

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ยุคโลกาภิวัตน์ ทำให้เทคโนโลยีสารสนเทศมีบทบาทและความสำคัญในการเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตมนุษย์แทบทุกด้าน เห็นได้จากการประยุกต์ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสารสนเทศในสาขาต่างๆ อย่างกว้างขวาง ทั้งในภาครัฐและเอกชน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในแวดวงการศึกษา ที่ได้นำเอาเทคโนโลยีสารสนเทศมาเป็นเครื่องมือในการพัฒนาคุณภาพทางการศึกษาในรูปแบบต่างๆ เพิ่มมากขึ้น (พินดา น้อยศรี, 2549) โดยการเข้ามามีส่วนช่วยในเรื่องของการเรียนรู้ การสนับสนุนการจัดการศึกษา และช่วยในการสื่อสารระหว่างบุคคล (พัลลภ พิริยะสุรวงศ์, 2543) จนทำให้เกิดการสร้างระบบการเรียนการสอนคุณลักษณะรูปแบบใหม่ คือ ผู้เรียนมีการตอบสนองและสามารถแสดงออกได้มากขึ้น ผู้เรียนสามารถเลือกเวลาเรียนตามความสะดวกของตนเอง โดยการเข้าถึงแหล่งความรู้อันมหาศาล และการเรียนรู้จากกลุ่ม (มหนู อรติศลเชษฐ์, 2540) ผ่านการจัดการเรียนการสอนแบบผ่านการจัดการเรียนการสอนแบบซิงโครนัส (Synchronous Learning) คือ รูปแบบการเรียนการสอนที่ต้องการการเข้าร่วมพร้อมกัน โดยต้องมีการนัดเวลา สถานที่ และบุคคล และการเรียนการสอนแบบอะซิงโครนัส (Asynchronous Learning) คือ รูปแบบการเรียนการสอนที่ผู้เรียนและผู้สอนสามารถติดต่อสื่อสารกันได้ตลอดเวลา ผ่านการใช้เทคโนโลยีสื่อสารต่างๆ โดยผู้เรียนสามารถศึกษาค้นคว้าและเข้าถึงข้อมูลความรู้ได้ทุกที่ทุกเวลาตามความต้องการและความสะดวก (โกสันต์ เทพลีทธิพรภรณ์, 2546, หน้า 14) ซึ่งจะช่วยจัดสรรเวลาให้กับผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

จากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่มีอย่างต่อเนื่อง และรวดเร็ว ส่งผลให้เกิดการตื่นตัวและปรับตัวไปสู่การศึกษาสมัยใหม่ เพื่อจัดการกับองค์ความรู้ที่มีอยู่มากมาย จากเดิมที่เน้นให้ความสำคัญกับผู้สอน ได้ปรับรูปแบบมาเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง มีการกระตุ้นความรู้สึกรักของผู้เรียนให้สนใจ โดยใช้สื่อการสอนหลากหลาย

รูปแบบ ก่อให้เกิดพัฒนาการในหลายด้าน รวมถึงมีการแลกเปลี่ยนข้อมูลเพิ่มมากขึ้น อีกทั้งยังส่งเสริมให้เกิดความกระตือรือร้นและแสวงหาความรู้ รู้จักคิดวิเคราะห์ วิเคราะห์ ตัดสินใจ ตลอดจนการศึกษาสภาพจริงตามบริบทโลก (สุชาติณี สีนวนแก้ว และกานดา ศรอินทร์, 2552) จนนำมาซึ่งการศึกษารูปแบบใหม่ เช่น Flipping model, Social Learning, Integration Learning, Horizontal Learning, Media and Digital Content เป็นต้น (ยีน ภู่วรรณ, 2556)

รูปแบบการเรียนการสอนที่นำมาปรับใช้ในปัจจุบัน คือ “การเรียนกลับทาง หรือห้องเรียนกลับด้าน” (Flipped Learning หรือ Flipped Classroom) (วิจารณ์ พานิช, 2556, ปกรณ์ สุปินานนท์, 2556) มุ่งเน้นการสร้างสรรค์องค์ความรู้ตามทักษะและความสามารถของตัวผู้เรียนเองเป็นหลัก (Individualized Competency) โดยครูผู้สอนจะจัดกิจกรรมผ่านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศหลากหลายประเภท (สุรศักดิ์ ปาเฮ, 2556) ซึ่งผู้เรียนสามารถนำเอามาเรียนได้ในทุกสถานที่และทุกเวลา ผ่านการใช้อุปกรณ์หรือเครื่องมือที่นักเรียนมีอยู่ เช่น คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต และสมาร์ทโฟน เป็นต้น (จิตรา สุขเจริญ, 2556) ซึ่งรูปแบบการเรียนการสอนดังกล่าวจะต้องอาศัยเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาเป็นตัวช่วย และสนับสนุนให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เพื่อให้สอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของคนรุ่นใหม่เปลี่ยนแปลงไป (พลุ เดชะรินทร์, 2556, หน้า 14) ซึ่งเทคโนโลยีที่จะกล่าวถึงในที่นี้ คือ กูเกิลแอปส์เพื่อการเรียนการสอน

กูเกิลแอปส์เพื่อการเรียนการสอน (Google Apps for Education : GAfE หรือ Google Apps) คือ ชุดโปรแกรมประยุกต์การสื่อสารและการทำงานร่วมกัน โดยกูเกิล (Google) ในฐานะองค์กรผู้ให้บริการด้านเครื่องมือค้นหา (Search Engine) ในอินเทอร์เน็ตที่เป็นที่นิยมอันดับ 1 ของโลก จากการศึกษา พบว่า กูเกิลแอปส์เพื่อการเรียนการสอนสามารถใช้ในการรองรับการใช้งานด้านการศึกษาได้เป็นอย่างดี ด้วยการทำงานของโปรแกรมย่อย ประกอบด้วย อีเมล (Gmail) โปรแกรมสนทนา (Talk) กลุ่มผู้ใช้ (Groups) ปฏิทิน (Calendar) เอกสาร (Docs) ไดรฟ์ หรือพื้นที่ในการจัดเก็บข้อมูล (Drive) เว็บไซต์ (Sites) และระบบการเรียนการสอนออนไลน์ (Classroom) เป็นต้น (Pedraza, 2011) สำหรับวัตถุประสงค์หลักในการใช้กูเกิลแอปส์เพื่อการเรียนการสอนนั้น คือ 1) เพื่อเป็นเครื่องมือในการช่วยสอน และนำเสนอความรู้ผ่านทางเว็บไซต์ (Sites) และระบบการเรียนการสอนออนไลน์ (Classroom) 2) การแจกและแบ่งปันเอกสารด้วยไดรฟ์ หรือพื้นที่ในการจัดเก็บข้อมูล (Drive) ได้แก่ โปรแกรมเอกสาร (Docs), โปรแกรมตาราง (Sheets), โปรแกรมสร้าง

งานนำเสนอ (Slides), โปรแกรมเก็บรวบรวมและจัดระเบียบข้อมูล (Forms) และโปรแกรมวาดภาพ (Drawings) และ อีเมล (Gmail) 3) การใช้กราฟิก ประกอบด้วยเสียงและวิดีโอที่ค้นจากเว็บไซต์แลกเปลี่ยนภาพวิดีโอ (Youtube for Schools) 4) สามารถศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมผ่านการเชื่อมโยงกับเว็บไซต์ (Website) อื่นๆ ด้วยโปรแกรมเว็บเบราว์เซอร์ (Chrome) 5) ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กันทางระบบออนไลน์ ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Google+) และ 6) การอภิปรายกลุ่ม ปรัชญาหรือการทำงานกัน ผ่านทางโปรแกรมสนทนา (Talk) ได้แก่ โปรแกรมรับ-ส่งข้อความ (Chat) และโปรแกรมสนทนาดูผ่านภาพและเสียง (HangOut)

จากผลการสำรวจของ University of California at Berkeley (UCB)

มหาวิทยาลัยที่เก่าแก่ และมีชื่อเสียงที่สุดในบรรดากลุ่มมหาวิทยาลัยในแคลิฟอร์เนีย (Times Higher Education World University Ranking, 2015) ถึงความต้องการของผู้ใช้งานในมหาวิทยาลัย ด้วยการเปรียบเทียบข้อดีข้อเสียของ 2 คู่แข่งรายใหญ่ที่พัฒนาโปรแกรมประยุกต์เพื่อให้บริการบนระบบ “การประมวลผลแบบกลุ่มเมฆ หรือ คลาวด์คอมพิวติ้ง” (Cloud Computing) ระหว่างกูเกิลแอปส์เพื่อการเรียนการสอน และออฟฟิศ 365 (Office 365) พบว่า กูเกิลแอปส์เพื่อการเรียนการสอน มีข้อได้เปรียบออฟฟิศ 365 (Office 365) อยู่หลายด้าน อาทิ ในด้านของความสะดวกรวดเร็วในการย้ายระบบจดหมายอิเล็กทรอนิกส์เดิมได้อย่างง่ายดาย การประยุกต์การทำงานกับซอฟต์แวร์ (Software) ขององค์กร การเชื่อมต่อการทำงานระหว่างแอปพลิเคชันกับระบบปฏิบัติการ (Application Program Interface : API) หรือสำหรับใช้ในการเชื่อมต่อกับซอฟต์แวร์ภายนอกได้อย่างดี (Rosoff, 2011) ประกอบกับมีผู้นิยมใช้บริการอีเมล (Gmail) ของกูเกิลเป็นจำนวนมาก นอกจากนี้ มหาวิทยาลัยในเครือ University of California ได้เปลี่ยนมาใช้กูเกิลแอปส์เพื่อการเรียนการสอนเป็นส่วนใหญ่ จึงเป็นข้อดีในการประสานงานกันระหว่างเครือข่ายซึ่งปัจจุบัน สถาบันการศึกษาชั้นนำจำนวน 40 แห่งทั่วโลกได้ให้การยอมรับและเลือกใช้กูเกิลแอปส์เพื่อการเรียนการสอน (Google, 2015) และในส่วนของประเทศไทย มีสถาบันการศึกษาที่เลือกใช้บริการกูเกิลแอปส์เพื่อการเรียนการสอนหลายสถาบัน อาทิ มหาวิทยาลัยขอนแก่น คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรามคำแหง มหาวิทยาลัยรังสิต และมหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง เป็นต้น (ศักดิ์รพี วดีศิริศักดิ์, 2555)

นอกจากนี้ ยังมีอีกหลายงานวิจัยที่ให้ความสนใจเกี่ยวกับการใช้งานกูเกิลแอปส์เพื่อการเรียนการสอน และได้กล่าวถึงความสะดวกในการใช้งานกูเกิลแอปส์เพื่อการเรียน

การสอน (Logofatu, Burdescu, and Branescu (2015), Owayid and Uden (2014), Dewanto, Udalagama, Gapter, et al. (2013), Edwards, (2012), Mor (2012), Scheid, Minato, Stein, et al. (2012), Cahill (2011), Railean, (2011) and Herrick (2009))

ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่ากูเกิลแอปสเพื่อการเรียนการสอน มีบทบาทในการนำมาใช้เพื่อการเรียนการสอน และได้รับความสนใจในการศึกษาถึงประสิทธิภาพการใช้งานเป็นอย่างมาก

มหาวิทยาลัยนครพนม เป็นมหาวิทยาลัยที่ได้ทำข้อตกลงเข้าใช้บริการกูเกิลแอปสเพื่อการเรียนการสอน กับกูเกิล (Google) นับตั้งแต่ปี พ.ศ. 2553 โดยเล็งเห็นว่ากูเกิลแอปสเพื่อการเรียนการสอน มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นกับการเรียนการสอน เนื่องจากมหาวิทยาลัยนครพนมเกิดจากการหลอมรวมสถานศึกษา 7 สถานศึกษาในจังหวัดนครพนม (พระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยนครพนม พ.ศ. 2548) ด้วยระยะทางของสถานศึกษาที่อยู่ห่างไกลกัน ทำให้เกิดอุปสรรคต่อการติดต่อประสานงานระหว่างผู้เรียนและผู้สอน ซึ่งเทคโนโลยีนี้จะช่วยในเรื่องของการติดต่อสื่อสาร และการเรียนการสอนที่ต้องเดินทางมาเรียนจากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่ง เช่น การเรียนการสอนในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป (General Education : GE) ซึ่งมีผู้สอนประจำอยู่คณะใดคณะหนึ่ง ช่วยลดปัญหาในเรื่องของการขาดแคลนอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และฐานข้อมูลที่มีอยู่อย่างจำกัด ช่วยในด้านระบบเครือข่ายที่ยังไม่ครอบคลุม รวมไปถึงงบประมาณที่มีอยู่อย่างจำกัดอีกด้วย (คณะกรรมการจัดทำโครงการอบรมการใช้ฐานข้อมูลออนไลน์ สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยนครพนม, รายงานการประชุม, 2554)

การนำเอาเทคโนโลยีมาปรับใช้เพื่อลดช่องว่างของอุปสรรคด้านการเรียนการสอนในหน่วยงานต่างๆ ที่เป็นเครือข่ายในมหาวิทยาลัย รวมถึงการใช้ในการติดต่อประสานงานของบุคลากรในองค์กร ดังนั้น กูเกิลแอปสเพื่อการเรียนการสอน จึงน่าจะเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการสนับสนุนการเรียนการสอนในลักษณะของการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเครือข่าย (e-Campus) เพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน รวมไปถึงการติดต่อประสานของบุคคลในองค์กรได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในแวดวงด้านการศึกษา อย่างคณะครุศาสตร์ เนื่องจากมีบทบาทสำคัญในการผลิตบุคลากรทางการศึกษา อันจะเป็นพื้นฐานในการนำพาประเทศไปสู่ความก้าวหน้าทางวิชาการ

แม้ว่าในปัจจุบัน มหาวิทยาลัยนครพนม มีนโยบายเบื้องต้นในการนำเอา กูเกิลแอปสเพื่อการเรียนการสอน มาเป็นเครื่องมือในการสนับสนุนการเรียนการสอน โดยได้รับบัญชี (Account Users) จากกูเกิล (Google) ในการใช้งานไม่จำกัดจำนวน แต่จากสถิติ

ผู้ใช้งานภายในมหาวิทยาลัยนครพนมมีเพียง 329 บัญชีเท่านั้น (สุรักษ์ สิมคาน, สัมภาษณ์, 2558) สะท้อนให้เห็นถึงสภาพปัญหา คือ ภูเก็ตแอปส์เพื่อการเรียนการสอนยังไม่เป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายในกลุ่มผู้ใช้งาน จึงทำให้ยังไม่สามารถนำ ภูเก็ตแอปส์เพื่อการเรียนการสอนมาประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพได้

จากสภาพปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยในฐานะผู้ปฏิบัติงานในมหาวิทยาลัยนครพนม จึงมีความสนใจที่จะศึกษา แนวทางส่งเสริมการยอมรับภูเก็ตแอปส์เพื่อการเรียนการสอน กรณีศึกษา : คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม เพื่อหาแนวทางส่งเสริมการใช้ภูเก็ตแอปส์เพื่อการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และ อาจจะเป็นประโยชน์ต่อการกำหนดนโยบายขององค์กรในการพิจารณานำภูเก็ตแอปส์เพื่อการเรียนการสอนมาประยุกต์ใช้ ซึ่งนำไปสู่การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนต่อไป

คำถามของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดคำถามของการวิจัย ดังนี้

1. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจยอมรับภูเก็ตแอปส์เพื่อการเรียนการสอนกรณีศึกษา : คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม มีปัจจัยใดบ้าง เป็นอย่างไร
2. การตัดสินใจยอมรับภูเก็ตแอปส์เพื่อการเรียนการสอน กรณีศึกษา : คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม เป็นอย่างไร
3. แนวทางส่งเสริมการยอมรับภูเก็ตแอปส์เพื่อการเรียนการสอน กรณีศึกษา : คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม มีแนวทางใดบ้าง อย่างไร

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดความมุ่งหมายของการวิจัย ดังนี้

1. เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจยอมรับภูเก็ตแอปส์เพื่อการเรียนการสอน กรณีศึกษา : คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม
2. เพื่อศึกษาการตัดสินใจยอมรับภูเก็ตแอปส์เพื่อการเรียนการสอน กรณีศึกษา : คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม
3. เพื่อหาแนวทางส่งเสริมการยอมรับภูเก็ตแอปส์เพื่อการเรียนการสอน กรณีศึกษา : คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม

สมมติฐานของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดสมมติฐานของการวิจัย ดังนี้

1. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจยอมรับกูเกิลแอปส์เพื่อการเรียนการสอนกรณีศึกษา : คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม อยู่ในระดับมาก
2. การตัดสินใจยอมรับกูเกิลแอปส์เพื่อการเรียนการสอน กรณีศึกษา : คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม อยู่ในระดับมาก
3. ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจยอมรับกูเกิลแอปส์เพื่อการเรียนการสอน กรณีศึกษา : คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม โดยใช้แนวคิด “ความสัมพันธ์ของปัจจัยที่มีส่วนเกี่ยวข้องตามแบบจำลองด้านการยอมรับและการใช้เทคโนโลยี (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology หรือ UTAUT)” และ UTAUT2 ของ Venkatesh และคณะ ประกอบด้วย ความคาดหวังในประสิทธิภาพ ความคาดหวังในความพยายาม อิทธิพลของสังคม สิ่งอำนวยความสะดวกต่อการใช้เทคโนโลยี แรงจูงใจด้านความบันเทิง มูลค่าราคา และความเคยชิน โดยตั้งสมมติฐานการวิจัยย่อย ดังนี้
 - 3.1 ความคาดหวังในประสิทธิภาพ มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจยอมรับกูเกิลแอปส์เพื่อการเรียนการสอนฯ
 - 3.2 ความคาดหวังในความพยายาม มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจยอมรับกูเกิลแอปส์เพื่อการเรียนการสอนฯ
 - 3.3 อิทธิพลของสังคม มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจยอมรับกูเกิลแอปส์เพื่อการเรียนการสอนฯ
 - 3.4 สิ่งอำนวยความสะดวกต่อการใช้เทคโนโลยี มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจยอมรับกูเกิลแอปส์เพื่อการเรียนการสอนฯ
 - 3.5 แรงจูงใจด้านความบันเทิง มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจยอมรับกูเกิลแอปส์เพื่อการเรียนการสอนฯ
 - 3.6 มูลค่าราคา มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจยอมรับกูเกิลแอปส์เพื่อการเรียนการสอนฯ
 - 3.7 ความเคยชิน มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจยอมรับกูเกิลแอปส์เพื่อการเรียนการสอนฯ

ความสำคัญของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดความสำคัญของการวิจัย ดังนี้

1. ได้ระดับการยอมรับและปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อกูเกิลแอปส์เพื่อการเรียนการสอน กรณีศึกษา : คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม
2. ได้แนวทางส่งเสริมการยอมรับกูเกิลแอปส์เพื่อการเรียนการสอน กรณีศึกษา : คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม
3. ได้ข้อเสนอแนะต่อมหาวิทยาลัยนครพนม รวมถึงสถาบันการศึกษาอื่นที่มีบริบทคล้ายคลึงกัน ในการกำหนดนโยบายและปรับปรุงหลักสูตรการเรียนการสอนด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อให้คณะครูอาจารย์และนิสิตนักศึกษา นำกูเกิลแอปส์เพื่อการเรียนการสอน มาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์กับการเรียนการสอนมากยิ่งขึ้น

ขอบเขตของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจยอมรับกูเกิลแอปส์เพื่อการเรียนการสอน และหาแนวทางส่งเสริมการยอมรับกูเกิลแอปส์เพื่อการเรียนการสอน กรณีศึกษา : คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม โดยได้จำแนกขอบเขตของการวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

- 1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ อาจารย์ และนักศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม ประจำปีการศึกษา 2558 จำนวน 2,389 คน
- 1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ อาจารย์ และนักศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม ประจำปีการศึกษา 2558 ที่รู้จักกูเกิลแอปส์เพื่อการเรียนการสอน โดยกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรของ เครจซีและมอร์แกน (Krejcie & Morgan, 1970) ได้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 331 คน วิธีการสุ่มตัวอย่างเป็นแบบแบ่งชั้นตามสาขาวิชา จากนั้นสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) คือ ผู้ที่รู้จักกูเกิลแอปส์เพื่อการเรียนการสอน เพื่อให้ได้ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informant) ตามสัดส่วนของประชากรแต่ละสาขาวิชา แต่ผู้วิจัยได้กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย จำนวน 482 คน และเข้าเก็บรวบรวมข้อมูลกลุ่มตัวอย่างด้วยตนเอง

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย มีดังนี้

2.1 ตัวแปรอิสระ เกี่ยวกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจยอมรับกฎเกณ็ลแอปปลั้เพื่อการเรียนการสอน ประกอบด้วย

2.1.1 ปัจจัยด้านความคาดหวังในประสิทธิภาพ

2.1.2 ปัจจัยด้านความคาดหวังในความพยายาม

2.1.3 ปัจจัยด้านอิทธิพลของสังคม

2.1.4 ปัจจัยด้านลิ่งอำนาจความสะดวกต่อการใช้เทคโนโลยี

2.1.5 ปัจจัยด้านแรงจูงใจด้านความบันเทิง

2.1.6 ปัจจัยด้านมูลค่าราคา

2.1.7 ปัจจัยด้านความเคยชิน

2.2) ตัวแปรตาม คือ การตัดสินใจยอมรับกฎเกณ็ลแอปปลั้เพื่อการเรียนการสอน ประกอบด้วย

2.2.1 ชั้นความรู้

2.2.2 ชั้นการจูงใจ

2.2.3 ชั้นการตัดสินใจ

2.2.4 ชั้นการนำไปใช้

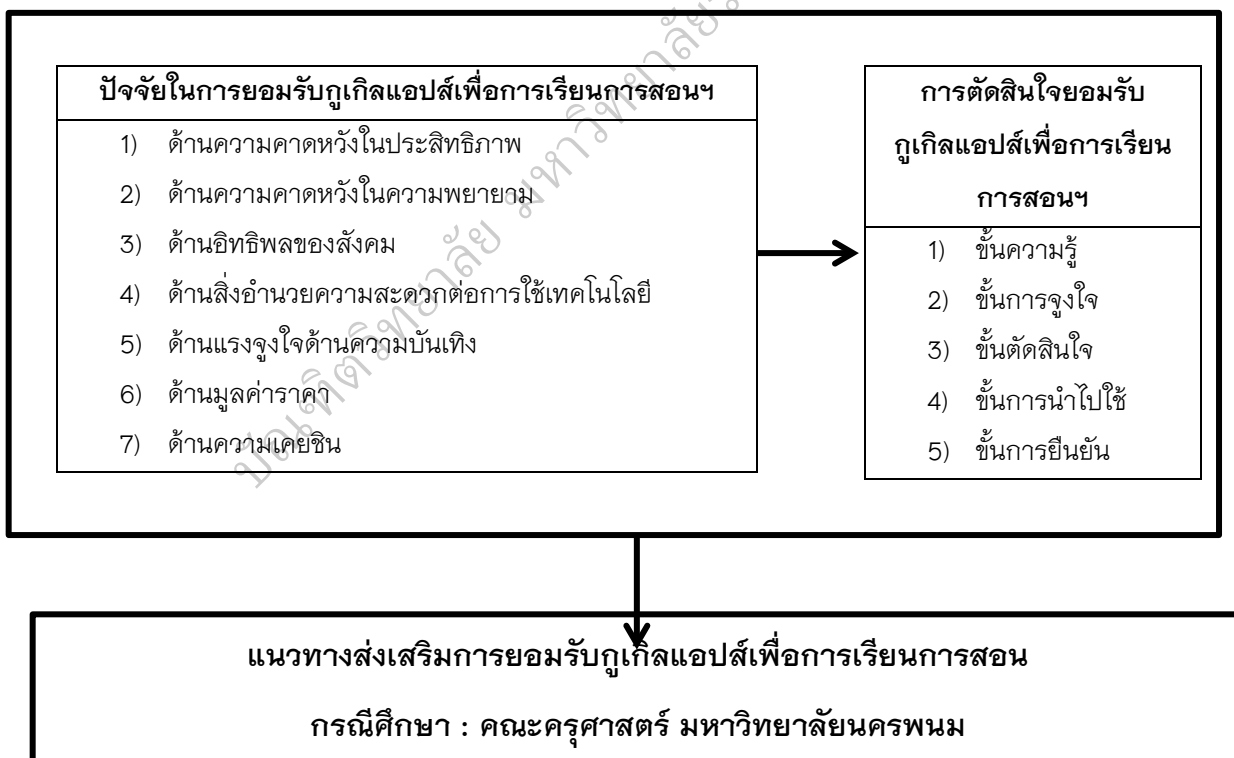
2.2.5 ชั้นการยืนยัน

กรอบแนวคิดของการวิจัย

กรอบแนวคิดในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้แบบจำลองทฤษฎีการยอมรับและการใช้เทคโนโลยี UTAUT (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology) และ UTAUT2 (Modified Unified Theory of Acceptance and Use of Technology : Modified UTAUT) (สิงหะ ฉวีสุข และสุนันทา วงศ์จตุรภัทร, 2555) ซึ่งเป็นทฤษฎีที่นำไปใช้ในงานวิจัยเกี่ยวกับการศึกษาพฤติกรรมการยอมรับและใช้งานเทคโนโลยีต่างๆ อย่างแพร่หลาย โดยพัฒนามาบนพื้นฐานความสัมพันธ์ที่เด่นชัดที่สุดของปัจจัยหลักสำคัญจาก 8 ทฤษฎีพื้นฐานด้านการยอมรับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ คือ 1) TRA (The theory of reasoned action) 2) TPB (The theory of planned behavior) 3) TAM (The technology acceptance model) 4) MPCU (The model of PC utilization) 5) DOI (The diffusion of innovation theory) 6) MM (The motivational model) 7) SCT (The social cognitive theory) และ

8) C-TAM-TPB (A model combining the technology acceptance model and the theory of planned behavior) ประกอบด้วยปัจจัยในการยอมรับ 7 ด้าน คือ 1) ด้านความคาดหวังในประสิทธิภาพ 2) ด้านความคาดหวังในความพยายาม 3) ด้านอิทธิพลของสังคม 4) ด้านสิ่งอำนวยความสะดวกต่อการใช้เทคโนโลยี 5) ด้านแรงจูงใจด้านความบันเทิง 6) ด้านมูลค่าราคา และ 7) ด้านความเคยชิน และทฤษฎีการตัดสินใจยอมรับนวัตกรรม (The Innovation Decision Process Theory) คือ กระบวนการในการตัดสินใจเกี่ยวกับนวัตกรรมใหม่ (Rogers, 1995) ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นความรู้ (Knowledge) 2) ขั้นการจูงใจ (Persuasion) 3) ขั้นการตัดสินใจ (Decision) 4) ขั้นการนำไปใช้ (Implementation) และ 5) ขั้นการยืนยัน (Confirmation)

กรอบแนวคิดการวิจัยประกอบด้วย ตัวแปรอิสระ คือ ปัจจัยในการยอมรับภูเก็ลแอปส์เพื่อการเรียนการสอน, ตัวแปรตาม คือ การตัดสินใจยอมรับภูเก็ลแอปส์เพื่อการเรียนการสอน แสดงดังภาพประกอบ 1 ดังนี้



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดของการวิจัย

นิยามศัพท์เฉพาะ

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดความหมายหรือนิยามศัพท์เฉพาะที่สำคัญ ดังนี้

1. แนวทางส่งเสริมการยอมรับ หมายถึง แนวทาง วิธีการในการส่งเสริมให้ผู้บริหาร อาจารย์ บุคลากรฝ่ายสนับสนุน และนักศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม นำภูเกิลแอสเพื่อการเรียนรู้การสอน ไปประยุกต์ใช้งานเพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนได้อย่างบรรลุวัตถุประสงค์และเต็มศักยภาพ

2. ภูเกิลแอสเพื่อการเรียนรู้การสอน (Google Apps for Education) หมายถึง ชุดโปรแกรมประยุกต์การสื่อสารและการทำงานร่วมกันของภูเกิล (Google) ประกอบด้วย อีเมล (Gmail) โปรแกรมสนทนา (Talk) กลุ่มผู้ใช้ (Groups) ปฏิทิน (Calendar) เอกสาร (Docs) ไดรฟ์ หรือพื้นที่ในการจัดเก็บข้อมูล (Drive) เว็บไซต์ (Sites) และระบบการเรียนการสอนออนไลน์ (Classroom) เป็นต้น เพื่อใช้ในการเรียนรู้การสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม

3. ปัจจัย หมายถึง องค์ประกอบที่สำคัญที่มีผล หรืออิทธิพลต่อการยอมรับ ภูเกิลแอสเพื่อการเรียนรู้การสอนของอาจารย์และนักศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม

3.1 ปัจจัยด้านความคาดหวังในประสิทธิภาพ หมายถึง ระดับความเชื่อของแต่ละบุคคลที่เป็นกลุ่มตัวอย่างที่มีความเชื่อต่อการใช้เทคโนโลยีภูเกิลแอสเพื่อการเรียนรู้การสอนว่าจะช่วยให้บรรลุการปฏิบัติงานที่ตั้งไว้ ซึ่งเกี่ยวข้องกับการรับรู้ ผลประโยชน์ของภูเกิลแอสเพื่อการเรียนรู้การสอน ประกอบด้วย การรับรู้ว่าจะใช้ภูเกิลแอสเพื่อการเรียนรู้การสอน จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในด้านการเรียนรู้การสอน เป็นเครื่องมือที่ช่วยสนับสนุนการเรียนรู้การสอนให้มีความสะดวกมากขึ้น และการรับรู้ว่าจะใช้เทคโนโลยีนี้เหมาะสมกับรูปแบบการเรียนรู้การสอนสมัยใหม่

3.2 ปัจจัยด้านความคาดหวังในความพยายาม หมายถึง ระดับความเชื่อของบุคคลที่เป็นกลุ่มตัวอย่างที่คิดว่าการใช้งานระบบเทคโนโลยีไม่ต้องใช้ความพยายามสูงในการใช้งานมากนัก ซึ่งเกี่ยวข้องกับการรับรู้การใช้งานง่าย หรือซับซ้อน ประกอบด้วย การรับรู้ว่าจะสามารถทำงานผ่านเทคโนโลยีนี้ได้อย่างถูกต้อง การรับรู้ว่าจะสามารถเรียนรู้และมีทักษะที่ดีในการทำงานผ่านเทคโนโลยีภูเกิลแอสเพื่อการเรียนรู้การสอน การรับรู้ว่าการทำงานผ่านเทคโนโลยีภูเกิลแอสเพื่อการเรียนรู้การสอนมีขั้นตอนที่

ง่าย การรับรู้ว่าการทำงานผ่านเทคโนโลยียูทิลิตี้แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนการสอนจะสามารถแก้ไขปัญหาค้นคว้าได้ด้วยตนเอง และการรับรู้ว่าการสามารถแก้ไขการทำงานผ่านเทคโนโลยียูทิลิตี้แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนการสอนได้จากคู่มือและเมนูช่วยเหลือ

3.3 ปัจจัยด้านอิทธิพลของสังคม หมายถึง ระดับความเชื่อของบุคคลที่เป็นกลุ่มตัวอย่างที่มีความเห็นคล้อยตามกลุ่มบุคคลที่เชื่อว่าบุคคลนั้นควรใช้เทคโนโลยียูทิลิตี้แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนการสอน อาจเกิดจากการถูกคาดหวัง หรือแรงจูงใจจากกลุ่มบุคคลที่มีอิทธิพลต่อความเชื่อหรือความรู้สึก ได้แก่ อิทธิพลจากเพื่อนนักศึกษา อาจารย์ผู้บังคับบัญชา และผู้นำการเปลี่ยนแปลง ประกอบด้วย เพื่อนนักศึกษาคิดว่าเทคโนโลยียูทิลิตี้แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนการสอนเป็นเครื่องมือช่วยสนับสนุนการเรียนการสอนให้มีความสะดวกรวดเร็วมากขึ้น ผู้บริหารระดับสูงขององค์กร สนับสนุนให้ทำงานผ่านเทคโนโลยียูทิลิตี้แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนการสอน การใช้เทคโนโลยียูทิลิตี้แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนการสอน ช่วยให้มีทักษะความสามารถเพิ่มขึ้น และการใช้เทคโนโลยียูทิลิตี้แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนการสอนช่วยให้องค์กรมีภาพลักษณ์ทันสมัย

3.4 ปัจจัยด้านสิ่งอำนวยความสะดวกต่อการใช้เทคโนโลยี หมายถึง ระดับความเชื่อของบุคคลที่เป็นกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการอำนวยความสะดวกในการใช้เทคโนโลยียูทิลิตี้แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนการสอน ด้านโครงสร้างองค์กรและทางเทคนิคที่สนับสนุนการใช้เทคโนโลยียูทิลิตี้แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนการสอน ประกอบด้วย ได้รับอุปกรณ์ที่จำเป็นสำหรับการใช้งานเทคโนโลยียูทิลิตี้แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนการสอน เครือข่ายอินเทอร์เน็ตไร้สายพร้อมให้บริการตลอดเวลาที่จำเป็นต่อการใช้งานเทคโนโลยียูทิลิตี้แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนการสอน และการมีฝ่ายบริการที่พร้อมให้ความช่วยเหลือเสมอ หากพบปัญหาในการใช้งานเทคโนโลยียูทิลิตี้แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนการสอน

3.5 ปัจจัยด้านแรงจูงใจด้านความบันเทิง หมายถึง ระดับความพึงพอใจของอาจารย์และนักศึกษาจากการใช้ยูทิลิตี้แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนการสอน

3.6 ปัจจัยด้านมูลค่าราคา หมายถึง ระดับความรู้และทักษะการคิดเปรียบเทียบของอาจารย์และนักศึกษา ถึงประโยชน์ที่จะได้รับกับราคาที่ต้องจ่ายไปกับการใช้ยูทิลิตี้แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนการสอน

3.7 ปัจจัยด้านความเคยชิน หมายถึง ระดับแนวโน้มของพฤติกรรมจากประสบการณ์ที่ปฏิบัติมาอย่างสม่ำเสมอของอาจารย์และนักศึกษา

4. การยอมรับ หมายถึง การที่อาจารย์และนักศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม ได้รับทราบข้อมูลหรือความสำคัญของกูเกิลแอปส์เพื่อการเรียน การสอนแล้วนั้น ได้ประเมินและตัดสินใจใช้กูเกิลแอปส์เพื่อการเรียนการสอน โดยนำไประ ยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน

5. การตัดสินใจยอมรับกูเกิลแอปส์เพื่อการเรียนการสอน ของอาจารย์ และนักศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม

5.1 การตัดสินใจยอมรับกูเกิลแอปส์เพื่อการเรียนการสอน
ขั้นความรู้ (Awareness) หมายถึง การที่ผู้ใช้มีความรู้เกี่ยวกับกูเกิลแอปส์เพื่อการเรียน การสอน ซึ่งนำไปสู่การยอมรับหรือปฏิเสธกูเกิลแอปส์เพื่อการเรียนการสอน

5.2 การตัดสินใจยอมรับกูเกิลแอปส์เพื่อการเรียนการสอน
ขั้นการจูงใจ (Persuasion) หมายถึง การยอมรับกูเกิลแอปส์เพื่อการเรียนการสอนของ ผู้ใช้จากการค้นคว้า เรียนรู้เพิ่มเติม ให้เกิดประโยชน์ในการนำไปใช้ในการเรียนการสอน

5.3 การตัดสินใจยอมรับกูเกิลแอปส์เพื่อการเรียนการสอน
ขั้นการตัดสินใจ (Decision) หมายถึง การที่ผู้ใช้ได้ทำการประเมินความคิด ความรู้สึก และทัศนคติ เพื่อประกอบการตัดสินใจ ก่อนนำไปสู่การยอมรับหรือปฏิเสธการใช้กูเกิล แอปส์เพื่อการเรียนการสอน

5.4 การตัดสินใจยอมรับกูเกิลแอปส์เพื่อการเรียนการสอน
ขั้นการนำไปใช้ (Implementation) หมายถึง การที่ผู้ใช้ได้นำเอากูเกิลแอปส์เพื่อ การเรียนการสอน

5.5 การตัดสินใจยอมรับกูเกิลแอปส์เพื่อการเรียนการสอน
ขั้นการยืนยัน (Confirmation) หมายถึง การที่ผู้ใช้เข้าใจถึงประโยชน์ของการใช้กูเกิล แอปส์เพื่อการเรียนการสอน และนำมาใช้งานรวมไปถึงศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมในการใช้ งานให้มีประสิทธิภาพ เพื่อยืนยันการตัดสินใจ

