

บทที่ 1

บทนำ

ปัญหาและความเป็นมาของปัญหา

กระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนจัดได้ว่ามีความสำคัญต่อการจัดการศึกษา เป้าหมายทางการศึกษาที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้เป็นแนวคิดในเรื่องของการสอนให้คิดเป็นทำเป็นและแก้ปัญหาเป็น ขณะที่เป้าหมายสูงสุดประการหนึ่งของการจัดการศึกษา คือ ผู้เรียนสามารถถ่ายโยงความรู้ที่เรียนไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ การพัฒนาคนในศตวรรษหน้าจะอาศัยเทคโนโลยีและการเชื่อมโยงเป็นระนาบเครือข่ายที่มีอยู่ทั่วโลก โดยปรับเปลี่ยนแนวทางและกระบวนการเรียนรู้ใหม่จากแนวทางและวิธีการแบบสั่งสอนมาเป็นการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับธรรมชาติ นำกระบวนการเรียนรู้ที่เด็กมีในการใช้คอมพิวเตอร์มาเป็นแนวทางในการเรียนรู้ (ปรัชญนันท์ นิลสุข, 2545)

ระบบการเรียนการสอนในปัจจุบันมีความแตกต่างจากในอดีตโดยมีการปรับเปลี่ยนจากระบบการเรียนการสอนที่ยึดครูเป็นศูนย์กลางมาเป็นระบบการเรียนการสอนซึ่งเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและเป็นการเรียนรู้ที่ไม่จำกัดเฉพาะในห้องเรียน เป็นการพลิกโฉมหน้าของระบบการศึกษา อาจจะกล่าวได้ว่าระบบการเรียนการสอนที่พัฒนาไปอย่างรวดเร็วในปัจจุบันส่วนหนึ่งมาจากความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีในแขนงต่าง ๆ โดยเฉพาะเทคโนโลยีทางด้านสารสนเทศที่เข้ามามีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตและกระบวนการทำงานของมนุษย์ทำให้เกิดสังคมยุคสารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีคมนาคมในการทำงาน การใช้ชีวิตประจำวันและการเรียนรู้ (ศูนย์พัฒนาหนังสือ กรมวิชาการ, 2544 : 71) ซึ่งทั้งหมดมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนและตัวครูผู้สอนเองง่ายที่จะแสวงหาความรู้ใหม่ๆ ได้ด้วยตนเองโดยไม่จำกัดทั้งสถานที่และเวลานอกจากนี้การศึกษาตามอัธยาศัยยังช่วยให้ผู้เรียนสามารถแสวงหาความรู้ตามความสนใจโดยอาศัยปัจจัยการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัว อาทิเช่น หนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์และอินเทอร์เน็ตมาใช้ในการสืบค้นข้อมูลซึ่งช่วยอำนวยความสะดวกและง่ายต่อการค้นหาข้อมูลที่ต้องการ การเรียนรู้จะเป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิตโดยอาศัยเทคโนโลยีใหม่ๆ ในการเข้าถึงแหล่งข้อมูลหรือความรู้ที่มีอยู่มากมายทั่วโลก

ส่วนหนึ่งของความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีที่ช่วยพัฒนาระบบการศึกษาก็คือระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งการเข้ามาของอินเทอร์เน็ตช่วยพลิกโฉมหน้าของการเรียนรู้และการจัดการศึกษาให้มีประสิทธิภาพ สะดวกรวดเร็วและง่ายต่อการแสวงหาความรู้เพิ่มเติมโดยอาจจะกล่าวได้ว่าอินเทอร์เน็ตคือ “ข่ายงานของข่ายงาน” (Network of networks) จากการที่ระบบอินเทอร์เน็ตเชื่อมโยงเครือข่ายและข้อมูลต่าง ๆ เข้าไว้ด้วยกัน ทำให้สามารถเข้าถึงแหล่งความรู้อันมหาศาล ช่วยขยายเวลาเรียนได้ตลอด

24 ชั่วโมง ขยายสถานที่เรียนเป็นที่ใดก็ได้ รวมถึงขยายขอบเขตของเนื้อหาโดยไม่จำกัด ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนได้ตามความสนใจของตนเองในลักษณะที่เรียนได้ทุกที่ทุกเวลาเนื่องจากมีผู้พัฒนาสื่อและความรู้ย่อมมากมายตามศูนย์การเรียนต่าง ๆ หรือแม้แต่บ้านของเขาเอง ดังนั้นจึงเปรียบเสมือนได้ว่าการปรากฏขึ้นของระบบอินเทอร์เน็ตเป็นการปฏิวัติเทคโนโลยีขั้นสำคัญ (กิดานันท์ มลิทอง, 2543 ; พรพิไล เลิศวิชา, 2544 ; ยืน ภู่วรวรรณและสมชาย นำประเสริฐชัย, 2546) นอกจากนี้การศึกษา ค้นคว้าโดยระบบอินเทอร์เน็ตนั้น มีความสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 หมวดที่ 4 ที่ว่า (ละออง จันทรเจริญ, 2543)

1. สามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ มีการเรียนรู้ทุกเวลาทุกสถานที่
2. เรียนรู้จากประสบการณ์จริง
3. ฝึกการปฏิบัติเพื่อให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่าน เกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง
4. ฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์และการประยุกต์ความรู้มา

ใช้เพื่อป้องกันและแก้ไข้ปัญหา

5. ได้เรียนรู้เนื้อหาสาระและกิจกรรมที่สอดคล้องกับความสนใจ ความถนัดและความ

แตกต่างของผู้เรียน

6. ให้ผู้เรียนมีทั้งความรู้ คุณธรรม ค่านิยมที่ดีงามและคุณลักษณะที่พึงประสงค์

ดังที่ได้กล่าวมาข้างต้นระบบการเรียนการสอนผ่านทางอินเทอร์เน็ตจึงเป็นวิธีการที่ได้รับความ

นิยมนิยมและสนใจ เนื่องจากประหยัดเวลาและค่าใช้จ่ายรวมไปถึงมีรูปแบบกิจกรรมมากมายที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพให้แก่ผู้เรียน โดยรูปแบบการเรียนการสอนบนระบบอินเทอร์เน็ตรูปแบบหนึ่งซึ่งกำลังได้รับความนิยมและเป็นวิธีการเรียนรู้ที่ช่วยเพิ่มคุณลักษณะที่พึงประสงค์ให้กับผู้เรียน ทั้งด้านการเรียนแบบร่วมมือ (Cooperative Learning) การเรียนแบบใช้ปัญหาเป็นหลัก (Problem-Based Learning) และการเรียนแบบสืบสวนสอบสวน (Inquiry Method) โดยการเรียนด้วยวิธีดังกล่าวผู้เรียนสามารถสืบค้นข้อมูลที่ตนเองสนใจได้อย่างไม่รู้จัก ฝึกการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าและการร่วมมือซึ่งกันและกันระหว่างสมาชิกในกลุ่ม โดยการนำความรู้ที่ได้จากการสืบค้นมาวิเคราะห์ซึ่งเป็นจุดหลักที่สำคัญของการศึกษาในปัจจุบันที่ไม่เน้นให้ผู้เรียนท่องจำแต่เน้นความเข้าใจสามารถนำความรู้ที่ได้มาบูรณาการวิเคราะห์หรือออกมาเป็นความรู้ของตนเองได้หรือที่เรียกว่าการสร้างองค์ความรู้โดยผู้เรียนเอง วิธีการเรียนแบบดังกล่าวก็คือ การเรียนด้วยบทเรียนการแสวงรู้บนเว็บ (WebQuest) การเรียนการสอนด้วยวิธีการแสวงรู้บนเว็บนั้นเป็นการเรียนที่ให้ผู้เรียนเข้าไปมีส่วนร่วมค้นคว้าและแก้ปัญหาด้วยตัวผู้เรียนเองโดยอาศัยกิจกรรมบนบทเรียน โดยกิจกรรมดังกล่าวจะจัดขึ้นในรูปแบบของการตั้งสมมติฐานและสมมติสถานการณ์โดยการเชื่อมโยงไปยังแหล่งข้อมูลความรู้ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาเพื่อให้ผู้เรียนสามารถค้นคว้าต่อเนืองไปได้ไม่รู้จักตามความสนใจของผู้เรียนแต่ละคน

บทเรียนการแสวงรู้บนเว็บ คือ กิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการแสวงรู้ โดยมีฐานสารสนเทศที่ผู้เรียนจะปฏิสัมพันธ์ด้วยจากแหล่งต่าง ๆ บนอินเทอร์เน็ตและอาจเสริมด้วยระบบการประชุมทางไกล (Dodge,1997) ซึ่งได้รับการออกแบบให้ใช้เวลาของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ เน้นการใช้สารสนเทศมากกว่าการแสวงหาสารสนเทศ สนับสนุนผู้เรียนในการเรียนรู้ขั้นการคิดอย่างวิเคราะห์ สังเคราะห์และการประเมินค่า บทเรียนการแสวงรู้บนเว็บจะส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้จินตนาการ และทักษะการแก้ปัญหา คำตอบสุดท้ายยังไม่ได้ให้ไว้ก่อน ดังนั้น ผู้เรียนจึงต้องค้นพบและสร้างสรรค์ด้วยตนเองหรือในกลุ่มของผู้เรียน ผู้เรียนจะท่องเที่ยวในระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่เสนอแนะไว้อย่างมีความหมายไม่ว่าจะเป็นเนื้อหาความรู้ในเชิงข้อเท็จจริงหรือประเด็นที่เป็นที่ถกเถียงในสังคม เช่น สภาพแวดล้อมที่ผู้เรียนจะต้องทำมากกว่าการจำเนื้อหาสาระแต่ต้องถกเถียงสารสนเทศนั้น โดยการตัดสินใจที่อยู่บนฐานของศีลธรรมและจริยธรรมจากข้อมูลที่ได้รับมา (อ้างถึงในวสันต์ อดิศักดิ์, 2546) หากสามารถจัดระบบการเรียนในบทเรียนการแสวงรู้บนเว็บให้เป็นระบอบเกม วิเคราะห์หาเนื้อหาที่เหมาะสมและจัดกิจกรรมอย่างเป็นลำดับขั้นตอนแล้วจะก่อให้เกิดประโยชน์ทั้งในด้านการเรียนรู้ การนำไปประยุกต์กับการเรียนในห้องเรียนปกติในวิชาอื่น ๆ ได้อีกด้วย

พิพิธภัณฑสถานเป็นสถานที่ที่ผู้เยี่ยมชมมีความน่าสนใจ เนื่องจากเรื่องราวของพิพิธภัณฑสถานมีรายละเอียดปลีกย่อยมากมาย อีกทั้งพิพิธภัณฑสถานยังเป็นส่วนหนึ่งสำหรับการศึกษาที่ช่วยเปิดโลกทัศน์ของผู้เรียนและได้เรียนรู้จากสถานการณ์จริง เนื้อหาในรายวิชา 263-315 นิทรรศการและพิพิธภัณฑสถาน โรงเรียน หน่วยการจัดพิพิธภัณฑสถานศึกษามีเป้าหมายเพื่อให้ผู้เรียนรู้ถึงลักษณะของพิพิธภัณฑสถาน การออกแบบและการจัดวางวัตถุภายในพิพิธภัณฑสถานศึกษาซึ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ โดยเฉพาะผู้เรียนที่เรียนทางสายวิชาชีพครูที่อาจจะต้องนำความรู้ดังกล่าวไปใช้ประโยชน์เมื่อสำเร็จการศึกษา เนื่องจากการศึกษาในปัจจุบันได้ให้ความสำคัญในด้านการเรียนรู้จากประสบการณ์สิ่งแวดลอมและรับรู้จากการสัมผัสด้วยตา พิพิธภัณฑสถานจึงเป็นสถานที่จัดแสดงวัตถุในแขนงวิชาต่าง ๆ ได้ทุกวิชาทำให้กลายเป็นส่วนหนึ่งของสถานการศึกษาที่สำคัญ ซึ่งเปรียบเสมือนเป็นหนังสือที่กางอยู่บนผนังสำหรับคนทั่วไปจะเรียนรู้ได้อย่างง่ายดายและเพลิดเพลิน (จิรา จงกล, 2532 : 201) แต่อย่างไรก็ตามปัญหาสำคัญอีกประการหนึ่งของการเรียนการสอนในวิชาที่เกี่ยวข้องกับพิพิธภัณฑสถาน ได้แก่ ผู้เรียนมักขาดโอกาสในการเข้าชมหรือสัมผัสกับพิพิธภัณฑสถาน เนื่องจากพิพิธภัณฑสถานแต่ละแห่งล้วนตั้งอยู่ในส่วนกลางที่มองว่าสะดวกและง่ายต่อการที่คนทั่วไปจะเข้าเยี่ยมชม แต่สำหรับผู้ที่มีปัญหาเรื่องระยะทางหรือปัญหาเรื่องค่าใช้จ่าย ค่าเดินทางแล้วยังทำให้ยากที่จะได้มีโอกาสสัมผัส รวมถึงการมีโอกาสได้เข้าเยี่ยมชมพิพิธภัณฑสถาน โดยเฉพาะนักเรียน นักศึกษาที่อยู่ในวัยเรียนไม่มีรายได้เป็นของตนเอง

ดังนั้น จากข้อดีของบทเรียนการแสวงรู้บนเว็บและข้อจำกัดของการเรียนการสอนเกี่ยวกับพิพิธภัณฑสถานทำให้ผู้วิจัยได้ทำการพัฒนาบทเรียนการแสวงรู้บนเว็บขึ้นเพื่อช่วยสำหรับการเรียนการสอน

ให้มีความน่าสนใจ ช่วยลดปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจากการเรียนการสอน ผู้เรียนสามารถแสวงหาความรู้จากบทเรียนที่ได้รับการออกแบบไว้โดยการเข้าเยี่ยมชมเว็บไซต์ของพิพิธภัณฑ์ต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการได้มีโอกาสเข้าเยี่ยมชมเว็บไซต์ของพิพิธภัณฑ์ที่มีชื่อเสียงที่อยู่ในต่างประเทศ ซึ่งจะช่วยให้เปิดโลกทัศน์ของผู้เรียนได้อีกทางหนึ่ง โดยในส่วนของบทเรียนการแสวงรู้บนเว็บจะกำหนดกิจกรรมต่าง ๆ ไว้เพื่อให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติตามเพื่อสร้างความสนใจและเสริมประสิทธิภาพในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนอีกทางหนึ่ง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาบทเรียนการแสวงรู้บนเว็บ หน่วยการจัดพิพิธภัณฑ์ในสถานศึกษาให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนการแสวงรู้บนเว็บ หน่วยการจัดพิพิธภัณฑ์ในสถานศึกษา
3. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการแสวงรู้บนเว็บ หน่วยการจัดพิพิธภัณฑ์ในสถานศึกษา

สมมติฐาน

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีสมมติฐาน ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยบทเรียนการแสวงรู้บนเว็บ หน่วยการจัดพิพิธภัณฑ์ในสถานศึกษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. ผู้เรียนมีความคงทนในการเรียนรู้

ความสำคัญและประโยชน์

ผลของการวิจัยในครั้งนี้มีความสำคัญและประโยชน์ ดังนี้

1. ได้บทเรียนการแสวงรู้บนเว็บ หน่วยการจัดพิพิธภัณฑ์ในสถานศึกษา
2. ได้ทราบถึงแนวทางการพัฒนาบทเรียนการแสวงรู้บนเว็บ หน่วยการจัดพิพิธภัณฑ์ในสถานศึกษาและบทเรียนการแสวงรู้บนเว็บในรายวิชาอื่น ๆ
3. ได้สื่อบทเรียนการแสวงรู้บนเว็บเพื่อใช้สำหรับการเรียนการสอนในรายวิชา 263-315 นิทรรศการและพิพิธภัณฑ์โรงเรียน

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1-3 มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี ที่กำลังศึกษาในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2547 และยังไม่เคยศึกษาในเนื้อหารายวิชา 263-315 นิทรรศการและพิพิธภัณฑ์โรงเรียน จำนวน 120 คน

2. กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1-3 มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี ที่กำลังศึกษาในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2547 โดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) จำนวน 72 คน โดยแบ่งเป็น

2.1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดสอบหาประสิทธิภาพของบทเรียนการแสวงรู้บนเว็บ หน่วยการจัดพิพิธภัณฑ์ในสถานศึกษา แบบหนึ่งต่อหนึ่ง จำนวน 3 คน

2.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดสอบหาประสิทธิภาพของบทเรียนการแสวงรู้บนเว็บ หน่วยการจัดพิพิธภัณฑ์ในสถานศึกษา แบบกลุ่มเล็ก จำนวน 9 คน

2.3 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดสอบหาประสิทธิภาพของบทเรียนการแสวงรู้บนเว็บ หน่วยการจัดพิพิธภัณฑ์ในสถานศึกษา แบบภาคสนาม จำนวน 30 คน

2.4 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่ใช้บทเรียนการแสวงรู้บนเว็บ หน่วยการจัดพิพิธภัณฑ์ในสถานศึกษา หาความพึงพอใจต่อบทเรียนและหาความคงทนในการเรียนรู้ จำนวน 30 คน

3. ตัวแปรที่ศึกษา

3.1 ตัวแปรอิสระ คือ การเรียนด้วยบทเรียนการแสวงรู้บนเว็บ หน่วยการจัดพิพิธภัณฑ์ในสถานศึกษา

3.2 ตัวแปรตาม คือ

3.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยบทเรียนการแสวงรู้บนเว็บ หน่วยการจัดพิพิธภัณฑ์ในสถานศึกษา

3.2.2 ความคงทนในการเรียนรู้ของผู้เรียนซึ่งได้หลังจากผ่านการเรียนด้วยบทเรียนการแสวงรู้บนเว็บ หน่วยการจัดพิพิธภัณฑ์ในสถานศึกษา

3.2.3 ความพึงพอใจต่อบทเรียนการแสวงรู้บนเว็บ หน่วยการจัดพิพิธภัณฑ์ในสถานศึกษา

4. เนื้อหาในการวิจัยครั้งนี้เป็นเนื้อหาในรายวิชา 263-315 นิทรรศการและพิพิธภัณฑ์โรงเรียน หน่วยการจัดพิพิธภัณฑ์ในสถานศึกษา

นิยามศัพท์เฉพาะ

บทเรียนการแสวงรู้บนเว็บ หมายถึง บทเรียนที่เน้นการแสวงรู้โดยมีฐานข้อมูลสารสนเทศที่ผู้เรียนจะปฏิสัมพันธ์ด้วยบนแหล่งต่าง ๆ บนระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ โดยใช้เนื้อหาในรายวิชา 263-315 นิทรรศการและพิพิธภัณฑ์โรงเรียน หน่วยการจัดพิพิธภัณฑ์ในสถานศึกษา

ความคงทนในการเรียนรู้ หมายถึง คุณลักษณะของผู้เรียนในการคงซึ่งความรู้เดิมไว้หลังจากสิ้นสุดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการแสวงรู้บนเว็บ หน่วยการจัดพิพิธภัณฑ์ในสถานศึกษา เป็นระยะเวลา 2 สัปดาห์ โดยวัดจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

เนื้อหารายวิชา 263-315 นิทรรศการและพิพิธภัณฑ์โรงเรียน หน่วยการจัดพิพิธภัณฑ์ในสถานศึกษา หมายถึง บทเรียนในหัวข้อการจัดพิพิธภัณฑ์ในสถานศึกษา ซึ่งจะครอบคลุมถึงลักษณะของพิพิธภัณฑ์ในสถานศึกษา การออกแบบและการจัดวาง

เว็บไซต์ (Web site) หมายถึง แหล่งเก็บข้อมูลเว็บเพจหลายๆ เว็บเพจของบทเรียนการแสวงรู้บนเว็บ หน่วยการจัดพิพิธภัณฑ์ในสถานศึกษา ในระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์และสามารถเชื่อมโยงถึงกันได้ โดยผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

ประสิทธิภาพของบทเรียนการแสวงรู้บนเว็บ หมายถึง บทเรียนการแสวงรู้บนเว็บ หน่วยการจัดพิพิธภัณฑ์ในสถานศึกษา ที่ผ่านการทดสอบหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 โดยมีความหมายดังนี้

80 ตัวแรก หมายถึง คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างที่ได้จากการทำแบบทดสอบระหว่างเรียนหรือชิ้นงาน เมื่อคิดเป็นร้อยละแล้วได้ 80 หรือสูงกว่า

80 ตัวหลัง หมายถึง คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างที่ได้จากการทำแบบทดสอบหลังเรียน เมื่อคิดเป็นร้อยละแล้วได้ 80 หรือสูงกว่า

ผู้เรียน หมายถึง นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1-3 ซึ่งกำลังเรียนอยู่ในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2547 ของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี