



ผลการใช้อีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ที่มีต่อปฏิสัมพันธ์ในการ  
ทำงานร่วมกัน เพื่อผลิตสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี



โดย  
นางสาวบุณรดา ยุธชาติ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา แผนก ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2563

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผลการใช้อีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ที่มีต่อปฏิสัมพันธ์  
ในการทำงานร่วมกัน เพื่อผลิตสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา แผนก ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต  
ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา  
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร  
ปีการศึกษา 2563  
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

EFFECTS OF PROJECT BASED E-LEARNING WITH SOCIAL MEDIA TOOLSON  
INTERACTIVE WORKING GROUP FOR PRODUCTIONOF PUBLIC RELATIONS  
MEDIA FOR UNGRADUATE STUDENTS



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for Master of Education (EDUCATIONAL TECHNOLOGY)  
Department of Educational Technology  
Graduate School, Silpakorn University  
Academic Year 2020  
Copyright of Graduate School, Silpakorn University

หัวข้อ	ผลการใช้อีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ที่มีต่อปฏิสัมพันธ์ในการทำงานร่วมกัน เพื่อผลิตสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
โดย	บุณรดา ยุธชาติ
สาขาวิชา	เทคโนโลยีการศึกษา แผนก ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโท
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	รองศาสตราจารย์ ดร. เอกนถุน บางท่าไม้

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

	คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย (รองศาสตราจารย์ ดร.จุไรรัตน์ นันทานิช)
พิจารณาเห็นชอบโดย	ประธานกรรมการ (รองศาสตราจารย์ ดร.น้ำมนต์ เรืองฤทธิ์)
	อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก (รองศาสตราจารย์ ดร.เอกนถุน บางท่าไม้)
	อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม (รองศาสตราจารย์ ดร.อนิรุทธ์ สติมัน)
	อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม (รองศาสตราจารย์ ดร.ศิวินิต อรรถวุฒิกุล)
	ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก (รองศาสตราจารย์ ดร.ปราวีณยา สุวรรณณัฐโชติ )

59257304 : เทคโนโลยีการศึกษา แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทบัณฑิต

คำสำคัญ : การเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ, สื่อสังคมออนไลน์, ปฏิสัมพันธ์ในการทำงานร่วมกัน

นางสาว บุณรดา ยุธชาติ: ผลการใช้อีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ที่มีต่อ ปฏิสัมพันธ์ในการทำงานร่วมกัน เพื่อผลิตสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี อาจารย์ที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์หลัก : รองศาสตราจารย์ ดร. เอกนถุน บางท่าไม้

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน ของนักศึกษา ที่เรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ 2) เพื่อศึกษา ความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ 3) เพื่อศึกษาปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่มในการเรียนอีเลิร์นนิ่ง แบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ 4) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนอีเลิร์น นิ่งแบบโครงการร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ครั้งนี้ คือ นักศึกษาปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ที่ ลงทะเบียนเรียนในวิชา 468208 หลักการประชาสัมพันธ์ ปีการศึกษา 2563 จำนวน 58 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง 2) แผนการจัดการเรียนรู้ การเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ 3) อีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือ สื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ 4) แบบประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการ ประชาสัมพันธ์ 5) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ 6) แบบสังเกตพฤติกรรม การมีปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่มในการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ 7) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการ เรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ สถิติที่ใช้ในการ วิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (X) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และสถิติที่ทดสอบค่าที่ (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนในรายวิชาหลักการ ประชาสัมพันธ์ ปีการศึกษา 2563 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน มีคะแนนสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผลการวิเคราะห์คะแนนความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อ การประชาสัมพันธ์ของผู้เรียน พบว่า ความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์อยู่ในระดับดี คะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 79.50 3) ผลการวิเคราะห์คะแนนพฤติกรรมกรมีปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่ม ในการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบ โครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ของผู้เรียน พบว่า มีปฏิสัมพันธ์ในการทำงานร่วมกันอยู่ในระดับดี คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.50 4) ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดี

59257304 : Major (EDUCATIONAL TECHNOLOGY)

Keyword : PROJECT BASED E-LEARNING, ONLINE SOCIAL NETWORK, INTERACTIVE WORKING

MISS BUNRADA YURACHART : EFFECTS OF PROJECT BASED E-LEARNING WITH SOCIAL MEDIA TOOLSON INTERACTIVE WORKING GROUP FOR PRODUCTIONOF PUBLIC RELATIONS MEDIA FOR UNGRADUATE STUDENTS THESIS ADVISOR : ASSOCIATE PROFESSOR EKNARIN BANGTHAMAI, Ph.D.

The purposes of this research were: 1) To study learning achievement between pretest and posttest of students study e-learning by project based learning with the online social network. 2) To study the ability to create media of public relations. 3) To study the interaction of the group in e-learning by project based learning with the online social networks. 4) To study student's opinions toward e-learning by project based learning with the online social network of public relations. The sample used in the research consisted of undergraduate students in the Faculty of Education, Silpakorn University, Sanam Chandra Palace Campus in registration subject 468208 Public Relations of 2020. The number of students is fifty-eight.

The Instruments of this research were: 1) Structure interview. 2) Lesson plan of e-learning by project based learning with the online social network. 3) E-learning by project based learning with the online social network. 4) Evaluation of the ability to create media of public relations. 5) The achievement test of public relations. 6) A model for observing the interaction behavior within the group in E-learning by project based learning with the online social network. 7) Questionnaire Form on student's opinion to e-learning by project based learning with the online social network of public relations. The data were analyzed by mean, standard deviation, and t-test

The results were as follows: 1) Learning achievement after study has a higher score than academic achievement before study at 0.05 level of significance. 2) The ability to create media of public relations was good levels. (score average is 79.50) 3) The interaction behavior within the group in E-learning by project based learning with online social network was a good level. (score average is 16.50) 4) The opinion of students to e-learning by project based learning with the online social network of public relations was a good level.

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ โดยความกรุณาและความอนุเคราะห์เป็นอย่างสูงจาก รองศาสตราจารย์ ดร.เอกนถน บางท่าไม้ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ได้สละเวลาให้คำปรึกษา แนะนำแนวทาง ตลอดจนติดตามเอาใจใส่ ตรวจสอบ แก้ไขและปรับปรุง ข้อบกพร่องต่าง ๆ ของวิทยานิพนธ์ ฉบับนี้ ผู้วิจัยกราบขอบพระคุณในความกรุณาของท่านเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ด้วย

กราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.นันทน์ เรืองฤทธิ์ ประธานสอบ รองศาสตราจารย์ ดร.อนิรุทธ์ สติมัน รองศาสตราจารย์ ดร.ศิวินิต อรรถวุฒิกุล กรรมการสอบ และรองศาสตราจารย์ ดร.ปราวีณยา สุวรรณรัฐโชติ ผู้ทรงคุณวุฒิ ที่ได้ให้คำแนะนำต่าง ๆ ทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

กราบขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้เชี่ยวชาญทุกท่าน ที่สละเวลาให้ข้อมูล และคำปรึกษา ชี้แนะแนวทาง จนสามารถทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้บรรลุเป้าหมายที่วางไว้ทุกประการ

กราบขอบพระคุณอาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากรทุกท่านที่อบรมสั่งสอนให้คำปรึกษาและให้กำลังใจเสมอมา

ขอบคุณเพื่อน ๆ ทุกคน ที่คอยให้ความช่วยเหลือ และเป็นกำลังใจดี ๆ แก่ผู้วิจัยเสมอมา

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอบพระคุณ คุณปู่ คุณพ่อ คุณแม่ ที่ได้สนับสนุนทุนการศึกษาและให้กำลังใจ แก่ผู้วิจัย และขอบคุณครอบครัวที่คอยให้กำลังใจเสมอมา



บุณรดา ยุธชาติ

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ.....	ฐ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
2. วัตถุประสงค์การวิจัย.....	5
3. สมมติฐานของการวิจัย.....	6
3. ขอบเขตของงานวิจัย.....	6
5. กรอบแนวคิดการวิจัย.....	9
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	10
1. การเรียนการสอนอีเลิร์นนิ่ง.....	10
2. การเรียนแบบโครงงาน.....	14
3. การประชาสัมพันธ์.....	29
4. สื่อสังคมออนไลน์.....	36
5. การทำงานเป็นทีม.....	46
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	50
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	54
1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	54



2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย .....	54
3. ระเบียบวิธีการวิจัย.....	55
4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	55
5. การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	56
5.1 แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง เรื่อง ผลการใช้อีเลิร์นนิ่งแบบโครงงาน ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ ที่มีต่อปฏิสัมพันธ์ในการทำงานร่วมกัน เพื่อผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี .....	56
5.2 แผนการจัดการเรียนรู้อีเลิร์นนิ่งแบบโครงงาน ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ .....	60
5.3 อีเลิร์นนิ่งแบบโครงงาน ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ .....	63
5.4 แบบประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ .....	71
5.5 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ .....	74
5.6 แบบสังเกตพฤติกรรมการมีปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่มในการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงงาน ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ .....	77
5.7 แบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงงาน ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ .....	80
6. วิธีการดำเนินการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล.....	83
7. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล .....	84
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	87
1. ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ .....	87
2. ผลการศึกษาคะแนนความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ .....	88
3. ผลการศึกษาคะแนนพฤติกรรมการมีปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่มในการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงงาน ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์.....	90
4. ผลการศึกษาคะแนนความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงงาน ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ .....	92

บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	95
1. ขอบเขตของงานวิจัย.....	95
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	96
3. สรุปผลการวิจัย.....	97
4. อภิปรายผล.....	98
5. ข้อเสนอแนะ.....	103
6. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป.....	103
ภาคผนวก.....	104
ภาคผนวก ก รายงานผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัยและรายงานผู้เชี่ยวชาญในการสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย.....	105
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	109
ภาคผนวก ค ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย.....	150
ภาคผนวก ง คำให้สัมภาษณ์ของผู้เชี่ยวชาญเพื่อการวิจัย.....	181
ภาคผนวก จ คะแนนแบบทดสอบ.....	190
ภาคผนวก ฉ ตัวอย่างบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์แบบโครงงานร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์.....	195
รายการอ้างอิง.....	206
ประวัติผู้เขียน.....	217

## สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 ผู้วิจัยสังเคราะห์ขั้นต้นการสอนแบบโครงการ .....	24
ตารางที่ 2 ผู้วิจัยสังเคราะห์การประเมินผลการเรียนแบบโครงการ .....	28
ตารางที่ 3 คำอธิบายและตัวอย่างสื่อสังคมออนไลน์แต่ละชนิด .....	40
ตารางที่ 4 แสดงแบบแผนการทดลองแบบ The One-Group Pretest-Posttest Design .....	55
ตารางที่ 5 เนื้อหาวิชาหลักการประชาสัมพันธ์ .....	64
ตารางที่ 6 อีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการ ประชาสัมพันธ์ .....	66
ตารางที่ 7 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ .....	88
ตารางที่ 8 คะแนนความสามารถรายข้อในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ของผู้เรียน .....	89
ตารางที่ 9 คะแนนความสามารถรวมในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ของผู้เรียน .....	90
ตารางที่ 10 คะแนนรายข้อพฤติกรรมการมีปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่มในการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ .....	91
ตารางที่ 11 คะแนนรวมพฤติกรรมการมีปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่มในการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ .....	91
ตารางที่ 12 คะแนนความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับ เครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ .....	92
ตารางที่ 13 แบบประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ .....	126
ตารางที่ 14 เกณฑ์การให้คะแนนการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ .....	128
ตารางที่ 15 เฉลยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชา 468208 หลักการประชาสัมพันธ์ .....	144
ตารางที่ 16 แบบสังเกตพฤติกรรมการมีปฏิสัมพันธ์ ผ่านเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ .....	145
ตารางที่ 17 เกณฑ์การวัดและประเมินผลการสังเกตพฤติกรรมการมีปฏิสัมพันธ์ .....	146

ตารางที่ 18 แบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการร่วมกับ  
เครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ ..... 148

ตารางที่ 19 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างด้าน  
การเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้  
เชี่ยวชาญ เรื่อง ผลการใช้อีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ที่มีต่อ  
ความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ..... 151

ตารางที่ 20 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างเพื่อ  
ศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ เรื่อง ผลการใช้อีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสาร  
สังคมออนไลน์ที่มีต่อความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ สำหรับนักศึกษาระดับ  
ปริญญาตรี ด้านเนื้อหาประชาสัมพันธ์ ..... 152

ตารางที่ 21 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้อีเลิร์นนิ่งแบบ  
โครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ ..... 154

ตารางที่ 22 ผลการประเมินบทเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์  
วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ ..... 156

ตารางที่ 23 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบประเมินความสามารถในการ  
สร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ ..... 159

ตารางที่ 24 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการ  
เรียน วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ ..... 160

ตารางที่ 25 ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่นของ  
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ ..... 176

ตารางที่ 26 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสังเกตพฤติกรรมการมี  
ปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่มในการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ 178

ตารางที่ 27 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความคิดเห็นของ  
นักศึกษาที่มีต่อการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการ  
ประชาสัมพันธ์ ..... 179

ตารางที่ 28 ผลการประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ วิชาหลักการ  
ประชาสัมพันธ์ ..... 191

ตารางที่ 29 ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน วิชาหลักการประชาสัมพันธ์.193	
ตารางที่ 30 ผลการสังเกตพฤติกรรม วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ .....	194



## สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย .....	9
ภาพที่ 2 แสดงตัวอย่างสื่อสังคมออนไลน์ .....	41
ภาพที่ 3 แผนภูมิแสดงขั้นตอนการสร้างแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง.....	59
ภาพที่ 4 แผนภูมิแสดงขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์แบบโครงงาน ร่วมกับ เครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ .....	62
ภาพที่ 5 แผนภูมิแสดงขั้นตอนการสร้างบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์แบบโครงงาน ร่วมกับเครื่องมือสื่อสาร สังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ .....	70
ภาพที่ 6 แผนภูมิแสดงขั้นตอนการสร้างแบบประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการ ประชาสัมพันธ์.....	73
ภาพที่ 7 แผนภูมิแสดงขั้นตอนสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาหลักการ ประชาสัมพันธ์.....	76
ภาพที่ 8 แผนภูมิแสดงขั้นตอนการสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมการมีปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่ม.....	79
ภาพที่ 9 แผนภูมิแสดงขั้นตอนสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ แบบโครงงาน ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ .....	82
ภาพที่ 10 แบนเนอร์ Google Classroom.....	196
ภาพที่ 11 ตัวอย่าง Google Classroom.....	196
ภาพที่ 12 ตัวอย่าง Google Classroom.....	197
ภาพที่ 13 ตัวอย่างการส่งงานบน Google Classroom.....	197
ภาพที่ 14 ตัวอย่างแบนเนอร์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ (Google sites).....	198
ภาพที่ 15 ตัวอย่างประกาศ (Google sites).....	198
ภาพที่ 16 ตัวอย่างเมนูลิงค์เข้าสู่ช่องทางต่างๆ (Google sites).....	199
ภาพที่ 17 ตัวอย่างบทเรียน (Google sites).....	199

ภาพที่ 18 ตัวอย่างลิงค์เข้าสู่แบบทดสอบ การส่งงาน (Google sites).....	200
ภาพที่ 19 ตัวอย่างสื่อการเรียนจากโปรแกรม Canva (Google sites).....	200
ภาพที่ 20 ตัวอย่างลิงค์เข้าสู่แบบทดสอบ การส่งงาน (Google sites).....	201
ภาพที่ 21 ตัวอย่างลิงค์เข้าสู่แบบทดสอบ การส่งงาน (Google sites).....	201
ภาพที่ 22 ตัวอย่างสื่อเพื่อการเรียน โดยใช้ YouTube .....	202
ภาพที่ 23 ตัวอย่างสื่อสังคมออนไลน์ออนไลน์ที่นำมาใช้ (Facebook).....	203
ภาพที่ 24 ตัวอย่างสื่อสังคมออนไลน์ออนไลน์ที่นำมาใช้ในการแนะนำตัว .....	203
ภาพที่ 25 ตัวอย่างสื่อสังคมออนไลน์ออนไลน์ที่นำมาใช้ในการอภิปราย .....	204
ภาพที่ 26 ตัวอย่างสื่อสังคมออนไลน์ออนไลน์ที่นำมาใช้ในการโพสต์ส่งคลิปวิดีโอการนำเสนอ.....	204
ภาพที่ 27 ตัวอย่างสื่อสังคมออนไลน์ออนไลน์ที่นำมาใช้ในการโพสต์ส่งคลิปวิดีโอการนำเสนอ.....	205



## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สังคมโลกในศตวรรษที่ 21 มีความแตกต่างจากในอดีตมาก มีการเคลื่อนย้ายผู้คน สื่อเทคโนโลยี และทรัพยากรต่างๆ จากทั่วทุกมุมโลกอย่างรวดเร็วและสะดวก มีความเชื่อมโยงทางเศรษฐกิจ สังคม การเมืองการปกครองระหว่างภูมิภาค ประเทศ สังคมและชุมชน มีความซับซ้อนและเปลี่ยนแปลงของความรู้และข้อมูลข่าวสารตลอดเวลาอย่างเป็นพลวัต (สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล, 2561) ซึ่งกรอบความคิดเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มีเป้าหมายไปที่ผู้เรียน เกิดคุณลักษณะในศตวรรษที่ 21 โดยผู้เรียนนั้นจะใช้ความรู้ในสาระหลักไปบูรณาการสังเคราะห์ประสบการณ์กับทักษะ 3 ทักษะ คือ ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม ทักษะสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี ทักษะชีวิตและอาชีพ (สำนักบริหารงานการมัธยมศึกษาตอนปลาย สพฐ. 9, ม.ป.ป., p. online) ซึ่งจะเห็นได้ว่าการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 นั้นเน้นไปที่การพัฒนาทักษะในด้านต่างๆ

การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ภาคส่วนต่างๆ ในสังคม อาทิ ครอบครัว สถาบันการศึกษา องค์กร ชุมชน จำเป็นต้องปรับหลักคิดและหลักปฏิบัติในการพัฒนาคุณภาพบุตรหลาน ผู้เรียน บุคคลากร และประชาชนให้เป็นผู้ที่มีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เพื่อการดำเนินชีวิตและการทำงานที่ประสบความสำเร็จและมีความสุข โดยมุ่งที่ส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อรู้ (Learning to Know) เน้นองค์ความรู้ การเรียนรู้เพื่อปฏิบัติจริง (Learning to Do) เน้นการพัฒนาทักษะ พัฒนาสมรรถนะ และศักยภาพตนเอง การเรียนรู้เพื่อชีวิต (Learning to Be) เป็นการพัฒนาทักษะชีวิตอย่างเป็นองค์รวม และการปรับตัวอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข การเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกัน (Learning to Live Together) เน้นการเรียนรู้ในการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ พึ่งพากันและกัน การเรียนรู้ที่จะเปลี่ยนแปลง (Learning to Change) พัฒนาศักยภาพทางความคิด การตัดสินใจ และการเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้เพื่อความยั่งยืน (Learning for Sustainable) สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่นได้อย่างสอดคล้องและเหมาะสม (สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล, 2561) และในขณะที่ทั่วโลกกำลังพูดถึงการศึกษาศตวรรษที่ 21 ซึ่งว่าด้วยการปลูกฝังทักษะความรู้เพื่อเตรียมพร้อมให้เยาวชนสามารถรับมือกับความท้าทายอันเกิดมาจากความซับซ้อนของสังคมและปัญหาใหม่ๆ ที่ยังไม่เคยพบมาก่อน ระบบการศึกษาไทยยังคงประสบกับวิกฤติที่แก้ไม่ตก การวัดประเมินผลทางการศึกษาด้วยมาตรวัดต่างๆ พบว่านักเรียนไทยมีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ต่ำ อยู่ในระดับรั้งท้ายของการจัดอันดับนานาชาติ อีกทั้งยังไม่สามารถตอบสนองความต้องการ



ด้านแรงงานที่เปลี่ยนแปลงไปตามโลกาภิวัตน์ (ไมตรี อินทร์ประสิทธิ์, 2561) ดังนั้นจึงควรปรับเปลี่ยนแนวทางการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับยุคสมัยในปัจจุบัน

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในยุคดิจิทัลได้ส่งผลต่อวิถีคิด พฤติกรรมการแสดงออก และการสื่อสารของคนในยุคปัจจุบันให้เปลี่ยนแปลงไปจากอดีตอย่างมากมาย นอกจากนี้ยังส่งผลต่อรูปแบบและวิธีการดำเนินงานประชาสัมพันธ์ไม่น้อยอีกด้วย ไม่ว่าจะคุณจะเป็นนักประชาสัมพันธ์กลุ่มที่ตอบรับการมาเยือน ของยุคดิจิทัลได้อย่างรวดเร็ว หรือเป็นกลุ่มยังคงให้ความสำคัญกับการประชาสัมพันธ์ในรูปแบบดั้งเดิม ก็หนีไม่พ้นที่จะต้องปรับตัวให้สอดคล้องกับกระแสการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว (พรพิทักษ์ แม้นศิริ, ม.ป.ป., p. online) ดังนั้น พรพิทักษ์ แม้นศิริ (ม.ป.ป., p. online) การใช้กลยุทธ์การประชาสัมพันธ์ เป็นวิธีการดำเนินการที่จะสร้างความร่วมมือในการทำกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง เพื่อนำไปสู่การยอมรับวิถีปฏิบัติให้แพร่กระจายออกไปอย่างกว้างขวางและต่อเนื่อง โดยวิธีการดังกล่าวต้องอาศัยการใช้สื่อต่างๆ อย่างหลากหลาย โดยมีวัตถุประสงค์ที่แน่นอนว่า ต้องการให้กลุ่มเป้าหมายยอมรับอะไร อย่างไร และจะต้องมีแผนการสื่อสารที่เป็นขั้นตอน และมีกลวิธีที่เหมาะสมจึงจะเกิดประสิทธิผล โดยมีจุดมุ่งหมายสำคัญ คือ การเปลี่ยนทัศนคติและพฤติกรรมของบุคคลในสังคม การเลือกใช้กิจกรรมและสื่อต่างๆ ทางการประชาสัมพันธ์เพื่อให้ความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้อง ปลูกจิตสำนึก โน้มน้าวให้เห็นด้วยคล้อยตามเกิดความร่วมมือร่วมใจกันปรับเปลี่ยนพฤติกรรม ความท้าทายของงานนี้อยู่ที่การคิดค้นกลวิธี โดยจะสร้างสรรค์อย่างไรให้ดึงดูดและกระตือรือร้นจะใช้กิจกรรมอะไรที่แปลกใหม่แต่อยู่ในวิสัยที่กลุ่มเป้าหมายสามารถรับได้จะใช้สื่ออะไรให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย และจะวางแผนการสื่อสารอย่างไร

โลกของเรานี้ถูกพัฒนาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันเป็นผลมาจากความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม (Innovation) ต่างๆ ที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาอย่างต่อเนื่อง ซึ่งขณะนี้เราทุกคนได้ก้าวเข้ามาสู่ศตวรรษที่ 21 อย่างเต็มตัวซึ่งเป็นยุคที่ Digital Technology เข้ามามีบทบาทอย่างมากกับชีวิตของเราทุกคนไม่ว่าแต่ตัวเด็กเองก็ตาม สิ่งเหล่านี้มีผลต่อเขาในทุกๆ แง่มุม ไม่ว่าจะเป็นการช่วยเรื่องพัฒนาการในการเรียนรู้ต่อสิ่งต่างๆ รอบตัว การเพิ่มศักยภาพในเรื่องของความคิดสร้างสรรค์ หรือแม้แต่เพิ่มทักษะในการช่วยเหลือตัวเองของเด็กทั้งจากห้องเรียนและจากชีวิตประจำวัน ซึ่งเราจะพบว่าเทคโนโลยี นั้นเกี่ยวข้องกับเราทุกคนอยู่ตลอดเวลา (British council, 2018) สารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) เป็นเครื่องมือที่มีคุณภาพสูงในการช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของการจัดการศึกษา เช่น ช่องทางที่นำการศึกษาให้เข้าถึงประชาชน ส่งเสริมการเรียนรู้ต่อเนื่องนอกระบบโรงเรียน การเรียนรู้ด้วยตนเองตามอัธยาศัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้เทคโนโลยีเพื่อช่วยการเรียนการสอน กระทรวงศึกษาธิการได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาเป็นเครื่องมือเพื่อใช้ยกระดับคุณภาพการศึกษา อีกทั้งยังช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอนและมีส่วนในการพัฒนาครูได้อย่างรวดเร็ว ต่อจากนี้จะรวมไปถึงการแก้ปัญหาการขาดแคลนครู

ตลอดจนลดความไม่เท่าเทียมกันทางการศึกษาสำหรับโรงเรียนที่ห่างไกล ทั้งนี้กระทรวง- ศึกษาธิการ ได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการนำเอาเทคโนโลยีมาเป็นส่วนหนึ่งในการจัดการศึกษา โดยมีแนวทาง ในการวางโครงสร้างพื้นฐานการจัดการสภาพแวดล้อม รวมไปถึงการพัฒนาสื่อการเรียนรู้อื่น (ข่าว สำนักงานรัฐมนตรี 275/2556, 2556) โดยจะเห็นได้ว่าหนึ่งในตัวช่วยที่นำมาใช้ในการเรียนการสอน นั้น คือ อีเลิร์นนิ่งซึ่งมาเป็นตัวช่วยในการเรียนการสอน

การเรียนการสอนผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์หรืออีเลิร์นนิ่ง (e-Learning) เป็นส่วนหนึ่งของ E-Education ที่กำลังแพร่หลายไปทั่วโลกในขณะนี้ สำหรับประเทศไทยนั้น บทบัญญัติใน พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ที่กำหนดให้รัฐต้องจัดให้บุคคลมีสิทธิและโอกาสเสมอ กันในการรับการศึกษาภาคบังคับประจำปี และกำหนดให้รัฐจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานไม่น้อยกว่าสิบสองปี ให้แก่ประชาชน อย่างทั่วถึงและมีคุณภาพโดยไม่เก็บค่าใช้จ่าย ทำให้เห็นได้ชัดว่าอีเลิร์นนิ่ง สามารถ จะเป็นแนวทางหนึ่งซึ่งช่วยสร้างความเสมอภาคทางการศึกษาให้กับประชาชนได้ เนื่องจากคุณสมบัติ ของอีเลิร์นนิ่ง ทำให้ผู้เรียนเข้าถึงได้อย่างสะดวก รวดเร็ว ลดข้อจำกัดด้านเวลา และสถานที่ (นรภัทร เสนิวศ์ ณ อยุธยา, 2557) และในวงการการศึกษาในปัจจุบัน คำว่า อีเลิร์นนิ่งได้รับการกล่าวถึงอย่าง แพร่หลาย อีเลิร์นนิ่งเป็นการเรียนการสอนที่รวมถึงการถ่ายทอดเนื้อหา การจัดกิจกรรมการเรียน การสอน ตลอดจนการวัดและประเมินผล ผ่านตัวอักษร ภาพนิ่ง ผสมผสานกับการใช้ภาพเคลื่อนไหว วิดิทัศน์ และเสียง โดยอาศัยเทคโนโลยีของเว็บในการถ่ายทอด ดังนั้น จึงอาจกล่าวได้ว่าบทเรียน อิเล็กทรอนิกส์ที่มีคุณภาพในการเรียนรู้ จึงมีความสำคัญเนื่องจากการทดแทนเนื้อหาในชั้นเรียน ผ่านรูปแบบการนำเสนอที่มีประสิทธิภาพ ด้วยการออกแบบตามหลักการเรียนรู้ (ญาดา ลือสัตย์, 2557) ดังนั้น เราจึงควรใช้ประโยชน์จากอีเลิร์นนิ่งมาใช้ในการศึกษาให้เกิดประโยชน์ ประกอบกับใน ปัจจุบันโซเชียลเน็ตเวิร์กได้เข้ามามีบทบาทกับบุคคลทุกวัย ซึ่งนักเรียน นักศึกษาก็เป็นกลุ่มที่มีการใช้ โซเชียลเน็ตเวิร์กกันอย่างแพร่หลาย ทำให้การนำโซเชียลเน็ตเวิร์กมาใช้เพื่อการศึกษาจึงเป็นที่นิยม

โซเชียลเน็ตเวิร์กเป็นพื้นฐานในการบริการที่จะให้แต่ละบุคคลสามารถสร้างเครือข่ายอย่าง เป็นระบบทั้งระดับเล็กหรือใหญ่ในสังคม มีการสร้างบัญชีรายชื่อผู้ติดต่อที่สามารถแลกเปลี่ยนความ คิดเห็นหรือสิ่งที่สนใจเหมือนกันได้โดยผ่านการติดต่อกันเป็นเครือข่าย โดยเป็นการรู้จักกันต่อไปเป็นทอดๆ คล้ายเครือข่ายใยแมงมุมที่โยงกันไปมาได้ และสิ่งสำคัญอีกสิ่งหนึ่งสำหรับโซเชียลเน็ตเวิร์กนั่นก็คือ เราสามารถพูดคุย นำเสนอ บอกเล่าเรื่องส่วนตัว และเรื่องราวการเรียน เรื่องราวที่เราสนใจ หรือ แม้แต่การทำรายงานของเราและของกลุ่มเราได้ (ภาณุวัฒน์ กองราช, 2554) ซึ่งสอดคล้องกับ (กัญญา วิลาวัลย์, 2558) โซเชียลเน็ตเวิร์กมักใช้สื่อสารที่มาจากคนหลายกลุ่ม เช่น คนในครอบครัว เพื่อนฝูง หรือคนที่สนใจในเรื่องเดียวกัน จึงทำให้คนในสังคมไทยให้ความสำคัญกับโซเชียลเน็ตเวิร์กมากกว่า การสื่อสารแบบอื่นและคุณลักษณะของโซเชียลเน็ตเวิร์ก สามารถแพร่กระจายข้อมูลข่าวสารด้วยความรวดเร็วจึงทำให้ผู้ส่งสารและผู้รับสารมีความชื่นชอบและนิยมมากขึ้น นักเรียนเป็นอีกกลุ่มหนึ่งที่

นิยมใช้โซเชียลเน็ตเวิร์กในชีวิตประจำวันทั้งเรื่องส่วนตัวและการศึกษาหากครูไม่นำการใช้โซเชียลเน็ตเวิร์กเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในกระบวนการจัดการเรียนรู้ดูเหมือนกับจะกลายเป็นเรื่องล้าสมัย และนักเรียนก็จะไม่ให้ความสนใจหรือไม่ให้ความร่วมมือ

กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรีได้กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ของบัณฑิตคณะครุศาสตร์ในด้านทักษะปัญญาว่า 1) บัณฑิตต้องสามารถคิดค้นหาข้อเท็จจริงทำความเข้าใจและประเมินข้อมูลสารสนเทศที่หลากหลาย เพื่อใช้ในการปฏิบัติงานการวินิจฉัย แก้ปัญหาและทำการวินิจฉัยเพื่อแก้ปัญหาได้ 2) บัณฑิตต้องสามารถแก้ไขปัญหาที่มีความสลับซับซ้อนเสนอทางออกนำไปสู่การแก้ไขได้อย่างสร้างสรรค์ โดยคำนึงถึงความรู้ภาคทฤษฎี ประสบการณ์ภาคปฏิบัติ และผลกระทบจากการตัดสินใจ ซึ่งหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2544 ยังได้เน้นกระบวนการเรียนรู้ที่ถือว่าผู้เรียนเป็นผู้ที่มีความสำคัญที่สุด ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ วางแผนการเรียนรู้ และประเมินผลการเรียนของตน แสดงออกอย่างอิสระเพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณภาพ เรียนรู้จากสภาพจริง จากสิ่งแวดล้อมรอบตัวได้ ประสบการณ์ตรงที่สัมพันธ์กับสังคมธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมสามารถทำงานร่วมกันได้อย่างมีความสุขและสร้างสรรค์ โดยที่ผู้สอนกับผู้เรียนจะต้องร่วมกันก้าวไปสู่ผลสัมฤทธิ์ของการศึกษาและพัฒนาคน บทบาทของผู้สอนต้องเป็นผู้จัดการที่คอยควบคุมและอำนวยความสะดวกให้การเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นไปตามมาตรฐานของหลักสูตร ในขณะที่ผู้เรียนต้องปรับบทบาทจากการเป็นผู้รับเป็นผู้แสวงหาและเรียนรู้ด้วยการคิดด้วยการปฏิบัติอย่างแท้จริง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2542) การเรียนรู้ต้องไม่ใช่สถานการณ์สมมติในห้องเรียนแต่ต้องออกแบบการเรียนรู้ให้ได้เรียนในสภาพที่ใกล้เคียงชีวิตจริงที่สุด และควรปรับหรือสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ให้เกิดการสังสมประสบการณ์ใหม่เอามาโต้แย้งความเชื่อหรือค่านิยมเดิม ทำให้ละจากความเชื่อเดิม หันมายึดถือความเชื่อหรือค่านิยมใหม่เรียกว่ากระบวนการที่คนใหม่ทำให้เป็นคนที่มีความคิดเชิงกระบวนการที่ชัดเจน และเกิดการเรียนรู้เชิงกระบวนการที่คนใหม่ได้ ข้อสำคัญสำหรับคนที่เรียนได้ ต้องเกิดประเด็นคำถามอยากรู้ก่อนถึงจะอยากเรียน ไม่ใช่ครูอยากสอนเพียงฝ่ายเดียวแต่นักเรียนยังไม่มีประเด็นที่อยากรู้ ดังนั้นการออกแบบสถานการณ์การเรียนรู้จึงควรใช้บริบทสภาพแวดล้อมที่นักเรียนคุ้นเคยและรู้จัก ซึ่งก็คือสภาพของครอบครัว ชุมชน และท้องถิ่นของนักเรียนนั่นเองสิ่งที่ได้จากคำถามอยากรู้ของนักเรียนจะทำให้ครูเห็นความแตกต่างของพื้นฐานความรู้และพื้นฐานประสบการณ์เดิมของนักเรียนได้เป็นรายบุคคล (สำนักบริหารงานกรมมัธยมศึกษาตอนปลาย สพฐ. 9, ม.ป.ป., p. online) สรุปได้ว่า การเรียนรู้ที่ดีนั้นต้องเกิดจากความอยากรู้ ความสนใจในตัวผู้เรียนเอง ผู้เรียนควรมีส่วนร่วมในการตัดสินใจโดยที่ผู้สอนมีหน้าที่สนับสนุนให้กับผู้เรียน

การเรียนรู้ให้แกผู้เรียนได้มีโอกาสพัฒนาทักษะความรู้และความสามารถในการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง การจัดการเรียนการสอนเช่นนี้สอดคล้องกับแนวคิดความจำเป็นต้องปฏิรูปการศึกษาที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ ด้วยเหตุนี้เองครูผู้สอนจึงควรต้องปรับเปลี่ยนวิธีการเรียนการ

สอนใหม่ ไม่เน้นการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นการถ่ายทอดเนื้อหา สาระ ความรู้แต่เพียงอย่างเดียว หากแต่มุ่งให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเรียนรู้ วิธีการเรียน ค้นหาความรู้จากปัญหาและความต้องการของตนเอง (อุ๋นตา นพคุณ, 2543) ซึ่งสอดคล้องกับการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน เป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง มีการเรียนรู้ที่เฉพาะเจาะจงหรือวัตถุประสงค์การเรียนรู้ตามโครงงานที่ผู้เรียนได้กำหนดด้วยตนเองช่วยให้ผู้เรียนมีอิสระมากขึ้นสามารถเรียนรู้ในสิ่งที่ตนเองสนใจ เป็นการสร้างแรงจูงใจให้แก่ผู้เรียนและมีความรับผิดชอบในการเรียนมากขึ้น นอกจากนี้ยังเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนฝึกทักษะในการปฏิบัติงาน ผู้เรียนรู้จักวิธีทำงานอย่างมีระบบและแผนงานที่ดี และมีโอกาสได้ฝึกฝนกระบวนการในการค้นหาความรู้ ญัฐริกา ก้อนเงิน (2554) สรุปได้ว่าการเรียนรู้แบบโครงงานนั้นสามารถช่วยพัฒนาทักษะด้านต่างๆ ให้กับผู้เรียนและยังสามารถช่วยให้ผู้เรียนสามารถวางแผนเป็นระบบทำงานเป็นลำดับขั้นตอนตามกระบวนการ มีการแลกเปลี่ยนความรู้กับบุคคลอื่น อีกทั้งผู้เรียนยังได้ศึกษาเรื่องที่ตนเองสนใจโดยมีผู้สอนเป็นผู้คอยให้คำปรึกษาทำให้ผู้เรียนมีอิสระในการเลือกเรียนมากขึ้น

จากความสำคัญและสภาพปัญหาดังกล่าวจะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนการสอนแบบโครงงานจะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะในการปฏิบัติงาน รู้จักการทำงานอย่างเป็นระบบ นอกจากนี้การเรียนด้วยบทเรียนอีเลิร์นนิ่งและการนำเครือข่ายสังคมออนไลน์มาช่วยในการจัดการเรียนรู้จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าถึงบทเรียนได้สะดวกมากยิ่งขึ้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษาผลการใช้อีเลิร์นนิ่งแบบโครงงานร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ที่มีต่อความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

## 2. วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน ของนักศึกษาที่เรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงงาน ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์
2. เพื่อศึกษาความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์
3. เพื่อศึกษาปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่มในการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงงาน ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์
4. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงงาน ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์

### 3. สมมติฐานของการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของนักศึกษาที่เรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. ความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ อยู่ในระดับดี
3. ปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่มในการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ อยู่ในระดับดี
4. ความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ อยู่ในระดับดี

### 3. ขอบเขตของงานวิจัย

1. ประชากร
  - 1.1 ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ ปีการศึกษา 2563
2. กลุ่มตัวอย่าง
  - 2.1 การวิจัยครั้งนี้กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ ที่ลงทะเบียนเรียนในวิชา 468208 หลักการประชาสัมพันธ์ ปีการศึกษา 2563 จำนวน 58 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง
3. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย
  - 3.1 ตัวแปรต้น (Independent Variable)
    - 3.1.1 การเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์
  - 3.2 ตัวแปรตาม (Dependent Variables)
    - 3.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่เรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์
    - 3.2.2 ความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์
    - 3.2.3 ปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่มการเรียนรู้อีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์
    - 3.2.4 ความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์

#### 4. นวัตกรรมเฉพาะ

1. **การเรียนอีเลิร์นนิ่ง** หมายถึง การเรียนผ่าน Google App for Education โดยใช้เครื่องมือต่างๆ มาจัดการเรียนการสอน มีการนำ Google Classroom ทำหน้าที่เปรียบเสมือนห้องเรียนออนไลน์ ศึกษาบทเรียนที่ผู้วิจัยได้ออกแบบผ่าน Google Sites และทำแบบประเมินต่างๆ ผ่าน Google Form โดย Google App for Education มีเครื่องมือให้เลือกใช้ครบครัน สามารถเลือกใช้ได้

2. **การเรียนแบบโครงงาน** หมายถึง การเรียนที่เน้นให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าในเรื่องที่ตนเองสนใจ โดยมีผู้สอนเป็นผู้ให้คำแนะนำ ซึ่งดำเนินการเรียนการสอนตามขั้นตอนที่ได้จากการที่ผู้วิจัยสังเคราะห์ ทั้งหมด 5 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นตอนการเลือกหัวข้อ ขั้นที่ 2 ขั้นตอนการวางแผน ขั้นที่ 3 ขั้นตอนการดำเนินงาน ขั้นที่ 4 ขั้นตอนการเขียนรายงาน สรุปผล ขั้นที่ 5 ขั้นตอนการนำเสนอผลงาน ซึ่งเป็นการเรียนที่สามารถพัฒนาทักษะความสามารถต่างๆ เพื่อแก้ปัญหาในเรื่องที่ตนเองสนใจได้

3. **การเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงงาน** หมายถึง การจัดการเรียนรู้บน Google App for Education โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน ที่ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ ทั้งหมด 5 ขั้นตอน ซึ่งผู้เรียนทำการศึกษาค้นคว้าข้อมูลในเรื่องที่ผู้เรียนสนใจ โดยทำกิจกรรมตามขั้นตอนที่ผู้วิจัยได้ออกแบบไว้ โดยมีผู้สอนเป็นผู้ให้คำปรึกษา

4. **ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน** หมายถึง คะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวิชาหลักการประชาสัมพันธ์ จำนวน 30 ข้อ คะแนนเต็ม 30 คะแนน โดยทดสอบผ่านเครื่องมือ Google Form

5. **ความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์** วัดผลได้จากคะแนนชิ้นงานสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ที่ได้จากการประเมินผล ซึ่งเป็นแบบประเมินที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์ได้ตรงตามวัตถุประสงค์ โดยใช้เกณฑ์การประเมินแบบรูบริคส์ จำนวน 20 ข้อ ข้อละ 5 คะแนน คะแนนเต็ม 100 คะแนน

6. **ความคิดเห็น** วัดได้จากการทำแบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงงานร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ ซึ่งผู้เรียนได้แสดงออกถึงความพอใจในรูปแบบการสอนครั้งนี้หรือไม่ทั้งในด้านความพึงพอใจ ความเข้าใจ

7. **ปฏิสัมพันธ์การทำงานร่วมกัน** หมายถึง จำนวนการโต้ตอบ แลกเปลี่ยนความรู้ บน Facebook ทั้งการแสดงความคิดเห็นผ่านกลุ่มปิดวิชาหลักการประชาสัมพันธ์ หรือการสอบถามช่องทางส่วนตัวระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนและผู้สอนกับผู้เรียน

8. **สื่อประชาสัมพันธ์** หมายถึง ตัวกลางที่ทำหน้าที่ส่งสารไปยังกลุ่มเป้าหมายตามโครงการที่กำหนดขึ้น โดยโครงการนั้นเป็นโครงการที่โน้มน้าวใจให้ผู้รับสารเกิดการตระหนักถึงเพื่อการ

เปลี่ยนแปลงในสังคม ซึ่งเป็นผลงานที่ผู้เรียนรายวิชาหลักการประชาสัมพันธ์ 468208 ได้สร้างผลงานขึ้นมา

**9. การสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์** หมายถึง เนื้อหา ประกอบกับกระบวนการที่สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการกระจายข้อมูลข่าวสาร ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับนโยบาย กิจกรรม ผลงานของหน่วยงาน รวมทั้งการขอความร่วมมือ การสนับสนุน จากกลุ่มเป้าหมายโดยผ่านการออกแบบตามหลักกระบวนการต่างๆ โดยผู้เรียนในรายวิชาหลักการประชาสัมพันธ์ 468208 ได้ทำการสร้างสรรค์ผลงานขึ้น โดยผ่านการวางแผนกลุ่มและสร้างสรรค์ผลงานขึ้น

**10. โครงการประชาสัมพันธ์** หมายถึง การดำเนินงานประชาสัมพันธ์ซึ่งประกอบด้วย สื่อ กิจกรรม โดยมีการประเมินผลจากรายงานและผลงานรวมทั้งมีการนำหลักกระบวนการดำเนินงานประชาสัมพันธ์ 4 กระบวนการที่สอดคล้องกัน ได้แก่ การวิจัยเพื่อการประชาสัมพันธ์ การวางแผนกลยุทธ์เพื่อการประชาสัมพันธ์ การบริหารแผนและปฏิบัติงานตามแผน และการประเมินผลการดำเนินงานประชาสัมพันธ์ มาใช้ในการจัดการโดยผู้เรียนในรายวิชาหลักการประชาสัมพันธ์ 468208 ได้ดำเนินการเขียนโครงการประชาสัมพันธ์เป็นลำดับขั้นตอนเพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงาน

**11. เครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์** หมายถึง เครื่องมือสื่อสารระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน และผู้สอนกับผู้เรียน โดยนำ Facebook มาใช้ในการสื่อสาร โดยมีการแบ่งปันประสบการณ์ เนื้อหา ข้อมูลต่างๆ ซึ่งสามารถโต้ตอบกันได้อย่างมีประสิทธิภาพและรวดเร็ว และนำ Facebook มาบูรณาการกับการจัดการเรียนการสอนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงงาน



## 5. กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย



## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษา ผลการใช้อีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ ที่มีต่อปฏิสัมพันธ์ในการทำงานร่วมกัน เพื่อผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผู้วิจัยได้ศึกษารวบรวมวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. การเรียนการสอนอีเลิร์นนิ่ง
2. การเรียนแบบโครงการ
3. การประชาสัมพันธ์
4. สังคมออนไลน์
5. การทำงานเป็นทีม
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 1. การเรียนการสอนอีเลิร์นนิ่ง

##### 1.1 ความหมายการเรียนการสอนอีเลิร์นนิ่ง

สุภารัตน์ จันทร์แมน (2556) ได้ให้ความหมายของการเรียนการสอนแบบอีเลิร์นนิ่งว่า การเรียนการสอนแบบอีเลิร์นนิ่ง เป็นการใช้เว็บสำหรับการเรียนการสอน ซึ่งมีการออกแบบในลักษณะของบทเรียน โดยการใช้ประโยชน์จากลักษณะและทรัพยากรในระบบเครือข่ายและสามารถปรับปรุงเปลี่ยนแปลงได้อย่างสะดวกรวดเร็วส่งผลให้เกิดการสื่อสารทางการศึกษาที่มีประสิทธิภาพสูงสุด

กานตพร เจาะล้าลึก (2560) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง รูปแบบของการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยอาศัยเครือข่ายคอมพิวเตอร์ หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในการถ่ายทอดเรื่องราวและเนื้อหาโดยสามารถมีสื่อในการนำเสนอบทเรียนได้ตั้งแต่หนึ่งสื่อขึ้นไป และการเรียนการสอนสามารถที่จะอยู่ในรูปแบบของการสอนทางเดียวหรือการสอนแบบปฏิสัมพันธ์ก็ได้

ฐาปนีย์ ธรรมเมธา (2558) กล่าวถึงการเรียนการสอนแบบ อีเลิร์นนิ่งไว้ว่า การเรียนการสอนอีเลิร์นนิ่ง หมายถึงการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นช่องทางการสื่อสารการเรียนการสอนโดยมีการกำหนดกิจกรรมการเรียนและการสอนที่ออกแบบด้วยวิธีการสอนที่หลากหลาย มีการนำเสนอเนื้อหา สื่อแบบดิจิทัล การสื่อสาร การมีปฏิสัมพันธ์ และการวัดประเมินผลผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์

Rosenberg (2001) ได้ให้ความหมายคำว่าอีเลิร์นนิ่งไว้ว่า เป็นกระบวนการถ่ายทอดความรู้ โดยผ่านทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่มีอยู่หลากหลายรูปแบบ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความพร้อมขององค์ประกอบด้านฮาร์ดแวร์ ที่ใช้ในการเรียน ผู้สอนอาจใช้การเรียนรูปแบบอีเลิร์นนิ่ง ตลอดทั้งหลักสูตรเพื่อใช้

ประกอบการเรียนในหน่วยย่อยๆ ก็ได้ การเรียนรูปแบบอีเลิร์นนิ่งนั้น ผู้เรียนอาจถูกกำหนดให้เข้าร่วมเรียนพร้อมๆ กัน หรือประสานเวลา (synchronous) หรืออาจไม่จำเป็นต้องเข้าร่วมเรียนพร้อมกันหรือไม่ประสานเวลากัน (asynchronous) ก็ได้ โดยที่ผู้เรียนสามารถเรียนได้โดยไม่จำเป็นต้องอยู่ที่เดียวกัน

กนกพร ฉันทนารุ่งภักดิ์ (2553) กล่าวว่า การเรียนการสอนอีเลิร์นนิ่งเป็นการนำประโยชน์จากคุณลักษณะและทรัพยากรบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนบนพื้นฐานของการออกแบบระบบการเรียนการสอน เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพและยังสามารถแก้ไขปัญหาของการจัดการเรียนการสอนได้ ทั้งในเรื่องของเวลา สถานที่ และบุคลากรได้อีกด้วย

โสภาค เจริญสุข (2557) ได้ให้ความหมายไว้ว่า อีเลิร์นนิ่งเป็นการเรียนที่อยู่ในลักษณะของการถ่ายทอดเนื้อหาผ่านทางช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ ไม่ว่าจะเป็นการใช้ภาพเคลื่อนไหว เสียง สัญลักษณ์ โทรศัพท์ หรือแม้กระทั่งระบบเครือข่ายอย่างอินเทอร์เน็ตซึ่งนับว่าเป็นรูปแบบการเรียนที่มีความหมายครอบคลุมสำหรับการเรียนเกือบทั้งหมดที่มีการนำเทคโนโลยี หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เข้าไปเกี่ยวข้องด้วย

สามารถสรุปได้ว่า การเรียนการสอนอีเลิร์นนิ่งนั้นเป็นการเรียนการสอนที่ใช้อินเทอร์เน็ต โดยมีรูปแบบการเรียนที่หลากหลายมาใช้ในการกิจกรรมการเรียนการสอน เช่น การนำเสนอบทเรียนโดยมีสื่อดิจิทัลประเภทต่างๆ มาช่วย มีการสื่อสารหลากหลายช่องทางมีการวัดและประเมินผล เป็นต้น อีกทั้งผู้เรียนยังสามารถเรียนที่ไหน เวลาใดก็ได้

## 1.2 ลักษณะการเรียนการสอนอีเลิร์นนิ่ง

โสภาค เจริญสุข (2557) ได้กล่าวว่าอีเลิร์นนิ่งมีลักษณะสำคัญอยู่ 3 ประการดังนี้

1. ใช้สารสนเทศและสื่อในรูปแบบมัลติมีเดีย เพื่อประกอบกิจกรรมการเรียนให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ในรายวิชาหรือหลักสูตรที่จะเรียน
2. ใช้ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในการบริหารจัดการการเรียนรู้และการให้บริการต่างๆ ในการเรียนการสอน
3. ใช้เครื่องมือในการสื่อสารเพื่อจัดการเรียนการสอนให้เกิดขึ้น ในมิติเวลาที่ทั้งประสานและไม่ประสาน เวลา (Synchronous vs Asynchronous mode of Communication)

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (2551) ได้กล่าวว่าลักษณะสำคัญของการเรียนอีเลิร์นนิ่ง คือ การอบรมด้วยระบบเครือข่ายหรือผ่านระบบเครือข่าย ไม่ว่าจะจะเป็นเครือข่ายอินเทอร์เน็ต หรือเครือข่ายทราเน็ตในองค์กร และเนื่องจากบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์ วิธีการนำเสนอบทเรียนจึงต้องน่าสนใจ ดังนั้นการผลิตสื่ออีเลิร์นนิ่ง จึง

ต้องเน้นให้การเรียนการสอนนั้นมีความเสมือนจริงมากที่สุด โดยอาศัยการนำเทคโนโลยีการผลิตสื่อมาผสมผสานกันอย่างเหมาะสม ซึ่งในปัจจุบันมีที่นิยมอยู่ 4 แบบ คือ

1. การเรียนการสอน (Streaming media) โดยใช้วิดีโอเป็นสื่อมีเอกสาร PowerPoint ประกอบแล้วส่งไปยังระบบเครือข่ายผู้เรียนดาวน์โหลดไปเรียนไป มีภาพวิดีโอครูผู้สอนพูดบรรยายสามารถเลื่อนเนื้อหาได้ตามต้องการมีแบบทดสอบในตัวเหมาะกับวิชาที่อาศัยการบรรยาย สรุปรายละเอียดเนื้อหาเป็นหลัก

2. การสร้างสื่อ (interactive macromedia Flash) เน้นการมีปฏิสัมพันธ์อาจจะเป็นเกม วิธีการสร้างค่อนข้างยากจะเสียเวลามากเหมาะกับหลักสูตรที่มีการปฏิบัติเน้นการเรียนแบบมีส่วนร่วม

3. ชนิดของความเร็วยุคสูง (broadband technology) สื่อสามารถส่งผ่านไปยังผู้เรียนได้สะดวก รวดเร็ว ครบถ้วนในลักษณะ video conference ทั่วไปเหมือนเรียนทางไกลต้องอาศัยเครือข่ายที่มีความเร็วสูง

4. การสร้างสถานการณ์จำลอง (simulation) ให้ผู้เรียนเห็นภาพได้ชัดขึ้นต้องใช้การคิดร่วมกันของหลายฝ่ายทั้งผู้ผลิตหลักสูตรและผู้ผลิตสื่อมาช่วยกันดีไซน์รูปแบบว่าเนื้อหาแบบไหนจะใช้เทคโนโลยีแบบใดผู้เรียนจึงจะเข้าใจบทเรียนได้ง่ายขึ้น

สรุปได้ว่า ลักษณะการเรียนการสอนอีเลิร์นนิ่งนั้น เป็นการเรียนการสอนที่ต้องใช้อินเทอร์เน็ต และมีการใช้สื่อการเรียนการสอนที่หลากหลาย อีกทั้งมีเครื่องมือที่ใช้ในการสื่อสารระหว่างผู้เรียนและผู้สอน โดยมีรูปแบบการเรียนทั้งใช้อีเลิร์นนิ่งเพื่อเรียนเสริมจากชั้นเรียนปกติใช้เรียนแบบผสมผสาน โดยมีการแบ่งสัดส่วนจำนวนครั้งในการเรียนแบบอีเลิร์นนิ่งและในชั้นเรียนปกติและแบบที่ใช้อีเลิร์นนิ่งเท่านั้นไม่มีการเรียนในชั้นเรียนปกติ

### 1.3 การออกแบบการเรียนการสอนอีเลิร์นนิ่ง

Phillip (1996 อ้างถึงใน อีรพงศ์ ศุภเกียรติมงคล (2557)) ได้กล่าวถึงการออกแบบการเรียนการสอนบนเว็บสำหรับการศึกษาในมหาวิทยาลัยมี 6 ประเด็นสำคัญ ประกอบด้วย

1. เป้าหมายเฉพาะ
2. มีผลลัพธ์ที่หลากหลาย
3. มีการผลิตองค์ความรู้ หรือการสร้างองค์ความรู้
4. มีการประเมินระดับงาน (task)
5. มีการสร้างทีมการเรียนรู้
6. มีการคิดริเริ่มสร้างสรรค์

Khan Badrul H (1997) การออกแบบบทเรียนอีเลิร์นนิ่งจะคำนึงถึงกระบวนการเชิงตรรกะ และกระบวนการที่เป็นขั้นตอนหรือวิธีการเพื่อการจัดการ เนื้อหาซึ่งจะรวมถึงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ กลยุทธ์การเรียนรู้ที่เกี่ยวข้อง เครื่องมือในการวัดและการประเมินผล แบบฝึกหัด/แบบทดสอบ และ สื่อการเรียนการสอน รายละเอียดด้านล่างเป็นตัวอย่างโครงร่างของขั้นตอนในการออกแบบกิจกรรม

- สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้เพื่อการทดสอบแบบทดสอบและกิจกรรม ปฏิสัมพันธ์ภายในบทเรียน

- ความคิดเห็นเกี่ยวกับแหล่งข้อมูลที่มีเพื่อสำหรับการกำหนดหัวข้อและการดำเนินการ วิเคราะห์เนื้อหา วัตถุประสงค์เพื่อสร้าง แผนการสอนและการเลือกสื่อการสอนหรือจำแนกความแตกต่างของสื่อการสอน โดยจะประกอบไปด้วยภาพกราฟิก ภาพ เคลื่อนไหว ภาพวาด ไฟล์เสียงและ ไฟล์วิดีโอ หรืออื่นๆ “การเก็บไฟล์งานในรูปแบบดิจิทัล” เอกสารของโครงการในด้านการ ออกแบบ การเรียนการสอนและการเลือกเทคโนโลยีเสียง/ภาพที่เหมาะสมสำหรับโครงการ (การออกแบบภาพ และการเลือก ใช้กลยุทธ์ในการเลือกเนื้อหาหรือภาพและกลุ่มเป้าหมายที่มีอยู่แล้ว)

- สร้างการความต่อเนื่องให้บทเรียนโดยการสร้างโครงร่างหลักสูตรที่มีแผนการสอน เนื้อหา วัตถุประสงค์การเรียนรู้กิจกรรม ปฏิสัมพันธ์และอื่นๆ E-Learning Institutional Issues

- เลือกและประยุกต์กลยุทธ์การออกแบบการเรียนการสอนที่เหมาะสมตามทฤษฎีการเรียนรู้ (ด้านพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย และ ด้านทักษะพิสัย)

- สร้างแบบจำลองในการควบคุมบทเรียนของผู้เรียน (หยุด, เล่น, สารบัญ ฯลฯ)และโครงร่างหน้ากระดาษ (ข้อความบนหน้าจอ, รูปภาพ ฯลฯ) สำหรับการใช้งานในการผลิตต้นแบบ

- สร้างต้นแบบของบทเรียนซึ่งอาจจะประกอบด้วยผลการเรียนการสอนโดยเลือกบทเรียน เครื่องมือ โดยครอบคลุมถึงทุกๆ หน้าในบทเรียนซึ่งจะประกอบด้วยบทนำ บทเรียนแบบทดสอบ กิจกรรมที่เน้นการมีปฏิสัมพันธ์เป็นต้น

ดังนั้น สรุปได้ว่าการออกแบบการเรียนการสอนอีเลิร์นนิ่งนั้น ต้องคำนึงถึงความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของบทเรียน มีการวิเคราะห์ก่อนสร้างบทเรียน รวมทั้งมีการออกแบบกิจกรรมในการเรียนการสอน ให้เหมาะสมกับเนื้อหาและกลุ่มเป้าหมาย เพื่อเป็นการดึงดูดให้ผู้เรียนสนใจ ซึ่งการออกแบบบทเรียนอีเลิร์นนิ่งที่ดีนั้นจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับกิจกรรมภายในบทเรียน

#### 1.4 กิจกรรมการเรียนการสอนอีเลิร์นนิ่ง

S. R Hiltz (1993) ได้กล่าวไว้ว่า รูปแบบการจัดกิจกรรมระบบการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ที่สำคัญ มีดังนี้

1. กิจกรรมสัมมนาปฏิสัมพันธ์บนเว็บในรูปแบบ Interactive Webinar หมายถึง สื่อเสริมสำหรับนักศึกษาในรูปแบบปฏิสัมพันธ์ผ่านสื่อโดยจัดอยู่ในรูปกิจกรรมการสัมมนาเสริม โดยเป็น

กิจกรรมที่นักศึกษาจะต้องเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อส่งงาน และเสนอผลงาน เป็นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประสบการณ์ระหว่างอาจารย์กับนักศึกษา และระหว่างนักศึกษาด้วยกัน

2. การเรียนรู้แบบโครงงาน หมายถึง การจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางโดยการทำกิจกรรมร่วมกันด้วยวิธีการปฏิบัติจริง เพื่อให้ได้มาซึ่งความรู้ วิธีการ และผลของงาน เพื่อการเรียนรู้การแก้ปัญหาอันจะนำไปสู่การเสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคนให้ได้รับการพัฒนาได้เต็มขีดความสามารถที่มีอยู่อย่างแท้จริงทำให้เกิดการเรียนรู้ และสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง

Cross P.K Angelo T.A. (1993) กล่าวถึงหลักการ พื้นฐานในการจัดการเรียนการสอนกับการเรียนการสอนบนเว็บไว้ 5 ประการ คือ

1. การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน เช่น การส่งงานของผู้สอนแล้วผู้เรียนส่งผ่านอินเทอร์เน็ตไปยังผู้สอน ผู้สอนตรวจงานและประเมินผลกลับไปยังผู้เรียน

2. ความร่วมมือระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตผู้เรียนตั้งแต่สองคนขึ้นไปจนถึงกลุ่มใหญ่สามารถสื่อสารกันได้แม้ว่าจะอยู่คนละที่ทำให้เกิดการพัฒนาความคิด แก้ปัญหาการเรียนรู้และการยอมรับความคิดของผู้อื่นเพื่อแนวทางที่ดีที่สุด

3. สนับสนุนการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง โดยการค้นหาข้อมูลจากเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

4. การให้ผลย้อนกลับทันที ทำให้ผู้เรียนทราบความสามารถของตนเอง ปรับแนวทางวิธีการหรือพฤติกรรมให้ถูกต้อง

5. การเรียนด้วยตนเอง โดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่ สนองความแตกต่างระหว่างบุคคล  
สรุปได้ว่ากิจกรรมการเรียนการสอนอิเล็กทรอนิกส์นั้น เป็นการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยมีผู้สอนเป็นผู้ที่เตรียมสื่อการเรียนรู้ไว้ให้หรืออาจจะให้ผู้เรียนค้นคว้าเพิ่มเติมด้วยตนเอง และผู้สอนอาจจะกำหนดกิจกรรมแต่ละครั้งเพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาไปในทิศทางเดียวกัน รวมทั้งสิ่งที่สำคัญคือผู้เรียนและผู้สอนต้องมีช่องทาง หรือเครื่องมือที่สามารถสื่อสารกันได้เนื่องจากการเรียนการสอนอิเล็กทรอนิกส์นั้นเป็นการเรียนผ่านระบบเครือข่าย ทำให้การพูดคุยเป็นกิจกรรมที่จำเป็น

## 2. การเรียนแบบโครงงาน

### 2.1 ความหมายการเรียนแบบโครงงาน

J. Hargis (2005) ได้กล่าวไว้ว่า การเรียนรู้แบบโครงงานเป็นวิธีการที่ผู้สอนเชื่อมโยงผู้เรียนเข้ากับการค้นพบจากคำถาม ข้อสงสัย ตามความสนใจ โดยที่ผู้เรียนสามารถค้นพบคำตอบได้โดยใช้การคิดกระบวนการสืบสวน สอบสวน การค้นหาและการเรียนรู้แบบร่วมมือกับกลุ่มผู้เรียนด้วยกัน

สุภารัตน์ จันทรแมน (2556) ได้ให้ความหมายของการเรียนการสอนแบบโครงงานไว้ว่า การเรียนแบบโครงงาน หมายถึง ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองจากการปฏิบัติจริงมีการวางแผนปฏิบัติและสรุปผลด้วยตนเอง โดยใช้วิธีการที่หลากหลายเริ่มตั้งแต่ความสนใจของผู้เรียนเกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้นแล้วทำการศึกษาค้นคว้ารวบรวมข้อมูลอย่างมีระบบ โดยอาศัยกระบวนการและทักษะต่างๆ เพื่อแก้ไขปัญหาที่ได้รับ

กุลนิษฐ์ วงศ์แก้ว (2553) กล่าวว่า การสอนแบบโครงงานเป็นการสอนที่มีรูปแบบการสอนที่แตกต่างจากการสอนแบบอื่น โดยการสอนแบบโครงงานนี้เน้นให้ผู้เรียนสามารถเลือกศึกษาในหัวข้อที่ตนเองสนใจได้ และสามารถพัฒนาทักษะการคิดการแก้ปัญหาความรับผิดชอบและความมีระเบียบวินัยในตนเองที่จะดำเนินงานตามแผนอย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีครูเป็นผู้ชี้แนะในการทำโครงงาน

ช่อทิพย์ ศรีสุคนธ์รัตน์ (2555) ให้ความหมายของโครงงานไว้ว่า โครงงาน หมายถึง กิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่ส่งเสริมผู้เรียนให้ศึกษาค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง ในสิ่งที่ผู้เรียนสนใจ โดยที่ครูเป็นผู้ชี้แนะให้คำปรึกษาด้วยวิธีการทางวิทยาศาสตร์หรือวิธีการที่เป็นระบบเป็นขั้นตอนและมีการวางแผนในการทำงานทำให้ผู้เรียนสามารถค้นพบคำตอบหรือข้อสรุปได้ด้วยตนเอง ซึ่งการจัดทำโครงงานสามารถทำได้ทุกระดับชั้นและทุกกลุ่มสาระวิชา

จุฑามาศ สุขเฉลิม (2558) ให้ความหมายของโครงงานไว้ว่า โครงงานเป็นการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และลงมือปฏิบัติจริงได้ด้วยตนเอง รู้จักวิธีแสวงหาความรู้เพื่อตอบคำถามที่ตนเองอยากรู้ โดยกิจกรรมโครงงานที่ผู้เรียนลงมือปฏิบัติเป็นการจัดการเรียนที่ฝึกกระบวนการคิดการทำงานอย่างเป็นระบบ สามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีความสมดุลทั้งทางด้านร่างกาย ปัญญา จิตใจ และสังคม

กรธนา โพธิ์เต็ง (2558) ให้ความหมายไว้ว่า โครงงาน หมายถึง การศึกษาที่เกิดจากความสนใจของผู้เรียนที่อยากศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือหลายๆ สิ่งซึ่งใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ มีครูเป็นผู้ให้คำปรึกษาวิธีการศึกษาอย่างเป็นระบบและขั้นตอนต่อเนื่องจนได้ข้อสรุปหรือคำตอบของเรื่องนั้นๆ

สามารถสรุปได้ว่า การเรียนแบบโครงงานเป็นการเรียนที่เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองศึกษาค้นคว้าในเรื่องที่ตนเองสนใจโดยมีผู้สอนเป็นผู้ให้คำแนะนำ โดยนำหลักกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ที่เป็นระบบ ขั้นตอนมาใช้ซึ่งเป็นการเรียนที่สามารถพัฒนาทักษะความสามารถต่างๆ เพื่อแก้ปัญหาในเรื่องที่ตนเองสนใจได้

## 2.2 ประเภทของการเรียนแบบโครงงาน

ประกายมาศ บุญสมปอง (2557) สรุปประเภทของโครงงานไว้ว่า โครงงานแต่ละประเภทสามารถจัดแบ่งตามลักษณะเฉพาะของเนื้อหาวิชาที่เกิดจากการพัฒนาระดับความคิดความสามารถของนักเรียนเพื่อสืบค้นข้อมูลนั้นซึ่งขึ้นอยู่กับว่าโครงการนั้นต้องสัมพันธ์กับโครงงานประเภทใดในการเรียนรู้

ดวงพร อิ่มแสงจันทร์ (2554) ได้สรุปประเภทของโครงการงาน ได้ว่า โครงการงานแต่ละประเภทเกิดจากการพัฒนาทางความคิดและระดับความสามารถของนักเรียนในการคิดรูปแบบของการทำโครงการงานที่เหมาะสมกับความสามารถของตน แหล่งความรู้และทรัพยากรท้องถิ่นนั้นๆ โดยอาจแบ่งเป็นโครงการงานสำรวจและรวบรวมข้อมูล โครงการงานทดลอง โครงการงานการพัฒนาหรือสร้างสิ่งประดิษฐ์ โครงการงานการสร้างหรือการอธิบายทฤษฎีโครงการงานค้นคว้าข้อมูลโครงการงานสำรวจ โครงการงานที่เห็นผลผลิตหรือชิ้นงาน โครงการงานที่ต้องจัดงานหรือการแสดง โครงการงานแบบกิจกรรมเสริมความรู้ความสนใจและโครงการงานเต็มรูปแบบ เป็นต้น อย่างไรก็ตามแม้ว่าโครงการงานแต่ละประเภทจะมีความแตกต่างกันแต่สิ่งหนึ่งที่เหมือนกันคือ เป็นสิ่งที่นักเรียนได้เลือกศึกษาตามความสนใจของตนเองหรือของกลุ่มเพื่อหาคำตอบในสิ่งที่อยากรู้หรือสงสัยด้วยเทคนิควิธีที่หลากหลายนำมาผสมผสานกัน

พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ (2540) ได้แบ่งประเภทของโครงการงานเป็น 3 ประเภท โดยใช้เกณฑ์ของผลในการแบ่งประเภท คือ

1. โครงการงานสำรวจ โครงการงานสำรวจเป็นการสำรวจความรู้ที่มีอยู่แล้วในธรรมชาติหรือสภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน (What it is) โครงการงานประเภทนี้เป็นโครงการงานที่มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่ง แล้วนำข้อมูลที่ได้จากการสำรวจนั้นมาจำแนกเป็นหมวดหมู่ และนำเสนอแบบต่างๆ อย่างเป็นแบบแผน เพื่อให้เห็นถึงลักษณะหรือความสัมพันธ์ของเรื่องดังกล่าวได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ในการปฏิบัติตามโครงการงานนี้นักเรียนจะต้องไปศึกษารวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ เช่น สอบถาม สัมภาษณ์ สืบค้นโดยใช้เครื่องมือ เช่น แบบสังเกต แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ แบบบันทึก ฯลฯ ในการรวบรวมข้อมูลที่ต้องการศึกษา

2. โครงการงานทดลอง โครงการงานประเภทนี้เป็นโครงการงานที่มีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษาเรื่องใดเรื่องหนึ่งว่าจะเกิดอะไรขึ้นหรือจะมีอะไรเกิดขึ้น (What it will be) เมื่อมีการทดลองสิ่งที่จัดกระทำขึ้นคือ ตัวแปรต้น เพื่อการศึกษาว่าจะมีผลต่อตัวแปรที่ต้องการศึกษาคือตัวแปรตามอย่างไร ด้วยมีการควบคุมตัวแปรอื่นๆ คือ ตัวแปรควบคุมที่อาจมีผลต่อตัวแปรตาม

3. โครงการงานประดิษฐ์ โครงการงานประเภทนี้เป็นโครงการงานที่มีวัตถุประสงค์ คือ การนำความรู้ ทฤษฎี หลักการหรือแนวคิดมาประยุกต์ใช้ โดยการประดิษฐ์เป็นเครื่องมือเครื่องใช้ต่างๆ เพื่อประโยชน์ในการเรียนการทำงานหรือการใช้สอยอื่นๆ การประดิษฐ์คิดค้นตามโครงการงานนี้อาจเป็นการประดิษฐ์ขึ้นมาใหม่ โดยที่ยังไม่มีใครทำ หรืออาจเป็นการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงและดัดแปลงของเดิมที่มีอยู่แล้วให้มีประสิทธิภาพสูงกว่าที่เป็นอยู่ รวมทั้งการสร้างแบบจำลองต่างๆ โครงการงานประเภทนี้มีการทดลองเพื่อปรับปรุงแก้ไขเป็นระยะจึงเรียกว่า โครงการงานทดลองเชิงพัฒนา

ลัดดา ภูเกียรติ (2552) ได้กล่าวไว้ว่าการทำโครงการงานโดยทั่วไปจะรู้จักเฉพาะโครงการงานวิทยาศาสตร์ ซึ่งมีความชัดเจนเพราะเป็นส่วนหนึ่งที่มีอยู่แล้วในสาระเนื้อหาวิชาของวิทยาศาสตร์ ประกอบกับมีผู้ที่ทำโครงการงานประเภทนี้มากในระดับการศึกษาต่างๆ ต่อมาจึงรู้จักกันในโครงการงาน

คณิตศาสตร์ ส่วนในรายวิชาอื่นๆ สามารถเรียกได้ว่า โครงงานตามสาระการเรียนรู้ ซึ่งในหลักสูตร การศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้แบ่งสาระการเรียนรู้ออกเป็น 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ แต่เนื่องจากความสนใจ ของผู้เรียนอาจไม่ตรงกับวิชาที่เรียนอยู่ บางครั้งกรณีที่ต้องการศึกษาปัญหาโดยการนำมาทำเป็น โครงงานโดยเรียกว่า โครงงานตามความสนใจ และต่อมาจึงกลายเป็นโครงงานประเภททั่วไป

กรมวิชาการ (2544b) แบ่งโครงงานเป็น 4 ประเภท ได้แก่

1. โครงงานประเภทสำรวจ (Survey Research project) เป็นการศึกษาและรวบรวม ข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่มีอยู่ แล้วนำข้อมูลนั้นมาวิเคราะห์ นำเสนอในรูปแบบต่างๆ อย่างมี ระบบ

2. โครงงานประเภททดลอง (Experimental Research project) เป็นการศึกษาหา คำตอบว่าตัวแปรต้นที่กำหนด มีผลต่อตัวแปรตามหรือไม่อย่างไร โดยการควบคุมตัวแปรอื่นๆ ที่ อาจจะมีผลต่อตัวแปรต้น

3. การพัฒนาหรือประดิษฐ์คิดค้น (Developmental Research project) เป็นการนำ หลักการ แนวคิด ทฤษฎีมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาหรือประดิษฐ์เครื่องมือ เครื่องใช้ อุปกรณ์ต่างๆ เพื่อใช้งานหรือแก้ปัญหาใดปัญหาหนึ่ง

4. โครงงานประเภทสร้างหรืออธิบายทฤษฎี (Theoretical Research project) เป็น การศึกษาค้นคว้า แนวคิด ทฤษฎีใหม่ๆ หรืออธิบายเรื่องใดเรื่องหนึ่ง โดยมีหลักการทฤษฎีทาง วิทยาศาสตร์สนับสนุน

จากข้างต้นผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า สามารถแบ่งประเภทของโครงงานได้ออกเป็น 2 ประเภท คือ โครงงานตามสาระการเรียนรู้ และโครงงานตามความสนใจ โดยผู้เรียนใช้ทักษะ ความรู้นำมาบูรณา การ ซึ่งโครงงานทุกประเภทนั้นจะช่วยพัฒนาทักษะด้านต่างๆ ให้กับผู้เรียน โดยการเลือกว่าจะใช้ โครงงานแบบใด ก็ขึ้นอยู่กับวิชา เนื้อหานั้นๆ

### 2.3 แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2553) กล่าวถึง แนวทางการจัดกิจกรรมโครงงานว่ามี 2 แนวทาง ดังนี้

1. การจัดกิจกรรมตามความสนใจของนักเรียน เป็นการจัดกิจกรรมให้นักเรียนเลือก ศึกษาโครงงานจากสิ่งที่สนใจอยากรู้ที่มีอยู่ในชีวิตประจำวัน สิ่งแวดล้อมในสังคมหรือจาก ประสบการณ์ต่างๆ ที่ยังต้องการคำตอบซึ่งอาจจะอยู่นอกเหนือจากสาระการเรียนรู้ในบทเรียนของ หลักสูตร มีขั้นตอนที่นักเรียนดำเนินการดังต่อไปนี้

1.1 ตรวจสอบ วิเคราะห์ พิจารณารวบรวมความสนใจแก่นักเรียน

1.2 กำหนดประเด็นปัญหา/หัวข้อเรื่อง

1.3 กำหนดวัตถุประสงค์



- 1.4 ตั้งสมมติฐาน
- 1.5 กำหนดวิธีการศึกษาและแหล่งความรู้
- 1.6 กำหนดเค้าโครงของโครงการ
- 1.7 ตรวจสอบสมมติฐาน
- 1.8 สรุปผลการศึกษาและการนำไปใช้
- 1.9 เขียนรายงานเชิงวิจัยง่ายๆ
- 1.10 จัดแสดงผลงาน

2. การจัดกิจกรรมตามสาระการเรียนรู้เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยยึดเนื้อหาสาระตามที่หลักสูตรกำหนด นักเรียนเลือกทำโครงการตามสาระการเรียนรู้จากหน่วยเนื้อหาที่เรียนในชั้นเรียนแล้วนำมาเป็นหัวข้อโครงการ มีขั้นตอนต่างๆ ที่ครูต้องดำเนินการ ดังนี้

- 2.1 เริ่มจากศึกษาเอกสารหลักสูตร คู่มือครู
- 2.2 วิเคราะห์หลักสูตร
- 2.3 วิเคราะห์คำอธิบายรายวิชา เพื่อแยกเนื้อหา จุดประสงค์ และกิจกรรมให้เด่นชัด
- 2.4 จัดทำกำหนดการสอน
- 2.5 เขียนแผนการจัดการเรียนรู้
- 2.6 ผลิตสื่อจัดหาแหล่งการเรียนรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่น
- 2.7 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังนี้
  - 2.7.1 แจกจุดประสงค์ เนื้อหาของหลักสูตรให้นักเรียนทราบ
  - 2.7.2 กระตุ้นความสนใจของนักเรียนในขอบเขตเนื้อหาและจุดประสงค์ในหลักสูตร
  - 2.7.3 จัดกลุ่มนักเรียนตามความสนใจ
  - 2.7.4 ครูใช้คำถามกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้เช่น
    - 2.7.4.1 ทำไมนักเรียนจึงสนใจอยากเรียนเรื่องนี้ (แนวคิด/แรงดลใจ)
    - 2.7.4.2 นักเรียนสนใจเกี่ยวกับอะไรบ้าง (กำหนดเนื้อหา)
    - 2.7.4.3 นักเรียนอยากเรียนรู้เรื่องนี้เพื่ออะไร (กำหนดจุดประสงค์)
    - 2.7.4.4 นักเรียนจะทำอย่างไรจึงจะเรียนรู้ได้ในเรื่องนี้ (กำหนดวิธีศึกษา/กิจกรรม)
    - 2.7.4.5 นักเรียนจะใช้เครื่องมืออะไรบ้างในการศึกษาครั้งนี้ (กำหนดสื่ออุปกรณ์)
    - 2.7.4.6 นักเรียนจะไปศึกษาที่ใดบ้าง (กำหนดแหล่งความรู้ แหล่งข้อมูล)

2.7.4.7 ผลที่นักเรียนคาดว่าจะได้รับคืออะไรบ้าง (สรุปความรู้ / สมมติฐาน)

2.7.4.8 นักเรียนจะอย่างไรจึงรู้ว่าผลงานของนักเรียนดีหรือไม่ดีอย่างไร จะให้ใครเป็นผู้ประเมิน (กำหนดการวัดและประเมินผล)

2.7.4.9 นักเรียนจะเผยแพร่ผลงานให้ผู้อื่นรู้ได้อย่างไร (การนำเสนอ ผลงาน รายงาน)

2.7.4.10 นักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษาตามที่ตกลงกันไว้ (จากคำถามที่ผู้สอน ชักถาม) ภายใต้กรอบเวลาในแต่ละครั้งแต่ถ้ายังไม่สำเร็จให้ศึกษาต่อในคาบต่อไป

2.7.4.11 นักเรียนทุกคนต้องสรุปองค์ความรู้ได้ด้วยตัวของนักเรียนเองและสามารถนำเสนอความรู้ที่ได้แก่เพื่อนๆและครูผู้สอนได้

2.7.4.12 นักเรียนเขียนรายงานเชิงวิจัยแบบง่ายๆ และแสดงแผนผังโครงงาน

## 2.8 ครูจัดแหล่งความรู้เพิ่มเติมให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้นและเขียนบันทึกผลการเรียนรู้

ดวงพร อิมแสงจันทร์ (2554) ได้กล่าวไว้ว่าแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน สรุปได้ว่ามี 2 แนวทางได้แก่ การจัดกิจกรรมโครงงานตามความสนใจของนักเรียนโดยนักเรียนสนใจศึกษาเรื่องใดเรื่องหนึ่งเป็นพิเศษโดยเป็นสิ่งที่เขาสนใจอยากรู้เพื่อค้นหาคำตอบ และการจัดกิจกรรมโครงงานตามสาระการเรียนรู้นักเรียนเลือกทำโครงงานตามสาระการเรียนรู้จากเนื้อหาที่เรียนในชั้นเรียนแล้วนำมาเป็นหัวข้อโครงงาน

ผู้วิจัยสรุปได้ว่า แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานนั้น สามารถแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ เป็นการจัดการเรียนรู้ตามความสนใจของผู้เรียน และการจัดการเรียนรู้โดยคำนึงถึงความเหมาะสมของวิชานั้นๆ โดยที่ผู้สอนมีการกำหนดขอบเขต เงื่อนไข เกณฑ์การประเมินต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนแต่ละคนสามารถดำเนินงาน ในทิศทางเดียวกัน

## 2.4 ประโยชน์ของการเรียนแบบโครงงาน

บวรชัย ศิริมหาสาคร (2553) ได้กล่าวไว้ว่า

ข้อดี

1. ผู้เรียนได้เลือกเรื่อง/ประเด็น/ปัญหา ที่ต้องการศึกษด้วยตนเอง
2. ผู้เรียนเลือกและหาวิธีการ ตลอดจนแหล่งของข้อมูลที่หลากหลายด้วยตนเอง
3. ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ (เรียนรู้) ด้วยตนเอง ทุกขั้นตอน
4. ผู้เรียนได้บูรณาการเชื่อมโยงทักษะ/ประสบการณ์/ความรู้/สิ่งแวดล้อมรอบตัวตาม

สภาพจริง

5. ผู้เรียนเป็นผู้สรุป (สร้างองค์ความรู้) ด้วยตนเอง
6. ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้อื่น

7. ผู้เรียนได้นำความรู้ไปใช้จริง
8. ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีโอกาสศึกษา หรือสำรวจสิ่งที่สนใจในเชิงลึก
9. ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
10. ส่งเสริมทักษะการจัดการเวลา และการจัดการโครงการ
11. ส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง
12. ส่งเสริมเรื่องการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์

#### ข้อจำกัด

1. ใช้เวลามากในการจัดทำโครงการ และการให้ข้อมูลย้อนกลับ
2. เสียค่าใช้จ่ายสูง
3. มีความยากต่อการให้ความยุติธรรมในการประเมินโครงการ
4. ผู้สอนอาจให้คำปรึกษา และดูแลไม่ทั่วถึง
5. ถ้าผู้เรียนวางแผนทำงานไม่ดี อาจทำให้ไม่ประสบความสำเร็จ
6. ถ้าผู้สอนขาดความเอาใจใส่ หรือขาดความอดทน อาจทำให้ไม่ประสบความสำเร็จ

Intel (2003 อ้างถึงใน ญัฐริกา ก้อนเงิน (2554)) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการเรียนแบบโครงการเป็นฐานไว้ ดังนี้

1. ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกันเพิ่มขึ้นส่งเสริมการพึ่งตนเองและทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้
2. ทำให้ผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนดีขึ้น นักเรียนมีส่วนร่วมในโครงการมีความรับผิดชอบมากขึ้นสำหรับการเรียนรู้ของตนเองมากขึ้นกว่าในช่วงกิจกรรมในชั้นเรียนแบบดั้งเดิม
3. เปิดโอกาสในการพัฒนาทักษะที่ซับซ้อน เช่น การคิดขั้นสูง อาทิ การคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์
4. การเข้าถึงเปิดกว้างของโอกาสในการเรียนรู้ การเรียนการสอนให้กลยุทธ์สำหรับ การมีส่วนร่วมของผู้เรียนที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม

สถาบันพัฒนาความก้าวหน้า (2554) ได้กล่าวไว้ว่าการจัดกิจกรรมโครงการมีประโยชน์และมีคุณค่าต่อผู้เรียน ดังนี้

1. ผู้เรียนได้เรียนรู้ในเรื่องที่ตนเองอยากเรียน ศึกษาหาความรู้ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง
2. ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง ไม่ใช่เรียนแบบสมมติ จินตนาการ หรือจากการบอกเล่า
3. ผู้เรียนได้ฝึกการคิดทุกระดับ (วิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมิน ทักษะสัมพันธ์ เหตุผล คิดสร้างสรรค์ คิดบูรณาการ ฯลฯ)
4. ได้แก้ปัญหาด้วยตนเอง
5. ได้เรียนรู้จากการสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น ชุมชนและสิ่งแวดล้อมรอบตัว

6. ได้เรียนรู้จากการค้นคว้าหาความรู้จากแหล่งข้อมูลต่างๆ
7. ได้ฝึกทักษะการวางแผน การจัดการ การคิดอย่างเป็นกระบวนการ การเป็นผู้นำและผู้ตาม
8. ครูเป็นผู้ชี้แนะ เป็นที่ปรึกษา
9. ครูเรียนรู้พร้อมกับผู้เรียน
10. สร้างนิสัยใฝ่รู้ให้แก่ผู้เรียน

วิมลศรี สุวรรณรัตน์ และ มาชะ ทิพย์ศิริ (2543) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของโครงงานไว้ ดังนี้

1. นักเรียนได้รู้จักตอบปัญหาโดยใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์มาศึกษาค้นหาคำตอบ
2. ได้ศึกษาค้นคว้า หาความรู้ในเรื่องที่ตนสนใจได้อย่างลึกซึ้งกว่าการสอนของครู
3. ทำให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นของตนเอง
4. ทำให้นักเรียนได้สนใจเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้นั้นมากยิ่งขึ้น
5. นักเรียนได้ใช้เวลาให้เป็นประโยชน์

จากข้างต้นสรุปได้ว่า ประโยชน์ของการเรียนแบบโครงงานนั้น สามารถช่วยพัฒนาทักษะด้านต่างๆ ให้กับผู้เรียน และยังสามารถช่วยให้ผู้เรียนสามารถวางแผนเป็นระบบ ทำงานเป็นลำดับขั้นตอน ตามกระบวนการ มีการแลกเปลี่ยนความรู้กับบุคคลอื่น อีกทั้งผู้เรียนยังได้ศึกษาเรื่องที่ตนเองสนใจ โดยมีผู้สอนเป็นผู้คอยให้คำปรึกษา ทำให้ผู้เรียนมีอิสระในการเลือกเรียนมากขึ้น

## 2.5 ขั้นตอนการเรียนรู้แบบโครงงาน

กรมวิชาการ (2544a) กล่าวถึงขั้นตอนการทำโครงงานเป็นกิจกรรมที่ต่อเนื่องและมีการดำเนินงานหลายขั้นตอน ตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงขั้นสุดท้ายอาจสรุปลำดับได้ดังนี้

1. การคิดและเลือกหัวข้อ ผู้เรียนคิดและเลือกเองว่าตนเองอยากศึกษาอะไรเพราะอะไร
2. การวางแผนผู้เรียน เค้าโครงของโครงงานเพื่อแสดงแนวคิดแผนงานและขั้นตอนการทำโครงงาน
3. การดำเนินงาน เป็นขั้นลงมือปฏิบัติงานตามขั้นตอนที่ได้รับมอบหมาย
4. การเขียนรายงาน เป็นการแสดงความเข้าใจถึงแนวคิดวิธีการดำเนินงาน ตลอดจน

ข้อสรุปและข้อเสนอแนะต่างๆ เกี่ยวกับโครงงาน

5. การนำเสนอผลงาน เป็นขั้นสุดท้ายซึ่งเป็นวิธีที่จะทำให้ผู้อื่นรับรู้และเข้าใจผลงาน

สุภารัตน์ จันท์ธำ (2556) สรุปขั้นตอนการทำโครงงานไว้ว่า ขั้นตอนการทำโครงงานนั้นมีทั้งหมด 5 ขั้นตอนประกอบไปด้วย

1. คัดเลือกหัวข้อหรือกำหนดหัวข้อเรื่อง
2. การวางแผนโครงงาน
3. ลงมือทำโครงงาน

## 4. การเขียนรายงาน

## 5. การเสนอและเผยแพร่ผลงาน

ช่อทิพย์ ศรีสุคนธ์รัตน์ (2555) กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมโครงงานสามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับเนื้อหาสาระในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ทั้ง 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ รวมทั้งกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยสรุปเป็นขั้นตอนได้ทั้งหมด 4 ขั้นตอนดังนี้

1. การหาหัวข้อและเลือกหัวข้อ/เรื่อง/ปัญหา/ประเด็นของโครงงาน
2. การวางแผนในการทำโครงงาน ซึ่งเป็นขั้นตอนสำคัญที่ประกอบด้วย
  - 2.1 การกำหนดวัตถุประสงค์
  - 2.2 การคาดคะเนคำตอบ (เฉพาะบางโครงงาน)
  - 2.3 การกำหนดวิธีการศึกษา
3. การลงมือปฏิบัติตามแผน เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนต้องปฏิบัติตามแผนที่วางแผนไว้และลงมือทำ บันทึกผลการศึกษา พร้อมทั้งรายงานผลที่ได้จากการศึกษา
4. การประเมินผล เป็นการประเมินผลการทำงานตั้งแต่เริ่มต้น ระหว่างทำและเมื่อทำเสร็จแล้ว

ศิรินาถ บัวคลี่ (2549) ได้สรุปวิธีสอนแบบโครงงานเป็น 3 ระยะดังนี้

ระยะที่ 1 เด็กเลือกเรื่องที่สนใจอยากเรียนรู้ด้วยตนเอง เด็กได้เล่าประสบการณ์เดิมเกี่ยวกับเรื่องนั้นๆ เด็กร่วมกันตั้งคำถามในสิ่งที่เด็กอยากรู้เกี่ยวกับเรื่องนั้น เด็กเลือกคำถามและนำคำถามมาจัดในรูปของแผนภูมิใยแมงมุม (Web)

ระยะที่ 2 เด็กช่วยกันหาคำตอบเป็นกลุ่มและเป็นรายบุคคล ด้วยการสืบค้นข้อมูลจากแหล่งต่างๆ เด็กได้วางแผนร่วมกันในการจัดกิจกรรมต่างๆ ดำเนินกิจกรรมตามแผนที่วางไว้โดยครูเป็นผู้สนับสนุนช่วยเหลือในการทำกิจกรรมให้เด็กได้ค้นพบคำตอบ

ระยะที่ 3 เด็กทบทวนและมีการแลกเปลี่ยนความรู้ไปสู่บุคคลภายนอก ด้วยการจัดนิทรรศการผลงานทั้งของกลุ่มและของรายบุคคล และเชิญคุณครู ผู้ปกครอง เพื่อนนักเรียนชั้นอื่น เข้าชมนิทรรศการ เด็กนำเสนอผลงาน ตอบข้อซักถามและสรุปผลโครงงานตั้งแต่เริ่มโครงงานจนจบโครงงาน

รุ่งนภา สรรค์สวาสดี (2550) สรุปไว้ว่า การวางแผนโครงงานประกอบด้วยจุดมุ่งหมาย แนวทางปฏิบัติ และการนำแผนงานไปใช้ซึ่งนับว่าเป็นหัวใจที่สำคัญของการทำโครงงาน ได้สรุปเป็นขั้นตอนดังนี้

1. การเลือกหัวเรื่องหรือปัญหาที่จะศึกษา
2. การวางแผน
3. การลงมือปฏิบัติ

4. การเขียนรายงาน
5. การนำเสนอผลงาน

คุณพล บุญชอบ (2557) ได้สรุปขั้นตอนในการดำเนินงานการเรียนรู้แบบโครงงานออกเป็น 6 ขั้นตอนได้แก่

1. ขั้นตอนการกระตุ้น และให้ความสำคัญในการทำโครงงาน
2. ขั้นตอนการกำหนดปัญหา และรวบรวมข้อมูล
3. ขั้นตอนการวางแผน และเลือกวิธีการดำเนินงาน
4. ขั้นตอนการปฏิบัติ ทดสอบ และปรับปรุง
6. ขั้นตอนการประเมินผลการดำเนินการ

ประกายมาศ บุญสมปอง (2557) สรุปไว้ว่า การเรียนการสอนแบบโครงงานมีขั้นตอนการทำโครงงานอย่างต่อเนื่อง โดยผู้เรียนต้องเป็นผู้ดำเนินการเอง และมีครู อาจารย์ เป็นที่ปรึกษาให้คำแนะนำ ซึ่งมีขั้นตอน 5 ขั้นตอน ได้แก่

1. การกำหนดวัตถุประสงค์ / การเลือกหัวข้อเรื่องหรือปัญหาที่จะศึกษา
2. ขั้นตอนวางแผน การกำหนดวิธีการศึกษา
3. ขั้นตอนดำเนินการศึกษาและสำรวจ
4. การรวบรวม เขียนรายงานสรุปข้อมูล
5. ขั้นนำเสนอและประเมินผลงาน

นภาพรณ์ เพียงดวงใจ (2558) กล่าวไว้ว่าสรุปขั้นตอนการสอนแบบโครงงานได้ 5 ขั้นตอน

คือ

1. สร้างสถานการณ์และกระตุ้นผู้เรียน
2. เลือกเรื่องและนำมาตั้งจุดมุ่งหมาย
3. วางแผนและดำเนินการค้นคว้า
4. วิเคราะห์และอธิบาย
5. ขยายความรู้

ซึ่งจากการสังเคราะห์ของผู้วิจัย สรุปได้ว่า ขั้นตอนการสอนแบบโครงงาน แบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน

1. ขั้นตอนการเลือกหัวข้อ
2. ขั้นตอนการวางแผน
3. ขั้นตอนการดำเนินงาน
4. ขั้นตอนการเขียนรายงาน สรุปผล
5. ขั้นตอนการนำเสนอผลงาน

ตารางที่ 1 ผู้วิจัยสังเคราะห์ขั้นตอนการสอนแบบโครงการ

ผู้เชี่ยวชาญ	กรม วิชาการ 2544	สุภารัตน์ 2556	ช่อทิพย์ 2555	ศิรินาถ 2549	รุ่งนภา 2550	دنุพล 2557	ประกาย มาศ 2557	ขั้นตอนที่ นำมาใช้
ขั้นตอน การสอนแบบ โครงการ								
ขั้นตอนการกระตุ้น / ให้ความสำคัญการทำ โครงการ						✓		
ขั้นตอนการเลือก หัวข้อ / กำหนด ปัญหา	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
ขั้นตอนการวางแผน	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
ขั้นตอนการ ดำเนินงาน	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
ขั้นตอนการเขียน รายงาน สรุปผล	✓	✓	✓		✓		✓	✓
ขั้นตอนการนำเสนอ ผลงาน	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓
ขั้นตอนประเมินผล การดำเนินงาน			✓	✓		✓	✓	

## 2.6 การประเมินผลการเรียนแบบโครงการ

Young and Henquinet (2000: อ้างถึงใน สมัครสมร ภัคดีเทวา (2553)) การประเมินการเรียนรู้โดยใช้โครงการ จะต้องมีการประเมินผลการเรียนรู้ ครูผู้สอนจะเป็นผู้กำหนดและเลือกประเมินทั้งรายบุคคล และรายกลุ่มโดยมีแนวทางในการประเมินโครงการอยู่ 3 แนวทาง ได้แก่

1. การประเมินการ (Evaluate Group Process) หมายถึง ลำดับขั้นตอนของการดำเนินกิจกรรมตามโครงการตั้งแต่เริ่มโครงการจนจบโครงการ

2. การประเมินผลของโครงการ (Evaluated Product Group) หมายถึง ผลที่ได้จากการดำเนินการตามกระบวนการ เช่น ค่าโครงของโครงการ รายงานการเขียน หรือผลการนำเสนอ

3. การประเมินทั้งกระบวนการและผลของโครงการเกณฑ์การประเมินกระบวนการของโครงการกลุ่มนี้ จะต้องมีเกณฑ์ชี้วัดที่มุ่งพิจารณาทั้งในแง่คุณภาพ และแง่ปริมาณของการมีส่วนร่วม กิจกรรมภายในกลุ่ม การเตรียมการในการประชุม การมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันภายในกลุ่ม

จุฬามาศ สุขเฉลิม (2558) ได้สรุปไว้ว่า แบ่งการประเมินเป็น 2 ส่วน คือ

#### ส่วนที่ 1 โครงสร้าง

1. ชื่อเรื่อง
2. การเขียนความสำคัญ
3. การเขียนจุดประสงค์
4. ตัวแปรที่จะศึกษา
5. ขอบเขตการศึกษา
6. การตั้งสมมติฐาน
7. เอกสารที่ประกอบการศึกษา
8. การดำเนินงาน
9. ผลการศึกษา
10. สรุป

#### ส่วนที่ 2 การนำเสนอ

1. การรายงานปากเปล่า
2. การตอบข้อซักถาม

โดยกำหนดเกณฑ์การประเมินดังนี้ ระดับ 1 ต้องปรับปรุง ระดับ 2 พอใช้ ระดับ 3 ดีมาก

ดวงพร อิมแสงจันทร์ (2554, p. 59) สรุปไว้ว่าการวัดและประเมินผลโครงการเป็นการสะท้อนภาพความสำเร็จของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนว่ากิจกรรมที่ทำไปนั้นบรรลุตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้หรือไม่อย่างไร ปัญหาและอุปสรรคที่พบมีอะไรบ้างและได้ใช้วิธีการแก้ไขอย่างไร นักเรียนได้เรียนรู้อะไรบ้างจากการทำโครงการ เป็นการประเมินตามสภาพจริงของการทำงาน และผลงาน สามารถประเมินได้หลายวิธีคือ การสังเกตผลงาน การสะท้อนความรู้สึก การบันทึกการเรียนรู้อ การสัมภาษณ์และประเมินจากแฟ้มสะสมผลงานโดยผู้ประเมินโครงการอาจประกอบด้วยบุคคลหลายฝ่ายทั้งตัวนักเรียน เพื่อน ครูและผู้ปกครอง ผลการประเมินสามารถใช้เป็นข้อมูลตัดสินผลการเรียนหรือพัฒนานักเรียนต่อไป



สุริยา จันทร์เนียม (2541) ได้รวบรวมวิธีการประเมินผลของการทำโครงการตามสภาพจริงไว้ ดังนี้

1. การประเมินด้วยการสังเกต เป็นการประเมินด้วยการสังเกตพฤติกรรมการทำงานของนักเรียนได้แก่ความรับผิดชอบ ความร่วมมือกับหมู่คณะ ความเชื่อมั่นและกล้าแสดงออกและสังเกตกระบวนการทำงานของนักเรียน
2. การประเมินจากผลงาน โดยประเมินความสามารถจากการวางแผน การสรุปใจความสำคัญ การเขียนรายงาน
3. การประเมินจากแบบบันทึกความรู้สึก เป็นการประเมินตนเองด้วยการตอบคำถามสั้นๆ เพื่อสะท้อนถึงการเรียนรู้ของนักเรียนทั้งความรู้ความเข้าใจ วิธีคิด วิธีทำงาน ความพึงพอใจในกระบวนการทำงานและผลงานความต้องการพัฒนาตนเองให้ดีขึ้น
4. การประเมินจากแบบบันทึกการเรียนรู้ เป็นวิธีการประเมินผลการเรียนรู้ที่นักเรียนบันทึกสิ่งเรียนรู้ของตนเองจากการทำโครงการ
5. การประเมินจากแบบสัมภาษณ์ เป็นวิธีการเก็บข้อมูลพฤติกรรมด้านความรู้ ความคิด(สติปัญญา) กระบวนการขั้นตอนในการทำงาน วิธีแก้ปัญหา สิ่งที่ได้เรียนรู้
6. การประเมินจากพอดโฟลิโอ เป็นการประเมินจากแฟ้มสะสมผลงานที่แสดงถึงกระบวนการทำงาน การพัฒนาผลงาน ความรู้สึกต่อกระบวนการทำงานและผลงาน ความคิดสร้างสรรค์

นอกจากนี้ วราภรณ์ ตรีกุลสถิตย์ (2545) ได้กล่าวไว้ว่า ในการประเมินผลการปฏิบัติโครงการของผู้เรียนไม่ว่าจะเป็นโครงการที่เป็นบูรณาการภายในกลุ่มประสบการณ์/วิชา หรือบูรณาการข้ามกลุ่มประสบการณ์/วิชา สามารถนำมาใช้เป็นการประเมินเพื่อพัฒนาผู้เรียนและประเมินผลเพื่อตัดสินการเรียน ดังนี้

1. การประเมินผลเพื่อพัฒนาผู้เรียน การปฏิบัติงานเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ซึ่งต้องจัดให้มีการประเมินการปฏิบัติงานของผู้เรียนตลอดเวลา ขณะที่ปฏิบัติกิจกรรมตามขั้นตอนต่างๆ แล้วนำผลนั้นมาพัฒนา ปรับปรุงการปฏิบัติงานได้ดีขึ้นเรื่อยๆ มีการจดบันทึกตลอดจนใช้แฟ้มสะสมงาน
2. การประเมินผลเพื่อตัดสินผลการเรียน ซึ่งเป็นการสรุปความสำเร็จของผู้เรียน ตามจุดประสงค์การเรียนรู้ของกลุ่มประสบการณ์รายวิชา ต้องนำเอาผลการประเมินไปคิดเป็นระดับผลการเรียนตามที่กำหนดสำหรับแต่ละระดับ

วิมลศรี สุวรรณรัตน์ และ มาฆะ ทิพย์ศิริ (2543) มีเกณฑ์การประเมินโครงการเป็นลำดับขั้นตอนดังนี้

1. การประเมินเค้าโครงโครงการ โดยประเมิน

- 1.1 ที่มาและความสำคัญ
- 1.2 การกำหนดจุดประสงค์
- 1.3 การตั้งสมมติฐานและตัวแปร
- 1.4 วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำโครงการ
- 1.5 การออกแบบการทดลอง
- 1.6 การกำหนดแผนปฏิบัติการ
- 1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ
- 1.8 จัดทำเค้าโครงเสร็จตามเวลาที่กำหนด
- 1.9 ความรอบคอบ
2. การลงมือทำ
  - 2.1 การเตรียมการ
  - 2.2 การปฏิบัติตามแผนที่วางไว้
  - 2.3 การดำเนินการทดลอง
  - 2.4 การบันทึกข้อมูล
  - 2.5 การจัดกระทำข้อมูล
  - 2.6 การแปลความหมายข้อมูล
  - 2.7 การแสดงความคิดเห็น
  - 2.8 การตรงต่อเวลา
3. การเขียนรายงาน
  - 3.1 ความถูกต้องของรายงาน
  - 3.2 ความสมบูรณ์ของเนื้อหาในรายงาน
  - 3.3 การเสนอรายงานในรูปตารางและกราฟ
  - 3.4 ความชัดเจนและรัดกุมของภาษา
  - 3.5 ความสวยงามของรายงาน
  - 3.6 ความเป็นระเบียบเรียบร้อย
4. การนำเสนอโครงการ
  - 4.1 การนำเสนอผลงานด้วยแผ่นป้ายแสดงผลงาน
  - 4.2 การออกแบบการจัดแสดงผลงาน
  - 4.3 การนำเสนอผลงาน
  - 4.4 การตอบคำถาม
  - 4.5 ความร่วมมือของกลุ่มในการนำเสนอผลงาน

## 4.6 การแต่งกายและท่วงท่าในการนำเสนอ

## 4.7 การยอมรับข้อผิดพลาดร่วมกัน

กรมวิชาการ (2544a) การประเมินผลโครงการ จะมีการประเมินเป็น 3 ระยะ ดังนี้

1. ประเมินการเตรียมการ จะเป็นการประเมินจากการวางแผนการปฏิบัติงาน
2. ระหว่างการดำเนินงาน ประเมินโดยการสังเกตพฤติกรรมการประสานสัมพันธ์การ แสดงออกถึงผลการเรียนรู้ ความรู้ ความคิด ความสามารถ ทักษะ คุณธรรม จริยธรรมและค่านิยม กระบวนการทำงาน
3. การสรุปการดำเนินงานและประเมินผล เป็นการประเมินจากชิ้นงาน การนำเสนอ ผลงาน และรูปเล่มรายงาน

จากข้างต้นผู้วิจัยสรุปว่า การวิจัยในครั้งนี้ การประเมินผลโครงการนั้น จะประเมินจาก 2 ส่วน คือ

1. ประเมินจากการเขียนโครงการ ว่าผู้เรียนสามารถเขียนโครงการได้ถูกต้อง สมบูรณ์
2. ประเมินจากผลงาน ซึ่งผู้เรียนจะต้องสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ โดยผู้สอน จะมีการประเมินตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ตารางที่ 2 ผู้วิจัยสังเคราะห์การประเมินผลการเรียนแบบโครงการ

ผู้เชี่ยวชาญ	Young and Henquin et (2000)	จุฑามาศ (2558)	ดวงพร (2554)	สุริยา (2541)	วราภรณ์ (2545)	วิมลศรี และ มาฆะ (2547)	กรม วิชาการ (2544)	สรุป
การประเมิน								
ประเมินการเตรียมการ							✓	
ประเมินกระบวนการทำโครงการ	✓		✓		✓	✓	✓	
ประเมินด้วยการสังเกตการทำงาน				✓				
ประเมินจากแบบบันทึกความรู้สึก				✓				
ประเมินจากแบบบันทึกการเรียนรู้				✓				
ประเมินจากแบบสัมภาษณ์				✓				

ผู้เชี่ยวชาญ	Young and Henquin et (2000)	จุฑามาศ (2558)	ดวงพร (2554)	สุริยา (2541)	วราภรณ์ (2545)	วิมลศรี และ มาฆะ (2547)	กรม วิชาการ (2544)	สรุป
การประเมิน								
ประเมินจากแฟ้มสะสมผลงาน				√				
ประเมินเค้าโครงโครงการ						√		√
ประเมินการเขียนรายงาน						√		
ประเมินผลของโครงการ	√	√	√	√	√		√	√
การนำเสนอโครงการ		√				√		

### 3. การประชาสัมพันธ์

#### 3.1 ความหมายการประชาสัมพันธ์

จเรวัฒน์ เทวรัตน์ (2555) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การประชาสัมพันธ์ เป็นการดำเนินงานอย่างมีแผนการโดยบุคคลหรือโดยองค์กร การประชาสัมพันธ์ เป็นการติดต่อสื่อสารแบบสองทางและมีการชักจูงโน้มน้าวจิตใจ ในการสร้างความสัมพันธ์ การให้ความรู้ สร้างความเข้าใจ สร้างความนิยมน่าเชื่อถือ โดยแลกเปลี่ยนข่าวสารซึ่งกันและกันระหว่างผู้ที่ต้องการทำประชาสัมพันธ์ กับกลุ่มประชาชนที่เกี่ยวข้อง คือมีการเผยแพร่หรือให้ข่าวสารจากผู้ดำเนินการประชาสัมพันธ์ ไปยังกลุ่มคนต่างๆ ในลักษณะที่ชักชวน หรือ โน้มน้าวจิตใจให้คนอื่นๆ เชื่อ หรือดำเนินการในสิ่งที่ผู้ดำเนินการประชาสัมพันธ์ต้องการ

ทัศนีย์ ผลชานิกโก (ม.ป.ป.) ให้ความหมายไว้ว่า การประชาสัมพันธ์ หมายถึง การสร้างความสัมพันธ์อันดี ระหว่างกลุ่มบุคคล ทุกคน ทุกองค์กร สามารถใช้การประชาสัมพันธ์ เพื่อให้ภารกิจหลักเป็นไปอย่างราบรื่น ลดทอนปัญหาอุปสรรคลงให้น้อยที่สุดเท่าที่จะน้อยได้ มีทฤษฎี หรือตำราเกี่ยวกับการประชาสัมพันธ์กล่าวไว้มากมายทั้งในและต่างประเทศ

ณัตพร วรคุณพิเศษ (2556) กล่าวว่า การประชาสัมพันธ์ คือ วิธีการดำเนินงานการจัดการบริหารขององค์กรเพื่อสร้างเสริมเจตคติที่ดี เป็นที่รับรู้ของคนในองค์กรและนอกองค์กร นำมาซึ่งการให้ความร่วมมือและสนับสนุนในกิจกรรมต่างๆ จากคนทั้งในและนอกองค์กร

สุภักดิ์ ถาวรนิติกุล (2556) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การประชาสัมพันธ์ หมายถึง การเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารขององค์กรสู่บุคคลกลุ่มเป้าหมายทั้งภายในและภายนอกองค์กร โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความเข้าใจ ทศนคติ และความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างองค์การกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้เกิดการยอมรับ ความเชื่อถือ ศรัทธา และนำไปสู่การมีส่วนร่วมกับองค์กร

เสรี วงษ์มณฑา (2540) กล่าวว่า การประชาสัมพันธ์ หมายถึง การกระทำทั้งหลายทั้งปวงที่เกิดจากการวางแผนล่วงหน้าในการสร้างความเข้าใจกับสาธารณชนที่เกี่ยวข้องเพื่อให้เกิดเจตคติที่ดี ภาพพจน์ที่ดี อันที่จะนำไปสู่สัมพันธภาพที่ดีระหว่างหน่วยงาน และสาธารณชนที่เกี่ยวข้องก่อให้เกิดการสนับสนุนและความร่วมมือกันเป็นอย่างดี

สามารถสรุปได้ว่า การประชาสัมพันธ์ หมายถึง การสร้างความสัมพันธ์อันดี การเผยแพร่ข้อมูล ข่าวสาร ข้อเท็จจริง ให้ความรู้ สร้างความเข้าใจ ระหว่างหน่วยงาน องค์กร และประชาชน เป้าหมาย ซึ่งนำมาด้วยการให้ความร่วมมือ ให้การสนับสนุนระหว่างองค์กร หน่วยงาน และประชาชน อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมภาพลักษณ์ที่ดีให้แก่หน่วยงาน และองค์กร ทำให้ประชาชนเกิดความเชื่อถือกับหน่วยงานและองค์กร

### 3.2 จุดประสงค์การประชาสัมพันธ์

ทัศนีย์ ผลชานิก (ม.ป.ป.) วัตถุประสงค์ทั่วไปของการประชาสัมพันธ์ มีดังนี้

1. เพื่อสร้างความนิยมให้เกิดขึ้นในหมู่ประชาชน
2. เพื่อปกป้องและรักษาชื่อเสียงสถาบันมิให้เสื่อมเสีย
3. เพื่อสร้างความสัมพันธ์ภายใน

กนกวรรณ ใจรีน (2556) ได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของการประชาสัมพันธ์ไว้ว่า การประชาสัมพันธ์มีวัตถุประสงค์เพื่อเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารไปสู่สาธารณชนให้เกิดความรู้ความเข้าใจ สร้างเสริมภาพลักษณ์ที่ดีระหว่างองค์การกับสาธารณชน ในการโน้มน้าวใจให้เกิดหรือเปลี่ยนแปลงทัศนคติหรือพฤติกรรมสร้างความเชื่อมั่นไว้วางใจความสัมพันธ์อันดีซึ่งกันและกันเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันกับประชาชน

พงษ์ วิเศษสังข์ (2553) ได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของการประชาสัมพันธ์ไว้ 4 ข้อดังนี้

1. เพื่อให้เกิดความเข้าใจและรับรู้ถึงภาพลักษณ์ที่ดีระหว่างหน่วยงานและประชาชนโดยผ่านเครื่องมือสื่อประชาสัมพันธ์ต่างๆ
2. เพื่อให้ประชาชนเข้าถึงข้อเท็จจริง หลีกเลี่ยงความเข้าใจผิดที่อาจเกิดขึ้นจากข้อมูลข่าวสารที่ไม่ครบถ้วน
3. เพื่อสร้างความเข้าใจที่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เมื่อเกิดภาวะวิกฤตการณ์หรือปัญหาที่อาจส่งผลกระทบต่อหน่วยงานและประชาชน
4. เพื่อรักษาความสัมพันธ์อันดีระหว่างหน่วยงานและประชาชนที่เกี่ยวข้องได้อย่างยั่งยืน

อรุณรัตน์ ชินวรรณ (2553) สามารถแบ่งวัตถุประสงค์ทั่วไปของการประชาสัมพันธ์เป็น 4 ประเภท คือ

1. เพื่อสร้างความนิยมศรัทธา องค์กรใดก็ตามถ้าต้องการเป็นที่นิยมชมชอบในกลุ่มประชาชนแล้ว จะต้องเป็นองค์การที่มีความรับผิดชอบและทำประโยชน์ต่อสังคมและแน่นอนที่สุด องค์การจะต้องให้ความรู้ ความเข้าใจที่ดีเกิดขึ้นกับกลุ่มประชาชนด้วย เพราะมิฉะนั้นสังคมก็จะไม่ทราบว่า องค์กรได้ทำอะไรบ้าง มีการดำเนินงานอย่างไร ถ้าองค์กรทำให้กลุ่มประชาชนมีความรู้สึก หรือทัศนคติที่ดีต่อองค์การ ผลที่ตามมาก็คือ จะได้รับความนิยมชมชอบจากกลุ่มประชาชนนั่นเอง

2. เพื่อป้องกันและรักษาชื่อเสียง ชื่อเสียงขององค์การเป็นสิ่งสำคัญมากเพราะหากเกิดความเสื่อมเสียแล้ว ประชาชนก็จะขาดความนิยมศรัทธา องค์กรจะดำเนินงานเป็นไปด้วยความยากลำบาก และไม่สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ได้ ดังนั้น องค์กรจะต้องมีคุณงามความดี มีความซื่อตรง ทำประโยชน์ให้แก่สังคม เพื่อจะได้สร้างความนิยมและศรัทธา อาจจะทำให้ได้รับความไว้วางใจจากประชาชน ซึ่งเป็นการรักษาชื่อเสียงขององค์การอีกด้วย

3. เพื่อสร้างความเข้าใจอันดี การดำเนินงานขององค์การจะประสบความสำเร็จได้ ต้องมาจากพนักงานในองค์การให้ความร่วมมือสนับสนุน และประชาชนให้การยอมรับศรัทธาในองค์การนั้นๆ การสร้างความเข้าใจอันดีเป็นสิ่งที่จำเป็น เพราะจะทำให้กลุ่มบุคคลเหล่านั้นยอมรับศรัทธาในที่สุด การสร้างความเข้าใจอันดีจะต้องกระทำกับกลุ่มประชาชนทั้งภายในองค์การและภายนอกองค์การ คือ

3.1 กลุ่มประชาชนภายในองค์การ องค์กรจะต้องชี้แจงแถลงข้อเท็จจริงของ องค์กร เช่น นโยบาย วัตถุประสงค์ แผนการดำเนินงาน ความเจริญก้าวหน้า และผลงานให้พนักงาน หรือผู้ปฏิบัติงานได้ทราบเป็นระยะเพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ดี พนักงานหรือผู้ปฏิบัติงานขององค์กร เป็นกำลังสำคัญและมีความใกล้ชิดกับองค์การมาก ถ้าหากกลุ่มบุคคลเหล่านี้มีความสามัคคีกลมเกลียว มีความจงรักภักดีต่อองค์การก็จะลดความขัดแย้งไปในที่สุด

3.2 กลุ่มประชาชนภายนอกองค์การ คือกลุ่มบุคคลที่มีได้อยู่ภายในองค์การ ซึ่งอาจจะเกี่ยวข้องกับองค์การโดยตรงหรือทางอ้อมก็ได้ องค์กรจะต้องสร้างความเข้าใจอันดีให้เกิดขึ้นกับกลุ่มบุคคลเหล่านี้ตลอดเวลา โดยการเผยแพร่กิจกรรมต่างๆ ผ่านสื่อมวลชน เพราะความเข้าใจอันดีจะเป็นผลให้เกิดประชาคติที่เป็นผลดีต่อองค์การ ตลอดจนองค์การจะได้รับความร่วมมือและการสนับสนุนในที่สุด

4. เพื่อสนับสนุนกิจกรรมทางการตลาด เมื่อใดก็ตามที่ประชาชนกลุ่มเป้าหมายมีทัศนคติที่ดีต่อองค์การ มีความนิยมชมชอบ ศรัทธา ประชาชนให้การยอมรับรวมทั้งมีความเข้าใจอันดีต่อ องค์การด้วยแล้วองค์การที่ประกอบธุรกิจต้องการให้ประชาชนให้การสนับสนุนในผลิตภัณฑ์หรือ บริการ ประชาชนกลุ่มเป้าหมายก็ยินดีและพร้อมที่จะให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี

สามารถสรุปได้ว่า การประชาสัมพันธ์นั้น มีจุดประสงค์เพื่อเผยแพร่ข้อมูล ข่าวสารจากองค์กร หน่วยงานต่างๆ ไปยังประชาชน หรือกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้เกิดความเข้าใจในเรื่องที่ต้องการสื่อสารที่ตรงกัน และแสวงหาความร่วมมือ การสนับสนุนจากประชาชนเป้าหมาย รวมทั้งกระตุ้นให้ประชาชนเป้าหมายเกิดความไว้วางใจ ครีธาในหน่วยงาน องค์กร

### 3.3 ความหมายสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์

W.W. In C.E. Shannon & W.W. Weaver Weaver (1949) ได้อธิบายความหมายของ สื่อ คือ ผู้ที่ทำหน้าที่ถ่ายทอดสารให้เป็นสัญญาณและจะถูกส่งไปยังเครื่องรับ ซึ่งจะเป็นผู้แปลสัญญาณ เป็นสาร ส่งไปยังจุดหมายปลายทาง

David K Berlo (1960) ได้ให้ความหมายของสื่อออกเป็น 3 ประการ คือ

1. วิธีการเข้ารหัสและถอดรหัส ซึ่งได้แก่ การพูด การเขียน
2. ตัวนำสารหรือช่องทางที่นำเอาข่าวสารไปยังผู้รับสาร ได้แก่ วิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ เป็นต้น
3. ตัวพาหะหรือตัวกลางนำเอาสัญญาณการส่งกระจายเสียงหรือภาพเพื่อส่งไปยังผู้รับ เช่น สายเคเบิลที่ใช้ส่งสัญญาณหรืออากาศ เป็นตัวนำเอาคลื่นวิทยุ เป็นต้น

จเรวัฒน์ เทวรัตน์ (2555) กล่าวว่าสื่อในการประชาสัมพันธ์ คือ ช่องทางข่าวสาร ที่นำข่าวสารจากผู้ส่งสารไปสู่ผู้รับสาร ไม่ว่าจะเป็นการได้เห็น การได้ยิน และการสัมผัส ได้ลิ้มรส หรือได้กลิ่น ได้แก่ การใช้เสียง คือ การพูด การใช้อักษรหรือการเขียน การใช้สัญลักษณ์ คือการวาดภาพ สื่อในการประชาสัมพันธ์ ที่ใช้เทคโนโลยีและวิทยาการใหม่ๆ ซึ่งได้แก่สื่อมวลชน เช่น วิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ ภาพยนตร์หนังสือพิมพ์ และอินเทอร์เน็ต

พรพิทักษ์ แม้นศิริ (ม.ป.ป.) สื่อประชาสัมพันธ์ หมายถึง ช่องทางการสื่อสารที่จะนำข่าวสารไปสู่กลุ่มเป้าหมาย และเป็นเครื่องมือ ที่ใช้ในการกระจายข้อมูลข่าวสารที่ก่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจที่จะนำไปสู่ภาพลักษณ์ที่ดีให้แก่องค์กร

กนกวรรณ ใจรีน (2556) ได้ให้ความหมายของสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ไว้ว่า สื่อในการประชาสัมพันธ์เป็นช่องทางหรือแหล่งข่าวสารที่นำข่าวสารจากผู้ส่งสารไปสู่ผู้รับสาร โดยผ่านตัวนำสาร อาทิเช่น วิทยุ โทรทัศน์ ภาพถ่าย การได้เห็น การได้ยินและการสัมผัส ได้ลิ้มรสหรือได้กลิ่น เป็นต้น

สุภักดิ์ ถาวรนิติกุล (2556) ได้ให้ความหมายไว้ว่า สื่อประชาสัมพันธ์ หมายถึง เครื่องมือในการนำข้อมูลข่าวสารที่ต้องการเผยแพร่ออกไปยังกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการ ให้ทราบข้อมูลข่าวสารนั้นๆ ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

เอกนถุน บางท่าไม้ (2558) สรุปไว้ว่า สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการกระจายข้อมูลข่าวสารช่วยบอกกล่าว ชี้แจงให้ประชาชนมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับนโยบาย

เรื่องราว กิจกรรม และผลงานของหน่วยงานอย่างถูกต้อง ตลอดจนทำให้กลุ่มประชาชนเป้าหมายเกิดความเลื่อมใส ศรัทธา มีภาพลักษณ์ที่ดี และเรียกร้องขอความร่วมมือสนับสนุนจากกลุ่มประชาชนเป้าหมาย ซึ่งแสดงให้เห็นได้ว่าสื่อจะช่วยให้การรับรู้ของกลุ่มเป้าหมาย หรือประชาชนได้ทราบข้อมูลข่าวสารที่องค์กรต้องการนำเสนอได้อย่างรวดเร็วและมีความเป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น

สรุปได้ว่า สื่อประชาสัมพันธ์ หมายถึง เครื่องมือที่ใช้ในการนำสารจากผู้ส่งสาร ไปยังผู้รับสาร เพื่อกระจายข้อมูล ข่าวสาร นโยบาย หรือกิจกรรมต่างๆ ของหน่วยงานที่ต้องการนำเสนอ ให้กับประชาชน หรือผู้รับสารนั้นเกิดความรู้ ความเข้าใจที่ตรงกัน โดยมีการนำเสนอที่สามารถเข้าใจได้อย่างรวดเร็ว

### 3.4 ประเภทสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์

Jefkins Frank (1982) แบ่งสื่อเพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์ออกเป็น 12 ประเภท คือ

1. หนังสือพิมพ์ นิตยสารและหนังสืออ้างอิง
2. สื่อโสตทัศน เช่น ภาพยนตร์ สไลด์ และวิดีโอ
3. วิทยุกระจายเสียง
4. วิทยุโทรทัศน์
5. นิตรรศการ
6. Literature ซึ่งหมายถึง หนังสือ แผ่นพับ หรือเอกสารเย็บเล่ม ซึ่งใช้เป็นคู่มือในการให้ความรู้ความเข้าใจต่าง
7. หนังสือเล่มต่างๆ (Book) ซึ่งหมายถึง หนังสือที่มีการสนับสนุนให้เงินทุนช่วยเหลือการจัดพิมพ์ เป็นต้น
8. การส่งจดหมายโดยตรง (Direct Mail) ถึงประชาชนกลุ่มเป้าหมาย
9. สื่อคำพูดหรือสื่อบุคคล (Spoken Word)
10. การให้ความอุปถัมภ์ (Sponsorship) ซึ่งส่วนใหญ่หมายถึง การให้ความสนับสนุนเป็นตัวเงิน หรือวัสดุอุปกรณ์ในการจัดสร้างสาธารณประโยชน์ต่างๆ
11. วารสารหน่วยงาน (House Journals) หมายถึง วารสาร จุลสาร จดหมายข่าว ใบปลิว ซึ่งหน่วยงานผลิตขึ้นมาเพื่อการประชาสัมพันธ์ทั้งภายในและภายนอก
12. สื่อประชาสัมพันธ์ประเภทอื่นๆ ซึ่งมีความหมายกว้าง แตกต่างจากที่ได้กล่าวไว้ข้างต้น ซึ่งอาจเป็นรถของหน่วยงาน ธงประจำสถาบัน สัญลักษณ์ ยี่ห้อหรือตรา เป็นต้น

พรพิทักษ์ แม้นศิริ (ม.ป.ป., p. 2) ได้แบ่งสื่อประชาสัมพันธ์ ออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ

1. สื่อที่ควบคุมได้ เช่น ใบปลิว (Leaflet) ใช้เพื่อแจ้งเรื่องราวให้ทราบ และชักชวนในเรื่องใดเรื่องหนึ่งเพื่อแนะนำองค์กร และที่สำคัญจะต้องมีที่อยู่และหมายเลขโทรศัพท์ขององค์กร เพื่อให้ผู้อ่านที่สนใจ สามารถติดต่อสอบถามรายละเอียด หรือข้อสงสัยต่างๆ ได้ เอกสารเผยแพร่



รายละเอียดสินค้า (Brochure) เป็นเอกสารที่มีความยาวพอสมควร ใส่รายละเอียดเป็นข้อความและภาพ เพื่ออธิบายคุณภาพของสินค้า โปสเตอร์ (Poster) ใช้เพื่อติดบอร์ดหรือฝาผนัง ใช้เพื่อชักชวนหรือรณรงค์ในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ใช้ภาษาสั้นๆ ง่ายๆ ได้ใจความ รายงานประจำปี (Annual Report) ใช้นำเสนอให้กับผู้ถือหุ้น สถาบันการเงิน คู่ค้า ลูกค้า แวดวงนักวิชาการ และสื่อมวลชนให้ได้รับรู้ผลการประกอบการของบริษัท หนังสืออธิบายรายละเอียดของ บริษัท (Company Profile) ใช้เผยแพร่เกี่ยวกับประวัติความเป็นมา และรายละเอียดต่างๆ ที่แสดงสถานภาพ ของบริษัทในปัจจุบัน เป็นต้น

2. สื่อที่ควบคุมไม่ได้ ได้แก่ สื่อมวลชนประเภทต่างๆ เช่น โทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร ภาพยนตร์ เป็นต้น

บุษบา สุธีธร (2549) ได้กล่าวถึงสื่อที่นิยมใช้ในการประชาสัมพันธ์ ดังนี้

1. สื่อบุคคล ในความหมายทั่วไปสื่อบุคคลมักถูกจำกัดความหมายเพียงเป็นสื่อ หรือช่องทางสื่อสารโดยใช้ตัวบุคคลเป็นสื่อกลางในการนำเสนอข่าวสาร ซึ่งบุคคลเหล่านี้ล้วนแล้วแต่เป็นสื่อบุคคลที่ทำหน้าที่ส่งข่าวสารถ่ายทอดเรื่องราวต่างๆ ไปยังบุคคลอื่นทั้งสิ้น แต่แท้จริงแล้วความหมายทั่วไปของสื่อบุคคลดังกล่าวยังไม่ครอบคลุมกับบทบาทแท้จริงของสื่อบุคคลเท่าไรนัก

2. สื่อวิทยุกระจายเสียง วิทยุกระจายเสียงจัดเป็นสื่อมวลชนที่นักประชาสัมพันธ์ใช้เป็นช่องทางในการประชาสัมพันธ์ที่สามารถเลือกจำกัดพื้นที่ในการนำเสนอได้ ในระดับจังหวัดหรือเป็นภาค หรือเป็นลักษณะการกระจายเสียงทั่วประเทศ ซึ่งในงานประชาสัมพันธ์ทางวิทยุกระจายเสียงนั้นสามารถเผยแพร่ไปยังผู้ฟังได้หลายรูปแบบที่นิยมทำกันมี 2 ลักษณะด้วยกัน คือ

2.1 การจัดทำวิทยุส่งให้ผู้จัดรายการ หรือถ้าสถานีเพื่อขอความอนุเคราะห์ให้สถานีดำเนินการให้

2.2 การดำเนินการผลิตรายการ โดยองค์การทำประชาสัมพันธ์เอง จัดทำรายการสด

2.3 สื่อวิทยุโทรทัศน์ สถานีโทรทัศน์ในประเทศไทยมีทั้งที่เป็นสถานีที่ผู้ชมรับได้โดยไม่ต้องจ่ายเงินที่เรียกว่า Free TV และสถานีโทรทัศน์ประเภทผู้รับต้องจ่ายเงินค่าสมาชิกจึงจะรับได้ เรียกว่า Pay TV ซึ่งการนำเสนอข่าวสารเพื่อการประชาสัมพันธ์ผ่านทางสื่อโทรทัศน์สามารถทำได้ในโอกาสน้อยกว่าวิทยุกระจายเสียง เนื่องจากมีค่าใช้จ่ายทั้งในส่วนการผลิตและการเช่าเวลาออกอากาศสูง

3. สื่อสิ่งพิมพ์ สิ่งพิมพ์ที่ใช้ประโยชน์ทางการประชาสัมพันธ์สามารถทำได้หลากหลายรูปแบบ ได้แก่ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร รายงานประจำปี โปสเตอร์ แผ่นพับ แผ่นปลิว หนังสือเล่ม คู่มือ ฯลฯ แต่ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบใดก็ตามเนื้อหาที่นำเสนอในสิ่งพิมพ์จะประกอบด้วยองค์ประกอบ 2 ส่วน ส่วนแรก ส่วนที่เป็นข้อความเพื่อสื่อความหมาย ส่วนที่เป็นวัจนภาษาที่ต้องการถ่ายทอด และส่วนที่ 2 เป็นอวัจนภาษาที่ใช้ในงานพิมพ์ ได้แก่ แบบอักษร ขนาดตัวอักษร งานศิลปะ ซึ่งกินความรวมถึงภาพถ่าย ภาพวาด สัญลักษณ์ขององค์การที่ประกอบอยู่ในงานสิ่งพิมพ์ชนิดนั้นๆ เป็นต้น

4. สื่อใหม่เพื่อการประชาสัมพันธ์ สื่อดิจิทัลนับเป็นสื่อใหม่ที่สำคัญในยุคโลกาภิวัตน์ ด้วยเหตุที่สื่อดิจิทัลมีพัฒนาการจากสื่อมัลติมีเดีย ซึ่งเป็นสื่อผสมที่มีคุณสมบัติสามารถนำเสนอภาพ เสียงดนตรี การเคลื่อนไหว ได้อย่างน่าสนใจ ซึ่งสื่อดิจิทัลจึงนับเป็นสื่อที่เข้าถึงผู้บริโภคได้อย่างกว้างขวาง และพัฒนารูปแบบได้มากมายครอบคลุมทั้งสื่อเว็บไซต์ทางอินเทอร์เน็ต การประชาสัมพันธ์ผ่านเทคโนโลยีไร้สายประเภทต่างๆ นอกจากนี้ยังหมายถึงการแพร่ภาพ TV ผ่านเว็บ กระจายเสียงผ่านเว็บ เป็นต้น

5. สื่อชุมชนเพื่อการประชาสัมพันธ์ ความหมายโดยรวมที่เป็นที่เข้าใจร่วมกันของคำว่า สื่อชุมชนคือ สื่อที่ผลิตขึ้นโดยคนในชุมชนเป็นผู้มีส่วนร่วมในกระบวนการทางสื่อสารทั้งในระดับการวางนโยบาย ระดับกระบวนการผลิต โดยเน้นเนื้อหาที่เป็นความสนใจเป็นประโยชน์เกี่ยวข้องกับชุมชน ซึ่งสื่อชุมชนมีกลุ่มเป้าหมายผู้รับสารคือคนในชุมชนเอง

วิรัช กลวิรัตนกุล (2544) สื่อที่ใช้ในการประชาสัมพันธ์สามารถจำแนกได้เป็น 2 ลักษณะ คือ

1. สื่อที่ควบคุมได้ หมายถึงสื่อที่สามารถจัดการและควบคุมได้ตั้งแต่เริ่มต้นโดยนักประชาสัมพันธ์ ทั้งในส่วนของปริมาณและคุณภาพ และสามารถควบคุมการเผยแพร่และการนำเสนอว่าจะส่งให้กลุ่มใดด้วยความถี่และปริมาณเท่าไร ตามที่ต้องการ ประกอบไปด้วย

1.1 สื่อสิ่งพิมพ์ เช่น โปสเตอร์ แผ่นพับ โบปลิว เป็นต้น

1.2 สื่อบุคคล กล่าวคือ บุคคลที่ได้รับมอบหมายเป็นตัวแทนในการสื่อสารให้ข้อมูลขององค์กรนั้นๆ ผ่านทางการแถลงข่าว ให้สัมภาษณ์ เป็นต้น

1.3 สื่อโสตทัศน์ ได้แก่ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ วิทยุทัศน์ เป็นต้น

1.4 สื่อกิจกรรม ทั้งผ่านทางการจัดกิจกรรมหรือโครงการเพื่อสังคม การเปิดให้เยี่ยมชม การทัศนศึกษา รวมไปถึงการจัดนิทรรศการในสถานที่ต่างๆ

1.5 สื่ออื่นๆ เช่นการให้การสนับสนุนทางการเงิน การจัดทำของชำร่วยหรือสินค้าที่เป็นแบรนด์ขององค์กรนั้นๆ ป้ายที่ติดตามพาหนะขนส่งมวลชนต่างๆ การประชาสัมพันธ์แสดงข้อความผ่านทางเครื่องบิน ต้น

2. สื่อที่ควบคุมไม่ได้ คือ สื่อที่ไม่สามารถควบคุมตั้งแต่ในส่วนของการผลิต การเผยแพร่ ปริมาณและคุณภาพของสารที่เผยแพร่ออกไป อย่างไรก็ตามสื่อชนิดนี้ก็ยังคงมีความสำคัญอย่างมากในงานประชาสัมพันธ์ ประกอบด้วย

2.1 สื่อมวลชน การนำเสนอข่าวและเผยแพร่ข่าวจะต้องได้รับการพิจารณาจากสื่อมวลชน หาข้อมูลที่บุคคลเหล่านี้ได้รับมีคุณค่าหรือเป็นที่สนใจต่อสังคม ก็จะได้รับ การเผยแพร่ในปริมาณและความถี่ที่สูง อย่างไรก็ตามหากองค์กรนั้นๆสามารถสร้างความสัมพันธ์อันดีต่อสื่อมวลชนเหล่านี้ก็จะทำให้มีโอกาสได้รับการสนับสนุนในการเผยแพร่ข่าวประชาสัมพันธ์ขององค์กรได้มากยิ่งขึ้น

2.2 สื่อบุคคล ในส่วนนี้หมายถึง บุคคลอื่นที่ไม่ใช่ตัวแทนขององค์กร แต่เป็นบุคคลสาธารณะที่ได้มีโอกาสเผยแพร่ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับองค์กร สามารถแบ่งประเภทของสื่อ ได้เป็น 2 ประเภท คือ

2.2.1. สื่อที่ควบคุมได้ คือสื่อที่สามารถควบคุมได้ทั้งในส่วนของเนื้อหา คุณภาพ เช่น โปสเตอร์ แผ่นพับ เป็นต้น

2.2.2. สื่อที่ควบคุมไม่ได้ คือ สื่อที่ไม่สามารถควบคุมการผลิต หรือเนื้อหาที่ต้องการสื่อสารออกไปได้ เช่น สื่อมวลชน เป็นต้น

จากข้างต้นสรุปได้ว่า ประเภทของสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์นั้นแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. สื่อที่ควบคุมได้ คือ สื่อที่สามารถควบคุมเนื้อหา ปริมาณ การผลิตได้ รวมถึงควบคุมการเผยแพร่ได้ เช่น ใบปลิว โปสเตอร์ เป็นต้น
2. สื่อที่ควบคุมไม่ได้ คือ สื่อที่องค์กร หรือหน่วยงานไม่ได้เป็นเจ้าของสื่อเอง แต่สามารถเผยแพร่ต่อประชาชนได้ในจำนวนมาก เช่น วิทยุ โทรทัศน์ เป็นต้น

#### 4. สื่อสังคมออนไลน์

##### 4.1 ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์

นฤมล บุญส่ง (2561) สรุปไว้ว่า สื่อสังคมเป็นบริการที่ใช้ในการนำเสนอ แบ่งปัน เนื้อหาในรูปแบบของภาพ เสียง ข้อความ คลิปวิดีโอ และสื่อมัลติมีเดียร่วมกัน ของผู้ใช้ที่ทำงานบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งที่มีความสะดวกรวดเร็ว และง่ายต่อการเข้าถึง

พิชิต วิจิตรบุญยรักษ์ (2554) ได้ให้ความหมายไว้ว่า สื่อสังคมออนไลน์ คือ สื่อที่ผู้ส่งสาร แบ่งปันสาร ซึ่งอยู่ในรูปแบบต่างๆ ไปยังผู้รับสารผ่านเครือข่ายออนไลน์ โดยสามารถโต้ตอบกันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร หรือผู้รับสารด้วยตนเอง

ราชบัณฑิตยสถาน (2554) ได้ให้ความหมายไว้ว่า สื่อสังคม หมายถึง โปรแกรมกลุ่มหนึ่งที่ทำงาานโดยใช้พื้นฐานและเทคโนโลยีของเว็บตั้งแต่รุ่น 2.0 เช่น บีโอบ มายสเปซ เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ วิกิพีเดีย ไฮไฟฟ์ และบล็อกต่างๆ

ชนะวัฒน์ วรรณประภา (2560) กล่าวโดยสรุป สื่อสังคมออนไลน์ เป็น ส่วนหนึ่งของเทคโนโลยีเว็บ 2.0 เป็นเครื่องมือที่ทำ งานบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตทั้งในเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (PC) และอุปกรณ์หรือโทรศัพท์เคลื่อนที่ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อการติดต่อสื่อสาร แลกเปลี่ยนการแบ่งปันเรื่องราว

เหตุการณ์ต่างๆ ระหว่างบุคคลสองคน หรือกลุ่มบุคคลในลักษณะของการเข้าร่วมในเครือข่ายออนไลน์เดียวกัน

เขมณัฏฐ์ มิ่งศิริธรรม (2556) สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อดิจิทัลหรือซอฟต์แวร์ที่ทำงานอยู่บนพื้นฐานของ ระบบเว็บหรือเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ตที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคม ที่มีผู้สื่อสารจัดทำขึ้น โดยที่ผู้เขียนจัดทำขึ้นเองหรือพบเจอสิ่งต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องราวต่างๆ เหตุการณ์ บทความ ประสบการณ์ รูปภาพ วิดีโอและเพลง แล้วนำมาแบ่งปันเนื้อหา ข้อมูล ข่าวสาร ประสบการณ์และพูดคุยให้ผู้ใช้ในโลกออนไลน์ในเครือข่ายของตนได้รับรู้ ทั้งข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง กับคนที่อยู่ในสังคมเดียวกันได้อย่างรวดเร็ว มีประสิทธิภาพรวมถึงการใช้ประโยชน์ร่วมกัน

แสงเดือน ผ่องพุด (2556) กล่าวว่า สื่อสังคมออนไลน์ เป็นส่วนหนึ่งของเทคโนโลยีที่เรียกว่า เว็บ 2.0 (Web 2.0) คือ เครื่องมือต่างๆ ที่ทำงานบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและเครือข่ายโทรศัพท์เคลื่อนที่ ที่อนุญาตให้แต่ละบุคคลเข้าถึง แลกเปลี่ยน สร้างเนื้อหา และสื่อสารกับบุคคลอื่นๆ และการเข้าร่วมเครือข่ายออนไลน์ต่างๆ ซึ่งปัจจุบันบริการเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีการนำมาใช้ในการสื่อสารระหว่างบุคคล เพื่อการสื่อสารทางธุรกิจ หรือการสื่อสารของหน่วยงานราชการ ตลอดจนองค์กรต่างๆ

ประวิณนุช กาญจนขจรศักดิ์ (2556) ได้ให้ความหมายไว้ว่า สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อที่สามารถผลิตหรือสร้างเนื้อหาด้านการประชาสัมพันธ์รวมทั้งเป็นช่องทางการสื่อสารผ่านเทคโนโลยีที่มีการเชื่อมต่อบนอินเทอร์เน็ต ด้วยการแบ่งปันเนื้อหาในรูปแบบต่างๆ เช่น ภาพ เสียง วิดีโอ ข้อความ ซึ่งสามารถโต้ตอบกันได้อย่างอิสระและรวดเร็ว เช่น Facebook, Twitter, Weblog, YouTube เป็นต้น

วิภาส วิกรมสกุลวงศ์ (2560) ได้ให้ความหมายไว้ว่า สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อดิจิทัลที่เป็นเครื่องมือในการสร้างสังคม สื่อสารกันระหว่างผู้คนหรือในเครือข่ายทางสังคม ผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ต โดยเน้นให้ผู้ใช้งานเป็นผู้ส่งสารและผู้รับสาร โดยอาศัยการแบ่งปันเรื่องราว ประสบการณ์หรือเหตุการณ์ที่พบในชีวิตประจำวันในรูปแบบข้อมูล ภาพและเสียง

สรุปได้ว่า สื่อสังคมออนไลน์หมายถึง เครื่องมือสื่อสารระหว่างผู้ส่งสาร และผู้รับสาร โดยมีการแบ่งปันประสบการณ์ เนื้อหา ข้อมูลต่างๆ เช่น ข้อความ ภาพ เสียง วิดีโอ ฯลฯ ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งสามารถโต้ตอบกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ และรวดเร็ว

#### 4.2 ลักษณะของสื่อสังคมออนไลน์

แสงเดือน ผ่องพุด (2556) การสื่อสารของสื่อสังคมออนไลน์ มีลักษณะเป็นการสื่อสารแบบสองทาง ซึ่งมีคุณลักษณะที่สำคัญ กล่าวคือ

1. มีรูปแบบการทำงานในลักษณะออนไลน์
2. สามารถที่จะใช้สร้างและเพิ่มเติมเนื้อหาได้

สื่อสังคมออนไลน์สามารถที่จะใช้งานได้ผ่านเครื่องมือ อุปกรณ์การสื่อสารต่างๆ เช่น คอมพิวเตอร์ มือถือ แท็บเล็ต หรืออุปกรณ์อื่นๆ ที่มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตหรือเครือข่ายโทรศัพท์เคลื่อนที่ ซึ่งสื่อสังคมออนไลน์ช่วยให้ผู้ใช้สามารถสื่อสารถึงกันได้ทันทีและสามารถสื่อสารถึงกันแบบการสื่อสารสองทางได้ทำให้มีการปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้น

ภิเชก ชัยนิรันดร์ (2553) ได้แบ่งลักษณะของสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งสามารถแบ่งได้ ดังนี้

1. เป็นสื่อที่แพร่กระจายด้วยปฏิสัมพันธ์เชิงสังคม มีลักษณะคล้ายกับสมัยก่อน เมื่อมีเรื่องราวที่น่าสนใจเกิดขึ้น จะมีการพูดคุยจนกลายเป็นกระแสทางสังคม (Talk of The Town) แต่เมื่อมาอยู่ในโลกออนไลน์ การแพร่กระจายจึงง่ายขึ้น โดยการแบ่งเนื้อหา (Content Sharing) จากคนหนึ่งไปสู่อีกคนหนึ่งและกระจายไปเป็นกลุ่มอย่างรวดเร็ว

2. เป็นสื่อที่เปลี่ยนแปลงสื่อเดิม ที่แพร่กระจายข่าวสารแบบทางเดียว (one to many) เป็นรูปแบบการสนทนาที่สามารถมีผู้เข้าร่วมได้หลายๆ คน (many to many) และเมื่อมีการรวมกลุ่มพูดคุยในเรื่องที่สนใจร่วมกัน หรือวิพากษ์วิจารณ์สินค้า บริการต่างๆ โดยไม่มีใครเข้ามาควบคุมเนื้อหาของการสนทนา

3. เป็นสื่อที่เปลี่ยนจากผู้บริโภคเนื้อหาเป็นผู้ผลิตเนื้อหา จากเดิมผู้รับจะรับสื่อจากโทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ ซึ่งมีอิทธิพลต่อผู้รับสารเป็นอย่างมาก ไม่มีต้นทุนทำให้ทุกคนสามารถผลิตเนื้อหาและกระจายไปยังผู้รับสารได้อย่างเสรี

สรุปได้ว่า สื่อสังคมออนไลน์นั้นมีลักษณะที่มีปฏิสัมพันธ์กันในสังคม มีการพูดคุยเกี่ยวกับเรื่องที่น่าสนใจ ซึ่งเป็นการกระจายข้อมูลอย่างรวดเร็วและสามารถกระจายข้อมูลไปสู่ผู้รับได้ในจำนวนมาก โดยที่ผู้คนสามารถพูดคุย วิจารณ์ได้อย่างเป็นอิสระ ไม่มีผู้ควบคุม

#### 4.3 ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์

Wright and Hinson (2009) ได้แบ่งสื่อสังคมออนไลน์ออกเป็นประเภทต่างๆ ได้ ดังนี้

1. บล็อก คือ สิ่งที่สามารถปรับปรุงข้อมูลได้อย่างสม่ำเสมอ และมีความเป็นตัวตนสูงผ่านข้อมูลข่าวสาร การแสดงความคิดเห็น และอาจเป็นเว็บไซต์เพื่อการบริการ สามารถสร้างบันทึกประจำวันส่วนบุคคลได้

2. บอร์ดแสดงความคิดเห็น คือ พื้นที่บนเว็บไซต์ออนไลน์เพื่อการสนทนา และสร้างคำถามต่างๆ และนำไปติดประกาศไว้บนเว็บไซต์ หรือชุมชนออนไลน์เพื่อให้มีการตอบคำถามและแสดงความคิดเห็น

3. การแบ่งปันรูปภาพ (Photo Sharing) คือ พื้นที่สำหรับเผยแพร่ แบ่งปันและแลกเปลี่ยนรูปภาพกับเพื่อนร่วมงานหรือผู้อื่นบนเว็บไซต์ ช่วยให้เราสามารถจัดการรูปแบบรูปภาพของเราได้ ผ่านการอัปโหลดรูปภาพ ตกแต่ง แก้ไข ตามวัตถุประสงค์การใช้งาน

4. Podcasts คือ เว็บไซต์ที่เอื้อให้คนทั่วไปสามารถอัปโหลด ดาวน์โหลด และแบ่งปันไฟล์เสียงให้กันและกัน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อการสื่อสาร แบ่งปันข้อมูล การศึกษา และความบันเทิง

5. search engine Marketing คือ เครื่องมือทางการตลาดใช้สำหรับการเพิ่มผลลัพธ์ของเว็บไซต์เมื่อมีการค้นหา (search engine) เป็นการสร้างโฆษณาเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการค้นหาเว็บไซต์และสามารถเลือกตำแหน่งการวางเว็บไซต์ได้ แต่อาจมีค่าใช้จ่ายในการใช้บริการ

6. Social bookmarking คือ ช่องทางสำหรับผู้ใช้เว็บไซต์ซึ่งสามารถจัดการ ค้นหา และบริหารเว็บไซต์ต่างๆ ในรายการของตนเอง กระบวนการนี้ผู้ใช้จะสามารถบันทึกหน้าเว็บไซต์ที่เราต้องการเก็บไว้หรือนำมาแบ่งปันกับผู้อื่นได้

7. ไมโครบล็อก คือ เว็บไซต์ให้บริการแก่บุคคลทั่วไปสำหรับให้ผู้ใช้บริการได้ใส่ข้อความสั้นๆ ประมาณ 140 ตัวอักษร เพื่อบอกสถานะของตัวเองว่ากำลังทำอะไรอยู่ หรือบอกข่าวสารต่างๆ ที่ตนเองต้องการบอกให้เพื่อนหรือคนติดตามได้รับรู้ผ่านช่องทางนี้ Twitter ถือเป็นไมโครบล็อกที่ได้รับความนิยมมากในขณะนี้

8. การแบ่งปันวิดีโอ (Video Sharing) คือ พื้นที่ที่คนทั่วไปสามารถติดตามอัปโหลดคลิปวิดีโอบนอินเทอร์เน็ต เป็นการแพร่ทั้งภาพและเสียงผ่านเครือข่ายสังคมบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้ใช้สามารถอัปโหลดวิดีโอเพื่อแบ่งปันและโปรโมทวิดีโอได้ YouTube เว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมในขณะนี้ ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่แบ่งปันวิดีโอออนไลน์ให้ผู้ใช้อัปโหลดและแบ่งปันคลิปวิดีโอบนอินเทอร์เน็ต, โทรศัพท์มือถือ, บล็อกและอีเมล

9. วิกี คือ เว็บไซต์ที่ให้คนเข้ามามีส่วนร่วมกันในการสร้างงานหรือโครงการ โดยการเพิ่มเติมหรือปรับแต่งเนื้อหาของเว็บไซต์ได้อย่างง่ายดาย ซึ่งโดยทั่วไปจะนำเนื้อหาในวิกิไปใช้ในการวางแผนงาน การระดมสมองของทีมงาน การวิจัยหรือสร้างความคิดต่างๆ นอกจากนี้ เครื่องมือที่อยู่ในลักษณะเดียวกันกับวิกิ และเป็นที่รู้จักกัน คือ Wikipedia (วิกิพีเดีย) เป็นเว็บไซต์ที่คนทั่วไปสามารถเข้าไปรวบรวมและพัฒนาเนื้อหาทางการศึกษาที่เป็นประโยชน์ในพื้นที่สาธารณะได้ โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายใดๆ และสามารถกระจายข้อมูลเหล่านั้นได้ทั่วโลกอย่างมีประสิทธิภาพ

10. เครือข่ายสังคมออนไลน์ คือ เว็บไซต์ที่อนุญาตให้คนทั่วไปสามารถเข้ามาแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร ข้อมูลส่วนตัว และการค้นหาคนอื่นๆ เพื่อวัตถุประสงค์ที่จะให้ข้อมูล รับข้อมูล หรือการรวมตัวกันเพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่เป็นประโยชน์ เช่น Facebook

แสงเดือน ผ่องพุ่ม (2556) สื่อสังคมออนไลน์มีหลายรูปแบบ ทั้งประเภทเครื่องมือ และการประยุกต์ใช้งานที่หลากหลาย ซึ่งอาจแบ่งได้ ดังนี้

ตารางที่ 3 คำอธิบายและตัวอย่างสื่อสังคมออนไลน์แต่ละชนิด

ชนิดของสื่อสังคมออนไลน์	คำอธิบาย	ตัวอย่าง
เว็บไซต์ที่ให้บริการแบ่งปันสื่อออนไลน์ (Video and photo sharing website)	เป็นเว็บไซต์ที่ให้ผู้ใช้งานสามารถฝากหรือนำสื่อข้อมูล รูปภาพ วิดีโอ ขึ้นเว็บไซต์เพื่อแบ่งปัน แก่ผู้อื่น	- Flickr - Vimeo - YouTube - Instagram - Pinterest
บล็อก ส่วนบุคคลและองค์กร (Personal and corporate blogs)	เป็นเว็บไซต์ที่ผู้เขียนบันทึกเรื่องราวต่างๆ เสมือนเป็นบันทึกไดอารี่ออนไลน์ สามารถเขียนในลักษณะไม่เป็นทางการ และแก้ไขได้บ่อย ซึ่งบล็อกสามารถใช้ได้ทั้งส่วนบุคคลและกลุ่ม หรือองค์กร	- Blogger - WordPress - Bloggang - Exteen
บล็อกที่มีสื่อสิ่งพิมพ์เป็นเจ้าของเว็บไซต์ (Blogs hosted by media outlet)	เป็นเว็บไซต์ที่ใช้ในการนำเสนอข่าวสารของสื่อสิ่งพิมพ์ ซึ่งมีความเป็นทางการน้อยกว่าสื่อสิ่งพิมพ์ แต่มีรูปแบบและความเป็นทางการมากกว่าบล็อก	theguardian.com เจ้าของคือหนังสือพิมพ์ The Guardian
วิกิ และพื้นที่สาธารณะของกลุ่ม (Wikis and online collaborative space)	เป็นเว็บไซต์ที่เป็นพื้นที่สาธารณะออนไลน์เพื่อรวบรวมข้อมูลและเอกสาร	- Wikipedia - Wikia
กลุ่มหรือพื้นที่แสดงความคิดเห็น (Forums, discussion board and group)	เป็นเว็บไซต์หรือกลุ่มจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ที่มีการแสดงความคิดเห็นหรือเสนอแนะ มีทั้งที่เป็นกลุ่มส่วนตัวและสาธารณะ	- Google Groups - Yahoo Groups - Pantip
เกมส์ออนไลน์ที่มีผู้เล่นหลายคน (Online multiplayer gaming platform)	เป็นเว็บไซต์ที่เสนอรูปแบบการเล่นเกมส์ออนไลน์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สามารถเล่นได้คนเดียวหรือเป็นกลุ่ม	- Second life - World of Warcraft

ชนิดของสื่อสังคมออนไลน์	คำอธิบาย	ตัวอย่าง
ข้อความสั้น (Instant messaging)	การรับส่งข้อความสั้นจากมือถือ	- SMS (text messaging)
การแสดงตนว่าอยู่ ณ สถานที่ใด (Geo-spatial tagging)	เป็นการแสดงตำแหน่งที่อยู่ พร้อมความเห็นและรูปภาพในสื่อสังคมออนไลน์	- Facebook - Foursquare

สื่อสังคมออนไลน์บางสื่อมีความสามารถและให้บริการการใช้มากกว่าหนึ่งอย่าง เช่น Facebook เป็นทั้งเครือข่ายสังคมออนไลน์และสามารถแบ่งปันรูปภาพ และภาพเคลื่อนไหวด้วย หรือ Twitter ที่เป็นทั้งเครือข่ายสังคมออนไลน์และไม่โครบล็อกและการแบ่งปันสถานะ เป็นต้น

## Social Media Landscape



ภาพที่ 2 แสดงตัวอย่างสื่อสังคมออนไลน์

วิภาส วิกกรมสกุลวงศ์ (2560) ได้แบ่งประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ไว้ ดังนี้

1. ประเภทการเขียนบทความ (Web Blog) โดยมีรูปแบบเป็นระบบจัดการเนื้อหา (Content management System: CMS) รูปแบบหนึ่ง ซึ่งทำให้ผู้ใช้สามารถเขียนบทความที่เรียกว่า



โพสต์ (Post) และทำการเผยแพร่ได้ง่าย เป็นการอนุญาตให้คนที่มีความสามารถหรือผู้เชี่ยวชาญในเรื่องต่างๆ สามารถเผยแพร่ความรู้ดังกล่าวด้วยการเขียนได้อย่างเสรี

2. แหล่งข้อมูล (Data / Knowledge) เว็บที่รวมข้อมูลความรู้ในเรื่องต่างๆ ในลักษณะเนื้อหาอิสระ ทางด้านวิชาการ ด้านการซื้อขายหรือบริการ โดยมุ่งเน้นให้บุคคลที่มีความรู้ในเรื่องต่างๆ เป็นผู้เข้ามาเขียนหรือแนะนำไว้ ซึ่งส่วนใหญ่มักเป็นนักวิชาการ นักวิชาชีพ หรือผู้เชี่ยวชาญ ที่เห็นได้ชัดเจน เช่น Google Earth, Wikipedia เป็นต้น

3. ประเภทเกมออนไลน์ (Online Games) เป็นเว็บที่นิยมมากเพราะเป็นแหล่งรวบรวมเก็บไว้มากมาย จะมีลักษณะเป็นวิดีโอเกมทีเล่นบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งเกมออนไลน์นี้ ผู้เล่นสามารถสนทนา เล่น แลกเปลี่ยนสิ่งของในเกมกับตัวละครอื่นในเกมได้ รวมถึงการสร้างกลุ่มหรือทำภารกิจร่วมกันได้ และสาเหตุที่มีผู้นิยมใช้งานมากเนื่องจาก พุดเล่นได้เข้าสังคมกับผู้คนจากทั่วทุกมุมโลก จึงทำให้สนุกเพราะมีเพื่อนเล่นเกมด้วยกัน อีกทั้งมีภาพที่สวยงาม และมีกิจกรรมต่างๆ เช่น อาวุธหรือเครื่องแต่งตัวใหม่ๆ และสามารถที่จะเล่นกับเพื่อนแบบออนไลน์ได้ทันที เช่น World of Warcraft, League of Regent, Star Craft , Ragnarök Online เป็นต้น

4. ประเภทชุมชนออนไลน์ (community) เป็นเว็บที่เน้นการหาเพื่อนใหม่หรือการตามหาเพื่อนเก่าที่ไม่ได้เจอกันนาน การสร้างโปรไฟล์ของตนเอง ด้วยการใส่รูปภาพกราฟิกที่แสดงถึงความเป็นตัวตน (Identity) ให้เพื่อนที่อยู่ในเครือข่ายได้รู้จักเรามากยิ่งขึ้น และยังมีลักษณะของการแลกเปลี่ยนเรื่องราว ถ่ายทอดประสบการณ์ต่างๆ ร่วมกัน เช่น Facebook, Google Plus เป็นต้น

5. ประเภทฝากรูป (Photo Management) เว็บที่เน้นการฝากรูปภาพโดยการอัปโหลดรูปภาพจากกล้องถ่ายรูป หรือโทรศัพท์มือถือไปเก็บไว้บนเว็บ ซึ่งสามารถแบ่งปันภาพหรือซื้อขายภาพกันได้ เช่น Instagram, Flickr, Pinterest เป็นต้น

6. ประเภทสื่อ (Media) เว็บที่ใช้ฝากหรือแบ่งปันไฟล์ประเภท Multimedia เช่น คลิปวิดีโอ ภาพยนตร์ เพลง ฯลฯ โดยใช้วิธีเดียวกันกับแบบเว็บฝากภาพ แต่จะเน้นเฉพาะไฟล์ที่เป็น Multimedia เช่น YouTube, Ustream, Vimeo เป็นต้น

7. ประเภทซื้อ-ขาย (Business/ Commerce) เป็นเว็บที่ทำธุรกิจออนไลน์ที่เน้นการซื้อ-ขายสินค้า ผ่านเว็บไซต์ (e-Commerce) เช่น การซื้อขายรถยนต์ หนังสือ หรือที่พักอาศัย เว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมมาก เช่น Amazon, Lazada เป็นต้น แต่เว็บไซต์ประเภทนี้ยังไม่ถือว่าเป็น Social Network ที่แท้จริง เพราะไม่มีการให้ผู้ใช้บริการแบ่งปันข้อมูลกัน นอกจากเน้นการสั่งซื้อและแนะนำสินค้าเป็นส่วนใหญ่

ธิดารัตน์ ทับเที่ยง (2554) ได้กล่าวไว้ว่าประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่

1. บล็อก (Blogs) เป็นการสื่อสารแบบสองทางซึ่งประกอบด้วยผู้เขียนบล็อกกับ ผู้อ่าน บล็อกมีการโต้ตอบจากผู้อ่านที่ต้องการตอบกลับมาในลักษณะการแสดงความคิดเห็น คำแนะนำ คำชื่นชมจากบล็อกที่ทำให้เกิดความประทับใจ
2. เครือข่ายข้อมูล สารสนเทศ แหล่งความรู้ สื่อประเภทนี้ผู้ใช้บริการจะเขียนบทความ หรือข้อมูลข่าวสารของตนเอง เพื่อเผยแพร่ทางผู้ให้บริการเว็บบล็อก โดยได้มีการแบ่งปันและจัดรวบรวมไว้อย่างเป็นหมวดหมู่ ตามความสนใจของผู้ใช้ ได้แก่ Wikipedia, Answers, Google Earth เป็นต้น
3. เครือข่ายเพื่อน สมาชิกผู้ใช้จะเข้ามาเพื่อสร้างเครือข่ายเพื่อนใช้สำหรับติดต่อ กับเพื่อนเก่าเพื่อนใหม่ แลกเปลี่ยนประสบการณ์ ที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกัน ความคิดเห็น พุดคุย เช่น Facebook, Hi5 เป็นต้น
4. เครือข่ายทางธุรกิจ เป็นสมาชิกที่รวมตัวกันสร้างโอกาสทางธุรกิจและอาชีพ เป็นแหล่งแบ่งปันประสบการณ์ทางธุรกิจ เผยแพร่ประวัติเพื่อสร้างผลงานให้แก่สมาชิก
5. เครือข่ายแลกเปลี่ยนรูปภาพ เป็นการฝากรูปภาพและแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกัน รวมถึงเปิดขายภาพออนไลน์บนเว็บที่ให้บริการจัดเก็บรูปภาพ ผ่านทางอินเทอร์เน็ต สามารถเผยแพร่ไปทั่วโลก ไม่ต้องเก็บไว้ให้เป็นภาระในเครื่องคอมพิวเตอร์ เว็บไซต์ประเภทนี้ ประกอบด้วย Flickr, Photoshop Express เป็นต้น
6. เครือข่ายซื้อขายสินค้าและประมูลออนไลน์ เป็นเว็บไซต์ประเภทนี้ส่วนใหญ่ สร้างเพื่อให้บริการเกี่ยวกับการซื้อขายเกี่ยวกับการตลาดอิเล็กทรอนิกส์ เป็นการติดต่อซื้อขาย ประมูลราคา สินค้า ระหว่างผู้ซื้อกับผู้ขาย สื่อประเภทนี้ได้แก่ Amazon, eBay, Pramool และ Tarad เป็นต้น
7. เครือข่ายเกมส์ออนไลน์และโลกเสมือน สมาชิกร่วมกันเล่นเกมส์เพื่อสร้างตัวตนในโลกเสมือน และสามารถติดต่อสื่อสารเพื่อทำกิจกรรมร่วมกันกับสมาชิกคนอื่นๆ ในเครือข่ายเดียวกันได้ เช่น World, Dota เป็นต้น
8. เครือข่ายเว็บสารบัญ เป็นการให้บริการรวมลิงค์และรายชื่อเว็บไซต์ที่น่าสนใจจากแหล่งต่างๆ ผ่านทางออนไลน์ เป็นการเก็บรายการเว็บไซต์ที่ชื่นชอบไว้เพื่อเยี่ยมชมครั้งต่อไป เช่น Digg และ Zickr
9. เว็บไซต์แพร่ภาพและแบ่งปันวิดีโอ (Video Sharing Site) ได้แก่ YouTube และ Yahoo Video เป็นการนำเสนอผลงาน ความรู้ ข้อมูลข่าวสารที่มีทั้งรูปภาพและเสียงผ่านทางอินเทอร์เน็ต สมาชิกจะสร้างวิดีโอเพื่อเผยแพร่ให้สมาชิกคนอื่นๆ เข้ามาชมและศึกษา
10. เครือข่ายบุ๊คมาร์ค เป็นเว็บไซต์ที่เชื่อมโยงไปยังเนื้อหาหรือบทความในอินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ชนิดนี้ จะมีการจัดเก็บเป็นหมวดหมู่ แบ่งปัน เป็นการค้นหาลิงค์ด้วยเทคนิคโพล์คโซโนมี (Folksonomy) บนอินเทอร์เน็ตปัจจุบันจะมีการรวมกลุ่มด้วยเว็บข่าว และจะมีการโหวตและเพื่อให้

คะแนนบทความหรือเนื้อหาที่น่าสนใจ สามารถทำการบุ๊กมาร์คหน้าเว็บที่ตนเองสนใจเก็บไว้ และมีการโหวต ความคิดเห็นให้เป็นที่น่าสนใจ

สรุปได้ว่า ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์นั้น จุดมุ่งหมายของสื่อสังคมออนไลน์ทุกประเภท มีเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูล ความรู้ ประสบการณ์ เรื่องราวต่างๆ ร่วมกัน รวมทั้งสามารถใช้โต้ตอบ พูดคุย สื่อสารกัน มีความสะดวก รวดเร็วในการใช้งาน ซึ่งนำมาประยุกต์ใช้กับการศึกษาได้เป็นอย่างดี

#### 4.4 ประโยชน์ของสื่อสังคมออนไลน์

สุวรรณ พุ่มพันธ์ (มปป.) ประโยชน์และข้อจำกัดของเครือข่ายสังคมออนไลน์มี ดังนี้  
ประโยชน์ของเครือข่ายสังคมออนไลน์

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

ข้อจำกัดของเครือข่ายสังคมออนไลน์

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 หรือการถูกหลอกโดยบุคคลที่ไม่มีตัวตนได้

5. ผู้ใช้ที่เล่น Social Network และอยู่กับหน้าจคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานอาจสายตาเสียได้หรือบางคนอาจตาบอดได้

6. ถ้าผู้ใช้หมกหมุ่นอยู่กับ Social Network มากเกินไปอาจทำให้เสียการเรียนหรือผลการเรียนตกต่ำลงได้

7. จะทำให้เสียเวลาถ้าผู้ใช้ ใช้อย่างไร้ประโยชน์

วิภาส วิกรมสกุลวงศ์ (2560) ได้กล่าวถึง ประโยชน์จากการนำสื่อสังคมออนไลน์มาใช้ในการศึกษาไว้ ดังนี้

1. เป็นการบอกถึงประสิทธิภาพของการสื่อสาร การสื่อความหมายและตอบสนองต่อความต้องการของการสื่อความหมายในการเรียนของผู้เรียน และทำให้ผู้เรียนได้รู้ถึงรูปแบบและระดับในการสร้างกระบวนการ มีส่วนร่วมทางการเรียนรู้ รวมถึงการเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยใช้รูปแบบการสื่อสารจากสื่อโซเชียลมีเดียเป็นตัวเชื่อมโยง

2. เป็นสื่อที่เหมาะสมต่อการใช้ สื่อประเภทนี้สามารถปรับใช้ให้เหมาะสมตามสภาพแวดล้อม ดังนั้น ประสิทธิภาพและความสำเร็จจึงขึ้นอยู่กับปัจจัยที่หลากหลาย เช่น สถานะทางสังคมและทัศนคติการยอมรับ ดังนั้น จึงเป็นสิ่งที่มีความเหมาะสมต่อการเสริมสร้างโอกาส และความรับผิดชอบของผู้ใช้ในสภาพแวดล้อมที่ต่างกัน

3. เป็นสื่อที่ใช้สำหรับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และเสริมประสบการณ์ระหว่างกลุ่มด้วยกัน ซึ่งสื่อสังคมออนไลน์จะก่อให้เกิดคุณประโยชน์สำคัญที่ผู้เรียนสามารถเลือก หรือสร้างช่องทางการเรียนรู้ดังกล่าวที่กระทำได้ในหลากหลายกิจกรรมในการสื่อสาร

4. เป็นสื่อช่วยเสริมสร้างทักษะความรู้ได้อย่างมีวิจารณญาณ สื่อจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถสร้างทักษะองค์ความรู้ที่มีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ และทักษะในการใช้สื่อประเภทดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สุขุม เฉลยทรัพย์ (2557) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของสื่อสังคมออนไลน์ ดังนี้

1. เป็นสื่อในการนำเสนอผลงานของตนเอง เช่น งานเขียน รูปภาพ วิดีโอต่างๆ เพื่อให้ผู้อื่นเข้าชมและแสดงความคิดเห็น

2. เป็นสื่อที่ใช้ในการแบ่งปันข้อมูล รูปภาพ ความรู้ให้กับผู้อื่น สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ในสิ่งที่สนใจร่วมกันได้

3. เป็นเวทีแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ เช่นการศึกษา การเมือง บันเทิง สินค้าการตลาดและอื่นๆ

4. เป็นเครือข่ายกระชับมิตร สร้างสัมพันธ์ที่ดีจากเพื่อนสู่เพื่อนได้

5. เป็นเครื่องมือที่ช่วยในการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ และสื่อสารได้หลายรูปแบบ

6. เป็นเครื่องมือในการพัฒนาชุมชน โดยใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เชื่อมต่อประชาชนในชุมชนกับกลุ่มองค์กรต่างๆ

7. เป็นสื่อโฆษณาและประชาสัมพันธ์

8. ช่วยประหยัดค่าใช้จ่ายในการติดต่อสื่อสาร สะดวก และรวดเร็ว

สรุปได้ว่า ประโยชน์ของสื่อสังคมออนไลน์นั้น สามารถใช้ในการสื่อสารระหว่างบุคคล หรือพร้อมกันหลายคนได้ อีกทั้งมีช่องทางการนำเสนอผลงาน แบ่งปันผลงาน แลกเปลี่ยนความรู้ร่วมกัน รวมทั้งมีความสะดวก รวดเร็ว สื่อสังคมออนไลน์บางประเภทสามารถใช้งานได้โดยไม่มีค่าใช้จ่าย

## 5. การทำงานเป็นทีม

### 5.1 ความหมายการทำงานเป็นทีม

กิตติทัช เขียวฉะฮ้อน (2560) ได้ให้ความหมายของทีมไว้ว่า กลุ่มบุคคลที่มีความแตกต่างกันในหลายๆ ด้านมารวมตัวกันทำงานอย่างใดอย่างหนึ่งในองค์กรเดียวกัน โดยมีวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ร่วมกัน สมาชิกทุกคนในทีม ต่างใช้ทักษะ ประสบการณ์ และความสามารถ ช่วยกันทำงาน แก้ไขปัญหาและรับผิดชอบต่อเป้าหมายที่ตั้งไว้ เพื่อให้งานบรรลุเป้าหมายเดียวกันอย่างมีประสิทธิภาพ

สำนักงาน ก.พ. (2559) ทีมประกอบด้วยคนตั้งแต่ 2 คนมารวมตัวกัน ด้วยวัตถุประสงค์เดียวกัน และมุ่งการทำงานเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพ

พวงรัตน์ เกสรแพทย์ (2557) กล่าวว่า การทำงานเป็นทีม เป็นประเภทหนึ่งของการทำงานกลุ่ม (Group Work) ทีมงานทุกทีมงานจัดเป็นกลุ่มทำงาน แต่กลุ่มทีมงานทุกกลุ่มอาจจะไม่เป็นที่ทีมงานเสมอไป เนื่องจากจากทำงานเป็นกลุ่มนั้นเป็นการทำงานของบุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป เพื่อการทำงานที่มีปฏิสัมพันธ์ต่อกันและมีเป้าหมายร่วมกัน มีลักษณะการทำงานหลายแบบ มีการทำงานที่ประสานกัน เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ร่วมกันตั้งไว้

Johnson and Johnson (2003: อ้างถึงใน อริศขรา อุ่มสิน (2560)) ได้ให้ความหมายไว้ว่า กลุ่มบุคคลที่มีความสัมพันธ์กันมารวมตัวกันเพื่อปฏิบัติงานให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ร่วมกัน

อริศขรา อุ่มสิน (2560) ให้ความหมายไว้ว่า การที่กลุ่มบุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ที่มีสัมพันธ์ค่อนข้างจะใกล้ชิด มีการติดต่อสื่อสารกันระหว่างสมาชิก ร่วมดำเนินกิจกรรม สนับสนุนช่วยเหลือใช้ทักษะ ประสบการณ์ร่วมกัน ทำงานอย่างเต็มความสามารถ เพื่อแก้ไขปัญหาและพัฒนาองค์การให้บรรลุเป้าหมายทิศทางเดียวกันอย่างมีประสิทธิภาพ และผู้ร่วมทีมมีความพอใจในการทำงานสูงสุด

Richard Luecke and Jeff Polzer (2005: อ้างถึงใน ชัยณรงค์ หิรัญตระกูล (2554)) ให้ความหมายของทีมไว้ว่า การมีจุดมุ่งหมายอันหนึ่งอันเดียวกัน การร่วมมือกัน และยังหมายถึงความเหมาะสมเทียมกันของสมาชิกด้วย

สรุปได้ว่า การทำงานเป็นทีมนั้น เป็นการทำงานร่วมกันระหว่างบุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ซึ่งมีวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายเดียวกัน โดยมีการวางแผนในการทำงาน เพื่อให้ผลที่ได้มาตรงตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

## 5.2 ลักษณะการทำงานเป็นทีม

กันทภณ พาหุมนโต ชุตินา จันทรจิตร และจุไรตรี ชูรัชย์ (2561) ได้กล่าวถึง ลักษณะสำคัญของการเรียนรู้ร่วมกันไว้ว่า เป็นการเรียนรู้ที่แบ่งเป็นกลุ่มเล็กๆ ประกอบด้วยสมาชิกที่มีความสามารถแตกต่างกันไม่ว่าจะเป็นเพศ ความสามารถด้านการเรียน ที่ได้มาทำงานร่วมกันโดยมีเป้าหมายที่จะประสบความสำเร็จร่วมกันมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน มีการช่วยเหลือกัน มีความรับผิดชอบต่อตนเองและกลุ่ม ที่มีกระบวนการทำงานกลุ่มเป็นลำดับขั้นตอนเพื่อช่วยให้การทำงานประสบความสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ปรากฏในรูปแบบการเรียนรู้ร่วมเพื่อสร้างชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ซึ่งมีกิจกรรมการเรียนรู้ร่วม เทคโนโลยี ชุมชน การดำเนินกิจกรรมชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ และเครือข่ายชุมชน เป็นองค์ประกอบที่สำคัญ

พวงรัตน์ เกษรแพทย์ (2557: อ้างถึงใน ชมภูณช ครองขจรสุข มปป.) ได้กล่าวถึง ลักษณะของทีมงานที่มีประสิทธิภาพมีลักษณะดังต่อไปนี้

1. วัตถุประสงค์ชัดเจนและมีเป้าหมายที่สอดคล้องกัน
2. สมาชิกมีความเปิดเผย จริงใจและเผชิญหน้าเพื่อแก้ปัญหา
3. สมาชิกมีการสนับสนุนและไว้วางใจกัน
4. สมาชิกมีความร่วมมือและใช้ความขัดแย้งในทางสร้างสรรค์
5. กลุ่มมีกระบวนการตัดสินใจและกระบวนการทำงานที่เหมาะสม
6. ใช้ภาวะผู้นำที่เหมาะสม
7. ประเมินผลอย่างสม่ำเสมอ
8. การพัฒนาตนเองของสมาชิก
9. ต้องมีความสัมพันธ์กับหน่วยงานอื่นๆ

บุษยมาศ แสงเงิน (2556) ได้กล่าวถึง ลักษณะของการทำงานเป็นทีมที่มีประสิทธิภาพ ได้แก่

1. มีเป้าหมายร่วมของกลุ่ม
2. แต่ละคนมีความเข้าใจในบทบาทและหน้าที่
3. ต้องมีความสัมพันธ์กับงานและทีม
4. ต้องมีความยืดหยุ่นในการทำงาน
5. พฤติกรรมการทำงาน ผู้บังคับบัญชากับผู้ใต้บังคับบัญชา
6. สมาชิกแต่ละคนต้องรู้จักกัน
7. ต้องทำความเข้าใจต่อเพื่อนร่วมงาน

8. เปิดโอกาสให้ทุกคนมีส่วนร่วม
9. จัดให้มีการประชุมเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น
10. มีการสื่อสารและสัมพันธ์ภาพที่ดีในกลุ่ม
11. ควรปรับตนให้เป็นคนที่มีปฏิริยาตอบโต้
12. การขจัดข้อขัดแย้งภายในกลุ่ม
13. ใช้วิธีประสานประโยชน์ในเรื่องความรู้
14. การตัดสินใจ
15. ภาวะการเป็นผู้นำ
16. ต้องเป็นหัวหน้าทีมที่เป็นผู้ฟังที่ดี
17. ปรับทัศนคติต่อสมาชิกใหม่
18. สมาชิกมีการยอมรับนับถือกัน
19. หัวหน้าทีมควรเป็นแบบอย่างที่ดี
20. มีระบบการให้คุณและการให้โทษ

Likert (มปป: อ่างถึงใน พรรณพิตรา เสริมศรี (2559)) ได้อธิบายเกี่ยวกับลักษณะการทำงานเป็นทีมที่มีประสิทธิภาพว่าเป็นการเน้นกระบวนการและปฏิสัมพันธ์ภายในของทีม สรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

1. สมาชิกในทีมมีความชำนาญในการปฏิบัติงานและมีความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างกัน
2. สภาพการทำงานเป็นทีมมีความเป็นกันเอง ปราศจากความตึงเครียด และมีความยืดหยุ่นในการปฏิบัติงาน
3. สมาชิกในทีมมีความสนใจซึ่งกันและกัน และมีการให้เกียรติกัน
4. สมาชิกในทีมมีความเชื่อใจกันและกัน ยอมรับนับถือกัน
5. สมาชิกในทีมมีส่วนร่วมในการกำหนดค่านิยม และเป้าหมาย
6. สมาชิกในทีมมีการประสานงานที่ดีและมีการสื่อสารกันอย่างตรงไปตรงมา
7. สมาชิกในทีมให้การยอมรับและให้ความสำคัญต่อค่านิยมของทีม รวมทั้งเข้าใจและยอมรับในความคาดหวังและเป้าหมายของทีมด้วยความเต็มใจ
8. สมาชิกในทีมมีแรงจูงใจที่จะปฏิบัติงานให้บรรลุเป้าหมายของทีมร่วมกัน
9. บรรยากาศในการทำงานเป็นทีมมีการสนับสนุนเกื้อกูลกัน และส่งเสริมให้มีการใช้ความคิดสร้างสรรค์
10. ผู้นำทีมมีการส่งเสริมบรรยากาศของความร่วมมือและประสานงานกัน
11. สมาชิกในทีมมีความกระตือรือร้นที่จะช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
12. สมาชิกในทีมมีความมั่นใจในความสามารถของทีม

13. มีสมาชิกในทีมมีความสนใจในข้อมูลข่าวสาร

14. สมาชิกในทีมมีโอกาสในการแสดงความคิดเห็น

### 5.3 ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล

Woodcock (1989: อ้างถึงใน วันวิสาข์ เกิดผล (2546)) กล่าวว่า การทำงานเป็นทีมที่มีประสิทธิภาพจะประกอบด้วยสัมพันธ์ภาพสมาชิก ที่มีความไว้วางใจกัน ร่วมมือร่วมใจกันในการทำงาน รับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน

สำนักงาน ก.พ. (2559) กล่าวว่า การสร้างสัมพันธ์ในงาน คือ สมาชิกในทีมงานจะช่วยเหลือซึ่งกันและกัน โดยระดมกาย กำลังใจ และกำลังคิด ตลอดจนความรู้ ทักษะ ความสามารถ และประสบการณ์ของสมาชิกเข้าเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ซึ่งจะก่อให้เกิดความสัมพันธ์ และความผูกพันในฐานะสมาชิกของทีม หรือที่เรียกว่า “One for all, all for one.” ทำให้บุคคล ทีม และงานมีความผูกพันใกล้ชิดกัน และบรรลุเป้าหมายที่ต้องการร่วมกัน

กิตติทัช เขียวฉะอ้อน (2560) การสร้างทีมงานเป็นกระบวนการสร้างความสัมพันธ์ภาพในกลุ่ม มุ่งปรับปรุงคุณภาพความสัมพันธ์ที่มีอยู่ต่อกันระหว่างสมาชิก ให้มีประสิทธิภาพของกลุ่มสูงขึ้นได้ เพื่อมีการวางแผนที่มีจุดมุ่งหมายในการปรับปรุงหน่วยงานให้มีประสิทธิภาพผ่านการวิเคราะห์อย่างมีระบบและได้การยอมรับในหน่วยงาน โดยมีวัตถุประสงค์พื้นฐานในการปรับปรุงความสามารถในการแก้ปัญหาระหว่างสมาชิกของกลุ่มด้วยการทำงานร่วมกันตามที่ตั้งเป้าหมายไว้





## 6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 6.1 งานวิจัยในประเทศ

สุภารัตน์ จันทรแมน (2556) การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการวิชานวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษา ผลการวิจัยพบว่า ผลการพัฒนาอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการวิชานวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษาอยู่ในระดับดีมาก ( $\bar{X} = 4.55$ , S.D. = 0.31) 2) เพื่อศึกษาความสามารถในการทำโครงการ ผลการวิจัยพบว่า ผลการศึกษาความสามารถในการทำโครงการของนักศึกษาอยู่ในระดับดี 3) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา นวัตกรรมและเทคโนโลยีหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 4) เพื่อศึกษาพฤติกรรมในการทำงานร่วมกันของนักศึกษา ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมในการทำงานร่วมกันของนักศึกษาที่เรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.43$ , S.D. = 0.34) 5) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ผลการวิจัยพบว่า ความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการอยู่ในระดับดี ( $\bar{X} = 4.46$ , S.D. = 0.35) ซึ่งกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่2 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ภาคเรียนที่1 ปีการศึกษา 2556 ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย

กานตพร เจาะล้าลึก (2560) การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อประเมินคุณภาพบทเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อการคิดอย่างมีวิจารณญาณ วิชานวัตกรรมคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา 2) เพื่อเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณก่อนและหลังเรียนของนักศึกษาที่เรียนด้วยบทเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน 3) เพื่อเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาก่อนและหลังเรียนของนักศึกษาที่เรียนด้วยบทเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน 4) เพื่อศึกษาผลการทำงานร่วมกันของนักศึกษาที่เรียนด้วยบทเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน 5) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนกับหลังเรียนด้วยบทเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน 6) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาที่เรียนด้วยบทเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) คุณภาพบทเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบใช้ปัญหาเป็นฐานด้านเนื้อหา ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.58$ , S.D. = 0.52) และด้านออกแบบอีเลิร์นนิ่ง ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.60$ , S.D. = 0.52) 2) คะแนนความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณหลังเรียน ( $\bar{X} = 31.72$ , S.D. = 2.75) สูงกว่าก่อนเรียน ( $\bar{X} = 26.88$ , S.D. = 3.14) 3) คะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาหลังเรียน ( $\bar{X} = 21.66$ , S.D. = 1.73) สูงกว่าก่อนเรียน ( $\bar{X} = 13.16$ , S.D. = 1.63) 4) การทำงานร่วมกันของนักศึกษาที่เรียนด้วยบทเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบใช้ปัญหาเป็น ในภาพรวมอยู่ในระดับ ดีมาก ( $\bar{X} = 2.61$ , S.D. = 0.51) 5) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยบทเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบใช้ปัญหาเป็นฐานวิชานวัตกรรม

คอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา ผลการเรียนรู้หลังเรียน ( $\bar{X} = 19.34$ , S.D. = 3.72) สูงกว่าก่อนเรียน ( $\bar{X} = 15.91$ , S.D. = 2.28) 6) ความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนด้วยบทเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน อยู่ในระดับดีมาก ( $\bar{X} = 4.58$ , S.D. = 0.52)

จุฑามาศ สุขเฉลิม (2558) การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลการเรียนรู้เรื่องสารและสมบัติของสาร รายวิชาวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 2) ศึกษาความสามารถในการทำโครงงานวิทยาศาสตร์เชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 3) ศึกษาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 4) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อวิธีสอนแบบโครงงาน ผลการวิจัยพบว่า 1. ผลการเรียนรู้เรื่องสารและสมบัติของสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2. ผลการพัฒนาความสามารถในการทำโครงงานวิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่านักเรียนมีความสามารถโดยภาพรวมอยู่ในระดับสูง โดยนักเรียนมีความสามารถเกี่ยวกับขั้นปฏิบัติ สร้างผลงาน และขั้นนำเสนอผลงานสูงที่สุด 3. ผลด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่านักเรียนมีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์โดยภาพรวมอยู่ในระดับสูง โดยนักเรียนมีทักษะเกี่ยวกับการทดลองสูงที่สุด 4. ผลด้านความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่านักเรียนมีความคิดเห็นโดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก โดยนักเรียนมีความคิดเห็นด้านวัดและประเมินผลมากที่สุด

دنول บุญชอบ (2557) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้โครงงาน ระหว่างกลุ่มร่วมมือกันเรียนรู้แบบผสมผสาน และกลุ่มปกติ รายวิชาโครงงานคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบางสีวิทยา ซึ่งการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนโครงงานกลุ่มร่วมมือกันเรียนรู้แบบผสมผสาน และกลุ่มปกติ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของโครงงานหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนโครงงาน ระหว่างกลุ่มร่วมมือกันเรียนรู้แบบผสมผสาน และกลุ่มปกติ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโครงงานของกลุ่มร่วมมือกันเรียนรู้แบบผสมผสานและกลุ่มปกติ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบางสีวิทยา ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนที่เรียนโครงงานกลุ่มร่วมมือกันเรียนรู้แบบผสมผสาน และกลุ่มปกติ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของโครงงานหลังเรียน ของนักเรียนที่เรียนโครงงานระหว่างกลุ่มร่วมมือกันเรียนรู้แบบผสมผสานสูงกว่านักเรียนกลุ่มปกติ 3) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการ

เรียนโครงการ พบว่า นักเรียนกลุ่มร่วมมือกันเรียนรู้แบบผสมผสานมีความพึงพอใจรวมทุกด้านอยู่ในระดับมากที่สุด และนักเรียนกลุ่มปกติมีความพึงพอใจรวมทุกด้านอยู่ในระดับมาก

รุ่งนภา สรรค์สวัสดิ์ (2550) ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการทำโครงการ เรื่องการดำรงชีวิตและครอบครัว สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบโครงการ ซึ่งมีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อ 1) ศึกษาความสามารถในการทำโครงการเรื่องการดำรงชีวิตและครอบครัวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนแม่พระประจักษ์ 2) เปรียบเทียบผลการเรียนรู้เรื่องการดำรงชีวิตและครอบครัวก่อนและหลังที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโครงการ 3) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบโครงการ ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการทำโครงการเรื่องการดำรงชีวิตและครอบครัว ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนแม่พระประจักษ์ พบว่านักเรียนมีความสามารถในการทำโครงการอยู่ในระดับพอใช้ ความสามารถการตั้งชื่อโครงการอยู่ในระดับสูง และการสรุปผลการศึกษาอยู่ในระดับต่ำ 2) ผลการเรียนรู้เรื่องการดำรงชีวิตและครอบครัวคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน 3) ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบโครงการอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก โดยนักเรียนมีความคิดเห็นด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ที่อยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด โดยมีความเห็นว่าชอบการเรียนรู้ที่แปลกใหม่เสมอลงมา นักเรียนคิดเห็นด้านประโยชน์ที่ได้รับจากโครงการโดยมีความคิดเห็นที่สามารถพัฒนาความรู้ที่ได้รับไปใช้ในชีวิตประจำวัน และท้ายสุดคือความคิดเห็นจากนักเรียนด้านจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับต่ำสุด โดยมีความคิดเห็นว่าการจัดกิจกรรมมีความใกล้เคียงกับชีวิตประจำวันเรียนรู้และเข้าใจได้เร็ว

จากงานวิจัยดังกล่าวข้างต้น จะเห็นได้ว่า การจัดการเรียนแบบโครงการ และการเรียนด้วยอีเลิร์นนิ่งนั้น ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อีกทั้งทักษะ ความสามารถในด้านต่างๆ อยู่ในระดับดี แสดงให้เห็นว่า ควรนำการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการมาศึกษาเพิ่มเติม เพื่อศึกษาความสามารถ หรือทักษะในด้านอื่นๆ

## 6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

J. Hargis (2005) วิจัยเรื่องการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบชุมชนและการเรียนรู้แบบโครงการผ่านระบบออนไลน์ สถานศึกษาภายใต้บริบท (Context) การเรียนรู้แบบโครงการโดยมีวัตถุประสงค์สำหรับศึกษาสภาพแวดล้อมออนไลน์ ชุมชนออนไลน์ ที่มีส่วนร่วมอย่างหลากหลายรูปแบบในชุมชนเสมือน (Virtual Community: VC) จากการศึกษาพบว่า การมีส่วนร่วมและการเป็นเจ้าของชุมชนเป็นลักษณะที่เด่น แม้ว่าบางชุมชนเสมือนจะไม่ได้ผลเป็นไปตามจริง ความพอใจของผู้ใช้งานอยู่ในระดับดี การค้นหาสิ่งต่างๆ คำถามคำตอบทำได้รวดเร็วตรงประเด็นมีความสัมพันธ์กันและมีประโยชน์สำหรับนักศึกษาในโลกปัจจุบัน

D Moursund. (2009) ทำการศึกษาเกี่ยวกับการสืบค้นโดยใช้แนวคิดการสร้างความรู้กับเทคโนโลยีการเรียนรู้จากการทำโครงการ วัตถุประสงค์ในการวิจัยครั้งนี้เพื่อศึกษาประโยชน์ของการใช้การสร้างความรู้และเทคโนโลยีในการทำโครงการในโรงเรียนประถมศึกษา ประเทศแคนาดา โดยใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพกรณีศึกษาเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ครู สังเกตการสอน ศึกษาเอกสารและอุปกรณ์ที่ผลิตขึ้น ผลการวิจัยพบว่า การวางแผนและการปฏิบัติกิจกรรมในการทำโครงการ ครูใช้กิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลาย มีการบูรณาการการสร้างความรู้และเทคโนโลยีน้อย แม้ว่าครูจะเข้าใจและเห็นความสำคัญแต่ไม่ได้นำไปบูรณาการ ในการวางแผนโครงการมีการใช้องค์ประกอบการสร้างความรู้ปรากฏให้เห็นน้อย ครูมีความรู้พื้นฐานในเรื่องของเทคโนโลยีแต่ไม่นำมาใช้

B.J. and O'Brien P. Fraser (1995) ได้ศึกษาเปรียบเทียบสองรูปแบบ คือ การสอนแบบโครงการที่ผู้สอนวางแผนดำเนินการทั้งหมด (structured approach) ซึ่งครูได้วางแผนและสอนทักษะต่างๆ ในการปฏิบัติโครงการกับการสอนแบบโครงการที่ผู้เรียนร่วมกันวางแผนทั้งหมด (unstructured approach) กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 2 ห้อง และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 2 ห้อง ผลการวิจัยพบว่า การสอนแบบโครงการโดยวางแผนโครงสร้างให้ผลดีกว่าการสอนแบบโครงการโดยไม่วางแผนโครงสร้าง จากผลการวิจัยจะเห็นว่า การวางแผนและฝึกทักษะการปฏิบัติโครงการ ช่วยให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายไปอย่างรวดเร็ว และไปในทิศทางที่ต้องการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับผู้เรียนที่ยังไม่คุ้นเคยกับการเรียนแบบโครงการ หรือมีการเรียนอยู่ในระดับต่ำ

Ramey (1997: อ้างถึงใน ศิรินาถ บัวคลี (2549)) ทำการศึกษาเรื่องผลของการเรียนด้วยวิธีสอนแบบโครงการที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทัศนคติของนักเรียนที่เรียนวิชาแคลคูลัส ซึ่งเป็นการศึกษาเฉพาะกรณี ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่เรียนแบบใช้โครงการเต็มใจที่จะยอมรับความเปลี่ยนแปลงในแนวการสอนวิชาคณิตศาสตร์ นักเรียนจะมีความชื่นชอบงานที่มอบหมายในลักษณะโครงการ ซึ่งการทำโครงการทำให้นักเรียนมีแรงจูงใจภายนอกและช่วยพัฒนาทักษะต่างๆ แก่นักเรียนสำหรับการทำงานเป็นกลุ่มร่วมกัน

จากงานวิจัยต่างประเทศ การเรียนแบบโครงการนั้น จะต้องมีผู้สอนเป็นผู้คอยให้คำแนะนำ กำหนดขอบเขต โครงสร้างให้กับผู้เรียน จึงจะได้ผลดี แต่ถ้าให้ผู้เรียนศึกษาด้วยตนเอง โดยไม่มีการแนะนำอาจจะทำให้การเรียนไม่ประสบผลสำเร็จตามที่ผู้สอนได้ตั้งเป้าหมายไว้ รวมทั้งผู้สอนจะต้องมีความรู้ ความเข้าใจในการสอนแบบโครงการ จึงจะทำให้การเรียนประสบผลสำเร็จ

### บทที่ 3

#### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาผลการใช้อีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ ที่มีต่อปฏิสัมพันธ์ในการทำงานร่วมกัน เพื่อผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยมีขั้นตอนในการดำเนินการวิจัยดังนี้

1. ประชากร
2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย
3. ระเบียบวิธีการวิจัย
4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
5. การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
6. วิธีดำเนินการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล
7. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

#### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ ปีการศึกษา 2563

1.2 การวิจัยครั้งนี้กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ ที่ลงทะเบียนเรียนในวิชา 468208 หลักการประชาสัมพันธ์ ปีการศึกษา 2563 จำนวน 58 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง

#### 2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

2.1 ตัวแปรต้น (Independent Variable)

2.1.1 การเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์

2.2 ตัวแปรตาม (Dependent Variables)

2.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่เรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์

2.2.2 ความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์

2.2.3 ปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่มการเรียนรู้อีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์

2.2.4 ความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์

### 3. ระเบียบวิธีการวิจัย

การวิจัยผลการใช้อีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ ที่มีต่อปฏิสัมพันธ์ในการทำงานร่วมกัน เพื่อผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี การวิจัยครั้งนี้ใช้รูปแบบการศึกษาแบบกลุ่มเดียว โดยทดสอบก่อนและทดสอบหลังการทดลอง (The One-Group Pretest-Posttest Design)

ตารางที่ 4 แสดงแบบแผนการทดลองแบบ The One-Group Pretest-Posttest Design

ทดสอบก่อนทดลอง	ทดลอง	ทดสอบหลังทดลอง
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

O<sub>1</sub> คือ ผลสัมฤทธิ์และความสามารถก่อนทดลอง

X คือ การเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์

O<sub>2</sub> คือ ผลสัมฤทธิ์และความสามารถหลังทดลอง

### 4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

4.1 แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง

4.2 แผนการจัดการเรียนรู้การเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์

4.3 อีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์

4.4 แบบประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์

4.5 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาหลักการประชาสัมพันธ์

4.6 แบบสังเกตพฤติกรรมกรณีปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่มในการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์

4.7 แบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์

## 5. การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

5.1 แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง เรื่อง ผลการใช้อีเลิร์นนิ่งแบบโครงงาน ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ ที่มีต่อปฏิสัมพันธ์ในการทำงานร่วมกัน เพื่อผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ผู้วิจัยเลือกใช้แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างนี้เพื่อวัตถุประสงค์ในการนำไปใช้สอบถามความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเพื่อนำมาหาแนวทางในการออกแบบกิจกรรมการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงงาน ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ ที่มีต่อความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ ในรายวิชาหลักการประชาสัมพันธ์ โดยมีขั้นตอนในการสร้างดังนี้

5.1.1 ศึกษาเนื้อหา ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบการเรียนการสอนด้วยอีเลิร์นนิ่งแบบโครงงาน ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์

5.1.2 นำทฤษฎีและข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์เนื้อหา มาสร้างแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง โดยศึกษาวิธีการและแบบสัมภาษณ์จากเอกสารตำราที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาเป็นประเด็นในการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่

- ด้านการออกแบบอีเลิร์นนิ่งแบบโครงงาน ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ ประเด็นสัมภาษณ์ดังนี้

1. ท่านคิดว่าสภาพปัจจุบันของการเรียนการสอนด้วยอีเลิร์นนิ่ง และการนำเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์มาใช้ในการศึกษาเป็นอย่างไร

2. ท่านคิดว่าการจัดการเรียนการสอนด้วยอีเลิร์นนิ่ง ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ ตามขั้นตอนการเรียนการสอนแบบโครงงาน ที่จะช่วยเสริมองค์ความรู้ด้านการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ ควรมีลักษณะอย่างไร

3. เครื่องมือสื่อสารที่สำคัญ ที่จะทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนแบบโครงงานประชาสัมพันธ์ในระบบอีเลิร์นนิ่ง ควรประกอบด้วยอะไรบ้างและควรนำมาใช้ในขั้นตอนใด

4. ท่านคิดว่าการวัดและประเมินผลความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ จากการเรียนด้วยโครงงาน ควรมีลักษณะอย่างไร

- ด้านเนื้อหาวิชาหลักการประชาสัมพันธ์ ประเด็นสัมภาษณ์ดังนี้

1. ท่านคิดว่าสภาพปัจจุบันของการเรียนการสอนวิชาประชาสัมพันธ์เป็นอย่างไร

2. การจัดการเรียนการสอนด้วยอีเลิร์นนิ่งแบบโครงงาน ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ ที่จะช่วยเสริมองค์ความรู้ด้านการประชาสัมพันธ์ควรมีลักษณะอย่างไร และเสริมองค์ความรู้ด้านการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ ควรมีลักษณะอย่างไร

3. เครื่องมือสื่อสารที่สำคัญ ในการพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อ ประชาสัมพันธ์ ควรนำมาใช้ในขั้นตอนใด ของการเรียนการสอนอีเลิร์นนิ่ง

4. เครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ สำหรับการจัดการเรียนการสอนด้วยอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ในรายวิชาหลักการประชาสัมพันธ์ ควรมีลักษณะอย่างไร

5. กิจกรรมที่ช่วยพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการ ประชาสัมพันธ์ ควรมีลักษณะเป็นอย่างไร และนำมาใช้ในการเรียนอีเลิร์นนิ่งอย่างไร

6. ท่านคิดว่าการเรียนแบบโครงการประชาสัมพันธ์ ที่จะช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอนแบบอีเลิร์นนิ่ง ควรจัดการเรียนรู้ในลักษณะใด

7. ท่านคิดว่าการวัดและประเมินผลความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการ ประชาสัมพันธ์ จากการเรียนด้วยโครงการ ควรมีลักษณะอย่างไร

5.1.3 นำแบบสัมภาษณ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) นำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC: Index of item Objective Congruence) ด้วยคัดเลือกข้อที่มีดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ซึ่งมีเกณฑ์ในการพิจารณา ดังนี้

- |    |         |   |
|----|---------|---|
| +1 | หมายถึง | แน่ใจว่ารายการพิจารณาข้อความแต่ละข้อสอดคล้องกับเนื้อหา    |
| 0  | หมายถึง | ไม่แน่ใจว่ารายการพิจารณาข้อความแต่ละข้อสอดคล้องกับเนื้อหา |
| -1 | หมายถึง | แน่ใจว่ารายการพิจารณาข้อความแต่ละข้อไม่สอดคล้องกับเนื้อหา |

ซึ่งผลการวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน พบว่า ด้านการออกแบบอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ มีค่าเท่ากับ 1.00 และด้านเนื้อหาประชาสัมพันธ์ มีค่าเท่ากับ 0.97 สามารถนำแบบสัมภาษณ์ไปใช้ สำหรับการวิจัยในระยะต่อไปได้ (ดังภาคผนวก ค)

5.1.4 นำแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างไปสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 2 ด้าน คือ ด้านการออกแบบอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ จำนวน 3 ท่าน และด้านเนื้อหาประชาสัมพันธ์ จำนวน 3 ท่าน ผลการสัมภาษณ์สรุปได้ดังต่อไปนี้

ด้านการออกแบบอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ พบว่า ควรจัดการเรียนการสอน โดยให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างทางเลือกในการออกแบบโครงการเอง เพื่อเปิดโอกาสให้รู้จักการค้นคว้าและสร้างสรรค์ความรู้เชิงนวัตกรรม และจัดการเรียนรู้ตามขั้นของการสอนแบบโครงการ ได้แก่ 1.การเตรียมความพร้อม 2. การคิดและเลือกหัวข้อ 3. การเขียนเค้าโครง 4. การปฏิบัติโครงการ 5. การนำเสนอโครงการ 6. การประเมินผลโครงการ และควรสร้างอีเลิร์นนิ่งให้มีหน้าจอตตามขั้นตอนการสอนแบบโครงการ เพื่อจัดระบบให้ผู้เรียนได้เรียนตามกิจกรรมในแต่ละขั้นตอน และทราบว่าตนเองกำลังอยู่ในขั้นตอนการสอนใด หรือผู้สอนที่ไม่เคยสอนด้วยโครงการ

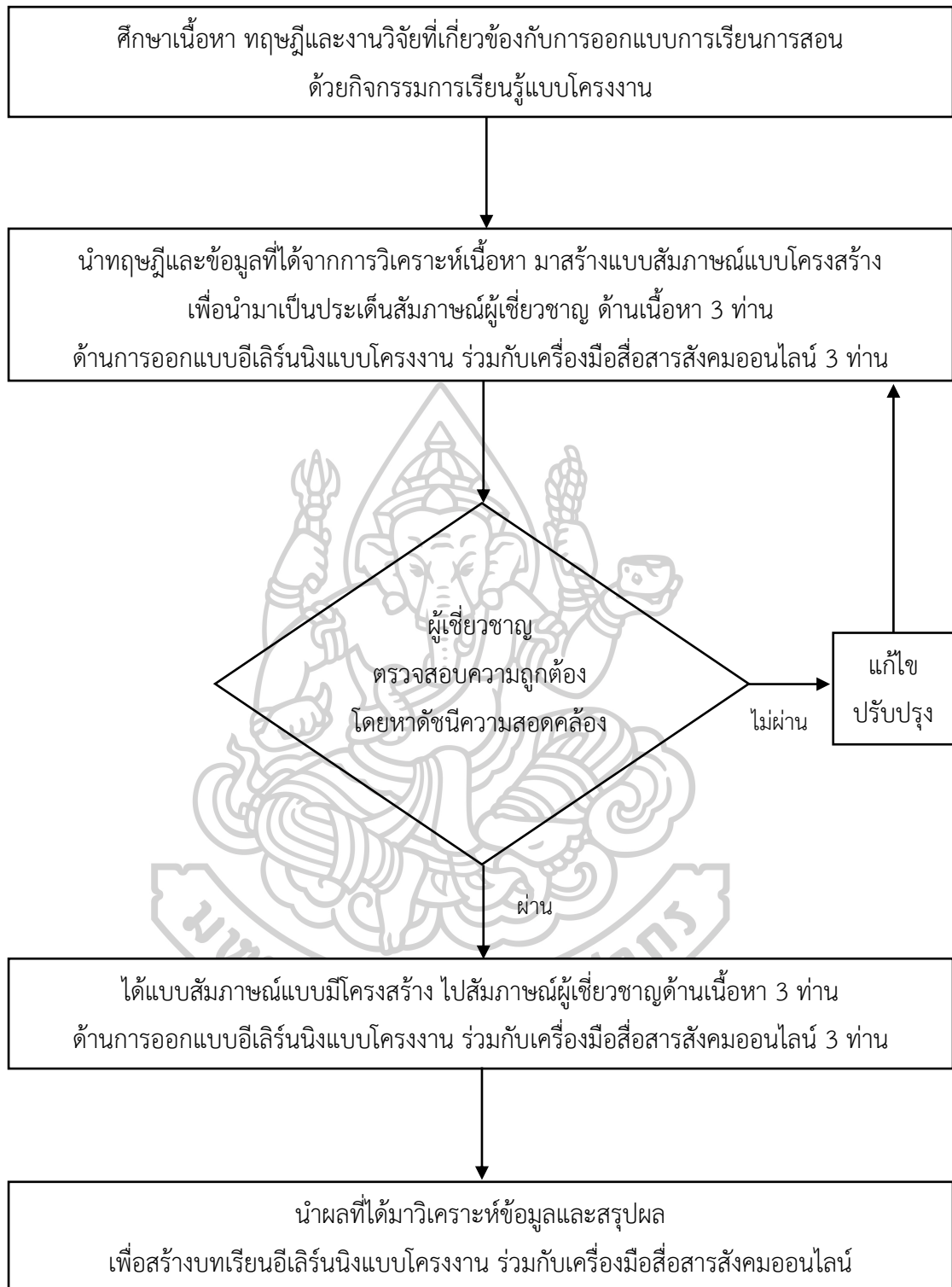


สามารถจัดการเรียนการสอนตามชั้นการสอน ไม่ว่าจะสอนกี่ครั้งๆ ก็จะได้ผลการเรียนที่มีประสิทธิภาพ ผู้เรียนสามารถเกิดทักษะการคิดขั้นสูงได้ และนำอิเล็กทรอนิกส์มาจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการกลุ่ม มีส่วนร่วมในการฝึกคิด แก้ปัญหา และเน้นกระบวนการทำงานเป็นทีม เพื่อกระตุ้นให้เกิดการระดมสมอง จะทำให้เกิดทักษะ การคิดเชิงวิพากษ์ ทักษะการสื่อสาร และทักษะการสร้างความร่วมมือ โดยสร้างเกณฑ์ประเมินผลความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อแบบรูบริคส์

ด้านเนื้อหาประชาสัมพันธ์ พบว่า ในปัจจุบันส่วนใหญ่เป็นการสอนตามทฤษฎีเป็นส่วนมาก และเป็นไปในแนวการยกกรณีศึกษา มาใช้ในการเรียนการสอน เพื่อการใช้ในสถานการณ์จริง การจัดการเรียนการสอนควรมีลักษณะ เข้าถึงเนื้อหาได้ง่าย ตรงประเด็น ข้อมูลต้องมีการอัปเดตตลอดเวลา เน้นข้อมูลที่เป็นประโยชน์มากกว่าเทคนิค และใช้โซเชียลมีเดียที่สามารถเข้าถึงง่ายมาช่วยในการสื่อสาร ซึ่งเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ สำหรับการจัดการเรียนการสอนด้วยอิเล็กทรอนิกส์แบบโครงการ ในรายวิชาหลักการประชาสัมพันธ์ ควรเข้าถึงได้ง่าย เข้าได้กับทุกกลุ่มนักศึกษาและไม่ซับซ้อน สามารถดาวน์โหลดได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย มีความทันสมัยและสามารถอัปเดตได้ ตัวอย่างเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ที่นำมาใช้ เช่น Facebook, Line เป็นต้น โดยการประเมินผลนั้นถ้าผู้สอนประเมินคนเดียว ควรมีเกณฑ์ในการให้คะแนน หรือมีการช่วยกันดูผลงานและให้แสดงความคิดเห็น

5.1.5 นำผลสัมฤทธิ์ที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลเพื่อสร้างอิเล็กทรอนิกส์แบบโครงการร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ รายวิชาหลักการประชาสัมพันธ์





ภาพที่ 3 แผนภูมิแสดงขั้นตอนการสร้างแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง

## 5.2 แผนการจัดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์แบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์

ผู้วิจัยออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้หลักการในการเรียนแบบโครงการ (Project based learning) เข้ามาจัดการเรียนการสอนโดยมีขั้นตอนสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ดังนี้

5.2.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา เกี่ยวกับการประชาสัมพันธ์

5.2.2 ศึกษาเอกสาร ตำรา รูปแบบการจัดการเรียนแบบโครงการจากเอกสารต่างๆ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยผู้วิจัยได้นำเอาหลักการสำคัญของการเรียนแบบโครงการที่มีการจัดการเรียนแบบอิเล็กทรอนิกส์มาใช้เป็นแนวทางในการทำแผนการสอน

5.2.3 ศึกษาเนื้อหาเพื่อกำหนดแผนการจัดการเรียนรู้ และกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกัน

5.2.4 เขียนแผนการจัดการเรียนรู้สำหรับการเรียนอิเล็กทรอนิกส์แบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ ที่ประกอบด้วย กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อและแหล่งการเรียนรู้ การวัดและประเมินผลและเอกสารอ้างอิงโดยแผนการศึกษามีทั้งหมด 6 แผน ระยะเวลา 6 สัปดาห์

ส่วนกระบวนการในการจัดการเรียนการสอนนั้น เป็นการเรียนแบบโครงการ (Project Based Learning) (กรมวิชาการ (2544b), รุ่งนภา สรรค์สวัสดิ์ (2550), สุภารัตน์ จันทน์แมน (2556) มีทั้งหมด 5 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นตอนการเลือกหัวข้อ

ขั้นที่ 2 ขั้นตอนการวางแผน

ขั้นที่ 3 ขั้นตอนการดำเนินงาน

ขั้นที่ 4 ขั้นตอนการเขียนรายงาน สรุปผล

ขั้นที่ 5 ขั้นตอนการนำเสนอผลงาน

5.2.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

5.2.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้การเรียนอิเล็กทรอนิกส์แบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ ที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านตรวจสอบเนื้อหาและนำข้อเสนอมาปรับปรุงแก้ไขให้สอดคล้องกับเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนแบบโครงการเพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC: Index of item – Objective Congruence) โดยพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้องที่ยอมรับได้มีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป แล้วนำมาแก้ไขปรับปรุงข้อบกพร่องโดยมีเกณฑ์การพิจารณาดังนี้คือ

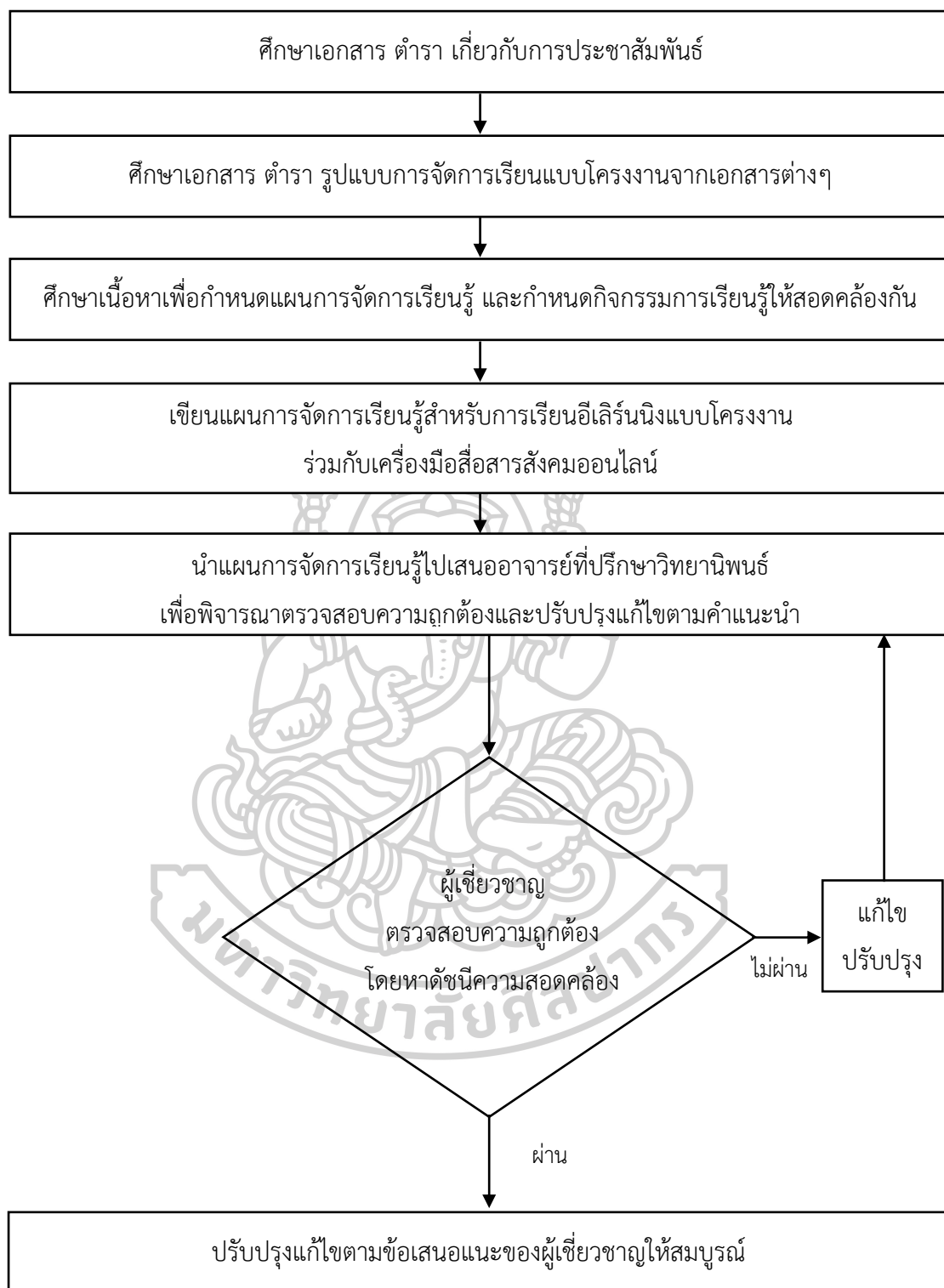
- +1 หมายถึง แนใจว่ารายการพิจารณาแผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับเนื้อหา
- 0 หมายถึง ไม่แนใจว่ารายการพิจารณาแผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับเนื้อหา
- 1 หมายถึง แนใจว่ารายการพิจารณาแผนการจัดการเรียนรู้ไม่สอดคล้องกับเนื้อหา

ซึ่งผลการวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้การเรียน อีเลิร์นนิ่งแบบโครงงาน ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน พบว่า มีค่าเท่ากับ 0.96 สามารถนำแผนการจัดการเรียนรู้การเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงงาน ร่วมกับเครื่องมือ สื่อสารสังคมออนไลน์ ไปใช้สำหรับการวิจัยในระยะต่อไปได้ (ดังภาคผนวก ค)

5.1.7 ปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญให้สมบูรณ์

ยิ่งขึ้น





ภาพที่ 4 แผนภูมิแสดงขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้อีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์

### 5.3 อีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการ ประชาสัมพันธ์

สำหรับการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ออกแบบการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ มีวิธีการดำเนินการ ดังนี้

5.3.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนแบบโครงการ

5.3.2 ศึกษาเอกสาร ตำรา ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนด้วยอีเลิร์นนิ่ง

5.3.3 ศึกษาเอกสาร ตำรา ที่เกี่ยวข้องกับการใช้เครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์

5.3.4 ศึกษาเอกสาร ตำรา รายละเอียดเนื้อหาวิชาหลักการประชาสัมพันธ์ เพื่อกำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบโครงการ

5.3.5 ออกแบบการจัดการเรียนการสอน โดยใช้การเรียนแบบโครงการ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ ตามรูปแบบที่กำหนดไว้ ประกอบด้วยการจัดการเนื้อหาให้ครอบคลุม กำหนดแหล่งเรียนรู้และกิจกรรม โดยใช้กิจกรรมการเรียนแบบโครงการ มีขั้นตอนดังนี้ คือ ขั้นตอนการเลือกหัวข้อ ขั้นตอนการวางแผน ขั้นตอนการดำเนินงาน ขั้นตอนการเขียนรายงาน สรุปผล ขั้นตอนการนำเสนอผลงาน ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น

ขั้นตอนการสร้างอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ ผู้วิจัยพัฒนาตามกระบวนการดังนี้

#### 1. ขั้นการวิเคราะห์ (Analysis)

##### 1.1 วิเคราะห์ความต้องการของผู้สอน

###### 1.1.1 ลักษณะการดำเนินเรื่อง

1.1.2 คำแนะนำการใช้งาน มีการจัดทำคู่มือการใช้งานบทเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์

1.1.3 ลักษณะการนำเสนอเนื้อหา การนำเสนอเนื้อหาให้มีลักษณะที่หลากหลาย ทั้งเนื้อหา สื่อการเรียนและกิจกรรมการเรียน

1.1.4 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและบทเรียน ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนได้ สื่อสังคมออนไลน์ที่สามารถให้ผู้เรียนและผู้สอน สามารถตอบปัญหาต่างๆ หรือให้คำปรึกษาได้

##### 1.2 วิเคราะห์ความต้องการผู้เรียน

1.2.1 คำแนะนำในการเรียนรายวิชา มีการแจ้งวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมในการเรียนแต่ละสัปดาห์ เพื่อให้ผู้เรียนได้ทราบถึงพฤติกรรมที่คาดหวังหลังจากเรียนจบในแต่ละสัปดาห์

1.2.2 คำแนะนำในการใช้งานอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ มีการจัดทำคู่มือการใช้งานสำหรับผู้เรียน

1.2.3 แสดงสิ่งที่จำเป็นในรายวิชา มีการระบุสิ่งที่จำเป็นในการเรียนอิเล็กทรอนิกส์แบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ เช่น โปรแกรมต่างๆ ที่ผู้เรียนต้องมีใช้ในการเรียน

1.2.4 สื่อประกอบการเรียน มีการจัดทำสื่อประกอบการเรียนที่น่าสนใจ เพื่อเป็นแรงจูงใจในการเรียน

1.2.5 แสดงรายละเอียดผู้สอน มีการให้ข้อมูลการติดต่อผู้สอนหลากหลายช่องทางเช่น อีเมล โซเชียลมีเดีย

### 1.3 การวิเคราะห์เนื้อหา

1.3.1 ในการวิเคราะห์เนื้อหา ทำการวิเคราะห์ตามโครงสร้างเนื้อหาวิชา หลักการประชาสัมพันธ์ สามารถวิเคราะห์ได้ ดังนี้ ตารางที่ 5 เนื้อหาวิชาหลักการประชาสัมพันธ์

เรื่อง/หัวข้อ	หัวข้อการเรียน
การดำเนินงานประชาสัมพันธ์	<ul style="list-style-type: none"> <li>- กระบวนการดำเนินงานประชาสัมพันธ์</li> <li>- ชั้นที่ 1 การวิจัยและการรับฟัง</li> <li>- ชั้นที่ 2 การวางแผน-การตัดสินใจเพื่อการกระทำ</li> <li>- ชั้นที่ 3 การดำเนินการ-การสื่อสาร</li> <li>- ชั้นที่ 4 การติดตามตรวจสอบ-การประเมินผล</li> <li>- หลักการดำเนินงานประชาสัมพันธ์เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพ</li> </ul>
การเขียนเพื่อการประชาสัมพันธ์, กลุ่มเป้าหมายในการประชาสัมพันธ์	<ul style="list-style-type: none"> <li>- บทบาทและหน้าที่ของนักประชาสัมพันธ์</li> <li>- วัตถุประสงค์ของการเขียนเพื่อการประชาสัมพันธ์</li> <li>- การวิเคราะห์ผู้อ่าน</li> <li>- ลักษณะการเขียนเพื่อการประชาสัมพันธ์</li> <li>- โครงสร้างการเขียนข่าว</li> <li>- ประเภทการเขียนเพื่อการประชาสัมพันธ์</li> <li>- การประชาสัมพันธ์ กับกลุ่มเป้าหมายภายในองค์กร</li> <li>- การประชาสัมพันธ์ กับกลุ่มเป้าหมายภายนอกองค์กร</li> </ul>

เรื่อง/หัวข้อ	หัวข้อการเรียนรู้
สื่อและเทคโนโลยี ในการประชาสัมพันธ์, การผลิตสื่อเพื่อประชาสัมพันธ์	<ul style="list-style-type: none"> <li>- องค์ประกอบของกระบวนการสื่อสาร</li> <li>- ความหมาย ความสำคัญ และบทบาทของสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์</li> <li>- ประเภทของสื่อที่ใช้ในงานประชาสัมพันธ์</li> <li>- วัตถุประสงค์ของการใช้สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์</li> <li>- ขั้นตอนและข้อพิจารณาในการวางแผนการใช้สื่อประชาสัมพันธ์</li> <li>- เครื่องมือและสื่อที่ใช้ในการประชาสัมพันธ์</li> </ul>
กลยุทธ์การสร้างสรรคกิจกรรม	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การจัดกิจกรรม Event</li> <li>- การสร้างสรรค์งาน Event</li> <li>- กระบวนการจัดงาน Event</li> </ul>

1.3.2 หลังจากวิเคราะห์เนื้อหา นำเนื้อหาที่กำหนดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นรายสัปดาห์

## 2. ขั้นการออกแบบ (Design)

ในขั้นการออกแบบอิเล็กทรอนิกส์แบบโครงงาน ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ ผู้วิจัยออกแบบตามโครงสร้างของเนื้อหาวิชาหลักการประชาสัมพันธ์ โดยมีการวางโครงสร้างการเรียนรู้เป็นรายสัปดาห์ โดยออกแบบภาพประกอบบทเรียน เสียงประกอบ รูปแบบการนำเสนอ สีที่ใช้ เป็นต้น

## 3. ขั้นการพัฒนาอิเล็กทรอนิกส์แบบโครงงาน ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์

3.1 การเตรียมการ เตรียมเนื้อหา ข้อความ ภาพประกอบ เสียงประกอบ เตรียมโปรแกรมสำหรับจัดทำสื่อบทเรียน เพื่อจัดทำสื่อตามที่ได้ออกแบบไว้

### 3.2 พัฒนาอิเล็กทรอนิกส์แบบโครงงาน ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์

3.2.1 กำหนดกิจกรรม เนื้อหา สื่อบทเรียน ในแต่ละสัปดาห์

3.2.2 พิจารณาสื่อเดิมที่มีอยู่ว่าเหมาะสมที่จะใช้ ควรปรับปรุง หรือควรสร้างสื่อใหม่

3.2.3 สร้างส่วนต่างๆ ตามที่ได้ออกแบบไว้ เช่น สร้างเนื้อหา เครื่องมือวัด และประเมินผล แบบฝึกหัด เป็นต้น โดยใช้แอปพลิเคชันในการช่วยจัดการเรียนการสอน ดังนี้

- canvas สำหรับสร้างสื่อการเรียนการสอน
- YouTube สำหรับคลิปวิดีโอการสอน
- Facebook สื่อสังคมออนไลน์ที่นำมาใช้ในการติดต่อสื่อสาร
- Google Apps for Education สำหรับสร้างระบบจัดการเรียนการสอน



ตารางที่ 6 อีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการ ประชาสัมพันธ์

ลำดับที่	กิจกรรม การเรียน แบบโครงการ	เนื้อหา การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนบนอีเลิร์นนิ่ง	เครื่องมือการเรียนบน ระบบอีเลิร์นนิ่งและ เครื่องมือปฏิสัมพันธ์
1	-	ปฐมนิเทศ	<ol style="list-style-type: none"> <li>ชี้แจงข้อตกลงในการเรียน (Google Classroom)</li> <li>แนะนำการใช้งานบทเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบ โครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคม ออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ (Google Sites)</li> <li>ผู้เรียนแนะนำตัวบนเครื่องมือสื่อสารสังคม ออนไลน์ (Facebook)</li> <li>ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Google Forms)</li> <li>ผู้เรียนทำสื่อประชาสัมพันธ์ (รายบุคคล) ผู้สอนจะวัดผลจากผลงานและทำการจับกลุ่ม ผู้เรียน เพื่อทำงานกลุ่ม</li> </ol>	- บทเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบ โครงการ (Google Classroom) - เครื่องมือสื่อสารสังคม ออนไลน์ (Facebook)
2	ขั้นตอนการ เลือกหัวข้อ	การดำเนินงาน ประชาสัมพันธ์	<ol style="list-style-type: none"> <li>ผู้เรียนศึกษาบทเรียนเรื่องการดำเนินงาน ประชาสัมพันธ์ (Google sites)</li> <li>ผู้เรียนศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมจากเว็บไซต์ ภายนอก เกี่ยวกับปัญหา ความสำคัญ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการเลือกหัวข้อในการทำ โครงการ</li> <li>กิจกรรมมอบหมายงาน: หลังจากที่ผู้เรียนได้ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติม เกี่ยวกับหัวข้อแล้ว ให้ผู้เรียนอภิปรายปัญหา ในหัวข้อที่ตนเองเลือก เพื่อเป็นหัวข้อในการ เขียนโครงการ และทำสื่อประชาสัมพันธ์ (Facebook)</li> <li>เสนอหัวข้อที่กลุ่มตนเองเลือก เพื่อให้ ผู้เรียน เช็คว่าหัวข้อของตนเองซ้ำกับคนอื่น หรือไม่ (Facebook)</li> </ol>	- บทเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบ โครงการ (Google Classroom) - เครื่องมือสื่อสารสังคม ออนไลน์ (Facebook)
3	ขั้นตอนการ	การเขียน	<ol style="list-style-type: none"> <li>ผู้เรียนศึกษาบทเรียนเรื่องการเขียนเพื่อการ</li> </ol>	- บทเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบ

ลำดับที่	กิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน	เนื้อหาการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการ	เครื่องมือการเรียนรู้บนระบบอีเลิร์นนิงและเครื่องมือปฏิสัมพันธ์
	วางแผน	เพื่อการประชาสัมพันธ์, กลุ่มเป้าหมายในการประชาสัมพันธ์	ประชาสัมพันธ์, กลุ่มเป้าหมายในการประชาสัมพันธ์ (Google sites) 2. ผู้เรียนศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมจากเว็บไซต์ภายนอก 3. กิจกรรมมอบหมายงาน: หลังจากที่ได้เรียนได้อภิปรายปัญหาจากหัวข้อที่ตนเองเลือกในลำดับที่แล้ว ผู้เรียนจะต้องวางแผน การแก้ปัญหาที่กลุ่มตนเองเลือก สรุปประเด็นต่างๆ เลือกประเภทของสื่อประชาสัมพันธ์ที่ตนเองต้องการใช้ โดยผ่านกระบวนการทำโครงงาน (Facebook) 4. รายงานความคืบหน้า แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน	โครงงาน (Google Classroom) - เครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ (Facebook)
4	ขั้นตอนการดำเนินงาน	สื่อและเทคโนโลยีในการประชาสัมพันธ์, การผลิตสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์	1. ผู้เรียนศึกษาบทเรียนเรื่องสื่อและเทคโนโลยีในการประชาสัมพันธ์, การผลิตสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ (Google sites) 2. รายงานความคืบหน้า แลกเปลี่ยน ความคิดเห็น ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน (Facebook)	- บทเรียนอีเลิร์นนิงแบบโครงงาน (Google Classroom) - เครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ (Facebook)
5	ขั้นตอนการเขียนรายงานสรุปผล	กลยุทธ์การสร้างสรรคกิจกรรม	1. ผู้เรียนศึกษาบทเรียนเรื่องกลยุทธ์การสร้างสรรคกิจกรรม (Google sites) 2. รายงานความคืบหน้า แลกเปลี่ยน ความคิดเห็น ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน (Facebook)	- บทเรียนอีเลิร์นนิงแบบโครงงาน (Google Classroom) - เครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ (Facebook)
6	ขั้นตอนการนำเสนอผลงาน	-	1. ผู้เรียนนำเสนอผลงานสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ โดยโพสต์คลิปวิดีโอนำเสนอผลงาน (Facebook) 2. ผู้เรียนส่งโครงการ และสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ (Google Classroom)	- บทเรียนอีเลิร์นนิงแบบโครงงาน (Google Classroom) - เครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์

ลำดับที่	กิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน	เนื้อหาการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้บนอีเลิร์นนิ่ง	เครื่องมือการเรียนบนระบบอีเลิร์นนิ่งและเครื่องมือปฏิสัมพันธ์
			5. ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน (Google Forms) 6. ผู้เรียนทำแบบประเมินความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงงาน ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ (Google Forms)	(Facebook)

5.3.6 นำอีเลิร์นนิ่งแบบโครงงาน ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ ที่พัฒนาขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสม โดยการประเมินหาคุณภาพของสื่อ ซึ่งมีลักษณะของแบบประเมินเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ ตามหลักการของลิเคิร์ต (Likert, อ้างถึงใน สุรัตน์พร ศักดิ์อุดมทรัพย์ (2560, p. 111)) คือ มีคุณภาพระดับมากที่สุด มีคุณภาพระดับมาก มีคุณภาพระดับปานกลาง มีคุณภาพระดับน้อย และมีคุณภาพระดับน้อยที่สุด โดยกำหนดค่าระดับ ดังนี้

มีคุณภาพระดับมากที่สุด	ให้ค่าระดับเท่ากับ	5
มีคุณภาพระดับมาก	ให้ค่าระดับเท่ากับ	4
มีคุณภาพระดับปานกลาง	ให้ค่าระดับเท่ากับ	3
มีคุณภาพระดับน้อย	ให้ค่าระดับเท่ากับ	2
มีคุณภาพระดับน้อยที่สุด	ให้ค่าระดับเท่ากับ	1

สำหรับเกณฑ์ในการแปลความหมายคะแนนเฉลี่ย ได้ใช้แนวคิดของเบสท์ (Best, 1986, อ้างถึงใน สุรัตน์พร ศักดิ์อุดมทรัพย์ 2560:111) มีรายละเอียด ดังนี้

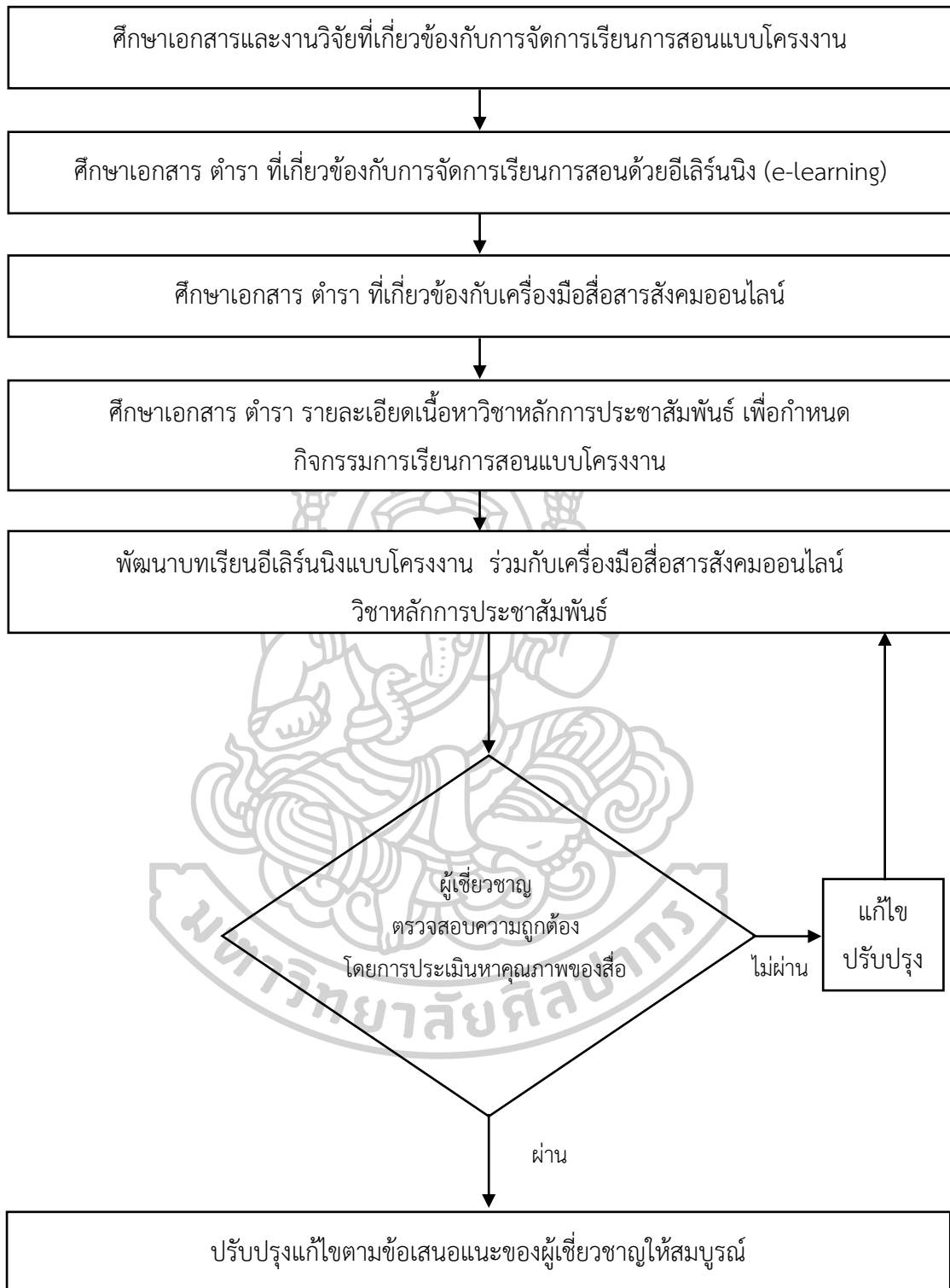
คะแนนเฉลี่ย 4.50 – 5.00	หมายถึง	มีคุณภาพระดับดีมาก
คะแนนเฉลี่ย 3.50 – 4.49	หมายถึง	มีคุณภาพระดับดี
คะแนนเฉลี่ย 2.50 – 3.49	หมายถึง	มีคุณภาพระดับปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย 1.50 – 2.49	หมายถึง	มีคุณภาพระดับพอใช้
คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.49	หมายถึง	มีคุณภาพระดับปรับปรุง

อีเลิร์นนิ่งแบบโครงงาน ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ได้คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป ถือว่า มีคุณภาพในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ ซึ่งผลการประเมินคุณภาพของอีเลิร์นนิ่งแบบโครงงาน ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ จำนวน 3 ท่าน พบว่า ด้านการนำเสนอ มีคุณภาพ

อยู่ในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 4.93 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบน (S.D.) เท่ากับ 0.26 ด้านเนื้อหา มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 4.87 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบน (S.D.) เท่ากับ 0.35 ด้านคุณภาพการจับบทเรียน มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 5.00 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบน (S.D.) เท่ากับ 0.00 ด้านการออกแบบบทเรียน มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 4.67 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบน (S.D.) เท่ากับ 0.48 ด้านการติดต่อสื่อสาร มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 5.00 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบน (S.D.) เท่ากับ 0.00 ด้านการประเมินผล มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 5.00 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบน (S.D.) เท่ากับ 0.00 (ดังภาคผนวก ค)

5.3.7 นำบทเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงงาน ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์มาปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์แล้วนำไปใช้จริง





ภาพที่ 5 แผนภูมิแสดงขั้นตอนการสร้างบทเรียนอีเลิร์นนิงแบบโครงงาน ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์

#### 5.4 แบบประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์

ในการสร้างแบบประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ มีขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบคุณภาพและการให้คะแนนดังนี้

5.4.1 ศึกษาค้นคว้าเอกสารเกี่ยวกับการประเมินตามสภาพจริงโดยใช้การประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์

5.4.2 ศึกษาแนวคิดทฤษฎีหลักการสร้างแบบประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์

5.4.3 ดำเนินการสร้างเกณฑ์การให้คะแนนโดยกำหนดองค์ประกอบของการประเมินและคำอธิบายระดับคุณภาพโดยสร้างเป็นเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริคส์ ตามแนวคิดของ อูไร จักซ์ ตรีมิงคล (2557, p. 24) ทั้งหมด 20 ข้อ คะแนนกลุ่มเต็ม 100 คะแนน

โดยมีเกณฑ์การแปลความหมาย ดังนี้

คะแนนรวม 85-100 ผลงานสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์อยู่ในระดับดีมาก

คะแนนรวม 69-84 ผลงานสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์อยู่ในระดับดี

คะแนนรวม 52-68 ผลงานสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์อยู่ในระดับปานกลาง

คะแนนรวม 36-51 ผลงานสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์อยู่ในระดับพอใช้

คะแนนรวม 20-35 ผลงานสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์อยู่ในระดับต้องปรับปรุง

5.4.4 นำแบบประเมินที่สร้างไปเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

5.4.5 นำเกณฑ์การให้คะแนนการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ของนักศึกษาให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านตรวจสอบความถูกต้องเกี่ยวกับประเด็นและรายละเอียดในการประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ แล้วนำความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมดมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC: Index of item – Objective Congruence) โดยพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้องที่ยอมรับได้มีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป แล้วนำมาแก้ไขปรับปรุงข้อบกพร่องโดยมีเกณฑ์การพิจารณาดังนี้คือ

+1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามแต่ละข้อสอดคล้องกับเนื้อหา

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามแต่ละข้อสอดคล้องกับเนื้อหา

-1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามแต่ละข้อไม่สอดคล้องกับเนื้อหา

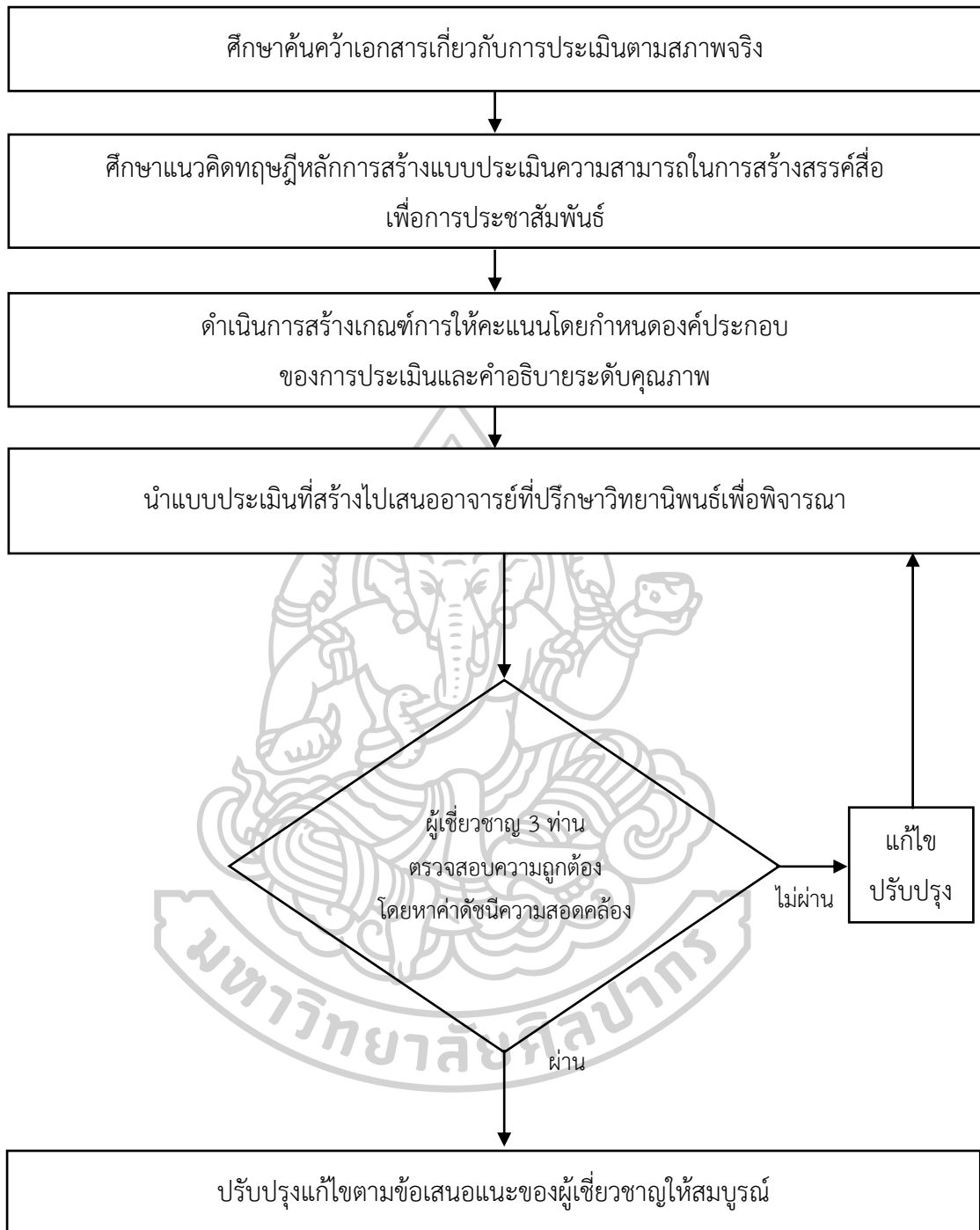
โดยค่าดัชนีความสอดคล้องที่ยอมรับได้มีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป

ซึ่งผลการวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน พบว่า มีค่าเท่ากับ 1.00

สามารถนำแบบประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ ไปใช้สำหรับการวิจัยในระยะต่อไปได้ (ดังภาคผนวก ค)

5.4.6 นำแบบประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ของนักศึกษามาปรับปรุงแก้ไขตามผู้เชี่ยวชาญแนะนำ แล้วนำไปใช้จริง โดยนำไปประเมินร่วมกับผู้สอนในรายวิชาโดยผู้วิจัยทำการตรวจสอบร่วมกับอาจารย์ผู้สอน วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ จนได้ผลการตรวจให้คะแนนและตรงตามเกณฑ์การประเมิน





ภาพที่ 6 แผนภูมิแสดงขั้นตอนการสร้างแบบประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์



## 5.5 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาหลักการประชาสัมพันธ์

ในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ มีขั้นตอนในการสร้างดังนี้

5.5.1 ศึกษาเนื้อหาวิชาหลักการประชาสัมพันธ์ที่จะนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนแบบโครงการจากเอกสารประกอบรายวิชา

5.5.2 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้จากเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบทดสอบ

5.5.3 ดำเนินการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Posttest) โดยสร้างแบบทดสอบเป็นแบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือกจำนวน 45 ข้อ โดยสร้างให้ครอบคลุมเนื้อหา

5.5.4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

5.5.5 นำแบบทดสอบให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) แล้วนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC: Index of item Objective Congruence) โดยพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้องที่ยอมรับได้มีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป แล้วนำมาแก้ไขปรับปรุงข้อบกพร่องโดยมีเกณฑ์การพิจารณาดังนี้คือ

- +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อความแต่ละข้อสอดคล้องกับเนื้อหา
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อความแต่ละข้อสอดคล้องกับเนื้อหา
- 1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อความแต่ละข้อไม่สอดคล้องกับเนื้อหา

ซึ่งผลการวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน พบว่า มีค่าเท่ากับ 1.00 สามารถนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ ไปใช้สำหรับการวิจัยในระยะต่อไปได้ (ดังภาคผนวก ค)

5.5.6 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ได้ปรับปรุงแล้วจากผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้ (Try out) กับนักศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างและเคยเรียนในวิชาหลักการประชาสัมพันธ์ จำนวน 30 คน เพื่อตรวจสอบหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบ

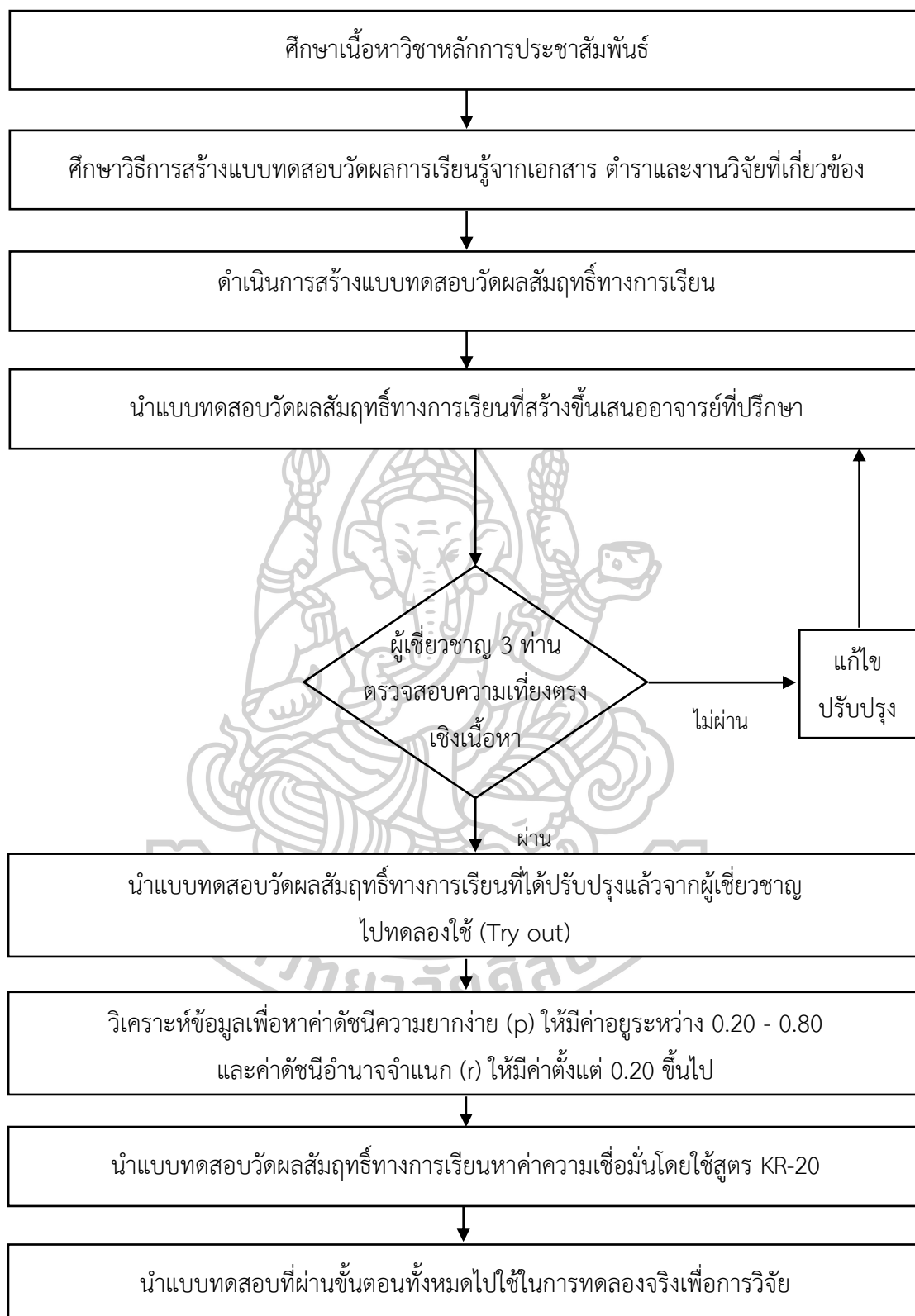
5.5.7 วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาค่าดัชนีความยากง่าย (p) ให้มีค่าอยู่ระหว่าง 0.20 - 0.80 และค่าดัชนีอำนาจจำแนก (r) ให้มีค่าตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป และเลือกข้อสอบจำนวน 30 ข้อ ที่มีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.20 - 0.80 และค่าอำนาจจำแนกที่มีค่า 0.20 ขึ้นไป ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ดี (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2543, p. 185)

5.5.8 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตร KR-20 ของริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson)

ซึ่งผลการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตร KR-20 ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ จำนวน 30 ข้อ ได้ค่าความเชื่อมั่น 0.87

5.5.9 นำแบบทดสอบที่ผ่านขั้นตอนทั้งหมดไปใช้ในการทดลองจริงเพื่อการวิจัย





ภาพที่ 7 แผนภูมิแสดงขั้นตอนสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาหลักการประชาสัมพันธ์

## 5.6 แบบสังเกตพฤติกรรมการมีปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่มในการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์

5.6.1 ศึกษาค้นคว้าเอกสาร ตำรา เกี่ยวกับการประเมินตามสภาพจริง

5.6.2 ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎี การสร้างแบบสังเกตพฤติกรรม

5.6.3 ศึกษาองค์ประกอบของปฏิสัมพันธ์ในการทำงานกลุ่มในการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์

5.6.4 กำหนดพฤติกรรมการมีปฏิสัมพันธ์ในการทำงานกลุ่มในการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ เพื่อสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมการมีปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่มในการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์

5.6.5 ดำเนินการสร้างเกณฑ์การให้คะแนน กำหนดองค์ประกอบของการประเมินและคำอธิบายระดับคุณภาพ โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริคส์ ตามแนวคิดของ อูไร จักซ์ตรี มงคล (2557, p. 24) ทั้งหมด 5 ข้อ คะแนนกลุ่มเต็ม 20 คะแนน

โดยมีเกณฑ์การแปลความหมาย ดังนี้

คะแนนรวม	17-20	ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ
คะแนนรวม	13-16	ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง
คะแนนรวม	9-12	ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง
คะแนนรวม	5-8	ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมน้อยครั้ง

5.6.6 นำแบบสังเกตพฤติกรรมที่สร้างขึ้นไปเสนอบริการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

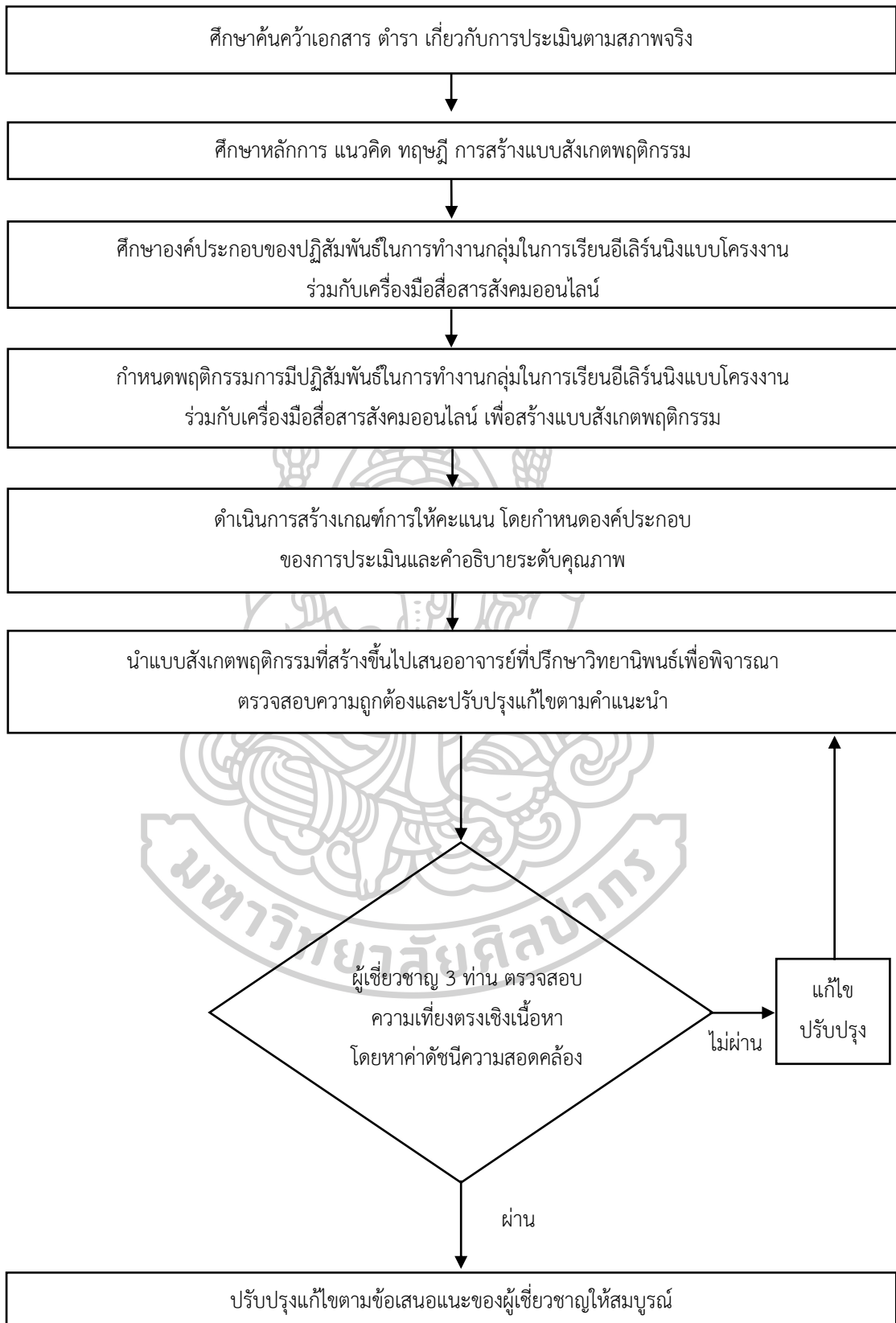
5.6.7 นำแบบสังเกตพฤติกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้องของการใช้ภาษาและความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) นำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC: Index of item Objective Congruence) โดยพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้องที่ยอมรับได้มีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป แล้วนำมาแก้ไขปรับปรุงข้อบกพร่องโดยมีเกณฑ์การพิจารณาดังนี้คือ

+1	หมายถึง แน่ใจว่ารายการพฤติกรรมสอดคล้องกับคุณลักษณะที่ต้องการวัด
0	หมายถึง ไม่แน่ใจว่ารายการพฤติกรรมสอดคล้องกับคุณลักษณะที่ต้องการวัด
-1	หมายถึง แน่ใจว่ารายการพฤติกรรมไม่สอดคล้องกับคุณลักษณะที่ต้องการวัด

ซึ่งผลการวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสังเกตพฤติกรรมการมีปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่มในการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน พบว่า มีค่าเท่ากับ 1.00 สามารถนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ ไปใช้สำหรับการวิจัยในระยะต่อไปได้ (ดังภาคผนวก ค)

5.6.8 นำแบบสังเกตพฤติกรรมกรณีปฏิสัมพันธ์ในการทำงานกลุ่มในการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงงาน ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ มาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ





ภาพที่ 8 แผนภูมิแสดงขั้นตอนการสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมการมีปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่ม

## 5.7 แบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์

5.7.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของลิเคิร์ต (Likert) แบบมาตราส่วนประเมินค่า (rating scale) จากตำราและเอกสารต่างๆ

5.7.2 สร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์

5.7.3 กำหนดระดับคะแนนแบบสอบถามวัดความคิดเห็นของนักศึกษา ที่มีต่อการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ซึ่งแบบประเมินนี้เป็นแบบประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามแนวความคิดของลิเคิร์ต (Likert) ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง เห็นด้วยในระดับมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง เห็นด้วยในระดับมาก

ระดับ 3 หมายถึง เห็นด้วยในระดับปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง เห็นด้วยในระดับน้อย

ระดับ 1 หมายถึง เห็นด้วยในระดับน้อยที่สุด

การแปลผลระดับคะแนนระดับความคิดเห็นดังนี้

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.51 – 5.00 หมายถึง ผู้เรียนเห็นด้วยในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.51 – 4.50 หมายถึง ผู้เรียนเห็นด้วยในระดับมาก

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.51 – 3.50 หมายถึง ผู้เรียนเห็นด้วยในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.51 – 2.50 หมายถึง ผู้เรียนเห็นด้วยในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.00 – 1.50 หมายถึง ผู้เรียนเห็นด้วยในระดับน้อยที่สุด

5.7.4 นำแบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ที่สร้างขึ้น เสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อพิจารณาความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

5.7.5 นำแบบสอบถามวัดความคิดเห็นที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความเหมาะสมของคำถามหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) และรูปแบบการใช้ภาษาและหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) โดยพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้องที่ยอมรับได้มีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป แล้วนำมาแก้ไขปรับปรุงข้อบกพร่องโดยมีเกณฑ์การพิจารณาดังนี้คือ

ถ้าแน่ใจว่าสอดคล้อง ให้คะแนน +1

ถ้าไม่แน่ใจว่าสอดคล้อง ให้คะแนน 0

ถ้าแน่ใจว่าไม่สอดคล้อง ให้คะแนน -1

ซึ่งผลการวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน พบว่า มีค่าเท่ากับ 1.00 สามารถนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ ไปใช้สำหรับการวิจัยในระยะต่อไปได้ (ดังภาคผนวก ค)

5.7.6 นำแบบสอบถามความคิดเห็นมาทำการปรับปรุงให้เหมาะสมตามคำแนะนำและข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ







ภาพที่ 9 แผนภูมิแสดงขั้นตอนสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนอีเลิร์นนิงแบบโครงการงาน ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์

## 6. วิธีการดำเนินการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อนำผลจากการทดลองมาวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา ก่อนและหลังเรียน ความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ และความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนการสอนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ โดยข้อมูลได้จากนักศึกษาวิชาเอกเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ ที่ลงทะเบียนในรายวิชา รายวิชา 468208 หลักการประชาสัมพันธ์ ปีการศึกษา 2562 จำนวน 58 คน โดยใช้ระยะเวลาจำนวน 6 สัปดาห์ ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ 6 แผน มีลำดับขั้นตอนดังนี้

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลโดยมีลำดับขั้นตอนดังนี้

### 6.1 ชั้นเตรียมการ

6.1.1 ผู้วิจัยติดต่อประสานงานกับอาจารย์ผู้สอนรายวิชา 468208 หลักการประชาสัมพันธ์เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลและปฐมนิเทศนักศึกษา

### 6.2 ชั้นดำเนินการทดลอง

การทดลองจะเป็นการเรียนการสอนผ่านระบบอีเลิร์นนิ่ง ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ โดยใช้วิธีการเรียนการสอนโดยใช้วิธีการเรียนแบบโครงการ (Project Based Learning) ซึ่งมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นตอนการเลือกหัวข้อ

ขั้นที่ 2 ขั้นตอนการวางแผน

ขั้นที่ 3 ขั้นตอนการดำเนินงาน

ขั้นที่ 4 ขั้นตอนการเขียนรายงาน สรุปผล

ขั้นที่ 5 ขั้นตอนการนำเสนอผลงาน

โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามวิธีการเรียนดังกล่าวเป็นลำดับขั้นตอน ดังต่อไปนี้

6.2.1 ปฐมนิเทศ ชี้แจงเกี่ยวกับการเรียนการสอนด้วยการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ ให้ผู้เรียนทราบ

6.2.2 ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน โดยวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน และวัดความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ก่อนเรียน

6.2.3 หลังจากทำแบบทดสอบแล้ว ผู้สอนแบ่งความสามารถผู้เรียนออกเป็น 3 กลุ่ม คือ สูง กลาง ต่ำ และจับกลุ่มให้ผู้เรียนที่มีความสามารถสูง กลาง ต่ำ อยู่ในกลุ่มเดียวกัน

6.2.4 ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้

6.2.5 เมื่อผู้เรียนเรียนตามแผนการจัดการเรียนรู้ครบแล้ว ทำแบบทดสอบหลังเรียน ประกอบด้วย

6.2.5.1 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาหลักการประชาสัมพันธ์

6.2.5.2 แบบประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์

6.2.5.3 แบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์

### 6.3 ชั้นหลังการทดลอง

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมดที่ได้จากการทำการวัด โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ แบบสังเกตพฤติกรรมการมีปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่มในการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ และแบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ หลังการเรียนและนำไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ

## 7. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ดังนี้

1. คำนวณค่าสถิติพื้นฐาน ใช้เกณฑ์คะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการแปลความหมาย

1.1 ค่าเฉลี่ย (Mean)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ	$\bar{X}$	แทน	คะแนนค่าเฉลี่ย
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนคะแนนกลุ่ม

## 1.2 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Division)

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

เมื่อ	S. D.	แทน	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน
	$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง
	x	แทน	คะแนนของแต่ละคน
	N	แทน	จำนวนนักเรียนทั้งหมด

2. การวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC: Index of item objective congruence) ใช้สูตรดังนี้

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ	IOC	แทน	ค่าดัชนีความสอดคล้องมีค่าอยู่ระหว่าง -1 ถึง +1
	$\sum R$	แทน	ผลรวมของการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ
	N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

เกณฑ์ในการตรวจพิจารณาข้อคำถาม

ให้คะแนน 1	หมายถึง	ข้อคำถามวัดตามวัตถุประสงค์
ให้คะแนน 0	หมายถึง	ไม่แน่ใจข้อความวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์
ให้คะแนน -1	หมายถึง	ข้อคำถามวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์

การแปลความหมายค่าเฉลี่ยของการตอบแบบสอบถาม

ค่า IOC	ตั้งแต่ 0.50 - 1.00	หมายถึง	ข้อคำถามมีค่าความเที่ยงตรงสูง ใช้ได้
ค่า IOC	ต่ำกว่า 0.50	หมายถึง	ข้อคำถามปรับปรุง ยังใช้ไม่ได้

3. การหาค่าอำนาจจำแนก (r) โดยใช้สูตร ดังนี้

$$r = \frac{R_u - R_L}{\frac{N}{2}}$$

เมื่อ	r	แทน	ค่าอำนาจจำแนก
	$R_u$	แทน	จำนวนผู้ตอบถูกกลุ่มสูง (เก่ง)
	$R_L$	แทน	จำนวนผู้ตอบถูกกลุ่มต่ำ (อ่อน)
	N	แทน	จำนวนคนในกลุ่มสูงและต่ำ

4. หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สูตร K.R.20 ของคูเดอร์ริชาร์ดสัน (Kuder - Richardson)

$$R_{tt} = \frac{K}{K-1} \left[ 1 - \frac{\sum pq}{S^2} \right]$$

เมื่อ	$R_{tt}$	แทน	ความเที่ยงของแบบทดสอบ
	K	แทน	จำนวนข้อของแบบทดสอบ
	$S^2$	แทน	ความแปรปรวนของคะแนนรวมทั้งฉบับ
	p	แทน	สัดส่วนของคนทำถูกแต่ละข้อ
	q	แทน	สัดส่วนของคนที่ไม่ได้แต่ละข้อ ( $q = 1 - p$ )

5. การหาค่าความยาก (P) โดยใช้สูตร ดังนี้

$$P = \frac{R_u + R_L}{2f}$$

เมื่อ	P	แทน	ระดับความยาก
	$R_u$	แทน	จำนวนผู้ตอบถูกกลุ่มสูง (เก่ง)
	$R_L$	แทน	จำนวนผู้ตอบถูกกลุ่มต่ำ (อ่อน)
	f	แทน	จำนวนในกลุ่มสูงหรือกลุ่มต่ำ

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาผลการใช้อีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ ที่มีต่อปฏิสัมพันธ์ในการทำงานร่วมกัน เพื่อผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) มีวัตถุประสงค์ในการวิเคราะห์ผลข้อมูลการวิจัย ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ ดังนี้

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน ของนักศึกษาที่เรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์
2. เพื่อศึกษาความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์
3. เพื่อศึกษาปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่มในการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์
4. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์

#### 1. ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน วิชาหลักการประชาสัมพันธ์

การเรียนวิชาหลักการประชาสัมพันธ์ โดยใช้วิธีการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์เป็นเวลา 6 สัปดาห์ โดยเรียนบนระบบอีเลิร์นนิ่ง (Google Classroom) และมีกลุ่ม Facebook เป็นช่องทางการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ผู้เรียนจะศึกษาด้วยตนเองจากบทเรียนที่ผู้สอนได้เตรียมไว้ให้ ร่วมกับการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมด้วยตนเอง โดยการทำกิจกรรมนั้นผู้เรียนจะทำกิจกรรมแบบกลุ่ม

โดยการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนนั้น จะมีการทดสอบแบบรายบุคคล โดยทำแบบทดสอบผ่าน Google Forms มีแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้งหมด 30 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน รวมทั้งหมด 30 คะแนน ซึ่งการทดลองครั้งนี้มีผู้เรียนจำนวน 58 คน โดยให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบตามเวลาที่กำหนด ผลการศึกษาดังรายละเอียดตามตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 7 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน วิชาหลักการประชาสัมพันธ์

ระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	n	$\bar{X}$	S.D.	t
คะแนนก่อนเรียน (T <sub>1</sub> )	58	15.02	6.08	-10.67
คะแนนหลังเรียน (T <sub>2</sub> )	58	24.64	4.19	

จากตารางที่ 7 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ พบว่า

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 15.02 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 6.08 ส่วนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน มีค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 24.64 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 4.19 และมีค่าที่เท่ากับ -10.67

เมื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ย ก่อนและหลังเรียนของนักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 2 ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาหลักการประชาสัมพันธ์ ปีการศึกษา 2563 โดยใช้วิธีการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยของผู้เรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

## 2. ผลการศึกษาคะแนนความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์

ผลการศึกษาคะแนนความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ของผู้เรียน โดยใช้วิธีการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ โดยประเมินคะแนนความสามารถจากการทำกิจกรรมกลุ่ม โดยผู้สอนเป็นผู้ให้คะแนน ซึ่งผู้สอนแบ่งกลุ่มจำนวน 10 กลุ่ม กลุ่มละ 5-6 คน โดยแบบประเมินมีจำนวน 20 ข้อ ข้อละ 5 คะแนน คะแนนรวม 100 คะแนน ผลการศึกษาแสดงดังตาราง ดังนี้

ตารางที่ 8 คะแนนความสามารถรายข้อในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ของผู้เรียน

รายการประเมิน	กลุ่มที่									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1. สามารถวิเคราะห์ปัญหา ตรงตามวัตถุประสงค์	3	4	3	5	4	3	4	4	4	4
2. ชื่อโครงการ	5	5	4	5	4	3	4	4	3	4
3. เขียนหลักการและเหตุผล สอดคล้องกับโครงการ	4	3	4	3	2	3	3	4	4	4
4. จุดประสงค์มีความชัดเจน	4	3	4	5	5	5	5	5	5	5
5. มีการกำหนดแผนปฏิบัติงานเป็นขั้นตอน	2	2	3	2	2	3	4	3	2	2
6. มีการติดตามและประเมินผลโครงการ	2	3	5	2	3	3	4	2	2	2
7. เขียนโครงสร้างของโครงการได้ครบถ้วน	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4
8. สื่อประชาสัมพันธ์มีความน่าสนใจ	4	4	3	4	4	5	4	4	3	3
9. รูปแบบตัวอักษรมีความเหมาะสม	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4
10. ขนาดตัวอักษรมีความเหมาะสม	5	3	5	4	4	5	5	4	2	4
11. ใช้สีในการออกแบบมีความเหมาะสม	5	4	4	5	5	4	5	3	3	3
12. ภาพประกอบสามารถสื่อความหมายได้ดี	4	3	2	3	4	4	4	4	3	3
13. มีการจัดองค์ประกอบอย่างเหมาะสม	3	5	2	4	5	4	5	4	5	4
14. เนื้อหาการประชาสัมพันธ์สื่อสารเข้าใจง่าย	5	3	2	4	3	4	3	2	3	3
15. เนื้อหาประชาสัมพันธ์ครบถ้วน สมบูรณ์	4	3	4	4	4	4	3	2	5	4
16. ใช้คำถูกต้อง เหมาะสม	3	5	3	4	4	5	4	4	5	3
17. ความร่วมมือการนำเสนอภายในกลุ่ม	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
18. การนำเสนอมีความน่าสนใจ	3	4	5	4	5	4	3	4	4	5
19. ความสมบูรณ์ของการนำเสนอ	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5
20. ความตรงต่อเวลาในการส่งงาน	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
<b>คะแนนรวม</b>	<b>81</b>	<b>77</b>	<b>78</b>	<b>81</b>	<b>82</b>	<b>82</b>	<b>84</b>	<b>77</b>	<b>77</b>	<b>76</b>



ตารางที่ 9 คะแนนความสามารถรวมในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ของผู้เรียน

กลุ่มที่	คะแนน	แปลผล
1	81	ผลงานสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์อยู่ในระดับดี
2	77	ผลงานสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์อยู่ในระดับดี
3	78	ผลงานสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์อยู่ในระดับดี
4	81	ผลงานสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์อยู่ในระดับดี
5	82	ผลงานสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์อยู่ในระดับดี
6	82	ผลงานสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์อยู่ในระดับดี
7	84	ผลงานสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์อยู่ในระดับดี
8	77	ผลงานสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์อยู่ในระดับดี
9	77	ผลงานสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์อยู่ในระดับดี
10	76	ผลงานสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์อยู่ในระดับดี

จากตารางที่ 9 พบว่า คะแนนความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ของผู้เรียน โดยใช้วิธีการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงงาน ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ ทั้ง 10 กลุ่ม ผลงานสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์อยู่ในระดับดี โดยมีค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 79.50

### 3. ผลการศึกษาคะแนนพฤติกรรมการมีปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่มในการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงงาน ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์

ผลการศึกษาคะแนนพฤติกรรมการมีปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่มในการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงงาน ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ โดยสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในระหว่างเรียน และนอกเวลาเรียน โดยผู้สอนให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ โดยแบบประเมินมีจำนวน 5 ข้อ ข้อละ 4 คะแนน คะแนนรวม 20 คะแนน ซึ่งผู้สอนแบ่งกลุ่มจำนวน 10 กลุ่ม กลุ่มละ 5-6 คนผลการศึกษา แสดงดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 10 คะแนนรายข้อพฤติกรรมกรรมที่มีปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่มในการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์

รายการประเมิน	กลุ่มที่									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1. ความสนใจและการซักถาม	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3
2. การอภิปรายเรื่องที่กำหนด	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3. การปฏิสัมพันธ์กัน	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4. การติดต่อสื่อสาร	3	2	3	2	2	3	4	3	3	4
5. พฤติกรรมการทำงาน	4	2	3	1	1	3	4	3	4	3

ตารางที่ 11 คะแนนรวมพฤติกรรมกรรมที่มีปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่มในการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์

กลุ่มที่	คะแนน	แปลผล
1	18	ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ
2	14	ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง
3	17	ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ
4	13	ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง
5	14	ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง
6	17	ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ
7	19	ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ
8	17	ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ
9	18	ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ
10	18	ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ

จากตารางที่ 11 ผลการวิเคราะห์คะแนนพฤติกรรมกรรมที่มีปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่ม ในการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ของผู้เรียน พบว่า มีการปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ คะแนนเฉลี่ย 10 กลุ่ม เท่ากับ 16.50

#### 4. ผลการศึกษาคะแนนความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับ เครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์

ผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับ เครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วย แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 58 คน แล้วทำการ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ซึ่งมีผลการประเมินดังแสดง ในตารางที่ 12

ตารางที่ 12 คะแนนความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับ เครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์

รายการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน		ระดับ คุณภาพ
	$\bar{X}$	S.D.	
1. เนื้อหาครบถ้วน สมบูรณ์	4.55	0.57	ดีมาก
2. การนำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจ	4.50	0.63	ดีมาก
3. มีการอธิบายเนื้อหาชัดเจน เข้าใจง่าย	4.36	0.61	ดี
4. หลังจากเรียนด้วยอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการและผู้เรียน เข้าใจเนื้อหามากขึ้น	4.45	0.65	ดี
5. การจัดการเรียนการสอนมีความน่าสนใจ	4.40	0.65	ดี
6. กิจกรรมการเรียนการสอนช่วยให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยน ความคิดเห็นกับบุคคลอื่น	4.38	0.67	ดี
7. กิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการ ช่วยให้ผู้เรียนสามารถ เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองได้	4.47	0.65	ดี
8. ผู้เรียนสามารถหาความรู้เพิ่มเติมได้ตลอดเวลา	4.45	0.60	ดี
9. ผู้เรียนสามารถซักถามข้อสงสัยได้ตลอดเวลา	4.47	0.71	ดี
10. กิจกรรมการเรียนการสอน ทำให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียน ได้ดียิ่งขึ้น	4.48	0.63	ดี
11. กิจกรรมการเรียนการสอนทำให้ผู้เรียนมีความ รับผิดชอบต่อการเรียนมากขึ้น	4.48	0.63	ดี
12. ระยะเวลาในการจัดการเรียนการสอนมีความเหมาะสม	4.40	0.65	ดี
13. เครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ที่นำมาใช้มีความ เหมาะสม	4.53	0.60	ดีมาก

รายการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน		ระดับ คุณภาพ
	$\bar{X}$	S.D.	
14. การนำเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ ทำให้เกิดความ สะดวกในการเรียนการสอน	4.59	0.59	ดีมาก
15. เครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ง่ายต่อการใช้งาน	4.55	0.63	ดีมาก
16. ผู้เรียนสามารถใช้เครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ได้ทุก ที่ ทุกเวลา	4.59	0.59	ดีมาก
17. เครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ ทำให้การเรียนการ สอนมีความน่าสนใจ	4.53	0.63	ดีมาก
18. สามารถใช้เครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ ในการ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้อย่างสะดวก	4.47	0.63	ดี

จากตารางที่ 12 พบว่า ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบ  
โครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ จากผู้เรียนจำนวน  
ทั้งหมด 58 คน พบว่าความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับ  
เครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดี โดยมี  
ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 4.48 และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) อยู่ที่ 0.63

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่ากลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยในระดับมากที่สุด คือ ข้อที่ 14 การนำ  
เครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ ทำให้เกิดความสะดวกในการเรียนการสอน และข้อที่ 16 ผู้เรียน  
สามารถใช้เครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ ได้ทุกที่ ทุกเวลา ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 4.59 และส่วน  
เบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) อยู่ที่ 0.59 ข้อที่ 1 เนื้อหาครบถ้วน สมบูรณ์ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 4.55  
และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) อยู่ที่ 0.57 ข้อที่ 15 เครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ง่ายต่อการใช้  
งาน ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 4.55 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) อยู่ที่ 0.63 ข้อที่ 13 เครื่องมือ  
สื่อสารสังคมออนไลน์ที่นำมาใช้มีความเหมาะสม ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 4.53 และส่วนเบี่ยงเบน  
มาตรฐาน (S.D.) 0.60 ข้อที่ 17 เครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ ทำให้การเรียนการสอนมีความ  
น่าสนใจ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 4.53 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.63

รองลงมา กลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยในระดับมาก คือข้อที่ 2 การนำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจ  
ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 4.50 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.63 และเรียงลำดับรองลงมา ดังนี้

ข้อที่ 10 กิจกรรมการเรียนการสอน ทำให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 4.48 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.63 และข้อที่ 11 กิจกรรมการเรียนการสอนทำให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบต่อการเรียนมากขึ้น ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 4.48 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.63

ข้อที่ 7 กิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองได้ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 4.47 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.65 ข้อที่ 9 ผู้เรียนสามารถซักถามข้อสงสัยได้ตลอดเวลา ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 4.47 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.71 และข้อที่ 18 สามารถใช้เครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ ในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้อย่างสะดวก ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 4.47 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.63

ข้อที่ 4 หลังจากเรียนด้วยอีเลิร์นนิ่งแบบโครงงานและ ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหามากขึ้น ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 4.45 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.65 และข้อที่ 8 ผู้เรียนสามารถหาความรู้เพิ่มเติมได้ตลอดเวลา ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 4.45 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.60

ข้อที่ 5 การจัดการเรียนการสอนมีความน่าสนใจ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 4.40 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.60 และข้อที่ 12 ระยะเวลาในการจัดการเรียนการสอนมีความเหมาะสม ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 4.40 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.65

ข้อที่ 6 กิจกรรมการเรียนการสอนช่วยให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับบุคคลอื่น ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 4.38 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.67

และลำดับสุดท้าย ข้อที่ 3 มีการอธิบายเนื้อหาชัดเจน เข้าใจง่าย ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 4.36 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.61

## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาผลการใช้อีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ ที่มีต่อปฏิสัมพันธ์ในการทำงานร่วมกัน เพื่อผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) มีวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน ของนักศึกษาที่เรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์
2. เพื่อศึกษาความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์
3. เพื่อศึกษาปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่มในการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์
4. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์

#### 1. ขอบเขตของงานวิจัย

1. ประชากร
  - 1.1 ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ ปีการศึกษา 2563
2. กลุ่มตัวอย่าง
  - 2.1 การวิจัยครั้งนี้กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ ที่ลงทะเบียนเรียนในวิชา 468208 หลักการประชาสัมพันธ์ ปีการศึกษา 2563 จำนวน 58 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง
3. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย
  - 3.1 ตัวแปรต้น (Independent Variable)
    - 3.1.1 การเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์
  - 3.2 ตัวแปรตาม (Dependent Variables)
    - 3.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่เรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์
    - 3.2.2 ความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์

3.2.3 ปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่มการเรียนรู้อีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์

3.2.4 ความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์

## 2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง เพื่อใช้ในการสอบถามความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญโดยแบ่งออกเป็น 3 ด้าน คือ ด้านเนื้อหาการประชาสัมพันธ์ที่ผ่านการตรวจค่าดัชนีความสอดคล้องจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านมีค่าเท่ากับ 0.83 ซึ่งอยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00 จึงนำไปใช้ได้ และด้านการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ที่ผ่านการตรวจค่าดัชนีความสอดคล้องจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านมีค่าเท่ากับ 1.00 ซึ่งอยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00 จึงนำไปใช้ได้

2. แผนการจัดการเรียนรู้อีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ ผู้วิจัยได้จัดทำแผนทั้งหมด 6 สัปดาห์ ได้นำแผนการจัดกิจกรรมไปปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ หลังจากนั้นได้ทำแบบประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้อีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ ผ่านการตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้องจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านได้ค่าเท่ากับ 0.96 ซึ่งอยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00 จึงนำไปใช้ได้

3. บทเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์สำหรับการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้สร้างระบบบริหารจัดการเรียนการสอน (Learning Management System: LMS) โดยออกแบบการเรียนโดยใช้ Google Classroom และ Google sites และนำ Facebook มาใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.87 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.34

4. แบบประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ แบ่งออกเป็น 5 ด้าน คือ ด้านการเขียนโครงการสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ จำนวน 7 ข้อ ผ่านการตรวจค่าดัชนีความสอดคล้องจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านมีค่าเท่ากับ 1.00 ซึ่งอยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00 จึงนำไปใช้ได้ ด้านการออกแบบสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ จำนวน 6 ข้อ ผ่านการตรวจค่าดัชนีความสอดคล้องจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านมีค่าเท่ากับ 1.00 ซึ่งอยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00 จึงนำไปใช้ได้ ด้านเนื้อหาสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ จำนวน 3 ข้อ ผ่านการตรวจค่าดัชนีความสอดคล้องจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านมีค่าเท่ากับ 1.00 ซึ่งอยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00 จึงนำไปใช้ได้ ด้านการนำเสนอโครงการและสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ จำนวน 3 ข้อ ผ่านการตรวจค่าดัชนีความสอดคล้องจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน

มีค่าเท่ากับ 1.00 ซึ่งอยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00 และด้านเวลา จำนวน 1 ข้อ ผ่านการตรวจค่าดัชนีความสอดคล้องจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านมีค่าเท่ากับ 1.00 ซึ่งอยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00

5. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชา 468208 หลักการประชาสัมพันธ์ เป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก รวมจำนวน 30 ข้อ ที่ผ่านการตรวจค่าดัชนีความสอดคล้องจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน โดยผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.00 แล้วนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไปทดลองใช้กับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีการศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างและเคยเรียนในวิชาหลักการประชาสัมพันธ์ จำนวน 30 คน ชั้นปีที่ 2 มีค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.40 ถึง 0.80 และค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.20 ถึง 0.40 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.73

6. แบบสังเกตพฤติกรรมการมีปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่มในการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ ทั้งหมด 5 ข้อ ผ่านการตรวจค่าดัชนีความสอดคล้องจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านมีค่าเท่ากับ 1.00 ซึ่งอยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00 จึงนำไปใช้ได้

7. แบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ ผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ โดยใช้เกณฑ์การประเมินความคิดเห็น 5 ระดับ ของลิเคอร์ท ได้แก่ ดีมาก ดี ปานกลาง พอใช้ และปรับปรุง ผ่านการตรวจค่าดัชนีความสอดคล้องจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านมีค่าเท่ากับ 1.00 ซึ่งอยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00 จึงนำไปใช้ได้

### 3. สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องผลการใช้อีเลิร์นนิ่งแบบโครงการร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ ที่มีต่อปฏิสัมพันธ์ในการทำงานร่วมกัน เพื่อผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สามารถสรุปผลวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน มีคะแนนรวมเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 24.64 เมื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ย ก่อนและหลังเรียนของนักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 2 ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาหลักการประชาสัมพันธ์ ปีการศึกษา 2563 โดยใช้วิธีการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยของผู้เรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1 คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของนักศึกษาที่เรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน



2. ผลการวิเคราะห์คะแนนความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ของผู้เรียน พบว่า ความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์อยู่ในระดับดี มีคะแนนรวมเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 79.50 (คะแนนเต็ม 100 คะแนน) ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2 คือ ความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ อยู่ในระดับดี

3. ผลการวิเคราะห์คะแนนพฤติกรรมการมีปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่มในการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ของผู้เรียน พบว่า มีคะแนนรวมเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 16.50 (คะแนนเต็ม 20 คะแนน) อยู่ในระดับมีพฤติกรรมการให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมต่างๆ ทุกกิจกรรม มีความชัดเจน ถ้อยคำ ดีมาก ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 3 คือ ปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่มในการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ อยู่ในระดับดี

4. ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ จากผู้เรียนจำนวนทั้งหมด 58 คน พบว่าความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดี โดยมีค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 4.48 และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) อยู่ที่ 0.63 ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 4 คือ ความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ อยู่ในระดับดี

#### 4. อภิปรายผล

การวิจัยเรื่องผลการใช้อีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ ที่มีต่อปฏิสัมพันธ์ในการทำงานร่วมกัน เพื่อผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สามารถนำไปสู่การอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนในรายวิชาหลักการประชาสัมพันธ์ ปีการศึกษา 2563 โดยใช้วิธีการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ( $\bar{X} = 24.64$ , S.D. = 6.08) มีคะแนนสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน ( $\bar{X} = 15.02$ , S.D. = 6.08) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งตรงกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก การเรียนอีเลิร์นนิ่ง ผู้เรียนสามารถเรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา ทำให้สามารถศึกษาได้ด้วยตนเองและทบทวนความรู้ได้ตลอดเวลา และการนำสื่อสังคมออนไลน์มาใช้ ทำให้ผู้เรียนและผู้สอนมีปฏิสัมพันธ์กัน เนื่องจากสื่อสังคมออนไลน์นั้นเป็นช่องทางการสื่อสารที่ไม่เป็นทางการมาก ทำให้ผู้เรียนกล้าที่จะคุย สอบถามสิ่งที่ตนเองสงสัย รวมถึงมีช่องทางการพูดคุยส่วนตัว ทำให้ผู้เรียนที่ไม่กล้าถาม ก็สามารถถามส่วนตัวได้ ซึ่ง

สอดคล้องกับแนวคิด กนกพร ฉันทนารุ่งภักดิ์ (2553) ที่ได้กล่าวไว้ว่า การเรียนการสอนอีเลิร์นนิ่ง เป็น การนำประโยชน์จากคุณลักษณะและทรัพยากรบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต มาใช้ในการจัดการเรียน การสอนบนพื้นฐานของการออกแบบระบบการเรียนการสอน เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนให้มี ประสิทธิภาพ และยังสามารถแก้ไขปัญหาของการจัดการเรียนการสอนได้ ทั้งในเรื่องของเวลา สถานที่ และบุคลากร ซึ่งส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนของผู้เรียนสูงขึ้น อีกทั้งสอดคล้องกับ ฌนอมพร เลาห จรัสแสง (2544) อ้างถึงในวรภาส จันทร์ลักษมี (2555) กล่าวไว้ว่า การสอนบนเว็บ เป็นการผสมผสาน กนระหว่างเทคโนโลยีปัจจุบันกับกระบวนการออกแบบการเรียนการสอน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ ทางการเรียนรู้และแก้ปัญหาในเรื่องข้อจำกัดทางด้านสถานที่ และเวลาโดยการสอนบนเว็บจะ ประยุกต์ใช้คุณสมบัติและทรัพยากรของเว็ลด์ไวด์เว็บ ในการจดสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมและสนับสนุน การเรียนการสอน ซึ่งการเรียนการสอนที่จัดขึ้นผ่านเว็บอาจเป็นบางส่วนหรือทั้งหมดของกระบวนการ เรียนการสอนก็ได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กานตพร เจาะล้ำลึก (2560, p. 176) คือ ผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนก่อนเรียนกับหลังเรียนด้วยบทเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน วิชา นวัตกรรม คอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05 โดยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และสอดคล้องกับ งานวิจัย พิษญา ดำนิล (2558) การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังใช้บทเรียนอีเลิร์นนิ่ง และการเรียนแบบร่วมมือ รายวิชานวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษา เป็นการทดสอบ สมมติฐานที่ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่ใช้บทเรียนอีเลิร์นนิ่งและการเรียนแบบร่วมมือ มีคะแนนเฉลี่ยหลังใช้บทเรียนอีเลิร์นนิ่งและการเรียนแบบร่วมมือ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05 และในด้านการนำสื่อสังคมออนไลน์มาใช้ขึ้นในการสื่อสารนั้น สอดคล้องกับ งานวิจัย สุพิชชา ตันติธีระศักดิ์ (2558) โดยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนแบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ตาม แนวคิดเพื่อนช่วยเพื่อน สูงกว่าก่อนเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนแบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคม ออนไลน์ตามแนวคิดเพื่อนช่วยเพื่อน ซึ่งแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ สอดคล้องกับ กันตภณ พาหุมันโต ชูติมา จันทรจิตร และจุไรศิริ ชูรัักษ์ (2561) ผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนของนักเรียนก่อนเรียนโดยใช้วิธีสอนแบบชี้แนะ ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เมื่อเปรียบเทียบ ผลสัมฤทธิ์ พบว่าคะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ สอดคล้องกับ พิพัฒน์ อัฒพุท ทิพรรัตน์ สิทธิวงค์ และดิเรก ธีระภูธร (2560) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของผู้เรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการวิเคราะห์คะแนนความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ของ ผู้เรียน พบว่า ความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์อยู่ในระดับดี ( $\bar{X} = 79.50$ ) คะแนน เต็ม 100 คะแนน ซึ่งตรงกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก ผู้วิจัยได้ศึกษาวิธีการสอน และ

ออกแบบการสอนโดย ประกอบด้วย กิจกรรมการเรียนการสอน เครื่องมือ สื่อและแหล่งการเรียนรู้ โดยใช้ Google App For Education การวัดและประเมินผล โดยสร้างเป็นเกณฑ์การให้คะแนนแบบ รุบริคส์ โดยมีระดับคุณภาพในการประเมิน 5 ระดับ และเอกสารอ้างอิงโดยแผนการเรียนรู้มีทั้งหมด 6 แผน ระยะเวลา 6 สัปดาห์ ส่วนกระบวนการในการจัดการเรียนการสอนนั้น เป็นการเรียนแบบ โครงการ (Project Based Learning) มีทั้งหมด 5 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นตอนการเลือกหัวข้อ 2) ขั้นตอน การวางแผน 3) ขั้นตอนการดำเนินงาน 4) ขั้นตอนการเขียนรายงาน สรุปผล และ 5) ขั้นตอนการ นำเสนอผลงาน โดยที่ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมเป็นลำดับขั้นตอน พร้อมทั้งยังมีเครื่องมือสื่อสารสังคม ออนไลน์ (Facebook) ช่วยในการสร้างปฏิสัมพันธ์และดำเนินกิจกรรม ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน และ ผู้สอนกับผู้เรียนอีกด้วย เมื่อไม่เข้าใจส่วนไหน ผู้เรียนจึงสามารถสอบถามได้ทันที และดำเนินกิจกรรม ได้อย่างต่อเนื่อง และการเรียนผ่านอีเลิร์นนิ่ง โดยผู้วิจัยได้เลือก Google Classroom นั้น ทำให้ ผู้เรียนสามารถเรียนได้สะดวก เข้าถึงง่าย เนื่องจากปัจจุบันผู้เรียนส่วนใหญ่มักเรียนผ่านแท็บเล็ต หรือ สมาร์ทโฟน ทำให้ Google App For Education เหมาะสมที่นำมาใช้ เพราะสามารถติดตั้ง ใช้งานได้ ง่าย ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ได้ โดยสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ที่ ผู้เรียนต้องทำมี 2 ส่วนด้วยกัน คือ ส่วนของการเขียนโครงการ และส่วนของชิ้นงานสื่อเพื่อการ ประชาสัมพันธ์ ซึ่งสอดคล้องกับ ธัญชนก รุ่งเรือง (2561, p. บทคัดย่อ) กล่าวว่า กิจกรรมโครงการ หรือการเรียนการสอนแบบโครงการ (Project-based Learning) เป็นการจัดกิจกรรมที่เน้นส่งเสริม ให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้า วางแผน และลงมือปฏิบัติโครงการ ภายใต้คำแนะนำช่วยเหลือของผู้สอน เพื่อให้ได้มาซึ่งความรู้ วิธีการ และผลของงาน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนประยุกต์ใช้ความรู้ ประสบการณ์ และทักษะต่างๆ ของตนเองมาเพื่อแก้ปัญหาตามที่ได้รับมอบหมาย และสร้างผลงานด้วยตนเองตาม ความสนใจความสามารถและความถนัด ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติโครงการ และมีผลงานปรากฏให้เห็นเป็นรูปธรรม สอดคล้องกับงานวิจัย ธัญชนก รุ่งเรือง (2561, p. บทคัดย่อ) ผลการประเมินผลงานการผลิตสื่อของนักศึกษาที่เรียนอีเลิร์นนิ่งแบบแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับ กิจกรรมโครงการ พบว่า ผลงานสื่อมัลติมีเดียวีดิทัศน์ดิจิทัลอยู่ในระดับดี มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 13.17 และผลงานสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้อยู่ในระดับดี มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 13.21 สอดคล้องกับ ไพพูล คำคอนสาร (2559) ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อบรมมอบหมายให้นักเรียนแบ่งกลุ่มทำโครงการ 5 ชิ้น และการประเมินผลงานของนักเรียน พบว่า ผลงานโดยรวมของนักเรียนอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับ เมธาวิ โสรเนตร (2560) ความสามารถในการทำโครงการของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้แบบโครงการ พบว่า ความสามารถทั้ง 3 ด้าน ซึ่งประกอบไปด้วยการวางแผนการทำงาน กระบวนการทำงาน และด้านผลงานและการนำเสนอ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับสูง และ สอดคล้องกับ พิพัฒน์ อัมพฤษ ทิพรัตน์ สิทธิวงศ์ และดิเรก ธีระภูธร (2560) ผลการประเมินผลงาน ของผู้เรียน จากการเรียนด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก ในวิชาการออกแบบ

และผลิตสื่อกราฟิกคอมพิวเตอร์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.50$ , S.D. = 0.52) และ ฐานปณีย์ ธรรมเมธา อรรถจริย ฌ ตะกั่วทุ่ง ปานใจ ธารทัตตวงศ์ และ กิตติพงษ์ พุ่มพวง (2563) พบว่า ผลการประเมินชิ้นงานที่ผู้เรียนสร้างขึ้นหลังการเรียนรู้ผ่านรูปแบบการเรียนการสอนอีเลิร์นนิ่งด้วยการเรียนรู้ร่วมกันผ่านสังคมออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ โดยใช้เครื่องมือ คือ แบบประเมินชิ้นงานผลการประเมินชิ้นงาน พบว่า ทุกกลุ่มและทุกชิ้นงานผ่านเกณฑ์การประเมินชิ้นงานทั้งหมด แต่คะแนนประเมินอยู่ในระดับดี

3. ผลการวิเคราะห์คะแนนพฤติกรรมกรรมกรมีปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่มในการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ของผู้เรียน พบว่า อยู่ในระดับมีพฤติกรรมกรให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมต่างๆ ทุกกิจกรรม มีความชัดเจน ถือว่า ดีมาก ( $\bar{X} = 16.50$ ) คะแนนเต็ม 20 คะแนน อยู่ในระดับมีพฤติกรรมกรให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมต่างๆ ทุกกิจกรรม มีความชัดเจน ถือว่า ดีมาก ซึ่งตรงกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก การนำเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ (Facebook) มาใช้ในการติดต่อ สื่อสาร ซึ่งเป็นช่องทางที่สามารถเข้าถึงผู้เรียนได้ง่าย ทำให้ติดต่อได้ตลอดเวลา อีกทั้งผู้วิจัยยังได้นำ Google App For Education มาใช้เป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งข้อดี คือ ใช้งานง่าย สามารถใช้เครื่องมือสื่อสารที่ตนเองมีเข้าถึงได้อย่างรวดเร็ว โดยไม่จำเป็นต้องใช้แล็ปท็อปซึ่งอาจมีความยุ่งยากกว่าเมื่อเปรียบเทียบกับการใช้แท็บเล็ตหรือสมาร์ตโฟน ทั้งในแง่การศึกษาได้ทุกที่ ทุกเวลา หรือการใช้งาน ทำให้การจัดการเรียนการสอนสามารถดำเนินได้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งสอดคล้องกับ พัชญ์สิตา เหลี่ยมทองคำ และนมิตา ชือสัตย์สกุลชัย (2561) จากผลการสัมภาษณ์ พบว่า สื่อสังคมออนไลน์ที่นิยมใช้คือ Facebook โดยส่วนใหญ่มีวัตถุประสงค์การใช้งานเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย 5 ลำดับ ได้แก่ เพื่อความสนุกเพลิดเพลิน ส่งไฟล์งานต่างๆ อัปเดตสถานะ สืบค้นข้อมูล และเล่นเกมส์ ตามลำดับ ข้อดีของผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ คือ ติดต่อสื่อสารได้สะดวกรวดเร็ว ประหยัดเวลาและค่าใช้จ่าย และไม่ตกข่าวสอดคล้องกับ พรรณิการ์ พุ่มจันทร์ นุชจรรย์ หงษ์เหลี่ยม และพัชดาพรรณ อุดมเพชร (2558) การศึกษาพฤติกรรมกรใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาแพทย์ระดับปรีคลินิก คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อในแต่ละด้าน พบว่า ด้านการศึกษา ส่วนใหญ่มีพฤติกรรมกรใช้สื่อสังคมออนไลน์อยู่ในระดับมากที่สุด คือ ใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการทำงานร่วมกับผู้อื่น รองลงมาคือ ใช้สื่อสังคมออนไลน์สำหรับทำงาน หรือการบ้านที่ได้รับมอบหมาย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยดวงพร อิมแสงจันทร์ (2554) พบว่า ความสามารถในการทำโครงการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยภาพรวมในทุกด้านอยู่ในระดับสูง ( $\bar{X} = 2.68$ , S.D. = 0.33) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการจัดการเรียนรู้แบบโครงการใช้กระบวนการกลุ่มเป็นกิจกรรมหลักในการเรียนรู้ของนักเรียน ซึ่งเป็นไปตามแนวคิด ทฤษฎีการทำงานกลุ่มที่ว่า การทำงานกลุ่มให้ประสบความสำเร็จได้นั้น สมาชิกต้องมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ทั้งในด้านการกระทำ ความรู้สึก ความคิด ร่วมกันตัดสินใจ การติดต่อสื่อสาร

สนับสนุนและส่งเสริมกันในทางบวก โดยถือว่าทุกคนมีส่วนร่วมรับผิดชอบในผลงานของกลุ่ม ชูเกียรติ พิณธิระ ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ และวราภรณ์ โทโพธิ์ไทย (2558) แบบจำลองการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์วิชาคอมพิวเตอร์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 6 พบว่า แนวทางการประเมินประกอบด้วย มีการสังเกตพฤติกรรม การร่วมแสดงความคิดเห็นผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นรายบุคคล มีการประเมินด้านความรู้ที่ได้รับตามตัวชี้วัดของหลักสูตร มีเกณฑ์การประเมินแต่ละขั้นตอนอย่างชัดเจน มีการสังเกตและประเมินพฤติกรรมแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีการประเมินขั้นตอน ของแบบจำลองการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีการปรับปรุงแบบจำลองการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีการประเมินพฤติกรรมการสร้างความรู้ก่อนและหลังการดำเนินกิจกรรมตามกระบวนการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีการประเมินแบบจำลองการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ทุกขั้นตอน มีการประเมินองค์ประกอบของแบบจำลองการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ พบว่าเกณฑ์การประเมิน ( $\bar{X} = 3.67$ ) คือ ผ่านเกณฑ์การประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ระดับ 3 (ดี) ถือว่า ผ่าน

4. ผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ โดยใช้วิธีการประเมิน 5 ระดับ โดยประเมินความคิดเห็นของผู้เรียน 3 ด้าน คือ 1) ด้านเนื้อหาวิชาหลักการประชาสัมพันธ์ 2) ด้านกิจกรรมการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ 3) ด้านเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ ทั้ง 3 ด้านมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดี ( $\bar{X} = 4.47$ , S.D. = 0.62) ซึ่งตรงกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก การเรียนในวิชาหลักการประชาสัมพันธ์นั้น เมื่อมีการเรียนการสอนออนไลน์ทำให้ผู้เรียนสามารถศึกษาด้วยตนเองได้ตลอดเวลา อีกทั้งเมื่อมีการนำ Facebook มาใช้ ผู้เรียนก็สามารถเข้าถึงการพูดคุย หรือ การส่งงานได้อย่างรวดเร็ว เมื่อมีข้อสงสัยสามารถซักถามได้ทันที พร้อมทั้งผู้วิจัย ได้ออกแบบให้มีการใช้งานที่เรียบง่ายไม่ซับซ้อน ผู้เรียนไม่จำเป็นต้องเรียนรู้วิธีการหลายขั้นตอน จึงทำให้ผู้เรียนรู้สึกสะดวกในการเรียนรูปแบบนี้ ซึ่งสอดคล้องกับ ฐาปนีย์ ธรรมเมธา (2557) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยผู้เรียนได้เรียนรู้ในความรู้ความเข้าใจในความคิดรวบยอดและหลักการที่สำคัญ ผ่านกระบวนการเสาะแสวงหาความรู้ ค้นคว้า ปฏิบัติ และสร้างผลงานด้วยตนเองภายใต้คำแนะนำของผู้สอน การจัดการเรียนรู้ในรูปแบบนี้ ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์จริงจากกิจกรรมการร่วมมือกันทำโครงการที่เลือกทำตามความสนใจ ในส่วนของการจัดกิจกรรมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับบทเรียน และผู้เรียนกับผู้สอนการเรียนการสอนแบบโครงการนั้น ผู้สอนควรคำนึงถึงการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง กล่าวคือกิจกรรมดังกล่าวจะต้องตรงกับความต้องการและความสามารถในการทำงานของผู้เรียน ส่งเสริมการทำงานร่วมกันระหว่างผู้เรียน ผู้สอน และบุคคลในชุมชนที่เกี่ยวข้องกับปัญหา ทั้งในขั้นตอนของการทำงาน การนำเสนอผลงาน หรือการมีส่วนร่วมในการ

ประเมินผลโครงการ ซึ่งสอดคล้องกับวิจัยของ สุภารัตน์ จันทร์แมน (2556) ผลการศึกษาความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน พบว่า หลังจากเรียน ทำให้นักศึกษาเข้าใจเนื้อหามากขึ้น เนื้อหาที่มีความทันสมัยเข้าใจง่าย มีความชัดเจน เทคนิคในการนำเสนอเนื้อหาช่วยให้การเรียนน่าสนใจ ไม่น่าเบื่อหน่าย โดยพบว่า มีความคิดเห็นเหมาะสมในระดับมาก ( $\bar{X}=4.46$ , S.D.=0.35) และยังสอดคล้องกับ นิพพร สาลี (2563) ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบวัดความพึงพอใจบทเรียนออนไลน์โดยใช้โครงงานเป็นฐาน รายวิชาการออกแบบเว็บไซต์ เรื่อง การพัฒนาเว็บไซต์ด้วยภาษา HTML พบว่า ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนออนไลน์โดยใช้โครงงานเป็นฐาน รายวิชาการออกแบบเว็บไซต์ เรื่องการพัฒนาเว็บไซต์ด้วยภาษา HTML ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $X=4.59$ , S.D.=0.53)

## 5. ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยเรื่อง ผลการใช้อีเลิร์นนิ่งแบบโครงงาน ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ ที่มีต่อปฏิสัมพันธ์ในการทำงานร่วมกัน เพื่อผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. ควรศึกษารูปแบบการสอนออนไลน์ โดยใช้โปรแกรมหรือเครื่องมืออื่นๆ เพื่อความหลากหลายทางการเรียน ผู้สอนควรอัปเดตวิธีการสอนรูปแบบใหม่ๆ อยู่เสมอ
2. ควรชี้แจงขั้นตอนการเรียนให้ผู้เรียนเข้าใจ ตั้งแต่ก่อนทำการเรียนการสอน หรืออาจจะทำคู่มือการเรียนแบบละเอียดเพื่อที่ผู้เรียนได้ศึกษาวิธีการเรียน และผู้เรียนทุกคนได้มีความเข้าใจที่ตรงกัน
3. ผู้สอนควรเพิ่มเติมกิจกรรมที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น และเพิ่มเติมสื่อการเรียนให้มีความน่าสนใจเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนมากยิ่งขึ้น

## 6. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการนำการเรียนรู้อีเลิร์นนิ่งแบบโครงงานมาปรับใช้ในรายวิชาอื่นๆ
2. ควรลองใช้เครื่องมือในการจัดการเรียนการสอนแบบอื่นๆ นอกจาก Google Apps For Education
3. ควรมีการทดลองความสามารถด้านอื่นๆ เพิ่มเติม
4. ควรมีการทดลองใช้สื่อสังคมออนไลน์ใหม่ๆ เนื่องจากมีสื่อสังคมออนไลน์ให้เลือกใช้อีกมาก







### รายนามผู้เชี่ยวชาญ

ผลการใช้อีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ ที่มีต่อปฏิสัมพันธ์  
ในการทำงานร่วมกัน เพื่อผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์.ดร.ยุวรี ญาณปริษาเศรษฐ
2. อาจารย์ปัญญา รุ่งเรือง
3. อาจารย์ ดร.วรุฒิ มั่นสุขผล

ผู้เชี่ยวชาญในการสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย ด้านการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือ  
สื่อสารสังคมออนไลน์ เรื่องผลการใช้อีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคม  
ออนไลน์ที่มีต่อความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ สำหรับนักศึกษาระดับ  
ปริญญาตรี

1. รองศาสตราจารย์ ดร.ศยามล อินสะอาด  
รองหัวหน้าภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง
2. อาจารย์ ดร.ไพฑูริย์ กาญจน์ญลักษณ  
อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและ  
เทคโนโลยี มหาวิทยาลัยพระจอมเกล้าธนบุรี
3. อาจารย์ ดร.ธีรเดช ทิวถนอม  
อาจารย์ประจำสาขาวิชาการตลาด มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

ผู้เชี่ยวชาญในการสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย ด้านเนื้อหาประชาสัมพันธ์ เรื่องผลการใช้อีเลิร์นนิ่งแบบ  
โครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ ที่มีต่อปฏิสัมพันธ์ในการทำงานร่วมกัน เพื่อผลิต  
สื่อประชาสัมพันธ์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อาจนรงค์ มโนสุทธิฤทธิ  
อาจารย์ประจำภาควิชาวัฒนธรรมและเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยบูรพา
2. คุณนายสมพล ศรีจันทรา  
หัวหน้างานสื่อสารองค์กร มหาวิทยาลัยมหิดล
3. คุณปนิดา พยุหฤกษ์  
หัวหน้างานสื่อสารองค์กร คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

**ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบความสอดคล้องของแบบประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์**

1. อาจารย์ ดร.พงศัณช์ชัช กนกงามวิโรจน์  
อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
2. อาจารย์ ดร.วรวิทย์ วชิรวรกุลชัย  
อาจารย์ประจำมหาวิทยาลัยเอเชียอาคเนย์
3. คุณธนา บุญชู  
ครูผู้สอนวิชาวิทยาการคำนวณ กลุ่มสาระการเรียนรู้เทคโนโลยี โรงเรียนสุนทรวิทย์

**ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชา 468208 หลักการประชาสัมพันธ์**

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อาจณรงค์ มโนสุทธิฤทธิ์  
อาจารย์ประจำภาควิชา新闻วัฒนธรรมและเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
2. อาจารย์ ดร.ธีรเดช ทิวถนอม  
อาจารย์ประจำสาขาวิชาการตลาด มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
3. คุณเอราวัณ คำภูผา  
ครูชำนาญการและหัวหน้างานเทคโนโลยีสารสนเทศ โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เบญจมราชาลัย

**ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบความสอดคล้องของแบบสังเกตพฤติกรรมการมีปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่มในการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงงาน ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์**

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อาจณรงค์ มโนสุทธิฤทธิ์  
อาจารย์ประจำภาควิชา新闻วัฒนธรรมและเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
2. อาจารย์ ดร.ธีรเดช ทิวถนอม  
อาจารย์ประจำสาขาวิชาการตลาด มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
3. คุณเอราวัณ คำภูผา  
ครูชำนาญการและหัวหน้างานเทคโนโลยีสารสนเทศ โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เบญจมราชาลัย

ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบความสอดคล้องของแบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อาจณรงค์ มโนสุทธิฤทธิ์

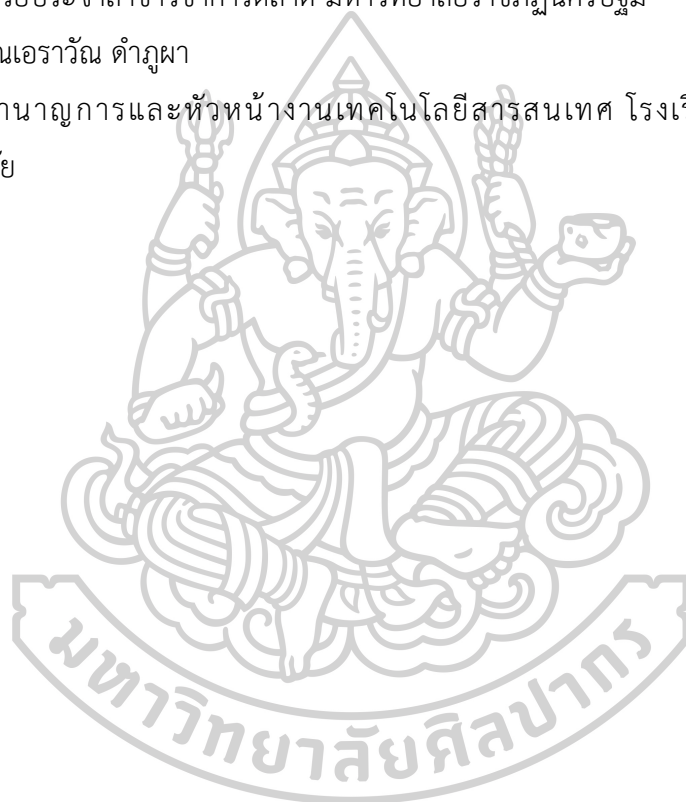
อาจารย์ประจำภาควิชาวิศวกรรมและเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

2. อาจารย์ ดร.ธีรเดช ทิวถนอม

อาจารย์ประจำสาขาวิชาการตลาด มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

3. คุณเอราวัณ คำภูผา

ครูชำนาญการและหัวหน้างานเทคโนโลยีสารสนเทศ โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เบญจมราชาลัย





ภาคผนวก ข  
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง  
แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

**หัวข้อวิจัย เรื่อง** ผลการใช้อีเลิร์นนิ่งแบบโครงงาน ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ ที่มีต่อ  
ปฏิสัมพันธ์ในการทำงานร่วมกัน เพื่อผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

**ผู้วิจัย** นางสาวบุณรดา ยุรชาติ

นักศึกษาปริญญาโท ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย  
ศิลปากร

**จุดประสงค์**

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน ของนักศึกษาที่เรียนอีเลิร์นนิ่งแบบ  
โครงงาน ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์
2. เพื่อศึกษาความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์
3. เพื่อศึกษาปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่มในการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงงาน ร่วมกับเครื่องมือ  
สื่อสารสังคมออนไลน์
4. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงงาน ร่วมกับ  
เครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์

### ประเด็นการสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย

(ด้านการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงงาน ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์)

ผลการใช้อีเลิร์นนิ่งแบบโครงงาน ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ที่มีต่อความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

คำชี้แจง : ประเด็นการสัมภาษณ์ฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพการเรียนการสอนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงงาน ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ ที่มีต่อความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

#### ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้สัมภาษณ์

1. ชื่อ - นามสกุล .....
2. อายุ .....ปี
3. วุฒิการศึกษาสูงสุด ( ) ปริญญาตรี ( ) ปริญญาโท ( ) ปริญญาเอก
4. สาขาวิชาที่สำเร็จการศึกษาสูงสุด .....
5. หน่วยงานที่สังกัด .....

#### ตอนที่ 2 ความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงงาน ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ ที่มีต่อความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

1. ท่านคิดว่าสภาพปัจจุบันของการเรียนการสอนด้วยอีเลิร์นนิ่ง และการนำเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์มาใช้ในการศึกษาเป็นอย่างไร
2. ท่านคิดว่าการจัดการเรียนการสอนด้วยอีเลิร์นนิ่ง ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ตามขั้นตอนการเรียนการสอนแบบโครงงาน ที่จะช่วยเสริมองค์ความรู้ด้านการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ ควรมีลักษณะอย่างไร
3. เครื่องมือสื่อสารที่สำคัญ ที่จะทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนแบบโครงงานประชาสัมพันธ์ในระบบอีเลิร์นนิ่ง ควรประกอบด้วยอะไรบ้างและควรนำมาใช้ในขั้นตอนใด
4. ท่านคิดว่าการวัดและประเมินผลความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์จากการเรียนด้วยโครงงาน ควรมีลักษณะอย่างไร

### ประเด็นการสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย

(ด้านการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์)

ผลการใช้อีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์

ที่มีต่อความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

คำชี้แจง : ประเด็นการสัมภาษณ์ฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพการเรียนการสอนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ ที่มีต่อความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

#### ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้สัมภาษณ์

1. ชื่อ - นามสกุล .....
2. อายุ .....ปี
3. วุฒิการศึกษาสูงสุด ( ) ปริญญาตรี ( ) ปริญญาโท ( ) ปริญญาเอก
4. สาขาวิชาที่สำเร็จการศึกษาสูงสุด .....
5. หน่วยงานที่สังกัด .....

#### ตอนที่ 2 ความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ ที่มีต่อความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

1. ท่านคิดว่าสภาพปัจจุบันของการเรียนการสอนวิชาประชาสัมพันธ์เป็นอย่างไร
2. การจัดการเรียนการสอนด้วยอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ ที่จะช่วยเสริมองค์ความรู้ด้านการประชาสัมพันธ์ควรมีลักษณะอย่างไร และเสริมองค์ความรู้ด้านการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ ควรมีลักษณะอย่างไร
3. เครื่องมือสื่อสารที่สำคัญ ในการพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์ ควรนำมาใช้ในขั้นตอนใด ของการเรียนการสอนอีเลิร์นนิ่ง
4. เครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ สำหรับการจัดการเรียนการสอนด้วยอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ในรายวิชาหลักการประชาสัมพันธ์ ควรมีลักษณะอย่างไร
5. กิจกรรมที่ช่วยพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ ควรมีลักษณะเป็นอย่างไร และนำมาใช้ในการเรียนอีเลิร์นนิ่งอย่างไร
6. ท่านคิดว่าการเรียนแบบโครงการประชาสัมพันธ์ ที่จะช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอนแบบอีเลิร์นนิ่ง ควรจัดการเรียนรู้ในลักษณะใด
7. ท่านคิดว่าการวัดและประเมินผลความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ จากการเรียนด้วยโครงการ ควรมีลักษณะอย่างไร

**แผนการจัดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์แบบโครงงาน  
ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์**

แผนการจัดการเรียนรู้สำหรับการเรียนอิเล็กทรอนิกส์แบบโครงงาน ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ ที่ประกอบด้วย กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อและแหล่งการเรียนรู้ การวัดและประเมินผลและเอกสารอ้างอิง โดยแผนการเรียนรู้มีทั้งหมด 6 แผน ระยะเวลา 6 สัปดาห์

กระบวนการในการจัดการเรียนการสอนนั้น เป็นการเรียนแบบโครงงาน (Project Based Learning) มีทั้งหมด 5 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

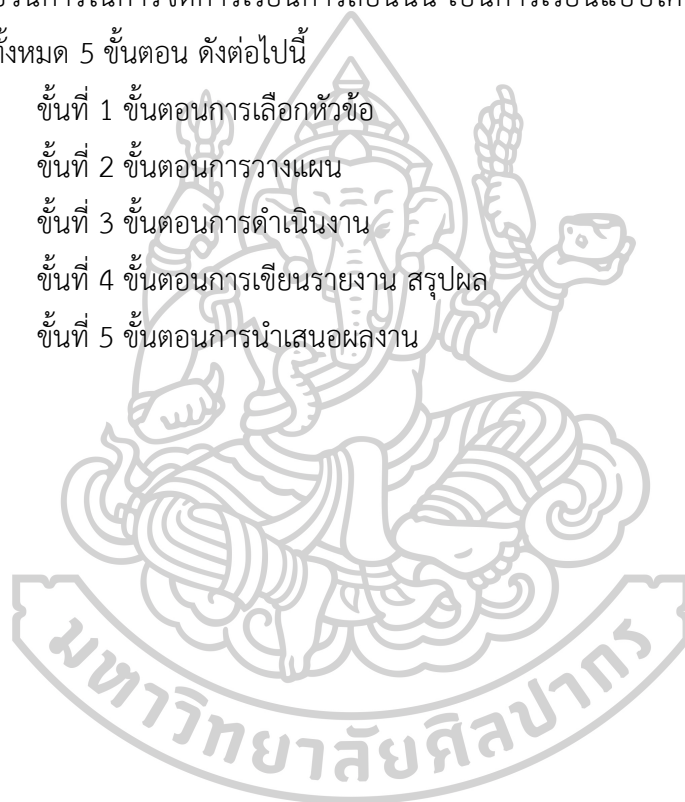
ขั้นที่ 1 ขั้นตอนการเลือกหัวข้อ

ขั้นที่ 2 ขั้นตอนการวางแผน

ขั้นที่ 3 ขั้นตอนการดำเนินงาน

ขั้นที่ 4 ขั้นตอนการเขียนรายงาน สรุปผล

ขั้นที่ 5 ขั้นตอนการนำเสนอผลงาน





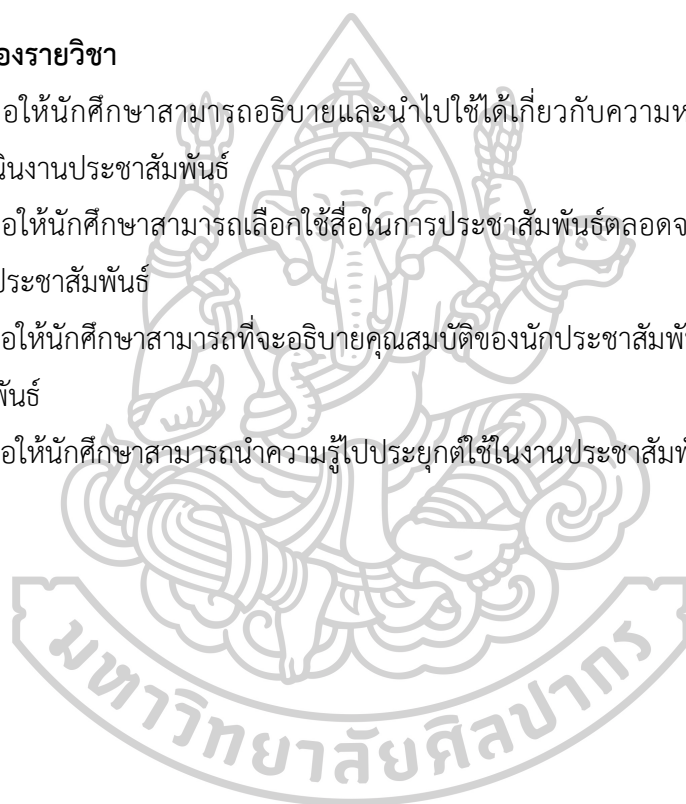
## แผนการจัดการเรียนการสอนวิชาหลักการประชาสัมพันธ์

### คำอธิบายรายวิชา 468 208 หลักการประชาสัมพันธ์ (Principles Public Relations)

ความหมาย ความสำคัญ กลวิธีในการดำเนินงานของประชาสัมพันธ์ เพื่อสร้างประชาคมติระหว่างชุมชนและสถาบันที่เกี่ยวข้อง สื่อและกิจกรรมในการประชาสัมพันธ์ บทบาทของสื่อมวลชนในการสร้างงานประชาสัมพันธ์ และคุณสมบัติของนักประชาสัมพันธ์ที่ดี จรรยาบรรณของนักประชาสัมพันธ์

#### จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1. เพื่อให้นักศึกษาสามารถอธิบายและนำไปใช้ได้เกี่ยวกับความหมาย ความสำคัญ และกลวิธีการดำเนินงานประชาสัมพันธ์
2. เพื่อให้นักศึกษาสามารถเลือกใช้สื่อในการประชาสัมพันธ์ตลอดจนบทบาททางสื่อสารในการสร้างงานประชาสัมพันธ์
3. เพื่อให้นักศึกษาสามารถที่จะอธิบายคุณสมบัติของนักประชาสัมพันธ์และจริยธรรมสำหรับนักประชาสัมพันธ์
4. เพื่อให้นักศึกษาสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในงานประชาสัมพันธ์ได้





## แผนการสอน

### วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ (468 208)

#### สัปดาห์ที่ 1

#### ปฐมนิเทศ

#### วัตถุประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนสามารถอภิปรายปัญหาได้
2. ผู้เรียนสามารถใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการสื่อสารระหว่างผู้สอน หรือระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน
3. ผู้เรียนสามารถศึกษาบทเรียนด้วยตนเองได้

#### เนื้อหา

1. แนะนำรายวิชา ขอบเขตเนื้อหาการเรียนการสอน ขอบเขตกิจกรรมการเรียนการสอน
2. ทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน
3. ทดสอบความสามารถการสร้างสรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์

#### กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ผู้สอนแจ้งให้ทราบถึงวัตถุประสงค์ของเนื้อหา และกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้การเรียนแบบโครงการบนอีเลิร์นนิ่ง ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ รวมทั้งแจ้งกฎ กติกา ในการเรียนให้ผู้เรียนทราบ
2. ให้ผู้เรียนแนะนำตนเองผ่าน Facebook โดยผู้สอนเป็นผู้สร้างกลุ่ม
3. ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน
4. ผู้สอนวัดความสามารถในการสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ก่อนเรียน โดยให้ผู้เรียนสร้างสื่อประชาสัมพันธ์โดยผู้สอนเป็นผู้กำหนดหัวข้อ

#### ขั้นตอนการเรียนรู้แบบโครงการ

-

### สื่อการเรียนการสอน

1. คู่มือแนะนำการเรียนออนไลน์
2. ระบบอิเล็กทรอนิกส์รายวิชาหลักการประชาสัมพันธ์ (Google Classroom)
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Google Forms)
4. บทเรียนออนไลน์ (Google Sites)
5. เครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ (Facebook)

### การประเมินผล

1. อธิบายขั้นตอนการเรียนได้ถูกต้อง
2. ผู้เรียนสามารถใช้เครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ได้
3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน
4. ชิ้นงานสื่อประชาสัมพันธ์
5. จากการอภิปรายหัวข้อที่จะนำมาทำสื่อประชาสัมพันธ์
6. พฤติกรรมในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการสื่อสารกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน





## แผนการสอน

### วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ (468 208)

#### สัปดาห์ที่ 2

#### การดำเนินงานประชาสัมพันธ์

#### การเขียนโครงการเพื่อการประชาสัมพันธ์

#### วัตถุประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนสามารถเขียนโครงการได้
2. ผู้เรียนเข้าใจถึงกระบวนการการดำเนินงานประชาสัมพันธ์

#### เนื้อหา

1. การดำเนินงานประชาสัมพันธ์
2. การเขียนโครงการเพื่อการประชาสัมพันธ์

#### กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ผู้สอนแจ้งสมาชิกกลุ่มให้ผู้เรียนทราบ โดยใช้เกณฑ์ในการคัดเลือกกลุ่มจากการทดสอบความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์
2. ให้ผู้เรียนศึกษาบทเรียนจากสื่อที่ผู้สอนเตรียม และศึกษาเพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้ภายนอก
3. ผู้สอนพูดถึงภาพรวมสถานการณ์สิ่งแวดล้อมในปัจจุบัน เพื่อเป็นการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน
4. ผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์ และหัวข้อในการทำสื่อประชาสัมพันธ์ภายใต้หัวข้อ **“สร้างโลกให้น่าอยู่”** โดยให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันอภิปรายปัญหาสถานการณ์ในปัจจุบัน พร้อมทั้งเสนอหัวข้อที่ต้องการรณรงค์ ผ่านกลุ่ม Facebook เพื่อนำมาเป็นหัวข้อเรื่องในการทำสื่อประชาสัมพันธ์

#### ขั้นตอนการเรียนรู้แบบโครงงาน

ขั้นตอนการเลือกหัวข้อโครงการ

### สื่อการเรียนการสอน

1. ระบบอีเลิร์นนิ่งรายวิชาหลักการประชาสัมพันธ์ (Google Classroom)
2. บทเรียนออนไลน์ (Google Sites)
3. เครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ (Facebook)

### การประเมินผล

1. พฤติกรรมการมีปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่ม
2. การอภิปราย
3. วิเคราะห์ปัญหาที่ต้องการแก้ไข พร้อมทั้งตั้งชื่อโครงการ





## แผนการสอน

### วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ (468 208)

#### สัปดาห์ที่ 3

#### การเขียนเพื่อการประชาสัมพันธ์ กลุ่มเป้าหมายในการประชาสัมพันธ์

#### วัตถุประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนสามารถนำความรู้เรื่อง การเขียนเพื่อการประชาสัมพันธ์ มาใช้ในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์

#### เนื้อหา

1. การเขียนเพื่อการประชาสัมพันธ์
2. กลุ่มเป้าหมายในการประชาสัมพันธ์

#### กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ให้ผู้เรียนศึกษาบทเรียนจากสื่อที่ผู้สอนเตรียม และศึกษาเพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้ภายนอก
2. ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มปรึกษางาน วางแผนงานผ่านกลุ่ม Facebook
3. ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มเขียนโครงการตามที่ได้ผู้เรียนได้ศึกษา

#### ขั้นตอนการเรียนรู้แบบโครงการ

ขั้นตอนการวางแผน

#### สื่อการเรียนรู้การสอน

1. ระบบอิเล็กทรอนิกส์รายวิชาหลักการประชาสัมพันธ์ (Google Classroom)
2. บทเรียนออนไลน์ (Google Sites)

3. เครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ (Facebook)

#### การประเมินผล

1. พฤติกรรมการมีปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่ม
2. การเขียนร่างโครงการตามที่คุณเรียนได้ศึกษา





## แผนการสอน

### วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ (468 208)

#### สัปดาห์ที่ 4

#### สื่อและเทคโนโลยีในการประชาสัมพันธ์ การผลิตสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์

#### วัตถุประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนสามารถเลือกใช้สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ได้
2. ผู้เรียนสามารถออกแบบสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ได้

#### เนื้อหา

1. สื่อและเทคโนโลยีในการประชาสัมพันธ์
2. การผลิตสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์

#### กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ให้ผู้เรียนศึกษาบทเรียนจากสื่อที่ผู้สอนเตรียม และศึกษาเพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้ภายนอก
2. ให้ผู้เรียนปรึกษาสื่อประชาสัมพันธ์ที่ต้องการทำภายในกลุ่มตนเองผ่าน Facebook ผู้เรียนจะเป็นผู้ออกแบบ และดำเนินโครงการเองทั้งหมด
3. ให้ผู้เรียนส่งแบบร่างสื่อประชาสัมพันธ์ โดยผู้สอนจะมีการแนะนำเพิ่มเติม ให้คำปรึกษาเกี่ยวกับแบบร่างสื่อประชาสัมพันธ์

#### ขั้นตอนการเรียนรู้แบบโครงงาน

ขั้นตอนการดำเนินงาน

#### สื่อการเรียนการสอน

1. ระบบอีเลิร์นนิ่งรายวิชาหลักการประชาสัมพันธ์ (Google Classroom)



2. บทเรียนออนไลน์ (Google Sites)
3. เครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ (Facebook)

### การประเมินผล

1. พฤติกรรมการมีปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่ม
2. แบบร่างสื่อประชาสัมพันธ์





## แผนการสอน

### วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ (468 208)

#### สัปดาห์ที่ 5

#### กลยุทธ์การสร้างสรรคกิจกรรม

#### วัตถุประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนสามารถนำสื่อไปเผยแพร่ พร้อมทั้งประเมินได้ด้วยตนเอง

#### เนื้อหา

1. กลยุทธ์การสร้างสรรคกิจกรรม

#### กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ให้ผู้เรียนศึกษาบทเรียนจากสื่อที่ผู้สอนเตรียม และศึกษาเพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้ภายนอก
2. ให้ผู้เรียนดำเนินงานตามแผนที่ผู้เรียนแต่ละกลุ่มได้วางแผนไว้
3. ผู้สอนให้ผู้เรียนนำสื่อรณรงค์ที่จัดทำ โพสต์บนสังคมออนไลน์ เพื่อเป็นการนำเสนอผลงาน พร้อมทั้งจัดเก็บผลการนำเสนอ เพื่อทำการสรุปผล

#### ขั้นตอนการเรียนรู้แบบโครงการ

- ขั้นตอนการเขียนรายงานสรุปผล

#### สื่อการเรียนการสอน

1. ระบบอีเลิร์นนิ่งรายวิชาหลักการประชาสัมพันธ์ (Google Classroom)
2. บทเรียนออนไลน์ (Google Sites)
3. เครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ (Facebook)

#### การประเมินผล

1. พฤติกรรมการมีปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่ม



## แผนการสอน

### วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ (468 208)

สัปดาห์ที่ 6  
นำเสนอโครงการ

#### วัตถุประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนสามารถนำเสนอผลงานได้
2. ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจเรื่องการผลิตสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์มากขึ้น

#### เนื้อหา

1. สรุปผลและนำเสนอโครงการ
2. ทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน
3. สอบถามความคิดเห็นของนักศึกษา

#### กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ให้ผู้เรียนนำเสนอโครงการสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ พร้อมทั้งมีการตอบคำถาม ข้อเสนอแนะจากผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นเรียน
2. ผู้เรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน
3. ผู้เรียนทำแบบสอบถามความคิดเห็น

#### ขั้นตอนการเรียนรู้แบบโครงงาน

ขั้นตอนการนำเสนอผลงาน

#### สื่อการเรียนการสอน

1. ระบบอีเลิร์นนิ่งรายวิชาหลักการประชาสัมพันธ์ (Google Classroom)
2. บทเรียนออนไลน์ (Google Sites)
3. เครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ (Facebook)

### การประเมินผล

1. พฤติกรรมการมีปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่ม
2. วิดีโอการนำเสนอโครงการสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์
3. การเขียนโครงการเพื่อการประชาสัมพันธ์
4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน
5. ความคิดเห็นของผู้เรียน



### แบบประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์

ชื่อ-สกุล.....รหัสนักศึกษา.....กลุ่มที่.....

#### เกณฑ์การประเมินการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์

- 5 หมายถึงผลการสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์ได้คะแนนระดับดีมาก
- 4 หมายถึงผลการสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์ได้คะแนนระดับดี
- 3 หมายถึงผลการสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์ได้คะแนนระดับปานกลาง
- 2 หมายถึงผลการสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์ได้คะแนนระดับพอใช้
- 1 หมายถึงผลการสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์ได้คะแนนระดับปรับปรุง

คำชี้แจง : ผู้สอนพิจารณาผลการสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์ของนักศึกษา จากนั้นใส่คะแนนตามเกณฑ์การให้คะแนนตามช่องเกณฑ์การประเมิน

ตารางที่ 13 แบบประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์

รายการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน				
	5	4	3	2	1
1. สามารถวิเคราะห์ปัญหา ตรงตามวัตถุประสงค์					
2. ชื่อโครงการ					
3. เขียนหลักการและเหตุผลสอดคล้องกับโครงการ					
4. จุดประสงค์มีความชัดเจน					
5. มีการกำหนดแผนปฏิบัติงานเป็นขั้นตอน					
6. มีการติดตามและประเมินผลโครงการ					
7. เขียนโครงสร้างของโครงการได้ครบถ้วน					
8. สื่อประชาสัมพันธ์มีความน่าสนใจ					
9. รูปแบบตัวอักษรมีความเหมาะสม					
10. ขนาดตัวอักษรมีความเหมาะสม					
11. ใช้สีในการออกแบบมีความเหมาะสม					
12. ภาพ ประกอบสามารถสื่อความหมายได้ดี					
13. มีการจัดองค์ประกอบอย่างเหมาะสม					
14. เนื้อหาการประชาสัมพันธ์สื่อสารเข้าใจง่าย					

รายการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน				
	5	4	3	2	1
15. เนื้อหาประชาสัมพันธ์ครบถ้วน สมบูรณ์					
16. ใช้ภาษาถูกต้อง เหมาะสม					
17. ความร่วมมือการนำเสนอภายในกลุ่ม					
18. การนำเสนอมีความน่าสนใจ					
19. ความสมบูรณ์ของการนำเสนอ					
20. ความตรงต่อเวลาในการส่งงาน					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....



## เกณฑ์การให้คะแนนการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์

ตารางที่ 14 เกณฑ์การให้คะแนนการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์

รายการประเมิน	คำอธิบายคุณภาพ				
	5 (ดีมาก)	4 (ดี)	3 (ปานกลาง)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1. สามารถวิเคราะห์ปัญหาตรงตามวัตถุประสงค์	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ความถูกต้องของแนวคิดและทฤษฎี</li> <li>- ความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล</li> <li>- ตอบสนองความต้องการหรือแก้ปัญหาของโครงการได้อย่างครบถ้วน</li> <li>- ผู้อ่านสามารถเข้าใจวัตถุประสงค์ได้ง่าย</li> <li>- โครงการมีความแปลกใหม่ทันสมัย ใช้ได้จริง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>มีข้อบกพร่อง 1 ข้อ จาก 5 ข้อ ดังนี้</li> <li>- ความถูกต้องของแนวคิดและทฤษฎี</li> <li>- ความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล</li> <li>- ตอบสนองความต้องการหรือแก้ปัญหาของโครงการได้อย่างครบถ้วน</li> <li>- ผู้อ่านสามารถเข้าใจวัตถุประสงค์ได้ง่าย</li> <li>- โครงการมีความแปลกใหม่ทันสมัย ใช้ได้จริง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>มีข้อบกพร่อง 2 ข้อ จาก 5 ข้อ ดังนี้</li> <li>- ความถูกต้องของแนวคิดและทฤษฎี</li> <li>- ความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล</li> <li>- ตอบสนองความต้องการหรือแก้ปัญหาของโครงการได้อย่างครบถ้วน</li> <li>- ผู้อ่านสามารถเข้าใจวัตถุประสงค์ได้ง่าย</li> <li>- โครงการมีความแปลกใหม่ทันสมัย ใช้ได้จริง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>มีข้อบกพร่อง 3 ข้อ จาก 5 ข้อ ดังนี้</li> <li>- ความถูกต้องของแนวคิดและทฤษฎี</li> <li>- ความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล</li> <li>- ตอบสนองความต้องการหรือแก้ปัญหาของโครงการได้อย่างครบถ้วน</li> <li>- ผู้อ่านสามารถเข้าใจวัตถุประสงค์ได้ง่าย</li> <li>- โครงการมีความแปลกใหม่ทันสมัย ใช้ได้จริง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>มีข้อบกพร่อง 4 ข้อ จาก 5 ข้อ ดังนี้</li> <li>- ความถูกต้องของแนวคิดและทฤษฎี</li> <li>- ความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล</li> <li>- ตอบสนองความต้องการหรือแก้ปัญหาของโครงการได้อย่างครบถ้วน</li> <li>- ผู้อ่านสามารถเข้าใจวัตถุประสงค์ได้ง่าย</li> <li>- โครงการมีความแปลกใหม่ทันสมัย ใช้ได้จริง</li> </ul>
2. ชื่อโครงการ	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สื่อความหมายได้ชัดเจน</li> <li>- ใช้คำกะทัดรัดเฉพาะเจาะจง</li> <li>- เข้าใจสิ่งที่ต้องการสื่อได้ทันที</li> <li>- สอดคล้องกับเนื้อหา</li> <li>- ใช้ภาษาได้</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>มีข้อบกพร่อง 1 ข้อ จาก 5 ข้อ ดังนี้</li> <li>- สื่อความหมายได้ชัดเจน</li> <li>- ใช้คำกะทัดรัดเฉพาะเจาะจง</li> <li>- เข้าใจสิ่งที่ต้องการสื่อได้ทันที</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>มีข้อบกพร่อง 2 ข้อ จาก 5 ข้อ ดังนี้</li> <li>- สื่อความหมายได้ชัดเจน</li> <li>- ใช้คำกะทัดรัดเฉพาะเจาะจง</li> <li>- เข้าใจสิ่งที่ต้องการสื่อได้ทันที</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>มีข้อบกพร่อง 3 ข้อ จาก 5 ข้อ ดังนี้</li> <li>- สื่อความหมายได้ชัดเจน</li> <li>- ใช้คำกะทัดรัดเฉพาะเจาะจง</li> <li>- เข้าใจสิ่งที่ต้องการสื่อได้ทันที</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>มีข้อบกพร่อง 4 ข้อ จาก 5 ข้อ ดังนี้</li> <li>- สื่อความหมายได้ชัดเจน</li> <li>- ใช้คำกะทัดรัดเฉพาะเจาะจง</li> <li>- เข้าใจสิ่งที่ต้องการสื่อได้ทันที</li> </ul>

รายการประเมิน	คำอธิบายคุณภาพ				
	5 (ดีมาก)	4 (ดี)	3 (ปานกลาง)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
	ถูกต้องตามหลักภาษาไทย	- สอดคล้องกับเนื้อหา - ใช้ภาษาได้ ถูกต้องตามหลักภาษาไทย	- สอดคล้องกับเนื้อหา - ใช้ภาษาได้ ถูกต้องตามหลักภาษาไทย	- สอดคล้องกับเนื้อหา - ใช้ภาษาได้ ถูกต้องตามหลักภาษาไทย	- สอดคล้องกับเนื้อหา - ใช้ภาษาได้ ถูกต้องตามหลักภาษาไทย
3. เขียนหลักการและเหตุผล สอดคล้องกับโครงการ	- เขียนถึงความ เป็นมาหรือ ความสำคัญของ เรื่องที่จะทำ - เขียนสภาพ ปัญหาที่เกิดขึ้น ในปัจจุบัน หรือ แนวโน้มของ ปัญหาที่อาจ เกิดขึ้น - แนวคิดที่มีต่อ สภาพปัญหา โดยรวม - สรุปการแก้ไข ปัญหา ดังกล่าว ว่าใช้อะไรแก้ และได้อย่างไร - สามารถอ้างอิง ถึงความรู้ที่ เกี่ยวข้องใด อย่างถูกต้อง เหมาะสม	มีข้อบกพร่อง 1 ข้อ จาก 5 ข้อ ดังนี้ - เขียนถึงความ เป็นมาหรือ ความสำคัญของ เรื่องที่จะทำ - เขียนสภาพ ปัญหาที่เกิดขึ้น ในปัจจุบัน หรือ แนวโน้มของ ปัญหาที่อาจ เกิดขึ้น - แนวคิดที่มีต่อ สภาพปัญหา โดยรวม - สรุปการแก้ไข ปัญหา ดังกล่าว ว่าใช้อะไรแก้ และได้อย่างไร - สามารถอ้างอิง ถึงความรู้ที่ เกี่ยวข้องใด อย่างถูกต้อง เหมาะสม	มีข้อบกพร่อง 2 ข้อ จาก 5 ข้อ ดังนี้ - เขียนถึงความ เป็นมาหรือ ความสำคัญของ เรื่องที่จะทำ - เขียนสภาพ ปัญหาที่เกิดขึ้น ในปัจจุบัน หรือ แนวโน้มของ ปัญหาที่อาจ เกิดขึ้น - แนวคิดที่มีต่อ สภาพปัญหา โดยรวม - สรุปการแก้ไข ปัญหา ดังกล่าว ว่าใช้อะไรแก้ และได้อย่างไร - สามารถอ้างอิง ถึงความรู้ที่ เกี่ยวข้องใด อย่างถูกต้อง เหมาะสม	มีข้อบกพร่อง 3 ข้อ จาก 5 ข้อ ดังนี้ - เขียนถึงความ เป็นมาหรือ ความสำคัญของ เรื่องที่จะทำ - เขียนสภาพ ปัญหาที่เกิดขึ้น ในปัจจุบัน หรือ แนวโน้มของ ปัญหาที่อาจ เกิดขึ้น - แนวคิดที่มีต่อ สภาพปัญหา โดยรวม - สรุปการแก้ไข ปัญหา ดังกล่าว ว่าใช้อะไรแก้ และได้อย่างไร - สามารถอ้างอิง ถึงความรู้ที่ เกี่ยวข้องใด อย่างถูกต้อง เหมาะสม	มีข้อบกพร่อง 4 ข้อ จาก 5 ข้อ ดังนี้ - เขียนถึงความ เป็นมาหรือ ความสำคัญของ เรื่องที่จะทำ - เขียนสภาพ ปัญหาที่เกิดขึ้น ในปัจจุบัน หรือ แนวโน้มของ ปัญหาที่อาจ เกิดขึ้น - แนวคิดที่มีต่อ สภาพปัญหา โดยรวม - สรุปการแก้ไข ปัญหา ดังกล่าว ว่าใช้อะไรแก้ และได้อย่างไร - สามารถอ้างอิง ถึงความรู้ที่ เกี่ยวข้องใด อย่างถูกต้อง เหมาะสม
4. จุดประสงค์มี ความชัดเจน	- ต้องระบุสิ่งที่ ต้องการ ดำเนินงาน	มีข้อบกพร่อง 1 ข้อ จาก 5 ข้อ ดังนี้	มีข้อบกพร่อง 2 ข้อ จาก 5 ข้อ ดังนี้	มีข้อบกพร่อง 3 ข้อ จาก 5 ข้อ ดังนี้	มีข้อบกพร่อง 4 ข้อ จาก 5 ข้อ ดังนี้



รายการประเมิน	คำอธิบายคุณภาพ				
	5 (ดีมาก)	4 (ดี)	3 (ปานกลาง)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
	<p>อย่างชัดเจน และเฉพาะเจาะจงมากที่สุด</p> <p>- จะต้องมีความเป็นไปได้ ในการดำเนินงาน</p> <p>- สามารถวัด และประเมินผล ได้</p> <p>- ต้องเขียนใน ลักษณะที่สั้น กระชับรัด ไข่ ภาษาที่ง่าย</p> <p>- เขียนภาษา ถูกต้อง</p>	<p>- ต้องระบุสิ่งที่ ต้องการ ดำเนินงาน อย่างชัดเจน และเฉพาะ เจาะจงมากที่สุด</p> <p>- จะต้องมีความ เป็นไปได้ ในการ ดำเนินงาน</p> <p>- สามารถวัด และประเมินผล ได้</p> <p>- ต้องเขียนใน ลักษณะที่สั้น กระชับรัด ไข่ ภาษาที่ง่าย</p> <p>- เขียนภาษา ถูกต้อง</p>	<p>- ต้องระบุสิ่งที่ ต้องการ ดำเนินงาน อย่างชัดเจน และเฉพาะ เจาะจงมากที่สุด</p> <p>- จะต้องมีความ เป็นไปได้ ในการ ดำเนินงาน</p> <p>- สามารถวัด และประเมินผล ได้</p> <p>- ต้องเขียนใน ลักษณะที่สั้น กระชับรัด ไข่ ภาษาที่ง่าย</p> <p>- เขียนภาษา ถูกต้อง</p>	<p>- ต้องระบุสิ่งที่ ต้องการ ดำเนินงาน อย่างชัดเจน และเฉพาะ เจาะจงมากที่สุด</p> <p>- จะต้องมีความ เป็นไปได้ ในการ ดำเนินงาน</p> <p>- สามารถวัด และประเมินผล ได้</p> <p>- ต้องเขียนใน ลักษณะที่สั้น กระชับรัด ไข่ ภาษาที่ง่าย</p> <p>- เขียนภาษา ถูกต้อง</p>	<p>- ต้องระบุสิ่งที่ ต้องการ ดำเนินงาน อย่างชัดเจน และเฉพาะ เจาะจงมากที่สุด</p> <p>- จะต้องมีความ เป็นไปได้ ในการ ดำเนินงาน</p> <p>- สามารถวัด และประเมินผล ได้</p> <p>- ต้องเขียนใน ลักษณะที่สั้น กระชับรัด ไข่ ภาษาที่ง่าย</p> <p>- เขียนภาษา ถูกต้อง</p>
<p>5. มีการกำหนด แผนปฏิบัติงาน เป็นขั้นตอน</p>	<p>- มีการกำหนด แผนปฏิบัติงาน อย่างเป็น ขั้นตอน</p> <p>- จัดลำดับการ ปฏิบัติงานเป็น ไปตามแผน</p> <p>- มีการแบ่ง หน้าที้อย่าง ชัดเจน</p> <p>- มีแผนภูมิแสดง ขั้นตอนในการ ทำกิจกรรม</p> <p>- ผู้อ่านสามารถ ทำความเข้าใจ</p>	<p>มีข้อบกพร่อง 1 ข้อ จาก 5 ข้อ ดังนี้</p> <p>- มีการกำหนด แผนปฏิบัติงาน อย่างเป็น ขั้นตอน</p> <p>- จัดลำดับการ ปฏิบัติงานเป็น ไปตามแผน</p> <p>- มีการแบ่ง หน้าที้อย่าง ชัดเจน</p> <p>- มีแผนภูมิแสดง ขั้นตอนในการ</p>	<p>มีข้อบกพร่อง 2 ข้อ จาก 5 ข้อ ดังนี้</p> <p>- มีการกำหนด แผนปฏิบัติงาน อย่างเป็น ขั้นตอน</p> <p>- จัดลำดับการ ปฏิบัติงานเป็น ไปตามแผน</p> <p>- มีการแบ่ง หน้าที้อย่าง ชัดเจน</p> <p>- มีแผนภูมิแสดง ขั้นตอนในการ</p>	<p>มีข้อบกพร่อง 3 ข้อ จาก 5 ข้อ ดังนี้</p> <p>- มีการกำหนด แผนปฏิบัติงาน อย่างเป็น ขั้นตอน</p> <p>- จัดลำดับการ ปฏิบัติงานเป็น ไปตามแผน</p> <p>- มีการแบ่ง หน้าที้อย่าง ชัดเจน</p> <p>- มีแผนภูมิแสดง ขั้นตอนในการ</p>	<p>มีข้อบกพร่อง 4 ข้อ จาก 5 ข้อ ดังนี้</p> <p>- มีการกำหนด แผนปฏิบัติงาน อย่างเป็น ขั้นตอน</p> <p>- จัดลำดับการ ปฏิบัติงานเป็น ไปตามแผน</p> <p>- มีการแบ่ง หน้าที้อย่าง ชัดเจน</p> <p>- มีแผนภูมิแสดง ขั้นตอนในการ</p>

รายการประเมิน	คำอธิบายคุณภาพ				
	5 (ดีมาก)	4 (ดี)	3 (ปานกลาง)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
	การดำเนินงาน ได้ทันที	ทำกิจกรรม - ผู้อ่านสามารถ ทำความเข้าใจ การดำเนินงาน ได้ทันที	ทำกิจกรรม - ผู้อ่านสามารถ ทำความเข้าใจ การดำเนินงาน ได้ทันที	ทำกิจกรรม - ผู้อ่านสามารถ ทำความเข้าใจ การดำเนินงาน ได้ทันที	ทำกิจกรรม - ผู้อ่านสามารถ ทำความเข้าใจ การดำเนินงาน ได้ทันที
6. มีการติดตาม และประเมินผล โครงการ	- ประเมินผล ของโครงการ ระยะก่อน ดำเนินโครงการ - ประเมินผล ของโครงการ ระหว่างดำเนิน โครงการ - ประเมินผล ของโครงการ เมื่อโครงการ สิ้นสุด - นำเสนอผล การประเมิน โครงการอย่าง ชัดเจน กะทัดรัด - สามารถ อธิบายโครงการ ให้เข้าใจได้	มีข้อบกพร่อง 1 ข้อ จาก 5 ข้อ ดังนี้ - ประเมินผล ของโครงการ ระยะก่อน ดำเนินโครงการ - ประเมินผล ของโครงการ ระหว่างดำเนิน โครงการ - ประเมินผล ของโครงการ เมื่อโครงการ สิ้นสุด - นำเสนอผล การประเมิน โครงการอย่าง ชัดเจน กะทัดรัด - สามารถ อธิบายโครงการ ให้เข้าใจได้	มีข้อบกพร่อง 2 ข้อ จาก 5 ข้อ ดังนี้ - ประเมินผล ของโครงการ ระยะก่อน ดำเนินโครงการ - ประเมินผล ของโครงการ ระหว่างดำเนิน โครงการ - ประเมินผล ของโครงการ เมื่อโครงการ สิ้นสุด - นำเสนอผล การประเมิน โครงการอย่าง ชัดเจน กะทัดรัด - สามารถ อธิบายโครงการ ให้เข้าใจได้	มีข้อบกพร่อง 3 ข้อ จาก 5 ข้อ ดังนี้ - ประเมินผล ของโครงการ ระยะก่อน ดำเนินโครงการ - ประเมินผล ของโครงการ ระหว่างดำเนิน โครงการ - ประเมินผล ของโครงการ เมื่อโครงการ สิ้นสุด - นำเสนอผล การประเมิน โครงการอย่าง ชัดเจน กะทัดรัด - สามารถ อธิบายโครงการ ให้เข้าใจได้	มีข้อบกพร่อง 4 ข้อ จาก 5 ข้อ ดังนี้ - ประเมินผล ของโครงการ ระยะก่อน ดำเนินโครงการ - ประเมินผล ของโครงการ ระหว่างดำเนิน โครงการ - ประเมินผล ของโครงการ เมื่อโครงการ สิ้นสุด - นำเสนอผล การประเมิน โครงการอย่าง ชัดเจน กะทัดรัด - สามารถ อธิบายโครงการ ให้เข้าใจได้
7. เขียน โครงสร้างของ โครงการได้ ครบถ้วน	เขียนโครงสร้าง ของโครงการได้ ถูกต้อง ร้อยละ 75 ขึ้นไป ของ โครงสร้าง โครงการทั้งหมด	เขียนโครงสร้าง ของโครงการได้ ถูกต้อง ร้อยละ 50 - 75 ของ โครงสร้าง โครงการทั้งหมด	เขียนโครงสร้าง ของโครงการได้ ถูกต้อง ร้อยละ 50 ของ โครงสร้าง โครงการทั้งหมด	เขียนโครงสร้าง ของโครงการได้ ถูกต้อง ร้อยละ 25 - 50 ของ โครงสร้าง โครงการทั้งหมด	เขียนโครงสร้าง ของโครงการได้ ถูกต้องน้อยกว่า ร้อยละ 25 ของ โครงสร้าง โครงการทั้งหมด

รายการประเมิน	คำอธิบายคุณภาพ				
	5 (ดีมาก)	4 (ดี)	3 (ปานกลาง)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
8. สื่อ ประชาสัมพันธ์มี ความน่าสนใจ	สื่อเพื่อการ ประชาสัมพันธ์ มีรูปแบบที่ แปลกใหม่ ไม่ได้ มีการ ลอกเลียนแบบ จากเพื่อน หรือ สื่ออื่นๆ	สื่อเพื่อการ ประชาสัมพันธ์ มีรูปแบบที่ ค่อนข้างแปลก ใหม่ มีการนำสื่อ อื่นๆ มา สังเคราะห์ เพื่อให้ได้สื่อใหม่	สื่อเพื่อการ ประชาสัมพันธ์ ที่เกิดจากการ ผสมผสานนำสื่อ อื่นๆ มา สังเคราะห์ เปลี่ยนแปลง เพื่อให้ได้สื่อใหม่	สื่อเพื่อการ ประชาสัมพันธ์ ที่เกิดจากการ ลอกเลียนแบบ จากสื่ออื่นๆ โดย มีการ เปลี่ยนแปลง ปรับปรุง ให้เกิด ความแตกต่าง	สื่อเพื่อการ ประชาสัมพันธ์ ที่เกิดจากการ ลอกเลียนแบบ จากสื่ออื่นๆ โดย ไม่มีการ เปลี่ยนแปลง ปรับปรุง ให้เกิด ความแตกต่าง
9. รูปแบบ ตัวอักษรมีความ เหมาะสม	รูปแบบตัวอักษร มีความกลมกลืน กับชิ้นงาน อ่าน ง่ายทั้งชิ้นงาน	รูปแบบตัวอักษร มีความกลมกลืน กับชิ้นงาน อ่าน ง่ายเกินร้อยละ 50 ของชิ้นงาน	รูปแบบตัวอักษร มีความกลมกลืน กับชิ้นงาน อ่าน ง่ายร้อยละ 50 ของชิ้นงาน	รูปแบบตัวอักษร ไม่กลมกลืนกับ ชิ้นงาน อ่านยาก เกินร้อยละ 50 ของชิ้นงาน	รูปแบบตัวอักษร ไม่กลมกลืนกับ ชิ้นงาน อ่านยาก ต้องพิจารณาใน การอ่าน
10. ขนาด ตัวอักษรมีความ เหมาะสม	ขนาดตัวอักษร แต่ละส่วนมี ความเหมาะสม อ่านง่ายทั้ง ชิ้นงาน	ขนาดตัวอักษร แต่ละส่วนมี ความเหมาะสม อ่านง่ายเกินร้อย ละ 50 ของ ชิ้นงาน	ขนาดตัวอักษร แต่ละส่วนมี ความเหมาะสม อ่านง่ายร้อยละ 50 ของชิ้นงาน	ขนาดตัวอักษร แต่ละส่วนไม่มี ความเหมาะสม อ่านยากเกินร้อย ละ 50 ของ ชิ้นงาน	ขนาดตัวอักษร แต่ละส่วนไม่มี ความเหมาะสม อ่านยาก ต้อง พิจารณาใน การอ่าน
11. ใช้สีในการ ออกแบบมีความ เหมาะสม	ใช้สีกลมกลืน สื่อความหมาย จากสิ่งที่ต้องการ นำเสนอได้ทันที และนำหลักการ ใช้สีในการ ออกแบบมาใช้ มีข้อบกพร่อง น้อยกว่าร้อยละ 25 ของชิ้นงาน	ใช้สีกลมกลืน สื่อความหมาย จากสิ่งที่ต้องการ นำเสนอได้ แต่ ต้องผ่านการ วิเคราะห์ นำ หลักการใช้สีใน การออกแบบมา ใช้ แต่มี ข้อบกพร่องน้อย กว่าร้อยละ 50 ของชิ้นงาน	ใช้สีกลมกลืน สื่อความหมาย จากสิ่งที่ต้องการ นำเสนอได้ แต่ ต้องผ่านการ วิเคราะห์ นำ หลักการใช้สีใน การออกแบบมา ใช้แต่มี ข้อบกพร่องร้อย ละ 50 ของ ชิ้นงาน	ใช้สีไม่กลมกลืน สื่อความหมาย ผิดจากสิ่งที่ ต้องการนำเสนอ นำหลักการใช้สี ในการออกแบบ มาใช้แต่ มีข้อบกพร่อง ร้อยละ 50-75 ของชิ้นงาน	ใช้สีไม่กลมกลืน สื่อความหมาย ผิดจากสิ่งที่ ต้องการนำเสนอ นำหลักการใช้สี ในการออกแบบ มาใช้แต่ มีข้อบกพร่อง เกินร้อยละ 75 ของชิ้นงาน

รายการประเมิน	คำอธิบายคุณภาพ				
	5 (ดีมาก)	4 (ดี)	3 (ปานกลาง)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
12. ภาพประกอบสามารถสื่อความหมายได้ดี	ภาพประกอบสื่อความหมายสิ่งที่ต้องการนำเสนอได้ทันที ขนาดภาพประกอบเหมาะสมกับพื้นที่ของชิ้นงาน	ภาพประกอบสื่อความหมายสิ่งที่ต้องการนำเสนอได้ แต่ต้องผ่านการวิเคราะห์ขนาดภาพประกอบเหมาะสมกับพื้นที่ของชิ้นงาน	ภาพประกอบสื่อความหมายสิ่งที่ต้องการนำเสนอได้ แต่ต้องผ่านการวิเคราะห์ขนาดภาพประกอบส่วนใหญ่เหมาะสมกับพื้นที่ของชิ้นงาน	ภาพประกอบไม่สามารถสื่อความหมายสิ่งที่ต้องการนำเสนอได้ ขนาดภาพประกอบบางส่วนเหมาะสมกับพื้นที่ของชิ้นงาน	ภาพประกอบไม่สามารถสื่อความหมายสิ่งที่ต้องการนำเสนอได้ ขนาดภาพประกอบไม่เหมาะสมกับพื้นที่ของชิ้นงาน
13. มีการจัดองค์ประกอบอย่างเหมาะสม	มีการจัดวางองค์ประกอบตามหลักการออกแบบ ใช้พื้นที่อย่างมีประสิทธิภาพ	มีการจัดวางองค์ประกอบตามหลักการออกแบบ ใช้พื้นที่ค่อนข้างมีประสิทธิภาพ	มีการจัดวางองค์ประกอบบางส่วนผิดจากหลักการออกแบบ ใช้พื้นที่ค่อนข้างมีประสิทธิภาพ	มีการจัดวางองค์ประกอบผิดจากหลักการออกแบบ ใช้พื้นที่ค่อนข้างไม่มีประสิทธิภาพ	ไม่มีมีการจัดวางองค์ประกอบตามหลักการออกแบบ ใช้พื้นที่ไม่มีประสิทธิภาพ
14. เนื้อหาการประชาสัมพันธ์สื่อสารเข้าใจง่าย	เนื้อหาสั้นกว่าร้อยละ 25 ของเนื้อหาทั้งหมด อ่านแล้วไม่สามารถเข้าใจในทันที	เนื้อหาร้อยละ 25-50 ของเนื้อหาทั้งหมด อ่านแล้วไม่สามารถเข้าใจในทันที	เนื้อหาร้อยละ 50 ของเนื้อหาทั้งหมด อ่านแล้วไม่สามารถเข้าใจในทันที	เนื้อหาร้อยละ 50-75 ของเนื้อหาทั้งหมด อ่านแล้วไม่สามารถเข้าใจในทันที	เนื้อหาร้อยละ 75 ขึ้นไปของเนื้อหาทั้งหมด อ่านแล้วไม่สามารถเข้าใจในทันที
15. เนื้อหาประชาสัมพันธ์ครบถ้วนสมบูรณ์	มีการวิเคราะห์ข้อมูล และสรุปส่วนสำคัญได้ ร้อยละ 75 ขึ้นไปของข้อมูลทั้งหมด	มีการวิเคราะห์ข้อมูล และสรุปส่วนสำคัญได้ ร้อยละ 50 - 75 ของข้อมูลทั้งหมด	มีการวิเคราะห์ข้อมูล และสรุปส่วนสำคัญได้ ร้อยละ 50 ของข้อมูลทั้งหมด	มีการวิเคราะห์ข้อมูล และสรุปส่วนสำคัญได้ ร้อยละ 25 - 50 ของข้อมูลทั้งหมด	มีการวิเคราะห์ข้อมูล และสรุปส่วนสำคัญได้น้อยกว่าร้อยละ 25 ของข้อมูลทั้งหมด
16. ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม	ใช้ภาษาได้ถูกต้องเหมาะสมกับเนื้อหา ผิดพลาด	ใช้ภาษาได้ถูกต้องเหมาะสมกับเนื้อหา ผิดพลาด	ใช้ภาษาได้ถูกต้องเหมาะสมกับเนื้อหา ผิดพลาด	ใช้ภาษาได้ถูกต้องเหมาะสมกับเนื้อหา ผิดพลาด	ใช้ภาษาได้ถูกต้องเหมาะสมกับเนื้อหา ผิดพลาด

รายการประเมิน	คำอธิบายคุณภาพ				
	5 (ดีมาก)	4 (ดี)	3 (ปานกลาง)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
	น้อยกว่าร้อยละ 25 ของเนื้อหาทั้งหมด	ร้อยละ 25-50 ของเนื้อหาทั้งหมด	ร้อยละ 50 ของเนื้อหาทั้งหมด	ร้อยละ 50-75 ของเนื้อหาทั้งหมด	ร้อยละ 75 ขึ้นไปของเนื้อหาทั้งหมด
17. ความร่วมมือการนำเสนอภายในกลุ่ม	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สมาชิกภายในกลุ่มทุกคนมีส่วนร่วมในการนำเสนอ</li> <li>- แบ่งหน้าที่การนำเสนออย่างชัดเจน</li> <li>- สมาชิกในกลุ่มทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายได้ตามความต้องการของกลุ่ม</li> <li>- สมาชิกในกลุ่มนำเสนอได้ถูกต้อง ชัดเจน</li> <li>- สมาชิกในกลุ่มมีการนำเสนอได้ตรงตามเวลาที่กำหนด</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>มีข้อบกพร่อง 1 ข้อจาก 5 ข้อ ดังนี้</li> <li>- สมาชิกภายในกลุ่มทุกคนมีส่วนร่วมในการนำเสนอ</li> <li>- แบ่งหน้าที่การนำเสนออย่างชัดเจน</li> <li>- สมาชิกในกลุ่มทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายได้ตามความต้องการของกลุ่ม</li> <li>- สมาชิกในกลุ่มนำเสนอได้ถูกต้อง ชัดเจน</li> <li>- สมาชิกในกลุ่มมีการนำเสนอได้ตรงตามเวลาที่กำหนด</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>มีข้อบกพร่อง 2 ข้อจาก 5 ข้อ ดังนี้</li> <li>- สมาชิกภายในกลุ่มทุกคนมีส่วนร่วมในการนำเสนอ</li> <li>- แบ่งหน้าที่การนำเสนออย่างชัดเจน</li> <li>- สมาชิกในกลุ่มทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายได้ตามความต้องการของกลุ่ม</li> <li>- สมาชิกในกลุ่มนำเสนอได้ถูกต้อง ชัดเจน</li> <li>- สมาชิกในกลุ่มมีการนำเสนอได้ตรงตามเวลาที่กำหนด</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>มีข้อบกพร่อง 3 ข้อจาก 5 ข้อ ดังนี้</li> <li>- สมาชิกภายในกลุ่มทุกคนมีส่วนร่วมในการนำเสนอ</li> <li>- แบ่งหน้าที่การนำเสนออย่างชัดเจน</li> <li>- สมาชิกในกลุ่มทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายได้ตามความต้องการของกลุ่ม</li> <li>- สมาชิกในกลุ่มนำเสนอได้ถูกต้อง ชัดเจน</li> <li>- สมาชิกในกลุ่มมีการนำเสนอได้ตรงตามเวลาที่กำหนด</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>มีข้อบกพร่อง 4 ข้อจาก 5 ข้อ ดังนี้</li> <li>- สมาชิกภายในกลุ่มทุกคนมีส่วนร่วมในการนำเสนอ</li> <li>- แบ่งหน้าที่การนำเสนออย่างชัดเจน</li> <li>- สมาชิกในกลุ่มทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายได้ตามความต้องการของกลุ่ม</li> <li>- สมาชิกในกลุ่มนำเสนอได้ถูกต้อง ชัดเจน</li> <li>- สมาชิกในกลุ่มมีการนำเสนอได้ตรงตามเวลาที่กำหนด</li> </ul>
18. การนำเสนอมีความน่าสนใจ	<ul style="list-style-type: none"> <li>- อธิบายผลงานของตนเองได้อย่างมั่นใจ</li> <li>- มีการใช้เว็บไซต์นำเสนอใหม่ๆ เข้ามาช่วยในการ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>มีข้อบกพร่อง 1 ข้อจาก 5 ข้อ ดังนี้</li> <li>- อธิบายผลงานของตนเองได้อย่างมั่นใจ</li> <li>- มีการใช้</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>มีข้อบกพร่อง 2 ข้อ จาก 5 ข้อ ดังนี้</li> <li>- อธิบายผลงานของตนเองได้อย่างมั่นใจ</li> <li>- มีการใช้</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>มีข้อบกพร่อง 3 ข้อ จาก 5 ข้อ ดังนี้</li> <li>- อธิบายผลงานของตนเองได้อย่างมั่นใจ</li> <li>- มีการใช้</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>มีข้อบกพร่อง 4 ข้อ จาก 5 ข้อ ดังนี้</li> <li>- อธิบายผลงานของตนเองได้อย่างมั่นใจ</li> <li>- มีการใช้</li> </ul>

รายการประเมิน	คำอธิบายคุณภาพ					
	5 (ดีมาก)	4 (ดี)	3 (ปานกลาง)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)	
	นำเสนอ - รูปแบบสไลด์มี อ่านง่าย ชัดเจน - มีการนำภาพ ไอคอน มาใช้ ประกอบใน สไลด์ - สมาชิกในกลุ่ม มีส่วนร่วมในการ นำเสนอทุกคน	เว็บไซต์นำเสนอ ใหม่ๆ เข้ามา ช่วยในการ นำเสนอ - รูปแบบสไลด์มี อ่านง่าย ชัดเจน - มีการนำภาพ ไอคอน มาใช้ ประกอบใน สไลด์ - สมาชิกในกลุ่ม มีส่วนร่วมในการ นำเสนอทุกคน	เว็บไซต์นำเสนอ ใหม่ๆ เข้ามา ช่วยในการ นำเสนอ - รูปแบบสไลด์มี อ่านง่าย ชัดเจน - มีการนำภาพ ไอคอน มาใช้ ประกอบใน สไลด์ - สมาชิกในกลุ่ม มีส่วนร่วมในการ นำเสนอทุกคน	เว็บไซต์นำเสนอ ใหม่ๆ เข้ามา ช่วยในการ นำเสนอ - รูปแบบสไลด์มี อ่านง่าย ชัดเจน - มีการนำภาพ ไอคอน มาใช้ ประกอบใน สไลด์ - สมาชิกในกลุ่ม มีส่วนร่วมในการ นำเสนอทุกคน	เว็บไซต์นำเสนอ ใหม่ๆ เข้ามา ช่วยในการ นำเสนอ - รูปแบบสไลด์มี อ่านง่าย ชัดเจน - มีการนำภาพ ไอคอน มาใช้ ประกอบใน สไลด์ - สมาชิกในกลุ่ม มีส่วนร่วมในการ นำเสนอทุกคน	เว็บไซต์นำเสนอ ใหม่ๆ เข้ามา ช่วยในการ นำเสนอ - รูปแบบสไลด์มี อ่านง่าย ชัดเจน - มีการนำภาพ ไอคอน มาใช้ ประกอบใน สไลด์ - สมาชิกในกลุ่ม มีส่วนร่วมในการ นำเสนอทุกคน
19. ความ สมบูรณ์ของการ นำเสนอ	- นำเข้าสู่เนื้อหา น่าสนใจ - นำเสนอเป็น ลำดับขั้นตอน - นำเสนอได้ อย่างชัดเจน เข้าใจง่าย - มีบุคลิกภาพที่ ดีขณะทำการ นำเสนอ - นำเสนอ ภายในเวลาที่ กำหนด	มีข้อบกพร่อง 1 ข้อ จาก 5 ข้อ ดังนี้ - นำเข้าสู่เนื้อหา น่าสนใจ - นำเสนอเป็น ลำดับขั้นตอน - นำเสนอได้ อย่างชัดเจน เข้าใจง่าย - มีบุคลิกภาพที่ ดีขณะทำการ นำเสนอ - นำเสนอ ภายในเวลาที่ กำหนด	มีข้อบกพร่อง 2 ข้อ จาก 5 ข้อ ดังนี้ - นำเข้าสู่เนื้อหา น่าสนใจ - นำเสนอเป็น ลำดับขั้นตอน - นำเสนอได้ อย่างชัดเจน เข้าใจง่าย - มีบุคลิกภาพที่ ดีขณะทำการ นำเสนอ - นำเสนอ ภายในเวลาที่ กำหนด	มีข้อบกพร่อง 3 ข้อ จาก 5 ข้อ ดังนี้ - นำเข้าสู่เนื้อหา น่าสนใจ - นำเสนอเป็น ลำดับขั้นตอน - นำเสนอได้ อย่างชัดเจน เข้าใจง่าย - มีบุคลิกภาพที่ ดีขณะทำการ นำเสนอ - นำเสนอ ภายในเวลาที่ กำหนด	มีข้อบกพร่อง 4 ข้อ จาก 5 ข้อ ดังนี้ - นำเข้าสู่เนื้อหา น่าสนใจ - นำเสนอเป็น ลำดับขั้นตอน - นำเสนอได้ อย่างชัดเจน เข้าใจง่าย - มีบุคลิกภาพที่ ดีขณะทำการ นำเสนอ - นำเสนอ ภายในเวลาที่ กำหนด	
20. ความตรง ต่อเวลาในการ ส่งงาน	ส่งงานตรงเวลา ที่กำหนดในการ ทำกิจกรรม	ส่งงานตรงเวลา ที่กำหนดในการ ทำกิจกรรม	ส่งงานตรงเวลา ที่กำหนดในการ ทำกิจกรรม	ส่งงานตรงเวลา ที่กำหนดในการ ทำกิจกรรม	ส่งงานตรงเวลา ที่กำหนดในการ ทำกิจกรรม	

รายการประเมิน	คำอธิบายคุณภาพ				
	5 (ดีมาก)	4 (ดี)	3 (ปานกลาง)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
	มากกว่าร้อยละ 75 ของกิจกรรมทั้งหมด	ร้อยละ 50-75 ของกิจกรรมทั้งหมด	ร้อยละ 50 ของกิจกรรมทั้งหมด	ร้อยละ 25-50 ของกิจกรรมทั้งหมด	น้อยกว่าร้อยละ 25 ของกิจกรรมทั้งหมด

### เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

#### คะแนน

#### แปลผล

- 85 - 100 ผลงานสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์อยู่ในระดับดีมาก
- 69 - 84 ผลงานสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์อยู่ในระดับดี
- 52 - 68 ผลงานสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์อยู่ในระดับปานกลาง
- 36 - 51 ผลงานสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์อยู่ในระดับพอใช้
- 20 - 35 ผลงานสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์อยู่ในระดับต้องปรับปรุง





แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน  
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร  
รายวิชา 468208 หลักการประชาสัมพันธ์  
จำนวน 30 ข้อ

ใช้ตัวเลือก 1-4 ตอบคำถาม ข้อ 1

วางแผน และตัดสินใจ

วิจัยและรับฟังความคิดเห็น

ติดต่อสื่อสาร

ประเมินผล

- ในการวางแผนงานประชาสัมพันธ์ควรจะเริ่มต้นกระบวนการต่างๆ ตามขั้นตอนในข้อใด
  - 4 2 1 3
  - 2 1 3 4
  - 2 3 4 1
  - 2 3 1 4
- กลยุทธ์หนึ่งของการประชาสัมพันธ์การตลาดที่เรียกว่า “Brandstanding” จะต้องพิจารณาความสัมพันธ์ในเรื่องใด
  - บริษัท กับ ยี่ห้อสินค้า
  - ยี่ห้อสินค้า กับ กลุ่มผู้บริโภค
  - ยี่ห้อสินค้า กับ กับรูปแบบรายการของสื่อมวลชนที่เผยแพร่
  - ประเภทของสื่อที่เผยแพร่ กับ กลุ่มผู้บริโภค
- สื่อใดบ้างที่ต้องมีการซื้อเวลาหรือเนื้อที่เท่านั้นในการเผยแพร่
  - Pictorial
  - Corporate advertising
  - Radio call in
  - News release



4. หากคุณต้องการตรวจสอบว่าสิ่งที่เราเผยแพร่ในนั้นได้เผยแพร่ในช่วงเวลาที่กำหนด และมีความถี่ในการเผยแพร่ตามที่ตกลงกันไว้หรือไม่ วิธีการตรวจสอบดังกล่าวเรียกว่าอะไร

- A. Evaluation
- B. Clipping
- C. Monitoring
- D. Pitching

5. การออกไปศึกษาการจัดเหตุการณ์พิเศษนอกสถานที่ แล้วนำข้อมูลต่างๆ กลับมาเขียนรายงาน ทั้งนี้รายงานจะแยกออกเป็น 2 ส่วน คือ

1. ข้อมูลจากหน่วยงานและเหตุการณ์ที่พบเห็น
2. ส่วนของการวิเคราะห์

ประเด็นใดบ้างที่นักศึกษาไม่ต้องวิเคราะห์มาส่ง

- A. วิเคราะห์ลำดับของการจัดงาน
- B. วิเคราะห์บรรยากาศภายในงาน
- C. วิเคราะห์สื่อที่ใช้เผยแพร่
- D. วิเคราะห์รูปแบบการประเมินผลของหน่วยงาน

6. เพราะเหตุใดนักประชาสัมพันธ์จึงต้องทำการวิจัย

- A. เพื่อขอบประมาณ
- B. เพื่อสร้างมั่นใจในการวางแผน
- C. เพื่อรู้ภูมิหลังของเรื่องที่จะดำเนินการ
- D. เพื่อศึกษาข้อมูลอย่างเป็นระบบ

7. สื่อประชาสัมพันธ์ข้อใดที่ลงทุนน้อยที่สุด ครอบคลุมกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลายแต่มีข้อด้อยเรื่องความคงทน

- A. โทรทัศน์
- B. หนังสือพิมพ์
- C. วิทยุกระจายเสียง
- D. วารสารและนิตยสาร

8. ผู้เรียนสามารถดาวน์โหลด icon ได้จากเว็บไซต์ใด

- A. www.iconflat.com
- B. www.flaticon.com
- C. www.freepik.com
- D. www.pexels.com

9. Reactive PR หมายถึงข้อใด

- A. สุชาติ สร้างแนวร่วมจากกลุ่มผู้นำความคิดเห็น เพื่อลดการคัดค้านการก่อสร้างโรงงานฟอกหนังของสุชาติในชุมชน
- B. ปราณี นัคนักข่าวให้สัมภาษณ์ผู้บริหารบริษัทของบริษัทเกี่ยวกับโครงการในอนาคตของบริษัทเพื่อคืนกำไรให้กับสังคม
- C. จินตนา ลงบทความเกี่ยวกับระบบการบำบัดน้ำเสียของบริษัทเพื่อแสดงให้เห็นสังคมรับรู้ว่ามีระบบบำบัดน้ำเสียที่ได้มาตรฐาน ภายหลังจากที่ถูกกลุ่ม NGO เข้าไปขอตรวจสอบ
- D. ทุกข้อเป็น Reactive PR

10. การเขียนข่าวประชาสัมพันธ์อย่างไรจึงจะมีโอกาสสูงที่จะได้รับการเผยแพร่ในสื่อมวลชน

- A. เขียนข่าวประชาสัมพันธ์ให้ถูกต้องตามหลักการ 5Ws + 1H เพียงเท่านั้นโอกาสที่จะได้ลงในสื่อมวลชนก็มีมาก
- B. การเขียนบทความหรือสารคดีหากส่งไปให้นิตยสารมากกว่า 1 ฉบับ โดยหลักปฏิบัติแล้วเนื้อเรื่องที่ส่งให้จะไม่เหมือนกัน
- C. ข่าวที่ส่งให้สื่อแต่ละสื่อควรมีเนื้อหา และรูปแบบการเขียน เช่น การพาดหัว โปรง ที่เหมือนกัน เพื่อแสดงให้เห็นว่าเราให้ความสำคัญกับสื่อทุกสื่ออย่างเท่าเทียมกัน
- D. ข้อ B และ C กล่าวถูกต้อง

11. เหตุใดจึงต้องมีการทำโครงการ

- A. มีส่วนในการวางแผนการทำงานเพื่อประโยชน์ของหน่วยงาน
- B. ทำให้หน่วยงานมีงบประมาณเพิ่มมากขึ้น
- C. ทำให้บุคลากรมีโอกาสพัฒนาผู้อื่นได้ทุกคน
- D. ทำให้เป็นที่รู้จักของบุคคลนอกวงการ

12. การเขียนสถานที่ดำเนินการควรเขียนอย่างไร

- A. ห้องประชุมโรงแรมที่เคยจัดเมื่อปีก่อน
- B. ห้องประชุมสมาคมประเวศสงเคราะห์
- C. ห้องประชุม รสพ.
- D. จะกำหนดเมื่อเริ่มงาน

13. โครงการมีความสำคัญอย่างไรบ้าง

- A. เป็นเครื่องมือเจาะการตลาดเชิงลึก
- B. ลดการซ้ำซ้อนในการเบิกงบประมาณ
- C. ทำนายอนาคตของหน่วยงานได้
- D. ช่วยให้ผู้บริหารเห็นสภาพปัญหาในการทำงานที่ผ่านมา

14. “การประเมินผลโครงการ” มีประโยชน์ตามข้อใด

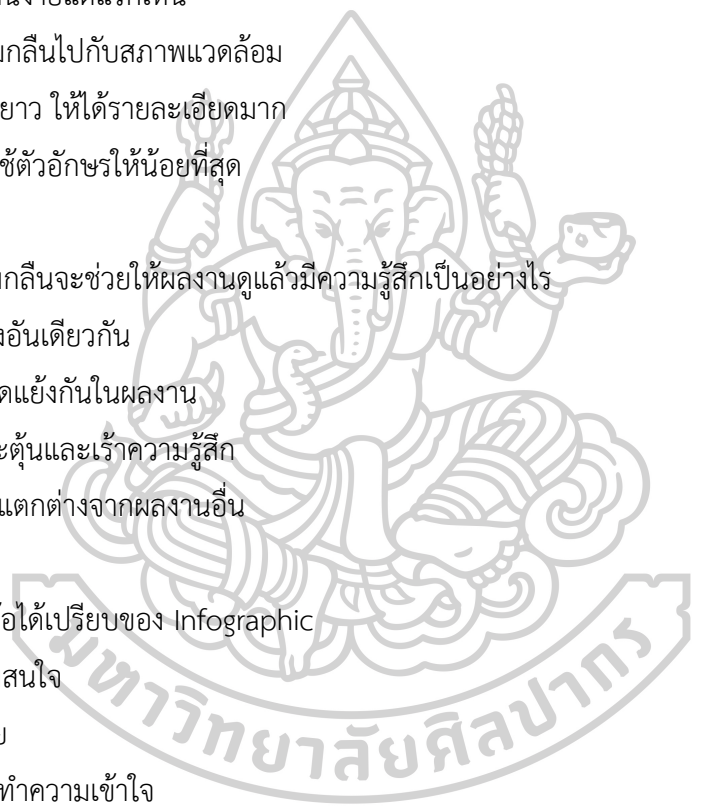
- A. เพื่อผู้บริหารของงบประมาณเพิ่ม
- B. เพื่อจะได้ใช้งบประมาณให้หมด
- C. เพื่อทราบความสำเร็จหรือล้มเหลว
- D. เพื่อจะดำเนินการอีกครั้งในปีหน้า

15. การระบุระยะเวลาในโครงการ ควรเขียนอย่างไร

- A. กำหนดตามคำสั่งผู้บริหารหน่วยงานนั้นๆ
- B. กำหนดตามระยะเวลาว่างของผู้รับผิดชอบ
- C. เขียนเป็นปีงบประมาณเพื่อความสะดวก
- D. ระบุเวลาตั้งแต่เริ่มต้นจนกระทั่งสิ้นสุดโครงการ

16. การเขียนชื่อโครงการที่ดีควรเขียนอย่างไร

- A. เขียนโดยผู้มีความรู้ด้านการใช้ภาษาไทยเป็นสำคัญ
- B. เขียนให้ครอบคลุมเนื้อหาทั้งหมดของโครงการ
- C. เขียนให้ผู้อ่านแล้วเข้าใจความหมายของคำ
- D. สอดคล้องกับงบประมาณที่ได้รับ

17. โครงการมีความสำคัญต่อผู้บริหารอย่างไร
- A. แยกแยะลูกน้องเก่งกับไม่เก่งได้ง่ายขึ้น
  - B. สามารถควบคุมการทำงานได้สะดวก
  - C. เป็นเครื่องมือการต่อรองของงบประมาณเพิ่ม
  - D. สามารถเลือกโครงการที่ตนเองสนใจ
18. การออกแบบโปสเตอร์ที่ดีและมีประสิทธิภาพในการสื่อสารควรออกแบบให้มีคุณสมบัติตามข้อใด
- A. สะดุดตาอ่านง่ายแต่แรกเห็น
  - B. มีความกลมกลืนไปกับสภาพแวดล้อม
  - C. ใช้ข้อความยาว ให้ได้รายละเอียดมาก
  - D. มีแต่ภาพ ใช้ตัวอักษรให้น้อยที่สุด
19. ความกลมกลืนจะช่วยให้ผลงานดูแล้วมีความรู้สึกเป็นอย่างไร
- A. เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน
  - B. เกิดความขัดแย้งกันในผลงาน
  - C. เกิดการกระตุ้นและเร้าความรู้สึก
  - D. สร้างความแตกต่างจากผลงานอื่น
20. ข้อใดคือข้อได้เปรียบของ Infographic
- A. ดึงดูดความสนใจ
  - B. จดจำได้ง่าย
  - C. ง่ายต่อการทำความเข้าใจ
  - D. ถูกทุกข้อ
21. ขั้นตอนแรกในกระบวนการผลิต Infographic คือขั้นตอนใด
- A. ศึกษาข้อมูลที่จะนำมาทำอินโฟกราฟิก
  - B. กำหนดเรื่องที่จะนำเสนอ / เลือกหัวข้อ
  - C. ร่างชิ้นงานและออกแบบ
  - D. ตรวจสอบและเผยแพร่ผลงาน
- 

22. ข้อใดกล่าวถูกต้องสำหรับสิ่งที่ควรคำนึงถึงในการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์
- กลุ่มเป้าหมาย
  - สถานที่ในการเผยแพร่
  - งบประมาณ
  - ถูกทุกข้อ
23. วิธีเลือกใช้สีแบบแบ่งสีตามสัดส่วน ประกอบด้วยอะไรบ้าง
- สีพื้นหลัง, สีตัวอักษร, สีหลัก
  - สีหลัก, สีเด่น, สีรอง
  - สีพื้นหลัง, สีหลัก, สีเด่น
  - สีตัวอักษร, สีภาพประกอบ, สีพื้นหลัง
24. ถ้านักประชาสัมพันธ์คือผู้ส่งสาร ใครคือกลุ่มเป้าหมายที่นักประชาสัมพันธ์ให้ความสำคัญมากที่สุด
- คณะรัฐบาล
  - สื่อมวลชน
  - พรรคการเมือง
  - ผิดทุกข้อ
25. กระบวนการดำเนินงานประชาสัมพันธ์ ประกอบไปด้วยอะไรบ้าง
- R-A-C-E
  - R-R-C-E
  - R-L-C-E
  - R-T-C-E
26. ข้อใดกล่าวถึงลักษณะของข้อมูลในงานประชาสัมพันธ์ได้ถูกต้อง
- ข้อมูลทั่วไป ทฤษฎี ตำรา รายงาน
  - ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหน่วยงาน รายงานการประชุมการจัดองค์การ
  - ข้อมูลเฉพาะเรื่อง ข่าวของคู่แข่ง
  - ถูกทุกข้อ

27. กลยุทธ์การสร้างสรรค้กิจกรรม มีขั้นตอนสำคัญกี่ขั้นตอน

- A. 3 ขั้นตอน
- B. 4 ขั้นตอน
- C. 5 ขั้นตอน
- D. 6 ขั้นตอน

28. โครงสร้างของการเขียนข่าว ประกอบไปด้วยอะไรบ้าง

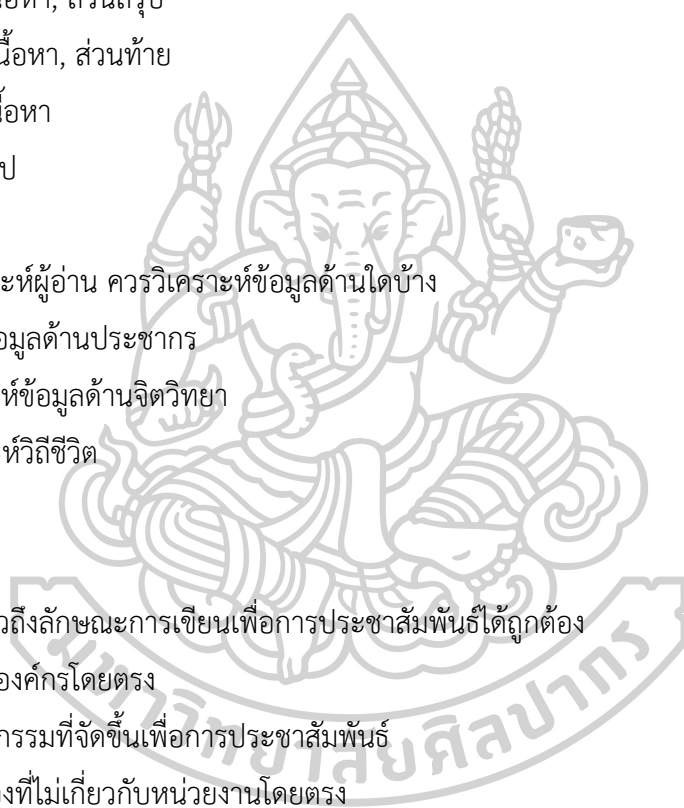
- A. ชื่อเรื่อง, เนื้อหา, ส่วนสรุป
- B. ความนำ, เนื้อหา, ส่วนท้าย
- C. ชื่อเรื่อง, เนื้อหา
- D. เนื้อหา, สรุป

29. การวิเคราะห์ผู้อ่าน ควรวิเคราะห์ข้อมูลด้านใดบ้าง

- A. วิเคราะห์ข้อมูลด้านประชากร
- B. การวิเคราะห์ข้อมูลด้านจิตวิทยา
- C. การวิเคราะห์วิถีชีวิต
- D. ถูกทุกข้อ

30. ข้อใดกล่าวถึงลักษณะการเขียนเพื่อการประชาสัมพันธ์ได้ถูกต้อง

- A. เขียนถึงตัวองค์กรโดยตรง
- B. เขียนถึงกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อการประชาสัมพันธ์
- C. เขียนถึงเรื่องที่ไม่เกี่ยวกับหน่วยงานโดยตรง
- D. ถูกทุกข้อ



ตารางที่ 15 เฉลยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชา 468208 หลักการประชาสัมพันธ์

ข้อ	คำตอบ	ข้อ	คำตอบ
1	B	16	B
2	B	17	B
3	B	18	A
4	C	19	A
5	B	20	D
6	D	21	B
7	B	22	D
8	B	23	C
9	D	24	D
10	D	25	A
11	A	26	D
12	B	27	A
13	D	28	B
14	C	29	D
15	D	30	D

แบบสังเกตพฤติกรรมการมีปฏิสัมพันธ์ ผ่านเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์  
 วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ (468 208)  
 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563  
 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ชื่อ-สกุล.....รหัสนักศึกษา.....กลุ่มที่.....

เกณฑ์การประเมินการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์

- |   |         |                                      |
|---|---------|--------------------------------------|
| 4 | หมายถึง | ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ |
| 3 | หมายถึง | ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง     |
| 2 | หมายถึง | ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง      |
| 1 | หมายถึง | ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมน้อยครั้ง     |

คำชี้แจง : ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในระหว่างเรียน และนอกเวลาเรียน โดยให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ตารางที่ 16 แบบสังเกตพฤติกรรมการมีปฏิสัมพันธ์ ผ่านเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์

รายการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน			
	4	3	2	1
1. ความสนใจและการซักถาม				
2. การอภิปรายเรื่องที่กำหนด				
3. การปฏิสัมพันธ์กัน				
4. การติดต่อสื่อสาร				
5. พฤติกรรมการทำงาน				



เกณฑ์การวัดและประเมินผลการสังเกตพฤติกรรมกรรมการมีปฏิสัมพันธ์ ผ่านเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์

ตารางที่ 17 เกณฑ์การวัดและประเมินผลการสังเกตพฤติกรรมกรรมการมีปฏิสัมพันธ์

ตัวบ่งชี้ พฤติกรรม การมี ปฏิสัมพันธ์	ระดับคุณภาพและเกณฑ์			
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1. ความสนใจและการซักถาม	มีการถามในหัวข้อที่ตนเองสนใจและไม่เข้าใจ 3 ครั้งขึ้นไป	มีการถามในหัวข้อที่ตนเองสนใจและไม่เข้าใจ 3 ครั้ง	มีการถามในหัวข้อที่ตนเองสนใจและไม่เข้าใจ 2 ครั้ง	มีการถามในหัวข้อที่ตนเองสนใจและไม่เข้าใจ 1 ครั้ง
2. การอภิปรายเรื่องที่กำหนด	ร่วมอภิปราย โดยมีข้อมูลอ้างอิง มีที่มาที่ไป มากกว่า 50% ขึ้นไป	ร่วมอภิปราย โดยมีข้อมูลอ้างอิง มีที่มาที่ไป 50%	ร่วมอภิปราย โดยมีข้อมูลอ้างอิง มีที่มาที่ไป 25% - 50%	ร่วมอภิปราย โดยมีข้อมูลอ้างอิง มีที่มาที่ไป น้อยกว่า 25%
3. การปฏิสัมพันธ์กัน	ให้ความร่วม และช่วยเหลือเพื่อในการทำกิจกรรม และพูดคุยกัน ภายในกลุ่มตนเอง มากกว่า 50% ขึ้นไป	ให้ความร่วม และช่วยเหลือเพื่อในการทำกิจกรรม และพูดคุยกัน ภายในกลุ่มตนเอง 50%	ให้ความร่วม และช่วยเหลือเพื่อในการทำกิจกรรม และพูดคุยกัน ภายในกลุ่มตนเอง น้อยกว่า 25% - 50%	ให้ความร่วม และช่วยเหลือเพื่อในการทำกิจกรรม และพูดคุยกัน ภายในกลุ่มตนเอง น้อยกว่า 25%
4. การติดต่อสื่อสาร	มีการปรึกษาครูและเพื่อนกลุ่มอื่น 3 ครั้ง ขึ้นไป	มีการปรึกษาครูและเพื่อนกลุ่มอื่น 3 ครั้ง	มีการปรึกษาครูและเพื่อนกลุ่มอื่น 2 ครั้ง	มีการปรึกษาครูและเพื่อนกลุ่มอื่น 1 ครั้ง
5. พฤติกรรมการทำงาน	- มีการวางแผนอย่างเป็นระบบ - แบ่งหน้าที่ของสมาชิกในกลุ่ม - สมาชิกทุกคนมี	- มีการวางแผนอย่างเป็นระบบ - แบ่งหน้าที่ของสมาชิกในกลุ่ม - สมาชิกทุกคนมี	- มีการวางแผนอย่างเป็นระบบ - แบ่งหน้าที่ของสมาชิกในกลุ่ม - สมาชิกทุกคนมี	- มีการวางแผนอย่างเป็นระบบ - แบ่งหน้าที่ของสมาชิกในกลุ่ม - สมาชิกทุกคนมี

ตัวบ่งชี้ พฤติกรรม การมี ปฏิสัมพันธ์	ระดับคุณภาพและเกณฑ์			
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
	ส่วนร่วมในการ ทำงาน - ทำงานเสร็จตาม เวลาที่กำหนด	ส่วนร่วมในการ ทำงาน - ทำงานเสร็จตาม เวลาที่กำหนด มีข้อบกพร่อง 1 ข้อ จาก 4 ข้อ	ส่วนร่วมในการ ทำงาน - ทำงานเสร็จตาม เวลาที่กำหนด มีข้อบกพร่อง 2 ข้อ จาก 4 ข้อ	ส่วนร่วมในการ ทำงาน - ทำงานเสร็จตาม เวลาที่กำหนด มีข้อบกพร่อง 3 ข้อ จาก 4 ข้อ

#### เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

คะแนน	แปลผล
17 - 20	ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ
13 - 16	ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง
9 - 12	ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง
5 - 8	ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมน้อยครั้ง



**แบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ  
ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์**

1. แบบประเมินนี้มีเนื้อหาเกี่ยวกับความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ ที่มีต่อความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ ขอให้นักศึกษาตอบคำถามทุกข้อและให้ตรงกับสภาพจริงของนักศึกษามากที่สุด คำตอบของนักศึกษาไม่มีคำตอบถูกหรือผิด

2. ขอให้นักศึกษาโปรดอ่านและพิจารณาข้อความในแต่ละข้อ และทำเครื่องหมาย ลงในช่องที่ตรงกับความเป็นจริงเกี่ยวกับตัวนักศึกษามากที่สุดเพียงข้อละ 1 เครื่องหมายเท่านั้น เกณฑ์ในการประเมิน

- |   |         |                                 |
|---|---------|---------------------------------|
| 5 | หมายถึง | นักศึกษาเห็นด้วยระดับมากที่สุด  |
| 4 | หมายถึง | นักศึกษาเห็นด้วยระดับมาก        |
| 3 | หมายถึง | นักศึกษาเห็นด้วยระดับปานกลาง    |
| 2 | หมายถึง | นักศึกษาเห็นด้วยระดับน้อย       |
| 1 | หมายถึง | นักศึกษาเห็นด้วยระดับน้อยที่สุด |

**คำชี้แจง:** ให้นักศึกษาใส่เครื่องหมาย  $\checkmark$  ลงในช่องที่ตรงกับความเป็นจริงเกี่ยวกับตัวนักศึกษามากที่สุดเพียงข้อละ 1 เครื่องหมาย

ตารางที่ 18 แบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์

รายการความคิดเห็น	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. เนื้อหาครบถ้วน สมบูรณ์					
2. การนำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจ					
3. มีการอธิบายเนื้อหาชัดเจน เข้าใจง่าย					
4. หลังจากเรียนด้วยอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการและ ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหามากขึ้น					
5. การจัดการเรียนการสอนมีความน่าสนใจ					
6. กิจกรรมการเรียนการสอนช่วยให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับบุคคลอื่น					

รายการความคิดเห็น	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
7. กิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองได้					
8. ผู้เรียนสามารถหาความรู้เพิ่มเติมได้ตลอดเวลา					
9. ผู้เรียนสามารถซักถามข้อสงสัยได้ตลอดเวลา					
10. กิจกรรมการเรียนการสอน ทำให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น					
11. กิจกรรมการเรียนการสอนทำให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบต่อการเรียนมากขึ้น					
12. ระยะเวลาในการจัดการเรียนการสอนมีความเหมาะสม					
13. เครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ที่นำมาใช้มีความเหมาะสม					
14. การนำเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์มาใช้ ทำให้เกิดความสะดวกในการเรียนการสอน					
15. เครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ง่ายต่อการใช้งาน					
16. ผู้เรียนสามารถใช้เครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ ได้ทุกที่ ทุกเวลา					
17. เครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ ทำให้การเรียนการสอนมีความน่าสนใจ					
18. สามารถใช้เครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ ในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้อย่างสะดวก					

### ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....



ตารางที่ 19 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างด้านการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ เรื่อง ผลการใช้อีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ที่มีต่อความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

รายการประเมิน	คะแนนประเมิน ของผู้เชี่ยวชาญคน ที่			IOC = $\frac{\sum R}{N}$	ผลการ ประเมิน
	1	2	3		
<b>ส่วนที่ 1 สถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์</b>					
ชื่อ-นามสกุล.....	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
อายุ.....ปี	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
วุฒิการศึกษา <input type="checkbox"/> ปริญญาตรี <input type="checkbox"/> ปริญญาโท <input type="checkbox"/> ปริญญาเอก	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
สาขาวิชาที่สำเร็จการศึกษา.....	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
หน่วยงานที่สังกัด.....	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
<b>ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นและแนวทางการจัดการเรียนรู้ด้านการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์</b>					
1. ท่านคิดว่าสภาพปัจจุบันของการเรียนการสอนด้วยอีเลิร์นนิ่ง และการนำเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์มาใช้ในการศึกษาเป็นอย่างไร	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
2. ท่านคิดว่าการจัดการเรียนการสอนด้วยอีเลิร์นนิ่ง ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ ตามขั้นตอนการเรียนการสอนแบบโครงการ ที่จะช่วยเสริมองค์ความรู้ด้านการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ ควรมีลักษณะอย่างไร	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
3. เครื่องมือสื่อสารที่สำคัญ ที่จะทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนแบบโครงการประชาสัมพันธ์ในระบบอีเลิร์นนิ่ง ควรประกอบด้วยอะไรบ้างและควรนำมาใช้ในขั้นตอนใด	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
4. ท่านคิดว่าการประเมินผลความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ จากการเรียนด้วยโครงการ ควรมีลักษณะอย่างไร	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้

ตารางที่ 20 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างเพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ เรื่อง ผลการใช้อีเลิร์นนิ่งแบบโครงงาน ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ที่มีต่อความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ด้านเนื้อหาประชาสัมพันธ์

รายการประเมิน	คะแนนประเมินของผู้เชี่ยวชาญคนที่			IOC = $\frac{\sum R}{N}$	ผลการประเมิน
	1	2	3		
<b>ส่วนที่ 1 สถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์</b>					
ชื่อ-นามสกุล.....	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
อายุ.....ปี	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
วุฒิการศึกษา <input type="checkbox"/> ปริญญาตรี <input type="checkbox"/> ปริญญาโท <input type="checkbox"/> ปริญญาเอก	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
สาขาวิชาที่สำเร็จการศึกษา.....	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
หน่วยงานที่สังกัด.....	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
<b>ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นและแนวทางการจัดการเรียนรู้ด้านเนื้อหาประชาสัมพันธ์</b>					
1. ท่านคิดว่าสภาพปัจจุบันของการเรียนการสอนวิชาประชาสัมพันธ์เป็นอย่างไร	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
2. การจัดการเรียนการสอนด้วยอีเลิร์นนิ่งแบบโครงงาน ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ จะช่วยเสริมองค์ความรู้ด้านการประชาสัมพันธ์ควรมีลักษณะอย่างไร เสริมองค์ความรู้ด้านการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ ควรมีลักษณะอย่างไร	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
3. เครื่องมือสื่อสารที่สำคัญ ในการพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์ สำหรับการเรียนอีเลิร์นนิ่งควรนำมาใช้ในขั้นตอนใด	0	+1	+1	0.67	นำไปใช้ได้
4. เครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ สำหรับการจัดการเรียนการสอนด้วยอีเลิร์นนิ่งแบบโครงงาน ใน	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้

รายการประเมิน	คะแนนประเมิน ของผู้เชี่ยวชาญ คนที่			IOC = $\frac{\sum R}{N}$	ผลการ ประเมิน
	1	2	3		
รายวิชาหลักการประชาสัมพันธ์ ควรมีลักษณะ อย่างไร					
5. กิจกรรมที่ช่วยพัฒนาความสามารถในการ สร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ ควรมีลักษณะ เป็นอย่างไร และนำมาใช้ในการเรียนอีเลิร์นนิ่ง อย่างไร	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
6. ท่านคิดว่าการเรียนแบบโครงการประชาสัมพันธ์ ที่จะช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการ สอนแบบอีเลิร์นนิ่ง ควรดำเนินการในรูปแบบใด และควรจัดการเรียนรู้ในลักษณะใด	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
7. ท่านคิดว่าการประเมินผลความสามารถในการ สร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ จากการเรียน ด้วยโครงการ ควรมีลักษณะอย่างไร	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้

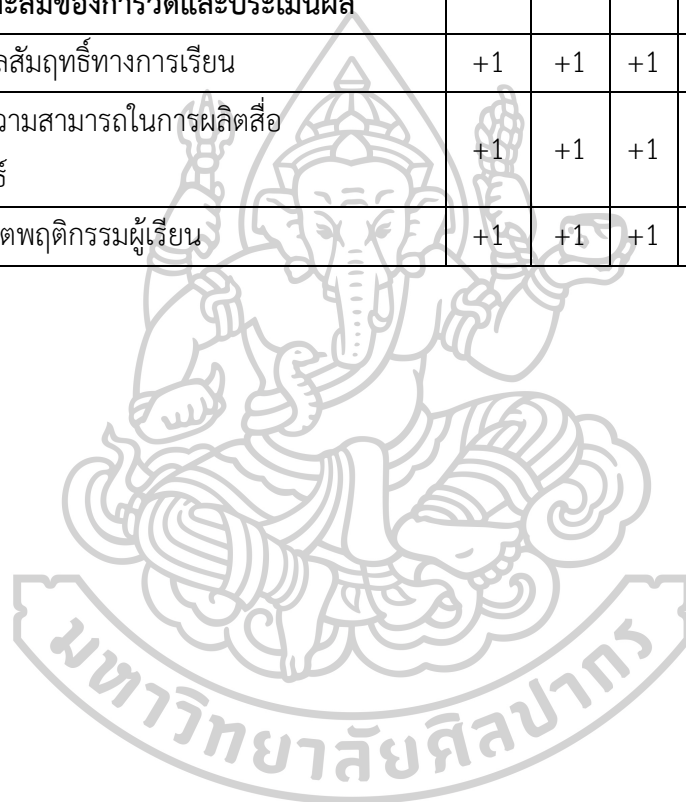




ตารางที่ 21 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้อีเลิร์นนิ่งแบบ  
โครงการงาน ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์

รายการประเมิน	คะแนนประเมิน ของผู้เชี่ยวชาญ คนที่			IOC= $\frac{\sum R}{N}$	ผลการ ประเมิน
	1	2	3		
<b>1. ความครบถ้วนขององค์ประกอบที่สำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้</b>					
1.1 จุดมุ่งหมายรายวิชา	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
คำอธิบายรายวิชา	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
1.3 เนื้อหาการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
1.4 กิจกรรมการเรียนการสอน	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
1.5 สื่อที่ใช้ในการเรียนการสอน	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
1.6 เครื่องมือปฏิสัมพันธ์	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
1.7 การวัดและประเมินผล	0	+1	+1	0.67	นำไปใช้ได้
<b>2. ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนการสอนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการงาน</b>					
2.1 เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ สอดคล้องกับความสนใจ ของผู้เรียน	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
2.2 เนื้อหาครบถ้วนตามวัตถุประสงค์	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
2.3 สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนทำงานอย่างมีระบบ ขั้นตอน	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
2.4 ผู้เรียนได้เรียนรู้วิธีการแก้ปัญหา	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
2.5 ผู้เรียนรู้จักการทำงานร่วมกับผู้อื่น	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
2.6 ผู้เรียนสามารถอภิปรายปัญหาได้	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
<b>3. ความเหมาะสมของสื่อการเรียนการสอน</b>					
3.1 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนการสอน	0	+1	+1	0.67	นำไปใช้ได้
3.2 เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
3.3 มีความน่าสนใจ ดึงดูดผู้เรียน	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
3.4 สามารถศึกษาด้วยตนเองได้	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
3.5 สามารถศึกษาได้ทุกที่ ทุกเวลา	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
<b>4. สื่อสังคมออนไลน์</b>					

รายการประเมิน	คะแนนประเมิน ของผู้เชี่ยวชาญ คนที่			IOC= $\frac{\sum R}{N}$	ผลการ ประเมิน
	1	2	3		
4.1 ใช้งานง่าย	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
4.2 สามารถใช้งานได้ทุกที่ ทุกเวลา	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
4.3 เหมาะสมกับวัยผู้เรียน	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
<b>5. ความเหมาะสมของการวัดและประเมินผล</b>					
5.1 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
5.2 แบบวัดความสามารถในการผลิตสื่อ ประชาสัมพันธ์	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
5.3 แบบสังเกตพฤติกรรมผู้เรียน	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้



ตารางที่ 22 ผลการประเมินบทเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์  
วิชาหลักการประชาสัมพันธ์

รายการประเมิน	คะแนนประเมิน ของผู้เชี่ยวชาญคนที่			ค่าเฉลี่ย	สรุปผล การ ประเมิน
	1	2	3		
<b>1. ด้านการนำเสนอ</b>					
1.1 ความเหมาะสมของวิธีการนำเสนอ	4	5	5	4.67	ดีมาก
1.2 ความเหมาะสมของโครงสร้างการนำเสนอ (ส่วนนำเข้าสู่บทเรียน)	5	5	5	5.00	ดีมาก
1.3 ความเหมาะสมของโครงสร้างการนำเสนอ (ส่วนเนื้อหา)	5	5	5	5.00	ดีมาก
1.4 ความเหมาะสมของโครงสร้างการนำเสนอ (ส่วนสรุป)	5	5	5	5.00	ดีมาก
1.5 ความเหมาะสมของการนำเสนอโดยรวม	5	5	5	5.00	ดีมาก
<b>2. ด้านเนื้อหา</b>					
2.1 เนื้อหามีความถูกต้อง	5	5	5	5.00	ดีมาก
2.2 ความเหมาะสมของปริมาณเนื้อหา	5	5	4	4.67	ดีมาก
2.3 ความชัดเจนในการนำเสนอเนื้อหา	4	5	5	4.67	ดีมาก
2.4 ความเหมาะสมเนื้อหากับระดับของผู้เรียน	5	5	5	5.00	ดีมาก
2.5 ระยะเวลาในการนำเสนอเนื้อหา	5	5	5	5.00	ดีมาก
<b>3. ด้านคุณภาพการจัดบทเรียน</b>					
3.1 ความชัดเจน ของคำอธิบายในการใช้ บทเรียน	5	5	5	5.00	ดีมาก
3.2 ความต่อเนื่องของการนำเสนอเนื้อหาใน บทเรียน	5	5	5	5.00	ดีมาก
3.3 ความสะดวกในการเรียน โดยให้ผู้เรียนศึกษา ด้วยตนเอง	5	5	5	5.00	ดีมาก
3.4 การส่งงานมีความเหมาะสม	5	5	5	5.00	ดีมาก
3.5 ความเหมาะสมของการจัดบทเรียนโดยรวม	5	5	5	5.00	ดีมาก
<b>4. ด้านการออกแบบบทเรียน</b>					

รายการประเมิน	คะแนนประเมิน ของผู้เชี่ยวชาญคนที่			ค่าเฉลี่ย	สรุปผล การ ประเมิน
	1	2	3		
4.1 การออกแบบมีความเหมาะสมกับระดับของ ผู้เรียน	4	5	5	4.67	ดีมาก
4.2 ความชัดเจนของรูปแบบตัวอักษร	4	5	5	4.67	ดีมาก
4.3 ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร	4	5	5	4.67	ดีมาก
4.4 ความเหมาะสมของสีตัวอักษร	4	5	5	4.67	ดีมาก
4.5 ความเหมาะสมของพื้นหลังและสีตัวอักษร	4	5	5	4.67	ดีมาก
4.6 การจัดวางองค์ประกอบมีความเหมาะสม	4	5	5	4.67	ดีมาก
4.7 ความเหมาะสมของภาพในการสื่อ ความหมาย	4	5	5	4.67	ดีมาก
4.8 ความชัดเจนของเสียงบรรยายประกอบ	4	5	5	4.67	ดีมาก
4.9 คุณภาพของเสียงดนตรีใช้ประกอบ	4	5	5	4.67	ดีมาก
4.10 ความเหมาะสมการออกแบบบทเรียน โดยรวม	4	5	5	4.67	ดีมาก
<b>5. ด้านการติดต่อสื่อสาร</b>					
5.1 ช่องทางการปฏิสัมพันธ์ผ่าน Google Classroom มีความเหมาะสม	5	5	5	5.00	ดีมาก
5.2 ช่องทางการปฏิสัมพันธ์บนสื่อสังคมออนไลน์ (Facebook) มีความเหมาะสม	5	5	5	5.00	ดีมาก
5.3 ช่องทางการปฏิสัมพันธ์บนสื่อสังคมออนไลน์ (Line) มีความเหมาะสม	5	5	5	5.00	ดีมาก
<b>6. ด้านการประเมินผล</b>					
6.1 ความเหมาะสมแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียน	5	5	5	5.00	ดีมาก
6.2 ความเหมาะสมแบบวัดความสามารถในการ สร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์	5	5	5	5.00	ดีมาก
6.3 ความเหมาะสมแบบสอบถามความคิดเห็น	5	5	5	5.00	ดีมาก
6.4 ความสะดวกในการทำแบบประเมินสำหรับ	5	5	5	5.00	ดีมาก

รายการประเมิน	คะแนนประเมิน ของผู้เชี่ยวชาญคนที่			ค่าเฉลี่ย	สรุปผล การ ประเมิน
	1	2	3		
ผู้เรียน					
6.5 คุณภาพของแบบประเมินโดยรวม	5	5	5	5.00	ดีมาก



ตารางที่ 23 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์

รายการประเมิน	คะแนนประเมิน ของผู้เชี่ยวชาญคนที่			IOC = $\frac{\sum R}{N}$	ผลการประเมิน
	1	2	3		
1. สามารถวิเคราะห์ปัญหา ตรงตามวัตถุประสงค์	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
2. ชื่อโครงการ	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
3. เขียนหลักการและเหตุผลสอดคล้องกับโครงการ	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
4. จุดประสงค์มีความชัดเจน	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
5. มีการกำหนดแผนปฏิบัติงานเป็นขั้นตอน	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
6. มีการติดตามและประเมินผลโครงการ	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
7. เขียนโครงสร้างของโครงการได้ครบถ้วน	+1	+1	+1	0.67	นำไปใช้ได้
8. สื่อประชาสัมพันธ์มีความน่าสนใจ	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
9. รูปแบบตัวอักษรมีความเหมาะสม	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
10. ขนาดตัวอักษรมีความเหมาะสม	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
11. ใช้สีในการออกแบบมีความเหมาะสม	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
12. ภาพประกอบสามารถสื่อความหมายได้ดี	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
13. มีการจัดองค์ประกอบอย่างเหมาะสม	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
14. เนื้อหาการประชาสัมพันธ์สื่อสารเข้าใจง่าย	+1	+1	+1	0.67	นำไปใช้ได้
15. เนื้อหาประชาสัมพันธ์ครบถ้วน สมบูรณ์	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
16. ใช้ภาษาถูกต้อง เหมาะสม	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
17. ความร่วมมือการนำเสนอภายในกลุ่ม	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
18. การนำเสนอมีความน่าสนใจ	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
19. ความสมบูรณ์ของการนำเสนอ	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
20. ความตรงต่อเวลาในการส่งงาน	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้

ตารางที่ 24 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาหลักการประชาสัมพันธ์

รายการประเมิน	คะแนนประเมิน ของผู้เชี่ยวชาญคนที่			IOC $\frac{\sum R}{N}$	ผลการ ประเมิน
	1	2	3		
<p>ใช้ตัวเลือก 1-4 ตอบคำถาม ข้อ 1</p> <p>1. วางแผน และตัดสินใจ</p> <p>2. วิจัยและรับฟังความคิดเห็น</p> <p>3. ติดต่อสื่อสาร</p> <p>4. ประเมินผล</p> <p>1. ในการวางแผนงานประชาสัมพันธ์ควรจะเริ่มต้นกระบวนการต่างๆ ตามขั้นตอนในข้อใด</p> <p>A. 4 2 1 3</p> <p><b>B. 2 1 3 4</b></p> <p>C. 2 3 4 1</p> <p>D. 2 3 1 4</p>	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
<p>2. กลยุทธ์หนึ่งของการประชาสัมพันธ์การตลาดที่เรียกว่า “Brandstanding” จะต้องพิจารณาความสัมพันธ์ในเรื่องใด</p> <p>A. บริษัท กับ ยี่ห้อสินค้า</p> <p><b>B. ยี่ห้อสินค้า กับ กลุ่มผู้บริโภค</b></p> <p>C. ยี่ห้อสินค้า กับ กับรูปแบบรายการของสื่อมวลชนที่เผยแพร่</p> <p>D. ประเภทของสื่อที่เผยแพร่ กับ กลุ่มผู้บริโภค</p>	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
<p>3. สื่อใดบ้างที่ต้องมีการซื้อเวลาหรือเนื้อหาที่เท่ากันในการเผยแพร่</p> <p>A. Pictorial</p> <p><b>B. Corporate advertising</b></p>	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้

รายการประเมิน	คะแนนประเมิน ของผู้เชี่ยวชาญคนที่			IOC $= \frac{\sum R}{N}$	ผลการ ประเมิน
	1	2	3		
C. Radio call in D. News release					
4. หากคุณต้องการตรวจสอบว่าสิ่งที่เรา เผยแพร่ นั้นได้เผยแพร่ในเวลาที่กำหนด และมีความถี่ในการเผยแพร่ตามที่ตกลงกันไว้ หรือไม่ วิธีการตรวจสอบดังกล่าวเรียกว่าอะไร A. Evaluation B. Clipping <b>C. Monitoring</b> D. Pitching	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
5. การออกไปศึกษาการจัดเหตุการณ์พิเศษ นอกสถานที่ แล้วนำข้อมูลต่างๆ กลับมาเขียน รายงาน ทั้งนี้รายงานจะแยกออกเป็น 2 ส่วน คือ ข้อมูลจากหน่วยงานและเหตุการณ์ที่พบเห็น ส่วนของการวิเคราะห์ ประเด็นใดบ้างที่นักศึกษาไม่ต้องวิเคราะห์มา ส่ง A. วิเคราะห์ลำดับของการจัดงาน <b>B. วิเคราะห์บรรยากาศภายในงาน</b> C. วิเคราะห์สื่อที่ใช้เผยแพร่ D. วิเคราะห์รูปแบบการประเมินผลของ หน่วยงาน	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
6. เพราะเหตุใดนักประชาสัมพันธ์จึงต้องทำ การวิจัย A. เพื่อของบประมาณ B. เพื่อสร้างมั่นใจในการวางแผน	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้



รายการประเมิน	คะแนนประเมิน ของผู้เชี่ยวชาญคนที่			IOC $= \frac{\sum R}{N}$	ผลการ ประเมิน
	1	2	3		
C. เพื่อรู้ภูมิหลังของเรื่องที่จะดำเนินการ D. เพื่อศึกษาข้อมูลอย่างเป็นระบบ					
7. สื่อประชาสัมพันธ์ชนิดใดที่ครอบคลุม กลุ่มเป้าหมายทุกเพศ ทุกวัย A. แผ่นพับ B. โทรทัศน์ C. ป้ายโฆษณา D. หนังสือพิมพ์	+1	+1	+1	0.67	นำไปใช้ได้
8. สื่อประชาสัมพันธ์ข้อใดที่ลงทุนน้อยที่สุด ครอบคลุมกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลายแต่มี ข้อดีเรื่องความคงทน A. โทรทัศน์ B. หนังสือพิมพ์ C. วิชยูกระจายเสียง D. วารสารและนิตยสาร	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
9. ข้อใดกล่าวถูกต้องเกี่ยวกับการใช้สื่อและ เครื่องมือในการประชาสัมพันธ์ A. สื่อประชาสัมพันธ์ ทุกสื่อล้วนแต่เป็นสื่อที่ ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการเผยแพร่ด้วยกันทั้งสิ้น B. ไม่จำเป็นเสมอไปที่สื่อมวลชนจะสามารถ เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ครอบคลุมเพราะในบาง กรณีสื่อประชาสัมพันธ์อื่นๆ อาจเข้าถึง กลุ่มเป้าหมายได้มากกว่า C. สื่อบุคคลจะไม่สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย ที่อยู่ในท้องถิ่นที่ห่างไกลความเจริญ D. สื่อบุคคลเป็นสื่อที่สามารถโน้มน้าวใจ ประชาชนให้ปฏิบัติตามได้ดีกว่าสื่อมวลชน	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้

รายการประเมิน	คะแนนประเมิน ของผู้เชี่ยวชาญคนที่			IOC $\frac{\sum R}{N}$	ผลการ ประเมิน
	1	2	3		
<p>10. เมื่อใดที่ควรใช้สื่อบุคคลมากกว่าสื่อประเภทอื่น</p> <p>A. เมื่อต้องให้ข้อมูลข่าวสารเผยแพร่ไปยังกลุ่มเป้าหมายอย่างรวดเร็ว และกระจายในวงกว้าง</p> <p>B. เมื่อต้องการสร้างความสนใจ และสร้างความประทับใจต่อกลุ่มเป้าหมายเพราะคล้ายกับการนำสื่อมวลชนหลายประเภทมารวมกัน</p> <p>C. เมื่อต้องการจูงใจเรื่องที่สื่อสารไม่อาจเปลี่ยนใจได้ง่าย</p> <p>D. เมื่อต้องการให้ผู้ฟังเกิดจินตนาการ และจดจำได้ดี</p>	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
<p>11. ผู้เรียนสามารถดาวน์โหลด icon ได้จากเว็บไซต์ใด</p> <p>A. <a href="http://www.iconflat.com">www.iconflat.com</a></p> <p>B. <a href="http://www.flaticon.com">www.flaticon.com</a></p> <p>C. <a href="http://www.freepik.com">www.freepik.com</a></p> <p>D. <a href="http://www.pexels.com">www.pexels.com</a></p>	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
<p><b>ชื่อสินค้า:</b> ปุ๋ยอินทรีย์ ตราพีไอ</p> <p><b>วัตถุประสงค์ในการเผยแพร่:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ตอกย้ำคุณภาพของสินค้า</li> <li>2. สะท้อนให้เห็นว่าปุ๋ยตราม้าบินเป็นผู้นำปุ๋ยในเมืองไทย โดยการให้ความรู้แก่ประชาชนเกี่ยวกับการปรับปรุงพันธุ์พืชเพื่อการส่งออก</li> </ol> <p><b>เป้าหมาย:</b> เกษตรกรมีความมั่นใจในคุณภาพของปุ๋ย</p>	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้

รายการประเมิน	คะแนนประเมิน ของผู้เชี่ยวชาญคนที่			IOC $= \frac{\sum R}{N}$	ผลการ ประเมิน
	1	2	3		
<p>อินทรีย์ ตราพีบีไอและสามารถจดจำชื่อปุ๋ยอินทรีย์</p> <p>ตราพีบีไอได้ ภายระยะเวลาใน 3 เดือน</p> <p><b>กลุ่มเป้าหมายหลักในการเผยแพร่:</b></p> <p>เกษตรกรพื้นบ้านในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ</p> <p><b>ระยะเวลาที่เผยแพร่:</b></p> <p>เผยแพร่อย่างต่อเนื่องเป็นเวลา 3 เดือน</p> <p><b>พื้นที่ในการเผยแพร่:</b></p> <p>ทุกจังหวัดในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ</p> <p><b>งบประมาณในการเผยแพร่:</b></p> <p>3 แสนบาท</p> <p>12. จากข้อความข้างต้นสื่อประเภทใดที่ควรเลือกใช้ในการเผยแพร่มากที่สุด</p> <p>A. วิทยู</p> <p><b>B. โทรทัศน์</b></p> <p>C. หนังสือพิมพ์ท้องถิ่น</p> <p>D. หอกระจายข่าวในแต่หมู่บ้าน</p>					
<p>13. ข้อใดกล่าวถูกต้องเกี่ยวกับกลุ่มผลประโยชน์</p> <p><b>A. การดำเนินงานของหน่วยงานต้องไม่ให้เกิดกลุ่มผลประโยชน์เสียผลประโยชน์ ดังนั้นในกรณีที่หน่วยงานทำให้กลุ่มผลประโยชน์เสียผลประโยชน์วิธีแก้ที่ตรงประเด็นคือ ให้ความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้อง</b></p> <p>B. กลุ่มผลประโยชน์คือ กลุ่มที่ออกมาต่อต้านหรือคัดค้านการกระทำต่างๆ เพื่อสังคม</p>	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้

รายการประเมิน	คะแนนประเมิน ของผู้เชี่ยวชาญคนที่			IOC $= \frac{\sum R}{N}$	ผลการ ประเมิน
	1	2	3		
<p>ส่วนรวม โดยอิงเรื่องของผลประโยชน์ของตน เป็นรอง</p> <p>C. การดำเนินงานกับกลุ่มผลประโยชน์ ควร เริ่มจากการสร้างความเข้าใจและให้ความรู้ รวมถึงการชดเชย หรือทดแทนค่าเสียหายให้ กรณีที่เสียผลประโยชน์</p> <p>D. การทำประชาสัมพันธ์กับกลุ่มผลประโยชน์ ควรเป็นการประชาสัมพันธ์เชิงรับมากกว่าเชิง รุก เพราะจะได้ทราบว่ากลุ่มผลประโยชน์มีที่ ทำต่อหน่วยงานของเราอย่างไร</p>					
<p>14. บริษัท เอ พี เค มีผู้ถือหุ้นทั้งหมด 40 คน คุณวิรัช เป็นหนึ่งในกลุ่มของผู้ถือหุ้นของ บริษัท แต่ไม่ได้ดำรงตำแหน่งใดภายในบริษัท กรณีบริษัท เอ พี เค ต้องการปรับโครงสร้าง ผู้บริหารของบริษัทใหม่ทั้งหมด ตามหลักของ การดำเนินงานด้านการประชาสัมพันธ์ที่ดีก็ ควรจะแจ้งให้กลุ่ม ผู้ถือหุ้นทราบความ เคลื่อนไหวของบริษัทด้วย คุณบัณฑูร จัดเป็น กลุ่มเป้าหมายในการประชาสัมพันธ์ประเภท ใด (ใช้เกณฑ์แบ่งกลุ่มเป้าหมายตามความสำคัญ และแบ่งตามลักษณะของความสัมพันธ์)</p> <p><b>A. กลุ่มเป้าหมายหลัก , กลุ่มเป้าหมาย ภายใน</b></p> <p>B. กลุ่มเป้าหมายรอง , กลุ่มเป้าหมายภายใน</p> <p>C. กลุ่มเป้าหมายหลัก , กลุ่มเป้าหมาย ภายนอก</p>	+1	+1	+1	0.67	

รายการประเมิน	คะแนนประเมิน ของผู้เชี่ยวชาญคนที่			IOC $= \frac{\sum R}{N}$	ผลการ ประเมิน
	1	2	3		
D. กลุ่มเป้าหมายรอง , กลุ่มเป้าหมาย ภายนอก					
15. ข้อใดต่อไปนี้อีกกล่าวเกี่ยวกับการ ประชาสัมพันธ์ภายในองค์กร (Internal Public Relations) ได้ถูกต้อง A. การประชาสัมพันธ์ระหว่างบุคคลภายในกับ บุคคลภายนอกองค์กร เพื่อสร้างความรักใคร่ สามัคคี และสัมพันธ์ภาพที่ดีต่อกัน B. การจัดกิจกรรมต่างๆ ภายในบริษัท รวมถึง การเผยแพร่ข่าวสารต่างๆ ของบริษัทแล้ว ส่งผ่านข่าวสารนั้นไปสู่สาธารณชนภายนอกให้ รับทราบความเคลื่อนไหวต่างๆ ขององค์กร C. การประชาสัมพันธ์ระหว่างบุคคลภายใน องค์กรให้เกิดความจงรักภักดี สร้างขวัญและ กำลังใจ ตลอดจนให้ความรู้ ความเข้าใจต่อ วัตถุประสงค์ และนโยบายขององค์กร D. กระบวนการติดต่อสื่อสารภายในหน่วยงาน ระหว่างพนักงาน หัวหน้างาน และผู้บริหาร อีกทั้งหน่วยงานรัฐบาล หรือหน่วยงานอื่นๆ ที่ เกี่ยวข้องหรือเข้ามามีบทบาทภายใน บริษัท ทั้งนี้เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจอันดี ตลอดจนความร่วมมือช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ในด้านต่างๆ	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
16. Reactive PR หมายถึงข้อใด A. สุชาติ สร้างแนวร่วมจากกลุ่มผู้นำความ คิดเห็น เพื่อลดการคัดค้านการก่อสร้างโรงงาน ฟอกหนังของสุชาติในชุมชน	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้

รายการประเมิน	คะแนนประเมิน ของผู้เชี่ยวชาญคนที่			IOC $= \frac{\sum R}{N}$	ผลการ ประเมิน
	1	2	3		
<p>B.ปราณี นัคนักข่าวให้มาสัมภาษณ์ผู้บริหารบริษัทของบริษัทเกี่ยวกับโครงการในอนาคตของบริษัทเพื่อคืนกำไรให้กับสังคม</p> <p>C. จินตนา ลงบทความเกี่ยวกับระบบการบำบัดน้ำเสียของบริษัทเพื่อแสดงให้เห็นให้สังคมรับรู้ว่ามีระบบบำบัดน้ำเสียที่ได้มาตรฐานภายหลังจากที่ถูกกลุ่ม NGO เข้าไปขอตรวจสอบ</p> <p>D. ทุกข้อเป็น Reactive PR</p>					
<p>17. ข้อใดเป็นการวางแผนงานประชาสัมพันธ์ภายในหน่วยงาน</p> <p>A. บริษัท สีสดใจ จำกัด ผู้ผลิตและจำหน่ายผลิตภัณฑ์เคมีรายใหญ่ จัดกิจกรรมให้สื่อมวลชนเข้าเยี่ยมชมบริษัท</p> <p>B. บริษัท โทรศัพท์ จำกัด จัดหลักสูตรฝึกอบรม “การโทรศัพท์ติดตามลูกค้า” เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของพนักงานในงานบริการหลังการขาย</p> <p>C. บริษัท 3 สหาย ผู้ผลิตและส่งออกเฟอร์นิเจอร์ รายใหญ่ของเมืองไทย นำสินค้าจากบริษัทไปจัดงานแสดงสินค้าที่อิมแพ็คเมืองทองธานี</p> <p>D. AIS จัดกิจกรรมส่งเสริมสถาบันครอบครัว โครงการ “ร้อยแปดพันเก้าวิธีบอกรักคนรู้ใจ”</p>	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
<p>18. ข้อใดกล่าวถูกต้องเกี่ยวกับจัดแบ่งประเภทของการวางแผนประชาสัมพันธ์โดยใช้ระยะเวลาเป็นเกณฑ์</p>	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้

รายการประเมิน	คะแนนประเมิน ของผู้เชี่ยวชาญคนที่			IOC $= \frac{\sum R}{N}$	ผลการ ประเมิน
	1	2	3		
<p>A. โครงการฝากบ้านไว้กับตำรวจ จัดเป็นแผนงานประชาสัมพันธ์เชิงโครงสร้าง</p> <p>B. แผนการประชาสัมพันธ์ของการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย เริ่มดำเนินการใน 2543 - 2547 เป็นแผนระยะสั้น</p> <p>C. การจัดทำแผนประชาสัมพันธ์ระยะยาวและระยะสั้นที่ดีควรมีเอกลักษณ์ของแผนงานโดยเฉพาะ และไม่จำเป็นต้องสอดคล้องกัน</p> <p>D. แผนประชาสัมพันธ์ในเชิงโครงสร้าง หรือแผนแม่บทส่วนใหญ่เป็นแผนที่มีระยะเวลาในการดำเนินงานไม่เกิน 2 ปี</p>					
<p>19. การเขียนข่าวประชาสัมพันธ์อย่างไรจึงจะมีโอกาสสูงที่จะได้รับการเผยแพร่ในสื่อมวลชน</p> <p>A. เขียนข่าวประชาสัมพันธ์ให้ถูกต้องตามหลักการ 5Ws + 1H เพียงเท่านั้นโอกาสที่จะได้ลงในสื่อมวลชนก็มีมาก</p> <p>B. การเขียนบทความหรือสารคดีหากส่งไปให้นิตยสารมากกว่า 1 ฉบับ โดยหลักปฏิบัติแล้วเนื้อเรื่องที่ส่งให้จะไม่เหมือนกัน</p> <p>C. ข่าวที่ส่งให้สื่อแต่ละสื่อควรมีเนื้อหา และรูปแบบการเขียน เช่น การพาดหัว โปรง ที่เหมือนกัน เพื่อแสดงให้เห็นว่าเราให้ความสำคัญกับสื่อทุกสื่ออย่างเท่าเทียมกัน</p> <p>D. ข้อ B และ C กล่าวถูกต้อง</p>	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
<p>20. ข้อใดกล่าวถึงลักษณะของข้อมูลในงานประชาสัมพันธ์ได้ถูกต้อง</p>	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้

รายการประเมิน	คะแนนประเมิน ของผู้เชี่ยวชาญคนที่			IOC $= \frac{\sum R}{N}$	ผลการ ประเมิน
	1	2	3		
A. ข้อมูลทั่วไป ทฤษฎี ตำรา รายงาน B. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหน่วยงาน รายงานการประชุมการจัดองค์การ C. ข้อมูลเฉพาะเรื่อง ข่าวของคู่แข่ง D. ถูกทุกข้อ					
21. ขั้นตอนแรกในกระบวนการผลิต Infographic คือขั้นตอนใด A. ศึกษาข้อมูลที่จะนำมาทำอินโฟกราฟิก B. กำหนดเรื่องที่จะนำเสนอ / เลือกหัวข้อ C. ร่างชิ้นงานและออกแบบ D. ตรวจสอบและเผยแพร่ผลงาน	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
22. ข้อใดให้ความหมายของคำว่าโครงการได้ถูกต้องที่สุด A. แผนงานที่จัดทำขึ้นอย่างมีระบบ B. แผนการใช้เงินงบประมาณ C. แผนการดำเนินงานตามขั้นตอน D. แผนการใช้ทรัพยากร	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
23. เหตุใดจึงต้องมีการทำโครงการ A. มีส่วนในการวางแผนการทำงานเพื่อประโยชน์ของหน่วยงาน B. ทำให้หน่วยงานมีงบประมาณเพิ่มมากขึ้น C. ทำให้บุคลากรมีโอกาสพัฒนาผู้อื่นได้ทุกคน D. ทำให้เป็นที่รู้จักของบุคคลนอกวงการ	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
24. การเขียนสถานที่ดำเนินการควรเขียนอย่างไร A. ห้องประชุมโรงแรมที่เคยจัดเมื่อปีก่อน B. ห้องประชุมสมาคมประเวศสงเคราะห์	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้



รายการประเมิน	คะแนนประเมิน ของผู้เชี่ยวชาญคนที่			IOC $= \frac{\sum R}{N}$	ผลการ ประเมิน
	1	2	3		
C. ห้องประชุม รสพ. D. จะกำหนดเมื่อเริ่มงาน					
25. โครงการมีความสำคัญอย่างไรบ้าง A. เป็นเครื่องมือเจาะการตลาดเชิงลึก B. ลดการซ้ำซ้อนในการเบิกงบประมาณ C. ทำนายอนาคตของหน่วยงานได้ D. ช่วยให้ผู้บริหารเห็นสภาพปัญหาในการทำงานที่ผ่านมา	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
26. “การประเมินผลโครงการ” มีประโยชน์ตามข้อใด A. เพื่อผู้บริหารของงบประมาณเพิ่ม B. เพื่อจะได้ใช้งบประมาณให้หมด C. เพื่อทราบความสำเร็จหรือล้มเหลว D. เพื่อจะดำเนินการอีกครั้งในปีหน้า	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
27. การระบุระยะเวลาในโครงการ ควรเขียนอย่างไร A. กำหนดตามคำสั่งผู้บริหารหน่วยงานนั้นๆ B. กำหนดตามระยะเวลาว่างของผู้รับผิดชอบ C. เขียนเป็นปีงบประมาณเพื่อความสะดวก D. ระบุเวลาตั้งแต่เริ่มต้นจนกระทั่งสิ้นสุดโครงการ	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
28. การเขียนชื่อโครงการที่ดีควรเขียนอย่างไร A. เขียนโดยผู้มีความรู้ด้านการใช้ภาษาไทยเป็นสำคัญ B. เขียนให้ครอบคลุมเนื้อหาทั้งหมดของโครงการ	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้

รายการประเมิน	คะแนนประเมิน ของผู้เชี่ยวชาญคนที่			IOC $= \frac{\sum R}{N}$	ผลการ ประเมิน
	1	2	3		
C. เขียนให้ผู้อ่านแล้วเข้าใจความหมายของคำ D. สอดคล้องกับงบประมาณที่ได้รับ					
29. โครงการมีความสำคัญต่อผู้บริหาร อย่างไร A. แยกแยะลูกน้องเก่งกับไม่เก่งได้ง่ายขึ้น <b>B. สามารถควบคุมการทำงานได้สะดวก</b> C. เป็นเครื่องมือการต่อรองของงบประมาณ เพิ่ม D. สามารถเลือกโครงการที่ตนเองสนใจ	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
30. การออกแบบโปสเตอร์ที่ดีและมี ประสิทธิภาพในการสื่อสารควรออกแบบให้มี คุณสมบัติตามข้อใด <b>A. สะดุดตาอ่านง่ายแต่แรกเห็น</b> B. มีความกลมกลืนไปกับสภาพแวดล้อม C. ใช้ข้อความยาว ให้ได้รายละเอียดมาก D. มีแต่ภาพ ใช้ตัวอักษรให้น้อยที่สุด	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
31. ความกลมกลืนจะช่วยให้ผลงานดูแล้วมี ความรู้สึกเป็นอย่างไร <b>A. เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน</b> B. เกิดความขัดแย้งกันในผลงาน C. เกิดการกระตุ้นและเร้าความรู้สึก D. สร้างความแตกต่างจากผลงานอื่น	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
32. ข้อใดคือข้อได้เปรียบของ Infographic A. ดึงดูดความสนใจ B. จดจำได้ง่าย C. ง่ายต่อการทำความเข้าใจ <b>D. ถูกทุกข้อ</b>	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้

รายการประเมิน	คะแนนประเมิน ของผู้เชี่ยวชาญคนที่			IOC $= \frac{\sum R}{N}$	ผลการ ประเมิน
	1	2	3		
33. ข้อใดคือเทคนิคการใช้ตัวอักษรในการ จัดทำ Infographic A. สีตัวอักษรต้องตัดกับสีพื้นหลัง B. ตัวอักษรไม่ซ้ำซาก จำเจ <b>C. เน้นอักษรทุกคำ</b> D. ใช้ตัวอักษรที่ง่ายต่อการอ่าน	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
34. ขั้นตอนแรกในกระบวนการผลิตอินโฟ กราฟิก คือขั้นตอนใด A. ศึกษาข้อมูลที่จะนำมาทำอินโฟกราฟิก <b>B. กำหนดเรื่องที่จะนำเสนอ / เลือกหัวข้อ</b> C. ร่างชิ้นงานและออกแบบ D. ตรวจสอบและเผยแพร่ผลงาน	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
35. รูปแบบการจัดวางแบบ Listed เหมาะ สำหรับข้อมูลลักษณะใด <b>A. การเล่าเรื่องที่มีหัวข้อหลักเพียงข้อเดียว แต่หลายหัวข้อย่อย</b> B. การเปรียบเทียบให้เห็นความแตกต่างของ สิ่งหนึ่งกับอีกสิ่ง C. การแสดงให้เห็นส่วนประกอบของสิ่งใดสิ่ง หนึ่ง D. การเล่าประวัติ หรือการเดินทางของบางสิ่ง	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
36. ข้อใดกล่าวถูกต้องสำหรับสิ่งที่ควร คำนึงถึงในการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ A. กลุ่มเป้าหมาย B. สถานที่ในการเผยแพร่ C. งบประมาณ <b>D. ถูกทุกข้อ</b>	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้

รายการประเมิน	คะแนนประเมิน ของผู้เชี่ยวชาญคนที่			IOC $= \frac{\sum R}{N}$	ผลการ ประเมิน
	1	2	3		
37. วิธีเลือกใช้สีแบบแบ่งสีตามสัดส่วน ประกอบด้วยอะไรบ้าง A. สีพื้นหลัง, สีตัวอักษร, สีหลัก B. สีหลัก, สีเด่น, สีรอง <b>C. สีพื้นหลัง, สีหลัก, สีเด่น</b> D. สีตัวอักษร, สีภาพประกอบ, สีพื้นหลัง	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
38. ถ้านักประชาสัมพันธ์คือผู้ส่งสาร ใครคือ กลุ่มเป้าหมายที่นักประชาสัมพันธ์ให้ ความสำคัญมากที่สุด A. คณะรัฐบาล B. สื่อมวลชน C. พรรคการเมือง <b>D. ผิดทุกข้อ</b>	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
39. โครงสร้างของการเขียนข่าว ประกอบไป ด้วยอะไรบ้าง A. ชื่อเรื่อง, เนื้อหา, ส่วนสรุป <b>B. ความนำ, เนื้อหา, ส่วนท้าย</b> C. ชื่อเรื่อง, เนื้อหา D. เนื้อหา, สรุป	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
40. กระบวนการดำเนินงานประชาสัมพันธ์ ประกอบไปด้วยอะไรบ้าง <b>A. R-A-C-E</b> B. R-R-C-E C. R-L-C-E D. R-T-C-E	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
41. การค้นหาคำตอบว่า “องค์การของเรามี ปัญหาอะไรบ้าง” หรือ “อะไรเป็นปัญหา	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้

รายการประเมิน	คะแนนประเมิน ของผู้เชี่ยวชาญคนที่			IOC $= \frac{\sum R}{N}$	ผลการ ประเมิน
	1	2	3		
สำหรับเรา” เป็นงานในขั้นตอนใดของการทำ ประชาสัมพันธ์ <b>A. การค้นหาข้อมูลข้อเท็จจริง</b> B. การติดตามและประเมินผล C. การตั้งสมมติฐานในการทำวิจัย D. การแปลผลงานวิจัย					
42. กลยุทธ์การสร้างสรรคกิจกรรม มีขั้นตอน สำคัญกี่ขั้นตอน <b>A. 3 ขั้นตอน</b> B. 4 ขั้นตอน C. 5 ขั้นตอน D. 6 ขั้นตอน	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
43. พีอาร์. บริษัทน้ำมันศาลเท็กซ์ จะต้อง ติดต่อโดยตรงกับสื่อมวลชนในข้อใดมากที่สุด A. บรรณาธิการข่าวโทรทัศน์ B. ผู้ผลิตรายการวิทยุกระจายเสียง <b>C. ผู้สื่อข่าวหนังสือพิมพ์</b> D. ผู้สร้างความคิดในงานโฆษณา	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
44. การวิเคราะห์ผู้อ่าน ควรวิเคราะห์ข้อมูล ด้านใดบ้าง A. วิเคราะห์ข้อมูลด้านประชากร B. การวิเคราะห์ข้อมูลด้านจิตวิทยา C. การวิเคราะห์วิถีชีวิต <b>D. ถูกทุกข้อ</b>	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
45. ข้อใดกล่าวถึงลักษณะการเขียนเพื่อการ ประชาสัมพันธ์ได้ถูกต้อง A. เขียนถึงตัวองค์กรโดยตรง	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้

รายการประเมิน	คะแนนประเมิน ของผู้เชี่ยวชาญคนที่			IOC $= \frac{\sum R}{N}$	ผลการ ประเมิน
	1	2	3		
B. เขียนถึงกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อการ ประชาสัมพันธ์ C. เขียนถึงเรื่องที่ไม่เกี่ยวกับหน่วยงานโดยตรง D. ถูกทุกข้อ					



ตารางที่ 25 ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาหลักการประชาสัมพันธ์

ข้อที่	ค่าความยากง่าย (P)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	สรุปผล
1	0.63	0.47	ใช้ได้
2	0.67	0.40	ใช้ได้
3	0.63	0.47	ใช้ได้
4	0.70	0.20	ใช้ได้
5	0.73	0.40	ใช้ได้
6	0.63	0.33	ใช้ได้
7	0.57	0.47	ใช้ได้
8	0.70	0.20	ใช้ได้
9	0.67	0.67	ใช้ได้
10	0.80	0.40	ใช้ได้
11	0.47	0.27	ใช้ได้
12	0.70	0.47	ใช้ได้
13	0.67	0.67	ใช้ได้
14	0.70	0.33	ใช้ได้
15	0.73	0.53	ใช้ได้
16	0.73	0.53	ใช้ได้
17	0.60	0.53	ใช้ได้
18	0.80	0.40	ใช้ได้
19	0.77	0.33	ใช้ได้
20	0.67	0.40	ใช้ได้
21	0.67	0.27	ใช้ได้
22	0.67	0.40	ใช้ได้
23	0.73	0.27	ใช้ได้
24	0.60	0.67	ใช้ได้
25	0.70	0.20	ใช้ได้
26	0.77	0.20	ใช้ได้
27	0.67	0.53	ใช้ได้

ข้อที่	ค่าความยากง่าย (P)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	สรุปผล
28	0.57	0.47	ใช้ได้
29	0.80	0.27	ใช้ได้
30	0.70	0.47	ใช้ได้
31	0.70	0.33	ใช้ได้
32	0.67	0.67	ใช้ได้
33	0.63	0.20	ใช้ได้
34	0.77	0.20	ใช้ได้
35	0.63	0.07	คัดออก
36	0.63	0.60	ใช้ได้
37	0.70	0.60	ใช้ได้
38	0.80	0.27	ใช้ได้
39	0.63	0.33	ใช้ได้
40	0.63	0.20	ใช้ได้
41	0.83	0.33	คัดออก
42	0.50	0.47	ใช้ได้
43	0.73	0.00	คัดออก
44	0.67	0.67	ใช้ได้
45	0.43	0.20	ใช้ได้

ข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์ ต้องมีค่าความยากง่าย (P) อยู่ระหว่าง 0.20-0.80 และค่าอำนาจจำแนก (R) ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป ซึ่งได้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 42 ข้อ

ผู้วิจัยคัดเลือกแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ทั้งหมด 30 ข้อ ได้แก่ ข้อที่ 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 11, 16, 19, 20, 21, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 36, 37, 38, 39, 40, 42, 44, 45

ผลการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตร KR-20 ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ จำนวน 30 ข้อ ได้ค่าความเชื่อมั่น 0.87



ตารางที่ 26 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสังเกตพฤติกรรมการมีปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่มในการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์

รายการประเมิน	คะแนนประเมิน ของผู้เชี่ยวชาญคนที่			$IOC = \frac{\sum R}{N}$	ผลการประเมิน
	1	2	3		
1. ความสนใจและการซักถาม	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
2. การอภิปรายเรื่องที่กำหนด	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
3. การปฏิสัมพันธ์กัน	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
4. การติดต่อสื่อสาร	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
5. พฤติกรรมการทำงาน	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้



ตารางที่ 27 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงงาน ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์

รายการประเมิน	คะแนนประเมินของผู้เชี่ยวชาญคนที่			IOC = $\frac{\sum R}{N}$	ผลการประเมิน
	1	2	3		
1. เนื้อหาครบถ้วน สมบูรณ์	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
2. การนำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจ	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
3. มีการอธิบายเนื้อหาชัดเจน เข้าใจง่าย	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
4. หลังจากเรียนด้วยอีเลิร์นนิ่งแบบโครงงานและ ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหามากขึ้น	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
5. การจัดการเรียนการสอนมีความน่าสนใจ	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
6. กิจกรรมการเรียนการสอนช่วยให้ผู้เรียนได้ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับบุคคลอื่น	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
7. กิจกรรมการเรียนรู้อีเลิร์นนิ่งแบบโครงงาน ช่วยให้ผู้เรียน สามารถเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองได้	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
8. ผู้เรียนสามารถหาความรู้เพิ่มเติมได้ตลอดเวลา	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
9. ผู้เรียนสามารถซักถามข้อสงสัยได้ตลอดเวลา	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
10. กิจกรรมการเรียนการสอน ทำให้ผู้เรียนเข้าใจ บทเรียนได้ดียิ่งขึ้น	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
11. กิจกรรมการเรียนการสอนทำให้ผู้เรียนมีความ รับผิดชอบต่อการเรียนมากขึ้น	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
12. ระยะเวลาในการจัดการเรียนการสอนมีความ เหมาะสม	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
13. เครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ที่นำมาใช้มี ความเหมาะสม	+1	+1	+1	0.67	นำไปใช้ได้
14. การนำเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ ทำให้ เกิดความสะดวกในการเรียนการสอน	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
15. เครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ง่ายต่อการใช้	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้

รายการประเมิน	คะแนนประเมิน ของผู้เชี่ยวชาญ คนที่			$IOC = \frac{\sum R}{N}$	ผลการ ประเมิน
	1	2	3		
งาน					
16. ผู้เรียนสามารถใช้เครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ ได้ทุกที่ ทุกเวลา	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
17. เครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ ทำให้การเรียนการสอนมีความน่าสนใจ	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
18. สามารถใช้เครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ ในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้อย่างสะดวก	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้





ภาคผนวก ง  
คำให้สัมภาษณ์ของผู้เชี่ยวชาญเพื่อการวิจัย

**บทสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย ด้านการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ  
ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์**  
**เรื่องผลการใช้อีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ที่มีต่อความสามารถ  
ในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี**

**รองศาสตราจารย์ ดร.ศยามล อินสะอาด**

**รองหัวหน้าภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง**

1. ท่านคิดว่าสภาพปัจจุบันของการเรียนการสอนด้วยอีเลิร์นนิ่ง และการนำเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์มาใช้ในการศึกษาเป็นอย่างไร

การนำเครื่องมือสื่อสารออนไลน์มาใช้ ทำให้เกิดการติดต่อที่สะดวกและรวดเร็ว เมื่อนำมาใช้คือกับการเรียนออนไลน์ ทำให้ช่วยส่งเสริมกันดียิ่งขึ้น

2. ท่านคิดว่าสภาพปัจจุบันของการเรียนการสอนอีเลิร์นนิ่งในลักษณะโครงการเป็นอย่างไร

การสอนแบบโครงการ เป็นการสอนที่ได้รับความนิยมในการเรียนการสอนศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ที่ถูกนำมาใช้เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ด้วยตนเอง สร้างองค์ความรู้ใหม่ สร้างชิ้นงานได้ และช่วยพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงได้ดี

3. ท่านคิดว่าการจัดการเรียนการสอนด้วยอีเลิร์นนิ่ง ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ตามขั้นตอนการเรียนการสอนแบบโครงการ ที่จะช่วยเสริมองค์ความรู้ด้านการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ ควรมีลักษณะอย่างไร

การจัดการเรียนการสอนแบบโครงการ เป็นกระบวนการแสวงหาความรู้หรือการค้นคว้าหาคำตอบในสิ่งที่คุณเรียนอยากรู้หรือสงสัยด้วยวิธีการต่างๆ เป็นวิธีการเรียนรู้ที่คุณเรียนได้เลือกศึกษาตามความสนใจของตนเองหรือของกลุ่มเป็นการตัดสินใจร่วมกัน จนได้ชิ้นงานที่สามารถนำผลการศึกษาไปใช้ได้ในชีวิตจริง

การเรียนรู้แบบโครงการ เป็นการเรียนรู้ที่ใช้เทคนิคหลากหลายรูปแบบนำมาผสมผสานกันได้แก่ กระบวนการกลุ่ม การฝึกคิด การแก้ปัญหา การเน้นกระบวนการ การสอนแบบปริศนาความคิด และการสอนแบบร่วมกันคิด เพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้เรื่องใดเรื่องหนึ่งจากความสนใจ อยากรู้ อยากรเรียนของผู้เรียนเอง โดยใช้กระบวนการและวิธีการทางวิทยาศาสตร์ ผู้เรียนจะเป็นผู้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ เพื่อค้นหาคำตอบด้วยตนเอง เป็นการเรียนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรงกับแหล่งความรู้ และสามารถสรุปความรู้ได้ด้วยตนเอง

ควรจัดการเรียนการสอน โดยให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างทางเลือกในการออกแบบโครงการเอง เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้รู้จักการค้นคว้าและสร้างสรรค์ความรู้เชิงนวัตกรรม และจัดการเรียนรู้ตามขั้นของการสอนแบบโครงการ ได้แก่ 1.การเตรียมความพร้อม 2. การคิดและเลือกหัวข้อ 3. การเขียนเค้าโครง

4. การปฏิบัติโครงการงาน 5. การนำเสนอโครงการงาน 6. การประเมินผลโครงการงาน ซึ่งในการประเมินโครงการงานควรมีการประเมินผลการเรียนรู้โดยหลากหลาย เช่น การประเมินตนเอง ประเมินซึ่งกันและกัน ประเมินจากบุคคลภายนอก การประเมินจะไม่วัดเฉพาะความรู้หรือผลงานสุดท้ายเพียงอย่างเดียว แต่จะวัดกระบวนการที่ได้มาซึ่งผลงานด้วย การประเมินโดยครูหลายคนจะเป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์และทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูด้วยกันอีกด้วย

ควรสร้างอีเลิร์นนิ่งให้มีหน้าจอตตามขั้นตอนการสอนแบบโครงการงาน เพื่อจัดระบบให้ผู้เรียนได้เรียนตามกิจกรรมในแต่ละขั้นตอน และทราบว่าตนเองกำลังอยู่ในขั้นตอนการสอนใด หรือผู้สอนที่ไม่เคยสอนด้วยโครงการงานสามารถจัดการเรียนการสอนตามขั้นการสอน ไม่ว่าจะสอนกี่ครั้งๆ ก็จะได้ผลการเรียนที่มีประสิทธิภาพ ผู้เรียนสามารถเกิดทักษะการคิดขั้นสูงได้

4. เครื่องมือสื่อสารที่สำคัญ ที่จะทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนแบบโครงการงานประชาสัมพันธ์ในระบบอีเลิร์นนิ่ง ควรประกอบด้วยอะไรบ้างและควรนำมาใช้ในลักษณะใด

นำอีเลิร์นนิ่งมาจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการกลุ่ม มีส่วนร่วมในการฝึกคิด แก้ปัญหา และเน้นกระบวนการทำงานเป็นทีม เพื่อกระตุ้นให้เกิดการระดมสมอง จะทำให้เกิดทักษะ การคิดเชิงวิพากษ์ ทักษะการสื่อสาร และทักษะการสร้างความร่วมมือ

5. ท่านคิดว่าการประเมินผลความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ จากการเรียนรู้ด้วยโครงการงาน ควรมีลักษณะอย่างไร

สร้างเกณฑ์ประเมินผลความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อแบบ Rubric score

6. ข้อเสนอแนะอื่นๆ

-

**อาจารย์ ดร.ไพฑูรย์ กาญจน์ญลักษณ์**

**อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและ**

**เทคโนโลยี มหาวิทยาลัยพระจอมเกล้าธนบุรี**

1. ท่านคิดว่าสภาพปัจจุบันของการเรียนการสอนด้วยอีเลิร์นนิ่ง และการนำเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์มาใช้ในการศึกษาเป็นอย่างไร

ปัจจุบันในช่วงยุคโควิดการจัดการเรียนการสอนมีข้อจำกัดในเรื่องของสถานที่และระยะห่างทางสังคมดังนั้นการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์จึงมีบทบาทสำคัญที่จะนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อลดปัญหาเรื่องของการแพร่กระจาย ปัจจุบันมีการนำมาใช้ทั้งในระดับประถมศึกษาและระดับอุดมศึกษากันอย่างแพร่หลาย ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์นั้น รวมถึงเรื่องของการเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ถือว่าเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้ผู้เรียนนั้นสามารถที่จะเรียนรู้จากที่บ้าน อีกทั้งการนำเครื่องมือสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์มาใช้ในการสื่อสาร

กับผู้เรียนจะทำให้ผู้เรียนนั้นสามารถที่จะเข้าถึงบทเรียนออนไลน์ได้อย่างสะดวกมากขึ้น และสามารถที่จะติดต่อสื่อสารระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้เรียนได้ ดังนั้นการนำสื่อสังคมออนไลน์มาใช้ในการแจ้งข้อมูลข่าวสารในเรื่องของการจัดการเรียนการสอนและกิจกรรมต่างๆ ได้อย่างรวดเร็ว

2. ท่านคิดว่าสภาพปัจจุบันของการเรียนการสอนอีเลิร์นนิ่งในลักษณะโครงการเป็นอย่างไร

การจัดการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบอีเลิร์นนิ่งนั้นในปัจจุบันมีการนำเนื้อหาต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเนื้อหาในรูปแบบที่เป็นวิดีโอของผู้สอนหรือ PowerPoint ถูกนำมาใช้ในการให้ความรู้เพียงด้านเดียว และไม่ได้ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ดังนั้นกระบวนการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบโครงการหรือที่เราเรียกว่า project based learning จะเป็นกิจกรรมที่จะทำให้ผู้เรียนนั้นสามารถยอมรับความคิดเห็นและความแตกต่างของแต่ละบุคคลได้ ผู้เรียนสามารถที่จะทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ในอนาคต ดังนั้นกระบวนการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบ project based learning จะเป็นกิจกรรมหนึ่งที่จะทำให้ผู้เรียนนั้นสามารถที่จะปรับตัวในการทำงานได้ในอนาคต

3. ท่านคิดว่าการจัดการเรียนการสอนด้วยอีเลิร์นนิ่ง ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ตามขั้นตอนการเรียนการสอนแบบโครงการ ที่จะช่วยเสริมองค์ความรู้ด้านการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ ควรมีลักษณะอย่างไร

ควรมีการส่งเสริมให้ผู้เรียนนั้นได้สามารถทำงานร่วมกันและมีองค์ประกอบที่สำคัญ คือจะต้องมีเกณฑ์การประเมินที่ชัดเจนต้องมีบทบาทของผู้สอน บทบาทของผู้เรียน กระบวนการเรียนในแต่ละสัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ในการสื่อสารระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้เรียน รวมถึงห้องเรียนที่เป็นห้องเรียนออนไลน์และสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้ในการให้ผู้เรียนได้เข้าถึงบทเรียนได้ง่าย

4. เครื่องมือสื่อสารที่สำคัญ ที่จะทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนแบบโครงการประชาสัมพันธ์ในระบบอีเลิร์นนิ่ง ควรประกอบด้วยอะไรบ้างและควรนำมาใช้ในลักษณะใด

บทเรียนอีเลิร์นนิ่ง, กิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการ, เครื่องมือที่ใช้ในการสื่อสารกันภายในกลุ่มเพื่อใช้ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้การแบ่งกลุ่มย่อย, สื่อสังคมออนไลน์, แบบประเมินผลการเรียนรู้, แบบประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์

5. ท่านคิดว่าการประเมินผลความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ จากการเรียนรู้ด้วยโครงการ ควรมีลักษณะอย่างไร

ควรเป็นการประเมินตามสภาพจริง Authentic assessment มีเกณฑ์การประเมินที่ชัดเจนแบบ rating scale เช่น ผู้เรียนสามารถทำงานได้มากกว่าหนึ่งชิ้น 1 คะแนน ผู้เรียนสามารถทำงานได้มากกว่าสองชิ้น ได้ 2 คะแนน ดังนั้นเกณฑ์การประเมินที่ชัดเจนจะทำให้ผู้ประเมินสามารถประเมินได้ง่ายขึ้น

6. ข้อเสนอแนะอื่นๆ

ชื่องานวิจัย ตัวแปรตาม ควรมีความชัดเจนในเรื่องของการส่งเสริมความรู้หรือการส่งเสริม

ความสามารถดั่งนั้นตัวแปรตามควรมีความชัดเจนจะทำให้รูปแบบการประเมินมีความชัดเจนตามไปด้วย

**อาจารย์ ดร.ธีรเดช ทิวถนอม**

**อาจารย์ประจำสาขาวิชาการตลาด มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม**

1. ท่านคิดว่าสภาพปัจจุบันของการเรียนการสอนด้วยอีเลิร์นนิ่ง และการนำเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์มาใช้ในการศึกษาเป็นอย่างไร

เหมาะสมกับยุคปัจจุบัน

2. ท่านคิดว่าสภาพปัจจุบันของการเรียนการสอนอีเลิร์นนิ่งในลักษณะโครงการเป็นอย่างไร  
เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมและพฤติกรรมของผู้เรียนในปัจจุบัน

3. ท่านคิดว่าการจัดการเรียนการสอนด้วยอีเลิร์นนิ่ง ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ตามขั้นตอนการเรียนการสอนแบบโครงการ ที่จะช่วยเสริมองค์ความรู้ด้านการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ ควรมีลักษณะอย่างไร

ควรมีการโต้ตอบระหว่างผู้เรียน และผู้สอนได้สะดวก ที่สำคัญควรมีการใช้อินโฟกราฟิกเข้ามาช่วย

4. เครื่องมือสื่อสารที่สำคัญ ที่จะทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนแบบโครงการประชาสัมพันธ์ในระบบอีเลิร์นนิ่ง ควรประกอบด้วยอะไรบ้างและควรนำมาใช้ในลักษณะใด

ภาพ เสียง ข้อความ นำมาประยุกต์ใช้ร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ และผู้เรียนเข้าใจง่าย

5. ท่านคิดว่าการประเมินผลความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ จากการเรียนรู้ด้วยโครงการ ควรมีลักษณะอย่างไร

วัดจากชิ้นงานของผู้เรียนเป็นสำคัญ จากนั้นค่อยวัดความรู้ (ข้อสอบ) เป็นส่วนประกอบ

6. ข้อเสนอแนะอื่นๆ

การเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการเป็นรูปแบบที่น่าสนใจและนำมาใช้เพื่อประยุกต์ให้เข้ากับพฤติกรรมผู้เรียนที่เปลี่ยนแปลงไป อีกทั้งยังเหมาะสมกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน (โควิด 19)



**บทสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย ด้านเนื้อหาประชาสัมพันธ์**  
**เรื่องผลการใช้อีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ที่มีต่อความสามารถ**  
**ในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี**

**ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อาจนรงค์ มโนสุทธิฤทธิ์**

**อาจารย์ประจำภาควิชาวิศวกรรมและเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา**

1. ท่านคิดว่าสภาพปัจจุบันของการเรียนการสอนวิชาประชาสัมพันธ์เป็นอย่างไร  
 เป็นไปในแนวการยกกรณีศึกษา มาใช้ในการเรียนการสอน เพื่อการใช้ในสถานการณ์จริง
2. การจัดการเรียนการสอนด้วยอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ ที่จะช่วยเสริมองค์ความรู้ด้านการประชาสัมพันธ์ควรมีลักษณะอย่างไร  
 น่าจะเป็นการลงในการปฏิบัติงานจริง และสามารถสื่อสารโต้ตอบกันได้อย่างรวดเร็ว เข้าถึงข้อมูลได้ดีขึ้น
3. เครื่องมือสื่อสารที่สำคัญ ในการพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์  
 สำหรับการเรียนอีเลิร์นนิ่งควรนำมาใช้ในขั้นตอนใด  
 กรณีศึกษา การทำความเข้าใจในการสถานการณ์ เพื่อที่จะนำมาคิดวิเคราะห์ ออกแบบสื่อ
4. เครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ สำหรับการจัดการเรียนการสอนด้วยอีเลิร์นนิ่งแบบ  
 โครงการ ในรายวิชาหลักการประชาสัมพันธ์ ควรมีลักษณะอย่างไร  
 สะดวด รวดเร็ว ใช้งานง่าย และไม่ซับซ้อน สื่อสารได้ทันที
5. กิจกรรมที่ช่วยพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ ควรมี  
 ลักษณะเป็นอย่างไร และนำมาใช้ในการเรียนอีเลิร์นนิ่งอย่างไร  
 การยกกรณีศึกษา นำสถานการณ์มาประกอบการคิดวิเคราะห์ วางแผนและทำชิ้นงาน
6. ท่านคิดว่าการเรียนแบบโครงการประชาสัมพันธ์ ที่จะช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการ  
 จัดการเรียนการสอนแบบอีเลิร์นนิ่ง ควรดำเนินการในรูปแบบใด และควรจัดการเรียนรู้ในลักษณะใด  
 ครูและผู้เรียนร่วมกันคิด ร่วมกันทำ ร่วมกันแชร์ทั้งเนื้อหา แนวคิด และการทำงาน จาก  
 สถานการณ์ที่ร่วมกันกำหนด
7. ท่านคิดว่าการประเมินผลความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ จาก  
 การเรียนด้วยโครงการ ควรมีลักษณะอย่างไร  
 ประเมินจากร่องรอย และ เป็นขั้นตอน เช่น ก่อน ระหว่าง หลัง
8. ข้อเสนอแนะอื่นๆ

ข้อมูลต่างๆ ควรทำการวิเคราะห์หลักสูตร บริบท และ องค์ประกอบทุกมิติ เพื่อนำมา  
ประกอบการทำการวิจัย

### คุณนายสมพล ศรีจันทรา

#### หัวหน้างานสื่อสารองค์กร มหาวิทยาลัยมหิดล

1. ท่านคิดว่าสภาพปัจจุบันของการเรียนการสอนวิชาประชาสัมพันธ์เป็นอย่างไร  
เป็นการสอนตามทฤษฎีเป็นส่วนมาก ควรมีการนำการทำประชาสัมพันธ์จริงๆมาเป็นปรับเป็น  
แนวทางในการเรียนการสอน เพื่อประโยชน์สูงสุดของนักศึกษา
2. การจัดการเรียนการสอนด้วยอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคม  
ออนไลน์ ที่จะช่วยเสริมองค์ความรู้ด้านการประชาสัมพันธ์ควรมีลักษณะอย่างไร
  - 1) เข้าถึงเนื้อหาได้ง่าย ตรงประเด็น
  - 2) ข้อมูลต้องมีการอัปเดต ตลอดเวลา
  - 3) เน้นข้อมูลที่เป็นประโยชน์มากกว่าเทคนิค
  - 4) ใช้ social media ที่สามารถเข้าถึงง่าย
  - 5) ควรออกแบบบทเรียนที่คำนึงถึงนักศึกษากลุ่มพิเศษด้วย
3. เครื่องมือสื่อสารที่สำคัญ ในการพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์  
สำหรับการเรียนอีเลิร์นนิ่งควรนำมาใช้ในขั้นตอนใด  
ขั้นตอนการการเรียนการสอนและการประชาสัมพันธ์บทเรียน
  4. เครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ สำหรับการจัดการเรียนการสอนด้วยอีเลิร์นนิ่งแบบ  
โครงการ ในรายวิชาหลักการประชาสัมพันธ์ ควรมีลักษณะอย่างไร
    - 1) สามารถเข้าถึงได้ง่าย เข้าได้กับทุกกลุ่มนักศึกษาและไม่ซับซ้อน
    - 2) สามารถดาวน์โหลดได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย
    - 3) มีความทันสมัยและสามารถอัปเดตได้
  5. กิจกรรมที่ช่วยพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ ควรมี  
ลักษณะเป็นอย่างไร และนำมาใช้ในการเรียนอีเลิร์นนิ่งอย่างไร  
กิจกรรมสร้างองค์ความรู้ ด้วยการอบรม เพิ่มทักษะ ทั้งทางด้านเทคนิคการผลิตและทางด้าน  
การใช้อุปกรณ์ต่างๆที่เกี่ยวข้อง มาช่วยให้สื่อมีความน่าสนใจมากขึ้น ซึ่งสามารถนำมาดัดแปลงเป็น  
บทเรียนในการเรียน การสอนเพื่อการสำหรับสอนนักศึกษาได้ด้วย
  6. ท่านคิดว่าการเรียนแบบโครงการประชาสัมพันธ์ ที่จะช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการ  
จัดการเรียนการสอนแบบอีเลิร์นนิ่ง ควรดำเนินการในรูปแบบใด และควรจัดการเรียนรู้ในลักษณะใด

เป็นแบบ Two way communication และสามารถเรียนซ้ำได้ และต้องมีการประเมินผล ผู้เรียนจากบทเรียนทุกครั้งที่เราเรียนจบบทเรียน

7. ท่านคิดว่าการประเมินผลความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ จาก การเรียนด้วยโครงการ ควรมึลักษณะอย่างไร

ประเมิน 3 มิติ ด้านคุณภาพ ด้านเวลาและด้านความพึงพอใจ

8. ข้อเสนอแนะอื่นๆ

สื่อประชาสัมพันธ์ควรเน้น infographic มากกว่าการนำเสนอด้วยเนื้อหา เพราะนักศึกษา ไม่ชอบอะไรที่เนื้อหาหมากมากเกินไป จะทำให้ไม่น่าสนใจ

### คุณปนิดา พยุหฤศ

#### หัวหน้างานสื่อสารองค์กร คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

1. ท่านคิดว่าสภาพปัจจุบันของการเรียนการสอนวิชาประชาสัมพันธ์เป็นอย่างไร

การประชาสัมพันธ์ในปัจจุบันในมุมมองที่เห็น เมื่อก่อนจะเป็นอาจารย์ที่ให้ความรู้ แต่อาจารย์มัก ไม่มีประสบการณ์จริงในการทำงานในด้านการประชาสัมพันธ์ แต่จะมีความรู้จากการศึกษา หรือดูงาน ตามที่ต่างๆ แต่ปัจจุบันมักจะใช้วิทยากรที่ทำงานจริง หรือคนที่ประสบความสำเร็จในด้านการ ประชาสัมพันธ์มาให้ความรู้

2. การจัดการเรียนการสอนด้วยอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคม ออนไลน์ ที่จะช่วยเสริมองค์ความรู้ด้านการประชาสัมพันธ์ควรมึลักษณะอย่างไร

การเรียนประชาสัมพันธ์เป็นเรื่องสำคัญ และคิดว่าการนำการเรียนแบบออนไลน์มาใช้ เหมาะสมมาก เพราะสามารถสื่อสารได้ดีกว่าในห้องเรียน มีตัวอย่างให้ศึกษาเพิ่มเติมมากกว่าใน ห้องเรียน และมีความเรียลไทม์ในการเข้าถึง

3. เครื่องมือสื่อสารที่สำคัญในการพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์ สำหรับการเรียนอีเลิร์นนิ่งควรนำมาใช้ในขั้นตอนใด

เครื่องมือสื่อสารออนไลน์เป็นแค่เครื่องมือ ที่มีส่วนในการติดต่อสื่อสาร สะดวกยิ่งขึ้น แต่ถ้า นำมาใช้ อาจจะเป็นในส่วนการนำเสนอผลงานของผู้เรียน แต่อาจไม่ได้ช่วยในการพัฒนา แต่อาจจะเป็นช่องทางในการเรียนรู้เพิ่มเติม เช่น อาจดูข่าวปัจจุบัน รูปแบบประชาสัมพันธ์ในปัจจุบัน

4. เครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์ สำหรับการจัดการเรียนการสอนด้วยอีเลิร์นนิ่งแบบ โครงการ ในรายวิชาหลักการประชาสัมพันธ์ ควรมึลักษณะอย่างไร

อาจจะเป็น Facebook หรือ Line เพราะเข้าถึงง่าย มีเครื่องมือให้เลือกใช้เยอะ

5. กิจกรรมที่ช่วยพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ ควรมึ ลักษณะเป็นอย่างไร และนำมาใช้ในการเรียนอีเลิร์นนิ่งอย่างไร

ต้องเป็นการลงมือทำจริง ไม่ใช่แค่เรียนทฤษฎีเท่านั้น แต่อาจจะมีกรให้กรณีตัวอย่างให้ดูเพื่อเพิ่มมุมมอง หรือไอเดียใหม่ๆ จากผู้มีประสบการณ์

6. ท่านคิดว่าการเรียนแบบโครงการประชาสัมพันธ์ ที่จะช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอนแบบอีเลิร์นนิ่ง ควรดำเนินการในรูปแบบใด และควรจัดการเรียนรู้ในลักษณะใด

อาจให้ผู้เรียนทำแผนการประชาสัมพันธ์ ก่อนลงมือทำจริง โดยที่ผู้สอนมีตัวอย่างให้ผู้เรียนดูเป็นแนวทางก่อนลงมือทำจริง หรืออาจจะให้ทำแผนการตลาดเพราะแผนประชาสัมพันธ์เป็นส่วนหนึ่งของแผนการตลาด จะทำให้ผู้เรียนมีมุมมองที่กว้างยิ่งขึ้น

7. ท่านคิดว่าการประเมินผลความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ จากการเรียนรู้ด้วยโครงการ ควรมีลักษณะอย่างไร

ถ้าผู้สอนประเมินคนเดียว ควรมีเกณฑ์ในการให้คะแนน หรือมีการช่วยกันดูผลงานและให้แสดงความคิดเห็น

8. ข้อเสนอแนะอื่นๆ

-





ภาคผนวก จ  
คะแนนแบบทดสอบ

ตารางที่ 28 ผลการประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ วิชาหลักการ  
ประชาสัมพันธ์

รายการประเมิน	กลุ่มที่									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.1 สามารถวิเคราะห์ปัญหา ตรงตาม วัตถุประสงค์	3	4	3	5	4	3	4	4	4	4
1.2 ชื่อโครงการ	5	5	4	5	4	3	4	4	3	4
1.3 เขียนหลักการและเหตุผล สอดคล้องกับโครงการ	4	3	4	3	2	3	3	4	4	4
1.4 จุดประสงค์มีความชัดเจน	4	3	4	5	5	5	5	5	5	5
1.5 มีการกำหนดแผนปฏิบัติงานเป็น ขั้นตอน	2	2	3	2	2	3	4	3	2	2
1.6 มีการติดตามและประเมินผล โครงการ	2	3	5	2	3	3	4	2	2	2
1.7 เขียนโครงสร้างของโครงการได้ ครบถ้วน	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4
2.1 สื่อประชาสัมพันธ์มีความน่าสนใจ	4	4	3	4	4	5	4	4	3	3
2.2 รูปแบบตัวอักษรมีความเหมาะสม	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4
2.3 ขนาดตัวอักษรมีความเหมาะสม	5	3	5	4	4	5	5	4	2	4
2.4 ใช้สีในการออกแบบมีความ เหมาะสม	5	4	4	5	5	4	5	3	3	3
2.5 ภาพประกอบสามารถสื่อ ความหมายได้ดี	4	3	2	3	4	4	4	4	3	3
2.6 มีการจัดองค์ประกอบอย่าง เหมาะสม	3	5	2	4	5	4	5	4	5	4
3.1 เนื้อหาการประชาสัมพันธ์สื่อสาร เข้าใจง่าย	5	3	2	4	3	4	3	2	3	3
3.2 เนื้อหาประชาสัมพันธ์ครบถ้วน สมบูรณ์	4	3	4	4	4	4	3	2	5	4
3.3 ใช้คำถูกต้อง เหมาะสม	3	5	3	4	4	5	4	4	5	3

รายการประเมิน	กลุ่มที่									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
4.1 ความร่วมมือภายในกลุ่ม	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4.2 การนำเสนอมีความน่าสนใจ	3	4	5	4	5	4	3	4	4	5
4.3 ความสมบูรณ์ของการนำเสนอ	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5
5.1 ความตรงต่อเวลาในการส่งงาน	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5



ตารางที่ 29 ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน วิชาหลักการประชาสัมพันธ์

คนที่	คะแนนก่อนเรียน (30)	คะแนนหลังเรียน (30)	คนที่	คะแนนก่อนเรียน (30)	คะแนนหลังเรียน (30)
1	12	30	30	5	28
2	19	23	31	10	20
3	12	28	32	10	30
4	20	27	33	7	23
5	6	25	34	8	23
6	20	24	35	15	23
7	10	27	36	11	15
8	10	24	37	18	24
9	13	21	38	7	23
10	15	30	39	8	20
11	15	22	40	25	29
12	8	17	41	20	28
13	23	20	42	6	25
14	7	25	43	22	27
15	12	23	44	17	26
16	25	19	45	23	25
17	20	21	46	9	30
18	16	24	47	18	27
19	18	22	48	15	27
20	22	30	49	20	20
21	21	21	50	19	30
22	15	10	51	16	23
23	5	19	52	20	29
24	22	22	53	19	30
25	9	23	54	23	27
26	12	30	55	24	28
27	8	25	56	21	29



คนที่	คะแนนก่อนเรียน (30)	คะแนนหลังเรียน (30)
28	18	25
29	6	26

คนที่	คะแนนก่อนเรียน (30)	คะแนนหลังเรียน (30)
57	11	28
58	25	29

ตารางที่ 30 ผลการสังเกตพฤติกรรม วิชาหลักการประชาสัมพันธ์

รายการประเมิน	กลุ่มที่									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1. ความสนใจและการซักถาม	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3
2. การอธิบายเรื่องที่กำหนด	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3. การปฏิสัมพันธ์กัน	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4. การติดต่อสื่อสาร	3	2	3	2	2	3	4	3	3	4
5. พฤติกรรมการทำงาน	4	2	3	1	1	3	4	3	4	3






## ตัวอย่าง Google Classroom



ภาพที่ 10 แบนเนอร์ Google Classroom




ภาพที่ 11 ตัวอย่าง Google Classroom

 **Bunrada Yurachart**  
25 ก.ย. 2020


สัปดาห์นี้ (26 กันยายน 2563) เราจะมาศึกษาบทเรียนเรื่อง "การดำเนินการประชาสัมพันธ์" และเรื่อง "การเขียนโครงการ" โดยให้นักศึกษา ได้ศึกษาจากบทเรียนที่ผู้สอนเตรียมไว้ รวมถึงค้นคว้าความรู้เพิ่มเติมด้วยตนเอง โดยให้นักศึกษา คลิก Link เพื่อเข้าสู่บทเรียนออนไลน์

โดยที่สัปดาห์นี้ จะให้นักศึกษาร่วมกันอภิปรายปัญหาในหัวข้อ "สร้างโลกให้น่าอยู่" ผ่านช่องทาง Facebook และอย่าลืมเช็คชื่อทุกครั้งที่เราเรียนด้วยนะคะ



ส่วนคำสั่งงานในสัปดาห์นี้ ดูคำชี้แจงในหน้า "งานของชั้นเรียนได้เลยคะ"



**PRINCIPLE PUBLIC RELAT...**  
<https://sites.google.com/silp...>






**468 208 หลักการประชาสัมพันธ์...**  
<https://www.facebook.com/g...>







ภาพที่ 12 ตัวอย่าง Google Classroom

สตรีม
งานของชั้นเรียน
ผู้คน
คะแนน

+
สร้าง

 Meet
 Google ปฏิทิน
 โฟลเดอร์/ไดรฟ์ของชั้นเรียน

## งานสำหรับวิชา 468208 ⋮

	ส่งโครงการและโปสเตอร์แรงค์	ครบกำหนด 6 พ.ย. 2020 23:59	⋮
	โครงร่างการเขียนโครงการ	ครบกำหนด 8 ต.ค. 2020 23:59	
	ร่วมอภิปรายผ่าน Facebook ภายใต้หัวข้อ "สร้างโล...	ครบกำหนด 29 ต.ค. 2020 23:59	
	ส่งชิ้นงานการออกแบบสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์	ครบกำหนด 23 ก.ย. 2020 23:59	
	งานชิ้นที่ 3 ให้นักศึกษาเขียนข่าวประชาสัมพันธ์ นำ...	แก้ไขเมื่อ 18 ก.ย. 2020	
	งานที่ชิ้นที่ 2 ให้นักศึกษาหาข้อมูลสินค้า หรือ บริการ...	โพสต์เมื่อ 7 ส.ค. 2020	

ภาพที่ 13 ตัวอย่างการส่งงานบน Google Classroom

## ตัวอย่าง Google Sites



ภาพที่ 14 ตัวอย่างแบบเนอร์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์ (Google sites)



ภาพที่ 15 ตัวอย่างประกาศ (Google sites)

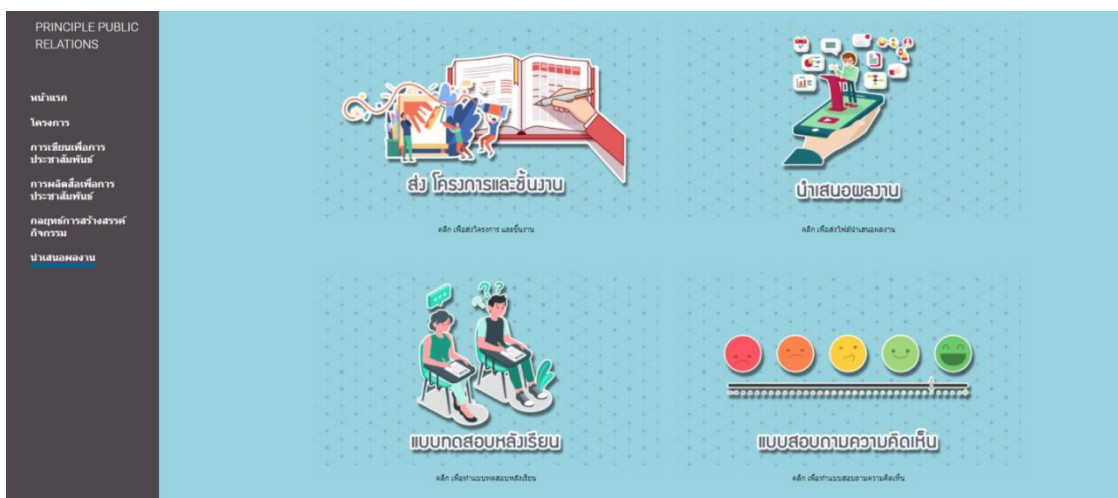


ภาพที่ 16 ตัวอย่างเมนูลิงค์เข้าสู่ช่องทางต่างๆ (Google sites)



ภาพที่ 17 ตัวอย่างบทเรียน (Google sites)





ภาพที่ 18 ตัวอย่างลิงค์เข้าสู่แบบทดสอบ การส่งงาน (Google sites)

ตัวอย่างสื่อการเรียน โดยใช้โปรแกรม Canva



ภาพที่ 19 ตัวอย่างสื่อการเรียนจากโปรแกรม Canva (Google sites)




ภาพที่ 20 ตัวอย่างลิงค์เข้าสู่แบบทดสอบ การส่งงาน (Google sites)



ภาพที่ 21 ตัวอย่างลิงค์เข้าสู่แบบทดสอบ การส่งงาน (Google sites)



## ตัวอย่างสื่อเพื่อการเรียน โดยใช้ YouTube



**การเขียนเพื่อการประชาสัมพันธ์**

การดู 249 ครั้ง • แสดงครั้งแรกแล้วเมื่อวันที่ 13 ก.ย. 2020

5 0 แชร์ บันทึก ...

**Bunrada Yurachart**  
ผู้ติดตาม 4 คน

วิดีโอเพื่อการศึกษ สำหรับนักศึกษาชั้นปริญญาตรี  
วิทยาลัยการประชาสัมพันธ์ (468 208) สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา  
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร  
แสดงเพิ่มเติม

ANALYTICS แก้ไขวิดีโอ

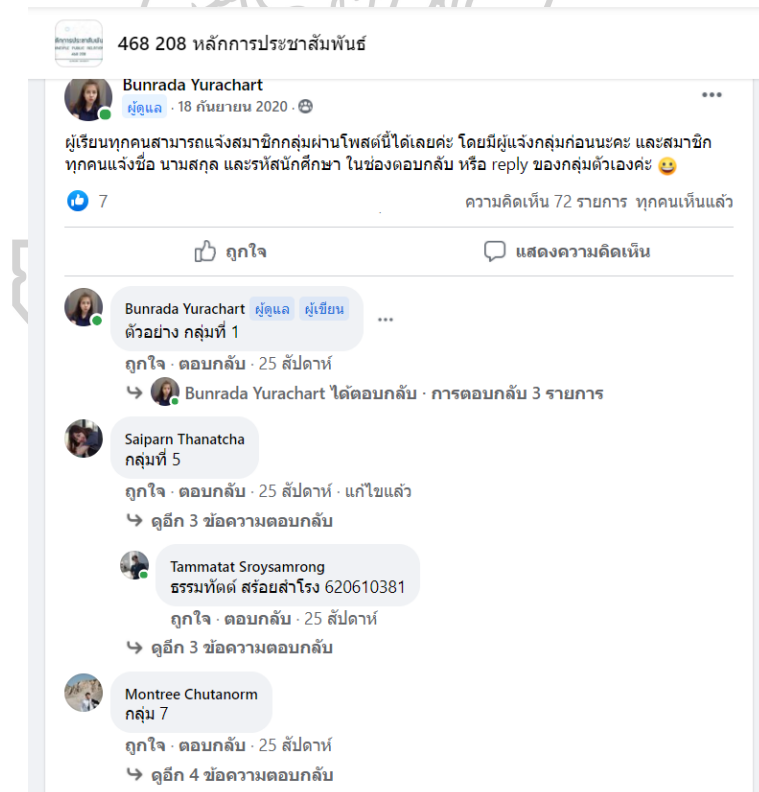
ภาพที่ 22 ตัวอย่างสื่อเพื่อการเรียน โดยใช้ YouTube



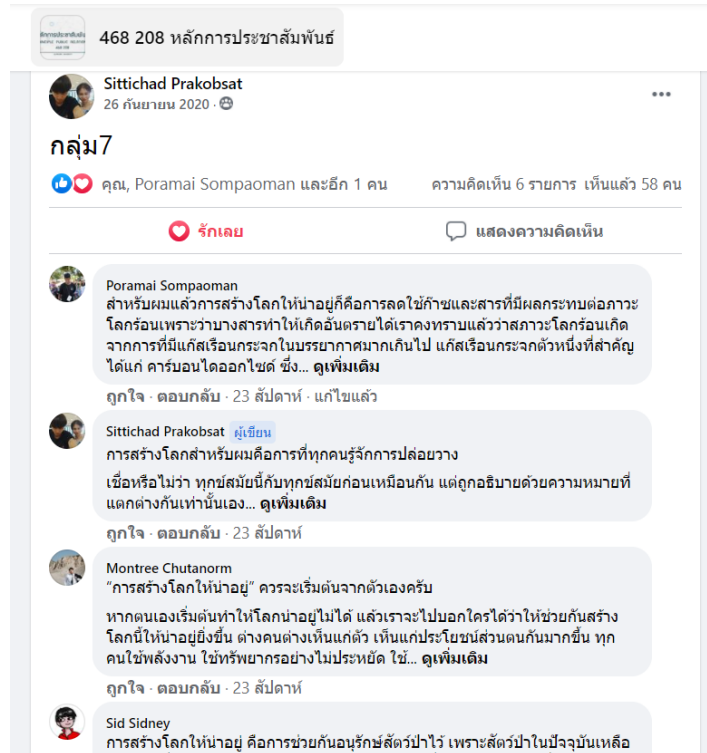
## ตัวอย่างสื่อสังคมออนไลน์ออนไลน์ที่นำมาใช้ (Facebook)



ภาพที่ 23 ตัวอย่างสื่อสังคมออนไลน์ออนไลน์ที่นำมาใช้ (Facebook)



ภาพที่ 24 ตัวอย่างสื่อสังคมออนไลน์ออนไลน์ที่นำมาใช้ในการแนะนำตัว



ภาพที่ 25 ตัวอย่างสื่อสังคมออนไลน์ออนไลน์ที่นำมาใช้ในการอภิปราย



ภาพที่ 26 ตัวอย่างสื่อสังคมออนไลน์ออนไลน์ที่นำมาใช้ในการโพสต์ส่งคลิปวิดีโอการนำเสนอ

ตัวอย่าง Google Forms สำหรับทำแบบทดสอบและแบบประเมิน

หลักการประชาสัมพันธ์  
PRINCIPLE PUBLIC RELATIONS  
468 208  
SILPAKORN UNIVERSITY

**แบบสอบถามความคิดเห็น การเรียนรู้อีเลิร์นนิ่ง  
แบบโครงการ ร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคม  
ออนไลน์ วิชาหลักการประชาสัมพันธ์**

\*จำเป็น

**แบบสอบถามความคิดเห็น**

แบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษา ที่ต่อการเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบโครงการร่วมกับเครื่องมือสื่อสารสังคมออนไลน์  
วิชาหลักการประชาสัมพันธ์  
5 หมายถึง นักศึกษาเห็นด้วยระดับ มากที่สุด

ภาพที่ 27 ตัวอย่างสื่อสังคมออนไลน์ออนไลน์ที่นำมาใช้ในการโพสต์ส่งคลิปวิดีโอการนำเสนอ



## รายการอ้างอิง

- B.J. and O'Brien P. Fraser. (1995). Student and teacher perceptions of the Environment of elementary school classrooms. *Elementary School Journal*, 85, 5.
- British council. (2018). What skills do children need in the 21 century. Retrieved from <https://www.britishcouncil.or.th/english/tips/what-skills-do-children-need-in-the-21-century>
- Cross P.K Angelo T.A. (1993). *Classroom assessment Techniques : A handbook for college teacher San Francisco*. CA: Jossey – Bass.
- D Moursund. (2009). *Project-Based Learning: Using Information Technology*. New Delhi: Vinod Vasishtha for Viva Books Private limited.
- David K Berlo. (1960). *The Process of Communication*. New York: The Free Press.
- J. Hargis. (2005). Project-Based Learning-Dose it Still Work Online? *Instructional Media. Gainesville: University of Florida, Vol.32(2)*.
- Jefkins Frank. (1982). *Public Relations Made Simple*. London: Heinemann.
- Khan Badrul H. (1997). *Web-Based Instruction*. Educational Technology Publications: Englewood Cliffs: NJ.
- S. R Hiltz. (1993). Correlates of learning in a virtual classroom. *International Journal of Man-Machine Studies*.
- W.W. In C.E. Shannon & W.W. Weaver Weaver. (1949). *The Mathematical Theory of Communication Urbana*. IL: University of Illinois.
- เขมณัญญ์ มิ่งศิริธรรม. (2556). Social Media สื่อสร้างสรรค์เพื่อการศึกษา. *Veridian E-Journal Silpakorn University ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์และวิทยาศาสตร์, ฉบับที่ 6(1 (มกราคม-เมษายน 2556))*.
- เมธาวิ โสรเนตร. (2560). การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คอมพิวเตอร์และความสามารถในการทำโครงงานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. (วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยบูรพา).
- เสรี วงษ์มณฑา. (2540). การประชาสัมพันธ์เชิงปฏิบัติ. กรุงเทพฯ: เอเอ็นการพิมพ์.
- เอกนถน บางท่าไม้. (2558). เอกสารประกอบคำสอน: หลักการประชาสัมพันธ์ พิมพ์ครั้งที่ 1. นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.

- แสงเดือน ผ่องพุ่ม. (2556). สื่อสังคมออนไลน์: แนวทางการนำมาประยุกต์ใช้ บทความวิชาการ สำนัก  
วิชาการ สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา ปีที่ 3, 20.
- โสภาค เจริญสุข. (2557). การพัฒนารูปแบบการออกแบบอีเลิร์นนิ่งเพื่อพัฒนาทักษะการคิด  
วิจารณ์ญาณ สำหรับนิสิตนักศึกษาปริญญาบัณฑิต. (วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต  
สาขาวิชาเทคโนโลยีและ สื่อสารการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุ  
ศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).
- ไพฑูล คำคอนสาร. (2559). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานเรื่อง ช่างปูนปั้น สำหรับ  
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขต  
กำแพงแสน ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา. *Veridian E-Journal* ฉบับภาษาไทย  
มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, 9(3 (กันยายน-ธันวาคม 2559)).
- ไมตรี อินทร์ประสิทธิ์. (2561). จุดเปลี่ยนการศึกษาไทย คำตอบอยู่ที่ห้องเรียน. Retrieved from  
<https://www.facebook.com/tkparkclub/posts/10155063005137133>
- กนกพร ฉันทนารุ่งภักดิ์. (2553). การพัฒนาตัวบ่งชี้ความสำเร็จของระบบการเรียนการสอนอีเลิร์นนิ่ง  
สำหรับสถาบันอุดมศึกษา ในประเทศไทย. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชา  
เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ภาควิชาหลักสูตรการสอนและเทคโนโลยีการศึกษา คณะครุ  
ศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).
- กนกวรรณ ใจรีน. (2556). การนำเสนอกระบวนการประชาสัมพันธ์และการเผยแพร่ข่าวสาร  
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย  
ศิลปากร).
- กรรณา โพธิ์เต็ง. (2558). การพัฒนาทักษะการสื่อสารและความสามารถในการทำโครงงานโดยการ  
จัดการเรียนรู้แบบโครงงานของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ. (วิทยานิพนธ์ ศึกษา  
ศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน บัณฑิต  
วิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร).
- กรมวิชาการ. (2544a). การออกแบบและการพัฒนาแบบวัดกระบวนการ. กรุงเทพฯ.
- กรมวิชาการ. (2544b). คู่มือสื่อ พัฒนาสื่อการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542. กรุงเทพฯ: บริษัท  
สยามสปอร์ตซินดิเคท จำกัด.
- กัณฑ์ พานันโต ชุตินา จันทรจิตร และจุไรศิริ ชูรักษ์. (2561). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน  
และทักษะปฏิบัติ เรื่อง การใช้โปรแกรมนำเสนอ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและ  
เทคโนโลยีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนแบบชี้แนะร่วมกับสื่อสังคม

ออนไลน์. Paper presented at the การประชุมมหาดใหญ่วิชาการระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 9 “พลวัตการศึกษายุคเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล โดย มหาวิทยาลัยมหาดใหญ่ วันที่ 20 กรกฎาคม 2561.

กานตพร เจาะล้าลึก. (2560). ผลการเรียนรู้เสริมแบบใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อการคิดอย่างมี วิจารณ์ญาณ ความสามารถในการแก้ปัญหาและการทำงานร่วมกันของนักศึกษาระดับปริญญา ตรีคณะศึกษาศาสตร์. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร).

ก่าพล วิลยาถัย. (2558). SOCIAL NETWORK สร้างสรรค์หรือทำลาย “การเรียนรู้”. Retrieved from <http://oho.ipst.ac.th/social-network-and-learning/>

กิตติทัช เขียวฉะอ่อน. (2560). การทำงานเป็นทีมสู่การเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน. วารสารวิทยาลัย ดุสิตธานี, ฉบับที่ 11(1 (มกราคม-เมษายน 2560)).

กุลนิษฐ์ วงศ์แก้ว. (2553). การสร้างบทเรียนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตโดยใช้วิธีการสอนแบบ. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์เทคโนโลยีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยพระเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี).

ข่าวสำนักงานรัฐมนตรี 275/2556. (2556). รมว.ศธ.เปิดการเสวนา ICT เพื่อปฏิรูปการเรียนการสอน. Retrieved from <http://www.moe.go.th/websm/2013/aug/275.html>

จเรวัฒน์ เทวรัตน์. (2555). พฤติกรรมและความต้องการของผู้สมัครเรียนในการเปิดรับสื่อ ประชาสัมพันธ์ ของศูนย์วิทย์พัฒนา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช นครศรีธรรมราช. (การ วิจัยภาระงานประจำ: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.).

จุฑามาศ สุขเฉลิม. (2558). การพัฒนาความสามารถในการทำโครงงานวิทยาศาสตร์เชิงเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย ศิลปากร).

ช่อทิพย์ ศรีสุคนธ์รัตน์. (2555). การจัดการเรียนการสอนแบบโครงงานบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เรื่อง การสนทนาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6. (วิทยานิพนธ์ ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการเรียนรู้และสื่อสารมวลชน คณะครุ ศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.).

ชัยณรงค์ หิรัญตระกูล. (2554). การพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายเรื่องการทำงานเป็นทีม. (การค้นคว้าแบบอิสระ บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่).

ชู่สิกร พินธิระ ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ และวรางคณา โตโพธิ์ไทย. (2558). แบบจำลองการเรียนผ่าน

เครือข่ายสังคมออนไลน์ วิชาคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 6. Paper presented at the การประชุมเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ครั้งที่ 5 จัดโดย มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช วันที่ 27 พฤศจิกายน 2558.

ญดา ลือสัจย์. (2557). ผลการเรียนรู้ด้วยอีเลิร์นนิ่งโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 7E วิชาชีววิทยาที่มีต่อความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษาบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร).

ฐาปณีย์ ธรรมเมธา. (2557). โครงการตำราอีเลิร์นนิ่ง โครงการมหาวิทยาลัยไซเบอร์ไทย. กรุงเทพฯ: โครงการมหาวิทยาลัยไซเบอร์ไทย สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา.

ฐาปณีย์ ธรรมเมธา. (2558). การเรียนรู้แบบอีเลิร์นนิ่ง. คู่มืออาจารย์คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. นครปฐม: เพชรเกษมการพิมพ์.

ฐาปณีย์ ธรรมเมธา อรรถวิทย์ ณ ตะกั่วทุ่ง ปานใจ ชารัทศนวงศ์ และ กิตติพงษ์ พุ่มพวง. (2563). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนอีเลิร์นนิ่งด้วยการเรียนรู้ร่วมกันผ่านสังคมออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ สำหรับผู้เรียนระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์/ศึกษาศาสตร์. *Journal of Education Naresuan University*, ฉบับที่ 22(1 (มกราคม - มีนาคม)).

ณัฐริกา ก้อนเงิน. (2554). ผลการเรียนรู้แบบโครงการเป็นฐานโดยใช้เครื่องมือการเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์ด้วยเทคนิคดอกบัวบานที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).

ณัตพร วรคุณพิเศษ. (2556). การพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการประชาสัมพันธ์ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. (สารนิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ).

دنۇفل بۇغۇخوب. (2557). การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้โครงการระหว่างกลุ่มร่วมมือกันเรียนรู้แบบผสมผสานและกลุ่มปกติ รายวิชาโครงงานคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบางลี่วิทยา. (การค้นคว้าอิสระศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษาบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร).

ดวงพร อิมแสงจันทร์. (2554). การพัฒนาผลการเรียนรู้เรื่องหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศและความสามารถในการแก้ปัญหาตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบโครงการ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย



ศิลปากร).

ทัศนีย์ ผลชานิกโก. (ม.ป.ป.). การประชาสัมพันธ์ (Public Relations). Retrieved from

[http://www.prd.go.th/download/article/article\\_20151102174745.pdf](http://www.prd.go.th/download/article/article_20151102174745.pdf)

ธนะวัฒน์ วรรณประภา. (2560). สื่อสังคมออนไลน์กับการศึกษา. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ปีที่ 11, ฉบับที่ 1(มีนาคม 2560).

ธัญชนก รุ่งเรือง. (2561). ผลการเรียนรู้เชิงนิตินัยแบบแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับกิจกรรมโครงการเพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของนักศึกษาระดับปริญญาตรี. *Veridian E-Journal* ฉบับภาษาไทย มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, ฉบับที่ 11(2 (พฤษภาคม - สิงหาคม)).

ธิดารัตน์ ทับเที่ยง. (2554). พฤติกรรม ทักษะคิด และความพึงพอใจ ของผู้ใช้แอปพลิเคชันสังคมออนไลน์ Foursquare ผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ กรณีศึกษา: นักศึกษามหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.

ธีรพงศ์ ศุภเกียรติ์มงคล. (2557). ผลการเรียนรู้เชิงนิตินัยโดยการใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาและการทำงานร่วมกันของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษามหาบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร).

นภาพรณ เพียงดวงใจ. (2558). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยใช้โครงงานร่วมกับเทคนิคการสืบเสาะหาความรู้ ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการสร้างนวัตกรรมและจิตวิทยาศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร).

นรภัทร เสนิงค์ ณ อุธยา. (2557). การพัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่งร่วมกับกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษามหาบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร).

นฤมล บุญส่ง. (2561). สื่อสังคมกับการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21. *Veridian E-Journal Silpakorn University* ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, ฉบับที่ 11(1 (มกราคม - เมษายน)).

นิพพร สาลี. (2563). การพัฒนาบทเรียนออนไลน์โดยใช้โครงงานเป็นฐาน รายวิชาการออกแบบเว็บไซต์ เรื่องการพัฒนาเว็บไซต์ด้วยภาษา HTML. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยปทุมธานี, ฉบับที่ 12(1 (มกราคม - มิถุนายน)).

บุษบา สุธีธร. (2549). กระบวนการสร้างสรรค์และผลิตงานประชาสัมพันธ์: เอกสารการสอน ชุดวิชาการ

- สร้างสรรค์และผลิตงานประชาสัมพันธ์ หน่วยที่ 1. นนทบุรี: สาขาวิชานิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- บุษยามาศ แสงเงิน. (2556). ลักษณะของการทำงานเป็นทีมที่มีประสิทธิภาพ. Retrieved from <https://www.gotoknow.org/posts/385878>
- บุรุษย์ ศิริมหาสาคร. (2553). การทำโครงการวิทยาศาสตร์ พิมพ์ครั้งที่ 3. นนทบุรี: บুদ্ধ พอยท์.
- ประกายมาศ บุญสมปอง. (2557). กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบโครงการ เรื่องความปลอดภัยในชีวิต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตร และการนิเทศ ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร).
- ประวิทย์นุช กาญจนขจรศักดิ์. (2556). การใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้ปฏิบัติงานประชาสัมพันธ์ในสังกัด กระทรวงสาธารณสุข. (วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์และ สารสนเทศ ภาควิชานิติศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์).
- พงษ์ วิเศษสังข์. (2553). ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสื่อสาร พิมพ์ครั้งที่ 10. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัย กรุงเทพฯ.
- พรพิทักษ์ แม้นศิริ. (ม.ป.ป.). เอกสารประกอบการบรรยาย หลักและกลยุทธ์การประชาสัมพันธ์ 4.0. Retrieved from [http://www.prd.go.th/download/article/article\\_20171224103515.pdf](http://www.prd.go.th/download/article/article_20171224103515.pdf)
- พรรณพิตรรา เสริมศรี. (2559). การศึกษาความคิดเห็นลักษณะการทำงานเป็นทีมที่มีประสิทธิภาพ กรณีศึกษาข้าราชการสำนักงานกรมการ 3 สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร. (การค้นคว้าอิสระ รัฐศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาบริหารรัฐกิจและกิจการสาธารณะสำหรับนักบริหาร มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์).
- พรณิการ์ พุ่มจันทร์ นุชจรรย์ หงษ์เหลี่ยม และพัชดาพรรณ อุดมเพชร. (2558). พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาแพทย์ระดับปริศลินกของคณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล. เวช บันทึกศิริราช, ฉบับที่ 8(1 (มกราคม - มิถุนายน)).
- พวงรัตน์ เกสรแพทย์. (2557). การบริหารและจัดการการศึกษา. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิ โรฒ.
- พัชญ์สิตา เหลี่ยมทองคำ และนมิตา ชื่อสัตย์สกุลชัย. (2561). พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของ นักศึกษา ในรายวิชาปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ Paper presented at the การ ประชุมวิชาการระดับชาติ ด้านนวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้และสิ่งประดิษฐ์ ครั้งที่ 2 ประจำปี 2561 จัดโดย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จังหวัดปทุมธานี วันที่ 18 กรกฎาคม 2561.

- พิชญา ดำนิล. (2558). ภาวะผู้นำในศตวรรษที่ 21 ของผู้บริหารคณะศิลปศึกษาและห้องเรียนเครือข่ายสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์. *An Online Journal of Education*, ฉบับที่ 10(1 (มกราคม - มีนาคม)).
- พิชิต วิจิตรบุญรักษ์. (2554). สื่อสังคมออนไลน์: สื่อแห่งอนาคต. วารสารนักบริหาร, ฉบับที่ 31(4 (ตุลาคม - ธันวาคม)).
- พิพัฒน์ อัมพฤษ ทิพรัตน์ สิทธิวงศ์ และดิเรก ชีระภูธร. (2560). ผลการใช้สื่อสังคมออนไลน์ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก วิชาการออกแบบและผลิตสื่อกราฟิกคอมพิวเตอร์ สำหรับนักศึกษาาระดับชั้นปริญญาตรี. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, ฉบับที่ 19(2 (เมษายน - มิถุนายน)).
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์. (2540). การเขียนรายงานโครงงานวิทยาศาสตร์ เอกสารประกอบการประชุมเชิงปฏิบัติการหมายเลข 5 เรื่องการสอนนักเรียนทำโครงงานวิทยาศาสตร์ ระดับประถมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ภาณุวัฒน์ กองราช. (2554). การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทย : กรณีศึกษา. (วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการบริหารเทคโนโลยี วิทยาลัยนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์).
- ภิเชก ชัยนิรันดร์. (2553). การตลาดแนวใหม่ผ่าน *Social Media*. กรุงเทพมหานคร: ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2554). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554 เฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เนื่องในโอกาสพระราชพิธีมหามงคลเฉลิมพระชนมพรรษา 7 รอบ 5 ธันวาคม 2554. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.
- รุ่งนภา สรรค์สวัสดิ์. (2550). การพัฒนาความสามารถในการทำโครงการเรื่องการดำรงชีวิตและครอบครัว สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร).
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2543). เทคนิคการวัดผลการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ลัดดา ภูเกียรติ. (2552). การสอนแบบโครงงานและการสอนแบบใช้วิจัยเป็นฐาน : งานที่ครูประถมทำได้. กรุงเทพฯ: บริษัท สาธิตแอนดริวสันพรินต์ติ้ง จำกัด.
- วรภาส จันทร์ลักขมิ. (2555). บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์จริยธรรมบนเครือข่ายเพื่องานศาสนกิจของโรงเรียนดาราวิทยาลัย จังหวัดเชียงใหม่. (การค้นคว้าแบบอิสระวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศและการจัดการ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่).
- วรภรณ์ ตระกูลสถิตย์. (2545). การนำเสนอรูปแบบการเรียนการสอนบนเว็บด้วยการเรียนรู้แบบโครงงานเพื่อการเรียนรู้เป็นทีมของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยี สื่อสารและการศึกษา ภาควิชาโสต

- ทัศนศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).
- วันวิสาข เกิดผล. (2546). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการทำงานที่มีประสิทธิภาพของทีมงานของบริษัทในอุตสาหกรรมผลิตชิ้นส่วนประกอบยานยนต์ในจังหวัดสมุทรปราการ. (สารนิพนธ์บริหารธุรกิจ มหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ).
- วิภาส วิกรมสกุลวงศ์. (2560). การพัฒนาบทเรียนผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ตามทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน วิชาคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษาและฝึกอบรม สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี).
- วิมลศรี สุวรรณรัตน์ และ มาฆะ ทิพย์ศิริ. (2543). คู่มือการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้โครงงาน. กรุงเทพมหานคร: บริษัท พัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.) จำกัด.
- วิรัช ลภีรัตนกุล. (2544). นิเทศศาสตร์กับการประชาสัมพันธ์เพื่อการตลาด. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- ศิรินาถ บัวคลี่. (2549). การพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยโดยใช้การจัดประสบการณ์แบบโครงงาน. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร).
- ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ. (2551). รายงานประจำปี 2551 *Annual Report 2008* ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ:NECTEC. กรุงเทพฯ: สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ.
- สถาบันพัฒนาความก้าวหน้า. (2554). การสอนแบบโครงงานสู่การปฏิบัติจริงด้วยวิธีการ “ยั่วให้นึก ผึกให้คิด”. กรุงเทพฯ: สถาบันพัฒนาความก้าวหน้า.
- สมัครสมร ภัคดีเทวา. (2553). การพัฒนารูปแบบการออกแบบการเรียนการสอนอีเลิร์นนิ่งระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมิกราช. (วิทยานิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยศิลปากร).
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2553). ระบบการศึกษาของไทย. กรุงเทพฯ: ศูนย์สารสนเทศทางประชากรศาสตร์ วิทยาลัยประชากรศาสตร์.
- สำนักงาน ก.พ. (2559). การสร้างทีมงานที่มีประสิทธิภาพ. Retrieved from <https://www.ocsc.go.th/sites/default/files/document/ocsc-2017-eb01.pdf>
- สำนักบริหารงานการมัธยมศึกษาตอนปลาย สพฐ. 9. (ม.ป.ป.). แนวทางจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. Retrieved from [https://webs.rmutl.ac.th/assets/upload/files/2016/09/20160908101755\\_51855.pdf](https://webs.rmutl.ac.th/assets/upload/files/2016/09/20160908101755_51855.pdf)
- สุขุม เฉลยทรัพย์. (2557). เทคโนโลยีสารสนเทศ. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.

- สุพิชชา ตันติธีระศักดิ์. (2558). ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวคิดเพื่อนช่วยเพื่อน เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาการเขียนโปรแกรมของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. (การค้นคว้าอิสระปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร).
- สุภักดิ์ ถาวรนิติกุล. (2556). การศึกษาแนวทางเพื่อพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ของคณะเกษตร กำแพงแสน มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน. (การค้นคว้าอิสระศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษามหาบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร).
- สุภารัตน์ จันทร์แมน. (2556). ผลการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์แบบโครงการที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และพฤติกรรมการทำงานร่วมกันของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษามหาบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร).
- สุรัตน์พร ตักดีอุดมทรัพย์. (2560). ผลการใช้เทคโนโลยีความจริงเสริมร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ KVDL ที่มีต่อความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. (วิทยานิพนธ์ ปริญญามหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษามหาบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร).
- สุรียา จันทร์เนียม. (2541). โครงการภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาศักยภาพและคุณลักษณะของผู้เรียน. ชัยนาท: โรงเรียนครูประชาสรรค์.
- สุวรรณ พุ่มพันธ์. (มปป.). Social network สื่อสังคมออนไลน์. Retrieved from <https://krutomonline.wordpress.com/knowledge/social-network/>
- สุวิธิตา จรุงเกียรติกุล. (2561). ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (The Twenty-First Century Skills). Retrieved from <https://www.truelookpanya.com/education/content/66054/-teartedu-teart-tearttea>
- อริศษรา อุ่มสิน. (2560). การศึกษาการทำงานเป็นทีมของครูผู้สอนในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 17. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี).
- อรุณรัตน์ ชินวรรณ. (2553). สื่อประชาสัมพันธ์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อุไร จักร์ตรีมงคล. (2557). การกำหนดค่าให้คะแนน Scoring Rubric. วารสารวัดผลการศึกษา, ฉบับที่ 31(มกราคม-มิถุนายน 2557), หน้า 89.
- อุ้นตา นพคุณ. (2543). การศึกษาตลอดชีวิตในศตวรรษที่ 21. วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ฉบับที่ 3(มิถุนายน).





## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาวบุณรดา ยุธชาติ
วัน เดือน ปี เกิด	10 กันยายน 2534
สถานที่เกิด	จังหวัดนครปฐม
วุฒิการศึกษา	พ.ศ. 2552 สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษา โรงเรียนนาครประสิทธิ์ พ.ศ. 2557 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี วิชาเอกเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ที่อยู่ปัจจุบัน	บ้านเลขที่ 98/7 หมู่ 7 ตำบลสามพราน อำเภอสสามพราน จังหวัดนครปฐม 73110

