

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การจัดการเรียนการสอน หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาคอมพิวเตอร์ศึกษา มีเป้าหมายเพื่อ ผลิตมหาบัณฑิตทางคอมพิวเตอร์ศึกษา ให้มีความรู้และทักษะ มีคุณธรรมและจริยธรรม เป็นผู้นำในการวิจัย เพื่อพัฒนาและประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์ทางการศึกษาเพื่อการพัฒนาวิชาการและวิชาชีพ โดยจัดรายวิชาตลอดหลักสูตร จำนวน 39 หน่วยกิต (สาขาคอมพิวเตอร์ศึกษา : 2551) ทั้งนี้ในการจัดการเรียนการสอนในแต่ละวิชา จะมีการเชื่อมโยงและเกี่ยวเนื่องกันทั้งในด้านองค์ความรู้ ทักษะไปสู่การปฏิบัติ ดังนั้น ในการจัดการเรียนการสอน จึงจำเป็นต้องเน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนและมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนให้มากที่สุด

การจัดการเรียนการสอนของหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาคอมพิวเตอร์ศึกษา เนื่องจากนักศึกษาที่เข้าศึกษาต่อมีความรู้พื้นฐานที่แตกต่างกัน ทั้งนี้เนื่องจาก การรับนักศึกษาเข้าศึกษาต่อ ทางสาขาวิชาได้กำหนดคุณสมบัติของผู้ที่จะเข้าศึกษาต่อ ในข้อหนึ่งกำหนดไว้ว่า เป็นผู้ที่จบการศึกษาระดับปริญญาตรีทุกสาขา ดังนั้นผู้เข้าศึกษาต่อในหลักสูตรนี้ จึงเป็นผู้ที่มีพื้นฐานความรู้ทางด้านคอมพิวเตอร์ และมีทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์และเครือข่ายที่แตกต่างกัน ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจในการเรียนรู้แตกต่างกัน (สาขาคอมพิวเตอร์ศึกษา : 2551) อีกทั้งการมีปฏิสัมพันธ์ในกิจกรรมการเรียนรู้ ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน หรือระหว่างผู้เรียนด้วยกัน จึงมีน้อย ส่งผลให้ผู้สอนไม่สามารถรับทราบข้อมูลที่เป็นผลสะท้อนหรือข้อมูลย้อนกลับ ในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน จึงไม่สามารถตอบได้ว่าในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละครั้ง ผู้เรียนมีส่วนร่วม รับรู้และเข้าใจในเนื้อหาสาระที่ผู้สอนได้ถ่ายทอดการเรียนรู้มากน้อยเพียงใด หรือผู้เรียนต้องการถามข้อมูลอะไรจากการเรียนในแต่ละครั้ง

วิชาการออกแบบและพัฒนาคอร์สแวร์ทางการศึกษา (Educational Courseware Design and Development) รหัสวิชา 1195102 เป็นวิชาหนึ่งในหลักสูตร ที่นักศึกษาต้องเรียนในภาคเรียนที่ 1 ของหลักสูตร เพื่อเป็นพื้นฐานในการศึกษาและการวิจัยต่อไป(สาขาคอมพิวเตอร์ศึกษา : 2551) ในการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมา ผู้สอนได้จัดกระบวนการเรียนรู้โดยการสอนแบบบรรยายและสื่อที่ใช้คือตำราและงานนำเสนอ ซึ่งจากข้อมูลการสอนที่ผ่านมาพบว่า ผู้เรียนจะนั่งฟังบรรยาย และไม่มีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอน หรือเพื่อนในชั้นในการถาม-ตอบ ในเรื่องที่ผู้สอนบรรยาย ทำให้

ผู้สอนไม่สามารถทราบข้อมูลย้อนกลับด้านความรู้ความเข้าใจในประเด็นที่ผู้สอนกำลังดำเนินการบรรยายอยู่ในชั้นเรียน ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนไม่เป็นไปตามเป้าหมายที่วางไว้

การจัดการจัดการเรียนรู้อาศัยผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์ ในการเรียนร่วมกับผู้สอนและเพื่อนในชั้นเรียน ผู้เรียนสนใจในการเรียน ส่งผลให้เกิดความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาสาระและเกิดทักษะไปสู่การปฏิบัติได้ดียิ่งขึ้น การนำผู้เรียนให้สนใจในประเด็นที่กำลังศึกษา แบบมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์นั้น จึงเป็นปัจจัยหนึ่งที่จะนำไปสู่การเรียนรู้ที่เรียกว่า การสร้างเครือข่ายสังคมแห่งการเรียนรู้ (Knowledge-based Society) ซึ่งเป็นกระบวนการหนึ่งทางสังคมที่เกื้อหนุนส่งเสริมให้บุคคลหรือสมาชิกในชุมชน/สังคมเกิดการเรียนรู้โดยผ่านสื่อ เทคโนโลยีสารสนเทศ แหล่งการเรียนรู้ องค์กรความรู้ต่าง ๆ จนสามารถสร้างความรู้ สร้างทักษะ มีระบบการจัดการความรู้และระบบการเรียนรู้ที่ดี มีการถ่ายทอดความรู้และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน โดยสมาชิกสามารถเรียนรู้จากการแสดงความคิดเห็นและสอบถามข้อมูลทำให้เกิดพลังสร้างสรรค์ และใช้ความรู้เป็นเครื่องมือในการเลือกและตัดสินใจเพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาอย่างเหมาะสม อีกทั้งลักษณะสังคมแห่งการเรียนรู้ เป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นได้ในทุกเวลา ทุกสถานที่ ของคนทุกคนในทุกสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม เว็บไซต์เครือข่ายสังคม (Social Network) จึงเป็นการรวมเอาผู้ที่ชอบอะไรที่เหมือนกันอยู่ด้วยกัน สร้างชุมชนเพื่อตอบสนองความต้องการและความสนใจของกลุ่ม และสร้างสิ่งที่ดีเพื่อชุมชนของกลุ่มอย่างยั่งยืน

จากการสภาพปัญหาการจัดการเรียนการสอนที่กล่าวมา ในด้านการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์ในกิจกรรมการเรียนรู้ และคุณลักษณะของเว็บไซต์เครือข่ายสังคม ผู้วิจัยมีความสนใจในการศึกษาการนำเว็บไซต์เครือข่ายสังคม มาใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนการสอน เพื่อศึกษาการมีส่วนร่วมและปฏิสัมพันธ์ ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียน และศึกษาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการจัดการเรียนรู้อาศัยเครือข่ายสังคมการเรียนรู้เป็นเครื่องมือ อีกทั้งการวิจัยในครั้งนี้ จะเป็นแนวทางในการจัดการจัดการเรียนรู้อาศัยเครือข่ายสังคมการเรียนรู้มาใช้ในการจัดการเรียนรู้อาศัยผู้เรียนเป็นสำคัญ แบบมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์ผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาและกลุ่มผู้เรียนกลุ่มอื่น ๆ ต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาการมีส่วนร่วมและการมีปฏิสัมพันธ์ในการเรียนรู้ในประเด็นถาม-ตอบของผู้เรียนในกิจกรรมการเรียนรู้
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เครือข่ายสังคมการเรียนรู้เป็นเครื่องมือในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
3. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนจากการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เครือข่ายสังคมการเรียนรู้เป็นเครื่องมือในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

สมมุติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนจากการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เครือข่ายสังคมการเรียนรู้เป็นเครื่องมือในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สูงกว่าร้อยละ 75

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ เป็นงานวิจัยในชั้นเรียน ที่มุ่งศึกษาการมีส่วนร่วมและการมีปฏิสัมพันธ์ในการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยนำเครือข่ายสังคมการเรียนรู้ Ning มาเป็นเครื่องมือ และทำการวิจัยและศึกษากับนักศึกษาที่ผู้วิจัยดำเนินการสอน ในภาคเรียนที่ 3/2552

1. ขอบเขตด้านเนื้อหาสาระในการวิจัย

เนื้อหาสาระที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้เป็นเนื้อหาสาระที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนนักศึกษาในชั้นเรียน โดยจัดการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายสังคมการเรียนรู้ นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาคอมพิวเตอร์ศึกษา รหัสวิชา 1195102 ชื่อวิชา การออกแบบและพัฒนาคอร์สแวร์ทางการศึกษา

2. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยในชั้นเรียน ที่ผู้วิจัยได้ดำเนินการสอนในภาคเรียนที่ 3/2552 เป็นนักศึกษาระดับปริญญาโทสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยในครั้งนี้ 1 หมู่ จำนวน 41 คน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือการวิจัย ประกอบด้วย กิจกรรมการเรียนรู้ Ning Social Network แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เครือข่ายสังคมการเรียนรู้

4. ระยะเวลาในการวิจัย

การดำเนินการวิจัย ระหว่างเดือน กุมภาพันธ์ - พฤษภาคม 2553

ข้อตกลงเบื้องต้น

1. การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยในชั้นเรียน ดังนั้นผลการวิจัยจึงมุ่งศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ เน้นผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์บนเครือข่ายสังคมแห่งการเรียนรู้ Ning สำหรับการจัดการเรียนการสอนที่ ดำเนินการในห้องเรียนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
2. เกณฑ์ในการทดสอบสมมุติฐานการวิจัย ในครั้งนี้ใช้เกณฑ์ ร้อยละ 75 ตามการวัดและ ประเมินผลนักศึกษาระดับปริญญาโทผู้เรียนควรได้ผลการเรียนระดับ B+ ขึ้นไป (ไม่น้อยกว่า ร้อย ละ 75)

นิยามศัพท์เฉพาะ

เครือข่ายสังคม หมายถึง กลุ่มคนที่รวมกันเป็นสังคมมีการทำกิจกรรมร่วมกันบนอินเทอร์เน็ต ผ่านเว็บไซต์ pisutta.ning.com เพื่อติดต่อสื่อสารข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ต ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

การมีส่วนร่วม หมายถึง จำนวนผู้เรียนที่เข้าร่วมเป็นสมาชิกกลุ่ม มรม-4 ภายใต้เว็บไซต์ เครือข่าย pisutta.ning.com ร่วมทำกิจกรรมของกลุ่มในฐานะสมาชิกของเครือข่าย ได้แก่ การเปิดอ่าน กิจกรรมถามตอบ การตอบคำถาม การตั้งประเด็นคำถาม การส่งและการรับข้อความ รูปภาพ วิดีทัศน์ และสื่ออื่น ๆ

การปฏิสัมพันธ์ หมายถึง ร้อยละของกิจกรรมในประเด็นการถาม-ตอบที่ผู้เรียนได้ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ต่อจำนวนผู้เรียนในกลุ่ม ซึ่งอาจจะเป็นกิจกรรมระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน หรือ ผู้เรียนกับผู้สอนผ่านประเด็นถาม-ตอบในการเรียนรู้ของเครือข่ายสังคม

กิจกรรมถาม-ตอบ หมายถึง สถานการณ์ปัญหา เจอใจ คำถามและกิจกรรม ที่ผู้สอน ร่วมกับผู้เรียนตั้งประเด็นขึ้นมา เพื่อให้ผู้เรียน ศึกษาค้นคว้าและตอบคำถามตามภารกิจที่กำหนด โดยผู้เรียนสามารถอธิบาย หรือแสดงการแก้ปัญหาผ่านประเด็นที่กำหนดไว้ ทั้งนี้การแก้ปัญหานั้น อาจจะเป็นงานเดี่ยว หรืองานกลุ่มก็ได้ ผู้เรียนมีโอกาสถามตอบข้อสงสัย หรือแสดงความคิดเห็น ได้ตามระยะเวลาที่กำหนด

ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกของผู้เรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ เครือข่ายสังคมการเรียนรู้เป็นเครื่องมือในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งเป็นไปได้ทั้งทางบวกและ ทางลบ แต่ถ้าเมื่อใดที่สิ่งนั้นสามารถตอบสนองความต้องการหรือทำให้บรรลุจุดมุ่งหมายได้

จะทำให้เกิดความรู้สึกทางบวกเป็นความรู้สึกพึงพอใจ ในทางตรงกันข้ามถ้าสิ่งใดสร้างความรู้สึก
ผิดหวังไม่บรรลุจุดมุ่งหมาย จะทำให้เกิดความรู้สึกทางลบเป็นความรู้สึกไม่พึงพอใจ

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลการวัดการเปลี่ยนแปลงและประสบการณ์การเรียนรู้

ในเนื้อหาสาระที่ผู้เรียนได้เรียนผ่านกิจกรรมการเรียนรู้เรียนมาแล้วว่าเกิดการเรียนรู้เท่าใด โดยวัด
ด้วยแบบทดสอบวัดสัมฤทธิ์ในการเรียนที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

ประโยชน์ของผลการวิจัย

1. ผู้สอนได้รับทราบการมีส่วนร่วมและปฏิสัมพันธ์ของผู้เรียน และความพึงพอใจของ
ผู้เรียนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเว็บไซต์ใช้เครือข่ายสังคม ในกิจกรรมการเรียนรู้ในประเด็น
ถาม-ตอบ ของผู้เรียน
2. ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยกระบวนการแบบมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์ด้วยเว็บไซต์เครือข่าย
สังคม สามารถแสดงความคิดเห็นผ่านเครือข่าย จากการศึกษาประเด็นถาม-ตอบ ข้อเสนอแนะทั้ง
จากผู้เรียนและผู้สอน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนที่มีพื้นฐานความรู้ที่แตกต่างกันสามารถศึกษาในประเด็น
ถาม-ตอบได้ตลอดเวลา ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้น
3. เป็นแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยนำเครื่องมือ เว็บไซต์เครือข่ายสังคมการ
เรียนรู้มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ แบบมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์ผ่าน
เครือข่ายคอมพิวเตอร์ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาและกลุ่มผู้เรียนกลุ่มอื่น ๆ ต่อไป