

# บทที่ 1

## บทนำ

### ความสำคัญและที่มาของปัญหาที่ทำการวิจัย

ในยุคของเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Age) เป็นที่ยอมรับว่าในทุกสาขาวิชาในชีวิตประจำวันไม่ว่าจะเป็นการคิด การดำเนินชีวิตประจำวัน การทำงาน เทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามามีบทบาทในชีวิตของมนุษย์มากขึ้น เทคโนโลยีสารสนเทศมีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ เทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology) หมายถึง เทคโนโลยีที่ประกอบด้วยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีสื่อสารข้อมูล และเทคโนโลยีอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการทำงานของข้อมูลและสัญญาณที่ปรากฏอยู่ในรูปรหัสดิจิทัล (digital coded)

เทคโนโลยีสารสนเทศมีบทบาทอย่างมากต่อการศึกษา การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการศึกษา ได้หลายวิธีด้วยกัน

1. การสอนใช้คอมพิวเตอร์ช่วย (CAI – Computer Aid Instruction)
2. การสอนทางไกล (Teleconference)
3. เครื่องมือการศึกษา เครื่องมือคอมพิวเตอร์ที่รู้จักกันดีก็คือระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีบริการต่างๆ ที่น่าจะเป็นประโยชน์ต่อครูอาจารย์และนักเรียนนักศึกษา เช่น บริการส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic mail) บริการประชาสัมพันธ์และค้นหาข้อมูลข่าวสารในระบบเวปไซด์ (world wide web หรือ www.) บริการแลกเปลี่ยนความเห็น
4. การใช้ไอทีในห้องสมุด
5. การใช้คอมพิวเตอร์ในห้องปฏิบัติการ
6. การใช้งานประจำและงานบริการ (ครรรชิต มาลัยวงศ์, 2540) (เทคโนโลยีที่เหมาะสม p. 40 – 43, ปีที่ 14 ฉ. 1 มีนาคม 2540)

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ในหมวด 9 ที่ว่าด้วยเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา การใช้อำนาจและเครื่องมือแก่ผู้เรียนในการเข้าสู่ความรู้ด้วยตนเองและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนได้โดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่ ดังที่ระบุไว้ในมาตรา 66 ว่า ผู้เรียนมีสิทธิได้รับการพัฒนาขีดความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต จึงต้องมีการปรับกระบวนการพัฒนาการศึกษาโดยให้การศึกษาเป็นกระบวนการที่ทำให้ผู้เรียนรู้จักแสวงหาความรู้ด้วยตนเองในรูปแบบและวิธีการหลากหลาย ตลอดจน

สามารถศึกษาได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญยิ่งในสังคมยุคสารสนเทศ (พิไลพร สวยรูป, 2543)

จากการประมวลการเปลี่ยนแปลงของโลกที่ผ่านมาจะพบได้ว่า โลกมีการเปลี่ยนแปลงจากยุคแรกที่เป็นยุคเกษตรกรรมมาเป็นยุคที่สอง คือยุคอุตสาหกรรม ซึ่งเป็นระบบเศรษฐกิจที่มุ่งเน้นกระบวนการผลิตที่ใช้วัตถุดิบและแรงงานจำนวนมาก และปัจจุบันโลกกำลังก้าวสู่ยุคใหม่ที่เรียกว่ายุคเศรษฐกิจแห่งปัญญาและการเรียนรู้ (Knowledge Based Economy) ที่ระบบเศรษฐกิจได้มีการเปลี่ยนเป็นการใช้ความรู้เป็นหลัก ข้อมูล ข้อสนเทศ และความรู้ถูกจำกัดเป็นปัจจัยทุนอย่างหนึ่ง และมีการใช้ทรัพยากรน้อยลง แต่ได้รับผลตอบแทนมากขึ้น ซึ่งปัจจัยของการเปลี่ยนแปลงทั้งหลายที่เกิดขึ้นนี้จะพบว่าเทคโนโลยีเป็นตัวกระตุ้นที่ทำให้เกิดความเคลื่อนไหวของการเปลี่ยนแปลง (ทวีศักดิ์ กอนันตกุล, ดร.เพ็ญศรี กันตะโสฬสศิริ, 2540 เทคโนโลยีที่เหมาะสม p. 40-43 ปีที่ 14 ฉ. 1 มีนาคม 2540)

การศึกษาเป็นกระบวนการที่สำคัญในการเตรียมคนให้เป็นผู้นำของสังคม และสามารถตอบสนองความต้องการการพัฒนาในด้านต่าง ๆ ของประเทศได้อย่างเหมาะสม ระบบการเรียนรู้จะต้องมีการปรับแนวความคิดและกระบวนการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดรู้สึกสนุก มีความสุขกับการเรียนเป็นคนเก่ง ฉลาด รู้จักค่า วิเคราะห์ และให้รู้ยู่ตลอดเวลา รวมทั้งจะต้องเป็นคนดี นอกจากนี้ยังต้องมีการปรับกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการแก้ปัญหาให้เป็นกระบวนการเดียวกัน มีการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการบวนการเรียนรู้ และฝึกฝนให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองให้มากยิ่งขึ้น (แนวทางการพัฒนาการศึกษาในอนาคต, ข่าวสารวิจัยการศึกษา หน้า 3, 2531)

การสื่อสารทางการศึกษาโดยใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ การบริการระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเป็นแนวทางหนึ่งในการปรับกระบวนการเรียนรู้ในการพัฒนาการศึกษาในอนาคต

ปัจจุบันเทคโนโลยีได้เจริญรุดหน้าอย่างมาก การเรียนการสอนเกี่ยวกับวิชาคอมพิวเตอร์เป็นวิชาที่มีในหลักสูตรทุกระดับ ตั้งแต่ระดับประถมศึกษาถึงระดับมหาวิทยาลัย คณะศึกษาศาสตร์ได้ตระหนักถึงความสำคัญของวิชาคอมพิวเตอร์ ได้ปรับปรุงหลักสูตรตั้งแต่ปี พ.ศ. 2538 นิสิตคณะศึกษาศาสตร์ทุกคนจะต้องมีพื้นฐานความรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ในการนำมาประยุกต์กับการศึกษา ในหมวดวิชาครูบังคับจึงได้เปิด วิชาคอมพิวเตอร์สำหรับการศึกษา (Computer for Education) 2 (2-0-4) โดยภาควิชาวิจัยและวัดผลเป็นผู้ดำเนินการสอนรายวิชานี้ คณะศึกษาศาสตร์ได้ปรับปรุงหลักสูตรเพื่อให้เนื้อหาและรายวิชาต่าง ๆ ในหลักสูตรได้สอดคล้องและรองรับกับสภาพสังคมและเทคโนโลยีในปัจจุบันมากขึ้น และในหลักสูตรการศึกษามัธยมศึกษาปรับปรุง

ในวิชาคอมพิวเตอร์ได้ปรับชื่อเป็น วิชาคอมพิวเตอร์ในการศึกษา (Computer in Education) และในหลักสูตรนี้ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษาเป็นผู้รับผิดชอบและเริ่มงานในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2542

จุดเจตคติของนิสิตจะเป็นการช่วยให้รู้จักใช้ความคิด การแสดงความรู้สึก และการพัฒนาช่วยในการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการเรียนการสอน

### วัตถุประสงค์

- |  |   |
|--|---|
| เพื่อสำรวจ   | จิตชั้นปีที่ 2 คณะศึกษาศาสตร์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2542 |
| 1. เพื่อเปรียบเทียบคอมพิวเตอร์ของนิสิตที่ลงทะเบียนเรียนวิชา 423303 วิชา (Computer in Education) ก่อนและหลังเรียน |   |
| 2. เพื่อเปรียบเทียบคอมพิวเตอร์ของนิสิตระหว่างกลุ่มที่ลงทะเบียนเรียนกับกลุ่มที่ยังไม่ลงทะเบียน                    | 3303 คอมพิวเตอร์ในการศึกษา (Computer in Education)          |

### สมมุติฐานของการวิจัย

1. นิสิตที่ลงทะเบียนเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ในการศึกษามีเจตคติต่อคอมพิวเตอร์รายด้านก่อนและหลังเรียนต่างกัน
2. นิสิตที่ลงทะเบียนและที่ไม่ลงทะเบียนเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ในการศึกษามีเจตคติต่อคอมพิวเตอร์รายด้านต่างกัน

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.1 เพื่อทราบเจตคติต่อคอมพิวเตอร์ของนิสิตชั้นปีที่ 2 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
- 1.2 เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์ในการศึกษา เพื่อให้นิสิตได้พัฒนาเจตคติที่ดี เช่น สิ่งแวดล้อม
- 1.3 เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนากระบวนการเรียนการสอน

## ขอบเขตของการวิจัย

เป็นการสำรวจเจตคติต่อคอมพิวเตอร์ของนิสิตชั้นปีที่ 2 รุ่นปีการศึกษา 2541 คณะศึกษาศาสตร์ จำนวน 318 คน ลงทะเบียนเรียนวิชา 423303 คอมพิวเตอร์ในการศึกษา (Computer in Education) ภาคปลายปีการศึกษา 2542 จำนวน 196 คน ลงทะเบียนในเทอมต้น ปีการศึกษา 2543 จำนวน 122 คน

## นิยามศัพท์เฉพาะ

1. เจตคติ หมายถึง ความรู้สึก ความคิด ความเชื่อ ความพึงพอใจของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งอาจแสดงออกเป็น 2 นัย คือ ความชอบ ความพึงพอใจ ความสนใจ เห็นด้วย ทำให้อยากปฏิบัติ อยากได้ และอยากใกล้ชิดสิ่งนั้น และอีกลักษณะหนึ่งคือ จะแสดงออกในลักษณะไม่พอใจ ไม่สนใจ ไม่เห็นด้วย อาจทำให้บุคคลเกิดความเบื่อหน่าย หรือต้องการหนีห่างจากสิ่งเหล่านั้น ซึ่งสามารถวัดได้จากแบบวัดเจตคติ
2. นิสิต หมายถึง ผู้ที่กำลังศึกษาระดับศึกษาศาสตร์บัณฑิตชั้นปีที่ 2 (รุ่นปีการศึกษา 2541) คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
3. คอมพิวเตอร์ หมายถึง เครื่องอิเล็กทรอนิกส์ชนิดหนึ่งที่ช่วยผ่อนแรงมนุษย์ สามารถรับรหัส ข้อมูล ไปทำการประมวลผล แล้วแสดงผลออกมาได้ทั้งทางจอภาพ และเครื่องพิมพ์ตามที่มนุษย์ต้องการ
4. เจตคติต่อคอมพิวเตอร์ หมายถึง ความรู้สึก ความเชื่อมั่น ความชอบ ความไม่ชอบ และความคิดเห็นที่มีต่อคอมพิวเตอร์ โดยวัดได้จากแบบวัดเจตคติ