

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปี พ.ศ. 2553 ได้มีการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมกันด้วยเชิงสมรรถนะ (Competency –based Webquest) ซึ่งเป็นเว็บเควสต์ที่พัฒนาจากรูปแบบเดิมให้เป็นเว็บเควสต์สำหรับการเรียนการสอนที่เน้นปฏิบัติจริง (Hands on Learning) โดยมีลักษณะต่อเนื่องเป็นวงจรและมีการย้อนไปมา (Iterative Manner) ระหว่างขั้นตอนต่างๆ กับแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ประกอบด้วย 7 ขั้นตอนโดยมีแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้อยู่ส่วนกลาง ได้แก่ 1) ขั้นนำ 2) ขั้นภารกิจ 3) ขั้นกระบวนการ 4) ขั้นกระบวนการวางแผน 5) ขั้นกระบวนการปฏิบัติจริงตามแผน 6) ขั้นประเมินผล 7) ขั้นสรุป ในการเริ่มต้นทุกหน่วยเรียน ผู้สอนมีบทบาทในการแนะนำและตรวจปรับในชั้นเรียนก่อนเข้าเรียนเว็บเควสต์เชิงสมรรถนะ โดยในระหว่างการเรียนแต่ละขั้นตอนในเว็บเควสต์เชิงสมรรถนะใช้การสื่อสารแบบมีส่วนร่วม ในการทำกิจกรรมระหว่างผู้เรียน ผู้สอน (นริรัตน์ สร้อยศรี, 2553: 75)

การจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน รูปแบบการเรียนการสอนแบบใหม่ที่มีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสื่ออิเล็กทรอนิกส์สมัยใหม่ มีวัตถุประสงค์ที่เอื้ออำนวยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้องค์ความรู้ (Knowledge) ได้โดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่ (Anywhere Anytime Learning) เพื่อให้ระบบการเรียนการสอนเป็นไปได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น (สุนทพงศ์ ไทยอุบลัมภ์, 2545: 26) การเรียนรู้ร่วมกันนับว่าเป็นวิธีหนึ่งที่ถูกนำมาประยุกต์ใช้กับเทคโนโลยีการเรียนผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์และเป็นรูปแบบที่มีความสอดคล้องระหว่างเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และวิธีการเรียนการสอน ที่มากกว่านั้นยังให้ผลลัพธ์ทางการเรียนที่ตอบสนองแนวทางปฏิรูปการศึกษาในยุคปัจจุบัน (พิชัย ทองดีเลิศ, 2546 (ก): 106)

การเรียนรู้ที่เป็นการเรียนแบบร่วมกันบนเครือข่าย จึงไม่ใช่การจัดการเรียนรู้โดยการนำเนื้อหาวางอยู่บนเครือข่ายเท่านั้น แต่ต้องให้ออกาสผู้เรียนในการสื่อสาร อภิปรายทำงานร่วมกันบนเครือข่าย เป็นงานเดี่ยว งานคู่ หรืองานกลุ่ม เพื่อนำไปสู่เป้าหมายการเรียนรู้ร่วมกัน โดยเน้นความสำคัญของการให้มีการแลกเปลี่ยนความรู้ โดยอาศัยศักยภาพพัฒนาความก้าวหน้าของ

เทคโนโลยีมาใช้ประโยชน์ (นาตยา ปิณฑานนท์, 2550 (ก):1) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ลิม คิน ชิว (Lim Kin Chew 2006: 9) กล่าวว่า การเรียนแบบร่วมกันบนเครือข่ายสามารถช่วยให้การประเมินผลการเรียนสูงขึ้นร้อยละ 10 และรวมไปถึงการติดต่อ ความร่วมมือทุกรูปแบบ การวิจารณ์ และท้ายที่สุดสามารถสรุปความคิดและเขียนออกมาเป็นองค์ความรู้ได้

ดวงรัตน์ ศรีวงษ์กุล (2550 (ก): 35) กล่าวว่า กิจกรรมการเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์ เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่ออกแบบมาให้เหมาะสมกับรูปแบบการเรียนบนเว็บ โดยเน้นว่า ข้อมูลส่วนใหญ่ที่ผู้เรียนใช้มาจากเว็บ จุดเด่นของการเรียนบนเว็บคือมีฐานข้อมูลในการเสาะแสวงหาความรู้และสามารถรู้ได้ในรูปแบบของการเรียนแบบร่วมมือและการเรียนแบบร่วมกัน (Cooperative Learning and Collaborative Learning)

การสื่อสารทางตรงระหว่างบุคคลที่นัดเวลาในการพบกันนั้นเป็นรูปแบบของการสื่อสารแบบประสานเวลาแต่รูปแบบการสื่อสารแบบไม่ประสานเวลานั้นไม่ต้องการนัดพบในเวลาเดียวกัน ดังนั้น เวลาของการสื่อสารในการเรียนการสอนโดยใช้อินเทอร์เน็ตสามารถแยกออกได้ เป็น 2 ลักษณะใหญ่ๆ คือ

1. การสื่อสารแบบประสานเวลา (Synchronous Communication) หมายความว่า ผู้เรียน ผู้สอน อยู่ ณ เวลาเดียวกันสามารถคุยโต้ตอบกันได้ ผ่านการสนทนาออนไลน์ (Chat) หรือใช้รูปแบบการสนทนาในข่ายงาน (Internet Relay Chat: IRC) ในการสนทนาอาจใช้ได้ทั้งภาพ วิดีโอ พร้อมเสียง โดยผ่านโปรแกรม MSN, Skype ซึ่งกำลังได้รับความนิยมในประเทศไทย ซึ่งมีข้อดีสามารถนำมา ใช้ในการจัดการเรียน การสอนออนไลน์ได้เป็นอย่างดี

2. การสื่อสารแบบไม่ประสานเวลา (Asynchronous Communication) หมายความว่า ผู้เรียน ผู้สอนไม่ได้อยู่ที่เดียวกัน ณ เวลาเดียวกันแต่สามารถติดต่อสื่อสารถึงกันได้ โดยผ่านเครื่องมือที่เรียกว่า Webboard, E-mail นอกจากนี้ยังบันทึกความรู้ ความก้าวหน้าในการเรียน สะท้อนความคิดลงบน Weblog หรือ Blog ได้อีกด้วย ซึ่งปัจจุบันเครื่องมือทั้งสามชนิด ได้ถูกนำมาใช้ร่วมกับ การเรียนการสอนด้วย ซึ่งการสื่อสารทั้งสองรูปแบบสามารถนำมาใช้ร่วมกันเพื่อให้การจัดการเรียนสอนที่มีประสิทธิภาพได้ เช่น ผู้สอนสามารถนัดเวลา ให้ผู้เรียนเข้ามาร่วมกิจกรรม โดยการอ่าน พูด เขียน หรือนำเสนอผลงานแบบพบหน้ากัน ได้ผ่านช่องทาง Chat, Video conference หรืออาจให้ผู้เรียนค้นคว้าและสะท้อนความรู้ใหม่ที่ได้อ่านคว้ามานบน Webboard, Blog, Wiki เป็นต้น

การเรียนแบบร่วมกันต้องอาศัยทฤษฎีการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม (Participatory Communication) ซึ่งส่วนใหญ่มักกล่าวถึงการมีส่วนร่วมของชุมชนเป็นหลัก แต่เนื่องจากการเรียน การสอนก็เป็นชุมชนของผู้เรียนที่ต้องการให้เกิดเป็นชุมชนแบบมีส่วนร่วมเช่นกัน ชลลดา กิจรินทร์

ภิรมย์สุข (2548 (ก)) ได้ศึกษาสถานะขององค์ความรู้ ด้านการสื่อสารและการมีส่วนร่วมในวิทยานิพนธ์ สาขานิเทศศาสตร์พัฒนาการของไทย พบว่า นิยามศัพท์การสื่อสารและการมีส่วนร่วม หมายถึง แนวความคิดที่มุ่งเน้นให้สมาชิกในชุมชนมีส่วนร่วม โดยใช้การสื่อสารในรูปแบบต่างๆ ก่อให้เกิดการระดมความคิด การแลกเปลี่ยน ตัดสินใจ วางแผน และร่วมกันทำงาน รวมทั้งมีการตรวจสอบหรือประเมินผลการดำเนินการเพื่อก่อให้เกิดการพัฒนา หรือเพื่อการแก้ไขปัญหาคุณภาพชีวิตให้ดีขึ้นภายในชุมชน

การสื่อสารแบบมีส่วนร่วมให้ความสำคัญกับการแลกเปลี่ยนข้อมูลและความคิดเห็นแบบสองทางที่สมดุล รวมทั้งเน้นการมีปฏิสัมพันธ์ต่อเนื่องระหว่างคู่สื่อสารโดยอาศัยช่องทางการสื่อสารระหว่างบุคคลและสื่อขนาดเล็กที่สามารถครอบคลุมบุคคลเฉพาะกลุ่มอย่างทั่วถึง แทนกระบวนการสื่อสารที่มีการชี้นำแบบทางเดียว หรือการใช้สื่อมวลชนซึ่งครอบคลุมกลุ่มเป้าหมายในวงกว้าง (กาญจนา แก้วเทพและคณะ, 2543 (ก)) ซึ่ง อรสา ปานขาว (2553 (ก)) กล่าวว่า การสื่อสารแบบมีส่วนร่วมจะเป็นการเปิดโอกาสในการสื่อสารให้กับประชาชนได้เข้ามามีส่วนร่วมในระบบสื่อสารและในทางกลับกันก็เป็นการใช้การสื่อสารเป็นเครื่องมือในการให้ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมเช่นกัน แต่มีเงื่อนไขว่าการสื่อสารนั้นจะต้องเป็นการสื่อสารสองทาง กล่าวคือ ทุกคนสามารถเป็นผู้ส่งผู้รับสารได้ในขณะเดียวกัน เช่น การสนทนา หรือการประชุม แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชลลดา กิจรินภิรมย์สุข (2548 (ก)) ผลการวิจัยด้านเชิงคุณภาพพบว่า การศึกษากระบวนการสร้างการสื่อสารที่ก่อให้เกิดการมีส่วนร่วม ซึ่งมีลักษณะ คือ (1) เป็นการสื่อสารสองทาง (2) เป็นการไหลแบบ 2 จังหวะ (Two - Step Flow) (3) มีเป้าหมายสร้างประโยชน์เพื่อประชาชนเป็นหลัก (4) ลักษณะของสื่อที่ใช้ ส่วนใหญ่คือ สื่อบุคคลซึ่งมีลักษณะเป็นผู้ที่นำเคาน์เตอร์เป็น ผู้เชี่ยวชาญหรือมีชื่อเสียงเป็นที่รู้จัก (5) ลักษณะของสาร ได้แก่ เนื้อหาที่เกี่ยวกับปัญหาของชุมชน, ประโยชน์ที่สมาชิกจะได้รับ, เนื้อหาที่เป็นเรื่องใกล้ตัว (6) ระดับการมีส่วนร่วมของประชาชนนั้น พบว่ายังคงเป็นผู้รับสารแบบ Passive Audience ซึ่งจะได้รับข้อมูลข่าวสารจากหน่วยงานของรัฐเป็นส่วนใหญ่

กล่าวได้ว่า การสื่อสารแบบมีส่วนร่วมเป็นการสื่อสารสองทาง (two-way communication) หมายถึง การติดต่อสื่อสารที่ผู้ส่งสารและผู้รับสารสามารถตอบสนองต่อกัน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกันและกันเพื่อสร้างความเข้าใจแจ่มแจ้งทั่วถึงและลึกซึ้ง การสื่อสารสองทางผู้ส่งสารจะให้ความสนใจกับปฏิกิริยาโต้กลับของผู้รับสาร (Feedback) ซึ่งนับเป็นสิ่งจำเป็นและสำคัญมากในการสื่อสารข้อดีของการสื่อสารสองทางคือข่าวสารมีความถูกต้องแม่นยำทำให้ผู้รับสารมีความมั่นใจในข่าวสารมากกว่าการสื่อสารทางเดียว ส่วนข้อเสียของการสื่อสารสองทางคือ ได้รับทราบข้อมูลช้าและเป็นระเบียบน้อยกว่า เมื่อพิจารณาเส้นทางการสื่อสาร

แบบมีส่วนร่วมที่นำไปใช้กับการเรียนแบบร่วมกันบนการเรียนบนเครือข่าย จะพบว่าเส้นทางการสื่อสารในการเรียนจะเป็นการสื่อสารในแนวนอน (Horizontal Communication) เป็นการสื่อสารระหว่างบุคคลที่มีตำแหน่งระดับเดียวกันขององค์กร เป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างพนักงานที่ทำงานในหน่วยงานเดียวกันมีผู้บังคับบัญชาคนเดียวกัน โดยการสื่อสารมีวัตถุประสงค์ดังนี้ (1) เพื่อประสานงาน (2) เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูล (3) เพื่อร่วมกันแก้ปัญหา (4) เพื่อสร้างความเข้าใจร่วมกัน (5) เพื่อจัดข้อขัดแย้ง (6) เพื่อพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล

กาญจนา แก้วเทพ และคณะ (2543 (ช): 55 - 67) กล่าวถึงระดับการมีส่วนร่วม มี 3 ระดับ โดยเรียงลำดับจากระดับการมีส่วนร่วม น้อยที่สุดไปจนถึงมากที่สุด ดังนี้

1. การมีส่วนร่วมในลักษณะผู้รับสาร/ผู้ใช้สาร (Audience/Receiver/User) กระบวนการสื่อสารตั้งแต่ต้นยังอยู่ในการกำหนดของผู้ส่งสาร ไม่ว่าจะเป็นการเลือกประเด็นเนื้อหา การเลือกวิธีการนำเสนอ ไปจนกระทั่งการเลือกช่องทางสื่อที่จะเผยแพร่ และผู้รับสารยังคงมีฐานะเป็นเพียงผู้รับสารแต่เพียงอย่างเดียว แต่เพิ่มเติมฐานะของผู้รับสารในการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมก็คือ ต้องขยายความคิดของผู้รับสารให้ตระหนักถึงสิทธิที่จะรู้ของตน และสิทธิที่จะบอกกล่าวข้อมูลข่าวสารของตนต่อสาธารณะ จะต้องสร้างหลักประกันในการมีส่วนร่วมของผู้รับสารทั้งในช่วงขาเข้าและขาออก เช่น ในช่วงนำเข้าข้อมูลจะต้องมีการสำรวจว่ามีช่องทางข่าวสารอะไรบ้างสำหรับชุมชน โอกาสในการเข้าถึงเป็นอย่างไร เนื้อหาข่าวสารนั้นเกี่ยวข้องกับชุมชนหรือเปล่า มีรูปแบบการนำเสนอในลักษณะใด และปัจจัยสำคัญของการมีส่วนร่วมในฐานะผู้รับสารก็คือ ช่องทางข่าวสารที่เป็นช่วงเวลาที่เหมาะสมของชุมชน

2. การมีส่วนร่วมในฐานะผู้ส่งสาร/ผู้ผลิต/ผู้ร่วมผลิต/ผู้ร่วมแสดง (Sender/Producer/Co – Producer/Performance) เป็นขั้นตอนของการมีส่วนร่วมในระดับที่สูงขึ้นมา และจำเป็นต้องสร้างเงื่อนไขใหม่ๆ เพิ่มเติม หรือต้องมีการปฏิรูปเปลี่ยนแปลง โครงสร้างเก่าๆ ที่มีอยู่ ชุมชนอาจจะเข้ามามีส่วนร่วมในฐานะผู้ผลิตหรือผู้ร่วมผลิตก็ได้ การมีส่วนร่วมในขั้นตอนการผลิต จำเป็นต้องมีการอบรมให้ชาวบ้านเรียนรู้การใช้อุปกรณ์เสียก่อน และที่สำคัญควรเปิดโอกาสให้มีส่วนร่วมให้มากที่สุดในลักษณะการร่วมคิด ร่วมวางแผน ร่วมดำเนินการระหว่างนักสื่อสารมวลชนกับชุมชน ในขั้นตอนการผลิตอาจจะให้ชุมชนเลือกประเด็น

3. การมีส่วนร่วมในฐานะผู้วางแผนและกำหนดนโยบาย (Policy Maker/Planner) ถือเป็นระดับสูงสุดของการมีส่วนร่วม จะสังเกตเห็นว่า ยิ่งระดับการมีส่วนร่วมสูงมากขึ้นเท่าใด สัดส่วนของชุมชนที่จะเข้ามามีส่วนร่วมก็จะเล็กลง กล่าวคือ ในระดับผู้รับสาร คนในชุมชนทุกคนสามารถเข้ามามีส่วนร่วมได้ แต่เมื่อถึงขั้นการผลิตก็อาจจะมีคนบางกลุ่มในชุมชนเท่านั้นที่จะเข้ามามีส่วนร่วมจนกระทั่งถึงขั้นตอนสุดท้ายคือ ระดับวางแผนและนโยบายนี้ คงมีเพียงตัวแทนบางคน

เท่านั้นจากชุมชนที่จะดำเนินการในระดับนี้ การมีส่วนร่วมในฐานะผู้วางแผนและกำหนดนโยบาย หมายถึง การวางแผนและนโยบายดำเนินการใช้สื่อ ที่รวมเอาชุมชนเข้ามาอยู่ในโครงสร้างการสื่อสารของชุมชนในระดับกว้าง การวางแผนเป็นการสร้างความเชื่อมโยงระหว่างสื่อแต่ละประเภท เพื่อให้เกิด ประสิทธิภาพสูงสุดในการใช้ ส่วนในระดับแคบอาจจะหมายถึง การมีส่วนร่วมในการ กำหนดแผน และนโยบายของสื่อบางประเภทที่เข้ามาในชุมชน ชุมชนเองต้องร่วมรับผิดชอบการ ดำเนินงานของสื่อ ซึ่งรวมทั้งด้านงบประมาณ อุปกรณ์ บุคลากร ฯลฯ ส่วนสื่อจะตอบสนองความต้องการของชุมชน

ดังนั้น กระบวนทัศน์ของการพัฒนาต้องเปลี่ยน เป็นการเน้นการพึ่งตนเอง การทำอะไร ต้องมีส่วนร่วม วิธีวิทยาที่ใช้ก็คือ กระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน (Learning Process) (สุริยา วีรวงศ์, 2553)

ปาริชาติ สถาปิตานนท์ สโรบล (2542 (ก): ออนไลน์) กล่าวว่า เงื่อนไขสำคัญที่จะทำให้ กระบวนการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม เป็นแนวทางการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพในการ เปลี่ยนแปลงทางสังคมนั้น ได้แก่ ปรัชญาและแนวคิดด้านประชาธิปไตยทางการ สื่อสาร (Democratic Communication) กล่าวคือ กระบวนการสนทนาโต้ตอบกันระหว่างสมาชิกใน สังคมจำเป็นต้องดำเนินไป โดยคำนึงถึงความเท่าเทียมกันของบุคคล สิทธิและเสียงของบุคคลใน การแสดงความคิดเห็น (Right to Communicate) โอกาสในการรับรู้และเข้าถึงข้อมูลข่าวสารที่ เกี่ยวข้อง (Accessibility to Information) การมีจิตสำนึกในเชิงประโยชน์ของสาธารณะเหนือ ประโยชน์ส่วนตัว การตระหนักในบทบาทและหน้าที่ของตน การยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และการปฏิบัติตามแนวทางที่ได้รับการเห็นชอบจากสมาชิกส่วนใหญ่ เป็นต้น โดยเชื่อกันว่า ปรัชญาการสื่อสารเชิงประชาธิปไตยดังกล่าวจะนำไปสู่ การเพิ่ม “พลัง” (Empowerment) ให้กับ สมาชิกในสังคม การกระตุ้นให้ประชาชนรู้สึกเป็นเจ้าของกิจกรรม หรือโครงการต่างๆ ที่ได้ร่วมกัน กำหนด ตลอดจนเข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินการเอาใจใส่ดูแล และตรวจสอบโครงการต่างๆ ที่ เกี่ยวข้อง

ในอดีตที่ผ่านมา งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนบนเครือข่ายส่วนใหญ่จะเป็น การศึกษา ออกแบบ พัฒนา วิธีการเรียนการสอนหรือรูปแบบการสอนใหม่ๆ และมีส่วนน้อยที่ ทำการศึกษาในมุมมองของการประยุกต์ใช้ทฤษฎีของการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมมาใช้ในการเรียนรู้ แบบร่วมกันบนเครือข่าย ซึ่งผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาพฤติกรรมสื่อสารแบบมีส่วนร่วมในการ เรียนรู้แบบร่วมกันผ่านเว็บไซต์เชิงสมรรถนะ ซึ่งเป็นการศึกษาต่อยอดจากงานวิจัย เรื่อง การ พัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมกันด้วยเว็บไซต์เชิงสมรรถนะเพื่อพัฒนาการคิดอย่างมี วิจัยารณญาณของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล (นริรัตน์ สร้อยศรี 2553) ที่ใช้การ

สื่อสารแบบมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบนเว็บไซต์เชิงสมรรถนะที่เป็นอิเล็กทรอนิกส์รูปแบบหนึ่งที่เน้นการปฏิบัติจริง โดยผู้เรียนจะมองเห็นและแลกเปลี่ยน อภิปราย แก้ปัญหาในกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายด้วยกันเฉพาะในกลุ่มของตนเองผ่านช่องทางห้องสนทนา (Chat) และกระดานสนทนา (Webboard) เท่านั้นและเมื่อผ่านกระบวนการพัฒนา เป็นองค์ความรู้สุดท้ายแล้วตัดสินใจแล้วส่งเข้าสู่สมุดรายงานเว็บไซต์ (Webboard ที่ใช้สำหรับส่งงาน) ที่เป็นกระดานสนทนาที่อนุญาตให้ผู้เรียนต่างกลุ่มเข้ามาวิพากษ์ได้ เพื่อให้สมาชิกในกลุ่มพิจารณาอย่างมีวิจารณญาณก่อนปรับเป็นองค์ความรู้สุดท้ายอีกครั้ง จากบทสนทนาที่บันทึกไว้บนเว็บไซต์เชิงสมรรถนะดังกล่าว ผู้วิจัยมีความสนใจศึกษาพฤติกรรมสื่อสารแบบมีส่วนร่วมในการเรียนรู้แบบร่วมกันผ่านเว็บไซต์เชิงสมรรถนะ ดังนี้ (1) กระบวนการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมในการเรียนรู้แบบร่วมกันผ่านเว็บไซต์เชิงสมรรถนะ (2) รูปแบบการสนทนาของการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมในการเรียนรู้แบบร่วมกันผ่านเว็บไซต์เชิงสมรรถนะ (3) กระบวนการปฏิสัมพันธ์ของการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมในการเรียนรู้แบบร่วมกันผ่านเว็บไซต์เชิงสมรรถนะและ (4) ปัญหาของการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมในการเรียนรู้แบบร่วมกันผ่านเว็บไซต์เชิงสมรรถนะ ซึ่งผลของการวิจัยนำไปสู่ข้อมูลพื้นฐานในการปรับโมเดลเว็บไซต์เชิงสมรรถนะโดยให้ความสำคัญของการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมซึ่งเป็นเครื่องมือหลักในการสื่อสารระหว่างผู้เรียนและแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ในการทำกิจกรรมของผู้เรียนตามขั้นตอนของโมเดลเว็บไซต์เชิงสมรรถนะ

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

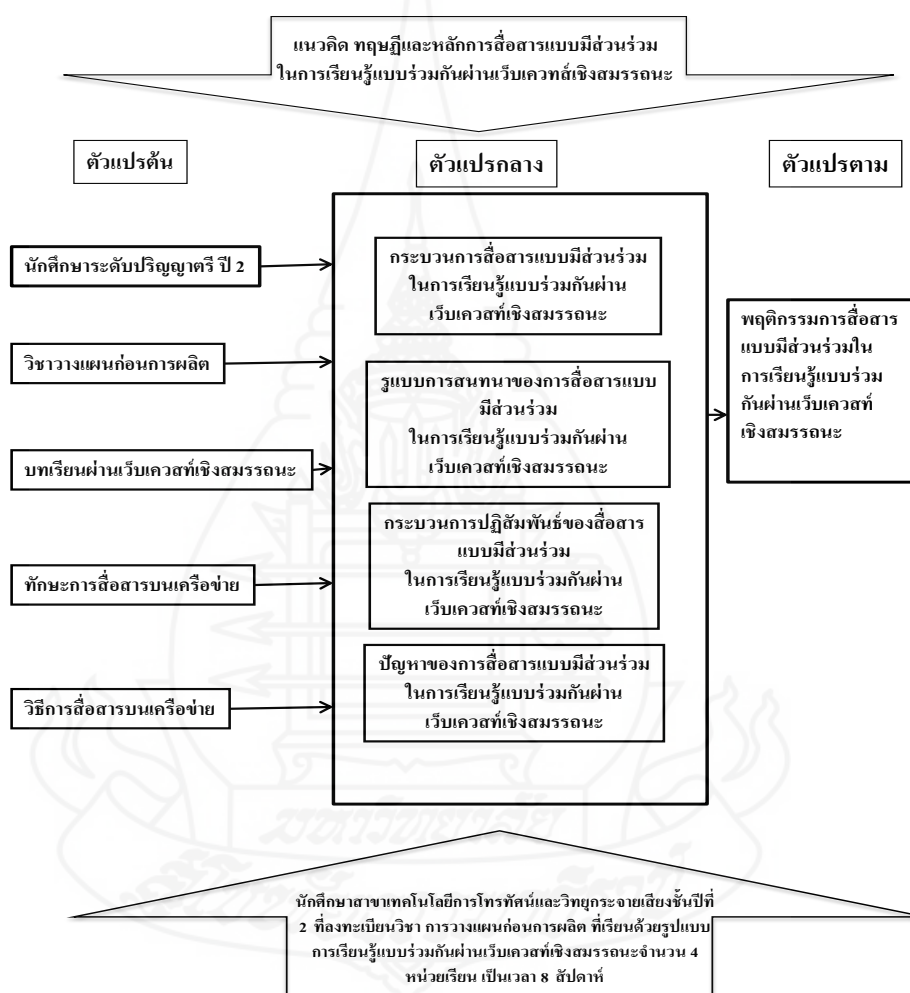
2.1 เพื่อศึกษากระบวนการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมในการเรียนรู้แบบร่วมกันผ่านเว็บไซต์เชิงสมรรถนะของนักศึกษาสาขาเทคโนโลยีการโทรทัศน์และวิทยุกระจายเสียง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

2.2 เพื่อศึกษารูปแบบการสนทนาของการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมในการเรียนรู้แบบร่วมกันผ่านเว็บไซต์เชิงสมรรถนะของนักศึกษาสาขาเทคโนโลยีการโทรทัศน์และวิทยุกระจายเสียง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

2.3 เพื่อศึกษากระบวนการปฏิสัมพันธ์ของการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมในการเรียนรู้แบบร่วมกันผ่านเว็บไซต์เชิงสมรรถนะของนักศึกษาสาขาเทคโนโลยีการโทรทัศน์และวิทยุกระจายเสียง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

2.4 เพื่อศึกษาปัญหาของการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมในการเรียนรู้แบบร่วมกันผ่านเว็บไซต์เชิงสมรรถนะของนักศึกษาสาขาเทคโนโลยีการโทรทัศน์และวิทยุกระจายเสียง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

3. กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1.1 แสดงกรอบแนวคิดในการทำวิจัย ซึ่งแสดงถึงความสัมพันธ์ของตัวแปรต้น ตัวแปรกลาง และตัวแปรตาม

4. ประเด็นปัญหาการวิจัย

4.1 กระบวนการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมในการเรียนรู้แบบร่วมกันผ่านเว็บเควสท์เชิงสมรรถนะของนักศึกษาสาขาเทคโนโลยีการโทรทัศน์และวิทยุกระจายเสียง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพเป็นอย่างไร

4.2 รูปแบบการสนทนาของการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมในการเรียนรู้แบบร่วมกันผ่านเว็บเควสท์เชิงสมรรถนะเป็นลักษณะใด

4.3 กระบวนการปฏิสัมพันธ์ของการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมในการเรียนรู้แบบร่วมกันผ่านเว็บเควสท์เชิงสมรรถนะเป็นอย่างไร

4.4 ปัญหาของการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมในการเรียนรู้แบบร่วมกันผ่านเว็บเควสท์เชิงสมรรถนะมีอะไรบ้าง

5. ขอบเขตของการวิจัย

5.1 การวิจัยนี้ศึกษาจากบทสนทนาผ่านเว็บเควสท์เชิงสมรรถนะที่เป็นรูปแบบ การสนทนา (Chat) กระดานสนทนา (Webboard) และสมุดรายงานเว็บเควสท์ (Webboard สำหรับส่งงานที่สมาชิกต่างกลุ่มสามารถเข้ามาวิพากษ์ผลงานได้) ที่ปรากฏบนเว็บเควสท์ เชิงสมรรถนะ ของนักศึกษาชั้นปีที่ 2 ในภาคการศึกษาที่ 1 สาขาเทคโนโลยีการโทรทัศน์และวิทยุกระจายเสียง คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ที่ลงเรียนวิชาการวางแผนและเตรียมการก่อนการผลิต ตามหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต พ.ศ. 2551 ด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมกันผ่านเว็บเควสท์เชิงสมรรถนะจำนวน 4 หน่วย ใช้เวลาเรียน 8 สัปดาห์ จำนวน 27 คน และการสัมภาษณ์เชิงลึกหัวหน้ากลุ่มในการทำกิจกรรมในการเรียน จำนวน 5 คน

5.2 ระยะเวลาในการเก็บข้อมูล ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 ตั้งแต่วันที่ 2 สิงหาคม 2553 – 20 กันยายน 2553 รวมเวลา 8 สัปดาห์

5.3 ระยะเวลาที่วิเคราะห์การสนทนาและการสัมภาษณ์และสรุปผลการวิจัย 1 พฤศจิกายน 2554 - 30 พฤศจิกายน 2554

6. นิยามศัพท์เฉพาะ

6.1 พฤติกรรมการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม หมายถึง พฤติกรรมที่ผู้เรียนแสดงออกมาผ่านบทสนทนาและกระดานสนทนา และการสัมภาษณ์ ของการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมในการเรียนแบบร่วมกันผ่านเว็บเควสต์เชิงสมรรถนะ ได้แก่ (1) กระบวนการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม (2) รูปแบบการสนทนาของการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม (3) กระบวนการปฏิสัมพันธ์ของการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม และ (4) ปัญหาของการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม

6.2 กระบวนการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมในการเรียนรู้แบบร่วมกัน หมายถึง การสื่อสารระหว่างผู้เรียน ได้แก่ (1) หลักการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม ได้แก่ การเข้าถึงสื่อ การมีส่วนร่วม การจัดการด้วยตนเอง และ (2) ระดับของการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม ได้แก่ การมีส่วนร่วมในการเป็นการเป็นผู้รับสาร ผู้ส่งสาร ผู้ผลิต และผู้วางแผนและกำหนดนโยบาย โดยใช้ช่องทาง การสนทนา และกระดานสนทนาในเว็บเควสต์เชิงสมรรถนะในการสื่อสารของสมาชิกในกลุ่ม

6.3 รูปแบบการสนทนาของการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมในการเรียนรู้แบบร่วมกันผ่านเว็บเควสต์เชิงสมรรถนะ หมายถึง เวลาในการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมระหว่างสมาชิกในการเรียนรู้แบบร่วมกันผ่านเว็บเควสต์เชิงสมรรถนะ ได้แก่ (1) แบบประสานเวลา (Synchronous) คือการติดต่อแบบทันทีทันทีที่ผู้เรียนต้องนัดเวลากันในการติดต่อสื่อสาร และ (2) แบบไม่ประสานเวลา (Asynchronous) เป็นการติดต่อสื่อสารที่ผู้เรียนไม่ได้พบในเวลาเดียวกัน โดยการฝากคำถามหรือข้อความถึงกันและรอคำตอบอีกฝ่ายหนึ่งภายหลัง

6.4 กระบวนการปฏิสัมพันธ์ของการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมในการเรียนรู้แบบร่วมกันผ่านเว็บเควสต์เชิงสมรรถนะ หมายถึง ข้อความที่ปรากฏในการสนทนาระหว่างสมาชิกในกลุ่มที่มีการปฏิสัมพันธ์กันและจากการสัมภาษณ์เชิงลึก ได้แก่ (1) ด้านอารมณ์และสังคมเชิงบวก (2) ด้านภารกิจ และ (3) ด้านอารมณ์และสังคมเชิงลบ

6.5 ปัญหาของการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมในการเรียนรู้แบบร่วมกันผ่านเว็บเควสต์เชิงสมรรถนะ หมายถึง อุปสรรคในการสื่อสาร ได้แก่ (1) ด้าน เทคนิค (2) ด้านการสื่อสาร และ (3) ด้านการเรียนรู้ร่วมกัน ที่เกิดขึ้นในการสื่อสารของผู้เรียนระหว่างการเรียนรู้แบบร่วมกันด้วยเว็บเควสต์เชิงสมรรถนะ

6.6 เว็บเควสต์เชิงสมรรถนะ (Competency-based Webquest) หมายถึง รูปแบบอีเลิร์นนิ่งที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นจากรูปแบบเดิม 6 ขั้นตอน ให้มีขั้นตอนในการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้นอีก 2 ขั้นตอน คือการวางแผนและการปฏิบัติจริงตามแผน เพื่อตอบสนองการเรียนรู้ภาคปฏิบัติ และนำเอาแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้มาไว้ส่วนกลางเพื่อใช้ในการสืบค้นตามกิจกรรมในทุกขั้นตอน

6.7 ลักษณะเนื้อหาและกิจกรรมของหน่วยเรียน หมายถึง ลักษณะความแตกต่างของเนื้อหาและกิจกรรมในแต่ละบทเรียน

7. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

7.1 ได้แนวทางของการนำเอาพฤติกรรมการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมมาใช้ในการเรียนรู้แบบร่วมกันผ่านเว็บเควสท์เชิงสมรรถนะ

7.2 ได้ข้อมูลของการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมในการเรียนรู้แบบร่วมกันผ่านเว็บเควสท์เชิงสมรรถนะไปบูรณาการในการจัดการเรียนการสอนบนเครือข่ายเพื่อแก้ไขปัญหาการละทิ้งบทเรียน

7.3 นำข้อมูลของการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมในการเรียนรู้แบบร่วมกันไปพัฒนารูปแบบของเว็บเควสท์เชิงสมรรถนะ

