ 4 อาลอง หัวหน้าที่คอยปกป้องวิหารแห่งท้องทะเล ผู้เรียนจะต้องเอาชนะอาลองให้ได้ด้วยการโจมตีจุดอ่อนของอาลอง

ตัวละครที่ 5 คุโระ หัวหน้าที่คอยปกป้องวิหารแห่งหนองบึง ผู้เรียนจะต้องเอาชนะคุโระให้ได้ด้วยการโจมตีตัวจริงของคุโระ

ตัวละครที่ 6 เอนนู หัวหน้าที่คอยปกป้องวิหารแห่งภูเขา ผู้เรียนจะต้องเอาชนะเอนนูให้ได้ด้วยการโจมตีไปยังลูกบอลไฟฟ้าของเอนนู

ตัวละครที่ 7 อีวิลวัน (ไวท์เบียร์ด) เปรียบเสมือนหัวหน้าใหญ่ของเรื่องนี้ ผู้เล่นจะต้องใช้ความรู้ทั้งหมดที่ได้ศึกษามาเอาชนะอีวิลวันให้ได้

2.5.3 การดำเนินชีวิตของตัวละคร โดยตัวละครจะมีการดำเนินชีวิตที่แตกต่างกันออกไป ผู้วิจัยได้เขียนการดำเนินชีวิตของตัวละครในเรื่องราวใหม่ ดังนี้

ตัวละครที่ 1 แกรนด์เทอเทิลด์ จะเป็นผู้ดูแลนักเดินทาง แต่จะไม่ได้ออกไปผจญภัยกับผู้เรียน

ตัวละครที่ 2 ลูฟี่ ผู้รักในการผจญภัย ชอบออกล่าสมบัติต่างๆ ลูฟี่พร้อมที่จะออกไปผจญภัยพร้อมกับผู้เรียน

ตัวละครที่ 3 แพนศิลา ถูกปิดผนึกไว้มานานแสนนาน แต่ถูกปลุกขึ้นมาอีกครั้งเมื่อลูฟี่ไปพบกล่องสมบัติ โดยแพนศิลาจะคอยบอกคำใบ้ให้ผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนค้นหากุญแจมาเปิดหีบสมบัติให้ได้

ตัวละครที่ 4 อาลอง หัวหน้าที่คอยปกป้องวิหารแห่งท้องทะเล และอัญมณีสีฟ้าที่ชื่อว่าแซฟไฟร์ ที่ใช้ในการเปิดหีบสมบัติ มีความแข็งแกร่ง ดุดัน สามารถสร้างเกราะปกป้องจุดอ่อนของตนเองได้ แต่ป้องกันไม่ได้ทุกจุด

ตัวละครที่ 5 คุโระ หัวหน้าที่คอยปกป้องวิหารแห่งหนองบึง และอัญมณีสีเขียวที่ชื่อว่ามรกต ที่ใช้ในการเปิดหีบสมบัติ มีความมั่นใจในตนเอง และมีความรวดเร็วสูง สามารถสร้างภาพลวงตาได้ด้วยการเคลื่อนที่อย่างรวดเร็ว

ตัวละครที่ 6 เอนนู หัวหน้าที่คอยปกป้องวิหารแห่งภูเขา และอัญมณีสีส้มที่ชื่อว่าบุษราคัม ที่ใช้ในการเปิดหีบสมบัติ เอนนูสามารถผลิตและปล่อยลูกบอลไฟฟ้าออกมาได้ แต่ไม่ใช่ทุกลูกที่จะรุนแรงจนถึงทำให้ผู้เรียนแพ้ได้

ตัวละครที่ 7 อีวิลวัน (ไวท์เบียร์ด) ปิตาจารย์ในตำนานที่ถูกจองจำอยู่ในหีบสมบัติ การกลับมาของเขาได้ยืมร่างของไวท์เบียร์ด โจรสลัดในตำนานที่แข็งแกร่งที่สุด เพื่อกลับมาทำลายโลกอีกครั้ง แต่แม้ว่าจะแข็งแกร่งเพียงใด การถูกจองจำเป็นเวลานาน ก็ทำให้เขาอ่อนแอลงไป และทำให้เขามีจุดอ่อนที่ทำให้เรากำจัดได้

2.5.4 เหตุการณ์สำคัญหรือปัญหาต่าง ๆ ที่ต้องแก้ไข โดยผู้วิจัยได้เขียนเหตุการณ์สำคัญในเรื่องราวใหม่ โดยจะแบ่งออกเป็น 2 เหตุการณ์ได้แก่ เหตุการณ์หลักคือการเปิดหีบสมบัติ และเหตุการณ์ทั่วไปคือการผจญภัยไปในพื้นที่ต่างๆ โดยรายละเอียดมีดังนี้

เหตุการณ์หลัก ลูฟฟี่พบที่บสมบัตินี้แต่ไม่สามารถเปิดออกได้ ทำให้ผู้เรียน และลูฟฟี่ต้องออกผจญภัยไปในยังเกาะร้างเพื่อไปหากุญแจมาเปิดที่บสมบัตินี้ บนเกาะร้างมีทั้งหมด 3 พื้นที่ด้วยกัน โดยแต่ละพื้นที่จะมีเหตุการณ์แตกต่างกันไป

เหตุการณ์ทั่วไป ประกอบด้วยเหตุการณ์ใน 3 พื้นที่ด้วยกันได้แก่ พื้นที่ใต้ท้องทะเล พื้นที่หนองบึง และพื้นที่ภูเขา

พื้นที่ใต้ท้องทะเล ประกอบด้วยเหตุการณ์ 3 เหตุการณ์ด้วยกัน ได้แก่ (1) เหตุการณ์ที่ผู้เรียนจะต้องหาเส้นทางที่ถูกต้อง ในตอนที่ 2.1 ความหมาย และความสำคัญ ของการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมาย (2) เหตุการณ์ที่ผู้เรียนจะต้องเลือกปลาน้ำทางให้ถูกต้อง ในตอนที่ 2.2 คำชี้แนะที่ใช้ในการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมาย และ (3) เหตุการณ์ที่ผู้เรียนจะต้องต่อสู้กับอาล่องในตอนที่ 2.3 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมายไปใช้ในประโยคแบบต่างๆ

พื้นที่หนองบึง ประกอบด้วยเหตุการณ์ 3 เหตุการณ์ด้วยกัน ได้แก่ (1) เหตุการณ์ที่ผู้เรียนจะต้องหาเส้นทางที่ถูกต้อง ในตอนที่ 3.1 ความหมาย และความสำคัญ ของการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำ (2) เหตุการณ์ที่ผู้เรียนจะต้องกำจัดศัตรูให้ได้ ในตอนที่ 3.2 คำชี้แนะที่ใช้ในการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำ และ (3) เหตุการณ์ที่ผู้เรียนจะต้องต่อสู้กับคุโระในตอนที่ 3.3 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำไปใช้ในประโยคแบบต่างๆ

พื้นที่ภูเขา ประกอบด้วยเหตุการณ์ 3 เหตุการณ์ด้วยกัน ได้แก่ (1) เหตุการณ์ที่ผู้เรียนจะต้องเลือกก่อนเมฆนำทางให้ถูกต้อง ในตอนที่ 4.1 ความหมาย และความสำคัญ ของการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบยกตัวอย่าง (2) เหตุการณ์ที่ผู้เรียนจะต้องหาทางออกที่ถูกต้อง ในตอนที่ 4.2 คำชี้แนะที่ใช้ในการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบยกตัวอย่าง และ (3) เหตุการณ์ที่ผู้เรียนจะต้องต่อสู้กับเอนลู ในตอนที่ 4.3 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบยกตัวอย่างไปใช้ในประโยคแบบต่างๆ

2.6 การผลิตสื่อวิดีโอ มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

2.6.1 ใช้โปรแกรมไมโครซอฟท์ พาวเวอร์พอยต์ ในการทำภาพนิ่งในฉากต่างๆ โดยใช้อ็องค์ประกอบดังต่อไปนี้ (1) ทรานซิชั่นแบบเฟด ใช้ในการเปลี่ยนหน้าจอทั่วไป และทรานซิชั่นแบบแฟลช ใช้เมื่อแผ่นศิลาบอกคำใบ้ (2) แอนิเมชันแบบเฟด ใช้กับตัวอักษรที่เป็นบทสนทนา และภาพตัวละคร และ (3) อินเสิร์ต เพื่อใส่เสียงประกอบ

2.6.2 ใช้โปรแกรมไมโครซอฟท์ พาวเวอร์พอยต์ ในการแปลงไฟล์ภาพนิ่งให้เป็นวิดีโอด้วยองค์ประกอบบันทึกสไลด์ ภายใต้หัวข้อ สไลด์โชว์ โดยมีข้อพึงระวังคือไฟล์วิดีโอที่เป็นตัวเลือกในกิจกรรมระหว่างบทเรียน ความยาวของวิดีโอจะต้องเท่ากัน

2.6.3 วิดีโอที่ถูกแปลงออกมามีทั้งหมด 149 ไฟล์ โดยแบ่งเป็น (1) บทนำ จำนวน 3 ไฟล์ (2) หน่วยที่ 2 จำนวน 42 ไฟล์ (3) หน่วยที่ 3 จำนวน 42 ไฟล์ (4) หน่วยที่ 4 จำนวน 42 ไฟล์ และ (5) บทสรุป จำนวน 20 ไฟล์

2.6.4 อัปโหลดไฟล์วิดีโอขึ้นบนยูทูป โดยกำหนดให้ไฟล์ในบทนำ ไฟล์ที่หนึ่งเป็นแบบสาธารณะ ในขณะที่ไฟล์ที่เหลือทั้งหมดกำหนดให้เป็นไฟล์แบบส่วนบุคคล เพื่อไม่ให้ผู้เรียนสามารถทราบคำตอบของกิจกรรมระหว่างเรียนได้ เนื่องจากหากไม่กำหนดวิดีโอให้เป็นแบบส่วน

บุคคล ไฟล์วิดีโอที่ถูกอัปโหลดไว้จะถูกค้นหาเจอในช่องค้นหาบนยูทูป รวมถึงวิดีโอที่อัปโหลดจะถูกเล่นต่อเนื่องอัตโนมัติ

2.6.5 เชื่อมต่อวิดีโอให้เป็นไปตามลำดับการดำเนินเนื้อเรื่อง โดยใช้ช่องประกอบของยูทูป ที่ชื่อว่า เอนด์สกรีน

2.6.6 เพิ่มเติมลิ้งค์เชื่อมต่อไปยังแบบทดสอบก่อนเรียน แบบทดสอบหลังเรียน และประโยคตัวอย่าง ในพื้นที่คำบรรยายได้ภาพ

2.7 จัดทำกิจกรรม มีประจำอยู่ทุกหัวเรื่องย่อย หลังจากที่ได้ศึกษาเนื้อหาในแต่ละหัวเรื่องย่อยแล้ว จะต้องมีการทำกิจกรรมระหว่างเรียน

2.8 แนวตอบหรือเฉลย แสดงผลให้ทราบทันทีว่าแบบทดสอบที่ทำนั้นถูกหรือผิด พร้อมกับการเสริมแรงทันทีหลังจากเฉลยคำตอบแล้ว

2.9 หน้าจอและการผลิตชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม

หน้าจอส่วนที่ 1 (ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมตัวก่อนเข้าสู่บทเรียน) หน้าจอหลักของการเรียนผ่านสื่อสังคม (เฟซบุ๊ก) ประกอบด้วย (1) หน้าจอเพื่อเชื่อมเข้าสู่คำอธิบายรายวิชา (2) หน้าจอเพื่อเชื่อมเข้าสู่วัตถุประสงค์ (3) หน้าจอเพื่อเชื่อมเข้าสู่โครงสร้างรายวิชา (4) หน้าจอเพื่อเชื่อมเข้าสู่คำแนะนำในการเรียน และ (5) หน้าจอเพื่อเชื่อมเข้าสู่ขั้นตอนการเรียน



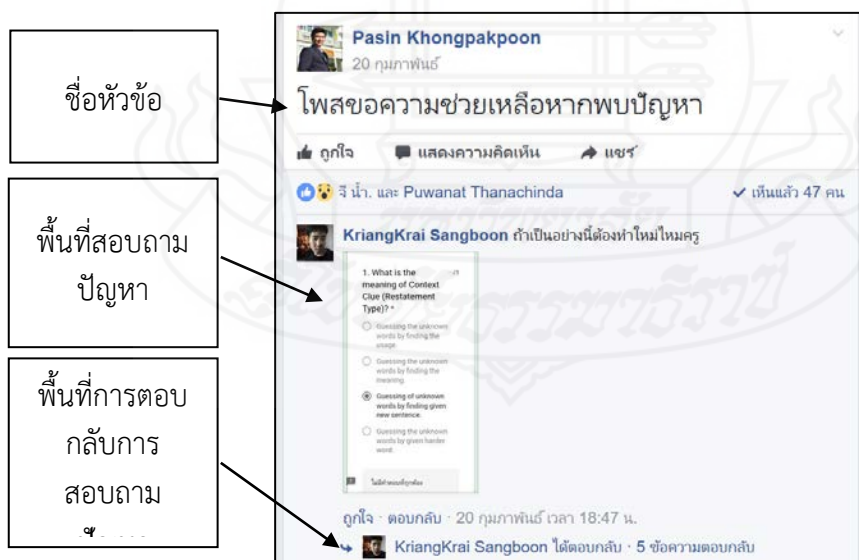
ภาพที่ 3.1 หน้าจอหลักของการเรียนผ่านสื่อสังคม (เฟซบุ๊ก)

หน้าจอส่วนที่ 2 (ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมตัวก่อนเข้าสู่บทเรียน) หน้าจอข้อมูลรายละเอียดต่างๆ ผ่านสื่อสังคม (เฟซบุ๊ก) โดยเข้ามาจากหน้าจอที่ 1 ที่มีหัวข้อ 5 หัวข้อ ประกอบด้วย (1) ภาพหัวข้อ และ (2) ข้อมูลตามหัวข้อดังกล่าว



ภาพที่ 3.2 หน้าจอข้อมูลต่างๆ ผ่านสื่อสังคม (เฟซบุ๊ก)

หน้าจอส่วนที่ 3 (ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมตัวก่อนเข้าสู่บทเรียน) หน้าจอสอบถามปัญหาผ่านสื่อสังคม (เฟซบุ๊ก) ประกอบด้วย (1) ชื่อหัวข้อ (2) พื้นที่สอบถามปัญหา และ (3) พื้นที่การตอบกลับการสอบถามปัญหา



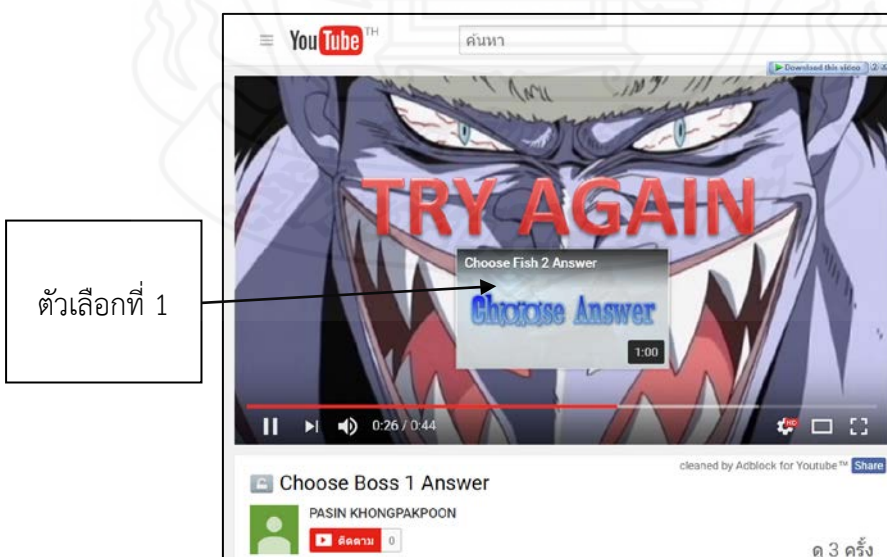
ภาพที่ 3.3 หน้าจอสอบถามปัญหาผ่านสื่อสังคม (เฟซบุ๊ก)

หน้าจอส่วนที่ 4 (ขั้นที่ 2 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน) หน้าจอหลักของบทเรียนผ่านสื่อสังคม (ยูทูป) ประกอบด้วย (1) หน้าจอบทเรียน (2) ปุ่มเล่นวิดีโอถัดไป (3) ปุ่มเริ่มและหยุดชั่วคราว (4) ปุ่มลดและเพิ่มเสียง (5) ปุ่มปรับความละเอียดของหน้าจอ (6) ปุ่มปรับขนาดหน้าจอ (7) ปุ่มขยายภาพเต็มจอ และ (8) พื้นที่ให้ข้อมูลเพิ่มเติม



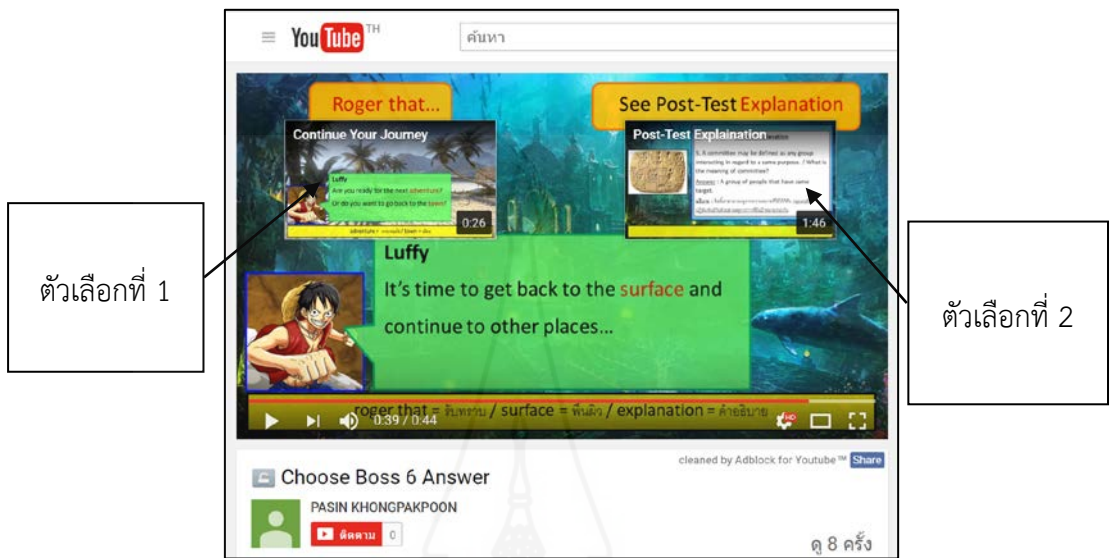
ภาพที่ 3.4 หน้าจอหลักของบทเรียนผ่านสื่อสังคม (ยูทูป)

หน้าจอส่วนที่ 5 (ขั้นที่ 3 ชั้นประกอบกิจกรรมการเรียนรู้) หน้าจอบทเรียนผ่านสื่อสังคม (ยูทูป) แบบมี 1 ตัวเลือก ประกอบด้วย (1) ตัวเลือกที่ 1



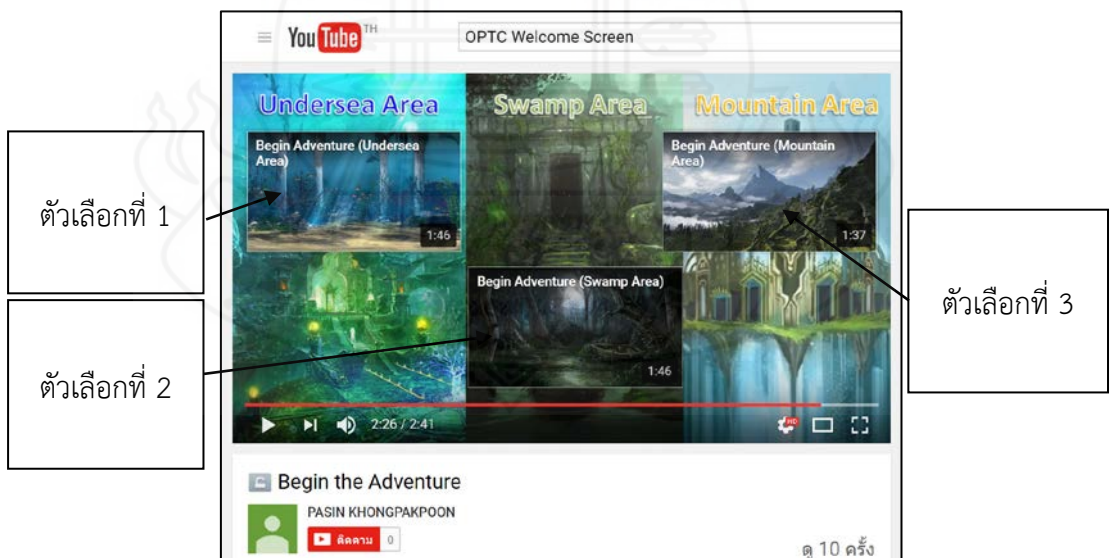
ภาพที่ 3.5 หน้าจอบทเรียนผ่านสื่อสังคม (ยูทูป) แบบมี 1 ตัวเลือก

หน้าจอส่วนที่ 6 (ขั้นที่ 3 ชั้นประกอบกิจกรรมการเรียนรู้) หน้าจอทเรียนผ่านสื่อสังคม (ยูทูป) แบบมี 2 ตัวเลือก ประกอบด้วย (1) ตัวเลือกที่ 1 และ (2) ตัวเลือกที่ 2



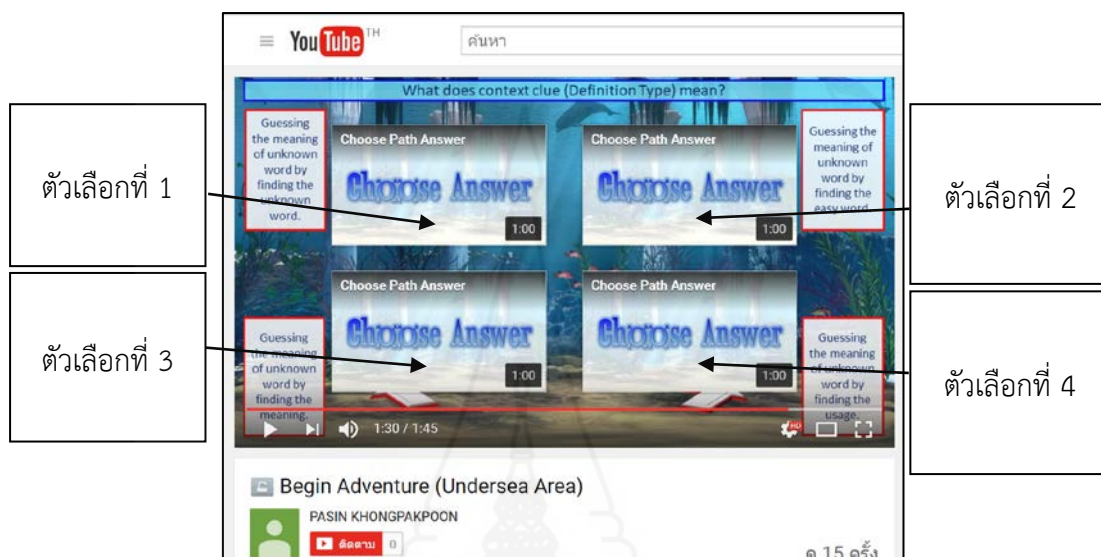
ภาพที่ 3.6 หน้าจอทเรียนผ่านสื่อสังคม (ยูทูป) แบบมี 2 ตัวเลือก

หน้าจอส่วนที่ 7 (ขั้นที่ 3 ชั้นประกอบกิจกรรมการเรียนรู้) หน้าจอทเรียนผ่านสื่อสังคม (ยูทูป) แบบมี 3 ตัวเลือก ประกอบด้วย (1) ตัวเลือกที่ 1 (2) ตัวเลือกที่ 2 และ (3) ตัวเลือกที่ 3



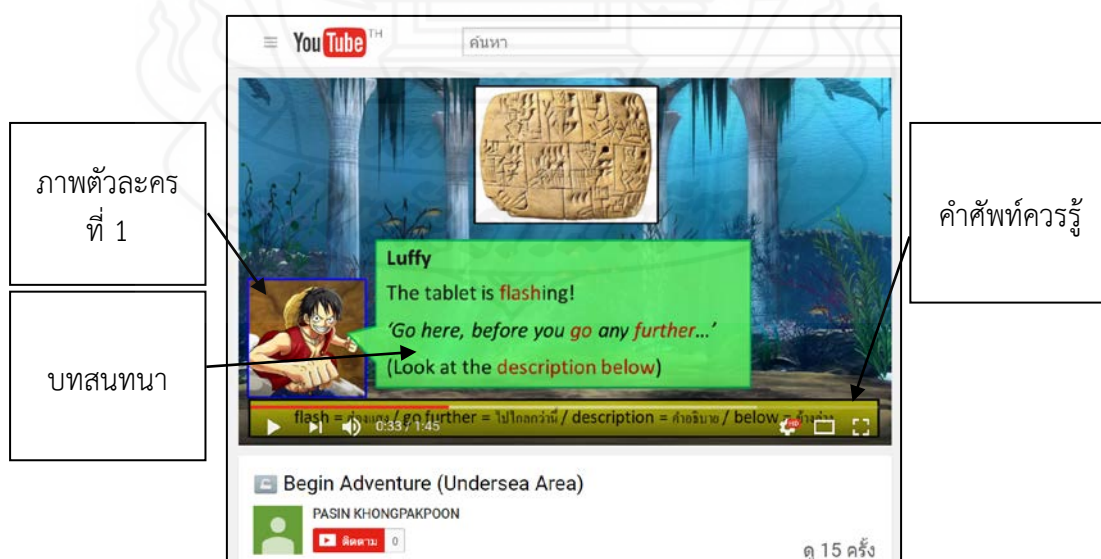
ภาพที่ 3.7 หน้าจอทเรียนผ่านสื่อสังคม (ยูทูป) แบบมี 3 ตัวเลือก

หน้าจอส่วนที่ 8 (ขั้นที่ 3 ชั้นประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ และ ขั้นที่ 4 ชั้นสรุปทเรียน) หน้าจอทเรียนผ่านสื่อสังคม (ยูทูบ) แบบมี 4ตัวเลือก (1) ข้อคำถาม (2) ตัวเลือกที่ 1 (3) ตัวเลือกที่ 2 (4) ตัวเลือกที่ 3 และ (5) ตัวเลือกที่ 4



ภาพที่ 3.8 หน้าจอทเรียนผ่านสื่อสังคม (ยูทูบ) แบบมี 4 ตัวเลือก

หน้าจอส่วนที่ 9 (ขั้นที่ 3 ชั้นประกอบกิจกรรมการเรียนรู้) หน้าจอทเรียนผ่านสื่อสังคม (ยูทูบ) ในส่วนของการดำเนินเนื้อเรื่องแบบมีตัวละคร 1 ตัวละคร ที่ ประกอบด้วย (1) ภาพตัวละครที่ 1 (2) บทสนทนา และ (3) คำศัพท์ควรรู้



ภาพที่ 3.9 หน้าจอทเรียนผ่านสื่อสังคม (ยูทูบ) ในการดำเนินเนื้อเรื่องแบบมีตัวละคร 2 ตัวละคร

หน้าจอส่วนที่ 10 (ขั้นที่ 3 ชั้นประกอบกิจกรรมการเรียนรู้) หน้าจอบทเรียนผ่านสื่อสังคม (ยูทูป) ในส่วนของการดำเนินเนื้อเรื่องแบบมีตัวละคร 2 ตัวละคร ที่ ประกอบด้วย (1) ภาพตัวละครที่ 1 (2) ภาพตัวละครที่ 2 (3) บทสนทนา และ (4) คำศัพท์ควรรู้

ภาพตัวละคร
ที่ 1

บทสนทนา

ภาพตัวละคร
ที่ 2

คำศัพท์ควรรู้

Choose Fish 2 Answer
PASIN KHONGPAKPOON
ดู 23 ครั้ง

ภาพที่ 3.10 หน้าจอบทเรียนผ่านสื่อสังคม (ยูทูป) ในการดำเนินเนื้อเรื่องแบบมีตัวละคร 2 ตัวละคร

หน้าจอส่วนที่ 11 (ขั้นที่ 4 ชั้นสรุปบทเรียน) หน้าจอบทเรียนผ่านสื่อสังคม (ยูทูป) ในส่วนของการดำเนินเนื้อเรื่องแบบมีตัวละคร 3 ตัวละคร ที่ ประกอบด้วย (1) ภาพตัวละครที่ 1 (2) ภาพตัวละครที่ 2 (3) ภาพตัวละครที่ 3 (4) บทสนทนา และ (5) คำศัพท์ควรรู้

ภาพตัวละคร
ที่ 1

บทสนทนา

ภาพตัวละคร
ที่ 2

ภาพตัวละคร
ที่ 3

คำศัพท์ควรรู้

The Last Episode
PASIN KHONGPAKPOON
ดู 7 ครั้ง

ภาพที่ 3.11 หน้าจอบทเรียนผ่านสื่อสังคม (ยูทูป) ในการดำเนินเนื้อเรื่องแบบมีตัวละคร 3 ตัวละคร

2.10 ทดสอบประสิทธิภาพ ผู้วิจัยนำชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ ไปทดลองใช้เบื้องต้นมี 3 ขั้นตอน คือ ทดสอบแบบเดี่ยว ทดสอบแบบกลุ่ม และทดสอบแบบภาคสนาม นำผลที่ได้จากการทดลองแต่ละครั้งมาปรับปรุงชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคมให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด

ขั้นที่ 3 ตรวจสอบคุณภาพของผู้วิจัยนำชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ โดยผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบก่อนทดสอบประสิทธิภาพ ผู้วิจัยนำชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ ที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 1 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา จำนวน 1 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านวัดและประเมินผล จำนวน 1 ท่าน (รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ แสดงในภาคผนวก ก) ตรวจสอบผู้วิจัยนำชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ จากแบบประเมินคุณภาพ ผู้วิจัยนำชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น พบว่าผลการประเมินคุณภาพอยู่ในระดับ ดี (รายละเอียดของแบบประเมินคุณภาพชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ แสดงในภาคผนวก ข หน้า 203) ผู้เชี่ยวชาญให้ข้อเสนอแนะ ในการปรับปรุงชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ ดังนี้

3.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา เสนอแนะให้ปรับปรุงดังนี้ (1) ปรับภาษาในช่วงดำเนินเนื้อหา (ช่วงสนทนาของตัวละคร) ให้ง่ายลง (2) เพิ่มคำศัพท์ควรรู้ลงไปให้มากขึ้น และ (3) ปรับภาษาของตัวเลือกในกิจกรรมระหว่างเรียนบางข้อให้ง่ายลง

3.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา เสนอแนะให้ปรับปรุงดังนี้ (1) ปรับปรุงข้อมูลเฟซบุ๊กให้กระชับขึ้น

3.3 ผู้เชี่ยวชาญวัดและประเมินผล เสนอแนะให้ปรับปรุงดังนี้ (1) ปรับปรุงตัวเลือกบางตัวเลือกที่มีความแปลกแยกให้เหมือนกับตัวเลือกอื่นๆ

ขั้นที่ 4 ปรับปรุงคุณภาพของชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ ผู้วิจัยได้ปรับปรุงชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

4.1 ด้านเนื้อหา

4.1.1 ปรับปรุงภาษาในช่วงดำเนินเนื้อหา (ช่วงสนทนาของตัวละคร) ให้ง่ายลง

4.1.2 เพิ่มคำศัพท์ควรรู้ลงไปให้มากขึ้น

4.1.3 ปรับภาษาของตัวเลือกในกิจกรรมระหว่างเรียนบางข้อให้ง่ายลง

4.2 ด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา

4.2.1 เรียบเรียงข้อมูลในเฟซบุ๊กใหม่ให้สั้น กระชับ ได้ใจความ

4.3 ด้านวัดผลและประเมินผล

4.3.1 ปรับปรุงตัวเลือกบางตัวเลือกในแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนที่มีความแปลกแยกให้เหมือนกับตัวเลือกอื่นๆ

ขั้นที่ 5 ทดสอบประสิทธิภาพ หลังจากปรับปรุงชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท เป็นที่เรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้นำชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคมไปทดสอบประสิทธิภาพ แบบเดี่ยว

แบบกลุ่ม และแบบภาคสนาม (ตารางคะแนนทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว แบบกลุ่ม และแบบภาคสนาม แสดงในภาคผนวก ซ)

2.2 แบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน

แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นแบบทดสอบวัดพฤติกรรมการด้านพุทธิพิสัย แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก แบบคู่ขนาน มีขั้นตอนในการสร้างแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 8 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 สร้างตารางวิเคราะห์วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม โดยยึดรูปแบบของเบนจามินบลูม มี 6 ระดับ คือ ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การประเมินค่า และความคิดสร้างสรรค์ แบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมี 3 ระดับ คือ ความจำ ความเข้าใจ และการนำไปใช้ ดังนี้

ตารางที่ 3.3 การวิเคราะห์วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

ชื่อหน่วย	พุทธิพิสัย						รวม
	ความจำ	ความเข้าใจ	การนำไปใช้	การวิเคราะห์	การประเมินค่า	ความคิด	
หน่วยที่ 2							
การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมาย	2	2	6	-	-	-	10
หน่วยที่ 3							
การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำ	2	2	6	-	-	-	10
หน่วยที่ 4							
การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบยกตัวอย่าง	2	2	6	-	-	-	10

ขั้นที่ 2 ศึกษาตำราและเอกสารเกี่ยวกับการสร้างแบบทดสอบและเนื้อหาที่ใช้สร้างแบบทดสอบเพื่อนำมากำหนดรูปแบบของแบบทดสอบ และวิธีการสร้างแบบทดสอบแบบคู่ขนานที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

ขั้นที่ 3 กำหนดรูปแบบของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเป็นแบบทดสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบจำนวน 4 ตัวเลือก และเป็นแบบคู่ขนาน

ขั้นที่ 4 สร้างแบบทดสอบ ผู้วิจัยได้สร้างแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน วัดระดับพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัยแบบคู่ขนานชนิดเลือกตอบจำนวน 4 ตัวเลือก แบ่งเป็นแบบทดสอบก่อนเรียนจำนวน 10 ข้อ และแบบทดสอบหลังเรียนจำนวน 10 ข้อ

ขั้นที่ 5 ตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบที่สร้างเสร็จแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญด้านวัดผลประเมินผลจำนวน 1 ท่าน และด้านเนื้อหาจำนวน 1 ท่าน ตรวจสอบด้านความตรงเชิงเนื้อหา ภาษาที่ใช้ และความถูกต้องของแบบทดสอบสอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม ผู้เชี่ยวชาญได้ประเมินคุณภาพของแบบทดสอบจากแบบประเมินคุณภาพในระดับ ดี (รายละเอียดของแบบประเมินคุณภาพอยู่ในภาคผนวก ข)

ขั้นที่ 6 ปรับปรุงแก้ไขแบบทดสอบ ผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบไปปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ คือ ปรับปรุงตัวเลือกบางตัวเลือกในแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนที่มีความแปลกแยกให้เหมือนกับตัวเลือกอื่นๆ

ขั้นที่ 7 ทดสอบประสิทธิภาพของแบบทดสอบ ผู้วิจัยนำแบบทดสอบไปทดลองกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 ห้อง 6/1 โรงเรียนฤทธิณรงค์รอนที่เคยเรียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบทมาแล้ว เพื่อทดสอบประสิทธิภาพของแบบทดสอบ จำนวน 30 คน เพื่อนำผลการทดสอบมาวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) เพื่อแบ่งเป็นกลุ่มสูง และกลุ่มต่ำ โดยใช้เทคนิคของจุง เตห์ฟาน (Chung The Fan) โดยให้ข้อที่ตอบถูกเป็น 1 ข้อที่ตอบผิดเป็น 0 เพื่อหาค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนก และต้องเลือกข้อสอบที่มีความยากง่าย (p) ระหว่าง .20 - .80 ค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ .20 - 1.00 จากผลการวิเคราะห์เป็นรายชื่อของชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ ข้อสอบทั้ง 10 ข้อ เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด ตามค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนก (ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน แสดงในภาคผนวก ข)

ตารางที่ 3.4 ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

	แบบทดสอบ	ความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)
หน่วยที่ 2	ก่อนเรียน	0.40 - 0.70	0.47 - 0.80
	หลังเรียน	0.40 - 0.67	0.53 - 0.67
หน่วยที่ 3	ก่อนเรียน	0.47 - 0.67	0.67 - 0.80
	หลังเรียน	0.37 - 0.73	0.53 - 0.80
หน่วยที่ 4	ก่อนเรียน	0.33 - 0.70	0.53 - 0.80
	หลังเรียน	0.40 - 0.67	0.33 - 0.67

จากนั้นวิเคราะห์ความเที่ยงของแบบทดสอบ โดยหาค่าความเที่ยงของแบบทดสอบทั้งหมดด้วยวิธีการคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson) ผลการหาค่าความเที่ยงของแบบทดสอบมีดังนี้

ตารางที่ 3.5 ค่าความเที่ยงของแบบทดสอบ

	ค่าความเที่ยง	
	แบบทดสอบก่อนเรียน	แบบทดสอบหลังเรียน
หน่วยที่ 2	0.88	0.89
หน่วยที่ 3	0.96	0.96
หน่วยที่ 4	0.89	0.82

ขั้นที่ 8 จัดทำแบบทดสอบฉบับสมบูรณ์ ผู้วิจัยได้จัดทำชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ เป็นแบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 10 ข้อ และแบบทดสอบหลังเรียน จำนวน 10 ข้อ บนกูเกิ้ล ฟอรัม เพื่อนำไปใช้ทดสอบจริงในชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

2.3 แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม

แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท เป็นแบบสอบถาม 2 ตอน คือ (1) ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามแบบมาตรวัดประมาณค่า จำนวน 22 ข้อ และ (2) ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามปลายเปิด จำนวน 1 ข้อ มีขั้นตอนการสร้าง 7 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ศึกษาเอกสารและตำราที่เกี่ยวกับการสร้างแบบสอบถาม ครอบคลุม ประเภท วิธีการ และเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูล

ขั้นที่ 2 กำหนดสิ่งที่จะประเมิน ครอบคลุม (1) องค์ประกอบของชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม (2) กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ (3) ประโยชน์ที่ผู้เรียนได้รับจากการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์

2.1 องค์ประกอบของชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม ได้แก่ แบบทดสอบก่อนเรียน แผนการสอน บทเรียน แบบฝึกปฏิบัติ และแบบทดสอบหลังเรียน

2.2 ด้านกลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ ได้แก่ ตัวละคร ฉาก ดนตรีประกอบ และเหตุการณ์

2.3 ประโยชน์ที่ผู้เรียนได้รับจากการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ ได้แก่ มีความรู้เพิ่มขึ้น มีโอกาสในการศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง มีความรับผิดชอบในการเรียน มีความเชื่อมั่นในการเรียนรู้มากขึ้น และชอบเรียนด้วยชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม

ขั้นที่ 3 กำหนดรูปแบบของแบบการประเมิน ประกอบด้วย (1) แบบสอบถามแบบมาตรวัดประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยมีระดับคะแนนดังนี้

ระดับความคิดเห็น 5	หมายถึง	เห็นด้วยมากที่สุด
ระดับความคิดเห็น 4	หมายถึง	เห็นด้วยมาก
ระดับความคิดเห็น 3	หมายถึง	เห็นด้วยปานกลาง
ระดับความคิดเห็น 2	หมายถึง	เห็นด้วยน้อย
ระดับความคิดเห็น 1	หมายถึง	เห็นด้วยน้อยที่สุด

ขั้นที่ 4 สร้างแบบสอบถาม ผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถามแบบมาตรวัดประมาณค่า จำนวน 22 ข้อคำถาม และแบบสอบถามแบบปลายเปิด จำนวน 1 ข้อ ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นทั่วไป ครอบคลุม 6 ประเด็น ประกอบด้วย

1.1 บทเรียนในชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม จำนวน 4 ข้อ

1.2 ความพึงพอใจเกี่ยวกับสื่อสังคม (เฟซบุ๊ก) ในการเรียนการสอน

จำนวน 3 ข้อ

1.3 ความพึงพอใจเกี่ยวกับสื่อสังคม (ยูทูบ) ในการเรียนการสอน จำนวน

3 ข้อ

1.4 ความพึงพอใจเกี่ยวกับสื่อออนไลน์ (กูเกิ้ล ฟอรัม) ในการเรียนการสอน

จำนวน 4 ข้อ

1.5 กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ จำนวน 4 ข้อ

1.6 ประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อ

สังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ จำนวน 4 ข้อ

ตอนที่ 2 แสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เป็นแบบสอบถามแบบเขียน

ตอบ จำนวน 1 ข้อ

ขั้นที่ 5 จัดทำแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ ผ่านกูเกิ้ล ฟอรัม เพื่อนำมาใช้กับกลุ่ม ตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้ ตอนที่ 1 ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีลักษณะเป็น คำถามปลายปิดแบบมาตรวัดประมาณค่า 5 ระดับ ประกอบด้วยข้อคำถามจำนวน 3 ตอน คือ

ตอนที่ 1 องค์ประกอบของชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม ครอบคลุม

1. บทเรียนในชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม ประกอบด้วย

1.1 เนื้อหาในบทเรียนเข้าใจง่าย

1.2 ตัวอย่างที่มีในบทเรียนเข้าใจง่าย

1.3 การจัดบันทึกเนื้อหาและคำศัพท์ระหว่างเรียนทำให้นักเรียนเข้าใจ

บทเรียนมากยิ่งขึ้น

1.4 แบบฝึกหัดในรูปแบบกิจกรรมในชุดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนได้

ทบทวนความเข้าใจในเนื้อหา

2. ความพึงพอใจเกี่ยวกับสื่อสังคม (เฟซบุ๊ก) ในการเรียนการสอน

ประกอบด้วย

2.1 การศึกษาข้อมูลการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคม (เฟซบุ๊ก) ทำให้นักเรียน

เรียนผ่านชุดกิจกรรมได้ยิ่งขึ้น

2.2 การสอบถามปัญหาผ่านสื่อสังคม (เฟซบุ๊ก) ทำให้นักเรียนเรียน

ผ่านชุดกิจกรรมได้ยิ่งขึ้น

2.3 การสอบถามปัญหาผ่านสื่อสังคม (เฟซบุ๊ก) ทำให้นักเรียนสามารถ

แก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้ดียิ่งขึ้น

3. ความพึงพอใจเกี่ยวกับสื่อสังคม (ยูทูบ) ในการเรียนการสอน

ประกอบด้วย

- ได้สะดวกยิ่งขึ้น
- 3.1 การเรียนผ่านสื่อสังคม (ยูทูป) ทำให้นักเรียนเรียนผ่านชุดกิจกรรม
- 3.2 การเรียนผ่านสื่อสังคม (ยูทูป) ทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหามากยิ่งขึ้น
- 3.3 การเรียนผ่านสื่อสังคม (ยูทูป) ทำให้นักเรียนสนใจเรียนมากยิ่งขึ้น
4. ความพึงพอใจเกี่ยวกับสื่อออนไลน์ (กูเกิ้ล ฟอรัม) ในการเรียนการสอน
- ประกอบด้วย
- 4.1 การทำแบบทดสอบก่อนเรียนผ่านสื่อออนไลน์ (กูเกิ้ล ฟอรัม)
- สะดวกต่อการใช้
- 4.2 การทราบคะแนนของแบบทดสอบก่อนเรียนผ่านสื่อออนไลน์ (กูเกิ้ล ฟอรัม) ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากยิ่งขึ้น
- 4.3 การทำแบบทดสอบหลังเรียนผ่านสื่อออนไลน์ (กูเกิ้ล ฟอรัม)
- สะดวกต่อการใช้
- 4.4 การทราบคะแนนของแบบทดสอบหลังเรียนผ่านสื่อสังคม (กูเกิ้ล ฟอรัม) ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากยิ่งขึ้น
5. กลวิธีแบบสตอรีไลน์ ประกอบด้วย
- 5.1 ตัวละครในชุดการเรียนมีความน่าสนใจ
- 5.2 ฉากในชุดการเรียนมีความสวยงาม
- 5.3 คนตรีประกอบในชุดการเรียนมีความเหมาะสม
- 5.4 เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในชุดการเรียนมีความน่าติดตาม
6. ประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนด้วยชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ ประกอบด้วย
- 6.1 นักเรียนชอบเรียนด้วยชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์
- 6.2 นักเรียนสังเกตเห็นความก้าวหน้าของตนเองระหว่างเรียนด้วยชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์
- 6.3 นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับครูผู้สอน
- 6.4 นักเรียนเข้าใจการใช้คำศัพท์ในบริบทมากขึ้น
- ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมของนักเรียนที่มีต่อชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเตา คำศัพท์จากบริบท

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การนำชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 ซึ่งการเก็บรวบรวมข้อมูล ครอบคลุม (1) การเตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ในการวิจัย (2) ช่วงเวลาในการทดสอบประสิทธิภาพ และ (3) ขั้นตอนการใช้ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท

3.1 การเตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ในการวิจัย

การทดลองเพื่อหาประสิทธิภาพของการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์ ดังต่อไปนี้ (1) คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรมเว็บเบราว์เซอร์ หรือโทรศัพท์มือถือที่มี แอปพลิเคชัน ยูทูป และ (2) อินเทอร์เน็ต

3.2 ช่วงเวลาในการทดสอบประสิทธิภาพ

ผู้วิจัยได้นำชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท ไปทดสอบหาประสิทธิภาพ 3 ขั้นตอน ตามวันและเวลา ดังนี้

ตารางที่ 3.6 กำหนดช่วงเวลาในการทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว แบบกลุ่ม และแบบภาคสนาม

การทดสอบประสิทธิภาพ	วัน/เดือน/ปี	ระยะเวลา
แบบเดี่ยว	วันที่ 8-12 กุมภาพันธ์ 2559	12 ชั่วโมง
แบบกลุ่ม	วันที่ 15-19 กุมภาพันธ์ 2559	12 ชั่วโมง
แบบภาคสนาม	วันที่ 22-26 กุมภาพันธ์ 2559	12 ชั่วโมง

3.3 ขั้นตอนการใช้ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์

3.3.1 การเตรียมความพร้อมของนักเรียน ผู้วิจัยได้จัดเตรียมความพร้อมของนักเรียน โดยการเชิญนักเรียนเข้าร่วมกลุ่มของเฟซบุ๊ก และให้นักเรียนศึกษาข้อมูล ดังต่อไปนี้ (1) คำอธิบายรายวิชา (2) วัตถุประสงค์ (3) โครงสร้างรายวิชา (4) คำแนะนำในการเรียน และ (5) ขั้นตอนการเรียน

3.3.2 ขั้นตอนก่อนการใช้ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท ผู้วิจัยได้ดำเนินการในการทดสอบหาประสิทธิภาพแบบเดี่ยว แบบกลุ่ม และแบบภาคสนาม ดังนี้

1) ก่อนดำเนินการทดลองใช้ ผู้วิจัยได้พูดคุยกับนักเรียนผ่านสื่อสังคม (เฟซบุ๊ก) เพื่อให้ นักเรียนสอบถามข้อสงสัยหลังจากศึกษาข้อมูลที่ให้ไว้ในขั้นการเตรียมความพร้อมของนักเรียน

2) ประมุขนิเทศนักเรียน โดยชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัยและมีการทดลอง เพื่อหาประสิทธิภาพชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชา ภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท พร้อมทั้งแนะนำการใช้ชุดการเรียนรู้ อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ และแจกคู่มือการเรียนรู้ชุดการเรียนรู้ อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์

3.3.3 ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชา ภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท

ตารางที่ 3.7 ขั้นตอนการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ และการเก็บรวบรวมข้อมูล

ขั้นตอนการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์	การรวบรวมข้อมูล
<p>ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมตัวก่อนเข้าสู่บทเรียน ผู้สอนจะทำการเชิญ ผู้เรียนเข้ากลุ่มการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคม (เฟซบุ๊ก) หลังจากนั้น ผู้สอนจะให้ผู้เรียนอ่านข้อมูลสำคัญก่อนการเรียนรู้ ประกอบด้วย (1) คำอธิบายรายวิชา (2) วัตถุประสงค์ (3) โครงสร้างรายวิชา (4) คำแนะนำในการเรียน และ (5) ขั้นตอนการเรียนรู้ และให้ผู้เรียนสอบถามได้หากมีข้อสงสัย ในโพสต์ที่กำหนด</p>	<p>ข้อความถาม เพื่อนำมาชี้แจงเพื่อให้ เกิดความเข้าใจร่วมกัน</p>
<p>ขั้นที่ 2 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน โดยผู้เรียนเริ่มเรียนชุดการเรียนรู้ อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ ด้วยการเข้าเรียนในชุดการเรียนรู้บทที่ 1 บทนำ เพื่อทำความเข้าใจ เรื่องราวทั้งหมดก่อนเริ่มเรียน และผู้เรียนสามารถเลือก บทเรียนที่ต้องการเรียนได้ ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) ศึกษาเรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบ นิยามความหมาย 2) ศึกษาเรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำ 3) ศึกษาเรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบ ยกตัวอย่าง 	<p>ข้อความถาม เพื่อนำมาชี้แจงเพื่อให้ เกิดความเข้าใจร่วมกัน และ ร่องรอยการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคม (ยูทูป)</p>

ตารางที่ 3.5 (ต่อ)

ขั้นตอนการเรียนด้วยชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์	การรวบรวมข้อมูล
<p>ขั้นที่ 3 ขั้นประกอบกิจกรรมการเรียน ประกอบไปด้วยขั้นตอนดังต่อไปนี้</p>	
<p>1) ผู้เรียนต้องทำแบบทดสอบก่อนเรียนในหน่วยที่เลือกเรียน โดยแบบทดสอบเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบจำนวน 10 ข้อ ในกุ๊กกิ้ง ฟอรัม ในเวลา 15 นาที ระบบจะจัดเก็บข้อมูลการเลือกคำตอบของผู้เรียนและคะแนนของผู้เรียนไว้ในกุ๊กกิ้ง ฟอรัม</p>	<p>แบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อนำมาทดสอบหาค่าที่</p>
<p>2) ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาสาระในชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ โดยใช้เวลา 180 นาทีต่อหนึ่งหน่วยการเรียนรู้ โดยในบทเรียนจะมีกิจกรรมระหว่างเรียนที่กำหนดไว้ให้ผู้เรียนได้ทำระหว่างศึกษาหน่วยการเรียนนั้นๆ</p>	<p>ดำเนินกิจกรรมโดยทำแบบฝึกหัด เพื่อนำมาหาประสิทธิภาพ ค่า E_1 และการทดสอบค่าที่</p>
<p>3) ผู้เรียนต้องทำแบบทดสอบหลังเรียนในหน่วยที่เลือกเรียน โดยแบบทดสอบเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบจำนวน 10 ข้อ ในกุ๊กกิ้ง ฟอรัม ในเวลา 15 นาที ระบบจะจัดเก็บข้อมูลการเลือกคำตอบของผู้เรียนและคะแนนของผู้เรียนไว้ในกุ๊กกิ้ง ฟอรัม</p>	<p>แบบทดสอบหลังเรียน เพื่อนำมาหาค่าประสิทธิภาพ ค่า E_2 และการทดสอบค่าที่</p>
<p>ขั้นที่ 4 ขั้นสรุปบทเรียน ผู้เรียนเข้าสู่บทที่ 5 ซึ่งเป็นบทส่งท้าย เพื่อเป็นการสรุปเรื่องราวทั้งหมดที่เกิดขึ้นในชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ รวมถึงให้ผู้เรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจ</p>	

3.3.4 การเก็บข้อมูลจากการใช้ชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการ ดังนี้ (1) เก็บข้อมูลจากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และการทำกิจกรรมระหว่างเรียน (2) การเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม และ (3) การเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนในการทดสอบแบบภาคสนาม

1) การเก็บข้อมูลจากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และการทำกิจกรรมระหว่างเรียน จากการใช้ชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์

2) การเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม เมื่อผู้เรียนได้ทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยวและแบบกลุ่มจากชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ แล้วผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ ผู้เรียน จำนวน 3 คน ในการทดลองแบบเดี่ยว แล้วนำมา

ปรับปรุง และในการทดลองแบบกลุ่ม จำนวน 6 คน เพื่อหาข้อบกพร่องชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ และนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไข

3) การเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียน หลังจากทดสอบประสิทธิภาพแบบภาคสนาม ผู้วิจัยให้ผู้เรียน จำนวน 41 คน ทำแบบสอบถามผ่านกูเกิ้ล ฟอรัม โดยผู้วิจัยได้รับข้อมูลจากการทำแบบสอบถามผ่านกูเกิ้ล ฟอรัมกลับคืนมา จำนวน 41 ชุด คิดเป็นร้อยละ 100 เพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูล 3 ประเด็น ดังนี้ (1) การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท (2) การวิเคราะห์ความก้าวหน้าทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ และ (3) การวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

4.1 การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ การหาคุณภาพและประสิทธิภาพของชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ โดยการหาประสิทธิภาพของชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ ตามเกณฑ์ 80/80 โดยใช้สูตร (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, สมเชาว์ เนตรประเสริฐ และ สุดา สีนสกุล 2520, น. 136-137)

$$\text{สูตรที่ 1} \quad E_1 = \frac{\left(\frac{\sum X}{N} \right)}{A} \times 100$$

เมื่อกำหนดให้ E_1 คือ ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ
 $\sum X$ คือ คะแนนรวมของการทำกิจกรรมระหว่างเรียน
 A คือ คะแนนเต็มของกิจกรรมระหว่างเรียนรวมกัน
 N คือ จำนวนผู้เรียน (กลุ่มตัวอย่างทั้งหมด)

$$\text{สูตรที่ 2} \quad E_2 = \frac{\left(\frac{\sum F}{N} \right)}{B} \times 100$$

เมื่อกำหนดให้ E_2 คือ ค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์
 $\sum F$ คือ คะแนนรวมของแบบทดสอบหลังเรียน
 B คือ คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน
 N คือ จำนวนผู้เรียน (กลุ่มตัวอย่างทั้งหมด)

การยอมรับประสิทธิภาพของชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ ในกรณีไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ อาจอนุโลมให้มีระดับผิดพลาดได้สูงหรือต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดให้ $\pm 2.5\%$

4.2 การวิเคราะห์ความก้าวหน้าทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ เป็นวิเคราะห์ความก้าวหน้าทางการเรียนของผู้เรียนโดยเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบทโดยการทดสอบค่าที (William Sealy Gosset และ David Wechsler อ้างถึงใน Glass, Gene V, และ Hopkins D., 1984, pp. 217-220, 240-242)

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n \sum D^2 - (\sum D)^2}{n-1}}}, \text{ เมื่อ } df = n - 1$$

เมื่อกำหนดให้ t คือ ค่านัยสำคัญ
n คือ จำนวนผู้เรียน
D คือ ความแตกต่างของคะแนนแต่ละคน

4.3 การวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ โดยการใช้ค่าเฉลี่ย (Mean - \bar{X}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation - S.D.) (Best, John W. and Kahn, James V. 1986, pp. 181-182)

$$\text{การหาค่าคะแนนเฉลี่ย} \quad \bar{X} = \frac{\sum fx}{N}$$

เมื่อกำหนดให้ \bar{X} คือ คะแนนเฉลี่ย
 $\sum X$ คือ ผลรวมทั้งหมดของคะแนน
f คือ จำนวนผู้เรียนที่ตอบคำถามในแต่ละข้อคำถาม
n คือ จำนวนคะแนนหรือจำนวนตัวอย่าง

การวิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบทตามแนวคิดของริคเคอร์ท (Likert Rating Scale) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	4.50 – 5.00	หมายถึง	เห็นด้วยมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	3.50 – 4.49	หมายถึง	เห็นด้วยมาก
ค่าเฉลี่ย	2.50 – 3.49	หมายถึง	เห็นด้วยปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	1.50 – 2.49	หมายถึง	เห็นด้วยน้อย
ค่าเฉลี่ย	1.00 – 1.49	หมายถึง	เห็นด้วยน้อยที่สุด

การหาค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ในการหาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation - S.D.) โดยใช้สูตร ดังนี้ (Lefferty, Peter and Rowe, Julain, 1995)

$$S.D. = \sqrt{\frac{n\sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}}$$

เมื่อกำหนดให้	S.D.	คือ	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	$\sum X^2$	คือ	ผลรวมยกกำลังสองของคะแนนทั้ง n จำนวน
	$\sum X$	คือ	คะแนนดิบ
	n	คือ	จำนวนผู้เรียนในกลุ่มตัวอย่าง



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 ซึ่งได้มาจากการเก็บข้อมูลคะแนนจาก แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน จากกิจกรรมระหว่างเรียน และแบบสอบถามความคิดเห็นของ ผู้เรียน แบ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพ ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ความก้าวหน้าทางการเรียนของผู้เรียน และตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เรียน

ตอนที่ 1 การทดสอบประสิทธิภาพชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้ กลวิธีแบบสตอรีไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จาก บริบท

การทดสอบประสิทธิภาพชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบ สตอรีไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท มี 3 ขั้นตอน คือ การทดลอง แบบเดี่ยว การทดลองแบบกลุ่ม และการทดลองแบบภาคสนาม ดังตารางที่ 4.1 – 4.3

1.1 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้ กลวิธีแบบสตอรีไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท ซึ่งทดสอบ ประสิทธิภาพแบบเดี่ยว โดยคละกันระหว่างผู้เรียนที่มีผลการเรียนในระดับเก่ง จำนวน 1 คน ระดับ ปานกลาง จำนวน 1 คน และระดับอ่อน จำนวน 1 คน รวมทั้งหมด จำนวน 3 คน โดยใช้สูตรการหา ประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ดังตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 การทดสอบประสิทธิภาพชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ ในการทดสอบแบบเดี่ยว (n = 3)

ทดสอบประสิทธิภาพ	ร้อยละของคะแนนกิจกรรมระหว่างเรียน (E ₁)	ร้อยละของคะแนนทดสอบหลังเรียน (E ₂)	E ₁ /E ₂
หน่วยที่ 2	40.00	53.30	40.00/53.30
หน่วยที่ 3	46.70	60.00	46.70/60.00
หน่วยที่ 4	46.70	53.30	46.70/53.30

จากตารางที่ 4.1 พบว่าการทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยวของชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท หน่วยที่ 2, 3 และ 4 ประสิทธิภาพ 40.00/53.30, 46.70/60.00 และ 46.70/53.30 ตามลำดับ ซึ่งไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

หลังจากการทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้เรียนแบบเดี่ยวจำนวน 3 คน ด้วยแบบสัมภาษณ์ (รายละเอียดของแบบสัมภาษณ์ในภาคผนวก ก) หลังจาก สัมภาษณ์แล้วผู้วิจัยได้นำชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ มาปรับปรุงดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.2 การปรับปรุงชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ ในการทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว

หน่วย	สัมภาษณ์	ปรับปรุง
หน่วยที่ 2	1. ตัวอย่างที่มีไม่ชัดเจนเพียงพอ 2. กิจกรรมในบทเรียนไม่ตรงกับหัวข้อ	1. แก้ไขตัวอย่างให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น 2. แก้ไขแบบฝึกหัด
หน่วยที่ 3	1. คำอธิบายเนื้อหาไม่ชัดเจน 2. แบบทดสอบหลังเรียนบางข้อไม่ตรงกับเนื้อหา	1. แก้ไขคำอธิบายเนื้อหาให้ชัดเจน 2. แก้ไขแบบทดสอบหลังเรียนให้เหมาะสมกับเนื้อหา
หน่วยที่ 4	1. แบบทดสอบก่อนเรียนซับซ้อนกว่าเนื้อหา	1. แก้ไขแบบทดสอบหลังเรียน

หลังจากที่ได้ดำเนินการปรับปรุงชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์แล้ว ผู้วิจัยได้นำชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ ไปทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่มต่อไป

1.2 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้
กลวิธีแบบสตอรีไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท ซึ่งทดสอบ
ประสิทธิภาพแบบกลุ่ม โดยคละกันระหว่างผู้เรียนที่มีผลการเรียนในระดับเก่ง จำนวน 2 คน ระดับ
ปานกลาง จำนวน 2 คน และระดับอ่อน จำนวน 2 คน รวมทั้งหมดจำนวน 6 คน โดยใช้สูตรการหา
ประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ดังตารางที่ 4.3

ตารางที่ 4.3 การทดสอบประสิทธิภาพชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบ
สตอรีไลน์ ในการทดสอบแบบกลุ่ม ($n = 6$)

ทดสอบ ประสิทธิภาพ	ร้อยละของคะแนน กิจกรรมระหว่างเรียน (E_1)	ร้อยละของคะแนน ทดสอบหลังเรียน (E_2)	E_1/E_2
หน่วยที่ 2	61.70	66.70	61.70/66.70
หน่วยที่ 3	63.30	68.90	63.30/68.90
หน่วยที่ 4	61.70	63.30	61.70/63.30

จากตารางที่ 4.3 พบว่าการทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่มของชุดการเรียนรู้
อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดา
คำศัพท์จากบริบท หน่วยที่ 2, 3 และ 4 ประสิทธิภาพ 61.70/66.70, 63.30/68.90 และ 61.70/63.30
ตามลำดับ ซึ่งไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

หลังจากการทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้เรียนแบบกลุ่ม
จำนวน 6 คน ด้วยแบบสัมภาษณ์ (รายละเอียดของแบบสัมภาษณ์ในภาคผนวก ก) หลังจาก
สัมภาษณ์แล้วผู้วิจัยได้นำชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ มา
ปรับปรุง ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.4 การปรับปรุงชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ ในการ
ทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม

หน่วย	สัมภาษณ์	ปรับปรุง
หน่วยที่ 2	1. ผู้เรียนไม่สามารถแปลคำศัพท์ได้ 2. แบบทดสอบหลังเรียนยากเกินไป	1. เพิ่มคำศัพท์ที่จำเป็นให้มากขึ้น 2. ปรับปรุงแบบทดสอบหลังเรียน ให้เหมาะสมกับเนื้อหาที่เรียน
หน่วยที่ 3	1. ตัวอย่างบางตัวอย่างไม่ชัดเจน 2. ผู้เรียนไม่สามารถแปลคำศัพท์ได้ 3. แบบทดสอบหลังเรียนยากเกินไป	1. แก้ไขตัวอย่างให้ชัดเจนมากขึ้น 2. เพิ่มคำศัพท์ที่จำเป็นให้มากขึ้น 3. ปรับปรุงแบบทดสอบหลังเรียน ให้เหมาะสมกับเนื้อหาที่เรียน

ตารางที่ 4.4 (ต่อ)

หน่วย	สัมภาระ	ปรับปรุง
หน่วยที่ 4	1. ผู้เรียนไม่สามารถแปลคำศัพท์ได้ 2. นักเรียนไม่เข้าใจคำอธิบายเนื้อหา 3. แบบทดสอบหลังเรียนยากเกินไป	1. เพิ่มคำศัพท์ที่จำเป็นให้มากขึ้น 2. ปรับปรุงคำอธิบายเนื้อหาให้ง่าย กระชับ และชัดเจนมากขึ้น 3. ปรับปรุงแบบทดสอบหลังเรียน ให้เหมาะสมกับเนื้อหาที่เรียน

หลังจากที่ได้ดำเนินการปรับปรุงชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้ กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์แล้ว ผู้วิจัยได้นำชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ ไปทดสอบประสิทธิภาพแบบภาคสนามต่อไป

1.3 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้ กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท ซึ่งทดสอบ ประสิทธิภาพแบบภาคสนาม โดยคละกันระหว่างผู้เรียนที่มีผลการเรียนในระดับเก่ง จำนวน 14 คน ระดับปานกลาง จำนวน 15 คน และระดับอ่อน จำนวน 12 คน รวมทั้งหมดจำนวน 41 คน โดยใช้ สูตรการหาประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ดังตารางที่ 4.5

ตารางที่ 4.5 การทดสอบประสิทธิภาพชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบ สตอรี่ไลน์ ในการทดสอบแบบภาคสนาม ($n = 41$)

ทดสอบ ประสิทธิภาพ	ร้อยละของคะแนน	ร้อยละของคะแนน	E_1/E_2
	กิจกรรมระหว่างเรียน (E_1)	ทดสอบหลังเรียน (E_2)	
หน่วยที่ 2	80.50	81.20	80.50/81.20
หน่วยที่ 3	81.00	81.70	81.00/81.70
หน่วยที่ 4	80.00	81.00	80.00/81.00

จากตารางที่ 4.5 พบว่าการทดสอบประสิทธิภาพแบบภาคสนามของชุดการเรียนรู้ อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดา คำศัพท์จากบริบท หน่วยที่ 2, 3 และ 4 ประสิทธิภาพ 80.50/81.20, 81.00/81.70 และ 80.00/81.00 ตามลำดับ ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

ตอนที่ 2 ความก้าวหน้าทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท

ผลการวิเคราะห์ความก้าวหน้าทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท ดังตารางที่ 4.6

ตารางที่ 4.6 ความก้าวหน้าทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท (n = 41)

หน่วย	คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน		คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน		t - test
	\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.	
หน่วยที่ 2	4.59	1.30	8.12	1.19	14.11*
หน่วยที่ 3	4.73	1.27	8.17	0.67	20.20*
หน่วยที่ 4	4.78	1.31	8.10	1.02	18.20*

$P < .05$, $df = 40$, $t = 1.6839$

จากตารางที่ 4.6 พบว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วย ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท จากการทดสอบประสิทธิภาพแบบภาคสนาม จำนวน 41 คน มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์ จากบริบท

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท ดังตารางที่ 4.7

ตารางที่ 4.7 ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท ในการทดสอบประสิทธิภาพแบบภาคสนาม (n=41)

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความหมาย
1. บทเรียนในชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม			
1.1 เนื้อหาในบทเรียนเข้าใจง่าย	4.66	.62	เห็นด้วยมากที่สุด
1.2 ตัวอย่างที่มีในบทเรียนเข้าใจง่าย	4.90	.30	เห็นด้วยมากที่สุด
1.3 การจัดบันทึกเนื้อหาและคำศัพท์ระหว่างเรียนทำให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนมากยิ่งขึ้น	4.83	.44	เห็นด้วยมากที่สุด
1.4 แบบฝึกหัดในรูปแบบกิจกรรมในชุดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนได้ทบทวนความเข้าใจในเนื้อหา	4.93	.26	เห็นด้วยมากที่สุด
2. ความพึงพอใจเกี่ยวกับสื่อสังคม (เฟซบุ๊ก) ในการเรียนการสอน			
2.1 การศึกษาข้อมูลการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคม (เฟซบุ๊ก) ทำให้นักเรียนเรียนผ่านชุดกิจกรรมได้ดียิ่งขึ้น	4.83	.50	เห็นด้วยมากที่สุด
2.2 การสอบถามปัญหาผ่านสื่อสังคม (เฟซบุ๊ก) ทำให้นักเรียนเรียนผ่านชุดกิจกรรมได้ดียิ่งขึ้น	4.83	.48	เห็นด้วยมากที่สุด
2.3 การสอบถามปัญหาผ่านสื่อสังคม (เฟซบุ๊ก) ทำให้นักเรียนสามารถแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้ดียิ่งขึ้น	4.83	.44	เห็นด้วยมากที่สุด
3. ความพึงพอใจเกี่ยวกับสื่อสังคม (ยูทูป) ในการเรียนการสอน			
3.1 การเรียนผ่านสื่อสังคม (ยูทูป) ทำให้นักเรียนเรียนผ่านชุดกิจกรรมได้สะดวกยิ่งขึ้น	4.88	.40	เห็นด้วยมากที่สุด
3.2 การเรียนผ่านสื่อสังคม (ยูทูป) ทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหามากยิ่งขึ้น	4.85	.48	เห็นด้วยมากที่สุด
3.3 การเรียนผ่านสื่อสังคม (ยูทูป) ทำให้นักเรียนสนใจเรียนมากยิ่งขึ้น	4.93	.26	เห็นด้วยมากที่สุด

ตารางที่ 4.7 (ต่อ)

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความหมาย
4. ความพึงพอใจเกี่ยวกับสื่อออนไลน์ (กูเกิ้ล ฟอรัม) ในการเรียนการสอน			
4.1 การทำแบบทดสอบก่อนเรียนผ่านสื่อออนไลน์ (กูเกิ้ล ฟอรัม) สะดวกต่อการใช้	4.93	.30	เห็นด้วยมากที่สุด
4.2 การทราบคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนผ่านสื่อออนไลน์ (กูเกิ้ล ฟอรัม) ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากยิ่งขึ้น	4.90	.30	เห็นด้วยมากที่สุด
4.3 การทำแบบทดสอบหลังเรียนผ่านสื่อสังคม (กูเกิ้ล ฟอรัม) สะดวกต่อการใช้	4.93	.26	เห็นด้วยมากที่สุด
4.4 การทราบคะแนนของแบบทดสอบหลังเรียนผ่านสื่อออนไลน์ (กูเกิ้ล ฟอรัม) ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากยิ่งขึ้น	4.88	.40	เห็นด้วยมากที่สุด
5. กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์			
5.1 ตัวละครในชุดการเรียนมีความน่าสนใจ	4.98	.16	เห็นด้วยมากที่สุด
5.2 ฉากในชุดการเรียนมีความสวยงาม	4.93	.16	เห็นด้วยมากที่สุด
5.3 ดนตรีประกอบในชุดการเรียนมีความเหมาะสม	4.83	.50	เห็นด้วยมากที่สุด
5.4 เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในชุดการเรียนมีความน่าติดตาม	4.78	.53	เห็นด้วยมากที่สุด
6. ประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนด้วยชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์			
6.1 นักเรียนชอบเรียนด้วยชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์	4.93	.30	เห็นด้วยมากที่สุด
6.2 นักเรียนสังเกตเห็นความก้าวหน้าของตนเองระหว่างเรียนด้วยชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์	4.85	.48	เห็นด้วยมากที่สุด
6.3 นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับครูผู้สอน	4.85	.48	เห็นด้วยมากที่สุด
6.4 นักเรียนเข้าใจการใช้คำศัพท์ในบริบทมากขึ้น	4.83	.44	เห็นด้วยมากที่สุด
รวม	4.88	.38	เห็นด้วยมากที่สุด

จากตารางที่ 4.7 พบว่า ผู้เรียนมีความคิดเห็นต่อชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท โดยภาพรวมในระดับเห็นด้วยมาก ($\bar{X} = 4.88$, S.D. = .38)

เมื่อพิจารณาเป็นรายประเด็นทั้ง 6 ประเด็น พบว่า ผู้เรียนมีความคิดเห็นเกี่ยวกับชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท ในระดับมาก ทั้ง 6 ประเด็น ได้แก่ (1) บทเรียนในชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม ($\bar{X} = 4.83$, S.D. = .41) (2) ความพึงพอใจเกี่ยวกับสื่อสังคม (เฟซบุ๊ก) ในการเรียนการสอน

(\bar{X} = 4.80, S.D. = .38) (3) ความพึงพอใจเกี่ยวกับสื่อสังคม (ยูทูป) ในการเรียนการสอน (\bar{X} = 4.89, S.D. = .38) (4) ความพึงพอใจเกี่ยวกับสื่อออนไลน์ (กูเกิ้ล ฟอรัม) ในการเรียนการสอน (\bar{X} = 4.91, S.D. = .32) (5) กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ (\bar{X} = 4.88, S.D. = .34) และ (6) ประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนด้วยชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ (\bar{X} = 4.87, S.D. = .43)



บทที่ 5

รายละเอียดของต้นแบบชิ้นงาน

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบ
สตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท สำหรับนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 5 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 รายละเอียดของต้นแบบ
ชิ้นงาน มีดังนี้

ภาคที่ 1 คู่มือการใช้ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบ
สตอรี่ไลน์

รายละเอียดของวิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท
การเตรียมตัวของครู
แผนผังการจัดชั้นเรียน
บทบาทของผู้สอนและผู้เรียน
ส่วนประกอบของชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบ

สตอรี่ไลน์

ภาคที่ 2 คู่มือการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบ
สตอรี่ไลน์

การเตรียมตัวของผู้เรียน
บทบาทของผู้เรียน
ขั้นตอนการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธี

แบบสตอรี่ไลน์

วิธีการใช้ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์

ภาคที่ 3 แบบฝึกปฏิบัติ

แบบทดสอบก่อนเรียน
กิจกรรมระหว่างเรียน
แบบทดสอบหลังเรียน
เฉลยกิจกรรม/แบบทดสอบหลังเรียน

ภาคที่ 4 รายละเอียดของชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบ
สตอรี่ไลน์

เนื้อเรื่องโดยย่อ
การดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน
หน้าหลักของชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบ

สตอรี่ไลน์

บทเรียนในแต่ละหน่วยของของชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้
กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์
การสอบถามผู้สอนผ่านสื่อสังคม (เฟซบุ๊ก) เมื่อมีปัญหาหรือข้อสงสัยในการเรียน



ภาคที่ 1

คู่มือการใช้ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม
โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน
เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท



คำนำ

การพัฒนาชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 มาพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาบทเรียนคอมพิวเตอร์ ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจเนื้อหามากยิ่งขึ้น

ผู้ผลิตชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ หวังว่าคู่มือการใช้ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์จะเป็นประโยชน์ต่อผู้สอนอย่างมาก หากมีข้อบกพร่องประการใด ผู้จัดทำขออภัยและเพื่อนำมาปรับปรุงพัฒนาต่อไป

นายพศิน คงภักพูน
ผู้ผลิต



สารบัญ

เนื้อหา	หน้า
รายละเอียดของวิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท	82
การเตรียมตัวของผู้สอน	82
บทบาทของผู้สอนและผู้เรียน	84
ส่วนประกอบของชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์	85



1. รายละเอียดวิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน

1.1 คำอธิบายรายวิชา

ปฏิบัติตามคำแนะนำในคู่มือการใช้งานต่างๆ คำชี้แจง คำอธิบาย และคำบรรยายที่ฟังและอ่าน อธิบายและเขียนประโยคและข้อความให้สัมพันธ์กับสื่อที่ไม่ใช่ความเรียงรูปแบบต่างๆ ที่อ่าน รวมทั้งระบุและเขียนสื่อที่ไม่ใช่ความเรียงรูปแบบต่างๆ ให้สัมพันธ์กับประโยค และข้อความที่ฟังหรืออ่าน และจับใจความสำคัญ วิเคราะห์ความ สรุปความ ตีความ และแสดงความคิดเห็นจากการฟังและอ่านเรื่องที่เป็นสารคดีและบันเทิงคดี พร้อมทั้งให้เหตุผลและยกตัวอย่างประกอบ

โดยใช้กระบวนการทำงาน กระบวนการปฏิบัติ การคิดวิเคราะห์และแสวงหาความรู้ การสืบค้นข้อมูลโดยใช้เทคโนโลยี การแก้ปัญหา ปฏิบัติการใช้สื่อสังคมในการสื่อสาร และ การทำกิจกรรม

เพื่อให้เกิดความรู้ ความคิด ความเข้าใจและเห็นคุณค่าของภาษาอังกฤษ สามารถใช้สื่อสังคมในการเรียนรู้และทำกิจกรรมอย่างมีจิตสำนึกและความรับผิดชอบ เห็นคุณค่าและมีเจตคติที่ดีต่อการศึกษา

1.2 ตัวชี้วัด

ต 1.1 ม. 5/1 ปฏิบัติตามคำแนะนำในคู่มือการใช้งานต่างๆ คำชี้แจง คำอธิบาย และคำบรรยายที่ฟังและอ่าน

ต 1.1 ม. 5/3 อธิบายและเขียนประโยคและข้อความให้สัมพันธ์กับสื่อที่ไม่ใช่ความเรียงรูปแบบต่างๆ ที่อ่าน รวมทั้งระบุและเขียนสื่อที่ไม่ใช่ความเรียงรูปแบบต่างๆ ให้สัมพันธ์กับประโยค และข้อความที่ฟังหรืออ่าน

ต 1.1 ม. 5/4 จับใจความสำคัญ วิเคราะห์ความ สรุปความ ตีความ และแสดงความคิดเห็นจากการฟังและอ่านเรื่องที่เป็นสารคดีและบันเทิงคดี พร้อมทั้งให้เหตุผลและยกตัวอย่างประกอบ

2. การเตรียมตัวของผู้สอน

2.1 ก่อนการใช้ชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์

2.1.1 การใช้ชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ ผู้สอนต้องศึกษาคู่มือการใช้งานชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์โดยละเอียด

2.1.2 ผู้สอนตรวจสอบและทดลองใช้ชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ ที่เตรียมไว้ผ่านสื่อสังคม

2.1.3 ผู้สอนไม่ต้องจัดชั้นเรียน แต่ให้ใช้เป็นการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยผู้เรียนจะต้องมีอุปกรณ์ที่พร้อมสำหรับการเรียน ได้แก่ 1) เครื่องคอมพิวเตอร์พร้อมอินเทอร์เน็ต หรือ 2) โทรศัพท์สมาร์ทโฟนพร้อมอินเทอร์เน็ต และ แอปพลิเคชัน ยูทูป

2.1.4 ผู้สอนต้องมีทักษะการใช้งานคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟนเบื้องต้น เพื่อจะได้ใช้งานชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ให้มีประสิทธิภาพสูงยิ่งขึ้น

2.1.5 ผู้สอนจัดเตรียมข้อมูลสำหรับการเรียนด้วยชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์บนเฟซบุ๊ก

2.1.6 ผู้สอนจัดเตรียมชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์บนยูทูบ

2.1.7 ผู้สอนจัดเตรียมแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนบนกูเกิ้ล ฟอร์ม

2.2 ระหว่างการใช้ชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์

2.2.1 นำผู้เรียนเข้าชั้นเรียน โดยเปิดกลุ่มผ่านสื่อสังคมเฟซบุ๊กให้ผู้เรียนที่จะเข้าเรียนเข้าร่วมกลุ่มดังกล่าว โดยในกลุ่มนี้จะเปรียบเสมือนห้องเรียนที่ผู้เรียนจะเข้ามาเรียน และสอบถามปัญหาต่างๆ ได้

2.2.2 ปฐมนิเทศผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนศึกษาข้อมูลดังต่อไปนี้ (1) คำอธิบายรายวิชา (2) วัตถุประสงค์ (3) โครงสร้างรายวิชา (4) คำแนะนำในการเรียน และ (5) ขั้นตอนการเรียนด้วยชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท

2.2.3 เตรียมความพร้อมของอุปกรณ์ หากผู้เรียนเข้าเรียนชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ ผ่านสมาร์ทโฟน ผู้เรียนจะต้องมีแอปพลิเคชันยูทูบติดตั้งไว้ในสมาร์ทโฟนไว้เรียบร้อยแล้ว

2.2.4 ดำเนินการสอนโดยใช้ชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์มี 5 ขั้นตอน ที่ผู้เรียนต้องประกอบกิจกรรมให้ครบทั้ง 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมตัวก่อนเข้าสู่บทเรียน ผู้เรียนเตรียมตัวสำหรับการเรียนผ่านชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ โดยการที่ผู้สอนเชิญผู้เรียนเข้าร่วมกลุ่มการเรียน และให้ผู้เรียนอ่านข้อมูลสำคัญก่อนการเรียน ประกอบด้วย (1) คำอธิบายรายวิชา (2) วัตถุประสงค์ (3) โครงสร้างรายวิชา (4) คำแนะนำในการเรียน และ (5) ขั้นตอนการเรียน

ขั้นที่ 2 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ผู้เรียนเข้าเรียนในชุดการเรียนบทที่ 1 บทนำ เพื่อทำความเข้าใจเรื่องราวทั้งหมดก่อนเริ่มเรียน และผู้เรียนสามารถเลือกบทเรียนที่ต้องการเรียนได้ ดังนี้

- 1) ศึกษาเรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมาย
- 2) ศึกษาเรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำ
- 3) ศึกษาเรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบยกตัวอย่าง

ขั้นที่ 3 ศึกษาบทเรียนและประกอบกิจกรรม ประกอบไปด้วยขั้นตอนดังนี้

1) ผู้เรียนต้องทำแบบทดสอบก่อนเรียนในหน่วยที่เลือกเรียน โดยแบบทดสอบเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบจำนวน 10 ข้อ ในกูเกิ้ล ฟอร์ม ในเวลา 15 นาที ระบบจะจัดเก็บข้อมูลการเลือกคำตอบของผู้เรียนและคะแนนของผู้เรียนไว้ในกูเกิ้ล ฟอร์ม

2) ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาสาระในชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ โดยใช้เวลา 180 นาทีต่อหนึ่งหน่วยการเรียนรู้ โดยในบทเรียนจะมีกิจกรรมระหว่างเรียนที่กำหนดไว้ให้ผู้เรียนได้ทำระหว่างศึกษาหน่วยการเรียนนั้นๆ

3) ผู้เรียนต้องทำแบบทดสอบหลังเรียนในหน่วยที่เลือกเรียน โดยแบบทดสอบเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบจำนวน 10 ข้อ ในกูเกิ้ล ฟอรัม ในเวลา 15 นาที ระบบจะจัดเก็บข้อมูลการเลือกคำตอบของผู้เรียนและคะแนนของผู้เรียนไว้ในกูเกิ้ล ฟอรัม

4) ผู้เรียนจะต้องรายงานผลคะแนนการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนหลังจากจบแบบฝึกหัดในแต่ละช่วงผ่านระบบแมสเซนเจอร์ของเฟซบุ๊ก

5) ผู้เรียนจะต้องตอบคำถามผู้สอนผ่านกระทู้ที่ผู้สอนโพสต์ไว้ในเฟซบุ๊ก หลังจากสิ้นสุดการเรียนรู้ในแต่ละเรื่อง

ขั้นที่ 4 ขั้นสรุปบทเรียน ผู้เรียนเข้าสู่บทที่ 5 ซึ่งเป็นบทส่งท้าย เพื่อเป็นการสรุปเรื่องราวทั้งหมดที่เกิดขึ้นในชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์

3. บทบาทของผู้สอนและผู้เรียน

3.1 บทบาทของผู้สอน การสอนชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ ผู้สอนมีบทบาท ดังนี้

3.1.1 จัดเตรียมและตรวจสอบชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ได้แก่ กลุ่มบนเฟซบุ๊ก กิจกรรมหลังเรียนในแต่ละเรื่องบนเฟซบุ๊ก เนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้บนยูทูป และแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนบนกูเกิ้ล ฟอรัม

3.1.2 กำกับการเรียนรู้โดยให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง ผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยการอำนวยความสะดวกเท่านั้น

3.1.3 ให้คำแนะนำปรึกษาแก่ผู้เรียน ในกรณีที่ผู้เรียนเกิดปัญหาหรือข้อสงสัยในระหว่างการใช้ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์

3.1.4 ประเมินผลคะแนนการเรียนรู้ของผู้เรียนแต่ละคน

3.2 บทบาทของผู้เรียน ผู้สอนต้องชี้แจงให้ผู้เรียนทราบเกี่ยวกับบทบาทของผู้เรียนในการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ดังนี้

3.2.1 ผู้เรียนควรศึกษาเนื้อหาชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ด้วยความตั้งใจ

3.2.2 ผู้เรียนควรตั้งใจทำแบบฝึกหัดอย่างเต็มความสามารถ

3.2.3 หากผู้เรียนมีข้อสงสัยใดๆ ให้ผู้เรียนสอบถามผ่านเฟซบุ๊กที่กำหนดไว้

3.2.4 ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียนด้วยความตั้งใจ

3.2.5 เมื่อผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน ผู้เรียนควรจะกดปุ่มหยุดชั่วคราวเพื่อให้วิดีโอที่เล่นอยู่หยุดชั่วคราว และกลับมากดเล่น เมื่อทำแบบทดสอบเสร็จแล้ว

3.2.6 ผู้เรียนสามารถพักหน้าจอโดยการกดหยุดชั่วคราวเพื่อไปทำธุระส่วนตัวได้ แต่หากผู้เรียนต้องการปิดแล้วกลับมาทำต่อในวันหลัง ผู้เรียนควรจะปิดเมื่อศึกษาเนื้อหาเสร็จในแต่ละหน่วยแล้วเท่านั้น มิเช่นนั้นผู้เรียนจะต้องเริ่มศึกษาในหน่วยนั้นใหม่ทั้งหมด

4. ส่วนประกอบของชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์

ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษ อ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 ประกอบด้วย 3 ส่วน ได้แก่

(1) เฟซบุ๊ก ครอบคลุม แนะนำการเรียน และกิจกรรมระหว่างการเรียนรู้

(2) ยูทูป ครอบคลุม เนื้อหา และกิจกรรมระหว่างเรียน หน่วยที่ 2 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมาย หน่วยที่ 3 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำ หน่วยที่ 4 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบยกตัวอย่าง คำอธิบายแบบทดสอบหลังเรียน และข้อมูลเกี่ยวกับผู้สอน

(3) กูเกิ้ล ฟอรัม ครอบคลุม แบบทดสอบก่อนเรียน และแบบทดสอบหลังเรียน

4.1 เฟซบุ๊ก เป็นสื่อสังคมที่ผู้สอนจะสร้างกลุ่มการเรียนรู้ขึ้นมาเพื่อใช้ในการเรียนการสอน โดยมีข้อมูลดังต่อไปนี้

4.1.1 แนะนำการเรียน เป็นการแนะนำชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท ประกอบด้วย

1) คำอธิบายรายวิชา

2) วัตถุประสงค์

3) โครงสร้างรายวิชา

4) คำแนะนำในการเรียน

5) ขั้นตอนการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท

6) การสอบถามปัญหาระหว่างการเรียน

4.1.2 กิจกรรมระหว่างการเรียนรู้ เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนจะต้องปฏิบัติหลังจากที่เรียนจบแต่ละหน่วย โดยจะเป็นข้อคำถามให้ผู้เรียนต้องตอบ ได้แก่

1) หน่วยที่ 2 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมาย ประกอบด้วยข้อคำถาม 3 ข้อ ได้แก่

(1) สรุปความหมายและประโยชน์ของการใช้วิธีการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมาย

(2) ยกตัวอย่างคำชี้แจงรูปแบบบอกความหมาย มา 2 คำ

(3) ยกตัวอย่างประโยคที่มีการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมาย มา 1 ประโยคพร้อมอธิบาย

2) หน่วยที่ 3 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำ
 (1) สรุปความหมายและประโยชน์ของการใช้วิธีการเดาคำศัพท์จากบริบท
 ในรูปแบบกล่าวซ้ำ
 (2) ยกตัวอย่างคำชี้แนะรูปแบบกล่าวซ้ำ มา 2 คำ
 (3) ยกตัวอย่างประโยคที่มีการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำ
 มา 1 ประโยคพร้อมอธิบาย

3) หน่วยที่ 4 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบยกตัวอย่าง
 (1) สรุปความหมายและประโยชน์ของการใช้วิธีการเดาคำศัพท์จากบริบท
 ในรูปแบบยกตัวอย่าง
 (2) ยกตัวอย่างคำชี้แนะรูปแบบยกตัวอย่าง มา 2 คำ
 (3) ยกตัวอย่างประโยคที่มีการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบยกตัวอย่าง
 มา 1 ประโยคพร้อมอธิบาย

4.2 ยูทูป เป็นสื่อสังคมที่วิดีโอที่ถูกสร้างขึ้นจะนำไปอัปโหลดและเชื่อมโยงเพื่อสร้างเรื่องราวให้เกิดขึ้นตามกลวิธีการสอนแบบสตอรีไลน์ โดยมีข้อมูลดังต่อไปนี้

4.2.1 เนื้อหา และกิจกรรมระหว่างเรียน จำนวน 3 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่

- 1) หน่วยที่ 2 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมาย
- 2) หน่วยที่ 3 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำ
- 3) หน่วยที่ 4 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบยกตัวอย่าง

4.2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับผู้สอน แสดงข้อมูลเกี่ยวกับผู้พัฒนาชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ ประกอบด้วย ชื่อ นามสกุล โรงเรียนที่สอนอยู่ในปัจจุบัน อีเมล และที่อยู่เฟซบุ๊ก

4.3.3 คำอธิบายแบบทดสอบหลังเรียน จะแสดงคำตอบที่ถูกต้องพร้อมคำอธิบายจากแบบทดสอบหลังเรียน จำนวน 10 ข้อในทุกหน่วยการเรียนรู้

4.3 กูเกิ้ล ฟอรัม เป็นสื่อออนไลน์ที่ผู้สอนจะสร้างแบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนไว้เพื่อให้ผู้เรียนได้ทำ จำนวน 3 หน่วยการเรียนรู้ โดยแบบทดสอบเป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ เมื่อทำเสร็จแล้วจะทราบผลคะแนนทันที

ภาคที่ 2

คู่มือการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม
โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์



คำนำ

คู่มือการเรียนชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ เป็นเอกสารที่ใช้ประกอบการเรียนด้วยชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท ผลิตขึ้นเพื่อเป็นคู่มือในการใช้ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์สำหรับผู้เรียน รายละเอียดประกอบด้วย การเตรียมตัว บทบาทของผู้เรียน ขั้นตอนการเรียนรู้ และวิธีการใช้ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์

ผู้ผลิตชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ หวังว่าคู่มือการใช้ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์จะเป็นประโยชน์ต่อผู้สอนอย่างมาก หากมีข้อบกพร่องประการใด ผู้จัดทำขอน้อมรับเพื่อนำมาปรับปรุงพัฒนาต่อไป

นายพศิน คงภักคพูน
ผู้ผลิต



สารบัญ

เนื้อหา	หน้า
การเตรียมตัวของผู้เรียน	90
บทบาทของผู้เรียน	90
ขั้นตอนการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์	91
การใช้ชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์	92



1. การเตรียมตัวของผู้เรียน

ในการศึกษาชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 ผู้เรียนจะต้องเตรียมตัวในการศึกษาชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ ดังนี้

1.1 ผู้เรียนควรศึกษาคู่มือการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ ประกอบด้วย (1) คำอธิบายรายวิชา (2) วัตถุประสงค์ (3) โครงสร้างรายวิชา (4) คำแนะนำในการเรียน และ (5) ขั้นตอนการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท อย่างละเอียดทุกขั้นตอน ก่อนที่จะเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ เพื่อให้การเรียนรู้เป็นไปด้วยความสะดวก เข้าใจเนื้อหาสาระ และเกิดประสิทธิภาพในการเรียนมากที่สุด

1.2 เตรียมความพร้อมของอุปกรณ์ หากผู้เรียนเข้าเรียนชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ ผ่านสมาร์ตโฟน ผู้เรียนจะต้องมีแอปพลิเคชันยูทูปติดตั้งไว้ในสมาร์ตโฟนไว้เรียบร้อยแล้ว

1.3 การเตรียมอุปกรณ์เสริม และเครื่องมือในการศึกษาในบทเรียนคอมพิวเตอร์บนโทรศัพท์เคลื่อนที่ ประกอบด้วย 1) หูฟัง และ 2) สมุดและปากกาเพื่อจดบันทึก

2. บทบาทของผู้เรียน

ในขณะที่เรียนด้วยการพัฒนาชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท ผู้เรียนมีบทบาทดังนี้

2.1 ศึกษาเนื้อหาชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ ด้วยความตั้งใจ

2.2 ปฏิบัติกิจกรรมระหว่างเรียนด้วยความตั้งใจและอย่างเต็มความสามารถ

2.3 ทำแบบทดสอบ อย่างเต็มความสามารถและด้วยความตั้งใจ รอบคอบ

2.4 หากพบปัญหาในการใช้งานบทเรียนขณะกำลังเรียนอยู่ ให้ผู้เรียนแจ้งผู้สอนผ่านเฟซบุ๊กทันที

3. ขั้นตอนการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์

ในการเรียนรู้ด้วยการใช้ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์มี 4 ขั้นตอน ที่ผู้เรียนต้องประกอบกิจกรรมให้ครบทั้ง 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมตัวก่อนเข้าสู่บทเรียน ผู้สอนจะทำการเชิญผู้เรียนเข้ากลุ่มการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคม (เฟซบุ๊ก) หลังจากนั้นผู้สอนจะให้ผู้เรียนอ่านข้อมูลสำคัญก่อนการเรียนรู้ ประกอบด้วย (1) คำอธิบายรายวิชา (2) วัตถุประสงค์ (3) โครงสร้างรายวิชา (4) คำแนะนำในการเรียน และ (5) ขั้นตอนการเรียนรู้ และให้ผู้เรียนสอบถามได้หากมีข้อสงสัยในโพสต์ที่กำหนด

ขั้นที่ 2 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน โดยผู้เรียนเริ่มเรียนชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ ด้วยการเข้าเรียนในชุดการเรียนรู้บทที่ 1 บทนำ เพื่อทำความเข้าใจเรื่องราวทั้งหมดก่อนเริ่มเรียน และผู้เรียนสามารถเลือกบทเรียนที่ต้องการเรียนได้ ดังนี้

- 1) ศึกษาเรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมาย
- 2) ศึกษาเรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำ
- 3) ศึกษาเรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบยกตัวอย่าง

ขั้นที่ 3 ขั้นประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบไปด้วยขั้นตอนดังต่อไปนี้

1) ผู้เรียนต้องทำแบบทดสอบก่อนเรียนในหน่วยที่เลือกเรียน โดยแบบทดสอบเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบจำนวน 10 ข้อ ในกูเกิ้ล ฟอรัม ในเวลา 15 นาที ระบบจะจัดเก็บข้อมูลการเลือกคำตอบของผู้เรียนและคะแนนของผู้เรียนไว้ในกูเกิ้ล ฟอรัม

2) ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาสาระในชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ โดยใช้เวลา 180 นาทีต่อหนึ่งหน่วยการเรียนรู้ โดยในบทเรียนจะมีกิจกรรมระหว่างเรียนที่กำหนดไว้ให้ผู้เรียนได้ทำระหว่างศึกษาหน่วยการเรียนนั้นๆ

3) ผู้เรียนต้องทำแบบทดสอบหลังเรียนในหน่วยที่เลือกเรียน โดยแบบทดสอบเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบจำนวน 10 ข้อ ในกูเกิ้ล ฟอรัม ในเวลา 15 นาที ระบบจะจัดเก็บข้อมูลการเลือกคำตอบของผู้เรียนและคะแนนของผู้เรียนไว้ในกูเกิ้ล ฟอรัม

ขั้นที่ 4 ขั้นสรุปบทเรียน ผู้เรียนเข้าสู่บทที่ 5 ซึ่งเป็นบทส่งท้าย เพื่อเป็นการสรุปเรื่องราวทั้งหมดที่เกิดขึ้นในชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ รวมถึงให้ผู้เรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจ

4. การใช้ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์

ให้ผู้เรียนปฏิบัติตามขั้นตอนแนะนำการใช้ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 เปิดเครื่องคอมพิวเตอร์หรือสมาร์ทโฟน เข้าสู่เว็บไซต์เฟซบุ๊ก จากนั้นตอบรับผลการเชิญชวนเข้าสู่กลุ่มการเรียนรู้ ดังภาพ



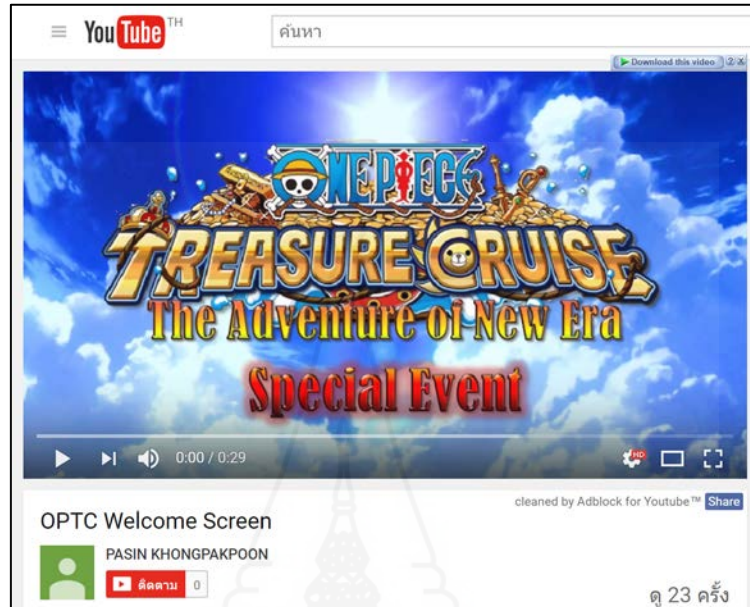
ภาพที่ 5.1 ภาพกลุ่มการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาอังกฤษ

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาข้อมูลก่อนเริ่มเรียน ดังภาพ



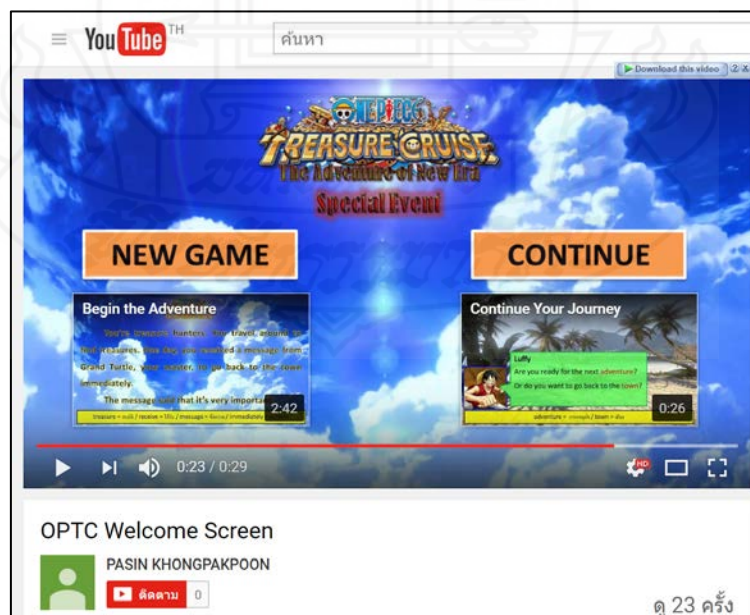
ภาพที่ 5.2 ภาพหน้าจอหลักเพื่อเข้าสู่หน้าจอข้อมูลต่างๆ

ขั้นตอนที่ 3 ผู้เรียนเข้าสู่บทเรียนผ่านการเชื่อมโยงที่กำหนดไว้ให้ ผู้เรียนจะพบกับหน้าจอต้อนรับเข้าสู่บทเรียน ดังภาพ



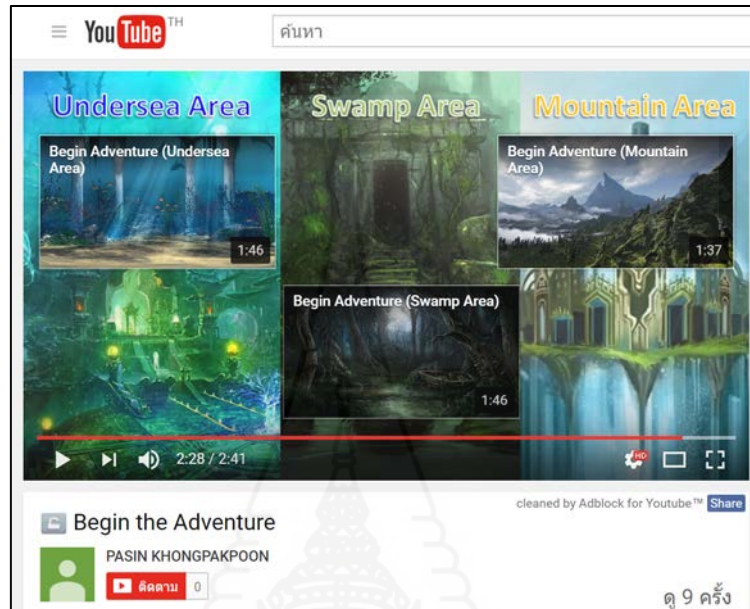
ภาพที่ 5.3 หน้าจอต้อนรับเข้าสู่บทเรียน

ขั้นตอนที่ 4 เมื่อสิ้นสุดหน้าจอต้อนรับ ผู้เรียนสามารถเลือกเข้าบทเรียนได้ 2 ทางด้วยกันได้แก่ 1) New Game เมื่อเข้าสู่บทเรียนเป็นครั้งแรก และ 2) Continue เมื่อเคยศึกษาบทเรียนมาแล้ว และต้องการเข้าศึกษาต่อ ดังภาพ



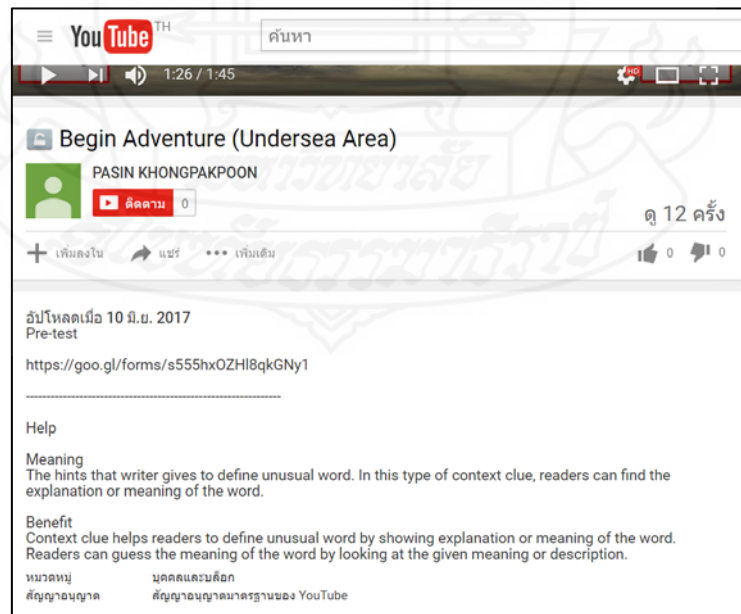
ภาพที่ 5.4 หน้าจอเลือกเข้าเรียนบทเรียน

ขั้นตอนที่ 5 หากผู้เรียนกด New Game ผู้เรียนจะเข้าสู่การดำเนินเนื้อเรื่อง และเมื่อผู้เรียนดำเนินเนื้อเรื่องไปได้สักระยะหนึ่งผู้เรียนจะสามารถเลือกเรียนหน่วยการเรียนรู้ที่ต้องการเรียนได้ดังภาพ



ภาพที่ 5.5 หน้าจอเลือกหน่วยการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 6 ผู้เรียนสามารถเข้าสู่การทำแบบทดสอบก่อนเรียนโดยผ่านการเชื่อมโยงที่อยู่ในช่องคำอธิบายข้างล่างวิดีโอ ดังภาพ



ภาพที่ 5.6 การเข้าสู่แบบทดสอบก่อนเรียน

ขั้นตอนที่ 7 หลังจากที่ผู้เรียนกดเข้าไปยังการเชื่อมโยงที่กำหนดผู้เรียนจะเข้าสู่หน้าจอทำแบบทดสอบก่อนเรียนในหน่วยนั้นๆ ดังภาพ

ภาพที่ 5.7 หน้าจอทำแบบทดสอบก่อนเรียน

ขั้นตอนที่ 8 เมื่อทำแบบทดสอบก่อนเรียนครบ 10 ข้อ ให้คลิกส่ง จะปรากฏหน้าจอให้ผู้เรียนกดปุ่มดูคะแนนของผู้เรียนเพื่อดูรายงานผลการทดสอบก่อนเรียน ดังภาพ

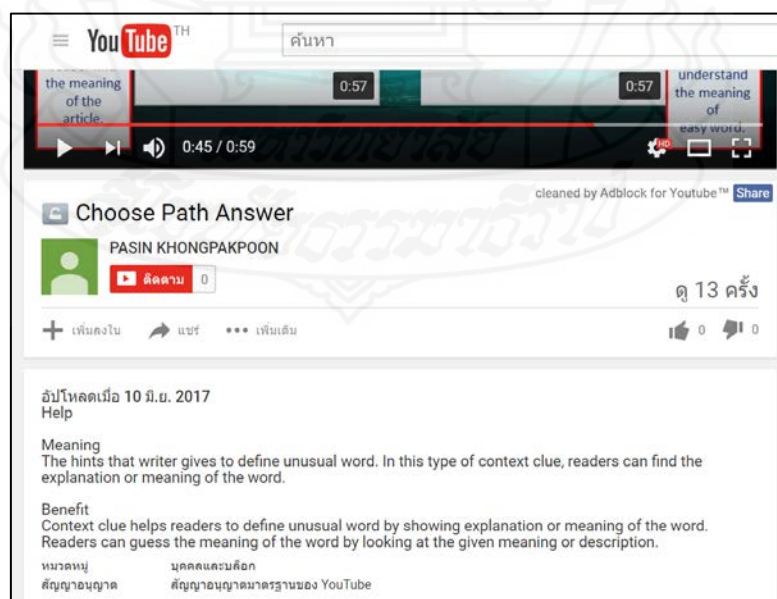
ภาพที่ 5.8 หน้าจอการเข้าดูรายงานผลการทดสอบก่อนเรียน

ขั้นตอนที่ 9 ในระหว่างการเรียน ผู้เรียนจะได้ทำกิจกรรมระหว่างเรียน โดยผู้เรียนจะต้องอ่านข้อความ และเลือกตอบให้ถูกต้อง โดยคลิกที่การเชื่อมโยงภาพ หากผู้เรียนตอบถูกผู้เรียนจะสามารถดำเนินเรื่องราวต่อไปได้ หากผู้เรียนตอบผิดผู้เรียนจะต้องกลับมาทำข้อความนี้ใหม่อีกครั้งหนึ่ง ดังภาพ



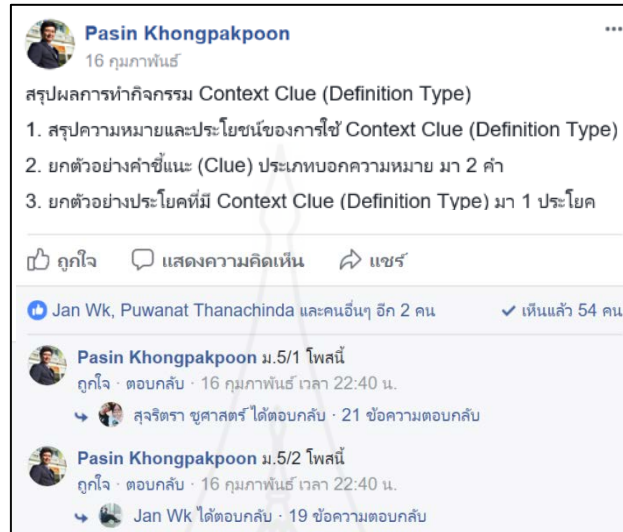
ภาพที่ 5.9 ภาพหน้าจอการทำกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 10 ในระหว่างการทำกิจกรรมระหว่างเรียน ผู้เรียนสามารถทบทวนเนื้อหาได้จากช่องคำอธิบายข้างล่างวิดีโอ ดังภาพ



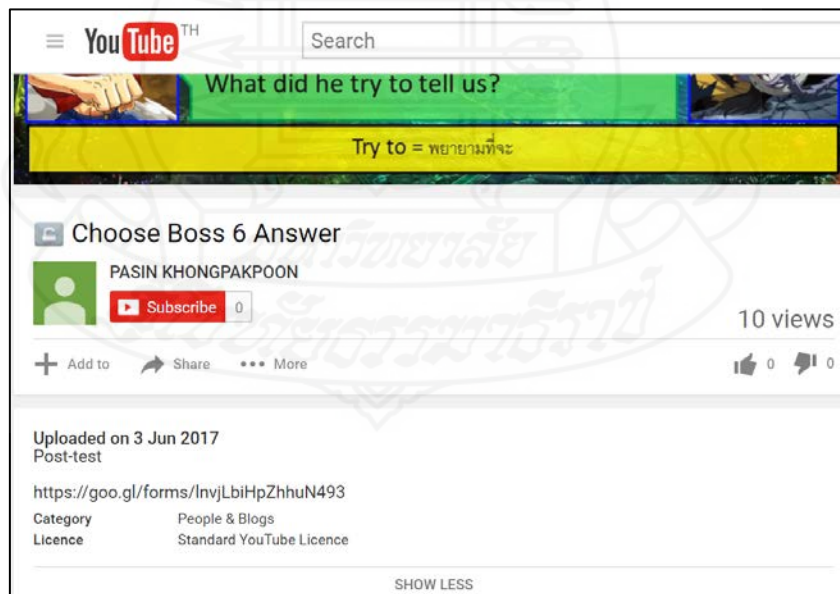
ภาพที่ 5.10 เนื้อหาที่อยู่ในช่องคำอธิบายข้างล่างวิดีโอ

ขั้นตอนที่ 11 หลังจากที่ทำกิจกรรมเสร็จสิ้นกิจกรรมระหว่างเรียนในแต่ละช่วง นักเรียนจะเข้าสู่ Facebook เพื่อตอบคำถามที่ครูตั้งไว้ให้ ดังภาพ



ภาพที่ 5.11 กิจกรรมที่ให้นักเรียนทำเมื่อทำกิจกรรมแต่ละช่วงเสร็จ

ขั้นตอนที่ 12 หลังจากที่ทำกิจกรรมเสร็จสิ้นกิจกรรมระหว่างเรียน ผู้เรียนสามารถเข้าทำแบบทดสอบหลังเรียนได้ จากช่องคำอธิบายข้างล่างวิดีโอ ดังภาพ



ภาพที่ 5.12 หน้าจอสนทนาที่เป็นการเชื่อมโยงไปยังกูเกิ้ล ฟอรัม เพื่อทำแบบทดสอบหลังเรียน

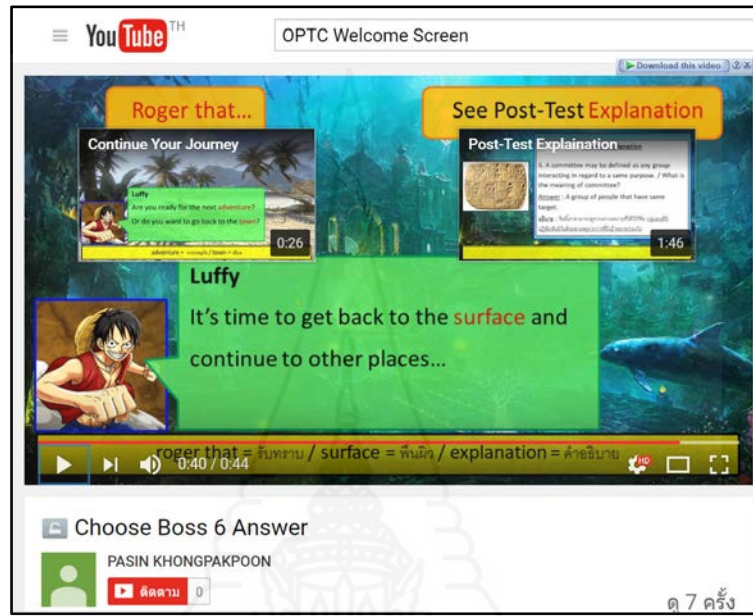
ขั้นตอนที่ 13 หลังจากที่ผู้เรียนกดเข้าไปยังการเชื่อมโยงที่กำหนดผู้เรียนจะเข้าสู่หน้าจอทำแบบทดสอบหลังเรียนในหน่วยนั้นๆ ดังภาพ

ภาพที่ 5.13 หน้าจอทำแบบทดสอบหลังเรียน

ขั้นตอนที่ 14 เมื่อทำแบบทดสอบหลังเรียนครบ 10 ข้อ ให้คลิกส่ง จะปรากฏหน้าจอให้ผู้เรียนกดปุ่มดูคะแนนของผู้เรียนเพื่อดูรายงานผลการทดสอบหลังเรียน ดังภาพ

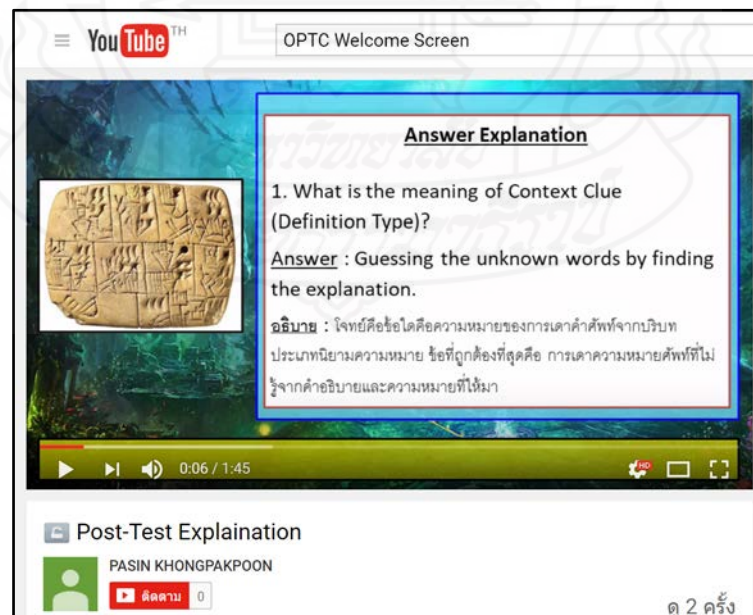
ภาพที่ 5.14 หน้าจอการเข้าดูรายงานผลการทดสอบหลังเรียน

ขั้นตอนที่ 15 เมื่อผู้เรียนดูรายงานผลการทดสอบหลังเรียนเสร็จ ให้ผู้เรียนสลับหน้าจอกลับมาดูการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ และดำเนินเนื้อเรื่องต่อ โดยผู้เรียนสามารถเลือกได้ว่าจะดำเนินเนื้อเรื่องต่อทันที หรือจะดูคำอธิบายแบบทดสอบหลังเรียนดังกล่าว



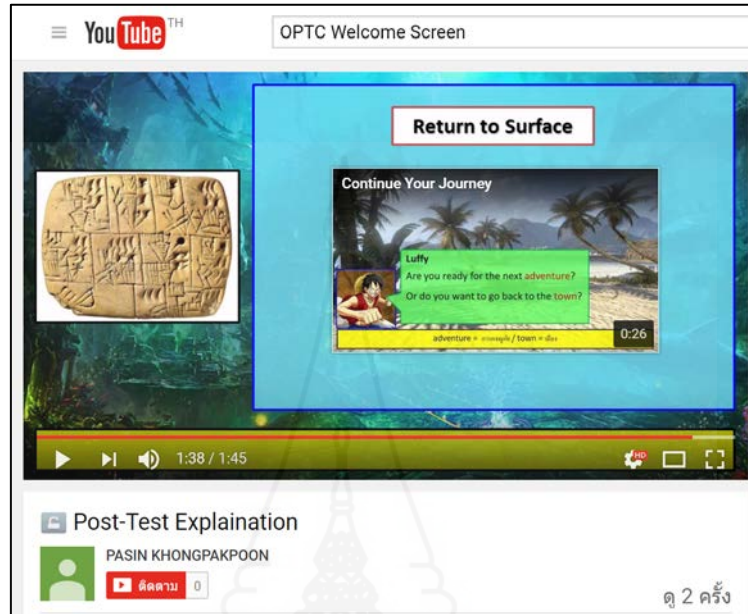
ภาพที่ 5.15 หน้าจอเลือกเพื่อดำเนินการต่อหรือดูเฉลยพร้อมคำอธิบาย

ขั้นตอนที่ 16 เมื่อผู้เรียนกดเข้ามาดูคำอธิบายแบบทดสอบหลังเรียน ผู้เรียนสามารถกดหยุดชั่วคราวเพื่ออ่านคำอธิบายได้ ดังภาพ



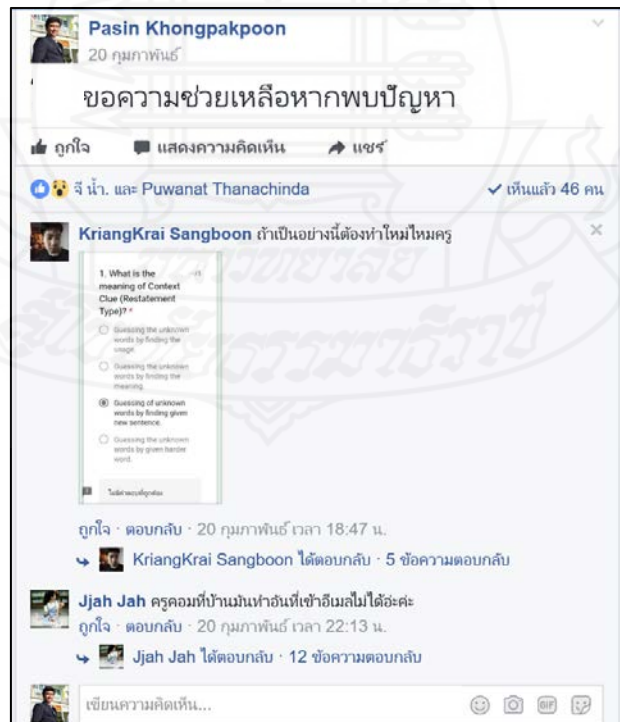
ภาพที่ 5.16 หน้าจอเฉลยพร้อมคำอธิบายจากแบบทดสอบหลังเรียน

ขั้นตอนที่ 17 เมื่อผู้เรียนอ่านเฉลยพร้อมคำอธิบายจากแบบทดสอบหลังเรียนเสร็จสิ้น ผู้เรียนสามารถกลับไปดำเนินเนื้อเรื่องต่อได้ทันที ดังภาพ



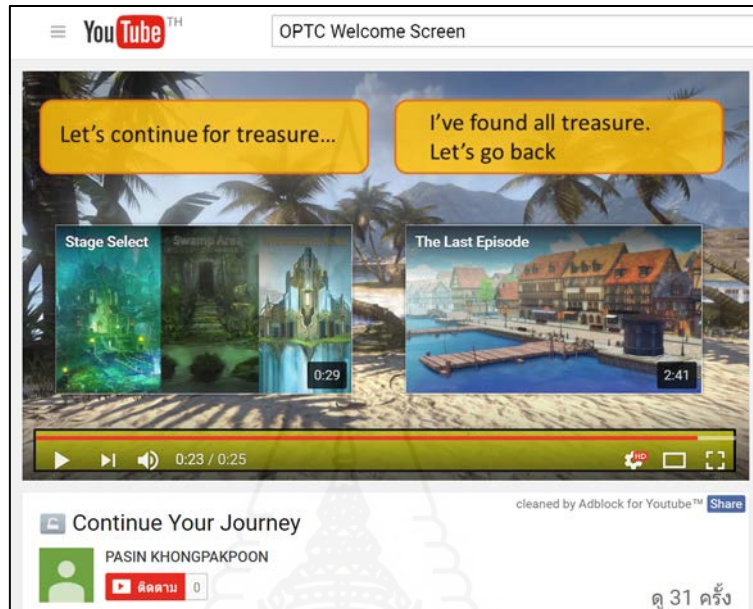
ภาพที่ 5.17 หน้าจอกลับไปดำเนินเนื้อเรื่องต่อ

ขั้นตอนที่ 18 เมื่อผู้เรียนสามารถสอบถามได้โต้โพสต์ที่กำหนดไว้ ดังภาพ



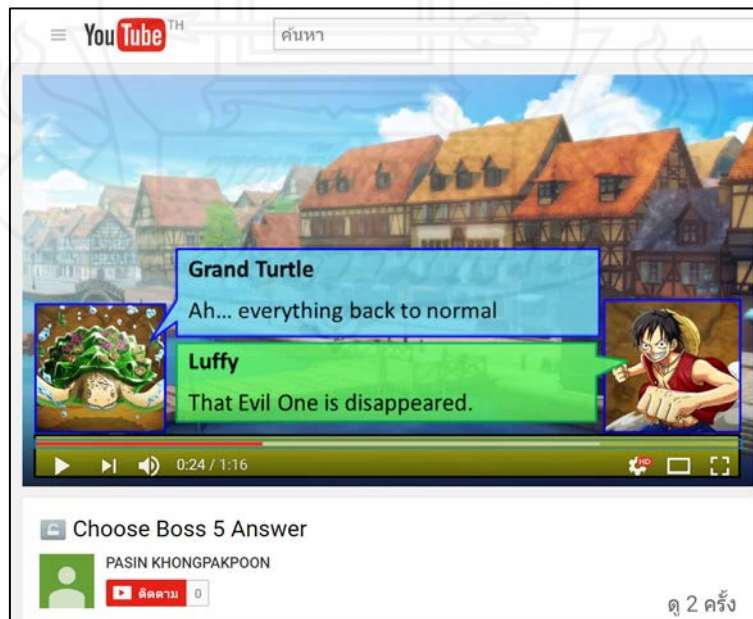
ภาพที่ 5.18 หน้าจอโพสต์เพื่อสอบถามปัญหา

ขั้นตอนที่ 19 เมื่อผู้เรียนมายังหน้าจอศึกษาต่อ จะมีหัวข้อให้ผู้เรียนเลือก หากผู้เรียนยังเรียนไม่ครบทั้งสามหน่วย ให้ผู้เรียนเลือกฝั่งซ้าย ผู้เรียนจะกลับไปขั้นตอนที่ 5 หากผู้เรียนศึกษาครบทั้งหมดแล้วให้ผู้เรียนเลือกฝั่งขวาเพื่อดำเนินเนื้อเรื่องต่อ ดังภาพ



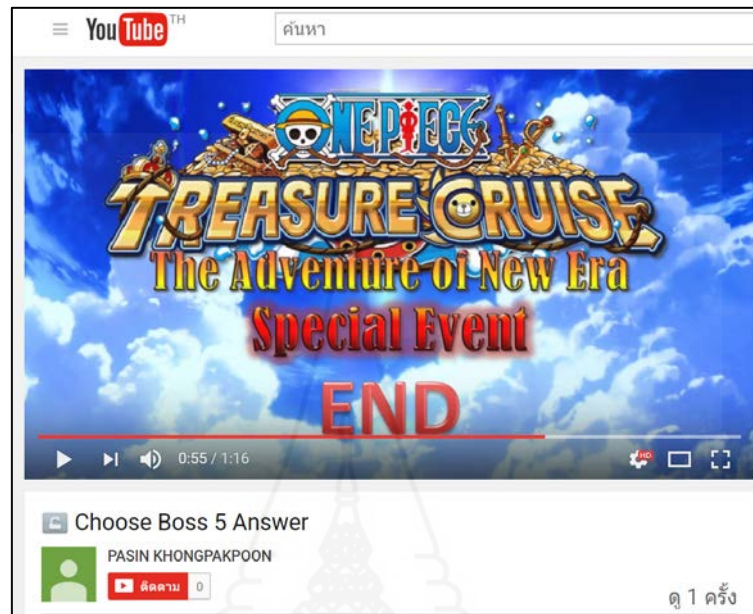
ภาพที่ 5.19 หน้าจอศึกษาต่อ

ขั้นตอนที่ 20 หลังจากอ่านความเดิมครั้งที่แล้วจบ ผู้เรียนคลิกที่หน้าจอ 1 ครั้ง ผู้เรียนจะเข้าสู่หน้าจอเนื้อเรื่อง ดังภาพ



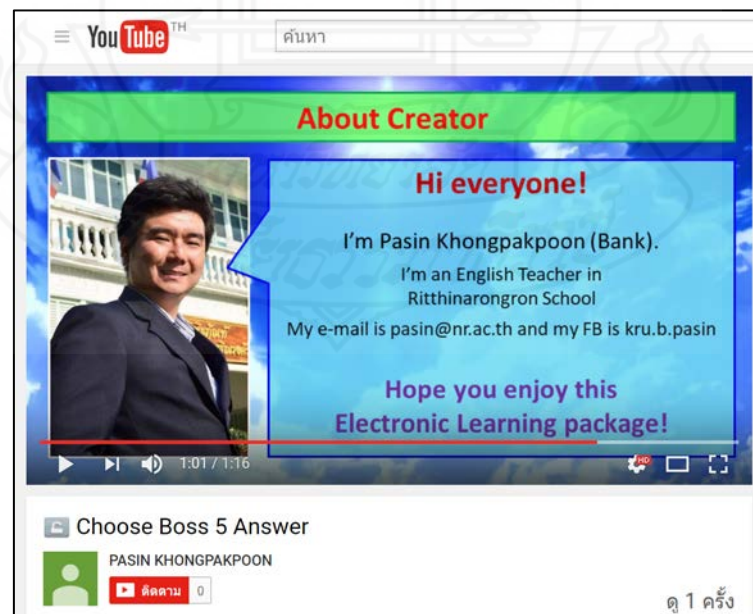
ภาพที่ 5.20 หน้าจอเนื้อเรื่อง

ขั้นตอนที่ 21 เมื่อผู้เรียนทำกิจกรรมเสร็จสิ้น และดำเนินเนื้อเรื่องจนจบ จะปรากฏหน้าจอสิ้นสุดของชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ ดังภาพ



ภาพที่ 5.21 หน้าจอสิ้นสุดการเรียน

ขั้นตอนที่ 22 หลังจากหน้าจอสิ้นสุดของชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ จะปรากฏหน้าจอข้อมูลผู้จัดทำ ดังภาพ



ภาพที่ 5.22 หน้าจอข้อมูลผู้จัดทำ

ภาคที่ 3

แบบฝึกปฏิบัติ



คำนำ

แบบฝึกหัดประกอบชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 เป็นการนำเนื้อหา เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผลิตขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดขณะที่เรียนโดยใช้ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท

ผู้ผลิตชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ หวังว่าคู่มือการใช้ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์จะเป็นประโยชน์ต่อผู้สอนอย่างมาก หากมีข้อบกพร่องประการใด ผู้จัดทำขอน้อมรับเพื่อนำมาปรับปรุงพัฒนาต่อไป

นายพศิน คงภักพูน
ผู้ผลิต



Pre-Test

English (Reading and Writing)

M.5

Unit 2 : Context Clue (Definition Type)

Directions : Choose the best answer.

1. What is the meaning of Context Clue (Definition Type)?
 - a) Guessing the unknown words by finding the meaning.
 - b) Guessing the unknown words by finding the unknown words.
 - c) Guessing the unknown words by finding example.
 - d) Guessing the unknown words by finding the usage.

2. What is the benefit of Context Clue (Definition Type)?
 - a) This type helps reader create a good article.
 - b) This type helps reader guess the word in the passage from example.
 - c) This type helps reader guess the word in the passage from new easy words.
 - d) This type helps reader guess the word in the passage from meaning.

3. Which one is a clue for Context Clue (Definition Type)?
 - a) Are
 - b) For instance
 - c) Or
 - d) For example

4. Which one is NOT a clue for Context Clue (Definition Type)?
 - a) Can be defined as
 - b) Refer to
 - c) In other words
 - d) May be described as

5. Entomology is the study of insects. What is the meaning of Entomology?
 - a) The branch of science concerned with the study of bugs.
 - b) The branch of science concerned with the study of space
 - c) The branch of science concerned with the study of physics
 - d) The branch of science concerned with the study of energy

6. The main section of a story book refers to chapters. What is the meaning of chapter?
 - a) Table
 - b) Unit
 - c) Title
 - d) Page

7. A meteorite means a solid piece from an object that reaches the earth without burning up.

What is the meaning of meteorite?

- a) Rising Sun
- b) Falling star
- c) Falling Moon
- d) Moving Satellite

8. A ship that can travel under the surface of the ocean is called a submarine.

What is the meaning of submarine?

- a) A boat that is moved by pulling oars
- b) A ship equipped with weapons
- c) A boat native to Southeast Asia
- d) A ship that can travel under the sea

9. Person who always arranges things in tidily may be described as punctilious person.

What is the meaning of punctilious?

- a) Dirty
- b) Lazy
- c) Neat
- d) Happy

10. Meat eater is called carnivore. What is the meaning of carnivore?

- a) An animal that feeds on plants
- b) An animal or person that does not eat meat, and sometimes other animal products
- c) An animal that feeds on animal origin
- d) An animal or person that eats both plant and flesh

Pre-Tet Answer Sheet

English (Reading and Writing)

M.5

Unit 2 : Context Clue (Definition Type)

ข้อ	a	b	c	d
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

Total



Post-Test

English (Reading and Writing)

M.5

Unit 2 : Context Clue (Definition Type)

Directions : Choose the best answer.

1. What is the meaning of Context Clue (Definition Type)?
 - a) Guessing the unknown words by finding the example.
 - b) Guessing the unknown words by finding easy words.
 - c) Guessing the unknown words by finding the explanation.
 - d) Guessing the unknown words by finding usage.

2. What is the benefit of Context Clue (Definition Type)?
 - a) This type helps reader guess the word in the passage from example.
 - b) This type helps reader guess the word in the passage from new easy sentence.
 - c) This type helps reader guess the word in the passage from explanation.
 - d) This type helps reader guess the word in the passage from example.

3. Which one is a clue for Context Clue (Definition Type)?
 - a) In other words
 - b) e.g.
 - c) Such as
 - d) Called

4. Which one is NOT a clue for Context Clue (Definition Type)?
 - a) May be described as
 - b) For instance
 - c) Mean
 - d) Call

5. A committee may be defined as any group interacting in regard to a same purpose. What is the meaning of committee?
 - a) A group of people that have same characteristic.
 - b) A group of people that have same type of body.
 - c) A group of people that have same manner.
 - d) A group of people that have same target.

6. Unique is something that unlike anything else in a good way. What is the meaning of unique?

- a) Better, greater, or different from what is usual
- b) Not different
- c) A commonplace or standard
- d) Not the same as another or each other

7. 200th anniversary celebration called bicentennial. What is the meaning of bicentennial?

- a) The two-hundredth anniversary of an important event
- b) The period of two hundred years
- c) The twenty-five or fifty years of an event
- d) The date on which an event took place in a previous year

8. The fact that our farmland is arable means it is suitable for growing crops.

What is the meaning of arable?

- a) Suit for working
- b) Suit for swimming
- c) Suit for sleeping
- d) Suit for farming

9. An estuary refer to an area of water where the sea meets a river. What is the meaning of estuary?

- a) The salt water
- b) The mouth of a large river
- c) The low ground where water collects
- d) The small area of water

10. Animal that eats only plants called herbivore. What is the meaning of herbivore?

- a) An animal that feed only mushroom.
- b) An animal that feeds on meat.
- c) An animal that feeds on plants.
- d) An animal that eats both plant and flesh.

Post-Tet Answer Sheet

English (Reading and Writing)

M.5

Unit 2 : Context Clue (Definition Type)

ข้อ	a	b	c	d
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

Total



Answer Key

English (Reading and Writing)

M.5

Unit 2 : Context Clue (Definition Type)

Pre-Test	Post-Test
1. a	1. c
2. d	2. c
3. a	3. d
4. c	4. b
5. a	5. d
6. b	6. a
7. b	7. a
8. d	8. d
9. c	9. b
10. c	10. c



Pre-Test

English (Reading and Writing)

M.5

Unit 3 : Context Clue (Restatement Type)

Directions : Choose the best answer.

1. What is the meaning of Context Clue (Restatement Type)?
 - a) Guessing of unknown words by finding given easy words.
 - b) Guessing the unknown words by finding harder sentence.
 - c) Guessing the unknown words by finding the definition.
 - d) Guessing the unknown words by finding the usage.

2. What is the benefit of Context Clue (Restatement Type)?
 - a) This type helps reader guess the word in the passage from unknown words.
 - b) This type helps reader guess the word in the passage from meaning.
 - c) This type helps reader guess the word in the passage from new easy sentence.
 - d) This type helps reader guess the word in the passage from example.

3. Which one is a clue for Context Clue (Restatement Type)?

a) Such as	b) For example
c) In other words	d) Can be defined as

4. Which one is NOT a clue for Context Clue (Restatement Type)?

a) :.....	b) -.....-
c) (.....)	d) ,.....,

5. These two circles is concentric. In other words, they have the common center. What is the meaning of concentric?
 - a) It has a straight line from the center.
 - b) It has three angles.
 - c) It has parallel sides.
 - d) It has the same middle point.

6. You can take an escalator, or a moving staircase, to go down to the platform.

What is the meaning of escalator?

- a) A set of stairs driven by a motor
- b) A moving platform
- c) A set of steps from one floor to another
- d) A passage or path for walking along

7. The ocean's salinity (salt content) varies from place to place. What is the meaning of salinity?

- a) Sweetness
- b) Spiciness
- c) Sourness
- d) Saltiness

8. I spotted a horde - or pack - of birds flying south across the inlet.

What is the meaning of horde?

- a) Individual
- b) Society
- c) Group
- d) Couple

9. A mother's love is something that is intrinsic, that is natural. What is the meaning of intrinsic?

- a) Made or produced by human
- b) Costing a lot of money
- c) Few difficulties
- d) Belonging naturally

10. Ratha is courageous - brave - so she fights the thief alone. What is the meaning of courageous?

- a) Act without thinking
- b) Ready to face danger
- c) Easily fear
- d) Sad because one has no friends

Pre-Tet Answer Sheet

English (Reading and Writing)

M.5

Unit 3 : Context Clue (Restatement Type)

ข้อ	a	b	c	d
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

Total



Post-Test

English (Reading and Writing)

M.5

Unit 3 : Context Clue (Restatement Type)

Directions : Choose the best answer.

1. What is the meaning of Context Clue (Restatement Type)?
 - a) Guessing the unknown words by finding the usage.
 - b) Guessing the unknown words by finding the meaning.
 - c) Guessing the unknown words by finding given new sentence.
 - d) Guessing the unknown words by given non-related word.

2. What is the benefit of Context Clue (Restatement Type)?
 - a) This type helps reader guess the word in the passage from example.
 - b) This type helps reader guess the word in the passage from harder words.
 - c) This type helps reader guess the word in the passage from new easy word.
 - d) This type helps reader guess the word in the passage from meaning.

3. Which one is a clue for Context Clue (Restatement Type)?
 - a) Which means
 - b) That is
 - c) May be defined as
 - d) For instance

4. Which one is not a clue for Context Clue (Restatement Type)?
 - a) or
 - b) in other words
 - c) such as
 - d) that is

5. I want to become a meteorologist, that is a person who studies and forecasts weather.
What is the meaning of meteorologist?
 - a) An expert in weather forecaster
 - b) A person who predict a person's future
 - c) An expert in astronomy
 - d) A person who protect the environment

6. Thank you for doing such a thorough - really complete and careful - job.

What is the meaning of thorough?

- a) Complete all the content
- b) Complete with regard to every detail
- c) Do something with thought
- d) Always pay attention

7. Grandfather was a rock, in other words, he was strong, in difficult situations.

What is the meaning of rock?

- a) The solid thing on surface
- b) A movement from side to side
- c) Able to endure great pressure
- d) A type of music

8. If you visit Alaska, you will likely see many glaciers, or slow moving masses of ice.

What is the meaning of glacier?

- a) Ice floe
- b) Iceberg
- c) Icecap
- d) Snow

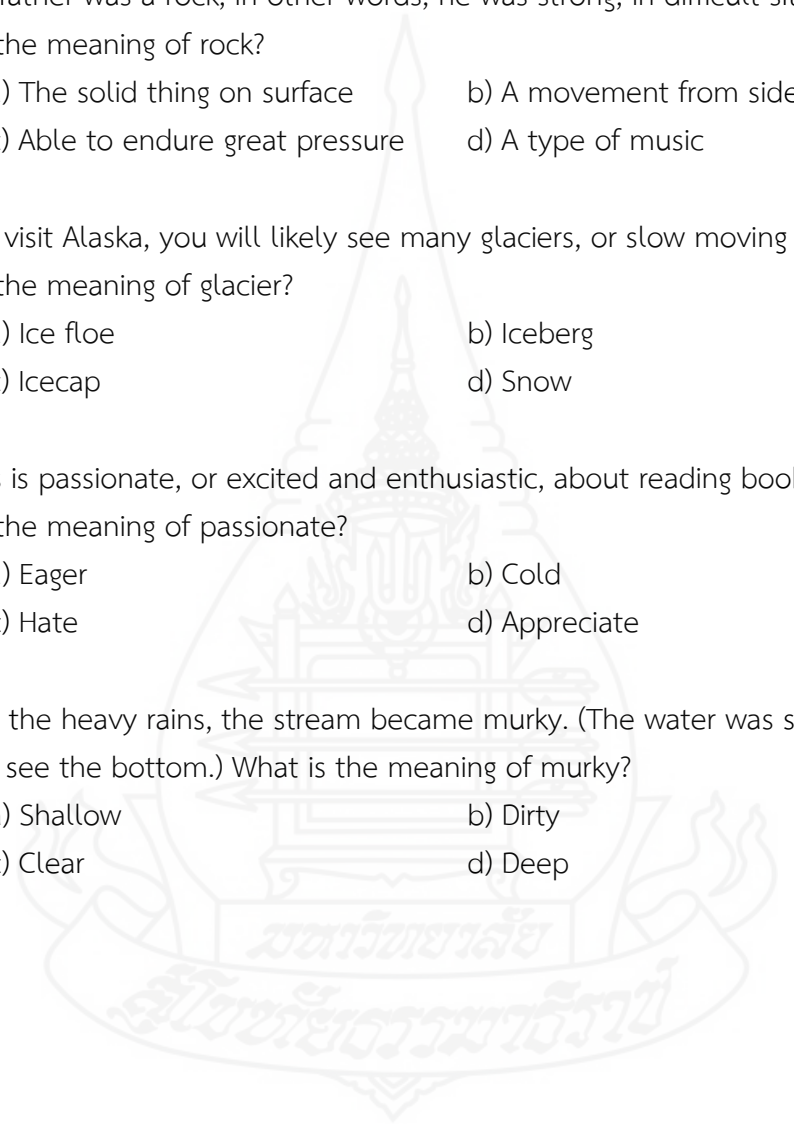
9. Carlos is passionate, or excited and enthusiastic, about reading books.

What is the meaning of passionate?

- a) Eager
- b) Cold
- c) Hate
- d) Appreciate

10. After the heavy rains, the stream became murky. (The water was so cloudy you couldn't see the bottom.) What is the meaning of murky?

- a) Shallow
- b) Dirty
- c) Clear
- d) Deep



Post-Tet Answer Sheet

English (Reading and Writing)

M.5

Unit 3 : Context Clue (Restatement Type)

ข้อ	a	b	c	d
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

Total



Answer Key

English (Reading and Writing)

M.5

Unit 3 : Context Clue (Restatement Type)

Pre-Test	Post-Test
1. a	1. c
2. c	2. c
3. c	3. b
4. a	4. c
5. d	5. a
6. a	6. b
7. d	7. c
8. c	8. a
9. d	9. d
10. b	10. b



Pre-Test

English (Reading and Writing)

M.5

Unit 4 : Context Clue (Example Type)

Directions : Choose the best answer.

1. What is the meaning of Context Clue (Example Type)?
 - a) Guessing the unknown words by finding the explanation.
 - b) Guessing of unknown words by finding given easy sentences.
 - c) Guessing the unknown words by finding example.
 - d) Guessing the unknown words by finding the usage.

2. What is the benefit of Context Clue (Example Type)?
 - a) This type helps reader guess the word in the passage from example.
 - b) This type helps reader guess the word in the passage from meaning.
 - c) This type helps reader choose a good journal to read.
 - d) This type helps reader guess the word in the passage from new easy word.

3. Which one is a clue for Context Clue (Example Type)?
 - a) *
 - b) =
 - c) /
 - d) :

4. Which one is not a clue for Context Clue (Example Type)?
 - a) For example
 - b) e.g.
 - c) Called
 - d) Such as

5. Some boys are trained to help their mother with chores, such as washing dishes, cleaning, ironing, etc. What is the meaning of chore?
 - a) Hobby
 - b) Housework
 - c) Occupation
 - d) Part time job

6. Paula was suspended from school because of several infractions of the rules: smoking in the bathroom and dressing improperly. What is the meaning of infraction?
 - a) Practice
 - b) Allowance
 - c) Danger
 - d) Violation

7. Students study many subjects for example, Math, Science, Art and English.

What is the meaning of subject?

- a) A branch of knowledge
- b) A test
- c) An academic
- d) A department

8. When you arrange the condiment shelf, put the salt and pepper next to the paprika.

What is the meaning of condiment?

- a) Snack
- b) Meat
- c) Vegetable
- d) Dressing

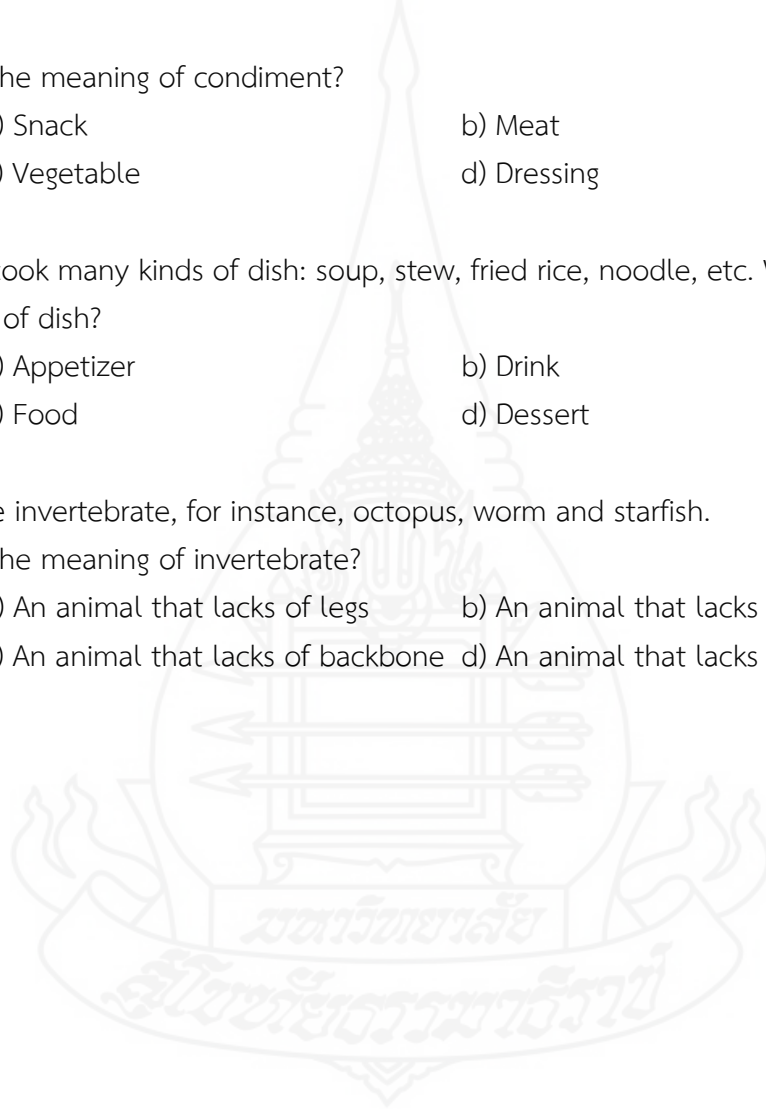
9. I can cook many kinds of dish: soup, stew, fried rice, noodle, etc. What is the meaning of dish?

- a) Appetizer
- b) Drink
- c) Food
- d) Dessert

10. I hate invertebrate, for instance, octopus, worm and starfish.

What is the meaning of invertebrate?

- a) An animal that lacks of legs
- b) An animal that lacks of lungs
- c) An animal that lacks of backbone
- d) An animal that lacks of wings



Pre-Tet Answer Sheet

English (Reading and Writing)

M.5

Unit 4 : Context Clue (Example Type)

ข้อ	a	b	c	d
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

Total



Post-Test

English (Reading and Writing)

M.5

Unit 4 : Context Clue (Example Type)

Directions : Choose the best answer.

1. What is the meaning of Context Clue (Example Type)?
 - a) Guessing the unknown words by finding given new sentence.
 - b) Guessing the unknown words by finding given easy word.
 - c) Guessing the unknown words by finding the meaning.
 - d) Guessing the unknown words by finding given example.

2. What is the benefit of Context Clue (Example Type)?
 - a) This type helps reader guess the word in the passage from new easy word.
 - b) This type helps reader guess the word in the passage from example.
 - c) This type helps find the unknown words my finding opposite words.
 - d) This type helps reader guess the word in the passage from meaning.

3. Which one is a clue for Context Clue (Example Type)?

a) /	b) *
c) :	d) =

4. Which one is NOT a clue for Context Clue (Example Type)?

a) e.g.	b) Are
c) For instance	d) For example

5. The debris on the stadium floors e.g. numerous paper cups, ticket stubs, and cigarette butts.
What is the meaning of debris?

a) Waste	b) Bits
c) Ruins	d) Foodstuff

6. Metropolis, such as Bangkok, are inhabited by large numbers of people.
What is the meaning of Metropolis?

a) Perimeter	b) Major city
c) Remote area	d) Region

7. There are many mammals: bat, monkey, buffalo and deer, in the forest.

What is the meaning of mammal?

- a) The animals that drink only milk
- b) The animals that can be tamed
- c) The animals that feed baby by milk
- d) The animals that live in forest

8. The town planted many blossoms around the park, for instance, rose, ixora and sun flower. What is the meaning of blossom?

- a) Garden
- b) Fruit
- c) Tree
- d) Flower

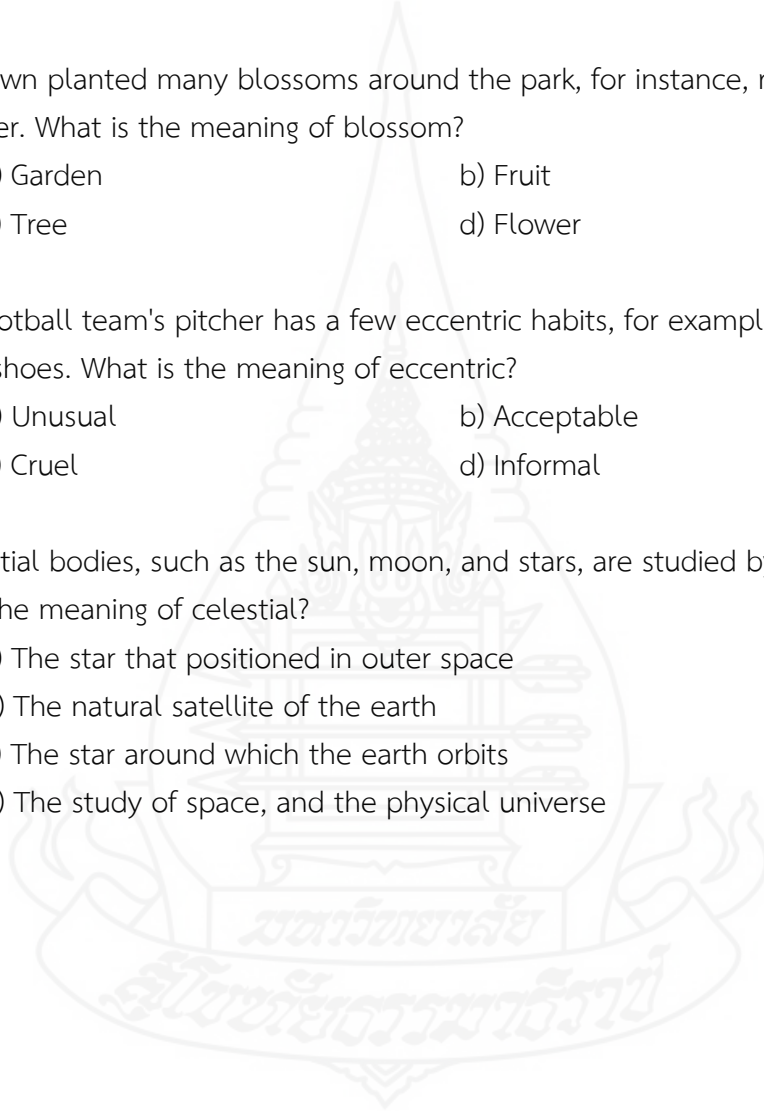
9. Our football team's pitcher has a few eccentric habits, for example, practicing without shoes. What is the meaning of eccentric?

- a) Unusual
- b) Acceptable
- c) Cruel
- d) Informal

10. Celestial bodies, such as the sun, moon, and stars, are studied by scientists.

What is the meaning of celestial?

- a) The star that positioned in outer space
- b) The natural satellite of the earth
- c) The star around which the earth orbits
- d) The study of space, and the physical universe



Post-Tet Answer Sheet

English (Reading and Writing)

M.5

Unit 4 : Context Clue (Example Type)

ข้อ	a	b	c	d
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

Total



Answer Key

English (Reading and Writing)

M.5

Unit 4 : Context Clue (Example Type)

Pre-Test	Post-Test
1. c	1. d
2. a	2. b
3. d	3. c
4. c	4. b
5. b	5. a
6. d	6. b
7. a	7. c
8. d	8. d
9. c	9. a
10. c	10. a



ภาคที่ 4

รายละเอียดของการพัฒนาชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม
โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์



สารบัญ

เนื้อหา	หน้า
เนื้อเรื่องโดยย่อ	
1) บทนำ	128
2) พื้นที่ใต้ทะเล	128
3) พื้นที่หนองบึง	128
4) พื้นที่ภูเขา	128
5) บทสรุป	129
การดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน	
1) การดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนบนเฟซบุ๊ก	129
2) การดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนบนยูทูบ	129
3) การสอบถามปัญหา	129
4) การรายงานผลคะแนนการทำกิจกรรมระหว่างเรียน	130
5) การทำกิจกรรมหลังเรียน	130
หน้าหลัก	
1) ชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์	130
2) กระทำข้อมูลที่นักเรียนจะต้องศึกษาก่อนเข้าเรียน	131
3) หน้าจอต้อนรับ	134
บทเรียน	
1) บทนำเข้าสู่บทเรียน	135
2) หน่วยที่ 2 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมาย	137
3) หน่วยที่ 3 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำ	148
4) หน่วยที่ 4 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบยกตัวอย่าง	159
5) บทสรุป	171
การสอบถามผู้สอนผ่านสื่อสังคม (เฟซบุ๊ก) เมื่อมีปัญหาหรือข้อสงสัยในการเรียน	175

1. เนื้อเรื่องโดยย่อ

1.1 บทนำ

ผู้เรียนเดินทางมาถึงเมืองท่าเรือ พบกับแพนด์เทอเทิลด์ โดยแพนด์เทอเทิลด์จะออกมาต้อนรับเรา และแนะนำให้เราพบกับลูฟี่ ลูฟี่จะบอกว่าเขาพบกับหีบสมบัติ แต่เปิดไม่ได้ แพนด์เทอเทิลด์ จะบอกว่าแผ่นศิลาน่าจะเป็นกุญแจในการเปิดหีบ จากนั้นเขาจึงบอกว่าให้พวกเราไปที่เกาะร้างเพื่อหาคำตอบ เมื่อผู้เรียนและลูฟี่มาถึงเกาะร้างแผ่นศิลาจะแนะนำสถานที่ที่สามารถไปได้ ได้แก่พื้นที่ใต้ทะเล พื้นที่หนองบึง และพื้นที่ภูเขา

1.2 พื้นที่ใต้ทะเล

เมื่อผู้เรียนมาถึงพื้นที่ใต้ทะเล ผู้เรียนจะต้องเลือกเส้นทางที่ถูกต้องเพื่อเข้าสู่พื้นที่ต่อไป เมื่อผู้เล่นเลือกเส้นทางได้ถูกต้อง ผู้เล่นจะเข้าสู่พื้นที่ที่ลึกเข้าไป จากนั้นจะมีปลาว่ายออกมา ผู้เรียนจะต้องเลือกปลาตัวที่จะนำทางไปยังวิหารใต้ทะเล เมื่อผู้เล่นมาถึงวิหารใต้ทะเลแล้ว ผู้เรียนจะพบกับอาลอง ผู้พิทักษ์วิหารแห่งนี้ ผู้เรียนจะต้องต่อสู้กับอาลอง โดยการโจมตีจุดอ่อนของอาลองให้ถูกต้อง เมื่อผู้เรียนเอาชนะอาลองได้ อาลองจะทิ้งคำพูดสุดท้ายไว้ว่า อย่าเปิดหีบสมบัติ มิเช่นนั้นโลกจะล่มสลาย ผู้เรียนและลูฟี่จะยังไม่เข้าใจความหมายของคำพูดนั้น และนำสมบัติที่ใช้เปิดหีบสมบัติคืออัญมณีสีฟ้าที่ชื่อว่าแซฟไฟร์

1.3 พื้นที่หนองบึง

เมื่อผู้เรียนมาถึงพื้นที่หนองบึง ผู้เรียนจะต้องเลือกเส้นทางที่ถูกต้องเพื่อเข้าสู่พื้นที่ต่อไป เมื่อผู้เล่นเลือกเส้นทางได้ถูกต้อง ผู้เล่นจะเข้าสู่พื้นที่ที่ลึกเข้าไป ผู้เล่นจะพบกับสัตว์ประหลาด ผู้เล่นจะต้องกำจัดสัตว์ประหลาดทั้งสองตัวให้ได้ เมื่อผู้เล่นกำจัดสัตว์ประหลาดได้แล้ว ผู้เรียนจะพบกับวิหารแห่งหนองบึง ผู้เรียนจะพบกับคุโระ ผู้พิทักษ์วิหารแห่งนี้ ผู้เรียนจะต้องต่อสู้กับคุโระ โดยการโจมตีตัวจริงของคุโระให้ได้ เมื่อผู้เรียนเอาชนะคุโระได้ คุโระจะทิ้งคำพูดสุดท้ายไว้ว่า อย่าเปิดหีบสมบัติ โดยเด็ดขาด ผู้เรียนและลูฟี่จะยังไม่เข้าใจความหมายของคำพูดนั้น และนำสมบัติที่ใช้เปิดหีบสมบัติคืออัญมณีสีเขียวที่ชื่อว่ามรกต

1.4 พื้นที่ภูเขา

เมื่อผู้เรียนมาถึงพื้นที่ภูเขา ผู้เรียนจะพบกับก้อนเมฆที่ลอยมาเพื่อจะพาผู้เรียนไปยังยอดเขา ผู้เรียนจะต้องเลือกก้อนเมฆที่ถูกต้องเพื่อไปยังยอดเขา เมื่อผู้เรียนมาถึงยอดเขาฟ้าจะผ่าลงมาอย่างรุนแรง และจะมีลูกบอลไฟฟ้าล้อมรอบผู้เรียนไว้ ผู้เรียนจะต้องเลือกห้องที่ถูกต้องเพื่อผ่าลูกบอลไฟฟ้าออกไป เมื่อผู้เรียนผ่าออกมาได้ ผู้เรียนจะพบกับวิหารแห่งภูเขา ผู้เรียนจะพบกับเอเนลู ผู้พิทักษ์วิหารแห่งนี้ ผู้เรียนจะต้องต่อสู้กับเอเนลู โดยการโจมตีไปยังลูกบอลไฟฟ้าที่เบาที่สุดเพื่อสะท้อนการโจมตีกลับไป เมื่อผู้เรียนเอาชนะเอเนลูได้ เอเนลูจะทิ้งคำพูดสุดท้ายไว้ว่า อย่าเปิดหีบสมบัติ เพราะสิ่งที่อยู่ในหีบ พระเจ้าไม่สามารถเอาชนะได้ ผู้เรียนและลูฟี่จะยังไม่เข้าใจความหมายของคำพูดนั้น และนำสมบัติที่ใช้เปิดหีบสมบัติคืออัญมณีสีส้มที่ชื่อว่าบุษราคัม

1.5 บทสรุป

ผู้เรียนและลูฟี่กลับมายังเมืองท่าเรือ พร้อมกับพบกับแกรนด์เทอเทิลด์ ทั้งสามเปิดหีบสมบัติขึ้นมา ท้องฟ้ากลับมืดหม่น และปีศาจที่ถูกผนึกไว้ออกมาจากกล่องสมบัติ ลูฟี่และแกรนด์เทอเทิลด์ จะตกใจกลัวเพราะปีศาจตัวนั้นมีรูปร่างคล้ายกับไวท์เบียร์ดซึ่งเป็นโจรสลัดที่แข็งแกร่งที่สุดในตำนาน ปีศาจนั้นจะบอกว่าตนเองไม่ใช่ไวท์เบียร์ด ตนเองชื่อว่าอีวิลวันที่ยืมร่างไวท์เบียร์ดที่เป็นโจรสลัดที่แข็งแกร่งที่สุดมาเท่านั้น ลูฟี่จึงประกาศว่าตนเองนั้นไม่กลัวปีศาจ และจะเข้าโจมตีอีวิลวัน โดยผู้เรียนจะต้องเข้าสู่กับอีวิลวันโดยการโจมตีจุดอ่อนของอีวิลวันให้ได้ เมื่อนักเรียนกำจัดอีวิลวันได้ท้องฟ้าจะกลับมาสดใสเหมือนปกติ นักเรียนจะรำลากับแกรนด์เทอเทิลด์และลูฟี่เพื่อออกเดินทางต่อ

2. การดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน

2.1 การดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนบนเฟซบุ๊ก มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

- 2.1.1 ครูเปิดกลุ่มในเฟซบุ๊ก และให้นักเรียนเข้าร่วมกลุ่ม
- 2.1.2 นักเรียนอ่านข้อมูลความรู้ก่อนเข้าเรียน ได้แก่ คำอธิบายรายวิชา วัตถุประสงค์ โครงสร้างรายวิชา คำแนะนำ และขั้นตอนการเรียน

2.1.3 นักเรียนเข้าสู่ชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์

2.2 การดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนบนยูทูป มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

- 2.2.1 นักเรียนเริ่มเรียนบทนำ
- 2.2.2 นักเรียนเลือก New Game หากนักเรียนเพิ่งเริ่มต้นเรียนชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ เป็นครั้งแรก และเลือก Continue หากนักเรียนเคยเรียนชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ มาก่อนแล้ว
- 2.2.3 หากนักเรียนเลือก New Game นักเรียนจะเข้าสู่เนื้อเรื่องบทนำ และเข้าสู่หน้าจอเลือกหน่วยการเรียน หากนักเรียนเลือก Continue นักเรียนจะเข้าสู่หน้าจอเกะร้าง และนักเรียนสามารถเลือกได้ว่าจะกลับไปเมืองท่าเรือ หรือตามหาสมบัติต่อ ซึ่งหากนักเรียนเลือกว่าจะกลับไปเมืองท่าเรือ นักเรียนจะเข้าสู่บทสรุป หากนักเรียนเลือกตามหาสมบัติต่อนักเรียนจะเข้าสู่หน้าจอเลือกหน่วยการเรียน

2.2.4 เมื่อนักเรียนเข้าสู่หน้าจอเลือกหน่วยการเรียน นักเรียนสามารถเลือกพื้นที่ที่จะไปได้

2.2.5 นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนในหน่วยที่เลือก

2.2.6 นักเรียนดำเนินกิจกรรมการเรียนในหน่วยที่เลือกจนเสร็จสิ้น

2.2.7 นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน

2.2.8 นักเรียนเรียนทุกหน่วยการเรียนให้เสร็จสิ้น

2.2.9 นักเรียนเข้าสู่บทสรุป

2.2.10 นักเรียนดำเนินกิจกรรมในบทสรุปให้เสร็จสิ้น

2.3 การสอบถามปัญหา มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

2.3.1 นักเรียนเข้าสู่กลุ่มเฟซบุ๊กที่กำหนดไว้

2.3.2 นักเรียนโพสต์ คำถามไว้ใต้กระทู้ที่กำหนดไว้

2.3.3 ผู้สอนจะมาตอบคำถามของนักเรียน

2.4 การรายงานผลคะแนนการทำกิจกรรมระหว่างเรียน

นักเรียนจะต้องรายงานผลคะแนนทุกครั้งหลังทำกิจกรรมในแต่ละช่วงเสร็จผ่านระบบแมสเซนเจอร์ในเฟซบุ๊ก โดยคะแนนที่นักเรียนรายงาน คือคะแนนที่นักเรียนตอบคำถามถูกตั้งแต่ครั้งแรกที่ทำ

2.5 การทำกิจกรรมหลังเรียน มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

- 2.5.1 นักเรียนเข้าสู่กลุ่มเฟซบุ๊กที่กำหนดไว้
- 2.5.2 นักเรียนโพสต์ คำตอบไว้ใต้กระทู้ที่กำหนดไว้
- 2.5.3 ผู้สอนจะมาตรวจสอบคำตอบ หากถูกต้องจะมีข้อความยืนยันคำตอบ

3. หน้าหลัก

3.1 ชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ (เฟซบุ๊ก)



ครูเปิดกลุ่มในเฟซบุ๊ก และให้นักเรียนเข้าร่วมกลุ่ม

3.2 กระทำข้อมูลที่นักเรียนจะต้องศึกษาก่อนเข้าเรียน



นักเรียนศึกษาข้อมูลที่นักเรียนจะต้องศึกษาก่อนเข้าเรียน



นักเรียนศึกษาคำอธิบายรายวิชา



วัตถุประสงค์


ONE PIECE TREASURE CRUISE

Pasiin Khongpakpoon ▸ One Piece Treasure Cruise Special Event
10 มิถุนายน · 🌐

1. หลังจากศึกษาเรื่อง "ความหมาย และลักษณะของการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมาย" แล้วนักเรียนบอกความหมาย และลักษณะ ของการอ่านจับใจความด้วยการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมาย ได้ถูกต้อง
2. หลังจากศึกษาเรื่อง "คำชี้แนะที่ใช้ในการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมาย" แล้วนักเรียนสามารถบอกคำชี้แนะที่ใช้ในการอ่านจับใจความด้วยการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมาย ได้ถูกต้อง
3. หลังจากศึกษาเรื่อง "การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมายไปใช้ในประโยคแบบ

เขียนความคิดเห็น...

นักเรียนศึกษาวัตถุประสงค์



โครงสร้างรายวิชา

ONE PIECE TREASURE CRUISE

Pasiin Khongpakpoon ▸ One Piece Treasure Cruise Special Event
10 มิถุนายน · 🌐

หน่วยที่ 2 การอ่านจับใจความด้วยการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมาย

เรื่องที่ 2.1 ความหมาย และความสำคัญ ของการอ่านจับใจความด้วยการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมาย

เรื่องที่ 2.2 คำชี้แนะที่ใช้ในการอ่านจับใจความด้วยการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมาย

เรื่องที่ 2.3 การอ่านจับใจความด้วยการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมายไปใช้ในประโยคแบบต่างๆ

หน่วยที่ 3 การอ่านจับใจความด้วยการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำ

เขียนความคิดเห็น...

นักเรียนศึกษาโครงสร้างรายวิชา



SPECIAL EVENT

คำแนะนำ

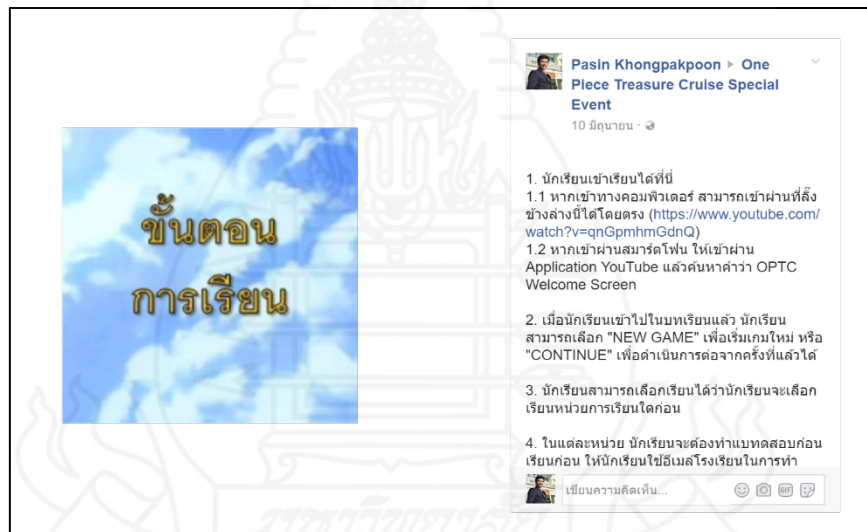
Pasin Khongpakpoon ▸ One Piece Treasure Cruise Special Event
10 มิถุนายน · 🌐

ก่อนเรียน

1. ไข่เคียวชายหาดหรือเน็ตที่เสถียรเพื่อความราบรื่นของการเรียน
2. เตรียมสมุดจดไว้ข้างกายเพื่อจดบันทึกเนื้อหา
3. บทเรียนนี้มีดนตรีประกอบ ให้นักเรียนใส่หูฟังเพื่อฟังได้
4. ในแต่ละหน่วยการเรียนใช้เวลาเรียนประมาณ 2 ชั่วโมง ให้นักเรียนมีสมาธิในการเรียนให้มากที่สุด
5. นักเรียนไม่ควรใช้ Dictionary ในการแปลเนื้อหาหรือแบบฝึกหัดเนื่องจากเนื้อหาจะมีคำศัพท์สำคัญมาให้แล้ว รวมถึงแบบฝึกหัดจะเน้นฝึกในเรื่องการ "เดาคำศัพท์จากบริบท" ฉะนั้นให้นักเรียนทำแบบฝึก

เขียนความคิดเห็น...

นักเรียนศึกษาคำแนะนำในการเรียน



ขั้นตอนการเรียน

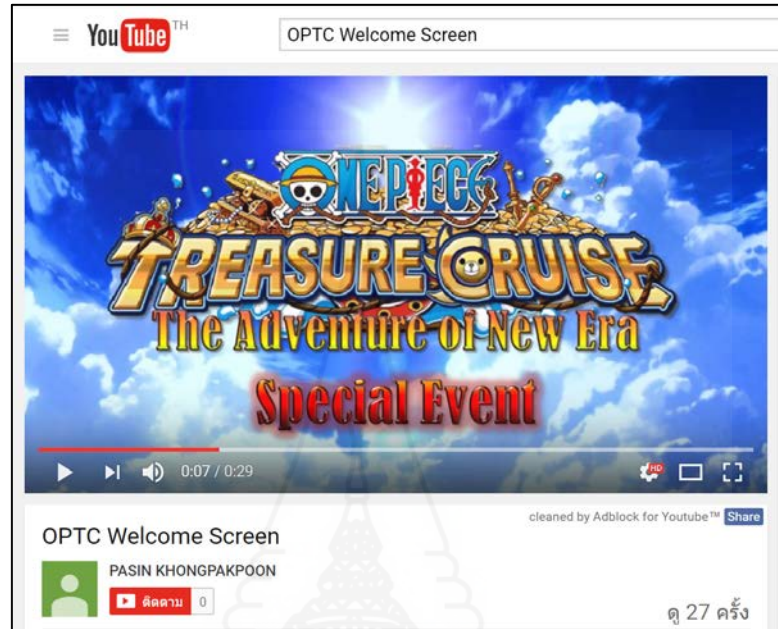
Pasin Khongpakpoon ▸ One Piece Treasure Cruise Special Event
10 มิถุนายน · 🌐

1. นักเรียนเข้าเรียนได้ที่
 - 1.1 หากเข้าทางคอมพิวเตอร์ สามารถเข้าผ่านที่ลิงค์ข้างล่างนี้ได้โดยตรง (<https://www.youtube.com/watch?v=qnGpmhmGdnQ>)
 - 1.2 หากเข้าผ่านสมาร์ตโฟน ให้เข้าผ่าน Application YouTube แล้วค้นหาว่า OPTC Welcome Screen
2. เมื่อนักเรียนเข้าไปในบทเรียนแล้ว นักเรียนสามารถเลือก "NEW GAME" เพื่อเริ่มเกมใหม่ หรือ "CONTINUE" เพื่อดำเนินการต่อจากครั้งที่แล้วได้
3. นักเรียนสามารถเลือกเรียนได้ว่านักเรียนจะเลือกเรียนหน่วยการเรียนใดก่อน
4. ในแต่ละหน่วย นักเรียนจะต้องทำแบบทดสอบก่อนเรียนก่อน ให้นักเรียนใช้อีเมลโรงเรียนในการทำ

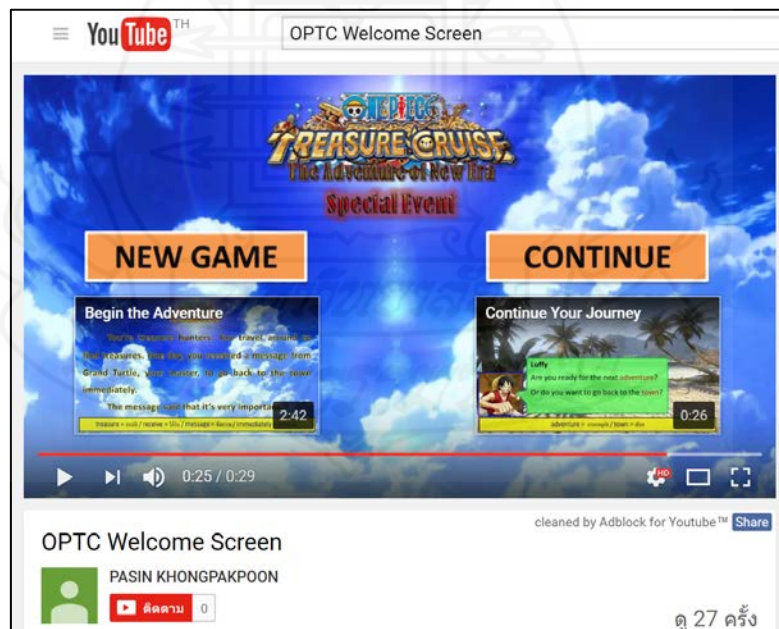
เขียนความคิดเห็น...

นักเรียนศึกษาขั้นตอนการเรียน

3.3 หน้าจอต้อนรับเข้าสู่ชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ (ยูทูป)



นักเรียนเข้าสู่ชุดการเรียน



นักเรียนสามารถเลือก New Game หากนักเรียนเพิ่งเริ่มต้นเรียนชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ เป็นครั้งแรก และเลือก Continue หากนักเรียนเคยเรียนชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ มาก่อนแล้ว

4. บทเรียน

4.1 บทนำเข้าสู่บทเรียน

YouTube TH OPTC Welcome Screen

Download this video

You're treasure hunters. You travel around to find treasures. One day, you received a message from Grand Turtle, your master, to go back to the town immediately. The message said that it's very important.

treasure = สมบัติ / receive = ได้รับ / message = ข้อความ / immediately = ทันทีทันใด

0:02 / 2:41

Begin the Adventure

cleaned by Adblock for Youtube™ Share

PASIN KHONGPAKPOON

ติดตาม 0

ดู 10 ครั้ง

นักเรียนอ่านที่มาของเรื่องราว

YouTube TH OPTC Welcome Screen

Grand Turtle

Maybe this tablet use for opening it.
This tablet, Luffy gave it to me but I can't read it.

tablet = แท่นศิลา

0:39 / 2:41

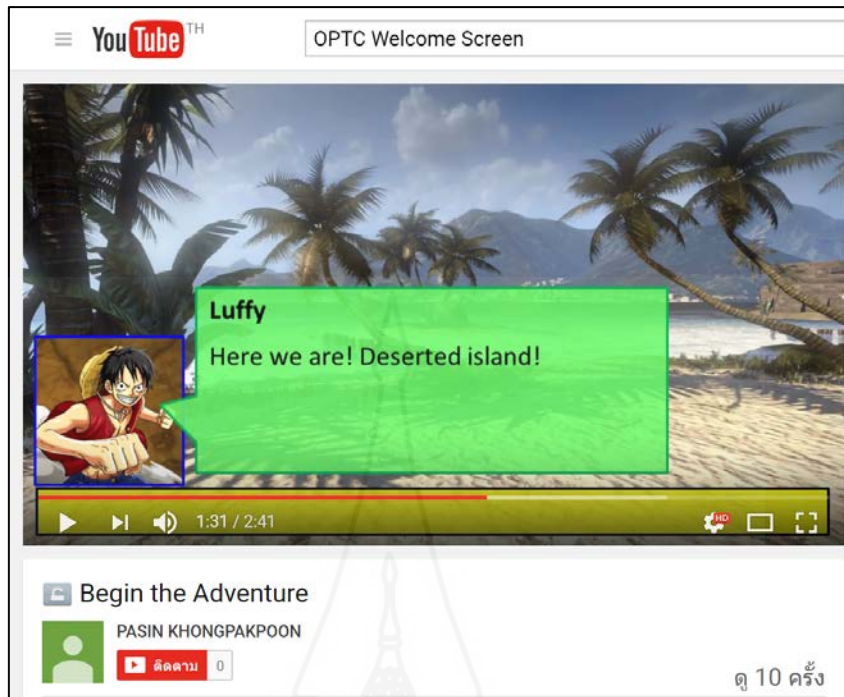
Begin the Adventure

PASIN KHONGPAKPOON

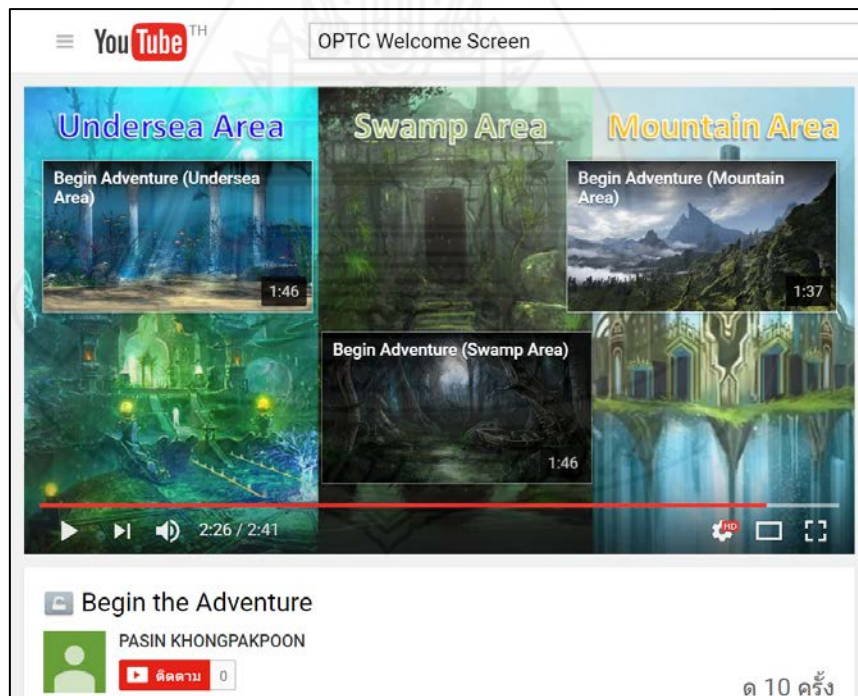
ติดตาม 0

ดู 10 ครั้ง

นักเรียนพบแกรนด์เทอเทิลด์และลูฟี่ พูดคุยกันเกี่ยวกับหีบสมบัติ

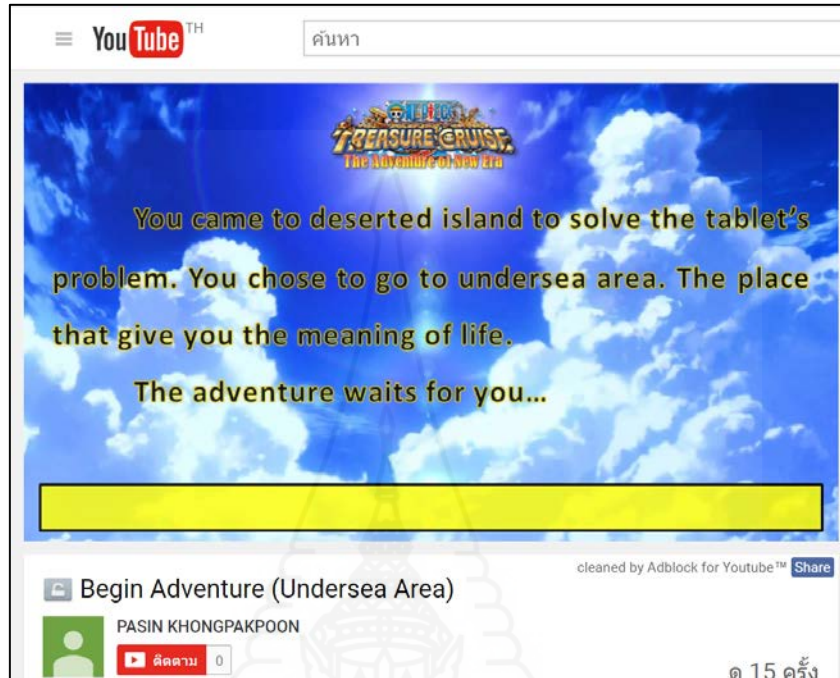


ลู่พินำทางนักเรียนมาสู่เกาะร้าง

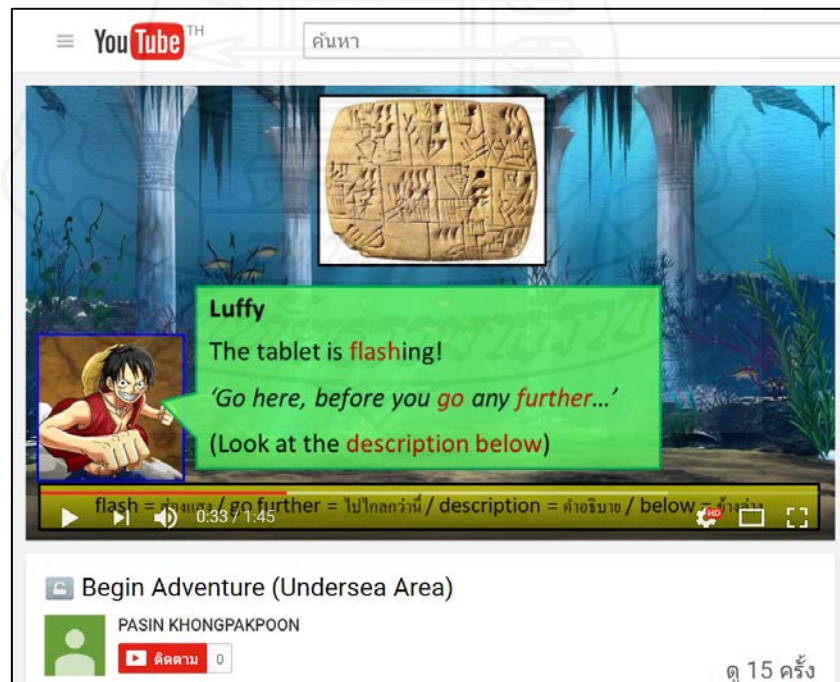


นักเรียนเลือกพื้นที่ที่ต้องการไปผจญภัย

4.2 หน่วยที่ 2 การอ่านจับใจความด้วยการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยาม
ความหมาย



นักเรียนอ่านความเดิมตอนที่แล้ว



นักเรียนและลูฟี่เดินทางมาถึงพื้นที่ใต้ทะเล

cleaned by Adblock for Youtube™ Share

Begin Adventure (Undersea Area)

PASIN KHONGPAKPOON

การตั้งค่าช่อง

ดู 18 ครั้ง

เพิ่มลงใน แชร์ ... เพิ่มเติม

0 0

อัปโหลดเมื่อ 10 มิ.ย. 2017
Pre-test

<https://goo.gl/forms/s555hxOZHl8qkGNy1>

Context Clue (Definition Type) Pre-Test

บังคับ

Name and Surname *

คำตอบของคุณ

Class *

1 or 2

คำตอบของคุณ

Number *

Only Number

คำตอบของคุณ

นักเรียนเข้าสู่การทำแบบทดสอบก่อนเรียนในหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การเดาคำศัพท์จากบริบทในรูปแบบนิยามความหมาย

YouTube TH ค้นหา

Context Clue (Definition type)

Meaning
The **hints** that writer gives to **define** an **unusual** word. In this type of context clue, readers can find the **explanation** or **meaning** of the word.

Benefit
Context clue helps readers define an unusual word by showing explanation or meaning of the word. Readers can guess the meaning of the word by looking at the given **description** or **meaning**.

1:02 / 1:45 on = คำอธิบาย / meaning = ความหมาย / description = คำอธิบาย

cleaned by Adblock for Youtube™ Share

Begin Adventure (Undersea Area)

PASIN KHONGPAKPOON

ติดตาม 0

ดู 16 ครั้ง

แผ่นศิลาเผยแพร่เนื้อหา ในหัวเรื่องที่ 3.1.1 ความหมาย และความสำคัญ ของการเดาคำศัพท์จากบริบทในรูปแบบนิยามความหมาย

YouTube TH ค้นหา

What does context clue (Definition Type) mean?

Guessing the meaning of unknown word by finding the unknown word.

Choose Path Answer

Choose Path Answer

Choose Path Answer

Choose Path Answer

Guessing the meaning of unknown word by finding the easy word.

Guessing the meaning of unknown word by finding the meaning.

Guessing the meaning of unknown word by finding the usage.

1:30 / 1:45

Begin Adventure (Undersea Area)

PASIN KHONGPAKPOON

ติดตาม 0

ดู 15 ครั้ง

นักเรียนเลือกเส้นทางที่ถูกต้องเส้นทางที่ 1

YouTube TH ค้นหา

Download this video 2x

Wait for me!

Begin Adventure (Undersea Area)

Luffy

Why it's so dark...

It's not good...

We should go back now!

dark = มืด

cleaned by Adblock for Youtube™ Share

Choose Path Answer

PASIN KHONGPAKPOON

ติดตาม 0

ดู 4 ครั้ง

หากนักเรียนตอบผิด นักเรียนจะหลงทาง นักเรียนต้องกลับไปตอบคำถามใหม่

YouTube TH ค้นหา

Luffy
Nice answer!
But ... It's getting darker...
and there's 4 more paths to choose...

0:04 / 0:59 darker = มีตอง

cleaned by Adblock for Youtube™ Share

Choose Path Answer

PASIN KHONGPAKPOON

ติดตาม 0

ดู 17 ครั้ง

นักเรียนเดินทางมาถึงส่วนที่ลึกเข้าไปในพื้นที่ห้องทะเล

YouTube TH ค้นหา

Why is context clue (Definition Type) important?

It helps reader guess the word in the passage from meaning.

Choose Path 2 Answer

Choose Answer

0:57

It helps reader create a good article.

Choose Path 2 Answer

Choose Answer

0:57

It helps reader find the meaning of the article.

Choose Path 2 Answer

Choose Answer

0:57

It helps reader understand the meaning of easy word.

Choose Path 2 Answer

Choose Answer

0:57

0:46 / 0:59

Choose Path Answer

PASIN KHONGPAKPOON

ติดตาม 0

ดู 17 ครั้ง

นักเรียนเลือกเส้นทางที่ถูกต้องเส้นทางที่ 2

The video player shows a scene from One Piece with a stone tablet. A green text box contains the following text:

Luffy
*'It's **nearly** end, find the way to the temple. All fish is your friends but not all friends can trust. Choose **wisely**...*

nearly = เกือบจะ / wisely = อย่างฉลาด

Choose Path 2 Answer
 PASIN KHONGPAKPOON
 ติดตาม 0
 ดู 30 ครั้ง

แผ่นศิลาเผยว่าจะมีปลามานำทางให้เรา จงเลือกปลาให้ถูกต้อง

The video player shows a scene from One Piece with a stone tablet. A text box explains context clues:

Context Clue (Definition type)

Clue
 These words **below** is a **clue** to help you find the meaning of unknown words.

verb "to be"	mean
called	refer to
can be defined as	may be described as

below = ข้างล่าง / clue = คำชี้แนะ

Choose Path 2 Answer
 PASIN KHONGPAKPOON
 ติดตาม 0
 ดู 31 ครั้ง

แผ่นศิลาเผยเนื้อหา ในหัวเรื่องที่ 3.1.2 คำชี้แนะที่ใช้ในการเดาคำศัพท์จากบริบท
 ในรูปแบบนิยามความหมาย

YouTube ค้นหา

Which one is a clue for Context Clue (Definition type)?

Choose Fish Answer **Choose Fish Answer** **Choose Fish Answer** **Choose Fish Answer**

Choose Fish Answer **Choose Fish Answer** **Choose Fish Answer** **Choose Fish Answer**

means like maybe same

0:40 / 0:57

Choose Path 2 Answer

PASIN KHONGPAKPOON

ติดตาม 0

ดู 30 ครั้ง

นักเรียนเลือกปลานำทางในชุดที่ 1 ให้ถูกต้อง

YouTube ค้นหา

TRY AGAIN

Choose Fish Answer **Choose Fish Answer**

1:00

0:44 / 0:59

cleaned by Adblock for Youtube™ [Share](#)

Choose Fish 2 Answer

PASIN KHONGPAKPOON

ติดตาม 0

ดู 7 ครั้ง

หากตอบผิดนักเรียนจะโดนปลาฉลามไล่กิน นักเรียนต้องกลับไปตอบคำถามใหม่

Which one is not a clue for Context Clue (Definition type)?

Choose Fish 2 Answer

Choose Answer 1:00

called

Choose Fish 2 Answer

Choose Answer 1:00

for example

Choose Fish 2 Answer

Choose Answer 1:00

refer to

Choose Fish 2 Answer

Choose Answer 1:00

is

0:46 / 0:59

cleaned by Adblock for Youtube™ Share

Choose Fish Answer

PASIN KHONGPAKPOON

ติดตาม 0

ดู 8 ครั้ง

นักเรียนเลือกปลานำทางในชุดที่ 2 ให้ถูกต้อง

YouTube

ค้นหา

Download this video

Arlong

I won't let you go inside the temple **no matter what!** If you want the treasure! You have to **beat** me first!

no matter what = ไม่ว่าอะไรก็ตาม / beat = เอาชนะ

0:11 / 0:59

cleaned by Adblock for Youtube™ Share

Choose Fish 2 Answer

PASIN KHONGPAKPOON

ติดตาม 0

ดู 23 ครั้ง

ปลาจะนำนักเรียนมาถึงวิหารแห่งท้องทะเลและพบกับอาลอง ผู้พิทักษ์วิหารแห่งนี้

Context Clue (Definition type)

Using Context Clue

Entomology is the study of insects.

Unknown Word Clue Meaning

Entomology = กีฏวิทยา (วิชาการศึกษาเกี่ยวกับแมลง)

Choose Fish 2 Answer
PASIN KHONGPAKPOON
ดู 25 ครั้ง

แผ่นศิลาผืนเนื้อหา หัวเรื่องที่ 3.1.3 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมาย
ไปใช้ในประโยคแบบต่างๆ

A lake means a body of water surrounded by land.

The atmosphere of the earth A dry land

Choose Boss 1 Answer Choose Boss 1 Answer

Choose Answer Choose Answer

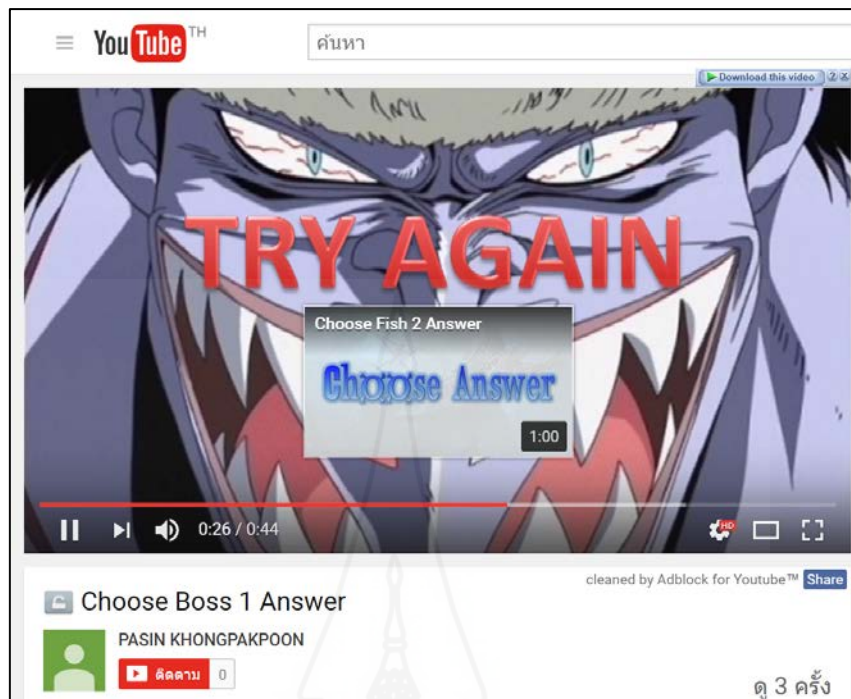
Choose Boss 1 Answer Choose Boss 1 Answer

Choose Answer Choose Answer

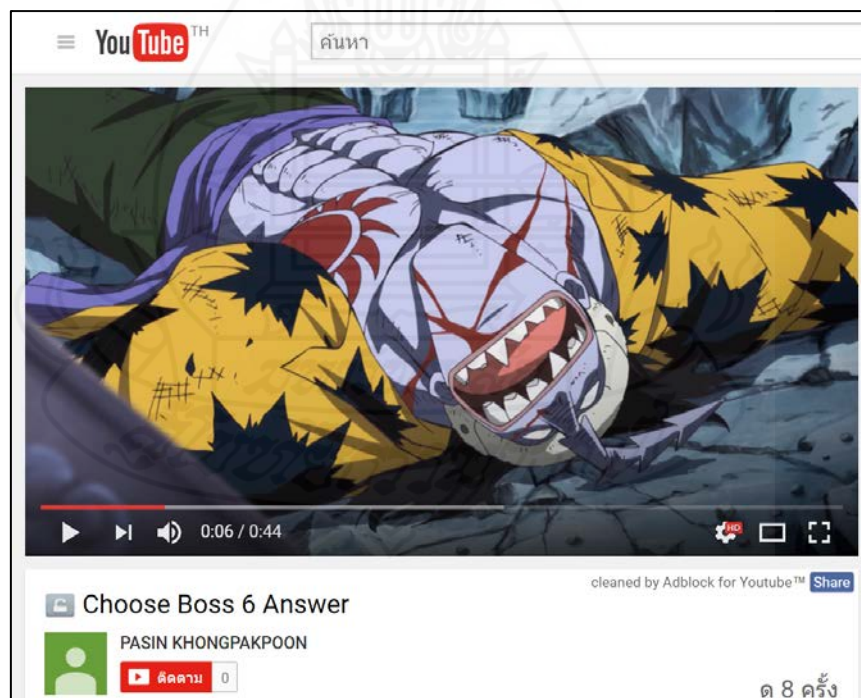
A pool of liquid A large land covered with trees

Choose Fish 2 Answer
PASIN KHONGPAKPOON
ดู 23 ครั้ง

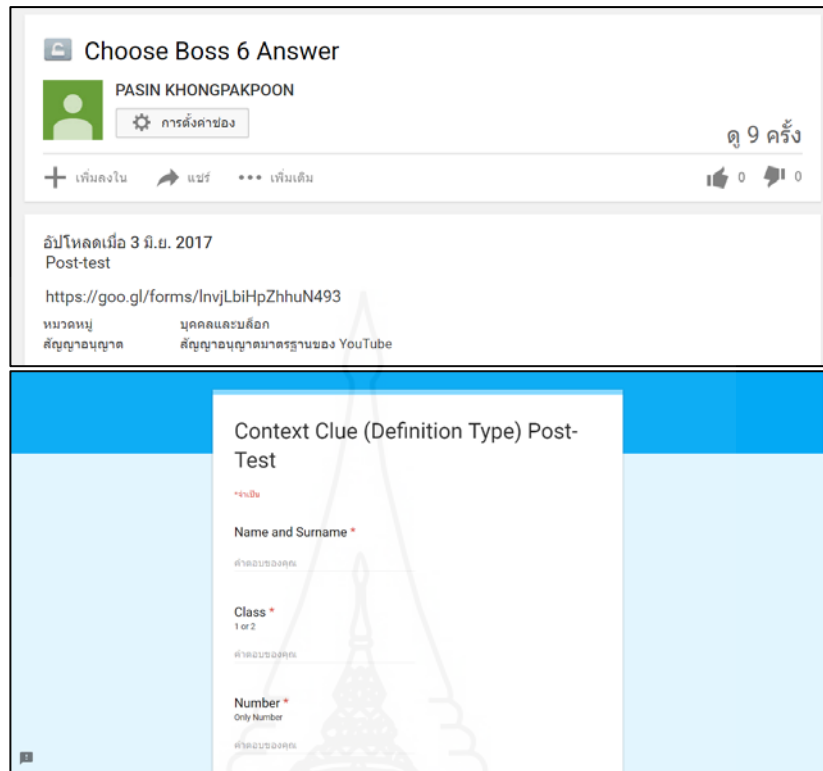
นักเรียนต่อสู้กับอาลอง



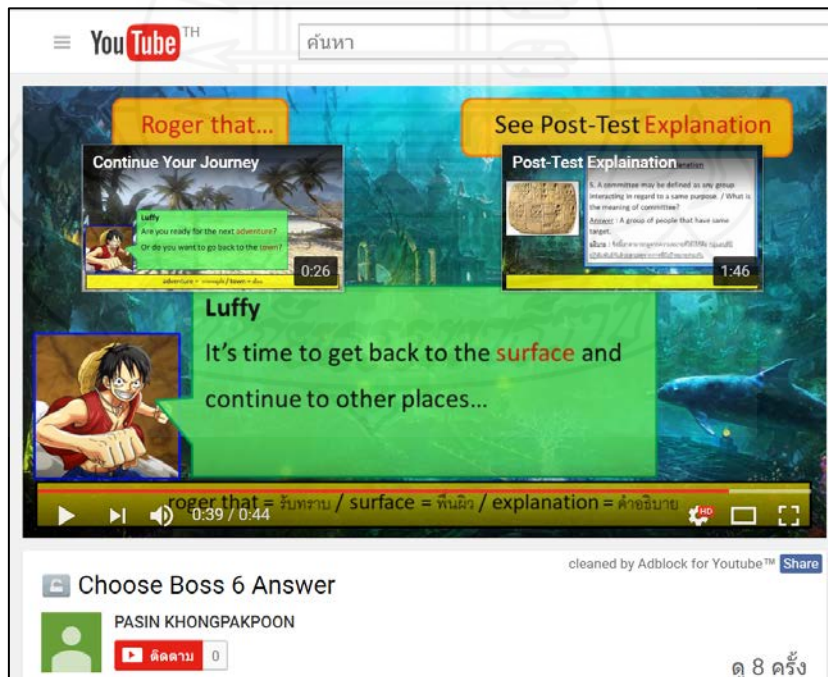
หากนักเรียนตอบผิด นักเรียนต้องกลับไปตอบคำถามใหม่ในข้อที่ตอบผิด



เมื่อนักเรียนโจมตีอาลองได้ 6 ครั้ง จะพบกับฉากที่อาลองบาดเจ็บสาหัส



นักเรียนเข้าสู่การทำแบบทดสอบหลังเรียนในหน่วยการเรียนรู้ 2 การเดาคำศัพท์จากบริบทในรูปแบบนิยามความหมาย



นักเรียนเลือกว่าจะดูคำอธิบายหลังเรียน หรือเฉลยข้อต่อ

YouTube TH ค้นหา

Answer Explanation

1. What is the meaning of Context Clue (Definition Type)?

Answer : Guessing the unknown words by finding the explanation.

อธิบาย : โจทย์คือข้อใดคือความหมายของการเดาคำศัพท์จากบริบท ประเภทนิยามความหมาย ข้อที่ถูกต้องที่สุดคือ การเดาคำความหมายศัพท์ที่ไม่รู้จากคำอธิบายและความหมายที่นำมา

0:00 / 1:45

Post-Test Explanation cleaned by Adblock for Youtube™ Share

PASIN KHONGPAKPOON

ติดตาม 0

ดู 3 ครั้ง

นักเรียนดูคำอธิบายแบบทดสอบหลังเรียน

YouTube TH ค้นหา

Return to Surface

Continue Your Journey

Luffy
Are you ready for the next adventure?
Or do you want to go back to the town?

adventure * 1000000 / town * 5000

0:26

1:41 / 1:45


Post-Test Explanation cleaned by Adblock for Youtube™ Share

PASIN KHONGPAKPOON

ติดตาม 0

ดู 3 ครั้ง

หลังจากที่นักเรียนดูคำอธิบายแบบทดสอบหลังเรียนเสร็จสิ้น
นักเรียนสามารถเลือกกลับไปผจญภัยต่อได้

 **Pasin Khongpakpoon** 16 กุมภาพันธ์

สรุปผลการทำกิจกรรม Context Clue (Definition Type)

1. สรุปความหมายและประโยชน์ของการใช้ Context Clue (Definition Type)
2. ยกตัวอย่างคำชี้แนะ (Clue) ประเภทบอกความหมาย มา 2 คำ
3. ยกตัวอย่างประโยคที่มี Context Clue (Definition Type) มา 1 ประโยค พร้อมบอกความหมาย

นักเรียนทำกิจกรรมหลังเรียนบนเฟซบุ๊ก

4.3 หน่วยที่ 3 การอ่านจับใจความด้วยการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำ



YouTube TH ค้นหา

TREASURE CRUISE
The Adventure of New Era

You came to deserted island to solve the tablet's problem. You chose to go to swamp area. The place that can change your life.

The adventure waits for you...

0:02 / 1:45

Begin Adventure (Swamp Area) cleaned by Adblock for Youtube™ Share

PASIN KHONGPAKPOON

ติดตาม 0

ดู 4 ครั้ง

นักเรียนอ่านความเดิมตอนที่แล้ว

YouTube TH ค้นหา

Luffy
Hey! Look at that trees... They're moving and create a way! Whoa! There're something on the tablet.

0:44 / 1:45 move = เคลื่อนที่ / create = สร้าง

Begin Adventure (Swamp Area)
PASIN KHONGPAKPOON
ดู 4 ครั้ง

นักเรียนเดินทางมาถึงพื้นที่หนองบึง

YouTube TH ค้นหา

Begin Adventure (Swamp Area)
PASIN KHONGPAKPOON
ดู 7 ครั้ง

อัปเดตเมื่อ 18 มิ.ย. 2017
Pre-test
<https://goo.gl/forms/j2XvgaIBWraTFYDX2>

Context Clue (Restatement Type) Pre-Test

Name and Surname *
คำตอบของคุณ

Class *
1 หรือ 2
คำตอบของคุณ

Number *
Only Number
คำตอบของคุณ

นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน

Context Clue (Restatement type)

Meaning
The **hints** that writer gives to **define** a **difficult** or **unusual** word. In this type of context clue, the word will be explained by **restating** a word into the **easier** language.

Benefit
Context clue helps readers define a difficult or unusual word by changing the word into easier word or restating into easier **phrase** or **sentence**. Readers can guess the meaning of the word by looking at the new word, phrase or sentence.

hint = คำใบ้ / define = ให้ความหมาย / unusual = ไม่ปกติ / restate = กล่าวซ้ำ / phrase = คำ / sentence = ประโยค

0:48 / 1:45

Begin Adventure (Swamp Area)

PASIN KHONGPAKPOON

ติดตาม 0

ดู 4 ครั้ง

แผ่นศิลาเผยแพร่เนื้อหา หัวเรื่องที่ 3.2.1 ความหมาย และความสำคัญ ของการเดาคำศัพท์จากบริบท
ในรูปแบบกล่าวซ้ำ

What does context clue (Restatement Type) mean?

Guessing the meaning of unknown word by finding example. Choose Path Answer Chotose Answer 0:44

Guessing the meaning of unknown word by finding harder words. Choose Path Answer Chotose Answer 0:44

Guessing the meaning of unknown word by finding easy sentence. Choose Path Answer Chotose Answer 0:44

Guessing the meaning of unknown word by finding meaning. Choose Path Answer Chotose Answer 0:44

1:25 / 1:45

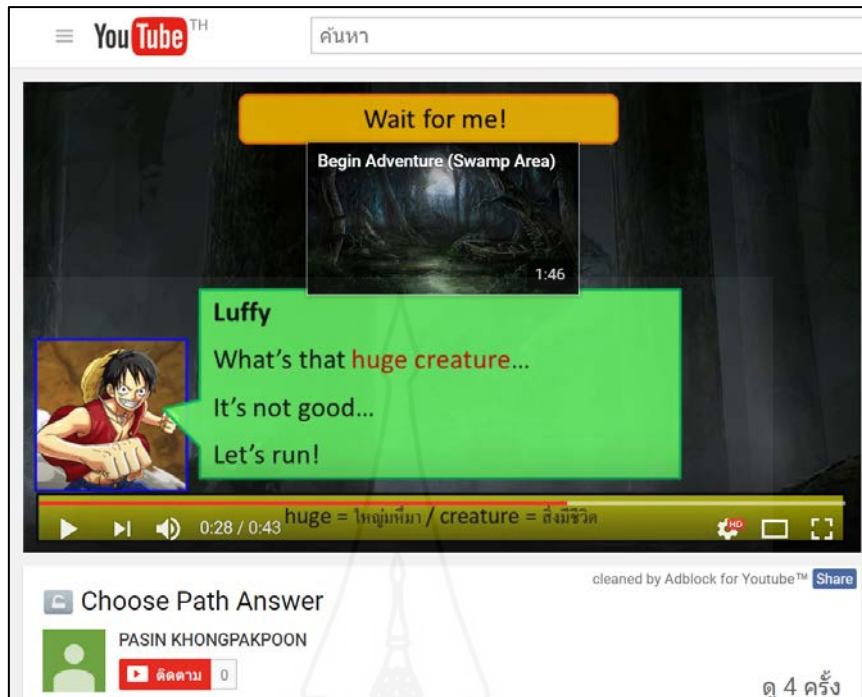
Begin Adventure (Swamp Area)

PASIN KHONGPAKPOON

ติดตาม 0

ดู 4 ครั้ง

นักเรียนเลือกเส้นทางที่ถูกต้องเส้นทางที่ 1



หากนักเรียนเลือกผิด นักเรียนจะพบกับสัตว์ประหลาดขวางทางอยู่
นักเรียนจะต้องกลับไปตอบคำถามใหม่



นักเรียนเลือกเส้นทางที่ถูกต้องเส้นทางที่ 2

YouTube TH ค้นหา

Luffy
Here comes the monster!
aim for the its weak point!

0:17 / 1:00 aim = เล็ง

Choose Path 2 Answer
PASIN KHONGPAKPOON
ติดตาม 0
ดู 6 ครั้ง

เมื่อนักเรียนเข้ามายังส่วนลึกของพื้นที่ได้ นักเรียนจะพบกับสัตว์ประหลาด
นักเรียนจะต้องต่อสู้กับพวกมัน

YouTube TH ค้นหา

Context Clue (Restatement type)

Clue
These words **below** are **clue** to help you find the meaning of unknown words.

or in other words
that is (.....)
,....., -

0:23 / 1:00 below = ข้างล่าง / clue = คำชี้แนะ

Choose Path 2 Answer
PASIN KHONGPAKPOON
ติดตาม 0
ดู 9 ครั้ง

แผ่นศิลาเผยแพร่เนื้อหา หัวเรื่อง 3.2.2 คำชี้แนะที่ใช้ในการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำ

Which one is a clue for Context Clue (Restatement type)?

in other words such as

Choose Monster Answer Choose Monster Answer

Choose Answer Choose Answer

0:40 0:40

Choose Monster Answer Choose Monster Answer

Choose Answer Choose Answer

0:40 0:40

can be defined as to mention

0:44 / 1:00

Choose Path 2 Answer

PASIN KHONGPAKPOON

ติดตาม 0

ดู 6 ครั้ง

นักเรียนต้องโจมตีจุดอ่อนของสัตว์ประหลาดตัวที่ 1 ให้ถูกต้อง

TRY AGAIN

Choose Path 2 Answer

Choose Answer

1:01

0:25 / 0:39

cleaned by Adblock for Youtube™ Share

Choose Monster Answer

PASIN KHONGPAKPOON

ติดตาม 0

ดู 3 ครั้ง

หากนักเรียนตอบผิด นักเรียนจะโดนโจมตีจนบาดเจ็บ และกลับไปตอบคำถามข้อนี้ใหม่

Which one is not a clue for Context Clue (Restatement type)?

Choose Monster 2 Answer
Choose Answer
1:41

Choose Monster 2 Answer
Choose Answer
1:41

Choose Monster 2 Answer
Choose Answer
1:41

Choose Monster 2 Answer
Choose Answer
1:41

0:21 / 0:39

cleaned by Adblock for Youtube™ Share

Choose Monster Answer

PASIN KHONGPAKPOON

ติดตาม 0

ดู 4 ครั้ง

เมื่อนักเรียนตอบถูก นักเรียนต้องโจมตีจุดอ่อนของสัตว์ประหลาดตัวที่ 2 ให้ถูกต้อง

Kuro

I'm Kuro, the guardian of this temple!
I won't let you take the treasure!

guardian = ผู้พิทักษ์

0:13 / 1:40

Choose Monster 2 Answer

PASIN KHONGPAKPOON

ติดตาม 0

ดู 6 ครั้ง

เมื่อนักเรียนสามารถกำจัดสัตว์ประหลาดได้ นักเรียนจะมาถึงวิหารแห่งหนองบึงและพบกับคุโระ ผู้พิทักษ์วิหารแห่งนี้

YouTube TH ค้นหา

Context Clue (Restatement type)

Using Context Clue

Unknown Word Clue Meaning

I spotted a **horde** or group of birds flying south across the inlet.

Horde= กลุ่ม /ฝูง

0:36 / 1:40

Choose Monster 2 Answer

PASIN KHONGPAKPOON

ติดตาม 0

ดู 6 ครั้ง

แผ่นศิลาเผยเนื้อหา หัวเรื่องที่ 3.2.3 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำ
ไปใช้ในประโยคแบบต่างๆ

YouTube TH ค้นหา

The legend told of a **destitute** person, or person without money, who dreamed of owning a horse.

Choose Boss 1 Answer

Choose Answer 0:40

Choose Boss 1 Answer

Choose Answer 0:40

Choose Boss 1 Answer

Choose Answer 0:40

Choose Boss 1 Answer

Choose Answer 0:40

People who have few money Person who doesn't have home

1:23 / 1:40

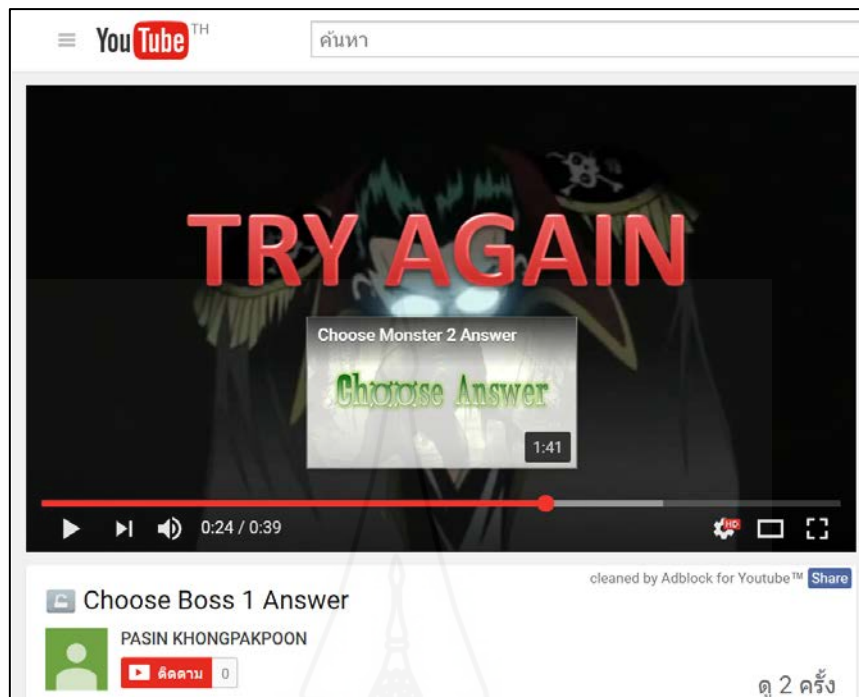
Choose Monster 2 Answer

PASIN KHONGPAKPOON

ติดตาม 0

ดู 6 ครั้ง

นักเรียนจะต้องโจมตีร่างจริงของคุโรระให้ได้



หากนักเรียนตอบผิด นักเรียนต้องกลับไปตอบคำถามใหม่ในข้อที่ตอบผิด



เมื่อนักเรียนโจมตีคุโระได้ 6 ครั้ง จะพบกับฉากที่คุโระบาดเจ็บสาหัส

Choose Boss 6 Answer

PASIN KHONGPAKPOON

การตั้งค่าช่อง

ดู 3 ครั้ง

+ เพิ่มลงใน แชร์ ... เพิ่มเติม

👍 0 👎 0

อัปโหลดเมื่อ 18 มิ.ย. 2017
Post-test

<https://goo.gl/forms/7RvEg26hBaT6XFzw1>

หมวดหมู่: นวัตกรรมและบล็อก
สัญญาณ: สัญญาณมาตรฐานมาตรฐานของ YouTube

**Context Clue (Restatement Type)
Post-Test**

*จากนี้

Name and Surname *

ชื่อของบุคคล

Class *

1 or 2

ชื่อของบุคคล

Number *

Only Number

ชื่อของบุคคล

นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน

YouTube TH ค้นหา

OK See Post-Test Explanation

Continue Your Journey

Luffy

Are you ready for the next adventure?
Do you want to go back to the forest?

0:26

Post-Test Explanation

1. What is the meaning of Context Clue (Restatement Type)?

Answer: Guessing of unknown words by finding given new sentence.

คำอธิบาย: การเดาคำศัพท์ที่ไม่รู้จักโดยดูจากประโยคใหม่

1:45

Luffy

It's time to get back to the **previous** place...

explanation = คำอธิบาย

Choose Boss 6 Answer

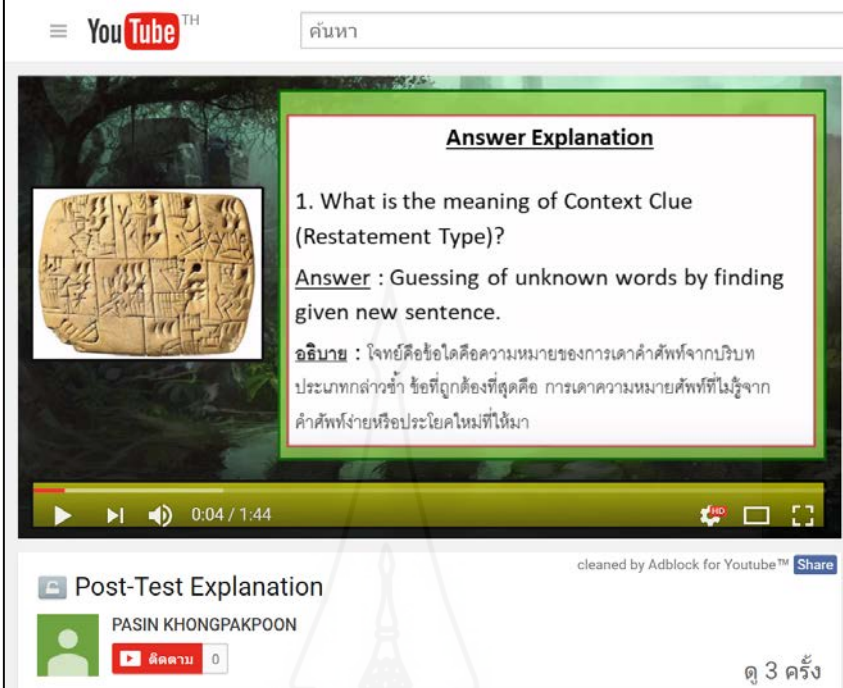
PASIN KHONGPAKPOON

ติดตาม 0

ดู 2 ครั้ง

นักเรียนเลือกว่าจะดูคำอธิบายหลังเรียน หรือผลเฉลยต่อ

YouTube TH ค้นหา



Answer Explanation

1. What is the meaning of Context Clue (Restatement Type)?

Answer : Guessing of unknown words by finding given new sentence.

อธิบาย : โจทย์คือข้อใดคือความหมายของการเดาคำศัพท์จากบริบทประเภทกล่าวซ้ำ ข้อที่ถูกต้องที่สุดคือ การเดาคำความหมายศัพท์ที่ไม่รู้จากคำศัพท์ง่ายหรือประโยคใหม่ที่นำมา

Post-Test Explanation

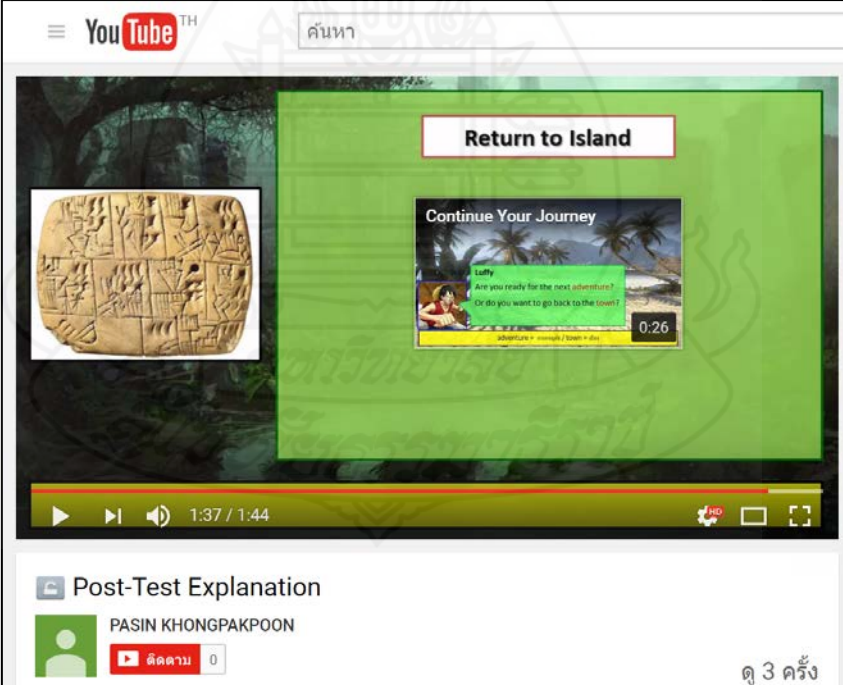
PASIN KHONGPAKPOON

ติดตาม 0

ดู 3 ครั้ง

นักเรียนดูคำอธิบายแบบทดสอบหลังเรียน

YouTube TH ค้นหา



Return to Island

Continue Your Journey

Luffy
Are you ready for the next adventure?
Or do you want to go back to the town?

0:26

Post-Test Explanation

PASIN KHONGPAKPOON

ติดตาม 0

ดู 3 ครั้ง

หลังจากที่นักเรียนดูคำอธิบายแบบทดสอบหลังเรียนเสร็จสิ้น
นักเรียนสามารถเลือกกลับไปผจญภัยต่อได้

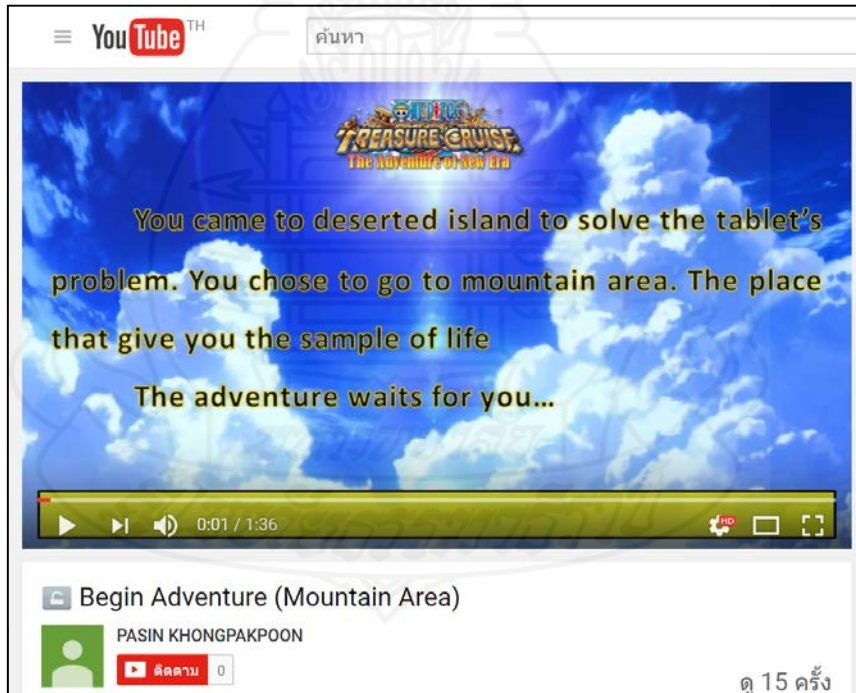
 **Pasin Khongpakpoon** 16 กุมภาพันธ์

สรุปผลการทำกิจกรรม Context Clue (Restatement Type)

1. สรุปความหมายและประโยชน์ของการใช้ Context Clue (Restatement Type)
2. ยกตัวอย่างคำชี้แนะ (Clue) ประเภททกล่าวซ้ำ มา 2 คำ
3. ยกตัวอย่างประโยคที่มี Context Clue (Restatement Type) มา 1 ประโยค พร้อมบอกความหมาย

นักเรียนทำกิจกรรมหลังเรียนบนเฟซบุ๊ก

4.4 หน่วยที่ 4 การอ่านจับใจความด้วยการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบยกตัวอย่าง



YouTube TH ค้นหา

TREASURE CRUISE
The Adventure of New Era

You came to deserted island to solve the tablet's problem. You chose to go to mountain area. The place that give you the sample of life

The adventure waits for you...

0:01 / 1:36

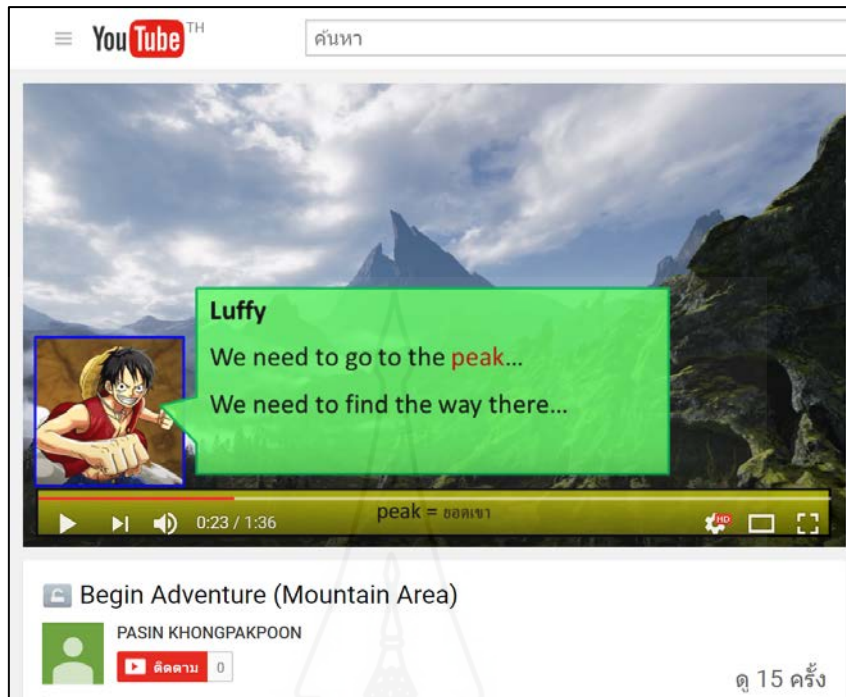
Begin Adventure (Mountain Area)

PASIN KHONGPAKPOON

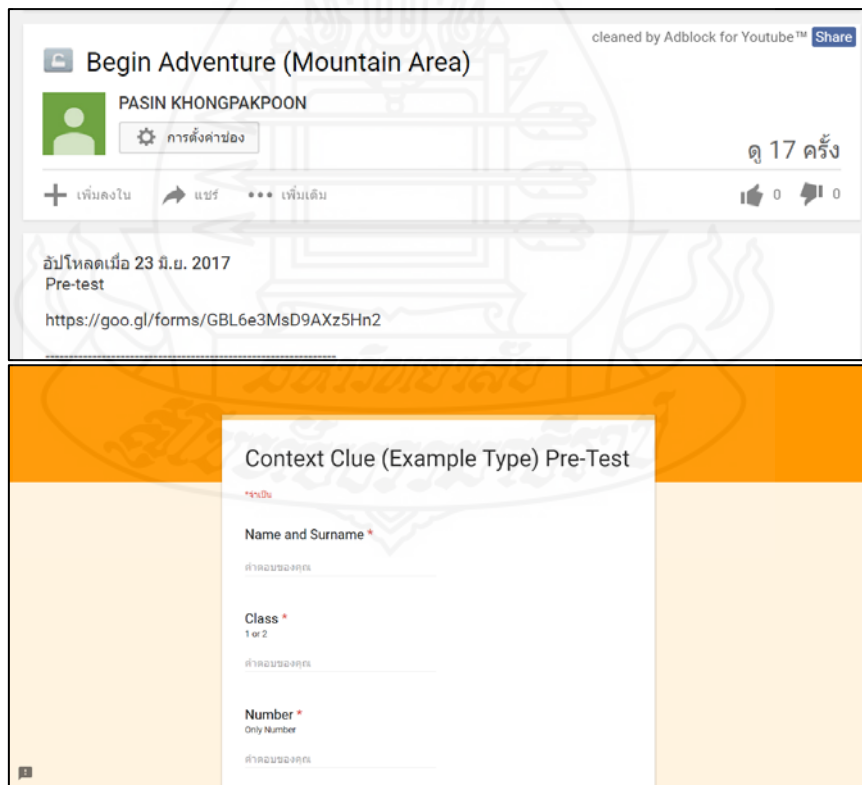
ติดตาม 0

ดู 15 ครั้ง

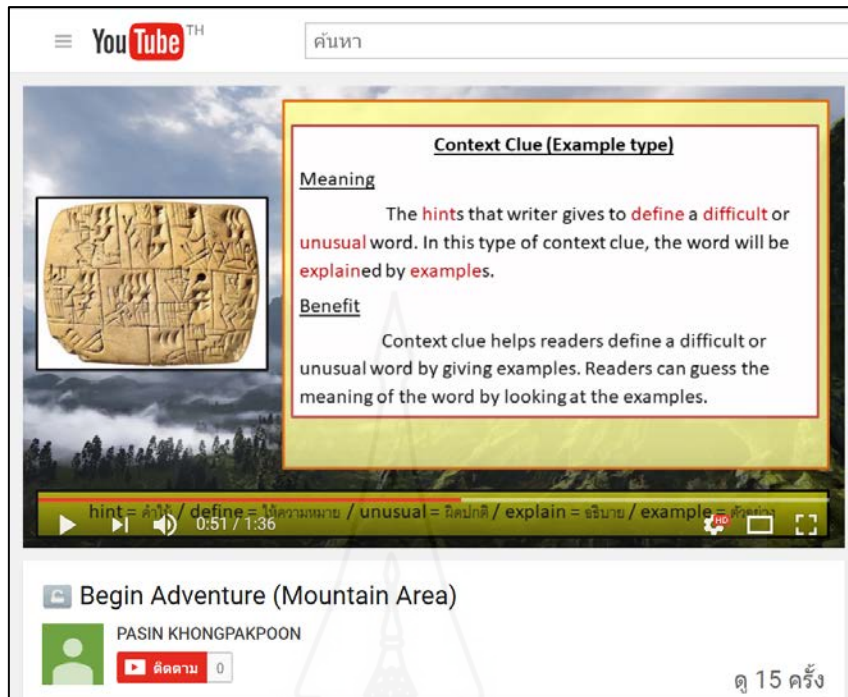
นักเรียนอ่านความเดิมตอนที่แล้ว



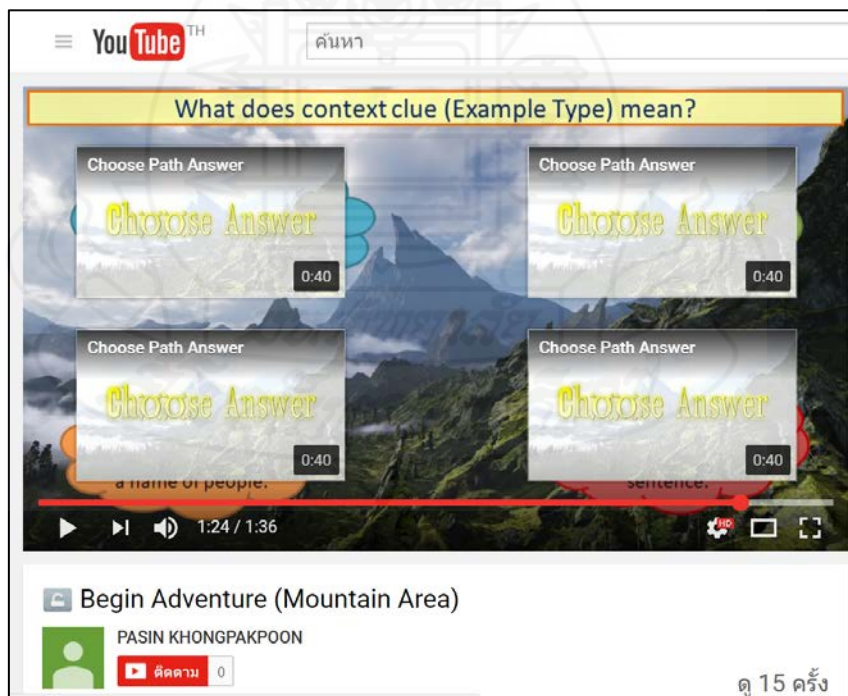
นักเรียนเดินทางมาถึงพื้นที่ภูเขา



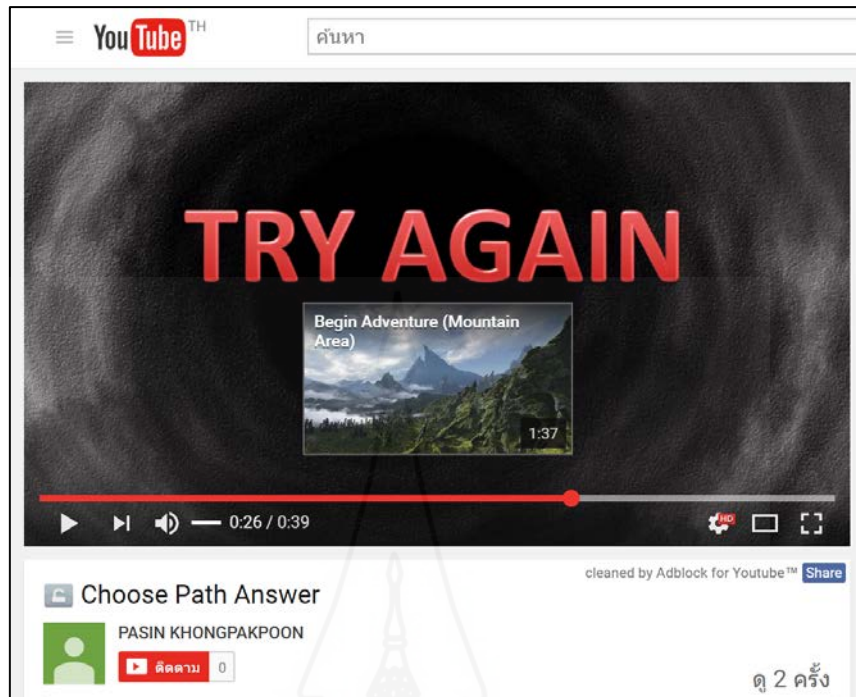
นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน



แผ่นศิลาเผยแพร่เนื้อหา หัวเรื่องที่ 3.3.1 ความหมาย และความสำคัญ ของการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบยกตัวอย่าง



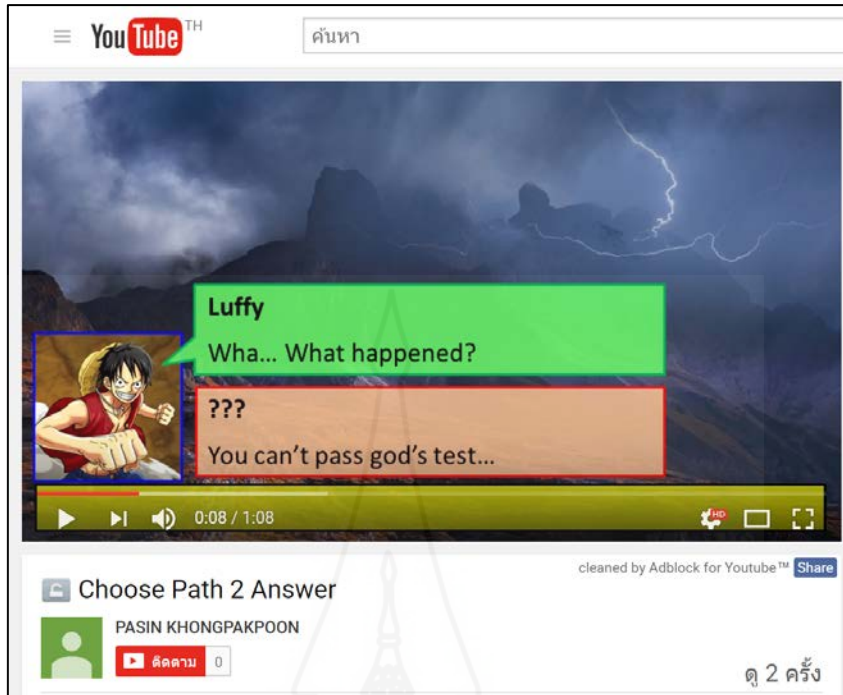
นักเรียนเลือกก่อนเมฆในชุดที่ 1 ให้ถูกต้อง



หากนักเรียนเลือกผิดนักเรียนจะตกลงไปในเหว นักเรียนจะต้องกลับไปตอบคำถามใหม่



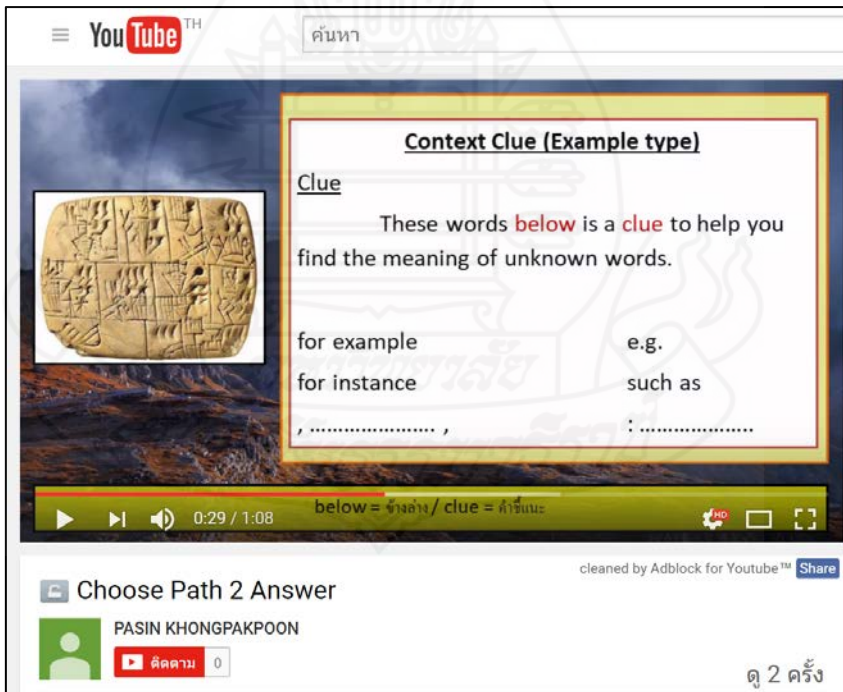
นักเรียนเลือกก่อนเมฆในชุดที่ 2 ให้ถูกต้อง



The video player shows a scene from One Piece with Luffy looking surprised. A green speech bubble contains the text: "Luffy Wha... What happened?". Below it, a red speech bubble contains the text: "???" and "You can't pass god's test...". The video progress bar shows 0:08 / 1:08.

Choose Path 2 Answer
PASIN KHONGPAKPOON
ติดตาม 0
ดู 2 ครั้ง

นักเรียนมาถึงยอดเขา

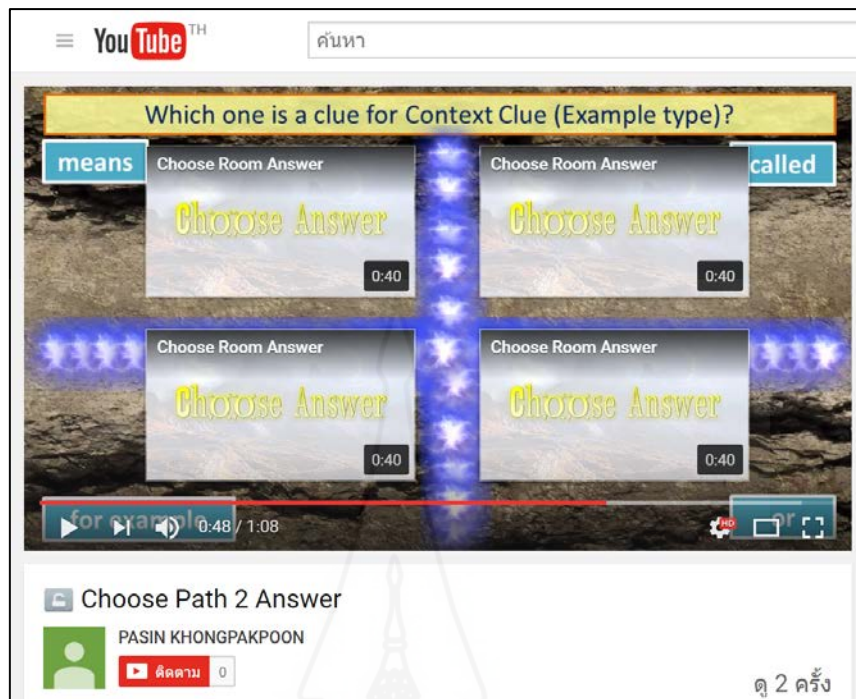


The video player shows a slide titled "Context Clue (Example type)". On the left is an image of a stone tablet with ancient script. The text on the slide reads: "Clue These words below is a clue to help you find the meaning of unknown words. for example e.g. for instance such as , , :" The video progress bar shows 0:29 / 1:08.

Context Clue (Example type)
Clue
These words **below** is a **clue** to help you find the meaning of unknown words.
for example e.g.
for instance such as
, , :

Choose Path 2 Answer
PASIN KHONGPAKPOON
ติดตาม 0
ดู 2 ครั้ง

แผ่นศิลาเผยเนื้อหา หัวเรื่อง 3.3.2 คำชี้แนะที่ใช้ในการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบยกตัวอย่าง



Which one is a clue for Context Clue (Example type)?

means Choose Room Answer Choose Answer 0:40

Choose Room Answer Choose Answer 0:40 called

Choose Room Answer Choose Answer 0:40

Choose Room Answer Choose Answer 0:40

for example 0:48 / 1:08

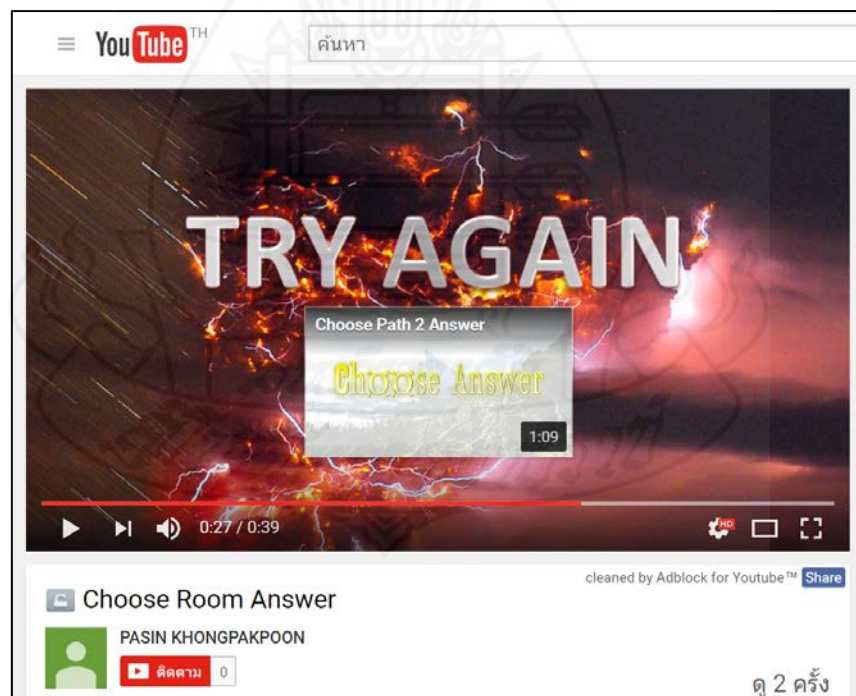
Choose Path 2 Answer

PASIN KHONGPAKPOON

ติดตาม 0

ดู 2 ครั้ง

นักเรียนจะต้องเลือกห้องในครั้งที่ 1 ที่จะพานักเรียนไปยังจุดหมายที่ถูกต้องให้ได้



TRY AGAIN

Choose Path 2 Answer

Choose Answer 1:09

0:27 / 0:39

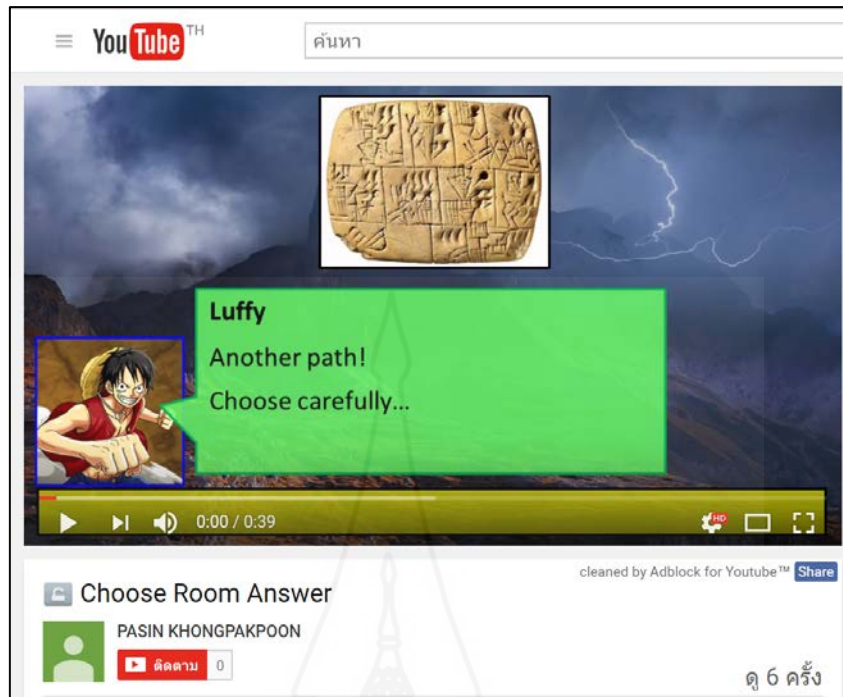
Choose Room Answer

PASIN KHONGPAKPOON

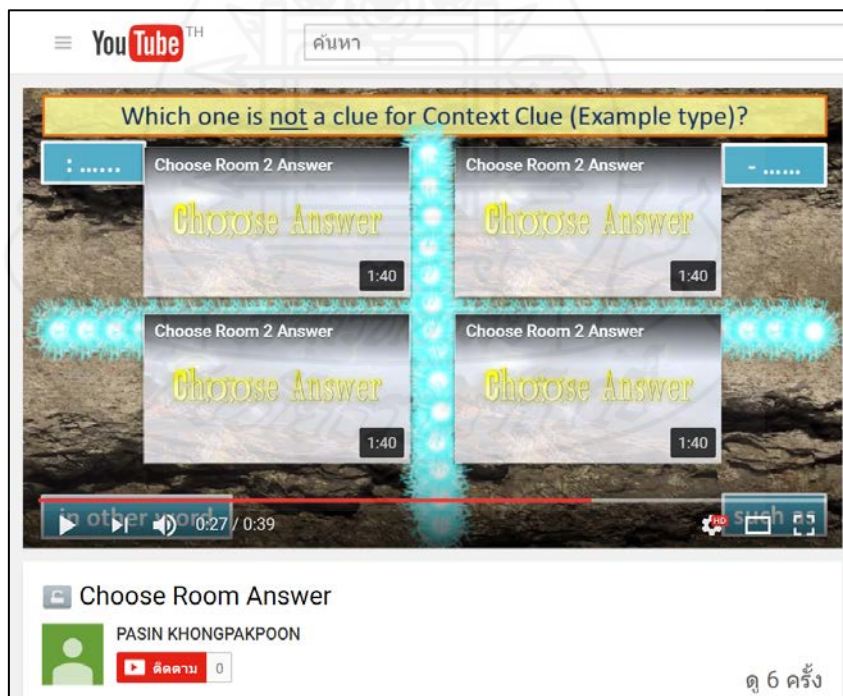
ติดตาม 0

ดู 2 ครั้ง

หากนักเรียนตอบผิด นักเรียนจะโดนสายฟ้าฟาดอย่างรุนแรงและต้องกลับมาตอบคำถามใหม่อีกครั้ง



เมื่อเราออกมาจากห้องวงกตที่ 1 ได้ เราจะพบกับห้องสายฟ้าอีกครั้ง นักเรียนจะต้องเลือกห้องที่จะพานักเรียนไปยังจุดหมายที่ถูกต้องให้ได้



นักเรียนจะต้องเลือกห้องในครั้งที่ 2 ที่จะพานักเรียนไปยังจุดหมายที่ถูกต้องให้ได้

YouTube TH ค้นหา

Eneru
I'm Eneru, the **guardian** of this temple!
I know why you're here and I won't let you take the god's treasure!

guardian = ผู้พิทักษ์

Choose Room 2 Answer
PASIN KHONGPAKPOON
ติดตาม 0
ดู 9 ครั้ง

เมื่อนักเรียนออกมาได้ นักเรียนจะมาถึงวิหารแห่งภูเขาและพบกับเอนนู ผู้พิทักษ์วิหารแห่งนี้

YouTube TH ค้นหา

Context Clue (Example type)

Using Context Clue

Unknown Word Clue

When you arrange the **condiment** shelf, put the salt and pepper next to the paprika.

Meaning

condiment = เครื่องปรุง

Choose Room 2 Answer
PASIN KHONGPAKPOON
ติดตาม 0
ดู 6 ครั้ง

แผ่นศิลาผจญเนือหา หัวเรื่องที่ 3.3.3 การเดาคำศัพท์จากบริบท
ในรูปแบบยกตัวอย่างไปใช้ในประโยคแบบต่างๆ

I like watching **fantasy** movies : The Hobbit, Harry Potter, The Lord of the Ring, Percy Jackson.

A fiction based on imagined future scientific

A feeling of fear, shock, or disgust

Choose Boss 1 Answer

Choroze Answer

0:40

Choose Boss 1 Answer

Choroze Answer

0:40

novi ▶ Intro ▶ Dled 1:27 / 1:39 audience laugh

A movie involved magic with fantastic theme

Choose Room 2 Answer

PASIN KHONGPAKPOON

ติดตาม 0

ดู 9 ครั้ง

เอนเนลูจะปล่อยลูกบอลไฟฟ้าออกมา นักเรียนจะต้องเลือกคำตอบที่ถูกต้อง
ซึ่งจะเป็นลูกบอลไฟฟ้าที่อ่อนที่สุดเพื่อเข้าโจมตีเอนเนลูได้

Choose Room 2 Answer

Choroze Answer

1:40

0:28 / 0:39

Choose Boss 1 Answer

Choroze Answer

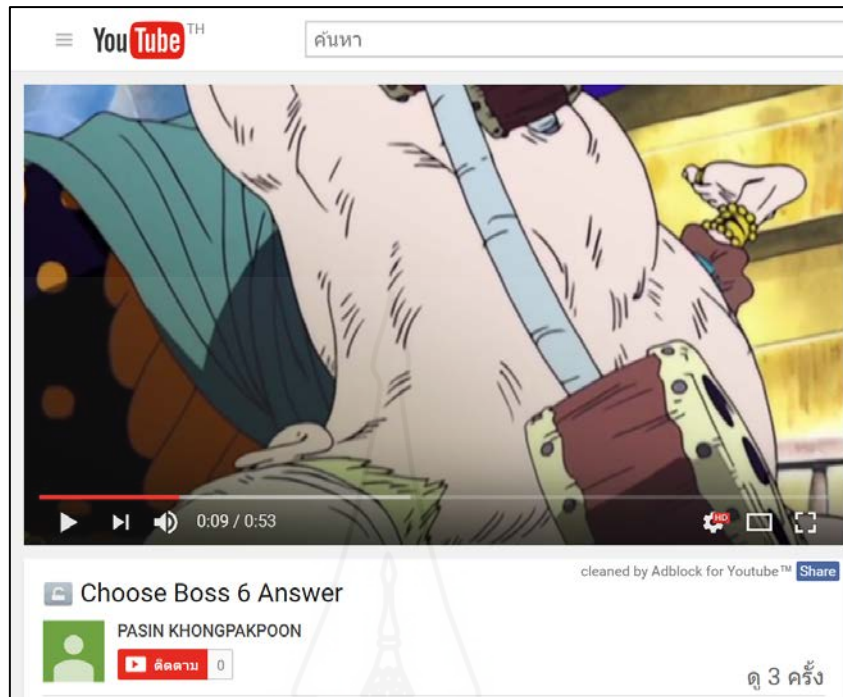
1:40

PASIN KHONGPAKPOON

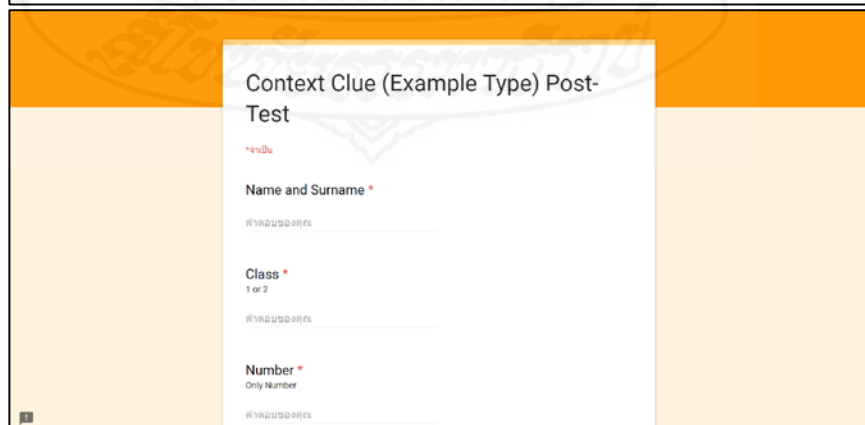
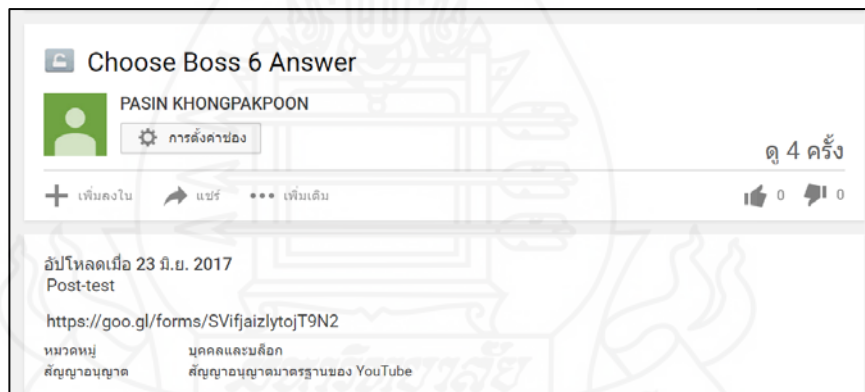
ติดตาม 0

ดู 1 ครั้ง

หากนักเรียนตอบผิด นักเรียนจะโดนเอนเนลูโจมตีทำให้นักเรียนต้องกลับมาต่อสู้กับเอนเนลูใหม่
ในข้อที่ทำผิด



เมื่อนักเรียนโจมตีเเนนูได้ 6 ครั้ง จะพบกับฉากที่เเนนูบาดเจ็บสาหัส



นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน

The screenshot shows a YouTube video player interface. At the top, there is a search bar with the Thai word 'ค้นหา' (Search). The video title is 'Aye aye'. There are two thumbnails: 'Continue Your Journey' (0:26) and 'Post-Test Explanation' (1:45). A large green overlay text reads: 'Luffy Let's head back to the ground and continue to find other treasures. (Look at the description below)'. Below the video player, the channel name 'PASIN KHONGPAKPOON' is visible, along with a 'ติดตาม' (Follow) button showing 0 followers and a view count of 'ดู 3 ครั้ง' (Watched 3 times).

นักเรียนเลือกว่าจะดูคำอธิบายหลังเรียน หรือผจญภัยต่อ

The screenshot shows a YouTube video player interface. The video title is 'Post-Test Explanation'. A yellow-bordered text box contains the following text:

Answer Explanation

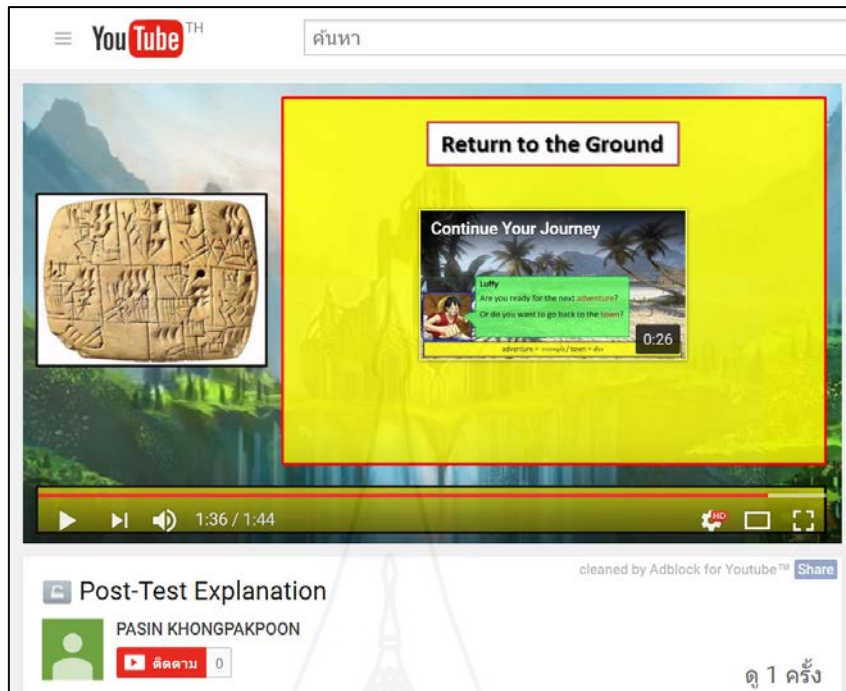
1. What is the meaning of Context Clue (Example Type)?

Answer : Guessing the unknown words by finding given example.


อธิบาย : โจทย์คือข้อใดคือความหมายของการเดาคำศัพท์จากบริบทประเภทยกตัวอย่าง ข้อที่ถูกต้องที่สุดคือ การเดาความหมายศัพท์ที่ไม่รู้จัก ตัวอย่างที่ให้มา

 Below the video player, the channel name 'PASIN KHONGPAKPOON' is visible, along with a 'ติดตาม' (Follow) button showing 0 followers and a view count of 'ดู 1 ครั้ง' (Watched 1 time).

นักเรียนดูคำอธิบายแบบทดสอบหลังเรียน



หลังจากที่นักเรียนดูคำอธิบายแบบทดสอบหลังเรียนเสร็จสิ้น
นักเรียนสามารถเลือกกลับไปผจญภัยต่อได้

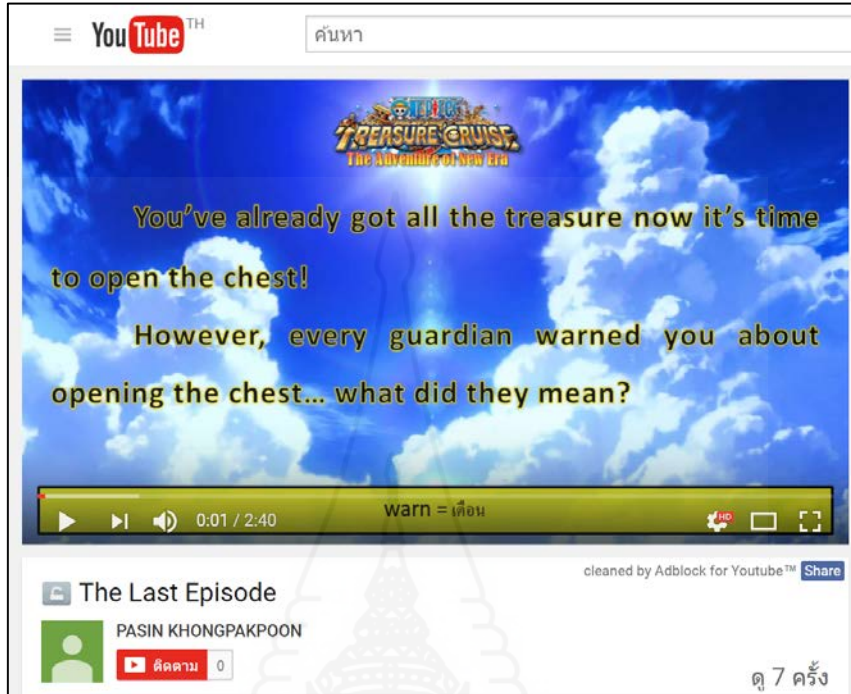
 **Pasin Khongpakpoon** 16 กุมภาพันธ์

สรุปผลการทำกิจกรรม Context Clue (Example Type)

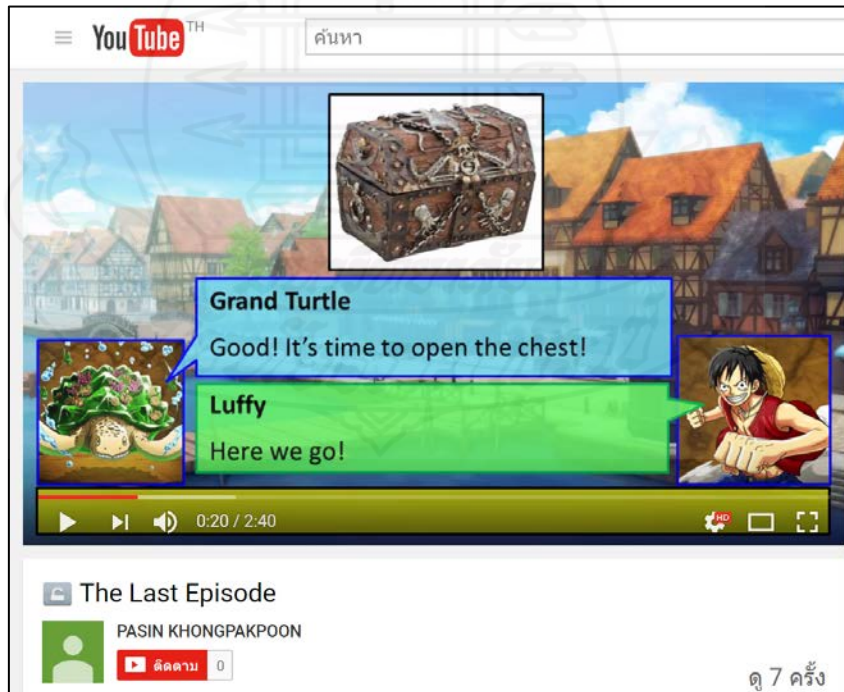
1. สรุปความหมายและประโยชน์ของการใช้ Context Clue (Example Type)
2. ยกตัวอย่างคำชี้แนะ (Clue) ประเภทยกตัวอย่าง มา 2 คำ
3. ยกตัวอย่างประโยคที่มี Context Clue (Example Type) มา 1 ประโยค พร้อมบอกความหมาย

นักเรียนทำกิจกรรมหลังเรียนบนเฟซบุ๊ก

4.5 บทสรุป



นักเรียนอ่านความเดิมตอนที่แล้ว



นักเรียนเดินทางกลับมายังเมืองท่าเรือ

YouTube TH ค้นหา

Evil One
I'm Evil One! I was **sealed** in that chest for a long time!

0:56 / 2:40 seal = จงจำ

The Last Episode
PASIN KHONGPAKPOON
ติดตาม 0

ดู 7 ครั้ง

นักเรียนเปิดหีบสมบัติเมืองจะถูกปกคลุมด้วยเมฆดำ และพบกับไวท์เบียร์ดซึ่งเป็นโจรสลัดที่แข็งแกร่งที่สุดในตำนาน แต่ตัวตนที่แท้จริงของไวท์เบียร์ดคือปีศาจที่ชื่อว่าอีวิลวัน

YouTube TH ค้นหา

Which one is incorrect?

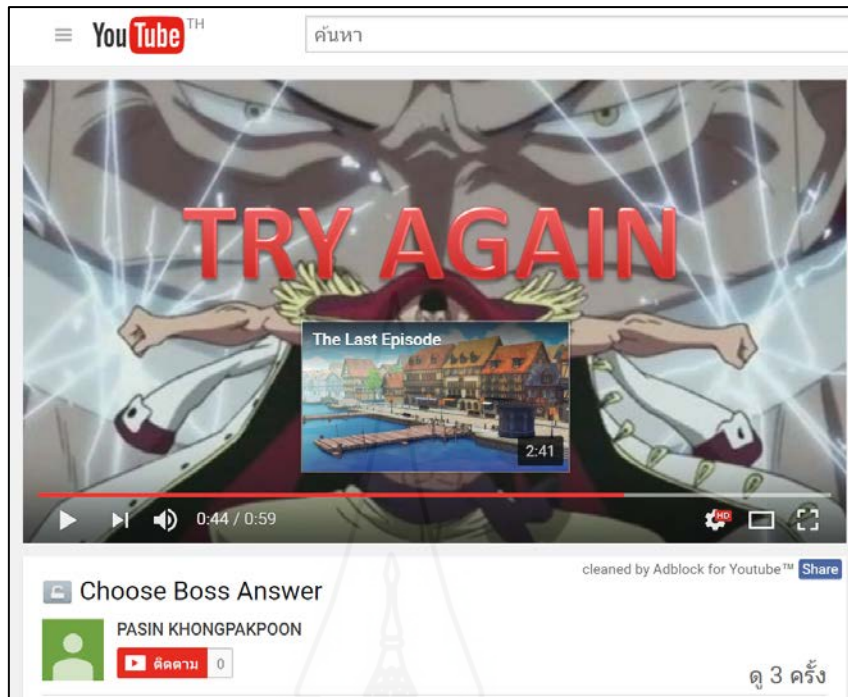
Context clue (Definition Type) is unknown
Choose Boss Answer
Choose Boss Answer
Choose Boss Answer
Choose Boss Answer
Context clue (Example Type) is unknown
Context clue (Restatement Type) is unknown word is rewritten by an easy
Context clue can help reader to a good writer

1:00 1:00 1:00 1:00

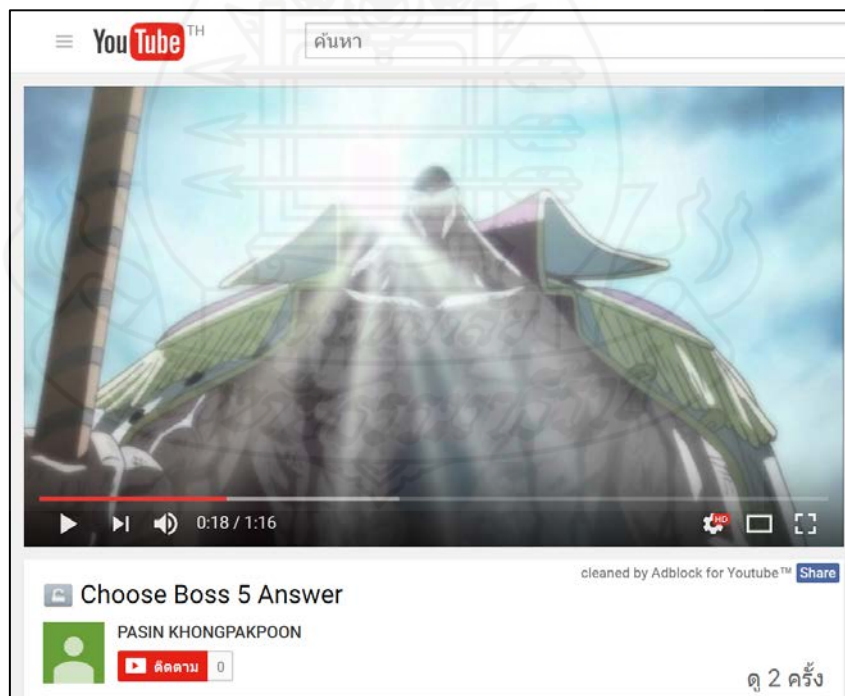
The Last Episode
PASIN KHONGPAKPOON
ติดตาม 0

ดู 7 ครั้ง

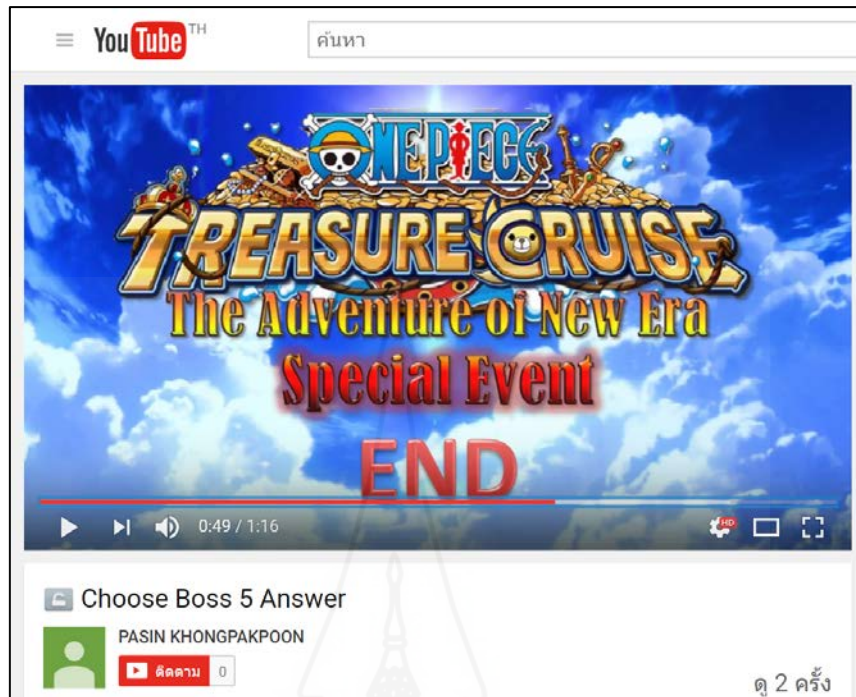
ลูฟี่และเราเข้าต่อสู้กับอีวิลวัน



หากนักเรียนตอบผิด นักเรียนจะโดน อีวิลวันโจมตี
ทำให้นักเรียนต้องกลับมาต่อสู้กับอีวิลวันใหม่ในข้อที่ผิด




เมื่อนักเรียนโจมตีอีวิลวันได้ 6 ครั้ง จะพบกับฉากที่เอวิลวันบาดเจ็บสาหัส



เมื่อนักเรียนกำจัดอิวี่วันได้แล้ว เมฆสีดำจะหายไป ทุกสิ่งทุกอย่างจะกลับมาเป็นปกติ
นักเรียนจะร่ำลาไปกับแกรนด์เทอเทิลด์และลูฟี่เพื่อออกเดินทางต่อ

5. การสอบถามผู้สอนผ่านสื่อสังคม (เฟซบุ๊ก) เมื่อมีปัญหาหรือข้อสงสัยในการเรียน



Pasin Khongpakpoon

20 กุมภาพันธ์


▼

โพสต์ขอความช่วยเหลือหากพบปัญหา

👍 ถูกใจ
💬 แสดงความคิดเห็น
➡ แชร์

👍 🙄 😮
จ๊ น้า. และ Puwanat Thanachinda

✓ เห็นแล้ว 47 คน





Kriangkrai Sangboon ถ้าเป็นอย่างนี้ต้องทำใหม่ไหมครู

1. What is the meaning of Context Clue (Restatement Type)? *

- Guessing the unknown words by finding the usage.
- Guessing the unknown words by finding the meaning.
- Guessing of unknown words by finding given new sentence.
- Guessing the unknown words by given harder word.


👍 ถูกใจ · ตอบกลับ · 20 กุมภาพันธ์ เวลา 18:47 น.

➡  Kriangkrai Sangboon ได้ตอบกลับ · 5 ข้อความตอบกลับ



Jjah Jah ครูคอมที่บ้านมันทำอันที่เข้าอีเมลไม่ได้อะคะ

👍 ถูกใจ · ตอบกลับ · 20 กุมภาพันธ์ เวลา 22:13 น.

➡  Jjah Jah ได้ตอบกลับ · 12 ข้อความตอบกลับ

บทที่ 6

สรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 ผู้วิจัยได้ทดสอบประสิทธิภาพแล้ว สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะดังนี้

1. สรุปการวิจัย

1.1 รูปแบบการวิจัย เป็นการวิจัยและพัฒนา

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 วัตถุประสงค์ทั่วไป

เพื่อพัฒนาชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1

1.2.2 วัตถุประสงค์เฉพาะ

1) เพื่อพัฒนาชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด

2) เพื่อศึกษาความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการเรียนรู้ อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท

3) เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการเรียนรู้ อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท

1.3 สมมติฐานการวิจัย

1.3.1 ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชา ภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80

1.3.2 นักเรียนที่เรียนด้วยชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบ สตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท มีความก้าวหน้าทางการเรียน เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1.3.3 นักเรียนที่เรียนด้วยชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

1.4 วิธีการดำเนินการวิจัย

1.4.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1) ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 จำนวน 17,562 คน

2) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนฤทธิณรงค์รอน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 จำนวน 50 คน โดยใช้การสุ่มแบบกลุ่ม

1.4.2 เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ (1) แบบทดสอบประสิทธิภาพชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การอ่านจับใจความด้วยการเดาคำศัพท์จากบริบท (2) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และ (3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การอ่านจับใจความด้วยการเดาคำศัพท์จากบริบท

1.4.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล ในการเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้ คือ (1) อุปกรณ์ที่ใช้ในการวิจัย คือ คอมพิวเตอร์ หรือสมาร์ทโฟนที่มีแอปพลิเคชันยูทูปติดตั้งเรียบร้อยแล้ว และอินเทอร์เน็ต (2) วันและเวลาในการทดสอบประสิทธิภาพ เป็นเวลา 1 สัปดาห์ โดยนักเรียนจะศึกษาในช่วงเวลาใดก็ได้ (3) ขั้นตอนการเรียนรู้ประกอบด้วย ชั้นเตรียมตัวก่อนเข้าสู่บทเรียน ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ และ ชั้นสรุปบทเรียน และ (4) ผู้วิจัยได้เก็บคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และแบบฝึกหัด มาวิเคราะห์ข้อมูล และ (5) ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์นักเรียนในการทดสอบแบบเดี่ยว และแบบกลุ่ม และสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนโดยใช้แบบสอบถามความคิดเห็นในการทดสอบแบบภาคสนาม

1.4.4 การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูล 3 ประเด็น ดังนี้ (1) การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์โดยการหาค่า E_1/E_2 (2) การวิเคราะห์ความก้าวหน้าของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยการทดสอบหาค่า t และ (3) การวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคมโดยการหาค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

1.5 ผลการวิจัย ในการพัฒนาชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1.5.1 ผลการทดสอบประสิทธิภาพชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม พบว่า มีประสิทธิภาพ 80.50/81.20, 81.00/81.70 และ 80.00/81.00 ตามลำดับ ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ คือ 80/80

1.5.2 ผลการหาความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม พบว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1.5.3 ผลการหาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม พบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นในระดับ เห็นด้วยมาก

2. อภิปรายผล

2.1 การหาประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษ อ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เพราะชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ ที่พัฒนาขึ้นมีลักษณะดังนี้ (1) ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ (2) การออกแบบหน้าจอของบทเรียน (3) กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ และ (4) สื่อสังคม ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

2.1.1 ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 ประกอบด้วย แบบทดสอบก่อนเรียน เนื้อหาสาระแบบฝึกหัดและแนวตอบ และแบบทดสอบหลังเรียน มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

เนื้อหาสาระในชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ ประกอบด้วย (1) ด้านตัวอักษรมีรูปแบบของตัวอักษร ขนาดของตัวอักษร และสีที่น่าเรียน น่าอ่านดูแล้วสบายตา (2) ด้านเนื้อหามีการจัดลำดับเนื้อหาจากง่ายไปหายาก ทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย (3) มีปุ่มให้ทบทวนเนื้อหาได้ระหว่างกิจกรรม (4) มีภาพนิ่งที่สอดคล้องกับเนื้อหาสาระ ทำให้นักเรียนสามารถเข้าใจในเนื้อหาสาระมากขึ้น และ (5) มีเสียงประกอบในการเรียนทำให้นักเรียนมีความสนใจมากยิ่งขึ้น นักเรียนมีความกระตือรือร้น มีความสนใจที่จะเรียน สอดคล้องกับแนวคิดของ กายเอ่ (Gagne อ้างถึงในทิศนา แคมมณี, 2553, น. 71-76) ว่าการจูงใจและเร่งเร้าความสนใจให้นักเรียนอยากเรียนของชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคมควรเริ่มด้วยการใช้ภาพ แสง สี และเสียง โดยสื่อที่สร้างขึ้นนั้นต้องเกี่ยวข้องกับเนื้อหาสาระ และน่าสนใจ ซึ่งจะมีผลโดยตรงต่อความสนใจของนักเรียน

ส่วนแบบฝึกหัดระหว่างเรียนประจำแต่ละเรื่องผู้วิจัยได้แทรกแบบฝึกหัดเหล่านี้ลงในเนื้อเรื่องเพื่อเป็นการทบทวนและตรวจสอบความรู้ที่นักเรียนได้ โดยแบบฝึกหัดระหว่างเรียนเป็นแบบปรนัย จำนวน 10 ข้อ เมื่อนักเรียนตอบถูก จะมีการกล่าวคำชมเชย เพื่อการเสริมแรงให้กับนักเรียน ทำให้นักเรียนมีความภาคภูมิใจในการเรียน มีการอธิบายคำตอบเพิ่มเติม เมื่อนักเรียนสอบเสร็จแล้วว่าถูกหรือผิดเพราะอะไร เป็นการโต้ตอบระหว่างนักเรียนกับบทเรียน หลังจากทำให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด ในแต่ละหัวเรื่องแล้วจะปรากฏคะแนนให้ เพื่อเป็นการตอบสนองต่อการเรียนของนักเรียน และที่สำคัญนักเรียนสามารถทบทวน หรือทำซ้ำ ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ที่ต้องการได้ตามความต้องการของนักเรียนแต่ละคน สอดคล้องกับแนวคิดของชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2546, น. 11) ที่กล่าวว่า ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ช่วยให้นักเรียนเลือกกระบวนการเรียนรู้ได้หลายรูปแบบมากขึ้น

ชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ช่วยเพิ่มช่องทางการเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนได้สามารถเลือกใช้ให้สอดคล้องกับความต้องการของแต่ละบุคคล

2.1.2 การออกแบบหน้าจอของบทเรียน การออกแบบหน้าจอทำให้เกิดความน่าสนใจในชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ โดยในชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ จะแบ่งออกเป็น สื่อสังคม (เฟซบุ๊ก) และสื่อสังคม (ยูทูบ) โดยในส่วนของเฟซบุ๊กจะใช้คุณสมบัติของเฟซบุ๊กเพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน ได้แก่ การจัดตั้งกลุ่มและเชิญนักเรียนเข้ากลุ่ม โดยหน้าจอในเฟซบุ๊กจะมีการเปลี่ยนรูปภาพหน้าปก และไอคอนให้สอดคล้องกับเรื่องราวที่เกิดขึ้น รวมถึงมีการใช้คุณสมบัติการปิดกั้นเพื่อทำให้ข้อมูลสำคัญที่นักเรียนจะต้องเรียนรู้ก่อนเริ่มศึกษาอยู่ด้านบนสุด เพื่อป้องกันการเข้าถึง นอกจากนี้ผู้สอนได้จัดทำข้อมูลสำคัญออกเป็นอัลบั้มภาพที่เชื่อมโยงกันเพื่อให้มีความสวยงาม และเข้าถึงง่าย เนื่องจากอัลบั้มภาพนี้จะถูกปิดกั้นไว้ด้านบนสุดเสมอ เมื่อกดเข้าไปในภาพ นักเรียนสามารถอ่านข้อมูลต่างๆ ได้อย่างสะดวกสบาย

ในส่วนของสื่อสังคม (ยูทูบ) จะมีการใช้คุณสมบัติที่เรียกว่าเอนด์สกรีน เพื่อใช้เชื่อมโยงไปยังเนื้อหาอื่นๆ รวมถึงใช้ในการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียน สร้างเป็นตัวเลือกให้นักเรียนเลือกตอบได้ โดยเมื่อนักเรียนตอบผิด นักเรียนจะถูกเชื่อมโยงไปยังวิดีโอที่บอกว่านักเรียนตอบผิด และมีการเชื่อมโยงแบบเอนด์สกรีนเพื่อให้นักเรียนกลับมาทำแบบฝึกหัดใหม่ โดยการเชื่อมโยงกลับมาจะมีการตั้งเวลาเพื่อให้นักเรียนสามารถกลับมาทำแบบฝึกหัดได้ทันที ไม่ต้องไปเริ่มต้นวิดีโอใหม่ หากนักเรียนตอบถูก นักเรียนจะเชื่อมโยงไปยังเนื้อหาถัดไปเรื่อยๆ จนจบเนื้อหา นอกจากนี้ในวิดีโอดังกล่าวจะมีดนตรีประกอบการเรียนเพื่อสร้างบรรยากาศให้นักเรียนอยากเรียนมากยิ่งขึ้น ยิ่งไปกว่านั้นนักเรียนสามารถปรับวิดีโอเป็นระบบ HD ขนาด 1080p เพื่อความคมชัดที่มากขึ้นในการเรียนได้ และในส่วนของพื้นที่คำบรรยายใต้วิดีโอ นักเรียนจะพบกับที่อยู่ที่จะเชื่อมโยงไปยังแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน นอกจากนี้ในระหว่างทำกิจกรรมนักเรียนสามารถทบทวนเนื้อหาได้จากพื้นที่ส่วนนี้

จากการสอบถามนักเรียน พบว่านักเรียนสามารถใช้ชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ได้ด้วยตนเองเพราะสามารถดำเนินการเรียนการสอนได้ตามเมนูที่แสดงในหน้าจอ และสามารถสอบถามปัญหาและแนวทางแก้ไขเพิ่มเติมได้จากผู้สอนผ่านสื่อสังคม (เฟซบุ๊ก) นอกจากนี้นักเรียนสังเกตเห็นความก้าวหน้าของตนเองระหว่างเรียนด้วยชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ ($\bar{x} = 4.83$) ซึ่งจะเห็นได้ว่าเนื้อหาในบทเรียนและแบบฝึกหัดระหว่างเรียนส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนมีผลคะแนนระหว่างเรียนและหลังเรียน อยู่ในเกณฑ์ที่กำหนด ซึ่งสอดคล้องกับถนอมพร เลหาจรัสแสง (2545, น. 160-166) ที่ได้กล่าวไว้ว่าหลักการออกแบบหน้าจอ การออกแบบหน้าจอเป็นส่วนสำคัญอย่างยิ่งที่ทำให้ชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ประสบผลสำเร็จ หากมีการออกแบบที่สวยงามจะมีผลทำให้นักเรียนมีความสนใจ มีการปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาสาระและกิจกรรมต่าง ๆ ภายในชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ที่แสดงบนจอคอมพิวเตอร์ ในการออกแบบหน้าจอต้องคำนึงถึงความสมดุลระหว่างการใช้ภาพกราฟิกและข้อความ เพื่อให้ผู้ใช้สามารถเปิดหน้าจอได้รวดเร็ว นอกจากนี้ พื้นที่บนหน้าจอคอมพิวเตอร์นั้นเล็กกว่าหน้าที่พิมพ์ออกมา ผู้ออกแบบควรคำนึงถึงว่านักเรียนสามารถเปิดดูหน้าจอได้พอดีในหนึ่งหน้า และการออกแบบ เพื่อการอ่านที่ชัดเจน มีข้อความพิจารณาที่สำคัญในการออกแบบ และการพัฒนา

ส่วนต่อประสาน และการออกแบบทางทัศน์ ได้แก่ ความสามารถในการอ่าน เนื้อหาสาระของนักเรียน ที่ต้องออกแบบให้อยู่ในรูปแบบที่อ่านได้ง่ายและชัดเจนที่สุด

2.1.3 การใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ในการสอน ในชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ผ่านเรื่องราวที่เกิดขึ้นผ่านตัวละครที่คุ้นเคย โดยตัวละครจะนำมาจากเรื่อง วันพีซ ซึ่งเป็นการตุนญี่ปุ่นที่ผู้เรียนจะคุ้นเคยเป็นอย่างดี ในส่วนของฉากต่างๆ ผู้พัฒนาได้หาภาพฉากที่เหมาะสมกับเรื่องราวในแต่ละช่วงเพื่อให้ผู้เรียนมีความสนใจมากยิ่งขึ้น เรื่องราวถูกเขียนขึ้นมาใหม่เพื่อไม่ให้ผู้เรียนที่รู้จักการตุนเรื่องนี้อยู่แล้วรู้สึกเบื่อ ในขณะที่เดียวกัน เรื่องราวที่ถูกเขียนขึ้นมาใหม่ก็จะทำให้ผู้เรียนที่ไม่คุ้นเคยกับการตุนเรื่องนี้เข้าถึงเรื่องราวได้ง่ายขึ้น นอกจากนี้ในชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ได้มีการเพิ่มดนตรีประกอบเข้าไปในชุดการเรียนรู้ ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนสนใจในการเรียนมากยิ่งขึ้น

จากการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนพบว่านักเรียนมีความชื่นชอบทั้งด้านของตัวละคร ฉาก ดนตรีประกอบ และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น อยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ($\bar{x} = 4.98$, $\bar{y} = 4.98$, $\bar{z} = 4.83$ และ $\bar{w} = 4.85$ ตามลำดับ) จากความเห็นเพิ่มเติมของผู้เรียนในแบบสอบถามความคิดเห็น พบว่านักเรียนนำเสนอชื่อตัวละครต่างๆ เพิ่มเติมเพื่อที่ผู้สอนจะสามารถนำมาใช้พัฒนาชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ต่อไป ในส่วนของฉากนั้นผู้เรียนประทับใจฉากเป็นอย่างมาก โดยนักเรียนได้ให้ความเห็นไว้ว่า ฉากมีความสวยงามอย่างมาก และฉากเหมาะสมกับเรื่องราวที่เกิดขึ้นในแต่ละตอนเป็นอย่างมาก ด้านดนตรีประกอบนั้นนักเรียนชื่นชอบเป็นอย่างมาก โดยนักเรียนมีเขียนความเห็นเพิ่มเติมถึงดนตรีประกอบไว้ว่า ดนตรีอลังการมาก และดนตรีเพราะมาก นอกจากนี้ในด้านของการดำเนินเรื่องราว นักเรียนยังมีความต้องการที่จะค้นหาคำตอบของเหตุการณ์สำคัญที่วางไว้ โดยนักเรียนตื่นเต้นเป็นอย่างมากกับการที่จะต้องคาดเดาว่าเหตุการณ์ต่อไปจะเป็นอย่างไร และนักเรียนชื่นชอบเหตุการณ์ที่ไม่คาดฝันที่เกิดขึ้นในบทสรุปเป็นอย่างมาก ซึ่งสอดคล้องกับเบลล์ และฟีฟิลด์ (Bell and Fifield 1996, pp. 4-5) สอดคล้องกับ องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยวิธีสตอรีไลน์ประกอบไปด้วยฉาก ตัวละคร การดำเนินชีวิต และเหตุการณ์สำคัญ และลักษณะสำคัญของรูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยวิธีสตอรีไลน์จะประกอบไปด้วยคำตอบที่หลากหลาย กระตุ้นผู้เรียนให้เกิดแนวคิด รวมถึงใช้ทักษะการคิดขั้นสูง อีกทั้งยังกระตุ้นให้ผู้เรียนกระตือรือร้นในการเรียน และเหมาะสมกับผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกัน

และเมื่อนักเรียนเรียนเสร็จแล้ว นักเรียนยังมีการพูดคุยกันถึงเรื่องราวที่เกิดขึ้นภายในชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ แต่ในขณะเดียวกันนั่นเอง เมื่อผู้สอนถามถึงเนื้อหาที่มีภายในชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ ผู้เรียนก็สามารถจดจำได้เป็นอย่างดี โดยผู้เรียนจะเทียบเคียงเนื้อหาที่เรียนเข้ากับเรื่องราวที่เกิดขึ้น ทำให้ผู้เรียนเกิดความจำในเนื้อหาได้ดีขึ้น ซึ่งตรงกับ พิมพันธ์ เดชะคุปต์ และ พเยาว์ ยินดีสุข (2548, น. 120-121) ได้ระบุข้อดีของการสอนด้วยกลวิธีแบบสตอรีไลน์ไว้ว่า ผู้เรียนได้เสริมสร้างจินตนาการ พัฒนาความคิด เรียนรู้จากสิ่งใกล้ตัวด้วยความสุข ทำให้สามารถจดจำเรื่องที่เรียนได้อย่างถาวร

นอกจากนี้ยังมีความเห็นอื่นๆ ที่นำเสนอมาในแบบสอบถามความคิดเห็น ซึ่งโดยรวมแล้วสรุปได้ว่า ผู้เรียนชื่นชอบในการเรียนด้วยชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ แม้ว่าเรียนคนเดียวก็รู้สึกเบื่อหน่ายแต่อย่างไร บางครั้งไม่ได้รับรู้สึกว่ากำลังเรียนหนังสือ แต่กำลังดูการ์ตูนหรือเล่นเกมอยู่ และอยากให้วิชาอื่นได้ทำชุดการเรียนรู้แบบนี้บ้าง ซึ่งตรงกับ วัฒนาพร ระวังทุกข์ (2542, น. 48) และพิมพ์นธ์ เตชะคุปต์ (2544, น. 180-182) ที่ได้กล่าวไว้ว่าเป้าหมายของการสอนแบบสตอรี่ไลน์คือผู้เรียนได้ฝึกทักษะต่าง ๆ ซ้ำแล้วซ้ำอีก โดยไม่มีการเบื่อหน่าย และผู้สอนสามารถนำวิธีการสอนนี้ไปบูรณาการกับวิชาอื่น ๆ เพื่อพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน

2.1.4 การใช้สื่อสังคมในการสอน ในชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ นักเรียนจะได้ใช้สื่อสังคมเป็นอีกหนึ่งเครื่องมือในการเรียนรู้ ตั้งแต่จุดเริ่มต้นของกระบวนการเรียนรู้ จวบจนกระทั่งสิ้นสุดการเรียนรู้ ประกอบด้วย (1) การเข้าร่วมกลุ่มการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคม (เฟซบุ๊ก) (2) การศึกษาข้อมูลสำคัญก่อนเรียนผ่านสื่อสังคม (เฟซบุ๊ก) (3) การสอบถามปัญหาในการเรียนผ่านสื่อสังคม (เฟซบุ๊ก) (3) การดำเนินการเรียนผ่านสื่อสังคม (ยูทูป) (4) การทำกิจกรรมระหว่างเรียนผ่านสื่อสังคม (ยูทูป) และ (5) การทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนผ่านสื่อออนไลน์ (กูเกิ้ล ฟอรัม)

จากการสังเกตพฤติกรรมการเรียน พบว่านักเรียนสามารถศึกษาจากสื่อสังคมที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้ให้ได้ นักเรียนมีความสนใจในการค้นหาวิธีการแก้ปัญหาจากสื่อสังคม รวมถึงการทำกิจกรรมผ่านสื่อสังคม โดยจากการสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับเฟซบุ๊ก พบว่า นักเรียนคิดว่าการศึกษาข้อมูลการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคม (เฟซบุ๊ก) ทำให้นักเรียนเรียนผ่านชุดกิจกรรมได้ดียิ่งขึ้น ($\bar{x} = 4.85$) การสอบถามปัญหาผ่านสื่อสังคม (เฟซบุ๊ก) ทำให้นักเรียนเรียนผ่านชุดกิจกรรมได้ดียิ่งขึ้น ($\bar{x} = 4.83$) การสอบถามปัญหาผ่านสื่อสังคม (เฟซบุ๊ก) ทำให้นักเรียนสามารถแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้ดียิ่งขึ้น ($\bar{x} = 4.95$) นอกจากนี้ยังมีความเห็นของนักเรียนเพิ่มเติมไว้ว่า เฟซบุ๊กเข้าถึงได้ง่าย สามารถใช้พูดคุยสื่อสารได้อย่างสะดวก และเป็นแอปพลิเคชันพื้นฐานที่เหมาะสมกับการใช้ในการเรียนการสอน ซึ่งตรงกับเมย์ฟิลด์ (Mayfield, 2008, p. 5) ที่ให้ความหมายของสื่อสังคมไว้ว่า เป็นกลุ่มของสื่อออนไลน์รูปแบบใหม่ที่มีการมีส่วนร่วม การสนทนาแบบสองทาง การก่อเกิดชุมชนออนไลน์ และการเชื่อมโยงกัน นอกจากนี้นักเรียนจะพูดถึงการสอบถามปัญหาไว้ว่าเฟซบุ๊กเปิดโอกาสให้นักเรียนได้สอบถามปัญหาได้มากกว่าการยกมือถามในห้องเรียนเพราะไม่ถูกแย่งยกมือไปเสียก่อน ซึ่งจุดนี้เองทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจมากขึ้นในบทเรียนที่ตนเองสงสัย นอกจากนี้นักเรียนคนอื่นๆ ยังสามารถมาอ่านคำถามที่เคยถูกถามไว้แล้วได้ ซึ่งตรงกับ เขมณัญญ์ มิ่งศิริธรรม (2556) ที่กล่าวถึงประเด็นสำคัญไว้ว่า สื่อสังคมประเภท เฟซบุ๊ก ยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนและผู้สอนได้สนทนากัน แสดงความเห็น และสอบถามได้อย่างเต็มที่

นอกจากนี้ผู้เรียนยังพูดถึงการติดตามการเรียนผ่านเฟซบุ๊กว่าสะดวกต่อการติดตามการเรียนมากไม่ว่าจะเป็นองค์ประกอบที่เฟซบุ๊กมีเช่น ปฏิทิน เพื่อใช้ในการเตือนความจำ การแท็กชื่อเพื่อน เพื่อช่วยกันติดตามให้เพื่อนได้มาเรียนและทำกิจกรรม รวมถึงนักเรียนสามารถแบ่งปันข้อมูลที่น่าสนใจเพื่อช่วยเหลือซึ่งกันและกันได้ ซึ่งตรงกับ สาริพันธ์ สุภวรรณ (2540) ได้กล่าวถึงข้อดีของสื่อสังคม ไว้ว่าใช้เป็นเครื่องมือหรือเป็นแหล่งเรียนรู้ประกอบ การจัดการเรียนการสอนได้ สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ในสิ่งที่สนใจร่วมกันได้

ในส่วนของ การเรียนผ่านสื่อสังคม (ยูทูป) ทำให้นักเรียนเรียนผ่านชุดกิจกรรม ได้สะดวกยิ่งขึ้น ($\bar{x} = 4.88$) การเรียนผ่านสื่อสังคม (ยูทูป) ทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหามากยิ่งขึ้น ($\bar{x} = 4.85$) การเรียนผ่านสื่อสังคม (ยูทูป) ทำให้นักเรียนสนใจเรียนมากยิ่งขึ้น ($\bar{x} = 4.93$) โดยนักเรียนได้ให้ความเห็นเพิ่มเติมไว้ว่า ยูทูปเป็นสื่อสังคมที่ไม่คิดว่าจะสามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนได้ ซึ่งเป็นสิ่งที่ดีเพราะว่ายูทูปเป็นอีกสื่อหนึ่งที่เข้าถึงได้ง่าย และเหมาะสมกับการสอนด้วยวิดีโอ ซึ่งตรงกับประเภทของสื่อสังคมที่ แสงเดือน ผ่องพุฒิ (2556) ให้ความหมายไว้ว่า ยูทูปคือหนึ่งในเว็บไซต์ที่ให้บริการแบ่งปันสื่อออนไลน์ เป็นเว็บไซต์ที่ให้ผู้ใช้งานสามารถฝากหรือนำสื่อข้อมูล รูปภาพ วิดีโอขึ้นเว็บไซต์ เพื่อแบ่งปันกับผู้อื่น

นอกจากนี้ นักเรียนยังให้ความเห็นเพิ่มเติมไว้ว่า การเรียนผ่านยูทูปนั้นทำให้นักเรียนรู้สึกเพลิดเพลิน นอกจากนี้ นักเรียนยังสามารถทำทวนบทเรียนได้อยู่ตลอดเวลาด้วยการบู๊คมาร์ค เนื้อหาหน้าจอนั้นไว้ดูได้ ซึ่งตรงกับสถาบัน กศน. ภาคกลาง สำนักงาน กศน. (2558) ที่อธิบายไว้ว่า ผู้ชมที่เข้าไปอ่านเนื้อหาแล้วสนใจอยากที่จะกลับมาอ่านอีก สื่อสังคมยังอนุญาตให้ผู้ชมบู๊คมาร์คไว้ได้ด้วย

2.1.5 การใช้กูเกิ้ล ฟอรัม ในชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ ผู้เรียนจะได้ทำแบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียนผ่านกูเกิ้ล ฟอรัม โดยจากสำรวจความคิดเห็น พบว่า ผู้เรียนมีความเห็นว่าการทำแบบทดสอบก่อนเรียนผ่านสื่อออนไลน์ (กูเกิ้ล ฟอรัม) สะดวกต่อการใช้ ($\bar{x} = 4.93$) การทราบคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนผ่านสื่อออนไลน์ (กูเกิ้ล ฟอรัม) ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากยิ่งขึ้น ($\bar{x} = 4.90$) การทำแบบทดสอบหลังเรียนผ่านสื่อออนไลน์ (กูเกิ้ล ฟอรัม) สะดวกต่อการใช้ ($\bar{x} = 4.93$) และ การทราบคะแนนของแบบทดสอบหลังเรียนผ่านสื่อออนไลน์ (กูเกิ้ล ฟอรัม) ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากยิ่งขึ้น ($\bar{x} = 4.88$) ซึ่งตรงกับ เขมณัญญ์ มิ่งศิริธรรม (2556) ที่กล่าวไว้ว่า กูเกิ้ล ฟอรัมสามารถนำมาประยุกต์ใช้การสอนได้ ดังนี้ (1) ใช้ในการทำแบบฝึกหัดออนไลน์ และ (2) ใช้ในการทำแบบทดสอบออนไลน์

3. ข้อเสนอแนะ

3.1 ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

3.1.1 การจัดเตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ในการศึกษา นักเรียนจะต้องจัดเตรียมได้แก่ เครื่องคอมพิวเตอร์ หรือสมาร์ตโฟนที่มีแอปพลิเคชันยูทูปติดตั้งไว้เรียบร้อยแล้ว และอินเทอร์เน็ต

3.1.2 การเตรียมความพร้อมของผู้เรียน การจัดเตรียมความพร้อมของนักเรียนโดย การฝึกและทบทวนทักษะการใช้ชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ เช่น การเข้าใช้เฟซบุ๊ก การเข้าร่วมกลุ่มเฟซบุ๊ก การติดตั้งแอปพลิเคชันยูทูปในสมาร์ตโฟน การให้นักเรียนอ่านข้อมูลสำคัญก่อนเริ่มเรียน ประกอบด้วย (1) คำอธิบายรายวิชา (2) วัตถุประสงค์ (3) โครงสร้างรายวิชา (4) คำแนะนำในการเรียน และ (5) ขั้นตอนการเรียน และการเข้าใช้กูเกิ้ลฟอรัมเพื่อทำแบบทดสอบ

3.1.3 การเตรียมความพร้อมของผู้สอน ในการใช้ชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ ผู้สอนต้องตรวจสอบความพร้อมของกลุ่มเฟซบุ๊กกว่านักเรียนทุกคนเข้า

ร่วมกลุ่มเรียบร้อยแล้ว ตรวจสอบชุดการเรียนรู้ที่อยู่ผ่านสื่อสังคม (ยูทูป) ว่าได้เชื่อมโยงเสร็จสิ้น ไม่มีข้อผิดพลาด รวมถึงตรวจสอบแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนบน สื่อสังคม (กูเกิ้ลฟอรม์) แล้ว

3.1.4 ระยะเวลา ในการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท ใช้ระยะเวลา 12 ชั่วโมง โดยนักเรียนจะสามารถเลือกเรียนเวลาใดก็ได้ที่นักเรียนต้องการ โดยนักเรียนไม่จำเป็นต้องเรียนทั้งหมดภายใน 1 ครั้ง ผู้เรียนสามารถแบ่งช่วงการเรียนออกได้เป็น 4 ช่วง ได้แก่ (1) บทนำ และหน่วยการเรียนรู้ที่นักเรียนเลือกทำครั้งที่ 1 (2) หน่วยการเรียนรู้ที่นักเรียนเลือกทำครั้งที่ 2 (3) หน่วยการเรียนรู้ที่นักเรียนเลือกทำครั้งที่ 3 และ (4) บทสิ้นสุดการเรียนรู้

3.1.5 การปรับปรุงจากผลการประเมินความพึงพอใจ ในการวิจัยในครั้งนี้ พบว่านักเรียนที่เรียนด้วยชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์มีความก้าวหน้าเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จากแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน พบว่าหัวข้อเรื่องของนักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับครูผู้สอน มีระดับความคิดเห็น เห็นด้วยมากที่สุด แต่เมื่อเทียบกับความคิดเห็นข้ออื่นแล้ว ในหัวข้อนี้มีคะแนนเฉลี่ยน้อยที่สุดโดยมีคะแนนเฉลี่ยที่ 4.85 ซึ่งผู้สอนอาจจะต้องใช้กิจกรรมเสริมที่นอกเหนือจากสื่อสังคม (ยูทูป) มาใช้ เพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและนักเรียนให้มากขึ้น

รวมถึงนักเรียนยังเสนอความเห็นว่ายากให้มีกิจกรรมที่นักเรียนจะได้ร่วมมือกันทำ ซึ่งผู้สอนอาจจะต้องคิดกิจกรรมที่ผู้เรียนจะได้ร่วมมือกันทำผ่านสื่อสังคมในครั้งต่อไป

3.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

3.2.1 ควรมีการวิจัยการใช้ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ ไปใช้ในหน่วยการเรียนอื่น หรือวิชาอื่น เพื่อพัฒนาการเรียนของนักเรียน

3.2.2 ควรมีการประยุกต์ใช้การใช้ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ ควบคู่ไปกับการสอนในชั้นเรียนเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด



บรรณานุกรม



บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- เขมณัญญ์ มิ่งศิริธรรม. (2556). *Social Media สื่อสร้างสรรค์เพื่อการศึกษา*. สืบค้นจาก <https://fernlove399.files.wordpress.com/2013/08/book55106.pdf>.
- ชมพูนุช อ้นจันทร์. (2550). *การใช้วีดิทัศน์ออนไลน์ เพื่อส่งเสริมความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษ และความเชื่อมั่นในตนเอง ของนักเรียนระดับกำลังพัฒนา*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2523). *นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษากับการสอนระดับอนุบาล*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- _____ . (2546). *การผลิตชุดการเรียนรู้ทางอิเล็กทรอนิกส์*. นนทบุรี: เอมพันธ์.
- ซอนกลีน เพียรภสิกรรม. (2552). *การพัฒนาชุดการสอน วิชาประวัติศาสตร์ไทย เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์, นครสวรรค์.
- ณัฐพล บัวอุไร. (2555). *งานวิจัยผลการเรียนการสอนโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ตามทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตัวเอง วิชาการสร้างสื่อผสม เรื่องคอมพิวเตอร์อินเทอร์เน็ต ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ ลำลูกกา*. (การค้นคว้าแบบอิสระปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- ดุชนิ วงศ์สันติชน. (2551). *ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ วิชาภาษาจีน เรื่องวัฒนธรรมจีนเกี่ยวกับเทศกาลตวนอู่ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนคริสต์ธรรมวิทยาลัย*. (วิทยานิพนธ์ ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, นนทบุรี.
- ถนอมพร เลาจรัสแสง . (2545). *Design e-learning : หลักการออกแบบและ การสร้างเว็บเพื่อการเรียนการสอน*. กรุงเทพฯ: อรุณการพิมพ์.
- ทอฝัน กรอบทอง. (2550). *ชุดการเรียนรู้ทางอิเล็กทรอนิกส์สำหรับการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ เรื่อง หลักการใช้ภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เขตพื้นที่การศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต 3*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, นนทบุรี.
- ทองพิมพ์ นารถโคษา. (2552). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนโดยวีดิทัศน์หน่วยชีวิตกับเศรษฐกิจพอเพียงชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนโพนงามโคกวิทยาการ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษากลนคร เขต 1*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, สกลนคร.

- ทิวรัตน์ ประเสริฐสังข์. (2552). ผลการใช้ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องลมฟ้าอากาศและฤดูกาล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสนามบิน. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ขอนแก่น.
- เทพยพงษ์ เศษคิมบง. (2554). ผลการเรียนรู้ด้วยอีเลิร์นนิ่งแบบเรียนรู้ร่วมกันผ่านสื่อออนไลน์ที่มีต่อความสามารถทางการใช้. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยศิลปากร, นครปฐม.
- ธนวรรณ ศรีเลิศ. (2550). การใช้ชุดการสอนการคูณพื้นฐานที่ใช้กิจกรรมศิลปะเป็นฐานสำหรับนักเรียนที่บกพร่องทางสติปัญญาโรงเรียนน่านปัญญานุกูล. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.
- ธาริณี วิทยาอนิวรรณ. (2542). ผลของการเรียนการสอนด้วยวีดิทัศน์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์และความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตสังกัดทบวงมหาวิทยาลัย. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- บุญเกื้อ ควรหาเวช. (2543). นวัตกรรมการศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: SR Printing.
- บุญรัตน์ แผลงศร. (2551). ผลของการเรียนแบบสถานการณ์จำลองบนเว็บโดยใช้บล็อกเพื่อสะท้อนการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อเรื่องยาเสพติดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- บุญท่า แผ่นชัยภูมิ. (2552). การใช้วิธีสอนแบบสตอรี่ไลน์เพื่อพัฒนาความสามารถทางการเขียนภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับกำลังพัฒนา. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.
- ปวีณา อติวรรณทร์. (2538). สีและขนาดของตัวอักษรบนสีพื้นที่มีต่อความเข้าใจในการอ่านบนจอคอมพิวเตอร์ของนักเรียน ป.6. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- ปองพจน์ ชาญโลหะ. (2547). ชุดฝึกอบรมด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่ายวิชาเทคนิคพื้นฐานของเครื่องบิน สำหรับพนักงานต้อนรับบนเครื่องบินที่เข้าทำงานใหม่ของสายการบินพาณิชย์ในประเทศไทย. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, นนทบุรี.
- เป็รื่อง กุมุท. (2537). การวิจัยและทฤษฎีสื่อการศึกษาในการศึกษาแบบกลุ่ม. ใน *ประมวลสาระชุดวิชาสัมมนาการวิจัยและทฤษฎีทางเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา*. หน่วยที่ 6. นนทบุรี: สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- พัชรภรณ์ เพิ่มยินดี. (2549). การพัฒนาชุดการเรียนรู้ อีเล็คทรอนิกส์ เรื่อง อาหารและโภชนาการ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. (การค้นคว้าแบบอิสระปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์) มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ขอนแก่น.

- พิมพ์ทัย มะลิลา. (2558). ผลของการจัดการเรียนการสอนด้วยสื่อสังคมออนไลน์โดยใช้กระบวนการ 5S ตามทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง วิชาหน้าที่พลเมืองที่มีต่อทักษะการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. (วิทยานิพนธ์ปริญญา- ครุศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย, เชียงราย.
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์. (2544). การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ: แนวคิด วิธีและเทคนิค การสอน 1. กรุงเทพฯ: เดอะมาสเตอร์กรุ๊ปแมนเนจเม้นต์.
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ และเพยาร์ ยินดีสุข. (2548). *Storyline Approach* หน่วยการเรียนรู้ การเรียน การสอนแบบบูรณาการเน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไพวัล ถาวร. (2553). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ เรื่อง ต้นไม้ โดยวิธีสตอรีไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, สกลนคร.
- ภาวธ พงษ์วิทยานุ และ กล้า ตั้งสุวรรณ. (2560). *เผยสถิติโซเชียลไทยใน Thailand Zocial Awards 2017*. สืบค้น จาก <https://www.it24hrs.com/2017/thailand-zocial-awards-stat-social-media-2017/>.
- มินตรา กันคำ. (2559). การพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามรูปแบบการสอนแบบซิปปา ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนกาฬสินธุ์พิทยาสรรพ์. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์) มหาวิทยาลัยราชภัฏ มหาสารคาม, มหาสารคาม.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2554). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 เฉลิมพระเกียรติ พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เนื่องในโอกาสพระราชพิธีมหามงคลเฉลิมพระชนมพรรษา 7 รอบ 5 ธันวาคม 2554*. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.
- วริยา อินพาเพียร. (2546). การพัฒนาชุดการสอนเพลงและการศึกษาทัศนคติในการเรียน ภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนหอแ่งพุ่มพุ่ม จังหวัด นครปฐม. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัย ศิลปากร, นครปฐม.
- วัฒนาพร ระงับทุกข์. (2542). *แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: คอมพิวเตอร์กราฟฟิก.
- วาสนา ทวีกุลทรัพย์. (2555). ชุดการสอน. ใน *ประมวลสาระชุดวิชาเทคโนโลยีและสื่อการสอนการ ฝึกอบรม*. หน่วยที่ 13. นนทบุรี: สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- วิชัย วงษ์ใหญ่. (2525). *พัฒนาหลักสูตรการสอนมิติใหม่*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: ธนศการพิมพ์.
- ศันสนีย์ สังสรรค์อนันต์. (2558). การพัฒนาชุดการเรียนทางอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง การอนุรักษ์ป่าไม้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในเขตภาคใต้ของประเทศไทย. สืบค้นจาก <https://www.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/viewFile/48960/-40663>.

- สถาบัน กศน. ภาคกลาง สำนักงาน กศน. (2558). *ความรู้เบื้องต้น : ความหมายและความสำคัญของ Social Media*. สืบค้นจาก <http://crnfe2013.blogspot.com/2013/05/11-social-media.html>.
- สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน). (2559). *คะแนนโอเน็ตย้อนหลัง*. สืบค้นจาก <http://www.niets.or.th/th/>.
- สารีพันธ์ุ สุภวรรณ. (2558). การเรียนการสอนผ่านสื่อสังคมออนไลน์. ใน *เอกสารการสอนชุดวิชา สื่อการศึกษาพัฒนสรร*. หน่วยที่ 10. (ฉบับปรับปรุงครั้งที่ 1). นนทบุรี: สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1. (2553). *ประวัติความเป็นมา*. สืบค้นจาก <https://www.sesao1.go.th/about/history.html>.
- _____. (2553). *วิสัยทัศน์ พันธกิจ*. สืบค้นจาก <https://www.sesao1.go.th/about/vision.html>.
- _____. (2553). *อำนาจหน้าที่*. สืบค้นจาก <https://www.sesao1.go.th/about/authority.html>.
- สุชนา สังข์จรรย์. (2550). *ผลของการเรียนบทเรียนบนเว็บโดยใช้บล็อกที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- สุรเชษฐ เวชชพิทักษ์ และบุญเลิศ อรุณพิบูลย์. (2546). *การพัฒนาสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนและเว็บไซต์ เพื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ*. กรุงเทพฯ: องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- สุภัค เบ็ญนัย. (2551). *ชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์สำหรับการสอนแบบศูนย์การเรียนสาระภูมิศาสตร์ เรื่อง ทรัพยากรธรรมชาติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านโคกเมมา จังหวัดสงขลา*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, นนทบุรี.
- สุภา ศรีงาม. (2551). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนศึกษานารีวิทยา โดยการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยรามคำแหง, กรุงเทพฯ
- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2546). *19 วิธีจัดการเรียนรู้ : เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ*. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- แสงเดือน ผ่องพุฒิ. (2556). *สื่อสังคมออนไลน์ : แนวทางการนำมาประยุกต์ใช้*. กรุงเทพฯ: สำนักวิชาการ สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา.
- อรรถพล อนันตวรสกุล. (2545). *การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยวิธี Storyline*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อาทร บุญประเสริฐ. (2551). *การพัฒนาชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ วิชา การสื่อสารข้อมูลและเครือข่าย เรื่อง การสื่อสารดาวเทียม สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 วิทยาลัยเทคนิคชัยนาท จังหวัดชัยนาท*. (การศึกษาค้นคว้าแบบอิสระปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, นนทบุรี.

- อำไพ จันทร์ทิพย์. (2551). ผลการจัดกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางโดยใช้ Storyline Method กลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ของช่วงชั้นที่ 2 (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6) โรงเรียนบ้านเวียงพาน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเชียงราย เขต 3. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย, เชียงราย.
- อุฬาริกา กัณฑ์หา. (2546). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่พูดสองภาษา ด้วยการสอนวิธีสตอรีไลน์กับการสอนตาม คู่มือครู. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). สถาบันราชภัฏอุบลราชธานี, อุบลราชธานี.
- Archambeault, Betty J.C. (1987). The Relationship Between Interaction Time and Math Achievement fo Chapter I Students Using CAI in Grades Three Four and Five. *Dissertation Abstracts International* 48, 2, 291-A.
- Bell, S. and Fifield, K. (1996). *An Introduction to the Storyline Method*. Glasgow, Scotland: Jordanhill College.
- Brown, J.W., R.B. Lewis, and F.F. Harclerod. (1985). *A-V Instruction Technology Media and Methods*. New Yok: Mc Graw-Hill.
- Butzow, C.R. (1991). Comparison of A Storyline - Based Method of Instruction and A Textbook Method of Instruction on the Acquisition of Science Concepts in the Elementary School. *Dissertation Abstracts International* 52, 11, 3880-A.
- Cooper, J. A. (1999). Cognitive Engagement in a Sixth-Grade Social Class. *Dissertation Abstracts International* 60, 3 , 634-A.
- Cresswell, J. (1997). *Creating Worlds, Constructing Meaning: The Scottish Storyline Method*. Portsmouth, England: Heinemann.
- Fee, J. (2013). *7 Ways Teachers Use Social Media in the Classroom*. Retrieved from Mashable Asia: <http://mashable.com/2013/08/18/social-media-teachers/#2N6K9uGxngq8>.
- Good, C. V. (1973). *Dictionary of Education*. New York: McGraw-Hill.
- Marquez, R. (2011). *Analysis of Social Networking: Good Idea or Not?* U.S.A.: Kennesaw State University.
- Mayfield, A. (2008). *What is Social Media?* Retrieved from iCrossing: http://www.icrossing.co.uk/fileadmin/upload/eBooks/What_is_Social_Media_iCrossing_eBook.pdf.
- Romano, R. M. (1997). Forging an Educative Community. *Dissertation Abstracts International*.
- Safran, C. (2010). *Social Media in Education*. Thesis for the Award of the Academic Degree of a Doctor of Technology, Graz University of Technology.

Williamson, Andy. (2013). *Inter-Parliamentary Union*. Retrieved from Social Media Guidelines for Parliaments: <http://www.ipu.org/PDF/publications/SMG2013EN.pdf>.





ภาคผนวก

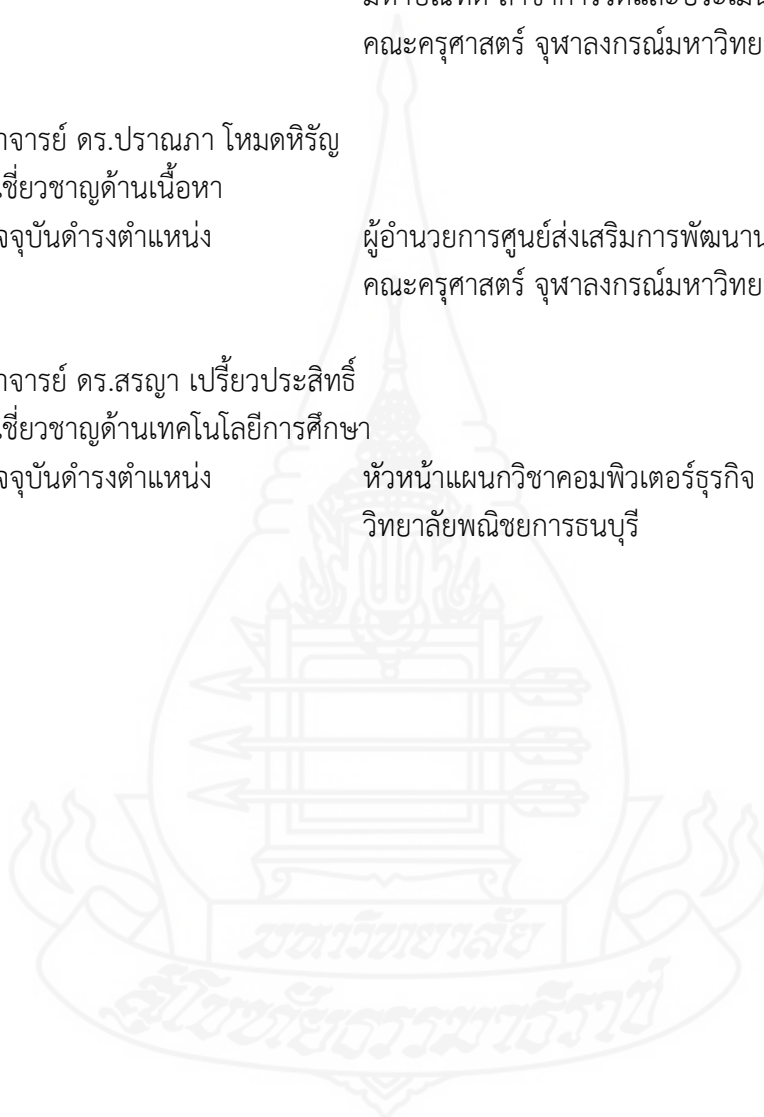


ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

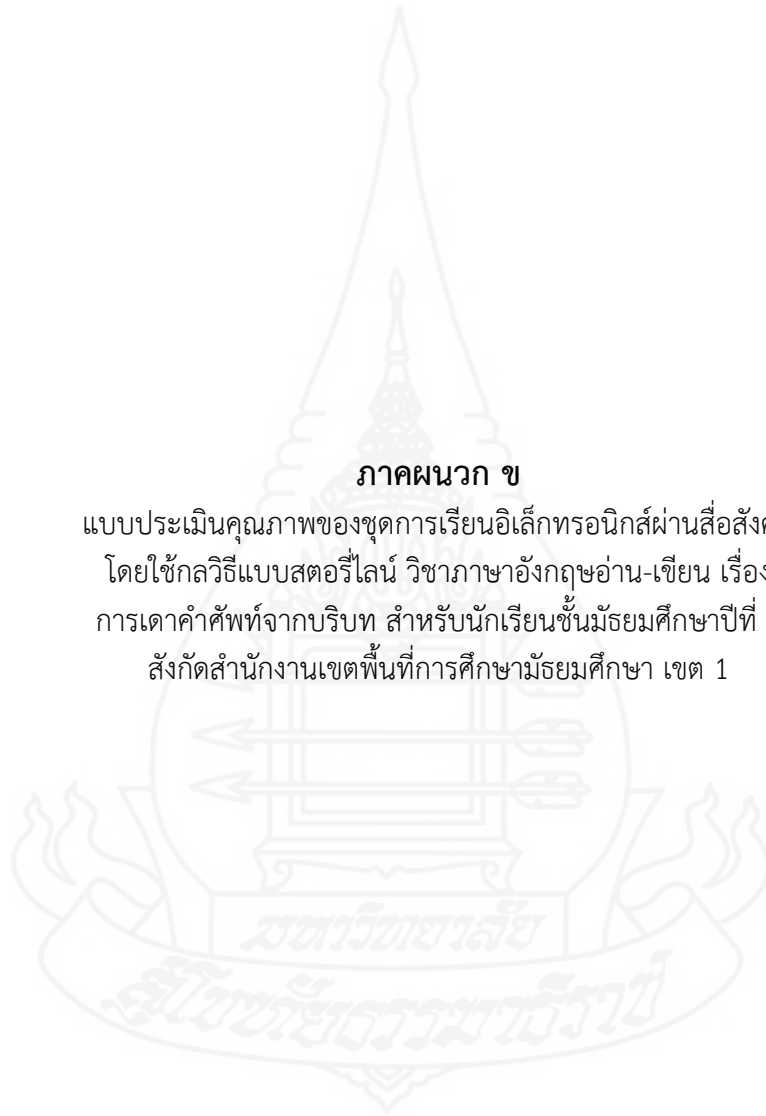
รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ธิษฐพร หลาวทอง
ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล
ปัจจุบันดำรงตำแหน่ง เลขาธิการคณะกรรมการบริหารหลักสูตรครุศาสตร์
มหาบัณฑิต สาขาการวัดและประเมินผลการศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2. อาจารย์ ดร.ปราณภา โหมคหิรัญ
ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา
ปัจจุบันดำรงตำแหน่ง ผู้อำนวยการศูนย์ส่งเสริมการพัฒนานวัตกรรม ตำราฯ
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
3. อาจารย์ ดร.สรญา เปี้ยวประสิทธิ์
ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา
ปัจจุบันดำรงตำแหน่ง หัวหน้าแผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
วิทยาลัยพณิชยการธนบุรี



ภาคผนวก ข

แบบประเมินคุณภาพของชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม
โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง
การเดาคำศัพท์จากบริบท สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1



แบบประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิด้านการวัดและประเมินผล
การพัฒนาชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์
วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในตารางทางขวามือให้ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด และสามารถแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมในข้อเสนอแนะ

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				ข้อเสนอแนะ
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	
1. แบบทดสอบก่อนเรียน					
1.1 คำถามมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์					
1.2 คำถามมีความชัดเจน					
1.3 คำถามไม่มีลักษณะชี้นำคำตอบ					
1.4 ตัวเลือกตอบทำให้นักเรียนเกิดการวิเคราะห์					
2. แบบทดสอบหลังเรียน					
2.1 คำถามมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์					
2.2 คำถามมีความชัดเจน					
2.3 คำถามไม่มีลักษณะชี้นำคำตอบ					
2.4 ตัวเลือกตอบทำให้นักเรียนเกิดการวิเคราะห์					
3. แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเป็นแบบทดสอบแบบคู่ขนาน					

โดยภาพรวมท่านเห็นว่า การวัดและประเมินผลในชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 มีคุณภาพระดับใด

ดีมาก ดี พอใช้ ควรปรับปรุง

ลงชื่อ

(.....)

ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการวัดและประเมินผล

แบบประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิด้านเนื้อหา
การพัฒนาชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์
วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในตารางทางขวามือให้ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด และสามารถแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมในข้อเสนอแนะ

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				ข้อเสนอแนะ
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	
1. ด้านเนื้อหา					
1.1 เนื้อหา มีความสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง					
1.2 ลำดับเนื้อหาตามขั้นตอนจากง่ายไปยาก					
1.3 เนื้อหา มีความถูกต้องและเหมาะสม					
1.4 เนื้อหา มีความทันสมัย					
1.5 ภาษาที่ใช้ อ่านแล้วเข้าใจง่าย					
2. แบบฝึกหัด (ภาคปฏิบัติ)					
2.1 กิจกรรมสอดคล้องกับวัตถุประสงค์					
2.2 กิจกรรมเหมาะสมกับนักเรียน					
3. แบบทดสอบ					
3.1 แบบฝึกหัดก่อนเรียนสอดคล้องกับเนื้อหา					
3.2 คำถามในแบบทดสอบก่อนเรียนมีความชัดเจน					
3.3 คำถามในแบบทดสอบก่อนเรียนเข้าใจง่าย					
3.4 แบบทดสอบหลังเรียนสอดคล้องกับเนื้อหา					
3.5 คำถามในแบบทดสอบหลังเรียนมีความชัดเจน					
3.6 คำถามในแบบทดสอบหลังเรียนเข้าใจง่าย					
5. กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์					
5.1 ตัวละครในชุดการเรียนรู้มีความน่าสนใจ					
5.2 ฉากในชุดการเรียนรู้มีความสวยงาม					
5.3 ดนตรีประกอบในชุดการเรียนรู้มีความเหมาะสม					
5.4 เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในชุดการเรียนรู้ น่าติดตาม					

โดยภาพรวมท่านเห็นว่าเนื้อหาในชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบ
สตอรีไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท สำหรับนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 5 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 มีคุณภาพระดับใด

ดีมาก ดี พอใช้ ควรปรับปรุง

ลงชื่อ

(.....)

ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเนื้อหา



แบบประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีการศึกษา
การพัฒนาชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์
วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในตารางทางขวามือให้ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด และสามารถแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมในข้อเสนอแนะ

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				ข้อเสนอแนะ
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	
1. เฟซบุ๊ก					
1.1 การนำเสนอข้อมูลสำคัญสามารถอ่านได้ง่าย					
1.2 การถามคำถามขอความช่วยเหลือมีความเหมาะสม					
1.3 กิจกรรมที่ให้ทำบนเฟซบุ๊กมีความเหมาะสม					
2. การออกแบบหน้าจอสื่อ (ยูทูป)					
2.1 การออกแบบหน้าจอที่ดูแล้วสบายตา					
2.2 การนำเสนอข้อมูลในแต่ละหน้าจอมีความต่อเนื่อง					
2.3 สีของหน้าจอกับตัวอักษรอ่านง่าย					
3. ข้อความบนสื่อ (ยูทูป)					
3.1 ขนาดของตัวอักษรของบทสนทนาอ่านง่าย					
3.2 ขนาดของตัวอักษรในกิจกรรมอ่านง่าย					
3.3 สีของตัวอักษรอ่านง่าย					
4. ภาพนิ่งบนสื่อ (ยูทูป)					
4.1 ภาพมีความชัดเจน					
4.2 ตำแหน่งการวางภาพมีความเหมาะสมกับหน้าจอ					
4.3 เนื้อหากับภาพมีความสอดคล้องกัน					
5. เสียงประกอบบนสื่อ (ยูทูป)					
5.1 เสียงประกอบมีความชัดเจน					
5.2 เสียงประกอบมีความเหมาะสม					
6. กูเกิ้ล ฟอรัม					
6.1 กูเกิ้ล ฟอรัม สามารถเก็บแบบทดสอบก่อนเรียนได้ครบถ้วน					
6.2 กูเกิ้ล ฟอรัม สามารถเก็บแบบทดสอบหลังเรียนได้ครบถ้วน					

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				ข้อเสนอแนะ
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	
6.3 การเก็บข้อมูลมีความรวดเร็ว					
6.4 การแสดงผลมีความถูกต้อง					

โดยภาพรวมท่านเห็นว่าการใช้เทคโนโลยีการศึกษาในชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 มีคุณภาพระดับใด


ดีมาก ดี พอใช้ ควรปรับปรุง

ลงชื่อ

(.....)

ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีการศึกษา

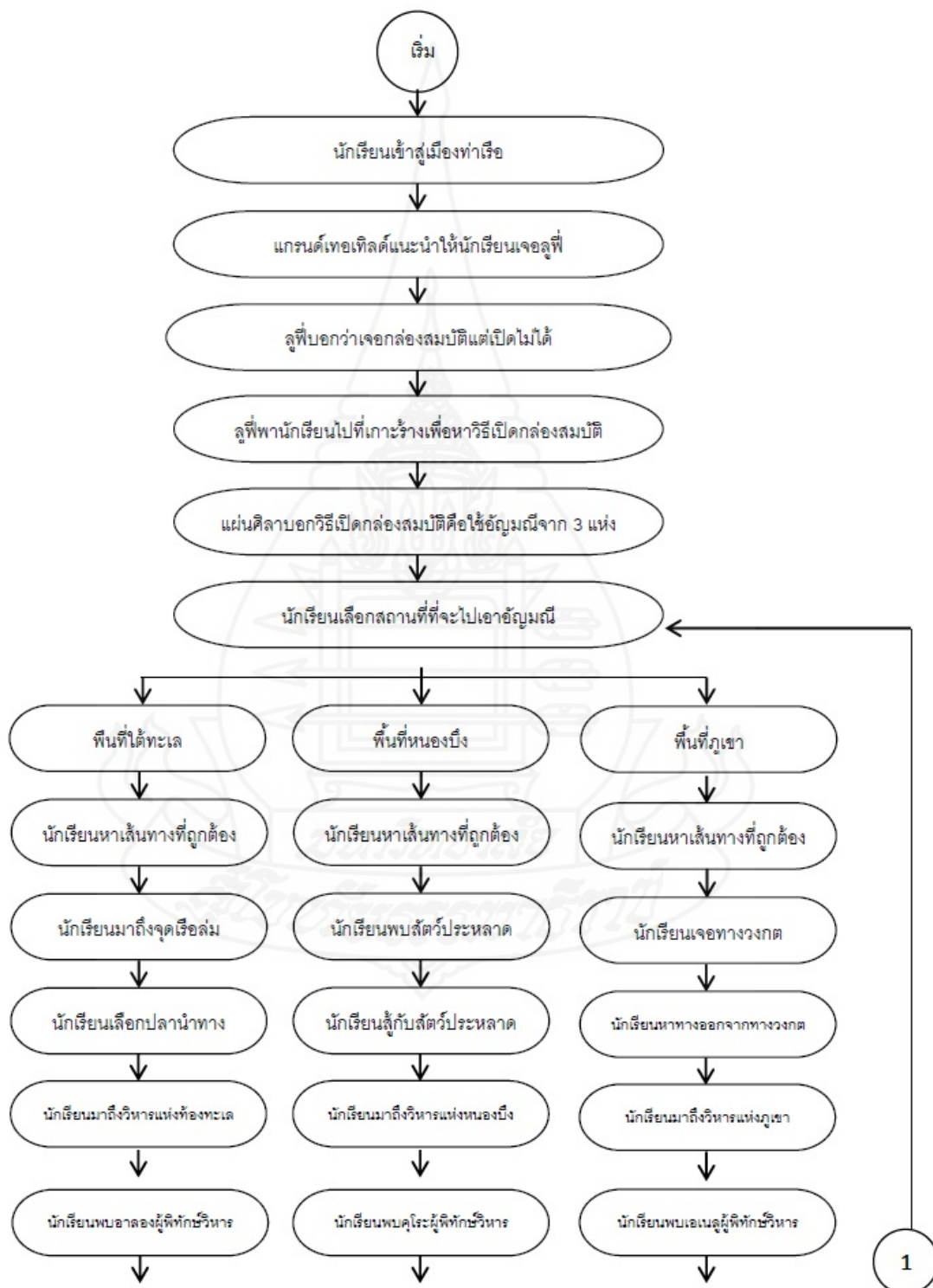




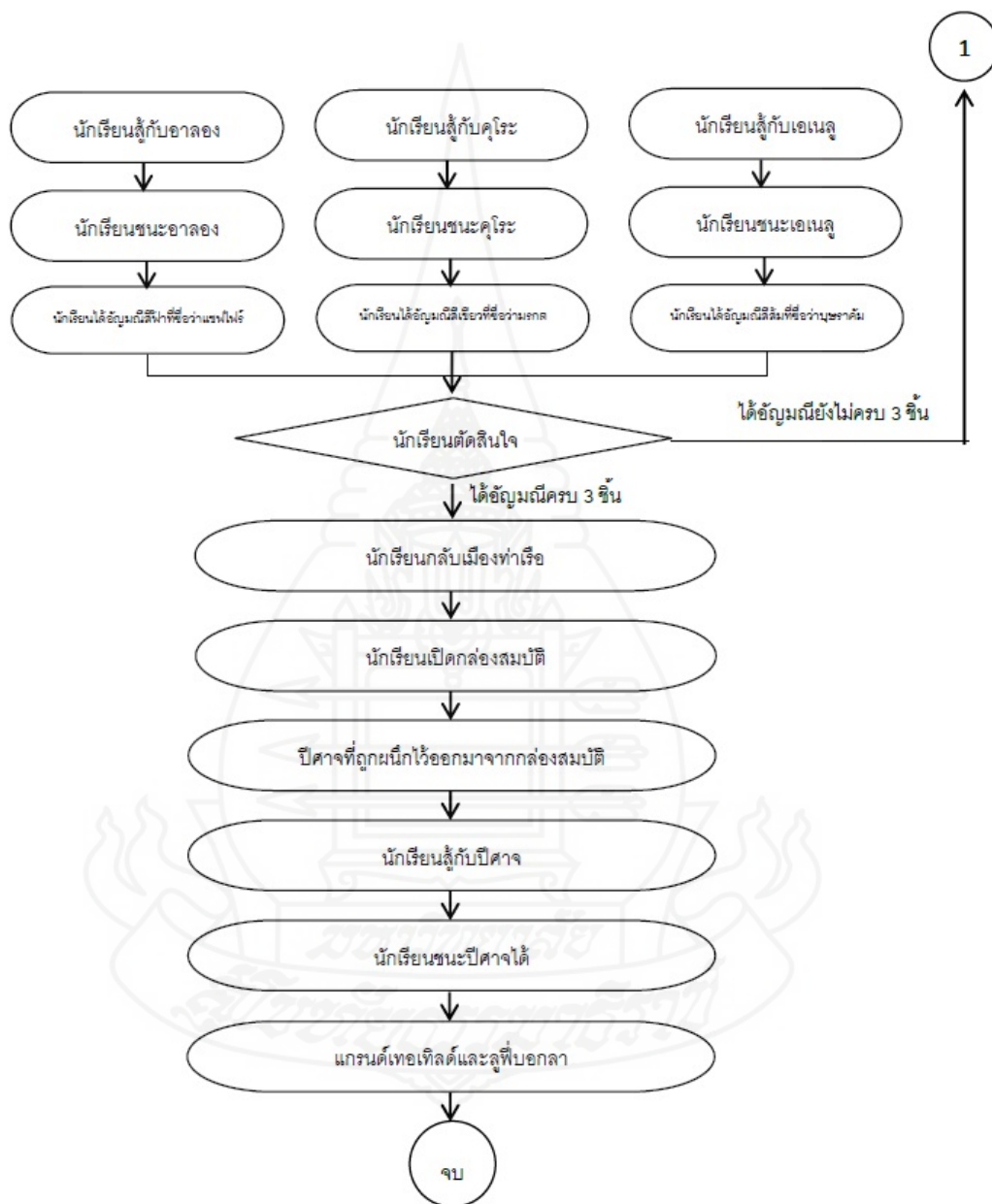
ภาคผนวก ค

ขั้นตอนการดำเนินเรื่อง ของชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม
โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษ
เรื่อง การอ่านจับใจความด้วยการเดาคำศัพท์จากบริบท
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1

แผนผังเส้นทางดำเนินเนื้อเรื่องในชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม
 โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน
 เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท
 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1



แผนผังเส้นทางดำเนินเนื้อเรื่องในชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม
โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน
เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 (ต่อ)





ภาคผนวก ง

ตารางวิเคราะห์วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม (สร้างแบบทดสอบ)

ตารางภาคผนวกที่ 1 การวิเคราะห์วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม
แบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน
หน่วยที่ 2 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมาย

ระดับพฤติกรรม	วัตถุประสงค์วัดพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย					
	จำ	เข้าใจ	นำไปใช้	วิเคราะห์	ประเมินค่า	คิดสร้างสรรค์
จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม						
1. บอกความหมาย และลักษณะ ของการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมาย ได้ถูกต้อง	ข้อ 1 ข้อ 2	-	-	-	-	-
2. บอกคำชี้แนะที่ใช้ในการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมาย ได้ถูกต้อง	-	ข้อ 3 ข้อ 4	-	-	-	-
3. เดาคำความหมายของคำศัพท์ในรูปแบบประโยคต่างๆ ด้วยวิธีการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมาย ได้ถูกต้อง	-	-	ข้อ 5 ข้อ 10	-	-	-
รวม	2	2	6	-	-	-



ตารางภาคผนวกที่ 2 การวิเคราะห์วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม
แบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน
หน่วยที่ 3 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำ

ระดับพฤติกรรม	วัตถุประสงค์วัดพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย					
	จำ	เข้าใจ	นำไป ใช้	วิเคราะห์	ประเมิน ค่า	คิด สร้างสรรค์
จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม						
1. บอกความหมาย และลักษณะ ของการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำ ได้ถูกต้อง	ข้อ 1 ข้อ 2	-	-	-	-	-
2. บอกคำชี้แนะที่ใช้ในการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำ ได้ถูกต้อง	-	ข้อ 3 ข้อ 4	-	-	-	-
3. เดาคความหมายของคำศัพท์ในรูปประโยคต่างๆ ด้วยวิธีการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำ ได้ถูกต้อง	-	-	ข้อ 5 - ข้อ 10	-	-	-
รวม	2	2	6	-	-	-



ตารางภาคผนวกที่ 3 การวิเคราะห์วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม
แบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน
หน่วยที่ 4 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบยกตัวอย่าง

ระดับพฤติกรรม	วัตถุประสงค์วัดพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย					
	จำ	เข้าใจ	นำไป ใช้	วิเคราะห์	ประเมิน ค่า	คิด สร้างสรรค์
จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม						
1. บอกความหมาย และลักษณะ ของการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบยกตัวอย่าง ได้ถูกต้อง	ข้อ 1 ข้อ 2	-	-	-	-	-
2. บอกคำชี้แนะที่ใช้ในการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบยกตัวอย่าง ได้ถูกต้อง	-	ข้อ 3 ข้อ 4	-	-	-	-
3. เดาความหมายของคำศัพท์ในรูปประโยคต่างๆ ด้วยวิธีการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบยกตัวอย่าง ได้ถูกต้อง	-	-	ข้อ 5 ข้อ 10	-	-	-
รวม	2	2	6	-	-	-





ภาคผนวก จ
แผนการสอน

แผนการสอน

วิชา ภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน
การเดาคำศัพท์จากบริบท

ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 5
เวลา 12 ชั่วโมง

1. หัวเรื่อง

- 1.1. ความหมาย และความสำคัญของการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมาย
- 1.2. คำชี้แนะที่ใช้ในการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมาย
- 1.3. การใช้การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมายไปใช้ในประโยคแบบต่างๆ
- 1.4. ความหมาย และความสำคัญของการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำ
- 1.5. คำชี้แนะที่ใช้ในการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำ
- 1.6. การใช้การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำไปใช้ในประโยคแบบต่างๆ
- 1.7. ความหมาย และความสำคัญของการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบยกตัวอย่าง
- 1.8. คำชี้แนะที่ใช้ในการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบยกตัวอย่าง
- 1.9. การใช้การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบยกตัวอย่างไปใช้ในประโยคแบบต่างๆ

2. แนวคิด

- 2.1. การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมาย คือการเดาคำศัพท์ยากในประโยคด้วยการหาความหมายในประโยคดังกล่าว
- 2.2. การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมาย มีคำชี้แนะที่ใช้สังเกตได้ 2 รูปแบบด้วยกันคือ คำชี้แนะที่เป็นคำเดี่ยว และคำชี้แนะที่เป็นกลุ่มคำ
- 2.3. การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมาย สามารถใช้ได้ประโยคที่คำที่ต้องการทราบความหมายอยู่ต้นประโยค และท้ายประโยค
- 2.4. การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำ คือการเดาคำศัพท์ยากในประโยคด้วยการหาคำศัพท์หรือประโยคที่เข้าใจง่ายขึ้น
- 2.5. การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำ มีคำชี้แนะที่ใช้สังเกตได้ 2 รูปแบบด้วยกันคือ คำชี้แนะที่เป็นคำศัพท์ หรือคำชี้แนะที่เป็นสัญลักษณ์
- 2.6. การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำ สามารถใช้ได้ประโยคที่คำที่ต้องการทราบความหมายอยู่ต้นประโยค และท้ายประโยค
- 2.7. การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบยกตัวอย่าง คือการเดาคำศัพท์ยากในประโยคด้วยการหาตัวอย่างในประโยคดังกล่าว
- 2.8. การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบยกตัวอย่าง มีคำชี้แนะที่ใช้สังเกตได้ 2 รูปแบบด้วยกันคือ คำชี้แนะที่เป็นคำศัพท์ และคำชี้แนะที่เป็นสัญลักษณ์
- 2.9. การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบยกตัวอย่าง สามารถใช้ได้ประโยคที่คำที่ต้องการทราบความหมายอยู่ต้นประโยค และท้ายประโยค

3. วัตถุประสงค์

- 3.1. หลังจากศึกษาเรื่อง “ความหมาย และความสำคัญ ของการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมาย” แล้ว นักเรียนบอกความหมาย และความสำคัญของการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมายได้ถูกต้อง
- 3.2. หลังจากศึกษาเรื่อง “คำชี้แนะที่ใช้ในการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมาย” แล้ว นักเรียนสามารถบอกคำชี้แนะที่ใช้ในการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมาย ได้ถูกต้อง
- 3.3. หลังจากศึกษาเรื่อง “การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมายไปใช้ในประโยคแบบต่างๆ” แล้ว นักเรียนสามารถเดาความหมายของคำศัพท์ในรูปประโยคแบบต่างๆ ด้วยวิธีการเดาคำศัพท์จากบริบทในรูปแบบความหมายได้ถูกต้อง
- 3.4. หลังจากศึกษาเรื่อง “ความหมาย และความสำคัญ ของการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำ” แล้ว นักเรียนบอกความหมาย และความสำคัญของการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำได้ถูกต้อง
- 3.5. หลังจากศึกษาเรื่อง “คำชี้แนะที่ใช้ในการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำ” แล้ว นักเรียนสามารถบอกคำชี้แนะที่ใช้ในการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำได้ถูกต้อง
- 3.6. หลังจากศึกษาเรื่อง “การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำไปใช้ในประโยคแบบต่างๆ” แล้ว นักเรียนสามารถเดาความหมายของคำศัพท์ในรูปประโยคต่างๆ ด้วยวิธีการเดาคำศัพท์จากบริบทในรูปแบบกล่าวซ้ำ ได้ถูกต้อง
- 3.7. หลังจากศึกษาเรื่อง “ความหมาย และความสำคัญ ของการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบยกตัวอย่าง” แล้ว นักเรียนบอกความหมาย และความสำคัญของการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบยกตัวอย่างได้ถูกต้อง
- 3.8. หลังจากศึกษาเรื่อง “คำชี้แนะที่ใช้ในการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบยกตัวอย่าง” แล้ว นักเรียนสามารถบอกคำชี้แนะที่ใช้ในการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบยกตัวอย่างได้ถูกต้อง
- 3.9. หลังจากศึกษาเรื่อง “การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบยกตัวอย่างไปใช้ในประโยคแบบต่างๆ” แล้ว นักเรียนสามารถเดาความหมายของคำศัพท์ในรูปประโยคต่างๆ ด้วยวิธีการเดาคำศัพท์จากบริบทในรูปแบบยกตัวอย่าง ได้ถูกต้อง

4. กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

SDL = Self Directed Learning, TDL = Teacher Directed Learning

ขั้นตอน	วิธีการสอน	รูปแบบ	สื่อ	เวลา
1. ขั้นเตรียมตัวก่อนเข้าสู่บทเรียน	1. ครูเชิญนักเรียนเข้าสู่กลุ่มการเรียนรู้ 2. ครูให้นักเรียนอ่านข้อมูลสำคัญก่อนการเรียนรู้ ประกอบด้วย 1) คำอธิบายรายวิชา 2) วัตถุประสงค์ 3) โครงสร้างรายวิชา 4) คำแนะนำในการเรียน 5) ขั้นตอนการเรียนรู้ 3. นักเรียนสอบถามครูหากมีข้อสงสัยในโพสที่กำหนด	TDL TDL SDL	1. เฟซบุ๊ก 1. เฟซบุ๊ก 1. เฟซบุ๊ก	30 นาที
2. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน	1. นักเรียนเข้าสู่ชุดการเรียนรู้ 1.1 New Game หากนักเรียนเข้าเรียนครั้งแรก 1.2 Continue หากนักเรียนเคยเข้าเรียนมาก่อนแล้ว และต้องการจะดำเนินเรื่องต่อ 2. หากนักเรียนกด New Game เรื่องจะพาเข้าสู่หน้าความเดิมของเรื่องเพื่อให้นักเรียนเข้าใจสถานการณ์ของเกมที่นักเรียนกำลังจะเล่น “คุณคือกลุ่มนักผจญภัยในโลกแห่งโจรสลัด วันหนึ่งมีข่าวจากแกรนด์เทอเทิลด์ผู้ดูแลเหล่านักผจญภัย ว่ามีข่าวสำคัญจะบอกให้รีบกลับไปพบโดยด่วน” 3. หากนักเรียนเลือก Continue เรื่องจะพาเข้าสู่ขั้นสรุปบทเรียนเพื่อดำเนินการต่อในแผนอื่นๆ ต่อไป 4. นักเรียนจะเข้าสู่เมืองท่าเรือ และแกรนด์เทอเทิลด์จะออกมาต้อนรับเราและแนะนำให้เราพบกับลูฟี่ 5. ลูฟี่จะบอกว่าเขาพบกับหีบสมบัติแต่เปิดไม่ได้	SDL SDL SDL SDL SDL	1. ยูทูป 1. ยูทูป 1. ยูทูป 1. ยูทูป 1. ยูทูป	30 นาที 20 นาที

ขั้นตอน	วิธีการสอน	รูปแบบ	สื่อ	เวลา
	6. แกรนด์เทอเทิลด์ จะบอกว่าแผ่นศิลาหน้าจะเป็นกุญแจในการเปิดหีบ	SDL	1. ยูทูป	
	7. จากนั้นแผ่นศิลาจะส่องแสงเผยให้เห็นข้อความที่ว่า “ตอบให้ถูกทั้งหมดเพื่อที่จะเปิดหีบแห่งความมั่งคั่ง”	SDL	1. ยูทูป	
	8. แกรนด์เทอเทิลด์จะสงสัยว่า “อะไรคือคำถาม อะไรคือคำตอบ” ลูฟี่จะบอกว่า “ฉันก็ไม่รู้”	SDL	1. ยูทูป	
	9. แกรนด์เทอเทิลด์บอกว่าให้พวกเราไปที่เกาะร้างเพื่อหาคำตอบ	SDL	1. ยูทูป	
	10. เมื่อมาถึงเกาะร้างแผ่นศิลาจะแนะนำสถานที่ที่นักเรียนสามารถไปได้ (บทเรียนที่นักเรียนสามารถเลือกเรียนได้) นั่นก็คือ	SDL	1. ยูทูป	
	10.1 พื้นที่ใต้ทะเล เป็นบทเรียนเกี่ยวกับการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมาย			
	10.2 พื้นที่หนองบึง เป็นบทเรียนเกี่ยวกับการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำ			
	10.3 พื้นที่ภูเขา เป็นบทเรียนเกี่ยวกับการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบยกตัวอย่าง			
3. ประกอบกิจกรรม 3.1 ศึกษาเนื้อหา จากหน่วยการเรียนรู้ที่ นักเรียนเลือกไว้ : พื้นที่ใต้ทะเล (ชั้น นำ)	1. นักเรียนอ่านความเดิมตอนที่แล้ว “คุณเดินทางมายังเกาะร้างเพื่อแก้ปริศนา คุณเลือกที่จะเดินทางมายังพื้นที่ใต้ทะเล สถานที่ที่จะให้ความหมายแห่งชีวิตกับคุณ การผจญภัยรอคุณอยู่”	SDL	1. ยูทูป	10 นาที
	2. นักเรียนเดินทางมาถึงพื้นที่ใต้ทะเล	SDL	1. ยูทูป	
	3. ลูฟี่จะถามว่า “เราต้องไปทางไหนต่อ”	SDL	1. ยูทูป	
	4. แผ่นศิลาจะส่องแสงและเผยข้อความที่ว่า “ไปทีนี้ก่อนที่คุณจะเดินทางไกลมากกว่านี้”	SDL	1. ยูทูป	

ขั้นตอน	วิธีการสอน	รูปแบบ	สื่อ	เวลา
	5. นักเรียนเข้าสู่เว็บไซต์ที่อยู่ภายใต้วิดีโอ 6. นักเรียนทำแบบฝึกหัดก่อนเรียน 7. เมื่อทำแบบทดสอบก่อนเรียนเสร็จ นักเรียนกลับเข้าสู่ชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์	SDL SDL SDL	1. กูเกิ้ล ฟอรัม 1. กูเกิ้ล ฟอรัม 1. ยูทูป	15 นาที
3. ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้หัวข้อที่ 3.1.1 ความหมายและความสำคัญของการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมาย	1. แผ่นศิลาจะส่องแสงอีกครั้งและบอกให้นักเรียนเลือกเส้นทางที่ถูกต้องซึ่งมีอยู่ 4 เส้นทาง 2. แผ่นศิลาแสดงเนื้อหาของความหมาย และความสำคัญ ของการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมาย 3. นักเรียนจะต้องเลือกเส้นทางที่ถูกต้อง 1 เส้นทางจากเส้นทางที่กำหนดให้ 3.1 หากนักเรียนตอบถูกนักเรียนจะเข้าสู่เนื้อเรื่องต่อไป 3.2 หากนักเรียนตอบผิด นักเรียนจะพบว่าตนเองหลงทางและต้องกลับมาตอบคำถามใหม่อีกครั้ง 3.3 นักเรียนสามารถดูพื้นที่ใต้วิดีโอเพื่อทบทวนเนื้อหาได้	SDL SDL SDL	1. ยูทูป 1. ยูทูป 1. ยูทูป	5 นาที 10 นาที 5 นาที
	4. นักเรียนเลือกเส้นทางที่ถูกต้อง 1 เส้นทางจากเส้นทางที่กำหนดให้ 4 เส้นทาง	SDL	1. ยูทูป	5 นาที
	5. นักเรียนจะมาถึงส่วนที่ลึกมากขึ้นของพื้นที่ใต้ทะเล นักเรียนจะต้องเลือกเส้นทางที่ถูกต้อง 1 เส้นทางจากเส้นทางที่กำหนดให้ 5.1 หากนักเรียนตอบถูกนักเรียนจะเข้าสู่เนื้อเรื่องต่อไป 5.2 หากนักเรียนตอบผิด นักเรียนจะพบว่าตนเองหลงทางและต้องกลับมาตอบคำถามใหม่อีกครั้ง 5.3 นักเรียนสามารถดูเนื้อหาที่พื้นที่ใต้วิดีโอเพื่อทบทวนเนื้อหาได้	SDL	1. ยูทูป	5 นาที

ขั้นตอน	วิธีการสอน	รูปแบบ	สื่อ	เวลา
	6. นักเรียนเลือกเส้นทางที่ถูกต้อง 1 เส้นทางจากเส้นทางที่กำหนดให้ 4 เส้นทาง	SDL	1. ยูทูป	5 นาที
	7. ครูให้นักเรียนรายงานผลคะแนน จากการทำแบบฝึกหัดผ่านแมสเซน เจอร์ในเฟซบุ๊ก	TDL	1. เฟซบุ๊ก	5 นาที
ประกอบกิจกรรม การเรียนรู้เรื่อง 3.1.2 คำชี้แนะที่ใช้ ในการเดาคำศัพท์ จากบริบท ใน รูปแบบนิยาม ความหมาย	1. เมื่อนักเรียนมาถึงซากเรือล่ม แผ่น ศิลาจะส่องแสงอีกครั้ง โดยบอกกับ นักเรียนว่า “ใกล้จะถึงจุดหมายแล้ว แต่เราต้องหาทางไปบริหารใต้ทะเล โดย ให้ปลาในบริเวณนั้นพาไป”	SDL	1. ยูทูป	5 นาที
	2. แผ่นศิลาแสดงเนื้อหาของ คำชี้แนะ ที่ใช้ในการเดาคำศัพท์จากบริบท ใน รูปแบบนิยามความหมาย	SDL	1. ยูทูป	10 นาที
	3. เมื่ออ่านเนื้อหาเสร็จ จะมีปลาว่าย ออกมาหานักเรียน 4 ตัว นักเรียน จะต้องเลือกปลาตัวที่เป็นคำตอบ 3.1 หากนักเรียนตอบถูกนักเรียน จะเข้าสู่เนื้อเรื่องต่อไป 3.2 หากนักเรียนตอบผิด นักเรียน จะพบว่าปลาตัวนั้นพานักเรียนไปให้ ฉลามกิน ทำให้นักเรียนต้องกลับมา ตอบคำถามใหม่ 3.3 นักเรียนสามารถดูเนื้อหาที่ พื้นที่ใต้วิดีโอเพื่อทบทวนเนื้อหาได้	SDL	1. ยูทูป	5 นาที
	4. นักเรียนเลือกปลาตัวที่เป็นคำตอบ ของโจทย์ให้ถูกต้อง	SDL	1. ยูทูป	5 นาที
	5. เมื่อนักเรียนตอบคำถามถูกต้อง จะ มีปลาอีก 4 ตัวว่ายออกมา นักเรียน จะต้องเลือกปลาตัวที่เป็นคำตอบของ โจทย์ให้ถูกต้อง 5.1 หากนักเรียนตอบถูกนักเรียน จะเข้าสู่เนื้อเรื่องต่อไป 5.2 หากนักเรียนตอบผิด นักเรียน จะพบว่าปลาตัวนั้นพานักเรียนไปให้ ฉลามกิน ทำให้นักเรียนต้องกลับมา ตอบคำถามใหม่	SDL	1. ยูทูป	

ขั้นตอน	วิธีการสอน	รูปแบบ	สื่อ	เวลา
	5.3 นักเรียนสามารถดูเนื้อหาที่พื้นที่ไตวีดีโอเพื่อทบทวนเนื้อหาได้			
	6. นักเรียนเลือกปลาตัวที่เป็นคำตอบของโจทย์ให้ถูกต้อง	SDL	1. ยูทูป	5 นาที
	7. เมื่อนักเรียนตอบคำถามถูกต้อง จะมีปลาอีก 4 ตัวว่ายออกมา นักเรียนจะต้องเลือกปลาตัวที่เป็นคำตอบของโจทย์ให้ถูกต้อง	SDL	1. ยูทูป	5 นาที
	7.1 หากนักเรียนตอบถูกนักเรียนจะเข้าสู่เนื้อเรื่องต่อไป			
	7.2 หากนักเรียนตอบผิด นักเรียนจะพบว่าปลาตัวนั้นพานักเรียนไปให้ฉลามกิน ทำให้นักเรียนต้องกลับมาตอบคำถามใหม่	SDL	1. ยูทูป	
	7.3 นักเรียนสามารถดูเนื้อหาที่พื้นที่ไตวีดีโอเพื่อทบทวนเนื้อหาได้	SDL	1. ยูทูป	10 นาที
	8. นักเรียนเลือกปลาตัวที่เป็นคำตอบของโจทย์ให้ถูกต้อง	SDL	1. ยูทูป	5 นาที
	9. ครูให้นักเรียนรายงานผลคะแนนจากการทำแบบฝึกหัดผ่านแมสเซนเจอร์ในเฟซบุ๊ก	TDL	1. เฟซบุ๊ก	5 นาที
3. ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้หัวข้อที่ 3.1.3 การเดาคำศัพท์จากบริบทในรูปแบบนิยามความหมายไปใช้ในประโยคแบบต่างๆ	1. นักเรียนจะพบว่าปลาที่นักเรียนเลือก พานักเรียนมายังวิหารใต้ทะเลซึ่งเป็นเป้าหมายของนักเรียน	SDL	1. ยูทูป	10 นาที
	2. ในขณะที่เรากำลังจะเข้าไปในวิหาร จะมีเสียงประหลาดดังขึ้นมาขัดขวางเรา	SDL	1. ยูทูป	
	3. หลังจากนั้นจะมีมนุษย์ครึ่งปลาฉลามออกมา โดยมีมนุษย์ครึ่งปลาฉลามนั้นมีชื่อว่าอาลอง	SDL	1. ยูทูป	
	4. อาลองจะขัดขวางไม่ให้เราเข้าไปในวิหาร โดยเราจะต้องเอาชนะอาลองให้ได้เพื่อเข้าไปในวิหารและนำสมบัติที่จะใช้เปิดหีบออกมาให้ได้	SDL	1. ยูทูป	
	5. แผ่นศิลาส่องแสงพร้อมมีข้อความขึ้นว่าอาลองมีจุดอ่อนอยู่ 1 จุด เราต้องหาให้เจอและโจมตีที่ตรงนั้น	SDL	1. ยูทูป	

ขั้นตอน	วิธีการสอน	รูปแบบ	สื่อ	เวลา
	6. อาลองไต่ยีนและบอกว่าจะเปลี่ยนจุดอ่อนของตนเองไปเรื่อยๆ	SDL	1. ยูทูป	10 นาที
	7. แผ่นศิลาแสดงเนื้อหาของ การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยาม ความหมายไปใช้ในประโยคแบบต่างๆ	SDL	1. ยูทูป	
	8. นักเรียนจะต้องโจมตีอาลอง โดยจะต้องโจมตีทั้งหมด 6 ครั้ง โดยในแต่ละครั้งที่จะโจมตีแผ่นศิลาจะแสดงเป้าหมายที่จะโจมตีออกมา 4 จุด นักเรียนจะต้องเลือกคำตอบที่ถูกต้อง ซึ่งเป็นจุดอ่อนของอาลอง 8.1 หากนักเรียนตอบถูกนักเรียนจะเข้าสู่ข้อต่อไป 8.2 หากนักเรียนตอบผิด นักเรียนจะโดนอาลองโจมตี ทำให้นักเรียนต้องกลับมาต่อสู้กับอาลองใหม่ในข้อที่ทำผิด 8.3 นักเรียนสามารถดูเนื้อหาที่พื้นที่ใต้วิดีโอเพื่อทบทวนเนื้อหาได้	SDL	1. ยูทูป	
	9. นักเรียนต่อสู้กับอาลอง	SDL	1. ยูทูป	20 นาที
	10. เมื่อนักเรียนโจมตีอาลองได้ 6 ครั้ง จะพบกับฉากที่อาลองบาดเจ็บสาหัส	SDL	1. ยูทูป	
	11. ครูให้นักเรียนรายงานผลคะแนนจากการทำแบบฝึกหัดผ่านแมสเซนเจอร์ในเฟซบุ๊ก	TDL	1. เฟซบุ๊ก	5 นาที
3. ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ : พื้นที่ใต้ทะเล (ขั้นสรุป)	1. อาลองจะห้ามไม่ให้เราเข้าไปเอาสมบัติที่อยู่ในวิหาร พร้อมกับบอกว่า หากเปิดหีบสมบัติออกโลกจะต้องถึงจุดจบ 2. ลูฟี่จะไม่เชื่อและเข้าไปเอาสมบัติ แผ่นศิลาส่องแสงขึ้นพร้อมข้อความ “เพื่อที่จะเอาสมบัติ ตอบคำถามเหล่านี้ ให้ถูกต้อง” 3. นักเรียนเข้าสู่เว็บไซต์ที่อยู่ภายใต้วิดีโอ 4. นักเรียนทำแบบฝึกหัดหลังเรียน	SDL	1. ยูทูป	10 นาที
		SDL	1. ยูทูป	
		SDL	1. ยูทูป	
		SDL	1. ยูทูป 1. กูเกิ้ล ฟอรัม	

ขั้นตอน	วิธีการสอน	รูปแบบ	สื่อ	เวลา
	5. เมื่อทำแบบทดสอบหลังเรียนเสร็จ นักเรียนกลับเข้าสู่ชุดการเรียน อิเล็กทรอนิกส์	SDL	1. กูเกิ้ล ฟอรัม	15 นาที
	6. นักเรียนกับลูฟี่จะพบกับสมบัติ คืออัญมณีสีฟ้าที่ชื่อว่าแซฟไฟร์ที่ใช้ในการเปิดหีบสมบัติ	SDL	1. ยูทูป	10 นาที
	7. นักเรียนเข้าไปศึกษาคำตอบที่ถูกต้องของแบบฝึกหัดหลังเรียน พร้อมคำอธิบาย	SDL	1. ยูทูป	10 นาที
	8. ครูให้นักเรียนรายงานผลการทำกิจกรรม โดยตอบคำถามที่ครูเตรียมไว้ให้บนเฟซบุ๊ก	SDL	1. ยูทูป	10 นาที
	9. นักเรียนกลับสู่เกาะร้าง และนักเรียนเลือกเรียนในหน่วยการเรียนต่อไป	SDL	1. ยูทูป	
3. ประกอบกิจกรรม 3.2 ศึกษาเนื้อหา จากหน่วยการเรียนที่ นักเรียนเลือกไว้ : พื้นที่หนองบึง (ชั้น นำ)	1. นักเรียนอ่านความเดิมตอนที่แล้ว “คุณเดินทางมายังเกาะร้างเพื่อแก้ปริศนา คุณเลือกที่จะเดินทางมายังพื้นที่หนองบึง สถานที่ที่จะเปลี่ยนชีวิตคุณ การผจญภัยรอคุณอยู่” 2. นักเรียนเดินทางมาถึงพื้นที่หนองบึง 3. ลูฟี่จะบอกว่า “ที่นี้น่าขยะแขยงมาก รีบหาทางไปหาสมบัติกันดีกว่า” 4. แผ่นศิลาจะส่องแสงและเผยข้อความที่ว่า “แสดงให้เห็นว่าคุณพร้อมเสียหน่อยไปทีนี้ซะ” 5. นักเรียนเข้าสู่เว็บไซต์ที่อยู่ภายใต้วีดีโอ 6. นักเรียนทำแบบฝึกหัดก่อนเรียน 7. เมื่อทำแบบทดสอบก่อนเรียนเสร็จ นักเรียนกลับเข้าสู่ชุดการเรียน อิเล็กทรอนิกส์	SDL SDL SDL SDL SDL SDL	1. ยูทูป 1. ยูทูป 1. ยูทูป 1. ยูทูป 1. กูเกิ้ล ฟอรัม 1. กูเกิ้ล ฟอรัม 1. ยูทูป	10 นาที 15 นาที
3. ประกอบกิจกรรม การเรียนหัวเรื่อง 3.2.1 ความหมาย และความสำคัญ	1. แผ่นศิลาจะส่องแสงอีกครั้งและบอกให้นักเรียนเลือกเส้นทางที่ถูกต้อง ซึ่งมีอยู่ 4 เส้นทาง	SDL	1. ยูทูป	5 นาที

ขั้นตอน	วิธีการสอน	รูปแบบ	สื่อ	เวลา
ของการเดาคำศัพท์ จากบริบท ใน รูปแบบกล่าวซ้ำ	2. แผ่นศิลาแสดงเนื้อหาของ ความหมาย และความสำคัญ ของการ เดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าว ซ้ำ	SDL	1. ยูทูป	10 นาที
	3. ต้นไม้จะขยับแบ่งเส้นทางออกเป็น 4 เส้นทาง 4. นักเรียนจะต้องเลือกเส้นทางที่ ถูกต้อง 1 เส้นทางจากเส้นทางที่ กำหนดให้ 4.1 หากนักเรียนตอบถูกนักเรียน จะเข้าสู่เนื้อเรื่องต่อไป 4.2 หากนักเรียนตอบผิด นักเรียน จะพบกับสัตว์ประหลาดตัวใหญ่และ ต้องกลับมาตอบคำถามใหม่อีกครั้ง 4.3 นักเรียนสามารถดูเนื้อหาที่ พื้นที่ไตวิดีโอเพื่อทบทวนเนื้อหาได้	SDL	1. ยูทูป 1. ยูทูป	5 นาที
	5. นักเรียนเลือกเส้นทางที่ถูกต้อง 1 เส้นทางจากเส้นทางที่กำหนดให้ 4 เส้นทาง 6. นักเรียนจะมาถึงภายในของพื้นที่ หนองบึง นักเรียนจะต้องเลือกเส้นทาง ที่ถูกต้อง 1 เส้นทางจากเส้นทางที่ กำหนดให้ 6.1 หากนักเรียนตอบถูกนักเรียน จะเข้าสู่เนื้อเรื่องต่อไป 6.2 หากนักเรียนตอบผิด นักเรียน จะพบกับสัตว์ประหลาดตัวใหญ่และ ต้องกลับมาตอบคำถามใหม่อีกครั้ง 6.3 นักเรียนสามารถดูเนื้อหาที่ พื้นที่ไตวิดีโอเพื่อทบทวนเนื้อหาได้	SDL	1. ยูทูป	5 นาที
	7. นักเรียนเลือกเส้นทางที่ถูกต้อง 1 เส้นทางจากเส้นทางที่กำหนดให้ 4 เส้นทาง 8. ครูให้นักเรียนรายงานผลคะแนน จากการทำแบบฝึกหัดผ่านแมสเซน เจอร์ในเฟซบุ๊ก	TDL	1. เฟซบุ๊ก	5 นาที

ขั้นตอน	วิธีการสอน	รูปแบบ	สื่อ	เวลา
3. ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้หัวข้อเรื่อง 3.2.2 คำชี้แนะที่ใช้ในการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำ	1. เมื่อนักเรียนมาถึงส่วนลึกของป่า แผ่นศิลาจะส่องแสงอีกครั้ง โดยบอกกับนักเรียนว่า “ใกล้จะถึงจุดหมายแล้ว ระวังสัตว์ประหลาดไว้ให้ดี มีจุดอ่อนจุดเดียว ให้โจมตีจุดอ่อนนั้นซะ”	SDL	1. ยูทูป	5 นาที
	2. แผ่นศิลาแสดงเนื้อหาของ คำชี้แนะที่ใช้ในการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำ	SDL	1. ยูทูป	10 นาที
	3. เมื่ออ่านเนื้อหาเสร็จ จะมีสัตว์ประหลาดออกมา นักเรียนจะต้องโจมตีจุดอ่อนของศัตรู โดยศัตรูจะมีจุดโจมตี 4 จุด จุดอ่อนมี 1 จุด โดยให้โจมตีที่วงกลมสีแดง	SDL	1. ยูทูป	5 นาที
	3.1 หากนักเรียนตอบถูกนักเรียนจะเข้าสู่เนื้อเรื่องต่อไป			
	3.2 หากนักเรียนตอบผิด นักเรียนจะโดนโจมตีจนแพ้ ทำให้นักเรียนต้องกลับมาตอบคำถามใหม่			
	3.3 นักเรียนสามารถดูเนื้อหาที่พื้นที่ได้วิดีโอเพื่อทบทวนเนื้อหาได้			
4. นักเรียนเลือกจุดอ่อนที่เป็นคำตอบของโจทย์ให้ถูกต้อง	SDL	1. ยูทูป	5 นาที	
5. เมื่อนักเรียนตอบคำถามถูกต้อง จะมีสัตว์ประหลาดอีก 1 ตัวออกมาขวางนักเรียนไว้ นักเรียนจะต้องเลือกโจมตีจุดอ่อนของสัตว์ประหลาดตัวนั้น	SDL	1. ยูทูป	5 นาที	
5.1 หากนักเรียนตอบถูกนักเรียนจะเข้าสู่เนื้อเรื่องต่อไป				
5.2 หากนักเรียนตอบผิด นักเรียนจะโดนโจมตีจนแพ้ ทำให้นักเรียนต้องกลับมาตอบคำถามใหม่				
5.3 นักเรียนสามารถดูเนื้อหาที่พื้นที่ได้วิดีโอเพื่อทบทวนเนื้อหาได้				
6. นักเรียนเลือกจุดอ่อนที่เป็นคำตอบของโจทย์ให้ถูกต้อง	SDL	1. ยูทูป	5 นาที	

ขั้นตอน	วิธีการสอน	รูปแบบ	สื่อ	เวลา
	7. ครูให้นักเรียนรายงานผลคะแนนจากการทำแบบฝึกหัดผ่านแมสเซนเจอร์ในเฟซบุ๊ก	TDL	1. เฟซบุ๊ก	5 นาที
3. ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้หัวข้อเรื่อง 3.2.3 การเดาคำศัพท์จากบริบทในรูปแบบกล่าวซ้ำไปใช้ในประโยคแบบต่างๆ	1. นักเรียนจะพบว่านักเรียนมาถึงวิหารหนองบึงซึ่งเป็นเป้าหมายของนักเรียน 2. ในขณะที่นักเรียนกำลังจะเข้าไปในวิหาร จะมีเสียงประหลาดดังขึ้นมาขัดขวางนักเรียน 3. หลังจากนั้นจะมีมนุษย์ที่ใช้กรงเล็บเคลื่อนที่มาหาเราด้วยความเร็วสูง โดยมนุษย์ที่ใช้กรงเล็บนั้นมีชื่อว่าคุโระ 4. คุโระจะขัดขวางไม่ให้เราเข้าไปในวิหาร โดยเราจะต้องเอาชนะคุโระให้ได้เพื่อเข้าไปในวิหารและนำสมบัติที่จะใช้เปิดหีบออกมาให้ได้ 5. แผ่นศิลาส่องแสงพร้อมมีข้อความขึ้นว่าคุโระจะเคลื่อนที่ได้อย่างรวดเร็ว แต่จะประมาท ให้โจมตีคุโระเมื่อถือกุญแจที่ถูกต้อง 6. คุโระจะได้ยิน แต่คุโระจะบอกว่าการที่จะจัดการเขามันไม่ถ่วงนักรบ 7. แผ่นศิลาแสดงเนื้อหาของ การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำไปใช้ในประโยคแบบต่างๆ 8. นักเรียนจะต้องโจมตีคุโระ โดยจะต้องโจมตีทั้งหมด 6 ครั้ง โดยในแต่ละครั้งคุโระจะเคลื่อนที่อย่างรวดเร็ว เกิดเป็นภาพลวงตาขึ้น และหายไปอยู่ตลอดเวลา นักเรียนจะต้องเลือกคุโระที่ถือคำตอบที่ถูกต้อง 8.1 หากนักเรียนตอบถูกนักเรียนจะเข้าสู่ข้อต่อไป 8.2 หากนักเรียนตอบผิด นักเรียนจะโดนคุโระโจมตี ทำให้นักเรียนต้องกลับมาต่อสู้กับคุโระใหม่ในข้อที่ทำผิด	SDL SDL SDL SDL SDL SDL SDL	1. ยูทูป 1. ยูทูป 1. ยูทูป 1. ยูทูป 1. ยูทูป 1. ยูทูป 1. ยูทูป	10 นาที 10 นาที

ขั้นตอน	วิธีการสอน	รูปแบบ	สื่อ	เวลา
	8.3 นักเรียนสามารถดูเนื้อหาที่พื้นที่ได้วิดีโอเพื่อทบทวนเนื้อหาได้ 9. นักเรียนต่อสู้กับคุโระ 10. เมื่อนักเรียนโจมตีคุโระได้ 6 ครั้ง จะพบกับฉากที่คุโระบาดเจ็บสาหัส 11. ครูให้นักเรียนรายงานผลคะแนนจากการทำแบบฝึกหัดผ่านแมสเซนเจอร์ในเฟซบุ๊ก	SDL SDL TDL	1. ยูทูป 1. ยูทูป 1. เฟซบุ๊ก	20 นาที 5 นาที
3. ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ : พื้นที่หนองบึง (ชั้นสรุป)	1. คุโระจะห้ามไม่ให้เราเข้าไปเอาสมบัติที่อยู่ในวิหาร พร้อมกับห้ามเราเปิดหีบสมบัติ 2. ลูฟี่จะงงกับสิ่งที่คุโระพูดและเข้าไปเอาสมบัติ แต่แผ่นศิลาส่องแสงขึ้นพร้อมข้อความ “ทำได้ดี แต่ยังไม่เยี่ยมพอ ประตุนี้สำหรับคนที่จริงจังเท่านั้น แสดงให้ฉันเห็นหรือกลับไปซะ” พร้อมมีลิงก์เข้าสู่เว็บแบบทดสอบหลังเรียน 3. นักเรียนเข้าสู่เว็บไซต์ที่อยู่ภายใต้วิดีโอ 4. นักเรียนทำแบบฝึกหัดหลังเรียน 5. เมื่อทำแบบทดสอบหลังเรียนเสร็จ นักเรียนกลับเข้าสู่ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ 6. นักเรียนกับลูฟี่จะพบกับสมบัติคืออัญมณีสีเขียวที่ชื่อวามรกตที่ใช้ในการเปิดหีบสมบัติ 7. นักเรียนเข้าไปศึกษาคำตอบที่ถูกต้องของแบบฝึกหัดหลังเรียน พร้อมคำอธิบาย 8. ครูให้นักเรียนรายงานผลการทำกิจกรรม โดยตอบคำถามที่ครูเตรียมไว้ให้บนเฟซบุ๊ก 9. นักเรียนกลับสู่เกาะร้าง และนักเรียนเลือกเรียนในหน่วยการเรียนรู้ต่อไป	SDL SDL SDL SDL SDL SDL SDL SDL	1. ยูทูป 1. ยูทูป 1. กูเกิ้ล ฟอรัม 1. กูเกิ้ล ฟอรัม 1. ยูทูป 1. ยูทูป 1. ยูทูป 1. ยูทูป	10 นาที 15 นาที 15 นาที 10 นาที

ขั้นตอน	วิธีการสอน	รูปแบบ	สื่อ	เวลา
3. ประกอบกิจกรรม 3.3 ศึกษาเนื้อหา จากหน่วยการเรียนรู้ที่ นักเรียนเลือกไว้ : พื้นที่ภูเขา (ชั้นนำ)	1. นักเรียนอ่านความเดิมตอนที่แล้ว “คุณเดินทางมายังเกาะร้างเพื่อแก้ ปริศนา คุณเลือกที่จะเดินทางมายัง พื้นที่ภูเขา สถานที่ที่แสดงตัวอย่างของ ชีวิตคุณ การผจญภัยรอคุณอยู่” 3. นักเรียนเดินทางมาถึงพื้นที่ภูเขา 4. ลูฟี่จะบอกว่า “ที่นี่เต็มไปด้วยภูเขา ที่ปกคลุมไปด้วยพายุ เราต้องขึ้นไปที ยอดเขาให้ได้” 5. แผ่นศิลาจะส่องแสงและเผย ข้อความที่ว่า “คุณต้องไปเอาสมบัติมา แสดงให้ฉัน เห็นก่อนถึงจะไปต่อได้” 6. นักเรียนเข้าสู่เว็บไซต์ที่อยู่ภายใต้ วิดีโอ 7. นักเรียนทำแบบฝึกหัดก่อนเรียน 8. เมื่อทำแบบทดสอบก่อนเรียนเสร็จ นักเรียนกลับเข้าสู่ชุดการเรียนรู้ อิเล็กทรอนิกส์	SDL SDL SDL SDL SDL	1. ยูทูป 1. ยูทูป 1. ยูทูป 1. ยูทูป 1. ยูทูป	10 นาที 15 นาที
3. ประกอบกิจกรรม การเรียนรู้หัวเรื่อง 3.3.1 ความหมาย และความสำคัญ ของการเดาคำศัพท์ จากบริบท ใน รูปแบบยกตัวอย่าง	1. แผ่นศิลาจะส่องแสงอีกครั้งและ บอกไว้ว่าเราจะต้องตามผู้นำทางไป 2. แผ่นศิลาแสดงเนื้อหาของ ความหมาย และความสำคัญ ของการ เดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบ ยกตัวอย่าง 3. จะมีก้อนเมฆลอยมา 4 ก้อน ลูฟี่ บอกว่านั้นอาจจะเป็นผู้นำทางก็ได้ 4. นักเรียนจะต้องเลือกก้อนเมฆที่ ถูกต้อง 1 ก้อน จากก้อนเมฆทั้ง 4 ก้อนที่ลอยอยู่ 4.1 หากนักเรียนตอบถูกนักเรียน จะเข้าสู่เนื้อเรื่องต่อไป 4.2 หากนักเรียนตอบผิด นักเรียน จะพบว่าตนเองตกลงไปในเหวและต้อง กลับมาตอบคำถามใหม่อีกครั้ง 4.3 นักเรียนสามารถดูเนื้อหาที่ พื้นที่ได้วิดีโอเพื่อทบทวนเนื้อหาได้	SDL SDL SDL SDL	1. ยูทูป 1. ยูทูป 1. ยูทูป 1. ยูทูป	5 นาที 10 นาที 5 นาที

ขั้นตอน	วิธีการสอน	รูปแบบ	สื่อ	เวลา
	<p>5. นักเรียนเลือกก้อนเมฆที่ถูกต้อง 1 ก้อน จากก้อนเมฆทั้ง 4 ก้อนที่ลอยอยู่</p> <p>6. นักเรียนจะมาถึงกลางภูเขา นักเรียนจะต้องเลือกก้อนเมฆที่ถูกต้อง 1 ก้อน จากก้อนเมฆทั้ง 4 ก้อนที่ลอยอยู่</p> <p>6.1 หากนักเรียนตอบถูกนักเรียนจะเข้าสู่เนื้อเรื่องต่อไป</p> <p>6.2 หากนักเรียนตอบผิด นักเรียนจะพบว่าตนเองตกลงไปในเหวและต้องกลับมาตอบคำถามใหม่อีกครั้ง</p> <p>6.3 นักเรียนสามารถดูเนื้อหาที่พื้นที่ได้วิดีโอเพื่อทบทวนเนื้อหาได้</p> <p>7. นักเรียนเลือกเส้นทางที่ถูกต้อง 1 เส้นทางจากก้อนเมฆที่กำหนดให้ 4 ก้อน</p> <p>8. ครูให้นักเรียนรายงานผลคะแนนจากการทำแบบฝึกหัดผ่านแมสเซนเจอร์ในเฟซบุ๊ก</p>	<p>SDL</p> <p>SDL</p> <p>SDL</p> <p>TDL</p>	<p>1. ยูทูป</p> <p>1. ยูทูป</p> <p>1. ยูทูป</p> <p>1. เฟซบุ๊ก</p>	<p>5 นาที</p> <p>5 นาที</p>
3. ประกอบกิจกรรมการเรียนหัวเรื่องที่ 3.3.2 คำชี้แนะที่ใช้ในการเดาคำศัพท์ จากบริบท ในรูปแบบยกตัวอย่าง	<p>1. เมื่อนักเรียนมาถึงยอดเขาเราจะพบว่ามิพายุปกคลุมยอดเขานี้ทั้งลูก และมีเสียงประหลาดที่บอกว่า “เจ้าจะไม่สามารถผ่านบททดสอบของพระเจ้าได้”</p> <p>2. แผ่นศิลาจะส่องแสงอีกครั้ง โดยบอกกับนักเรียนว่า “ใกล้จะถึงจุดหมายแล้ว หาทางไปวิหารให้ได้ หาทางที่ถูกต้อง ระวังข้างๆ ไว้ให้ดี”</p> <p>3. แผ่นศิลาแสดงเนื้อหาของ คำชี้แนะที่ใช้ในการเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบยกตัวอย่าง</p> <p>4. เมื่ออ่านเนื้อหาเสร็จ สายฟ้าจะผ่าลงมาจำนวนมาก เกิดเป็นห้องสายฟ้า 4 ห้อง นักเรียนจะต้องเลือกห้องที่เจ�팜นักเรียนไปยังจุดหมายที่ถูกต้องให้ได้</p>	<p>SDL</p> <p>SDL</p> <p>SDL</p> <p>SDL</p>	<p>1. ยูทูป</p> <p>1. ยูทูป</p> <p>1. ยูทูป</p> <p>1. ยูทูป</p>	<p>5 นาที</p> <p>10 นาที</p>

ขั้นตอน	วิธีการสอน	รูปแบบ	สื่อ	เวลา
	<p>4.1 หากนักเรียนตอบถูกนักเรียนจะเข้าสู่เนื้อเรื่องต่อไป</p> <p>4.2 หากนักเรียนตอบผิด นักเรียนจะโดนสายฟ้าฟาดอย่างรุนแรงและต้องกลับมาตอบคำถามใหม่อีกครั้ง</p> <p>4.3 นักเรียนสามารถดูเนื้อหาที่พื้นที่ได้วิดีโอเพื่อทบทวนเนื้อหาได้</p> <p>5. นักเรียนเลือกห้องที่เป็นคำตอบให้ถูกต้อง</p> <p>6. เมื่อเราออกมาจากห้องวงกตที่ 1 ได้ เราจะพบกับห้องสายฟ้าอีกครั้ง นักเรียนจะต้องเลือกห้องที่จะพานักเรียนไปยังจุดหมายที่ถูกต้องให้ได้</p> <p>6.1 หากนักเรียนตอบถูกนักเรียนจะเข้าสู่เนื้อเรื่องต่อไป</p> <p>6.2 หากนักเรียนตอบผิด นักเรียนจะโดนสายฟ้าฟาดอย่างรุนแรงและต้องกลับมาตอบคำถามใหม่อีกครั้ง</p> <p>6.3 นักเรียนสามารถดูพื้นที่ได้วิดีโอเพื่อทบทวนเนื้อหาได้</p> <p>7. นักเรียนเลือกห้องที่เป็นคำตอบให้ถูกต้อง</p> <p>8. ครูให้นักเรียนรายงานผลคะแนนจากการทำแบบฝึกหัดผ่านแมสเซนเจอร์ในเฟซบุ๊ก</p>	<p>SDL</p> <p>SDL</p> <p>SDL</p> <p>TDL</p>	<p>1. ยูทูป</p> <p>1. ยูทูป</p> <p>1. ยูทูป</p> <p>1. เฟซบุ๊ก</p>	<p>5 นาที</p> <p>5 นาที</p> <p>5 นาที</p>
<p>3. ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้หัวข้อที่ 3.3.3 การเดาคำศัพท์จากบริบทในรูปแบบยกตัวอย่างไปใช้ในประโยคแบบต่างๆ</p>	<p>1. นักเรียนจะพบว่าทางออกของห้องวงกตพานักเรียนมายังวิหารบนเขาซึ่งเป็นเป้าหมายของนักเรียน</p> <p>2. ในขณะที่เรากำลังจะเข้าไปในวิหารจะมีเสียงประหลาดดังขึ้นมา</p> <p>3. หลังจากนั้นจะมีมนุษย์ที่ถือลูกบอลสายฟ้าลอยออกมา โดยมีมนุษย์ที่ถือลูกบอลสายฟ้านั้นมีชื่อว่าเอเนลู</p> <p>4. เอเนลูจะขัดขวางไม่ให้เราเข้าไปในวิหาร โดยนักเรียนจะต้องเอาชนะเอเนลูให้ได้เพื่อเข้าไปในวิหารและนำสมบัติที่จะใช้เปิดที่ออกมาให้ได้</p>	<p>SDL</p> <p>SDL</p> <p>SDL</p> <p>SDL</p>	<p>1. ยูทูป</p> <p>1. ยูทูป</p> <p>1. ยูทูป</p> <p>1. ยูทูป</p>	<p>10 นาที</p>

ขั้นตอน	วิธีการสอน	รูปแบบ	สื่อ	เวลา
	<p>5. แผ่นศิลาส่องแสงพร้อมมีข้อความขึ้นว่า “มีไฟฟ้ารุนแรงเพียง 3 อีก 1 นั้นเบาเหลือเกิน”</p> <p>6. เอนลูไต้ยีน แต่ก็ทำท่ายให้เราเข้ามาต่อสู้อ</p> <p>7. แผ่นศิลาแสดงเนื้อหาของ การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบยกตัวอย่างไปใช้ในประโยคแบบต่างๆ</p> <p>8. นักเรียนจะต้องโจมตีเอนลู โดยจะต้องโจมตีทั้งหมด 6 ครั้ง โดยในแต่ละครั้งเอนลูจะปล่อยลูกบอลไฟฟ้าออกมา นักเรียนจะต้องเลือกคำตอบที่ถูกต้อง ซึ่งจะเป็นลูกบอลไฟฟ้าที่อ่อนที่สุดเพื่อเข้าโจมตีเอนลูได้</p> <p>8.1 หากนักเรียนตอบถูกนักเรียนจะเข้าสู่ข้อต่อไป</p> <p>8.2 หากนักเรียนตอบผิด นักเรียนจะโดนเอนลูโจมตีทำให้นักเรียนต้องกลับมาต่อสู้กับเอนลูใหม่ในข้อที่ทำผิด</p> <p>8.3 นักเรียนสามารถดูเนื้อหาที่พื้นที่ใต้วิดีโอเพื่อทบทวนเนื้อหาได้</p>	SDL	1. ยูทูป	10 นาที
		SDL	1. ยูทูป	
		SDL	1. ยูทูป	
		SDL	1. ยูทูป	
	<p>9. นักเรียนต่อสู้กับเอนลู</p> <p>10. เมื่อนักเรียนโจมตีเอนลูได้ 6 ครั้ง จะพบกับฉากที่เอนลูบาดเจ็บสาหัส</p> <p>11. ครูให้นักเรียนรายงานผลคะแนนจากการทำแบบฝึกหัดผ่านแมสเซนเจอร์ในเฟซบุ๊ก</p>	SDL	1. ยูทูป	20 นาที
		SDL	1. ยูทูป	
		TDL	1. เฟซบุ๊ก	5 นาที
3. ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ : พื้นที่ภูเขา (ขั้นสรุป)	<p>1. เอนลูจะห้ามไม่ให้เราเปิดหีบสมบัติ และพระเจ้าไม่สามารถเอาขนมปังนี้ได้</p> <p>2. ลูฟี่จะสงสัยในสิ่งที่เอนลูพูด แต่ก็ตัดสินใจเข้าไปเอาสมบัติ แต่แผ่นศิลาส่องแสงขึ้นพร้อมข้อความ “พระเจ้าตายแล้ว แต่บททดสอบยังไม่จบ ทำให้เสร็จสิ้นเพื่อเปิดประตู” พร้อมมีลิงก์เข้าสู่เว็บแบบทดสอบหลังเรียน</p> <p>3. นักเรียนเข้าสู่เว็บไซต์ที่อยู่ภายใต้วิดีโอ</p>	SDL	1. ยูทูป	10 นาที
		SDL	1. ยูทูป	
		SDL	1. ภูเก็ต ฟอรัม	

ขั้นตอน	วิธีการสอน	รูปแบบ	สื่อ	เวลา
	4. นักเรียนทำแบบฝึกหัดหลังเรียน 5. เมื่อทำแบบทดสอบหลังเรียนเสร็จ นักเรียนกลับเข้าสู่ชุดการเรียนรู้ อีเล็กทรอนิกส์ 6. นักเรียนกับลูฟี่จะพบกับสมบัติ คืออัญมณีสีส้มที่ชื่อว่าบุษราคัมที่ใช้ในการเปิดหีบสมบัติ 7. นักเรียนเข้าไปศึกษาคำตอบที่ถูกต้องของแบบฝึกหัดหลังเรียน พร้อมคำอธิบาย 8. ครูให้นักเรียนรายงานผลการทำกิจกรรม โดยตอบคำถามที่ครูเตรียมไว้ให้บนเฟซบุ๊ก 9. นักเรียนกลับสู่เกาะร้าง และนักเรียนเลือกเรียนในหน่วยการเรียนรู้ต่อไป	SDL SDL SDL TDL SDL	1. กูเกิ้ล ฟอรัม 1. ยูทูป 1. ยูทูป 1. ยูทูป 1. ยูทูป	15 นาที 15 นาที 10 นาที 5 นาที
4. ชั้นสรุปบทเรียน	1. นักเรียนจะกลับมาที่เมือง และพบกับแกรนด์เทอเทิลด์รอเราอยู่ 2. ลูฟี่บอกให้เราเปิดกล่องสมบัติ 3. เมื่อเราเปิดกล่องสมบัติออก เมืองจะถูกปกคลุมด้วยเมฆดำ และพบกับไวท์เบียร์ดซึ่งเป็นโจรสลัดที่แข็งแกร่งที่สุดในตำนาน 4. ไวท์เบียร์ดจะออกมาทำลายโลกอีกครั้ง 5. ลูฟี่และแกรนด์เทอเทิลด์จะตกใจที่ต้องพบเจอกับโจรสลัดที่แข็งแกร่งที่สุดในประวัติศาสตร์ 6. ไวท์เบียร์ดจะบอกว่าตนเองไม่ใช่ไวท์เบียร์ด ตนเองชื่อว่าอีวิลวันที่ยืมร่างไวท์เบียร์ดที่เป็นโจรสลัดที่แข็งแกร่งที่สุดมาเท่านั้น 7. ลูฟี่จึงประกาศว่าตนเองนั้นไม่กลัวปีศาจ และจะเข้าโจมตีอีวิลวัน 8. นักเรียนจะต้องโจมตีอีวิลวัน โดยจะต้องโจมตีทั้งหมด 5 ครั้ง โดยในแต่ละครั้งที่จะโจมตีแผ่นศิลาจะแสดง	SDL SDL SDL SDL SDL SDL SDL	1. ยูทูป 1. ยูทูป 1. ยูทูป 1. ยูทูป 1. ยูทูป 1. ยูทูป 1. ยูทูป	10 นาที 20 นาที

ขั้นตอน	วิธีการสอน	รูปแบบ	สื่อ	เวลา
	<p>จุดอ่อนของอีวิลวันออกมา 4 จุด นักเรียนจะต้องเลือกคำตอบที่ถูกต้อง ซึ่งเป็นจุดอ่อนของอีวิลวัน</p> <p>8.1 หากนักเรียนตอบถูกนักเรียน จะเข้าสู่ข้อต่อไป</p> <p>8.2 หากนักเรียนตอบผิด นักเรียน จะโดน อีวิลวันโจมตี ทำให้นักเรียน ต้องกลับมาต่อสู้กับอีวิลวันใหม่ในข้อที่ ผิด</p> <p>9. เมื่อนักเรียนกำจัดอีวิลวันได้แล้ว เมฆสีดำจะหายไป ทุกสิ่งทุกอย่างจะ กลับมาเป็นปกติ</p> <p>10. นักเรียนจะรำลากับแกรนด์เทอ เทิลด์และลูฟี่เพื่อออกเดินทางต่อ</p> <p>11. ครูให้นักเรียนทำแบบสอบถาม ความพึงพอใจ</p> <p>12. นักเรียนทำแบบสอบถามความพึง พอใจ</p>	<p>SDL</p> <p>SDL</p> <p>TDL</p> <p>SDL</p>	<p>1. ยูทูป</p> <p>1. ยูทูป</p> <p>1. ยูทูป</p> <p>1. กูเกิ้ล ฟอรัม</p>	<p>10 นาที</p>

5. สื่อการเรียนการสอน

- 5.1. สื่อสังคม (เฟซบุ๊ก)
- 5.2. สื่อสังคม (ยูทูป)
- 5.3. สื่อสังคม (กูเกิ้ล ฟอรัม)

6. การประเมินผลการเรียน

- 6.1. การประเมินก่อนเรียน ได้แก่ แบบทดสอบก่อนเรียน
- 6.2. การประเมินระหว่างเรียน ได้แก่ กิจกรรมระหว่างการเรียนรู้
- 6.3. การประเมินหลังเรียน ได้แก่ แบบทดสอบหลังเรียน

ภาคผนวก ฉ

ตารางค่าความยากง่าย (P) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น (r²)
ของแบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน



ตารางภาคผนวกที่ 4 การวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของ
หน่วยที่ 2 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมาย

แบบทดสอบก่อนเรียน					
ข้อที่	ค่าความยากง่าย (P)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	ผลการวิเคราะห์ข้อสอบ		วัตถุประสงค์ด้าน
			ใช้ได้	ใช้ไม่ได้	
1.	0.57	0.47	✓		ความรู้ความจำ
2.	0.60	0.53	✓		ความรู้ความจำ
3.	0.70	0.60	✓		ความเข้าใจ
4.	0.57	0.60	✓		ความเข้าใจ
5.	0.57	0.60	✓		การนำไปใช้
6.	0.57	0.60	✓		การนำไปใช้
7.	0.40	0.80	✓		การนำไปใช้
8.	0.67	0.53	✓		การนำไปใช้
9.	0.53	0.67	✓		การนำไปใช้
10.	0.43	0.60	✓		การนำไปใช้

แบบทดสอบหลังเรียน					
ข้อที่	ค่าความยากง่าย (P)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	ผลการวิเคราะห์ข้อสอบ		วัตถุประสงค์ด้าน
			ใช้ได้	ใช้ไม่ได้	
1.	0.50	0.60	✓		ความรู้ความจำ
2.	0.67	0.67	✓		ความรู้ความจำ
3.	0.67	0.67	✓		ความเข้าใจ
4.	0.60	0.67	✓		ความเข้าใจ
5.	0.63	0.60	✓		การนำไปใช้
6.	0.63	0.60	✓		การนำไปใช้
7.	0.40	0.53	✓		การนำไปใช้
8.	0.40	0.67	✓		การนำไปใช้
9.	0.57	0.60	✓		การนำไปใช้
10.	0.63	0.60	✓		การนำไปใช้

แบบทดสอบก่อนเรียน ข้อที่นำมาใช้มีค่า P อยู่ระหว่าง .40 – .70
r อยู่ระหว่าง .47 – .80

แบบทดสอบหลังเรียน ข้อที่นำมาใช้มีค่า P อยู่ระหว่าง .40 – .67
r อยู่ระหว่าง .53 – .67

หมายเหตุ : ข้อสอบที่เลือกนี้ได้ผ่านการคัดเลือกมา 20 ข้อจากทั้งหมด 30 ข้อ

ตารางภาคผนวกที่ 5 การวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของ
หน่วยที่ 3 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำ

แบบทดสอบก่อนเรียน					
ข้อที่	ค่าความยากง่าย (P)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	ผลการวิเคราะห์ข้อสอบ		วัตถุประสงค์ด้าน
			ใช้ได้	ใช้ไม่ได้	
1.	0.47	0.80	✓		ความรู้ความจำ
2.	0.63	0.73	✓		ความรู้ความจำ
3.	0.60	0.67	✓		ความเข้าใจ
4.	0.67	0.67	✓		ความเข้าใจ
5.	0.60	0.67	✓		การนำไปใช้
6.	0.63	0.80	✓		การนำไปใช้
7.	0.50	0.73	✓		การนำไปใช้
8.	0.53	0.80	✓		การนำไปใช้
9.	0.60	0.80	✓		การนำไปใช้
10.	0.60	0.80	✓		การนำไปใช้

แบบทดสอบหลังเรียน					
ข้อที่	ค่าความยากง่าย (P)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	ผลการวิเคราะห์ข้อสอบ		วัตถุประสงค์ด้าน
			ใช้ได้	ใช้ไม่ได้	
1.	0.60	0.80	✓		ความรู้ความจำ
2.	0.63	0.60	✓		ความรู้ความจำ
3.	0.73	0.53	✓		ความเข้าใจ
4.	0.67	0.67	✓		ความเข้าใจ
5.	0.63	0.60	✓		การนำไปใช้
6.	0.37	0.60	✓		การนำไปใช้
7.	0.67	0.67	✓		การนำไปใช้
8.	0.67	0.67	✓		การนำไปใช้
9.	0.50	0.73	✓		การนำไปใช้
10.	0.67	0.67	✓		การนำไปใช้

แบบทดสอบก่อนเรียน ข้อที่นำมาใช้มีค่า P อยู่ระหว่าง .47 – .67
r อยู่ระหว่าง .67 – .80

แบบทดสอบหลังเรียน ข้อที่นำมาใช้มีค่า P อยู่ระหว่าง .37 – .73
r อยู่ระหว่าง .53 – .80

หมายเหตุ : ข้อสอบที่เลือกนี้ได้ผ่านการคัดเลือกมา 20 ข้อจากทั้งหมด 30 ข้อ

ตารางภาคผนวกที่ 6 การวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของ
หน่วยที่ 4 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบยกตัวอย่าง

แบบทดสอบก่อนเรียน					
ข้อที่	ค่าความยากง่าย (P)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	ผลการวิเคราะห์ข้อสอบ		วัตถุประสงค์ด้าน
			ใช้ได้	ใช้ไม่ได้	
1.	0.70	0.60	✓		ความรู้ความจำ
2.	0.67	0.67	✓		ความรู้ความจำ
3.	0.60	0.80	✓		ความเข้าใจ
4.	0.60	0.53	✓		ความเข้าใจ
5.	0.60	0.53	✓		การนำไปใช้
6.	0.63	0.73	✓		การนำไปใช้
7.	0.33	0.67	✓		การนำไปใช้
8.	0.43	0.60	✓		การนำไปใช้
9.	0.40	0.53	✓		การนำไปใช้
10.	0.60	0.53	✓		การนำไปใช้

แบบทดสอบหลังเรียน					
ข้อที่	ค่าความยากง่าย (P)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	ผลการวิเคราะห์ข้อสอบ		วัตถุประสงค์ด้าน
			ใช้ได้	ใช้ไม่ได้	
1.	0.53	0.40	✓		ความรู้ความจำ
2.	0.53	0.67	✓		ความรู้ความจำ
3.	0.57	0.47	✓		ความเข้าใจ
4.	0.53	0.53	✓		ความเข้าใจ
5.	0.67	0.67	✓		การนำไปใช้
6.	0.40	0.53	✓		การนำไปใช้
7.	0.47	0.67	✓		การนำไปใช้
8.	0.50	0.33	✓		การนำไปใช้
9.	0.50	0.60	✓		การนำไปใช้
10.	0.67	0.40	✓		การนำไปใช้

แบบทดสอบก่อนเรียน ข้อที่นำมาใช้มีค่า P อยู่ระหว่าง .33 – .70
r อยู่ระหว่าง .53 – .80

แบบทดสอบหลังเรียน ข้อที่นำมาใช้มีค่า P อยู่ระหว่าง .40 – .67
r อยู่ระหว่าง .33 – .67

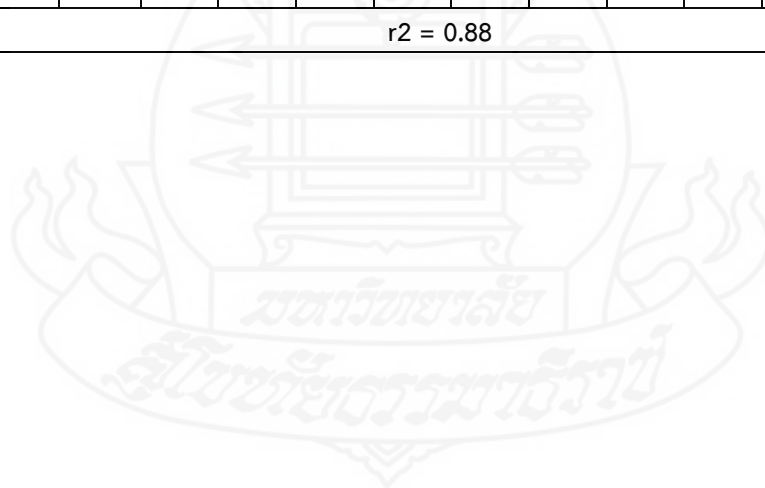
หมายเหตุ : ข้อสอบที่เลือกนี้ได้ผ่านการคัดเลือกมา 20 ข้อจากทั้งหมด 30 ข้อ

ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ (r_2) โดยใช้สูตรของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน หรือแบบ KR20 (Kuder-Richardson Formula 20/KR20) ใช้สูตรดังนี้ (Frederic Kuder และ M.W.Richardson, 1997) อ้างถึงใน (สมบูรณ์ ชิตพงษ์, 2545, น. 588-595)

$$r_2 = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum pq}{s_1^2} \right)$$

เมื่อ	r_2	คือ	ค่าความเชื่อมั่น
	k	คือ	จำนวนข้อสอบในแบบทดสอบ
	p	คือ	สัดส่วนของนักเรียนที่ตอบข้อสอบได้ถูกต้อง
	q	คือ	สัดส่วนของนักเรียนที่ตอบข้อสอบแต่ละข้อผิด
	pq	คือ	ความแปรปรวนของคะแนนแต่ละข้อ
	\sum	คือ	เครื่องหมายแสดงผลบวก ในที่นี้คือ $\sum pq$ เป็นผลรวมของ pq ทุกข้อ
	s_1^2	คือ	ความแปรปรวนของคะแนนนักเรียนที่ถูกทดสอบทั้งหมด หรือแทนด้วย σ_x^2 $= \frac{\sum x^2}{N} - \left(\frac{\sum x}{N} \right)^2$

ข้อที่ คนที่	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	X	X ²
21	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	2	4
22	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	2	4
23	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1
24	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1
25	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1
26	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
27	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
28	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	2	4
29	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	2	4
30	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	2	4
รวม	17	18	21	17	17	17	12	20	16	13	168	1290
p	0.57	0.60	0.70	0.57	0.57	0.57	0.40	0.67	0.53	0.43		
q	0.43	0.40	0.30	0.43	0.43	0.43	0.60	0.33	0.47	0.57		
pq	0.25	0.24	0.21	0.25	0.25	0.25	0.24	0.22	0.25	0.25		2.39
r ² = 0.88												



ตารางภาคผนวกที่ 8 การวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่น (r^2) ของแบบทดสอบหลังเรียน
หน่วยที่ 2 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมาย

ข้อที่ คนที่	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	X	X ²
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
3	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	81
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
5	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	81
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
7	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	7	49
8	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8	64
9	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	81
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
11	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	8	64
12	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	81
13	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8	64
14	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8	64
15	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	7	49
16	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	5	25
17	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	7	49
18	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	5	25
19	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	4	16
20	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	3	9

ข้อที่ คนที่	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	X	X ²
21	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	3	9
22	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	2	4
23	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	4	16
24	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	2	4
25	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	2	4
26	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	2	4
27	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
28	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1
29	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
30	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1
รวม	19	20	20	18	19	19	12	12	15	19	173	1345
p	0.63	0.67	0.67	0.60	0.63	0.63	0.40	0.40	0.50	0.63		
q	0.37	0.33	0.33	0.40	0.37	0.37	0.60	0.60	0.50	0.37		
pq	0.23	0.22	0.22	0.24	0.23	0.23	0.24	0.24	0.25	0.23		2.34
r ² = 0.89												

ตารางภาคผนวกที่ 9 การวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่น (r²) ของแบบทดสอบก่อนเรียน
หน่วยที่ 3 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำ

ข้อที่ คนที่	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	X	X ²
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
14	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8	64
15	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	7	49
16	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	6	36
17	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	7	49
18	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	7	49
19	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	2	4
20	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	3	9

คนที่ \ ข้อที่	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	X	X ²
21	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
22	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1
23	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
24	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1
25	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1
26	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
27	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
28	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	2	4
29	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1
30	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1
รวม	14	19	18	20	20	18	19	15	16	18	177	1569
p	0.47	0.63	0.60	0.67	0.67	0.60	0.63	0.50	0.53	0.60		
q	0.53	0.37	0.40	0.33	0.33	0.40	0.37	0.50	0.47	0.40		
pq	0.25	0.23	0.24	0.22	0.22	0.24	0.23	0.25	0.25	0.24		2.38
r ² = 0.96												

ตารางภาคผนวกที่ 10 การวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่น (r²) ของแบบทดสอบหลังเรียน
หน่วยที่ 3 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำ

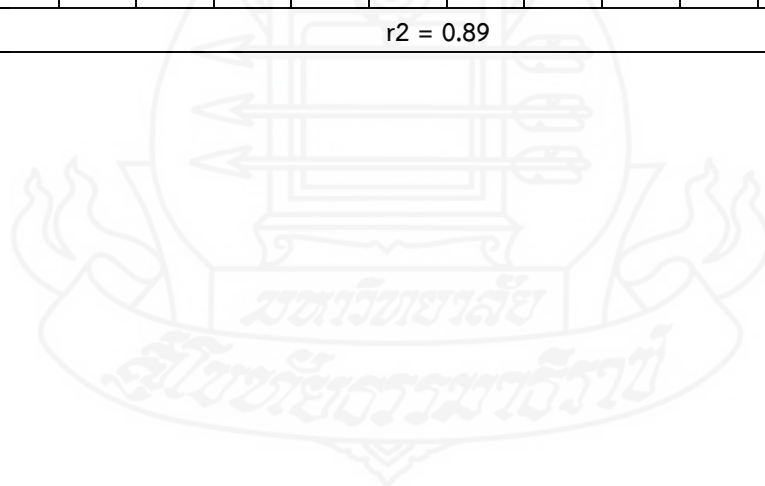
ข้อที่ คนที่	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	X	X ²
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	81
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
4	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	81
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
9	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8	64
10	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	81
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
12	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	81
13	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	81
14	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	81
15	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8	64
16	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	81
17	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	81
18	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	7	49
19	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	7	49
20	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	7	49

คนที่ \ ข้อที่	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	X	X ²
21	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1
22	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
23	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1
24	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1
25	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1
26	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
27	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1
28	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
29	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
รวม	18	19	22	20	19	11	20	20	15	20	184	1628
p	0.60	0.63	0.73	0.67	0.63	0.37	0.67	0.67	0.50	0.67		
q	0.40	0.37	0.27	0.33	0.37	0.63	0.33	0.33	0.50	0.33		
pq	0.24	0.23	0.20	0.22	0.23	0.23	0.22	0.22	0.25	0.22		2.27
r ² = 0.96												

ตารางภาคผนวกที่ 11 การวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่น (r^2) ของแบบทดสอบก่อนเรียน
หน่วยที่ 4 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบยกตัวอย่าง

ข้อที่ คนที่	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	X	X ²
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
6	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	81
7	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	64
8	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	81
9	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	7	49
10	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	81
11	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8	64
12	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	7	49
13	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8	64
14	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	7	49
15	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8	64
16	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	6	36
17	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	4	16
18	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	3	9
19	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	2	4
20	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	2	4

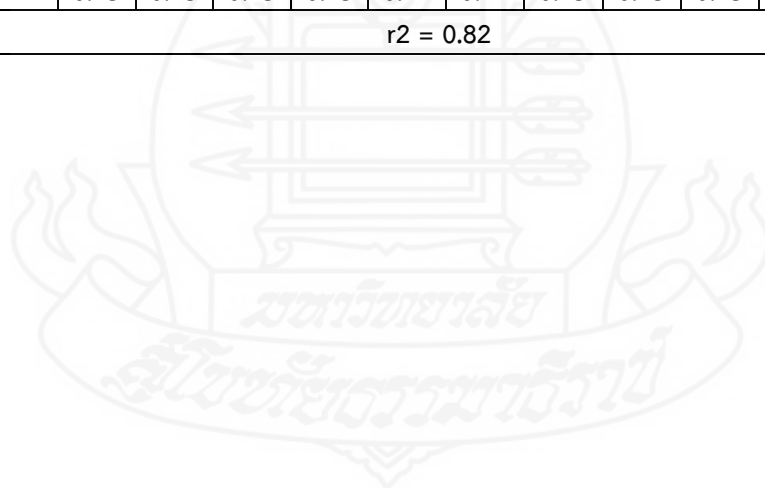
ข้อที่ คนที่	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	X	X ²
21	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	3	9
22	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	2	4
23	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
24	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
25	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1
26	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	2	4
27	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	4	16
28	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	4	16
29	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	3	9
30	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1
รวม	21	20	18	18	18	19	10	13	12	18	167	1275
p	0.70	0.67	0.60	0.60	0.60	0.63	0.33	0.43	0.40	0.60		
q	0.30	0.33	0.40	0.40	0.40	0.37	0.67	0.57	0.60	0.40		
pq	0.21	0.22	0.24	0.24	0.24	0.23	0.22	0.25	0.24	0.24		2.33
r ² = 0.89												



ตารางภาคผนวกที่ 12 การวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่น (r2) ของแบบทดสอบหลังเรียน
หน่วยที่ 4 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบยกตัวอย่าง

ข้อที่ คนที่	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	X	X ²
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
2	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8	64
3	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	81
4	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8	64
5	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8	64
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	81
7	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	7	49
8	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	81
9	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	8	64
10	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	8	64
11	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	81
12	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	6	36
13	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8	64
14	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	5	25
15	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	8	64
16	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	5	25
17	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	7	49
18	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	4	16
19	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	3	9
20	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	2	4

คนที่ \ ข้อที่	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	X	X ²
21	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	4	16
22	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	2	4
23	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1
24	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1
25	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1
26	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
27	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	3	9
28	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	3	9
29	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	4	16
30	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1
รวม	16	16	17	16	20	12	14	15	15	20	161	1143
p	0.53	0.53	0.57	0.53	0.67	0.40	0.47	0.50	0.50	0.67		
q	0.47	0.47	0.43	0.47	0.33	0.60	0.53	0.50	0.50	0.33		
pq	0.25	0.25	0.25	0.25	0.22	0.24	0.25	0.25	0.25	0.22		2.43
r ² = 0.82												





ภาคผนวก ช

ตารางคะแนนทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว แบบกลุ่ม และแบบภาคสนาม

การหาประสิทธิภาพของกระบวนการใช้สูตรดังนี้ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ สมเชาว์ เนตรประเสริฐ และสุดา สินสกุล 2520: 136)

$$E_1 = \left(\frac{\sum X}{N} \right) \times 100$$

โดยที่	E_1	หมายถึง	คุณภาพและประสิทธิภาพของวิธีการที่บรรจุไว้ในชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม
	$\sum X$	หมายถึง	คะแนนรวมของผู้เข้าเรียนจากแบบทดสอบหรือการปฏิบัติกิจกรรมที่ได้รับมอบหมาย
	N	หมายถึง	จำนวนผู้เข้าเรียน
	A	หมายถึง	คะแนนเต็มของแบบฝึกปฏิบัติกิจกรรม

การหาประสิทธิภาพของผลลัพธ์ โดยใช้สูตรดังนี้ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ สมเชาว์ เนตรประเสริฐ และสุดา สินสกุล 2520: 136)

$$E_2 = \left(\frac{\sum F}{N} \right) \times 100$$

โดยที่	E_2	หมายถึง	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
	$\sum F$	หมายถึง	คะแนนรวมของแบบทดสอบหลังการเรียน
	N	หมายถึง	จำนวนผู้เข้าเรียน
	B	หมายถึง	คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังการเรียน

ตารางภาคผนวกที่ 13 การหาค่าประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม
โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์
จากบริบท หน่วยที่ 2 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมาย
แบบเดี่ยว

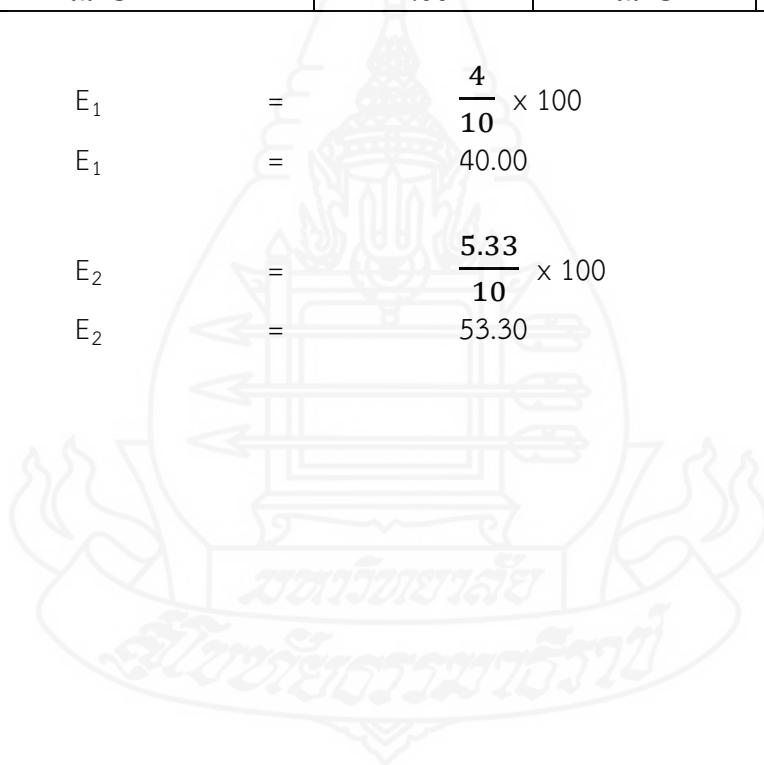
ลำดับที่	คะแนนแบบฝึกหัด		คะแนนทดสอบหลังเรียน	
	ทฤษฎี	รวม	ทฤษฎี	รวม
	10	10	10	10
1	4	4	6	6
2	5	5	6	5
3	3	3	5	5
รวม		12	รวม	16
เฉลี่ย		4.00	เฉลี่ย	5.33

แทนค่า $E_1 = \frac{4}{10} \times 100$

ผลลัพธ์ $E_1 = 40.00$

แทนค่า $E_2 = \frac{5.33}{10} \times 100$

ผลลัพธ์ $E_2 = 53.30$



ตารางภาคผนวกที่ 14 การหาค่าประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม
โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์
จากบริบท หน่วยที่ 3 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำ แบบเดี่ยว

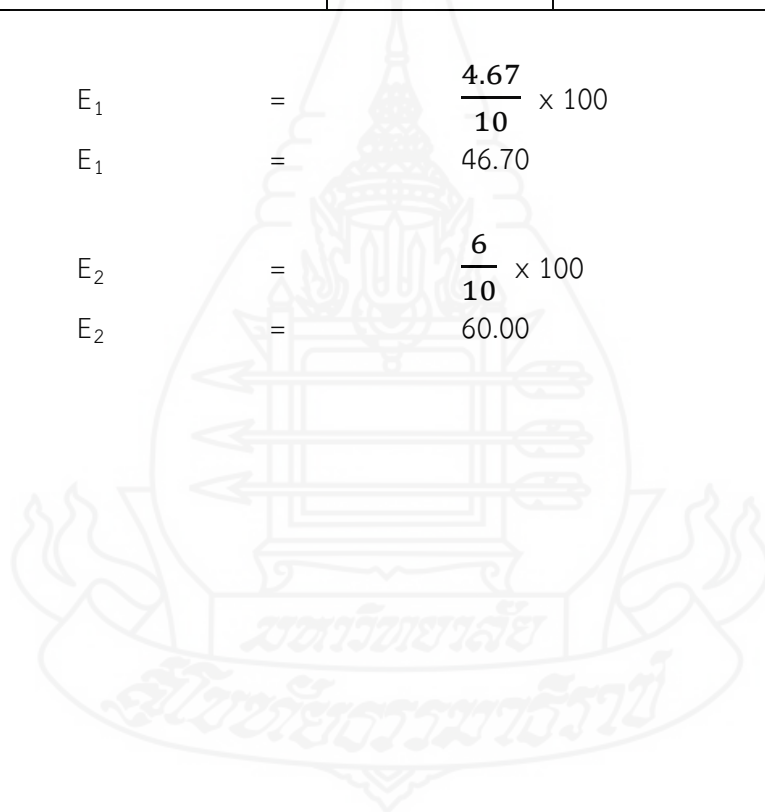
ลำดับที่	คะแนนแบบฝึกหัด		คะแนนทดสอบหลังเรียน	
	ทฤษฎี	รวม	ทฤษฎี	รวม
	10	10	10	10
1	5	5	6	6
2	4	4	5	5
3	5	5	7	7
รวม		14	รวม	18
เฉลี่ย		4.67	เฉลี่ย	6.00

$$\text{แทนค่า } E_1 = \frac{4.67}{10} \times 100$$

$$\text{ผลลัพธ์ } E_1 = 46.70$$

$$\text{แทนค่า } E_2 = \frac{6}{10} \times 100$$

$$\text{ผลลัพธ์ } E_2 = 60.00$$



ตารางภาคผนวกที่ 15 การหาค่าประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์ จากบริบท หน่วยที่ 4 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบยกตัวอย่าง แบบเดี่ยว

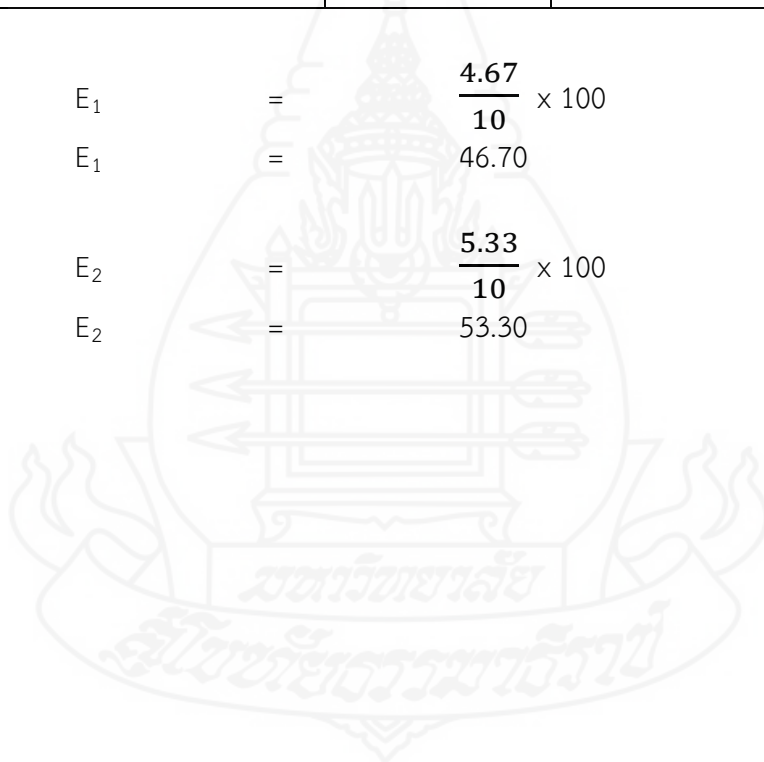
ลำดับที่	คะแนนแบบฝึกหัด		คะแนนทดสอบหลังเรียน	
	ทฤษฎี	รวม	ทฤษฎี	รวม
	10	10	10	10
1	5	5	6	6
2	5	5	5	5
3	4	4	4	4
รวม		14	รวม	15
เฉลี่ย		4.67	เฉลี่ย	5.33

$$\text{แทนค่า} \quad E_1 = \frac{4.67}{10} \times 100$$

$$\text{ผลลัพธ์} \quad E_1 = 46.70$$

$$\text{แทนค่า} \quad E_2 = \frac{5.33}{10} \times 100$$

$$\text{ผลลัพธ์} \quad E_2 = 53.30$$



ตารางภาคผนวกที่ 16 การหาค่าประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม
โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์
จากบริบท หน่วยที่ 2 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมาย
แบบกลุ่ม

ลำดับที่	คะแนนแบบฝึกหัด		คะแนนทดสอบหลังเรียน	
	ทฤษฎี	รวม	ทฤษฎี	รวม
	10	10	10	10
1	8	8	9	9
2	8	8	8	8
3	5	5	4	4
4	4	4	5	5
5	6	6	7	7
6	6	6	7	7
รวม		37	รวม	40
เฉลี่ย		6.17	เฉลี่ย	6.67

$$\text{แทนค่า } E_1 = \frac{6.17}{10} \times 100$$

$$\text{ผลลัพธ์ } E_1 = 61.70$$

$$\text{แทนค่า } E_2 = \frac{6.67}{10} \times 100$$

$$\text{ผลลัพธ์ } E_2 = 66.70$$

ตารางภาคผนวกที่ 17 การหาค่าประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม
โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์
จากบริบท หน่วยที่ 3 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำ แบบกลุ่ม

ลำดับที่	คะแนนแบบฝึกหัด		คะแนนทดสอบหลังเรียน	
	ทฤษฎี	รวม	ทฤษฎี	รวม
	10	10	10	10
1	9	9	9	9
2	8	8	9	9
3	5	5	5	5
4	4	4	5	5
5	6	6	7	7
6	6	6	6	6
รวม		38	รวม	41
เฉลี่ย		6.33	เฉลี่ย	6.89

$$\text{แทนค่า } E_1 = \frac{6.33}{10} \times 100$$

$$\text{ผลลัพธ์ } E_1 = 63.30$$

$$\text{แทนค่า } E_2 = \frac{6.89}{10} \times 100$$

$$\text{ผลลัพธ์ } E_2 = 68.90$$

ตารางภาคผนวกที่ 18 การหาค่าประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์ จากบริบท หน่วยที่ 4 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบยกตัวอย่าง แบบกลุ่ม

ลำดับที่	คะแนนแบบฝึกหัด		คะแนนทดสอบหลังเรียน	
	ทฤษฎี	รวม	ทฤษฎี	รวม
	10	10	10	10
1	8	8	8	8
2	8	8	9	9
3	4	4	4	4
4	5	5	5	5
5	6	6	6	6
6	6	6	6	6
รวม		37	รวม	38
เฉลี่ย		6.17	เฉลี่ย	6.33

$$\text{แทนค่า } E_1 = \frac{6.17}{10} \times 100$$

$$\text{ผลลัพธ์ } E_1 = 61.70$$

$$\text{แทนค่า } E_2 = \frac{6.33}{10} \times 100$$

$$\text{ผลลัพธ์ } E_2 = 63.30$$

ตารางภาคผนวกที่ 19 การหาค่าประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้
กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จาก
บริบท หน่วยที่ 2 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมาย
แบบภาคสนาม

ลำดับที่	คะแนนแบบฝึกหัด		คะแนนทดสอบหลังเรียน	
	ทฤษฎี	รวม	ทฤษฎี	รวม
	10	10	10	10
1	8	8	10	10
2	6	6	8	8
3	8	8	10	10
4	6	6	10	10
5	8	8	7	7
6	8	8	7	7
7	7	7	5	5
8	8	8	7	7
9	8	8	8	8
10	8	8	8	8
11	9	9	8	8
12	8	8	7	7
13	9	9	5	5
14	9	9	10	10
15	9	9	8	8
16	9	9	10	10
17	9	9	9	9
18	9	9	9	9
19	8	8	8	8
20	10	10	9	9
21	10	10	7	7
22	8	8	7	7
23	8	8	7	7
24	9	9	8	8
25	8	8	8	8
26	8	8	8	8
27	8	8	8	8

ลำดับที่	คะแนนแบบฝึกหัด		คะแนนทดสอบหลังเรียน	
	ทฤษฎี	รวม	ทฤษฎี	รวม
	10	10	10	10
28	9	9	8	8
29	9	9	8	8
30	9	9	7	7
31	9	9	9	9
32	8	8	8	8
33	8	8	8	8
34	7	7	8	8
35	8	8	8	8
36	7	7	9	9
37	7	7	8	8
38	6	6	10	10
39	6	6	9	9
40	6	6	8	8
41	8	8	9	9
รวม		330	รวม	333
เฉลี่ย		8.05	เฉลี่ย	8.12

แทนค่า	E_1	=	$\frac{8.05}{10} \times 100$
ผลลัพธ์	E_1	=	80.50
แทนค่า	E_2	=	$\frac{8.12}{10} \times 100$
ผลลัพธ์	E_2	=	81.20

ตารางภาคผนวกที่ 20 การหาค่าประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้
กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จาก
บริบท หน่วยที่ 4 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำ แบบ
ภาคสนาม

ลำดับที่	คะแนนแบบฝึกหัด		คะแนนทดสอบหลังเรียน	
	ทฤษฎี	รวม	ทฤษฎี	รวม
	10	10	10	10
1	8	8	8	8
2	7	7	9	9
3	8	8	7	7
4	7	7	8	8
5	7	7	9	9
6	7	7	8	8
7	7	7	9	9
8	7	7	7	7
9	7	7	8	8
10	7	7	9	9
11	7	7	8	8
12	6	6	9	9
13	6	6	8	8
14	8	8	9	9
15	8	8	8	8
16	9	9	8	8
17	9	9	9	9
18	8	8	8	8
19	9	9	8	8
20	9	9	8	8
21	8	8	8	8
22	8	8	9	9
23	9	9	8	8
24	9	9	8	8
25	9	9	9	9
26	9	9	8	8
27	8	8	7	7

ลำดับที่	คะแนนแบบฝึกหัด		คะแนนทดสอบหลังเรียน	
	ทฤษฎี	รวม	ทฤษฎี	รวม
	10	10	10	10
28	9	9	8	8
29	8	8	7	7
30	9	9	8	8
31	8	8	8	8
32	9	9	9	9
33	9	9	8	8
34	9	9	8	8
35	8	8	8	8
36	9	9	7	7
37	8	8	7	7
38	9	9	9	9
39	9	9	9	9
40	9	9	9	9
41	8	8	8	8
รวม		332	รวม	335
เฉลี่ย		8.10	เฉลี่ย	8.17

$$\begin{array}{l}
 \text{แทนค่า} \\
 \text{ผลลัพธ์} \\
 \text{แทนค่า} \\
 \text{ผลลัพธ์}
 \end{array}
 \begin{array}{l}
 E_1 \\
 E_1 \\
 E_2 \\
 E_2
 \end{array}
 \begin{array}{l}
 = \\
 = \\
 = \\
 =
 \end{array}
 \begin{array}{l}
 \frac{8.1}{10} \times 100 \\
 81.00 \\
 \frac{8.17}{10} \times 100 \\
 81.70
 \end{array}$$

ตารางภาคผนวกที่ 21 การหาค่าประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้
กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จาก
บริบท หน่วยที่ 3 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบยกตัวอย่าง แบบ
ภาคสนาม

ลำดับที่	คะแนนแบบฝึกหัด		คะแนนทดสอบหลังเรียน	
	ทฤษฎี	รวม	ทฤษฎี	รวม
	10	10	10	10
1	8	8	9	9
2	10	10	8	8
3	9	9	8	8
4	8	8	9	9
5	10	10	8	8
6	8	8	10	10
7	10	10	8	8
8	9	9	7	7
9	9	9	7	7
10	8	8	7	7
11	6	6	8	8
12	9	9	8	8
13	8	8	9	9
14	9	9	8	8
15	8	8	9	9
16	7	7	10	10
17	8	8	10	10
18	8	8	8	8
19	6	6	7	7
20	7	7	8	8
21	8	8	8	8
22	8	8	8	8
23	9	9	7	7
24	8	8	6	6
25	7	7	6	6
26	8	8	8	8
27	8	8	9	9

ลำดับที่	คะแนนแบบฝึกหัด		คะแนนทดสอบหลังเรียน	
	ทฤษฎี	รวม	ทฤษฎี	รวม
	10	10	10	10
28	8	8	8	8
29	8	8	8	8
30	8	8	9	9
31	6	6	9	9
32	8	8	9	9
33	8	8	8	8
34	7	7	8	8
35	8	8	6	6
36	8	8	7	7
37	9	9	7	7
38	7	7	9	9
39	8	8	9	9
40	8	8	8	8
41	6	6	9	9
รวม		328	รวม	332
เฉลี่ย		8.00	เฉลี่ย	8.10

แทนค่า $E_1 = \frac{8}{10} \times 100$

ผลลัพธ์ $E_1 = 80$

แทนค่า $E_2 = 81.00 \times 100$

ผลลัพธ์ $E_2 = 8100$



ภาคผนวก ซ

ตารางคะแนนความก้าวหน้าทางการเรียน
ของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม
โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง
การเดาคำศัพท์จากบริบท สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1

ตารางภาคผนวกที่ 22 คะแนนความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนจากชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคมโดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษ อ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท หน่วยที่ 2 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบนิยามความหมาย

ลำดับที่	คะแนน ก่อนเรียน	คะแนน หลังเรียน	ความก้าวหน้า	D ²
1	8	10	2	4
2	5	8	3	9
3	4	10	6	36
4	5	10	5	25
5	6	7	1	1
6	5	7	2	4
7	3	5	2	4
8	4	7	3	9
9	3	8	5	25
10	5	8	3	9
11	6	8	2	4
12	3	7	4	16
13	5	5	0	0
14	4	10	6	36
15	3	8	5	25
16	6	10	4	16
17	2	9	7	49
18	4	9	5	25
19	5	8	3	9
20	3	9	6	36
21	6	7	1	1
22	5	7	2	4
23	4	7	3	9
24	5	8	3	9
25	5	8	3	9
26	5	8	3	9
27	4	8	4	16
28	5	8	3	9

ลำดับที่	คะแนน ก่อนเรียน	คะแนน หลังเรียน	ความก้าวหน้า	D ²
29	4	8	4	16
30	3	7	4	16
31	3	9	6	36
32	4	8	4	16
33	3	8	5	25
34	5	8	3	9
35	6	8	2	4
36	4	9	5	25
37	3	8	5	25
38	6	10	4	16
39	6	9	3	9
40	6	8	2	4
41	7	9	2	4
รวม	188	333		
ค่าเฉลี่ย	4.59	8.12	145	613
ค่า S.D.	1.30	1.19		

$$\text{สูตร } t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n \sum D^2 - (\sum D)^2}{n-1}}}$$

$$\begin{aligned} \text{เมื่อ } \sum D &= 145 \\ n \sum D^2 &= 25133 \\ (\sum D)^2 &= 21025 \\ n - 1 &= 40 \end{aligned}$$

แทนค่าในสูตร

$$t = \frac{145}{\sqrt{\frac{25133 - 21025}{40}}}$$

$$t = 14.11$$

ตารางภาคผนวกที่ 23 คะแนนความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนจากชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคมโดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษ อ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท หน่วยที่ 3 การเดาคำศัพท์จากบริบท ในรูปแบบกล่าวซ้ำ

ลำดับที่	คะแนน ก่อนเรียน	คะแนน หลังเรียน	ความก้าวหน้า	D ²
1	5	8	3	9
2	6	9	3	9
3	4	7	3	9
4	5	8	3	9
5	7	9	2	4
6	4	8	4	16
7	5	9	4	16
8	6	7	1	1
9	3	8	5	25
10	5	9	4	16
11	6	8	2	4
12	3	9	6	36
13	5	8	3	9
14	4	9	5	25
15	3	8	5	25
16	6	8	2	4
17	2	9	7	49
18	4	8	4	16
19	4	8	4	16
20	3	8	5	25
21	6	8	2	4
22	6	9	3	9
23	4	8	4	16
24	3	8	5	25
25	7	9	2	4
26	6	8	2	4
27	4	7	3	9
28	3	8	5	25

ลำดับที่	คะแนน ก่อนเรียน	คะแนน หลังเรียน	ความก้าวหน้า	D ²
29	6	7	1	1
30	4	8	4	16
31	3	8	5	25
32	6	9	3	9
33	5	8	3	9
34	6	8	2	4
35	5	8	3	9
36	4	7	3	9
37	4	7	3	9
38	6	9	3	9
39	5	9	4	16
40	6	9	3	9
41	5	8	3	9
รวม	194	335	141	553
ค่าเฉลี่ย	4.73	8.17		
ค่า S.D.	1.27	0.67		

สูตร
$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n \sum D^2 - (\sum D)^2}{n-1}}}$$

เมื่อ
$$\begin{aligned} \sum D &= 141 \\ n \sum D^2 &= 22673 \\ (\sum D)^2 &= 19881 \\ n - 1 &= 40 \end{aligned}$$

แทนค่าในสูตร

$$t = \frac{141}{\sqrt{\frac{22673 - 19881}{40}}}$$

$t = 20.20$

ตารางภาคผนวกที่ 24 คะแนนความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนจากชุดการเรียน
อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคมโดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษ
อ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท หน่วยที่ 2 การเดาคำศัพท์จาก
บริบท ในรูปแบบยกตัวอย่าง

ลำดับที่	คะแนน ก่อนเรียน	คะแนน หลังเรียน	ความก้าวหน้า	D ²
1	7	9	2	4
2	4	8	4	16
3	5	8	3	9
4	6	9	3	9
5	5	8	3	9
6	7	10	3	9
7	5	8	3	9
8	5	7	2	4
9	6	7	1	1
10	5	7	2	4
11	5	8	3	9
12	3	8	5	25
13	4	9	5	25
14	6	8	2	4
15	5	9	4	16
16	6	10	4	16
17	5	10	5	25
18	5	8	3	9
19	6	7	1	1
20	3	8	5	25
21	5	8	3	9
22	4	8	4	16
23	3	7	4	16
24	6	6	0	0
25	2	6	4	16
26	6	8	2	4
27	7	9	2	4
28	5	8	3	9

ลำดับที่	คะแนน ก่อนเรียน	คะแนน หลังเรียน	ความก้าวหน้า	D ²
29	5	8	3	9
30	6	9	3	9
31	6	9	3	9
32	6	9	3	9
33	4	8	4	16
34	3	8	5	25
35	4	6	2	4
36	4	7	3	9
37	3	7	4	16
38	2	9	7	49
39	4	9	5	25
40	3	8	5	25
41	5	9	4	16
รวม	196	332	136	524
ค่าเฉลี่ย	4.78	8.10		
ค่า S.D.	1.31	1.02		

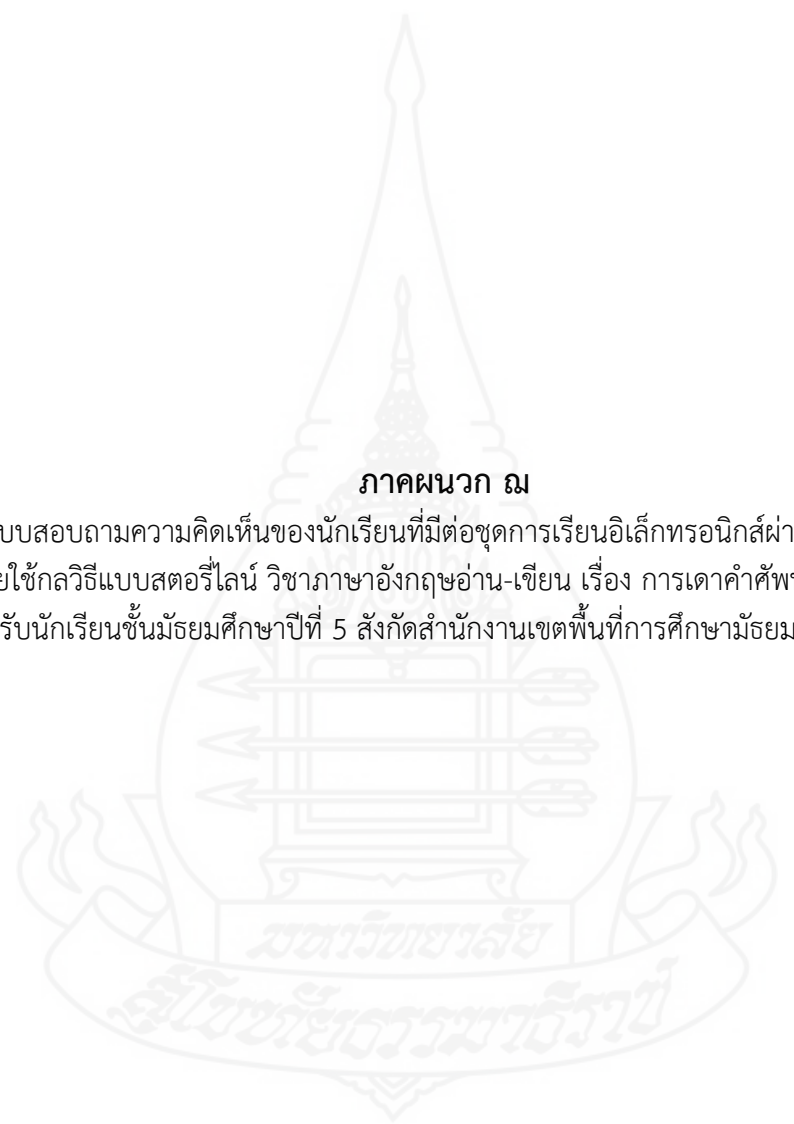
สูตร
$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n \sum D^2 - (\sum D)^2}{n-1}}}$$

เมื่อ
$$\begin{aligned} \sum D &= 136 \\ n \sum D^2 &= 21484 \\ (\sum D)^2 &= 18496 \\ n - 1 &= 40 \end{aligned}$$

แทนค่าในสูตร

$$t = \frac{136}{\sqrt{\frac{21484 - 18496}{40}}}$$

$$t = 18.20$$



ภาคผนวก ฅ

แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม
โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1

แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม
โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1

คำชี้แจง แบบสอบถามชุดนี้ประกอบด้วย 3 หน้า จำนวน 2 ตอน ได้แก่
ตอนที่ 1 ความพึงพอใจเกี่ยวกับชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์
วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การอ่านจับใจความด้วยการเดาคำศัพท์จากบริบท

คำสั่ง อ่านข้อความดังต่อไปนี้ แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในตารางให้ตรงกับความพึงพอใจของ
นักเรียน

ระดับความพึงพอใจ

- 5 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด
4 หมายถึง พึงพอใจมาก
3 หมายถึง พึงพอใจปานกลาง
2 หมายถึง พึงพอใจน้อย
1 หมายถึง พึงพอใจน้อยที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
1. บทเรียนในชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม					
1.1 เนื้อหาในบทเรียนเข้าใจง่าย					
1.2 ตัวอย่างที่มีในบทเรียนเข้าใจง่าย					
1.3 การจัดบันทึกเนื้อหาและคำศัพท์ระหว่างเรียนทำให้นักเรียนเข้าใจ บทเรียนมากยิ่งขึ้น					
1.4 แบบฝึกหัดในรูปแบบกิจกรรมในชุดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนได้ทบทวน ความเข้าใจในเนื้อหา					

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
2. ความพึงพอใจเกี่ยวกับสื่อสังคม (Facebook) ในการเรียนการสอน					
2.1 การศึกษาข้อมูลการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคม (Facebook) ทำให้นักเรียนเรียนรู้ผ่านชุดกิจกรรมได้ดียิ่งขึ้น					
2.2 การสอบถามปัญหาผ่านสื่อสังคม (Facebook) ทำให้นักเรียนเรียนรู้ผ่านชุดกิจกรรมได้ดียิ่งขึ้น					
2.3 การสอบถามปัญหาผ่านสื่อสังคม (Facebook) ทำให้นักเรียนสามารถแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้ดียิ่งขึ้น					
3. ความพึงพอใจเกี่ยวกับสื่อสังคม (YouTube) ในการเรียนการสอน					
3.1 การเรียนรู้ผ่านสื่อสังคม (YouTube) ทำให้นักเรียนเรียนรู้ผ่านชุดกิจกรรมได้สะดวกยิ่งขึ้น					
3.2 การเรียนรู้ผ่านสื่อสังคม (YouTube) ทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหามากยิ่งขึ้น					
3.3 การเรียนรู้ผ่านสื่อสังคม (YouTube) ทำให้นักเรียนสนใจเรียนมากยิ่งขึ้น					
4. ความพึงพอใจเกี่ยวกับสื่อออนไลน์ (Google Forms) ในการเรียนการสอน					
4.1 การทำแบบทดสอบก่อนเรียนผ่านสื่อออนไลน์ (Google Forms) สะดวกต่อการใช้					
4.2 การทราบคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนผ่านสื่อออนไลน์ (Google Forms) ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากยิ่งขึ้น					
4.3 การทำแบบทดสอบหลังเรียนผ่านสื่อออนไลน์ (Google Forms) สะดวกต่อการใช้					
4.4 การทราบคะแนนของแบบทดสอบหลังเรียนผ่านสื่อออนไลน์ (Google Forms) ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากยิ่งขึ้น					
5. กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์					
5.1 ตัวละครในชุดการเรียนรู้มีความน่าสนใจ					
5.2 ฉากในชุดการเรียนรู้มีความสวยงาม					
5.3 ดนตรีประกอบในชุดการเรียนรู้มีความเหมาะสม					
5.4 เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในชุดการเรียนรู้มีความน่าติดตาม					
6. ประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์					
6.1 นักเรียนชอบเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์					
6.2 นักเรียนสังเกตเห็นความก้าวหน้าของตนเองระหว่างเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์					
6.3 นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับครูผู้สอน					
6.4 นักเรียนเข้าใจการเดาคำศัพท์ในบริบทมากขึ้น					

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....





ภาคผนวก ญ

ตารางแสดงความถี่คะแนนความคิดเห็นของนักเรียน

แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม
โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1

คำชี้แจง แบบสอบถามชุดนี้ประกอบด้วย 3 หน้า จำนวน 2 ตอน ได้แก่
ตอนที่ 1 ความพึงพอใจเกี่ยวกับชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์
วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การอ่านจับใจความด้วยการเดาคำศัพท์จากบริบท

คำสั่ง อ่านข้อความดังต่อไปนี้ แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในตารางให้ตรงกับความพึงพอใจของ
นักเรียน

ระดับความพึงพอใจ

- 5 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด
4 หมายถึง พึงพอใจมาก
3 หมายถึง พึงพอใจปานกลาง
2 หมายถึง พึงพอใจน้อย
1 หมายถึง พึงพอใจน้อยที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ					\bar{X}	S.D.
	5	4	3	2	1		
1. บทเรียนในชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม							
1.1 เนื้อหาในบทเรียนเข้าใจง่าย	30	8	3	0	0	4.66	0.62
1.2 ตัวอย่างที่มีในบทเรียนเข้าใจง่าย	37	4	0	0	0	4.9	0.30
1.3 การจัดบันทึกเนื้อหาและคำศัพท์ระหว่างเรียนทำให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนมากยิ่งขึ้น	35	5	1	0	0	4.83	0.44
1.4 แบบฝึกหัดในรูปแบบกิจกรรมในชุดการเรียนทำให้นักเรียนได้ทบทวนความเข้าใจในเนื้อหา	38	3	0	0	0	4.93	0.26
2. ความพึงพอใจเกี่ยวกับสื่อสังคม (Facebook) ในการเรียนการสอน							
2.1 การศึกษาข้อมูลการเรียนผ่านสื่อสังคม (Facebook) ทำให้นักเรียนเรียนผ่านชุดกิจกรรมได้ดียิ่งขึ้น	37	2	2	0	0	4.85	0.48
2.2 การสอบถามปัญหาผ่านสื่อสังคม (Facebook) ทำให้นักเรียนเรียนผ่านชุดกิจกรรมได้ดียิ่งขึ้น	35	5	1	0	0	4.83	0.44
2.3 การสอบถามปัญหาผ่านสื่อสังคม (Facebook) ทำให้นักเรียนสามารถแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้ดียิ่งขึ้น	39	2	0	0	0	4.95	0.22

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ					\bar{X}	S.D.
	5	4	3	2	1		
3. ความพึงพอใจเกี่ยวกับสื่อสังคม (YouTube) ในการเรียนการสอน							
3.1 การเรียนผ่านสื่อสังคม (YouTube) ทำให้นักเรียนเรียนผ่านชุดกิจกรรมได้สะดวกยิ่งขึ้น	37	3	1	0	0	4.88	0.40
3.2 การเรียนผ่านสื่อสังคม (YouTube) ทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหามากยิ่งขึ้น	37	2	2	0	0	4.85	0.48
3.3 การเรียนผ่านสื่อสังคม (YouTube) ทำให้นักเรียนสนใจเรียนมากยิ่งขึ้น	38	3	0	0	0	4.93	0.26
4. ความพึงพอใจเกี่ยวกับสื่อออนไลน์ (Google Forms) ในการเรียนการสอน							
4.1 การทำแบบทดสอบก่อนเรียนผ่านสื่อออนไลน์ (Google Forms) สะดวกต่อการใช้	38	3	0	0	0	4.93	0.30
4.2 การทราบคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนผ่านสื่อออนไลน์ (Google Forms) ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากยิ่งขึ้น	37	4	0	0	0	4.90	0.30
4.3 การทำแบบทดสอบหลังเรียนผ่านสื่อออนไลน์ (Google Forms) สะดวกต่อการใช้	38	3	0	0	0	4.93	0.26
4.4 การทราบคะแนนของแบบทดสอบหลังเรียนผ่านสื่อออนไลน์ (Google Forms) ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากยิ่งขึ้น	39	2	0	0	0	4.88	0.40
5. กลวิธีแบบสตอรีไลน์							
5.1 ตัวละครในชุดการเรียนมีความน่าสนใจ	40	1	0	0	0	4.98	0.16
5.2 ฉากในชุดการเรียนมีความสวยงาม	40	1	0	0	0	4.98	0.16
5.3 ดนตรีประกอบในชุดการเรียนมีความเหมาะสม	36	3	2	0	0	4.83	0.50
5.4 เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในชุดการเรียนมีความน่าติดตาม	37	2	2	0	0	4.85	0.48
6. ประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนด้วยชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์							
6.1 นักเรียนชอบเรียนด้วยชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์	38	3	0	0	0	4.93	0.30
6.2 นักเรียนสังเกตเห็นความก้าวหน้าของตนเองระหว่างเรียนด้วยชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม โดยใช้กลวิธีแบบสตอรีไลน์	37	2	2	0	0	4.85	0.48
6.3 นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับครูผู้สอน	34	5	2	0	0	4.78	0.53
6.4 นักเรียนเข้าใจการเดาคำศัพท์ในบริบทมากขึ้น	36	3	2	0	0	4.83	0.50



ภาคผนวก ก
แบบสัมภาษณ์

แบบสัมภาษณ์นักเรียนเกี่ยวกับชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม
โดยใช้กลวิธีแบบสตอรี่ไลน์ วิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน เรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท

1. ชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม ประเภท เฟซบุ๊ก

2.1 ตัวอักษร

.....

2.2 ภาพประกอบ

.....

2.3 เนื้อหา

.....

2.2 ภาพประกอบ

.....

2. ชุดการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม ประเภท YouTube

2.1 ตัวอักษร

.....

2.2 ภาพประกอบ

.....

2.3 เนื้อหา

.....

2.4 เสียงประกอบ

.....

2.5 คำศัพท์สำคัญ

.....

2.5 การเชื่อมโยง

.....

.....

3. ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคม ประเภท Google Form

3.1 ความสะดวกในการใช้งาน

.....

4. บทเรียนของบทเรียนคอมพิวเตอร์บนโทรศัพท์เคลื่อนที่

4.1 ปริมาณด้านเนื้อหา

.....

4.2 ความเข้าใจในเนื้อหา

.....



ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	นายพศิน คงภักคพูน
วัน เดือน ปีเกิด	12 กันยายน 2532
สถานที่เกิด	ป้อมปราบ กรุงเทพมหานคร
ประวัติการศึกษา	ครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชามัธยมศึกษา วิชาเอกภาษาอังกฤษ และ วิชาเอกจิตวิทยาการศึกษาและแนะแนว จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พ.ศ. 2556 นิเทศศาสตรบัณฑิต (สื่อสิ่งพิมพ์) มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช พ.ศ. 2556
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนฤทธิณรงค์รอน จังหวัดกรุงเทพมหานคร
ตำแหน่ง	ครู ค.ศ. 1

