

หัวข้อคุณภูมิพนธ์	ระบบพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเอง เฟื่องการใช้อินเตอร์เน็ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
ผู้เขียน	นายอมรินทร์ เทวตา
ปริญญา	วิทยาศาสตรดุษฎีบัณฑิต (การจัดการความรู้)
คณะกรรมการที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิติพงษ์ ยอดมงคล อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณพศิษฐ์ จักรพิทักษ์ อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม อาจารย์ ดร.ภาคร สุริย์พงษ์ อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

## บทคัดย่อ

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาในประเทศไทยมีโอกาสในการใช้อินเตอร์เน็ต เนื่องจากการส่งเสริมของภาครัฐที่มีนโยบายส่งเสริมการใช้อินเตอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้ โดยมีวิสัยทัศน์เพื่อสร้างการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong learning) อย่างไรก็ตามการใช้อินเตอร์เน็ตของนักเรียนส่วนใหญ่เป็นไปเพื่อความบันเทิง โดยเฉพาะมีการใช้เวลาว่างในการเล่นอินเตอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง ดังนั้นครูผู้มีบทบาทสำคัญในการพัฒนานักเรียนจะต้องทราบนักเรียนจะต้องทราบ และเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนานักเรียนโดยการสร้างทักษะในการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed learning : SDL) ให้แก่นักเรียน ซึ่งสามารถนำไปสู่การใช้อินเตอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้ในเวลาว่างได้

โครงการนี้ได้สร้างความตระหนักและทำให้ครุจำนวน 8 คน ซึ่งเป็นตัวแทนของกลุ่มสาระการเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระ เข้ามาระดับชั้นมัธยมศึกษา โดยการทดลอง ครุทั้ง 8 คนเข้าใจปัญหาการใช้อินเตอร์เน็ตของนักเรียน และเกิดการเรียนรู้เพื่อพัฒนานักเรียน ครุได้ร่วมกันสร้างกิจกรรมหนังสั้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองแก่นักเรียน ครุสามารถประยุกต์ใช้ระบบการพัฒนาอย่างต่อเนื่องซึ่งเป็นระบบที่มีอยู่แล้วในโรงเรียนในการสร้างกิจกรรมการหนังสั้นเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง และการเรียนรู้นี้สามารถสรุปเป็นขั้นตอนการเรียนรู้ในขณะทำงาน (Learning in action) ซึ่งเริ่มต้นจากการสืบค้นสารสนเทศ (Acquiring information) แล้วตีความสารสนเทศ (Interpreting information) สุดท้ายประยุกต์ใช้สารสนเทศ (Applying information) ซึ่งระบบการเรียนรู้นี้เป็นวงจรต่อเนื่อง

กิจกรรมหนังสั้นถูกสร้างเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเอง สำหรับการใช้อินเตอร์เน็ตของนักเรียน โดยใช้แนวคิดของการเรียนรู้ด้วยตนเอง (SDL) และ การปฏิสัมพันธ์ในการเรียนรู้ผ่านสื่อ อิเล็กทรอนิกส์ (Interactions of e-learning) ครุที่เข้าร่วมโครงการได้ทำหน้าที่ในการเป็นผู้อำนวยความ

สะดวกให้เกิดการเรียนรู้ขึ้น มีนักเรียนที่เข้าร่วมโครงการทั้งหมด 75 คน โดยก่อนเริ่มโครงการ นักเรียนจะถูกเก็บข้อมูลเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง ซึ่งร่วมถึงการใช้อินเตอร์เน็ตในเวลาว่าง และระดับของการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งทำให้แบ่งนักเรียนได้เป็น 4 กลุ่ม คือ Self-directed, Involved, Interested, และ Dependent

หลังจากทำกิจกรรมแล้วพบว่า กิจกรรมหนังสั้นเป็นกิจกรรมสอดแทรกที่ทำให้นักเรียนใช้อินเตอร์เพื่อการเรียนรู้ได้ จากการเปรียบเทียบการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักเรียนก่อนเริ่มทำกิจกรรม หนังสั้น ระหว่างทำกิจกรรมหนังสั้น และเมื่อสิ้นสุดกิจกรรมหนังสั้น พบว่ามีนักเรียนที่ใช้อินเตอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้ในเวลาว่างเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้นักเรียนทำกิจกรรมต่างๆ ในเวลาว่างทางอินเตอร์เน็ตที่มีจุดประสงค์เกี่ยวกับการเรียนรู้เพื่อผลิตหนังสั้นมีเพิ่มมากขึ้น เช่น การใช้เครื่องข่ายสังคมที่เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นผลมาจากการใช้เป็นช่องทางในการปฏิบัติสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับคนอื่นๆ ในการเรียนรู้ผ่านสื่อสื่อเล็กทรอนิกส์ นอกจากนี้กิจกรรมการฟังเพลงและ/หรือดูหนังผ่านอินเตอร์เน็ต และกิจกรรมการสื่อสารผ่านอินเตอร์เน็ตยังเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้นักเรียนทำกิจกรรมการฟังเพลงและ/หรือดูหนังผ่านอินเตอร์เน็ตเพื่อเรียนรู้ เช่น การเรียนรู้จากตัวอย่างของหนังสั้นทางอินเตอร์เน็ต และเรียนรู้เนื้อหาที่จะมาหนังสั้น ได้จากหนังสั้นที่ปรากฏอยู่ในอินเตอร์เน็ต ลักษณะนี้เป็นการเรียนรู้แบบการปฏิสัมพันธ์ของผู้เรียนกับสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์

จากการเปรียบเทียบระดับของการเรียนรู้ด้วยตนเองก่อน และหลังทำกิจกรรมหนังสั้นของนักเรียนพบว่า มีความสอดคล้องกับการใช้เวลาว่างในการใช้อินเตอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้ โดยระดับการเรียนรู้ด้วยตนเองเพิ่มขึ้นทำให้นักเรียนใช้เวลาว่างในการเรียนรู้ทางอินเตอร์เน็ตเพิ่มขึ้น โดยมีจำนวนนักเรียนที่อยู่ในกลุ่ม Self-directed เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 6.8 เป็นร้อยละ 28.4 และกลุ่ม Involved ได้เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 33.8 เป็นร้อยละ 44.6 ในขณะที่นักเรียนกลุ่ม Dependent ลดลงจากร้อยละ 24.3 เป็นร้อยละ 4.1 และ นักเรียนกลุ่ม Interested ลดลงจากร้อยละ 35.1 เป็นร้อยละ 23 ซึ่งทำให้สรุปได้ว่า ร้อยละ 73 ของนักเรียนมีทักษะในการเรียนรู้ และร้อยละ 51.4 ของนักเรียนมีความเต็มใจที่จะเรียนรู้ ดังนั้นการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองในครั้งต่อไป ควรให้ความสำคัญกับการจูงใจนักเรียน ซึ่งจะสามารถเพิ่มความเต็มใจในการเรียนรู้ได้

นอกจากนี้ในนักเรียนกลุ่มสี่ยังที่ติดตามยังพบว่า ทุกคนมีการเปลี่ยนกลุ่ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติจากการใช้ Sign test ซึ่งส่วนใหญ่เปลี่ยนจากกลุ่ม Dependent เป็น Involved โดยผลการวิเคราะห์จากการสัมภาษณ์พบว่านักเรียนกลุ่มนี้ชอบการเรียนรู้โดยการทำกิจกรรม

<b>Dissertation Title</b>	A Self-Directed Learning (SDL) Improvement System for High School Students' Internet Use
<b>Author</b>	Mr. Amarin Tawata
<b>Degree</b>	Doctor of Philosophy (Knowledge Management)
<b>Advisory Committee</b>	Asst.Prof.Dr.Pitipong Yodmongkol Advisor Asst.Prof.Dr.Nopasit Chakpitak Co-advisor Lect.Dr.Pardon Sureepong Co-advisor

## **ABSTRACT**

High school students in Thailand have an opportunity to use the Internet because the Thai government policies to support the Internet for learning. The government's vision relates to Internet use for lifelong learning. However, high school students' Internet use mostly involves entertainment. They like to spend their leisure time for Internet entertainment. Therefore, Thai teachers who play a key role for students' Internet learning have to be aware of and involve with students' Internet use. They can focus on cultivating a SDL skill to students. This can lead to Internet use for learning in leisure time.

With this study, eight participating teachers from each learning area in the selected school were created awareness and built involvement. They conducted learning in action by adopting an experiment. They stated intention to improve their students' Internet use because they saw problems of students' Internet use. They participated to create the short film production as the activity for students' SDL improvement. They adopted the continuous improvement system that already existed in the school for the short film production.

The short film production was created to improve students' SDL for Internet use. It was framed by the process of SDL, and interactions of e-learning. The teachers played a role of facilitators to support students learning to do the short film production. The 75 participating students were collected data about their leisure time. The activities in their leisure time included activities on the Internet. Students were also classified into

four groups including self-directed, involved, interested, and dependent students following degree of self-direction.

A result shows that the short film production can be an intervention to improve students' Internet learning. The comparison of pre-test, ongoing-test, and post-test shows statistical significance (at level .05) of students' learning on the Internet. Moreover, the others Internet activities that related to learning were increasing. First of all, using a social network site was increasing a lot during ongoing-test with statistical significance at level .05. As a result, it was a channel of learner-human interactions of e-learning. Moreover, listening to music and/or watching movies on the Internet, and communication on the Internet was steadily increasing. Students learned by watching movies on the Internet as a sample of short movie and a source of content. This involved learner-non-human interactions. As well as, they can learn how to make a short film from medias on the Internet. The short film production can intervene to reduce students' leisure time for Internet entertainment.

The comparison of pre-test and post-test of SDL were conducted. The result of comparison of pre-test and post-test was consistent with students' leisure time for Internet learning. As a result, a number of participating students who had SDL improvement increased and the number of students spent their leisure time to use the Internet for learning increased. A number of self-directed students was increasing from 6.8 to 28.4 percent, and the involved students from 33.8 to 44.6 percent. However, dependent students decreased from 24.3 to 4.1 percent and interested students from 35.1 to 23 percent. As this result, a number of students who had ability to learn or learning skills was 73 percent as post-test, whereas 40.6 percent as pre-test. A number of students who had willingness to learn was 51.4 percent as post-test whereas 41.9 percent as pre-test.

The self-directed learning of all risk students who were tracked changed groups with statistical significance by using sign test. Most of them changed from dependent students to involved students. They were improving ability to learn. From interviewing, they liked to learn by doing an activity.