



Research Article; Received: 2024-12-13; Revised: 2025-05-18; Accepted: 2025-05-27.

ผลของการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้การสอบแบบสืบเสาะหาความรู้ที่มีต่อการรู้สารสนเทศของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

Effect of Using Learning Activity Package according to Information Literacy on Inquiry-based Learning Concept at 2nd Grade School Level



มัลลิดา ศรีประสาธ*¹, ฉัตรวรรณ ัญญวรณนกร²
Malthida Sriprasart¹, Chattrawan Lanchwathanakorn²

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Faculty of Education, Chulalongkorn University

First/Corresponding Author, E-mail: malthida.s@chula.ac.th*

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้การสอบแบบสืบเสาะหาความรู้ 2) เพื่อเปรียบเทียบการรู้สารสนเทศก่อนกับหลังการใช้ชุดกิจกรรมของนักเรียนกลุ่มทดลอง และ 3) เพื่อเปรียบเทียบการรู้สารสนเทศหลังการใช้ชุดกิจกรรมของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคต้น ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม 2 ห้องเรียน จำนวน 76 คน ได้มาอย่างเจาะจงและมีการเก็บข้อมูลโดยใช้เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้การสอบแบบสืบเสาะหาความรู้ 2) แบบประเมินการรู้สารสนเทศ แบบมาตราประมาณค่า 3 ระดับ มีค่าความเชื่อมั่น 0.71 3) แบบวัดการรู้สารสนเทศฉบับย่อย แบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 12 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่น 0.60 และ 4) แบบวัดการรู้สารสนเทศ แบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 18 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่น 0.73 วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐานใช้การทดสอบค่าทีของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม และของกลุ่มทดลองก่อนและหลังการทดลอง

ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนการรู้สารสนเทศหลังเรียน ($\bar{X}=11.00$; S.D.=3.22) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X}=8.95$) และค่าเฉลี่ยคะแนนการรู้สารสนเทศของผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ ($\bar{X}=11.00$) สูงกว่าผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ ($\bar{X}=7.42$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จากผลการวิจัยนี้ทำให้ต้องค้ความรู้ของชุดกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมการรู้สารสนเทศ ซึ่งมีลักษณะที่กระตุ้นให้นักเรียนเกิดคำถาม ความคิดและลงมือเสาะแสวงหาสารสนเทศด้วยตนเองเพื่อนำมาประมวลหาคำตอบหรือข้อสรุป อีกทั้งการเพิ่มระดับการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักเรียนซึ่งสามารถใช้กับนักเรียนประถมศึกษาได้

คำสำคัญ: การเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้; การรู้สารสนเทศ; ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

Abstract

This study aims to 1) investigate the effects of utilizing a learning activity package based on the inquiry-based learning approach, 2) compare the information literacy of students before and after participating in the experimental activities, and 3) compare the post-intervention information literacy between the experimental group and the control group. The sample group comprises 76 students in the 2nd Grade level in the first semester of the 2024 academic year at Chulalongkorn University Demonstration Elementary School. The participants are specifically selected from two classrooms. The research instruments comprise of 1) a learning activity package based on the inquiry-based learning approach, 2) an information literacy assessment based on a three-point rating scale with a reliability coefficient of 0.71, 3) a 12-item multiple-choice subtest (four choices per item) with a reliability of 0.60, and 4) an 18-item multiple-choice test with a reliability of 0.73. Data are analyzed using descriptive statistics. Hypothesis testing is conducted using t-tests: an independent samples t-test to compare the post-test results between the experimental and control groups, and

a paired samples t-test to compare pre-test and post-test results within the experimental group.

The results show that the experimental group has a higher post-test mean score in information literacy ($\bar{X}=11.00$; S.D.=3.22) compared to the pre-test ($\bar{X}=8.95$). Additionally, the experimental group achieves significantly higher post-test scores ($\bar{X}=11.00$) than the control group ($\bar{X}=7.42$), with statistical significance at the 0.05 level. These results suggest that the inquiry-based learning activity package effectively promoted students' information literacy. The activities encourage learners to formulate questions, engage in critical thinking, and actively seek information to derive answers or conclusions. Furthermore, the learning process enhanced students' capacity for self-directed learning, affirming the suitability of such instructional models for primary education.

Keywords: Inquiry-based Learning; Information Literacy;
Learning Activity Package

บทนำ

การรู้สารสนเทศเป็นความสามารถในการกำหนดและรู้จักทรัพยากรสารสนเทศ การเข้าถึงสารสนเทศที่หลากหลายสามารถประเมิน จัดการและใช้สารสนเทศจากแหล่งต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล เมื่อผู้เรียนมีทักษะดังกล่าวย่อมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีวิจรรย์ญาณในการเลือกสารสนเทศที่มีประโยชน์ในการแก้ปัญหา การตัดสินใจ การต่อยอดความรู้ ความสนใจของตนเองที่จะเรียนรู้ได้ อย่างไรก็ตาม ชิดจําคัด (Association of College and Research Libraries, 2016; Partnership for 21st Century Skills, 2009; Wilson, et al., 2011) อีกทั้งการรู้สารสนเทศเป็นทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ดังนั้น การสอนในโรงเรียนจึงเป็นการสร้างพื้นฐานสำคัญที่จะพัฒนานักเรียนให้เป็นผู้รู้สารสนเทศและผู้ที่สามารถเรียนรู้ตลอดชีวิต (อารยา ดอกกรักษ์, 2555) ในการพัฒนานักเรียนเป็นผู้รู้สารสนเทศและมีการเรียนรู้ตลอดชีวิตจำเป็นต้องปูพื้นฐานตั้งแต่การศึกษาระดับต้นและต่อเนื่องถึงระดับอุดมศึกษา ทั้งนี้ การศึกษาระดับต้นที่เหมาะสม คือ ระดับชั้นประถมศึกษา เนื่องจากเด็กประถมศึกษาที่มีช่วงอายุระหว่าง 6-12 ปี เป็นช่วงวัยที่สามารถเรียนรู้ได้ใน

ทุกด้าน มีการพัฒนาความสามารถอย่างรวดเร็วทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ ความคิด การใช้ภาษาและการแก้ปัญหา จึงเป็นช่วงเริ่มต้นที่ดีสำหรับเด็กที่จะพัฒนาทางด้าน วิชาการและทักษะพื้นฐานต่าง ๆ ที่จำเป็นในอนาคต (ราชวิทยาลัยกุมารแพทย์แห่งประเทศไทย, ม.ป.ป.; อัครา เอิบสุขสิริ, 2562; Vance, 2016) สำหรับการสอนเพื่อ พัฒนาความสามารถในการรู้สารสนเทศนั้นครูควรเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมใน การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงของนักเรียน แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบสืบ เสาะหาความรู้ (Inquiry-based Learning) จึงเป็นแนวทางหนึ่งที่สามารถส่งเสริม กระบวนการเรียนรู้นี้ได้ เนื่องจากมุ่งเน้นให้นักเรียนเกิดความรู้จากการตั้งคำถาม การสำรวจ การสืบค้นข้อมูลและการสร้างความรู้ความเข้าใจด้วยตนเอง (Eastwell, 2006; กมลวรรณ กันยาประสิทธิ์, ม.ป.ป.; ชุตินา สัจจนันท์, 2556) โดยแนวคิดดังกล่าวมี รากฐานจากทฤษฎีของบรูเนอร์ (Bruner, 1966) ที่เชื่อว่า ผู้เรียนจะเรียนรู้ได้ดีที่สุดเมื่อ ได้มีส่วนร่วมในการค้นพบความรู้ด้วยตนเอง และดีวอี้ (Dewey, 1938) ที่เน้นการ เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้

จากผลการศึกษาของอุทุมพร ชื่นวิญญา (2554) กล่าวว่า การพัฒนาทุนมนุษย์ ที่มีความสามารถในการสร้างสรรค์และใช้สารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพควรมีการ ปรับปรุงเนื้อหาหลักสูตรการเรียนการสอน ตลอดจนกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับ ประถมศึกษาและมัธยมศึกษาเพื่อเป็นการส่งเสริมและปลูกฝังให้กับนักเรียนเพื่อให้ บรรลุเป้าหมายดังกล่าว ทั้งนี้ การศึกษาข้อมูลเบื้องต้นในการจัดการเรียนการสอนเพื่อ เสริมสร้างการรู้สารสนเทศเป็นส่วนหนึ่งของรายวิชาการใช้ห้องสมุดในระดับ มัธยมศึกษา และการศึกษาของพรพรรณ บุญนำ และสรสิน เจิมไธสง (2562) ที่พบว่า การเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามารถที่จะรู้ สารสนเทศเพิ่มมากขึ้น เนื่องจากเป็นการส่งเสริมและพัฒนาความสามารถในการ แก้ปัญหา การคิดอย่างมีวิจารณญาณผ่านการตั้งคำถาม การค้นหาคำตอบ การแสดง ความคิดเห็น การแก้ไขปัญหาและสร้างคำอธิบายหรือสร้างความรู้ได้ด้วยตนเอง ช่วย ให้นักเรียนมีความรู้ในเนื้อหาจนขยายไปสู่การแสวงหาความรู้ที่สามารถควบคุมการ เรียนรู้ของตนเองได้ แม้การรู้สารสนเทศจะเป็นทักษะสำคัญที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนใน ศตวรรษที่ 21 แต่จากการศึกษาพบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการ พัฒนาการรู้สารสนเทศยังไม่ได้รับการส่งเสริมอย่างเพียงพอในระดับประถมศึกษา ตอนต้นซึ่งเป็นช่วงวัยที่เหมาะสมที่สุดในการวางรากฐานทักษะด้านนี้ อีกทั้งรูปแบบ การจัดการเรียนรู้ในระดับศึกษายังเน้นการถ่ายทอดความรู้โดยครูมากกว่าการ เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมและค้นพบความรู้ด้วยตนเอง จึงเป็นความท้าทายใน

การค้นหาวิธีการจัดการเรียนรู้ที่จะกระตุ้นให้นักเรียนมีทักษะการรู้สารสนเทศได้ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาผลของการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้การสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ที่มีต่อการรู้สารสนเทศของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผ่านการสืบเสาะหาความรู้ที่ไต่ระดับเพื่อให้ได้ข้อมูลอันเป็นประโยชน์ในการพัฒนานักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาให้มีทักษะการรู้สารสนเทศในยุคดิจิทัล และเป็นแนวทางในการพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ได้อย่างเหมาะสม

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้การสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ที่มีผลต่อการรู้สารสนเทศของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
2. เพื่อเปรียบเทียบการรู้สารสนเทศก่อนกับหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้ การสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ที่มีผลต่อการรู้สารสนเทศของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ของนักเรียนกลุ่มทดลอง
3. เพื่อเปรียบเทียบการรู้สารสนเทศหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้การสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ที่มีผลต่อการรู้สารสนเทศของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงกึ่งทดลอง (Quasi-experiment Research) ชนิดสองกลุ่มวัดก่อนและหลังการทดลอง (Non-randomized Control Pretest Posttest Design) มีรูปแบบการทดลอง ดังนี้

| กลุ่มตัวอย่าง | การวัดก่อนการทดลอง | | การวัดหลังการทดลอง |
|---------------|--------------------|---|--------------------|
| E | O ₁ | X | O ₂ |
| C | O ₃ | | O ₄ |

ตาราง 1 รูปแบบการทดลอง

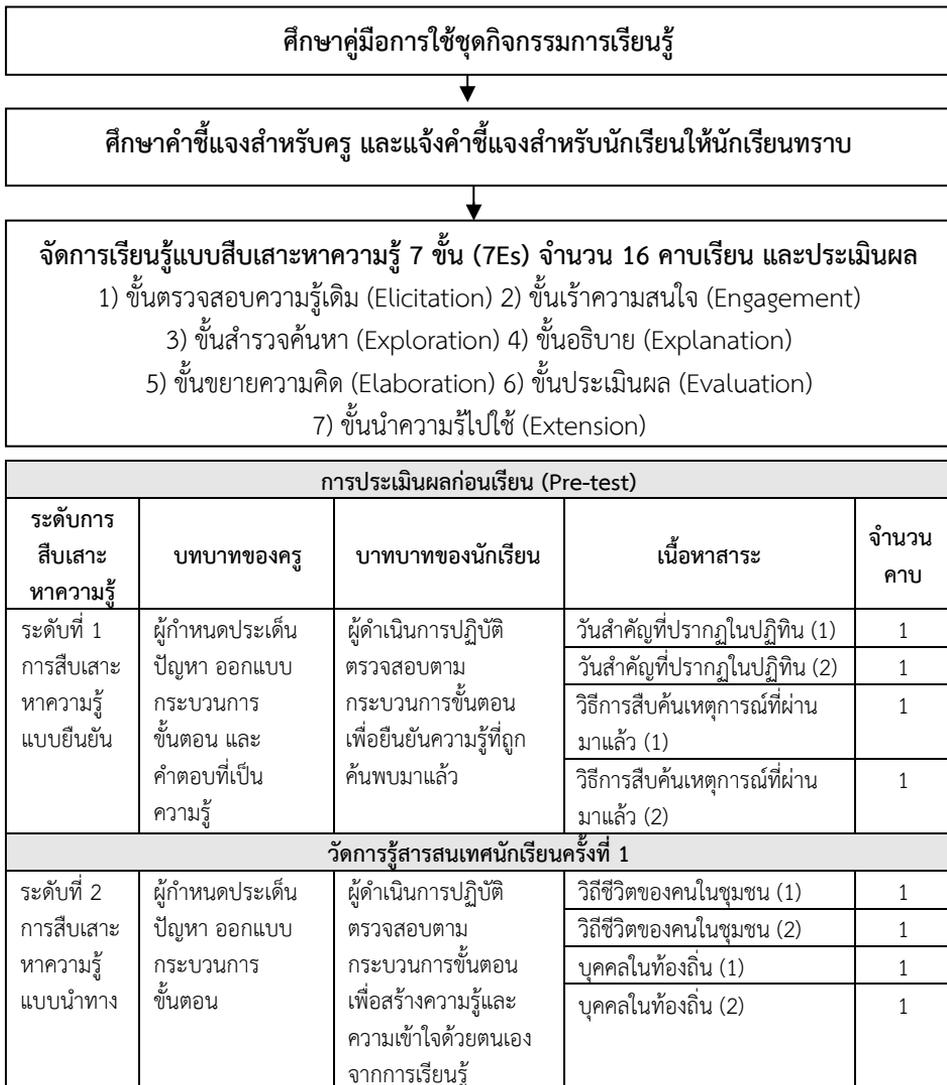
โดยที่ E แทน นักเรียนกลุ่มทดลอง (Experimental Group)
C แทน นักเรียนกลุ่มควบคุม (Control Group)
X แทน ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้การสอนแบบสืบเสาะหาความรู้
O₁, O₃ แทน การทดสอบการรู้สารสนเทศของนักเรียนก่อนเรียน (Pretest)

O₂, O₄ แทน การทดสอบการรู้สารสนเทศของนักเรียนหลังเรียน (Posttest)

1. เครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

1.1 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ในรายวิชา ส.ว.ส. (สังคมศึกษา วิทยาศาสตร์ และสุขศึกษา) ส่วนเนื้อหาสังคมศึกษา จำนวน 16 คาบเรียน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้



| วัดการรู้สารสนเทศนักเรียนครั้งที่ 2 | | | | |
|--|--------------------------|---|---|---|
| ระดับที่ 3 การสืบเสาะ หาความรู้ แบบชี้แนะ | ผู้กำหนดประเด็น ปัญหา | ผู้ออกแบบกระบวนการ ขั้นตอน ปฏิบัติการ สำรวจตรวจสอบ และ สร้างความรู้และความ เข้าใจด้วยตนเองจาก การเรียนรู้ | วัฒนธรรมและประเพณีไทย (1) | 1 |
| | | | วัฒนธรรมและประเพณีไทย (2) | 1 |
| | | | สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติและ มนุษย์สร้างขึ้น (1) | 1 |
| | | | สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติและ มนุษย์สร้างขึ้น (2) | 1 |
| วัดการรู้สารสนเทศนักเรียนครั้งที่ 3 | | | | |
| ระดับที่ 4 การสืบเสาะ หาความรู้ แบบเปิด | ผู้คอยชี้แนะ | ผู้กำหนดปัญหา ออกแบบกระบวนการ ขั้นตอน ปฏิบัติการ สำรวจตรวจสอบ และ สร้างความรู้หรือความ เข้าใจด้วยตนเองจาก การเรียนรู้ | ทรัพยากรธรรมชาติ | 1 |
| | | | ตำแหน่งและลักษณะทาง กายภาพ | 1 |
| | | | ความสัมพันธ์ระหว่างโลก ดวง อาทิตย์และดวงจันทร์ (1) | 1 |
| | | | ความสัมพันธ์ระหว่างโลก ดวง อาทิตย์และดวงจันทร์ (2) | 1 |
| การประเมินผลหลังเรียน (Post-test) | | | | |

ตาราง 2 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้

1.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลสร้างขึ้นจากการสังเคราะห์องค์ประกอบของการรู้สารสนเทศ ประกอบด้วย 1) แบบประเมินการรู้สารสนเทศของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีรูปแบบเป็นแบบมาตราประมาณค่า 3 ระดับ ได้แก่ 0, 1 และ 2 มีรายการประเมินจำนวน 6 ข้อ โดย $1.51-2.00=ดี$, $0.51-1.50=พอใช้$ และ $0.00-0.50=ควรปรับปรุง$ 2) แบบวัดการรู้สารสนเทศฉบับย่อยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ทั้งหมด 3 ฉบับ มีลักษณะเป็นปรนัย จำนวน 12 ข้อ 12 คะแนน 3) แบบวัดการรู้สารสนเทศของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 2 มีลักษณะเป็นปรนัยจำนวน 18 ข้อ 18 คะแนน

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง โดยประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม ภาคต้น ปีการศึกษา 2567 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนจำนวน 76 คน 2 ห้องเรียน ห้องเรียนละ 38 คน แบ่งกลุ่มตัวอย่างเข้ากลุ่มการทดลองและกลุ่มควบคุม แบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Selection) เกณฑ์คัดเลือก คือ นักเรียนที่ไม่อยู่ในโครงการ CUD English Program และแต่ละห้องจัดแบบคละเพศและความสามารถของนักเรียน ระดับผลการเรียนเฉลี่ยในแต่ละห้อง จึงมีลักษณะพื้นฐานมีความใกล้เคียงหรือคล้ายคลึงกัน โดยดำเนินการขอความร่วมมือในการอนุวัติการทำวิจัยจากคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เพื่อส่งไปยังผู้อำนวยการโรงเรียนของโรงเรียนที่ทำการทดลอง

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

3.1 การทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมด้วยแบบวัดการรู้สารสนเทศ

3.2 วิเคราะห์หาความแตกต่างของคะแนนการรู้สารสนเทศของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยการทดสอบค่าทีของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นอิสระต่อกัน (Independent Sample t-Test) เพื่อทดสอบว่า ก่อนเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีการรู้สารสนเทศไม่แตกต่างกัน

3.3 การดำเนินการทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้เป็นเวลา 4 สัปดาห์ วัดผลย่อยหลังการสอนสืบเสาะในระดับที่ 1 2 และ 3 หลังการสอนสืบเสาะระดับที่ 4 ทดสอบหลังเรียน (Post-test)

3.4 วิเคราะห์หาความแตกต่างของคะแนนการรู้สารสนเทศระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม โดยการทดสอบค่าทีของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นอิสระต่อกัน

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 ค่าสถิติพื้นฐาน โดยใช้สถิติ ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

4.2 การทดสอบความแตกต่างระหว่างคะแนนเฉลี่ยการรู้สารสนเทศ ก่อนและหลังการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุมด้วยการทดสอบค่าทีที่เป็นอิสระต่อกัน (Independent Samples t-Test)

4.3 การทดสอบความแตกต่างระหว่างคะแนนเฉลี่ยการรู้สารสนเทศ ก่อนและหลังทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมด้วยการทดสอบค่าทีที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน (Paired Samples t-Test)

4.4 การหาค่าคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ของคะแนนการรู้สารสนเทศหลังการวัดย่อยของกลุ่มทดลองด้วยการทดสอบค่าคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์

4.5 ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) แบบนิรนัย (Deductive) จากพฤติกรรมที่สังเกตได้ในด้านการเข้าถึงสารสนเทศ การประเมินสารสนเทศ และการนำสารสนเทศไปใช้

ผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์เมื่อนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ได้รับการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ที่มีผลต่อการรู้สารสนเทศของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่พัฒนาขึ้นโดยมีองค์ประกอบสำคัญ

ได้แก่ 1) คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 2) คำชี้แจง 3) เนื้อหาสาระ กิจกรรมและสื่อการเรียนการสอน ในรูปแบบของแผนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 7 ขั้น (7Es) และ 4) การประเมินผลพบว่า นักเรียนมีการรู้สารสนเทศสูงขึ้น โดยเมื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยจากแบบวัดการรู้สารสนเทศและแบบประเมินการรู้สารสนเทศ โดยคำนวณหาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการรู้สารสนเทศ โดยการทดสอบค่าทีของกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-Test Dependent) พบว่า หลังจากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยการรู้สารสนเทศหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยผลการวิเคราะห์และเปรียบเทียบคะแนนการรู้สารสนเทศก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ของนักเรียนกลุ่มทดลองพบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนการรู้สารสนเทศหลังเรียน ($\bar{X}=11.00$) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X}=8.95$) นอกจากนี้ ยังพบว่า คะแนนการรู้สารสนเทศของนักเรียนกลุ่มทดลองมีความสัมพันธ์เชิงบวกในระดับปานกลาง ($r=0.53$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 แสดงดังตาราง 3

| ช่วงเวลา | ค่าสถิติ | | | |
|-----------|-----------|------|------|--------|
| | \bar{X} | S.D. | t | p |
| ก่อนเรียน | 8.95 | 3.62 | 3.80 | 0.001* |
| หลังเรียน | 11.00 | 3.22 | | |

*p < 0.05

ตาราง 3 วิเคราะห์และเปรียบเทียบการรู้สารสนเทศก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้

2. ผลการเปรียบเทียบการรู้สารสนเทศรายด้านก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ของกลุ่มทดลองพบว่า กลุ่มทดลองหลังการใช้ชุดกิจกรรม มีคะแนนการรู้สารสนเทศรายด้านทั้ง 3 ด้านสูงกว่าก่อนใช้ชุดกิจกรรม ดังมีรายละเอียด ดังนี้

1) การเข้าถึงสารสนเทศ ก่อนใช้ชุดกิจกรรมมีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}=3.00$; S.D.=1.49) หลังใช้ชุดกิจกรรมมีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}=3.79$; S.D.=1.34) ดังนั้น คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนหลังใช้ชุดกิจกรรมสูงกว่าก่อนใช้ชุดกิจกรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ($t=3.43$, $p=0.001$)

2) การประเมินสารสนเทศ ก่อนใช้ชุดกิจกรรมมีคะแนนเฉลี่ย (\bar{X} =2.55; S.D.=1.54) หลังใช้ชุดกิจกรรมมีคะแนนเฉลี่ย (\bar{X} =3.50; S.D.=1.62) ดังนั้น คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนหลังใช้ชุดกิจกรรมสูงกว่าก่อนใช้ชุดกิจกรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ($t=3.22$, $p=0.003$)

3) การนำสารสนเทศไปใช้ ก่อนใช้ชุดกิจกรรมมีคะแนนเฉลี่ย (\bar{X} =3.39; S.D.=1.72) หลังใช้ชุดกิจกรรมมีคะแนนเฉลี่ย (\bar{X} =3.71; S.D.=1.27) ดังนั้น คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนหลังใช้ชุดกิจกรรมสูงกว่าก่อนใช้ชุดกิจกรรม แตกต่างอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ($t=1.07$, $p=0.29$) แสดงดังตาราง 4

| การรู้สารสนเทศ | ช่วงเวลา | ค่าสถิติ | | | |
|-----------------------|-----------|-----------|------|------|--------|
| | | \bar{X} | S.D. | t | p |
| 1. การเข้าถึงสารสนเทศ | ก่อนทดลอง | 3.00 | 1.49 | 3.43 | 0.001* |
| | หลังทดลอง | 3.79 | 1.34 | | |
| 2. การประเมินสารสนเทศ | ก่อนทดลอง | 2.55 | 1.54 | 3.22 | 0.003* |
| | หลังทดลอง | 3.50 | 1.62 | | |
| 3. การนำสารสนเทศไปใช้ | ก่อนทดลอง | 3.39 | 1.72 | 1.07 | 0.29 |
| | หลังทดลอง | 3.71 | 1.27 | | |

* $p < 0.05$

ตาราง 4 วิเคราะห์และเปรียบเทียบการรู้สารสนเทศรายด้านก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้

3. ผลการเปรียบเทียบการรู้สารสนเทศหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ที่มีผลต่อการรู้สารสนเทศของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ของกลุ่มทดลอง และ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แผนการเรียนรู้แบบปกติของกลุ่มควบคุมพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ มีคะแนนการรู้สารสนเทศ (\bar{X} =11.00) สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แผนการเรียนรู้แบบปกติ (\bar{X} =7.42) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ($t=4.81$, $p=0.001$) แสดงดังตาราง 5

| กลุ่ม | ค่าสถิติ | | | | |
|-------------|----------|-----------|------|------|--------|
| | จำนวน | \bar{X} | S.D. | t | p |
| กลุ่มทดลอง | 38 | 11.00 | 3.22 | 4.81 | 0.001* |
| กลุ่มควบคุม | 38 | 7.42 | 3.26 | | |

*p < 0.05

ตาราง 5 วิเคราะห์และเปรียบเทียบการรู้สารสนเทศหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด การเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ฯ ของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

4. ผลการเปรียบเทียบการรู้สารสนเทศรายด้านหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ฯ ของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมพบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนการรู้สารสนเทศรายด้านทั้ง 3 ด้านสูงกว่ากลุ่มควบคุม มีรายละเอียด ดังนี้ 1) การเข้าถึงสารสนเทศ นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนน (\bar{X} =3.79; S.D.=1.34) สูงกว่าคะแนนนักเรียนกลุ่มควบคุม (\bar{X} =2.71; S.D.=1.43) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 (t=3.39, p=0.001) 2) การประเมินสารสนเทศ นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนน (\bar{X} =3.50; S.D.=1.62) สูงกว่าคะแนนนักเรียนกลุ่มควบคุม (\bar{X} =2.26; S.D.=1.54) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 (t=3.41, p=0.001) และ 3) การนำสารสนเทศไปใช้ นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนน (\bar{X} =3.71; S.D.=1.27) สูงกว่าคะแนนนักเรียนกลุ่มควบคุม (\bar{X} =2.42; S.D.=1.24) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 (t=4.47, p=0.001) แสดงดังตาราง 6

| การรู้สารสนเทศ | กลุ่ม | ค่าสถิติ | | | |
|-----------------------|-------------|-----------|------|------|--------|
| | | \bar{X} | S.D. | t | p |
| 1. การเข้าถึงสารสนเทศ | กลุ่มทดลอง | 3.79 | 1.34 | 3.39 | 0.001* |
| | กลุ่มควบคุม | 2.71 | 1.43 | | |
| 2. การประเมินสารสนเทศ | กลุ่มทดลอง | 3.50 | 1.62 | 3.41 | 0.001* |
| | กลุ่มควบคุม | 2.26 | 1.54 | | |
| 3. การนำสารสนเทศไปใช้ | กลุ่มทดลอง | 3.71 | 1.27 | 4.47 | 0.001* |
| | กลุ่มควบคุม | 2.42 | 1.24 | | |

*p < 0.05

ตาราง 6 วิเคราะห์และเปรียบเทียบการรู้สารสนเทศรายด้านหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ฯ ของกลุ่มทดลอง และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบแผนปกติของกลุ่มควบคุม

5. ผลการวิเคราะห์ค่าคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ของคะแนนการรู้สารสนเทศ หลังการวัดย่อยการรู้สารสนเทศของนักเรียนกลุ่มทดลองพบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองมีพัฒนาการระดับต้น โดยมีค่าคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ ($GS=22.65$) แสดงดังตาราง 7

| | ช่วงการวัด | | | | |
|-----------------------|------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|------------------------|
| | ประเมินผล ก่อนเรียน | วัดการรู้ สารสนเทศ ครั้งที่ 1 | วัดการรู้ สารสนเทศ ครั้งที่ 2 | วัดการรู้ สารสนเทศ ครั้งที่ 3 | ประเมินผล หลังเรียน |
| คะแนนเฉลี่ย | 49.72 | 61.42 | 63.42 | 54.42 | 61.11 |
| คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ | 22.65 | | | | |

ตาราง 7 คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์

6. จากผลการบันทึกพฤติกรรมของนักเรียนกลุ่มทดลองก่อนและหลังการทดลองพบว่า นักเรียนมีพัฒนาการด้านการรู้สารสนเทศในทุกด้าน ได้แก่ 1) ด้านการเข้าถึงสารสนเทศ ก่อนเรียนนักเรียนไม่สามารถระบุสารสนเทศที่ต้องการได้ชัดเจน และต้องพึ่งพาครูในการเลือกแหล่งข้อมูล โดยส่วนใหญ่เลือกหนังสือเรียนเป็นหลัก หลังเรียนนักเรียนสามารถระบุค่าสำคัญเพื่อใช้ค้นหาข้อมูลได้ดีขึ้น และมีแนวโน้มเลือกใช้แหล่งสารสนเทศทางอินเทอร์เน็ตมากขึ้น พร้อมทั้งสามารถเข้าถึงข้อมูลได้หลากหลาย และตรงตามความต้องการมากขึ้น 2) ด้านการประเมินสารสนเทศ ก่อนเรียนนักเรียนมักเลือกข้อมูลจากลำดับแรกที่แสดงในอินเทอร์เน็ต โดยไม่ประเมินความน่าเชื่อถือ หลังเรียนนักเรียนสามารถประเมินความตรงกับความต้องการของสารสนเทศได้มากขึ้น แม้ยังคงต้องได้รับการช่วยเหลือบางส่วนในการพิจารณาความถูกต้องของข้อมูล และ 3) ด้านการใช้สารสนเทศ ก่อนเรียนนักเรียนยังไม่สามารถใช้ข้อมูลในการตอบคำถามได้อย่างครบถ้วน และยังต้องพึ่งพาครูค่อนข้างมาก หลังเรียนนักเรียนสามารถใช้ข้อมูลตอบคำถามในใบงานได้ดีขึ้น โดยพึ่งพาครูน้อยลงและเริ่มสามารถบอกแหล่งที่มาของข้อมูลได้ แม้ยังไม่สามารถระบุเว็บไซต์ได้อย่างถูกต้องทั้งหมด

อภิปรายผล

จากการวิจัยสามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. การใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ช่วยส่งเสริมการรู้สารสนเทศของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับหลักการของการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry-

based Learning) ที่เน้นให้นักเรียนมีบทบาทในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองผ่านกระบวนการตั้งคำถาม การสังเกต การสืบค้นข้อมูล การลงมือปฏิบัติและการสรุป ซึ่งส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย โดยมีพื้นฐานจากแนวคิดของบรูเนอร์ (Bruner, 1966) ที่ระบุว่า นักเรียนจะเรียนรู้ได้ดีที่สุดเมื่อได้ค้นพบองค์ความรู้ด้วยตนเอง และดิวอี้ (Dewey, 1938) ที่ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง โดยมีครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ซึ่งส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาและการเชื่อมโยงความรู้กับบริบทจริง สอดคล้องกับฌอนก อั้งเสื่อ (2555) ที่กล่าวว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้รับการออกแบบอย่างเป็นระบบและอิงจากแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องจะสามารถพัฒนาพฤติกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ โดยชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วย 1) คู่มือครูสำหรับการใช้งาน 2) คำชี้แจงหรือกรอบงาน 3) เนื้อหาและกิจกรรมในรูปแบบแผนการจัดการเรียนรู้ 7 ขั้นตอน (7Es) และ 4) แบบประเมินก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรม ซึ่งสนับสนุนผลการศึกษาของเยาวนา สิทธิเชนทร์ (2560) ที่ระบุว่า ชุดกิจกรรมที่มีองค์ประกอบครบถ้วนสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้ก่อนการทดลองนักเรียนยังไม่เข้าใจความหมายของคำว่า สารสนเทศ ไม่สามารถระบุหรือสืบค้นข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพและมักเลือกแหล่งสารสนเทศที่ใกล้ตัว เช่น หนังสือเรียนหรือสอบถามครู โดยไม่สามารถอธิบายแหล่งสารสนเทศในอินเทอร์เน็ตได้ชัดเจน แต่ภายหลังการใช้ชุดกิจกรรมดังกล่าวอย่างต่อเนื่อง นักเรียนมีพัฒนาการด้านการรู้สารสนเทศอย่างเป็นระบบเนื่องจากกิจกรรมได้ลดบทบาทของครูและส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองมากขึ้น สอดคล้องกับญาดา ศรีอรุณ (2557) ที่เสนอว่า การเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เลือกศึกษาตามความสนใจ ร่วมสำรวจ ลงมือปฏิบัติและมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก จะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้สารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้พบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนการรู้สารสนเทศหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 (sig=0.001) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของสุมาลี เชื้อชัย (2560) ที่ระบุว่า การเรียนการสอนแบบสืบเสาะร่วมกับสถานการณ์จำลองสามารถส่งเสริมความรู้เท่าทันสื่อได้ เมื่อพิจารณาในรายด้านพบว่า ด้านการเข้าถึงสารสนเทศและการประเมินสารสนเทศ เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ในขณะที่ด้านการใช้สารสนเทศมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนจะสูงขึ้นอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งอาจเกิดจากลักษณะของแบบวัดที่ไม่สอดคล้องกับใบกิจกรรมในชั้นเรียน โดยแบบวัดใช้ภาพสารสนเทศจากแหล่งอินเทอร์เน็ตและกำหนดตัวเลือกที่ต้องอาศัยทักษะการ

ตีความและแยกแยะความน่าเชื่อถือของแหล่งที่มา เช่น การระบุแหล่งสารสนเทศจากภาพหรือการนับจำนวนแหล่งที่มาที่ถูกต้องซึ่งนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนต้นยังไม่คุ้นชิน และในบางข้อพบว่า ขนาดตัวอักษรเล็กเกินไป อาจส่งผลกระทบต่อความสามารถในการมองเห็น นอกจากนี้ ในใบกิจกรรมพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่อ้างอิงแหล่งสารสนเทศอย่างไม่ถูกต้อง เช่น การระบุแหล่งข้อมูล คือ www.google.com ซึ่งไม่ใช่แหล่งข้อมูลต้นทางที่แท้จริง และเป็นผลจากการขาดการประเมินผลย้อนกลับ (Feedback) จากครูขณะทำกิจกรรม ทำให้นักเรียนไม่เข้าใจความสำคัญของการอ้างอิงแหล่งข้อมูลอย่างถูกต้อง สอดคล้องกับงานวิจัยของนวลจันทร์ บุญหนู และคณะ (2556) ที่ชี้ว่า อุปสรรคสำคัญในการแสวงหาสารสนเทศ คือ การขาดคำแนะนำทันทีจากผู้สอนเนื่องจากข้อจำกัดด้านเวลา ทั้งนี้ การนำสารสนเทศไปใช้ของนักเรียนยังขาดความหลากหลาย โดยส่วนใหญ่จำกัดอยู่ในรูปแบบการตอบคำถามหรือเขียนใบงาน ไม่ครอบคลุมการนำเสนอ การสื่อสารหรือการใช้เทคโนโลยีเพื่อถ่ายทอดข้อมูล ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของการรู้สารสนเทศในศตวรรษที่ 21 ดังที่ญาดา ศรีอรุณ (2557) ระบุว่า ผู้สอนมักมอบหมายการนำเสนอที่ใช้เวลาน้อยในการเตรียมตัว ส่งผลให้ผู้เรียนขาดทักษะการใช้สารสนเทศในรูปแบบที่หลากหลาย

3. จากผลการวิเคราะห์ค่าคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ของนักเรียนกลุ่มทดลองพบว่า นักเรียนมีค่าพัฒนาการสัมพัทธ์เท่ากับ 22.65 ซึ่งอยู่ในระดับต้น แสดงให้เห็นว่าการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้มีผลในเชิงบวกต่อการพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศของนักเรียน แม้จะยังไม่ถึงระดับสูง แต่สะท้อนให้เห็นถึงแนวโน้มการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง แม้บางช่วงจะมีคะแนนลดลงซึ่งอาจเกิดจากความซับซ้อนของกิจกรรม เนื้อหาและการช่วยเหลือของครูที่ต่างกัน แต่โดยรวมแล้วนักเรียนมีความเข้าใจและสามารถพัฒนาทักษะได้ดีขึ้นสอดคล้องกับแนวคิดที่นักเรียน เป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเองผ่าน ประสบการณ์ตรง (Constructivism) ซึ่งครูหรือเพื่อนสามารถมีบทบาทสำคัญในการช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนให้ก้าวหน้าขึ้นได้ (Piaget, 1952; Vygotsky, 1978)

4. ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้มาใช้กับกลุ่มทดลอง และใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติสำหรับกลุ่มควบคุม ผลการทดลองพบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองมีระดับการรู้สารสนเทศสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ผลดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของอุทุมพร ชื่นวิญญา (2554) ที่พบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองซึ่งได้รับการจัดการเรียนรู้ที่ผสมผสานกระบวนการสืบเสาะหาความรู้มีความสามารถใน

การเข้าถึง การประเมินและการใช้สารสนเทศสูงกว่ากลุ่มควบคุม เช่นเดียวกับงานวิจัยของพรพรรณ บุญนำ และรสริน เจิมโธสง (2562) ซึ่งพบว่า ความสามารถในการรู้สารสนเทศของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะมีค่าสูงกว่ากลุ่มที่เรียนด้วยแผนการเรียนรู้ปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และเมื่อพิจารณาทางด้านพบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองมีระดับการรู้สารสนเทศสูงกว่ากลุ่มควบคุมทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ การเข้าถึงสารสนเทศ การประเมินสารสนเทศ และการนำสารสนเทศไปใช้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของสุกานดา จงเสริมตระกูล (2556) ที่พบว่า นิสิตครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่เรียนด้วยระบบกลุ่มสืบเสาะบนแหล่งทรัพยากรแบบเปิดมีคะแนนเฉลี่ยด้านการรู้สารสนเทศดิจิทัลสูงกว่าก่อนเรียน

องค์ความรู้จากการวิจัย

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ ช่วยส่งเสริมการรู้สารสนเทศของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เพิ่มมากขึ้น ได้แก่ 1) การเข้าถึงสารสนเทศ คือ รู้และเข้าใจสารสนเทศที่ต้องการ การระบุ/เลือกแหล่งสารสนเทศที่ต้องการค้นหาคำตอบและการเข้าถึงแหล่งสารสนเทศ 2) การประเมินสารสนเทศ คือ ประเมินและเลือกสารสนเทศที่ตรงกับความต้องการและประเมินความถูกต้อง 3) การใช้สารสนเทศ คือ ใช้สารสนเทศแก้ไขปัญหาที่พบในการเรียนหรือการตอบคำถาม และบอกแหล่งสารสนเทศที่เข้าถึงได้ เนื่องจากชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้นมีลักษณะสำคัญ คือ 1) การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ให้ครูกระตุ้นนักเรียนเกิดคำถาม ข้อสงสัยและลงมือเสาะแสวงหาสารสนเทศโดยนักเรียนเป็นผู้กระทำและปฏิบัติด้วยตนเองเพื่อให้เกิดความเข้าใจและสร้างความรู้ด้วยตนเอง และ 2) การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ครูจะลดระดับการมีส่วนร่วมในกิจกรรมลงและนักเรียนมีบทบาทมากขึ้นในแต่ละระดับของการสืบเสาะหาความรู้ ได้แก่ 1) การสืบเสาะแบบยืนยัน 2) การสืบเสาะแบบนำทาง 3) การสืบเสาะแบบชี้แนะ และ 4) การสืบเสาะแบบเปิด



ภาพ 1 ลักษณะของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้

สรุป

จากผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมตามแนวคิดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้มีระดับการรู้สารสนเทศสูงขึ้นจากการทดลอง และสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบแผนปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ดังนั้น จึงสรุปได้ว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ช่วยพัฒนานักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาให้มีทักษะการรู้สารสนเทศในยุคดิจิทัลได้ดียิ่งขึ้น ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้คือ 1. ครูสามารถนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวไปประยุกต์ใช้ในรายวิชาต่าง ๆ เช่น วิชาวิทยาศาสตร์ ซึ่งมีลักษณะการเรียนรู้ที่เน้นการสืบค้นข้อมูลและการทดลอง 2. ครูควรศึกษาลักษณะของชุดกิจกรรมและวิธีการจัดการเรียนการสอนให้เข้าใจอย่างถ่อง

แต่ก่อนนำไปใช้จริง รวมถึงควรวางแผนการจัดการเรียนรู้ให้รอบคอบและศึกษาความรู้พื้นฐานด้านการรู้สารสนเทศเพื่อให้สามารถปรับใช้ชุดกิจกรรมได้อย่างเหมาะสมและเกิดประสิทธิภาพสูงสุด และข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป คือ 1. ควรนำชุดกิจกรรมไปทดลองใช้กับรายวิชาอื่นหรือระดับชั้นที่สูงขึ้น โดยอาจปรับรูปแบบกิจกรรมและเนื้อหาให้เหมาะสมกับศักยภาพของผู้เรียนแต่ละระดับ ตลอดจนควรคำนึงถึงการจัดเตรียมสื่อและอุปกรณ์การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับบริบทของชั้นเรียน เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่หลากหลายและครอบคลุมมากยิ่งขึ้น 2. จากผลการวิจัยพบว่า ชุดกิจกรรมสามารถส่งเสริมการรู้สารสนเทศของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงควรขยายผลการศึกษาไปยังนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ซึ่งมีโอกาสในการเข้าถึงแหล่งสารสนเทศที่หลากหลายและมีความพร้อมในการเรียนรู้แบบเปิดมากขึ้น อีกทั้งยังมีวิชาเลือกเสรีที่สามารถส่งเสริมการสืบเสาะหาความรู้ตามความสนใจของผู้เรียนได้อย่างแท้จริง

เอกสารอ้างอิง

- กมลวรรณ กันยาประสิทธิ์. (ม.ป.ป.). 5 คุณลักษณะสำคัญของการสืบเสาะหาความรู้ (5 Essential Features of Inquiry). สืบค้นเมื่อ 30 มิถุนายน 2566, จาก http://sciedcenter.swu.ac.th/Portals/25/Documents/News/5%20Essential%20features%20of%20inquiry_Kamonwan.pdf
- ชุติมา สัจจานันท์. (2 เมษายน 2556). การรู้สารสนเทศ: แนวคิด การศึกษาและวิจัยในประเทศไทยและกลุ่มประชาคมอาเซียน. สืบค้นเมื่อ 20 ธันวาคม 2564, จาก <https://drive.google.com/file/d/112F7RUiU1zRkKQ3V3gEul6Yg7ZJkxpT/view?usp=sharing>
- ญาดา ศรีอรุณ. (2557). การศึกษาบทบาทครูสังคัมศึกษาที่มีต่อการเสริมสร้างการรู้สารสนเทศของนักเรียนมัธยมศึกษา. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณเอก อึ้งเสื่อ. (2555). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีเรื่อง งานประดิษฐ์ใบตอง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยบูรพา.

- นวลจันทร์ บุญหนู และคณะ. (2556). พฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศเพื่อการจัดทำโครงการวิทยาศาสตร์ของนักเรียนโรงเรียนมหิดลวิทยานุสรณ์. *วารสารบรรณศาสตร์ มศว.* 6 (1), 36-47.
- พรพรรณ บุญนำ และสรสิน เจริมไธสง. (2562). การจัดการเรียนรู้แบบสืบสอบเพื่อพัฒนาความสามารถในการรู้สารสนเทศ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *วารสาร Veridian E-Journal, Silpakorn University สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ.* 12 (1), 839-848.
- เยาวนา สิทธิเชนทร์. (2560). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของแฮร์โรว์ เรื่องงานประดิษฐ์จากวัสดุเหลือใช้ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสงขลา เขต 1. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ราชวิทยาลัยกุมารแพทย์แห่งประเทศไทย. (ม.ป.ป.). *คู่มือสำหรับพ่อแม่เพื่อเผยแพร่ความรู้ด้านการดูแลและพัฒนาเด็ก ต่อนักเรียน 6-12 ปี.* กรุงเทพมหานคร: ราชวิทยาลัยกุมารแพทย์แห่งประเทศไทย สมาคมกุมารแพทย์แห่งประเทศไทย.
- สุกานดา จงเสริมตระกูล. (2556). ระบบการเรียนแบบกลุ่มสืบสอบบนแหล่งทรัพยากรด้านการศึกษาแบบเปิดเพื่อส่งเสริมการรู้สารสนเทศดิจิทัลและการรับรู้ทางจริยธรรมทางสารสนเทศของนิสิตนักศึกษาครุศาสตร์ศึกษาศาสตร์. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุมาลี เชื้อชัย. (2560). การเปรียบเทียบการสอนแบบสืบสอบ (5E) กับการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลองที่มีต่อความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. *วารสารวิจัยทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.* 12 (1), 241-254.
- อชรา เอ็บสุขสิริ. (2562). *จิตวิทยาสำหรับครู*, พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อารยา ดอกกรักษ์. (2555). การสร้างแบบจำลองหลักสูตรวิชาความรู้สารสนเทศสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนสังกัดสำนักงานการศึกษา



กรุงเทพมหานคร. ปริญญาโทปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

อุทุมพร ชื่นวิญญา. (2554). *การพัฒนาารูปแบบการเรียนการสอนที่ผสมผสานรูปแบบ INFOHIO DIALOGUE และกระบวนการการเรียนรู้แบบสืบสอบเพื่อเสริมสร้างการรู้สารสนเทศของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*

Association of College and Research Libraries. (11 January 2016). *Framework for Information Literacy for Higher Education.* Retrieved September 22, 2020, from <http://www.ala.org/acrl/standards/ilframework>

Bruner, J. S. (1966). *Toward a Theory of Instruction.* Cambridge, MA: The Belknap Press of Harvard University Press.

Dewey, J. (1938). *Experience and Education.* New York: Touchstone.

Eastwell, P. (2006). Levels of Enquiry. *Science Education Review.* 5 (2), 61-63.

Partnership for 21st Century Skills. (12 September 2009). *P21 Framework Definitions.* Retrieved September 18, 2020, from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED519462.pdf>

Piaget. J. (1952). *The Original of Intelligence in Children.* New York: International University Press.

Vance, T. (2016). *Trends in Third Grade Reading Proficiency: An Analysis of DC CAS Results (2007-2014).* Washington, DC: DC Action for Children.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Developmental of Higher Psychological Process.* Cambridge, MA: Harvard University Press.

Wilson, C., et al. (2011). *Media and Information Literacy: Curriculum for Teachers.* Paris: The United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.