

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สังคมในปัจจุบันเป็นสังคมแห่งการเปลี่ยนแปลงที่เต็มไปด้วยข่าวสารและข้อมูลต่าง ๆ ที่ส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตและการตัดสินใจของผู้คน การรับรู้ข่าวสารและข้อมูลเหล่านี้เกี่ยวข้องกับโดยตรงกับการเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งอยู่บนพื้นฐานของการเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้แบบนำตนเอง (Self-directed learning) เป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากแรงจูงใจของแต่ละบุคคล เกิดจากความต้องการหรือความสนใจซึ่งจะทำให้เกิดความมุ่งมั่น ตั้งใจที่จะนำไปสู่ความสำเร็จของการเรียนรู้ ในอดีตระบบการศึกษาไทยได้มุ่งให้การศึกษาที่เป็นการถ่ายทอดจากคนรุ่นหนึ่งไปสู่คนอีกรุ่นหนึ่ง โดยใช้ความรู้ผ่านทางตำรา ครู อาจารย์ทำหน้าที่ในการถ่ายทอดความรู้ ซึ่งกระบวนการเรียนดังกล่าวส่งผลให้ผู้เรียนขาดกระบวนการเรียนรู้ที่เข้มแข็ง ไม่ได้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการคิดด้วยตนเอง และการเรียนรู้ตลอดชีวิต

การศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ ซึ่งเป็นกฎหมายแม่บททางการศึกษาของประเทศ ได้กำหนดภารกิจในการปฏิรูปการเรียนรู้ไว้ เรื่องแนวทางการจัดการศึกษาไทย ยึดหลักผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด ผู้เรียนทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ (สำนักงานปฏิรูปการศึกษา, 2545) ดังนั้นกระบวนการจัดการศึกษาต้องเน้นความรู้ คุณธรรม และกระบวนการเรียนรู้ในเรื่องสาระความรู้ ให้บูรณาการความรู้และทักษะต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับระดับการศึกษา ได้แก่ ด้านความรู้เกี่ยวกับตนเอง และความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสังคม ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ด้านศาสนา ศิลปวัฒนธรรม การกีฬา ภูมิปัญญาไทย ด้านภาษาไทย การใช้ภาษา ด้านคณิตศาสตร์ ด้านประกอบอาชีพ และการดำรงชีวิตอย่างมีความสุข นอกจากนี้การจัดกระบวนการเรียนรู้ยังต้องส่งเสริมให้ผู้สอนจัดบรรยากาศและสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้และมีวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ผู้สอนและผู้เรียนอาจเรียนรู้ไปพร้อมกัน จากสื่อและแหล่งวิทยาการประเภทต่าง ๆ จัดการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นได้ทุกเวลา ทุกสถานที่ มีการประสานความร่วมมือกับผู้ปกครองและชุมชน รวมทั้งส่งเสริมการดำเนินงานและการจัดตั้งแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตทุกรูปแบบ จากแนวนโยบายของรัฐบาล ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ได้กล่าวไว้ใน หมวด 9 เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา มาตรา 64 รัฐต้องส่งเสริมและสนับสนุนให้มี

การสร้างและพัฒนาแบบเรียน ตำรา หนังสือทางวิชาการ สื่อสิ่งพิมพ์ วัสดุอุปกรณ์ และเทคโนโลยี เพื่อการศึกษา โดยเร่งรัดพัฒนาขีดความสามารถในการสร้างจัดให้มีเงินสนับสนุน การสร้างและให้มีแรงจูงใจแก่ผู้สร้างและพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา ทั้งนี้โดยให้มีการแข่งขัน อย่างเสรีและเป็นธรรม มาตรา 65 ให้มีการพัฒนาบุคลากรทั้งด้านผู้สร้างและผู้ใช้เทคโนโลยีเพื่อ การศึกษา ให้มีความรู้ ความสามารถและทักษะในการสร้าง การใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม มีคุณภาพและประสิทธิภาพ และมาตรา 66 ผู้เรียนมีสิทธิได้รับการพัฒนาขีดความสามารถในการ ใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในโอกาสแรกที่ทำให้ เพื่อให้มีความรู้และทักษะเพียงพอที่จะใช้ เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต (กระทรวงศึกษาธิการ, 2542, น. 56) การศึกษาตลอดชีวิต จึงเป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงและ พัฒนาที่เกิดขึ้นในตัวบุคคล อันเป็นผลมาจากการได้รับความรู้หรือประสบการณ์จากการจัด การศึกษา หรือจากกิจกรรมในชีวิตที่สามารถเกิดขึ้นได้ตลอดเวลาและเป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิต การเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง จึงเป็นกระบวนการที่ผู้เรียนมีความริเริ่มในการวิเคราะห์ และ ตัดสินใจว่าต้องการเรียนรู้สิ่งใด หลังจากนั้นกำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้ รวมทั้งระบุนิเวศการ ค้นคว้าที่ จะนำไปสู่ความสำเร็จ อีกทั้งสามารถตรวจสอบทบทวนผลสัมฤทธิ์และความสำเร็จใน การเรียนของตนได้

ตามแนวคิดการจัดการศึกษาของ บลูม (Bloom, 1956, p.6 – 7) ได้จำแนกจุดมุ่งหมาย ทางการศึกษาออกเป็น 3 ด้าน คือด้านความรู้ (Cognitive domain) ด้านทักษะ (Psychomotor domain) และด้านเจตคติหรือความรู้สึก (Affective domain) ซึ่งการเรียนรู้คอมพิวเตอร์ก็ต้องพัฒนา ผู้เรียนให้เกิดทั้ง ความรู้ กระบวนการ และเจตคติ เช่นเดียวกัน ผู้เรียนทุกคนควรได้รับการกระตุ้น ส่งเสริมให้สนใจและกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ เพราะคอมพิวเตอร์ทำให้เกิดการ เรียนรู้เทคโนโลยี และเพิ่มสมรรถนะการแข่งขันกับนานาชาติ โดยเฉพาะวิชาคอมพิวเตอร์เป็น วิชาที่ศึกษาเกี่ยวกับเทคโนโลยีการติดต่อสื่อสารที่ทันสมัย ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับตัวของผู้เรียนทุก คน ในการนำไปใช้ในชีวิตประจำวันและใช้ประกอบอาชีพได้

การเรียนรู้แบบนำตนเอง มีแนวคิดพื้นฐานมาจากทฤษฎีกลุ่มมนุษยนิยม (Humanism) ซึ่งมีความเชื่อเรื่องความเป็นอิสระ และความเป็นตัวของตัวเองของมนุษย์ ดังที่มีผู้กล่าวไว้ว่า มนุษย์ ทุกคนเกิดมาพร้อมกับความดี มีความเป็นอิสระ เป็นตัวของตัวเอง สามารถหาทางเลือกของตนเอง มีศักยภาพและพัฒนาศักยภาพของตนเองอย่างไม่มีขีดจำกัด มีความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น (Elias and Merriam, 1980 อ้างถึงใน Hiemstra, 1994) ซึ่งเป็นแนวคิดที่สอดคล้องกับนักจิตวิทยา มนุษยนิยม (Humanistic Psychology) ที่ให้ความสำคัญในฐานะที่ผู้เรียนเป็นปัจเจกบุคคล และมี แนวคิดว่า มนุษย์ ทุกคนมีศักยภาพและมีแนวโน้มที่จะใส่ใจ ใฝ่รู้ ขวนขวายเรียนรู้ด้วยตนเอง มนุษย์

สามารถรับผิดชอบพฤติกรรมของตนเองและถือว่าตนเองเป็นคนที่มีความ (Roger, 1969: Comb, 1982: Maslow, 1987 อ้างถึงใน สุรางค์ โคว์ตระกูล, 2544) การเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง เป็นการเสริมสร้างประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานเพราะเป็นการบูรณาการเกี่ยวกับการจัดการตนเอง (Self-management) การกำกับตนเอง (Self-monitoring) และการเกิดแรงจูงใจ (Motivation) จะทำให้มีประสิทธิภาพในการทำงานที่สูง (Bolhuis, 1996, Garrison, 1997) คอรัโนและการ์สัน (Corno, 1992: Garrison, 1997) พบว่าการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง จะทำให้ตระหนักถึงแรงจูงใจ ความตั้งใจจริงที่เด่นชัด ความคงทนของความพยายามในการตัดสินใจเข้ามามีส่วนร่วม ความมุ่งหวังเห็นผลสำเร็จสุดท้าย ความกระตือรือร้น การมองปัญหาว่าเป็นสิ่งที่ท้าทาย กุลิเอลมิโน (Gulielmino, 1997) พบว่า ลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเองมีความสัมพันธ์ทางบวกกับการปฏิบัติงาน แบกสเตอร์ (Baxter, 1994, p. 20-29) พบว่า ผู้ที่มีลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเองสูงจะมีความเชื่อมั่นในการทำงานมากกว่าผู้ที่มีลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเองต่ำกว่า และจากการวิจัยของอัญชลี สารรัตน์ (2532) ยังพบว่า ผู้ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงจะมีความกระตือรือร้น ความเพียรพยายาม และความรับผิดชอบเกี่ยวกับการเรียน ชอบศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง หรือกับเพื่อน จำสิ่งที่ลงมือปฏิบัติ หรือทดลองด้วยตนเองได้ดีที่สุด ซึ่งการนำหลักการเรียนรู้แบบนำตนเองมาใช้น่าจะเกิดผลดีในการพัฒนาความรู้ ความสามารถและประสิทธิภาพในการทำงาน ทั้งนี้ การก้าวไปสู่การเป็นผู้เรียนรู้แบบนำตนเองจะค่อยเป็นค่อยไป ซึ่ง โกรว์ (Grow, 1996) ได้เสนอขั้นตอนที่นำไปสู่การเรียนรู้แบบนำตนเองไว้ 4 ขั้นตอน เริ่มจาก 1) ผู้สอนเป็นผู้มีอำนาจตามบทบาท โดยผู้เรียนปฏิบัติตาม 2) ผู้สอนให้แรงจูงใจ ชี้นำ โดยผู้เรียนให้ความสนใจ 3) ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนมีส่วนเกี่ยวข้อง 4) ผู้สอนเป็นที่ปรึกษา ให้คำแนะนำ ส่วนผู้เรียนเป็นผู้เรียนรู้แบบนำตนเอง ถือเป็นแนวทางการปรับเปลี่ยนบทบาทในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนจนผู้เรียนเป็นผู้เรียนรู้แบบนำตนเองโดยสมบูรณ์

เทคโนโลยีและการสื่อสารในยุคปัจจุบันได้เจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว ในการดำเนินชีวิตประจำวันของมนุษย์ คอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ โดยเฉพาะการศึกษาค้นคว้า ด้วยความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ทำให้องค์กรหน่วยงานต่าง ๆ นำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการดำเนินงานเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการทำงานมากยิ่งขึ้น การเรียนรู้การใช้งานคอมพิวเตอร์จึงเป็นสิ่งที่มีความจำเป็นเป็นอย่างยิ่ง ไม่ว่าจะเป็นการทำงานในด้านของธุรกิจ ด้านการศึกษา ด้านวิทยาศาสตร์ ด้านการแพทย์ ด้านอุตสาหกรรม ด้านการสื่อสารหรือเพื่อความบันเทิง ซึ่งในด้านการศึกษาคอมพิวเตอร์จะมีความจำเป็นเป็นอย่างยิ่ง เพราะจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถที่จะเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ที่ไม่สามารถเห็นหรือสัมผัสได้จากห้องเรียนหรือในโรงเรียนแต่สามารถที่จะศึกษาจากเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ได้ คอมพิวเตอร์สามารถนำเสนอ

ข้อมูลได้หลากหลายรูปแบบ รวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ไว้ในแหล่งเดียวกัน ทำให้ผู้เรียนสามารถศึกษาหาความรู้ได้ด้วยตนเองและสามารถแลกเปลี่ยนและนำเสนอแนวความคิดของผู้เรียนกับผู้อื่นได้

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาการใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง เพื่อพัฒนาการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งนักเรียนอาจจะนำการเรียนรู้แบบนำตนเองไปพัฒนาการเรียนรู้ของตนเอง โดยผู้เรียนจะสามารถแสวงหาแหล่งความรู้ สื่อการเรียนรู้ ผู้เรียนจะเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง สามารถปฏิบัติและประเมินผลการเรียนรู้ของตนเอง การเรียนรู้แบบนำตนเองจะเป็นวิธีที่เหมาะสมสำหรับการส่งเสริมผู้เรียนให้มีความพร้อมในการเรียนรู้ ช่วยให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้ในวิชาคอมพิวเตอร์เพิ่มขึ้น และส่งผลให้ผู้เรียนมีความสามารถในการเรียนรู้แบบนำตนเอง นำไปสู่การเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต และเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง
2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ต่อการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์โดยใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง

1.3 สมมติฐานของการวิจัย

1. นักเรียนเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์โดยใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง มีพัฒนาการการเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้นมีคะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70
2. นักเรียนที่เรียนรู้แบบนำตนเอง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีคะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70

1.4 ขอบเขตของการวิจัย

1. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดลำโพ (คลองประชารังสฤษฎ์) อำเภอ บางบัวทอง จังหวัดนนทบุรี จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 43 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 การเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2. ขอบเขตเนื้อหา

หน่วยการเรียนรู้ จำนวน 1 หน่วย คือหน่วยโปรแกรมนำเสนอ

3. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น

การเรียนรู้แบบนำตนเอง วิชาคอมพิวเตอร์

ตัวแปรตาม

1. ความสามารถในการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์
3. ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนได้พัฒนาการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ โดยใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง
2. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ หลังการเรียนรู้แบบนำตนเองดีขึ้น
3. การเรียนรู้แบบนำตนเองสามารถนำไปพัฒนาในรายวิชาอื่นๆ ในระดับเดียวกันหรือระดับที่สูงขึ้นได้

1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

การพัฒนาการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ โดยใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง หมายถึง แนวทางในการจัดการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ โดยการนำเอาการเรียนรู้แบบนำตนเองมาใช้ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีรูปแบบการเรียนรู้แบบนำตนเอง 5 ขั้นตอน คือ 1. วิเคราะห์ความต้องการในการเรียน 2. การกำหนดจุดมุ่งหมายในการเรียน 3. การวางแผนการเรียน 4. การดำเนินการเรียนรู้จากแหล่งวิทยาการ 5. การประเมินผล และดำเนินกิจกรรมการเรียนให้บรรลุเป้าหมาย ปฏิบัติและพัฒนาตนเองให้เป็นผู้มีลักษณะของการเรียนรู้แบบนำตนเองในที่สุด ซึ่งสามารถวัดได้จากแบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติงาน และแบบประเมินชิ้นงานของนักเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

การเรียนรู้แบบนำตนเอง หมายถึง การเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีการวางแผน การปฏิบัติ และการประเมินผล ความก้าวหน้าของการเรียนของตนเอง เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนวิเคราะห์ความต้องการในการเรียนรู้ของตนเอง ตั้งเป้าหมายในการเรียน แสวงหาผู้สนับสนุน แหล่งความรู้ สื่อการศึกษาที่ใช้ในการเรียนรู้ ปฏิบัติและประเมินผลการเรียนรู้ของตนเอง ผู้เรียนอาจได้รับความช่วยเหลือจากผู้สอนหรืออาจจะไม่ได้รับความช่วยเหลือก็ได้ในการกำหนดพฤติกรรมตามกระบวนการเรียนรู้แบบนำตนเอง เพื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้แบบนำตนเองในที่สุด

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ ความจำ ความเข้าใจและสามารถปฏิบัติเกี่ยวกับวิชาคอมพิวเตอร์ เรื่องโปรแกรมนำเสนอ ของนักเรียนหลังจากเรียนโดยการเรียนรู้แบบนำ

ตนเอง ซึ่งวัดได้จากคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและการเรียนรู้ผ่านการสร้างชิ้นงาน

ความพึงพอใจของนักเรียน หมายถึง ความรู้สึกของนักเรียนที่สอดคล้องกับความต้องการของนักเรียนในการตอบแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยการเรียนรู้แบบนำตนเอง

นักเรียน หมายถึง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 43 คน โรงเรียนวัดลำโพ (คลองประชารังสฤษฎ์) ตำบลลำโพ อำเภอบางบัวทอง จังหวัดนนทบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559