



บทที่ 1

## บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ระบบการสื่อสารในปัจจุบัน สื่อจะมีลักษณะเป็น “interactive” มากขึ้น ผู้บริโภคสื่อจะสามารถควบคุมคัดเลือกข้อมูลข่าวสารได้มากขึ้น เช่น นิตยสารและหนังสือพิมพ์จะผลิตเนื้อหาที่มีลักษณะเฉพาะกลุ่มมากขึ้น ผู้บริโภคสื่อจะใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการสนองตอบหรือแสดงปฏิกิริยาต่อตัวสื่อมากขึ้น ผู้บริโภคจะไม่เป็นผู้เปิดรับข้อมูลข่าวสารประเภทตกเป็นรอง (passive receiver of information) หรือคอยตั้งรับอย่างเดียวอีกต่อไป แต่ผู้บริโภคจะสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบสื่อ (reformat) ออกแบบเนื้อหาเสียใหม่ (Redesign) เพื่อให้ตรงกับความต้องการส่วนตัวมากขึ้น

เทคโนโลยีใหม่ ๆ จะทำให้เกิดการเก็บสะสมข้อมูลเอาไว้ใช้งานในอนาคต (stockpiles of information) เนื่องจากข้อมูลข่าวสารใหม่ ๆ จะถูกผลิตขึ้นมาอย่างมากมายและรวดเร็วจนใช้งานไม่ทัน การใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างระบบเก็บสะสมเพื่อใช้งานจึงเป็นแนวโน้มที่สำคัญ รูปแบบของการเก็บที่เป็นที่รู้จักกันดีคือ ฐานข้อมูล (data bases) ซึ่งอาศัยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือสำคัญ

เทคโนโลยีใหม่ ๆ จะสัมพันธ์กับคอมพิวเตอร์มากขึ้น เทคโนโลยีการสื่อสารข้อมูลข่าวสารจะสร้างความชาญฉลาด (intelligent) ให้กับคอมพิวเตอร์ เช่น เทคโนโลยีเกี่ยวกับใยแก้วนำแสง ทำให้คอมพิวเตอร์ฉลาดขึ้น โดยช่วยให้ผู้ใช้คอมพิวเตอร์ทั่วโลกได้พูดคุยกันอย่างรวดเร็วและง่ายดาย

อันที่จริงเทคโนโลยีเพียงจะได้รับการยอมรับว่าไม่ใช่ผู้ถูกกระทำ (passive) เมื่อไม่นานมานี้เอง อดีตคนมักจะมีมองเทคโนโลยีในฐานะที่เป็น “เครื่องมือ” (instruments) ที่จัดแจงและจัดการโดยคนที่สร้างมันขึ้นมาและโดยคนที่ใช้มัน ปัจจุบันเทคโนโลยีพยายามพิสูจน์ตัวเองว่าไม่ได้ตกอยู่ภายใต้อิทธิพลของชีวิตมนุษย์

Carolyn R. Miller (1978, pp.229-30) ได้แยกความแตกต่างระหว่าง “เครื่องมือ” (tools) กับ “เทคโนโลยี” ให้เห็นว่า “เครื่องมือ” นั้นทำหน้าที่สนับสนุนความต้องการของมนุษย์โดยตรง

(serve direct human objectives) เป็นการขยายศักยภาพทางการของมนุษย์อย่างเห็นผลทันที (immediate extension of the biological capacities) “เทคโนโลยี” กลับมีเป้าหมายในตัวของมันเอง (take on purpose of their own) เทคโนโลยีนั้นพัฒนาไกลกว่าความสามารถของมนุษย์ที่พัฒนาขึ้นมาแรก ๆ แล้วก้าวหน้าไปเรื่อย ๆ ตามกำลังศักยภาพของมัน รวมทั้งเทคโนโลยีนั้นกลายเป็นส่วนสำคัญในระบบการอธิบายวัฒนธรรมหนึ่ง เช่น ระบบการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตในปัจจุบัน เป็นเทคโนโลยีที่ก้าวไกลรวดเร็วจนมนุษย์แทบจะไม่สามารถควบคุมขอบเขตการสื่อสารบนเน็ตได้เลย เกมยังเป็นสื่อที่มีส่วนในการสร้างและถ่ายทอดวัฒนธรรมด้วย

Chesebro, J.W. และ Bonsall, D.G. (1989) จัดให้คอมพิวเตอร์เป็น “เทคโนโลยี” ไม่ใช่ “tool” เพราะความก้าวหน้าในการพัฒนาคอมพิวเตอร์เป็นจุดกำเนิดของนวัตกรรมพื้นฐาน ซึ่งทำให้คำว่า “ข้อมูล” (information) มีความหมายชัดเจนขึ้นรวมทั้งคอมพิวเตอร์ทำให้เกิดการเลือกกระบวนการเก็บรวบรวม (collected) ลำเลียง (processed) และแพร่กระจาย (distributed) ข่าวสารอีกด้วย

คอมพิวเตอร์ได้ทำให้เกิดผลสะท้อนวงการศึกษานานทุกสาขา ในฐานะที่เป็นแหล่งข้อมูล และเป็นองค์ประกอบสำคัญในกระบวนการวิจัยแสวงหาความเป็นจริง

### การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ ( Computer – Mediated Communication)

ความต่างของ การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ หรือ CMC กับสื่อรุ่นก่อนที่สำคัญคือ ความต่างในแง่ท่าทีของการกระทำต่อสื่อ CMC เป็นสื่อประเภทที่จะใช้เมื่อไหร่ก็ได้ (transient) ไม่ติดเงื่อนไขเรื่องเวลาในการเสนอเนื้อหาเหมือนสื่ออื่น ๆ CMC กระจายตัวเองอยู่ทั่วไป (widely distributed) CMC มีความหลากหลายในแง่เส้นทางหรือช่องทาง (multi-model) และ CMC ให้โอกาสกับผู้สื่อสารในการกระทำใด ๆ กับเนื้อหาสารก็ยอมได้ (manipulation of content) (Lindlof, T. และ Shatzer, M., 1998)

ลักษณะสำคัญอีกประการของ CMC คือ ความเป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะสากล (universal medium) ในตัวของมันเอง กล่าวคือ มีศักยภาพเหมือนกับเครื่องรับและลำเลียงข่าวสาร (information processing machine) ฉะนั้นคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมโยงเป็นเครือข่าย ในฐานะที่เป็นอุปกรณ์การสื่อสารอย่างหนึ่ง จึงสามารถที่จะจัดการ (transformations) กับข้อมูลข่าวสารที่ถูกสื่อ

สารอย่างเป็นสากล คือที่ใดก็ได้ ด้วยความเป็นสากลของมัน คือ ทำได้เหมือนเครื่องรับ/ลำเลียงข้อมูลข่าวสารอื่น ๆ (Postmes, T., Spears, R. และ Lea, M., 1998)

Rogers ได้นิยามเทคโนโลยีการสื่อสารใหม่ (new communication technologies) หรือสื่อใหม่ (new media) ที่แตกต่างไปจากนิยามเดิมว่า เป็นเทคโนโลยีหรือสื่อที่เอื้ออำนวยให้เกิด "การแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารบนฐานของคนจำนวนมากไปสู่คนจำนวนมาก (many-to-many basis) ผ่านระบบการสื่อสารที่มีคอมพิวเตอร์เป็นศูนย์กลาง (computer-based communication systems)"

"เทคโนโลยี" เป็นตัวการสำคัญที่ทำให้ผลสะท้อนต่อสังคมในวงกว้าง รวมทั้งส่งผลต่อความสนใจในวงวิชาการที่มีต่อสื่อใหม่ซึ่งกำเนิดจากเทคโนโลยีใหม่ จึงเกิดเป็นสาขาการศึกษา "new media" ที่มี "CMC" เป็นศูนย์กลางของการศึกษา ผลจากการศึกษาและถกเถียงของนักวิชาการต่อเรื่องดังกล่าวสามารถอธิบายได้ 2 แนวทางคือ แนวทางแรก เสนอผลต่อสังคมและคนในสังคม โดยเน้นตัวคอมพิวเตอร์ในฐานะที่เป็นอุปกรณ์การถ่ายทอดลำเลียงข้อมูล เป็นปัจจัยหลักที่ทำให้เกิดผล และแนวทางที่สองคือ ผลของ CMC ที่ทำให้เกิดชุมชนที่มีลักษณะเฉพาะที่มีประเด็นแอบแฝงภายในมากมายที่น่าศึกษายิ่ง

อินเทอร์เน็ตเป็นนวัตกรรมทางการสื่อสารอีกรูปแบบหนึ่งที่มนุษย์สามารถใช้เป็นช่องทางในการติดต่อสื่อสารกับผู้รับสาร รวมทั้งการแสวงหาความรู้จากแหล่งต่างๆแทบทุกมุมโลก เนื่องจากอินเทอร์เน็ตเป็นเทคโนโลยีการสื่อสารระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมโยงกันได้ทั่วโลก สามารถกระจายข่าวสารได้อย่างกว้างไกลและรวดเร็ว

จุดเด่นของสื่ออินเทอร์เน็ตอีกประการหนึ่ง คือความสามารถที่จะโต้ตอบกันได้ทันทีระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร (Interactive) รวมทั้งสามารถวัดผลของปฏิกิริยาตอบสนองของการสื่อสารนั้นได้อย่างรวดเร็ว ด้วยเหตุนี้เองจึงทำให้สื่ออินเทอร์เน็ตได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย

บริษัท วิจัยด้านการตลาดในเครือการ์ทเนอร์ (Gartner) กล่าวว่า ยอดจำหน่ายคอมพิวเตอร์ในประเทศญี่ปุ่น ณ.ขณะนี้ได้เพิ่มยอดขายจาก 29.4 ล้านเครื่อง ในปี 2542 เป็น 33.9 ล้านเครื่อง โดยส่วนใหญ่ผู้ซื้อได้เปลี่ยนจากองค์กรเอกชน มาเป็น ส่วนบุคคลมากยิ่งขึ้น เพื่อใช้งาน

ด้านอินเทอร์เน็ต และใช้ในการแสวงหาข้อมูลจากเว็บไซต์ ( กรุงเทพมหานคร คอลัมภ์ "ไอทีต่างประเทศ" วันที่ 13 พฤศจิกายน พ.ศ. 2543 หน้า 8 )

จากที่กล่าวมาในเรื่องของโลกยุคคอมพิวเตอร์ "อินเทอร์เน็ต" จึงกลายเป็นช่องทางการสื่อสารใหม่ เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายทุกสาขาอาชีพได้อย่างทั่วถึง จนเป็นที่น่าสนใจของทุกวงการ ไม่ว่าจะเป็น การเปิดตัวผู้สมัครเลือกตั้ง โฆษณาพรรคการเมือง ขายสินค้า งานประชาสัมพันธ์ธุรกิจ จัดหางานธุรกิจท่องเที่ยว รวมทั้ง การเรียนการสอน หรือเว็บไซต์ที่เกี่ยวกับการศึกษา โดยมุ่งเน้นที่จะให้ความรู้กับผู้ที่ยังรักการเรียนรู้แบบ "การเรียนรู้ตลอดชีวิต" โดยได้เพิ่มทั้งปริมาณและพัฒนาคุณภาพให้มากขึ้น เพื่อตอบสนองความต้องการที่แทบจะไม่มีที่ท่าว่าจะหยุดหรือชะลอเพื่อให้ ธุรกิจด้านอื่นๆ ตามทันได้

### ความเป็นมาของระบบการสื่อสารผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

อินเทอร์เน็ต หรือ Internet มาจากคำว่า Inter + Net ซึ่งคำว่า Inter หมายความว่า "ระหว่าง สากล หรือ เชื่อมโยง ส่วนคำว่า Net หมายถึง ตาข่าย ส่วนในภาษาคอมพิวเตอร์ คำว่า Net จะหมายถึง "ระบบคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมโยงกันสามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกันและกันได้" ดังนั้น คำว่าอินเทอร์เน็ต จึงหมายถึง "ระบบคอมพิวเตอร์ ที่เชื่อมโยงกันและสามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกันและกันได้ทั่วโลก" โดยเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนั้นจะไม่มีศูนย์กลาง คอมพิวเตอร์ทุกเครื่องที่อยู่ในระบบจะอยู่ในระดับเดียวกันไม่ต้องมีศูนย์กลางเหมือนคอมพิวเตอร์ระบบอื่นๆ เช่น LAN เป็นต้น

ในระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจะมีการแบ่งคอมพิวเตอร์ออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ทำหน้าที่เก็บข้อมูลเพื่อให้ผู้ใช้สามารถค้นหาข้อมูลได้ และอีกกลุ่มหนึ่งเป็นคอมพิวเตอร์ที่ใช้สำหรับติดต่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจะเปรียบเสมือนใยแมงมุม ซึ่งจุดตัดแต่ละเส้น คือ เครื่องคอมพิวเตอร์แต่ละเครื่อง ส่วนเส้นที่โยงก็คือไปยังจุดตัดก็คือการติดต่อเชื่อมโยงระหว่างเครือข่าย และด้วยเหตุนี้เอง หากผู้ใช้ทำการ Login เข้าไปยังศูนย์บริการซึ่งเป็นส่วนกลางในการเชื่อมโยงเครือข่ายทั้งหมด ผู้ใช้ก็จะสามารถติดต่อสื่อสารหรือค้นหาข้อมูลที่ต้องการได้ทุกมุมโลก

WWW หรือ World Wide Web หรือที่เรียกสั้นๆ ว่า Web เป็นแหล่งรวมข้อมูลข่าวสารขั้นพื้นฐานของของอินเทอร์เน็ตที่รวมเอาข้อมูลของระบบเครือข่ายทั่วโลกเข้าไว้ด้วยกัน ซึ่งถือว่าเป็นแหล่งข้อมูลที่ใหญ่ที่สุดที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจะสามารถค้นหาข้อมูลที่ต้องการได้

World Wide Web มีจุดกำเนิดโดย Tim Berners-Lee และสถาบัน European Laboratory for particle physics ( CERN ) ซึ่งเป็นสถาบันด้านฟิสิกส์กรุงเจนีวา ประเทศสวิตเซอร์แลนด์ โดยได้ถูกนำมาใช้เป็นครั้งแรกในปี ค.ศ. 1989 และเข้าสู่เครือข่ายอินเทอร์เน็ตในปี ค.ศ. 1991

ความหมายของ World Wide Web คือ "ระบบเครือข่ายสากลที่เป็นแหล่งรวบรวมความรู้สำหรับมนุษย์ที่สามารถเข้าถึงได้และอยู่ในรูปของระบบเอกสาร Hypertext และ Multimedia "

ระบบอินเทอร์เน็ต หากจะเปรียบเทียบให้เข้าใจได้ง่ายๆก็เหมือน เคเบิลทีวี แบบสายบริการผ่านสายเคเบิลโทรศัพท์ ซึ่งในระบบอินเทอร์เน็ตเรียกกันว่า ที่อยู่ ซึ่งระบุเป็นชื่อไปเลย เช่น [www.thai-school.com](http://www.thai-school.com) โดยชื่อที่จะตั้งนั้นส่วนใหญ่อีกจะตั้งเพื่อให้สะดวกในการจำได้ ส่วนการจดทะเบียนนั้นก็ไปจดตามศูนย์จดทะเบียนของแต่ละประเทศ เช่น ถ้าอยากได้ชื่อเป็น .co.th ก็ไปจดทะเบียนที่ <http://rs.thnic.net> หรือ THAINIC แต่ถ้าเป็น .com ก็ไปจดที่ <http://rs.internet.net> หรือ INTERNIC เป็นต้น ซึ่งชื่อต่างๆที่เราตั้งนั้นเรียกว่า โดเมนเนม (Domain Name ) ซึ่งมีกันอยู่จำกัด จึงทำให้ตอนนี้มีการแย่งกันจดทะเบียนกันอย่างมาก

การที่เราจะเราจะเข้าสู่ระบบอินเทอร์เน็ต เพื่อเข้าไปดูรายการต่างๆ หรือที่เรียกกันว่า โฮมเพจ (Home Page ) หรือ เว็บเพจ (Web Page ) หรือ เว็บไซต์ (Web Site ) ได้นั้นจะต้องสมัครเป็นสมาชิกกับผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตหรือที่เรียกว่า ISP ( Internet Service Provider ) กันก่อน ซึ่งอาจจะเป็นบริษัทในประเทศไทย เช่น บริษัท อินเทอร์เน็ตประเทศไทย จำกัด ( [www.inet.co.th](http://www.inet.co.th) ) หรือ บริษัท ล็อกซอินโฟเซอริวิส จำกัด ( [www.loxinfo.co.th](http://www.loxinfo.co.th) ) ซึ่งผู้สมัครจะได้รหัสผ่านเข้าสู่อินเทอร์เน็ต พร้อมทั้งได้ที่อยู่ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ หรือ Email Address ประจำตัวมาหนึ่งที่อยู่ เพื่อให้สมาชิกอินเทอร์เน็ตทั่วโลกสามารถติดต่อกันได้ ซึ่งที่อยู่ของอีเมลที่นั่นจะมีนามสกุลตามชื่อ ISP เช่น ถ้าสมัครกับบริษัท อินเทอร์เน็ต ประเทศไทย จำกัด ก็จะได้ชื่อเป็น ชื่อของเรา@inet.co.th เป็นต้น แต่ถ้าหากเราใช้นามสกุลอีเมลเป็นนามสกุลของเราเองก็ต้องไปจดทะเบียนโดเมนเนมของเราเอง และก็ต้องตั้งเมล์บ็อกซ์ (E-mailbox) ของเราเอง นอกจากนี้จะต้องสมัครเป็นสมาชิกแล้วยังจะต้องมีอุปกรณ์ต่างๆ คือ คอมพิวเตอร์ (ตั้งแต่วุ่น 486 เป็นต้นไปและแรมขนาด 16 MB ขึ้นไป) โมเด็ม คือตัวแปลงสัญญาณจากคอมพิวเตอร์ส่งผ่านสายโทรศัพท์เข้าสู่เครือข่ายอินเทอร์เน็ต และแปลงข้อมูลจากเครือข่าย

ถ่ายผ่านสายโทรศัพท์เข้าสู่คอมพิวเตอร์ และก็ต้องมีโปรแกรมที่ใช้ดูโฮมเพจ หรือที่เรียกว่าบราวเซอร์ ซึ่งโปรแกรมเหล่านี้ทาง ISP ที่ท่านสมัครจะจัดมาให้แล้ว รวมทั้งคู่มือสำหรับติดตั้งด้วย

บราวเซอร์ที่ใช้ในการดูโฮมเพจในปัจจุบันมีอยู่ 2 ยี่ห้อใหญ่ คือ IE (Internet Explorer ) และ Netscape โดยเวลาที่ต้องการดู ก็เพียงแค่ต่อสัญญาณเข้าสู่ระบบอินเทอร์เน็ต แล้วก็ใส่ที่อยู่ของสถานีหรือเว็บไซต์ที่ต้องการดู โดยเข้าไปที่ช่องของ Location หรือ Address ของบราวเซอร์แล้วก็กด Enter

เมื่อเราท่องเข้าไปโลกของระบบอินเทอร์เน็ต สิ่งที่เราได้เห็นความแตกต่างจากการดูโทรทัศน์ หรือสื่ออื่นๆ คือ “การโต้ตอบได้” หรือที่เรียกกันว่า อินเตอร์แอคทีฟ (Interactive) ซึ่งสื่ออินเทอร์เน็ต นี้มีได้มีเพียง 2 มิติ หรือ 3 หรือ 4 มิติ เท่านั้น แต่จะมีถึง 5 มิติ คือ มีมิติของอินเตอร์แอคทีฟ ที่ผู้ส่ง และผู้รับสามารถที่จะโต้ตอบ หรือมี Feedback ได้ทันที ซึ่งสื่ออิเล็กทรอนิกส์อื่นๆ เช่น โทรศัพท์ หรือ สื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ ทำไม่ได้

### ประเภทของเว็บไซต์ในปัจจุบัน

ในปัจจุบันมีเว็บไซต์ที่ให้บริการกับผู้ที่ชอบท่องเที่ยวหาความรู้บนอินเทอร์เน็ตมากมาย หลากหลาย ประเภทดังนี้

1. ให้บริการดาวน์โหลดโปรแกรมใหม่ รวมทั้งเกมส์ต่างๆ
2. ขายสินค้า
3. วงการดนตรีและภาพยนตร์จากทั่วทุกมุมโลก
4. ให้คำปรึกษาด้านการดำเนินชีวิตกับผู้อื่น
5. นิตยสารออนไลน์
6. ข้อมูลเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ที่สำคัญทั่วโลก
7. เว็บไซต์ตอบคำถามเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์
8. สอนออกแบบเว็บไซต์ หรือโฮมเพจ
9. ให้บริการซอฟต์แวร์ฟรี
10. เรื่องตลกขำขัน
11. ให้บริการ Search Engine
12. ข่าวกีฬา

13. แนะนำเว็บไซต์

14. สอนภาษาต่างๆ ฯลฯ

จากเว็บไซต์ต่างๆ ที่ได้กล่าวไปแล้วนั้น จะเห็นว่าส่วนใหญ่จะประกอบด้วยเว็บไซต์ที่ให้ความรู้เกี่ยวกับเรื่องทั่วไปที่อยู่ในชีวิตประจำวันที่ตรงกับความสนใจของแต่ละบุคคลที่จะแสวงหาความรู้ เพื่อตอบสนองความต้องการ โดยเว็บไซต์ต่างๆ เหล่านี้ ถ้าจะเจาะลึกเฉพาะเว็บไซต์ที่เกี่ยวกับการศึกษาโดยตรงก็มีอยู่ไม่มาก โดยที่มีอยู่แพร่หลาย ณ. ปัจจุบันดังนี้

### เว็บไซต์การศึกษาแบบเสมือนจริง (Virtual ) และแบบทางไกล ที่น่าสนใจ

จัดโดยสถาบันการศึกษาและหน่วยงานของรัฐ

1. [www.classroom.psu.ac.th](http://www.classroom.psu.ac.th) ห้องเรียนเสมือน
2. [www.rajaphat.com](http://www.rajaphat.com) โครงการวิจัยราชภัฏเสมือน
3. [www.ite.nectec.or.th](http://www.ite.nectec.or.th) ฝ่ายเทคโนโลยีสารสนเทศ
4. [www.cpe.eng.kmutt.ac.th/education](http://www.cpe.eng.kmutt.ac.th/education) สอนวิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ผ่านทางอินเทอร์เน็ต ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
5. [www.ece.chula.ac.th](http://www.ece.chula.ac.th) ศูนย์การศึกษาต่อเนื่องแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
6. [www.ku.ac.th/ED/course](http://www.ku.ac.th/ED/course) โฮมเพจรายวิชา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

จัดทำโดยหน่วยงานหรือองค์กรเอกชน

1. [www.thai-eschool.com](http://www.thai-eschool.com) คลังแห่งความรู้ในศาสตร์ต่างๆ
2. [www.thaied.com](http://www.thaied.com) ศูนย์การศึกษานานเครือข่ายอินเทอร์เน็ตประเทศไทย
3. [www.dltv.th.org](http://www.dltv.th.org) สถานีวิทยุโทรทัศน์การศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม
4. [www.seasre.th.net/tie/index.htm](http://www.seasre.th.net/tie/index.htm) อินเทอร์เน็ตไทยศึกษา

### เว็บไซต์อื่นๆที่น่าสนใจและเป็นประโยชน์

[www.micro.manet.fsu.edu](http://www.micro.manet.fsu.edu) เว็บไซต์แสดงภาพทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีของ Florida State University

จะเห็นได้ว่าในโลกยุคดอทคอมนี้ สื่ออินเทอร์เน็ตที่ถือว่าเป็นสื่อใหม่ที่มาแรง และได้รับความนิยมอย่างมากรุนั้น กำลังเข้ามามีบทบาทจนทำให้เกิด “ยุคหนุ่มสาวดอทคอม” โดยกลุ่มบุคคลเหล่านี้

จะให้ความสำคัญกับอินเทอร์เน็ตด้านความบันเทิงอย่างมาก เช่น ใช้ในการหาข้อมูลเกี่ยวกับเพลง ดนตรี ภาพยนตร์ เล่นเกมส์ รวมทั้งการใช้เวลาตลอดทั้งคืนในการสื่อสารกับบุคคลอีกฝ่ายหนึ่งที่ไม่รู้ว่า เป็นใคร หน้าตาอย่างไร นิสัยที่แท้จริงเป็นอย่างไร หรือแม้กระทั่งไม่รู้ว่าเป็นเพศชายหรือหญิง ฉะนั้นจากสภาพของการสื่อสารไร้พรมแดนนี้ เราควรจะนำประโยชน์ที่ได้จากความเจริญทางเทคโนโลยีในการติดต่อสื่อสารผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมาช่วยในการพัฒนาคุณภาพชีวิตของเยาวชน ในด้านการศึกษาหาความรู้ รวมทั้งเป็นการปลูกฝัง และสร้างลักษณะนิสัยในการแสวงหาความรู้ ด้วยตนเองต่อไปถึงแม้จะจบการศึกษาภาคบังคับไปแล้วก็ตาม ซึ่งจะส่งผลต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนในสังคมและจะเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศชาติต่อไป

### การศึกษาในระบบเศรษฐกิจยุคดิจิทัลในต่างประเทศ ( The Digital Economy of “ Don Tapscott”)

หากจะลองพิจารณาคำพูดของ Lowis Ross หัวหน้าฝ่ายเทคนิคของบริษัท Ford Motor ต่อ นักศึกษาวิศวกรรม ดังต่อไปนี้ “ในอาชีพของคุณความรู้เปรียบเหมือนนม ที่มีกำหนดวันหมดอายุ” คำกล่าวนี้ได้แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิตในสังคมยุคปัจจุบัน กล่าวคือ หากท่านหยุดการเรียนรู้เมื่อใด ท่านก็เหมือนบุคคลที่ไม่มีคุณภาพในสังคม

เนื่องจากระบบเศรษฐกิจที่อาศัยความรู้ความต้องการการศึกษาตลอดชีวิต เอกชนกำลังแบกรับรับผิดชอบทางด้านการศึกษามากขึ้น ทัศนคติกำลังได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางและแยกแยะออกเป็นข้อๆ อย่างชัดเจนในหนังสือที่น่าสนใจว่า “ สัตว์ประหลาดที่ซ่อนอยู่ใต้เตียง” เขียนโดย Stan Daoiris และ Jim Botkin เนื้อหาของหนังสือกล่าวไว้ว่า ระบบการศึกษาครั้งนี้เป็นเจตนาของพระเจ้า (มีการสอนในโบสถ์) ต่อมาเป็นหน้าที่ของรัฐบาล และยุคท้ายกำลังเปลี่ยนไปในมือของภาคธุรกิจ เพราะจุดหมายสุดท้ายของการเรียน คือการทำงานในภาคธุรกิจนั่นเอง Davis และ Botkin กล่าวว่าจากการเคลื่อนย้ายเกษตรกรรมมาเป็นระบบอุตสาหกรรม บ้านที่เป็นโรงเรียนในชนบทถูกแย่งที่โดยโรงเรียนที่เป็นตึกที่อยู่ในเมืองมาเป็นเวลา 4 ทศวรรษมาแล้ว เราเริ่มที่จะเคลื่อนไปยังเศรษฐกิจอีกแบบหนึ่ง แต่มาถึงตอนนี้ เราต้องพัฒนาระบบการศึกษาใหม่อีกครั้ง โดยสร้างสิ่งที่เราเรียกว่า “Schoolhouse” สำหรับอนาคตซึ่งไม่เป็นทั้งบ้านและโรงเรียน เนื่องจากระบบเศรษฐกิจแบบใหม่เป็นเศรษฐกิจที่ต้องอาศัยความรู้ และการศึกษาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน



นอกจากการเปลี่ยนแปลงระบบการศึกษาให้อยู่ในมือของภาคเอกชนมากขึ้นแล้ว เทคโนโลยีใหม่สามารถเปลี่ยนแปลงโรงเรียนได้ สื่อแนวใหม่ก็สามารถเปลี่ยนระบบการศึกษา ทำให้เกิดโครงสร้างพื้นฐานด้านสารสนเทศ เพื่อให้ในการทำงานและเรียนพร้อมกัน สำหรับระบบเศรษฐกิจยุคดิจิทัล

มีหลักสูตรมากกว่า 2,000 หลักสูตรในเครือข่ายขณะนี้ ที่สำคัญก็คือพื้นฐานทางด้านสารสนเทศที่วัฒนธรรมที่สร้างโดยมนุษย์กำลังกลายเป็นสิ่งที่พบได้ในทางด่วนข้อมูล ยกตัวอย่างเช่น คัมภีร์ไบเบิล ซึ่งถ้าเป็นสมัยก่อน จะมีคนไม่กี่คน ที่มีสิทธิอ่านได้ซึ่งจะถูกเก็บไว้ในวาติกัน มีคนเพียง 200 คนเท่านั้นที่มีสิทธิดูได้ และมีสิทธิอ่านได้เพียง 4 หน้าต่อวันเท่านั้น แต่ในวันนี้คัมภีร์เล่มนี้ปรากฏอยู่ในเครือข่ายแล้ว เพียงแค่ 2 วันแรกก็มีคนอ่านมากเป็นร้อยๆ เท่าของสมัยก่อนตลอดทั้งปี

นับวันผลิตภัณฑ์ที่ต้องมีการศึกษาแบบโต้ตอบไปมา จะปรากฏในเครือข่ายมากขึ้น ส่วนมากจะเป็นทางการศึกษา มหาวิทยาลัยชั้นและมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีแห่งชาติ เสนอหลักสูตรการเรียนที่ได้รับความนิยมต่อเนื่องบนเครือข่ายโดยไม่ต้องอาศัยห้องเรียน ที่โรงเรียนนิเวอร์ไอ๊ก เปิดดำเนินการในปี 1990 โดย เจอร์รี่ สมิต โรงเรียนแห่งนี้มีการศึกษาแบบใช้เทคโนโลยีที่ดีที่สุดแห่งหนึ่งในทวีปอเมริกาเหนือ การสอนส่วนใหญ่อาศัยการทำงานของคอมพิวเตอร์ นักเรียนส่วนใหญ่มีเครื่องคอมพิวเตอร์แมคอินทอชบนโต๊ะ ต่อเครือข่ายไปยังห้องเรียน โรงเรียนและนอกเหนือไปจากนั้นอีก ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นน่าสนใจมาก และทำให้เรารู้ว่า คอมพิวเตอร์สามารถช่วยเด็กๆและคนอื่นๆ ทางด้านการเรียนได้ ทำให้เรารู้สึกว่ามีความสำคัญ ถ้าเป็นคนทำงานพวกเขาจะมีความรับผิดชอบมากขึ้น ทำงานมีประสิทธิภาพมากขึ้นที่กลายเป็นสามชิกในองค์กรที่พร้อมจะเรียนรู้ตลอดชีวิต

เครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีความสามารถสูงขนาดนี้ สามารถฝึกอบรมความสามารถพิเศษต่างๆ เรียนรู้ภาษาใหม่ ทักษะใหม่ และการหยั่งรู้ที่มากไปกว่านั้นก็คือ สถานที่เรียนมิได้จำกัดอยู่แต่ในห้องเรียนอีกต่อไป คุณสามารถเรียนรู้ได้ในสถานที่ทำงาน ในรถยนต์ หรือภายในบ้านก็ได้

MIT Media Labs ได้ทดลองสร้างโรงเรียนจำลองขึ้น ด้วยการสนับสนุนจากบริษัทเลโก้และนินเทนโด ค้นคว้าทางความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมส์และการเรียนรู้ สิ่งที่เราพบก็คือ การศึกษาที่ดีที่สุดเกิดจากความหลงใหล ความหลงใหลที่เกิดจากครู และความหลงใหลที่เกิดจากนักเรียนเอง

LabNet เป็นหน่วยงานที่สร้างโดยศูนย์วิจัยการศึกษาเทคนิคของมหาวิทยาลัยเคมบริดจ์ในเมืองแมสซาชูเซต เป็นผู้สร้างเครือข่ายการติดต่อสื่อสารระหว่างครูนักร้อยที่อาศัยอยู่ในเมืองนี้ โดยเริ่มต้นครั้งแรกอาศัยเครือข่ายเชิงพาณิชย์ชื่อเดลไฟ ต่อมาก็คือเป็นอเมริกันออนไลน์ เครือข่ายนี้ บรรดาครูต่างๆสามารถใช้อีเมล กระดานปิดประกาศ ให้ใช้ในการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างครูกับนักเรียนได้

เมื่อการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารเพิ่มมากขึ้น นักเรียนจะได้ผลประโยชน์มากกว่าครูซึ่งติดอยู่ในอดีต เทคโนโลยีทำให้ต้องมีภาระให้คำจำกัดความของครูใหม่ เพราะเทคโนโลยีทำให้ครูกลายมาเป็นผู้มีหน้าที่กระตุ้นหรืออำนวยความสะดวกแทน ไม่ใช่เป็นคนที่พูดแต่ข้อเท็จจริงซ้ำไปมาอีกต่อไป Tony Comper ประธานธนาคารMontreal กล่าวไว้ว่า "การที่เด็กๆเดินเข้ามาในโลกของข้อมูลข่าวสารเพียงลำพังมิใช่สิ่งที่ดี ครูควรเป็นผู้แนะแนวทางและคอยให้คำแนะนำในช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อ" ไม่มีโรงเรียนไหนที่มีเงินมากพอที่จะจ้างเจ้าหน้าที่ภูมิศาสตร์ ด้านมหาสมุทรมาสอนเด็กเกี่ยวกับปลาโลมา แต่ด้วยสื่อแบบใหม่ เด็กทุกคนจากทุกโรงเรียนหรือจากที่บ้านสามารถที่จะเรียนรู้โลกของปลาโลมาได้ด้วยตนเอง

เด็กวัยรุ่นและผู้ใหญ่ มีมุมมองของเทคโนโลยีที่แตกต่างกัน ผู้ใหญ่จะใช้สื่อคอมพิวเตอร์เพื่อเป้าหมายทางการศึกษา แต่สำหรับวัยรุ่นแล้ว การศึกษาคือเรื่องไร้อย่างหนึ่ง เทคโนโลยีแนวใหม่ที่ทำให้การศึกษาเป็นไปได้ด้วยความสะดวกสบายซึ่งเป็นสาเหตุที่ทำให้ขณะนี้มัลติมีเดียได้รับความนิยมอย่างมาก

ความนิยมที่ได้รับการส่งเสริมจากเครื่องคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียแบบใหม่ ซีดีรอมที่สามารถบรรจุภาพ เสียง และภาพเคลื่อนไหวในแผ่นเดียวกัน สิ่งต่างๆเหล่านี้ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างสนุกสนาน และเด็กจะรู้สึกเหมือนเล่นเกมอย่างหนึ่ง

มัลติมีเดียทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างลึกซึ้งมากขึ้น โรงเรียนควรตอบสนองความต้องการของเด็กนักเรียนที่เปลี่ยนไป โดยปรับหลักสูตรให้สอดคล้องกับความต้องการ จัดเตรียมข้อมูลข่าวสารให้พร้อม ทางด่วนข้อมูลทำให้ครูสามารถสอนในรูปแบบเดียวกับที่ปรากฏในซีดีรอมได้ ขณะที่ยุทธศาสตร์ของ UNESCO ระบุว่า "ครูที่สอนด้วยสื่อ และเทียบไม่ติดกับการสอนด้วยสื่อสมัยใหม่ได้" "โครง

สร้างพื้นฐานข้อมูลแห่งชาติจะส่งเสริมการศึกษาร่วมกันระหว่างครูกับนักเรียน และผู้เชี่ยวชาญ ทุกๆ สามารถออนไลน์กับ"ห้องสมุดดิจิทัล" และสามารถเดินทางไปยังพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง หรืองานแสดงทางด้านวิทยาศาสตร์เสมือนจริง หรืองานแสดงทางด้านวิทยาศาสตร์เสมือนจริง โดยไม่ต้องออกจากห้องเรียนโดยแม้แต่ก้าวเดียว

จากเหตุผลดังกล่าวจึงทำให้ ซีดีรอมได้รับความนิยมอย่างมาก แต่ทั้งนี้ซีดีรอมก็มีข้อจำกัด คือยังเป็นวัตถุที่จับต้องได้ ซึ่งความสามารถของยุคดิจิทัลควรจะเป็นลักษณะของเครือข่าย คือผู้เรียนทุกคนไม่ว่าจะอยู่บนบตที่ห่างไกล ที่ไม่มีห้องสมุด พิพิธภัณฑ์ สวนสัตว์ หรือศูนย์วิทยาศาสตร์ จะสามารถเรียนรู้ได้เหมือนผู้เรียนที่อยู่ในเมือง เมื่อทางด่วนข้อมูลเกิดขึ้นทั่วประเทศจะเป็นครั้งแรก ในประวัติศาสตร์ที่เด็กนักเรียนทุกคนจะได้รับการศึกษาที่ดีที่สุดและเท่าเทียมกับทั่วประเทศ

#### กวดวิชาบน Cyberspace

Clare Mallen ครูสอนนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนในโรงเรียน Lincoln – Sudbury High School เล่าว่าเช้าวันหนึ่ง มีนักเรียนคนหนึ่งมาพร้อมกับการบ้านคณิตศาสตร์ที่ทำถูกต้องทุกข้อ สร้างความแปลกใจและน่าดีใจพร้อมกันไปด้วย เธอถามเขาว่า มีใครที่บ้านสอนหรือไม่ ผลปรากฏว่าคนที่ช่วยทำการบ้านไม่ใช่พ่อแม่ พี่สาวหรือพี่ชายแต่เขาได้นำโจทย์คณิตศาสตร์ของเขาเข้าไปถามในอินเทอร์เน็ต และได้รับความช่วยเหลือจากครูคนหนึ่งที่ไม่รู้ว่าอยู่ที่ไหนในโลก

ระบบการศึกษานี้เป็นหนึ่งในเดียวกับทางด่วนข้อมูล จะต้องมีอุปกรณ์ที่พร้อมเพียง เพื่อตามความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีที่กำลังเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วให้ทัน หน้าที่ของครูจะเหมือนกับโค้ชเข้าทุกที เนื่องจากไม่ต้องดูแลเรื่องการท่องจำ ทำให้มีเวลาสำหรับให้คำปรึกษาแบบตัวต่อตัว และที่สำคัญที่สุดคือการปลูกฝังนิสัยการเรียนรู้สำหรับนักเรียน นักศึกษาที่เรียนจบไปแล้วให้มีรักการเรียนรู้ โดยการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองไปตลอดชีวิต

#### โครงการเครือข่ายคอมพิวเตอร์เพื่อโรงเรียนไทย (SchoolNET)

ด้วยความสำคัญของอินเทอร์เน็ตที่นำมาใช้ในด้านการศึกษาในต่างประเทศจากที่ได้กล่าวไปนั้น ในส่วนของประเทศไทยเองก็ได้เริ่มนำเข้ามามีส่วนร่วมเกี่ยวกับการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ ตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 8 ซึ่งมุ่งเน้นการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์เป็นสำคัญเช่นกัน ( สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, สำนักนายก

รัฐมนตรี. 2540) กล่าวคือ ณ.ปัจจุบันได้มีการจัดตั้งโครงการเครือข่ายคอมพิวเตอร์เพื่อโรงเรียนไทย หรือ SchoolNET เมื่อประมาณกลางปี 2539 โดยเชื่อมโยงเครือข่ายโรงเรียนมัธยมทั่วประเทศ เพื่อให้เยาวชนไทยได้มีโอกาสได้ใช้สื่ออินเทอร์เน็ตมาช่วยในการแสวงหาความรู้และปลูกฝังการเรียนรู้ตลอดชีวิต

เป้าหมายของโครงการเครือข่ายคอมพิวเตอร์เพื่อโรงเรียนไทย

1. ปลูกฝังความเข้าใจและเพิ่มทักษะเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ และประโยชน์ของการใช้เครือข่ายข้อมูลในวงกว้าง
2. ให้นักเรียนต่างๆ เข้าถึงเครือข่ายไทยสาร อินเทอร์เน็ตได้ระหว่างโรงเรียนกับส่วนราชการที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา
3. เพื่อช่วยให้ผู้ใช้ (ทั้งอาจารย์และนักเรียน)ในระดับโรงเรียนได้เข้าถึงศูนย์ข้อมูลต่างๆและห้องสมุดในอินเทอร์เน็ต
4. เพื่อช่วยให้ครู อาจารย์ และนักเรียนในโรงเรียนสามารถติดต่อกับครู อาจารย์ หรือนักเรียนในโรงเรียน หรือสถาบันศึกษาอื่นในระดับโรงเรียน หรือสูงกว่าทั้งในและต่างประเทศ

โรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการสามารถที่จะเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต และสามารถใช้งานได้หลายรูปแบบ เช่น การส่งจดหมาย ( E-Mail) การใช้โปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ ( Remote login ) การถ่ายโอนแฟ้มข้อมูล ( File Transfer Protocol : FTP) การบริการค้นหาไฟล์และการค้นหาข้อมูล โดยดูจากชุดคำสั่ง Archie , Gopher ,WAIS , WWW กลุ่มสนทนาและข่าวสาร (News Group ) การบริการค้นหาที่อยู่ จดหมายข่าว จดหมายเวียน และเกมคอมพิวเตอร์

จากการสำรวจในเดือนธันวาคม 2543 โครงการเครือข่ายคอมพิวเตอร์เพื่อโรงเรียนไทย หรือ SchoolNET มีโรงเรียนในเขตกรุงเทพมหานครที่เป็นสมาชิกอยู่ทั้งหมด 95 โรงเรียน

จากที่กล่าวมาทั้งหมด จะเห็นถึงความสำคัญของการเรียนในยุคสารสนเทศที่มีสื่ออินเทอร์เน็ตเป็นสื่อกลางในการแสวงหาความรู้ ซึ่งจะช่วยในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่จะเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจและตระหนักถึงความสำคัญ ที่จะศึกษาการ

เปิดรับ ทักษะคิด การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจในเว็บไซต์การศึกษาของนักเรียนในโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการคอมพิวเตอร์เพื่อโรงเรียนไทย (SchoolNET) ในเขตกรุงเทพมหานคร

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาการเปิดรับเว็บไซต์การศึกษา ทักษะคิด การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจในเว็บไซต์การศึกษาของนักเรียน
2. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับเว็บไซต์การศึกษากับทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อเว็บไซต์การศึกษา
3. เพื่อเปรียบเทียบการเปิดรับเว็บไซต์การศึกษาระหว่างนักเรียนที่มีลักษณะทางประชากรแตกต่างกัน
4. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับเว็บไซต์การศึกษากับการใช้ประโยชน์จากเนื้อหาที่อยู่ในเว็บไซต์การศึกษา
5. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับเว็บไซต์การศึกษากับระดับความพึงพอใจของนักเรียนในเว็บไซต์การศึกษา
6. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติของนักเรียนกับการใช้ประโยชน์จากเนื้อหาที่อยู่ในเว็บไซต์การศึกษา
7. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติของนักเรียนกับระดับความพึงพอใจในเว็บไซต์การศึกษา

### ปัญหาคำวิจัย

1. นักเรียนมีการเปิดรับเว็บไซต์การศึกษา ทักษะคิด การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจในเว็บไซต์การศึกษาของนักเรียนอย่างไร
2. การเปิดรับเว็บไซต์การศึกษามีความสัมพันธ์ กับทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อเว็บไซต์การศึกษาอย่างไร
3. นักเรียนที่มีลักษณะทางประชากรแตกต่างกันมีการเปิดรับเว็บไซต์การศึกษาแตกต่างกัน อย่างไร
4. การเปิดรับเว็บไซต์การศึกษามีความสัมพันธ์กับการใช้ประโยชน์จากเนื้อหาที่อยู่ในเว็บไซต์การศึกษาหรือไม่ อย่างไร

5. นักเรียนมีระดับความพึงพอใจในเว็บไซต์การศึกษา แตกต่างกันตามการเปิดรับหรือไม่ อย่างไร
6. ทักษะคตินักเรียนมีความสัมพันธ์กับการใช้ประโยชน์จากเนื้อหาที่อยู่ในเว็บไซต์การศึกษา หรือไม่ อย่างไร
7. ทักษะคตินักเรียนมีความสัมพันธ์กับระดับความพึงพอใจในเว็บไซต์การศึกษา อย่างไร

### สมมุติฐานการวิจัย

1. การเปิดรับเว็บไซต์การศึกษามีความสัมพันธ์กับทัศนคตินักเรียนที่มีต่อเว็บไซต์การศึกษา
2. นักเรียนที่ลักษณะทางประชากรแตกต่างกันมีการเปิดรับเว็บไซต์การศึกษาแตกต่างกัน
3. การเปิดรับเว็บไซต์การศึกษามีความสัมพันธ์กับการใช้ประโยชน์จากเนื้อหาที่อยู่ในเว็บไซต์การศึกษา
4. การเปิดรับเว็บไซต์การศึกษามีความสัมพันธ์กับระดับความพึงพอใจในเว็บไซต์การศึกษา
5. ทักษะคตินักเรียนมีความสัมพันธ์กับการใช้ประโยชน์จากเนื้อหาที่อยู่ในเว็บไซต์การศึกษา
6. ทักษะคตินักเรียนมีความสัมพันธ์กับระดับความพึงพอใจในเว็บไซต์การศึกษา

### นิยามศัพท์

**สื่ออินเทอร์เน็ต (Internet)** หมายถึง ระบบเครือข่ายการสื่อสารด้วยคอมพิวเตอร์ โดยอาศัยช่องทางสายโทรศัพท์เป็นสื่อ และมีผู้ใช้ในระบบเป็นจำนวนมากทั่วโลก และสามารถโต้ตอบได้

**World Wide Web (WWW)** หมายถึง รูปแบบการสื่อสารบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตประเภทหนึ่งที่น่าสนใจศึกษาโดยมีรูปแบบการใช้เป็นลักษณะสื่อเอนกทัศน์ (Multimedia) คือมีทั้งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวที่มีสีสรร และมีเสียงประกอบ

**นักเรียน** หมายถึง นักเรียนชาย-หญิงที่ศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 –6 ในเขตกรุงเทพมหานครและอยู่ในโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการเครือข่ายคอมพิวเตอร์เพื่อโรงเรียนไทย (SchoolNET)

**ลักษณะของนักเรียน** หมายถึงความแตกต่างทางประชากรศาสตร์ คือ เพศ อายุ ระดับการศึกษา สาขาวิชาที่เรียน รายได้ของนักเรียน

**เว็บไซต์การศึกษา (Education Website )** หมายถึง ข้อมูลการศึกษา ค้นคว้าและการวิจัยต่างๆ ข้อมูลที่เป็นความรู้เฉพาะด้าน (ฟิสิกส์ ชีววิทยา สังคมศาสตร์ ประวัติศาสตร์ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ฯลฯ) สารคดีและความรู้ทั่วไปทั้งในรูปแบบที่เป็นการเรียนการสอน หรือความบันเทิง (Edutainment ) ที่อยู่ในระบบเครือข่ายการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์และสามารถโต้ตอบกันได้ และมีคุณลักษณะของนวัตกรรมตามทฤษฎีการสื่อสารนวัตกรรม ได้แก่ การได้ประโยชน์เชิงเปรียบเทียบ ความเข้ากันได้กับค่านิยมและความเชื่อของนักศึกษา ความสลับซับซ้อนในการทำงาน การทดลองใช้งาน และการสังเกตเห็นผลได้ง่าย

**การเปิดรับเว็บไซต์การศึกษา** หมายถึง ระยะเวลาที่ใช้การสื่อสารผ่านระบบเวปไซต์ไวด์เว็บ ที่เกี่ยวกับการศึกษา และความถี่หรือความบ่อยครั้งในการใช้

**ปริมาณการเปิดรับเว็บไซต์การศึกษา** หมายถึง ผลคูณของระยะเวลาที่ใช้ในการสื่อสารผ่านระบบเวปไซต์ไวด์เว็บที่เกี่ยวกับการศึกษา กับความถี่หรือความบ่อยครั้งในการใช้

**ระดับความพึงพอใจ** หมายถึง ความพึงพอใจในระบบเวปไซต์ไวด์เว็บ (World Wide Web: WWW) และประเภทของเนื้อหาที่ได้รับจากการสื่อสารผ่านระบบเวปไซต์ไวด์เว็บ (World Wide Web: WWW) โดยประเมินค่าเป็น 5 ระดับ คือ เห็นด้วยมากที่สุด เห็นด้วยมาก เห็นด้วยปานกลาง เห็นด้วยน้อย และเห็นด้วยน้อยที่สุด

**การใช้ประโยชน์จากเนื้อหา** คือ การนำความรู้ที่ได้จากการเปิดรับเว็บไซต์ศึกษามาใช้ตอบสนองตามวัตถุประสงค์ 4 ประการคือ

1. เพื่อรับทราบข้อมูลข่าวสาร
2. เพื่อทำให้เป็นคนทันสมัยในยุคสารสนเทศ
3. เพื่อติดต่อสื่อสาร
4. เพื่อหาความบันเทิงประเภทของเนื้อหา คือ เนื้อหาสาระบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่สามารถเปิดรับได้โดยผ่านสื่อระบบ เวปไซต์ไวด์เว็บโดยเป็นเนื้อหาประเภทให้ความรู้ ทั้งที่เป็นความรู้ และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ทักษะคติที่มีต่อเว็บไซต์การศึกษา คือ ความรู้สึกเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วย และความรู้สึกดี (ทัศนคติเชิงบวก) ความรู้สึกไม่ดี (ทัศนคติเชิงลบ) ของนักเรียนที่มีต่อเว็บไซต์การศึกษา

### ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาการเปิดรับ ทักษะคิด การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจในเว็บไซต์การศึกษาของนักเรียนในโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการคอมพิวเตอร์เพื่อโรงเรียนไทย (SchoolNET) ในเขตกรุงเทพมหานครโดยกลุ่มตัวอย่างเลือกจากนักเรียนไทยที่ศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึง ปีที่ 6 ในเขตกรุงเทพมหานคร

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทราบการเปิดรับ ทักษะคิด การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจในเว็บไซต์การศึกษาของนักเรียนในโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการคอมพิวเตอร์เพื่อโรงเรียนไทย (SchoolNET) ในเขตกรุงเทพมหานคร
2. ทราบถึงคุณลักษณะของเว็บไซต์การศึกษาที่ผู้ใช้ต้องการ เพื่อที่จะนำมาใช้ในการออกแบบรูปแบบ และเนื้อหาของเว็บไซต์การศึกษาให้มีประสิทธิภาพตรงกับความต้องการของผู้ใช้ให้มากที่สุด