

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญ

“การเรียนรู้เป็นทีม” จัดเป็นวินัยหนึ่งในห้าประการพื้นฐานของการพัฒนาองค์กรแห่งการเรียนรู้ให้ประสบความสำเร็จ ตามแนวคิดของ Senge (1994) ที่กล่าวว่า การที่จะพัฒนาองค์กรให้เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ที่มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่องค์กรจะต้องมีการพัฒนาการเรียนรู้ของแต่ละบุคคลควบคู่กับการพัฒนาการเรียนรู้ขององค์กรด้วย และการเรียนรู้เป็นทีมเป็นกระบวนการหนึ่งที่สามารถปรับแนวคิด แนวปฏิบัติ รวมทั้งจุดมุ่งหมายของทีมให้เป็นไปในแนวทางเดียวกันและพัฒนาความสามารถเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่สมาชิกในทีมทุกคนต้องการอย่างแท้จริง

การเรียนรู้เป็นทีมสามารถสร้างสมดุลระหว่างการทำงานกับการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นในขณะทำงานอย่างเป็นธรรมชาติ ทำให้การเรียนรู้มีพลังมากกว่าการเรียนรู้ส่วนบุคคล อันเนื่องจากการเรียนรู้เป็นทีมจะทำให้สมาชิกในทีมได้คิดอย่างลึกซึ้ง ทำให้มีการพัฒนาจากความรู้ไปสู่การเป็นนวัตกรรมการประสานงาน และการปฏิบัติของสมาชิกในทีมและระหว่างทีมด้วย (Senge, 1994)

ในการเรียนรู้เป็นทีมให้ประสบความสำเร็จ เกิดผลงานในอนาคตคือ ความเจริญรุ่งเรืองของบุคคล ทีมงาน และองค์กร จำเป็นต้องอาศัยพื้นฐานแห่งความสำเร็จ 2 ประการคือ

1. สภาพที่แท้จริง ณ ปัจจุบัน (Current Reality) คือ ตัวบุคคล ทีมงาน และองค์กร รู้อะไร ไม่รู้อะไร มีจุดอ่อน จุดบกพร่องตรงไหน มีจุดแข็งตรงไหน ถ้าตระหนักได้อย่างถ่องแท้แล้ว ก็จะสามารถใช้กลยุทธ์ที่เหมาะสมไปในทิศทางเดียวกัน

2. มีความสามารถในการเรียนรู้ “วิธีการเรียนรู้ (Learning How To Learn)” โดยการเรียนรู้มีหลากหลายรูปแบบ อาทิ การสัมมนา การฝึกปฏิบัติการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การประชุมแบบแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การสอน การใช้ห้องสมุด การใช้อินเทอร์เน็ต และอื่นๆ อีกมากมายที่ทีมงานจะต้องรู้ว่า จะเรียนรู้อย่างไร เพื่อให้บรรลุเป้าหมายของทีมงานและองค์กร

นอกจากนี้ในการเรียนรู้เป็นทีมจะต้องมีการมีวิธีการที่ดีในการแก้ปัญหาาร่วมกัน เพื่อให้การทำงานร่วมกันประสบความสำเร็จ โดซี่ และคณะ (Dochy et.al, 2003) ได้กล่าวว่าการเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นหลักจะทำให้ผู้เรียนมีทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการคิดอย่างวิจารณญาณ และความร่วมมือในการเรียนสูงกว่าการเรียนแบบดั้งเดิม รวมถึงผู้เรียนมีความคงทนในการนำ

เนื้อหาที่เรียนมาได้มากกว่าการเรียนแบบดั้งเดิม แต่ในด้านความรู้ที่ได้จากการเรียนแล้วยังน้อยกว่าการเรียนแบบดั้งเดิมเล็กน้อย

สำหรับแนวทางในการพัฒนาการเรียนรู้ส่วนบุคคลไปสู่การเรียนรู้ร่วมกันในทีมและร่วมกันแก้ปัญหา ต้องอาศัยวิธีการปฏิบัติและทักษะหลากหลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็น ทักษะการส่งเสริมการสื่อสาร ทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม การสอบถามและสะท้อนความคิดเห็น การส่งเสริมสนับสนุนและกระตุ้นการเรียนรู้ของสมาชิกแต่ละคนในทีมให้มีการเรียนรู้ร่วมกัน มีวิธีการถ่ายทอดการปฏิบัติและทักษะความรู้ไปยังส่วนรวมได้ จึงจะเห็นได้ว่า การที่จะทำให้เกิดการเรียนรู้เป็นทีมได้นั้นต้องเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีประเด็นหรือสิ่งที่สนใจทำงานร่วมกัน ดังนั้นการเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นหลัก (Problem Base) จึงเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นตามแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์นิยม (Constructivism) ให้ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่จากสถานการณ์ที่เป็นปัญหาให้เป็นเครื่องกระตุ้นให้ผู้เรียนเฝ้าหาความรู้เพื่อแก้ปัญหา และผู้เรียนรู้จักทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มได้นอกจากนี้การเรียนรู้เป็นทีมโดยใช้ปัญหานั้นจำเป็นต้องอาศัยเครื่องมือที่จะตอบสนองปัจจัยพื้นฐานความสำเร็จและแนวทางพัฒนาการเรียนรู้เป็นทีมดังกล่าว นั่นคือ เทคโนโลยีสารสนเทศ

ระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Online Social Network) นับเป็นเทคโนโลยีแกนหลักตัวหนึ่งของเทคโนโลยีสารสนเทศที่ได้นำมาประยุกต์ใช้เพื่อจัดการเรียนการสอนในหลายระดับ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการศึกษาในระดับอุดมศึกษา อันเนื่องจากข้อได้เปรียบหลายประการคือ เป็นเครื่องมือในการเข้าถึงข่าวสาร ข้อมูล องค์ความรู้ที่มีประสิทธิภาพ ความสามารถที่ช่วยทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้เรียนภายในกลุ่ม ระหว่างกลุ่ม และครูผู้สอน เป็นเครื่องมือส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ทักษะใหม่ๆ รวมทั้งเนื้อหาที่มีความทันสมัยตอบสนองต่อเรื่องราวต่างๆ ในปัจจุบันได้ทันที และการเรียนการสอนบนระบบเครือข่ายยังสามารถตอบสนองการเรียนรู้ได้ไม่จำกัดเวลา และสถานที่

การเรียนรู้เป็นทีมผ่านระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์จึงเป็นรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้สมาชิกในกลุ่มสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็น แบ่งปันความรู้ การทำกิจกรรมร่วมกันบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งน่าจะเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพและประสิทธิผลการเรียนรู้ร่วมกันได้มากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ Yang (2002) ได้ทำการศึกษาแล้วพบว่าการเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นหลักผ่านเว็บ เป็นวิธีการที่สามารถพัฒนาความร่วมมือในการเรียนได้ดีกว่าการเรียนการสอนโดยใช้สถานการณ์ปัญหาผ่านการบรรยาย และการเรียนการสอนแบบบรรยายตามปกติ อันเป็นผลมาจากการที่ผู้เรียนถูกกระตุ้นให้มีส่วนร่วมและรับผิดชอบต่อการเรียนของตน และสามารถใช้เป็นอีกทางเลือกหนึ่งนอกเหนือจากการเรียนการสอนปกติ ดังนั้นจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะพัฒนาทักษะ

การทำงานเป็นทีมด้วยการเรียนรู้เป็นทีมโดยใช้ปัญหาเป็นฐานบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ อันจะส่งผลให้เกิดประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอน

การจัดการศึกษาว่าด้วยการจัดสื่อและสิ่งอำนวยความสะดวกและการเข้าถึงบริการเพื่อเด็กที่มีความต้องการพิเศษ สำหรับทรัพยากรและการลงทุนเพื่อการศึกษาในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ มาตรา 60(3) ได้กล่าวถึงให้รัฐจัดสรรงบประมาณและทรัพยากรทางการศึกษาอื่นเป็นพิเศษให้เหมาะสม และสอดคล้องกับความจำเป็นในการจัดการศึกษาสำหรับผู้เรียนที่มีความต้องการเป็นพิเศษแต่ละกลุ่มตามมาตรา 10 โดยคำนึงถึงความเสมอภาค ในโอกาสทางการศึกษา และความเป็นธรรม นอกจากนี้ในหมวด 9 ว่าด้วยเรื่องเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในมาตรา 66 ที่ผู้เรียนมีสิทธิได้รับการพัฒนาขีดความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในโอกาสแรกที่ได้ทำได้ เพื่อให้มีความรู้และทักษะเพียงพอที่จะใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต จึงกล่าวได้ว่ามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิตได้ดำเนินการเพิ่มโอกาสทางการศึกษาให้แก่นักศึกษาที่มีความต้องการพิเศษ โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน และนักศึกษาออทิสติก ที่มีจำนวนเพิ่มมากขึ้นในแต่ละปี ให้สามารถเข้าถึงสิ่งอำนวยความสะดวก มีรูปแบบที่หลากหลายเข้าถึงการศึกษาพิเศษที่หลากหลายได้อย่างทั่วถึง การมีอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อเพิ่มช่องทางในการเรียนรู้ระหว่างนักศึกษากับคณาจารย์ และนักศึกษาที่มีความต้องการพิเศษ จึงเป็นทางออกอย่างหนึ่งของความเสมอภาค ในการดำรงชีวิตในสังคมร่วมกับบุคคลอื่นได้อย่างมีความสุขต่อไปโดยไม่เป็นภาระให้แก่สังคม (ศรียา นิยมธรรม และคณะ, 2548; ฐิตียา เนตรวงษ์, 2553)

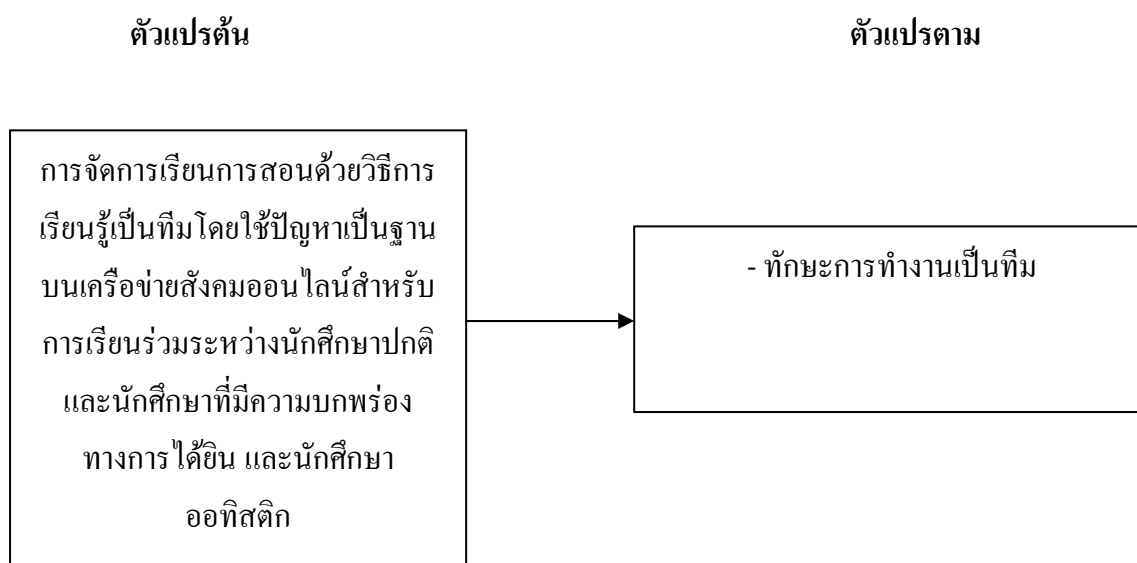
ดังนั้นการปฏิรูปวิธีดำเนินงานการจัดการศึกษาทุกประเภท และทุกระดับให้เป็นไปตามกฎหมายการศึกษา ตามนัยแห่งพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ด้วยการจัดการเรียนการสอนด้วยวิธีการเรียนรู้เป็นทีมโดยใช้ปัญหาเป็นฐานบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ สำหรับการเรียนร่วมของนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยินและนักศึกษาออทิสติก จึงนับเป็นการปฏิรูปวิธีดำเนินงานวิธีหนึ่งในการจัดการศึกษาสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ ให้มีความสอดคล้องกับกฎหมายการศึกษาทั้งหมด แผนการศึกษาแห่งชาติ และข้อบังคับที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาสำหรับคนพิการ และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต อันจะส่งผลต่อทักษะที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ผู้เรียนต้องมีทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี รวมถึงความสามารถร่วมมือกันทำงาน ซึ่งจำเป็นสำหรับการทำงานและการเป็นพลเมืองในศตวรรษใหม่ต่อไปในอนาคต

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมด้วยวิธีการเรียนรู้เป็นทีมโดยใช้ปัญหาเป็นฐานบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ สำหรับการเรียนร่วมของนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยินและนักศึกษาออทิสติก
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการทำงานเป็นทีมก่อนและหลังการจัดกระบวนการเรียนการสอนด้วยวิธีการเรียนรู้เป็นทีมโดยใช้ปัญหาเป็นฐานบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ สำหรับการเรียนร่วมของนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน และนักศึกษาออทิสติก
3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนด้วยวิธีการเรียนรู้เป็นทีมโดยใช้ปัญหาเป็นฐานบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ สำหรับการเรียนร่วมของนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยินและนักศึกษาออทิสติก

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมด้วยวิธีการเรียนรู้เป็นทีมโดยใช้ปัญหาเป็นฐานบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ สำหรับการเรียนร่วมของนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน และนักศึกษาออทิสติก ผู้วิจัยกำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังภาพที่ 1.1



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรคือ นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิตที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554

1.2 กลุ่มตัวอย่าง มี 2 กลุ่ม ประกอบด้วย

1.2.1 กลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มทดลอง คือ นักศึกษาหลักสูตรคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 ซึ่งใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง ประกอบด้วยนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน 5 คน นักศึกษาออทิสติก 9 คน และนักศึกษาปกติจำนวน 53 คน รวมนักศึกษาเรียนร่วมทั้งสิ้น 67 คน

1.2.2 กลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มควบคุม คือ นักศึกษาหลักสูตรการเงิน มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 ซึ่งใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย เป็นนักศึกษาปกติจำนวน 39 คน

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

2.1 ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนการสอนด้วยวิธีการเรียนรู้เป็นทีมโดยใช้ปัญหาเป็นฐานบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

2.3 ตัวแปรตาม คือ ทักษะการทำงานเป็นทีม

3. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย คือวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ ประกอบด้วย 2 หน่วยการเรียนรู้ คือ 1) กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ 2) นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศในอนาคต

4. ระยะเวลาที่ในการดำเนินการวิจัย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 ตั้งแต่วันที่ 1 พฤศจิกายน 2554 – วันที่ 31 มีนาคม 2555 โดยผู้วิจัยได้กำหนดระยะเวลาในการจัดกระบวนการเรียนการสอนด้วยวิธีการเรียนรู้เป็นทีมโดยใช้ปัญหาเป็นฐานบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ สำหรับการเรียนร่วมระหว่างนักศึกษปกติ นักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน และนักศึกษาออทิสติก มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต เป็นเวลา 6 สัปดาห์

นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ

1. ทักษะการทำงานเป็นทีม (Teamwork Skill) หมายถึง ความสามารถในการทำงานร่วมกันเป็นทีม ให้สามารถอยู่ร่วมกัน สร้างความสัมพันธ์ในทางบวก และทำงานตลอดจนการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่นในกลุ่มได้อย่างมีความสุข

2. การเรียนรู้เป็นทีม (Team Learning) หมายถึง การจัดการเรียนการสอนแบบกลุ่มย่อยที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิด Active Learning มีปฏิสัมพันธ์ภายในทีมเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ในเชิงลึก และเกิดการคิดเชิงวิพากษ์ ตลอดจนเกิดการปรับแนวคิด แนวปฏิบัติ รวมทั้งจุดมุ่งหมายของทีมให้เป็นไปในแนวทางเดียวกัน และพัฒนาความสามารถเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ตามต้องการของสมาชิก

3. การเรียนรู้เป็นทีมโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem – Based Team Learning) หมายถึง การเรียนที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางโดยใช้ปัญหาเป็นหลัก ให้ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่จากสถานการณ์ที่เป็นปัญหาให้เป็นเครื่องกระตุ้นให้ผู้เรียนเฝ้าหาความรู้เพื่อแก้ปัญหา และผู้เรียนรู้จักทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม

4. การเรียนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Online Social Network Learning) หมายถึง การจัดการเรียนการสอนผ่านทางเว็บไซต์ที่เน้นการปฏิสัมพันธ์ทางออนไลน์โดยอาศัยเครื่องมือในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ติดต่อสื่อสารผ่านทาง face book และ youtube เพื่อการศึกษา อาทิ ข้อความส่วนตัว กระดานข่าว และสนทนาออนไลน์ เป็นต้น

5. การเรียนร่วม (Mainstreaming) หมายถึง การจัดการเรียนที่ประกอบด้วยนักศึกษาปกติ และนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ของมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต

6. นักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน (Hearing Impairment student) หมายถึง นักศึกษาที่มีความพิการทางการได้ยินทั้งนักศึกษาหูตึงและนักศึกษาหูหนวกที่ลงทะเบียนเรียนร่วมกับนักศึกษาปกติในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

7. นักศึกษาออทิสติก (Autistic Student) หมายถึง นักศึกษาที่มีความบกพร่องทางพัฒนาการด้านการสื่อสาร ภาษา และ ด้านความสัมพันธ์กับผู้อื่น อันเนื่องมาจากการพัฒนาการที่ผิดปกติจากการผสมผสานการรับรู้ ความรู้สึก และการเคลื่อนไหว จึงทำให้มีพฤติกรรมที่ผิดปกติ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้บทเรียนออนไลน์ วิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ ที่ผ่านกระบวนการหาประสิทธิภาพ แล้ว สำหรับการเรียนรู้เป็นทีมโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในด้านการเรียนการสอน ที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้โดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่ และส่งผลต่อการพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมของผู้เรียน
2. เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนเพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนควบคู่กับการพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม โดยอาศัยวิธีการเรียนรู้เป็นทีมโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน
3. ได้แนวทางในการจัดกระบวนการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม และทักษะการแก้ปัญหา สำหรับวิชาอื่นๆ ต่อไป
4. เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนสำหรับการเรียนร่วมของนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน