

การศึกษากิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการ  
ของนักศึกษาศิลปะระดับปริญญาตรี



นายชวิศ ราชกุล

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต

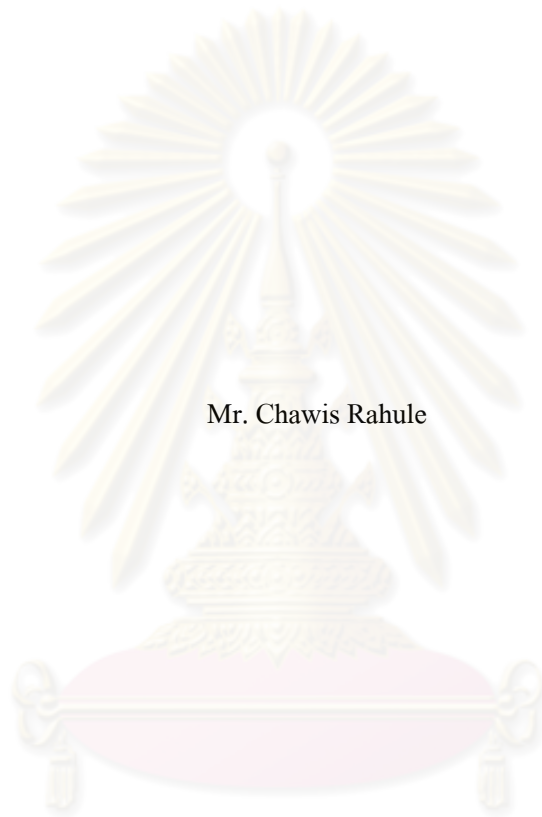
สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2551

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

A STUDY OF THE ONLINE ART ACTIVITIES TO ENCOURAGE  
ACADEMIC ETHIC TO THE UNDERGRADUATE ART STUDENTS



Mr. Chawis Rahule

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Master of Education Program in Art Education

Department of Art, Music, and Dance Education

Faculty of Education

Chulalongkorn University

Academic Year 2008

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การศึกษากิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์ที่ส่งเสริม  
จริยธรรมวิชาการของนักศึกษาศิลปะระดับปริญญาตรี

โดย

นายชวิส ราชกุล


สาขาวิชา

ศิลปศึกษา

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

รองศาสตราจารย์ ดร. ปุณณรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์

คณะกรรมการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง  
ของการศึกษาคตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต

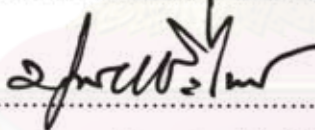


..... คณะบดีคณะครุศาสตร์  
(ศาสตราจารย์ ดร. ศิริชัย กาญจนวาสี)

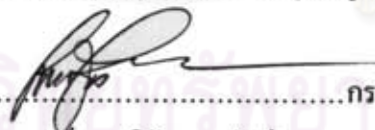
คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์



..... ประธานกรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อำไพ ตีรณสาร)



..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก  
(รองศาสตราจารย์ ดร. ปุณณรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์)



..... กรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ ดร. นิรัช สุตสังข์)

ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ชวิส ราหุล : การศึกษากิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการ  
ของนักศึกษาศิลปะระดับปริญญาตรี (A STUDY OF THE ONLINE ART ACTIVITIES  
TO ENCOURAGE ACADEMIC ETHIC TO THE UNDERGRADUATE ART  
STUDENTS) อ. ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : รศ. ดร. ปุณณรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์, 243 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบเดลฟาย (Delphi Research) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา  
กิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการของนักศึกษาศิลปะระดับปริญญาตรี  
และเพื่อเป็นการนำเสนอแนวทางการป้องกันและแก้ไขปัญหาจริยธรรมวิชาการ ในการเรียนการ  
สอนออนไลน์

กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้เชี่ยวชาญที่จัดกิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์ในระดับปริญญาตรี  
จำนวน 17 คน เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถามปลายเปิดและปลายปิด ผู้เชี่ยวชาญจะตอบ  
แบบสอบถาม 3 รอบ โดยรอบที่ 1 เป็นการสอบถามสภาพทั่วไป เพื่อนำคำตอบที่ได้มาสร้าง  
แบบสอบถามรอบที่ 2 ซึ่งเป็นแบบสอบถามปลายปิดประมาณค่า 5 ระดับ ส่วนแบบสอบถามรอบที่  
3 มีคำถามเหมือนกับแบบสอบถามในรอบที่ 2 แต่เพิ่มคำถามพื้นฐาน และค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ที่  
คำนวณได้จากคำตอบของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญในรอบที่ 2 พร้อมทั้งแสดงตำแหน่งคำตอบของ  
ผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนเพื่อให้เห็นว่าคำตอบของกลุ่มมีความสอดคล้องกันอย่างไรซึ่งผู้เชี่ยวชาญอาจ  
แก้ไขหรือยืนยันคำตอบเดิมได้

ผลการวิจัยพบว่า ปัญหาจริยธรรมวิชาการที่พบคือ การลงทะเบียนแทนกัน การทำกิจกรรม  
อื่นระหว่างเรียน การไม่ศึกษาเนื้อหาในระบบออนไลน์ การทำแบบฝึกหัดและงานแทนกัน การ  
คัดลอกงานผู้อื่น และการไม่ส่งงานตามกำหนด กิจกรรมศิลปะปฏิบัติที่ส่งเสริมและแก้ไขปัญหา  
จริยธรรมวิชาการ ได้แก่ ควรมีการชี้แจงข้อตกลงและบทลงโทษที่ชัดเจน ควรมีแบบทดสอบเชิง  
วิเคราะห์ก่อนและหลังเรียนเพื่อเปรียบเทียบแนวความคิดของผู้เรียน การสั่งงานปฏิบัติให้มีโจทย์ที่  
หลากหลายจะทำให้ผู้เรียนคัดลอกยากขึ้น และควรกำหนดให้ผู้เรียนส่งแบบร่างก่อนทำผลงานจริง  
เพื่อการตรวจสอบ นอกจากนี้ ควรมีกิจกรรมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเอาใจใส่ในการเรียน เช่น มีคะแนน  
สำหรับผู้เข้าเรียนนอกเวลา มีการเก็บคะแนนท้ายคาบ และคะแนนการเข้าร่วมประชุมออนไลน์  
เป็นต้น สำหรับการส่งงานนั้นควรใช้ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ หรือส่งผ่านระบบจัดการเรียนรู้ได้แก่  
กระดานสนทนาและกล่องเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ เพราะสามารถตรวจสอบวันที่และเวลาส่งได้

ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา  
สาขาวิชาศิลปศึกษา  
ปีการศึกษา 2551

ลายมือชื่อนิติ..... วิส ราหุล  
ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก.....



## 4983671727 : MAJOR ART EDUCATION

KEYWORDS : ART ACTIVITIES / ACADEMIC ETHIC / PLAGIARISM /  
UNDERGRADUATE ART STUDENT

CHAWIS RAHULE : A STUDY OF THE ONLINE ART ACTIVITIES TO  
ENCOURAGE ACADEMIC ETHIC TO THE UNDERGRADUATE ART  
STUDENT. ADVISOR : ASSOC. PROF. POONARAT PICHAYAPAIBOON,  
Ed.D., 243 pp.

The purposes of this study were to study online art activities to encourage academic ethic to the undergraduate art students, and to demonstrate the prevention and solving the academic ethic problems during the online art class by using Delphi technique.

The seventeen educator expertists in online art activities for the undergraduate art students were asked to answer the open-ended questionnaires three rounds. The first round questionnaire asked about the general information and the answers were used to make the second round questionnaire as 5 rating scale open-ended questions. The third round questionnaire was similar to the second round questionnaire but employing the median and the interquartile range. Each art educator expertists were able to know that his answer was or was not similar to the group's answer and he could insist or change his answer optionally.

The results demonstrated that the academic ethic problems were anonymous registration for another student, plagiarism, submit work late and student apathy. The expertists suggested that students should be clearly informed about the rules and penalties. Pre-test and post-test should also be performed for individual identity art work. Assignment should be varied styles to prevent student copying work or first draft submission for later comparison, positive encouragement can be used by adding extra score for the student who login outside classroom, attend whole period class attendant or join the online class meeting. The work submission should be sent via e-mail or digital drop box, E-discussion board in LMS since the program can record date and time of submission.

Department :Art, Music and Dance Education

Field of Study : Art Education.....

Academic Year : 2008.....

Student's Signature : Chawis Rahule

Advisor's Signature : Poonarat Pichayapaiboon

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี เนื่องจากได้รับความช่วยเหลือ และคำแนะนำของบุคคลหลายท่าน ซึ่งผู้วิจัยขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร. ปุณณรัตน์ พิชญ์ไพบุญย์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ที่ได้ให้คำแนะนำ สั่งสอน และคำปรึกษา ทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สามารถสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อำไพ ตรีณสาร และรองศาสตราจารย์ ดร. นิรัช สุดสังข์ ที่กรุณาสละเวลาในการเป็นกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ พร้อมทั้งให้คำแนะนำสั่งสอน และชี้แจงแก้ไขข้อผิดพลาดของผู้วิจัย เพื่อให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์ที่สุด

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณแม่ พุ และครอบครัว ที่คอยเป็นสนับสนุน ให้กำลังใจในยามที่ผู้วิจัยท้อแท้

ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่กรุณาสละเวลามาให้ข้อมูลและตอบแบบสอบถามแก่ผู้วิจัยจำนวนหลายครั้ง วิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะไม่สามารถสำเร็จลุล่วงได้ถ้าปราศจากความร่วมมือของทุกท่าน และขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 5 ท่านที่กรุณาสละเวลาตรวจเรื่องมือของผู้วิจัย

ขอขอบคุณเพื่อนๆชาวสาธิตปทุมวัน โส นพ ปุชชี อุ ปณต เบน บีม ที่เข้าใจและให้การสนับสนุนเวลาในการทำวิจัยด้วยดีมาตลอด เพื่อนๆที่เอกศิลปศึกษา พี่ต๊อ พี่โบว์ ดี พี่บอย พี่ต๋อง ที่คอยถามไถ่ความเป็นไปอยู่เสมอๆ และที่ขาดไม่ได้คือเพื่อนเมทัลเฮด มิน ปลา แฟ้ม พี่ก้อง กาย ต้า เป้โน เหม่ง ต่าย กิต และอีกมากมายหลายคนที่ยังไม่ได้กล่าวถึง

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฌ
สารบัญภาพ.....	ญ
บทที่ 1. บทนำ.....	1
ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	6
ขอบเขตการวิจัย.....	6
คำนิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย.....	7
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	7
บทที่ 2. แนวความคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
การเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา.....	8
องค์ประกอบของการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา.....	9
การเรียนการสอนศิลปะในระดับอุดมศึกษา.....	14
การปฏิบัติกิจกรรมศิลปะ.....	25
การเรียนในระบบออนไลน์.....	37
การศึกษาวิชาศิลปะในระบบออนไลน์.....	51
จริยธรรมทางวิชาการ.....	61
การผิศจริยธรรมวิชาการในระบบออนไลน์.....	63
การส่งเสริมจริยธรรมในระบบออนไลน์.....	77
การวิจัยแบบเดลฟาย.....	86
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	88

	หน้า
บทที่ 3. ระเบียบวิธีวิจัย.....	97
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	97
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	98
การสร้างเครื่องมือในการวิจัย.....	99
การดำเนินการวิจัยโดยใช้เทคนิคเดลฟาย.....	99
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	101
การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	102
บทที่ 4. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	103
.....	
ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในรอบที่ 3...	105
บทที่ 5. สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	137
สรุปผลการวิจัย.....	137
อภิปรายผลการวิจัย.....	147
ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป.....	166
รายการอ้างอิง.....	167
ภาคผนวก .....	177
ภาคผนวก ก.....	178
ภาคผนวก ข.....	180
ภาคผนวก ค.....	183
ภาคผนวก ง.....	223
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	243



## สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
1. ข้อมูลเบื้องต้นของผู้เชี่ยวชาญในการใช้ระบบจัดการเรียนรู้.....	104
2. คำมัธยฐานและพิสัยระหว่างควอไทล์ของกิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์ ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการในปัญหาผู้เรียนให้ผู้อื่นลงทะเบียนเข้าใช้ระบบแทน.....	105
3. คำมัธยฐานและพิสัยระหว่างควอไทล์ของกิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์ ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการในปัญหาผู้เรียนทำกิจกรรมอื่นเช่น เล่น MSN และเปิด เว็บไซต์ที่ไม่เกี่ยวข้องระหว่างการเรียน.....	106
4. คำมัธยฐานและพิสัยระหว่างควอไทล์ของกิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์ ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการในปัญหาผู้เรียนไม่มีส่วนร่วมในกิจกรรมออนไลน์.....	109
5. คำมัธยฐานและพิสัยระหว่างควอไทล์ของกิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์ ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการในปัญหาผู้เรียนไม่ร่วมประชุมผ่านทางระบบออนไลน์.....	115
6. คำมัธยฐานและพิสัยระหว่างควอไทล์ของกิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์ ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการในปัญหาผู้เรียนให้ผู้อื่นทำแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน ในระบบออนไลน์ แทน.....	116
7. คำมัธยฐานและพิสัยระหว่างควอไทล์ของกิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์ ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการในปัญหาผู้เรียนให้ผู้อื่นทำงานปฏิบัติของตนแทน.....	119
8. คำมัธยฐานและพิสัยระหว่างควอไทล์ของกิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์ ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการในปัญหาผู้เรียนคัดลอกผลงานของผู้อื่นในระบบออนไลน์	123
9. คำมัธยฐานและพิสัยระหว่างควอไทล์ของกิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์ ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการในปัญหาผู้เรียนคัดลอกผลงานของผู้สอนไปใช้ในรายวิชา อื่น.....	127
10. คำมัธยฐานและพิสัยระหว่างควอไทล์ของกิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์ ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการในปัญหาผู้เรียนไม่ส่งงานตามกำหนดเวลา.....	129

## สารบัญภาพ

ภาพประกอบ	หน้า
1. กิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมจริยธรรมในชั้นนำการสอน.....	133
2. กิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมจริยธรรมในชั้นการสอน.....	134
3. กิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมจริยธรรมในชั้นปฏิบัติ.....	135
4. กิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมจริยธรรมในชั้นสรุป.....	135
5. กิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมจริยธรรมในชั้นประเมินผล.....	136



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาถือได้ว่าเป็นเรื่องสำคัญเป็นอย่างมากเนื่องจากการปูพื้นฐานเพื่อให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการประกอบอาชีพในอนาคต โดยความสามารถของผู้เรียนจะถูกพัฒนาตามความถนัดส่วนบุคคลเพื่อ และฝึกฝนให้เกิดความชำนาญเพื่อให้มีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น ศิลปะเองก็ถือว่าเป็นวิชาหนึ่งที่มีเปิดสอนในระดับอุดมศึกษา ซึ่งมีความแตกต่างไปจากการเรียนการสอนศิลปะในระดับมัธยมศึกษาคือ มุ่งเน้นในการฝึกฝนและพัฒนาทักษะให้ผู้เรียนมีความสามารถในการปฏิบัติงานได้จริง เป็นการฝึกประสบการณ์เพื่อให้ผู้เรียนได้รับรู้ถึงแก่นแท้ของความรู้ผ่านการปฏิบัติด้วยตนเอง (ชูด นิมเสมอ, 2529) โดยแบ่งการเรียนการสอนศิลปะในระดับอุดมศึกษาเป็น 2 ประเภท ทัศนศิลป์ (Visual Arts) และประยุกต์ศิลป์ (Applied Art) ซึ่งในทั้ง 2 ประเภทก็จะมีการสอนทั้งทางทฤษฎีและปฏิบัติ

การสอนศิลปะปฏิบัติ (Studio Art Teaching) เป็นการสอนให้ลงมือทำหรือปฏิบัติตาม ทฤษฎีเน้นความรู้ในด้านทักษะพิสัย เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสร้างงานศิลปะ มีทักษะและความเชี่ยวชาญในการทำงานศิลปะเพิ่มสูงขึ้น การเรียนการสอนอาจจะไปเป็นไปตามความสามารถส่วนตัวของผู้เรียน (เกษร ชิตะจารี, 2545) เป็นการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนนำความรู้ส่วนหนึ่งที่ได้จากการศึกษาทฤษฎีศิลปะมาทดลองสร้างผลงานตามความถนัดของตนเอง เพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถทางด้านทักษะเพิ่มมากขึ้น สามารถสร้างผลงานศิลปะ สามารถแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในระหว่างการสร้างงาน และเป็นแนวทางในการประกอบอาชีพ

ในปัจจุบันเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Internet) ยังเป็นตัวช่วยให้คอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทต่อการเรียนการสอนมากยิ่งขึ้น อินเทอร์เน็ตเป็นการเชื่อมโยงเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่มาครอบคลุมไปทั่วโลก เพื่ออำนวยความสะดวกในการให้บริการสื่อสารข้อมูล เช่น การบันทึกเข้าระยะไกล การถ่ายโอนแฟ้ม ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-mail) และกลุ่มอภิปราย อินเทอร์เน็ตเป็นวิธีในการเชื่อมโยงข่ายคอมพิวเตอร์ที่มีอยู่ซึ่งขยายออกไปอย่างกว้างขวางเพื่อการเข้าถึงของแต่ละระบบที่มีส่วนร่วมอยู่ (กิดานันท์ มลิทอง, 2543) สิ่งเหล่านี้จึงทำให้เกิดรูปแบบการเรียนรู้ชนิดใหม่ที่เรียกว่า e-learning ซึ่งมีความหมายว่าเป็นการเรียนในลักษณะใดก็ได้โดยใช้สื่อเป็นอุปกรณ์

อิเล็กทรอนิกส์ ได้แก่ คอมพิวเตอร์ ซีดีรอม สัญญาณดาวเทียม เป็นต้น ซึ่งในปัจจุบันจะหมายถึงการเรียนโดยใช้สื่อเป็นคอมพิวเตอร์ โดยมากจะเป็นการเรียนในลักษณะออนไลน์ (Online) คือมีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต เป็นการเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ไม่มีเวลาเรียนที่แน่นอน ผู้เรียนสามารถเรียนเท่าไรก็ได้ตามความพึงพอใจของตน มีการโต้ตอบกับผู้สอน การวัดและประเมินผลเหมือนการเรียนในห้องเรียนทุกอย่าง โดย e-learning นี้สามารถเรียกได้อีกชื่อหนึ่งว่าการเรียนการสอนในระบบออนไลน์ (Online Learning)

ในปัจจุบันระบบ LMS (Learning Management System) หรือระบบจัดการเรียนรู้ ถือว่าเป็น e-learning ขั้นสูงที่ได้รับความนิยมในการนำมาใช้ในการเรียนการสอน เป็นโปรแกรมการสอนสำเร็จรูปทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางในการติดต่อสื่อสารและการกำหนดลำดับเนื้อหาในบทเรียนแล้วส่งผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เครือข่ายอินทราเน็ตในองค์กร หรือเครือข่ายคอมพิวเตอร์อื่นๆ ไปแสดงที่ web browser ของผู้เรียนจากนั้นผู้เรียนก็จะเรียนรู้ด้วยตนเอง มีระบบสมัครสมาชิก ระบบติดตามการเรียนรู้ของผู้เรียน มีการจัดกลุ่มของเนื้อหาหลักสูตร มีระบบการสื่อสารระหว่างผู้เรียนและผู้สอน นอกจากนี้ยังมีการวัดประเมินผลผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตอีกด้วย ดังนั้นระบบ LMS จึงเป็นระบบที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ผู้เรียนสามารถเรียนได้ทุกที่ ทุกเวลาตามความสะดวกของตนเอง นอกจากนี้ยังเป็นการประหยัดต้นทุนในการจัดหาห้องเรียน อุปกรณ์การเรียนการสอน สื่อการสอน ด้วย การเรียนการสอนในระบบออนไลน์สามารถแบ่งออกเป็น 3 ชนิดคือ 1) ระบบการเรียนการสอนแบบอะซิงโครนัส (Asynchronous Learning Methods) 2) ระบบการเรียนการสอนแบบซิงโครนัส (Synchronous Learning Method) และ 3) ระบบการเรียนการสอนแบบลูกผสม (Blend/Hybrid)

ในการเรียนศิลปศึกษานั้น ได้มีการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์โดยเฉพาะคอมพิวเตอร์ซึ่งวงการศิลปศึกษามีความสนใจในการใช้คอมพิวเตอร์ควบคู่ไปกับการเรียนการสอนศิลปศึกษามาเป็นเวลานานแล้ว โดยในระยะแรกนั้นได้มีการนำเอาคอมพิวเตอร์มาช่วยสอนโดยใช้แทนแบบฝึกหัดแบบเรียนและสื่อการสอนอย่างง่าย ซึ่งภายหลังได้มีการพัฒนาให้เป็นบทเรียนสำเร็จรูปโดยผู้เรียนสามารถเลือกเรียนเองได้ มีเนื้อหา การสอน และการวัดประเมินผลแบบเบ็ดเสร็จ นอกจากนี้ในปัจจุบันนักวิชาการต่างๆยังมีความต้องการที่จะพัฒนารูปแบบการสอนให้ใกล้เคียงกับการสอนแบบดั้งเดิมให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ เนื่องจากศิลปศึกษานั้นเป็นวิชาที่เน้นการปฏิบัติเป็นหลัก และมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความซาบซึ้ง และมีสุนทรียภาพทางศิลปะ จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะจำลองรูปแบบการเรียนการสอนให้มีความเสมือนจริงมากที่สุด โดยต้องมีการอบรมครูผู้สอนให้มีความเข้าใจการใช้คอมพิวเตอร์ในการสอนศิลปศึกษา เพื่อให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ ถูกต้องตามวัตถุประสงค์ และมีความใกล้เคียงกับการเรียนการสอนแบบดั้งเดิมมากที่สุด

อย่างไรก็ตามการเรียนการสอนแบบออนไลน์ก็มีทั้งข้อดีและข้อเสียอยู่หลายด้าน จึงเป็นหน้าที่ของครูผู้สอนที่จะหาวิถีทางในการแก้ไขข้อเสียเหล่านั้นเพื่อให้การเรียนการสอนในระบบออนไลน์มีประสิทธิภาพมากขึ้น ปัญหาที่ส่งผลเสียต่อการเรียนการสอนในระบบออนไลน์มากที่สุดคือปัญหาของการ โกงและการไม่ปฏิบัติจริง ได้แก่ การไม่เข้าเรียน การให้ผู้อื่นเรียนแทน การไม่ปฏิบัติจริง การตัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง เป็นต้น ซึ่งถือว่าเป็นปัญหาที่มีความรุนแรงมากที่สุดเนื่องจากทำให้ผู้เรียน ไม่ได้พัฒนาทักษะ และความรู้ที่ได้จากการเรียนวิชานั้นๆ และถือว่าเป็นการผิดจริยธรรมทางวิชาการ ซึ่งหมายถึง การกระทำความผิดใดๆของนักเรียนที่ไม่ถูกต้องเกี่ยวกับด้านวิชาการ ทั้งในด้านความรู้ ความคิด ความรู้สึก ความตั้งใจ หรือการแสดงออกใดๆ ที่ทำให้ตนเองได้รับผลประโยชน์ หรือประโยชน์แก่ผู้อื่นทางด้านวิชาการ

จริยธรรมทางวิชาการกล่าวคือ คำว่า “จริย” แปลว่า ดี งาม สวย ส่วนคำว่า “ธรรม” นั้นแปลว่า สิ่งที่ควรปฏิบัติ เมื่อนำคำทั้ง 2 มารวมกันจึงได้ความหมายว่า สิ่งที่ปฏิบัติแล้วเกิดความดี ความสวยงาม

สุชาติ ประสิทธิ์รัฐสินธุ์ (2542) กล่าวว่า การสอนในระดับอุดมศึกษาได้ละเลยการปลูกฝังจริยธรรมทางวิชาการแก่นิสิตนักศึกษาทำให้ขาดความรู้ความเข้าใจในการทำรายงานให้ถูกต้องตามหลักจริยธรรมทางวิชาการ เมื่อพบบทความหรืองานชิ้นใดก็จะเก็บรวบรวมมาปะติดปะต่อเป็นรายงานนำเสนออาจารย์ ซึ่งอาจารย์ส่วนใหญ่จะดูเพียงว่ามีเนื้อหาสาระครอบคลุมประเด็นต่างๆทุกแง่มุมหรือไม่และให้เกรดไป ซึ่งไม่ได้พิจารณาว่าผลงานชิ้นนั้นถูกต้องตามหลักจริยธรรมทางวิชาการหรือไม่ ซึ่งส่งผลให้นิสิตนักศึกษาที่จบการศึกษาไปเป็นครูก็จะถ่ายทอดลักษณะการขาดจริยธรรมทางวิชาการสู่นิสิตนักศึกษารุ่นต่อไป คำว่า “วิชาการ” นั้นหมายถึงผลงานทางด้านการคิดและการศึกษาค้นคว้าของบุคคลใดบุคคลหนึ่งหรือของกลุ่มบุคคล ซึ่งปัจจุบันนี้ถือว่าเป็น “ทรัพย์สินทางปัญญา” ที่ผู้อื่นจะละเมิดมิได้ หากมีการจดทะเบียนหรือสงวนลิขสิทธิ์ตามกฎหมาย การนำผลงานทางวิชาการหรือทรัพย์สินทางปัญญามาใช้โดยมิได้รับความอนุญาตหรือความเห็นชอบจากเจ้าของผลงานถือว่าเป็นความผิดทางกฎหมายและผิดจริยธรรมทางวิชาการหรือวิชาชีพ ผู้ที่มีพฤติกรรมดังกล่าวถือได้ว่าเป็นหัวขโมย หรือโจรสลัดทางวิชาการ เป็นแมวลอกเลียน (Copy Cat) ซึ่งผู้เป็นเจ้าของผลงานสามารถดำเนินการฟ้องร้อง เอาผิดกับผู้ผิดจริยธรรมหรือลอกเลียนได้

ดังนั้นการผิดจริยธรรมทางวิชาการเป็นผลสืบเนื่องมาจากความรู้เพราะขาดการปลูกฝังทางด้านจริยธรรมทางวิชาการ นอกจากนี้ยังเป็นผลมาจากการที่นักศึกษาต้องการคะแนนหรือเกรดมากกว่าความรู้ที่จะได้รับจากวิชานั้น โดยจะพยายามทำทุกวิถีทางเพื่อให้ได้คะแนนที่ดี สิ่งเหล่านี้เป็นค่านิยมที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนในปัจจุบันนี้ ซึ่งจะส่งผลเสียไปถึงผู้เรียนในรุ่นต่อไปด้วย และเมื่อจบการศึกษามาก็ไม่สามารถเป็นบัณฑิตที่ดีได้ นอกจากนี้การคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง



นั่นนอกจากเป็นความผิดทางจริยธรรมวิชาการแล้วยังถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ของทรัพย์สินทางปัญญาด้วย โดยสำนักลิขสิทธิ์กรมทรัพย์สินทางปัญญา (2546, อ้างใน ฌัฐพร ศรีสติ) กล่าวว่า ลิขสิทธิ์เป็นทรัพย์สินทางปัญญาประเภทหนึ่งที่เกิดจากความสร้างสรรค์ของมนุษย์ โดยแสดงออกเป็นงานประเภทต่างๆคือ วรรณกรรม นาฏศิลป์ ศิลปกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศน ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง งานแพร่เสียง งานกระจายภาพ หรืองานอื่นในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ งานอันมีลิขสิทธิ์จะได้รับความคุ้มครองทางกฎหมายทันทีที่มีการสร้างสรรค์งานนั้นขึ้น โดยไม่ต้องจดทะเบียนเพื่อขอรับการคุ้มครอง

พฤติกรรมที่พบมากที่สุดคือเรื่องของการปฏิบัติงานและการส่งงาน โดยการส่งงานแบบออนไลน์นี้สามารถทำได้โดยการส่งไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งปัญหาของการปฏิบัติงานและส่งงานในลักษณะนี้คือ ครูผู้สอนไม่สามารถตรวจสอบได้ว่าผลงานของผู้เรียนที่ส่งมานั้นเป็นผลงานของผู้เรียนคนนั้นจริงหรือไม่ โดยอาจจะคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาดัดแปลง แก้ไข หรือทำซ้ำ โดยไม่มีการอ้างอิง สิ่งเหล่านี้เป็นความผิด ถือว่าเป็นการขโมยหรือคัดลอกข้อมูลของผู้อื่นมาเป็นของตน (Plagiarism)

Plagiarism คือการคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง โดยไม่มีการอ้างอิง หรือมีการอ้างอิงไว้แล้วแต่ไม่ครบถ้วนสมบูรณ์ซึ่งถือว่าเป็นการไม่ให้เกียรติเจ้าของผลงาน และถือว่าเป็นความไม่ซื่อสัตย์ทางวิชาการ โดยเฉพาะการคัดลอกผลงานของผู้อื่นนั้นทำให้ผู้เรียนไม่ได้ใช้ความคิดของตนเองในการทำงาน ทำให้ไม่สามารถพัฒนาประสิทธิภาพของตนเองตามวัตถุประสงค์ของการเรียนในรายวิชานั้นได้ นอกจากนี้ยังเป็นการไม่ให้เกียรติครูผู้สอน ซึ่งควรมีบทลงโทษสำหรับการกระทำเช่นนี้

จากสภาพที่เป็นอยู่จริงของนักศึกษาในมหาวิทยาลัยพบว่า การขโมยหรือคัดลอกข้อมูลของผู้อื่นมาเป็นของตน เกิดขึ้นมาอย่างต่อเนื่อง และมีแนวโน้มที่จะแพร่หลายมากขึ้นเรื่อยๆ โดยปัจจุบันเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตทำให้การค้นคว้าหาข้อมูลและการทำซ้ำหรือลอกเลียนแบบสามารถทำได้ง่ายขึ้นและผลงานก็แทบไม่แตกต่างกันไปจากต้นฉบับ ซึ่งมีความผิดในแง่ของศีลธรรมคือการขโมย และผิดในแง่กฎหมายคือการคัดลอกผลงานของผู้อื่นโดยไม่ได้รับการอ้างอิงจากเจ้าของผลงาน ซึ่งเป็นการกระทำบนอินเทอร์เน็ตจึงเรียกว่า Cyber-Plagiarism เนื่องจากเกิดในไซเบอร์สเปซ ผลการวิจัยของฌัฐพร ศรีสติ (2549) เรื่อง ความรู้ ทศนคติและพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการขโมยคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตเพื่อประโยชน์ทางวิชาการของนิสิตนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร ชี้ให้เห็นถึงสาเหตุของการคัดลอกผลงานของผู้อื่นว่า นิสิตนักศึกษาส่วนใหญ่ยังเข้าใจผิดเรื่องการนำข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตมาใช้อยู่มาก โดยมีความเชื่อว่าสามารถนำมาใช้ได้โดยไม่ต้องมีการอ้างอิง นอกจากนี้ยังพบว่า มีคน

ส่วนหนึ่งเห็นว่าไม่ควรมีบทลงโทษในเรื่องดังกล่าว เพราะเห็นว่าเป็นอุปสรรคของประชาชนในการใช้ประโยชน์สารสนเทศและไม่สอดคล้องกับการดำเนินชีวิตของคนไทยเท่าใด

Hasen และ Huppert ( 2005) ได้ทำวิจัยเรื่อง The Trial of Democles : an Investigation into the Incidence of Plagiarism at an Australian University โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อทดสอบประสิทธิภาพของโปรแกรมตรวจจับการคัดลอกผลงานของผู้อื่นเป็นของตนเองที่ชื่อ Democles ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่ที่คัดลอกผลงานของผู้อื่นจะเป็นนักเรียนเพศชายมากกว่าเพศหญิง และจำนวนของข้อความที่ถูกคัดลอกมาในงานเขียนของนักศึกษาชายสูงกว่าของนักศึกษาหญิง โดยนักศึกษากลุ่มนี้จะมีเกรดสะสมระหว่าง 57-63 ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานของผู้เรียนทั้งหมด

การทำกิจกรรมในระบบออนไลน์นี้มีโอกาสกระทำผิดจริยธรรมมากกว่าการเรียนการสอนในชั้นเรียนปกติ ผู้เรียนมีอิสระในการเรียนและค้นหาข้อมูลได้อย่างสะดวกในระบบอินเทอร์เน็ตที่สามารถนำมาสำเนา ตัดปะ (Cut/Paste) ทำซ้ำ (Copy) ได้โดยทันที หากผู้เรียนกระทำโดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์หรือละเลยต่อจริยธรรมทางวิชาการก็จะเกิดผลเสียในการเรียนการสอน และเกิดเป็นค่านิยมของผู้เรียนไปในที่สุด ทำให้การเรียนการสอนไม่ประสบความสำเร็จตามจุดมุ่งหมาย และยังเป็นการผิดจริยธรรมทางวิชาการ ซึ่งในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ การคัดลอกผลงานผู้อื่นมาเป็นของตนเองทำให้ผู้เรียนไม่ได้ใช้ความสามารถในการฝึกคิดวิเคราะห์ และลงมือปฏิบัติด้วยตนเองทำให้ผู้เรียนขาดทักษะและความชำนาญ โดยเฉพาะการเรียนศิลปะในระบบออนไลน์ที่สามารถค้นหาข้อมูลทางศิลปะได้ง่ายขึ้นจากระบบอินเทอร์เน็ตและยังสามารถนำข้อมูลนั้นมาตัดแปลงเป็นผลงานของตนเองได้

Wixom (2003) ซึ่งเป็นอาจารย์สอนอยู่ที่มหาวิทยาลัยยูทาห์ (Utah Valley State College) ได้กล่าวว่า เขาได้พบว่านักเรียนของเขามีการคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง ซึ่งตลอดระยะเวลาการสอน 20 ปีเขาได้พบผลงานศิลปะของผู้เรียนที่คัดลอกผลงานศิลปะของผู้อื่นมาแล้ว 2-3 ชิ้น โดยเขากล่าวว่าเป็นการยากที่จะทราบว่าผลงานศิลปะชิ้นนั้น ได้มีการคัดลอกมาจากที่ใด เนื่องจากมีผลงานศิลปะในโลกนี้มากมายหลายชิ้น

มหาวิทยาลัย Academy of Art University เป็นมหาวิทยาลัยศิลปะที่ตั้งอยู่ที่เมือง San Francisco ได้กล่าวถึงการคัดลอกผลงานศิลปะของผู้อื่นมาเป็นของตนเองว่า คือการคัดลอกผลงานของผู้อื่น ไม่ว่าจะเป็นแนวคิด ภาพเขียน หรืองานออกแบบจากหนังสือ นิตยสาร งานของเพื่อนร่วมชั้น หรืออินเทอร์เน็ต แล้วแอบอ้างว่าเป็นผลงานของตนเองโดยไม่มีการอ้างอิงถึงแหล่งที่มาของงานชิ้นนั้น อย่างไรก็ตามการคัดลอกผลงานศิลปะของผู้อื่นจะไม่มีผลต่อการประเมินผลเมื่อทำเพื่อใช้เป็นต้นแบบในการฝึกเขียนภาพหรือเป็นศิลปะประเพณีที่สืบทอดต่อกันมาเท่านั้น ผู้เรียนที่คัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเองจะได้รับการลงโทษจากทางมหาวิทยาลัย

ในทางการศึกษาการคัดลอกผลงานศิลปะของผู้อื่นเป็นของตนเองนั้นถูกถกเถียงกันว่าเป็นความผิดหรือไม่ Stoddard กล่าวว่า การที่ผู้เรียนคัดลอกต้นแบบของงานศิลปะในอดีตเพื่อนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานนั้นไม่ใช่สิ่งที่ผิด แต่ก็ควรจะนำใส่ความคิดของตนเองเข้าไปด้วย Anderson ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญการสอนออกแบบเว็บไซต์กล่าวว่า เป็นสิ่งสำคัญอย่างมากในการอ้างอิงถึงแหล่งที่มาของภาพหรือข้อความต่างที่ผู้เรียนนำมาจากอินเทอร์เน็ต นอกจากนี้เขายังกล่าวว่างานศิลปะที่ผู้เรียนคัดลอกจากต้นแบบนั้นไม่สามารถนำไปแสดงในนิทรรศการได้ Panquin กล่าวว่าจำเป็นต้องกำหนดหัวข้อในการสร้างงานศิลปะที่ผู้เรียนไม่สามารถคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาได้ แต่ถ้าคัดลอกผลงานเพื่อใช้สำหรับการเรียนในระดับเบื้องต้นก็เป็นที่ยอมรับได้ (อ้างใน Sarah Wells, 2002)

ดังนั้นผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาเรื่องการศึกษากิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการของนักศึกษาศิลปะระดับปริญญาตรี ซึ่งเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นจากพฤติกรรมการเรียน การค้นหาข้อมูล และช่องว่างระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนในระบบออนไลน์ ส่งผลให้ผู้เรียนมีโอกาสในการทำผิดจริยธรรมทางวิชาการโดยตั้งใจและไม่ตั้งใจได้ง่ายกว่าการเรียนในแบบปกติ และเป็นเกิดผลเสียต่อผู้เรียน โดยเฉพาะในวิชาศิลปะซึ่งเป็นวิชาที่ผู้เรียนจะต้องได้รับความฝึกฝนเพื่อพัฒนาทักษะทั้งทางด้านทฤษฎีและปฏิบัติ การที่ผู้เรียนทำผิดจริยธรรมทางวิชาการทำให้การปฏิบัติกิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์ไม่ประสบผลสำเร็จตามจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา การวิจัยครั้งนี้จึงต้องการทราบถึงปัญหา แนวทางในการป้องกันแก้ไข และการส่งเสริมจริยธรรมวิชาการเพื่อให้การเรียนการสอนวิชาศิลปะระบบออนไลน์ในระดับอุดมศึกษามีประสิทธิภาพสูงสุด

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษากิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการของนักศึกษาศิลปะระดับปริญญาตรี
2. เพื่อเป็นการนำเสนอแนวทางการป้องกันและแก้ไขปัญหายุทธจริยธรรมวิชาการในการเรียนการสอนออนไลน์

### ขอบเขตการวิจัย

1. งานวิจัยนี้เป็นการศึกษาการปฏิบัติกิจกรรมศิลปะออนไลน์ในระบบจัดการเรียนรู้ (Learning Management System, LMS) เท่านั้น

2. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ อาจารย์ในระดับอุดมศึกษาที่สอนวิชาศิลปะปฏิบัติในระบบออนไลน์ หรือผู้เชี่ยวชาญด้านคอมพิวเตอร์และการสอนในระบบออนไลน์ ซึ่งมาจากมหาวิทยาลัยที่มีการเปิดสอนวิชาศิลปะในระบบออนไลน์ในกรุงเทพมหานคร
3. งานวิจัยนี้ศึกษาเฉพาะกิจกรรมศิลปะในวิชาศิลปะปฏิบัติ เท่านั้น
4. งานวิจัยนี้ศึกษาเกี่ยวกับวิธีส่งเสริมจริยธรรมและการป้องกันการผิดจริยธรรมวิชาการของผู้เรียนที่มีความผิดจริงอย่างเห็นได้ชัดเท่านั้น
5. งานวิจัยนี้ศึกษาการเรียนการสอนออนไลน์ในรูปแบบ Asynchronous และ เป็นการสอนผสมผสานการสอนแบบออนไลน์กับการสอนปรกติ (Hybrid e-learning) เท่านั้น

### คำนิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย

กิจกรรมศิลปะปฏิบัติ หมายถึง กิจกรรมศิลปะที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือทำหรือปฏิบัติตามทฤษฎี เพื่อพัฒนาความสามารถทางด้านทักษะของผู้เรียน ประกอบด้วย 5 ชั้นคือ 1) ชั้นนำเข้าบทเรียน 2) ชั้นการสอน 3) ชั้นปฏิบัติ 4) ชั้นสรุป และ 5) ชั้นวัดประเมินผล

ระบบจัดการเรียนรู้ (LMS : Learning Management System) หมายถึง โปรแกรมการสอนสำเร็จรูปทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางในการติดต่อสื่อสารและการกำหนดลำดับเนื้อหาในบทเรียน โดยเชื่อมต่อเข้ากับอินเทอร์เน็ต มีลักษณะใกล้เคียงกับห้องเรียนจริงทุกประการ

จริยธรรมวิชาการ หมายถึง จริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับทางวิชาการ ได้แก่ การอ้างอิงผลงานวิชาการ การไม่คัดลอกข้อมูลของผู้อื่นมาเป็นของตน การเข้าเรียน การปฏิบัติงาน และการส่งงาน

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทราบถึงสภาพปัญหาของการจัดกิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการของนักศึกษาศิลปะระดับปริญญาตรี
2. ได้แนวทางในการจัดกิจกรรมศิลปะปฏิบัติในระบบออนไลน์ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการของนักศึกษาศิลปะระดับปริญญาตรี
3. ได้แนวทางในการป้องกันมิให้นักศึกษาที่ปฏิบัติกิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์ละเมิดจริยธรรมวิชาการ

## บทที่ 2

### แนวความคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้ได้ทำการศึกษาเรื่อง “การศึกษากิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการของนักศึกษาศิลปะระดับปริญญาตรี” ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีแนวคิดว่าเกี่ยวกับ

1. การเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา
  - 1.1 องค์ประกอบของการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา
  - 1.2 การเรียนการสอนศิลปะในระดับอุดมศึกษา
  - 1.3 การปฏิบัติกิจกรรมศิลปะ
2. การเรียนในระบบออนไลน์
  - 2.1 การศึกษาวิชาศิลปะในระบบออนไลน์
3. จริยธรรมทางวิชาการ
  - 3.1 การฝึกจริยธรรมวิชาการในระบบออนไลน์
  - 3.2 การส่งเสริมจริยธรรมในระบบออนไลน์
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 1. การเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา

การเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาถือได้ว่าเป็นเรื่องสำคัญเป็นอย่างมากเนื่องจากการปูพื้นฐานเพื่อให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการประกอบอาชีพในอนาคต โดยความสามารถของผู้เรียนจะถูกพัฒนาตามความถนัดส่วนบุคคลเพื่อ และฝึกฝนให้เกิดความชำนาญเพื่อให้มีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น ซึ่งมีนักวิชาการให้ความหมายของการเรียนการสอนระดับอุดมศึกษาไว้มากมายดังนี้

ไพฑูรย์ สีนลรัตน์ (2524) กล่าวว่า การเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา นอกจากจะสอนด้วยวิชาการศึกษาทั่วไปแล้ว ยังมีจุดมุ่งหมายเพื่อประกอบอาชีพด้วย ดังนั้นการเรียนการสอนจึงต้องมีลักษณะของภาคปฏิบัติเพื่อให้ผู้เรียนได้มีการปฏิบัติจริงเป็นการเรียนรู้จากสภาพการที่เป็นจริง ใน



การศึกษาด้านศิลปะก็เป็นการศึกษาวิชาชีพอย่างหนึ่งที่ต้องมีการฝึกฝนทักษะ ความชำนาญในการปฏิบัติงานทั้งภายในและภายนอกห้องปฏิบัติงาน

วัลลภา เทพหสดีน ณ อุทธยา (2544) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการศึกษาในระดับอุดมศึกษาว่า การศึกษาในระดับอุดมศึกษามีความสำคัญต่อประเทศชาติทั้งในด้านเศรษฐกิจ การเมือง และคุณภาพชีวิตส่วนบุคคล การสอนจึงต้องมีหลักในการจัดเพื่อให้เกิดคุณภาพและประสิทธิภาพโดยเฉพาะการดำเนินการที่มีผลไปสู่การสร้างบัณฑิตโดยตรง

ดังนั้นการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาจึงถือได้ว่าเป็นระดับการเรียนที่มีความสำคัญมากเนื่องจากการสอนทั้งทฤษฎีและปฏิบัติเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองเป็นแนวทางในการประกอบอาชีพในอนาคต นอกจากนี้ยังจำเป็นต้องพัฒนาผู้เรียนให้เป็นบัณฑิตที่ดีที่ คุณภาพและเป็นพลเมืองดีของสังคมและประเทศชาติ

### 1.1 องค์ประกอบของการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา

เพื่อให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพและมีผลสัมฤทธิ์สูงที่สุด จึงจำเป็นต้องทราบถึงองค์ประกอบของการเรียนการสอนทั้งหมด ซึ่งมีนักวิชาการได้ให้ความหมายขององค์ประกอบของการเรียนการสอนไว้ดังนี้

วัลลภา เทพหสดีน ณ อุทธยา (2544) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาว่า การเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาจำเป็นต้องคำนึงถึงองค์ประกอบของการเรียนการสอนดังนี้

1. ผู้เรียน ผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาเป็นผู้ที่อยู่ในระยะผู้ใหญ่วัยรุ่นจึงเป็นผู้ที่มีอารมณ์ผันแปรที่ต้องการคำแนะนำให้ปรับพฤติกรรมให้ถูกต้อง ในด้านการเรียนที่มีความกระตือรือร้น สนใจ บทเรียนที่แปลกใหม่ สนใจความคิดที่มีอุดมการณ์ สนใจเรื่องที่จะนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันและนำไปช่วยสังคมได้ ผู้เรียนในระดับอุดมศึกษามาจากทุกสารทิศมาจากสิ่งแวดล้อม ทัศนคติ และวิถีชีวิตจากครอบครัวที่แตกต่างกัน โดยเฉพาะพื้นฐานทางวิชาการที่ได้รับมาจากโรงเรียนต่างๆมีความแตกต่างกันมาก สถิติปัญญาส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลางโดยเฉพาะผู้ศึกษาในสายสังคมศาสตร์ ดังนั้น ผู้สอนจึงควรยอมรับ และเข้าใจสภาพของผู้เรียนที่ไม่เหมือนผู้สอน ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเพื่อรู้ว่าผู้เรียนมีลักษณะอย่างไร ชอบอะไร สนใจอะไร มีทัศนคติและพร้อมหรือไม่ แล้วพยายามทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในวิชาที่สอนให้ได้ การที่ผู้เรียนสนใจในวิชาใดวิชาหนึ่งเป็นปัจจัยที่สำคัญที่สุดที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความมุ่งมั่นที่จะศึกษาเล่าเรียนในวิชา

นั้นให้สำเร็จ ถ้าผู้สอนสามารถทำให้ผู้เรียนสนใจบทเรียนได้ก็ย่อมทำให้การสอนประสบผลสำเร็จด้วย

คอฟแมน (อ้างใน วัลลภา เทพหัสดิน ณ อยุธยา, 2530) แบ่งวัฒนธรรมของผู้เรียนออกเป็น 4 กลุ่มคือ

1. กลุ่มชอบสมาคม (Collegiate) เป็นผู้เรียนที่มาจากครอบครัวที่มีฐานะหรือชนชั้นกลาง มีความสนใจชีวิตในสังคม การกีฬา การทำประโยชน์แก่สังคม

2. กลุ่มชอบอาชีพ (Vocational) กลุ่มนี้มักสนใจการฝึกฝนอาชีพ ส่วนใหญ่ผู้เรียนในกลุ่มนี้จะมาจากชนชั้นกรรมมาชีพ ผู้เรียนในกลุ่มนี้จะมีทัศนคติเชื่อว่าสถาบันอุดมศึกษาจะช่วยยกระดับฐานะทางสังคมของตน

3. กลุ่มชอบวิชาการ (Academic) ผู้เรียนในกลุ่มนี้จะมุ่งด้านผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการ ส่วนใหญ่จะมาจากครอบครัวชนชั้นกลาง มีพ่อแม่ที่มีการศึกษาดี มักให้ความสนใจกับการศึกษาและการเลือกสถาบันที่ดี มีชื่อเสียง เข้าถึงได้ยาก เพื่อแข่งขันประสิทธิภาพทางการเรียน ไม่ค่อยยุ่งเกี่ยวกับคนในสังคม มีเพื่อนน้อย บางครั้งผู้เรียนในกลุ่มนี้ก็มักมุ่งเน้นประโยชน์ส่วนตนมากกว่าประโยชน์ส่วนรวม

4. กลุ่มนอกรูปแบบ (Non Conformist) ผู้เรียนในกลุ่มนี้จะไม่ยอมรับค่านิยมใดๆของผู้เรียนทั้ง 3 กลุ่มที่กล่าวมา แต่จะมีความคิดและอุดมคติที่ลึกซึ้ง และมีลักษณะของการปฏิบัติต่อสถาบันทางสังคมและระบบต่างๆ มักเป็นกลุ่มผู้นำของสังคมผู้เรียน และมักใช้ชีวิตต่างๆเพื่อทำให้กลุ่มผู้เรียนอื่นๆทำตามความคิดของตน

ผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา โดยเฉพาะในระดับปริญญาตรีส่วนใหญ่มักจะมีอายุระหว่าง 17-25 ปี ถือว่าอยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนปลาย ซึ่งเป็นวัยที่กำลังจะเป็นผู้ใหญ่เต็มตัว มีความรู้สึกไว้อย่างดีได้รับการดูแล ความเข้าใจ จากผู้สอนในการช่วยสนับสนุนผู้เรียนเหล่านั้น โดยการปลูกฝังทั้งทางด้านความรู้และจริยธรรมเพื่อให้เป็นพลเมืองที่มีความสามารถและปฏิบัติตนอยู่ในกรอบจริยธรรม

วัยรุ่นมีรากศัพท์มาจากภาษาละตินว่า adolescere แปลว่าการเจริญเติบโตไปสู่วุฒิภาวะ (to grow to maturity) เฮอรัลด์ (Elizabeth Hurlord อ้างถึงใน สุณีย์ ชีรดากร, 2523) กล่าวถึงความหมายของวัยรุ่นว่า “วัยรุ่นเป็นลักษณะที่เด็กจะพัฒนาเป็นผู้ใหญ่ ทั้งทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม เด็กจะค่อยๆเปลี่ยนแปลงความคิด ความเชื่อและทัศนคติไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ และมักถือค่านิยมตามสิ่งแวดล้อมของตนมากยิ่งขึ้นตามลำดับ (โศภณัท นุชนาถ, 2542)

ศรีเรือน แก้วกังวาน (2540) กล่าวว่าในปัจจุบันเป็นที่ยอมรับว่าช่วงความเป็นวัยรุ่นได้ขยายออกไปคือจากอายุ 12-18 ปี กลายเป็น 21-25 ปี เพราะเด็กต้องอยู่ในสถานศึกษานานขึ้น การเป็นผู้ใหญ่ที่พึ่งตนเองได้ทางเศรษฐกิจจึงต้องยืดระยะเวลาออกไป อีกทั้งรูปแบบชีวิตสมัยใหม่ทำให้

เด็กมีวุฒิภาวะทางจิตใจช้ากว่ายุคที่ผ่านมา ในช่วงยาวของความเป็นวัยรุ่นนั้นอาจจะแบ่งวัยรุ่นออกเป็น 3 ระยะ โดยใช้เกณฑ์ความเป็นเด็กและผู้ใหญ่ตัดสิน คือ ช่วงอายุประมาณ 12-15 ปี เป็นช่วงวัยรุ่นแรกยังมีพฤติกรรมค่อนข้างเด็กอยู่มาก ช่วงอายุ 16-17 ปี เป็นระยะวัยรุ่นตอนกลาง มีพฤติกรรมกำลังระหว่างความเป็นเด็กและผู้ใหญ่ ช่วงอายุ 18-25 ปีเป็นระยะวัยรุ่นตอนปลาย กระบวนพฤติกรรมค่อนข้างไปทางผู้ใหญ่ โดยกล่าวถึงความต้องการของวัยรุ่นไว้ดังนี้

1. ต้องการความเป็นอิสระ เป็นตัวของตัวเอง ไม่ต้องอยู่ภายใต้คำสั่งของผู้ใดรวมทั้งพ่อแม่ผู้ปกครอง เพราะเด็กวัยรุ่นเชื่อว่า ลักษณะที่เหมือนเครื่องหมายของความเป็นผู้ใหญ่คือมีอิสระจากผู้ที่มีอำนาจเหนือตน
2. ต้องการมีตำแหน่ง รวมถึงต้องการความสนับสนุนจากผู้ใหญ่และเพื่อนร่วมรุ่น
3. ต้องการแสวงหาประสบการณ์แปลกใหม่ที่ท้าทายและตื่นเต้น
4. ต้องการพวกพ้อง เป็นความต้องการขั้นสูง เพราะการรวบรวมพวกพ้องเป็นวิถีทางให้เด็กได้รับสนองความต้องการหลายด้าน เช่น ความรู้สึกอบอุ่นใจ การได้รับยกย่อง ความรู้สึกว่ามีเพื่อนเข้าใจตน
5. ต้องการความรู้สึกมั่นคง อบอุ่นใจ และปลอดภัย
6. ต้องการความถูกต้อง ความยุติธรรม
7. ต้องการความงดงามทางร่างกาย เพราะวัยรุ่นคิดว่าความงดงามทางร่างกายเป็นแรงจูงใจให้เข้ากลุ่มง่าย เป็นที่ยอมรับของสังคม และดึงดูดเพศตรงข้าม
8. ต้องการประพฤติตนสมตามบทบาทเพศของตน
9. ต้องการเลือกอาชีพ

ปัญหาของผู้เรียนในวัยนี้คือการเปลี่ยนแปลงจากสภาพของเด็กไปสู่ผู้ใหญ่ ปัญหาการเปลี่ยนแปลงทางสถานที่เรียน ปัญหาการปรับตัวให้เข้ากับระบบของการเรียนที่เปลี่ยนไป นอกจากนี้การที่ต้องจากเพื่อนในสถาบันศึกษาเก่าทำให้เกิดความรู้สึกว่าเหงา ขาดที่พึ่ง เมื่อมีปัญหาที่ไม่มีที่ปรึกษา เหล่านี้ส่งผลต่ออิทธิพลทางการเรียนของผู้เรียน ผู้ปกครองถือว่าการเข้ามหาวิทยาลัยทำให้ผู้เรียนมีสติปัญญาสูง การว่ากล่าวตักเตือนจึงทำได้ยากมากขึ้นเพราะอยู่ในสถานะที่เป็นทั้งเด็กและผู้ใหญ่ จึงเป็นปัญหาที่มีความสำคัญสำหรับผู้เรียนในระดับนี้เป็นอย่างมาก

2. ผู้สอน ผู้สอนมีบทบาทในการถ่ายทอดความคิด วิทยาการ และกระบวนการให้แก่ผู้เรียน ดังนั้นผู้สอนย่อมเป็นผู้ที่ทำให้การเรียนการสอนเกิดผลดีด้วย บทบาทของผู้สอนในระดับอุดมศึกษามีทั้งหมด 4 ด้าน คือ

1. บทบาทเป็นครู คือ มีภารกิจในการอบรมสั่งสอน ให้ความรู้ทางวิชาการแก่ผู้เรียนทั้งในและนอกห้องเรียน

2. บทบาทนักวิจัย คือ เป็นผู้บุกเบิก เสาะหาแนวความรู้ใหม่ ศึกษารวบรวมแนวคิดทฤษฎี เพื่อสร้างทฤษฎีวิชาการ หาแนวทางการศึกษา เพื่อนำมาถ่ายทอดแนวความคิด รวมถึงการนำมาประยุกต์ใช้ในสังคม ผู้สอนถือว่าการวิจัยเป็นหน้าที่ที่ควบคู่ไปกับการกิจการสอน

3. บทบาทผู้ให้บริการ โดยที่สถาบันอุดมศึกษาเป็นแหล่งที่ความก้าวหน้าทางด้านวิชาการเป็นที่พึงทางวิชาการแก่สถาบันอื่นๆ ผู้สอนจึงมีบทบาทเป็นผู้ให้บริการแก่สังคม เช่น การได้รับเชิญไปอภิปราย บรรยายข้อคิดเห็น ผู้สอนควรเต็มใจให้บริการแก่คนอื่นนอกเหนือจากวิชาที่ผู้สอนได้รับผิดชอบอยู่

4. บทบาทผู้สร้างและเผยแพร่วัฒนธรรม ผู้สอนเป็นผู้ที่มีอิทธิพลต่อความคิดและความประพฤติปฏิบัติของนักศึกษาเป็นอย่างมาก ดังนั้นการที่ช่วยกันธำรงรักษาหรือเผยแพร่วัฒนธรรมนั้นย่อมเป็นหน้าที่สำคัญของผู้สอนด้วย

บทบาทที่สำคัญที่สุดของผู้สอนคือบทบาททางการสอน รองลงมาคือบทบาททางการวิจัย ดังนั้นผู้สอนจึงต้องมีคุณลักษณะสำคัญหลายประการดังนี้

1. มีความรับผิดชอบสูง ผู้สอนต้องรับผิดชอบต่อหน้าที่การงานที่ได้รับมอบหมาย ปฏิบัติหน้าที่ด้วยความตั้งใจ และปฏิบัติโดยเต็มความสามารถ รับผิดชอบต่อในการให้สาระวิชาที่ค้นคว้ามาอย่างถูกต้องแก่ผู้เรียนโดยไม่ปิดบังความรู้ใดๆ

2. มีความใฝ่รู้ พยายามแสวงหาความรู้ใหม่ๆ เพื่อเพิ่มพูนความรู้ของตนเอง

3. มีทักษะในการวิจัย ค้นคว้า หาเหตุผล พยายามเก็บรวบรวมความรู้ วิเคราะห์ ข้อมูลและลำดับความรู้ความคิด

4. มีทักษะในการแสดงออก โดยเฉพาะด้านการพูด ควรเป็นผู้ที่มีวิธีการพูดที่ชัดเจน สามารถอธิบายให้เข้าใจได้ง่าย เสียงดังฟังชัดถ้อยชัดคำ

5. มีทักษะในการให้ความรู้ ทั้งการอ่าน การฟัง สนใจการอ่าน

6. มีความมั่นใจในตนเอง เชื่อว่าตนเองมีความสามารถ และพยายามใช้ความสามารถของตนให้เป็นประโยชน์

7. มีอิสระในความคิด มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

8. มีอิสระในการปฏิบัติงาน แต่มีความอิสระในการปฏิบัติงานต่างๆมักอยู่ในขอบเขตของความรับผิดชอบ หน้าที่ ซึ่งควรยอมรับระเบียบและกฎเกณฑ์ของสังคมมาปฏิบัติด้วย

9. มีใจกว้าง ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ไม่ควรคิดว่าเหตุผลของตนเองถูกต้องกว่าเหตุผลของผู้อื่นเสมอไป

ผู้สอนต้องมีการจัดแบ่งกลุ่มผู้เรียนขึ้นเพื่อให้การเรียนการสอนสามารถทำได้อย่างสะดวก และมีประสิทธิภาพ โดยสามารถแบ่งได้ตามขนาดของกลุ่มการสอนดังนี้

1. การสอนกลุ่มใหญ่ คือการสอนที่มีผู้เรียนตั้งแต่ 50 คนขึ้นไปจนถึง 300 คน การสอนประเภทนี้โดยมากเป็นวิชาที่ต้องการให้ผู้เรียนได้รับทราบความรู้ทฤษฎีที่เป็นพื้นฐานพร้อมๆกัน ดังนั้นจึงมีหลายวิชาที่ฝ่ายบริหารได้จัดไว้เพื่อเป็นวิชาบรรยาย หรือวิชาที่จัดให้ผู้เรียนได้เรียนพร้อมๆกัน เป็นจำนวนมาก รายวิชาเหล่านั้นผู้สอนจะมีบทบาทในกิจกรรมตั้งแต่ก่อนการสอน จนกระทั่งการสอนผู้สอนจะเป็นผู้วางแผนการสอน เตรียมเอกสาร สอนให้ข้อมูล อธิบายระยะเวลาของการเรียนการสอน ผู้เรียนจะเป็นผู้รับฟัง จดคำบรรยาย ซักถามเมื่อเกิดข้อสงสัย กิจกรรมที่เกิดขึ้นระหว่างชั่วโมงเรียน ผู้สอนจะเป็นผู้ทำกิจกรรมในชั้นเรียนตลอดเวลา

2. การสอนกลุ่มย่อย คือการสอนที่มีขนาดกลุ่มตั้งแต่ 15 คนขึ้นไป จนถึง 50 คน วิธีการส่วนใหญ่จะใช้วิธีการสัมมนา คือแบ่งกิจกรรมการเรียนการสอนออกเป็น 2 ส่วน คือส่วนที่ผู้สอนได้วางแผนกำหนดรายการสอน เตรียมเนื้อหาสาระ และบรรยายให้ความรู้พื้นฐาน เพื่อประกอบความคิดเห็นเป็นหลักในการบรรยาย ส่วนที่ 2 เป็นส่วนที่นักศึกษาทำกิจกรรมการเรียนการสอนร่วมกัน กล่าวคือ นักศึกษาจะต้องเป็นผู้กำหนดวางแผนหัวข้อของสาระเนื้อหาพร้อมๆกับผู้สอน เมื่อวางแผนขั้นตอนเนื้อหาเสร็จแล้ว จึงศึกษาค้นคว้า รวบรวม เรียบเรียงสาระในหัวข้อที่ได้รับมอบหมาย และนำสาระนั้นมาอภิปราย ถกเถียง หาข้อตกลงกันในกลุ่มย่อยก่อนจะนำมาดำเนินการทำเป็นรายงานกลุ่มอีกครั้ง จะเห็นได้ว่าการสอนในลักษณะนี้ผู้เรียนและผู้สอนได้มีโอกาสร่วมกันในการแลกเปลี่ยนทัศนะ ดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนไปด้วยกัน

3. การสอนเป็นรายบุคคล เป็นอีกทางหนึ่งในการสอนระดับอุดมศึกษา ผู้เรียนจะพบกับผู้สอนตามกำหนดเช่นสัปดาห์ละ 1 หรือ 2 ชม. ตามจำนวนหน่วยกิตที่ได้ลงทะเบียนไว้ และไม่จำเป็นต้องพบอาจารย์ทุกสัปดาห์ไป เพราะบางสัปดาห์อาจจะกำหนดให้ผู้เรียนได้ไปค้นคว้าข้อมูลจากห้องสมุด แล้วจึงรวบรวมข้อมูลที่ได้นำมาเสนอแก่ผู้สอน การเรียนในลักษณะนี้มักมีจำนวนผู้เรียน 1-5 คน เพราะไม่เช่นนั้นผู้สอนจะไม่สามารถดูแลได้อย่างใกล้ชิด

**3. อุปกรณ์** ผู้สอนควรรู้จักเลือกอุปกรณ์ประกอบการสอนให้สอดคล้องกับบทเรียน อุปกรณ์ที่จำเป็นในการเรียนการสอนระดับอุดมศึกษาคือ หนังสือ เอกสารประกอบการสอน วิทยากร สื่อโสตทัศนอุปกรณ์ ตัวอย่างของจริง ภาพ เครื่องบันทึกเสียง เครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ ซอคล้อง กระดานดำ ภาพยนตร์ โทรทัศน์วงจรปิด เป็นต้น ซึ่งการใช้อุปกรณ์จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจในบทเรียนเพิ่มมากขึ้น นอกจากนี้ยังเป็นการเปลี่ยนบรรยากาศการเรียนรู้ทำให้นักศึกษากระตือรือร้น และมีความสนใจเพิ่มมากขึ้น



4. **สิ่งแวดล้อม** สิ่งแวดล้อมอาจจะมีผลกระทบต่อการเรียนการสอนอย่างมากเช่น แสง เสียง สภาพแวดล้อมภายในห้องเรียน ความร้อน หรือการบริหารงานต่างๆ เช่น ระเบียบการสอนตลอดจน ข้อสอบที่ออกมาไม่ตรงกับเรื่องที่อาจารย์ หรือไม่ตรงกับกำหนดหลักสูตร เหล่านี้มีผลต่อการสอนทั้งสิ้น

5. **เงื่อนไขอื่นๆ** เช่น หลักสูตรกำหนดขอบเขตสาระให้นักศึกษาเกินกว่าหน่วยกิตหรือเวลาเรียนที่กำหนด ทำให้ผู้สอนต้องเร่งสอนจนทำให้การสอนไม่เกิดผลดี หรือบางครั้งก็ไม่ได้จัดลำดับเนื้อหาจากง่ายไปยาก เป็นผลทำให้การสอนไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร

## 1.2 การเรียนการสอนศิลปะในระดับอุดมศึกษา

การศึกษาศิลปะถือได้ว่ามีความสำคัญมากอย่างหนึ่ง โดยเฉพาะการศึกษาศิลปะในระดับอุดมศึกษาที่นอกจากจะทำให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์แล้วยังฝึกให้ผู้เรียนมีความสามารถในเชิงช่างเพื่อนำไปใช้ในการประกอบอาชีพในอนาคต มหาวิทยาลัยศิลปากร (2528) กล่าวว่า การศึกษาศิลปะระดับอุดมศึกษาในประเทศไทยได้เจริญก้าวหน้าไปมาก สถาบันศึกษาหลายแห่งที่มีการเรียนการสอนศิลปะกำลังมีบทบาทมากขึ้นเป็นลำดับ ในการส่งเสริมและพัฒนาวิชาการ รวมทั้งการเรียนรู้ภาคปฏิบัติทางศิลปะ ตลอดจนหาแนวทางพัฒนาความคิด จิตใจของมนุษย์ ในด้านสุนทรียศาสตร์และวัฒนธรรมของประเทศไทย นอกจากนี้การเรียนการสอนศิลปะศึกษาในระดับอุดมศึกษายังเป็นส่วนช่วยเสริมสร้างความคิดริเริ่มสร้างสรรค์จินตนาการ สุนทรียธรรมของมนุษย์

ชลุด นิมเสมอ (2529) ได้กล่าวว่า การศึกษาศิลปะในระดับอุดมศึกษาเป็นการศึกษาที่เน้นการฝึกทักษะให้ผู้เรียนมีความสามารถในการปฏิบัติงานได้จริง เป็นการฝึกประสบการณ์เพื่อให้ผู้เรียนได้รับรู้ถึงแก่นแท้ของความรู้ที่ตนได้ปฏิบัติด้วยตนเอง

ก่อ สวัสดิ์พาณิชย์ (2549) ได้กล่าว ศิลปะศึกษามีส่วนช่วยในการพัฒนาประเทศ 5 ประการ คือ 1) ศิลปะศึกษาช่วยรักษาวัฒนธรรมของชาติ ทำให้เกิดลักษณะประจำชาติ ซึ่งคนในชาตินั้นควรจะมีใจ 2) ศิลปะศึกษาช่วยให้อารมณ์วัฒนธรรมของชาติเอาไว้ วัฒนธรรมที่เราศึกษานี้จะช่วยให้เกิดความมั่นคงของชาติขึ้นได้ เพราะคนในชาตินั้นจะรวมกันเป็นกลุ่มเป็นก้อนและอยู่ร่วมกันโดยอาศัยวัฒนธรรมชนิดเดียวกัน 3) ศิลปะศึกษาช่วยฝึกให้เยาวชนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ อันจะเป็นทางนำไปสู่การพัฒนาการทางเศรษฐกิจและสังคม 4) ศิลปะศึกษาจะช่วยทำให้คนจำนวนหนึ่งมีอาชีพ

โดยอาศัยศิลปะที่ตนร่ำเรียนมา 5) ศิลปศึกษามีส่วนในการช่วยพัฒนาเศรษฐกิจของชาติโดยตรงหลายเรื่อง เช่น การออกแบบและการโฆษณา เป็นต้น

ในระดับอุดมศึกษาจำเป็นต้องเปิดสอนสายศิลปะหรือศิลปศึกษาเพราะนอกจากจะสนองตามความต้องการของสังคมแล้ว ยังช่วยพัฒนาและจรรโลงศิลปะไว้ไม่ให้สูญหายและยังช่วยสร้างสรรค์ศิลปะใหม่ๆ เป็นผู้นำด้านความคิดและช่วยเสริมสร้างสังคม ให้มีการพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเราจะขาดบุคคลเหล่านี้ไม่ได้ ชาติใดก็ตามถ้าขาดศิลปวัฒนธรรมของชาติไปก็จะมีอะไรบ่งบอกถึงความเป็นประเทศได้เลย ซึ่งจุดมุ่งหมายของการสอนศิลปะได้แก่

1. เพื่อให้สอดคล้องและสนองความต้องการและความสนใจของเด็กตามธรรมชาติ
2. ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักตั้งจุดประสงค์ในการเรียนและเกิดการพัฒนาที่จะบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้
3. สร้างประสบการณ์ที่ดีให้แก่ผู้เรียนอย่างกว้างขวาง
4. ผู้เรียนจะต้องมีพัฒนาก้าวหน้าทั้งในด้านทฤษฎีและปฏิบัติ
5. ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้การแก้ปัญหา อันทำให้เกิดความเข้าใจในบทเรียนดียิ่งขึ้น
6. มีความคิดสร้างสรรค์ และเชื่อมั่นที่จะประกอบงานของตนเอง
7. ผู้เรียนจะต้องเปลี่ยนพฤติกรรมในด้านทัศนคติ ความรู้สึกและคุณค่าในสิ่งที่เรียนให้ดียิ่งขึ้น

### ประเภทของการเรียนการสอนศิลปะในระดับอุดมศึกษา

เกษร ธิตะจารี (2530) กล่าวว่า ศิลปศึกษาเป็นวิชาที่ว่าด้วยการเรียนรู้ การสร้างสรรค์ของมนุษย์ ซึ่งมีขบวนการในการสร้างสรรค์มากมายหลายวิธีด้วยกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับลักษณะ ประเภทของงานศิลปะแต่ละชนิด โดยผู้สร้างจะเป็นผู้กำหนดจุดมุ่งหมายและขอบข่ายของงานที่สร้างสรรค์ขึ้นซึ่งเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุด

การสอนศิลปะในระดับอุดมศึกษาจึงมีหลายประเภท โดยเราสามารถแบ่งประเภทของศิลปะตามจุดมุ่งหมายของการสร้างสรรค์งานออกเป็น 2 ประเภท คือ ทัศนศิลป์ และประยุกต์ศิลป์

1. ทัศนศิลป์ (Visual Arts) คืองานศิลปะที่สร้างขึ้นเพื่อถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึก และจินตนาการของผู้สร้างงานหรือที่เรียกว่าศิลปิน ต้องใช้ประสบการณ์ และความชำนาญในการถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดที่เป็นนามธรรมออกมาเป็นผลงาน โดยผลงานทัศนศิลป์ศิลป์นั้นเน้นประโยชน์ทางด้านความงามที่มีต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมเป็นหลัก มีคุณค่าทางความงามและคุณค่าทางจิตใจ รูปแบบของงานในลักษณะนี้ได้แก่

- จิตรกรรม (Painting) เป็นงานทัศนศิลป์ที่มีลักษณะเป็น 2 มิติ ซึ่งเกิดจากการขีดเขียน และการระบายสี นอกจากนี้ยังสามารถใช้วัสดุอื่นๆ ตามจินตนาการ การสื่อความหมาย และการแสดงออกของศิลปิน จิตรกรรมบางออกเป็นหลายประเภทด้วยกัน เช่น ภาพคนเหมือน (Portrait) ภาพหุ่นนิ่ง (Still Life) ภาพทิวทัศน์ (Landscape) ภาพกึ่งนามธรรม (Semi Abstract) ภาพนามธรรม (Abstract) เป็นต้น

- ประติมากรรม (Sculpture) เป็นงานทัศนศิลป์ที่มีลักษณะเป็น 3 มิติ คือมีความกว้าง ยาว สูง หนา กล่าวคือมีปริมาตรและกินเนื้อที่ในอากาศ สามารถจับต้องได้ โดยศิลปินได้เลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างงาน เช่น ไม้ หิน ขวาน เลื่อย ดิน หิน ไม้ โลหะ พลาสติก เป็นต้น งานประติมากรรมแบ่งออกได้ 4 ลักษณะคือ ประติมากรรมลอยตัว (Round Relief) ประติมากรรมนูนสูง (Alto Relief or High Relief) ประติมากรรมนูนต่ำ (Bas Relief or Low Relief) และประติมากรรมเจาะลึกหรือร่องเว้า (Intaglio)

- สถาปัตยกรรม (Architecture) หมายถึงศิลปะการก่อสร้าง ลักษณะและรูปแบบอาจจะแตกต่างจากงานจิตรกรรมและประติมากรรมโดยสิ้นเชิง เพราะสถาปัตยกรรมมีลักษณะใหญ่ กินพื้นที่มากกว่างานศิลปะแขนงอื่น วัสดุที่ใช้ได้แก่ ไม้ หิน คอนกรีต เหล็ก เป็นต้น สามารถแบ่งเป็นประเภทใหญ่ๆ ได้ 2 ประเภทคือ ปุชนิยสถาน และสถาปัตยกรรมที่เป็นที่อยู่อาศัย อย่างไรก็ตาม สถาปัตยกรรมถือได้ว่าเป็นได้ทั้งจิตรศิลป์และประยุกตศิลป์ คือมีคุณค่าทั้งทางด้านความงามและประโยชน์ใช้สอย โดยทั้งนี้ต้องขึ้นอยู่กับความสามารถของสถาปนิกเป็นผู้ออกแบบ

- คอมพิวเตอร์อาร์ต (Computer Art) เป็นงานศิลปะที่สร้างขึ้นโดยอาศัยคอมพิวเตอร์ หรือใช้คอมพิวเตอร์เป็นส่วนหนึ่งในการสร้าง หรือแสดงงาน ซึ่งมีรูปแบบหลากหลายไม่ว่าจะเป็นภาพ 2 มิติ 3 มิติ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว วิดีโอ เป็นต้น อาจจะใช้คอมพิวเตอร์ในการผลิตผลงานทั้งหมด หรือแค่นำมาใช้ร่วมกับวิธีการสร้างงานแบบดั้งเดิมก็ได้ ผลงานในลักษณะนี้มักมีรูปแบบที่ไม่ตายตัวขึ้นอยู่กับวิธีการ หรือโปรแกรมที่ศิลปินเลือกใช้ ผลงานศิลปะสามารถแสดงออกมาได้ 2 ลักษณะคือ Software (จับต้องไม่ได้ ใช้คอมพิวเตอร์ในการนำเสนอ) กับ Hardware (จับต้องได้ ใช้การถ่ายทอดออกมาสู่ผู้ชมในกระดาษ หรือพื้นผิวอื่นๆ เป็นต้น)

2. ประยุกตศิลป์ (Applied Art) หรืองานออกแบบ (Design) คืองานศิลปะที่มีจุดมุ่งหมายในการสร้างผลงานอย่างแน่ชัดคือเพื่อประโยชน์ใช้สอยที่หลากหลายและความงาม ความพึงพอใจควบคู่ไปกับด้านประโยชน์ใช้สอย ผู้สร้างผลงานศิลปะประเภทนี้จะเรียกວ່ານักออกแบบ งานศิลปะประยุกตศิลป์นั้นมีความหมายกว้างมาก จึงได้แบ่งออกตามจุดมุ่งหมายของการสร้างงานและการใช้สอยได้ดังนี้

- นิเทศศิลป์ (Visual Communication Design) เป็นงานออกแบบที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อการสื่อสาร โดยเป็นการผสมผสานระหว่างศิลปะกับการสื่อความหมาย การให้ข้อมูล ความรู้ความเข้าใจในการศึกษาหรือเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ ซึ่งงานออกแบบนิเทศศิลป์จะออกมาในรูปแบบต่างๆ เช่น การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ งานโฆษณาในลักษณะต่างๆ วิดีทัศน์ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ การจัดนิทรรศการ การออกแบบเครื่องหมายสัญลักษณ์ ตลอดจนการออกแบบกราฟิก (Graphic Design) ต่างๆงานนิเทศศิลป์นั้นเป็นการออกแบบที่ครอบคลุมงานศิลปะเพื่อการสื่อสารที่กว้างมาก ในบางกรณีอาจมีการแบ่งแยกย่อยไปตามเทคนิค หรือสื่อที่ใช้ในการออกแบบนิเทศศิลป์ เช่น สื่อสิ่งพิมพ์ ภาพยนตร์ ภาพถ่าย นิทรรศการ เป็นต้น

- งานออกแบบตกแต่งภายใน (Interior Design) หรือ มัณฑนศิลป์ (Decorative Art) เป็นงานที่เกี่ยวข้องกับสถาปัตยกรรม มีจุดมุ่งหมายเพื่อสนองประโยชน์ใช้สอยที่เกี่ยวกับที่อยู่อาศัย สถานที่ทำงานในลักษณะต่างๆ โดยนำทฤษฎีกฎเกณฑ์ทางศิลปะ ผสมผสานกับหลักการเงื่อนไข และข้อจำกัดของการออกแบบเพื่อการอยู่อาศัย ซึ่งการออกแบบตกแต่งนี้มีกรแบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือ การออกแบบตกแต่งภายในโดยเน้นในส่วนภายในของตัวอาคาร หรือเรียกว่า สถาปัตยกรรมภายใน และการออกแบบตกแต่งผังบริเวณภายนอกตัวอาคาร การจัดสวนที่เรียกว่า ภูมิสถาปัตยกรรม นอกจากนี้ยังรวมถึงงานมัณฑนศิลป์ งานประณีตศิลป์ที่ใช้ในการประดับตกแต่งส่วนต่างๆของอาคารอีกด้วย

- งานออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product Design) เป็นงานออกแบบวัตถุสิ่งของในรูปแบบลักษณะต่างๆ เพื่อสนองประโยชน์ใช้สอยในแต่ละประเภท เช่น ผลิตภัณฑ์เพื่อใช้สอยในครัวเรือน ผลิตภัณฑ์เครื่องประดับ ผลิตภัณฑ์ของเล่น ผลิตภัณฑ์เฟอร์นิเจอร์ เครื่องเรือน และเครื่องใช้สำนักงาน เป็นต้น นอกจากนี้งานออกแบบผลิตภัณฑ์อาจมีการแบ่งแยกโดยเน้นการแบ่งตามวัสดุหลักในการทำผลิตภัณฑ์ เช่น ผลิตภัณฑ์พลาสติก ฝ้าย โลหะ เครื่องแก้ว และเซรามิกส์ เป็นต้น โดยวัสดุแต่ละประเภทนั้นครอบคลุมการใช้สอยทุกลักษณะ แต่งานออกแบบผลิตภัณฑ์นี้อาจเป็นไปในลักษณะของงานอุตสาหกรรมที่มีระบบการผลิตด้วยเครื่องจักรกล เทคโนโลยี เข้ามาเกี่ยวข้อง โดยผลิตในปริมาณมากหรือเป็นการผสมผสานระหว่างงานฝีมือ ซึ่งต้องใช้ความปราณีตละเอียดสวยงามของช่างฝีมือกับระบบการจัดการผลิตและเทคโนโลยีในเชิงอุตสาหกรรมที่เรียกว่า งานหัตถอุตสาหกรรม

- งานหัตถศิลป์ (Handcraft) เป็นงานออกแบบผลิตภัณฑ์ลักษณะหนึ่งแต่นับกระบวนการผลิตที่เกิดจากแรงงานคน และเป็นช่างฝีมือที่ทำขึ้นมาทีละชิ้น สร้างขึ้นโดยใช้ความชำนาญของมือ มีความละเอียดประณีตในการทำงาน ผลงานจะมีลักษณะคล้ายกันแต่ไม่เหมือนกันเลยซะทีเดียว ซึ่งงานหัตถกรรมมักเกิดจากการใช้วัสดุต่างๆที่สัมพันธ์กับท้องถิ่น วิถีชีวิต ประเพณี และวัฒนธรรม

โดยอาจมีการพัฒนาปรับปรุงให้เหมาะสมกับการใช้สอยที่เปลี่ยนแปลงไป ตลอดจนมีการผลิตเพื่อธุรกิจการค้ามากขึ้น งานหัตถกรรมศิลป์ได้แก่ งานเย็บปักถักร้อย การประดิษฐ์ดอกไม้สด การประดิษฐ์ดอกไม้แห้ง เป็นต้น

- อุตสาหกรรมศิลป์ (Industrial Art) เป็นงานที่สร้างขึ้น โดยอาศัยเครื่องจักรกลในการผลิต การทำงานจะต้องมีการออกแบบไว้ล่วงหน้า มีระบบการทำงานเป็นขั้นตอน และผลิตได้ครั้งละจำนวนมากๆ ซึ่งจะมีลักษณะเหมือนกัน ส่วนรูปแบบก็จะเปลี่ยนไปตามความต้องการของตลาด อุตสาหกรรมศิลป์มีหลายรูปแบบ เช่น เสื้อผ้า เครื่องใช้ในครัวเรือน เป็นต้น

### การเรียนการสอนศิลปะ

การเรียนการสอนศิลปะมีมาเป็นเวลานานแล้ว โดยสมัยโบราณมักจะเป็นการเรียนในลักษณะของการครุพักลักจำ ไม่มีบทเรียนหรือรูปแบบการสอนที่ตายตัวและมีประสิทธิภาพ ซึ่งต่อมาเมื่อเริ่มมีการศึกษาเกี่ยวกับสรีระของมนุษย์ในสมัยของกรีกโบราณ จึงทำให้การเรียนการสอนศิลปะมีแบบแผนและหลักการมากขึ้น จนเกิดลักษณะของสถาบันศิลปะที่มีหลักสูตรและแบบแผนของการจัดกิจกรรมเพื่อให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพสูงสุด

ฉลอง สุนทรนนท์ (2530) กล่าวว่าศิลปะเป็นวิชาหลักที่เปิดสอนตั้งแต่หลักสูตรประถมศึกษา ระดับมัธยมศึกษาตลอดจนจัดเป็นสาขาวิชาเฉพาะสาขาหนึ่งที่เปิดสอนระดับอุดมศึกษาที่ประกอบด้วยเนื้อหาทั้งภาคทฤษฎี และภาคปฏิบัติรวมกัน มีลักษณะพิเศษที่จำเป็นต้องนำทฤษฎีแห่งการเรียนรู้ไปทดลองปฏิบัติจริง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ และมีประสบการณ์ตรงในการปฏิบัติงาน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออกตามความรู้สึกรักคิด และจินตนาการของตนอย่างกว้างขวาง รวมทั้งให้ผู้เรียนพัฒนาความรู้สึกรับรองทางสุนทรียภาพได้อีกด้วย

เกษร ธิตะจารี (2545) กล่าวว่า การสอนศิลปะจะเรียนควบคู่ด้านทฤษฎี และการฝึกปฏิบัติ ทฤษฎีคือหลักการใหญ่ๆ ที่ผ่านการค้นคว้าและวิจัยออกมาเพื่อใช้เป็นหลัก ส่วนการปฏิบัติคือการลงมือทำออกมาจริงๆ จึงจำเป็นต้องเรียนทั้ง 2 อย่างควบคู่ไปพร้อมกันเพื่อให้ผู้เรียนสามารถทำงานศิลปะได้ตามหลักสูตรที่กำหนดไว้ เกิดความเข้าใจ และเป็นพื้นฐานของการเรียนในระดับที่สูงขึ้น

1. การสอนทฤษฎีศิลปะ (Art Theories Teaching) เป็นการสอนหลักการใหญ่ๆ ทางด้านศิลปะที่ผ่านการค้นคว้าและวิจัยออกมาเพื่อใช้เป็นหลักซึ่งจะเน้นความรู้ในด้านพุทธิพิสัย มักมีการจัดลำดับเนื้อหาเป็นขั้นตอน ครูผู้สอนจะสอนไปตามเนื้อหาที่กำหนดไว้ อาจจะมีการสอดแทรกกิจกรรมในด้านทักษะปฏิบัติบ้างเพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น



2. การสอนศิลปะปฏิบัติ (Studio Art Teaching) เป็นการสอนให้ลงมือทำหรือปฏิบัติตาม ทฤษฎีเน้นความรู้ในด้านทักษะพิสัย เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสร้างงานศิลปะ มีทักษะและความ เชี่ยวชาญในการทำงานศิลปะเพิ่มสูงขึ้น การเรียนการสอนอาจจะไปเป็นไปตามความสามารถ ส่วนตัวของผู้เรียน

ผู้สอนศิลปะจำเป็นต้องเป็นผู้ที่มีความเข้าใจในหลักสูตรเป็นอย่างดี มีประสบการณ์ในการทำงาน และสามารถถ่ายทอดให้แก่ผู้อื่นได้เข้าใจหลักในการทำงาน มีเทคนิคและวิธีสอนแปลกๆ ใหม่ๆ รู้จักสร้างโปรแกรมการเรียนที่เหมาะสมกับวัยวุฒิของผู้เรียนและสภาพสังคม จึงจำเป็นต้อง ศึกษาค้นคว้าและทำงานการทดลองอยู่เสมอ รู้จักประยุกต์สิ่งต่างๆ ที่ได้เรียนรู้มาใช้ดัดแปลงให้ เหมาะสมกับสภาพความต้องการของสังคมที่เกี่ยวข้องกับการแบ่งระดับความสามารถของผู้เรียนได้ ทั้งนี้เพื่อจะได้จัดกิจกรรมให้กับผู้เรียนได้ตามความมุ่งหมาย ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาได้ ไกล และเป็นประโยชน์ต่อตนเอง

ในการเรียนการสอนศิลปะจำเป็นต้องมีการสอนเนื้อหาทั้งด้านทฤษฎีและปฏิบัติ โดยการ สอนทฤษฎีศิลปะ (Art Theories Teaching) เป็นการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ทางด้านทฤษฎี ศิลปะ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำเอาความรู้ทางด้านทฤษฎีไปใช้ในการทำงานศิลปะ ส่วนการสอน ศิลปะปฏิบัติ (Studio Art Teaching) เป็นการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนนำความรู้ส่วนหนึ่งที่ได้จาก การศึกษาทฤษฎีศิลปะมาทดลองสร้างผลงานตามความถนัดของตนเอง เพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถ ทางด้านทักษะเพิ่มมากขึ้น สามารถสร้างผลงานศิลปะ สามารถแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในระหว่างการ สร้างงาน และเป็นแนวทางในการประกอบอาชีพ

แนวทางปฏิรูปหลักสูตรศิลปศึกษาที่ชื่อว่า DBAE (Discipline-Based Art Education) เป็น แนวคิดใหม่ที่เกิดขึ้นในช่วงประมาณปี ค.ศ. 1960 และได้รับความนิยมน้อยแต่แพร่หลายในหลาย ประเทศทั่วโลก แนวปฏิรูปหลักสูตรศิลปศึกษาแบบ DBAE นี้เป็นการเรียนการสอนที่เน้นการบูร ณาการสาระความรู้ 4 แกนคือ ประวัติศาสตร์ศิลป์ ศิลปวิจารณ์ สุนทรียศาสตร์ และศิลปะปฏิบัติ ซึ่ง จะเห็นได้ว่าเป็นการบูรณาการสาระความรู้ทั้งทางด้านทฤษฎีและปฏิบัติ

1. แกนประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art History) เป็นแกนที่ถ่ายทอดความเป็นมาของศิลปะ และ ศิลปิน ประวัติและความเป็นมาในการสร้างงานศิลปะ
2. แกนสุนทรียศาสตร์ (Art Aesthetic) เป็นแกนที่ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจและเห็นคุณค่าความ งามของธรรมชาติ เพื่อให้เกิดความพึงพอใจในความงามเป็นคุณค่าพื้นฐานของศิลปะ
3. แกนศิลปะวิจารณ์ (Art Criticism) เป็นแกนที่ให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนวิจารณ์ หรือศึกษาบท วิจารณ์ของนักวิจารณ์ต่างๆ

แกนทางด้านศิลปะปฏิบัติ (Art Production) เป็นแกนที่สนับสนุนให้นักเรียนสร้างผลงานทางศิลปะทำให้เกิดประสบการณ์โดยตรง ช่วยให้ฝึกทักษะด้วยตนเองทั้งในด้านการตัดสินใจและการใช้ความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนรู้จักแก้ปัญหาเฉพาะหน้าและปัญหาเกี่ยวกับคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์โดยสัมพันธ์กับการจัดองค์ประกอบศิลป์

Lansing (1976 อ้างใน มนชัย พิทยวารภรณ์, 2547) กล่าวว่า การเรียนการสอนด้านศิลปะปฏิบัติมีจุดมุ่งหมายที่จะบรรลุถึงพัฒนาผลงานที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นในผลงาน ซึ่งจะต้องมีการฝึกฝน ปฏิบัติด้วยการกระทำจริง การจัดการเรียนการสอนศิลปะภาคปฏิบัติเป็นการจัดการเรียนการสอนทางด้านศิลปะที่มีความเกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงานโดยตรง ซึ่งการฝึกปฏิบัติในงานศิลปะนั้นเป็นการประสานกันของตากับมือในการใช้เครื่องมือและวัสดุอย่างมีประสิทธิภาพ

วิธีการสอนถือได้ว่าเป็นส่วนสำคัญของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เป็นขั้นตอนในการดำเนินการสอนให้สำเร็จ ซึ่งจะใช้วิธีไหนนั้นก็มีความแตกต่างกันไปตามรายวิชา วัตถุประสงค์ กิจกรรม สื่อการสอน และครูผู้สอน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับครูผู้สอนแต่ละคนในการเลือกใช้วิธีสอนที่มีความแตกต่างกัน วิธีการสอนศิลปศึกษาสามารถแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆ คือ วิธีการสอนแบบทางตรง (Direct Method) กับ วิธีการสอนทางอ้อม (Indirect Method)

การเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติสามารถแบ่งวิธีการสอนออกเป็น 2 แบบใหญ่ๆ ได้แก่

1. สอนแบบ Directed Teaching เป็นวิธีสอนแบบที่ครูจะบอกให้ผู้เรียนทำโดยตรงให้ผู้เรียนปฏิบัติตามกฎหรือคำแนะนำของครู เป็นวิธีการสอนที่เน้นการลอกเลียนแบบ อาจจะทำให้ผู้เรียนลอกแบบภาพหรือเนื้อหาจากหนังสือหรือที่ครูเขียนเอาไว้ การสอนแบบนี้ครูผู้สอนจะไม่ยอมให้ผู้เรียนทำตามความต้องการของตนเอง ทำให้เป็นการสอนที่ไม่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ หรือความเข้าใจในเนื้อหาแบบคิดวิเคราะห์ แต่อย่างไรก็ตามการสอนแบบนี้จะเป็นผลดีแก่ผู้เรียนที่มีความพร้อมในด้านต่างๆสูง และทำให้ผู้เรียนมีพื้นฐานศิลปะทางด้านทฤษฎีและปฏิบัติสูงกว่าการสอนแบบอื่น การสอนในแบบนี้ได้แก่

1.1 การสอนด้วยวิธีบรรยาย (Lecture) เป็นวิธีการสอนที่เน้นการพูด บอกเล่า อธิบาย ของครูผู้สอน โดยผู้เรียนสามารถซักถามได้ ผู้สอนจะอธิบายเนื้อหาของบทเรียนแก่ผู้เรียนเป็นขั้นตอนจากง่ายไปยาก และอธิบายสรุปอีกครั้งเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจมากยิ่งขึ้น การประเมินผลการเรียนการสอนวิธีนี้ทำได้โดยการซักถามหรือให้ผู้เรียนแสดงความเข้าใจในเนื้อหาที่ผู้สอนได้อธิบายไป ว่าสามารถจดจำเนื้อหาทั้งหมดได้หรือไม่ มากน้อยเพียงใด เช่น การสอนทฤษฎีทางศิลปะ ประวัติศาสตร์ศิลป์ เป็นต้น

1.2 การสอนโดยใช้การสาธิต (Demonstration) ครูผู้สอนจะเป็นผู้สาธิตขั้นตอนวิธีการสร้างผลงานต่างๆ และให้ผู้เรียนปฏิบัติตามขั้นตอนนั้น โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามได้ ผู้สอนต้องค่อยๆ สาธิตให้ผู้เรียนทีละขั้นตอนจากง่ายไปยากเพื่อให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติตามขั้นตอนนั้นได้ โดยท้ายสรุปอาจจะมีการสรุปขั้นตอนทั้งหมดที่ได้สอนไปอีกครั้ง การประเมินผลอาจดูจากผลงานของผู้เรียนว่าสามารถทำได้ตามขั้นตอนที่ได้สอนไปหรือไม่ เช่น การสอนวาดภาพโดยให้ผู้เรียนลอกแบบผลงานศิลปะ วิธีการสร้างงาน เทคนิคของผู้สอน หรือของศิลปินอื่น

1.3 การสอนแบบติว (Tutorial) เป็นการสอนกลุ่มย่อยหรือรายบุคคล โดยมีครูหรือนักเรียนที่เก่งในเรื่องนั้นเป็นผู้สอน โดยอาจจะสอนเรื่องใหม่ๆ หรือสอนทบทวนจากที่เคยเรียนมาแล้วก็ได้ โดยเริ่มเนื้อหาการสอนเทียบเคียงหรือส่งเสริมกับเรื่องที่ได้เรียนไปก่อนหน้านี้แล้ว โดยมีการสรุปเนื้อหาทั้งหมดในตอนท้ายของบทเรียน การประเมินผลอาจดูได้จากการที่ผู้เรียนสามารถจดจำเนื้อหาที่ตนเรียนได้มากน้อยเพียงใด

1.4 การสอน โดยผู้สอนเป็นกลุ่ม (Team Teaching) เป็นการสอนที่มีผู้สอนหลายคนทำงานเป็นกลุ่มหรือเป็นทีม ซึ่งเหมาะกับกลุ่มผู้เรียนที่ไม่ใหญ่เกินไป ครูผู้สอนต้องวางแผน จัดเนื้อหา การสอน การจัดกิจกรรม และการประเมินผลร่วมกัน เนื้อหาควรสอนจากง่ายไปยากมีการแลกเปลี่ยนแนวคิดกันระหว่างผู้สอนหลายคนเพื่อให้ผู้เรียนได้แง่มุมหรือความรู้ที่หลากหลาย และตอนท้ายสุดจึงมีการสรุปประเด็นโดยรวมทั้งหมด และประเมินผลด้วยการให้ผู้เรียนแสดงความเข้าใจในเนื้อหาที่ได้สรุปประเด็น หรือตามความคิดเห็นของผู้เรียน เช่น การสอนศิลปะที่มีผู้สอนหลายคน ทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาใช้หลายเทคนิคจากผู้สอน

2. สอนแบบ Indirect Teaching เป็นวิธีการสอนที่ตรงข้ามกับวิธีแรก โดยจะการสอนที่ให้อิสระแก่ผู้เรียน ครูผู้สอนไม่มีการบังคับ แต่จะปล่อยให้ผู้เรียนได้แสดงออกตามความต้องการและความสามารถของตน ผู้เรียนสามารถเลือกใช้วัสดุและวิธีการตามความถนัดและความต้องการของตนเองได้ตามใจชอบ เน้นการคิดวิเคราะห์และการนำไปใช้มากกว่าความจำ ทำให้ผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลินต่อการเรียน วิธีนี้จึงเป็นวิธีที่ยืดถือกระบวนการคิดและการทำงานมากกว่าผลงานที่ทำขึ้น แต่อย่างไรก็ตามครูผู้สอนก็จำเป็นต้องแนะนำผู้เรียน และสร้างแรงกระตุ้นจูงใจอยู่เสมอ เพราะถ้าปล่อยให้ผู้เรียนทำตามใจชอบของตนเองก็จะกลายเป็นการเรียนที่ไม่มีจุดหมาย และจะทำให้เกิดการทำงานแบบซ้ำซาก ข้อเสียของการสอนในแบบนี้คืออาจจะไม่สามารถทำให้ผู้เรียนมีการพัฒนาศิลปะมากขึ้น เนื่องจากผู้เรียนไม่เข้าใจเกี่ยวกับพัฒนาการต่างๆ ของด้านศิลปะ ไม่รู้ว่าเรียนไปแล้วตนจะพัฒนาได้อย่างไรซึ่งจะเป็นผลเสียต่อการเรียนศิลปะ การสอนในแบบนี้ได้แก่

2.1 การสอนโดยใช้การทดลอง (Experiment) เป็นวิธีการสอนที่ให้ผู้เรียนได้ทำการทดลอง รวมถึงการตั้งสมมุติฐาน การลงมือทดลอง การเก็บข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลและการสรุปผลและ

อภิปรายการทดลอง วิธีการสอนแบบนี้ผู้สอนต้องกรีนแนวคิดหรือเนื้อหาของบทเรียนให้ผู้เรียนทราบโดยรวมแบบคร่าวๆก่อน จากนั้นจึงให้ผู้เรียนได้ทดลองเทคนิค วิธีการแบบต่างๆตามความสนใจของตนเอง เพื่อให้เกิดความเข้าใจมากยิ่งขึ้น โดยผู้สอนมีหน้าที่เพียงคอยส่งเสริม แนะนำ ผู้เรียนเท่านั้น ท้ายสุดแล้วจึงให้ผู้เรียนสรุปถึงเนื้อหาที่ตน ได้ค้นคว้าของแต่ละคน เพื่อแลกเปลี่ยน ความรู้กับผู้เรียนคนอื่น การประเมินผลอาจได้จากความคิดสร้างสรรค์ การทดลองเทคนิคของ ผู้เรียน จึงไม่มีเกณฑ์ที่ตายตัวนัก เช่น การให้ผู้เรียนได้ทดลองเทคนิคในการทำงานศิลปะเพื่อหา ความเชี่ยวชาญและเทคนิคที่เป็นของตนเอง เป็นต้น

2.2 การสอนแบบนิรนัย (Deduction) เป็นวิธีการสอนจากหลักการไปสู่ตัวอย่างย่อยๆ โดย ผู้สอนจะให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องทฤษฎี หลักการ กฎ หรือข้อสรุปในเรื่องที่เรียน เสียก่อน จากนั้นจึงยกตัวอย่างที่เกี่ยวข้องกับความรู้นั้นๆ หรือจะให้ผู้เรียนเป็นผู้ยกตัวอย่าง และ นำไปใช้ในสถานการณ์นั้นจริงๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้มีความรู้ความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง การสอนแบบนี้ ผู้สอนจะให้ผู้เรียนเห็นหลักการใหญ่ๆก่อน จากนั้นจึงให้ผู้เรียนสรุปไปสู่หลักการย่อยๆ ผู้สอนจะ คอยแนะนำชักจูงให้ผู้เรียนได้แตกยอดความคิดออกมาเป็นประเด็นเล็กๆ จากนั้นจึงสรุปออกมาเป็น องค์กรความรู้ของตนเอง เช่น การสอนทฤษฎีสีทั้งหมดแล้วจึงให้ผู้เรียนได้ทดลองค้นหาเทคนิควิธีการ ผสมสีและการลงสีของตนเอง หรือเทคนิคใหม่ๆที่แยกย่อยออกไปทางองค์ความรู้หลักๆ

2.3 การสอนแบบอุปนัย (Induction) เป็นวิธีการสอนที่ให้ผู้เรียนสรุปหลักการจากตัวอย่าง ต่างๆด้วยตนเอง ผู้สอนมีหน้าที่นำตัวอย่างต่างๆมาให้นักเรียนได้ศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ออกมา เป็นองค์ความรู้ของตนเอง การสอนวิธีนี้ผู้สอนต้องกรีนเนื้อหาจากส่วนที่เล็กที่สุดก่อน แล้วจึงให้ ผู้เรียนนำไปขยายความและสรุปออกมาเป็นผลงาน ครูผู้สอนอาจจะเริ่มสอนจากเทคนิคอย่างง่าย หรือการนำตัวอย่างต่างๆมาให้ผู้เรียนดูและให้ผู้เรียนได้ลองไปขยายความต่อเอง สุดท้ายแล้วจึงให้ ผู้เรียนเป็นผู้สรุปเนื้อหาของบทเรียนด้วยตนเอง การประเมินผลอาจทำได้จากคุณภาพของการของ ผู้เรียน ความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาเทคนิคต่างๆ เช่น การให้ผู้เรียนได้ทดลองวาดภาพ ลงแสง เงา ลงสี จากนั้นนำเทคนิคที่สอนไปใช้สร้างเป็นผลงานสำเร็จ

2.4 การสอนโดยวิธีการอภิปราย (Discussion) เป็นวิธีการสอนที่ให้ผู้เรียนได้พูดคุย แลกเปลี่ยนข้อมูล ความคิดเห็น และประสบการณ์ในประเด็นที่ครูผู้สอนเป็นผู้กำหนด และภายหลัง การอภิปรายจึงมีการสรุปประเด็นต่างๆออกมาเป็นองค์ความรู้ การประเมินผลอาจทำได้โดยผู้สอน ให้ผู้เรียนสรุปประเด็นที่ได้จากการอภิปรายออกมาโดยผู้สอนมีหน้าที่ดูความเข้าใจของผู้เรียนว่า ถูกต้องตามประเด็นที่กำหนดไว้หรือไม่ เช่น การให้ผู้เรียนได้มาแลกเปลี่ยนวิธีการทำงานศิลปะของ ตนเอง เป็นต้น



2.5 การสอนโดยใช้กรณีตัวอย่าง (Case) เป็นวิธีการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนศึกษาจากเรื่องที่ผู้สอนสมมุติขึ้นจากความเป็นจริง และตอบประเด็นของเรื่องนั้น และนำคำตอบและเหตุผลมาอภิปราย เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ การประเมินผลจากเรื่อง que ผู้เรียนไปศึกษาว่ามีความครอบคลุมกับกรณีตัวอย่างที่ผู้สอนได้กำหนดขึ้นมาหรือไม่ มากน้อยเพียงใด

2.6 การสอนโดยใช้เกมส์ (Games) เป็นวิธีการสอน que ผู้เรียนได้เล่นเกม และนำเนื้อหาพฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลของการเล่นเกม ไปอภิปรายสรุปการเรียนรู้ ซึ่งวิธีการนี้คล้ายคลึงกับวิธีการของ คุก (Coldwell Cook) ซึ่งเป็นผู้ริเริ่มการสอนวิธีเล่นเป็นเรียน (Play Way Method) การสอนประเภทนี้จะทำให้ผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลิน โดยผู้สอนต้องกำหนดกิจกรรมให้มีความต่อเนื่องกัน การประเมินผลทำได้จากการ que ผู้เรียนสรุปสิ่งที่ตนได้จากการเรียนการสอนนี้

2.7 การสอนโดยใช้ศูนย์การเรียนรู้ (Learning Center) เป็นวิธีการสอน que ผู้เรียนศึกษาความรู้จากศูนย์การเรียนรู้ หรือมุมความรู้ ซึ่งครูผู้สอนได้จัดเตรียมเนื้อหาสาระและกิจกรรมที่ใช่สื่อการสอนหลายอย่างประสมกันเอาไว้ que ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งปกติศูนย์การเรียนรู้จะมีอยู่หลายศูนย์ แต่ละศูนย์จะมีเนื้อหาเบ็ดเสร็จในตัวเอง ผู้เรียนจะหมุนเวียนกันเข้าศูนย์แต่ละศูนย์จนครบทุกศูนย์ โดยมีศูนย์สำรองสำหรับผู้เรียนที่ทำกิจกรรมเร็วและเสร็จก่อนคนอื่นๆ ครูผู้สอนจะเป็นผู้จัดการศูนย์การเรียนรู้ ให้คำแนะนำ อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ que ผู้เรียน และประเมินผลผู้เรียน โดยจะดูจากพฤติกรรมการของผู้เรียนในศูนย์ต่างๆ ว่ามีความเข้าใจมากน้อยเพียงใด เช่น การจัดกิจกรรมศิลปะให้มีความหลากหลายเพื่อให้ผู้เรียนได้ทดลองวิธีการในแบบต่างๆ

2.8 การสอนโดยใช้บทเรียนแบบโปรแกรม (Programmed Instruction) เป็นวิธีการสอน que ผู้เรียนศึกษาจากบทเรียนสำเร็จรูปด้วยตนเอง โดยผู้เรียนสามารถใช้เวลาเรียนรู้ด้วยตนเองตามความสามารถ และสามารถตรวจสอบผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง เพราะในบทเรียนสำเร็จรูปมีทั้งแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) ไว้ให้พร้อมแล้ว

2.9 การสอนแบบสัมมนา (Seminar) เป็นวิธีการสอน que ผู้เรียนต้องไปศึกษาเนื้อหาที่จะเรียนด้วยตนเองจากหนังสือ ตำรา เอกสาร ทำการทดลอง สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญต่างๆ จากนั้นจึงนำสิ่งที่ได้จากการศึกษานั้นมาเสนอเพื่ออภิปราย โดยอาจจะมีเรื่องเดียวหรือหลายเรื่องก็ได้ขึ้นกับความสนใจของผู้เรียน ผู้สอนมีหน้าที่แนะนำแหล่งศึกษาค้นคว้าให้แกผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้ลองไปศึกษาด้วยตนเอง การประเมินผลของวิธีการสอนชนิดนี้ต้องวัดผลจากเนื้อหาที่ผู้เรียนได้ไปศึกษาเพิ่มเติมว่ามีความครอบคลุมตามวัตถุประสงค์ของการเรียนหรือไม่ เช่น ให้ผู้เรียนศึกษาเทคนิคทางศิลปะแบบต่างๆ แล้วจึงนำมาสนทนาร่วมๆ กับผู้เรียนคนอื่นๆ



2.10 การสอนโดยใช้การระดมความคิด (Brainstorming) เป็นวิธีการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นของตนเองเพื่อใช้ในการแก้ปัญหาที่ผู้สอนกำหนดขึ้นมาให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ โดยไม่มีการวิพากษ์วิจารณ์ความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะที่ผู้เรียนเสนอมา และต้องมีการบันทึกความคิดและข้อเสนอแนะทั้งหมด เช่น การให้ผู้เรียนรวมกลุ่มกันทำงานศิลปะ

2.11 การสอนแบบค้นพบความรู้ (Discover) เป็นวิธีการสอนที่ให้ผู้เรียนค้นพบข้อความรู้หรือคำตอบด้วยตนเอง คำว่าค้นพบความรู้ไม่ได้หมายถึงว่าผู้เรียนต้องเป็นคนแรกที่ค้นพบข้อความรู้นั้น สิ่งที่ผู้เรียนค้นพบนั้นอาจจะเป็นสิ่งที่มีคนรู้อยู่แล้วแต่ผู้เรียนต้องค้นพบข้อความรู้นั้นด้วยตนเอง ผู้สอนจะคอยแนะนำวิธีการหรือแหล่งองค์ความรู้แก่ผู้เรียน ซึ่งผู้เรียนมีหน้าที่ในการสรุปองค์ความรู้นั้นออกมาเป็นรูปธรรม ซึ่งผู้สอนจะประเมินผลจากองค์ความรู้ที่ผู้เรียนได้สรุปออกมาว่ามีความเข้าใจมากน้อยเพียงใด

การสอนเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาสาระของบทเรียน และเป็นการพัฒนาทักษะด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น พุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย ทำให้เกิดความคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และความคิดสร้างสรรค์ กิจกรรมการเรียนการสอนจึงถือได้ว่าเป็นส่วนสำคัญของขบวนการการเรียนการสอนศิลปะที่จะช่วยให้ผู้เรียนมีพัฒนาการมากขึ้นในด้านการปฏิบัติ

อำไพ ตีรณสาร (2545) กล่าวว่า การเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติสามารถทำได้หลายทาง ได้แก่

1. การสอนแบบเน้นประสบการณ์ (Art Approached Experimentally) คือการสอนที่ให้ผู้เรียนได้สังเกต ทดลอง หาประสบการณ์และกระบวนการใหม่ๆ ในการทำงาน ซึ่งจะช่วยสร้างทัศนคติที่ดีต่อกระบวนการทำงาน เพราะผลลัพธ์ของการเรียนรู้เปิดกว้างและไม่มีกำหนดคำตอบ หรือผลลัพธ์ที่ตายตัวไว้ล่วงหน้า ทำให้รู้สึกว่าการเรียนการสอนเป็นการท้าทาย ทำให้เกิดความตื่นตัวอยู่เสมอ ส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ทำให้นักเรียนกล้าเสี่ยงในการตัดสินใจ การยอมรับข้อจำกัดต่างๆ ตลอดจนการยอมรับความล้มเหลว หรือความผิดพลาด โดยมองว่าเป็นเพียงขั้นตอนหนึ่งในขบวนการเรียนรู้ที่จะพัฒนาตนเอง

2. แนวการสอนแบบมีศิลปินเป็นแบบอย่าง (The Artist as Model) การเรียนรู้นั้น มาจากกิจกรรมหลายรูปแบบ ได้แก่ การทำความเข้าใจศิลปินจริงๆ การสังเกตการทำงานศิลปะ การสนทนาหาความรู้ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น การประยุกต์วิธีการของศิลปินมาใช้ในการทำงานของตน การขอคำแนะนำ การวิเคราะห์ผลงานของตน

3. แนวการสอนแบบมีนักเรียนเป็นศูนย์กลาง (Student-centered approaches) เป็นการเรียนการสอนที่เน้นความต้องการและความแตกต่างของผู้เรียนแต่ละคน คุณค่าของการสอนแบบเปิดเสรีนี้ คือ การตอบสนองความต้องการ และความพอใจของผู้เรียนช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนกระตุ้นตนเองในการเรียนรู้จักการสรุปความคิด และวางแผนการทำงาน นั่นคือ การรับผิดชอบตัวเอง ทำให้เกิดความมั่นใจในตนเองและเป็นการเปิด โอกาสให้นักเรียนสำรวจ ค้นหา และรู้จักตนเอง

4. การศึกษาแบบประสมประสาน (Interdisciplinary Studies) เป็นการเรียนการสอนที่ผสมผสานองค์ความรู้จากหลายวิชาเข้าด้วยกัน ส่วนมากจะใช้การสอนแบบเป็นทีมเพื่อทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างผู้เชี่ยวชาญที่มาจากต่างสาขาวิชา

### 1.3 การปฏิบัติกิจกรรมศิลปะ

เพื่อให้การเรียนการสอนศิลปะของผู้เรียนมีประสิทธิภาพสูงสุด ผู้สอนจำเป็นต้องจัดกิจกรรมศิลปะที่มีระบบแบบแผนและมีความสอดคล้องต่อเนื่องกันเพื่อให้ผู้เรียนได้การพัฒนาเป็นขั้นตอนต่อเนื่อง เพราะกิจกรรมศิลปะถือว่าเป็นกิจกรรมเพื่อฝึกทักษะให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาของบทเรียนเพิ่มมากขึ้น ซึ่งมีนักวิชาการให้ความหมายของกิจกรรมศิลปะไว้ดังนี้

การเรียนการสอนศิลปะจำเป็นต้องจัดองค์ประกอบของการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ โดยจำเป็นต้องวางแผนการสอนให้มีความสอดคล้องกับองค์ประกอบการเรียนการสอนในวิชานั้นๆ ซึ่งการวางแผนการสอนที่ดีจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองให้มีความสามารถตรงตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตรที่ได้กำหนดเอาไว้

บุญชม ศรีสะอาด (2537) กล่าวว่า ในการสอนแต่ละครั้งครูผู้สอนต้องทราบด้านต่างๆของการสอนให้ชัดเจน ได้แก่ เนื้อหาที่จะสอน จุดประสงค์ วิธีดำเนินการสอน สื่อการสอน และการวัดประเมินผล

ชัยยงค์ พรหมวงศ์, สมเชาว์ เนตรประเสริฐ และสุดา สิ้นสกุล (2520) กล่าวว่า ประสิทธิภาพในการเรียนการสอนทุกระดับขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายๆด้าน กล่าวคือ ความมุ่งหมาย ปรัชญาการศึกษา หลักสูตร กระบวนการเรียนการสอน การใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีมาช่วยปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้และการวัดและประเมินผล

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2550) กล่าวว่า องค์ประกอบในการเรียนการสอนได้แก่ การตั้งจุดประสงค์การสอน การกำหนดเนื้อหา การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การใช้สื่อการสอน การวัดประเมินผล

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าองค์ประกอบของการเรียนการสอนประกอบด้วย

1. วัตถุประสงค์
2. เนื้อหา
3. กิจกรรมการเรียนการสอน
4. สื่อการสอน
5. การประเมินผล

### 1. วัตถุประสงค์

วัตถุประสงค์ถือได้ว่าเป็นส่วนสำคัญของการเรียนการสอน เพราะเป็นการกำหนดทิศทางของวิธีการเรียนการสอนที่ตามมา โดยมีผู้ทรงคุณวุฒิให้ความหมายของวัตถุประสงค์ไว้ดังนี้

สุพิน บุญชูวงศ์ (2531) ได้ให้ความหมายของวัตถุประสงค์ว่าเป็นข้อความที่ระบุคุณลักษณะของการเรียนรู้และความสามารถที่ผู้สอนต้องการให้เกิดแก่ผู้เรียน หลังจากที่ผู้เรียนผ่านกิจกรรมการเรียนการสอนไปบทหนึ่งแล้ว

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2550) กล่าวว่า วัตถุประสงค์ที่ว่าเป็นองค์ประกอบสำคัญของการสอน ทำให้ผู้สอนทราบว่าสอนเพื่ออะไร ให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมใดบ้าง มากน้อยเพียงใด เป็นประสบการณ์ที่มีเป้าหมาย ขณะเดียวกันการตั้งวัตถุประสงค์การสอนจะเป็นประโยชน์ต่อผู้สอนในการเตรียมเนื้อหา การเลือกใช้วิธีสอน เลือกใช้สื่อ และการวัดผลเพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ โดยสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

1. วัตถุประสงค์ทั่วไป (General Objective) เป็นวัตถุประสงค์ที่ตั้งขึ้นเพื่อเป็นกรอบแนวกว้างๆ ทำให้ทราบว่าผู้เรียนควรจะมีการเรียนรู้อะไรขึ้นบ้างหลังจากผ่านการเรียนการสอนแล้ว คำที่ใช้จะเป็นคำที่ไม่บ่งเฉพาะเจาะจง ได้แก่ ให้เกิดความรู้ ให้เกิดความเข้าใจ ให้ตระหนัก ความสำคัญ ให้เห็นคุณค่า ให้เกิดเจตคติที่ดี ให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ เป็นต้น โดยจะจำแนกพฤติกรรมผู้เรียนออกเป็น 3 ด้านคือ พุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย

พุทธิพิสัย (Cognitive Domain) เป็นวัตถุประสงค์ที่เกี่ยวกับการพัฒนาความสามารถทางปัญญา คือ ความรู้ ความเข้าใจ การใช้ความคิด

จิตพิสัย (Affective Domain) เป็นวัตถุประสงค์ที่เกี่ยวกับด้านจิตใจ ความรู้สึก ซึ่งรวมถึงความสนใจ ความซาบซึ้ง เจตคติ และค่านิยม

ทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) เป็นวัตถุประสงค์ที่เกี่ยวกับทักษะในการเคลื่อนไหวและการใช้วัยวะต่างๆของร่างกาย

2. วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม (Behavioral Objective) เป็นวัตถุประสงค์ที่บ่งเฉพาะเจาะจงว่า หลังการเรียนการสอนแล้ว ผู้เรียนสามารถแสดงพฤติกรรมที่คาดหวังได้ สามารถสังเกต วัดผลได้ เช่น ตอบคำถามได้ บอกความหมายได้ อธิบายได้ เป็นต้น วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมนี้ผู้สอนจะใช้ในการสอนเนื้อหาบ่อยแต่ละครั้ง เพราะช่วยให้ผู้สอนสามารถวัดผลได้ชัดเจนแน่นอนกว่า โดยจะมีองค์ประกอบ 3 ส่วนคือ พฤติกรรมที่คาดหวัง สถานการณ์ และเกณฑ์

2.1 พฤติกรรมที่คาดหวัง (Expected Behavior) คือพฤติกรรมขั้นสุดท้ายที่ผู้เรียนแสดงออกมาหลังจากผ่านการเรียนการสอนแล้ว

2.2 สถานการณ์ (Condition) คือ สถานการณ์หรือเงื่อนไขในการให้ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่คาดหวังออกมา

2.3 เกณฑ์ (Criteria) คือ การกำหนดการปริมาณการแสดงพฤติกรรมว่าผู้เรียนทำได้มากน้อยเพียงใดจึงจะเป็นที่ยอมรับ

การกำหนดวัตถุประสงค์ของการเรียนศิลปะปฏิบัตินั้นมักใช้วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมมากกว่าวัตถุประสงค์ทั่วไปเนื่องจากสามารถวัดประเมินผลหรือสังเกตการได้ง่ายกว่า โดยวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมจะเป็นการวัดว่าผู้เรียนสามารถทำได้หรือทำไม่ได้ ซึ่งการกำหนดวัตถุประสงค์นี้จำเป็นต้องให้มีความสอดคล้องกับกิจกรรมและการประเมินผลจึงจะเป็นมีประสิทธิภาพ

## 2. เนื้อหา

เนื้อหาเป็นส่วนที่ครูผู้สอนต้องการให้ผู้เรียนรู้ โดยได้ทำการรวบรวมเอาไว้เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาของผู้เรียน มีผู้ทรงคุณวุฒิได้ให้ความหมายของเนื้อหาไว้ดังนี้

ชัยงค์ พรหมวงศ์, สมเชาว์ เนตรประเสริฐ และสุดา สินสกุล (2520) กล่าวว่าเนื้อหาจะต้องมีความหมายต่อผู้เรียน นั่นคือผู้เรียนมองเห็นช่องทางในการนำเนื้อหาไปใช้ได้ บทเรียนจึงต้องกำหนดเนื้อหาไว้อย่างชัดเจน นอกจากนี้การจัดระบบเนื้อหาก็มีส่วนทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้ดีขึ้น

บุญชม ศรีสะอาด (2537) กล่าวว่า เนื้อหาวิชานั้นสามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ โดยต้องพิจารณาให้สัมพันธ์กับวิธีการจัดกิจกรรม ซึ่งจำเป็นต้องคำนึงถึงความถูกต้องทันสมัย ความสำคัญ ความสนใจของผู้เรียน และสามารถเรียนรู้ได้ โดยแบ่งลำดับชั้นการจัดเนื้อหาไว้ดังนี้

1. การจัดเนื้อหาโดยยึดหลักทางตรรกะ และทางจิตวิทยา คือ การจัดลำดับเนื้อหาจากง่ายไปยาก โดยจะเพิ่มความซับซ้อนของเนื้อหามากขึ้นเรื่อย

2. จัดเนื้อหาให้มีความต่อเนื่อง เพื่อเอื้อต่อการสะสมความรู้ ในการเรียนรู้จำเป็นต้องมีการสะสมความรู้พื้นฐานให้เพียงพอสำหรับในการเรียนครั้งต่อไปอย่างสัมฤทธิ์ผล
3. จัดเนื้อหาให้มีความสัมพันธ์กัน เพื่อมุ่งให้เกิดการบูรณาการของความรู้และการถ่ายโอนความรู้ จากวิชาหนึ่งสู่อีกวิชาหนึ่ง

### 3. กิจกรรมการเรียนการสอน

กิจกรรมการเรียนการสอนเป็นส่วนที่ผู้สอนต้องทำการออกแบบโดยต้องคำนึงถึงความเหมาะสมของเนื้อหา วิชาของผู้เรียนด้วย ซึ่งมีผู้ทรงคุณวุฒิให้ความหมายไว้ดังนี้

วไลพร คุโณทัย (2530) กล่าวว่า กิจกรรมการเรียนการสอนคือ สภาพการณ์ของการจัดประสบการณ์ และการกระทำทุกสิ่งทุกอย่างที่จัดขึ้นจากความร่วมมือระหว่างผู้สอนและผู้เรียน เพื่อให้การเรียนการสอนดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ น่าสนใจ และผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามจุดมุ่งหมายที่กำหนด

จินตนา สุขมาก (มปป.) กล่าวว่าในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนั้น ผู้สอนจะต้องศึกษาหลักสูตรเพื่อให้เข้าใจในจุดมุ่งหมาย หลักการและ โครงสร้างของหลักสูตรอย่างชัดเจนเสียก่อนว่า หลักสูตรต้องการอะไร ต้องการให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมเช่นไร เมื่อผู้สอนทราบถึงเจตนารมณ์ของหลักสูตรดีแล้ว จึงสามารถจัดประสบการณ์และกิจกรรมให้สอดคล้องกับหลักสูตรได้

Chapman (1978) กล่าวว่ากิจกรรมศิลปะในการเรียนการสอนประกอบด้วย

1. กิจกรรมการเรียน เป็นกิจกรรมของผู้เรียนที่ศึกษาในสิ่งที่ผู้สอนสอน และค้นคว้าเนื้อหาเพิ่มเติม
2. กิจกรรมการสอน เป็นกิจกรรมของผู้สอนได้แก่ การเขียนแผนการสอน การเตรียมการสอน การใช้คำถาม การให้คำแนะนำ และกิจกรรมการสาธิต

ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะสามารถแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เป็นขั้นที่ผู้สอนจะเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียน โดยผู้สอนมีหน้าที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกรักอยากเรียน โดยอาจจะเชื่อมโยงเข้ากับเนื้อหาหรือกิจกรรมของการเรียนครั้งก่อนหน้า หรือการเรียนที่ผ่านมา เวลาที่ใช้ในขั้นเข้าสู่บทเรียนนี้ไม่ควรเกิน 10 นาที
2. ขั้นปฏิบัติกิจกรรม หรือขั้นสอน เป็นขั้นที่ต่อจากขั้นนำเข้าสู่บทเรียน และถือว่าเป็นขั้นที่มีความสำคัญที่จะให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งเอาไว้ โดยจะใช้การสอนรูปแบบใดนั้นขึ้นอยู่กับครูผู้สอน และความพร้อมของผู้เรียน



3. ขั้นสรุปและวัดผล เป็นขั้นที่ต้องสรุปเนื้อหาที่เรียนผ่านมาแล้วทั้งหมด โดยผู้สรุปอาจจะเป็นผู้เรียนหรือผู้สอนก็ได้ หลังจากนั้นแล้วผู้สอนควรจะวัดผลการเรียนรู้ของผู้เรียนว่าบรรลุวัตถุประสงค์ตามที่กำหนดไว้หรือไม่ โดยอาจจะใช้วิธีการตอบคำถาม การตั้งงานกลับไปทำ เป็นต้น

กิจกรรมศิลปะ (Art Activities) ถือว่าเป็นส่วนสำคัญของการจัดการเรียนการสอนศิลปะ ปฏิบัติ เนื่องจากสามารถช่วยให้ความสามารถของผู้เรียน โดยเฉพาะทางด้านทักษะให้มีการพัฒนาขึ้น วิรุณ ตั้งเจริญ (2526) ได้ให้ความหมายของกิจกรรมศิลปะว่าเป็นจัดประสบการณ์ศิลปะให้แก่ผู้เรียนเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะ ทักษะคิด ความคิดและรูปแบบพฤติกรรมที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาลักษณะนิสัยไปในทางที่ดีพร้อมๆกันในทุกๆด้าน มีความเจริญงอกงามทางการสร้างสรรค์อย่างสูงสุด และส่งเสริมการเจริญเติบโตทางวุฒิภาวะ

อุบล ผู้จินดา (2532) กล่าวว่าในการปฏิบัติกิจกรรมศิลปะ ผู้สอนควรคำนึงถึงพัฒนาการของผู้เรียนควบคู่ไปกับเนื้อหาของรายวิชา ซึ่งการพัฒนาบุคคลได้แก่ การพัฒนาทางด้านร่างกาย สังคม สติปัญญา การรับรู้ ความเข้าใจและซาบซึ้งทางสุนทรียศาสตร์ โดยกิจกรรมการเรียนการสอนนั้นสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 แบบคือ

1. กิจกรรมของผู้เรียน ผู้เรียนต้องทำกิจกรรมในสิ่งที่เป็นตัวของตัวเองเพื่อเพิ่มทักษะให้แก่ตนเอง โดยกิจกรรมที่ผู้สอนจัดให้ผู้เรียนนั้นมีอยู่หลายประเภท แต่ละประเภทจะเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้วิธีการทำงานที่แตกต่างกันออกไป รู้จักทดลองใช้วัสดุอุปกรณ์และส่งเสริมคุณค่าทางประสาทสัมผัส จินตนาการ การแสดงออก ความคิดสร้างสรรค์ รสนิยม สร้างความภาคภูมิใจและความมั่นใจในการแสดงออก

2. กิจกรรมของผู้สอน ผู้สอนต้องดำเนินกิจกรรมในสิ่งที่มีความคิดริเริ่ม หรือเป็นแนวทางในการเรียนรู้ หรือกิจกรรมที่ผู้เรียนไม่อาจทำได้โดยง่าย เช่น การจัดหาเนื้อหา การนำเข้าสู่บทเรียนและการสรุปผลของบทเรียน ผู้สอนจำเป็นต้องคำนึงถึงหลักการจัดกิจกรรมศิลปะไว้ดังนี้

2.1 ผู้สอนต้องรู้ว่าสอนเพื่ออะไร ดังนั้นจึงควรตั้งจุดมุ่งหมายของกิจกรรมการเรียนการสอน ซึ่งจุดประสงค์นั้นจะเป็นเครื่องบ่งชี้ถึงการจัดกิจกรรม ประสบการณ์ และการประเมินค่าว่าผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้หรือไม่ มากน้อยเพียงใด

2.2 ผู้สอนต้องรู้ว่าสอนอะไร หมายถึง การศึกษาหลักสูตร เนื้อหา พิจารณาและคัดเลือกว่า เนื้อหาสาระมุ่งเน้นความรู้ชนิดใด มีทักษะ คุณลักษณะ และค่านิยมใดที่มุ่งหวังให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน การวิเคราะห์จึงเป็นสิ่งจำเป็นที่จะทำให้กระบวนการการเรียนการสอนดำเนินไปอย่างเป็นระดับขั้น ไม่เกิดความสับสน ก่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างรวดเร็ว

2.3 ผู้สอนต้องรู้ว่าจะสอนอย่างไร การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อให้บรรลุถึงวัตถุประสงค์นั้นจะต้องคำนึงถึงบทเรียนแต่ละบทว่าจะใช้วิธีการสอนแบบใด โดยคำนึงถึงจุดมุ่งหมาย กิจกรรมการสอน และผลที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียน วิธีสอนที่มีอยู่ในปัจจุบันนั้นยังไม่มีวิธีใดที่ดีที่สุด เพราะแต่ละวิธีก็มีข้อจำกัดของตนเอง จึงต้องพิจารณาเลือกแล้วนำมาปรับใช้ให้เหมาะสมกับเนื้อหาสาระ ความสามารถ ความสนใจของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนการสอนนั้น

2.4 ผู้สอนต้องรู้ว่าผลที่จะได้จากการสอนเป็นอย่างไร กิจกรรมการเรียนการสอนที่ดีจะต้องเตรียมการสอนที่เป็นระบบ กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจน กำหนดเนื้อหาสาระ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และการประเมินผลที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ เพื่อให้ผู้สอนสามารถประเมินได้ว่าผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์นั้นแล้วหรือไม่ และเป็นแนวทางในการปรับการเรียนการสอนต่อไป

ในการเลือกกิจกรรมศิลปะนั้น ผู้สอนจำเป็นต้องเลือกกิจกรรมศิลปะที่มีความเหมาะสมกับผู้เรียน โดยจำเป็นต้องคำนึงถึงเกณฑ์การเลือกกิจกรรมศิลปะดังนี้ (นิรมล ตรีณสาร สวัสดิบุตร, 2525)

#### 1. ความเหมาะสมของผู้เรียน

1.1 วัย ผู้สอนต้องเลือกกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน เช่น ในความง่ายหรือยาก การใช้เวลาน้อยหรือมาก การสนองความต้องการและความสนใจของผู้เรียน

1.2 เพศ ความสนใจ ความถนัด ความสามารถของผู้เรียนชายและหญิงแม้จะไม่ต่างกันมาก แต่ก็ยังมีความแตกต่างที่ผู้สอนควรคำนึงถึงในการจัดกิจกรรมศิลปะ ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเลือกทำงานในเรื่องที่ตนสนใจตามความถนัดและความสามารถ ไม่ควรใช้กิจกรรมที่มีความตายตัว

1.3 ความแตกต่างระหว่างบุคคล นอกจากเพศ วัย แล้วยังมีความแตกต่างอื่นอีกมากมาย เช่น สิ่งแวดล้อม การอบรมเลี้ยงดู ฐานะครอบครัว ปมด้อย ปมเด่น ความรักสวยรักงาม นิสัยใจคอ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ความอ่อนไหวทางอารมณ์ ประสบการณ์เดิม ความพึงใจ ความประทับใจ ผู้สอนสามารถเลือกกิจกรรมศิลปะที่เหมาะสมกับผู้เรียนทุกคนได้ คือ เหมาะสมในแง่ของการเสริมสิ่งที่มียู่ หรือเสริมสิ่งที่ขาดไป สิ่งที่ไม่พึงปรารถนาให้ดีขึ้น โดยเลือกใช้กิจกรรมศิลปะอย่างเดียว หรือหลายอย่างในเวลาเดียวกัน แล้วแต่ความเหมาะสม

2. ความเหมาะสมกับสภาพของผู้สอน ผู้สอนควรพิจารณาตนเองอยู่เสมอ และรู้จักตนเองดีกว่าผู้อื่น จึงควรพยายามนำส่วนที่ดีของตนมาใช้ หรือแก้ไขส่วนที่บกพร่องอยู่ในดีขึ้น เพื่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้เรียนมากที่สุด ในขณะที่เดียวกันผู้สอนก็ต้องขวนขวายหาความรู้ใหม่อยู่เสมอเพื่อผู้เรียน

3. ความเหมาะสมกับสภาพสถานศึกษา ผู้สอนจำเป็นต้องเลือกกิจกรรมศิลปะให้เหมาะสมกับสถานศึกษา เช่น ความไม่เอื้ออำนวยของสถานศึกษา สภาพทางการเงินของสถานศึกษา เป็นต้น

4. ความเหมาะสมของสภาพสังคม เศรษฐกิจ วัฒนธรรม ประเพณี ศาสนา ความเชื่อ สถานการณ์บ้านเมือง สมัยนิยม ผู้สอนต้องพยายามมองกว้าง ไกลรอบๆ ตัวเพื่อให้เข้าใจสถานการณ์ต่างๆ ที่ส่งผลกระทบต่อตัวผู้เรียน ผู้สอน และสถานศึกษา แล้วจึงเลือกกิจกรรมศิลปะที่เหมาะสม เพื่อส่งเสริม หรือแก้ไขสภาพที่ดีหรือไม่ดีของสังคม

การปฏิบัติกิจกรรมศิลปะปฏิบัติถือว่าเป็นกิจกรรมที่พัฒนาความสามารถทางทักษะของผู้เรียนทำให้เกิดความชำนาญในการปฏิบัติ รู้จักแก้เป็นหาและเป็นแนวทางในการประกอบอาชีพ ซึ่งแกร์ริสัน (อ้างใน อารมณ์ ใจเที่ยง, 2550) กล่าวถึงความหมายของทักษะว่า ทักษะเป็นแบบของพฤติกรรมที่กระทำไปด้วยความราบเรียบ (Smoothly) ถูกต้อง รวดเร็ว และแม่นยำ ซึ่งเป็นผลมาจากการพัฒนาจากความสามารถของตนเอง ซึ่งการเกิดทักษะประกอบด้วยขั้นตอน 3 ขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นเรียนรู้ เป็นขั้นที่ผู้เรียนปฏิบัติไปกับผู้สอน โดยผู้เรียนอธิบายประกอบ
2. ขั้นปฏิบัติเอง เป็นขั้นที่ผู้เรียนฝึกปฏิบัติเองเพื่อให้เกิดความแม่นยำ ต้องพยายามไม่ให้เกิดความผิดพลาด
3. ขั้นหาความชำนาญ เป็นขั้นที่ผู้เรียนลงมือฝึกบ่อยๆ ในลักษณะต่างๆ เพื่อให้เกิดความชำนาญ เชี่ยวชาญยิ่งขึ้น เป็นการเพิ่มพูนประสบการณ์

กิจกรรมศิลปะปฏิบัติเป็นกิจกรรมที่ช่วยฝึกให้ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านทักษะ ดังนั้นในการจัดกิจกรรมนั้นผู้สอนต้องคำนึงถึงวิธีการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะ ชม ภูมิภาค (2516) ได้ให้ขั้นตอนของการจัดกิจกรรมปฏิบัติไว้ดังนี้

1. การวิเคราะห์ทักษะ จำเป็นต้องพิจารณาแยกแยะรายละเอียดของทักษะนั้นออกมา เช่น การเขียนภาพนั้น เขียนอย่างไร ใช้อุปกรณ์อะไร ซึ่งถือเป็นการเตรียมตัวของครูผู้สอนให้มีความพร้อมก่อนที่จะจัดกิจกรรมศิลปะปฏิบัติ
2. ตรวจสอบความสามารถเบื้องต้นเกี่ยวกับทักษะของผู้เรียนว่ามีมากน้อยเพียงใด ให้ทดสอบการปฏิบัติเบื้องต้นต่างๆตามลำดับก่อนหลัง เช่น การเขียนภาพ การลงสี และอื่นๆทุกอย่าง

โดยละเอียด ดังนั้นผู้สอนจำเป็นต้องรู้ว่านักเรียนขาดอะไรมาน้อยเพียงใด ต้องฝึกในส่วนที่ขาดก่อน

3. จัดการฝึกกิจกรรมต่างๆ โดยเฉพาะในส่วนที่ผู้เรียนขาดไป หรืออาจจะฝึกสิ่งที่คุณผู้เรียนมีพื้นฐานอยู่แล้วให้มีความชำนาญมากขึ้น

4. อธิบาย และสาธิตทักษะให้แก่ผู้เรียน โดยครูผู้สอนต้องแสดงทักษะปฏิบัติทั้งหมด เป็นการอธิบาย เช่น ผู้สอนบรรยายโดยควรให้ผู้เรียนสังเกตและศึกษาด้วยตนเองจะช่วยให้ผู้เรียนมีความเข้าใจมากขึ้น หรือให้ผู้เรียนได้ชมภาพยนตร์สาธิตทักษะทางศิลปะต่างๆ เช่น การเขียนภาพ หรือการใช้สีน้ำมัน เป็นต้น นอกจากนี้ผู้สอนอาจเชิญวิทยากรมาสาธิตให้คุณผู้เรียนเป็นตัวอย่างด้วย

5. จัดภาวะเพื่อการเรียนทักษะ 3 ประการคือ

5.1 จัดลำดับกิจกรรมให้มีความต่อเนื่องกันจากง่ายไปหายาก

5.2 กำหนดเวลาของการทำกิจกรรมศิลปะปฏิบัติ โดยต้องกำหนดว่ากิจกรรมนั้นใช้เวลาในการปฏิบัติมากน้อยเพียงใด มีการหยุดพักในแต่ละครั้งเท่าไร การฝึกปฏิบัติแต่ละอย่างจะใช้ครั้งเดียวหรือกี่ครั้ง จะต้องพิจารณาให้ดีจะใช้การปฏิบัติแบบแบ่งปฏิบัติหรือฝึกรวดเดียวนั้นขึ้นอยู่กับเนื้อหาและความเหมาะสมของผู้เรียน ซึ่งในระยะแรกผู้สอนอาจจะให้ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมศิลปะในระยะสั้นก่อนแล้วจึงค่อยเพิ่มระยะเวลาขึ้นเรื่อยๆตามพัฒนาการของผู้เรียน

5.3 ให้ผู้เรียนทราบผลของการปฏิบัติกิจกรรม ซึ่งผลของการจัดกิจกรรมมี 2 อย่างคือ ผลจากภายนอกมาจากคำบอกเล่าของครูผู้สอน และผลจากการรับรู้ด้วยตนเอง ซึ่งในการเรียนขั้นแรกๆนั้นเป็นหน้าที่ของครูผู้สอนที่ต้องดูแลผู้เรียนอย่างใกล้ชิด โดยจะต้องชี้แจงให้เห็นถึงข้อบกพร่องต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนทราบและสามารถแก้ไขได้อย่างถูกต้อง หลังจากผู้เรียนมีความชำนาญในการปฏิบัติแล้ว ผู้เรียนจะสามารถรู้ได้ด้วยตนเองว่าตนมีข้อผิดพลาดอะไร และสามารถแก้ไขได้ด้วยตนเอง

นอกจากนี้กิจกรรมศิลปะยังรวมไปถึงการประเมินผลซึ่งถือได้ว่าเป็นสิ่งที่มีความสำคัญอย่างมากที่ต้องทำควบคู่ไปกับการปฏิบัติกิจกรรมศิลปะเป็นการแสดงให้เห็นถึงความเข้าใจความสามารถของผู้เรียนที่ได้รับการพัฒนาขึ้นจากการเรียนวิชาศิลปะนั้นๆ เพื่อที่จะนำไปใช้ประกอบอาชีพในอนาคตตามจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา ทางครูผู้สอนจึงควรพัฒนาวิธีการจัดกิจกรรมศิลปะให้มีความทันสมัย และมีประสิทธิภาพเพื่อให้ผลสัมฤทธิ์ทางการสอนสูงที่สุด ซึ่งตรงกับผลการวิจัยของเทียนชัย เสถาจินดารัตน์ (2535) เรื่อง ได้กล่าวถึงองค์ประกอบสำคัญของการจัดกิจกรรมศิลปะไว้ว่า

1. กิจกรรมการสอน ได้แก่ กิจกรรมการสอน แนวคิดการจัดกิจกรรม วิธีการจัดกิจกรรม และการดำเนินการสอน

2. การผลิตและการใช้สื่อการสอน ได้แก่ คุณค่าและประเภทของสื่อการสอน ขั้นตอนการผลิต การใช้ และวิธีจัดเก็บสื่อการสอน

3. การวัดและประเมินผล ได้แก่ ความหมายของการวัดและประเมินผลประโยชน์ จุดมุ่งหมาย ประเภท วิธีและแนวทางในการประเมินผล

จากวรรณกรรมและงานวิจัยต่างๆอาจสรุปถึงขั้นตอนของการปฏิบัติกิจกรรมศิลปะไว้ 5 ขั้นตอนคือ 1) ขั้นนำเข้าบทเรียน 2) ขั้นการสอน 3) ขั้นปฏิบัติ 4) ขั้นสรุป และ 5) ขั้นวัดประเมินผล

#### 4. สื่อการสอน

สื่อการสอนถือได้ว่าเป็นเครื่องมือที่ผู้สอนนำมาใช้ประกอบการสอนเพื่อให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพสูงขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยดึงความสนใจของผู้เรียนให้มีความต่อเนื่องอีกด้วย ซึ่งมีผู้ทรงคุณวุฒิได้ให้ความหมายของสื่อการสอนไว้ดังนี้

จินตนา สุขมาก (มปป.) กล่าวว่า ในการสอนทุกครั้งครูผู้สอนจะต้องขวนขวายใช้วัสดุ อุปกรณ์ เครื่องช่วยสอนและเทคนิคต่างๆเพื่อให้เด็กเกิดเรียนรู้ ครูจะต้องรู้ว่าในบทเรียนนั้นจะใช้สื่ออะไร จะใช้อย่างไร ใ้กับใคร ซึ่งวัสดุอุปกรณ์ และวิธีการต่างๆจะช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

ฐาปนีย์ ธรรมเมธา (2539) กล่าวว่าสื่อการสอน หมายถึงตัวกลางที่ช่วยนำและถ่ายทอดความรู้จากผู้สอน หรือแหล่งความรู้ไปยังผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียนที่ตั้งไว้ได้ โดยแบ่งประเภทของสื่อการสอนเป็น 3 ประเภทใหญ่ๆดังนี้

1. สื่อประเภทวัสดุ (Software or Material) เป็นสื่อที่บรรจุเนื้อหาสาระเรื่องราว หรือความรู้ไว้ในลักษณะต่างๆเช่น สไลด์ หนังสือ เทปเสียง โดยอาจจะแบ่งได้เป็น 2 ประเภทคือ

1.1 สื่อที่ต้องอาศัยเครื่องมือหรืออุปกรณ์อื่นในการนำเสนอความรู้ เช่น เทป สไลด์ วิดีโอ

1.2 สื่อการสอนที่สามารถนำเสนอเรื่องราวได้ด้วยตัวเอง เช่น หนังสือ รูปภาพ เป็นต้น

2. สื่อประเภทอุปกรณ์ (Hardware) หมายถึงสื่อที่เป็นตัวผ่านที่ทำให้ข้อมูลหรือความรู้ที่เก็บอยู่ในวัสดุสามารถถ่ายทอดออกไปได้ เช่น เครื่องฉายสไลด์ เครื่องฉายภาพยนตร์ เครื่องบันทึกเสียง เป็นต้น

3. สื่อประเภทเทคนิค วิธีการ (Technique and Method) หมายถึงสื่อที่มีลักษณะเป็นแนวความคิด หรือรูปแบบขั้นตอนในการเรียนการสอน ไม่มีลักษณะเป็นวัสดุหรืออุปกรณ์ แต่สามารถใช้วัสดุอุปกรณ์มาช่วยในการดำเนินการได้ เช่น การสาธิต การทดลอง



สื่อที่ใช้ในการสอนแต่ละประเภทควรมีคุณสมบัติในการถ่ายทอดเนื้อหาแตกต่างกัน การเรียนการสอนแต่ละครั้งอาจจะใช้สื่อการสอนเพียงอย่างเดียวหรือหลายอย่างประกอบกัน การใช้สื่อหลายอย่างเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ประกอบกันเรียกว่า สื่อประสม (Multimedia)

กิดานันท์ มลิทอง (2536) กล่าวถึงการใช้อุปกรณ์ในชั้นปฏิบัติการกิจกรรมการเรียนการสอนดังนี้

1. ช้่นนำเข้าสู่บทเรียน เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในเนื้อหาที่เรียน สื่อที่ใช้จะต้องเป็นสื่อที่แสดงเนื้อหากว้างๆ หรือเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการเรียนครั้งก่อน ควรจะเป็นสื่อที่ทำให้ผู้เรียนได้คิดและความง่ายต่อการนำเสนอในระยะสั้น ได้แก่ บัตรคำถาม ภาพ เป็นต้น

2. ชั้นปฏิบัติการหรือชั้นสอน เป็นชั้นที่มีความสำคัญมากผู้สอนจะต้องเลือกสื่อให้เหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรม การใช้อุปกรณ์นี้ต้องให้ผู้เรียนได้รับความรู้อย่างละเอียดถูกต้องชัดเจน เช่น แผนภูมิ วิดีทัศน์ เป็นต้น

3. ชั้นสรุปและวัดผล เป็นชั้นที่สรุปเนื้อหาสาระทั้งหมดที่เรียนมา ผู้สอนควรใช้อุปกรณ์ที่สามารถสรุปครอบคลุมเนื้อหาทั้งหมดเช่น แผนภูมิ เป็นต้น

ดังนั้นจึงเป็นหน้าที่ของครูในการเลือกใช้อุปกรณ์การสอนที่มีความเหมาะสมกับรายวิชาที่สอน ซึ่งสื่อการสอนที่ดีจะเป็นเครื่องช่วยให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาสาระของบทเรียนมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้แล้วครูผู้สอนจำเป็นต้องเลือกใช้อุปกรณ์ที่มีความทันสมัยซึ่งจะช่วยทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนเพิ่มขึ้น

## 5. การประเมินผล

การประเมินผลเป็นขั้นสุดท้ายของการเรียนการสอน โดยเป็นการวัดผู้เรียนว่ามีความเข้าใจสามารถทำได้ตามที่วัตถุประสงค์ตั้งเอาไว้หรือไม่ มีผู้ทรงคุณวุฒิให้ความหมายของการประเมินผลไว้ดังนี้

ใจทิพย์ เชื้อรัตนพงษ์ (2539) ได้ให้ความหมายของการประเมินผลว่า การประเมินผลคือ กระบวนการพิจารณาตัดสินคุณค่าของวัตถุประสงค์ คน สิ่งของ หรือการดำเนินงานหรือกิจกรรมว่าบรรลุผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งเอาไว้หรือไม่อย่างน้อยเพียงใด โดยอาศัยข้อมูลที่ได้จากการวัด ซึ่งการวัดเป็นกระบวนการกำหนดค่าคุณสมบัติของสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือของบุคคลเป็นตัวเลข โดยใช้เครื่องมือเป็นหลักในการวัด ดังนั้นการประเมินผลจึงมีองค์ประกอบหลัก 3 อย่างคือ

1. ผลการวัด (Measurement) เป็นข้อมูลที่ทำให้ทราบสภาพความจริงของสิ่งที่ประเมินว่ามีปริมาณหรือคุณสมบัติอย่างไร

2. เกณฑ์การพิจารณา (Criteria) เป็นมาตรฐานที่เปรียบเทียบกับผลการวัด

3. การตัดสินใจ (Decision) เป็นการตัดสินใจคุณค่าและการเปรียบเทียบระหว่างผลการวัดกับเกณฑ์

ชวลิต ดาบแก้ว และสุดาวดี เหมทานนท์ (2525) ได้แบ่งเทคนิคการประเมินผลงานศิลปะไว้ 3 ประการคือ

1. การสังเกตโดยตรง คือการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในขณะที่สอน และหลังการสอน ว่าผู้เรียนมีความเข้าใจในการเรียนนั้นมากน้อยเพียงใด โดยต้องมีการบันทึกเอาไว้ นอกจากนี้ยังต้องสังเกตรายละเอียดและคุณภาพของผลงานอีกด้วย

2. การสัมภาษณ์ เป็นการวัดตัวบุคคล ซึ่งประกอบด้วยผู้สัมภาษณ์และผู้ถูกสัมภาษณ์ โดยการสัมภาษณ์สามารถนำไปใช้ได้ 4 ลักษณะคือ ใช้ในการทดสอบ ใช้ประกอบการสังเกต ใช้แทนการสังเกต และการสัมภาษณ์โดยตรง

3. การตรวจผลงาน เป็นการตรวจผลงานของผู้เรียนโดยใช้วิธีจัดอันดับคุณภาพของงาน

กรมวิชาการกระทรวงศึกษาธิการ (2525) กล่าวว่า การประเมินผลเป็นกระบวนการต่อเนื่องของการเรียนการสอน การประเมินผลการเรียนเป็นรายวิชาผู้สอนจะต้องประเมินให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของรายวิชานั้นๆ ที่เขียนในรูปแบบของวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม การประเมินผลสามารถวัดได้ 3 ลักษณะคือ

1. การประเมินผลก่อนเรียน เพื่อทราบถึงความรู้พื้นฐานดั้งเดิมของผู้เรียนว่ามีพื้นฐานเพียงพอที่จะเริ่มต้นเรียนตามรายวิชานั้นได้หรือไม่ หากมีนักเรียนที่พื้นฐานยังไม่ดีพอ ครูผู้สอนก็จะสอนเพิ่มเติมเสียแต่แรก โดยสามารถประเมินผลด้วยวิธีการต่างๆ เช่น การศึกษาจากผลการเรียนในชั้นเรียนก่อน การใช้ข้อสอบวัดพื้นฐานความสามารถ การสัมภาษณ์ เป็นต้น

2. การประเมินผลระหว่างเรียน เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขการเรียนการสอน เมื่อครูผู้สอนสอนไปในระยะหนึ่งแล้วก็ต้องมีการประเมินผลว่านักเรียนมีความสามารถตามวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนหรือไม่ เป็นการประเมินผลเพื่อการวินิจฉัย และการซ่อมเสริม สามารถทำได้ด้วยวิธีการเช่น การให้งาน การให้ตอบคำถามระหว่างเรียนหรือหลังเรียน

3. การประเมินผลหลังเรียน เพื่อนำมาตัดสินผลการเรียน และนำมาใช้ในการปรับปรุงการเรียนการสอนได้ด้วย การประเมินผลหลังเรียนนี้จะเป็นการประเมินผลรวมครอบคลุมวัตถุประสงค์ต่างๆ เป็นการประเมินเพื่อตัดสินความสามารถของผู้เรียนว่าเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้หรือไม่ สามารถประเมินได้โดยการใช้ข้อสอบซึ่งข้อสอบต้องครอบคลุมวัตถุประสงค์ของรายวิชานั้นด้วย

วิรัตน์ พิษณุไพบูลย์ (2515) กล่าวในการอบรมสัมมนาอาจารย์ผู้สอนวิชาศิลปะของสถานศึกษาฝึกหัดครูทั่วประเทศว่า การวัดผลการเรียนการสอนศิลปะศึกษามีจุดมุ่งหมายเพื่อวัดระดับความเจริญงอกงามที่เกิดขึ้นจากการเรียนและการประกอบกิจกรรมทางศิลปะ ซึ่งจะเป็นผลดีต่อผู้เรียนและการสอนของครู เพราะผู้เรียนจะได้ทราบว่าตนเองมีความสามารถและความถนัดในด้านใดบ้าง ควรจะปรับปรุงแก้ไขในด้านใดบ้าง และเป็นผลดีกับครูผู้สอนเพื่อที่จะทราบผลของการเรียนการสอนและสามารถหาทางแก้ไขปรับปรุงการสอนให้ดีขึ้นตามวัตถุประสงค์ของการศึกษาได้ ผลประเมินทางศิลปศึกษานั้น ไม่ได้มุ่งมาตรฐานของศิลปินแต่เป็นการประมวลความสำเร็จของผู้เรียนแต่ละคนเพื่อหาทางส่งเสริมให้ดีขึ้น โดยแบ่งการวัดผลทางศิลปศึกษาออกเป็น 2 ด้านดังนี้

#### 1. การวัดพัฒนาการด้านต่างๆ ได้แก่

1.1 พัฒนาการทางการสร้างสรรค์ คือสามารถคิดดัดแปลง แก้ปัญหา ทำสิ่งต่างๆ ให้ดีขึ้นกว่าเดิมได้ นักเรียนแสดงออกโดยการวางแผน ออกแบบ วัดผลได้โดยการทดสอบและการสังเกต

1.2 พัฒนาการทางสุนทรียภาพ สามารถรู้และเข้าใจคุณค่าทางศิลปะอย่างมีหลักเกณฑ์ ผู้เรียนสามารถแสดงออกโดยสามารถเข้าใจและนิยมในศิลปะ วัดผลได้โดยการทดสอบ การสังเกต การสัมภาษณ์ และแบบสำรวจ

1.3 พัฒนาการทางรับรู้ สามารถสังเกต เข้าใจในงานศิลปะได้ถูกต้องตามหลักศิลปะ นักเรียนแสดงออกโดยการอภิปราย การให้เหตุผลในความงามอย่างถูกต้อง การวัดสามารถทำได้โดยการทดสอบ การสังเกต และการสัมภาษณ์

1.4 พัฒนาการด้านสติปัญญา มีความสามารถในด้านต่างๆ สามารถจำได้อย่างละเอียด ถูกต้อง แสดงออกโดยการแก้ปัญหาได้ดี การวัดผลโดยการสังเกต การทดสอบ และการสัมภาษณ์

1.5 พัฒนาการทางด้านอารมณ์ มีการแสดงออกอย่างอิสระ และควบคุมอารมณ์ได้ดี มีความมั่นใจในการทำงานพัฒนาการทางด้านอารมณ์นี้รวมไปถึงสุขภาพจิต ความมั่นคงทางอารมณ์ และการพัฒนาการทางบุคลิกภาพด้วย การแสดงออกโดยการทำงานอย่างสุขุม เป็นระเบียบและควบคุมได้เหมาะสมสามารถวัดผลได้โดยการสังเกตและสัมภาษณ์

1.6 พัฒนาการทางกาย มีความสามารถในการปฏิบัติงานทางศิลปะ ใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ได้อย่างคล่องแคล่ว ไม่เป็นอันตราย มีความแม่นยำในการทำงานสามารถวัดผลได้โดยใช้การสังเกต การสัมภาษณ์ และการทดสอบ

1.7 พัฒนาการด้านสังคม มีความเข้าใจในสิ่งแวดล้อมเข้าใจความต้องการของผู้อื่น สามารถเข้ากับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข การแสดงออกโดยการทำงาน การประสานงาน การทำงานเป็นกลุ่ม สามารถวัดได้โดยการสังเกต สัมภาษณ์ และทดสอบ

2. การวัดพฤติกรรมด้านต่างๆ ซึ่งจะช่วยให้ผู้สอนเข้าใจผู้เรียนและสามารถนำมาใช้ในการปรับปรุงการเรียนการสอนศิลปศึกษาให้ได้ผลตามวัตถุประสงค์ของการศึกษาได้
- 2.1 ด้านความรู้ สามารถทราบและจำเรื่องราวของประสบการณ์ที่ได้รับรวมทั้งประสบการณ์ที่สัมพันธ์ได้อย่างถูกต้อง แสดงออกมาโดยการระลึกถ่ายทอด
  - 2.2 ด้านความเข้าใจ สามารถเข้าใจคุณค่าและหลักการของศิลปะจนประเมินผลงานศิลปะนั้นได้ การแสดงออกโดยการอธิบาย
  - 2.3 ด้านความคิดและการออกแบบ สามารถแก้ปัญหาในการออกแบบใช้เหตุผลและการสรุปตีความ
  - 2.4 ด้านศิลปนิยม มีความรู้และความเข้าใจในคุณค่าของศิลปะ โดยแสดงออกมาโดยการอธิบาย และเข้าใจ
  - 2.5 ด้านทัศนคติและความสนใจ มีความเชื่อ ความนิยม และสนใจที่จะปฏิบัติตามความเชื่อ แสดงออกโดยการคิดตามความเชื่อ
  - 2.6 ด้านทักษะและการนำไปใช้ มีความสามารถในการใช้วัสดุอุปกรณ์ได้อย่างถูกต้อง รวดเร็ว ประหยัด

จึงเห็นได้ว่าการกิจกรรมศิลปะปฏิบัติมีความสำคัญต่อประสิทธิผลของการเรียนการสอนศิลปะในระดับอุดมศึกษา เพราะว่าการเรียนการสอนศิลปะในระดับอุดมศึกษาเป็นการเรียนเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความชำนาญและเชี่ยวชาญในสาขาวิชาที่ตนเรียนมากที่สุดเพื่อนำไปใช้ในการประกอบอาชีพในอนาคต การฝึกทักษะศิลปะโดยใช้กิจกรรมศิลปะปฏิบัติจึงเป็นการให้ผู้เรียนได้ทดลองใช้ คิดริเริ่มสร้างสรรค์ ลองผิดถูก และลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง นอกจากนี้ยังเป็นการให้ผู้เรียนได้ฝึกคิดสังเคราะห์และสร้างองค์ความรู้เป็นของตนเองอีกด้วย

## 2. การเรียนในระบบออนไลน์

### การเรียนในระบบออนไลน์

ในปัจจุบันเทคโนโลยีถือว่าเป็นสิ่งที่เข้ามามีบทบาทต่อชีวิตประจำวันในด้านต่างๆเป็นอย่างมากไม่ว่าจะเป็นทางด้านการแพทย์ การบริหารงาน อุตสาหกรรม เกษตรกรรม การศึกษา เป็นต้น ซึ่งทำให้เกิดความสะดวกสบายอย่างมากโดยเฉพาะทางด้านการศึกษา เพราะเทคโนโลยีได้ช่วยให้การศึกษาสามารถทำได้ครอบคลุมและมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็นทางด้านสื่อการสอน การสืบค้นข้อมูล หรือรวมถึงรูปแบบวิธีการสอน เป็นต้น จึงเรียกเทคโนโลยีชนิดนี้ว่า “เทคโนโลยี

การศึกษา” (Educational Technology) ซึ่งได้แก่ คอมพิวเตอร์ การผลิตสื่อ วิธีการสอนแบบต่างๆ ระบบโทรคมนาคม หรือเทคโนโลยีอื่นๆ ที่ถูกนำเข้ามาประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาแก้ไขการศึกษาให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

กูด (1973, อ้างใน ฐาปนีย์ ธรรมเมธา, 2539) กล่าวว่าเทคโนโลยีการหมายถึงการนำหลักทางวิทยาศาสตร์มาประยุกต์ใช้เพื่อการออกแบบและส่งเสริมกระบวนการเรียนการสอน โดยเน้นที่วัตถุประสงค์ของการศึกษาที่สามารถวัดได้อย่างถูกต้อง แน่นนอน มีการยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนมากกว่ายึดเนื้อหาวิชา มีการใช้การศึกษาเชิงปฏิสัมพันธ์โดยผ่านการวิเคราะห์ และการใช้เครื่องมือโสตทัศนอุปกรณ์ รวมถึงเทคนิคการสอนโดยใช้อุปกรณ์ต่างๆ เช่น เครื่องฉายสไลด์ สื่อประสม และการศึกษาด้วยตนเอง

ทิล (William Van Til) นักอนาคตนิยม (Futuristic) ที่มีชื่อเสียงผู้หนึ่งได้ให้ความเห็นในเชิงทำนายอนาคตเกี่ยวกับระบบการศึกษาในหนังสือ “ปี ค.ศ. 2000 : แนวโน้มของระบบการศึกษา (The Year 2000 : Teacher Education)” ว่า ความก้าวหน้าทางวิชาการหรือความรู้ต่างๆ ที่คาดว่าจะเกิดขึ้นในอนาคตจะมีผลทำให้ระบบการศึกษาในทุกระดับจะต้องเกี่ยวข้องกับการใช้ระบบคอมพิวเตอร์หรือสมองกลและระบบเทคโนโลยีต่างๆ เพื่อช่วยให้ระบบการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังสามารถป้อนข้อมูลต่างๆ ตามที่ระบบการศึกษาต้องการอีกด้วย (ศิริชัย ชินะดังกูร, 2529)

คอมพิวเตอร์เป็นเทคโนโลยีการศึกษาชนิดหนึ่งที่ได้ว่ามีบทบาทเป็นอย่างมากต่อวงการการศึกษาทั่วโลก เนื่องจากคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันนี้มีประสิทธิภาพสูง สามารถใช้ได้ง่าย สะดวกสบาย มีขนาดเล็ก และราคาไม่สูงมากเกินไป นอกจากนี้การมีเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Internet) ยังเป็นตัวช่วยให้คอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทต่อการเรียนการสอนมากยิ่งขึ้น อินเทอร์เน็ตเป็นการเชื่อมโยงเครือข่ายงานคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่มาครอบคลุมไปทั่วโลก เพื่ออำนวยความสะดวกในการให้บริการสื่อสารข้อมูล เช่น การบันทึกเข้าระยะไกล การถ่ายโอนแฟ้ม ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ และกลุ่มอภิปราย อินเทอร์เน็ตเป็นวิธีในการเชื่อมโยงข่ายคอมพิวเตอร์ที่มีอยู่ซึ่งขยายออกไปอย่างกว้างขวางเพื่อการเข้าถึงของแต่ละระบบที่มีส่วนร่วมอยู่ (กิดานันท์ มลิทอง, 2543) สิ่งเหล่านี้จึงทำให้เกิดรูปแบบการเรียนรู้ชนิดใหม่ที่เรียกว่า e-learning

สุรสิทธิ์ วรรณไกรโรจน์ ผู้อำนวยการ โครงการเรียนรู้แบบออนไลน์แห่ง สวทช. (<http://www.thai2learn.com>) ได้ให้คำจำกัดความของ e-learning ดังนี้ “การเรียนรูปแบบออนไลน์ หรือ e-learning การศึกษาเรียนรู้ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตหรืออินทราเน็ต (Intranet) เป็นการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนจะได้เรียนตามความสามารถและความสนใจของตนเอง โดยเนื้อหาของบทเรียนซึ่งประกอบด้วยข้อความ รูปภาพ เสียง วิดีโอ และมัลติมีเดียอื่นๆ จะถูกส่งไปยังผู้เรียนผ่าน web



browser โดยผู้เรียน ผู้สอน และเพื่อนร่วมชั้นเรียนทุกคนสามารถติดต่อ ปรึกษา แลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกันได้เช่นเดียวกับการเรียนในชั้นเรียนปกติ โดยอาศัยเครื่องติดต่อสื่อสารที่ทันสมัย (e-mail, web board, chat) จึงเป็นการเรียนสำหรับทุกคน เรียนได้ทุกเวลาและทุกสถานที่” (บุญเลิศ อรุณพิบูลย์, 2547)

โปรคปราณ พิกุลสาทร และคณะ (2545) ได้ให้ความหมายของคำว่า e-learning ว่า เป็นการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อระหว่างผู้เรียนและผู้สอน แต่อย่างไรก็ตามคำว่า e-learning เบื้องต้นเราอาจจะหมายถึงสื่ออื่นๆ เช่น เทป ซีดี จานวิวัฒนาการมาถึงอินเทอร์เน็ต เป็น การเรียนที่ผู้เรียนไม่จำเป็นต้องอยู่ในโรงเรียน มหาวิทยาลัย หรือสถาบันใดๆ สามารถเรียนที่ไหน เมื่อไหร่ก็ได้

ศุภชัย สุชนะนรินทร์ และกรรณก วงศ์พานิช (2545) ได้กล่าวถึงความหมายของ e-learning ไว้ว่า “e-learning เป็นการเรียนแบบเดิมนั้นเองเพียงแต่เป็นการศึกษาทางคอมพิวเตอร์ที่สามารถใช้ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Internet Computer Network) ทั้งหลาย รวมถึงเทคโนโลยีต่างๆที่มีอยู่ในโลกมาเป็นตัวช่วยให้เกิดความสะดวกสบายในการเรียน การวัดผล และการศึกษาทั้งหมดแทนที่จะเป็นวิธีเดิมๆ โดยคำว่า e-learning มาจากคำว่า electronic learning หรือว่าเป็นการเรียนรู้ทาง อิเล็กทรอนิกส์ นอกจากนั้นยังหมายถึง computer learning ซึ่งหมายถึงการเรียนรู้ทางคอมพิวเตอร์ หรือเป็นการเรียนรู้ทางใหม่โดยใช้คอมพิวเตอร์ วิซีดี ซีดีรอม สัญญาณดาวเทียม แลน อินทราเน็ต อินเทอร์เน็ต e-learning มีลักษณะเป็นการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (Online) ซึ่งหมายถึงเป็นการเรียนที่มีลักษณะของข้อมูลทางคอมพิวเตอร์หรืออิเล็กทรอนิกส์สามารถใช้งานได้ตลอดเวลา จึงทำให้การเรียนการสอนแบบ e-learning เป็นการเรียนที่สามารถโต้ตอบกันได้เหมือนการเรียนในห้องเรียนแบบปรกติ (Interactive Technology) และเนื่องจากข้อมูลมีลักษณะที่เป็นอิเล็กทรอนิกส์จึงสามารถนำเสนอโดยใช้เทคโนโลยีที่เป็นลักษณะของมัลติมีเดียหรือลักษณะของการแสดงข้อมูลรูปภาพ กราฟ เสียง และภาพเคลื่อนไหวได้ ทำให้การเรียนแบบ e-learning มีความน่าสนใจขึ้น ”

พูนศักดิ์ สักกทัตติยกุล (2541) ได้ให้ความหมายของคำว่า e-learning ว่า หมายถึงการเรียนในลักษณะใดก็ได้ ซึ่งใช้การถ่ายทอดเนื้อหาผ่านทางอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ไม่ว่าจะเป็น คอมพิวเตอร์ เครือข่ายอินเทอร์เน็ต เอ็กทราเน็ต หรือทางสัญญาณโทรทัศน์ หรือสัญญาณดาวเทียม (Satellite) ก็ได้ ซึ่งเนื้อหาสารสนเทศ อาจอยู่ในรูปแบบการเรียนที่เราคุ้นเคยกันมาพอสมควร เช่น คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (Computer-Assisted Instruction) การสอนบนเว็บ (Web-Based Instruction) การเรียนออนไลน์ (Online Learning) การเรียนทางไกลผ่านดาวเทียม หรือ อาจอยู่ในลักษณะที่ยังไม่ค่อยเป็นที่แพร่หลายนัก เช่น การเรียนจากวีดิทัศน์ตามอัธยาศัย (Video On-Demand) เป็นต้น

กรรมการ วรรรณชนปรีดา (2547) ได้ให้ความหมายของคำว่า e-learning ว่าเป็นการเรียนการสอนผ่านอิเล็กทรอนิกส์ หรือคอมพิวเตอร์ผ่านระบบเครือข่ายหรือรู้จักกันอีกชื่อว่าการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (Online Learning) ซึ่งนำเสนอเนื้อหาบทเรียน (Content) ในรูปแบบสื่อประสม (Multimedia) เช่น ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง เป็นต้น โดยมีลักษณะการเรียนการสอนที่ผู้เรียนสามารถทำการบ้าน แบบฝึกหัด แบบสอบถามปัญหาหรือข้อสงสัยอื่นๆเหมือนอยู่ในห้องเรียนจริง โดยการใช้ซอฟต์แวร์และอุปกรณ์เสริมอื่นๆ เช่น กล้อง Web Came และ ไมโครโฟน หูฟัง ผู้เรียน e-learning จึงเป็นบุคคลใดก็ได้ที่มีคอมพิวเตอร์เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต

ถนอมพร เลหาจรัสแสง (2545) ได้ให้ความหมายของคำว่า e-learning ไว้ว่า คนส่วนใหญ่เมื่อกล่าวถึง e-learning ในปัจจุบันจะหมายถึงเฉพาะถึง การเรียนเนื้อหาหรือสารสนเทศสำหรับการสอนหรือการอบรม ซึ่งใช้การนำเสนอด้วยตัวอักษร ภาพนิ่ง ผสมผสานกับการใช้ภาพเคลื่อนไหว วิดิทัศน์ และเสียง โดยอาศัยเทคโนโลยีของเว็บ (Web Technology) ในการถ่ายทอดเนื้อหา รวมทั้งการใช้เทคโนโลยีระบบการจัดการคอร์ส (Course Management System) ในการบริหารจัดการงานสอนด้านต่างๆ เช่น การจัดให้มีเครื่องมือสื่อสารต่างๆ เช่น e-mail, webboard สำหรับคำถาม หรือแลกเปลี่ยนแนวคิดระหว่างผู้เรียนด้วยกัน หรือกับวิทยากร การจัดให้มีแบบทดสอบหลังจากเรียนจบ เพื่อวัดผลการเรียน รวมทั้งจัดให้มีระบบบันทึก ติดตามผล ตรวจสอบและประเมินผลการเรียน โดยผู้เรียนที่เรียนจาก e-learning นี้ ส่วนใหญ่แล้วจะศึกษาเนื้อหาในลักษณะออนไลน์ ซึ่งหมายถึงการเชื่อมโยงต่อกับระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์

ดังนั้นจึงสรุปความหมายของ e-learning ได้ว่าแต่เดิมมีความหมายว่าเป็นการเรียนในลักษณะใดก็ได้โดยใช้สื่อเป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ได้แก่ คอมพิวเตอร์ ซีดีรอม สัญญาณดาวเทียม เป็นต้น ซึ่งในปัจจุบันจะหมายถึงการเรียนโดยใช้สื่อเป็นคอมพิวเตอร์ โดยมากจะเป็นการเรียนในลักษณะออนไลน์ (Online) คือมีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต เป็นการเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ไม่มีเวลาเรียนที่แน่นอน ผู้เรียนสามารถเรียนเท่าไรก็ได้ตามความพึงพอใจของตน มีการโต้ตอบกับผู้สอน การวัดและประเมินผลเหมือนการเรียนในห้องเรียนทุกอย่าง โดย e-learning นี้สามารถเรียกได้อีกชื่อหนึ่งว่าการเรียนการสอนในระบบออนไลน์ (Online Learning)

ชนัท อางสินาค (2548) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบ e-learning กับการสอนปกติ วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ (หลักสูตรสถาบันราชภัฏ พ.ศ. 2542) มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบ e-learning บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ และเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบ e-learning กับการเรียนการสอนด้วยวิธีปกติ ผลการวิจัยพบว่าประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

แบบ e-learning สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งเอาไว้ และกลุ่มที่เรียนด้วยคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบ e-learning มีประสิทธิภาพสูงกว่ากลุ่มที่เรียนด้วยวิธีการสอนปกติ

ข้อดีของการเรียนการสอนแบบออนไลน์มีอยู่อยู่หลายด้าน (ศุภชัย สุชนะนรินทร์ และกรรณก วงศ์พานิช, 2545) ได้แก่

1. เป็นการเรียนที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง
2. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถซักถามผู้สอนได้มากขึ้น โดยสามารถติดต่อผู้สอนผ่านทาง webboard, e-mail จึงไม่จำเป็นต้องเดินทางไปพบผู้สอนด้วยตนเอง เพียงแต่หึ่งคำถามเอาไว้ให้ผู้สอนตอบกลับ
3. สามารถเรียนที่ไหนเมื่อไหร่ก็ได้ตามความสะดวกของผู้เรียนเอง
4. สามารถเรียนซ้ำได้เมื่อไม่เข้าใจในเนื้อหาหรือบทเรียนนั้นๆ โดยจะเรียนผ่านทางวิดีโอหรือบทเรียนที่ใส่ไว้ในเว็บไซต์
5. ประหยัดค่าใช้จ่ายในการเรียน โดยผู้เรียนไม่จำเป็นต้องเสียค่าเดินทางหรือค่าจัดทำหนังสือ สื่อการสอน หรือเอกสารคำสอน ต่างๆ ได้ เพราะเนื้อหาทั้งหมดอยู่ในอินเทอร์เน็ตแล้ว
6. สามารถค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมได้ง่ายขึ้น เนื่องจากบทเรียนเชื่อมต่อเข้ากับระบบอินเทอร์เน็ตจึงมีความสะดวกสบายในการค้นคว้าเนื้อหาเพิ่มเติม ซึ่งเป็นหน้าที่ของผู้สอนในการเชื่อมโยงแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ ในแก่ผู้เรียน
7. สามารถสร้างความรับผิดชอบให้กับผู้เรียน โดยเฉพาะในเรื่องของการส่งงานซึ่งผู้เรียนจำเป็นต้องส่งงานภายในเวลาที่กำหนด มิฉะนั้นระบบจะปิดตัวอัตโนมัติ

### ประวัติของการเรียนในระบบออนไลน์

การศึกษาในอดีตของไทยเริ่มตั้งแต่การเรียนแบบตัวต่อตัวหรือกลุ่มเล็ก สำหรับบุตรธิดาของเจ้านายและข้าราชการบริพารในวัง เช่นเดียวกับชาวบ้านก็ส่งบุตรหลานไปเรียนกับพระที่วัดมีวัตถุประสงค์สอนเป็นกระดานชนวนและสมุดใบลาน ต่อมาเริ่มมีวิวัฒนาการเป็นระบบโรงเรียน โดยมีครูเป็นผู้สอนในห้องเรียนมีชอล์กและกระดานดำเป็นวัสดุอุปกรณ์ประกอบการสอน หลังจากยุคนั้นการศึกษาเริ่มขยายออกไปสู่ นอกกระบวนห้องเรียนมากขึ้น การศึกษานอกกระบวนห้องเรียนและการศึกษาทางไกลเริ่มมีความเป็นรูปธรรมชัดเจนขึ้น ซึ่งเทคโนโลยีการกระจายเสียงและแพร่ภาพออกอากาศมีส่วนสนับสนุนเป็นอย่างยิ่ง สำหรับเทคโนโลยีการเรียนการสอนในชั้นเรียนนั้นเครื่องขยายเสียง วิทยุ เครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ โทรทัศน์ ได้ถูกพัฒนามาเพื่อสนับสนุนตามลำดับ ต่อมาเทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์ถูกประดิษฐ์ขึ้น ตามด้วยระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จนถึงสื่อผสมดิจิทัลในปัจจุบันก็ได้รับการพัฒนามาสนับสนุนตามลำดับ (ไสว ศิริทองถาวร, 2547)

วงการศึกษาดังประเทศได้เริ่มมีการนำคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้เป็นครั้งแรกประมาณปีพ.ศ. 2502 โดยโครงการวิจัยที่ชื่อว่าเพลโต (Plato) ที่มหาวิทยาลัยฮิลลินอยส์ สหรัฐอเมริกา มีวัตถุประสงค์ในการนำคอมพิวเตอร์ไปใช้ในการเรียนการสอน และได้มีการพัฒนาปรับปรุงมาเรื่อย จนประสบความสำเร็จในช่วงปี พ.ศ. 2520 โดยมีบริษัทคอมพิวเตอร์ 3 บริษัทได้ร่วมกันคิดค้น และประดิษฐ์เครื่องไมโครคอมพิวเตอร์ขึ้นมาใช้อย่างแพร่หลายเนื่องจากมีขนาดเล็กและราคาไม่สูงมากนัก ทำให้สถาบันศึกษาต่างๆสามารถจัดหาเครื่องคอมพิวเตอร์ไปใช้ในการเรียนการสอนได้ สะดวกมากยิ่งขึ้น (กิดานันท์ มลิทอง, 2543)

ในประเทศไทยคอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีบทบาทต่อการศึกษาในช่วงปีพ.ศ. 2535-2540 ซึ่งในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 8 ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติปี 2542 หมวด 9 ว่าด้วยเรื่องเทคโนโลยีสำหรับการศึกษาที่มีใจความสำคัญว่ารัฐจะต้องจัดสรรและสนับสนุนให้มีการผลิตและพัฒนาตำรา สื่อต่างๆ เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา ทั้งในรูปแบบการเรียน การให้การศึกษาต่อเนื่องแก่ผู้ที่อยู่ในวัยทำงาน และการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Long-Life Learning) สำหรับประชาชน

ผลการวิจัยของอินทรา พรหมพันธุ์ (2547) พบว่า การพัฒนาเทคโนโลยีด้านต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีทางการสื่อสาร (ICT – Information and Communication Technology) เป็นไปอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง ส่งผลให้เกิดความพยายามในการนำเทคโนโลยีในด้านต่างๆเหล่านี้มาประยุกต์ใช้ในการจัดการศึกษา โดยมีเป้าหมายในการสร้างความพร้อมของทรัพยากรมนุษย์ทั้งหมดของประเทศ เพื่อรองรับการพัฒนาสู่การเป็นสังคมแห่งภูมิปัญญาและการเรียนรู้ มุ่งเน้นการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับองค์กรที่มีอยู่แล้ว การใช้ทรัพยากรทางการศึกษาร่วมกันเพื่อลดความซ้ำซ้อนทางการลงทุน พัฒนาเครือข่ายเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ ด้วยต้นทุนที่เหมาะสม และวางแผนการก้าวกระโดดในระยะยาว

โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ถูกนำมาใช้ในการเรียนการสอนในระยะแรกจะเป็นลักษณะแบบไม่ต้องเชื่อมต่อกับเครือข่าย (Off-line) หรือระบบบันทึกบนแผ่นซีดีรอม โดยไม่ได้ติดตั้งในคอมพิวเตอร์ถาวร เราเรียกโปรแกรมคอมพิวเตอร์เหล่านี้ว่า ระบบคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (Computer-Assisted Instruction : CAI) คือ การนำคอมพิวเตอร์เข้าไปใช้ในการศึกษาในลักษณะของการนำเสนอการเรียนการสอนทางคอมพิวเตอร์ โดยคอมพิวเตอร์จะทำการนำเสนอบทเรียน แทนครูผู้สอน และผู้เรียนสามารถเรียนได้ด้วยตนเอง (ถนอมพร เลหาจรัสแสง, 2541) การทำงานของคอมพิวเตอร์ช่วยสอนจะทำหน้าที่เป็นบทเรียนสำเร็จรูป มีลำดับเนื้อหาจากง่ายไปยาก มีการแสดงขั้นตอนการทำงานอย่างละเอียด มีการประเมินผล โดยผู้เรียนสามารถทบทวนเนื้อหาบทเรียน



ได้ตลอดเวลา นอกจากนี้คอมพิวเตอร์ช่วยสอนในระยะหลังได้มีการติดตั้งระบบต่างๆ เช่น ภาพ เสียง วิดีโอ เป็นต้น เพื่อช่วยให้การเรียนการสอนด้วยคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ซึ่งเราเรียกว่าสื่อผสมหรือมัลติมีเดีย (Multimedia) หมายถึงการใช้มากกว่า 1 สื่อร่วมกันนำเสนอ ข้อมูลข่าวสารมีจุดมุ่งหมายให้ผู้รับสื่อสามารถรับข้อมูลได้มากกว่า 1 ช่องทาง (บุปผชาติ ทัพพิภรณ์ และคณะ, 2544) ระบบคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในประเทศไทยได้แก่ โปรแกรมจุฬาซีเอไอ (Chula CAI) ที่พัฒนาโดยแพทย์จากคณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, โปรแกรมไทยทัศน์ ที่ได้รับการสนับสนุนจากศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ รวมถึงซอฟต์แวร์สำเร็จรูปจากต่างประเทศ

ปัญหาของคอมพิวเตอร์ช่วยสอนคือ ปัญหาการขาดครูผู้สอนโดยตรง โดยเฉพาะในวิชา ศิลปะที่ต้องอาศัยทักษะปฏิบัติ จึงทำให้ผู้เรียนที่เรียนจากคอมพิวเตอร์ช่วยสอนขาดความเข้าใจในเรื่องของทักษะปฏิบัติ นอกจากนี้ระบบของคอมพิวเตอร์ช่วยสอนยังไม่มี การเชื่อมต่อกับเว็บไซต์ และส่วนใหญ่เน้นการเรียนการสอนในรูปแบบของซีดีรอมเป็นหลัก จึงมีลักษณะเป็นบทเรียนตายตัว และมีข้อจำกัดในด้านการสอนเพราะต้องสอนตามบทเรียนที่ได้วาง โปรแกรมเอาไว้ทุกอย่าง จึงไม่ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เท่าที่ควร และไม่เหมาะกับผู้ที่ไม่ชอบการเรียนแบบตามขั้นตอน ถึงแม้ว่าภายหลังจะมีการพยายามใช้ CAI on Web โดยให้มีการเชื่อมโยงเข้ากับ อินเทอร์เน็ตเพื่อมาแก้ปัญหาดังกล่าวก็ตาม แต่ไม่ได้รับความนิยมเท่าที่ควรนัก

การเรียนการสอนแบบออนไลน์ (Online Learning) คือการเรียนการสอน e-learning ที่เชื่อมต่อไปกับอินเทอร์เน็ต (Internet) ซึ่งตั้งอยู่ในไซเบอร์สเปซ (Cyberspace) ซึ่งแปลว่าจักรวาลหรือพื้นที่ว่างที่สร้างโดยคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตเป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่ครอบคลุมไปทั่วโลกและให้บริการแก่ผู้ใช้งานหลายสิบล้านคนในบริการที่แตกต่างกัน ทำให้บุคคลสามารถสืบค้นข้อมูลได้ทันทีตามต้องการ ไม่ว่าบุคคลนั้นจะอยู่ในที่แห่งใดในโลกก็สามารถติดต่อกันได้ทันที นอกจากนี้ข้อมูลในอินเทอร์เน็ตยังมีความทันสมัยและทันเหตุการณ์อยู่เสมอ (กิดานันท์ มลิทอง, 2543)

การเรียนการสอนออนไลน์ในยุคแรกนั้นประกอบด้วยเนื้อหาในรูปแบบของตัวอักษร (Text Mode) เท่านั้น ต่อมาได้มีการพัฒนาให้สามารถใส่รูป เสียง ลักษณะตัวอักษร และ ภาพเคลื่อนไหว เรียกว่าไฮเปอร์เท็กซ์ (Hypertext Mode) และในที่สุดก็กลายมาเป็นรูปแบบของเว็บเพจ (Web Page) ดังในปัจจุบัน โดยการนำเอาการบรรยายเนื้อหาวิชามาดัดแปลงให้อยู่ในรูปแบบเนื้อหาวิชาออนไลน์ หรือเสียงบรรยายที่ถูกบันทึกไว้แล้ว ทำให้ผู้เรียนสามารถกลับมาฟังใหม่ได้อีกครั้ง หรือการนำเอาลักษณะการถามตอบในชั้นเรียนมาแปลงเป็นการใช้กระดานถาม-ตอบ



อิเล็กทรอนิกส์ นอกจากนี้ยังสามารถเชื่อมโยงเข้ากับบทเรียนออนไลน์อื่นๆได้ทั่วโลกทำให้การเรียนและการค้นคว้าข้อมูลที่ต้องการสามารถทำได้สะดวกและมีประสิทธิภาพมากขึ้น

การเรียนการสอนแบบออนไลน์นั้นมีจุดเริ่มต้นจากแผนเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาแห่งชาติ สหรัฐอเมริกา (The National Educational Technology Plan' 1996) ของกระทรวงศึกษาธิการ สหรัฐอเมริกาที่ต้องการพัฒนารูปแบบการเรียนของนักเรียนให้เข้ากับศตวรรษที่ 21 การพัฒนาระบบการเรียนรู้จึงมีการนำเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตมาช่วยเสริมอย่างจริงจัง ดังสามารถกล่าวได้ว่า e-learning คือการนำเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตโดยเฉพาะบริการด้านเว็บเพจเข้ามาช่วยในการเรียน การสอน การถ่ายทอดความรู้และการอบรม (บุญเลิศ อรุณพิบูลย์, 2547)

รูปแบบการเรียนการสอนออนไลน์ที่แพร่หลายมากในระยะแรกเริ่มคือ การสอนโดยใช้เว็บเป็นฐาน (Web-Based Instruction : WBI) โดยใช้วิธีการสอนผ่านเว็ลด์ไวด์เว็บ (World Wide Web) โดยใช้เว็บในการบันทึกเนื้อหา การนำเสนอบทเรียน และการประเมินผล และเนื่องจากเป็นการเรียนในลักษณะออนไลน์ ผู้เรียนจึงสามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนและผู้เรียนด้วยกันเองผ่านทางไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (Electronics Mail : e-mail) คือการส่งข้อความในรูปแบบของจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยยังสามารถส่งรูปภาพ เสียง หรือวิดีโอไปกับไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ นอกจากนี้ผู้เรียนยังสามารถติดต่อกับผู้สอนหรือผู้เรียนด้วยกันเองผ่านกระดานข่าว (webboard) หรือผ่านทาง การพูดคุยด้วยข้อความหรือเสียงได้ นอกจากนี้ยังเป็นการประหยัดค่าใช้จ่ายในการจัดซื้อซอฟต์แวร์สร้างสื่อที่มีราคาแพงมากๆอีกด้วย

Khan (1997) กล่าวว่า การเรียนการสอนโดยใช้เว็บเป็นฐานเป็นการสอนโดยประโยชน์จากทรัพยากรในระบบอินเทอร์เน็ต มาสร้างให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ และสนับสนุนการเรียนรู้อื่นๆทาง ซึ่งกำลังได้รับความสนใจและจะเข้ามามีบทบาทในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันมากขึ้น

จากงานวิจัยของทวี ไพสิฐพัฒนพงษ์ (2545) เรื่อง ผลการสอนวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยคอมพิวเตอร์ช่วยบูรณาการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพฯ พบว่าการเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ในลักษณะเว็บเพจช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการเรียนรู้ของนักเรียนดีขึ้น ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการนำคอมพิวเตอร์เข้ามาประยุกต์ในการเรียนการสอน ทำให้ผู้เรียนเข้าใจ และเห็นภาพตัวอย่างได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้การใช้อินเทอร์เน็ตยังทำให้ผู้เรียนได้ค้นคว้าข้อมูลด้วยตนเองได้ตลอดเวลา นอกเหนือจากห้องเรียน และสามารถเรียนซ้ำได้ทุกเวลา

อย่างไรก็ตามการสอนโดยใช้เว็บเป็นฐานเป็นเหมือนการสอนลักษณะสื่อเสริมเท่านั้น ไม่มีมาตรฐานของการวัดและประเมินผล หรือติดตามผลการเรียนของนักเรียน เนื่องจากเว็บไซค์นั้นถูกออกแบบจากผู้สอนหลายกลุ่ม รูปแบบการเรียนการสอน การประเมินผลอาจจะต่างกันในอนาคต

ไม่ได้มาตรฐานที่แน่ชัด และเมื่อพูดถึง WBI การโต้ตอบ (interaction) จะค่อนข้างจำกัดอยู่ที่การโต้ตอบกับครูผู้สอนหรือกับเพื่อนเป็นหลัก โดยเทคโนโลยีการโต้ตอบกับเนื้อหาเป็นสิ่งที่ทำได้ยาก นอกจากนี้พื้นที่ของเว็บไซต์ยังมีข้อจำกัด จึงไม่สามารถรองรับผลงานของนักเรียน และระบบมัลติมีเดียที่ซับซ้อนได้ทั้งหมด

LMS (Learning Management System) หรือระบบติดตาม/บริหารการเรียนรู้ ซึ่งถือว่าเป็น e-learning ขั้นสูงขึ้นมา เป็นโปรแกรมการสอนสำเร็จรูปทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางในการติดต่อสื่อสารและการกำหนดลำดับเนื้อหาในบทเรียนแล้วส่งผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เครือข่าย อินทราเน็ตในองค์กร หรือเครือข่ายคอมพิวเตอร์อื่นๆ ไปแสดงที่ web browser ของผู้เรียนจากนั้นผู้เรียนก็จะเรียนรู้ด้วยตนเอง มีระบบสมัครสมาชิก ระบบติดตามการเรียนรู้ของผู้เรียน มีการจัดกลุ่มของเนื้อหาหลักๆ มีระบบการสื่อสารระหว่างผู้เรียนและผู้สอน นอกจากนี้ยังมีการวัดประเมินผลผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตอีกด้วย (อาณัติ รัตนธิกุล, 2549) กลุ่มผู้ใช้งานระบบ LMS มีทั้งหมด 3 กลุ่มคือ

1. กลุ่มผู้บริหารระบบ (Administrator) ทำหน้าที่ติดตั้งระบบ LMS การสำรองฐานข้อมูล (Back Up) และการกำหนดสิทธิ์การเป็นผู้สอน นอกจากนี้ยังเป็นผู้มีส่วนร่วมทำให้กระบวนการการเรียนรู้ถ่ายทอดเนื้อหาความรู้ไปสู่ผู้เรียน ได้แก่ ผู้ที่เป็นผู้จัดการรายวิชา (Course Administrator) ผู้ช่วยสอนผู้ผลิตสื่อชุดวิชานักเทคโนโลยีการศึกษา ฯลฯ

2. กลุ่มผู้สอน (Instructor/Teacher) ทำหน้าที่ในการใส่เนื้อหา บทเรียนต่างๆ เข้าไปในระบบ เช่น ข้อมูลรายวิชา เนื้อหา เอกสารประกอบการสอน การประเมินผล การให้คะแนน การตอบคำถาม การสนทนากับผู้เรียน

3. กลุ่มผู้เรียนหรือผู้ใช้ (Student/Guest/User) กลุ่มผู้เรียนต้องสมัครเข้าเรียนในรายวิชาใดวิชาหนึ่ง โดยผู้เรียนแต่ละคนจะมีรหัสผ่าน (Password) ส่วนตัว เพื่อล็อกอิน (Log In) เข้ามาเรียนในวิชาดังกล่าว

ระบบ LMS มีความแตกต่างจาก WBI ในด้านการกำหนดมาตรฐานของรูปแบบการเรียนที่เรียกว่า SCORM (Sharable Content Object Reference Model) ซึ่งถูกกำหนดขึ้นมาโดยสถาบัน ADL (Advance Distributed Learning) ดังนั้นระบบ LMS ทุกแห่งไม่ว่าจะเป็นระบบซื้อมาจากเอกชน พัฒนาขึ้นเอง หรือซอร์ฟแวร์สำเร็จรูป จำเป็นต้องยึดมาตรฐานกลางนี้ วุทธิศักดิ์ โภชนกุล (2550) กล่าวว่า ระบบ LMS ปัจจุบันมีอยู่ 2 ลักษณะคือ

1. ซอฟต์แวร์ฟรี (Open Software LMS) ได้แก่ Moodle, ATutor, Claronline, Learnsquare เป็นต้น

2. ซอฟต์แวร์ที่บริษัทเอกชนพัฒนาเพื่อขายโดยเฉพาะ (Commercial LMS) ได้แก่ Blackboard, WebCT, IBM, Education Sphere เป็นต้น

จากการสำรวจเบื้องต้นของผู้วิจัยพบว่าระบบLMS ที่เป็นที่นิยมในประเทศไทยมี 2 แบบคือ Moodle และ Blackboard

### ประโยชน์ของ e-learning

1. ช่วยเพิ่มคุณภาพการเรียนการสอน มีการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจ และเรียนรู้ได้ดีขึ้น เช่น การจำลองสถานการณ์จริง ตลอดจนเพิ่มประสิทธิภาพการสื่อสารทางการศึกษา ทั้งทางตรงซึ่งหมายถึงการสื่อสารระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน และทางอ้อม หมายถึงเปิดโอกาสให้เข้าถึงแหล่งข้อมูลได้ง่ายและมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นแหล่งข้อมูลในตำแหน่งใดบนโลกก็ตาม ผู้เรียนอาจเรียนในชั้นเรียน โดยไม่เข้าใจแจ่มชัดมาก่อน การได้ทบทวนใน e-learning จะช่วยให้มีความเข้าใจมากขึ้น

2. ขยายโอกาสการเรียนรู้ เทคโนโลยีเพิ่มความยืดหยุ่นทางการศึกษาลดสิ่งที่เคยเป็นข้อจำกัดทางการศึกษา เช่น เวลา สถานที่ ให้น้อยลง เพราะสามารถเรียนจากที่ใดก็ได้ เวลาใดก็ได้ นอกจากนี้ยังตอบสนองความต้องการเฉพาะบุคคลของผู้เรียนได้ เช่น ผู้ที่เข้าใจได้ง่ายก็อาจจะเรียนได้เร็วขึ้นตามจังหวะก้าวอย่างที่เหมาะสมของตนเอง หรือผู้ที่ต้องการทบทวนในส่วนที่ไม่เข้าใจก็สามารถเรียนได้บ่อยขึ้นเท่าที่ต้องการ

3. ขยายโอกาสการทำงานและเพิ่มความยืดหยุ่นลักษณะการทำงานในอนาคตโดยเฉพาะงานที่ต้องการทักษะด้านสารสนเทศจะมีสูงขึ้น บุคลากรด้านนี้จึงจำเป็นต้องได้รับการผลิตให้เพียงพอและพัฒนาให้ทันสมัยอยู่เสมอ การทำงานครอบคลุมทั้งงานที่ต้องทำที่สำนักงานและงานในลักษณะที่สามารถทำในที่ใดก็ได้ เพียงติดต่อสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตได้ก็สามารถทำงานได้ นอกจากนี้บุคลากรสาขาอื่นที่ว่างงานก็สามารถเข้ารับการฝึกอบรมก่อนเข้าสู่ตลาดแรงงานในสาขานี้ได้เช่นกัน

4. ลดต้นทุนค่าใช้จ่ายในการฝึกอบรมหรือการเรียนในลักษณะเดิม ซึ่งผู้เรียนต้องเข้าชั้นเรียนและเสียค่าใช้จ่ายมากมาย อาทิเช่น ค่าเช่าสถานที่เรียน ค่าเดินทางของผู้สอนและผู้เรียน ค่าเอกสาร เป็นต้น ซึ่งในการเรียนแบบ e-learning ทำให้ค่าใช้จ่ายเหล่านี้ลดน้อยลงหรือไม่เกิดขึ้นเลย

5. เนื้อหาที่มีความสม่ำเสมอต่อผู้เรียนและสามารถปรับปรุงให้ทันสมัยได้ ช่วยลดความไม่

ลมาเสมอในเนื้อหาที่เกิดโดยผู้สอนได้ เนื่องจากเนื้อหาฉบับที่กไว้อย่างเป็นมาตรฐานเดียวสำหรับนักเรียนทุกคน นอกจากนี้เมื่อผู้สอนต้องการปรับปรุงเนื้อหาที่สามารถทำได้รวดเร็วและมากเท่าที่ตองการ

1. ื่อต่อการสื่อสารเพื่อการประสานร่วมมือกันในการเรียนรู้ e-learning จะมีระบบสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตไม่ว่าระหว่างผู้เรียนหรือกับทรัพยากรอื่น ผู้เรียนกับผู้สอนและผู้เรียนด้วยกันเอง ทั้งแบบตัวต่อตัวและแบบกลุ่ม ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้น

2. สามารถปรับเนื้อหา เวลา และลักษณะประสบการณ์การเรียนรู้ให้เข้ากับผู้เรียนได้ ระบบ e-learning ที่ได้รับการออกแบบ และเตรียมเนื้อหาอย่างดี ครอบคลุมขอบเขตเนื้อหาอย่างเหมาะสม สามารถปรับให้เข้ากับเนื้อหา เวลา และประสบการณ์ที่เหมาะสมกับผู้เรียนมากขึ้น

อย่างไรก็ตามการเรียนการสอนแบบออนไลน์ก็มีข้อเสยอยู่หลายด้าน โดยเราสามารถสรุปออกมาได้ดังนี้

1. การ โกง และการไม่ปฏิบัติจริง ได้แก่

1.1 การเข้าเรียน การเข้าเรียนในการเรียนแบบออนไลน์มีความคล้ายคลึงกับการเรียนปกติคือมีการเช็คชื่อผู้เรียนก่อนเข้าห้องเรียน ซึ่งในแบบ e-learning นี้จะเป็นการลงทะเบียนเข้าระบบ (Log In) โดยใช้รหัสและพาสเวิร์ดที่ตนได้กำหนดไว้ การลือกอินเข้าไปเรียน 1 ครั้งถือว่าเป็นการเช็คชื่อด้วย แต่อย่างไรก็ตามด้วยสาเหตุที่ว่าครูผู้สอนกับผู้เรียนไม่เห็นหน้ากันจึงทำให้ไม่สามารถทราบแน่ชัดว่านักเรียนที่ลือกอินนั้นเรียนอยู่หรือว่าแค่ลือกอินเข้ามาเฉยๆ จึงจำเป็นต้องตรวจสอบให้แน่ชัดว่านักเรียนนั้นมาเข้าเรียนจริงๆหรือไม่ โดยสามารถแบ่งประเภทได้ 2 ประเภทคือ 1) ลือกอิน แต่ไม่ได้เข้าเรียน และ 2) ลือกอิน แต่ให้คนอื่นมาเรียนแทน

1.2 การปฏิบัติงาน และการส่งงาน เป็นปัญหาที่พบมากที่สุดในการเรียนการสอนออนไลน์เนื่องจากผู้สอนไม่สามารถทราบได้ว่าผู้เรียนได้ปฏิบัติงานจริงหรือไม่ โดยอาจจะให้ผู้อื่นทำหรือนอกจากนี้ยังไม่สามารถทราบได้ว่าผู้เรียนได้คัดลอกเนื้อหา ข้อความ หรือ ภาพในอินเทอร์เน็ตมาหรือไม่ เนื่องจากสามารถทำได้ง่าย ซึ่งปัญหารายกรรมด้านนี้เป็นปัญหาที่สำคัญที่สุดเพราะการปฏิบัติงานถือว่าเป็นหัวใจสำคัญอย่างหนึ่งของการเรียนการสอน

1.3 การสอบ เนื่องจากการเรียนการสอนในระบบออนไลน์ไม่มีผู้คุมสอบ ดังนั้นจึงไม่ทราบว่าคุณเรียนทำข้อสอบด้วยตนเองจริงหรือเปล่า ซึ่งการป้องกันสามารถทำได้โดยออกข้อสอบจำนวนมากที่มีความแตกต่างกันซึ่งจะเป็นการป้องกันผู้เรียนที่จำข้อสอบออกไปบอกต่อให้กับผู้อื่น โดยสามารถแบ่งประเภทออกได้ดังนี้ 1) เข้าสอบ แต่ให้ผู้อื่นทำแทน 2) เข้าสอบแต่จับกลุ่มกันทำข้อสอบ และ 3) ทราบข้อสอบล่วงหน้าจากผู้เรียนคนอื่น

2. การพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์หรือ EQ เนื่องจากการเรียนการสอนแบบออนไลน์นั้น ผู้เรียนไม่จำเป็นต้องพบกับผู้สอนหรือเพื่อนร่วมชั้น ดังนั้นความฉลาดทางอารมณ์จึงไม่ได้ถูกพัฒนาขึ้นมา แต่อย่างไรก็ตามงานวิจัยของกรรณิการ์ วรรณชนปรีดา (2547) เรื่องการรวมกลุ่มและสร้างอัตลักษณ์ของกลุ่มผู้เรียน e-learning ในบริบทการสื่อสารแบบเวลาเดียวกันและต่างเวลา พบว่าเมื่อผู้เรียนมีความสนิทสนมไว้วางใจกันในระดับหนึ่งแล้วก็อาจจะมีกรณีนัดพบปะกันนอกสถานที่ เป็นต้น

ดังนั้นจึงเห็นได้ว่าการเรียนการสอนในระบบออนไลน์มีทั้งข้อดีและข้อเสีย จึงเป็นหน้าที่ของครูผู้สอนที่จะหาวิถีทางในการแก้ไขข้อเสียเหล่านั้นเพื่อให้การเรียนการสอนในระบบออนไลน์มีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งในจำนวนข้อเสียทั้งหมด ปัญหาการ โกงและการไม่ปฏิบัติจริงถือว่ามี ความรุนแรงมากที่สุดเนื่องจากทำให้ผู้เรียนไม่ได้พัฒนาทักษะ และความรู้ที่ได้จากการเรียนวิชา นั้นๆ และถือว่าเป็นการผิดจริยธรรมทางวิชาการ ซึ่งหมายถึง การกระทำพฤติกรรมใดๆของ นักเรียนที่ไม่ถูกต้องเกี่ยวกับด้านวิชาการ ทั้งในด้านความรู้ ความคิด ความรู้สึก ความตั้งใจ หรือการ แสดงออกใดๆ ที่ทำให้ตนเองได้รับผลประโยชน์ หรือประโยชน์แก่ผู้อื่นทางด้านวิชาการ

#### ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนในระบบออนไลน์

การเรียนในระบบออนไลน์ถือได้ว่าเป็นการเรียนการสอนทางไกล (Distance Learning) รูปแบบหนึ่ง กล่าวคือผู้เรียนกับผู้สอนอยู่ห่างไกลกัน โดยผู้สอนจะสอนในอีกสถานที่หนึ่งซึ่งจะ ถ่ายทอดบทเรียนไปยังสถานที่อีกที่หนึ่ง โดยจำเป็นต้องมีการนัดวัน เวลาในการเรียน

โปรดปราน พิตรสาทร และคณะ (2545) กล่าวว่า การเรียนในระบบออนไลน์มีความแตกต่างจากการเรียนการสอนแบบทางไกลทั่วไปคือเป็นการเรียนแบบ Interactive กล่าวคือผู้เรียน และผู้สอนสามารถติดต่อกันได้ตลอดการเรียนในชั้นเรียนขณะที่กำลังเรียน (Online) ผู้เรียน ผู้สอน และเพื่อนร่วมชั้นสามารถติดต่อสื่อสารกันได้เสมือนอยู่ในห้องเรียนเดียวกันซึ่งเรียกว่า “ห้องเรียน เสมือน (Virtual Classroom)” การเรียนการสอนเน้นการเรียนรู้ด้วยตนเอง นอกจากนี้ยังสามารถ ทบทวนเนื้อหาและบทเรียนที่เรียน ไปแล้วในกรณีที่ต้องการเรียนซ้ำได้

ห้องเรียนเสมือน (Virtual Classroom) เป็นการเรียนการสอนโดยที่ผู้สอนใช้คอมพิวเตอร์ จากห้องเรียนหรือห้องส่งในสถาบันศึกษาแห่งหนึ่งผ่านเครือข่ายไปยังห้องเรียนห้องอื่นๆทั้งภายใน สถานศึกษาเดียวกันหรือต่างสถานศึกษาเพื่อให้สามารถเรียนพร้อมกันได้ มีการโต้ตอบระหว่าง ผู้เรียนกับผู้สอน หรือผู้เรียนกับผู้เรียนด้วยตนเองเหมือนห้องเรียนจริงๆทุกประการ (กิดานันท์ มลิทอง, 2548) ซึ่งจะแตกต่างจากการเรียนในรูปแบบปรกติดังนี้

1. ไม่จำเป็นต้องเรียนในห้องเรียน หรือในโรงเรียน โดยผู้เรียนสามารถเรียนจากคอมพิวเตอร์



พิวเตอร์ที่บ้าน หรือในศูนย์คอมพิวเตอร์ที่ไหนเมื่อไหร่ก็ได้

2. ผู้เรียนสามารถเรียนซ้ำเนื้อหาที่ตนไม่เข้าใจกี่ครั้งก็ได้ โดยครูผู้สอนจะบรรยายไว้เป็นวิดีโอเพื่อให้ผู้เรียนสามารถทบทวนเนื้อหาที่เรียนไปได้สะดวกขึ้น
3. ผู้เรียนกับครูผู้สอนและผู้เรียนด้วยกันเองจะไม่เห็นหน้า

ถนอมพร เลหาจรัสแสง (2545) ได้กล่าวถึงลักษณะสำคัญของ e-learning ดังนี้

1. Anywhere, Anytime หมายถึง e-learning ควรช่วยขยายโอกาสในการเข้าถึงเนื้อหาการเรียนรู้อันผู้เรียนได้จริง ในที่นี้หมายถึงการที่ผู้เรียนสามารถเรียกดูเนื้อหาได้ตามความสะดวกของผู้เรียน สามารถเรียนที่ไหนหรือเมื่อไหร่ก็ได้

2. Multimedia หมายถึง e-learning ควรมีการนำเสนอเนื้อหาโดยใช้สื่อประสม ประกอบด้วยภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง วิดิทัศน์

3. Non-Linear ไม่มีการลำดับเนื้อหา ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนได้ตามความต้องการของตนเอง

4. Interactive ผู้เรียนสามารถโต้ตอบ มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้นเรียนได้ กล่าวคือ
  - 1) e-learning ควรมีการออกแบบกิจกรรมซึ่งผู้เรียนสามารถโต้ตอบกับเนื้อหา รวมทั้งมีการจัดเตรียมแบบฝึกหัด และแบบทดสอบให้ผู้เรียนสามารถตรวจสอบและเข้าใจได้ด้วยตนเอง
  - 2) e-learning ควรจัดหาเครื่องมือในการให้ความสะดวกของผู้เรียนในการติดต่อสื่อสารเพื่อปรึกษา อภิปราย แลกเปลี่ยนความเห็น กับผู้สอน วิทยากร เพื่อนร่วมชั้น ได้

5. Immediate Response หมายถึง e-learning ควรต้องออกแบบให้มีการทดสอบ วัดผล และประเมินผล ซึ่งจะให้ผลป้อนกลับโดยทันทีแก่ผู้เรียนไม่ว่าจะอยู่ในลักษณะของแบบทดสอบก่อนเรียนหรือหลังเรียนก็ตาม

ดังนั้นการเรียนในระบบออนไลน์จึงถือได้ว่าเป็นการเรียนการสอนทางไกล (Distance Learning) ประเภทหนึ่ง คือการเรียนที่ผู้เรียนและผู้สอนไม่จำเป็นต้องพบกัน โดยจะเรียนผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ที่สามารถเชื่อมโยงเข้ากับระบบอินเทอร์เน็ต การเรียนลักษณะนี้ถือได้ว่าเป็นการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self- Learning) แต่การเรียนในระบบออนไลน์จะมีความแตกต่างจากการเรียนการสอนแบบทางไกลต่างๆ ทั่วไปคือ มีรูปแบบการติดต่อสื่อสารแบบ 2 ทาง (Two-way Communication) มาใช้ประกอบในการเรียนการสอนเพื่อสร้างความน่าสนใจ และความตื่นตัวของผู้เรียนให้มากขึ้น การติดต่อสื่อสารแบบ 2 ทาง คือการที่ผู้เรียนสามารถติดต่อสอบถาม ปรึกษา หรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับครูผู้เรียนหรือผู้เรียนด้วยกันเองได้โดยใช้คอมพิวเตอร์ในการติดต่อสื่อสารดังห้องเรียน

จริงๆ จึงเรียกห้องเรียนในลักษณะนี้ว่าห้องเรียนเสมือน (Virtual Classroom) ซึ่งโปรดปราน พิศราธร และคณะ (2545) กล่าวว่าหัวใจสำคัญของการเรียนรู้คือการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น นอกจากนี้ ใจทิพย์ ณ สงขลา (2542) กล่าวถึงการเรียนในลักษณะนี้จะช่วยทำให้ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนสูงขึ้นเนื่องจากผู้เรียนร่วมมือกันค้ำ และพัฒนาทักษะการเรียนร่วมกัน

การเรียนการสอนในระบบออนไลน์สามารถแบ่งออกเป็น 3 ชนิดคือ

1. ระบบการเรียนการสอนแบบอะซิงโครนัส (Asynchronous Learning Methods) การเรียนการสอนในลักษณะนี้คือ การให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองจากระบบการเรียนการสอนสำเร็จรูปในเว็บเพจ ไม่มีครูผู้สอน อาจจะมีการบันทึกเสียงหรือ วิดีโอ เกี่ยวกับการสอนในบทเรียนเรื่องนั้นๆ มีการให้งานและส่งงานในลักษณะออนไลน์ นอกจากนี้การถามตอบอาจจะทำได้โดยการส่งไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ถึงครูผู้สอนหรือการฝากคำถามไว้ในกระดานข่าว

2. ระบบการเรียนการสอนแบบซิงโครนัส (Synchronous Learning Method) คำว่า Synchronous หมายความว่า ณ เวลาเดียวกัน ดังนั้นการเรียนการสอนในลักษณะนี้คือผู้เรียนกับผู้สอนมีปฏิสัมพันธ์กัน โดยอาจจะอยู่ที่เดียวกันหรือคนละที่ก็ได้ อาจจะมีการพูดคุยกันผ่านเว็บไซต์หรือด้วยเสียง มีการให้งานและส่งงานในลักษณะออนไลน์ และถามตอบโดยตรงกับผู้สอนเสมือนห้องเรียนจริงๆ จึงจะเห็นได้ว่าการเรียนในห้องเรียนปกตินั้นก็ถือว่าเป็นการเรียนในรูปแบบซิงโครนัสเช่นกัน

3. ระบบการเรียนการสอนแบบลูกผสม (Blended / Hybrid) คือการนำเสนอเนื้อหาวิชาโดยผสมผสานวิธีออนไลน์ และการเรียนการสอนแบบ ณ เวลาเดียวกัน (Synchronous Learning Method) ซึ่งส่วนมากจะเป็นการนำเสนอเนื้อหาผ่านอินเทอร์เน็ต แต่ก็มีเนื้อหาบางส่วนที่นำเสนอแบบ ณ เวลาเดียวกัน (<http://www.nectec.or.th>)

#### ลักษณะของผู้เรียน

ลักษณะของผู้เรียนสามารถแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะดังนี้คือ

1. ผู้เรียนปรกติ (Resident Students) หมายถึงผู้เรียนที่เดินทางมาเรียนในสถานที่และเวลาเดียวกับผู้สอน ซึ่งส่วนใหญ่ผู้เรียนมักจะพักอาศัยอยู่ไม่ไกลจากสถานที่ซึ่งตกลงกันไว้ว่าจะมาเรียนร่วมกัน การประยุกต์ใช้ e-learning กับผู้เรียนปรกติจะต้องพิจารณาให้มากเรื่องของการออกแบบเนื้อหาการสอนให้มีความน่าสนใจเพียงพอที่จะดึงดูดความสนใจของผู้เรียน เนื่องจากผู้เรียนประเภทนี้มีทางเลือกอื่นๆ ในด้านของสื่อการสอนหรือการติดต่อสื่อสารกับเพื่อน หรือครู นอกจากนี้ยังควรพิจารณาให้เหมาะสมในด้านของระดับของการนำไปใช้ เนื่องจากหากใช้ใน

ลักษณะสื่อเสริมเท่านั้น ผู้เรียนก็สามารถที่จะพิจารณาเลือกศึกษาเนื้อหาเดียวกัน โดยการใช้สื่ออื่นๆ ได้

2. ผู้เรียนทางไกล (Distance Learners) หมายถึงผู้เรียนที่สามารถเรียนจากสถานที่ซึ่งต่างกัน รวมทั้งในเวลาที่แตกต่างกันด้วย (Anywhere, Anytime) ดังนั้นผู้เรียนจะมีอิสระหรือยืดหยุ่นได้ในด้านของสถานที่และเวลาการเข้าถึงเนื้อหาที่ต้องการศึกษามากกว่าผู้เรียนปกติ แต่ในขณะเดียวกัน ผู้เรียนทางไกลก็มักมีข้อจำกัดในด้านทางเลือกที่จำกัดของในด้านของทางเลือกที่จำกัดของวิธีการสอนหรือโอกาสในการติดต่อสื่อสารกับเพื่อนหรือครู ดังนั้นการประยุกต์ใช้ e-learning กับผู้เรียนทางไกลนั้นการออกแบบการเรียนการสอนให้น่าสนใจยังมีความสำคัญเช่นกัน (แต่อาจจะไม่มากเท่ากับในผู้เรียนปกติ) อย่างไรก็ตามสิ่งที่ผู้ออกแบบต้องให้ความสำคัญคือ ความสมบูรณ์ (Self-Contained) ของตัวสื่อการเรียนการสอนเนื่องจากข้อจำกัดทางด้านติดต่อสื่อสารกับผู้สอน วิทยากร หรือเพื่อนร่วมชั้น

การสอบและวัดผลการเรียนเป็นไปตามบทเรียนนั้นๆ ในบางวิชาอาจจะให้ผู้เรียนวัดความรู้ก่อนเข้าเรียนก่อน (Pre-test) เพื่อให้ผู้เรียนได้เลือกเรียนในบทเรียนและหลักสูตรที่เหมาะสมจะทำให้การเรียนมีประสิทธิภาพสูงสุด ในบทเรียนอาจจะมี การสอบย่อยท้ายบท และสอบใหญ่หลังจบหลักสูตรเพื่อวัดประสิทธิภาพในการเรียน ซึ่งการสอบและวัดผลการเรียนเป็นหัวใจสำคัญของการเรียนทุกรูปแบบและทำให้การเรียนแบบ e-learning เป็นการเรียนที่สมบูรณ์แบบ

แต่อย่างไรก็ตามปัญหาที่ตามมาของการใช้ระบบออนไลน์นี้คือ ปัญหาจริยธรรมทางวิชาการ ซึ่งหมายถึง การกระทำพฤติกรรมใดๆของนักเรียนที่ไม่ถูกต้องเกี่ยวกับด้านวิชาการ ทั้งในด้านความรู้ ความคิด ความรู้สึก ความตั้งใจ หรือการแสดงออกใดๆ ที่ทำให้ตนเองได้รับผลประโยชน์ หรือประโยชน์แก่ผู้อื่นทางด้านวิชาการ

## 2.1 การศึกษาวิชาศิลปะในระบบออนไลน์

การเรียนในรูปแบบของ e-learning นี้จึงเป็นการเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีความยืดหยุ่น ไม่จำกัดเวลาและสถานที่เรียนที่แน่นอน ผู้เรียนสามารถเข้ามาเรียนเมื่อไหร่ก็ได้ และไม่จำเป็นต้องเข้ามาเรียนในชั้นเรียน จึงเป็นรูปแบบการเรียนที่กำลังได้รับความสนใจเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะปัจจุบันที่เครือข่ายอินเทอร์เน็ตกว้างขวางสามารถออนไลน์ได้ทุกที่ทุกเวลา จึงเป็นรูปแบบการเรียนที่สะดวกและง่าย นอกจากนี้ยังประหยัดค่าใช้จ่ายในการผลิตสื่อการเรียนรู้อื่นๆ เช่น ใบความรู้ หนังสือ สไลด์ เป็นต้น e-Learning จึงเข้ามามีบทบาทอย่างมากในการเรียนการสอนหลายสาขาวิชา ไม่ว่าจะเป็นคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภาษาอังกฤษ สังคมศึกษา และศิลปศึกษาอีกด้วย

ในการเรียนศิลปศึกษานั้น ได้มีการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ควบคู่กับการเรียนการสอนมาเป็นเวลานานแล้ว โดยเฉพาะคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีนักการศึกษาหลายท่านที่ให้ความสำคัญในการใช้คอมพิวเตอร์ในการเรียนการสอนศิลปศึกษา ดังนี้

สันติ คุณประเสริฐ (2541) กล่าวว่าเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เปรียบเสมือนอุปกรณ์เครื่องมือทางการศึกษาที่วงการศิลปศึกษาไทย ครูสามารถศึกษา วิเคราะห์และนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ได้อย่างมากมายต่อการพัฒนาการเรียนการสอน เป็นหน้าที่ของครูศิลปศึกษาที่จะต้องปรับปรุงกิจกรรมการเรียนการสอนขึ้นใหม่ ไม่ให้ซ้ำซ้อนหรือทำลายสิ่งที่มีคุณค่าทางการศึกษาที่เคยปฏิบัติมาในอดีต

เกษร ธิตะจารี (2542) กล่าวว่า เนื่องจากเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มีการพัฒนาไปมาก ดังนั้นจึงส่งผลให้การศึกษาต้องพัฒนาตามไปด้วย การใช้เครื่องมือคอมพิวเตอร์จึงกลายเป็นสิ่งที่มีความสำคัญกับทุกคนมากขึ้น เพราะคุณภาพและผลที่ได้ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการสื่อสาร การค้นคว้า ข้อมูลก็สามารถทำได้อย่างรวดเร็ว ในทางศิลปศึกษาจึงมีการใช้คอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยสอน ไม่ว่าจะเป็นวิชาออกแบบกราฟิก วิชาออกแบบผลิตภัณฑ์ เป็นต้น งานศิลปะแม้จะต้องใช้ทักษะมือในการทำงานแต่งานศิลปะหลายอย่างที่อาจจะสามารถใช้คอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบได้ แต่อย่างไรก็ตามคอมพิวเตอร์ก็ไม่สามารถใช้กับการทำงานศิลปะบางอย่างที่ต้องใช้ทักษะเช่น จิตรกรรม ประติมากรรม หรือภาพพิมพ์ได้

บุญรัตน์ พิษณุไพบุณย์ (2545) กล่าวว่า เทคโนโลยีเป็นกลไกสำคัญที่มีส่วนในการปฏิรูปการเรียนการสอน โดยเฉพาะคอมพิวเตอร์ได้กลายมาเป็นเครื่องมือตัวหนึ่งที่สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบการสอนและบทบาทของครูศิลปะไปจากเดิม ซึ่งนอกจากจะปรากฏในรูปแบบของซอฟต์แวร์การศึกษาศิลปะแล้ว ยังรวมไปถึงเว็ลด์ ไซด์เว็บซึ่งเป็นเครือข่ายฐานข้อมูลขนาดใหญ่ในอินเทอร์เน็ต โดยคอมพิวเตอร์กราฟิกหรือโปรแกรมที่ใช้ในการสอนศิลปศึกษาต้องพิจารณาถึงความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์หลักของหลักสูตรประถมศึกษา มัธยมศึกษาและอุดมศึกษา

กิดานันท์ มลิทอง (2548) กล่าวว่า การเรียนการสอนศิลปศึกษาในปัจจุบันนอกจากจะสอนโดยใช้วัสดุแบบดั้งเดิมด้วย ดินสอ กระดาษ และสี แล้ว ยังสามารถใช้สมรรถนะภาพของไอซีทีโดยใช้คอมพิวเตอร์ในการสอนที่เรียกว่า “คอมพิวเตอร์กราฟิก” เพื่อสร้างสรรค์ภาพทั้งการวาดและตกแต่งภาพได้เป็นอย่างดี ซึ่งนอกจากจะเป็นการสอนในวิชาศิลปศึกษาโดยตรงแล้วยังสามารถบูรณาการในวิชาอื่นๆ ได้อีกหลายสาขา

วงการศิลปะในต่างประเทศได้เริ่มมีการนำเอาคอมพิวเตอร์มาใช้ในการเรียนการสอนเป็นเวลานานแล้ว โดยนักการศึกษาที่นำเอาโปรแกรมคอมพิวเตอร์มาใช้ยกตัวอย่างเช่น ซอนแทก (John Sontag, 1987), ฟรีแมน กับ รีแลน (Freedman and Relan, 1992)



ผลการวิจัยเรื่อง การศึกษาแนวโน้มความต้องการของครูศิลปะในการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่อการเรียนการสอนศิลปะศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดกรมสามัญศึกษากรุงเทพมหานคร ของ เจษฎา กิตติพิงศ์วรชัย (2542) พบว่า มีความต้องการในการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกในการเรียนการสอนศิลปะศึกษา แต่ก็ยังขาดการส่งเสริมการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกอย่างจริงจัง

ดังนั้นจึงเห็นได้ว่าวงการศิลปะศึกษามีความสนใจในการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนการสอนศิลปะศึกษามาเป็นเวลานานแล้ว นอกจากนี้ยังมีความต้องการที่จะพัฒนารูปแบบการสอนให้ใกล้เคียงกับการสอนแบบดั้งเดิมให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ เนื่องจากศิลปศึกษานั้นเป็นวิชาที่เน้นการปฏิบัติเป็นหลัก และมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความซาบซึ้ง และมีสุนทรียภาพทางศิลปะ จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะจำลองรูปแบบการเรียนการสอนให้มีความเสมือนจริงมากที่สุด นอกจากนี้ยังมีความเห็นพ้องในเรื่องของการอบรมครูผู้สอนให้มีความเข้าใจการใช้คอมพิวเตอร์ในการสอนศิลปะศึกษา เพื่อให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ ถูกต้องตามวัตถุประสงค์ และมีความใกล้เคียงกับการเรียนการสอนแบบดั้งเดิมมากที่สุด

ในอดีต โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่นำมาใช้ในการเรียนการสอนศิลปะศึกษาคือระบบคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (Computer-Assisted Instruction หรือ CAI) เป็นการนำเสนอบทเรียนผ่านทางระบบคอมพิวเตอร์ มีโปรแกรมช่วยสอนทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ระบบคอมพิวเตอร์ช่วยสอนจะทำการนำเสนอเนื้อหาวิชาตามที่ผู้สอนกำหนด ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เนื้อหาที่ตนเองต้องการของตนเอง ไม่จำกัดเวลาเรียน และสามารถเรียนได้หลายครั้ง โดยอาจจะมีการเพิ่มเติมในส่วนของระบบมัลติมีเดียเพื่อให้ง่ายต่อการเรียนรู้ แต่อย่างไรก็ตามปัญหาของระบบคอมพิวเตอร์ช่วยสอนคือการมีบทเรียนตายตัว และไม่สามารถสนทนาโต้ตอบกับผู้เรียนได้ ซึ่งในปัจจุบันก็ได้มีการนำระบบการเรียนการสอนในรูปแบบของเว็บช่วยสอน (Web-Based Instruction หรือ WBI) และ ระบบติดตาม/บริหารการเรียนรู้ (Learning Management System หรือ LMS) มาใช้ในการสอนศิลปะศึกษาอย่างแพร่หลาย โดยทั้ง 2 ระบบเป็นการแก้ไขจุดอ่อนของระบบคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถปฏิสัมพันธ์กับทั้งผู้สอนและผู้เรียนด้วยกันเอง ผ่านทางการพูดคุย กระดานถามตอบ หรือจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ ดังห้องเรียนเสมือนจริง เนื่องจากเป็นการเรียนในระบบออนไลน์หรือผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งเหมาะสมอย่างยิ่งกับผู้เรียนที่อยู่ห่างไกล

ปุลณรัตน์ พิษณุไพบูลย์ (2547) กล่าวว่า เว็บช่วยสอนหรือ Web Base Instruction (WBI) เป็นนวัตกรรมตัวใหม่ที่ส่งผลกระทบต่อวงการศิลปะศึกษาเป็นอย่างมาก นวัตกรรมนี้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสวงหาความรู้จากฐานข้อมูลในอินเทอร์เน็ตอย่างกว้างขวาง ควบคู่กับการมีปฏิสัมพันธ์



กับผู้เรียนอื่นๆ และอาจารย์ผู้สอน ซึ่งเกิดการสื่อสารระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน ผู้เรียนกับผู้เรียน ได้อาศัยการเชื่อมต่อกันของระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ร่วมกับระบบเครือข่ายโทรศัพท์ ทำให้การสื่อสารระหว่างผู้เรียนและผู้สอนสามารถเกิดขึ้นได้ทุกจุดบนโลก และสามารถรับฝากข่าวสารได้ตลอด ซึ่งการสอนในลักษณะนี้จำเป็นต้องอาศัยเทคโนโลยีสารสนเทศ

ในงานวิจัยของ ภูซงค์ โรจน์แสงรัตน์ (2543) เรื่อง ผลการบูรณาการการสอนโครงการออกแบบในวิชาออกแบบพาณิชย์ศิลป์โดยอินเทอร์เน็ตที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิต วิชาเอกศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้มีการนำระบบ LMS มาใช้ในการสอนศิลปศึกษา ซึ่งพบว่ามีผลสัมฤทธิ์ในด้านต่างๆเพิ่มสูงขึ้น แต่ผู้เรียนกลับไม่ใช้ประสิทธิภาพของระบบ LMS อย่างเต็มที่นัก กล่าวคือ ไม่ให้ความสนใจกับการสนทนาออนไลน์กับเพื่อนหรือผู้สอน การถาม-ตอบบนกระดานข่าว หรือการส่งไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากระยะเวลาของการเรียนการสอนมีจำกัด ประกอบกับผู้เรียนบางคนอาจขาดความชำนาญในการใช้อินเทอร์เน็ต ดังนั้นการเรียนการสอนในรูปแบบนี้จึงจำเป็นต้องมีการปูพื้นฐานให้ผู้เรียนเสียก่อน

กิดานันท์ มลิทอง (2548) กล่าวว่า อินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้สำหรับครูผู้สอนและผู้เรียนทางด้านศิลปะได้เป็นอย่างมาก โดยการสืบค้นข้อมูลจากห้องสมุดศิลป์ในสถาบันการศึกษาและทัศนศึกษาเสมือนในพิพิธภัณฑ์ที่จัดทำเว็บไซต์ให้เข้าไปชม บางเว็บไซต์ยังให้ผู้เรียนและผู้สนใจสามารถส่งภาพผลงานศิลปะของตนเข้าไปนำเสนอ รวมถึงเรียนรู้การสร้างงานศิลปะในรูปแบบต่างๆ นอกจากนี้อินเทอร์เน็ตยังช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ร่วมกัน โดยการแลกเปลี่ยนผลงานศิลปะ ใช้เว็บบอร์ดเพื่อสนทนาและเปลี่ยนความคิดเห็น เป็นต้น

จึงจะเห็นได้ว่าอินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งความรู้ที่มีขนาดใหญ่ครอบคลุมไปทั่วโลก ผู้ใช้สามารถสืบค้นหาข้อมูลที่ต้องการได้อย่างง่ายและรวดเร็ว ข้อมูลจะถูกเก็บอยู่ตามเว็บไซต์ต่างๆ ซึ่งเว็บไซต์แต่ละแห่งสามารถเชื่อมโยงต่อกันได้ ทำให้การสืบค้นเรื่องต่างๆ ในเนื้อหาที่ใกล้เคียงกันสะดวกขึ้น นอกจากนี้ยังมีเครื่องมือค้นหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ต (Search Engine) ที่ทำให้การสืบค้นข้อมูลในอินเทอร์เน็ตสามารถทำได้ง่ายขึ้น โดยสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลที่ไม่เคยรู้จักมาก่อน เนื่องจากแหล่งข้อมูลในอินเทอร์เน็ตมีอยู่เป็นจำนวนมาก เว็บไซต์ที่เปิดบริการสืบค้นฟรีได้แก่ Google, Alta Vista, Thaiseek เป็นต้น ซึ่งการสืบค้นสามารถทำได้โดยการระบุคำค้น (Keyword) ลงไปในช่องสืบค้นของเว็บไซต์ หลังจากนั้นโปรแกรมสืบค้นของเว็บไซต์ก็จะทำการสืบค้นข้อมูลที่ใกล้เคียงกับคำค้นนั้น และลำดับขึ้นมาเป็นรายการต่างๆ ซึ่งสามารถสืบค้นได้ทั้งข้อมูลที่เป็นตัวอักษร และข้อมูลที่เป็นรูปภาพ ดังนั้นในการเรียนการสอนวิชาศิลปศึกษา ผู้เรียนและผู้สอนจึง

สามารถค้นคว้าหาข้อมูลและรูปภาพเพื่อใช้ประกอบการสอน ข้อมูลในการทำรายงาน หรือเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานศิลปะได้โดยง่าย

เทคโนโลยีเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน เป็นการสนับสนุนการเรียนการสอนศิลปะ ซึ่งไม่ว่าผู้เรียนจะเรียนอยู่ที่ใดก็สามารถเรียนได้ ทั้งยังลดค่าใช้จ่ายในการศึกษา การเดินทางเพื่อการศึกษา นอกจากนี้ยังมีรูปแบบของทรัพยากรสนับสนุนต่างๆ เช่น แหล่งข้อมูล ศิลปศึกษาดิจิทัล (DARE-Tha Digital Art Resource for Education) หรือแหล่งข้อมูลอื่นๆ เช่น พิพิธภัณฑ์และห้องแสดงศิลปะแบบออนไลน์ ประวัติและผลงานของศิลปิน เทคนิควิธีการในการสร้างงานศิลปะและออกแบบ ข้อมูลและแหล่งความรู้เหล่านี้เอื้อประโยชน์ต่อผู้เรียนและผู้สอนในการศึกษาค้นคว้าและนำมาพัฒนาการเรียนการสอนศิลปศึกษาให้มีประสิทธิภาพมากที่สุด (อินทราพรหมพันธุ์, 2547)

การนำ e-learning ไปใช้ประกอบกับการเรียนการสอนศิลปศึกษาสามารถทำได้ 3 ลักษณะ ดังนี้

1. สื่อเสริม (Supplementary) หมายถึงการนำเทคโนโลยีสารสนเทศเข้าไปใช้ในการประกอบการเรียนการสอนคือ ผู้เรียนสามารถศึกษาเนื้อหาเดียวกันในลักษณะอื่นๆ เช่น เอกสารประกอบการสอน วิดีทัศน์ (Videotape) เป็นต้น การใช้ e-learning ในลักษณะนี้เท่ากับว่าผู้สอนเพียงต้องการจัดหาทางเลือกใหม่อีกทางหนึ่งสำหรับผู้เรียนในการเข้าถึงเนื้อหาเพื่อให้ประสบการณ์พิเศษ เพิ่มเติมแก่ผู้เรียนเท่านั้น

2. สื่อเติม (Complementary) หมายถึงการนำ e-learning ไปใช้ในลักษณะเพิ่มเติมจากวิธีการสอนในลักษณะอื่นๆ เช่น นอกจากการบรรยายในห้องเรียนแล้ว ผู้สอนยังออกแบบเนื้อหาให้กับผู้เรียนได้เข้าไปศึกษาเพิ่มเติมจากแหล่งความรู้ที่ผู้สอนสร้างขึ้น เช่น WBI, e-learning, CAI, DARE เป็นต้น ดังนั้นหากจะนำเทคโนโลยีมาใช้ในการสอนศิลปศึกษาควรจะต้องจัดอุปกรณ์ประกอบอย่างน้อยในสื่อเติมมากกว่าเป็นแค่สื่อเสริม โดยผู้สอนจะต้องแนะนำและปลุกฝังผู้เรียนให้มีความใฝ่รู้โดยธรรมชาติ ปัจจุบันมีแหล่งข้อมูลเชื่อมโยงเกี่ยวกับศิลปะและการออกแบบที่สามารถช่วยให้ผู้เรียนสามารถหาแหล่งค้นคว้าเพิ่มเติมนอกจากบทเรียนที่ผู้สอนสร้างขึ้น ดังนั้นผู้สอนจึงจำเป็นต้องเตรียมทรัพยากรและแหล่งเชื่อมโยงให้ผู้เรียนเพื่อทำให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ในการสืบค้นตามความสามารถของตนเอง โดยผู้สอนคอยแนะนำช่วยเหลือ

3. สื่อหลัก (Comprehensive Replacement) หมายถึงการนำเทคโนโลยีเข้าไปช่วยสร้างบทเรียนในลักษณะที่แทนการบรรยายในห้องเรียน ผู้เรียนจะต้องศึกษาเนื้อหาทั้งหมด เช่น การจัดการเรียนการสอนแบบ e-learning ส่วนใหญ่ในต่างประเทศจะได้รับการพัฒนาขึ้นเพื่อวัตถุประสงค์

ในการใช้เป็นตัวหลักสำหรับครูในการสอนทางไกล ด้วยแนวคิดที่ว่ามัลติมีเดียที่นำเสนอทาง E-learning สามารถช่วยในการถ่ายทอดเนื้อหาได้ใกล้เคียงกับการสอนของครูผู้สอนโดยสมบูรณ์ได้ ระบบจัดการเรียนรู้ (LMS) ถือได้ว่าเป็นสื่อการสอนอย่างหนึ่งที่เข้าแทนหนังสือหรือกระดาน โดยช่วยให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น ดังนั้นจึงต้องมีการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับประสิทธิภาพของระบบ โดยเฉพาะในการเรียนการสอนวิชา ศิลปะปฏิบัติที่ต้องอาศัยการลงมือปฏิบัติจริง ซึ่งเราสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนตามองค์ประกอบของ e-learning ดังนี้ (ถนอมพร เลหาจรัสแสง, 2545)

1. วัตถุประสงค์ จะเป็นส่วนที่อยู่ในเว็บเพจของแต่ละรายวิชา โดยจะแจ้งให้ผู้เรียนทราบถึงคำแนะนำการเรียนเฉพาะรายวิชา รายชื่อผู้สอน รายชื่อผู้เรียน ประมวลรายวิชาซึ่งได้แก่ วัตถุประสงค์ วิธีการเรียน กำหนดส่งผลงาน การประเมินผล เป็นต้น ซึ่งจะเหมือนกับประมวลรายวิชาแบบดั้งเดิมทุกประการ

2. เนื้อหา ถือว่าเป็นหลักองค์ประกอบที่มีความสำคัญที่สุดของ e-learning ซึ่งผู้สอนต้องจัดทำให้แก่ผู้เรียนซึ่งผู้เรียนมีหน้าที่ในการใช้เวลาส่วนใหญ่ศึกษาเนื้อหาด้วยตนเอง เพื่อทำการปรับเปลี่ยนเนื้อหาสารสนเทศที่ผู้สอนเตรียมไว้ให้เกิดเป็นความรู้ โดยผ่านการคิดค้นและวิเคราะห์อย่างละเอียดอย่างมีหลักการและเหตุผลด้วยตัวของผู้เรียนเอง ซึ่งประกอบด้วย

2.1 บทเรียน หรือคอสแวร์ ซึ่งผู้สอนได้จัดทำไว้สำหรับผู้เรียน โดยจะสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภทคือ เนื้อหาในลักษณะตัวอักษร (Text-Based) และเนื้อหาประเภทรูปภาพ วิดิทัศน์ หรือสื่อประสมอื่นๆที่ผลิตขึ้นมาอย่างง่ายและคุณภาพสูง ซึ่งเนื้อหาในลักษณะสื่อประสมต้องได้รับการออกแบบและผลต่ออย่างมีระบบ เพื่อให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพสูงสุดผู้สอนต้องเรียงลำดับเนื้อหาจากง่ายสุด ไปสู่ยากสุดเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้เป็นขั้นตอนและสร้างองค์ความรู้ของตนเองขึ้น

2.2 เว็บเพจสนับสนุนการเรียน เป็นการจัดเตรียมแหล่งความรู้อื่นๆให้แก่ผู้เรียน ซึ่งควรแบ่งเป็นหัวข้อเอาไว้เพื่อให้ผู้เรียนได้เลือกศึกษา ได้แก่ วารสารวิชาการ หนังสือพิมพ์ รายการวิทยุ เป็นต้น หรือมีการเชื่อมโยงไปยังห้องสมุดหรือฐานข้อมูลอื่นๆ

3. กิจกรรมการเรียนการสอน ในส่วนของกิจกรรมการเรียนการสอนในระบบออนไลน์ ประกอบด้วย 3 ขั้นตอนดังนี้

3.1 การนำเสนอความรู้ ในการสอนเนื้อหาความรู้ใหม่แก่ผู้เรียน ผู้สอนจะต้องนำเสนอเนื้อหาความรู้ใหม่แก่ผู้เรียน ซึ่งในด้านการสอนวิชาทักษะ เช่น ศิลปะปฏิบัติ ผู้สอนต้องใช้วิธีสาธิตพร้อมทั้งบรรยายเพื่อให้เป็นตัวอย่างแก่ผู้เรียนได้ศึกษาและทำตาม ดังนั้นผู้สอนต้องแสดงตัวอย่างให้ผู้เรียนอย่างชัดเจน สามารถเข้าใจได้ง่าย และอาจจะมีการนำเสนอตัวอย่างมากกว่าหนึ่ง

เพื่อให้ผู้เรียนนำไปประยุกต์ใช้ได้ ในขั้นตอนการนำเสนอเนื้อหาผู้เรียนอาจจะไม่มีการโต้ตอบมากนัก เพราะเป็นขั้นตอนที่บทบาทตกอยู่กับผู้สอน (ผู้สอนเป็นศูนย์กลาง) การนำเสนอสามารถทำได้ 3 ทางคือ

3.1.1 การนำเสนอแบบสื่อทางเดียว ได้แก่ ข้อความ ตัวอักษร

3.1.2 การนำเสนอแบบสื่อคู่ ได้แก่ ข้อความกับกราฟิก

3.1.3 การนำเสนอแบบมัลติมีเดีย ได้แก่ ข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียง เป็นต้น

3.2 การสื่อสาร ถือว่าเป็นส่วนที่มีความสำคัญในการเรียนการสอนระบบออนไลน์มาก เนื่องจากการสอนในระบบออนไลน์นั้นผู้เรียนและผู้สอนอาจจะไม่มีปฏิสัมพันธ์กันโดยตรง จึงต้องมีจัดการสื่อสารให้มีความเหมาะสม โดยเฉพาะในการสอนวิชาศิลปะ ซึ่งการสื่อสารมีอยู่หลายประเภทได้แก่

3.2.1 การสื่อสารแบบทางเดียว คือการให้ผู้เรียนศึกษาจากเว็บเพจโดยตรง

3.2.2 การสื่อสารแบบสองทาง คือการที่ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนโดยการสนทนาสนทนาผ่านอินเทอร์เน็ต การส่งไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์โต้ตอบกัน เป็นต้น

3.2.3 การสื่อสารแบบหนึ่งแหล่งไปหลายที่ เป็นการส่งข้อความจากแหล่งเดียวแต่แพร่กระจายไปหลายแห่ง เช่นการอภิปรายจากคนคนเดียวแต่ให้คนอื่นรับฟังด้วย

3.2.4 การสื่อสารจากหลายแหล่งไปสู่หลายแหล่ง เช่น การใช้กระบวนการกลุ่มในการสื่อสารบนเว็บ โดยมีคนใช้หลายคนและคนรับหลายคน

นอกจากการสื่อสารจะเป็นการสอนแล้ว การให้คำแนะนำก็ถือว่าการสื่อสารแบบหนึ่งด้วย หลังจากผู้เรียนได้ศึกษาจากการนำเสนอความรู้แล้ว ควรออกแบบให้ผู้เรียนปฏิบัติสิ่งใดสิ่งหนึ่งภายใต้การควบคุมของผู้สอน ซึ่งจะเป็นอะไรนั้นขึ้นอยู่กับธรรมชาติของเนื้อหา โดยผู้สอนจะมีหน้าที่ตรวจสอบผู้เรียน คอยแก้ไขสิ่งที่ผู้เรียนทำผิด และให้คำแนะนำหรือคำบอกใบ้แก่ผู้เรียน การให้คำแนะนำเป็นขั้นตอนการเรียนการสอนที่มีความสำคัญมาก เพราะไม่มีผู้เรียนคนใดสามารถเรียนรู้ได้ทั้งหมดหลังจากศึกษาเพียงแค่ครั้งเดียว ผู้เรียนมักผิดพลาดโดยไม่รู้ตัวว่าตัวเองผิดพลาด จึงจำเป็นต้องให้ผู้เรียนรู้ว่าตนเองทำผิด และสามารถที่จะแก้ไขข้อผิดพลาดได้

ในการให้คำแนะนำนั้นผู้เรียนสามารถฝากคำถามที่ตนเองสงสัยเอาไว้เอาไว้ในเว็บเพจคำถามคำตอบที่พบบ่อย (FAQs) ซึ่งจะเป็นหน้าที่รวบรวมคำถามหรือปัญหาของผู้ใช้ระบบ ซึ่งรวมไปถึงปัญหาที่ผู้สอนพบระหว่างการเรียนการสอนด้วย โดยจะนำมารวบรวมเพื่อให้ประหยัดเวลาในการตอบคำถามซ้ำๆ รวมทั้งเป็นการสนับสนุนให้ผู้เรียนแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง

3.3 การฝึกฝนเพื่อให้เกิดความชำนาญและความคล่องในการเรียนรู้ กระบวนการเรียนการสอนจะสมบูรณ์ได้ต่อเมื่อผู้เรียนสามารถปฏิบัติสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือแสดงให้เห็นถึงความเข้าใจใน



เนื้อหาตามที่ได้กำหนดเอาไว้ในวัตถุประสงค์ โดยผู้เรียนจะต้องสามารถปฏิบัติสิ่งเหล่านั้นอย่างรวดเร็วและมีข้อผิดพลาดเล็กน้อยหรือไม่มีเลย การที่ผู้เรียนตอบคำถามได้หรือฝึกทักษะได้เพียงครั้งเดียวไม่ได้หมายความว่า การเรียนรู้เหล่านั้นจะเกิดการคงทน การฝึกฝนซ้ำๆจนเกิดความชำนาญจึงเป็นสิ่งที่มีความจำเป็นแก่ผู้เรียน

4. สื่อการสอน ควรออกแบบสื่อการสอนให้เหมาะสมกับเนื้อหาการเรียน เช่น ถ้าต้องการอธิบายเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวของวัตถุใดๆควรใช้แอนิเมชันหรือวีดิทัศน์เป็นสื่อที่เหมาะสม

4.1 เครื่องมือสืบค้น (Search Engine) เป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งที่จะช่วยผู้เรียนในการค้นคว้าหาเนื้อหาหรือข้อมูลที่ตนเองต้องการ โดยตัวของเครื่องมือสืบค้นนั้นสามารถค้นหาเนื้อหาที่เป็นตัวอักษรและภาพที่ต้องการได้

4.2 เครื่องมือติดต่อสื่อสาร ซึ่งถือว่าเป็นองค์ประกอบที่การเรียนการสอนแบบออนไลน์ขาดไม่ได้ โดยต้องจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนสามารถติดต่อกับผู้สอนหรือผู้เรียนด้วยกันเอง ในลักษณะที่หลากหลายและสะดวกต่อผู้ใช้ กล่าวคือมีเครื่องมือให้ผู้เรียนใช้มากกว่า 1 รูปแบบ รวมทั้งต้องเป็นเครื่องมือที่สามารถใช้ได้อย่างสะดวกสบายด้วย ได้แก่

4.2.1 การประชุมทางคอมพิวเตอร์ มีอยู่ 2 รูปแบบคือ การติดต่อในลักษณะการสื่อสารแบบต่างเวลา (Asynchronous) เช่น การแลกเปลี่ยนข้อความทางกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ หรือเว็บบอร์ด (Webboard) เป็นต้น หรือในลักษณะการติดต่อสื่อสารแบบเวลาเดียวกัน (Synchronous) เช่น การสนทนาออนไลน์ หรือการแชท (chat) หรือในบางระบบอาจจะมีการจัดให้มีการถ่ายทอดสัญญาณภาพและเสียงสด (Live Broadcast) ผ่านทางเว็บ เป็นต้น

4.2.2 ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-mail) เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถติดต่อสื่อสารกับผู้สอนหรือผู้เรียนอื่นๆ ในลักษณะรายบุคคล การส่งงาน และการป้อนผลกลับให้ผู้เรียน ผู้สอนสามารถให้คำแนะนำปรึกษาแก่ผู้เรียนเป็นรายบุคคล ทั้งนี้เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนอย่างต่อเนื่อง

4.3 สื่อมัลติมีเดีย (Multimedia) เป็นสื่อการสอนที่ผสมผสานสื่อต่างๆเอาไว้ด้วยกัน ได้แก่ วิดิทัศน์ เกมส์ ภาพ เป็นต้น ซึ่งจะช่วยให้การเรียนมีประสิทธิภาพสูงขึ้น ดังนั้นผู้สอนจึงต้องออกแบบสื่อประสมที่มีสามารถเข้าใจและใช้ได้ง่าย และยังคงดึงความสนใจของผู้เรียนด้วย นอกจากนี้ อาจจะสามารถเชื่อมโยงไปยังแหล่งองค์ความรู้อื่นๆเพื่อนำสื่อของเว็บไซต์นั้นมาใช้ เช่น วิดีโอ ภาพ เป็นต้น



## 5. การวัดประเมินผล

5.1 แบบฝึกหัดสำหรับผู้เรียน เนื่องจาก e-learning เป็นระบบการเรียนที่สอนให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นหลัก ดังนั้นผู้เรียนจึงจำเป็นต้องมีแบบฝึกหัดเพื่อตรวจสอบว่าตนมีความเข้าใจและรอบรู้ในเรื่องที่ศึกษามาเป็นอย่างดีหรือไม่

5.2 แบบทดสอบ สามารถอยู่ในรูปแบบของการทดสอบก่อนเรียน ระหว่างเรียน หรือหลังเรียนก็ได้ สำหรับ e-learning แล้วระบบบริหารจัดการรายวิชาทำให้ผู้สอนสามารถสนับสนุนการออกแบบข้อสอบของผู้สอนได้หลากหลายลักษณะกล่าวคือ ผู้สอนสามารถออกแบบการประเมินผลในลักษณะของ อัตนัย ประนัย ถูกผิด การจับคู่ การส่งข้อความให้เพื่อนช่วยตรวจ การส่งข้อความให้ครูผู้สอนตรวจ เป็นต้น นอกจากนี้ผู้สอนยังมีความสะดวกสบายในการจัดการการสอบเพราะผู้สอนสามารถที่จะจัดทำข้อสอบในลักษณะคลังข้อสอบไว้เพื่อเลือกในการกลับมาใช้ หรือปรับปรุงแก้ไขใหม่ได้ง่ายดาย ในการคำนวณและตัดเกรด ระบบบริหารจัดการรายวิชาจะช่วยทำให้การคิดคะแนนของผู้สอนง่ายขึ้น โดยสามารถเลือกว่าจะประเมินผู้เรียนในลักษณะใด เช่น อิงกลุ่ม อิงเกณฑ์ หรือใช้สถิติใดในการคิดคำนวณ เช่น การใช้ค่าเฉลี่ย และยังสามารถแสดงผลในรูปแบบของกราฟด้วย

ในประเทศไทยได้มีการเรียนการสอนศิลปะแบบออนไลน์แบบผสมผสานผ่านเว็บไซต์คือ

1. <http://artnet.chandra.ac.th/moodle/> ซึ่งเป็นโปรแกรมวิชาศิลปกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม รายวิชาที่มีการเปิดสอนได้แก่ วิชาการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ (Design by Computer) สอนโดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประชิต ทิณบุตร ภาควิชาศิลปกรรม คณะมนุษยศาสตร์

2. <http://blackboard.it.chula.ac.th> ซึ่งเป็นระบบจัดการเรียนรู้ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยมีรายวิชาทางศิลปะออนไลน์ที่เปิดสอนได้แก่

### 2.1 วิชาของคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ได้แก่

- คอมพิวเตอร์สำหรับโครงการภูมิสถาปัตยกรรม (Computer for Landscape Projects) ผู้สอนคือ รองศาสตราจารย์ อริยา อรุณินท์ ภาควิชาภูมิสถาปัตยกรรม

- การประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์สำหรับงานออกแบบอุตสาหกรรม (Computer Application For Industrial Design) ผู้สอนคือ อาจารย์ ภูวไนย ทรรทรานนท์ ภาควิชาออกแบบอุตสาหกรรม

### 2.2 วิชาของคณะครุศาสตร์ ได้แก่

- วิชาศิลปนิยม (Art Appreciation) ผู้สอนคือ รองศาสตราจารย์ ดร. ปุณณรัตน์ พิษณุไพบูลย์

- สุนทรียศึกษา (Aesthetics Education) ผู้สอนคือ รองศาสตราจารย์ ดร. ปุณณรัตน์ พิษณุไพบุลย์

- คอมพิวเตอร์กราฟิกซอฟต์แวร์ทางศิลปศึกษา (Computer Graphics for Art Education) ผู้สอนคือ รศ. ดร. ปุณณรัตน์ พิษณุไพบุลย์

2.3 วิชาของคณะศิลปกรรม ได้แก่

3. <http://elearning.rsu.ac.th/> เป็นระบบจัดการเรียนรู้ของมหาวิทยาลัยรังสิต มีรายวิชาศิลปะที่เปิดสอนในคณะศิลปะและการออกแบบ คือ

3.1 วิชาของภาควิชา พื้นฐานคณะ ได้แก่

- ทฤษฎีสี ผู้สอน ได้แก่ อาจารย์ อัจฉรา นาคลดา

3.2 วิชาของภาควิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต

- จิตรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ (Digital Painting) ผู้สอน ได้แก่ อาจารย์ ชรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล

4. <http://elearning.su.ac.th/> เป็นระบบจัดการเรียนรู้ของมหาวิทยาลัยศิลปากร มีรายวิชาที่เปิดสอนในภาควิชาออกแบบภายใน คณะมัณฑนศิลป์ ซึ่งสอนโดยผู้ช่วยศาสตราจารย์ ชัยณรงค์ อริยะประเสริฐ

5. <http://elearning.it.kmitl.ac.th/> เป็นระบบจัดการเรียนรู้ของสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง โดยมีการนำเอา e-learning มาใช้ในรายวิชาในคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรม ได้แก่

5.1 คอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบ ผู้สอนคือ อาจารย์ ดร. จตุรงค์ เลาหะเพ็ญแสง

5.2 ออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ผู้สอนคือ อาจารย์ ดร. อภิสักก์ สิ้นธุภัก

อย่างไรก็ตามหลักสูตรของรายวิชาที่มีการนำเอาระบบออนไลน์มาใช้ในการเรียนการสอน ยังไม่มีความแตกต่างจากหลักสูตรที่สอนด้วยวิธีดั้งเดิม เนื่องจากผู้สอนในรายวิชาดังกล่าวได้นำเอา ระบบจัดการเรียนรู้เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนการสอนเท่านั้น

ในต่างประเทศได้มีการพัฒนาการสอนวิชาศิลปะในระบบออนไลน์แบบเต็มรูปแบบจนเป็นผลสำเร็จแล้ว ซึ่งได้แก่ The Savannah College of Art and Design ซึ่งเป็นมหาวิทยาลัยที่ชนะเลิศรางวัลการเรียนการสอนทางไกลยอดเยี่ยม เมื่อเรียนจบผู้เรียนจะได้รับใบสำเร็จการศึกษา จากคอร์สที่ตนลงเรียน (Degree Program) ระบบ LMS ที่ใช้เป็นระบบที่ทางมหาวิทยาลัยสร้างขึ้นเองใช้ชื่อว่า MySCARD วิชาที่เปิดสอนได้แก่ ออกแบบกราฟิก (Graphic Design) ตกแต่งภาพถ่าย ดิจิตอล (Digital Photography) ออกแบบภาพประกอบ (Illustrate Design) เป็นต้น

มีการเช็คชื่อก่อนเข้าเรียน การเรียนการสอนจะเป็นลักษณะของการเรียนแบบซิงโครนัส และอซิงโครนัส โดยเรียนด้วยวิดีโอหรือสื่อมัลติมีเดียอื่น ๆ ผ่านทางคอมพิวเตอร์ที่บ้านของผู้เรียน นักเรียนสามารถพูดคุยและติดต่อสื่อสารหรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ได้ผ่านทางกระดานข่าว (Web Board) มีการประเมินผลทั้งหมดในระบบออนไลน์ นอกจากนี้ยังมีกิจกรรมเสริมเช่น การศึกษานอกสถานที่ ซึ่งวิธีการสอนจะมีความแตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับผู้สอนแต่ละคน

ดังนั้นจึงเห็นได้ว่าการเรียนการสอนศิลปะในระบบออนไลน์ถือว่าได้รับความสนใจไปทั่วโลก โดยมีสถาบันการศึกษาหลายที่ทั้งในประเทศและต่างประเทศที่มีการนำ e-learning เข้ามาประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนให้มากที่สุด เนื่องจากเป็นวิธีการเรียนการสอนที่สะดวก รวดเร็ว ประหยัดต้นทุนการศึกษา สามารถเรียนได้ทุกที่ทุกเวลาและยังเป็นการสนับสนุนแนวคิดผู้เรียนเป็นสำคัญและการสร้างองค์ความรู้ของผู้เรียนเองอีกด้วย จึงมีความจำเป็นที่อย่างยิ่งที่ผู้สอนจะต้องคิดค้นวิธีการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนและสามารถนำเอาคุณลักษณะของเทคโนโลยีมาใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด

### 3. จริยธรรมทางวิชาการ

จริยธรรมวิชาการถือว่าเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อการเรียนการสอนเป็นอย่างมาก ผู้สอนจึงควรสอดแทรกจริยธรรมวิชาการให้แก่ผู้เรียนในระหว่างการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ที่มีความรู้ อยู่คู่คุณธรรม ซึ่งจะก่อให้เกิดกลายเป็นพลเมืองดีของสังคมในอนาคต

จริยธรรมทางวิชาการกล่าวคือ คำว่า “จริย” แปลว่า ดี งาม สวย ส่วนคำว่า “ธรรม” นั้น แปลว่า สิ่งที่ควรปฏิบัติ เมื่อนำคำทั้ง 2 มารวมกันจึงได้ความหมายว่า สิ่งที่ปฏิบัติแล้วเกิดความดี ความสวยงาม

พระเมธีธรรมภรณ์ ได้ให้ความหมายของคำว่าจริยธรรมไว้ว่า “คำว่าจริยธรรม แยกออกเป็น จริย+ธรรม คำว่า จริยะ หมายถึง ความประพฤติหรือกิริยาที่ควรประพฤติ ส่วนคำว่า ธรรม มีความหมายหลายอย่าง เช่น คุณความดี หลักคำสอนของศาสนา หลักธรรม เมื่อนำคำทั้ง 2 มารวมกันเป็น “จริยธรรม” จึงได้ความหมายตามตัวอักษรว่า “หลักแห่งความประพฤติ หรือ แนวทางของการประพฤติ” (พระเมธีธรรมภรณ์, ใน ไพฑูรย์ สินลารัตน์, บรรณาธิการ 2542 : 88)

หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมการศึกษาค้นคว้า (2525) ให้ความหมายของคำว่าจริยธรรมไว้ว่า “จริยธรรม คือ ความประพฤติ ปฏิบัติในสิ่งที่ดีงาม ที่สังคมยอมรับเพื่อให้บรรลุถึงสภาพชีวิตที่มีคุณค่าอันพึงประสงค์ของตนและสังคม”

ประกาศรี สืออำไพ (2543) ได้ให้ความหมายของคำว่าจริยธรรมว่า “จริยธรรม หมายถึงหลักประพฤติก่อบรมกิริยาและปลูกฝังลักษณะนิสัยให้อยู่ในครรลองของคุณธรรมและศีลธรรม คุณค่าทางจริยธรรมชี้ให้เห็นความเจริญงอกงามในการดำเนินชีวิตอย่างมีระเบียบแบบแผนตามวัฒนธรรมของบุคคลที่มีลักษณะทางจิตใจที่ดีงาม อยู่ในสภาพแวดล้อมที่โน้มนำให้บุคคลมุ่งกระทำ ความดี ละเว้นความชั่ว มีแนวทางความประพฤติอยู่ในเรื่องของความดี ความถูกต้อง ความควรใน การปฏิบัติตนเพื่ออยู่ในสังคมได้อย่างสงบเรียบร้อย และเป็นประโยชน์ต่อผู้อื่น มีคุณธรรมและมโน ธรรมที่จะสร้างความสัมพันธ์อันดี โดยมีสำนึกที่จะใช้สิทธิและหน้าที่ของตนตามค่านิยมที่พึง ประสงค์”

สมบุรณ์ ชิตพงษ์ (2544) ได้แบ่งประเภทของจริยธรรมในหนังสือเรื่องการวัดประเมิน ผู้เรียนด้านคุณธรรมจริยธรรมไว้ 3 ลักษณะดังนี้

1. จริยธรรมธรรมชาติ เป็นลักษณะการกระทำดีละเว้นความชั่วโดยธรรมชาติของตนเอง
2. จริยธรรมบังคับ เป็นลักษณะของการกระทำดีละเว้นความชั่วเพราะถูกบังคับ ด้วย กฎเกณฑ์ทางศาสนา กฎหมาย หรือข้อบังคับขององค์กร
3. จริยธรรมเจตนา เป็นลักษณะของจริยธรรมขั้นสูงสุด เป็นการกระทำดีละเว้นความชั่ว อันเกิดมาจากเจตนาที่ตั้งใจกระทำหรือไม่กระทำ

ดวงเดือน พันธุมนาวิน (2538) กล่าวถึงองค์ประกอบจริยธรรมไว้ดังนี้

1. ความรู้เชิงจริยธรรม คือ การมีความรู้ไว้ในสังคมถือว่าการกระทำใดดีควรทำ การกระทำใดไม่ดีไม่ควรทำ ลักษณะพฤติกรรมใดที่เหมาะสมหรือไม่เหมาะสม ประเมินการหยั่งรู้เชิง จริยธรรมนี้ขึ้นอยู่กับอายุ ระดับการศึกษา และพัฒนาการทางสติปัญญาของบุคคลด้วย

2. ทักษะคิดเชิงจริยธรรม คือ ความรู้ลึกของบุคคลเกี่ยวกับลักษณะหรือพฤติกรรมเชิงจริย ธรรมต่างๆ ว่าชอบหรือไม่ชอบ ลักษณะนั้นๆเพียงใด ทักษะคิดเชิงจริยธรรมของบุคคลส่วนมากจะ สอดคล้องกับค่านิยมในสังคมนั้น ทักษะคิดเชิงจริยธรรมของบุคคล จะรวมทั้งความรู้เชิงจริยธรรม และความรู้ลึกของบุคคล ดังนั้นจึงมีคุณสมบัติที่สำคัญที่จะใช้ทำนายพฤติกรรมเชิงจริยธรรมได้ แม่นยำกว่าการใช้ความรู้เกี่ยวกับค่านิยม และความรู้เชิงจริยธรรม ทักษะคิดเชิงจริยธรรมของบุคคล อาจเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมได้

3. เหตุผลเชิงจริยธรรม หมายถึง การที่บุคคลใช้เหตุผลในการเลือกที่จะกระทำหรือเลือกที่ จะไม่กระทำพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งแสดงให้เห็นถึงเหตุจูงใจ หรือแรงจูงใจที่อยู่เบื้องหลัง การกระทำต่างๆของบุคคล การศึกษาเหตุผลเชิงจริยธรรมทำให้ทราบว่า บุคคลที่มีจริยธรรมที่ แตกต่างกัน อาจมีการกระทำที่คล้ายคลึงกันได้เสมอ และบุคคลที่มีการกระทำเหมือนกัน อาจมี เหตุผลเบื้องหลังพฤติกรรมและอาจมีระดับจริยธรรมแตกต่างกันได้

4. พฤติกรรมเชิงจริยธรรม หมายถึง การที่บุคคลแสดงพฤติกรรมที่สังคมนิยมชมชอบหรืองดเว้นการแสดงพฤติกรรมที่ฝ่าฝืนกฎเกณฑ์หรือค่านิยมในสังคมนั้น พฤติกรรมเชิงจริยธรรมเป็นการกระทำที่สังคมเห็นชอบและสนับสนุน เป็นสิ่งที่สังคมให้ความสำคัญมากกว่าในด้านอื่นๆ

### 3.1 การฝึกจริยธรรมวิชาการในระบบออนไลน์

การเรียนการสอนในระบบออนไลน์ถือว่าเป็นรูปแบบการสอนที่กำลังได้รับความนิยมมากในขณะนี้ เนื่องจากเป็นวิธีการสอนที่สะดวกรวดเร็วและช่วยประหยัดต้นทุนทางการศึกษา แต่อย่างไรก็ตามปัญหาของการเรียนการสอนในระบบออนไลน์ข้อหนึ่งที่มีความสำคัญเป็นอย่างมากคือความห่างไกลระหว่างผู้เรียนและผู้สอน ทำให้การส่งเสริมจริยธรรมวิชาการในการเรียนการสอนรูปแบบนี้เป็นไปได้ยาก และยังก่อให้เกิดโอกาสที่ผู้เรียนจะทำผิดจริยธรรมวิชาการทั้งโดยเจตนาและไม่เจตนา ซึ่งการศึกษาวิจัยจากทั้งในและต่างประเทศได้พบปัญหาทางด้านจริยธรรมวิชาการของการเรียนการสอนในระบบออนไลน์มากมายดังนี้

ดวงเดือน พันธุมนาวิน และเพ็ญแข ประจันปัจจนึก ได้ร่วมกันทำวิจัยเกี่ยวกับการศึกษาจริยธรรมของเยาวชนไทย ซึ่งเป็นการวิจัยเชิงทดลอง ประกอบกับการศึกษาออกภาคสนาม เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างความซื่อสัตย์ของวัยรุ่นชาย กับจิตลักษณะที่สำคัญบางประการ ในสถานการณ์ทางการทดลองซึ่งได้สร้างขึ้นหลายสถานการณ์ ผลปรากฏว่าในสถานการณ์ส่วนใหญ่ที่ศึกษานั้น วัยรุ่นที่สามารถใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมในขั้นสูงคือ เห็นแก่ส่วนรวมมากกว่าเห็นแก่ตัว และเป็นผู้มีลักษณะมุ่งอนาคตสูงจะเป็นผู้ที่มีพฤติกรรมซื่อสัตย์ในการเล่นเกมส์มากที่สุด ส่วนผู้ที่มีลักษณะทั้งสองนี้ลักษณะหนึ่งสูง ลักษณะหนึ่งต่ำ จะเป็นผู้ที่โกงในการเล่นเกมส์มากที่สุด ส่วนในแง่ของพฤติกรรมการทำผิด เช่น การโกงในการเล่นเกมส์ พบว่าพฤติกรรมในการโกงขึ้นอยู่กับสถานการณ์ (เช่น ยั่วใจมาก ไม่มีตัวดันแบบการทำความดี) มากกว่าขึ้นอยู่กับลักษณะจิตใจของบุคคล แต่เมื่อสถานการณ์ไม่ยั่วใจ และมีตัวดันแบบกระทำดี ผู้ที่มีจิตใจสูง (สามารถใช้เหตุผลและมุ่งอนาคตสูง) เท่านั้นที่จะโกงน้อยลง แต่พวกจิตใจต่ำยังมีพฤติกรรมคงเดิม (ดวงเดือน พันธุมนาวิน , ใน ธีระพร อูวรรณ โฉม, บรรณาธิการ 2530 : 101)

สุชาติ ประสิทธิ์รัฐสินธุ์ (2542) กล่าวว่า การสอนในระดับอุดมศึกษาได้ละเลยการปลูกฝังจริยธรรมทางวิชาการแก่นิสิตนักศึกษาทำให้ขาดความรู้ความเข้าใจในการทำรายงานให้ถูกต้องตามหลักจริยธรรมทางวิชาการ เมื่อพบบทความหรืองานชิ้นใดก็จะเก็บรวบรวมมาปะติดปะต่อเป็นรายงานนำเสนออาจารย์ ซึ่งอาจารย์ส่วนใหญ่จะดูเพียงว่ามีเนื้อหาสาระครอบคลุมประเด็นต่างๆทุกแง่มุมหรือไม่และให้เกรดไป ซึ่งไม่ได้พิจารณาว่าผลงานชิ้นนั้นถูกต้องตามหลักจริยธรรมทาง



วิชาการหรือไม่ ซึ่งส่งผลให้นิสิตนักศึกษาที่จบการศึกษาไปเป็นครูก็จะถ่ายทอดลักษณะการขาดจริยธรรมทางวิชาการสู่นิสิตนักศึกษารุ่นต่อไป คำว่า “วิชาการ” นั้นหมายถึงผลงานทางด้านการคิดและการศึกษาค้นคว้าของบุคคลใดบุคคลหนึ่งหรือของกลุ่มบุคคล ซึ่งปัจจุบันนี้ถือว่าเป็น “ทรัพย์สินทางปัญญา” ที่ผู้อื่นจะละเมิดมิได้ หากมีการจดทะเบียนหรือสงวนลิขสิทธิ์ตามกฎหมาย การนำผลงานทางวิชาการหรือทรัพย์สินทางปัญญามาใช้โดยมิได้รับความอนุญาตหรือความเห็นชอบจากเจ้าของผลงานถือว่าเป็นความผิดทางกฎหมายและผิดจริยธรรมทางวิชาการหรือวิชาชีพ ผู้ที่มีพฤติกรรมดังกล่าวถือได้ว่าเป็นหัวขโมย หรือโจรสลัดทางวิชาการ เป็นแมวลอกเลียน (Copy Cat) ซึ่งผู้เป็นเจ้าของผลงานสามารถดำเนินการฟ้องร้อง เอาผิดกับผู้ผิดจริยธรรมหรือลอกเลียนได้นอกจากนี้ยังได้แบ่งระดับของการผิดจริยธรรมทางวิชาการไว้เป็น 2 ระดับคือ

### 1. การผิดจริยธรรมขั้นรุนแรง

1.1 การเอาผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง การผิดจริยธรรมขั้นรุนแรงคือ การกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งที่เอาผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเองด้วยวิธีการต่างๆ เช่น การนำผลงานของผู้อื่นมาดัดแปลง และ/หรือ เปลี่ยนชื่อผู้เขียนเสียใหม่ มีเจตนาทำให้ผู้อื่นเข้าใจผิดว่าผลงานนั้นเป็นผลงานของตนเอง

การทำผิดจริยธรรมในขั้นนี้ไม่จำเป็นที่ผู้กระทำจะต้องเอาผลงานทั้งหมดของผู้อื่นมาทำเสมือนว่าเป็นผลงานของตนเองโดยสิ้นเชิง เพียงแต่เอาบางส่วนที่สำคัญๆ โดยมิได้มีการอ้างอิงถึงผู้เป็นเจ้าของผลงานไว้เลยก็ถือได้ว่ากระทำผิดเช่นกัน ทั้งนี้ไม่จำเป็นว่างานของผู้อื่นจะมีการจดลิขสิทธิ์ไว้หรือไม่

1.2 ผลงานที่มีการละเมิดลิขสิทธิ์ การผิดลิขสิทธิ์นอกจากเป็นความผิดทางด้านจริยธรรมแล้วยังเป็นความผิดในด้านของกฎหมายอีกด้วย การคัดลอก ลอกเลียน ดัดแปลง ผลงานของผู้อื่นโดยไม่ได้รับการยินยอมนั้นย่อมได้รับโทษตามกฎหมาย

1.3 งานที่ยังไม่พิมพ์ ซึ่งรวมถึงผลงานที่ยังไม่ได้รับการเผยแพร่ โดยผู้ที่ขาดจริยธรรมทางวิชาการได้ฉกฉวยผลงานของผู้ถูกละเมิดไปใช้ โดยเฉพาอย่างยิ่งเพื่อนำไปใช้ในวงการที่ไม่ใช่วงการเดียวกัน แต่ใกล้เคียงกันหรือต่างสถาบันกัน โดยผู้เป็นเจ้าของไม่มีทางรู้เพราะอยู่กันคนละวงการ คนละสถาบัน เช่น การเอารายงานของนักศึกษามาทำเป็นผลงานหรือตำราหรืองานวิจัยของตนเอง

### 2. การผิดจริยธรรมขั้นไม่รุนแรง

2.1 การอ้างอิงไม่ถูกต้อง การผิดจริยธรรมที่ไม่เกี่ยวข้องกับการนำผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง แต่ส่วนใหญ่เป็นเรื่องของการอ้างอิงไม่ถูกต้อง เช่น การนำประโยคหรือข้อความของ

ผู้อื่นมาใช้โดยไม่มีการแสดงให้เห็นอย่างชัดเจน เช่น ไม่มีการใส่เครื่องหมายคำพูดหรือระบุผู้เป็นเจ้าของประโยคข้อความ ทำให้ผู้อื่นเข้าใจผิดว่าประโยคข้อความนั้นเป็นข้อความของผู้เขียนเอง

ความผิดพลาดดังกล่าวมักเกิดขึ้นได้เสมอ เมื่อมีการคัดลอกข้อความผลงานของผู้อื่นมาเพื่อนำมาใช้เป็นส่วนหนึ่งของทบทวนวรรณกรรมหรือผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การหลีกเลี่ยงการกระทำดังกล่าวนี้ทำได้โดยระบุให้ชัดเจนว่า ใคร(ชื่อเจ้าของผลงาน) มีความเห็นว่าจะอะไรในเรื่องนั้น และอ้างอิงแหล่งที่มาของประโยคข้อความเหล่านั้นให้ถูกต้อง

2.2 การลอกเลียน การลอกเลียนไม่ต่างจากการทำของปลอม ซึ่งด้อยคุณภาพและความเชื่อถือได้ ซึ่งอาจจะสามารถหลอกบุคคลบางกลุ่มที่ยังไม่มีความรู้ในสาขานั้นๆ ลึกซึ้งเพียงพอได้ แต่สำหรับบุคคลที่มีความรู้เป็นนักวิชาการในสาขานั้นๆ จะทราบดีว่าแนวความคิดและผลงานในลักษณะนั้นเป็นของผู้ใด และงานชิ้นใดเป็นของแท้ ชิ้นใดเป็นของเทียม งานวิชาการที่เลียนแบบมาจะมีบางจุดที่ผิดเพี้ยนไปจากความถูกต้อง เนื่องจากผู้ลอกเลียนขาดความรู้ที่แท้จริงไม่ทราบว่าสิ่งที่ถูกต้องคืออะไร และคิดว่าสิ่งที่ตนทำนั้นถูกต้องแล้ว

2.3 การอ้างผู้ร่วมวิจัยไม่ถูกต้อง ความผิดพลาดด้านจริยธรรมทางวิชาการในงานวิจัยอีกอย่างหนึ่งคือ ในการทำงานวิจัยที่มีผู้ร่วมวิจัยหลายคน (ไม่นับบุคคลอื่นที่ได้รับค่าจ้างให้มีบทบาทในส่วนใดส่วนหนึ่งของงาน เช่น พนักงานสัมภาษณ์ที่ได้ค่าจ้าง) เมื่อมีการทำรายงานจำเป็นต้องระบุชื่อผู้ร่วมงานไว้เสมอหรือมีการเรียบเรียงออกมาใหม่ให้อยู่ในรูปของบทความก็ควรมีการระบุที่มาของบทความและชื่อนักวิจัยที่ร่วมโครงการเอาไว้ ณ ที่ใดที่หนึ่งให้ชัดเจน ไม่ใช่เฉพาะระบุแค่ชื่อของตนเองโดยไม่ระบุผู้ใดเลยหรือกระทำการใดๆ ที่แฝงไว้ซึ่งเจตนาที่จะปิดบังอำพราง และทำให้ผู้อื่นเข้าใจผิดว่าเป็นงานของตนแต่ลำพัง

ดังนั้นการผิดจริยธรรมทางวิชาการเป็นผลสืบเนื่องมาจากความไม่รู้เพราะขาดการปลูกฝังทางด้านจริยธรรมทางวิชาการ นอกจากนี้ยังเป็นผลมาจากการที่นักศึกษาต้องการคะแนนหรือเกรดมากกว่าความรู้ที่จะได้รับจากวิชานั้น โดยจะพยายามทำทุกวิถีทางเพื่อให้ได้คะแนนที่ดี สิ่งเหล่านี้เป็นค่านิยมที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนในปัจจุบันนี้ ซึ่งจะส่งผลเสียไปถึงผู้เรียนในรุ่นต่อไปด้วย และเมื่อจบการศึกษามากก็ไม่สามารถเป็นบัณฑิตที่ดีได้ นอกจากนี้การคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเองนั้นนอกจากเป็นความผิดทางจริยธรรมวิชาการแล้วยังถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ของทรัพย์สินทางปัญญาด้วย โดยสำนักลิขสิทธิ์กรมทรัพย์สินทางปัญญา (2546, อ้างใน ฉัฐพร ศรีสติ) กล่าวว่า ลิขสิทธิ์เป็นทรัพย์สินทางปัญญาประเภทหนึ่งที่เกิดจากความสร้างสรรค์ของมนุษย์ โดยแสดงออกเป็นงานประเภทต่างๆคือ วรรณกรรม นาฏศิลป์ ศิลปกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศน ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง งานแพร่เสียง งานกระจายภาพ หรืองานอื่นในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์

หรือแผนกศิลปะ งานอันมีลิขสิทธิ์จะได้รับความคุ้มครองทางกฎหมายทันทีที่มีการสร้างสรรค์งานนั้นขึ้น โดยไม่ต้องจดทะเบียนเพื่อขอรับการคุ้มครอง

การคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเองนั้นนอกจากเป็นความผิดทางจริยธรรมวิชาการแล้วยังถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ของทรัพย์สินทางปัญญาด้วย โดยสำนักลิขสิทธิ์กรมทรัพย์สินทางปัญญา (2546, อ่างใน ฉัฐพร ศรีสติ) กล่าวว่าลิขสิทธิ์เป็นทรัพย์สินทางปัญญาประเภทหนึ่งที่เกิดจากความสร้างสรรค์ของมนุษย์ โดยแสดงออกเป็นงานประเภทต่างๆคือ วรรณกรรม นาฏศิลป์ ศิลปกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศน ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง งานแพร่เสียง งานกระจายภาพ หรืองานอื่นในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ งานอันมีลิขสิทธิ์จะได้รับความคุ้มครองทางกฎหมายทันทีที่มีการสร้างสรรค์งานนั้นขึ้น โดยไม่ต้องจดทะเบียนเพื่อขอรับการคุ้มครอง

จึงเห็นได้ว่าการผิดจริยธรรมทางวิชาการเป็นผลเสียทั้งทางด้านจริยธรรมวิชาการและด้านกฎหมาย นอกจากนี้ยังเกิดขึ้นทุกสาขาวิชาไม่ว่าจะเป็นวิทยาศาสตร์ ภาษาศาสตร์ หรือแม้แต่ศิลปะที่มีการคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเองไม่ว่าจะเป็นทางด้านแนวคิดหรือรูปแบบ ซึ่งถือว่าเป็นผลเสียต่อวิชาศิลปะอย่างมาก เนื่องจากเป็นวิชาที่ต้องอาศัยการปฏิบัติ และฝึกทักษะของผู้เรียน

อย่างไรก็ตามเราจำเป็นต้องมีมาตรฐานของจริยธรรมทางวิชาการด้วย กล่าวคือการกระทำผิดจริยธรรมมีด้วยกันหลายกรณี หลายสาเหตุ และมีความหนักเบาแตกต่างกัน ยกตัวอย่างเช่น ในปัจจุบันนี้การเอาผลงานบางส่วน (คำคม วลี ประโยค ข้อความทั้งย่อหน้า) มาใช้โดยไม่ได้อนุญาตถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ทางวิชาการของผู้อื่น การอัดสำเนา ตำราบางส่วนหรือบางบทเพื่อนำไปใช้ในการทำวิจัย คั่นคว้า ถึงแม้จะระบุว่าเพื่อการศึกษามิใช่เพื่อการค้าก็ถือว่าเป็นการไม่ถูกต้อง ผิดจริยธรรมทางวิชาการ และเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ทางกฎหมาย ซึ่งการอัดสำเนาวิชานั้นจำเป็นต้องได้รับความยินยอมจากเจ้าของผลงานนั้น (สุชาติ ประสิทธิ์รัฐสินธุ์, 2542)

ถึงแม้ว่าการเรียนการสอนในรูปแบบของ e-learning จะสามารถทำให้ประสิทธิภาพในการเรียนดีขึ้น สามารถประหยัดค่าใช้จ่าย และเป็นการเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ แต่การเรียนแบบ e-learning ก็เป็นการเรียนที่ทำให้ผู้เรียนห่างไกลจากการควบคุมของผู้สอน ซึ่งส่งผลให้เกิดปัญหาทางด้านจริยธรรมทางวิชาการ

ความสนใจในเรื่องของจริยธรรมกับระบบคอมพิวเตอร์ได้เริ่มตั้งแต่ช่วงปลาย ค.ศ. 1960 เนื่องจากเริ่มมีการใช้คอมพิวเตอร์กันอย่างแพร่หลายทั้งในหน่วยงานวิชาการและธุรกิจ ซึ่งในสมัยนั้นยังไม่มีกฎหมายทางด้านคอมพิวเตอร์เกิดขึ้น ดังนั้นจึงต้องมีการกำหนดแนวทางจริยธรรมกับระบบคอมพิวเตอร์เกิดขึ้น ซึ่งจะมีความแตกต่างกันไปตามองค์กรที่ใช้ (ปทีป เมธาคณวุฒิ, 2544)

นลินี สุวรรณโชติ (2549) ปัญหาที่ตามมาของการใช้ระบบออนไลน์นี้คือ ปัญหาจริยธรรมทางวิชาการ ซึ่งหมายถึง การกระทำพฤติกรรมใดๆของนักเรียนที่ไม่ถูกต้องเกี่ยวกับด้านวิชาการ ทั้งในด้านความรู้ ความคิด ความรู้สึก ความตั้งใจ หรือการแสดงออกใดๆ ที่ทำให้ตนเองได้รับผลประโยชน์ หรือประโยชน์แก่ผู้อื่นทางด้านวิชาการ โดยแบ่งพฤติกรรมออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่

1. การโกงข้อสอบ หมายถึง การนำบันทึกข้อความที่ไม่ได้รับอนุญาตมาใช้ในการสอบ การลอกคำตอบจากคนอื่น หรือให้คนอื่นลอกแบบคำตอบระหว่างสอบ การส่งสัญญาณ หรือใช้วิธีการใดๆต่อกันเพื่อให้ได้คำตอบระหว่างการสอบ

2. ลอกแบบการบ้าน หมายถึง การทำแบบฝึกหัด โดยใช้วิธีการเลียนแบบจากแบบฝึกหัดของเพื่อน โดยไม่ได้รับอนุญาต หรือ ได้รับอนุญาต หรืออนุญาตให้เพื่อนลอกเลียนแบบฝึกหัดของตนเอง

3. โกงรายงาน หมายถึง การลอกแบบรายงานของเพื่อน โดยไม่ได้รับอนุญาตหรือได้รับอนุญาต การให้เพื่อนลอกแบบรายงานของตน นำรายงานของเพื่อน ไปเป็นของตนเอง การจ้างเพื่อนทำรายงานหรือรับจ้างเพื่อนทำรายงาน ให้ผู้ปกครองทำรายงานให้

4. รายงานเท็จ หมายถึง การสร้างข้อมูลผลการทดลองทางวิทยาศาสตร์เท็จ โดยไม่ได้ทดลอง การสร้างข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อให้งานตามที่ได้รับมอบหมายเป็นไปตามที่ตนต้องการ การเขียนงานแทนเพื่อนหรือรับจ้างเพื่อนเขียนรายงานแทนตน การปลอมลายเซ็นผู้ปกครอง

ศุภชัย สุขะนินทร์ และกรกนก วงศ์พานิช (2545) กล่าวถึงจริยธรรมของการเรียนในระบบออนไลน์ว่า จริยธรรมเป็นส่วนสำคัญที่ขาดไม่ได้ในการเรียนแบบ e-learning เพราะการพัฒนาคนให้มีความรู้โดยปราศจากจริยธรรมในจิตใจเป็นเรื่องที่น่ากลัวมากกว่ามีจริยธรรมแต่ขาดความรู้ การออกแบบระบบการเรียนการสอนแบบ e-learning จำเป็นต้องคำนึงถึงเรื่องนี้ไปด้วย

ปัญหาทางด้านจริยธรรมของการเรียนการสอนออนไลน์สามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. การเข้าเรียน การเข้าเรียนในการเรียนแบบออนไลน์มีความคล้ายคลึงกับการเรียนปกติ คือมีการเช็คชื่อผู้เรียนก่อนเข้าห้องเรียน ซึ่งในแบบ e-learning นี้จะเป็นการลงทะเบียนเข้าใช้โดยใช้รหัสและพาสเวิร์ดที่ตนได้กำหนดไว้ การล็อกอินเข้าไปเรียน 1 ครั้งถือว่าเป็นการเช็คชื่อด้วย แต่อย่างไรก็ตามด้วยสาเหตุที่ว่าครูผู้สอนกับผู้เรียนไม่เห็นหน้ากันจึงทำให้ไม่สามารถทราบแน่ชัดว่านักเรียนที่ล็อกอินนั้นเรียนอยู่หรือว่าแค่ล็อกอินเข้ามาเฉยๆ จึงจำเป็นต้องตรวจสอบให้แน่ชัดว่านักเรียนนั้นมาเข้าเรียนจริงๆหรือไม่ โดยสามารถแบ่งประเภทได้ 2 ประเภทคือ 1) ลงทะเบียนเข้าใช้แต่ไม่ได้เข้าเรียน และ 2) ลงทะเบียนเข้าใช้ แต่ให้คนอื่นมาเรียนแทน

2. การปฏิบัติงาน และการส่งงาน เป็นปัญหาที่พบมากที่สุดในการเรียนการสอนออนไลน์



เนื่องจากผู้สอนไม่สามารถทราบได้ว่าผู้เรียนได้ปฏิบัติงานจริงหรือไม่ โดยอาจจะให้ผู้อื่นทำให้นอกจากนี้ยังไม่สามารถทราบได้ว่าผู้เรียนได้คัดลอกเนื้อหา ข้อความ หรือ ภาพในอินเทอร์เน็ตมาหรือไม่ เนื่องจากสามารถทำได้ง่าย ซึ่งปัญหาจริยธรรมด้านนี้เป็นปัญหาที่สำคัญที่สุดเพราะการปฏิบัติงานถือว่าเป็นหัวใจสำคัญอย่างหนึ่งของการเรียนการสอน

3. การสอบ เนื่องจากการเรียนการสอนในระบบออนไลน์ไม่มีผู้คุมสอบ ดังนั้นจึงไม่ทราบว่าผู้เรียนทำข้อสอบด้วยตนเองจริงหรือเปล่า ซึ่งการป้องกันสามารถทำได้โดยออกข้อสอบจำนวนมากที่มีความแตกต่างกันซึ่งจะเป็นการป้องกันผู้เรียนที่จำข้อสอบออกไปบอกต่อให้กับผู้อื่น โดยสามารถแบ่งประเภทออกได้ดังนี้ 1) เข้าสอบ แต่ให้ผู้อื่นทำแทน 2) เข้าสอบแต่จับกลุ่มกันทำข้อสอบ และ 3) ทราบข้อสอบล่วงหน้าจากผู้เรียนคนอื่น

หนังสือพิมพ์ฐานเศรษฐกิจ (2545) เปิดเผยว่ามหาวิทยาลัยและสถาบันการศึกษาทั่วสหรัฐอเมริกา พยายามหาวิธีป้องกันพฤติกรรมคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเองในระบบออนไลน์ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมในหมู่นักศึกษา และมีการแบ่งปันข้อมูลกันในเครือข่ายอย่างแพร่หลาย ขณะที่นักศึกษาเองก็พยายามหาทางหลบเลี่ยงและแอบใช้ข้อมูลผิดกฎหมายดังกล่าวอย่างลับๆ โดยไม่ให้ทางมหาวิทยาลัยสามารถตรวจสอบได้ (อ้างใน ฌัฐพร ศรีสติ, 2548)

จึงเห็นได้ว่าพฤติกรรมที่พบมากที่สุดคือเรื่องของการปฏิบัติงานและการส่งงาน โดยการส่งงานแบบออนไลน์นี้สามารถทำได้โดยการส่งไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งปัญหาของการส่งงานในลักษณะนี้คือ ครูผู้สอนไม่สามารถตรวจสอบได้ว่าผลงานของผู้เรียนที่ส่งมานั้นเป็นผลงานของผู้เรียนคนนั้นจริงหรือไม่ โดยอาจจะคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาดัดแปลง แก้ไข หรือทำซ้ำ โดยไม่มีการอ้างอิง สิ่งเหล่านี้เป็นความผิด ถือว่าเป็นการขโมยหรือคัดลอกข้อมูลของผู้อื่นมาเป็นของตน (Plagiarism)

ตามพจนานุกรม New English-Thai Dictionary คำว่า Plagiarism (n) มีความหมายว่า การขโมยความคิด, การขโมยลอกผลงานหรือบทประพันธ์, สิ่งที่ยกยอคัดลอกมา

พจนานุกรมออกซ์ฟอร์ด-ริเวอร์บุ๊ก อังกฤษ-ไทย (Oxford-River Books English-Thai Dictionary) ให้ความหมายของคำว่า Plagiarism ว่า การขโมยความคิด / บทความของผู้อื่น

พจนานุกรมอังกฤษ-ไทยฉบับใหม่ของ เขียวชัย เอี่ยมวรเมธ ให้ความหมายของคำว่า Plagiarism ว่า 1. การขโมยคัดลอก 2. สิ่งที่ยกยอคัดลอก

อัตราการคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง (Plagiarism) ในต่างประเทศโดยเฉพาะในประเทศสหรัฐอเมริกาเพิ่มสูงมากขึ้นเรื่อยๆตั้งแต่ปี ค.ศ. 1941 ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 23 เปอร์เซ็นต์ของผู้เรียนทั้งหมด และในปัจจุบันก็เพิ่มสูงขึ้นถึง 60-75 เปอร์เซ็นต์ของจำนวนผู้เรียนทั้งหมด ซึ่งถือว่าเป็นตัวเลขที่สูงและมีความรุนแรงอย่างมาก (Mike Hammond, 2004)



จากสภาพที่เป็นอยู่จริงของนิสิตนักศึกษาในมหาวิทยาลัยพบว่า การขโมยหรือคัดลอกข้อมูลของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง (Plagiarism) เกิดขึ้นมาอย่างต่อเนื่อง และมีแนวโน้มที่จะแพร่หลายมากขึ้นเรื่อยๆ โดยปัจจุบันเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตทำให้การค้นคว้าหาข้อมูลและการทำซ้ำหรือลอกเลียนแบบสามารถทำได้ง่ายขึ้นและผลงานก็แทบไม่แตกต่างไปจากต้นฉบับด้วยวิธีการตัดแปะ (Cut/Paste) หรือทำซ้ำ (Copy) จนเกิดปัญหาการเผยแพร่ข้อมูลในระบบอินเทอร์เน็ตโดยไม่ได้รับอนุญาตเป็นจำนวนมาก ซึ่งมีความผิดในแง่ของศีลธรรมคือการขโมย และผิดในแง่กฎหมายคือการคัดลอกผลงานของผู้อื่น โดยไม่ได้รับการอ้างอิงจากเจ้าของผลงาน ซึ่งเป็นการกระทำบนอินเทอร์เน็ตจึงเรียกว่า Cyber-plagiarism เนื่องจากเกิดในไซเบอร์สเปซ (ณัฐพร ศรีสติ, 2548)

Dell (2003) กล่าวว่า อินเทอร์เน็ตช่วยให้ผู้เรียนมีความสะดวกสบายเพิ่มมากขึ้นในการค้นคว้า และการนำเอาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตมาใช้เนื่องจากสามารถทำได้สะดวกและรวดเร็ว ซึ่งส่งผลให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพเพิ่มสูงมากขึ้น แต่อย่างไรก็ตามความสะดวกสบายในการคัดลอกทำให้เกิดปัญหาการคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเองผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ตเพิ่มสูงขึ้นจนถึงจุดวิกฤต (on the rise)

Ryan (1998) กล่าวว่า การที่ผู้เรียนในปัจจุบันมีความรู้ในการใช้อินเทอร์เน็ตช่วยให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น แต่อย่างไรก็ตามปัญหาที่ตามมาคือการคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเองก็สามารถทำได้ง่ายขึ้นเช่นกัน และนอกจากนี้ยังเป็นการยากที่จะตรวจสอบแหล่งที่มาของข้อมูลที่ถูกคัดลอกเนื่องจากจำนวนของเว็บไซต์ที่เพิ่มขึ้นอย่างมหาศาล

East European Development Institute กล่าวว่า Cyber-plagiarism คือการคัดลอกความคิดของผู้อื่นที่ได้รับการเผยแพร่ในเว็บไซต์โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของความคิด ซึ่งการกระทำแบบนี้ได้เกิดขึ้นอย่างแพร่หลายในมหาวิทยาลัยต่างๆทั่วโลก ไม่ว่าจะเป็นวิชาทางด้านศาสตร์หรือศิลป์ (Art and Science)

เว็บไซต์ที่ชื่อว่า [www.turnitin.com](http://www.turnitin.com) (ถือว่าเป็นเว็บไซต์ที่มีมาตรฐานการป้องกันการคัดลอกผลงานอินเทอร์เน็ต) ซึ่งจัดทำขึ้นโดยอาจารย์ นักออกแบบกราฟฟิก นักวิทยาศาสตร์ด้านคอมพิวเตอร์ และ นักบริหาร ในประเทศสหรัฐอเมริกา เพื่อนำเสนอความรู้และแนวทางใหม่ในการป้องกันการคัดลอกผลงานอินเทอร์เน็ต ได้ให้ความหมายของคำว่า Plagiarism ไว้ว่า Plagiarism คือนำเอาคำพูดหรือความคิดของผู้อื่นมาใช้โดยไม่ใส่อ้างอิง หรืออ้างว่าเป็นของตนเอง โดยได้กล่าวถึงการกระทำใดๆที่ถือว่าการขโมยหรือคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนดังนี้

1. นำผลงานของคนอื่นมาเป็นของตนเอง
2. คัดลอกคำพูดหรือความคิดของผู้อื่นโดยไม่ใส่อ้างอิงเอาไว้

3. ยกข้อความของผู้อื่นมาใช้โดยไม่มีเครื่องหมายอ้างอิง
4. ให้ข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งที่มาอย่างไม่ถูกต้อง
5. เปลี่ยนคำพูด แต่คัดลอกโครงสร้างของประโยคมาโดยไม่มีเครื่องหมายอ้างอิง
6. คัดลอกคำพูดหรือความคิดจำนวนมากจากแหล่งข้อมูลมาใช้ในงานของตนไม่ว่าจะอ้างอิงหรือไม่ก็ตาม

นอกจากนี้ยังได้แบ่งประเภทของ Plagiarism ออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆคือ

#### 1. ไม่อ้างอิงที่มาของแหล่งข้อมูล (Source Not Cited)

- The Ghost Writer ผู้เขียนนำงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเองในลักษณะแบบคำต่อคำ ซึ่งคำว่า The Ghost Writer นั้นหมายถึงนักเขียนที่เขียนผลงานให้แก่ผู้อื่น โดยชื่อของบุคคลคนนั้นจะปรากฏอยู่บนผลงานแทนชื่อผู้เขียนตัวจริง (ฉัฐพร ศรีสติ, 2548)

- The Photocopy ผู้เขียนคัดลอกส่วนที่สำคัญของต้นฉบับโดยไม่มีการเปลี่ยนแปลงเนื้อความ

- The Potluck Paper ผู้เขียนพยายามปกปิดการคัดลอกข้อมูลโดยนำมาข้อมูลมาจากหลายแหล่งข้อมูล นำมาปะติดปะต่อเข้าด้วยกัน แต่ยังคงซึ่งรูปแบบเดิมของต้นฉบับเอาไว้

- The Poor Disguise ผู้เขียนปรับเปลี่ยนเฉพาะในส่วนที่เป็นสำนวน แต่ยังคงไว้ซึ่งเนื้อความสำคัญของข้อมูลนั้น

- The Labor of Laziness ผู้เขียนนำข้อมูลมาจากแหล่งข้อมูลอื่นที่ไม่ใช่ต้นฉบับ ซึ่งอาจจะเป็นแหล่งที่นำข้อมูลจากต้นฉบับมาอ้างอิงเอาไว้

- The Self-Stealer ผู้เขียนนำงานชิ้นเก่าๆของตนเองมาปรับเปลี่ยนใหม่

#### 2. อ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูล แต่ก็ยังเป็นการขโมยหรือคัดลอกผลงาน (Source Cited)

- The Forgotten Footnote ผู้เขียนได้กล่าวถึงชื่อของเจ้าของแหล่งข้อมูลนั้น แต่ไม่ได้บอกว่านำข้อมูลนั้นมาจากแหล่งไหน

- The Misinformer ผู้เขียนระบุที่มาของข้อมูลผิดพลาดทำให้ไม่สามารถทราบได้ว่านำมาจากที่ใด

- The Too-Perfect Paraphrase ผู้เขียนอ้างอิงไว้อย่างถูกต้อง แต่ไม่ได้ใส่เครื่องหมายในการอ้างอิงอย่างถูกต้องเมื่อคัดลอกแบบคำต่อคำ

- The Resourceful Citer ผู้เขียนอ้างอิงแหล่งข้อมูลทุกแหล่งไว้อย่างถูกต้องทุกขั้นตอน แต่ผลงานนั้นไม่มีเนื้อความใดที่มาจากต้นฉบับเลย จึงเป็นการยากที่จะชี้เฉพาะลงไปได้ว่าเป็นการขโมยคัดลอกผลงาน เพราะว่าโดยรวมแล้วดูเหมือนงานวิจัยที่ดีชิ้นหนึ่ง

- The Perfect Crime ผู้เขียนอ้างอิงอย่างเหมาะสมในส่วนต่างๆ แต่ผู้เขียนนำเอาการแสดงเหตุผลของแหล่งอื่นมาใช้โดยไม่ได้อ้างอิงที่มาของการแสดงผลเหล่านั้น

อย่างไรก็ตามสำหรับข้อมูลที่ถือว่าเป็นความรู้ทั่วไป (Common Knowledge) นั้น ไม่จำเป็นต้องใส่อ้างอิงที่มาของแหล่งข้อมูลก็ได้ แต่อย่างไรก็ตามถ้าไม่แน่ใจว่าข้อมูลใดเป็นข้อมูลทั่วไปก็ให้ใส่อ้างอิงเอาไว้ด้วยเพื่อความปลอดภัย ซึ่งความรู้ทั่วไปสามารถแบ่งได้ 3 ประเภท คือ

1. ความรู้เฉพาะแห่ง (Local Knowledge) คือความรู้พื้นฐานของคนในพื้นที่แห่งนั้น เป็นสิ่งที่คนในพื้นที่แห่งนั้นรู้ เช่น ประเทศไทยมี 76 จังหวัด เมืองหลวงของสหรัฐอเมริกาคือ วอชิงตัน ดีซี เป็นต้น แต่อย่างไรก็ตามข้อมูลบางอย่างเมื่อถูกอ้างอิงในพื้นที่อื่นก็ต้องใส่แหล่งอ้างอิง

2. การเล่าประสบการณ์ (Shared Experiences) เป็นความรู้ที่ได้มาจากการรับฟังประสบการณ์ของผู้อื่นเล่าสู่กันฟัง ไม่จำเป็นต้องอ้างอิงก็ได้ ยกเว้นประสบการณ์นั้นจะเป็นบทความหรือข้อเขียน

3. ความจริงทั่วไป (Common Facts) คือ ข้อมูลที่ได้รับการยอมรับว่าเป็นความจริงและทุกคนรู้ร่วมกัน

เลสเตอร์ ซีเนียร์ และเลสเตอร์ จูเนียร์ (James D. Lester Sr. and James D. Lester Jr., 2005) ได้แบ่งประเภทของผู้เรียนที่ทำการคัดลอกงานเขียนของผู้อื่นไว้ 3 ประเภทคือ

1. ผู้เรียนแบบ A (Student Version A) ผู้เรียนกลุ่มนี้จะคัดลอกงานเขียนของผู้อื่นมาเป็นของตน โดยไม่มีการดัดแปลงใดๆทั้งสิ้น ถือว่าเป็นกลุ่มที่ทำผิดในด้านจริยธรรมและศีลธรรมอย่างชัดเจน

2. ผู้เรียนแบบ B (Student Version B) เป็นกลุ่มที่ขโมยความคิดของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง โดยไม่มีการอ้างอิงถึงเจ้าของความคิดนั้น ถึงแม้ว่าผู้เรียนจะเขียนด้วยคำพูดของตนเองก็ตาม

3. ผู้เรียนแบบ C (Student Version C) เป็นกลุ่มที่ถอดความงานเขียนของผู้อื่นมาอย่างไม่ถูกต้องและมี การอ้างอิงที่คลุมเครือ

ดังนั้นจึงกล่าวสรุปได้ว่า Plagiarism คือการคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง โดยไม่มีการอ้างอิง หรือมีการอ้างอิงไว้แล้วแต่ไม่ครบถ้วนสมบูรณ์ซึ่งถือว่าเป็นการไม่ให้เกียรติเจ้าของผลงาน และถือว่าเป็นความไม่ซื่อสัตย์ทางวิชาการ โดยเฉพาะการคัดลอกผลงานของผู้อื่นนั้นทำให้ผู้เรียนไม่ได้ใช้ความคิดของตนเองในการทำงาน ทำให้ไม่สามารถพัฒนาประสิทธิภาพ

ของตนเองตามวัตถุประสงค์การเรียนในรายวิชานั้นได้ นอกจากนี้ยังเป็นการไม่ให้เกียรติครูผู้สอน ซึ่งควรมีบทลงโทษสำหรับการกระทำเช่นนี้

กิริติ บุญเจือ (2534) กล่าวถึง จรรยาบรรณของการเป็นนักเรียนไว้ข้อหนึ่งว่า ฟังมีความสุจริตในการทำการบ้านและทำข้อสอบ จึงเห็นได้ว่าการคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาดัดแปลง แก้ไขเป็นของตนเองนั้นถือว่าเป็นการผิดจรรยาบรรณของนักเรียน ซึ่งควรได้รับการลงโทษ แต่อย่างไรก็ตามครูผู้สอนก็ควรสอบถามถึงสาเหตุของการกระทำผิดเสียก่อน

นักวิชาการผู้จัดทำเว็บไซต์ turnitin.com ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่ก่อตั้งขึ้นเพื่อแก้ปัญหาการคัดลอกผลงานของผู้อื่นเป็นของตนเอง ได้แบ่งโทษของการคัดลอกผลงานของผู้อื่นไว้ดังนี้

1. บทลงโทษจากรายวิชา (Academic Punishment) ผู้เรียนที่ขโมยคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเองจะไม่ได้คะแนนจากงานชิ้นนั้น และอาจจะไม่ให้ผ่านรายวิชานั้น หรืออาจจะถูกไล่ออกจากสถาบัน
2. บทลงโทษทางกฎหมาย (Legal Punishment) การขโมยคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเองเป็นความผิดทางกฎหมาย จะต้องได้รับโทษทางกฎหมาย ปรับ จำคุก หรือทั้งจำทั้งปรับ
3. บทลงโทษจากสถาบัน (Institutional Punishment) ผู้ที่ขโมยคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง อาจจะโดนไล่ออกจากสถาบัน

ผลการวิจัยของณัฐพร ศรีสติ (2548) เรื่อง ความรู้ ทักษะคิดและพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการขโมยคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเองผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตเพื่อประโยชน์ทางวิชาการของนิสิตนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร ซึ่งให้เห็นถึงสาเหตุของการคัดลอกผลงานของผู้อื่นว่า นิสิตนักศึกษาส่วนใหญ่ยังเข้าใจผิดเรื่องการนำข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตมาใช้อยู่มาก โดยมีความเชื่อว่าสามารถนำมาใช้ได้โดยไม่ต้องมีการอ้างอิง นอกจากนี้ยังพบว่า มีคนส่วนหนึ่งที่เห็นว่าไม่ควรมีบทลงโทษในเรื่องดังกล่าว เพราะเห็นว่าเป็นอุปสรรคของประชาชนในการใช้ประโยชน์สารสนเทศและไม่สอดคล้องกับการดำเนินชีวิตของคนไทยเท่าใด

ผลการวิจัยของนลินี สุวรรณโชติ (2549) เรื่อง โมเดลเชิงสาเหตุของความไม่ซื่อสัตย์ทางวิชาการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า ความซื่อสัตย์ทางวิชาการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายเกิดจากความตั้งใจที่จะกระทำ ความไม่ซื่อสัตย์ทางวิชาการที่เป็นปัจจัยภายนอกที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่น ส่วนเจตคติไม่มีอิทธิพลต่อความไม่ซื่อสัตย์ทางวิชาการ ผลการวิจัยยังแสดงให้เห็นว่า สาเหตุที่นักเรียนแสดงความไม่ซื่อสัตย์ออกมานั้น ไม่ได้เกิดจากความรู้สึกรู้สึกผิดของตัวนักเรียนเอง โดยแท้จริง หากแต่มีสิ่งเร้าภายนอกมากระตุ้นทำให้นักเรียนมีความตั้งใจและ

แสดงความซื่อสัตย์ทางวิชาการออกมาซึ่งก็คือ การกระทำตามเพื่อน และ โอกาสที่เหมาะสม  
เอื้ออำนวย

ผลงานวิจัยของสุจินดา เข้มทอง (2549) เรื่อง ความตระหนักรู้ ทักษะคิด และพฤติกรรมของ  
นิสิตนักศึกษาต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานศิลปะ-การแสดงและ โสตทัศนศิลป์บน  
อินเทอร์เน็ต พบว่า นิสิตนักศึกษามีพฤติกรรมการดาวน์โหลดรูปภาพ ภาพถ่าย จากอินเทอร์เน็ตมาใช้  
โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของผลงาน มีการคัดลอกข้อความ บทความ งานวิจัย วิทยานิพนธ์จาก  
อินเทอร์เน็ตมาใช้โดยไม่อ้างแหล่งที่มา

Hasen และ Huppert ( 2005) ได้ทำวิจัยเรื่อง The Trial of Democles : an Investigation into  
the Incidence of Plagiarism at an Australian University โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อทดสอบ  
ประสิทธิภาพของโปรแกรมตรวจจับการคัดลอกผลงานของผู้อื่นเป็นของตนเองที่ชื่อ Democles  
ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่ที่คัดลอกผลงานของผู้อื่นจะเป็นนักเรียนเพศชายมากกว่าเพศหญิง  
และจำนวนของข้อความที่ถูกคัดลอกมาในงานเขียนของนักศึกษาชายสูงกว่าของนักศึกษาหญิง โดย  
นักศึกษากลุ่มนี้จะมีเกรดสะสมระหว่าง 57-63 ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานของผู้เรียนทั้งหมด

ผลการวิจัยของฉัฐพร ศรีสติ (2548) เรื่องความรู้ ทักษะคิดและพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการ  
ขโมยคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเองผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตเพื่อประโยชน์ทางวิชาการของนิสิต  
นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่าคุณลักษณะของคอมพิวเตอร์ ได้แก่ การ  
ทำซ้ำ การตัดแปะ รวมถึงการปิดบังตัวตน ได้มีส่วนในการขโมยคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของ  
ตนเองผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตไม่สามารถตรวจสอบได้ นอกจากนี้ยังมีความเข้าใจผิดว่าสามารถนำข้อมูล  
มาใช้ได้โดยไม่จำเป็นต้องมีการอ้างอิง และความเห็นเกี่ยวกับการบังคับใช้กฎหมายทรัพย์สินทาง  
ปัญญามี 2 กลุ่มคือ เห็นด้วยและไม่เห็นด้วยเนื่องจากเป็นอุปสรรคในการใช้ประโยชน์จาก  
สารสนเทศ

การคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเองนั้นเป็นความผิดร้ายแรงมาก แต่อย่างไรก็ตาม  
ผู้เรียนส่วนหนึ่งก็ยังคงคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเองโดยไม่กลัวเกรงกับบทลงโทษนั้น  
ซึ่งสาเหตุของความไม่ซื่อสัตย์ทางวิชาการ โดยเฉพาะการขโมยคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของ  
ตนเองนั้นมีมาจากหลายสาเหตุ [www.turmitin.com](http://www.turmitin.com) ได้รวบรวมสาเหตุหลักๆเอาไว้ดังนี้

#### 1. การขโมยคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเองโดยตั้งใจ (Intentional Plagiarism)

ก. เป็นข้อมูลที่สามารถหาได้ง่าย เนื่องจากอินเทอร์เน็ตทำให้การหาข้อมูลของผู้เรียนทำ  
ได้ง่ายขึ้น ผู้เรียนจึงไม่เห็นความสำคัญของการวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลด้วยตัวเองเพราะคิดว่าเป็น  
การเสียเวลา ดังนั้นครูผู้สอนจึงควรชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลด้วย  
ตัวเอง



ข. เห็นว่าภาษาเขียนในงานของผู้อื่นดีกว่าของตนเอง ผู้เรียนกลุ่มนี้จะมีความรู้สึกที่ภาษาที่ตนเองใช้นั้นไม่ดีพอเมื่อเทียบกับภาษาของต้นฉบับ จึงได้คัดลอกมา ดังนั้นครูผู้สอนควรชี้ให้ผู้เรียนเห็นถึงความสำคัญของการเขียนบทความด้วยภาษาของตน ซึ่งการทำงานด้วยตนเองจะทำให้ผู้เรียนพัฒนาลักษณะเฉพาะตัวในการใช้ภาษาขึ้นมา นอกจากนี้ยังเป็นการนำเสนอมุมมองของตนเองที่นอกเหนือไปจากในหนังสืออีกด้วย

ค. ต้องการคะแนนที่สูง มีปัจจัยหลายอย่างที่ทำให้ผู้เรียนต้องการคะแนนที่สูง เช่น ปัญหาครอบครัว ต้องการทุนเรียนต่อ หรือต้องการทำงานในที่ดีเป็นต้น โดยผู้เรียนกลุ่มนี้ไม่เห็นความสำคัญของการศึกษา แต่จะเห็นความสำคัญของคะแนนที่ได้เท่านั้น ดังนั้นครูจึงควรชี้ให้เห็นถึงประโยชน์ของการศึกษาที่ช่วยเพิ่มทักษะในด้านต่างๆ ให้แก่ผู้เรียน และชี้ให้เห็นว่าคะแนนมีความสำคัญน้อยกว่าทักษะที่ได้จากการเรียน

ง. ทำตามเพื่อน โดยเห็นว่าเพื่อนมีเวลาในการทบทวนวิชาอื่นมากขึ้น เพราะการคัดลอกผลงานของผู้อื่นผ่านอินเทอร์เน็ตเป็นการประหยัดเวลา และทำให้มีเวลาเหลือในการตามคนอื่นให้ทัน ครูผู้สอนจึงควรลงโทษนักเรียนที่ทำการขโมยคัดลอกผลงานของผู้อื่นเพื่อเป็นเยี่ยงอย่างแก่ผู้เรียนคนอื่น

จ. ไม่มีเวลา ผู้เรียนกลุ่มนี้ไม่ได้วางแผนการทำงานที่ดี ทำให้เมื่อถึงวันกำหนดส่งงานแล้ว ไม่มีงานมาส่ง จึงคัดลอกผลงานของผู้อื่น ครูผู้สอนจึงควรติดตามความคืบหน้าในการทำงานของผู้เรียนเป็นระยะ เพื่อเป็นการบังคับให้ผู้เรียนวางแผนการทำงานอย่างเป็นระบบ

2. การขโมยคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนโดยไม่ได้ตั้งใจ (Unintentional Plagiarism)

ก. อ้างอิงสับสน ซึ่งถือว่าพบมากที่สุด ครูผู้สอนจึงต้องสอนผู้เรียนในเรื่องการอ้างอิงที่ถูกต้อง

ข. ถอดความมาแต่ไม่อ้างอิง บางครั้งผู้เรียนถอดความมาจากบทความของผู้อื่นมา แต่ยังคงไว้ซึ่งเนื้อความของต้นฉบับมากเกินไป ทำให้ดูเหมือนการขโมยคัดลอกผลงานของผู้อื่น ครูผู้สอนควรให้นักเรียนรู้ถึงความแตกต่างระหว่างการถอดความกับการคัดลอก

ค. เป็นข้อมูลที่ได้จากการจดบันทึก ทำให้บางครั้งสับสนว่าข้อมูลส่วนนี้มาจากแหล่งไหน จึงควรจดบันทึกอย่างมีระเบียบและมีการอ้างอิงไปในตัว

ง. ไม่พบแหล่งที่มา ดังนั้นผู้เรียนควรจดแหล่งที่มาของข้อมูลต่างๆ อย่างระมัดระวัง

จ. จำสับสนกับความรู้ทั่วไป (Common Knowledge) ผู้เรียนอาจจะเข้าใจผิดว่าข้อมูลที่ตนได้มาเป็นความรู้ทั่วไปจึงไม่มีการอ้างอิง ดังนั้นครูผู้สอนจึงควรบอกให้ผู้เรียนอ้างอิงทุกครั้งถ้าไม่มั่นใจว่าข้อมูลนั้นเป็นความรู้ทั่วไปหรือไม่

จ. ผู้เรียนไม่เข้าใจถึงความคาดหวังรายวิชา โคนคิดว่างานที่ตนทำเป็นเพียงการทำ การบ้านส่งเท่านั้น ผู้สอนจึงควรเน้นย้ำในเรื่องของการวิเคราะห์ และถกเถียงในชั้นเรียน นอกจากนี้ ผู้สอนยังควรแสดงให้เห็นว่าตนมีความสนใจในผลงานของผู้เรียนจึงจะเป็นการช่วยให้ผู้เรียนเห็น สิ่งที่คาดหวังจากรายวิชานี้

East European Development Institute ได้รวบรวมถึงสาเหตุหลักของการคัดลอกผลงาน ผู้อื่นมาเป็นของตนเองโดยสรุปไว้ดังนี้

1. ขาดทักษะในการค้นหาข้อมูล
2. ความอิสระของระบบอินเทอร์เน็ต ทำให้สามารถนำเนื้อหาหรือข้อมูลมาใช้ได้โดยง่าย ด้วยการตัดแปะ (Cut/Paste) หรือ ทำซ้ำ (Copy)
3. ความเข้าใจผิดเรื่องการคัดลอกผลงานผู้อื่นมาเป็นของตนเองและการอ้างอิง

Hammond (2004) ได้รวบรวมถึงสาเหตุของการคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง ผ่านทางระบบออนไลน์ไว้ 3 ประการคือ

1. ทำตามผู้อื่น
2. ความต้องการที่จะประสบความสำเร็จในการเรียน
3. กระทบไปโดยไม่รู้ตัว

Dell (2003) ได้รวบรวมสาเหตุของการคัดลอกผลงานของผู้อื่นผ่านทางระบบออนไลน์ไว้ 4 ประการคือ

1. ผู้เรียนไม่เห็นความสำคัญของการศึกษา
2. ผู้เรียนไม่วางแผนเวลาในการทำงานให้ดี จึงเลือกใช้วิธีลัดในการทำงานส่ง
3. ผู้เรียนกลัวผลคะแนนที่ออกมาจะแย่
4. ผู้เรียนต้องการทำทนายผู้สอน

Ercegovac (2005) ได้ทำวิจัยเรื่อง What Students Say They Know, Feel, and Do About Cyber-Plagiarism and Academic Dishonesty? A Case Study มีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการทราบ ข้อมูลว่าเด็กมัธยมต้นมีความรู้ความเข้าใจ ทักษะคิด และเคยคัดลอกผลงานของผู้อื่นผ่านทาง อินเทอร์เน็ตหรือไม่ ซึ่งผลการวิจัยพบว่า เด็กมัธยมต้นส่วนใหญ่มีความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับ ความหมายของการคัดลอกผลงานของผู้อื่นเป็นของตนเองผ่านทางอินเทอร์เน็ต และคิดว่าเป็นการ

กระทำที่ผิด แต่ผลการทดลองยังพบว่าจำนวนผู้เรียนที่เคยกระทำผิดในการคัดลอกผลงานผู้อื่นมาเป็นของตนเองมีจำนวนมาก จึงสวนทางกับผลการทดลองด้านทัศนคติ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากผู้เรียนยังมีความสับสนว่าการกระทำใดเป็นสิ่งที่ผิด การกระทำใดเป็นสิ่งที่ถูก

การเรียนการสอนในระบบออนไลน์ทำให้เกิดโอกาสที่เหมาะสมในกระทำผิดจริยธรรมมากกว่าการเรียนการสอนในลักษณะอื่น เนื่องจากสามารถค้นหาข้อมูลได้อย่างสะดวกสบาย เนื่องจากการได้มาของข้อมูลในระบบอินเทอร์เน็ตยังมีลักษณะแบบตัดปะ (Cut/Paste) และทำซ้ำ (Copy) ซึ่งสามารถทำได้สะดวกและง่ายกว่าการคัดลอกด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนสามารถใช้โอกาสที่เหมาะสมและเอื้ออำนวยของข้อมูลในระบบออนไลน์ เมื่อการกระทำแบบนี้มีมากขึ้นก็จึงเริ่มมีนักเรียนผู้อื่นทำตามเนื่องจากเห็นว่าสะดวก ง่าย และประหยัดเวลา นอกจากนี้ยังเป็นผลมาจากการที่นิสิตนักศึกษาต้องการคะแนนหรือเกรดมากกว่าความรู้ที่จะได้รับจากวิชานั้น โดยจะพยายามทำทุกวิถีทางเพื่อให้ได้คะแนนที่ดี สิ่งเหล่านี้เป็นค่านิยมที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนในปัจจุบันนี้ ทำให้การเรียนการสอนไม่ประสบความสำเร็จตามจุดมุ่งหมาย และยังเป็นการผิดจริยธรรมทางวิชาการ ซึ่งในการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติ การคัดลอกผลงานผู้อื่นมาเป็นของตนเองทำให้ผู้เรียนไม่ได้ใช้ความสามารถในการฝึกคิดวิเคราะห์ และลงมือปฏิบัติด้วยตนเองทำให้ผู้เรียนขาดทักษะและความชำนาญ โดยเฉพาะการเรียนศิลปะในระบบออนไลน์ที่สามารถค้นหาข้อมูลทางศิลปะได้ง่ายขึ้นจากระบบอินเทอร์เน็ตและยังสามารถนำข้อมูลนั้นมาดัดแปลงเป็นผลงานของตนเองได้

การคัดลอกผลงานศิลปะของผู้อื่นมาเป็นของตนเองมีความแตกต่างจากการปลอมแปลงผลงานศิลปะ (Forgery) คือ การคัดลอกผลงานศิลปะของผู้อื่นมาเป็นของตนเองนั้นจะทำเพื่อแอบอ้างว่าผลงานที่คัดลอกมานั้นเป็นผลงานของตนเอง โดยไม่อ้างอิงถึงผลงานชิ้นต้นแบบ หรือศิลปินที่เป็นคนสร้างงานชิ้นนั้น กรณีเช่นนี้มักเกิดขึ้นในการเรียนการสอนที่ผู้เรียนต้องการได้คะแนนสูง แต่การปลอมแปลงนั้นคือการแอบอ้างว่าผลงานที่ตนปลอมแปลงนั้นเป็นผลงานของศิลปินที่มีชื่อเสียงซึ่งส่วนใหญ่จะเกิดขึ้นเพื่อการค้าขาย (Denis Dutton, 1998)

Wixom (2003) ซึ่งเป็นอาจารย์สอนอยู่ที่มหาวิทยาลัยยูทาห์ (Utah Valley State College) ได้กล่าวว่า เขาได้พบว่านักเรียนของเขามีการคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง ซึ่งตลอดระยะเวลาการสอน 20 ปีเขาได้พบผลงานศิลปะซึ่งถูกคัดลอกมาแล้ว 2-3 ชิ้น โดยเขากล่าวว่าเป็นการยากที่จะทราบว่าผลงานศิลปะชิ้นนั้นได้มีการคัดลอกมาจากที่ใด เนื่องจากมีผลงานศิลปะในโลกนี้มีมากมายหลายชิ้น

Hammond (2004) ได้ทำวิจัยเรื่อง Cyber Plagiarism : are FE students getting away with words เป็นการวิจัยเพื่อทดสอบประสิทธิภาพของซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการตรวจสอบการคัดลอกข้อมูลของผู้อื่นมาเป็นของตนเองผ่านทางอินเทอร์เน็ต (Cyber Plagiarism) โดยเขาพบว่าซอฟต์แวร์ตัวนี้

สามารถตรวจสอบได้แค่เนื้อหาที่คัดลอกจากอินเทอร์เน็ตประเภทข้อความหรือบทความเท่านั้น แต่ยังไม่สามารถตรวจสอบเนื้อหาประเภทรูปภาพ หรือกราฟที่คัดลอกมาจากอินเทอร์เน็ตได้

มหาวิทยาลัย Academy of Art University เป็นมหาวิทยาลัยศิลปะที่ตั้งอยู่ที่เมือง San Francisco ได้กล่าวถึงการคัดลอกผลงานศิลปะของผู้อื่นมาเป็นของตนเองว่า คือการคัดลอกผลงานของผู้อื่นไม่ว่าจะเป็นแนวคิด ภาพเขียน หรืองานออกแบบจากหนังสือ นิตยสาร งานของเพื่อนร่วมชั้น หรืออินเทอร์เน็ต และแอบอ้างว่าเป็นผลงานของตนเองโดยไม่มีการอ้างอิงถึงแหล่งที่มา อย่างไรก็ตามการคัดลอกผลงานศิลปะของผู้อื่นจะไม่มีความคิดต่อเมื่อทำเพื่อใช้เป็นต้นแบบในการฝึกเขียนภาพหรือเป็นศิลปะประเพณีที่สืบทอดต่อกันมาเท่านั้น ผู้เรียนที่คัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเองจะได้รับการลงโทษจากทางมหาวิทยาลัย

ในทางการศึกษาการคัดลอกผลงานศิลปะของผู้อื่นเป็นของตนเองนั้นถูกถกเถียงกันว่าเป็นความคิดหรือไม่ Stoddard กล่าวว่า การที่ผู้เรียนคัดลอกต้นแบบของงานศิลปะในอดีตเพื่อนำไปต่อยอดในผลงานของตนเองถือว่ายอมรับได้ แต่ต้องมีแหล่งอ้างอิงที่ชัดเจน Panquin กล่าวว่าจำเป็นต้องกำหนดหัวข้อในการสร้างงานศิลปะที่ผู้เรียนไม่สามารถคัดลอกนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานนั้น ไม่ใช่สิ่งที่คิด แต่ก็ควรจะนำใส่ความคิดของตนเองเข้าไปด้วย ศาสตราจารย์ Anderson ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญการสอนออกแบบเว็บไซต์กล่าวว่า เป็นสิ่งที่สำคัญอย่างมากในการอ้างอิงถึงแหล่งที่มาของภาพหรือข้อความต่างที่ผู้เรียนนำมาจากอินเทอร์เน็ต นอกจากนี้เขายังกล่าวว่างานศิลปะที่ผู้เรียนคัดลอกจากต้นแบบนั้นไม่สามารถนำไปแสดงในนิทรรศการได้ ศาสตราจารย์ผลงานของผู้อื่นมาได้ แต่ถ้าคัดลอกผลงานเพื่อใช้สำหรับการเรียนในระดับเบื้องต้นก็เป็นที่ยอมรับได้ (อ้างใน Wells, 2002)

### 3.2 การส่งเสริมจริยธรรมวิชาการในระบบออนไลน์

การส่งเสริมจริยธรรมในระบบออนไลน์ถือว่าเป็นสิ่งที่มีความสำคัญเป็นอย่างมาก เพราะนอกจากจะช่วยให้ผู้เรียนเป็นคนดีของสังคมแล้ว ยังช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะ ความสามารถอย่างถูกต้อง และเกิดประสิทธิภาพสูงสุดต่อตัวของผู้เรียนเอง ไพอูร์ย์ ลินลาธัน (2524) กล่าวถึงหน้าที่ของผู้สอนว่า ผู้สอนต้องทำหน้าที่แนะนำให้ความรู้และอบรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้มีความรู้และเป็นพลเมืองที่ดีของสังคม โดยการกระตุ้นให้เห็นความสำคัญ เห็นคุณค่าและเห็นความสำคัญของสิ่งที่เรียน เพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีความสนใจมากขึ้น การจัดการเรียนการสอนโดยทั่วไปแล้วผู้สอนจะกำหนดจุดมุ่งหมายไปทางด้านความรู้หรือเนื้อหาวิชาการเพียงอย่างเดียว ซึ่ง

ถือว่ามีความเหมาะสมแต่แคบเกินไป การที่จะกำหนดจุดมุ่งหมายการสอนควรให้ครอบคลุมความรู้ ความคิด ทักษะ และทักษะต่างๆ

เจ้าพระยาธรรมศักดิ์มนตรีกล่าวถึงความมุ่งหมายของการศึกษาว่า จริยธรรมนั้นเป็นส่วนสำคัญที่จะขาดไม่ได้สำหรับการจัดการศึกษา เพราะความมุ่งหมายของการศึกษานั้น ประกอบด้วยให้มีวิชาชีพ สามารถทำกิจการเลี้ยงชีพต่อไปได้ ให้มีวิชาที่ปลูกสติปัญญา ให้มีจรรยาดีและให้รู้จักบำรุงร่างกายให้เป็นปกติอยู่ (ประกาศรี สหอำไพ, 2543)

จอห์น ดิวอี้ (John Dewey, 1969) นักปรัชญาและนักการศึกษาชั้นนำของโลกได้กล่าวว่า จุดมุ่งหมายสำคัญของการศึกษาคือการให้ผู้เรียนพัฒนาทางด้านสติปัญญาและจริยธรรม และยืนยันว่าด้วยว่าระบบการศึกษาใดที่ไม่รวมเอาการสอนจริยธรรมเข้าไปในการให้การศึกษาถือว่าเป็นการละเลยและละทิ้งหน้าที่อันสำคัญของการศึกษานั้น

ภณิกา กุสกูล (2528 อ้างใน มนตรา สายวิวัฒน์, 2545) กล่าวว่า จริยธรรมเป็นสิ่งที่เรียนรู้ โดยการรับมาจากประสบการณ์ ซึ่งสามารถแบ่งลำดับขั้นการเกิดจริยธรรมได้ 4 ขั้นคือ

1. การเลียนแบบ เป็นกระบวนการได้จิตสำนึกซึ่งมีความสำคัญต่อการพัฒนาของเด็ก เด็กอาจจะเลียนแบบพฤติกรรมของผู้ใหญ่ที่แวดล้อมตนอยู่มาปรับให้เข้ากับตนเอง การเลียนแบบจึงเกิดได้ทั้งจากครอบครัว เพื่อน ชุมชน สื่อมวลชน เป็นต้น

2. การแนะนำสั่งสอน เป็นกระบวนการได้จิตสำนึกของเด็กและมีความสำคัญต่อการพัฒนาจริยธรรมของเด็กเช่นกัน เพราะในขณะที่การเลียนแบบเป็นการดูซึมทางการกระทำ การแนะนำสั่งสอนก็เป็นการดูซึมทางอารมณ์และทัศนคติของบุคคลอื่น ทำให้อารมณ์ของเด็กไม่ได้พัฒนาโดยอิสระ แต่อิงกับกลุ่ม

3. การลอกแบบ เด็กจะรับเอาบุคลิกภาพทางจริยธรรมของผู้ใหญ่ไว้เป็นของตนเองโดยอาศัยความรัก ความชื่นชมในผู้ใหญ่ นั้น เช่น การชื่นชมวีรบุรุษ เป็นต้น การลอกแบบจริยธรรมนั้นอาจจะทำให้เด็กเกิดการลอกแบบทั้งทางที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์

4. การสร้างจริยธรรมของตนเอง เมื่อเด็กได้ผ่านขั้นตอนการลอกแบบมาแล้ว เด็กจะสร้างจริยธรรมของตนเอง โดยปรับสภาพจริยธรรมเดิมให้เข้ากับสภาพจริยธรรมใหม่ การปรับจริยธรรมนี้มักเกิดในวัยผู้ใหญ่ ซึ่งได้พบคนกลุ่มใหม่ ค่านิยมใหม่ ที่อาจจะทำให้เขาละทิ้งจริยธรรมและค่านิยมที่รับไว้เมื่อตอนเป็นเด็ก วัยผู้ใหญ่จึงเป็นวัยของการปรับรูปแบบจริยธรรมของมนุษย์

เสฐียรพงษ์ วรรณปก (2524) กล่าวว่า การปลูกฝังจริยธรรมที่ดีสามารถทำได้ 2 แนวทางคือ

1. สภาพแวดล้อมทางสังคมที่ดี ซึ่งต้องเริ่มตั้งแต่สภาพแวดล้อมทางครอบครัว และโรงเรียน ตลอดจนสถาบันทางสังคมอื่นๆ เพราะสิ่งแวดล้อมนั้นมีอิทธิพลต่อผู้เรียนมาก สิ่งแวดล้อมนั้นรวมถึงผู้ปกครอง ครูผู้สอน และเพื่อน ด้วย



2. การสร้างจิตสำนึกที่ดีให้ผู้เรียน หมายถึงการสอนให้ผู้เรียนรู้จักคิดให้ถูกวิธี รู้จักใช้สติปัญญา พิจารณาจนรู้คุณค่าของตนเอง

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2542) ได้เสนอแนวทางการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมจริยธรรมไว้ดังนี้

1. การสอนจริยธรรมโดยตรง จริยธรรมเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นต้องมีการสอนอย่างจริงจัง โดยต้องจัดให้มีเนื้อหาโครงสร้างการสอนอย่างแน่นอนชัดเจน จึงจัดการเรียนการสอนออกเป็น 2 แบบคือ แบบมีโครงสร้างแน่นอน กับแบบบูรณาการ ซึ่งแต่ละแบบมีลักษณะดังนี้

1.1 แบบมีโครงสร้างแน่นอน คือการจัดการเรียนการสอนจริยธรรมให้เป็นวิชาขึ้นมาโดยต้องมีวัตถุประสงค์แน่ชัด มีเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนการสอนที่สอดคล้องสัมพันธ์กัน มีการใช้สื่อการเรียนการสอนเพื่อให้การเรียนรู้บรรลุผลสัมฤทธิ์มากยิ่งขึ้น

1.2 แบบบูรณาการ หมายถึงการจัดสอนจริยธรรมวิชาการในลักษณะบูรณาการไปพร้อมๆ กับเนื้อหาของรายวิชาอื่น ไม่มีการจัดเนื้อหาทางจริยธรรมขึ้นเป็นพิเศษแต่ผู้สอนเนื้อหาวิชาต่างๆ จะพยายามระลึกถึงและตระหนักถึงบทบาทในการสอนจริยธรรมของตน และพยายามสอดแทรกแนวคิดนี้ การสอนประเภทนี้จะช่วยให้เกิดประโยชน์ทั้ง 2 ทาง คือจะช่วยให้การเรียนรู้จริยธรรมมีความหมายขึ้น เพราะผู้เรียนได้เห็นถึงความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับเรื่องที่เรียน และในขณะเดียวกันก็ช่วยให้การเรียนรู้เนื้อหาของวิชานั้นมีความสัมพันธ์กันลึกซึ้งขึ้น

2. การสอนจริยธรรมทางอ้อม ความเชื่อในแนวนี้มีความคิดว่าจริยธรรมเป็นสิ่งที่ไม่ได้เกิดจากการสอน แต่เกิดจากการเรียนรู้จากประสบการณ์ต่างๆ ที่แทรกซึมเข้ามา วิธีการที่ดีที่สุดคือสถานศึกษาจะต้องจัดสภาพแวดล้อมและบรรยากาศภายในสถานศึกษาให้เอื้อต่อการพัฒนาจริยธรรมของผู้เรียน เมื่อผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม จะเรียนรู้จริยธรรมต่างๆ ได้เองโดยไม่ต้องมีการสอนหรือบอกกล่าว หากสถานศึกษานั้นมีการจัดระบบที่ดี มีหลักสูตรและกิจกรรมการเรียนการสอนที่ดี ผู้เรียนก็จะมีพัฒนาการเรียนรู้ทางจริยธรรมได้มากตามไปด้วย

2.1 การแสดงบทบาทสมมุติ (role play) เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงออก เกิดความรู้สึก ความนึกคิดในการแสดงบทบาทของคนอื่นที่ไม่ใช่ตนเอง ได้ทดลองหรือฝึกประสบการณ์ในการคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจในเหตุการณ์ที่สมมุติขึ้นจากความเป็นจริง การแสดงบทบาทจะทำให้ความรู้สึกความเข้าใจเจตคติที่ยาวนานและลึกซึ้ง และมีผลโดยตรงต่อพฤติกรรมของผู้เรียนในการปรับและแก้ปัญหาต่างๆ ได้เมื่อต้องเผชิญกับสิ่งเหล่านั้น ในเหตุการณ์ที่อาจจะเกิดขึ้นในชีวิตประจำวันของผู้เรียน

2.2 กรณีตัวอย่าง (cases) เป็นสื่อการสอนที่สร้างขึ้นง่าย มีสาระ น่าสนใจ ให้ข้อคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในการพัฒนาคุณลักษณะทางจริยธรรมมาก

ผู้สอนอาจสร้างกรณีตัวอย่างได้หลายรูปแบบ หลายประเภท โดยการเชื่อมโยงเอาสิ่งต่างๆที่เกิดขึ้นในสังคมสิ่งแวดล้อม ชีวิตประจำวันที่น่าสนใจชวนติดตาม และยังหาข้อสรุปที่ชัดเจนไม่ได้ มาปรับปรุงให้เป็นตัวอย่างแก่ผู้เรียนอย่างมีกระบวนการและขั้นตอนที่เหมาะสม ผู้เรียนจะได้ฝึกฝนกับการเผชิญเรื่องราว ปัญหาที่เกิดขึ้นของบุคคลหลายประเภทหลายเหตุการณ์ในรูปแบบของกิจกรรมการสอนที่นำหลักกระบวนการกลุ่มมาใช้ ผู้เรียนจะได้ฝึกฝนกับการคิดวิเคราะห์ แยกแยะประเด็นปัญหา มีความคิดเห็นของตัวเองเกิดขึ้น รู้จักประเมินสิ่งต่างๆและตัดสินใจอย่างมีหลักเกณฑ์ มีเหตุผล นอกจากนี้ผู้เรียนยังได้แลกเปลี่ยนความคิด ประสบการณ์ ความรู้สึก เจนคติต่อผู้อื่นด้วย ได้พัฒนาความเป็นผู้นำ และการทำงานเป็นกลุ่ม

2.3 สถานการณ์จำลอง การจัดประสบการณ์การเรียนการสอนที่ดีต้องมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ในสถานการณ์จริง แต่การสอนด้วยสถานการณ์จริงมีปัญหาและข้อจำกัดในเรื่องการลงทุน เวลา และเหตุการณ์ที่ต้องการ ดังนั้นการใช้สถานการณ์จำลองที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้ จะทำให้ผู้เรียนมีโอกาสทำกิจกรรมด้วยตนเอง ด้วยการฝึกฝนทักษะต่างๆทางสังคม ซึ่งจะส่งเสริมให้ผู้เรียนมีลักษณะของการใฝ่รู้ ใฝ่คิด คิดวิเคราะห์ วินิจฉัย และตัดสินใจด้วยตนเองตามคุณลักษณะที่สังคมวางไว้

2.4 กิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ข่าวและเหตุการณ์ประจำวัน หลักการสอนเพื่อพัฒนาคุณลักษณะด้านจริยธรรม เป็นการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เห็นว่าจริยธรรมทั้งหลายเป็นหลักของการปฏิบัติโดยชอบ และเป็นแนวทางในการใช้ชีวิตที่ถูกต้องเป็นธรรมในการแก้ปัญหาของชีวิตประจำวัน ดังนั้นข่าวและเหตุการณ์ประจำวันจึงเป็นการสื่อสารสอนอย่างหนึ่งที่ผู้สอนนำมาจัดเป็นกิจกรรมการสอนได้ ทั้งเป็นกิจกรรมในชั้นนําการสอน และขั้นสรุปได้

2.5 กิจกรรมการสอนโดยใช้สื่อการสอน สื่อประเภทของจริง สื่อจำลอง และสื่อเทคโนโลยีประกอบการบรรยาย

2.6 กิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมส์ ผู้สอนได้นำเกมส์มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนด้านพัฒนาการคุณลักษณะทางจริยธรรมโดยจัดเป็นกิจกรรมสลับ คือ จัดสลับกับกิจกรรมหลักที่ใช้เวลาสอนนานๆ เกมส์เป็นกิจกรรมการเล่นที่มีข้อตกลงหรือกติกาเฉพาะเรื่อง ซึ่งผู้เล่นต้องแสดงความสามารถเฉพาะตน หรือความสามารถในการร่วมใจกันของกลุ่มเพื่อแข่งขันให้ได้ชัยชนะ การสอนโดยใช้เกมส์เป็นสื่อนี้ช่วยให้ผู้เรียนและผู้สอนมีความสัมพันธ์สนิทสนมกัน ผู้เรียนจะได้แสดงออกถึงความสามารถ ความคิด คุณธรรมในจิตใจของตน นอกจากนี้การสอนด้วยเกมส์จะไม่ทำให้ผู้เรียนรู้สึกเบื่อหน่ายด้วย

2.7 กิจกรรมการเรียนการสอนโดยการแสดงละคร เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้สอนและผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนอย่างเต็มที่ ผู้เรียนมีโอกาสในการแสดงความสามารถของตนทั้งในด้าน

ทักษะการใช้ภาษา การแสดงสีหน้าท่าทาง รวมไปถึงการวางแผนงานร่วมกันอีกด้วย นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนได้ผ่อนคลายความเคร่งเครียด ได้แสดงความรู้สึกรู้สึกนึกคิดที่เก็บกดไว้ให้เห็นตัวอย่างอย่างมีชีวิตชีวา และปรับตัวกับผู้เรียนคนอื่นได้อย่างมีความสุข

จากการศึกษาพบว่ามหาวิทยาลัยหลายแห่งได้ให้ความสำคัญกับการส่งเสริมจริยธรรมวิชาการในระบบออนไลน์ รวมถึงหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาด้วยวิธีการแจ้งผ่านหน้าเว็บไซต์ไว้ดังนี้

1. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยได้มีการแจ้งกฎระเบียบการเข้าลงทะเบียนผ่านทางระบบออนไลน์ไว้ชัดเจน โดยกล่าวว่าผู้เรียนต้องดำเนินการด้วยตนเองและห้ามดำเนินการแทนนิสิตผู้อื่น มิฉะนั้นจะถูกลงโทษทางวินัย และนิสิตต้องรับผิดชอบผลการลงทะเบียนที่เกิดขึ้นจาการรหัสผ่าน (password) ของนิสิต

2. มหาวิทยาลัย Academic of Art University ของประเทศสหรัฐอเมริกาได้กล่าวถึงการคัดลอกผลงานของผู้อื่นเป็นของตนเอง โดยอธิบายให้ผู้เรียนทราบว่า การคัดลอกแบบใดบ้างเป็นสิ่งที่ทางมหาวิทยาลัยสามารถยอมรับได้และที่ไม่สามารถยอมรับได้เพื่อเป็นการแจ้งเตือนล่วงหน้าจากทางมหาวิทยาลัย

3. มหาวิทยาลัย Columbia University ของประเทศสหรัฐอเมริกาได้แจ้งวิธีป้องกันการคัดลอกผลงานของผู้อื่นเป็นของตนเองเพื่อให้ผู้สอนและผู้เรียนทราบถึงนโยบายของทางมหาวิทยาลัย นอกจากนี้ยังนำเสนอแนวทางป้องกันพื้นฐานเพื่อให้ผู้สอนได้นำเอาไปประยุกต์ใช้อีกด้วย

4. มหาวิทยาลัย Leeds University ของประเทศอังกฤษได้นำเสนอแนวทางในการสั่งงานของผู้สอนที่ช่วยปกป้องการคัดลอกผลงานของผู้อื่นไว้อย่างละเอียดเพื่อเป็นแนวทางของผู้สอนในการนำเอาไปใช้แก้ไขปัญหาการคัดลอกที่จะเกิดขึ้น

ทิสนา แจมมณี (2545) ได้รวบรวมแนวคิดทฤษฎีของนักวิชาการหลายท่านที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมจริยธรรมดังนี้

1. การพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม โดยการปรับพฤติกรรม (Behavior Modification) ตามทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการกระทำ (Operant Conditioning) เป็นทฤษฎีที่พัฒนาขึ้นโดย เบอร์ริส สกินเนอร์ (Burrhus F. Skinner) ทฤษฎีอธิบายว่า พฤติกรรมของบุคคลเป็นผลที่เกิดขึ้นจากการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม พฤติกรรมของบุคคลจะแปรเปลี่ยนไปตามผลที่ได้รับจากการกระทำที่เกิดขึ้นในสภาพแวดล้อมนั้น ซึ่งผลของการกระทำจะมีอยู่ 2 ประเภทคือ ผลประเภทแรงเสริม (Reinforcer) หรือตัวเสริมแรงทางบวก (Positive Reinforcement) ซึ่งเป็นตัวเสริมที่จะทำให้พฤติกรรมที่พึงประสงค์มีอัตราเพิ่มสูงขึ้น และตัวเสริมแรงทางลบ (Negative

Reinforcement) เป็นสิ่งเร้าที่เมื่อลดทอนออกไปจะทำให้พฤติกรรมที่พึงประสงค์มีอัตราเพิ่มสูงขึ้น นอกจากนี้ยังมีการลงโทษลงโทษ (Punishment) เป็นการให้สิ่งเร้าที่ไม่พึงประสงค์ทำให้ผู้รับไม่แสดงพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ออกมาและทำให้พฤติกรรมนั้นมีอัตราลดลงหรือหมดไป เช่นการต่อว่า ตัดคะแนน เป็นต้น ดังนั้นเราจึงสามารถวางเงื่อนไข โดยใช้ตัวเสริมหรือตัวลงโทษเป็นเครื่องมือในการเพิ่มพฤติกรรมที่พึงปรารถนาและขจัดพฤติกรรมที่ไม่พึงปรารถนา ซึ่งมีวิธีการดังนี้

1.1 บ่งชี้หรือกำหนดพฤติกรรมเป้าหมายให้ชัดเจนมีลักษณะเป็นพฤติกรรมที่สังเกตได้

1.2 ใช้แรงเสริมที่เหมาะสมและถูกหลักการ เช่น

ก. ตัวเสริมแรงทางสังคมเช่น การให้คำชมเชย ยกย่อง ให้เกียรติ

ข. ให้รางวัลเป็นสิ่งของหรือเบี้ย (Token) แลกกับสิ่งของที่ผู้รับพฤติกรรมต้องการ

ค. ให้กิจกรรมที่ชอบ เช่น การอ่านการ์ตูน การเล่นเกมที่ชื่นชอบ

1.3 ติดตามสังเกตการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้รับพฤติกรรม เมื่อมีพฤติกรรมที่ต้องการเพิ่มสูงขึ้น ควรให้การเสริมเป็นครั้งคราวเพื่อให้พฤติกรรมนั้นคงอยู่อย่างถาวร

## 2. การพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมโดยพัฒนาเหตุผลเชิงจริยธรรมตามทฤษฎี

พัฒนาการทางจริยธรรม (Moral Development Theory) เพียเจต์ (Piaget) อธิบายว่าพัฒนาการทางจริยธรรมของมนุษย์เป็นไปตามขั้นและขึ้นกับวัย โดยแบ่งออกเป็น 2 ขั้นใหญ่ๆ คือ ขั้นแรกอายุระหว่าง 5-8 ปี เป็นขั้นที่ยอมรับกฎเกณฑ์จากผู้ใหญ่มากกว่าตน (Heteronomous) เช่น บิดามารดา ครู และเด็กที่โตกว่า เด็กจะปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัดและเชื่อว่าเป็นกฎเกณฑ์ที่เปลี่ยนแปลงไม่ได้ ต่อมาโคลบ์เบิร์ก (Kolhberg) ได้มีการพัฒนาแนวคิดต่อเนื่องจากเพียเจต์ โดยแบ่งพัฒนาการทางจริยธรรมออกเป็น 3 ระดับ แต่ละระดับแบ่งออกเป็น 2 ขั้น รวมเป็น 6 ขั้น ได้แก่

ขั้นที่ 1 ขั้นการหลบเลี่ยงการถูกลงโทษ (อายุ 2-7 ปี) คือการตัดสินใจโดยมีความมุ่งหมายจะหลบหนีไม่ให้ตนเองถูกลงโทษ

ขั้นที่ 2 ขั้นการแสวงหารางวัล (7-10 ปี) คือการตัดสินใจโดยมีความมุ่งหมายที่จะได้รับผลตอบแทนที่ตนพอใจหรือต้องการ

ขั้นที่ 3 ขั้นการทำตามที่ผู้อื่นเห็นชอบ (10-13 ปี) คือการตัดสินใจโดยการคล้อยตามความคิดเห็นหรือการชักจูงของผู้อื่น โดยเฉพาะเพื่อน

ขั้นที่ 4 ขั้นการทำตามหน้าที่ทางสังคม (13-16 ปี) คือการตัดสินใจโดยถือว่าตนมีหน้าที่ที่จะทำให้สิ่งนั้น ในฐานะของคนที่เป็นหน่วยหนึ่งทางสังคม และสังคมนั้นก็คาดหวังให้ตนทำสิ่งต่างๆ

ขั้นที่ 5 ขั้นการทำตามคำมั่นสัญญา (16 ปีขึ้นไป) คือการตัดสินใจโดยเห็นแก่ประโยชน์ของคนหมู่มาก ไม่ทำตนให้ขัดต่อสิทธิอันพึงประโยชน์ของผู้อื่น บุคคลที่มีจริยธรรมในขั้นนี้จะสามารถควบคุมจิตใจตนเองได้

ขั้นที่ 6 ขั้นการยึดอุดมคติสากล (ผู้ใหญ่) คือการตัดสินใจเพื่ออุดมคติอันยิ่งใหญ่ที่เป็นหลักประจำใจตน บุคคลที่มีจริยธรรมในขั้นนี้ ถือว่ามีจริยธรรมในระดับสูงสุด

บุคคลแต่ละคนจะมีการพัฒนาระดับทางจริยธรรมช้าเร็วแตกต่างกัน การส่งเสริมอาจจะทำได้โดยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกัน การแสดงความคิดเห็นอภิปรายร่วมกับผู้อื่น ทำให้เกิดการเรียนรู้ทางจริยธรรม ซึ่งมีวิธีการดังนี้

1. ศึกษาระดับจริยธรรมของผู้เรียนว่ามีจริยธรรมอยู่ในขั้นใด แล้วจึงช่วยให้เขาพัฒนาไปอีกขั้นหนึ่ง
2. ให้ผู้เรียน ได้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นมากขึ้น เพื่อให้มีการแลกเปลี่ยนทัศนคติเพื่อนำมาพิจารณาตัดสินใจต่างๆ โดยเฉพาะปัญหาเชิงจริยธรรม
3. ผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนเผชิญกับปัญหาจริยธรรมต่างๆ เพื่อฝึกให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ อภิปรายโต้แย้งกัน และตัดสินใจพิจารณาความเห็น รวมทั้งกฎเกณฑ์ต่างๆ ของสังคมด้วย
4. ผู้สอนจัดบรรยากาศในชั้นเรียนให้ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็น อภิปราย ได้อย่างเปิดเผยกับผู้อื่น บรรยากาศในที่นี้หมายถึง บรรยากาศของเสรีภาพในการพูด แสดงความคิดเห็น ความปลอดภัยจากการถูกลงโทษ เป็นต้น

3. การพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม โดยการให้สังเกตตัวแบบตามทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาเชิงสังคม (Social Cognitive Theory) เป็นทฤษฎีที่พัฒนาขึ้นโดยอัลเบิร์ต แบนดูรา (Albert Bandura) เขาเชื่อว่าการเรียนรู้เป็นกระบวนการการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม แต่ไม่ใช่เพียงพฤติกรรมภายนอกเท่านั้น กระบวนการนี้เริ่มต้นจากภายใน โดยยังไม่จำเป็นต้องมีการแสดงออก โดยเขาเชื่อว่าการเรียนรู้เกิดจากการสังเกตต้นแบบ ซึ่งสามารถถ่ายทอดทั้งความคิดและการแสดงออกได้พร้อมๆ กัน และตัวแบบนี้ทำหน้าที่ 3 ลักษณะด้วยกันคือ อาจจะทำหน้าที่ส่งเสริมหรือยับยั้งพฤติกรรมหรือช่วยให้พฤติกรรมนั้นคงอยู่ โดยตัวต้นแบบนี้จะเป็นตัวบุคคลจริงๆ (Live Model) หรือตัวแบบที่เป็นสัญลักษณ์ (Symbolic Model) ได้แก่ตัวแบบที่เสนอตามสื่อต่างๆ การเรียนรู้ตัวต้นแบบนี้ประกอบด้วยกระบวนการ 4 กระบวนการคือ กระบวนการตั้งใจ (Attentional Processes) กระบวนการเก็บจำ (Retention Processes) กระบวนการกระทำ (Production Processes) และกระบวนการจูงใจ (Motivational Processes) ซึ่งกระบวนการเรียนรู้แต่ละอย่างจะเป็นเช่นไรนั้น



ต้องขึ้นอยู่กับปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยทางสภาพแวดล้อม และปัจจัยทางพฤติกรรม ซึ่งมีวิธีการดังนี้

1. กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความใส่ใจและตั้งใจสังเกตตัวต้นแบบ
2. การเสนอตัวแบบ โดยต้องมีลักษณะเด่นชัด ไม่ซับซ้อนเกินไป เป็นต้นแบบที่มีคุณค่า และสามารถดึงดูดความสนใจและทำให้ผู้สังเกตพึงพอใจ
3. ช่วยผู้เรียนจดจำตัวต้นแบบนี้ด้วยวิธีการต่างๆ เช่น การจัดเป็นรหัส หรือ โครงสร้าง เพื่อให้จำง่าย การชักซ้อมลักษณะของต้นแบบในความคิดและการกระทำ
4. จูงใจให้ผู้เรียนปฏิบัติตาม โดยต้องให้เห็นถึงคุณค่า ผลที่น่าพึงพอใจ รวมถึงให้ผู้เรียนรับรู้ความสามารถของตน และเรียนรู้วิธีการกำกับตนเอง
5. ให้ผู้เรียนได้ลงมือกระทำ สังเกตการกระทำของตนเอง ให้ผู้เรียนได้ข้อมูลป้อนกลับ และเทียบเคียงการกระทำของตนกับภาพที่ตนคิด

4 การพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม โดยใช้วิธีการทำความเข้าใจในค่านิยม (Values Clarification) ทฤษฎีนี้ถูกพัฒนาขึ้น โดยแรทส์ (Raths) โดยอธิบายว่าค่านิยมคือสิ่งที่บุคคลเล็งยึดถือ เป็นหลักหรือแนวทางในการดำรงชีวิต บุคคลที่ไม่มีค่านิยมในการดำเนินชีวิตมักเป็นบุคคลที่โหด ไม่แน่ใจ ตัดสินใจช้า เคว้งคว้าง ซึ่งต่างจากบุคคลที่มีค่านิยมที่ชัดเจนในการดำรงชีวิต บุคคลนั้นจะสามารถตัดสินใจได้อย่างรวดเร็ว เด็ดขาด มีความมั่นใจในตนเอง แรทส์ไม่ได้มีจุดมุ่งหมายที่จะตอบว่า ค่านิยมอะไรเป็นค่านิยมที่ควรปลูกฝังในบุคคล ซึ่งเขาเห็นว่า เป็นสิทธิส่วนบุคคลที่จะเลือกค่านิยมที่ตนเองพอใจ หน้าที่ของผู้สอนคือการกระตุ้นให้ผู้เรียนแสวงหาค่านิยมเป็นหลักหรืออุดมการณ์ในการดำเนินชีวิตของตน และช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจในค่านิยมที่ตนเลือก ถ้าผู้เรียนเข้าใจแล้วก็จะปรับเปลี่ยนหรือยึดถือค่านิยมนั้นให้มั่นคงขึ้น แรทส์เสนอแนวคิดเกี่ยวกับค่านิยมแท้ซึ่งจะช่วยให้บุคคลเกิดความกระจ่างในค่านิยม ค่านิยมแท้ควรมีคุณลักษณะครบ

7 ประการ กล่าวคือเป็นค่านิยมที่บุคคล

1. เลือกอย่างเสรี ไม่มีใครบังคับเลือก
2. เลือกจากตัวอย่างหลากหลาย
3. เลือกโดยผ่านการพิจารณาถึงผลที่จะตามมาทั้งทางบวกและทางลบ
4. เลือกแล้วมีความภาคภูมิใจในสิ่งที่ตนเลือก
5. เลือกแล้วยอมรับในสิ่งที่ตนเองเลือกอย่างเปิดเผย
6. เลือกแล้วลงมือปฏิบัติตามค่านิยมที่ตนเลือกจริง
- 7 ปฏิบัติค่านิยมนั้นอย่างต่อเนื่อง

วิธีการกระจำนัยมนั้นเป็นวิธีที่ให้ผู้บุคคลพิจารณาและสำรวจคำนิยามของตนเองว่าตรงตามเกณฑ์ของคำนิยามแท้หรือไม่ เราสามารถทำให้บุคคลกระจำนัยมนั้นได้ด้วย การตั้งคำถามตามลักษณะของคำนิยามแท้ 7 ประการ

5. การพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม และคำนิยาม โดยใช้หลักการสอนด้านจิตพิสัย (Affective Domain) บลูม (Bloom) ได้จำแนกจุดมุ่งหมายของการศึกษาออกเป็น 3 ประเภทคือ จุดมุ่งหมายทางด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) หรือด้านความรู้ความเข้าใจ จุดมุ่งหมายทางด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) หรือด้านการปฏิบัติและการกระทำ และจุดมุ่งหมายด้านจิตพิสัย (Affective Domain) หรือด้านจิตใจ อารมณ์ ความรู้สึก และเจตคติ ด้านจิตพิสัย บลูม ได้จำแนกจุดประสงค์ออกเป็น 5 ระดับ ซึ่งสามารถอธิบายขั้นตอนสำคัญของการเกิดเจตคติและการพัฒนาลักษณะนิสัยได้ดังนี้

1. ขั้นการรับรู้ (Perceiving or Receiving) การที่จะให้ผู้บุคคลพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมต้องให้ผู้เรียนรับรู้และสนใจในสิ่งนั้นก่อน
2. ขั้นการตอบสนอง (Responding) ให้บุคคลได้ตอบสนองกับสิ่งที่ตนพึงพอใจ จะช่วยให้บุคคลนั้นมีการพัฒนามากขึ้น
3. ขั้นการเห็นคุณค่า (Valuing) การที่จะให้ผู้บุคคลพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมต้องให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของสิ่งนั้นเสียก่อน
4. ขั้นการจัดระบบ (Organizing) คือการที่บุคคลนำเอาแนวคิดเหล่านั้นไปใช้ในการจัดระเบียบชีวิตของตน
5. ขั้นการพัฒนาเป็นลักษณะนิสัย (Characterization) ถือว่าเป็นขั้นสูงสุดของการพัฒนาทางด้านจิตพิสัย

จากแนวคิดข้างต้นการที่จะปลูกฝังและพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม สามารถทำได้โดย

1. จัดสิ่งเร้าให้ผู้บุคคลนั้นเกิดความสนใจในเรื่องที่ต้องการปลูกฝัง
2. จัดกิจกรรมหรือประสบการณ์ที่ช่วยให้บุคคลนั้นได้มีการตอบสนองและพึงพอใจ
3. ช่วยให้ผู้บุคคลเห็นคุณค่าในเรื่องนั้น โดยการช่วยเหลือให้เห็นประโยชน์
4. ช่วยให้ผู้บุคคลนั้นได้มีการจัดระเบียบในเรื่องการนำไปใช้ใน ชีวิตของตน

ดังนั้นจึงเห็นได้ว่าการส่งเสริมจริยธรรมวิชาการในการเรียนการสอนในระบบออนไลน์จึงมีความสำคัญมาก ผลการวิจัยของอัญชญา จันทร์สุข (2545) เรื่อง การนำเสนอรูปแบบการจัดการห้องเรียนเสมือนจริงบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาสังกัด

ทบวงมหาวิทยาลัยยังพบว่าควรมีการส่งเสริมด้านจริยธรรมในการเรียนการสอน เนื่องจากจริยธรรมวิชาการถือได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งที่คุณเรียนควรสอดแทรกควบคู่ไปกับการเรียนการสอน จึงจำเป็นต้องมีการศึกษาค้นคว้าในการหาวิธีการเรียนการสอนในระบบออนไลน์ที่ส่งเสริมจริยธรรมของคุณเรียนมีทั้งความรู้และจริยธรรม เป็นพลเมืองที่ดีของสังคมบรรลุตามจุดหมายสูงสุดของการเรียนการสอน

#### 4. การวิจัยแบบเดลฟาย

การวิจัยแบบเดลฟายเป็นการวิจัยที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวาง เป็นเทคนิคที่ใช้ในการตัดสินใจปัญหาอย่างเป็นระบบ โดยไม่มีการเผชิญหน้าโดยตรงของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ทำให้ผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนสามารถแสดงความคิดเห็นออกมาได้อย่างอิสระ ไม่ต้องคำนึงถึงความคิดเห็นคนอื่น และยังมีโอกาสกลั่นกรองความคิดเห็นให้รอบคอบเพื่อให้ได้ข้อมูลที่น่าเชื่อถือ ซึ่งลักษณะขั้นตอนการวิจัยแบบเดลฟายมีดังนี้

1. กำหนดปัญหาในการศึกษา ปัญหาที่ควรใช้การวิจัยแบบเดลฟายนั้นควรเป็นปัญหาที่ยังไม่สามารถหาข้อสรุปได้แน่ชัด และต้องให้ผู้เชี่ยวชาญในสาขานั้นเป็นผู้ตัดสินใจ เพื่อนำไปสู่การวางแผน การพัฒนาแก้ปัญหาที่จะเกิด คาดการณ์อนาคต

2. การเลือกผู้เชี่ยวชาญ เป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญมากและเป็นลักษณะพิเศษของการวิจัย ในลักษณะนี้ การคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญต้องขึ้นอยู่กับความน่าเชื่อถือของผู้เชี่ยวชาญ ดังนั้นผู้วิจัยจึงต้องคัดสรรผู้เชี่ยวชาญที่มีความน่าเชื่อถือ และมีความรู้ในเรื่องที่ต้องการศึกษาจริง การที่เกณฑ์ในการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญมีความเข้มข้นก็จะทำให้คำตอบที่ได้เหล่านั้นมีความน่าเชื่อถือมากขึ้น

3. การทำแบบสอบถาม ในกระบวนการวิจัยแบบเดลฟายจะให้ผู้เชี่ยวชาญทำแบบสอบถามด้วยกัน 3 รอบคือ

3.1 แบบสอบถามในรอบที่ 1 การทำแบบสอบถามในรอบนี้โดยมากคำถามจะเป็นในลักษณะปลายเปิด เพื่อให้รวบรวมความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่น่าเสนอแนวความคิดกว้างๆ ครอบคลุมในประเด็นที่ผู้วิจัยศึกษา ซึ่งการวิเคราะห์คำตอบในรอบนี้ผู้วิจัยควรรวบรวมประเด็นต่างๆที่ผู้เชี่ยวชาญตอบ และนำมาคัดสรรเป็นประเด็นต่างๆที่เกี่ยวข้อง และตัดประเด็นที่ซ้ำซ้อนออก เพื่อนำไปสร้างเป็นแบบสอบถามในรอบที่ 2

3.2 แบบสอบถามในรอบที่ 2 หลังจากที่น่าคำตอบจากแบบสอบถามในรอบที่ 1 มาแบ่งเป็นประเด็นต่างๆแล้ว ผู้วิจัยจึงสร้างแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนให้ความสำคัญกับประเด็นต่างๆที่ผู้วิจัยต้องการศึกษา สำหรับ

การวิเคราะห์ข้อมูลในรอบนี้จะนำข้อมูลที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความสำคัญแต่ละข้อมาหาค่ามัธยฐาน (Median) และค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ (Interquartile Range)

3.3 แบบสอบถามในรอบที่ 3 จะใช้แบบสอบถามเหมือนกับแบบสอบถามในรอบที่ 2 เพียงแต่ผู้วิจัยจะเพิ่มเติมในส่วนของค่าทางสถิติได้แก่ ค่ามัธยฐาน ค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ และคำตอบของผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนในรอบที่แล้ว โดยแสดงในรูปแบบของสัญลักษณ์ ผู้เชี่ยวชาญสามารถยืนยันคำตอบเดิมของตนหรือเปลี่ยนแปลงคำตอบให้อยู่ในเกณฑ์ที่กลุ่มตัวอย่างเลือกไว้ก็ได้ เมื่อได้คำตอบของผู้เชี่ยวชาญในรอบนี้แล้วผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยได้เลย

จำนวนในการตอบแบบสอบถามของงานวิจัยแบบเดลฟายนั้นโดยปกติจะใช้การเก็บข้อมูล 3 รอบ แต่ถ้าคำตอบที่ได้ยังไม่มีความชัดเจน อาจจะมีการให้ผู้เชี่ยวชาญตอบแบบสอบถามในรอบที่ 4 เพื่อหาข้อสรุปที่ชัดเจนยิ่งขึ้นในประเด็นที่ศึกษา

ข้อดีของวิจัยในแบบเดลฟาย

1. เป็นเทคนิคที่สามารถรวบรวมความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญจำนวนมากได้โดยไม่ต้องมีการพบปะหรือการประชุม เป็นการทุ่นเวลาและประหยัดค่าใช้จ่าย
2. ข้อมูลที่ได้รับมีความน่าเชื่อถือเนื่องจากเป็นข้อมูลที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญในด้านนั้นจริงๆ นอกจากนี้ยังมีการเก็บข้อมูลหลายรอบ เพื่อให้ได้ความชัดเจนในประเด็นที่ศึกษา
3. เป็นการวิจัยที่มีขั้นตอนไม่ยาก ได้ผลรวดเร็ว และมีประสิทธิภาพ
4. ผู้เชี่ยวชาญที่เข้าร่วมการวิจัยนี้มีความเป็นอิสระในการแสดงความคิดเห็น นอกจากนี้ยังทราบข้อมูลในแต่ละรอบซึ่งเป็นความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนอื่นๆ

ข้อจำกัดของวิจัยในแบบเดลฟาย

1. ผู้เชี่ยวชาญไม่ให้ความร่วมมือในการวิจัย
2. ผู้เชี่ยวชาญขาดความรอบคอบในการตอบคำถาม

## งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### งานวิจัยในประเทศ

กรณีการ วรรณชนปรีดา (2547) ทำวิจัยเรื่องการรวมกลุ่มและสร้างอัตลักษณ์ของกลุ่มผู้เรียน e-learning ในบริบทการสื่อสารแบบเวลาเดียวกันและต่างเวลา มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะการรวมกลุ่มและการสร้างอัตลักษณ์ของกลุ่มผู้เรียน e-learning ความพึงพอใจของผู้เรียนในบริบทแบบเวลาเดียวกันและต่างเวลา ปัจจัยทางจิตวิทยาสังคมที่มีผลต่อการเรียนรู้ในระบบ e-learning ผลการวิจัยพบว่า การรวมกลุ่มของผู้เรียน e-learning มี 2 ลักษณะคือ ในโลกเสมือนจริงที่ห้องสนทนาในเว็บไซต์ e-learning และการรวมกลุ่มของผู้เรียน e-learning ในโลกความจริง ซึ่งเกิดจากการจัดรวมกลุ่มโดยหน่วยงานเว็บไซต์ e-learning และการนัดพบระหว่างกลุ่มผู้เรียนเอง ซึ่งเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนสนิทสนมกันในระดับหนึ่ง หรือกลุ่มผู้เรียนเป็นบุคคลจากสถาบันหรือองค์กรเดียวกัน ในการสร้างอัตลักษณ์ของกลุ่มผู้เรียนพบว่าอัตลักษณ์ที่ปรากฏคือการแสดงตัวตนจริงของกลุ่มผู้เรียน สำหรับความพึงพอใจพบว่ามีความพึงพอใจในการสื่อสารแบบต่างเวลามากกว่าแบบเวลาเดียวกัน และทัศนคติเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลในการเรียนรู้ของผู้เรียนคือปัจจัยทางจิตวิทยาสังคมได้แก่ อัตลักษณ์ของผู้เรียน ความไว้วางใจ มนุษยสัมพันธ์ การมีอยู่ในสังคม มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ทางบวกของผู้เรียน e-learning ในขณะเดียวกันปัจจัยทางจิตวิทยาสังคมได้แก่ความไม่ไว้วางใจ มนุษยสัมพันธ์ที่ไม่ดี การไร้ตัวตนในสังคม และอคติของผู้เรียน มีผลต่อการเรียนรู้ในทางลบของผู้เรียน e-learning

ธนัท อางสีนาค (2548) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบ e-learning กับการสอนปกติ วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ (หลักสูตรสถาบันราชภัฏ พ.ศ. 2542) มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบ e-learning บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ และเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบ e-learning กับการเรียนการสอนด้วยวิธีปกติ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยนี้คือ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบ e-learning บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจำนวน 7 หน่วยการเรียนรู้ และชุดการสอนสำหรับชั้นเรียนปกติ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี 2 ปี (หลังอนุปริญญา) โปรแกรมวิชาการตลาดและบริหารทรัพยากรมนุษย์ สถาบันราชภัฏพระนคร ที่ลงทะเบียนในภาคเรียนที่ 2/2547 จำนวน 70 คน โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มคือ กลุ่มทดลองจำนวน 35 คน ให้เรียนด้วยบทเรียน



คอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบ e-learning และกลุ่มควบคุมจำนวน 35 คน ให้เรียนด้วยวิธีสอนปรกติ หลังจากทั้ง 2 กลุ่มเรียนเนื้อหาจนครบทุกหน่วยการเรียนรู้แล้ว ผู้วิจัยจึงนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ของทั้ง 2 กลุ่ม ผลการวิจัยพบว่าประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบ e-learning สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งเอาไว้ และกลุ่มที่เรียนด้วยคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบ e-learning มีประสิทธิภาพสูงกว่ากลุ่มที่เรียนด้วยวิธีการสอนปรกติ

มนชัย พิทยวารภรณ์ (2547) ได้ศึกษาเรื่อง แบบการเรียนศิลปปฏิบัติของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิตสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแบบการเรียนศิลปปฏิบัติของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิตสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และเปรียบเทียบแบบการเรียนศิลปปฏิบัติจำแนกตามภูมิภาคหลังได้แก่ เพศ ระดับชั้นปี สาขาวิชาที่เข้ารับการศึกษา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบสอบถามชนิดประเมินค่า 5 ระดับ และการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างชนิดตรวจสอบรายการเกี่ยวกับแบบการเรียนศิลปปฏิบัติ 4 แบบคือ 1) แบบปฏิบัติเชิงกล 2) แบบปฏิบัติอย่างดั้งเดิม 3) แบบปฏิบัติด้วยปัญญา 4) แบบปฏิบัติตามสัญชาตญาณและอารมณ์ โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างเป็นนิสิตระดับปริญญาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ผลการวิจัยพบว่า นิสิตส่วนใหญ่มีลักษณะแบบการเรียนศิลปปฏิบัติแบบเชิงกลมากที่สุด รองลงมาได้แก่แบบการเรียนปฏิบัติด้วยปัญญา และปฏิบัติตามสัญชาตญาณและอารมณ์ ตามลำดับ ส่วนที่พบน้อยที่สุดคือแบบปฏิบัติอย่างดั้งเดิม และเมื่อเปรียบเทียบแบบการเรียนศิลปปฏิบัติจำแนกตามภูมิภาคเกี่ยวกับเพศ ระดับชั้นปี สาขาวิชาที่เข้ารับการศึกษา และผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาไม่มีความสัมพันธ์กับแบบการเรียน

ภูซังค์ ไรจน์แสงรัตน์ (2543) ทำวิจัยเรื่อง ผลการบูรณาการการสอน โครงการออกแบบในวิชาออกแบบพาณิชย์ศิลป์โดยอินเทอร์เน็ตที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิต วิชาเอกศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาผลการบูรณาการการสอน โครงการออกแบบในวิชาออกแบบพาณิชย์ศิลป์โดยอินเทอร์เน็ตที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิต วิชาเอกศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการบูรณาการการสอน โครงการออกแบบในวิชาออกแบบพาณิชย์ศิลป์โดยอินเทอร์เน็ตที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตศิลปศึกษาเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้คือผลสัมฤทธิ์หลังเรียนเพิ่มสูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 2) อินเทอร์เน็ตเข้า

มาช่วยเป็นสื่อในการสร้างแรงจูงใจในการสร้างผลงานออกแบบของผู้เรียนอยู่ในระดับปานกลาง

3) ผู้เรียนมีความเห็นเกี่ยวกับการบูรณาการการสอน โครงงานออกแบบพาณิชยศิลป์โดย อินเทอร์เน็ตว่ามีความเหมาะสมมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งการค้นคว้าหาข้อมูล และมีแนวโน้มว่า ผู้เรียนให้ความสนใจในการจัดกิจกรรมบูรณาการที่ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อควบคู่ในการสอน ห้องเรียนศิลปะในอนาคต

ณัฐพร ศรีสติ (2548) ทำวิจัยเรื่อง ความรู้ ทักษะคิดและพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการขโมย คัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตเพื่อประโยชน์ทางวิชาการของนิสิต นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความรู้ ทักษะคิด และ พฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการขโมยคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเพื่อประโยชน์ทางวิชาการ ผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต โดยศึกษาจากนิสิตนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครจำนวน 427 คน ใช้วิธีวิจัย 2 วิธีคือ การสำรวจโดยใช้แบบสอบถามและการสนทนากลุ่ม ผลการวิจัยพบว่า คุณลักษณะของคอมพิวเตอร์ ได้แก่ การทำซ้ำ การตัดปะ รวมถึงการปิดบังตัวตนได้มีส่วนในการ ขโมยคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตไม่สามารถตรวจสอบได้ นอกจากนี้ ยังมีความเข้าใจผิดว่าสามารถนำข้อมูลมาใช้ได้โดยไม่จำเป็นต้องมีการอ้างอิง และความเห็นเกี่ยวกับการบังคับใช้กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญามี 2 กลุ่มคือ เห็นด้วยและไม่เห็นด้วยเนื่องจากเป็น อุปสรรคในการใช้ประโยชน์จากสารสนเทศ เนื่องจากคิดว่าเป็นการใช้เพื่อประโยชน์ทางวิชาการ ไม่ได้เรียกว่าการขโมยคัดลอกผลงานของผู้อื่น

นลินี สุวรรณโชติ (2549) ทำวิจัยเรื่อง โมเดลเชิงสาเหตุของความไม่ซื่อสัตย์ทางวิชาการ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาโมเดลเชิงสาเหตุของความไม่ซื่อสัตย์ทางวิชาการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 2) เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของ โมเดลเชิงสาเหตุของความไม่ซื่อสัตย์ทางวิชาการที่พัฒนาขึ้นกับข้อมูลเชิงประจักษ์ กลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในสถานศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาในเขตตรวจราชการที่ 3 (ภาคตะวันออก) จำนวน 400 คน เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถาม ผลการวิจัยพบว่า

1. ความไม่ซื่อสัตย์ทางวิชาการเกิดจากความตั้งใจของตัวผู้เรียนเอง โดยจะแสดงออกมาถ้า ทิศทางของการกระทำนั้นเป็นไปในทางบวกสำหรับตนเอง
2. นักเรียนที่จะกระทำความไม่ซื่อสัตย์จะมีการรับรู้การควบคุมความไม่ซื่อสัตย์ทางวิชา การ ในด้านความยากง่ายและโอกาสที่จะกระทำ
3. นักเรียนที่มีการคล้อยตามเพื่อนและสังคมมาก ไม่ได้มีการแสดงพฤติกรรมความไม่ซื่อ

สัจย์ออกมาโดยตรง แต่ต้องมีการรับรู้เกี่ยวกับความยากง่าย และโอกาสในการกระทำมาก่อนจึงจะลงมือกระทำ

4. เจตนาคติทางลบต่อครูผู้สอน และความกลัวที่จะไม่ประสบผลสำเร็จไม่ได้เป็นสาเหตุหลักที่ก่อให้เกิดความไม่ซื่อสัตย์ทางวิชาการ โดยตรง

ความไม่ซื่อสัตย์ทางวิชาการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายเกิดจากความตั้งใจที่จะกระทำความไม่ซื่อสัตย์ทางวิชาการที่เป็นปัจจัยภายนอกที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่น ส่วนเจตนาไม่มีอิทธิพลต่อความไม่ซื่อสัตย์ทางวิชาการ ผลการวิจัยยังแสดงให้เห็นว่า สาเหตุที่นักเรียนแสดงความไม่ซื่อสัตย์ออกมานั้นไม่ได้เกิดจากความรู้สึกนึกคิดของตัวนักเรียนเองโดยแท้จริง หากแต่มีสิ่งเร้าภายนอกมากระตุ้นทำให้นักเรียนมีความตั้งใจและแสดงความซื่อสัตย์ทางวิชาการออกมา

พิเชษฐ์ เวชพลรักรธรรม (2544) ศึกษาเรื่อง การตัดสินใจเชิงจริยธรรมของวัยรุ่นที่สื่อสารในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ลักษณะของการตัดสินใจเชิงจริยธรรมของวัยรุ่นที่สื่อสารในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และศึกษาเกี่ยวกับตัวแปรต่างๆที่มีความสัมพันธ์ต่อการตัดสินใจในการกระทำของวัยรุ่นต่อสถานการณ์จำลอง เครื่องมือที่ใช้คือแบบสอบถามเพื่อการสำรวจ และสอบถามเชิงลึก ผลการวิจัยพบว่า ความแตกต่างระหว่างวัยรุ่นชายและวัยรุ่นหญิง มีผลต่อการตัดสินใจในแต่ละสถานการณ์ โดยวัยรุ่นชายจะมีการตัดสินใจยอมรับ หรือปฏิบัติในแต่ละสถานการณ์โดยอาศัยความพึงพอใจ และไม่ได้นำถึงสังคมและคนรอบข้าง ในขณะที่วัยรุ่นหญิงจะมีการตัดสินใจยอมรับหรือปฏิบัติ ในแต่ละสถานการณ์โดยอาศัยความถูกผิดที่วัฒนธรรมและสังคมเป็นผู้กำหนด อย่างไรก็ตามวัยรุ่นส่วนใหญ่นิยมใช้ค่านิยมของการมีอิสรภาพอย่างไร้ขอบเขต

อัญชญา จันทรสุข (2545) ศึกษาเรื่อง การนำเสนอรูปแบบการจัดการห้องเรียนเสมือนจริงบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาสังกัดทบวงมหาวิทยาลัย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการห้องเรียนเสมือนจริงบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาและเพื่อนำเสนอรูปแบบการจัดการห้องเรียนเสมือนจริงบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่เหมาะสมกับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดห้องเรียนเสมือนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รวมทั้งหมดจำนวน 25 คน การศึกษาครั้งนี้ใช้เทคนิควิจัยแบบเดลฟาย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแบ่งเป็น 2 ประเภทคือ 1 ใช้แบบสอบถามปลายเปิด 2. ใช้แบบสอบถามปลายปิด ชนิด ประมาณค่า 5 ระดับ การวิเคราะห์และเก็บรวบรวมข้อมูลใช้ค่าสถิติร้อยละ มัชชฐาน พิสัยระหว่างควอไทล์ ค่า

มัชฌิมเลขคณิต และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดสภาพแวดล้อมและสิ่งสนับสนุนการเรียนการสอนควรคำนึงถึงคุณสมบัติทางอุปกรณ์และโปรแกรม เครื่องมือพัฒนา รายวิชา และระบบบริหารการเรียนการสอน แหล่งทรัพยากรสนับสนุนการเรียนเว็บเพจห้องเรียน เสมือนรายวิชาที่สอน กลุ่มสนทนา อภิปราย และให้คำปรึกษา และควรคำนึงถึงการจัดตั้งเว็บ (Web Server) และสถานที่ที่ตั้งอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ 2) นโยบายสถาบัน ควรให้สอดคล้องทั้งทางด้าน นโยบาย ทิศทาง เป้าหมาย งบประมาณ บุคลากร 3) ผู้สอนควรคำนึงถึงความรู้ด้านการใช้ ภาษาอังกฤษ วิธีการใช้งานคอมพิวเตอร์ การใช้งานอินเทอร์เน็ต คุณธรรมและจริยธรรม เป็นต้น 4) วิธีการเรียนควรคำนึงถึงกิจกรรมที่สอดคล้องกับบริการบนอินเทอร์เน็ต และสื่อการสอนที่เหมาะสม ควรมีสื่อที่สามารถตอบโต้ได้

สุนิดา เข้มทอง (2549) ศึกษาเรื่อง ความตระหนักรู้ ทักษะคิด และพฤติกรรมของนิสิต นักศึกษาต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานศิลปะ-การแสดงและ โสตทัศนบนอินเทอร์เน็ต วัตถุประสงค์เพื่อให้ทราบว่าผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมีความตระหนักรู้และทักษะคิดต่อการละเมิด ลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงาน โสตทัศนบนอินเทอร์เน็ตหรือไม่ อย่างไร และเพื่อให้ทราบถึงมุมมองที่แตกต่างกันระหว่างตนเองกับผู้อื่น และมีปัจจัยใดบ้างที่ทำให้ เกิดการละเมิดและไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานศิลปะ-การแสดง และงาน โสตทัศนบน อินเทอร์เน็ต นอกจากนี้ยังต้องการทราบว่าผู้ใช้อินเทอร์เน็ตพฤติกรรมละเมิดลิขสิทธิ์อย่างไร และมี งานลักษณะใดที่ถูกละเมิดมากที่สุด ผลการวิจัยพบว่า นิสิตนักศึกษาส่วนใหญ่มีความตระหนักรู้ต่อ การละเมิดลิขสิทธิ์ผลงาน วรรณกรรม งานศิลปะ-การแสดง และ โสตทัศนศิลป์ในประเด็นด้าน ศิลปกรรมมากที่สุด ส่วนทัศนคตินั้นมองว่าการละเมิดเป็นสิ่งที่ไม่ดีและเห็นด้วยต่อประเด็นของความ ยุติธรรมในสังคมมากที่สุด โดยคิดว่าเจ้าของผลงานควรมีสិทธิชอบธรรมในผลงานตัวเองในการที่ จะได้ค่าตอบแทนและมีกำลังใจในการสร้างสรรค์ผลงานต่อไป ในเรื่องของการมองตนเองและผู้อื่น พบว่ามีทัศนคติกับความตระหนักรู้ พบว่าในเชิงบวกต่อการมองตนเองสูงกว่าการมองคนอื่น ความ ต้องการความรู้เป็นปัจจัยที่ก่อให้เกิดการละเมิดมากที่สุด และนิสิตนักศึกษาส่วนใหญ่ที่ไม่ละเมิด เพราะที่เกิดความรู้สึกผิด นอกจากนี้พบว่านิสิตนักศึกษามีพฤติกรรมการดาวโหลดรูปภาพ ภาพถ่าย จากอินเทอร์เน็ตมาใช้โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของผลงาน มีการคัดลอกข้อความ บทความ งานวิจัย วิทยานิพนธ์จากอินเทอร์เน็ตมาใช้โดยไม่อ้างแหล่งที่มา และการดาวโหลดเพลงบน อินเทอร์เน็ตโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์



นิรัช สุดสังข์ และพรสวรรค์ อยู่สุภาพ (2551) ศึกษาเรื่องระดับความรู้กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาด้านศิลปะและการออกแบบของนิสิต คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบระดับความรู้กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาด้านศิลปะและการออกแบบของนิสิต คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร จำแนกตามสาขา เพศ และชั้นปี โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนิสิตภาควิชาศิลปะและการออกแบบทุกชั้นปี เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบทดสอบความรู้กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา แบบ 4 ตัวเลือก มีเนื้อหาเกี่ยวกับ กฎหมายลิขสิทธิ์ สิทธิบัตรการประดิษฐ์ สิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์ อนุสิทธิบัตร และเครื่องหมายการค้า ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ความรู้ทางทรัพย์สินทางปัญญาของนิสิตด้านต่างๆมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ แต่จำแนกตามเพศว่าไม่แตกต่างกัน นิสิตชั้นปีที่ 3 ได้คะแนนสูงสุดในขณะที่นิสิตชั้นปีที่ 1 ได้คะแนนน้อยที่สุด นิสิตสาขาออกแบบบรรจุภัณฑ์มีคะแนนสูงกว่านิสิตสาขาออกแบบสื่อมวลชนทุกด้าน ยกเว้นในด้านกฎหมายลิขสิทธิ์ การที่นิสิตชั้นปีที่ 3 ได้คะแนนสูงสุดเพราะเป็นกลุ่มที่มีผลการเรียนสูงและมีความตั้งใจเรียน ส่วนนิสิตชั้นปีที่ 4 อาจจะอยู่ในระหว่างการศึกษาอิสระก่อนจบการศึกษาจึงอาจไม่มีเวลาในการศึกษาด้านกฎหมายสำหรับนิสิตชั้นปีที่ 1 และ 2 ยังเป็นกลุ่มที่ไม่มีความรู้ด้านนี้

### งานวิจัยต่างประเทศ

Hammond (2004) ได้ทำวิจัยเรื่อง Cyber Plagiarism : are FE students getting away with words เป็นการวิจัยเพื่อทดสอบประสิทธิภาพของซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการตรวจสอบการคัดลอกข้อมูลของผู้อื่นมาเป็นของตนเองผ่านทางอินเทอร์เน็ต (Cyber Plagiarism) โดยกลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษาที่ลงเรียนระบบการศึกษาต่อเนื่องของมหาวิทยาลัย นอกจากนี้ยังศึกษาถึงสาเหตุและประเภทของการคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง โดยพบว่าสาเหตุที่ผู้เรียนคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเองคือ 1. ทำตามผู้อื่น 2. ความต้องการที่จะประสบความสำเร็จในการเรียน และ 3. กระทำไปโดยไม่รู้ตัว ส่วนในด้านประสิทธิภาพในการใช้ซอฟต์แวร์ตรวจสอบการคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเองผ่านทางอินเทอร์เน็ตพบว่า ผู้เรียนมีการทราบอยู่ล่วงหน้าแล้วว่างานเขียนของตนจะถูกตรวจสอบโดยซอฟต์แวร์จึงคัดลอกผลงานของผู้อื่นจากหนังสือมากกว่าจะคัดลอกจากอินเทอร์เน็ตเนื่องจากซอฟต์แวร์ตัวนี้สามารถตรวจสอบได้แค่เนื้อหาที่คัดลอกจากอินเทอร์เน็ตเท่านั้น นอกจากนี้ยังพบว่า การตรวจสอบงานเขียนของผู้เรียนในแต่ละครั้งใช้เวลานานจึงไม่สามารถตรวจสอบงานเขียนได้ครบทุกชิ้น จำเป็นต้องใช้วิธีสุ่มตัวอย่างมาจำนวนหนึ่งจากงานเขียนทั้งหมด



แทน นอกจากนี้ยังไม่สามารถตรวจสอบเนื้อหาประเภทรูปภาพ หรือกราฟที่คัดลอกมาจาก อินเทอร์เน็ตได้อีกด้วย

Dell (2003) ได้ศึกษาเรื่อง Assignment Structures that Thwart Plagiarism มีวัตถุประสงค์ เพื่อให้ครูผู้สอนมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องของการคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเองของผู้เรียนในด้านสาเหตุของการกระทำ และความรับผิดชอบของครูผู้สอนที่มีต่อการเรียนการสอนยุค ดิจิตอล โดยรวบรวมบทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง ผลการศึกษาพบว่าสาเหตุที่ผู้เรียนคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเองคือ 1. ไม่เห็น ความสำคัญของการศึกษา 2. ผู้เรียนไม่วางแผนเวลาในการทำงาน 3. ผู้เรียนกลัวผลคะแนนที่ออกมา จะไม่ดี และ 4. ต้องการท้าทายผู้สอน ในด้านหน้าที่ของผู้สอนจำเป็นต้องตั้งหัวข้อ โปรเจกให้กับ ผู้เรียนโดยเน้นให้คิดวิเคราะห์หาคำความรู้ใหม่ๆ โดยผู้สอนต้องกำหนดหัวข้องานมาให้ผู้เรียนคิด วิเคราะห์ทีละขั้นตอน เมื่อผู้เรียนทำงานเสร็จในขั้นตอนแรกแล้วผู้สอนก็จะกำหนดหัวข้อค้นคว้าให้ ยากขึ้นอีก และสรุปรวบรวมเป็นไฟล์เอกสารโปรเจกซ์ส่งท้ายเทอม

Ercegovac (2005) ได้ทำวิจัยเรื่อง What Students Say They Know, Feel, and Do About Cyber-Plagiarism and Academic Dishonesty? A Case Study มีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการทราบ ข้อมูลว่าเด็กมัธยมต้นมีความรู้ความเข้าใจ ทักษะคิด และเคยคัดลอกผลงานของผู้อื่นผ่านทาง อินเทอร์เน็ตหรือไม่ โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กมัธยมต้นเพศชายและหญิงจำนวน 37 คนจากโรงเรียน ใน Los Angeles จำนวน 12 โรงเรียน ซึ่งผลการวิจัยพบว่า เด็กมัธยมต้นส่วนใหญ่มีความรู้และเข้าใจ เกี่ยวกับความหมายของการคัดลอกผลงานของผู้อื่นเป็นของตนเองผ่านทางอินเทอร์เน็ตดี และคิดว่า เป็นการกระทำที่ผิด แต่ผลการทดลองยังพบว่าจำนวนผู้เรียนที่เคยกระทำผิดในการคัดลอกผลงาน ผู้อื่นมาเป็นของตนเองมีจำนวนมาก จึงสวนทางกับผลการทดลองด้านทักษะคิด ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก ผู้เรียนยังมีความสับสนว่าการกระทำใดเป็นสิ่งที่ผิด การกระทำใดเป็นสิ่งที่ถูก

Hasen และ Huppert (2005) ได้ทำวิจัยเรื่อง The Trial of Democles : an Investigation into the Incidence of Plagiarism at an Australian University โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อทดสอบ ประสิทธิภาพของโปรแกรมตรวจจับการคัดลอกผลงานของผู้อื่นเป็นของตนเองที่ชื่อ Democles กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยนี้เป็นนักศึกษาจำนวน 198 คน เป็นนักศึกษาเพศหญิง จำนวน 123 คน และนักศึกษาเพศชายจำนวน 75 คน โดยผู้วิจัยให้ผู้เรียนเขียนวิเคราะห์บทความ เรื่อง The Criminal Mind ซึ่งเกี่ยวกับการศึกษาพฤติกรรมจากคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัย Monash และให้ผู้เรียนส่ง บทวิเคราะห์นี้โดยบันทึกลงแผ่นซีดีเพื่อให้โปรแกรม Democles สามารถทำงานได้ง่ายขึ้น ซึ่งผู้เรียน

ทุกคนจะทราบล่วงหน้าแล้วว่าจะมีการตรวจสอบการคัดลอกโดยใช้โปรแกรมนี้ ผลการวิจัยพบว่า มีนักศึกษา 10 คนที่คัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง และมี 17 คนที่ใช้การอ้างอิงไม่ถูกต้อง ซึ่งนักเรียนทั้ง 10 คนที่คัดลอกผลงานของผู้อื่นเป็นของตนเองนั้นจะเป็นนักศึกษาชาย 6 คน และนักเรียนศึกษาหญิง 4 คน และพบว่าจำนวนของข้อความที่ถูกคัดลอกมาในงานเขียนของ นักศึกษาชายสูงกว่าของนักศึกษาหญิง โดยนักศึกษากลุ่มนี้จะมีคะแนนสะสมระหว่าง 57-63 ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานของผู้เรียนทั้งหมด

Blythman, Orr และ Mullin (2007) ได้ทำวิจัยเรื่อง Reaching A Consensus : Plagiarism In Non-Text Based Media โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการคัดลอกผลงานของผู้อื่นเป็นของตนเองใน ลักษณะของสิ่งที่ไม่ใช่ตัวอักษร (Non-Text) โดยเฉพาะงานศิลปะและออกแบบ โดยศึกษาแนวคิด และทัศนคติของครูผู้สอนที่มีต่อการคัดลอกผลงานศิลปะและออกแบบ และศึกษาถึงเกณฑ์ของ ครูผู้สอนในการยอมรับการคัดลอกผลงานของผู้อื่นประเภทภาพและงานออกแบบเป็นของตนเอง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือกลุ่มผู้สอนวิชาศิลปะและออกแบบ 5 กลุ่ม จาก 2 สถาบัน ได้แก่ London College of Communication, University of Art London และ York St. John University เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่แบบสัมภาษณ์ผู้สอนเกี่ยวกับความเห็น เกณฑ์ในการยอมรับการ คัดลอกผลงานของผู้อื่นเป็นของตนเองในลักษณะของสิ่งที่ไม่ใช่ตัวอักษร โดยผลการวิจัยพบว่า ผู้สอนให้ความสำคัญกับการคัดลอกข้อความหรือบทความมากกว่าการคัดลอกภาพหรืองาน ออกแบบ โดยให้ความเห็นว่าเป็นการหยิบยืม หรือนำมาใช้อย่างเหมาะสม โดยเห็นสมควรว่าผู้เรียน สามารถหยิบยืมเอาผลงานของผู้อื่นมาใช้เป็นต้นแบบและพัฒนาออกมาในรูปแบบของตนเอง นอกจากนี้ผู้สอนยังมีความเชื่อว่าผู้เรียนส่วนใหญ่ไม่ต้องการที่จะคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของ ตนเองเพราะผู้เรียนต้องการให้ผลงานตนเองเป็นต้นแบบมากกว่า

Logan และคณะ (2007) ได้ทำการวิจัยเรื่อง Distributed E-learning in Art, Design, Media : an Investigation into Current Practice มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจการใช้ e-learning และระดับความ พึงพอใจของผู้เรียนศิลปะและการออกแบบด้วย e-learning กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ กลุ่ม ผู้สอนที่มีการใช้ e-learning ในการเรียนศิลปะและออกแบบอย่างจริงจัง และผู้เรียนที่มี ประสบการณ์ในการเรียนรูปแบบนี้ของสถาบัน Cumbria Institute of Art ผลการวิจัยพบว่าการสอน e-learning สามารถเปลี่ยนแปลงวิธีการสอน ความเข้าใจ และกิจกรรมที่เกี่ยวกับการสอนวิชาศิลปะ การออกแบบ และมีค่าใช้จ่ายได้ ซึ่งจะนำไปสู่วิธีการเรียนแบบใหม่ๆ นอกจากนี้ยังพบว่ายังต้องมีการ ปรับปรุงการเรียนการสอนศิลปะแบบ e-learning ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะเทคโนโลยีที่

ไม่เพียงพอยังเป็นอุปสรรคต่อการจัดการเรียนการสอนรูปแบบนี้ ผู้สอนเองก็จำเป็นจะต้องมีการพัฒนาตนเองให้มีความรู้ความเข้าใจในศักยภาพของเทคโนโลยีเสียก่อน ถ้าหากสถาบันต้องการนำ e-learning มาใช้เป็นกลยุทธ์หลักในการเรียนการสอนศิลปะ ส่วนในด้านความพึงพอใจของผู้เรียนพบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนศิลปะด้วยระบบ e-learning

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งหมดทำให้ทราบว่า การเรียนการสอนในระบบออนไลน์ได้รับความนิยมอยู่ตลอดเวลาโดยมีความพยายามที่จะนำมาใช้กับการเรียนการสอนทุกวิชา รวมไปถึงวิชาศิลปะซึ่งเป็นวิชาปฏิบัติ แต่อย่างไรก็ตามปัญหาที่ตามมาของการเรียนการสอนในระบบออนไลน์ที่พบมากที่สุดคือปัญหาด้านจริยธรรมวิชาการที่มีผู้สนใจศึกษาค้นคว้าและวิจัยถึงสาเหตุรูปแบบ รวมไปถึงแนวทางในการแก้ไขปัญหาเหล่านั้น ซึ่งผู้วิจัยมีความสนใจในการศึกษาต่อยอดแนวทางในการป้องกันเพื่อส่งเสริมจริยธรรมทางวิชาการของการเรียนการสอนศิลปะในระบบออนไลน์ให้มีประสิทธิภาพสูงสุด



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

### บทที่ 3

#### ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง การศึกษากิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการ ของนักศึกษาศิลประดับปริญญาตรี เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยใช้เทคนิคการวิจัยแบบเดลฟาย (Delphi Technique) ซึ่งมีรายละเอียดในการดำเนินการวิจัยดังนี้

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยเรื่อง การศึกษากิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์ที่ส่งเสริม จริยธรรมวิชาการของนักศึกษาศิลประดับปริญญาตรี เป็นผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ ดังนี้

1. ผู้เชี่ยวชาญตอบแบบสอบถามงานวิจัย จำนวน 17 คน (รายชื่อผู้เชี่ยวชาญอยู่ในภาคผนวก ก) ซึ่งผู้วิจัยได้คัดเลือกโดยวิธีแบบเจาะจง โดยผ่านความเห็นชอบของอาจารย์ที่ปรึกษา แล้วจึงไป ติดต่อสอบถามตามความสมัครใจของแต่ละท่านด้วยตนเอง พร้อมทั้งยื่นแบบ โครงร่างการวิจัยให้ พิจารณา แล้วจึงแจ้งบัณฑิตศึกษา คณะครุศาสตร์ให้ดำเนินการออกหนังสือราชการ โดยกำหนด คุณสมบัติดังนี้

1.1 เป็นผู้ที่มีหรือเคยมีประสบการณ์ในการจัดกิจกรรมศิลปะปฏิบัติในระบบออนไลน์ใน ระดับปริญญาตรี อย่างน้อย 1 ปีขึ้นไป

1.2 มีประสบการณ์เรื่องการสอนในระบบออนไลน์

2. ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัย จำนวน 5 คน (รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิอยู่ใน ภาคผนวก ข) ซึ่งผู้วิจัยจะคัดเลือกแบบเจาะจง โดยผ่านความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษา แล้วจึง ไปติดต่อสอบถามตามความสมัครใจของแต่ละท่านด้วยตนเอง พร้อมทั้งยื่นแบบ โครงร่างการวิจัย ให้พิจารณา แล้วจึงแจ้งบัณฑิตศึกษา คณะครุศาสตร์ให้ดำเนินการออกหนังสือราชการ โดย ผู้เชี่ยวชาญมีคุณสมบัติดังนี้

2.1 มีความรู้ด้านการจัดกิจกรรมศิลปะปฏิบัติ

2.2 มีความรู้ด้านการเรียนการสอนในระบบออนไลน์

## เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ เรื่อง การศึกษากิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการของนักศึกษาศิลปะระดับปริญญาตรี จำนวน 3 รอบ

รอบที่ 1 แบบสอบถามสำหรับการวิจัยด้วยเทคนิคเดลฟายรอบที่ 1 เป็นแบบสอบถาม ปลายเปิด ต้องการทราบถึงข้อมูลทั่วไป ความถี่ของการใช้ประสิทธิภาพของระบบจัดการเรียนรู้และ ปัญหาจริยธรรมวิชาการที่เกิดขึ้น โดยพัฒนาขึ้นจากกรอบทฤษฎีที่อ้างอิงในบทที่ 2 และข้อแก้ไข จากความเห็นของอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือวิจัย แบ่งออกเป็น 3 ชุดคือ

- 1) วิธีการสอนในระบบออนไลน์ที่ผู้เชี่ยวชาญใช้ในการสอนศิลปะปฏิบัติ
- 2) การใช้ประสิทธิภาพของระบบจัดการเรียนรู้ในการจัดกิจกรรมศิลปะปฏิบัติภายใน ห้องเรียน
- 3) การใช้ประสิทธิภาพของระบบจัดการเรียนรู้ในการจัดกิจกรรมศิลปะปฏิบัติภายนอก ห้องเรียน

รอบที่ 2 แบบสอบถามสำหรับการวิจัยด้วยเทคนิคเดลฟายรอบที่ 2 เป็นแบบสอบถาม ปลายปิดประมาณค่า 5 ระดับซึ่งพัฒนาขึ้นจากคำตอบของผู้เชี่ยวชาญจากแบบสอบถามในรอบที่ 1 โดยจะเพิ่มเติมในส่วนของคำถามที่เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมศิลปะปฏิบัติที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการ

รอบที่ 3 แบบสอบถามสำหรับการวิจัยด้วยเทคนิคเดลฟายรอบที่ 3 เป็นแบบสอบถาม ปลายปิดประมาณค่า 5 ระดับ จะมีคำถามเหมือนกับแบบสอบถามในรอบที่ 2 ทุกประการ และจะ เพิ่มในส่วนของการแสดงค่าสถิติ ได้แก่ ค่ามัธยฐานที่เป็นกลุ่มคำตอบของผู้เชี่ยวชาญ และค่าพิสัย ระหว่างควอไทล์เพื่อแสดงความคิดเห็นที่สอดคล้องกันของคำตอบที่คำนวณได้จากคำตอบของกลุ่ม ผู้เชี่ยวชาญในรอบที่ 2 พร้อมทั้งแสดงตำแหน่งคำตอบของผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนเพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญได้ เห็นว่าคำตอบของกลุ่มมีความสอดคล้องกันอย่างไร หากไม่ตรงกับความคิดเห็นของตนเองก็สามารถ เปลี่ยนแปลงคำตอบหรือยืนยันคำตอบเดิมของตนได้ การยืนยันความคิดเห็นเดิมที่ไม่ตรงกับความคิดเห็นของกลุ่มนั้น ผู้วิจัยจะเปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็นพร้อมทั้งบอกเหตุผลประกอบ ซึ่งถ้า ผู้เชี่ยวชาญคนใดมีความเห็นไม่ตรงกับกลุ่มและไม่มีเหตุผลอธิบายประกอบความคิดเห็นของตน ถือว่า เป็นการยอมรับความคิดเห็นของกลุ่มส่วนใหญ่



### การสร้างเครื่องมือในการวิจัย

การดำเนินการสร้างเครื่องมือในการวิจัยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

1. ศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากบทความ วารสาร ตำรา งานวิจัยต่างๆทั้งของไทย และของต่างประเทศ
2. นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาวิเคราะห์สร้างเป็นกรอบคำถาม
3. นำกรอบคำถามดังกล่าวมาสร้างเป็นแบบสอบถามปลายเปิด ซึ่งเป็นคำถามในรอบที่ 1 และผู้วิจัยจึงนำแบบสอบถามนั้นไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาและผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 คนตรวจสอบ และนำมาแก้ไขปรับปรุง
4. นำแบบสอบถามรอบที่ 1 ไปให้ผู้เชี่ยวชาญตอบแบบสอบถามจากนั้นผู้วิจัยจะรวบรวมความคิดเห็นที่เหมือนกันหรือใกล้เคียงกันนำมาปรับปรุงเพื่อสร้างเป็นแบบสอบถามในรอบที่ 2 โดยผ่านการพิจารณากลั่นกรองจากอาจารย์ที่ปรึกษาต่อไป
5. ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามรอบที่ 2 ภายใต้การแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา โดยเพิ่มเติมในส่วนของคำถามในส่วนการจัดกิจกรรมศิลปะปฏิบัติที่ส่งเสริมจริยธรรม และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตอบ
6. นำแบบสอบถามรอบที่ 3 ไปให้ผู้เชี่ยวชาญตอบโดยผู้วิจัยจะแสดงตำแหน่งของคำตอบเดิมของผู้เชี่ยวชาญในรอบที่ 2 ในแต่ละข้อของแต่ละท่าน ว่าตอบกลับมาอย่างไร โดยแสดงค่ามัธยฐาน และพิสัยระหว่างควอไทล์ที่คำนวณได้เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาคำตอบว่าคำตอบของผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านมีความแตกต่างกันอย่างไร
7. นำข้อมูลจากแบบสอบถามที่ได้ในรอบที่ 3 มาวิเคราะห์และสรุปผลการวิจัย

### การดำเนินการวิจัยโดยใช้เทคนิคเดลฟาย

1. ผู้วิจัยใช้เทคนิคเดลฟาย (Delphi Technique) ในการรวบรวมความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 รอบ โดยกำหนดผู้เชี่ยวชาญไว้ 17 คน ด้วยวิธีคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจงจากความคิดเห็นชอบของอาจารย์ที่ปรึกษา
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามปลายเปิดเพื่อทราบถึงความถี่ของการใช้ประสิทธิภาพของระบบ LMS และปัญหาจริยธรรมวิชาการที่เกิดขึ้นทั้งภายนอกและภายในห้องเรียน แล้วจึงส่งให้ผู้เชี่ยวชาญตอบ จากนั้นจึงนำคำตอบที่ได้มาพัฒนาเป็นแบบสอบถามในรอบ 2 ซึ่งเป็นแบบสอบถามปลายปิด ประมาณค่า 5 ระดับ ส่งให้ผู้เชี่ยวชาญแสดงความคิดเห็นใน

รอบที่ 2 และ รอบที่ 3 จากนั้นนำผลที่ได้มาปรับปรุง และพัฒนาเป็นกิจกรรมศิลปะปฏิบัติในระบบออนไลน์ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการของนักศึกษาศิลปะระดับปริญญาตรี

3. ผลการวิจัย นำเสนอเป็นวิธีจัดกิจกรรมศิลปะปฏิบัติในระบบออนไลน์ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการของนักศึกษาศิลปะระดับปริญญาตรี ที่พัฒนามาจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีความสอดคล้องกัน

4. ผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์ในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

4.1 เกณฑ์ในการนำเสนอวิธีจัดกิจกรรมศิลปะปฏิบัติในระบบออนไลน์ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการของนักศึกษาศิลปะระดับปริญญาตรี คือ

ค่ามัธยฐาน 4.50 ขึ้นไป	ถือว่า ผู้เชี่ยวชาญ/ผู้ทรงคุณวุฒิมีความเห็นว่า	เหมาะสมมากที่สุด
ค่ามัธยฐาน 3.50 - 4.49	ถือว่า ผู้เชี่ยวชาญ/ผู้ทรงคุณวุฒิมีความเห็นว่า	เหมาะสมมาก
ค่ามัธยฐาน 2.50 - 3.49	ถือว่า ผู้เชี่ยวชาญ/ผู้ทรงคุณวุฒิมีความเห็นว่า	เหมาะสมปานกลาง
ค่ามัธยฐาน 1.50 – 2.49	ถือว่า ผู้เชี่ยวชาญ/ผู้ทรงคุณวุฒิมีความเห็นว่า	เหมาะสมน้อย
ค่ามัธยฐานต่ำกว่า 1.50	ถือว่า ผู้เชี่ยวชาญ/ผู้ทรงคุณวุฒิมีความเห็นว่า	เหมาะสมน้อยที่สุด

เกณฑ์ในการพิจารณาค่าความสอดคล้องของคำตอบ กำหนดดังนี้

ค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ ตั้งแต่ 0.01 - 0.99 ถือว่า คำตอบมีความสอดคล้องกันสูงมาก

ค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ ตั้งแต่ 1.00 - 1.99 ถือว่า คำตอบมีความสอดคล้องกันสูง

ค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ ตั้งแต่ 2.00 - 2.99 ถือว่า คำตอบมีความสอดคล้องกันต่ำ

ค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ ตั้งแต่ 3.00 ขึ้นไป ถือว่า คำตอบไม่มีความสอดคล้องกัน

5. การตัดสินใจเพื่อสรุปความคิดเห็นสอดคล้องร่วมกับผู้เชี่ยวชาญเป็นวิธีการจัดกิจกรรมศิลปะปฏิบัติในระบบออนไลน์ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการของนักศึกษาศิลปะระดับปริญญาตรีนั้น จะถือว่าวิธีการที่ใช้เป็นแนวทางได้จะต้องมีค่ามัธยฐานมากกว่าหรือเท่ากับ 3.50 ขึ้นไป (มีความเหมาะสมมากถึงมากที่สุด) และจะมีค่าพิสัยควอไทล์น้อยกว่าหรือเท่ากับ 1.99 (คำตอบมีความสอดคล้องกันสูงถึงสูงมาก)

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยเทคนิคคลฟายจำนวน 3 ครั้งดังนี้

ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยส่งแบบสอบถามจำนวน 17 ฉบับให้ผู้เชี่ยวชาญในมหาวิทยาลัยต่างๆจำนวน 8 แห่ง โดยเดินทางไปส่งด้วยตนเอง ผู้เชี่ยวชาญสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระ หลังจากส่งไปเป็นเวลา 3 สัปดาห์ ผู้วิจัยจึงโทรศัพท์ถึงผู้เชี่ยวชาญทุกคนเพื่อติดตามผลและเก็บแบบสอบถามคืน โดยเดินทางไปรับด้วยตนเองทั้งสิ้น 17 ฉบับ รวมระยะเวลาในการเก็บข้อมูลทั้งสิ้น 1 เดือน

ในการรวบรวมข้อมูลรอบที่ 1 ผู้วิจัยได้นำเอาผลที่ได้จากการตอบแบบสอบถามมาวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อจัดหมวดหมู่ รวบรวมความคิดเห็นที่ใกล้เคียงหรือแยกความคิดเห็นที่แตกต่างกันเพื่อนำมาสร้างแบบสอบถามในรอบที่ 2

ครั้งที่ 2 ผู้วิจัยได้ส่งแบบสอบถามชนิดปลายปิดแบบประเมินค่า 5 ระดับในรอบที่ 2 จำนวน 17 ฉบับ ให้ผู้เชี่ยวชาญในมหาวิทยาลัยต่างๆจำนวน 8 แห่งโดยเดินทางไปส่งด้วยตนเองและส่งทางไปรษณีย์ เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาลงน้ำหนักของความคิดเห็นในแต่ละข้อคำถาม หลังจากส่งให้ผู้เชี่ยวชาญเป็นเวลา 2 สัปดาห์ ผู้วิจัยจึงโทรศัพท์ถึงผู้เชี่ยวชาญทุกคนเพื่อติดตามผลและเก็บแบบสอบถามคืน โดยเดินทางไปรับด้วยตนเองและให้ผู้เชี่ยวชาญส่งกลับคืนทางไปรษณีย์รวมทั้งสิ้น 17 ฉบับ รวมระยะเวลาในการเก็บข้อมูลทั้งสิ้น 1 เดือน

ผู้วิจัยนำคำตอบแต่ละข้อที่ผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนในรอบนี้มาหาค่ามัธยฐาน (Median) และค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ (Interquartile Range) เพื่อนำค่าสถิติที่ได้มาแสดงในรูปของสัญลักษณ์เพื่อเขียนลงในแบบสอบถามรอบที่ 3

ครั้งที่ 3 ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามในรอบที่ 2 โดยแสดงสัญลักษณ์ของค่ามัธยฐานของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญในรอบที่ 2 และตำแหน่งคำตอบของผู้เชี่ยวชาญเป็นรายบุคคล พร้อมทั้งขอบเขตพิสัยระหว่างควอไทล์ของผู้เชี่ยวชาญในรอบที่ 3 จำนวน 17 ฉบับ โดยผู้วิจัยเดินทางไปส่งด้วยตนเองและส่งทางไปรษณีย์ เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความคิดเห็นของตนในแต่ละข้อคำถาม โดยเทียบเคียงกับค่ามัธยฐานและค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ของผู้เชี่ยวชาญคนอื่น เพื่อตัดสินใจเปลี่ยนแปลงคำตอบหรือยืนยันคำตอบเดิม หลังจากส่งให้ผู้เชี่ยวชาญเป็นเวลา 2 สัปดาห์ ผู้วิจัยจึงโทรศัพท์ถึงผู้เชี่ยวชาญทุกคนเพื่อติดตามผลและเก็บแบบสอบถามคืน โดยเดินทางไปรับด้วยตนเองและให้ผู้เชี่ยวชาญส่งกลับคืนทางไปรษณีย์รวมทั้งสิ้น 17 ฉบับ รวมระยะเวลาในการเก็บข้อมูลทั้งสิ้น 1 เดือน

ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามในรอบสุดท้ายนี้มาคำนวณหาค่ามัธยฐาน ค่าพิสัยควอไทล์เหมือนในรอบที่ 2 แล้วอ่านผลรวมที่ได้ เพื่อนำมาวิเคราะห์เป็นรูปแบบกิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการของนักศึกษาศิลปะระดับปริญญาตรี

### การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

รอบที่ 1 เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลจากคำตอบของคำถามปลายเปิดเพื่อทราบถึงความถี่ของการใช้ประสิทธิภาพของระบบ LMS และปัญหาจริยธรรมวิชาการที่เกิดขึ้นทั้งภายนอกและภายในห้องเรียน โดยนำข้อคำตอบที่ได้มาพัฒนาเป็นคำถามในรอบที่ 2

รอบ 2 เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่ามัธยฐาน และค่าพิสัยระหว่างควอไทล์เป็นเกณฑ์ในการสรุปความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปและนำค่ามัธยฐาน และค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ที่ได้ไปแสดงในแบบสอบถามรอบที่ 3 เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาอีกครั้ง

รอบที่ 3 ข้อมูลเป็นแบบสอบถามที่มีค่ามัธยฐาน และค่าพิสัยระหว่างควอไทล์เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญยืนยันคำตอบของตัวเองว่าเห็นด้วยกับความคิดจากค่ามัธยฐานและค่าพิสัยระหว่างควอไทล์หรือไม่ ถ้าไม่เห็นด้วยก็ขอให้ผู้เชี่ยวชาญอธิบายเหตุผล หลังจากนั้นจึงนำข้อมูลที่ได้มาหาค่ามัธยฐานและค่าพิสัยควอไทล์ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปอีกครั้ง

คำตอบในรอบสุดท้ายที่ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่ามีความเหมาะสมมากที่สุด (ค่ามัธยฐาน 4.50 ขึ้นไป) หรือมีความเหมาะสมมาก (ค่ามัธยฐาน 3.50-4.49) และมีความสอดคล้องกันของคำตอบสูงมาก (ค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ ตั้งแต่ 0.01 - 0.99) หรือมีความสอดคล้องกันของคำตอบสูง (ค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ ตั้งแต่ 1.00 - 1.99) จะถูกนำมาวิเคราะห์กับข้อมูลเบื้องต้นที่ได้ศึกษาในขั้นตอนแรก ส่วนคำตอบที่ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่ามีความเหมาะสมตั้งแต่ปานกลางลงมา และค่าความคิดเห็นสอดคล้องกันต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด จะไม่ถูกนำมาพิจารณา

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ผ่านการคัดเลือกตามเกณฑ์ที่กำหนดมาวิเคราะห์เป็นแนวทางในการกิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการของนักศึกษาศิลปะระดับปริญญาตรี จากนั้นจึงนำมาแสดงในรูปแบบของตารางในบทที่ 4

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการของนักศึกษาศิลปะระดับปริญญาตรีและเพื่อเป็นการนำเสนอแนวทางการป้องกันมิให้นักศึกษาที่ปฏิบัติกิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์ละเมิดจริยธรรมทางวิชาการ ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นแบบสอบถามปลายเปิดจำนวน 17 ฉบับในรอบที่ 1 แบบสอบถามปลายปิดจำนวน 17 ฉบับ และแบบสอบถามปลายปิดจำนวน 17 ฉบับในรอบสุดท้าย สำหรับจำนวนแบบสอบถามที่ส่งไปในรอบแรกจำนวน 17 ฉบับ ได้รับกลับคืนมาจำนวน 17 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100 จำนวนแบบสอบถามในรอบที่ 2 ที่ส่งไปจำนวน 17 ฉบับ ได้กลับคืนมา 17 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100 จำนวนแบบสอบถามในรอบที่ 3 (รอบสุดท้าย) ที่ส่งไปจำนวน 17 ฉบับ ได้กลับคืนมา 17 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100

จากแบบสอบถามในรอบที่ 1 ซึ่งเป็นการรวบรวมข้อมูลเบื้องต้นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับประเภทของระบบจัดการเรียนรู้ที่ใช้ ระยะเวลาและความถี่ในการใช้ระบบจัดการเรียนรู้ รวมทั้งประเภทของวิชาศิลปะและวิธีการสอนที่ใช้ระบบจัดการเรียนรู้ แสดงในตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้นของผู้เชี่ยวชาญในการใช้ระบบจัดการเรียนรู้

1. ประเภทของระบบจัดการเรียนรู้ที่ใช้	จำนวนผู้ใช้ (คน)
Blackboard	5
Moodle	10
Claronline	1
ATutor	1
2. ระยะเวลาที่ใช้	
1-3 ปี	6
3-5 ปี	7
5 ปีขึ้นไป	4



3. ความถี่ในการใช้	จำนวนผู้ใช้ (คน)
น้อยกว่า 10 ชม. ต่อสัปดาห์	11
10-15 ชม. ต่อสัปดาห์	4
16-20 ชม. ต่อสัปดาห์	1
มากกว่า 20 ชม. ต่อสัปดาห์	1
4. วิธีการสอน	
การบรรยาย	17
การสาธิต	16
การดีวี	16
ใช้กรณีตัวอย่าง	15
การอภิปราย	7
การสัมมนา	6
การทดลอง	5
การระดมความคิด	5
การสอนแบบนิรนัย	4
การสอนแบบอุปนัย	3
การใช้เกมส์	2
5. ประเภทของวิชาศิลปะที่ใช้	
5.1 วิชาทางด้านทัศนศิลป์	
คอมพิวเตอร์อาร์ต	5
สถาปัตยกรรม	5
5.2 วิชาทางด้านประยุกต์ศิลป์	
ออกแบบนิเทศศิลป์	3
ออกแบบกราฟิก	6
ออกแบบตกแต่งภายใน	2
ออกแบบผลิตภัณฑ์	3

จากแบบสอบถามรอบที่ 2 และ รอบที่ 3 เมื่อนำข้อมูลมารวบรวมตามกระบวนการทางการวิจัยแบบเคลฟายและวิเคราะห์หาค่ามัธยฐาน (Median) และค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ (Interquartile Range) ของแต่ละข้อความโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป จึงนำเสนอในตารางประกอบความเรียงของผลการวิเคราะห์ ตั้งแต่ตารางที่ 2 – ตารางที่ 10 ดังรายละเอียดต่อไปนี้

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในรอบที่ 3

ตารางที่ 2      ค่ามัธยฐานและพิสัยระหว่างควอไทล์ของกิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์  
ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการในปัญหาผู้เรียนให้ผู้อื่นลงทะเบียนเข้าใช้ระบบแทน

กิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์	มัธยฐาน	พิสัยระหว่างควอไทล์	ระดับความเหมาะสม	ความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ
1. ผู้เรียนที่ลงทะเบียนเข้าใช้ระบบเป็นใครก็ได้ ไม่จำเป็นต้องตรวจสอบ	1	2	น้อยที่สุด	ต่ำ
2. ตรวจสอบจากเลขประจำเครื่องของผู้เรียน	3	2	ปานกลาง	ต่ำ
3. กำหนดข้อตกลงการลงทะเบียนเข้าใช้ระบบอย่างละเอียดในชั้นเรียน	5	1	มากที่สุด	สูง
4. กำหนดบทลงโทษให้ชัดเจนในชั้นเรียน	5	0.5	มากที่สุด	สูงมาก
5. แจ้งข้อห้ามให้บุคคลอื่นล็อกอินเข้ามาแทนไว้บนหน้าเว็บไซต์	5	1	มากที่สุด	สูง
6. แจ้งบทลงโทษไว้บนหน้าเว็บไซต์	5	1	มากที่สุด	สูง
7. อธิบายถึงความสำคัญของการลงทะเบียนเข้าใช้ระบบด้วยตนเองให้ผู้เรียนทราบ	5	1.5	มากที่สุด	สูง
8. ไม่นำคะแนนการเข้าเรียนนอกเวลามาพิจารณา	2	1	น้อย	สูง

ตารางที่ 2 (ต่อ) ค่ามัธยฐานและพิสัยระหว่างควอไทล์ของกิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์  
ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการในปัญหาผู้เรียนให้ผู้อื่นลงทะเบียนเข้าใช้ระบบแทน

กิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์	มัธยฐาน	พิสัยระหว่างควอไทล์	ระดับความเหมาะสม	ความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ
9. พิจารณาคะแนนของการเข้าเรียนนอกเวลา	4	1	มาก	สูง
10. พิจารณาคะแนนของการเข้าเรียนนอกเวลาเพียงส่วนน้อย	3	2	ปานกลาง	ต่ำ

ตารางที่ 3 ค่ามัธยฐานและพิสัยระหว่างควอไทล์ของกิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์  
ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการในปัญหาผู้เรียนทำกิจกรรมอื่นเช่น เล่น MSN และเปิดเว็บไซต์ที่ไม่เกี่ยวข้องระหว่างการเรียน

กิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์	มัธยฐาน	พิสัยระหว่างควอไทล์	ระดับความเหมาะสม	ความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ
1. กำหนดข้อตกลงในการใช้ระบบออนไลน์ในชั้นเรียนอย่างละเอียด	5	1	มากที่สุด	สูง
2. แจงบทลงโทษสำหรับผู้เรียนที่ละเมิดข้อตกลง	5	1	มากที่สุด	สูง
3. แจงบทลงโทษสำหรับผู้เรียนที่ละเมิดข้อตกลงผ่านทางหน้าเว็บไซต์	5	1	มากที่สุด	สูง
4. บอกผู้เรียนว่าจะมีการเก็บคะแนนท้ายคาบ	4	1.5	มาก	สูง
5. แจงผู้เรียนว่าจะใช้โปรแกรมตรวจสอบหน้าจอของผู้เรียน	4	1.5	มาก	สูง
6. อธิบายถึงความสำคัญและผลดีของการตั้งใจเรียนให้ผู้เรียนทราบ	5	1	มากที่สุด	สูง

ตารางที่ 3 (ต่อ) ค่ามัชฌมฐานและพิสัยระหว่างควอไทล์ของกิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์  
ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการในปัญหาผู้เรียนทำกิจกรรมอื่นเช่น เล่น MSN และเปิด  
เว็บไซต์ที่ไม่เกี่ยวข้องระหว่างการเรียน

กิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์	มัช ฐาน	พิสัย ระหว่าง ควอไทล์	ระดับความ เหมาะสม	ความสอดคล้อง ของผู้เชี่ยวชาญ
7. อธิบายถึงผลเสียของการเล่น MSN หรือเปิดเว็บไซต์อื่นระหว่างการเรียน ให้ผู้เรียนทราบ	5	1	มากที่สุด	สูง
8. ลงโทษผู้เรียนที่เล่น MSN หรือเปิดเว็บไซต์อื่นด้วยการตักเตือน	5	1	มากที่สุด	สูง
9. ลงโทษผู้เรียนที่เล่น MSN หรือเปิดเว็บไซต์อื่นด้วยการไล่ออกจากชั้นเรียน	2	1.5	น้อย	สูง
10. อนุญาตให้ผู้เรียนเล่น MSN ระหว่างการบรรยาย	1	1	น้อยที่สุด	สูง
11. อนุญาตให้ผู้เรียนเปิดเว็บไซต์อื่นที่ไม่เกี่ยวข้องกับการเรียนระหว่างการบรรยาย	1	1	น้อยที่สุด	สูง
12. ลงโทษผู้เรียนด้วยการนำภาพหน้าจอของผู้ที่เล่น MSN หรือเปิดเว็บไซต์อื่นขึ้นจอโปรเจคเตอร์	2	2	น้อย	ต่ำ
13. ลงโทษด้วยการใช้โปรแกรมปิด (Lock) หน้าจอของผู้ที่เล่น MSN หรือเปิดเว็บไซต์อื่น	3	2	ปานกลาง	ต่ำ
14. ใช้โปรแกรมตรวจสอบหน้าจอของผู้เรียนตลอดเวลา	3	1.5	ปานกลาง	สูง

ตารางที่ 3 (ต่อ) ค่ามัธยฐานและพิสัยระหว่างควอไทล์ของกิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์  
ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการในปัญหาผู้เรียนทำกิจกรรมอื่นเช่น เล่น MSN และเปิด  
เว็บไซต์ที่ไม่เกี่ยวข้องระหว่างการเรียน

กิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์	มัธยฐาน	พิสัยระหว่างควอไทล์	ระดับความเหมาะสม	ความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ
15. ใช้โปรแกรมตรวจสอบหน้าจอของผู้เรียนเป็นบางครั้ง	4	2	มาก	ต่ำ
16. ใช้โปรแกรมตรวจสอบหน้าจอของผู้เรียนแค่ช่วงแรกๆเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกรงกลัว	3	2	ปานกลาง	ต่ำ
17. ใช้วิธีเดินตรวจหน้าจอของผู้เรียน	4	1	มาก	สูง
18. ตัดการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตของผู้เรียนระหว่างการบรรยาย	4	3	มาก	ไม่สอดคล้อง
19. ใช้วิธีถามตอบเป็นระยะเพื่อกระตุ้นความสนใจ	5	0.5	มากที่สุด	สูงมาก
20. ให้ผู้เรียนปฏิบัติงานเป็นระยะเพื่อกระตุ้นความสนใจ	5	0.5	มากที่สุด	สูงมาก
21. ให้มีการทำแบบทดสอบเก็บคะแนนเป็นระยะ	4	1.5	มาก	สูง
22. ให้ผู้เรียนปิดหน้าจอหรือปิดคอมพิวเตอร์ระหว่างการบรรยาย	4	2	มาก	ต่ำ
23. ให้ผู้เรียนเดินออกจากโต๊ะคอมพิวเตอร์ระหว่างการบรรยาย	1	1	น้อยที่สุด	สูง
24. อนุญาตให้ผู้เรียนเล่น MSN ระหว่างปฏิบัติงาน	2	1.5	น้อย	สูง
25. อนุญาตให้ผู้เรียนเปิดเว็บไซต์อื่นที่ไม่เกี่ยวข้องระหว่างการปฏิบัติงาน	2	2	น้อย	ต่ำ



ตารางที่ 3 (ต่อ) ค่ามัธยฐานและพิสัยระหว่างควอไทล์ของกิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์  
ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการในปัญหาผู้เรียนทำกิจกรรมอื่นเช่น เล่น MSN และเปิด  
เว็บไซต์ที่ไม่เกี่ยวข้องระหว่างการเรียนรู้

กิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์	มัธยฐาน	พิสัยระหว่างควอไทล์	ระดับความเหมาะสม	ความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ
26. ผู้สอนลงโทษผู้เรียนที่เล่น <u>MSN</u> ด้วยการตัดคะแนน	2	1	น้อย	สูง
27. ผู้สอนลงโทษผู้เรียนที่ <u>เปิดเว็บไซต์</u> อื่นด้วยการตัดคะแนน	2	2	น้อย	ต่ำ
28. ผู้สอนให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบ <u>ท้าย</u> <u>คาบ</u> เพื่อเก็บคะแนน	5	1	มากที่สุด	สูง
29. ไม่ควรมีการลงโทษผู้เรียนด้วยการตัดคะแนน	3	2	ปานกลาง	ต่ำ

ตารางที่ 4 ค่ามัธยฐานและพิสัยระหว่างควอไทล์ของกิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์  
ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการในปัญหาผู้เรียนไม่มีส่วนร่วมในกิจกรรมออนไลน์

กิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์	มัธยฐาน	พิสัยระหว่างควอไทล์	ระดับความเหมาะสม	ความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ
1. มีข้อตกลงให้ผู้เรียนเข้าไปศึกษานอกเวลาอย่างละเอียด	5	1	มากที่สุด	สูง
2. มีบทลงโทษสำหรับผู้เรียนที่ไม่เข้าไปศึกษาเนื้อหาในระบบออนไลน์	4	3	มาก	ไม่สอดคล้อง
3. แจงข้อตกลงให้ผู้เรียนเข้าไปศึกษานอกเวลา <u>ไว้บนหน้าเว็บไซต์</u>	5	1	มากที่สุด	สูง
4. แจงบนหน้าเว็บไซต์ถึงกำหนดการการเรียนการสอน	5	1	มากที่สุด	สูง

ตารางที่ 4 (ต่อ) ค่ามัธยฐานและพิสัยระหว่างควอไทล์ของกิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์  
ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการในปัญหาผู้เรียนไม่มีส่วนร่วมในกิจกรรมออนไลน์

กิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์	มัธยฐาน	พิสัยระหว่างควอไทล์	ระดับความเหมาะสม	ความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ
5. สอนวิธีการเข้าใช้ระบบในส่วนต่างๆ ในเว็บไซต์อย่างละเอียด	5	0.5	มากที่สุด	สูงมาก
6. อธิบายถึงความสำคัญของการศึกษา เนื้อหาให้ผู้เรียนทราบ	5	0	มากที่สุด	สูงมาก
7. แจ้งผู้เรียนว่ามีคะแนนสำหรับการเข้าเรียนในระบบออนไลน์	5	1	มากที่สุด	สูง
8. แจ้งผู้เรียนว่าเนื้อหาในระบบออนไลน์เป็นสิ่งที่จะใช้ออกข้อสอบ	5	1	มากที่สุด	สูง
9. เข้าไปศึกษาเนื้อหาในระบบออนไลน์หรือไม่ก็ได้เพราะเป็นการเรียนเสริม	2	2	น้อย	ต่ำ
10. ให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหามาก่อนเพื่อตอบคำถามในการเรียนครั้งต่อไป	4	2	มาก	ต่ำ
11. ไม่ให้ออกสารประกอบการสอนในชั้นเรียน ผู้เรียนจึงต้องเข้าระบบและดาวน์โหลดด้วยตนเอง	4	2	มาก	ต่ำ
12. ให้ผู้เรียนเชื่อมโยงเว็บไซต์ของระบบจัดการเรียนรู้เข้ากับเว็บไซต์ส่วนตัวของผู้เรียน	4	2	มาก	ต่ำ
13. ในระบบมีคู่มือการเข้าเรียนออนไลน์สำหรับผู้เรียนที่ใช้ระบบไม่เป็น	5	1.5	มากที่สุด	สูง
14. ให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาส่วนใหญ่ในห้องเรียน ส่วนเนื้อหาในระบบออนไลน์จะเป็นส่วนทบทวน	3	2	ปานกลาง	ต่ำ

ตารางที่ 4 (ต่อ) ค่ามัธยฐานและพิสัยระหว่างควอไทล์ของกิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์  
ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการในปัญหาผู้เรียนไม่มีส่วนร่วมในกิจกรรมออนไลน์

กิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์	มัธยฐาน	พิสัยระหว่างควอไทล์	ระดับความเหมาะสม	ความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ
15. ไม่ควรมีการให้ดาวน์โหลดเอกสารหรือเนื้อหา	1	1	น้อยที่สุด	สูง
16. ผู้เรียนสามารถดาวน์โหลดเอกสารหรือเนื้อหาทั้งหมดได้ในครั้งเดียวเพื่อให้สะดวกแก่การเข้าใช้	3	1	ปานกลาง	สูง
17. ผู้เรียนสามารถดาวน์โหลดเอกสารได้ที่ละบท เพื่อให้ผู้เรียนเข้าถึงเนื้อหาในทุกๆบท	5	1.5	มากที่สุด	สูง
18. ผู้เรียนสามารถเลือกศึกษาเนื้อหาได้ทุกบท	5	2	มากที่สุด	ต่ำ
19. ผู้เรียนต้องศึกษาเนื้อหาที่ละบทตามขั้นตอนของผู้สอน	4	2	มาก	ต่ำ
20. เนื้อหาแต่ละบทมีช่วงเวลาให้ศึกษา ถ้าไม่ศึกษาในช่วงเวลาดังกล่าวจะไม่สามารถศึกษาต่อได้	3	1.5	ปานกลาง	สูง
21. เนื้อหาต้องมีความน่าสนใจ	5	0	มากที่สุด	สูงมาก
22. เนื้อหาสามารถเข้าใจได้ง่าย	5	1.5	มากที่สุด	สูง
23. มีการใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อให้มีความน่าสนใจ นำเข้าศึกษา	5	1	มากที่สุด	สูง
24. ใช้สื่อมัลติมีเดียที่ผู้เรียนคุ้นเคย เช่น วิดีโอจาก Youtube.com	5	1.5	มากที่สุด	สูง

ตารางที่ 4 (ต่อ) ค่ามัธยฐานและพิสัยระหว่างควอไทล์ของกิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์  
ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการในปัญหาผู้เรียนไม่มีส่วนร่วมในกิจกรรมออนไลน์

กิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์	มัธยฐาน	พิสัยระหว่างควอไทล์	ระดับความเหมาะสม	ความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ
25. เมื่อผู้เรียนขาดการโต้ตอบกับระบบระบบจะทำการปิดตัวเองอัตโนมัติ ผู้เรียนต้องล็อกอินเข้ามาเพื่อเรียนใหม่อีกครั้ง ผู้สอนจึงสามารถตรวจสอบได้ว่าผู้เรียนศึกษาจริง	4	2.5	เหมาะสมมาก	ต่ำ
26. ใช้ภาพการ์ตูนหรือแอนิเมชันประกอบการเรียน	5	2	มากที่สุด	ต่ำ
27. บันทึกวิดีโอระหว่างสอนในห้องเรียนจริงเพื่อให้ผู้เรียนเข้าไปดูในระบบออนไลน์	4	2.5	มาก	ต่ำ
28. บันทึกภาพถ่ายระหว่างเรียนเพื่อให้ผู้เรียนเข้าไปดูภาพบรรยากาศระหว่างการสอนในระบบออนไลน์	3	3	ปานกลาง	ไม่สอดคล้อง
29. ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในเว็บไซต์เช่นสามารถเพิ่มเติมเนื้อหาด้วยตนเองสามารถเพิ่มเติม Link เชื่อมโยงหรือหาวิดีโอมาเพิ่มได้	5	1.5	มากที่สุด	สูง
30. ไม่ควรจัดวางระบบจัดการเรียนรู้ดูเป็นทางการมากเกินไป	5	2.5	มากที่สุด	ต่ำ
31. ออกแบบรูปร่างเว็บไซต์ ให้เป็นสไตล์ส่วนตัวของแต่ละวิชา	5	1	มากที่สุด	สูง
32. นำเว็บไซต์อื่นเข้ามาประกอบการสอนเช่น Hi 5, Multiply, Blogger	4	1.5	มาก	สูง
33. มีคำสั่งในเว็บไซต์ไม่มาก	4	1	มาก	สูง

ตารางที่ 4 (ต่อ) ค่ามัธยฐานและพิสัยระหว่างควอไทล์ของกิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์  
ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการในปัญหาผู้เรียนไม่มีส่วนร่วมในกิจกรรมออนไลน์

กิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์	มัธยฐาน	พิสัยระหว่างควอไทล์	ระดับความเหมาะสม	ความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ
34. ควรมีการเปลี่ยนแปลงเนื้อหาให้ทันสมัยตลอดเวลาเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ	5	1	มากที่สุด	สูง
35. ถ้าเกิดปัญหาผู้เรียนสามารถติดต่อผู้สอนผ่านทางโทรศัพท์	4	2	มาก	ต่ำ
36. ถ้าเกิดปัญหาผู้เรียนสามารถติดต่อผู้สอนผ่านทางไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์	5	0.5	มากที่สุด	สูงมาก
37. กำหนดทีมงานช่วยเหลือผู้เรียนในการเรียนติดต่อผ่านไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์	5	1	มากที่สุด	สูง
38. ส่งงานปฏิบัติที่ต้องให้ผู้เรียนไปศึกษาเนื้อหาที่อยู่ในระบบออนไลน์ก่อนทำ	5	1	มากที่สุด	สูง
39. ส่งงานปฏิบัติให้ผู้เรียนไปศึกษาเนื้อหาล่วงหน้า	5	1	มากที่สุด	สูง
40. ไม่จำเป็นต้องมีกิจกรรมปฏิบัติหลังการเรียนเนื้อหา	2	1.5	น้อย	สูง
41. ให้ทำแบบฝึกหัดเพื่อเก็บคะแนนหลังเรียนในระบบออนไลน์เสร็จ	4	2	มาก	ต่ำ
42. ไม่จำเป็นต้องมีการเก็บคะแนนหลังการเรียนในระบบออนไลน์	3	1	ปานกลาง	สูง
43. ให้คะแนนผู้เรียนที่เข้ามาศึกษาเนื้อหาในระบบออนไลน์	4	0.5	มาก	สูงมาก



ตารางที่ 4 (ต่อ) ค่ามัธยฐานและพิสัยระหว่างควอไทล์ของกิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์  
ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการในปัญหาผู้เรียนไม่มีส่วนร่วมในกิจกรรมออนไลน์

กิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์	มัธยฐาน	พิสัยระหว่างควอไทล์	ระดับความเหมาะสม	ความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ
44. ให้คะแนนจากจำนวนครั้งการลงทะเบียนเข้าระบบผู้เรียน	3	2	ปานกลาง	ต่ำ
45. ให้คะแนนจากจำนวนเวลาที่ผู้เรียนลงทะเบียนเข้าใช้ระบบ	3	1	ปานกลาง	สูง
46. ให้คะแนนจากการทำกิจกรรมของผู้เรียนในระบบ	4	1.5	มาก	สูง
47. ให้คะแนนจากการเข้าถึงเนื้อหาในเว็บเพจของผู้เรียน	4	2	มาก	ต่ำ
48. ให้คะแนนจากสถิติการดาวน์โหลดเอกสารของผู้เรียน	3	1.5	ปานกลาง	สูง
49. ให้คะแนนจากสถิติการเข้าใช้สื่อมัลติมีเดีย	3	2.5	ปานกลาง	ต่ำ
50. ไม่มีการให้คะแนนเนื่องจากเป็นการเรียนเสริมนอกเวลา	2	2	น้อย	ต่ำ
51. ไม่มีการให้คะแนนเพราะพิสูจน์ไม่ได้ว่าผู้เรียนได้เข้าไปศึกษาจริง	2	1.5	น้อย	สูง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

**ตารางที่ 5** ค่ามัธยฐานและพิสัยระหว่างควอไทล์ของกิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์  
ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการในปัญหาผู้เรียนไม่ร่วมประชุมผ่านทางระบบออนไลน์

กิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์	มัธยฐาน	พิสัยระหว่างควอไทล์	ระดับความเหมาะสม	ความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ
1. นัดวันเวลาที่มาประชุมให้ชัดเจน	5	0.5	มากที่สุด	สูงมาก
2. ใช้การประชุมผ่านทางห้องสนทนาในระบบจัดการเรียนรู้	5	1	มากที่สุด	สูง
3. ใช้การประชุมผ่านทางโปรแกรมสนทนาออนไลน์เช่น MSN, Skype	5	1	มากที่สุด	สูง
4. ผู้เรียนสามารถเข้าประชุมช้ากว่ากำหนด	5	2	มากที่สุด	ต่ำ
5. แจ้งว่าจะมีการคิดคะแนนในการเข้าประชุมนอกเวลา	4	1	มาก	สูง
6. ผู้เรียนจะเข้าประชุมในระบบออนไลน์หรือไม่ก็ได้	3	3	ปานกลาง	ไม่สอดคล้อง
7. สังเกตว่าผู้เรียนมีการปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนหรือไม่	5	1	มากที่สุด	สูง
8. การประชุมเป็นลักษณะของการ <u>ตรวจแก้ผลงาน</u>	4	2	มาก	ต่ำ
9. การประชุมเป็นลักษณะของการ <u>วิจารณ์ผลงาน</u>	5	1	มากที่สุด	สูง
10. ผู้สอนสั่งงานผู้เรียนเป็นรายบุคคลผ่านทางการประชุม	3	2	ปานกลาง	ต่ำ
11. ใช้วิธีเปิดกล้อง (Web Cam) เพื่อตรวจสอบว่าเป็นผู้เรียนจริง	4	2	มาก	ต่ำ
12. สนทนากับผู้เรียน โดยดูจากสำนวนการใช้ภาษา	3	1	ปานกลาง	สูง

ตารางที่ 5 (ต่อ) ค่ามัธยฐานและพิสัยระหว่างควอไทล์ของกิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์  
ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการในปัญหาผู้เรียนไม่ร่วมประชุมผ่านทางระบบออนไลน์

กิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์	มัธยฐาน	พิสัยระหว่างควอไทล์	ระดับความเหมาะสม	ความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ
13. เลือกเวลาการประชุมที่ผู้เรียนสนใจ	4	1.5	มาก	สูง
14. เลือกเวลาการประชุมช่วงที่ผู้เรียนอยู่บ้าน เช่น หัวค่ำ	4	2	มาก	ต่ำ

ตารางที่ 6 ค่ามัธยฐานและพิสัยระหว่างควอไทล์ของกิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์  
ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการในปัญหาผู้เรียนให้ผู้อื่นทำแบบทดสอบก่อนเรียน-  
หลังเรียนในระบบออนไลน์ แทน

กิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์	มัธยฐาน	พิสัยระหว่างควอไทล์	ระดับความเหมาะสม	ความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ
1. กำหนดข้อตกลงการทำแบบทดสอบในระบบออนไลน์ไว้อย่างละเอียด	5	1	มากที่สุด	สูง
2. แจ้งบทลงโทษของผู้เรียนที่ให้ผู้อื่นทำแบบทดสอบในระบบออนไลน์แทน	5	1	มากที่สุด	สูง
3. แจ้งมาตรการสำหรับผู้เรียนที่ให้ผู้อื่นทำแบบทดสอบในระบบออนไลน์แทนไว้บนหน้าเว็บไซต์	5	1	มากที่สุด	สูง
4. ผู้สอนแจ้งว่ามีการคิดคะแนนในแบบทดสอบ	5	1.5	มากที่สุด	สูง
5. ใช้คำถามเชิงวิเคราะห์ หรือประยุกต์ในแบบทดสอบก่อนเรียน	5	1.5	มากที่สุด	สูง

ตารางที่ 6 (ต่อ) ค่ามัธยฐานและพิสัยระหว่างควอไทล์ของกิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์  
ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการในปัญหาผู้เรียนให้ผู้อื่นทำแบบทดสอบก่อนเรียน-  
หลังเรียนในระบบออนไลน์ แทน

กิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์	มัธยฐาน	พิสัยระหว่างควอไทล์	ระดับความเหมาะสม	ความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ
6. ใช้แบบทดสอบก่อนเรียนในลักษณะข้อเขียน	4	2	มาก	ต่ำ
7. แบบทดสอบก่อนเรียนมีหลายชุด ผู้เรียนแต่ละคนจะได้แบบทดสอบไม่เหมือนกัน	4	2	มาก	ต่ำ
8. ข้อสอบแบบทดสอบก่อนเรียนแบบปรนัย	3	2.5	ปานกลาง	ต่ำ
9. กำหนดเวลาในการทำแบบทดสอบถ้าทำไม่ทัน ระบบจะปิดตัวอัตโนมัติ	4	1.5	มาก	สูง
10. ผู้สอนอธิบายถึงความสำคัญของการทำแบบทดสอบในระบบออนไลน์	4	1.5	มาก	สูง
11. แบบทดสอบก่อนเรียนเป็นแนวข้อสอบเก่าๆของรายวิชา	3	2.5	ปานกลาง	ต่ำ
12. ถ้าไม่ทำแบบทดสอบก่อนเรียนก็ไม่สามารศึกษาเนื้อหาในบทได้	3	2.5	ปานกลาง	ต่ำ
13. ไม่จำเป็นต้องทำแบบทดสอบก่อนเรียน	3	1	ปานกลาง	สูง
14. แบบทดสอบหลังเรียนใช้คำถามในลักษณะเชิงวิเคราะห์	4	1.5	มาก	สูง
15. แบบทดสอบหลังเรียนเป็นลักษณะข้อเขียน	4	2	มาก	ต่ำ

ตารางที่ 6 (ต่อ) ค่ามัธยฐานและพิสัยระหว่างควอไทล์ของกิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์  
ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการในปัญหาผู้เรียนให้ผู้อื่นทำแบบทดสอบก่อนเรียน-  
หลังเรียนในระบบออนไลน์ แทน

กิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์	มัธยฐาน	พิสัยระหว่างควอไทล์	ระดับความเหมาะสม	ความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ
16. แบบทดสอบหลังเรียนมีหลายชุด ผู้เรียนแต่ละคนจะได้แบบทดสอบไม่เหมือนกัน	4	2	มาก	ต่ำ
17. แบบทดสอบหลังเรียนเป็นแบบปรนัย	3	2.5	ปานกลาง	ต่ำ
18. กำหนดเวลาในการแบบทดสอบหลังเรียนถ้าทำไม่ทันระบบจะปิดตัวเองอัตโนมัติ	3	2	ปานกลาง	ต่ำ
19. แบบทดสอบหลังเรียน เป็นแนวข้อสอบต่างๆของรายวิชา	3	1.5	ปานกลาง	สูง
20. ถ้าไม่ทำแบบทดสอบหลังเรียน ก็ไม่สามารถศึกษาเนื้อหาในบทต่อไปได้	3	2	ปานกลาง	ต่ำ
21. ไม่มีต้องทำแบบทดสอบหลังเรียน	3	1.5	ปานกลาง	สูง
22. ไม่มีคะแนนจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน	3	2	ปานกลาง	ต่ำ
23. มีคะแนนจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน	4	1	เหมาะสมมาก	สูง



**ตารางที่ 7** ค่ามัธยฐานและพิสัยระหว่างควอไทล์ของกิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์  
ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการในปัญหาผู้เรียนให้ผู้อื่นทำงานปฏิบัติของตนแทน

กิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์	มัธยฐาน	พิสัยระหว่างควอไทล์	ระดับความเหมาะสม	ความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ
1. กำหนดข้อตกลงเรื่องการช่วยงานลงไว้ อย่างละเอียด	5	1	มากที่สุด	สูง
2. กำหนดบทลงโทษของการทำแทนกัน อย่างชัดเจน	5	1	มากที่สุด	สูง
3. แจ้งข้อห้ามของการทำผลงานแทน ผ่านทางหน้าเว็บไซต์	5	1	มากที่สุด	สูง
4. อธิบายถึงความสำคัญของการทำงาน ด้วยตนเอง	5	1	มากที่สุด	สูง
5. ในระบบมีคำอธิบายขั้นตอนการ ทำงานอย่างละเอียด	5	0.5	มากที่สุด	สูงมาก
6. ในระบบมีคำอธิบายและ ภาพประกอบขั้นตอนการทำงานอย่าง ละเอียด	5	1	มากที่สุด	สูง
7. ในระบบมีสื่อมัลติมีเดียแสดงขั้นตอน การทำงาน	4	1	มาก	สูง
8. ให้โจทย์งานที่ให้ผู้เรียนได้ไปศึกษา <u>ค้นคว้า</u>	5	1	มากที่สุด	สูง
9. ให้โจทย์การทำงานที่ <u>ยาก</u> ไม่สามารถ ทำแทนได้	3	1	ปานกลาง	สูง
10. ให้โจทย์การทำงานที่ <u>ซับซ้อน</u> ไม่ สามารถทำแทนได้	3	1.5	กลาง	สูง
11. ให้งาน <u>จำนวนมาก</u> ไม่สามารถทำ แทนได้	2	1	น้อย	สูง

ตารางที่ 7 (ต่อ) ค่ามัธยฐานและพิสัยระหว่างควอไทล์ของกิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์  
ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการในปัญหาผู้เรียนให้ผู้อื่นทำงานปฏิบัติของตนแทน

กิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์	มัธยฐาน	พิสัยระหว่างควอไทล์	ระดับความเหมาะสม	ความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ
12. ให้ความในการทำงานน้อยไม่ สามารถทำแทนได้	3	1	ปานกลาง	สูง
13. ให้โจทย์การทำงานในลักษณะของ โปรเจกต์เดี่ยว	4	1.5	มาก	สูง
14. ให้ส่งแบบร่างก่อนทำงานจริง	5	1	มากที่สุด	สูง
15. ให้ส่งแบบร่างก่อนทำผลงานหลาย ครั้ง	4	2	มาก	ต่ำ
16. ให้ส่งแบบร่างด้วยการเขียนมือ	4	2	มาก	ต่ำ
17. ให้ส่งแบบร่างในชั่วโมงเรียนเท่านั้น	4	1	มาก	สูง
18. อนุญาตให้ส่งแบบร่างผ่านระบบ ออนไลน์	4	2	มาก	ต่ำ
19. ให้ผู้เรียนกลับไปแบบร่างที่บ้านแล้ว นำมาส่งในการเรียนครั้งต่อไป	4	1.5	มาก	สูง
20. กำหนดโจทย์การทำงานที่ไม่ทำ ให้ผลงานของผู้เรียนแต่ละชิ้น ออกมามีลักษณะคล้ายกัน	4	1.5	มาก	สูง
21. กำหนดขอบเขตผลงานให้มีความ หลากหลาย	4	1	มาก	สูง
22. ให้ผู้เรียนทำผลงานบางส่วนในชั้น เรียน และให้กลับไปทำจนเสร็จที่ บ้าน	4	1	มาก	สูง
23. ผู้สอนช่วยผู้เรียนทำงานในชั่วโมง เรียนเพื่อให้เกิดกำลังใจในการ ทำงาน	4	1	มาก	สูง

ตารางที่ 7 (ต่อ) ค่ามัธยฐานและพิสัยระหว่างควอไทล์ของกิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์  
ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการในปัญหาผู้เรียนให้ผู้อื่นทำงานปฏิบัติของตนแทน

กิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์	มัธยฐาน	พิสัยระหว่างควอไทล์	ระดับความเหมาะสม	ความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ
24. ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสอบถามปัญหาในการทำงาน	5	0.5	มากที่สุด	สูงมาก
25. จัดช่วงเวลาให้ผู้เรียนสามารถถามตอบรวมถึงการแก้ไขและวิจารณ์ผลงานผ่านทางระบบ MSN	5	1	มากที่สุด	สูง
26. ถ้าผลงานที่ผู้เรียนทำไม่ตรงกับแบบร่างต้องให้ผู้เรียนอธิบายถึงสาเหตุ	5	1	มากที่สุด	สูง
27. ถ้าผลงานที่ผู้เรียนทำไม่ตรงกับแบบร่างต้องให้ผู้เรียนแสดงวิธีทำให้ผู้สอนดู	4	1.5	มาก	สูง
28. ให้ผู้เรียนอธิบายถึงวิธีการสร้างผลงานทุกครั้ง	4	2	มาก	ต่ำ
29. ให้ผู้เรียนส่งผลงานสำเร็จในชั้นเรียนทุกครั้ง ไม่มีการบ้าน	3	2	ปานกลาง	ต่ำ
30. ลงโทษผู้เรียนที่ให้เพื่อนทำงานแทนด้วยการตัดคะแนน	5	1.5	มากที่สุด	สูง
31. ลงโทษผู้เรียนที่ให้เพื่อนทำงานแทนด้วยการให้ทำใหม่	5	1.5	มากที่สุด	สูง
32. ลงโทษผู้เรียนที่ให้เพื่อนทำงานแทนด้วยการให้ตกในงานชิ้นนั้น	4	2	มาก	ต่ำ
33. ลงโทษผู้เรียนที่ให้เพื่อนทำงานด้วยการให้ตกในวิชานั้น	3	1	ปานกลาง	สูง

ตารางที่ 7 (ต่อ) ค่ามัธยฐานและพิสัยระหว่างควอไทล์ของกิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์  
ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการในปัญหาผู้เรียนให้ผู้อื่นทำงานปฏิบัติของตนแทน

กิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์	มัธยฐาน	พิสัยระหว่างควอไทล์	ระดับความเหมาะสม	ความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ
34. ตรวจสอบการทำงานของนักเรียน โดยดูจากสไลด์การทำงานของนักเรียนแต่ละคนเปรียบเทียบกับผลงานชิ้นเก่า	4	2	มาก	สูง
35. ลงโทษนักเรียนที่ทำแทนเพื่อนด้วยการตัดคะแนน	4	1	มาก	สูง
36. ลงโทษนักเรียนที่ทำแทนเพื่อนโดยให้ตกในรายวิชานั้น	3	3	ปานกลาง	ไม่สอดคล้อง
37. ลงโทษทั้งผู้ทำแทนและผู้ให้เพื่อนทำแทน โดยให้หารคะแนนกัน	3	2.5	ปานกลาง	ต่ำ
38. การทำงานแทนกันสามารถยอมรับได้ถ้าไม่มากจนเกินไป	2	2	น้อย	ต่ำ
39. สามารถยอมรับได้ถ้าเป็นการทำแทนกันในชั่วโมงเรียน	1	1	น้อยที่สุด	สูง
40. ให้ผู้เรียนบอกสาเหตุที่ทำ โดยจะพิจารณาบทลงโทษตามสาเหตุนั้น	3	2	ปานกลาง	ต่ำ
41. ลงโทษผู้ทำแทนและผู้ให้เพื่อนทำแทนเพียงการตักเตือน	2	2	น้อย	ต่ำ

**ตารางที่ 8** ค่ามัธยฐานและพิสัยระหว่างควอไทล์ของกิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์  
ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการในปัญหาผู้เรียนคัดลอกผลงานของผู้อื่นในระบบ  
ออนไลน์

กิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์	มัธยฐาน	พิสัยระหว่างควอไทล์	ระดับความเหมาะสม	ความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ
1. กำหนดข้อตกลงห้ามคัดลอกผลงานของผู้อื่นไว้อย่างละเอียด	5	1	มากที่สุด	สูง
2. กำหนดบทลงโทษของคัดลอกผลงานของผู้อื่นไว้ชัดเจน	5	0.5	มากที่สุด	สูงมาก
3. แจ้งข้อห้ามคัดลอกผลงานของผู้อื่นผ่านทางหน้าเว็บไซต์	5	0	มากที่สุด	สูงมาก
4. อธิบายถึงความสำคัญของการทำงานด้วยตนเองให้ผู้เรียนทราบ	5	1	มากที่สุด	สูง
5. ในระบบมีคำอธิบายขั้นตอนการทำงานอย่างละเอียด	5	0.5	มากที่สุด	สูงมาก
6. ในระบบมีคำอธิบายและมีภาพประกอบขั้นตอนการทำงานอย่างละเอียด	5	1	มากที่สุด	สูง
7. ในระบบมีสื่อมัลติมีเดียแสดงขั้นตอนการทำงาน	5	1	มากที่สุด	สูง
8. ให้โจทย์การทำงานที่ให้ผู้เรียนได้ไปศึกษาค้นคว้า	5	1	มากที่สุด	สูง
9. ให้โจทย์การทำงานที่ยากไม่สามารถคัดลอกได้	3	1.5	ปานกลาง	สูง
10. ให้โจทย์การทำงานในลักษณะของโปรเจก	4	1	มาก	สูง
11. ให้ผู้เรียนส่งแบบร่างก่อนทำจริง	5	1	มากที่สุด	สูง



ตารางที่ 8 (ต่อ) ค่ามัธยฐานและพิสัยระหว่างควอไทล์ของกิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์  
ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการในปัญหาผู้เรียนคัดลอกผลงานของผู้อื่นในระบบ  
ออนไลน์

กิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์	มัธยฐาน	พิสัยระหว่างควอไทล์	ระดับความเหมาะสม	ความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ
12. ให้ผู้เรียนส่งแบบร่างผลงานหลายครั้ง	5	2	มากที่สุด	ต่ำ
13. ให้ผู้เรียนส่งแบบร่างด้วยการเขียนมือ	4	2	มาก	ต่ำ
14. ให้ผู้เรียนส่งแบบร่างในชั่วโมงเรียนเท่านั้น	3	1	ปานกลาง	สูง
15. ผู้สอนอนุญาตให้ผู้เรียนส่งแบบร่างผ่านทางระบบออนไลน์ได้	4	2	มาก	ต่ำ
16. ผู้สอนให้ผู้เรียนกลับไปแบบร่างที่บ้านแล้วนำมาส่งในการเรียนครั้งต่อไป	3	1.5	ปานกลาง	สูง
17. กำหนดโจทย์การทำงานที่ไม่ทำให้ผลงานของผู้เรียนแต่ละชิ้นออกมาคล้ายกัน	4	1	มาก	สูง
18. กำหนดขอบเขตผลงานให้มีความหลากหลาย	5	1	มากที่สุด	สูง
19. ให้ผู้เรียนทำผลงานบางส่วนในชั้นเรียนและให้กลับไปทำงานเสร็จที่บ้าน	4	2	มาก	ต่ำ
20. ผู้สอนช่วยผู้เรียนทำงานในชั่วโมงเรียนเพื่อให้เกิดกำลังใจในการทำงาน	5	1	มากที่สุด	สูง

ตารางที่ 8 (ต่อ) ค่ามัธยฐานและพิสัยระหว่างควอไทล์ของกิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์  
ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการในปัญหาผู้เรียนคัดลอกผลงานของผู้อื่นในระบบ  
ออนไลน์

กิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์	มัธยฐาน	พิสัยระหว่างควอไทล์	ระดับความเหมาะสม	ความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ
21. ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสอบถามปัญหาในการทำงาน	5	1	มากที่สุด	สูง
22. ผู้สอนจัดช่วงเวลาให้ผู้เรียนสามารถถามตอบ รวมถึงการแก้ไขและวิจารณ์ผลงานผ่านทางระบบ MSN	5	1	มากที่สุด	สูง
23. ผู้สอนกำหนดโจทย์การทำงานอย่างละเอียด เช่น ขนาดของผลงาน เนื้อหาคอนเซ็ปต์ที่ใช้ ช่วงเวลาของแสงเงาในภาพ	5	1.5	มากที่สุด	สูง
24. ถ้าผลงานที่ผู้เรียนทำไม่ตรงกับแบบร่างต้องให้ผู้เรียนแสดงวิธีทำให้ผู้สอนดู	4	1.5	มาก	สูง
25. ถ้าผลงานที่ผู้เรียนทำไม่ตรงกับแบบร่างต้องให้ผู้เรียนอธิบายถึงสาเหตุ	4	1.5	มาก	สูง
26. ผู้สอนให้ผู้เรียนอธิบายถึงวิธีการสร้างผลงานอย่างละเอียด	4	2	มาก	ต่ำ
27. ให้ผู้เรียนส่งผลงานสำเร็จในชั้นเรียนทุกครั้ง ไม่มีการบ้าน	3	2	ปานกลาง	ต่ำ
28. ถ้าผู้เรียนคัดลอกผลงานมาต้องอ้างอิงแหล่งที่มาด้วย	5	1.5	มากที่สุด	สูง

ตารางที่ 8 (ต่อ) ค่ามัธยฐานและพิสัยระหว่างควอไทล์ของกิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์  
ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการในปัญหาผู้เรียนคัดลอกผลงานของผู้อื่นในระบบ  
ออนไลน์

กิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์	มัธยฐาน	พิสัยระหว่างควอไทล์	ระดับความเหมาะสม	ความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ
29. ลงโทษผู้เรียนที่คัดลอกผลงานด้วยการตัดคะแนน	4	1.5	มาก	สูง
30. ลงโทษผู้เรียนที่คัดลอกผลงานด้วยการให้ตกในงานชิ้นนั้น	3	3	ปานกลาง	ไม่สอดคล้อง
31. ลงโทษผู้เรียนที่คัดลอกผลงานด้วยการให้ทำใหม่	4	1	มาก	สูง
32. ลงโทษผู้เรียนที่คัดลอกผลงานด้วยการให้ตกในวิชานั้น	2	1.5	น้อย	สูง
33. สามารถอนุโลมถ้าเป็นการคัดลอกมาดัดแปลงเพียงบางส่วน	3	2	ปานกลาง	ต่ำ
34. สามารถอนุโลมถ้าเป็นการคัดลอกเพื่อฝึกฝีมือพื้นฐาน	4	2.5	มาก	ต่ำ
35. ผู้สอนสังเกตจากสไตล์การทำงานของผู้เรียนแต่ละคน	4	2	มาก	ต่ำ
36. ผู้เรียนสามารถหิบบีมเอาแนวคิดของผู้อื่นมาใช้ได้	4	2	มาก	ต่ำ
37. ถ้าคัดลอกผลงานเพื่อนำไปต่อยอดถือว่ายอมรับได้	4	2	มาก	ต่ำ
38. ไม่สามารถอนุโลมให้ได้ไม่ว่ากรณีใดก็ตาม	2	1	น้อย	สูง

ตารางที่ 8 (ต่อ) ค่ามัธยฐานและพิสัยระหว่างควอไทล์ของกิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์  
ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการในปัญหาผู้เรียนคัดลอกผลงานของผู้อื่นในระบบ  
ออนไลน์

กิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์	มัธยฐาน	พิสัยระหว่างควอไทล์	ระดับความเหมาะสม	ความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ
39. ให้ผู้เรียนบอกสาเหตุที่ทำโดยผู้สอนพิจารณาบทลงโทษตามสาเหตุนั้น	4	2	มาก	ต่ำ
40. ผู้สอนจำเป็นต้องรอบรู้เกี่ยวกับผลงานศิลปะในระบบออนไลน์	4	2	มาก	ต่ำ
41. ลงโทษเพียงการตักเตือน	3	1.5	ปานกลาง	สูง

ตารางที่ 9 ค่ามัธยฐานและพิสัยระหว่างควอไทล์ของกิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์  
ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการในปัญหาผู้เรียนคัดลอกผลงานของผู้สอนไปใช้ใน  
รายวิชาอื่น

กิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์	มัธยฐาน	พิสัยระหว่างควอไทล์	ระดับความเหมาะสม	ความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ
1. กำหนดข้อตกลงห้ามคัดลอกผลงานของผู้สอนไว้อย่างละเอียด	5	0.5	มากที่สุด	สูงมาก
2. กำหนดบทลงโทษของคัดลอกผลงานของผู้สอนไว้ชัดเจน	5	0.5	มากที่สุด	สูงมาก
3. แจ้งมาตรการห้ามคัดลอกผลงานของผู้สอนผ่านทางหน้าเว็บไซต์	5	0.5	มากที่สุด	สูงมาก
4. ผู้สอนอธิบายถึงความสำคัญของลิขสิทธิ์ผลงานของผู้สอนให้ผู้เรียนทราบ	5	0.5	มากที่สุด	สูงมาก

ตารางที่ 9 (ต่อ) ค่ามัธยฐานและพิสัยระหว่างควอไทล์ของกิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์  
ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการในปัญหาผู้เรียนคัดลอกผลงานของผู้สอนไปใช้ใน  
รายวิชาอื่น

กิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์	มัธยฐาน	พิสัยระหว่างควอไทล์	ระดับความเหมาะสม	ความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ
5. ไม่ให้ผู้เรียนดาวน์โหลดเนื้อหาฉบับเต็ม	3	3	ปานกลาง	ไม่สอดคล้อง
6. ให้ผู้เรียนดาวน์โหลดแค่หัวข้อในเพจเวอร์พอนด์	3	3	ปานกลาง	ไม่สอดคล้อง
7. ให้ผู้เรียนดาวน์โหลดแค่ในส่วนของวิธีการทำงาน	3	2.5	ปานกลาง	ต่ำ
8. ผู้สอนแปลงไฟล์เอกสารเป็น pdf	5	1	มากที่สุด	สูง
9. ผู้สอนทำเนื้อหาให้อยู่ในลักษณะของ Flash	4	2	มาก	ต่ำ
10. ผู้สอนทำเนื้อหาให้อยู่ในลักษณะวิดีโอ	4	2	มาก	ต่ำ
11. ให้ผู้เรียนไม่ผ่านในรายวิชาของตน	3	2	ปานกลาง	ต่ำ
12. ลงโทษเพียงการตัดเตือน	3	1.5	ปานกลาง	สูง
13. สอบถามถึงสาเหตุของการคัดลอกผลงานของผู้สอน และพิจารณา ลงโทษตามเหตุผล	4	1.5	มาก	สูง
14. สามารถอนุโลมได้ถ้าคัดลอกแค่ ส่วนใดส่วนนี้	3	1.5	ปานกลาง	สูง
15. สามารถอนุโลมได้ถ้านำผลงานของผู้สอนมาดัดแปลง	3	2	ปานกลาง	ต่ำ



ตารางที่ 10 ค่ามัธยฐานและพิสัยระหว่างควอไทล์ของกิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์  
ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการในปัญหาผู้เรียนไม่ส่งงานตามกำหนดเวลา

กิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์	มัธยฐาน	พิสัยระหว่างควอไทล์	ระดับความเหมาะสม	ความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ
1. กำหนดข้อตกลงเรื่องการส่งงานไว้ อย่างละเอียด	5	0.5	มากที่สุด	สูงมาก
2. กำหนดบทลงโทษของการไม่ส่งงาน ตามกำหนด	5	0.5	มากที่สุด	สูงมาก
3. แจ้งเวลาส่งงาน และข้อตกลงไว้บน หน้าเว็บไซต์	5	0.5	มากที่สุด	สูงมาก
4. ผู้สอนสอนวิธีส่งงานทางระบบ ออนไลน์ให้ผู้เรียนเข้าใจ	5	0.5	มากที่สุด	สูงมาก
5. ผู้สอนอธิบายถึงข้อดีของการส่งงาน ตรงต่อเวลา	5	1	มากที่สุด	สูง
6. ผู้สอนส่งกำหนดการส่งงานให้ผู้เรียน ทุกคนผ่านทางไปรษณีย์ อิเล็กทรอนิกส์	5	1.5	มากที่สุด	สูง
<b>9.1 ไม่ส่งงานตามกำหนดเวลา</b>				
1. ถ้าส่งงาน ผู้เรียนต้องแจ้งเวลาที่ส่งมา ให้ผู้สอนด้วย	4	2	มาก	ต่ำ
2. ถ้าถึงกำหนดเวลาส่งระบบทำการปิด ตัวอัตโนมัติ ผู้เรียนจะไม่สามารถส่ง งานได้	4	2.5	มาก	ต่ำ
3. ถ้าถึงกำหนดเวลาส่ง ผู้เรียนยัง สามารถส่งงานได้ แต่ต้องเขียนบอก ถึงสาเหตุของการส่งช้า	3	2	ปานกลาง	ต่ำ

ตารางที่ 10 (ต่อ) ค่ามัธยฐานและพิสัยระหว่างควอไทล์ของกิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์  
ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการในปัญหาผู้เรียนไม่ส่งงานตามกำหนดเวลา

กิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์	มัธยฐาน	พิสัยระหว่างควอไทล์	ระดับความเหมาะสม	ความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ
4. ผู้สอนอนุโลมให้ส่งซ้ำได้	4	2	มาก	ต่ำ
5. ให้ส่งงานผ่านระบบจัดการเรียนรู้เท่านั้น เพราะสามารถตรวจสอบเวลาส่งได้ง่าย	4	1.5	มาก	สูง
6. ถ้าส่งงานที่อื่น ที่ไม่ใช่ในระบบจัดการเรียนรู้ ผู้เรียนต้องส่งตัวอย่างผลงานมาให้ผู้สอนทางไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ด้วย	4	2	มาก	ต่ำ
7. ถ้าส่งงานช้ากว่ากำหนดจะไม่อนุญาตให้ส่งในห้องเรียน	3	1.5	ปานกลาง	สูง
8. ถ้าส่งงานช้ากว่ากำหนดอนุญาตให้ส่งในห้องเรียนได้	3	2	ปานกลาง	ต่ำ
9. ให้ส่งงานผ่านทาง MSN	3	1.5	ปานกลาง	สูง
10. ผู้สอนดูจากเวลาส่งงานในไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ที่ส่งมา	5	1	มากที่สุด	สูง
11. ผู้สอนหักคะแนนผลงานตามจำนวนเวลาที่ส่งซ้ำ	4	1.5	มาก	สูง
12. ระบบ LMS จะแจ้งให้ทราบว่าผู้เรียนส่งงานช้าเป็นเวลาเท่าไร	4	1	มาก	สูง
<b>9.2 ผู้เรียนอ้างว่าระบบมีปัญหา</b>				
1. ให้ผู้เรียนส่งงานหลายแห่งเพื่อป้องกันปัญหาผู้สอนไม่ได้รับไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์	4	2	มาก	ต่ำ

ตารางที่ 10 (ต่อ) ค่ามัธยฐานและพิสัยระหว่างควอไทล์ของกิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์  
ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการในปัญหาผู้เรียนไม่ส่งงานตามกำหนดเวลา

กิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์	มัธยฐาน	พิสัยระหว่างควอไทล์	ระดับความเหมาะสม	ความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ
2. ผู้สอนอนุโลมให้ส่งซ้ำได้	4	1.5	มาก	สูง
3. ถ้าระบบมีปัญหาไม่สามารถส่งงานได้ จะไม่อนุญาตให้ส่งในห้องเรียน	2	2	น้อย	ต่ำ
4. ถ้าระบบมีปัญหา อนุญาตให้ส่งในห้องเรียนได้	4	1.5	มาก	สูง
5. พิจารณาจากผู้เรียนที่ส่งงานในเวลาใกล้เคียงว่าพบปัญหาเดียวกันหรือไม่	4	1	มาก	สูง
6. ไม่สามารถอนุโลมให้ได้ และหักคะแนนที่ส่งซ้ำ	3	2	ปานกลาง	ต่ำ
7. ถ้ารีบส่งในช่วงโมงเรียนจะไม่มีการหักคะแนน	3	2	ปานกลาง	ต่ำ
<b>9.3 ผู้เรียนอ้างว่าส่งแล้ว แต่ผู้สอนไม่ได้รับ</b>				
1. ให้ผู้เรียนส่งงานหลายทางที่นอกเหนือจากไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์โดยให้ส่งงานผ่านทาง Blog หรือเว็บเพจส่วนตัว	5	2	มากที่สุด	ต่ำ
2. ถ้าส่งงานที่อื่น ผู้เรียนต้องแจ้งให้ผู้สอนทราบผ่านทางโทรศัพท์หรือไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์	5	1.5	มากที่สุด	สูง

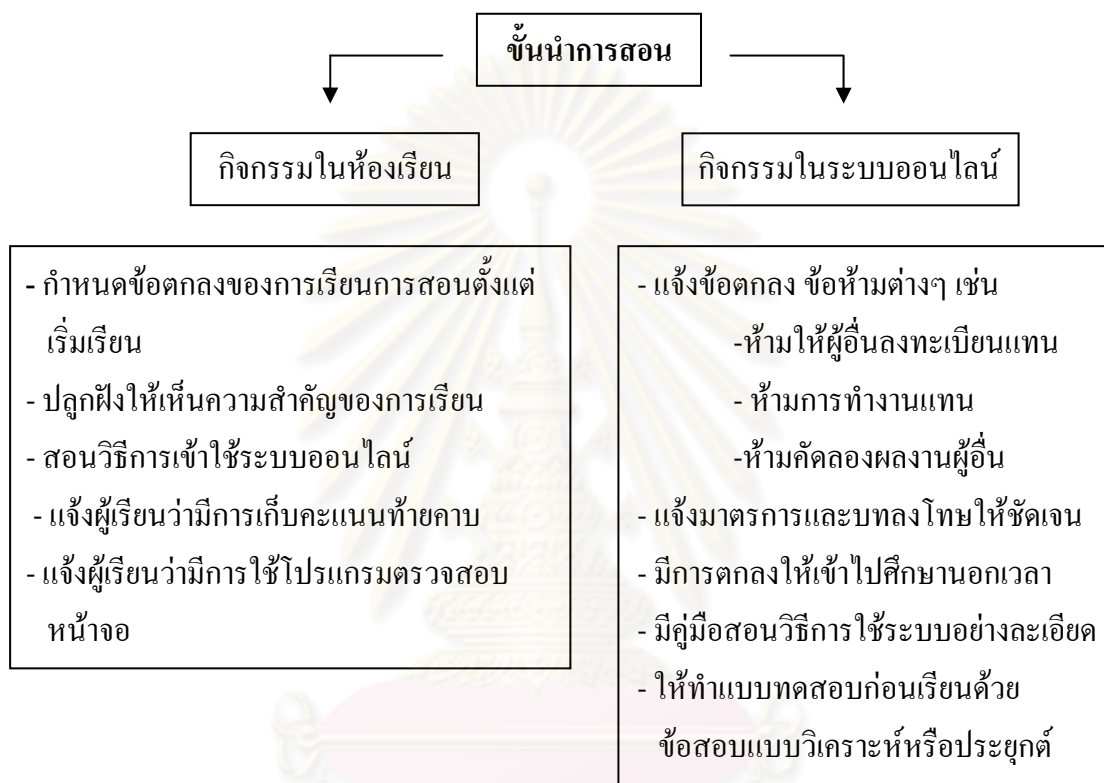
ตารางที่ 10 (ต่อ) ค่ามัธยฐานและพิสัยระหว่างควอไทล์ของกิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์  
ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการในปัญหาผู้เรียนไม่ส่งงานตามกำหนดเวลา

กิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์	มัธยฐาน	พิสัยระหว่างควอไทล์	ระดับความเหมาะสม	ความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ
3. ถ้าส่งผ่านระบบจัดการเรียนรู้แต่ผู้สอนไม่ได้รับ ให้ดูจากเวลาการเข้าใช้ระบบของผู้เรียนว่าตรงกับเวลาหรือไม่	4	1.5	มาก	สูง
4. ให้ส่งงานผ่าน MSN	3	3	ปานกลาง	ไม่สอดคล้อง
5. ให้ผู้เรียนรีบติดต่อผู้สอนโดยด่วน เพื่อยืนยันว่ามีการส่งจริง	4	2	มาก	ต่ำ
6. ผู้สอนส่งไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์กลับมายังผู้เรียนเพื่อยืนยันว่างานถึงมือผู้สอนแล้ว	4	1.5	มาก	สูง
7. พิจารณาจากผู้เรียนที่ส่งงานในเวลาใกล้เคียงว่าพบปัญหาเดียวกันหรือไม่	4	2	มาก	ต่ำ
8. ไม่มีกรอนุโลมให้ไม่ว่ากรณีใดก็ตาม	2	2	น้อย	ต่ำ
9. อนุโลมให้ส่งใหม่แต่หักคะแนนตามเวลาที่ช้า	3	1.5	ปานกลาง	สูง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

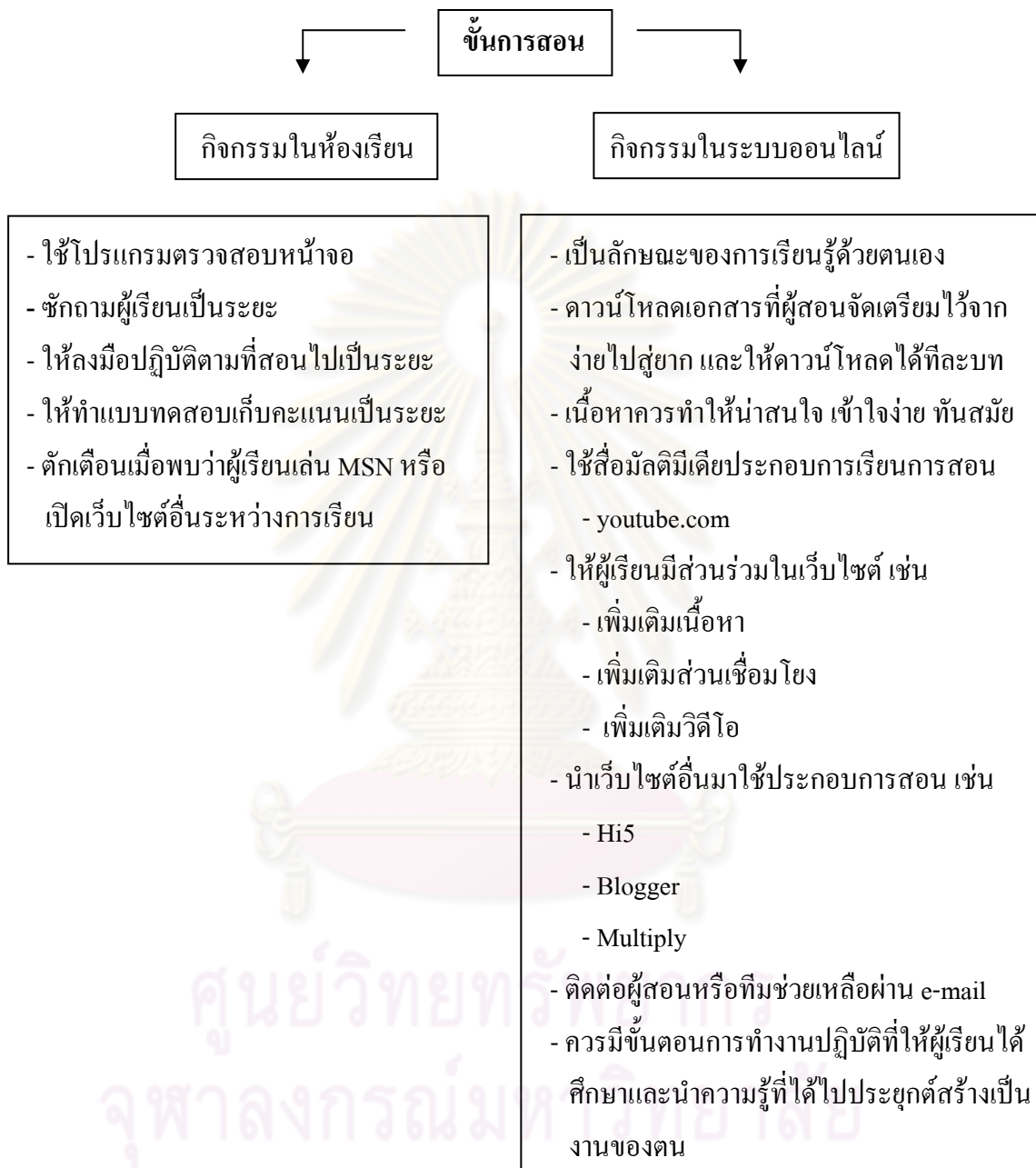
จากผลการวิจัยสามารถสรุปขั้นตอนของการจัดกิจกรรมศิลปะปฏิบัติในระบบออนไลน์ที่ส่งเสริมจริยธรรมเป็นรูปภาพแผนผัง (diagram) ได้ดังนี้

ภาพที่ 1 กิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมจริยธรรมในชั้นนำการสอน

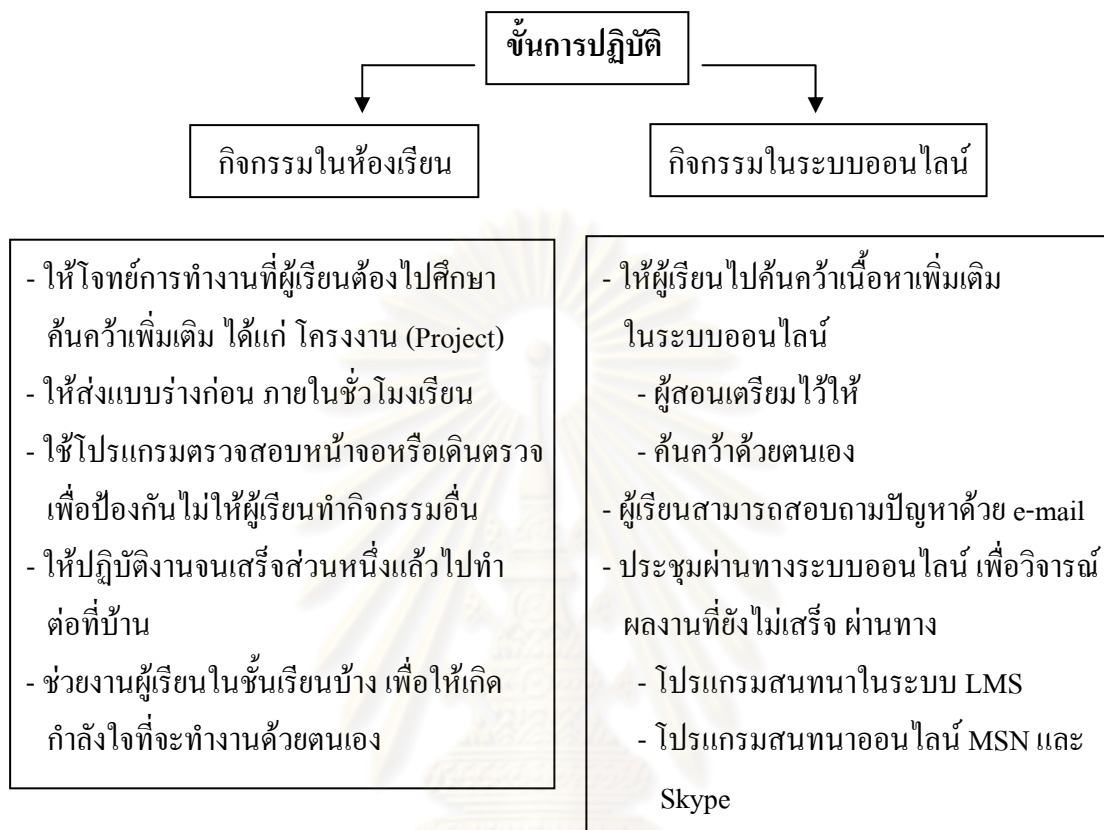




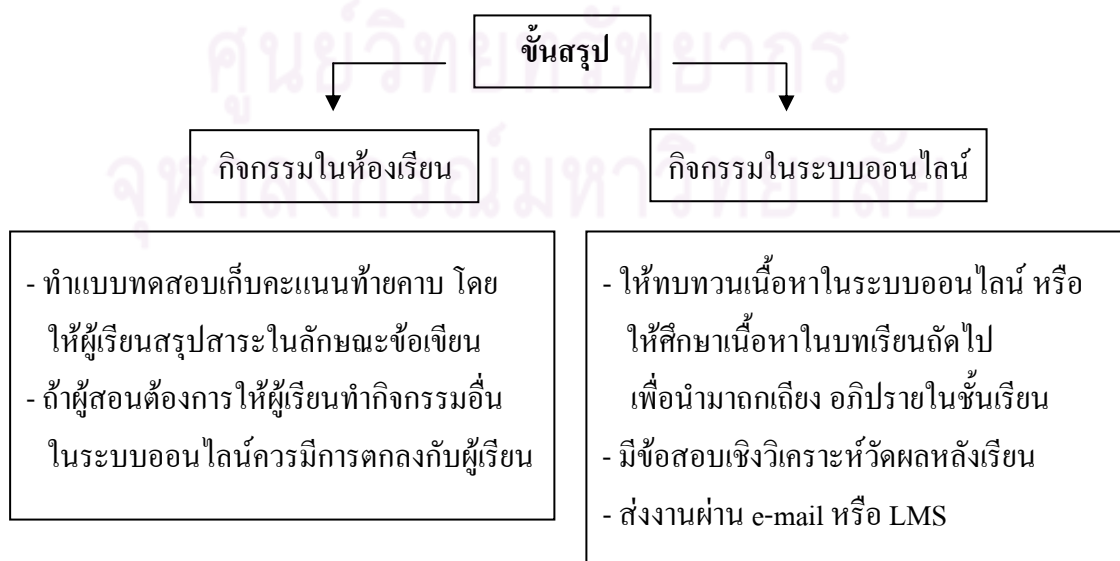
ภาพที่ 2 กิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมจริยธรรมในชั้นการสอน



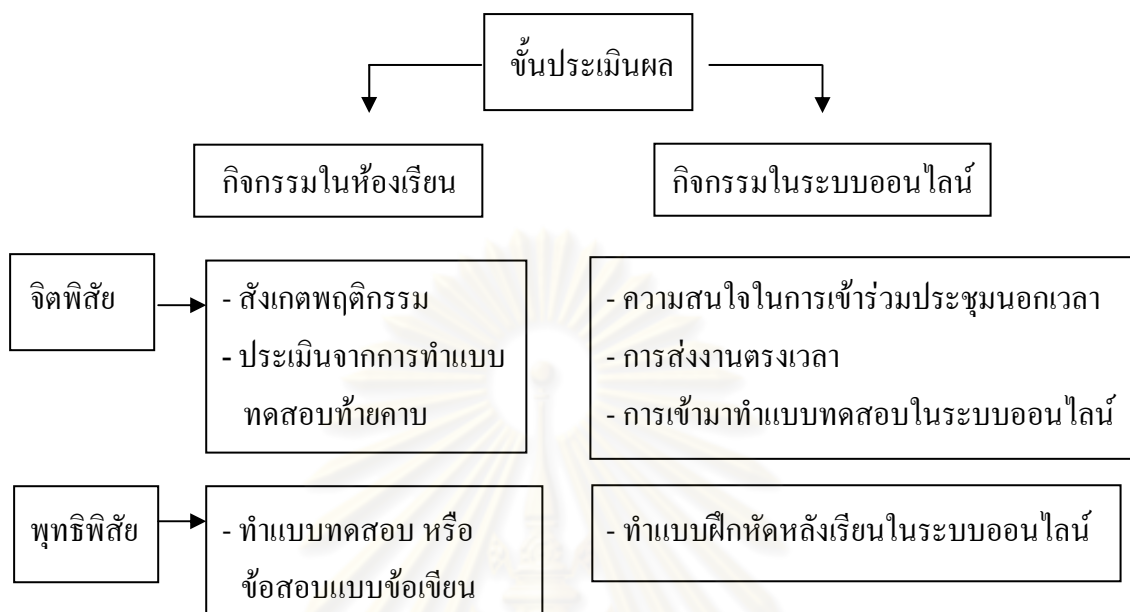
ภาพที่ 3 กิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมจริยธรรมในชั้นปฏิบัติ



ภาพที่ 4 กิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมจริยธรรมในชั้นสรุป



ภาพที่ 5 กิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมจริยธรรมในชั้นประเมินผล



## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์ที่ส่งเสริม จริยธรรมวิชาการของนักศึกษาศิลปะระดับปริญญาตรีและเพื่อเป็นการนำเสนอแนวทางการป้องกัน มิให้นักศึกษาที่ปฏิบัติกิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์ละเมิดจริยธรรมทางวิชาการ ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

#### สรุปผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในแบบสอบถามความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญฉบับที่ 3 เรื่องศึกษา กิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการของนักศึกษาศิลปะระดับปริญญาตรี พิจารณาจากคำตอบที่มีความสอดคล้องกันว่าเป็นวิธีการที่เหมาะสมในการใช้เป็นกิจกรรมศิลปะใน ระบบออนไลน์ โดยคัดเลือกจากคำตอบที่ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่ามีเหมาะสมในระดับสูงมากถึงสูง และมีความสอดคล้องกันในระดับสูงมากถึงสูง จากคำถามทั้งหมด 9 ตอน โดยแยกกิจกรรมศิลปะ ในระบบออนไลน์ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการออกเป็นด้านต่างๆ ได้ดังนี้

#### 1. ปัญหาผู้เรียนให้ผู้อื่นลงทะเบียนเข้าใช้ระบบแทน

1.1 กำหนดข้อตกลงการลงทะเบียนเข้าใช้ระบบอย่างละเอียดในชั้นเรียน ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่า เป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

1.2 กำหนดบทลงโทษให้ชัดเจนในชั้นเรียน ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่า เป็นวิธีที่มีความเหมาะสม มากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูงมาก

1.3 แจ้งข้อห้ามให้บุคคลอื่นลงทะเบียนเข้าใช้ระบบแทน ไว้บนหน้าเว็บไซต์ ผู้เชี่ยวชาญ เห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

1.4 แจ้งบทลงโทษไว้บนหน้าเว็บไซต์ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่า เป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

1.5 อธิบายถึงความสำคัญของการลงทะเบียนเข้าใช้ระบบด้วยตนเองให้ผู้เรียนทราบ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่า เป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

1.6 พิจารณาคะแนนของการเข้าเรียนนอกเวลา ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่า เป็นวิธีที่มีความเหมาะสม มากและมีความสอดคล้องกันสูง

## 2. ปัญหาผู้เรียนทำกิจกรรมอื่นในระหว่างเรียนเช่น เล่น MSN (Microsoft Network Messenger) และเปิดเว็บไซต์ที่ไม่เกี่ยวข้อง

- 2.1 กำหนดข้อตกลงในการใช้ระบบออนไลน์ในชั้นเรียนอย่างละเอียด ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่า เป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง
- 2.2 แจ้งบทลงโทษสำหรับผู้เรียนที่ละเมิดข้อตกลง ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่า เป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง
- 2.3 แจ้งบทลงโทษสำหรับผู้เรียนที่ละเมิดข้อตกลงผ่านทางหน้าเว็บไซต์ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่า เป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง
- 2.4 บอกผู้เรียนว่าจะมีการเก็บคะแนนท้ายคาบ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่า เป็นวิธีที่มีความเหมาะสม มากและมีความสอดคล้องกันสูง
- 2.5 แจ้งผู้เรียนว่าจะใช้โปรแกรมตรวจสอบหน้าจอของผู้เรียน ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่า เป็นวิธีที่มี ความเหมาะสมมากและมีความสอดคล้องกันสูง
- 2.6 อธิบายถึงความสำคัญและผลดีของการตั้งใจเรียนให้ผู้เรียนทราบ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่า เป็น วิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง
- 2.7 อธิบายถึงผลเสียของการเล่น MSN หรือเปิดเว็บไซต์อื่นระหว่างการเรียนให้ผู้เรียน ทราบ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่า เป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง
- 2.8 ลงโทษผู้เรียนที่เล่น MSN หรือเปิดเว็บไซต์อื่นด้วยการตัดเดือน ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่า เป็น วิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง
- 2.9 ใช้วิธีเดินตรวจหน้าจอของผู้เรียน ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่า เป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากและ มีความสอดคล้องกันสูง
- 2.10 ใช้วิธีถามตอบเป็นระยะเพื่อกระตุ้นความสนใจ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่า เป็นวิธีที่มีความ เหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูงมาก
- 2.11 ให้ผู้เรียนปฏิบัติงานเป็นระยะเพื่อกระตุ้นความสนใจ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่า เป็นวิธีที่มี ความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูงมาก
- 2.12 ให้มีการทำแบบทดสอบเก็บคะแนนเป็นระยะ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่า เป็นวิธีที่มีความ เหมาะสมมากและมีความสอดคล้องกันสูง
- 2.13 ผู้สอนให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบท้ายคาบเพื่อเก็บคะแนน ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่า เป็นวิธีที่มี ความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง



### 3. ปัญหาผู้เรียนไม่มีส่วนร่วมในกิจกรรมออนไลน์

- 3.1 มีข้อตกลงให้ผู้เรียนเข้าไปศึกษานอกเวลาอย่างละเอียด ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง
- 3.2 แจ้งข้อตกลงให้ผู้เรียนเข้าไปศึกษานอกเวลาไว้บนหน้าเว็บไซต์ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง
- 3.3 แจ้งบนหน้าเว็บไซต์ถึงกำหนดการการเรียนการสอน ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง
- 3.4 สอนวิธีการเข้าใช้ระบบในส่วนต่างๆ ในเว็บไซต์อย่างละเอียด ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูงมาก
- 3.5 อธิบายถึงความสำคัญของการศึกษาเนื้อหาให้ผู้เรียนทราบ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูงมาก
- 3.6 แจ้งผู้เรียนว่ามีคะแนนสำหรับการเข้าเรียนในระบบออนไลน์ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง
- 3.7 แจ้งผู้เรียนว่าเนื้อหาในระบบออนไลน์เป็นสิ่งที่จะใช้ออกข้อสอบ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง
- 3.8 ในระบบมีคู่มือการเข้าเรียนออนไลน์สำหรับผู้เรียนที่ใช้ระบบไม่เป็น ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง
- 3.9 ผู้เรียนสามารถดาวน์โหลดเอกสารได้ที่ละบท เพื่อให้ผู้เรียนเข้าถึงเนื้อหาในทุกๆบท ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง
- 3.10 เนื้อหาต้องมีความน่าสนใจ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูงมาก
- 3.11 เนื้อหาสามารถเข้าใจได้ง่าย ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง
- 3.12 มีการใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อให้ความน่าสนใจ น่าเข้าศึกษา ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง
- 3.13 ใช้สื่อมัลติมีเดียที่ผู้เรียนคุ้นเคย เช่น วิดีโอจาก youtube.com ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง
- 3.14 ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในเว็บไซต์เช่น สามารถเพิ่มเติมเนื้อหาด้วยตนเอง สามารถเพิ่มเติม Link เชื่อมโยง หรือหาวิดีโอมาเพิ่มได้ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

3.15 ออกแบบรูปร่างเว็บไซต์ ให้เป็นสไตล์ส่วนตัวของแต่ละวิชา ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

3.16 นำเว็บไซต์อื่นเข้ามาประกอบการสอนเช่น Hi 5, Multiply, Blogger ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

3.17 มีคำสั่งในเว็บไซต์ไม่มาก ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

3.18 ควรมีการปรับปรุงเนื้อหาให้ทันสมัยอยู่ตลอดเวลาเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

3.19 ถ้าเกิดปัญหาผู้เรียนสามารถติดต่อผู้สอนผ่านทางไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูงมาก

3.20 กำหนดทีมงานช่วยเหลือผู้เรียนในการเรียน โดยติดต่อผ่านทางไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

3.21 ส่งงานปฏิบัติที่ต้องให้ผู้เรียนไปศึกษาเนื้อหาที่อยู่ในระบบออนไลน์ก่อนทำ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

3.22 ส่งงานปฏิบัติให้ผู้เรียนไปศึกษาเนื้อหาล่วงหน้า ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

3.23 ให้คะแนนผู้เรียนที่เข้ามาศึกษาเนื้อหาในระบบออนไลน์ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูงมาก

3.24 ให้คะแนนจากการทำกิจกรรมของผู้เรียนในระบบ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

#### 4. ปัญหาผู้เรียนไม่ร่วมประชุมผ่านทางระบบออนไลน์

4.1 นัดวันเวลาที่มาประชุมให้ชัดเจน ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูงมาก

4.2 ใช้การประชุมผ่านทางห้องสนทนาในระบบจัดการเรียนรู้ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

4.3 ใช้การประชุมผ่านทางโปรแกรมสนทนาออนไลน์เช่น MSN, Skype ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

4.4 แจ้งว่าจะมีการคิดคะแนนในการเข้าประชุมนอกเวลา ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

- 4.5 สังเกตว่าผู้เรียนมีการปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนหรือไม่ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง
- 4.6 การประชุมเป็นลักษณะของการวิจารณ์ผลงาน ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง
- 4.7 เลือกเวลาการประชุมที่ผู้เรียนสะดวกใจ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากและมีความสอดคล้องกันสูง
5. ปัญหาผู้เรียนให้ผู้อื่นทำแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียนในระบบออนไลน์ แทน
- 5.1 กำหนดข้อตกลงการทำแบบทดสอบในระบบออนไลน์ไว้อย่างละเอียด ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง
- 5.2 แจ้งบทลงโทษของผู้เรียนที่ให้ผู้อื่นทำแบบทดสอบในระบบออนไลน์แทน ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง
- 5.3 แจ้งมาตรการสำหรับผู้เรียนที่ให้ผู้อื่นทำแบบทดสอบในระบบออนไลน์แทนไว้บนหน้าเว็บไซต์ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง
- 5.4 ผู้สอนแจ้งว่ามีการคิดคะแนนในแบบทดสอบ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง
- 5.5 ใช้คำถามเชิงวิเคราะห์ หรือประยุกต์ในแบบทดสอบก่อนเรียน ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง
- 5.6 กำหนดเวลาในการทำแบบทดสอบถ้าทำไม่ทันระบบจะปิดตัวอัตโนมัติ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากและมีความสอดคล้องกันสูง
- 5.7 ผู้สอนอธิบายถึงความสำคัญของการทำแบบทดสอบก่อนเรียน – หลังเรียนในระบบออนไลน์ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากและมีความสอดคล้องกันสูง
- 5.8 แบบทดสอบหลังเรียนใช้คำถามในลักษณะเชิงวิเคราะห์ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากและมีความสอดคล้องกันสูง
- 5.9 มีคะแนนจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากและมีความสอดคล้องกันสูง

## 6. ปัญหาผู้เรียนให้ผู้อื่นทำงานปฏิบัติของตนแทน

6.1 กำหนดข้อตกรื่องการช่วยงานลงไว้อย่างละเอียด ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

6.2 กำหนดบทลงโทษของการทำแทนกันอย่างชัดเจน ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

6.3 แจ้งข้อห้ามของการทำผลงานแทนผ่านทางหน้าเว็บไซต์ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

6.4 อธิบายถึงความสำคัญของการทำงานด้วยตนเอง ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

6.5 ในระบบมีคำอธิบายขั้นตอนการทำงานอย่างละเอียด ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูงมาก

6.6 ในระบบมีคำอธิบายและภาพประกอบขั้นตอนการทำงานอย่างละเอียด ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

6.7 ในระบบมีสื่อมัลติมีเดียแสดงขั้นตอนการทำงาน ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากและมีความสอดคล้องกันสูง

6.8 ให้โจทย์งานที่ให้ผู้เรียนได้ไปศึกษา ค้นคว้า ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

6.9 ให้โจทย์การทำงานในลักษณะของโครงการเดียว ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากและมีความสอดคล้องกันสูง

6.10 ให้ส่งแบบร่าง (sketch) ก่อนทำงานจริง ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

6.11 ให้ส่งแบบร่างในชั่วโมงเรียนเท่านั้น ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากและมีความสอดคล้องกันสูง

6.12 ให้ผู้เรียนกลับไปทำแบบร่างที่บ้านแล้วนำมาส่งในการเรียนครั้งต่อไป ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากและมีความสอดคล้องกันสูง

6.13 กำหนดโจทย์การทำงานที่ไม่ทำให้ผลงานของผู้เรียนแต่ละชิ้นออกมาคล้ายกัน ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากและมีความสอดคล้องกันสูง

6.14 กำหนดขอบเขตผลงานให้มีความหลากหลาย ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากและมีความสอดคล้องกันสูง

6.15 ให้ผู้เรียนทำผลงานบางส่วนในชั้นเรียนและให้กลับไปทำงานเสร็จที่บ้าน ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากและมีความสอดคล้องกันสูง

6.16 ผู้สอนช่วยผู้เรียนทำงานในช่วงโมเมนต์เรียน เพื่อให้เกิดกำลังใจในการทำงาน ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากและมีความสอดคล้องกันสูง

6.17 ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสอบถามปัญหาในการทำงาน ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูงมาก

6.18 จัดช่วงเวลาให้ผู้เรียนสามารถถามตอบรวมถึงการแก้ไขและวิจารณ์ผลงาน ผ่านทางระบบ MSN ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

6.19 ถ้าผลงานที่ผู้เรียนทำไม่ตรงกับแบบร่างต้องให้ผู้เรียนอธิบายถึงสาเหตุ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

6.20 ถ้าผลงานที่ผู้เรียนทำไม่ตรงกับแบบร่างต้องให้ผู้เรียนแสดงวิธีทำให้ผู้สอนดู ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากและมีความสอดคล้องกันสูง

6.21 ลงโทษผู้เรียนที่ให้เพื่อนทำงานแทนด้วยการตัดคะแนน ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

6.22 ลงโทษผู้เรียนที่ให้เพื่อนทำงานแทนด้วยการให้ทำใหม่ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

6.23 ลงโทษผู้เรียนที่ทำแทนเพื่อนด้วยการตัดคะแนน ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากและมีความสอดคล้องกันสูง

## 7. ปัญหาผู้เรียนคัดลอกผลงานของผู้อื่นในระบบออนไลน์

7.1 กำหนดข้อตกลงห้ามคัดลอกผลงานของผู้อื่นไว้อย่างละเอียด ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

7.2 กำหนดบทลงโทษของคัดลอกผลงานของผู้อื่นไว้ชัดเจน ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูงมาก

7.3 แจ้งข้อห้ามคัดลอกผลงานของผู้อื่นผ่านทางหน้าเว็บไซต์ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูงมาก

7.4 อธิบายถึงความสำคัญของการทำงานด้วยตนเองให้ผู้เรียนทราบ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

7.5 ในระบบมีคำอธิบายขั้นตอนการทำงานอย่างละเอียด ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูงมาก



7.6 ในระบบมีคำอธิบายและมีภาพประกอบขั้นตอนการทำงานอย่างละเอียด ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

7.7 ในระบบมีสื่อมัลติมีเดียแสดงขั้นตอนการทำงาน ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

7.8 ให้โจทย์การทำงานที่ให้ผู้เรียนได้ไปศึกษาค้นคว้า ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

7.9 ให้โจทย์การทำงานในลักษณะของโปรเจกต์ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

7.10 ให้ผู้เรียนส่งแบบร่างก่อนทำจริง ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

7.11 กำหนดโจทย์การทำงานที่ไม่ทำให้ผลงานของผู้เรียนแต่ละชิ้นออกมาคล้ายกัน ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

7.12 กำหนดขอบเขตผลงานให้มีความหลากหลาย ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

7.13 ผู้สอนช่วยผู้เรียนทำงานในช่วงโมงเรียนเพื่อให้เกิดกำลังใจในการทำงาน ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

7.14 ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสอบถามปัญหาในการทำงาน ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

7.15 ผู้สอนจัดช่วงเวลาให้ผู้เรียนสามารถถามตอบ รวมถึงการแก้ไขและวิจารณ์ผลงานผ่านทางระบบ MSN ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

7.16 ผู้สอนกำหนดโจทย์การทำงานอย่างละเอียด เช่น ขนาดของผลงาน เนื้อหา คอนเซ็ปต์ที่ใช้ ช่วงเวลาของแสงเงาในภาพ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

7.17 ถ้าผลงานที่ผู้เรียนทำไม่ตรงกับแบบร่างต้องให้ผู้เรียนแสดงวิธีทำให้ผู้สอนดู ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

7.18 ถ้าผลงานที่ผู้เรียนทำไม่ตรงกับแบบร่างต้องให้ผู้เรียนอธิบายถึงสาเหตุ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

7.19 ถ้าผู้เรียนคัดลอกผลงานมาต้องอ้างอิงแหล่งที่มาด้วย ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

7.20 ลงโทษผู้เรียนที่คัดลอกผลงานด้วยการตัดคะแนน ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

7.21 ลงโทษผู้เรียนที่คัดลอกผลงานด้วยการให้ทำใหม่ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

## 8. ปัญหาผู้เรียนคัดลอกผลงานของผู้สอนไปใช้ในรายวิชาอื่น

8.1 กำหนดข้อตกลงห้ามคัดลอกผลงานของผู้สอนไว้อย่างละเอียด ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูงมาก

8.2 กำหนดบทลงโทษของคัดลอกผลงานของผู้สอนไว้ชัดเจน ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูงมาก

8.3 แจ้งมาตรการห้ามคัดลอกผลงานของผู้สอนผ่านทางหน้าเว็บไซต์ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูงมาก

8.4 ผู้สอนอธิบายถึงความสำคัญของลิขสิทธิ์ผลงานของผู้สอนให้ผู้เรียนทราบ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูงมาก

8.5 ผู้สอนแปลงไฟล์เอกสารเป็น pdf หรือ Portable Document Format (รูปแบบของไฟล์ชนิดหนึ่งที่สามารถใช้ทำงานได้ทุกระบบปฏิบัติการ) ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

8.6 สอบถามถึงสาเหตุของการคัดลอกผลงานของผู้สอน และพิจารณาลงโทษตามเหตุผล ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

## 9. ปัญหาผู้เรียนไม่ส่งงานตามกำหนดเวลา

9.1 กำหนดข้อตกลงเรื่องการส่งงานไว้อย่างละเอียด ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูงมาก

9.2 กำหนดบทลงโทษของการไม่ส่งงานตามกำหนด ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูงมาก

9.3 แจ้งเวลาส่งงาน และข้อตกลงไว้บนหน้าเว็บไซต์ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูงมาก

9.4 ผู้สอนสอนวิธีส่งงานทางระบบออนไลน์ให้ผู้เรียนเข้าใจ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูงมาก

9.5 ผู้สอนอธิบายถึงข้อดีของการส่งงานตรงต่อเวลา ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

9.6 ผู้สอนส่งกำหนดการส่งงานให้ผู้เรียนทุกคนผ่านทางไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

ในกรณีที่ผู้เรียน : ไม่ส่งงานตามกำหนดเวลา ควรดำเนินการดังนี้

ก. ให้ส่งงานผ่านระบบจัดการเรียนรู้เท่านั้น เพราะสามารถตรวจสอบเวลาส่งได้ง่าย ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

ข. ผู้สอนดูจากเวลาของไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ ที่ส่งมา ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

ค. ผู้สอนหักคะแนนผลงานตามจำนวนเวลาที่ส่งช้า ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

ง. ระบบจัดการเรียนรู้จะแจ้งให้ทราบว่าผู้เรียนส่งงานช้าเป็นเวลาเท่าไร ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

ในกรณีที่ผู้เรียน : ผู้เรียนอ้างว่าระบบมีปัญหา ควรดำเนินการดังนี้

ก. ผู้สอนอนุโลมให้ส่งซ้ำได้ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

ข. ถ้าระบบมีปัญหา อนุญาตให้ส่งในห้องเรียนได้ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

ค. พิจารณาจากผู้เรียนที่ส่งงานในเวลาใกล้เคียงว่าพบปัญหาเดียวกันหรือไม่ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

ในกรณีที่ผู้เรียน : ผู้เรียนอ้างว่าส่งแล้ว แต่ผู้สอนไม่ได้รับ ควรดำเนินการดังนี้

ก. ถ้าส่งงานที่อื่น ผู้เรียนต้องแจ้งให้ผู้สอนทราบผ่านทางโทรศัพท์หรือไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

ข. ถ้าส่งผ่านระบบจัดการเรียนรู้แต่ผู้สอนไม่ได้รับ ให้ดูจากเวลาการเข้าใช้ระบบของผู้เรียนว่าตรงกับเวลาส่งที่ผู้เรียนบอกหรือไม่ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมที่สุดและมีความสอดคล้องกันสูง

ค. ผู้สอนส่งไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ กลับมายังผู้เรียนเพื่อยืนยันว่างานถึงมือผู้สอนแล้ว ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมมากและมีความสอดคล้องกันสูง

### อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัย สามารถแยกประเด็นในการวิจัยออกเป็น 9 ส่วนตามที่ได้ศึกษามาเพื่อศึกษากิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการของนักศึกษาศิลปะระดับปริญญาตรี ได้ดังนี้

#### 1. กรณีผู้เรียนให้ผู้อื่นลงทะเบียนเข้าใช้ระบบแทน

จากการศึกษากิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์ที่ส่งเสริมจริยธรรมในปัญหาผู้เรียนให้ผู้อื่นลงทะเบียนเข้าใช้ระบบแทน พบว่าผู้เชี่ยวชาญให้แนวทางในการจัดกิจกรรมดังนี้

1. ผู้เรียนที่ลงทะเบียนเข้าใช้ระบบจำเป็นต้องเป็นผู้เรียนคนนั้นจริงๆ โดยผู้สอนต้องแจ้งข้อตกลงการลงทะเบียนเข้าใช้ระบบไว้อย่างละเอียดในชั้นเรียน นอกจากนี้แล้วผู้สอนยังต้องแจ้งบทลงโทษสำหรับผู้ฝ่าฝืนข้อตกลงอย่างชัดเจนในชั้นเรียนและผ่านทางหน้าเว็บไซต์เพื่อเน้นย้ำและเตือนให้ผู้เรียนตระหนักถึงข้อตกลงนั้น ที่เป็นเช่นนี้เพื่อเป็นการวางข้อตกลงระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนและเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของการสอนในชั่วโมงนั้น ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการกระทำ (Operant Conditioning) ของ สกินเนอร์ (อ้างใน ทิศนา เขมมณี, 2545) ว่าด้วยการลงโทษเพื่อลดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ซึ่งจะนำไปสู่เป้าหมายที่ผู้สอนตั้งไว้

2. ในด้านการตรวจสอบว่าเป็นบุคคลนั้นจริงที่ลงทะเบียนเข้าใช้ระบบ ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นสอดคล้องกันว่ายังไม่มียุทธวิธีตรวจสอบที่แน่ชัดว่าผู้ลงทะเบียนเข้าใช้ระบบเป็นบุคคลผู้นั้นเองจริงๆ แม้จะใช้วิธีการตรวจสอบจากเลขประจำเครื่องคอมพิวเตอร์ (IP Address) ก็ตาม แต่ควรมีการตรวจสอบโดยให้ผู้เรียนทำกิจกรรมในลักษณะแสดงความคิดเห็นส่วนตัว เช่น การให้ทำแบบทดสอบในแบบอัตนัย ที่เป็นเช่นนี้เพราะผู้เรียนต้องใช้ความคิดวิเคราะห์ด้วยตนเอง ลักษณะของคำตอบจึงสามารถแสดงตัวตนของผู้เรียนคนนั้นได้ ซึ่งสอดคล้องกับ Slater (2002) ที่กล่าวว่า แม้จะไม่สามารถตรวจสอบตัวตนได้แน่ชัดว่าผู้ที่ลงทะเบียนเข้าใช้ระบบเป็นบุคคลนั้นจริง แต่วิธีการตรวจสอบตัวตนอาจจะทำได้โดยดูจากลักษณะการพิมพ์หรือการสนทนาแสดงความคิดเห็นผ่านระบบออนไลน์แล้วจึงสันนิษฐานว่าเป็นบุคคลนั้นจริง

3. ในส่วนของการประเมินผล ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นว่าควรมีการพิจารณาคะแนนของการเรียนนอกเวลาในระบบออนไลน์ด้วย โดยเกณฑ์การพิจารณาคะแนนในการเรียนนอกเวลาจะขึ้นอยู่กับความคิดเห็นของผู้สอนรวมถึงความสามารถของระบบในการตรวจสอบตัวตนของผู้เรียนที่

ลงทะเบียนเข้าระบบว่าเป็นผู้เรียนตัวจริงหรือไม่ ที่เป็นเช่นนี้เพราะโดยทั่วไปผู้สอนจะประเมินผู้เรียนในวิชาศิลปะ โดยการสังเกตหรือปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน โดยตรง ดังนั้นการพิจารณาคะแนนในการเรียนผ่านระบบออนไลน์อาจจะสามารถทำได้เฉพาะในส่วนของผลงานหรือแบบฝึกหัดที่ผู้เรียนทำส่งเท่านั้น ซึ่งสอดคล้องกับสยามน อินสะอาด และคณะ (2550) ซึ่งกล่าวว่า การประเมินผลในระบบออนไลน์ยังมีปัญหาในเรื่องการตรวจสอบตัวตนที่แท้จริงของผู้เรียน ทำให้ไม่สามารถสังเกตผู้เรียนโดยตรงได้ ดังนั้นการประเมินผลออนไลน์อาจจะทำได้โดยให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นหรือแบบฝึกหัด โดยผู้สอนต้องสังเกตจากรูปแบบการตอบของผู้เรียน

## 2. กรณีผู้เรียนทำกิจกรรมอื่นเช่น เล่น MSN และเปิดเว็บไซต์ที่ไม่เกี่ยวข้องระหว่างการเรียน

จากการศึกษากิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการในปัญหาผู้เรียนทำกิจกรรมอื่นเช่น เล่น MSN และเปิดเว็บไซต์ที่ไม่เกี่ยวข้องระหว่างการเรียน พบว่าผู้เชี่ยวชาญให้แนวทางในการจัดกิจกรรมดังนี้

1. ผู้สอนต้องแจ้งให้ผู้เรียนทราบว่าจะมีการเก็บคะแนนท้ายคาบ ที่เป็นเช่นนี้เพราะการแจ้งว่าจะมีการเก็บคะแนนท้ายคาบจะเป็นการทำให้ผู้เรียนตั้งใจเรียนมากขึ้นเพื่อที่จะสามารถทำคะแนนได้ ทราบจุดมุ่งหมายของการเรียน โดยใช้คะแนนเป็นเครื่องจูงใจ สอดคล้องกับทฤษฎีเครื่องล่อ (Incentive Theory) (อ้างในวรรณิ ลิ้มอักษร, 2551) ที่กล่าวว่าผู้สอนควรให้เครื่องล่อแก่ผู้เรียน ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นคะแนนเพราะจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ ความตั้งใจ และมีความมานะในการเรียน เพื่อที่จะได้รับผลที่ต้องการ

2. การป้องกันไม่ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมอื่นเช่น เล่น MSN และเปิดเว็บไซต์ที่ไม่เกี่ยวข้องระหว่างการเรียน สามารถทำได้โดยการแจ้งให้ผู้เรียนทราบว่า ผู้สอนมีโปรแกรมตรวจสอบหน้าจอของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเกรงกลัว เมื่อผู้สอนพบว่าผู้เรียนคนใดทำกิจกรรมอื่นระหว่างเรียนก็จะลงโทษโดยเรียกชื่อผู้เรียนคนนั้นให้ยืนขึ้น หรือนำภาพหน้าจอของผู้เรียนคนนั้นขึ้นจอโปรเจกเตอร์ ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับวิจารณญาณของผู้สอนว่า ควรจะเลือกใช้การลงโทษวิธีใด นอกจากนี้ผู้เชี่ยวชาญยังใช้การเดินตรวจหน้าจอเพื่อป้องกันปัญหานี้ด้วย ที่เป็นเช่นนี้เพราะการที่ผู้เรียนรู้สึกว่าคุณเองถูกตรวจสอบจากผู้สอนจะทำให้ผู้เรียนไม่กล้าเล่น MSN หรือเปิดเว็บไซต์อื่นที่ไม่เกี่ยวข้อง เพราะกลัวจะถูกลงโทษ หรือเกิดความรู้สึกอับอาย สอดคล้องกับงานวิจัยของ Enzle และ Anderson (1993) ซึ่งศึกษาพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างที่ถูกตรวจตราสอดส่องในระดับที่แตกต่างกัน พบว่ายิ่งกลุ่มตัวอย่างทราบว่ามี การตรวจตราสอดส่องตนเองมากเท่าไร กลุ่มตัวอย่างก็ยิ่งควบคุมการแสดง



พฤติกรรมมากเท่านั้น แม้จะไม่ได้ตรวจตราสอดส่องจริง แต่การที่กลุ่มตัวอย่างทราบว่าจะมีการตรวจตราสอดส่องตน จะทำให้กลุ่มตัวอย่างไม่แสดงพฤติกรรมที่เป็นอิสระออกมา

3. ผู้สอนต้องอธิบายผลเสียของการทำกิจกรรมอื่น เช่น เล่น MSN หรือเปิดเว็บไซต์อื่นที่ไม่เกี่ยวข้องระหว่างการเรียน รวมถึงต้องอธิบายถึงผลดีของการตั้งใจเรียนให้ผู้เรียนทราบด้วย ที่เป็นเช่นนั้นเพราะการอธิบายถึงผลดีและผลเสียของการทำกิจกรรมอื่นจะทำให้ผู้เรียนตระหนักถึงบทบาทของตัวเองในชั้นเรียน และมีความตั้งใจในการเรียนมากขึ้น เนื่องจาก ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาเชิงสังคม (Social Cognitive Theory) ของแบนดูรา (อ้างใน ทิศนา แขมมณี, 2545) กล่าวว่าวิธีที่จะทำให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมอันพึงประสงค์คือ ผู้สอนควรนำเสนอตัวแบบอย่างซึ่งเป็นพฤติกรรมอันพึงประสงค์ที่ไม่ซับซ้อน และเป็นตัวแบบอย่างที่ทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่าย่ำปฏิบัติตามแล้วจะเกิดคุณค่าต่อตนเองเพื่อยึดนำไปเป็นหลักปฏิบัติ

4. ลงโทษผู้เรียนที่เล่น MSN หรือเปิดเว็บไซต์อื่นด้วยการตัดคะแนน ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าการเล่น MSN หรือเปิดเว็บไซต์อื่นยังไม่ใช่ปัญหาที่รุนแรงนัก การกล่าวตัดคะแนนด้วยวาจาก็น่าจะเป็นเพียงพอแล้ว ที่เป็นเช่นนี้เพราะผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาเป็นวัยรุ่นช่วงปลาย จึงสามารถเข้าใจถึงเหตุผลที่ผู้สอนลงโทษได้มากกว่าเด็ก ดังนั้นการตัดคะแนนด้วยเหตุผลจึงเป็นวิธีที่เหมาะสมที่สุด สอดคล้องกับทฤษฎีการพัฒนาสติปัญญาของ Piaget (อ้างใน วรณา กลกิจโกวินท์, 2008) ที่กล่าวว่าผู้เรียนในวัยรุ่นช่วงปลาย จะมีความคิดที่จะทำความดีต่างๆด้วยสามัญสำนึกของตนเอง มิใช่ทำเพราะคำชมหรือกลัวการลงโทษเหมือนในวัยเด็กอีกต่อไป จึงควรใช้วิธีแนะนำให้สามารถคิดวิเคราะห์และยอมรับพฤติกรรมที่ถูกต้องได้ด้วยตนเอง

5. ในระหว่างการสอนผู้สอนควรมีการถามตอบกับผู้เรียนหรือให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติงานเป็นระยะจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในเนื้อหาที่เรียนมากขึ้น ที่เป็นเช่นนี้เพราะการที่ผู้สอนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนในชั้นเรียนตลอดเวลาจะทำให้ผู้เรียนมีสมาธิจดจ่ออยู่กับเนื้อหาที่เรียน สอดคล้องกับ ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบคลาสสิก (Classic Conditional) ของพาโลฟ (อ้างใน วรณิ ลิ้มอักษร, 2551) ที่กล่าวว่าผู้สอนควรให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบ ถามคำถาม หรือมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนเป็นระยะในระหว่างการเรียนเพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนให้จดจ่ออยู่ที่เนื้อหา

### 3. กรณีผู้เรียนไม่มีส่วนร่วมในกิจกรรมออนไลน์

จากการศึกษากิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการในปัญหาผู้เรียนไม่มีส่วนร่วมในกิจกรรมออนไลน์พบว่าผู้เชี่ยวชาญให้แนวทางในการจัดกิจกรรมดังนี้

1. ผู้สอนต้องสอนวิธีการเข้าใช้ส่วนต่างๆของเว็บไซต์อย่างละเอียด เพื่อให้ผู้เรียนได้รู้จักการทำงานจากระบบและสามารถเข้าศึกษาเนื้อหาในเว็บไซต์ได้อย่างถูกต้อง นอกจากนี้ควรมีคู่มือสอน

การใช้ระบบเพื่อให้ผู้เรียนสามารถกลับไปทบทวนที่บ้าน ที่เป็นเช่นนี้เพราะการอธิบายวิธีใช้เว็บไซต์ในคาบเรียนเพียงครั้งเดียวอาจจะไม่ครอบคลุมเนื้อหาทั้งหมด หากผู้สอนไม่สอนวิธีการเข้าใช้ระบบส่วนต่างๆของเว็บไซต์อย่างละเอียดอาจจะทำให้ผู้เรียนไม่เข้าใจระบบและไม่เกิดความสนใจอยากเข้าไปศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของศุภชัย สุชนะนันท์ และกรรณก วงศ์พานิช (2545) ที่เสนอว่าควรให้ผู้เรียนมีความรู้พื้นฐานในการใช้เว็บไซต์และต้องมีการเตรียมความพร้อมของผู้เรียนก่อนเข้าศึกษาในระบบออนไลน์ เพราะจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใช้ระบบได้อย่างถูกต้องและไม่เกิดปัญหา

2. ผู้สอนควรมีคะแนนพิเศษสำหรับผู้เรียนที่เข้าศึกษานอกเวลาในระบบออนไลน์ นอกจากนี้ ผู้สอนต้องแจ้งผู้เรียนว่าเนื้อหาที่อยู่ในระบบออนไลน์เป็นเนื้อหาที่ผู้สอนจะใช้ออกข้อสอบด้วย ที่เป็นเช่นนี้เพราะผู้สอนใช้คะแนนเพื่อเป็นการจูงใจให้ผู้เรียนเข้าไปศึกษาเนื้อหาในระบบออนไลน์นอกเวลา โดยคะแนนพิเศษเป็นข้อตกลงเพื่อให้ผู้เรียนตื่นตัวและอยากได้คะแนนเหล่านั้น ทั้งนี้ สอดคล้องกับทฤษฎีการเสริมแรง (Reinforcement) ของสกินเนอร์ (อ้างใน วรรณิ ลิ้มอักษร, 2551) ซึ่งกล่าวว่าควรมีการเสริมแรงทางบวก (Positive Reinforcement) หรือการให้รางวัลแก่ผู้เรียนที่ปฏิบัติพฤติกรรมที่ผู้สอนพึงประสงค์ ซึ่งในที่นี้ รางวัล คือความรู้และคะแนน

3. ผู้สอนให้ผู้เรียนดาวน์โหลดเอกสารได้ที่ละบทเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้ทุกบท ที่เป็นเช่นนี้เพราะการดาวน์โหลด เอกสารทั้งหมดภายในครั้งเดียว อาจจะทำให้ผู้เรียนมองข้ามเนื้อหาปลีกย่อยบางส่วนและไม่ได้เข้ามาใช้ระบบออนไลน์มากที่เท่าควร การแจกเอกสารประกอบการสอนในชั้นเรียนยังมีความจำเป็นอยู่เนื่องจากเป็นหน้าที่หลักของผู้สอน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Gabriele E. Uchida (2005) ที่พบว่า ผู้สอนควรมีการสอนเนื้อหาหรือทำกิจกรรมอื่นภายในชั้นเรียนควบคู่เนื้อหาที่ใส่ไว้ในระบบออนไลน์ แต่ในการดาวน์โหลดเนื้อหา ผู้สอนควรให้ผู้เรียนสามารถดาวน์โหลดได้ตามความสมัครใจ

4. เนื้อหาที่ใส่ไว้ในระบบออนไลน์ต้องมีความน่าสนใจและต้องมีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาให้ทันสมัยตลอดเวลา ที่เป็นเช่นนี้เพราะเนื้อหาที่ไม่หยุดนิ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจที่จะเข้าศึกษา และผู้สอนสามารถปรับปรุงเนื้อหาในระบบออนไลน์ได้ง่ายกว่าการเรียนการสอนปกติ สอดคล้องถนอมพร เลหาจรัสแสง (2548) ที่กล่าวว่าการสอนในระบบออนไลน์เปิดโอกาสให้ผู้สอนสามารถปรับปรุงเนื้อหารายวิชาให้ทันสมัยได้สะดวกขึ้น เพราะข้อมูลในระบบออนไลน์มีลักษณะเป็นพลวัตหรือไม่อยู่กับที่ ดังนั้นผู้สอนจึงควรปรับเปลี่ยนเนื้อหาในระบบออนไลน์ให้มีความทันสมัยตลอดเวลา ทำให้เกิดความน่าสนใจแก่ผู้เรียน

5. ผู้สอนควรใช้สื่อมัลติมีเดียมีที่ที่น่าสนใจเพื่อช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเข้าไปศึกษาเนื้อหาในระบบออนไลน์ สื่อมัลติมีเดียที่ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าสมควรนำมาใช้ประกอบการสอนคือคลิปวิดีโอ

จากเว็บไซต์ youtube.com ที่เป็นเช่นนี้เพราะเป็นเว็บไซต์ที่ผู้เรียนส่วนใหญ่มักเข้าใช้อยู่เป็นประจำ ผู้เรียนจึงคุ้นเคยกับระบบเป็นอย่างดี นอกจากนี้คลิปวิดีโอในเว็บไซต์ youtube.com ยังเชื่อมโยงเข้ากับคลิปวิดีโออื่นที่เกี่ยวข้อง ผู้เรียนจึงสามารถไปศึกษาได้ด้วยตนเองอย่างกว้างขวาง ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Bonk (2008) ที่กล่าวว่าควรมีนำเว็บไซต์ youtube.com มาใช้ประกอบการเรียนการสอนเพราะเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถเรียนซ้ำได้อย่างไม่จำกัด ทั้งยังเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ให้ดียิ่งขึ้นจากการเชื่อมโยง (link) ของวิดีโออื่นๆ

6. ผู้สอนควรให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเพิ่มเติมเนื้อหาในเว็บไซต์ด้วยตัวเองไม่ว่าจะเป็นการเชื่อมโยง หรือวิดีโอ ที่เป็นเช่นนี้เพราะการทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่าได้มีส่วนร่วมด้วยระบบออนไลน์ จะทำให้ผู้เรียนรู้สึกเป็นกันเองกับระบบ และมีความรู้สึกอยากเข้ามาเรียนมากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Doderer, Fernandez และ Sanz (อ้างใน กนกพร ฉันทนารุ่งภักดิ์, 2548) พบว่าการที่ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับระบบ โดยให้อภิปรายหรือแสดงความคิดเห็นผ่านเว็บไซต์นั้นจะทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่าตนมีส่วนร่วมด้วยระบบมากยิ่งขึ้น และช่วยส่งเสริมการเรียนการสอนในระบบออนไลน์มีประสิทธิภาพด้วย และยังสอดคล้องกับถนอมพร เลหาจรัสแสง (2545) ซึ่งกล่าวว่า การให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมกับการแสดงความคิดเห็นในเนื้อหาทำให้เกิดความยืดหยุ่นในการเรียน และทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกอยากมีส่วนร่วมกับการเรียน

7. ในการออกแบบเว็บไซต์ควรออกแบบให้เป็นลักษณะเฉพาะตัวของรายวิชานั้น ที่เป็นเช่นนี้เพราะจะสามารถทำให้ผู้เรียนจดจำได้ง่าย รวมถึงไม่ควรมีคำสั่งในเว็บไซต์มากเกินไป เพราะจะทำให้ผู้เรียนเกิดความสับสน และไม่อยากเข้าไปศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของกิดานันท์ มะลิทอง (2548) ที่กล่าวว่าเว็บไซต์สำหรับการเรียนการสอนควรเพิ่มเติมสีสัน เพิ่มข้อความ รูปลักษณะ หรือภาพเคลื่อนไหว เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน และยังเป็นการเพิ่มคุณค่าให้กับข้อมูลที่นำเสนอ นอกจากนี้ยังควรออกแบบให้สะดวกแก่การใช้และการเข้าถึงข้อมูล

8. ผู้สอนควรนำเว็บไซต์อื่นมาใช้ประกอบการสอนด้วย เช่น Hi 5, Multiply, Blogger ที่เป็นเช่นนี้เพราะประสิทธิภาพของระบบจัดการเรียนรู้อาจจะมีข้อจำกัดอยู่บ้างในการโต้ตอบกับผู้เรียน และเว็บไซต์ดังกล่าวเป็นเว็บไซต์แบบ 2.0 ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับเว็บไซต์ได้มากขึ้นด้วยการแสดงความคิดเห็นและตั้งประเด็นขึ้นมาใหม่ได้อย่างเต็มที่ สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Alexander (2005) ที่กล่าวว่าควรมีการนำเว็บไซต์แบบ 2.0 มาใช้ในการเรียนการสอน เพราะเป็นเว็บไซต์ที่ผู้เรียนสามารถตอบสนอง แสดงความคิดเห็นได้มากกว่าเว็บไซต์แบบดั้งเดิม (Web 1.0) ซึ่งทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ของผู้ใช้แต่ละคนอย่างอิสระ

9. ถ้าเกิดปัญหาในการใช้ระบบผู้เรียนสามารถติดต่อผู้สอนผ่านทางไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ ที่เป็นเช่นนี้เพราะไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์เป็นวิธีการที่สะดวกที่สุดในการ

ติดต่อสื่อสาร เพราะสะดวก รวดเร็ว ผู้สอนสามารถเปิดอ่านที่ไหนก็ได้ นอกจากนี้ผู้สอนควร กำหนดทีมงานช่วยเหลือผู้เรียนในกรณี que ผู้เรียนที่ไม่สามารถติดต่อผู้สอนได้ ที่เป็นเช่นนี้เพราะทีมช่วยเหลือจะช่วยแบ่งเบาภาระให้แก่ผู้สอนที่อาจจำเป็นต้องใช้เวลาส่วนนี้ในการปฏิบัติงานสอน ด้านอื่นทำให้ไม่สามารถตอบไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ของผู้เรียน ได้อย่างรวดเร็ว สอดคล้องกับ งานวิจัยของ Lin (2004) ที่พบว่าควรมีการจัดตั้งทีมช่วยเหลือผู้เรียน ซึ่งทำหน้าที่เป็นผู้ช่วย ให้ คำปรึกษา ดูแลระบบ เพื่อแบ่งเบาภาระงานของผู้สอน โดยทีมช่วยเหลือนั้นจำเป็นต้องมีความรู้ด้าน คอมพิวเตอร์และในวิชาที่ผู้สอนสอนอยู่

10. การสั่งงานปฏิบัติ ผู้สอนควรตั้งให้ผู้เรียนไปศึกษาเนื้อหาในระบบออนไลน์เพิ่มเติม ก่อนที่จะทำตัวงานจริง โดยให้ผู้เรียนใช้ประสิทธิภาพของโปรแกรมสืบค้นข้อมูล (Search Engine) ในระบบออนไลน์ ได้แก่ google.com, msn.com, yahoo.com เป็นต้น ที่เป็นเช่นนี้เพราะเว็บไซต์ เหล่านี้เป็นเครื่องมือในการสืบค้นข้อมูลที่มีประสิทธิภาพ และมีความทันสมัยเนื่องจากได้รับการ ปรับปรุงข้อมูลอย่างสม่ำเสมอ ช่วยให้ผู้เรียนได้รับความรู้ที่กว้างขวาง ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัย ของ Gibbels, David และคณะ (2006) ที่กล่าวว่าควรมีแหล่งการเรียนรู้ที่มีทรัพยากรที่หลากหลาย และมีความทันสมัยอยู่ตลอดเวลา เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเลือกสืบค้นและนำมาต่อออกจากองค์ ความรู้เดิม จนสามารถสร้างเป็นองค์ความรู้ใหม่

#### 4. กรณีผู้เรียนไม่ร่วมประชุมผ่านทางระบบออนไลน์

จากการศึกษากิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการในปัญหาผู้เรียน ไม่ร่วมประชุมผ่านทางระบบออนไลน์พบว่าผู้เชี่ยวชาญให้แนวทางในการจัดกิจกรรมดังนี้

1. ผู้สอนควรนัดวันเวลาที่มาประชุมผ่านทางระบบออนไลน์ให้ผู้เรียนทราบอย่างชัดเจน นอกจากนี้ยังต้องแจ้งให้ผู้เรียนทราบว่าจะมีการคิดคะแนนในการเข้าประชุมนอกเวลาผ่านระบบ ออนไลน์ด้วย ที่เป็นเช่นนี้เพราะการแจ้งให้ผู้เรียนทราบว่าจะมีการคิดคะแนนจะทำให้ผู้เรียน ตระหนักถึงความสำคัญในการเข้าประชุมนอกเวลาผ่านระบบออนไลน์ และเข้ามาประชุมเพื่อให้ได้ คะแนนในส่วนนั้น สอดคล้องกับทฤษฎีสัมพันธของธอร์น โดล์ (อ้างใน วรรณิ ลิ้มอักษร, 2551) กล่าวว่า การจะทำให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของการเรียน ผู้สอนต้องมีเครื่องมือที่ใช้กระตุ้นให้ ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจที่จะเรียน ซึ่งในที่นี้คือการให้คะแนน

2. การประชุมผ่านทางระบบออนไลน์อาจจะอาศัยห้องสนทนาของระบบจัดการเรียนรู้หรือ อาศัยโปรแกรมสนทนาอื่นๆ เช่น MSN หรือ Skype ที่เป็นเช่นนี้เพราะโปรแกรมสนทนาออนไลน์ อย่าง MSN เป็น โปรแกรมออนไลน์ที่ใช้ง่าย เป็นที่นิยมแพร่หลาย และผู้เรียนส่วนใหญ่มักใช้เป็น ประจำอยู่แล้ว จึงมีความคุ้นเคยเป็นอย่างดี รวมถึงสามารถพูดคุยได้เป็นกลุ่มใหญ่ ส่วนห้องสนทนา



ของระบบจัดการเรียนรู้อาจจะใช้เป็นบางครั้ง โดยต้องสอบถามความสมัครใจของผู้เรียนเสียก่อน สอดคล้องกับศยามาน อินสะอาด และคณะ (2550) กล่าวว่าการประชุมในระบบออนไลน์ควรใช้ การสนทนาผ่านโปรแกรม MSN หรือ Skype ซึ่งเป็นระบบที่ได้รับความนิยม สามารถใช้ได้ง่าย โดย สามารถติดต่อสื่อสารกับผู้เรียน ได้เป็นจำนวนมากผ่านทางวิดีโอหรือเสียง

3. ผู้สอนควรตรวจสอบผู้เรียนที่เข้ามาประชุมผ่านทางระบบออนไลน์ว่าเป็นตัวผู้เรียนเอง จริง ต้องสังเกตการปฏิสัมพันธ์ของผู้เรียนกับผู้สอนหรือ โดยผู้สอนอาจจะสังเกตจากการโต้ตอบ การใช้คำพูด หรือให้แสดงความคิดเห็น ที่เป็นเช่นนี้เพราะลักษณะการแสดงความคิดเห็นของผู้เรียน แต่ละคนมีความแตกต่างกัน ผู้สอนจึงสามารถตรวจสอบได้ว่าเป็นผู้เรียนจริงหรือไม่ สอดคล้องกับ ที่ Peter Kollock และ Marc Smith (1998) ได้ศึกษาไว้ว่าในการปฏิสัมพันธ์ผ่านระบบออนไลน์นั้น บุคคลสามารถตัดสินใจตัดสินอัตลักษณ์ได้ด้วยการแสดงความคิดเห็น ในรูปแบบการเขียน ส่วนภาษา และการใช้สัญลักษณ์แทนคำพูด (Icon) นอกจากนี้ผู้เชี่ยวชาญยังเสนอว่าควรมีการตรวจสอบผ่าน ทางกล้องวิดีโอ (Webcam) ที่เป็นเช่นนี้เพราะการตรวจสอบผ่านทางกล้องวิดีโอจะทำให้ผู้สอนเห็น หน้าของผู้เรียน และทราบว่าผู้เรียนเป็นผู้ที่อยู่หน้าจอจริงๆ สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Barker และ Lee (2007) ที่ศึกษาอุปกรณ์ตรวจสอบตัวตนของผู้ใช้ระบบออนไลน์พบว่าวิธีการตรวจสอบที่ เห็นผลชัดที่สุดคือการใช้กล้องวิดีโอเพราะสามารถทราบได้แน่ชัดถึงผู้ที่เข้าใช้ระบบ ส่วนการ ตรวจสอบด้วยโปรแกรมตรวจลายนิ้วมือนั้น ยังไม่สามารถเห็นผลได้ชัดว่าผู้ที่เข้าใช้ระบบเป็น บุคคลนั้นจริง

4. เนื้อหาในการประชุมผ่านทางระบบออนไลน์ควรเป็นลักษณะของการถามข้อสงสัยจาก ผู้เรียน และการวิจารณ์ผลงานจากผู้สอน เพื่อให้ผู้เรียนทราบถึงข้อบกพร่องในผลงานของตนและ นำไปปรับแก้เพื่อให้ได้ผลงานที่สมบูรณ์ที่สุด ที่เป็นเช่นนี้เพราะผู้เรียนส่วนใหญ่ไม่สะดวกที่ เดินทางเพื่อจะนำผลงานมาให้ผู้สอนดู รวมถึงเกรงกลัวที่จะสอบถามผู้สอนโดยตรง ซึ่งสอดคล้อง กับการศึกษาของ สุภชัย สุชนะนรินทร์ และกรรณก วงศ์พานิช (2545) ที่กล่าวว่าการศึกษาในระบบออนไลน์จะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ซักถามผู้สอนมากกว่าในห้องเรียนเพราะไม่ต้องเดินทางไปพบผู้สอนด้วยตนเอง และไม่ต้องเผชิญหน้ากับผู้สอนโดยตรงจึงทำให้ผู้เรียนมีความกล้าที่จะ ซักถามมากขึ้น

5. ผู้สอนควรเลือกเวลาประชุมผ่านระบบออนไลน์ที่ผู้เรียนสมัครใจ ที่เป็นเช่นนี้เพราะจะ ทำให้ผู้เรียนเกิดความสะดวกใจที่จะเข้าร่วมประชุม ดังนั้น จึงควรมีการตกลงของทั้งผู้เรียนและ ผู้สอนในการเลือกสถานที่และช่วงเวลาที่เหมาะสม เพื่อให้เกิดความพอใจทั้ง 2 ฝ่าย โดยผู้เชี่ยวชาญ ให้ความเห็นว่าเวลาที่ประชุมส่วนมากควรเป็นที่บ้านและมักเป็นเวลากลางคืนตั้งแต่ช่วงเวลา 21.00 น. เป็นต้นไป เพราะเป็นเวลาที่ผู้เรียนมักอยู่บ้าน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของกรรณการ์



วรรณชนปรีดา (2547) ที่พบว่าผู้เรียนที่เรียนผ่านระบบออนไลน์มักจะเข้าศึกษาในช่วงเวลา 20.01-24.00 น. และส่วนมากจะเรียนจากที่บ้าน

#### 5. ในกรณีผู้เรียนให้ผู้อื่นทำแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียนในระบบออนไลน์ แทน

จากการศึกษากิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการในปัญหาผู้เรียนให้ผู้อื่นทำแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียนในระบบออนไลน์แทน พบว่าผู้เชี่ยวชาญให้แนวทางในการจัดกิจกรรมดังนี้

1. แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนควรรู้คำถามเชิงวิเคราะห์หรือประยุกต์ ที่เป็น เช่นนี้เพราะคำถามเชิงวิเคราะห์จะทำให้ผู้สอนทราบถึงแนวคิดและความรู้ของผู้เรียนจริงๆ การให้ผู้อื่นทำแทนจึงเป็นเรื่องที่ทำได้ยาก เพราะผู้เรียนแต่ละคนมีความสามารถในการเรียนรู้ไม่เท่ากัน ความเข้าใจในเรื่องต่างๆจึงไม่เหมือนกัน ซึ่งสอดคล้องการจำแนกความแตกต่างระหว่างบุคคล (จรรววรรณ นิพพานนท์ , 2535) ซึ่งกล่าวว่า บุคคลนอกจากจะมีความแตกต่างกันทางกาย แล้ว สติปัญญา และการรับรู้ก็เป็นปัจจัยที่ทำให้บุคคลมีความแตกต่างกัน การกำหนดให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบทั้งก่อนและหลังการเรียนด้วยคำถามเชิงวิเคราะห์ จะเป็นการวัดการรับรู้ของผู้เรียนแต่ละคน ได้ ซึ่งหากให้ผู้อื่นทำแทน ผู้สอนก็จะสามารถจำแนกได้จากการเปรียบเทียบ

#### 6. กรณีผู้เรียนให้ผู้อื่นทำงานปฏิบัติของตนแทน

จากการศึกษากิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการในปัญหาผู้เรียนให้ผู้อื่นทำงานปฏิบัติของตนแทนพบว่าผู้เชี่ยวชาญให้แนวทางในการจัดกิจกรรมดังนี้

1. ผู้สอนต้องกำหนดข้อตกลงของการช่วยงานเอาไว้อย่างละเอียด ต้องแจ้งให้ผู้เรียนทราบถึงขอบเขตจำกัดของการช่วยงาน รวมถึงบทลงโทษของการทำแทนกันให้ชัดเจน ด้วยวาจาและผ่านทางหน้าเว็บไซต์ รวมถึงต้องอธิบายความสำคัญในการทำงานด้วยตนเองให้ผู้เรียนทราบด้วยที่เป็น เช่นนี้เพราะในบางครั้งผู้เรียนยังไม่ทราบว่าการทำงานหรือการทำแทนเพื่อนเป็นสิ่งที่ไม่ดี รวมถึงยังไม่ทราบว่าผลเสียของการทำแทนกัน คือทำให้ผู้เรียนไม่ได้รับการฝึกทักษะให้มีความชำนาญ สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Ercegovac (2005) ที่พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่ไม่ต้องการที่จะกระทำผิด แต่สาเหตุที่กระทำผิดเพราะมีความสับสนว่าการกระทำใดเป็นสิ่งที่ดี และการกระทำลักษณะใดเป็นสิ่งที่ดี ถูก โดยเฉพาะในเรื่องการช่วยทำงาน หรือทำงานแทน ซึ่งผู้เรียนส่วนใหญ่ยังเห็นว่าเป็นพฤติกรรมที่สามารถยอมรับได้และไม่ใช้ความผิด ดังนั้นผู้สอนจึงควรชี้แจงให้ผู้เรียนทราบ

2 ผู้สอนควรกำหนดโทษในการทำงานที่ไม่ทำให้ผลงานของผู้เรียนแต่ละชิ้นออกมาคล้ายกันและต้องกำหนดขอบเขตผลงานให้มีความหลากหลาย ที่เป็นเช่นนี้เพราะการที่ผลงาน

ออกมคล้ายกันอาจจะทำให้ผู้เรียนสามารถให้ผู้อื่นทำแทน นำผลงานของผู้เรียนคนอื่นไปตัดแปลง ปรับเปลี่ยน หรือแบ่งกันทำคนละส่วนแล้วนำมาประกอบเข้าด้วยกัน สอดคล้องกับสอดคล้องกับ บทความเรื่อง Discouraging Plagiarism ของมหาวิทยาลัยโคลัมเบีย สหรัฐอเมริกา (2009) กล่าวว่า ควรมีการกำหนด ใจท์ในการทำงานที่หลากหลาย และเปลี่ยนแปลงไปในแต่ละปีการศึกษาเพื่อ ป้องกันไม่ให้ผลงานของผู้เรียนออกมาเหมือนกัน

3 ผู้สอนควรมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาผู้อื่นทำแทนด้วยการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสอบถาม ปัญหาในการทำงาน โดยอาจจะแนะนำ วิचारณ์ แก้ไข หรือช่วยผู้เรียนทำงานในชั่วโมงเรียน ที่เป็น เช่นนี้เพราะการที่ผู้สอนมีส่วนร่วมกับการทำงานของผู้เรียน โดยเฉพาะการช่วยงานจะเป็นการลด ช่องว่างระหว่างผู้เรียนและผู้สอน รวมถึงยังทำให้ผู้สอนเกิดกำลังใจในการทำงานและอยากทำงาน นั้นให้สำเร็จได้ด้วยตนเอง สอดคล้องกับหลักการสอนศิลปะของ Gray (1972) ซึ่งกล่าวว่าผู้สอน ควรช่วยเหลือผู้เรียนในการทำงานปฏิบัติ โดยใช้วิธีการสาธิต แนะนำ วิचारณ์ หรือเข้าไปช่วยผู้เรียน ทำโดยตรง ซึ่งการที่ผู้สอนเข้าไปช่วยผู้เรียนนั้นจะเป็นการสร้างกำลังใจแก่ผู้เรียนและทำให้ผู้เรียน อยากทำผลงานให้สำเร็จจุล่งด้วยตัวของผู้เรียนเอง

## 7. กรณีผู้เรียนคัดลอกผลงานของผู้อื่นในระบบออนไลน์

จากการศึกษากิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการในปัญหาผู้เรียน คัดลอกผลงานของผู้อื่นในระบบออนไลน์พบว่าผู้เชี่ยวชาญให้แนวทางในการจัดกิจกรรมดังนี้

1. ผู้สอนต้องแจ้งบทลงโทษของผู้เรียนที่คัดลอกผลงานของผู้อื่นอย่างชัดเจน โดยต้องแจ้ง ทั้งทางวาจาและผ่านหน้าเว็บไซต์ นอกจากนี้ผู้สอนยังควรถึงความสำคัญของการทำงานด้วยตนเอง ให้ผู้เรียนทราบ ที่เป็นเช่นนั้นเพราะในบางครั้งผู้เรียนเองยังไม่เข้าใจว่าการคัดลอกผลงานของผู้อื่น แบบใดเป็นการคัดลอกที่ยอมรับได้และยอมรับไม่ได้ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Hammond (2004) ซึ่งพบว่าแม้ผู้เรียนจะทราบความสำคัญของการอ้างอิงและลิขสิทธิ์ผลงานเป็นอย่างดี แต่ สาเหตุที่ผู้เรียนคัดลอกผลงานของผู้อื่นเป็นของตนเองเพราะรู้ทำไม่ถึงการณ์ ดังนั้นผู้สอนจึงควร อธิบายถึงข้อตกลงว่าการคัดลอกแบบใดบ้างที่ไม่สามารถยอมรับได้

2. ผู้สอนควรให้งานในลักษณะโครงการ (Project) โดยให้ผู้เรียนเสนอแนวความคิด ที่เป็น เช่นนั้นเพราะการทำงานในลักษณะนี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้ศึกษา ค้นคว้า ต่อยอดความคิด และเป็น การยากที่จะไปคัดลอกมาจากแหล่งใดเพราะผู้สอนจะคอยดูแลพัฒนาการของผู้เรียนทีละขั้นตอนอย่าง ใกล้ชิด ตั้งแต่เริ่มเสนอแนวความคิดไปจนถึงเมื่องานสำเร็จแล้ว สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Dell (2003) ซึ่งพบว่า ผู้สอนควรให้ผู้เรียนทำงานในลักษณะ โครงการที่ให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์หองค์

ความรู้ใหม่ๆ ซึ่งการทำงานในลักษณะนี้จะทำให้ผู้สอนทราบถึงกระบวนการการทำงานของผู้เรียนในแต่ละขั้นตอนจึงเป็นการป้องกันปัญหาการคัดลอกผลงานของผู้อื่นเป็นของตนเอง

3. ผู้สอนควรกำหนดขอบเขตผลงานให้มีความหลากหลาย ที่เป็นเช่นนั้นเพราะเป็นการยากที่จะคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง นอกจากนี้ผู้สอนยังควรกำหนดโจทย์การทำงานอย่างละเอียดเช่น ขนาดของผลงาน สี เนื้อหา รายละเอียด การกำหนดลักษณะของผลงานจะทำให้เกิดความยากที่ผู้เรียนจะคัดลอกผลงานของผู้อื่นจากอินเทอร์เน็ตมาใช้ หรือถ้าคัดลอกผลงานที่มีลักษณะใกล้เคียงก็จะต้องนำมาปรับเปลี่ยน แต่งเติมให้ใกล้เคียงกับโจทย์ที่ผู้สอนให้ไว้ ซึ่งเป็นการสร้างความยุ่งยากให้กับการคัดลอกยิ่งไปกว่าการทำให้ขึ้นมาใหม่ด้วยตนเอง สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Dell (2003) ซึ่งพบว่า ผู้สอนควรสั่งงานให้มีความแตกต่างกัน และให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์สิ่งใหม่ๆ เพื่อป้องกันปัญหาการคัดลอกผลงานของผู้อื่นเป็นของตนเอง เพราะอินเทอร์เน็ตทำให้การคัดลอกผลงานของผู้อื่นสามารถทำได้ง่ายขึ้น และมกกว้างของฐานข้อมูลในอินเทอร์เน็ตทำให้ไม่สามารถตรวจสอบได้ว่าผู้เรียนคัดลอกมาจากที่ไหน

4. ให้ผู้เรียนส่งแบบร่าง (Sketch) ก่อนทำจริง ซึ่งถ้าผลงานที่ผู้เรียนทำไม่ตรงกับแบบร่าง ผู้เรียนต้องอธิบายถึงสาเหตุที่ผลงานเปลี่ยนแปลงไปจากตัวแบบร่าง ถ้าผู้สอนเกิดความสงสัยว่าผู้เรียนไปคัดลอกผลงานของผู้อื่นก็ต้องให้ผู้เรียนแสดงวิธีทำให้ดู ที่เป็นเช่นนั้นเพราะการที่ผู้เรียนส่งแบบร่างมาก่อนทำให้ผู้สอนทราบถึงแนวคิดและตัวผลงานในขั้นต้น และการที่ผลงานแตกต่างไปจากตัวแบบร่างมากทำให้ผู้สอนสามารถตรวจสอบว่าผู้เรียนสร้างผลงานเองจริงหรือไม่ สอดคล้องกับบทความเรื่อง Designing assessments that prevent plagiarism (2009) ของมหาวิทยาลัย Leeds ประเทศอังกฤษ ซึ่งกล่าวว่า ควรกำหนดให้ผู้เรียนส่งแบบร่างก่อนเพื่อช่วยให้ผู้สอนสามารถติดตามพัฒนาการของผลงานผู้เรียนและทราบว่าผู้เรียนปฏิบัติงานด้วยตนเองหรือไม่

5. ในกรณีที่ผู้เรียนคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาใช้ในการต่อยอด ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าผู้เรียนจำเป็นต้องอ้างอิงแหล่งที่มาโดยละเอียดด้วย ที่เป็นเช่นนั้นเพราะในทางศิลปะผู้สอนอาจจะอนุญาตให้ผู้เรียนคัดลอกผลงานบางส่วนมาใช้เพื่อต่อยอดความแนวคิดหรือเป็นการฝึกฝีมือขั้นพื้นฐานหรือเป็นแนวคิดเพื่อต่อยอดผลงานออกไป สอดคล้องกับผลงานการวิจัยของ Blythman, Orr และ Mullin (2007) ที่พบว่าผู้สอนส่วนใหญ่มีความเห็นว่า ผู้เรียนสามารถหยิบยืมหรือนำผลงานของผู้อื่นมาใช้ได้ถ้ามีวัตถุประสงค์เพื่อนำมาเป็นต้นแบบและพัฒนาออกมาในรูปแบบของตนเอง แต่ทั้งนี้ก็ต้องมีการอ้างอิงแหล่งที่มาให้ชัดเจน นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการศึกษาของ Wells (2002) ซึ่งพบว่าถ้าเป็นการคัดลอกเพื่อนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานนั้น ไม่ใช่สิ่งที่ผิด แต่ก็ควรจะนำไปใส่ความคิดของตนเองเข้าไปด้วย

## 8. กรณีผู้เรียนคัดลอกผลงานของผู้สอนไปใช้ในรายวิชาอื่น

จากการศึกษากิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการ ในปัญหาผู้เรียนคัดลอกผลงานของผู้สอนไปใช้ในรายวิชาอื่นพบว่าผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่เห็นความสำคัญกับประเด็นดังต่อไปนี้

1. ผู้สอนต้องกำหนดขอบทลงโทษของคัดลอกผลงานของผู้สอนไว้ชัดเจนทั้งทางวาจาและผ่านระบบออนไลน์ นอกจากนี้ยังต้องอธิบายถึงความสำคัญของลิขสิทธิ์ผลงานของผู้สอน ที่เป็นเช่นนั้นเพราะในบางครั้งผู้เรียนยังไม่ทราบถึงความสำคัญของลิขสิทธิ์ หรือความรุนแรงของความผิดที่เกิดจากการนำผลงานที่มีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นมาใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Harris (2004) ซึ่งกล่าวว่าผู้สอนควรให้ความรู้ผู้เรียนในเรื่องของลิขสิทธิ์และผลเสียของการละเมิดลิขสิทธิ์ โดยอาจจะยกกรณีตัวอย่างเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเห็นภาพได้ชัดเจน หรือตั้งประเด็นเกี่ยวกับการคัดลอกผลงานของผู้อื่นเพื่อให้ผู้เรียนร่วมกันถกเถียงหรือแสดงความคิดเห็น และนอกจากนี้ก็ควรกำหนดขอบทลงโทษสำหรับผู้เรียนที่คัดลอกให้ชัดเจน

2. สำหรับวิธีป้องกันการคัดลอกผลงานของผู้สอนนั้น ผู้เชี่ยวชาญลงความเห็นว่าการแปลงไฟล์เอกสารเป็น Adobe pdf หรือ Portable Document Format (รูปแบบของไฟล์ชนิดหนึ่งที่สามารถใช้ทำงานได้ทุกระบบปฏิบัติการ)ที่เป็นเช่นนั้นเพราะการแปลงไฟล์เป็น Adobe pdf จะทำให้เกิดความยากในการคัดลอกผลงานของผู้สอนมาเป็นของตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับประโยชน์ในการแปลงไฟล์ Microsoft Office เป็นไฟล์ Adobe PDF (สมเกียรติ ช่วยมาก, 2548) ซึ่งกล่าวว่า การเผยแพร่เอกสาร Microsoft Office ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตควรแปลงไฟล์เอกสาร Microsoft Office เป็นไฟล์ Adobe PDF ด้วยโปรแกรม Adobe Acrobat 6.0 Professional เพื่อเป็นการป้องกันการคัดลอกข้อมูล และป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์

## 9. กรณีผู้เรียนไม่ส่งงานตามกำหนดเวลา

จากการศึกษากิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการ ในปัญหาผู้เรียนไม่ส่งงานตามกำหนดเวลาพบว่าผู้เชี่ยวชาญให้แนวทางในการจัดกิจกรรมดังนี้

1. ผู้สอนควรส่งกำหนดการส่งงานให้ผู้เรียนทุกคนผ่านทางไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์เพื่อเป็นการกระตุ้นเตือนผู้เรียน ที่เป็นเช่นนั้นเพราะการส่งข่าวผ่านทางไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์สามารถทำได้สะดวก รวดเร็ว ครอบคลุม โดยผู้เรียนทุกคนจะได้รับข่าวสารในเวลาเท่ากัน จึงไม่มีปัญหาการตกหล่นของข่าวสาร สอดคล้องกับงานวิจัยของ Huett (2004) ซึ่งพบว่าไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์มีส่วนช่วยในการเรียนการสอนเป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นเรื่องความเร็วในการส่งข้อมูล การกระจายข่าวสาร หรือความสะดวกในการเข้าถึงข้อมูลต่างๆ



2. การแก้ปัญหาผู้เรียนไม่ส่งงานตามกำหนดเวลาสามารถทำได้ โดยให้ผู้เรียนส่งงานผ่านทางไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์หรือระบบจัดการเรียนรู้ที่เป็นเช่นนั้นเพราะในระบบจัดการเรียนรู้และไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ จะมีการบอกถึงวันเวลาของงานที่ส่งมาอย่างละเอียด จึงสามารถตรวจสอบได้ว่าผู้เรียนส่งงานช้าหรือเร็วกว่ากำหนดเป็นเวลาเท่าไร เป็นวิธีที่สะดวกแก่ผู้สอน สอดคล้องกับ Langlay, Ronen, และ Shachar (2008) ซึ่งกล่าวว่าระบบจัดการเรียนรู้ช่วยให้การส่งงานสามารถทำได้ง่ายขึ้น และนอกจากนี้ยังสามารถตรวจสอบความช้าเร็วของการส่งงาน วันเวลาที่ส่ง จึงเป็นระบบการส่งงานที่มีประสิทธิภาพ

3. การลงโทษผู้เรียนที่ส่งงานช้ากว่ากำหนดสามารถทำได้โดยหักคะแนนผลงานตามจำนวนเวลาที่ช้า แต่ผู้เชี่ยวชาญลงความเห็นว่าเป็นรายวิชาออกแบบผู้สอนจะให้ความสำคัญต่อการส่งงานที่ตรงต่อเวลามากกว่ารายวิชาทัศนศิลป์ซึ่งสามารถอนุโลมให้ส่งงานช้ากว่ากำหนดได้บ้างที่เป็นเช่นนั้นเพราะรายวิชาออกแบบเป็นการทำงานเพื่อตอบสนองต่อผู้บริโภคดังนั้นความตรงต่อเวลาจึงมีความสำคัญมาก สอดคล้องกับ เกษร ธิตะจาริ (2545) ที่กล่าวว่างานประยุกต์ศิลป์ หรืองานออกแบบเป็นงานที่ทำขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคเป็นหลัก

4. ถ้าผู้เรียนให้เหตุผลที่ส่งงานช้ากว่ากำหนดว่าเพราะระบบมีปัญหา ผู้สอนสามารถอนุโลมให้ผู้เรียนได้ โดยอนุญาตให้นำมาส่งมาในชั้นเรียน อย่างไรก็ตามผู้สอนควรพิจารณาผู้เรียนอื่นที่ส่งงานผ่านระบบออนไลน์ในเวลาใกล้เคียงกันว่าพบปัญหาในลักษณะเดียวกันหรือไม่เพื่อตรวจสอบว่าระบบจัดการเรียนรู้มีปัญหาชัดเจนเช่นเดียวกัน ที่เป็นเช่นนั้นเพราะหากผู้สอนต้องการให้ผู้เรียนส่งงานผ่านระบบออนไลน์เท่านั้นก็จำเป็นต้องทำให้ระบบส่งงานออนไลน์มีความเสถียร สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Logan และคณะ (2007) ที่กล่าวว่า ควรมีระบบจัดการเรียนรู้ที่ความพร้อมและมีความมั่นคงเสียก่อน จึงจะสามารถทำให้การเรียนในระบบออนไลน์มีประสิทธิภาพความสำเร็จ หากต้องนำสื่อการสอนในลักษณะนี้มาใช้ในการเรียนการสอนวิชาศิลปะ

5. ถ้าผู้เรียนอ้างว่าส่งแล้วแต่ผู้สอนไม่ได้รับ ในการแก้ปัญหานี้ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นว่าควรให้ผู้เรียนส่งงานผ่านระบบจัดการเรียนรู้ที่เป็นเช่นนั้นเพราะเป็นระบบที่ถูกออกแบบให้รองรับการส่งงานและสามารถตรวจสอบได้ง่าย สอดคล้องกับศุภชัย สุชนะนรินทร์ และกรรณก วงศ์พานิช (2545) ซึ่งกล่าวว่าในระบบจัดการเรียนรู้มีระบบที่สร้างไว้ให้ผู้เรียนส่งงาน ซึ่งผู้สอนสามารถเข้าไปตรวจสอบวันเวลาที่ส่งได้ อย่างไรก็ตามผู้เชี่ยวชาญยังให้ความเห็นว่าในกรณีที่ผู้สอนให้ผู้เรียนส่งงานผ่านทางระบบอื่นที่ไม่ใช่ระบบจัดการเรียนรู้ ผู้เรียนควรแจ้งให้ผู้สอนทราบว่าได้มีการส่งงานไปเป็นที่เรียบร้อยแล้ว และเมื่อได้รับผลงานแล้วผู้สอนควรส่งไปรษณีย์ตอบกลับไปยังผู้เรียนให้ผู้เรียนทราบด้วยว่าผู้สอนได้รับงานที่ส่งมาแล้วจริง สอดคล้องกับข้อเสนอแนะของปทีป เมธา



คุณวุฒิ (2540) ซึ่งกล่าวว่าผู้สอนควรมีการส่งข้อมูลย้อนกลับไปยังผู้เรียน โดยการตอบไปรษณีย์ อิเล็กทรอนิกส์ของผู้เรียนกลับ

จากการศึกษาวิจัยพบว่าการจัดกิจกรรมศิลปะปฏิบัติในระบบออนไลน์ที่ส่งเสริมจริยธรรม วิชาการ จะต้องประกอบด้วยชั้นการสอน 5 ชั้น ดังนี้

### 1. ชั้นนำการสอน ประกอบด้วย

#### 1.1 กิจกรรมในห้องเรียน

1.1.1 ผู้สอนควรกำหนดข้อตกลงของการเรียนการสอนในระบบออนไลน์กับผู้เรียนตั้งแต่ครั้งแรกที่เริ่มเรียน ซึ่งเป็นส่วนที่มีความสำคัญมาก แต่อย่างไรก็ตามการกำหนดข้อตกลงนั้นควรเลือกเฉพาะข้อที่มีความสำคัญ เช่น การลงทะเบียนเข้าระบบด้วยตนเอง ข้อห้ามการเล่น MSN หรือเปิดเว็บไซต์อื่นที่ไม่เกี่ยวข้องในระหว่างเรียน การส่งงานให้ตรงต่อเวลา และข้อห้ามการคัดลอกผลงานของผู้อื่นเป็นของตนเอง นอกจากกล่าวถึงข้อตกลงแล้ว ผู้สอนก็ควรแจ้งให้ผู้เรียนทราบถึงบทลงโทษของการฝ่าฝืนข้อตกลงเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเกรงกลัวอีกด้วย แต่อย่างไรก็ตามผู้สอนไม่ควรแจ้งข้อตกลงหรือบทลงโทษทั้งหมดให้ผู้เรียนทราบในครั้งเดียว แต่ควรพูดสอดแทรกไปในชั้นการเรียนการสอนอื่นๆ ด้วย เพื่อให้ผู้เรียนไม่รู้สึกเบื่อหน่ายกับกฎเกณฑ์ข้อบังคับ

1.1.2 ส่งเสริมจริยธรรมโดยลดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ของผู้เรียน ด้วยวิธีการพูดจาชักจูง หรือปลุกฝังให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของการเรียนการสอน รวมถึงจริยธรรมวิชาการ โดยถ้าผู้สอนสามารถชี้ให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของรายวิชาที่ตนเรียนว่ามีประโยชน์ต่อตน ผู้เรียนก็จะตั้งใจเรียนและพยายามไม่ทำผิดจริยธรรมวิชาการ

1.1.3 ผู้สอนต้องสอนวิธีการเข้าใช้ระบบออนไลน์อย่างละเอียด โดยต้องให้ผู้เรียนเข้าใจถึงโครงสร้างของระบบออนไลน์ การเข้าถึงเนื้อหา การใช้สื่อมัลติมีเดีย การส่งงาน ทำให้ผู้เรียนเกิดความสะดวกในการเข้าไปศึกษา

1.1.4 ผู้สอนต้องตกลงกับผู้เรียนว่าจะมีการเก็บคะแนนท้ายคาบเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความตั้งใจในชั้นเรียนเพราะเกรงกลัวที่จะเสียคะแนน และในท้ายคาบผู้สอนก็ควรให้มีการเก็บคะแนนจากแบบทดสอบจริงตามที่ได้ตกลงกันไว้ เพราะถ้าผู้เรียนทราบว่าเป็นเพียงแค่การงู ผู้เรียนก็จะไม่เกิดความเกรงกลัวที่จะเสียคะแนน นอกจากนี้ผู้สอนยังสามารถพูดชักจูงผู้เรียนว่าเนื้อหาในระบบออนไลน์ส่วนใหญ่เป็นส่วนใหญ่ที่ใช้ในการออกข้อสอบ

1.1.5 ผู้สอนต้องแจ้งผู้เรียนว่ามีโปรแกรมตรวจสอบหน้าจอของผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเกรงกลัวที่จะทำกิจกรรมอื่นระหว่างการเรียนรู้

## 1.2 กิจกรรมในระบบออนไลน์

1.2.1 ในการศึกษาในระบบออนไลน์นั้นผู้เรียนจะต้องทำการลงทะเบียนเข้าระบบเพื่อยืนยันตัวตน โดยผู้สอนต้องแจ้งเตือนผู้เรียนถึงข้อตกลงและข้อห้ามต่างๆ เช่น ผู้เรียนที่ลงทะเบียนเข้ามาต้องเป็นตัวของผู้เรียนคนนั้นจริง ห้ามให้ผู้อื่นลงทะเบียนเข้าระบบมาแทน โดยกำหนดบทลงโทษของผู้ฝ่าฝืนข้อตกลงด้วย ซึ่งในส่วนของ การแจ้งเตือนนั้นก็ เป็นข้อตกลงเดียวกับที่เคยแจ้งเตือนในชั้นเรียน แต่การเตือนในระบบออนไลน์จะเป็นการย้ำเตือนให้ผู้เรียนตระหนักถึงผลเสียที่จะตามมาของการฝ่าฝืนข้อตกลง

1.2.2 ในระบบออนไลน์ควรมีการแจ้งเตือนข้อตกลงและข้อห้ามที่ว่าด้วยการช่วยงานหรือการคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง โดยต้องแจ้งมาตรการและบทลงโทษให้ชัดเจน

1.2.3 ผู้สอนควรให้ผู้เรียนเข้าไปศึกษาเนื้อหานอกเวลาในระบบออนไลน์ โดยต้องมี การตกลงกับผู้เรียนตั้งแต่ในชั้นเรียนแล้ว

1.2.4 ในระบบออนไลน์ควรมีคู่มือสอนวิธีการใช้ระบบอย่างละเอียด เพื่อให้ผู้เรียนได้ ทบทวนวิธีการใช้ระบบจากที่เรียนไปแล้วในห้องเรียน โดยต้องทำออกมาให้เข้าใจง่าย อาจจะใช้รูปสัญลักษณ์หรือคำบรรยายที่กระชับเข้าใจง่าย

1.2.5 ผู้สอนควรให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนผ่านระบบออนไลน์ โดยข้อสอบควรต้องเป็นแบบวิเคราะห์หรือประยุกต์ เพราะสามารถวัดความรู้เบื้องต้นของผู้เรียนได้มากกว่าแบบปรนัย นอกจากนี้ผู้สอนยังต้องกำหนดเวลาในการทำแบบทดสอบก่อนเรียนด้วย โดยถ้าผู้เรียนทำไม่ทันในเวลาที่กำหนดระบบก็จะทำการตัดตัวเองอัตโนมัติ

## 2. ชั้นการสอน ประกอบด้วย

### 2.1 กิจกรรมในห้องเรียน

2.1.1 ใช้โปรแกรมตรวจสอบหน้าจอผู้เรียน โดยตรวจสอบไปที่ผู้เรียนที่สงสัยว่ามีพฤติกรรมแปลกแยก ไม่สนใจสิ่งที่ผู้สอนกำลังบรรยายมากเท่าที่ควร แต่ในทางปฏิบัตินั้นยังไม่มีข้อความเห็นที่สอดคล้องแน่ชัดว่าควรใช้โปรแกรมตรวจสอบหน้าจอผู้เรียนมากน้อยเพียงใด อาจจะ ใช้โปรแกรมตรวจสอบแค่ช่วงแรกๆของการเรียนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเกรงกลัวก็ได้ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับ การตัดสินใจของผู้สอนแต่ละท่าน รวมถึงประสิทธิภาพของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการเรียน การสอบ ซึ่งส่วนใหญ่อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการเรียนการสอนจะยังไม่เอื้ออำนวยต่อการ ใช้โปรแกรมตรวจสอบหน้าจอของผู้เรียนทุกคนได้ ผู้สอนจึงต้องสุมตัวอย่างผู้เรียนที่ตนสงสัยว่าทำ กิจกรรมอย่างอื่นเช่นเล่น MSN หรือเปิดเว็บไซต์ที่ไม่เกี่ยวข้องในระหว่างที่ผู้สอนกำลังบรรยาย

2.1.2 ในระหว่างการสอนผู้สอนควรมีการซักถามผู้เรียนเป็นระยะเพื่อให้ทราบถึงความเข้าใจของผู้เรียนว่ามีความเข้าใจในเนื้อหาที่สอนมากน้อย เพียงใด นอกจากนี้การถามตอบผู้เรียนเป็นระยะยังเป็นการกระตุ้นทำให้ผู้เรียนมีความตั้งใจเรียนมากขึ้น

2.1.3 ในระหว่างการสอนปฏิบัติ ผู้สอนอาจจะให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติตามขั้นตอนที่ตนได้สอนไปเป็นระยะ เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนให้มีต่อเนื้อหาที่ตนกำลังสอน นอกจากนี้ยังเป็นการช่วยให้ผู้เรียนสามารถจดจำขั้นตอนการปฏิบัติได้ดีกว่า การบรรยายเพียงอย่างเดียว เพราะผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง

2.1.4 ในระหว่างการสอนผู้สอนอาจจะมีการให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบเก็บคะแนนเป็นระยะเพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนที่ผู้สอนบรรยาย แต่ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสะดวกของผู้สอนในการทำแบบทดสอบที่เก็บคะแนนของผู้เรียนเป็นระยะ

2.1.5 เมื่อพบว่าผู้เรียนเล่น MSN หรือเปิดเว็บไซต์อื่นระหว่างการเรียน ควรใช้วิธีลงโทษด้วยการตัดเตือน เพราะไม่ใช่ความผิดที่รุนแรง แต่อาจจะนำไปหักคะแนนในช่วงประเมินผลด้วยก็ได้ซึ่งขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้สอนแต่ละคน

## 2.2 กิจกรรมในระบบออนไลน์

2.2.1 กิจกรรมในระบบออนไลน์จะเป็นลักษณะของการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนจะต้องทำการดาวน์โหลดเอกสารที่ผู้สอนจัดเตรียมเอาไว้ ไม่ว่าจะเป็นเนื้อหาวิชา ขั้นตอนการทำงาน โจทย์ การทำงาน เป็นต้น ซึ่งเป็นไฟล์ในรูปแบบ pdf หรือรูปแบบ Flash เพื่อป้องกันมิให้ผู้อื่นคัดลอกไปใช้ได้ โดยผู้สอนต้องเรียงลำดับเนื้อหาจากง่ายไปสู่ยาก และควรให้ผู้เรียนดาวน์โหลดเอกสารได้ที่ละบท เพราะการให้ผู้เรียนดาวน์โหลดเอกสารทั้งหมดในเพียงครั้งเดียวจะทำให้ผู้เรียนไม่กล้าเข้ามาใช้ระบบออนไลน์อีก ดังนั้นผู้สอนควรลำดับเนื้อหาไว้ดังนี้

ก. ให้ผู้เรียนดาวน์โหลดเอกสาร ได้ทั้งหมด เหมาะกับวิชาที่ผู้เรียนสามารถเลือกศึกษาเนื้อหาในส่วนไหนก่อนก็ได้ตามความต้องการของตน

ข. ให้ผู้เรียนดาวน์โหลดเอกสาร ได้ทีละบท โดยผู้สอนจะเป็นผู้จัดการเพิ่มเติมเนื้อหาที่ดาวน์โหลดไว้ให้หลังจากผู้เรียน ได้ดาวน์โหลดเสร็จไปชุดหนึ่งแล้ว เหมาะกับวิชาที่ต้องค่อยๆ ศึกษาอย่างค่อยเป็นค่อยไปทีละขั้นตอน

2.2.2 เนื้อหาที่อยู่ในระบบออนไลน์ควรทำให้น่าสนใจ สามารถเข้าใจได้ง่าย รวมถึงมีความทันสมัยอยู่ตลอดเวลา แต่ทั้งนี้ก็ต้องขึ้นอยู่กับเนื้อหาวิชาว่าจะสามารถทำได้หรือไม่ นอกจากนี้เนื้อหาแล้วการเข้าใช้ระบบก็ควรทำให้ง่ายและไม่ซับซ้อน

2.2.3 สื่อมัลติมีเดียมาใช้ประกอบการเรียนการสอน ซึ่งผู้เชี่ยวชาญเสนอความคิดเห็นว่าควรใช้สื่อมัลติมีเดียจากเว็บไซต์ youtube.com เพราะเป็นเว็บไซต์ที่สะดวกและผู้เรียน

คุ้นเคยกับการใช้เป็นอย่างดี โดยสื่อมัลติมีเดียที่น่าสนใจและใช้ง่ายจะกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเข้าไปศึกษา

2.2.4 ควรให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในเว็บไซต์เช่น สามารถเพิ่มเติมเนื้อหาด้วยตนเอง สามารถเพิ่มเติมส่วนเชื่อมโยง หรือหาวิดีโอมาเพิ่มได้ ทำให้ผู้เรียนมีความรู้สึกว่าตนมีส่วนร่วมกับระบบ รวมถึงผู้สอนเองก็ควรออกแบบเว็บไซต์ให้เป็นสไตล์ส่วนตัวของวิชาด้วย

2.2.5 ควรมีการนำเว็บไซต์อื่นเข้ามาใช้ประกอบการเรียนการสอน เช่น เว็บไซต์ประเภท 2.0 (Blog, Hi5, Multiply) เพราะสะดวก ใช้ง่าย ผู้เรียนเองก็มีความคุ้นเคยกับเว็บไซต์ประเภทนี้อยู่บ้างแล้ว รวมถึงผู้เรียนยังสามารถมีปฏิสัมพันธ์ แลกเปลี่ยนความรู้ผ่านทางเว็บไซต์ได้มากขึ้น

2.2.6 การติดต่อสื่อสารกับผู้สอนของกิจกรรมศิลปะปฏิบัติในระบบออนไลน์ทำได้โดยใช้การติดต่อผ่านทางไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ เพราะเป็นวิธีที่สะดวกกว่าวิธีอื่น หรือถ้าผู้สอนท่านใดสะดวกจะติดต่อด้วยวิธีการใดก็ได้ แต่ถ้าผู้สอนไม่มีเวลาที่จะตอบไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ ของผู้เรียนได้ทุกครั้งก็ควรจัดทีมช่วยเหลือมาตอบคำถามที่ผู้เรียนสงสัย

2.2.7 ควรมีขั้นตอนการทำงานปฏิบัติให้ผู้เรียนได้ศึกษาและนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์สร้างเป็นงานของตน โดยขั้นตอนการทำงานต้องมีทั้งภาพและตัวอักษรเพื่อที่จะสามารถอธิบายได้อย่างละเอียด รวมถึงควรมีสื่อมัลติมีเดียที่แสดงขั้นตอนการทำงานด้วย แต่ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสะดวกของผู้สอนในการเลือกใช้

### 3. ชั้นปฏิบัติ ประกอบด้วย

#### 3.1 กิจกรรมในห้องเรียน

3.1.1 ผู้สอนต้องให้โจทย์การทำงานที่ให้ผู้เรียนไปศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม ควรเป็นลักษณะของโครงการ โดยผู้สอนต้องติดตามความเคลื่อนไหวและพัฒนาการของผู้เรียนอยู่ตลอดเวลา เพื่อป้องกันการคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาใช้ นอกจากนี้ยังควรกำหนดโจทย์ในการทำงานที่ไม่ทำให้ผลงานของผู้เรียนแต่ละคนออกมาเหมือนกัน และมีลักษณะเฉพาะของผลงานสูง โดยกำหนดขอบเขตผลงานให้มีความหลากหลาย

3.1.2 ผู้สอนให้ผู้เรียนส่งแบบร่างก่อนทำผลงานจริง รวมถึงต้องให้ผู้เรียนส่งแบบร่าง ภายในชั่วโมงเรียนด้วย ทั้งนี้การที่ผู้เรียนร่างแบบ ที่บ้าน ผู้เรียนอาจจะไปคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง จึงจำเป็นต้องให้ร่างแบบในห้องเรียนเพื่อเก็บไว้เปรียบเทียบกับตัวผลงานที่สำเร็จ

3.1.3 การที่ผู้เรียนทำกิจกรรมอื่นเช่น เล่น MSN หรือเปิดเว็บไซต์ที่ไม่เกี่ยวข้องในระหว่างการปฏิบัติ ผู้สอนสามารถป้องกันการกระทำนี้โดยการใช้โปรแกรมตรวจสอบหน้าจอของผู้เรียนโดยต้องขึ้นอยู่กับประสิทธิภาพของคอมพิวเตอร์ที่ใช้คิดว่า สามารถตรวจสอบหน้าจอผู้เรียน ได้ทั้งหมดหรือไม่ โดยอาจจะสุ่มตรวจเป็นรายบุคคล นอกจากจะใช้โปรแกรมในการตรวจสอบแล้วผู้สอนยังสามารถตรวจสอบได้โดยใช้วิธีเดินตรวจหน้าจอขณะที่ผู้เรียนทำงานปฏิบัติ ซึ่งเป็นวิธีพื้นฐานแต่ก็มีผลที่สุด

3.1.4 ผู้สอนควรให้ผู้เรียนปฏิบัติงานจนเสร็จส่วนหนึ่งในชั้นเรียนแล้วจึงให้กลับไปทำต่อจนเสร็จที่บ้าน เพื่อเป็นการป้องกันการคัดลอกผลงานของผู้อื่นเป็นของตนเอง

3.1.5 ผู้สอนควรช่วยงานผู้เรียนในชั้นเรียนบ้าง เพื่อให้ผู้เรียนเกิดกำลังใจที่จะทำงานด้วยตนเอง

### 3.2 กิจกรรมศิลปะปฏิบัติในระบบออนไลน์

3.2.1 ควรเป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียน ไปค้นคว้าเนื้อหาเพิ่มเติมในระบบออนไลน์ โดยจะค้นคว้าจากเนื้อหาที่ผู้สอนเตรียมไว้ให้ หรือค้นคว้าด้วยตนเองก็ได้

3.2.2 ผู้เรียนสามารถสอบถามปัญหาการทำงานในระบบออนไลน์โดยการส่งไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ไปยังผู้สอนโดยตรง หรือส่งไปยังทีมช่วยเหลือ

3.2.3 ควรมีการประชุมผ่านทางระบบออนไลน์ ควรเป็นลักษณะของการวิจารณ์ผลงานที่ยังไม่เสร็จของผู้เรียนก่อนส่งจริง เพราะเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แก้ไขข้อผิดพลาดในผลงานของตน โดยการประชุมอาจจะใช้โปรแกรมสนทนาที่ระบบจัดการเรียนรู้อยู่แล้ว หรือใช้โปรแกรมที่ผู้เรียนสะดวกเช่น MSN หรือ Skype เพราะการใช้โปรแกรมที่ผู้เรียนสะดวกจะทำให้เกิดความรู้สึกรักอยากใช้

## 4. ขั้นสรุป ประกอบด้วย

### 4.1 กิจกรรมในห้องเรียน

4.1.1 ควรให้มีการทำแบบทดสอบเก็บคะแนนท้ายคาบ โดยให้ผู้เรียนสรุปสาระที่ได้เรียนไปในลักษณะข้อเขียน โดยทั้งนี้ผู้สอนต้องให้ผู้เรียนทำจนเสร็จแล้วนำมาส่งภายในคาบเรียน เพราะถ้าให้ทำนอกชั้นเรียนผู้เรียนอาจจะให้ผู้อื่นช่วยทำ เป็นวิธีที่จะช่วยให้ผู้เรียนตั้งใจเรียน รวมถึงยังทำให้ผู้เรียนไม่กล้าขาดเรียนอีกด้วย

4.1.2 หลังจากการเรียนในชั้นเรียนแล้ว ถ้าผู้สอนต้องการให้ผู้เรียนทำกิจกรรมอื่นในระบบออนไลน์ก็ควรมีการตกลงกับผู้เรียน เช่น ให้ผู้เรียนทบทวนเนื้อหา หรือศึกษาเพื่อใช้อภิปราย



ในครั้งต่อไปรวมถึงอาจจะมีกรนัดวันเวลาที่ประชุมผ่านระบบออนไลน์ด้วยก็ได้ ต้องนัดให้ชัดเจน โดยเลือกจากความสะดวกและสมัครใจของผู้เรียน

#### 4.2 กิจกรรมในระบบออนไลน์

4.2.1 ผู้สอนควรสั่งให้ผู้เรียน ไปศึกษาทบทวนเนื้อหาที่ได้เรียนไปผ่านทางระบบออนไลน์อีกครั้ง เพราะมีความสะดวกในการศึกษาได้ทุกที่ทุกเวลา รวมถึงอาจให้ผู้เรียนไปศึกษาเนื้อหาในบทเรียนถัดไป เพื่อนำมาถกเถียง อภิปรายในการเรียนในชั้นเรียน

4.2.2 ควรมีข้อสอบวัดผลหลังเรียนให้ผู้เรียนที่ศึกษาในระบบออนไลน์เพื่อทดสอบองค์ความรู้ของตนเอง โดยข้อสอบวัดผลหลังเรียนอาจมีการเก็บคะแนนหรือไม่ก็ขึ้นอยู่กับผู้สอนแต่ละท่านเห็นสมควร ซึ่งคำถามควรลักษณะในเชิงวิเคราะห์

4.2.3 การส่งงานผ่านระบบออนไลน์ผู้สอนอาจให้ส่งผ่านไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ หรือส่งผ่านระบบจัดการเรียนรู้ก็ได้ ซึ่งขึ้นอยู่กับประสิทธิภาพของระบบและความสะดวกของผู้สอน

### **5. ชั้นประเมินผล ประกอบด้วย**

โดยปกติแล้วการประเมินผลในวิชาศิลปะจะวัด 3 ด้านคือ

#### **- จิตพิสัย**

การประเมินผลในห้องเรียน สามารถทำได้ตามปกติเพราะผู้สอนสามารถสังเกตพฤติกรรมได้ ซึ่งโดยทั่วไปวิชาศิลปะที่สอนโดยในระบบออนไลน์มักมีการเรียนการสอนภายในห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีสิ่งรบกวนมากกว่าในห้องเรียนปกติ เช่น คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต หรือ MSN ดังนั้นผู้สอนอาจหักคะแนนผู้เรียนที่ไม่สนใจเรียน นอกจากนี้ยังอาจจะประเมินจากการทำแบบทดสอบท้ายคาบ โดยนำเอาคะแนนส่วนนี้มาเพิ่มในจิตพิสัย

การประเมินผลในระบบออนไลน์ โดยปกติแล้วจิตพิสัยสามารถวัดได้จากการสังเกตผู้เรียนโดยตรง แต่สำหรับการเรียนการสอนในระบบออนไลน์แล้วการวัดจิตพิสัยยังเป็นเรื่องยาก เพราะยังไม่มีเกณฑ์ที่สามารถวัดได้แน่ชัดว่าผู้เรียนได้เข้ามาศึกษาจริงหรือไม่ ดังนั้นถ้าผู้สอนยังไม่มีวิธีการตรวจสอบการเข้าศึกษาของผู้เรียนในระบบออนไลน์ที่แน่ชัดก็ยังไม่สามารถให้คะแนนในด้านนี้อย่างเต็มที่ได้อย่างไรก็ตามการวัดจิตพิสัยในระบบออนไลน์อาจจะสามารถทำได้โดยวัดจากความสนใจในการเข้าร่วมประชุมนอกเวลา การส่งงานตรงเวลา และการเข้ามาทำแบบทดสอบในระบบออนไลน์ เป็นต้น

### - พุทธิพิสัย

การประเมินผลในห้องเรียนสามารถวัดได้จากการให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบ หรือข้อสอบ ซึ่งในการจัดกิจกรรมศิลปะปฏิบัตินั้น อาจจะไม่มีการประเมินผลในด้านนี้มากนัก

การประเมินผลนอกห้องเรียน อาจประเมินผลจากการเข้าไปทำแบบฝึกหัดหลังเรียนในระบบออนไลน์ แต่อย่างไรก็ตามการที่ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบที่บ้านอาจไม่สามารถวัดได้ว่าผู้เรียนเป็นผู้ทำด้วยตนเองจริงๆ ดังนั้นอาจจะคิดคะแนนในส่วนนี้ได้น้อย

### - ทักษะพิสัย โดยทั่วไปการประเมินทักษะพิสัยอาจจะดูได้จากผลงานที่ส่งมา โดยดูจาก

1. ความตรงต่อเวลา โดยดูจากเวลาที่ผู้เรียนส่งงานมาทางไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ หรือถ้าส่งงานผ่านทางระบบจัดการเรียนรู้ ตัวระบบจะบอกเวลาที่ผู้เรียนส่งงานว่าอยู่ในกำหนดเวลา หรือเลยกำหนดเวลามาเป็นเวลาที่เท่าไหร่ สะดวกแก่การตรวจสอบของผู้สอน ในกรณีที่ผู้เรียนส่งช้ากว่ากำหนดผู้สอนต้องพิจารณาถึงสาเหตุของการส่งช้า โดยถ้าสาเหตุมาจากการที่ผู้เรียนส่งแล้วผู้สอนไม่ได้รับหรือระบบขัดข้องในระหว่างที่ส่งก็สามารถอนุโลมให้ได้ แต่ทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับการตัดสินใจของผู้สอนแต่ละคนว่าเห็นสมควรให้ลดหย่อนมากน้อยแค่ไหน

2. พัฒนาการ โดยเปรียบเทียบกับผลงานชิ้นเก่าๆของผู้เรียน ว่ามีการพัฒนาเพิ่มมากขึ้นหรือไม่ ถ้ามีความแตกต่างจากผลงานที่ผ่านมา ก็อาจจะเกิดข้อสงสัยว่าผู้เรียนคัดลอกผลงานของผู้อื่นหรือให้ผู้เรียนคนอื่นเป็นคนช่วยในการทำ

3. ตรวจสอบจากผลงาน ที่ส่งมาตั้งแต่แรกว่า มีการต่อยอดหรือพัฒนาไปมากน้อยแค่ไหน นอกจากนี้ถ้าผู้เรียนทำผลงานมาไม่ตรงกับตัวแบบร่างผู้สอนอาจจะสอบถามถึงสาเหตุที่ทำเช่นนั้น และถ้ามีข้อสงสัยผู้สอนอาจจะให้ผู้เรียนลองแสดงวิธีทำ หรือบอกวิธีทำส่วนนี้เพื่อยืนยันว่าผู้เรียนเป็นผู้ทำเองและไม่ได้คัดลอกผลงานของผู้อื่นเป็นของตนเอง ซึ่งถ้าพบว่าเป็นผลงานที่คัดลอกมาหรือให้ผู้อื่นช่วยก็ควรลงโทษด้วยวิธีการดังนี้

3.1 ลงโทษด้วยการเตือน

3.2 ลงโทษด้วยการให้ทำใหม่

3.3 ลงโทษด้วยการตัดคะแนน

3.4 ลงโทษผู้เรียนที่ทำงานแทนผู้อื่นด้วยการตัดคะแนน

โดยทั้งนี้ผู้สอนต้องสอบถามถึงสาเหตุของการกระทำว่าทำไปโดยจงใจหรือรู้เท่าไม่ถึง การ ซึ่งผู้สอนแต่ละคนก็มีวิธีการลงโทษที่มีความรุนแรงแตกต่างกันไป

### ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาการจัดกิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการในระบบออนไลน์ โดยเลือกศึกษาที่วิชาใดวิชาหนึ่ง หรือสาขาใดสาขาหนึ่ง
2. ควรศึกษาต่อยอดโดยการนำผลการวิจัยที่ได้ไปทดลองใช้จริงว่ากิจกรรมศิลปะที่ได้ศึกษาสามารถนำไปใช้ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการของผู้เรียนในระบบออนไลน์ได้จริงหรือไม่
3. ควรศึกษาระดับของการยอมรับการหยิบยืมผลงานศิลปะของผู้อื่นมาใช้ในการเรียน ระดับอุดมศึกษาว่าการหยิบยืมในระดับใดบ้างที่สามารถยอมรับได้
4. ควรมีการศึกษาพัฒนาตัวระบบจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับธรรมชาติของนักศึกษา ศิลปะในระดับปริญญาตรีมากที่สุด
5. ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับจริยธรรมของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในชั้นปีต่างๆว่ามีความแตกต่างกันหรือไม่



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## รายการอ้างอิง

### ภาษาไทย

- กนกพร ฉันทนารุ่งภักดิ์. การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนบนเว็บแบบผสมผสานด้วยการเรียนการสอนแบบร่วมมือในกลุ่มการเรียนรู้คณิตศาสตร์ของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาโสตทัศนศึกษา ภาควิชาหลักสูตรการสอนและเทคโนโลยีการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.
- กรภัทร์ สุทธิคารา และ สัจจะ จรัสรุ่งริ้ว. รวมเทคนิคการค้นหาข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต. กรุงเทพฯ : อินโฟเพรส, 2543.
- กรรณิการ์ วรณชนปริดา. การรวมกลุ่มและสร้างอัตลักษณ์ของกลุ่มผู้เรียน E-learning ในบริบทการสื่อสารแบบเวลาเดียวกันและต่างเวลา. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.
- กิริติ บุญเจือ. ชุดพื้นฐานปรัชญา จริยศาสตร์ สำหรับผู้เริ่มเรียน. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2534.
- กิดานันท์ มลิทอง. เทคโนโลยีการศึกษาร่วมสมัย. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : เอดิชั่น เพรส โปรดักส์, 2536.
- กิดานันท์ มลิทอง. เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : อรุณการพิมพ์, 2543.
- กิดานันท์ มลิทอง. ไอซีทีเพื่อการศึกษา ICT for Education. กรุงเทพฯ : อรุณการพิมพ์, 2548.
- เกษร ชิตะจารี. ศิลปะขั้นนำ Introduction to Art. กรุงเทพฯ : ภาควิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2530.
- เกษร ชิตะจารี. การสอนศิลปะในระดับอุดมศึกษา. กรุงเทพฯ : ภาควิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.
- จารูวรรณ นิพพานนท์. ความแตกต่างระหว่างบุคคล. [ออนไลน์], 2535 แหล่งที่มา <http://www.supapornka.th.gs/web-s/upapornka/folder/4.htm> [12 มกราคม 2552]
- จารุพรรณ ทรัพย์ปรุง. เอกสารคำสอนรายวิชาหลักการออกแบบ. กรุงเทพฯ : คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, 2548.

เจษฎา กิตติพงษ์วรชัย. การศึกษาแนวโน้มและความต้องการครุศิลป์ในการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก  
เพื่อการเรียนการสอนศิลปศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนมัธยมศึกษา  
สังกัดกรมสามัญศึกษากรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชา  
ศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย, 2542.

จินตนา สุขมาก. เอกสารประกอบการเรียนการสอน วิชาการศึกษา 2143205 หลักการสอน.  
 กรุงเทพฯ : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ วิทยาลัยครูสวนสุนันทา  
 สหวิทยาลัยรัตนโกสินทร์, มปป.

ใจทิพย์ ณ สงขลา. การสอนผ่านเครือข่ายเว็ลด์ ไซด์ เว็บ. วารสารครุศาสตร์. ปีที่ 27 ฉบับที่ 3  
(มีนาคม – มิถุนายน 2542) : 18-28.

ฉลอง สุนทรนนท์. ความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพศิลปศึกษาของนักศึกษา  
ฝึกประสบการณ์วิชาชีพ อาจารย์นิเทศและอาจารย์พี่เลี้ยงในวิทยาลัยครู. วิทยานิพนธ์  
ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา คณะ  
ครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2530.

ชม ภูมิภาค. จิตวิทยาการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2516.

ชลุด นุ่มเสมอ. องค์ประกอบของศิลป์ปะ. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2529.

ชัยยงค์ พรหมวงศ์, สมเชาว์ เนตรประเสริฐ และสุดา สิ้นสกุล. ระบบสื่อการสอน. กรุงเทพฯ :  
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2520.

ฐาปนีย์ ธรรมเมธา. สื่อการศึกษาเบื้องต้น. กรุงเทพฯ : ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะ  
ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2539.

ณัฐพร ศรีสติ. ความรู้ ทักษะและพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการขโมยคัดลอกผลงานของผู้เข้ามา  
เป็นของตนผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตเพื่อประโยชน์ทางวิชาการของนิสิตนักศึกษาระดับ  
บัณฑิตศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ภาควิชาวารสาร  
สนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548

ถนอมพร (ต้นพิพัฒน์) เลาหจรัสแสง. คอมพิวเตอร์ช่วยสอน. กรุงเทพฯ : วงกลม โพรดักชั่น จำกัด,  
2541.

ถนอมพร (ต้นพิพัฒน์) เลาหจรัสแสง. Designing e-Learning หลักการออกแบบและการสร้างเว็บเพื่อ  
การเรียนการสอน. กรุงเทพฯ : อรุณการพิมพ์, 2545.

ทิสนา แคมมณี. ศาสตร์การสอน. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545



- ทศนา เขมมณี. การพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม : จากทฤษฎีสู่การปฏิบัติ. กรุงเทพฯ : เมธีทิป, 2546.
- ชนัท อาจสีนาค. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบ e-learning กับการสอนปกติ วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ (หลักสูตรสถาบันราชภัฏ พ.ศ. 2542). วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, 2548.
- รัชชัช อติเทพสถิต. WBI การเรียนการสอนในยุคไร้พรมแดน. สารเนคเทค. ปีที่ 9 ฉบับที่ 44 (มกราคม-กุมภาพันธ์ 2545) : 18-20.
- ธีระพร อูวรรณ โฉม, บรรณาธิการ. จริยธรรมกับนักศึกษา. กรุงเทพฯ : โครงการตำราและเอกสารทางวิชาการ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2530.
- นลินี สุวรรณโชติ. โมเดลเชิงสาเหตุของความไม่ซื่อสัตย์ทางวิชาการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ภาควิชาวิจัยและวัดผลการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, 2549.
- นิรมล ติธธสาร สวัสดิบุตร. ศิลปะศึกษากับครูประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ติธธสาร, 2525.
- นิรัช สุดสังข์ และพรสวรรค์ อยู่สุภาพ. การศึกษาระดับความรู้กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาด้านศิลปะและการออกแบบของนิสิต คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร. ในการประชุมนเรศวรวิจัยครั้งที่ 4. หน้า 1076-1081. มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2551.
- นิวัต หนะนนท์. ศิลปนิยม 1. กรุงเทพฯ : พรินต์กราฟฟิค, 2540.
- บุญชม ศรีสะอาด. การพัฒนาการสอน. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น, 2537.
- บุญเลิศ อรุณพิบูลย์. e-Learning ในประเทศไทย. สารเนคเทค. ปีที่ 11 ฉบับที่ 56 (มกราคม-กุมภาพันธ์ 2547) : 32-36.
- บุปผชาติ ทัพพิกรณ์ และคณะ. ความรู้เกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา. กรุงเทพฯ : ศูนย์พัฒนาหนังสือ กรมวิชาการกระทรวงศึกษาธิการ, 2544.
- ปทีป เมธาคณวุฒิ. เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการบริหารสถาบันอุดมศึกษา. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.
- ประกาศรี สีอำไพ. พื้นฐานการศึกษาทางศาสนาและจริยธรรม. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543.
- ปุ่นรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์. ปฏิรูปการสอนศิลปศึกษาระดับประถมศึกษา โดยบูรณาการคอมพิวเตอร์กราฟิก. วารสารครุศาสตร์. ปีที่ 30 ฉบับที่ 2 (พฤศจิกายน – กุมภาพันธ์ 2545) : 88-94.

- ปูลณรัตน์ พิษณุไพบูลย์. ภาคนิพนธ์อิเล็กทรอนิกส์ : การนำเสนอเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับ  
การศึกษาศิลปนิพนธ์ในระดับอุดมศึกษา. วารสารครุศาสตร์. 32, 3(มีนาคม – มิถุนายน  
2547) : 109-120.
- ปูลณรัตน์ พิษณุไพบูลย์, บรรณาธิการ. ศิลปศึกษา : จากทฤษฎีสู่การสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ :  
สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.
- โปรดปราน พิกุลสาทร. ที่นี่ e-Learning. กรุงเทพฯ : TJ Book, 2545.
- พจนารถ ทองคำเจริญ. สภาพ ความต้องการ และปัญหาการใช้อินเทอร์เน็ตในการเรียนการสอนใน  
สถาบันอุดมศึกษา สังกัดทบวงมหาวิทยาลัย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์, ภาควิชา  
ศึกษาศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.
- พระเทวินทร์ เทวินโท. พุทธจริยศาสตร์ พุทธจริยศาสตร์ จริยศาสตร์ และจริยธรรม. กรุงเทพฯ :  
สหมิตรพริ้นติ้ง, 2544.
- พิเชษฐ์ เวชพลรักรธรรม. การตัดสินใจเชิงจริยธรรมของวัยรุ่นที่สื่อสารในห้องสนทนาเครือข่าย  
อินเทอร์เน็ต. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์, ภาควิชาศึกษาศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,  
2544.
- ไพฑูริย์ สีนลารัตน์, บรรณาธิการ. ความรู้คู่คุณธรรม รวมบทความเกี่ยวกับคุณธรรมจริยธรรมและ  
การศึกษา. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.
- ภรดี พันธูภากร. การวิจัยศิลปะและศิลปะประยุกต์. ชลบุรี : คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย  
บูรพา บางแสน, 2542.
- ภูษงค์ ไรจน์แสงรัตน์. ผลการบูรณาการการสอนโครงการออกแบบในวิชาออกแบบพณิชยศิลป์โด  
อินเทอร์เน็ตที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิต วิชาเอกศิลปศึกษา  
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์, สาขาวิชา  
ศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย, 2543.
- มะลิฉัตร เอื้ออานันท์. แนวโน้มศิลปศึกษาร่วมสมัย รวมบทความและบทบรรยาย. พิมพ์ครั้งที่ 2.  
กรุงเทพฯ : คณะครุศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.
- มนชัย พิทยาวรากรณ์. การศึกษาแบบการเรียนรู้ศิลปะปฏิบัติของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิตสาขา  
ศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์,  
สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.
- รุ่ง แก้วทิพย์. ปฏิบัติการศึกษาไทย. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มติชน, 2541.

- เลิศ อานันทนะ, บรรณาธิการ. แนวคิดเกี่ยวกับศิลปศึกษา. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2549.
- วรรณิ ลิ้มอักษร. จิตวิทยาการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 4. สงขลา : ภาควิชาจิตวิทยาและการแนะแนวคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ, 2551.
- วรุณา กลกิจโกวินท์. พัฒนาการทางจิตใจในวัยรุ่น. [ออนไลน์], 2551 แหล่งที่มา <http://www.vajira.ac.th/psycho/elearning/PsychoDevelopTeen.doc> [12 มกราคม 2552]
- วไลพร คุโณทัย. หลักการสอน. กรุงเทพฯ : กองส่งเสริมวิทย์ฐานะครู กรมการฝึกหัดครู, 2530.
- วัลลภา เทพหสดีณ อยุธา. การพัฒนาการเรียนการสอนทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.
- วิชุดา รัตนเพียร. การเรียนการสอนผ่านเว็บ : ทางเลือกใหม่ของเทคโนโลยีการศึกษาไทย. วารสารครูศาสตร์. ปีที่ 27 ฉบับที่ 3 (มีนาคม – มิถุนายน 2542) : 29-35
- วิทย์ วิศทเวศย์. จริยศาสตร์เบื้องต้น. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์, 2528.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. ศิลปศึกษา. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์วิชาวลอาร์ต, 2526.
- วุทธิศักดิ์ โภชนกุล. LMS คืออะไร. [ออนไลน์], 2550 แหล่งที่มา <http://www.pochanukul.com/?p=44> [2 เมษายน 2552]
- ศยามาน อินสะอาด และคณะ. การออกแบบผลิตและพัฒนา e-learning. นครราชสีมา : โรงพิมพ์โจเซฟ, 2550.
- ศรีเรื่อน แก้วก้งวาน. จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2540.
- ศิริชัย ชินะดังกู. แนวคิดใหม่ทางการศึกษา (Radicalism in Education). กรุงเทพฯ : อักษรศาสตร์บัณฑิต, 2529.
- ศุภชัย สุชนะนรินทร์ และกรกนก วงศ์พานิช. เปิดโลก e-Learning การเรียนการสอนบนอินเทอร์เน็ต. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดยูเคชั่น, 2545.
- สันติ คุณประเสริฐ. เทคโนโลยี : เครื่องมือในการพัฒนาการเรียนการสอนศิลปศึกษา. วารสารครูศาสตร์. ปีที่ 27 ฉบับที่ 1 (กรกฎาคม – ตุลาคม 2541) : 41-46.
- สุขสันต์ จันทะโชโต. การศึกษาเปรียบเทียบเกณฑ์ตัดสินทางจริยธรรมในพุทธปรัชญาและปรัชญาในภควัทคีตา. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2528.
- สุชาติ ประสิทธิ์รัฐสินธุ์. จริยธรรมทางวิชาการ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์เฟื่องฟ้า, 2542.

- สุนิดา เข้มทอง. ความตระหนักรู้ ทักษะคิด และพฤติกรรมของนิสิตนักศึกษาต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานศิลปะ-การแสดงและโสตทัศนบนอินเทอร์เน็ต. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, ภาควิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2549.
- สุพิน บุญช่วงศ์. หลักการสอน. กรุงเทพฯ: แสงสุทธิการพิมพ์, 2531.
- สุขวิทย์ ปู่ทอง. การนำเสนอการสอนอินเทอร์เน็ตสำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, ภาควิชาศึกษาศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.
- ไสว ศิริทองถาวร. การศึกษาไทยกับเทคโนโลยี e-learning ในยุคเศรษฐกิจเชิงองค์ความรู้. สาร Nectec. ปีที่ 11 ฉบับที่ 57(มีนาคม – เมษายน 2547) : 38-48.
- อานัติ รัตนศิริกุล. Open Source LMS. [ออนไลน์], 2549 แหล่งที่มา <http://www.cmsthailand.com/lms/> [2 เมษายน 2552]
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. หลักการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : โอ.เอส.พริ้นติ้ง เฮาส์, 2550.
- อัญชญา จันทรสุง. การนำเสนอรูปแบบการจัดการห้องเรียนเสมือนจริงบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตสำหรับนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาสังกัดทบวงมหาวิทยาลัย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, ภาควิชาโสตทัศนศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.
- อัมพร พันธุ์พานิชย์. ผลการสอนด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟฟิกที่มีผลต่อความสามารถในการออกแบบลายกระเบื้องของนักเรียนหุนวุกในโรงเรียนเศรษฐเสถียรชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายสาขาอาชีพกลุ่มวิชาศิลปหัตถกรรมสาขางานดิน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2536.
- อำไพ ตีรณสาร. วิธีการสอนศิลปศึกษา. [ออนไลน์], 2545 แหล่งที่มา <http://pioneer.chula.ac.th/~tampai1/ampai/cont3.htm> [8 เมษายน 2552]
- อุบล ตู้อินดา. หลักและวิธีการสอนศิลปะ. กรุงเทพฯ : โอเอสพริ้นติ้งเฮาส์, 2532.

## ภาษาต่างประเทศ

- Academy of Art University. What is Plagiarism?. [Online], 2006 Available form :  
<http://arc.academyart.edu/writing/plagiarism.asp> [2007, March 8]
- Abernathy Dell , Diana F. Assignment Structures that Thwart Plagiarism. [Online], 2003  
 Available form :  
<http://dianadell.com/eportfolio/coursepapers/thwartplagiarism.doc> [2009, March 20]
- Alexander, Bryan. Web 2.0 :A New Wave of Innovation for Teaching and learning.  
 [Online], 2005. Available form :  
<http://comparative.edu.ru:9080/PortalWeb/document/show.action?document.id=16316>  
 [2009, March 5]
- Barker, Trevor and Lee, Stella. The Verification of Identity in Online Tests: A Comparison of Methods. [Online], 2007. Available form :  
<https://uhra.herts.ac.uk/dspace/bitstream/2299/2234/1/902305.pdf> [2009, March 8]
- Bloom, Benjamin S., Madaus, George F. and Hastings, J. Thomas. Evaluation to Improve Learning. New York : Mc Graw-Hill, 1981.
- Blythman, Margo, Orr, Susan และ Mullin , Joan. Reaching A Consensus : Plagiarism In Non-Text Based Media. [Online], 2007. Available form :  
[www.jiscpas.ac.uk/documents/blythman\\_casestudy.pdf](http://www.jiscpas.ac.uk/documents/blythman_casestudy.pdf) [2009, January 4]
- Bonk, Curtis J. Youtube anchors and enders : the use of shared online video content as a macrocontext for learning. [Online], 2008. Available form :  
<http://www.trainingshare.com/SFX7EED.pdf> [2009, March 3]
- Buffington, Melanie L. Contemporary Approaches to Critical Thinking and the World Wide Web. Art Education. 60, 1(January 2007) : 18-23.
- Chuo-Bin Lin , Shelley Shwu-Ching Young, Tak-Wai Chan and Yen-Hua Chen.  
Teacher-oriented adaptive Web-based environment for supporting practical teaching models: a case study of “school for all”. [Online], 2005. Available form :  
<http://chan.lst.ncu.edu.tw/publications/2005-Lin-taw.pdf> [2009, March 2]
- Chung , Sheng Kuan. Art Education Technology : Digital Storytelling. Art Education. 60, 2(March 2007) : 17-22.



- Columbia University. Discouraging Plagiarism. [Online], 2008. Available form :  
<http://www.college.columbia.edu/facultyadmin/academicintegrity/exams/plagiarism>  
 [2009, March 1]
- Congdon, Kristin G. Folkvine.org : Art-Based Research on the Web. Studies in Art Education.  
 48, 1(Fall 2006) : 36-51.
- Delahunta, Scott. Art and Internet : Reflect on an Introduction for Arts Students. Technology and Creativity. 33(1997) : 64-67.
- Dutton , Denis. Forgery and Plagiarism. [Online], 1998. Available form :  
[http://www.denisdutton.com/forgery\\_and\\_plagiarism.htm](http://www.denisdutton.com/forgery_and_plagiarism.htm). [2007, August 14]
- Enzle, Michael D. and Anderson Sharon C. Surveillant Intentions and Intrinsic Motivation.  
 [Online], 1993. Available form :  
[http://www.psych.rochester.edu/SDT/documents/1993\\_EnzleAnderson\\_JPSP.pdf](http://www.psych.rochester.edu/SDT/documents/1993_EnzleAnderson_JPSP.pdf)  
 [2009, March 1]
- Ercegovic , Zorana. What Students Say They Know, Feel, and Do About Cyber-Plagiarism and Academic Dishonesty? A Case Study. [Online], 2005. Available form :  
<http://www.asis.org/Conferences/AM05/abstracts/42.html> [2009, March 1]
- Gabriele E. Uchida. Experience with Blended Learning : It support inside the classroom and beyond. [Online], 2005. Available form :  
<http://mathnet.kaist.ac.kr/real/2005/8/uchida.pdf> [2009, March 2]
- Gilbels, David and others. New Learning Environment and Constructivism : the Student's Perception. [Online], 2006. Available form :  
<https://perswww.kuleuven.be/~u0015308/Publications/new%20learning%20env%202006.pdf> [2008, July 27]
- Gray, Wellington B. Student Teaching in Art. Pennsylvania : Macmillan Publishing, 1972.
- Hammond , Mike. Cyber Plagiarism : Are FE Students Getting Away With Words. United Kingdom : Dudley College, 2004.
- Harris, Robert. Anti-Plagiarism Strategies for Research Papers. [Online], 2004. Available form :  
[http://www.uni.edu/unialc/writingcenter/PDFs/WSPlagarism\\_tut.pdf](http://www.uni.edu/unialc/writingcenter/PDFs/WSPlagarism_tut.pdf) [2007, November 8]

- Hasen, Maurie and Huppert, Michele Y. The Trial of Democles : an Investigation into the Incidence of Plagiarism at an Australian University. [Online], 2005. Available form : [www.aare.edu.au/05pap/has05273.pdf](http://www.aare.edu.au/05pap/has05273.pdf) [2009, March 2]
- Huett, Jason. Email as an Educational Feedback Tool: Relative Advantages and Implementation Guidelines. [Online], 2004. Available form : [http://itdl.org/Journal/Jun\\_04/article06.htm](http://itdl.org/Journal/Jun_04/article06.htm) [2009, March 7]
- Khan, B.H.(Ed.) Web-based instruction. Englewood Cliffs, NJ : Educational Technologies Publication, 1997.
- Langlay, Dorothy, Ronen, Miky and Shachar, Shlomit Ben. Open Online Assignment Submission : First Year Student's Behavior and View. [Online], 2008. Available form : <http://proceedings.informingscience.org/InSITE2008/IISITv5p297-310Langley512.pdf> [2009, March 4]
- Lansing, Kenneth M. Art, Activities, and Art Education. U.S.A. Kendel/Humt Publishing Company, 1976.
- Leeds University. Designing assessments that prevent plagiarism. [Online], 2009. Available form: [http://www.lts.leeds.ac.uk/plagiarism/teaching.php#fact\\_sheets](http://www.lts.leeds.ac.uk/plagiarism/teaching.php#fact_sheets) [2009, March 15]
- Lester Sr , James D.. and Lester Jr., James D. Writing Research Paper : A Complete Guide. 11<sup>th</sup> ed.. New York : Pearson Education, 2005.
- Logan, Cheri , Allen, Simon , Kurien, Anish and Flint, Debbie. Distributed E-learning in Art, Design, Media : an Investigation into Current Practice. [Online], 2007. Available form : <http://www.adm.heacademy.ac.uk/projects/adm-hea-projects/distributed-e-learning-in-art-design-media> [2009, March 6]
- Moore, Michael and Kearlay , Greg. Distance Education a System View. 2<sup>nd</sup> ed. Canada : Vicki Knight, 2005.
- Peter Kollock and Marc Smith. Communities in cyberspace. [Online], 1998. Available form : [http://www.sscnet.ucla.edu/soc/faculty/kollock/papers/communities\\_00.htm](http://www.sscnet.ucla.edu/soc/faculty/kollock/papers/communities_00.htm) [2007, July 5]

- Ryan, J. Student Plagiarism in an Online World. [Online], 1998. Available form :  
[http://www.prism-magazine.org/december/html/student\\_plagiarism\\_in\\_an\\_onlin.htm](http://www.prism-magazine.org/december/html/student_plagiarism_in_an_onlin.htm)  
[2007, March 25]
- Sharma , Ramesh C., Mishra, Sanjaya and Pulist, SK. Educational in the Digital World.  
Haryana : Sanat Printed, 2005.
- Slater, Don. Social Relationship and Identity Online and Offline. [Online]. Handbook of new  
media: social shaping and consequences of ICTs, 2002 Available form :  
<http://liu.diva-portal.org/smash/get/diva2:23606/FULLTEXT01> [2009, March 1]
- Turnitin. Plagiarism. [Online], 2006. Available form :  
[http://www.turnitin.com/research\\_site/e\\_home.html](http://www.turnitin.com/research_site/e_home.html). [2007, May 23]
- Wells, Sarah. Preventing Plagiarism in Visual Art. [Online], 2002. Available form :  
<http://web.presby.edu/writingcenter/newsletter/visualarts.html> [2009, March 3]
- Wixom, Joe. Case Study : Art Plagiarism. [Online], 2003. Available form :  
<http://www.uvsc.edu/ethics/curriculum/education/case10.html> [2009, March 3]



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก ก

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือวิจัย

ศูนย์วิทยพัชร์พยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



### รายนามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือวิจัยมีดังต่อไปนี้

ผศ. ดร. สุชาติ ตันชนะเดชา	อาจารย์ประจำภาควิชานโยบาย การจัดการและความ เป็นผู้นำทางการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย
ผศ. ดร. ใจทิพย์ ณ สงขลา	อาจารย์ประจำภาควิชาหลักสูตร การสอนและ เทคโนโลยีการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย
อ. ดร. จินตวีร์ มั่นสกุล	อาจารย์ประจำภาควิชาหลักสูตร การสอนและ เทคโนโลยีการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย
อ. ดร. อภิชาติ พลประเสริฐ	อาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ผศ. พรเทพ เลิศเทวศิริ	อาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ศูนย์วิทยพัทธยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก ข  
รายนามผู้เชี่ยวชาญตอบแบบสอบถาม

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

### รายนามผู้เชี่ยวชาญตอบแบบสอบถามมีดังต่อไปนี้

#### จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รศ. ดร. ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์	ภาควิชา นฤมิตรศิลป์ คณะศิลปกรรม
ผศ. ณรงค์ ขำวิจิตร	ภาควิชา วารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์
อ. ภมรเทพ อมรวณิชย์กิจ	ภาควิชา สถาปัตยกรรมศาสตร์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
อ. กุวไนย ทรรทรานนท์	ภาควิชา การออกแบบอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
ดร. อนุชัย วีระเรืองไชยศรี	ภาควิชา เกษษกรรม คณะเกษตรศาสตร์
รศ. อริยา อรุณินท์	ภาควิชา ภูมิสถาปัตย์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

#### สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

อ. ดร. จตุรงค์ เถาหะเพ็ญแสง	ภาควิชา ครุศาสตร์สถาปัตยกรรม คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
อ. ดร. อภิสักดิ์ สิ้นธุภัก	ภาควิชา ครุศาสตร์สถาปัตยกรรม คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

#### มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

อ. ดร. เกรียงศักดิ์ มั่นเสถียรสิน	ภาควิชา เทคโนโลยีทางอาคาร คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
-----------------------------------	--

#### มหาวิทยาลัยสยาม

อ. พิสิฐ ตั้งพรประเสริฐ	ภาควิชา สื่อดิจิทัล คณะนิเทศศาสตร์
-------------------------	------------------------------------

#### มหาวิทยาลัยรังสิต

อ. ณัฐพัชร์ หลวงพล	ภาควิชา คอมพิวเตอร์อาร์ต คณะศิลปะและการออกแบบ
ผศ. ชรรณศักดิ์ เอื้อรักสกุล	ภาควิชา คอมพิวเตอร์อาร์ต คณะศิลปะและการออกแบบ
อ. อัจฉรา นาคลดดา	ภาควิชา พื้นฐานคณะ คณะศิลปะและการออกแบบ

#### ราชภัฏจันทรเกษม

ผศ. ประชิต ทิณบุตร	ภาควิชา ศิลปกรรม คณะมนุษยศาสตร์
--------------------	---------------------------------

### มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผศ. ชัยณรงค์ อริยะประเสริฐ

ภาควิชาออกแบบภายใน คณะมัณฑนศิลป์

ผศ. ดร. รุจิโรจน์ อนามบุตร

ภาควิชา การออกแบบชุมชนเมือง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

### มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

อ. ปิยะลักษณ์ เบนจล

ภาควิชา การออกแบบนิเทศศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก ค  
แบบสอบถามในรอบที่ 1

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## แบบสอบถาม

ชื่อเรื่อง	การศึกษากิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการ ของนักศึกษาศิลปะระดับปริญญาตรี
โดย	นายวิศ ราชูล
ภาควิชา	ศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
อาจารย์ที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ดร. ปุณณรัตน์ พิชญไพบูลย์

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษากิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการของนักศึกษา  
ศิลปะระดับปริญญาตรี
2. เพื่อเป็นนำเสนอแนวทางการป้องกันมิให้นักศึกษาที่ปฏิบัติกิจกรรมศิลปะในระบบ  
ออนไลน์ละเมิดจริยธรรมทางวิชาการ

### คำชี้แจง

การวิจัยครั้งนี้เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้เทคนิคเดลฟาย (Delphi Techniques) ดำเนินการ  
เก็บรวบรวมข้อมูลจำนวน 3 รอบ

รอบที่ 1 เป็นแบบสอบถามสภาพของกิจกรรมศิลปะปฏิบัติในระบบออนไลน์

รอบที่ 2 เป็นแบบสอบถามที่นำเสนอการจัดกิจกรรมศิลปะปฏิบัติที่ส่งเสริมจริยธรรม  
วิชาการ

รอบที่ 3 เป็นแบบสอบถามที่นำเสนอการจัดกิจกรรมศิลปะปฏิบัติที่ส่งเสริมจริยธรรม  
วิชาการ โดยปรับปรุงจากแบบสอบถามในรอบที่ 2 เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญยืนยันคำตอบอีกครั้ง

แบบสอบถามนี้เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลในรอบที่ 1 แบ่งออกเป็น 3 ชุด ตามสิ่งที่ผู้วิจัยได้  
มุ่งศึกษาในด้านต่อไปนี้

ชุดที่ 1 วิธีการสอนในระบบออนไลน์ที่ผู้เชี่ยวชาญใช้ในการสอนศิลปะปฏิบัติ

ชุดที่ 2 การใช้ประสิทธิภาพของระบบ LMS ในการจัดกิจกรรมศิลปะปฏิบัติภายใน  
ห้องเรียน และปัญหาจริยธรรมวิชาการที่เกิดขึ้นและภายในห้องเรียน

ชุดที่ 3 การใช้ประสิทธิภาพของระบบ LMS ในการจัดกิจกรรมศิลปะปฏิบัติภายนอก  
ห้องเรียนและปัญหาจริยธรรมวิชาการที่เกิดในการจัดกิจกรรมศิลปะปฏิบัติในระบบออนไลน์  
ภายนอกและภายในห้องเรียน

## แบบสอบถามของอาจารย์ในระดับอุดมศึกษาที่สอนวิชาศิลปะในระบบออนไลน์ชุดที่ 1

### ส่วนที่ 1 ข้อมูลของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

- 1) ชื่อ / นามสกุล .....
- 3) มหาวิทยาลัยที่สังกัด .....
- 4) คณะที่สังกัด .....
- 5) ภาควิชา / สาขาวิชาที่สังกัด .....
- 6) วิชาที่ท่านสอน .....
- .....
- .....

### ส่วนที่ 2 ข้อมูลการสอนวิชาศิลปะในระบบออนไลน์

- 1) ประเภทของระบบ LMS ที่ท่านใช้ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- |   |                                     |
|---|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Blackboard             | <input type="checkbox"/> Moodle     |
| <input type="checkbox"/> ATutor                 | <input type="checkbox"/> Claronline |
| <input type="checkbox"/> อื่นๆ (โปรดระบุ) ..... |                                     |

ใครเป็นผู้บริหารระบบ

.....

ท่านคิดว่าระบบที่ท่านใช้มีจุดเด่นอย่างไร

.....

.....

- 2) ท่านใช้ระบบ LMS สอนมาเป็นเวลากี่ปี

- |   |
|---|
| <input type="checkbox"/> 1-3 ปีขึ้นไป       |
| <input type="checkbox"/> 3-5 ปีขึ้นไป       |
| <input type="checkbox"/> มากกว่า 5 ปีขึ้นไป |

## 3) ความถี่ในการใช้งาน LMS ในการสอนต่อสัปดาห์

- 10 ชม. หรือต่ำกว่านั้น ต่อสัปดาห์       11-15 ชม.ต่อสัปดาห์  
 16-20 ชม. ต่อสัปดาห์       20 ชม.ขึ้นไปต่อสัปดาห์

## 4) ประเภทของวิชาศิลปะที่ท่าน สอนในระบบออนไลน์ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- |   |  |
|---|--|
| 1) วิชาทัศนศิลป์                          | 2) วิชาศิลปะประยุกต์                       |
| <input type="checkbox"/> จิตรกรรม         | <input type="checkbox"/> ออกแบบนิเทศศิลป์  |
| <input type="checkbox"/> คอมพิวเตอร์อาร์ต | <input type="checkbox"/> ออกแบบกราฟิก      |
| <input type="checkbox"/> สถาปัตยกรรม      | <input type="checkbox"/> ออกแบบตกแต่งภายใน |
| <input type="checkbox"/> ประติมากรรม      | <input type="checkbox"/> ออกแบบผลิตภัณฑ์   |
|   | <input type="checkbox"/> ออกแบบหัตถศิลป์   |
| <input type="checkbox"/> อื่นๆ (โปรดระบุ) | <input type="checkbox"/> อุตสาหกรรมศิลป์   |
|   | <input type="checkbox"/> อื่นๆ (โปรดระบุ)  |

.....

## 5) ลักษณะของรายวิชาศิลปะที่ท่านสอนในระบบออนไลน์

- ทฤษฎี       ปฏิบัติ  
 ทฤษฎีและปฏิบัติ       อื่นๆ (โปรดระบุ) .....

## 6) รูปแบบการสอนในระบบออนไลน์ที่ท่านใช้

- ระบบการเรียนการสอนแบบต่างเวลา (Asynchronous Learning Methods)  
 ระบบการเรียนการสอนแบบประสานเวลา (Synchronous Learning Method)  
 ระบบการเรียนการสอนแบบผสมผสาน (Hybrid E-Learning)

อย่างไร .....

หมายเหตุ

ระบบการเรียนการสอนแบบต่างเวลา คือ การเรียนการสอนที่ผู้เรียนกับผู้สอนอยู่คนละสถานที่และคนละเวลากัน

ระบบการเรียนการสอนแบบประสานเวลา คือ การเรียนการสอนผู้เรียนและผู้สอนอยู่คนละสถานที่แต่เวลาเดียวกัน

ระบบการเรียนการสอนแบบผสมผสาน คือ การเรียนการสอนรูปแบบใดก็ได้ที่ใช้ระบบ LMS ผสมผสานกับการเรียนการสอนแบบดั้งเดิม

8) จงเรียงลำดับวิธีการสอนที่ท่านใช้เป็นประจำในระบบออนไลน์จากมากไปหาน้อย

..... การบรรยาย (Lecture)

..... การสาธิต (Demonstration)

..... การติว (Tutorial)

..... การทดลอง (Experiment)

..... การสอนแบบนิรนัย (Deduction)

..... การสอนแบบอุปนัย (Induction)

..... ใช้วิธีการอภิปราย (Discussion)

..... ใช้กรณีตัวอย่าง (Case)

..... ใช้เกมส์ (Games)

..... การสอนแบบสัมมนา (Seminar)

..... การสอน โดยใช้การระดมความคิด (Brainstorming)



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## แบบสอบถามของอาจารย์ในระดับอุดมศึกษาที่สอนวิชาศิลปะในระบบออนไลน์ชุดที่ 2

การใช้ประสิทธิภาพของระบบ LMS ในการจัดกิจกรรมศิลปะปฏิบัติภายในห้องเรียน

### 1. ชำนาญเข้าบทเรียน

- ◆ ท่านมีวิธีตรวจสอบการเข้าชั้นเรียนของผู้เรียนในระบบออนไลน์อย่างไร

.....

.....

.....

- ◆ ท่านใช้สื่อมัลติมีเดียชนิดใด (เช่น วิดีโอ ภาพเคลื่อนไหว เสียง) มาประกอบการเรียนในระบบออนไลน์และนำมาใช้อย่างไร

.....

.....

.....

- ◆ ท่านให้ผู้เรียนอ่านบทเรียนในระบบออนไลน์ด้วยตัวเองล่วงหน้าก่อนการเรียนหรือไม่

.....

.....

.....

- ◆ ท่านมีการแจ้งข่าวสารหรือแจ้งกิจกรรม วิธีการสอน และการประเมินผล ก่อนการเรียน เพื่อให้ผู้เรียนทราบแนวทางในการจัดการเรียนการสอนในระบบออนไลน์หรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....



- ◆ ท่านเคยให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนการเรียน (Pretest) ในระบบออนไลน์หรือไม่ แบบทดสอบก่อนการเรียนในระบบออนไลน์มีลักษณะอย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

- ◆ หลังจากให้ผู้เรียนทำข้อสอบ Pretest เสร็จแล้ว ท่านให้ผู้เรียนส่งคืนด้วยวิธีการใด

.....

.....

.....

- ◆ วิธีการสอนอื่นๆ (โปรดระบุ) .....

.....

.....

## 2. ขั้นตอนการสอน

- ◆ ท่านให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาในระบบออนไลน์ด้วยตนเองทั้งหมดหรือไม่ อย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

- ◆ ท่านมีขั้นตอนในการลำดับเนื้อหาอย่างไร

.....

.....

.....

- ◆ เนื้อหาของการสอนในระบบออนไลน์ถูกจัดวางในลักษณะ Text, รูปภาพ หรือมีการเชื่อมโยงสู่แหล่งความรู้อื่นๆอย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

- ◆ ท่านใช้สื่อมัลติมีเดีย เช่น วิดิทัศน์ ภาพเคลื่อนไหว เสียงเพลง หรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์อื่นๆประกอบการเรียนการสอนในระบบออนไลน์อย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

- ◆ ท่านใช้การสอนแบบบรรยาย อภิปราย สัมมนา หรือการสอนรูปแบบอื่นควบคู่ไปกับประสิทธิภาพของ ระบบออนไลน์อย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

- ◆ ท่านเชิญวิทยากรมาบรรยายในการเรียนระบบออนไลน์หรือไม่ และเชิญมาบรรยายในเรื่องใด

.....

.....

.....

- ◆ ท่านใช้ระบบสนทนาได้แก่ กระดาน Chat หรือ Web Board ในการสอนระบบออนไลน์อย่างไรให้สนทนา หรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในเรื่องใดบ้าง

.....

.....

.....

- ◆ ท่านมีวิธีตรวจสอบอย่างไรว่าผู้ใช้กระดานเหล่านี้ เป็นผู้เรียนที่ตรงกับ ชื่อ Login จริง

.....

.....

.....

- ◆ วิธีการสอนอื่นๆ (โปรดระบุ) .....

.....

.....

### 3. ชั้นปฏิบัติ

- ◆ ท่านฝึกให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมศิลปะ โดยใช้ระบบออนไลน์หรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

- ◆ ท่านกำหนดเวลาทำงานและส่งผลงานด้วยระบบออนไลน์หรือไม่ และกำหนดด้วยวิธีการใด

.....

.....

.....

- ◆ ท่านมีการผ่อนปรนเวลาการส่งงานหรือไม่ หากผู้เรียนอ้างเหตุ การส่งงาน Online ล้มเหลว ท่านมีวิธีการแก้ปัญหาอย่างไร

.....

.....

.....

- ◆ ท่านให้ผู้เรียนค้นคว้าข้อมูลเช่น ภาพหรือตัวอย่างผลงาน จากแหล่งออนไลน์ใด ด้วยวิธีการใดบ้าง

.....

.....

.....

- ◆ ท่านมีส่วนในการเตรียมแหล่งค้นคว้าให้ผู้เรียนหรือไม่ อย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

- ◆ ท่านมีระบบ FAQs เพื่อให้ผู้เรียนฝากคำถามที่ตนสงสัยไว้หรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

- ◆ ท่านให้ผู้เรียน Sketch ผลงานผ่านทางระบบออนไลน์ก่อนการปฏิบัติจริง หรือไม่ และส่งให้ท่านตรวจด้วยวิธีการใด

.....

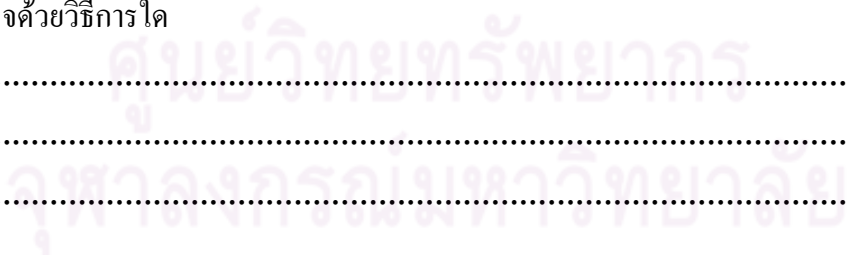
.....

.....

- ◆ วิธีการสอนอื่นๆ (โปรดระบุ) .....

.....

.....



#### 4. ขั้นสรุป

- ◆ ท่านให้ผู้เรียนส่งผลงานสำเร็จด้วยวิธีการใดบ้างในระบบออนไลน์

.....

.....

.....

- ◆ ท่านมีวิธีการตรวจสอบอย่างไรว่าผู้เรียนทำด้วยตนเอง

.....

.....

.....

- ◆ ท่านให้ผู้เรียนนำเสนอผลงานด้วยวิธีการใดบ้างในระบบออนไลน์

.....

.....

.....

- ◆ ท่านวิจารณ์ผลงานศิลปะผ่านทางระบบออนไลน์หรือไม่ และให้ผู้เรียนได้รับทราบผลการวิจารณ์อย่างไร

.....

.....

.....

- ◆ ท่านให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการวิจารณ์ผลงานศิลปะด้วยตนเองหรือไม่ ด้วยวิธีการใด และให้ผู้เรียนได้รับทราบผลการวิจารณ์อย่างไร

.....

.....

.....



- ♦ วิธีการสอนอื่นๆ (โปรดระบุ) .....

.....

.....

## 5. ชั้นวัดประเมินผล

- ♦ ท่านประเมินจากเวลาเข้าเรียนของผู้เรียนในระบบออนไลน์อย่างไร

.....

.....

.....

- ♦ ท่านประเมินความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนอย่างไร

.....

.....

.....

- ♦ ท่านประเมินจากการใช้สื่อมัลติมีเดียของผู้เรียนอย่างไร

.....

.....

.....

- ♦ ท่านประเมินการผลงานของผู้เรียนในระบบออนไลน์โดยใช้เกณฑ์ใดบ้าง เช่น ความสวยงาม, การปฏิบัติตามคำสั่ง ความเข้าใจในเนื้อหา เป็นต้น

.....

.....

.....

- ♦ ท่านให้ผู้เรียนทำข้อสอบในระบบออนไลน์หรือไม่ อย่างไร และท่านมีวิธีตรวจสอบว่าผู้เรียนทำด้วยตนเองอย่างไร

.....

.....

.....

- ♦ ท่านให้ผู้เรียนประเมินผลตนเองหลังการเรียนรู้ (Post test) หรือไม่ มีลักษณะอย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

- ♦ ท่านให้ผู้เรียนประเมินผลงานของตนโดยการให้คะแนนตนเองหรือไม่

.....

.....

.....

วิธีการสอนอื่นๆ (โปรดระบุ) .....

.....

.....

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## ปัญหาจริยธรรมวิชาการที่เกิดในการจัดกิจกรรมศิลปะปฏิบัติในระบบออนไลน์ภายในห้องเรียน

### 1. ชำนาญเข้าบทเรียน

♦ ท่านเคยพบว่า : ผู้เรียนให้ผู้อื่น Log In เข้ามาเรียนแทน  พบ  ไม่พบ

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)

.....

.....

.....

♦ ท่านเคยพบว่า : ผู้เรียน Log In เข้ามาแต่ไม่ศึกษาเนื้อหาในบทเรียน  พบ  ไม่พบ

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)

.....

.....

.....

♦ ท่านเคยพบว่า : ผู้เรียนมาเรียนสาย  พบ  ไม่พบ

ท่านอนุโลมให้ผู้เรียนหรือไม่อย่างไร .....

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)

.....

.....

.....

- ♦ ท่านเคยพบว่า : ผู้เรียนสอบถามหรือให้ผู้อื่นทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pretest) ให้  พบ  ไม่พบ

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)

.....

.....

.....

- ♦ ท่านเคยพบว่า : ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเข้าเรียน (Pretest) โดยนำข้อมูล  พบ  ไม่พบ จากหนังสือเรียน หรือเนื้อหาบทเรียนที่ออนไลน์อยู่

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)

.....

.....

.....

- ♦ ปัญหาจริยธรรมวิชาการอื่นๆที่พบ (โปรดระบุ) .....

.....

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)

.....

.....

.....

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## 2. ชั้นการสอน

- ♦ ท่านเคยพบว่า : ผู้เรียนไม่ศึกษาเนื้อหาในบทเรียนออนไลน์ และคุยกับ  พบ  ไม่พบ  
ผู้อื่นในระหว่างเรียน

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)

.....

.....

.....

- ♦ ท่านเคยพบว่า : ผู้เรียนสนทนาผ่าน MSN กับผู้อื่นในระหว่างที่เรียน  พบ  ไม่พบ

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)

.....

.....

.....

- ♦ ท่านเคยพบว่า : ผู้เรียนเปิดเว็บไซต์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับการเรียน  พบ  ไม่พบ  
ในระหว่างเรียน

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)

.....

.....

.....

- ♦ ท่านเคยพบว่า : ผู้เรียนทำงานของวิชาอื่นในระหว่างการเรียน  พบ  ไม่พบ

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)

.....

.....

.....



- ♦ ท่านเคยพบว่า : ผู้เรียนทำกิจกรรมอื่นๆในระหว่างการเรียน เช่น เล่นเกมส์,  พบ  ไม่พบ  
โทรศัพท์, ส่ง SMS, ฟังเพลง, โหลดเพลง เป็นต้น

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)

.....

.....

.....

- ♦ ปัญหาจริยธรรมวิชาการอื่นๆที่พบ (โปรดระบุ) .....

.....

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)

.....

.....

.....

### 3. ชั้นทดลองปฏิบัติ

- ♦ ท่านเคยพบว่า : ผู้เรียนไม่ทำงานที่ได้รับมอบหมาย  พบ  ไม่พบ

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)

.....

.....

.....

♦ ท่านเคยพบว่า : ผู้เรียนมักใช้ ระบบ Online ลืมเหลว เน็ตล่ม  พบ  ไม่พบ  
เป็นข้ออ้างที่ส่งงานไม่ทัน, ไม่ได้

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)  
.....  
.....  
.....

♦ ท่านเคยพบว่า : ผู้เรียนให้ผู้อื่นช่วยทำงานของตน  พบ  ไม่พบ  
ด้วยวิธีการและอุปกรณ์ใดบ้าง .....

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)  
.....  
.....  
.....

♦ ท่านเคยพบว่า : ผู้เรียนให้ผู้อื่นทำงานของตนแทน  พบ  ไม่พบ  
ด้วยวิธีการและอุปกรณ์ใดบ้าง .....

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)  
.....  
.....  
.....

♦ ท่านเคยพบว่า : ผู้เรียนคัดลอกผลงานของผู้อื่นในระบบออนไลน์มาตัดแปลง  พบ  ไม่พบ  
เป็นผลงานของตนเอง

ด้วยวิธีการและอุปกรณ์ใดบ้าง .....

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)  
.....  
.....  
.....

- ♦ ท่านเคยพบว่า : ผู้เรียนคัดลอกผลงานของผู้อื่นในระบบออนไลน์มาทั้งหมด  พบ  ไม่พบ  
โดยไม่มีการเปลี่ยนแปลง

ด้วยวิธีการและอุปกรณ์ใดบ้าง .....

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)

.....

.....

.....

- ♦ ปัญหาจริยธรรมวิชาการอื่นๆที่พบ (โปรดระบุ) .....

.....

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)

.....

.....

.....

#### 4. ชั้นสรุป

- ♦ ท่านเคยพบว่า : ผู้เรียนไม่ส่งงานตามกำหนดเวลา  พบ  ไม่พบ

ข้ออ้างที่ผู้เรียนใช้คืออะไร.....

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)

.....

.....

.....

♦ ท่านเคยพบว่า : ผู้เรียนไม่ฟังหรือดูผลการวิจารณ์ผลงานศิลปะของตนเอง  พบ  ไม่พบ และของผู้เรียนด้วยกันเอง

ข้ออ้างที่ผู้เรียนใช้คืออะไร.....

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)

.....  
.....  
.....

♦ ท่านเคยพบว่า : ผู้เรียนให้ผู้อื่นวิจารณ์ผลงานศิลปะของตนเอง  พบ  ไม่พบ

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)

.....  
.....  
.....

♦ ท่านเคยพบว่า : ผู้เรียนทำการแฮ็คระบบเพื่อทำการทุจริตในการส่งงาน ด้วยวิธีการและอุปกรณ์ใดบ้าง .....

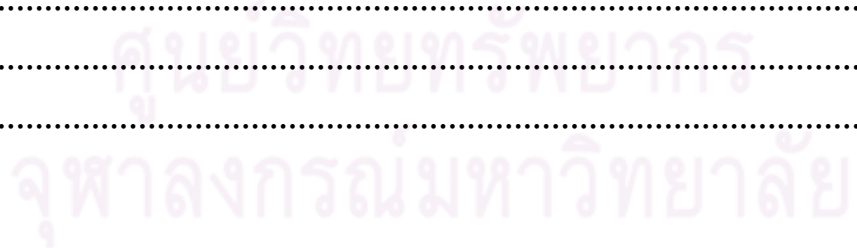
แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)

.....  
.....  
.....

♦ ปัญหาจริยธรรมวิชาการอื่นๆที่พบ (โปรดระบุ) .....

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)

.....  
.....  
.....



## 5. ชั้นวัดประเมินผล

- ♦ ท่านเคยพบว่า : ผู้เรียนถามข้อสอบจากผู้อื่นด้วยปากเปล่า  พบ  ไม่พบ

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)

.....

.....

.....

- ♦ ท่านเคยพบว่า : ผู้เรียนถามข้อสอบจากผู้อื่นผ่านระบบออนไลน์  พบ  ไม่พบ  
เช่น MSN, Chat Room, Hi5, E-mail หรือโปรแกรมสนทนาอื่นๆ

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)

.....

.....

.....

- ♦ ท่านเคยพบว่า : ผู้เรียนถามข้อสอบจากผู้อื่นผ่านทางโทรศัพท์  พบ  ไม่พบ  
เช่น การสนทนา SMS MMS เป็นต้น

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)

.....

.....

.....



♦ ท่านเคยพบว่า : ผู้เรียนถามข้อสอบจากผู้เรียนด้วยกันเองโดยการ  
ส่งกระดาษคำตอบ  พบ  ไม่พบ

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)  
.....  
.....  
.....

♦ ท่านเคยพบว่า : ผู้เรียนถามข้อสอบจากผู้เรียนด้วยกันเองโดยการแลก  
Thumb Drive  พบ  ไม่พบ

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)  
.....  
.....  
.....

♦ ท่านพบว่า : ผู้เรียนให้ผู้อื่นทำข้อสอบให้  พบ  ไม่พบ

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)  
.....  
.....  
.....

♦ ท่านพบว่า : ผู้เรียนทราบข้อสอบล่วงหน้าก่อนการสอบ  
ด้วยวิธีการใด.....  พบ  ไม่พบ

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)  
.....  
.....  
.....

♦ ปัญหาจริยธรรมวิชาการอื่นๆที่พบ (โปรดระบุ) .....

.....

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)

.....

.....

.....

ข้อเสนอความคิดเห็นอื่นๆ

.....

.....

.....

.....

.....

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณในความอนุเคราะห์ของท่านเป็นอย่างสูง



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แบบสอบถามของอาจารย์ในระดับอุดมศึกษาที่สอนวิชาศิลปะในระบบออนไลน์ชุดที่ 3

การใช้ประสิทธิภาพของระบบ LMS ในการจัดกิจกรรมศิลปะปฏิบัติภายนอกห้องเรียน

### 1. ชำนาญเข้าบทเรียน

♦ ท่านมีวิธีตรวจสอบการเข้าเรียนของผู้เรียนในระบบออนไลน์อย่างไร

.....

.....

.....

♦ ท่านใช้สื่อมัลติมีเดียชนิดใด (เช่น วิดีโอ ภาพเคลื่อนไหว เสียง) มาประกอบการเรียนในระบบออนไลน์และนำมาใช้อย่างไร

.....

.....

.....

♦ ท่านให้ผู้เรียนอ่านบทเรียนในระบบออนไลน์ด้วยตัวเองล่วงหน้าก่อนการเรียนหรือไม่

.....

.....

.....

♦ ท่านมีการแจ้งข่าวสารหรือแจ้งกิจกรรม วิธีการสอน และการประเมินผล ก่อนการเรียน เพื่อให้ผู้เรียนทราบแนวทางในการจัดการเรียนการสอนในระบบออนไลน์หรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

- ◆ ท่านเคยให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนการเรียน (Pretest) ในระบบออนไลน์หรือไม่ แบบทดสอบก่อนการเรียนในระบบออนไลน์มีลักษณะอย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

- ◆ หลังจากให้ผู้เรียนทำข้อสอบ Pretest เสร็จแล้ว ท่านให้ผู้เรียนส่งคืนด้วยวิธีการใด

.....

.....

.....

- ◆ วิธีการสอนอื่นๆ (โปรดระบุ) .....

.....

.....

## 2. ขั้นตอนการสอน

- ◆ ท่านให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาในระบบออนไลน์ด้วยตนเองทั้งหมดหรือไม่ อย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

- ◆ ท่านมีขั้นตอนในการลำดับเนื้อหาอย่างไร

.....

.....

.....

- ◆ เนื้อหาของการสอนในระบบออนไลน์ถูกจัดวางในลักษณะ Text, รูปภาพ หรือมีการเชื่อมโยงสู่แหล่งความรู้อื่นๆอย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

- ◆ ท่านใช้สื่อมัลติมีเดีย เช่น วิดีทัศน์ ภาพเคลื่อนไหว เสียงเพลง หรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์อื่นๆ ประกอบการเรียนการสอนในระบบออนไลน์อย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

- ◆ ท่านใช้ระบบสนทนาได้แก่ กระดาน Chat หรือ Web Board ในการสอนระบบออนไลน์อย่างไรให้สนทนา หรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในเรื่องใดบ้าง

.....

.....

.....

- ◆ ท่านมีวิธีตรวจสอบอย่างไรว่าผู้ใช้กระดานเหล่านี้ เป็นผู้เรียนที่ตรงกับ ชื่อ Login จริง

.....

.....

.....

- ◆ วิธีการสอนอื่นๆ (โปรดระบุ) .....

.....

.....



3. ขั้นปฏิบัติ

◆ ท่านให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมศิลปะ โดยใช้ระบบออนไลน์หรือไม่ อย่างไร

.....  
.....  
.....

◆ ท่านกำหนดเวลาทำงานและส่งผลงานด้วยระบบออนไลน์หรือไม่ และกำหนดด้วยวิธีการใด

.....  
.....  
.....

◆ ท่านมีการผ่อนปรนเวลาการส่งงานหรือไม่ หากผู้เรียนอ้างเหตุ การส่งงาน Online ล้มเหลว ท่านมีวิธีการแก้ปัญหาอย่างไร

.....  
.....  
.....

◆ ท่านให้ผู้เรียนค้นคว้าข้อมูลเช่น ภาพหรือตัวอย่างผลงาน จากแหล่งออนไลน์ใด ด้วยวิธีการใดบ้าง

.....  
.....  
.....

◆ ท่านมีส่วนในการเตรียมแหล่งค้นคว้าให้ผู้เรียนหรือไม่ อย่างไรบ้าง

.....  
.....  
.....

- ◆ ท่านมีระบบ FAQs เพื่อให้ผู้เรียนฝากคำถามที่ตนสงสัยไว้หรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

- ◆ ท่านให้ผู้เรียน Sketch ผลงานผ่านทางระบบออนไลน์ก่อนการปฏิบัติจริง หรือไม่ และส่งให้ท่าน  
ตรวจด้วยวิธีการใด

.....

.....

.....

- ◆ วิธีการสอนอื่นๆ (โปรดระบุ) .....

.....

.....

#### 4. ขั้นสรุป

- ◆ ท่านให้ผู้เรียนส่งผลงานสำเร็จด้วยวิธีการใดบ้างในระบบออนไลน์

.....

.....

.....

- ◆ ท่านมีวิธีการตรวจสอบอย่างไรว่าผู้เรียนทำด้วยตนเอง

.....

.....

.....

- ◆ ท่านให้ผู้เรียนนำเสนอผลงานด้วยวิธีการใดบ้างในระบบออนไลน์

.....

.....

.....

- ◆ ท่านวิจารณ์ผลงานศิลปะผ่านทางระบบออนไลน์หรือไม่ และให้ผู้เรียนได้รับทราบผลการวิจารณ์อย่างไร

.....

.....

.....

- ◆ ท่านให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการวิจารณ์ผลงานศิลปะด้วยตนเองหรือไม่ ด้วยวิธีการใด และให้ผู้เรียนรับทราบผลการวิจารณ์อย่างไร

.....

.....

.....

- ◆ ระบบตั้งให้ผู้เรียน Download แบบฝึกหัด เอกสาร หรือใบงาน หรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

- ◆ วิธีการสอนอื่นๆ (โปรดระบุ) .....

.....

.....

## 5. ขั้นวัดประเมินผล

- ◆ ท่านประเมินจากเวลาเข้าเรียนของผู้เรียนในระบบออนไลน์อย่างไร

.....

.....

.....

- ◆ ท่านประเมินความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนอย่างไร

.....

.....

.....

- ◆ ท่านประเมินจากการใช้สื่อมัลติมีเดียของผู้เรียนอย่างไร

.....

.....

.....

- ◆ ท่านประเมินการผลงานของผู้เรียนในระบบออนไลน์โดยใช้เกณฑ์ใดบ้าง เช่น ความสวยงาม, การปฏิบัติตามคำสั่ง ความเข้าใจในเนื้อหา เป็นต้น

.....

.....

.....

- ◆ ท่านให้ผู้เรียนทำข้อสอบในระบบออนไลน์หรือไม่ อย่างไร และท่านมีวิธีตรวจสอบว่าผู้เรียนทำด้วยตนเองอย่างไร

.....

.....

.....

♦ ท่านให้ผู้เรียนประเมินผลตนเองหลังการเรียนรู้ (Post test) หรือไม่ มีลักษณะอย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

วิธีการสอนอื่นๆ (ไปรกระบวน) .....

.....

.....



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## ปัญหาจริยธรรมวิชาการที่เกิดในการจัดกิจกรรมศิลปะปฏิบัติในระบบออนไลน์ภายนอกห้องเรียน

### 1. ชำนาญเข้าบทเรียน

- ◆ ท่านเคยพบว่า : ผู้เรียนให้ผู้อื่น Log In เข้ามาเรียนแทน  พบ  ไม่พบ

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)

.....

.....

.....

- ◆ ท่านเคยพบว่า : ผู้เรียน Log In เข้ามาแต่ไม่ศึกษาเนื้อหาในบทเรียน  พบ  ไม่พบ

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)

.....

.....

.....

- ◆ ท่านเคยพบว่า : ผู้เรียนสอบถามหรือให้ผู้อื่นทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pretest) ให้  พบ  ไม่พบ

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)

.....

.....

.....

- ♦ ท่านเคยพบว่า : ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเข้าเรียน (Pretest) โดยนำข้อมูล  พบ  ไม่พบ  
จากหนังสือเรียน หรือเนื้อหาบทเรียนที่ออนไลน์อยู่

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)

.....

.....

.....

- ♦ ปัญหาจริยธรรมวิชาการอื่นๆที่พบ (โปรดระบุ) .....

.....

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)

.....

.....

.....

## 2. ชั้นการสอน

- ♦ ท่านเคยพบว่า : ผู้เรียน ไม่ศึกษาเนื้อหาในบทเรียนออนไลน์  พบ  ไม่พบ

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)

.....

.....

.....

♦ ท่านเคยพบว่า : ผู้เรียนสนทนาผ่าน MSN กับผู้อื่นในระหว่างที่เรียน  พบ  ไม่พบ

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)

.....  
.....  
.....

♦ ท่านเคยพบว่า : ผู้เรียนเปิดเว็บไซต์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับการเรียน  พบ  ไม่พบ  
ในระหว่างเรียน

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)

.....  
.....  
.....

♦ ท่านเคยพบว่า : ผู้เรียนทำงานของวิชาอื่นในระหว่างการเรียน  พบ  ไม่พบ

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)

.....  
.....  
.....

♦ ท่านเคยพบว่า : ผู้เรียนทำกิจกรรมอื่นๆในระหว่างการเรียน เช่น เล่นเกมส์,  พบ  ไม่พบ  
โทรศัพท์, ส่ง SMS, ฟังเพลง, โหลดเพลง เป็นต้น

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)

.....  
.....  
.....

♦ ปัญหาจริยธรรมวิชาการอื่นๆที่พบ (โปรดระบุ) .....

.....

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)

.....

.....

.....

### 3. ชั้นทดลองปฏิบัติ

♦ ท่านพบว่า : ผู้เรียนไม่ทำงานที่ได้รับมอบหมาย  พบ  ไม่พบ

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)

.....

.....

.....

♦ ท่านเคยพบว่า : ผู้เรียนมักใช้ ระบบ Online ล้มเหลว เน็ตล่ม  
เป็นข้ออ้างที่ส่งงานไม่ทัน, ไม่ได้  พบ  ไม่พบ

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)

.....

.....

.....

♦ ท่านเคยพบว่า : ผู้เรียนให้ผู้เ็นด้วยกันเองช่วยทำงานของตน  พบ  ไม่พบ

ด้วยวิธีการและอุปกรณ์ใดบ้าง .....

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)

.....

.....

.....

- ◆ ท่านเคยพบว่า : ผู้เรียนให้ผู้อื่นช่วยทำงาน โดยแบ่งงานออกเป็นส่วนๆ  พบ  ไม่พบ  
ให้ผู้อื่นไปทำ และนำมารวมกันเป็นงานเดียว

ด้วยวิธีการและอุปกรณ์ใดบ้าง .....

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)

.....

.....

.....

- ◆ ท่านเคยพบว่า : ผู้เรียนให้ผู้อื่นทำงานของตนแทน  พบ  ไม่พบ

ด้วยวิธีการและอุปกรณ์ใดบ้าง .....

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)

.....

.....

.....

- ◆ ท่านเคยพบว่า : ผู้เรียนคัดลอกผลงานของผู้อื่นในระบบออนไลน์มาคัดแปลง  พบ  ไม่พบ  
เป็นผลงานของตนเอง

ด้วยวิธีการและอุปกรณ์ใดบ้าง .....

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)

.....

.....

.....

- ◆ ท่านเคยพบว่า : ผู้เรียนคัดลอกผลงานของผู้อื่นในระบบออนไลน์มาทั้งหมด  พบ  ไม่พบ  
โดยไม่มีการเปลี่ยนแปลง

ด้วยวิธีการและอุปกรณ์ใดบ้าง .....

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)

.....

.....

.....

◆ ปัญหาจริยธรรมวิชาการอื่นๆที่พบ (โปรดระบุ) .....

.....

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)

.....

.....

.....

#### 4. ขั้นสรุป

◆ ท่านเคยพบว่า : ผู้เรียนไม่ส่งงานตามกำหนดเวลา  พบ  ไม่พบ

ข้ออ้างที่ผู้เรียนใช้คืออะไร.....

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)

.....

.....

.....

◆ ท่านเคยพบว่า : ผู้เรียนไม่ฟังหรือดูผลการวิจารณ์ผลงานศิลปะของตนเอง  พบ  ไม่พบ

และของผู้เรียนด้วยกันเอง

ข้ออ้างที่ผู้เรียนใช้คืออะไร.....

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)

.....

.....

.....

◆ ท่านเคยพบว่า : ผู้เรียนให้ผู้อื่นวิจารณ์ผลงานศิลปะของตนเอง  พบ  ไม่พบ

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)

.....

.....

.....



♦ ท่านเคยพบว่า : ผู้เรียนไม่สนใจการ Download แบบฝึกหัดมาทดลองทำ  พบ  ไม่พบ  
เพื่อทดสอบตัวเอง

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)  
.....  
.....  
.....

♦ ท่านเคยพบว่า : ผู้เรียนทำการแฮ็คระบบเพื่อทำการทุจริตในการส่งงาน  พบ  ไม่พบ  
ด้วยวิธีการและอุปกรณ์ใดบ้าง .....

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)  
.....  
.....  
.....

♦ ปัญหาจริยธรรมวิชาการอื่นๆที่พบ (โปรดระบุ) .....

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)  
.....  
.....  
.....

## 5. ชั้นวัดประเมินผล

- ♦ ท่านเคยพบว่า : ผู้เรียนถามข้อสอบจากผู้อื่นผ่านระบบออนไลน์  พบ  ไม่พบ  
เช่น MSN, Chat Room, Hi5, E-mail หรือโปรแกรมสนทนาอื่นๆ

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)

.....

.....

.....

- ♦ ท่านเคยพบว่า : ผู้เรียนให้ผู้อื่นทำข้อสอบให้  พบ  ไม่พบ

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)

.....

.....

.....

- ♦ ท่านเคยพบว่า : ผู้เรียนทราบข้อสอบล่วงหน้าก่อนการสอบ  พบ  ไม่พบ  
ด้วยวิธีการใด.....

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)

.....

.....

.....

- ♦ ปัญหาจริยธรรมวิชาการอื่นๆที่พบ (โปรดระบุ) .....

.....

.....

.....

แนวทางการสอนที่ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม (ถ้าพบปัญหาในข้อนี้)

.....

.....

.....

ข้อเสนอความคิดเห็นอื่นๆ

.....

.....

.....

.....

.....

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณในความอนุเคราะห์ของท่านเป็นอย่างสูง



ศูนย์วิทยพัชการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก ง  
แบบสอบถามในรอบที่ 2

ศูนย์วิทยพัทยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## แบบสอบถามเพื่อการวิจัย (รอบที่ 2)

ชื่อเรื่อง	การศึกษากิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการ ของนักศึกษาศิลปะระดับปริญญาตรี
โดย	นายชวิศ ราชกุล
ภาควิชา	ศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
อาจารย์ที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ดร. ปุณณรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษากิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการของนักศึกษา  
ศิลปะระดับปริญญาตรี
2. เพื่อเป็นนำเสนอแนวทางการป้องกันมิให้นักศึกษาที่ปฏิบัติกิจกรรมศิลปะในระบบ  
ออนไลน์ละเมิดจริยธรรมทางวิชาการ

### คำชี้แจง

การวิจัยครั้งนี้เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้เทคนิคเดลฟาย (Delphi Techniques) ดำเนินการ  
เก็บรวบรวมข้อมูลจำนวน 3 รอบ

แบบสอบถามชุดนี้เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลในครั้งที่ 2 เป็นแบบสอบถาม  
แบบมาตราส่วนแสดงค่า 5 ระดับ (Rating Scale) โดยสร้างขึ้นจากคำตอบของผู้เชี่ยวชาญในรอบที่  
1 มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลที่เป็นความเห็นของผู้เชี่ยวชาญในรูปของระดับความเหมาะสม  
ที่จะกำหนดกิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการของนักศึกษาศิลปะในระดับ  
ปริญญาตรี

ขอให้ท่านแสดงความคิดเห็นว่ากิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการของ  
นักศึกษาศิลปะในระดับปริญญาตรี ในแต่ละหัวข้อนั้นมีความเหมาะสมในระดับใด โดยขอให้  
ท่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความคิดเห็นที่อยู่ท้ายข้อความที่ตรงกับข้อคิดเห็นของ  
ท่านมากที่สุด

ระดับคะแนนที่ใช้ในแบบสอบถามมีความหมายดังนี้

- 5 หมายถึง ท่านมีความเห็นด้วย **มากที่สุด** ว่าข้อความนั้นเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมจริยธรรม  
วิชาการในระบบออนไลน์
- 4 หมายถึง ท่านมีความเห็นด้วย **มาก** ว่าข้อความนั้นเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมจริยธรรม  
วิชาการในระบบออนไลน์
- 3 หมายถึง ท่านมีความเห็นด้วย **ปานกลาง** ว่าข้อความนั้นเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมจริยธรรม  
วิชาการในระบบออนไลน์
- 2 หมายถึง ท่านมีความเห็นด้วย **น้อย** ว่าข้อความนั้นเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมจริยธรรม  
วิชาการในระบบออนไลน์
- 1 หมายถึง ท่านมีความเห็นด้วย **น้อยที่สุด** ว่าข้อความนั้นเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมจริยธรรม  
วิชาการในระบบออนไลน์

**คำอธิบาย** โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องตามความคิดเห็นของท่าน

ตัวอย่างเช่น

รายละเอียด	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. กำหนดข้อตกลงห้ามใช้ MSN ระหว่างการ เรียนการ สอนไว้อย่างละเอียด	✓	—	—	—	—

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## กิจกรรมคิดปะในระบบออนไลน์ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการในปัญหาต่อไปนี้

### 1. ผู้เรียนให้ผู้อื่นล็อกอินเข้ามาแทน

รายละเอียด	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. ผู้เรียนที่ Log in เป็นใครก็ได้ ไม่จำเป็นต้องตรวจสอบ					
2. ตรวจสอบจาก IP ของผู้เรียน					
3. กำหนดข้อตกลงการ Log In อย่างละเอียดในชั้นเรียน					
4. กำหนดบทลงโทษให้ชัดเจนในชั้นเรียน					
5. แจ้งข้อห้ามให้บุคคลอื่นล็อกอินเข้ามาแทนไว้บนหน้าเว็บไซต์					
6. แจ้งบทลงโทษไว้บนหน้าเว็บไซต์					
7. อธิบายถึงความสำคัญของ Log In ด้วยตนเองให้ผู้เรียนทราบ					
8. ไม่นำคะแนนการเข้าเรียนนอกเวลามาพิจารณา					
9. พิจารณาคะแนนของการเข้าเรียนนอกเวลา					
10. พิจารณาคะแนนของการเข้าเรียนนอกเวลาเพียงส่วนน้อย					

2. ผู้เรียนทำกิจกรรมอื่นเช่น เล่น MSN และเปิดเว็บไซต์ที่ไม่เกี่ยวข้องระหว่างการเรียนรู้

รายละเอียด	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1.กำหนดข้อตกลงในการใช้ระบบออนไลน์ในชั้นเรียน อย่างละเอียด					
2. แจ้งบทลงโทษสำหรับผู้เรียนที่ละเมิดข้อตกลง					
3.แจ้งบทลงโทษสำหรับผู้เรียนที่ละเมิดข้อตกลงผ่านทาง หน้าเว็บไซต์					
4. บอกผู้เรียนว่าจะมีการเก็บคะแนนท้ายคาบ					
5.แจ้งผู้เรียนว่าจะใช้โปรแกรมตรวจสอบหน้าจอของ ผู้เรียน					
6.อธิบายถึงความสำคัญและผลดีของการตั้งใจเรียนให้ ผู้เรียนทราบ					
7. อธิบายถึงผลเสียของการเล่น MSN หรือเปิดเว็บไซต์ อื่นระหว่างการเรียนรู้ให้ผู้เรียนทราบ					
8.ลงโทษผู้เรียนที่เล่น MSN หรือเปิดเว็บไซต์อื่นด้วยการ ตักเตือน					
9.ลงโทษผู้เรียนที่เล่น MSN หรือเปิดเว็บไซต์อื่นด้วยการ ไล่ออกจากชั้นเรียน					
10. อนุญาตให้ผู้เรียนเล่น MSN ระหว่างการบรรยาย					
11.อนุญาตให้ผู้เรียนเปิดเว็บไซต์อื่นที่ไม่เกี่ยวข้องกับการ เรียนระหว่างการบรรยาย					
12.ลงโทษผู้เรียนด้วยการนำภาพหน้าจอของผู้ที่เล่น MSN หรือเปิดเว็บไซต์อื่นขึ้นจอ Projector					
13.ลงโทษด้วยการใช้โปรแกรม Lock หน้าจอของผู้ที่ เล่น MSN หรือเปิดเว็บไซต์อื่น					
14. ใช้โปรแกรมตรวจสอบหน้าจอของผู้เรียนตลอดเวลา					

รายละเอียด	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
15. ใช้โปรแกรมตรวจสอบหน้าจอของผู้เรียนเป็นบางครั้ง					
16. ใช้โปรแกรมตรวจสอบหน้าจอของผู้เรียนแค่ช่วงแรกๆเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกรงกลัว					
17. ใช้วิธีเดินตรวจหน้าจอของผู้เรียน					
18. ตัดการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตของผู้เรียนระหว่างการบรรยาย					
19. ใช้วิธีถามตอบเป็นระยะเพื่อกระตุ้นความสนใจ					
20. ให้ผู้เรียนปฏิบัติงานเป็นระยะเพื่อกระตุ้นความสนใจ					
21. ให้มีการทำแบบทดสอบเก็บคะแนนเป็นระยะ					
22. ให้ผู้เรียนปิดหน้าจอหรือปิดคอมพิวเตอร์ระหว่างการบรรยาย					
23. ให้ผู้เรียนเดินออกจากโต๊ะคอมพิวเตอร์ระหว่างการบรรยาย					
24. อนุญาตให้ผู้เรียนเล่น MSN ระหว่างปฏิบัติงาน					
25. อนุญาตให้ผู้เรียนเปิดเว็บไซต์อื่นที่ไม่เกี่ยวข้องระหว่างการปฏิบัติงาน					
26. ผู้สอนลงโทษผู้เรียนที่เล่น MSN ด้วยการตัดคะแนน					
27. ผู้สอนลงโทษผู้เรียนที่เปิดเว็บไซต์อื่นด้วยการตัดคะแนน					
28. ผู้สอนให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบท้ายคาบเพื่อเก็บคะแนน					
29. ไม่ควรมีการลงโทษผู้เรียนด้วยการตัดคะแนน					

### 3. ผู้เรียนไม่มีส่วนร่วมในกิจกรรมออนไลน์

รายละเอียด	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. มีข้อตกลงให้ผู้เรียนเข้าไปศึกษานอกเวลาอย่างละเอียด					
2. มีบทลงโทษสำหรับผู้เรียนที่ไม่เข้าไปศึกษาเนื้อหาในระบบออนไลน์					
3. แจ้งข้อตกลงให้ผู้เรียนเข้าไปศึกษานอกเวลาไว้บนหน้าเว็บไซต์					
4. แจ้งบนหน้าเว็บไซต์ถึงกำหนดการการเรียนการสอน					
5. สอนวิธีการเข้าใช้ระบบในส่วนต่างๆในเว็บไซต์อย่างละเอียด					
6. อธิบายถึงความสำคัญของการศึกษาเนื้อหาให้ผู้เรียนทราบ					
7. แจ้งผู้เรียนว่ามีคะแนนสำหรับการเข้าเรียนในระบบออนไลน์					
8. แจ้งผู้เรียนว่าเนื้อหาในระบบออนไลน์เป็นสิ่งที่ใช้ออกข้อสอบ					
9. เข้าไปศึกษาเนื้อหาในระบบออนไลน์หรือไม่ก็ได้ เพราะเป็นการเรียนเสริมนอกเวลา					
10. ให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหามาก่อนเพื่อตอบคำถามในการเรียนครั้งต่อไป					
11. ไม่ให้ออกสารประกอบการสอนในชั้นเรียน ผู้เรียนจึงต้องเข้าระบบและ download ด้วยตนเอง					
12. ให้ผู้เรียนเชื่อมโยงเว็บไซต์ของ LMS เข้ากับเว็บไซต์ส่วนตัว หรือโคอารีของผู้เรียน					
13. ในระบบมีคู่มือการเข้าเรียนออนไลน์สำหรับผู้เรียนที่ใช้ระบบไม่เป็น					

รายละเอียด	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
14. ให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาส่วนใหญ่ในห้องเรียนส่วนเนื้อหาในระบบออนไลน์จะเป็นส่วนบททวน					
15. ไม่ควรมีการให้ Download เอกสารหรือเนื้อหา					
16. ผู้เรียนสามารถ Download เอกสารหรือเนื้อหาทั้งหมดได้ในครั้งเดียว เพื่อให้สะดวกแก่การเข้าใช้					
17. ผู้เรียนสามารถ Download เอกสารได้ที่ละบท เพื่อให้ผู้เรียนเข้าถึงเนื้อหาในทุกๆบท					
18. ผู้เรียนสามารถเลือกศึกษาเนื้อหาได้ทุกบท					
19. ผู้เรียนต้องศึกษาเนื้อหาที่ละบทตามขั้นตอนของผู้สอน					
20. เนื้อหาแต่ละบทมีช่วงเวลาให้ศึกษา ถ้าไม่ศึกษาในช่วงเวลาที่กำหนดก็จะไม่สามารถศึกษาต่อได้					
21. เนื้อหาต้องมีความน่าสนใจ					
22. เนื้อหาสามารถเข้าใจได้ง่าย					
23. มีการใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อให้มีความน่าสนใจ นำเข้าศึกษา					
24. ใช้สื่อมัลติมีเดียที่ผู้เรียนคุ้นเคย เช่น วิดีโอจาก Youtube					
25. เมื่อผู้เรียนขาดการโต้ตอบกับระบบ ระบบจะทำการปิดตัวเองอัตโนมัติผู้เรียนต้องล็อกอินเข้ามาเพื่อเรียนใหม่อีกครั้ง ผู้สอนจึงสามารถตรวจสอบได้ว่าผู้เรียนศึกษาจริง					
26. ใช้ภาพการ์ตูนหรือแอนิเมชันประกอบการเรียน					
27. บันทึกวิดีโอระหว่างสอนในห้องเรียนจริง เพื่อให้ผู้เรียนเข้าไปดูในระบบออนไลน์					
28. บันทึกภาพถ่ายระหว่างเรียนเพื่อให้ผู้เรียนเข้าไปดูภาพบรรยากาศระหว่างการสอนในระบบออนไลน์					

รายละเอียด	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
29. ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในเว็บไซต์เช่น สามารถเพิ่มเติมเนื้อหาด้วยตนเอง สามารถเพิ่มเติม Link เชื่อมโยง หรือหาวิดีโอมาเพิ่มได้					
30. ไม่ควรจัดวางระบบLMS คูเป็นทางการมากเกินไป					
31. ออกแบบรูปร่างเว็บไซต์ ให้เป็นสไตล์ส่วนตัวของแต่ละวิชา					
32. นำเว็บไซต์อื่นเข้ามาประกอบการสอนเช่น Hi 5, Multiply, Blogger					
33. มีคำสั่งในเว็บไซต์ไม่มาก					
34. ควรมีการ Update เนื้อหาอยู่ตลอดเวลา เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ					
35. ถ้าเกิดปัญหาผู้เรียนสามารถติดต่อผู้สอนผ่านทางโทรศัพท์					
36. ถ้าเกิดปัญหาผู้เรียนสามารถติดต่อผู้สอนผ่านทาง E-Mail					
37. กำหนดทีมงานช่วยเหลือผู้เรียนในการเรียน โดยติดต่อผ่านทาง E-Mail					
38. ส่งงานปฏิบัติที่ต้องให้ผู้เรียน ไปศึกษาเนื้อหาที่อยู่ในระบบออนไลน์ก่อนทำ					
39. ส่งงานปฏิบัติที่ให้ผู้เรียน ไปศึกษาเนื้อหาล่วงหน้า					
40. ไม่จำเป็นต้องมีกิจกรรมปฏิบัติหลังการเรียนเนื้อหา					
41. ให้ทำแบบฝึกหัดเพื่อเก็บคะแนนหลังเรียนในระบบออนไลน์เสร็จแล้ว					
42. ไม่จำเป็นต้องมีการเก็บคะแนนหลังเรียนในระบบออนไลน์					
43. ให้คะแนนผู้เรียนที่เข้ามาศึกษาเนื้อหาในระบบออนไลน์					



รายละเอียด	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
44. ให้คะแนนจากจำนวนครั้งการ Log In เข้าใช้ระบบของ ผู้เรียน					
45. ให้คะแนนจากจำนวนเวลาที่ผู้เรียน Log In เข้าใช้ระบบ					
46. ให้คะแนนจากการทำกิจกรรมของผู้เรียนในระบบ					
47. ให้คะแนนจากการเข้าถึงเนื้อหาในเว็บเพจของผู้เรียน					
48. ให้คะแนนจากสถิติการ Download เอกสารของผู้เรียน					
49. ให้คะแนนจากสถิติการเข้าใช้สื่อมัลติมีเดีย					
50. ไม่มีการให้คะแนนเนื่องจากการเรียนเสริมนอกเวลา					
51. ไม่มีการให้คะแนนเพราะพิสูจน์ไม่ได้ว่าผู้เรียนได้เข้าไปศึกษาจริง					

#### 4. ผู้เรียนไม่ร่วมประชุมผ่านทางระบบออนไลน์

รายละเอียด	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. นัดวันเวลาที่มาประชุมให้ชัดเจน					
2. ใช้การประชุมผ่านทางห้อง chat ในระบบ LMS					
3. ใช้การประชุมผ่านทางโปรแกรมสนทนาออนไลน์เช่น MSN, Skype					
4. ผู้เรียนสามารถเข้าประชุมช้ากว่ากำหนดเป็นเวลา .....					
5. แจ้งว่าจะมีการคิดคะแนนในการเข้าประชุมนอกเวลา					
6. ผู้เรียนจะเข้าประชุมในระบบออนไลน์หรือไม่ก็ได้					
7. สังเกตว่าผู้เรียนมีการปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนหรือไม่					

รายละเอียด	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
8. การประชุมเป็นลักษณะของการ <u>ตรวจแก้ผลงาน</u>					
9. การประชุมเป็นลักษณะของการ <u>วิจารณ์ผลงาน</u>					
10. ผู้สอนสั่งงานผู้เรียนเป็นรายบุคคลผ่านทาง การประชุม					
11. ใช้วิธีเปิดกล้อง (Web Cam) เพื่อตรวจสอบว่าเป็น ผู้เรียนจริง					
12. สนทนากับผู้เรียน โดยดูจากสำนวนการใช้ภาษา					
13. เลือกเวลาการประชุมที่ผู้เรียนสมัครใจ					
14. เลือกเวลาการประชุมช่วงที่ผู้เรียนอยู่บ้าน เช่น หัวค่ำ					

#### 5. ผู้เรียนให้ผู้อื่นแบบทดสอบในระบบออนไลน์ แทน (Pre Test, และ Post Test)

รายละเอียด	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. กำหนดข้อตกลงการทำแบบทดสอบในระบบออนไลน์ ไว้อย่างละเอียด					
2. แจงบทลงโทษของผู้เรียนที่ให้ผู้อื่นทำแบบทดสอบใน ระบบออนไลน์แทน					
3. แจงมาตรการสำหรับผู้เรียนที่ให้ผู้อื่นทำแบบทดสอบ ในระบบออนไลน์แทนไว้บนหน้าเว็บไซต์					
4. ผู้สอนแจ้งว่ามีการคิดคะแนนในแบบทดสอบ					
5. ใช้คำถามเชิงวิเคราะห์หรือประยุกต์ในแบบทดสอบ pre test					
6. ใช้แบบทดสอบ pre test ในลักษณะข้อเขียน					
7. แบบทดสอบ pre test มีหลายชุด ผู้เรียนแต่ละคนจะได้ แบบทดสอบไม่เหมือนกัน					
8. ใช้ข้อสอบ pre-test แบบ Multiple Choice					

รายละเอียด	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
9. กำหนดเวลาในการทำแบบทดสอบถ้าทำไม่ทัน ระบบจะปิดตัวอัตโนมัติ					
10. ผู้สอนอธิบายถึงความสำคัญของการทำแบบทดสอบในระบบออนไลน์ (Pre Test, แบบฝึกหัด และ Post Test)					
11. Pre Test เป็นแนวข้อสอบต่างๆของรายวิชา					
12. ถ้าไม่ทำ Pre Test ก็ไม่สามารถศึกษาเนื้อหาในบทได้					
13. ไม่จำเป็นต้องมีการทำ Pretest					
14. แบบทดสอบ Post Test ใช้คำถามในลักษณะเชิงวิเคราะห์					
15. แบบทดสอบ Post Test เป็นลักษณะข้อเขียน					
16. แบบทดสอบ Post Test มีหลายชุด ผู้เรียนแต่ละคนจะได้แบบทดสอบไม่เหมือนกัน					
17. แบบทดสอบ Post Test เป็นแบบ Multiple Choice					
18. กำหนดเวลาในการแบบทดสอบ Post Test ถ้าทำไม่ทัน ระบบจะปิดตัวเองอัตโนมัติ					
19. แบบทดสอบ Post Test เป็นแนวข้อสอบต่างๆของรายวิชา					
20. ถ้าไม่ทำแบบทดสอบ Post Test ก็ไม่สามารถศึกษาเนื้อหาในบทต่อไปได้					
21. ไม่มีความจำเป็นในการทำแบบทดสอบ Post Test					
22. มีคะแนนจากการทำแบบทดสอบ Pre Test					
23. มีคะแนนจากการทำแบบทดสอบ Post Test					

## 6. ผู้เรียนให้ผู้อื่นทำงานปฏิบัติของตนแทน

รายละเอียด	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. กำหนดข้อตกลงเรื่องการช่วยงานลงไว้อย่างละเอียด					
2. กำหนดบทบาทของการทำงานกันอย่างชัดเจน					
3. แจ้งข้อห้ามของการทำผลงานแทนผ่านทางหน้าเว็บไซต์					
4. อธิบายถึงความสำคัญของการทำงานด้วยตนเอง					
5. ในระบบมีคำอธิบายขั้นตอนการทำงานอย่างละเอียด					
6. ในระบบมีคำอธิบายและภาพประกอบขั้นตอนการทำงานอย่างละเอียด					
7. ในระบบมีสื่อมัลติมีเดียแสดงขั้นตอนการทำงาน					
8. ให้โจทย์งานที่ให้ผู้เรียนได้ไปศึกษา ค้นคว้า					
9. ให้โจทย์การทำงานที่ยาก ไม่สามารถทำแทนได้					
10. ให้โจทย์การทำงานที่ซับซ้อน ไม่สามารถทำแทนได้					
11. ให้งานจำนวนมาก ไม่สามารถทำแทนได้					
12. ให้เวลาในการทำงานน้อย ไม่สามารถทำแทนได้					
13. ให้โจทย์การทำงานในลักษณะของโปรเจกต์เดียว					
14. ให้ส่ง sketch ก่อนทำงานจริง					
15. ให้ส่ง sketch ก่อนทำผลงานหลายครั้ง					
16. ให้ส่ง sketch ด้วยการเขียนมือ					
17. ให้ส่ง sketch ในชั่วโมงเรียนเท่านั้น					
18. อนุญาตให้ส่ง sketch ผ่านทางระบบออนไลน์ได้					
19. ให้ผู้เรียนกลับไป sketch ที่บ้านแล้วนำมาส่งในการเรียนครั้งต่อไป					
20. กำหนดโจทย์การทำงานที่ไม่ทำให้ผลงานของผู้เรียนแต่ละชิ้นออกมาคล้ายกัน					

รายละเอียด	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
21. กำหนดขอบเขตผลงานให้มีความหลากหลาย					
22. ให้ผู้เรียนทำผลงานบางส่วนในชั้นเรียน และให้กลับไปทำงานเสร็จที่บ้าน					
23. ผู้สอนช่วยผู้เรียนทำงานในชั่วโมงเรียน เพื่อให้เกิดกำลังใจในการทำงาน					
24. ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสอบถามปัญหาในการทำงาน					
25. จัดช่วงเวลาให้ผู้เรียนสามารถถามตอบ รวมถึงการแก้ไขและวิจารณ์ผลงาน ผ่านทางระบบ MSN					
26. ถ้าผลงานที่ผู้เรียนทำไม่ตรงกับ sketch ต้องให้ผู้เรียนอธิบายถึงสาเหตุ					
27. ถ้าผลงานที่ผู้เรียนทำไม่ตรงกับ sketch ต้องให้ผู้เรียนแสดงวิธีทำให้ผู้สอนดู					
28. ให้ผู้เรียนอธิบายถึงวิธีการสร้างผลงานทุกครั้ง					
29. ให้ผู้เรียนส่งผลงานสำเร็จในชั้นเรียนทุกครั้ง ไม่มีการบ้าน					
30. ลงโทษผู้เรียนที่ให้เพื่อนทำงานแทนด้วยการตัดคะแนน					
31. ลงโทษผู้เรียนที่ให้เพื่อนทำงานแทนด้วยการให้ทำใหม่					
32. ลงโทษผู้เรียนที่ให้เพื่อนทำงานแทนด้วยการให้ตกในงานชิ้นนั้น					
33. ลงโทษผู้เรียนที่ให้เพื่อนทำงานด้วยการให้ตกในวิชานั้น					
34. ตรวจสอบการทำงานของผู้เรียน โดยดูจากสไลด์การทำงานของผู้เรียนแต่ละคน เปรียบเทียบกับผลงานชิ้นเก่า					
35. ลงโทษผู้เรียนที่ทำแทนเพื่อนด้วยการตัดคะแนน					

รายละเอียด	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
36.ลงโทษผู้เรียนที่ทำแทนเพื่อนโดยให้ตกในรายวิชานั้น					
37.ลงโทษทั้งผู้ทำแทนและผู้ให้เพื่อนทำแทนโดยให้ หารคะแนนกัน					
38.การทำงานแทนกันสามารถยอมรับได้ถ้าไม่มาก จนเกินไป					
39.สามารถยอมรับได้ถ้าเป็นการทำแทนกันในชั่วโมง เรียน					
40.ให้ผู้เรียนบอกสาเหตุที่ทำ โดยจะพิจารณาบทลงโทษ ตามสาเหตุนั้น					
41..ลงโทษผู้ทำแทนและผู้ให้เพื่อนทำแทนเพียงการ ตักเตือน					

### 7. ผู้เรียนคัดลอกผลงานของผู้อื่นในระบบออนไลน์

รายละเอียด	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. กำหนดข้อตกลงห้ามคัดลอกผลงานของผู้อื่น					
2. กำหนดบทลงโทษของคัดลอกผลงานของผู้อื่น					
3.แจ้งข้อห้ามคัดลอกผลงานของผู้อื่นผ่านทางหน้า เว็บไซต์					
4. อธิบายถึงความสำคัญของการทำงานด้วยตนเองให้ ผู้เรียนทราบ					
5. ในระบบมีคำอธิบายขั้นตอนการทำงานอย่างละเอียด					
6. ในระบบมีคำอธิบายและมีภาพประกอบขั้นตอนการ ทำงานอย่างละเอียด					
7 ในระบบมีสื่อมัลติมีเดียแสดงขั้นตอนการทำงาน					



รายละเอียด	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
8. ให้โจทย์การทำงานที่ให้ผู้เรียนได้ไปศึกษา ค้นคว้า					
9. ให้โจทย์การทำงานที่ยากไม่สามารถคัดลอกได้					
10. ให้โจทย์การทำงานในลักษณะของโปรเจค					
11. ให้ผู้เรียนส่ง sketch ก่อนทำจริง					
12. ให้ผู้เรียนส่ง sketch ผลงานหลายครั้ง					
13. ให้ผู้เรียนส่ง sketch ด้วยการเขียนมือ					
14. ให้ผู้เรียนส่ง sketch ในชั่วโมงเรียนเท่านั้น					
15. ผู้สอนอนุญาตให้ผู้เรียนส่ง sketch ผ่านทางระบบออนไลน์ได้					
16. ผู้สอนให้ผู้เรียนกลับไป sketch ที่บ้านแล้วนำมาส่งในการเรียนครั้งต่อไป					
17. กำหนดโจทย์การทำงานที่ไม่ทำให้ผลงานของผู้เรียนแต่ละชิ้นออกมาคล้ายกัน					
18. กำหนดขอบเขตผลงานให้มีความหลากหลาย					
19. ให้ผู้เรียนทำผลงานบางส่วนในชั้นเรียน และให้กลับไปทำจนเสร็จที่บ้าน					
20. ผู้สอนช่วยผู้เรียนทำงานในชั่วโมงเรียน เพื่อให้เกิดกำลังใจในการทำงาน					
21. ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสอบถามปัญหาในการทำงาน					
22. ผู้สอนจัดช่วงเวลาให้ผู้เรียนสามารถถามตอบ รวมถึงการแก้ไขและวิจารณ์ผลงาน ผ่านทางระบบ MSN					
23. ผู้สอนกำหนดโจทย์การทำงานอย่างละเอียด เช่น ขนาดของผลงาน เนื้อหา คอนเซปต์ที่ใช้ ช่วงเวลาของแสงเงาในภาพ					
24. ถ้าผลงานที่ผู้เรียนทำไม่ตรงกับ sketch ต้องให้ผู้เรียนแสดงวิธีทำให้ผู้สอนดู					

รายละเอียด	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
25. ถ้าผลงานที่ผู้เรียนทำไม่ตรงกับ sketch ต้องให้ผู้เรียนอธิบายถึงสาเหตุ					
26. ผู้สอนให้ผู้เรียนอธิบายถึงวิธีการสร้างผลงานอย่างละเอียด					
27. ให้ผู้เรียนส่งผลงานสำเร็จในชั้นเรียนทุกครั้ง ไม่มี การบ้าน					
28. ถ้าผู้เรียนคัดลอกผลงานมาต้องอ้างอิงแหล่งที่มาด้วย					
29. ลงโทษผู้เรียนที่คัดลอกผลงานด้วยการตัดคะแนน					
30. ลงโทษผู้เรียนที่คัดลอกผลงานด้วยการให้ตกในงานชิ้นนั้น					
31. ลงโทษผู้เรียนที่คัดลอกผลงานด้วยการให้ทำใหม่					
32. ลงโทษผู้เรียนที่คัดลอกผลงานด้วยการให้ตกในวิชานั้น					
33. สามารถอนุโลมถ้าเป็นการคัดลอกมาดัดแปลงเพียงบางส่วน					
34. สามารถอนุโลมถ้าเป็นการคัดลอกเพื่อฝึกฝีมือพื้นฐาน					
35. ผู้สอนสังเกตจากสไตล์การทำงานของผู้เรียนแต่ละคน					
36. ผู้เรียนสามารถหยิบยืมเอาแนวคิดของผู้อื่นมาใช้ได้					
37. ถ้าคัดลอกผลงานเพื่อนำไปต่อ ยอดถือว่ายอมรับได้					
38. ไม่สามารถอนุโลมให้ได้ไม่ว่ากรณีใดก็ตาม					
39. ให้ผู้เรียนบอกสาเหตุที่ทำโดยผู้สอนพิจารณาบทลงโทษตามสาเหตุนั้น					
40. ผู้สอนจำเป็นต้องรอบรู้เกี่ยวกับผลงานศิลปะในระบบออนไลน์					
41. ลงโทษเพียงการตักเตือน					

## 8. ปัญหาผู้เรียนคัดลอกผลงานของผู้สอนไปใช้ในรายวิชาอื่น

รายละเอียด	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. กำหนดข้อตกลงห้ามคัดลอกผลงานของผู้สอนไปอย่างละเอียด					
2. กำหนดบทลงโทษของคัดลอกผลงานของผู้สอนไว้ชัดเจน					
3. แจ้งมาตรการห้ามคัดลอกผลงานของผู้สอนผ่านทางเว็บไซต์					
4. ผู้สอนอธิบายถึงความสำคัญของลิขสิทธิ์ผลงานของผู้สอนให้ผู้เรียนทราบ					
5. ไม่ให้ผู้เรียน Download เนื้อหาฉบับเต็ม					
6. ให้ผู้เรียน Download แค่อำนาจใน PowerPiont					
7. ให้ผู้เรียน Download แคในส่วนส่วนของวิธีการทำงาน					
8. ผู้สอนแปลงไฟล์เอกสารเป็น pdf					
9. ผู้สอนทำเนื้อหาให้อยู่ในลักษณะของ Flash					
10. ผู้สอนทำเนื้อหาให้อยู่ในลักษณะวิดีโอ					
11. ให้ผู้เรียนไม่ผ่านในรายวิชาของตน					
12. ลงโทษเพียงการตัดคะแนน					
13. สอบถามถึงสาเหตุของการคัดลอกผลงานของผู้สอนและพิจารณาบทลงโทษตามเหตุผล					
14. สามารถอนุญาตให้คัดลอกแค่ส่วนใดส่วนหนึ่ง					
15. สามารถอนุญาตให้นำผลงานของผู้สอนมาดัดแปลง					

### 9. ผู้เรียนไม่ส่งงานตามกำหนดเวลา

รายละเอียด	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. กำหนดข้อตกลงเรื่องการส่งงานไว้อย่างละเอียด					
2. กำหนดบทลงโทษของการไม่ส่งงานตามกำหนด					
3. แจ้งเวลาส่งงาน และข้อตกลงไว้บนหน้าเว็บไซต์					
4. ผู้สอนสอนวิธีส่งงานทางระบบออนไลน์ให้ผู้เรียน					
5. ผู้สอนอธิบายถึงข้อดีของการส่งงานตรงต่อเวลา					
6. ผู้สอนส่งกำหนดการส่งงานให้ผู้เรียนทุกคนผ่านทาง E-Mail					
<b>9.1 ไม่ส่งงานตามกำหนดเวลา</b>					
1. ถ้าส่งงาน ผู้เรียนต้องแจ้งเวลาที่ส่งมาให้ผู้สอนด้วย					
2. ถ้าถึงกำหนดเวลาส่งระบบทำการปิดตัวอัตโนมัติ ผู้เรียนจะไม่สามารถส่งงานได้					
3. ถ้าถึงกำหนดเวลาส่ง ผู้เรียนยังสามารถส่งงานได้ แต่ต้องเขียนบอกถึงสาเหตุของการส่งช้า					
4. ผู้สอนอนุโลมให้ส่งช้าได้ ..... วัน					
5. ให้ส่งงานผ่านระบบ LMS เท่านั้น เพราะสามารถตรวจสอบเวลาส่งได้ง่าย					
6. ถ้าส่งงานที่อื่น ที่ไม่ใช่ในระบบ LMS ผู้เรียนต้องส่งตัวอย่างผลงานมาให้ผู้สอนทาง E-mail ด้วย					
7. ถ้าส่งงานช้ากว่ากำหนดจะไม่อนุญาตให้ส่งในห้องเรียน					
8. ถ้าส่งงานช้ากว่ากำหนดอนุญาตให้ส่งในห้องเรียนได้					
9. ให้ส่งงานผ่านทาง MSN					
10. ผู้สอนดูจากเวลาของ E-mail ที่ส่งมา					
11. ผู้สอนหักคะแนนผลงานตามจำนวนเวลาที่ส่งช้า					
12. ระบบ LMS จะแจ้งให้ทราบว่าผู้เรียนส่งงานช้าเป็นเวลาเท่าไร					

รายละเอียด	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
<b>9.2 ผู้เรียนอ้างว่าระบบมีปัญหา</b>					
1. ให้ผู้เรียนส่งงานไปที่ E-Mail หลายแห่ง เพื่อป้องกันปัญหาผู้สอนไม่ได้รับ E-mail					
2. ผู้สอนอนุโลมให้ส่งซ้ำได้.....วัน (โปรดระบุ)					
3. ถ้าระบบมีปัญหาไม่สามารถส่งงานได้ จะไม่อนุญาตให้ส่งในห้องเรียน					
4. ถ้าระบบมีปัญหา อนุญาตให้ส่งในห้องเรียนได้					
5. พิจารณาจากผู้เรียนที่ส่งงานในเวลาใกล้เคียงว่าพบปัญหาเดียวกันหรือไม่					
6. ไม่สามารถอนุโลมให้ได้ และหักคะแนนที่ส่งซ้ำ					
7. ถ้ารีบเอาส่งในชั่วโมงเรียนจะไม่มีการหักคะแนน					
<b>9.3 ผู้เรียนอ้างว่าส่งแล้ว แต่ผู้สอนไม่ได้รับ</b>					
1. ให้ผู้เรียนส่งงานหลายทางที่นอกเหนือจาก E-mail โดยให้ส่งงานผ่านทาง Blog หรือส่งงานผ่านทางเว็บเพจ					
2. ถ้าส่งงานที่อื่น ผู้เรียนต้องแจ้งให้ผู้สอนทราบผ่านทางโทรศัพท์หรือ E-mail					
3. ถ้าส่งผ่านระบบ LMS แต่ผู้สอนไม่ได้รับ ให้ดูจากเวลาการเข้าใช้ระบบของผู้เรียนว่าตรงกับเวลาส่งที่ผู้เรียนบอกหรือไม่					
4. ให้ส่งงานผ่าน MSN					
5. ให้ผู้เรียนรีบติดต่อผู้สอนโดยด่วนเพื่อยืนยันว่าส่งจริง					
6. ผู้สอนส่ง E-mail กลับมายังผู้เรียนเพื่อยืนยันว่างานถึงมือผู้สอนแล้ว					
7. พิจารณาจากผู้เรียนที่ส่งงานในเวลาใกล้เคียงว่าพบปัญหาเดียวกันหรือไม่					
8. ไม่มีการอนุโลมให้ไม่ว่ากรณีใดก็ตาม					
9. อนุโลมให้ส่งใหม่แต่หักคะแนนตามเวลาที่ซ้ำ					

### ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นายชวิศ ราชกุล เกิดเมื่อวันที่ 8 พฤศจิกายน พ.ศ. 2527 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญา  
บัณฑิต เกียรตินิยมอันดับ 2 จากคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สาขาศิลปะ  
จินตทัศน์ ในปีการศึกษา 2548 และเข้าศึกษาในระดับมหาบัณฑิต คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2549



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย