

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

แนวทางการจัดการศึกษาที่ยึดหลักตาม พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 ซึ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้ที่สำคัญที่สุด ซึ่งต้องอาศัยแนวการจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางก็จำเป็นต้องอาศัยหลักการ รูปแบบการเรียนการสอน วิธีสอน และเทคนิคการสอนที่หลากหลายเข้าไปช่วย นักวิชาการทั้งของประเทศไทยและต่างประเทศจำนวนไม่น้อยที่ได้ศึกษาและพัฒนา รูปแบบการเรียนการสอนที่เป็นนวัตกรรมการสอนขึ้นเป็นจำนวนมาก รูปแบบเหล่านั้นส่วนใหญ่ได้รับการทดลอง พิสูจน์และทดสอบมาแล้วว่ามีประสิทธิภาพ ครู อาจารย์ นิสิต นักศึกษา จึงสามารถเลือกนำไปใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอนของตนได้ การจัดการเรียนการสอนเป็นกิจกรรมเกิดมานาน มีการเปลี่ยนแปลงปรับปรุงเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ดีขึ้น การเรียนรู้จากวิธีสอนวิธีเดียวไม่ได้ผลดี จึงเกิดแนวคิดในการผสมผสานหรือจัดกระบวนการสอนมีขั้นตอนเพิ่มขึ้น เป็นระบบ ระเบียบ มีการทดลองใช้ได้ผล จึงเผยแพร่เป็นรูปแบบการสอน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.2543)

การเรียนรู้เป็นทีมเป็นการเรียนรู้แบบร่วมกันหรือมีส่วนร่วมในการเรียน ซึ่งการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Collaborative Learning : CL) การเรียนรู้ในสถานการณ์ที่ผู้เรียนทำงานร่วมกัน เพื่อบรรลุถึงความสำเร็จในงานหรือเป้าหมายที่ร่วมกันทำภายใต้สถานการณ์ที่เรียนรู้ร่วมกัน ผู้เรียนจะทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม และช่วยเหลือกันภายในกลุ่ม ดังนั้นการเรียนรู้ของผู้เรียนจึงเกิดขึ้นในบริบททางสังคม (social context) ที่ผู้เรียนแต่ละคนมีโอกาสนจะพูดคุยหรือสื่อสารกับผู้อื่นได้ สำหรับผู้สอนจะมีบทบาทเสมือนเป็นคนกลางที่คอยช่วยเหลือแนะแนวทางการทำงานเมื่อผู้เรียนเกิดปัญหาหรือมีข้อสงสัยในขณะที่ทำงาน จากลักษณะการเรียน สามารถพัฒนาให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์ด้านการเรียนรู้ต่าง ๆ มาก ทั้งทางด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เพิ่มสูงขึ้น ผู้เรียนมีการปรับปรุงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เกิดความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ซึ่งจะส่งผลให้มีความรู้สึกที่ดีต่อผู้อื่นในสังคมมากขึ้น เพิ่มทักษะในการทำงานร่วมกันให้เกิดผลสำเร็จที่ดีและการรักษาความสัมพันธ์ทางสังคม ทั้งยังช่วยปลูกฝังการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม การสร้างความไว้วางใจกัน การตัดสินใจ การสื่อสาร การจัดการข้อขัดแย้ง ทักษะเกี่ยวกับการจัดกลุ่มสมาชิกภายในกลุ่ม รวมทั้งทักษะการร่วมมือการแก้ปัญหา (วรนาช เนตรพิศาลวิช, 2544 : 9)

ผู้วิจัยในฐานะเป็นผู้สอนในคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ ได้ทำการสอนในรายวิชา 7010203 การบริหารสารสนเทศ 1ภาคการศึกษา 1/2554 นักศึกษาสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ ชั้นปีที่ 1 จำนวน 32 คน ในการจัดการเรียนการสอนนักศึกษา มีศักยภาพในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน และมีผลการเรียนในภาคการศึกษาที่ผ่านมามีความแตกต่างกัน นอกจากนี้มีรูปแบบการเรียนที่แตกต่างกัน บางคนชอบซักถาม บางคนชอบรับฟังการบรรยาย บางคนชอบการปฏิบัติ ซึ่งในการเรียนรายวิชานี้ จำเป็นต้องมีการถามตอบระหว่างผู้สอนและผู้เรียนเพื่อแลกเปลี่ยนข้อคิดเห็น นอกจากนี้แล้วในบางเนื้อหาจะต้องมีการอธิบายความเข้าใจ อีกทั้งมีการมอบหมายงานให้ศึกษาค้นคว้าเพื่อนำผลที่ได้จากการค้นคว้ามาบรรยายในห้องเรียนทำให้นักศึกษาบางคนเรียนไม่ทันเพื่อน และไม่กล้าแสดงออก ทำให้ไม่สามารถส่งงานหรือตอบข้อซักถามของอาจารย์ผู้สอนได้

จากสภาพปัญหา และความสำคัญของการเรียนรู้ ผู้วิจัยจึงพัฒนาการเรียนรู้อยู่ โดยใช้วิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือกันด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดผ่านระบบเครือข่ายสังคมแห่งการเรียนรู้ ในรายวิชา การบริหารสารสนเทศ 1 ในการจัดการเรียนรู้นี้ ผู้วิจัยได้ใช้เทคโนโลยีเว็บ 2.0 ได้แก่ โปรแกรมเครือข่ายทางสังคมหนึ่ง (Ning Social Network) มาเป็นเครื่องมือในการปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน ในการอภิปรายและตอบข้อซักถามในประเด็นต่าง ๆ ตามที่ผู้วิจัยมอบหมาย ผู้วิจัยคาดหวังว่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกันด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิด โดยใช้โปรแกรมเครือข่ายทางสังคมหนึ่ง จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการช่วยเหลือกันระหว่างเพื่อนทำให้สามารถเรียนรู้ไปด้วยกัน มีทักษะและการเรียนรู้ที่ดีขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์สูงขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้เรียนที่เรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบร่วมมือกันด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิด ผ่านเครือข่ายสังคมการเรียนรู้ ในรายวิชา การบริหารสารสนเทศ 1
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบร่วมมือกันด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิด ผ่านเครือข่ายสังคมการเรียนรู้ ในรายวิชา การบริหารสารสนเทศ 1

สมมติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบร่วมมือกันด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิด ผ่านเครือข่ายสังคมการเรียนรู้ ในรายวิชา การบริหารสารสนเทศ 1 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ เป็นงานวิจัยในชั้นเรียน ในรายวิชาการบริหารสารสนเทศ 1 ในภาคเรียนที่ 1/2554 ที่มุ่งเน้นให้นักศึกษาได้มีส่วนร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิด ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีรายละเอียดของขอบเขตการวิจัยดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ ชั้นปีที่ 1 ที่เรียนวิชาการบริหารสารสนเทศ 1 ในเทอม 1/2554 จำนวน 1 หมู่เรียน จำนวนทั้งหมด 32 คน

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

2.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบร่วมมือกันด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิด ผ่านเครือข่ายสังคมการเรียนรู้ ในรายวิชาการบริหารสารสนเทศ 1

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบร่วมมือกันด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิด ผ่านเครือข่ายสังคมการเรียนรู้ ในรายวิชาการบริหารสารสนเทศ 1

3. กรอบเนื้อหาที่นำมาใช้ในการวิจัย

กรอบเนื้อหาที่นำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่รายวิชาการบริหารสารสนเทศ 1

4. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้ระยะเวลาในการวิจัยระหว่าง มิถุนายน 2554 ถึง กรกฎาคม 2554

นิยามศัพท์เฉพาะ

เทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) หมายถึง กิจกรรมการเรียนการสอนโดยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง คิดหาคำตอบด้วยตนเองก่อน หลังจากนั้นนำคำตอบของตนไปอภิปรายกับเพื่อนอีกคนหนึ่งที่เป็นคู่ของตน เมื่อมั่นใจว่าคำตอบของตนถูกต้องหรือดีที่สุดแล้ว จึงนำคำตอบนั้นมาอภิปรายร่วมกัน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนความสามารถของผู้เรียนที่ได้จากแบบ ทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง แบบวัดความสามารถของผู้เรียนหลังจากเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบที่พัฒนาขึ้น โดยเป็นแบบวัดแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

ความพึงพอใจ หมายถึง ระดับความรู้สึของผู้เรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างต่อกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น หลังจากที่ได้รับจัดการเรียนการสอนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น โดยวัดค่าเป็นคะแนนจากการทำแบบประเมินความพึงพอใจทางการเรียนรู้ ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนได้รับเทคนิคการเรียนแบบใหม่ๆ ที่สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง โดยไม่จำกัดสถานที่และเวลา
2. ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยกระบวนการแบบมีส่วนร่วมและส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ทำให้ผู้เรียนกล้าคิดกล้าแสดงออก ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้น
3. เป็นแนวทางในการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนที่ใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์แก่ผู้สอนในรายวิชาอื่นๆ