

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันแทบทุกหนทุกแห่งไม่ว่าจะเป็นในเมืองหรือนอกเมือง เราจะเห็นผู้คนพูดคุยโทรศัพท์ ท่องโลกอินเทอร์เน็ต สืบค้นข้อมูลต่างๆในการเรียนการสอน การทำงาน รับส่งข้อมูลผ่านทางประณีย์อิเล็กทรอนิกส์ ผู้คนแลกเปลี่ยนข้อมูลผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีอย่างมากมายผ่านทางคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ หรือแม้แต่แท็บเล็ต พัฒนาการด้านคอมพิวเตอร์และโทรคมนาคมช่วยทำให้ความสามารถในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารเป็นไปได้ง่ายและสะดวกรวดเร็ว การติดต่อสื่อสารมีบทบาทในชีวิตประจำวันมากขึ้น มีการใช้ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเชื่อมโยงการทำงานต่างๆ ของสมาชิกทั่วโลก จึงกล่าวได้ว่าการติดต่อสื่อสารที่ไร้พรมแดนและความก้าวหน้าของเทคโนโลยีเหล่านี้ได้ทำให้สังคมในปัจจุบันได้กลายเป็นสังคมยุคโลกาภิวัตน์ สังคมที่มีความเจริญเติบโตของความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจ การเมือง เทคโนโลยีและวัฒนธรรมระหว่างบุคคล ชุมชน หน่วยธุรกิจ และรัฐบาลทั่วทั้งโลก จะเห็นได้ว่าสิ่งสำคัญที่เป็นแรงผลักดันของโลกาภิวัตน์นั่นก็คือ เทคโนโลยีสารสนเทศ จากการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างต่อเนื่องจึงส่งผลต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในเกือบทุกๆด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านการทำงาน ความบันเทิง ธุรกิจ สาธารณสุข ด้านการศึกษา โดยเฉพาะด้านการศึกษาที่มีการนำเอาเทคโนโลยีสารสนเทศมาบูรณาการและผสมผสานในการจัดการเรียนรู้ เทคโนโลยีสารสนเทศจึงมีบทบาทสำคัญต่อการขยายโอกาสในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนได้กว้างยิ่งขึ้น (ธนิต ภูศิริ, 2555)

จากนโยบายการจัดตั้งประชาคมอาเซียนภายในปี พ.ศ.2558 นั้น ประเทศสมาชิกอาเซียนทั้งสิบได้ให้สัตยาบันกฎบัตรอาเซียน (ASEAN Charter) ซึ่งได้กล่าวถึงการศึกษาไว้ในบทที่ 1 ว่า "เพื่อพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ผ่านความร่วมมือที่ใกล้ชิดยิ่งขึ้น ด้านการศึกษาระดับอุดมศึกษาและด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างพลังประชาชนและเสริมสร้างความเข้มแข็งแก่ประชาคมอาเซียน" การเพิ่มขีดความสามารถของประเทศสมาชิกอาเซียนนั้นจำเป็นต้องมีหัวใจสำคัญ คือ ความร่วมมือด้านการศึกษาจากทุกๆประเทศสมาชิก เพราะการศึกษาจะช่วยเพิ่มความตระหนักในความเป็นอาเซียนและอัตลักษณ์ของอาเซียน รวมทั้งการส่งเสริมความเข้าใจในความหลากหลายทางวัฒนธรรมในอาเซียนอีกด้วย

ผู้นำประเทศสมาชิกอาเซียนทั้ง 10 ได้เห็นชอบปฏิญญาชะอำ-หัวหิน ว่าด้วยการเสริมสร้างความร่วมมือด้านการศึกษาเพื่อบรรลุประชาคมอาเซียนที่เอื้ออาทรและแบ่งปัน จึงกำหนดยุทธศาสตร์ระยะ 5 ปี ด้านการศึกษาของอาเซียน เพื่อใช้เป็นกรอบการดำเนินงานด้านการศึกษา ยุทธศาสตร์ทั้ง 3 ว่าด้วยการเสริมสร้างอัตลักษณ์อาเซียนผ่านความตระหนักเกี่ยวกับอาเซียน การเสริมสร้างและเพิ่มโอกาสทางการศึกษา การเคลื่อนย้ายข้ามพรมแดนและการจัดการศึกษาให้มีความเป็นสากล ซึ่งจะเห็นได้ว่ายุทธศาสตร์ที่สำคัญ คือ ยุทธศาสตร์ที่ 2.1 ที่กล่าวถึงการเสริมสร้างโอกาสในการได้รับการศึกษาในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาเพื่อบรรลุเป้าหมายการจัดการศึกษาเพื่อปวงชน ในปี 2558 และยุทธศาสตร์ที่ 2.2 ที่กล่าวถึงการเพิ่มคุณภาพการศึกษา การจัดมาตรฐานการศึกษา การศึกษาตลอดชีวิตและการพัฒนาอาชีพ ด้วยการพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษาในระดับประถมและมัธยมศึกษา ส่งเสริมการจัดการศึกษาทั้งในระบบและนอกระบบโรงเรียน รวมทั้งการศึกษาตลอดชีวิต รวมทั้งมีระบบการตอบแทนครูที่มีผลงานเป็นเลิศ

สำหรับประเทศไทย กระทรวงศึกษาธิการจึงได้แต่งตั้งคณะกรรมการระดับชาติและกำหนดนโยบายขึ้นมาเพื่อตอบรับการขับเคลื่อนการศึกษาสู่เป้าหมายในการจัดตั้งประชาคมอาเซียน โดยนโยบายข้อที่ 2 ได้กล่าวถึงการส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพของนักเรียนและประชาชนให้มีทักษะที่เหมาะสมเพื่อเตรียมความพร้อมเข้าสู่ประชาคมอาเซียน ทั้งทักษะด้านภาษาอังกฤษ ภาษาเพื่อนบ้าน เทคโนโลยีสารสนเทศ ทักษะและความชำนาญการอื่นๆ เพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในด้านต่างๆอย่างรวดเร็ว สิ่งหนึ่งที่สำคัญและสอดคล้องกับทักษะที่จำเป็นสำหรับนักเรียนในศตวรรษที่ 21 และช่วยยกระดับคุณภาพของการเรียนรู้ตลอดชีวิตได้ตามที่กล่าวไว้ในยุทธศาสตร์ที่ 2.2 นั่นคือ การรู้สารสนเทศ (Information literacy)

จากยุทธศาสตร์ที่ 2.1 เรื่องการเสริมสร้างโอกาสในการได้รับการศึกษา จะเห็นได้ว่าเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และระบบเครือข่ายในยุคปัจจุบันได้มีความก้าวหน้าขึ้นเป็นอย่างมาก ซึ่งมีอิทธิพลต่อการส่งเสริมโอกาสทางการศึกษาผ่านการเรียนในระบบออนไลน์เพิ่มมากขึ้น ช่วยให้นักเรียนในประเทศสมาชิกอาเซียนต่างๆได้มีโอกาสเข้าถึงทรัพยากรทางการเรียนรู้ได้มากขึ้น

ภาคีการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนแห่งอนุทวีป (OLSP, 1996 อ้างถึงใน พงุทธิศิริบรรณพิทักษ์, 2553) ได้เสนอยุทธศาสตร์การจัดการเรียนรู้เพื่อให้ได้ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่สำคัญที่จะก้าวสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน ซึ่งมีประเด็นที่สำคัญ 2 ยุทธศาสตร์ ได้แก่ ยุทธศาสตร์ทักษะความคิด (Thinking Skill) คือ การส่งเสริมการพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงในการประมวลสารสนเทศ การแสวงหาความรู้ การสังเคราะห์ การสรุปพาดพิง การสร้างสมมุติฐานและการวิเคราะห์ และ

ยุทธศาสตร์เทคโนโลยี (Technology) ที่ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้ การแสดงให้เห็นถึงบทบาทและผลกระทบของเทคโนโลยีที่มีต่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในยุคปัจจุบัน ทำให้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ถูกพัฒนาขึ้นมา กลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของนักเรียนในปัจจุบัน การเข้าถึงข้อมูลสารสนเทศของนักเรียนสามารถทำได้ง่ายขึ้น นักเรียนส่วนมากมีความสามารถทางด้านคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตสูง แต่ในทางกลับกันการพึ่งพาเครื่องมือค้นหา (Search engine) กลับมีมากจนเกินไป (November, 2010 cited in Bellanca and Brandt, 2010) ระดับการรู้สารสนเทศของนักเรียนในยุคใหม่จึงลดลง (Eisenberg et al., 2004)

สำหรับประเทศไทยนักเรียนก็กำลังเผชิญกับปัญหาในรูปแบบเดียวกันนี้ เนื่องจากการเติบโตทางโครงข่ายอินเทอร์เน็ตและคอมพิวเตอร์ในประเทศ ทำให้เทคโนโลยีเข้ามามีอิทธิพลต่อการศึกษาไทยเป็นอย่างมาก นักเรียนเชื่อถือข้อมูลจากเครื่องมือค้นหาและนำไปใช้โดยขาดการพิจารณาสารสนเทศนั้นอย่างมีวิจารณญาณ ทำให้นักเรียนไม่เกิดความเข้าใจในเนื้อหาการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนต้องการถ่ายทอดอย่างแท้จริง ทั้งนี้จากนโยบายยุทธศาสตร์ต่างๆ ที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงมองเห็นความสำคัญและต้องการที่จะมุ่งศึกษาการพัฒนา รูปแบบเพื่อส่งเสริมการรู้สารสนเทศของนักเรียนให้เท่าเทียมกับประเทศอื่นๆ ในประชาคมอาเซียนและประชาคมโลก

การพัฒนาการรู้สารสนเทศในประเทศไทย เริ่มมีปรากฏเมื่อปีพุทธศักราช 2536 ประเด็นการวิจัยส่วนใหญ่ เน้นการศึกษาระดับการรู้สารสนเทศของนักเรียนระดับอุดมศึกษา ต่อมาจึงเริ่มมีการนำการรู้สารสนเทศไปบูรณาการในรายวิชาต่างๆ ในระดับอุดมศึกษา จนกระทั่งพุทธศักราช 2545 เริ่มมีการศึกษาวิจัยการรู้สารสนเทศของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ซึ่งแสดงถึงการตระหนักในความสำคัญของการรู้สารสนเทศในระดับการศึกษาพื้นฐาน (ปาริชาติ เสาระยะวิเศษ, 2552)

จากการศึกษาการรู้สารสนเทศของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา อาชัญญา รัตนอุบลและคณะ (2550) กล่าวไว้ว่า การสอนให้นักเรียนรู้และใช้สารสนเทศนั้น สามารถทำได้ในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ และกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เพราะเป็นกลุ่มสาระที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้ค้นคว้าข้อมูล เพื่อนำมาปฏิบัติ ทดลอง ทำรายงาน ทำโครงการ และนำเสนอผลงานด้วย ส่วนครูผู้สอนควรจะต้องปรับตนเองไปพร้อมกับนักเรียนเพื่อสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ขึ้นมา นอกจากนั้นการพัฒนาการรู้สารสนเทศด้านทักษะการสืบค้นของนักเรียนจำเป็นต้องสอนโดยให้นักเรียนฝึกปฏิบัติการสืบค้น (นงลักษณ์ แสงโสภา, 2553) จากงานวิจัยในระยะหลัง พบว่า

สภาพการจัดการเรียนการสอนการรู้สารสนเทศของโรงเรียนมัธยมศึกษาส่วนใหญ่ยังคงจัดการเรียนการสอนโดยครูบรรณารักษ์ โดยจัดเป็นรายวิชาเฉพาะและเน้นเนื้อหาความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสารสนเทศ (สมิตรา สุวรรณ, 2554) ทั้งนี้ในอีกมุมมองหนึ่งของการจัดการเสริมสร้างการรู้สารสนเทศนั้น สามารถจัดกระทำได้ทั้งการสร้างรายวิชาเรียนแยกเพื่อสอนการรู้สารสนเทศให้กับนักเรียน และการสอดแทรกกระบวนการรู้สารสนเทศลงในรายวิชาเรียนปกติ โดยงานวิจัยในระยะหลังได้ให้ความสำคัญไปในแนวทางการพัฒนากระบวนการสอดแทรกเนื้อหาพร้อมเข้าไปในรายวิชาเรียน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Andretta (2005) ที่ได้นำเสนอว่า การบูรณาการการสอนการรู้สารสนเทศที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด คือ การสอดแทรกเนื้อหาเข้าไปในกิจกรรมการเรียนหลักที่นักเรียนต้องเรียนอยู่เป็นประจำ นอกจากนี้การเสริมสร้างการรู้สารสนเทศในสังคมไทยควรได้รับการประสานงานจากทั้งในระดับผู้บริหาร ผู้สอน ทรัพยากร แหล่งการสืบค้น และนักเรียน เพื่อให้เกิดเครือข่ายแห่งการเรียนรู้สารสนเทศขึ้น เพื่อให้นักเรียนสามารถนำทักษะที่ได้ไปใช้ในการศึกษาการทำงาน และการดำเนินชีวิตประจำวันได้ (อาชัญญา รัตนอุบล และคณะ, 2550) ซึ่งผลของการสร้างความรู้และทักษะทางสารสนเทศนี้ จะเป็นการสร้างทรัพยากรบุคคลเพื่อรองรับสังคมสารสนเทศและรองรับยุคสมัยที่เกิดการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ (คนางค์ เชษฐบุตร, 2550)

แหล่งทรัพยากรที่มีจำนวนมากจนไม่อาจนับได้ในปัจจุบัน กลายเป็นปัญหาและอุปสรรคสำคัญที่เกิดขึ้นกับผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต ทั้งในด้านการสืบค้นสารสนเทศให้เจอสิ่งที่ตรงตามความต้องการมากที่สุดและด้านความน่าเชื่อถือของสารสนเทศที่สืบค้น วิธีการจัดระเบียบข้อมูลแบบเดิมๆ ไม่สามารถทำงานกับข้อมูลจำนวนมากๆ ได้เต็มที่ (กรกฎ เขาวะวณิช, 2548) โซเชียลบุ๊กมาร์ก (Social bookmark) จึงถูกพัฒนาขึ้นมาเพื่อช่วยอำนวยความสะดวกแก่ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต โดยผู้ใช้สามารถบันทึกรายการเว็บเพจที่ชื่นชอบ (Favorites) ไว้บนออนไลน์ได้โดยไม่ต้องติดกับเครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องเดิม แต่จะสามารถเข้าถึงจากคอมพิวเตอร์เครื่องใดก็ได้ในทุกที่ตลอดเวลา ทำให้สามารถสืบค้นแหล่งข้อมูลได้ง่ายยิ่งขึ้น (Gordon-Murnane, 2006)

ในด้านการศึกษานั้น เทคโนโลยีเว็บ 2.0 ถือเป็นเครื่องมือที่ช่วยสนับสนุนการเรียนและการทำงานระหว่างการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี ตัวอย่างเช่น วิกี สามารถใช้ในการเรียนในรูปแบบของการใช้ความรู้เป็นฐาน, บล็อกหรือพอดคาสต์ สามารถใช้ความรู้แก่นักเรียนได้, สามารถตั้งกระทู้และตอบคำถามได้โดยตรง สำหรับโซเชียลบุ๊กมาร์กก็เช่นเดียวกัน เพราะสามารถช่วยให้นักเรียนค้นพบแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ที่กล่าวมาข้างต้นได้ทั้งหมด (Stone, 2009) เทคโนโลยีที่พัฒนาอย่างต่อเนื่องส่งผลต่อเว็บไซต์ที่ให้บริการโซเชียลบุ๊กมาร์กในยุคใหม่ให้พัฒนาขึ้นมาโดยมีคุณสมบัติรองรับเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เน้นการใช้งานของข้อมูลสารสนเทศร่วมกันของชุมชนการเรียนรู้

สถาบันการศึกษาจึงสามารถใช้ประโยชน์จากเครื่องมือและเทคโนโลยีโซเซียลมีเดียในการจัดระบบความรู้ทางสังคม เพื่อให้นักเรียนสามารถเข้าถึงสารสนเทศได้ในรูปแบบที่แปลกใหม่และน่าตื่นตาดึงดูด (Redden, 2010) นอกจากนั้นแล้ว โซเซียลมีเดียก็ยังช่วยเพิ่มความคงทนในการเรียนรู้แก่นักเรียน ซึ่งอธิบายตามหลักทฤษฎีการเรียนรู้ Bloom's Taxonomy (Anderson, 2001) ได้ว่า โซเซียลมีเดียจะช่วยพัฒนาความคิดในระดับสูงได้ทั้งในด้านการจดจำ การเรียกคืนข้อมูล และด้านการเข้าใจ (Stone, 2009; Tolisano, 2010)

ข้อมูลวิจัยของ Heymann (2008) พบว่า ข้อมูลที่สะสมอยู่ในโซเซียลมีเดียมีอยู่ประมาณ 25 เปอร์เซ็นต์ของข้อมูลทั้งหมดบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งข้อมูลเหล่านี้ไม่สามารถสืบค้นได้จากโปรแกรมค้นหา (Search Engine) จึงเป็นผลให้ในบางครั้งผู้ใช้ไม่สามารถเข้าถึงข้อมูลสารสนเทศที่จำเป็นหรือต้องการ ดังนั้นในการสืบค้นข้อมูลสารสนเทศ หรือกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นการสืบสอบ การค้นคว้าข้อมูล วิเคราะห์และประเมินข้อมูล โซเซียลมีเดียจึงมีส่วนช่วยเพิ่มโอกาสและประสิทธิภาพในการเรียนรู้ รวมถึงจัดการความรู้ได้เป็นประโยชน์สำหรับการวิจัยและการศึกษาเป็นอย่างมาก (Enrique Estellés et.al, 2010) เช่นเดียวกับงานวิจัยของ Abbitt (2009) ที่ได้ศึกษาผลกระทบของเทคโนโลยีเว็บ 2.0 ในด้านการศึกษา โดยเก็บข้อมูลจากการสอนในชั้นเรียนปกติ และการเรียนการสอนทางไกลที่ต้องนำเทคโนโลยีมาบูรณาการในชั้นเรียน พบว่า เริ่มมีการนำโซเซียลมีเดียมาใช้ในบริบทของการเรียนแบบสืบสอบมากขึ้น นอกเหนือจากความสามารถด้านการสืบสอบที่นักเรียนจะได้ฝึกฝนจากการบูรณาการโซเซียลมีเดียในการเรียนการสอนแล้ว สิ่งสำคัญอีกอย่างหนึ่งคือ โซเซียลมีเดียจะช่วยพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ส่งเสริมการทำงานเป็นทีมและการเรียนรู้ร่วมกันทั้งสำหรับครูผู้สอนและนักเรียนได้เป็นอย่างดี (Manning and Johnson, 2011)

รูปแบบการเรียนการสอนที่ได้ถูกพัฒนาในระยะหลังนิยมใช้การเรียนในรูปแบบออนไลน์หรือการเรียนแบบผสมผสานเป็นหลัก ถือเป็นจัดการเรียนการสอนที่มีความยืดหยุ่นและมีประสิทธิภาพต่อผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนมากที่สุด (Bonk and Graham, 2006) สอดคล้องกับความเห็นของ Driscoll (2002) และ Singh (2003) ที่ได้ให้มุมมองความหมายของการเรียนแบบผสมผสานว่า เป็นการผสมเว็บเทคโนโลยี (Web Technology) เข้ากับการเรียนในชั้นเรียนแบบดั้งเดิมเพื่อให้บรรลุเป้าหมายของการจัดการเรียนการสอนและเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงสุด นอกจากนี้ The Sloan Consortium Foundation (2011) ได้เสนอแนวคิดของการเรียนการสอนแบบผสมผสาน โดยพิจารณาสัดส่วนจากเนื้อหาวิชาที่ผสมผสานการออนไลน์และวิธีพบปะในชั้นเรียน ซึ่งเนื้อหาส่วนมาก (ร้อยละ 30-79) จะถูกนำเสนอในชั้นเรียน รูปแบบวิธีการจัดการเรียน การสอนแบบผสมผสานนั้นมุ่งเน้นการจัดกิจกรรมโดยการสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้

วิธีการสอน รูปแบบการเรียน สื่อการเรียนการสอน ช่องทางการสื่อสาร และรูปแบบปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับผู้สอน นักเรียนกับนักเรียน นักเรียนกับเนื้อหาและบริบทในการเรียนรู้ที่หลากหลาย และจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นความยืดหยุ่น เพื่อตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคลและเกิดประสิทธิภาพสูงสุดในการเรียน (ปณิตา วรรณพิรุณ, 2551) และการเรียนด้วยการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น โดยอาศัยคุณสมบัติของเครือข่ายคอมพิวเตอร์ทำให้นักเรียนสามารถมีปฏิสัมพันธ์ทางความคิดกับครูผู้สอนและเพื่อนนักเรียนในขอบข่ายการเชื่อมโยงอิเล็กทรอนิกส์ ลดข้อจำกัดความแตกต่างด้านเวลาและสถานที่ที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม (วิชุดา รัตนเพียร, 2548)

ข้อดีของการเรียนแบบผสมผสานนั้นจะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน Dodero, Fernandez and Sanz (2001) ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน มีแรงจูงใจในการเรียน และให้ความสนใจในการเรียนเพิ่มมากขึ้น (Gulsecen, 2004) นอกจากนั้นการเรียนแบบผสมผสานนั้นยังสามารถสร้างความรู้สึกร่วมในการเป็นชุมชนการเรียนรู้ได้มากกว่ารูปแบบอื่นๆ ทำให้บรรยากาศการเรียนนั้นเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้มากขึ้น (Rovai and Jodan, 2004) แนวคิดของนักวิชาการในช่วงต้นที่กล่าวมานั้นมีความสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้โดยการสอดแทรกกระบวนการรู้สารสนเทศลงไปชั้นเรียน เนื่องจากการค้นหาสารสนเทศและการเรียนแบบผสมผสานนั้นเกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตเป็นอย่างมาก นักเรียนจำเป็นต้องเข้าถึงสารสนเทศจำนวนมากในการเรียนการสอน จึงเพิ่มโอกาสในการพัฒนาการรู้สารสนเทศได้เป็นอย่างดี

การเรียนวิชาประวัติศาสตร์นอกจากจะช่วยให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในความเป็นไทยแล้วยังทำให้นักเรียนเกิดทักษะในการคิดอีกด้วย กระทรวงศึกษาธิการ (2545) กล่าวถึงการเรียนประวัติศาสตร์ว่าเป็นสาระที่เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ปรัชญา มานุษยวิทยา สังคมวิทยาและโบราณคดีมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนมีความเข้าใจถึงวิวัฒนาการและการดำเนินชีวิตของมนุษย์อย่างต่อเนื่องนับแต่อดีตจนถึงปัจจุบันและการเปลี่ยนแปลงในแต่ละยุคสมัย การศึกษาเรื่องราวเหตุการณ์ในอดีตทำให้เข้าใจผลของการเปลี่ยนแปลงต่างๆที่เกิดขึ้นในเวลาต่อมา ซึ่งจะสร้างประสบการณ์และทางเลือกในการดำรงชีวิตให้แก่นักเรียนได้ต่อไปในอนาคต

दनัย ไชยโยธา (2534) อธิบายประโยชน์จากการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ไว้ว่า เป็นการฝึกให้นักเรียนได้ศึกษาค้นคว้าหาความรู้ทั้งจากห้องสมุดและแหล่งความรู้อื่นๆด้วยตนเอง ซึ่งจะทำให้ นักเรียนมีนิสัยรักการอ่าน ฝึกทักษะในการค้นคว้า จับใจความและรวบรวมข้อมูลต่างๆ ตลอดจนรู้จักใช้เครื่องมือในการค้นคว้าเป็นอย่างดี เมื่อฝึกฝนจนเกิดทักษะเหล่านี้แล้วก็จะสามารถนำไป

ประยุกต์ใช้ในการตัดสินใจและแก้ปัญหาต่างๆต่อไปได้ สำหรับการสอนประวัติศาสตร์นั้นผู้สอนควรฝึกให้นักเรียนได้คิดอย่างมีเหตุผล มุ่งแสวงหาความจริง ตัดสินใจและแก้ปัญหาด้วยตนเอง อีกทั้งผู้สอนควรฝึกให้นักเรียนได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองทั้งในห้องเรียน ห้องสมุดและแหล่งข้อมูลอื่นๆ โดยจะต้องรู้จักเลือกใช้ข้อมูลให้เป็นประโยชน์มากที่สุด (กาญจนา ศรีสวัสดิ์, 2532)

กระบวนการในการศึกษาค้นคว้ารวบรวมหลักฐานทางประวัติศาสตร์ และนำเสนอข้อเท็จจริงที่ได้จากการศึกษานั้นเรียกว่า วิธีการทางประวัติศาสตร์ ซึ่งมีขั้นตอนที่สำคัญตามลำดับ ได้แก่ การกำหนดประเด็นปัญหาหรือเรื่องที่จะศึกษา การรวบรวมหลักฐานประเภทต่างๆ การตรวจสอบและประเมินคุณค่าของหลักฐาน การตีความหลักฐานและขั้นตอนสุดท้าย คือ การเรียบเรียงและนำเสนอข้อมูล (กระทรวงศึกษาธิการ, 2553; เฉลิม นิติเขตต์ปรีชา, 2545; ณรงค์ พ่วงพิศและคณะ, 2544; Gottschalk, 1963; Bussiere, 2005; Pavlac, 2005:online)

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 แก้ไขเพิ่มเติมพุทธศักราช 2545 มาตรา 24 ระบุว่า ควรส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้สอนสามารถจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม สื่อการเรียนรู้และอำนวยความสะดวก เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และมีความรอบรู้ รวมทั้งสามารถใช้งานวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ทั้งนี้ผู้สอนและนักเรียนอาจเรียนรู้ไปพร้อมๆ กันจากสื่อการเรียนการสอนและแหล่งวิทยาการประเภทต่างๆ

การจัดการเรียนการสอนแบบบรรยายในห้องเรียนแบบปกตินั้นไม่เอื้อให้นักเรียนคิดเป็นทำเป็น แก้ปัญหาเป็น การเรียนการสอนมุ่งเน้นการท่องจำมากกว่าการเน้นให้นักเรียนได้คิดได้ลงมือปฏิบัติเรียนรู้ด้วยตนเอง ขาดแหล่งข้อมูลในการแสวงหาความรู้ ขาดปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนผู้สอน ชุมชนและสิ่งแวดล้อม เพราะการศึกษาที่เน้นการฟังบรรยายภายใต้กรอบอันจำกัดของห้องเรียนเป็นตัวขัดขวางการพัฒนาศักยภาพและการเรียนรู้ร่วมกันกับผู้อื่น นักเรียนจึงขาดทักษะการติดต่อสื่อสารและขาดมนุษยสัมพันธ์ (คณะอนุกรรมการการปฏิรูปการศึกษา, 2543) การแก้ปัญหาข้อจำกัดของการเรียนในห้องเรียนแบบปกติดังกล่าว สามารถทำได้โดยการปรับเปลี่ยนเป็นรูปแบบการเรียนการสอนให้มีการผสมผสานการเรียนแบบออนไลน์และการเรียนในห้องเรียนเข้าด้วยกัน โดยนำเอาจุดแข็งของการเรียนในห้องเรียนแบบปกติรวมเข้ากับข้อดีของการเรียนแบบออนไลน์ จึงเป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่จะเป็นทางเลือกใหม่สำหรับการจัดการศึกษาในทุกระดับ (Jonassen, 1999)

จากการศึกษาการสอนประวัติศาสตร์ด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ที่ผ่านมา นั้น รูปแบบการสอนส่วนใหญ่เป็นการสอนแบบปกติในห้องเรียนยังไม่มีรูปแบบการสอนออนไลน์ ดังนั้น เพื่อปรับการเรียนการสอนให้มีความทันสมัย และสอดคล้องกับบริบทของความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี

คอมพิวเตอร์ จึงควรนำการเรียนการสอนแบบออนไลน์มาผสมผสานเข้ากับการเรียนการสอนแบบปกติในห้องเรียน เพราะจะช่วยอำนวยความสะดวกแก่นักเรียนและเพิ่มโอกาสทางการเรียนรู้ยิ่งขึ้น อีกทั้งโซเซียลบุ๊คมาร์กที่ถือเป็นเครื่องมือทางปัญญา (Cognitive Tool) บนออนไลน์ที่ช่วยลดข้อจำกัดด้านเวลาให้แก่ผู้ใช้ ช่วยส่งเสริมกระบวนการค้นคว้า พัฒนาศักยภาพในด้านการบริหารจัดการข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลของนักเรียนได้เป็นอย่างดี (Estelles et.al., 2010) ดังนั้น การนำโซเซียลบุ๊คมาร์กมาใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ตามขั้นตอนวิธีการทางประวัติศาสตร์ที่มีความสอดคล้องกับกระบวนการการรู้สารสนเทศในอีกรูปแบบหนึ่งแล้ว จึงน่าจะช่วยอำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้และส่งเสริมการรู้สารสนเทศแก่นักเรียนยุคปัจจุบันได้

ผู้วิจัยในฐานะครูสอนสังคมศึกษา จึงสนใจที่จะศึกษาการนำโซเซียลบุ๊คมาร์กมาใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ตามขั้นตอนวิธีการทางประวัติศาสตร์ที่สอดคล้องกับกระบวนการการรู้สารสนเทศของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อเป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนในการนำเทคโนโลยีมาเป็นส่วนหนึ่งในการจัดการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์แก่นักเรียนและพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

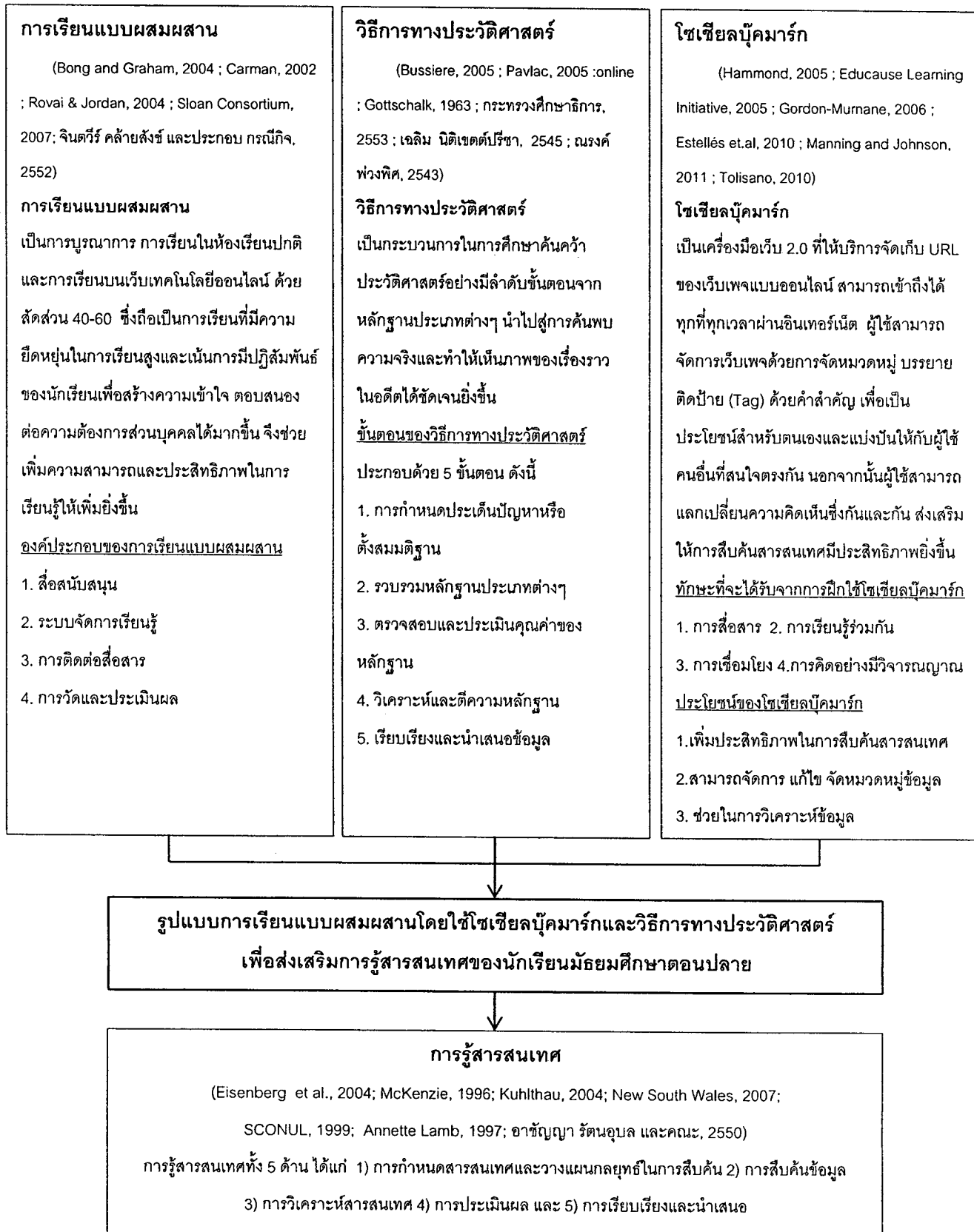
วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนแบบผสมผสานโดยใช้โซเซียลบุ๊คมาร์กและวิธีการทางประวัติศาสตร์เพื่อส่งเสริมการรู้สารสนเทศของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย
2. เพื่อศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนแบบผสมผสานโดยใช้โซเซียลบุ๊คมาร์กและวิธีการทางประวัติศาสตร์เพื่อส่งเสริมการรู้สารสนเทศของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย
3. เพื่อนำเสนอรูปแบบการเรียนแบบผสมผสานโดยใช้โซเซียลบุ๊คมาร์กและวิธีการทางประวัติศาสตร์เพื่อส่งเสริมการรู้สารสนเทศของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

คำถามการวิจัย

1. รูปแบบการเรียนแบบผสมผสานโดยใช้โซเซียลบุ๊คมาร์กและวิธีการทางประวัติศาสตร์เพื่อส่งเสริมการรู้สารสนเทศของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายมีองค์ประกอบและขั้นตอนอย่างไร
2. รูปแบบการเรียนแบบผสมผสานโดยใช้โซเซียลบุ๊คมาร์กและวิธีการทางประวัติศาสตร์ส่งเสริมการรู้สารสนเทศของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายหรือไม่ อย่างไร

กรอบแนวคิดการวิจัย



ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

ประชากรที่ใช้ในการสอบถามความคิดเห็น ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาหรือการเรียนผสมผสาน ด้านการสอนสังคมหรือประวัติศาสตร์ และด้านการรู้สารสนเทศ

ประชากรที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการสอบถามความคิดเห็น ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาหรือการเรียนผสมผสาน ด้านการสอนสังคมหรือประวัติศาสตร์ และด้านการรู้สารสนเทศ รวมทั้งสิ้น 11 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

2.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ รูปแบบการเรียนแบบผสมผสานโดยใช้โซเชียลมีเดียและวิธีการทางประวัติศาสตร์เพื่อส่งเสริมการรู้สารสนเทศของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ การรู้สารสนเทศ

3. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย เรื่องบุคคลสำคัญในประวัติศาสตร์ไทย วิชาประวัติศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

คำจำกัดความ

1. วิธีการทางประวัติศาสตร์ หมายถึง กระบวนการในการแสวงหาข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์ ซึ่งเกิดจากวิธีวิจัยเอกสารและหลักฐานประกอบอื่น ๆ เพื่อให้ได้มาซึ่งองค์ความรู้ทางประวัติศาสตร์ บนพื้นฐานของความเป็นเหตุเป็นผล และการวิเคราะห์เหตุการณ์ต่างๆ อย่างเป็นระบบ ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การกำหนดประเด็นปัญหาหรือเรื่องที่จะศึกษา 2) การรวบรวมหลักฐานประเภทต่างๆ 3) การตรวจสอบและประเมินคุณค่าของหลักฐาน 4) การวิเคราะห์และตีความหลักฐาน และ 5) การเรียบเรียงและนำเสนอข้อมูล

2. การรู้สารสนเทศ หมายถึง ความรู้ความสามารถในการตระหนักรู้ถึงความจำเป็นของสารสนเทศ การเข้าถึงแหล่งสารสนเทศ การพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ การวิเคราะห์ การประเมินสารสนเทศ และการประยุกต์ใช้สารสนเทศ โดยใช้แบบวัดที่พัฒนาขึ้นตามกระบวนการ 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การกำหนดสารสนเทศและวางแผนกลยุทธ์ในการสืบค้น 2) การสืบค้นข้อมูล 3) การวิเคราะห์สารสนเทศ 4) การประเมินผล และ 5) การเรียบเรียงและนำเสนอ

3. การเรียนแบบผสมผสาน หมายถึง การบูรณาการการเรียนในห้องเรียนปกติและการเรียนบนเว็บเทคโนโลยีออนไลน์ ด้วยสัดส่วน 40-60 ซึ่งเป็นการเรียนที่มีความยืดหยุ่นแก่นักเรียนและเน้นการมีปฏิสัมพันธ์ของนักเรียนเพื่อสร้างความเข้าใจและเพิ่มความสามารถของนักเรียนยิ่งขึ้น องค์ประกอบของการเรียนแบบผสมผสาน ได้แก่ 1) สื่อสนับสนุน 2) ระบบจัดการเรียนรู้ 3) การติดต่อสื่อสาร 4) แหล่งสารสนเทศ และ 5) การวัดและประเมินผล

4. โซเชียลบุ๊กมาร์ก หมายถึง บริการจัดเก็บ URL ของเว็บเพจแบบออนไลน์ สามารถเข้าถึงได้ทุกที่ตลอดเวลาผ่านอินเทอร์เน็ต ซึ่งนักเรียนสามารถจัดการเว็บเพจด้วยการจัดหมวดหมู่บรรยาย เขียนแสดงความคิดเห็น ติดป้าย (Tag) ด้วยคำสำคัญ เพื่อเป็นประโยชน์ในการสืบค้นและแบ่งปันให้กับเพื่อนร่วมชั้นที่สนใจในเรื่องเดียวกัน โดยโซเชียลบุ๊กมาร์กที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ diigo ซึ่งมีคุณสมบัติในการสร้างกลุ่มใช้งานร่วมกับผู้อื่นได้ สนับสนุนการค้นคว้าและเรียนรู้ร่วมกันระหว่างนักเรียน นอกจากนั้น diigo ยังมีคุณสมบัติการแสดงความเห็นต่อเว็บเพจที่แบ่งปันร่วมกันภายในกลุ่มและให้คะแนนความนิยมในเว็บเพจนั้นได้ ทำให้นักเรียนสามารถประเมินความน่าเชื่อถือของเว็บไซต์และข้อมูลสารสนเทศได้ในเบื้องต้น

5. ระบบจัดการเรียนรู้ หมายถึง โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ทำหน้าที่บริหารจัดการเรียนการสอนผ่านเว็บ ให้เป็นระบบจัดการการเรียนรู้สำหรับการเรียนบนออนไลน์ ประกอบด้วยเครื่องมืออำนวยความสะดวกให้แก่ผู้สอนและนักเรียน โดยผู้สอนสามารถนำเนื้อหา สื่อการสอน หรือประกาศต่างๆ ขึ้นไว้บนเว็บ ทำให้นักเรียนได้เข้าถึงเนื้อหา กิจกรรมต่างๆ ผ่านเว็บ และมีการสื่อสาร

ผ่านเครื่องมือสื่อสารที่ระบบจัดไว้ เช่น ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ กระดานถาม - ตอบ เป็นต้น นอกจากนั้นยังมีองค์ประกอบที่สำคัญ คือ การเก็บบันทึกข้อมูล กิจกรรมการเรียนของนักเรียนไว้บนระบบเพื่อผู้สอนสามารถนำไปวิเคราะห์ ติดตามและประเมินผลการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

6. แหล่งข้อมูล หมายถึง ข้อมูลสารสนเทศที่นักเรียนสามารถเข้าถึงได้ผ่านทางสื่อในระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และสื่อสิ่งพิมพ์ทั่วไป

7. นักเรียน หมายถึง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้รูปแบบการเรียนแบบผสมผสานโดยใช้โซเชียลมีเดียและวิธีการทางประวัติศาสตร์ เพื่อส่งเสริมการรู้สารสนเทศของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

2. เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบรูปแบบการเรียนแบบผสมผสานโดยใช้โซเชียลมีเดียและวิธีการทางประวัติศาสตร์เพื่อส่งเสริมการรู้สารสนเทศของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

3. เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาและพัฒนามาตรฐานการรู้สารสนเทศของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย