

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญ

ในโลกยุคปัจจุบัน เป็นยุคแห่งเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information) ระบบไอทีหรือเทคโนโลยีต่าง ๆ นั้น ได้ถูกพัฒนาเพื่อการใช้งานให้สามารถตอบสนองต่อกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลายเพิ่มมากขึ้น และกลุ่มเป้าหมายหนึ่งของการพัฒนา คือ กลุ่มเด็กและเยาวชน ทั้งนี้ เป็นผลสืบเนื่องจากปัจจัยต่าง ๆ ทางสังคมและเศรษฐกิจของประเทศ อาทิ การเตรียมความพร้อมทุก ๆ ด้าน รวมถึงด้านการศึกษา เพื่อเข้าสู่ประชาคมอาเซียนภายในปี พ.ศ.2558 และจากนโยบายของรัฐบาลไทยในยุคของนายกรัฐมนตรีนางสาวยิ่งลักษณ์ ชินวัตร ที่ได้แถลงต่อที่ประชุมรัฐสภา เมื่อวันที่ 24 สิงหาคม 2554 ใช้นโยบายประการหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาของประเทศไทย คือ นโยบายภายใต้แนวคิดที่จะนำเอาสื่อสารสนเทศและเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้กับการศึกษาไทยในการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนรูปแบบใหม่ โดยแนวคิดดังกล่าวได้ถูกนำมาปฏิบัติให้เป็นรูปธรรมในโครงการแจก แท็บเล็ตพีซีเพื่อการศึกษาไทย “One Tablet per Child” ซึ่งสนองรับนโยบายโดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) พร้อมทั้งสนับสนุนการพัฒนาบุคลากรในการจัดหาและจัดทำสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (Learning Object) จำนวน 336 เรื่อง เพื่อบรรจุในแท็บเล็ต (Tablet) ครอบคลุม 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้ คือ ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม และภาษาอังกฤษ (หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กระทรวงศึกษาธิการ) โดยสื่อบทเรียนต่าง ๆ เหล่านี้ได้ถูกพัฒนาให้มีความดึงดูดน่าสนใจสำหรับเด็กและเยาวชนด้วยสีสันที่สดใส ภาพเคลื่อนไหว รวมถึงเสียงและภาพที่เสมือนจริง นอกจากนี้ ยังมีเกม (Game) ต่าง ๆ ให้เด็กและเยาวชนได้เล่นเพื่อความสนุกสนานควบคู่กับการฝึกฝน และพัฒนาทักษะแต่ละด้านได้เป็นอย่างดี ซึ่งจากนโยบายดังกล่าว ไม่เพียงแต่เป็นการพัฒนาเด็กและเยาวชนเท่านั้น ยังเป็นการพัฒนาและยกระดับทางการศึกษาของประเทศไทยทั้งในด้านบุคลากรทางการศึกษาและเทคโนโลยีให้ทันสมัยและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

แม้ว่ากลุ่มเป้าหมายของโครงการฯ จากนโยบายข้างต้น จะเริ่มที่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา โดยเฉพาะประถมศึกษาปีที่ 1 เป็นหลัก แต่ผลพวงจากนโยบายก็ได้มีผลต่อกลุ่มเป้าหมายใหม่ ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายใหญ่อีกกลุ่มหนึ่ง คือ กลุ่มผู้ปกครองและเด็กเล็ก หรือเด็กปฐมวัย ที่มีความสนใจต่อสื่อบทเรียน และเกมต่าง ๆ ที่ถูกพัฒนาขึ้นมาอย่างต่อเนื่อง และมีหลากหลายให้เลือกใช้งาน เลือกดาวน์โหลด (Download) ตามความเหมาะสมและความต้องการ

สำหรับเด็กปฐมวัย คือ เด็กที่อยู่ในช่วงอายุ 3-5 ปี จัดได้ว่าเป็นช่วงวัยที่สำคัญช่วงหนึ่งของชีวิตในการสร้างเสริมพัฒนาการด้านต่างๆ ทั้งทางด้านร่างกาย ด้านอารมณ์และจิตใจ ด้านสังคม และด้านสติปัญญาหรือสมอง ดังนั้นการอบรมเลี้ยงดูและการสอดแทรกทักษะความรู้ในช่วงระยะนี้จึงมีผลอย่างมากต่อพัฒนาการและคุณภาพเริ่มแรกของคนไปจนตลอดชีวิต และโดยธรรมชาติของเด็กในวัยนี้เป็นวัยที่มีความอยากรู้อยากเห็นและอยากทดลองในการรับรู้ เพื่อหาประสบการณ์ใหม่ ๆ อยู่ตลอดเวลา เช่นที่ สุขจริง ว่องเดชากุล (2546) กล่าวว่า ธรรมชาติของเด็กปฐมวัย สนใจเรื่องรอบตัว อยากรู้อยากเห็น ชอบความสนุกสนาน มีจินตนาการ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และ

ชอบตั้งคำถามในเรื่องต่าง ๆ ซึ่งความสามารถหลาย ๆ ด้าน จะพัฒนาซับซ้อนมากขึ้นตามวัย การจัดประสบการณ์ และสภาพแวดล้อมรอบตัว ให้โอกาสเด็กสำรวจ ค้นคว้า ทดสอบ ทดลอง และค้นพบสิ่งแปลกใหม่ด้วยตนเอง จะทำให้สนุกสนาน เพลิดเพลิน มีความสุข เกิดการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ อย่างมีความหมายที่ละเอียดละน้อย ได้เรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นไปเรื่อย ๆ อย่างค่อยเป็นค่อยไปตามลำดับขั้นของพัฒนาการ

ดังนั้น การตอบสนองความอยากรู้ของเด็กในวัยนี้ส่วนหนึ่งจึงมีการนำกิจกรรม และการใช้สื่อหรือของเล่นเป็นเครื่องมือช่วยในการเสริมสร้างพัฒนาการต่าง ๆ เพราะการเล่นถือเป็นกิจกรรมที่สำคัญในชีวิตเด็กทุกคน เด็กจะรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลิน ได้สังเกต มีโอกาสทำการทดลองสร้างสรรค์ คิดแก้ปัญหาและค้นพบด้วยตนเอง การเล่นจะมีอิทธิพลและมีผลต่อการเจริญเติบโตช่วยพัฒนาร่างกาย อารมณ์จิตใจ สังคม และสติปัญญา จากการเล่นเด็กมีโอกาสนเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย ได้ใช้ประสาทสัมผัสและการรับรู้ ผ่อนคลายอารมณ์ และ แสดงออกถึงตนเอง เรียนรู้ความรู้สึกของผู้อื่นการเล่นจึงเป็นทางที่เด็กจะสร้างประสบการณ์เรียนรู้สิ่งแวดล้อม เรียนรู้ความเป็นอยู่ของผู้อื่นสร้างความสัมพันธ์อยู่ร่วมกับผู้อื่น กับธรรมชาติรอบตัว (คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ.2546 สำหรับเด็กอายุ 3 – 5 ปี)

และปัจจุบันต้องยอมรับว่าในโลกแห่งสารสนเทศและเทคโนโลยี สื่อสารสนเทศได้เข้ามา มีบทบาทกับเด็กเพิ่มมากขึ้น ซึ่งเด็กในช่วงวัย 3-5 ปี หรือ เด็กปฐมวัยนี้สามารถเรียนรู้และรับรู้สื่อต่าง ๆ ได้แล้ว โดยสื่อสารสนเทศในที่นี้ หมายถึง สื่อเพื่อการเรียนรู้ และเกมในหลากหลายรูปแบบที่ถูกพัฒนาขึ้นมาเพื่อรองรับการใช้งานบนอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ อาทิ คอมพิวเตอร์ (Computer) แท็บเล็ต (Tablet) หรือสมาร์ทโฟน (Smart Phone) ด้วยของคุณสมบัติบนความสะดวกสบาย ทันสมัยของอุปกรณ์ ประกอบกับความดึงดูด และความน่าสนใจจากโปรแกรมในตัวสื่อต่าง ๆ ทำให้ สื่อดังกล่าวมีบทบาทโดยเป็นที่นิยมอย่างมากต่อทั้งเด็กและผู้ปกครองในฐานะเครื่องมือช่วยเสริมสร้างพัฒนาการ และการเรียนรู้ที่สำคัญประการหนึ่ง

เมื่อก่อนในสื่อการเรียนรู้ จำพวกของเล่นหรือสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ ที่ทำขึ้นมาเพื่อเป็นตัวช่วยในการเสริมสร้างพัฒนาการสำหรับเด็ก มีการเปลี่ยนแปลงไปจากสื่อการเรียนรู้ จำพวกของเล่นหรือสิ่งประดิษฐ์ต่างๆ ที่ทำจากวัสดุ อาทิ ไม้ พลาสติก ผ้า กระดาษ เปลี่ยนเป็นของเล่นดิจิทัล (Digital) หรือของเล่นที่มีความทันสมัยของเทคโนโลยีเข้ามาเกี่ยวข้อง จึงเป็นความน่าสนใจอย่างมากต่อการศึกษาวิจัยในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับเรื่องดังกล่าว ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกทำการศึกษาวิจัยในกลุ่มเป้าหมายคือ ครูและผู้ปกครองเป็นหลักด้วยเหตุเพราะผู้วิจัยมีความเห็นว่า การฝึกการเรียนรู้และการส่งเสริมให้เด็กมีพัฒนาการที่ดีและสมบูรณ์ได้นั้น จำต้องอาศัยความร่วมมือจากทั้งโรงเรียนและครอบครัวหรือผู้ปกครอง อันเป็นส่วนที่มีอิทธิพล มีบทบาทผลกระทบอย่างมากต่อเด็ก รวมทั้งเป็นส่วนสำคัญที่สามารถบ่งบอกได้ถึงพฤติกรรม และความเป็นไปในพัฒนาการของเด็ก ประกอบกับโรงเรียนสาธิตละอออุทิศ เป็นโรงเรียนสำหรับเด็กปฐมวัยที่มีรูปแบบชัดเจนในการศึกษาโดยเน้นการเสริมสร้างพัฒนาการเด็กเป็นหลัก

จากความสำคัญดังที่ได้กล่าวมาข้างต้น จึงนำมาสู่การศึกษาวิจัยใน ครั้งนี้ โดยเป็นการศึกษาวิจัยใน เรื่อง การสำรวจความต้องการของครูและผู้ปกครองนักเรียนโรงเรียนสาธิตละอออุทิศ สาขาลำปาง เกี่ยวกับการใช้งานแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย

ซึ่งผลลัพธ์ที่ได้จากการวิจัยอันประกอบด้วยผลสำรวจความต้องการผลสำรวจพฤติกรรม และผลสำรวจความคิดเห็น ที่เกี่ยวกับเกี่ยวกับการใช้งานสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตและแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ต โดยจะเป็นประโยชน์ในเชิงการนำข้อมูลไปใช้เพื่อประกอบการวิเคราะห์พื้นฐานเกี่ยวกับการพัฒนาสื่อแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย แก่บุคคลหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องต่อไปในอนาคต

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อสำรวจพฤติกรรมของครูและผู้ปกครองนักเรียนโรงเรียนสาธิตละอออุทิศ สาขา ลำปาง เกี่ยวกับการใช้งานสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตและแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนหรือ แท็บเล็ต

2.2 เพื่อสำรวจความคิดเห็นของครูและผู้ปกครองนักเรียนโรงเรียนสาธิตละอออุทิศ สาขา ลำปาง เกี่ยวกับการใช้งานสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตและแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนหรือ แท็บเล็ต

2.3 เพื่อสำรวจความต้องการของครูและผู้ปกครองนักเรียนโรงเรียนสาธิตละอออุทิศ สาขา ลำปาง เกี่ยวกับการใช้งานแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย

3. ขอบเขตงานวิจัย

3.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา การสำรวจความต้องการของครูและผู้ปกครองนักเรียนโรงเรียนสาธิตละอออุทิศ สาขา ลำปาง เกี่ยวกับการใช้งานแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย ประกอบด้วย 4 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้งานสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตและแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ต

ส่วนที่ 3 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้งานแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตสำหรับเด็กปฐมวัย

ส่วนที่ 4 ความต้องการเกี่ยวกับการใช้งานแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตสำหรับเด็กปฐมวัย และข้อเสนอแนะอื่นๆ

3.2 ขอบเขตด้านกลุ่มประชากรเป้าหมาย

กลุ่มประชากรเป้าหมายในการศึกษาวิจัยเพื่อสำรวจความต้องการของครู และผู้ปกครองนักเรียนโรงเรียนสาธิตละอออุทิศ สาขา ลำปาง เกี่ยวกับการใช้งานแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยโดยมีกลุ่มเป้าหมายแบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ

กลุ่มที่ 1 กลุ่มผู้ปกครองนักเรียนโรงเรียนสาธิตละอออุทิศ สาขา ลำปาง ประจำปีการศึกษา 2556 จำนวน 115 คน ซึ่งเป็นตัวแทนจากประชากรทั้งหมดจำนวน 161 คนซึ่งได้มาจากการคำนวณโดยการใส่สูตรของ Taro Yamane

กลุ่มที่ 2 กลุ่มครูโรงเรียนสาธิตละอออุทิศ สาขา ลำปาง จำนวน 15 คน ซึ่งเป็นจำนวนประชากรทั้งหมด

3.3 ขอบเขตด้านระยะเวลา

ในการดำเนินงานศึกษาวิจัย เรื่อง การสำรวจความต้องการของครูและผู้ปกครองนักเรียน โรงเรียนสาธิตละอออุทิศ สาขาลำปาง มหาวิทยาลัยสวนดุสิต เกี่ยวกับการใช้งานแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนและแท็บเล็ตที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย ครั้งนี้ มีกระบวนการดำเนินงานตามขั้นตอนที่ได้ระบุไว้ในขอบเขตเนื้อหาข้างต้น ภายใต้ขอบเขตด้านระยะเวลา เริ่มตั้งแต่เดือนกรกฎาคม พ.ศ.2556 ถึงเดือนมิถุนายน พ.ศ. 2557 ดังนี้

- ขั้นตอนที่ 1 เสนอโครงร่างวิจัย และปรับแก้ตามข้อเสนอของผู้ทรงคุณวุฒิ
- ขั้นตอนที่ 2 การศึกษารวบรวมข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง ทั้งในรูปแบบของเอกสาร สิ่งพิมพ์เผยแพร่ และเว็บไซต์
- ขั้นตอนที่ 3 การออกแบบวิธีการและเครื่องมือในการศึกษาวิจัย (แบบสำรวจความคิดเห็น)
- ขั้นตอนที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง ควบคู่กับการประเมินผลสำรวจจากแบบสำรวจความต้องการ และสรุปผลการศึกษาวิจัย
- ขั้นตอนที่ 5 อภิปรายและสรุปผลการวิจัย

4. คำจำกัดความที่ใช้ในงานวิจัย

แอปพลิเคชัน (Application) หมายถึง Software ประเภทหนึ่ง โดยเป็นการพัฒนาโปรแกรม ที่ใช้บนโทรศัพท์มือถือและแท็บเล็ต มีการใช้งานผ่านระบบปฏิบัติการ iOS และระบบปฏิบัติการ android เช่น แผนที่ เกม โปรแกรมตกแต่งภาพ โปรแกรมคุยต่าง ๆ

ความต้องการเกี่ยวกับการใช้งานแอปพลิเคชัน หมายถึง ความต้องการการใช้งานจากผลสำรวจ 3 ด้าน คือ ด้านข้อมูลเกี่ยวกับการใช้งาน ด้านความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้งาน และด้านความต้องการเกี่ยวกับการใช้งาน ของกลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถาม

แท็บเล็ต (Tablet) หมายถึง คอมพิวเตอร์พกพาหรือคอมพิวเตอร์ที่สามารถใช้งานขณะเคลื่อนที่ได้ขนาดกลางที่มีหน้าจอแบบสัมผัสในการใช้งานเป็นหลัก

สมาร์ตโฟน (Smartphone) หมายถึง โทรศัพท์ที่รองรับระบบปฏิบัติการต่าง ๆ ได้เปรียบเสมือนการยกเอาคุณสมบัติที่ PDA และคอมพิวเตอร์มาไว้ในโทรศัพท์

เด็กปฐมวัย หมายถึง เด็กที่มีอายุตั้งแต่ปฏิสนธิถึง 6 ปีบริบูรณ์ ซึ่งในที่นี้ เด็กปฐมวัยมีความหมายเฉพาะ คือ เด็กที่อยู่ในช่วงอายุ 3-5 ปี โดยเริ่มเข้ารับการศึกษาตั้งแต่ระดับเตรียมอนุบาลจนถึงระดับอนุบาล 3 เพื่อการส่งเสริมพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ พัฒนาการด้านร่างกาย พัฒนาการด้านสติปัญญา พัฒนาการด้านอารมณ์และพัฒนาการด้านสังคม

5. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

5.1 ได้รับทราบพฤติกรรมของครูและผู้ปกครองนักเรียนโรงเรียนสาธิตละอออุทิศ สาขา ลำปาง เกี่ยวกับการใช้งานสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตและแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ต

5.2 ได้รับทราบความคิดเห็นของครูและผู้ปกครองนักเรียนโรงเรียนสาธิตละอออุทิศ สาขา ลำปาง เกี่ยวกับการใช้งานสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตและแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ต

5.3 ได้รับทราบความต้องการของครูและผู้ปกครองนักเรียนโรงเรียนสาธิตละอออุทิศ สาขา ลำปาง เกี่ยวกับการใช้งานแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย

5.4 สามารถนำข้อมูลไปใช้เพื่อประกอบการวิเคราะห์พื้นฐานเกี่ยวกับการพัฒนาสื่อแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยแก่บุคคลหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องต่อไปในอนาคต