

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การค้นคว้าแบบอิสระ เรื่อง การสร้างบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่าย เรื่อง การทำงานเป็นทีม สำหรับนักศึกษาที่กำลังศึกษาระดับปริญญาตรี และปริญญาโท คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ผู้ศึกษาได้สร้างบทเรียนขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อสร้างบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่าย เรื่อง การทำงานเป็นทีม ผู้ศึกษาได้นำเสนอแนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตามลำดับดังนี้

1. แนวคิดด้านบทเรียนออนไลน์ (E-learning)
2. แนวคิดการออกแบบและผลิต E-learning Courseware
3. แนวคิดด้านการประเมินผลบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์
4. แนวคิดเรื่องการทำงานเป็นทีม (Teamwork)
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดด้านบทเรียนออนไลน์ (E-learning)

ถนอมพร เลหาจรัสแสง (2545: 5) กล่าวว่า E-learning เป็นการเรียนเนื้อหาหรือ สารสนเทศสำหรับการสอนหรือการอบรม ซึ่งใช้การนำเสนอด้วยอักษร ภาพนิ่ง ผสมผสานกับการใช้ภาพเคลื่อนไหววีดิทัศน์และเสียง โดยอาศัยเทคโนโลยีของเว็บ (Web Technology) ในการถ่ายทอดเนื้อหา รวมทั้งการใช้เทคโนโลยีระบบการจัดการคอร์ส (Course Management System) ในการบริหารจัดการสอนด้านต่าง ๆ เช่น การจัดให้มีเครื่องมือการสื่อสารต่างๆ เช่น E-mail, Web Board สำหรับตั้งคำถามหรือแลกเปลี่ยนแนวคิดระหว่างผู้เรียนด้วยกัน หรือ กับวิทยากร การจัดให้มีแบบทดสอบ หลังจากเรียนจบ เพื่อวัดผลการเรียน รวมทั้งให้มีระบบบันทึก ติดตาม ตรวจสอบ และประเมินผลการเรียนโดยผู้เรียนที่เรียนจาก E-learning นี้ ส่วนใหญ่แล้ว จะศึกษาเนื้อหาในลักษณะออนไลน์ ซึ่งหมายถึง จากเครื่องมือที่มีการเชื่อมต่อกับระบบเครือข่าย คอมพิวเตอร์

2.1.1 บริบทเกี่ยวกับ E-learning (ถนอมพร, 2545: 12)

ในการทำความเข้าใจกับ E-learning นั้น จำเป็นที่จะต้องเข้าใจบริบท ที่เกี่ยวข้องกับ E-learning ใน 3 มิติด้วยกัน ได้แก่ มิติที่เกี่ยวกับการนำเสนอเนื้อหา

(Media Presentation) มิติที่เกี่ยวกับการนำไปใช้ในการเรียนการสอนหรือการอบรม (Functionality) และสุดท้ายมิติที่เกี่ยวกับผู้เรียน (Learners)

1) มิติการนำเสนอเนื้อหา

สำหรับ E-learning แล้วการถ่ายทอดเนื้อหาสามารถแบ่งได้เป็น 3 ลักษณะด้วยกัน คือ

1.1) ระดับเน้นข้อความออนไลน์ (Text Online) หมายถึง เนื้อหาของ E-learning ในระดับนี้จะอยู่ในรูปของข้อความเป็นหลัก E-learning จะเหมือนกับการสอนบนเว็บ (WBI) ที่เน้นเนื้อหาที่เป็นข้อความ ตัวอักษรเป็นหลัก ซึ่งมีข้อดีก็คือ การประหยัดเวลาและค่าใช้จ่ายในการผลิตเนื้อหาและการบริหารจัดการรายวิชาโดยผู้สอนหรือผู้เชี่ยวชาญเนื้อหาสามารถผลิตได้ด้วยตนเอง

1.2) ระดับรายวิชาออนไลน์เชิงโต้ตอบและประหยัด (Low Cost Interactive Online Course) หมายถึง เนื้อหาของ E-learning ในระดับนี้จะอยู่ในรูปของตัวอักษร ภาพ เสียง และวีดิทัศน์ ที่ผลิตขึ้นมาอย่างง่าย ๆ ประกอบการเรียนการสอน E-learning ในระดับหนึ่งและสองนี้ ควรจะต้องมีการพัฒนา CMS ที่ดี เพื่อช่วยผู้สอนหรือผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาในการสร้างและปรับเนื้อหาให้ทันสมัยได้อย่างสะดวกด้วยตนเอง

1.3) ระดับรายวิชาออนไลน์คุณภาพสูง (High Quality Online Course) หมายถึง เนื้อหาของ E-learning ในระดับนี้จะอยู่ในรูปของมัลติมีเดียที่มีลักษณะมืออาชีพ กล่าวคือ การผลิตต้องใช้ทีมงานในการผลิตที่ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญเนื้อหา (Content Experts) และผู้เชี่ยวชาญการผลิตมัลติมีเดีย (Multimedia Experts) ซึ่งหมายรวมถึง โปรแกรมเมอร์ (Programmers) นักออกแบบกราฟิก (Graphic Designers) และ/หรือ ผู้เชี่ยวชาญในการผลิตแอนิเมชัน (Animation Experts) E-learning ในลักษณะนี้จะต้องมีการใช้เครื่องมือหรือ โปรแกรมเฉพาะเพิ่มเติมสำหรับทั้งในการผลิตและเรียกดูเนื้อหาด้วย ตัวอย่างโปรแกรมในการผลิต เช่น Macromedia Flash และ ตัวอย่างโปรแกรมเรียกดูเนื้อหา เช่น โปรแกรม Flash Player และ โปรแกรม Real Player Plus เป็นต้น

2) มิติการนำไปใช้ในการเรียนการสอน/การอบรม

การนำ E-learning ไปใช้ประกอบกับการเรียนการสอนสามารถทำได้ 3 ลักษณะ คือ

2.1) สื่อเสริม (Supplementary) หมายถึง การทำ E-learning ไปใช้ในลักษณะสื่อสอนเสริม กล่าวคือ นอกจากเนื้อหาที่ปรากฏในลักษณะ E-learning แล้ว ผู้เรียนยังสามารถศึกษาเนื้อหาเดียวกันนี้ในลักษณะอื่น ๆ เช่น จากเอกสารประกอบการสอนจากวีดิทัศน์

การใช้ E-learning ในลักษณะนี้เท่ากับว่าผู้สอนเพียงต้องการจัดหาทางเลือกใหม่อีกทางเลือกหนึ่งสำหรับผู้เรียนในการเข้าถึงเนื้อหาเพื่อให้ประสบการณ์พิเศษเพิ่มเติมแก่ผู้เรียนเท่านั้น

2.2) สื่อเสริม (Complementary) หมายถึง การนำ E-learning ไปใช้ในลักษณะเพิ่มเติมจากวิธีการสอนในลักษณะอื่น ๆ เช่น นอกจากการบรรยายในห้องเรียนแล้ว ผู้สอนยังออกแบบเนื้อหาให้ผู้เรียนเข้าไปศึกษาเนื้อหาเพิ่มเติมจาก E-learning ในความคิดของผู้เขียนแล้วในประเทศไทยหากในสถาบันใดต้องการที่จะลงทุนในการนำ E-learning ไปใช้กับการเรียนการสอนปรกติ (ที่ไม่ใช่ทางไกล) แล้วอย่างน้อยควรตั้งวัตถุประสงค์ในลักษณะของสื่อเสริม (Complementary) มากกว่าเป็นสื่อเสริม (Supplementary) ทั้งนี้เพื่อให้เหมาะสมกับลักษณะของผู้เรียนในบ้านเรา ซึ่งยังต้องการคำแนะนำจากครูผู้สอนรวมทั้งการที่ผู้เรียนส่วนใหญ่ยังขาดการปลูกฝังให้มีความใฝ่รู้โดยธรรมชาติ

2.3) สื่อหลัก (Comprehensive Replacement) หมายถึง การนำ E-learning ไปใช้ในลักษณะแทนที่การบรรยายในห้องเรียน ผู้เรียนจะต้องศึกษาเนื้อหาทั้งหมดออนไลน์ ในปัจจุบัน E-learning ส่วนใหญ่ในต่างประเทศ จะได้รับการพัฒนาขึ้นเพื่อวัตถุประสงค์ในการใช้เป็นตัวหลักสำหรับแทนครูในการสอนทางไกลด้วยแนวคิดที่ว่า มัลติมีเดียที่นำเสนอทาง E-learning สามารถช่วยในการถ่ายทอดเนื้อหาได้ใกล้เคียงกับการสอนจริงของครูผู้สอนโดยสมบูรณ์ได้

3) มิติเกี่ยวกับผู้เรียน

E-learning เป็นรูปแบบการเรียนที่เกิดขึ้น เพื่อตอบสนองการเรียนใน 2 ลักษณะ คือ

3.1) ผู้เรียนปรกติ (Resident Students) หมายถึง ผู้เรียนที่เดินทางมาเรียนในสถานที่และเวลาเดียวกัน ซึ่งส่วนใหญ่ผู้เรียนมักจะพักอาศัยอยู่ไม่ไกลเกินไปจากสถานที่ซึ่งตกลงกันไว้ในการที่จะมาเรียนร่วมกัน ในการประยุกต์ใช้ E-learning กับผู้เรียนปรกติจะต้องพิจารณาให้มากในเรื่องของการออกแบบเนื้อหาการสอนให้มีความน่าสนใจ และควรพิจารณาให้เหมาะสมในด้านของระดับการนำไปใช้ เนื่องจากหากใช้ในลักษณะสื่อเสริมเท่านั้น ผู้เรียนก็สามารถที่จะพิจารณาเลือกศึกษาเนื้อหาเดียวกันโดยการใช้สื่ออื่น ๆ ได้

3.2) ผู้เรียนทางไกล (Distant Learners) หมายถึง ผู้เรียนที่สามารถเรียนจากสถานที่ซึ่งต่างกันรวมทั้งในเวลาที่แตกต่างกันได้ด้วย (Anywhere, Anytime) ดังนั้นผู้เรียนจะมีอิสระหรือความยืดหยุ่นในด้านของสถานที่และเวลา การเข้าถึงเนื้อหาที่ต้องการศึกษามากกว่าผู้เรียนปรกติ แต่ในขณะเดียวกันผู้เรียนทางไกลก็มักจะมีข้อจำกัดในด้านของทางเลือกที่จำกัดของวิธีการเรียนการสอน ดังนั้นการประยุกต์ใช้ E-learning กับผู้เรียนทางไกลนั้นการออกแบบการเรียน

การสอนทางคอมพิวเตอร์ให้น่าสนใจยังมีความสำคัญเช่นกัน อย่างไรก็ตาม สิ่งที่ต้องให้ความสำคัญ ได้แก่ ความสมบูรณ์ (Self-Contained) ของตัวสื่อการเรียนการสอน

2.1.2 องค์ประกอบของ E-learning (ถนอมพร, 2545: 30)

- 1) การออกแบบพัฒนา E-learning ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบหลัก ได้แก่
 - 1.1) เนื้อหา (Content)
 - 1.2) ระบบบริหารจัดการรายวิชา (Course Management System)
 - 1.3) โหมดการติดต่อสื่อสาร (Modes of Communication)
 - 1.4) แบบฝึกหัด/แบบทดสอบ

จากองค์ประกอบหลักทั้ง 4 ของ E-learning เนื้อหาสำหรับการเรียนการสอน (Content) นับว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุด เพราะการเรียนในลักษณะ E-learning นี้ ผู้เรียนจะต้องใช้เวลาส่วนใหญ่ในการศึกษาเรียนรู้ คิดค้น วิเคราะห์อย่างมีหลักการและเหตุผล ด้วยตนเองจากเนื้อหาสารสนเทศที่ผู้สอนได้จัดหาไว้ให้ อย่างไรก็ตาม หัวใจของเนื้อหาจะอยู่ที่ บทเรียนทางคอมพิวเตอร์หรือที่เรียกกันว่า คอร์สแวร์ (Courseware) หมายถึง สื่ออิเล็กทรอนิกส์ (คอมพิวเตอร์) ซึ่งเป็นการเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอบทเรียนจากเอกสารตำราให้อยู่ในรูปแบบบทเรียนทางคอมพิวเตอร์ โดยเน้นการออกแบบซึ่งใช้ข้อได้เปรียบของคอมพิวเตอร์ในการนำเสนอ มีลติมีเดีย และการให้ผลป้อนกลับโดยทันทีแก่ผู้เรียน โดยผู้เรียนมีความยืดหยุ่นในการเข้าถึงเนื้อหา และมีการออกแบบกิจกรรมที่เน้นการโต้ตอบระหว่างผู้เรียนกับเนื้อหา

2.1.3 รูปแบบของ E-learning Courseware

ถนอมพร เลหาจรัสแสง (2545: 49) กล่าวว่า E-learning Courseware สามารถแบ่งออกคร่าว ๆ ได้เป็น 4 ประเภท ดังต่อไปนี้

- 1) เรียงลำดับตามการนำเสนอ (Presentation Sequence)

คอร์สแวร์เรียงลำดับการนำเสนอ หมายถึง คอร์สแวร์ที่ออกแบบในลักษณะที่ผู้เรียนศึกษาเนื้อหา โดยการอ่าน ฟัง และสังเกต การบรรยาย และ/หรือการสาธิตต่าง ๆ ตามเวลาและจังหวะการเรียนของตน ซึ่งคอร์สแวร์ลักษณะนี้จะมีการใช้การนำเสนอเนื้อหาเป็นลำดับ และเหมาะสำหรับการถ่ายทอดเนื้อหาสารสนเทศที่ไม่สลับซับซ้อนมากนัก

การเรียงลำดับการนำเสนอเหมาะสำหรับการจัดการบรรยาย

ในลักษณะคุณภาพสูงที่มีความคงที่สำหรับผู้เรียนทุกคน รูปแบบการเรียนนี้เหมาะสำหรับเนื้อหาสารสนเทศพื้นฐานที่ได้รับการยอมรับแล้วไปยังผู้เรียนจำนวนมากอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้

การออกแบบการเรียงลำดับการนำเสนอแบบใดเป็นวิธีการในการนำเสนอที่ดีที่สุด ซึ่งนักออกแบบ

จะต้องทำงานร่วมกับผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ในการถ่ายทอดเนื้อหาได้ดีจึงจะสามารถออกแบบคอร์สแวร์ในลักษณะการเรียงลำดับได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2) แบบฝึกหัด (Drill and Practice)

คอร์สแวร์แบบฝึกหัด หมายถึง คอร์สแวร์ที่อนุญาตให้ผู้เรียนฝึกฝนซ้ำแล้วซ้ำอีกเพื่อประยุกต์ใช้ความรู้ใดความรู้หนึ่ง หรือทักษะใดทักษะหนึ่ง โดยความรู้และทักษะนั้น ๆ จะเป็นความรู้และทักษะขั้นพื้นฐาน โครงสร้างของคอร์สแวร์จะคล้ายกับวงจรแบบทดสอบ (Testing Cycle) นั่นเอง เนื้อหาที่เหมาะสมสำหรับคอร์สแวร์ประเภทแบบฝึกหัด ได้แก่ เนื้อหาประเภทความจำ หรือเนื้อหาประเภทที่เป็นความจริงที่ต้องการให้ผู้เรียนจดจำเพื่อการเรียกใช้ภายหลังได้อย่างรวดเร็ว

3) แล็บเสมือนจริง (Virtual Lab)

แล็บเสมือนจริงเป็นคอร์สแวร์ประเภทหนึ่งซึ่งเป็นการนำเสนอการจำลองบนหน้าจอ (On-Screen Simulator) ซึ่งผู้เรียนสามารถใช้แล็บเสมือนจริงในการทดสอบสมมติฐานที่ได้ตั้งไว้ รวมทั้งสังเกตผลที่ได้จากการทดสอบ ในการใช้คอร์สแวร์ในลักษณะของแล็บเสมือนจริงนี้ ผู้เรียนสามารถทำการทดลองต่าง ๆ โดยปราศจากความเสี่ยงกับอันตรายต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากการทดลองจริง นอกจากนี้ยังสามารถที่จะทำการทดลองที่ในความเป็นจริงไม่สามารถทำได้เนื่องจากมีค่าใช้จ่ายที่สูงมาก ดังนั้นจึงควรใช้คอร์สแวร์แบบนี้สำหรับเตรียมตัวผู้เรียนก่อนที่จะทำแล็บจริง

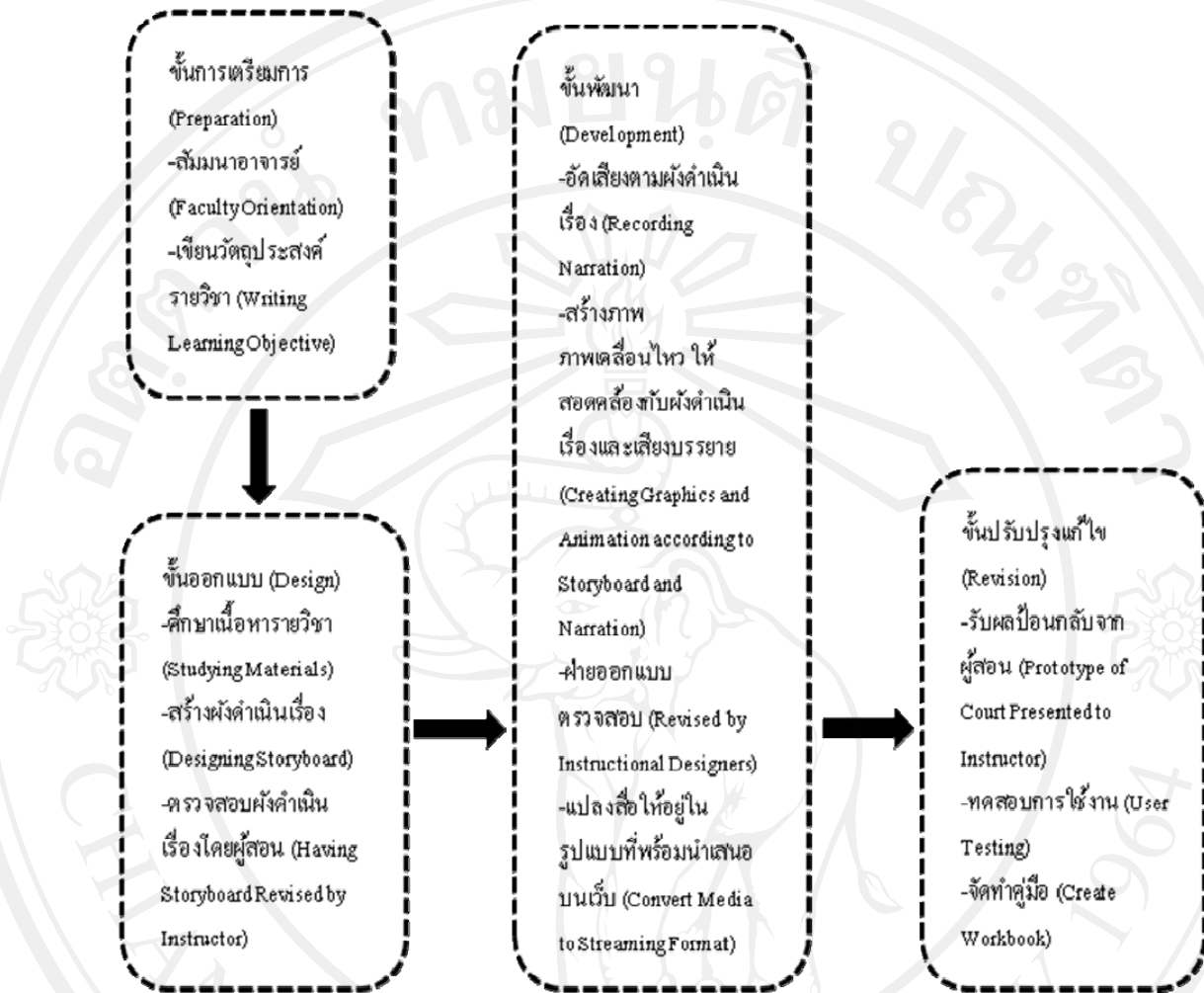
4) เกม (Game)

เกมในที่นี้ หมายถึง คอร์สแวร์ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ในบรรยากาศที่ท้าทายสนุกสนานและเพลิดเพลิน คอร์สแวร์เกมอาจอยู่ในรูปของการจำลองก็ได้ซึ่งก็จะเรียกว่า เกมจำลอง คอร์สแวร์รูปแบบเกมอนุญาตให้ผู้เรียนฝึกฝนในลักษณะโต้ตอบกับคอร์สแวร์อย่างสม่ำเสมอโดยคาดหวังว่าเมื่อผู้เรียนเล่นเกมหลาย ๆ ครั้ง ผู้เรียนจะสามารถเรียนรู้และสามารถประยุกต์การเรียนรู้ได้

2.2 แนวคิดการออกแบบและผลิต E-learning Courseware

ถนอมพร เลาหจรัสแสง (2545: 114) ได้กล่าวถึงการออกแบบ E-learning Courseware ว่าสามารถแบ่งออกเป็น 2 ส่วนหลัก ๆ ได้แก่ ส่วนของเทมเพลตซึ่งหมายถึงโครงสร้างของเว็บเพจที่จะนำเนื้อหาแต่ละส่วนมาใส่ และส่วนของเนื้อหาคอร์สแวร์ ซึ่งการออกแบบอาจอยู่ในลักษณะของสตอรี่บอร์ดบนกระดาษหรือในลักษณะอิเล็กทรอนิกส์ก็ได้ สำหรับการออกแบบคอร์สแวร์ระดับสูง ขั้นตอนการออกแบบคอร์สแวร์เป็นสิ่งสำคัญมากที่สุดเพราะเนื้อหาของคอร์สแวร์

จะน่าสนใจหรือกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้หรือไม่ ขึ้นอยู่กับว่าวิธีการที่ผู้ออกแบบใช้ในการ ออกแบบเนื้อหา นั้น ๆ มีประสิทธิภาพหรือไม่ การออกแบบสาร (Message Design) หรือ การออกแบบสื่อที่ใช้เพื่อส่งสาร (Message) ไปยังผู้เรียนซึ่งจะต้องกระทำอย่างรัดกุมและให้มี ประสิทธิภาพ นอกจากนี้ในขั้นตอนนี้อาจการเลือกสื่อที่ใช้ในการนำเสนอเนื้อหา ซึ่งการจะเลือกใช้ สื่อใดนั้นขึ้นอยู่กับธรรมชาติของเนื้อหาแต่ละส่วนซึ่งคอร์สแวร์สามารถใช้ประโยชน์จาก เทคโนโลยีสมัยลติมีเดียในปัจจุบันในการนำเสนอในหลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว กราฟิก วิดิทัศน์ ข้อความ และเสียง หลังจากออกแบบแล้ว ผู้พัฒนาจะต้องเขียน สคริปต์เนื้อหาและอธิบายอย่างชัดเจนในรายละเอียดเกี่ยวกับสิ่งที่ต้องการจะนำเสนอในแต่ละ หน้าจอ หลังจากการออกแบบในลักษณะสตอรี่บอร์ดแล้ว จะต้องให้ผู้เชี่ยวชาญเนื้อหาตรวจสอบ คุณภาพ จากนั้นจะถูกส่งผ่านไปยังนักออกแบบกราฟิกและผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อต่อไป ซึ่งจะนำ สตอรี่บอร์ดที่ได้รับไปพัฒนาเป็นสื่อที่เหมาะสมตามที่นักออกแบบเนื้อหาได้ออกแบบไว้ต่อไป เมื่อสื่อพัฒนาเสร็จแล้วนักออกแบบการสอนตรวจสอบคุณภาพของสื่อก่อนที่จะส่งผ่าน ไปยังโปรแกรมเมอร์ผู้ซึ่งจะรวบรวมสื่อหลาย ๆ ชนิดเข้าด้วยกันเป็นแพลตฟอร์มเดียวกัน ดังแผนภาพ



แผนภาพที่ 2.1 แสดงการออกแบบและผลิต E-learning Courseware
 ถนอมพร เลหาจรัสแสง (2545: 113)

2.3 แนวคิดด้านการประเมินผลบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์(ไพโรจน์ ตรีธรรนากุลและคณะ, 2546: 197)

2.3.1 การทดลองกระบวนการทดสอบหาประสิทธิภาพของบทเรียน

การตรวจสอบคุณภาพมัลติมีเดียของบทเรียน เป็นการตรวจสอบคุณภาพมัลติมีเดียของบทเรียนที่สร้างเสร็จแล้วโดยใช้ผู้เชี่ยวชาญทางด้านมัลติมีเดียเป็นผู้ตรวจสอบ ซึ่งอาจจะตรวจสอบสื่อต่าง ๆ เช่น สีของตัวอักษร และสีของพื้นหลังเหมาะสมหรือไม่ คุณภาพของเสียงดีหรือไม่ ภาพที่นำมาใช้มีความชัดเจนและมีขนาดภาพที่เหมาะสมหรือไม่ การออกแบบหน้าจอ รวมทั้งการเชื่อมโยงของกรอบการสอนแต่ละกรอบ ภายหลังจากการตรวจสอบคุณภาพเรียบร้อยแล้ว นำมาปรับปรุงให้สมบูรณ์ก็จะได้บทเรียนที่พร้อมจะนำไปทดลองหาประสิทธิภาพต่อไป

2.3.2 การทดสอบหาประสิทธิภาพของบทเรียน

การทดสอบหาประสิทธิภาพของบทเรียน เป็นการทดสอบบทเรียน ที่พัฒนา ซึ่งขึ้นอยู่กับกลุ่มนักศึกษาที่เป็นตัวแทนของประชากร โดยนำบทเรียนที่สร้างขึ้นไปทดลอง เพื่อหาประสิทธิภาพของบทเรียน โดยเกณฑ์ของประสิทธิภาพของบทเรียนที่สร้างขึ้น สามารถ กำหนดค่าออกมาเป็นตัวเลขที่จะใช้เป็นเกณฑ์ที่ผู้ประเมินคาดหวังว่า ผู้เรียนจะเปลี่ยนพฤติกรรม ในระดับที่พึงพอใจ โดยกำหนดเป็นประสิทธิภาพจากผลการทดสอบของผู้เรียนระหว่าง กระบวนการเรียน ซึ่งเป็นผลเฉลี่ยเมื่อเรียนจบแต่ละหน่วยการเรียนต่อประสิทธิภาพของผลการ ทดสอบของผู้เรียน เมื่อเรียนจบทุกหน่วยการเรียนเราสามารถกำหนดเกณฑ์ในการหาประสิทธิภาพ โดยใช้สัญลักษณ์

$$E_1/E_2$$

E_1 หมายถึง ประสิทธิภาพระหว่างกระบวนการเรียนโดยเฉลี่ยจากคะแนนเฉลี่ยของผล การทดสอบเมื่อผู้เรียนเรียนจบแต่ละหน่วยการเรียน

E_2 หมายถึง ประสิทธิภาพจากการทดสอบหลังเรียน (Post-Test) เมื่อเรียนจบทุกหน่วย การเรียน

$$E_1 = \frac{\sum_{i=1}^M E_{1i}}{\left(\sum_{i=1}^M x_i / n\right) \times 100} \quad E_{1i} = \frac{\sum_{j=1}^n x_j}{nA_i} \times 100$$

$$E_2 = \frac{\left(\sum_{j=1}^n x_j / n\right) \times 100}{B}$$

เมื่อ E_1 = ประสิทธิภาพของบทเรียนระหว่างกระบวนการเป็นค่าเฉลี่ยของ ประสิทธิภาพหน่วยการเรียนทั้งหมด

E_{ij} = ประสิทธิภาพจากการทดสอบระหว่างเรียนของหน่วยการเรียน i คิดจาก ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ได้ จากการทำแบบทดสอบหลังเรียนหน่วย i ของ นักเรียนทั้งหมด

E_2 = ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์หลังการเรียนครบทุกหน่วยการ เรียนแล้ว คิดจากร้อยละของคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบหลัง เรียนครบทุกหน่วยการเรียน หรือทดสอบหลังเรียน

B = คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังบทเรียน หรือ Post-Test

n = จำนวนนักเรียนทั้งหมด

M = จำนวนหน่วยการเรียนย่อยในวิชานั้น

x_j = คะแนนรวมของนักเรียนคนที่ j ระหว่างเรียนหน่วยเรียนที่ i

A_i = คะแนนเต็มของแบบทดสอบหน่วยเรียนที่ i

เมื่อคำนวณได้ค่าประสิทธิภาพออกมาเป็นตัวเลขแล้ว บางครั้งค่าที่คำนวณออกมาก็มากกว่าหรือน้อยกว่า เกณฑ์ที่กำหนดไว้ การยอมรับประสิทธิภาพจะกำหนดค่าความแปรปรวนไว้ $\pm 2.5\%$ เป็นระดับที่เหมาะสมนั่นคือประสิทธิภาพไม่ควรต่ำกว่าเกณฑ์ 2.5% จึงยอมรับว่าชุดการสอนนั้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด

2.3.3 การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพ

ในการกำหนดเกณฑ์เพื่อหาประสิทธิภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ผู้ศึกษาได้ยึดเกณฑ์ในการประเมินหาประสิทธิภาพของชุดการสอนเป็นแนวทาง โดยในการหาประสิทธิภาพของชุดการสอนจะมีการกำหนดเกณฑ์ไว้เพื่อเป็นตัวบ่งบอกถึงประสิทธิภาพของชุดการสอนไว้ โดยการกำหนดเกณฑ์ดังกล่าวจะมีการกำหนดไว้ตั้งแต่ 75/75, 80/80, 85/85 หรือ 90/90 ซึ่งเกณฑ์ดังกล่าวจะมีความหมายอยู่ 3 ลักษณะด้วยกันคือ (กรองกาญจน์ อรุณรัตน์, 2530: 215-218) ดังนี้

80 ตัวแรก คือ ผู้เรียนตอบคำถามภายในกรอบได้ 80%

80 ตัวหลัง คือ คะแนนเฉลี่ยที่ผู้เรียนทำได้จากการทำแบบทดสอบหลังเรียน

80 ตัวแรก คือ ผู้เรียน 80 % ทำแบบทดสอบได้ 80%

80 ตัวหลัง คือ คะแนนเฉลี่ยของแบบทดสอบหลังเรียน

80 ตัวแรก คือ คะแนนเฉลี่ยของผู้เรียนทุกคนจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน

80 ตัวหลัง คือ ผู้เรียนจำนวน 80% สามารถบรรลุผลสำเร็จในการเรียนตามที่

วัตถุประสงค์แต่ละข้อที่กำหนดไว้

ในการกำหนดเกณฑ์หาประสิทธิภาพสำหรับแต่ละวิชา มีการกำหนดเกณฑ์ไว้ดังนี้

- ถ้าเป็นเนื้อหาความรู้ ความจำ กำหนดเกณฑ์ไว้ดังนี้ คือ 80/80, 85/85 และ 90/90

- ถ้าเป็นเนื้อหาทักษะหรือเนื้อหาที่เป็นเจตคติศึกษา กำหนดเกณฑ์ไว้ดังนี้

75/75

กรองกาญจน์ อรุณรัตน์ (2536: 361) ได้กล่าวว่า ภายหลังจากที่นำชุดการสอนหรือชุดการเรียนไปทดลองเพื่อหาประสิทธิภาพนั้น ในกรณีที่ประสิทธิภาพของชุดการสอนหรือชุดการเรียนที่สร้างขึ้นไม่ถึงเกณฑ์ที่ตั้งไว้ เนื่องจากมีตัวแปรที่ควบคุมไม่ได้ เช่น สภาพห้องเรียน ความพร้อมของผู้เรียน บทบาทและความชำนาญในการใช้ชุดการสอนของครู และของผู้เรียน เป็นต้น อาจจะมีระดับผิดพลาดให้ต่ำกว่ามาตรฐานที่กำหนดไว้ประมาณ

2.5% - 5% โดยการยอมรับประสิทธิภาพของชุดการสอนหรือชุดการเรียนที่สร้างขึ้นกำหนดไว้ 3 ระดับ คือ

1. “สูงกว่าเกณฑ์” เมื่อประสิทธิภาพของชุดการสอนหรือชุดการเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ คือ มีค่าเกินกว่า 2.5% ขึ้นไป
2. “เท่าเกณฑ์” เมื่อประสิทธิภาพของชุดการสอนหรือชุดการเรียนเท่ากับเกณฑ์หรือสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ แต่ไม่เกิน 2.5%
3. “ต่ำกว่าเกณฑ์” เมื่อประสิทธิภาพของชุดการสอนหรือชุดการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์แต่ไม่ต่ำกว่า 2.5% ก็ถือว่ายังมีประสิทธิภาพที่ยอมรับได้

ทั้งนี้การยอมรับประสิทธิภาพของชุดการสอนหรือชุดการเรียนดังกล่าวให้ถือค่าความแปรปรวน 2.5-5% นั้นคือประสิทธิภาพของชุดการสอนหรือชุดการเรียน ไม่ควรต่ำกว่าเกณฑ์เกิน 5% แต่โดยปกติเราจะกำหนดไว้ 2.5% เท่านั้น

2.3.4 การหาค่าประสิทธิผลการเรียนรู้จากบทเรียนคอมพิวเตอร์

การหาประสิทธิผลการเรียนรู้จากบทเรียนที่สร้างขึ้น เป็นการหาค่าระดับประสิทธิภาพที่เพิ่มขึ้นจากการเรียน ซึ่งจะเป็นการหาผลต่างของประสิทธิภาพหลังเรียนและระดับประสิทธิภาพก่อนเข้าเรียน

$$\text{ประสิทธิผลการเรียนรู้} = E_{\text{post}} - E_{\text{pre}} \geq 60$$

E_{post} = ประสิทธิภาพของผู้เรียนหลังเรียนบทเรียนคอมพิวเตอร์ครบทุกหน่วยการเรียนทั้งวิชาคิดจากคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบหลังเรียนครบทุกหน่วยการเรียนหรือทดสอบหลังเรียน

E_{pre} = ประสิทธิภาพของผู้เรียนก่อนการเรียนวิชานี้คิดจากคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบก่อนเรียน เมื่อ

$$E_{\text{post}} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{nB} \times 100$$

x_i = คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนคนที่ i

n = จำนวนนักเรียนทั้งหมด

B = คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน

$$E_{\text{pre}} = \frac{\sum_{k=1}^n x_k}{nC} \times 100$$

x_k = คะแนนสอบก่อนเรียนของนักเรียนคนที่ k

n = จำนวนนักเรียนทั้งหมด

C = คะแนนเต็มของแบบทดสอบก่อนเรียน

2.4 แนวคิดเรื่องการทำงานเป็นทีม (Teamwork)

คำว่า ทีมงาน มีนักวิชาการ ได้ให้ความหมายหลายลักษณะ แต่ความหมายหลาย ๆ ความหมายจะเน้นความสำคัญอยู่ที่กลุ่มของบุคคลที่จะร่วมในกิจกรรมมีการเกี่ยว ข้องซึ่งกันและกัน มีการวางแผนร่วมกันเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่วางไว้

ริชาร์ด ลุก และเจฟ โพลเซอร์ (2005: 18) ได้ให้ความหมายของทีมว่า การมี จุดมุ่งหมายอันหนึ่งอันเดียวกัน การร่วมมือกัน และยังหมายถึงความเท่าเทียมกันของสมาชิกด้วย Robert Kreitner (1995: 432) ได้ให้ความหมายของทีมว่า กลุ่มบุคคลที่รวมตัวกัน ทำงานให้สำเร็จ โดยอาศัยทักษะที่แตกต่างของแต่ละคน

Warren Plunkett, Raymond Attner และ Gemmy Allen (2008: 466) ได้ให้ ความหมาย ของทีมว่า เป็นกลุ่มบุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ที่มีการปฏิสัมพันธ์ ร่วมมือกันทำงาน ให้บรรลุได้ตามเป้าหมาย

ซึ่งผู้ศึกษาได้ทำการรวบรวมหนังสือต่างๆทางด้านวิชาการจัดการ โดยเปรียบเทียบ เนื้อหาในเรื่องการทำงานเป็นทีมของแต่ละผู้แต่ง สรุปได้ดังนี้

หัวข้อเนื้อหาที่มีการตีพิมพ์	Plunkett, Attner & Allen (2008)	Kreitner (1995)	ลุก & โพลเซอร์ (2005)	วราภรณ์ ตระกูล-สฤษดิ์ (2549)
ความหมายของการทำงานเป็นทีม	X	X	X	X
ลักษณะและประเภทของกลุ่ม	X	X		X
ความสำคัญของการทำงานเป็นทีม	X	X	X	X
การจัดตั้งทีม	X		X	
การพัฒนาทีมงาน	X	X	X	X
กลุ่มสัมพันธ์และการบริหารทีม	X	X	X	X
Zand's Model of Trust		X		
การแก้ปัญหาในทีมงาน	X			X
มนุษยสัมพันธ์ในทีมงาน	X		X	X
จริยธรรมในการทำงาน				X
อำนาจและการเมืองในองค์กร		X		X

สำหรับผู้ทำการศึกษา ได้ศึกษาทางด้านวิชาการจัดการ ในเรื่องการทำงานเป็นทีม โดยได้รวบรวมเนื้อหาประเด็นสำคัญต่างๆเพื่อนำเสนอ จากหนังสือ Management 9E (Plunkett and others, 2008) Management Kreitner 6E (Kreitner, 1995) การบริหารจัดการทีมงาน (ลูก และ โพล เซอร์, 2005) และการทำงานเป็นทีม (วารกรณ์ ตระกูลสฤษดิ์, 2549) ในหัวข้อดังต่อไปนี้

1. ความหมายของการทำงานเป็นทีม
2. ลักษณะสำคัญ และประเภทของทีมในการทำงาน
3. การพัฒนาทีมงาน
4. กระบวนการของทีม ในการแก้ปัญหาในการทำงาน
5. มนุษยสัมพันธ์ในการทำงาน
6. จริยธรรมการทำงาน
7. อำนาจการเมืองในที่ทำงาน
8. การวัดประสิทธิผลของทีมงาน
9. กรณีศึกษา

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ฉัฐพงศ์ สมปินตา (2549) ได้ทำการผลิตบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่าย เรื่องสื่อการสอน โดยหลังจากสร้างเสร็จแล้วได้จัดทำแบบสอบถามการใช้งานบทเรียน อิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่าย ให้สำหรับกลุ่มศึกษาคือ นักศึกษาปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ผลการศึกษาพบว่ากลุ่มศึกษาเห็นด้วยในด้านการจัดทำที่เน้น การนำเสนอ เนื้อหาที่เข้าใจง่าย การใช้งานสะดวก การเชื่อมโยงภายในบทเรียนไม่ซับซ้อน

กฤษฎา พูนลาภยศ (2552) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ บนเครือข่าย เรื่องพื้นฐานทางด้านตลาดการเงินและสถาบันการเงิน โดยดำเนินการสร้างบทเรียน อิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายตามกรอบแนวคิดด้านการออกแบบ E-learning courseware ของ ถนอมพร เลหาจรัสแสง (2545:15) ซึ่งมีการเก็บแบบสอบถามการใช้งานบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ บนเครือข่าย โดยนักศึกษาปริญญาโท คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จากผลการศึกษา พบว่า เนื้อหาโดยรวมค่อนข้างง่าย จึงมีการนำเสนอเนื้อหาในภาพรวม เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจได้ง่าย ที่สุด นอกจากนี้ได้ทำการประเมินแบบเรียน พบว่าแบบเรียนมีความง่ายต่อการใช้งาน และ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความพร้อมในการใช้งานคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ดังนั้นจึงไม่เป็น อุปสรรคในการใช้งานบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่าย

นลัท อินทร์มี (2552) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่าย เรื่องความเสี่ยงและผลตอบแทนทางการเงิน โดยดำเนินงานสร้างบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายตามกรอบแนวคิดด้านการออกแบบ E-learning courseware ของ ฤทธอมพร เลหาจรัสแสง (2545:15) ซึ่งมีการเก็บแบบสอบถามการใช้งานบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่าย โดยนักศึกษาปริญญาโท คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จากผลการศึกษาพบว่า เนื้อหาโดยรวมค่อนข้างยาก จึงได้มีการสร้างตัวอย่างและวิธีการคำนวณ เพื่อให้ผู้เรียนได้ทดลองทำด้วยตนเอง นอกจากนี้ได้ทำการประเมินแบบเรียน พบว่าแบบเรียนมีความง่ายต่อการใช้งาน

พัชรพรรณ ดวงมูสิทธิ (2552) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่าย เรื่องการวิเคราะห์งบการเงินเบื้องต้น โดยดำเนินงานสร้างบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายตามกรอบแนวคิดด้านการออกแบบ E-learning courseware ของ ฤทธอมพร เลหาจรัสแสง (2545:15) ซึ่งมีการเก็บแบบสอบถามการใช้งานบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่าย โดยนักศึกษาปริญญาโท คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จากผลการศึกษาพบว่า เนื้อหาโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง โดยเนื้อหาส่วนที่ยากคือ การวิเคราะห์อัตราส่วน ผู้ศึกษาจึงได้สอดแทรกเนื้อหา หรือตัวอย่างผลการดำเนินงานของกิจการที่เกิดขึ้นจริง เพื่อให้ผู้เรียนได้มองเห็นภาพการวิเคราะห์และนำไปใช้ นอกจากนี้ได้ทำการประเมินแบบเรียน พบว่าแบบเรียนมีความง่ายต่อการใช้งานอยู่ในระดับที่ดี

มารีสา จารุสาธิต (2552) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่าย เรื่องมูลค่าของเงินตามเวลา โดยดำเนินงานสร้างบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายตามกรอบแนวคิดด้านการออกแบบ E-learning courseware ของ ฤทธอมพร เลหาจรัสแสง (2545:15) ซึ่งมีการเก็บแบบสอบถามการใช้งานบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่าย โดยนักศึกษาปริญญาโท คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จากผลการศึกษาพบว่า เนื้อหาโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง โดยเนื้อหาส่วนที่ยากคือ การประยุกต์ใช้แนวคิดเรื่องมูลค่าของเงินตามเวลาต่อการวิเคราะห์ทางการเงิน ผู้ศึกษาจึงได้เตรียมเนื้อหาให้ผู้เรียนเห็นภาพการนำไปใช้จริง โดยการยกตัวอย่างใกล้ตัว เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจง่ายและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ นอกจากนี้ได้ทำการประเมินแบบเรียน พบว่าแบบเรียนมีความง่ายต่อการใช้งาน ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้เร็วยิ่งขึ้นและดึงดูดความสนใจของผู้เรียน

นุชจรินทร์ ปัญญาวุฒิไกร (2553) ได้ทำการศึกษาเพื่อพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เรื่องโครงสร้างเงินทุน โดยดำเนินงานสร้างบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายตามกรอบแนวคิดด้านการออกแบบ E-learning Courseware ของ ฤทธอมพร เลหาจรัสแสง (2545:15) ซึ่งมีการเก็บแบบสอบถามการใช้งานบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์

บนเครือข่าย โดยนักศึกษาศรีญาโท คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จากผลการศึกษาพบว่าระดับความยากง่ายของเนื้อหาส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลางถึงค่อนข้างยาก โดยเนื้อหาส่วนที่ยากคือหัวข้อ ทฤษฎี Modigliani Miller กรณีมีผลกระทบจากภาษีเงินได้นิติบุคคลและภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา ผู้ศึกษาจึงได้สอดแทรกเนื้อหาและกรณีศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนได้มองเห็นภาพการวิเคราะห์และนำไปใช้ได้จริง เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจง่ายและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ นอกจากนี้ได้ทำการประเมินแบบเรียน พบว่าแบบเรียนมีความง่ายต่อการใช้งานอยู่ในระดับที่ดี

มณีนวรัตน์ จันทิ (2553) ได้ทำการศึกษาเพื่อพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เรื่องการวิเคราะห์โครงการลงทุน โดยดำเนินงานสร้างบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายตามกรอบแนวคิดด้านการออกแบบ E-learning Courseware ของ

ถนอมพร เลาหจรัสแสง (2545:15) ซึ่งมีการเก็บแบบสอบถามการใช้งานบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่าย โดยนักศึกษาศรีญาโท คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จากผลการศึกษาพบว่า ระดับความยากง่ายของเนื้อหาส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลางถึงค่อนข้างยาก โดยเนื้อหาส่วนที่ยากคือหัวข้อ กระแสเงินสดอิสระเพื่อประเมินโครงการ ผู้ศึกษาจึงได้สอดแทรกเนื้อหาและกรณีศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนได้มองเห็นภาพการวิเคราะห์และนำไปใช้ได้จริง เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจง่ายและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ นอกจากนี้ได้ทำการประเมินแบบเรียน พบว่าแบบเรียนมีความง่ายต่อการใช้งานอยู่ในระดับที่ดี