

ວາລະສານວິທະຍາສາດມະຫາວິທະຍາໄລສຸພານຸວົງ, ຄົ້ນຄວ້າວິໄຈສະຫະສາຂາວິຊາ, ວາລະສານເປີດກວ້າງ
ສະບັບທີ 6, ເຫຼັ້ມທີ 1, ມັງກອນ-ມິຖຸນາ 2020, ເລກທະບຽນ ISSN 2521-0653

ການປະຍຸກໃຊ້ E- Learning ໃນຂະບວນການຮຽນ-ການສອນ ສາຂາຄຸລາສາອັງກິດ ປີ 4

ຄະນະສຶກສາສາດ ມະຫາວິທະຍາໄລ ສຸພານຸວົງ¹

ຄຳມີ ວ່າງ², ເກດສະລິນ ລຳໄພພັນ, ສົມໃຈ ໄພຍະວົງ, ຝົງຢາເນັ່ງ ເຈຍເຈີເລົ່າ ແລະ ຝອງມະນີ ອ່ອນແສງຕາວັນ

ພາກວິຊາຄູ ວິທະຍາສາດທຳມະຊາດ ຄະນະສຶກສາສາດ ມະຫາວິທະຍາໄລສຸພານຸວົງ

ບົດຄັດຫຍໍ້

ການປະຍຸກໃຊ້ E- Learning ເປັນຂະບວນການຮຽນຮູ້ໂດຍໃຊ້ລະບົບເຄື່ອນຍ້າຍ Internet. ການວິໄຈໃນຄັ້ງນີ້ ມີຈຸດປະສົງຄື: (1) ເພື່ອເພີ່ມໂອກາດໃນການເຂົ້າເຖິງເນື້ອໃນບົດຮຽນໄດ້ຈາກອຸປະກອນຕ່າງໆເຊັ່ນ: ເຄື່ອງຄອມພິວເຕີ, ໂທລະສັບສະມາດໂຟນ ໂດຍຜ່ານທາງລະບົບເຄື່ອນຍ້າຍອິນເຕີເນັດ, (2) ເພື່ອປັບປຸງຂະບວນການຮຽນ-ການສອນຈາກຮູບແບບເດີມ ເຊິ່ງເປັນການຮຽນແບບພົບໜ້າກັນໃນຫ້ອງຮຽນພຽງຢ່າງດຽວ ໃຫ້ເປັນຂະບວນການຮຽນ-ການສອນແບບປະສົມປະສານທີ່ມີການນຳໃຊ້ E- Learning ເຂົ້າມາປະຍຸກໃຊ້ (3) ເພື່ອສຶກສາດັບຄວາມເພິ່ງພໍໃຈໃນການປະຍຸກໃຊ້ E- Learning ເຂົ້າໃນຂະບວນການຮຽນຮູ້ໂດຍໃຊ້ລະບົບເຄື່ອນຍ້າຍ Internet . ກຸ່ມທົດລອງທີ່ໃຊ້ໃນການວິໄຈໃນຄັ້ງນີ້ແມ່ນ ນັກສຶກສາຄຸລາສາອັງກິດປີ 4 ຈຳນວນ 25 ຄົນ, ເຊິ່ງເລືອກມາດ້ວຍວິທີການແບບເຈາະຈົງ. ນຳໃຊ້ລະບົບເຄື່ອນຍ້າຍອິນເຕີເນັດແບບ Google classroom, ໂປຣແກມທີ່ໃຊ້ໃນການສ້າງບົດຮຽນແມ່ນໂປຣແກມ Macromedia Authorware, ເຄື່ອງມືທີ່ໃຊ້ແມ່ນສອບຖາມ ເປັນການປະເມີນຄ່າແບບ (Rating scale) 5 ລະດັບ ສະຖິຕິທີ່ໃຊ້ແມ່ນ ສະເລ່ຍ (Mean), ຄ່າຜັນປ່ຽນມາດຕະຖານ (Standard Deviation)

ຜົນການວິໄຈພົບວ່າ:

1. ຜູ້ຮຽນສາມາດເຂົ້າເຖິງບົດຮຽນ , ວຽກບ້ານ ແລະ ກິດຈະກຳຕ່າງໆທີ່ຜູ້ສອນຈັດກຽມໄວ້ໃຫ້ໄດ້ຈາກທຸກສະຖານທີ່ທຸກເວລາທີ່ມີການອອນໄລ ເພື່ອຫຼຸດໄລຍະເວລາການຮຽນໃນຫ້ອງຮຽນຂອງຜູ້ຮຽນ ເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນສາມາດໃຊ້ເວລາໃນການເຮັດກິດຈະກຳເສີມການຮຽນຮູ້ອື່ນໆ
2. ການນຳລະບົບ E- Learning ເຂົ້າມາເປັນສ່ວນເສີມໃນຂະບວນການຮຽນ-ການສອນນັ້ນ ຈະເກີດປະໂຫຍດເປັນຢ່າງຍິ່ງ ໂດຍຜູ້ຮຽນມີໂອກາດທີ່ຈະເຂົ້າເຖິງເນື້ອໃນບົດຮຽນທີ່ຫຼາກຫຼາຍຢູ່ຂັ້ນ ຜູ້ສອນກໍສາມາດອອກແບບການຮຽນຮູ້ ໂດຍໃຊ້ສື່ Multimedia ທັງໃນຮູບແບບຂໍ້ຄວາມ, ພາບ, ສຽງ ແລະ ພາບເຄື່ອນໄຫວໃຫ້ມີປະສິດທິພາບ.
3. ຜູ້ຮຽນມີຄວາມເພິ່ງພໍໃຈຢູ່ໃນລະດັບ ຫຼາຍທີ່ສຸດ ມີຄ່າສະເລ່ຍຫຼາຍທີ່ສຸດ ($\bar{X} = 4.3909$, $S.D = 0.5298$) ນັ້ນໝາຍຄວາມວ່າ: ການປະຍຸກໃຊ້ E- Learning ເປັນຂະບວນການຮຽນຮູ້ໂດຍໃຊ້ລະບົບເຄື່ອນຍ້າຍ Internet ໂດຍລວມແມ່ນ ເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດຄວາມໜ້າສົນໃຈໃນການຮຽນ ແລະ ມີພຶດຕິກຳການຮຽນທີ່ດີຂຶ້ນ
- 4.

ຄຳສຳຄັນ: ການປະຍຸກໃຊ້, E- Learning, ການຮຽນ-ການສອນ

¹ ການອ້າງອີງພາສາລາວ: ຄຳມີ ວ່າງ ແລະ ຄະນະ. (2020). ການປະຍຸກໃຊ້ E- Learning ໃນຂະບວນການຮຽນ-ການສອນ ສາຂາຄຸລາສາອັງກິດ ປີ 4 ຄະນະສຶກສາສາດ ມະຫາວິທະຍາໄລ ສຸພານຸວົງ, ວາລະສານວິທະຍາສາດ ມະຫາວິທະຍາໄລ ສຸພານຸວົງ, ເລກທະບຽນ ISSN 2521-0653, ສະບັບທີ: 6, ເຫຼັ້ມທີ 1, ໜ້າທີ: 119 - 129.

² ຕິດຕໍ່ຜົວພັນ:

ຄຳມີ ວ່າງ, ພາກວິຊາຄູ ວິທະຍາສາດທຳມະຊາດ ຄະນະສຶກສາສາດ ມະຫາວິທະຍາໄລສຸພານຸວົງ,

Tel: +856 20 28744415, E-mail: Aibmis2018@gmail.com

Application of E-Learning in Learning-Teaching Process for the Fourth year Students, English Program, Faculty of Education, Souphanouvong University

Khammee VANG³, Ketsalinh LAMPHAIPHANH, Somchay PHAIQNAVONG, Fongyarneng CHIACHERLAO and Fongmany ONSENGTA VANH

Department of Science Teacher, Faculty of Education, Souphanouvong University

ABSTRACT

Application of E-Learning is a way of learning using the internet. The purposes of this study are (1) to provide an opportunity for both teachers and learners to assess the lesson content by using computers, smart phones through the internet, (2) to improve traditional learning-teaching so that this approach will become integrated through E-learning application and (3) to study E-learning satisfaction level in learning through the internet. The sample group of this study was 25 students who are studying English in year4. The sample group were specifically selected through Google classroom. Macro-media Authorware was used to create the lesson and the questionnaire was deployed as a study tool with Rating Scale and both Mean and Standard Deviation were also applied.

The results of analysis found that :

1. Students were able to assess their lessons, homework and class activities in any place and any time. To reduce their learning period, students could create some additional activities and learn other things, and the most important was that absent students could study what had been taught on their own time via the internet.
2. The introduction of the E-learning system as an additional part to learning would have numerous advantages seeing that learners were able to further assess the lesson content and at the same time the teacher was able to effectively design learning using Multi-media, which could be done in the form of texts, visual aids, audio aids and videos.
3. Learners were satisfied at the most average level ($\bar{X} = 4.3909$, $S.D = 0.5298$) and that meant E-learning application was the learning process using the internet really interested students to learn and they had better learning behaviors.

Key words: E-learning, Application, Learning-Teaching

³ **Correspondence:**

Khammee VANG, Department of Science Teacher, Faculty of Education, Souphanouvong University, E-mail: Aibmis2018@gmail.com. Tel: +856 20 28744415

1. ພາກສະເໜີ

ເທັກໂນໂລຢີດ້ານຄອມພິວເຕີ, ເທັກໂນໂລຢີດ້ານເຄື່ອນຍ້າຍ ແລະ ເທັກໂນໂລຢີດ້ານການສຶກສາເປັນຢ່າງຫຼວງຫຼາຍ ໂດຍການນຳເອົາເທັກໂນໂລຢີດັ່ງກ່າວມາຊ່ວຍໃນການຈັດການຮຽນ-ການສອນ ເອີ້ນວ່າ: E-Learning ເຊິ່ງ E-Learning ເປັນເຄື່ອງມືໃນການສ້າງສັນ ແລະ ສົ່ງຜ່ານຄວາມຮູ້ ໃນຮູບແບບຕ່າງໆ ໄປຍັງຜູ້ຮຽນທີ່ຢູ່ໃນສະຖານະການທີ່ແຕກຕ່າງກັນ ໃຫ້ໄດ້ຮັບຄວາມຮູ້, ທັກສະ ແລະ ຮ່ວມກັນກັບຂະບວນການຮຽນຮູ້ ຈະຖືກສ້າງສັນຂຶ້ນມາຢ່າງເໝາະສົມ ໂດຍທີ່ຜູ້ຮຽນສາມາດຮຽນຮູ້ຕາມຄວາມຖະນັດ ແລະ ຄວາມສາມາດຂອງຕົນ.

ການຮຽນ-ການສອນ E-Learning ເປັນນະວັດຕະກຳທີ່ສະຖາບັນການສຶກສາ, ໜ່ວຍງານ, ອົງກອນທຸກລະດັບ ສາມາດນຳໄປໃຊ້ໃຫ້ເກີດປະໂຫຍດແກ່ການຮຽນ-ການສອນ ພັດທະນາແຫ່ງການຮຽນຮູ້ໃນການສຶກສາຫາຄວາມຮູ້ເພີ່ມເຕີມ ໂດຍການຮຽນ-ການສອນຜ່ານເທັກໂນໂລຢີອິນເຕີເນັດ ເຮັດໃຫ້ລະບົບການສຶກສາປ່ຽນຈາກຮູບແບບເດີມ ໂດຍເປີດໂອກາດໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ຮຽນຮູ້ຜ່ານມັດຕິມິເດຍ (Multimedia) ບົນເວັບໄຊ ເຊິ່ງເປັນການເຊື່ອມໂຍງກັນຂອງຂໍ້ມູນ ບໍ່ວ່າຈະເປັນຮູບແບບຂອງຂໍ້ຄວາມ, ພາບນຶ່ງ, ສຽງ, ກຣາຟິກ, ວິດີໂອ, ພາບເຄື່ອນໄຫວ. ຜູ້ຮຽນສາມາດເຂົ້າເຖິງຂໍ້ມູນໄດ້ຈາກທຸກທີ່ ເຮັດໃຫ້ການຮຽນຮູ້ເກີດຂຶ້ນໄດ້ທຸກເວລາ ຜູ້ຮຽນມີອິດສະຫຼະໃນການຮຽນສາມາດເປັນຜູ້ຄວບຄຸມການຮຽນຂອງຕົນ ຊ່ວຍສົ່ງເສີມການຮຽນທີ່ຜູ້ຮຽນເປັນສູນກາງ ເຮັດໃຫ້ເກີດລະບົບການຮຽນ-ການສອນທີ່ມີປະສິດທິພາບນອກຈາກນັ້ນແລ້ວ ການຮຽນໃນລະບົບ E-Learning ເຮັດໃຫ້ສາມາດຫຼຸດຊົ່ວໂມງຂຶ້ນຫ້ອງໃນລາຍວິຊານັ້ນໆ ແລະ ເອົາເວລາທີ່ເຫຼືອໄປຈັດລາຍວິຊາຮຽນເສີມ ຫຼື ກິດຈະກຳເສີມຫຼັກສູດອື່ນແທນ.

ຈາກສະພາບການຮຽນ-ການສອນໃນປະຈຸບັນກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ ຈຶ່ງໄດ້ມີແຜນພັດ

ທະນາ 5 ປີ (2016-2020) ສຳລັບຂະແໜງການຍ່ອຍໂດຍເນັ້ນການນຳໃຊ້ ICT ເພື່ອຍົກສູງຄຸນນະພາບການຮຽນ-ການສອນ ແລະ ສົ່ງເສີມການສຶກສາຕາມອັດຕະຍາໄສ ແລະ ການຮຽນທາງໄກ ເພື່ອເປີດໂອກາດໃຫ້ຜູ້ທີ່ມີພອນສະຫວັນດ້ານໃດດ້ານໜຶ່ງ ສາມາດຮຽນຮູ້ ແລະ ສະສົມປະສົບການຕາມອັດຕະຍາໄສ ຫຼື ສາມາດຮຽນທາງໄກ ໂດຍສຸມໃສ່: ສ້າງລະບົບການ, ກົນໄກ, ເງື່ອນໄຂ, ມາດຕະຖານກ່ຽວກັບການຮັບຮູ້, ການຮັບຮອງ ແລະ ຍິ່ງຍືນຜົນການຮຽນຕາມອັດຕະຍາໄສ, ການຮຽນທາງໄກ, ການສຶກສາຜ່ານສື່ອີເລັກໂຕຣນິກ (E-Learning) ແລະ ດ້ານອື່ນໆ.

ຄະນະສຶກສາສາດເປັນຄະນະໜຶ່ງທີ່ມີຄວາມສຳຄັນຫຼາຍໃນມະຫາວິທະຍາໄລ ສຸພານຸວົງ ເຊິ່ງຄະນະສຶກສາສາດ (ຄສສ) ໄດ້ຮັບການສ້າງຕັ້ງຂຶ້ນເມື່ອວັນທີ 28 ມີນາ 2005 ຕາມຂໍ້ຕົກລົງຂອງອະທິການບໍດີມະຫາວິທະຍາໄລ ສຸພານຸວົງ ສະບັບເລກທີ 309/ມວສ ແລະ ການຈັດການຮຽນ-ການສອນແຕ່ເລີ່ມກໍ່ຕັ້ງຈົນຮອດປະຈຸບັນໄດ້ມີການນຳໃຊ້ຫຼັກສູດຢູ່ 4 ຫຼັກສູດ: ຫຼັກສູດ 2+3 , ຫຼັກສູດ 1+4, ຫຼັກສູດ 0+4, ແລະ ປະຈຸບັນນຳໃຊ້ຫຼັກສູດລະບົບ 12+4 ຂອງກົມສ້າງຄູທີ່ສອນໄດ້ແຕ່ ມ.1 - ມ.7 ແລະ ຄະນະສຶກສາສາດ ໄດ້ວາງວິໄສທັດຮອດປີ 2030 ແລະ ຍຸດທະສາດການພັດທະນາ ຄະນະສຶກສາສາດ ມະຫາວິທະຍາໄລສຸພານຸວົງ 10 ປີ (2016-2025) ແມ່ນໄດ້ເນັ້ນໜັກໃນການພັດທະນາລະບົບການສຶດສອນ ແລະ ສະໜອງສື່ການຮຽນ-ການສອນ ໂດຍສຸມໃສ່ກິດຈະກຳຫຼັກດັ່ງນີ້:

- ນຳໃຊ້ ICT ເຂົ້າໃນການຮຽນ-ການສອນ
- ເນັ້ນໃສ່ພາກປະຕິບັດຕົວຈິງຄຽງຄູ່ກັບການສຶດສອນທິດສະດີ.

ໃນປະຈຸບັນເຖິງແມ່ວ່າຮູບແບບການຮຽນ-ການສອນຂອງຄະນະສຶກສາສາດຍັງດຳເນີນການຮຽນ-ການສອນໃນຮູບແບບເດີມເຊັ່ນວ່າ: ຜູ້ຮຽນ ແລະ ຜູ້ສອນໃຊ້ເນື້ອໃນບົດຮຽນເປັນຫຼັກຈາກຕຳລາຮຽນ ແລະ ນຳໃຊ້ຮູບແບບການບັນລະຍາຍຂອງຜູ້ສອນພຽງຢ່າງດຽວ

ໃນຊັ້ນຮຽນຂອງຫຼາຍໆວິຊາ ອີກທັງຍັງບໍ່ມີການນຳ
ເອົາເທັກໂນໂລຢີ ແລະ ສື່ການຮຽນໃນຮູບແບບອື່ນໆ
ມາຊ່ວຍໃນການຈັດການເນື້ອໃນລາຍວິຊາ ເຮັດໃຫ້ຜູ້
ຮຽນຕ້ອງພົບກັບວິທີການຮຽນ-ການສອນແບບເດີມໆ
ຂາດສື່ການຮຽນຮູ້ທີ່ຫຼາກຫຼາຍ ມີຄວາມຮູ້ສຶກເບື້ອໜ່າຍ
ແລະ ບໍ່ມີສະມາຖືຢູ່ກັບການຮຽນ.

ຈາກສະພາບການຮຽນ-ການສອນໃນປະຈຸບັນ
ຄະນະນຳຄະນະສຶກສາສາດຈຶ່ງໄດ້ພັກດັນນະໂຍບາຍໃນ
ການພັດທະນາສື່ການຮຽນ-ການສອນໃນຮູບແບບ
ຕ່າງໆໃຫ້ມີປະສິດທິພາບ ແລະ ມີຄວາມໜ້າສົນໃຈ
ຫຼາຍຢູ່ຂຶ້ນ ສ້າງໂອກາດໃນການເຂົ້າເຖິງສື່ການຮຽນຮູ້
ເຫຼົ່ານັ້ນດ້ວຍວິທີການທີ່ຫຼາກຫຼາຍ ໂດຍການນຳເທັກ
ໂນໂລຢີເຂົ້າມາຊ່ວຍໃນການບໍລິຫານຈັດ
ການ ຊ່ວຍໃຫ້ຜູ້ຮຽນເຂົ້າເຖິງເນື້ອໃນລາຍວິຊາໄດ້ທຸກ
ທີ່ທຸກເວລາ ເພື່ອໃຫ້ບັນລຸຕາມແຜນພັດທະນາຂອງ
ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ, ວິໄສທັດ ແລະ ຍຸດ
ທະສາດການພັດທະນາ ຄະນະສຶກສາສາດ ມະຫາ
ວິທະຍາໄລສຸພານຸວົງ ທີ່ໄດ້ວາງໄວ້.

ຈາກບັນຫາທີ່ໄດ້ກ່າວມາຂ້າງເທິງຜູ້ວິໄຈຈຶ່ງ
ເກີດແນວຄວາມຄິດໃນການພັດທະນາການຮຽນ-ການ
ສອນໂດຍປະຍຸກໃຊ້ E-Learning ເຂົ້າມາຊ່ວຍໃນ
ການບໍລິຫານເພື່ອຈັດການຮຽນ-ການສອນຜ່ານເຄື່ອນ
ຂ່າຍອິນເຕີເນັດໂດຍນຳລະບົບການຈັດການຮຽນ-ການ
ສອນ (Learning Management System: LMS)
ມາຊ່ວຍໃນການບໍລິຫານຈັດການ ແລະ ເປັນເຄື່ອງມື
ທີ່ສຳຄັນໃນການພັດທະນາລະບົບ ຊ່ວຍອຳນວຍຄວາມ
ສະດວກໃນການຈັດການຮຽນ-ການສອນ ໂດຍທີ່ຜູ້
ສອນນຳເນື້ອໃນ ແລະ ສື່ການສອນເຂົ້າລະບົບຕາມ
ລາຍວິຊາ ແລະ ຜູ້ຮຽນເຂົ້າເຖິງເນື້ອໃນ ກິດຈະກຳ
ຕ່າງໆ ໄດ້ໂດຍຜ່ານເຄື່ອນຂ່າຍອິນເຕີເນັດແບບ
Google Classroom. ຜູ້ສອນ ແລະ ຜູ້ຮຽນຕິດຕໍ່ສື່
ສານຜ່ານທາງເຄື່ອງມືສື່ສານ. ນອກຈາກນັ້ນແລ້ວຍັງມີ
ອົງປະກອບທີ່ສຳຄັນຄື: ການເກັບບັນທຶກຂໍ້ມູນ ແລະ
ກິດຈະກຳການຮຽນຂອງຜູ້ຮຽນໄວ້ໃນລະບົບ ເພື່ອຜູ້

ສອນສາມາດນຳໄປວິເຄາະຕິດຕາມ ແລະ ປະເມີນຜົນ
ການຮຽນ ໃນລາຍວິຊານັ້ນຢ່າງມີປະສິດທິພາບ.

ໃນການປະຍຸກໃຊ້ E- Learning ໃນຊ່ວງທຳ
ອິດຈະເປັນການທົດລອງໃຊ້ກັບວິຊາຄອມພິວເຕີຊ່ວຍ
ສອນ (Computer Assisted Instruction: CAI)
ໂດຍຈະມີການປະຊຸມ, ການຈັດຮູບແບບເນື້ອໃນລາຍ
ວິຊາ, ການອົບຮົມ ແລະ ສອນຕົວຈິງໃນການໃຊ້ລະ
ບົບເຄື່ອນຂ່າຍອິນເຕີເນັດແບບ Google classroom
ແລະ ໂປຣແກຣມ Macromedia Authorware
ແລະ ລວມເຖິງປະເມີນຄວາມເຝິງຝົນຂອງຜູ້ໃຊ້
ລະບົບ.

2. ອຸປະກອນ ແລະ ການດຳເນີນການວິໄຈ

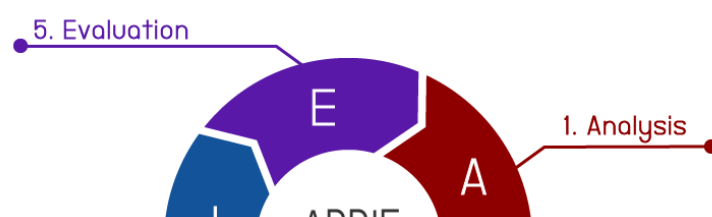
2.1 ອຸປະກອນໃນການວິໄຈ ປະກອບມີ: ເຄື່ອງຄອມ
ພິວເຕີ ຈຳນວນ 25 ເຄື່ອງ, ກອງຖ່າຍບັນທຶກວິດີໂອ
ການສອນຂອງຜູ້ທົດລອງ, ໂທລະສັບສະມາດໂຟນ,
ໂປຼແກຣມ Macromedia Authorware, ໂປຼແກຣມ
Microsoft office 2013, ໂປຼແກຣມ Ocam, ໂປຼ
ແກຣມ Zoomit, ໂປຼແກຣມ Filmora9, ລະບົບເຄື່ອນ
ຂ່າຍອິນເຕີເນັດແບບ Google classroom, ແບບ
ສອບຖາມປະເມີນຄວາມເຝິງຝົນໃນການໃຊ້ລະບົບ.

2.2 ການດຳເນີນການວິໄຈ

ຜູ້ວິໄຈໄດ້ມີການອອກແບບລະບົບການໃຊ້ E-
Learning ແລະ ການອອກແບບເນື້ອໃນບົດ
ຮຽນຂອງວິຊາຄອມພິວເຕີຊ່ວຍສອນ (Computer
Assisted Instruction: CAI).

2.2.1 ການອອກແບບຂະບວນການຮຽນ-ການສອນ E- Learning ຕາມແບບຈຳລອງ ADDIE Model

ການຈັດການຮຽນ-ການສອນ E-
Learning ນັ້ນ ສາມາດນຳຫຼັກການຝຶ້ນຖານໃນ
ການອອກແບບການຮຽນ-ການສອນຕາມແບບ
ຈຳລອງ ADDIE Model ເຊິ່ງເປັນຮູບແບບ
ມາດຕະຖານການອອກແບບການຮຽນຮູ້ທີ່ນິຍົມໃຊ້
ອ້າງອີງໃນການສ້າງແຜນການຮຽນຮູ້. ແບບຈຳລອງ
ADDIE Model ມີອົງປະກອບ 5 ຂັ້ນຕອນຄື:



ຮູບທີ1: ແບບຈຳລອງ ADDIE Model

1) ການວິເຄາະ (Analysis): ເປັນຂັ້ນຕອນທີ່ຜູ້ວິໄຈຕ້ອງໄດ້ໃຫ້ຄວາມສຳຄັນເປັນຢ່າງສູງໃນການວິເຄາະແຕ່ລະດ້ານ ເພາະຈະຕ້ອງໄດ້ໃຊ້ຫຼັກການຄິດທີ່ເປັນວິທະຍາສາດ:

- ດ້ານການວິເຄາະຄວາມຈຳເປັນ: ວິຊາຄອມພິວເຕີຊ່ວຍສອນ (Computer Assisted Instruction: CAI) ເປັນວິຊາທີ່ຈະຕ້ອງໄດ້ອົງອາໄສປະສົບການ ແລະ ຄວາມຮູ້ພື້ນຖານຂອງການນຳໃຊ້ໂປຣແກຣມຄອມພິວເຕີຂັ້ນພື້ນຖານ ແລະ ການປະຕິບັດຈົງຫຼາຍກວ່າການບັນລະຍາຍໃນຫ້ອງຮຽນ.

- ດ້ານການວິເຄາະເນື້ອໃນບົດຮຽນ ແລະ ພາລະງານທີ່ໄດ້ມອບໝາຍ: ນັກສຶກສາທຸກຄົນຈຳເປັນຕ້ອງຮຽນຮູ້ໃຫ້ໄດ້ KSA (Knowledge, Skills, Attitude) ທີ່ປະສົມປະສານ ຫຼື ເສີມການຮຽນ-ການສອນໃຫ້ມີຄວາມເໝາະສົມທີ່ສຸດໃນວິຊາຄອມພິວເຕີຊ່ວຍສອນ ໃຫ້ກັບນັກສຶກສາ.

ດ້ານການວິເຄາະຜູ້ຮຽນ: ຜູ້ວິໄຈໄດ້ວິເຄາະແລ້ວວ່າ ນັກສຶກສາຄູພາສາອັງກິດປີ 4 ມີຄວາມຮູ້ພື້ນຖານການຮຽນຮູ້ວິຊາຄອມພິວເຕີ, ການນຳໃຊ້ຄວາມຮູ້ດ້ານພາສາອັງກິດ, ການນຳໃຊ້ເທັກໂນໂລຢີສື່ສານ ແລະ ມີຄວາມເໝາະສົມໃນການປະຍຸກໃຊ້ E- Learning ໃນຂະບວນການຮຽນ-ການສອນ.

2) ການອອກແບບ (Design): ເປັນຂັ້ນຕອນທີ່ຜູ້ວິໄຈຕ້ອງໄດ້ອາໄສຄວາມຊຳນິຊຳນານ ແລະ ປະສົບການເປັນຫຼັກໃນການໄຕຕອງ:

- ດ້ານການອອກແບບເປົ້າໝາຍ/ຈຸດປະສົງການຮຽນຮູ້: ຜູ້ວິໄຈໄດ້ນຳໃຊ້ຫຼັກການຂອງ ACC (Action, Condition, Criteria of Performance).

- Action: ຜູ້ວິໄຈໄດ້ອອກແບບບົດຮຽນທີ່ຈະສອນໃນໂປຣແກຣມ Macromedia Authorware ແລະ ຈາກນັ້ນຜູ້ວິໄຈນຳພານັກສຶກສາຄູພາສາອັງກິດປີ4 ລົງມືປະຕິບັດ:

- Condition: ຜູ້ວິໄຈໄດ້ກຳນົດຮູບແບບ ຫຼື ເງື່ອນໄຂຂອງຂໍ້ມູນທີ່ຈະນຳມາໃຊ້ໃນການສົດສອນຕົວຈິງ.

- Criteria of Performance: ເມື່ອກຳນົດຮູບແບບ ຫຼື ເງື່ອນໄຂຂອງຂໍ້ມູນແລ້ວ ໄດ້ນຳມາທົດລອງປະຕິບັດຕ້ອງໃຫ້ຖືກຕ້ອງກັບເງື່ອນໄຂປະມານ 80% ຂຶ້ນໄປ.

- ດ້ານການອອກແບບວິທີການຮຽນຮູ້ ກົນລະຍຸດການຮຽນຮູ້ ແລະ ວິທີການເລືອກສື່ຕ່າງໆ: ຜູ້ວິໄຈໄດ້ນຳໃຊ້ຮູບແບບການສອນແບບຫ້ອງຮຽນກັບທາງ (Flipped Classroom) ໝາຍຄວາມວ່າ: ເປັນການຈັດການຮຽນ-ການສອນທີ່ສ່ວນທາງກັບສິ່ງທີ່ເປັນຢູ່ໃນປະຈຸບັນ ໂດຍໃຫ້ຜູ້ຮຽນ ຮຽນຢູ່ບ້ານແຕ່ມາເຮັດວຽກບ້ານ ຫຼື ມາເຮັດກິດຈະກຳໃນຫ້ອງຮຽນ.

ຫຼັກການຂອງ Flipped Classroom ແມ່ນໄດ້ໃຊ້ເທັກໂນໂລຢີການສຶກສາບວກກັບການຈັດກິດຈະກຳໃນຫ້ອງຮຽນ ເນື່ອງຈາກເວລາໃນຫ້ອງຮຽນມີຈຳນວນຈຳກັດ ການທີ່ຈະໃຫ້ຜູ້ຮຽນເຂົ້າໃຈໃນຫຼັກການຄວາມຮູ້ບາງຢ່າງອາດມີເວລາບໍ່ພຽງພໍ ດັ່ງນັ້ນ

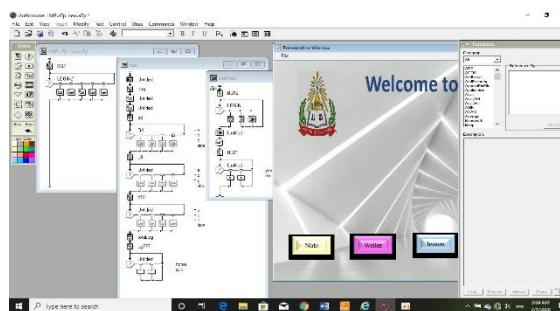
ການສຶກສາຄວາມຮູ້ຈາກການສອນຜ່ານວິດີໂອທີ່ຜູ້ສອນໄດ້ບັນທຶກໄວ້ແລ້ວ ລວມທັງການອ່ານກິດຈະກຳທີ່ອອກແບບໄວ້ ເພື່ອໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ລົງມືປະຕິບັດ ແລະຜູ້ສອນຍັງຄ່ອຍໃຫ້ຄຳແນະນຳ. ວິທີນີ້ຈະເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນເຂົ້າໃຈ ແລະ ເຊື່ອມໂຍງໃນຫຼັກການໄດ້ຫຼາຍຂຶ້ນກວ່າເກົ່າ.

- ດ້ານການອອກແບບຮູບແບບການປະເມີນຜົນ: ຜູ້ວິໄຈໄດ້ປະເມີນຕາມສະພາບຈິງ ໂດຍໃຫ້ຜູ້ຮຽນຈັດກຸ່ມ ກຸ່ມລະ 3 ຄົນ ແລ້ວຊ່ວຍກັນສ້າງ ແລະອອກແບບບົດຮຽນຄອມພິວເຕີຊ່ວຍສອນຂຶ້ນມາເອງ ແລະ ນຳມາໃຊ້ສອນຈິງເພື່ອໃຫ້ທຸກຄົນໃນແຕ່ລະກຸ່ມໄດ້ຮູ້ເຖິງຄວາມພ້ອມຂອງບົດຮຽນໃນແຕ່ລະກຸ່ມ.

- ດ້ານການກຳນົດລາຍການພຶດຕະກຳກ່ອນຮຽນ: ຜູ້ວິໄຈໄດ້ສຶກສາຄວາມພ້ອມຂອງນັກສຶກສາ ແລະ ຄວາມຮູ້ພື້ນຖານດ້ານ ICT ຂອງແຕ່ລະຄົນມາກ່ອນ.

- ດ້ານການອອກແບບການໃຊ້ສື່/ເທັກໂນໂລຢີ/ຊັບພະຍາກອນການຮຽນຮູ້ ແລະ ວິທີການສົ່ງຜ່ານເນື້ອໃນບົດຮຽນ: ຜູ້ວິໄຈໄດ້ເນັ້ນໜັກໃນຂັ້ນຕອນນີ້ເປັນພິເສດໂດຍໄດ້ສອນວິທີການນຳໃຊ້ລະບົບເຄື່ອນຍ້າຍອິນເຕີເນັດແບບ Google Classroom ໃຫ້ຜູ້ຮຽນ ແລະ ຜູ້ຮຽນຕ້ອງໄດ້ຮຽນຮູ້ຜ່ານຊ່ອງທາງນີ້ ແລະ ສິ່ງວຽກບ້ານໃນທາງຊ່ອງທາງນີ້ໂດຍສະເພາະ.

3) ການພັດທະນາ (Development): ເປັນຂັ້ນຕອນການລົງມືປະຕິບັດບົດຮຽນຕາມແຜນການອອກແບບຈາກຂັ້ນຕອນທີ 1 ແລະ ຂັ້ນຕອນທີ 2. ຂັ້ນຕອນນີ້ເປັນຂັ້ນຕອນທີ່ຕ້ອງໄດ້ອາໄສຜູ້ທີ່ມີຄວາມຊ່ຽວຊານຫຼາຍດ້ານເຊັ່ນ: ອາຈານຜູ້ທີ່ສອນວິຊາຄອມພິວເຕີຊ່ວຍສອນ, ຜູ້ທີ່ເຂົ້າໃຈໃນການນຳໃຊ້ລະບົບເຄື່ອນຍ້າຍອິນເຕີເນັດແບບ Google Classroom ແລະ ອາຈານທີ່ສອນພາສາອັງກິດ



Class Details

Class name (required)	ວິຊາຄອມພິວເຕີຊ່ວຍສອນ (Computer Assisted Instruction: CAI)
Class description	ການປະຊາກິດໃຊ້ລະບົບ E-Learning ໃນການຮຽນ-ການສອນ
Section	Department of Language Teacher
Room	English class
Subject	Computer Assisted Instruction: CAI Teaching

ຮູບທີ2: ບົດຮຽນຄອມພິວເຕີຊ່ວຍສອນ ແລະ ລະບົບ Google Classroom

4) ການນຳໄປປະຕິບັດການ (Implement): ການນຳສະໜີການຮຽນຜ່ານໂປຣແກຣມ Macromedia Authorware ແລະ ລະບົບເຄື່ອນຍ້າຍອິນເຕີເນັດແບບ Google Classroom.

5) ການປະເມີນ (Evaluation): ຈະເປັນໃນລັກສະນະຂອງການປະເມີນສະຫຼຸບຜົນ (Summative Evaluation) ເຊັ່ນ: ການປະເມີນການອອກແບບ, ການປະເມີນການພັດທະນາ ແລະ ການປະເມີນເມື່ອນຳໄປໃຊ້ຈິງຂອງລະບົບ E- Learning. ໂດຍປະເມີນພາຍຫຼັງການດຳເນີນງານ ຫຼື ຫຼັງຈາກທີ່ໄດ້ນຳໄປໃຊ້ງານກັບຜູ້ຮຽນ ແລ້ວການປະເມີນຈະເຮັດໃຫ້ຜູ້ພັດທະນາ ຮູ້ຂໍ້ມູນເພື່ອປັບປຸງແກ້ໄຂຂໍ້ບົກຜ່ອງໃນຂັ້ນຕອນຕ່າງໆ ສຳລັບໃຊ້ຈິງໃນສຶກສາສຶກສາທັດໄປ.

3. ການທົດລອງໃຊ້ງານລະບົບ E- Learning ແລະ ຜົນການວິໄຈ

3.1 ການທົດລອງໃຊ້ລະບົບເຄື່ອນຍ້າຍອິນເຕີເນັດແບບ Google Classroom

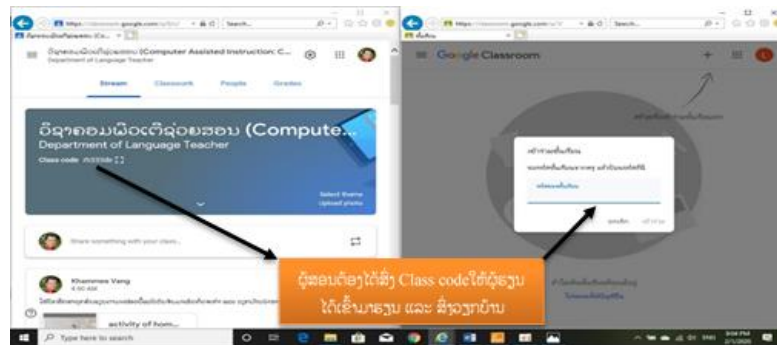
ການທົດລອງໃຊ້ງານຜ່ານລະບົບເຄື່ອນຍ້າຍອິນເຕີເນັດແບບ Google Classroom ແຕ່ກ່ອນອື່ນ ຜູ້ສອນແລະ ຜູ້ຮຽນຕ້ອງມີ Email ຫຼື Gmail ເປັນຂອງຕົວເອງກ່ອນ. ຈາກນັ້ນໂດຍການພິມເຂົ້າເວັບ: <https://classroom.google.com/> ການນຳເຂົ້າສູ່ລະບົບເຄື່ອນຍ້າຍອິນເຕີເນັດແບບ Google Classroom ໃຫ້ຜູ້ສອນ ຫຼື ຜູ້ຮຽນເລືອກທີ່ຈະເຂົ້າຮ່ວມຊັ້ນຮຽນ (ຜູ້ຮຽນ) ຫຼື ຈະເປັນຜູ້ສ້າງຊັ້ນຮຽນ (ຜູ້ສອນ) ໂດຍຜູ້ຮຽນສາມາດເຂົ້າຮ່ວມໄດ້ຈາກອຸປະກອນຕ່າງໆເຊັ່ນ: ເຄື່ອງຄອມພິວເຕີ, ໂທລະສັບມື

ຖືສະມາດໂຟນ ຜ່ານທາງລະບົບເຄື່ອນຍ້າຍອິນເຕີເນັດ ແລະ ສາມາດນຳໄປປະຍຸກໃຊ້ກັບການຈັດການຮຽນ-

ການສອນພາຍໃນຫ້ອງຮຽນ ຫຼື ທົບທວນນອກເວລາ ຮຽນໄດ້.

3.1.1 ການທົດລອງເຂົ້າສູ່ລະບົບ Google Classroom

ສ່ວນການທົດລອງເຂົ້າສູ່ລະບົບນັ້ນໃຫ້ຜູ້ສອນຕ້ອງໄດ້ສົ່ງລະຫັດ (Class Code)ໃຫ້ກັບຜູ້ຮຽນກ່ອນ



ຮູບທີ3: ການທົດລອງເຂົ້າສູ່ລະບົບ

ຈາກຮູບທີ3 ຜູ້ສອນ ຫຼື ຜູ້ຮຽນສາມາດນຳເອົາລະຫັດ (Class Code) ຫ້ອງຮຽນສິ່ງຕໍ່ໃຫ້ກັບຜູ້ສອນອື່ນ ຫຼື ຜູ້ຮຽນອື່ນ ໃຫ້ເຂົ້າມາຮຽນໃນລະບົບເຄື່ອນຍ້າຍ Google Classroom ໄດ້.

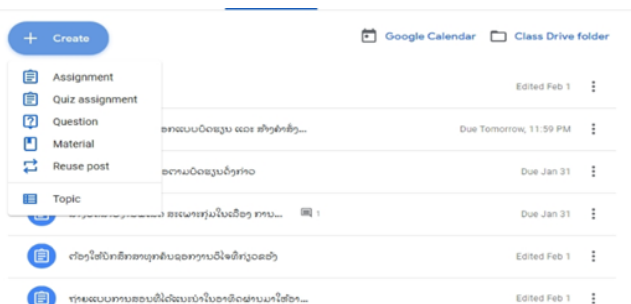
3.1.2 ການທົດລອງລະບົບບັນທຶກຂໍ້ມູນສ່ວນຕົວ

(Google Drive): ຄືການໃຫ້ບໍລິການຜື້ນທີ່ເກັບຂໍ້ມູນ ບົນອິນເຕີເນັດ ຫຼື ທີ່ເອີ້ນວ່າ cloud storage ເຊິ່ງເຮັດ ໃຫ້ເຮົາສາມາດຈັດໄຟລ໌ ແລະ ເຂົ້າເຖິງໄຟລ໌ໄດ້ຈາກ ບ່ອນໃດກໍ່ໄດ້ ພຽງແຕ່ມີອຸປະກອນທີ່ເຊື່ອມຕໍ່ກັບອິນເຕີ ເນັດໄດ້ເທົ່ານັ້ນ.



ຮູບທີ4: ລະບົບບັນທຶກຂໍ້ມູນແບບ Google Drive

3.1.2 ມີລະບົບດາວ-ອັບໂຫຼດຂໍ້ມູນ ຫຼື ເນື້ອໃນລາຍ ວິຊາ, ວຽກບ້ານ/ກິດຈະກຳໃນຮູບແບບຕ່າງ ຫຼື ບົດ ສົນທະນາຕ່າງໆ



ຮູບທີ 5: ການນຳໃຊ້ງານຕ່າງໆໃນລະບົບເຄື່ອນຍ້າຍ Google Classroom

ຈາກຮູບທີ5 ເປັນແມ່ນສ້າງກິດຈະກຳຕ່າງໆ

ເຊັ່ນ:

- ການສ້າງງານ ➡ Assignment
- ການສ້າງງານແບບທົດສອບ ➡ Quiz assignment
- ການສ້າງຄຳຖາມທີ່ໃຫ້ຜູ້ຮຽນສາມາດໂຕ້ຕອບໃນ ໜ້າ Stream ໄດ້ ➡ Question
- ການສ້າງເນື້ອໃນບົດຮຽນ ➡ Material
- ການສ້າງໂພດຊ້ຳບົດຮຽນເກົ່າໆ ຈຳເປັນຕ້ອງໂພດ ໃໝ່: ➡ Reuse post

3.1.3 ການທົດລອງລະບົບການປະເມີນຜົນຄະແນນຂອງຜູ້ຮຽນ

ວິຊາຄອມພິວເຕີຊ່ວຍສອນ (Computer Assisted Instruction: ... Department of Language Teacher							
		No due date ສອບກາງຟ...	Tomorrow ໃຫ້ນັກສຶກ...	Jan 31 ໃຫ້ນັກສຶກ...	Jan 31 ສ້າງບົດວາ...	No due date ຕ້ອງໃຫ້ນັ...	No due date ຖ່າຍແບບ...
Sort by first name ▾ Overall grade		out of 30	out of 10	out of 10	out of 10	out of 10	out of 100
Class average		62.92%	15	8.5	4	6	
Aibmis Vaj		92.5%	30	7	Missing	Missing	
Lachay Yangtongneng		33.33%	0	10	4 Done late	6 Resubmitted	

ຮູບທີ6: ການປະເມີນຜົນຄະແນນຂອງຜູ້ຮຽນ

3.1.4 ສາມາດອັບໂລດ ເນື້ອໃນບົດຮຽນ

ສາມາດອັບໂລດ ເນື້ອໃນບົດຮຽນ (ເອກະສານ, ພາບ, ສຽງ ແລະ ວິດີໂອການສອນບົດຮຽນ) ເພື່ອໃຫ້ຜູ້ຮຽນ
ໄດ້ຮຽນຕາມອັດຕະຍາໄສ



ຮູບທີ 7: ການອັບໂລດວິດີໂອໃຫ້ຜູ້ຮຽນສາມາດຮຽນເອງດ້ວຍເຄື່ອນຍ້າຍອິນເຕີເນັດ

3.2 ຜົນການວິໄຈ

ຈາກການທົດລອງທັງໝົດທີ່ຜ່ານມານັ້ນພົບວ່າ: ລະບົບ E-learning ສາມາດໃຊ້ງານໄດ້ຕາມຄວາມ
ຕ້ອງການເຊັ່ນວ່າ ລະບົບສາມາດເຂົ້າເຖິງເນື້ອໃນການ
ຮຽນໄດ້ຈາກອຸປະກອນຕ່າງໆໄດ້ເຊັ່ນ: ເຄື່ອງຄອມພິວ
ເຕີ, ໂທລະສັບມືຖືສະມາດໂຟນ ຜ່ານທາງລະບົບເຄື່ອ
ຍ້າຍອິນເຕີເນັດ. ມີກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ທີ່ເໝາະສົມ
ໃນແຕ່ລະລາຍວິຊາ ມີເນື້ອໃນການຮຽນທີ່ໜ້າສົນໃຈ
ທັງຂໍ້ຄວາມ, ສຽງ, ຮູບແບບ, ພາບເຄື່ອນໄຫວ ຜູ້
ສອນສາມາດຈັດການເນື້ອໃນ ແລະ ກິດຈະກຳໃນການ
ຮຽນເຊັ່ນ: ການສ້າງລາຍວິຊາ, ສ້າງບົດຮຽນ, ດາວ
ໂຫດຂໍ້ມູນ, ການກຳນົດໄລຍະເວລາໃນການຮຽນ, ກຳ
ນົດກິດຈະກຳໃນການຮຽນ-ການສອນ, ກຳນົດໄລຍະ
ເວລາໃນການສັງເກດ ແລະ ສັງເກດ, ການສ້າງຂໍ້ສອບ
ແລະ ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນຄວາມຮູ້ຂອງນັກສຶກ
ສາຜ່ານລະບົບໄດ້.

ຈາກປະສິດທິພາບຂອງລະບົບ E-learning
ເມື່ອນຳໄປໃຊ້ກັບຂະບວນການຮຽນ-ການສອນແລ້ວ
ນັ້ນຈະເຮັດໃຫ້ເກີດປະໂຫຍດຕໍ່ຜູ້ຮຽນເປັນຢ່າງຍິ່ງ
ໂດຍຜູ້ຮຽນມີໂອກາດທີ່ຈະເຂົ້າເຖິງເນື້ອໃນບົດຮຽນທີ່
ຫຼາກຫຼາຍຍິ່ງຂຶ້ນ ຜູ້ສອນກໍ່ສາມາດອອກແບບການ
ຮຽນຮູ້ ໂດຍໃຊ້ສື່ Multimedia ທັງໃນຮູບແບບ
ຂໍ້ຄວາມ, ພາບ, ສຽງ ແລະ ພາບເຄື່ອນໄຫວໃຫ້ມີ
ປະສິດທິພາບ. ເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດຄວາມສົນໃຈໃນ
ການຮຽນ, ຊ່ວຍເສີມທັກສະການຮຽນຮູ້ດ້ວຍຕົນເອງ,
ສາມາດຮຽນຮູ້ນອກເວລາຮຽນດ້ວຍຕົນເອງໄດ້
ຕະຫຼອດເວລາ ແລະ ຊ່ວຍໃຫ້ປະຢັດເວລາການຮຽນ
ໃນຊັ້ນຮຽນ.

ການປະເມີນຄວາມເຝິງຝົນຂອງນັກສຶກສາຕໍ່ ການໃຊ້ລະບົບ E-learning

ການວັດຜົນຄວາມເຝິງຝົນຂອງນັກສຶກສາຕໍ່
ການໃຊ້ລະບົບ E-learning ຜູ້ວິໄຈໄດ້ສ້າງແບບສອບ

ຖາມ ໂດຍມີເຫນືອການໃຫ້ຄະແນນຂອງແບບສອຖາມ
ຄວາມເພິ່ງພໍໃຈຂອງນັກສຶກສາຕໍ່ການໃຊ້ລະບົບ E-
learning

ຕາຕະລາງທີ 1: ຄ່າສະເລ່ຍ, ຄ່າຜັນປ່ຽນມາດຕະຖານ ແລະ ການແປຄວາມໝາຍຄວາມເພິ່ງພໍໃຈຂອງນັກສຶກສາຕໍ່ການໃຊ້ລະບົບ E-learning

ລ/ດ	ລາຍການ	ຄ່າສະເລ່ຍ ($\bar{X}$)	ຄ່າຜັນປ່ຽນ ມາດຕະຖານ (S.D)	ແປຄວາມໝາຍ
1	ໂຄງສ້າງຂອງເນື້ອໃນຄວບຄຸມຈຸດປະສົງຂອງບົດຮຽນ	4.14	.774	ຫຼາຍ
2	E-learning ສາມາດຊ່ວຍເສີມທັກສະການຮຽນຮູ້ຂອງຕົນເອງ	4.59	.666	ຫຼາຍທີ່ສຸດ
3	E-learning ສາມາດເຂົ້າເຖິງເນື້ອໃນບົດຮຽນໄດ້ງ່າຍ ແລະ ເຮັດຊຳເຟື້ອເຝີ້ມຄວາມເຂົ້າໃຈໄດ້	4.09	.526	ຫຼາຍທີ່ສຸດ
4	E-learning ມີປະສິດທິພາບໃນການຈັດການຮຽນ-ການສອນ ເຮັດໃຫ້ເກີດຄວາມໝັ້ນໃຈ ມີກິດຈະກຳໃນການຮຽນທີ່ຫຼາກຫຼາຍ	4.55	.671	ຫຼາຍທີ່ສຸດ
5	E-learning ປະຢັດເວລາການຮຽນໃນຫ້ອງຮຽນ	4.55	.596	ຫຼາຍທີ່ສຸດ
6	E-learning ເປັນການເພີ່ມຊ່ອງທາງໃນການຮຽນຮູ້ທີ່ທັນສະໄໝ ແລະ ສາມາດຮຽນຮູ້ໄດ້ຕະຫຼອດເວລາ	4.32	.646	ຫຼາຍທີ່ສຸດ
7	ການອອກແບບປະຕິສຳຜັນງ່າຍຕໍ່ການໃຊ້ງານ, ສັດສ່ວນ ເໝາະສົມ ແລະ ສວຍງາມ	4.27	.631	ຫຼາຍທີ່ສຸດ
8	ເພີ່ມໂອກາດໃນການເຂົ້າເຖິງເນື້ອໃນບົດຮຽນ ໄດ້ຈາກອຸປະກອນຕ່າງໆ ທີ່ຫຼາກຫຼາຍ ຜ່ານທາງລະບົບເຄື່ອນຍ້າຍອິນເຕີເນັດ	4.41	.666	ຫຼາຍທີ່ສຸດ
9	ຄວນມີການພັດທະນາການຮຽນ-ການສອນຜ່ານທາງ E-learning ໃນສຶກສາສາຕໍ່ໄປ	4.59	.590	ຫຼາຍທີ່ສຸດ
10	ມີຄວາມເພິ່ງພໍໃຈໃນການນຳໃຊ້ລະບົບ ເຄື່ອນຍ້າຍ Google classroom	4.41	.503	ຫຼາຍທີ່ສຸດ
ສະເລ່ຍລວມ		4.3909	.5298	ຫຼາຍທີ່ສຸດ

ຈາກຕາຕະລາງທີ 1 ນັກສຶກສາມີຄວາມເພິ່ງພໍໃຈຕໍ່ການໃຊ້ລະບົບ E-learning ສາມາດສະຫຼຸບໄດ້ດັ່ງນີ້:

ນັກສຶກສາມີຄວາມເພິ່ງພໍໃຈໂດຍລວມຕໍ່ການໃຊ້ລະບົບ E-learning ໃນລະດັບຫຼາຍທີ່ສຸດ ໂດຍມີຄ່າສະເລ່ຍ 4.3909 ແລະ ຄ່າຜັນປ່ຽນມາດຕະຖານ 0.5298. ພື້ນເດັ່ນທີ່ສຸດແມ່ນ:

1. E-learning ສາມາດຊ່ວຍເສີມທັກສະການຮຽນຮູ້ຂອງຕົນເອງ ໂດຍມີຄ່າສະເລ່ຍ 4.59 ແລະ ຄ່າຜັນປ່ຽນມາດຕະຖານ 0.666.

2. ຄວນມີການພັດທະນາການຮຽນ-ການສອນຜ່ານທາງ E-learning ໃນສຶກສາສາຕໍ່ໄປ ໂດຍມີຄ່າສະເລ່ຍ 4.59 ແລະ ຄ່າຜັນປ່ຽນມາດຕະຖານ 0.503.

4. ວິພາກຜົນ

ຈາກການປະຍຸກໃຊ້ E-learning ເຂົ້າໃນຂະບວນການຮຽນ-ການສອນສະແດງໃຫ້ເຫັນວ່າ: ນັກສຶກສາປີ 4 ສາຂາຄູາສາອັງກິດທີ່ຮຽນດ້ວຍລະບົບ E-Learning ສາມາດເຂົ້າເຖິງຂໍ້ມູນໄດ້ຈາກອຸປະກອນຕ່າງໆເຊັ່ນ: ເຄື່ອງຄອມພິວເຕີ, ໂທລະສັບມືຖືສະມາດໂຟນ ຜ່ານທາງລະບົບເຄື່ອນຍ້າຍອິນເຕີເນັດໄດ້ທຸກທີ່ເຮັດໃຫ້ການຮຽນຮູ້ເກີດຂຶ້ນໄດ້ທຸກເວລາ ການຮຽນດ້ວຍລະບົບ E-Learning ມີປະໂຫຍດຢ່າງຫຼວງຫຼາຍຕໍ່ນັກສຶກສາປີ 4 ສາຂາຄູາສາອັງກິດ ແລະ ເຮັດໃຫ້ນັກສຶກສາມີອິດສະຫຼະໃນການຮຽນ ສາມາດເປັນຜູ້ຄວບຄຸມການຮຽນຂອງຕົນ ຊ່ວຍສົ່ງເສີມການຮຽນທີ່ຜູ້ຮຽນເປັນສູນກາງ ເຮັດໃຫ້ເກີດລະບົບການຮຽນ-ການສອນ ທີ່ມີປະສິດທິພາບ ແລະ ຍັງເຮັດໃຫ້ ການຮຽນ-ການສອນມີຄວາມໜ້າສົນໃຈ ແລະ ສື່ຄວາມໝາຍໄດ້ດີກວ່າການຮຽນພາຍໃນຫ້ອງຮຽນຢ່າງດຽວ ເຊິ່ງສ້ອງຄ່ອງກັບງານວິໄຈ: Seda YUCEL (2016: 124-126) ພົບວ່າ: ເມື່ອປຽບທຽບການຮຽນ-ການສອນໃນຮູບແບບເດີມ ແລະ ການຮຽນການສອນແບບລະບົບ E-Learning ເຂົ້າມາຊ່ວຍ ລະບົບ E-Learning ຈະສ້າງຂໍ້ໄດ້ປຽບຫຼາຍຢ່າງໃຫ້ກັບຜູ້ຮຽນເຊັ່ນ: ຜູ້ຮຽນມີໂອກາດເຂົ້າເຖິງຂໍ້ມູນທີ່ຫຼາກຫຼາຍໄດ້ຈາກອິນເຕີເນັດ, ຜູ້ຮຽນເປັນຜູ້ຄວບຄຸມການຮຽນຂອງຕົນເອງ ແລະ ສາມາດຈັດສັນເວລາການຮຽນທີ່ ເໝາະສົມ ລະບົບ E-Learning ຍັງສາມາດໃຫ້ຜູ້ຮຽນສາມາດກຳສະແດງອອກໃນການແກ້ໄຂບັນຫາ ແລະ ສະຫຼຸບບົດຮຽນໄດ້ດ້ວຍຕົວເຂົາເອງ ເຮັດໃຫ້ຜົນການຮຽນຂອງຜູ້ຮຽນມີປະສິດທິພາບຢູ່ງຊັ້ນ.

ຄວາມເພິ່ງພໍໃຈຕໍ່ການໃຊ້ລະບົບ E-Learning ຂອງນັກສຶກສາຄູາສາອັງກິດປີ 4 ໂດຍມີຄ່າສະເລ່ຍ 4.59 ແລະ ຄ່າຜັນປ່ຽນມາດຕະຖານ 0.666 ໝາຍຄວາມວ່າ: ນັກສຶກສາແມ່ນມີຄວາມເພິ່ງພໍໃຈຢູ່ໃນລະບົບ ຫຼາຍທີ່ສຸດ ແລະ ເຂົ້າໃຈບົດຮຽນໄດ້ດີ, ບົດຮຽນຊ່ວຍໃຫ້ການຮຽນ-ການສອນໜ້າສົນໃຈຫຼາຍຂຶ້ນທັງນີ້ອາດເນື່ອງມາຈາກບົດຮຽນມີການອອກແບບທີ່ງ່າຍຕໍ່ການທຳຄວາມເຂົ້າໃຈ, ມີຮູບແບບທີ່ໃຊ້ງານໄດ້

ສະດວກ, ການນຳສະເໜີຂອງບົດຮຽນໜ້າສົນໃຈສວຍງາມ ມີພາບປະກອບ ພາບເຄື່ອນໄຫວທີ່ໜ້າຕື່ນຕາມ ມີການອະທິບາຍເນື້ອໃນບົດຮຽນແຕ່ລະບົດຮຽນຢ່າງຕໍ່ເນື່ອງ ເປັນບົດທີ່ສົ່ງເສີມໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ຮຽນຮູ້ດ້ວຍຕົນເອງຕາມສະກາຍຍະພາບຂອງແຕ່ລະຄົນ ເຊິ່ງຄວາມຄິດເຫັນຂອງນັກສຶກສາທີ່ໃຊ້ລະບົບ E-Learning ສອດຄ່ອງກັບຜົນງານວິໄຈ: Thanadech Saksuwan and Buncha Samruayruen (2557: 229-230) ພົບວ່າ ຄວາມຄິດເຫັນນັກສຶກສາທີ່ມີຕໍ່ສື່ E-Learning ຢູ່ໃນລະດັບຄວາມຄິດເຫັນຫຼາຍທີ່ສຸດເຊັ່ນດຽວກັນ.

5. ສະຫຼຸບຜົນ

5.1 ລະບົບ E-learning ສາມາດໃຊ້ງານໄດ້ຕາມຄວາມຕ້ອງການເຊັ່ນວ່າ ລະບົບສາມາດເຂົ້າເຖິງເນື້ອໃນບົດຮຽນ, ວຽກບ້ານ ແລະ ກິດຈະກຳຕ່າງໆທີ່ຜູ້ສອນຈັດກຽມໄວ້ໃຫ້ໄດ້ຈາກອຸປະກອນຕ່າງໆໄດ້ເຊັ່ນ: ເຄື່ອງຄອມພິວເຕີ, ໂທລະສັບມືຖືສະມາດໂຟນ ຜ່ານທາງລະບົບເຄື່ອນຍ້າຍອິນເຕີເນັດ ໄດ້ຈາກທຸກສະຖານທີ່ທຸກເວລາທີ່ມີການອອນໄລ ເພື່ອຫຼຸດໄລຍະເວລາການຮຽນໃນຫ້ອງຮຽນຂອງຜູ້ຮຽນ ເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນສາມາດໃຊ້ເວລາໃນການເຮັດກິດຈະກຳເສີມການຮຽນຮູ້.

5.2 ການນຳລະບົບ E-Learning ເຂົ້າມາເປັນສ່ວນເສີມໃນຂະບວນການຮຽນ-ການສອນນັ້ນ ຈະເກີດປະໂຫຍດເປັນຢ່າງຍິ່ງ ໂດຍຜູ້ຮຽນມີໂອກາດທີ່ຈະເຂົ້າເຖິງເນື້ອໃນບົດຮຽນທີ່ຫຼາກຫຼາຍຢູ່ງຊັ້ນ ຜູ້ສອນກໍສາມາດອອກແບບການຮຽນຮູ້ ໂດຍໃຊ້ສື່ Multimedia ທັງໃນຮູບແບບຂໍ້ຄວາມ, ພາບ, ສຽງ ແລະ ພາບເຄື່ອນໄຫວໃຫ້ມີປະສິດທິພາບ.

5.3 ນັກສຶກສາຄູາສາອັງກິດປີ 4 ມີຄວາມເພິ່ງພໍໃຈໃນການໃຊ້ລະບົບ E-Learning ຢູ່ໃນລະດັບຫຼາຍທີ່ສຸດ ມີຄ່າສະເລ່ຍຫຼາຍທີ່ສຸດ ໂດຍມີຄ່າສະເລ່ຍ 4.3909 ແລະ ຄ່າຜັນປ່ຽນມາດຕະຖານ 0.5298 ນັ້ນໝາຍຄວາມວ່າ: ການປະຍຸກໃຊ້ E-Learning ເປັນຂະບວນການຮຽນຮູ້ໂດຍໃຊ້ລະບົບເຄື່ອນຍ້າຍ Internet

ໂດຍລວມແມ່ນ ເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດຄວາມໝ້າສົນໃຈ
ໃນການຮຽນ ແລະ ມີພຶດຕິກຳການຮຽນທີ່ດີຂຶ້ນ.

6.ສະແດງຄວາມຮູ້ບຸນຄຸນ

ສະແດງຄວາມຮູ້ບຸນຄຸນ ແລະ ຂອບໃຈມາຍັງ
ຄະນະນຳ ຄະນະສຶກສາສາດທີ່ອຳນວຍຄວາມສະດວກ
ຫ້ອງຄອມພິວເຕີ ແລະ ໃຫ້ສິດໃນການນຳໃຊ້ອິນເຕີ
ເນັດ ເພື່ອທົດລອງໃນງານວິໄຈຄັ້ງນີ້. ຂໍຂອບໃຈມາຍັງ
ນັກສຶກສາຄູຜາສາອັງກິດປີ4 ທີ່ເສຍສະຫຼະເວລາອັນມີ
ຄຸນຄ່າທີ່ເປັນຜູ້ຖືກທົດລອງໃຊ້ລະບົບ E- Learning
ໃນການວິໄຈຄັ້ງນີ້.

7. ເອກະສານອ້າງອີງ

ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ. (2015). ວິໄສທັດ
ຮອດປີ 2030 ຍຸດທະສາດ ຮອດປີ 2025 ແລະ
ແຜນພັດທະນາຂະແໜງການສຶກສາ ແລະ
ກິລາ 5 ປີ 2016-2020. ນະຄອນຫຼວງວຽງຈັນ.
ຄະນະສຶກສາສາດ. (2015). ຍຸດທະສາດການ
ພັດທະນາ ຄະນະສຶກສາສາດ ມະຫາວິທະຍາໄລ
ສຸພານຸວົງ 10 ປີ (2016-2025). ນະຄອນຫຼວງ
ພະບາງ.
ຄຳມີ ວ່າງ. (2019). ສະຖິຕິ 2. ນະຄອນຫຼວງພະບາງ:
ມະຫາວິທະຍາໄລ ສຸພານຸວົງ.
ສາຍໃຈ ທອງນຽມ. (2560). ການພັດທະນາສື່
ບົດຮຽນອີເລັກໂທຣນິກ E-learning ວິຊາ
ພາສາອັງກິດ (THA234). ມະນຸດສາດ
ແລະ ສັງຄົມສາດ ມະຫາວິທະຍາໄລລ້ວງສິດ.
ສາມມິຕິ ສຸບິນຈິງ . (2552). ການພັດທະນາບົດຮຽນ
E-Learning ລາຍວິຊາການສະແດງ ແລະ ສື່.
ມະຫາວິທະຍາໄລ ສົນນະຄະຣົນທະວີໂຮດ .
ເມຣິ ປິຍະຄຸນ ແລະ ສຸຣະໄຊ ເສີນນາຜົນ. (2551).
ການພັດທະນາຊຸດເຝິກອົບຮົມແບບ E-
Training ເລື່ອງທັກສະການສອນງານ ສຳລັບ
ຫົວໜ້າງານ. ມະຫາວິທະຍາໄລ ສຸໂຂຊັບທຳ
ມາທິຣາດ.

Thanadech Saksuwan and Buncha
Samruayruen. (2560). ການພັດທະນາ

ບົດຮຽນ E-learning ກຸ່ມສາລະການຮຽນຮູ້
ການງານອາຊີບ ແລະ ເທັກໂນໂລຢີເລື່ອງຄອມ
ພິວເຕີ ໃນວຊີວິດປະຈຳວັນ ຊັ້ນມັດທະຍົມສຶກ
ສາປີທີ 1. ປະເທດໄທ: ມະຫາວິທະຍາໄລ ລາດ
ຊະພັດພິບູສິມຄຣາມ.

Application of E-Learning in Foreign
Language Teaching at the technical
University. (2015). *Technical
University*, 174, 3144-3149.

Huiwei Cai. (2012). E-Learning and English
Teaching. *School of Business, East
China university of Science and
Techology, Shanghai*,200237.

Lubna Salamat, Dr. Gulzar Ahmad,
Mohammad Iftikhar Bakht, Imran
Latif Saifi. (2018). Effects of E-
Learning on Students' Academic
Learning at University Level. *Asian
Innovative Journal of Social Sciences
and Humanities (AIJSSH)*.

Safiyeh Rajae Harandi. (2015). Effects of
E-Learning on Students' Motivation .
Allameh Tabatabai Univvrsity, 423-
430.

Seda Yucel. (2006). E-Learning Approach
in Teacher Training. *Turkish Online
Journal of Distance Education-Tojde*,
7.