

## การพัฒนาารูปแบบชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงด้านสารสนเทศสื่อ และเทคโนโลยีสำหรับเยาวชน

### Development of virtual learning community of information media and technology of youth

ภราดร พิมพ์พันธุ์, ดวงใจ พุทธเชม<sup>1</sup>

Paradon Pimpan, Duangjai Puttasem

Received: August 12, 2019

Revised: August 21, 2019

Accepted: October 12, 2019

#### บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1) พัฒนารูปแบบชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีสำหรับเยาวชน 2) ศึกษาผลการเรียนรู้ของเยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมบนชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี 3) ศึกษาความคิดเห็นของเยาวชนที่มีต่อกิจกรรมบนชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

วิธีการศึกษาแบ่งเป็น 2 ส่วน คือส่วนที่ 1) การวิจัยและพัฒนา คือพัฒนารูปแบบชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีสำหรับเยาวชน และส่วนที่ 2) การวิจัยเชิงทดลอง คือการศึกษาผลการเรียนรู้และความคิดเห็นของเยาวชนที่มีต่อกิจกรรมบนชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เยาวชนในจังหวัดนครสวรรค์ที่กำลังศึกษาในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนนครสวรรค์ โรงเรียนนวมินทราชูทิศมัชฉิม และโรงเรียนสตรีนครสวรรค์ โดยการสุ่มอย่างง่าย ใช้ตารางหาโรยามาเน่ จำนวน 385 คน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการศึกษาพบว่า 1) ได้รูปแบบชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีสำหรับเยาวชน ซึ่งมีองค์ประกอบของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ คือ เป้าหมายการเรียนรู้ร่วมกันของชุมชน ความรู้สึกเป็นเจ้าของชุมชน การเรียนรู้สารสนเทศ และอำนวยความสะดวก ผลการประเมินคุณภาพรูปแบบชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงโดยผู้เชี่ยวชาญ มีคุณภาพอยู่ในระดับมาก และผลการรับรองรูปแบบโดยผู้ทรงคุณวุฒิพบว่ารูปแบบชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับเยาวชนด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีสำหรับเยาวชนมีความเหมาะสมมาก สามารถนำไปใช้ในการจัดชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงได้จริง 2) ผลการเรียนรู้ของเยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมบนชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี พบว่าพฤติกรรมในการร่วมกิจกรรมอยู่ในระดับดี และ 3) กลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยมากต่อกิจกรรมบนชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับเยาวชน

**คำสำคัญ :** ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

<sup>1</sup> คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ E-mail:puttasem@hotmail.com

Under: Faculty of Education, Nakhonsawan Rajabhat University

### Abstract

This research is aimed at the following: 1) develop a Community model, virtual learning, information technology, media, and youth technologies. 2) Study the results of the youth who participated in the virtual learning community activities. Media and Technology 3) Learn the youth's opinion on virtual learning community activities.

The study method is divided into two parts: Part 1) Research and development is the development of the virtual Learning Community model. Media and technology for Youth and Part 2) experimental Research (Experimental Research) is a study of the youth ' learning results and opinions on virtual learning Community activities. Examples include the youth in Nakhon Sawan who are studying at the end of the school year. 2560 Nakornsawan School Nawamin mean and Nakhonsawan School are easily random. Use the Tateyama Kurobe square. 385 people statistics used to analyze data include the average percentage value and the standard deviation.

The findings showed that 1) a virtual Learning Community model for information, media, and technology for youth, whose elements of the virtual learning community consists of 5 elements: the community's common learning goals. Community ownership Information and Facility Learning The results of the quality assessment, the virtual learning community, with a high level of quality specialists, and a qualified form of accreditation, are found to form a virtual learning Community model for the youth of information. The media and technology for youth is very appropriate. It can be used to organize virtual learning communities in real-life. 2) The results of the youth who participate in the virtual learning Community activities, information, media and technology, have found that the behavior of activities in the event is good and 3). A group of samples saw a lot on the virtual learning Community activity for youth.

**Keyword:** virtual learning community

### 1.บทนำ

ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและความสำคัญของการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ก่อให้เกิดชุมชนในรูปแบบใหม่ที่เรียกว่า ชุมชนเสมือนจริง (Virtual Community) ขึ้น ซึ่งเป็นชุมชนในรูปแบบใหม่ที่เกิดขึ้นพร้อมกับการพัฒนาเทคโนโลยี และปัญหาของสังคมสมัยใหม่ที่ทวีความซับซ้อนและรุนแรงยิ่งขึ้น การพิจารณาปัญหาและแนวทางแก้ปัญหา อาจจำกัดอยู่ใน

ปริมณฑลของชุมชนที่มีอาณาเขตทางภูมิศาสตร์เล็กๆ ได้เพียงลำพัง ชุมชนแบบใหม่มีลักษณะเป็นชุมชนไร้พรมแดน สมาชิกหรือผู้สนใจสามารถเข้าร่วมได้โดยไม่จำกัดแหล่งที่อยู่ตราบที่ชายเทคโนโลยีทางการสื่อสารครอบคลุมถึง (สิริภา สงเคราะห์, 2547) การรวมตัวของชุมชนเสมือนจริงเพื่อที่จะแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในเรื่องใดเรื่องหนึ่งร่วมกันถูกเรียกว่า ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง (Virtual Learning Community) ซึ่ง Sharon Porterfield (2001) ได้อธิบายว่าชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเป็นการจัดสิ่งแวดล้อมในการเรียนรู้บนชุมชนการเรียนรู้บนพื้นฐานของเป้าหมายร่วมกัน กระตุ้นปฏิสัมพันธ์และความร่วมมือของสมาชิก ซึ่งการเรียนรู้บนชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงนั้นปราศจากการแข่งขันระหว่างกันและมีจุดมุ่งหมายร่วมกันในการพัฒนาตนเอง (McLellan, 1998) ซึ่งการรวมกลุ่มของชุมชน อาจเริ่มจากพื้นฐานของแต่ละบุคคลที่มีคุณลักษณะคล้ายคลึงกัน เช่น เป็นกลุ่มคนที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกัน เป็นกลุ่มคนที่มีพื้นฐานขนบธรรมเนียมหรือวัฒนธรรมเดียวกัน ซึ่งการเรียนรู้ผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงนั้น สามารถนำมาใช้กับการจัดการศึกษาในรูปแบบของการศึกษาตามอัธยาศัย สำหรับผู้ที่ต้องการพัฒนาตนเองหรือมีความสนใจร่วมกันที่พร้อมจะรวมตัวกันขึ้นเพื่อเรียนรู้ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นการศึกษาในเรื่องหรือประเด็นที่สมาชิกสนใจร่วมกัน ประกอบกับความรู้ที่ผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้เป็นผู้เตรียมสถานการณ์การเรียนรู้ให้แก่สมาชิกส่วนหนึ่ง ก่อให้เกิดเป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ความรู้ ทักษะคิด ระหว่างสมาชิกของชุมชนที่มีพื้นฐานที่แตกต่างกันอีกส่วนหนึ่ง ในการกระตุ้นให้สมาชิกแต่ละคนสร้างความรู้ขึ้นในตนเอง และสามารถนำความรู้ในเรื่องนั้นๆ ไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาตนเองและพัฒนาชุมชนของตนได้ ซึ่งนับได้ว่าเป็นการเรียนรู้ในอีกรูปแบบหนึ่งโดยอาศัยระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและการสร้างความสัมพันธ์ทางสังคมมา มีบทบาทต่อการเรียนรู้ของบุคคลร่วมกัน

ซึ่งความจำเป็นด้านการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ในการเตรียมนักเรียนให้พร้อมกับชีวิตในศตวรรษที่ 21 เป็นเรื่องสำคัญของกระแสการปรับเปลี่ยนทางสังคมที่เกิดขึ้นในศตวรรษที่ 21 ส่งผลต่อวิถีการดำรงชีพของสังคมอย่างทั่วถึง ครูจึงต้องมีความตื่นตัวและเตรียมพร้อมในการจัดการเรียนรู้เพื่อเตรียมความพร้อมให้นักเรียนมีทักษะสำหรับการออกไปดำรงชีวิตในโลกในศตวรรษที่ 21 ที่เปลี่ยนไปจากศตวรรษที่ 20 และ 19 โดยทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ที่สำคัญที่สุดคือทักษะการเรียนรู้ (Learning Skill) ส่งผลให้มีการเปลี่ยนแปลงการจัดการเรียนรู้เพื่อให้เด็กในศตวรรษที่ 21 นี้ มีความรู้ ความสามารถ และทักษะจำเป็น ซึ่งเป็นผลจากการปฏิรูปเปลี่ยนแปลงรูปแบบการจัดการเรียนการสอน ตลอดจนการเตรียมความพร้อมด้านต่างๆ ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) วิจารณ์ พานิช (2555: 16-21) ได้กล่าวถึงทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 สาระวิชาที่มีความสำคัญ แต่ไม่เพียงพอสำหรับการเรียนรู้เพื่อมีชีวิตในโลกยุคศตวรรษที่ 21 ปัจจุบันการเรียนรู้สาระวิชา (content หรือ subject matter) ควรเป็นการเรียนจากการค้นคว้าเองของศิษย์ โดยครูช่วยแนะนำ และช่วยออกแบบกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนแต่ละคนสามารถประเมินความก้าวหน้าของการเรียนรู้ของตนเองได้ จะเห็นว่าทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Information, Media, Technology Skill) เป็นอีกทักษะหนึ่งที่มีความสำคัญมากในศตวรรษที่ 21

ผู้วิจัยเห็นว่าควรมีการพัฒนาเยาวชนไทยให้มีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะในการการคิดอย่างมีวิจารณญาณและปฏิบัติงานได้หลากหลาย โดยอาศัยความรู้ในด้านสารสนเทศ ความรู้เกี่ยวกับสื่อ ความรู้ด้านเทคโนโลยี โดยผสมผสานองค์ความรู้ ทักษะเฉพาะด้าน ความชำนาญการและความรู้เท่าทันด้านต่างๆ เข้าด้วยกัน เพื่อความสำเร็จของผู้เรียนทั้งด้านการทำงาน และการดำเนินชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## 2.วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. พัฒนารูปแบบชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีสำหรับเยาวชน
2. ศึกษาผลการเรียนรู้ของเยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมบนชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี
3. ศึกษาความคิดเห็นของเยาวชนที่มีต่อกิจกรรมบนชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

## 3.สมมติฐานของการศึกษา

1. ผลการเรียนรู้ของเยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมบนชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีอยู่ในระดับมาก
2. ความคิดเห็นของเยาวชนที่มีต่อกิจกรรมบนชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงอยู่ในระดับมาก

## 4.วิธีดำเนินการวิจัย

วิธีการศึกษาแบ่งเป็น 2 ส่วน คือส่วนที่ 1. การวิจัยและพัฒนา (Research and Development)

คือพัฒนารูปแบบชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีสำหรับเยาวชน มีขั้นตอนดังนี้

1) ศึกษาค้นคว้าแนวคิด และทฤษฎี เป็นการศึกษาค้นคว้าข้อมูลเพื่อนำมาใช้ ออกแบบชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง จากแนวคิดและทฤษฎีต่างๆ ได้แก่ แนวคิดชุมชนการเรียนรู้เสมือน แนวคิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ทฤษฎีการเรียนรู้ Connectivism แนวคิดการจัดการความรู้ และเครื่องมือการสื่อสารแบบออนไลน์

2) ออกแบบชุมชนการเรียนรู้เสมือนด้านเทคโนโลยีด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีสำหรับเยาวชน ผู้วิจัยทำการออกแบบชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงโดยกำหนดคุณลักษณะ และกิจกรรมของชุมชนการเรียนรู้เสมือน จากแนวคิดและทฤษฎีที่ได้ศึกษาค้นคว้า หลังจากนั้นสร้างร่างชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง โดยนำรายละเอียดของเครื่องมือและกิจกรรมในประเด็นต่างๆ มาจัดกลุ่มเพื่อให้ง่ายต่อการดำเนินการระดมความคิดเห็นเพื่อการปรับปรุงร่างชุมชนการเรียนรู้เสมือน 3) ปรับปรุงร่างชุมชนการเรียนรู้เสมือนด้านสารสนเทศ

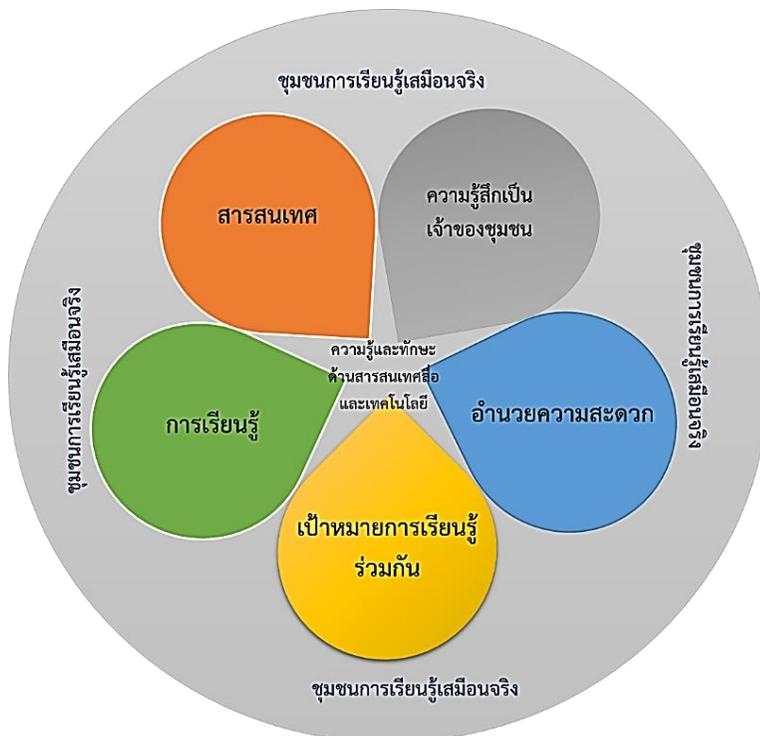
สื่อและเทคโนโลยีสำหรับเยาวชน โดยนำร่างชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงที่ได้ออกแบบไว้ มาตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างแนวคิด ทฤษฎี กับคุณลักษณะและกิจกรรมในชุมชนการเรียนรู้เสมือนที่ได้ออกแบบและปรับแก้ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ 4) สร้างร่างเว็บชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีสำหรับเยาวชน โดยได้ออกแบบวิธีการพัฒนารูปแบบชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง สร้างร่างเว็บชุมชนการเรียนรู้เสมือนตามที่ได้ออกแบบจากทฤษฎีและแนวคิดต่างๆ ซึ่งจะทำให้ผู้มีส่วนร่วมพัฒนาชุมชนการเรียนรู้เสมือน ได้เห็นและสามารถลองใช้จริงได้ รวมทั้งสามารถเสนอความคิดเห็นในการปรับปรุงร่างชุมชนการเรียนรู้เสมือนได้อย่างเต็มที่ 5) ปรับปรุงร่างชุมชนการเรียนรู้เสมือนด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีสำหรับเยาวชน เป็นการปรับปรุงร่างชุมชนการเรียนรู้เสมือนอีกครั้งให้มีความเหมาะสมกับผู้ใช้งาน 6) รับรองรูปแบบการเรียนรู้เสมือนจริง และส่วนที่ 2. การวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) คือ การศึกษาผลการเรียนรู้และความคิดเห็นของเยาวชนที่มีต่อกิจกรรมบนชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เยาวชนในจังหวัดนครสวรรค์ที่กำลังศึกษาในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนนครสวรรค์ โรงเรียนนวมินทราชูทิศมัธยม และโรงเรียนสตรีนครสวรรค์ โดยการสุ่มอย่างง่าย ใช้ตารางหาโรยามาเน่ จำนวน 385 คน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

## 5.สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยมี 3 ตอน ได้แก่ การพัฒนารูปแบบชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีสำหรับเยาวชน ผลการเรียนรู้ของเยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมบนชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงด้านสารสนเทศ สื่อ และความคิดเห็นของเยาวชนที่มีต่อกิจกรรมบนชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงดังนี้

ตอนที่ 1 การพัฒนารูปแบบชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีสำหรับเยาวชน ผลจากการศึกษาสรุปได้ว่า การพัฒนารูปแบบชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีสำหรับเยาวชน ประกอบไปด้วยองค์ประกอบ 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1. เป้าหมายการเรียนรู้ร่วมกันของชุมชน 1.1) กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของชุมชน 1.2) กำหนดวัตถุประสงค์ของชุมชนโดยสมาชิกของชุมชน 1.3) แสดงวัตถุประสงค์ของชุมชนให้เห็นอย่างชัดเจน 1.4) ออกแบบเครื่องมือและกิจกรรมบนเว็บที่ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน 2. ความรู้สึกเป็นเจ้าของชุมชน 2.1) สมาชิกมีส่วนร่วมพัฒนาชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงซึ่งในชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง 2.2) สมาชิกได้แสดงตัวตนในชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง 2.3) สมาชิกมีพื้นที่ของตนเองในชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง 2.4) สมาชิกสามารถถกแถลงเรื่องเนื้อหาในชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง 3. การเรียนรู้ 3.1) ทักแชทการเชื่อมโยงเนื้อหาจากแหล่งข้อมูลต่างๆ ด้วยตนเอง 3.2) ทักแชทการควบคุมประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยตนเอง 3.3) ทักแชทการประเมินผลงานด้วยตนเอง โดยในชุมชนการเรียนรู้เสมือน 4. สารสนเทศ 4.1) เป็นเนื้อหาเฉพาะทาง 4.2) มีที่มาจากเอกสารและสื่อต่างๆ 4.3) มีที่มาจากประสบการณ์ของสมาชิกในชุมชน 4.4) สามารถสืบค้นแหล่งที่มาได้ 4.5) สามารถแสดงระดับความนิยม 4.6) สามารถแสดง

ความถี่ในการใช้งาน 4.7) สามารถแสดงระดับความเป็นปัจจุบัน 5. อำนวยความสะดวก 5.1) กำกับดูแลการดำเนินงานให้เป็นไปตามกฎกติกาการใช้งาน 5.2) กลั่นกรองสารสนเทศเก็บในคลังความรู้ 5.3) ส่งเสริมให้เกิดการทำกิจกรรมร่วมกันระหว่างสมาชิก โดยมีผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 คน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อชุมชน ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ นวัตกรรม ประเมินรูปแบบชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงด้านนวัตกรรม สื่อและเทคโนโลยี โดยมีความคิดเห็นที่สอดคล้องกันสูงกว่ารูปแบบชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสม ระดับมาก และผลการรับรองรูปแบบชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงด้านนวัตกรรม สื่อและเทคโนโลยีสำหรับเยาวชนโดยรวมอยู่ในระดับเหมาะสมมาก แสดงว่ารูปแบบชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการจัดชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงด้านนวัตกรรม สื่อและเทคโนโลยีสำหรับเยาวชนได้จริง ซึ่งแสดงดังรูปต่อไปนี้



ภาพที่ 1 : แสดงรูปแบบชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีสำหรับเยาวชน

ตอนที่ 2 ศึกษาผลการเรียนรู้ของเยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมบนชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี ผลการเรียนรู้ของเยาวชนไทยที่เข้าร่วมกิจกรรมบนชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี ซึ่งได้จากการสังเกตพฤติกรรมของเยาวชนที่เข้าร่วมบนชุมชน การเรียนรู้เสมือนจริง พบว่ามีคุณภาพการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มในระดับดี

ตอนที่ 3 ศึกษาความคิดเห็นของเยาวชนที่มีต่อกิจกรรมบนชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ความคิดเห็นของเยาวชนที่มีต่อกิจกรรมบนชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี เยาวชนเห็นด้วยมากต่อชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงที่สร้างขึ้น เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า กลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยมากที่สุด ในประเด็นที่สามารถเรียนรู้ได้ทุกทีที่มีอินเทอร์เน็ต และควบคุมการเรียนรู้ด้วยตนเอง

## 6.อภิปรายผลการวิจัย

1. การพัฒนารูปแบบชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี สำหรับเยาวชน ผู้วิจัยได้เลือกแนวคิดในการสร้างชุมชนเรียนรู้แบบผสมผสานมาใช้ (Soren, 2006) ซึ่งหมายถึงการผสมผสานระหว่างการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและการเรียนรู้แบบพบปะจริง มีหลักสำคัญคือความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน เป็นความร่วมมือที่เรียนรู้ประสบการณ์ร่วมกัน และความสัมพันธ์นั้นจะต้องเกิดขึ้น ผ่านเทคโนโลยีมากกว่าการเผชิญหน้าและเป็นปฏิสัมพันธ์แบบกลุ่มซึ่งสอดคล้องกับผลการสำรวจความต้องการและความพร้อมของเยาวชน ซึ่งกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นว่าควรมีการพบปะจริงทั้งก่อนทำกิจกรรมระหว่างทำกิจกรรมเป็นครั้งคราว และรวมถึงภายหลังการทำ กิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตด้วย ดังนั้นจึงได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีทั้งแบบพบปะจริงและการเรียนรู้ร่วมกันในลักษณะกลุ่มผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และตามที่ Bellah (1985) ได้นำเสนอประเภทของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงไว้ 4 ประเภท ซึ่ง 1 ในนั้น ได้แก่ ชุมชนการเรียนรู้แบบสัมพันธ์ คือ ชุมชนที่ถูกสร้างขึ้นบนพื้นฐานของความสัมพันธ์ การติดต่อสัมพันธ์ในรูปแบบนี้ถูกสร้างด้วยพื้นฐานของความสนใจและปัญหาการเรียนรู้ร่วมกัน โดยเน้นความสัมพันธ์ของสมาชิกซึ่งมีความเชื่อมั่นและค่านิยมที่ถูกลืบทอดกันมาในทุก ๆ ความสัมพันธ์ที่มี อยู่ในชุมชนร่วมกัน ผู้วิจัยจึงได้ออกแบบชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับเยาวชนที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกันที่เหมือนกัน และเพื่อให้ภายในชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับ เยาวชนไทยมีความหลากหลาย จึงได้แบ่งกลุ่มในการเรียนรู้ตามหัวข้อความสนใจเฉพาะของเยาวชนแต่ละกลุ่มที่เป็นสมาชิกบนชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

2. ผลการเรียนรู้ของเยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมบนชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี พบว่ามีคุณภาพการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มในระดับดี อาจเป็นเพราะ

ผลงานที่เยาวชนได้ร่วมกันสร้างสรรค์ตรงกับความสนใจของกลุ่มตัวอย่าง นอกจากนี้ก็กลุ่มตัวอย่างยังได้เรียนรู้การใช้เทคโนโลยีที่คุ้นเคยและเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน จากผลการเรียนรู้ดังกล่าว แสดงว่า เยาวชนมีความสนใจต่อชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง สอดคล้องกับงานวิจัยของ Barbara และ Dina (2006) ซึ่งพบว่าสมาชิกขององค์กรมีความต้องการ ที่จะเข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงมีผลกระทบเชิงบวกต่อ แรงจูงใจ การบริหารเวลา ขอบเขตของความเป็นส่วนตัวและส่วนรวม ความสมดุลระหว่างชีวิต และการทำงาน และการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

3. ผลการศึกษาความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อกิจกรรมบนชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงพบว่า เห็นด้วยมากต่อกิจกรรมบนชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับเยาวชน เนื่องจากรูปแบบชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับเยาวชนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นผ่านการวิเคราะห์ สังเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ และพัฒนารูปแบบชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงและข้อมูลการสอบถามความต้องการและความพร้อมของเยาวชนในการเข้าร่วมบนชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับเยาวชน ผลการสัมภาษณ์รูปแบบชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับเยาวชนจากผู้เชี่ยวชาญ ตลอดจนผ่านการพิจารณาและประเมินคุณภาพรูปแบบชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับผู้เชี่ยวชาญ ผ่านตรวจสอบคุณภาพชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับเยาวชนจากผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษาและผ่านการตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดการศึกษาจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ซึ่งได้ข้อเสนอแนะพร้อมทั้งปรับปรุงแก้ไข เพื่อให้ได้รูปแบบชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับเยาวชนที่มีคุณภาพ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Northrup (2002) ที่ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับความพึงพอใจของสมาชิกที่มีต่อสภาพของการเรียนรู้ในผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง พบว่าสมาชิกมีความพึงพอใจในด้านต่างๆประกอบด้วย (1) ด้าน โครงสร้าง การดำเนินการ การใช้ช่องทางของเทคโนโลยีที่หลากหลาย และกลยุทธ์ในการ ปฏิสัมพันธ์ (2) การสนทนาและปฏิสัมพันธ์ในลักษณะความร่วมมือในกลุ่มเพื่อนของชุมชนเรียนรู้ (3) การเรียนรู้ส่วนตัวของแต่ละบุคคล (Meta Cognitive) ด้วยวิธีการควบคุมตนเอง หรือการบันทึก ความจำในส่วนที่สำคัญ และ (4) ระบบการให้คำปรึกษา การเรียนพิเศษ และเวลาในการติดต่อสื่อสาร กับผู้อำนวยการความสะดวกในการเรียนรู้โดยที่กลุ่มตัวอย่างที่เรียนรู้ผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ในงานวิจัยครั้งนี้ได้แสดงความคิดเห็นว่า การเข้าร่วมบนชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับเยาวชนเป็นการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ที่น่าสนใจ ได้ทั้งความรู้ในเรื่อง ที่สนใจ ซึ่งบางเรื่องไม่มีการสอนในหลักสูตรการเรียนการสอนปกติ นอกจากนี้ยังได้รับความรัก ความบันเทิง ความสนุกสนานในการได้พูดคุยกับเพื่อนใหม่ การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ต่างๆ กับเพื่อนและรุ่นพี่ ทั้งในเรื่องส่วนตัว เรื่องการเรียน และการดำเนินชีวิตในรั้วมหาวิทยาลัยล้วนเป็นสิ่งที่มีความหมาย แต่การทำกิจกรรมในบางกิจกรรมยังติดปัญหาในเรื่องของความปลอดภัยของเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จึงทำให้สมาชิกบางคนเกิดความเบื่อหน่ายในกิจกรรมที่ต้องทำแบบประสานเวลา ทั้งนี้การพัฒนารูปแบบ ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับเยาวชนในครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการให้ได้รูปแบบชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับเยาวชน ซึ่งสามารถใช้เวลาวางบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและสังคมออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ เป็นแนวทางใหม่ต่อการเรียนรู้ด้วย ตนเองและเป็นทางเลือกหนึ่งของการพบปะกันบน

เครือข่ายอินเทอร์เน็ตแล้วโดยเปิดโอกาสให้ สมาชิกได้เรียนรู้ร่วมกันผ่านกิจกรรมการแสวงหา ค้นพบความรู้ สร้างความรู้ใหม่ เพื่อนำความรู้ ที่ได้รับไปแก้ไขปัญหาที่เผชิญอยู่ในชีวิตประจำวัน เป็นการเรียนรู้ตามความสมัครใจ ซึ่งรูปแบบที่ได้พัฒนาขึ้นจะเป็นแนวทางในพัฒนาสังคมแห่งการเรียนรู้ในรูปแบบหนึ่งในอนาคต

## 7. ข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยีสำหรับเยาวชน ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ 2 ประการ คือ ข้อเสนอแนะจากการวิจัย และข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไปดังนี้

### 7.1 ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

ผลจากการวิจัยการพัฒนารูปแบบชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีสำหรับเยาวชนโดยผู้วิจัย มีข้อเสนอแนะดังนี้

1. การนำรูปแบบชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี สำหรับเยาวชนไปใช้ควรจะใช้เป็นกิจกรรมเสริมความรู้ อาจกำหนดให้เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ ระหว่างปิดภาคเรียน เพราะมีเวลายาวนาน ซึ่งอาจจะใช้เวลาว่างดังกล่าวไปในทางที่ไม่ถูกต้อง ไม่เหมาะสม กิจกรรมบนชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับเยาวชนคือเป็นกิจกรรมที่เน้นความสนใจ ใฝ่รู้ ในเรื่องราวความรู้ที่ใกล้เคียงกัน โดยผ่านการติดต่อสื่อสารและทำกิจกรรมร่วมกันบนชุมชน การเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับเยาวชนเพื่อศึกษาในเรื่องที่สนใจอย่างลึกซึ้งและสามารถนำความรู้ที่ได้รับมาสร้างสรรค์ผลงานอันเป็นประโยชน์ร่วมกัน

2. ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับเยาวชน ได้ผ่านการประเมินคุณภาพ จากผู้เชี่ยวชาญสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการจัดกิจกรรมผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง กับกลุ่มเป้าหมายอื่นได้โดยขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมต้องมีคุณสมบัติตามที่ผู้วิจัยกำหนด

3. ระยะเวลาและช่วงเวลาในการทำกิจกรรมร่วมกัน ควรมีการนัดหมายอย่างเป็นทางการจะลักษณะ และควรมีการกำหนดวิธีการติดตามเยาวชนให้เข้าสู่ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง สำหรับเยาวชนอย่างสม่ำเสมอ ซึ่งอุปกรณ์การติดต่อสื่อสารที่มีประสิทธิภาพที่สุดในการติดตามเยาวชนคือโทรศัพท์มือถือ เพราะเป็นเครื่องมือที่สามารถเข้าถึงตัวเยาวชนได้อย่างทั่วถึง สะดวก และรวดเร็วที่สุด ดังนั้นถึงแม้ว่าโทรศัพท์มือถือจะมีใช้เครื่องมือสื่อสารบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต แต่โทรศัพท์มือถือก็เป็นอุปกรณ์สำคัญที่ทำให้การจัดชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับเยาวชนมีความครบถ้วนสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

### 7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในครั้งต่อไปดังนี้

1. ในการวิจัยครั้งต่อไป ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับการใช้ชุมชนการเรียนรู้เสมือนในการเรียนการสอนที่เน้นความรู้และทักษะในสาขาวิชาชีพอื่นๆ

2. ในการวิจัยเกี่ยวกับการใช้ชุมชนการเรียนรู้เสมือนครั้งต่อไป ควรใช้การวิจัยในเชิงคุณภาพ โดยเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก หรือการสังเกต เพื่อหาประสิทธิภาพของชุมชนการเรียนรู้เสมือนในมิติอื่นๆ เช่น ระบบความปลอดภัย หรือความถูกต้องของสารสนเทศในคลังความรู้ เป็นต้น

### บรรณานุกรม

- วิจารณ์ พานิช. 2555. **วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21**. กรุงเทพฯ : มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 14 พฤษภาคม 2556. จาก [http://www.noppawan.sskru.ac.th/data/learn\\_c21.pdf](http://www.noppawan.sskru.ac.th/data/learn_c21.pdf)
- สิริภา สงเคราะห์. 2547. **การศึกษาชุมชน**. กรุงเทพฯ: ภาควิชาสังคมวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- Barbara, A. and Dina, L. 2006. Virtual learning communities as a vehicle for Workforce development: a case study. **Journal of Workplace Learning**, 18(6), 367-383.
- Bellah, R.N. 1985. **Habits of the Heart: Individualism and commitment in American life**. New York: Harper Collins.
- McLellan, H. 1998. "The internet as a virtual learning community". **Journal of Computing in Higher Education** 9 (2): 92-112.
- Northrup, P.T. 2002. "Online learner's preferences foe interaction". **Quarterly Review of Distance Education**. 3 (2).
- Sharon, J. K., Sue, M., Juliana, R. (2001). "Building Life Skills Through After school Participation in Experimental and Cooperative Learning," **Child Study Journal**. 33(3) : 74 – 165.
- Soren, K. 2006. **Strategies for Collaborative Learning: Building e-Learning and Blended Learning Communities** (Online), <http://www.icohere.com/CollaborativeLeaming.htm>, June 8, 2008.