

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัย ได้ศึกษาจากเอกสารดังนี้

1. แนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
2. ปฏิสัมพันธ์กับสื่อคอมพิวเตอร์
3. เครื่องข่ายสังคมการเรียนรู้
4. Ning Social Network
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

แนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 จากข้อมูลนโยบายเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ นำมาสู่การทำความเข้าใจเรื่องหลักการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การจัดการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ หรือที่รู้จักในชื่อเดิมว่า การจัดการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student Centered หรือ Child Centered) ในยุคของการปฏิรูปการศึกษานี้ ได้มีการกำหนดเป็นกฎหมายแล้วว่า ครูทุกคนจะต้องใช้รูปแบบการจัดการเรียนการสอน โดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ จึงเป็นความจำเป็นที่ครูทุกคนจะต้องให้ความสนใจ โดยการศึกษา ทำความเข้าใจ และหาแนวทางมาใช้ในการปฏิบัติงานของตนให้ประสบผลสำเร็จแนวคิดจากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้ที่ยอมรับว่า บุคคลหรือผู้เรียนมีความแตกต่างกันและทุกคนสามารถเรียนรู้ได้ ดังนั้นในการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ครูหรือผู้จัดการเรียนรู้ควรมีความเชื่อพื้นฐานอย่างน้อย 3 ประการ คือ (คณะกรรมการการอุดมศึกษา : 2551)

1. เชื่อว่าทุกคนมีความแตกต่างกัน
2. เชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้ได้ และ
3. เชื่อว่าการเรียนรู้เกิดได้ทุกที่ ทุกเวลา

การจัดการเรียนรู้จึงเป็นการจัดการบรรยากาศ กิจกรรม สื่อ สถานการณ์ ฯลฯ ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้เต็มตามศักยภาพ ครูจึงจำเป็นที่จะต้องรู้จักผู้เรียนอย่างรอบด้าน และสามารถวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปเป็นพื้นฐานการออกแบบหรือวางแผนการเรียนรู้ได้สอดคล้องกับผู้เรียน สำหรับใน

การจัดกิจกรรมหรือออกแบบการเรียนรู้ อาจทำได้หลายวิธีการและเทคนิค แต่มีข้อควรคำนึงว่า ในการจัดการเรียนรู้แต่ละครั้ง แต่ละเรื่อง ได้เปิดโอกาสให้กับผู้เรียนในเรื่องต่อไปนี้อย่างไรหรือไม่

1. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเป็นผู้เลือกหรือตัดสินใจในเนื้อหาสาระที่สนใจ เป็นประโยชน์ต่อตัวผู้เรียนหรือไม่

2. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ โดยได้คิด ได้รวบรวมความรู้และลงมือปฏิบัติจริงด้วยตนเองหรือไม่

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่าแนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เป็นความจำเป็นที่ครูทุกคนจะต้องให้ความสนใจโดยการศึกษา ทำความเข้าใจ และหาแนวทางมาใช้ในการปฏิบัติงานของตนให้ประสบผลสำเร็จ โดยกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ยอมรับว่า บุคคลหรือผู้เรียนมีความแตกต่างกันและทุกคนสามารถเรียนรู้ได้ บนความเชื่อพื้นฐานอย่างน้อย 3 ประการ คือ เชื่อว่าทุกคนมีความแตกต่างกัน เชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้ได้ และ เชื่อว่าการเรียนรู้เกิดได้ทุกที่ ทุกเวลา การจัดการเรียนรู้จึงเป็นการจัดการบรรยากาศ กิจกรรม สื่อ สถานการณ์ ฯลฯ ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้เต็มตามศักยภาพ ครูจึงจำเป็นที่จะต้องรู้จักผู้เรียนอย่างรอบคอบ และสามารถวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปเป็นพื้นฐานการออกแบบหรือวางแผนการเรียนรู้ได้สอดคล้องกับผู้เรียน และ เปิดโอกาสให้นักเรียนเป็นผู้เลือกหรือตัดสินใจในเนื้อหาสาระที่สนใจ เป็นประโยชน์ต่อตัวผู้เรียนหรือไม่ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ โดยได้คิด ได้รวบรวมความรู้และลงมือปฏิบัติจริงด้วยตนเอง โดยกิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีที่ควรช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมทางด้านร่างกาย ทางสติปัญญา ทางสังคม และทางอารมณ์

ปฏิสัมพันธ์กับสื่อคอมพิวเตอร์

การเรียนรู้ในกระบวนการเรียนการสอน ผู้สอนและผู้เรียนจะต้องมีปฏิสัมพันธ์ โดยปฏิสัมพันธ์ในการเรียนรู้จะเกิดขึ้น ได้ต้องอาศัยกิจกรรมการเรียนรู้เป็นตัวนำ ความสำคัญของการเรียนรู้ที่มีความหมายจึงมาจากส่วนหนึ่งคือการมีปฏิสัมพันธ์ของผู้เรียน (วิชิต เทพประสิทธิ์ : 2553)

ความหมายของปฏิสัมพันธ์คือ การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในกลุ่ม ในการจัดการเรียนการสอนนิยมสร้างความสัมพันธ์ในห้องเรียนด้วยการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน กิจกรรมประเภทต่าง ๆ ที่จะให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน

ปฏิสัมพันธ์ บริบทของ สื่อคอมพิวเตอร์ หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) เป็นกิจกรรมที่มีการโต้ตอบและให้แรงเสริม (Feedback และ Reinforcement) กับภาระกระทำของผู้เรียน เช่น เว็บเพจที่ประกอบด้วยเนื้อหาที่เอกสารที่ถูกอัปโหลดเอาไว้เพื่อให้ผู้เรียนอ่านอย่างเดียว คำศัพท์หรือภาพ

บนเว็บที่สามารถที่สามารอ่านคำอธิบายเพิ่มเติมได้ โดยผู้เว็บคลิกลิงค์เพื่อไปหน้าจอถัดไป ซึ่งเป็นหน้าจอที่แสดงคำอธิบายนั้น โดยเว็บเพจที่ออกแบบโดยมากแล้วอาจจะเรียกได้ว่า เป็นเว็บเพจที่มีการโต้ตอบกับการกระทำของผู้ใช้หรือผู้เรียน การที่ผู้เรียนได้ศึกษาและเรียนรู้จากเว็บเพจที่มีการโต้ตอบกับการกระทำของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียน ทั้งนี้แรงจูงใจจะมากหรือน้อยเพียงไรนั้นขึ้นอยู่กับว่า จะสร้างโปรแกรมการโต้ตอบและให้แรงเสริมกับการกระทำของผู้เรียนเอาไว้แบบไหนและอย่างไร กล่าวคือ การโต้ตอบและให้แรงเสริมกับการกระทำของผู้เรียนเป็นปัจจัยสำคัญที่สุดในการกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจของผู้เรียน ด้วยเหตุนี้ในการสร้างระบบการเรียนหรือกิจกรรมการเรียนรู้ออนเว็บ จึงมีความจำเป็นที่จะต้องคิดด้วยว่าจะสร้าง โปรแกรมการโต้ตอบและให้แรงเสริมกับการกระทำของผู้เรียนเอาไว้อย่างไร จึงจะทำให้ระบบการเรียนนั้นมีประสิทธิภาพสูง ซึ่งเป็นความสำคัญของการออกแบบสื่อการสอน

ในบริบทของห้องเรียน ปฏิสัมพันธ์คือ การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในกลุ่ม ในการจัดการเรียนการสอนนิยมสร้างความสัมพันธ์ในห้องเรียนด้วยการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน กิจกรรมประเภทต่าง ๆ ที่จะให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน เช่น ให้ผู้เรียนอธิบาย หรือออกมาแก้ปัญหา โจทย์บนกระดานดำ การแก้ปัญหานั้นอาจจะเป็นงานเดี่ยว หรืองานกลุ่ม ให้โอกาสถามตอบข้อสงสัย หรือแสดงความคิดเห็นขณะเรียน ตามปัญหาให้ผู้เรียนตอบให้ผู้เรียนค้นคว้าหาความรู้ กิจกรรมดังกล่าวมีลักษณะของปฏิสัมพันธ์ 2 แบบคือ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้เรียน สิ่งสำคัญที่จะทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ในกลุ่มผู้เรียน คือ จำนวนผู้เรียนในกลุ่ม ความสามารถของผู้เรียน ลักษณะของผู้นำกลุ่ม และความสามัคคี

สำหรับปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนนั้น ปฏิสัมพันธ์ในทางตรงที่ผู้สอนใช้ ได้แก่ การพูดติดต่อกับผู้เรียน หรือใช้ตำราหรืออุปกรณ์การสอน หรือเครื่องมือ หรือวิธีการให้ทำงานหรือการทำกิจกรรมต่าง ๆ เป็นสื่อในทางอ้อม ผู้สอนอาจใช้ทางการแสดงออก เช่น สันติริยะ ยิ้ม พยักหน้า ซึ่งผู้เรียนก็อาจใช้ปฏิสัมพันธ์ต่าง ๆ เหล่านี้กับผู้สอนได้เช่นกัน

จากเอกสารที่กล่าวมา สรุปได้ว่าการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในกลุ่ม ในการจัดการเรียนการสอน นิยมสร้างความสัมพันธ์ในห้องเรียนด้วยการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อะไรก็ตาม กิจกรรมปฏิสัมพันธ์กับสื่อคอมพิวเตอร์จะมีการโต้ตอบและให้แรงเสริมกับการกระทำของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนได้ ซึ่งเป็นปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนนั้น อาจเป็นทั้งปฏิสัมพันธ์ในทางตรงที่ผู้สอนใช้ หรือวิธีการให้ทำงานหรือการทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่ผู้สอนและ/หรือผู้เรียน ได้จัดไว้ในกิจกรรมการเรียนรู้อะไรก็ตาม

เครือข่ายสังคมการเรียนรู้

ทุกวันนี้คนส่วนใหญ่หันมาใช้ในการสื่อสารผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทั้งนี้เนื่องจากเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ การสื่อสาร และซอฟต์แวร์ มีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว ทำให้เกิดความสะดวกในการนำมาใช้ อีกทั้งราคาของอุปกรณ์และเครือข่ายไม่สูงนัก ทำให้สามารถนำมาใช้ในชีวิตประจำวันมากขึ้น (อิทธิพล ปริติ ประสงค์ : 2553)

1. ความหมายของเครือข่ายสังคม

เครือข่ายสังคม (Social Network) หมายถึง กลุ่มคนที่รวมกันเป็นสังคมมีการทำกิจกรรมร่วมกันบนอินเทอร์เน็ต ในรูปแบบของเว็บไซต์มีการแผ่ขยายออกไปเรื่อยๆ เป็นรูปแบบของการสื่อสารข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ต ทำให้เครือข่ายคอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ตเป็นสังคมขึ้นมา การสร้างชุมชนใหม่บนอินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร สามารถทำกิจกรรมต่างๆ ทั้งเพื่อการศึกษา ธุรกิจ และความบันเทิง

2. ประเภทของสื่อสังคม (Social Media)

ทุกวันนี้มีคนใช้ชีวิตอยู่กับสังคมออนไลน์มากขึ้นทุกวัน และมีการใช้สื่อสังคม หรือ Social Media ที่ผู้ใช้เป็นผู้สื่อสาร หรือเขียนเล่า เนื้อหาเรื่องราว ประสบการณ์ บทความ รูปภาพ และวิดีโอ ที่ผู้ใช้เขียนขึ้นเอง ทำขึ้นเอง หรือพบเจอจากสื่ออื่นๆ แล้วนำมาแบ่งปันให้กับผู้อื่นที่อยู่ในเครือข่ายของตน ผ่านทางเว็บไซต์ Social Network ที่ให้บริการบนออนไลน์ ปัจจุบันการสื่อสารแบบนี้ทำผ่านทาง Internet และโทรศัพท์มือถือ เช่น กระดานความคิดเห็น เว็บบล็อก วิกี (wiki) Podcast รูปภาพ และวิดีโอ โดยมีเทคโนโลยีที่รองรับเนื้อหา (Content) เหล่านี้ ได้แก่ เว็บบล็อก เว็บไซต์ที่แชร์รูปภาพ แชรเพลง แชร์วิดีโอ เว็บบอร์ด อีเมล IM (Instant Message) เครื่องมือที่ให้บริการ เช่น Voice over IP ส่วนเว็บไซต์ที่ให้บริการ Social Network ได้แก่ Google Group Face book MySpace หรือ YouTube เป็นต้น

3. เครือข่ายสังคมแห่งการเรียนรู้

Social Networking เป็นรูปแบบของเว็บไซต์ ในการสร้างเครือข่ายสังคม สำหรับผู้ใช้งานในอินเทอร์เน็ต เขียนและอธิบายความสนใจ และกิจการที่ได้ทำ และเชื่อมโยงกับความสนใจและกิจกรรมของผู้อื่น ในบริการเครือข่ายสังคมที่ต้องติดต่อกันในลักษณะ Real Time จะประกอบไปด้วย การแชต ส่งข้อความ ส่งอีเมล วิดีโอ เพลง อับโหลดรูป บล็อก บริการเครือข่ายสังคมที่เป็นที่นิยมได้แก่ Avatars United, Bubo, Face book, LinkedIn, MySpace, Orkut, Sky rock, Net log, Hi5, Friendster, Multiply โดยเว็บเหล่านี้มีผู้ใช้งานมากมาย เช่น Hi5 เคยเป็นเว็บไซต์ที่คนไทยใช้มากที่สุด ส่วนบริการเครือข่ายสังคมที่ทำขึ้นมาสำหรับคนไทยโดยเฉพาะ คือ Bangkok

Space ในขณะที่ Orkut ก็เคยเป็นที่นิยมมากที่สุดในประเทศอินเดีย ตัวอย่างเว็บ Face book และ Multiply

Social Network Aggregation เป็นการติดต่อสื่อสารเชื่อมโยงความสนใจและด้วยการแชร์กิจกรรมของผู้อื่นในบริการเครือข่ายสังคม เหมือนกับ Social Network อื่น แต่มีโปรแกรมทำงานที่ให้ความยินยอมให้กลุ่มเครือข่ายสังคมอื่นเข้ามาทำติดต่อทำกิจกรรมในเว็บได้ ด้วยการให้ระบุตัวตนและผู้เป็นสมาชิกยอมรับ เช่น เว็บ Friend feed หรือ Spokeo หมวดความร่วมมือและแบ่งปัน (Collaboration) จะมีกลุ่ม Wikis, Social bookmarking, Social news และ Opinion sites Wikipedia เว็บไซต์ในรูปแบบข้อมูลอ้างอิง ซึ่งก็คือสารานุกรมออนไลน์ ที่จัดทำขึ้นมาในหลาย ๆ ภาษาในลักษณะเนื้อหาเสรี คำว่า “วิกิพีเดีย” มีที่มาของชื่อการผสมคำของคำว่า “วิกิ” (Wiki) ซึ่งเป็นลักษณะของการสร้างเว็บไซต์ที่ร่วมกันปรับปรุง และคำว่า “เอนไซโคลพีเดีย” (Encyclopedia) ที่แปลว่าสารานุกรม เว็บไซต์ก่อตั้งเมื่อปี พ.ศ. 2544 โดย จิมมี เวลส์ และ แลร์รี แซงเจอร์

Social Bookmarking คือ บริการบนเว็บที่แบ่งปันการค้นหาค้นหาอินเทอร์เน็ต เว็บไซต์บริการค้นหาแบบรวมกลุ่มเป็นที่นิยมในการจัดเก็บ แบ่งหมวดหมู่ แบ่งปัน และค้นหาลิงก์ด้วยเทคนิคโฟล์คโซโน (Folksonomy หรืออนุกรมวิธานที่ผู้ใช้สร้างเอง) บนอินเทอร์เน็ตหรืออินเทอร์เน็ต นอกจากการค้นหาสำหรับหน้าเว็บแล้วบริการค้นหาสำหรับเฉพาะเนื้อหาบางหัวข้อหรือเฉพาะสำหรับการจัดรูปแบบบางแบบ เช่น ฝึก-หนังสือ-วิดิทัศน์-รายการสินค้าและบริการ ที่ตั้งในแผนที่ ฯลฯ ก็สามารถพบได้ ค้นหาแบบรวมกลุ่มยังเป็นส่วนหนึ่งของเว็บข่าวแบบรวมกลุ่ม เช่น Stumble Upon

Social News เว็บกลุ่มข่าวสารที่ผู้ใช้สามารถส่งข่าว โดยผสม Social Bookmarking บล็อก และการเชื่อมโยงเนื้อหาเว็บเข้าด้วยกัน และมีการกรองคัดเลือกเนื้อหาในลักษณะการร่วมลงคะแนนที่ทุกคนเท่าเทียมกัน (ไม่มีลำดับชั้น) เนื้อหาข่าวและเว็บไซต์จะถูกส่งเข้ามาโดยผู้ใช้ จากนั้นจะถูกเลื่อนให้ไปแสดงที่หน้าแรกผ่านระบบการจัดอันดับโดยผู้ใช้ ซึ่งข่าวอาจอยู่ในรูปแบบของสิ่งพิมพ์ การกระจายเสียง อินเทอร์เน็ต การบอกเล่าเรื่องราวของบุคคลอื่น หรือกลุ่ม

สังคมแห่งการเรียนรู้ (Knowledge-based Society) (แสวงหล้า เรื่องพยัคฆ์. 2550) จึงเป็นกระบวนการหนึ่งทางสังคมที่เกื้อหนุนส่งเสริมให้บุคคลหรือสมาชิกในชุมชน/สังคมเกิดการเรียนรู้ โดยผ่านสื่อ เทคโนโลยี สารสนเทศ แหล่งการเรียนรู้ องค์ความรู้ต่าง ๆ จนสามารถสร้างความรู้ สร้างทักษะ มีระบบการจัดการความรู้และระบบการเรียนรู้ที่ดี มีการถ่ายทอดความรู้และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันทุกภาคส่วนในสังคม ทำให้เกิดพลังสร้างสรรค์ และใช้ความรู้เป็นเครื่องมือในการเลือกและตัดสินใจเพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาอย่างเหมาะสมทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และการเมือง

ลักษณะสังคมแห่งการเรียนรู้ ไม่จำกัดขนาดและสถานที่ตั้ง เน้นการจัดการเรียนรู้เป็นปัจจัยหลัก ประชาชนได้รับโอกาสการพัฒนา (Key Individuals) สถาบันทางสังคมในพื้นที่เป็นตัวหลักในการริเริ่ม/ดำเนินการ (Key Institutions) มีกลุ่มภาคประชาชนเป็นแกนกลาง (Core Groups) เพื่อรวมตัวกันจัดกิจกรรมพัฒนาชุมชน มีการพัฒนานวัตกรรม และระบบการเรียนรู้ มีภาคีเครือข่ายที่ร่วมดำเนินการอย่างต่อเนื่อง มีการริเริ่ม/การเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา สถานศึกษาเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนแห่งการเรียนรู้ ความรับผิดชอบเป็นหน้าที่ของบุคคลและชุมชนร่วมกัน และทุกคนเป็นครูและผู้เรียน ตัวชี้วัดความสำเร็จของสังคมแห่งการเรียนรู้ คือ (แสงหล้า เรื่องพหุคัมภ์ : 2550)

3.1 มีกระบวนการกลุ่ม มีประเด็นปัญหาาร่วมและมีกระบวนการแก้ปัญหาาร่วมกันอย่างเป็นรูปธรรม

3.2 มีการจัดการให้เกิดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายอย่างต่อเนื่อง โดยอยู่บนพื้นฐานของการมีส่วนร่วมของประชาชนและทุกภาคส่วนในสังคม

3.3 บุคคล กลุ่มคน ชุมชน มีโอกาสเข้าถึงความรู้ มีการเรียนรู้ เกิดความคิดใหม่ ความรู้ใหม่ ทางเลือกใหม่ พลังใหม่ๆ ขึ้นในสังคม

3.4 มีการพัฒนาองค์ความรู้อย่างต่อเนื่อง มีการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้น

สังคมแห่งการเรียนรู้เป็นสังคมแห่งภูมิปัญญา ตระหนักถึงความสำคัญ ความจำเป็นของการเรียนรู้ที่ทุกคนและทุกส่วนในสังคมมีความใฝ่รู้และพร้อมที่จะเรียนรู้อยู่เสมอ การเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นและมีความต่อเนื่องเป็นปกติวิสัยในชีวิตประจำวันของคนทุกคน ไปจนตลอดสิ้นอายุขัย เป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นได้ในทุกเวลา ทุกสถานที่ ของคนทุกคนในทุกสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมภายใต้ตัวชี้วัดที่กำหนด

Ning Social Network

Ning คือ Social Network เป็นการรวมเอาผู้ที่ชอบอะไรที่เหมือนกันอยู่ด้วยกัน และสร้างชุมชนเพื่อตอบสนองความต้องการ และความสนใจของพวกเขา เนื้อหาที่ดี จะทำให้ผู้เข้าใช้มาร่วมด้วยตนเอง และสร้างสิ่งที่ดีเพื่อชุมชนของเขาอย่างยั่งยืน (ระดมพล ช่วยชูชาติ. 2553 : 1) จุดกำเนิด Ning เกิดขึ้นในปี 2004 โดยผู้ก่อตั้ง Ning.com คือ Gina Bianchini และ Marc Andreessen เจ้าของเดียวกับ Netscape เว็บเบราว์เซอร์รุ่นแรก ๆ ความตั้งใจในการตั้ง Ning ขึ้นมา เพื่อเป็นชุมชนออนไลน์ ที่รวมเอาคนที่มีความชื่นชอบในสิ่งเดียวกันมาไว้ด้วยกัน ปัจจุบัน Ning มีชุมชนภายในเว็บไซต์มากกว่า 270,000 ชุมชน จากสมาชิก 176 ประเทศทั่วโลก เมื่อเข้าเป็นสมาชิกของ Ning สามารถค้นหาเว็บ Ning ในสิ่งที่เราสนใจ โดยร่วม Join กับกลุ่มนั้น ๆ ได้ ขึ้นอยู่กับความสนใจ และสมาชิกสามารถสร้างกลุ่มที่สนใจได้ด้วยตนเอง หากชุมชนมีขนาดใหญ่มาก ก็ยังสามารถสร้างกลุ่มย่อยภายในกลุ่มใหญ่ได้อีกด้วย

คนไทยนำ Ning มาใช้หลายรูปแบบ เช่น viralthai.ning.com ซึ่งเป็นแหล่งรวมผู้ที่ต้องการเผยแพร่เรื่องราวในรูปแบบของวิดีโอคลิปที่เป็น Viral Clip โดยมีสมาชิกที่ชื่นชอบในการทำ Clip Video แบบ Viral กระจายอยู่ทั่วโลก เนื่องจาก Ning สามารถสร้างชุมชนและสร้างเว็บไซต์ได้อย่างง่ายและสะดวก thaiweb.ning.com เป็น Human Network ที่เป็นแหล่งรวมคนทำเว็บ ทั้งที่เป็น Webmaster, Web Programmer Web Design, Web Content หรือ คนเขียนบล็อก เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนความคิดเห็นระหว่างคนทำเว็บ และใช้ประโยชน์จากเว็บไซต์นี้เพื่อการศึกษาหรือการทำงาน และโดยทั่วไป Ning สามารถใช้เป็นเว็บไซต์ ในสังคมของคนที่ชอบในสิ่ง ซึ่งเป็นชุมชนที่สร้างความสนใจให้กับสมาชิกที่มีอุดมการณ์และความชื่นชอบในสิ่งเดียวกันเข้าร่วมเป็นเครือข่าย

ทางการศึกษา สำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้นำเว็บไซต์ Ning มาเป็นเครื่องมือในการจัดอบรมศึกษานิเทศก์ อบรมครูและบุคลากรทางการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ ให้กับศึกษานิเทศก์ จำนวน 8 รุ่น ตามภูมิภาคภายใต้เครือข่าย kruthai.ning.com เพื่อให้เป็นวิทยากรอาวุโส และไปดำเนินการอบรมเพื่อถ่ายทอดให้กับครูสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาต่อไป

จากการศึกษาเครือข่ายสังคม ผู้วิจัยได้มีความสนใจในการศึกษาการนำ Ning Social Network มาใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนการสอน เพื่อให้เป็นเครือข่ายการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยประเด็นถาม-ตอบ เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์ในการเรียนรู้บนเครือข่าย และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยเว็บไซต์เครือข่ายสังคม

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วารกรณ์ ตระกูลสถิตย์ (2545 : ง) ได้ศึกษา เรื่องการนำเสนอรูปแบบการเรียนการสอนบนเว็บด้วยการเรียนรู้แบบโครงการเพื่อการเรียนรู้เป็นทีม ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี กลุ่มตัวอย่างในการทดลอง คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ชั้นปีที่ 1 ที่ลงทะเบียนรายวิชา SSC 334 จิตวิทยาการปรับตัว จำนวน 30 คน แบ่งเป็นกลุ่ม ๆ ละ 6 คน ทดลองเรียนตามรูปแบบจำนวน 15 สัปดาห์ ผลการทดลองพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนการเรียนรู้เป็นทีมเพิ่มขึ้น การทำงานเป็นทีมและความร่วมมือในการทำงานเป็นทีมเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 และกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อรูปแบบในระดับมาก