

# บทที่ 1

## บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

โลกในศตวรรษที่ 21 เปลี่ยนโฉมหน้าไปอย่างรวดเร็วเพราะความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศทำให้โลกแห่งการเรียนรู้เปิดกว้างและง่ายต่อการเข้าถึง และความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศนี้จะนำเราไปสู่การปฏิวัติระบบการศึกษาของมนุษยชาติ สังคมโลกจะก้าวไปสู่สังคมแห่งความรู้ ความรู้จะกลายเป็นสิ่งที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้หมด การศึกษาจะกลายเป็นศูนย์กลางของสังคมแห่งความรู้ กระแสโลกาภิวัตน์ได้ก่อให้เกิดระบบเศรษฐกิจและสังคมใหม่ที่เป็นสังคมฐานความรู้และความรู้จะกลายเป็นศูนย์กลางของอำนาจใหม่ในศตวรรษที่ 21 (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2546) กระแสโลกาภิวัตน์ทำให้ประเทศไทยเกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี รวมทั้งการขยายตัวของภาคอุตสาหกรรมและภาคบริการที่ทันสมัยอย่างรวดเร็ว ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องจึงตระหนักถึงการพัฒนาคณะและคุณภาพของคนเพื่อการพัฒนาประเทศให้เจริญก้าวหน้าอย่างยั่งยืนในสังคมโลก ประเทศไทยต้องเตรียมความพร้อมให้สามารถปรับตัวก้าวตามโลกได้อย่างรู้เท่าทันมากขึ้นซึ่งการสร้างและใช้ความรู้จะมีส่วนสำคัญในการขับเคลื่อนและก่อให้เกิดความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจและสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพัฒนาความรู้ในตัวมนุษย์ ความรู้ทางเทคโนโลยีและความรู้ในวิทยาการต่างๆ ซึ่งเป็นการพัฒนาระดับรากฐานการแข่งขันในเศรษฐกิจระดับจุลภาคของประเทศที่ถือเป็นปัจจัยชี้้นำในการเพิ่มขีดความสามารถของการแข่งขันของแต่ละประเทศที่จะก้าวเข้าสู่สังคมฐานความรู้ (สำนักเลขาธิการสภาการศึกษา, 2552) ขณะเดียวกันตลาดแรงงานก็ต้องการคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ใหม่ๆ มีความเป็นเลิศทั้งวิชาการและเต็มเปี่ยมด้วยทักษะในการดำเนินชีวิตและการทำงาน พร้อมทั้งจะเรียนรู้และรู้เท่าทันโลกที่เปลี่ยนแปลงไปตลอดเวลา (ตะวัน เทวอักษร, 2555) ดังนั้น คนในยุคนี้จะต้องเป็นผู้ที่มีทักษะที่เรียกว่า “ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21” ซึ่งสามารถแบ่งได้กว้างๆ เป็น 3 ด้าน คือ ทักษะชีวิตและการทำงาน ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม และทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี (วิจารณ์ พานิช, 2556) แต่การจัดการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษากลับพบปัญหาหลายประการ ได้แก่ การเรียนการสอนที่ไม่เอื้อให้นักศึกษาคิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น การเรียนการสอนมุ่งเน้นการท่องจำมากกว่าการเน้นให้ผู้เรียนได้คิด ได้ลงมือปฏิบัติกระทำเอง ขาดการแสวงหาความรู้ ขาดปฏิสัมพันธ์กับผู้สอน ชุมชนและสิ่งแวดล้อม เพราะการเรียนการสอนเน้นการฟังบรรยายภายใต้กรอบอันจำกัดของห้องเรียน ทำให้ขาดขบวนการพัฒนาศักยภาพการ

เรียนรู้และการอยู่ร่วมกับผู้อื่น ขาดทักษะการติดต่อสื่อสาร ขาดมนุษยสัมพันธ์ (คณะอนุกรรมการการปฏิรูปการศึกษา, 2543) ทำให้การศึกษาระดับอุดมศึกษาจึงมิได้ส่งเสริมให้คนรอบรู้ เข้าใจชีวิต และเป็นคนที่สมบูรณ์อย่างแท้จริง (อมรวิรัช นาคทรพร, 2539) การอุดมศึกษาที่ไม่ถูกต้องและอ่อนแอทำให้ชาติทั้งชาติอ่อนแอ และส่งผลกระทบต่อยาวไกลลึกยิ่งนัก (ประเวศ วะสี, 2544) ดังนั้น การปฏิรูปการศึกษาจะต้องปฏิรูปการเรียนรู้ของมนุษย์ให้ฉลาดพอที่จะแก้ไขปัญหาและพัฒนาตนเองและสังคมอย่างมีจิตสำนึกเพื่อประโยชน์ระยะยาวของคนทั้งสังคม (วิทยากร เชียงดูล, 2544) และเพื่อให้การเรียนรู้พัฒนาคนได้เต็มตามศักยภาพของความเป็นมนุษย์ (ประเวศ วะสี, 2554)

Pillay, 2002 (อ้างจาก ฟราย เจอร์ลด์ ดับเบิลยู, 2546, หน้า 16) กล่าวว่า กระบวนการในการจัดการเรียนการสอนแนวใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ต้องใช้รูปแบบการเรียนรู้ด้วยวิธีการอันหลากหลาย (distributed learning model) โดยใช้ยุทธศาสตร์การสอนอันมากมายหลากหลายเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและมีพลวัต และการเรียนรู้ หรือการเรียนการสอน จะไม่ได้จำกัดอยู่เพียงแต่ต้องทำการศึกษาในห้องเรียนเท่านั้น แต่การศึกษาหาความรู้ยังสามารถทำได้ในทุกสถานที่ และทุกเวลาตามความต้องการ โดยอาศัยสื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ ที่ได้มีการนำเอาเทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์ และระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์เข้ามาประยุกต์ใช้ ซึ่งสื่อทางการเรียนรู้ดังกล่าวได้ส่งผลให้รูปแบบของการศึกษาในยุคปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก (เฉลิมชัย กลัดดี, 2551) การศึกษามีความจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนกระบวนการจัดการเรียนการสอน และใช้โอกาสจากโลกาภิวัตน์ให้เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาการศึกษาไทยมากที่สุด (ธรรมรักษ์ การพิศิษฐ์, 2544 หน้า 27 ; จรัส สุวรรณเวลา, 2545 , หน้า 31) จากรายงานการวิจัย เรื่อง รูปแบบการบริหารจัดการสถาบันอุดมศึกษาแนวใหม่ ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2546) ที่พบว่า นวัตกรรมการบริหารจัดการสถาบันอุดมศึกษาแนวใหม่ของไทยโดยภาพรวมนั้น มีแนวโน้มคล้ายคลึงกับต่างประเทศที่เน้นการให้บริการวิชาการที่เป็นการตอบสนองต่อผู้เรียนที่หลากหลาย มีการใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการบริหารสถาบันและการจัดการเรียนการสอน ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่ากระบวนการทางวิชาการของสถาบันอุดมศึกษาจะต้องเปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก โดยเฉพาะรูปแบบและวิธีการด้านการเรียนรู้ การถ่ายทอดข้อมูลและความรู้ การรู้จักใช้ความเจริญก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและวิทยาการคอมพิวเตอร์ให้เป็นประโยชน์ รวมทั้งต้องมุ่งเน้นการสร้างนิสัยใฝ่รู้ การเรียนรู้ด้วยตนเองให้แก่นักศึกษา เพื่อให้สามารถก้าวทันการขยายตัวขององค์ความรู้ที่พัฒนาขึ้นอย่างไม่หยุดยั้งควบคู่ไปกับความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาการ(อมเรศ ศิลาอ่อน, 2544, หน้า 36)

การจัดการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาจากอดีตจนถึงปัจจุบันมีพัฒนาการขึ้นมาเป็นลำดับ ซึ่งโดยนั้นอดีตนั้นโดยปกติทั่วไปแล้ว การเรียนการสอนมักจะเกิดขึ้นในห้องเรียนเป็นหลัก ส่วนการค้นคว้าเพิ่มเติมนอกห้องเรียนมักเป็นเพียงทางเลือกเสริมเพิ่มเติมจากการเรียนในห้องเรียนตามปกติ ตัวอย่างเช่น

การค้นคว้าจากตำราในห้องสมุด การเรียนรู้จากการฝึกงานจริง ตลอดจนการเรียนรู้นอกห้องเรียนในรูปแบบอื่น ๆ อย่างไรก็ตาม ในโลกการเรียนรู้ในปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงสิบปีที่ผ่านมาจนถึงปัจจุบัน อินเทอร์เน็ตมีบทบาทที่สำคัญอย่างมากต่อการเรียนการสอน การค้นคว้าผ่านทางอินเทอร์เน็ตถือเป็นองค์ประกอบหลักในกระบวนการเรียนการสอนที่ถูกบรรจุในทุกสาขาวิชา การเรียนในห้องเรียนโดยอาจารย์ผู้สอนในห้องเรียนเป็นผู้ให้ความรู้แก่นักศึกษาแต่เพียงผู้เดียวนั้น ไม่เพียงพออีกต่อไป ไม่สามารถทำให้ผู้เรียนได้มีความรู้และเข้าใจในเรื่องใด ๆ ได้อย่างครบถ้วนเพราะองค์ความรู้มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาอย่างรวดเร็วและทั่วถึงกันทั่วโลกผู้เรียนจึงจำเป็นต้องหาความรู้เพิ่มเติมโดยใช้อินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีต่าง ๆ เป็นเครื่องมือเพื่อให้สำเร็จการเรียนรู้ได้สะดวกและรวดเร็วยิ่งขึ้น จึงอาจกล่าวได้ว่า อินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง เป็นกลไกสำคัญที่ทำให้มีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบในการเรียนการสอน ซึ่งจะส่งผลในนักศึกษาที่เรียนในโลกปัจจุบันสามารถเรียนรู้ได้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลมากขึ้นกว่าการเรียนในชั้นเรียนเป็นหลักแต่เพียงอย่างเดียว

การเรียนรู้ไม่จำเป็นต้องมาจากสถาบันการเรียนเสมอไป แต่จะเกิดขึ้นได้ด้วยการศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง หรือเป็นการเรียนรู้กับกลุ่มก็ได้ ซึ่งการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนการนึกคิดของแต่ละบุคคล (สมคิด อิศระวัฒน์, 2538, หน้า 8) การเรียนรู้ที่มีประสิทธิผลย่อมจะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลง การพัฒนา และความปรารถนาที่จะเรียนรู้ให้มากยิ่งขึ้นไปอีก (พิศวาส ปทุมรัตน์, 2543, หน้า 11) นอกจากนี้ ในโลกของการทำงานจำเป็นต้องมีบุคคลากรจำเป็นต้องมีการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง และการเรียนรู้ในองค์กรจะเกิดขึ้นเมื่อความคิด ของบุคคลได้รับการยอมรับและได้นำไปปรับใช้เป็น นโยบาย (policy) ที่จะประกาศใช้กับส่วนที่เกี่ยวข้องในองค์กรโดยรวม นโยบายนี้ จะต้องได้รับการแปลงไปสู่การปฏิบัติในรูปของกระบวนการปฏิบัติงาน (operation) ที่มาจากนโยบายที่กำหนดขึ้นจาก ความคิด อีกครั้งหนึ่ง สำหรับการเรียนรู้ของสมาชิกแต่ละคนในองค์กรนั้นเป็นสิ่งสำคัญหากทุกๆ คนมีความใฝ่ที่จะแสวงหาความรู้ไม่ว่าจะเป็นความรู้ทางทฤษฎี ทักษะการทำงาน หรือแม้แต่สิ่งที่เกิดจากข้อผิดพลาดของงานก็ตาม จะรวมเป็นศูนย์รวมจัดการเรียนรู้ (knowledge Management) และการที่องค์กรจะก้าวเข้าสู่การเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้เป็นสิ่งที่ไม่ยาก ทั้งยังเป็นการพัฒนาองค์กรสู่ความเป็นเลิศและมีประสิทธิผลเมื่อกล่าวถึงการเรียนรู้ด้วยตนเอง เราจะพบว่าการเรียนรู้ในลักษณะนี้จะมีคุณลักษณะพิเศษ (สมคิด อิศระวัฒน์, 2541, หน้า 31) ดังนี้

1. เป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากแรงจูงใจของแต่ละบุคคล อาจมาจากความจำเป็นความต้องการหรือความสนใจก็ตาม คุณลักษณะเช่นนี้จะนำมาซึ่งการขวนขวาย มุ่งมั่นและตั้งใจ อันจะนำไปสู่ความสำเร็จของการเรียนรู้

2. เป็นความรู้ที่ถาวรเนื่องจากการเรียนรู้ที่เกิดจากการขวนขวายและศึกษาค้นคว้าของผู้เรียนเอง ถึงแม้จะต้องอาศัยผู้แนะแนวหรือนำบ้าง แต่โดยหลักการแล้วจะต้องพึ่งพาหรืออาศัยตนเองเป็นหลัก ด้วยลักษณะดังกล่าวนี้จะช่วยให้การเรียนรู้ติดตัวผู้เรียน ไปอย่างถาวร

3. สามารถตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล เนื่องจากผู้เรียนมีอิสระที่จะเลือก และกำหนดแผนการเรียน ของตนเองตามความสนใจ ความถนัดรวมถึงความพร้อม

การเรียนรู้ด้วยตนเองจึงเป็นการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับการศึกษาในศกาวการณ์ของปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับกลุ่มเป้าหมายที่อยู่นอกโรงเรียนซึ่งส่วนใหญ่เป็นประชากรในวัยแรงงานที่ต้องเรียนรู้เกี่ยวกับข่าวสาร ข้อมูลและเทคโนโลยีต่างๆ โดยสถานศึกษาหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจัดและให้บริการเรียนรู้ทั้งในรูปแบบการศึกษาตามอัธยาศัยหรือการศึกษานอกระบบ แต่มีสิ่ง值得พิจารณา คือ (สมคิด อิศระวัฒน์, 2541, หน้า 32)

1. การเสนอเนื้อหาที่หลากหลายและตรงกับความต้องการของผู้เรียน จำเป็นต้องอาศัยกระบวนการวิเคราะห์ วิจัยเพื่อกำหนดโครงสร้างหลักสูตรและเนื้อหาอย่างเหมาะสม โดยคำนึงถึงประโยชน์และความสามารถในการนำไปใช้ประโยชน์กับกลุ่มเป้าหมายได้อย่างแท้จริง

2. การเสนอวิธีเรียนและกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ด้วยตนเองควรคำนึงถึงสภาพของกลุ่มเป้าหมายทั้งเพศ วัย หรือภูมิหลังอื่นๆ ที่จะส่งผลต่อลักษณะของการเรียนรู้เนื่องจากกลุ่มคนในวัยทำงานนั้นจะมีข้อจำกัด และความพร้อมต่อการเรียนรู้ที่แตกต่างกันไป

3. การกำหนดวิธีการประเมินผลการเรียนรู้ที่เหมาะสม สามารถวัด และประเมินผลการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ และสภาพของกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งควรมุ่งที่จะเป็นการประเมินความก้าวหน้า หรือประสิทธิภาพของการเรียนรู้มากกว่าการประเมินผลสัมฤทธิ์วิชาการเพียงอย่างเดียว

อย่างไรก็ตาม ความสำเร็จของการเรียนรู้ด้วยตนเองนั้น มิเงื่อนไขและปัจจัยหลักอยู่ที่ตัวผู้เรียนที่ต้องมีวินัย ความมุ่งมั่นและนิสัยใฝ่เรียนใฝ่รู้ ดังนั้น การเรียนรู้ด้วยตนเอง และการเรียนรู้ตลอดชีวิตจะเกิดขึ้นได้ต้องอาศัยสถาบันทางสังคมทุกภาคส่วน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง สถาบันครอบครัว และสถานศึกษาที่มีหน้าที่บ่มเพาะ และขัดเกลาในวัยเยาว์ต้องปลูกฝังนิสัย แห่งการเรียนรู้รวมถึงสถาบันอื่นๆ ที่จะช่วยกันสร้างสรรค์บรรยากาศที่จะส่งเสริมหรือจูงใจให้เกิดการเรียนรู้ (เขาวลิต ตนานนท์ชัย, 2547, หน้า 7) นอกจากนี้ผู้ที่มีลักษณะการเรียนรู้ด้วยตนเองนั้น จะต้องเป็นบุคคลที่มี ความเชื่อในอำนาจภายในตนเอง ทั้งนี้เนื่องจากผู้ที่มีความเชื่อในอำนาจในตนเองจะเป็นผู้ที่มีลักษณะกระตือรือร้น พยายามปรับปรุงตนเอง เห็นคุณค่าในตนเอง มีเหตุมีผลและจะประสบความสำเร็จในชีวิตได้ต้องเป็นผลมาจากการกระทำของตนเอง ซึ่งคุณลักษณะเช่นนี้ยังทำให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจ ในตนเองอีกด้วย (สุทธิดา มีสวัสดิ์, 2547, หน้า 79)

ในช่วงสิบปีที่ผ่านมา คอมพิวเตอร์เป็นตัวช่วยสำคัญในการเรียนรู้ด้วยตนเองและการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น เพราะการหาความรู้ต่างๆ ผ่านทางอินเทอร์เน็ตนั้น ทั้งอาจารย์ผู้สอนและนักเรียนได้ค้นคว้าผ่านทางคอมพิวเตอร์เป็นหลัก อย่างไรก็ตามในช่วงสองถึงสามปีที่ผ่านมา สมาร์ทโฟนได้เข้ามามีบทบาทสำคัญทั้งการดำรงชีวิตทั่วไป และในการค้นคว้าหาความรู้ต่าง ๆ ดังจะเห็นได้จากผลการศึกษาของ Ericsson Mobility ในปี 2559 ว่าประเทศไทยมีจำนวนคนใช้งานสมาร์ทโฟนจำนวนถึง 50 ล้านคน (Ericsson Mobility Report, 2559) และจากผลสำรวจของสำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.) พบว่า คนไทยใช้งานสมาร์ทโฟนเฉลี่ย 50.61 นาทีต่อวัน โดยเป็นการใช้เพื่อการทำงานหรือทำธุรกิจหลัก 24.14 นาทีต่อวัน (กสทช., 2560) ดังนั้น จากข้อมูลการใช้สมาร์ทโฟนที่มีอย่างมากมายข้างต้นจึงสามารถเชื่อได้อย่างสมเหตุสมผลว่า การนำโทรศัพท์มาเป็นส่วนหนึ่งการเรียนการสอนมีแนวโน้มที่จะส่งผลในทางบวกทั้งต่อผู้เรียนและผู้สอน ทั้งในแง่ของความสะดวกในการค้นคว้าข้อมูลและแรงจูงใจในการเรียนการสอนต่อทั้งสองฝ่าย (สาโรช โศภีรักษ์, 2558) ทั้งนี้ ตัวกลางที่สามารถเชื่อมโยงระหว่างสมาร์ทโฟนและการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลนั้น นั่นคือ การสร้างแอปพลิเคชันด้านการเรียนการสอนผ่านทางสมาร์ทโฟน (Educational Mobile Application) ให้แก่ผู้เรียนและผู้สอนได้ใช้งานอย่างทั่วถึง แอปพลิเคชันด้านการเรียนการสอนผ่านทางสมาร์ทโฟน เป็นโปรแกรมที่สามารถถูกติดตั้งลงในสมาร์ทโฟนสำหรับผู้เรียนและผู้สอน เพื่ออำนวยความสะดวกและทำให้การเรียนการสอนน่าสนใจยิ่งขึ้น โปรแกรมที่ถูกติดตั้งดังกล่าวจะติดอยู่ในเครื่องโทรศัพท์ตลอดไป และสามารถถูกเรียกใช้งานได้ง่าย รวดเร็วและตลอดเวลา โปรแกรมฯ สามารถช่วยเหลือผู้เรียนและผู้สอนในรูปแบบต่าง ๆ ได้ อาทิเช่น ผู้สอนสามารถใส่สื่อการสอนและการบ้านให้แก่ผู้เรียนลงในโปรแกรมฯ และผู้เรียนสามารถทำการบ้านผ่านสมาร์ทโฟนได้ตลอดเวลาไม่ว่าจะอยู่ที่ใดก็ตาม ซึ่งสมาร์ทโฟนง่ายต่อการพกพาติดตัวตลอดเวลามากกว่าคอมพิวเตอร์เป็นอย่างมาก จึงมีความเป็นไปได้สูงว่า ผู้เรียนจะมีแนวโน้มที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนและผู้สอนได้มากกว่าการไม่มีโปรแกรมฯ ดังกล่าว

จากการทบทวนงานวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า แอปพลิเคชันด้านการเรียนการสอนผ่านทางสมาร์ทโฟนมีประโยชน์หลายประการ อาทิเช่น การศึกษาบทเรียนสามารถเรียนได้ตลอดเวลา เกิดการเรียนรู้แบบร่วมกัน ใช้งานในสถานที่ใดๆ เวลาใดๆ ก็ได้ ช่วยกระตุ้นและเรียกร้องความสนใจของผู้เรียน เป็นต้น (สาโรช โศภีรักษ์, 2558) อีกทั้ง จากงานวิจัยของประกายรัตน์ สุวรรณ (2556) พบว่า เมื่อมีโปรแกรมให้ผู้เรียนใช้แล้ว ผู้เรียนจะมีแนวโน้มที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนและผู้สอนได้มากกว่าการไม่มีแอปพลิเคชัน และยังส่งผลให้ผลการเรียนโดยเฉลี่ยดีขึ้นอีกด้วย ดังนั้น จึงเป็นการเหมาะสมและก่อให้เกิดประโยชน์ หากจะมีการพัฒนาแอปพลิเคชันให้ผู้เรียนและผู้สอนสำหรับคณะกรรมการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

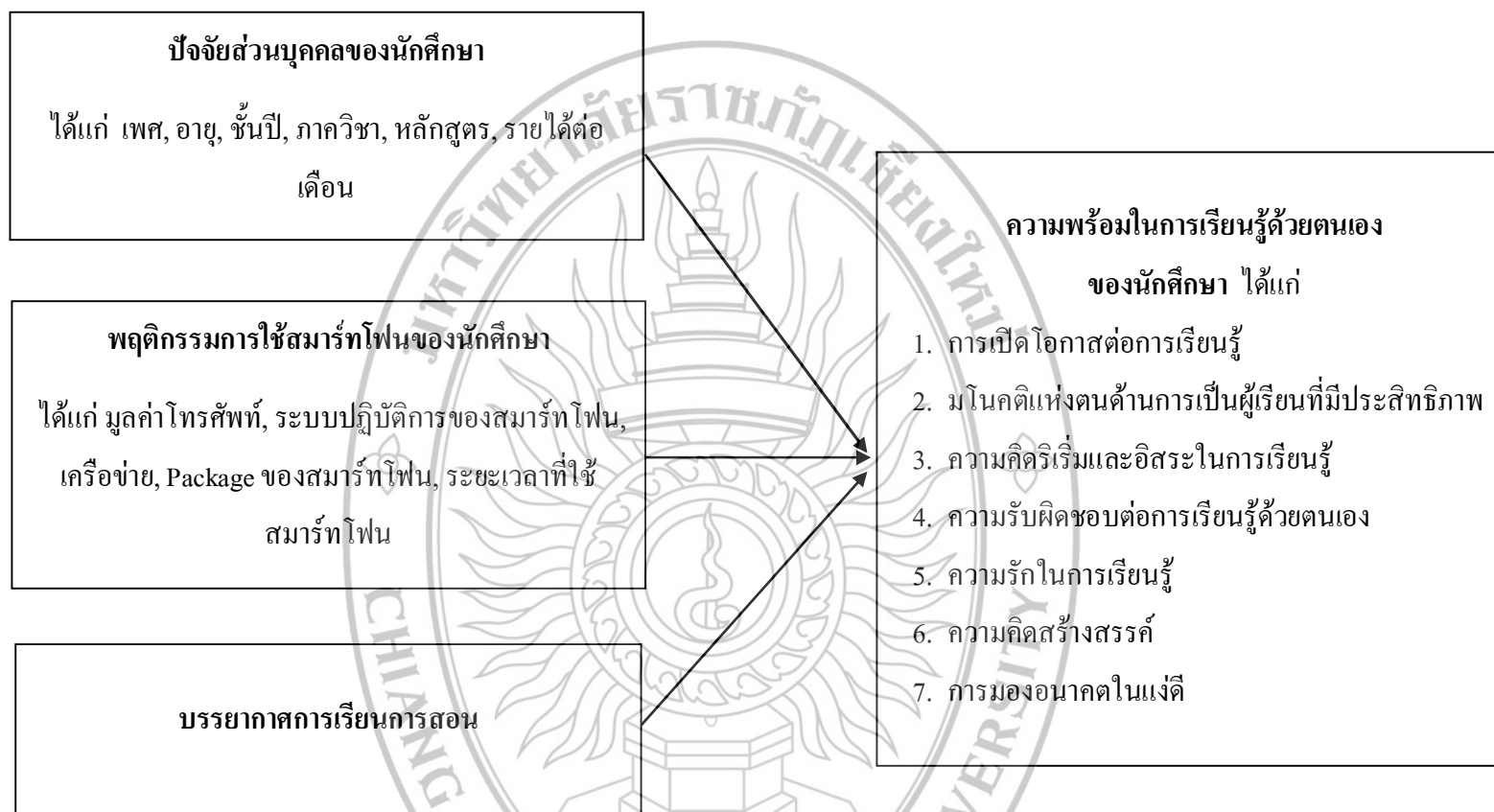
อย่างไรก็ตาม การประยุกต์ใช้แอปพลิเคชันดังกล่าวให้มีประสิทธิภาพสูงสุด และส่งผลทางบวกแก่การเรียนการสอนแก่คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ จำเป็นต้องใช้งบประมาณในการพัฒนาแอปพลิเคชันก่อนข้างสูงและควรมีการศึกษาความพร้อมในการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักศึกษาและความพร้อมในการจัดการเรียนการสอนผ่านสมาร์ตโฟนแอปพลิเคชันของอาจารย์เพื่อให้คุ้มค่าแก่การลงทุนและเพื่อเป็นข้อมูลเบื้องต้นในการพัฒนาแอปพลิเคชันให้สอดคล้องกับบริบทจริงของผู้เรียน ผู้สอนและสภาพแวดล้อมที่สนับสนุน ตลอดจนการวางแผนการใช้งบประมาณในการพัฒนาแอปพลิเคชันในอนาคตให้คุ้มค่าสูงสุด

### วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. เพื่อศึกษาปัจจัยส่วนบุคคล พฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟน บรรยากาศการเรียนการสอนและระดับความพร้อมในการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักศึกษา คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
2. เพื่อศึกษาปัจจัยส่วนบุคคล พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต การยอมรับของอาจารย์และระดับความพร้อมในการจัดการเรียนการสอนผ่านแอปพลิเคชันของอาจารย์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
3. เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความพร้อมในการใช้แอปพลิเคชันด้านการเรียนการสอนผ่านสมาร์ตโฟนของนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
4. เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความพร้อมในการจัดการเรียนการสอนผ่านสมาร์ตโฟนแอปพลิเคชันของอาจารย์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

### ประโยชน์ที่รับจากการวิจัย

1. ทราบพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนของนักศึกษา คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
2. ทราบพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของอาจารย์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
3. ทราบปัจจัยที่ส่งผลต่อความพร้อมในการใช้แอปพลิเคชันด้านการเรียนการสอนผ่านสมาร์ตโฟนของนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
4. ทราบปัจจัยที่ส่งผลต่อความพร้อมในการจัดการเรียนการสอนผ่านสมาร์ตโฟนแอปพลิเคชันของอาจารย์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
5. นำผลการศึกษาที่ได้ไปใช้ในการวางแผนการพัฒนาสมาร์ตโฟนแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนการสอนสำหรับคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่



กรอบแนวคิดที่ 1 ประเด็น “ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพร้อมในการใช้แอปพลิเคชันด้านการเรียนการสอนผ่านสมาร์ทโฟน สำหรับคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่”



กรอบแนวคิดที่ 2 ประเด็น “ความพร้อมในการจัดการเรียนการสอนผ่านสมาร์ทโฟนแอปพลิเคชัน คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่”