

Search ...



การเขียนรายงานวิจัย บทที่ 2

BY AJ.SAWITREE PHEWNGAM



รายงานการวิจัย 5 บท

Search ...



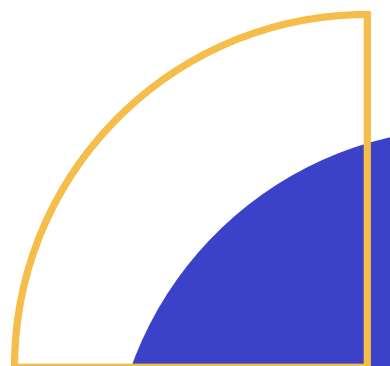
บทที่ 1 บทนำ / ที่มาและความสำคัญ

บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

บทที่ 4 ผลการดำเนินงานวิจัย

บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ



บทที่ 2

Search ...

ชื่อบท เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เป็นการศึกษาค้นคว้าแนวคิด ทฤษฎี ความรู้ในเรื่องนั้น ๆ จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เนื้อหา ได้แก่ ทฤษฎี ความรู้เบื้องต้นในเรื่อง นั้น ๆ ความหมาย ประวัติความเป็นมาของปัญหาที่วิจัย งานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศ และ งานวิจัยต่างประเทศ



[Read More...](#)





องค์ประกอบในบทที่ 2



1

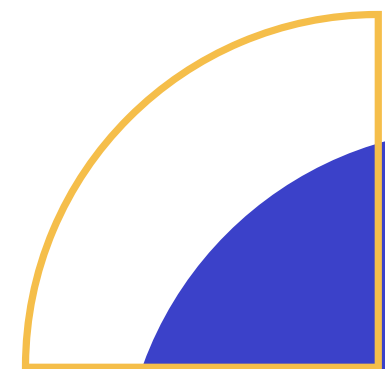
แนวคิดทฤษฎี

2

ข้อมูลพื้นฐานของ
หน่วยงาน

3

งานวิจัยที่
เกี่ยวข้อง





การทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ทบทวนงานวิจัยเพื่อ

1. ทราบข้อมูลเบื้องต้น
2. หลีกเลี่ยงการทำวิจัยซ้ำ
3. ค้นหาเทคนิควิธีการ
4. สร้างเครื่องมือ
5. ใช้ในการอภิปรายผล
6. เตรียมเขียนรายงาน



การนำเสนอเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. กล่าวนำ เพื่อบอกขอบเขต
2. สะท้อนให้เห็นกรอบแนวคิด
3. สั่งเคราะห์ข้อความ
4. ควรมีการสรุป
5. ใช้ภาษาที่เป็นวิชาการ
6. การคัดลอกข้อความต้องมีการใส่อ้างอิง
7. ควรสรุปเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัย



บทที่ 2

ผลงานวิจัยและงานเขียนอื่นๆที่เกี่ยวข้อง

ในการทำวิจัยเรื่องการพัฒนาแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ผู้วิจัยได้รวบรวมแนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการวิจัย ดังนี้

- 2.1 สื่อการเรียนรู้ดิจิทัล
- 2.2 แอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้
- 2.3 เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน
- 2.4 บริบทของโรงเรียน
- 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 สื่อการเรียนรู้ดิจิทัล

สื่อดิจิทัล หมายถึง สื่อที่มีการนำเอาข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง วิดีโอ การออกแบบกราฟิก มาผสมผสานกันเป็นจรรยาบรรณรูปแบบใหม่ขึ้น โดยมีการใช้เครื่องมือเทคโนโลยี เช่น คอมพิวเตอร์ อุปกรณ์สื่อสาร อินเทอร์เน็ต โปรแกรมคอมพิวเตอร์ มาสร้างตามกระบวนการและวิธีการผลิต เพื่อให้เกิดประโยชน์และตรงตามวัตถุประสงค์การใช้งาน (ชลธาร์ วิริยะพุทธิวงศ์, วรชัยโสภวงศ์, ภูรินทร์ พวงศิริ และวีรพงษ์ มณีอินทร์, 254)

สื่อดิจิทัล หมายถึง สื่อที่นำเอาข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียง และวิดีโอ มาแปลงสภาพ หรือร่วมสิ่งเหล่านี้เข้าด้วยกันเพื่อให้เกิดประโยชน์ ที่สามารถนำมาใช้งานได้ตามวัตถุประสงค์ โดยอาศัยเทคโนโลยีต่างๆ ที่มีความเจริญก้าวหน้าตามยุคสมัย (ธัญวัช วิเชียรพันธ์, 2557) โดยสื่อดิจิทัลนั้นมีองค์ประกอบดังต่อไปนี้

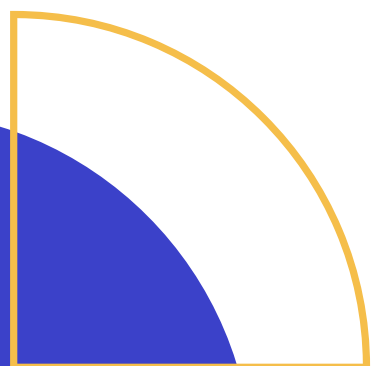
2.1.1 องค์ประกอบของสื่อดิจิทัล

2.1.1.1 ข้อความ (Text) เป็นส่วนที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาในรูปแบบตัวอักษร อักขระ ไม่ว่าจะ เป็นภาษา ไทหนักก็ตาม รวมไปถึงองค์ประกอบของสีตัวอักษร แบบตัวอักษรที่ใช้ ทำให้ผู้ใช้งานสื่อเข้าใจเนื้อหาที่ต้องการ ถ่ายทอดได้จากการอ่าน ปัจจุบันมีรูปแบบในการนำเสนอในลักษณะที่เป็นข้อความได้หลายรูปแบบ เช่น ข้อความที่ได้จากการพิมพ์ เช่น จากโปรแกรม Microsoft Word , Text Editor, Google Doc หรือแม้แต่แอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนที่สามารถจัดการบันทึกเป็นข้อความได้

2.1.1.2 เสียง (Audio) เป็นข้อมูลที่สามารถถ่ายทอดออกมาให้เราได้ยิน รับสารจากการฟัง ซึ่งเสียงที่เป็นรูปแบบดิจิทัลนั้นสามารถใช้อุปกรณ์ทางเทคโนโลยีทำให้เกิดเสียงได้ หรือบันทึกเสียงไว้เพื่อทำการเล่นซ้ำ โดยใช้โปรแกรมที่ออกแบบเฉพาะสำหรับการจัดการเสียง สื่อดิจิทัลในรูปแบบเสียงจะทำให้เกิดการเร้าใจและนำเสนอเนื้อหาได้อย่างสอดคล้อง และมีอิทธิพลต่อผู้ฟังจำนวนมาก เสียงจึงเป็นองค์ประกอบที่จำเป็นมากสำหรับสื่อดิจิทัล

2.1.1.3 ภาพนิ่ง (Still Image) ภาพนิ่งคือภาพที่เกิดจากการถ่ายด้วยกล้อง ภาพวาด ภาพลายเส้น ภาพที่ไม่สามารถเคลื่อนไหวได้ ภาพนิ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญอีกประการหนึ่งในสื่อดิจิทัล เพราะจะทำ

Search ...



ให้ผู้รับข้อมูลที่เป็นในรูปแบบตัวอักษรสามารถจินตนาการเห็นภาพ หรือเกิดความเข้าใจมากขึ้นจากการดูภาพประกอบ เพราะฉะนั้นในสื่อดิจิทัลที่มีข้อความจึงเห็นว่ามักจะมีภาพนิ่งไปด้วยเสมอ

2.1.1.4 ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เป็นภาพกราฟิกที่ทำให้เกิดการเคลื่อนไหวได้ เช่น การ์ตูน แอนิเมชัน สตรีปโมชัน โดยภาพเคลื่อนไหวอาจจะไม่มีเสียงประกอบ ภาพเคลื่อนไหวเป็นการแสดงลำดับเหตุการณ์ที่เกิดเป็นความต่อเนื่อง ทำให้สามารถจินตนาการให้เกิดแรงจูงใจจากผู้รับสื่อได้ดีกว่าภาพนิ่ง

2.1.1.5 วิดีโอ (Video) วิดีโอเป็นสื่อดิจิทัลที่รวบรวมทั้งข้อความ รูปภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว มาเป็นสื่อเดียวกันทำให้เกิดความสนใจ และถ่ายทอดเนื้อหาให้ผู้รับสื่อเข้าใจได้ดีมากที่สุด

2.1.2 ประเภทของสื่อดิจิทัล

สื่อดิจิทัลแบ่งออกเป็นหลายประเภทด้วยกัน โดย ภัทวดี เจริญมณี (2558) ได้ให้คำอธิบายเกี่ยวกับประเภทของสื่อดิจิทัลไว้ดังต่อไปนี้

2.1.2.1 เว็บไซต์ (Website) เป็นสื่อดิจิทัลที่ต้องอาศัยอินเทอร์เน็ต เป็นแหล่งเผยแพร่ข้อมูลที่สามารถเข้าถึงข้อมูลได้ง่าย รวดเร็ว และสามารถเข้าถึงข้อมูลได้ทุกที่ทุกเวลา

2.1.2.2 จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) ใช้ในการแบ่งปันข้อมูล เป็นเครื่องมือสื่อสารที่มีประสิทธิภาพสามารถส่งข้อมูลหากันได้อย่างรวดเร็ว ประหยัด ป้องกันการสูญหายของข้อมูล

2.1.2.3 บล็อก (Blog) มีลักษณะคล้ายเว็บไซต์ แต่มีความแตกต่างตรงที่บล็อกสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันได้ระหว่างเจ้าของบล็อกและผู้ที่มาค้นหาข้อมูลในบล็อก เป็นแหล่งเผยแพร่ข้อมูลที่เฉพาะเจาะจงข้อมูล ผู้ที่เข้ามาศึกษาคือผู้ที่สนใจในเรื่องเดียวกัน

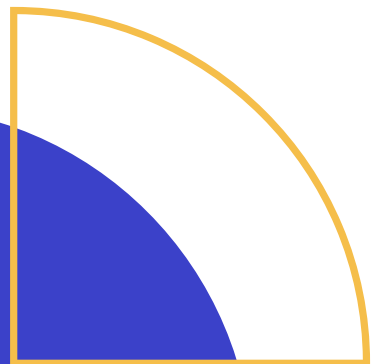
2.1.2.4 บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network Service) แอปพลิเคชันที่ช่วยให้การติดต่อสื่อสาร การแลกเปลี่ยนข้อมูล การเผยแพร่ ทำได้ง่าย และสะดวกรวดเร็วยิ่งขึ้น

2.1.2.5 โปรแกรมสืบค้นข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต (Search engine) ใช้ในการสืบค้นข้อมูลโดยการใส่คำค้นหาตามที่เราต้องการ เช่น google, yahoo, bing เป็นต้น

2.1.2.6 วิดีโอออนไลน์ (VDO Online) เป็นรูปสื่อในยุคดิจิทัลที่ช่วยในเรื่องของการสร้างเนื้อหาที่สามารถสื่อสารผ่านช่องทางโซเชียลมีเดียได้ทุกช่องทาง และดึงดูดความสนใจได้เป็นอย่างดี เช่น youtube, Instagram, vimeo เป็นต้น

สื่อดิจิทัลสามารถนำมาใช้ในกระบวนการจัดการเรียนการสอนได้ ซึ่งในยุคปัจจุบันเราจะเห็นสังคมมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว เพื่อการอำนวยความสะดวกในด้านต่างๆ มีการพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อช่วยแก้ปัญหาของมนุษย์ และอำนวยความสะดวก เพิ่มความรวดเร็ว กับการทำกิจกรรมต่างๆ ของมนุษย์อีกด้วย รองศาสตราจารย์ ดร.วิชัย วงษ์ใหญ่ และ รองศาสตราจารย์ ดร.มารุต พัฒนาผล (2562) ได้กล่าวไว้ในหนังสือเรื่อง Digital Learning เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ดิจิทัลของผู้เรียนในยุคศตวรรษที่ 21 ว่า Digital Learning เป็นการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมาเป็นเครื่องมือช่วยสนับสนุนให้การเรียนมีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น เสริมสร้างประสบการณ์เรียนรู้ของผู้เรียนในรูปแบบ Digital Learning ซึ่งความหมายของ Digital Learning หมายถึง การเรียนรู้ของผู้เรียนโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital technology) เช่น โปรแกรมคอมพิวเตอร์ Application สื่อออนไลน์ โดยอุปกรณ์ดิจิทัลได้แก่ Smart Phone, Tablet, Computer เครื่องมือเหล่านี้นำมาเป็นเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนให้เรียนรู้ได้มากขึ้น เร็วขึ้น ถูกต้องและชัดเจนมากยิ่งขึ้น

Search ...



ลักษณะของการเรียนรู้แบบ Digital Learning เป็นการผสมผสานระหว่างเทคโนโลยีดิจิทัลกับการเรียนของผู้เรียน โดยผู้เรียนสามารถเลือกอุปกรณ์ที่ตนเองมีอยู่มาเป็นเครื่องมือสนับสนุนในการเรียนรู้ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายของการเรียน ผู้สอนจะมีบทบาทในการออกแบบการเรียนรู้ การสร้างสถานการณ์การเรียนรู้ที่ต้องใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมาเป็นองค์ประกอบ โดยเนื้อหาบทเรียนต้องตรงตามมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในหลักสูตร และสะท้อนถึงสมรรถนะและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนด้วย

2.2 แอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้

แอปพลิเคชัน หมายถึงแอปพลิเคชันที่ช่วยทำงานของผู้ใช้บนอุปกรณ์สื่อสารแบบพกพา เช่น สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต หรืออุปกรณ์เคลื่อนที่ต่างๆ ซึ่งจะต้องทำงานบนระบบปฏิบัติการ อาทิเช่น Android หรือ iOS เป็นต้น แนวโน้มการใช้อุปกรณ์พกพาที่เรียกว่า Mobile Device ในปัจจุบันมีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้นอย่างมาก ส่งผลให้มีการพัฒนาแอปพลิเคชันขึ้นมากมายเพื่อให้ตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้งาน โดยปัจจุบันทุกภาคส่วนมีการใช้ อุปกรณ์ Mobile Device มากกว่าคอมพิวเตอร์รวมไปถึงภาคการศึกษา ทำให้มีการพัฒนาแอปพลิเคชันเฉพาะด้านออกมามากขึ้น แอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้เป็นแอปพลิเคชันที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้ความรู้แก่นักเรียนได้ ไม่ว่าจะเป็นในรูปแบบของเกม แผลงให้ความรู้ แอปพลิเคชันที่สามารถดูภาพเคลื่อนไหวหรือฟังเสียง สามารถใช้เป็นแหล่งให้ความรู้กับนักเรียนได้จึงเรียกว่าเป็นแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้

แอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้อาจจะทำในรูปแบบของแอปพลิเคชันช่วยสอน เป็นบทเรียนเพื่อทบทวนการเรียนจากห้องเรียน หรือศึกษาเนื้อหาเพิ่มเติม ซึ่งนักเรียนสามารถใช้งานได้จากที่ใดและเวลาใดก็ได้ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ (ธัญนันท์ สัจจะบริบูรณ์, 2564) การพัฒนาแอปพลิเคชันช่วยสอนบททวนรายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกสำหรับนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดียมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ที่ได้ทำการพัฒนาแอปพลิเคชันช่วยสอนบททวนรายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกทำให้ผู้เรียนสามารถศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมได้นอกเวลาเรียนโดยการพัฒนาแอปพลิเคชันนี้มีเนื้อหาครอบคลุมเรื่องการตกแต่งภาพ ตัวอักษร และการสร้างภาพเคลื่อนไหว GIF ผลการวิจัยพบว่า ผลการประเมินคุณภาพของแอปพลิเคชันทางด้านเนื้อหาและเทคนิคการผลิตมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก แอปพลิเคชันมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ของเมกุยแกนส์ เท่ากับ 1.43 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2.3 เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน

เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนหรือวีอาร์ (VR) เป็นการจำลองสภาพแวดล้อมเสมือนจริงที่สร้างด้วยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ผู้ใช้สามารถโต้ตอบด้วยได้ โดยอาจจะสร้างเลียนแบบสภาพแวดล้อมจริง หรือสภาพแวดล้อมสังเคราะห์ในจินตนาการ มีวัตถุประสงค์หลักคือ ทำให้ผู้ใช้มีความรู้สึกเหมือนว่าได้เข้าไปอยู่ในพื้นที่จำลองนั้นจริงๆ โดยต้องอาศัยหน่วยแสดงผลสวมศีรษะ (Head-Mounted Display : HMD) สำหรับการแสดงผลภาพในรูปแบบสามมิติ และอุปกรณ์ส่วนต่อประสานผู้ใช้อื่นๆ เพื่อการควบคุมและโต้ตอบกับสภาพแวดล้อมจำลอง (Herumurti, D., Yuniarti, A., Kuswardayan, Il, Khotimah, W. N., & Widyananda, W. , 2017)

การทำงานของเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนสามารถใช้ได้กับทั้งคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์พกพา เช่น สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต การประมวลผลข้อมูลต้องมีซอฟต์แวร์เฉพาะที่สร้างขึ้นเพื่อควบคุมคอมพิวเตอร์ให้สร้างสภาพแวดล้อมจำลองที่ต้องการ หน่วยแสดงผลเป็นได้ที่หน้าจอคอมพิวเตอร์ หน้าจอสมาร์ทโฟน แต่ถ้าต้องการ



ความเสมือนจริงจำเป็นต้องมีหน่วยแสดงผลสามมิติสำหรับการแสดงภาพสามมิติ อุปกรณ์แสดงเสียง และ อุปกรณ์รับข้อมูลสำหรับการปฏิสัมพันธ์ของผู้ใช้ เช่น อุปกรณ์ตรวจจับการเคลื่อนไหวของผู้ใช้ หรือรีโมตคอนโทรลเลอร์ การนำเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนมาประยุกต์ใช้สามารถใช้ได้หลายด้าน เช่น การพัฒนาเกมแบบเสมือนจริง ด้านความบันเทิง ด้านธุรกิจ ด้านผลิตภัณฑ์ ด้านการแพทย์ รวมไปถึงด้านการเรียนการสอน โดยการสร้างโปรแกรมประยุกต์สำหรับเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนนั้นต้องใช้โปรแกรมที่สามารถออกแบบโมเดลสามมิติได้ ซึ่งในปัจจุบันนี้มีโปรแกรมให้สามารถนำมาใช้สร้างสื่อเสมือนจริงได้มากมาย โดยสามารถออกแบบตัวละคร จำลองสภาพแวดล้อมตามที่ต้องการ ใส่เสียงบรรยาย ใส่ข้อมูล ข่าวสาร หรือแม้กระทั่งสร้างห้องสำหรับประชุมทางไกลในรูปแบบเรียลไทม์ได้อีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ด้วยความเป็นจริงเสมือนเพื่อส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่นกรณีศึกษาฝ้ายอมครามสกลนคร โดยผู้วิจัยได้พัฒนาแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ความเป็นจริงเสมือนเพื่อส่งเสริมและให้ความรู้เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่นแก่นักเรียนและนักศึกษาที่มาร่วมงานสัปดาห์วิทยาศาสตร์แห่งชาติส่วนภูมิภาค ประจำปี 2562 ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ผลการวิจัยพบว่าแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ความเป็นจริงเสมือนที่พัฒนาขึ้นสามารถใช้งานบนสมาร์ตโฟนระบบแอนดรอยด์ได้ โดยใช้ร่วมกับหน่วยแสดงผลสามมิติ ผู้ใช้สามารถเลือกดูขั้นตอนในกระบวนการทำฝ้ายอมครามธรรมชาติได้ ผลการประเมินประสิทธิภาพโดยผู้เชี่ยวชาญมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.81 อยู่ในระดับมากที่สุด ผลการประเมินความพึงพอใจโดยกลุ่มตัวอย่างมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.20 อยู่ในระดับมาก (สุขสถิต มีสถิต และปิยวรรณ โทปาสอน ,2563)

2.4 บริบทของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา เป็นหน่วยงานภายใต้การกำกับดูแลของมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ซึ่งพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้สร้างขึ้นในปลายรัชกาลสำหรับเป็นที่ประทับพักผ่อน พระราชอิริยาบถ แทนการเสด็จประพาสหัวเมือง จึงพระราชทานกระแสพระราชดำริให้กะแบบแปลน แผนผังมีลักษณะเป็นสวนป่ากล้วยๆ นอกจากนี้ยังทรงมีพระราชดำริไว้ล่วงหน้าเพื่อให้เป็นที่ประทับของพระมเหสี พระราชธิดา และเป็นที่อยู่ของบาทบริจาริกา

สมัยรัชกาลที่ 8 นายปรีดี พนมยงค์ นายกรัฐมนตรีและคณะผู้สำเร็จราชการแทนพระองค์ ได้มอบวังสวนสุนันทาให้แก่คณะรัฐมนตรีเพื่อใช้เป็นที่อยู่ของรัฐมนตรีและผู้แทนราษฎร แต่สภาผู้แทนราษฎรแจ้งว่าไม่พร้อมที่จะใช้สถานที่นี้ จึงลงมติมอบวังสวนสุนันทาให้แก่กระทรวงธรรมการจัดตั้งเป็นสถานศึกษาของกุลสตรี ตั้งชื่อโรงเรียนว่า “สวนสุนันทาวิทยาลัย” มีอาคาร 20 กว่าหลัง เริ่มเปิดการเรียนการสอนเมื่อวันที่ 17 พฤษภาคม พ.ศ. 2480 จัดการศึกษาเป็น 2 แผนก คือ แผนกสามัญ (ชั้น ป.1 - ม.8) สำหรับให้นักเรียน ฝึกหัดครู ฝึกสอนและแผนกวิสามัญ (การฝึกหัดครู)

พ.ศ. 2548 เปิดการสอนชั้นเตรียมประถม ปี พ.ศ. 2491 รับโอนนักเรียนประถม จากโรงเรียนลอออุทิศ มารวมไว้ที่แผนกประถมของสวนสุนันทา และ ปี พ.ศ. 2500 โรงเรียนสวนสุนันทาวิทยาลัยได้รับการยกฐานะเป็นวิทยาลัยครูสวนสุนันทาแผนกสามัญฝ่ายประถม จึงมีฐานะเป็นโรงเรียนประถมสาธิตวิทยาลัยครูสวนสุนันทา

พ.ศ. 2481 ยุบชั้นมัธยมปีที่ 8 มีนักเรียนชั้นมัธยมปีที่ 7 เป็นชั้นสูงสุด และในปี พ.ศ. 2482 นักเรียนชั้นมัธยมปีที่ 7 ก็จบชั้นมัธยมปีที่ 8 ดังนั้นนักเรียนในแผนกมัธยมจึงมีตั้งแต่ชั้นมัธยมปีที่ 1 ถึงมัธยมปีที่ 6

พ.ศ. 2501 โรงเรียนสวนสุนันทาวิทยาลัยได้รับอนุมัติจากกระทรวงศึกษาธิการให้เปลี่ยนชื่อเป็น “วิทยาลัยครูสวนสุนันทา” การจัดการศึกษาในแผนกมัธยมก็เปลี่ยนเป็น “ฝ่ายมัธยมศึกษา”



พ.ศ. 2522 โรงเรียนมัธยมสาธิตได้จัดสอนตามหลักสูตรมัธยมศึกษาตอนต้นสายสามัญ คือ รับนักเรียนที่ จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เข้าเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (ม.1) และยังรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 7 (รุ่น สุดท้าย) เข้าเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วย

พ.ศ. 2524 โรงเรียนมัธยมสาธิตได้จัดสอนตามหลักสูตรประโยคมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยรับนักเรียนที่จบ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เข้าเรียนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และเปิดแผนการเรียน 3 แผน คือ แผนการวิทยาศาสตร์ แผนการเรียนคณิตศาสตร์-ภาษาอังกฤษ แผนการเรียนภาษาอังกฤษ-ฝรั่งเศส

พ.ศ. 2533 โรงเรียนมัธยมสาธิตมีนักเรียนตั้งแต่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 พ.ศ. 2535 พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช ได้พระราชทานนามใหม่ให้แก่วิทยาลัยครูสวนสุนันทา เป็นสถาบัน ราชภัฏสวนสุนันทา ดังนั้นโรงเรียนมัธยมสาธิตวิทยาลัยครูสวนสุนันทาจึงเปลี่ยนชื่อเป็นโรงเรียนมัธยมสาธิต – สถาบันราชภัฏสวนสุนันทาและได้มีการปรับเปลี่ยนเป็น มหาวิทยาลัยในวันที่ 15 มิถุนายน 2548 จึงเปลี่ยนชื่อเป็น โรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

พ.ศ. 2547 โรงเรียนมัธยมสาธิตฯ เปิดรับนักเรียนในโครงการ GEP (Gifted English Program) จำนวน 3 ห้องเรียน และปรับเปลี่ยนชื่อเป็น “โรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา” พ.ศ. 2549 โรงเรียน มัธยมสาธิตเปิดรับนักเรียนในโครงการ EP (English Program) จำนวน 1 ห้องเรียน

พ.ศ. 2550 เปิดรับนักเรียนในโครงการ EP เพิ่มเป็นจำนวน 2 ห้องเรียน และนักเรียนโครงการ GEP จำนวน 2 ห้องเรียน ดังนั้น ปัจจุบันโรงเรียนสาธิตมัธยมฯ ได้เปิดการเรียนการสอนดังต่อไปนี้

- ในช่วงชั้นที่ 3 มัธยมศึกษาปีที่ 1 โครงการ GEP จำนวน 2 ห้อง และโครงการ EP จำนวน 2 ห้องเรียน
- มัธยมศึกษาปีที่ 2 และ 3 ระดับชั้นละ 3 ห้องเรียน รวม 10 ห้องเรียน
- ช่วงชั้นที่ 4 มัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6 ระดับชั้นละ 3 ห้องเรียน รวม 9 ห้องเรียน แบ่งเป็น 3 แผน ได้แก่ แผนการวิทย์-คณิต 2 ห้องเรียน แผนการเรียนคณิต - อังกฤษ 1 ห้องเรียน

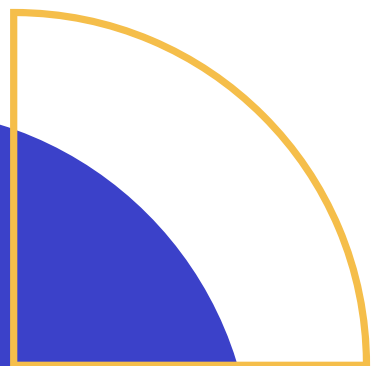
วันที่ 3 กรกฎาคม พ.ศ. 2551 ข้อบังคับสภามหาวิทยาลัยว่าด้วยการจัดตั้งและการบริหารงานโรงเรียน สาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทามีผลบังคับใช้ซึ่งตามข้อบังคับให้รวมโรงเรียนประถมสาธิต มหาวิทยาลัยราช ภัฏสวนสุนันทา และโรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาเป็นโรงเรียนเดียวกัน และใช้ชื่อใหม่ว่า โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ปรัชญา ของโรงเรียน “ทรงปัญญา ศรีทศธรรม นำสังคม” โดย ทรงปัญญา คือ มุ่งมั่นในการเสริมสร้างภูมิ ปัญญาและเป็นแหล่งภูมิปัญญาสำหรับทุกคนเพื่อการรู้แจ้งตามความเป็นจริงและใช้ประโยชน์อย่างสร้างสรรค์ ศรีทศธรรม คือ มุ่งมั่นในการให้ทุกคนเป็นผู้ประพฤติธรรม มีความซื่อสัตย์ เสียสละและอดทนอดกลั้น พร้อมทั้งมี จรรยาวิชาชีพที่รับผิดชอบต่อสังคม นำสังคม คือ มุ่งมั่นให้ทุกคนใส่ใจในปัญหาสังคม และมีส่วนช่วยเหลือหรือนำให้ สังคมหลุดพ้นจากปัญหาและพัฒนาสู่ความสันติและยั่งยืน

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ณัฐกาญจน์ ศุภรัตน์เมธี และ นุชประภา โมกข์ศาสตร์ (2562) ได้กล่าวถึงการรู้เท่าทันสื่อสังคม ออนไลน์ของเยาวชนเพื่อการเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย โดยได้ศึกษาเอกสารการสังเคราะห์แนวคิดทฤษฎี ที่เกี่ยวข้อง และการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิผลการศึกษาพบว่าสามารถแบ่งตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ของเยาวชนในสังคมประชาธิปไตยออกเป็นสองกลุ่ม ได้แก่ การรับข้อมูล และการส่งข้อมูลออก โดยตัวชี้วัดเกี่ยวกับ

Search ...



การรับข้อมูลเข้า ประกอบด้วยการมีทักษะในการเข้าถึงข้อมูล (Access) ทักษะในการคิดวิเคราะห์และประเมินข้อมูล (Analyze and Evaluate) และตัวชี้วัดด้านการส่งข้อมูล ประกอบด้วยการมีทักษะในการผลิตสื่อ (Create) การมีส่วนร่วม (Participate) และความผิดชอบตามกฎหมายไม่ละเมิดการใช้ทรัพย์สินทางปัญญาของบุคคลอื่น (Copyright) การรู้เท่าทันสื่อเป็นสิ่งสำคัญซึ่งในปัจจุบันเด็กและเยาวชนมีความสามารถในการเข้าถึงสื่อที่หลากหลายได้ซึ่งอาจจะทำให้เกิดความเสี่ยงต่อการเข้าถึงข้อมูลที่ขาดวิจารณญาณของเด็กและเยาวชน ซึ่งพฤติกรรมในการใช้สื่อดิจิทัลมีปัจจัยหลายด้านสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่องปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างรู้เท่าทันของนักศึกษาปริญญาตรีในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑลผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาเพศหญิงมีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณและพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างตระหนักถึงผลกระทบต่อบุคคลและสังคมมากกว่านักศึกษาเพศชาย รวมไปถึงลักษณะพฤติกรรมของนักศึกษาที่ศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยของรัฐจะมีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณมากกว่านักศึกษาในมหาวิทยาลัยเอกชน อีกทั้งยังพบปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างการมีภูมิคุ้มกันทางจิตและการได้รับการสนับสนุนทางสังคมที่มีต่อพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างรู้เท่าทันทั้งด้านรวมและด้านย่อย ปัจจัยด้านบุคลิกภาพแบบมีจิตสำนึกและภูมิคุ้มกันทางจิต และทักษะการใช้เทคโนโลยีและปัจจัยทางสังคมสภาพแวดล้อม สามารถร่วมกันทำนายพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างรู้เท่าทันทั้งในด้านรวมและด้านย่อยได้

พนม คลี่ฉายา, (2562) ได้ทำการพัฒนาแบบเรียนรู้ด้วยตนเองโมดูลเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยมโดยผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์บทเรียนในภาพรวมบทเรียน 8 เรื่อง คะแนนเฉลี่ยความรู้หลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยความรู้ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สำหรับผลสัมฤทธิ์ทางด้านทัศนคติพบว่า ผู้เรียนให้ความสำคัญกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล โดยเล็งเห็นถึงความจำเป็นในการเรียนด้านการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลรับรู้ถึงผลเสียและต้องระมัดระวังในการใช้สื่อดิจิทัล และเล็งเห็นถึงความสำคัญของการนำเนื้อหาจากบทเรียนไปใช้ประโยชน์ในการดำเนินชีวิตประจำวัน ซึ่งสอดคล้องกับ (นภจินดา อารงค์จุพงษ์ และลักษณช คล้ายแก้ว , 2563) ที่ได้ทำการสร้างสื่ออินโฟกราฟิกแบบปฏิสัมพันธ์ เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของพลเมืองยุคดิจิทัลเน็ตฟ สำหรับเด็กประถมศึกษา โดยผลการวิจัยพบว่า การใช้สื่ออินโฟกราฟิกแบบปฏิสัมพันธ์ส่งผลให้นักเรียนได้ใช้งานสื่อ มีความสนใจกับสื่อและเกิดความเข้าใจถึงการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของพลเมืองยุคดิจิทัลเน็ตฟ สำหรับเด็กประถมศึกษา มีคุณภาพสามารถนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้จริง และมีประสิทธิภาพ

วรรณดี แสงประทีปทอง และทัศนีย์ ชาตไทย , (2562) ได้ทำการพัฒนาแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดนนทบุรี โดยมีกลุ่มตัวอย่างการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดนนทบุรี จำนวน 200 คน เครื่องมือที่พัฒนาในการวิจัยคือแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สถิติที่ใช้วิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือคือ ความตรง โดยวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้อง ความยาก โดยวิเคราะห์ด้วยสูตรอย่างง่าย อำนาจจำแนก การพัฒนาแบบวัดได้แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 1 ฉบับ ประกอบด้วยข้อคำถามแบบสถานการณ์ 4 ตัวเลือก จำนวน 3 ข้อ แบ่งออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ด้านการเข้าถึงสื่อ 8 ข้อ ด้านการวิเคราะห์สื่อ 8 ข้อ ด้านการประเมินสื่อ 7 ข้อ และด้าน

Search ... 

