



## รายงานความก้าวหน้าในการจัดทำโครงการ ครั้งที่ 1

เรื่อง : การพัฒนาบทเรียนแสงสว่างบนเว็บ เรื่องภาวะผู้นำสำหรับผู้บริหารโรงเรียนระดับประถมศึกษา  
สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในสังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์

: The Development of WebQuest on Leadership for Administrator under the Office of Basic Education Commission in 3 Southern Border Provinces.

### ความเป็นมาของโครงการ

สังคมสารสนเทศเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ (Learning Society) ความรู้ ข้อมูล ข่าวสาร คือพลังในการขับเคลื่อนและการอยู่รอดของสังคมใหม่นี้ ประเทศที่มีเทคโนโลยีขั้นสูงได้เปลี่ยนฐานทางเศรษฐกิจเป็นฐานทางด้านความรู้ (Knowledge – based Economy) สถาบันการศึกษาจึงต้องไม่จำกัดบทบาทของตนเองเพียงสถานที่ป้อนความรู้ให้กับผู้เรียน หากแต่ต้องเป็นสถานที่ที่มีการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักแสวงหาความรู้ และเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง รวมถึงการสร้างองค์ความรู้ใหม่ๆ เพื่อตอบสนองความต้องการของสังคม เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Information and Communication Technology : ICT) ได้เข้ามามีบทบาทที่สำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้โดยไม่ได้จำกัดตัวเองเพียงสื่อในกระบวนการสื่อสาร การศึกษา หากแต่ขยายไปสู่การสร้างสภาพแวดล้อมใหม่เพื่อการเรียนรู้สำหรับผู้เรียน ทั้งโดยไม่จำกัดเพียงภายในสถานการศึกษา บ้าน ชุมชน ต่างเป็นแหล่งการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพหากมีการจัดการที่ดี (วสันต์ อติศัพท์, 2546 : 1)

ปรีชญนันท์ นิลสุข (2545 : 19) ได้กล่าวถึงกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน จัดว่าสำคัญอย่างยิ่งในการจัดการศึกษาที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ โดยแนวคิดมุ่งเน้นในเรื่องการคิดและแก้ปัญหาเป็น และผู้เรียนสามารถถ่ายโอนความรู้ที่เรียนไปใช้ในชีวิตจริงซึ่งแนวคิดนี้จะต้องอาศัยเทคโนโลยีและการเชื่อมโยง เป็นเครือข่ายที่มีทั่วโลกมาพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนมาปรับเปลี่ยนแนวทางการเรียนรู้ใหม่จากแนวทางและวิธีการสั่งสอนมาเป็นการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแหล่งการเรียนรู้ใหม่ทางสารสนเทศ ซึ่งเป็นการจัดสภาพแวดล้อมใหม่ในการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมคิดแก้ปัญหาและนำความรู้ที่ได้มานั้น ไปถ่ายโอนใช้จริงในชีวิตประจำวันที่ทันยุคทันสมัยต่อเหตุการณ์

สภาพแวดล้อมมีความสำคัญสำหรับการเรียนรู้และจำเป็นต้องกล่าวถึงก่อนเรื่องอื่นๆ นักเรียนต้องได้รับการสนับสนุนส่งเสริม เพื่อให้พวกเขาสามารถอยู่ในยุคสังคมสารสนเทศที่ครูไม่สามารถควบคุมสภาพแวดล้อมนอกห้องเรียนได้ แต่ครูต้องควบคุมสภาพแวดล้อมให้นักเรียนประมาณ 7 ชั่วโมง ต่อวัน ครูมีอิทธิพลต่อการสร้างภาพลักษณ์ของการศึกษาทั้งด้านบวกและด้านลบ ครูเป็นผู้สร้างสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมการเรียนรู้และยังเป็นตัวเร่งการเรียนรู้ของนักเรียน ปัจจุบันนี้เรารู้แล้วว่าความรู้สึกที่เรามีต่อการศึกษาส่งผลต่อการทำงานของสมอง อารมณ์ และพฤติกรรมปัญหา (อรจริชัย ฌ ตะแก้วทุ่ง, 2546 : 11)



ห้องเรียนเท่านั้น หากแต่เทคโนโลยีสารสนเทศ หรือนวัตกรรมเทคโนโลยีจะมีบทบาทในการขยายขอบเขตของสภาพการเรียนรู้ที่กว้างขวางขึ้น และไม่จำกัดในเรื่องของเวลาและสถานที่ สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพที่พึงมีและจะต้องอาศัยแหล่งการเรียนรู้ใหม่ต่าง ๆ

วสันต์ อดิศักดิ์ (2546 : 7 – 8) ได้กล่าวว่า E – Learning หรือ Electronic Learning จะเป็นแหล่งการเรียนรู้ที่สำคัญในสังคมสารสนเทศ เป็นระบบการเรียนการสอนที่ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์การเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ นับตั้งแต่ระบบคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (Computer – Assisted Instruction : CAI) ที่อาจอยู่ในรูปของ CD – Rom ไปจนถึงการเรียนรู้ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต อาทิเช่น แหล่งการเรียนรู้จากฐานข้อมูลความรู้บน เวิลด์ ไวด์ เว็บ ฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ในระบบห้องสมุด การเรียนการสอนบนเว็บที่รู้จักในนามของ WBI หรือ Web – based Instruction ห้องเรียนเสมือน หรือ Virtual Classroom ตลอดจนบทเรียนแสวงรู้บนเว็บ (Web Quest)

นอกจากนี้ หมวด 9 เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา ได้ระบุถึงการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา ระบบการพัฒนาและจัดตั้งกองทุนเพื่อพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา โดยเทคโนโลยีสารสนเทศจึงเป็นเครื่องมือที่สามารถนำประโยชน์มาทางการศึกษาได้อย่างเหมาะสม หากรู้จักใช้ให้เป็นประโยชน์และคุ้มค่าต่อการลงทุน ด้วยเหตุนี้เองทำให้ในวงการของการศึกษาไทยได้มีการปฏิรูปการศึกษาให้เป็นไปตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และให้มีความสัมพันธ์กันกับกรอบนโยบายเทคโนโลยีสารสนเทศในระยะ พ.ศ. 2544 – 2553 ของประเทศไทย ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ “e-Education.” ซึ่งสาระดังกล่าวจะแสดงให้เห็นว่าความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Information and Communication Technology : ICT) ทำให้เกิดการประยุกต์ประโยชน์ในสาขาต่างๆ อย่างกว้างขวาง ทั้งในภาครัฐและภาคเอกชน โดยเฉพาะในสถาบันการศึกษา เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้เข้ามามีบทบาทในการจัดการศึกษาเป็นอย่างมาก ทำให้การเรียนมิได้เกิดขึ้นแต่ในเฉพาะห้องเรียน หรืออยู่ภายใต้การควบคุมของผู้สอนเท่านั้น แต่ผู้เรียนสามารถที่จะเรียนได้จากแหล่งความรู้ที่หลากหลาย เช่น เครือข่ายอินเทอร์เน็ต การจัดการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตทำให้ครูเปลี่ยนบทบาทจากผู้สอนเป็นผู้สร้างความรู้ ผู้ดูแลจัดการกับระบบการเรียนรู้ และผู้ชี้แนะ ส่วนผู้เรียนต้องเป็นผู้กำหนดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ศึกษาด้วยตนเอง จากสื่อต่างๆ และแหล่งค้นคว้าร่วมกันอภิปรายกับเพื่อนที่เรียนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และติดต่อกับผู้สอนผ่านทางอินเทอร์เน็ต จึงเป็นการเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

Relan and Gillani (1995 อ้างถึงใน กิดานันท์ มลิทอง, 2543 : 254) ได้กล่าวว่า การสอนบนเว็บเป็นการประยุกต์อย่างแท้จริงของการใช้วิธีการต่างๆ มากมาย โดยการใช้เว็บเป็นทรัพยากรเพื่อการสื่อสารและใช้เป็นโครงสร้างสำหรับการแพร่กระจายการศึกษา

วิธีการสืบค้น หรือเรียนรู้อย่างหนึ่งซึ่งกำลังแพร่หลายในปัจจุบันก็คือ การสืบค้นโดยทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นวิธีการสืบค้นที่สะดวกรวดเร็วและมีข้อมูลมากมายหลากหลายให้เลือก และยังง่ายในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ อีกด้วย



พรมแดน เป็นห้องสมุดที่ยิ่งใหญ่ของโลก ที่ผู้คนสามารถเข้าไปแสวงหาความรู้ได้อย่างเสรี ประเด็นที่ควรพิจารณา คือ ทำอย่างไรที่จะนำสารสนเทศเหล่านั้นมาเป็นประโยชน์ทางการศึกษา การเรียนการสอน และใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันของนักเรียน นิสิตนักศึกษา และประชาชนทั่วไปได้มากที่สุด นักการศึกษาจึงได้คิดค้นพัฒนา นวัตกรรมการศึกษาที่ใช้ประโยชน์จากเครือข่าย เวิลด์ ไรด์ เว็บ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับผู้คนในระดับการศึกษา ต่างๆ นับตั้งแต่การพัฒนาบทเรียนบนเว็บ (Web – based Instruction :WBI) มาสู่ “การแสวงรู้บนเว็บ (WebQuest)” ที่ Dodge (1997) แห่งภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษาแห่งมหาวิทยาลัยซานดิเอโก สเตท ได้ พัฒนารุ่นในปี 1995 โดยมี เป้าหมายที่จะนำแหล่งความรู้ที่หลากหลายบนเครือข่าย เวิลด์ ไรด์ เว็บ มาใช้เป็นฐานในการจัดประสบการณ์ การเรียนรู้ โดยผู้เรียนแสวงรู้จากแหล่งความรู้ที่จัดไว้อย่างเป็นระบบ เพื่อใช้ในการเรียนการสอนในโรงเรียนระดับต่างๆ ซึ่งได้รับความนิยมแพร่หลายในอเมริกาในเวลาต่อมา

การพัฒนาบทเรียนแสวงรู้บนเว็บ คือ แหล่งการเรียนรู้บนเครือข่ายที่กำหนดขึ้นมีกิจกรรมการเรียนการสอน ที่เน้นการแสวงรู้ โดยมีฐานสารสนเทศที่ผู้เรียนจะปฏิสัมพันธ์ด้วยบนแหล่งต่างๆ บนอินเทอร์เน็ต และอาจเสริมด้วย ระบบการประชุมทางไกล คีออคซ์ พัฒนาบทเรียนแสวงรู้บนเว็บ ซึ่งได้รับการออกแบบที่จะใช้เวลาของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ เน้นการใช้สารสนเทศมากกว่าการแสวงหาสารสนเทศ สนับสนุนผู้เรียนในการเรียนรู้ขั้นการคิดอย่าง วิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมินค่า พัฒนาบทเรียนแสวงรู้บนเว็บจะส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้จินตนาการและทักษะ การแก้ปัญหา คำตอบสุดท้ายยังไม่ได้ให้ไว้ก่อน ดังนั้น ผู้เรียนจึงต้องค้นพบและสร้างสรรค์ด้วยตนเอง หรือในกลุ่ม ของผู้เรียน ผู้เรียนจะท่องไปใน เวิลด์ ไรด์ เว็บ ที่เสนอไว้อย่างมีความหมายไม่ว่าจะเป็นเนื้อหาความรู้ในเชิง ข้อเท็จจริง หรือประเด็นที่เป็นที่ถกเถียงในสังคม เช่น สภาพแวดล้อมที่ผู้เรียนจะต้องทำมากกว่าการจำเนื้อหาสาระ แต่ต้องกลั่นกรองสารสนเทศนั้น โดยการตัดสินใจที่อยู่บนฐานของศีลธรรมและจริยธรรมจากข้อมูลที่ได้รับมา (วสันต์ อดิศักดิ์, 2546 : 8)

การเรียนการสอนด้วยวิธีการแสวงรู้บนเว็บ ซึ่งเป็นการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ ความรู้ใหม่ได้ด้วยตัวเอง สามารถเรียนร่วมกันเป็นกลุ่ม รวมถึงการช่วยเหลือซึ่งกันและกันในระหว่างการเรียนรู้ รู้จัก แก้ปัญหาเฉพาะหน้า ซึ่งเป็นการเน้นกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญอีกด้วย การเรียนการสอนด้วย วิธีการแสวงรู้บนเว็บนั้น เป็นการเรียนที่ให้ผู้เรียนเข้าไปมีส่วนร่วม ค้นคว้า และแก้ปัญหาด้วยตัวผู้เรียนเองโดยอาศัย กิจกรรมบนบทเรียน โดยกิจกรรมดังกล่าวจะจัดขึ้นในรูปแบบของการตั้งสมมติฐานและสมมติสถานการณ์โดยการ เชื่อมโยงไปยังแหล่งข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาเพื่อให้ผู้เรียนสามารถค้นคว้าต่อเนื่องไปได้ไม่รู้จบตามความ สนใจของแต่ละคน

จากแนวคิดดังกล่าวข้างต้นนั้น แนวทางหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้คิดเป็น แก้ปัญหาเป็นและถ่าย โยงเอาความรู้ที่ได้ไปใช้ในชีวิตจริงในสถานการณ์ที่ต้องเผชิญจริงในชีวิตประจำวันที่ทันยุคทันสมัยต่อเหตุการณ์ใน สังคมสารสนเทศ ซึ่งแนวคิดนี้จะต้องอาศัยเทคโนโลยีและการเชื่อมโยงเป็นเครือข่ายที่มีทั่วโลกมาพัฒนาศักยภาพ



การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแหล่งการเรียนรู้ใหม่ทางสารสนเทศ ซึ่งเป็นการจัดสภาพแวดล้อมใหม่ในการเรียนรู้ ดังนั้น กิจกรรมการเรียนการสอนที่เหมาะสมและดีที่สุดอย่างหนึ่ง คือการนำหลักสูตร เนื้อหาการจัดสภาพแวดล้อมใหม่ในการเรียนรู้ เรื่องภาวะผู้นำสำหรับผู้บริหาร โรงเรียนระดับประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในสังคมพหุวัฒนธรรม สำหรับนักศึกษาปริญญาตรีสาขาบริหารการศึกษา มาจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยการสร้างบทเรียนแสงรู้บนเว็บมาใช้ ซึ่งการจัดการเรียนการสอนบทเรียนแสงรู้บนเว็บจะเป็นการเน้นให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ใหม่ได้ด้วยตนเอง จากการใช้ผู้เรียนสามารถค้นคว้าหาความรู้จากแหล่งการเรียนรู้ใหม่ในเว็บไซต์ต่างๆ บนเครือข่ายทั่วโลก นอกจากนั้นผู้เรียนยังสามารถใช้กิจกรรมกลุ่มร่วมมือช่วยเหลือซึ่งกันและกัน รู้จักการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า โดยกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยบทเรียนแสงรู้บนเว็บดังกล่าวจะกำหนดรูปแบบในการตั้งสมมติฐานและการสร้างสถานการณ์จำลอง เป็นภารกิจที่จะต้องศึกษาแก้ปัญหาและการเรียนรู้ โดยการค้นคว้าอาศัยการเชื่อมโยงแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าต่อเนื่องไปได้ไม่รู้จักจบตามความสนใจของผู้เรียน

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้จัดทำโครงการจึงประสงค์ที่จะพัฒนาสร้างบทเรียนแสงรู้บนเว็บ เรื่องภาวะผู้นำสำหรับผู้บริหาร โรงเรียนระดับประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในสังคมพหุวัฒนธรรม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านเนื้อหาและรูปแบบในการจัดสภาพแวดล้อมใหม่เพื่อการเรียนรู้ ที่มีกระบวนการเทคโนโลยีกับกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งจะเป็นการส่งเสริมสร้างผู้เรียนรุ่นใหม่ เพื่อตอบสนองความต้องการของสังคมในยุคสารสนเทศ

### วัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนาสร้างบทเรียนแสงรู้บนเว็บ เรื่องภาวะผู้นำสำหรับผู้บริหาร โรงเรียนระดับประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในสังคมพหุวัฒนธรรม

### เป้าหมาย

สามารถพัฒนานักศึกษาปริญญาตรี สาขาบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ให้มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา รายวิชา 299 – 399 ภาวะผู้นำ เรื่องภาวะผู้นำสำหรับผู้บริหาร โรงเรียนระดับประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในสังคมพหุวัฒนธรรม

### กระบวนการสร้างบทเรียนแสงรู้บนเว็บ

การสร้างบทเรียนแสงรู้บนเว็บ เรื่องภาวะผู้นำสำหรับผู้บริหาร โรงเรียนระดับประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในสังคมพหุวัฒนธรรม มีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้



ข้องกับภาวะผู้นำและพฤติกรรมกรรมการศึกษา เพื่อให้ได้แนวทางและกระบวนการในการพัฒนาบทเรียนแสงรู้บนเว็บ เรื่องภาวะผู้นำสำหรับผู้บริหาร โรงเรียนระดับประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในสังคมพหุวัฒนธรรม

2. วิเคราะห์จุดประสงค์และเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องภาวะผู้นำสำหรับผู้บริหาร โรงเรียนระดับประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในสังคมพหุวัฒนธรรม

3. เขียนแผนการสอน

4. ให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้อง

5. จัดทำสตอรี่บอร์ด เสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา การใช้ภาษา การใช้ภาพประกอบ การเชื่อมโยง และส่วนประกอบอื่นๆ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

6. สร้างบทเรียนแสงรู้บนเว็บ เรื่องภาวะผู้นำสำหรับผู้บริหาร โรงเรียนระดับประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในสังคมพหุวัฒนธรรม ตามสตอรี่บอร์ดที่ได้กำหนดไว้

7. ตรวจสอบความเรียบร้อยของบทเรียนแสงรู้บนเว็บ เรื่องภาวะผู้นำสำหรับผู้บริหาร โรงเรียนระดับประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในสังคมพหุวัฒนธรรม เพื่อใช้ในกระบวนการเรียนการสอนต่อไป

#### ระยะเวลาดำเนินการ

19 มกราคม 2552 – 20 กุมภาพันธ์ 2552

#### ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. เป็นแนวทางในการพัฒนาผู้เรียน ให้มีความสามารถในการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ มีวิจารณญาณ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คิดไตร่ตรอง มีวิสัยทัศน์ และการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ฉบับปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติม 2545

2. ได้บทเรียนแสงรู้บนเว็บ เรื่องภาวะผู้นำสำหรับผู้บริหาร โรงเรียนระดับประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในสังคมพหุวัฒนธรรม

3. ได้แนวทางในการออกแบบและพัฒนาบทเรียนแสงรู้บนเว็บ ไปใช้ในการเรียนการสอน



#### บทเรียนแสงรู้บนเว็บ

Dodge (1995 อ้างถึงใน ปิยะรัตน์ คัญทัพ, 2545 : 32 – 33) ได้ให้คำนิยามบทเรียนแสงรู้บนเว็บ (WebQuest) ไว้ว่า กิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นกระบวนการสืบเสาะเป็นหลัก โดยที่แหล่งข้อมูลส่วนใหญ่อยู่ในระบบ

อินเทอร์เน็ต และครูผู้สอนได้ทำการเลือกมาแล้วว่าเป็นเว็บไซต์ที่เหมาะสม เน้นประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน เป็นสิ่งที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และปฏิบัติได้จริงตามความเหมาะสมของเด็กแต่ละระดับ

Roerden (1997 อ้างถึงใน ปิยะรัตน์ คัญทัพ, 2545 : 31) ได้กล่าวถึงบทเรียนแสงรู้ เป็นการให้นักเรียนเข้าไปสืบเสาะหาความรู้และทำกิจกรรมต่างๆ ในเว็บที่มีกิจกรรมแบบเชื่อมโยง ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่ซึ่งในเว็บควรจะประกอบไปด้วย ส่วนที่นำเข้าสู่บทเรียน ส่วนที่เป็นงานมอบหมายที่นักเรียนต้องทำ ส่วนที่เป็นการเชื่อมโยง ไปเว็บต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ส่วนที่อธิบายให้นักเรียนทราบถึงการประเมินผลและการให้คะแนน และส่วนท้ายสุดจะเป็นส่วนที่ให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นย้อนกลับถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้และการนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปใช้ต่อ

วสันต์ อดิศักดิ์, (2546 : 54) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนการสอนวิธีหนึ่งที่เรียกว่า บทเรียนแสงรู้ หมายถึง กิจกรรมการเรียนการสอนที่สอนการแสวงรู้ โดยมีฐานสารสนเทศที่ผู้เรียนจะมีปฏิสัมพันธ์ด้วย บนแหล่งต่างๆ บทเรียนอินเทอร์เน็ต และอาจเสริมด้วยระบบการประชุมทางไกล บทเรียนแสงรู้ได้รับการออกแบบที่จะใช้เวลาของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพเน้นการใช้เวลาของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ เน้นการใช้สารสนเทศมากกว่าการแสวงหาสารสนเทศ สนับสนุนผู้เรียนให้เรียนรู้ขั้นการคิดอย่างวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมินค่าบทเรียนแสงรู้จะส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้จินตนาการและทักษะการแก้ปัญหา คำตอบสุดท้ายยังไม่ได้ให้ไว้ก่อน ดังนั้นผู้เรียนจึงต้องค้นพบและสร้างสรรค์ด้วยตนเอง หรือในกลุ่มของผู้เรียน ผู้เรียนจะท่องไปในเว็ลด์ ไซด์ เว็บ ที่เสนอแนะไว้อย่างมีความหมาย ไม่ว่าจะเป็นเนื้อหาความรู้ในเชิงข้อเท็จจริง หรือประเด็นที่เป็นที่ถกเถียงในสังคม สภาพแวดล้อมที่ผู้เรียนจะต้องทำมากกว่าการจำเนื้อหาสาระ แต่ต้องถกเถียงสารสนเทศนั้น โดยการตัดสินใจที่อยู่บนฐานของศีลธรรมและจริยธรรมจากข้อมูลที่ได้รับมา

วสันต์ อดิศักดิ์, (2546 : 52) ได้กล่าวถึงบทเรียนที่ที่จะต้องได้รับการออกแบบสำหรับผู้เรียนที่จะได้เรียนรู้ได้ด้วยตนเอง โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนการสอนดังนั้นสิ่งที่ควรนับถือ การเรียนรู้อย่างร่วมมือระหว่างผู้เรียนโดยมีองค์ประกอบสำคัญ 6 ส่วนของบทเรียนแสงรู้ คือ

1. **ขั้นนำ (Introduction)** อาจจะเป็นบทความหรือข้อความสั้นๆ เพื่อแนะนำผู้เรียนเกี่ยวกับหัวข้อ หรือประเด็นปัญหา ในส่วนนี้จะต้องเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนตื่นตัวกับสิ่งที่พวกเขาจะได้เรียนรู้ ให้ผู้เรียนได้ทราบบทบาทในการที่จะนำไปสู่เป้าหมายที่ตั้งไว้ ส่วนนี้จะเป็นตัวชี้ให้เห็นว่าเป้าหมายต้องการอะไร

2. **ภาระงาน (Task)** ในส่วนนี้จะอธิบายแบบฝึกหัดที่ผู้เรียนต้องทำ ดังนั้นภาระงานต้องชัดเจนกะทัดรัด น่าสนใจและทำได้ งานที่คุณมอบหมายให้ผู้เรียนทำ จะต้องเป็นกระบวนการสร้างความรู้ให้กับผู้เรียน ตัวอย่างเช่น การแก้ปัญหา (มีขีดจำกัดถ้าเป็นไปได้ ไม่กว้างเกินไป)

3. **กระบวนการ (Process)** ในส่วนนี้จะให้รายละเอียดเป็นลำดับขั้นว่าผู้เรียนจะต้องทำอย่างไร เพื่อให้งานเสร็จสมบูรณ์ แนะนำแนวทางเพื่อให้งานบรรลุเป้าหมายต้องใช้ความรอบคอบในการให้คำแนะนำ โดยเฉพาะผู้เรียน

PROJECT TLTE : The Development of WebQuest on Leadership for Administrator under the Office of Basic Education Commission in 3 Southern Border Provinces.

อาจารย์ผู้สอน : ผศ.ดร.วิชัย นภาพงค์ และ ผศ.ดร. วสันต์ อดิศักดิ์ จัดทำโดย นายศรัทธพงศ์ ภูวธีรวรรณท์ รหัส 5120130105



ในระดับประถมศึกษาจำเป็นต้องมีการคำแนะนำที่ละเอียดมากกว่าผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษา

และควรจะมีตัวเลือกให้กับผู้เรียนในการทำโครงการ แต่จะต้องมีคำแนะนำที่ไม่ก่อให้เกิดความยุ่งยากสับสนแก่ผู้เรียน

4. แหล่งข้อมูล (Resources) จะต้องเตรียมแหล่งข้อมูล que ผู้เรียนใช้ในการทำโครงการให้สมบูรณ์แบบ อาจจะเป็นข้อมูลใน เวิลด์ ไรด์ เว็บ แต่ก็ต้องมีแหล่งข้อมูลเอกสารอ้างอิงที่เป็นเอกสาร เช่น วารสาร สารานุกรม หนังสือ และหนังสือพิมพ์ แม้แต่การสัมภาษณ์บุคคลก็เป็นแหล่งข้อมูล ได้ จำนวนแหล่งข้อมูลขึ้นอยู่กับระยะเวลาและภาระงานที่คุณกำหนดให้ ผู้เรียนทำ

5. การวัดผลประเมินผล (Evaluation) เป็นส่วนที่จะประเมินผลการเรียนของ ผู้เรียน ซึ่งอาจจะมีหลายรูปแบบ เช่น การตอบคำถามเป็นข้อความหรือตอบปากเปล่า การเขียนรายงาน การนำเสนอสื่อประสม และ โครงการ ในการประเมินให้ใช้ประเด็นการประเมินจากตารางมาตรฐานรูปกรีกส์

6. บทสรุป (Conclusion) ในส่วนนี้เป็นบทความสั้น ๆ เพื่อสรุปว่า ผู้เรียน ได้ อะไรหรือเรียนรู้อะไรจากบทเรียน แสงรู้ อาจจะจบทั้งทำด้วยคำถาม โดยคำถามนั้นจะต้องเป็นคำถามให้ ผู้เรียนคิดและหาเหตุผลจากการเรียน หรือทำโครงการในบทเรียนแสงรู้

### ประเภทของบทเรียนแสงรู้บนเว็บ

1. บทเรียนแสงรู้ระยะสั้น (Quest Short Term WebQuest) มีเป้าหมายเพื่อให้ ผู้เรียน แสงหาและบูรณาการความรู้ในระดับเบื้องต้น ที่ ผู้เรียน จะเผชิญและสร้างประสบการณ์กับแหล่งความรู้ใหม่ๆ ที่สำคัญจำนวนจึงและสร้างความหมายให้กับแหล่งความรู้ใหม่ๆ ที่สำคัญจำนวนจึงและสร้างความหมายให้กับประสบการณ์การเรียนรู้ของตนเอง บทเรียนแสงรู้ ประเภทนี้ใช้เวลาในการศึกษาประมาณ 1 – 3 คาบเรียน

2. บทเรียนแสงรู้ระยะยาว (Longer Term WebQuest) มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาระดับการคิดขั้นสูงของ ผู้เรียน ซึ่งเมื่อจบเรียนแล้ว ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ความรู้ที่ลึกซึ้งและถ่ายโอนไปใช้ในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งได้ และสามารถแสดงถึงความเข้าใจในเนื้อหาผ่านการสร้างสรรค์ชิ้นงานออกมา อาจจะอยู่บนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ หรือในรูปแบบอื่นก็ได้ โดยทั่วไป แบบนี้จะใช้เวลาศึกษาประมาณหนึ่งสัปดาห์ถึงหนึ่งเดือน

### คุณลักษณะของบทเรียนแสงรู้บนเว็บ

1. ผู้เรียนได้รับข้อมูลเป็นแฟ้ม HTML ซึ่ง ผู้เรียน เข้าถึงข้อมูลได้โดยง่ายผ่านทางอินเทอร์เน็ต
2. กิจกรรมท้าทายคล้ายๆ การผจญภัยซึ่ง ผู้เรียน จะต้องแก้ปัญหาให้ได้
3. การค้นคว้าหาคำตอบไม่มีคำว่าถูก หรือผิด
4. ผู้เรียนมีบทบาทในการใช้ทักษะต่างๆ เพื่อแก้ปัญหา
5. เหมาะสำหรับผู้เรียนทุกเพศ ทุกวัย

PROJECT TLTE : The Development of WebQuest on Leadership for Administrator under the Office of Basic Education Commission in 3 Southern Border Provinces.

อาจารย์ผู้สอน : ผศ.ดร.วิชัย นภาพงค์ และ ผศ.ดร. วสันต์ อติศัพท์ จัดทำโดย นายศรัทธพงศ์ ภู่วัชรวรรณท์ รหัส 5120130105



### หลักการออกแบบบทเรียนแสงรู้บนเว็บ

หลักการสำคัญในการออกแบบบทเรียนแสงรู้ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์การเรียนรู้แก่ ผู้เรียน ระดับต่างๆ ได้ ดังนี้

1. จัดหาหัวเรื่องที่เหมาะสมกับการสร้างบทเรียนแสวงรู้ การพัฒนาบทเรียนแสวงรู้ เป็นงานสร้างสรรค์ ที่ให้ผู้เรียนเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมใหม่ด้วยการประกอบกิจกรรมเองเป็นหลัก นักพัฒนาบทเรียนจะต้องเลือกหัวเรื่องที่เหมาะสมและจูงใจผู้เรียน

2. จัดหาแหล่งสนับสนุนแหล่งการเรียนรู้ เว็บไซต์ต่างๆ เป็นแหล่งการเรียนรู้ที่สำคัญที่จะต้องได้รับการจัดหา คัดสรร และจัดหมวดหมู่เป็นอย่างดี ผ่านการกลั่นกรองว่ามีเนื้อหาที่สอดคล้องต่อหลักสูตรและวัตถุประสงค์ของบทเรียน

3. ออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอน การสร้างสรรค์กิจกรรมในบทเรียน แสวงรู้ นั้นมีสิ่งที่ควรคำนึงต่อไปนี

3.1 เน้นการใช้กิจกรรมกลุ่ม ที่ให้ผู้เรียนร่วมกันประกอบกิจกรรม ร่วมกันคิด ร่วมประสบการณ์ และร่วมกันสร้างสรรค์ผลงานออกมา ทั้งในชั้นเรียน ห้องสมุด ห้องคอมพิวเตอร์ หรือแม้แต่ที่บ้าน

3.2 การจูงใจผู้เรียน ด้วยการให้ผู้เรียนเข้าไปมีบทบาทในบทเรียนในรูปแบบบทบาทสมมุติให้มากที่สุด ไม่ว่าในฐานะนักวิทยาศาสตร์ นักสืบ ผู้สื่อข่าว หมอ ฯลฯ

3.3 การพัฒนาในรูปแบบรายวิชาเดียว หรือแบบสหวิทยาการ ในรูปแบบแรกอาจจะดูง่ายในการพัฒนา แต่อาจจะจำกัดการเรียนรู้ สร้างประสบการณ์ชีวิตในบริบทจริง ในขณะที่รูปแบบหลังส่งเสริมประเด็นนี้ได้ดีกว่า และสร้างประสบการณ์ในเชิงลึกแก่ผู้เรียน

4. พัฒนาโปรแกรม สามารถทำได้ทั้งด้วยการเขียนโปรแกรม เพื่อสร้างเว็บเพจ ด้วยตนเอง ด้วยการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปประเภท Frontpage, Dreamweaver, หรือการจัดหาต้นแบบ (Template) ที่มีอยู่แล้ว ซึ่งทำให้ง่ายเพราะเพียงแต่ออกแบบกิจกรรมและเอาเนื้อหาใส่เข้าไป ซึ่งจะลดปัญหาด้านความจำกัดเกี่ยวกับการพัฒนา โปรแกรมคอมพิวเตอร์ลงไป ผู้ที่ต้องการต้นแบบนี้สามารถหาได้จากแหล่งสนับสนุนการเรียนรู้เว็บไซต์ต่างๆ ได้ไม่ยาก

5. ทดลองใช้และปรับปรุง ด้วยการหากลุ่มเป้าหมายมาทดลองใช้บทเรียน จุดจุดค้อยของบทเรียนและปรับปรุงให้มีประสิทธิภาพสูงขึ้น

ดังนั้น บทเรียนแสวงรู้บนเว็บพอจะสรุปได้ดังนี้ เป็นการสร้างสภาพแวดล้อมใหม่ในการเรียนรู้ในสังคมสารสนเทศ ที่มีแหล่งความรู้ที่หลากหลายและไร้พรมแดน โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนไม่เพียงพอได้องค์ความรู้ที่กลุ่มเข้าสร้างสรรค์ขึ้นมาเอง หากแต่ยังได้พบกับโลกกว้างแห่งความรู้ สิ่งที่ต้องคำนึงถึงคือ การส่งเสริมให้พวกเขามีความคิดอย่างใคร่ครวญในสารสนเทศที่ได้มา เพราะยังมีสารสนเทศบนเวปไซด์ ไซด์ เวบ อีกจำนวนมากที่ไม่ได้ผ่านการกลั่นกรองและผู้ออกแบบบทเรียนประเภทนี้ต้องคำนึงถึงจุดอ่อนนี้ด้วย (วสันต์ อติศัพท์, 2546 : 61)



## เอกสารอ้างอิง

1. เป็นแนวทางในการพัฒนาผู้เรียน ให้มีความสามารถในการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ มีวิจารณญาณ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คิดไตร่ตรอง มีวิสัยทัศน์ และการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ฉบับปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติม 2545



2. ได้บทเรียนแสวงรู้บนเว็บ เรื่องภาวะผู้นำสำหรับผู้บริหาร โรงเรียนระดับประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในสังคมพหุวัฒนธรรม
3. ได้แนวทางในการออกแบบและพัฒนาบทเรียนแสวงรู้บนเว็บไปใช้ในการเรียนการสอน

#### **นิยามศัพท์เฉพาะ**

บทเรียนแสวงรู้บนเว็บ (WebQuest) หมายถึง บทเรียนที่ใช้กิจกรรมการเรียนรู้ การสอนเน้นกระบวนการสืบเสาะเป็นหลัก โดยแหล่งข้อมูลส่วนใหญ่อยู่ในอินเทอร์เน็ต เน้นประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจริงประจำวันในเนื้อหา สนับสนุนผู้เรียนให้เรียนรู้ขั้นการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมินค่า ดังนั้นผู้เรียนจึงต้องค้นพบและสร้างสรรค์ด้วยตนเอง

บทเรียนแสวงรู้บนเว็บ เรื่องภาวะผู้นำสำหรับผู้บริหาร โรงเรียนระดับประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในสังคมพหุวัฒนธรรม หมายถึง บทเรียนที่ใช้กิจกรรมการเรียนรู้เน้นกระบวนการสืบเสาะเป็นหลัก โดยแหล่งข้อมูลส่วนใหญ่อยู่ในอินเทอร์เน็ต โดยอาศัยแหล่งการเรียนรู้ใหม่ให้สอดคล้องให้กับยุคสังคมสารสนเทศและเทคโนโลยีการสื่อสารและส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้เรียนรู้จักแสวงหาความรู้ และเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยบทเรียนดังกล่าว เป็นเนื้อหาส่วนหนึ่งของรายวิชา 299 – 399 ภาวะผู้นำ เรื่องภาวะผู้นำ

สำหรับผู้บริหาร โรงเรียนระดับประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในสังกัดมพหุ  
วัฒนธรรม สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

**ระยะเวลาดำเนินการ**

19 มกราคม 2552 – 20 กุมภาพันธ์ 2552