

# FACEBOOK: การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานตามแนวคิดโซเชี่ยลคอนสตรัคติวิสต์

## FACEBOOK: The Practice of Social Constructivist in Blended Learning

กุลชัย กุลตวนิช , ชุติวัดน์ สุวัตติพงษ์ , นवलลอ ทวิชศรี , เกษมสันต์ สกุรัตน์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
(k.kulachai@gmail.com)  
(chu9372@hotmail.com)  
(nuanlaorjib@gmail.com)  
(kasamesants@gmail.com)

### ABSTRACT

**Blended learning approach is a teaching and learning by combines normal classroom activities with computer-based activities that requires a high performance communication tools. Facebook is one of the most popular social network tools. It has high communication capabilities in both synchronous and asynchronous activities. Thus for, Facebook could consider as a high performance communication tool for blended learning, such functions of Facebook can support the collaborative learning environment and knowledge integration by using Social Constructivist theories to design the learning activities of blended learning. In addition, such tools and methods are considered appropriate for problem-based learning.**

**Keywords:** Social constructivist, Blended Learning, Social network, Problem-based learning

### บทคัดย่อ

ในการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานซึ่งมีการนำเอาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาเสริมประสิทธิภาพนั้นจำเป็นต้องมีเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารที่สามารถตอบสนองกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ Facebook เป็นหนึ่งในเครื่องมือทางระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์รูปแบบหนึ่งที่ได้รับคามนิยมสูง เนื่องจากสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารได้ทั้งในแบบประสานเวลาและแบบไม่ประสานเวลา เครื่องมือการสื่อสารใน Facebook สามารถนำมาใช้สนับสนุนการจัดกิจกรรมในการเรียนรู้และเสริมสร้างบูรณาการทางความคิดโดยการออกแบบองค์ประกอบของกิจกรรมตามแนวคิดโซเชี่ยลคอนสตรัคติวิสต์ ซึ่งเหมาะที่จะนำไปใช้ในการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลัก (Problem-based Learning)

**คำสำคัญ:** โซเชี่ยลคอนสตรัคติวิสต์, การเรียนรู้แบบผสมผสาน, เครือข่ายสังคมออนไลน์, การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลัก

### 1) บทนำ

แนวคิดโซเชี่ยลคอนสตรัคติวิสต์ (Social Constructivist) มีความเป็นมาโดยดั้งเดิมนั้นเป็นแนวคิดในการเรียนรู้ที่คิดค้นโดย Vygotsky's ซึ่งเชื่อว่าการมีปฏิสัมพันธ์ต่อสังคม เครื่องมือทางวัฒนธรรม และกิจกรรมทางสังคม มีอิทธิพลต่อการพัฒนาและเรียนรู้ (Anita, 2007) ผู้เรียนทุกคนมีระดับพัฒนาการทางสติปัญญาที่ตนเป็นอยู่ และมีระดับพัฒนาการที่ตนจะมีศักยภาพจะไปให้ถึง ช่วงห่างระหว่างระดับที่ผู้เรียนเป็นอยู่ในปัจจุบันกับระดับที่ผู้เรียนจะมีศักยภาพพัฒนาไปถึงนี้เองที่ เรียกว่า Zone of Proximal Development (ทิสณา เขมมณี, 2551) ซึ่งระดับของช่วงห่างนี้มักจะมี ความแตกต่างกันในแต่ละบุคคล บางคนมีระดับสติปัญญาอยู่เหนือระดับ บางคนมีอยู่ตามระดับ บางคนอยู่ต่ำกว่าระดับ ซึ่งเป็นหน้าที่ที่ผู้สอนจะต้องพยายามทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาระดับสติ ปัญญาของตนเองไปสู่ขั้นสูงสุดเท่าที่ :ตนเองจะกระทำได้ ผู้เรียนจะสามารถสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมร่วมกับผู้อื่นไม่ว่าจะเป็นเพื่อน ครู หรือพ่อแม่ รวมไปถึงบุคคลอื่นๆในสังคมและวัฒนธรรม

ผู้สอนจะต้องใช้เทคนิคต่างๆ ออกแบบการสอน เพื่อให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น เช่น การทำงานเป็นทีม การทำโครงการ เป็นต้น ตลอดจนการนำเทคโนโลยีต่างๆ

มาช่วยสนับสนุนให้บรรดาคามวัตถุประสงค์ เช่น การใช้เครื่องมือสื่อสารทางไกลหรือบริการต่างๆ ที่มีในเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เช่น ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ กระดานสนทนา และห้องสนทนา เพื่อเป็นสื่อกลางในการสนทนา อภิปราย ค้นคว้า แก้ไขปัญหาพร้อมกับผู้เรียนคนอื่นๆ ครู และผู้เชี่ยวชาญในวงวิชาชีพที่อาจอยู่ห่างไกลจากชั้นเรียน เครื่องมือสื่อสารเหล่านี้มีส่วนช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูล แหล่งการเรียนรู้ต่างๆ ที่มีรูปแบบแตกต่างกันอันจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจถึงวัฒนธรรมของพวกเขาเองและผู้อื่น

การจัดการเรียนการเรียนรู้โดยบูรณาการแนวคิดโซเซียลคอนสตรัคติวิสต์ในการจัดกิจกรรมการเรียนออนไลน์นั้น ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ การทำงานร่วมกัน และการแสดงความคิดเห็นของผู้เรียน (Ruey, 2010) จากที่กล่าวมาข้างต้นเครื่องมือทางเทคโนโลยีที่น่าจับตามองในการนำมาใช้สนับสนุนการเรียนรู้ออนไลน์ คือ เครือข่ายสังคมออนไลน์ ที่สนับสนุนการปฏิสัมพันธ์ต่อสังคมภายนอกของผู้เรียน

## 2) บทบาทของเครือข่ายสังคมออนไลน์

ปัจจุบันพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นที่นิยมในทุกเพศ ทุกวัย โดยเฉพาะในกลุ่มนักเรียน นิสิต นักศึกษา และคนวัยทำงาน โดยเป็นส่วนหนึ่งของการใช้ชีวิตประจำวัน การทำงาน การศึกษา เห็นได้จาก นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายมีพฤติกรรมการใช้บริการอินเทอร์เน็ตเฉลี่ยต่อวันมากที่สุดคือ 1-3 ชั่วโมง มีความถี่ในการใช้มากกว่า 5 ครั้งต่อสัปดาห์ ส่วนใหญ่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อคุยกับเพื่อนปัจจุบันและเพื่อนเก่า เหตุผลที่นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์เพราะได้รับข่าวสารใหม่ๆ สะดวก รวดเร็ว และช่วยผ่อนคลายความเครียด (ชนากิตต์ ราชพิบูลย์, 2553) สอดคล้องกับฤดีพร ผ่องสุภาพ (2551) ที่พบว่า ปัจจุบันพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นที่นิยมและขยายวงกว้างขึ้นอย่างรวดเร็วในทุกเพศ ทุกวัย โดยเฉพาะในกลุ่มนักเรียน นักศึกษา และคนวัยทำงาน โดยเป็นส่วนหนึ่งของการใช้ชีวิตประจำวัน การทำงาน

การศึกษา รวมทั้งมีส่วนเกี่ยวข้องในระบบเศรษฐกิจและสังคม และภัทรา เรืองสวัสดิ์ (2553) ที่พบว่า คนวัยทำงานส่วนใหญ่มีการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ Facebook โดย กิจกรรมที่ทำเป็นประจำมากที่สุด คือ สนทนากับเพื่อน อัปเดตสถานะข้อมูลส่วนตัว รูปภาพและหาข้อมูล แลกเปลี่ยนข้อมูล จากงานวิจัยส่วนมากมีความเห็นสอดคล้องที่ตรงกันว่า ระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์มีอิทธิพลต่อการติดต่อสื่อสารในชีวิตประจำวัน ของนักเรียน นิสิต นักศึกษา และคนทำงาน

Bahar (2010) ได้กล่าวว่า ในอนาคตผู้เรียนมีแนวโน้มที่จะใช้ Facebook มากขึ้นเรื่อยๆ ดังนั้นผู้สอนจึงควรใช้ทรัพยากรเครื่องมือต่างๆ ใน Facebook ในการจัดกิจกรรมบนออนไลน์เพื่อสนับสนุนปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับเนื้อหา และผู้เรียนกับผู้สอน โดยอาจนำมาใช้ร่วมกับการเรียนในชั้นเรียนที่ยังคงทำให้ผู้สอนได้พบปะผู้เรียน และทราบถึงพฤติกรรมการเรียนในชั้นเรียนของผู้เรียน ดังนั้นการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์จะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเรียนการสอนและการเรียนรู้ ทั้งนี้ Qiyun Wang et al (2011) ได้ใช้กลุ่มใน Facebook แทนระบบจัดการเรียนรู้ (LMS) โดยใช้ประกาศข่าวสารต่างๆ การแบ่งปันทรัพยากรร่วมกัน การจัดทำพรีเซนตชัน สัปดาห์และการอภิปรายออนไลน์กับผู้สอน ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจโดยทั่วไปในระบบการทำงานของ Facebook ที่สามารถดำเนินงานและทำกิจกรรมต่างๆ กับกลุ่มเพื่อนได้ง่าย

จากความคิดเห็นของงานวิจัยในข้างต้นแสดงให้เห็นว่าการนำเอา Facebook ซึ่งเป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนนั้นเหมาะที่จะทำในรูปแบบของการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ซึ่งเป็นระบบการเรียนรู้ที่ผสมผสานการเรียนในชั้นเรียนและการเรียนด้วยเทคโนโลยี โดยนำเอาข้อดีของการเรียนทั้ง 2 รูปแบบมาผสมผสานกันเพื่อให้การจัดการเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด (Bonk and Graham, 2006 อ้างถึงในจินตวิร์ คล้ายสังข์ และประกอบ กรณิกิจ, 2552) การเรียนรู้แบบผสมผสานจะนำเสนอเนื้อหาวิชาโดยผสมผสานวิธีบนออนไลน์และวิธีพบปะในชั้นเรียน ส่วนมากของเนื้อหา

(ร้อยละ 30 -75) นำเสนอผ่านอินเทอร์เน็ต เช่น กระดานสนทนา และบางส่วนนำเสนอในชั้นเรียน (Sloan Consortium Foundation, 2005 อ้างถึงใน จินตวิริ์ คล้ายสังข์ และประกอบ กรณีกิจ, 2552) โดยที่ผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้

### 3) หลักในการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดโซเชี่ยลคอนสตรัคติวิสต์

Huang (2002) ได้นำเสนอหลักในออกแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดโซเชี่ยลคอนสตรัคติวิสต์ว่ามีองค์ประกอบอยู่ 6 ประการ ที่จะต้องคำนึงถึง ได้แก่

#### 3.1) การเรียนรู้ที่มีปฏิสัมพันธ์ (Interactive Learning)

โดยผู้เรียนจะต้องมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนและผู้เรียนด้วยกัน นอกจากนี้ก็จะแยกตัวออกไปศึกษาเองคนเดียว Hirumi (2002) อ้างถึงใน ใจทิพย์ ณ สงขลา (2550) ได้เสนอกรอบการปฏิสัมพันธ์ที่ช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ไว้ 3 ประการ ได้แก่ 1) การปฏิสัมพันธ์ในตนเอง 2) การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้อื่น และผู้เรียนกับเนื้อหาสาระ 3) การปฏิสัมพันธ์ระหว่างการสอนกับผู้เรียน ซึ่งแนวคิดโซเชี่ยลคอนสตรัคติวิสต์จะให้ความสำคัญกับการปฏิสัมพันธ์กับสังคมมากที่สุด

#### 3.2) การเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning)

ผู้เรียนจะต้องมีการร่วมกันสร้างความรู้ใหม่ๆ จากการนำเสนอและแลกเปลี่ยนความคิดทางสังคม นันทลักษณ์ สถาพรนันทน์ (2549) ได้ให้ความเห็นว่าการจัดสภาพแวดล้อมแบบเรียนรู้ร่วมกันมีความสอดคล้องตามแนวคิดโซเชี่ยลคอนสตรัคติวิสต์และนำไปสู่ผลสำเร็จทางการเรียนรู้ของนิสิตได้

#### 3.3) การอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ (Facilitating Learning)

ผู้สอนเป็นผู้สร้างสภาพแวดล้อมในการเรียนแบบแบ่งปันประสบการณ์ Murphy et al (2005) ได้กล่าวถึงหน้าที่ของผู้สอนในการอำนวยความสะดวกไว้ 3 ระดับ ได้แก่ 1) ผู้สอนให้คำแนะนำแก่ผู้เรียนเพื่อพัฒนาทักษะทางกระบวนการคิด 2) เฝ้าติดตามผู้เรียนในการพัฒนาทักษะที่ใช้ในการดำเนินงานที่ได้รับมอบหมาย 3) อำนวยความสะดวกต่างๆ ในการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้

#### 3.4) การเรียนรู้จากเรื่องจริง (Authentic Learning)

กิจกรรมในการเรียนรู้จะต้องเชื่อมโยงกับสถานการณ์ในชีวิตจริง โดยผู้สอนอาจตั้งหัวข้อที่จะให้ผู้เรียนค้นคว้ามา โดยนำเอาสถานการณ์ในชีวิตจริงมากำหนด

#### 3.5) การเรียนรู้โดยมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student-Centered Learning)

ให้ผู้เรียนได้ใช้ความรู้จากการศึกษาส่วนบุคคลและประสบการณ์ที่ตนมีอยู่ เช่น การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นหลัก ซึ่งผู้เรียนจะได้มีโอกาสในการศึกษาค้นคว้าลงมือปฏิบัติกิจกรรมตามความสนใจ ความถนัดและความสามารถของตนเอง (สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ, 2550)

#### 3.6) การเรียนคุณภาพสูง (High Quality Learning)

เป็นการผลักดันให้ผู้เรียนใช้ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) ในเนื้อหาบทเรียนและผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อชีวิตจริง

หลักในการจัดการเรียนรู้ของ Huang มีความสอดคล้องกับคุณลักษณะพื้นฐานของแนวคิดโซเชี่ยลคอนสตรัคติวิสต์ที่สำคัญ 4 ประการ (สุรางค์ ใ้วตระกูล, 2548) ได้แก่ 1) การให้ผู้เรียนสร้างความเข้าใจด้วยตนเอง 2) การเรียนรู้สิ่งใหม่ขึ้นจากความรู้เดิมและความเข้าใจที่มีอยู่ในปัจจุบัน 3) การปฏิสัมพันธ์ทางสังคมมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ 4) การจัดสิ่งแวดล้อม กิจกรรมที่คล้ายคลึงกับชีวิตจริง ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย

#### 4) เครื่องมือใน FACEBOOK กับรูปแบบกิจกรรมการสื่อสาร

เครื่องมือการสื่อสารต่างๆ ที่มีอยู่ใน Facebook มีความสามารถของเทคโนโลยี Web 2.0 อันได้แก่ แชนท์ ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ กระดานอภิปราย บล็อก และวิกิ ซึ่งอาจเปรียบเทียบลักษณะเครื่องมือตามมิติเวลาในการเรียนรู้บนออนไลน์ (ใจทิพย์ ณ สงขลา, 2547) รูปแบบเวลาในกิจกรรมการเรียนรู้และมีปฏิสัมพันธ์สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประการ ได้แก่

##### 4.1) การเรียนรู้ในมิติประสานเวลา (Synchronous Mode of Learning)

กิจกรรมในลักษณะนี้จะเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนและผู้สอนออนไลน์พร้อมกัน ซึ่งจะทำให้เกิดการสื่อสารแบบโต้ตอบในทันที เป็นวิธีการที่เหมาะสมสำหรับสถานการณ์ที่ผู้สอนต้องการได้รับการตอบสนองจากผู้เรียนในทันที การเรียนรู้แบบประสานเวลามักจะใช้เครื่องมือหลัก ดังนี้

###### 4.1.1 โปรแกรมสนทนา (Chat)

เป็นโปรแกรมการสื่อสารหลักที่ใช้ข้อความพิมพ์ส่งผ่านไปยังหน้าจอคอมพิวเตอร์ของกลุ่มผู้สนทนา ซึ่งอาจจะมีภาพประกอบเป็นตัวแทนของบุคคลนั้น (Avatar) เพื่อสร้างความรู้สึกการมีส่วนร่วม โดยใน Facebook จะมีเครื่องมือ Chat ฝังอยู่ในระบบ ซึ่งสามารถสนทนาได้ทั้งในรูปแบบห้องสนทนา และการสนทนารายบุคคล ตามรูปที่ 1



รูปที่ 1: เครื่องมือ Chat ใน Facebook

###### 4.1.2 โปรแกรมประชุมทางไกลด้วยวีดิทัศน์ (VDO Conference)

เป็นการใช้กล้องวีดิทัศน์เพื่อให้สามารถเห็นคู่สนทนาพร้อมเสียงได้ โดย Facebook ได้มีการพัฒนาเครื่องมือที่เรียกว่า Video Call เข้ามาในระบบให้ผู้ใช้สามารถพูดคุยแบบเห็นคู่สนทนาได้ ตามรูปที่ 2



รูปที่ 2: เครื่องมือ Video Call ใน Facebook

##### 4.2) การเรียนรู้ในมิติต่างเวลา (Asynchronous Mode of Learning)

เป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์ทางการเรียนรู้ โดยผู้เรียนไม่จำเป็นต้องออนไลน์พร้อมกับผู้สอนหรือผู้เรียนอื่น โดยมักจะใช้เครื่องมือหลัก ดังนี้

###### 4.2.1 ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail)

เป็นวิธีสื่อสารที่ผู้เรียนและผู้สอนสามารถติดต่อกันได้ตามเวลาสะดวก โดยสามารถสื่อสารกันได้ทั้งในแบบเป็นทางการ เช่น การส่งคำตอบ และแบบไม่เป็นทางการ เช่น การสอบถาม การให้คำปรึกษา ซึ่งใน Facebook มีระบบ Message ซึ่งทำหน้าที่เหมือนตู้ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ส่วนบุคคล ตามรูปที่ 3



รูปที่ 3: เครื่องมือ Message ใน Facebook

###### 4.2.2 กระดานอภิปราย (Forum)

เป็นเครื่องมือในการสื่อสารที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความคิดและความร่วมมือ โดย Facebook มีระบบ Status และ Comment ที่ทำงานใน

รูปแบบคล้ายคลึงกับกระดานอภิปราย ซึ่งผู้เรียนสามารถตั้ง หัวข้อคำถามและแสดงความคิดเห็น ไปมากับผู้อื่นได้ ตาม รูปที่ 4



รูปที่ 4: ระบบ Status และ Comment ใน Facebook

#### 4.2.3 บล็อก (Blog)

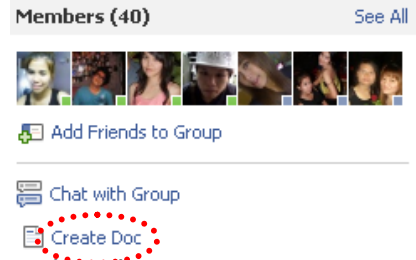
เป็นเครื่องมือในการสนับสนุนให้ผู้เรียนเขียนบันทึกการเรียนรู้ประจำวัน และเปิดโอกาสให้ผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นเรียนสามารถให้ข้อมูลป้อนกลับ เสนอข้อคิดเห็นแนบไปกับบันทึกนั้นได้ โดยใน Facebook มีเครื่องมือ Note ที่ผู้ใช้สามารถสร้างบันทึกการเรียนรู้และเปิดให้ผู้อื่นเข้ามาแสดงความคิดเห็นต่อบันทึกของตนเองได้ ตามรูปที่ 5



รูปที่ 5: เครื่องมือ Note ใน Facebook

#### 4.2.4 วิกี (Wiki)

เป็นเครื่องมือสนับสนุนให้ผู้เรียนและกลุ่มสามารถสร้างและแก้ไขเอกสารร่วมกัน ซึ่งสนับสนุนการเรียนรู้ร่วมกัน ทั้งนี้กลุ่มผู้เรียนสามารถบันทึกและร่วมกันทำงานในพื้นที่ส่วนกลางร่วมกัน โดยใน Facebook สามารถสร้างกลุ่มการทำงานขึ้นมาได้ซึ่งในกลุ่มสามารถสร้างเอกสาร (Document) ที่ใช้ร่วมกันได้โดยสมาชิกในกลุ่มมีสิทธิ์ที่จะเข้าไปแก้ไขและเพิ่มเติมบันทึกเอกสารของผู้สร้างในกลุ่มเดียวกันได้



รูปที่ 6: เครื่องมือ Document ใน Facebook

ซึ่งเครื่องมือการสื่อสารเหล่านี้จะช่วยอำนวยความสะดวก ในกิจกรรมการเรียนรู้บนออนไลน์ ผู้สอนสามารถนำเอา เครื่องมือเหล่านี้มาช่วยจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดย บูรณาการให้ผู้เรียนสร้างความรู้จากการทำงานเป็นกลุ่ม หรือการสร้างความรู้ด้วยตนเองแล้วทำความเข้าใจจากการ วิพากษ์งานของผู้เรียนกับผู้เรียนคนอื่น เช่น การเรียนรู้โดย ใช้ปัญหาเป็นหลัก (Problem-based Learning)

### 5) การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลัก

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลัก คือ การจัดการ การเรียนรู้โดยที่ผู้สอนเน้นให้ผู้เรียนคิดแก้ปัญหาอย่างเป็น กระบวนการ มีขั้นตอน มีเหตุผลด้วยตนเอง (สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ, 2551) ซึ่งกระบวนการเรียนรู้จะ ประกอบด้วยขั้นตอนทั้งหมด 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นตอนกำหนดปัญหา 2) ขั้นตอนวางแผนแก้ปัญหา 3) ขั้นตอนตั้งสมมติฐาน 4) ขั้นตอนเก็บรวบรวมข้อมูล 5) ขั้นตอนวิเคราะห์ข้อมูลและ ทดสอบสมมติฐาน 6) ขั้นตอนสรุปผล ซึ่งผู้เขียนได้นำ การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานของ จินตวีร์ คล้ายสังข์ และ ประภอบ กรณิกิจ (2552) มาประยุกต์เข้ากับกระบวนการ เรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลักตามแนวคิดโซเชี่ยลคอน สตรัคติวิสต์โดยเพิ่มขึ้นเตรียมความพร้อมและการ ประเมินผลเข้าไปในกระบวนการรวมเป็น 8 ขั้นตอน และ นำเสนอทำเปรียบเทียบเครื่องมือในกิจกรรมการเรียนรู้ ระหว่างเครื่องมือแบบดั้งเดิมกับการนำ Facebook เข้ามาใช้ ตามตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงการเปรียบเทียบวิธีการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เครื่องมือการสื่อสารแบบดั้งเดิมกับการนำ Facebook เข้ามาใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นหลัก

การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นหลัก ตามแนวคิดโซเซียลคอนสตรัคติวิสต์	กิจกรรมการเรียนรู้แบบดั้งเดิม	กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Facebook สนับสนุน
<p><b>1. เตรียมความพร้อม (ในชั้นเรียน)</b> ผู้สอนอธิบายขั้นตอนการเรียนรู้ การประเมินผล และเครื่องมือการสื่อสารออนไลน์ต่างๆ</p>	ผู้สอนใช้เว็บไซต์ประจำรายวิชาเพื่อแสดงรายละเอียดต่างๆ	ผู้สอนใช้การสร้าง Page ประจำรายวิชาบน Facebook
<p><b>2. กำหนดปัญหา (บนเว็บ)</b> ผู้เรียนศึกษาสถานการณ์ปัญหา และคำถามนำ เพื่อเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ปัญหาในสถานการณ์ที่ผู้สอนนำเสนอไว้</p>	ศึกษาปัญหาและอ่านคำถามนำบนเว็บไซต์รายวิชา	ศึกษาปัญหาและอ่านคำถามนำบนเอกสารที่ผู้สอนดำเนินการสร้างไว้ในกลุ่ม Facebook
<p><b>3. ขั้ววางแผนแก้ปัญหา (บนเว็บ)</b> ผู้เรียนประชุมกลุ่ม เพื่อวางแผนที่จะทำงานร่วมกันในการแก้ปัญหา หาสาเหตุของปัญหา วิเคราะห์ปัญหา</p>	ผู้เรียนประชุมกลุ่มในห้อง Chatroom ที่ได้กำหนดไว้ แล้วส่งอีเมลไปยังผู้สอน	ผู้เรียนประชุมกลุ่มด้วยการใช้ระบบ Chat บน Facebook แล้วส่ง Message ไปยังผู้สอน
<p><b>4. ขั้วตั้งสมมติฐาน (บนเว็บ)</b> ผู้เรียนคาดคะเนคำตอบของปัญหา โดยใช้ความรู้และประสบการณ์ของตนมาแลกเปลี่ยนกับบุคคลภายในกลุ่ม</p>	ผู้เรียนประชุมกลุ่มในห้อง Chatroom ที่ได้กำหนดไว้ และตั้ง สมมติฐานลงใน Forum ที่ถูกกำหนดไว้	ผู้เรียนดำเนินการพูดคุยผ่านการโพสต์ความคิดเห็น ลงบนหัวข้อในกลุ่มรายวิชาที่ได้ตั้งขึ้นมาใหม่โดยหัวหน้ากลุ่ม แล้วตั้งสมมติฐานลงในเครื่องมือ Note
<p><b>5. ขั้วเก็บรวบรวมข้อมูล (บนเว็บและในห้องเรียน)</b> ผู้เรียนศึกษาค้นคว้า เก็บรวบรวมข้อมูล ว่าจะต้องค้นคว้าจากแหล่งใดเพิ่มเติม ซึ่งสามารถใช้เอกสารที่ผู้สอนจัดหาไว้ให้ รวมถึงค้นคว้าจากระบบออนไลน์</p>	ผู้เรียนดำเนินการแยกย้ายออกไปรวบรวมข้อมูลตามเอกสารในชั้นเรียน และสืบค้นจากเว็บไซต์ แล้วนำความรู้ของตนไปใส่ไว้ใน Forum ที่ได้ถูกจัดเตรียมไว้	ผู้เรียนดำเนินการแยกย้ายออกไปรวบรวมข้อมูลตามเอกสารในชั้นเรียน และสืบค้นจากเว็บไซต์ แล้วนำความรู้ของตนไปใส่ไว้ใน Note ของกลุ่ม
<p><b>6. ขั้ววิเคราะห์ข้อมูลและทดสอบสมมติฐาน (บนเว็บ)</b> ผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้อ่านมาแล้ว เพื่อทดสอบสมมติฐานที่ได้ตั้งไว้</p>	ผู้เรียนดำเนินการอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในข้อมูลที่ตนเองและสมาชิกได้หามาใส่ไว้ใน Forum ที่กำหนดไว้	ผู้เรียนดำเนินการอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในข้อมูลที่ตนเองและสมาชิกได้หามาใส่ไว้ใน Note ของกลุ่ม
<p><b>7. ขั้วสรุปผล (ในชั้นเรียน)</b> ผู้เรียนร่วมกันสรุปหลักการ ความรู้ และแนวคิดจากการแก้ปัญหาและแลกเปลี่ยนมุมมองกับกลุ่มอื่นๆ ในห้องเรียน</p>	สรุปแนวคิดที่ช่วยกันวิเคราะห์ได้จาก Forum มาเป็นแนวทางการแก้ไขปัญหาเพื่อแลกเปลี่ยนระหว่างกลุ่มในชั้นเรียน	สรุปแนวคิดที่ช่วยกันวิเคราะห์ได้จาก Note มาเป็นแนวทางการแก้ไขปัญหาเพื่อแลกเปลี่ยนระหว่างกลุ่มในชั้นเรียน
<p><b>8. ขั้วประเมินผล (ในชั้นเรียน)</b> ผู้สอนประเมินผลงานของผู้เรียน โดยตัดสินผลบนพื้นฐานของการมีส่วนร่วมของผู้เรียนและผลงาน ตลอดจนการให้ข้อมูลป้อนกลับแก่ผู้เรียน</p>	ผู้สอนใช้ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ ห้องสนทนา หรือกระดานอภิปรายในการป้อนข้อมูลกลับแก่ผู้เรียน	ผู้สอนใช้ Message Note หรือ Group Comment ในการป้อนข้อมูลกลับแก่ผู้เรียน

## 7) บทสรุป

โดยสรุปการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดโซเซียลคอนสตรัคติวิสต์สามารถที่จะนำเอาการเรียนรู้ออนไลน์เข้ามามีใช้ในการเรียนรู้แบบผสมผสานระหว่างการเรียนรู้ในชั้นเรียนจริงกับการทำกิจกรรมบนออนไลน์ ซึ่ง Facebook เป็นหนึ่งใน

ทางเลือกที่จะนำเข้ามาช่วยสนับสนุนการสื่อสารในกิจกรรมการเรียนรู้ให้สะดวกมากยิ่งขึ้น เนื่องจากเป็นเครื่องมือเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยม ทำให้ผู้สอนอาจใช้โอกาสนี้ในการนำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ ทั้งนี้ผู้สอนควรเลือกรูปแบบการบูรณาการที่สอดคล้องกับแนวคิดพื้นฐานของโซเซียลคอนสตรัคติวิสต์ เช่น การ

เรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลัก ซึ่งรูปแบบการสอนเหล่านี้ล้วนมุ่งเน้นการเรียนรู้ร่วมกันของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้จากสังคม ตลอดจนการทำให้ผู้เรียนสัมผัสกับงานที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริง โดยการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับคนรอบข้าง และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนค้นคว้าด้วยตนเองจนสามารถสร้างความรู้ความเข้าใจอย่างมีความหมายขึ้น ทั้งนี้ผู้สอนมีหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น การจัดเตรียมเอกสารและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง การให้คำปรึกษาระหว่างดำเนินงาน และการให้ข้อมูลป้อนกลับไปยังผู้เรียน เป็นต้น

## 8) เอกสารอ้างอิง

จินตวีร์ คล้ายสังข์ และ ประกอบ ภูมิกิจ. (2552).

*Pedagogy-based Hybrid Learning: จากแนวคิดสู่การปฏิบัติ*. วารสารครุศาสตร์ ปีที่ 38 ฉบับที่ 1 (กรกฎาคม-ตุลาคม 2552). หน้า 93-108.

ใจทิพย์ ณ สงขลา. (2547). *การออกแบบการเรียน*

*การสอนบนเว็บในระบบการเรียนอิเล็กทรอนิกส์*. ศูนย์ตำราและเอกสารทางวิชาการ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

\_\_\_\_\_. (2550). *E-Instructional Design*

*วิธีวิทยาการออกแบบการเรียนการสอนอิเล็กทรอนิกส์*. ศูนย์ตำราและเอกสารทางวิชาการ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ชนากิตติ์ ราชพิบูลย์. (2553). *การศึกษายุติกรรม*

*การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และผลกระทบต่อนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.

ฤดีพร ผ่องสุภาพ. (2551). *การแสวงหาข่าวสารการ*

*ประชาสัมพันธ์และความพึงพอใจในการสื่อสารผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนิสิตนักศึกษา*. วิทยานิพนธ์. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ทศนา แคมมณี. (2551). *ศาสตร์การสอน:*

*องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นันทลักษณ์ สถาพรนานนท์. (2549). *ผลของ*

*สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ตามหลักโซเซียลคอนสตรัคติวิสต์ ที่มีต่อสัมฤทธิ์ผลการเรียนในระบบออนไลน์ของวิชาสถิติกรรมชุมชน*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ภัทรา เรืองสวัสดิ์. (2553). *รูปแบบการดำเนินชีวิต*

*และพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของคนวัยทำงานในเขตกรุงเทพมหานคร*. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

สุรางค์ โคว์ตระกูล. (2548). *จิตวิทยาการศึกษา*.

สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัยมูลคำ. (2551). *21 วิธีจัดการ*

*เรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด*. ภาพพิมพ์.

Anita, W. (2007). *Educational Psychology*. 10<sup>th</sup> edition. Pearson education.

Bahar Baran. (2010). Facebook as a formal instructional environment. *British Journal of Educational Technology*. Vol 41(6), 146–149.

Huang, H. M. (2002). Toward constructivism for adult learners in online learning environments. *British Journal of Educational Technology*, 33(1), 27–37.

Murphy, K. L., Mahoney, S. E., Chen, C. Y., Mendoza-Diaz, N. V. and Yang, X. (2005). A constructivist model of mentoring, coaching, and facilitating online discussion. *Distance Education*, 26(3), 341–366.

Qiyun, W., Huay, L. W., Choon, L. Q., Yuqin, Y. and Mei, L. (2011). Using the Facebook group as a learning management system: An exploratory study. *British Journal of Educational Technology*. (SSCI).

Ruey, S. (2010). A case study of constructivist instructional strategies for adult online learning. *British Journal of Educational Technology*. 41 (5), 706-720.