

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของปัญหา

ในยุคปัจจุบันนี้เทคโนโลยีสารสนเทศ เข้ามามีบทบาทเกี่ยวข้องกับชีวิตและความเป็นอยู่ของผู้คนเกือบทั่วโลกอย่างกว้างขวาง ซึ่งทำให้การติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนความรู้ แนวคิด ประสบการณ์ ผ่านสื่อทางไกลทำได้อย่างรวดเร็ว และครอบคลุมเกือบทุกพื้นที่ในโลก การดำเนินงานด้านธุรกิจ อุตสาหกรรม การค้า ระหว่างประเทศ ฯลฯ สามารถทำได้อย่างรวดเร็ว โดยผ่านระบบใยแก้วนำแสง และระบบสื่อสารผ่านดาวเทียม การศึกษาเป็นกิจกรรมหนึ่งที่นำเทคโนโลยีสารสนเทศมาประยุกต์ใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพได้หลายประการด้วยกัน เนื่องจากเทคโนโลยีสารสนเทศมีบทบาทสำคัญโดยตรงกับการสร้างความรู้ไอทีเป็นเครื่องมือช่วยรวบรวมข้อมูลข่าวสาร ความรอบรู้การจัดการระบบ การประมวลผล การส่งผ่านและสื่อสารด้วยความเร็วสูง ภาพเคลื่อนไหว และวิดีโอ อีกทั้งยังสามารถสร้างระบบการปฏิสัมพันธ์โต้ตอบ ทำให้การเรียนรู้ยุคใหม่ประสบความสำเร็จด้วยดี การเรียนรู้ยุคใหม่ใช้ชมความรู้ที่เรียกว่า โลกแห่งการเรียนรู้ซึ่งมีแหล่งความรู้มากมายกระจายอยู่ทั่วโลก ผู้เรียนต้องเรียนรู้ได้มากและรวดเร็ว อีกทั้งสามารถแยกแยะค้นหาข่าวสาร ตลอดจนการแสวงหาสิ่งที่ต้องการ การสร้างความรู้โดยใช้ไอทีเป็นเครื่องมือช่วยสนับสนุนผู้เรียนให้มีความกระตือรือร้น เปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนรู้แบบเฉื่อยเฉื่อยมาเป็นการเรียนรู้แบบแสวงหามีทักษะในการเลือกรับข้อมูล วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูลอย่างมีระบบ ซึ่งสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 ที่เน้นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นสำคัญจึงทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของวิชาความรู้ที่เรียนจำเป็นต้องมีเพื่อการประกอบอาชีพ และการดำรงชีพอย่างปกติในสังคมยุคโลกาภิวัตน์ เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตได้อย่างต่อเนื่อง สำหรับการเรียนรู้ตลอดชีวิตสามารถทำได้หลายแนวทางทั้งการศึกษาในระบบ เช่น ศึกษาต่อในสถาบันการศึกษานอกระบบ เช่น เข้ารับการฝึกอบรมของกรมพัฒนาฝีมือแรงงาน และการศึกษาตามอัธยาศัย เช่น เข้ารับการฝึกอบรมของกรมพัฒนาฝีมือแรงงาน และการศึกษาตามอัธยาศัย เช่น การเปิดสอน Web-based Course ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ถือว่าการศึกษิตตามอัธยาศัยนี้เป็นประโยชน์ต่อผู้มีงานทำอยู่แล้วมากที่สุด เพราะผู้เรียนสามารถเรียนได้โดยไม่มีข้อจำกัดของเวลาและสถานที่ว่างเมื่อไรเรียนเมื่อนั้น อยู่ไหนก็เรียนได้ ของเพียงสามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ เนื่องจากเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งรวบรวมองค์ความรู้มหาศาลในรูปของเอกสาร ไฮเปอร์เท็กซ์(Hypertext) บน เครือข่ายเวิลด์ไวด์เว็บ(World Wide Web หรือWWW)หรือ

เว็บ(Web)ซึ่งทำให้เกิดห้องสมุดเสมือน(Virtual Library) ขนาดใหญ่ของโลก อินเทอร์เน็ตจึงกลายเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการเรียนการสอนและการเรียนรู้ ซึ่งสามารถใช้ในการเสริมการเรียนการสอนในชั้นเรียนปกติตลอดจนสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (Online Teaching/Learning) การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอนหรือเว็บช่วยสอนที่เรียกกันว่า WBI (Web Based Instruction) เป็นการประยุกต์ทรัพยากรและแหล่งข้อมูลต่างๆที่อยู่ในอินเทอร์เน็ตมาประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอน เป็นการเรียนการสอนแบบใช้เว็ลด์ไวด์เว็บ (World Wide Web) เป็นสื่อหรือตัวกลางในการเรียนการสอนกันระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนในลักษณะของบทเรียนที่ประกอบด้วยเนื้อหารูปภาพเคลื่อนไหว ผู้สอนและผู้เรียนสามารถใช้เว็บเพจ(Web Page)ในการอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น สืบค้น ตอบปัญหาทำแบบฝึกหัด ข้อสอบและกิจกรรมการเรียนการสอนผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต(E-Learning)ได้จากจุดเชื่อมต่อเครือข่ายและการเชื่อมต่อระยะไกลผ่านโมเด็มโดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่เมื่อกล่าวถึงสื่อที่ใช้ในการเรียนการสอน ปัจจุบันนี้มีมากมายหลายอย่าง แต่มีสื่อชนิดหนึ่งที่มีบทบาทในการจัดการศึกษาคือ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน(E-Learning) ซึ่งเป็นช่องทางในการนำเสนอเนื้อหา อาจเป็นกิจกรรมในรูปแบบต่างๆ โดยมีการรวมศักยภาพการทำงานของคอมพิวเตอร์และโครงสร้างที่พึงประสงค์ของการเรียนแบบโปรแกรมเข้าไว้ด้วยกันอย่างเหมาะสมกลมกลืน ส่วนใหญ่จะได้รับการออกแบบ เพื่อมุ่งให้ผู้เรียนได้ศึกษาเนื้อหาด้วยตนเองตามความพร้อม ความถนัด และความสนใจของผู้เรียนเป็นหลักการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเป็นงานที่ต้องดำเนินการอย่างมีระบบอาจกล่าวได้เป็นการวิจัยและพัฒนาทางการศึกษา ซึ่งต้องบูรณาการศาสตร์ต่างๆเข้าด้วยกัน เช่น การจัดการเรียนการสอนจิตวิทยาการเรียนรู้ การวัดและประเมินผลการศึกษา เทคนิคคอมพิวเตอร์ และการออกแบบคอมพิวเตอร์ช่วยสอน(E-Learning)เป็นขั้นตอนในการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนขั้นตอนหนึ่งที่มีความสำคัญและเป็นสิ่งที่หลายคนมองข้าม การออกแบบที่ดีจะช่วยให้ผู้เรียนสนุกกับการติดตามบทเรียนอย่างมีขั้นตอน มีการผสมผสานของอักษร ภาพ กราฟิก ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว รวมถึงเสียงประกอบต่างๆเข้าด้วยกันอย่างกลมกลืน น่าสนใจ แต่ในปัจจุบันมีหนังสือ ตำราและข้อมูลที่กล่าวถึงการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน(E-Learning)อยู่อย่างกระจัดกระจายไม่เป็นหมวดหมู่ ยากแก่การศึกษาค้นคว้า

คณะผู้วิจัยในฐานะนักเทคโนโลยีการศึกษา จึงมีความสนใจที่จะพัฒนาบทเรียนผ่านระบบเครือข่ายเรื่อง "การออกแบบคอมพิวเตอร์ช่วยสอน" เพื่อเป็นการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีคมนาคม สารสนเทศ ซึ่งเป็นทรัพยากรที่สามารถใช้ได้ใกล้ตัวสะดวกแก่การศึกษา ค้นคว้าได้โดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่ นำเสนอความรู้เรื่อง "การออกแบบคอมพิวเตอร์ช่วยสอน"

(E-Learning) ซึ่งเป็นเรื่องสำคัญสำหรับผู้สนใจสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนและต้องทำความเข้าใจในส่วนของการออกแบบคอมพิวเตอร์ช่วยสอนให้ชัดเจนจึงสามารถสร้างคอมพิวเตอร์ช่วยสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และยักรวบรวมวิธีการออกแบบคอมพิวเตอร์ช่วยสอนไว้เป็นหมวดหมู่ช่วยให้ง่ายกับการศึกษาค้นคว้า อีกทั้งการวิจัยครั้งนี้ยังเป็นแนวทางในการสร้างบทเรียนผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต(E-Learning)ในรายวิชาอื่น และสาขาวิชาอื่นๆต่อไป

จุดมุ่งหมายของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีจุดหมายดังนี้

1. เพื่อพัฒนาบทเรียนผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต(E –Learning) เรื่อง ความจริงแห่งชีวิต
2. เพื่อเป็นเครื่องมือช่วยในการเรียนการสอน วิชาความจริงแห่งชีวิตเพื่อนำเอาเทคโนโลยีระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมาใช้ประโยชน์มาใช้ในการเรียนการสอนยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ

ความสำคัญของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีความสำคัญ และจะเกิดคุณประโยชน์ดังนี้

1. บทเรียนผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต(E –Learning)เรื่อง ความจริงแห่งชีวิต
2. เป็นแนวทางในการพัฒนาบทเรียนผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเรื่องอื่น และรายวิชาอื่นๆต่อไป
3. ตอบสนองนโยบายของสถาบันราชภัฏพิบูลสงคราม พิษณุโลกและพัฒนาบุคลากร เพื่อที่จะพัฒนาบทเรียนผ่านระบบอินเทอร์เน็ต(E - Learning)

ขอบเขตการวิจัย

1 ขอบเขตเนื้อหา

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้พัฒนาบทเรียนผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (E – Learning) เรื่อง ความจริงแห่งชีวิต โดยพัฒนาเนื้อหาตามหลักสูตรวิชา 1500104 วิชาความจริงแห่งชีวิต (Meaning of life) คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏพิบูลสงคราม พิษณุโลก

2. กระดานแสดงความคิดเห็น(Web Board)

เป็นกระดานแสดงความคิดเห็นสำหรับนิสิตที่มีข้อสงสัยในการเรียนบทเรียนผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต(E – Learning)ในวิชา ความจริงแห่งชีวิต และเป็นสื่อกลางระหว่างนักศึกษาและอาจารย์ผู้สอน

3. การปรับปรุงเว็บ(File Upload)

โปรแกรมบทเรียนผ่านระบบอินเทอร์เน็ต (E – Learning)เรื่องความจริงแห่งชีวิต อาจารย์ผู้สอนปรับปรุงเนื้อหาของบทเรียนได้ด้วยตนเอง

นิยามศัพท์เฉพาะ

การวิจัยครั้งนี้ใช้คำศัพท์ในความหมายดังต่อไปนี้

1. บทเรียนผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (E – Learning)หมายถึง โปรแกรมบทเรียนที่พัฒนาเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต(E – Learning) โดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารกัน ระหว่างผู้เรียนกับบทเรียน รวมถึงการเชื่อมต่อกับระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต(E – Learning)ที่จัดไว้ในเนื้อหาบทเรียนด้วย

2. บทเรียนผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต(E – Learning) เรื่องความจริงแห่งชีวิต หมายถึง บทเรียนผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่คณะผู้วิจัยพัฒนาขึ้นโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อนำเสนอแก่ ครูอาจารย์และผู้ที่สนใจเรื่อง การออกแบบพัฒนาคอมพิวเตอร์ช่วยสอน(E – Learning) ให้สามารถลงทะเบียนผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ตามหลักสูตร วิชา ความจริงแห่งชีวิต ระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏพิบูลสงคราม พิษณุโลก

3. การศึกษาจากบทเรียนผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต หมายถึง การเรียนการสอน โดยใช้ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร ระหว่างผู้เรียนกับบทเรียนผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต(E – Learning)ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น รวมถึงเชื่อมต่อกับระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่จัดไว้ในเนื้อหาบทเรียนด้วย

4. นิสิต หมายถึง นิสิตระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์สถาบันราชภัฏพิบูลสงคราม
พิษณุโลก เป็นนิสิตเรียนผ่านการเรียน รายวิชาความจริงแห่งชีวิต

5. ความคิดเห็นที่มีต่อบทเรียนผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต(E – Learning) หมายถึง
ความรู้สึกรู้สึก ความพอใจ ความต้องการ ข้อเสนอแนะ ที่มีต่อบทเรียนผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
ที่ใช้ในการวิจัย

