

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของปัญหาและปัญหา

สังคมสารสนเทศเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ (Learning Society) ความรู้ ข้อมูล ข่าวสาร คือพลังในการขับเคลื่อนและการอยู่รอดของสังคมใหม่นี้ ประเทศที่มีเทคโนโลยีขั้นสูงได้เปลี่ยนฐานทางเศรษฐกิจเป็นฐานทางด้านความรู้ (Knowledge-based Economy) สถาบันการศึกษาจึงต้องไม่จำกัดบทบาทของตัวเองเพียงสถานที่ป้อนความรู้ให้กับผู้เรียน หากแต่ต้องเป็นสถานที่ที่มีการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักแสวงหาความรู้และเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง รวมถึงการสร้างองค์ความรู้ใหม่ๆ เพื่อตอบสนองความต้องการของสังคม เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Information and Communication Technology : ICT) ได้เข้ามามีบทบาทที่สำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ โดยไม่ได้จำกัดตัวเองเพียงสื่อในกระบวนการสื่อสาร การศึกษา หากแต่ขยายไปสู่การสร้างสภาพแวดล้อมใหม่เพื่อการเรียนรู้สำหรับผู้เรียน ทั้งโดยไม่จำกัดเพียงภายในสถานการศึกษา บ้าน ชุมชน ต่างเป็นแหล่งการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ หากมีการจัดการที่ดี (วสันต์ อดิศักดิ์, 2546 : 1)

ปรัชญนันท์ นิลสุข (2545 : 19) ได้กล่าวถึงกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน จัดว่าสำคัญอย่างยิ่งในการจัดการศึกษาที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ โดยแนวคิด มุ่งเน้นในเรื่องการคิดและแก้ปัญหาเป็น และผู้เรียนสามารถถ่ายโอนความรู้ที่เรียนไปใช้ในชีวิตจริง ซึ่งแนวคิดนี้จะต้องอาศัยเทคโนโลยีและการเชื่อมโยง เป็นเครือข่ายที่มีทั่วโลกมาพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนมาปรับเปลี่ยนแนวทางการเรียนรู้ใหม่จากแนวทางและวิธีการสั่งสอนมาเป็นการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแหล่งการเรียนรู้ใหม่ทางสารสนเทศ ซึ่งเป็นการจัดสภาพแวดล้อมใหม่ในการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมคิดแก้ปัญหาและนำความรู้ที่ได้มานั้นไปถ่ายโอนใช้จริงในชีวิตประจำวันที่ทันยุคทันสมัยต่อเหตุการณ์

สภาพแวดล้อมมีความสำคัญสำหรับการเรียนรู้และจำเป็นต้องกล่าวถึงก่อนเรื่องอื่น ๆ นักเรียนต้องได้รับการสนับสนุนส่งเสริม เพื่อให้พวกเขาสามารถอยู่ในยุคสังคมสารสนเทศที่ครูไม่สามารถควบคุมสภาพแวดล้อมนอกห้องเรียนได้ แต่ครูต้องควบคุมสภาพแวดล้อมให้นักเรียนประมาณ 7 ชั่วโมงต่อวันครูมีอิทธิพลต่อการสร้างภาพลักษณ์ของการศึกษาทั้งด้านบวกและด้านลบ ครูเป็นผู้สร้างสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมการเรียนรู้และยังเป็นตัวเร่งการเรียนรู้ของนักเรียน ปัจจุบันนี้เรารู้แล้วว่าความรู้สึกที่เรามีต่อการศึกษาส่งผลต่อการทำงานของสมอง อารมณ์ และพุทธิปัญญา (อรจรีชัย ฌ ตะกั่วทุ่ง, 2546 : 11)

จากคำกล่าวข้างต้น จะเห็นได้ว่าสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ไม่ได้จำกัดเพียงในห้องเรียนเท่านั้น หากแต่เทคโนโลยีสารสนเทศ หรือนวัตกรรมเทคโนโลยีจะมีบทบาทในการขยายขอบเขตของสภาพการเรียนรู้ที่กว้างขวางขึ้น และไม่จำกัดในเรื่องของเวลาและสถานที่ สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพที่พึงมีจะต้องอาศัยแหล่งการเรียนรู้ใหม่ต่าง ๆ

วสันต์ อดิศักดิ์ (2546 : 7-8) ได้กล่าวว่า E-Learning หรือ Electronic Learning จะเป็นแหล่งการเรียนรู้ที่สำคัญในสังคมสารสนเทศ เป็นระบบการเรียนการสอนที่ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์การเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ นับตั้งแต่ระบบคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (Computer-Assisted Instruction : CAI) ที่อาศัยอยู่ในรูปของ CD-Rom ไปจนถึงการเรียนรู้ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต อาทิเช่น แหล่งการเรียนรู้จากฐานข้อมูลความรู้บน เวิลด์ ไวด์ เว็บ ฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ในระบบห้องสมุด การเรียนการสอนบนเว็บที่รู้จักในนามของ WBI หรือ Web-based Instruction ห้องเรียนเสมือน หรือ Virtual Classroom ตลอดจนบทเรียนแสงรู้บนเว็บ (WebQuest)

ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี จึงได้เห็นความสำคัญของการจัดสภาพแวดล้อมใหม่เพื่อการเรียนรู้เข้าบรรจุอยู่ในหลักสูตรรายวิชา 263-201 เทคโนโลยีการศึกษา ซึ่งเป็นรายวิชาบังคับสำหรับนักศึกษาปริญญาตรีที่ทุกคนจะต้องเรียน ทั้งนี้เนื้อหาที่กล่าวมานั้นได้สอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ที่ได้บรรจุมาตราต่าง ๆ เพื่อกำหนดเงื่อนไขให้เกิดกาเปลี่ยนแปลงดังกล่าวในหมวด 4 แนวทางการจัดการศึกษา ซึ่งในรายละเอียดดังกล่าวไว้ว่า จะต้องส่งเสริมสนับสนุนให้การเรียนรู้ของผู้เรียนนั้นมีประสิทธิภาพสูงสุด โดยอาศัยการจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม สื่อการเรียน และแหล่งการเรียนรู้ที่อำนวยความสะดวก รวมทั้งสามารถให้การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้โดยยึดเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

นอกจากนี้ หมวด 9 เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา ได้ระบุถึงการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา ระบบการพัฒนาและจัดตั้งกองทุนเพื่อพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา โดยเทคโนโลยีสารสนเทศจึงเป็นเครื่องมือที่สามารถนำประโยชน์มาวงการศึกษาได้อย่างเหมาะสม หากรู้จักใช้ให้เป็นประโยชน์และคุ้มค่าต่อการลงทุน ด้วยเหตุนี้เองทำให้ในวงการของการศึกษาไทยได้มีการปฏิรูปการศึกษาให้เป็นไปตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และให้มีความสัมพันธ์กันกับกรอบนโยบายเทคโนโลยีสารสนเทศในระยะ พ.ศ. 2544-2553 ของประเทศไทย ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ “e-Education.” ซึ่งสาระดังกล่าวจะแสดงให้เห็นว่าความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Information and Communication Technology: ICT) ทำให้เกิดการประยุกต์ประโยชน์ในสาขาต่าง ๆ อย่างกว้างขวาง ทั้งในภาครัฐและภาคเอกชนโดยเฉพาะในสถาบันการศึกษา เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้เข้ามามีบทบาทในการจัดการศึกษาเป็นอย่างมาก ทำให้การเรียนรู้มิได้เกิดขึ้นแต่เฉพาะห้องเรียน หรืออยู่ภายใต้การควบคุมของผู้สอนเท่านั้น แต่ผู้เรียนสามารถที่จะเรียนรู้ได้จากแหล่งความรู้ที่หลากหลาย เช่น เครือข่ายอินเทอร์เน็ต การจัดการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตทำให้

ครูเปลี่ยนบทบาทจากผู้สอนเป็นผู้สร้างความรู้ ผู้ดูแลจัดการกับระบบการเรียนรู้ และผู้ชี้แนะ ส่วนผู้เรียนต้องเป็นผู้กำหนดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ศึกษาด้วยตนเองจากสื่อต่างๆ และแหล่งค้นคว้าร่วมกันอภิปรายกับเพื่อนที่เรียนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และติดต่อกับผู้สอนผ่านทางอินเทอร์เน็ต จึงเป็นการเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

Relan and Gillani (1995 อ้างถึงใน กิตานันท์ มลิทอง, 2543 : 246) ได้กล่าวว่า การสอนบนเว็บเป็นการประยุกต์อย่างแท้จริงของการใช้วิธีการต่างๆ มากมาย โดยการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นทรัพยากรเพื่อการสื่อสารและใช้เป็นโครงสร้างสำหรับการแพร่กระจายการศึกษา

วิธีการสืบค้น หรือเรียนรู้บางอย่างหนึ่งซึ่งกำลังแพร่หลายในปัจจุบันก็คือ การสืบค้นโดยทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นวิธีการสืบค้นที่สะดวกรวดเร็วและมีข้อมูลมากมายหลากหลายให้เลือก และง่ายในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ อีกด้วย

เว็ลด์ ไรต์ เว็บ เป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ และฐานข้อมูลสารสนเทศที่ยิ่งใหญ่ไร้พรมแดน เป็นห้องสมุดที่ยิ่งใหญ่ของโลก ที่ผู้คนสามารถเข้าไปแสวงหาความรู้ได้อย่างเสรี ประเด็นที่ควรพิจารณาคือ ทำอย่างไรที่จะนำสารสนเทศเหล่านั้นมาเป็นประโยชน์ทางการศึกษา การเรียนการสอน และใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันของนักเรียน นิสิตนักศึกษา และประชาชนทั่วไปได้มากที่สุด นักการศึกษาจึงได้คิดค้นพัฒนาวัตกรรมการศึกษาที่ใช้ประโยชน์จากเครือข่ายเว็ลด์ ไรต์ เว็บ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับผู้คนในระดับการศึกษาต่างๆ นับตั้งแต่การพัฒนาบทเรียนบนเว็บ (Web-based Instruction : WBI) มาสู่ “การแสวงรู้บนเว็บ (WebQuest)” ที่ Dodge (1997) แห่งภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษาแห่งมหาวิทยาลัยซานดิเอโก สเตท ได้พัฒนาขึ้นในปี 1995 โดยมีเป้าหมายที่จะนำแหล่งความรู้ที่หลากหลายบนเครือข่าย เว็ลด์ ไรต์ เว็บ มาใช้เป็นฐานในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ โดยผู้เรียนแสวงรู้จากแหล่งความรู้ที่จัดไว้อย่างเป็นระบบ เพื่อใช้ในการเรียนการสอนในโรงเรียนระดับต่าง ๆ ซึ่งได้รับความนิยมแพร่หลายในอเมริกาในเวลาต่อมา

การพัฒนาบทเรียนแสวงรู้บนเว็บ คือ แหล่งการเรียนรู้บนเครือข่ายที่กำหนดขึ้น มีกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการแสวงรู้ โดยมีฐานสารสนเทศที่ผู้เรียนจะปฏิสัมพันธ์ด้วยบนแหล่งต่างๆ บนอินเทอร์เน็ตและอาจเสริมด้วยระบบการประชุมทางไกล ดิจิตอล พัฒนาบทเรียนแสวงรู้บนเว็บ ซึ่งได้รับการออกแบบที่จะใช้เวลาของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ เน้นการใช้สารสนเทศมากกว่าการแสวงหาสารสนเทศ สนับสนุนผู้เรียนในการเรียนรู้ขั้นการคิดอย่างวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมินค่า พัฒนาบทเรียนแสวงรู้บนเว็บจะส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้จินตนาการ และทักษะการแก้ปัญหา คำตอบสุดท้ายยังไม่ได้ให้ไว้ก่อน ดังนั้น ผู้เรียนจึงต้องค้นพบและสร้างสรรค์ด้วยตนเอง หรือในกลุ่มของผู้เรียน ผู้เรียนจะท่องไปใน เว็ลด์ ไรต์ เว็บ ที่เสนอแนะไว้อย่างมีความหมายไม่ว่าจะเป็นเนื้อหาความรู้ในเชิงข้อเท็จจริง หรือประเด็นที่เป็นที่ถกเถียงในสังคม เช่น สภาพแวดล้อมที่ผู้เรียนจะต้องทำมากกว่าการจำเนื้อหาสาระ แต่ต้องกลั่นกรองสารสนเทศนั้นโดยการตัดสินใจที่อยู่บนฐานของศีลธรรมและจริยธรรมจากข้อมูลที่ได้รับมา (วสันต์ อดิศักดิ์, 2546 : 8)

การเรียนการสอนด้วยวิธีการแสวงรู้บนเว็บ ซึ่งเป็นการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ใหม่ได้ด้วยตัวเอง สามารถเรียนร่วมกันเป็นกลุ่ม รวมถึงการช่วยเหลือซึ่งกันและกันในระหว่างการเรียนรู้ รู้จักแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ซึ่งเป็นการเน้นกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญอีกด้วย การเรียนการสอนด้วยวิธีการแสวงรู้บนเว็บนั้น เป็นการเรียนที่ให้ผู้เรียนเข้าไปมีส่วนร่วม ค้นคว้า และแก้ปัญหาด้วยตัวผู้เรียนเองโดยอาศัยกิจกรรมบนบทเรียน โดยกิจกรรมดังกล่าวจะจัดขึ้นในรูปแบบของการตั้งสมมติฐานและสมมติสถานการณ์โดยการเชื่อมโยงไปยังแหล่งข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาเพื่อให้ผู้เรียนสามารถค้นคว้าต่อเนื่องไปได้ไม่รู้จบตามความสนใจของแต่ละคน

จากแนวคิดดังกล่าวข้างต้นนั้น แนวทางหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อคิดเป็น แก้ปัญหาเป็น และถ่ายโยงเอาความรู้ที่ได้ไปใช้ในชีวิตจริงในสถานการณ์ที่ต้องเผชิญจริงในชีวิตประจำวันที่ทันยุคทันสมัยต่อเหตุการณ์ในสังคมสารสนเทศ ซึ่งแนวคิดนี้จะต้องอาศัยเทคโนโลยีและการเชื่อมโยงเป็นเครือข่ายที่มีทั่วโลกมาพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน มาปรับเปลี่ยนแนวทางการเรียนรู้ใหม่จากแนวทางและวิธีการสั่งสอน มาเป็นการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแหล่งการเรียนรู้ใหม่ทางสารสนเทศ ซึ่งเป็นการจัดสภาพแวดล้อมใหม่ในการเรียนรู้ ดังนั้นกิจกรรมการเรียนการสอนที่เหมาะสมและดีที่สุดอย่างหนึ่ง คือการนำหลักสูตร เนื้อหาการจัดสภาพแวดล้อมใหม่ในการเรียนรู้ หน่วยหนึ่งในรายวิชา 263-201 เทคโนโลยีการศึกษา สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี มาจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยการสร้างบทเรียนแสวงรู้บนเว็บมาใช้ ซึ่งการจัดการเรียนการสอนบนบทเรียนแสวงรู้บนเว็บจะเป็นการเน้นให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ใหม่ได้ด้วยตนเอง จากการทำที่ผู้เรียนสามารถค้นคว้าหาความรู้จากแหล่งการเรียนรู้ใหม่ในเว็บไซต์ต่างๆ บนเครือข่ายทั่วโลก นอกจากนั้นผู้เรียนยังสามารถใช้กิจกรรมกลุ่มร่วมมือช่วยเหลือซึ่งกันและกัน รู้จักการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า โดยกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยบทเรียนแสวงรู้บนเว็บดังกล่าวจะกำหนดรูปแบบในการตั้งสมมติฐานและการสร้างสถานการณ์จำลอง เป็นภารกิจที่จะต้องศึกษาแก้ปัญหาและการเรียนรู้ โดยการค้นคว้าอาศัยการเชื่อมโยงแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าต่อเนื่องไปได้ไม่รู้จบตามความสนใจของผู้เรียน

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงประสงค์ที่จะพัฒนาสร้างบทเรียนแสวงรู้บนเว็บ หน่วยการจัดสภาพแวดล้อมใหม่ในการเรียนรู้ สำหรับรายวิชา 263-201 เทคโนโลยีการศึกษา เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านเนื้อหาและรูปแบบในการจัดสภาพแวดล้อมใหม่เพื่อการเรียนรู้ที่มีการบูรณาการเทคโนโลยีกับกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งจะเป็นการส่งเสริมสร้างผู้เรียนรุ่นใหม่ เพื่อตอบสนองความต้องการของสังคมในยุคสารสนเทศ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพบทเรียนแสงรู้บนเว็บ หน่วยการจัดสภาพแวดล้อมใหม่เพื่อการเรียนรู้ ตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียนของนักศึกษาที่เรียนด้วยบทเรียนแสงรู้บนเว็บ หน่วยการจัดสภาพแวดล้อมใหม่เพื่อการเรียนรู้
3. เพื่อศึกษาความคงทนในการเรียนรู้ จากการเรียนบทเรียนแสงรู้บนเว็บ หน่วยการจัดสภาพแวดล้อมใหม่เพื่อการเรียนรู้
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนแสงรู้บนเว็บ หน่วยการจัดสภาพแวดล้อมใหม่เพื่อการเรียนรู้

สมมติฐานของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีสมมติฐาน ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลังจากการเรียนด้วยบทเรียนแสงรู้บนเว็บ หน่วยการจัดสภาพแวดล้อมใหม่เพื่อการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียน
2. หลังจากเรียนด้วยบทเรียนแสงรู้บนเว็บ หน่วยการจัดสภาพแวดล้อมใหม่เพื่อการเรียนรู้ นักศึกษามีความคงทนในการเรียนรู้

ความสำคัญและประโยชน์ของการวิจัย

ผลของการวิจัยในครั้งนี้มีความสำคัญและประโยชน์ ดังนี้

1. เป็นแนวทางในการพัฒนาผู้เรียน ให้มีความสามารถในการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ มีวิจารณ์ญาณ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คิดไตร่ตรอง มีวิสัยทัศน์ และการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542
2. ได้บทเรียนแสงรู้บนเว็บ หน่วยการจัดสภาพแวดล้อมใหม่เพื่อการเรียนรู้ ที่มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ 80/80
3. ได้แนวทางในการออกแบบและพัฒนาบทเรียนแสงรู้บนเว็บไปใช้ในการเรียนการสอน

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร

นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2549 ในรายวิชา 263-201 เทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 78 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง

1.2.1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในหาประสิทธิภาพของบทเรียนแสงรู้บนเว็บ หน่วยการจัดสภาพแวดล้อมใหม่เพื่อการเรียนรู้ ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ (Stratified Random Sampling) (บุญธรรม จิตตอนันต์, 2546 : 94-95) จากนั้นจึงทำการจับฉลากโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) แบ่งเป็นกลุ่มทดสอบแบบหนึ่งต่อหนึ่ง แบบกลุ่มเล็กและแบบภาคสนาม จำนวน 42 คน

1.2.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยบทเรียนแสงรู้บนเว็บ หน่วยการจัดสภาพแวดล้อมใหม่เพื่อการเรียนรู้ ซึ่งทำการจับฉลากโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย จำนวน 30 คน

2. ตัวแปรในการศึกษา

ตัวแปรอิสระ

การเรียนด้วยบทเรียนแสงรู้บนเว็บ หน่วยการจัดสภาพแวดล้อมใหม่เพื่อการเรียนรู้

ตัวแปรตาม

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการเรียนบทเรียนแสงรู้บนเว็บ หน่วยการจัดสภาพแวดล้อมใหม่เพื่อการเรียนรู้

2. ความคงทนในการเรียนรู้จากการเรียนบทเรียนแสงรู้บนเว็บ หน่วยการจัดสภาพแวดล้อมใหม่เพื่อการเรียนรู้

3. ความพึงพอใจในการเรียนรู้จากการเรียนบทเรียนแสงรู้บนเว็บ หน่วยการจัดสภาพแวดล้อมใหม่เพื่อการเรียนรู้

3. เนื้อหาของบทเรียน

เนื้อหา รายวิชา 263-201 เทคโนโลยีการศึกษา หน่วยการจัดสภาพแวดล้อมใหม่เพื่อการเรียนรู้ สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2549

นิยามศัพท์เฉพาะ

บทเรียนแสงรู้บนเว็บ (WebQuest) หมายถึง บทเรียนที่ใช้กิจกรรมการเรียนการสอนเน้นกระบวนการสืบเสาะเป็นหลัก โดยแหล่งข้อมูลส่วนใหญ่อยู่ในอินเทอร์เน็ต เน้นประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจริงประจำวันในเนื้อหา สนับสนุนผู้เรียนให้เรียนรู้ขั้นการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมินค่า ดังนั้นผู้เรียนจึงต้องค้นพบและสร้างสรรค์ด้วยตนเอง

บทเรียนแสงรู้บนเว็บ หน่วยการจัดสภาพแวดล้อมใหม่ในการเรียนรู้ หมายถึง บทเรียนที่ใช้กิจกรรมการเรียนการสอนเน้นกระบวนการสืบเสาะเป็นหลัก โดยแหล่งข้อมูลส่วนใหญ่อยู่ในอินเทอร์เน็ต โดยอาศัยแหล่งการเรียนรู้ใหม่ให้สอดคล้องให้กับยุคสังคมสารสนเทศและเทคโนโลยีการสื่อสารและส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้เรียนรู้จักแสวงหาความรู้และเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยบทเรียนดังกล่าว เป็นเนื้อหาส่วนหนึ่งของรายวิชา 263-201 เทคโนโลยีการศึกษา ซึ่งเป็นรายวิชาบังคับสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

นักศึกษา หมายถึง นักศึกษาระดับปริญญาตรี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2549 ของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

ประสิทธิภาพบทเรียนการแสงรู้บนเว็บ หมายถึง อัตราส่วนระหว่างประสิทธิภาพของกระบวนการต่อประสิทธิภาพ ผลลัพธ์ โดยการใช้เกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด คือ ไม่น้อยกว่า 80/80 ดังนี้

80 ตัวแรก หมายถึง คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างที่ได้จากการทำแบบทดสอบระหว่างเรียน เมื่อคิดเป็นร้อยละแล้วได้ 80 หรือสูงกว่า

80 ตัวหลัง หมายถึง คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างที่ได้จากการทำแบบทดสอบหลังเรียน เมื่อคิดเป็นร้อยละแล้วได้ 80 หรือสูงกว่า

ความพึงพอใจต่อบทเรียน หมายถึง ระดับความรู้สึกของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนแสงรู้บนเว็บ หน่วยการจัดสภาพแวดล้อมใหม่เพื่อการเรียนรู้

ความคงทนในการเรียนรู้ หมายถึง ความคงอยู่ขององค์ความรู้ของผู้เรียนที่ได้เรียนรู้ด้วยบทเรียนแสงรู้บนเว็บ หน่วยการจัดสภาพแวดล้อมใหม่เพื่อการเรียนรู้ เมื่อเรียนจบบทเรียนไปแล้วระยะเวลา 2 สัปดาห์