

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง “การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบการควบคุมการเรียนรู้ภายใน และรูปแบบการควบคุมการเรียนรู้ภายนอกของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคนิคสศทหีบที่มีบุคลิกภาพแบบเก็บตัว” ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ช่วยสอน มีรายละเอียดของเนื้อหา ดังนี้
 - 1.1 ความหมายของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
 - 1.2 ลักษณะของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
 - 1.3 ประโยชน์ของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
 - 1.4 ข้อดีและข้อจำกัดของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
2. เอกสารที่เกี่ยวกับการควบคุมการเรียนรู้ มีรายละเอียดของเนื้อหา ดังนี้
 - 2.1 การควบคุมการเรียนรู้ หรือการควบคุมตนเอง
 - 2.2 ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของรูดเตอร์
 - 2.3 ลักษณะการควบคุม
 - 2.4 ทฤษฎีเชิงสาเหตุของไวเนอร์
 - 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวกับการควบคุมการเรียนรู้ หรือการควบคุมตนเอง
3. เอกสารที่เกี่ยวกับบุคลิกภาพแบบเก็บตัว มีรายละเอียดของเนื้อหา ดังนี้
 - 3.1 ความหมายของบุคลิกภาพ
 - 3.2 ทฤษฎีบุคลิกภาพตามแนวความคิดของจุง (Jung)
 - 3.3 งานวิจัยที่เกี่ยวกับบุคลิกภาพแบบเก็บตัว

เอกสารที่เกี่ยวกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

ความหมายของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

คอมพิวเตอร์เป็นสื่อการสอนที่เป็นเทคโนโลยีระดับสูง ซึ่งเมื่อนำมาใช้เป็นคอมพิวเตอร์ช่วยสอน จะทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ในการเรียนการสอน กล่าวคือมีการโต้ตอบกันระหว่างผู้เรียนกับคอมพิวเตอร์ เช่นเดียวกับปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับผู้เรียนที่อยู่ในชั้นเรียนปกติ คอมพิวเตอร์ช่วยสอนเหมาะสำหรับการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง โดยสามารถตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี คอมพิวเตอร์ช่วยสอน หรือการสอนใช้คอมพิวเตอร์ช่วย (ราชบัณฑิตยสถาน, 2542, หน้า 23 – 24) มีชื่อเรียกในภาษาอังกฤษแตกต่างกันไปหลายชื่อ (อรพินธุ์ ประสิทธิ์รัตน์, 2530, 5; ยืน ภู่วรรณ, 2531, หน้า 121; ชูศักดิ์ เพรสคอตท์, 2531, หน้า 131; ทักษิณา สวานานนท์, 2530, หน้า 215) ดังนี้

Computer Assisted Instruction (CAI), Computer Assisted Learning (CAL), Computer Aided Teaching (CAT), Computer Administered Education (CAE), Computer Assisted Education (CAE), Computer Aided Instruction (CAI), Computer Based Education (CBE), Computer Based Instruction (CBI), Computer Based Learning System (CBL)

แต่ชื่อภาษาอังกฤษที่นิยมใช้กันมากที่สุดคือ Computer Assisted Instruction (CAI) มีผู้กล่าวถึงความหมายของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนดังนี้

บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน คือโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ได้นำเนื้อหาวิชา และลำดับวิธีการสอนมาบันทึกเก็บไว้ คอมพิวเตอร์จะช่วยนำบทเรียนที่เตรียมไว้อย่างเป็นระบบมาเสนอในรูปแบบที่เหมาะสมสำหรับนักเรียนแต่ละคน และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับคอมพิวเตอร์โดยตรงตามความสามารถ (ยืน ภู่วรรณ, 2531, หน้า 121; ฤกษ์มันต์ วัฒนารงค์, 2536, หน้า 136) โดยจะแสดงเนื้อหาวิชา แบบฝึกหัดและการนำเสนอในรูปแบบสื่อประสม อันได้แก่ ข้อความ ภาพนิ่ง กราฟิก แผนภูมิ กราฟ ภาพเคลื่อนไหว วิดีทัศน์และเสียงเพื่อถ่ายทอดเนื้อหาบทเรียน หรือองค์ความรู้ ถามคำถามและรับคำตอบจากผู้เรียน ตรวจสอบคำตอบ และแสดงผลการเรียนรู้ในรูปแบบข้อมูลย้อนกลับให้แก่ผู้เรียน ในลักษณะที่ใกล้เคียงกับการสอนจริงในห้องเรียนมากที่สุด (ขนิษฐา ชานนท์, 2532, หน้า 8; ถนอมพร เลาหจรัสแสง, 2541, หน้า 16 – 18) ซึ่งคำว่าช่วยสอนในที่นี้หมายถึงการที่คอมพิวเตอร์เป็นผู้เสนอโปรแกรมการเรียนรู้แก่ผู้เรียน ไม่ว่าจะเป็นไมโครคอมพิวเตอร์หรือคอมพิวเตอร์เมนเฟรมก็ตาม ควบคู่กันที่ใช้คอมพิวเตอร์เป็นผู้เสนอโปรแกรมการเรียนรู้ กระบวนการเสนอเนื้อหาดังกล่าวดังกล่าวถือว่าเป็นกระบวนการของคอมพิวเตอร์

ช่วยสอน (ฉลอง ทับศรี, 2536, หน้า 2)

ความหมายที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนหมายถึงการนำคอมพิวเตอร์มาเป็นสื่อช่วยในการเรียนการสอน โดยมีการนำเสนอเนื้อหา ตามลำดับขั้นตอนอย่างมีระบบ ด้วยการออกแบบการนำเสนอบทเรียนที่ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนในลักษณะของสื่อประสมมีทั้งข้อความ รูปภาพทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว เสียงประกอบ ผู้เรียนสามารถปฏิสัมพันธ์กับบทเรียนได้โดยตรง

ลักษณะของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่ใช้ในปัจจุบันมีหลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับผู้ออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน นักการศึกษาหลายท่านได้แบ่งแยกลักษณะของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ซึ่งพอสรุปได้ดังนี้ (กิดานันท์ มะลิทอง, 2536, 187; กฤษมันต์ วัฒนานรงค์, 2536, หน้า 136; ฉลอง ทับศรี, 2537, หน้า 3; ยืน ภู่วรรณ, 2529, หน้า 5-7; Hawley, 1971, pp. 394)

1. การฝึกทักษะและทำแบบฝึกหัด (Drill and Practice) เป็นบทเรียนที่ไม่มีการเสนอเนื้อหาความรู้แก่ผู้เรียนก่อน แต่จะมีการให้คำถามหรือปัญหาที่ได้คัดเลือกมาจากการสุ่มหรือออกแบบมาโดยเฉพาะ โดยการนำเสนอคำถาม หรือปัญหานั้นซ้ำแล้วซ้ำเล่า เพื่อให้ผู้เรียนตอบ แล้วมีการให้คำตอบที่ถูกต้องเพื่อการตรวจสอบยืนยันหรือแก้ไข และพร้อมกับให้คำถามหรือปัญหาต่อไปจนกว่าผู้เรียนจะสามารถตอบคำถามหรือแก้ปัญหานั้นจนถึงระดับเป็นที่น่าพอใจ

ข้อดีประการหนึ่งในการฝึกทักษะด้านต่าง ๆ คือ ผู้เรียนอาจมีบทบาทในการเลือกเนื้อหาวิชาเองโดยเฉพาะอย่างยิ่งเนื้อหาที่สนใจ

2. การสอนเฉพาะรายตัว (Tutorial) เป็นการนำคอมพิวเตอร์มาใช้สอนนักเรียน แทนครูในเฉพาะเนื้อหาวิชาบางตอนที่นักเรียนอาจจะเรียนไม่ทันหรือขาดเรียน การเรียนในลักษณะนี้จะเป็นการเรียนรายบุคคล นักเรียน 1 คน ต่อเครื่องคอมพิวเตอร์ 1 เครื่อง โดยคอมพิวเตอร์จะเสนอเนื้อหาวิชาเป็นระบบเรียงกันไปจากเนื้อหาที่ง่ายไปสู่เนื้อหาที่ยาก มีการตั้งคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาที่เพิ่งเสนอไป เพื่อตรวจสอบความเข้าใจ มีการแสดงผลย้อนกลับ ตลอดจนการเสริมแรงและสามารถให้ผู้เรียนย้อนกลับไปบทเรียนเดิม หรือข้ามบทเรียนที่รู้แล้วไปก็ได้

3. การสร้างสถานการณ์จำลอง (Simulation) เป็นการจำลองสถานการณ์ให้ใกล้เคียงกับสถานการณ์จริง โดยมีเหตุการณ์สมมติ หรือสภาพการณ์ต่าง ๆ อยู่ในโปรแกรม ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเปลี่ยนแปลง วิเคราะห์ ตัดสินใจ และได้ตอบ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พบเห็นภาพจำลองของเหตุการณ์โดยไม่ต้องเสี่ยงภัยหรือเสียค่าใช้จ่ายมากนัก

4. เกมการเรียนรู้การสอน (Instructional Game) การใช้เกมเพื่อการเรียนรู้การสอนกำลังเป็นที่นิยมใช้กันมาก เนื่องจากเป็นสิ่งที่สามารถกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดความอยากเรียนรู้ได้โดยง่าย ช่วยเพิ่มบรรยากาศในการเรียนรู้ รูปแบบของบทเรียนจะคล้ายคลึงกับบทเรียนสถานการณ์จำลอง แต่จะแตกต่างกันโดยการเพิ่มบทบาทของผู้เรียนเข้าไปด้วย

5. การค้นพบ (Discovery) เป็นบทเรียนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากประสบการณ์ของตนเองให้มากที่สุด โดยการเสนอปัญหาให้ผู้เรียนแก้ไขด้วยการลองผิดลองถูก หรือโดยวิธีการจัดระบบเข้ามาช่วย บทเรียนจะนำเสนอข้อมูลแก่ผู้เรียนเพื่อช่วยในการค้นพบนั้น จนกว่าจะได้ข้อสรุปที่ดีที่สุด

6. การแก้ปัญหา (Problem Solving) บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทนี้จะเน้นให้ฝึกการคิด การตัดสินใจ โดยมีการกำหนดเกณฑ์แล้วให้ผู้เรียนพิจารณาไปตามเกณฑ์นั้น ผู้เรียนจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องเข้าใจและมีความสามารถในการแก้ปัญหา อีกทั้งยังต้องมีความรู้ทางคอมพิวเตอร์เพื่อนำมาใช้ในการคำนวณ แก้ปัญหานั้น ๆ

7. การสาธิต (Demonstration) บทเรียนประเภทนี้จะคล้ายกับการสาธิตของครู แต่มีความน่าสนใจมากกว่า เนื่องจากคอมพิวเตอร์สามารถแสดงเส้นกราฟที่สวยงามทั้งสีและเสียง บทเรียนจะสาธิตแนวคิดหรือแนวปฏิบัติให้นักเรียนได้ดูเป็นแบบอย่าง เพื่อที่จะได้นำไปปฏิบัติต่อไป

8. การทดสอบ (Testing Application) เป็นบทเรียนที่ใช้ทดสอบนักเรียนโดยตรง หลังจากที่ได้เรียนเนื้อหาหรือฝึกปฏิบัติแล้ว โดยสร้างข้อสอบที่ต้องการสอบไว้ล่วงหน้าเมื่อถึงเวลาสอบนักเรียนจะทำข้อสอบโดยป้อนคำตอบลงทางแป้นพิมพ์ ช่วยให้ผู้ใช้สอบรู้ถึงอิสระจากการผูกมัดทางด้านกฎเกณฑ์ต่าง ๆ เกี่ยวกับการสอบ คอมพิวเตอร์จะรับคำตอบ ทำการบันทึกผลประมวลผล ตรวจให้คะแนนและแสดงให้ผู้สอบทราบทันทีที่ทำการสอบเสร็จ

9. การสอบสวนหรือไต่ถาม (Inquiry) บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสามารถช่วยให้ผู้เรียนหาข้อเท็จจริง มโนทัศน์หรือข่าวสารที่เป็นประโยชน์ได้ โดยจะมีแหล่งเก็บข้อมูลที่เก็บประโยชน์ ซึ่งสามารถแสดงได้ทันทีเมื่อผู้เรียนต้องการด้วยระบบการค้นหาง่าย ๆ จากการใส่รหัสหรือคำหลัก (Key word)

10. แบบรวมวิธีการต่าง ๆ เข้าด้วยกัน (Combination) บทเรียนประเภทนี้จะรวมบทเรียนในลักษณะที่เป็นการสอนเฉพาะรายตัว เกม การไต่ถาม การแก้ปัญหาและการฝึกปฏิบัติเข้าด้วยกัน เพื่อตอบสนองต่อธรรมชาติของการเรียนรู้ที่มีความต้องการวิธีการเรียนรู้ในหลาย ๆ รูปแบบ

ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

ฮอล (Hall, 1982, หน้า 362) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่มีต่อครูผู้สอนและการเรียนการสอนไว้ดังนี้

ด้านผู้สอน

1. ลดชั่วโมงสอนของครู ทำให้ครูได้ปรับปรุงการสอน
2. ลดเวลาที่จะต้องติดต่อกับผู้เรียน ทำให้มีเวลาสนใจเด็กเป็นรายบุคคลเพิ่มขึ้น
3. มีเวลาศึกษาคำรา งานวิจัย และพัฒนาความสามารถของครูให้มากยิ่งขึ้น
4. ช่วยการสอนในชั้นเรียน เปลี่ยนจากการฝึกทักษะในห้องเรียนเป็นการฝึกจาก

เครื่องคอมพิวเตอร์

5. ให้โอกาสครูในการสร้างสรรค์และพัฒนานวัตกรรมใหม่ ๆ
6. แก้ปัญหาการขาดแคลนครู และการบริหารเวลาการเรียนการสอนของโรงเรียน

(กนก จันทร์ทอง, 2544, หน้า 73)

ด้านการเรียนการสอน

1. เป็นการสอนที่มีแบบแผนสามารถตรวจสอบได้
2. ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self – Pacing)
3. ลดเวลาในการเรียน
4. ช่วยพัฒนาความก้าวหน้าในการเรียน เมื่อนำข้อมูลที่ได้จากผู้เรียนนำมาปรับปรุง

หลักสูตร

5. หลักสูตรที่ใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอน สามารถเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการ

สอนได้

6. ส่งเสริมการร่วมกิจกรรมทุกรูปแบบ (Active Learning) ที่มีทั้งการฟังบรรยาย การอ่านหนังสือ และกิจกรรมต่าง ๆ การฝึกหัดและการเรียนรู้ ทำแบบทดสอบตามที่กำหนดไว้ในบทเรียนแต่ละขั้นตอน (Price, 1991, หน้า 4)

ข้อดีและข้อจำกัดของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

นักวิชาการและนักการศึกษาได้กล่าวถึงข้อดีและข้อจำกัดของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนไว้หลายประการ ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

1. ข้อดีของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (กิดานันท์ มะลิทอง, 2536, นิพนธ์ ปริดี, 2528; วารินทร์ รัตนิพรหม, 2531; Heinich, Molenda & Russell, 1990.)

1.1 ช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน เนื่องจากเป็นประสบการณ์ที่แปลกใหม่สำหรับผู้เรียน

- 1.2 การใช้สี ภาพลายเส้นที่มีการเคลื่อนที่ตลอดจนเสียงดนตรี จะเป็นการเพิ่มความเหมือนจริงและน่าเร้าใจให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ ทำแบบฝึกหัด หรือทำกิจกรรมต่าง ๆ
- 1.3 สามารถแบ่งเนื้อหาออกเป็นตอน ๆ ให้มีความยาวที่เหมาะสมกับผู้เรียน
- 1.4 สามารถเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อนำมาใช้ในการศึกษารายบุคคล โดยสามารถกำหนดบทเรียนให้แก่ผู้เรียนแต่ละคนและแสดงผลความก้าวหน้าให้เห็นได้ทันที
- 1.5 สามารถโต้ตอบกับผู้เรียนได้ในรูปของข้อมูลย้อนกลับ (Feed Back) ทันทีที่ผู้เรียนตอบคำถาม
- 1.6 สามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนด้วยการเรียนการสอนแบบเอกัตภาพได้เป็นอย่างดี

2. ข้อจำกัดของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

แม้ว่าในปัจจุบันจะมีการสร้างและพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนกันมาก แต่ปรากฏว่ายังมีข้อจำกัดและจุดอ่อนในหลาย ๆ ด้าน (ครรชิต มัลลียงศ์, 2527; แสงระวี เชาว์ปรีชา, 2528; วารินทร์ รัตมพรหม, 2531; วีระ ไทยพานิช, 2529, หน้า 145; กิดานันท์ มลิทอง, 2536; Price., 1991, pp. 5-7) เช่น

- 2.1 การนำคอมพิวเตอร์เข้ามามีใช้ในการเรียนการสอน ต้องพิจารณาเพื่อให้คุ้มกับประโยชน์ที่ได้รับ ทั้งค่าใช้จ่าย การดูแลรักษา เพราะคอมพิวเตอร์มีราคาค่อนข้างสูงต้องลงทุนมาก
- 2.2 บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่มีอยู่ไม่ตรงกับเนื้อหาวิชาในหลักสูตร
- 2.3 การออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ต้องใช้เวลา สติปัญญา และความสามารถเป็นอย่างมาก
- 2.4 หากใช้วิธีการแสดงบทเรียนเหมือนในตำราทั่วไป จะเหมือนกับการเปิดอ่านจากหนังสือ
- 2.5 ขาดบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถในการออกแบบและสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในสาขาวิชาต่าง ๆ
- 2.6 บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนส่วนใหญ่มีความสัมพันธ์กับหลักสูตรน้อยมาก ส่วนใหญ่นำมาใช้ประกอบการเรียนการสอนได้บางส่วนเท่านั้น

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมการเรียนรู้

1. การควบคุมการเรียนรู้ หรือการควบคุมตนเอง (Locus of Control หรือ LOC)

เป็นการแบ่งลักษณะของมนุษย์ตามทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม อันเป็นลักษณะเฉพาะของแต่ละบุคคลที่มีต่อความเชื่อและใช้ยึดถือเป็นหลักในการดำรงชีวิตที่ตอบสนองในรูปแบบที่แตกต่างกันต่อการกระทำต่าง ๆ

การควบคุมการเรียนรู้โดยผู้เรียนในบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน มีจุดมุ่งหมายหลักเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าไปมีส่วนร่วมในการเรียนได้อย่างอิสระ ผู้เรียนเป็นผู้จัดการลำดับขั้นของการเรียน โดยจะเข้าไปด้านหน้าหรือถอยหลัง การยืนยันที่จะเข้าไปถึงข้อมูลในแต่ละส่วน และการมีส่วนในการกำหนดสิ่งที่ต้องการบรรลุผลสำเร็จในการเรียน เป็นสิ่งที่ผู้เรียนต้องคิดและตัดสินใจด้วยตัวเอง จึงจะเรียกว่า การควบคุมการเรียนรู้โดยผู้เรียน (Learner Control)

จอห์นสัน และโกรเวอร์ (Johnson & Grover, 1993, pp. 5–16 อ้างถึงใน ปรัชญ์ นิลสุข, 2542, หน้า 23) ได้กำหนดกรอบความคิดของการควบคุมการเรียนรู้ไว้ 5 ส่วนคือ

1. ส่วนที่ทำหน้าที่ควบคุมโดยผู้เรียน (Learner Control)
2. การนำเสนอ (Presentation) เป็นขั้นตอนการนำเสนอเนื้อหา
3. การปฏิบัติ (Practice) เป็นขั้นตอนที่ผู้ควบคุมการเรียนรู้ต้องปฏิบัติตาม
4. การป้อนกลับ (Feedback) เป็นการนำเสนอข้อมูลป้อนกลับในขณะที่ผู้เรียนกำลัง

เรียน

5. ศูนย์การเรียนรู้ (Learning Resource) เป็นส่วนที่ทำหน้าที่ในการเชื่อมโยงส่วนต่าง ๆ ของโปรแกรมที่ผู้เรียนจะต้องเข้าถึง เช่น ตารางเนื้อหา ดัชนี การขอความช่วยเหลือ การคำนวณ การอธิบายคำศัพท์ เป็นต้น

ซึ่งบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ที่มีรูปแบบให้ผู้เรียนควบคุมการเรียนรู้ด้วยตนเองย่อมอยู่บนพื้นฐานของการยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ โดยมีคอมพิวเตอร์ทำหน้าที่สนับสนุน ช่วยเหลือในด้านต่าง ๆ

2. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของรอตเตอร์ (Rotter's Social Learning Theory)

(พัลลภ พริยะสุวรรณ, 2542, หน้า 53–54)

ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม หมายถึง พฤติกรรมของคนที่แสดงออกมา เกิดจากการตัดสินใจโดยยึดจุดมุ่งหมายของตนเองเป็นหลัก พฤติกรรมที่เกิดขึ้นจะมีทิศทางและตอบสนองไปในทางที่ตนเองพึงพอใจในสถานการณ์ที่ตนเองคิดว่าเหมาะสม ซึ่งจะเกี่ยวข้องกับแรงจูงใจ หรือความ

ต้องการ และทัศนคติในตัวเอง อันเป็นสาเหตุสำคัญต่อการพัฒนาความแตกต่างระหว่างบุคคล ในส่วนของทัศนคติ ถ้าบุคคลเชื่อว่าเขาสามารถควบคุมเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นด้วยตัวเอง หมายถึง มีความเชื่อในการเสริมแรงภายใน (Internal Control of Reinforcement) เขาเหล่านั้นจะกล่าวกับตนเองว่า เขาสามารถควบคุมด้วยตนเองได้ (Internal Locus of Control) และถ้าเชื่อว่า เขาถูกควบคุมโดยโชค โอกาส หรือบุคคลอื่นที่มีอิทธิพลต่อเขา หมายถึง มีความเชื่อในการเสริมแรงภายนอก (External Control of Reinforcement) เขาจะกล่าวกับตนเองว่า เขาถูกควบคุมจากภายนอก (External Locus of Control)

3. ลักษณะการควบคุม แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ

3.1 การควบคุมภายใน (Internal Locus of Control) เป็นลักษณะของบุคคลที่มีการเสริมแรงจากพฤติกรรมของเขาเอง ไม่ว่าจะเป็นการเสริมแรงจะเป็นลักษณะทางบวก (Positive) ทางลบ (negative) หรือเป็นกลาง ๆ (Neutral) จะมีการตัดสินใจต่องานนั้นและหาทางออกโดยตัวของตัวเอง นั่นคือเชื่อว่า ความสามารถ ความตั้งใจ ทักษะและอื่น ๆ เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากการกระทำของตนเอง

3.2 การควบคุมภายนอก (External Locus of Control) เป็นลักษณะของบุคคลที่มีความเชื่อหรือทัศนคติต่องานต่าง ๆ ว่าความสำเร็จหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับตนนั้นเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากสิ่งภายนอก เช่น โชค โอกาส หรืออำนาจผู้อื่น เป็นต้น

4. ทฤษฎีเชิงสาเหตุของไวเนอร์ (Wiener's Attribution Theory)

ไวเนอร์ (Weiner, 1979, 1985, 1986 อ้างถึงใน พัลลภ พิริยะสุวรรณ, 2542, หน้า 54-55) ได้พัฒนาลักษณะการควบคุมของรอตเตอร์ ซึ่งเป็นแบบมิตติเดียวให้เป็น 3 มิติ และเรียกทฤษฎีของเขาว่า ทฤษฎีเชิงสาเหตุ (Wiener's Attribution Theory) โดยเสนอว่า การเรียนรู้ของบุคคลจะประสบผลสำเร็จ หรือล้มเหลวจะมาจากสาเหตุใหญ่ 4 ประการ คือ

4.1 ความสามารถของบุคคล (Ability)

4.2 ความพยายาม (Effort)

4.3 ความยากของงาน (Task Difficulty)

4.4 ความมีโชค (Luck)

ซึ่งแต่ละสาเหตุสามารถแยกออกเป็น 3 มิติ คือ

1. แหล่งของสาเหตุ (Locus) หมายถึง แหล่งที่มาของตัวสาเหตุที่มีอิทธิพลโดยตรงต่อความสำเร็จหรือล้มเหลว แบ่งเป็น 2 ด้านคือ ภายใน (Internal) และภายนอก (External)

2. ความคงที่ (Stability) หมายถึง ความคงที่ของตัวสาเหตุที่ทำให้บุคคลประสบผลสำเร็จหรือล้มเหลว โดยมีเวลาเป็นตัวแปรสำคัญ เมื่อเวลาเปลี่ยนไปตัวสาเหตุเหล่านั้นยังคง

เป็นสาเหตุของผลสำเร็จหรือล้มเหลวอยู่หรือไม่ ถ้ายังคงเป็นสาเหตุอยู่ก็ถือได้ว่า แหล่งของสาเหตุมีความคงที่ แบ่งออกเป็น 2 อย่างคือ คงที่ (stable) และไม่คงที่ (Unstable)

3. การควบคุม (Control) หมายถึง แหล่งของสาเหตุนั้นสามารถควบคุมโดยบุคคลได้หรือไม่ แบ่งเป็น 2 อย่างคือ ควบคุมได้ (Controllability) และควบคุมไม่ได้ (Uncontrollability)

มิติทั้งสามมิตินี้มีอิทธิพลต่อการโต้ตอบและการมีปฏิสัมพันธ์ของบุคคลกับเหตุการณ์ หรือสถานการณ์ โดยเฉพาะผลสำเร็จหรือล้มเหลวในการเรียน เช่น มิติตความคงที่ มีอิทธิพลต่อความคาดหวังของบุคคลต่อเหตุการณ์ที่จะส่งผลกระทบต่อความสำเร็จหรือล้มเหลวในอนาคต ส่วนมิติแหล่งของสาเหตุ มีอิทธิพลต่อความรู้สึกเชื่อมั่นในตัวเองของบุคคลนั้น ๆ

งานวิจัยที่เกี่ยวกับลักษณะการควบคุมการเรียนหรือการควบคุมตนเอง

เบลเลค และชาวทซ์ (Bellack & Schwartz, 1976, p. 272) ได้จัดโปรแกรมควบคุมตนเองขึ้น พบว่า บุคคลแต่ละคนมีระดับความสามารถที่จะหาวิธีการควบคุมตนเองได้แตกต่างกัน การควบคุมตนเองนั้นสามารถเรียนรู้ได้ และบุคคลแต่ละคนมีความแตกต่างกันในด้านการเรียนรู้ ดังนั้นระดับการควบคุมตนเองของแต่ละบุคคลจะแตกต่างกันไปตามสภาพแวดล้อม บุคลิกภาพ และความสามารถทางสติปัญญา

ฟราย (Fry, 1977) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการประสบความสำเร็จและความล้มเหลวในการควบคุมตนเองกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในนักเรียนอายุ 8 – 9 ขวบจำนวน 78 คน พบว่าเด็กที่ทำคะแนนได้สูงในการสอบจะสามารถควบคุมตนเองได้ และควบคุมตนเองได้นานกว่าเด็กที่ได้คะแนนต่ำ

บราวน์ (Browne, 1985, p. 3690 –A) ศึกษาความเชื่ออำนาจในตนจากนักศึกษาคณะเอกวิชาประถมศึกษา จำนวน 64 คน ผลการศึกษา ไม่พบว่าความเชื่ออำนาจในตน – นอกตน มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ถึงแม้ว่าผู้ที่เชื่ออำนาจภายในตนจะมีแนวโน้มของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก็ตาม

เทอร์คอต (Turcott, 1986, p. 1730 – A) ศึกษาผลการชี้แนะ 3 แบบคือภาพขาวดำ ภาพเหมือนของจริง และภาพที่ไม่เหมือนของจริง วิธีการทำมี 2 แบบคือ การเรียนที่ควบคุมโดยผู้เรียน และการควบคุมจากภายนอก ลักษณะการควบคุมของผู้เรียน 2 ลักษณะคือ ความเชื่ออำนาจในตน และความเชื่ออำนาจนอกตน กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากหนังสือเรียน ผลการศึกษาพบว่า มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญระหว่างวิธีการนำเสนอกับความเชื่ออำนาจในตน

ฟิชเชอร์ (Fischler, 1987, p. 635 – A) ศึกษาความถนัดของผู้เรียนที่มีลักษณะความเชื่ออำนาจต่างกัน จากการเรียนโดยการใช้เครื่องเล่นเทปโทรทัศน์ และมีการจัดการเรียน 2 แบบ

คือ แบบเรียน 2 คน และเรียนแบบรายบุคคล ผลการศึกษาพบว่า ไม่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่าง ลักษณะความเชื่ออำนาจและวิธีการเรียน และ ไม่มีความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนใน นักเรียนที่มีลักษณะความเชื่ออำนาจแตกต่างกัน

ไวท์ (Whyte, 1987, p. 3404 – A) ศึกษาวิธีการสอน 2 แบบคือ วิธีอุปมา กับอนุমান ในบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยแบ่งกลุ่มทดลองเป็นกลุ่มที่เชื่ออำนาจภายในตน และกลุ่มที่ เชื่ออำนาจนอกตน พบว่า ไม่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างความเชื่ออำนาจภายในตน – ภายนอกตน (Locus of Control) กับวิธีการเรียน 2 แบบดังกล่าว แต่จากค่าเฉลี่ยของแต่ละกลุ่มมีแนวโน้มว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีความเชื่ออำนาจในตนที่ได้เรียนบทเรียนแบบที่ควบคุม โดยผู้เรียนเองหรืออุปมา จะมีผลการเรียนที่ดีกว่าแบบอนุमानหรือควบคุมจากภายนอก

ไวท์ และคนอื่น ๆ (Whyte et.al, 1991, pp. 299 – 312) ได้ศึกษาการนำนักเรียนมาจับคู่ กันเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เพื่อหาประสิทธิภาพและประสิทธิผลคุ้มค่า โดยใช้ กลุ่มตัวอย่าง 4 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 นักเรียนที่มีความคิดอิสระจับคู่กันนักเรียนที่มีความคิดอิสระ กลุ่มที่ 2 นักเรียนที่มีความคิดอิสระจับคู่กันนักเรียนที่มีความคิดแบบพึ่งพา กลุ่มที่ 3 นักเรียนที่มีความคิด แบบพึ่งพาจับคู่กับนักเรียนที่มีความคิดแบบพึ่งพา และกลุ่มที่ 4 เรียนแบบคนเดียว ผลการศึกษา พบว่า กลุ่มที่ 1 และกลุ่มที่ 2 มีผลการเรียนสูงกว่ากลุ่มที่ 3

กวาน (Gwan, 1994, pp. 357 – 370) ได้ทำการศึกษาผลการเรียนรู้จากวิธีการควบคุม การเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่แตกต่างกันคือ การควบคุมโดยโปรแกรม (Program Control) การควบคุมโดยผู้เรียน (Learner Control) และการควบคุมโดยผู้เรียนกับคำแนะนำ (Learner Control with Advicement) โดยทดลองกับกลุ่มผู้เรียนที่มีความคิดอิสระ กับกลุ่มที่มีความ คิดแบบพึ่งพา ผลปรากฏว่า กลุ่มที่มีความคิดแบบพึ่งพา มีผลการเรียนสูงกว่ากลุ่มที่มีความ คิดแบบอิสระในการควบคุมการเรียนโดยโปรแกรม ในขณะที่กลุ่มที่มีความคิดแบบอิสระ มีผล การเรียนสูงกว่ากลุ่มที่มีความคิดแบบพึ่งพาในการควบคุมการเรียนโดยผู้เรียน

ชาง (Chang, 1987, p. 34 – A) ได้ศึกษาผลการเรียนรู้ของผู้เรียนที่เรียนจากบทเรียน คอมพิวเตอร์ช่วยสอนโดยวิธีควบคุมตนเองและ โปรแกรมควบคุมการเรียน โดยบทเรียนเสนอใน รูปแบบของการฝึกทบทวน (Drills) คำศัพท์ให้แก่ผู้เรียน ซึ่งผู้เรียนที่เรียนโดยวิธีควบคุมตนเองจะ มีอิสระในการตัดสินใจเลือกหัวข้อที่จะฝึก เลือกข้อมูลย้อนกลับ และเลือกที่จะกลับไปทบทวนเมื่อ หาเดิม ส่วนการควบคุมโดยโปรแกรม โปรแกรมจะเป็นผู้ให้ข้อมูลย้อนกลับที่เหมาะสมกับผู้เรียน ผลการศึกษาพบว่า ผลการเรียนรู้ของกลุ่มทดลองทั้งสองไม่แตกต่างกัน แต่พบว่ากลุ่มผู้เรียนที่ เรียนโดยวิธีควบคุมตนเองในการเรียน ใช้เวลาในการเรียนมากกว่า

สมคิด ไชยจันทร์ (2511, 27-28) ได้ศึกษาเปรียบเทียบบุคลิกภาพของผู้เรียนที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง และต่ำ ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 52 คน พบว่า นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง มีบุคลิกภาพแตกต่างจากนักเรียนที่มีความสามารถในการเรียนต่ำ อย่างมีนัยสำคัญ ในด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. ในด้านความสามารถในการรับผิดชอบ ลักษณะของคนที่ได้คะแนนสูงจะเป็นคนที่มีความตั้งใจและอดทน ให้ความสำคัญต่อผู้อุปสรรค มีความมั่นคง และยึดถือเป็นหลักในการปฏิบัติ ส่วนลักษณะของคนที่ได้คะแนนต่ำ จะมีลักษณะชอบฝ่าฝืนกฎต่าง ๆ เชื่อถือไม่ค่อยได้ หลีกเลียงข้อตกลง และละเลยหน้าที่ที่ควรทำ

2. ในด้านความสามารถในการบังคับตนเอง ลักษณะของคนที่ได้คะแนนสูงจะสามารถบังคับตนเองได้ รู้จักกาลเทศะ มีวินัยสำหรับตนเอง ลักษณะของคนที่ได้คะแนนต่ำ เป็นคนที่ชอบทำเล่นหรือตามสบาย ไม่ปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ของสังคม ไม่เรียบร้อย ชอบทำตามความต้องการของตนเอง

สุขสันต์ จ้อยเจริญ (2534, หน้า 46-51) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่มีลักษณะการควบคุมตนเองต่างกัน จากคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่ให้ผลป้อนกลับต่างกัน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่มีความเชื่ออำนาจภายในตน และนักเรียนที่มีความเชื่ออำนาจภายนอกตน ไม่แตกต่างกัน

เพียงใจ สุภรัตนวงศ์ (2539, หน้า 62) ได้ศึกษาผลการเรียนรู้จากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่ควบคุมลำดับการเรียนรู้โดยโปรแกรม และที่ควบคุมลำดับการเรียนรู้โดยผู้เรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ผลการเรียนรู้ไม่แตกต่างกัน

พลก พิริยะสุวรรณ (2542, หน้า 122) ได้ออกแบบและพัฒนาวัสดุมีเดียแบบฝึกโดยใช้รูปแบบการควบคุมการเรียนรู้ภายใน ภายนอก และแบบปกติ กับนักศึกษาที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง ปานกลาง และต่ำ พบว่า นักศึกษาที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนปานกลาง และต่ำ เมื่อเรียนจากวัสดุมีเดียแบบฝึกโดยใช้รูปแบบการควบคุมการเรียนรู้ภายใน ภายนอก และแบบปกติ มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับบุคลิกภาพแบบเก็บตัว

1. ความหมายของบุคลิกภาพ

บุคลิกภาพ (Personality) มาจากรากศัพท์ภาษาละตินว่า Persona แปลว่า หน้ากากที่ตัวละครกรีกและโรมันในสมัยก่อนสวมใส่เพื่อแสดงบุคลิกลักษณะให้แตกต่างกัน ให้ผู้ชมได้เห็นใน

ระยะไกล (นิภา นิธยาน. 2530 : 23)

นักจิตวิทยาและนักการศึกษาได้ให้ความหมายของคำว่า บุคลิกภาพ ไว้แตกต่างกัน ดังนี้ (Hilgard & Atkinson, 1967, p. 42 ; Good, 1973, p. 417; Avery & Baker, 1990, p. 10; Rohwer Rohwer & B-Howe, 1980, p. 22; สุรชัย คงประเสริฐ, 2539, p. 8; สติธ วงศ์-สวรรค์, 2540, 4; กุญชรี้ คำชาย, 2540, หน้า 11)

บุคลิกภาพ คือ ลักษณะผลรวมของบุคคล จากพันธุกรรม ประสบการณ์และวิธีการแสดงออกของพฤติกรรมของแต่ละบุคคลที่มีความคงที่และสม่ำเสมอ เป็นเครื่องกำหนดวิธีการปรับตัวของแต่ละบุคคลเพื่อตอบสนองต่อตนเองกับประสบการณ์ที่ตนเองได้รับ และตอบสนองต่อผู้อื่นในสิ่งแวดล้อมของเขา ซึ่งมีผลทำให้บุคคลมีพฤติกรรม การรับรู้ เจตคติ แรงจูงใจและปฏิกิริยาตอบสนองต่อสิ่งเร้าในลักษณะที่ไม่เหมือนใคร

2. ทฤษฎีบุคลิกภาพตามแนวความคิดของ Jung

กันยา สุวรรณแสง (2533, หน้า 80 – 86) ได้สรุปลักษณะบุคลิกภาพตามแนวความคิดของ Jung ดังนี้

2.1 ประเภทเก็บตัว (Introvert) เป็นบุคลิกที่ชอบอยู่ตามลำพัง แยกตัวออกจากสังคม ชอบทำงานคนเดียว ใช้ความคิดของตัวเองเป็นหลักในการสำรวจตัวเอง ควบคุมตัวเอง คิดแต่เรื่องที่เกี่ยวข้องกับตัวเอง ไม่ค่อยกล้าแสดงตัวต่อชุมชน มักเก็บความทุกข์ไว้กับตัวเอง เก็บความรู้สึกเก่ง มีความกดดันทางอารมณ์ หวาดระแวง เป็นหนอนหนังสือ ไม่ชอบการสมาคมหรือติดต่อกับคนหมู่มาก ไม่ชอบการเปลี่ยนแปลง เปลี่ยนแปลงตัวเองยาก ทำอะไรตามระเบียบกฎเกณฑ์แบบแผน มีหลักการที่แน่นอนในการที่จะคอยควบคุมตนเอง มีความเชื่อมั่นในตนเองสูงมาก ทำอะไรมักขึ้นกับการตัดสินใจของตนเองเป็นใหญ่ โดยถือเอาความคิดของตนเองหรือโดยผูกพันกับตนเองมากกว่าคนอื่นหรือสิ่งแวดล้อมอื่น ชอบนั่งคิด ชอบฝัน ปรับตัวได้ค่อนข้างยาก เห็นแก่ตัว ถ้ามีความรู้สึกขัดแย้งและเกิดความคับข้องใจ จะปรับตัวในรูปการถดถอย (Withdrawn) ถ้าเกิดวิปริตทางใจมักจะเป็นประเภท Anxiety บุคลิกภาพแบบเก็บตัวสามารถสรุปได้ดังนี้

2.1.1 ชอบทำงานเงียบ ๆ คนเดียว ไม่ชอบปรึกษาหารือ ไม่ชอบทำงานเป็นหมู่เป็นพวก แต่มักจะทำงานได้ดีเป็นพิเศษ เพราะมีโครงการและแผนงานละเอียด หากมีการผิดพลาดจะโทษโชคชะตาของตัวเอง ไปจนถึงดินฟ้าอากาศ

2.1.2 มีความวิตกกังวลในเรื่องไม่เป็นเรื่อง เช่น กลัวว่าจะโชคร้าย กลัวคนจะนิทาว่าร้าย กลัวคนไม่เห็นด้วยและขัดขวาง กลัวว่าจะไม่สำเร็จ

2.1.3 ชอบสนใจข่าวลือต่าง ๆ

2.1.4 ชอบเขียนมากกว่าพูด เพราะการเขียนมีเวลาคิดไตร่ตรองได้ โดยไม่ต้องเผชิญกับคนหมู่มาก

2.1.5 ชอบให้ยอ ชอบคำชมเชย ชูขึ้น

2.1.6 ยึดถือตนเองเป็นศูนย์กลาง คนอื่นเป็นเพียงส่วนประกอบ

2.2 ประเภทแสดงตัว (Extrovert) มีแนวโน้มที่จะสนใจสิ่งภายนอกตัว เป็นคนที่แสวงหา ชอบการสังสรรค์ เข้าสังคม อยู่กับคนหมู่มาก มีการยอมรับและปรับตัวเองให้เข้ากับสังคมได้ เป็นคนที่พูดคุยสนุกสนานเป็นกันเอง มีลักษณะเปิดเผย คบคนง่าย ใจกล้า ชอบที่จะแสวงหาประสบการณ์ชีวิต โดยการเข้าไปมีส่วนร่วมกิจกรรมจริง ๆ มากกว่าการอ่านหนังสือ หรือนั่งคิดเอาเองตามลำพัง ถ้าเกิดวิปริตทางจิตจะเป็นประเภท Hysteria ลักษณะของบุคลิกภาพแบบแสดงตัว สามารถสรุปรายละเอียดเมื่อเปรียบเทียบกับบุคลิกภาพแบบเก็บตัวได้ดังนี้

2.2.1 ยึดถือคนส่วนมากในสังคมเป็นศูนย์กลาง ไม่ถือตัวเองเป็นหลัก ไม่ทำอะไรตามใจตัว

2.2.2 ชอบการทำงานเป็นหมู่คณะ เป็นนักประชาธิปไตย ไม่ขัดแย้งมติที่ประชุม

2.2.3 ไม่สนใจตัวของตัวเองมากนัก

2.2.4 เป็นคนทันสมัย ปรับตัวได้ง่าย พร้อมที่จะเปลี่ยนนิสัยให้กันไปตามความเหมาะสมหรือตามสถานการณ์และสิ่งแวดล้อมใหม่ๆ

2.2.5 มีอารมณ์ดี สนุกสนานรื่นเริงอยู่เสมอ ไม่เครียดกับการใช้ความคิด ไม่โกรธ ไม่เกลียด ไม่รักใคร่ง่ายๆ ปราศเปรี้ยว คล่องแคล่ว

2.2.6 ไม่ครุ่นคิดเรื่องที่ผ่านมาแล้ว ไม่จมอยู่กับอดีต

จะเห็นได้ว่าบุคลิกภาพแบบเก็บตัวและแสดงตัวเป็นความแตกต่างของผู้เรียนประเภทหนึ่งที่ต้องคำนึงถึงในการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ การเรียนอย่างเท่าเทียมกัน ซึ่งสื่อประเภทบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสามารถตอบสนองความแตกต่างของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

3. งานวิจัยเกี่ยวกับบุคลิกภาพแบบเก็บตัว

ชัยวุฒิ แจ่มมี (2532 : 36) ได้ทำการศึกษาวิจัยผลของการทราบจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมและบุคลิกภาพเก็บตัว-แสดงตัวของนักเรียนที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ในวิชาสังคมศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบสำรวจบุคลิกภาพแยกกลุ่มตัวอย่างเป็น 2 กลุ่มคือ เก็บตัว กับแสดงตัว ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักเรียนในกลุ่มตัวอย่างทั้งสองแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญ

ผกาทิพย์ สุขวัฒน์ (2529, หน้า 35) ได้ศึกษาผลของบุคลิกภาพกับเพศต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา ภาษาอังกฤษ เรื่องคำนำหน้านามจากคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3 โดยใช้แบบสำรวจบุคลิกภาพแยกกลุ่มตัวอย่างเป็น 2 กลุ่มคือ เก็บตัว กับแสดงตัว ผลจากการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มที่มีบุคลิกภาพแบบเก็บตัวสูงกว่ากลุ่มที่มีบุคลิกภาพแบบแสดงตัว

มนัส น้อยชื่น (2534, หน้า 60) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ของนักเรียนในกลุ่มที่มีบุคลิกภาพแตกต่างกันจากการเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยใช้แบบสำรวจบุคลิกภาพแบบ MPI แยกกลุ่มตัวอย่างเป็น 2 กลุ่มคือ เก็บตัว กับแสดงตัว ผลจากการวิจัยพบว่า ผลการเรียนรู้ของทั้งสองกลุ่มไม่แตกต่างกัน

วิญญา วิศาลาภรณ์ (2522, หน้า 72) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบของบุคลิกภาพกับคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พิชญ์โลก จำนวน 436 คน ผลการวิจัยพบว่า องค์ประกอบของบุคลิกภาพที่มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทางบวก คือบุคลิกภาพด้านอารมณ์อ่อนคลา ย ชอบออกสังคม อารมณ์มั่นคง และกล้าเข้าสังคม

อุไร สิงห์ไค (2521, หน้า 185) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพแบบเก็บตัวและแสดงตัวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชายและหญิง อายุระหว่าง 15-17 ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในโรงเรียนรัฐบาล 2 แห่ง จำนวน 106 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาเป็นแบบทดสอบ MPI (The Maudsley Personality Inventory) และมาตราประเมินค่าจากครูผู้สอน จำแนกนักเรียนออกเป็นกลุ่มตัวอย่างที่มีบุคลิกภาพแบบเก็บตัวและแสดงตัว ผลปรากฏว่าบุคลิกภาพแบบเก็บตัวและแสดงตัว มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

อมร พวงเจริญ (2533, หน้า 87) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพแบบเก็บตัวและแสดงตัว กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่องเศษส่วนโดยใช้เกมประกอบการสอน ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดคอนไก่เตี้ย จังหวัดเพชรบุรี จำนวน 60 คน โดยแบ่งเป็นนักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเก็บตัว 30 คน และแบบแสดงตัว 30 คน ผลการวิจัยพบว่าไม่มีความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพแบบเก็บตัวและแสดงตัว กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์

กอบกุล สรรพกิจจางง (2532, หน้า 69) ได้ทำการศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพแบบเก็บตัวและแบบแสดงตัวกับแบบปฏิสัมพันธ์ของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน คือแบบผู้เรียนกับคอมพิวเตอร์ (Learner - Computer Interaction) และแบบผู้เรียนกับผู้เรียนกับ

คอมพิวเตอร์ (Learner – Learner – Computer Interaction) ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ นักศึกษาระดับปริญญาตรี กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาโรงเรียนพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล จำนวน 134 คน ผลปรากฏว่านักศึกษาที่มีบุคลิกภาพต่างกัน เมื่อเรียนจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนทั้ง 2 รูปแบบมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกัน

เจษฎา ชนะโรค (2530, หน้า 42) ได้ศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่าง บุคลิกภาพแบบเก็บตัว และแสดงตัวกับวิธีการเรียนจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยวิธีเรียนแบบกลุ่มย่อยและวิธีเรียนตามลำพังคนเดียว โดยใช้กลุ่มตัวอย่าง 96 คน ผลปรากฏว่าเมื่อเรียนเป็นกลุ่มย่อยผู้เรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเก็บตัวและแบบแสดงตัวมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกัน แต่เมื่อเรียนตามลำพังคนเดียวผู้เรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเก็บตัวมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าผู้เรียนที่มีบุคลิกภาพแบบแสดงตัว

สุวิทย์ กังวานนาวัน (2537, หน้า 89) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพแบบเก็บตัวและแสดงตัวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเทคโนโลยีทางการศึกษาเบื้องต้น เรื่องเครื่องฉายภาพยนตร์ ที่เรียนโดยใช้สถานการณ์จำลอง กลุ่มตัวอย่างเป็นนิสิตปริญญาตรี จำนวน 60 คน แบ่งเป็นกลุ่มที่มีบุคลิกภาพแบบเก็บตัว 30 คน และกลุ่มที่มีบุคลิกภาพแบบแสดงตัว 30 คน ผลปรากฏว่า ไม่มีความสัมพันธ์ทางสถิติระหว่างบุคลิกภาพแบบเก็บตัวและแสดงตัวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการเรียนโดยใช้สถานการณ์จำลอง

ฮอปไมเออร์ (Hopmeier, 1984, pp. 286 – 637) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับผลของบุคลิกภาพต่อการเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยใช้แบบสำรวจไมเยอร์ส – บริกส์ ไทป์ อินดิเคเตอร์ ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า นักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเก็บตัวจะได้รับประโยชน์จากการเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมากกว่าผู้เรียนที่มีบุคลิกภาพแบบแสดงตัว

ฮอฟมาน และวอเตอร์ส (Hoffman & Waters, 1982, pp. 20 – 21) ได้วิจัยผลของบุคลิกภาพต่อการเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยให้แบบสำรวจไมเยอร์ส – บริกส์ ไทป์ อินดิเคเตอร์ (Myers – Briggs Type Indicator) ซึ่งประกอบด้วยคำถามแบบปรนัยจำนวน 166 ข้อ เป็นเครื่องมือในการจำแนกบุคลิกภาพของผู้เรียน ตัวอย่างประชากรเป็นชาย 100 คนหญิง 55 คน เรียนวิชา รหัสมอร์ส (Morse Code) จากคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบแสดงตัวจะมีปัญหาในการเรียนตามหลักสูตรนี้มากกว่านักศึกษาที่มีบุคลิกภาพตามแบบเก็บตัว

บานิสเตอร์ (Banister, 1973) ได้นำการศึกษากับผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 247 คน โดยแบ่งนักเรียนออกเป็นประเภทของบุคลิกภาพเก็บตัว แสดงตัวและปกติให้

เรียนวิชาคณิตศาสตร์ด้วยวิธีการบรรยาย แล้วแบ่งกลุ่มทำงานเป็นรายบุคคลและทำงานร่วมกัน
เป็นกลุ่ม ผลปรากฏว่า ผลการเรียนรู้ของนักเรียนในแต่ละบุคคลภาพไม่มีความแตกต่างกันอย่างมี
นัยสำคัญทางสถิติ

จากผลงานการวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศ ดังที่กล่าวข้างต้นจะเห็นว่าลักษณะ
ของบุคลิกภาพเป็นตัวแปรสำคัญที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ดังนั้นการศึกษาถึงการใช้บท
เรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในด้านที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเก็บตัว จึงเป็นเรื่องที่น่า
จะได้มีการศึกษา ทั้งนี้เพื่อเป็นประโยชน์ในการวางแผนเกี่ยวกับการนำบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วย
สอนมาใช้กับผู้เรียนอื่น ๆ ต่อไป

163876

๒
371.334
๙๔๔๒ กว
๗๐