

ชื่องานวิจัย การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สื่อออนไลน์ประกอบการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา3
ส32101 ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนท่าแพผดุงวิทย์ อำเภอท่าแพ
จังหวัดสตูล

ผู้วิจัย นายวาริส หลังเมือง

ปีการศึกษา 2565

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สื่อออนไลน์ประกอบการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา 3 ส32101 ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนท่าแพผดุงวิทย์ อำเภอท่าแพ จังหวัดสตูล มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนากระบวนการเรียนรู้ เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของนักเรียนโดยใช้สื่อออนไลน์ประกอบการเรียนในการจัดการเรียนรู้ ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 35 คน โดยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา 3 ส32101 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน โดยใช้สื่อออนไลน์ประกอบการเรียน การวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าร้อยละแล้วนำข้อมูลที่ได้มาเขียนเชิงพรรณนาเชิงวิเคราะห์ พบว่า ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อออนไลน์ประกอบการเรียนนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สื่อออนไลน์ประกอบการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา 3 ส32101 ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนท่าแพผดุงวิทย์ อำเภอท่าแพ จังหวัดสตูล สำเร็จลุล่วงไปด้วยดีจากความอนุเคราะห์ของบุคคลหลายท่านที่ให้ความกรุณาและความช่วยเหลือให้คำแนะนำ ชี้แนะแนวทางและตลอดจนให้ปรึกษา ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณทุกท่านอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้ด้วย

คุณค่าและประโยชน์ของงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบแต่บิดา มารดา คณาจารย์และทุกท่านที่มีส่วนเกี่ยวข้องในความสำเร็จครั้งนี้ด้วย

วาริส หลังเมือง

สารบัญ

| | หน้า |
|--|--------------|
| บทที่ 1 บทนำ | 1-4 |
| ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา | 1 |
| วัตถุประสงค์ของการวิจัย | 3 |
| สมมติฐานการวิจัย | 4 |
| ขอบเขตของการวิจัย | 4 |
| นิยามศัพท์เฉพาะ | 4 |
| | |
| บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง | 5-22 |
| หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 | 5 |
| การจัดหลักสูตร | 7 |
| สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ | 8 |
| ความหมายของสื่อออนไลน์ประกอบการเรียน | 9 |
| งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง | 20 |
| | |
| บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย | 23-25 |
| ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง | 23 |
| เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล | 23 |
| การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย | 23 |
| การเก็บรวบรวมข้อมูล | 24 |
| การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล | 24 |
| | |
| บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล | 26-28 |
| ผลการวิเคราะห์ | 26 |
| | |
| บทที่ 5 สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ | 29-30 |
| สรุปผลการวิจัย | 29 |

| | |
|------------|----|
| อภิปรายผล | 29 |
| ข้อเสนอแนะ | 30 |
| บรรณานุกรม | 31 |

ภาคผนวก

คำอธิบายรายสัปดาห์ 3 ส32101

มาตรฐานและตัวชี้วัด

หน่วยการเรียนรู้และมาตรฐาน/ตัวชี้วัด

โครงสร้างรายวิชา

แผนการจัดการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ที่รายวิชาสังคมศึกษา 3 ส32101

แบบทดสอบก่อน-หลังเรียนรายวิชาสังคมศึกษา 3 ส32101

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2551 ได้บัญญัติในเรื่องแนวทางการจัดการศึกษาหมวด 4 ตามมาตรา 22 ไว้ว่าการจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่า ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุดในกระบวนการเรียนรู้ ต้องจัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียนคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล จัดให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยวิธีต่าง ๆ ตามสติปัญญาและความสามารถของตนการจัดการศึกษามุ่งเน้นความสำคัญทั้งด้านความรู้ ความคิด ความสามารถ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้และความรับผิดชอบต่อสังคมเพื่อพัฒนาคนให้มีความสมดุลโดยยึดหลักผู้เรียนสำคัญที่สุด (กระทรวงศึกษาธิการ.2551:23)

การวิจัยเป็นเครื่องมือสำคัญประการหนึ่งที่จะช่วยให้การปฏิรูปการเรียนรู้ ประสบความสำเร็จ ดังจะเห็นได้จากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2551 ซึ่งเป็นกฎหมายแม่บททางการศึกษาของไทย ได้ให้ความสำคัญกับการวิจัยและกำหนดมาตรา หลายมาตราที่ชี้ให้เห็นว่าการวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ กล่าวคือ มาตรา 24 (5) ระบุให้ใช้การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ผู้เรียนสามารถใช้การวิจัยเพื่อศึกษาค้นคว้าหาคำตอบหรือแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น การวิจัยจึงสัมพันธ์กับกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งจะช่วยฝึก กระบวนการคิด วิเคราะห์ หาเหตุผลในการตอบปัญหา และแก้ไขปัญหา มาตรา 30 ระบุให้ครูผู้สอนทำการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียน ผู้สอนนอกจากจัดกระบวนการเรียนการสอนแล้ว ยังใช้การวิจัยเพื่อศึกษาปัญหาหรือสิ่งที่ต้องการรู้คำตอบ พัฒนาควบคู่กันไปอย่างต่อเนื่อง โดยบูรณาการกระบวนการจัดการเรียนการสอนและทำการวิจัยให้เป็นกระบวนการเดียวกัน

การเรียนการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมในโรงเรียน ส่วนใหญ่จัดผู้เรียนเป็นห้อง ๆ แต่ละห้องมีผู้เรียนจำนวนมาก โดยให้ผู้เรียนเรียนคละกันทั้งเก่งและอ่อน ดังนั้นการปลูกฝังความมีระเบียบวินัย คุณธรรม ความซื่อสัตย์ ความเป็นมนุษย์ ความกตัญญู รักเกียรติภูมิแห่งตน เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม มีความรู้จักคิดวิเคราะห์ การทำงานเป็นกลุ่ม เคารพสิทธิของผู้อื่น เสียสละรักประเทศชาติ เห็นคุณค่าอนุรักษ์และพัฒนาศิลปวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม ศรัทธาในศาสนา จึงพัฒนาให้ผู้เรียนมีคุณธรรมจริยธรรม และเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ได้ยาก เพราะขัดกับหลักจิตวิทยาและธรรมชาติของการเรียนรู้ เพราะผู้เรียนแต่ละคนมีความแตกต่างกันในด้านสติปัญญา ความถนัด คุณธรรมจริยธรรม ความสามารถและประสบการณ์ จึงทำ

ให้ผู้เรียนมีความรู้และความเข้าใจ ในเรื่องที่เรียนแตกต่างกัน ถ้าครูสอนเร็วผู้เรียนที่เรียนอ่อนจะตามไม่ทัน ครู สอนช้าอธิบายมาก ๆ ผู้เรียนก็จะเกิดความเบื่อหน่ายและถ้าเป็นผู้เรียนที่ยังเล็กๆ การปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมจึงเป็นไปได้ยากครูผู้สอนต้องหาวิธีการสอนหลายๆอย่างเพื่อให้ผู้เรียนสนใจและมีเจตคติที่ดีต่อกลุ่มสาระสังคมศึกษาศาสนาและวัฒนธรรม ในการแก้ปัญหาดังกล่าวนี้วิธีหนึ่งที่จะช่วยในการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพและยังปลูกฝังระเบียบวินัยคุณธรรมจริยธรรม ให้ดีขึ้นได้แก่การนำเอาวิธีการสอนมาให้ใช้เหมาะสมกับลักษณะวิชา กล่าวคือครูจะต้องหาวิธีการสอน ที่ได้ผลมาใช้กับนักเรียน ซึ่งจะเป็นสิ่งที่ทำให้การเรียนการสอนดำเนินไปอย่าง มีประสิทธิภาพมากขึ้นกว่าเดิม ปัจจุบันการเจริญก้าวหน้าทางวิทยาการด้านต่างๆ ของโลกยุคโลกาภิวัตน์ มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม วัฒนธรรม คุณธรรม จริยธรรม ครอบครัว ชุมชน และประเทศชาติ จึงทำให้นักเรียนมีพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไป

เมื่อพิจารณาเป้าหมายประการหนึ่งของการจัดการเรียนรู้ คือ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ดี เก่ง มีสุข ผู้สอนจึงมีบทบาทสำคัญในการสร้างผู้เรียนให้ไปสู่เป้าหมายดังกล่าว โดยจะต้องคำนึงมาตรฐาน คุณภาพการจัดการเรียนรู้และบูรณาการการจัดการเรียนการสอนกับการวิจัยให้เป็นกระบวนการเดียวกัน นั่นคือ ผู้สอนจะต้องจัดกระบวนการเรียนการสอน และใช้การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ทำการวิจัยเพื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนในแต่ละระดับการศึกษา และนำผลการวิจัยมาใช้ปรับปรุง กระบวนการเรียนการสอนบางส่วนของผู้เรียน กระบวนการวิจัยจะเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีเครื่องมือการเรียนรู้ติดตัวไปตลอดชีวิต เพราะการเรียนรู้ด้วยกระบวนการวิจัย จะฝึกให้ผู้เรียนค้นคว้าทดลองหรือศึกษาหา ความรู้อย่างมีแผนงานที่เป็นระบบน่าเชื่อถือได้

การศึกษาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมเป็นการศึกษาเกี่ยวกับวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์ ลักษณะทางกายภาพและสภาพสิ่งแวดล้อมที่อยู่ล้อมรอบตัวเรา เป็นการเรียนรู้ที่จะสามารถปรับตัวให้เข้ากับ สภาพสังคมปัจจุบันได้อย่างมีความสุข นางผสมพร ประจันตะเสน (2550) ปัญหาที่พบในการจัดการเรียน การสอนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่องภูมิศาสตร์ นักเรียนไม่เข้าใจกระบวนการในการได้มา ซึ่งความรู้จากการใช้เครื่องมือทางภูมิศาสตร์แล้วนำมาใช้ประยุกต์ในชีวิตประจำวันได้อย่างไร ทำให้นักเรียน เกิดความเบื่อหน่ายท้อแท้ ไม่สนใจเรียน ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนไม่ดี ทางผู้วิจัยจึงเห็นสมควรแก้ปัญหา โดยการสร้างสื่อออนไลน์ประกอบการเรียน ซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนสนใจเรียนมากขึ้นและมีผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนดีขึ้น

รายวิชาสังคมศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดให้รายวิชาสังคมศึกษาเป็นวิชาบังคับ จัดอยู่ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โดยกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ ดังนี้

- มาตรฐาน ส 5.1 เข้าใจลักษณะของโลกทางกายภาพ และความสัมพันธ์ของสรรพสิ่งซึ่งมีผลต่อกัน ใช้แผนที่และเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ ในการค้นหา วิเคราะห์และสรุปข้อมูลตามกระบวนการทางภูมิศาสตร์ ตลอดจนใช้ภูมิสารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ
- มาตรฐาน ส 5.2 เข้าใจปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อมทางกายภาพที่ก่อให้เกิดการสร้างสรรค์วิถีการดำเนินชีวิต มีจิตสำนึก และมีส่วนร่วมในการจัดการทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

การจัดการเรียนรู้ในรายวิชาสังคมศึกษาส่วนใหญ่พบว่า ครูส่วนใหญ่ยังคงใช้วิธีสอนแบบเดิม ใช้การบรรยายให้จบเนื้อหาเพราะรายวิชาสังคมศึกษามีเนื้อหาค่อนข้างมากแต่มีคาบสอนสัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง สอนโดยยึดครูเป็นศูนย์กลาง นักเรียนไม่ค่อยมีส่วนร่วมในกิจกรรม ขาดแคลนสื่อที่กระตุ้นให้ผู้เรียนกระตือรือร้นในการแสวงหาความรู้ ไม่ใช่สื่อการเรียนการสอนที่สามารถกระตุ้นความสนใจให้กับผู้เรียน ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย ขาดทักษะคิดวิเคราะห์เหตุการณ์ต่างๆอย่างมีเหตุผลและไม่สามารถเชื่อมโยงความรู้ที่นำไปสู่การประยุกต์ได้ เป็นต้น

ดังนั้นในฐานะครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมซึ่งสอนในรายวิชาสังคมศึกษา 3 ส32101 เห็นความสำคัญของการพัฒนากิจกรรมเรียนรู้และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนโดยใช้สื่อออนไลน์ประกอบการเรียน ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้ตามศักยภาพ สร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนสนใจบทเรียนตลอดจนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง สามารถอธิบายในสิ่งที่เรียนนามธรรมได้ชัดเจนมากกว่า เห็นภาพเหตุการณ์ตัวอย่าง สามารถวิเคราะห์และเชื่อมโยงความรู้ที่นำไปสู่การประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์โดยใช้สื่อออนไลน์ประกอบการเรียน ในรายวิชาสังคมศึกษา 3 ส32101 ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนท่าแพผดุงวิทย์ อำเภอท่าแพ จังหวัดสตูล
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 5 ในรายวิชาสังคมศึกษา 3 ส32101 ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนท่าแพผดุงวิทย์ อำเภอท่าแพ จังหวัดสตูล

สมมติฐานการวิจัย

1. ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนในรายวิชาสังคมศึกษา 3 ส32101
2. กระบวนการเรียนรู้โดยใช้สื่อออนไลน์ประกอบการเรียน ในรายวิชาสังคมศึกษา 3 ส32101 ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนท่าแพผดุงวิทย์ อำเภอท่าแพ จังหวัดสตูล จำนวน 35 คน ประกอบด้วย

- นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/1 จำนวน 35 คน

2. ตัวแปรที่ศึกษา การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดตัวแปรที่ศึกษา ดังนี้

2.1 ตัวแปรอิสระ (Independent Variable) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อออนไลน์ประกอบการเรียน ในรายวิชาสังคมศึกษา 3 ส32101

2.2 ตัวแปรตาม (Dependent Variable) ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 5 รายวิชาสังคมศึกษา 3 ส32101

3. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย คือ เนื้อหา รายวิชาสังคมศึกษา 3 ส32101

นิยามศัพท์เฉพาะ

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาสาระวิชาของนักเรียนหลังการจัดกิจกรรมเรียนรู้ด้วย ซึ่งวัดได้จากคะแนนของการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา 3 ส32101 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นแบบทดสอบปรนัย ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5/1 โรงเรียนท่าแพผดุงวิทย์ โดยใช้สื่อออนไลน์ ผู้ศึกษาได้ค้นคว้าเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยลำดับเนื้อหาที่เป็นสาระสำคัญ ดังต่อไปนี้

1. หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
2. ความหมายของสื่อออนไลน์
3. แนวคิด/ทฤษฎีในเรื่องสื่อออนไลน์ประกอบการเรียน
4. ความสำคัญของสื่อออนไลน์ประกอบการเรียน
5. องค์ประกอบของสื่อออนไลน์ประกอบการเรียน
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - งานวิจัยในประเทศ

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

โครงสร้างหลักสูตร

เพื่อให้การจัดการศึกษาเป็นไปตามหลักการ จุดหมายและมาตรฐานการเรียนรู้ ที่กำหนดไว้ให้ สถานศึกษาและผู้ที่เกี่ยวข้องมีแนวปฏิบัติในการจัดหลักสูตรสถานศึกษา จึงได้กำหนดโครงสร้างของหลักสูตร การศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้

1. สาระการเรียนรู้

กำหนดสาระการเรียนรู้ตามหลักสูตร ซึ่งประกอบด้วย องค์ความรู้ ทักษะหรือกระบวนการ การเรียนรู้ และคุณลักษณะหรือค่านิยม คุณธรรม จริยธรรมของผู้เรียนเป็น 8 กลุ่ม ดังนี้

- 1.1 ภาษาไทย
- 1.2 คณิตศาสตร์
- 1.3 วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
- 1.4 สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
- 1.5 สุขศึกษาและพลศึกษา
- 1.6 ศิลปะ

1.7 การงานอาชีพ

1.8 ภาษาต่างประเทศ

สาระการเรียนรู้ทั้ง 8 กลุ่มนี้ เป็นพื้นฐานสำคัญที่ผู้เรียนรู้ทุกคนต้องเรียนรู้โดยอาจจัดเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มแรก ประกอบด้วย ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เป็นสาระการเรียนรู้ที่สถานศึกษาต้องใช้เป็นหลักในการจัดการเรียนการสอน เพื่อสร้างพื้นฐานการคิดและเป็นกลยุทธ์ในการแก้ปัญหาและวิกฤตของชาติ กลุ่มที่สอง ประกอบด้วย สุขศึกษาและพลศึกษา ศิลปะ การงานอาชีพ และภาษาต่างประเทศ เป็นสาระการเรียนรู้ที่เสริมสร้างพื้นฐานความเป็นมนุษย์ และสร้างศักยภาพในการคิดและการทำงานอย่างสร้างสรรค์

เรื่องภูมิศาสตร์ หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนดสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ไว้ในสาระการเรียนรู้กลุ่มต่าง ๆ โดยเฉพาะ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน กำหนดสาระการเรียนรู้ในแต่ละกลุ่มไว้เฉพาะส่วนที่จำเป็นในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนทุกคนเท่านั้น สำหรับส่วนที่ตอบสนองความสามารถ ความถนัดและความสนใจของผู้เรียนแต่ละคนนั้น สถานศึกษาสามารถกำหนดเพิ่มขึ้นได้ ให้สอดคล้องและสนองตอบศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคน

2. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

เป็นกิจกรรมที่จัดให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถของตนเองตามศักยภาพ มุ่งเน้นเพิ่มเติมจากกิจกรรมที่ได้จัดให้เรียนรู้ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ทั้ง 8 กลุ่ม การเข้าร่วมและปฏิบัติกิจกรรมที่เหมาะสมร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุขกับกิจกรรมที่เลือกด้วยตนเองตามความถนัด และความสนใจอย่างแท้จริง การพัฒนาที่สำคัญ ได้แก่ การพัฒนาองค์รวมของความเป็นมนุษย์ให้ครบทุกด้าน ทั้งร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม โดยอาจจัดเป็นแนวทางหนึ่งที่จะสนองนโยบายในการสร้างเยาวชนของชาติให้เป็นผู้มีศีลธรรม จริยธรรม มีระเบียบวินัย และมีคุณภาพ เพื่อพัฒนาองค์รวมของความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ปลูกฝังและสร้างจิตสำนึกของการทำประโยชน์เพื่อสังคม ซึ่งสถานศึกษาจะต้องดำเนินการอย่างมีเป้าหมาย มีรูปแบบและวิธีการที่เหมาะสม กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนแบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือ

2.1 กิจกรรมแนะแนว เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาความสามารถของผู้เรียน ให้เหมาะสมตามความแตกต่างระหว่างบุคคล สามารถค้นพบและพัฒนาศักยภาพของตน เสริมสร้างทักษะชีวิต วุฒิภาวะทางอารมณ์ การเรียนรู้ในเชิงหุปัญญา และการสร้างสัมพันธภาพที่ดี ซึ่งผู้สอนทุกคนต้องทำหน้าที่แนะแนวให้คำปรึกษาด้านชีวิต การศึกษาต่อและการพัฒนาตนเองสู่โลกอาชีพและการมีงานทำ

2.2 กิจกรรมนักเรียน เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเองอย่างครบวงจร ตั้งแต่ศึกษาวิเคราะห์ วางแผน ปฏิบัติตามแผน ประเมิน และปรับปรุงการทำงาน โดยเน้นการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม เช่น ลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด และผู้บำเพ็ญประโยชน์ เป็นต้น

3. มาตรฐานการเรียนรู้

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ 8 กลุ่ม ที่เป็นข้อกำหนดคุณภาพผู้เรียนด้านความรู้ ทักษะ กระบวนการ คุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมของแต่ละกลุ่ม เพื่อใช้เป็นจุดมุ่งหมายในการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ซึ่งกำหนดเป็น 2 ลักษณะ คือ

3.1 มาตรฐานการเรียนรู้การศึกษาขั้นพื้นฐาน

เป็นมาตรฐานการเรียนรู้ในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ เมื่อผู้เรียนเรียนจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน

3.2 มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น

เป็นมาตรฐานการเรียนรู้ในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ เมื่อผู้เรียนเรียนจบในแต่ละช่วงชั้น คือ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และ 6 และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และ 6

มาตรฐานการเรียนรู้ในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน กำหนดไว้เฉพาะมาตรฐานการเรียนรู้ที่จำเป็นสำหรับการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนทุกคนเท่านั้น สำหรับมาตรฐานการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับสภาพปัญหาในชุมชนและสังคม ภูมิปัญญาท้องถิ่น คุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อเป็นสมาชิกที่ดีของครอบครัว ชุมชน สังคม และประเทศชาติ ตลอดจนมาตรฐานการเรียนรู้ที่เข้มข้นขึ้นตามความสามารถ ความถนัด และความสนใจของผู้เรียน ให้สถานศึกษาพัฒนาเพิ่มเติมได้

4. เวลาเรียน

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน กำหนดเวลาในการจัดการเรียนรู้และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนไว้ดังนี้

ช่วงชั้นที่ 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 มีเวลาเรียนประมาณปีละ 800 - 1,000 ชั่วโมง

โดยเฉลี่ยวันละ 4 - 5 ชั่วโมง

ช่วงชั้นที่ 2 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 มีเวลาเรียนประมาณปีละ 800 - 1,000 ชั่วโมง

โดยเฉลี่ยวันละ 4 - 5 ชั่วโมง

ช่วงชั้นที่ 3 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3 มีเวลาเรียนประมาณปีละ 1,000 - 1,200 ชั่วโมง

โดยเฉลี่ยวันละ 5 - 6 ชั่วโมง

ช่วงชั้นที่ 4 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 มีเวลาเรียนปีละไม่น้อยกว่า 1,200 ชั่วโมง

โดยเฉลี่ยวันละไม่น้อยกว่า 6 ชั่วโมง

การจัดหลักสูตร

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน เป็นหลักสูตรที่กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ในการพัฒนาผู้เรียน ตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 สำหรับผู้เรียนทุกคน ทุกกลุ่มเป้าหมาย สามารถปรับใช้ได้กับการจัดการศึกษาทุกรูปแบบ ทั้งในระบบ นอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนดสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ เป็นเกณฑ์ในการกำหนดคุณภาพของผู้เรียนเมื่อเรียนจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งกำหนดไว้เฉพาะส่วนที่จำเป็น สำหรับเป็นพื้นฐานในการดำรงชีวิตให้มีคุณภาพ สำหรับสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ตามความสามารถ ความถนัด และความสนใจของผู้เรียน สถานศึกษาสามารถพัฒนาเพิ่มเติมได้ สาระและมาตรฐานการเรียนรู้การศึกษาขั้นพื้นฐานมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

สาระที่ 1 ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม

- มาตรฐาน ส 1.1 รู้ และเข้าใจประวัติ ความสำคัญ ศาสนา หลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือและศาสนาอื่น มีศรัทธาที่ถูกต้อง ยึดมั่น และปฏิบัติตามหลักธรรม เพื่ออยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข
- มาตรฐาน ส 1.2 เข้าใจ ตระหนักและปฏิบัติตนเป็นศาสนิกชนที่ดี และธำรงรักษาพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ

สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

- มาตรฐาน ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และธำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทย และ สังคมโลกอย่างสันติสุข
- มาตรฐาน ส 2.2 เข้าใจระบบการเมืองการปกครองในสังคมปัจจุบัน ยึดมั่น ศรัทธา และธำรงรักษาไว้ซึ่งการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์

- มาตรฐาน ส.3.1 เข้าใจและสามารถบริหารจัดการทรัพยากรในการผลิตและการบริโภคการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า รวมทั้งเข้าใจหลักการของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีดุลยภาพ
- มาตรฐาน ส.3.2 เข้าใจระบบ และสถาบันทางเศรษฐกิจต่าง ๆ ความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจ และความจำเป็นของการร่วมมือกันทางเศรษฐกิจในสังคมโลก

สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์

- มาตรฐาน ส 4.1 เข้าใจความหมาย ความสำคัญของเวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ สามารถใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์มาวิเคราะห์เหตุการณ์ต่างๆ อย่างเป็นระบบ
- มาตรฐาน ส 4.2 เข้าใจพัฒนาการของมนุษยชาติจากอดีตจนถึงปัจจุบัน ในด้านความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์อย่างต่อเนื่อง ตระหนักถึงความสำคัญและสามารถวิเคราะห์ผลกระทบที่เกิดขึ้น
- มาตรฐาน ส 4.3 เข้าใจความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย มีความรัก ความภูมิใจ และธำรงความเป็นไทย

สาระที่ 5 ภูมิศาสตร์

- มาตรฐาน ส 5.1 เข้าใจลักษณะของโลกทางกายภาพ และความสัมพันธ์ของสรรพสิ่งซึ่งมีผลต่อกัน ใช้แผนที่และเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ ในการค้นหา วิเคราะห์และสรุปข้อมูลตามกระบวนการทางภูมิศาสตร์ ตลอดจนใช้ภูมิสารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ
- มาตรฐาน ส 5.2 เข้าใจปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อมทางกายภาพที่ก่อให้เกิดการสร้างสรรค์วิถีการดำเนินชีวิต มีจิตสำนึก และมีส่วนร่วมในการจัดการทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

ความหมายของสื่อออนไลน์ประกอบการเรียน

สื่อสังคมออนไลน์เข้ามามีบทบาทในการดำเนินชีวิตของคนในยุคปัจจุบันเป็นอย่างมาก ทั้งนี้ ได้มีผู้ให้ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ไว้มากมายอาจทั้งเหมือนหรือแตกต่างกันออกไป ดังนี้ ราชบัณฑิตยสถาน (2554) ได้บัญญัติ คำว่า “Social Media” ไว้ว่า “สื่อสังคม” หมายถึง สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเป็นสื่อกลางที่ให้บุคคลทั่วไปมีส่วนร่วมสร้างและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ต่าง ๆ ผ่าน อินเทอร์เน็ตได้ สื่อเหล่านี้เป็นของบริษัทต่างๆ ให้บริการผ่านเว็บไซต์ของตน เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) ทวิตเตอร์ (Twitter) วิกีพีเดีย (Wikipedia) เป็นต้น

ภาณุวัฒน์ กองราช (2554 : 7) ได้ให้ความหมายไว้ว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง เว็บ พื้นฐานในการบริการที่จะให้แต่ละบุคคลสามารถสร้างเครือข่ายอย่างเป็นระบบทั้งระดับเล็กหรือ ใหญ่ในสังคม มีการ

สร้างบัญชีรายชื่อผู้ติดต่อที่สามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือสิ่งที่สนใจ เหมือนกันโดยผ่านการติดต่อกันเป็นเครือข่าย

พิชิต วิจิตรบุญรักษ์ (2554) สื่อสังคม คือ สื่อที่ผู้ส่งสารแบ่งปันสาร ซึ่งอยู่ในรูปแบบต่าง ๆ ไปยังผู้รับสารผ่านเครือข่ายออนไลน์โดยสามารถโต้ตอบกันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร หรือ ผู้รับสารด้วยกันเอง ซึ่งสามารถแบ่งสื่อสังคมออกเป็นประเภทต่าง ๆ ที่ใช้กันบ่อย ๆ คือ บล็อก (Blogging) ทวิตเตอร์และไมโครบล็อก (Twitter and Microblogging) เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking) และการแบ่งปันสื่อทางออนไลน์ (Media Sharing)

ระวี แก้วสุกใส และชัยรัตน์ จุสาโส (2556) ได้ให้ความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง สังคม หรือการรวมตัวกันเพื่อสร้างความสัมพันธ์ในรูปของกลุ่ม คนรูปแบบหนึ่งที่ปรากฏ เกิดขึ้นบนอินเทอร์เน็ต ที่เรียกว่าชุมชนออนไลน์ ทำให้ผู้คนสามารถทำความรู้จัก แลกเปลี่ยนความคิดเห็น แบ่งปันประสบการณ์ร่วมกัน และเชื่อมโยงกันในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง โดยมีการขยายตัว ผ่านการติดต่อสื่อสารอย่างเป็นเครือข่าย เช่น เว็บไซต์ Facebook YouTube Twitter เป็นต้น

กล่าวโดยสรุป สื่อสังคมออนไลน์ เป็นการสื่อสารโดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เป็นการนำ เสนอแบ่งปัน เนื้อหารูปภาพ เสียง ข้อความ คลิปวิดีโอ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อการติดต่อสื่อสาร แลกเปลี่ยน การแบ่งปันเรื่องราวเหตุการณ์ต่าง ๆ ระหว่างบุคคลสองคน หรือกลุ่มบุคคลในลักษณะ ของการเข้าร่วมในเครือข่ายออนไลน์เดียวกัน 2. พัฒนาการและประเภทของสื่อสังคมออนไลน์

ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

โลกในศตวรรษที่ 21 มีช่วงระยะเวลาระหว่าง ค.ศ. 2001 – ค.ศ. 2100 หรือ พ.ศ. 2544 - พ.ศ.2643 ซึ่งเป็นยุคโลกาภิวัตน์ (Globalization) ที่มีการเปลี่ยนแปลง และเจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว อันเป็นผลสืบเนื่องมาจากการใช้เทคโนโลยีเชื่อมข้อมูลต่าง ๆ ของทุกภูมิภาคและทั่วโลก เข้าด้วยกัน ทั้งข้อมูลทางเศรษฐกิจและการลงทุน ความมั่นคงทางการเมืองการปกครอง ความ มั่นคงทางอาหารและพลังงาน ความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และนวัตกรรม การเปลี่ยนแปลง ทรัพยากรธรรมชาติ การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากรและสังคม ซึ่งการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว ส่งผลกระทบต่อการจัดการศึกษา

ดังนั้น การจัดการศึกษาทั่วโลกในศตวรรษที่ 21 จึงเป็นการ จัดการศึกษาที่ต้องเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนก้าวทันการเปลี่ยนแปลงของสังคมและโลกเพื่อใช้ ในการดำรงชีวิตได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ โดยให้ผู้เรียนมี ความรู้ ทักษะ ความสามารถ และสมรรถนะที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน ซึ่งทักษะสำหรับการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ที่สำคัญที่สุด คือ ทักษะการเรียนรู้ (Learning Skill) โดยอ้างอิงรูปแบบ (Model) ที่มาจากเครือข่ายองค์กรความร่วมมือ มือ (Partnership for 21st Century Skills) หรือเรียกย่อว่า เครือข่าย P21 ที่เกิดขึ้นในประเทศ สหรัฐอเมริกาจากความร่วมมือของครู นักการศึกษา ผู้นำทางธุรกิจของบริษัทเอกชนขนาดใหญ่และ องค์กรวิชาชีพระดับประเทศ รวมทั้ง โรงเรียน และสำนักงานการศึกษาของรัฐที่ต้องการให้เยาวชน มีความรู้ ทักษะสำหรับออกไปดำรงชีวิตในโลกศตวรรษที่ 21 (Rotherham,A., & Willingham, D.,2009 อ้างถึง

ใน สุททวิวรรณ ตันตริจนาวงศ์, 2560) ทักษะการเรียนรู้ในโลกศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย 2 ส่วน ได้แก่ 1) ความรู้ แนวคิดสำคัญ ในศตวรรษที่ 21 (21st Century Themes) และ ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) 2) ระบบสนับสนุนการศึกษา (Support Systems) ของศตวรรษที่ 21 โดยมีระบบในการสนับสนุน การเรียนรู้ให้เป็นไปตามเป้าหมายที่แสดงให้เห็นว่าผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนที่จบการศึกษามี ดังนี้ (PCS,2009b อ้างถึงใน สุททวิวรรณ ตันตริจนาวงศ์, 2560) 1) ความรู้ แนวคิดสำคัญในศตวรรษที่ 21 เป็น ความรู้ในวิชาพื้นฐานโดยมุ่งเน้นไปที่การอ่าน (Reading) การเขียน (Writing) คณิตศาสตร์ (Arithmetic) หรือ ที่เรียกว่า 3Rs และแนวคิดที่สำคัญ ในศตวรรษที่ 21 (Key Subjects – 3Rs and 21st Century Themes) รวมทั้งมีทักษะแห่งศตวรรษ ที่ 21 (21st Century Skills) ประกอบด้วย (1) ทักษะชีวิตและอาชีพทำงาน (Life and Career Skills) (2) ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills) โดยมุ่งเน้นไปที่ การคิดวิเคราะห์ (Critical thinking) การสื่อสาร (Communication) การร่วมมือ (Collaboration) การคิด สร้างสรรค์ (Creativity) หรือที่เรียกว่า 4C's และ (3) ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และ เทคโนโลยี (Information, Media and Technology Skills) 2) ระบบสนับสนุนการศึกษา เป็นระบบสนับสนุนการเรียนรู้ ประกอบด้วย (1) มาตรฐาน และการประเมิน (Standards and Assessments) มุ่งเน้นไปที่ความรู้เนื้อหาและ ความเชี่ยวชาญ มีมาตรฐานการเรียนรู้ เน้นการสร้างความรู้ ความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง สามารถแก้ปัญหาได้โดยใช้ แบบ ทดสอบมาตรฐานที่มีคุณภาพสูงในชั้นเรียนและหลังการเรียน (2) หลักสูตรและการสอน (Curriculum and Instruction) มุ่งเน้นการเรียนในรูปแบบสหวิทยาการ บูรณาการนวัตกรรมการเรียนการสอน การเรียนรู้ แบบสืบค้น (Inquiry Based Learning) การเรียนรู้จากการใช้ปัญหาเป็นฐาน

องค์ประกอบของเอกสารประกอบการเรียนสื่อออนไลน์ประกอบการเรียน พัฒนาการและประเภทของสื่อ สังกมออนไลน์

1971 อีเมลหรือจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ เป็นการติดต่อกันโดยผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (อินเทอร์เน็ต) การใช้งานคือพิมพ์ข้อความและคลิกคำสั่ง เพื่อส่งออกไป โดยจะมีชื่อของผู้รับเรียกว่าE-mail Address เป็นหลักในการรับส่ง

1979 เกิดอินเทอร์เน็ตในยุคแรก ด้วยUSENETย่อมาจาก user network เป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ใหญ่เป็นตัวอำนวยความสะดวกในอินเทอร์เน็ต (internet)อีกทีหนึ่ง เป็นผู้จัดการเกี่ยวกับเรื่องข่าวสารต่าง ๆ ส่วนใหญ่จะใช้กับระบบยูนิกซ์ (UNIX)

1979 โปรแกรมแชต IRC เป็นรูปแบบในการพูดคุยบนอินเทอร์เน็ต โดยมีรูปแบบในการสนทนาแบบ กลุ่ม ใน 1 กลุ่มสนทนาเรียกว่าช่อง (channel) และมีการเปิดให้สนทนาแบบ หนึ่งต่อ-หนึ่ง ผ่านระบบส่ง ข้อความส่วนตัว

1989 WWW (World Wide Web) ย่อมาจาก Wold Wide Web คือ เครือข่ายที่เชื่อมต่อกันทั่วโลก เรียกว่า เว็บ คือรูปแบบหนึ่งของระบบการเชื่อมโยงเครือข่ายข่าวสาร ใช้ในการค้นหาข้อมูลข่าวสารบน Internet ไปยังแหล่งข้อมูลต่าง ๆ

1991 เกิดเว็บเพจ เว็บเพจ (webpage) คือหน้าต่างที่สามารถแสดงข้อมูลตัวเลข ตัวอักษร รูปภาพ เพลง หรือวิดีโอ โดยในทุกหน้าต่างที่มีข้อมูลเหล่านี้ภายในเว็บไซต์นั้น จะถูกเรียกว่า webpage

1993 เว็บเบราว์เซอร์ Mosaic เป็นเว็บเบราว์เซอร์ และโพรโทคอล สำหรับ FTP Usenet และ Gopher โดยโมเสกเป็นเว็บเบราว์เซอร์ ลักษณะกราฟิกที่นิยมตัวแรกของโลก

1995 เว็บไซต์ชื่อว่า GeoCities คือการให้พื้นที่สร้างโฮมเพจส่วนตัวแก่สมาชิกฟรี

1996 โปรแกรมแชต ICQ เป็นโปรแกรมสำหรับการติดต่อสื่อสารผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

1997 เว็บไซต์ Hotmail เป็นบริการฟรีอีเมล

1998 เว็บไซต์ Google เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการในการค้นหาข้อมูลในโลกของอินเทอร์เน็ต

2001 สารานุกรม Wikipedia มีหลายภาษา สามารถเข้าไปอ่านได้ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตโดยไม่ต้องสมัครสมาชิก สามารถปรับปรุงเพิ่มเติมเนื้อหาได้

2004 Facebook เว็บไซต์ที่ให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ผ่าน Internet หรือ เป็น Social Network สมาชิกสามารถสร้างพื้นที่ส่วนตัว สำหรับแนะนำตัวเอง ติดต่อสื่อสารกับเพื่อนได้ทั้งแบบเป็นข้อความ ภาพ เสียง และ วิดีโอ

2006 Twitter ทวิตเตอร์ เป็นบริการเครือข่ายสังคมออนไลน์จำพวกไมโครบล็อก โดยผู้ใช้สามารถส่งข้อความยาวไม่เกิน 280 ตัวอักษร

2007 Tumblr microblogging และเว็บไซต์เครือข่ายสังคมบริการนี้อ่อนุญาตให้ผู้ใช้โพสต์เนื้อหา มัลติมีเดียและเนื้อหาอื่น ๆ ลงในบล็อกแบบสั้น ผู้ใช้สามารถติดตามบล็อกของผู้ใช้คนอื่น ๆ ได้

2008 Soundcloud เป็นบริการสมัครสมาชิกทางเว็บเพื่อฟังเพลงต้นฉบับที่อัปโหลด รวบรวมศิลปิน และผู้สร้างเข้าสู่แพลตฟอร์มพร้อมกับผู้ฟังนับล้านคน

2009 WhatsApp โปรแกรมประยุกต์สำหรับโทรศัพท์เคลื่อนที่ ใช้ส่งข้อความ ส่งรูปภาพ เสียง วิดีโอ รายชื่อติดต่อ และสถานที่ ไปสู่ผู้อื่น

2009 Foursquare เป็นบริการเครือข่ายสังคมที่มีลักษณะคือการอ้างอิงสถานที่

2011 Google+ เป็นบริการเครือข่ายสังคมให้บริการโดยกูเกิล ผู้ที่จะเข้ามาทดลองใช้ต้องได้รับเชิญจากบุคคลที่ใช้อยู่เท่านั้น

2013 Snapchat เป็นแอปพลิเคชัน การรับส่งข้อความมัลติมีเดียที่ใช้ทั่วโลก

หลักการนำสื่อสังคมออนไลน์มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21

นพลสิทธิ์ ไตรสิทธิวัฒน์ (2556) กล่าวถึงกฎเกณฑ์และแนวปฏิบัติการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social media roles) สำหรับการนำมาใช้ในการเรียนการสอน ดังนี้

1. ครูต้องรู้แนวนโยบายของหน่วยงานว่ามีนโยบายอย่างไรกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอน มีการสนับสนุนมากน้อยเพียงใด
2. เมื่อครูจำเป็นจะต้องนำผลงานของคนอื่นมาใช้จะต้องอ้างถึงเจ้าของผลงานที่สร้างขึ้นเพื่อการให้เกียรติผู้ที่เป็นเจ้าของผลงาน
3. พึงใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างระมัดระวัง
4. ใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมีมารยาททางสังคม
5. ผลิตเนื้อหาสาระ ให้ตรงกับสมรรถนะความรู้ และความสามารถของผู้ใช้
6. การโต้ตอบระหว่างกันควรคำนึงถึงความเหมาะสมระหว่างกัน
7. เมื่อเกิดข้อผิดพลาดจะต้องยอมรับในสิ่งที่เกิดขึ้น และรีบดำเนินการปรับปรุงแก้ไขข้อผิดพลาดเหล่านั้น

ธนวัฒน์ วรรณประภา (2560) กล่าวถึงหลักการของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อการจัดการเรียนการสอน ดังนี้

1. การใช้สื่อสังคมออนไลน์จะต้องสัมพันธ์กับเนื้อหาและจุดมุ่งหมายที่จะสอน
2. การนำสื่อสังคมออนไลน์มาใช้นั้นจะต้องมีเหมาะสมกับวัย ระดับชั้น ความรู้ และประสบการณ์ของผู้เรียน
3. การใช้สื่อสังคมออนไลน์จะต้องมีความเหมาะสมกับกระบวนการสอน และรูปแบบการสอน
4. การใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอน จะต้องคำนึงถึงหลักการทางจิตวิทยาการเรียนรู้ จิตวิทยาพัฒนาการ และพัฒนาการทางสติปัญญาของผู้เรียนด้วย สื่อสังคมออนไลน์ที่ถูกนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนล้วนมีประโยชน์ถ้าเลือกใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียน และกิจกรรมที่จะนำสื่อสังคมออนไลน์มาใช้ กิจกรรมการเรียนการสอนต่างก็มีเป้าหมายที่แตกต่างกันออกไป เช่น รับส่งการบ้าน การ

ติดต่อประชาสัมพันธ์เผยแพร่ข้อมูล การสอบถามในเรื่องที่สงสัยระหว่างเพื่อนกับเพื่อน หรือผู้สอนกับผู้เรียน เป็นต้นดังนั้นการเลือกใช้สื่อสังคมออนไลน์ต้องเลือกใช้ให้เหมาะสมเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด

ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์

ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ มีด้วยกันหลายชนิด ขึ้นอยู่กับลักษณะของการนำมาใช้โดยสามารถแบ่งเป็นกลุ่มหลักดังนี้

1. Weblogs หรือเรียกสั้นๆ ว่า Blogs คือ สื่อส่วนบุคคลบนอินเทอร์เน็ตที่ใช้เผยแพร่ข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ ข้อคิดเห็น บันทึกส่วนตัว โดยสามารถแบ่งปันให้บุคคลอื่นๆ โดยผู้รับสารสามารถเข้าไปอ่าน หรือแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมได้ ซึ่งการแสดงเนื้อหาของบล็อกนั้นจะเรียงลำดับจากเนื้อหาใหม่ไปสู่เนื้อหาเก่า ผู้เขียน และผู้อ่านสามารถค้นหาเนื้อหาย้อนหลังเพื่ออ่านและแก้ไขเพิ่มเติมได้ตลอดเวลา เช่น Exteen, Bloggang, Wordpress, Blogger, Okanation

2. Social Networking หรือเครือข่ายทางสังคมในอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นเครือข่ายทางสังคมที่ใช้สำหรับเชื่อมต่อระหว่างบุคคล กลุ่มบุคคล เพื่อให้เกิดเป็นกลุ่มสังคม (Social Community) เพื่อร่วมกันแลกเปลี่ยน และแบ่งปันข้อมูลระหว่างกันทั้งด้านธุรกิจ การเมือง การศึกษา เช่น Facebook, Hi5, Ning, LinkedIn, MySpace, Youmeo, Friendste

3. Micro Blogging และ Micro Sharing หรือที่เรียกกันว่า “บล็อกจิ๋ว” ซึ่งเป็นเว็บเซอร์วิสหรือเว็บไซต์ที่ให้บริการแก่บุคคลทั่วไป สำหรับให้ผู้ให้บริการเขียนข้อความสั้นๆ ประมาณ 140 ตัวอักษร ที่เรียกว่า “Status” หรือ “Notice” เพื่อแสดงสถานะของตัวเองว่ากำลังทำอะไรอยู่ หรือแจ้งข่าวสารต่างๆ แก่กลุ่มเพื่อนในสังคมออนไลน์ (Online Social Network) (Wikipedia, 2010) ทั้งนี้การกำหนดให้ใช้ข้อมูลในรูปแบบข้อความสั้นๆ ก็เพื่อให้ผู้ใช้ที่เป็นทั้งผู้เขียนและผู้อ่านเข้าใจง่าย ที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลายคือ Twitter

4. Online Video เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการวิดีโอออนไลน์โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย ซึ่งปัจจุบันได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายและขยายตัวอย่างรวดเร็ว เนื่องจากเนื้อหาที่น่าสนใจในวิดีโอออนไลน์ไม่ถูกจำกัดโดยผังรายการที่แน่นอนและตายตัว ทำให้ผู้ให้บริการสามารถติดตามชมได้อย่างต่อเนื่อง เพราะไม่มีโฆษณาคั่น รวมทั้งผู้ใช้สามารถเลือกชมเนื้อหาได้ตามความต้องการและยังสามารถเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้องได้จำนวนมากอีกด้วย เช่น Youtube, MSN, Yahoo

5. Photo Sharing เป็นเว็บไซต์ที่เน้นให้บริการฝากรูปภาพโดยผู้ให้บริการสามารถอัปโหลดและดาวน์โหลดรูปภาพเพื่อนำมาใช้งานได้ ที่สำคัญนอกเหนือจากผู้ให้บริการจะมีโอกาสแบ่งปันรูปภาพแล้ว ยังสามารถใช้เป็นพื้นที่ เพื่อเสนอขายภาพที่ตนเองนำไปฝากได้อีกด้วย เช่น Flickr, Photobucket, Photoshop, Express, Zoom

6. Wikis เป็นเว็บไซต์ที่มีลักษณะเป็นแหล่งข้อมูลหรือความรู้ (Data/Knowledge) ซึ่งผู้เขียนส่วนใหญ่อาจจะเป็นนักวิชาการ นักวิชาชีพหรือผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางด้านต่างๆ ทั้งการเมือง เศรษฐกิจ สังคม

วัฒนธรรม ซึ่งผู้ใช้สามารถเขียนหรือแก้ไขข้อมูลได้อย่างอิสระ เช่น Wikipedia, Google Earth, diggZy Favorites Online

7. Virtual Worlds คือการสร้างโลกจินตนาการโดยจำลองส่วนหนึ่งของชีวิตลงไป จัดเป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่บรรดาผู้ท่องโลกไซเบอร์ใช้เพื่อสื่อสารระหว่างกันบนอินเทอร์เน็ตในลักษณะโลกเสมือนจริง (Virtual Reality) ซึ่งผู้ที่เข้าไปใช้บริการอาจจะบริษัทหรือองค์กรด้านธุรกิจ ด้านการศึกษา รวมถึงองค์กรด้านสื่อ เช่น สำนักข่าวรอยเตอร์ สำนักข่าวซีเอ็นเอ็น ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการซื้อพื้นที่เพื่อให้บุคคลในบริษัทหรือองค์กรได้มีช่องทางในการนำเสนอเรื่องราวต่างๆ ไปยังกลุ่มเครือข่ายผู้ใช้สื่อออนไลน์ ซึ่งอาจจะเป็นกลุ่ม ลูกค้า ทั้งหลัก และรองหรือ ผู้ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ ของบริษัท หรือองค์กรก็ได้ ปัจจุบันเว็บไซต์ที่ใช้หลัก Virtual Worlds ที่ประสบผลสำเร็จและมีชื่อเสียง คือ Second life

8. Crowd Sourcing มาจากการรวมของคำสองคำคือ Crowd และ Outsourcing เป็นหลักการขอความร่วมมือจากบุคคลในเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยสามารถจัดทำในรูปของเว็บไซต์ที่มีวัตถุประสงค์หลัก เพื่อค้นหาคำตอบและวิธีการแก้ปัญหาต่างๆทั้งทางธุรกิจ การศึกษา รวมทั้งการสื่อสาร โดยอาจจะเป็นการดึงความร่วมมือจากเครือข่ายทางสังคมมาช่วยตรวจสอบข้อมูลเสนอความคิดเห็นหรือให้ข้อเสนอแนะ กลุ่มคนที่เข้ามาให้ข้อมูลอาจจะเป็นประชาชนทั่วไปหรือผู้มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านที่อยู่ในภาคธุรกิจหรือแม้แต่ในสังคมนักข่าว ข้อดีของการใช้หลัก Crowd sourcing คือ ทำให้เกิดความหลากหลายทางความคิดเพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาที่มีประสิทธิภาพ ตลอดจนช่วยตรวจสอบหรือคัดกรองข้อมูลซึ่งเป็นปัญหาสาธารณะร่วมกันได้ เช่น Idea storm, Mystarbucks Idea

9. Podcasting หรือ Podcast มาจากการรวมตัวของสองคำ คือ “Pod” กับ “Broadcasting” ซึ่ง “POD” หรือ Personal On - Demand คือ อุปสงค์หรือความต้องการส่วนบุคคล ส่วน “Broadcasting” เป็นการนำสื่อต่างๆ มารวมกันในรูปของภาพและเสียง หรืออาจกล่าวง่ายๆ Podcast คือ การบันทึกภาพและเสียง แล้วนำมาไว้ในเว็บเพจ (Web Page) เพื่อเผยแพร่ให้บุคคลภายนอก (The public in general) ที่สนใจดาวน์โหลดเพื่อนำไปใช้งาน เช่น Dual Geek Podcast, Wiggly Podcast

10. Discuss / Review/ Opinion เป็นเว็บบอร์ดที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสามารถแสดงความคิดเห็น โดยอาจจะเกี่ยวกับ สินค้าหรือบริการ ประเด็นสาธารณะทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม เช่น Epinions, Moutshut, Yahoo!Answer, Pantip, Yelp

อุปกรณ์เครื่องมือทางสื่อสังคมออนไลน์

คอมพิวเตอร์ คือ เครื่องคำนวณ อิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถทำงานคำนวณผลและเปรียบเทียบค่าตามชุดคำสั่งด้วยความเร็วสูงอย่างต่อเนื่องและอัตโนมัติ พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2525 ได้ให้คำจำกัดความของคอมพิวเตอร์ไว้ก่อนข้างกะทัดรัดว่า เครื่องอิเล็กทรอนิกส์แบบอัตโนมัติ ทำหน้าที่เสมือนสมองกล ใช้สำหรับแก้ปัญหาต่างๆ ทั้งที่ง่ายและซับซ้อน โดยวิธีทางคณิตศาสตร์ หรืออาจกล่าวได้ว่า เครื่องคอมพิวเตอร์หมายถึง เครื่องมือที่ช่วยในการคำนวณและการประมวลผลข้อมูล

สมาร์ทโฟน (SmartPhone) คือ โทรศัพท์มือถือที่นอกเหนือจากใช้โทรออก-รับสายแล้วยังมีแอปพลิเคชันให้ใช้งานมากมาย สามารถรองรับการใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่าน 3G, Wi-Fi และสามารถใช้งานโซเชียลเน็ตเวิร์คและแอปพลิเคชันสนทนาชั้นนำ เช่น LINE, Youtube, Facebook, Twitter ฯลฯ โดยที่ผู้ใช้สามารถปรับแต่งลูกเล่นการใช้งานสมาร์ทโฟนให้ตรงกับความต้องการได้มากกว่ามือถือธรรมดา ผู้ผลิตสมาร์ทโฟนรุ่นใหม่ ๆ นิยมผลิตสมาร์ทโฟนที่มีหน้าจอระบบสัมผัส, ใส่กล้องถ่ายรูปที่มีความละเอียดสูง, ออกแบบดีไซน์ให้สวยงามทันสมัย, มีแอปพลิเคชันและลูกเล่นที่น่าสนใจ

แท็บเล็ต (Tablet) คือ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่มีหน้าจอระบบสัมผัสขนาดใหญ่ มีขนาดหน้าจอตั้งแต่ 7 นิ้วขึ้นไป พกพาได้สะดวก สามารถใช้งานหน้าจอผ่านการสัมผัสผ่านปลายนิ้วได้โดยตรง มีแอปพลิเคชันมากมายให้เลือกใช้ ไม่ว่าจะรับ-ส่งอีเมล, เล่นอินเทอร์เน็ต, ดูหนัง, ฟังเพลง, เล่นเกม หรือแม้กระทั่งใช้ทำงานเอกสารออฟฟิศ ข้อดีของแท็บเล็ตคือมีหน้าจอที่กว้าง ทำให้มีพื้นที่การใช้งานเยอะ มีน้ำหนักเบา พกพาได้สะดวกกว่าโน้ตบุ๊กหรือ คอมพิวเตอร์ สามารถจดบันทึกหรือใช้เป็นอุปกรณ์เพื่อการศึกษาได้เป็นอย่างดี

อุปกรณ์เครือข่าย

เซิร์ฟเวอร์ (Server) หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า เครื่องแม่ข่าย เป็นเครื่องคอมพิวเตอร์หลักในเครือข่ายที่ทำหน้าที่จัดเก็บและให้บริการไฟล์ข้อมูลและทรัพยากรอื่นๆ กับคอมพิวเตอร์เครื่องอื่น ๆ ใน เครือข่าย โดยปกติคอมพิวเตอร์ที่นำมาใช้เป็นเซิร์ฟเวอร์มักจะเป็นเครื่องที่มีสมรรถนะสูง และมีฮาร์ดดิสก์ความจำสูงกว่าคอมพิวเตอร์เครื่องอื่น ๆ ในเครือข่าย

ไคลเอนต์ (Client) หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า เครื่องลูกข่าย เป็นคอมพิวเตอร์ในเครือข่ายที่ร้องขอบริการและเข้าถึงไฟล์ข้อมูลที่จัดเก็บในเซิร์ฟเวอร์ หรือพุดง่าย ๆ ก็คือ ไคลเอนต์ เป็นคอมพิวเตอร์ ของผู้ใช้แต่ละคนในระบบเครือข่าย

ฮับ (HUB) หรือ เรียก รีพีตเตอร์ (Repeater) คืออุปกรณ์ที่ใช้เชื่อมต่อกลุ่มคอมพิวเตอร์ ฮับ มีหน้าที่รับส่งเฟรมข้อมูลทุกเฟรมที่ได้รับจากพอร์ตใดพอร์ตหนึ่ง ไปยังพอร์ตที่เหลือ คอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อเข้ากับฮับจะแชร์แบนด์วิธหรืออัตราข้อมูลของเครือข่าย เพราะฉะนั้นถ้ามีคอมพิวเตอร์เชื่อมต่อมากจะทำให้อัตราการส่งข้อมูลลดลง

เน็ตเวิร์ค สวิตช์ (Switch) คืออุปกรณ์เครือข่ายที่ทำหน้าที่ในเลเยอร์ที่ 2 และทำหน้าที่ส่งข้อมูลที่ได้รับมาจากพอร์ตหนึ่งไปยังพอร์ตเฉพาะที่เป็นปลายทางเท่านั้น และทำให้คอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อกับพอร์ตที่เหลือส่งข้อมูลถึงกันในเวลาเดียวกัน ดังนั้น อัตราการรับส่งข้อมูลหรือแบนด์วิธจึงไม่ขึ้นอยู่กับคอมพิวเตอร์ ปัจจุบันนิยมเชื่อมต่อแบบนี้มากกว่าฮับเพราะลดปัญหาการชนกันของข้อมูล

เราเตอร์ (Router) เป็นอุปกรณ์ที่ทำหน้าที่ในเลเยอร์ที่ 3 เราเตอร์จะอ่านที่อยู่ (Address) ของสถานีปลายทางที่ส่วนหัว (Header) ข้อแพ็กเก็ตข้อมูล เพื่อที่จะกำหนดและส่งแพ็กเก็ตต่อไป เราเตอร์จะมีตัวจัดเส้นทางในแพ็กเก็ต เรียกว่า เราตติ้งเทเบิล (Routing Table) หรือตารางจัดเส้นทางนอกจากนี้ยังส่งข้อมูลไปยัง

เครือข่ายที่ให้ โพรโทคอลต่างกันได้ เช่น IP (Internet Protocol) IPX (Internet Package Exchange) และ AppleTalk นอกจากนี้ยังเชื่อมต่อกับเครือข่ายอื่นได้ เช่น เครือข่ายอินเทอร์เน็ต

บริดจ์ (Bridge) เป็นอุปกรณ์ที่มักจะใช้ในการเชื่อมต่อวงแลน (LAN Segments) เข้าด้วยกัน ทำให้สามารถขยายขอบเขตของ LAN ออกไปได้เรื่อยๆ โดยที่ประสิทธิภาพรวมของระบบ ไม่ลดลงมากนัก เนื่องจากการติดต่อของเครื่องที่อยู่ในเซกเมนต์เดียวกันจะไม่ถูกส่งผ่าน ไปรบกวนการจราจรของเซกเมนต์อื่น และเนื่องจากบริดจ์เป็นอุปกรณ์ที่ทำงานอยู่ในระดับ Data Link Layer จึงทำให้สามารถใช้ในการเชื่อมต่อเครือข่ายที่แตกต่างกันในระดับ Physical และ Data Link ได้ เช่น ระหว่าง Ethernet กับ Token Ring เป็นต้น บริดจ์มักจะถูกใช้ในการเชื่อมเครือข่ายย่อยๆ ในองค์กรเข้าด้วยกันเป็นเครือข่ายใหญ่ เพียงเครือข่ายเดียว เพื่อให้เครือข่ายย่อยๆ เหล่านี้สามารถติดต่อกับเครือข่ายย่อยอื่นๆ ได้

เกตเวย์ (Gateway) เป็นอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ที่เชื่อมต่อเครือข่ายต่างประเภทเข้าด้วยกัน เช่น การใช้เกตเวย์ในการเชื่อมต่อเครือข่าย ที่เป็นคอมพิวเตอร์ประเภทพีซี (PC) เข้ากับคอมพิวเตอร์ประเภทแมคอินทอช (MAC) เป็นต้น

ประโยชน์และข้อจำกัดของสังคมออนไลน์

แม้ลักษณะของเครือข่ายสังคมออนไลน์ จะเป็นสื่อให้ข้อมูลข่าวสารสามารถกระจายออกไปอย่างรวดเร็วและกว้างขวางมีคุณประโยชน์มากมายในด้านการติดต่อสื่อสาร แต่ก็เปรียบเสมือนดาบสองคมหากผู้ใช้ขาดคุณธรรมจริยธรรม สามัญสำนึก การรู้จักเคารพสิทธิ ของผู้อื่น และความระมัดระวังในการใช้แล้ว สังคมออนไลน์เหล่านี้ก็จะเป็ 'สังคมอันตราย'ที่จะเป็นด้านมืดของสังคมไทย

ประโยชน์ของ Social networks เครือข่ายสังคมออนไลน์

1. สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ในสิ่งที่สนใจร่วมกันได้
2. เป็นคลังข้อมูลความรู้ขนาดย่อมเพราะเราสามารถเสนอและแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความรู้หรือตั้งคำถามในเรื่องต่างๆ เพื่อให้บุคคลอื่นที่สนใจหรือมีคำตอบได้ช่วยกันตอบ
3. ประหยัดค่าใช้จ่ายในการติดต่อสื่อสารกับคนอื่น สะดวกและรวดเร็ว
4. เป็นสื่อในการนำเสนอผลงานของตัวเอง เช่น งานเขียน รูปภาพ วิดีโอต่างๆ เพื่อให้ผู้อื่นได้เข้ามารับชมและแสดงความคิดเห็น
5. ใช้เป็นสื่อในการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ หรือบริการลูกค้าสำหรับบริษัทและองค์กรต่างๆ ช่วยสร้างความเชื่อมั่นให้ลูกค้า
6. ช่วยสร้างผลงานและรายได้ให้แก่ผู้ใช้งาน เกิดการจ้างงานแบบใหม่ๆ ขึ้น
7. คลายเครียดได้สำหรับผู้ที่ใช้ที่ต้องการหาเพื่อนคุยเล่นสนุกๆ
8. สร้างความสัมพันธ์ที่ดีจากเพื่อนสู่เพื่อนได้

ข้อจำกัดของSocial networks เครือข่ายสังคมออนไลน์

1. เว็บไซต์ให้บริการบางแห่งอาจจะเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวมากเกินไป หากผู้ใช้บริการไม่ระมัดระวังในการกรอกข้อมูล อาจถูกผู้ไม่หวังดีนำมาใช้ในทางเสียหาย หรือละเมิดสิทธิส่วนบุคคลได้
2. Social Network เป็นสังคมออนไลน์ที่กว้าง หากผู้ใช้รู้เท่าไม่ถึงการณ์หรือขาดวิจารณญาณ อาจโดนหลอกลวงผ่านอินเทอร์เน็ต หรือการนัดเจอกันเพื่อจุดประสงค์ร้าย ตามที่เป็นข่าวตามหน้าหนังสือพิมพ์
3. เป็นช่องทางในการถูกละเมิดลิขสิทธิ์ ขโมยผลงาน หรือถูกแอบอ้าง เพราะ Social Network Service เป็นสื่อในการเผยแพร่ผลงาน รูปภาพต่างๆ ของเราให้บุคคลอื่นได้ดูและแสดงความคิดเห็น
4. ข้อมูลที่ต้องกรอกเพื่อสมัครสมาชิกและแสดงบนเว็บไซต์ในรูปแบบ Social Network ยากแก่การตรวจสอบว่าจริงหรือไม่ ดังนั้นอาจเกิดปัญหาเกี่ยวกับเว็บไซต์ที่กำหนดอายุการสมัครสมาชิก หรือการถูกลอกโดยบุคคลที่ไม่มีตัวตนได้
5. ผู้ใช้ที่เล่น social network และอยู่กับหน้าจอคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานอาจสายตาเสียได้หรือบางคนอาจตาบอดได้
6. ถ้าผู้ใช้หมกหมุ่นอยู่กับ social network มากเกินไปอาจทำให้เสียการเรียนหรือผลการเรียนตกต่ำลงได้
7. จะทำให้เสียเวลาถ้าผู้ใช้ใช้อย่างไร้ประโยชน์จะเห็นได้ว่า เฟซบุ๊กเป็นศูนย์แห่งการเรียนรู้และเป็นห้องโถงการศึกษาขนาดใหญ่ที่ทรงประสิทธิภาพในการเรียนรู้แบบไร้ขีดจำกัด ซึ่งครูผู้สอนและผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้จากทุกที่ ทุกเวลา ตลอดวันละ24 ชั่วโมง สัปดาห์ละ 7 วัน ฉะนั้น ผู้บริหารการศึกษาจึงควรกำหนดแนวปฏิบัติในการใช้ เฟซบุ๊กอย่างเหมาะสมเพื่อช่วยลดความเสี่ยงด้านการใช้เฟซบุ๊กไปในทางที่ผิดหรือด้านการก่อให้เกิดความเสื่อมเสียชื่อเสียงแก่สถานศึกษา ยิ่งกว่านั้น ผู้บริหารการศึกษาจำเป็นต้องพัฒนานโยบายการใช้ เฟซบุ๊กที่มีอยู่เป็นระยะๆ เพื่อให้เข้ากับสถานการณ์และยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไปด้วย

ประโยชน์ของการใช้เฟซบุ๊กเพื่อการเรียนการสอน

1. สื่อสารถึงนักศึกษาได้อย่างรวดเร็วกว่าการใช้อีเมลล์หรืออีเลิร์นนิ่ง
2. ส่งเสริมการกระตุ้นให้นักศึกษาได้แบ่งปันความรู้ แลกเปลี่ยนความคิดได้อย่างทั่วถึงและรวดเร็ว
3. นักศึกษามีความสะดวกในการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร

ข้อจำกัดของการใช้เฟซบุ๊กเพื่อการเรียนการสอน

1. อาจละเมิดสิทธิส่วนบุคคลได้
2. อาจารย์หรือนักศึกษาไม่เป็นส่วนตัวในการข้อความหรือรูปภาพต่างๆ

ประโยชน์และข้อจำกัด การประยุกต์ใช้งาน Youtubeเพื่อการเรียนการสอน

Youtube เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการแลกเปลี่ยนภาพวิดีโอระหว่างผู้ใช้ได้ฟรี โดยนำเทคโนโลยีของ Adobe Flashมาใช้ในการแสดงภาพวิดีโอ ซึ่งยูทูปมีนโยบายไม่ให้อัปโหลดคลิปที่มีภาพโป๊เปลือยและคลิปที่มีลิขสิทธิ์ นอกเสียจากเจ้าของลิขสิทธิ์ได้อัปโหลดเองเมื่อสมัครสมาชิกแล้วผู้ใช้จะสามารถใส่ภาพวิดีโอเข้าไปแบ่งปันภาพวิดีโอให้คนอื่นดูด้วยแต่หากไม่ได้สมัครสมาชิกก็สามารถเข้าไปเปิดดูภาพวิดีโอที่ผู้ใช้คนอื่น ๆ ใส่ไว้ในYoutubeได้แม้จะก่อตั้งได้เพียงไม่นาน (youtubeก่อตั้งขึ้นเมื่อเดือนกุมภาพันธ์ ค.ศ.2005) Youtube เติบโตอย่างรวดเร็วมาก เป็นที่รู้จักกันแพร่หลายและได้รับความนิยมทั่วโลก ต่อมาปี ค.ศ.2006ยูทูปก็ซื้อยูทูปตอนนี้ยูทูปจึงกลายเป็นส่วนหนึ่งของกูเกิ้ลแล้ว แต่ด้วยตัวยูทูปเองที่มีเนื้อหามากมายเป็นแสนชิ้น ทั้งสื่อและเครื่องมือการเรียนรู้ที่สามารถใช้เป็นการเรียนการสอนในห้องเรียนได้ แต่ในขณะเดียวกันก็มีสื่อประเภทที่ลุ่มเสี่ยง และทำให้เด็กและเยาวชนไขว่เขวไปได้ ทั้งจากมิวสิควิดีโอ การ์ตูน และไม่ได้ใช้เป็นช่องทางเพื่อการเรียนรู้สักทีเดียว จึงเป็นที่มาของการเปิดหน้าการศึกษาล่าสุดของยูทูปขึ้นที่เรียกว่า“ยูทูปสำหรับโรงเรียน” หรือ (Youtube for Schools) เป็นช่องทางการเรียนรู้ที่จัดตั้งขึ้น โดยจะมีเนื้อแต่เรื่องการศึกษาแต่เพียงอย่างเดียว โดยได้ร่วมมือกับภาคีด้านการศึกษากว่า600แห่ง เช่น TED,Smithsonian เว็บไซต์ชื่อดังเรื่องที่ได้รวบรวมแหล่งเรียนรู้และนิทรรศการต่างๆเอาไว้,Steve Spangler แหล่งผลิตเกมและของเล่นเพื่อการพัฒนาทักษะด้านวิทยาศาสตร์ หรือNumberphile ที่สอนคณิตศาสตร์ออนไลน์ เป็นต้น นอกจากนี้เพื่อให้ง่ายต่อการค้นหา ยูทูปได้ทำงานร่วมกับครูในการจัดแบ่งเนื้อหากว่า300ชิ้น ออกเป็นรายวิชา และระดับชั้น โดยสื่อเหล่านี้ ยูทูปเชื่อว่าจะช่วยเสริมการเรียนรู้ในห้องเรียนได้เป็นอย่างดี ทำให้ห้องเรียนสนุกสนานขึ้น และเด็ก ๆ ก็ตั้งใจเรียนมากยิ่งขึ้น

ประโยชน์ของ YouTube สำหรับโรงเรียน

1. กว้างขวางครอบคลุมYouTubeสำหรับโรงเรียนเปิดโอกาสให้โรงเรียนต่างๆ เข้าถึงวิดีโอเพื่อการศึกษาริเริ่มแสนรายการจาก YouTube EDU วิดีโอเหล่านี้มาจากองค์กรที่มีชื่อเสียงต่างๆ เช่น Stanford,PBS และ TED รวมทั้งจากพันธมิตรที่กำลังได้รับความนิยมของYouTubeซึ่งมียอดผู้ชมนับล้านๆ คน เช่น Khan Academy,Steve Spangler Science และ Numberphile
2. ปรับแก้ได้สามารถกำหนดค่าเนื้อหาที่ดูได้ในโรงเรียนของคุณ โรงเรียนทั้งหมดจะได้รับสิทธิ์เข้าถึงเนื้อหาYouTube EDUทั้งหมด แต่ครูและผู้ดูแลระบบอาจสร้างเพลย์ลิสต์วิดีโอที่ดูได้เฉพาะในเครือข่ายของโรงเรียนเท่านั้นได้เช่นกัน
3. เหมาะสมสำหรับโรงเรียนผู้บริหารโรงเรียนและครูสามารถลงชื่อเข้าใช้และดูวิดีโอใดๆ ก็ได้ แต่นักเรียนจะไม่สามารถลงชื่อเข้าใช้และจะดูได้เฉพาะวิดีโอYouTube EDUและวิดีโอที่โรงเรียนได้เพิ่มเข้าไป

เท่านั้น ความคิดเห็นและวิดีโอที่เกี่ยวข้องทั้งหมดจะถูกปิดใช้งานและการค้นหาจะจำกัดเฉพาะวิดีโอ YouTube EDU เท่านั้น

4. เป็นมิตรกับครู YouTube.com/Teachers มีเพลย์ลิสต์วิดีโอแนะนำรายรายการที่ได้มาตรฐาน การศึกษาทั่วไป และจัดระเบียบตามหัวเรื่องและระดับชั้น เพลย์ลิสต์เหล่านี้สร้างขึ้นโดยครูเพื่อเพื่อนครูด้วยกัน ดังนั้นคุณจึงมีเวลาในการสอนมากขึ้นและใช้เวลาค้นหาน้อยลง

ข้อจำกัด

1. อาจมีการละเมิดลิขสิทธิ์
2. อาจมีการกระทำที่ไม่ดี

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นางผสมพร ประจันตะเสน ได้ศึกษาการเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง ลักษณะภูมิประเทศของไทย ของนักเรียนชั้น ม.1/3 โรงเรียนบ้านกร่างวิทยาคม ปีการศึกษา 2550 จำนวน 15 คน โดยใช้ ชุดฝึกการเรียน ผลการศึกษาพบว่านักเรียนชั้น ม.1/3 จำนวน 15 คน มีค่าเฉลี่ย การประเมินโดยใช้เอกสารประกอบการเรียน โดยภาพรวมดีขึ้นและมีผลการเรียนหลังการใช้เอกสาร ประกอบการเรียน ดีกว่าก่อนการใช้เอกสารประกอบการเรียน แสดงให้เห็นว่าการใช้เอกสารประกอบการเรียน แบบให้นักเรียนฝึกเองที่ละส่วนแบบจิ๊กซอร์ทำให้นักเรียนเข้าใจได้ง่ายและจำได้แม่นยำขึ้น ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงควรมีการหาชุดฝึกแบบจิ๊กซอร์ให้นักเรียนทำให้มากยิ่งขึ้น

นางอัจฉรา มณีนิล (2545) ได้ศึกษาเรื่องการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาสังคมศึกษา ระหว่าง การสอนโดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปกับการสอนแบบปกติเรื่องลักษณะภูมิประเทศ ของประเทศ ออสเตรเลียระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จากผลการวิจัยพบว่า การใช้เอกสารประกอบการเรียน ทำให้นักเรียนมี ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สูงขึ้น กล่าวคือ มีคะแนนเฉลี่ย 2.37 ซึ่งสูงกว่ามาตรฐานที่กำหนดไว้คือ 2.30 และสามารถลดจำนวน นักเรียนที่ได้ผลการเรียน 0 ร และ มส. เหลือเพียงร้อยละ 1.087 น้อยกว่ามาตรฐานที่ กำหนดคือ ร้อยละ 1.5 แสดงให้เห็นว่า ชุดการเรียนด้วยตนเอง เป็นนวัตกรรมที่สามารถนำมาพัฒนาสัมฤทธิ์ ทางการเรียนของนักเรียนได้

นางอังคณา ณ พิกุล ได้ศึกษาวิธีการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา 3 (ส 33101) ของนักเรียนชั้น ม.3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2549 โรงเรียนเม็งรายมหาราชวิทยาคม จากผลการวิจัย พบว่า 1. นักเรียนทำงานส่งครบตามที่กำหนด (3 ช่วงเวลา) ถึงแม้ว่าจะมีบางส่วนที่ส่งงานช้า แต่เมื่อ ครบ 3 ช่วงเวลา ก็ส่งงานครบทุกคน ยกเว้น นักเรียนที่ ออกจากโรงเรียน แต่ยังไม่มาลาออก 2. การกำหนด กิจกรรมเสริมให้นักเรียนทำส่ง หรือเข้าร่วมกิจกรรม สามารถช่วยให้นักเรียนทำคะแนนในรายวิชาสังคมศึกษา 3 (ส33101) ดีขึ้น ทำให้มีโอกาที่จะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชานี้ สูงขึ้น 3. นักเรียนที่ไม่สนใจส่ง งานหรือทำกิจกรรมตามที่ครูกำหนด มักจะเป็นนักเรียนที่ ไม่ตั้งใจเรียน ชอบเล่นในเวลาเรียน ครูต้อง กำหนดบทลงโทษ และปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัด และต้องมีความเสมอต้นเสมอปลาย และใช้เหตุผลในการ

ลงโทษ ไม่ใช่อารมณ์ 4. นักเรียนที่ไม่สนใจทำกิจกรรมการเรียนรู้ ครูต้องคอยเสริมแรงให้กำลังใจ ให้ความสำคัญเป็นกันเอง และให้โอกาสแก่เด็ก ทำให้นักเรียนกล้ามาพบครูและทำงานส่ง ถึงจะล่าช้าบ้าง 5. การติดตามเรื่อง การส่งงาน ของนักเรียน และตรวจงานโดยเน้นเรื่องการตรงเวลา และแจ้งคะแนนให้นักเรียนทราบอยู่ตลอดเวลา ส่งผลให้นักเรียนส่งงานตามเวลาที่ขึ้น และมีการติดตามสอบแก้ตัว ทำให้มีโอกาสที่จะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชานี้ สูงขึ้น 6. นักเรียนชั้น ม. 3 เป็นวัยที่ชอบความมีเหตุผล ไม่ชอบให้ใช้อารมณ์ ดังนั้น การพูดชักจูงนักเรียนเรื่องการทำกิจกรรม และการส่งงาน โดยใช้เหตุผล ไม่ใช่อารมณ์ ส่งผลให้นักเรียนส่งงานมากขึ้น ถึงแม้ว่าจะส่งงานล่าช้า ก็ตามรายงานการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชุดการเรียนรู้แบบศูนย์การเรียนรู้

นางพัชรบุลย์ ภูมิพันธ์ (2550) ได้ศึกษาเรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 50 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 โรงเรียน ผดุงนารี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคามเขต 1 ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง(Purposive Sampling) ผลการศึกษาค้นคว้าพบว่า การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ศูนย์การเรียนรู้ เรื่องอาณาจักรสุโขทัย มีประสิทธิภาพ 81.40/83.28 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 และมีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.59 แสดงว่า ผู้เรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 59.00 และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

มิส สิริพร ศรีสมวงศ์ (2549) ได้ศึกษาการแก้ปัญหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนต่ำ โดยการใช้การอ่านหนังสือช่วงเช้าของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 / 8 ผลการวิจัยพบว่า 1. จากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในภาคเรียนที่ 2 พบว่านักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำในภาคเรียนที่ 1 ที่มาอ่านหนังสือช่วงเช้าอย่างสม่ำเสมอมีผลการเรียนที่ดีขึ้นทั้ง 2 วิชา 2. นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำและไม่ได้มาอ่านหนังสือช่วงเช้าอย่างสม่ำเสมอ ยังมีผลการเรียนต่ำเช่นเดิม หรือแยลง

นางสาวดวงฤดี แสงไกร ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชา ส 43101 สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ 1. การใช้รูปแบบโครงงานในการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา เป็นกิจกรรมที่ให้นักเรียนมีส่วนร่วมทั้งทางร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม นักเรียนได้มีการลงมือปฏิบัติจริงทำให้สามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนและครู โดยมีการฝึกการทำงานเป็นทีม นักเรียนมีส่วนร่วมใน การทำกิจกรรม และนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 2.78 2. ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05

วราพร คำจับ (2562) ได้ศึกษาเรื่องสื่อสังคมออนไลน์กับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 Social Media for Teaching and Learning in the 21st Century ปัจจุบันได้มีการนำเอาสื่อสังคมออนไลน์มาประยุกต์ใช้เพื่องานด้านการศึกษาทุกระดับอย่างแพร่หลาย อำนวยความสะดวกให้เกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ได้ตลอดเวลา ไร้ขีดจำกัดทั้งในเรื่องเวลาและสถานที่ ส่งเสริมการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 มีรูปแบบและเป้าหมาย ที่มุ่งให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และฝึกปฏิบัติทักษะด้าน

ต่าง ๆ ด้วยตนเอง นอกจากนี้สื่อสังคมออนไลน์เป็นช่องทางสื่อสารที่ช่วยส่งเสริมการสร้างสัมพันธภาพที่ดีระหว่างผู้สอนและผู้เรียนได้อีกช่องทางหนึ่ง

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อออนไลน์ ประกอบการเรียน รายวิชาสังคมศึกษา 3 ส32101 ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนท่าแพผดุงวิทย์ อำเภอท่าแพ จังหวัดสตูล เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
3. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการวิจัย
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. วิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนท่าแพผดุงวิทย์ อำเภอท่าแพ จังหวัดสตูล โดยการเลือกแบบเจาะจง จำนวน 35 คน ประกอบด้วย

- นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/1 จำนวน 35 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ในครั้งนี้ มี 2 ชนิด คือ

1. แผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาสังคมศึกษา 3 ส32101 ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 5
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน วิชา สังคมศึกษา ส32101 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นแบบทดสอบปรนัย ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการวิจัย มีขั้นตอนดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้

การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา 3 ส32101 ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

- 1.1 ศึกษาวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน ปีการศึกษา 2551 และหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
- 1.2 ศึกษามาตรฐานและตัวชี้วัด สาระสังคมศึกษา ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.5)
- 1.3 ศึกษาหลักการ แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อออนไลน์ประกอบการเรียนและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 1.4 จัดทำแผนการเรียนรู้ที่นำสื่อออนไลน์ประกอบการเรียนมาใช้ในการจัดการเรียนรู้
- 1.5 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน

2. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา 3 ส32101 ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

2.1 ศึกษาคำอธิบายรายวิชา สาระการเรียนแกลง มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดสาระประวัติศาสตร์ จากหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

2.2 ออกแบบแบบทดสอบโดยให้สอดคล้องกับสาระการเรียนแกลง มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดโดยกำหนดจำนวนข้อสอบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

2.3 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา 3 ส32101 ไปใช้ในการทดสอบผู้เรียนก่อนและหลังเรียน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. ทดสอบผู้เรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนรายวิชาสังคมศึกษา 3 ส32101 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้วิชา สังคมศึกษา 3 ส32101ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 5

2. สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ก่อนเรียน ขณะเรียนและหลังเรียนในแต่ละชั่วโมง

3. เมื่อจบหน่วยการเรียนรู้ให้ผู้เรียนทดสอบโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนวิชาสังคมศึกษา 3 ส32101

4. เปรียบเทียบคะแนนวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อออนไลน์ประกอบการเรียน

วิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อออนไลน์ประกอบการเรียน รายวิชาสังคมศึกษา 3 ส32101 ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนท่าแพดุงวิทย์ อำเภอท่าแพ จังหวัดสตูล ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูล จากการสังเกต แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา 3 ส32101 และการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อออนไลน์ประกอบการเรียน วิเคราะห์จากค่าระดับคะแนน ค่าร้อยละ และค่าเฉลี่ย (\bar{X})

ค่าเฉลี่ย โดยใช้สูตร ดังนี้ (Walpole , 1983 : 27)

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

เมื่อ \bar{X} แทน คะแนนเฉลี่ย

$\sum x$ แทน ผลรวมของคะแนนเฉลี่ยทั้งหมด

n แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่ม

การแปลความหมายจากแบบวัดความพึงพอใจของผู้เรียน มีค่าคะแนนเฉลี่ย ดังนี้

| | | | |
|----------------|-------------|---------|----------------------------|
| ค่าคะแนนเฉลี่ย | 0.01 - 1.00 | หมายถึง | ระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด |
| ค่าคะแนนเฉลี่ย | 1.01 - 2.00 | หมายถึง | ระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด |
| ค่าคะแนนเฉลี่ย | 2.01 - 3.00 | หมายถึง | ระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด |
| ค่าคะแนนเฉลี่ย | 3.01 - 4.00 | หมายถึง | ระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด |
| ค่าคะแนนเฉลี่ย | 4.01 - 5.00 | หมายถึง | ระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด |

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อออนไลน์ ประกอบการเรียน รายวิชาสังคมศึกษา 3 ส32101 ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนท่าแพผดุงวิทย์ อำเภอท่าแพ จังหวัดสตูล ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สื่อออนไลน์ประกอบการเรียน

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อออนไลน์ประกอบการเรียน ในรายวิชาสังคมศึกษา 3 ส32101 ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2565 และทดสอบความรู้ความเข้าใจในบทเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน มีผลปรากฏดังตาราง 1

ตาราง 1 แสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เอกสารประกอบการเรียน วิชาสังคมศึกษา 3 ส32101

| ลำดับ | คะแนนก่อนเรียน | คะแนนหลังเรียน | ค่าความต่างของ คะแนน |
|-------|----------------|----------------|-------------------------|
| 1 | 14 | 18 | 4 |
| 2 | 12 | 18 | 6 |
| 3 | 12 | 16 | 4 |
| 4 | 9 | 14 | 5 |
| 5 | 6 | 10 | 4 |
| 6 | 12 | 18 | 6 |
| 7 | 12 | 18 | 6 |
| 8 | 10 | 12 | 2 |
| 9 | 13 | 18 | 5 |
| 10 | 9 | 12 | 3 |
| 11 | 11 | 14 | 3 |
| 12 | 10 | 14 | 4 |
| 13 | 14 | 18 | 4 |
| 14 | 12 | 18 | 6 |
| 15 | 10 | 16 | 6 |
| 16 | 9 | 12 | 3 |
| 17 | 11 | 14 | 3 |
| 18 | 10 | 16 | 6 |

ตาราง 1 แสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อออนไลน์ประกอบการเรียน วิชาสังคมศึกษา 3 ส32101 (ต่อ)

| ลำดับ | คะแนนก่อนเรียน | คะแนนหลังเรียน | ค่าความต่างของ คะแนน |
|-------|----------------|----------------|-------------------------|
| 19 | 9 | 16 | 7 |
| 20 | 9 | 12 | 3 |
| 21 | 12 | 14 | 2 |
| 22 | 8 | 16 | 8 |
| 23 | 10 | 16 | 6 |
| 24 | 10 | 12 | 2 |
| 25 | 12 | 16 | 4 |
| 26 | 15 | 20 | 5 |
| 27 | 12 | 18 | 6 |
| 28 | 12 | 18 | 6 |
| 29 | 13 | 16 | 3 |
| 30 | 12 | 16 | 4 |
| 31 | 13 | 16 | 3 |
| 32 | 12 | 18 | 6 |
| 33 | 11 | 14 | 3 |
| 34 | 10 | 16 | 6 |
| 35 | 12 | 16 | 4 |

จากตาราง 1 แสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อออนไลน์ประกอบการเรียนวิชาสังคมศึกษา 3 ส32101 พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อออนไลน์ประกอบการเรียนผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ตาราง 2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อออนไลน์ประกอบการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา 3 ส32101

| จำนวนนักเรียน (35 คน) | คะแนนทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน | | ค่าความต่างของคะแนน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน เรียนและหลังเรียน |
|----------------------------|------------------------------------|----------------|---|
| | คะแนนก่อนเรียน | คะแนนหลังเรียน | |
| รวม | 388 | 546 | 158 |
| ร้อยละ | 55.42 | 78.00 | 22.58 |

จากตาราง 2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อออนไลน์ประกอบการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา 3 ส32101 พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนคิดเป็นร้อยละ 55.42 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน คิดเป็นร้อยละ 78.00 และค่าความต่างระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน คิดเป็นร้อยละ 22.58 จากตารางเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนแสดงให้เห็นว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน (ร้อยละ 78.00) สูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน (ร้อยละ 55.42)

บทที่ 5

สรุป อภิปรายและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อออนไลน์ ประกอบการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา ส32101 ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนท่าแพ-ผดุงวิทย์ อำเภอท่าแพ จังหวัดสตูล มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนากระบวนการเรียนรู้ เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนและการใช้สื่อออนไลน์ประกอบการเรียนในการจัดการเรียนรู้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 35 คน โดยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา ส32101 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน และการจัดการเรียนรู้โดยใช้เอกสารประกอบการเรียน

การวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าร้อยละแล้วนำข้อมูลที่ได้นมาเขียนเชิงพรรณนาเชิงวิเคราะห์

สรุปผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อออนไลน์ ประกอบการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา ส32101 ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนท่าแพ-ผดุงวิทย์ อำเภอท่าแพ จังหวัดสตูล สรุปผลการวิจัยดังนี้

ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อออนไลน์ประกอบการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา 3 ส32101 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อออนไลน์ ประกอบการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา ส32101 ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนท่าแพ-ผดุงวิทย์ อำเภอท่าแพ จังหวัดสตูล มีประเด็นที่น่าสนใจเพื่อนำมาอภิปราย ดังนี้

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อออนไลน์ประกอบการเรียนนักเรียนมีค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น บทเรียน เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เข้าใจบทเรียนได้ง่าย เห็นตัวอย่างหรือการทดลองใช้เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ เพราะในรายวิชาสังคมศึกษา ส32101 เนื้อหาค่อนข้างกว้างและเกี่ยวข้องกับเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ ซึ่งเป็นเรื่องที่ยาก การเชื่อมโยงและประยุกต์เหตุการณ์ในชีวิตประจำวันจึงเป็นสิ่งจำเป็นในการเรียนภูมิศาสตร์ ฉะนั้นการใช้สื่อออนไลน์ประกอบการเรียนถือการเชื่อมโยงและประยุกต์เหตุการณ์ในชีวิตประจำวันที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้เร็วและต่อเนื่อง ทบทวนบทเรียนหรือ

เรียนซ้ำได้ไม่จำกัดเวลา กระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้เกิดความเข้าใจในการใช้เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ให้เหมาะสมกับสถานการณ์นั้น ๆ การนำเสนอองค์ความรู้ในรูปแบบต่างๆและสามารถวิเคราะห์เหตุการณ์ต่างๆได้อย่างมีเหตุผล

ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อออนไลน์ประกอบการเรียนนอกจากจะทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นยังส่งผลให้นักเรียนมีความพึงพอใจและมีความสุขกับในการเรียน เพราะทำให้ผู้เรียนรู้จากสื่อที่หลากหลายรูปแบบ มีความน่าสนใจ และทำให้เข้าใจบทเรียนได้ง่ายโดยไม่ต้องเสียเวลากับการอ่านหนังสือ และได้รับรู้เรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่ทันต่อสถานการณ์ปัจจุบัน เกิดความรู้ที่คงทนจากการศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของวราพร คำจับ (2562) นักเรียนที่เรียนด้วยสื่อออนไลน์ประกอบการเรียนมีค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่า นักเรียนที่เรียนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของพุลศรี เวศย์อุราห (2543 : 66-75) ได้วิจัยเพื่อศึกษาผลการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนทุกแผนการเรียนที่เรียนด้วยสื่อออนไลน์ประกอบการเรียนสูงกว่าการเรียนตามปกติ

ข้อเสนอแนะ

1. ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อออนไลน์ประกอบการเรียน ผู้สอนควรทบทวนบทเรียนเดิมเพื่อทำสร้างฐานความรู้หรือสร้างความเข้าใจให้กับผู้เรียนในเชื่อมโยงเหตุการณ์ต่างๆทางภูมิศาสตร์ในชีวิตประจำวัน
2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อออนไลน์ประกอบการเรียนจะต้องใช้เวลาในการสอนนาน ผู้สอนควรสร้างห้องเรียนแหล่งการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าไปศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองหรือทบทวนหลังจากจบบทเรียน
3. การจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อออนไลน์ประกอบการเรียน ควรกระตุ้นให้นักเรียนโดยใช้ข้อคำถามให้นักเรียนได้ฝึกคิด ฝึกวิเคราะห์เหตุการณ์

บรรณานุกรม

- ดวงฤดี แสงไกร. รายงานการวิจัยเรื่องการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชา ส 43101 สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม , 2559.
- ผสมพร ประจันตะเสน. รายงานการวิจัยเรื่องการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม. พิษณุโลก : โรงเรียนบ้านกร่างวิทยาคม 2558.
- พัชรบุลย์ ภูมิพันธุ์. รายงานการวิจัยเรื่อง อาณาจักรสุขุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนผดุงนารี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มหาสารคามเขต 1 . มหาสารคาม : 2557.
- พิชิต วิจิตรบุญรักษ์. รายงานการวิจัยเรื่อง สื่อสังคมออนไลน์: สื่อแห่งอนาคต Social Media: Future Media. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ : 2562.
- วราพร คำจับ. รายงานการวิจัยเรื่อง สังคมออนไลน์กับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 Social Media for Teaching and Learning in the 21st Century. ชลบุรี : 2562.
- สิริพร ศรีสมวงษ์. รายงานการวิจัยเรื่อง การแก้ปัญหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนต่ำ โดยการใช้ การอ่านหนังสือช่วงเช้าของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6, 2560.
- อังคณา ฌ พิกุล. รายงานการวิจัยเรื่องวิธีการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา 3 (ส 33101) ของนักเรียนชั้น ม.3 โรงเรียนเม็งรายมหาราชวิทยาคม. เชียงราย : 2561.
- อัจฉรา มณีนิล. รายงานการวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาสังคมศึกษาระหว่าง การสอนโดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปกับการสอนแบบปกติเรื่องลักษณะภูมิประเทศ ของประเทศ ออสเตรเลียระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3, 2562.
- สื่อสังคมออนไลน์. สืบค้น 26 กรกฎาคม 2565, <http://www.stc.ac.th/externa>

คำอธิบายรายวิชา

วิชาสังคมศึกษา 3 ส32101 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 เวลา 40 ชั่วโมง จำนวน 1.0 หน่วยกิต

วิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงทางกายภาพในประเทศไทยและภูมิภาคต่างๆของโลกซึ่งได้รับอิทธิพลจากปัจจัยทางภูมิศาสตร์ วิเคราะห์ลักษณะทางกายภาพซึ่งทำให้เกิดปัญหาและภัยพิบัติทางธรรมชาติในประเทศไทยและภูมิภาคต่างๆของโลก ใช้แผนที่และเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ในการค้นหา วิเคราะห์และสรุปข้อมูลตามกระบวนการทางภูมิศาสตร์และนำภูมิสารสนเทศมาใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน วิเคราะห์ปฏิสัมพันธ์ระหว่างสิ่งแวดล้อมทางกายภาพกับกิจกรรมของมนุษย์ในการสร้างสรรค์วิถีการดำเนินชีวิตของท้องถิ่นทั้งในประเทศไทยและภูมิภาคต่างๆของโลกและเห็นความสำคัญของสิ่งแวดล้อมที่มีผลต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ วิเคราะห์สถานการณ์สาเหตุและผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงด้านทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมของประเทศไทยและภูมิภาคต่างๆของโลก ระบุมาตรการป้องกันและแก้ไขปัญหา กฎหมายและนโยบายด้านทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม บทบาทขององค์กรที่เกี่ยวข้องและการประสานความร่วมมือทั้งในประเทศและระหว่างประเทศ วิเคราะห์แนวทางและมีส่วนร่วมในการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

โดยใช้ทักษะทางภูมิศาสตร์ด้านการสังเกต การแปลความข้อมูลทางภูมิศาสตร์ การใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ การคิดเชิงพื้นที่ การคิดแบบองค์รวม การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ การใช้สถิติพื้นฐาน ใช้แผนที่และเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ในการสืบค้น วิเคราะห์และสรุปข้อมูลตามกระบวนการทางภูมิศาสตร์ กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ รวมถึงทักษะด้านการสื่อสารและการรู้เท่าทันสื่อ เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจ มีความสามารถในการกระบวนการทางภูมิศาสตร์ ทักษะการคิดวิเคราะห์ทางภูมิศาสตร์ และมีทักษะในศตวรรษที่ 21 มีคุณลักษณะด้านรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ซื่อสัตย์ สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ อยู่อย่างพอเพียง มุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทย จิตสาธารณะ มีส่วนร่วมในการจัดการ พัฒนาทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืน

รหัสตัวชี้วัด

ส 5.1 ม.4-6/1,ม.4-6/2,ม.4-6/3

ส 5.2 ม.4-6/1,ม.4-6/2,ม.4-6/3,ม.4-6/4

รวมทั้งหมด 7 ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

มาตรฐาน ส 5.1 เข้าใจลักษณะของโลกทางกายภาพ และความสัมพันธ์ของสรรพสิ่งซึ่งมีผลต่อกัน และกันในระบบของธรรมชาติ ใช้แผนที่และเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ในการค้นหา วิเคราะห์ สรุป และใช้ข้อมูล ภูมิสารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัด ม.4-6/3 ใช้แผนที่ และเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ในการค้นหา วิเคราะห์ และสรุปข้อมูล ตาม กระบวนการทางภูมิศาสตร์ และนำภูมิสารสนเทศมาใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

โครงสร้างรายวิชา สังคมศึกษา 3 รหัสวิชา ส32101 กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เวลา 40 ชั่วโมง จำนวน 1.0 หน่วยกิต ภาคเรียนที่ 1

| ที่ | ชื่อหน่วยการเรียนรู้ | มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด | สาระสำคัญ | เวลา (ชั่วโมง) | น้ำหนัก คะแนน |
|-----|--|----------------------------------|---|-------------------|------------------|
| 1 | เครื่องมือทาง ภูมิศาสตร์ | ส 5.1 ม.4-6/3 | การใช้แผนที่และการแปล ความหมายรูปถ่ายทางอากาศ และภาพจากดาวเทียมรวมทั้ง การค้นหาข้อมูลจากเครื่องมือ ทางภูมิศาสตร์และนำภูมิ- สารสนเทศไปใช้ใน ชีวิตประจำวัน | 8 | 10 |
| 2 | ภูมิศาสตร์กายภาพ | ส 5.1 ม.4-6/1 ม.4-6/2 | การเปลี่ยนแปลงทางกายภาพ ด้วยลักษณะภูมิสัณฐานของ พื้นที่ในประเทศไทยและ ภูมิภาคต่างๆของโลก ซึ่งได้รับอิทธิพลจากปัจจัยทาง ภูมิศาสตร์การเปลี่ยนแปลง ทางกายภาพที่ส่งผล ต่อ ทรัพยากรธรรมชาติ ปัญหาทางกายภาพและภัย พิบัติทางธรรมชาติในประเทศ และภูมิภาคต่างๆของโลก | 10 | 10 |
| 3 | ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง สิ่งแวดล้อมกับมนุษย์ | ส 5.2 ม.4-6/1 ม.4-6/2 | วิถีการดำเนินชีวิตของคน ท้องถิ่นทั้งในประเทศไทยและ ภูมิภาคต่างๆ ของโลกเกิดจาก ปฏิสัมพันธ์ระหว่างสิ่งแวดล้อม ทางกายภาพกับกิจกรรมของ มนุษย์ | 10 | 10 |

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โรงเรียนท่าแพผดุงวิทย์
 รายวิชา สังคมศึกษา 3 รหัสวิชา ส32101 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565
 หน่วยการเรียนรู้ เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ เรื่อง เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ เวลา 8 ชั่วโมง
 ผู้สอน นายวาริส หลังเมือง

1. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

มาตรฐาน ส 5.1 เข้าใจลักษณะของโลกทางกายภาพ และความสัมพันธ์ของสรรพสิ่งซึ่งมีผลต่อกัน และกันในระบบของธรรมชาติ ใช้แผนที่และเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ในการค้นหา วิเคราะห์ สรุป และใช้ข้อมูล ภูมิสารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัด ม.4-6/3 ใช้แผนที่ และเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ในการค้นหา วิเคราะห์ และสรุปข้อมูล ตาม กระบวนการทางภูมิศาสตร์ และนำภูมิสารสนเทศมาใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

2. สาระสำคัญ

แผนที่และองค์ประกอบ การอ่านแผนที่เฉพาะเรื่อง การแปลความหมายรูปถ่ายทางอากาศและภาพ จากดาวเทียมการนำภูมิสารสนเทศไปใช้ในชีวิตประจำวัน

3. สาระการเรียนรู้

3.1 ด้านความรู้ (K)

1. แผนที่และเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ในการค้นหาข้อมูลตามกระบวนการทางภูมิศาสตร์
2. ภูมิสารสนเทศ

3.2 ด้านทักษะกระบวนการ (P)

1. ใช้แผนที่และเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ในการค้นหาข้อมูลตามกระบวนการทางภูมิศาสตร์ได้
2. วิเคราะห์ข้อมูลตามกระบวนการทางภูมิศาสตร์ได้
3. สรุปข้อมูลตามกระบวนการทางภูมิศาสตร์ได้
4. นำภูมิสารสนเทศมาใช้ในชีวิตประจำวันได้

3.3 ด้านคุณลักษณะตามตัวชี้วัด (A)

-

4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา
4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

5. ทักษะที่จำเป็นของนักเรียนในศตวรรษที่ 21

1. มีทักษะในการคำนวณ
2. มีทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและสามารถแก้ไขปัญหาได้
3. มีทักษะในการสื่อสารและการรู้เท่าทันสื่อ
4. มีทักษะการใช้คอมพิวเตอร์และรู้เท่าทันเทคโนโลยี

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

7. ชิ้นงาน/ภาระงาน

1. ใบงานที่ 1 เรื่อง เครื่องมือทางภูมิศาสตร์
2. ใบงานที่ 2 เรื่อง เครื่องมือทางภูมิศาสตร์
3. ใบงานที่ 3 เรื่อง เครื่องมือทางภูมิศาสตร์
4. ใบงานที่ 4 เรื่อง เครื่องมือทางภูมิศาสตร์
5. เครื่องมือทางภูมิศาสตร์คนละ 1 รายการ
6. แบบทดสอบประจำหน่วยการเรียนรู้ที่ 1

8. กิจกรรมการเรียนรู้ (ใช้เทคนิคการสอนด้วยกระบวนการทางภูมิศาสตร์ Geographic Inquiry Process)

ครั้งที่ 1

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (20 นาที)

1. ครูเช็คชื่อนักเรียนโดยให้นักเรียนแนะนำตัวเองบอกชื่อ-นามสกุล และเลขที่
2. ครูแจ้งมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่จะต้องผ่านการวัดและประเมินผลการเรียนรู้
3. ครูให้นักเรียนยกตัวอย่างเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ที่รู้จัก เช่น แผนที่ ลูกโลก เข็มทิศ ภาพถ่ายดาวเทียม ภาพถ่ายทางอากาศ
4. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนเรื่อง เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ ผ่านโปรแกรม kahoot

ขั้นสอน (80 นาที)

5. ครูให้นักเรียนศึกษาข้อมูลเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ จากโปรแกรม Canva
6. ครูให้นักเรียนสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับแผนที่ จากหนังสือเรียนภูมิศาสตร์ ม.4-6 เพื่อนำมาอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียนตามประเด็นต่อไปนี้
 - ความหมายของแผนที่
 - ประเภทของแผนที่
 - องค์ประกอบของแผนที่
7. ครูนำแผนที่ประเภทต่างๆ มาให้นักเรียนดูแล้วร่วมกันตอบคำถามตามประเด็น เช่น นักเรียนเห็นสิ่งใดจากแผนที่บ้าง, นักเรียนคิดว่าแผนที่มีประโยชน์อย่างไร, หากนักเรียนมีการสืบค้นข้อมูลจากแผนที่เชิงตัวเลขบนสมาร์ทโฟนจะสามารถตรวจสอบความถูกต้องได้จากส่วนใดของแผนที่ แล้วร่วมกันแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม
8. ครูให้นักเรียนช่วยกันตั้งประเด็นคำถามเชิงภูมิศาสตร์เกี่ยวกับแผนที่ เช่น แผนที่แต่ละประเภทมีข้อแตกต่างกันอย่างไร การใช้ประโยชน์จากแผนที่ที่มีข้อจำกัดหรือไม่อย่างไร เพราะเหตุใดแผนที่จึงถูกนำมาใช้ในการศึกษาข้อมูลทางภูมิศาสตร์ในประเทศไทยและโลก ส่วนประกอบต่างๆที่พบในแผนที่มีความสัมพันธ์กันหรือไม่อย่างไร แล้วช่วยกันวิเคราะห์ และสรุปข้อมูลจากแผนที่ดังกล่าว
9. ให้นักเรียนทำใบงานที่ 1 เรื่อง เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ (รายบุคคล)

ขั้นสรุป (20 นาที)

10. ครูให้นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์และสรุปสาระสำคัญเพื่อตอบคำถามเกี่ยวกับแผนที่ องค์ประกอบของแผนที่ การอ่านและแปลความหมายของแผนที่ ตลอดจนการใช้ประโยชน์จากแผนที่ ลงในสมุดประจำวิชา

ครั้งที่ 2

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (20 นาที)

1. ครูเช็คชื่อนักเรียนตามเลขที่
2. ครูให้นักเรียนเล่นเกมเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ผ่านโปรแกรม Word wall เรื่อง แผนที่เฉพาะเรื่องและประโยชน์ของแผนที่
3. ครูตั้งคำถามให้นักเรียนช่วยกันตอบในประเด็น “ประโยชน์ของแผนที่มีอะไรบ้าง”
(แนวคำ : แผนที่มีความจำเป็นต่อนักท่องเที่ยวในอันที่จะทำให้รู้จักสถานที่ท่องเที่ยวได้ง่าย สะดวกในการวางแผนการเดินทาง)

ชั้นสอน (80 นาที)

5. ครูให้นักเรียนศึกษาข้อมูลเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ จากโปรแกรม Canva
6. ครูให้นักเรียนสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับแผนที่ จากหนังสือเรียนภูมิศาสตร์ ม. 4-6 เพื่อนำมาอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียนตามประเด็นต่อไปนี้
 - องค์ประกอบของแผนที่เฉพาะเรื่อง
 - การอ่านแผนที่เฉพาะเรื่อง
 - ประโยชน์ของแผนที่
7. ครูนำแผนที่ประเภทต่างๆ มาให้นักเรียนดูแล้วร่วมกันตอบคำถามตามประเด็น เช่น นักเรียนเห็นสิ่งใดจากแผนที่เฉพาะเรื่องบ้าง, หากนักเรียนต้องการอ่านแผนที่เฉพาะเรื่องบนสมาร์ทโฟนจะสามารถทำได้อย่างไร, นักเรียนคิดว่าแผนที่เฉพาะเรื่องมีประโยชน์อย่างไร แล้วร่วมกันแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม
8. ครูให้นักเรียนช่วยกันตั้งประเด็นคำถามเชิงภูมิศาสตร์เกี่ยวกับแผนที่ เช่น องค์ประกอบของแผนที่เฉพาะเรื่องมีอะไรบ้าง สามารถอ่านแผนที่เฉพาะเรื่องได้อย่างไร ประโยชน์ของแผนที่ทางภูมิศาสตร์ในประเทศไทยและโลกมีอะไรบ้าง แล้วช่วยกันวิเคราะห์ และสรุปข้อมูลจากแผนที่ดังกล่าว
9. ให้นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์ข้อมูลของแผนที่เฉพาะเรื่องตามประเด็นที่กำหนดคือ
 - องค์ประกอบของแผนที่เฉพาะเรื่อง
 - การอ่านแผนที่เฉพาะเรื่อง
 - ประโยชน์ของแผนที่ แล้วทำใบงานที่ 2 เรื่อง เครื่องทางภูมิศาสตร์ (รายบุคคล)

ขั้นสรุป (20 นาที)

10. ให้นักเรียนสรุปสาระสำคัญขององค์ประกอบของแผนที่เฉพาะเรื่อง การอ่านแผนที่เฉพาะเรื่อง และประโยชน์ของแผนที่ ลงในสมุดประจำวิชา

ครั้งที่ 3

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (20 นาที)

1. ครูเช็คชื่อนักเรียนตามเลขที่
2. ครูให้นักเรียนเล่นเกมเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ผ่านโปรแกรม Kahoot เรื่อง เทคโนโลยีภูมิสารสนเทศ
3. ครูตั้งคำถามให้นักเรียนช่วยกันตอบในประเด็น
“เทคโนโลยีภูมิสารสนเทศประกอบด้วยอะไรบ้าง”
(แนวคำตอบ : เทคโนโลยีทางด้านการรับรู้จากระยะไกล (Remote Sensing : RS) ระบบสารสนเทศภูมิศาสตร์ (Geographic Information System : GIS) และระบบดาวเทียมนำทางโลก (Global Navigation Satellite System : GNSS)

ชั้นสอน (80 นาที)

4. ครูให้นักเรียนศึกษาข้อมูลเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ จากโปรแกรม Canva
5. ครูให้นักเรียนสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับเทคโนโลยีภูมิสารสนเทศ จากหนังสือเรียนภูมิศาสตร์ ม.4-6 เพื่อนำมาอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียนตามประเด็นต่อไปนี้
 - หลักการทำงานของ การรับรู้ระยะไกล
 - ประเภทของเทคโนโลยีการรับรู้จากระยะไกล
 - ประโยชน์ของเทคโนโลยีการรับรู้จากระยะไกล
6. ครูนำเทคโนโลยีภูมิสารสนเทศประเภทต่างๆ มาให้นักเรียนดูแล้วร่วมกันตอบคำถามตามประเด็น เช่น นักเรียนเห็นสิ่งใดจากเทคโนโลยีภูมิสารสนเทศบ้าง, หากนักเรียนต้องการใช้เทคโนโลยีภูมิสารสนเทศ จะสามารถทำได้อย่างไร, นักเรียนคิดว่าเทคโนโลยีการรับรู้จากระยะไกลมีประโยชน์อย่างไร แล้วร่วมกันแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม
7. ครูให้นักเรียนช่วยกันตั้งประเด็นคำถามเชิงภูมิศาสตร์เกี่ยวกับเทคโนโลยีภูมิสารสนเทศ เช่น หลักการทำงานของ การรับรู้ระยะไกลมีอะไรบ้าง ประเภทของเทคโนโลยีการรับรู้จากระยะไกลมีอะไรบ้าง ประโยชน์ของเทคโนโลยีการรับรู้จากระยะไกลมีอะไรบ้าง แล้วช่วยกันวิเคราะห์ และสรุปข้อมูลจากเทคโนโลยีภูมิสารสนเทศ ดังกล่าว
8. ให้นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์ข้อมูลของเทคโนโลยีภูมิสารสนเทศตามประเด็นที่กำหนดคือ
 - หลักการทำงานของ การรับรู้ระยะไกล
 - ประเภทของเทคโนโลยีการรับรู้จากระยะไกล
 - ประโยชน์ของเทคโนโลยีการรับรู้จากระยะไกล แล้วทำใบงานที่ 3 เรื่อง เทคโนโลยีภูมิสารสนเทศ (รายบุคคล)

ขั้นสรุป (20 นาที)

9. ให้นักเรียนสรุปสาระสำคัญของหลักการทำงานของการทำงานของระบบรับรู้ระยะไกล ประเภทของเทคโนโลยีการรับรู้จากระยะไกล และประโยชน์ของเทคโนโลยีการรับรู้จากระยะไกล ลงในสมุดประจำวิชา

ครั้งที่ 4

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (20 นาที)

1. ครูเช็คชื่อนักเรียนตามเลขที่
2. ครูให้นักเรียนเล่นเกมเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ผ่านโปรแกรม Wordwall เรื่อง เทคโนโลยีภูมิสารสนเทศ ครูตั้งคำถามให้นักเรียนช่วยกันตอบในประเด็น
“ระบบกำหนดตำแหน่งบนพื้นโลกหรือจีพีเอส หมายถึงอะไร”
(แนวคำตอบ : เทคโนโลยีที่ใช้กำหนดตำแหน่งบนพื้นโลกโดยอาศัยดาวเทียมสถานีภาคพื้นดินและเครื่องรับจีพีเอส)

ขั้นสอน (80 นาที)

4. ครูให้นักเรียนศึกษาข้อมูลเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ จากโปรแกรม Canva
5. ครูให้นักเรียนสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับเทคโนโลยีภูมิสารสนเทศ จากหนังสือเรียนภูมิศาสตร์ ม.4-6 เพื่อนำมาอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียนตามประเด็นต่อไปนี้
 - ระบบกำหนดตำแหน่งบนพื้นโลกหรือจีพีเอส
 - ระบบสารสนเทศภูมิศาสตร์หรือจีไอเอส
6. ครูนำเทคโนโลยีภูมิสารสนเทศประเภทต่างๆ มาให้นักเรียนดูแล้วร่วมกันตอบคำถามตามประเด็น เช่น นักเรียนคิดว่าจีพีเอสและจีไอเอสมีความแตกต่างกันอย่างไร, หากนักเรียนต้องการใช้จีพีเอสและจีไอเอส จะสามารถทำได้อย่างไร, นักเรียนคิดว่าจีพีเอสและจีไอเอสมีประโยชน์อย่างไร แล้วร่วมกันแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม
7. ครูให้นักเรียนช่วยกันตั้งประเด็นคำถามเชิงภูมิศาสตร์เกี่ยวกับเทคโนโลยีภูมิสารสนเทศ เช่น ความหมายของจีพีเอสและจีไอเอส ประเภทของจีพีเอสและจีไอเอสมีอะไรบ้าง ประโยชน์ของจีพีเอสและจีไอเอสมีอะไรบ้าง แล้วช่วยกันวิเคราะห์ และสรุปข้อมูลจากเทคโนโลยีภูมิสารสนเทศ ดังกล่าว
8. ให้นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์ข้อมูลของเทคโนโลยีภูมิสารสนเทศตามประเด็นที่กำหนดคือ
 - ระบบกำหนดตำแหน่งบนพื้นโลกหรือจีพีเอส
 - ระบบสารสนเทศภูมิศาสตร์หรือจีไอเอส แล้วทำใบงานที่ 4 เรื่อง เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ (รายบุคคล)

ขั้นสรุป (20 นาที)

9. ให้นักเรียนสรุปสาระสำคัญของ ระบบกำหนดตำแหน่งบนพื้นโลกหรือจีพีเอส และระบบสารสนเทศภูมิศาสตร์หรือจีไอเอส ลงในสมุดประจำวิชา

9. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. หนังสือเรียน ภูมิศาสตร์ ม.4-6
2. โปรแกรม kahoot เรื่อง เครื่องมือทางภูมิศาสตร์
3. Canva เรื่อง เครื่องทางภูมิศาสตร์
4. เกมจากโปรแกรม Word wall เรื่อง แผนที่เฉพาะเรื่องและประโยชน์ของแผนที่
5. เกมจากโปรแกรม Kahoot เรื่อง เทคโนโลยีภูมิสารสนเทศ
6. Canva เรื่อง เทคโนโลยีภูมิสารสนเทศ

แหล่งการเรียนรู้

1. ห้องสมุด
2. แหล่งข้อมูลสารสนเทศ
 - <https://th.wikipedia.org/>
 - <https://map.nostramap.com/NostraMap>
 - <https://kahoot.it>
 - <https:// Word wall>
 - <https://sites.google.com>

10. การวัดและประเมินผล

| ประเด็นการประเมิน | การประเมิน | เกณฑ์การประเมิน |
|--|--|--|
| 1.ด้านความรู้ (K) 1. แผนที่และเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ในการค้นหาข้อมูลตามกระบวนการทางภูมิศาสตร์ 2. ภูมิสารสนเทศ | 1. คะแนนใบงาน | ระดับ 9-10 หมายถึง มีระดับคุณภาพดีเยี่ยม ระดับ 7-8 หมายถึง มีระดับคุณภาพดี ระดับ 5-6 หมายถึง มีระดับคุณภาพพอใช้ ระดับ 1-4 หมายถึง มีระดับคุณภาพปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ได้ระดับ 5-10 ขึ้นไป ร้อยละ 60 ถือว่าประสบความสำเร็จในการสอน เกณฑ์การประเมิน |
| 2. ด้านทักษะกระบวนการ (P) 1. ใช้แผนที่และเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ในการค้นหาข้อมูลตามกระบวนการทางภูมิศาสตร์ได้ 2. วิเคราะห์ข้อมูลตามกระบวนการทางภูมิศาสตร์ได้ 3. สรุปรูปข้อมูลตามกระบวนการทางภูมิศาสตร์ได้ 4. นำภูมิสารสนเทศมาใช้ในชีวิตประจำวันได้ | 1. ประเมินการทำงานรายบุคคล 2. ให้ความร่วมมือกับการสอน | เกณฑ์การตัดสิน ระดับ 3 หมายถึง มีระดับคุณภาพดีเยี่ยม ระดับ 2 หมายถึง มีระดับคุณภาพดี ระดับ 1 หมายถึง มีระดับคุณภาพพอใช้ ระดับ 0 หมายถึง มีระดับคุณภาพปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ได้ระดับ 3 ขึ้นไป ร้อยละ 60 ถือว่าประสบความสำเร็จในการสอน |
| 3. ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) - | - | เกณฑ์การตัดสิน ระดับ 3 หมายถึง มีระดับคุณภาพดีเยี่ยม ระดับ 2 หมายถึง มีระดับคุณภาพดี ระดับ 1 หมายถึง มีระดับคุณภาพพอใช้ ระดับ 0 หมายถึง มีระดับคุณภาพปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ได้ระดับ 3 ขึ้นไป ร้อยละ 60 ถือว่าประสบความสำเร็จในการสอน |

| ประเด็นการประเมิน | การประเมิน | เกณฑ์การประเมิน |
|--|------------|---|
| 4. ด้านสมรรถนะผู้เรียน 1. ความสามารถในการสื่อสาร 2. ความสามารถในการคิด 3. ความสามารถในการแก้ปัญหา 4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต 5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี | แบบประเมิน | เกณฑ์การตัดสิน ระดับ 3 หมายถึง มีระดับคุณภาพดีเยี่ยม ระดับ 2 หมายถึง มีระดับคุณภาพดี ระดับ 1 หมายถึง มีระดับคุณภาพพอใช้ ระดับ 0 หมายถึง มีระดับคุณภาพปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ได้ระดับ 3 ขึ้นไป ร้อยละ 60 ถือว่าประสบความสำเร็จในการสอน |
| 5. ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน | แบบประเมิน | เกณฑ์การตัดสิน ระดับ 3 หมายถึง มีระดับคุณภาพดีเยี่ยม ระดับ 2 หมายถึง มีระดับคุณภาพดี ระดับ 1 หมายถึง มีระดับคุณภาพพอใช้ ระดับ 0 หมายถึง มีระดับคุณภาพปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน ได้ระดับ 3 ขึ้นไป ร้อยละ 60 ถือว่าประสบความสำเร็จในการสอน |

11. เครื่องมือวัด

1. แบบสังเกต
2. แบบประเมินใบงาน
3. แบบทดสอบ

12. เกณฑ์การประเมิน

| ประเด็นการประเมิน | น้ำหนัก คะแนน | ระดับคุณภาพ | | | |
|--|------------------|-------------|-----|-----|-----|
| | | 9-10 | 7-8 | 5-6 | 1-4 |
| 1. ใบงานที่ 1 เรื่อง เครื่องมือทาง ภูมิศาสตร์ | 10 | | | | |
| 2. ใบงานที่ 2 เรื่อง เครื่องมือทาง ภูมิศาสตร์ | | | | | |
| 3. ใบงานที่ 3 เรื่อง เครื่องมือทาง ภูมิศาสตร์ | | | | | |
| 4. ใบงานที่ 4 เรื่อง เครื่องมือทาง ภูมิศาสตร์ | | | | | |
| 5. แบบทดสอบประจำหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 | | | | | |

เกณฑ์การตัดสิน

ระดับ 9-10 หมายถึง มีระดับคุณภาพดีเยี่ยม

ระดับ 7-8 หมายถึง มีระดับคุณภาพดี

ระดับ 5-6 หมายถึง มีระดับคุณภาพพอใช้

ระดับ 1-4 หมายถึง มีระดับคุณภาพปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ได้ระดับ 5-10 ขึ้นไป ร้อยละ 60 ถือว่าประสบความสำเร็จในการสอน

เกณฑ์การประเมิน

| ประเด็นการประเมิน | น้ำหนัก คะแนน | ระดับคุณภาพ | | | |
|---------------------------------|------------------|-------------|---|---|---|
| | | 3 | 2 | 1 | 0 |
| 1. มีวินัย | 3 | | | | |
| 2. ใฝ่เรียนรู้ | 3 | | | | |
| 3. มุ่งมั่นในการทำงาน | 3 | | | | |
| 4. ความสามารถในการสื่อสาร | 3 | | | | |
| 5. ความสามารถในการคิด | 3 | | | | |
| 6. ความสามารถในการแก้ปัญหา | 3 | | | | |
| 7. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต | 3 | | | | |
| 8. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี | 3 | | | | |
| 9. พฤติกรรมในการทำงานรายบุคคล | 3 | | | | |

เกณฑ์การตัดสิน

ระดับ 3 หมายถึง มีระดับคุณภาพดีเยี่ยม

ระดับ 2 หมายถึง มีระดับคุณภาพดี

ระดับ 1 หมายถึง มีระดับคุณภาพพอใช้

ระดับ 0 หมายถึง มีระดับคุณภาพปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ได้ระดับ 3 ขึ้นไป ร้อยละ 60 ถือว่าประสบความสำเร็จในการสอน

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้
แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1
เรื่อง เครื่องมือทางภูมิศาสตร์

ผลการจัดการเรียนรู้ตามแบบประเมิน จำนวนนักเรียน...82..คน

ด้านความรู้ (K)

| ระดับชั้น | จำนวนที่ผ่านเกณฑ์ การประเมิน(คน) | คิดเป็น % | จำนวนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ การประเมิน(คน) | คิดเป็น % |
|---------------------|-------------------------------------|-----------|--|-----------|
| มัธยมศึกษาปีที่ 5/1 | 35 | 100 | - | - |
| มัธยมศึกษาปีที่ 5/2 | 26 | 100 | - | - |
| มัธยมศึกษาปีที่ 5/3 | 21 | 100 | - | - |

ด้านทักษะกระบวนการ (P)

| ระดับชั้น | จำนวนที่ผ่านเกณฑ์ การประเมิน(คน) | คิดเป็น % | จำนวนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ การประเมิน(คน) | คิดเป็น % |
|---------------------|-------------------------------------|-----------|--|-----------|
| มัธยมศึกษาปีที่ 5/1 | 35 | 100 | - | - |
| มัธยมศึกษาปีที่ 5/2 | 26 | 100 | - | - |
| มัธยมศึกษาปีที่ 5/3 | 21 | 100 | - | - |

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

| ระดับชั้น | จำนวนที่ผ่านเกณฑ์ การประเมิน(คน) | คิดเป็น % | จำนวนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ การประเมิน(คน) | คิดเป็น % |
|---------------------|-------------------------------------|-----------|--|-----------|
| มัธยมศึกษาปีที่ 5/1 | 35 | 100 | - | - |
| มัธยมศึกษาปีที่ 5/2 | 26 | 100 | - | - |
| มัธยมศึกษาปีที่ 5/3 | 21 | 100 | - | - |

ด้านสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

| ระดับชั้น | จำนวนที่ผ่านเกณฑ์ การประเมิน(คน) | คิดเป็น % | จำนวนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ การประเมิน(คน) | คิดเป็น % |
|---------------------|-------------------------------------|-----------|--|-----------|
| มัธยมศึกษาปีที่ 5/1 | 35 | 100 | - | - |
| มัธยมศึกษาปีที่ 5/2 | 26 | 100 | - | - |
| มัธยมศึกษาปีที่ 5/3 | 21 | 100 | - | - |

บรรยากาศในการจัดการเรียนรู้โดยภาพรวม

- นักเรียนให้ความร่วมมือและร่วมกิจกรรมเป็นอย่างดี

ปัญหาและอุปสรรค

- มีนักเรียนบางคนขาดเรียนด้วยความจำเป็น

ข้อเสนอแนะและแนวทางแก้ไข

ข้อเสนอแนะ

- ต้องการให้มีสื่อและอุปกรณ์เพียงพอกับจำนวนนักเรียน

แนวทางแก้ไข

- โรงเรียนต้องจัดซื้อสื่ออุปกรณ์การเรียนให้เพียงพอ หรือเปิดโอกาสให้นักเรียนเข้าถึง

เทคโนโลยีสารสนเทศทางภูมิศาสตร์ได้สะดวก

ลงชื่อ.....วาริส.....

(นายวาริส หลังเมือง)

ตำแหน่ง นักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

ความคิดเห็นของครูพี่เลี้ยง

.....

ลงชื่อ..... 

(นายวิรัช พิพัฒน์วรสกุล)

ตำแหน่ง ครูพี่เลี้ยง

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน

วิชาสังคมศึกษา 3 ส32101 ชั้น ม.5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565

คำชี้แจง ตอนที่ 1 ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดแล้วทำเครื่องหมายกากบาทลงในกระดาษคำตอบ
ตัวชี้วัด ม.4-6/3 ใช้แผนที่ และเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ในการค้นหา วิเคราะห์ และสรุปข้อมูล ตามกระบวนการทางภูมิศาสตร์ และนำภูมิสารสนเทศมาใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

1. แผนที่ภูมิประเทศมาตราส่วนใดของประเทศไทยที่ครอบคลุมพื้นที่ทั้งจังหวัด
 - ก. 1: 10,000
 - ข. 1: 50,000
 - ค. 1: 100,000
 - ง. 1: 250,000

2. ข้อใดเป็นองค์ประกอบของแผนที่ทั้งหมด
 - ก. ภาพถ่าย แหล่งอ้างอิง ชื่อผู้ผลิตแผนที่
 - ข. ตารางข้อมูล อินโฟกราฟิก ดัชนีคำศัพท์
 - ค. ชื่อแผนที่ ทิศ มาตราส่วน
 - ง. เส้นศูนย์สูตร สูตรคำนวณพื้นที่ ระดับความสูง

3. ในการใช้แผนที่เราควรดูองค์ประกอบของแผนที่ใดเป็นลำดับแรก
 - ก. ชื่อแผนที่
 - ข. สัญลักษณ์
 - ค. มาตราส่วน
 - ง. คำอธิบายสัญลักษณ์

4. แผนที่ชนิดใดเหมาะสำหรับการใช้ศึกษาความสูงของแผ่นดิน
 - ก. แผนที่แสดงภูมิภาค
 - ข. แผนที่แสดงเทือกเขาสำคัญ
 - ค. แผนที่แสดงที่ตั้งและอาณาเขต
 - ง. แผนที่แสดงลักษณะภูมิประเทศ

5. บุคคลใดมีความจำเป็นในการใช้แผนที่มากที่สุด
 - ก. ซอและห์เป็นนักกีฬาอิงธนู
 - ข. มานัฟเป็นนักสำรวจเหมืองแร่ทองคำ
 - ค. ฟาติมะฮ์เป็นช่างถ่ายรูปให้นักท่องเที่ยว
 - ง. เกศราเป็นผู้ประกาศข่าวในโทรทัศน์

6. บุคคลใดนำเทคโนโลยีภูมิสารสนเทศมาใช้ในชีวิตประจำวัน
 - ก. อาหมินใช้เข็มทิศในการสำรวจป่า
 - ข. ยาหมาดดูแผนที่เพื่อหาเส้นทางไปเที่ยวปากบารา
 - ค. วานิต้าศึกษาภาพจากดาวเทียมที่แสดงการก่อตัวของพายุ
 - ง. อุดินันท์ใช้โทรศัพท์ถ่ายภาพสถานที่เพื่อดูทำเลเปิดร้านอาหาร

7. ภาพถ่ายทางอากาศในข้อใดนิยมนำมาใช้ทำแผนที่
 - ก. รูปถ่ายทางอากาศแนวตั้ง
 - ข. รูปถ่ายทางอากาศแนวเฉียงต่ำ
 - ค. รูปถ่ายทางอากาศแนวเฉียงสูง
 - ง. รูปถ่ายทางอากาศบนภูเขาสูงชัน

8. การจำแนกวัตถุต่าง ๆ ในภาพจากดาวเทียมเกิดจากวิธีการใด
 - ก. การสะท้อนของคลื่นวิทยุ
 - ข. การแผ่รังสีอัลตราไวโอเล็ต
 - ค. การเดินทางของคลื่นอินฟราเรด
 - ง. การสะท้อนของคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้า

9. ข้อใดแสดงองค์ประกอบที่สำคัญของ GIS ได้ครบถ้วนและสมบูรณ์
 - ก. ข้อมูล ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์
 - ข. กระบวนการคิดวิเคราะห์ บุคลากร
 - ค. ข้อมูล บุคลากร ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ กระบวนการคิดวิเคราะห์
 - ง. ข้อมูล สารสนเทศ ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ กระบวนการคิดวิเคราะห์

10. ระบบ GPS มีประโยชน์ต่อบุคคลใดในข้อต่อไปนี้
- ก. วายูมีอาซิฟเป็นสถาปนิก
 - ข. ดลยาเป็นพนักงานของบริษัทโลจิสติกส์
 - ค. มูมินทำเกษตรกรรมแบบผสมผสาน
 - ง. อนุสรณ์เปิดร้านขายโทรศัพท์มือถือ
11. ข้อใดเป็นเครื่องมือประเภทอุปกรณ์
- ก. ลูกโลก
 - ข. เข็มทิศ
 - ค. แผนที่
 - ง. ภาพถ่ายทางอากาศ
12. ข้อใดเป็นอุปกรณ์สำคัญในการศึกษาภูมิศาสตร์ที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อจำลองสิ่งที่เกิดขึ้น โดยสร้างบนแผ่นแบนราบ ย่อขนาดให้เล็กลงตามอัตราส่วน
- ก. ลูกโลก
 - ข. เข็มทิศ
 - ค. แผนที่
 - ง. ภาพถ่ายทางอากาศ
13. ข้อใดเป็นข้อมูลด้านวัฒนธรรม
- ก. บ้านเรือน
 - ข. ภูเขา
 - ค. แม่น้ำ
 - ง. สภาพภูมิประเทศ

14. ข้อใดเป็นแผนที่เฉพาะเรื่อง
- ก. แผนที่อ้างอิง
 - ข. แผนที่สถิติ
 - ค. แผนที่มาตราส่วนใหญ่
 - ง. แผนที่มาตราส่วนเล็ก
15. ข้อใดจัดเป็นแผนที่มาตราส่วนเล็ก
- ก. แผนที่ชุมชน
 - ข. แผนที่จังหวัด
 - ค. แผนที่ประเทศไทย
 - ง. แผนที่โลก
16. องค์ประกอบของแผนที่คืออะไร
- ก. สี และเส้น
 - ข. เส้น และขนาด
 - ค. สิ่งต่างๆ ที่ปรากฏบนแผนที่
 - ง. รูปร่าง สี ขนาดและเส้น
17. ภาพถ่ายทางอากาศประเภทนี้มักจะใช้ในการสำรวจเส้นทางถนนหรือรถไฟ เป็นภาพถ่ายแบบใด
- ก. ภาพถ่ายเดี่ยว
 - ข. ภาพถ่ายเป็นแถบ
 - ค. ภาพถ่ายเป็นกลุ่ม
 - ง. ภาพถ่ายแนวตั้ง
18. ดาวเทียมสำรวจทรัพยากรธรรมชาติดวงแรกของประเทศไทยชื่ออะไร
- ก. ดาวเทียมธีออส
 - ข. ดาวเทียมไทยคม
 - ค. ดาวเทียมสปุตนิก
 - ง. ดาวเทียมแลนดซ์เซต

19. หากต้องการดูทิศที่แม่นยำควรใช้อุปกรณ์ในข้อใด

- ก. ดวงอาทิตย์
- ข. เข็มทิศ
- ค. ดวงจันทร์
- ง. นาฬิกาทราย

20. บริเวณที่เส้นขนานละติจูดกับเส้นเมริเดียนตัดกัน โดยจะกำหนดเป็นค่าละติจูดและค่าลองจิจูด

เรียกว่าอะไร

- ก. พิกัดภูมิศาสตร์
- ข. ระนาบภูมิศาสตร์
- ค. แนวภูมิศาสตร์
- ง. เส้นทางภูมิศาสตร์

สารบัญตาราง

| เรื่อง | หน้า |
|--|------|
| ตาราง 1 แสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้สื่อออนไลน์ประกอบการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา 3 ส32101 | 26 |
| ตาราง 2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้สื่อออนไลน์ประกอบการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา 3 ส32101 | 28 |