

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในสังคมปัจจุบัน มีความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology) และการสื่อสารมากขึ้น มีการนำมาใช้ในชีวิตประจำวันมากขึ้น โดยเฉพาะมีการใช้อินเทอร์เน็ตกันอย่างแพร่หลาย ในการส่งอีเมลล์ การเข้าใช้เว็บไซต์ต่างๆ การส่งข้อมูล การเล่นเกมออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ต และยังมี การใช้เทคโนโลยีที่เกี่ยวกับมือถือ เช่น มีการส่งข้อมูลผ่านทางมือถือ การสืบค้นข้อมูลต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเพลง หรือ การสืบค้นข้อมูล การเล่นเกมผ่านทางมือถือ ด้านการสื่อสารมวลชน การใช้สื่อทางโทรทัศน์ วิทยุก็มีบทบาทสำคัญในการนำเสนอข่าวสารความเป็นไปในสังคม ที่มีทั้งข่าวที่จริงและข่าวที่บิดเบือนจากความเป็นจริง ซึ่งสื่อสารสนเทศต่างๆ เหล่านี้มีทั้งประโยชน์และโทษในการเลือกรับบริโภคข้อมูล (www.socialth.blogspot.com)

ผลจากการพัฒนาด้านวิทยาการเทคโนโลยีและการสื่อสารทำให้เกิดความเจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้ผู้เรียนได้รับข้อมูลข่าวสารทั้งทางบวกและทางลบ ทั้งตัวอย่างที่เหมาะสมและไม่เหมาะสม รวมทั้งเกิดการแข่งขันกันทางด้านเศรษฐกิจอย่างมาก ซึ่งนับวันจะทวีความรุนแรงยิ่งขึ้น จนมีผลกระทบต่อการดำเนินชีวิต และส่งผลให้เกิดปัญหาสังคมตามมาหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านความคิดและพฤติกรรมของผู้บริโภค โดยทำให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าว และพฤติกรรมเลียนแบบ ทั้งในด้านดีและด้านร้าย นอกจากนี้ยังมีผลกระทบต่อการศึกษาศึกษาของเด็ก โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กวัยรุ่น ที่มีพฤติกรรมติดเกมทำให้ไม่ตั้งใจเรียน เลียนแบบความรุนแรงในเกม จนท้ายที่สุด การตัดสินใจฆ่าตัวตายตามอย่างเกมที่คุณเองชื่นชอบซึ่งนับวันจะทวีความรุนแรงและมีจำนวนเพิ่มมากขึ้น (อมรวิชัย นาคทรพร 2557)

จากสถานการณ์ดังกล่าว การที่ต้องเป็นผู้ที่รับข่าวสารมากมายมหาศาล จึงมีความจำเป็นที่ต้องรู้จักวิธีการรับรู้และจัดการกับข้อมูลข่าวสารเหล่านั้นให้เป็นประโยชน์ต่อตนเองเพื่อมิให้ตกเป็นเครื่องมือของฝ่ายต่างๆ ที่มีความรู้เหนือกว่าแต่ใช้ความรู้นั้นในการแสวงหาผลประโยชน์จากผู้สารสนเทศ ผู้ใช้สารสนเทศจึงต้องรู้จักคิดวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสาร และตรวจสอบข้อมูลข่าวสารเหล่านั้นให้มากขึ้น ต้องใช้ความรู้และทักษะในการหาข้อมูลเพื่อให้ได้ข้อมูลที่สามารถตอบข้อสงสัยของตนเองและนำไปใช้อย่างถูกต้องตามจริยธรรมและกฎหมาย

การปฏิรูปการศึกษาของไทยจึงมีแนวคิดที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นผู้รู้ทักษะการรู้สารสนเทศ มีนิสัยรักการอ่าน ใฝ่รู้ มีความสามารถในการแสวงหา เข้าถึง และค้นหาสารสนเทศจากแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลาย รู้เท่าทันสารสนเทศ สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้ โดยเฉพาะคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต รวมทั้งรู้จักสังเคราะห์ข้อมูลข่าวสารเหล่านั้นมาใช้ให้เกิดประโยชน์กับชีวิตของตน สังคมและประเทศชาติ มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ และมีวิจารณญาณ มีความสามารถในการสื่อสาร การใช้ภาษาอย่างถูกต้องหลักและถูกต้องตามกฎหมาย (สมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทย 2550:7-8)

การรู้สารสนเทศ (information literacy) เป็นความรู้ความสามารถของบุคคลในการระบุความต้องการสารสนเทศของตนเอง ความสามารถในการค้นหา ประเมินคุณค่าและใช้ประโยชน์จากสารสนเทศที่ได้รับอย่างมีประสิทธิภาพ (American Library Association, 1989: 1) เป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับทุกคนทุกสาขาอาชีพ ทั้งในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียน และการประกอบอาชีพ ดังนั้นการสอนให้เด็กมีความเข้าใจในปัญหาที่เกิดจากการใช้สื่อสารสนเทศในรูปแบบต่างๆ จึงมีความจำเป็นที่ต้องให้เด็กเรียนรู้ทักษะการรู้สารสนเทศเพื่อเป็นเครื่องมือใน

การคิดวิเคราะห์ ที่จะนำข้อมูลหรือข่าวสารที่ได้รับในชีวิตประจำวันมาใช้ได้อย่างเหมาะสม และรู้จักเลือกสื่อที่ดีมีประโยชน์มาใช้ในการดำเนินชีวิต

จากการสัมภาษณ์ครูที่ศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม พบว่า นักเรียนบางส่วนยังขาดความรู้ความเข้าใจในการใช้สื่อสารสนเทศ เด็กชอบเล่นเกม และคุยติดต่อกันทางระบบออนไลน์ทางอินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์มือถือ ไม่สนใจหรือตั้งใจเรียนหนังสือ ทำให้เรียนไม่ทันเพื่อน ผลที่ตามมาคือขาดเรียนบ่อยทำให้ไม่มีสิทธิ์สอบ นอกจากนี้บางคนยังมีพฤติกรรมก้าวร้าวเลียนแบบเกมที่ตนเองชื่นชอบ ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวเป็นผลจากการที่เด็กยังขาดความรู้ความเข้าใจและทักษะการใช้สื่อสารสนเทศ

จากการศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับชุดกิจกรรมแนะแนว ผู้วิจัยพบว่า ชุดกิจกรรมแนะแนวที่ใช้ส่วนใหญ่ มีจุดมุ่งหมายให้นักเรียนรู้จักตนเอง หรือตระหนักรู้ในตนเอง และเป็นการพัฒนานักเรียนในด้านต่างๆ ในลักษณะขององค์รวม คือก่อให้เกิดความสมดุลทั้งทางด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคม รวมทั้งการส่งเสริมการคิด และการแก้ปัญหา ตลอดจนการปรับตัวได้อย่างเหมาะสม สามารถนำมาปรับใช้ให้สอดคล้องกับเนื้อหา และจุดมุ่งหมายที่ต้องการจะพัฒนานักเรียนได้ อีกทั้งยังเป็นกิจกรรมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ โดยมีขอบข่ายที่ครอบคลุม ในด้านการศึกษา อาชีพ ส่วนตัวและสังคม นอกจากนี้ยังพบว่า ไม่มีงานวิจัยที่เกี่ยวกับการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศที่ตรงกับผู้วิจัยต้องการศึกษามาก่อนมีเพียงการวิจัย

เกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศในด้านต่างๆ และการพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อพัฒนาพฤติกรรมต่างๆ ที่ไม่พึงประสงค์ ให้เกิดพฤติกรรมที่ถูกต้องและดีงาม

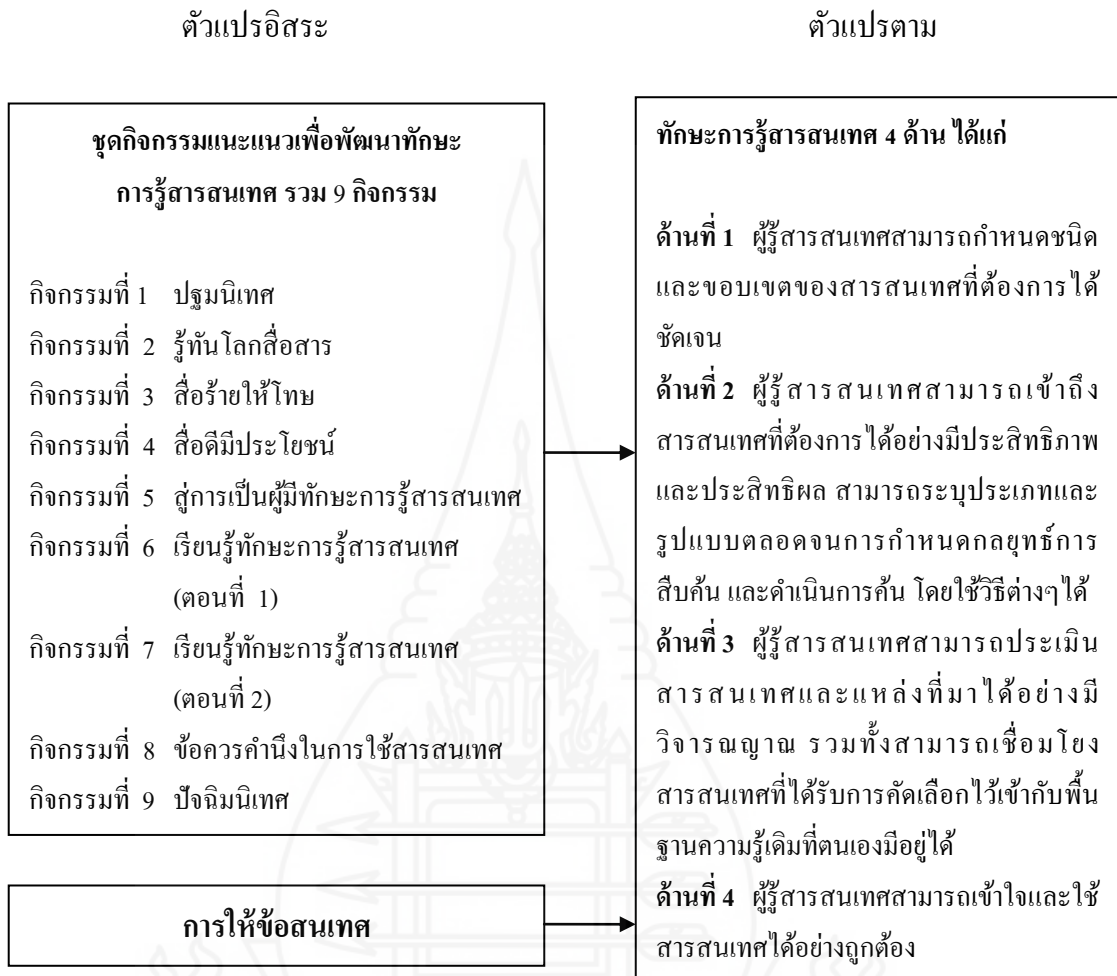
จากเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัย ซึ่งมีหน้าที่เป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาคนและพัฒนาประเทศชาติในอนาคต ได้ตระหนักเห็นความสำคัญในการพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศดังกล่าว ที่นับวันจะมีความจำเป็นในการดำรงชีวิตมากขึ้นในการเลือกรับข้อมูลข่าวสารที่อาจ ส่งผลกระทบต่อทั้งทางตรงและทางอ้อมแก่ผู้รับสารหากไม่มีแนวทางหรือทักษะในการเลือกรับ และบริโภคข้อมูลข่าวสารดังกล่าว อันนำไปสู่ปัญหาทั้งทางส่วนตัวและสังคมตามมา ผู้วิจัยจึงคิดและพัฒนาชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศขึ้นมา เพื่อนำผลการวิจัยไปใช้เป็นแนวทางการพัฒนาการรู้ทักษะการรู้สารสนเทศต่อไป

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

2.1 เพื่อเปรียบเทียบทักษะการรู้สารสนเทศของนักเรียนกลุ่มทดลองก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว

2.2 เพื่อเปรียบเทียบทักษะการรู้สารสนเทศของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวและกลุ่มควบคุมที่ได้รับข้อสนเทศ

3. กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1.1 แสดงกรอบแนวคิดการวิจัยเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ

4. สมมติฐานการวิจัย

4.1 ภายหลังจากใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวนักเรียนกลุ่มทดลองมีทักษะการรู้สารสนเทศหลังเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01

4.2 ภายหลังจากทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวมีทักษะการรู้สารสนเทศสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับข้อเสนอแนะอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01

5. ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยเรื่องผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว เพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม จังหวัดนนทบุรี ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตการวิจัยดังนี้

5.1 รูปแบบการวิจัย เป็นการวิจัยเชิงกึ่งทดลอง (Quasi Experiment) โดยศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม คือกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยวัดตัวแปรตามก่อนและหลังการทดลองทั้ง 2 กลุ่ม

5.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

5.2.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 640 คน

5.2.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 80 คน โดยเลือกแบบเจาะจง และสุ่มอย่างง่าย จำนวน 2 ห้องเรียนที่มีนักเรียนคละกัน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 40 คน

5.3 ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย เริ่มตั้งแต่ เดือนพฤศจิกายน 2556-มีนาคม 2557

5.4 ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่

5.4.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ และการให้ข้อเสนอแนะ

5.4.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ทักษะการรู้สารสนเทศ

6. นิยามศัพท์เฉพาะ

6.1 การรู้สารสนเทศ (Information Literacy) หมายถึง ความรู้ความสามารถ ของนักเรียนเกี่ยวกับสารสนเทศที่ครอบคลุมองค์ประกอบ 4 ด้าน ในลักษณะดังต่อไปนี้

6.1.1 ด้านที่ 1 นักเรียนผู้รู้สารสนเทศสามารถกำหนดชนิดและขอบเขตของสารสนเทศที่ต้องการได้ชัดเจน โดยนักเรียนมีความสามารถในการประเมินต่อไปนี้

- 1) กำหนดคำถาม ปัญหาและหัวข้อที่ต้องการศึกษาได้

2) กำหนดคำศัพท์หรือคำสำคัญที่เกี่ยวข้องได้

3) กำหนดวิเคราะห์แนวคิดหลัก และ ประเด็นย่อยของเรื่องที่ศึกษาได้

6.1.2 ด้านที่ 2. นักเรียนผู้รู้สารสนเทศสามารถเข้าถึงสารสนเทศที่ต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล สามารถระบุประเภทและรูปแบบตลอดจนการกำหนดกลยุทธ์การสืบค้น และดำเนินการค้นโดยใช้วิธีต่างๆ ได้ โดยนักเรียนมีความสามารถในการประเมินต่อไป

1) รู้จักแหล่งและทรัพยากรสารสนเทศประเภทต่างๆ

2) ตัดสินใจได้ว่าควรค้นสารสนเทศจากแหล่งใด

3) เข้าใจถึงข้อจำกัดของสารสนเทศที่หามาได้

4) กำหนดหัวข้อเรื่อง คำสำคัญและใช้กลยุทธ์ในการสืบค้นสารสนเทศที่เหมาะสมได้

5) เข้าใจถึงความแตกต่างของแหล่งสารสนเทศแต่ละประเภท

6.1.3 ด้านที่ 3 นักเรียนผู้รู้สารสนเทศสามารถประเมินสารสนเทศและแหล่งที่มาได้อย่างมีวิจารณญาณ รวมทั้งสามารถเชื่อมโยงสารสนเทศที่ได้รับการคัดเลือกไว้เข้ากับพื้นฐานความรู้เดิมที่ตนเองมีอยู่ได้ โดยนักเรียนมีความสามารถในการประเมินต่อไป

1) ประเมินความน่าเชื่อถือของแหล่งทรัพยากรสารสนเทศ (เช่น ผู้แต่ง ความถูกต้อง ความทันสมัย)

2) ตัดสินใจได้ว่าสารสนเทศที่สืบค้นมาได้นั้น มีความสัมพันธ์และพอเพียงในการตอบสนอง ความต้องการสารสนเทศ สามารถสืบค้นเพิ่มเติมได้ ถ้าต้องการ

6.1.4 ด้านที่ 4 นักเรียนผู้รู้สารสนเทศสามารถเข้าใจและใช้สารสนเทศได้อย่างถูกต้อง

1) นำสารสนเทศที่ได้ไปประยุกต์ใช้ โดยการเลือกรูปแบบนำเสนอผลงาน เช่น ทำเป็นโปสเตอร์ รูปเล่มรายงาน การเล่าเรื่องหน้าชั้น เป็นต้น

2) การเขียนอ้างอิงถูกต้อง

3) มีจริยธรรมในการใช้สารสนเทศ

6.2 ชุดกิจกรรมแนะแนว หมายถึง มวลประสบการณ์เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้สารสนเทศ และดำเนินกิจกรรมตามวงจรการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน (for phases of the learning/ERGA) ได้แก่ (1) ขั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์ (Experiencing) (2) ขั้นสะท้อนกลับการรับรู้ (Reflecting) (3) ขั้นสรุปสาระสู่ชีวิต (Generalizing) และ (4) ขั้นคิดและนำไปปฏิบัติ (Applying) ในการวิจัยครั้งนี้ มีชุดกิจกรรมแนะแนวรวม 9 กิจกรรม เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้สารสนเทศ 4 ด้าน ดังนี้

- กิจกรรมที่ 1 ปฐมนิเทศ
- กิจกรรมที่ 2 รู้ทันโลกสื่อสาร
- กิจกรรมที่ 3 สื่อร้ายให้โทษ
- กิจกรรมที่ 4 สื่อดีมีประโยชน์
- กิจกรรมที่ 5 ผู้การเป็นผู้มีทักษะการรู้สารสนเทศ
- กิจกรรมที่ 6 เรียนรู้ทักษะการรู้สารสนเทศ (ตอนที่ 1)
- กิจกรรมที่ 7 เรียนรู้ทักษะการรู้สารสนเทศ (ตอนที่ 2)
- กิจกรรมที่ 8 ข้อควรคำนึงในการใช้สารสนเทศ
- กิจกรรมที่ 9 ปัจฉิมนิเทศ

7. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ผลการวิจัยการพัฒนาชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม จังหวัดนนทบุรี จะเป็นประโยชน์ ดังนี้

7.1 เป็นแนวทางในการพัฒนาชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศที่สามารถนำไปใช้ในเชิงปฏิบัติจริงได้

7.2 สามารถนำผลการวิจัยที่ได้ไปใช้วางแผนการจัดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมทักษะการรู้สารสนเทศของนักเรียน อันนำไปสู่การสร้างพื้นฐานการเรียนรู้ด้วยตนเองตลอดชีวิตแก่นักเรียนในสังคม สารสนเทศปัจจุบันต่อไป