

การใช้ Facebook เป็นแหล่งการเรียนรู้แบบกลุ่มในการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์

Using Facebook as a Learning Resource in Computer Programming

สมเกียรติ ช่อเหมือน และ จรินทร์ อุ่มไกร

โปรแกรมวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
tkoripn@hotmail.com and aor030@hotmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้นำเสนอวิธีการใช้ Facebook เป็นแหล่งเรียนรู้แบบกลุ่มในการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ได้ทำการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างในภาคเรียนที่ 2/2555 โดยสร้างกลุ่มการเรียนรู้การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์และจัดกิจกรรมในรูปแบบต่างๆ ผ่านกลุ่ม มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ประกอบด้วยกิจกรรมเรียนรู้คำสำคัญ การนำโจทย์ตัวอย่างที่สอนในห้องเรียนมาเผยแพร่การแทรกแบบฝึกหัดในแต่ละหัวข้อ การส่งผลงานในรูปแบบของโค้ด ผลลัพธ์ที่ได้จากการเขียนโปรแกรมพร้อมอธิบายผ่านไฟล์เอกสาร ไฟล์นำเสนอ ไฟล์ภาพ และเสริมด้วยกิจกรรมสร้างไฟล์วิดีโอสอนเขียนโปรแกรมสำหรับผู้ไม่ผ่านการทดสอบ การติดต่อกันในหมู่มิตร สามารถตรวจสอบการเข้าเรียน ติดตามและส่งข้อความถึงผู้เรียนเฉพาะบุคคลแบบโต้ตอบกัน ในการทดสอบปฏิบัติเขียนโปรแกรมใช้การจับเวลาเพื่อให้เกิดความเข้าใจในสถานการณ์จริง และนำระบบทดสอบปรนัยแบบออนไลน์มาใช้วัดผลการเรียนรู้ของผู้เรียนจำนวน 2 ห้องเรียน งานวิจัยนี้ใช้แบบสอบถาม “ความพึงพอใจในการใช้ Facebook เพื่อการศึกษา” เพื่อประเมินผล พบว่าค่าเฉลี่ยสูงสุด 4.91 คือ Facebook มีรูปแบบการสนทนาและรับข่าวสารข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว และค่าเฉลี่ยรองลงมา 4.59 คือ Facebook มีบทบาทในด้านการศึกษาน่าไปใช้ในการเรียนการสอนได้ตรงกับข้อเสนอแนะว่า Facebook สามารถใช้เป็นแหล่งเรียนรู้สำหรับผู้เรียนและสามารถใช้ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ได้ดี

คำสำคัญ: Facebook สังคมออนไลน์ การจัดการเรียนการสอน

Abstract

This research presents about how to use Facebook as a learning tool for computer programming student. Experiments were the group of students in semester 2/2555. Setting the student groups of computer programming and set the activities for them to work through the child center process. The activities includes learning keywords, demonstrating exercise in class, doing exercise in each topic, submitting work in form of code, and presenting the result of writing program through document files and pictures. For students who will fail the test, the video tutorials for creating a program are provided. To appoint in the group can check the attendance and send message to each student. Students are able to share, chat, and check about the news from group while they are creating work, also using time keeper for checking the time to understand in real situation. And the multiple choice online test system will be the measurement of the learning by divide students in 2 classrooms. The research is using topic "Satisfaction of using Facebook for Education" for evaluating the result. Found that the highest mean is 4.91 with a Facebook has a chatting room and can get information quickly. Then average of 4.59 is Facebook can be used in education. And for this point is matched with the suggestion that Facebook can be used as a learning resource for students.

Keywords: Facebook, Social Network, Teaching management

1. บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

แหล่งเรียนรู้ประเภทหนังสือถือเป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีจำนวนมาก [1] แต่การเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ที่ง่ายและสะดวกรวดเร็วที่สุดในปัจจุบันคือ แหล่งเรียนรู้ประเภทเว็บไซต์หรือออนไลน์ เนื่องจากเทคโนโลยีและระบบเครือข่ายที่พัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็วจากการเกิดสังคมออนไลน์ Facebook ที่กำลังได้รับความนิยมใช้งานในทุกเพศ ทุกวัย ถือเป็น การเชื่อมโยงข้อมูลข่าวสารระหว่างกัน สำหรับการเรียนการสอนในระดับมหาวิทยาลัยเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ นักศึกษาในวัยเรียนใช้ Facebook เป็นจำนวนมาก แต่ในงานวิจัย [2] พบว่าการใช้ Facebook ทำให้ผลการเรียนลดลง ซึ่งเกิดจากการใช้งานที่ไม่เหมาะสม แต่หากนำ Facebook มาใช้ในด้านการศึกษา อาจส่งผลในทางบวก เนื่องจากความสามารถในการเข้าถึงของผู้เรียนและการโต้ตอบผ่านเครือข่ายได้สะดวก รวดเร็วมากขึ้น เพื่อให้ นักศึกษาส่วนใหญ่มีการใช้งาน Facebook ให้เกิดประโยชน์ในทางการศึกษา

ผู้วิจัยมีแนวคิดในการใช้ Facebook เป็นแหล่งข้อมูลข่าวสาร สารสนเทศ และประสบการณ์ ที่สนับสนุนส่งเสริมให้ผู้เรียน ใฝ่เรียน ใฝ่รู้ แสวงหาความรู้และเรียนรู้ด้วยตนเอง [3] เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ และเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ โดยผู้สอนเป็นผู้กำหนดกิจกรรมที่ช่วยให้นักศึกษาสามารถเรียนรู้ในเรื่องที่ต้องการได้

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการเรียนการใช้ Facebook เป็นแหล่งการเรียนรู้แบบกลุ่มในการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์

1.3 สมมติฐานของการวิจัย

ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการเรียนการใช้ Facebook เป็นแหล่งการเรียนรู้แบบกลุ่มในการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์

2. ทฤษฎีและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

2.1 แหล่งเรียนรู้

แหล่งเรียนรู้ หมายถึง แหล่งข้อมูลข่าวสาร สารสนเทศ และประสบการณ์ ที่สนับสนุนส่งเสริมให้ผู้เรียน ใฝ่เรียน ใฝ่รู้ แสวงหาความรู้และเรียนรู้ด้วยตนเองตามอัธยาศัย อย่างกว้างขวางและต่อเนื่อง เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ และเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ [4]

1. เพื่อพัฒนาโรงเรียนให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ มีแหล่งข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ วิชาการ และสร้างเสริมประสบการณ์ ที่กว้างขวางหลากหลาย
2. เพื่อเสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ในโรงเรียน โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
3. เพื่อจัดระบบและพัฒนาเครือข่ายสารสนเทศ และแหล่งการเรียนรู้ในโรงเรียน
4. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้ เป็นผู้ใฝ่รู้ ใฝ่เรียน และเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง

2.2 ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ Theory of Cooperative or Collaborative Learning

2.2.1 องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบร่วมมือ

2.2.1.1 การพึ่งพาและเกื้อกูลกัน (positive interdependence)

2.2.1.2 การปรึกษาหารือกันอย่างใกล้ชิด (face-to-face promotive interaction)

2.2.1.3 ความรับผิดชอบที่ตรวจสอบได้ของสมาชิกแต่ละคน (individual accountability)

2.2.1.4 การใช้ทักษะการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและทักษะการทำงานกลุ่มย่อย (interpersonal and small-group skills)

2.2.1.5 การวิเคราะห์กระบวนการกลุ่ม (group processing)

2.2.2 ผลดีของการเรียนรู้แบบร่วมมือ

2.2.2.1 มีความพยายามจะบรรลุเป้าหมายมากขึ้น

2.2.2.2 มีความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนดีขึ้น

2.2.2.3 มีสุขภาพจิตดีขึ้น

2.2.3 ประเภทของการเรียนรู้แบบร่วมมือ

2.2.3.1 กลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมืออย่างเป็นทางการ (formal cooperative learning groups)

2.2.3.2 กลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมืออย่างไม่เป็นทางการ (informal cooperative learning groups)

2.2.3.3 กลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมืออย่างถาวร (cooperative base groups)

2.2.4 การประยุกต์ใช้ทฤษฎีในการเรียนการสอน

2.2.4.1 ด้านการวางแผนการจัดการเรียนการสอน

ก) กำหนดจุดมุ่งหมายของบทเรียนทั้งทางด้านความรู้และทักษะกระบวนการต่างๆ

ข) กำหนดขนาดของกลุ่ม กลุ่มควรมีขนาดเล็กประมาณ 3 – 6 คน กลุ่มขนาด 4 คนจะเป็นขนาดที่

เหมาะสม

ค) กำหนดองค์ประกอบของกลุ่ม โดนทั่วไปกลุ่มจะต้องประกอบไปด้วยสมาชิกที่คละกันในด้านต่างๆ

เช่น เพศ ความสามารถ ความถนัด เป็นต้น

ง) กำหนดบทบาทของสมาชิกแต่ละคนในกลุ่ม

จ) จัดสถานที่ให้เหมาะสมในการทำงานและการมีปฏิสัมพันธ์กัน

ฉ) จัดสาระ วัสดุ หรืองานที่จะให้ผู้เรียนทำ วิเคราะห์สาระ/งาน/หรือวัสดุที่จะให้ผู้เรียนได้เรียนรู้

2.2.4.2 ด้านการสอน ครูควรมีการเตรียมกลุ่มเพื่อการเรียนรู้ร่วมกัน ดังนี้

ก) อธิบายชี้แจงเกี่ยวกับงานของกลุ่ม

ข) อธิบายเกณฑ์การประเมินผลงาน

ค) อธิบายถึงความสำคัญและวิธีการของการฟังและเกื้อกูลกัน

ง) อธิบายวิธีการช่วยเหลือกันระหว่างกลุ่ม

จ) อธิบายถึงความสำคัญและวิธีการในการตรวจสอบความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่แต่ละคนได้รับ

มอบหมาย

ฉ) ชี้แจงพฤติกรรมที่คาดหวัง

2.2.4.3 ด้านการควบคุมกำกับและช่วยเหลือกลุ่ม

ก) ดูแลให้สมาชิกกลุ่มมีการปรึกษาหารือกันอย่างใกล้ชิด

ข) สังเกตการณ์การทำงานร่วมกันของกลุ่ม

ค) เข้าไปช่วยเหลือกลุ่มตามความเหมาะสม

ง) สรุปการเรียนรู้

2.2.4.4 ด้านการประเมินผลและวิเคราะห์กระบวนการเรียนรู้

ก) ประเมินผลการเรียน ครูประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนทั้งทางด้านปริมาณและคุณภาพ

สรุปวิเคราะห์กระบวนการทำงานและกระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน การเรียนรู้แบบร่วมมือทั้ง 6 รูปแบบดังกล่าวมีคุณสมบัติสำคัญตรงกัน 5 ประการ คือ ทุกรูปแบบต่างก็มีกระบวนการเรียนรู้ที่ฟังและเกื้อกูลกัน สมาชิกกลุ่มมีการปรึกษาหารือและปฏิสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด สมาชิกทุกคนมีบทบาทหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบ และสามารถตรวจสอบได้ สมาชิกกลุ่มต้องใช้ทักษะการทำงานกลุ่มและการสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในการทำงานหรือการเรียนรู้ร่วมกัน รวมทั้งมีการวิเคราะห์กระบวนการทำงานของกลุ่มเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและคุณภาพของการทำงานร่วมกัน [5]

แนวคิดเกี่ยวกับเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network Sites: SNS) คือเว็บไซต์ที่ทำให้ปัจเจกบุคคลได้กระทำการต่างๆ ดังนี้ 1) สร้างข้อมูลส่วนตัวบนพื้นที่สาธารณะภายในระบบที่มีขอบเขต 2) เชื่อมต่อรายการต่างๆ ของผู้ที่ยอมให้มีการแบ่งปันข้อมูลไปยังบุคคลต่างๆที่ติดต่อสื่อสารกัน 3) สามารถเข้าชมและกีดขวางรายการเชื่อมต่อของบุคคลอื่นภายในระบบได้ ธรรมชาติและการตั้งชื่อของการเชื่อมต่อเหล่านี้จะมีความหลากหลาย [6]

จากการศึกษาค้นคว้ามีงานวิจัย [7] เรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจในการใช้อีเลิร์นนิ่งซึ่งมีผลต่อการวิเคราะห์เปรียบเทียบของผู้เรียนและนักพัฒนา โดยใช้ทฤษฎี UTAUT ผลการวิจัยพบว่า การเรียนผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ในสถานที่ทำงานได้รับการยอมรับมากขึ้นและมีแนวโน้มเพิ่มขึ้น [8] สวัสดิ์และประสงค์ ได้ศึกษาพฤติกรรมการยอมรับ E-Learning และ

อีติวเตอร์ลิงของอาจารย์และนักศึกษาที่ได้นำแนวคิด UTAUT มาใช้พบว่าพฤติกรรมยอมรับสื่อการสอนของอาจารย์อยู่ในระดับปานกลางและนักศึกษายู่ในระดับมาก [9]

3. การดำเนินงาน

3.1 เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

- 3.1.1 แบบประเมินความพึงพอใจในการใช้ Facebook เพื่อการศึกษา
- 3.1.2 ระบบติดต่อระหว่างอาจารย์กับนักศึกษาผ่านทาง Facebook
- 3.1.3 ระบบการจัดการเรียนการสอน Learning Management System (LMS) แบบออนไลน์

3.2 การดำเนินงานและประเมินผล

3.2.1ชี้แจงรายละเอียดการเรียนการสอนโดยใช้ Facebook เป็นแหล่งการเรียนรู้แบบกลุ่มในการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์กับนักศึกษา คือ 1) รูปแบบและวิธีในการเรียนรู้ อธิบายให้นักศึกษาเข้าใจการเรียนรู้แบบกลุ่ม 2) รายละเอียดของแผนการสอนในรายวิชา แบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ ส่วนเนื้อหาและแบบทดสอบ ซึ่งส่วนของเนื้อหาอาจารย์สามารถจัดการและติดต่อกับนักศึกษาผ่านทาง Facebook โดยการมอบหมายงานและส่งแบบฝึกหัด รวมถึงการใช้ระบบLMS เข้ามาช่วยในการทำแบบทดสอบออนไลน์

3.2.2 ดำเนินการสอนโดยกำหนดให้นักศึกษาเข้าเรียนในชั้นเรียนและสื่อสารผ่านทาง Facebook เพื่อสอบถามข้อสงสัยได้ทุกสัปดาห์ สามารถติดตามและส่งข้อความแจ้งเตือนผ่านกลุ่ม กำหนดให้นักศึกษาต้องเข้าเรียนในรายวิชาอย่างน้อย 12 ครั้ง

3.2.3 ดำเนินการประเมินผลความพึงพอใจในการใช้ Facebook เป็นแหล่งการเรียนรู้แบบกลุ่มในการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์

4. ผลการวิจัย

4.1 ผลจากการใช้งาน Facebook

แหล่งเรียนรู้แบบกลุ่มใน Facebook โดยตั้งกลุ่มและเพิ่มสมาชิกเข้ากลุ่มหรือสมัครเข้าเป็นสมาชิก



ภาพที่ 1 กลุ่มใน Facebook

การตรวจสอบการเข้าเรียนของนักศึกษาโดยจะมีการเช็คชื่อคาบวิชาที่สอนตามที่กำหนดเวลา



ภาพที่ 2 ตรวจสอบการเข้าเรียนของผู้เรียน

การติดตามและส่งข้อความถึงผู้เรียนเฉพาะบุคคลระหว่างอาจารย์ผู้สอนกับนักศึกษา



ภาพที่ 3 ติดตามและส่งข้อความถึงผู้เรียนเฉพาะบุคคล

การทำแบบทดสอบและแบบฝึกหัดนักศึกษาสามารถดาวน์โหลดและอัปโหลดไฟล์ได้



ภาพที่ 4 ทำแบบทดสอบและแบบฝึกหัด

การจับเวลาเพื่อทดสอบปฏิบัติจะมีการแจ้งรายละเอียดในการทำและเวลาที่ใช้การทำทุกครั้ง




ภาพที่ 5 จับเวลาเพื่อทดสอบปฏิบัติ

การเชื่อมโยงกับระบบทดสอบอื่นๆ เพื่ออำนวยความสะดวกในการทำข้อสอบ



ภาพที่ 6 เชื่อมโยงกับระบบทดสอบอื่นๆ

ตัวอย่างแบบทดสอบปรนัยที่ใช้สำหรับทดสอบนักศึกษา



การทดสอบเก็บคะแนนวิชาจำนวน 42 ข้อ
เลือกตัวเลือกที่ถูกต้องเพียงตัวเลือกเดียวในแต่ละข้อ

1. รูปแบบใดที่ใช้อ้างอิงข้อความใน Layout file

@text/xxx
 @string/xxx
 &string/xxx
 &text/xxx

2. ข้อใดไม่ใช่ส่วนประกอบของ Android Application Framework

Activity Manager
 Content Providers
 View System
 Core Application

3. getSystemService () เป็นการใช้งานส่วนใด


Maps
 SQLite
 GPS
 TouchScreen

42. Minimum Required SDK ตรงกับข้อใด


ระบุชื่อสำหรับตรวจสอบย้อนกลับ
 ระบุคอมไพล์กับไลบรารีเวอร์ชันใด
 ระบุเวอร์ชันต่ำสุดที่สามารถรันได้
 ระบุโครงสร้างการทำงานเบื้องต้น


ภาพที่ 7 ตัวอย่างแบบทดสอบปรนัย

ส่งผลงานนักศึกษาในรูปแบบไฟล์ประเภทต่างๆ เช่น ไฟล์เอกสาร ไฟล์วิดีโอ ไฟล์ภาพ ไฟล์นำเสนอ





Apisith Sairuamyat ได้อัปโหลดไฟล์
นาย อภิลิทธิ์ สายรวมญาติ 554281255

 **golf.docx**
ภาพตัวอย่าง * ดาวนโหลด * การแก้ไขการอัปโหลด



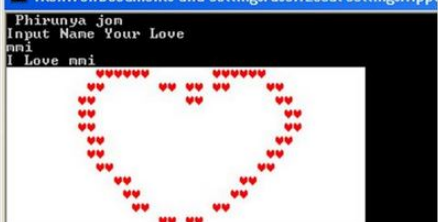
Si's Sasivimol ได้อัปโหลดไฟล์
socialapp นางสาวศศิวิมล เพชรเอี้ยต 533281118


 **การเซ_อมด_a Facebook.pptx**
ภาพตัวอย่าง * ดาวนโหลด * การแก้ไขการอัปโหลด




ปัทนญา จอมจัน
นางสาว ศึกษญา บัณฑิต 106

Phirunya jon
Input Name Your Love
nnj
I Love nni





Taew's Matoo
ส่งวิดีโอ ตัดเกรด ค่ะ มธกา จำปาแสง 046



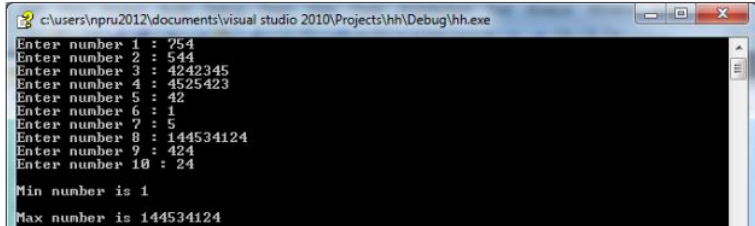
c# by.taew kiki :D
www.youtube.com
วิดีโอนี้จัดทำขึ้นในส่วนหนึ่งของการเรียนเขียนโปรแกรมใน วิชา ชีว

ภาพที่ 8 ส่งผลงานนักศึกษาในรูปแบบไฟล์ประเภทต่างๆ

ตัวอย่างไฟล์เอกสารที่นักศึกษาส่งงานมาเพื่อให้อาจารย์ตรวจ

โปรแกรมตัดเกรดภาษาไทย การหาค่าต่ำสุดและค่าสูงสุด

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <conio.h>
int comp(const void *x, const void *y) {
    return (*(int*)x - *(int*)y);
}
int main() {
    int num[10];
    int i;
    for(i=0; i<10; i++){
        printf("Enter number %d : ", i+1);
        scanf("%d", &num[i]);
    }
    qsort(num, 10, sizeof(int), comp);
    printf("\nMin number is %d \n", num[0]);
    printf("\nMax number is %d \n", num[9]);
    printf("\n\nPowered by dekdev.com\n");
    getch();
    return 0;
}
```



ภาพที่ 9 ตัวอย่างไฟล์เอกสาร

เอกสารที่ส่งเข้าสู่กลุ่มจำนวน 380 ไฟล์ จากผู้สอนและผู้เรียนจำนวน 38 คนในกลุ่ม โดยสามารถเปิดดูเอกสารได้แบบออนไลน์และดาวน์โหลด

การแจ้งหรือนัดหมายผู้เรียนโดยสามารถตรวจสอบได้ว่าในกลุ่มอ่านครบหรือไม่



ภาพที่ 10 แจ้งหรือนัดหมายผู้เรียน

การแจ้งเตือนนักศึกษาในเรื่องของการประเมินอาจารย์ผู้สอน



ภาพที่ 11 แจ้งเตือนนักศึกษาในเรื่องของการประเมินอาจารย์ผู้สอน

4.2 ผลการประเมินแบบสอบถามผู้เรียนเกี่ยวกับความคิดเห็นในการใช้ Facebook เพื่อการศึกษา

ตารางที่ 1 ความคิดเห็นเกี่ยวกับ Facebook เพื่อการศึกษา

ข้อที่	รายการ	\bar{X}	ระดับ	อันดับ
1	Facebook มีประโยชน์ในการใช้ชีวิตประจำวันมากน้อยเพียงใด	3.91	มาก	14
2	Facebook มีส่วนช่วยในการเรียนการสอนมากน้อยเพียงใด	4.09	มาก	10
3	Facebook มีประโยชน์ในการติดต่อสื่อสารมากน้อยเพียงใด	4.18	มาก	9
4	Facebook มีประโยชน์ในการทำงานเป็นทีมมากน้อยเพียงใด	3.82	มาก	15
5	Facebook สามารถแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกันได้มากน้อยเพียงใด	3.95	มาก	13
6	คุณคิดว่า Facebook มีบทบาทในการศึกษามากน้อยเพียงใด	4.68	มากที่สุด	2
7	การเรียนการสอน โดยใช้ Facebook มาเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับใด	4.36	มาก	6
8	Facebook สามารถเพิ่มพูนความรู้มากน้อยเพียงใด	4.05	มาก	11
9	Facebook มีข้อมูลถูกต้อง ครบถ้วน อธิบายข้อมูลได้ชัดเจน	4.41	มาก	5
10	ในยุคเทคโนโลยีสมัยนี้ Facebook สามารถตอบสนองเราในด้านการศึกษาได้มากน้อยเพียงใด	4.14	มาก	8
11	Facebook มีรูปแบบการสนทนา และรับข่าวสารข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว	4.91	มากที่สุด	1
12	Facebook มีขั้นตอนในการให้บริการมีความเหมาะสม ความรวดเร็วของข้อมูล มีขั้นตอนในการให้บริการมีความไม่มีซับซ้อนมากน้อยเพียงใด	4.50	มาก	4
13	Facebook มีข้อความดึงดูดความสนใจ จัดรูปแบบหน้าจอรูปร่าง และสี มีความเหมาะสม	4.59	มากที่สุด	3
14	ในแต่ละวันคุณใช้ Facebook มากน้อยเพียงใด	4.00	มาก	12
15	ความพึงพอใจโดยรวมในการใช้บริการ Facebook	4.27	มาก	7

จากตารางที่ 1 พบว่าความคิดเห็นเกี่ยวกับ Facebook เพื่อการศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.50$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 3 ข้อ และระดับมาก 12 ข้อ

5. สรุปผลการดำเนินงาน

จากปัญหาการใช้ Facebook ที่ทำให้ผลการเรียนลดลงและความต้องการใช้ Facebook เพื่อการศึกษา การวิจัยนี้เป็นการศึกษาความพึงพอใจในการใช้ Facebook เป็นแหล่งการเรียนรู้แบบกลุ่มในการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยผลการวิจัยพบว่า Facebook มีรูปแบบการสนทนาและรับข่าวสารข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว และ Facebook มีบทบาทในด้านการศึกษาสามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนได้ ซึ่งตรงกับข้อเสนอแนะว่า Facebook สามารถใช้เป็นแหล่งเรียนรู้สำหรับผู้เรียนและสามารถใช้ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ได้ดี เป็นอีกหนึ่งตัวเลือกในการใช้ในการเรียนการสอนระหว่างอาจารย์ผู้สอนและนักศึกษา โดยไม่จำเป็นต้องอยู่ในสถานที่เดียวกันสามารถศึกษาเรียนรู้ได้ รวมถึงการเพิ่มช่องทางในการติดต่อสื่อสารระหว่างอาจารย์ผู้สอนและนักศึกษาได้เป็นอย่างดี ทำให้เกิดความสนใจในการเรียนการสอนมากขึ้นได้

6. ข้อเสนอแนะ

การใช้ Facebook เป็นแหล่งเรียนรู้มีทั้งข้อดีและข้อเสีย ขึ้นอยู่กับกระบวนการและกิจกรรมที่โต้ตอบผ่านทางระบบที่ทำให้นักศึกษาสามารถเข้าถึงรายละเอียดในรายวิชาได้ และทำให้นักศึกษาเกิดกระบวนการเรียนรู้ในเรื่องนั้น โดยเน้นการลง

มือปฏิบัติ ซึ่งเป็นทักษะทางด้านคอมพิวเตอร์หรือใช้เป็นเครื่องมือในการเข้าถึงกลุ่มผู้เรียน ในการตอบปัญหาและเผยแพร่ความรู้เรื่องที่น่าสนใจต่อไป

7. เอกสารอ้างอิง

- [1] หอสมุดแห่งชาติ คลังแห่งปัญญาประจำชาติ, สืบค้นวันที่ 2 ธันวาคม 2555, [ออนไลน์] <http://www.bangkokreadforlife.com/index.php/bkk-reding-group/7-reading-project/743-2012-05-23-06-38-59>
- [2] Study Finds Link Between Facebook Use, Lower Grades in College , สืบค้นวันที่ 2 ธันวาคม 2555, [ออนไลน์] <http://phys.org/pdf158856455.pdf>
- [3] การเรียนรู้ด้วยตนเอง, สืบค้นวันที่ 2 ธันวาคม 2555, [ออนไลน์] http://ebook.nfe.go.th/nfe_ebook/data_ebook/19/13_21_30.pdf
- [4] แหล่งเรียนรู้, ความหมายของแหล่งเรียนรู้, สืบค้นวันที่ 2 ธันวาคม 2555, [ออนไลน์] http://www.nmk.ac.th/maliwan2/page/4_2librarysource.html
- [5] ทิศนา แคมมณี. ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2554
- [6] Boyd, D. M., & Ellison, N. B., 2007. Social Network sites: Definition, history and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13 (1) : 11.
- [7] Orapan O. Khongmalai and S. Pongmali, "Factors influencing the intention on e-Learning continuation: A Comparative analysis of learners and developer," *CITU Review*, Bangkok, vol.4, no.2, March-April, 2010.
- [8] A. Suha and M. Anne, "The Use of the UTAUT Model in the Adoption of e-Government Services in Kuwait," *IEEE Proceedings of the 41st Hawaii International Conference On System Sciences*, 2008.
- [9] สาวิตรี ประสงค์. "การศึกษาพฤติกรรมการยอมรับอีเลิร์นนิ่งและอีติวเตอร์ลิงของอาจารย์และนักศึกษาในมหาวิทยาลัยภาคใต้", 2554.