



## บทที่ 5

### สภาพการเข้าถึงสื่อคอมพิวเตอร์ของนักเรียน

นอกจากผู้วิจัยได้ศึกษาถึงสภาพการแพร่กระจายสื่อคอมพิวเตอร์ในโรงเรียนมัธยม จังหวัดสุพรรณบุรี โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการทราบถึงปัญหาอุปสรรคในการแพร่กระจายสื่อคอมพิวเตอร์ให้เข้าถึงนักเรียนได้ดีว่ามีอะไรบ้างแล้ว ผู้วิจัยยังได้ศึกษาในส่วนของสภาพความเป็นจริงเกี่ยวกับการเข้าถึงสื่อคอมพิวเตอร์ของนักเรียนด้วย โดยศึกษาในฐานะเป็นส่วนเสริมของบทที่ 4 เพื่อเข้าใจสภาพการเข้าถึงสื่อคอมพิวเตอร์ของนักเรียนอย่างแท้จริง โดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อทราบถึงปัญหาอุปสรรคที่ทำให้ไม่อาจแพร่กระจายสื่อคอมพิวเตอร์ให้เข้าถึงนักเรียนได้ดีเพิ่มเติมจากบทที่ 4 ว่ามีอะไรบ้าง เพื่อนำผลการวิจัยไปวางแผนการแพร่กระจายสื่อคอมพิวเตอร์ให้เข้าถึงนักเรียนได้ดียิ่งขึ้นต่อไป

การศึกษาสภาพการเข้าถึงสื่อคอมพิวเตอร์ของนักเรียนโรงเรียนมัธยมในจังหวัดสุพรรณบุรีในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักเรียนจำนวน 20 % ของนักเรียน ชั้น ม. 6 ของโรงเรียนมัธยมในจังหวัดสุพรรณบุรีจำนวน 16 โรงเรียน ที่ได้ศึกษาในบทก่อน โดยมีนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดจำนวน 350 คน ซึ่งได้รับแบบสอบถามคืนมาครบถ้วน (การศึกษานักเรียนจำนวน 20 % เนื่องจากจำนวนดังกล่าวเป็นจำนวนที่มากเพียงพอในการเป็นกลุ่มตัวอย่างที่จะครอบคลุมประชากรทั้งหมด)

แบบสอบถามดังกล่าวได้ศึกษาสภาพการเข้าถึงสื่อคอมพิวเตอร์ในโรงเรียนโดยศึกษาใน 3 เรื่อง ดังนี้

1. ศึกษาลักษณะการเข้าถึงแหล่งความรู้เกี่ยวกับสื่อคอมพิวเตอร์ โดยศึกษานักเรียนได้ใช้แหล่งความรู้แต่ละแหล่งมากน้อยแค่ไหน ในลักษณะใด โดยมีวัตถุประสงค์ในการศึกษาเพื่อต้องการทราบว่านักเรียนได้ใช้แหล่งความรู้ใดบ้าง มากน้อยแค่ไหน เพราะอะไร เพื่อนำไปวางแผนในการส่งเสริมให้นักเรียนได้เข้าใช้แหล่งความรู้ต่าง ๆ ให้มากขึ้น และเพื่อต้องการศึกษาว่ามีอุปสรรคอะไรที่ให้นักเรียนไม่สามารถเข้าถึงแหล่งความรู้ต่าง ๆ ได้

2. ศึกษาว่าความรู้เกี่ยวกับสื่อคอมพิวเตอร์ที่นักเรียนได้รับจากโรงเรียนมีอะไรบ้าง มากน้อยเพียงใด เพื่อทราบว่าการศึกษาที่โรงเรียนได้ดำเนินการแพร่กระจายสื่อคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน ทำให้นักเรียนได้รับความรู้เกี่ยวกับสื่อคอมพิวเตอร์แค่ไหน ด้านใดมากน้อย เพื่อได้วางแผนส่งเสริมความรู้ในด้านที่นักเรียนยังได้รับน้อยอยู่

3. ศึกษาโอกาสในการได้ใช้สื่อคอมพิวเตอร์ด้วยตนเองของนักเรียนทั้งในและนอก ชั่วโมงเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ เพื่อศึกษาว่าสภาพความเป็นจริงนักเรียนได้มีโอกาสเข้าใช้มากน้อยแค่ไหน, ใช้ประโยชน์อะไรบ้าง มีอุปสรรคอะไรที่ทำให้ไม่ค่อยได้มีโอกาสใช้สื่อคอมพิวเตอร์ในโรงเรียน

#### 1. ลักษณะการเข้าถึงแหล่งความรู้เกี่ยวกับสื่อคอมพิวเตอร์

จากการศึกษา ผู้วิจัยพบว่า ในโรงเรียนต่าง ๆ มีแหล่งให้ความรู้เกี่ยวกับสื่อคอมพิวเตอร์ที่สำคัญ 4 แหล่ง คือ หนังสือและวารสารคอมพิวเตอร์, บอร์ด, สื่อ VCD และชมรมคอมพิวเตอร์ ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาว่า แท้จริงแล้วนักเรียนได้มีโอกาสใช้แหล่งความรู้ต่าง ๆ ดังกล่าวมากน้อยแค่ไหน ในลักษณะใด มีอุปสรรคอะไรที่ทำให้ไม่อาจเข้าถึงแหล่งความรู้ต่าง ๆ ได้

แหล่งความรู้ประเภทแรกที่ผู้วิจัยต้องการศึกษา คือ แหล่งประเภทหนังสือและวารสารคอมพิวเตอร์ เนื่องจากเป็นแหล่งที่ใกล้ตัวนักเรียนมากที่สุด เนื่องจากนักเรียนต้องอ่านหนังสือมาตั้งแต่เริ่มเข้าเรียนในชั้นอนุบาล ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาว่านักเรียนได้ใช้แหล่งความรู้ดังกล่าวมากแค่ไหน ในลักษณะใด ในฐานะที่เป็นสื่อที่ใกล้ตัวที่สุด และมีอุปสรรคใดที่ทำให้ไม่ค่อยได้ใช้สื่อดังกล่าว

ตารางที่ 1 แสดงพฤติกรรมกรรมการอ่านหนังสือ / วารสารคอมพิวเตอร์ (N=350)

พฤติกรรมกรรมการอ่าน	ความถี่	ร้อยละ
เคยอ่าน	253	72.29
ไม่เคยอ่าน	97	27.71
รวม	350	100

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่า นักเรียนส่วนใหญ่คิดเป็นร้อยละ 72.29 ได้เคยอ่านหนังสือหรือวารสารคอมพิวเตอร์ และมีนักเรียนจำนวนเพียงร้อยละ 27.71 ที่ไม่เคยอ่านหนังสือหรือวารสารคอมพิวเตอร์เลย

ตารางที่ 2 แสดงความบ่อยครั้งของการอ่านหนังสือ / วารสารคอมพิวเตอร์ (N=253)

ความบ่อยครั้ง	ความถี่	ร้อยละ
น้อยกว่า 1 ครั้ง ต่อ สัปดาห์	117	46.25
1-2 ครั้ง ต่อ สัปดาห์	109	43.08
ความบ่อยครั้ง	ความถี่	ร้อยละ
3-4 ครั้ง ต่อ สัปดาห์	21	8.3
ตั้งแต่ 5 ครั้งขึ้นไป ต่อสัปดาห์	6	2.37
รวม	253	100

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่านักเรียนที่เคยอ่านหนังสือหรือวารสารคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการอ่านน้อยกว่า 1 ครั้ง ต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 46.25 และรองลงมา คือ อ่าน 1-2 ครั้ง ต่อ สัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 43.08 เมื่อรวมทั้ง 2 กรณี มีนักเรียนจำนวนมากถึงร้อยละ 89.33 แสดงให้เห็นว่า แม้นักเรียนส่วนใหญ่จะเคยอ่านหนังสือหรือวารสารคอมพิวเตอร์ แต่ก็อ่านน้อยครั้งมาก

ตารางที่ 3 แสดงอุปสรรคที่ทำให้ไม่เคยหรือไม่ค่อยได้อ่านหนังสือ / วารสารคอมพิวเตอร์ (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ) (N=504)

อุปสรรค	ความถี่	ร้อยละ
ไม่ชอบอ่านหนังสือ	98	19.44
คิดว่ามีแหล่งอื่นที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับสื่อคอมพิวเตอร์และสื่ออินเทอร์เน็ตได้ดีกว่า	98	19.44
ห้องสมุด / ห้องคอมพิวเตอร์ไม่มีหนังสือหรือวารสารเกี่ยวกับสื่อคอมพิวเตอร์และสื่ออินเทอร์เน็ตไว้บริการ	95	18.85

อุปสรรค	ความถี่	ร้อยละ
ไม่รู้ว่าในห้องสมุดและห้องคอมพิวเตอร์มีหนังสือหรือวารสารเกี่ยวกับ สื่อคอมพิวเตอร์และสื่ออินเทอร์เน็ตไว้บริการ เนื่องจากไม่มีการ ประชาสัมพันธ์ให้ทราบ	76	15.08
มีเงื่อนไขในการเข้ายืมอ่านยุ่งยาก เช่น ต้องกรอกแบบสอบถามก่อน เข้าใช้	61	12.1
ห้องสมุดหรือห้องคอมพิวเตอร์อยู่ไกล	32	6.35
กลัวที่จะต้องขออนุญาตจากครูในการเข้าอ่าน	23	4.56
อื่น ๆ	21	4.17
รวม	504	100

จากตารางที่ 3 แสดงให้เห็นว่า อุปสรรคสำคัญที่สุดที่ทำให้นักเรียนไม่เคยหรือไม่ค่อยได้อ่านหนังสือหรือวารสารคอมพิวเตอร์ เนื่องจากสาเหตุที่นักเรียนส่วนใหญ่ไม่ชอบอ่านหนังสืออยู่แล้ว และเนื่องจากนักเรียนคิดว่ามีแหล่งให้ความรู้อื่น ๆ ที่น่าสนใจกว่า โดยทั้ง 2 สาเหตุมีอัตราส่วนที่เท่ากัน คือ ร้อยละ 19.44

#### สรุปสภาพการเข้าถึงแหล่งความรู้ประเภทหนังสือและวารสาร

จากการศึกษาพบว่านักเรียนส่วนใหญ่เคยอ่านหนังสือและวารสารที่ให้ความรู้เกี่ยวกับสื่อคอมพิวเตอร์ แต่ส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการอ่านน้อยครั้ง โดยอุปสรรคสำคัญที่ทำให้นักเรียนไม่ค่อยหาความรู้จากแหล่งประเภทหนังสือและวารสารเกิดจากเด็กไม่ชอบอ่านหนังสือและคิดว่ามีแหล่งให้ความรู้อื่นที่ดีกว่า

นอกจากแหล่งความรู้ประเภทหนังสือหรือวารสารแล้ว ผู้วิจัยยังพบว่ายังมีแหล่งความรู้ที่มีลักษณะการนำเสนอที่คล้ายกันอีกแหล่งหนึ่ง นั่นคือ บอร์ด ผู้วิจัยพบว่า ทุกโรงเรียนมีบอร์ดที่ใช้เผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับสื่อคอมพิวเตอร์ เนื่องจากเป็นการประยุกต์ใช้ห้องเรียนมาใช้เป็นห้อง

คอมพิวเตอร์ ซึ่งปกติห้องเรียนจะมีบอร์ดทุกห้องอยู่แล้ว ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาว่า นักเรียนได้หาความรู้จากบอร์ดมากน้อยแค่ไหน อย่างไร ในฐานะเป็นสื่อที่ใกล้ตัวนักเรียนอีกอย่าง และมีอุปสรรคอะไรบ้างที่ทำให้ไม่ได้เข้าใช้แหล่งความรู้ประเภทบอร์ด

ตารางที่ 4 แสดงพฤติกรรมการอ่านข้อมูลบนบอร์ด (N=350)

พฤติกรรม	ความถี่	ร้อยละ
เคยอ่าน	295	84.29
ไม่เคยอ่าน	55	15.71
รวม	350	100

จากตารางที่ 4 แสดงให้เห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่เคยอ่านข้อมูลบนบอร์ด โดยมีจำนวนมากถึงร้อยละ 84.29 และมีนักเรียนจำนวนเพียงร้อยละ 15.71 ที่ไม่เคยอ่านข้อมูลบนบอร์ดเลย

ตารางที่ 5 แสดงความบ่อยครั้งในการอ่านข้อมูลบนบอร์ด (N=295)

ความบ่อยครั้ง	ความถี่	ร้อยละ
น้อยกว่า 1 ครั้ง / สัปดาห์	116	39.32
1-2 ครั้ง / สัปดาห์	140	47.46
3-4 ครั้ง / สัปดาห์	31	10.51
5 ครั้งขึ้นไป / สัปดาห์	8	2.71
รวม	295	100

จากตารางที่ 5 แสดงให้เห็นว่านักเรียนที่เคยอ่านข้อมูลบนบอร์ดส่วนใหญ่จะอ่านข้อมูลเพียง 1-2 ครั้ง ต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 47.46 และรองลงมา คือ อ่านน้อยกว่า 1 ครั้ง ต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 39.32 เมื่อรวมทั้ง 2 กรณี มีนักเรียนจำนวนมากถึงร้อยละ 86.78 แสดงให้เห็นว่า แม้นักเรียนส่วนใหญ่เคยอ่านข้อมูลบนบอร์ด แต่ก็อ่านไม่บ่อยครั้งนัก

ตารางที่ 6 แสดงลักษณะการอ่านข้อมูลบนบอร์ด (N=295)

ลักษณะการอ่าน	ความถี่	ร้อยละ
อ่านแบบผ่านๆ ไม่ได้จดจำข้อมูลหรือใส่ใจต่อเนื้อหามากนัก	199	67.46
ตั้งใจอ่านและจดจำข้อมูลนำไปใช้ประโยชน์	96	32.54
รวม	295	100

จากตารางที่ 6 แสดงให้เห็นว่า นักเรียนที่เคยอ่านข้อมูลบนบอร์ดส่วนใหญ่คิดเป็นร้อยละ 67.46 มีลักษณะการอ่านแบบผ่าน ๆ ไม่ได้จดจำข้อมูลหรือใส่ใจต่อเนื้อหามากนัก ส่วนนักเรียนที่ตั้งใจเข้ามาอ่าน และจดจำข้อมูลนำไปใช้ประโยชน์มีเพียงร้อยละ 32.54 แสดงให้เห็นว่า แม้มีนักเรียนจำนวนมากเคยอ่านข้อมูลบนบอร์ดดังกล่าว แต่ก็มีนักเรียนจำนวนน้อยเท่านั้น ที่ได้รับความรู้จากการอ่านข้อมูลดังกล่าวอย่างแท้จริง

ตารางที่ 7 แสดงอุปสรรคที่ทำให้ไม่เคยหรือไม่ค่อยได้อ่านข้อมูลบนบอร์ด (N=528)

(เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

อุปสรรค	ความถี่	ร้อยละ
ที่ตั้งของบอร์ดอยู่ห่างจากห้องเรียน ทำให้ไม่สะดวกในการไปอ่านข้อมูล	134	25.38
เนื้อหาที่น่าสนใจไม่น่าสนใจ	117	22.16
รูปแบบในการจัดบอร์ดน่าเบื่อ / ไม่น่าสนใจ	103	19.51
ข้อมูลที่น่าสนใจล้าสมัย / ไม่ค่อยเปลี่ยนแปลงข้อมูลบนบอร์ด	85	16.1
โรงเรียนไม่มีบอร์ดเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับสื่อคอมพิวเตอร์และสื่ออินเทอร์เน็ต	67	12.69
อื่น ๆ	22	4.17
รวม	528	100

จากตารางที่ 7 แสดงให้เห็นว่า อุปสรรคสำคัญที่สุดที่ทำให้นักเรียนไม่เคยหรือไม่ค่อยได้อ่านข้อมูลบนบอร์ดคิดเป็นร้อยละ 25.38 คือ การที่สถานที่ตั้งของบอร์ดอยู่ห่างไกลจากห้องเรียน ทำให้ไม่สะดวกต่อการเข้าไปอ่านข้อมูล

### สรุปลักษณะการเข้าถึงแหล่งความรู้ประเภทบอร์ด

จากการศึกษาพบว่านักเรียนส่วนใหญ่เคยอ่านข้อมูลบนบอร์ด แต่อ่านน้อยครั้ง โดยส่วนใหญ่ได้อ่าน 1-2 ครั้งต่อสัปดาห์ และพบว่าอุปสรรคสำคัญที่ทำให้นักเรียนไม่ค่อยอ่านข้อมูลบนบอร์ด คือ ที่ตั้งของบอร์ดอยู่ห่างไกลจากห้องเรียน ทำให้นักเรียนต้องใช้ความพยายามมากในการอ่านข้อมูล

นอกจากนี้ยังพบว่านักเรียนมีพฤติกรรมการอ่านข้อมูลบนบอร์ดแบบผ่าน ๆ ไม่ได้มุ่งจดจำนำไปใช้งาน ดังนั้นถ้าต้องการดึงดูดให้นักเรียนมาอ่านข้อมูลบนบอร์ด ควรหากิจกรรมที่ทำให้นักเรียนได้นำความรู้จากบอร์ดไปใช้ประโยชน์ เช่น ให้มีการนำข้อมูลไปออกข้อสอบ, มีการให้ตอบคำถามเพื่อรับรางวัล

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่า แหล่งความรู้ที่นักเรียนสนใจอีกแหล่งหนึ่ง คือ สื่อ VCD เนื่องจากเป็นสื่อที่ให้ทั้งภาพและเสียง จึงสามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้มาก แต่มีบางโรงเรียนเท่านั้นที่มีสื่อ VCD บริการแก่นักเรียน และมีบางโรงเรียนที่มีเงื่อนไขในการเข้าใช้ยุ่งยาก ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาว่า แท้จริงแล้วนักเรียนเคยใช้สื่อ VCD มากแค่ไหน มีอุปสรรคอะไรที่เป็นปัญหาสำคัญที่สุดที่ทำให้ไม่ค่อยได้ใช้สื่อดังกล่าว

ตารางที่ 8 แสดงพฤติกรรมการใช้สื่อ VCD (N=350)

พฤติกรรม	ความถี่	ร้อยละ
เคยใช้	187	53.43
ไม่เคยใช้	163	46.57
รวม	350	100

จากตารางที่ 8 แสดงให้เห็นว่ามีนักเรียนที่เคยใช้สื่อ VCD คิดเป็นร้อยละ 53.43 และมีนักเรียนที่ไม่เคยใช้ คิดเป็นร้อยละ 46.57 จากข้อมูลดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าจำนวนนักเรียนที่ใช้และไม่เคยใช้สื่อ VCD มีจำนวนพอ ๆ กัน

ตารางที่ 9 แสดงความบ่อยครั้งในการเข้าใช้สื่อ VCD (N=187)

ความบ่อยครั้ง	ความถี่	ร้อยละ
น้อยกว่า 1 ครั้ง /สัปดาห์	99	52.94
1-2 ครั้ง /สัปดาห์	65	34.76
3-4 ครั้ง /สัปดาห์	18	9.63
ตั้งแต่ 5 ครั้งขึ้นไป/สัปดาห์	5	2.67
รวม	187	100

จากตารางที่ 9 แสดงให้เห็นว่ามีจำนวนนักเรียนที่เคยใช้สื่อ VCD มากกว่าครึ่งหนึ่ง คิดเป็นร้อยละ 52.94 มีลักษณะการใช้น้อยกว่า 1 ครั้ง /สัปดาห์ และมีนักเรียนจำนวนร้อยละ 34.76 ที่ใช้ประมาณ 1-2 ครั้ง /สัปดาห์ เมื่อรวมจำนวนนักเรียนทั้ง 2 กรณี ผู้วิจัยพบว่ามีจำนวนนักเรียนมากถึงร้อยละ 87.70 ซึ่งแสดงให้เห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่เข้าใช้สื่อ VCD ไม่บ่อยครั้งนัก

ตารางที่ 10 แสดงลักษณะการใช้สื่อ VCD (N=187)

ลักษณะการใช้	ความถี่	ร้อยละ
สนใจจึงเข้าไปใช้	124	66.31
จะใช้ต่อเมื่อต้องใช้งานหรืออาจารย์สั่ง	63	33.69
รวม	187	100

จากตารางที่ 10 แสดงให้เห็นว่านักเรียนที่เคยใช้สื่อ VCD ส่วนใหญ่ คิดเป็นร้อยละ 66.31 มีความสนใจใช้สื่อดังกล่าวด้วยตนเอง ไม่ได้ใช้เพราะอยู่ในภาวะถูกบังคับ เช่น ต้องใช้เพื่อการทำงานส่งอาจารย์



ตารางที่ 11 แสดงอุปสรรคที่ทำให้ไม่เคย / ไม่ค่อยได้ใช้สื่อ VCD (N=522)

(เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

อุปสรรค	ความถี่	ร้อยละ
ไม่รู้ว่าโรงเรียนมี VCD ที่ให้ความรู้เกี่ยวกับสื่อคอมพิวเตอร์และสื่ออินเทอร์เน็ตหรือไม่	127	24.33
โรงเรียนไม่มี VCD ที่ให้ความรู้เกี่ยวกับสื่อคอมพิวเตอร์และสื่ออินเทอร์เน็ต	91	17.43
มีวิธีการเข้าใช้ยุ่งยาก เช่น ต้องกรอกแบบฟอร์มการขออนุญาตก่อน	87	16.67
โรงเรียนไม่อนุญาตให้นักเรียนใช้	71	13.6
กลัวที่จะใช้สื่อใหม่ / กลัวทำแผ่นเสีย	71	13.6
ใช้ไม่เป็น	54	10.34
อื่น ๆ	21	4.02
รวม	522	100

จากตารางที่ 11 แสดงให้เห็นว่า อุปสรรคสำคัญที่ทำให้นักเรียนส่วนใหญ่ไม่เคยหรือไม่ค่อยได้ใช้สื่อ VCD เนื่องจากนักเรียนไม่รู้ว่าโรงเรียนมีสื่อดังกล่าวบริการหรือไม่ คิดเป็นร้อยละ 24.33

### สรุปลักษณะการเข้าถึงแหล่งความรู้ประเภทสื่อ VCD

จากข้อมูลที่ได้ศึกษามาข้างต้น ผู้วิจัยพบว่านักเรียนส่วนใหญ่ที่เข้าไปหาความรู้จากสื่อ VCD เนื่องจากรู้สึกสนใจด้วยตนเอง แสดงให้เห็นว่าสื่อ VCD เป็นสื่อที่มีลักษณะที่ดึงดูดใจได้มากกว่าสื่ออื่น ๆ เนื่องจากเป็นสื่อที่ให้ทั้งภาพและเสียง แต่ผลการศึกษาพบว่า มีจำนวนนักเรียนที่เคยเข้าใช้และไม่เคยเข้าใช้มีจำนวนมากพอ ๆ กัน และนักเรียนที่เคยเข้าใช้ก็มีพฤติกรรมกรเข้า

ใช้น้อยครั้ง โดยมีสาเหตุสำคัญ คือ การที่นักเรียนไม่รู้ว่าโรงเรียนมีสื่อ VCD ที่ให้ความรู้เกี่ยวกับสื่อคอมพิวเตอร์บริการหรือไม่ แสดงให้เห็นว่าปัญหาหลักอยู่ที่ไม่มีการประชาสัมพันธ์ที่ดีพอ

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพบว่า มีแหล่งให้ความรู้อีกแหล่งหนึ่ง นั่นคือ ชมรมคอมพิวเตอร์ โดยผู้วิจัยพบว่า โรงเรียนทุกโรงเรียนมีชมรมคอมพิวเตอร์เพียง 1 ชมรม และส่วนใหญ่จะรับนักเรียนทุกชั้นปีคละกัน ชมรมจะเน้นให้ความรู้โดยให้ทำกิจกรรม

ต่าง ๆ มากกว่าเน้นการสอนโดยตรง ผู้วิจัยจึงต้องการทราบว่า ลักษณะการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ของชมรมทำให้นักเรียนรู้สึกสนใจเข้าเป็นสมาชิกมากแค่ไหน นักเรียนได้รับความรู้เรื่องอะไรจากชมรมบ้าง และอุปสรรคอะไรที่ทำให้ไม่ค่อยได้เข้าเป็นสมาชิกชมรมคอมพิวเตอร์

ตารางที่ 12 แสดงพฤติกรรมการเป็นสมาชิกชมรม (N=350)

พฤติกรรม	ความถี่	ร้อยละ
เคยเป็นสมาชิก	144	41.14
ไม่เคยเป็นสมาชิก	206	58.86
รวม	350	100

จากตารางที่ 12 แสดงให้เห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่ไม่เคยเป็นสมาชิกชมรมคอมพิวเตอร์ คิดเป็นร้อยละ 58.86 และมีนักเรียนคิดเป็นร้อยละ 41.14 ที่เคยเป็นสมาชิกชมรมคอมพิวเตอร์ โดยจะเห็นได้ว่าจำนวนนักเรียนในทั้งสองกลุ่มมีจำนวนพอ ๆ กัน

ตารางที่ 13 แสดงลักษณะความรู้ที่ได้จากชมรม (N=244) (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

ลักษณะความรู้	ความถี่	ร้อยละ
การสร้างโปรแกรม	65	26.64
การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป	58	23.77
ความรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์คอมพิวเตอร์	58	23.77
ข่าวความเคลื่อนไหวเกี่ยวกับเทคโนโลยีใหม่ๆ	53	21.72
อื่นๆ	10	4.1
รวม	244	100

จากตารางที่ 13 แสดงให้เห็นว่านักเรียนได้รับความรู้จากชมรมในเรื่องการสร้างโปรแกรมมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 26.64 รองลงมา คือ การได้รับความรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์ (Hardware) และการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Software) โดยทั้ง 2 เรื่องมีอัตราส่วนที่เท่ากัน คือ ร้อยละ 23.77 รองลงมาคือ ความรู้เกี่ยวกับข่าวความเคลื่อนไหวของเทคโนโลยีใหม่ ๆ คิดเป็นร้อยละ 21.72 จะเห็นว่าอัตราส่วนของความรู้ในด้านต่าง ๆ ที่นักเรียนได้รับจากชมรมมีอัตราส่วนพอ ๆ กัน แสดงให้เห็นว่าชมรมของโรงเรียนต่าง ๆ เน้นการให้ความรู้ในลักษณะที่หลากหลาย

ตารางที่ 14 แสดงอุปสรรคที่ทำให้ไม่เคย / ไม่ค่อยได้เข้าเป็นสมาชิกชมรม (N=493)  
(เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

อุปสรรค	ความถี่	ร้อยละ
ชมรมมักเต็ม เนื่องจากมีการจำกัดจำนวนสมาชิก และนักเรียนสนใจเข้าชมรมนี้มาก	188	38.13
ไม่มีเวลาไปทำกิจกรรมร่วมด้วย	81	16.43
ไม่ได้สนใจเกี่ยวกับสื่อคอมพิวเตอร์และสื่ออินเทอร์เน็ตมากนัก	68	13.79
ไม่รู้ว่่าโรงเรียนมีชมรมคอมพิวเตอร์หรือไม่	64	12.98
คิดว่าคงสอนเนื้อหาเหมือนที่เรียนในห้องเรียนจึงไม่สนใจ	47	9.53
โรงเรียนไม่มีชมรมคอมพิวเตอร์	32	6.49
อื่น ๆ	13	2.64
รวม	493	100

\*หมายเหตุ คำว่าไม่ค่อยได้เข้ามาเป็นสมาชิกชมรมคอมพิวเตอร์ หมายถึง เคยเป็นสมาชิก แล้วออกจากชมรมไป

จากตารางที่ 14 แสดงให้เห็นว่า อุปสรรคสำคัญที่สุดที่ทำให้นักเรียนไม่เคยหรือไม่ค่อยได้เข้าเป็นสมาชิกชมรม คือ ชมรมมักเต็ม โดยคิดเป็นอัตราส่วนถึงร้อยละ 38.13 ซึ่งเป็นคะแนนที่มากกว่าอุปสรรคอื่น ๆ อย่างเห็นได้ชัด

### สรุปลักษณะการเข้าใช้แหล่งความรู้ประเภทชมรมคอมพิวเตอร์

จากผลการศึกษาพบว่านักเรียนส่วนใหญ่ไม่เคยเข้าเป็นสมาชิกชมรมคอมพิวเตอร์ โดยเกิดจากปัญหาหลัก คือ ชมรมมักเต็ม แสดงให้เห็นว่าชมรมคอมพิวเตอร์เป็นแหล่งความรู้ที่นักเรียนสนใจใช้มาก เนื่องจากลักษณะของตัวสื่อเองที่มีความน่าสนใจ เพราะมีลักษณะเคลื่อนไหว คือ มีการให้ร่วมกิจกรรมต่าง ๆ แต่ด้วยข้อจำกัดด้านอุปกรณ์และครูผู้ให้ความรู้ทั้งในด้านจำนวนและความเชี่ยวชาญ ทำให้ทุกโรงเรียนมีชมรมคอมพิวเตอร์เพียง 1 ชมรมเท่านั้น ส่งผลให้สามารถรับนักเรียนได้จำนวนจำกัด จึงมีนักเรียนจำนวนไม่มากนักที่มีโอกาสได้เข้าหาความรู้เกี่ยวกับสื่อคอมพิวเตอร์จากชมรม และพบว่าความรู้ที่นักเรียนได้จากชมรมมีลักษณะที่หลากหลาย ทั้งในส่วนของ Hardware, Software และสื่ออินเทอร์เน็ต

#### 2. ความรู้เกี่ยวกับสื่อคอมพิวเตอร์ที่นักเรียนได้รับจากโรงเรียน

นอกจากผู้วิจัยต้องการศึกษาพฤติกรรมการเข้าถึงแหล่งความรู้ของนักเรียนแล้ว ยังสนใจศึกษาว่าความรู้เกี่ยวกับสื่อคอมพิวเตอร์ที่นักเรียนได้รับจากทุกแหล่งความรู้ในโรงเรียนมีเรื่องอะไรบ้าง มากน้อยแค่ไหน เพื่อจะได้นำข้อมูลไปวางแผนให้เกิดการแพร่กระจายความรู้ในด้านที่นักเรียนคิดว่ายังได้รับความรู้น้อยให้มากขึ้น

ตารางที่ 15 แสดงความรู้ที่นักเรียนได้รับจากโรงเรียน (N=350)

ประเภทของความรู้	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	ไม่ให้เลย	รวม
1. ความรู้เกี่ยวกับสถานการณ์ปัจจุบันที่เกี่ยวกับสื่อคอมพิวเตอร์และสื่ออินเทอร์เน็ต เช่น ข่าวเกี่ยวกับ กระทรวง ICT, ข่าวเกี่ยวกับสิ่งประดิษฐ์หรือเทคโนโลยีใหม่ๆ	27	66	187	51	12	7	350
	7.71	18.86	53.43	14.57	3.43	2	ร้อยละ
2. ความรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ (hardware) เช่น คีย์บอร์ด, แผ่นดิสก์, เม้าส์	45	124	154	20	6	1	350
	12.86	35.43	44	5.71	1.71	0.29	ร้อยละ

ประเภทของความรู้	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	ไม่ให้เลย	รวม
3. ความรู้เกี่ยวกับการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ (software) เช่น โปรแกรม Microsoft word, โปรแกรม Power point	37	132	153	20	7	1	350
	10.57	37.71	43.71	5.71	2	0.29	ร้อยละ
4. ความรู้เกี่ยวกับการใช้บริการ e-mail	32	87	142	36	37	16	350
	9.14	24.86	40.57	10.29	10.57	4.57	ร้อยละ
5. มีการแนะนำเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับการดูหนัง, ฟังเพลงหรือไม่	38	64	132	74	31	11	350
	10.86	18.29	37.71	21.14	8.86	3.14	ร้อยละ
6. ความรู้เกี่ยวกับการใช้บริการการสนทนาทางอินเทอร์เน็ต (chat)	25	89	121	59	31	25	350
	7.14	25.43	34.57	16.86	8.86	7.14	ร้อยละ
7. ความรู้เกี่ยวกับการสร้าง web page หรือ website	16	58	152	82	34	8	350
	4.57	16.57	43.43	23.43	9.71	2.29	ร้อยละ
8. ความรู้เกี่ยวกับวิธีค้นหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต เช่น มีการแนะนำเว็บไซต์ที่ใช้ค้นหาข้อมูล เช่น www.google.com	61	107	121	35	18	8	350
	17.43	30.57	34.57	10	5.14	2.29	ร้อยละ
9. แนะนำเว็บไซต์ที่แสดงกระทู้ต่างๆ	17	41	155	94	29	14	350
	4.86	11.71	44.29	26.86	8.29	4	ร้อยละ

ประเภทของความรู้	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	ไม่ให้เลย	รวม
10. มีการแนะนำหรือเตือนให้เห็นถึงภัยของการใช้อินเทอร์เน็ต เช่น เตือนให้ระวังถูกหลอกลวงจากการสนทนาทางอินเทอร์เน็ต	39	80	154	49	13	15	350
	11.14	22.86	44	14	3.71	4.29	ร้อยละ

ตารางที่ 15 แสดงให้เห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่ได้รับความรู้ในลักษณะที่หลากหลาย โดยมีอัตราส่วนของการได้รับความรู้ในเรื่องต่าง ๆ ในปริมาณที่มากพอ ๆ กัน คือ ประมาณร้อยละ 40-50 นั่นคือ นักเรียนส่วนใหญ่ได้รับความรู้ในเรื่องต่าง ๆ ในระดับปานกลาง

จากข้อมูลดังกล่าว ผู้วิจัยสรุปว่าโรงเรียนพยายามแพร่กระจายความรู้เกี่ยวกับสื่อคอมพิวเตอร์ในด้านการเรียนการสอนโดยมุ่งให้นักเรียนเรียนรู้เกี่ยวกับการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์, การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และความรู้เบื้องต้นทางด้าน hardware มากกว่าการเรียนรู้เกี่ยวกับสื่ออินเทอร์เน็ต แต่นักเรียนกลับเห็นว่าตนได้รับความรู้ในทั้งสองส่วนพอ ๆ กัน แสดงว่าครูได้พยายามให้ความรู้เกี่ยวกับสื่ออินเทอร์เน็ตในทางอื่น เช่น การให้ความรู้ผ่านบอร์ด, ชมรมคอมพิวเตอร์ และการแนะนำในช่วงที่นักเรียนเข้ามาใช้คอมพิวเตอร์นอกชั่วโมงเรียน

### 3. พฤติกรรมการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ด้วยตนเองของนักเรียน (Hand on)

ผู้วิจัยสนใจศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ด้วยตนเองของนักเรียน ทั้งในและนอกชั้นเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ เพื่อศึกษาว่าแท้จริงแล้วนักเรียนได้มีโอกาสใช้สื่อคอมพิวเตอร์มากอย่างที่โรงเรียนได้เปิดโอกาสหรือไม่, ใช้เพื่อประโยชน์อะไรบ้าง และมีอุปสรรคอะไรที่ทำให้ไม่ค่อยได้เข้าใช้สื่อคอมพิวเตอร์ด้วยตนเองทั้งในและนอกชั้นเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ โดยมีวัตถุประสงค์หลัก คือ เพื่อเป็นแนวทางในการวางแผนให้นักเรียนได้เข้ามาใช้สื่อคอมพิวเตอร์ด้วยตนเองเพิ่มมากขึ้นและใช้สื่อคอมพิวเตอร์ไปในทางที่โรงเรียนต้องการ

ตารางที่ 16 แสดงระยะเวลาที่นักเรียนมีโอกาสใช้สื่อคอมพิวเตอร์ในชั่วโมงเรียน (N=350)

ระยะเวลา	ความถี่	ร้อยละ
น้อยกว่า 10% ของชั่วโมงเรียนวิชาคอมพิวเตอร์	41	11.71
10% ของชั่วโมงเรียนวิชาคอมพิวเตอร์	49	14
20% ของชั่วโมงเรียนวิชาคอมพิวเตอร์	4	12.29
30% ของชั่วโมงเรียนวิชาคอมพิวเตอร์	30	8.57
40% ของชั่วโมงเรียนวิชาคอมพิวเตอร์	20	5.71
50% ของชั่วโมงเรียนวิชาคอมพิวเตอร์	53	15.14
มากกว่า 50% ของชั่วโมงเรียนวิชาคอมพิวเตอร์	114	32.57
รวม	350	100

จากตารางที่ 16 แสดงให้เห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่ คิดเป็นร้อยละ 32.57 มีโอกาสใช้สื่อคอมพิวเตอร์เป็นเวลามากกว่า 50% ของชั่วโมงเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ รองลงมามีนักเรียนคิดเป็นร้อยละ 15.14 ที่มีโอกาสใช้สื่อคอมพิวเตอร์ด้วยตนเองนานถึง 50% ของชั่วโมงเรียน แสดงให้เห็นว่า โรงเรียนได้เปิดโอกาสให้ใช้สื่อคอมพิวเตอร์ในชั่วโมงเรียนวิชาคอมพิวเตอร์อย่างมาก

ตารางที่ 17 แสดงการใช้ประโยชน์จากสื่อคอมพิวเตอร์ในชั่วโมงเรียน (N=1,053)

(เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

การใช้ประโยชน์	ความถี่	ร้อยละ
ใช้พิมพ์งาน	221	20.99
ค้นหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต	176	16.71
ใช้สร้างโปรแกรมต่างๆ	155	14.72
ใช้ทำงานทั่วไป / ใช้โปรแกรมทั่วไป เช่น การใช้ MS office	138	13.11
เล่นเกมสต่างๆไปเพื่อฝึกทักษะ	93	8.83

การใช้ประโยชน์	ความถี่	ร้อยละ
ใช้ดูหนัง, ฟังเพลง	73	6.93
ใช้สนทนาทางสื่ออินเทอร์เน็ต (chat)	65	6.17
ใช้ส่ง e-mail	65	6.17
ใช้เล่นเกมออนไลน์	44	4.18
ใช้ดูกระทู้และตอบกระทู้ต่างๆ	23	2.18
รวม	1,053	100

จากตารางที่ 17 พบว่านักเรียนได้ใช้สื่อคอมพิวเตอร์ในชั่วโมงเรียนเพื่อใช้พิมพ์งานมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 20.99 รองลงมา ใช้สื่ออินเทอร์เน็ตในการเข้าถึงแหล่งข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ คิดเป็นร้อยละ 16.71 รองลงมา คือ ใช้เพื่อการสร้างโปรแกรมต่าง ๆ คิดเป็นร้อยละ 14.72 และรองลงมาคือ ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ทั่วไปทำงานต่าง ๆ คิดเป็นร้อยละ 13.11 ส่วนการใช้ประโยชน์ในด้านอื่น ๆ มีอัตราส่วนที่น้อยกว่าการใช้ประโยชน์ทั้ง 4 ประการดังกล่าวมาก

### สรุปลักษณะการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ในชั่วโมงเรียนของนักเรียน

จากข้อมูลในตารางที่ 16 และ 17 พบว่านักเรียนได้มีโอกาสใช้สื่อคอมพิวเตอร์ในชั้นเรียนวิชาคอมพิวเตอร์นานพอ ๆ กับที่โรงเรียนได้เปิดโอกาสให้ใช้จริง และได้ใช้ประโยชน์อย่างเดียวกับที่โรงเรียนได้มุ่งเน้นให้ใช้ แสดงให้เห็นว่าการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ใช้สื่อคอมพิวเตอร์ในชั้นเรียนของโรงเรียนมีผลต่อพฤติกรรมในการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ตามความเป็นจริงของนักเรียน นั่นคือ ถ้าโรงเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ใช้สื่อคอมพิวเตอร์ในชั้นเรียนอย่างไร มีโอกาสสูงที่นักเรียนจะได้ใช้ประโยชน์ตามนั้นจริง

ตารางที่ 18 แสดงพฤติกรรมการใช้สื่อคอมพิวเตอร์นอกชั่วโมงเรียน (N=350)

พฤติกรรมการใช้	ความถี่	ร้อยละ
เคยใช้	283	80.86
ไม่เคยใช้	67	19.14
รวม	350	100



จากตารางที่ 18 แสดงให้เห็นว่า นักเรียนส่วนใหญ่คิดเป็นร้อยละ 80.86 เคยใช้สื่อคอมพิวเตอร์นอกชั่วโมงเรียน และมีจำนวนนักเรียนเพียงร้อยละ 19.14 ที่ไม่เคยใช้เลย

ตารางที่ 19 แสดงความบ่อยครั้งในการใช้สื่อคอมพิวเตอร์นอกชั่วโมงเรียน (N=283)

ความบ่อยครั้ง	ความถี่	ร้อยละ
น้อยกว่า 1 ครั้ง / สัปดาห์	61	21.55
1-2 ครั้ง / สัปดาห์	142	50.18
3-4 ครั้ง / สัปดาห์	45	15.9
ตั้งแต่ 5 ครั้งขึ้นไป / สัปดาห์	35	12.37
รวม	283	100

จากตารางที่ 19 แสดงให้เห็นว่า มีนักเรียนที่เคยใช้สื่อคอมพิวเตอร์นอกชั่วโมงเรียนคิดเป็นร้อยละ 50.18 เข้าใช้ประมาณ 1-2 ครั้ง / สัปดาห์ รองลงมา คือ เข้าใช้น้อยกว่า 1 ครั้ง / สัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 21.55 และมีนักเรียนที่เข้าใช้ตั้งแต่ 5 ครั้งขึ้นไป / สัปดาห์ ในจำนวนน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 12.37 แสดงให้เห็นว่า แม้นักเรียนจำนวนมากเคยใช้สื่อคอมพิวเตอร์นอกชั่วโมงเรียน คิดเป็นร้อยละ 80.86% ของนักเรียนทั้งหมด แต่ส่วนใหญ่ก็ใช้ไม่บ่อยครั้งนัก

ตารางที่ 20 แสดงระยะเวลาการใช้สื่อคอมพิวเตอร์นอกชั่วโมงเรียนต่อครั้ง (N=283)

ระยะเวลา	ความถี่	ร้อยละ
น้อยกว่า 15 นาที	12	4.24
15 นาที	24	8.48
30 นาที	21	21.2
45 นาที	36	12.72
1 ชั่วโมง	73	25.8
มากกว่า 1 ชั่วโมง	78	27.56
รวม	283	100

จากตารางที่ 20 แสดงให้เห็นว่านักเรียนที่เคยใช้สื่อคอมพิวเตอร์นอกชั่วโมงเรียนส่วนใหญ่ใช้ครั้งละมากกว่า 1 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 27.56 รองลงมา คือ ใช้ประมาณ 1 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 25.8 และมีนักเรียนเข้าใช้ครั้งละน้อยกว่า 15 นาทีในจำนวนน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 4.24 แสดงให้เห็นว่า แม้นักเรียนส่วนใหญ่ใช้สื่อคอมพิวเตอร์ไม่บ่อยครั้งนัก แต่ก็มีระยะเวลาการใช้ต่อครั้งเป็นเวลานาน

ตารางที่ 21 แสดงช่วงเวลาการใช้สื่อคอมพิวเตอร์นอกชั่วโมงเรียน (N=386)

ช่วงเวลา	ความถี่	ร้อยละ
ช่วงเช้าก่อนเข้าเรียน	19	4.92
ช่วงพักกลางวัน	140	36.27
ช่วงเย็นก่อนกลับบ้าน	49	12.69
ช่วงชั่วโมงเรียนที่ว่าง / ชั่วโมง กิจกรรม	178	46.11
รวม	386	100

จากตารางที่ 21 แสดงให้เห็นว่าช่วงเวลาที่นักเรียนใช้สื่อคอมพิวเตอร์นอกชั่วโมงเรียนมากที่สุด คือ ในชั่วโมงว่างและชั่วโมงกิจกรรม คิดเป็นร้อยละ 46.11 รองลงมา คือ ช่วงพักกลางวัน คิดเป็นร้อยละ 36.27 ผู้วิจัยจึงพบว่า การที่นักเรียนไม่ค่อยได้ใช้สื่อคอมพิวเตอร์ในช่วงเช้าและช่วงเย็น เป็นผลมาจากปัญหาด้านการคมนาคมเป็นหลัก เนื่องจากรถประจำทางในต่างจังหวัดมีจำนวนน้อยและมีเวลารับส่งจำกัด ทำให้นักเรียนไม่อาจมาได้เข้ามากันและต้องรีบกลับบ้านในช่วงเย็น และการที่นักเรียนส่วนใหญ่ใช้ในชั่วโมงว่างมากกว่าในช่วงพักกลางวัน เนื่องจากนักเรียนต้องใช้เวลาทานข้าวในช่วงพักกลางวันด้วย จึงมีเวลาไม่เพียงพอ

ตารางที่ 22 แสดงการใช้ประโยชน์จากสื่อคอมพิวเตอร์นอกชั่วโมงเรียน (N=810)  
(เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

การใช้ประโยชน์	ความถี่	ร้อยละ
ใช้พิมพ์งาน	198	24.44
ใช้หาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต	168	20.74
ใช้ดูหนัง, ฟังเพลง	76	9.38
ใช้เล่นเกมส์ต่างๆไป	63	7.78
ใช้สนทนาทางสื่ออินเทอร์เน็ต (chat)	62	7.65
ใช้รับส่ง e-mail	61	7.53
ใช้ทำงานทั่วไป / ใช้โปรแกรมทั่วไป เช่น การใช้ MS office	60	7.41
ใช้สร้างโปรแกรมต่างๆ	57	7.04
ใช้เล่นเกมส์ออนไลน์	35	4.32
ใช้ดูกระทู้และตอบกระทู้ต่างๆ	27	3.33
อื่นๆ	3	0.37
รวม	810	100

จากตารางที่ 22 แสดงให้เห็นว่า นักเรียนใช้สื่อคอมพิวเตอร์นอกชั่วโมงเรียนเพื่อพิมพ์งานมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 24.44 รองลงมา คือ ใช้สื่ออินเทอร์เน็ตเพื่อเข้าถึงแหล่งข้อมูลข่าวสารต่างๆ คิดเป็นร้อยละ 20.74 ส่วนการใช้ประโยชน์ในด้านอื่นๆ มีอัตราส่วนการใช้มากพอๆ กัน โดยคิดเป็นร้อยละ 7-9 ยกเว้นการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตในฐานะเป็นเวทียาสาธารณะ คือ ใช้เพื่อดูและตอบกระทู้ โดยนักเรียนใช้น้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 3.33

จากข้อมูลดังกล่าว ผู้วิจัยพบว่านักเรียนมุ่งใช้สื่อคอมพิวเตอร์เพื่อการทำงานส่งอาจารย์เป็นหลัก คือ ใช้พิมพ์งานและหาข้อมูลทางสื่ออินเทอร์เน็ต ถ้าไม่ได้ทำงานส่ง ส่วนมากก็จะใช้เพื่อความบันเทิง เช่น ดูหนังฟังเพลง, เล่นเกมส์ฯ

ตารางที่ 23 แสดงอุปสรรคที่ทำให้ไม่เคยหรือไม่ค่อยได้ใช้สื่อคอมพิวเตอร์นอกชั่วโมงเรียน  
(N=721) (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

อุปสรรค	ความถี่	ร้อยละ
ห้องคอมพิวเตอร์ไม่ค่อยว่าง	207	28.71
เครื่องที่มีอยู่มีจำนวนไม่เพียงพอ	174	24.13
นักเรียนไม่มีเวลาว่าง เนื่องจากมีชั่วโมงเรียนตลอด	160	22.19
ใช้โปรแกรมต่าง ๆ ไม่เป็น	46	6.38
อยากไปเล่นกับเพื่อนมากกว่า	37	5.13
กลัวทำเครื่องคอมพิวเตอร์เสีย	35	4.85
เงื่อนไขการขออนุญาตเข้าใช้ยุ่งยาก เช่น ต้องกรอกแบบฟอร์มก่อนเข้าใช้	23	3.19
ไม่เห็นความจำเป็นที่จะต้องเข้าไปใช้สื่อคอมพิวเตอร์นอกเวลาเรียน	22	3.05
อื่นๆ	17	2.36
รวม	721	100

จากตารางที่ 23 แสดงให้เห็นว่า อุปสรรคสำคัญที่สุดที่ทำให้นักเรียนไม่เคยหรือไม่ค่อยได้ใช้สื่อคอมพิวเตอร์นอกชั่วโมงเรียน คือ การที่ห้องคอมพิวเตอร์ไม่ค่อยว่าง เนื่องจากต้องใช้เพื่อการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์เกือบทั้งวัน คิดเป็นร้อยละ 28.71 อุปสรรครองลงมา คือ นักเรียนไม่มีเวลาว่างมากพอ เนื่องจากต้องเรียนตลอดทั้งวัน คิดเป็นร้อยละ 22.19 อุปสรรครองลงมา คือ เครื่องคอมพิวเตอร์มีจำนวนไม่เพียงพอต่อความต้องการใช้ของนักเรียน คิดเป็นร้อยละ 24.13 ส่วนอุปสรรคอื่นๆ มีอัตราส่วนมากพอๆ กัน คือ ประมาณร้อยละ 3-6

#### สรุปลักษณะการเข้าใช้สื่อคอมพิวเตอร์นอกชั่วโมงเรียนวิชาคอมพิวเตอร์

จากผลการศึกษาพบว่านักเรียนส่วนใหญ่เคยใช้สื่อคอมพิวเตอร์นอกชั่วโมงเรียน แต่ใช้น้อยครั้ง โดยใช้แต่ละครั้งเป็นระยะเวลาสั้น ซึ่งอุปสรรคที่ทำให้ไม่ค่อยได้เข้าใช้บ่อยมีสาเหตุ 2 ประการหลัก คือ 1. โรงเรียนขาดแคลนอุปกรณ์ ทำให้ห้องคอมพิวเตอร์ต้องใช้สอนเป็นส่วนใหญ่ห้องจึงไม่ค่อยว่างให้ใช้ 2. นักเรียนไม่ค่อยมีเวลาว่างเข้าใช้ เนื่องจากมักมีเรียนตลอดวัน และพบว่านักเรียนส่วนใหญ่เข้าใช้ห้องคอมพิวเตอร์ในชั่วโมงว่างและช่วงพักกลางวันมากกว่าในช่วงเช้า

และเย็น เนื่องจากปัญหาด้านการคมนาคม นอกจากนี้ยังพบว่านักเรียนใช้สื่อคอมพิวเตอร์นอก ชั่วโมงเรียนเพื่อการพิมพ์งานและใช้สื่ออินเทอร์เน็ตในการเข้าถึงแหล่งข้อมูลมากที่สุด แสดงให้เห็นว่าแม้นักเรียนส่วนใหญ่เคยเข้าใช้สื่อคอมพิวเตอร์นอกชั่วโมงเรียน แต่ใช้เพราะต้องทำงานส่งอาจารย์เป็นหลัก ไม่ได้สนใจเข้าใช้ด้วยตนเอง พวกที่สนใจเข้าใช้ด้วยตนเองก็มักใช้เพื่อความบันเทิง เช่น ดูหนังฟังเพลง, เล่นเกมส์ ฯลฯ ซึ่งพบว่าปัญหาที่ทำให้นักเรียนไม่ค่อยใช้สื่อคอมพิวเตอร์นอกชั่วโมงเรียนในทางที่เกิดประโยชน์ เช่น การฝึกใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์, การแสดงความคิดเห็นในกระทู้ต่าง ๆ เป็นเพราะการดำเนินการแพร่กระจายสื่อคอมพิวเตอร์ของโรงเรียนที่เน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้ในฐานะเป็นวิชาเรียน ทำให้นักเรียนรู้สึกว่สื่อคอมพิวเตอร์คือวิชาเรียน จึงรู้สึกเบื่อหน่าย แล้วหันไปใช้ในด้านความบันเทิงมากกว่าการก่อให้เกิดสาระประโยชน์

### สรุปผลการวิเคราะห์จากตาราง

ในบทนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาถึงสภาพการเข้าถึงสื่อคอมพิวเตอร์ของนักเรียน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ทราบจุดอ่อนและปัญหาอุปสรรคที่ทำให้นักเรียนไม่อาจเข้าถึงสื่อคอมพิวเตอร์ได้ดี ไม่ว่าจะเป็นสภาพการใช้แหล่งความรู้ต่าง ๆ ภายในโรงเรียน, ความรู้ที่นักเรียนได้รับจากโรงเรียนว่ามี ความรู้ส่วนไหนที่นักเรียนยังได้รับความรู้น้อย และโอกาสในการได้เข้าใช้สื่อคอมพิวเตอร์ด้วยตนเองของนักเรียน

#### 1. ลักษณะการเข้าถึงแหล่งความรู้เกี่ยวกับสื่อคอมพิวเตอร์ในโรงเรียน

ผู้วิจัยพบว่าแหล่งความรู้หลักที่ให้ความรู้เกี่ยวกับสื่อคอมพิวเตอร์ในโรงเรียนมี 4 แหล่ง คือ หนังสือและวารสารคอมพิวเตอร์, บอร์ดเผยแพร่ความรู้, สื่อ VCD และชมรมคอมพิวเตอร์

จากการศึกษาพบว่าแหล่งความรู้ประเภทสื่อ VCD และชมรมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อที่มีความน่าสนใจโดยตัวของมันเอง เนื่องจากมีรูปแบบการนำเสนอที่เคลื่อนไหว เช่น มีการใช้ภาพและเสียง ทำให้นักเรียนสนใจเข้าศึกษามากกว่าแหล่งความรู้ประเภทหนังสือหรือวารสารคอมพิวเตอร์ และแหล่งประเภทบอร์ด ดังนั้นจึงไม่ต้องกระตุ้นความสนใจของนักเรียนที่มีต่อแหล่งความรู้ทั้งสองประเภทดังกล่าวอีก แต่อุปสรรคที่ทำให้นักเรียนไม่ค่อยได้เข้าใช้สื่อ VCD เกิดจากการประชาสัมพันธ์ที่ไม่ดีพอของโรงเรียน หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือโรงเรียนไม่มีความจริงจังในการแพร่กระจายสื่อคอมพิวเตอร์ นั่นคือ นักเรียนมักไม่ค่อยรู้ว่าโรงเรียนมีสื่อ VCD มาบริการ จึงไม่ค่อยได้เข้าใช้ประโยชน์ ส่วนอุปสรรคที่ทำให้นักเรียนไม่ค่อยได้เข้าเป็นสมาชิกชมรมคอมพิวเตอร์

เกิดจากการขาดแคลนอุปกรณ์และบุคลากรผู้ให้ความรู้ ทำให้โรงเรียนส่วนใหญ่มีชมรมคอมพิวเตอร์เพียง 1 กลุ่มเท่านั้น จึงสามารถรับนักเรียนได้จำนวนจำกัด

ส่วนแหล่งให้ความรู้ประเภทหนังสือและวารสารคอมพิวเตอร์ และสื่อประเภทบอร์ดเผยแพร่ความรู้ พบว่านักเรียนส่วนใหญ่เคยเข้าใช้ประโยชน์ แต่เข้าใช้น้อยครั้งมาก โดยพบว่ามีสาเหตุมาจากความไม่น่าสนใจของตัวเอง เนื่องจากเป็นสื่อที่มีลักษณะนิ่ง คือ เป็นเพียงตัวหนังสือ ไม่มีความน่าสนใจ ดังนั้นถ้าจะทำให้นักเรียนสนใจเข้ามาหาความรู้จากสื่อทั้งสองประเภทนี้ จำเป็นต้องทำให้สื่อทั้งสองประเภทนี้มีความน่าสนใจในการเข้าหาความรู้เพื่อทดแทนข้อบกพร่องของตัวเอง เช่น การให้มีที่ตั้งใกล้กับห้องเรียน เพื่อนักเรียนจะได้ไม่ต้องใช้ความพยายามมากนักในการเข้าใช้ หรือหากกิจกรรมที่ทำให้ความรู้เกี่ยวกับสื่อคอมพิวเตอร์ที่อยู่บนบอร์ดหรือหนังสือมีความน่าสนใจ เช่น มีการให้ตอบคำถามประจำสัปดาห์เพื่อรับของรางวัล

## 2. ความรู้เกี่ยวกับสื่อคอมพิวเตอร์ที่นักเรียนได้รับจากโรงเรียน

การศึกษาในหัวข้อนี้มีวัตถุประสงค์ที่ต้องการทราบว่าโรงเรียนยังให้ความรู้ในส่วนไหนน้อยไปหรือไม่ เพื่อโรงเรียนจะได้นำไปวางแผนการให้ความรู้ในส่วนนั้น ๆ เพิ่มเติม

จากผลการวิจัยพบว่าความรู้ที่นักเรียนได้รับจากโรงเรียนมีความหลากหลาย โดยนักเรียนได้รับความรู้ในด้านต่าง ๆ ในปริมาณมากพอ ๆ กันทั้งความรู้เกี่ยวกับ Hardware, Software, และประโยชน์ของสื่ออินเทอร์เน็ตในด้านต่าง ๆ โดยนักเรียนได้รับความรู้ทุกด้านในระดับปานกลาง แสดงให้เห็นว่าแม้ในการจัดการเรียนการสอน โรงเรียนจะเน้นให้นักเรียนเรียนรู้เฉพาะด้าน Hardware และ Software แต่ครูก็ได้เสริมความรู้เกี่ยวกับสื่ออินเทอร์เน็ตโดยการให้ความรู้ด้วยวิธีการอื่น ๆ ผู้วิจัยจึงพบว่าอุปสรรคหนึ่งที่ทำให้นักเรียนไม่อาจเข้าถึงความรู้เกี่ยวกับสื่อคอมพิวเตอร์ได้ดี คือ แนวคิดในการแพร่กระจายสื่อคอมพิวเตอร์ของโรงเรียนที่ยังเน้นให้เรียนรู้การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เป็นหลัก ส่วนการให้ความรู้เกี่ยวกับสื่ออินเทอร์เน็ตแทบจะไม่มีเลย ถ้าครูเห็นความสำคัญของสื่ออินเทอร์เน็ต โดยการพยายามเสริมความรู้โดยใช้วิธีการอื่น ๆ ร่วมด้วย นอกจากการให้ความรู้ในการเรียนการสอนตามเนื้อหาที่โรงเรียนกำหนด นักเรียนก็อาจไม่ได้รับความรู้เกี่ยวกับสื่ออินเทอร์เน็ตเลยก็ได้

## 3. พฤติกรรมการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ด้วยตนเองของนักเรียน

ในส่วนของโอกาสในการได้เข้าใช้สื่อคอมพิวเตอร์ด้วยตนเองในชั้นเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ พบว่านักเรียนส่วนใหญ่เห็นว่าตนมีโอกาสเข้าใช้นานกว่า 50% ของชั่วโมงเรียนวิชาคอมพิวเตอร์

ทั้งหมด และได้ใช้ประโยชน์เพื่อการพิมพ์งานมากที่สุด รองลงมาคือ ใช้สื่ออินเทอร์เน็ตในการเข้าถึงแหล่งข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ รองลงมาใช้เพื่อการสร้างโปรแกรมต่าง ๆ รองลงมา คือ ใช้โปรแกรมต่าง ๆ ทำงาน ซึ่งพบว่าทั้งในเรื่องของระยะเวลาการเข้าใช้และการใช้ประโยชน์ดังกล่าวมีลักษณะอย่างเดียวกับที่โรงเรียนได้เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ใช้

ผู้วิจัยจึงสรุปว่าการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ใช้สื่อคอมพิวเตอร์ในชั้นเรียนของโรงเรียน มีผลต่อโอกาสการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ของนักเรียนอย่างแท้จริง คือ โรงเรียนเปิดโอกาสเช่นไร มีโอกาสสูงมากที่นักเรียนจะได้ใช้สื่อคอมพิวเตอร์อย่างที่โรงเรียนได้เปิดโอกาสไว้ จึงไม่มีอุปสรรคใดที่ทำให้นักเรียนไม่ได้ใช้สื่อคอมพิวเตอร์ในชั้นเรียนอย่างที่โรงเรียนต้องการ

ส่วนโอกาสใช้สื่อคอมพิวเตอร์ด้วยตนเองนอกชั่วโมงเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีโอกาสได้ใช้สื่อคอมพิวเตอร์นอกชั่วโมงเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ แต่ใช้น้อยครั้งและใช้ครั้งละเป็นเวลานาน โดยสาเหตุที่ทำให้นักเรียนมีโอกาสเข้าใช้น้อยครั้ง เกิดจาก 2 สาเหตุหลัก คือ 1. เกิดจากห้องคอมพิวเตอร์มักเต็ม ซึ่งเกิดจากปัญหาการขาดแคลนเครื่องคอมพิวเตอร์ ทำให้ต้องนำไปใช้ในการสอนเป็นส่วนใหญ่ จึงไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ให้นักเรียนได้ใช้ แม้นักเรียนมีเวลาว่างเข้าใช้ก็ตาม 2. นักเรียนมักไม่ค่อยมีเวลาว่าง เนื่องจากส่วนใหญ่ต้องเรียนตลอดทั้งวัน

นอกจากนี้ยังพบว่านักเรียนส่วนใหญ่ใช้สื่อคอมพิวเตอร์นอกชั่วโมงเรียนเพื่อการทำงานส่งอาจารย์ คือ ใช้พิมพ์งานและใช้สื่ออินเทอร์เน็ตในการค้นหาข้อมูล ส่วนนักเรียนที่สนใจเข้าใช้เองมักไม่ค่อยได้ใช้ เนื่องจากต้องให้คนที่ใช้ทำงานส่งอาจารย์ได้ใช้ก่อน ทำให้เครื่องคอมพิวเตอร์มักไม่ค่อยว่าง และกรณีนักเรียนสนใจเข้าใช้เองก็มักใช้เพื่อความบันเทิง เช่น เล่นเกมส์ การใช้ในทางสาระประโยชน์มีน้อยมาก ผู้วิจัยจึงพบว่าอุปสรรคที่ทำให้นักเรียนใช้สื่อคอมพิวเตอร์นอกชั่วโมงเรียนเพื่อความบันเทิงเป็นหลัก และใช้เพื่อสาระประโยชน์น้อย เนื่องจากแนวคิดในการแพร่กระจายสื่อคอมพิวเตอร์ของโรงเรียนที่ยังคงเน้นให้นักเรียนรู้สึกว่าการใช้สื่อคอมพิวเตอร์คือวิชาเรียน ทำให้นักเรียนรู้สึกเบื่อหน่ายสิ่งที่เรียน จึงไม่ค่อยได้นำความรู้ที่ได้จากการเรียนมาสร้างผลงานหรือใช้เพื่อการเข้าถึงแหล่งข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ