

## บทที่ 5

### สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาค้นคว้าเรื่อง การพัฒนาบทเรียนแสงวุ้นบนเว็บ เรื่องอัตราส่วนและร้อยละ โดยการเรียนแบบร่วมมือ รูปแบบทีมแข่งขัน (TGT) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าได้ดังต่อไปนี้

#### สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

1. ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพของบทเรียนแสงวุ้นบนเว็บ เรื่องอัตราส่วนและร้อยละ โดยการเรียนแบบร่วมมือ รูปแบบทีมแข่งขัน (TGT) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ตามเกณฑ์ 75/75

1.1 การประเมินคุณภาพของบทเรียนโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านหลักสูตร การสอน เนื้อหากลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ จำนวน 3 ท่าน ที่มีต่อบทเรียนแสงวุ้นบนเว็บ เรื่อง อัตราส่วนและร้อยละ โดยการเรียนแบบร่วมมือ รูปแบบทีมแข่งขัน (TGT) ภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}=4.51$ ) ส่วนการประเมินคุณภาพของบทเรียนโดยผู้เชี่ยวชาญ ด้านการออกแบบและพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้ จำนวน 3 ท่าน ภาพรวมบทเรียนแสงวุ้นบนเว็บ ประเมินได้คิดเป็นร้อยละ 86.66

1.2 การหาประสิทธิภาพบทเรียนแสงวุ้นบนเว็บ เรื่องอัตราส่วนและร้อยละ โดยการเรียนแบบร่วมมือ รูปแบบทีมแข่งขัน (TGT) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ทดลองกลุ่มเล็ก มีประสิทธิภาพ 80.56/78.06 และทดลองกลุ่มตัวอย่าง มีประสิทธิภาพ 81.39/79.44 ซึ่งมี ประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 75/75 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนแสงวุ้นบนเว็บ เรื่อง อัตราส่วน และร้อยละ โดยการเรียนแบบร่วมมือ รูปแบบทีมแข่งขัน (TGT) พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลัง เรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนแสงวุ้นบนเว็บ เรื่องอัตราส่วนและร้อยละ โดยการเรียนแบบร่วมมือ รูปแบบทีมแข่งขัน (TGT) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียน ภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}= 4.54$ )

## อภิปรายผล

1. การหาประสิทธิภาพของบทเรียนแสงรู้บนเว็บ เรื่องอัตราส่วนและร้อยละ โดยการเรียนแบบร่วมมือ รูปแบบทีมแข่งขัน (TGT) มีประสิทธิภาพ 81.39/79.44 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 75/75 แสดงให้เห็นว่า บทเรียนแสงรู้บนเว็บ เรื่องอัตราส่วนและร้อยละ ที่ผู้ศึกษาค้นคว้าได้พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพที่เชื่อถือได้ อาจเนื่องมาจากผู้ศึกษาค้นคว้าได้ออกแบบและพัฒนาบทเรียนแสงรู้บนเว็บอย่างเป็นระบบตามรูปแบบการพัฒนาระบบการเรียนการสอนของ Generic ID Model (ADDIE) ซึ่งเป็นระบบที่เป็นขั้นตอนสามารถตรวจสอบได้ชัดเจน และบทเรียนแสงรู้บนเว็บนี้ได้ผ่านขั้นตอนการทดลองหาประสิทธิภาพ 3 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนทดลองแบบเดี่ยว เพื่อตรวจสอบสำนวนภาษา ความเข้าใจในคำสั่งและเนื้อหา ความชัดเจนของตัวอักษรและข้อบกพร่องอื่นๆ แล้วนำไปปรับปรุงแก้ไข จากนั้นนำไปทดลองกลุ่มเล็ก เพื่อปรับปรุงแก้ไขอีกครั้ง แล้วจึงนำไปทดลองภาคสนามกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างเพื่อหาประสิทธิภาพอีกครั้งหนึ่ง ตลอดจนมีการวิเคราะห์ด้วยค่าสถิติที่เชื่อถือได้ และแสดงให้เห็นว่าบทเรียนแสงรู้บนเว็บ เรื่องอัตราส่วนและร้อยละ สามารถนำมาใช้เป็นสื่อสนับสนุนการเรียนการสอนได้ อาจเนื่องมาจากบทเรียนแสงรู้บนเว็บที่ผู้ศึกษาค้นคว้าได้พัฒนาขึ้น สนับสนุนให้ผู้เรียนได้เข้าถึงเนื้อหาข้อมูลความรู้อย่างกว้างขวาง ซึ่งผู้เรียนสามารถเลือกเนื้อหาข้อมูลนั้นๆ ให้เหมาะกับตน ทั้งยังฝึกให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดในขั้นสูง ในระดับการวิเคราะห์ สังเคราะห์ ตลอดจนประเมินค่า อีกทั้งปฏิสัมพันธ์ของผู้เรียนเป็นไปในเชิงบวก เนื่องจากเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออกอย่างเต็มที่ทั้งด้านความคิดและความสามารถผนวกกับการออกแบบรูปแบบบทเรียนออนไลน์ให้มีลักษณะการเรียนแบบร่วมมือ ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทบาทของตนเองได้ชัดเจน นำไปสู่การมีปฏิสัมพันธ์ที่เหมาะสม และเป็นไปอย่างร่วมมือกันสอดคล้องกับผลการวิจัยของ กุลธิดา เรณະสุระ (2551) ที่พบว่าโปรแกรมบทเรียนแบบเว็บเวสต์ท์กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง การวัด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.50/83.00 แสดงว่า บทเรียนสามารถที่จะใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนที่สนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคลได้ดี ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากนักเรียนสามารถควบคุมการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง สามารถเลือกเรียนได้ตามความต้องการ ใช้เวลาเรียนได้ตามความสามารถของตนเอง และสามารถเรียนซ้ำในเนื้อหาเดิมได้อีกด้วย ทำให้นักเรียนมีความเข้าใจ มีความคิดรวบยอดดีขึ้นและสามารถแก้ไขปัญหาต่างๆ ได้ สอดคล้องกับการศึกษาของ เพ็ญประภา ชาตยานนท์ (2547:บทคัดย่อ) ได้ศึกษาค้นคว้าเพื่อพัฒนากิจการการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ เรื่องเศษส่วนและทศนิยม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยการเรียนแบบร่วมมือ โดยใช้ 2 เทคนิค คือ เทคนิคการเรียนรู้แบบประสบผลสำเร็จเป็นทีม (STAD) และเทคนิคการเรียนรู้แบบการแข่งขันเป็นทีม (TGT) พบว่า ดัชนีประสิทธิผลของกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือคิดเป็นร้อยละ 81.87 นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมใน

การทำงาน นักเรียนเรียนเก่งช่วยเหลือนักเรียนที่เรียนปานกลาง และนักเรียนที่เรียนอ่อนจนจนประสบผลสำเร็จ และศิรินทิพย์ สายหอม (2548) ชี้ให้เห็นว่า โปรแกรมบทเรียนแสงสว่างบนเว็บช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นและเป็นสื่อการเรียนการสอนที่สนองความแตกต่างระหว่างบุคคลที่ดี และการนำโปรแกรมบทเรียนแสงสว่างบนเว็บมาใช้ในรูปแบบการเรียน นับเป็นการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ ซึ่งกำลังอยู่ในความสนใจของคนทั่วไป ทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้สนใจเป็นพิเศษ เนื่องจากการเรียนแบบใหม่ การเรียนด้วยโปรแกรมบทเรียนถือเป็นการทางเลือกหนึ่งในการศึกษายุคนี้ ซึ่งเป็นการนำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อพัฒนาระบบการศึกษา

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนแสงสว่างบนเว็บ เรื่องอัตราส่วนและร้อยละ โดยการเรียนแบบร่วมมือ รูปแบบทีมแข่งขัน (TGT) พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่า บทเรียนแสงสว่างบนเว็บเรื่องอัตราส่วนและร้อยละ ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ มีความเข้าใจในเนื้อหาวิชามากขึ้น โดยนักเรียนสามารถนำความรู้ที่ค้นคว้ามาได้ไปใช้ในการทำกิจกรรมตามภาระงานและสามารถพัฒนาให้เกิดองค์ความรู้ด้วยตนเองได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากกระบวนการเรียนรู้บนบทเรียนแสงสว่างบนเว็บที่ผู้ศึกษาค้นคว้าสร้างขึ้นได้รับการออกแบบที่จะใช้เวลาของผู้เรียนแสวงหาความรู้ อย่างมีประสิทธิภาพ สนับสนุนให้ผู้เรียนเรียนรู้โดยใช้ทักษะการวิเคราะห์ สังเคราะห์และประเมินค่า ส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้จินตนาการและทักษะการแก้ปัญหา และสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันต่อไป ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ โอบาส เกาไศยาภรณ์ (2549) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยบทเรียนแสงสว่างบนเว็บหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงถึงบทเรียนนี้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เข้าใจในเนื้อหามากยิ่งขึ้น สามารถนำความรู้ที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าไปใช้ในกิจกรรมระหว่างบทเรียน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชาคริต อนันต์วัฒนวงศ์ (2549) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยบทเรียนแสงสว่างบนเว็บ พบว่า มีความแตกต่างกัน ทั้งนี้เพราะบทเรียนแสงสว่างบนเว็บ เป็นบทเรียนที่มีประสิทธิภาพในการเรียนการสอนที่สูง ผลที่ได้มีความสอดคล้องกับการวิจัยของนักวิจัยท่านอื่นที่สนับสนุนบทเรียนแสงสว่างบนเว็บในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนและการพัฒนาความคิดในขั้นสูงด้วย และทั้งนี้อาจเนื่องมาจากบทเรียนแสงสว่างบนเว็บ มีวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นทีมที่นักเรียนต้องร่วมกันทำงานเป็นทีม ช่วยเหลือเพื่อนสมาชิกในทีมวางแผนแบ่งหน้าที่ในการทำงานตามภาระงานของตนเองและของกลุ่มให้สำเร็จ ลุล่วง ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของพลวัฑ์ ปานทอง (2548) เรื่องการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดียร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบ

**TEAM-GAMES-TOURNAMENT** เรื่อง "ทฤษฎีบทพีทาโกรัส" ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภายหลังจากการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนที่สร้างขึ้นร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบ TGT เรื่องทฤษฎีบทพีทาโกรัส สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้เพราะการเรียนการสอนด้วยบทเรียนแสงวุ้นบนเว็บมีกิจกรรมกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Chen-Chung Liu (2005) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องกิจกรรมสนับสนุนการเรียนรู้ด้วยทีมแข่งขัน (Teams-Games-Tournaments) บนเครือข่าย GSM โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เพื่อการเรียนรู้แบบร่วมกันโดยใช้เว็บเป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างได้แก่กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบปกติ ผลการทดลองพบว่า ผู้เรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบทีมแข่งขันมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่าผู้เรียนที่ไม่ได้เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบทีมแข่งขัน และสอดคล้องกับ Symons and Gill et al (2008) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยเทคนิคทีมแข่งขัน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น ผู้เรียนมีส่วนร่วมทางสังคม และเพิ่มแรงจูงใจทางการเรียน โดยผู้วิจัยได้เลือกเทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมแข่งขัน (TGT) กลุ่มทดลองได้แก่นักเรียนรายวิชาชีววิทยาจำนวน 80 คน โดยกลุ่มที่ 1 ผู้เรียนจะเรียนโดยใช้กลยุทธ์ TGT และ กลุ่มที่ 2 ใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบปกติผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยเทคนิคทีมแข่งขันสูงกว่าผู้เรียนที่เรียนด้วยการเรียนรู้แบบปกติโดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 ที่ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของปิยะรัตน์ คัญทัพ (2545:137) ที่ได้กล่าวไว้ว่า ปัจจัยสำคัญอีกประการหนึ่งที่ทำให้กระบวนการเรียนการสอนแบบเว็บควสท์ประสบความสำเร็จ ได้แก่ กระบวนการกลุ่มและการทำงานกลุ่มที่มีประสิทธิภาพ สมาชิกกลุ่มต้องรู้บทบาทหน้าที่ทั้งของตนเองและของกลุ่มเป็นอย่างดี และให้ความช่วยเหลือกลุ่มอย่างเต็มความสามารถ โดยรู้สึกดีเสียใจ และการเคารพสิทธิของผู้อื่นในการทำงานร่วมกัน

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนแสงวุ้นบนเว็บ เรื่องอัตราส่วนและร้อยละ โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือ รูปแบบทีมแข่งขัน (TGT) ภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.54$ ) ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากบทเรียนแสงวุ้นบนเว็บสามารถจัดการเรียนรู้ได้หลากหลาย ให้นักเรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันทุกคนมีส่วนร่วมในการเรียน เน้นการเรียนรู้และทำงานร่วมกันเป็นทีม ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ มอบหมายงานกลุ่มให้แก่ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะการคิด การทำงานร่วมกับผู้อื่นอีกทั้งบทเรียนสร้างความแปลกใหม่ให้กับผู้เรียนกระตือรือร้นในการเรียนเป็นอย่างมาก ซึ่งสอดคล้องกับ

การศึกษาของ Lind (2001 อ้างอิงใน ชาศริต อนันตวัฒน์วงศ์, 2549) ได้ศึกษาถึงการบูรณาการเอาเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการเรียนการสอนโดยทดลองกับนักเรียนระดับ 4 และ 5 Lind ได้สร้างหลักสูตรสำหรับกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้บทเรียนออนไลน์แบบเว็บควอส จุดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) เ็นโซโคปีเดีย ซีดีรอมและอินเทอร์เน็ต พบว่า ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมาก ให้ความร่วมมือในทุกๆ ด้านและเข้าใจบทบาทของตนได้เป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับการวิจัยของ วสุนิ ประเสริฐศรี (2544) ได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางคณิตศาสตร์ เรื่อง เศษส่วนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า นักเรียนส่วนมากชอบการเรียนแบบร่วมมือ มีความสนุกสนานได้ช่วยกันคิดและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนๆ ทำให้พวกเขามีความกระตือรือร้นในการเรียน และเกิดความเชื่อมั่นในตนเอง และทั้งนี้อาจเนื่องมาจากบทเรียนแสงวูบบนเว็บที่ผู้ศึกษาค้นคว้าสร้างขึ้นได้ออกแบบให้มีเนื้อหาที่เหมาะสมกับผู้เรียนและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ส่วนกิจกรรมเรียนรู้ก็สร้างความสนใจและท้าทายผู้เรียนและเรียนรู้เป็นทีม มีการแข่งขันเกมวิชาการ ทำให้ผู้เรียนสนุกสนานกับการเรียน ไม่รู้สึกเบื่อหน่าย ฝึกนิสัยการสืบค้นข้อมูล และให้ข้อมูลป้อนกลับเพื่อการเสริมแรง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ แจ่มจันทร์ วงพาน (2546: 134) เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนสามารถเรียนได้โดยอิสระไม่มีใครบังคับ เรียนได้ตามความสามารถของแต่ละคน สามารถเรียนรู้ได้ทุกเวลา โปรแกรมบทเรียนแบบเว็บควอสที่ใช้ง่าย สะดวกใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย มีภาพประกอบที่ชัดเจน เสียงบรรยายชัดเจน มีความสนุกสนานและไม่เครียดกับการเรียน ทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนและเนื้อหาสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้จากเหตุผลดังกล่าวส่งผลให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจในการเรียนด้วยบทเรียนแสงวูบบนเว็บในระดับมากที่สุด

### ข้อเสนอแนะ

#### ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ควรขยายเวลาในการทำกิจกรรมให้มากขึ้น เนื่องจากกิจกรรมในแต่ละขั้นของบทเรียนแสงวูบบนเว็บจะใช้เวลาค่อนข้างนาน เพื่อที่นักเรียนจะมีเวลาคิดไตร่ตรองในการทำกิจกรรมตามภาระงานต่างๆ การอภิปรายในกลุ่ม การศึกษาค้นคว้าจากแหล่งข้อมูลต่างๆ และการเตรียมตัวในการพูดนำเสนอ เพื่อที่นักเรียนจะสามารถคิดได้อย่างอิสระและคิดทำสิ่งแปลกใหม่ที่สร้างสรรค์ได้มากขึ้น
2. การพัฒนาบทเรียนแสงวูบบนเว็บ ควรคำนึงถึงแหล่งทรัพยากรข้อมูลต่างๆ บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่สอดคล้องกับเนื้อหา มีความหลากหลาย มีความทันสมัยและมีความน่าเชื่อถือมากที่สุด

3. การพัฒนาบทเรียนแสงรู้บนเว็บสำหรับเนื้อหาวิชาคณิตศาสตร์นั้นต้องใช้ทักษะการคิดคำนวณเป็นส่วนใหญ่ จึงควรมีปริมาณของแบบฝึกทักษะมากกว่าเนื้อหาทั่วไป เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการคิดคำนวณมากขึ้น

### ข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้าครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการพัฒนาบทเรียนแสงรู้บนเว็บ ร่วมกับตัวแปรอื่นๆ เช่น ความคงทนในการเรียนรู้ แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ เจตคติต่อการเรียน เป็นต้น
2. สามารถพัฒนาบทเรียนแสงรู้บนเว็บร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือ รูปแบบอื่นๆ เช่น STAD (Student Teams Achievement Division) เป็นต้น
3. สามารถพัฒนาบทเรียนแสงรู้บนเว็บใช้งานร่วมกับเนื้อหาในรายวิชาอื่นๆ ได้ เช่น วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา เป็นต้น เพื่อรวบรวมและพัฒนาให้เป็นแหล่งการเรียนรู้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่หลากหลายต่อไป