

# บทที่ 1

## บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาการวิจัย

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร โดยเฉพาะอินเทอร์เน็ต และเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ส่งผลกระทบต่อการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ในทุกมิติ โลกยุคดิจิทัลให้ความสำคัญต่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้ตลอดชีวิต การเรียนรู้ไร้พรมแดน ทุกสถานที่ ทุกเวลา การสร้างบุคคลแห่งการเรียนรู้ มีทักษะการรู้สารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี เป็นหนึ่งในผลลัพธ์ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 กำหนดโดยภาคีเพื่อทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 (The Partnership for 21<sup>st</sup> Century Skills, 2011) ซึ่งผสมผสานความรู้ ทักษะ ความชำนาญ และความรู้ความสามารถพื้นฐานในเรื่องต่างๆ ครอบคลุม 1) ความรู้เนื้อหาวิชาและประเด็นแนวคิดหลักของศตวรรษที่ 21 ได้แก่ จิตสำนึกต่อโลก ความรู้พื้นฐานการเงิน เศรษฐกิจ ธุรกิจ และการประกอบการ ความเป็นพลเมือง การรู้เรื่องสุขภาพ (health literacy) และความรู้พื้นฐานเรื่องสิ่งแวดล้อม (environmental literacy) 2) ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ครอบคลุมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม การคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา การสื่อสารและความร่วมมือร่วมใจ 3) ทักษะการรู้สารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี ครอบคลุมทักษะการรู้สารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี สารสนเทศ (information, media and information technology skills) และ 4) ทักษะชีวิตและอาชีพ ครอบคลุมความยืดหยุ่น การปรับตัว ทักษะทางสังคมและข้ามวัฒนธรรม ผลิตผลและการตรวจสอบได้ ภาวะผู้นำและความรับผิดชอบ

การรู้สารสนเทศ สื่อและดิจิทัลเป็นความรู้ ความสามารถ และทักษะที่มีความสำคัญยิ่งในยุคข้อมูลข่าวสาร สารสนเทศและยุคดิจิทัล โดยหลักคิดการเรียนรู้วิธีการเรียนรู้ (learning how to learn) ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นต่อการศึกษาที่มุ่งพัฒนาทักษะการเรียนรู้ การสร้างสรรค์การเรียนรู้ และเป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ตลอดชีวิต ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้ใฝ่รู้และมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ในสังคม นอกจากนี้ยังเกี่ยวข้องกับทักษะพื้นฐานที่จำเป็น ได้แก่ ทักษะการอ่าน การเขียน การคิด วิเคราะห์ สร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ด้วยตนเอง ซึ่งมีความจำเป็นสำหรับการศึกษาระดับอุดมศึกษา โดยเฉพาะการศึกษาทางไกล และเป็นทักษะที่ได้รับการบูรณาการแนวคิดร่วมกันของทั้งสามทักษะบรรจุไว้ในแผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมของกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (2559, หน้า 42-44) “ยุทธศาสตร์ที่ 3 สร้างสังคมคุณภาพที่ทั่วถึง เท่าเทียมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล โดยให้ความสำคัญกับการพัฒนาพลเมืองที่ฉลาด รู้เท่าทันข้อมูล และมีความรับผิดชอบต่อให้เกิดการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างสร้างสรรค์ โดยมีเป้าหมายข้อที่ 2 กำหนดว่า “ประชาชนทุกคน มีความตระหนัก ความรู้ ความเข้าใจ ทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์และสร้างสรรค์ (digital literacy)” และเป้าหมายที่ 3 “ประชาชนสามารถเข้าถึงการศึกษา สาธารณสุข และบริการสาธารณะผ่านระบบดิจิทัล” เป้าหมายย่อยที่

สอดคล้องกับการศึกษาทางไกลโดย “ประชาชนทุกวัยทั่วประเทศ สามารถเข้าถึงบริการการเรียนรู้ระบบเปิดสำหรับมหาชน (MOOCs) ได้ตามความต้องการ” และแผนงาน 2 “พัฒนาศักยภาพของประชาชนในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์และสร้างสรรค์ รวมถึงความสามารถในการคิด วิเคราะห์และแยกแยะข้อมูล ข่าวสาร ในสังคมดิจิทัลที่เปิดกว้างและเสรี” แผนงานย่อย “2.2 ส่งเสริมแนวปฏิบัติที่ดีในโลกดิจิทัล โดยบรรจุเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อที่เป็นมาตรฐานในหลักสูตรการศึกษาทุกระดับ ดำเนินการวัดระดับการเรียนรู้เท่าทันสื่อตามเกณฑ์ที่กำหนดให้ชัดเจน รมรungsk้ให้เกิดความรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อในวงกว้าง โดยมุ่งเน้นความสามารถในการแยกแยะ วิเคราะห์สื่อและข้อมูลข่าวสารการใช้เทคโนโลยีอย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคมและการไม่ละเมิดสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา” และกรอบยุทธศาสตร์ดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ข้อ 5 ดิจิทัลเพื่อสังคมและทรัพยากรความรู้ (digital society) มีคำว่า Media literacy และ Thailand Economy 4.0 ซึ่งให้ความสำคัญกับการเปลี่ยนวิธีการสอน การสร้างทักษะในการเรียนรู้และปรับตัวของผู้เรียนให้สามารถเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองได้ตลอดชีวิต

การรู้สารสนเทศ สื่อและดิจิทัล ประกอบด้วยความรู้ ความสามารถ และทักษะที่สำคัญ คือ การรู้สารสนเทศ (information literacy) การรู้เท่าทันสื่อ (media literacy) และการรู้ดิจิทัล (digital literacy) หรือการรู้เทคโนโลยีสารสนเทศ (technology literacy) มีแปลคำภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทยที่หลากหลายและยังไม่มีศัพท์บัญญัติเป็นภาษาไทย โดยมีการใช้แยกคำและรวมกันหรือแทนกัน เช่น media and information literacy, digital and information literacy, information and digital literacy องค์การยูเนสโกใช้คำว่า Media and Information Literacy ในการจัดทำหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อและการรู้สารสนเทศสำหรับครู (Media and Information Literacy Curriculum for Teachers) เพื่อใช้เป็นแนวทางการพัฒนาความรู้และสมรรถนะของครูในด้านการรู้เท่าทันสื่อและการรู้สารสนเทศ และมหาวิทยาลัยเปิดของประเทศอังกฤษ (Open University) พัฒนารอบแนวคิดการรู้ดิจิทัลและการรู้สารสนเทศ (digital and information literacy) เป็นแนวทางพัฒนานักศึกษาทางไกลของมหาวิทยาลัย นอกจากนี้ยังมีเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยเฉพาะในภาษาอังกฤษที่พยายามอธิบายความเหมือน ความแตกต่าง และความเชื่อมโยงของทักษะสำคัญทั้งสามประการซึ่งถือว่าเป็นสมรรถนะสำคัญของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในศตวรรษที่ 21 สอดคล้องกับการพัฒนาบัณฑิตให้มีผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาของประเทศไทย (Thailand Quality Framework - TQF) (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552) โดยเฉพาะด้านการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และคุณลักษณะของบัณฑิตที่พึงประสงค์ ในระบบการศึกษาทางไกลของมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช ที่กำหนดว่า “มีคุณธรรมและจริยธรรม มีความรอบรู้และมีประสบการณ์ คิดเป็น แก้ปัญหาได้ มีความรับผิดชอบ มีมนุษยสัมพันธ์ มีความสามารถในการสื่อสารและใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม มีทักษะการศึกษาทางไกล และสามารถศึกษาค้นคว้าได้ด้วยตนเอง” (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2555)

การรู้สารสนเทศ สื่อและดิจิทัล มีความจำเป็นสำหรับการศึกษาระดับอุดมศึกษาและการศึกษาทางไกล ผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรู้สารสนเทศของนักศึกษามหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราชของกลุ่ม

นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา ในด้านระดับการรู้สารสนเทศ สาริณี อำมาตย์วงศ์, ชูติมา สัจจามันท์ และ พวา พันธุ์เมฆา (2556) วิจัยพบว่านักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช มีการรู้สารสนเทศโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ชูติมา สัจจามันท์ (Sacchanand, 2002, p.65) และสายลม วุฒิสุมบุรณ์ (2546) พบว่านักศึกษาทางไกลระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ขาดทักษะการรู้สารสนเทศ คือ ไม่สามารถเข้าถึงแหล่งบริการสารสนเทศ ไม่มีความรู้และประสบการณ์ในการค้นคว้าในห้องสมุด การใช้เทคโนโลยีและแหล่งสารสนเทศอิเล็กทรอนิกส์ อย่างไรก็ตามมหาวิทยาลัยให้ความสำคัญเรื่องการรู้สารสนเทศ ดังผลการวิจัยของ ชูติมา สัจจามันท์ (2559) พบว่ามหาวิทยาลัย สุโขทัยธรรมาธิราชและมหาวิทยาลัยเปิดประเทศญี่ปุ่นให้ความสำคัญในเรื่องการรู้สารสนเทศ แต่ไม่ได้ใช้คำว่ากรู้สารสนเทศโดยตรง

จากสภาพปัญหาและทิศทางการพัฒนาการศึกษาโดยเฉพาะการศึกษาทางไกลในสภาวะแวดล้อมของการหลอมรวมสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลและการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างเศรษฐกิจของประเทศสู่ยุคประเทศไทย 4.0 เศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีได้ส่งผลกระทบต่อตลาดงานและการจัดการศึกษา รูปแบบการเรียนรู้ และสมรรถนะที่พึงประสงค์ของนักศึกษาระบบทางไกล ผู้วิจัยจึงมีความสนใจนำความรู้และประสบการณ์ทั้งในด้านการศึกษาทางไกลและสารสนเทศศาสตร์มาใช้ในการวิจัยและพัฒนาการรู้สารสนเทศ สื่อและดิจิทัลของนักศึกษาทางไกล โดยใช้กระบวนการศึกษา ค้นคว้า วิจัย การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันกับอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญการศึกษาทางไกลและการรู้สารสนเทศ สื่อและดิจิทัลของประเทศฟิลิปปินส์ซึ่งมีการศึกษา วิจัยและกิจกรรมการพัฒนาการรู้สารสนเทศ สื่อและดิจิทัลอย่างกว้างขวาง โดยศึกษามหาวิทยาลัยโพลีเทคนิคแห่งประเทศฟิลิปปินส์ (Polytechnic University of the Philippines - PUP) ซึ่งมีบันทึกลงนามความร่วมมือกับมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช PUP เป็นมหาวิทยาลัยของรัฐที่จัดการศึกษาทั้งระบบมีชั้นเรียนและตั้งแต่ ค.ศ.1972 ได้จัดการศึกษาระบบเปิด PUP Open University System (PUP OUS) โดยใช้ระบบการศึกษาทางไกลเช่นเดียวกับมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช โดยเปิดสอนระบบทางไกลทั้งระดับปริญญาตรี ปริญญาโท และปริญญาเอก หลักสูตรระดับประกาศนียบัตรและหลักสูตรระยะสั้นหลากหลายสาขา PUP OUS ได้รับการรับรองจากองค์การยูเนสโก UNESCO Asia Pacific Region for Higher Education Knowledge Based on Open and Distance Learning มีการเรียนการสอนสาขาวิชา Communication and Media Studies และสาขา Computer and Information Sciences มีการพัฒนาการรู้สารสนเทศ สื่อและดิจิทัลของนักศึกษา มีอาจารย์และนักวิจัยที่มีผลงานและความสนใจในหัวข้อที่เกี่ยวข้อง ด้วยเหตุผลและความจำเป็นดังกล่าว งานวิจัยกรอบการพัฒนาการรู้สารสนเทศ สื่อและดิจิทัลสำหรับนักศึกษาทางไกลระดับอุดมศึกษาจึงมีความสำคัญและมีความจำเป็นในยุคดิจิทัล ทั้งในด้านองค์ความรู้สารสนเทศศาสตร์ และศาสตร์ที่เกี่ยวข้องและการศึกษาทางไกล และงานวิจัยนี้ยังตอบสนองตัวชี้วัดและสอดคล้องกับเป้าหมายของแผนพัฒนาวิชาการสู่สากลของสาขาวิชาศิลปศาสตร์และมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราชทั้งระยะสั้นและระยะยาวด้วย

## วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพการพัฒนารัฐสารสนเทศ สื่อและดิจิทัลสำหรับนักศึกษาทางไกลของมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราชและมหาวิทยาลัยโพลีเทคนิคแห่งประเทศไทยฟิลิปปินส์ ระบบเปิด
2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารัฐสารสนเทศ สื่อและดิจิทัลสำหรับนักศึกษาทางไกล
3. เพื่อพัฒนารอบการพัฒนารัฐสารสนเทศ สื่อและดิจิทัลที่เหมาะสมสำหรับนักศึกษาทางไกล

## ประโยชน์ที่ได้รับ

งานวิจัยนี้จักอำนวยประโยชน์ต่อมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช สถาบันอุดมศึกษา สถาบันการศึกษาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ และศาสตร์ที่เกี่ยวข้องรวมทั้งองค์การและสมาคมวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราชได้กรอบการพัฒนารัฐสารสนเทศ สื่อและดิจิทัล สารสนเทศ สำหรับนักศึกษาทางไกลที่เป็นผลจากความร่วมมือระหว่างอาจารย์นักวิจัยมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราชกับมหาวิทยาลัยโพลีเทคนิคแห่งประเทศไทยฟิลิปปินส์ ระบบเปิด ซึ่งสามารถนำไปใช้พัฒนาคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของนักศึกษาในระบบการศึกษาทางไกลสู่มาตรฐานสากล

2. สถาบันอุดมศึกษาที่เปิดสอนระบบทางไกลรวมทั้งสถาบันการศึกษาอื่นๆ ในประเทศไทยสามารถนำกรอบการพัฒนาที่สร้างขึ้นไปใช้พัฒนารัฐสารสนเทศ สื่อและดิจิทัลของนักศึกษาทางไกลในการศึกษาด้วยตนเอง และได้แนวคิดจากการร่วมวิจัยนี้ไปใช้ในการพัฒนารัฐสารสนเทศ และการพัฒนารัฐสารสนเทศ สื่อและดิจิทัลของนักศึกษาทางไกลของสถาบัน

3. สถาบันการศึกษาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์และศาสตร์ที่เกี่ยวข้องรวมทั้งองค์การและสมาคมวิชาชีพที่เกี่ยวข้องสามารถนำองค์ความรู้และข้อเสนอแนะจากงานวิจัยนี้ไปใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอน สร้างความตระหนักในวงวิชาการและวิชาชีพและขยายผลทางวิชาการรวมทั้งขับเคลื่อนเรื่องการรัฐสารสนเทศ สื่อและดิจิทัล ในสังคมไทย

## นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การรัฐสารสนเทศ หมายถึง ความรู้และความสามารถระบุความต้องการสารสนเทศ การเข้าถึง การสืบค้น การประเมินสารสนเทศและแหล่งสารสนเทศ และการใช้สารสนเทศอย่างมีจริยธรรมและถูกต้องตามกฎหมาย โดยอิงกรอบมาตรฐานการรัฐสารสนเทศสำหรับนักศึกษาของสมาคมห้องสมุดวิทยาลัยและวิจัย (Association of College and Research Libraries, 2000)

2. การรัฐสารสนเทศและสื่อ หมายถึง ความรู้และความสามารถค้นหา ประเมิน ใช้ และสร้างสรรค์สารสนเทศและสื่อโดยใช้เทคโนโลยี โดยอิงแนวคิดในหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศสำหรับครู (Media and Information Literacy Curriculum for Teachers) จัดพิมพ์โดยองค์การยูเนสโก (UNESCO Communication and Information Sector, 2011)

3. การรู้สารสนเทศ สื่อและดิจิทัล หมายถึง ความรู้และความสามารถค้นหา ประเมิน จัดการ สร้าง สื่อสาร ร่วมมือและแบ่งปันสารสนเทศในสภาพแวดล้อมดิจิทัล โดยอิงแนวคิดกรอบการรู้ดิจิทัลและสารสนเทศ (Digital and Information Literacy Framework) ของมหาวิทยาลัยเปิดแห่งสหราชอาณาจักร (Open University, 2016)

4. การรู้สารสนเทศ สื่อและดิจิทัล หมายถึง ความรู้และความสามารถบูรณาการทักษะการรู้สารสนเทศ การรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัล ในการแสวงหา เข้าถึง สืบค้น ประเมิน ใช้ สร้าง สื่อสาร ร่วมมือและแบ่งปันสารสนเทศและสื่อในสภาพแวดล้อมดิจิทัลได้อย่างมีจริยธรรมและถูกกฎหมาย

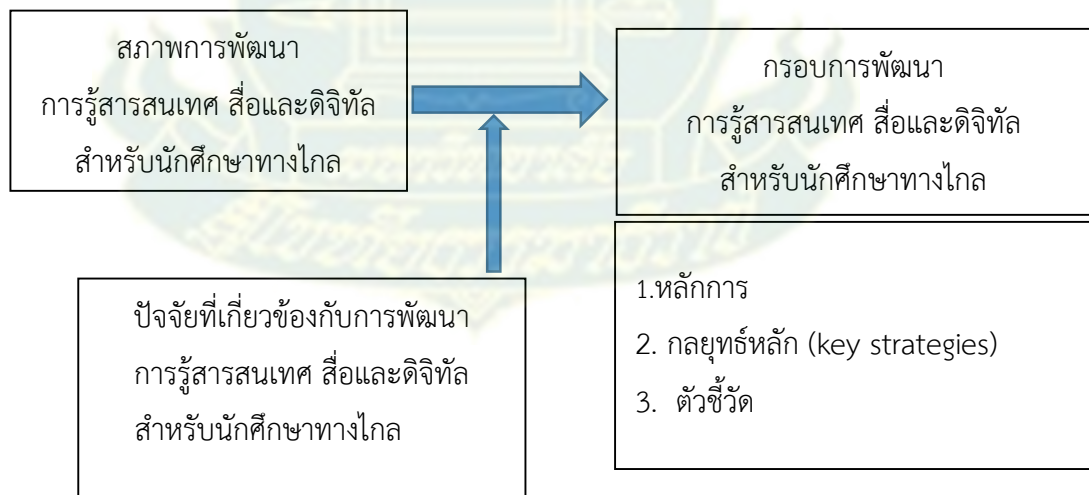
5. สภาพการพัฒนารู้อสารสนเทศ สื่อและดิจิทัล หมายถึง นโยบายและสภาพการจัดการศึกษา การจัดการเรียนการสอน บริการและกิจกรรมของมหาวิทยาลัยที่ส่งเสริมการพัฒนารู้อสารสนเทศ สื่อและดิจิทัลสำหรับนักศึกษาทางไกล

6. ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารู้อสารสนเทศ สื่อและดิจิทัล หมายถึง ปัจจัยภายนอกและปัจจัยภายในมหาวิทยาลัยที่ส่งผลต่อการพัฒนารู้อสารสนเทศ สื่อและดิจิทัล

7. กรอบการพัฒนารู้อสารสนเทศ สื่อและดิจิทัลสำหรับนักศึกษาทางไกลระดับอุดมศึกษา หมายถึง หลักการ กลยุทธ์หลัก และตัวชี้วัดการพัฒนารู้อสารสนเทศ สื่อและดิจิทัลสำหรับนักศึกษาทางไกลระดับอุดมศึกษา

### กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยนี้กำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยในบริบทของมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช และมหาวิทยาลัยโพลีเทคนิคแห่งประเทศไทยฟิลิปปินส์ ระบบเปิด ตามกรอบแนวคิดดังภาพที่ 1.1



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย

