

บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญและที่มาของปัญหา

ปัจจุบันสภาพแวดล้อมทางสังคมและสภาพเทคโนโลยีมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ไม่ว่าจะเป็นเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์หรือระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันทำให้การเข้าถึงเครือข่ายอินเทอร์เน็ตสามารถเข้าถึงได้อย่างสะดวกรวดเร็วและทุกที่ทุกเวลา ส่งผลต่อรูปแบบการดำเนินชีวิตประจำวันของสังคม รวมไปถึงรูปแบบการสื่อสารที่มีการเปลี่ยนแปลงไปตามเทคโนโลยีที่เปลี่ยน การจัดการศึกษาในปัจจุบันจึงต้องปรับเปลี่ยนให้ตอบสนองกับทิศทางการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว โดยมุ่งเน้นการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะในศตวรรษที่ 21 เพื่อให้ได้ทั้งความรู้และทักษะที่จำเป็นต้องใช้ในการดำรงชีวิต การประกอบอาชีพ และการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศท่ามกลางกระแสแห่งการเปลี่ยนแปลง โดยทักษะสำคัญจำเป็นในโลกศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วยทักษะที่เรียกตามคำย่อว่า 3Rs + 8Cs (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560)

ปัจจุบัน สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นสื่อที่เข้าถึงได้ง่าย จากผลสำรวจของ We Are Social พบว่าประชากรกว่า 68 ล้านคนของประเทศไทยในปี 2559 มีผู้เข้าถึงอินเทอร์เน็ต และใช้งาน Social Media มากถึง 38 ล้านคน คิดเป็น 56% ของประชากร และในจำนวนนี้มีผู้ใช้งานออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือจำนวน 34 ล้านคน (School of change Makers; ออนไลน์, 2560) ปัญหาที่ตามมา มีหลายประเด็นที่ส่งผลต่อความเป็นความเป็นพลเมืองโลกในยุคดิจิทัล ทักษะที่จำเป็นสำหรับการใช้ชีวิตในศตวรรษที่ 21 คือ ประชาชนต้องการรู้มากกว่าเนื้อหาความรู้หลัก พวกเขาจำเป็นต้องรู้ว่าจะใช้ความรู้และทักษะของตนที่มีอยู่อย่างไรทั้งการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การประยุกต์ความรู้ในสถานการณ์ใหม่ การวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสาร การสื่อสาร การมีส่วนร่วม การแก้ ปัญหาการตัดสินใจ นอกจากนี้พวกเขาจะต้องเป็นผู้ที่เรียนรู้ตลอด ชีวิต พัฒนาความรู้ของตนเองให้ทันสมัยอยู่เสมอ (Center for Media Literacy, 2008 อ้างถึงใน บุบผา เมฆศรีทองคำ, 2554)

การเรียนรู้ศตวรรษที่ 21 การรู้สารสนเทศจะเป็นวิธีการที่มีการทำความเข้าใจในเรื่องของสารสนเทศที่ได้มา การจัดการสารสนเทศ และต้องมีทักษะในการจัดการและใช้งาน การรู้สารสนเทศ จึงถือได้ว่าเป็นคุณลักษณะที่สำคัญสำหรับทุกคนในการเรียนรู้ศตวรรษที่ 21 (SCONUL Working Group on Information Literacy, 2011) และได้มีการอธิบายถึงกระบวนการเรียนรู้สารสนเทศ ซึ่งประกอบไปด้วย 7 องค์ประกอบ ที่เรียกว่าแผนภูมิ เสาหลักเจ็ดแห่งแห่งการเรียนรู้สารสนเทศ (Seven Pillars of Information Literacy: Core Model)

การรู้สารสนเทศไม่ใช่แค่เพียงความสามารถในการค้นหาข้อมูลเท่านั้น ผู้ใช้งานจำเป็นที่จะต้องมีความทักษะในการค้นหาข้อมูลที่ต้องการและรวดเร็วจากแหล่งข้อมูลที่นำเชื่อถือได้ รู้จักคัดเลือกข้อมูลที่มีคุณภาพเพื่อที่จะนำมาใช้งาน ต้องคำนึงถึงจริยธรรมในการนำผลงานผู้อื่นหรือข้อมูลผู้อื่นมาใช้ โดยการอ้างอิงอย่างถูกต้องและเป็นไปตามระเบียบหลักการในการเขียนอ้างอิง และในการนำเสนอควรให้เงินแก่เจ้าของผลงานที่นำมาใช้และนำเสนอผลงานเพื่อให้ผู้อื่นได้นำไปใช้ต่อไปโดยเผยแพร่ในแหล่งที่เหมาะสมและสามารถเข้าถึงได้

การรู้สารสนเทศ (Information Literacy) คือทักษะที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 เพราะการเรียนรู้ในปัจจุบันไม่ได้จำกัดแค่ในห้องเรียน การเรียนรู้สามารถสืบค้นได้จากแหล่งเรียนรู้ที่มีมากมาย ผู้เรียนจึงจำเป็นต้องมีความรู้สารสนเทศ เพื่อให้สามารถเข้าถึง ค้นหา วิเคราะห์ และสามารถนำสารสนเทศนั้นๆไปใช้งานได้ เนื่องจากปัจจุบันนี้มีข้อมูลหรือแหล่งเรียนรู้สารสนเทศต่างๆ ผ่านเครือข่ายระบบอินเทอร์เน็ตที่ทำให้ผู้เรียนสามารถค้นหาได้อย่างหลากหลาย สารสนเทศที่มีอยู่อย่างมากมายนั้นผู้ใช้งานจำเป็นที่จะต้องมีการใช้ทักษะการรู้สารสนเทศเพื่อให้ได้สารสนเทศที่เป็นความจริง มีความน่าเชื่อถือและสามารถนำไปใช้งานหรืออ้างอิงได้อย่างมีคุณภาพ การรู้สารสนเทศนั้นทำให้ผู้เรียนมีความได้เปรียบในการเรียนรู้ (Santos & Mayoral, 2018)

จากการให้คำจำกัดความของการรู้สารสนเทศของ American Library Association (FNU, 2017) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการใช้ข้อมูล ที่สามารถระบุ ค้นหา และประเมินผลของข้อมูลนั้นๆ เพื่อให้สามารถนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ กล่าวคือผู้ใช้งานจำเป็นต้องรู้วิธีการหาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่างๆ สามารถประเมินได้ว่าสารสนเทศหรือข้อมูลเหล่านั้นเชื่อถือได้หรือไม่

การเข้าถึงข้อมูลที่สะดวกและรวดเร็วในปัจจุบันทำให้เห็นได้ว่าข้อมูลสารสนเทศสามารถเข้าถึงได้ง่ายและจากหลากหลายวิธี ในบางครั้งข้อมูลต่างๆ ที่นำเสนอขึ้นบนเว็บไซต์ จะต้องผ่านการคัดเลือกและกลั่นกรองก่อนที่จะนำข้อมูลสารสนเทศเหล่านั้นมาใช้ การเข้าถึงข้อมูลสารสนเทศหรือการใช้งานอินเทอร์เน็ต มีปริมาณเพิ่มขึ้น เมื่อพิจารณาแนวโน้มการใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต และโทรศัพท์มือถือของประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไปในช่วงระยะเวลา 5 ปี ระหว่างปี 2557-2561 พบว่าผู้ใช้คอมพิวเตอร์ลดลงจากร้อยละ 38.2 (จำนวน 23.8 ล้านคน) เป็นร้อยละ 28.3 (จำนวน 17.9 ล้านคน) ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 34.9 (จำนวน 21.8 ล้านคน) เป็นร้อยละ 56.8 (จำนวน 36.0 ล้านคน) ผู้ใช้ โทรศัพท์มือถือเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 77.2 (จำนวน 48.1 ล้านคน) เป็นร้อยละ 89.6 (สำนักสถิติแห่งชาติ, 2561)

จากรายงาน การสำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ. ศ. 2561 ของสำนักสถิติแห่งชาติ ในปี 2561 มีหัวข้อที่น่าสนใจก็คือทักษะของผู้ใช้คอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่มีทักษะในการคัดลอก/ตัด/วาง (Copy/Cut/Paste) ข้อความในเอกสารร้อยละ 69.9 รองลงมา มีทักษะในการคัดลอก (Copy) เคลื่อนย้าย (Move) ไฟล์งานหรือแฟ้มงาน (Folder) ร้อยละ 69.5 มี

ทักษะในการใช้สูตรในเอกสารประเภท spreadsheet เช่น Excel ร้อยละ 53.3 และส่งอีเมลพร้อมไฟล์ (Attached) เช่นเอกสารรูปภาพ วีดีโอร้อยละ 51.8 และมีความถี่ในการเข้าใช้งานอินเทอร์เน็ต 5-7 วันใน 1 สัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 84.6 (สำนักสถิติแห่งชาติ, 2561)

จากงานวิจัยข้างต้นจะเห็นได้ว่าการเข้าถึงและการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศเพิ่มมากขึ้นและเป็นที่น่าสังเกตว่าทักษะของผู้ใช้งานคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่จะมีทักษะในการคัดลอก/ตัด/วาง (Copy/Cut/Paste) ข้อความในเอกสารร้อยละ 69.9 แสดงให้เห็นว่าผู้ใช้งานส่วนใหญ่สามารถที่จะคัดลอกและวางข้อความในเอกสารอยู่ในสัดส่วนที่ค่อนข้างสูง หากการทำซ้ำหรือนำไปเผยแพร่ต่อโดยขาดการวิเคราะห์ พิจารณาถึงแหล่งข้อมูลที่ได้มานั้นอาจส่งผลกระทบต่อทั้งทางด้านการละเมิดลิขสิทธิ์ และการเผยแพร่ข้อมูลอันเป็นเท็จได้ ยิ่งหากมีการนำข้อมูลเหล่านั้นไปใช้ในด้านการศึกษาเช่น นำข้อมูลเหล่านั้นไปใช้ในการวิจัย หรือการขอผลงานทางวิชาการ ผลงานหรืองานวิชาการดังกล่าวจะขาดซึ่งคุณภาพและจรรยาบรรณในการทำงาน ซึ่งกระบวนการรู้จักควบคุมในการใช้งานจะเป็นอีกหนทางที่ช่วยให้ผู้ใช้งานสารสนเทศต่างๆ รู้วิธีการควบคุม กำกับตนเองไม่ให้กระทำในสิ่งที่ไม่สมควร ซึ่งกระบวนการนี้เรียกว่าการกำกับตนเอง

จากปัจจัยข้างต้นการรู้สารสนเทศจะเกิดจากการที่บุคคลสามารถรู้ และควบคุมตนเองเพื่อให้เกิดการตระหนักในการใช้งานหรือเข้าถึงสื่อสารสนเทศต่างๆ หนึ่งในปัจจัยนั้นก็คือการควบคุมตนเอง ความสัมพันธ์ระหว่างการรู้สารสนเทศและพฤติกรรมในการกำกับตนเองจะส่งผลเกี่ยวข้องกัน ซึ่งจะสามารถทำให้เกิดการเรียนรู้ในการกำกับตนเองในการรู้เท่าทันสื่อได้ หากผู้ใช้งานสื่อสารสนเทศ มีความรู้เท่าทันสื่อจะทำให้เกิดการตระหนักในการใช้งาน ป้องกันปัญหาในการใช้งานสื่อสารสนเทศต่างๆที่อาจตามมาภายหลังได้ และเพื่อให้สอดคล้องกับทักษะที่ผู้เรียนควรมีในการเรียนรู้ในศตวรรษ 21 จะเห็นได้ว่าความสำคัญของการรู้สารสนเทศเป็นทักษะที่จำเป็นที่ผู้เรียนต้องมีซึ่งต้องอาศัยการควบคุมตนเองเพื่อให้การรู้สารสนเทศสามารถสัมฤทธิ์ผลได้

การกำกับตนเอง เป็นกระบวนการที่บุคคลได้ควบคุม กำกับตนเองในการวางแผน แนะนำ ติดตามพฤติกรรมและลดความสนใจด้วยตนเอง (Berk, 1995) หากบุคคลรู้จักที่จะวางแผน ควบคุมตนเองได้แล้ว ปัญหาต่างๆในการดำเนินชีวิต จะสามารถถูกแก้ไขได้อย่างง่ายดายมากยิ่งขึ้น การที่บุคคลจะกำกับตนเองได้นั้นมีอยู่ด้วยหลายปัจจัย ทั้งนี้องค์ประกอบในการกำกับตนเองจากงานวิจัยของ Zimmerman (1989 อ้างถึงใน ปณิตา นิรมล, 2546) กล่าวว่าองค์ประกอบในการกำกับตนเองจะมีอยู่ด้วยกัน 3 ประเภทที่จะส่งผลต่อกระบวนการส่วนบุคคลในการกำกับตนเอง ซึ่งเป็นกลวิธีที่สร้างขึ้นเพื่อควบคุมพฤติกรรมด้านการเรียนรู้ สภาพแวดล้อม และกระบวนการควบคุมที่ส่งผลมาจาก 2 กระบวนการข้างต้นคือการกำกับตนเองจากภายในของบุคคลนั้นๆ การกำกับตนเองจึงมาจาก 2 ส่วนหลักด้วยกัน คือการกำกับตนเองด้านพฤติกรรมการเรียนรู้ในอดีต หรือพฤติกรรมการเรียนรู้ส่วนบุคคล ที่มีความสัมพันธ์กับการกำกับตนเองด้านสภาพแวดล้อมที่ส่งผลในการเรียนรู้ ทั้งสองส่วนนี้จะ

ส่งผลต่อการกำกับตนเองภายใน ไม่ว่าจะเป็นการควบคุมพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้ของตนเอง สภาพแวดล้อมที่ส่งผลต่อการกำกับตนเองในการเรียนรู้จะเป็นส่วนที่ส่งเสริมให้เกิดการกำกับตนเอง ส่วนบุคคลขึ้นมา

หากผู้ใช้มีการวางแผน ในการใช้งานจะทำให้เกิดการตระหนักในการใช้งาน ป้องกันปัญหาในการใช้งานสื่อสารสนเทศต่างๆที่อาจตามมาภายหลังได้ และเพื่อให้สอดคล้องกับทักษะที่ผู้เรียนควรมีในการเรียนรู้ในศตวรรษ 21 จะเห็นได้ว่าความสำคัญของการรู้สารสนเทศเป็นทักษะที่จำเป็นที่ผู้เรียนต้องมีซึ่งต้องอาศัยการควบคุมตนเองเพื่อให้การรู้สารสนเทศสามารถสัมฤทธิ์ผลได้

จะเห็นได้ว่าทักษะการรู้สารสนเทศเป็นส่วนหนึ่งในการดำรงชีวิตในยุคปัจจุบัน ผู้เรียนจำเป็นที่ต้องมีทักษะเหล่านี้ เพื่อการทำงาน การใช้ชีวิต เพื่อการเป็นพลเมืองดิจิทัล และพัฒนาเป็นพลเมืองโลกที่มีคุณภาพได้ นักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ เป็นกลุ่มผู้เรียนที่มีจำเป็นต้องมีความรู้ ความสามารถ และถ่ายทอดตัวอย่างที่ในการทำงานต่อไปในอนาคต เป็นต้นแบบที่ดีแก่ผู้เรียนต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาพฤติกรรมกรรมการกำกับตนเองของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ กลุ่มรัตนโกสินทร์
2. ศึกษาพฤติกรรมการรู้สารสนเทศของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ กลุ่มรัตนโกสินทร์
3. ศึกษาอิทธิพลการกำกับตนเองที่ส่งผลต่อการรู้สารสนเทศของนักศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ กลุ่มรัตนโกสินทร์
4. ศึกษาปัจจัยในการกำกับตนเองที่ส่งผลต่อการรู้สารสนเทศของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ กลุ่มรัตนโกสินทร์

ขอบเขตของการวิจัย

1. การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ

ประชากรที่ใช่ในการวิจัย คือ นักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ กลุ่มรัตนโกสินทร์ ปีการศึกษา 2563 จำนวน จำนวน 79,417 คน ซึ่งประกอบไปด้วยมหาวิทยาลัยดังนี้

 - มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
 - มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
 - มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม
 - มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

- มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ กลุ่มรัตนโกสินทร์ ปีการศึกษา 2563 จำนวน 408 คน ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น (Stratified Sampling) โดยมีขั้นตอนในการสุ่มดังนี้แบ่งประชากรทั้งหมดตามสัดส่วนของมหาวิทยาลัย แล้วทำการสุ่มอย่างง่ายจากแต่ละมหาวิทยาลัย หน่วยในการสุ่มคือ นักศึกษาคณะครุศาสตร์ ทำให้ได้นักศึกษาคณะครุศาสตร์จากมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร จำนวน 37 คน มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา จำนวน 72 คน มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม จำนวน 65 คน มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี จำนวน 67 คน และ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา จำนวน 167 คน รวมทั้งหมด 408 คน

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัยได้แก่

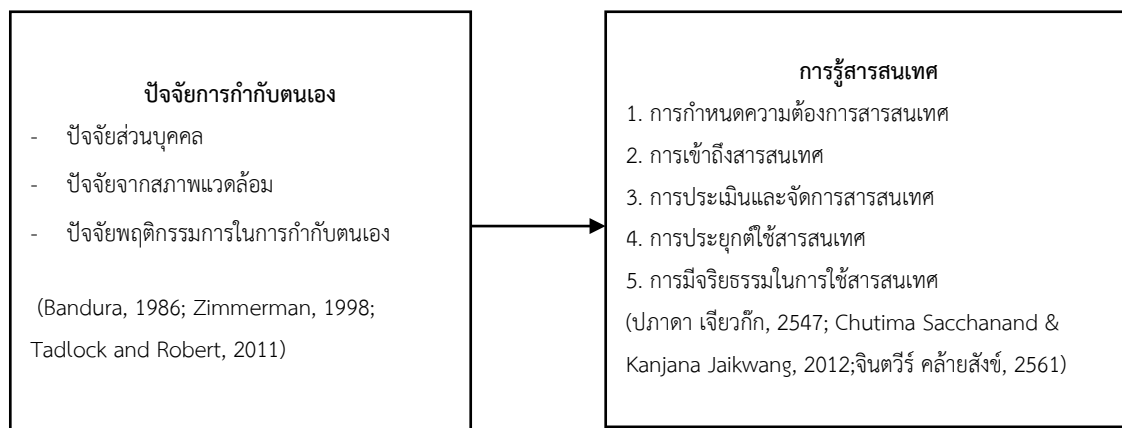
ตัวแปรทำนาย คือ การกำกับตนเอง

ตัวแปรเกณฑ์ คือ การรู้สารสนเทศ

คำถามการวิจัย

1. พฤติกรรมการรู้สารสนเทศของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ กลุ่มรัตนโกสินทร์ มีลักษณะเป็นอย่างไร
2. พฤติกรรมการกำกับตนเองของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ กลุ่มรัตนโกสินทร์ มีลักษณะเป็นอย่างไร
3. อิทธิพลการกำกับตนเองที่ส่งผลต่อการรู้สารสนเทศของนักศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ กลุ่มรัตนโกสินทร์ มีลักษณะเป็นอย่างไร
4. อิทธิพลของปัจจัยในการกำกับตนเองที่ส่งผลต่อการรู้สารสนเทศของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ กลุ่มรัตนโกสินทร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ มีลักษณะเป็นอย่างไร

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิด

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

การกำกับตนเอง หมายถึง กระบวนการที่ผู้เรียนวางแผนการสืบค้น ตั้งเป้าหมายในการสืบค้นจากแหล่งเรียนรู้ เติบโตตนเองในการค้นหา การวิเคราะห์สารสนเทศ ประเมินพฤติกรรมตนเอง และแสดงปฏิกิริยาต่อตนเอง เพื่อให้บรรลุเป้าหมายในการเรียนรู้สารสนเทศจากแหล่งเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง แบ่งเป็น 3 ปัจจัย ได้แก่

1. ปัจจัยส่วนบุคคล หมายถึง การที่ผู้เรียนตั้งเป้าหมายในการสืบค้นเกี่ยวกับคำค้น แหล่งสืบค้น เครื่องมือในการสืบค้น การวิเคราะห์ข้อมูลสารสนเทศ การวางแผนเกี่ยวกับการจัดลำดับการสืบค้น เวลา และการปฏิบัติกิจกรรมเหล่านั้นให้สำเร็จตามเป้าหมายที่ได้ตั้งไว้
2. ปัจจัยจากสภาพแวดล้อม หมายถึง การที่ผู้เรียนพยายามที่จะเลือกหรือจัดสภาพแวดล้อมทางกายภาพที่จะทำให้การสืบค้นจากแหล่งเรียนรู้นั้นง่ายขึ้น รวมถึงการขอความช่วยเหลือจากสังคม เพื่อให้สามารถปฏิบัติกิจกรรมได้สำเร็จตามเป้าหมายที่ได้ตั้งไว้
3. ปัจจัยพฤติกรรมในการกำกับตนเอง หมายถึง การที่ผู้เรียนบันทึกพฤติกรรมตนเองในการปฏิบัติกิจกรรมตามที่ได้ตั้งเป้าหมายและวางแผนไว้ แล้วให้ข้อมูลป้อนกลับพฤติกรรมต่อตนเอง แล้วให้รางวัลต่อความสำเร็จที่เกิดขึ้นหรือการลงโทษตนเองต่อความล้มเหลวที่เกิดขึ้น เพื่อให้สามารถปฏิบัติกิจกรรมได้ตามเป้าหมายที่ได้ตั้งไว้

การรู้สารสนเทศ (Information Literacy) หมายถึง ทักษะการเรียนรู้ในการสืบค้นได้จากแหล่งเรียนรู้สามารถเข้าถึง ค้นหา วิเคราะห์ และสามารถนำสารสนเทศไปใช้งานได้ มีความน่าเชื่อถือ และมีจริยธรรมในการใช้งานสามารถนำไปใช้งานหรืออ้างอิงได้อย่างมีคุณภาพ

ประโยชน์ที่จะได้รับ

1. ได้ทราบถึงความสัมพันธ์ของการกำกับตนเองต่อการรู้สารสนเทศ
2. เป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนที่ช่วยพัฒนาผู้เรียนต่อไปในการรู้สารสนเทศต่อไป
3. เป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะในการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ กลุ่มรัตนโกสินทร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี