

บทที่ 1

บทนำ

1. ความสำคัญและที่มาของปัญหา

ภาพหนึ่งภาพแทนคำนับล้าน กลายเป็นวลีคลาสสิกที่ได้ยินแล้วมีความลึกซึ้ง ลุ่มลึกอยู่ในตัว ในอดีตภาพที่เห็นอาจเป็นแค่เพียงภาพนิ่งเท่านั้น ต่อมาก็มีพัฒนาการมาเรื่อยๆ จนถึงยุคของ ภาพเคลื่อนไหว ได้มีการนำสี เสียง ตัวหนังสือต่างๆ มาประกอบกันเข้าเรียกว่ามัลติมีเดีย ซึ่งถ้ารวมเอาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเข้ามาเป็นเครื่องมือช่วยประสานการสื่อสารระหว่างกันทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ระหว่างมหาวิทยาลัย ระหว่างบ้านกับมหาวิทยาลัย ระหว่างเพื่อนกับเพื่อนหรืออื่นๆ รูปแบบแนวคิดนี้จึงกลายเป็นการรวมเอาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารกับเทคโนโลยีมัลติมีเดียเข้าด้วยกันแล้วนำมาจัดเป็นกระบวนการ การเรียนการสอนเพื่อนำกระบวนการเรียนรู้แบบนำตนเองบนเว็บ ด้วยการผสมผสานที่ลงตัว ทำให้ได้ประสิทธิภาพหรือสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี จากแนวคิดที่ผสมผสานกันเหล่านี้ ก่อให้เกิดเว็บไซต์ที่แชร์ภาพวิดีโอเกิดขึ้น นั่นคือเว็บไซต์ยูทูบ(Youtbue) สร้างขึ้นมาภายใต้วัตถุประสงค์เพื่อเป็นการแบ่งปันภาพวิดีโอต่อมนุษยทุกคนและสังคมทั่วโลก ให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้บนโลกแห่งระบบเครือข่ายที่มีผู้คนเข้าไปใช้บริการมากที่สุดในโลกก็ว่าได้ สร้างความน่าสนใจไปทั่วโลกทั่วทุกวงการ โดยเฉพาะวงการศึกษานักเทคโนโลยีการศึกษาทั่วโลกก็ได้หันมาใช้ช่องทางของยูทูบ ในการสร้างสื่อเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

สำหรับบริบทในประเทศไทย ได้มีพระราชบัญญัติ การศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 กำหนดขึ้นเพื่อเน้นให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมและได้รับความสะดวกในการเรียนรู้ ดังจะเห็นได้จากมาตรา 22 กล่าวว่า “การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่า ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถที่จะเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาได้ตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ” มาตรา 25 กำหนดไว้ว่า “รัฐต้องส่งเสริมการดำเนินงานและจัดตั้งแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตทุกรูปแบบ” และมาตรา 65 กำหนดไว้ว่า “ให้มีการพัฒนาบุคลากร ทั้งทางด้านผู้ผลิตและผู้ใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา เพื่อให้ มีความรู้ความสามารถและทักษะในการผลิต รวมทั้งการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม มีคุณภาพและประสิทธิภาพ จะเห็นได้ว่า หลักการจัดการศึกษาตาม พ.ร.บ. ฉบับนี้ เป็นการจัดการเรียนการสอน โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้ได้เรียนรู้ตามศักยภาพของตน ดังนั้นการเรียนผ่านเว็บในแต่ละบริบท จึงถือได้ว่าเป็นการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ (พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ , 2542)

ศูนย์วิจัยกสิกรไทย ได้คาดการณ์แนวโน้มของบริการอินเทอร์เน็ตในระยะปานกลางนับจากปี 2549-2551 ในประเด็นของกลุ่มที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตมาก ยังคงเป็นกลุ่มนักเรียน/นักศึกษาและกลุ่มคนทำงาน คิดเป็น 60-70% ของผู้ใช้ทั้งหมด เป้าหมายการใช่มุ่งไปเพื่อการเรียน ค้นคว้าและการสื่อสาร และกลุ่มผู้ใช้ในต่างจังหวัดจะมีจำนวนมากขึ้น ส่วนจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยมีข้อมูลดังนี้

ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย

- ปี 2551: ตัวเลขของสำนักงานสถิติแห่งชาติ อยู่ที่ 10.96 ล้านคน (ที่มา- สำนักงานสถิติแห่งชาติ 2551)

- ปี 2552: ตัวเลขของต่างประเทศอยู่ที่ 20.03 ล้านคน (ที่มา - UN E-Government Survey: 2009)

- ปี 2552: ตัวเลขของ NECTEC อยู่ที่ 18.3 ล้านคน (ที่มา - ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ NECTEC)

- ปี 2553: ตัวเลขผู้ใช้อินเทอร์เน็ตของ NECTEC อยู่ที่ 24 ล้านคน โดยเป็นตัวเลขประมาณการจากการเก็บข้อมูล Unique IP ที่วิ่งบน Traffic (ซึ่งตัวเลขทางการยังไม่ออก จะออกประมาณปลายปีหรือต้นปี 2554) ปัจจัยที่ส่งผลให้มีการใช้งานอินเทอร์เน็ตเพิ่มมากขึ้น จากผลสำรวจตลาดสื่อสารของประเทศไทยปี 2552-2553 พบว่ามีปัจจัยที่ทำให้ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต บรอดแบนด์เพิ่มมากขึ้น ดังต่อไปนี้

1. โทรศัพท์เคลื่อนที่ประเภท Smart Phone มีการพัฒนาให้รองรับการให้บริการ Mobile Internet เพิ่มมากขึ้น ซึ่งตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ทุกที่ทุกเวลา
2. แนวโน้มราคาของอุปกรณ์ที่รองรับการใช้งานอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงที่ปรับตัวลดลง เช่น Notebook Router และ Air Card เป็นต้น
3. Widget/Gadget รูปแบบใหม่ๆ ที่ทยอยออกมาสร้างความตื่นตัวในการใช้งาน Application ใหม่ๆ เช่น iPad ของ Apple กระตุ้นให้เกิดความต้องการใช้งานอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงตามมาอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้
4. ความนิยมในการใช้งาน Social networking ทำให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตต้องการความสะดวกรวดเร็วในการดาวน์โหลด/อัปโหลดข้อมูล
5. Application ที่มีคุณภาพและมีประสิทธิภาพ ให้ประสบการณ์การใช้งานแบบ Real-Time (เช่น การให้บริการ Video Call) และเทคโนโลยี Virtualization เช่น เกมออนไลน์ประเภท 3D หรือ Social Network Game จำเป็นต้องใช้งานบนอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง

6. นโยบายภาครัฐที่มุ่งเน้นให้เกิดการสร้างโครงข่ายความเร็วสูง จากแผนแม่บท ICT ได้มีการระบุอย่างชัดเจนว่าจะต้องมีการพัฒนาโครงข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง และต้องให้ประชาชนเข้าถึงอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงได้อย่างทั่วถึง (สมาวลี, 2553)

ด้วยเหตุผลดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจในการนำเสนอรูปแบบการเรียนการสอนโดยนำตนเองบนเว็บแบบมัลติมีเดียด้วยเทคโนโลยียูทูป เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ของแต่ละบุคคล โดยสร้างเครื่องมือที่เป็นบทเรียนขึ้นมา ประกอบด้วยการนำสื่อมัลติมีเดียที่ได้จากการค้นหาจากเว็บไซต์ยูทูป มาจัดเก็บเอาไว้ในเครื่องมือที่สร้างขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้ามาใช้งานและฝึกปฏิบัติตามโปรแกรมได้จริงโดยการนำตนเองบนเว็บ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ของแต่ละบุคคล ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และเข้าใจตามรายละเอียดต่างๆ ได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้พัฒนารูปแบบการเรียนการสอนโดยนำตนเองบนเว็บแบบมัลติมีเดียด้วยเทคโนโลยียูทูป ลงบนคอมพิวเตอร์ แล้วนำไปเก็บไว้บนอินเทอร์เน็ต กล่าวคือ เป็นการนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ด้านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมาใช้เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด แก่ผู้เรียน โดยผู้เรียนจะต้องควบคุมการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีความเป็นอิสระในการเรียน อีกทั้งสามารถเข้าสู่ระบบได้ด้วยตนเอง ณ เวลาและสถานที่ใดก็ได้ เพียงแค่มีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่ต่อเข้ากับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ผู้เรียนได้มีโอกาสศึกษาหาความรู้ได้ด้วยตนเอง นำเนื้อหาสาระที่ได้ศึกษาผ่านมาแล้วไปใช้อีกครั้ง ช่วยในการตรวจปรับความรู้ความเข้าใจ ช่วยในการทบทวนเนื้อหา เพื่อป้องกันการเลือนหายได้เป็นอย่างดี (สุรพันธ์, 2538 : 192) อีกทั้ง มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้แบบปฏิสัมพันธ์ (Interactive) ซึ่งจะก่อให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนรู้ที่ตอบสนองในด้านความแตกต่างระหว่างบุคคลได้เป็นอย่างดี

2. วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย

2.1 เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนโดยนำตนเองบนเว็บโดยมัลติมีเดียด้วยเทคโนโลยียูทูปเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ของแต่ละบุคคล

2.2 เพื่อนำเสนอและหาประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนการสอนโดยนำตนเองบนเว็บแบบมัลติมีเดียด้วยเทคโนโลยียูทูป เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ของแต่ละบุคคล ต่อผู้เชี่ยวชาญ

2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เข้ารับการอบรม ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนโดยนำตนเองบนเว็บแบบมัลติมีเดียด้วยเทคโนโลยียูทูป เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ของแต่ละบุคคลที่พัฒนาขึ้น

3. ขอบเขตของการวิจัย

การเรียนการสอนจะเป็นการอบรม 1 วัน มีปฏิสัมพันธ์ในห้องเรียน โดยผู้เรียนสามารถเข้าไปเรียนตามผู้สอนได้จัดเตรียมไว้ให้โดยคลิก Link ที่มีความเกี่ยวข้อง

ประชากร คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจ ศาลายา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ โดยการสุ่มอย่างง่ายด้วยการจับฉลาก ได้ประชากร จำนวน 1 ห้องเรียน

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ สื่อการสอนบนเว็บแบบออนไลน์พัฒนาขึ้นมาเองด้วยโปรแกรม ด้านกราฟิกส์และมัลติมีเดียและแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการสื่อการเรียนการสอนแบบนำตนเองบนเว็บ

สถานที่ทำการทดลอง/เก็บข้อมูล ได้แก่ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจ ศาลายา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

4. นิยามศัพท์เฉพาะ

รูปแบบการเรียนการสอน หมายถึง รูปแบบการเรียนการสอน เป็นโครงสร้างที่ใช้เป็นแนวในการสร้างกิจกรรมการเรียนการสอนและจัดสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนการสอน

การเรียนการสอนโดยนำตนเองบนเว็บ (Self-Directed Learning) หมายถึง การเรียนรู้แบบนำตนเองเน้นการดำเนินการที่ผู้เรียนช่วยเหลือตนเองในการเรียนรู้ ผู้เรียน มีความคิดริเริ่มในความรู้ อยากรู้สิ่งใดสิ่งหนึ่งแล้วทำการวางแผนการศึกษาค้นคว้าต่างๆ ด้วยตนเองไปจนจบกระบวนการเรียนรู้

เทคโนโลยียูทูป หมายถึง เป็นเว็บไซต์ที่ให้ผู้ใช้งานสามารถอัปโหลดและแลกเปลี่ยนคลิปวิดีโอผ่านทาง เว็บไซต์ ก่อตั้งเมื่อ 15 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2548 โดย แซด เฮอร์ลีย์, สตีฟ เซง และ ยาวีร์ คาริม อดีตพนักงานบริษัทเพย์พาล ในปัจจุบันยูทูปมีพนักงาน 67 คน และมีสำนักงานอยู่ที่ ซานบรูโน ในมลรัฐแคลิฟอร์เนีย ปัจจุบันเป็นส่วนหนึ่งของกูเกิล การทำงานของเว็บไซต์แสดงผลวิดีโอผ่านทาง ในลักษณะ อะโดบี แฟลช ซึ่งเนื้อหาหลากหลายรวมถึง รายการโทรทัศน์มิวสิกวิดีโอ วิดีโอจากทางบ้าน งานโฆษณาทางโทรทัศน์ และบางส่วนจากภาพยนตร์ และผู้ใช้สามารถนำวิดีโอไปใส่ไว้ในบล็อกหรือเว็บไซต์ส่วนตัวได้ ผ่านทางคำสั่งที่กำหนดให้ของยูทูป ยูทูปถือว่าเป็นหนึ่งในเว็บ 2.0 ชั้นนำของอันดับต้น ๆ ของโลก ยูทูปมีนโยบายไม่ให้อัปโหลดคลิปที่มีภาพโป๊เปลือย และคลิปที่มีลิขสิทธิ์นอกเสียจากเจ้าของลิขสิทธิ์ได้อัปโหลดเอง โดยผู้ใช้สามารถทำการแจ้งลบได้

5. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

7.1 ได้รูปแบบสื่อการเรียนการสอน โดยนำตนเองบนเว็บแบบมัลติมีเดียด้วยเทคโนโลยียูทูป เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ของแต่ละบุคคล

7.2 ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นสอดคล้องกับรูปแบบของสื่อการเรียนการสอนโดยนำตนเองบนเว็บแบบมัลติมีเดียด้วยเทคโนโลยียูทูป เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ของแต่ละบุคคล ที่นำเสนอผู้เข้าอบรมมีความพึงพอใจกับรูปแบบสื่อการเรียนการสอนโดยนำตนเองบนเว็บแบบมัลติมีเดีย ด้วยเทคโนโลยียูทูป เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ของแต่ละบุคคล

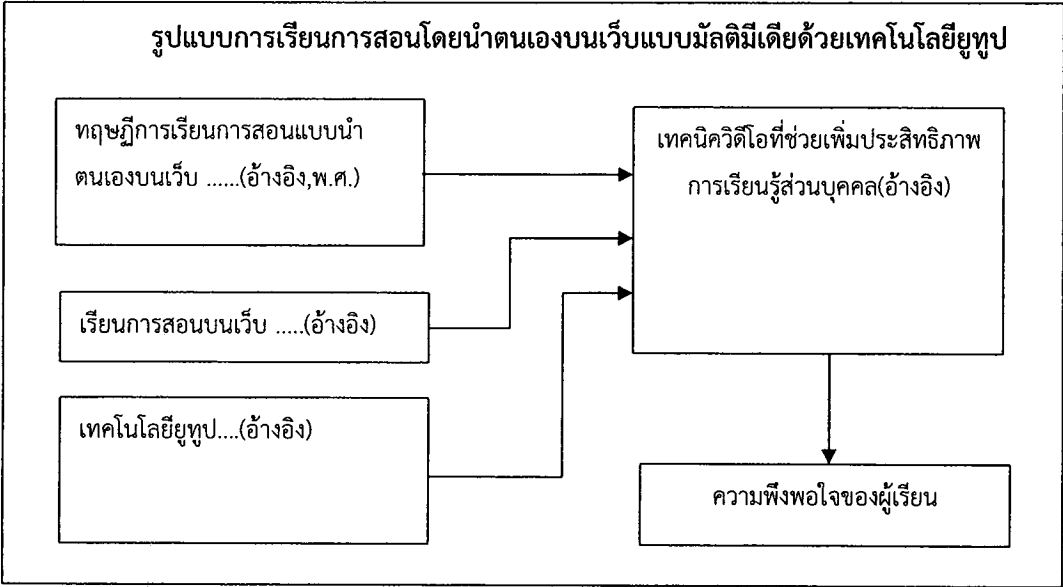
7.3 เป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดความรู้และเทคโนโลยีให้กับนักศึกษา

7.4 ช่วยลดปัญหาทางด้านเอกตบุคคลที่มีการรับรู้ที่ไม่เท่าเทียมกัน หรือใช้บทวนในกรณีที่เรียนไม่ทันเพื่อน

6. สรุป

สรุปได้ว่าการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนโดยนำตนเองบนเว็บแบบมัลติมีเดียด้วยเทคโนโลยียูทูป เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ของแต่ละบุคคลที่พัฒนาขึ้นนี้ สามารถใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ ผู้เรียนสามารถใช้เป็นบทเรียนในการสอนเสริมหรือสอนทบทวนในกรณีที่เรียนไม่ทันเพื่อนและตอบสนองการเรียนการสอน ตามความแตกต่างระหว่างบุคคล ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้นเป็นแนวทางในการป้องกันปัญหาที่อาจเกิดขึ้น อันเนื่องมาจากความสามารถในการรับรู้ของแต่ละบุคคลที่มีไม่เท่าเทียมกัน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการตลาด คณะบริหารธุรกิจ พื้นที่ศาลายา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ โดยการสุ่มอย่างง่ายด้วยการจับฉลากได้ ได้ประชากรจำนวน 1 ห้องเรียน สถานที่ทำการทดลอง/เก็บข้อมูล ได้แก่ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

ผลจากการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยมุ่งหวังว่าการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนโดยนำตนเองบนเว็บแบบมัลติมีเดียด้วยเทคโนโลยียูทูป เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ของแต่ละบุคคลที่พัฒนาขึ้นนี้ สามารถใช้เป็นสื่อ การเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ ผู้เรียนสามารถใช้เป็นบทเรียนในการสอนเสริมหรือสอนทบทวนในกรณีที่เรียนไม่ทันเพื่อนและตอบสนองการเรียนการสอน ตามความแตกต่างระหว่างบุคคล ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดของงานวิจัย