

ผลของการจัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดที่มีต่อการรู้สารสนเทศ
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิต
มหาวิทยาลัยขอนแก่น ระดับประถมศึกษา

นางสาวสุชาสินี สีแจ่ม



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
แขนงวิชาสารสนเทศศาสตร์ สาขาวิชาศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

พ.ศ. 2554

**Effects of Library Use Promotional Activities on Information Literacy of
Prathom Suksa 4 Students at the Elementary Demonstration
School of Khon Kaen University**

Miss Suthasinee Sichaem



A Thesis Submitted in Partian Fulfillment of the Requirement for
the Degree of Master of Arts in Information Science

School of Liberal Arts

Sukhothai Thammathirat Open University

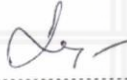
2011

หัวข้อวิทยานิพนธ์ ผลของการจัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดที่มีต่อการรู้สารสนเทศ
ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิต
มหาวิทยาลัยขอนแก่นระดับประถมศึกษา
ชื่อและนามสกุล นางสาวสุชาสินี สีแจ่ม
แขนงวิชา สารสนเทศศาสตร์
สาขาวิชา ศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
อาจารย์ที่ปรึกษา 1. รองศาสตราจารย์มาลี ล้ำสกุล
2. รองศาสตราจารย์มัลลิกา ตัณฑนันท์
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์กาญจนา ใจกว้าง


วิทยานิพนธ์นี้ได้รับความเห็นชอบให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรระดับปริญญาโท เมื่อวันที่ 27 กรกฎาคม 2555


คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

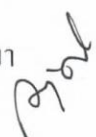

..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์เจติยว พันธุ์สีดา)


..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์มาลี ล้ำสกุล)


..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์มัลลิกา ตัณฑนันท์)


..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์กาญจนา ใจกว้าง)


..... ประธานกรรมการบัณฑิตศึกษา
(รองศาสตราจารย์ ดร. สุจินต์ วิสวธีรานนท์)



ชื่อวิทยานิพนธ์ ผลของการจัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดที่มีต่อการรู้สารสนเทศของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น
ระดับประถมศึกษา

ผู้วิจัย นางสาวสุธาสนี สีแจ่ม รหัสนักศึกษา 2481000616 **ปริญญา** ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
(สารสนเทศศาสตร์) **อาจารย์ที่ปรึกษา** (1) รองศาสตราจารย์มาลี ล้ำสกุล (2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์
กาญจนา ใจกว้าง (3) รองศาสตราจารย์มัลลิกา ตันชนันท์ **ปีการศึกษา** 2554

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อ (1) พัฒนากิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดสำหรับ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ระดับประถมศึกษา และ
(2) ศึกษาผลของการจัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ระดับประถมศึกษาที่มีต่อการรู้สารสนเทศ

วิธีการวิจัยเป็นการวิจัยกึ่งทดลอง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ระดับประถมศึกษา ปีการศึกษา 2553
โดยสุ่มแบบกลุ่มจากประชากร 1 ห้องเรียน เป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 35 คน เครื่องมือที่ใช้ในการ
ทดลอง ได้แก่ กิจกรรม แผนกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด และแบบทดสอบก่อน - หลังเข้าร่วม
กิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที

ผลการวิจัยพบว่า (1) กิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดมีประสิทธิภาพ 83.96/82.00
และ(2) ภายหลังจากทดลองนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมส่งเสริมการรู้สารสนเทศ มี
ความสามารถด้านการรู้สารสนเทศสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

คำสำคัญ การรู้สารสนเทศ กิจกรรมส่งเสริมการรู้สารสนเทศ

Thesis title: Effects of Library Use Promotional Activities on Information Literacy of Prathom Suksa 4 Students at the Elementary Demonstration School of Khon Kaen University.

Researcher: Miss. Suthasinee Sichaem; **ID:** 2481000616; **Degree:** Master of Arts (Information Science); **Thesis advisors:** (1) Malee Lumsakul, Associate Professor; (2) Kanchana Gaikwang, Assistant Professor; (3) Mallika Tandhanan, Associate Professor

Academic year: 2011

Abstract

The objectives of this research are to 1) develop the library use promotional activities of prathom suksa 4 students at the Elementary Demonstration School of Khon Kaen University and to 2) study the effects of library use promotional activities on the information literacy of prathom suksa 4 students at the Elementary Demonstration School of Khon Kaen University.

This study adopted a quasi-experiment research in which the sample group of study was Prathom Suksa 4 students at the Elementary Demonstration School of Khon Kaen University studying in the 2010 academic year. The experimental group was one class random sampling of 35 students. The tools used for this research are activities, library use promotional activities plans and pre-test and post-test. The data were statistically analyzed by percentage, average, standard deviation and t-test.

The results showed that 1) the efficiency of the library use promotional activities were 83.96/ 82.00 2) after the experiment, the students who participated in the library use promotional activities showed a level of information literacy significantly higher than before the event, at the .05 level.

Keywords: Information Literacy, Promotional Information Literacy Activities

กิตติกรรมประกาศ

การทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาเป็นอย่างยิ่งจาก รองศาสตราจารย์ มาลี ลำสกุล ผู้ช่วยศาสตราจารย์กาญจนา ใจกว้าง และรองศาสตราจารย์มัลลิกา ตันทนันทน์ ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำและติดตามการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้อย่างใกล้ชิดตลอดมา นับตั้งแต่เริ่มต้น จนกระทั่งสำเร็จเรียบร้อยสมบูรณ์ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาของท่านเป็นอย่างยิ่ง

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ที่กรุณาให้คำแนะนำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ คือ รองศาสตราจารย์เฉลียว พันธุ์ลีดา ที่กรุณาเป็นประธานในการสอบวิทยานิพนธ์ และร่วมให้ข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์ต่อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ให้ถูกต้องสมบูรณ์ยิ่งขึ้น รวมทั้งคณาจารย์ สาขาศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราชทุกท่าน ที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ จนกระทั่งสำเร็จการศึกษา

ขอกราบขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร.สมาน ลอยฟ้า รองศาสตราจารย์ลีปาน ทรัพย์ทอง และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อารีย์ ชื่นวัฒนา ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบเครื่องมือการวิจัยครั้งนี้ และขอขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร.ปรีชา เนาว่าเย็นผล ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำด้านการวัดและประเมินผลและการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรม คอมพิวเตอร์

ขอขอบคุณผู้อำนวยการ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่นที่ได้ให้ความอนุเคราะห์ในการดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นอย่างดี ขอขอบใจนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ทุกคนที่ให้ความร่วมมือตั้งใจทำกิจกรรมเป็นอย่างดี และขอขอบคุณบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ที่พิจารณาให้ทุนอุดหนุนวิทยานิพนธ์

ท้ายที่สุด ผู้ยู่เบื้องหลังความสำเร็จครั้งนี้และมีความสำคัญอย่างยิ่งคือครอบครัวที่อบอุ่น ที่คอยเป็นกำลังใจมาโดยตลอด คุณค่าและประโยชน์ที่ได้จากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณบิดามารดาและผู้มีพระคุณทุกท่านที่ได้อบรมสั่งสอน ชี้แนะแนวทางการศึกษา แก่ผู้วิจัยตลอดมา

สุชาสินี สีแจ่ม

กรกฎาคม 2555

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
สารบัญตาราง	ฅ
สารบัญภาพ	ญ
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์การวิจัย	3
สมมติฐานการวิจัย	4
ขอบเขตของการวิจัย	4
นิยามศัพท์เฉพาะ	5
ข้อจำกัดในการวิจัย	6
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	6
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	8
ห้องสมุดโรงเรียน	9
การรู้สารสนเทศ	11
มาตรฐานการรู้สารสนเทศ	20
แนวทางการส่งเสริมการรู้สารสนเทศ	30
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	36
บทที่ 3 การดำเนินการวิจัย	48
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	48
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	48
การสร้างกิจกรรมและเครื่องมือที่ใช้ในการวัดคุณภาพกิจกรรม	49
การเก็บรวบรวมข้อมูล	54
การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	56
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	57
ตอนที่ 1 การหาประสิทธิภาพของกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด	58

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ตอนที่ 2 การนำเสนอผลของการจัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดของนักเรียน ที่มีต่อการรู้สารสนเทศ	63
บทที่ 5 สรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	66
สรุปการวิจัย	66
อภิปรายผล	70
ข้อเสนอแนะ	82
บรรณานุกรม	84
ภาคผนวก	93
ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	95
ข แบบทดสอบวัดการรู้สารสนเทศของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	97
ค ค่าเฉลี่ยของแบบทดสอบ	105
ง ค่าความแม่นยำตรงเชิงเนื้อหา	107
จ ค่าความยากง่ายและอำนาจจำแนก	110
ฉ กิจกรรมและแผนการจัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดเพื่อการรู้สารสนเทศ	113
ช ใบกิจกรรม	153
ซ คะแนนทดสอบระหว่างทำกิจกรรม	179
ประวัติผู้วิจัย	189

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 3.1	แบบแผนการทดลอง 54
ตารางที่ 3.2	ปฏิทินกำหนดการจัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด 55
ตารางที่ 4.1	การหาประสิทธิภาพการดำเนินกิจกรรมเล่มโปรดของฉัน 58
ตารางที่ 4.2	การหาประสิทธิภาพระหว่างการดำเนินกิจกรรม ดิวอี้ อีส อีซี่ (Dewey is easy) 59
ตารางที่ 4.3	การหาประสิทธิภาพระหว่างการดำเนินกิจกรรม Google พาเพลิน 60
ตารางที่ 4.4	การหาประสิทธิภาพระหว่างการดำเนินกิจกรรม ผลงานสร้างสรรค์ เติมฝันคนใฝ่รู้ 61
ตารางที่ 4.5	การหาประสิทธิภาพระหว่างการดำเนินกิจกรรมและหลังการดำเนินกิจกรรม ส่งเสริมการใช้ ห้องสมุดทั้ง 4 กิจกรรม 62
ตารางที่ 4.6	ค่าคะแนนการทดสอบการรู้สารสนเทศก่อนการทดลองและหลังการทดลอง ใช้กิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด โดยมีคะแนนเต็ม 30 คะแนน จำนวนนักเรียน 35 คน 64
ตารางที่ 4.7	การเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนการรู้สารสนเทศ ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง 64



สารบัญภาพ

ภาพที่ 1.1	กรอบการวิจัยการรู้สารสนเทศของนักเรียน	หน้า
		5



บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ระบุถึงการรู้สารสนเทศ ซึ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาและเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต ได้กำหนดจุดหมายซึ่งถือเป็นมาตรฐานการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะที่พึงประสงค์ที่สอดคล้องกับการพัฒนาให้เกิดการรู้สารสนเทศได้แก่ มีความคิดสร้างสรรค์ ใฝ่เรียนรู้ รักการอ่าน รักการเขียน และรักการค้นคว้า มีความรู้อันเป็นสากล รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงและความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาการ มีทักษะและศักยภาพในการจัดการ การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยี มีการปรับวิธีคิด วิธีการทำงานให้เหมาะสมกับสถานการณ์ (กระทรวงศึกษาธิการ 2551)

ลีปาน ทรัพย์ทอง (2548) และ สุพัฒน์ ส่องแสงจันทร์ (2548) กล่าวในแนวทางเดียวกันว่าการรู้สารสนเทศมีความจำเป็นต่อการดำรงชีวิตในสังคมยุคสารสนเทศและทำให้บุคคลเกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong learning) เพราะสามารถใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีสารสนเทศในการค้นหาสารสนเทศที่มีคุณค่ามาตอบสนองความต้องการของตนเองได้ตลอดเวลา การรู้สารสนเทศ จึงทำให้บุคคลสามารถศึกษาหาความรู้จากแหล่งสารสนเทศที่หลากหลายด้วยตนเอง ขยายขอบเขตความรู้ให้กว้างขึ้น รวมทั้งสามารถสร้างความรู้ใหม่ให้เกิดขึ้นได้ ซึ่งไม่ใช่เกิดขึ้นเองโดยอัตโนมัติ หากแต่เกิดจากการเรียนรู้และฝึกปฏิบัติ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดทั่วไปเกี่ยวกับการรู้สารสนเทศที่ชี้ให้เห็นว่า การรู้สารสนเทศเป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ตลอดชีวิต มีขั้นตอนและความละเอียดที่แตกต่างกันในแต่ละระดับการศึกษา และที่สำคัญเป็นสิ่งที่ต้องปลูกฝังให้เกิดขึ้นในการศึกษาตั้งแต่ระดับแรกสุด เพื่อปลูกฝังพื้นฐานการรู้สารสนเทศที่ถูกต้อง อย่างไรก็ตามการรู้สารสนเทศจำเป็นต้องกระทำในทุกระดับการศึกษาเพื่อพัฒนาได้อย่างต่อเนื่อง และปัจจัยที่ส่งเสริมการรู้สารสนเทศของผู้เรียน คือการบูรณาการการรู้สารสนเทศเข้าในหลักสูตร และความร่วมมือของบรรณารักษ์และครูผู้สอน (United Nations Education, Scientific and Cultural Organization, 2006; Warmkessel & McCade, 1997)

เนื่องจากการรู้สารสนเทศนั้นเป็นความสามารถที่พัฒนาขึ้นมาจากการรู้หนังสือ และเป็นแนวคิดที่พัฒนามาจากการสอนการใช้ห้องสมุด ซึ่งการสอนการใช้ห้องสมุดและการรู้

สารสนเทศ มีความแตกต่างกัน คือ การสอนการใช้ห้องสมุดเป็นเพียงส่วนย่อยของการรู้สารสนเทศ หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือ การรู้สารสนเทศจะรวมการสอนการใช้ห้องสมุดเข้าไปด้วย โดยมีการประเมินความถูกต้องและความเหมาะสมของเนื้อหาสารสนเทศ และการนำสารสนเทศไปใช้ประโยชน์ อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นภาระหน้าที่สำคัญของสถาบันการศึกษา คือ ให้ความรู้ ความคิด สติปัญญา พัฒนาให้บุคคลเป็นผู้รู้สารสนเทศ ซึ่งเป็นวิธีการที่บุคคลสามารถพัฒนาให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต กล่าวได้ว่า สถาบันการศึกษาทุกระดับตั้งแต่โรงเรียน วิทยาลัย มหาวิทยาลัย สามารถพัฒนาบุคคลให้เป็นผู้รู้สารสนเทศได้ทั้งสิ้น และเป็นที่ยอมรับว่าการอ่านหนังสือเป็นสิ่งสำคัญที่จะนำไปสู่ความรู้ โดยเป็นบทบาทของห้องสมุดและบรรณารักษ์ในการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน กิจกรรมส่งเสริมใช้ห้องสมุด และการค้นคว้าด้วยตนเอง ซึ่งจะได้ผลดีหรือไม่ นอกจากจะขึ้นอยู่กับความพร้อมในการอ่านของนักเรียนแล้ว วิธีการส่งเสริมการใช้ห้องสมุดที่เหมาะสมที่นำมาใช้เข้ากับสถานการณ์ก็มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง (พวา พันธุ์เมฆา 2525; สมาน ลอยฟ้า 2545; สีปาน ทรัพย์ทอง 2548; Tenopir, 2002)

ห้องสมุดโรงเรียนจึงควรจัดกิจกรรมห้องสมุด อันประกอบไปด้วยกิจกรรมการส่งเสริมการอ่าน กิจกรรมส่งเสริมความรู้เรื่องการใช้ห้องสมุด กิจกรรมส่งเสริมการเรียนการสอน กิจกรรมส่งเสริมความรู้ทั่วไปและการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์อย่างสม่ำเสมอ ซึ่งต้องมีการพัฒนารูปแบบของการจัดกิจกรรมไปตามยุคสมัย เพศ วัย และความรู้ความสามารถของนักเรียนเพื่อจูงใจให้นักเรียนมาอ่านหนังสือ ค้นคว้าทรัพยากรและวัสดุสารสนเทศ มาใช้ห้องสมุดอย่างถูกต้องและประทับใจ สามารถเข้าใช้วัสดุสารสนเทศได้อย่างทั่วถึงและครบถ้วน กิจกรรมต่างๆ ซึ่งจัดอย่างสม่ำเสมอและหลากหลายจะทำให้ให้นักเรียนเห็นความสำคัญของห้องสมุด ทำให้รู้จักห้องสมุดและปลูกฝังนิสัยรักการอ่านไปจนตลอดชีวิต (วิระวรรณ วรรณโท 2545)

ปัจจุบัน โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ได้จัดการศึกษาโดยยึดหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเห็นเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน อีกทั้งมีทักษะการแสวงหาความรู้ เห็นคุณค่าและใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลเพื่อใช้ในการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ที่มุ่งเน้นเป็นผู้นำด้านการจัดการศึกษา การพัฒนาโรงเรียนให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ ทันกับวิทยาการ และพัฒนาผู้เรียนให้เป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ ดังนั้นตั้งแต่ปีการศึกษา 2552 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ได้บรรจุวิชาห้องสมุดในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-4 ไว้ในหลักสูตรสถานศึกษา และจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านตามแผนกลยุทธ์ของโรงเรียนในการส่งเสริมและสนับสนุนกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการใช้ห้องสมุด เพื่อให้

นักเรียนมีนิสัยรักการอ่าน มีทักษะการค้นคว้าและแสวงหาความรู้ สามารถเข้าถึงข้อมูลอย่างรวดเร็ว และได้รับประโยชน์จากการใช้ข้อมูลในการศึกษาค้นคว้า อันจะส่งผลให้เป็นบุคคลที่มีการรู้สารสนเทศต่อไป (โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น 2551)

ผู้วิจัยในฐานะอาจารย์บรรณารักษ์ห้องสมุดโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ระดับประถมศึกษา ซึ่งทำหน้าที่จัดบริการสารสนเทศให้สอดคล้องกับหลักสูตร เป็นผู้ให้บริการ และให้ความรู้พื้นฐานเรื่องการใช้ห้องสมุดแก่นักเรียนในการใช้สารสนเทศเพื่อการเรียนรู้และปูพื้นฐานให้แก่นักเรียนมาพอสมควร จึงมีความสนใจศึกษาและพัฒนากิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดสำหรับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งถือว่าเป็นนักเรียนในระดับที่มีพื้นฐานการอ่าน การเขียน และมีความสามารถในการสื่อสารพอที่จะตอบสนองกิจกรรมที่สร้างขึ้น และจากการ ทบทวนวรรณกรรม พบว่า ไม่เพียงแต่การจัดการเรียนการสอนการรู้สารสนเทศให้แก่ นักเรียนเท่านั้นที่จะส่งเสริมการรู้สารสนเทศยังมีกิจกรรมต่างๆ ที่สามารถส่งเสริมการรู้สารสนเทศแก่นักเรียน ได้แก่ กิจกรรมส่งเสริมการใช้หนังสือ กิจกรรมส่งเสริมการใช้สื่อ ซึ่งควรจัดอย่างต่อเนื่อง จึงเห็นควรเพื่อพัฒนากิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ระดับประถมศึกษา ผลจากการวิจัยนี้จะทำให้ได้กิจกรรมที่ เหมาะสม สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมห้องสมุด เพื่อเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนมี ความรู้และทักษะในการใช้ห้องสมุด สามารถค้นคว้าหาหนังสือและสารสนเทศต่าง ๆ ได้อย่าง รวดเร็ว ถูกต้อง ทั้งยังช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และมีทักษะแสวงหาความรู้หรือ สารสนเทศด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง อันจะส่งผลให้เกิดการพัฒนาไปสู่การเป็นบุคคลที่เป็นผู้รู้ สารสนเทศต่อไป (แมนมาส ชาลิต 2548)

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

2.1 เพื่อพัฒนากิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ระดับประถมศึกษา

2.2 เพื่อศึกษาผลของการจัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ระดับประถมศึกษาที่มีต่อการรู้สารสนเทศ

3. สมมติฐานการวิจัย

คะแนนทดสอบการรู้สารสนเทศของนักเรียนหลังการจัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด สูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนการจัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด

4. ขอบเขตของการวิจัย

4.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

4.1.1 ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ระดับประถมศึกษา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 จำนวน 155 คน ซึ่งจัดเป็น 4 ห้องเรียน แบบคละความสามารถ

4.1.2 กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ระดับประถมศึกษา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 โดยสุ่มแบบกลุ่ม (cluster random sampling) จากประชากรมา 1 ห้องเรียน มีนักเรียนจำนวน 35 คน

4.2 ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง

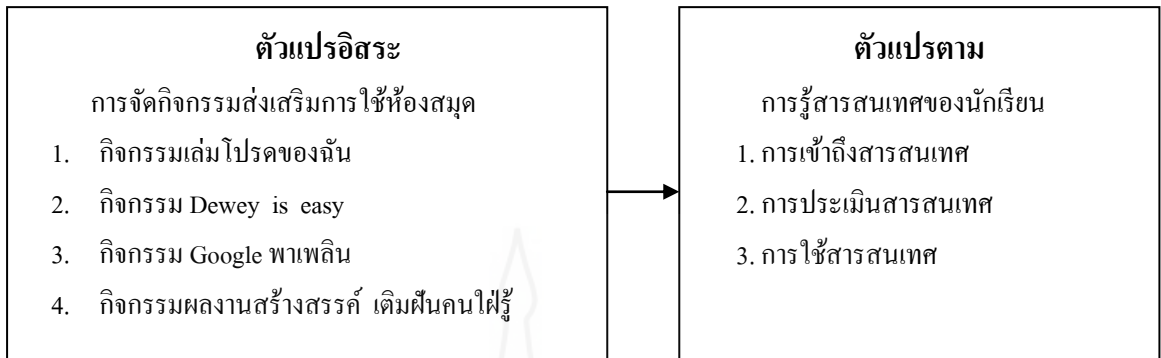
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 (เดือนพฤศจิกายน 2553 – กุมภาพันธ์ 2554)

4.3 กิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด เป็นกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นเพื่อส่งเสริมการเรียนการสอน ส่งเสริมการอ่าน ส่งเสริมการใช้ห้องสมุด และส่งเสริมการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เพื่อให้นักเรียนมีทักษะการรู้สารสนเทศในด้านการเข้าถึงสารสนเทศการประเมินสารสนเทศ และการใช้สารสนเทศ

4.4 ตัวแปรที่ศึกษา

4.5.1 ตัวแปรอิสระ คือ การจัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด

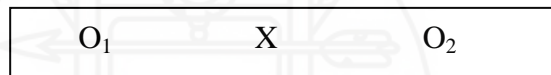
4.5.2 ตัวแปรตาม คือ การรู้สารสนเทศของนักเรียนในเรื่องการเข้าถึงสารสนเทศ การประเมินสารสนเทศ และการใช้สารสนเทศ



ภาพที่ 1.1 กรอบการวิจัยการรู้สารสนเทศของนักเรียน

4.5 ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงกึ่งทดลอง (Quasi Experimental Design) รูปแบบ One Group Pretest-Posttest Design ซึ่งเป็นการศึกษาความสัมพันธ์ของตัวแปรของปรากฏการณ์ต่างๆ โดยมีการจัดกระทำซึ่งเป็นตัวแปรอิสระแล้วสังเกตดูว่าจะเกิดผลอย่างไรกับตัวแปรตาม รูปแบบของการทดลองแสดงดังแผนภูมิ (พวงรัตน์ ทวีรัตน์ 2543)



5. นิยามศัพท์เฉพาะ

5.1 การรู้สารสนเทศ หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการเข้าถึงสารสนเทศ ด้วยการระบุแหล่งสารสนเทศที่ปรากฏในหน้าปกในของหนังสือ คือ ชื่อเรื่อง และชื่อผู้แต่ง และค้นหาหนังสือได้โดยรู้หมวดหมู่หนังสือระบบทศนิยมของคิวอี้ในห้องสมุด มีการประเมินสารสนเทศจากการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตในการค้นหาข้อมูลอย่างง่ายด้วย Google ได้ตลอดจนสามารถนำสารสนเทศที่ค้นคว้ามาใช้ในกิจกรรมได้

5.2 การจัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด หมายถึง การจัดกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนมีประสบการณ์และทักษะด้านการใช้ห้องสมุดและการใช้คอมพิวเตอร์ เพื่อส่งเสริมการเรียนการสอน ส่งเสริมการอ่าน ส่งเสริมการใช้ห้องสมุด และส่งเสริมการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง กิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดแต่ละกิจกรรม ประกอบด้วย ชื่อกิจกรรม ครั้งที่จัด เวลา วันที่จัด

กิจกรรม สถานที่ กลุ่มเป้าหมาย ผู้ดำเนินการ วัตถุประสงค์ ขั้นตอนการจัดกิจกรรม อุปกรณ์และสื่อที่ใช้ การวัดและประเมินผล

5.3 ประสิทธิภาพของกิจกรรมการใช้ห้องสมุด หมายถึง ประสิทธิภาพระหว่างการดำเนินกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด (E_1) และประสิทธิภาพหลังการดำเนินกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด (E_2)

ประสิทธิภาพระหว่างการดำเนินกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด (E_1) พิจารณาจากร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของการประเมินผลความรู้สารสนเทศระหว่างการดำเนินกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด

ประสิทธิภาพหลังการดำเนินกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด (E_2) พิจารณาจากร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของการประเมินผลความรู้สารสนเทศหลังการดำเนินกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด

ในการวิจัยนี้กำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพของกิจกรรม E_1 / E_2 เท่ากับ 80/80

5.4 การทดสอบวัดการรู้สารสนเทศ หมายถึง การทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการรู้สารสนเทศของนักเรียนก่อน – หลังการจัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

6. ข้อยกเว้นในการวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ระดับประถมศึกษา ได้รับการปูพื้นฐานเรื่องการใช้ห้องสมุดในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มาก่อน และถือว่ามีพื้นฐานการอ่าน การเขียน และมีความสามารถในการสื่อสารพอที่จะตอบสนองกิจกรรมที่สร้างขึ้น และเป็นชั้นเริ่มต้นของระดับประถมศึกษาตอนปลาย ยังมีพื้นฐานความรู้เกี่ยวกับการใช้ห้องสมุดอยู่ในขอบเขตจำกัด

7. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

7.1 ได้กิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดที่เหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งสอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และสามารถนำไปพัฒนาหรือประยุกต์ใช้กับนักเรียนในระดับชั้นอื่น

7.2 ได้แนวทางในการจัดกิจกรรมให้นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจในทักษะการใช้ห้องสมุด สามารถเข้าถึงสารสนเทศอย่างรวดเร็วและได้รับประโยชน์จากการใช้สารสนเทศในการศึกษาค้นคว้า อันจะส่งผลให้เป็นบุคคลที่มีการรู้สารสนเทศต่อไป



บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง ผลของการจัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดที่มีต่อการรู้สารสนเทศของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ระดับประถมศึกษา โดยศึกษารวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรมห้องสมุดและการรู้สารสนเทศ จากแหล่งข้อมูลต่างๆ ได้แก่ หนังสือและวารสาร งานวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้อง ทั้งในประเทศและต่างประเทศ รวมถึงจากสื่อทางอินเทอร์เน็ต ตามหัวข้อต่อไปนี้

1. ห้องสมุดโรงเรียน

- 1.1 ความหมายและความสำคัญของห้องสมุดโรงเรียน
- 1.2 บทบาทห้องสมุดโรงเรียนในการส่งเสริมการรู้สารสนเทศ
- 1.3 บทบาทของบรรณารักษ์ห้องสมุดในการส่งเสริมการรู้สารสนเทศ

2. การรู้สารสนเทศ (Information Literacy)

- 2.1 ความหมายของการรู้สารสนเทศ
- 2.2 ทักษะการรู้สารสนเทศ
- 2.3 ลักษณะของผู้รู้สารสนเทศ
- 2.4 ความสำคัญของการรู้สารสนเทศ
- 2.5 องค์ประกอบของการรู้สารสนเทศ

3. มาตรฐานการรู้สารสนเทศ (Information Literacy Standard)

- 3.1 มาตรฐานการรู้สารสนเทศของประเทศสหรัฐอเมริกา
- 3.2 มาตรฐานการรู้สารสนเทศของประเทศออสเตรเลีย
- 3.3 มาตรฐานการรู้สารสนเทศของเขตเศรษฐกิจพิเศษฮ่องกง
- 3.4 มาตรฐานการรู้สารสนเทศของประเทศสิงคโปร์
- 3.5 แนวคิดเกี่ยวกับโครงสร้างมาตรฐานการรู้สารสนเทศของสหพันธ์ระหว่างประเทศ

ว่าด้วยสมาคมและสถาบันห้องสมุด (The International Federation Library Association and Institutions – IFLA)

4. แนวทางส่งเสริมการรู้สารสนเทศ

4.1 กิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด

4.1.1 ความหมายของกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด

4.1.2 วัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด

4.1.3 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด

4.1.4 กิจกรรมของห้องสมุดที่ส่งเสริมการรู้สารสนเทศ

4.2 การจัดการเรียนรู้แบบแก้ปัญหาโดยใช้สารสนเทศ หรือแบบบีกซิกสกีลส์

(Big 6 Skills)

4.2.1 ความหมายของการจัดการเรียนแบบแก้ปัญหาโดยใช้สารสนเทศ

4.2.2 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. ห้องสมุดโรงเรียน

1.1 ความหมายและความสำคัญของห้องสมุดโรงเรียน

ห้องสมุด ถือเป็นแหล่งความรู้ที่สำคัญสำหรับการศึกษาในทุกระดับ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการศึกษาระดับพื้นฐาน เช่น ระดับประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติได้ตระหนักถึงความจำเป็นที่จะต้องให้มีห้องสมุดในทุกโรงเรียน เพื่อเป็นแหล่งศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง และเอื้อต่อการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรประถมศึกษาสมัยใหม่ที่มุ่งให้นักเรียนรู้จักแสวงหาสารสนเทศและเรียนรู้ด้วยตนเอง เพื่อไปสู่การคิดเป็น ทำเป็น รักการอ่านและใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง โดยมุ่งให้นักเรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งมีลักษณะสำคัญ เช่น มีการทำงานเป็นทีม คือการที่แต่ละคนได้ใช้ความรู้ ความสามารถ และทักษะของแต่ละคนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเพื่อให้ได้ผลงานร่วมกัน มีการแสดงออกอย่างอิสระได้สร้างสรรค์งานอย่างมีคุณภาพ ได้ปฏิบัติจริงเป็นการเรียนรู้จากสภาพจริงและประสบการณ์ตรง อีกทั้งทุกคนมีส่วนร่วมได้เรียนรู้ที่จะทำงานร่วมกัน สามารถคิดได้ด้วยตนเองและเกิดการแสวงหาความรู้อย่างอิสระ เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง แล้วสามารถนำความรู้มาเชื่อมโยงกับความรู้เดิมหรือ สามารถเชื่อมโยงเรื่องราวหรือแนวคิด โดยการทำแผนผังความคิด (Mind mapping) ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนจำได้และสนุกที่จะเรียนรู้มากขึ้นเป็นการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่มีความสุข (น้ำทิพย์ วิภาวิน 2546: 6-7)

1.2 บทบาทห้องสมุดโรงเรียนในการส่งเสริมการรู้สารสนเทศ

ในการส่งเสริมการรู้สารสนเทศนั้น จำเป็นต้องมีแหล่งการเรียนรู้ที่สนับสนุนการรู้สารสนเทศ ซึ่งได้แก่ ห้องสมุดและทรัพยากรสารสนเทศประเภทต่างๆ อาทิ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อไม่ตีพิมพ์ และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ รวมถึงการจัดการห้องสมุดโดยใช้ระบบการจัดการห้องสมุดด้วยคอมพิวเตอร์เพื่อช่วยในการจัดหมวดหมู่ การยืมคืนทรัพยากรสารสนเทศ รวมทั้งสภาพแวดล้อมภายในห้องสมุดที่ส่งเสริมให้เกิดบรรยากาศในการเรียนรู้ (American Association of School Librarians & Association for Educational Communications and Technology, 1998; Australian School Library Association, 2000; The Library Association, 2000; Webber and Johnston 2006)

การสนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดการรู้สารสนเทศได้นั้น ห้องสมุดโรงเรียนมีบทบาทสำคัญในฐานะเป็นแหล่งการเรียนรู้ที่เป็นหัวใจสำคัญของโรงเรียน ซึ่งผู้เรียนจะใช้ในการศึกษาค้นคว้า และใช้ในการอ่านเพื่อเพิ่มพูนความรู้ (กระทรวงศึกษาธิการ 2545) ซึ่งในการจัดการเรียนรู้นั้นควรจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง เรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต และใช้เวลาว่างอย่างสร้างสรรค์ สามารถเรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา และเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ซึ่งไม่ได้จำกัดเฉพาะในห้องเรียน ห้องปฏิบัติการในโรงเรียนหรือในหนังสือเรียนเท่านั้น แต่รวมถึงแหล่งเรียนรู้ทุกประเภททั้งในโรงเรียนและนอกโรงเรียน เช่น แหล่งข้อมูลในโรงเรียน ได้แก่ห้องสมุด ครู แม่ค้า เป็นต้น แหล่งข้อมูลนอกโรงเรียน เช่น พิพิธภัณฑ์ วัด หอศิลป์ สื่อบุคคล เช่น ผู้ปกครอง แม่ค้า ประชาชนชาวบ้าน เป็นต้น ส่วนสื่อการเรียนรู้ ได้แก่ สื่อสิ่งพิมพ์ เช่น เอกสารแผ่นพับ หนังสือ หนังสือพิมพ์ สื่อที่ไม่ใช่สิ่งพิมพ์ เช่น วิทยุ โทรทัศน์ วัสดุฐานข้อมูล เช่น ซีดีรอม หรืออินเทอร์เน็ต รวมทั้งเครือข่ายการเรียนรู้ต่างๆ ที่มีอยู่ในท้องถิ่นหรือชุมชน (กระทรวงศึกษาธิการ 2544)

1.3 บทบาทของบรรณารักษ์ห้องสมุดในการส่งเสริมการรู้สารสนเทศ

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ปฏิรูปการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยมีสาระสำคัญและแนวคิดที่ส่งเสริมบทบาทสำคัญของการรู้สารสนเทศ และความจำเป็นที่จะต้องสร้างและส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นผู้รู้สารสนเทศ เช่น การพัฒนานักเรียนให้เป็นผู้รักการอ่าน ใฝ่รู้ เกิดการเรียนรู้ มีความรอบรู้ เรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง เรียนรู้ตลอดชีวิต ดังนั้นบทบาทสำคัญของห้องสมุดโรงเรียนซึ่งเป็นแหล่งการเรียนรู้นอกห้องเรียนที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง คือการสนับสนุนให้นักเรียนพัฒนาทักษะ ทักษะคิดและค่านิยมที่จำเป็นต่อการเข้าถึงและใช้สารสนเทศในการแก้ปัญหา การตัดสินใจ และการสังเคราะห์ความรู้ความเข้าใจ ดังนั้น กิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดที่เกี่ยวกับการรู้สารสนเทศจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการเรียนรู้ตลอดหลักสูตร ซึ่งจะทำให้นักเรียนได้มีโอกาสฝึกทักษะการค้นคว้าและแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเองโดยจัดให้มีกิจกรรมที่

หลากหลาย ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ทุกรูปแบบทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ สื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมทั้งจากเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เป็นต้น โดยหากสามารถจัดในรูปแบบของเกมจะทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน รู้สึกว่าเหมือนได้เล่นตลอดเวลา แต่การเล่นนั้นจะสอดแทรกความรู้โดยไม่รู้ตัว ส่งเสริมให้นักเรียนอ่านคล่อง เขียนคล่อง มีนิสัยรักการอ่านรักการค้นคว้า อ่านหนังสือได้หลายประเภท อ่านได้จำนวนมาก ซึ่งจะเป็นพฤติกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้และสร้างนิสัยในการแสวงหาความรู้ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนในทุกๆ วิชาและในการดำรงชีวิต (บุษกร เลิศวีระศิริกุล 2550: 2 อ้างอิงจาก Pins,1998: 35)

2. การรู้สารสนเทศ

2.1 ความหมายของการรู้สารสนเทศ

การรู้สารสนเทศ มาจากคำในภาษาอังกฤษว่า “Information literacy” ซึ่งปรากฏขึ้นเป็นครั้งแรกในปี ค.ศ. 1974 โดยซัวร์คาวสกี (Zurkowski) ซึ่งได้กล่าวไว้ในที่ประชุมระดับชาติทางวิชาชีพบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ถึงลักษณะของผู้รู้สารสนเทศ (Behrens 1994) ต่อมาแนวคิดการรู้สารสนเทศได้ปรากฏขึ้นอีกครั้งในปี ค.ศ. 1976 ลี เบอร์ชินัล (Lee Burchinal) ได้นำเสนอรายงานในการประชุมสัมมนาที่ห้องสมุดมหาวิทยาลัยเท็กซัส เอ แอนด์ เอ็ม (Texas A&M University Library) ถึงลักษณะของการเป็นผู้รู้สารสนเทศ ว่าต้องมีความสามารถในการระบุแหล่ง ความสามารถในการใช้สารสนเทศที่ต้องการเพื่อแก้ปัญหาและการตัดสินใจ จากนั้นในช่วงทศวรรษ 1980 เทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามามีบทบาทเพิ่มมากขึ้น ปี 1983 ประเทศสหรัฐอเมริกาได้มีการปฏิรูปการศึกษาของชาติและเข้าสู่ยุคการรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ปี 1986 โปรแกรมสื่อห้องสมุดโรงเรียนได้จัดทำโครงร่างบทบาทของห้องสมุดและแหล่งสารสนเทศในการศึกษาขั้นพื้นฐาน และในปี 1987 ได้มีการวิพากษ์วิจารณ์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะสารสนเทศสำหรับสังคมสารสนเทศ พบว่า ได้มีการรวมทักษะห้องสมุดและทักษะคอมพิวเตอร์เข้าด้วยกันในความหมายการรู้สารสนเทศ สมาคมห้องสมุดอเมริกัน (American Library Association -- ALA) ได้ให้ความหมายของการรู้สารสนเทศว่า หมายถึง ชุดความสามารถของแต่ละบุคคลในการตระหนักรู้ถึงความจำเป็นของสารสนเทศและเข้าถึงแหล่งสารสนเทศที่ต้องการ ประเมิน และใช้สารสนเทศที่ต้องการอย่างมีประสิทธิภาพ (American Library Association , 2000)

สมาน ลอยฟ้า (2544) ได้กล่าวว่า การรู้สารสนเทศ (Information literacy) หมายถึง กระบวนการทางปัญญาเพื่อสร้างความเข้าใจในความต้องการสารสนเทศ การค้นหา การประเมิน การใช้สารสนเทศ และการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ การรู้สารสนเทศ จำเป็นต้องใช้ทักษะ

ต่างๆ เช่น ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการคิด ทักษะการสื่อสาร ทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ และทักษะอื่นๆ เป็นต้น

บุญยืน จันทร์สว่าง (2548) ได้ให้ความหมายของการรู้สารสนเทศว่า หมายถึง ความรู้ความสามารถและทักษะของบุคคลในการเข้าถึงสารสนเทศ ประเมินสารสนเทศที่ค้นมาได้ และใช้สารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพทุกรูปแบบ ผู้รู้สารสนเทศจะต้องมีทักษะในด้านต่างๆ เช่น ทักษะการคิดวิเคราะห์และ/หรือการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทักษะการใช้ภาษา ทักษะการใช้ห้องสมุด ทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ เป็นต้น

สุพัฒน์ ส่องแสงจันทร์ (2548) กล่าวว่า การรู้สารสนเทศ หมายถึง ความสามารถในการเข้าถึง ประเมิน จัดระเบียบ และใช้สารสนเทศจากแหล่งต่างๆ

นอกจากนี้ ในเอกสารประกอบการสอนของสำนักวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยขอนแก่น (2554) ได้ให้คำจำกัดความ การรู้สารสนเทศว่า หมายถึง ความสามารถของบุคคลที่เกี่ยวกับสารสนเทศในเรื่องต่อไปนี้เป็น การรู้ถึงความต้องการสารสนเทศ การวิเคราะห์และรู้แหล่งสารสนเทศที่เหมาะสม การรู้ถึงวิธีการที่จะเข้าถึงสารสนเทศที่อยู่ในแหล่งสารสนเทศต่างๆ การประเมินคุณภาพของสารสนเทศที่ได้รับ การจัดการสารสนเทศและการใช้สารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ

จากการศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ขอสรุปความหมายของการรู้สารสนเทศในลักษณะที่สอดคล้องกัน 3 ประการ คือ การรู้สารสนเทศ หมายถึง ความสามารถในการเข้าถึงแหล่งและสารสนเทศที่ต้องการ ความสามารถในการประเมินแหล่งและสารสนเทศที่ได้รับ และความสามารถในการใช้สารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.2 ทักษะการรู้สารสนเทศ

ในยุคสารสนเทศ บุคคลต้องเผชิญกับสารสนเทศซึ่งมีมากมายมหาศาลหลากหลายรูปแบบ และสามารถพบได้ทุกหนทุกแห่งด้วยวิธีการที่แตกต่างกัน ความเป็นมาของการรู้สารสนเทศได้มีการพูดถึงกันมากกว่า 20 ปีมาแล้ว โดยเริ่มปรากฏตั้งแต่ช่วงทศวรรษที่ 1970 กล่าวคือ ในปี 1974 ซูร์คาวสกี (Zurkowski) นายกสมาคมอุตสาหกรรมสารสนเทศ ถือว่าเป็นคนแรกที่พูดถึงมโนทัศน์การรู้สารสนเทศ โดยเป็นการกล่าวถึงลักษณะของผู้รู้สารสนเทศความหมายของสารสนเทศ การรู้สารสนเทศ เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความรู้สารสนเทศโดยเป็นกระบวนการทางปัญญาเพื่อสร้างความเข้าใจในความต้องการสารสนเทศการค้นหา การประเมิน การใช้สารสนเทศและการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ และการรู้สารสนเทศยังจำเป็นต้องอาศัยทักษะต่างๆ การรู้สารสนเทศเป็นเครื่องมือช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองและมีศักยภาพในการเรียนรู้ตลอดชีวิต เนื่องจากสารสนเทศมีการเพิ่มปริมาณและแพร่กระจายอย่างรวดเร็วและ

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศที่เป็นเครื่องมือในการจัดเก็บและค้นหาสารสนเทศมีความสะดวกรวดเร็วยิ่งขึ้น ดังนั้น ผู้รู้สารสนเทศ จึงต้องตระหนักว่าเมื่อใดจำเป็นต้องใช้สารสนเทศ และสามารถค้นหาประเมินใช้และสื่อสารสารสนเทศที่ต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพเพื่อการแก้ปัญหาหรือเพื่อการตัดสินใจ เนื่องจากในยุคสารสนเทศ (Information age) ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและมีสารสนเทศใหม่ๆ เกิดขึ้นรวดเร็วและตลอดเวลา นั้น สารสนเทศที่เข้ามาสู่บุคคลในรูปแบบต่าง ๆ นั้นเป็นสารสนเทศทั้งที่ผ่านการกลั่นกรองเป็นอย่างดีและไม่ได้มีการกลั่นกรอง จึงทำให้ผู้เรียนรู้ต้องพิจารณาเลือกสารสนเทศให้เหมาะสมกับความต้องการของตนเอง (Zurkowski, 1974)

การศึกษาวิจัยในปี 1998 ที่ประชุมแห่งชาติว่าด้วยการรู้สารสนเทศ (National Forum on Information Literacy - NFIL) ได้กล่าวถึงทักษะการรู้สารสนเทศ (Information literacy skill) ว่าหมายถึง ความสามารถในการรับรู้ว่ามีอะไรที่ต้องการใช้สารสนเทศ สามารถจำแนกสารสนเทศที่ตรงกับความต้องการได้ รวมทั้งกำหนดความต้องการสารสนเทศ ประเมินและใช้สารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นทักษะการรู้สารสนเทศจึงเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่ง บุคคลจะเป็นผู้รู้สารสนเทศได้นั้นจำเป็นต้องมีการเรียนรู้และมีทักษะการรู้สารสนเทศ ดังที่ ไอเซนเบิร์กและจอห์นสัน (Eisenberg & Johnson 2002) ได้เสนอทักษะของการรู้สารสนเทศเพื่อการแก้ปัญหาที่ผู้เรียนควรรู้ ซึ่งสามารถแบ่งได้ 6 ทักษะ คือ

ทักษะที่ 1 การกำหนดความต้องการสารสนเทศ (Task definition)

ทักษะที่ 2 การใช้กลยุทธ์ในการแสวงหาสารสนเทศ (Information seeking strategies)

ทักษะที่ 3 การกำหนดแหล่งสารสนเทศและการเข้าถึงแหล่งสารสนเทศ (Location and access)

ทักษะที่ 4 การใช้สารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ (Use of information)

ทักษะที่ 5 การสังเคราะห์สารสนเทศ (Synthesizing)

ทักษะที่ 6 การประเมินสารสนเทศ (Evaluation)

นอกจากนี้ วิสตันและอัมสตัดซ์ (Whiston & Amstutz, 1997) ได้เสนอวัฏจักรของการรู้สารสนเทศ (Information Literacy Cycle) ดังนี้ คือ

ขั้นที่ 1 การกำหนดปัญหา ประเด็น หรือคำถาม

ขั้นที่ 2 พิจารณาว่าจะหาและได้รับสารสนเทศได้อย่างไร โดยการคิดวิธีการค้น

ขั้นที่ 3 เริ่มต้นการสืบค้นหาแหล่งทรัพยากรต่างๆ (สิ่งพิมพ์ ไม่ใช่สิ่งพิมพ์ เช่น ฐานข้อมูล คอมพิวเตอร์ หรือแหล่งทรัพยากรบุคคล)

ขั้นที่ 4 เมื่อพบสารสนเทศแล้ว ต้องวิเคราะห์ประเมินสารสนเทศนั้นว่ามีความน่าเชื่อถือและเป็นจริงหรือไม่

ขั้นที่ 5 สังเคราะห์สารสนเทศทั้งหมดที่ได้รับเพื่อให้เกิดความเข้าใจ และจัดระเบียบสารสนเทศทั้งหมด

ขั้นที่ 6 การเลือกคำตอบที่ดีที่สุดเพื่อใช้ตอบปัญหาหรือประยุกต์ใช้อย่างเหมาะสม

ส่วน รังสรรค์ สุกันทา (2543) ได้กล่าวไว้ว่า ทักษะต่างๆ สำหรับการรู้สารสนเทศ มีดังนี้ คือ

- 1) ความสามารถในการรู้เกี่ยวกับสารสนเทศที่จะใช้ประโยชน์
- 2) ความสามารถในการรู้ว่าจะไปหาสารสนเทศได้ที่ไหน
- 3) ความสามารถในการค้นคืน (retrieve) สารสนเทศ
- 4) ความสามารถในการแปลความหมาย การจัดระเบียบ การสังเคราะห์สารสนเทศ
- 5) ความสามารถในการใช้ประโยชน์และการสื่อสารสารสนเทศ

ดังนั้นจึงพอสรุปได้ว่า ทักษะการรู้สารสนเทศประกอบไปด้วยความสามารถในการกำหนดความต้องการสารสนเทศของตนเอง รู้วิธีและใช้กลยุทธ์ในการสืบค้นหาสารสนเทศสามารถกำหนดแหล่งสารสนเทศที่หลากหลายและเข้าถึงแหล่งสารสนเทศ สามารถวิเคราะห์และประเมินความน่าเชื่อถือของสารสนเทศที่ค้นมาได้ สังเคราะห์ จัดระเบียบ จัดกลุ่มสารสนเทศ และนำสารสนเทศไปใช้ประโยชน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ถูกต้องและสร้างสรรค์

2.3 ลักษณะของผู้รู้สารสนเทศ

คณะกรรมการด้านการรู้สารสนเทศของสมาคมห้องสมุดอเมริกัน ได้ให้ความหมายว่า ผู้รู้สารสนเทศ (Information literate person) คือ บุคคลผู้ซึ่งมีความสามารถตระหนักรู้ว่าเมื่อไรที่สารสนเทศมีความจำเป็น และมีความสามารถในการเข้าถึงแหล่งข้อมูล ประเมินการใช้สารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ ผู้รู้สารสนเทศมีความสามารถในการเรียนรู้ว่าจะเรียนรู้ได้อย่างไร และได้รับการเตรียมเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต (American Library Association, 1989)

ดังนั้น บุคคลที่รู้สารสนเทศ หมายถึง บุคคลที่รู้ว่าจะเรียนรู้ด้วยตนเองได้อย่างไร ซึ่งความสามารถของผู้รู้สารสนเทศ มี 6 ด้าน ดังนี้

1) มีความตระหนักถึงความสำคัญของสารสนเทศว่า ใช้ประโยชน์ต่อการตัดสินใจ และช่วยในการทำงานหรือการเรียนรู้ได้ดีขึ้น

2) มีความสามารถและรู้ว่าจะได้สารสนเทศที่ตนต้องการได้จากที่ใด และจะสืบค้นสารสนเทศได้อย่างไร

3) มีความสามารถในการประเมินสารสนเทศและแหล่งสารสนเทศได้อย่างมีวิจารณญาณ

4) มีความสามารถในการประมวลสารสนเทศ คือการคิดและการวิเคราะห์สารสนเทศที่ได้มา

5) มีความสามารถในการใช้และสื่อสารสารสนเทศให้บรรลุวัตถุประสงค์ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

6) มีความเข้าใจประเด็นต่างๆ ทั้งด้านเศรษฐกิจ การเมือง และสังคมที่เกี่ยวข้องกับการใช้สารสนเทศ ตลอดจนการเข้าถึงและการใช้สารสนเทศอย่างมีจริยธรรมและถูกกฎหมาย

ซึ่งสอดคล้องกับ นฤมล รักษาสุข (2550 : Online) ที่ได้กล่าวถึงบุคคลที่มีการรู้สารสนเทศว่า คือ บุคคลที่มีความสามารถในเรื่องต่อไปนี้

1) รู้ว่าตนเองมีความต้องการสารสนเทศใด

2) สามารถตั้งคำถามหรือระบุความต้องการสารสนเทศของตนเองได้

3) สามารถหรือระบุหรือชี้แหล่งสารสนเทศที่จะค้นได้

4) สามารถพัฒนาวิธีการค้นคืนสารสนเทศได้

5) สามารถเข้าถึงแหล่งสารสนเทศทั้งที่จัดเก็บอยู่ในสื่อคอมพิวเตอร์และสื่อรูปแบบอื่นๆ ได้

6) สามารถประเมินคุณค่าสารสนเทศได้

7) สามารถจัดกลุ่มหรือหมวดหมู่สารสนเทศเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ได้

8) สามารถบูรณาการสารสนเทศใหม่ๆ เข้ากับองค์ความรู้ที่มีอยู่เดิมได้

9) สามารถใช้สารสนเทศในการคิดเชิงวิเคราะห์และใช้สารสนเทศในการแก้ปัญหาได้

สมาคมห้องสมุดอเมริกันได้กำหนดองค์ประกอบของการรู้สารสนเทศไว้ 5 ประการดังนี้คือ

- 1) ความสามารถในการตระหนักว่าเมื่อใดจึงจะต้องการสารสนเทศ
- 2) ความสามารถในการค้นหาสารสนเทศ
- 3) ความสามารถในการประเมินสารสนเทศ
- 4) ความสามารถในการประมวลผลสารสนเทศ
- 5) ความสามารถในการใช้และการสื่อสารสารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ

บันดี้ (Bundy, 2004); คอยล์ (Doyle, 1992); โทมัส (Thomas, 1999); เวบเบอร์ และจอห์นสัน (Webber & Johnson, 2000) ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับคุณลักษณะที่สอดคล้องกันของผู้รู้สารสนเทศ ทั้งหมด 6 ประการ ได้แก่

- 1) ผู้ที่สามารถตระหนักถึงความจำเป็นของการสารสนเทศ
- 2) สามารถระบุแหล่งที่ต้องการ
- 3) สามารถเข้าถึงแหล่งและสารสนเทศที่ต้องการ
- 4) สามารถประเมินแหล่งและสารสนเทศที่ได้รับ
- 5) สามารถบูรณาการสารสนเทศที่ได้รับเชื่อมโยงกับความรู้เดิมที่มีอยู่
- 6) สามารถใช้สารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพอย่างมีจริยธรรม

ซันนี่ (SUNNY Council of Library Directors Information Literacy Initiative, 2003) ได้เสนอคุณลักษณะและความสามารถในการรู้สารสนเทศของบุคคลดังนี้

- 1) ตระหนักถึงความจำเป็นของสารสนเทศ
- 2) สามารถกำหนดขอบเขตของสารสนเทศที่จำเป็น
- 3) เข้าถึงสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 4) ประเมินสารสนเทศ และแหล่งสารสนเทศได้
- 5) นำสารสนเทศที่คัดสรรแล้วสู่พื้นความรู้เดิมได้
- 6) มีประสิทธิภาพในการใช้สารสนเทศได้ตรงตามวัตถุประสงค์
- 7) เข้าใจประเด็นทางเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และกฎหมายในการใช้

สารสนเทศ

- 8) เข้าถึงและใช้สารสนเทศได้อย่างมีจริยธรรมและถูกกฎหมาย
- 9) แบ่งประเภท จัดเก็บ และสร้างความเหมาะสมให้กับสารสนเทศที่รวบรวมไว้
- 10) ตระหนักว่าการรู้สารสนเทศช่วยทำให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต

คณะกรรมการบรรณารักษ์ อุดมศึกษาประเทศออสเตรเลีย (Council of Australian University Librarians -- CAUL, 2001) กล่าวว่า ผู้รู้สารสนเทศนั้นคือบุคคลที่มีคุณลักษณะ 10 ประการ ดังนี้

- 1) สามารถจำแนกความต้องการสารสนเทศได้
 - 2) สามารถกำหนดขอบเขตสารสนเทศที่ต้องการได้
 - 3) สามารถเข้าถึงสารสนเทศที่ต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล
 - 4) สามารถประเมินสารสนเทศและแหล่งสารสนเทศได้อย่างมีวิจารณญาณ
 - 5) สามารถเลือกสรรสารสนเทศและนำมาผนวกให้เป็นพื้นฐานความรู้ได้
 - 6) สามารถใช้สารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพเพื่อให้สำเร็จตามวัตถุประสงค์
 - 7) สามารถเข้าใจเศรษฐกิจ กฎหมาย และสังคมโดยรอบในการใช้สารสนเทศ
 - 8) สามารถเข้าถึงและใช้สารสนเทศได้อย่างมีศีลธรรม จริยธรรมและถูกต้องตามกฎหมาย
 - 9) สามารถจัดกลุ่ม จัดเก็บ จัดการ และเขียนสารสนเทศที่สะสมหรือสร้างขึ้นใหม่ได้
 - 10) สามารถยอมรับได้ว่าการรู้สารสนเทศเป็นสิ่งที่ต้องมีมาก่อนการเรียนรู้ตลอดชีวิต
- โดยสรุป ลักษณะสำคัญของผู้ที่ถือว่ารู้สารสนเทศมีดังนี้
- 1) ตระหนักว่าเมื่อใดจึงจะต้องการสารสนเทศ
 - 2) รู้ว่าตนเองมีความต้องการสารสนเทศใด
 - 3) สามารถตั้งคำถามหรือระบุความต้องการสารสนเทศของตนเองได้
 - 4) ระบุหรือชี้แหล่งสารสนเทศที่จะค้นได้
 - 5) รู้จักใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีต่างๆ เพื่อการเข้าถึงและสื่อสารสารสนเทศ
 - 6) มีทักษะด้านคอมพิวเตอร์และทักษะด้านการใช้ห้องสมุด
 - 7) พัฒนากลวิธีการค้นคืนสารสนเทศได้
 - 8) เข้าถึงแหล่งสารสนเทศทั้งที่จัดเก็บอยู่ในสื่อคอมพิวเตอร์และสื่อรูปแบบอื่นๆ ได้
 - 9) ประเมินคุณค่าสารสนเทศได้
 - 10) จัดกลุ่มหรือหมวดหมู่สารสนเทศเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ได้
 - 11) บูรณาการสารสนเทศใหม่ๆ เข้ากับองค์ความรู้ที่มีอยู่เดิมได้
 - 12) ใช้สารสนเทศในการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ถูกต้องและสร้างสรรค์

2.4 ความสำคัญของการรู้สารสนเทศ

การรู้สารสนเทศมีความสำคัญต่อความสำเร็จของบุคคลในด้านต่างๆ ดังนี้

- 1) **การศึกษา** การรู้สารสนเทศเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการศึกษาของบุคคลทุกระดับ ทั้งการศึกษาในระบบ โรงเรียน การศึกษานอกระบบ การศึกษาตามอัธยาศัย และการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยเฉพาะอย่างยิ่งการศึกษาในปัจจุบันตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 มีการปฏิรูปการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ดังนั้นบทบาทของผู้สอนจึงเปลี่ยนเป็นผู้ให้คำแนะนำชี้แนะ โดยอาศัยทรัพยากรสารสนเทศเป็นพื้นฐานสำคัญ (Resources-Based Learning)
- 2) **การดำรงชีวิตประจำวัน** การรู้สารสนเทศเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งในการดำรงชีวิตประจำวัน เพราะผู้รู้สารสนเทศเป็นผู้ที่สามารถวิเคราะห์ประเมินและใช้สารสนเทศให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ตนเองเมื่อต้องการตัดสินใจเรื่องใดเรื่องหนึ่งได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 3) **การประกอบอาชีพ** การรู้สารสนเทศมีความสำคัญต่อการประกอบอาชีพของบุคคลใดบุคคลหนึ่ง เพราะบุคคลนั้นสามารถแสวงหาสารสนเทศที่มีความจำเป็นต่อการประกอบอาชีพของตนเองได้
- 4) **สังคม เศรษฐกิจ และการเมือง** การรู้สารสนเทศเป็นสิ่งสำคัญ โดยเฉพาะสังคมในยุคสารสนเทศ บุคคลจำเป็นต้องรู้สารสนเทศเพื่อปรับตนเองให้เข้ากับสังคม เศรษฐกิจ และการเมือง (บุญยืน จันทร์สว่าง 2548 : 2-3)

2.5 องค์ประกอบของการรู้สารสนเทศ

การรู้สารสนเทศเป็นทั้งความรู้ ความสามารถ ทักษะ และกระบวนการอันเป็นประโยชน์ในการพัฒนาการเรียนรู้ทุกรูปแบบ สมาคมห้องสมุดอเมริกัน (American Library Association, 2005: online) ได้กำหนดองค์ประกอบของการรู้สารสนเทศไว้ 4 ประการ คือ

- 1) **ความสามารถในการตระหนักว่าเมื่อใดจำเป็นต้องใช้สารสนเทศ** ผู้เรียนจะต้องกำหนดเรื่องที่จะศึกษาค้นคว้า กำหนดความต้องการสารสนเทศ ระบุชนิดและรูปแบบที่หลากหลายของแหล่งสารสนเทศที่จะศึกษา เช่น ห้องสมุด ศูนย์สารสนเทศ พิพิธภัณฑ์ หอจดหมายเหตุ สถานที่บุคคล อินเทอร์เน็ต เป็นต้น รวมทั้งตระหนักถึงค่าใช้จ่ายและประโยชน์ที่ได้รับ และทราบขอบเขตของสารสนเทศที่จำเป็น
- 2) **การเข้าถึงสารสนเทศ** ผู้เรียนสามารถเลือกวิธีการค้นสารสนเทศที่เหมาะสม กำหนดกลยุทธ์การค้นคืนอย่างมีประสิทธิภาพ สามารถค้นคืนสารสนเทศออนไลน์หรือสารสนเทศจากบุคคล โดยใช้วิธีการที่หลากหลาย สามารถปรับกลยุทธ์การค้นคืนที่เหมาะสมตามความจำเป็น รวมถึงการคัดลอก บันทึก และการจัดการสารสนเทศและแหล่งสารสนเทศ

3) การประเมินสารสนเทศ ผู้เรียนสามารถสรุปแนวคิดสำคัญจากสารสนเทศที่รวบรวม โดยใช้เกณฑ์การประเมินสารสนเทศและแหล่งสารสนเทศได้แก่ ความน่าเชื่อถือ ความเที่ยงตรง ความถูกต้อง และความทันสมัย สามารถสังเคราะห์แนวคิดหลักสร้างแนวคิดใหม่ เปรียบเทียบความรู้ใหม่กับความรู้เดิมเพื่อพิจารณาว่าอะไรคือสิ่งที่เพิ่มขึ้น อะไรคือสิ่งที่ขัดแย้งกัน และอะไรคือสิ่งที่คล้อยตามกัน

4) ความสามารถในการใช้สารสนเทศที่ต้องการอย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เรียนสามารถใช้สารสนเทศใหม่ผนวกกับสารสนเทศเดิมที่มีอยู่ในการวางแผนและสร้างผลงาน หรือการกระทำตามหัวข้อที่กำหนด ทบทวนกระบวนการ พัฒนาการผลิตผลงาน ของตนเอง และสามารถสื่อสารหรือเผยแพร่ผลงานของตนต่อบุคคลอื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากความสามารถดังกล่าวแล้ว ผู้เรียนควรมีคุณสมบัติในด้านอื่นๆ ประกอบอีกได้แก่

1) การรู้ห้องสมุด (Library literacy) ผู้เรียนต้องรู้ว่า ห้องสมุดเป็นแหล่งรวบรวมสารสนเทศในสาขาวิชาต่างๆ ไว้ในรูปแบบที่หลากหลายทั้งในรูปแบบสิ่งพิมพ์ สื่อโสตทัศน์ และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ รู้วิธีจัดเก็บสื่อ รู้จักเครื่องมือช่วยค้นต่างๆ รู้จักกลยุทธ์ในการค้นสารสนเทศแต่ละประเภท รวมทั้งบริการต่างๆ ของห้องสมุด โดยเฉพาะห้องสมุดของสถาบันการศึกษาที่ผู้เรียนกำลังศึกษาอยู่จะต้องรู้จักอย่างลึกซึ้งในประเด็นต่างๆ ดังกล่าวแล้ว การรู้ห้องสมุดครอบคลุมการรู้แหล่งสารสนเทศอื่นๆ ด้วย

2) การรู้คอมพิวเตอร์ (Computer literacy) ผู้เรียนต้องรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เบื้องต้นในการพิมพ์เอกสาร การส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ การใช้อินเทอร์เน็ตในการติดต่อสื่อสาร รวมถึงการรู้ที่ตั้งของแหล่งสารสนเทศ เป็นต้น

3) การรู้เครือข่าย (Network literacy) ผู้เรียนต้องรู้ขอบเขตและมีความสามารถในการใช้สารสนเทศทางเครือข่ายที่เชื่อมโยงถึงกันทั่วโลก สามารถใช้กลยุทธ์การสืบค้นสารสนเทศจากเครือข่ายและการบูรณาการสารสนเทศจากเครือข่ายกับสารสนเทศจากแหล่งอื่นๆ

4) การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เห็น (Visual literacy) ผู้เรียนสามารถเข้าใจและแปลความหมายสิ่งที่เห็นได้ รวมถึงความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การเรียนรู้ การแสดงความคิดเห็น และสามารถใช้สิ่งที่เห็นนั้นในการทำงานและการดำรงชีวิตประจำวันของตน

5) การรู้สื่อ (Media literacy) ผู้เรียนต้องสามารถเข้าถึง วิเคราะห์ รู้จักเลือกรับสารสนเทศจากสื่อที่แตกต่างกัน รู้ขอบเขตและการเผยแพร่สารสนเทศของสื่อ เข้าใจถึงอิทธิพลของสื่อ สามารถพิจารณาตัดสินได้ว่าสื่อเหล่านั้น มีความน่าเชื่อถือมากน้อยเพียงไร

6) การรู้สารสนเทศดิจิทัล (Digital literacy) ผู้เรียนต้องสามารถเข้าใจและใช้สารสนเทศรูปแบบซึ่งนำเสนอในรูปแบบดิจิทัลในเครื่องคอมพิวเตอร์ สามารถสืบค้นข้อมูลทางเว็บไซต์ และการอ้างอิงสารสนเทศจากเว็บไซต์ เป็นต้น

7) การมีความรู้ด้านภาษา (Language literacy) ผู้เรียนมีความสามารถในการกำหนดคำสำคัญในการค้น โดยเฉพาะการค้นสารสนเทศทางอินเทอร์เน็ต และการนำเสนอสารสนเทศที่ค้นมาได้ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

8) การคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical thinking) ผู้เรียนสามารถคิดวิเคราะห์สังเคราะห์ ตัดสินใจเลือกรับสารสนเทศที่มีอยู่หลากหลาย โดยพิจารณาทบทวนหาเหตุผลจากสิ่งที่เคยจดจำ คาคการณ์ โดยยังไม่เห็นคล้อยตามสารสนเทศนั้นๆ ทันที จะต้องพิจารณาใคร่ครวญไตร่ตรองด้วยความรอบคอบและมีเหตุผลว่าสิ่งใดสำคัญและมีสาระสำคัญก่อนตัดสินใจเชื่อ ซึ่งการพัฒนาทักษะการคิดแบบมีวิจารณญาณนี้จะต้องพัฒนาตั้งแต่วัยเด็ก เพราะจำเป็นต้องสั่งสมประสบการณ์ทีละเล็กละน้อย ซึ่งความสามารถในการคิดดังกล่าวจะช่วยให้สามารถคิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็นและสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ เป็น สามารถนำไปใช้ได้ทั้งในการพัฒนาตนเองและประเทศชาติ

9) การมีจริยธรรมทางสารสนเทศ (Information ethic) การสร้างผู้เรียนให้เป็นคนดี มีคุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณ มีความสำคัญและเป็นเป้าหมายหลักของการจัดการศึกษา เพื่อปลูกฝังให้ผู้เรารู้จักใช้สารสนเทศโดยชอบธรรมบนพื้นฐานของจริยธรรมสารสนเทศ เช่นการนำข้อความหรือแนวคิดของคนอื่นมาใช้งานของตนจำเป็นต้องมีการอ้างอิง (บุญยืน จันทร์สว่าง 2548: 3-5)

3. มาตรฐานการรู้สารสนเทศ

3.1 มาตรฐานการรู้สารสนเทศของประเทศสหรัฐอเมริกา

สหรัฐอเมริกานับว่าเป็นประเทศที่มีบทบาทอย่างมากในการริเริ่มจัดทำมาตรฐานการรู้สารสนเทศเป็นประเทศแรก ซึ่งเริ่มครั้งแรกเมื่อปี 1989 โดยสมาคมห้องสมุดอเมริกัน ได้เผยแพร่เอกสารที่ได้กำหนดลักษณะองค์ประกอบที่สำคัญ 4 ประการของการรู้สารสนเทศ นั่นคือความสามารถในการตระหนักว่าเมื่อไรต้องการที่จะใช้สารสนเทศ ความสามารถในการกำหนดความต้องการสารสนเทศ การประเมินสารสนเทศและการใช้สารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ และได้มีการแก้ไขมาจนถึงปี 2000 โดยแบ่งมาตรฐานการรู้สารสนเทศออกเป็น 2 ระดับ คือระดับที่หนึ่ง คือ มาตรฐานการรู้สารสนเทศระดับโรงเรียนประถมศึกษาและมัธยมศึกษา มีมาตรฐานการรู้

สารสนเทศ 9 ประการสำหรับนักเรียน และระดับที่สอง คือ มาตรฐานการรู้สารสนเทศสำหรับการศึกษาระดับอุดมศึกษา ประกอบด้วยมาตรฐานที่สำคัญในการรู้สารสนเทศของผู้เรียน ตัวชี้วัดความสำเร็จ และผลลัพธ์ที่ได้จากการสอน โดยให้ห้องสมุดประเภทต่างๆ ในประเทศยึดเป็นแม่แบบ ซึ่งประกอบด้วย มาตรฐานการรู้สารสนเทศสำหรับนักเรียน 9 มาตรฐาน โดยแบ่งเป็น 3 หมวด ได้แก่ หมวดด้านการรู้สารสนเทศ หมวดการเรียนรู้แบบพึ่งพาตนเอง และหมวดการมีความรับผิดชอบต่อสังคมที่เป็นผู้รู้สารสนเทศในระดับโรงเรียนนักเรียนจะต้องมีคุณลักษณะ ดังต่อไปนี้ (American Association of School Librarians -- AASL, 1998)

1. ด้านการรู้สารสนเทศ

มาตรฐานที่ 1 ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

ตัวบ่งชี้

1.1 รู้ความจำเป็นของสารสนเทศ

เบื้องต้น (Basic) : ให้สถานการณ์เพื่อให้นักเรียนหาข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อแก้ปัญหาหรือคำถามที่มีอยู่เดิม

1.2 รู้ว่าความถูกต้องและความเข้าใจสารสนเทศเป็นพื้นฐานของการตัดสินใจที่ชาญฉลาด

เบื้องต้น (Basic) : เลือกข้อมูลที่ถูกและผิด สมบูรณ์และไม่สมบูรณ์เพื่อใช้ในการพิจารณา

1.3 ตั้งคำถามบนพื้นฐานความจำเป็นของสารสนเทศ

เบื้องต้น (basic) : ตั้งคำถามกว้างๆ ที่จำเป็นต้องหาข้อมูลเพิ่มเติมได้

1.4 ระบุแหล่งข้อมูลที่เป็นไปได้อย่างหลากหลาย

เบื้องต้น (Basic) : ระบุแหล่งข้อมูลและอธิบายลักษณะของข้อมูลที่พบจากแต่ละแหล่ง

1.5 พัฒนาและใช้วิธีการที่มีประสิทธิภาพในการสืบค้นแหล่งข้อมูล

เบื้องต้น (Basic) : ระบุแนวคิดในการหาแหล่งข้อมูลที่ต้องการ

มาตรฐานที่ 2 ผู้เรียนสามารถประเมินสารสนเทศได้อย่างมีวิจารณญาณ

ตัวบ่งชี้

2.1 พิจารณาสารสนเทศในแง่ของความถูกต้อง ตรงประเด็นและความครอบคลุม

เบื้องต้น (Basic) : กำหนดหรือให้ตัวอย่างของคำว่า “ความถูกต้อง” “ตรงประเด็น” และ “ความครอบคลุม” ได้

2.2 แยกแยะข้อเท็จจริงและความคิดเห็นในสารสนเทศได้

เบื้องต้น (Basic) : สามารถแยกแยะข้อเท็จจริง ทศนะ และมุมมอง ส่วนบุคคลจากสารสนเทศชนิดต่างๆ ได้

2.3 ระบุนวัตกรรมที่ไม่ถูกต้อง และก่อให้เกิดความเข้าใจผิดได้

เบื้องต้น (Basic) : สามารถแยกแยะว่าข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่ได้รับมา มีความผิดพลาดหรือให้ข้อมูลที่เป็นเท็จได้

2.4 การเลือกสารสนเทศที่เหมาะสมเพื่อแก้ปัญหาหรือตอบคำถามได้

เบื้องต้น (Basic) : สามารถเลือกข้อมูลที่สามารถนำมาใช้ในการแก้ปัญหาหรือตอบคำถามที่มีอยู่ได้

มาตรฐานที่ 3 ผู้เรียนสามารถใช้สารสนเทศได้อย่างถูกต้องและสร้างสรรค์

ตัวบ่งชี้

3.1 จัดเรียงหรือรวบรวมข้อมูล เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ได้

เบื้องต้น (Basic) : สามารถอธิบายวิธีการหลายแบบในการจัดเรียงข้อมูล เช่น การเรียงลำดับข้อมูล การเรียงลำดับข้อมูลตามหัวเรื่อง และการเรียงลำดับข้อมูลจากหัวข้อที่สำคัญไปสู่หัวข้อย่อย

3.2 บูรณาการสารสนเทศที่ได้ให้เข้ากับความรู้ของตนเองได้

เบื้องต้น (Basic) : สามารถรวบรวมข้อมูลใหม่ๆ ที่ได้รับมาเข้าด้วยกัน และบูรณาการให้เข้ากับความรู้ของตนเอง

3.3 ประยุกต์ใช้สารสนเทศอย่างมีวิจารณญาณเพื่อใช้แก้ปัญหาได้

เบื้องต้น (Basic) : สามารถเลือกเอาข้อมูลที่ตรงกับความต้องการมาใช้ในการแก้ปัญหาได้

3.4 สร้างและนำเสนอสารสนเทศหรือความคิดในรูปแบบที่เหมาะสมได้

เบื้องต้น (Basic) : สามารถนำเสนอผลงานในรูปแบบที่เหมาะสมได้

2. ด้านการเรียนรู้อิสระแบบพึ่งตนเอง

มาตรฐานที่ 4 ผู้เรียนสามารถนำความรู้และทักษะที่ได้รับไปใช้ในการศึกษาหรือติดตามสารสนเทศตามความถนัดและความสนใจของแต่ละบุคคล

ตัวบ่งชี้

4.1 แสวงหาสารสนเทศได้ตรงกับความต้องการของตนได้

เบื้องต้น (Basic) : สามารถค้นหาข้อมูลที่ตรงกับความสนใจและความต้องการของตนเองได้

4.2 ออกแบบ พัฒนา และประเมินผลงานที่ใช้สารสนเทศ และวิธีการแก้ปัญหาได้สอดคล้องกับความสนใจของตนเอง

เบื้องต้น (Basic) : นักเรียนสามารถจัดเรียงข้อมูลเบื้องต้นที่สัมพันธ์กับหัวข้อตามความสนใจของตนได้

มาตรฐานที่ 5 ผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจและเห็นคุณค่าของวรรณกรรม และนำสารสนเทศไปใช้อย่างสร้างสรรค์

ตัวบ่งชี้

5.1 เป็นนักอ่านที่มีความสามารถและมีแรงจูงใจในตนเอง

เบื้องต้น (Basic) : นักเรียนสามารถอธิบายหรืออภิปรายตัวอย่างวรรณกรรมชนิดต่างๆ ได้

5.2 นำเสนอสิ่งที่ได้จากสารสนเทศอย่างสร้างสรรค์ในรูปแบบที่หลากหลาย

เบื้องต้น (Basic) : สามารถอธิบายหรืออภิปรายลักษณะการนำเสนอข้อมูลหรือเนื้อหาของภาพยนตร์ ละคร หรือการแสดงเชิงสร้างสรรค์อื่นๆ ได้

5.3 พัฒนาผลงานที่สร้างสรรค์ในรูปแบบต่างๆ ได้

เบื้องต้น (Basic) : นักเรียนสามารถแสดงข้อมูลและแนวคิดเชิงสร้างสรรค์อย่างง่ายได้

มาตรฐานที่ 6 ผู้เรียนพยายามที่จะค้นหาสารสนเทศที่ดีที่สุดและทำให้เกิดความรู้ใหม่

ตัวบ่งชี้

6.1 ประเมินคุณภาพของกระบวนการและผลงานจากการค้นคว้าสารสนเทศตามความสนใจของตนได้

เบื้องต้น (Basic) : สามารถทำตามขั้นตอนในการค้นคว้าได้เป็นอย่างดี และสามารถอธิบายว่าข้อมูลใดสามารถนำมาใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพในการแก้ปัญหาหรือตอบคำถาม

6.2 คิดค้นวิธีการในการปรับปรุง แก้ไขและพัฒนาความรู้ด้วยตนเองอยู่เสมอ

เบื้องต้น (Basic) : สามารถอธิบายวิธีการหรือแผนในการทบทวนปรับปรุง แก้ไขและเพิ่มเติมข้อมูลจากการค้นคว้าของตนได้

3. คุณลักษณะของการมีความรับผิดชอบต่อสังคม

มาตรฐานที่ 7 ผู้เรียนเข้าใจความสำคัญของสารสนเทศในสังคมแบบประชาธิปไตย และใช้สารสนเทศเพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อสังคม

ตัวบ่งชี้

7.1 แสวงหาสารสนเทศจากแหล่งความรู้ในบริบทที่เกี่ยวข้องและวัฒนธรรมที่หลากหลาย

เบื้องต้น (Basic) : สามารถแยกแยะว่าแหล่งข้อมูลใดมีความเหมาะสมในการแก้ปัญหาหรือตอบคำถาม

7.2 ยอมรับในหลักการของความยุติธรรมในการเข้าถึงสารสนเทศ

เบื้องต้น (Basic) : สามารถอธิบายได้ว่าด้วยเหตุใดการเข้าถึงข้อมูลจากแหล่งต่างๆ รวมถึงการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศจึงมีความสำคัญต่อเพื่อนร่วมชั้น

มาตรฐานที่ 8 ผู้เรียนมีความประพฤติเหมาะสมและมีจริยธรรมในการใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีสารสนเทศ

ตัวบ่งชี้

8.1 ยอมรับในหลักการของเสรีภาพทางปัญญาได้

เบื้องต้น (Basic) : สามารถให้ความหมายของคำว่า “เสรีภาพทางปัญญา” ได้

8.2 ยอมรับและให้ความสำคัญกับสิทธิเสรีภาพทางปัญญา

เบื้องต้น (Basic) : สามารถอธิบายแนวคิดของบุคคลอื่นได้อย่างถูกต้อง

8.3 การใช้เทคโนโลยีอย่างรับผิดชอบ

เบื้องต้น (Basic) : สามารถระบุประเด็นหลักๆ ของนโยบายโรงเรียนที่มีต่อการใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้

มาตรฐานที่ 9 ผู้เรียนสามารถเข้าร่วมกับชุมชนและสังคมเพื่อการสื่อสารและสร้างความรู้

ตัวบ่งชี้

9.1 แลกเปลี่ยนความรู้และสารสนเทศกับบุคคลอื่นได้

เบื้องต้น (Basic) : สามารถช่วยเหลือกลุ่มด้วยการค้นหาและแสดงข้อมูลหรือข้อเท็จจริงที่ค้นมาได้ รวมทั้งแสดงทัศนะต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการแก้ปัญหาหรือตอบคำถาม

9.2 ยอมรับความคิดเห็นของบุคคลอื่น รวมทั้งสภาพและความรู้พื้นฐานของ
พวกเขา

เบื้องต้น (Basic) : สามารถอธิบายแนวความคิดของบุคคลอื่นได้อย่าง
ถูกต้องและสมบูรณ์

9.3 มีส่วนร่วมกับผู้อื่นทั้งการติดต่อกับบุคคลโดยตรง และผ่านทางเทคโนโลยี
สารสนเทศในการระบุปัญหาทางสารสนเทศและแสวงหาทางเลือกในการแก้ปัญหา

เบื้องต้น (Basic) : เมื่อทำงานกลุ่มสามารถแสดงความคิดเห็นที่เหมาะสม
มีประสิทธิภาพทั้งในส่วนบุคคลและผ่านเทคโนโลยีในการแก้ไขปัญหา

9.4 มีส่วนร่วมกับผู้อื่นทั้งการติดต่อกับบุคคลโดยตรง และผ่านทางเทคโนโลยี
สารสนเทศ ในการออกแบบ พัฒนา และประเมินผลงานจากการค้นคว้ารวมถึงวิธีการแก้ปัญหา
เกี่ยวกับสารสนเทศ

เบื้องต้น (Basic) : สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นทั้งการติดต่อโดยตรงหรือ
ผ่านทางเทคโนโลยี เพื่อสร้างสรรค์และประเมินค่าผลงานในกลุ่มที่เกิดจากการรวบรวมข้อมูล
ความคิดของแต่ละบุคคลเข้าด้วยกัน

3.2 มาตรฐานการรู้สารสนเทศของประเทศออสเตรเลีย

มาตรฐานการรู้สารสนเทศของประเทศออสเตรเลียได้จัดทำขึ้นในปี 2001 โดย
คณะกรรมการบรรณารักษ์อุดมศึกษาประเทศออสเตรเลีย (Council of Australian University
Librarian -- CAUL) โดยยึดมาตรฐานของสหรัฐอเมริกาเป็นหลัก สำหรับมาตรฐานการรู้
สารสนเทศสำหรับนักเรียน เมอร์เซอร์ (Mercer) และ คณะกรรมการบรรณารักษ์มลรัฐประเทศ
ออสเตรเลีย (Council of Australian State Libraries -- CASL) ได้ร่วมกันจัดทำมาตรฐานการรู้
สารสนเทศของนักเรียนแบ่งออกเป็น 7 มาตรฐาน ทั้งนี้เพื่อมุ่งสนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้
ด้วยตนเองตลอดชีวิต (Council of Australian State Libraries, 2006; ปาริชาติ เสารยะวิเศษ
2552: 14-16) ดังนี้

มาตรฐานที่ 1 ผู้รู้สารสนเทศต้องตระหนักถึงความจำเป็นของสารสนเทศและ
กำหนดขอบเขตความต้องการสารสนเทศได้

ตัวบ่งชี้

- 1.1 สามารถกำหนดขอบเขตของสารสนเทศที่ต้องการได้
- 1.2 ตระหนักถึงความรู้ที่มีอยู่และเฝ้าหาความรู้ใหม่เพิ่มเติม
- 1.3 สามารถรู้แหล่งสารสนเทศที่ตรงกับความต้องการ

1.4 สามารถลำดับความจำเป็นของสารสนเทศภายใต้บริบท “ใครทำอะไร ที่ไหน เมื่อไหร่ อย่างไร และทำไม”

มาตรฐานที่ 2 ผู้รู้สารสนเทศสามารถเข้าถึงสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

ตัวบ่งชี้

- 2.1 สามารถจัดลำดับกลยุทธ์เพื่อการได้มาซึ่งสารสนเทศ
- 2.2 สามารถใช้กลยุทธ์ต่างๆ ในการค้น เช่น หัวเรื่อง คำสำคัญ เพื่อให้ได้สารสนเทศที่ต้องการ
- 2.3 สามารถค้นสารสนเทศที่แคบลงได้

มาตรฐานที่ 3 ผู้รู้สารสนเทศสามารถประเมินคุณค่าสารสนเทศและแหล่งสารสนเทศอย่างมีวิจารณญาณและบูรณาการสารสนเทศที่เลือกสรรแล้วเข้ากับความรู้เดิมได้อย่างมีระบบ

ตัวบ่งชี้

- 3.1 สามารถสร้างและใช้เกณฑ์ที่เหมาะสมในการประเมินแหล่งสารสนเทศ
- 3.2 เข้าใจการใช้สารสนเทศ กลั่นกรอง และเลือกได้อย่างเหมาะสม
- 3.3 บายสารสนเทศโดยจำแนกจากความคิดเป็นหลัก สรุปลงบันทึกข้อเท็จจริงและรายละเอียดที่เกี่ยวข้อง

มาตรฐานที่ 4 ผู้รู้สารสนเทศสามารถแบ่งกลุ่ม จัดเก็บ และตรวจสอบสารสนเทศที่จะสะสมหรือที่จะเผยแพร่ได้

ตัวบ่งชี้

- 4.1 สามารถใช้การบันทึก จัดการ และนำเสนอสารสนเทศในรูปแบบที่หลากหลาย

มาตรฐานที่ 5 ผู้รู้สารสนเทศต้องสามารถสื่อสารและสร้างสรรค์ความรู้ใหม่โดยบูรณาการจากความรู้เดิม และความรู้ใหม่ เป็นของตนหรือของกลุ่มได้

ตัวบ่งชี้

- 5.1 เข้าใจกระบวนการค้นหาสารสนเทศ
- 5.2 เข้าใจการบูรณาการสารสนเทศใหม่เข้ากับความรู้เดิมได้

มาตรฐานที่ 6 ผู้รู้สารสนเทศมีความเข้าใจประเด็นเกี่ยวกับวัฒนธรรม สังคม เศรษฐกิจ และกฎหมายในการเข้าถึงและใช้สารสนเทศได้อย่างมีจริยธรรม ชอบด้วยกฎหมายและมีความรับผิดชอบ

ตัวบ่งชี้

- 6.1 เข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ การลอกความคิดของผู้อื่น และจริยธรรม
- 6.2 สามารถใช้สารสนเทศอย่างมีความรับผิดชอบ

มาตรฐานที่ 7 ผู้รู้สารสนเทศต้องตระหนักว่าการรู้สารสนเทศคือพื้นฐานของการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ตัวบ่งชี้

- 7.1 สามารถระบุและใช้สารสนเทศได้อย่างเหมาะสม
- 7.2 เข้าใจคุณค่าของสารสนเทศในสังคม
- 7.3 รู้ถึงคุณค่าของสารสนเทศว่าช่วยสนับสนุนการดำรงชีวิตตลอดไป

3.3 มาตรฐานการรู้สารสนเทศของเขตเศรษฐกิจพิเศษฮ่องกง

มาตรฐานการรู้สารสนเทศสำหรับผู้เรียนเขตเศรษฐกิจพิเศษฮ่องกง เริ่มครั้งแรกในโรงเรียนเมื่อปี 2003 เพื่อเป็นการเตรียมให้เด็กมีประสิทธิภาพ และเตรียมพลเมืองของประเทศให้สามารถเป็นผู้ที่สามารถเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งจัดโดยสภาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์แห่งชาติ (The National Commission on Library and Information Science -- NCLIS) และประกาศเรื่องวาระการรู้สารสนเทศแห่งชาติ (The National Forum on Information Literacy -- NFIL) โดยการสนับสนุนขององค์การการศึกษา วิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization -- UNESCO) ประกอบด้วย 4 ด้าน 11 มาตรฐาน 32 ตัวบ่งชี้ (Li Siu-cheung, et al., 2005; ปารีชาติ เสารยะวิเศษ 2552 : 17-20) ดังนี้

1) ด้านความรู้ (Cognitive dimension)

- มาตรฐานที่ 1 ผู้รู้สารสนเทศสามารถระบุขอบเขตของสารสนเทศที่ต้องการ
- มาตรฐานที่ 2 ผู้รู้สารสนเทศสามารถประยุกต์สารสนเทศเพื่อแก้ปัญหาและการตัดสินใจ
- มาตรฐานที่ 3 ผู้รู้สารสนเทศสามารถวิเคราะห์สารสนเทศและสร้างแนวคิดหรือความเข้าใจใหม่

มาตรฐานที่ 4 ผู้รู้สารสนเทศสามารถประเมินสารสนเทศได้อย่างมี
 วิจารณญาณและบูรณาการแนวความคิดใหม่กับความรู้ที่มีคุณค่า

2) ด้านความรู้ที่เกิดขึ้นภายหลัง (Meta-cognitive dimension)

มาตรฐานที่ 5 ผู้รู้สารสนเทศสามารถตระหนักถึงการทำให้ การสิ้นเปลือง
 เวลาและผลลัพธ์ที่ต้องการ

มาตรฐานที่ 6 ผู้รู้สารสนเทศสามารถวางแผนและติดตามกระบวนการค้นหา

มาตรฐานที่ 7 ผู้รู้สารสนเทศสามารถสะท้อนและควบคุมกระบวนการค้นหา

3) ด้านอารมณ์ (Affective dimension)

มาตรฐานที่ 8 ผู้รู้สารสนเทศสามารถตระหนักถึงการเป็นผู้อ่านอิสระจะทำให้
 มีความสนุก และเรียนรู้ตลอดชีวิต

มาตรฐานที่ 9 ผู้รู้สารสนเทศสามารถตระหนักว่าทักษะกระบวนการ
 สารสนเทศและอิสระในการเข้าถึงสารสนเทศเป็นปัจจัยสำคัญที่สนับสนุนการพัฒนาสังคม
 ฐานความรู้

มาตรฐานที่ 10 ผู้รู้สารสนเทศสามารถสร้างการยอมรับในด้านการสร้าง
 ความรู้ในชุมชนแห่งการเรียนรู้

มาตรฐานที่ 11 ผู้รู้สารสนเทศสามารถเข้าใจและเคารพจริยธรรม กฎหมาย
 นโยบาย และบริบทวัฒนธรรม ในการนำสารสนเทศไปใช้

3.4 แนวคิดเกี่ยวกับโครงสร้างมาตรฐานการรู้สารสนเทศของสหพันธ์ระหว่างประเทศ ว่าด้วยสมาคมและสถาบันห้องสมุด

ในฐานะที่สหพันธ์ระหว่างประเทศว่าด้วยสมาคมและสถาบันห้องสมุด
 (The International Federation Library Association and Institutions -- IFLA) เป็นผู้นำและ
 ผู้สนับสนุนการรู้สารสนเทศระหว่างประเทศ ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับแนวทางการรู้สารสนเทศขึ้น
 โดยเลา (Lau, 2012) ประธานกลุ่มการรู้สารสนเทศของสหพันธ์สมาคมและสถาบันห้องสมุด
 นานาชาติ กล่าวว่ามาตรฐานการรู้สารสนเทศนั้นสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม ซึ่ง
 ขึ้นอยู่กับความต้องการขององค์กรหรือประเทศ โดยโครงสร้างของมาตรฐานการรู้สารสนเทศที่จะ
 ทำให้ผู้เรียนมีทักษะการรู้สารสนเทศที่มีประสิทธิภาพนั้น ต้องมีองค์ประกอบพื้นฐาน 3 ด้าน ได้แก่
 การเข้าถึง การประเมิน และการใช้สารสนเทศ ดังนี้

1) การเข้าถึง (Access) หมายถึง ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสามารถพิจารณาได้จาก

(1) ผู้เรียนสามารถอธิบายขอบเขตของสารสนเทศที่มีความต้องการได้

- ตระหนักถึงความต้องการสารสนเทศ
- ตัดสินใจบางสิ่งบางอย่างเพื่อค้นหาสารสนเทศที่ต้องการได้
- กำหนดขอบเขตหรือความต้องการสารสนเทศ
- เริ่มต้นกระบวนการค้นหาสารสนเทศ

(2) ผู้เรียนสามารถระบุแหล่งที่อยู่ของสารสนเทศได้

- ระบุและประเมินแหล่งสารสนเทศที่มีความเป็นไปได้
- สามารถพัฒนากลยุทธ์ในการค้นหาได้
- เข้าถึงแหล่งสารสนเทศที่เลือกไว้ได้
- เลือกและค้นหาสารสนเทศที่ถูกต้อง

2) การประเมิน (Evaluation) หมายถึง ผู้เรียนสามารถประเมินสารสนเทศได้อย่างมีวิจารณญาณ โดยแสดงออกโดย

(1) ผู้เรียนสามารถประเมินสารสนเทศได้

- วิเคราะห์ ตรวจสอบ และคัดแยกสารสนเทศ
- แสดงความคิดเห็นและอธิบายเกี่ยวกับสารสนเทศ
- เลือกและสังเคราะห์สารสนเทศ
- ประเมินความถูกต้องและเกี่ยวข้องของสารสนเทศที่ค้นมาได้

(2) ผู้เรียนสามารถจัดการสารสนเทศได้

- สามารถเรียบเรียงและจัดลำดับสารสนเทศได้
- จัดกลุ่มสารสนเทศที่หามาได้
- เลือกและระบุสารสนเทศที่ดีที่สุดเพื่อนำไปใช้ประโยชน์มากที่สุด

3) การใช้ (Use) หมายถึง ผู้เรียนสามารถประยุกต์หรือใช้สารสนเทศอย่างถูกต้องและสร้างสรรค์อย่างมีจริยธรรม ซึ่งพิจารณาจาก

(1) ผู้เรียนสามารถใช้สารสนเทศ

- ค้นหารูปแบบและวิธีการที่เหมาะสมในการนำเสนอและสื่อสารได้
- ประยุกต์ใช้สารสนเทศที่ค้นหามาได้
- เรียนรู้สารสนเทศที่อยู่ภายในที่เป็นความรู้ส่วนบุคคล

- นำเสนอผลงานอย่างสร้างสรรค์ในรูปแบบที่หลากหลายตามความเหมาะสม

(2) ผู้เรียนสามารถสื่อสารและมีจริยธรรมในการใช้สารสนเทศ

- เข้าใจจริยธรรมในการใช้สารสนเทศ
- เคารพกฎหมายในการใช้สารสนเทศ
- สื่อสารผลการเรียนรู้ด้วยการยอมรับทรัพย์สินทางปัญญาในรูปแบบมาตรฐานการยอมรับที่เกี่ยวข้อง

4. แนวทางส่งเสริมการรู้สารสนเทศ

4.1 กิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด

4.1.1 ความหมายของกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด มีผู้ให้ความหมายของกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดต่างๆ ดังนี้

สำนักงานคณะกรรมการประถมศึกษาแห่งชาติ (2543) ได้ให้ความหมายว่า กิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด หมายถึง การกระทำใดๆ ก็ตามที่มีผลไปสู่การส่งเสริมการใช้วัสดุสารสนเทศของห้องสมุดให้ได้ประโยชน์คุ้มค่าเป็นกระบวนการที่บรรณารักษ์หรือครูผู้สอนร่วมกันจัดขึ้น มีเป้าหมายหลักคือ ส่งเสริมการอ่านหนังสือ การศึกษาค้นคว้าโดยมุ่งพัฒนาทักษะนักเรียนให้เกิดทักษะในการใช้วัสดุสารสนเทศของห้องสมุดได้อย่างรวดเร็ว ถูกต้อง และเหมาะสม

กระทรวงศึกษาธิการ (2543) ได้ให้ความหมายของกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดว่า หมายถึง กิจกรรมที่บรรณารักษ์และคณะกรรมการห้องสมุดจัดขึ้นเพื่อส่งเสริมการใช้ห้องสมุด ในฐานะที่ห้องสมุดเป็นแหล่งความรู้ที่สนับสนุนการเรียนการสอนทั้งในหลักสูตรและนอกหลักสูตร

วาทินี ฐาปนวงศ์สานติ (2531) ได้กล่าวว่า กิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด คือ กิจกรรมที่สนับสนุนและส่งเสริมการใช้ห้องสมุดทุกประการ

กุหลาบ ปันลายนาค (ม.ป.ป.) ได้ให้ความหมายว่า กิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด คือ งานที่ห้องสมุดจัดขึ้นเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนรักการอ่านและสนใจมาใช้บริการห้องสมุดมากขึ้น และเปิดโอกาสให้นักเรียนทำงานร่วมกัน

4.1.2 วัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด

กิจกรรมของห้องสมุดมีหลายชนิด วัตถุประสงค์ในการจัดแต่ละครั้งก็ต่างกัน ซึ่งมีดังนี้ (วณิฐา ปวงศ์สานติ 2531)

1) เพื่อส่งเสริมการเรียนการสอน เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนรักการศึกษาค้นคว้า และเห็นความสำคัญของการค้นคว้า และพัฒนากระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งให้นักเรียนคิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาได้ ทำให้นักเรียนรู้จักการเรียนรู้ที่ทำให้สามารถจดจำได้นาน และนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้จริง นอกจากนี้ยังเป็นการสนับสนุนการเรียนการสอนตามหลักสูตรและนอกหลักสูตร โดยห้องสมุดเป็นผู้เสนอแนะหรือให้ความร่วมมือกับครูผู้สอน กิจกรรมที่นิยมจัด ได้แก่ การจัดนิทรรศการ โดยเลือกหัวเรื่องที่ตรงกับบทเรียนที่กำลังเรียนในชั้นเรียน การประกวดเรียงความ การแข่งขันตอบปัญหาในวิชาต่างๆ การทำบรรณานุกรม หนังสือเฉพาะวิชา การประกวดเรียงความ การประกวดวาดภาพ การแข่งขันหาคำตอบจากสารานุกรม เป็นต้น (วีระวรรณ วรรณโท 2545)

2) เพื่อส่งเสริมการใช้ห้องสมุด เป็นกิจกรรมที่ให้ความรู้เรื่องการใช้ห้องสมุดเป็นความรู้พื้นฐานที่จะทำให้นักเรียนใช้ห้องสมุดได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว โดยใช้สื่อรูปแบบต่างๆ เพื่อส่งเสริมและทำให้นักเรียนสามารถนำไปใช้ในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ห้องสมุดอาจจัดเป็นบริการที่ทำเป็นประจำหรือจัดเป็นกิจกรรมที่ทำเป็นครั้งคราวก็ได้ กิจกรรมที่นิยมจัด ได้แก่ กิจกรรมส่งเสริมการใช้หนังสือ กิจกรรมส่งเสริมการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์การนำชมห้องสมุด การจัดนิทรรศการ การแนะนำวิธีใช้ห้องสมุด การโต้วาที เป็นต้น (วีระวรรณ วรรณโท 2545)

3) เพื่อส่งเสริมการอ่าน เป็นกิจกรรมที่มุ่งหวังให้กลุ่มเป้าหมายเกิดความสนใจหนังสือ เห็นความสำคัญและความจำเป็นของการอ่าน เกิดความเพลิดเพลินในการอ่านตลอดเวลา จนกลายเป็นนิสัยรักการอ่านในที่สุด ลักษณะสำคัญของกิจกรรมส่งเสริมการอ่านคือ ไร้ใจ จูงใจ กระตุ้น แนะนำให้อยากรู้ อยากเห็น มีความคิดเปิดกว้างจากการอ่าน และสร้างบรรยากาศการอ่านให้เกิดขึ้นทั้งจากที่บ้านและโรงเรียน กิจกรรมที่นิยมจัด ได้แก่ การเล่านิทาน การเล่าเรื่องจากหนังสือ การตอบปัญหาจากหนังสือ เป็นต้น (ศรีรัตน์ เจริญกลิ่นจันทร์ 2542)

4) เพื่อส่งเสริมความรู้ทั่วไปและการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เป็นกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้ใช้เวลาว่างจากชั้นเรียนได้ไปศึกษาค้นคว้าหาความรู้ทั่วไปตามความสนใจของตนเอง ซึ่งความรู้ที่ได้นั้นจะเป็นประโยชน์ต่อตนเองในการดำรงชีวิต ทำให้ชีวิตมีคุณค่าและมีความสุข กิจกรรมที่นิยมจัด ได้แก่ การฉายวีดิทัศน์ การฉายภาพยนตร์ การจัดนิทรรศการ เป็นต้น (กระทรวงศึกษาธิการ 2543; วีระวรรณ วรรณโท 2545)

5) เพื่อส่งเสริมการรู้สารสนเทศ เป็นการจัดกิจกรรมต่างๆ ที่จะส่งเสริมการรู้สารสนเทศ โดยบรรณารักษ์ต้องจัดหาทรัพยากรสารสนเทศที่หลากหลายจากแหล่งทรัพยากรสารสนเทศต่างๆ เข้าห้องสมุด หรือเชื่อมโยงเครือข่ายห้องสมุดกับห้องสมุดอื่นๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากแหล่งสารสนเทศเครือข่าย และเปิดโอกาสให้กับสมาชิกในการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังเป็นการสนับสนุนการอ่านของผู้เรียนอีกด้วย ซึ่งกิจกรรมส่งเสริมการรู้สารสนเทศนี้ควรมีรูปแบบที่หลากหลายและกระทำอย่างต่อเนื่อง กิจกรรมที่นิยมจัด ได้แก่ การส่งเสริมการใช้หนังสือ การส่งเสริมการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ การจัดนิทรรศการ การเชิญนักประพันธ์มาเยี่ยมชม การจัดงานฉลองวันการรู้หนังสือสากล การแนะนำหนังสือ กิจกรรมตอบคำถาม เป็นต้น (แม้มาสชาวลิต 2548)

4.1.3 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด

กิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดจำเป็นต้องมีการทำแผนการจัดกิจกรรมเพื่อกำหนดกรอบหัวข้อเรื่องและวัตถุประสงค์ ระยะเวลาที่ใช้ ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม สื่อที่เลือกใช้ประกอบเพื่อเป็นแนวปฏิบัติ เตรียมความพร้อมทั้งด้านวัสดุอุปกรณ์ การฝึกซ้อม และเพื่อการประชาสัมพันธ์ ดังนั้นการจัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด มีขั้นตอนดังนี้ (วิระวรรณวรรณ โท2545: 16)

1) กำหนดวัตถุประสงค์ในการจัดให้ชัดเจน เพราะกิจกรรมแต่ละประเภทมีจุดมุ่งหมายและตอบสนองความต้องการให้แก่ผู้ใช้ห้องสมุดไม่เหมือนกัน เช่น เพื่อศึกษาค้นคว้าเพื่อการใช้หนังสือและห้องสมุดเป็น เพื่อรักการอ่าน และให้มีทัศนคติที่ดีต่อห้องสมุด ฯลฯ การกำหนดวัตถุประสงค์ให้ชัดเจนทำให้สะดวกในการเลือกกิจกรรมที่จะจัดให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

2) กำหนดกลุ่มเป้าหมายในการจัดว่า จะจัดเพื่อใคร เพื่อนักเรียน ครู-อาจารย์ ชุมชนหรือเพื่อทุกคน

3) ศึกษาแนวในการจัดกิจกรรมแต่ละประเภทว่าจะจัดอย่างไร จึงจะเหมาะสม และเป็นประโยชน์มากที่สุดตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

4) วางแผนการจัดกิจกรรม โดยศึกษาปัญหาและความเป็นมาเพื่อกำหนดวิธีการ สถานที่ บุคลากร งบประมาณ การประชาสัมพันธ์ และการประเมินผล

5) การเตรียมงาน เป็นสิ่งชี้ให้เห็นผลของการดำเนินกิจกรรมต้องเตรียมอย่างรอบคอบ และซักซ้อมให้งานดำเนินไปอย่างราบรื่น

6) การดำเนินงาน เป็นการปฏิบัติงานตามขั้นตอนที่เตรียมไว้ เพื่อให้งานสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้

7) การติดตามและประเมินผล เป็นการตรวจสอบให้ทราบว่า การจัดกิจกรรมนั้นๆ บรรลุผลตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้หรือไม่

นอกจากนี้ ในการจัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดนั้น บรรณารักษ์ยังต้องอาศัยกลยุทธ์การตลาดทางธุรกิจเข้ามาประยุกต์ใช้เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการดึงดูดผู้ใช้ให้เข้ามาใช้บริการและร่วมกิจกรรม ซึ่งสรุปได้ 6 ขั้นตอน (ทิพวัลย์ ตูละยะสุข และพิมพ์ภา อินเบน 2548: 7-10) ดังนี้ คือ

ขั้นที่ 1 การสำรวจแผนงาน ครูบรรณารักษ์ต้องศึกษาข้อมูล รูปแบบ ประเภทของกิจกรรมเพื่อพิจารณาคัดเลือกหัวข้อที่เหมาะสม เช่น เดือนแรกที่เปิดภาคเรียน อาจจัดโครงการนำชมห้องสมุด มารยาทในการเข้าใช้ห้องสมุด แนะนำทรัพยากรในห้องสมุด ระบบการจัดและวิธีค้นหาหนังสือในห้องสมุด

ขั้นที่ 2 การวิเคราะห์สถานการณ์ จะต้องพิจารณาถึงปัจจัยที่มีผลต่อการจัดกิจกรรม ซึ่งปัจจัยภายในห้องสมุด ได้แก่ สถานที่ วัสดุ อุปกรณ์ เหมาะสมสอดคล้องกับกิจกรรมที่ต้องการจัดหรือไม่ ปัจจัยภายนอกห้องสมุด ได้แก่ ผู้บริหาร โรงเรียน ผู้ร่วมงาน (ครูผู้สอน) และนักเรียนช่วยงานมีความพร้อมให้ความสนใจให้ความร่วมมือมากน้อยเพียงใด

ขั้นที่ 3 การกำหนดงบประมาณ ถือเป็นหลักประหยัดที่สุด โดยพยายามนำเอาวัสดุที่ใช้แล้วกลับมาใช้ประโยชน์ให้ได้มากที่สุด หรือพยายามใช้วัสดุในท้องถิ่น

ขั้นที่ 4 กำหนดวิธีการติดต่อสื่อสาร ประชาสัมพันธ์ ต้องพิจารณาให้ตรงกลุ่มเป้าหมาย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เกิดความเข้าใจในห้องสมุด เกิดทัศนคติที่ดี และเกิดความรู้สึกรักอยากเข้าใช้ห้องสมุด เช่น กลุ่มเป้าหมายที่เป็นนักเรียน อาจใช้การประชาสัมพันธ์ทุกเข้าหน้าเสาธง เป็นต้น

ขั้นที่ 5 การปฏิบัติตามกำหนดการที่วางไว้ บรรณารักษ์ต้องคอยดูแลจัดสภาพแวดล้อมให้เหมาะสมกับกิจกรรมที่จัดทั้งภายในและภายนอกห้องสมุด

ขั้นที่ 6 การตรวจสอบ ประเมินผลและเก็บสถิติ ในการจัดกิจกรรมแต่ละครั้งควรมีการตรวจสอบ ประเมินผล และเก็บสถิติ เพื่อจะได้ทราบข้อบกพร่องในการจัด และสามารถนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมครั้งต่อไป

4.1.4 กิจกรรมห้องสมุดที่ส่งเสริมการรู้สารสนเทศ

การที่ห้องสมุดจะส่งเสริมการรู้สารสนเทศได้นั้น บรรณารักษ์ควรจัดหา กิจกรรมต่างๆ ที่จะส่งเสริมการรู้สารสนเทศ เช่น จัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด จัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้อีเล็กทรอนิกส์ จัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน จัดกิจกรรมการเล่านิทาน และการเล่นเกมที่ใช่เป็นกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดและส่งเสริมการอ่าน เป็นกิจกรรมที่

สนุกสนาน เพลิดเพลินส่งเสริมให้นักเรียนเข้าใช้ห้องสมุดมากขึ้น เกิดความกระตือรือร้น สนใจในการอ่านและรู้จักค้นคว้าด้วยตนเอง ตลอดจนเป็นการส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์เป็นต้น ซึ่งกิจกรรมต่างๆ เหล่านี้ควรมีรูปแบบที่หลากหลายและกระทำอย่างต่อเนื่อง และห้องสมุดต้องจัดกิจกรรมที่มีความสอดคล้องกับมาตรฐานการรู้สารสนเทศ เจมส์-แมกซ์ (James-Maxie, 2009) โดยบรรณารักษ์ต้องจัดหาทรัพยากรสารสนเทศที่หลากหลายจากแหล่งทรัพยากรสารสนเทศต่างๆ เข้าห้องสมุด หรือเชื่อมโยงกับเครือข่ายห้องสมุดอื่นๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากแหล่งสารสนเทศเครือข่าย และเปิดโอกาสให้กับผู้เรียนในการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมมากยิ่งขึ้น อีกทั้งเป็นการสนับสนุนการอ่านของผู้เรียน (แม้นมาส เซาวลิต 2548; IFLA, 2000)

4.2 การจัดการเรียนรู้แบบแก้ปัญหาโดยใช้สารสนเทศ (Information problem - solving approach : Big 6 skills)

4.2.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบแก้ปัญหาโดยใช้สารสนเทศ

การจัดการเรียนรู้แบบแก้ปัญหาโดยใช้สารสนเทศ หรือ แบบบิก ซิก สกิลส์ (Big 6 Skills) พัฒนาโดย ไมเคิล ไอเซนเบอร์ก และโรเบิร์ต เบอร์กอวิทซ์ (Eisenberg and Berkowitz, 1996) เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ ให้นักเรียนแก้ปัญหาโดยใช้สารสนเทศ ซึ่งเน้นการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องมือในการค้นหา รวบรวม สังเคราะห์ ประเมินผลและนำเสนอสารสนเทศ ต่างจากรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบอื่น ๆ ที่ไม่ได้เน้นการใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือช่วยในการจัดสารสนเทศนอกจากนี้ ยังได้เสนอแนวความคิดใช้เทคโนโลยี ในการแก้ปัญหาสรุปได้ว่าเทคโนโลยีช่วยกระตุ้นความสามารถในการทำงานของผู้เรียน ตลอดจนการประหยัดเวลาในการทำงานซึ่งหลาย โรงเรียนได้นำกระบวนการแก้ปัญหา โดยใช้สารสนเทศไปประยุกต์ใช้ในการจัดโปรแกรม หรือหลักสูตรทักษะเทคโนโลยีและสารสนเทศ

กระบวนการแก้ปัญหาโดยใช้สารสนเทศ มีแนวคิดพื้นฐานมาจากการบูรณาการระหว่างวิชาทักษะสารสนเทศและทักษะวิชาคอมพิวเตอร์เข้าด้วยกัน ทำให้นักเรียนได้ใช้คอมพิวเตอร์ได้อย่างมีความหมายและพัฒนาทักษะสารสนเทศ ซึ่งได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับการสอนคอมพิวเตอร์ว่า “การสอนคอมพิวเตอร์นั้นไม่สามารถสอนแยกออกจากรายวิชาได้เพราะการสอนแบบแยกเป็นรายวิชาต่างหาก จะไม่ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้การประยุกต์ใช้ทักษะคอมพิวเตอร์ได้อย่างมีความหมาย” ดังนั้น จึงได้นำรายวิชาทั้ง 2 มาบูรณาการเข้าด้วยกัน โดยมีหลักการพื้นฐานว่าการสอนทักษะนั้นจะต้องเชื่อมโยงกับเนื้อหาที่มีอยู่ในหลักสูตรเดิม โดยการมอบหมายงาน และการจัดการเรียนรู้นั้นต้องมีการจัดอย่างเป็นระบบ

4.2.2 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้แบบแก้ปัญหาโดยใช้สารสนเทศ มี 6 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้
(Eisenberg & Berkowitz, 2002)

1) การกำหนดความต้องการสารสนเทศ

สามารถบอกได้ว่าอะไรคือปัญหา สารสนเทศที่จำเป็นในการแก้ปัญหา มีอะไรบ้าง ซึ่งเป็นความตระหนักในความต้องการสารสนเทศของตน ซึ่งสิ่งที่ควรคำนึงถึงเมื่อต้องการสารสนเทศเพื่อแก้ไขปัญหา หรือความต้องการ นั่นคือ ต้องสามารถตอบคำถามสิ่งที่ต้องการได้ว่า ต้องการอะไร ปัญหาคืออะไร ตัวอย่างการหาคำตอบที่ต้องการในหัวข้อเกี่ยวกับข้อสงสัย เช่น ตั้งคำถามเพื่อให้กลุ่มเพื่อนได้ร่วมกันหาคำตอบ หรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน

2) ขั้นตอนการกำหนดกลยุทธ์การค้นสารสนเทศ

เป็นการเลือกแหล่งสารสนเทศและการวางแผนการสืบค้นสารสนเทศอย่างเป็นระบบ ผู้เรียนจะต้องเลือกและประเมินแหล่งสารสนเทศ ดังต่อไปนี้ คือ แหล่งสารสนเทศทางอิเล็กทรอนิกส์ เช่น อินเทอร์เน็ต สารานุกรมที่เป็นซีดีรอม เป็นต้น หรือแหล่งข้อมูลอื่น ๆ เช่น ห้องสมุด ผู้เชี่ยวชาญเอกสาร หนังสือ เป็นต้นซึ่งผู้เรียนต้องเลือกมา 1-2 แหล่งที่คิดว่าดีที่สุด แล้วนำมาจัดลำดับความสำคัญของแหล่งสารสนเทศ โดยการระดมสมองระหว่างเพื่อนนักเรียนด้วยกัน เพื่อเลือกแหล่งสารสนเทศที่กลุ่มคิดว่าดีที่สุด

3) ขั้นตอนการระบุแหล่งสารสนเทศและการเข้าถึงสารสนเทศ

เป็นการสืบค้นข้อมูลจาก แหล่งสารสนเทศตามขั้นตอนที่ 2 ที่ได้กำหนดไว้แล้วผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับ แหล่งสารสนเทศต่าง ๆ เช่น ระบบเครือข่ายของห้องสมุด ดัชนี หนังสือ ซีดีรอม แหล่งสารสนเทศจากระบบแลน (Lan) ระบบอินเทอร์เน็ต (Internet) และผู้เชี่ยวชาญ เป็นต้น ผู้เรียนจะต้องศึกษาวิธีการใช้แหล่งสารสนเทศนั้น เช่น รู้จักการใช้บัตรรายการ หรือโปรแกรมสืบค้น เพื่อค้นหาหนังสือที่ต้องการ เป็นต้น

4) ขั้นตอนการใช้สารสนเทศ

ในขั้นนี้ผู้เรียน จำเป็นต้องใช้วิธีการรวบรวม บันทึกข้อมูลต่าง ๆ เช่น การดาวน์โหลด (Download) ข้อมูล การบันทึกข้อความ หรือรูปภาพ การอ่าน การวาดภาพ หรือการถ่ายภาพเพื่อบันทึกสารสนเทศ เป็นต้น จากนั้นจึงมาทบทวนว่าสารสนเทศเพียงพอและตอบสนองความต้องการหรือไม่ โดยการวิเคราะห์เปรียบเทียบข้อแตกต่างจากสารสนเทศที่รวบรวมมาได้ทั้งข้อความและรูปภาพ เขียนข้อสรุป ทบทวนเหตุผล ความน่าเชื่อถือ และเหตุที่ใช้ เป็นข้อสรุปสามารถบูรณาการสารสนเทศเป็นความรู้ใหม่และคัดเลือกสารสนเทศที่ใช้สนับสนุนความคิดของตนได้

5) ขั้นตอนการสังเคราะห์และการนำเสนอสื่อสารสนเทศ

เมื่อได้สารสนเทศที่ต้องการแล้ว ควรจัดระบบสารสนเทศ หรือจัดหมวดหมู่เพื่อเตรียมนำเสนอ หรือแบ่งเป็นโครงเรื่อง เพื่อความสะดวกในการเรียบเรียง จากนั้นก็ตรวจสอบว่าข้อมูลครบถ้วนหรือไม่ การรวบรวมควรมีการจัดบันทึกรายการอ้างอิง และแหล่งที่มา เพื่อแสดงความเคารพต่อเจ้าของผลงาน จากนั้นจึงนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ และสรุปความคิด เช่น แผนผังความคิด (mapping) ผังงาน (flow chart) เป็นต้น เพื่อนำเสนอในรูปแบบที่เหมาะสม ซึ่งสามารถนำเสนอได้หลายวิธี เช่น การนำเสนอด้วยพาวเวอร์พอยท์ (power point) โครงการ หรือการสาธิต เป็นต้น โดยเลือกวิธีการนำเสนอที่เหมาะสมกับเนื้อหาอย่างชัดเจน และเหมาะสมกับผู้รับที่เป็นเป้าหมาย อีกทั้งมีจรรยาบรรณที่มาจากสารสนเทศโดยการใช้รูปแบบการอ้างอิงที่เหมาะสม เช่น การเขียนบรรณานุกรม เป็นต้น

6) *ขั้นการประเมินผล*

ขั้นนี้เป็นการพิจารณาผลงานและกระบวนการทำงาน ที่ได้ทำขึ้น โดยพิจารณาว่าผลงานสอดคล้องกับปัญหาหรือไม่ หรือพิจารณาจากกระบวนการทำงานของผู้เรียนว่ามีความคิดเห็นอย่างไรต่อกระบวนการที่ได้ทำ ผู้ประเมินอาจมีได้หลายคน คือ ขั้นตอนของการตรวจสอบผลงานและภาระงานที่รับผิดชอบ ผู้สอนจะเป็นผู้ประเมินผล ส่วนการประเมินกระบวนการทำงานให้ผู้เรียนประเมินตนเองว่ายังมีข้อบกพร่องหรือไม่อย่างไร ควรปรับปรุงในส่วนใดบ้างและการประเมินชิ้นงานอาจจะให้เพื่อนในห้องร่วมประเมินผลงานและให้คะแนน

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาวรรณกรรมงานวิจัยด้านการรู้สารสนเทศ ปรากฏว่ามีวรรณกรรมที่ศึกษาเรื่องดังกล่าวอย่างกว้างขวางทั้งในและต่างประเทศ ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

5.1 งานในประเทศ

ทรงศรี อินทร์ภัย (2527: 44-51) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนวิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้กิจกรรมห้องสมุดกับการสอนปกติ จากกลุ่มตัวอย่างนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสตรีภูเก็ต จำนวน 60 คน เครื่องมือที่ใช้คือแผนการสอนและบันทึกการสอน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบสอบถามความพึงพอใจในการเรียน ผลการวิจัยพบว่า

1) นักเรียนที่เรียน โดยใช้กิจกรรมห้องสมุดในการสอนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนตามปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2) นักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมห้องสมุดในการสอนมีความคงทนในการเรียนรู้แตกต่างจากนักเรียนที่เรียนตามปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3) นักเรียนกลุ่มทดลองมีความพึงพอใจต่อวิธีการเรียนโดยใช้กิจกรรมห้องสมุดในการสอนสูงกว่าวิธีการสอนปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สมชาย พุทธิมา (2540) ได้ศึกษาการจัดกิจกรรมและการให้บริการห้องสมุด การใช้ห้องสมุด ปัญหาและความต้องการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเอกชน อำเภอเมืองเชียงใหม่ พบว่า กิจกรรมห้องสมุดที่โรงเรียนจัดขึ้นส่วนใหญ่ได้แก่ การจัดป้ายนิเทศ ให้นักเรียนช่วยงานห้องสมุด ประกวาดภาพ ทายปัญหา และแข่งขันตอบปัญหา ในการใช้ห้องสมุดนักเรียนจะค้นหาหนังสือที่ต้องการด้วยตนเอง นักเรียนเข้าใช้ห้องสมุดเพื่อหาความรู้ประกอบการเรียน ค้นคว้าทำรายงานตามหัวข้อที่ครูมอบหมาย อ่านหนังสือเพื่อนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และมีบางส่วนใช้ห้องสมุดเป็นสถานที่พักผ่อนหย่อนใจและทำการบ้าน นักเรียนมีความคิดเห็นว่าห้องสมุดโรงเรียนส่งเสริมให้ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ทำให้มีความรู้กว้างขวางขึ้น ส่งเสริมให้นักเรียนสนใจในการอ่าน และช่วยฝึกฝนให้รู้จักศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

จินตนา เพ็งรักษา (2544) ได้ศึกษาสภาพการใช้และความต้องการการใช้ห้องสมุดโรงเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา อำเภอเมืองจังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 7 โรงเรียน นักเรียนจำนวน 316 คน พบว่า นักเรียนมีจุดมุ่งหมายในการเข้าใช้ห้องสมุดโรงเรียนเพื่ออ่านหนังสือประกอบการเรียนเพิ่มเติม วิธีการค้นหาหนังสือที่ต้องการใช้วิธีค้นหาหนังสือด้วยตนเองจากชั้นหนังสือ ประเภทของหนังสือที่ใช้บริการจากห้องสมุดได้แก่ หนังสือความรู้รอบตัว ความรู้ทั่วไป กลุ่มประสบการณ์ที่ครูมอบหมายงานให้นักเรียนไปศึกษาค้นคว้าจากห้องสมุดโรงเรียนมากที่สุด คือ กลุ่มทักษะภาษาไทย รองลงมาคือ กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ผลการศึกษาค้นคว้าหนังสือในห้องสมุดพบว่า นักเรียนหาได้เป็นบางครั้ง นักเรียนส่วนใหญ่เคยร่วมกิจกรรมที่ห้องสมุดจัดขึ้น ได้แก่ การเล่านิทาน เล่าเรื่องจากภาพ การประกวดคำขวัญห้องสมุด สำหรับประโยชน์ของห้องสมุดโรงเรียนเพื่อการเรียนการสอนนักเรียนเห็นว่ามีความประโยชน์ในระดับมาก การใช้ห้องสมุดในด้านอื่นๆ พบว่า นักเรียนใช้เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน ติดตามข่าวและเหตุการณ์ หนังสือที่นักเรียนอ่านในเวลาว่างมากที่สุด คือ หนังสือนิทาน นวนิยาย รองลงมาคือหนังสือการ์ตูน หนังสือภาพ

ศิริพร ทวีชาติ (2545) ได้ทำวิจัย เรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ โดยใช้แหล่งข้อมูลเป็นหลักเพื่อเสริมสร้างความสามารถ ด้านสารสนเทศของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โดยมีวัตถุประสงค์ คือ เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตาม

แนวทางการเรียนรู้โดยใช้แหล่งข้อมูลเป็นหลักของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า การจัดการเรียนการสอนตามแนวทางการเรียนรู้โดยใช้แหล่งข้อมูลเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างการรู้สารสนเทศให้แก่ผู้เรียน มีรูปแบบการเรียนการสอน 7 ชั้น คือ 1) ระบุคำถามหรือปัญหาเกี่ยวกับเรื่องที่จะศึกษา 2) วางแผนกำหนดวิธีการแสวงหาข้อมูล 3) สืบค้นสารสนเทศจากแหล่งข้อมูล 4) เลือกและประเมินสารสนเทศ 5) สรุปและนำเสนอความรู้ 6) ประเมินกระบวนการและผลงาน และ 7) นำความรู้ไปใช้ ซึ่งรูปแบบดังกล่าวนี้ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดทักษะการรู้สารสนเทศในด้านความรู้ความเข้าใจสารสนเทศ รู้จักใช้สารสนเทศและมีความรับผิดชอบต่อการใช้สารสนเทศ

สุจิรา ชงงาม (2547) ศึกษาสภาพการส่งเสริมการรู้สารสนเทศให้แก่ผู้เรียนในโรงเรียนที่เปิดสอนช่วงชั้นที่ 3 ถึงช่วงชั้นที่ 4 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาร้อยเอ็ด มีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาสภาพการส่งเสริมการรู้สารสนเทศที่ครูผู้สอนช่วงชั้นที่ 3 ถึงช่วงชั้นที่ 4 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาร้อยเอ็ด ที่จัดการส่งเสริมการรู้สารสนเทศให้แก่ผู้เรียน ผลการศึกษาพบว่า สภาพการส่งเสริมการรู้สารสนเทศให้แก่ผู้เรียนมีดังนี้

- 1) วัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศที่ครูใช้มากที่สุดคือ เพื่อประกอบการเรียนการสอน รองลงมาคือ เพื่อศึกษาหาความรู้เพิ่มเติม และเพื่อส่งเสริมการรักการอ่าน ตามลำดับ
- 2) แหล่งสารสนเทศที่ครูใช้ส่งเสริมให้แก่ผู้เรียนมากที่สุดคือ ห้องสมุดโรงเรียน รองลงมาคือ ทรัพยากรบุคคล เช่น ประชาชนชาวบ้าน ผู้นำท้องถิ่น และห้องสมุดกลุ่มโรงเรียน ตามลำดับ
- 3) รูปแบบที่ครูใช้ส่งเสริมให้แก่ผู้เรียนมากที่สุดคือ หนังสือเรียน รองลงมาคือ แผนการสอน และคู่มือครู ตามลำดับ
- 4) วิธีการเข้าถึงสารสนเทศ ที่ครูใช้ส่งเสริมการรู้สารสนเทศมากที่สุดคือ การอ่านหนังสือประเภทต่างๆ รองลงมาคือ ให้บรรณารักษ์หรือเจ้าหน้าที่ช่วยค้นหา และการแสดงหรือจัดนิทรรศการระบบสื่อสารสนเทศ ตามลำดับ

สำหรับปัญหาส่วนใหญ่ที่พบในการส่งเสริมการรู้สารสนเทศให้แก่ผู้เรียน คือ ขาดงบประมาณ รองลงมาคือ ขาดสื่อต่างๆ และไม่มีเวลาในการจัดกิจกรรม จากผลการศึกษาจึงเห็นควรจัดงบประมาณให้เพียงพอ เพื่อให้ครูจัดหาสื่อที่เป็นประโยชน์มาใช้อย่างหลากหลาย และครูช่วยกันสร้างสื่อที่มีคุณภาพในการส่งเสริมการรู้สารสนเทศให้แก่ผู้เรียนอย่างหลากหลายและมีประสิทธิภาพ

ประพัฒน์ สุธรรมวงศ์ (2548) ศึกษาการพัฒนากิจกรรมส่งเสริมการอ่านของห้องสมุดในสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษอุบลราชธานี เขต 1 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านท่าไผ่ (ไผทอง) จำนวน 56 คน กำหนด

เป็นกลุ่มทดลอง 28 คน และกลุ่มควบคุมจำนวน 28 คน ซึ่งใช้กิจกรรม 3 กิจกรรม คือ การจัดนิทรรศการ การเล่านิทาน และการเล่าเรื่องหนังสือ โดยใช้แผนการจัดกิจกรรมฯ ละ 4 แผน รวม 12 แผน และทดสอบด้วยแบบทดสอบวัดความเข้าใจการอ่านที่มีค่าความเชื่อมั่นที่ .83 ในแบบแผนการทดลองแบบ Randomized Control Group Pretest – Posttest Design สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ใช้ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ และการทดลองค่า t ผลการทดลองพบว่า

1) แผนพัฒนาการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านมีประสิทธิภาพ 81.70/81.59

2) ภายหลังกการทดลองนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านมีความเข้าใจการอ่านสูงกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

หนูไกร บุตตะวงษ์ (2549) ศึกษามาตรฐาน ตัวบ่งชี้ และลักษณะการรู้สารสนเทศ โดยใช้เทคนิคเดลฟายในการศึกษาความคิดเห็นของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญที่เลือกแบบเจาะจง 3 กลุ่ม ประกอบด้วยอาจารย์หรือผู้ทรงคุณวุฒิด้านบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ จำนวน 7 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านสารสนเทศศาสตร์ จำนวน 7 คน รวม 21 คน ผู้เชี่ยวชาญตอบแบบสอบถามจำนวน จำนวน 3 รอบ ในรอบแรกเป็นการตอบแบบสอบถามปลายเปิด ในรอบที่ 2 และ 3 เป็นการตอบแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ แล้วนำผลมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่ามัธยฐาน และค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ ผลการวิจัยพบว่า 1) มาตรฐานที่ 1 การระบุความต้องการสารสนเทศ และกำหนดขอบเขตสารสนเทศที่ต้องการ 2 ตัวบ่งชี้ ลักษณะการรู้สารสนเทศ ประกอบด้วย การระบุปัญหาหรือสาเหตุที่ต้องการสารสนเทศ กำหนดขอบเขตสารสนเทศและทรัพยากรสารสนเทศที่ต้องการ สํารวจแหล่งสารสนเทศในชุมชนและแหล่งสารสนเทศอื่นๆ จำแนกความแตกต่างของสารสนเทศและแหล่งสารสนเทศ พิจารณาประโยชน์ เปรียบเทียบค่าใช้จ่ายและความคุ้มค่าที่จะได้รับจากการนำสารสนเทศไปใช้ 2) มาตรฐานที่ 2 การเข้าถึงสารสนเทศและแหล่งสารสนเทศ 2 ตัวบ่งชี้ ลักษณะการรู้สารสนเทศประกอบด้วย คัดเลือกและใช้เครื่องมือเข้าถึงสารสนเทศที่หลากหลาย เช่น การใช้คอมพิวเตอร์ การสำรวจ กำหนดคำสำคัญหรือคำที่สัมพันธ์กับสารสนเทศที่ต้องการ 3) มาตรฐานที่ 3 การประเมินค่าสารสนเทศและแหล่งสารสนเทศ ผู้รู้สารสนเทศสามารถประเมินค่าสารสนเทศและแหล่งสารสนเทศ ลักษณะการรู้สารสนเทศ ประกอบด้วย การประเมินค่าสารสนเทศด้านคุณภาพ ปริมาณ และความสอดคล้องกับเรื่องที่ต้องการใช้ เหตุผลในการยอมรับหรือปฏิเสธสารสนเทศที่ค้นพบ 4) มาตรฐานที่ 4 การจัดการสารสนเทศ 2 ตัวบ่งชี้ ลักษณะการรู้สารสนเทศ ประกอบด้วย รวบรวม บันทึก จัดลำดับความสำคัญของสารสนเทศ อ่านข้อความ สรุปใจความ สำคัญของเรื่องเป็นคำพูดของตนเอง เลือกใช้เทคโนโลยีเพื่อเผยแพร่สารสนเทศไปสู่

บุคคลอื่นด้วยวิธีที่เหมาะสม 5) มาตรฐานที่ 5 การใช้สารสนเทศและการเข้าถึงสารสนเทศ 2 ตัวบ่งชี้ ลักษณะการรู้สารสนเทศ ประกอบด้วย ไม่แอบอ้างผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตน ปฏิบัติตนตามกฎหมาย พระราชบัญญัติที่เกี่ยวข้องกับทรัพย์สินทางปัญญา ลิขสิทธิ์ อ่างอิงแหล่งสารสนเทศได้อย่างเหมาะสม เคารพและปฏิบัติตามสิทธิหน้าที่ของประชาชนตามที่กฎหมายกำหนด

อาชญญา รัตนอุบล และคณะ (2549) ได้ศึกษาการพัฒนาารูปแบบการเสริมสร้างการรู้สารสนเทศสำหรับสังคมไทยและนำไปทดลองปฏิบัติ การวิจัยนี้เป็นการพัฒนาโดยใช้หลักการพัฒนารูปแบบการรู้สารสนเทศตามแนวคิดหลักการ NET คือ Networking, Edutainment, และ Tailor-made ขั้นที่ 1 การพัฒนารูปแบบ ขั้นที่ 2 การพัฒนาและตรวจสอบรูปแบบ ขั้นที่ 3 การทดลองใช้รูปแบบ ขั้นที่ 4 การปรับปรุงรูปแบบ โดยมีโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการนี้ทั้งหมดจำนวน 15 โรงเรียน ในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระจายตามภาคภูมิศาสตร์ และเลือกกลุ่มตัวอย่างจาก 5 จังหวัด ผู้วิจัยจับคู่คะแนนการรู้สารสนเทศก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนแต่ละคนเพื่อทำการวิเคราะห์ความแตกต่างของระดับการรู้สารสนเทศของนักเรียนก่อนและหลังการทดลอง กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 5-6 จำนวน 500 คน นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวน 2,940 คน นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 จำนวน 179 คน สรุปผลการวิจัยพบว่าระดับการรู้สารสนเทศของนักเรียน พบว่า เมื่อพิจารณาค่ามัชฌิมคณิตของทักษะการรู้สารสนเทศแต่ละขั้น และคะแนนรวมทั้งจากการประเมินพฤติกรรมและการทดสอบด้วยปรนัย พบว่า คะแนนการรู้สารสนเทศหลังการทดลองสูงกว่าการทดลอง เมื่อวิเคราะห์ค่าที (t-test) พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 และระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 มีคะแนนทักษะการรู้สารสนเทศหลังการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

รูปแบบการเสริมสร้างการรู้สารสนเทศประกอบด้วย การส่งเสริมความเข้าใจแก่ผู้บริหาร การอบรมพัฒนาครูเกี่ยวกับการรู้สารสนเทศ การสนับสนุนทรัพยากรการเรียนรู้สารสนเทศ โดยยึดหลัก Networking (N) Edutainment (E) และ Tailor-made (T) ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้ Website CD-ROM คู่มือครู การ์ตูนสารสนเทศ พัฒนาการสอนของครู ผลลัพธ์ที่ได้คือการรู้สารสนเทศของผู้เรียน มี 4 ขั้นตอนคือ 1) กำหนดภารกิจ 2) ตรงจุดเข้าถึงแหล่ง 3) ประเมินสารสนเทศ และ 4) บูรณาการวิถีการใช้งาน

ผลของการใช้รูปแบบการเสริมสร้างการรู้สารสนเทศ ตามความคิดเห็นของคณาจารย์ พบว่า ส่วนใหญ่เริ่มเข้าใจและให้ความสำคัญต่อการส่งเสริมการรู้สารสนเทศให้แก่ นักเรียนของตน และพยายามคิดค้นกลยุทธ์ในการเสริมสร้างการรู้สารสนเทศให้เหมาะสมกับธรรมชาติและบริบทของแต่ละท้องถิ่น โดยผู้สอนได้อำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนได้เรียนรู้สารสนเทศทั้งในสถาบันการศึกษาและในชุมชน สำหรับความคิดเห็นของผู้เรียน พบว่า ผู้เรียนส่วน

ใหญ่มีความสุขและชอบการเรียนสารสนเทศ โดยเฉพาะขั้นตรงจุดเข้าถึงแหล่ง เพราะได้มีโอกาสแสวงหาความรู้จากแหล่งความรู้ได้ตามที่ตนต้องการ โดยผู้เรียนกำหนดการเรียนรู้อย่างได้ด้วยตนเอง มีโอกาสค้นคว้าศึกษาหาความรู้จากแหล่งความรู้ต่างๆทั้งจากโลกแห่งความเป็นจริงภายในและภายนอกสถาบันการศึกษา และโลกของอิเล็กทรอนิกส์

บุญกร เลิศวีระศิริกุล (2550) ศึกษาการพัฒนาแบบฝึกทักษะการใช้ห้องสมุดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝายประถม ที่เรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2549 จำนวนนักเรียน 66 คนผลการวิจัยปรากฏว่าแบบฝึกทักษะการใช้ห้องสมุดมีประสิทธิภาพ คือ นักเรียนสามารถทำแบบทดสอบประจำบทเรียนหลังการใช้แบบฝึกการใช้ห้องสมุดทุกครั้ง ได้ผ่านเกณฑ์มาตรฐานร้อยละ 87.88 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80 ตัวแรกและทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ผ่านเกณฑ์มาตรฐาน คิดเป็นร้อยละ 96.97 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80 ตัวหลัง แสดงว่าแบบฝึกทักษะการใช้ห้องสมุดมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ 80/80 ซึ่งสรุปได้ว่าแบบฝึกทักษะการใช้ห้องสมุดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สามารถใช้ป็นสื่อประกอบการเรียนการสอนวิชาห้องสมุดเพื่อเพิ่มสัมฤทธิ์ผลในการเรียนได้

วันเพ็ญ แม่นธนู (2550) ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่ส่งเสริมการใช้ห้องสมุดของนักเรียนเทศบาลวัดกลาง สังกัดเทศบาลนครขอนแก่น ประชากรที่ศึกษาคือนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 284 คน พบว่า ปัจจัยที่ส่งเสริมการใช้ห้องสมุดของนักเรียน พบว่ามี 7 ปัจจัยได้แก่

- 1) ด้านอาคารห้องสมุด เห็นว่าควรห้องสมุดควรอุณหภูมิที่เย็นสบายเหมาะสม (ร้อยละ 54.23) และความสะอาดของห้องสมุด (ร้อยละ 49.65)
- 2) ด้านทรัพยากรสารสนเทศ เห็นว่า ทรัพยากรห้องสมุดควรมีหลายประเภท (58.10)
- 3) ด้านบุคลากร
- 4) ด้านบริการ เห็นว่าจำนวนบรรณารักษ์และเจ้าหน้าที่ห้องสมุดเพียงพอ (ร้อยละ 59.86) และเจ้าหน้าที่มีความรู้ด้านบรรณารักษศาสตร์
- 5) ด้านบรรยากาศ พบว่า ห้องสมุดมีการจัดมุมต่างๆ เช่น มุมสืบค้นสารสนเทศ (ร้อยละ 49.30 และห้องสมุดเงียบสงบมีบรรยากาศที่ดี)
- 6) ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก พบว่าปัจจัยที่มีส่วนในการส่งเสริมการใช้ห้องสมุด คือคอมพิวเตอร์ที่ให้บริการอินเทอร์เน็ต (ร้อยละ 59.15) และมีอุปกรณ์และเครื่องมือสำหรับบริการที่ทันสมัย เช่น คอมพิวเตอร์ (ร้อยละ 58.46)

7) ด้านกฎระเบียบ พบว่า เวลาในการเปิด-ปิดห้องสมุดมีความเหมาะสม (ร้อยละ 50)

ศุคใจ บุญบงค์ (2550) ศึกษาการจัดกิจกรรมส่งเสริมการรู้สารสนเทศในโรงเรียนเมืองกาฬสินธุ์ อำเภอเมือง จังหวัดกาฬสินธุ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษากาฬสินธุ์ เขต 1 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการจัดกิจกรรมส่งเสริมการรู้สารสนเทศในโรงเรียนเมืองกาฬสินธุ์ อำเภอเมือง จังหวัดกาฬสินธุ์ ประชากรและกลุ่มตัวอย่างคือ ครูผู้ปฏิบัติการสอนในโรงเรียนเมืองกาฬสินธุ์ จำนวน 68 คน ผลการศึกษาพบว่า

1) ด้านการตระหนักถึงความต้องการสารสนเทศ ครูให้นักเรียนสำรวจแหล่งสารสนเทศที่จะสืบค้นและกำหนดคุณลักษณะข้อมูลที่ต้องการเป็น รูปภาพ ตัวเลขหรือเอกสารเพื่อนำมารวบรวมจัดทำเป็นเอกสารรายงานที่มีการอ้างอิงอย่างถูกต้อง สามารถตอบคำถามและสนองความต้องการได้

2) ด้านการสืบค้นสารสนเทศได้อย่างถูกต้อง ครูให้นักเรียนปฏิบัติการสืบค้นสารสนเทศจริงโดยการทำตามขั้นตอนที่ได้อธิบาย แนะนำ และทำแบบฝึกหัดที่แจกให้ส่งครูแนะนำวิธีการสืบค้นฐานข้อมูลรายการสารสนเทศของห้องสมุดหรือโอแพ็ก (OPAC)

3) ด้านการประเมินความน่าเชื่อถือของสารสนเทศและแหล่งสารสนเทศ ครูให้นักเรียนเลือกสารสนเทศเฉพาะรายการที่เกี่ยวข้องกับที่นักเรียนศึกษาเท่านั้น โดยการอ่านชื่อเรื่องคำนำ สารบัญ หรือเนื้อเรื่องย่อๆแล้วบันทึกเนื้อหาไว้และบอกแหล่งที่มาของข้อมูล

4) ด้านการใช้สารสนเทศอย่างถูกต้อง ครูให้นักเรียนทำรายงานและสรุปสาระสำคัญจากสารสนเทศที่สืบค้นได้ตามสาขาวิชาที่เรียนแล้วนำเสนอและส่งครูผู้สอนในรูปแบบที่มีมาตรฐานของรายงาน

5) ด้านการนำข้อมูลที่ได้ไปพัฒนาเป็นความรู้ใหม่จัดกิจกรรมโดยให้นักเรียนจัดทำเอกสาร แผ่นพับ แนะนำให้ความรู้และเสนอแนะแนวคิดใหม่จากการศึกษาค้นคว้าเพื่อสื่อสารความรู้ไปสู่ผู้เรียนและบุคคลอื่น ๆ ทั่วไป

6) สื่อที่ใช้ในการจัดกิจกรรมส่งเสริมการรู้สารสนเทศ สื่อสิ่งพิมพ์ ได้แก่ หนังสือประกอบการเรียนการสอน และเอกสารประกอบการสอนของครู สื่อไม่ตีพิมพ์ คือ ภาพ (แผ่นภาพ/แผ่นภูมิ/รูปภาพ/ภาพโปสเตอร์) และสื่ออิเล็กทรอนิกส์คือ อินเทอร์เน็ต บทเรียนออนไลน์และโอแพ็ก (OPAC)

7) แหล่งสารสนเทศที่ครูใช้ในการจัดกิจกรรมส่งเสริมการรู้สารสนเทศ ได้แก่ ห้องสมุดหมวดวิชา รองลงมาคือ ศูนย์ปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ และห้องสมุดโรงเรียน

8) การติดตามประเมินผลการรวบรวมข้อมูลสารสนเทศของนักเรียน ได้แก่ ครู การติดตามประเมินผลด้วยการทดสอบวัดความรู้ความสามารถการศึกษาค้นคว้าของนักเรียน และการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองในแต่ละสาขาวิชา และการนำเสนอในรูปแบบของใบงาน ใบกิจกรรม

ชมพูนุท ยอดยิ่ง (2551) ศึกษาเรื่อง กิจกรรมการสอนทักษะการรู้สารสนเทศของครูบรรณารักษ์ กรณีโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาขอนแก่น เขต 1 จำนวน 120 คน ที่ได้รับมอบหมายแต่งตั้งให้ทำหน้าที่บรรณารักษ์ดำเนินงานห้องสมุดโรงเรียนประถมศึกษา พบว่า กิจกรรมการสอนทักษะการรู้สารสนเทศของครูบรรณารักษ์ใช้มากที่สุด คือ กิจกรรมการสอนให้รู้จักแหล่งสารสนเทศ และรู้จักทรัพยากรสารสนเทศ จากทักษะที่ 2.1 (ร้อยละ 98.30) รองลงมาคือกิจกรรมการแนะนำวิธีหาหัวข้อ จากทักษะที่ 1.1 (ร้อยละ 96.70) การสอนให้ทำแผนผังความคิด จากทักษะที่ 1.2 (ร้อยละ 95.00) กิจกรรมการสอนทักษะการวิเคราะห์สรุปความสำคัญจากเรื่องที่อ่าน จากทักษะที่ 3.2 (ร้อยละ 93.30) และกิจกรรมการสอนที่แนะนำการนำเสนอสารสนเทศ จากทักษะที่ 3.4 (ร้อยละ 91.70)

สุพัฒน์ ส่องแสงจันทร์ และคณะ (2551) ศึกษาสภาพการสอนการใช้ห้องสมุดและบทบาทในการสอนการรู้สารสนเทศของครูบรรณารักษ์ห้องสมุดโรงเรียนมัธยมศึกษาในพื้นที่การศึกษารุงเทพมหานคร และทำการเปรียบเทียบโดยจำแนกตามวุฒิการศึกษาทางบรรณารักษศาสตร์ และประสบการณ์การสอนการใช้ห้องสมุด กลุ่มตัวอย่างคือ ครูบรรณารักษ์จำนวน 120 คน เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถามสภาพการใช้ห้องสมุด และบทบาทบรรณารักษ์ในการสอนการรู้สารสนเทศตามมาตรฐานของ AASL และ AECT ซึ่งมี 3 ด้าน คือ การรู้สารสนเทศ การเรียนรู้ด้วยตนเอง และการรับผิดชอบต่อสังคม ทำการสัมภาษณ์ครูบรรณารักษ์ 11 คน พบว่า 1) สภาพการสอนการใช้ห้องสมุดพบว่า ครูบรรณารักษ์ส่วนใหญ่สอนทั้งสองรูปแบบ คือ เป็นทางการและไม่เป็นทางการ ส่วนที่เป็นทางการจะสอนเป็นรายวิชาหนึ่งโดยเฉพาะที่โรงเรียนกำหนดขึ้นเอง ส่วนไม่เป็นทางการกิจกรรมที่จัดส่วนใหญ่ คือ ให้คำแนะนำเกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้ และวิธีการสืบค้นข้อมูลในห้องสมุดและ 2) บทบาทในการสอนการรู้สารสนเทศ พบว่า ครูบรรณารักษ์มีบทบาทในการสอนการรู้สารสนเทศทั้งโดยรวมและรายด้านทุกด้าน ในระดับมาก ผลการสัมภาษณ์สรุปได้ว่า ครูบรรณารักษ์ไม่มีความเข้าใจในเรื่องการสอนการรู้สารสนเทศอย่างถ่องแท้

ปาริชาติ เสาระยะวิเศษ (2552) ศึกษาการพัฒนาการรู้สารสนเทศของนักเรียนระดับประถมศึกษาในประเทศไทย ซึ่งการวิจัยแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่แรก เป็นวิจัยเชิงคุณภาพ กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการรู้สารสนเทศ จำนวน 15 คน ขั้นตอนที่สอง เป็นวิจัยเชิงสำรวจ

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับประถมศึกษาทั่วประเทศ จำนวน 400 คน ผู้บริหาร ครูผู้สอน และ ครูผู้ดูแลห้องสมุด จำนวน 21 คน จาก 67 โรงเรียน ชั้นที่สาม เป็นวิจัยเชิงคุณภาพ กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้เชี่ยวชาญที่นำการรู้สารสนเทศสู่การปฏิบัติจริง จำนวน 12 คน ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1) การรู้สารสนเทศของนักเรียนควรประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 ด้าน คือ

1. ด้านการเข้าถึงสารสนเทศ นักเรียนควรสามารถรู้ถึงความจำเป็นของสารสนเทศ กำหนดขอบเขตของสารสนเทศที่ต้องการ ใช้กลยุทธ์การค้นสารสนเทศ และเข้าถึงสารสนเทศที่ต้องการได้ 2. ด้านการประเมินสารสนเทศที่ได้รับ ให้ความเห็นและอธิบายสารสนเทศที่ได้รับ ประเมินความเกี่ยวข้องของสารสนเทศที่ได้รับ จัดกลุ่มสารสนเทศที่ได้รับ และระบุสารสนเทศที่ใช้ประโยชน์ได้ และ 3. ด้านการนำสารสนเทศไปใช้ประโยชน์ นักเรียนควรสามารถบูรณาการสารสนเทศที่ได้รับเข้ากับความรู้ของตน ใช้สารสนเทศในการแก้ปัญหา นำเสนอผลจากสารสนเทศในรูปแบบที่เหมาะสม และใช้สารสนเทศอย่างมีจริยธรรมได้

2) นักเรียนประถมศึกษาประมาณ 50 % มีการรู้สารสนเทศในระดับมาก และเมื่อจำแนกเป็นรายด้านพบว่า นักเรียนมีการรู้สารสนเทศด้านการประเมินสารสนเทศในระดับมากที่สุด (ร้อยละ 71.9) แต่มีการรู้สารสนเทศด้านการเข้าถึงสารสนเทศน้อยที่สุด (ร้อยละ 61.3)

3) ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการรู้สารสนเทศของนักเรียนประถมศึกษา พบว่ามี 9 ตัวแปร ประกอบด้วย 1. ผลการเรียนรู้ของนักเรียน 2. พฤติกรรมการใฝ่รู้ของนักเรียน 3. การจัดหาสื่อเสริมการเรียนรู้ของผู้ปกครอง 4. ความเข้าใจพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติของครู 5. ขนาดของโรงเรียน 6. เขตที่ตั้งของโรงเรียน 7. แหล่งการเรียนรู้อื่นๆ ในโรงเรียน 8. ความร่วมมือระหว่างครูผู้สอนและครูผู้ดูแลห้องสมุด และ 9. อิทธิพลของสื่อมวลชนที่สนับสนุนการรู้สารสนเทศ

4) การจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมการรู้สารสนเทศของนักเรียนประถมศึกษา ยังไม่ดีเท่าที่ควรเนื่องจากสาเหตุหลายประการ ได้แก่ 1. ผู้บริหาร ครูผู้สอน ครูผู้ดูแลห้องสมุด มากถึงร้อยละ 90 ยังไม่เข้าใจความหมายของ “การรู้สารสนเทศ” และน้อยกว่าร้อยละ 40 ที่สอดคล้องทักษะการรู้สารสนเทศในการจัดการเรียนการสอน 2. โรงเรียนมากกว่าร้อยละ 80 มีคอมพิวเตอร์ไม่เพียงพอต่อความต้องการของนักเรียน และพบว่าร้อยละ 50 มีสื่ออิเล็กทรอนิกส์ช่วยในการค้นคว้า 3. โรงเรียนน้อยกว่าร้อยละ 50 มีสื่อไม่ตีพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ โรงเรียนน้อยกว่าร้อยละ 40 มีการจัดหมวดหมู่หนังสือ โรงเรียนน้อยกว่าร้อยละ 20 มีเครื่องมือช่วยค้นและมีระบบห้องสมุดอัตโนมัติ และโรงเรียนร้อยละ 5 มีครูผู้ดูแลห้องสมุดที่จบบรรณารักษศาสตร์โดยตรง 4. ผู้บริหารโรงเรียนมากกว่าร้อยละ 85 เห็นความสำคัญเกี่ยวกับการพัฒนาด้านอาคารสถานที่มากกว่าการผลักดันการรู้สารสนเทศสู่การปฏิบัติจริงในระดับโรงเรียน และ 5. โรงเรียน

น้อยกว่าร้อยละ 50 ที่ครูผู้สอนและครูผู้ดูแลห้องสมุดร่วมมือกันในการวางแผนการจัดการเรียนการสอน การใช้ห้องสมุด และการประเมินการสอนการใช้ห้องสมุด และโรงเรียนน้อยกว่าร้อยละ 30 ที่หน่วยงานของรัฐหรือเอกชนเคยเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านให้แก่นักเรียน

5) แนวทางการพัฒนาการรู้สารสนเทศของนักเรียนระดับประถมศึกษาในประเทศไทย เรียกว่า “SF2S Model” ประกอบด้วย 1. นักเรียน (Student) 2. ผู้ปกครอง (Families) 3. โรงเรียน (School) 4. สังคมหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง (Social Institutions) 6) ปัจจัยด้านตัวนักเรียน ได้แก่ ผลการเรียนรู้ของนักเรียน สถานภาพครอบครัว วุฒิการศึกษาของผู้ปกครองและพฤติกรรมการใฝ่รู้ของนักเรียน ทั้งนี้ตัวแปรอิสระทุกตัวสามารถอธิบายการผันแปรของการรู้สารสนเทศของนักเรียนระดับประถมศึกษาได้ร้อยละ 53.2

ชุติมา สัจจันันท์ (2554) ศึกษาพัฒนาการมาตรฐานการรู้สารสนเทศของนักเรียนไทย พัฒนายุทธศาสตร์การพัฒนานักเรียนไทยให้เป็นผู้รู้สารสนเทศและศึกษาผลของการนำยุทธศาสตร์ที่พัฒนาขึ้นไปใช้ในการพัฒนานักเรียนไทยให้เป็นผู้รู้สารสนเทศ วิจัยวิจัยใช้การวิจัยเอกสาร การสนทนากลุ่ม การสัมภาษณ์ และการทดลอง ผู้ให้ข้อมูลหลักประกอบไปด้วย ผู้ทรงคุณวุฒิที่เกี่ยวข้องกับการรู้สารสนเทศ โดยเลือกแบบเจาะจงตามเกณฑ์ที่กำหนด จำนวน 46 คน จำแนกเป็น 3 กลุ่ม และผู้บริหาร ครู บรรณารักษ์และนักเรียนจากสถานศึกษาสองแห่ง การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงวิเคราะห์เนื้อหาและการคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้องของความคิดเห็นนำเสนอในรูปแบบสรุปความประกอบตารางและแผนภูมิ

ผลการวิจัยพบว่า 1) มาตรฐานการรู้สารสนเทศสำหรับนักเรียนไทยที่พัฒนาขึ้น เรียกว่า “6รู้” ประกอบด้วย 6 สมรรถนะหลักด้านการรู้สารสนเทศ ได้แก่ การตระหนักความสำคัญและความจำเป็นของการรู้สารสนเทศในการเรียนรู้และการดำรงชีวิต ความสามารถในการเข้าถึงแหล่งสารสนเทศ รู้วิธีและใช้เครื่องมือช่วยค้นสารสนเทศ การสังเคราะห์ ประเมิน และเลือกสารสนเทศที่ต้องการ การรวบรวม จัดระบบ สังเคราะห์ และใช้สารสนเทศ การนำเสนอสารสนเทศที่ได้ไปสร้างความรู้และผลิตงานอย่างสร้างสรรค์ มีจริยธรรม เคารพกฎหมายและมีความรับผิดชอบต่อสังคมในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับสารสนเทศ 2) ยุทธศาสตร์การพัฒนานักเรียนไทยให้เป็นผู้รู้สารสนเทศที่ได้พัฒนาขึ้นตามมาตรฐานการรู้สารสนเทศสำหรับนักเรียนไทย เรียกว่า “ปัญญาภิกสิสร้างนักเรียนผู้รู้สารสนเทศ” ประกอบด้วย ยุทธศาสตร์ต่อรัฐบาลและกระทรวงที่เกี่ยวข้อง ต่อองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นและเขตพื้นที่การศึกษา ต่อสถาบันศึกษา ต่อครอบครัวและชุมชน และต่อสื่อสื่อมวลชน 3) ผลการนำยุทธศาสตร์ที่พัฒนาขึ้นไปใช้ พบว่า นักเรียนมีทักษะการรู้สารสนเทศดีขึ้น ทั้งนักเรียน ครูและผู้บริหารตระหนักถึงความสำคัญ ความจำเป็น และคุณค่าของ

การรู้สารสนเทศต่อการเรียนการสอนและการดำรงชีวิต โดยเฉพาะในกระบวนการเรียนรู้ซึ่งสามารถนำไปใช้ในการบูรณาการการเรียนการสอนวิชาต่างๆ และกิจกรรมห้องสมุด

ชุตินา สัจจนันท์ (2555) ศึกษาการพัฒนาตัวชี้วัดการรู้สารสนเทศของนักเรียนไทย วิธีการวิจัยใช้เอกสาร การสนทนากลุ่ม การสัมภาษณ์ การสอบถามและการทดลอง ผู้ให้ข้อมูลหลักประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิที่เกี่ยวข้องกับการรู้สารสนเทศโดยเลือกแบบเจาะจงตามเกณฑ์ที่กำหนด ประกอบด้วย ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้บริหาร ครูผู้สอน คุรุบรรณารักษ์และนักเรียน ใช้การวิเคราะห์เนื้อหาและการคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้องของความคิดเห็น ผลการวิจัยพบว่า

1) ตัวชี้วัดการรู้สารสนเทศของนักเรียนไทยที่พัฒนาขึ้นตามมาตรฐานการรู้สารสนเทศสำหรับนักเรียนไทย จำแนกตามระดับการศึกษาเป็นระดับประถมศึกษา 7 ตัวชี้วัด ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นมี 11 ตัวชี้วัด ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายมี 14 ตัวชี้วัด ส่วนระดับประถมศึกษา คือ

- 1.1) นักเรียนบอกประโยชน์ของสารสนเทศได้
- 1.2) นักเรียนบอกแหล่งสารสนเทศใกล้ตัวที่สามารถค้นหาข้อมูลได้อย่างน้อย 1 แหล่ง
- 1.3) นักเรียนใช้บัตรรายการ/โอเพ็กซ์ของห้องสมุดในการสืบค้นหนังสือและสื่อการเรียนรู้ในห้องสมุดได้
- 1.4) นักเรียนเลือกหนังสือและสื่อการเรียนรู้จากการสืบค้นในห้องสมุดได้อย่างมีเหตุผล
- 1.5) นักเรียนเขียนแผนผังความคิดจากสารสนเทศที่ผ่านการประเมินและเลือกได้
- 1.6) นักเรียนนำแผนผังความคิดมานำเสนอโดยการพูด หรือการเขียนได้
- 1.7) นักเรียนระบุแหล่งที่มาของสารสนเทศได้

2) คู่มือการใช้ตัวชี้วัดการรู้สารสนเทศของนักเรียนไทย มุ่งเน้นการนำตัวชี้วัดและเกณฑ์การประเมินที่พัฒนาขึ้นไปใช้ในการประเมินการรู้สารสนเทศของนักเรียนไทย ประกอบด้วย ความเป็นมา วัตถุประสงค์ นิยามศัพท์ คำแนะนำ กระบวนการพัฒนาตัวชี้วัดการรู้สารสนเทศของนักเรียนไทย รายการตัวชี้วัดและเกณฑ์การประเมิน คำแนะนำในการนำตัวชี้วัดและผลการประเมินไปใช้

3) ผลของการใช้ตัวชี้วัดการรู้สารสนเทศของนักเรียนไทย พบว่า ครูผู้สอน คุรุบรรณารักษ์และผู้บริหารเห็นว่า เกณฑ์และคู่มือมีความเหมาะสม สามารถนำไปใช้ในการ

ประเมินผลการรู้สารสนเทศของนักเรียนและการสอนวิชาต่างๆ และการจัดกิจกรรมห้องสมุดโรงเรียน

5.2 งานวิจัยในต่างประเทศ

คัลธา (Kuhlthau 1988) ศึกษาการรับรู้กระบวนการค้นหาสารสนเทศของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย จำนวน 26 คน โดยใช้วิธีเชิงคุณภาพ ข้อมูลที่ได้จากการบันทึกเหตุการณ์ การเขียนเรียงความ การสัมภาษณ์ และการสังเกต การวิจัยดังกล่าวเน้นถึงการปฏิบัติความคิดและความรู้สึกเกี่ยวกับกระบวนการค้นคว้า และพบว่ากระบวนการศึกษาค้นคว้าของนักเรียนประกอบด้วย 6 ขั้นตอน คือ 1. เริ่มการปฏิบัติงาน 2. ขึ้นเลือกหัวข้อในการทำรายงาน 3. ขึ้นสำรวจสารสนเทศเบื้องต้น 4. ขึ้นกำหนดประเด็นสำคัญของเนื้อหา 5. ขึ้นรวบรวมข้อมูล 6. ขึ้นเตรียมนำเสนอรายงาน หรือใช้สารสนเทศในการแก้ปัญหา

แบรเดอร์ (Braeder 1984: 211-215) ได้ศึกษาผลของการเล่าเรื่องหนังสือ โดยทำการศึกษากับนักเรียนเกรด 8-12 ที่ จอห์น โอลิเวอร์ เซคันดารี สคูล (John Oliver Secondary School) พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่เห็นว่าการเล่าเรื่องหนังสือช่วยให้รู้แหล่งหนังสือที่จะอ่าน การเล่าเรื่องจากหนังสือเป็นการสร้างบรรยากาศเป็นกันเองและสร้างความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับบรรณารักษ์ นอกจากนี้การเล่าเรื่องหนังสือยังช่วยให้นักเรียนเพิ่มความสนใจในทุกๆ ด้าน และช่วยสร้างนิสัยรักการอ่านอีกด้วย

ลอว์สัน (Lawson 1984) ศึกษาผลของการจัดแสดงหนังสือและการโฆษณาหนังสือที่มีต่อจำนวนการอ่านหนังสือ และลักษณะของหนังสือที่อ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จาก 2 โรงเรียน โรงเรียนละ 3 ห้องเรียน ให้แต่ละโรงเรียนแยกนักเรียนออกเป็นกลุ่มทดลอง 3 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 1 ให้เลือกอ่านหนังสือจากหนังสือที่จัดแสดงไว้ในส่วนหนึ่งของห้องสมุด กลุ่มที่ 2 ให้ฟังการเล่าเรื่องหนังสือจากบรรณารักษ์ ได้รับรายชื่อหนังสือ และอ่านคำโฆษณาแนะนำหนังสือจากป้ายประกาศในห้องเรียน แล้วจึงมาเลือกอ่านหนังสือในห้องสมุดเอง และกลุ่มที่ 3 ให้เลือกอ่านหนังสือจากห้องสมุดโดยไม่ได้รับคำแนะนำใดๆ ทั้งสิ้น ใช้เวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์ ผลการทดลองพบว่า นักเรียนกลุ่มที่ 1 ที่เลือกอ่านหนังสือจากหนังสือที่ได้รับการคัดเลือกแล้วนำมาแสดงไว้ที่นั่น อ่านหนังสือมากกว่ากลุ่มที่ 2 และกลุ่มที่ 3 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

บทที่ 3

การดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนากิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ระดับประถมศึกษา และศึกษาผลของการจัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดของนักเรียนที่มีต่อการรู้สารสนเทศ โดยดำเนินการในเรื่องต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในวิจัย
3. การสร้างกิจกรรมและเครื่องมือที่ใช้ในการวัดคุณภาพกิจกรรม
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ระดับประถมศึกษา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 จำนวน 155 คน ซึ่งจัดเป็น 4 ห้องเรียน แบบคละความสามารถ

1.2 กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ระดับประถมศึกษา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 ที่ได้จากการสุ่มแบบกลุ่ม (cluster random sampling) จากประชากร จำนวน 1 ห้องเรียน นักเรียน 35 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย

- 1) เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ กิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด จำนวน 4 กิจกรรม ประกอบด้วย (1) กิจกรรมเล่มโปรดของฉัน (2) กิจกรรมคิวอี้ อีส อีซี่ (Dewey is easy) (3) กิจกรรม Google พาเพลิน และ (4) กิจกรรมผลงานสร้างสรรค์เติมฝันคนใฝ่รู้ (ภาคผนวก ฉ)

2) เครื่องมือที่ใช้ในการวัดคุณภาพกิจกรรม ได้แก่ แบบทดสอบก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมส่งเสริมการรู้สารสนเทศ (ภาคผนวก ข)

3. การสร้างกิจกรรมและเครื่องมือที่ใช้ในการวัดคุณภาพกิจกรรม

ผู้วิจัยได้วางแผนการและดำเนินการสร้างกิจกรรมและเครื่องมือที่ใช้ในการวัดคุณภาพกิจกรรม ดังนี้

3.1 กิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด

กิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด มีวัตถุประสงค์ เพื่อส่งเสริมการเรียนการสอน ส่งเสริมการอ่าน ส่งเสริมการใช้ห้องสมุด และส่งเสริมการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เพื่อให้ นักเรียนมีทักษะการรู้สารสนเทศในด้านการเข้าถึงสารสนเทศ การประเมินสารสนเทศ และการใช้สารสนเทศ กิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด มีจำนวน 4 กิจกรรม ใช้เวลาในการดำเนินกิจกรรมรวม 15 ชั่วโมง โดยมีขั้นตอน ดังนี้

1) ศึกษาปัญหาและแนวทางในการพัฒนากิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการใช้ห้องสมุดในโรงเรียนประถมศึกษาอื่นๆ พบว่าในปัจจุบัน โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ระดับประถมศึกษา ยังไม่มีการจัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดที่เหมาะสม ที่จะช่วยส่งเสริมทักษะการรู้สารสนเทศให้แก่ นักเรียน หรือได้ฝึกทักษะด้านการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองจากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ จึงทำให้นักเรียนขาดโอกาสในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ผลการประเมินคุณภาพทางการศึกษา พบว่านักเรียนมีความสนใจแสวงหาความรู้จากแหล่งต่างๆ รอบตัว การใช้ห้องสมุด หรือแหล่งความรู้ต่างๆ ได้ในระดับพอใช้ (โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น 2550)

2) ศึกษาวรรณกรรมและมาตรฐานการรู้สารสนเทศของนักเรียนของสมาคมบรรณารักษ์ห้องสมุดโรงเรียนอเมริกัน (American Association of School Librarians -- AASL) ที่จัดทำหลักสูตรการเรียนรู้เพื่อใช้เป็นมาตรฐานในการสอนการรู้สารสนเทศแก่นักเรียน โดยศึกษา มาตรฐานการรู้สารสนเทศสำหรับนักเรียน 9 มาตรฐาน 29 ตัวบ่งชี้ แบ่งเป็น 3 หมวดได้แก่ หมวดการรู้สารสนเทศ หมวดการเรียนรู้แบบพึ่งพาตนเอง และหมวดการมีความรับผิดชอบต่อสังคม โดยเน้นที่หมวดการรู้สารสนเทศเป็นหลัก ซึ่งศึกษาร่วมกับโครงสร้างของมาตรฐานการรู้สารสนเทศของสหพันธ์ระหว่างประเทศว่าด้วยสมาคมและสถาบันห้องสมุด (The International Federation Library Association and Institutions -- IFLA) อันประกอบด้วยองค์ประกอบพื้นฐาน 3 ด้าน ได้แก่ การเข้าถึง การประเมิน และการใช้สารสนเทศ (American Association of School Librarians 1998; The International Federation Library Association and Institutions 2011)

3) ศึกษากิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด ได้แก่ กิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนมีประสบการณ์และทักษะด้านการใช้ห้องสมุดและการใช้คอมพิวเตอร์ เพื่อส่งเสริมการเรียนการสอน ส่งเสริมการอ่าน ส่งเสริมการใช้ห้องสมุด และส่งเสริมการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

4) ศึกษาเอกสารหลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยขอนแก่น ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เช่น หลักสูตรการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี (วิชาคอมพิวเตอร์และห้องสมุด) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม และเอกสารประกอบการนำหลักสูตรไปประยุกต์ใช้ในรูปแบบต่างๆ (โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น 2551)

5) วิเคราะห์หลักสูตร โดยพิจารณาให้สอดคล้องกับโครงสร้างมาตรฐานการเรียนรู้ สารสนเทศของ สหพันธ์ระหว่างประเทศว่าด้วยสมาคมห้องสมุดและสถาบัน อันประกอบด้วยองค์ประกอบพื้นฐาน 3 ด้าน ได้แก่ การเข้าถึงสารสนเทศ การประเมินสารสนเทศ และการใช้สารสนเทศ

6) นำผลการวิเคราะห์มาออกแบบกิจกรรมโดยกำหนดวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สารสนเทศ ได้แก่ การเข้าถึงสารสนเทศ การประเมินสารสนเทศ และการใช้สารสนเทศ กิจกรรมที่ออกแบบมีดังนี้

(1) *กิจกรรมเล่มโปรดของฉัน* เป็นกิจกรรมแนะนำการใช้หนังสือ เพื่อสร้างการเรียนรู้สารสนเทศด้านการเข้าถึงสารสนเทศ โดยมีเนื้อหา การระบุแหล่งสารสนเทศที่ปรากฏในหน้าปกในของหนังสือ คือ ชื่อเรื่อง และชื่อผู้แต่ง และความสำคัญของหน้าสารบัญ

(2) *กิจกรรมคิ้วี่ อีส อีสี่ (Dewey is easy)* เป็นกิจกรรมเพื่อสร้างการเรียนรู้สารสนเทศด้านการเข้าถึงสารสนเทศ มีเนื้อหาการจัดกิจกรรม คือ สามารถค้นหาหนังสือได้โดยรู้หมวดหมู่หนังสือระบบทศนิยมคิ้วี่อย่างง่ายในห้องสมุด โดยจัดกิจกรรมในรูปของเกมส์ ชื่อ e-learning

(3) *กิจกรรม Google พาเพลิน* เพื่อสร้างการเรียนรู้สารสนเทศด้านการเข้าถึงสารสนเทศ การประเมินสารสนเทศ และการใช้สารสนเทศ โดยมีเนื้อหาเน้นใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตในการค้นหาข้อมูลอย่างง่ายด้วยเครื่องมือช่วยค้น Google

(4) *กิจกรรมผลงานสร้างสรรค์ เติมฝันคนใฝ่รู้* เพื่อสร้างการเรียนรู้สารสนเทศด้านการเข้าถึง การประเมิน และการใช้สารสนเทศ โดยมีเนื้อหาด้านเข้าถึงสารสนเทศโดยใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต สื่ออิเล็กทรอนิกส์ และสื่อต่างๆ ในห้องสมุด เช่น หนังสือ วารสาร ในห้องสมุด หรือจากแหล่งเรียนรู้อื่นๆ

กิจกรรมทั้ง 4 กิจกรรม (ภาคผนวก ฉ) มีสาระเนื้อหาครอบคลุมความรู้และวิธีการฝึกทักษะที่สำคัญและจำเป็นต่อการสร้างการรู้สารสนเทศสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ส่งเสริมให้นักเรียนรู้สารสนเทศในด้านการเข้าถึงสารสนเทศ การประเมิน และการใช้สารสนเทศ โดยแต่ละกิจกรรมมีการนำเข้าสู่บทเรียน เช่น แนะนำหนังสือ เล่านิทาน ชมวีดิทัศน์ เล่นเกม เพื่อสร้างความสนใจและทำให้นักเรียนกระตือรือร้นในการเรียนรู้

7) นำกิจกรรมที่ออกแบบมาเขียนในรูปแบบแผนการจัดกิจกรรม ซึ่งเป็นขั้นตอนการทำกิจกรรมในห้องสมุด

8) นำกิจกรรมและแผนการจัดกิจกรรมเสนอคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความสอดคล้องกับเนื้อหาที่จะดำเนินการทดลอง

9) ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

10) นำกิจกรรมและแผนการจัดกิจกรรมที่ปรับปรุงแล้วเสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของเนื้อหา วัตถุประสงค์ และแบบประเมินกิจกรรม แบบประเมินพฤติกรรมผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน คือ รองศาสตราจารย์ ดร.สมาน ลอยฟ้า รองศาสตราจารย์สีปาน ทรัพย์ทอง และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อารีย์ ชื่นวัฒนา (ภาคผนวก ฉ)

11) นำกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดที่ผ่านการตรวจของผู้เชี่ยวชาญดำเนินการคือปรับปรุงแก้ไข และทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 ที่ไม่ใช่กลุ่มทดลองในวันที่ 3-6 สิงหาคม 2553 โดยทดลองแบบรายบุคคล กับนักเรียน 3 คน ประกอบด้วยนักเรียนเก่ง ปานกลางและอ่อน อย่างละ 1 คน เป็นตัวแทนของนักเรียนทั้งห้อง เพื่อใช้ในการพิจารณาความเหมาะสมของกิจกรรม นำผลที่ได้มาปรับปรุงแก้ไขไปทดลองใช้แบบกลุ่มย่อย กับนักเรียน 9 คน ประกอบด้วย นักเรียนเก่ง ปานกลางและอ่อน จำนวนอย่างละ 3 คน ในวันที่ 10-14 สิงหาคม 2553 เพื่อพิจารณาความเหมาะสมและการปฏิบัติกิจกรรมของนักเรียน แล้วนำผลการทดลองใช้มาปรับปรุงแก้ไขกิจกรรมให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

12) นำกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดที่แก้ไขปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 จำนวนนักเรียน 30 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มทดลอง เป็นการจัดกิจกรรมเพื่อศึกษานำร่อง (pilot study) ในวันที่ 17 สิงหาคม - 18 กันยายน 2553 ในคาบวิชาห้องสมุดและวิชาคอมพิวเตอร์ ผลการทดลองจัดกิจกรรมอธิบายได้ดังนี้

(1) กิจกรรมเล่มโปรดของฉัน

ปรับการใช้หนังสือที่น่าสนใจและเหมาะสมมากขึ้น

(2) กิจกรรมดีวี่ อีส อีสี่ (Dewey is easy)

ปรับขั้นตอนของกิจกรรม เวลาในการทำกิจกรรม และการใช้สื่อและ
ปรับขั้นตอนของกิจกรรม เวลาในการทำกิจกรรม และการใช้สื่อและ

(3) กิจกรรม google พาเพลิน

ปรับขั้นตอนของกิจกรรมให้เหมาะสมกับเวลา ปรับหัวข้อหรือ
เนื้อหาให้เหมาะสมกับวัยของนักเรียน

(4) กิจกรรมผลงานสร้างสรรค์ เดิมฝันคนใฝ่รู้

เพิ่มเวลา เพิ่มสื่อ ปรับการแบ่งกลุ่มนักเรียนและเพิ่มกิจกรรมชม
วิดีโอเรื่อง จังหวัดขอนแก่น ในขั้นกระตุ้นความสนใจแนะนำให้นักเรียนนำเสนองานในรูปแบบ
อื่นๆ ที่น่าสนใจมากขึ้น เพิ่มเติมจากการพูดอธิบาย เช่น นำเสนอโดย เพาเวอร์พอยต์ การแสดง
บทบาทสมมติ การเล่านิทาน เป็นต้น

จากนั้นนำผลการทดลองมาทบทวนวัตถุประสงค์ในการจัดกิจกรรมทั้ง 4
กิจกรรม โดยให้สอดคล้องกับทักษะการรู้สารสนเทศทั้งในด้านการเข้าถึงสารสนเทศ การประเมิน
สารสนเทศ และการใช้สารสนเทศให้กิจกรรมมีความเหมาะสมมากขึ้น ปรับปรุงรูปแบบของ
กิจกรรม ใบบทเรียน สื่อ และเวลาในการจัดกิจกรรมให้เหมาะสมและสมบูรณ์ยิ่งขึ้นเพื่อเตรียม
สำหรับการทดลองต่อไป

13) นำกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดที่แก้ไขปรับปรุงและจัดทำเป็นฉบับ
สมบูรณ์แล้ว ไปใช้ทดลองและหาประสิทธิภาพจากการจัดกิจกรรมในภาคสนามกับนักเรียนกลุ่ม
ตัวอย่างที่เป็นกลุ่มทดลอง ดำเนินการในระหว่างวันที่ 25 พฤศจิกายน 2553 ถึงวันที่ 24 กุมภาพันธ์
2554 รวม 19 ครั้ง รวม 15 ชั่วโมง โดยเก็บคะแนนระหว่างการทำกิจกรรมสำหรับเป็นข้อมูลเพื่อ
หาประสิทธิภาพของการดำเนินกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด (E_1) และเก็บข้อมูลในการทดสอบ
หลังเรียนเพื่อหาประสิทธิภาพหลังการดำเนินกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด (E_2) โดยกำหนด
เกณฑ์มาตรฐานของประสิทธิภาพ E_1/E_2 ที่ร้อยละ 80/80 ผลการหาประสิทธิภาพได้นำเสนอในบท
ที่ 4

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวัดคุณภาพกิจกรรม

เครื่องมือที่ใช้ในการวัดคุณภาพกิจกรรม คือ แบบวัดการรู้สารสนเทศ ที่เป็น
เครื่องมือใช้วัดการรู้สารสนเทศของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 4 มีขั้นตอนการสร้างแบบวัด
การรู้สารสนเทศดังนี้

1) ศึกษาเอกสารของสมาคมบรรณารักษ์ห้องสมุดโรงเรียนอเมริกัน (American
Association of School Librarians -- AASL) ที่จัดทำหลักสูตรการเรียนรู้เพื่อใช้เป็นมาตรฐานในการ
สอนการรู้สารสนเทศแก่นักเรียน โดยศึกษามาตรฐานการรู้สารสนเทศสำหรับนักเรียน 9 มาตรฐาน

29 ตัวอย่าง ซึ่ง โดยแบ่งเป็น 3 หมวดได้แก่ หมวดความรู้สารสนเทศ หมวดการเรียนรู้แบบพึ่งพาตนเอง และหมวดการมีความรับผิดชอบต่อสังคม โดยเน้นที่หมวดการเรียนรู้สารสนเทศเป็นหลัก (American Association of School Librarians -- AASL, 1998) ซึ่งศึกษาร่วมกับโครงสร้างของมาตรฐานการเรียนรู้สารสนเทศ ของสหพันธ์ระหว่างประเทศว่าด้วยสมาคมและสถาบันห้องสมุด (The International Federation Library Association and Institutions -- IFLA) อันประกอบด้วยองค์ประกอบพื้นฐาน 3 ด้าน ได้แก่ การเข้าถึง การประเมินและการใช้สารสนเทศ (The International Federation Library Association and Institutions -- IFLA, 2004)

2) ศึกษาแนวคิดทฤษฎี หลักการ และวิธีการสร้างแบบทดสอบ กำหนดจุดประสงค์เพื่อการออกข้อสอบ

3) สร้างแบบทดสอบวัดการเรียนรู้สารสนเทศ เพื่อใช้ทดสอบก่อนและหลังการจัดกิจกรรม ซึ่งมีความสอดคล้องกับตัวอย่างของมาตรฐานการเรียนรู้สารสนเทศสำหรับนักเรียนประถมศึกษาของสมาคมบรรณารักษ์ห้องสมุดโรงเรียนอเมริกัน (American Association of School Librarians -- AASL) และองค์ประกอบพื้นฐานของการเรียนรู้สารสนเทศ 3 ด้าน ได้แก่ การเข้าถึง การประเมิน และการใช้สารสนเทศ เพื่อนำมาสร้างแบบทดสอบวัดระดับการเรียนรู้สารสนเทศของนักเรียน จำนวน 40 ข้อ

4) นำแบบทดสอบวัดการเรียนรู้สารสนเทศของนักเรียนที่สร้างขึ้นไปให้คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจ จากนั้นนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

5) นำแบบทดสอบวัดการเรียนรู้สารสนเทศที่ปรับปรุงแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบและให้คำแนะนำ นำผลการประเมินไปคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างเนื้อหาและมาตรฐานการเรียนรู้สารสนเทศของนักเรียน โดยใช้สูตรดัชนีค่าความสอดคล้อง IOC ของโรวินेलลีและแฮมเบิลตัน (Rovinelli and Hambleton, 1997 อ้างถึงใน บุญชม ศรีสะอาด 2553) และคัดเลือกแบบข้อสอบที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไปไว้ ให้เหลือเพียง 30 ข้อ ซึ่งค่าความค่าความแม่นยำเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบเท่ากับ 0.89 (ภาคผนวก ง)

6) ปรับปรุงแก้ไขแบบทดสอบวัดการเรียนรู้สารสนเทศ ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ และนำข้อสอบจำนวน 30 ข้อ ไปจัดพิมพ์ให้ถูกต้องและสมบูรณ์โดยใช้ขนาดตัวอักษรที่เหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน นำไปทดสอบนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 ซึ่งผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สารสนเทศจากการศึกษานำร่อง (pilot study) ที่ไม่ใช่กลุ่มทดลอง จำนวน 30 คน จากนั้นนำผลการทดสอบไปคำนวณหาค่าความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของข้อสอบเป็นรายข้อ โดยใช้สูตรอย่างง่าย ได้ข้อสอบที่มีค่าความยากอยู่ระหว่าง 0.57 - 0.80 และมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้สูตร KR -

20 ตามแนวคิดของ คูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson) ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ เท่ากับ 0.77 (ภาคผนวก จ)

7) สร้างแบบทดสอบวัดการรู้สารสนเทศที่เป็นแบบทดสอบฉบับคู่ขนานกับแบบทดสอบฉบับแรก จำนวน 30 ข้อ สำหรับใช้ในการทดสอบหลังการเข้าร่วมกิจกรรม นำเสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความสอดคล้องกับตัวบ่งชี้ และความเป็นคู่ขนานกัน และนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไข

8) เสนอแบบทดสอบวัดการรู้สารสนเทศคู่ขนานกันทั้งสองฉบับให้คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์พิจารณาตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะ แก้ไขปรับปรุงและนำไปใช้ในการทดลองต่อไป

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงกึ่งทดลอง (Quasi Experimental) ผู้วิจัยได้กำหนดแบบแผนการวิจัยเป็นแบบทดลองกลุ่มเดียว ทดสอบก่อนและหลังการทดลอง (One Group Pretest – Posttest Design) ดังแสดงในตาราง 3.1

ตารางที่ 3.1 แบบแผนการทดลอง

	ทดสอบก่อน		ทดลอง		ทดสอบหลัง
	O ₁		X		O ₂
เมื่อ	O ₁	แทน	การทดสอบก่อนการทดลอง		
	O ₂	แทน	การทดสอบหลังการทดลอง		
	X	แทน	การจัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด		

ขั้นตอนการดำเนินการทดลอง มีขั้นตอนดังนี้

มีขั้นตอนการทดลองดังนี้

4.1 นำแบบทดสอบวัดการรู้สารสนเทศไปทดสอบนักเรียนกลุ่มทดลอง ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ระดับประถมศึกษา

ได้จากการสุ่มแบบกลุ่ม 1 ห้องเรียน จำนวน 35 คน โดยทดสอบก่อนการดำเนินการทดลองเป็นเวลา 1 สัปดาห์ และเก็บข้อมูลเป็นคะแนนการทดสอบวัดการรู้สารสนเทศก่อนการทดลอง (O_1)

4.2 ดำเนินการทดลองตามแผนการจัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดที่ได้จัดทำขึ้นและมีคุณภาพแล้ว จำนวน 4 กิจกรรม และเก็บคะแนนระหว่างการดำเนินกิจกรรม เพื่อนำไปใช้หาประสิทธิภาพระหว่างดำเนินการ รายละเอียดของการดำเนินการของแต่ละกิจกรรมได้นำเสนอในภาคผนวก ค การจัดกิจกรรมได้ดำเนินการ ตั้งแต่วันที่ 25 พฤศจิกายน 2553 ถึงวันที่ 24 กุมภาพันธ์ 2554 รวม 19 ครั้ง รวม 15 ชั่วโมง ดังแสดงในตาราง 3.2

ตารางที่ 3.2 ปฏิทินกำหนดการจัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด

ครั้งที่	ชื่อกิจกรรม	ชื่อเรื่อง/เนื้อหา	วัน เดือน ปี
	ทดสอบก่อนทำกิจกรรม	Pre-test จำนวน 30 ข้อ	25 พ.ย. 53
1	เล่มโปรดของฉัน	ส่วนประกอบของหน้าปกในของหนังสือ - ชื่อเรื่อง (Title) ชื่อผู้แต่ง (Author) - ผู้วาดภาพ (Illustrator) - สำนักพิมพ์ สถานที่พิมพ์ ปีที่พิมพ์ หน้าสารบัญของหนังสือ	2 ธ.ค.53 9 ธ.ค.53
2	คิวอี้ อีส อีซี่ (Dewey is easy)	การจัดหมวดหมู่หนังสือ - ระบบทศนิยมคิวอี้ 000 – 900 - การจัดหมวดหมู่พิเศษ	16 ธ.ค.53 23 ธ.ค.53 30 ธ.ค.53
3	Google พาเพลิน	การใช้เครื่องมือช่วยค้น Google หัวข้อ - อาหาร/ขนมที่ทำจากกล้วย - ดอกไม้ในวรรณคดี - ดวงดาวในระบบสุริยะจักรวาล - อาหาร/ขนมที่ทำมาจากข้าวเหนียว - อาหารไทย 4 ภาค - ประโยชน์ของไฟ	6 ม.ค.54 12 ม.ค.54 13 ม.ค.54

ตารางที่ 3.2 (ต่อ)

ครั้งที่	ชื่อกิจกรรม	ชื่อเรื่อง/เนื้อหา	วัน เดือน ปี
4	ผลงานสร้างสรรค์ เติมฝันคนไฟรู้	การใช้สารสนเทศจากแหล่งต่างๆ เนื้อหาหน่วย : ขอนแก่นบ้านเฮา หัวข้อ - แหล่งท่องเที่ยวในจังหวัดขอนแก่น - อาหารพื้นเมืองอีสาน - ภาษาดั้งอีสาน - นิทานพื้นบ้านอีสาน - เครื่องดนตรีอีสาน - การละเล่น/การแสดงพื้นเมืองของชาว ขอนแก่น	20 ม.ค.54 26-27 -28 ม.ค.54 9- 10 -11 ก.พ. 54 16-17 ก.พ. 54
	ทดสอบ หลังทำ กิจกรรม	Post-test จำนวน 30 ข้อ	24 ก.พ. 54

4.3 ทดสอบวัดการรู้สารสนเทศของนักเรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรม (O₂) ด้วยแบบทดสอบวัดการรู้สารสนเทศฉบับคู่ขนานกับแบบทดสอบก่อนเรียน

4.4 ตรวจสอบให้คะแนนกระดาษคำตอบของนักเรียน และวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐาน

5. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 การหาประสิทธิภาพของกิจกรรม (E₁ / E₂) ใช้การหาค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ

5.2 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนการรู้สารสนเทศจากการทดสอบก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมของกลุ่มทดลอง ใช้การหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และใช้การทดสอบค่าที (t – test dependent) ในการทดสอบสมมติฐาน

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนากิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ระดับประถมศึกษา และเพื่อศึกษาผลของการจัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดของนักเรียนที่มีต่อการรู้สารสนเทศ การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลของการวิจัย แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 การหาประสิทธิภาพของกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด

1.1 การหาประสิทธิภาพของกระบวนการของกิจกรรมเล่มโปรดของฉัน

1.2 การหาประสิทธิภาพของกระบวนการของกิจกรรมคิ้วี่ อีส อีซี่

(Dewey is easy)

1.3 การหาประสิทธิภาพของกระบวนการของกิจกรรม Google พาเพลิน

1.4 การหาประสิทธิภาพของกระบวนการของกิจกรรมผลงานสร้างสรรค์

เดิมพันคนใฝ่รู้

1.5 การหาประสิทธิภาพของกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดในภาพรวม

ตอนที่ 2 การนำเสนอผลของการจัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดของนักเรียนชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ระดับประถมศึกษา ที่มีต่อการรู้สารสนเทศ

2.1 คะแนนทดสอบการรู้สารสนเทศก่อนการทดลองและหลังการทดลองใช้กิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด

2.2 การเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยการรู้สารสนเทศก่อนการทดลองและหลังการทดลอง

การวิเคราะห์ข้อมูลจากการทดลอง ได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลไว้ดังนี้

N แทน จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

\bar{X} แทน ค่าคะแนนเฉลี่ย (Mean)

\bar{X}_1 แทน ค่าเฉลี่ยก่อนการทดลอง

\bar{X}_2 แทน ค่าคะแนนเฉลี่ยหลังการทดลอง

S	แทน	ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
d	แทน	ค่าความแตกต่างระหว่างคะแนนแต่ละคู่
d^2	แทน	ค่าความแตกต่างระหว่างคะแนนแต่ละคู่ยกกำลังสอง
$\sum d$	แทน	ผลรวมของค่าความแตกต่างระหว่างคะแนนแต่ละคู่
$\sum d^2$	แทน	ผลรวมของค่าความแตกต่างระหว่างคะแนนแต่ละคู่ยกกำลังสอง
t	แทน	ค่าสถิติทดสอบที (t – test)
df	แทน	ค่าชั้นแห่งความอิสระ (Degree of Freedom)
E_1	แทน	ประสิทธิภาพระหว่างการดำเนินกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด
E_2	แทน	ประสิทธิภาพหลังการดำเนินกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด

ตอนที่ 1 การหาประสิทธิภาพของกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด

การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล การหาประสิทธิภาพของการดำเนินกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด ผู้วิจัยขอเสนอตามลำดับดังนี้

1.1 การหาประสิทธิภาพของกระบวนการของกิจกรรมเล่มโปรดของฉัน กิจกรรมเล่มโปรดของฉัน ประกอบด้วยกิจกรรมย่อย 4 กิจกรรม ผลการหาประสิทธิภาพระหว่างการดำเนินกิจกรรม (E_1) แสดงดังตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 การหาประสิทธิภาพระหว่างการดำเนินกิจกรรมเล่มโปรดของฉัน

ครั้งที่	กิจกรรมย่อย	กิจกรรมการทดลอง		คะแนนระหว่างการทดลอง		ค่าเฉลี่ยร้อยละ (E_1)
		คะแนนเต็ม	จำนวนนักเรียน	คะแนนรวม	คะแนนเฉลี่ย	
1	หน้าปกในบอกอะไรใครรู้บ้าง (1.1)	10		289	8.25	82.57
2	หน้าปกในบอกอะไรใครรู้บ้าง (1.2)	10	35	293	8.37	83.71
3	หน้าปกในบอกอะไรใครรู้บ้าง (1.3)	10		289	8.25	82.57
4	หน้าสารบัญ สำคัญอย่างไร (1.4)	10		287	8.20	82.00
	รวม	40	35	1158	33.08	82.71

จากตารางที่ 4.1 พบว่านักเรียนกลุ่มทดลอง จำนวน 35 คน สามารถทำคะแนนทดสอบระหว่างทำกิจกรรมเล่มโปรดของตน จำนวน 4 ครั้ง ได้คะแนนเฉลี่ยรวม 33.08 คะแนน จากคะแนนเต็ม 40 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 82.71 แสดงว่าประสิทธิภาพระหว่างการดำเนินกิจกรรมเล่มโปรดของตน เท่ากับร้อยละ 82.71 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้คือร้อยละ 80.00 โดยกิจกรรมหน้าปกในบอกระไรใครรู้บ้าง (1.2) ได้คะแนนเฉลี่ยสูงสุด คือ 8.37 คะแนน จากคะแนนเต็ม 10 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 83.71 รองลงมาคือกิจกรรมหน้าปกในบอกระไรใครรู้บ้าง (1.1) และ (1.3) ได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากันคือ 8.25 คะแนน จากคะแนนเต็ม 10 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 82.57 และคะแนนเฉลี่ยต่ำสุดคือกิจกรรมหน้าสารบัญสำคัญอย่างไร (1.4) ได้คะแนนเฉลี่ย 8.20 คะแนน จากคะแนนเต็ม 10 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 82.00

1.2 การหาประสิทธิภาพของกิจกรรม ดิวอี้ อีส อีซี (Dewey is easy) กิจกรรมดังกล่าวนี้ประกอบด้วยกิจกรรมย่อย 5 กิจกรรม ผลการหาประสิทธิภาพระหว่างการดำเนินกิจกรรม (E_1) แสดงดังตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2 การหาประสิทธิภาพระหว่างการดำเนินกิจกรรม ดิวอี้ อีส อีซี (Dewey is easy)

ครั้งที่	กิจกรรมย่อย	กิจกรรมการทดลอง		คะแนนระหว่างการทดลอง		
		คะแนนเต็ม	จำนวนนักเรียน	คะแนนรวม	คะแนนเฉลี่ย	ค่าเฉลี่ยร้อยละ (E_1)
1	ดิ๋วอี้มีสาระ (2.1)	10		305	8.71	87.14
2	ดิ๋วอี้มีสาระ (2.2)	10		302	8.63	86.28
3	ดิ๋วอี้มีสาระ (2.3, 2.4)	10	35	318	9.09	90.09
4	เกมดิ๋วอี้มีรางวัล (2.5)	10		314	8.97	89.71
5	ดิ๋วอี้เพื่อการเรียนรู้: e-learning (2.6)	10		249	7.11	71.10
	รวม	50	35	1488	42.51	85.03

จากตารางที่ 4.2 พบว่านักเรียนกลุ่มทดลอง จำนวน 35 คน สามารถทำคะแนนทดสอบระหว่างทำกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด กิจกรรม คิวอี อีส อีซี จำนวน 5 ครั้ง ได้คะแนนเฉลี่ย 42.51 คะแนน จากคะแนนเต็ม 50 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 85.03 แสดงว่าประสิทธิภาพของกิจกรรม คิวอี อีส อีซี เท่ากับร้อยละ 85.03 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้คือร้อยละ 80 โดยกิจกรรมคิวอีมีสาระ (2.3,2.4) ได้คะแนนเฉลี่ยสูงสุด คือ 9.09 คะแนน จากคะแนนเต็ม 10 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 90.09 รองลงมาคือ กิจกรรม คิวอีมีรางวัล (2.5) ได้คะแนนเฉลี่ย 8.97 คะแนน จากคะแนนเต็ม 10 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 89.71 และคะแนนเฉลี่ยต่ำสุดคือ กิจกรรมคิวอีเพื่อการค้นหา : e-learning (2.6) ได้คะแนนเฉลี่ย 7.11 คิดเป็นร้อยละ 71.10

1.3 การหาประสิทธิภาพระหว่างการดำเนินกิจกรรม Google พาเพลิน กิจกรรมนี้ประกอบด้วย 3 กิจกรรมย่อย ผลการหาประสิทธิภาพระหว่างการดำเนินกิจกรรม (E_1) แสดงดังตารางที่ 4.3

ตารางที่ 4.3 การหาประสิทธิภาพระหว่างการดำเนินกิจกรรม Google พาเพลิน

ครั้งที่	กิจกรรมย่อย	กิจกรรมการทดลอง		คะแนนระหว่างการทดลอง		
		คะแนนเต็ม	จำนวนนักเรียน	คะแนนรวม	คะแนนเฉลี่ย	ค่าเฉลี่ยร้อยละ (E_1)
1	Google พาเพลิน (คิดคำค้นก่อนนะคนเก่ง)	10		304	8.69	86.86
2	Google พาเพลิน (ผลงาน/การนำเสนอ)	20	35	585	16.71	83.57
3	Google พาเพลิน (พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม)	20		580	16.57	82.86
รวม		50	35	1469	41.97	83.94

จากตารางที่ 4.3 พบว่านักเรียนกลุ่มทดลอง จำนวน 35 คน สามารถทำคะแนนทดสอบระหว่างทำกิจกรรม Google พาเพลิน จำนวน 3 ครั้ง ได้คะแนนเฉลี่ย 41.97 คะแนน จากคะแนนเต็ม 50 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 83.94 แสดงว่า ประสิทธิภาพของกิจกรรม Google พาเพลิน เท่ากับร้อยละ 83.94 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้คือร้อยละ 80.00 โดยที่

กิจกรรม คิดค่าคั่นก่อนนะคนเก่ง ได้คะแนนเฉลี่ยสูงสุด คือ 8.69 คะแนน จากคะแนนเต็ม 10 คิดเป็นร้อยละ 86.86 รองลงมาคือ Google พาเพลิน (ผลงาน/การนำเสนอ) ได้คะแนนเฉลี่ย 16.71 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็น ร้อยละ 83.57 และ Google พาเพลิน (พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม) ได้คะแนนเฉลี่ยต่ำสุด คือ 16.57 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 82.86

1.4 การหาประสิทธิภาพระหว่างการดำเนินกิจกรรมผลงานสร้างสรรค์ เติมฝันคนใฝ่รู้
กิจกรรมนี้ประกอบด้วยกิจกรรมย่อย 3 กิจกรรม ผลการหาประสิทธิภาพระหว่างการดำเนินกิจกรรม (E_1) แสดงดังตารางที่ 4.4

ตารางที่ 4.4 การหาประสิทธิภาพระหว่างการดำเนินกิจกรรม ผลงานสร้างสรรค์ เติมฝันคนใฝ่รู้

ครั้งที่	กิจกรรมระหว่างการทดลอง			คะแนนระหว่างการทดลอง		
	กิจกรรมย่อย	คะแนนเต็ม	จำนวนนักเรียน	คะแนนรวมที่ได้	คะแนนเฉลี่ย	ค่าเฉลี่ยร้อยละ (E_1)
1	วางแผนดีมีชัยไปกว่าครึ่ง (4.1)	10		292	8.34	83.42
2	จะหาข้อมูลอย่างไร ใครรู้บ้าง (4.2,4.3)	10	35	301	8.60	86.00
3	ผลงานสร้างสรรค์ (4.4-4.6) - ตรงจุดเข้าถึงแหล่ง (4.4) - นำไปใช้อย่างไรให้เกิดประโยชน์ (4.5) - ผลงานสร้างสรรค์ อันก็ทำได้ (4.6)	20		582	16.62	83.14
	รวม	40	35	1,175	33.57	83.93

จากตารางที่ 4.4 พบว่านักเรียนกลุ่มทดลอง จำนวน 35 คน สามารถทำคะแนนทดสอบระหว่างทำกิจกรรมผลงานสร้างสรรค์ เติมฝันคนใฝ่รู้ จำนวน 3 ครั้ง ได้คะแนนเฉลี่ย คือ 33.57 คะแนน จากคะแนนเต็ม 40 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 83.93 แสดงว่า ประสิทธิภาพระหว่างการดำเนินกิจกรรม ผลงานสร้างสรรค์ เติมฝันคนใฝ่รู้ เท่ากับร้อยละ 83.93 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้คือร้อยละ 80.00 โดยพบว่า กิจกรรมจะหาข้อมูลอย่างไร ใครรู้บ้างได้ (4.2, 4.3) คะแนนเฉลี่ยสูงสุดคือ 8.60 คะแนน จากคะแนนเต็ม 10 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 86.00

รองลงมาคือ กิจกรรมวางแผนดีมีชัยไปกว่าครึ่ง (4.1) ได้คะแนนเฉลี่ย 8.34 คะแนน จากคะแนนเต็ม 10 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 83.42 และกิจกรรมผลงานสร้างสรรค์ (4.4-4.6) คือ 16.62 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 83.14

1.5 การหาประสิทธิภาพของกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดในภาพรวม กิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดทั้ง 4 กิจกรรม ประกอบด้วย 1) กิจกรรมเล่มโปรดของฉัน 2) กิจกรรม Dewey is easy 3) กิจกรรม Google พาเพลิน และ 4) กิจกรรมผลงานสร้างสรรค์ เติมฝันคนใฝ่รู้ การหาประสิทธิภาพระหว่างการดำเนินกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด (E_1) ในภาพรวม และ ประสิทธิภาพหลังการดำเนินกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด (E_2) แสดงดังตารางที่ 4.5

ตารางที่ 4.5 การหาประสิทธิภาพระหว่างการดำเนินกิจกรรมและหลังการดำเนินกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดทั้ง 4 กิจกรรม

กิจกรรมการทดลอง				คะแนนระหว่างการทดลอง		คะแนนหลังการทดลอง	
ครั้งที่	ชื่อกิจกรรม	คะแนนเต็ม	จำนวนนักเรียน	คะแนนค่าเฉลี่ย	ค่าเฉลี่ยร้อยละ (E_1)	คะแนนเฉลี่ย	ค่าเฉลี่ยร้อยละ (E_2)
1	เล่มโปรดของฉัน	40	35	33.08	82.71	24.60	82.00
2	Dewey is easy	50	35	42.51	85.03		
3	Google พาเพลิน	50	35	41.97	83.94		
4	ผลงานสร้างสรรค์ เติมฝันคนใฝ่รู้	40	35	33.57	83.93		
รวม/เฉลี่ย		180	35	151.14	83.96		

จากตารางที่ 4.5 พบว่านักเรียนกลุ่มทดลอง จำนวน 35 คน สามารถทำคะแนนทดสอบระหว่างทำกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด ทั้ง 4 กิจกรรม คือ 1) กิจกรรมเล่มโปรดของฉัน 2) กิจกรรมควิอี อีส อีซี (Dewey is easy) 3) กิจกรรม Google พาเพลิน และ 4) กิจกรรมผลงานสร้างสรรค์ เติมฝันคนใฝ่รู้ ในภาพรวมได้คะแนนเฉลี่ย 151.14 คะแนน จากคะแนนเต็ม 180

คะแนน คิดเป็นร้อยละ 83.96 และได้คะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบหลังการทดลอง 24.60 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 82.00 แสดงว่า กิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.96/ 82.00 โดยกิจกรรม ดิวอี้ อีส อีซี (Dewey is easy) ได้คะแนนเฉลี่ย สูงสุด คือ 42.51 จากคะแนนเต็ม 50 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 85.03 รองลงมาคือกิจกรรม Google พาเพลิน ได้คะแนนเฉลี่ย 41.97 จากคะแนนเต็ม 50 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 83.94 และกิจกรรม ผลงานสร้างสรรค์ เติมฝันคนใฝ่รู้ ได้คะแนนเฉลี่ย 33.57 จากคะแนนเต็ม 40 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 83.93

ตอนที่ 2 การนำเสนอผลของการจัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ระดับประถมศึกษา ที่มีต่อ การรู้สารสนเทศ

ผู้วิจัยขอนำเสนอใน 2 ประเด็น คือ ความสามารถด้านการรู้สารสนเทศก่อนการ ทดลองและหลังการทดลอง และ การเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยการรู้สารสนเทศ ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง ดังต่อไปนี้

2.1 คะแนนทดสอบการรู้สารสนเทศก่อนการทดลองและหลังการทดลองใช้กิจกรรม ส่งเสริมการใช้ห้องสมุด

คะแนนทดสอบการรู้สารสนเทศก่อนการทดลองและหลังการทดลองใช้กิจกรรม ส่งเสริมการใช้ห้องสมุด แสดงดังตารางที่ 4.6

ตารางที่ 4.6 คะแนนทดสอบการรู้สารสนเทศก่อนการทดลองและหลังการทดลองใช้กิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด โดยมีคะแนนเต็ม 30 คะแนน จำนวนนักเรียน 35 คน

ข้อมูล	คะแนนก่อนการทดลอง		คะแนนหลังการทดลอง		คะแนนความแตกต่าง
	\bar{X}_1	S_1	\bar{X}_2	S_2	d
คะแนนรวม	576		861		285
ค่าเฉลี่ย	16.45	2.92	24.60	2.37	8.15
ร้อยละ	54.83		82.00		27.17

จากตารางที่ 4.6 พบว่านักเรียนกลุ่มทดลอง จำนวน 35 คน สามารถทำคะแนนทดสอบก่อนการทดลองซึ่งมีคะแนนเต็ม 30 คะแนน ได้คะแนนเฉลี่ย 16.45 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 54.83 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.92 และสามารถทำคะแนนทดสอบหลังการทดลองได้คะแนนเฉลี่ย 24.60 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 82.00 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.37 นักเรียนกลุ่มทดลองมีความสามารถด้านการรู้สารสนเทศเพิ่มขึ้นด้วยคะแนนเฉลี่ย 8.15 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 27.17

2.2 การเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยการรู้สารสนเทศก่อนการทดลองและหลังการทดลอง

การเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนการรู้สารสนเทศก่อนการทดลองและหลังการทดลอง ใช้การทดสอบค่าที แสดงดังตารางที่ 4.7

ตารางที่ 4.7 การเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนการรู้สารสนเทศก่อนการทดลองและหลังการทดลอง

\bar{X}_1	\bar{X}_2	$\sum d$	$\sum d^2$	t
16.45	24.60	285	2603	16.72 *

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4.7 ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลแสดงว่า นักเรียนกลุ่มทดลองได้คะแนนเฉลี่ยก่อนการทดลอง 16.45 คะแนน คะแนนเฉลี่ยหลังการทดลอง 24.60 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน เมื่อทดสอบทางสถิติโดยใช้การทดสอบค่าที พบว่านักเรียนกลุ่มทดลองได้คะแนนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

แสดงว่า นักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด มีการรู้สารสนเทศสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้



บทที่ 5

สรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัย “ผลของการจัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดที่มีต่อการรู้สารสนเทศของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ระดับประถมศึกษา” ผู้วิจัยขอแนะนำสรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

1. สรุปการวิจัย

1.1 วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อพัฒนากิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ระดับประถมศึกษา
- 2) เพื่อศึกษาผลของการจัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ระดับประถมศึกษาที่มีต่อการรู้สารสนเทศ

1.2 สมมติฐานการวิจัย

คะแนนทดสอบการรู้สารสนเทศของนักเรียนหลังการจัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดสูงกว่าคะแนนก่อนการจัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด

1.3 วิธีดำเนินการวิจัย

1.3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ระดับประถมศึกษา ปีการศึกษา 2553 จำนวน 155 คน ซึ่งจัดเป็น 4 ห้องเรียน แบบคละความสามารถ กลุ่มตัวอย่างได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม จากประชากรจำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียน 35 คน

1.3.2 ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553

1.3.3 กิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด เป็นกิจกรรมที่ผู้วิจัยได้พัฒนาและคัดเลือกมาใช้ในการทดลอง จำนวน 4 กิจกรรม ประกอบด้วย 1) กิจกรรมเล่มโปรดของฉัน (หน้าปกหนังสือ: การเข้าถึงสารสนเทศ) 2) กิจกรรม Dewey is easy (การจัดหมวดหมู่หนังสือ: การเข้าถึงสารสนเทศ)

3) กิจกรรม Google พาเพลิน (การเข้าถึง การประเมิน และการใช้สารสนเทศ: การสืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต) และ 4) กิจกรรมผลงานสร้างสรรค์ เดิมพันคนไฟรู้ (การเข้าถึง การประเมิน และการใช้สารสนเทศ) โดยนำเสนอในรูปแบบแผนการจัดกิจกรรม

1.3.4 ตัวแปรที่ศึกษา

- 1) **ตัวแปรอิสระ** คือ การจัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด
- 2) **ตัวแปรตาม** คือ การรู้สารสนเทศของนักเรียนในเรื่องการเข้าถึงสารสนเทศ (สามารถระบุรายละเอียดในหน้าปกใน รู้การจัดหมวดหมู่หนังสือระบบคิวอี้) การประเมินสารสนเทศ (สามารถใช้เครื่องมือสืบค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตอย่างง่ายด้วยการใช้ Google) และการใช้สารสนเทศ (กิจกรรมผลงานสร้างสรรค์ เดิมพันคนไฟรู้)

1.3.5 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1) **กิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด** เป็นกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ และทักษะด้านการใช้ห้องสมุดและการใช้คอมพิวเตอร์ด้วยการลงมือปฏิบัติ เพื่อส่งเสริมการเรียนการสอน ส่งเสริมการอ่าน ส่งเสริมการใช้ห้องสมุด และส่งเสริมการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง จำนวน 4 กิจกรรม ประกอบด้วย 1) กิจกรรมเล่มโปรดของฉัน 2) กิจกรรม Dewey is easy 3) กิจกรรม Google พาเพลิน และ 4) กิจกรรมผลงานสร้างสรรค์ เดิมพันคนไฟรู้ แต่ละกิจกรรมประกอบด้วย ชื่อกิจกรรม ครั้งที่ เวลาวันที่ สถานที่ กลุ่มเป้าหมาย ผู้ดำเนินการ บทนำ วัตถุประสงค์ สาระสำคัญ สื่อ/อุปกรณ์ที่ใช้ วิธีดำเนินกิจกรรม และการประเมินผลกิจกรรม ใช้เวลาในการดำเนินกิจกรรม รวม 15 ชั่วโมง

2) **เครื่องมือที่ใช้ในการวัดคุณภาพกิจกรรม** คือ แบบทดสอบวัดการรู้สารสนเทศเป็นแบบทดสอบปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวนทั้งสิ้น 30 ข้อ มีองค์ประกอบครอบคลุมทักษะการรู้สารสนเทศทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ทักษะการเข้าถึง ทักษะการประเมิน และทักษะการใช้สารสนเทศ โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เท่ากับ 0.79 เมื่อนำไปปรับปรุงแล้วได้นำไปทดสอบนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 ที่ไม่ใช่กลุ่มทดลอง จำนวน 30 คน ซึ่งผ่านการจัดกิจกรรมการรู้สารสนเทศจากการศึกษานำร่อง (pilot study) เพื่อนำผลการทดสอบไปคำนวณหาความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของข้อสอบเป็นรายข้อโดยใช้สูตรอย่างง่าย ได้ข้อสอบที่มีค่าความยาก อยู่ระหว่าง 0.57 - 0.80 และมีค่าอำนาจจำแนก ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป หาค่าความเชื่อมั่น (reliability) โดยใช้สูตร KR- 20 ตามแนวคิดของคูเดอร์ริชาร์ดสัน (Kuder Richardson) ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ เท่ากับ 0.77

1.3.6 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ก่อนการดำเนินการทดลอง 1 สัปดาห์ ผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบวัดการรู้สารสนเทศไปทดสอบนักเรียน ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองโดยเริ่มจากการปฐมนิเทศนักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 35 คน ให้เข้าใจในการเข้าร่วมกิจกรรมตามแผนการจัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด โดยใช้ห้องสมุดเป็นสถานที่ดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยได้เตรียมสถานที่ สื่อ อุปกรณ์ จัดสภาพแวดล้อมให้เอื้ออำนวยต่อการทดลอง จากนั้นดำเนินการจัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดตามตารางที่กำหนดรวมระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมทั้งสิ้น 15 ชั่วโมง เก็บคะแนนการทดสอบระหว่างการดำเนินการทดลอง ทุกกิจกรรม หลังการดำเนินการทดลอง 1 สัปดาห์ ผู้วิจัยได้ใช้แบบทดสอบวัดการรู้สารสนเทศทดสอบนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง การจัดกิจกรรมได้ดำเนินการตั้งแต่วันที่ 25 พฤศจิกายน 2553 ถึงวันที่ 24 กุมภาพันธ์ 2554

1.3.7 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการนี้

- 1) หาประสิทธิภาพระหว่างการดำเนินกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด (E_1) และประสิทธิภาพหลังการดำเนินกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด (E_2) โดยใช้ค่าร้อยละ
- 2) เปรียบเทียบการรู้สารสนเทศของกลุ่มทดลอง ก่อนและหลังการทดลอง โดยใช้การทดสอบค่าที

1.3.8 ผลการวิจัย สรุปได้ดังนี้

- 1) ผลการพัฒนากิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ระดับประถมศึกษา พบว่ากิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดมีประสิทธิภาพ 83.96/82.00 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานกำหนดไว้ที่ 80/80
- 2) ผลการเปรียบเทียบการรู้สารสนเทศของกลุ่มทดลอง ระหว่างก่อนการจัดกิจกรรมและภายหลังที่ได้รับการจัดกิจกรรมส่งเสริมการรู้สารสนเทศ นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนความแตกต่างระหว่างคะแนนก่อนและหลังการทดลองร้อยละ 27.17 โดยนักเรียนมีความสามารถด้านการรู้สารสนเทศสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
- 3) ผลของการจัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด เป็นรายกิจกรรมสรุปได้ดังนี้
 - (1) *กิจกรรมเล่มโปรดของฉัน* นักเรียนรับฟังเรื่องราวของหนังสือที่น่าสนใจ ได้รู้แหล่งของหนังสือภาพสำหรับเด็กในห้องสมุด และสามารถเลือกอ่านตามความสนใจ และได้รู้

แหล่งข้อมูลจากหน้าปกในของหนังสือ เช่น ชื่อเรื่อง ชื่อผู้แต่ง ซึ่งเป็นแหล่งข้อมูลเพื่อการสืบค้นหนังสือจากฐานข้อมูลรายการทรัพยากรสารสนเทศทางออนไลน์ของห้องสมุดหรือ โอแพ็ก (OPAC) และใช้หน้าสารบัญของหนังสือเป็นข้อมูลในการค้นหาสารสนเทศภายในหนังสือที่ต้องการอ่านได้

(2) **กิจกรรม ดิวอี้ อีส อีซี (Dewey is easy)** เป็นกิจกรรมที่นักเรียนได้รับความรู้เรื่องการจัดหมวดหมู่หนังสือในระบบทศนิยมของดิวอี้ได้ง่าย จัดกิจกรรมโดยการแนะนำหนังสือเล่มนิทาน แข่งขันเล่นเกม และใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ (e-learning) นักเรียนสามารถวิเคราะห์เนื้อหาของหนังสือ เข้าถึงและประเมินสารสนเทศ จากการได้ใช้ความรู้พื้นฐานเรื่องการจัดหมวดหมู่หนังสือในการค้นหาสารสนเทศ เป็นการส่งเสริมการรู้สารสนเทศด้านการเข้าถึงสารสนเทศตามที่ต้องการ อันเป็นพื้นฐานในการสืบค้นสารสนเทศ

(3) **กิจกรรม Google พาเพลิน** เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมการรู้สารสนเทศในด้าน การเข้าถึงสารสนเทศ โดยใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตในการค้นหาข้อมูลอย่างง่ายด้วยเครื่องมือช่วยค้นของ Google นักเรียนสามารถคิดคำค้น กำหนดประเด็นสำคัญในเรื่องที่จะศึกษาและหาเทคนิควิธีการก่อนลงมือสืบค้นตามหัวข้อที่ได้รับมอบหมาย ประเมินสารสนเทศโดยเลือกสารสนเทศที่ตรงกับความต้องการมาเรียบเรียง จัดลำดับ และจัดกลุ่มใหม่ เลือกใช้ข้อมูลจากเว็บไซต์ซึ่งแสดงถึงการประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลจากเว็บไซต์ต่างๆ และสามารถนำเสนอข้อมูลอย่างง่ายในลักษณะที่เหมาะสม เช่น การนำเสนอในลักษณะแผนผังความคิด (Mind mapping)

(4) **กิจกรรม ผลงานสร้างสรรค์ เดิมพันคนไฟรู้** เป็นกิจกรรมนักเรียนได้ฝึกการแก้ปัญหาโดยใช้สารสนเทศ ซึ่งเน้นการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องมือในการค้นหา รวบรวม สังเคราะห์ นำเสนอและประเมินผลสารสนเทศ มุ่งเน้นให้นักเรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้โดยให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง นักเรียนสามารถทำงานร่วมกันเป็นทีม โดยที่นักเรียนแต่ละคนได้ใช้ความรู้ความสามารถของตนในการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเพื่อให้ได้ผลงานร่วมกัน ได้ประยุกต์ทักษะการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ โดยสามารถตั้งคำถามหรือระบุความต้องการของตนเอง ได้ รู้จักกำหนดคำสำคัญ (Keyword) รู้จักคิดวิเคราะห์ ระบุแหล่งและเลือกแหล่งสารสนเทศที่เหมาะสม เพื่อสืบค้นข้อมูลตามที่ต้องการ จากนั้นจึงคัดเลือกสารสนเทศที่ตรงกับหัวข้อมากที่สุดมาจัดเรียง จัดกลุ่ม สรุปข้อมูล และหาวิธีการนำเสนอข้อมูลและวิธีการที่เหมาะสม ได้แก่ การนำเสนอด้วยโปรแกรมพาวเวอร์พอยต์ การนำเสนอโครงการ การเล่านิทาน การแสดงบทบาทสมมติ

2. อภิปรายผล

2.1 ผลจากการเปรียบเทียบการรู้สารสนเทศ

ผลจากการวิจัย การจัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดแก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ระดับประถมศึกษา พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด มีคะแนนความแตกต่างระหว่างคะแนนก่อนและคะแนนหลังการทดลอง ร้อยละ 27.17 โดยมีการรู้สารสนเทศสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เป็นผลเนื่องมาจากการจัดกิจกรรม ทั้ง 4 กิจกรรม ได้แก่ กิจกรรมเล่มโปรดของฉัน (ประกอบด้วยกิจกรรมย่อย 4 กิจกรรม) กิจกรรม ดิวอี้ อีส อีซี (Dewey is easy) (ประกอบด้วยกิจกรรมย่อย 5 กิจกรรม) กิจกรรม Google พาเพลิน (ประกอบด้วยกิจกรรมย่อย 3 กิจกรรม) และ กิจกรรมผลงานสร้างสรรค์ เติมฝันคนใฝ่รู้ (ประกอบด้วยกิจกรรมย่อย 6 กิจกรรม) กิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดที่ศึกษาและพัฒนา มีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน เมื่อนำมาจัดอย่างต่อเนื่องโดยภาพรวมจะมีความสอดคล้องและครบถ้วนตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ คือสามารถสร้างการรู้สารสนเทศให้แก่ นักเรียน ในด้านการเข้าถึงสารสนเทศ การประเมินสารสนเทศ การใช้สารสนเทศ และการส่งเสริมทักษะการใช้ห้องสมุด รวมถึงทักษะการใช้อินเทอร์เน็ตในการสืบค้นสารสนเทศ ซึ่งสามารถอธิบายเป็นรายด้านได้ดังนี้

2.1.1 ด้านการเข้าถึงสารสนเทศ การพัฒนากิจกรรมเพื่อส่งเสริมด้านการเข้าถึงสารสนเทศให้แก่ นักเรียน กำหนดตัวชี้วัด คือ สามารถกำหนดขอบเขตหรือความต้องการสารสนเทศ ระบุแหล่งที่อยู่ของสารสนเทศ ระบุและประเมินแหล่งสารสนเทศที่มีความเป็นไปได้ พัฒนากระบวนการในการค้นเพื่อให้เข้าถึงแหล่งสารสนเทศที่เลือกไว้ได้ รวมถึงสามารถเลือกและค้นคืนสารสนเทศที่ถูกต้อง ซึ่งสามารถอธิบายได้ดังนี้

1) กำหนดขอบเขตหรือความต้องการสารสนเทศ หมายถึง นักเรียนทำความเข้าใจหัวข้อที่ต้องศึกษา และกำหนดขอบเขตหรือความต้องการสารสนเทศ โดยครูให้คำแนะนำเรื่องการคิดวิเคราะห์ว่าหัวข้อควรมีเนื้อหาแบ่งเป็นหัวข้อใหญ่ หัวข้อย่อยเกี่ยวกับเรื่องอะไรบ้าง และนำเนื้อหาตามหัวข้อนั้นๆ มาตั้งคำถามหรือระบุความต้องการสารสนเทศ และกำหนดคำค้นหรือคำสำคัญที่จะใช้ในการค้นต่อไป ในการทำกิจกรรม “Google พาเพลิน” นักเรียนแต่ละกลุ่มได้รับหัวข้อที่ต้องค้นหาข้อมูล ได้แก่ เรื่อง อาหารหรือขนมที่ทำจากกล้วย อาหารหรือขนมที่ทำมาจากข้าวเหนียว อาหารไทย 4 ภาค ดอกไม้ในวรรณคดีไทย ดวงดาวในระบบสุริยะจักรวาล ประโยชน์ของไฟ และจากกิจกรรม “ผลงาน

สร้างสรรค์ เติมฝันคนใฝ่รู้” แต่ละกลุ่มได้รับหัวข้อที่ต้องค้นได้แก่ เรื่อง สถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดขอนแก่น อาหารพื้นเมืองอีสาน เครื่องดนตรีอีสาน ภาษาถิ่นอีสาน นิทานพื้นบ้านอีสาน การละเล่น และการแสดงพื้นบ้านของชาวขอนแก่น ซึ่งความยากง่ายของเนื้อหาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 คือ ระดับปานกลาง ไม่ลงรายละเอียดมาก เมื่อนักเรียนได้รับหัวข้อในการศึกษา สมาชิกในกลุ่มปรึกษาหารือและวางแผนก่อนการค้นคว้า โดยระบุความต้องการสารสนเทศตามขอบเขตหัวข้อและตั้งคำถาม และตอบคำถามได้ เช่น ตัวอย่างจากกิจกรรมย่อย “คิดคำค้นก่อนนะคนเก่ง” ในกิจกรรม “Google พาเพลิน” หัวข้อ “สถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดขอนแก่น” นักเรียนกำหนดขอบเขตเนื้อหาของหัวข้อและตั้งคำถามว่า “จังหวัดขอนแก่นมีแหล่งท่องเที่ยวกี่แห่ง” “จังหวัดขอนแก่นมีแหล่งท่องเที่ยวอะไรบ้าง” แล้วจึงกำหนดคำค้นจากขอบเขตเนื้อหาของหัวข้อและคำถาม เช่น “ขอนแก่น” “แหล่งท่องเที่ยว” “แหล่งท่องเที่ยวในขอนแก่น” เป็นต้น เพื่อค้นเนื้อหาในระดับความยากง่ายปานกลาง และภาพประกอบ จากกิจกรรมย่อย “วางแผนดีมีชัยไปกว่าครึ่ง (4.1)” ในกิจกรรม “ผลงานสร้างสรรค์ เติมฝันคนใฝ่รู้” เช่น หัวข้อ “อาหารพื้นเมืองอีสาน” ตั้งคำถามว่า “อาหารพื้นเมืองอีสานว่ามีกี่ประเภท” “อาหารพื้นเมืองอีสานแต่ละประเภทมีอะไรบ้าง” โดยกำหนดเนื้อหาหัวข้อใหญ่ หัวข้อย่อย เพื่อวางแผนสำหรับค้นคว้า และกำหนดคำค้นง่ายๆ ให้ครอบคลุมขอบเขตของสารสนเทศที่ต้องการ เช่น “อาหารอีสาน” “อาหารพื้นเมืองอีสาน” จากการทำกิจกรรมดังกล่าวซึ่งครูได้กำหนดหัวข้อให้นักเรียนค้น เพื่อให้ให้นักเรียนกำหนดขอบเขตของสารสนเทศที่ต้องการและกำหนดคำค้น สรุปผลของการประเมินการทำกิจกรรมย่อย “คิดคำค้นก่อนนะคนเก่ง” ในกิจกรรม “Google พาเพลิน” คือร้อยละ 86.86 และกิจกรรมย่อย “วางแผนดีมีชัยไปกว่าครึ่ง (4.1)” ในกิจกรรม “ผลงานสร้างสรรค์ เติมฝันคนใฝ่รู้” คือร้อยละ 83.42 สอดคล้องกับผลการวิจัยของสุจิต บุษบงค์ (2551) ศึกษาการจัดกิจกรรมส่งเสริมการรู้สารสนเทศในโรงเรียนเมืองกาฬสินธุ์ อำเภอมือเมือง จังหวัดกาฬสินธุ์ สังกัดเขตพื้นที่การศึกษาการศึกษาศรีนครินทร์ เขต 1 กลุ่มตัวอย่างคือครูผู้ปฏิบัติการสอนในโรงเรียนเมืองกาฬสินธุ์ จำนวน 68 คน ผู้วิจัยพบว่า ครูให้นักเรียนกำหนดกรอบแนวความคิดของเรื่องที่จะศึกษา กำหนดขอบเขตของสารสนเทศที่จะศึกษาและประเด็นสำคัญของเรื่อง โดยทำเป็นรูปแบบของแผนที่ความคิด (Concept mapping) ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.13$) และมอบหมายงานให้นักเรียนศึกษาค้นคว้าและทำรายงานในหัวข้อที่สนใจ โดยให้เขียนเป็นโครงเรื่องตั้งเป็นประเด็นใหญ่และประเด็นย่อยของเรื่องที่จะศึกษา เพื่อเป็นแนวทางในการสืบค้นข้อมูลต่อไป ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.00$)

2) สามารถระบุแหล่งที่อยู่ของสารสนเทศ คือ นักเรียนสามารถระบุที่อยู่ ที่จัดเก็บสารสนเทศ เช่น ห้องสมุดโรงเรียน แหล่งสารสนเทศทางอิเล็กทรอนิกส์ เช่น อินเทอร์เน็ต ฐานข้อมูล

บรรณานุกรมสารสนเทศของห้องสมุด เป็นต้น หรือแหล่งข้อมูลอื่น ๆ เช่น ถามจากบุคคล เช่น ครู ผู้ปกครอง ประชาชนชาวบ้าน เป็นต้น แยกแยะและประเมินแหล่งสารสนเทศที่เข้าถึงได้ สามารถพัฒนา กลยุทธ์ในการค้น เข้าถึงแหล่งที่เลือกไว้และค้นสารสนเทศได้ถูกต้อง

- การเข้าถึงแหล่งสารสนเทศที่เลือกไว้ได้ หมายถึง สามารถค้นหนังสือที่ค้นได้เอง ใช้ เครื่องมือช่วยค้น เช่น อินเทอร์เน็ต ฐานข้อมูลรายการทรัพยากรสารสนเทศของห้องสมุด

- การใช้กลยุทธ์เบื้องต้นในการสืบค้น คือ สามารถใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตในการค้นข้อมูลที่ต้องการ การใช้ชื่อเรื่อง ชื่อผู้แต่ง ในการสืบค้นข้อมูลรายการหนังสือจากโอแพ็ก รู้หมวดหมู่หนังสือในระบบทศนิยมของดิวอี้เพื่อสามารถเข้าถึงตัวเล่มหนังสือ และใช้หน้าสารบัญของ หนังสือเพื่อค้นหาสารสนเทศที่ต้องการภายในเล่มได้ ตัวอย่างการใช้อินเทอร์เน็ตในการค้นข้อมูลที่ต้องการ คือ การทำกิจกรรม “Google พาเพลิน” นักเรียนสามารถค้นข้อมูลจาก www.google.co.th ได้ผลการทำกิจกรรม คือ ร้อยละ 83.57 และสามารถใช้อ้างอิงชื่อเรื่อง ชื่อผู้แต่ง ในการสืบค้นข้อมูลรายการ หนังสือจากโอแพ็ก รวมถึงใช้หน้าสารบัญของหนังสือเพื่อค้นหาสารสนเทศที่ต้องการภายในเล่ม ได้ผลการประเมินกิจกรรมย่อย “หน้าปกในบอกอะไรใครรู้บ้าง (1.2)” คือ ร้อยละ 83.71 และกิจกรรมย่อย “หน้าสารบัญสำคัญอย่างไร (1.4)” ในกิจกรรม “เล่มโปรดของฉัน” คือ ร้อยละ 82.00 และจากการทำ กิจกรรมย่อย “ดิวอี้มีสาระ (2.1) และ (2.2) ในกิจกรรม “ดิวอี้ อีส อีสี่ (Dewey is easy)” โดยให้นักเรียนสำรวจและสังเกตการจัดหมวดหมู่หนังสือในห้องสมุดโรงเรียน เพื่อให้รู้หมวดหมู่หนังสือในระบบทศนิยมของดิวอี้ และสามารถเลือกหนังสือให้ตรงตามหมวดหมู่ได้ถูกต้อง ได้ผลการประเมิน กิจกรรมย่อย “ดิวอี้มีสาระ (2.1)” คือ ร้อยละ 87.14 และ “ดิวอี้มีสาระ (2.2)” คือ ร้อยละ 86.28 ซึ่งในการ จัดกิจกรรมที่ให้นักเรียนสามารถใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตในการค้นข้อมูลที่ต้องการ การใช้ชื่อ เรื่อง ชื่อผู้แต่ง ในการสืบค้นข้อมูลรายการหนังสือจากโอแพ็ก รู้หมวดหมู่หนังสือในระบบทศนิยม ของดิวอี้เพื่อสามารถเข้าถึงตัวเล่มหนังสือ และใช้หน้าสารบัญของหนังสือเพื่อค้นหาสารสนเทศที่ ต้องการภายในเล่มได้นั้น เป็นการ ใช้กลยุทธ์เบื้องต้นในการสืบค้น สอดคล้องกับงานวิจัยของปาริชาติ เสารยะวิเศษ (2552) ที่ศึกษาการพัฒนาการรู้สารสนเทศของนักเรียนระดับประถมศึกษาในประเทศไทย เพื่อกำหนดแนวทางในการส่งเสริมการรู้สารสนเทศในด้านต่างๆ ให้แก่นักเรียน พบว่า การส่งเสริมการ รู้สารสนเทศด้านการใช้กลยุทธ์ในการค้นสารสนเทศให้กับนักเรียนในทัศนะของผู้เชี่ยวชาญ คือ 1) นักเรียนสามารถใช้หน้าสารบัญของหนังสือเพื่อการค้นหาสารสนเทศที่ต้องการภายในตัวเล่ม 2) สามารถใช้คำศัพท์ สะกดคำทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ 3) ใช้คำสำคัญ หรือหัวเรื่อง 4) รู้หมวดหมู่ ของหนังสือซึ่งอาจเป็นสีหรือสัญลักษณ์ตัวเลข และ 5) สามารถใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต โดยใช้

URLs หรือ Search Engine และสอดคล้องกับงานวิจัยของสุดใจ บุญบงค์ (2550) ที่ศึกษาการจัดกิจกรรมส่งเสริมการรู้สารสนเทศในโรงเรียนเมืองกาฬสินธุ์ อำเภอเมือง จังหวัดกาฬสินธุ์ ที่ผู้วิจัยพบว่า ครูให้นักเรียนสืบค้นข้อมูลรายการหนังสือจากโอเพ็ก ซึ่งทำได้หลายวิธี เช่น เลือกสืบค้นจากชื่อเรื่อง ในกรณีที่อยู่หนังสือ ค้นจากรายการชื่อผู้แต่ง หัวเรื่อง คำสำคัญและเลขหมู่หนังสือ

- การเลือกแหล่งและค้นคืนสารสนเทศที่ถูกต้อง คือ สามารถเลือกแหล่งและประเมินแหล่งสารสนเทศเพื่อใช้ในการวางแผนการสืบค้น เช่น แหล่งสารสนเทศอิเล็กทรอนิกส์ แหล่งข้อมูลในโรงเรียน หรือแหล่งข้อมูลจากบุคคล เป็นต้น แล้วเลือกแหล่งสารสนเทศที่คิดว่าดีที่สุด มา 1-2 แหล่ง โดยครูแนะนำวิธีการหาข้อมูลที่ต้องการจากแหล่งข้อมูลต่างๆ เช่น จากเว็บไซต์ www.google.co.th ห้องสมุดโรงเรียน ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถค้นจากโอเพ็ก หรือถามครู ผู้ปกครอง ประชาชนชาวบ้าน เป็นต้น นักเรียนแต่ละกลุ่มพิจารณาเลือกแหล่งสารสนเทศที่สามารถหาข้อมูลได้ตรงกับความต้องการมากที่สุด เช่น ตัวอย่างจากกิจกรรมย่อย “จะหาข้อมูลอย่างไรใครรู้บ้าง (4.2,4.3)” ในกิจกรรม “ผลงานสร้างสรรค์ เดิมฝันคนใฝ่รู้” เมื่อได้หัวข้อในการศึกษาข้อมูลเรื่อง “ภาษาถิ่นอีสาน” สามารถค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตในห้องสมุดและห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ของโรงเรียน สอบถามจากผู้ปกครองหรือคนในท้องถิ่น และศึกษาจากหนังสือในห้องสมุด ซึ่งได้ผลการประเมินจากกิจกรรมย่อย “จะหาข้อมูลอย่างไรใครรู้บ้าง (4.2,4.3)” ในกิจกรรม “ผลงานสร้างสรรค์ เดิมฝันคนใฝ่รู้” คือ ร้อยละ 86.00 และเมื่อนักเรียนได้รับคำแนะนำเรื่องแหล่งสารสนเทศในห้องสมุดและการจัดหมวดหมู่หนังสือแล้ว สามารถพิจารณาเลือกแหล่งสารสนเทศที่สอดคล้องกับสิ่งที่ต้องการได้ เช่น ตัวอย่างจากกิจกรรมย่อย “คิวอี้มีสาระ (2.3, 2.4)” ในกิจกรรม “คิวอี้ อีส อีซี (Dewey is easy)” เมื่อได้คำถามสามารถหาคำตอบและเลือกหนังสือให้ตรงกับคำถามที่กำหนด และระบุหมวดหมู่หนังสือได้ถูกต้อง เป็นผลจากการใช้ความรู้พื้นฐานเรื่องการจัดหมวดหมู่หนังสือในระบบทศนิยมของคิวอี้ในการค้นหาหนังสือ ได้ผลการประเมินการทำกิจกรรม “คิวอี้มีสาระ (2.3, 2.4)” คือร้อยละ 90.09 ซึ่งที่ครูแนะนำแหล่งสารสนเทศเพื่อให้นักเรียนสามารถเลือกและประเมินแหล่งสารสนเทศเพื่อใช้ในการวางแผนการสืบค้นสารสนเทศนั้น สอดคล้องกับงานวิจัยของสุดใจ บุญบงค์ (2550) พบว่า การจัดกิจกรรมส่งเสริมการรู้สารสนเทศในโรงเรียนด้านการสืบค้นสารสนเทศ คือ ผู้วิจัยพบว่า ครูแนะนำวิธีการค้นหนังสือจากโอเพ็กที่มีทางเลือกในการสืบค้นข้อมูลได้หลายวิธี เช่น เลือกสืบค้นจากชื่อเรื่อง ชื่อผู้แต่ง หัวเรื่อง คำสำคัญ และเลขหมู่หนังสือ ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.77$) และให้นักเรียนปฏิบัติการสืบค้นจริง และส่งเสริมสืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต ด้วยการใช้โปรแกรมค้นหาหรือ เซิร์ชเอ็นจิน (search engine) เช่น Google, Sanook หรือ Yahoo ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.60$) สอดคล้องกับ จวีวรรณ กุหาภินันท์ (2542:

86) ที่กล่าวว่า สื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ครูส่งเสริมให้นักเรียนใช้มากที่สุด คือ อินเทอร์เน็ต เพราะเป็นระบบเครือข่ายที่ใหญ่ที่สุด และงานวิจัยของสุจิตรา ชงงาม (2547) ที่ศึกษาเกี่ยวกับสภาพการส่งเสริมการรู้สารสนเทศแก่นักเรียนที่เปิดสอนช่วงชั้นที่ 3 และช่วงชั้นที่ 4 พบว่า แหล่งสารสนเทศที่ครูใช้ส่งเสริมการรู้สารสนเทศของนักเรียนมากที่สุด คือ ห้องสมุดโรงเรียน รองลงมาคือ ทรัพยากรบุคคล เช่น ปราชญ์ชาวบ้าน ผู้นำท้องถิ่น และสอดคล้องกับงานวิจัยของชุตติมา สัจจามันท์ (2555) พัฒนาตัวชี้วัดตามมาตรฐานการรู้สารสนเทศสำหรับการเรียนรู้ของนักเรียนไทย เพื่อนำไปใช้ในการวางแผนและพัฒนาการจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการรู้สารสนเทศสำหรับนักเรียนประถมศึกษาของไทย พบว่า มาตรฐานการรู้สารสนเทศที่พัฒนาขึ้นเรียกว่า “6รู้” ประกอบด้วย 6 สมรรถนะหลักด้านการรู้สารสนเทศนั้น พบว่า ตัวชี้วัดที่แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีทักษะการรู้สารสนเทศด้านการรู้แหล่งสารสนเทศ และใช้เครื่องมือค้นหาสารสนเทศได้ คือ 1) นักเรียนบอกแหล่งสารสนเทศใกล้ตัวที่สามารถค้นข้อมูลได้อย่างน้อย 1 แหล่ง 2) นักเรียนใช้บัตรรายการ/โอเพ็กซ์ของห้องสมุดเพื่อสืบค้นหนังสือและสื่อการเรียนรู้ในห้องสมุดได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปาริชาติ เสารยะวิเศษ (2552) ที่ศึกษาการพัฒนาการรู้สารสนเทศของนักเรียนระดับประถมศึกษาในประเทศไทย เพื่อกำหนดแนวทางในการส่งเสริมการรู้สารสนเทศในด้านต่างๆ ให้แก่นักเรียนไทย พบว่า ความสามารถของนักเรียนในการระบุแหล่งสารสนเทศที่ต้องการได้ในทัศนะของผู้เชี่ยวชาญ คือ 1) สามารถรู้แหล่งสารสนเทศในโรงเรียน ได้แก่ ห้องสมุด และแหล่งสารสนเทศอื่นๆ 2) รู้แหล่งสารสนเทศนอกโรงเรียน ได้แก่ สถานที่ต่างๆ เช่น วัด หน่วยงานของรัฐ/เอกชน และสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ รวมถึงบุคคลทั้งที่เป็นบุคคลในครอบครัว และปราชญ์ในชุมชน

2.1.2 การประเมินสารสนเทศ การพัฒนากิจกรรมเพื่อส่งเสริมด้านการประเมินสารสนเทศ ให้แก่นักเรียน กำหนดตัวชี้วัด คือ การประเมิน วิเคราะห์ ตรวจสอบและคัดแยกเลือกสรรสารสนเทศ เพื่อให้สามารถเรียบเรียงเนื้อหาได้ตรงกับหัวข้อที่กำหนดอย่างเหมาะสม ซึ่งจำเป็นต้องอ่านเพื่อประเมินคุณค่า ความน่าเชื่อถือ และวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อเลือกสรรสารสนเทศว่าส่วนใดบ้างที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับเรื่องที่ต้องการ และจัดการสารสนเทศ โดยจัดลำดับสารสนเทศ จัดกลุ่มสารสนเทศที่หา มาได้ เลือกและระบุสารสนเทศที่ดีที่สุดเพื่อนำไปใช้ประโยชน์มากที่สุด รวมถึงแสดงความคิดเห็นและอธิบายเกี่ยวกับสารสนเทศได้ ซึ่งสามารถอธิบายได้ดังนี้

- 1) สามารถวิเคราะห์ ตรวจสอบ และคัดแยกสารสนเทศ โดยบอกได้ว่าข้อมูลที่หามา

ได้นั้นเพียงพอต่อความต้องการหรือไม่ และเลือกเฉพาะรายการที่เกี่ยวข้องและตรงกับหัวข้อที่ศึกษามากที่สุด เป็นการส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักคิดวิเคราะห์ พิจารณาความเกี่ยวข้อง ความทันสมัย และความครอบคลุมของเนื้อหาของสารสนเทศ โดยให้นักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษาและเลือกข้อมูลและสารสนเทศที่ค้นได้ในประเด็นที่เป็นหัวข้อใหญ่และหัวข้อย่อย ซึ่งสามารถให้เหตุผลในการเลือกสารสนเทศดังกล่าว โดยพิจารณาจากความถูกต้องและเกี่ยวข้อง โดยใช้เกณฑ์ในการคัดเลือก เช่น ความน่าเชื่อถือของผู้แต่ง ความทันสมัยของเนื้อหา ภาพประกอบสวยงาม, ชัดเจน เป็นต้น ตัวอย่างจากกิจกรรม “Google พาเพลิน (ผลงาน)” เมื่อได้รับหัวข้อในการศึกษา เรื่อง “ประโยชน์ของไฟ” กำหนดขอบเขตความต้องการสารสนเทศ คือ ต้องการสารสนเทศเกี่ยวกับประโยชน์ของไฟในด้านต่างๆ เช่น ด้านที่อยู่อาศัย ด้านเครื่องใช้ ด้านอาหาร เป็นต้น สามารถจำแนกให้ตรงกับหัวข้อใหญ่และหัวข้อย่อยคือ *ด้านที่อยู่อาศัย* ได้แก่ บ้าน กระท่อม รั้วบ้าน *ด้านของใช้* ได้แก่ ตะกร้า กระด้ง กระจาด *ด้านอาหาร* ได้แก่ แกงหน่อไม้ ชุปหน่อไม้ ห่อหมกหน่อไม้ เป็นต้น จากการประเมินผลงานในกิจกรรม “Google พาเพลิน” คือ ร้อยละ 83.57 และตัวอย่างจากกิจกรรมย่อย “ผลงานสร้างสรรค์ (4.4-4.6)” ในกิจกรรม “ผลงานสร้างสรรค์ เติมฝันคนไฟรู้” เมื่อได้รับหัวข้อในการศึกษา เรื่อง “เครื่องดนตรีอีสาน” กำหนดขอบเขตความต้องการสารสนเทศ คือ ต้องการสารสนเทศเกี่ยวกับประเภทของเครื่องดนตรีอีสาน สามารถจำแนกให้ตรงกับหัวข้อใหญ่และหัวข้อย่อย เช่น เครื่องดนตรีอีสาน 4 ประเภท คือ ประเภทเครื่องดีด เครื่องสี เครื่องตี และเครื่องเป่า *ประเภทเครื่องดีด* ได้แก่ พิณ ซึ่ง *ประเภทเครื่องเป่า* ได้แก่ แคน โหวด เป็นต้น ซึ่งสามารถให้เหตุผลในการเลือกสารสนเทศดังกล่าว โดยพิจารณาจากความถูกต้องและเกี่ยวข้อง โดยใช้เกณฑ์ในการคัดเลือก เช่น ความน่าเชื่อถือของผู้แต่ง ความทันสมัยของเนื้อหา ภาพประกอบสวยงาม, ชัดเจน เป็นต้น ได้ผลการประเมินการทำกิจกรรมย่อย “ผลงานสร้างสรรค์ (4.4-4.6)” คือ ร้อยละ 83.14 สอดคล้องกับงานวิจัยของปาริชาติ เสารยะวิเศษ (2552) ที่ศึกษาการพัฒนาการรู้สารสนเทศของนักเรียนระดับประถมศึกษาในประเทศไทย เพื่อกำหนดแนวทางในการส่งเสริมการรู้สารสนเทศในด้านต่างๆ ให้แก่นักเรียน พบว่า ความสามารถของนักเรียนในการประเมินสารสนเทศในทัศนะของผู้เชี่ยวชาญ คือ 1. สามารถวิเคราะห์สารสนเทศที่ได้รับ โดยวิเคราะห์สารสนเทศในแง่เหตุและผล และจำแนกข้อเท็จจริงและความคิดเห็นในสารสนเทศที่ได้รับ 2. สามารถให้ความเห็นและอธิบายสารสนเทศที่ได้รับ โดยสามารถบอกความคิดเห็นเกี่ยวกับสารสนเทศที่อ่านได้ บอกประโยชน์ที่ได้รับและสรุปใจความสำคัญได้ 3. สามารถประเมินความเกี่ยวข้องของสารสนเทศ โดยประเมินสารสนเทศที่ตรงกับความต้องการ ความถูกต้อง ความน่าเชื่อถือและความทันสมัย ซึ่งสอดคล้องงานวิจัยของหนูไกร บุตตะวงษ์ (2549) ที่ได้พัฒนามาตรฐาน ตัวบ่งชี้ และลักษณะการรู้สารสนเทศของ

นักเรียนไทยโดยใช้เทคนิคเคลฟายในการศึกษาความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ลักษณะการรู้สารสนเทศของนักเรียนไทยในด้านการประเมินสารสนเทศ ตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ มาตรฐานที่ 3 การประเมินค่าสารสนเทศที่ได้รับ ตัวบ่งชี้ คือ 1) ผู้รู้สารสนเทศสามารถประเมินค่าสารสนเทศและแหล่งสารสนเทศได้ โดยประเมินค่าสารสนเทศด้านปริมาณ คุณภาพ และความสอดคล้องกับเรื่องที่ต้องการ ใช้เหตุผลในการยอมรับหรือปฏิเสธสารสนเทศที่ค้นพบ ซึ่งลักษณะการจัดกรรมส่งเสริมการรู้สารสนเทศในด้านการประเมินสารสนเทศให้กับนักเรียนนั้น สอดคล้องกับงานวิจัยของสุดใจ บุษบงค์ (2550) ที่ศึกษากิจกรรมส่งเสริมการรู้สารสนเทศในโรงเรียนเมืองกาฬสินธุ์ ผู้วิจัยพบว่า ครูให้นักเรียนประเมินสารสนเทศที่สืบค้นมาได้ เช่น เลือกสารสนเทศเฉพาะรายการที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่ศึกษาเท่านั้น โดยอ่านชื่อเรื่อง คำนำ สารบัญ หรือเนื้อเรื่องย่อๆ แล้วบันทึกเนื้อหาไว้เปรียบเทียบความน่าเชื่อถือของข้อมูลจากแหล่งที่มาของข้อมูล และเลือกเฉพาะจากแหล่งที่มีความน่าเชื่อถือ ทันสมัยและมีการปรับปรุงอยู่เสมอ สอดคล้องกับงานวิจัยของชมพูท ขอดczyk (2551) ที่ศึกษากิจกรรมการสอนทักษะการรู้สารสนเทศของครูบรรณารักษ์ พบว่า ในด้านการประเมินความน่าเชื่อถือของสารสนเทศ ส่วนใหญ่ครูแนะนำการประเมินสารสนเทศโดยให้นักเรียนพิจารณาจากชื่อผู้เขียน ความน่าเชื่อถือของสำนักพิมพ์ ส่วนในการวิเคราะห์เพื่อตีความสารสนเทศนั้นครูให้สรุปใจความสำคัญจากเรื่องทีอ่านแล้วนำมาเรียบเรียงและเขียนสรุปใหม่

2) สามารถจัดการสารสนเทศได้ คือ สามารถเรียบเรียง จัดลำดับ จัดกลุ่มสารสนเทศที่หามาได้ เลือกและระบุสารสนเทศที่ดีที่สุดเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ได้

- เรียบเรียงและจัดลำดับสารสนเทศได้ คือ สามารถเขียนเนื้อหาขึ้นใหม่ โดย

จัดเรียงเนื้อหา เช่น ตามเวลา ก่อน - หลัง เป็นเหตุเป็นผล สาเหตุของปัญหาและผลสรุป เช่น ตัวอย่างจากการทำกิจกรรมย่อย “ผลงานสร้างสรรค์ (4.4-4.6)” ในกิจกรรม “ผลงานสร้างสรรค์ เดิมพื้นคนใฝ่รู้” เมื่อนำเสนอสารสนเทศเรื่อง “นิทานพื้นบ้านอีสาน” ในรูปแบบโครงงานอย่างง่าย สามารถเลือกข้อมูลที่ตรงกับความต้องการมากที่สุดมาเรียบเรียงใหม่ เช่น นำเนื้อหาของนิทานพื้นบ้านอีสานมาสรุปเป็นเรื่องย่อ จัดลำดับเนื้อหา เช่น ตามเวลาการเกิดก่อน-หลัง สาเหตุการเกิด และข้อคิดที่ได้จากนิทานเป็นต้น หรือตัวอย่างจากการประเมินผลงานในกิจกรรม “Google พาเพลิน” เช่นในหัวข้อ “ระบบสุริยะจักรวาล” สามารถนำมาจัดลำดับข้อมูลใหม่โดยใช้ระยะห่างจากดวงอาทิตย์เป็นเกณฑ์ ทำให้ได้ข้อมูลที่มีความชัดเจนและง่ายต่อการนำเสนอข้อมูล เช่น ดวงดาวในระบบสุริยะจักรวาล มีทั้งหมด 9 ดวง เรียงลำดับจากระยะห่างจากดวงอาทิตย์จากใกล้ที่สุดถึงไกลที่สุดได้ ดังนี้ ดาวพุธ ดาวศุกร์ โลก ดาวอังคาร ดาวพฤหัสบดี ดาวเสาร์ ดาวยูเรนัส ดาวเนปจูน ดาวพลูโต เป็นต้น ได้ผลการประเมินการ

ทำกิจกรรม “Google พาเพลิน (ผลงาน)” คือ ร้อยละ 83.57 และกิจกรรม “ผลงานสร้างสรรค์ (4.4-4.6)” คือ ร้อยละ 83.14

สำหรับการประเมินสารสนเทศด้านการจัดการสารสนเทศ สอดคล้องงานวิจัยของหนูไกร บุตตะวงษ์ (2549) ที่ได้พัฒนามาตรฐาน ตัวบ่งชี้ และลักษณะการรู้สารสนเทศของนักเรียนไทย พบว่า ลักษณะการรู้สารสนเทศของนักเรียนในด้านการจัดการสารสนเทศตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญจาก มาตรฐานที่ 4 การจัดการสารสนเทศ คือสามารถรวบรวม บันทึก จัดลำดับความสำคัญของสารสนเทศ อ่านข้อความ สรุปใจความสำคัญของเรื่องเป็นคำพูดของตนเอง ได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของชุตติมา สัจจามันท์ (2555) ที่พัฒนาตัวชี้วัดตามมาตรฐานการรู้สารสนเทศสำหรับการเรียนรู้ของนักเรียนไทย เพื่อนำไปใช้ในการวางแผนและพัฒนาการจกระบวนกรเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการรู้สารสนเทศ พบว่า ตัวชี้วัดที่แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีทักษะการรู้สารสนเทศด้านการจัดการสารสนเทศได้ คือ มาตรฐานที่ 4 นักเรียนสามารถรวบรวม จัดระบบและสังเคราะห์สารสนเทศ ซึ่งพิจารณาได้จากตัวชี้วัดที่ 6. นักเรียนรวบรวมสารสนเทศโดยการจดบันทึกได้ และตัวชี้วัดที่ 7 นักเรียนเขียน โครงเรื่องจากสารสนเทศที่จดบันทึกได้

- จัดกลุ่มสารสนเทศที่หามาได้ คือ สามารถจัดกลุ่มสารสนเทศตามเนื้อหาหรือหัวข้อ ที่ได้รับมอบหมายได้อย่างชัดเจน เพื่อนำไปใช้ประโยชน์และเตรียมนำเสนอ ตัวอย่างจากการประเมินผลงานกิจกรรมย่อย ในกิจกรรม “Google พาเพลิน” เช่น เมื่อค้นข้อมูลเรื่อง “อาหารไทย 4 ภาค” สามารถจัดกลุ่มข้อมูลชนิดของอาหารออกเป็นภาคต่างๆ เช่น อาหารภาคเหนือ ได้แก่ น้ำพริก อ่อง ข้าวซอย แกงฮังเล เป็นต้น อาหารภาคอีสานได้แก่ ลาบ หมูน้ำตก แกงหน่อไม้ เป็นต้น โดยจัดการข้อมูลในแบบแผนผังความคิด (Mind mapping) ได้ผลการประเมินการทำกิจกรรม “Google พาเพลิน (ผลงาน)” คือ ร้อยละ 83.57 และกิจกรรมย่อย “ผลงานสร้างสรรค์ (4.4-4.6)” ในกิจกรรม “ผลงานสร้างสรรค์ เติมฝันคนใฝ่รู้” คือ ร้อยละ 83.14 จากผลการจัดกิจกรรมที่นักเรียนสามารถจัดกลุ่มสารสนเทศได้นั้นสอดคล้องกับงานวิจัยของปาริชาติ เสารยะวิเศษ (2552) ที่ศึกษาการพัฒนาการรู้สารสนเทศของนักเรียนระดับประถมศึกษาในประเทศไทย เพื่อกำหนดแนวทางในการส่งเสริมการรู้สารสนเทศในด้านต่างๆ ให้แก่นักเรียน พบว่า ความสามารถของนักเรียนในการจัดกลุ่มสารสนเทศในทักษะของผู้เชี่ยวชาญ คือ สามารถจัดกลุ่มสารสนเทศแบบกว้างๆ หรือจัดหมวดหมู่ในระดับพื้นฐาน เช่น จัดกลุ่มโรคติดต่อและโรคไม่ติดต่อที่นักเรียนรู้จัก จัดกลุ่มสัตว์บกสัตว์น้ำ เป็นต้น

- เลือกและระบุสารสนเทศที่ดีที่สุดเพื่อนำไปใช้ประโยชน์มากที่สุด คือ สามารถเลือกสารสนเทศที่ตรงกับความต้องการและไปใช้ประโยชน์ได้ พร้อมให้เหตุผลประกอบ เนื่องจากการค้น

ข้อมูลสารสนเทศจากแหล่งสารสนเทศจากหลายแหล่ง มักได้รับสารสนเทศบางส่วนที่ไม่สอดคล้องกับความต้องการปะปนมาด้วย จึงจำเป็นต้องเลือกข้อมูลที่ดีที่สุด โดยใช้หลักการประเมินสารสนเทศเบื้องต้น คือ พิจารณาความสอดคล้องด้านเนื้อหาสารสนเทศที่ค้นได้กับเนื้อหาที่ต้องการ ความน่าเชื่อถือได้โดยพิจารณาจากเกณฑ์ความถูกต้อง เทียบตรง ทันสมัย ความสำคัญ มีเหตุผล เหมาะกับการนำไปใช้ประโยชน์ ตัวอย่างจากการทำกิจกรรม “Google พาเพลิน” ที่ศึกษาเรื่อง “อาหารหรือขนมที่ทำจากกล้วย” สามารถเลือกสารสนเทศหรือข้อมูลที่ดีที่สุด โดยใช้เกณฑ์ความถูกต้องของสารสนเทศกับหัวข้อ เช่น ขนมที่ทำจากกล้วย ได้แก่ ข้าวต้มมัด กล้วยแขก กล้วยเชื่อม ข้าวเม่าทอด กล้วยอบน้ำผึ้ง กล้วยกวน เป็นต้น ได้ผลการประเมินจากการทำกิจกรรม “Google พาเพลิน” คือร้อยละ 83.57 และกิจกรรมย่อย “ผลงานสร้างสรรค์ (4.4-4.6)” ในกิจกรรม “ผลงานสร้างสรรค์ เติมฝันคนใฝ่รู้” คือร้อยละ 83.14 การที่นักเรียนสามารถเลือกสารสนเทศสารสนเทศที่ดีที่สุดเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของปาริชาติ เสารยะวิเศษ (2552) ที่ศึกษาการพัฒนาการรู้สารสนเทศของนักเรียนระดับประถมศึกษาในประเทศไทย เพื่อกำหนดแนวทางในการส่งเสริมการรู้สารสนเทศในด้านต่างๆ ให้แก่นักเรียน พบว่า ความสามารถของนักเรียนในการระบุสารสนเทศที่ใช้ประโยชน์ได้ในทักษะของผู้เชี่ยวชาญ คือ สามารถเลือกสารสนเทศที่ตรงกับความต้องการและใช้ประโยชน์ พร้อมให้เหตุผลประกอบได้

สำหรับผลของการจัดกิจกรรมส่งเสริมการรู้สารสนเทศด้านการประเมินสารสนเทศดังกล่าวข้างต้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชมพูนุท ยอดยิ่ง (2551) ที่ศึกษากิจกรรมการสอนทักษะการรู้สารสนเทศของครูบรรณารักษ์ พบว่า ในด้านการประเมินความน่าเชื่อถือของสารสนเทศ ส่วนใหญ่ครูแนะนำการประเมิน เช่น ดูจากชื่อผู้เขียน ดูจากความน่าเชื่อถือของสำนักพิมพ์ ส่วนในการวิเคราะห์เพื่อตีความสารสนเทศนั้นครูสอนการสรุปใจความสำคัญจากเรื่องทีอ่านและนำมาเรียบเรียงและเขียนสรุป ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของสุดใจ บุญบงค์ (2550) ศึกษาการจัดกิจกรรมส่งเสริมการรู้สารสนเทศด้านการประเมินความน่าเชื่อถือของสารสนเทศและแหล่งสารสนเทศได้ โดยรวมอยู่ในระดับมาก นักเรียนเลือกสารสนเทศเฉพาะรายการที่เกี่ยวข้องกับที่เรื่องที่ศึกษาเท่านั้น โดยการอ่านชื่อเรื่อง คำนำ สารบัญ หรือเนื้อเรื่องย่อๆ แล้วบันทึกเนื้อหาไว้และบอกแหล่งที่มาของข้อมูล และเปรียบเทียบข้อมูลจากแหล่งที่มาของข้อมูล และความน่าเชื่อถือของข้อมูล เป็นต้น

2.1.3 ด้านการใช้สารสนเทศ การพัฒนากิจกรรมเพื่อส่งเสริมการรู้สารสนเทศด้านการใช้สารสนเทศ เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถประยุกต์หรือใช้สารสนเทศอย่างถูกต้องและสร้างสรรค์อย่างมีจริยธรรม กำหนดตัวชี้วัด คือ สามารถค้นหารูปแบบและวิธีการที่เหมาะสมในการนำเสนอและสื่อสาร

ได้ นำเสนอผลงานอย่างสร้างสรรค์ในรูปแบบที่หลากหลายตามความเหมาะสม เข้าใจจริยธรรมในการใช้สารสนเทศ ผลการทำกิจกรรมสามารถอธิบายได้ดังนี้

- 1) ประยุกต์ใช้สารสนเทศ คือ การค้นหารูปแบบและวิธีการที่เหมาะสมในการนำเสนอและสื่อสาร บูรณาการสารสนเทศเข้ากับความรู้เดิมและนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน
 - ค้นหารูปแบบและวิธีการที่เหมาะสมและนำเสนอผลงานอย่างเหมาะสม โดยครูให้คำแนะนำวิธีการในการนำเสนอข้อมูลที่เหมาะสมและน่าสนใจ มีความคิดสร้างสรรค์ ใช้สื่อหรือภาพประกอบชัดเจน สอดคล้องกับเนื้อหา สรุปสาระสำคัญได้ครบถ้วน มีหลักฐานในการค้นคว้า และใช้เวลาเหมาะสม ซึ่งนักเรียนสามารถเลือกรูปแบบในการนำเสนอข้อมูลที่เหมาะสม เช่น การนำเสนอด้วยโปรแกรมเพาเวอร์พอยต์ การทำโครงงาน การเล่นนิทาน การแสดงบทบาทสมมติ เป็นต้น ตัวอย่างจากกิจกรรมย่อย “ผลงานสร้างสรรค์ (4.4-4.6)” ในกิจกรรม “ผลงานสร้างสรรค์ เติมฝันคนไฟรู้” เช่นกลุ่ม “ภาษาถิ่นอีสาน” นำเสนอข้อมูลด้วยการแสดงบทบาทสมมติ ที่ให้สมาชิกในกลุ่มมีส่วนร่วมและได้แสดงออก ทั้งทางด้านความคิดและท่าทางการแสดง ซึ่งจะทำการเรียนรู้และสนุกสนานเพลิดเพลิน นักเรียนสามารถกำหนดสถานการณ์ กำหนดบทบาทของตัวแสดง และคัดเลือกคนแสดงที่เหมาะสม เช่น กล้าแสดงออก เข้าใจบทบาทการแสดง และสามารถพูดภาษาอีสานได้ เป็นต้น กลุ่ม “เครื่องดนตรีอีสาน” นำเสนอด้วยโปรแกรมเพาเวอร์พอยต์ สามารถเรียงข้อมูลตามหัวข้อที่กำหนด คือ เรียงตามประเภทเครื่องดนตรี เช่น เครื่องคิด เครื่องสี เครื่องตี และเครื่องเป่า และพิจารณาใช้สีและขนาดตัวอักษรที่ชัดเจน มีภาพประกอบสวยงาม และสอดคล้องกับเนื้อหา เป็นต้น ได้ผลการประเมินกิจกรรมย่อย “ผลงานสร้างสรรค์ (4.4-4.6)” คือร้อยละ 83.14 จากการที่นักเรียนสามารถเลือกใช้รูปแบบ/วิธีการและสื่อต่างๆ ในการนำเสนอข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้าในลักษณะที่เหมาะสมได้นั้น สอดคล้องกับลักษณะการรู้สารสนเทศของนักเรียนตามมาตรฐานการรู้สารสนเทศของนักเรียนไทยที่มีผู้ทำวิจัยไว้ เช่น งานวิจัยของหนูไกร บุตตะวงษ์ (2549) ที่ได้พัฒนามาตรฐาน ตัวบ่งชี้ และลักษณะการรู้สารสนเทศของนักเรียนไทย ผู้วิจัยพบว่า ลักษณะการรู้สารสนเทศของนักเรียนด้านการจัดการสารสนเทศตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญตรงกับมาตรฐานที่ 4 คือ นักเรียนสามารถเลือกใช้เทคโนโลยีเพื่อเผยแพร่สารสนเทศไปสู่บุคคลอื่นด้วยวิธีการที่เหมาะสม สอดคล้องกับงานวิจัยของ ปาริชาติ เสาวระยะวิเศษ (2552) ที่ศึกษาการพัฒนาการรู้สารสนเทศของนักเรียนระดับประถมศึกษาในประเทศไทย เพื่อกำหนดแนวทางในการส่งเสริมการรู้สารสนเทศในด้านต่างๆ ให้แก่นักเรียน พบว่า การรู้สารสนเทศด้านความสามารถในการนำเสนอสารสนเทศของนักเรียน ในทัศนะของผู้เชี่ยวชาญ คือสามารถออกแบบการนำเสนอผลงานในรูปแบบที่เหมาะสมและมีความคิดสร้างสรรค์ เช่น การรายงานหน้าชั้น

การเขียนรายงาน การประดิษฐ์โครงงาน รวมทั้งการนำเสนอด้วยพาวเวอร์พ้อยต์ เป็นต้น สอดคล้องกับงานวิจัยของชุตติมา สัจจามันท์ (2555) ที่พัฒนาตัวชี้วัดตามมาตรฐานการรู้สารสนเทศสำหรับการเรียนรู้ของนักเรียนไทย ผู้วิจัยพบว่า มาตรฐานด้านการนำสารสนเทศไปใช้ คือ มาตรฐานที่ 5 นักเรียนสามารถใช้สารสนเทศผลิต และนำเสนอผลงานอย่างสร้างสรรค์ ตัวชี้วัดที่ 6. นักเรียนนำฝึความคิดมานำเสนอ โดยการพูดได้ เช่น การเล่าเรื่อง การรายงานหน้าชั้นเรียน หรือการเขียน เช่น การทำหนังสือเล่มเล็ก การจัดทำรายงานอย่างง่าย เป็นต้น

ส่วนลักษณะการจัดกิจกรรมส่งเสริมการรู้สารสนเทศเพื่อให้นักเรียนเกิดทักษะด้านการสื่อสารและนำเสนอสารสนเทศได้นั้น มีงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เช่น งานวิจัยของสุคใจ บุญบงค์ (2550) ที่ศึกษาการจัดกิจกรรมส่งเสริมการรู้สารสนเทศในโรงเรียนเมืองกาฬสินธุ์ ในด้านการนำสารสนเทศไปใช้นั้น ผู้วิจัยพบว่า ครูให้นักเรียนทำรายงาน สรุปสาระสำคัญจากสารสนเทศที่สืบค้นได้แล้วนำเสนอ และส่งครู สอดคล้องกับงานวิจัยของชมพูท ขอดยั้ง (2551) ที่ศึกษากิจกรรมการสอนทักษะการรู้สารสนเทศของครูบรรณารักษ์ในโรงเรียนประถมศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาขอนแก่น เขต 1 ผู้วิจัยพบว่า ครูสอนทักษะการนำสารสนเทศไปใช้ โดยให้นักเรียนเขียนสรุปความสำคัญจากเรื่องที่อ่าน ทำรายงาน และนำเสนอหน้าชั้นเรียน เป็นต้น

2) สามารถสื่อสารและมีจริยธรรมในการใช้สารสนเทศ

- เข้าใจจริยธรรมในการใช้สารสนเทศ คือ สามารถประยุกต์หรือใช้สารสนเทศอย่างถูกต้องและสร้างสรรค์อย่างมีจริยธรรม โดยสามารถรวบรวมบรรณานุกรมและเขียนอ้างอิงสารสนเทศที่ค้นและนำมาเรียบเรียงตามหัวข้อ เช่น หัวข้อโครงงาน โดยครูแนะนำการเขียนบรรณานุกรมอย่างง่าย ด้วยการฝึกให้นักเรียนบันทึกชื่อเว็บไซต์หรือแหล่งที่มาของข้อมูลสารสนเทศ ระบุเลขหน้าและที่มาของเอกสาร โดยสามารถเขียนบรรณานุกรมและเขียนอ้างอิงได้ตามรูปแบบที่กำหนดให้ เช่นตัวอย่างในการจัดกิจกรรมย่อย “Google พาเพลิน (ผลงาน)” ในกิจกรรม “Google พาเพลิน” โดยสามารถเขียนแหล่งอ้างอิงจากเว็บไซต์ที่ค้นข้อมูล เรื่อง “ระบบสุริยะจักรวาล” โดยระบุวันที่สืบค้นและเว็บไซต์ เช่น ค้นคืนเมื่อวันที่ 12 มกราคม 2554 จาก <http://www.thaigoodview.com/library/teachershow/phitsanulok/> ได้ผลการประเมินการทำกิจกรรม “Google พาเพลิน” คือ ร้อยละ 83.57 และจากกิจกรรมย่อย “ตรงจุดเข้าถึงแหล่ง (4.4)” ในกิจกรรม “ผลงานสร้างสรรค์ (4.4-4.6)” นักเรียนสามารถเขียนบรรณานุกรมหนังสือ เช่น เรื่อง “นิทาน 4 ภาค : ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ” ผู้แต่ง คือ สันต์ ภาวิต (2539) กรุงเทพฯ : ชมรมเด็ก เป็นต้น ได้ผลการประเมินการทำกิจกรรม “ผลงานสร้างสรรค์ (4.4-4.6)” คือ ร้อยละ 83.14 จากการที่นักเรียนทำกิจกรรมแล้วสามารถเขียน

บรรณานุกรมอย่างง่ายและเขียนอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูลสารสนเทศได้นั้น แสดงว่านักเรียนมีทักษะการรู้สารสนเทศด้านการใช้สารสนเทศอย่างมีจริยธรรม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปาริชาติ เสาร์ยะวิเศษ (2552) ที่ศึกษาการพัฒนาการรู้สารสนเทศของนักเรียนระดับประถมศึกษาในประเทศไทย ผู้วิจัยพบว่า การรู้สารสนเทศของนักเรียนระดับประถมศึกษาที่ควรจะเป็นในทัศนะของผู้เชี่ยวชาญในด้านการใช้สารสนเทศอย่างมีจริยธรรม คือ นักเรียนสามารถบอกแหล่งสารสนเทศที่เข้าถึงและเขียนบรรณานุกรมได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของชุตติมา สัจจานันท์ (2555) ที่พัฒนาตัวชี้วัดตามมาตรฐานการรู้สารสนเทศสำหรับการเรียนรู้ของนักเรียนไทย เพื่อนำไปใช้ในการวางแผนและพัฒนาการจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการรู้สารสนเทศสำหรับนักเรียนประถมศึกษาของไทย ผู้วิจัยพบว่า มาตรฐานด้านการใช้สารสนเทศอย่างมีจริยธรรมสำหรับนักเรียนประถมศึกษาของไทยคือ มาตรฐานที่ 6 นักเรียนมีจริยธรรม เคารพกฎหมายและมีความรับผิดชอบต่อสังคมในประเด็นที่เกี่ยวข้อง ตัวชี้วัดที่ 7 นักเรียนสามารถระบุที่มาของสารสนเทศที่นำมาใช้และไม่คัดลอกผลงานของผู้อื่น และสอดคล้องกับงานวิจัยของหนูไกร บุตตะวงษ์ (2549) ที่ได้พัฒนามาตรฐาน ตัวบ่งชี้ และลักษณะการรู้สารสนเทศของนักเรียนไทย ผู้วิจัยพบว่า มาตรฐานการรู้สารสนเทศสำหรับนักเรียนไทยด้านการใช้สารสนเทศ ได้แก่ มาตรฐานที่ 5 ซึ่งลักษณะการรู้สารสนเทศของนักเรียน คือ ไม่แอบอ้างเอาผลงานของคนอื่นมาเป็นของตน และอ้างอิงแหล่งสารสนเทศได้อย่างเหมาะสม

จากผลการวิจัยดังกล่าวข้างต้น เป็นการพัฒนากิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดให้เหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สามารถนำไปพัฒนาและประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมที่ต้องการส่งเสริมให้นักเรียนเกิดทักษะการรู้สารสนเทศ ทั้งในด้านการเข้าถึงสารสนเทศ การประเมินสารสนเทศ และการใช้สารสนเทศ ที่เน้นให้นักเรียนมีประสบการณ์ มีทักษะด้านการใช้ห้องสมุดและการใช้คอมพิวเตอร์ ทำให้นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจในทักษะการใช้ห้องสมุดและได้รับประโยชน์จากการใช้สารสนเทศในการศึกษาค้นคว้า ช่วยส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้และมีทักษะแสวงหาความรู้หรือสารสนเทศด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง อันจะส่งผลให้เกิดการพัฒนาไปสู่การเป็นบุคคลที่เป็นผู้รู้สารสนเทศต่อไป

3. ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยเรื่อง ผลของการจัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดที่มีผลต่อการรู้สารสนเทศของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ระดับประถมศึกษา ครั้งนี้ ผู้วิจัยขอเสนอแนวความคิดที่อาจเป็นประโยชน์ต่อการจัดการศึกษาในสถานศึกษาและการวิจัยครั้งต่อไป ดังนี้

3.1 ข้อเสนอแนะต่อสถานศึกษา

3.1.1 ข้อเสนอแนะต่อผู้บริหารสถานศึกษา

1) ผู้บริหารควรส่งเสริมให้บุคลากรมีการนำกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดไปประยุกต์ในการจัดกิจกรรมส่งเสริมการรู้สารสนเทศในห้องเรียนหรือห้องสมุดให้กว้างขวางยิ่งขึ้น ซึ่งสามารถประยุกต์ตามความเหมาะสมกับวัยของนักเรียนได้

2) ควรสนับสนุนสื่อ วัสดุ อุปกรณ์ การใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมประกอบการจัดกิจกรรมและงบประมาณ เพื่อพัฒนาการจัดกิจกรรมห้องสมุดอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ

3.1.2 ข้อเสนอแนะต่อครูผู้ทำหน้าที่บรรณารักษ์ห้องสมุด

1) กิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดที่ผู้วิจัยนำเสนอ เป็นเพียงตัวอย่างหนึ่งที่ครูบรรณารักษ์สามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับนักเรียนชั้นอื่นๆ และสามารถสร้างเพิ่มเติมได้

2) ควรจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการใช้ห้องสมุดที่หลากหลายและมีความต่อเนื่องและพัฒนาให้เหมาะสมกับวัยและความต้องการของนักเรียนแต่ละระดับชั้น โดยมีการประสานการดำเนินงานกิจกรรมต่างๆ ร่วมกันระหว่างครูบรรณารักษ์และครูผู้สอน ในการวางแผนการพัฒนาจัดกิจกรรมส่งเสริมการรู้สารสนเทศในโรงเรียน

3.1.3 ข้อเสนอแนะต่อครูปฏิบัติหน้าที่ในสถานศึกษา

1) ควรติดตามศึกษาแหล่งเรียนรู้ทั้งในและนอกสถานศึกษา เพื่อพัฒนาศักยภาพของนักเรียนให้สามารถใช้แหล่งเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยให้นักเรียนมีการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองจากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ ในโรงเรียน เช่น ห้องสมุด มุมความรู้ ป้ายนิเทศ เพื่อปลูกฝังนิสัยรักการอ่าน รักการค้นคว้าและการเรียนรู้ตลอดชีวิต

3) ร่วมพัฒนาและทำวิจัยการจัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดเพื่อการรู้สารสนเทศในทุกระดับชั้น

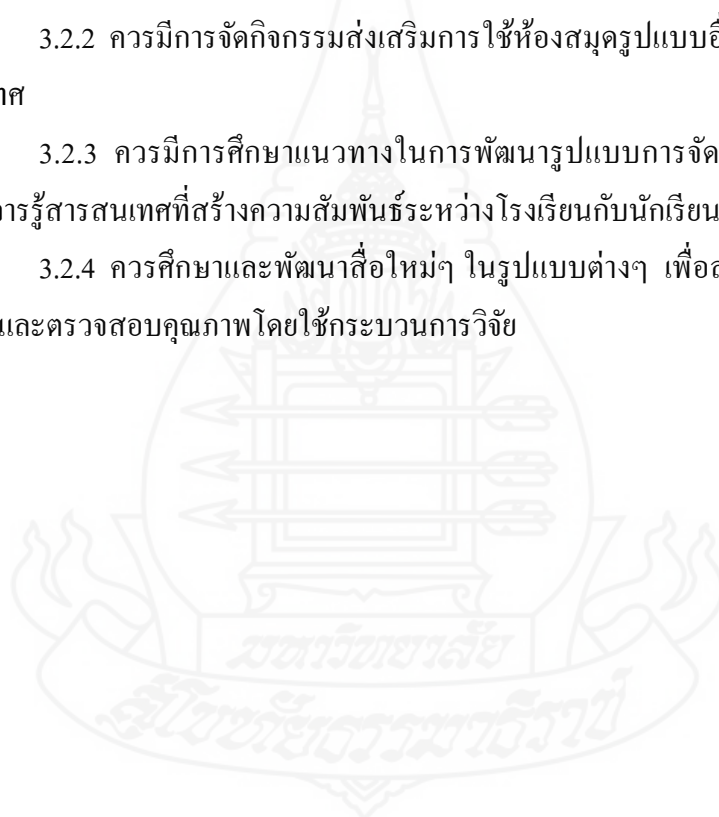
3.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

3.2.1 ห้องสมุดเป็นแหล่งเรียนรู้ และสถานที่จัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการอ่านส่งเสริมการใช้ห้องสมุด ซึ่งเป็นการแสดงออกเชิงพฤติกรรมของนักเรียน การทำการศึกษาวิจัยการจัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด เพื่อการรู้สารสนเทศ ให้มีการประเมินหรือเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงพฤติกรรมของนักเรียนโดยละเอียดของกลุ่มตัวอย่าง จะเป็นการวิจัยที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

3.2.2 ควรมีการจัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดรูปแบบอื่นๆ แล้วศึกษาผลที่มีต่อการรู้สารสนเทศ

3.2.3 ควรมีการศึกษาแนวทางในการพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดเพื่อการรู้สารสนเทศที่สร้างความสัมพันธ์ระหว่างโรงเรียนกับนักเรียนและผู้ปกครอง

3.2.4 ควรศึกษาและพัฒนาสื่อใหม่ๆ ในรูปแบบต่างๆ เพื่อส่งเสริมการรู้สารสนเทศให้แก่นักเรียนและตรวจสอบคุณภาพโดยใช้กระบวนการวิจัย





บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ (2539) ชุดฝึกอบรม เรื่อง การพัฒนาห้องสมุดโรงเรียน เล่ม 4

การบริการและกิจกรรมห้องสมุดโรงเรียน กรุงเทพมหานคร โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว

..... (2543) คู่มือการดำเนินงานห้องสมุดโรงเรียนระดับประถมศึกษา พิมพ์ครั้งที่ 2

กรุงเทพมหานคร โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว

..... (2543) ชุดฝึกอบรม เรื่อง การพัฒนาห้องสมุดโรงเรียน เล่ม 1 คู่มือสำหรับวิทยากร

พิมพ์ครั้งที่ 3 กรุงเทพมหานคร โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว

..... (2543) เอกสารประกอบหลักสูตร : คู่มือการดำเนินงานห้องสมุดโรงเรียนระดับ

ประถมศึกษา พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพมหานคร กรมวิชาการ

..... (2551) หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ค้นคืนเมื่อวันที่

24 กรกฎาคม 2555 จาก <http://www.curriculum51.net/>

เกษร เจริญรักษ์ (2539) ห้องสมุดของกระต่ายน้อย กรุงเทพฯ ชมรมเด็ก

กุหลาบ ปั่นลายนาถ (ม.ป.ป.) การปฏิบัติงานในห้องสมุดโรงเรียน กรุงเทพมหานคร สุวีริยาสาส์น

คณะกรรมการฝ่ายประมวลเอกสารและจดหมายเหตุ (2542) วัฒนธรรมพัฒนาการทาง

ประวัติศาสตร์เอกลักษณ์และภูมิปัญญา จังหวัดขอนแก่น กรุงเทพมหานคร

ศึกษากันท์พาณิชย์

จินตนา เพ็งรักษา (2544) “การใช้ห้องสมุดโรงเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 ใน

โรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา อำเภอเมืองเชียงใหม่” การศึกษาค้นคว้าแบบอิสระ

สาขาวิชาประถมศึกษา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

จุมพจน์ วนิชกุล (2550) “พัฒนาการส่งเสริมการรู้สารสนเทศในต่างประเทศและในประเทศไทย”

วารสารห้องสมุด 51, 2 (กรกฎาคม-ธันวาคม) : 47-72

ฉวีวรรณ คูหาภินันท์ (2542) การอ่านและการส่งเสริมการอ่าน กรุงเทพมหานคร ศิลปาบรรณาการ

ชมพูนุท ยอดยิ่ง (2551) “กิจกรรมการสอนทักษะการรู้สารสนเทศของครูบรรณารักษ์ : กรณี

โรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาขอนแก่น เขต 1” รายงานการศึกษา

อิสระปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ชุติมา สัจจันันท์ (2544) “การรู้สารสนเทศเพื่อการประกันคุณภาพการศึกษาคณไทยและสังคม

ไทย” วารสารสุโขทัยธรรมาธิราช 14, 3 (กันยายน-ธันวาคม) : 50-63

..... (2550) “การรู้สารสนเทศ : การสอนและการวิจัย” วารสารห้องสมุด 51, 2

(กรกฎาคม-ธันวาคม) : 27-45

- (2554) *การพัฒนามาตรฐานการรู้สารสนเทศและยุทธศาสตร์การพัฒนานักเรียนไทย ให้เป็ยผู้รู้สารสนเทศ* นนทบุรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- และ กาญจนา ใจกว้าง (2555) *การพัฒนาตัวชี้วัดการรู้สารสนเทศของนักเรียนไทย* นนทบุรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- ทรงศรี อินทร์ภัย (2527) “เปรียบเทียบผลการเรียนวิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้ กิจกรรมห้องสมุดกับการสอนปกติ” ปรินญาณิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขา บรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- ทิพวัลย์ ตูละสุข และพิมพ์ อินแบน (2548) *เอกสารประกอบการสอนวิชา 000130 ทักษะการรู้ สารสนเทศ = Information Literacy Skills* ขอนแก่น : สำนักวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- เทิดศักดิ์ ไม้เท้าทอง (2550) “เทคนิคบูรณิกรกับการประเมินการรู้สารสนเทศตามสภาพจริง” *วารสารห้องสมุด* 51, 2 (กรกฎาคม-ธันวาคม) :115-131
- ธัญญาปกรณ์ นิมิตรประจักษ์ (2547) “ความรู้ความสามารถด้านการรู้สารสนเทศและคอมพิวเตอร์ ขึ้นพื้นฐานสำหรับการศึกษาระดับปริญญาตรีตามความคิดเป็นของนักศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น” วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา บรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- นงนุช วิชณะเดชา (2550) “บริบทของวัฒนธรรมองค์กรต่อการประยุกต์สู่องค์กรแห่งการเรียนรู้ = The context of organization culture for utilization of learning organization” *วารสาร พัฒนาชุมชน* 46, 9 (กันยายน) :26-30
- นงเยาว์ เปรมกมลเนตร (2550) “มาตรฐานการรู้สารสนเทศ : ความจำเป็นสำหรับประเทศไทย” *วารสารห้องสมุด* 51, 2 (กรกฎาคม-ธันวาคม) :145-150
- นฤมล รักษาสุข (2550) *การรู้สารสนเทศ* ค้นคืนเมื่อวันที่ 23 กรกฎาคม 2554 จาก http://www.stutlib2.sut.ac.th_utlib2./sut.ac.th/learning/school/Social/204215_6_2.ppt
- นันทา วิฑูลิสักดิ์ (2550) “การรู้สารสนเทศ : ความสามารถที่จำเป็นเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต” *วารสารห้องสมุด* 51, 2 (กรกฎาคม-ธันวาคม) :17-24
- น้ำทิพย์ วิภาวิน (2546) *ทักษะการใช้ห้องสมุดยุคใหม่ : Using modern library*. กรุงเทพมหานคร ดวงกมลสมัย
- บุญชม ศรีสะอาด (2553) *การวิจัยเบื้องต้น* พิมพ์ครั้งที่ 8 กรุงเทพมหานคร สุวีริยาสาส์น
- บุญยืน จันท์สว่าง (2548) “การทำรายการหนังสืออิเล็กทรอนิกส์” *วารสารห้องสมุด*. 49 (2): 17-31.

- บุญกร เลิศวีระศิริกุล (2550) “การพัฒนาแบบฝึกทักษะการใช้ห้องสมุดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3” วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาบรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- ประพัฒน์ สุธรรมวงศ์ (2548) “การพัฒนากิจกรรมส่งเสริมการอ่านของห้องสมุดในสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอุบลราชธานี เขต 1” วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการพัฒนาลัทธิสุตรและการเรียนการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี
- ปาริชาติ เสาร์ยะวิเศษ (2552) “การพัฒนาการรู้สารสนเทศของนักเรียนระดับประถมศึกษาในประเทศไทย” วิทยานิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- พวา พันธุ์เมฆา (2549) *ห้องสมุดโรงเรียนทฤษฎีและปฏิบัติ* กรุงเทพมหานคร อักษรสยามการพิมพ์
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2543) *วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์* กรุงเทพมหานคร สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร
- เพ็ญพันธ์ เพชรสร และคนอื่นๆ (2554) *เอกสารประกอบการเรียนรู้วิชา 000130 ทักษะการรู้สารสนเทศ = Information literacy* พิมพ์ครั้งที่ 2 (ปรับปรุงแก้ไข) ขอนแก่น สำนักวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์ วิทยาลัยครูพิบูลสงคราม (2526) *การจัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด* พิษณุโลก
- ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น (2548) *เอกสารประกอบการอบรมเชิงปฏิบัติการการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน* ขอนแก่น
- ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (2548) *ทักษะการรู้สารสนเทศ (Information Literacy Skills)* กรุงเทพมหานคร
- ภิญญาพร นิตยะประภา (2534) *ห้องสมุดโรงเรียน* กรุงเทพฯ โอเดียนสโตร์
- แม่นมาส ชวลิต, ผู้แปล (2548) *คู่มือปฏิบัติงานในห้องสมุดโรงเรียน* กรุงเทพมหานคร ยูเนสโก
- ยุพา เปล่งปลั่ง (2545) “การใช้สารนิเทศเพื่อการศึกษาค้นคว้าของนักศึกษาระดับปริญญาตรีโปรแกรมสาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ กลุ่มสถาบันราชภัฏภาคกลาง” วิทยุศาสตรศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

- รังสรรค์ สุกันทา (2543) “การรู้สารสนเทศ (Information literacy) : ชีตความสามารถที่จำเป็นเพื่อ
การเรียนรู้ตลอดชีวิต” วารสารครุศาสตร์ 28, 3 (มีนาคม-มิถุนายน) : 17-24
- โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น (2550) รายงานการประเมินตนเอง ปีการศึกษา 2550
ปีการศึกษา 2550 ขอนแก่น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น
_____. (2551) หลักสูตรสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ขอนแก่น โรงเรียน
สาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น
- วราวุธ ผลานันต์ (2533) ห้องสมุดโรงเรียน สุรินทร์ ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์ วิทยาลัยครู
สุรินทร์
- วัชรพร ตาลกุล (2543) “การสร้างชุดการสอนการใช้ห้องสมุดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดชลบุรี” วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษา
มหาบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา
- วันเพ็ญ แม่นธนู (2550) “ปัจจัยที่ส่งเสริมการใช้ห้องสมุดของนักเรียนโรงเรียนวัดกลาง สังกัด
เทศบาลนครขอนแก่น” รายงานการศึกษาดัชนีประจักษ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขา
บรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- วาณี ฐาปนวงศ์สานติ (2531) กิจกรรมสำหรับห้องสมุด กรุงเทพมหานคร โอเดียนสโตร์
- วิไลพันธ์ นวลสิงห์ (2545) “การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญของครูผู้สอน
สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดสกลนคร” ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาการวิจัยการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
- วิระวรรณ วรรณโท (2545) แผนการสอนวิชางานห้องสมุด 2 (ช 0246) กรุงเทพมหานคร บรรณกิจ
ศรีรัตน์ เจิงกลิ่นจันทร์ (2542) การอ่านและการสร้างนิสัยการอ่าน กรุงเทพมหานคร
โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช
- ศิริพร ทวีชาติ (2545) “การพัฒนารูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้แหล่งข้อมูลเป็น
หลักเพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านการรู้สารสนเทศของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา
ตอนต้น” วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน
ภาควิชามัธยมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- สมชาย พุทธิมา (2544) “การใช้ห้องสมุดโรงเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียน
เอกชน อำเภอเมืองเชียงใหม่ วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา
ประถมศึกษา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- สมาน ลอยฟ้า (2544) “การรู้สารสนเทศ : ทักษะที่จำเป็นสำหรับสังคมสารสนเทศ” มนุษยศาสตร์
สังคมศาสตร์ 19, 1 (ตุลาคม-ธันวาคม) : 1-6

ลีปาน ทรัพย์ทอง (2548) “การรู้สารสนเทศ” *วารสารห้องสมุด* 49, 2 (เมษายน-มิถุนายน) : 56-68

สุกม เฉลยทรัพย์ (2531) *การส่งเสริมการอ่าน* ปทุมธานี วิทยาลัยครูเพชรบุรีวิทยาถาวร
คณะวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

สุจิรา ชงงาม (2547) “สภาพการส่งเสริมการรู้สารสนเทศให้แก่นักเรียนในโรงเรียนที่เปิดสอนช่วง
ชั้นที่ 3 ถึงช่วงชั้นที่ 4 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาร้อยเอ็ด” *วิทยานิพนธ์ปริญญา
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*

สุชาติ โสมิตรประยูร และคณะ (2555) “พัฒนาการของเด็ก” (online) ค้นคืนเมื่อ 9 กรกฎาคม 2555
จาก <http://writer.dekd.com/l3onsai/story/viewlongc.php?id=469856&chapter=6>

สุดใจ บุญบงค์ (2550) “การจัดกิจกรรมส่งเสริมการรู้สารสนเทศในโรงเรียนเมืองกาฬสินธุ์
อำเภอเมือง จังหวัดกาฬสินธุ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษากาฬสินธุ์ เขต 1”
*วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และ
สารนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*

สุดาวดี ศรีสุดดา (2550) “การรู้สารสนเทศ” *อินฟอรมะชัน* 14, 2 (กรกฎาคม-ธันวาคม) : 39-50

สุวัฒน์ ส่องแสงจันทร์ (2548) “การรู้สารสนเทศ : ความเข้าใจเพื่อการสอน” *วารสาร
มนุษยศาสตร์ปริทรรศน์* 27, 2 (2548) : 21-35

_____ และคณะ (2551) *สภาพการสอนการใช้ห้องสมุดและบทบาทในการสอนการรู้
สารสนเทศของครูบรรณารักษ์ห้องสมุดโรงเรียนมัธยมศึกษาในเขตพื้นที่การศึกษา
กรุงเทพมหานคร กรุงเทพมหานคร คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร*

สุพิศ บายคายคม (2550) “การรู้สารสนเทศของนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
วิทยาเขตศรีราชา” *วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์
และสารนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา*

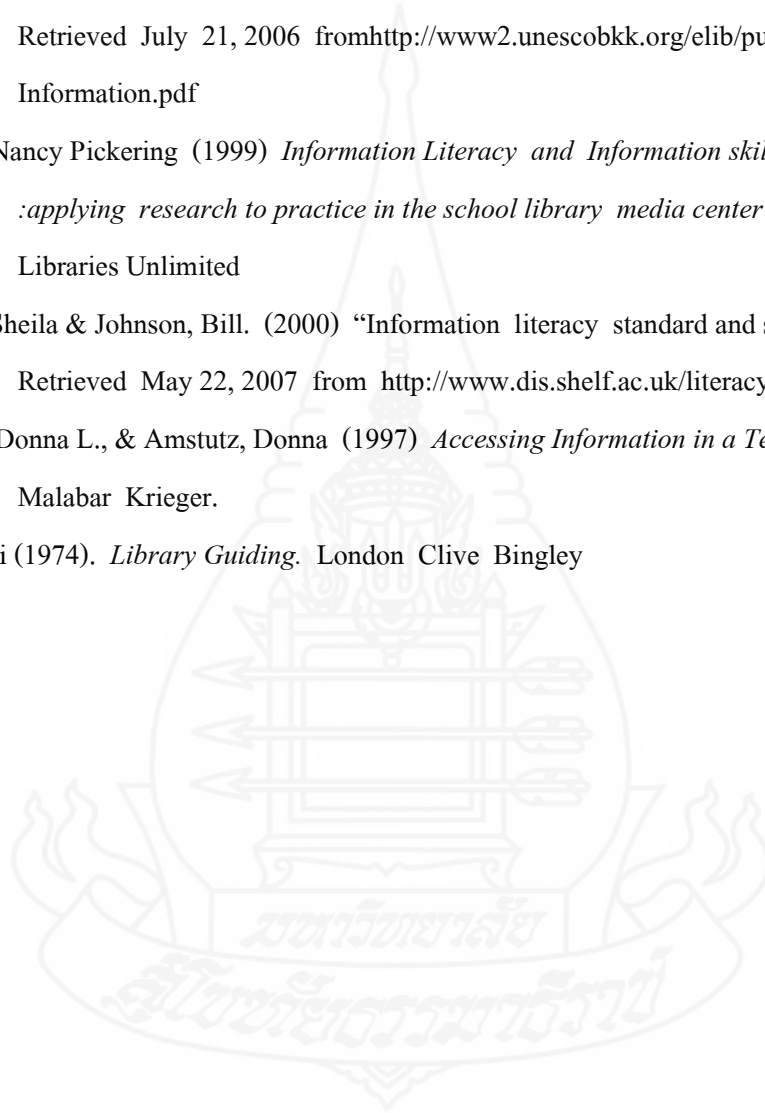
สุวิมล ณะผลเลิศ (2550) “การเรียนรู้ของเด็กที่มีความต้องการพิเศษผ่านกระบวนการฝึกทำงาน
ในห้องสมุด” *วารสารห้องสมุด* 51, 2 (กรกฎาคม-ธันวาคม) : 151-160

สำนักวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยขอนแก่น (2554) *เอกสารประกอบการสอนวิชา 000130
ทักษะการรู้สารสนเทศ = Information Literacy Skills* บรรณาธิการโดย เพ็ญพันธ์
เพชรศรี และพิมพ์ภา อินแบน . พิมพ์ครั้งที่ 2 ปรับปรุงแก้ไข ขอนแก่น

- หนูไกร บุตตะวงษ์ (2549) “มาตรฐานการรู้สารสนเทศและลักษณะการรู้สารสนเทศ : เทคนิคเดลฟาย = Standards indicators and characteristics information literacy : delphi technique” *สารนิเทศ (มมส.)* 3, 2 (กรกฎาคม-ธันวาคม) : 63-77
- _____. (2549) “มาตรฐาน ตัวบ่งชี้ และลักษณะการรู้สารสนเทศ: เทคนิคเดลฟาย” วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
- อมรรัตน์ ทิพย์เลิศ (2549) “ก้าวข้างหน้าของการรู้เท่าทันสื่อของไทย” *นิเทศศาสตร์ปริทัศน์* 10, 1 (กรกฎาคม-ธันวาคม) : 111-121
- อาชัญญา รัตนอุบล และคณะ (2549) *การพัฒนารูปแบบการรู้สารสนเทศสำหรับสังคมไทย* กรุงเทพฯ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- American Association of School Librarians (1998) “Information power : the nine information Literacy standards for student learning.” Retrieved August 11, 2008, from http://www.ala.org.aasl/ip_nine.html
- American Library Association (1989) *Information Literacy Competency Standards for Higher Education* Retrieved June 6, 2009 from <http://www.ala.org/acrl/sites/ala.org/acrl/files/content/standards/standards.pdf> person
- American Library Association (2000) *Information literacy standard*. Retrieved April 5, 2004, From <http://www.ola.org.acrl.org/nilitlst.html>
- Bundy, Alan (2004) “Australian & New Zealand Information literacy framework : principles, Standards and practice” Retrieved July 26, 2007 from http://www.caul.edu.au/info_literacy/infoLiteracy Framework.pdf
- Council of Australian State Libraries (2006) *Council of Australian State Libraries : Information literacy standards*. Retrieved December 30, 2006 Available from <http://www.casl.org.au/papers/casl/information.literacy.standards.pdf>
- Council of Australian University Librarians. (2001) *Information literacy standards*. Canberra: Council of Australian University Librarians.
- Doyle, Chistina S. (1992) *Development of model of information literacy outcome measures Within National Education Goal of 1990 (Education policy)* Retrieved March 28, 2007 from http://www.lib.umi.com/dissertations/preview_all/9307268

- Eisenberg, Michael B. and Berkowitz, Robert E. (2002). *The Big 6: An Information Problem-Solving Process.* Retrieved January 22, 2008 from <http://www.big6.com>.
- _____. (2008) *What is the Big6?* (Online). Retrieved February 15, 2008 from <http://www.big6.com/index.php>
- _____. and Johnson, D. (1996). *Computer skill for information problem-solving : earning and teaching technology in context.* Retrieved March 25, 2008 from <http://ericit.org/digests/EDO-IR-1996-04.html>
- Gibson, Melissa Ruth. (2002) "A qualitative investigation for designing intermediate (grades 4-6) information literacy instruction : integrating inquiry, mentoring, and on-line resource." Retrieved May 2, 2007 from <http://wwwlib.umi.com/dissertations/fullcit/3067130>
- IFLA. (2000) "IFLA/UNESCO school library manifesto : tge school library in teaching and Learning for all". (online) Retrieved January 24, 2007 from http://www2.unescobkk.org/elib/publications/07/school_manifesto_EN.pdf#search=%22library%2Binformation%20literacy%22
- _____. (2006) Guidelines on information literacy for lifelong learning. Retrieved May 23, 2006, from <http://www.lib.umi.com/dissertations/fullcit/3062737>
- James-Maxie, Dana. (2009) Information literacy skills in elementary school: a review of the literature. *Journal of Instruction Delivery Systems* 21(1), 23-26.
- Kuhlthau, Carol Collier (1988) "Perceptions of the information search process in libraries: A Study of changes from high school though college." *Information Processing and Management* 24 (4): 419-428
- Lau, Jesus (2004) "International guideline on information literacy." (online) Retrieved March 21, 2008 from <http://bivir.uacj.mx/dhi/DoctosNocioInter/Docs/Guidline.pdf>
- Li Siu-cheung, et al. (2005) *Information literacy framework for Hong Kong students : building the capacity of learning to learn in the information age* Retrieved May 1, 2008 from http://www.ifla.org/IV/ifla72/paper/142-Henri_Cheung_%20Lok_Cheung-en.pdf

- Lwason, M. A. (1984). "The Effects of placement and advertisement of books on the amount and nature of reading done by fourth grade students" Abstract. Dissertation, Retrieved March 25, 2008, form DAO, Abstract No. A3338.
- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (2006) *Development of Information literacy thought school libraries in South-East Asian countries*. Retrieved July 21, 2006 from <http://www2.unescobkk.org/elib/publications/06INF/Information.pdf>
- Thomas, Nancy Pickering (1999) *Information Literacy and Information skills Instruction :applying research to practice in the school library media center* Englewood Libraries Unlimited
- Webber, Sheila & Johnson, Bill. (2000) "Information literacy standard and statements." (online) Retrieved May 22, 2007 from <http://www.dis.shelf.ac.uk/literacy/standards.htm>
- Whiston, Donna L., & Amstutz, Donna (1997) *Accessing Information in a Technological Age*. Malabar Krieger.
- Zurkowski (1974). *Library Guiding*. London Clive Bingley





ภาคผนวก

มหาวิทยาลัย

สกลนครราชภัฏ

ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย



ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. รองศาสตราจารย์ ดร. สมาน ลอยฟ้า

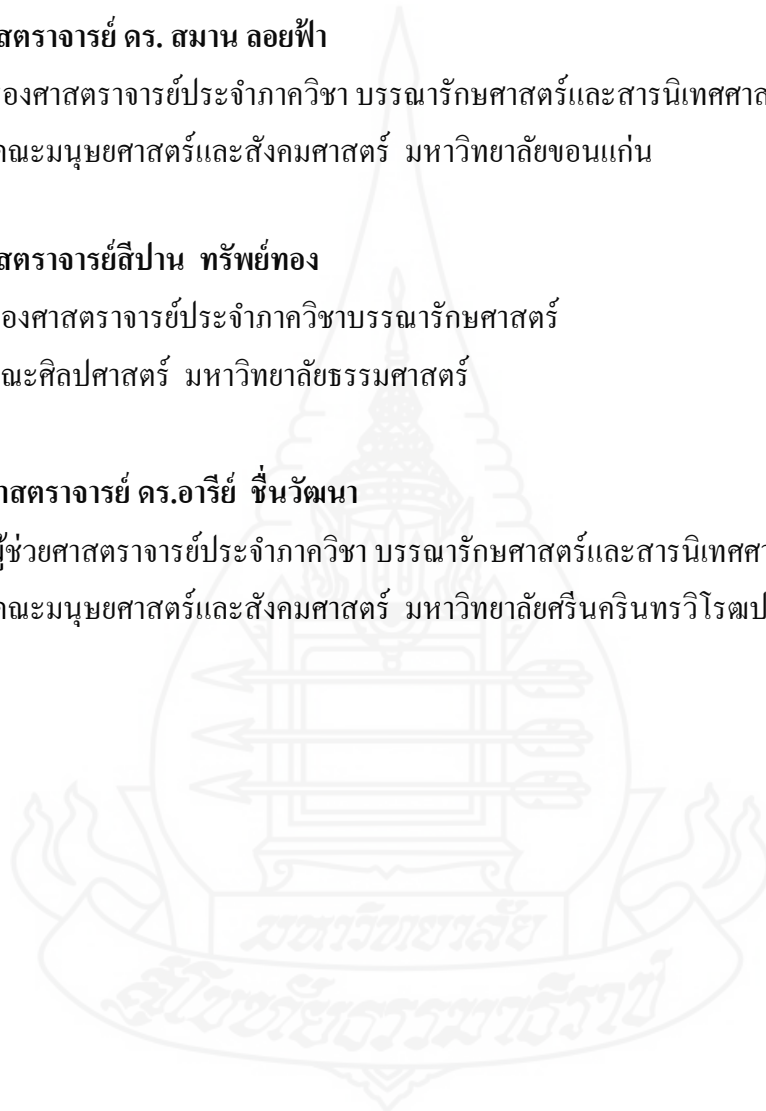
รองศาสตราจารย์ประจำภาควิชา บรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

2. รองศาสตราจารย์สีป่าน ทรัพย์ทอง

รองศาสตราจารย์ประจำภาควิชาบรรณารักษศาสตร์
คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อารีย์ ชื่นวัฒนา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำภาควิชา บรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร



ภาคผนวก ข

แบบทดสอบวัดการรู้สารสนเทศของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4



ภาคผนวก ข

แบบทดสอบวัดการรู้สารสนเทศของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

คำสั่ง : ข้อสอบมีจำนวน 30 ข้อ ให้นักเรียนทำทุกข้อ**คำชี้แจง** : ให้นักเรียนกากบาท (X) หน้าคำตอบที่ถูกที่สุดเพียงข้อเดียว

- การค้นอินเทอร์เน็ตให้ได้ข้อมูลที่ตรงกับความต้องการควรเริ่มต้นด้วยอะไร
 - ถามตัวเองว่าต้องการข้อมูลเรื่องอะไรและใช้คำถามเหล่านั้นเป็นแนวทางในการค้นหาข้อมูล
 - เปิดดูเว็บไซต์หลายๆ แหล่งเพื่อทำความเข้าใจ
 - จดชื่อเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องให้ได้มากที่สุด เพื่อใช้อ้างอิง
 - ตั้งกระทู้ถามบนกระดานสนทนา(web board)
- เมื่อต้องการข้อมูล เรื่อง “การระบาดของไข้หวัดใหญ่ สายพันธุ์ใหม่ 2009” หัวข้อเรื่องใดที่ควรหาข้อมูล

ก. ประวัติของโรค	ข. อาการและวิธีป้องกัน
ค. ชื่อประเทศที่เกิดโรค	ง. จำนวนแพทย์ที่รักษา
- นักเรียนจะหาข้อมูลเรื่องไข้หวัดใหญ่สายพันธุ์ใหม่ 2009 จากที่ใดจึงจะได้ข้อมูลที่ทันสมัยและรวดเร็วที่สุด

ก. ถามเพื่อน	ข. ถามพี่
ค. สืบค้นข้อมูลอินเทอร์เน็ต	ง. ค้นหาจากวารสารในห้องสมุด
- นักเรียนจะตั้งคำถามเพื่อค้นหาเรื่อง แหล่งท่องเที่ยวในจังหวัดขอนแก่นอย่างไร
 - สถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดขอนแก่นมีที่ไหนบ้าง
 - จังหวัดขอนแก่นอยู่ติดกับจังหวัดใดบ้าง
 - จะเดินทางไปขอนแก่นได้อย่างไร
 - จังหวัดขอนแก่นมีกี่อำเภอ

5. หากนักเรียนต้องการทราบความหมายของคำว่า “ไปตุ๋น” นักเรียนควรหาข้อมูลจากแหล่งใดจึงจะดีที่สุด

- | | |
|--------------------|-------------------------|
| ก. สารานุกรม | ข. พจนานุกรม |
| ค. หนังสือแบบเรียน | ง. หนังสือคู่มือทำอาหาร |

6. ถ้านักเรียนทำรายงานเรื่อง “อาหารไทย 4 ภาค” นักเรียนจะหาข้อมูลจากแหล่งสารสนเทศใดบ้างเพื่อให้ได้ข้อมูลมากที่สุด

- | | |
|--|--------------------------------|
| ก. ถามบุคคล เช่น ถามอาจารย์, ผู้ปกครอง | ข. สืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต |
| ค. ค้นข้อมูลจากห้องสมุด | ง. ถูกทุกข้อ |

7. หากต้องการค้นหาหนังสือข้างล่างนี้ในห้องสมุดของโรงเรียน นักเรียนมีวิธีการค้นหาอย่างไรจึงจะได้หนังสือเล่มนี้

กรรณิการ์ จันทร์พุ่ม. (2550). หนูน้อยหมวกแดง. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์.

- | |
|--------------------------------------|
| ก. ใส่ชื่อหนังสือในโปรแกรมสืบค้น |
| ข. ใส่ชื่อผู้แต่งในโปรแกรมสืบค้น |
| ค. ใส่ชื่อราคาหนังสือในโปรแกรมสืบค้น |
| ง. ข้อ ก และ ข ถูก |

8. เมื่อต้องการค้นหาหนังสือในห้องสมุด นักเรียนควรทำอย่างไรจึงจะเกิดประสิทธิภาพสูงสุด

- | |
|---|
| ก. ถามเพื่อน |
| ข. ถามครูประจำชั้น |
| ค. เดินไปหยิบบนชั้น |
| ง. ใช้โปรแกรมช่วยค้น เช่น โอแพ็ค (OPAC) |

9. หากต้องการค้นหาข้อมูล เรื่อง “นิทานพื้นบ้านอีสาน” จาก Google.co.th นักเรียนจะพิมพ์ข้อความใดลงในโปรแกรมสืบค้น

- | | |
|-----------------------|------------|
| ก. นิทานพื้นบ้านอีสาน | ข. นิทาน |
| ค. พื้นบ้าน | ง. คนอีสาน |

10. หากต้องการหาข้อมูลจากหนังสือเล่มหนึ่งว่ามีเนื้อหาที่นักเรียนต้องการหรือไม่ ควรเปิดหนังสือที่หน้าใด

ก. หน้าคำนำ

ข. หน้าปกใน

ค. หน้าสารบัญ

ง. เปิดดูเนื้อหาที่หน้าจกนหมดเล่ม

11. จากผลการสืบค้นที่ได้ ดังนี้

จังหวัดขอนแก่น :: ข้อมูลทั่วไป

**พระธาตุขามแก่น เสียงแคนดอกคูน ศูนย์รวมผ้าไหม ร่วมใจผูกเสี่ยว
เที่ยวขอนแก่นนครใหญ่ ไดโนเสาร์สิรินธรเน่ สุดเท่เหรียญทองมวยโอลิมปิก**

ข้อมูลทั่วไป :

ขอนแก่น เป็นจังหวัดที่ตั้งอยู่ตรงกลางของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ปรากฏหลักฐานทางด้านประวัติศาสตร์ และมนุษยวิทยา ว่าอาณาเขต จังหวัดขอนแก่น เคยเป็นดินแดน ที่มีผู้คนอาศัย ตั้งบ้านเรือน อยู่เจริญรุ่งเรือง มีอารยธรรมสูงส่ง มาก่อนสมัยประวัติศาสตร์ และคาบเกี่ยวกับ สมัยประวัติศาสตร์ ทำให้ขอนแก่น เป็นเมืองที่มีมรดกทางวัฒนธรรม ของชนชาติโบราณมากมาย ดัง ปรากฏ ร่องรอยให้เห็นอยู่ในปัจจุบัน เช่น ภาพเขียนสี ที่ถ้ำฝ่ามือแดง อำเภอภูเวียง เมืองโบราณ สมัยทวารวดี ที่อำเภอชุมแพ เสมานหิน ที่เมืองชัยวาน อำเภอมัญจาคีรี และศาสนสถาน สมัยขอม ที่อำเภอเปือยน้อย จัดเป็นปราสาทหิน ที่มีขนาดใหญ่ที่สุด ที่พบในจังหวัดขอนแก่น และอยู่ในสภาพสมบูรณ์

นักเรียนคิดว่าต้องใช้คำค้นอะไรจึงจะได้ผลการค้นข้างต้น

ก. ข้อมูลทั่วไป

ข. ขอนแก่น

ค. พระธาตุ

ง. ภาคอีสาน

12. ปัจจุบันจังหวัดขอนแก่นมีประชากรจำนวนเท่าใด นักเรียนควรค้นหาข้อมูลจากเอกสารปีใด

ก. ข้อมูลจากเอกสารปี 2550

ข. ข้อมูลจากเอกสารปี 2551

ค. ข้อมูลจากเอกสารปี 2552

ง. ข้อมูลจากเอกสารปี 2553

13. นักเรียนควรคำนึงถึงสิ่งใดมากที่สุดในการค้นหาข้อมูลจากเว็บไซต์เพื่อนำมาทำรายงาน

ก. เนื้อหาจากเว็บไซต์มากพอหรือไม่

ข. ตัวหนังสือจากเว็บไซต์ชัดเจนหรือไม่

ค. รูปประกอบจากเว็บไซต์สวยงามหรือไม่

ง. เป็นเว็บไซต์น่าเชื่อถือหรือไม่

14. เมื่อนักเรียนค้นข้อมูลเรื่อง อาหารไทย 4 ภาค พบว่ามีคนกล่าวว่า “อาหารไทยเป็นวัฒนธรรมที่สืบทอดกันมานาน และมีเอกลักษณ์และความโดดเด่นเฉพาะแต่ละภูมิภาค ...” นักเรียนเห็นด้วยหรือไม่ เพราะเหตุใด

- ก. เห็นด้วย เพราะอาหารแต่ละภาคมีรสชาติต่างกัน
- ข. เห็นด้วย เพราะมีราคาค่อนข้างแพง
- ค. ไม่เห็นด้วย เพราะพบว่ามีขายอยู่ทั่วไป
- ง. ไม่เห็นด้วย เพราะใช้เครื่องปรุงคล้ายๆ กัน

15. มีหนังสืออยู่ 3 เล่ม เล่มแรก เรื่อง ภาษาถิ่นอีสาน เล่มที่ 2 เรื่องเครื่องดนตรีอีสาน เล่มที่ 3 เรื่องอาหารพื้นเมืองอีสาน หากนักเรียนต้องการหาข้อมูลเกี่ยวกับ “โปงลาง” นักเรียนคิดว่าหนังสือเล่มใดน่าจะมีประโยชน์ต่อการค้นคว้าหาข้อมูลในครั้งนี้

- ก. เล่มแรก
- ข. เล่มที่ 2
- ค. เล่มที่ 2 และ 3
- ง. เล่มแรก เล่มที่ 2 และ 3

16. เมื่อนักเรียนได้ข้อมูลเกี่ยวกับ “ระบบสุริยะ” จากแหล่งต่างๆ มาพอสมควร นักเรียนคิดว่าข้อมูลจากแหล่งใดถูกต้องและน่าเชื่อถือที่สุด

- ก. ข้อมูลจากโครงการของพี ๒.6
- ข. ข้อมูลจากสมุดบันทึกจากค่ายคูดาวของโรงเรียน
- ค. ข้อมูลจากกระดานสนทนาจากเว็บไซต์เกี่ยวกับดาราศาสตร์
- ง. ข้อมูลจากหนังสือ เรื่อง ดาราศาสตร์ แปลโดยเสถียร บุญฤทธิ์

17. ข้อใดจัดเรียงลำดับของหัวข้อ เรื่อง “ภาวะโลกร้อน” ได้ถูกต้อง

- ก. ความหมาย สาเหตุ ผลกระทบ การป้องกัน
- ข. การป้องกัน ความหมาย ผลกระทบ สาเหตุ
- ค. สาเหตุ ผลกระทบ ความหมาย การป้องกัน
- ง. ผลกระทบ ความหมาย การป้องกัน สาเหตุ

18. การจัดกลุ่มของอาหารในข้อใดที่ ไม่ถูกต้อง

- ก. อาหารภาคกลาง เช่น ผัดเปรี้ยวหวาน แกงเผ็ด
- ข. อาหารภาคเหนือ เช่น แกงโฮะ ใ้ส้อั่ว
- ค. อาหารภาคใต้ เช่น ข้าวยา แกงฮังเล
- ง. อาหารอีสาน เช่น ส้มตำ แกงลาว

19. หากมีข้อมูลจากวารสารเกี่ยวกับ พายุโซนร้อน จำนวน 2 ชิ้น โดยชิ้นที่ 1 เขียนเมื่อปีพ.ศ. 2545 และชิ้นที่ 2 เขียนปีพ.ศ. 2553 นักเรียนจะเลือกชิ้นไหนเพราะเหตุใด
- เลือกชิ้นที่ 1 เพราะหาง่ายกว่า
 - เลือกชิ้นที่ 1 เพราะพิมพ์ยังไม่นาน
 - เลือกชิ้นที่ 2 เพราะข้อมูลทันสมัยกว่า
 - เลือกทั้ง 2 ชิ้น เพราะเพื่อน ๆ แนะนำว่าดี
20. หากนักเรียนต้องออกไปรายงานหน้าชั้นเรียน เรื่อง “สถานที่ท่องเที่ยวจังหวัดขอนแก่น” เป็นเวลา 5 นาที นักเรียนจะเลือกใช้วิธีการใดจึงจะเหมาะสมที่สุด
- รายงานปากเปล่า
 - อ่านรายงานทั้งเล่ม
 - รายงานด้วยแผ่นภาพ
 - รายงานด้วยแผ่นใส
21. หลังจากนักเรียนเข้าไปค้นข้อมูลในอินเทอร์เน็ตแล้วพบว่า “ไข้เลือดออกมักระบาดในหน้าฝน และมักเป็นกับเด็ก” นักเรียนคิดว่าจะทำอะไร
- เป็นเรื่องของแพทย์ที่จะหาทางป้องกัน
 - สวมใส่เสื้อผ้าหนาๆ ที่ปิดมิดชิด
 - ระมัดระวังไม่ให้ยุงกัดเวลากลางวัน
 - ชวนเพื่อนๆ นึกยากำจัดยุงลายรอบๆ โรงเรียน
22. นักเรียนคิดว่ารูปแบบการนำเสนอข้อมูลจากการค้นคว้าเรื่อง “อาหารไทย 4 ภาค” ให้เป็นที่ น่าสนใจของเพื่อนๆ ควรเป็นแบบใด
- นำเสนอด้วยรูปภาพ
 - นำเสนอด้วยของจริง
 - นำเสนอโดยการเล่าให้เพื่อนๆ ฟัง
 - นำเสนอด้วยรูปภาพในรูปแบบแผนผังความคิด
23. เมื่อค้นข้อมูลเรื่องอาหารไทย 4 ภาค แล้วพบว่าอาหารหวานส่วนใหญ่ทำมาจากแป้ง กะทิ และ น้ำตาล นักเรียนควรปฏิบัติอย่างไร
- ควรรับประทานให้มากจะได้โตเร็วๆ
 - ควรรับประทานบ่อยๆ เพราะเป็นขนมที่อร่อย
 - ควรรับประทานแต่พอเหมาะ เพราะราคาแพง
 - ควรรับประทานแต่พอเหมาะ เพราะอาจทำให้เป็นโรคอ้วนได้

24. นักเรียนควรปฏิบัติตนอย่างไรเมื่อกำลังอ่านหนังสือของห้องสมุด
- พับหน้าที่ยังอ่านไม่จบ
 - คัดลอกข้อความที่ต้องการลงสมุดบันทึกของตนเอง
 - ขีดเส้นใต้ข้อความที่ต้องการเพื่อไปรายงานหน้าชั้น
 - ตัดรูปภาพสวยๆ จากหนังสือเพื่อไปจัดป้ายนิเทศ
25. การนำข้อมูลจากหนังสือลักษณะใดจึงจะถือว่า ต้องเขียนอ้างอิง
- เมื่อคัดลอกข้อความมา 1 หน้า
 - เมื่อคัดลอกมาเพียง 1 ย่อหน้า
 - เมื่อคัดมาประโยคเดียว
 - ถูกทุกข้อ
26. พฤติกรรมใดถือว่าเป็นการผิดกฎหมายในด้านการละเมิดลิขสิทธิ์
- นักเรียนคัดลอกข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต โดยไม่ได้ระบุที่มา
 - นักเรียนก๊อปปี้การ์ตูนจากแผ่นซีดีที่ซื้อมาเพื่อให้เพื่อน
 - นักเรียนนำข้อมูลจากหนังสือในห้องสมุดมาทำรายงานแล้วเขียนอ้างอิงท้ายเล่ม
 - ทั้งข้อ ก และ ข ถูก

สุทธิ จิตรา และ สมัย สุทธิธรรม. ¹ (2542) ² สารคดี ชุด ถิ่นทองของไทย : ขอนแก่น. ³
 กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

จากรายการข้างต้นจงตอบคำถาม ข้อที่ 27-29

27. จากรายการในกรอบข้างต้นหมายถึงอะไร
- ปทานุกรม
 - สารานุกรม
 - บรรณานุกรม
 - พจนานุกรม
28. หมายเลข 1 หมายถึงข้อใด
- ชื่อเรื่อง
 - ชื่อผู้แต่ง
 - สำนักพิมพ์
 - สถานที่พิมพ์

29. หมายเลข 3 หมายถึงข้อใด

ก. ชื่อเรื่อง

ข. ชื่อผู้แต่ง

ค. สำนักพิมพ์

ง. สถานที่พิมพ์

30. สิ่งใดที่ต้องเขียนอ้างอิงเมื่อค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต

ก. ชื่อเว็บไซต์

ข. ชื่อเรื่อง/ ชื่อเจ้าของผลงาน

ค. วันที่สืบค้น

ง. ถูกทุกข้อ

ขอให้ทุกคนโชคดีนะคะ





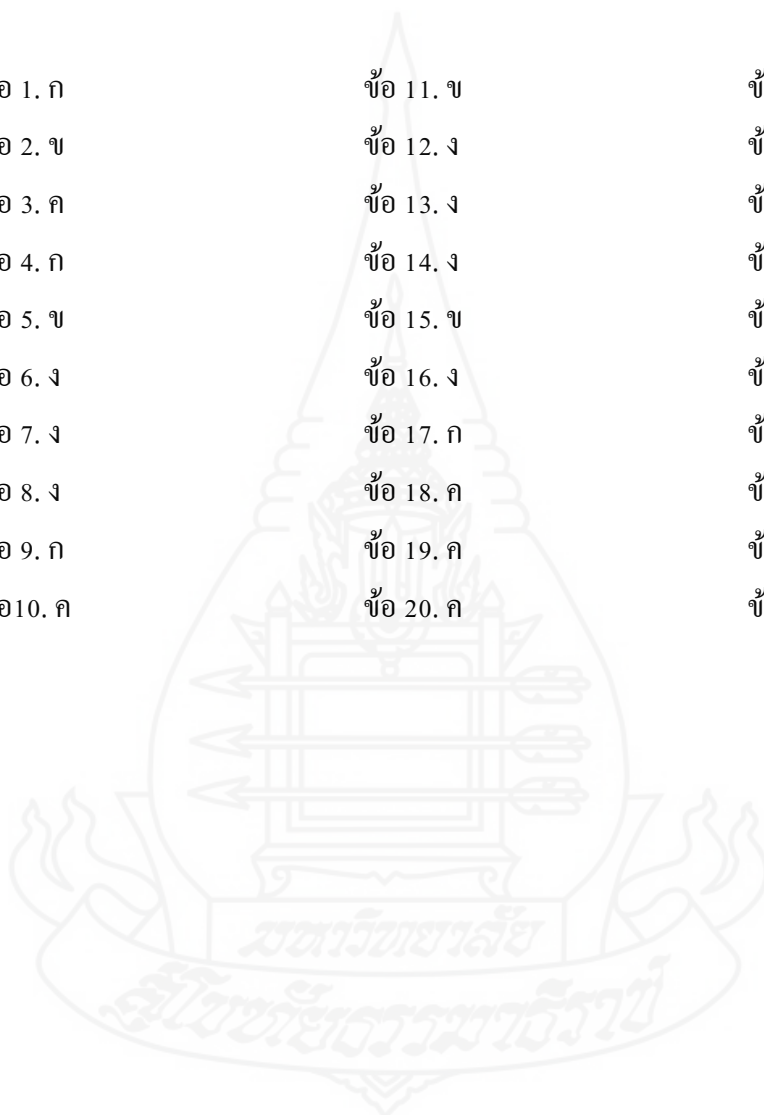
ภาคผนวก ค

คำเฉลยของแบบทดสอบ

ภาคผนวก ค

คำเฉลยของแบบทดสอบ

ข้อ 1. ก	ข้อ 11. ข	ข้อ 21. ค
ข้อ 2. ข	ข้อ 12. ง	ข้อ 22. ง
ข้อ 3. ค	ข้อ 13. ง	ข้อ 23. ง
ข้อ 4. ก	ข้อ 14. ง	ข้อ 24. ข
ข้อ 5. ข	ข้อ 15. ข	ข้อ 25. ง
ข้อ 6. ง	ข้อ 16. ง	ข้อ 26. ง
ข้อ 7. ง	ข้อ 17. ก	ข้อ 27. ค
ข้อ 8. ง	ข้อ 18. ค	ข้อ 28. ข
ข้อ 9. ก	ข้อ 19. ค	ข้อ 29. ก
ข้อ 10. ค	ข้อ 20. ค	ข้อ 30. ง





ภาคผนวก ง

ค่าความแม่นยำเชิงเนื้อหา

ภาคผนวก ง

ค่าความแม่นยำเชิงเนื้อหา
ของแบบทดสอบวัดการรู้สารสนเทศของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

คำถาม ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญ ท่านที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญ ท่านที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญ ท่านที่ 3	รวม	IOC
1	1	0	1	2	0.67
2	1	0	1	2	0.67
3	1	1	1	1	1
4	1	1	1	3	1
5	0	1	1	2	0.67
6	1	1	0	2	0.67
7	1	1	1	3	1
8	0	1	1	2	0.67
9	0	1	1	2	0.67
10	1	1	1	1	1
11	0	1	1	2	0.67
12	0	1	1	2	0.67
13	0	1	1	2	0.67
14	0	1	1	2	0.67
15	1	1	0	2	0.67
16	1	0	1	2	0.67
17	1	1	1	3	1
18	0	1	1	2	0.67
19	1	0	1	2	0.67
20	1	1	0	2	0.67
21	1	1	1	2	1

คำถาม ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญ ท่านที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญ ท่านที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญ ท่านที่ 3	รวม	IOC
22	1	1	1	3	1
23	1	1	0	2	0.67
24	1	1	1	3	1
25	1	0	1	2	0.67
26	1	0	1	2	0.67
27	1	0	1	2	0.67
28	1	1	1	3	1
29	1	1	1	3	1
30	1	1	1	3	1

ค่าความค่าความแม่นยำเชิงเนื้อหา IOC = 0.89





ภาคผนวก จ

ค่าความยากง่ายและอำนาจจำแนก

ภาคผนวก จ

ค่าความยากง่ายและอำนาจจำแนก
ของแบบทดสอบวัดการรู้สารสนเทศของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

คำถามข้อที่	ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)
1	0.80	0.27
2	0.77	0.20
3	0.80	0.27
4	0.73	0.40
5	0.80	0.27
6	0.80	0.33
7	0.70	0.20
8	0.60	0.40
9	0.63	0.33
10	0.77	0.20
11	0.73	0.27
12	0.77	0.20
13	0.77	0.20
14	0.60	0.40
15	0.77	0.20
16	0.73	0.27
17	0.73	0.27
18	0.67	0.27
19	0.63	0.33
20	0.77	0.20
21	0.73	0.27
22	0.70	0.47
23	0.77	0.20

คำถามข้อที่	ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)
24	0.77	0.20
25	0.70	0.33
26	0.63	0.33
27	0.63	0.33
28	0.73	0.27
29	0.80	0.27
30	0.77	0.33

ค่าความเชื่อมั่น $r_{tt} = 0.77$





ภาคผนวก ฉ

กิจกรรมและแผนการจัดกิจกรรมส่งเสริม
การใช้ห้องสมุดเพื่อการรู้สารสนเทศ

ภาคผนวก จ

กิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุด

กิจกรรม 1 : เล่มโปรดของฉัน



ชื่อกิจกรรม : เล่มโปรดของฉัน

ครั้งที่.....

เวลา : 2 คาบ

วันที่.....เวลา.....น.

สถานที่ : ห้องสมุดระดับประถม

กลุ่มเป้าหมาย : นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ผู้ดำเนินการ : อาจารย์บรรณารักษ์



หน้าปกใน (Title Page) ของหนังสือส่วนใหญ่ โดยเฉพาะหนังสือภาพสำหรับเด็กเป็นส่วนประกอบสำคัญที่สุดที่ทำให้ทราบรายละเอียดเกี่ยวกับหนังสือเล่มนั้นอย่างครบถ้วน ได้แก่ ชื่อเรื่อง ชื่อผู้แต่ง ผู้วาดภาพประกอบ และสำนักพิมพ์ จึงควรปลูกฝังให้เด็กเข้าใจ เพื่อใช้ชื่อเรื่อง และชื่อผู้แต่ง ในการค้นหาหนังสือและเป็นข้อมูลพื้นฐานที่สำคัญที่ใช้ในการเขียนอ้างอิงและการสืบค้นในระดับที่สูงต่อไป

ส่วนหน้าสารบัญ (Table of Contents) ของหนังสือนั้นมีความสำคัญเช่นกัน ช่วยให้ผู้อ่านทราบเนื้อเรื่องในหนังสือโดยสังเขปว่า เรื่องที่ตนต้องการอ่านนั้นอยู่ที่หน้าใด ตอนใดของหนังสือ เพราะเป็นหน้าที่บอกรายชื่อของบท และเรื่องเรียงตามลำดับ พร้อมทั้งระบุเลขหน้าไว้ชัดเจน เพื่อสะดวกในการค้นหาเนื้อหาที่ต้องการได้ง่าย



วัตถุประสงค์

เมื่อนักเรียนทำกิจกรรมนี้แล้ว นักเรียนสามารถ....

1. รู้และความเข้าใจเกี่ยวกับส่วนต่างๆ ในหน้าปกในของหนังสือ เช่น ชื่อเรื่อง ชื่อผู้แต่ง ชื่อผู้วาดภาพประกอบ สำนักพิมพ์ ปีพิมพ์ เป็นต้น
2. นำข้อมูลเรื่องหน้าปกในไปค้นหาหนังสือที่ต้องการได้
3. รู้ความสำคัญของหน้าสารบัญในการค้นหาสารสนเทศได้
4. ใช้หน้าสารบัญในการค้นหาสารสนเทศตามที่ต้องการได้



สาระสำคัญ

1. หน้าปกในประกอบด้วยข้อมูลสำคัญ คือ
 1. ชื่อเรื่อง (Title) คือ ชื่อของหนังสือ
 2. ชื่อผู้แต่ง (Author) คือผู้เขียนเรื่องหนังสือเล่มนั้นๆ
 3. ผู้วาดภาพ (Illustrator) คือผู้วาดภาพประกอบเรื่องราวในหนังสือ
 4. สถานที่พิมพ์ (Place of Publisher) สถานที่หรือจังหวัดที่สำนักพิมพ์ตั้งอยู่
 5. สำนักพิมพ์ (Publisher) บริษัทที่รับผิดชอบในการพิมพ์หนังสือหรือจัดจำหน่าย
2. หน้าสารบัญ (Table of Contents) หมายถึง รายชื่อของบท และเรื่องเรียงตามลำดับ เพื่อบอกแก่ผู้อ่านว่าในหนังสือเล่มนั้นประกอบด้วยบทและเรื่องใดบ้าง แต่ละเรื่องอยู่ที่หน้าใด เพื่อให้ผู้อ่านเปิดหาได้สะดวก



สื่อ / อุปกรณ์

1. หนังสือภาพสำหรับเด็ก / หนังสือเสริมหลักสูตร
2. ใบงาน / ใบกิจกรรม
3. ดินสอ ยางลบ สีไม้
4. สลากรายชื่อหนังสือ
5. โปรแกรมห้องสมุดอัตโนมัติ UlibM

วิธีดำเนินการกิจกรรม

กิจกรรมที่ 1 : หน้าปกใน...บอกอะไรใครรู้บ้าง (1.1-1.3)

(เวลา 50 นาที)

วัตถุประสงค์ :

1. เพื่อให้นักเรียนรู้แหล่งและสามารถเลือกหนังสือที่สนใจได้
2. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับส่วนต่างๆ ในหน้าปกในของหนังสือ เช่น ชื่อเรื่อง ชื่อผู้แต่ง ชื่อผู้วาดภาพประกอบ สำนักพิมพ์ ปีพิมพ์ เป็นต้น
3. เพื่อให้ทราบข้อมูลในการนำไปค้นหาหนังสือ

วิธีดำเนินการ

1. ครูเล่าเรื่องเกี่ยวกับหนังสือที่น่าสนใจ 1 เล่ม เพื่อเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจและให้รู้แหล่งหนังสือที่จะเลือกอ่าน จากนั้นจึงให้นักเรียนเลือกหยิบหนังสือเล่มที่ตนสนใจ ซึ่งเป็นหนังสือภาพสำหรับเด็ก ที่ครูคัดเลือกไว้แล้วและจัดเป็นหมวดหมู่พิเศษ ใช้สัญลักษณ์ ก ในห้องสมุดระดับประถมศึกษา จากนั้นให้นักเรียนดูหนังสือไปพร้อมๆ กัน พร้อมทั้งถามนักเรียนว่าหนังสือดังกล่าวมีชื่อเรื่องอะไร ใครเป็นผู้แต่ง ใครเป็นคนวาดภาพประกอบ และชี้ไปที่ส่วนของปกหนังสือ แล้วถามนักเรียนว่าหน้าดังกล่าวนี้เรียกว่าอะไร จากนั้นเฉลยพร้อมทั้งสนทนาถึงความสำคัญของข้อมูลต่างๆ ที่ปรากฏบนปกและหน้าปกในของหนังสือ ซึ่งมีข้อมูลต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ที่ทุกคน

ควรทราบ ดังนี้

- ชื่อเรื่อง (Title) คือ ชื่อของหนังสือ
- ชื่อผู้แต่ง (Author) คือผู้เขียนเรื่องหนังสือเล่มนั้นๆ
- ผู้วาดภาพ (Illustrator) คือผู้วาดภาพประกอบเรื่องราวในหนังสือ
- สถานที่พิมพ์ (Place of Publisher) คือ สถานที่หรือจังหวัดที่สำนักพิมพ์ตั้งอยู่
- สำนักพิมพ์ (Publisher) บริษัทที่รับผิดชอบในการพิมพ์หนังสือหรือจัดจำหน่าย

ครูหยิบหนังสือเรื่องอื่นมา และสุ่มถามนักเรียนด้วยคำถามต่างๆ เพื่อกระตุ้นความสนใจ เช่น

- หนังสือเล่มนี้มีชื่อเรื่องอะไร ?
- ใครแต่งหนังสือเล่มนี้ ?
- ใครเป็นคนวาดภาพประกอบ ?
- นักเรียนคิดว่าหนังสือเล่มนี้พิมพ์ที่ไหน (จังหวัดที่ตั้งของสำนักพิมพ์)
- สำนักพิมพ์อะไร ? จะสังเกตได้อย่างไร ? (สัญลักษณ์ของบริษัทหรือสำนักพิมพ์)

2. ครูให้นักเรียนเลือกหนังสือมาคนละ 1 เล่ม และให้สังเกตส่วนต่างๆ ของหน้าปกใน แล้วให้ทำ **ใบกิจกรรมที่ 1.1**

3. จากนั้นแบ่งนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่ม กลุ่มละ 4-6 คน กระจายความสามารถ เก่ง ปานกลาง อ่อน

4. ครูแจกหนังสือพร้อม**ใบกิจกรรมที่ 1.2** ให้ทุกกลุ่มแยกทำกิจกรรมโดยครูคอยให้คำแนะนำเป็นระยะ

5. ให้ตัวแทนกลุ่มออกมาจับสลาก คำถาม กลุ่มละ 1 คำถาม

6. จากนั้นให้นักเรียนทำ **ใบกิจกรรมที่ 1.3** โดยให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนนำเสนอผลงานของกลุ่ม กลุ่มละประมาณ 3-5 นาที ครูและนักเรียนร่วมกันเฉลย ครูให้คำแนะนำเพิ่มเติม และสรุปร่วมกัน

7. ครูแนะนำให้นักเรียนลองฝึกการค้นหาหนังสือในห้องสมุด โดยนำข้อมูลจากหน้าปกใน เช่น ชื่อเรื่อง ชื่อผู้แต่ง ไปใช้ในการสืบค้นข้อมูลรายการหนังสือจากโปรแกรมห้องสมุดอัตโนมัติ UlibM แล้วเลือกหนังสือที่ต้องการได้

กิจกรรมที่ 2 : หน้าสารบัญ...สำคัญอย่างไร (1.4)

(เวลา 50 นาที)

วัตถุประสงค์ :

1. เพื่อให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของหน้าสารบัญของหนังสือ
2. สามารถใช้หน้าสารบัญในการค้นหาสารสนเทศตามที่ต้องการได้

วิธีดำเนินการ

1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับหนังสือ และยกตัวอย่างหนังสือมา 2 เล่ม พร้อมสื่อนักเรียนมา 2 คน มาช่วยครูเปิดหาเนื้อหาในหนังสือตามที่ครูบอก
2. นักเรียนทั้งชั้นร่วมกันสังเกตเพื่อนทั้ง 2 คนว่าใครสามารถพบเนื้อหาที่ต้องการก่อน และใครปฏิบัติได้ถูกต้อง สังเกตจากอะไร จากนั้นจึงให้เพื่อนคนดังกล่าวที่ปฏิบัติถูกต้องนั้นอธิบายขั้นตอนและวิธีการปฏิบัติให้เพื่อนทั้งชั้นฟัง
3. ให้นักเรียนทำกิจกรรมใน ใบกิจกรรม 1.4
4. ครูและนักเรียนร่วมกันเฉลยและช่วยกันสรุปความสำคัญและประโยชน์ของหน้าสารบัญ

การประเมินกิจกรรม

1. ประเมินจากการเขียนตอบคำถาม การรู้สารสนเทศ
 - เกณฑ์การให้คะแนน
 - 1.1 ใบกิจกรรมที่ 1.1 (รายบุคคล) มีคำถาม 7 ข้อ ข้อ 1-3 และ 7 ข้อละ 1 คะแนน ข้อ 4-6 ข้อละ 2 คะแนน รวมเป็น 10 คะแนน
 - 1.2 ใบกิจกรรมที่ 1.2 (งานกลุ่ม) จำนวน 6 ข้อ ข้อ 1-2 ข้อละ 1 คะแนน ข้อ 3-6 ข้อละ 2 คะแนน รวมเป็น 10 คะแนน
 - 1.3 ใบกิจกรรมที่ 1.3 จำนวน 5 ข้อ ข้อละ 2 คะแนน รวมเป็น 10 คะแนน
 - 1.4 ใบกิจกรรมที่ 1.4 จำนวน 5 ข้อ ข้อละ 2 คะแนน รวมเป็น 10 คะแนน

ภาคผนวก

1. ตัวอย่างหนังสือที่ให้นักเรียนอ่านและทำกิจกรรม
2. คำถามวัด การรู้สารสนเทศ

บันทึกผลหลังทำกิจกรรม

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

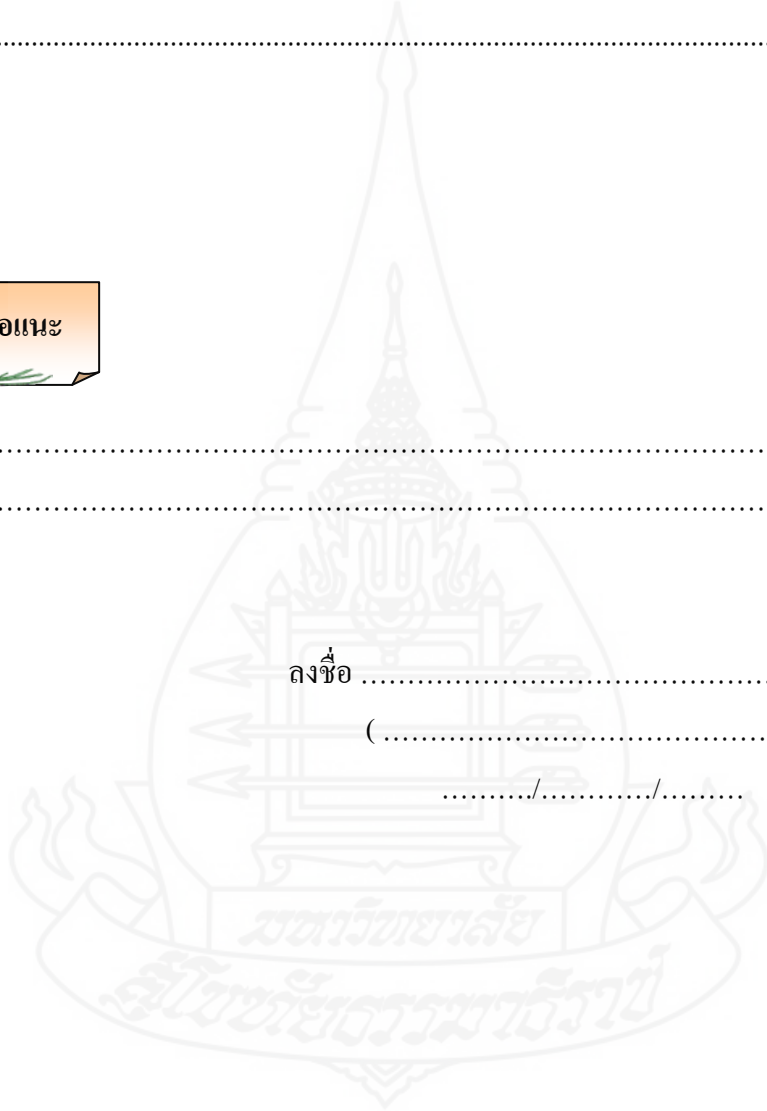
.....

.....

ลงชื่อ ผู้สอน

(.....)

...../...../.....



กิจกรรม 2 : ดิวอี้ อีส อีซี่ (Dewey is easy)



ครั้งที่.....

วันที่.....เวลา.....น.

สถานที่ : ห้องสมุดระดับประถม

กลุ่มเป้าหมาย : นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ผู้ดำเนินการ : อาจารย์บรรณารักษ์



การให้นักเรียนได้ทราบหลักเกณฑ์ในการจัดหมวดหมู่หนังสือ ได้มีส่วนร่วมที่เป็นประสบการณ์ตรงในการจัดหนังสือเป็นหมวดหมู่ตามระบบทศนิยมของดิวอี้ด้วยตนเอง และเสริมความรู้โดยผ่านกิจกรรมเกมและใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ด้วยจะช่วยให้เกิดความรู้ความเข้าใจที่ฝังแน่นกว่าการรับรู้จากการฟังบอกเล่าแต่เพียงอย่างเดียว เป็นการฝึกให้นักเรียนได้ใช้ความรู้พื้นฐานเรื่องการจัดหมวดหมู่หนังสือในการค้นหาสารสนเทศที่ต้องการ อันเป็นพื้นฐานในการค้นคว้าในระดับสูงต่อไป



เมื่อนักเรียนทำกิจกรรมนี้แล้ว นักเรียนสามารถ...

1. มีความรู้เกี่ยวกับหลักเกณฑ์การจัดหนังสือเป็นหมวดหมู่ตามระบบทศนิยมของดิวอี้
2. ปฏิบัติการค้นคว้าหนังสืออย่างง่ายได้
3. จัดแบ่งประเภทหนังสือในห้องสมุดได้



สาระสำคัญ

หลักเกณฑ์การจัดหนังสือเป็นหมวดหมู่ใหญ่ ๆ ตามระบบทศนิยมของดิวอี้ เป็นการแบ่งหมวดหมู่หนังสือตามเนื้อหาและใช้ตัวเลขเป็นสัญลักษณ์ นิยมใช้กับห้องสมุดขนาดกลางและเล็ก เช่น ห้องสมุดโรงเรียน แบ่งเป็น 10 หมวดใหญ่ ได้แก่

000	เบ็ดเตล็ด
100	ปรัชญา
200	ศาสนา
300	สังคมศาสตร์
400	ภาษา
500	วิทยาศาสตร์
600	วิทยาศาสตร์ประยุกต์ (เทคโนโลยี)
700	ศิลปะและการบันเทิง
800	วรรณคดี
900	ประวัติศาสตร์

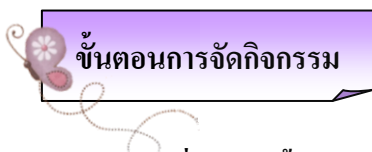
หมวดหมู่พิเศษอื่นๆ เช่น

อ	แทน	หนังสืออ้างอิง
ภ	แทน	หนังสือภาพสำหรับเด็ก
นว	แทน	หนังสือนวนิยาย
รศ	แทน	หนังสือเรื่องสั้น
ย	แทน	หนังสือสำหรับเยาวชน
บ	แทน	หนังสือแบบเรียน

สื่อ / อุปกรณ์

1. แผนภาพสรุปหลักเกณฑ์การจัดหนังสือเป็นหมวดหมู่ ตามระบบทศนิยมของดิวอี้
2. หนังสือที่มีความชัดเจนในการจัดเป็นหมวดหมู่ต่าง ๆ หมวดหมู่ละ 6 เล่ม

3. สติกเกอร์แผ่นเล็ก ๆ สำหรับเขียนหมวดหมู่หนังสือ
4. ตะกร้าสำหรับใส่หนังสือแยกตามหมวดหมู่
5. สลากแสดงหัวข้อเรื่องเพื่อให้นักเรียนค้นหาหนังสือ
6. ขวดนมนำโชค
7. ชงโชคดี หมายเลข 1-2-3



กิจกรรมที่ 1 : ดิวอี้มีสาระ (2.1-2.4)

(เวลา 50 นาที)

วัตถุประสงค์ :

1. มีความรู้เกี่ยวกับหลักเกณฑ์การจัดหนังสือเป็นหมวดหมู่ตามระบบทศนิยมของดิวอี้
2. สามารถจัดแบ่งประเภทหนังสือในห้องสมุดได้
3. สามารถปฏิบัติการค้นอย่างง่ายได้

วิธีดำเนินการ :

1. ให้นักเรียนทั้งชั้นสังเกตหนังสือในห้องสมุด และตั้งคำถามกระตุ้นให้นักเรียนคิดตาม เช่น

- หากหนังสือทุกเล่มมากองรวมกันในมุมใดมุมหนึ่งของห้องสมุด จะเป็นอย่างไร?
- หากเราต้องการอ่านหนังสือสักเล่ม จะเกิดปัญหาอะไร? ทำไมจึงเป็นเช่นนั้น?
- แล้วเราควรจะทำอย่างไรกับหนังสือเหล่านั้น?
- นักเรียนสังเกตเห็นการจัดหมวดหมู่หนังสือเป็นอย่างไร ? มีกี่หมวดหมู่ อะไรบ้าง?
- เราจะมีเกณฑ์ในการจัดหมวดหมู่อย่างไร ? (ใช้อะไรเป็นเกณฑ์)
- และจะใช้อะไรเป็นสัญลักษณ์ในแต่ละหมวดหมู่?

2. ครูเล่านิทาน เรื่อง “ห้องสมุดของกระต่ายน้อย” ให้นักเรียนฟัง แล้วให้นักเรียนสังเกตการจัดหนังสือในห้องสมุดออกเป็นหมวดหมู่ต่างๆ ว่ามีอะไรบ้าง พร้อมทั้งแนะนำหลักเกณฑ์การจัดหนังสือเป็นหมวดหมู่ใหญ่ ๆ ตามระบบทศนิยมของดิวอี้ พร้อมแสดงตัวอย่างประกอบ

3. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-6 คน ให้ตัวแทนแต่ละกลุ่มแข่งขันกันไปสำรวจหนังสือในห้องสมุด (ใบกิจกรรม 2.1) ว่ามีการจัดหมวดหมู่อะไรบ้าง กลุ่มใดเสร็จก่อนจะได้รับชงโชคดี เรียงตามลำดับ 1-2-3

4. แต่ละกลุ่มให้ตัวแทนมารับตะกร้าที่มีหนังสือหมวดหมู่ต่าง ๆ คละกัน ไป กลุ่มละ 10 เล่ม ให้นักเรียนในแต่ละกลุ่มช่วยกันพิจารณาจากปกหนังสือว่าหนังสือแต่ละเล่มควรจัดอยู่ในหมวดหมู่ใด แล้วเขียนหมายเลขหมวดหมู่ลงบนสติ๊กเกอร์แล้วปะติดบนปกหนังสือ

5. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนำหนังสือที่แยกหมวดหมู่แล้ว นำมาเรียงกันตามหมวดหมู่ หากกลุ่มใดสามารถแยกหมวดหมู่ได้เร็วและถูกต้อง 3 ลำดับแรก จะได้ธงโชคดิหมายเลข 1-2-3 ครูตรวจสอบให้คะแนนเป็นกลุ่ม พร้อมทั้งให้คำอธิบายเพิ่มเติม (ใบกิจกรรม 2.2)

6. ครูกำหนดหัวข้อเรื่อง (ที่สามารถค้นได้จากหนังสือตามที่มีอยู่ในตะกร้าซึ่งแยกหมวดหมู่) ให้นักเรียนกลุ่มละ 2 หัวข้อ (ใบกิจกรรม 2.3, 2.4) โดยให้ตัวแทนออกมาจับสลากจากขวดนมนำโชค กลุ่มละ 2 หัวข้อ โดยให้นักเรียนปรึกษากันในกลุ่ม แล้วไปเลือกหนังสือเล่มที่คิดว่าสามารถค้นคว้าเรื่องราวตามหัวข้อที่กำหนดนั้นได้ แล้วนำเสนอหน้าชั้น ครูเฉลยและร่วมกันอภิปราย



กิจกรรมที่ 2

(เวลา 50 นาที)

ชื่อกิจกรรม : เกมดิ่วอี้มีรางวัล (2.5)



วัตถุประสงค์ :

1. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับหลักเกณฑ์การจัดหนังสือเป็นหมวดหมู่ตามระบบทศนิยมของดิ่วอี้



1. แผ่นป้ายเลขหมู่หนังสือ หมวด 000-900 หมวดละ 2 แผ่น รวม 20 แผ่น

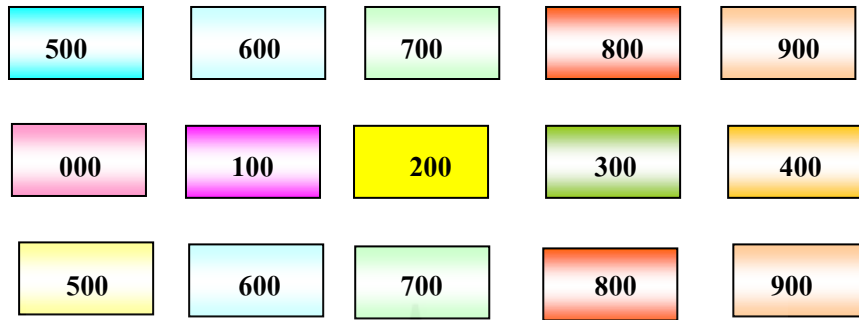
000

100

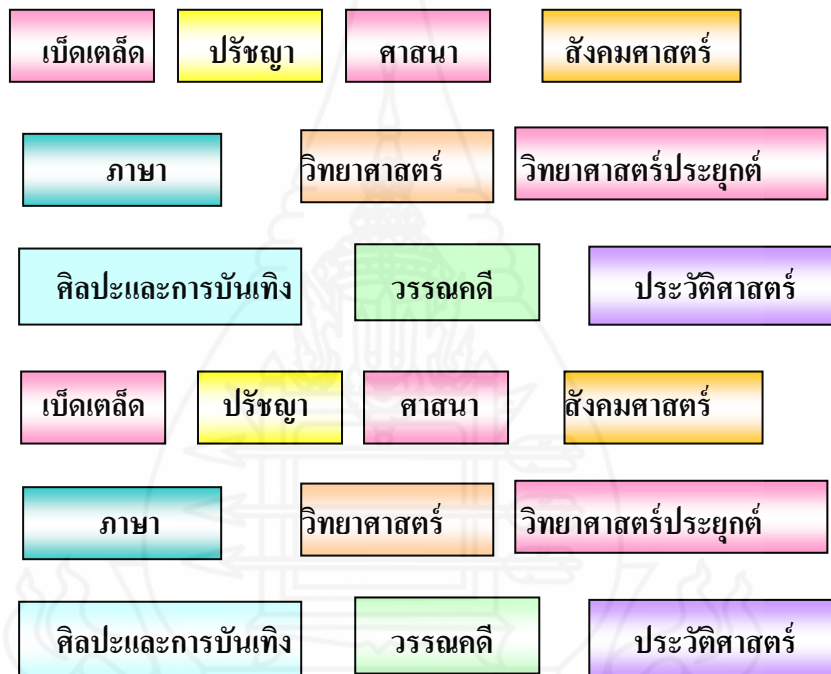
200

300

400



2. แผ่นป้ายข้อความแสดงความหมายของเลขหมู่ หมวดละ 2 แผ่น รวม 20 แผ่น



3. ชั้นหนังสือแบบเอียงสำหรับติดแผ่นป้าย

4. นกหวีด 1 อัน

5. โต้ะ 2 ตัว

6. ป้ายสลากหมายเลขกลุ่ม

7. แผ่นป้ายชื่อทีม (ทีม A และ ทีม B)

8. ธงโชคดี หมายเลข 1 และ 2

9. นาฬิกาจับเวลา

10. ของรางวัล

กติกาการเล่นเกม

1. จำนวนผู้เล่นแต่ละทีมต้องเท่ากัน (เช่นทีมละ 5 คน)
2. หนึ่งในคนมีสิทธิ์เลือกแผ่นป้ายเลขหมู่และป้ายแสดงหมวดหมู่จากโต๊ะ รอบละ 1 คู่เท่านั้น
เช่น



3. เมื่อผู้เล่นคนแรกวางแผ่นป้ายเรียบร้อยแล้วต้องมาตะแมือคนถัดไปก่อนจึงไปนั่งต่อแถวคนด้านหลัง
4. ผู้เล่นคนที่ 2 ตะแมือคนแรกก่อน (หากไม่ปฏิบัติตามกติกาปรับแพ้) แล้วจึงมีสิทธิ์ไปเลือกหยิบเอาแผ่นป้ายคู่ต่อไป โดยไม่จำเป็นต้องเรียงตามลำดับหมายเลข
5. ผู้เล่นคนที่ 3 เลือกแผ่นป้ายคู่ใหม่และทำเช่นนี้ต่อไปจนกว่าจะครบและนั่งลงทุกคน
6. ทีมใดนั่งลงก่อนและจับคู่แผ่นป้ายได้ถูกต้องมากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ

วิธีเล่นเกม

1. นำแผ่นป้ายเลขหมู่ 000-900 มาวางคละกันกระจายให้สม่ำเสมอไว้ที่โต๊ะตัวที่ 1 (สาย A) และ โต๊ะตัวที่ 2 (สาย B) อย่างละเท่าๆ กันโดยวางคว่ำหน้าลง
2. นำแผ่นป้ายข้อความแสดงความหมายของเลขหมู่มาวางคละกันไว้ที่โต๊ะตัวที่ 1 (สาย A) และ โต๊ะตัวที่ 2 (สาย B) อย่างละเท่าๆ กัน โดยวางคว่ำหน้าลงเช่นกัน
3. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 4 ทีมเท่าๆ กันโดยวิธีนับ 1-2- 3 - 4 และจับสลากแบ่งเป็น สาย A จำนวน 2 ทีม สาย B จำนวน 2 ทีม ส่วนนักเรียนที่เหลือให้เป็นกรรมการ
4. ให้แต่ละทีมเข้าแถวตอนเรียงหนึ่ง

รอบแรก

1. ผู้เล่นในสาย A (2 ทีม) แข่งขันกันก่อน
2. ผู้นำเกมให้สัญญาณโดยการเป่านกหวีด ผู้เล่นอยู่หน้าแถวของแต่ละทีมวิ่งไปเลือกแผ่นป้ายหมวดหมู่หนังสือจากโต๊ะของแต่ละทีมที่เตรียมไว้ จำนวน 1 คู่แล้วนำไปวางที่ชั้นหนังสือแบบเอียงสำหรับติดแผ่นป้าย และกลับมาตะแมือคนถัดไป แล้วจึงไปนั่งต่อท้ายแถวเหมือนการเล่นวิ่งเปี้ยว

3. ผู้เล่นคนที่ 2 ตะแมือคนแรกก่อนแล้วจึงไปเลือกหยิบเอาแผ่นป้ายอีก 1 คู่และวางเรียงไว้แล้วไปตะแมือคนที่ 3 และไปนั่งต่อท้าย ทำเช่นนี้จนครบทั้ง 10 หมวดหมู่ คนสุดท้ายของแต่ละทีมหยิบธงโชคิ์หมายเลข 1 หรือ 2 ตามลำดับ แล้วนั่งลง

5. เมื่อผู้เล่นทั้ง 2 ทีมวางแผ่นป้ายเสร็จและนั่งลงแล้ว ผู้นำเกมเป่านกหวีดเพื่อหยุดการแข่งขัน

6. ผู้นำเกมเฉลย แล้วรวมคะแนนของแต่ละทีม โดยกำหนดให้การจับคู่หมวดหมู่ถูกต้องคู่ละ

1 คะแนน ทีมชนะได้เข้ารอบเพื่อแข่งขันในรอบต่อไป

7. ให้ทีมผู้เข้าแข่งขันสาย B (ที่เหลือ 2 ทีม) ทำการแข่งขันเหมือน สาย A แล้วสรุปคะแนน และหาทีมที่ชนะในแต่ละสาย

รอบที่ 2 (ให้เวลาทีมละ 3 นาที)

1. ให้ทีมที่ชนะในสาย A และสาย B แข่งขันกันเพื่อหาทีมที่ได้รับรางวัลชนะเลิศ ทีมแพ้ได้รางวัลรองชนะเลิศ อันดับที่ 1

2. ทำการแข่งขันทีมที่แพ้ในสาย A และสาย B แข่งขันกัน ทีมใดชนะได้รางวัลรองชนะเลิศ อันดับที่ 2

3. สรุปผลการแข่งขันและมอบรางวัล



กิจกรรมที่ 3

(เวลา 30 นาที)

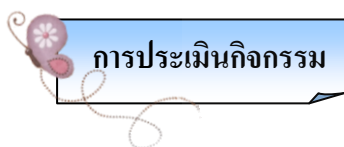
ชื่อกิจกรรม : ดิวอี้เพื่อการเรียนรู้ : e-learning (2.6)

วัตถุประสงค์ :

1. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจการจัดหมวดหมู่หนังสือในระบบทศนิยมของดิวอี้
2. เพื่อให้สามารถนำความรู้เรื่องการจัดหมวดหมู่หนังสือไปประยุกต์ใช้ในการค้นหาสารสนเทศตามที่ต้องการได้

วิธีดำเนินการ :

1. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับหนังสือในหมวดหมู่ต่างๆ พร้อมทั้งให้นักเรียนช่วยกันยกตัวอย่างหนังสือในแต่ละหมวด และสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้ใดบ้าง
2. ให้นักเรียนศึกษาเพิ่มเติมและทำแบบฝึกหัด จากสื่อ e-learning เรื่อง การจัดหมวดหมู่หนังสือ
3. ครูและนักเรียนร่วมกันเฉลยและสรุปการจัดหมวดหมู่หนังสือ



การประเมินกิจกรรม

1. ประเมินจากการทำงานกลุ่ม และการนำเสนอของกลุ่ม
2. ประเมินการรู้สารสนเทศ จากกิจกรรมการเลือกหนังสือที่สอดคล้องกับหัวข้อเรื่องที่กำหนดให้

เกณฑ์การให้คะแนน ให้คะแนนเป็นรายกลุ่ม

 - 2.1 การจัดหมวดหมู่หนังสือ 10 คะแนน ให้คะแนนการจัดหมวดหมู่ได้ถูกต้องในครั้งแรก เล่มละ 1 คะแนน ถ้าในครั้งแรกจัดหมวดหมู่ไม่ถูกต้อง ให้จัดใหม่ โดยให้คะแนนความถูกต้องในครั้งที่สอง เล่มละ 0.5 คะแนน
 - 2.2 (ใบกิจกรรมที่ 2.3-2.4) ให้ค้นหนังสือตามหัวข้อเรื่องที่กำหนด 2 หัวข้อ ให้คะแนนหัวข้อละ 5 คะแนน
3. ประเมินจากการทำกิจกรรม คิวอี้มีสาระ
 - 3.1 (ใบกิจกรรมที่ 2.1) ให้คะแนนจากการจับคู่หมวดหมู่หนังสือ คู่ละ 1 คะแนนรวม **10 คะแนน**
 - 3.2 (ใบกิจกรรมที่ 2.2) จับคู่หมวดหมู่หนังสือให้ตรงกับชื่อหนังสือ คู่ละ 1 คะแนน **รวม 10 คะแนน**
4. ประเมินจากการเล่นเกมคิวอี้มีรางวัล

ให้คะแนนจากการจับคู่แผ่นป้าย คู่ละ 1 คะแนน **รวม 10 คะแนน**
5. ประเมินจากการทำแบบฝึกหัดจากสื่อ e-learning เรื่องการจัดหมวดหมู่หนังสือ

ให้คะแนนจากการทำแบบฝึกหัดใน สื่อ e-learning เรื่องการจัดหมวดหมู่หนังสือ จำนวน 10 ข้อๆ ละ 1 คะแนน **รวม 10 คะแนน**


ภาคผนวก

1. ตัวอย่างหนังสือที่ให้นักเรียนจัดหมวดหมู่
2. ตัวอย่างหัวข้อเรื่องที่กำหนดให้นักเรียนค้นหาหนังสือ
3. หนังสือนิทานเรื่อง “ห้องสมุดของกระต่ายน้อย”
4. สื่อ e-learning เรื่องการจัดหมวดหมู่หนังสือ



บันทึกผลหลังทำกิจกรรม

.....

.....

.....


ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้สอน
(.....)

...../...../.....

กิจกรรม 3 : Google™ พาเพลิน



ชื่อกิจกรรม : google พาเพลิน

ครั้งที่.....

เวลา 3 คาบ

วันที่.....เวลา.....น.

สถานที่ : ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ / ห้องสมุดระดับประถม

กลุ่มเป้าหมาย : นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ผู้ดำเนินการ : อาจารย์บรรณารักษ์



บทนำ

การฝึกค้นข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ทางอินเทอร์เน็ตนับว่าเป็นสิ่งจำเป็นในสังคมยุคดิจิทัล เนื่องจากข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตมีมากมายหลากหลายรูปแบบ ดังนั้นผู้เรียนจึงจำเป็นต้องรู้เทคนิคการสืบค้นเพื่อให้ได้มาซึ่งสารสนเทศที่ตรงกับความจำเป็นและเป็นประโยชน์มากที่สุด รวมทั้งมีจริยธรรมในการใช้สื่อสาธารณะด้วย



วัตถุประสงค์

เมื่อนักเรียนทำกิจกรรมนี้แล้ว นักเรียนสามารถ....

1. ตั้งคำถามหรือระบุความต้องการสารสนเทศของตนเองได้
2. ระบุหรือชี้แหล่งสารสนเทศที่จะค้นได้
3. สืบค้นข้อมูลโดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้
4. แสดงความคิดเห็นและนำเสนอแนวคิดกับเพื่อนในกลุ่มได้
5. ประเมินเว็บไซต์ได้
6. เข้าใจและมีคุณธรรมในการใช้อินเทอร์เน็ต



กิจกรรมที่ 1

ชื่อกิจกรรม : คิดคำค้น...ก่อนนะคนเก่ง

(เวลา 1 คาบ)

วัตถุประสงค์ : 1. เพื่อให้นักเรียนสามารถกำหนดคำค้นอย่างง่ายได้

2. สามารถตั้งคำถามหรือระบุความต้องการสารสนเทศของตนเองได้

สื่อ : หนังสือนิทาน, ใบกิจกรรม, เพาเวอร์พอยต์



วิธีดำเนินกิจกรรม

1. ครูเล่านิทานให้นักเรียนทั้งชั้นฟัง 1 เรื่อง (โดยที่ยังไม่บอกชื่อเรื่อง) แล้วถามว่านักเรียนว่าจะตั้งชื่อเรื่องอย่างไรดี มีคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องคือคำอะไรบ้าง โดยให้นักเรียนยกมือตอบทีละคน ครูเฉลยและถามต่อไปว่าชื่อเรื่องและเนื้อเรื่องมีความเกี่ยวข้องกันอย่างไร

2. ครูกำหนดเรื่องสั้นๆ 1-2 เรื่อง โดยฉายบนโปรเจกเตอร์แล้วให้นักเรียนหาคำศัพท์หรือคำสำคัญที่ปรากฏจากเรื่องที่อ่าน

3. ครูและนักเรียนร่วมกันเฉลย แล้วครูแนะนำวิธีค้นคว้าข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตอย่างง่ายให้แก่ นักเรียนทั้งชั้น

กิจกรรมที่ 2

ชื่อกิจกรรม : Google พาเพลิน

(เวลา 2 คาบ)

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ นักเรียนได้ฝึกการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง โดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
2. สามารถระบุหรือชี้แหล่งสารสนเทศที่จะค้นได้
3. เพื่อให้ นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นและนำเสนอแนวคิดได้
4. เพื่อให้ นักเรียนเข้าใจและมีคุณธรรมในการใช้อินเทอร์เน็ต

วิธีดำเนินการ

1. ครูแนะนำและอธิบายบทบาทของผู้เรียนในการเรียน โดยการสืบค้นข้อมูลจากเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

2. นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมตามลำดับดังนี้

2.1 แบ่งนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่ม กลุ่มละ 4-6 คน

2.2 ให้แต่ละกลุ่มคัดเลือกหัวหน้ากลุ่ม รองหัวหน้า และเลขานุการกลุ่มเพื่อดำเนินกิจกรรม

2.3 ตัวแทนกลุ่มออกมาจับสลากเลือกหัวข้อที่จะศึกษา กลุ่มละ 1 หัวข้อ

2.4 นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันศึกษาและปฏิบัติกิจกรรม Google พาเพลิน ที่กำหนดให้ (ใบกิจกรรมที่ 3.1) พร้อมทั้งระดมความคิด และจัดทำข้อมูลในรูปแบบแผนผังความคิด (Mind mapping)

2.5 ตัวแทนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอผลงานที่ได้จากการศึกษาตามกิจกรรมที่กำหนดให้ กลุ่มละ 5-10 นาที

2.6 นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายและสรุปความรู้ที่ได้จากกิจกรรม

สื่อ/อุปกรณ์

1. เครื่องคอมพิวเตอร์พร้อมทั้งเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
2. ใบกิจกรรม (ขั้นตอนการสืบค้นผ่านเว็บไซต์ www.google.co.th)
3. แบบปฏิบัติกิจกรรม (Google พาเพลิน) เพื่อสืบค้นข้อมูลจากเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
4. สลากหัวข้อเรื่องที่จะศึกษาที่สอดคล้องกับหลักสูตรสถานศึกษา เช่น

- อาหาร / ขนมที่ทำจากกล้วย
- ดอกไม้ในวรรณคดีไทย
- ดวงดาวในระบบสุริยะจักรวาล
- อาหาร/ขนมที่ทำมาจากข้าวเหนียว
- อาหารไทย 4 ภาค
- ประโยชน์ของไฟ

5. ใบกิจกรรม (แยกตามหัวข้อ)

6. แบบประเมินเว็บไซต์

7. สี ดินสอ ยางลบ กระดาษ





การประเมินกิจกรรม

1. ประเมินจากการเขียนตอบคำถาม การรู้สารสนเทศ

เกณฑ์การให้คะแนน

ใบกิจกรรมที่ 3.1 มีคำถาม 5 ข้อ ข้อ 1-4 ข้อละ 2 คะแนน ข้อ 5 ข้อละ 1 คะแนน รวมเป็น 10 คะแนน

2. ประเมินจากผลงานและการนำเสนองานกลุ่ม 20 คะแนน

3. ประเมินจากการทำงานเป็นกลุ่ม 20 คะแนน

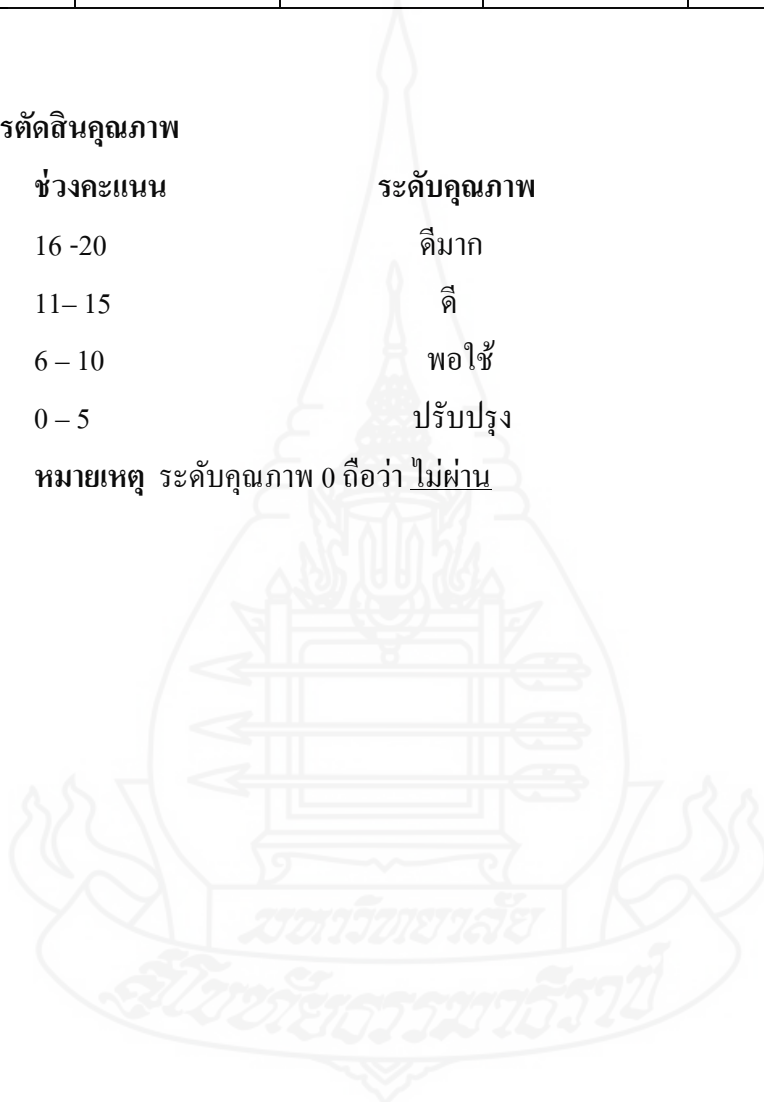
เกณฑ์การให้คะแนนการประเมินผลงาน

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				น้ำหนัก
	4	3	2	1	
1. ทำงานตาม ขั้นตอน/ทันเวลา	การทำงานมี ครบทุก ขั้นตอน และทำงาน เสร็จทันเวลา	การทำงานไม่ ครบทุก ขั้นตอนมี ผิดพลาดบ้าง และทำงาน เสร็จทันเวลา	การทำงานไม่ ครบทุก ขั้นตอนและ ผิดพลาดส่วน ใหญ่แต่ ทันเวลา	การทำงานไม่ ครบทุก ขั้นตอนและ ผิดพลาดส่วน ใหญ่และไม่ ทันเวลา	1
2. ผลงานถูกต้อง ตามสาระ	ผลงานถูกต้อง ตามหัวข้อที่ กำหนด และระบุ แหล่งที่มา	ผลงานถูกต้อง ตามหัวข้อที่ กำหนดเป็น ส่วนใหญ่ และระบุ แหล่งที่มา	ผลงานถูกต้อง ตามหัวข้อที่ กำหนดเป็น ส่วนใหญ่และ ไม่ระบุ แหล่งที่มา	ผลงานถูกต้อง ตามหัวข้อที่ กำหนดเป็น ส่วนน้อยและ ไม่ระบุ แหล่งที่มา	2
3. การสรุป/การ นำเสนอ	มีรูปแบบการ นำเสนอที่ น่าสนใจ เสี่ยง ดั่งฟังชัด และ สรุปใจความ	มีรูปแบบการ นำเสนอที่ ค่อนข้าง น่าสนใจ เสี่ยง ดั่งฟังชัด และ	มีรูปแบบการ นำเสนอที่ ค่อนข้าง น่าสนใจ เสี่ยง เบา และสรุป	มีรูปแบบการ นำเสนอที่ไม่ น่าสนใจ เสี่ยง เบาและสรุป ใจความสำคัญ	2

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				น้ำหนัก
	4	3	2	1	
	สำคัญได้ครบถ้วน	สรุปใจความสำคัญได้ส่วนใหญ่	ใจความสำคัญได้บางส่วน	ได้เป็นส่วนน้อย	

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
16 -20	ดีมาก
11- 15	ดี
6 - 10	พอใช้
0 - 5	ปรับปรุง
หมายเหตุ	ระดับคุณภาพ 0 ถือว่า ไม่ผ่าน



แบบประเมินกิจกรรม ((ผลงาน/การนำเสนอ)) : กิจกรรม Google พาเพลิน
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ระดับประถมศึกษา
 ประเมินวันที่เดือน พ.ศ.

คำชี้แจง ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะปฏิบัติงานกลุ่ม แล้วให้คะแนนลงในช่องรายการ
 ประเมินที่ตรงกับพฤติกรรมของนักเรียน

เลขที่	ชื่อ - สกุล / กลุ่มที่	เกณฑ์การประเมิน			
		การทำงานตามขั้นตอน/ทันเวลา	ผลงานถูกต้องตามสาระ	การสรุป/การนำเสนอ	คะแนนรวม
		4	8	8	20

เกณฑ์การประเมิน ผู้ผ่านเกณฑ์ประเมินต้องได้คะแนนร้อยละ 80 ขึ้นไป

สรุปเกณฑ์การผ่านการประเมิน ผู้ผ่านการประเมินต้องได้คะแนนรวมตั้งแต่ 16 คะแนนขึ้นไป

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

(.....)

...../...../.....

เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

ประเด็น การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				น้ำหนัก
	4	3	2	1	
1. ความพร้อม ภายในกลุ่ม	ทุกคนมีความ พร้อมในการ ทำงานกลุ่ม	มีผู้ไม่พร้อม จำนวน 1 คน	มีผู้ไม่พร้อม จำนวน 2 คน	มีผู้ไม่พร้อม จำนวน 3 คน	1
2. ความรับผิดชอบ ต่อหน้าที่	ทุกคนมีความ รับผิดชอบใน หน้าที่	มีผู้ไม่ รับผิดชอบต่อ หน้าที่ 1 คน	มีผู้ไม่ รับผิดชอบต่อ หน้าที่ 2 คน	มีผู้ไม่รับผิดชอบ ต่อหน้าที่ 3 คน ขึ้นไป	1
3. การทำงานอย่างมี ระบบ	มีการวางแผน ในการทำงาน มี การปฏิบัติตาม แผนอย่างเป็น ขั้นตอน	มีการวางแผน ปฏิบัติตามแผน เป็นไป ตามลำดับ ขั้นตอน	มีการวางแผน ปฏิบัติตามแผน แต่ไม่เป็นไป ตามลำดับ ขั้นตอน	มีการวางแผนแต่ ไม่ปฏิบัติตาม แผน	1
4. การใช้เวลาในการ ทำงาน	งานเสร็จตาม กำหนดเวลา งานมีคุณภาพ	งานเสร็จตาม กำหนดเวลา แต่ไม่มีคุณภาพ	งานเสร็จไม่ทัน แต่มีคุณภาพ	งานไม่เสร็จตาม กำหนด และไม่มี คุณภาพ	1
5. ความร่วมมือกัน ในการทำงาน	ทุกคนมีความ ร่วมมือใน การทำงาน	มีผู้ไม่ร่วมมือ 1 คน	มีผู้ไม่ร่วมมือ 2 คน	มีผู้ไม่ร่วมมือ 3 คน ขึ้นไป	1

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
16 -20	ดีมาก
11- 15	ดี
6 - 10	พอใช้
0 - 5	ปรับปรุง
หมายเหตุ ระดับคุณภาพ 0 ถือว่า <u>ไม่ผ่าน</u>	

แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ระดับประถมศึกษา
ประเมินวันที่เดือน พ.ศ.

คำชี้แจง ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะปฏิบัติงานกลุ่ม แล้วให้คะแนนลงในช่องรายการ ประเมินที่ตรงกับพฤติกรรมของนักเรียน

เลขที่	ชื่อ - สกุล (กลุ่มที่)	เกณฑ์การประเมิน					รวมคะแนน
		ความพร้อมภายในกลุ่ม	ความรับผิดชอบต่อหน้าที่	การทำงานอย่างมีระบบ	การใช้เวลาในการทำงาน	ความร่วมมือกันในการทำงาน	
		4	4	4	4	4	20

เกณฑ์การประเมิน ผู้ผ่านเกณฑ์ประเมินต้องได้คะแนนร้อยละ 80 ขึ้นไป

สรุปเกณฑ์การผ่านการประเมิน ผู้ผ่านการประเมินต้องได้คะแนนรวมตั้งแต่ 16 คะแนนขึ้นไป

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

(.....)

...../...../.....

แบบประเมิน เว็บไซต์

กลุ่มที่

วันที่ตรวจ.....

ชื่อกลุ่ม.....

ภาระงาน ⇨ ให้นักเรียนประเมินเว็บไซต์ที่ใช้ในการสืบค้นข้อมูล และในการประเมินให้นักเรียน
 เขียนบรรยายกรณของเว็บไซต์ที่สืบค้นในวันนี้ โดยศึกษาจากคำถามต่อไปนี้

 ชื่อเว็บไซต์ : 1 <http://www.....>

ข้อ	คำถาม	คำตอบ
1	นักเรียนพบข้อมูลที่ต้องการในเว็บไซต์หรือไม่	<input type="checkbox"/> ใช่ <input type="checkbox"/> ไม่ใช่
2	อ่านแล้วนักเรียนเข้าใจข้อมูลที่หามาได้หรือไม่	<input type="checkbox"/> ใช่ <input type="checkbox"/> ไม่ใช่
3	นักเรียนพบข้อมูลที่จะนำมาใช้ประโยชน์หรือไม่	<input type="checkbox"/> ใช่ <input type="checkbox"/> ไม่ใช่
4	ภาพต่างๆ ในเว็บไซต์ทำให้นักเรียนเข้าใจข้อมูลหรือไม่	<input type="checkbox"/> ใช่ <input type="checkbox"/> ไม่ใช่
5	มีการโฆษณาในเว็บไซต์หรือไม่	<input type="checkbox"/> ใช่ <input type="checkbox"/> ไม่ใช่
6	โฆษณารบกวนการอ่านหรือทำความเข้าใจข้อมูลของนักเรียนหรือไม่	<input type="checkbox"/> ใช่ <input type="checkbox"/> ไม่ใช่
7	ชื่อเรื่องของแต่ละหัวข้อตรงกับเนื้อหาหรือไม่	<input type="checkbox"/> ใช่ <input type="checkbox"/> ไม่ใช่
8	ผู้แต่งได้ใส่ข้อมูลที่ผิดพลาดไป และนักเรียนรู้หรือไม่	<input type="checkbox"/> ใช่ <input type="checkbox"/> ไม่ใช่
9	นักเรียนจะแนะนำเว็บไซต์นี้กับเพื่อนหรือไม่	<input type="checkbox"/> ใช่ <input type="checkbox"/> ไม่ใช่
10	นักเรียนจะให้คะแนนเว็บไซต์นี้เท่าไร ตั้งแต่ 1-10 (1= แย่ที่สุด , 10 = ดีที่สุด)	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10

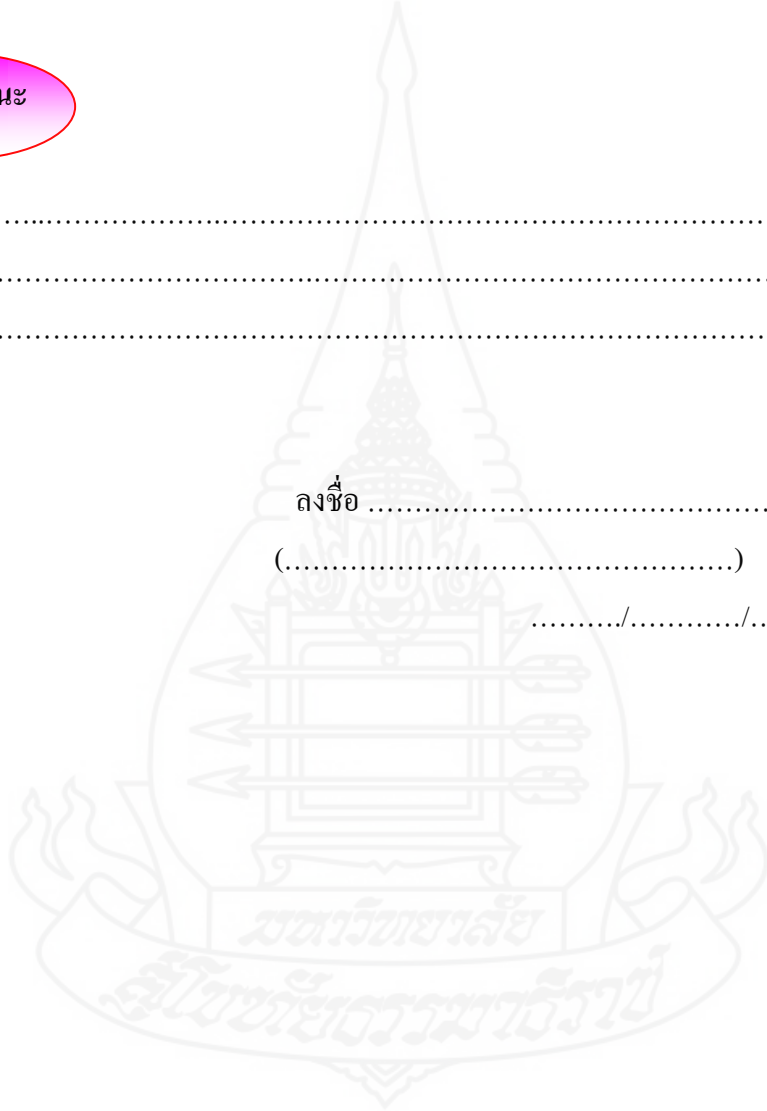
บันทึกผลหลังทำกิจกรรม

.....
.....
.....

ข้อเสนอแนะ

.....
.....
.....

ลงชื่อ ผู้สอน
(.....)
...../...../.....



กิจกรรม 4 : ผลงานสร้างสรรค์....เติมฝันใฝ่รู้

(กระบวนการ Big 6)



ครั้งที่.....

วันที่.....เวลา.....น.

สถานที่ : ห้องสมุด / ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์

กลุ่มเป้าหมาย : นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ผู้ดำเนินการ : อาจารย์บรรณารักษ์ / กรรมการห้องสมุด



การจัดการเรียนรู้แบบแก้ปัญหาโดยใช้สารสนเทศ หรือ แบบบีก ซิก สกิลส์ (Big6 Skills) พัฒนาโดย ไมเคิล ไอเซนเบิร์ก และ โรเบิร์ต เบอโกวิทซ์ (Eisenberg and Bertkowitz, 1996) เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ ให้นักเรียนแก้ปัญหาโดยใช้สารสนเทศ ซึ่งเน้นการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องมือในการค้นหา รวบรวม สังเคราะห์ นำเสนอและประเมินผลสารสนเทศ ซึ่งจะช่วยทำให้นักเรียนได้ประยุกต์ใช้ทักษะคอมพิวเตอร์ได้อย่างมีความหมายและพัฒนาทักษะสารสนเทศ โดยมีหลักการพื้นฐานว่าการสอนทักษะนั้นจะต้องเชื่อมโยงกับเนื้อหาที่มีอยู่ในหลักสูตรเดิม โดยการมอบหมายงาน และการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ



เมื่อนักเรียนทำกิจกรรมนี้แล้ว นักเรียนสามารถ....

1. ตั้งคำถามหรือระบุความต้องการสารสนเทศของตนเองได้
2. ระบุหรือชี้แหล่งสารสนเทศที่จะค้นได้
- 3. เลือกและค้นคืนสารสนเทศได้ถูกต้อง
4. เข้าถึงแหล่งสารสนเทศทั้งที่จัดเก็บอยู่ในสื่อคอมพิวเตอร์และสื่อรูปแบบอื่นๆ ได้
5. ประเมินสารสนเทศที่หามาได้
6. ประยุกต์ใช้สารสนเทศที่สืบค้นมาได้
7. สร้างและนำเสนอผลงานอย่างสร้างสรรค์ได้

กิจกรรมที่ 1

ชื่อกิจกรรม : “หาคู่ให้เจอ”

(เวลา 50 นาที)

วัตถุประสงค์ : 1. เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนสนใจ และเป็นการสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้
2. เพื่อแบ่งกลุ่มนักเรียน

สื่อ : สลาก, ใบกิจกรรม, จิ๊กซอว์

วิธีดำเนินการกิจกรรม

1. ครูกระตุ้นให้นักเรียนสนใจและมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมที่จะได้ร่วมกัน ทำโดยเปิดวิดีโอทัศน์แนะนำจังหวัดขอนแก่น ความยาวประมาณ 5 นาที แล้วร่วมสนทนาเกี่ยวกับจังหวัดขอนแก่น เพื่อเป็นการกระตุ้นความสนใจและให้นักเรียนตอบคำถามจากเรื่องตามประเด็น ดังนี้

- เรื่องที่นักเรียนคุณเป็นเรื่องอะไร?
- จังหวัดขอนแก่นมีประวัติความเป็นมาอย่างไร ?
- ทำไมจึงได้ชื่อ “ขอนแก่น” ?
- จังหวัดขอนแก่นอยู่ภาคใดของประเทศไทย ?
- ใครเป็นผู้ว่าราชการจังหวัดคนแรก ?
- จังหวัดขอนแก่นมีอาณาเขตติดกับจังหวัดใดบ้าง ?
- งานประเพณีประจำจังหวัดคืออะไร จัดขึ้นเมื่อใด ?
- สถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดมีอะไรบ้าง ?
- ภาษาท้องถิ่นของชาวขอนแก่นคือภาษาอะไร ?
- อาหารพื้นเมืองมีอะไรบ้าง นักเรียนเคยรับประทานหรือไม่ รสชาติเป็นอย่างไร ?
- เคยชมการแสดงพื้นเมืองของชาวขอนแก่นหรือไม่ ?
- นักเรียนรู้จักเครื่องดนตรีอีสานอะไรบ้าง

ฯลฯ

2. แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน โดยใช้กิจกรรม “หาคู่ให้เจอ”



วิธีดำเนินการ

1. ให้นักเรียนต่อภาพจิ๊กซอว์ที่ได้รับ เมื่อได้หมายเลขเดียวกันต้องจับกลุ่มเดียวกันต่อภาพให้สมบูรณ์

2. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มบอกว่าเป็นภาพอะไร (พระธาตุขามแก่น, ไคโนเสาร์, แคน, ผ้าไหม, งูจงอาง, ดอกคูณ)

3. คัดเลือกตัวแทนกลุ่ม เป็นประธานและเลขานุการกลุ่ม โดยเขียนในใบกิจกรรมที่กำหนดให้

กิจกรรมที่ 2 : กระบวนการ Big 6

กระบวนการขั้นที่ 1 กำหนดความต้องการ/ วางแผนก่อนการค้นคว้า

ชื่อกิจกรรม : วางแผนดี...มีชัยไปกว่าครึ่ง (4.1) (เวลา 50 นาที)

วัตถุประสงค์ : 1. เพื่อให้นักเรียนสามารถตั้งคำถามหรือระบุความต้องการสารสนเทศของตนเองได้

2. เพื่อให้นักเรียนสามารถกำหนดคำค้นอย่างง่ายได้

สื่อ / อุปกรณ์ : ใบกิจกรรม, พจนานุกรม, สลากห่วยข้อ, ขวดยมนำโชค

วิธีดำเนินกิจกรรม

1. ให้ตัวแทนกลุ่มจับสลากห่วยข้อที่จะต้องค้นคว้าข้อมูล แล้วเขียนลงในใบกิจกรรมที่ได้รับ

กลุ่มที่ 1 สถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดขอนแก่น

กลุ่มที่ 2 อาหารพื้นเมืองอีสาน

กลุ่มที่ 3 เครื่องดนตรีอีสาน

กลุ่มที่ 4 ภาษาถิ่นอีสาน

กลุ่มที่ 5 นิทานพื้นบ้านอีสาน

กลุ่มที่ 6 การละเล่น/การแสดงพื้นบ้านของชาวขอนแก่น



2. ครูยกตัวอย่างผลงานที่น่าเสนอด้วยรูปแบบโครงงานอย่างง่าย ให้นักเรียนทั้งชั้นดู และอธิบายขั้นตอนการทำงาน และลักษณะงานที่ได้รับมอบหมายให้นักเรียนทั้งชั้นฟัง

3. ให้สมาชิกในกลุ่มปรึกษาหารือกันเพื่อวางแผนก่อนจะทำการค้นคว้า ซึ่งจะต้องรู้ว่า....

- กลุ่มของตัวเองได้ห่วยข้ออะไร ?
- นักเรียนต้องการข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องอะไร ?
- จะตั้งคำถามว่าอย่างไร ?
- จะใช้คำสำคัญ (Keywords) สำหรับการค้นคว้าคำว่าอะไรบ้าง (2-3 คำ)

ซึ่งในขั้นตอนการกำหนดคำสำคัญอาจจะใช้พจนานุกรมโดยให้ทำกิจกรรม 4.1

ประกอบการหาคำศัพท์ได้

กระบวนการขั้นที่ 2 : การกำหนดกลยุทธ์ / เลือกแหล่งสารสนเทศ

ชื่อกิจกรรม : จะหาข้อมูลอย่างไร...ใครรู้อ่าง (4.2-4.3) (เวลา 30 นาที)

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถระบุหรือชี้แหล่งสารสนเทศที่จะค้นได้
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นและนำเสนอแนวคิดได้

สื่อ/อุปกรณ์ : ใบกิจกรรม, แบบประเมินกิจกรรม

วิธีดำเนินการ

1. ครูแนะนำและอธิบายบทบาทของผู้เรียนในการทำกิจกรรม
2. ให้สมาชิกในกลุ่มช่วยกันคิดว่าควรจะไปหาข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องที่ต้องการได้จากแหล่ง

สารสนเทศอะไรบ้าง

- เช่น
- สื่อสิ่งพิมพ์ (เอกสารแผ่นพับ, หนังสือ, หนังสือพิมพ์)
 - ไม่ใช่สิ่งพิมพ์ (เช่น วิดิทัศน์, วีซีดี, ฐานข้อมูล เช่น ซีดีรอม, หรืออินเทอร์เน็ต)
 - ถามจากบุคคลที่คิดว่าน่าจะให้คำตอบได้ ฯลฯ

3. สมาชิกในกลุ่มร่วมกันระดมสมอง และเลือกแหล่งที่ดีที่สุดที่คิดว่าสามารถหาข้อมูลได้ตามที่ต้องการ (ใบกิจกรรม 4.3)

4. แบ่งหน้าที่กันไปค้นคว้าหาข้อมูลตามหัวข้อย่อยที่กลุ่มเสนอ

กระบวนการขั้นที่ 3 : การเข้าถึงสารสนเทศ

ชื่อกิจกรรม : ตรงจุด...เข้าถึงแหล่ง (4,4) (เวลา 2 คาบ)

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้สามารถปฏิบัติการค้นหาสารสนเทศตามที่ต้องการได้
2. สามารถพัฒนากลยุทธ์ในการค้นหาได้
3. สามารถประเมินแหล่งสารสนเทศและตัวสารสนเทศได้
4. สามารถเข้าถึงแหล่งสารสนเทศที่เลือกไว้ได้
3. เลือกและค้นคืนสารสนเทศที่ถูกต้องได้

สื่อ/อุปกรณ์ :

ใบกิจกรรม, แบบประเมินกิจกรรม, เครื่องคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต, หนังสือ, เอกสาร, แผ่นพับ, เพาเวอร์พอยต์ ฯลฯ

วิธีดำเนินการ

1. ครูแนะนำวิธีการหาข้อมูลที่ต้องการจากแหล่งข้อมูลต่างๆ เช่น จากเว็บไซต์ google.co.th
2. ครูแนะนำแหล่งสารสนเทศรูปแบบต่างๆ โดยใช้โปรแกรมเพาเวอร์พอยต์
3. ให้ความรู้การพิจารณาแหล่งสารสนเทศที่สอดคล้องกับสิ่งที่ต้องการ
 - แหล่งข้อมูลในโรงเรียน (ห้องสมุด, ครู, แม่ค้า ฯลฯ)
 - แหล่งข้อมูลนอกโรงเรียน (พิพิธภัณฑ์, วัด, หอศิลป์, สื่อบุคคล เช่น ผู้ปกครอง แม่ค้า, ปราชญ์ชาวบ้าน ฯลฯ)
4. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มพิจารณาเลือกแหล่งสารสนเทศที่มีความเป็นไปได้ในการหาข้อมูลของกลุ่มตน แล้วเลือกแหล่งที่คิดว่าเหมาะสมที่สุด
5. ให้นักเรียนในกลุ่มช่วยกันค้นคว้าข้อมูลจากหนังสือ สื่อฯ หรือเอกสารต่างๆ ในห้องสมุด ตามหัวข้อที่ตนได้รับมอบหมายให้ได้มากที่สุด พร้อมทั้งเขียนรายการบรรณานุกรมตามแบบฟอร์มที่กำหนดไว้ในใบกิจกรรม
6. จากนั้นให้นักเรียนแต่ละคนปฏิบัติการสืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต จาก google.co.th โดยใช้ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ของโรงเรียน เพื่อหาข้อมูลที่ต้องการ พร้อมทั้งจดบันทึกในใบกิจกรรม หรือส่งพิมพ์ในหัวข้อที่คิดว่าตรงกับความต้องการให้ได้มากที่สุด และต้องไม่ลืมเขียนชื่อเว็บไซต์ที่ปรากฏด้วย (ตามแบบฟอร์มในใบกิจกรรมที่ 4.4)
7. สมาชิกแต่ละกลุ่มนำข้อมูลที่หาได้มารวมกัน แล้วร่วมกันพิจารณาว่าข้อมูลเพียงพอต่อความต้องการในการทำงานขั้นต่อไปหรือไม่ ถ้ายังไม่พอให้หาเพิ่มเติม หากเพียงพอแล้วเตรียมดำเนินการขั้นต่อไป

กระบวนการ : ขั้นที่ 4 การประเมินคุณค่าสารสนเทศ

ชื่อกิจกรรม : นำไปใช้อย่างไรให้เกิดประโยชน์ (4.5)

(เวลา 50 นาที)

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้สามารถเลือกสารสนเทศที่หามาได้
2. เพื่อให้สามารถจัดเรียงหรือรวบรวมข้อมูลเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ได้
3. สามารถจัดกลุ่มสารสนเทศที่หามาได้
4. สามารถประเมินแหล่งสารสนเทศและตัวสารสนเทศได้

สื่อ/อุปกรณ์ : แบบประเมินเว็บไซต์, แบบประเมินกิจกรรม

วิธีดำเนินการ

1. ให้แต่ละกลุ่มทบทวนว่าสารสนเทศที่สมาชิกในกลุ่มช่วยกันหามาได้นั้นเพียงพอต่อความต้องการหรือไม่
2. สมาชิกในกลุ่มช่วยกันคิดและเปรียบเทียบข้อแตกต่างของสารสนเทศที่รวบรวมมาได้ทั้งข้อความและรูปภาพ แล้วจัดกลุ่มสารสนเทศตามเนื้อหาหรือหัวข้อให้ชัดเจน
3. เขียนข้อสรุป ทบทวนเหตุผล ประเมินความน่าเชื่อถือ และเหตุที่เลือกสารสนเทศนั้นๆ ไปใช้เป็นข้อสรุป โดยทำในแบบประเมิน แล้วเตรียมดำเนินการขั้นต่อไป

กระบวนการ : ชั้นที่ 5 การสังเคราะห์และการเสนอสื่อสารสนเทศ

ชั้นที่ 6 การใช้สารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ

ชื่อกิจกรรม : ผลงานสร้างสรรค์ ชั้นที่ทำได้ (4.6)

(เวลา 3 คาบ)

วัตถุประสงค์

1. ค้นหารูปแบบและวิธีการที่เหมาะสมในการสื่อสารเพื่อนำเสนอและการใช้สารสนเทศประยุกต์ใช้สารสนเทศที่สืบค้นมาได้
2. สร้างและนำเสนอผลงานอย่างสร้างสรรค์ตามรูปแบบที่หลากหลายตามความเหมาะสม
3. สามารถบูรณาการสารสนเทศเข้ากับความรู้เดิม
4. แลกเปลี่ยนความรู้และสารสนเทศกับบุคคลอื่นได้
5. รวบรวมบรรณานุกรมและเขียนอ้างอิงได้

สื่อ/อุปกรณ์ : แบบประเมิน, พลาสติคลูกฟูก, กระดาษ, สี, ดอกไม้ตกแต่ง, คอมพิวเตอร์ ฯลฯ

วิธีดำเนินการ

1. ครูชี้ให้เห็นความสำคัญของการจัดการข้อมูลขั้นสุดท้าย ว่าหลังจากที่รวบรวมข้อมูลต่างๆ ได้ครบแล้วจะนำเสนอให้เพื่อนกลุ่มอื่นๆ ได้เข้าใจน่าสนใจได้อย่างไร และทำอะไรเพื่อนจะเข้าใจสิ่งที่เราตั้งใจค้นคว้าข้อมูลมา

2. ให้แต่ละกลุ่มระดมความคิด แล้วเสนอรูปแบบการนำเสนอข้อมูล และเลือกรูปแบบการนำเสนอที่คิดว่าเหมาะสมที่สุดมา 1 รูปแบบ (เช่น การนำเสนอด้วยเพาเวอร์พอยต์ โครงการเล่านิทาน, การแสดงบทบาทสมมติ, ฯลฯ)

3. วางแผนการจัดวางโครงเรื่องของเนื้อหาตามรูปแบบที่เลือกนำเสนอ โดยทำตามขั้นตอน

4. เตรียมนำเสนอผลงาน โดยกำหนดให้นำเสนอทีละกลุ่ม และให้เพื่อนกลุ่มอื่นๆ ที่ไม่ได้นำเสนอเป็นคนประเมินผลงานให้ ซึ่งจะได้รับกลุ่มละ 5 แผ่น



การประเมินกิจกรรม

1. ประเมินจากการทำงานกลุ่ม จากใบงานและการนำเสนอของกลุ่ม
เกณฑ์การให้คะแนน

1.1 ประเมินจากการเขียนตอบคำถาม การรู้สารสนเทศ

ใบกิจกรรมที่ 4.1 มีคำถาม 5 ข้อ ข้อ 1-4 ข้อละ 2 คะแนน ข้อ 5 ข้อละ 1 คะแนน รวมเป็น 10 คะแนน

ใบกิจกรรมที่ 4.3 ประเมินจากการเขียนตอบแล่งข้อมูลที่มีความเป็นไปได้มากที่สุด ข้อละ 2 คะแนน รวมเป็น 10 คะแนน

1.2 เกณฑ์การให้คะแนนเป็นรายกลุ่ม โดยพิจารณาดังต่อไปนี้

- ทำงานเสร็จทันเวลา 5 คะแนน
 - การทำงานร่วมกันในกลุ่ม 5 คะแนน
 - ผลงาน / ความสำเร็จ / ความถูกต้องของข้อมูล 5 คะแนน
 - การนำเสนอ 5 คะแนน
- รวมเป็น 20 คะแนน



แบบประเมินที่ 1

เรื่อง : การวางแผนก่อนการค้นคว้า / นิยามภาระงาน / กำหนดกลยุทธ์

กลุ่มที่

วันที่ตรวจ.....

ชื่อกลุ่ม.....

ข้อ	คำถาม	คำตอบ
1	เข้าใจงานที่สั่งหรือไม่	<input type="checkbox"/> ใช่ <input type="checkbox"/> ไม่ใช่
2	ตั้งคำถามสำหรับการค้นคว้าได้หรือไม่	<input type="checkbox"/> ใช่ <input type="checkbox"/> ไม่ใช่
3	เขียนคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องเรื่องที่ค้นคว้าได้หรือไม่	<input type="checkbox"/> ใช่ <input type="checkbox"/> ไม่ใช่
4	บอกได้ว่าจะค้นคว้าหาข้อมูลได้จากไหนบ้าง	<input type="checkbox"/> ใช่ <input type="checkbox"/> ไม่ใช่
5	นักเรียนพร้อมที่จะค้นคว้าจากอินเทอร์เน็ตหรือไม่	<input type="checkbox"/> ใช่ <input type="checkbox"/> ไม่ใช่

ผ่าน นักเรียนสามารถผ่านไปทำกิจกรรมที่.....

ไม่ผ่าน (ถ้าไม่ผ่านให้ระบุสาเหตุและกิจกรรมที่ต้องทำเพิ่มเติม)

.....

.....

แบบประเมินที่ 2

เรื่อง : การรู้แหล่งและการเข้าถึงสารสนเทศ

ชื่อนักเรียน.....ชั้น.....เลขที่.....

กลุ่มที่

วันที่ตรวจ.....

ชื่อกลุ่ม.....

ข้อ	คำถาม	คำตอบ
1	ปรึกษากันในกลุ่มก่อนค้นคว้าหรือไม่	<input type="checkbox"/> ใช่ <input type="checkbox"/> ไม่ใช่
2	แบ่งหน้าที่ในการค้นคว้าข้อมูลหรือไม่	<input type="checkbox"/> ใช่ <input type="checkbox"/> ไม่ใช่
3	เข้าค้นหาจาก google.co.th ได้หรือไม่	<input type="checkbox"/> ใช่ <input type="checkbox"/> ไม่ใช่
4	พบรายการหรือข้อมูลที่ต้องการจาก google.co.th หรือไม่	<input type="checkbox"/> ใช่ <input type="checkbox"/> ไม่ใช่
5	จัดเก็บชื่อเว็บไซต์หรือไม่	<input type="checkbox"/> ใช่ <input type="checkbox"/> ไม่ใช่

ผ่าน นักเรียนสามารถผ่านไปทำกิจกรรมที่.....

ไม่ผ่าน (ถ้าไม่ผ่านให้ระบุสาเหตุและกิจกรรมที่ต้องทำเพิ่มเติม)

.....

แบบประเมินที่ 3

เรื่อง : การนำสารสนเทศไปใช้

กลุ่มที่

วันที่ตรวจ.....

ชื่อกลุ่ม.....

ข้อ	คำถาม	คำตอบ
1	แยกบันทึก URL ของเว็บไซต์ไว้ในใบกิจกรรมแต่ละใบหรือไม่	<input type="checkbox"/> ใช่ <input type="checkbox"/> ไม่ใช่
2	เอกสารที่ค้นคว้ามาเกี่ยวข้องกับเรื่องที่ค้นคว้าหรือไม่	<input type="checkbox"/> ใช่ <input type="checkbox"/> ไม่ใช่
3	ใช้ข้อมูลที่ได้จากการเรียนในชั้นเรียนในวิชาอื่นหรือไม่	<input type="checkbox"/> ใช่ <input type="checkbox"/> ไม่ใช่
4	ข้อมูลที่ได้ตรงกับที่ต้องการหรือไม่	<input type="checkbox"/> ใช่ <input type="checkbox"/> ไม่ใช่
5	รวมเนื้อหาเข้าด้วยกันได้หรือไม่	<input type="checkbox"/> ใช่ <input type="checkbox"/> ไม่ใช่
6	เขียนหลักฐานและแหล่งข้อมูลอ้างอิงหรือไม่	<input type="checkbox"/> ใช่ <input type="checkbox"/> ไม่ใช่
7	ทบทวนแหล่งข้อมูลและบรรณานุกรมเพิ่มเติมได้หรือไม่	<input type="checkbox"/> ใช่ <input type="checkbox"/> ไม่ใช่
8	สามารถสรุปข้อมูลทั้งหมดได้อย่างถูกต้องหรือไม่	<input type="checkbox"/> ใช่ <input type="checkbox"/> ไม่ใช่
9	เขียนบรรณานุกรมได้ถูกต้องหรือไม่	<input type="checkbox"/> ใช่ <input type="checkbox"/> ไม่ใช่
10	ตอบคำถามในใบงานเสร็จหรือไม่	<input type="checkbox"/> ใช่ <input type="checkbox"/> ไม่ใช่

ผ่าน นักเรียนสามารถผ่านไปทำกิจกรรมที่.....

ไม่ผ่าน (ถ้าไม่ผ่านให้ระบุสาเหตุและกิจกรรมที่ต้องทำเพิ่มเติม)

.....

.....

แบบประเมินที่ 4

เรื่อง : การสังเคราะห์สารสนเทศ

กลุ่มที่

วันที่ตรวจ.....

ชื่อกลุ่ม.....

ข้อ	คำถาม	คำตอบ
1	ข้อมูลที่หามาได้เพียงพอกับการทำกิจกรรมหรือไม่	<input type="checkbox"/> ใช่ <input type="checkbox"/> ไม่ใช่
2	เขียนเกี่ยวกับเรื่องที่ตนเองค้นคว้าได้ชัดเจนหรือไม่	<input type="checkbox"/> ใช่ <input type="checkbox"/> ไม่ใช่
3	เข้าใจหรือไม่ว่าต้องหาข้อมูลเพื่อตอบคำถามเฉพาะในส่วนที่กลุ่มตนเองรับผิดชอบในการค้นคว้า	<input type="checkbox"/> ใช่ <input type="checkbox"/> ไม่ใช่
4	ตอบคำถามได้อย่างพอเพียงใช่หรือไม่	<input type="checkbox"/> ใช่ <input type="checkbox"/> ไม่ใช่
5	เพิ่มข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้าหรือไม่	<input type="checkbox"/> ใช่ <input type="checkbox"/> ไม่ใช่
6	จดบันทึกและย่อความจากเอกสารที่เกี่ยวข้องได้หรือไม่	<input type="checkbox"/> ใช่ <input type="checkbox"/> ไม่ใช่
7	เขียนเรื่องที่ได้รับมอบหมายตามที่ระบุในกิจกรรมหรือไม่	<input type="checkbox"/> ใช่ <input type="checkbox"/> ไม่ใช่
8	ได้ร่วมกันเขียนและรวบรวมความคิดร่วมกันในการทำงานกลุ่มหรือไม่	<input type="checkbox"/> ใช่ <input type="checkbox"/> ไม่ใช่
9	จัดหมวดหมู่ข้อมูลได้หรือไม่	<input type="checkbox"/> ใช่ <input type="checkbox"/> ไม่ใช่
10	คิดรูปแบบวิธีการนำเสนอได้หรือไม่	<input type="checkbox"/> ใช่ <input type="checkbox"/> ไม่ใช่

ผ่าน นักเรียนสามารถผ่านไปทำกิจกรรมที่....

ไม่ผ่าน (ถ้าไม่ผ่านให้ระบุสาเหตุและกิจกรรมที่ต้องทำเพิ่มเติม)

.....

แบบประเมินที่ 5

เรื่อง : การประเมิน เว็บไซต์

กลุ่มที่

วันที่ตรวจ.....

ชื่อกลุ่ม.....

ภาระงาน ⇨ ให้นักเรียนประเมินเว็บไซต์ที่ใช้ในการสืบค้นข้อมูล และในการประเมินให้นักเรียนเขียนบรรยายกรณของเว็บไซต์ที่สืบค้นในวันนี้ โดยศึกษาจากคำถามต่อไปนี้

ชื่อเว็บไซต์ : 1 <http://www.....>

ข้อ	คำถาม	คำตอบ
1	นักเรียนพบข้อมูลที่ต้องการในเว็บไซต์หรือไม่	<input type="checkbox"/> ใช่ <input type="checkbox"/> ไม่ใช่
2	อ่านแล้วนักเรียนเข้าใจข้อมูลที่หามาได้หรือไม่	<input type="checkbox"/> ใช่ <input type="checkbox"/> ไม่ใช่
3	นักเรียนพบข้อมูลที่จะนำมาใช้ประโยชน์หรือไม่	<input type="checkbox"/> ใช่ <input type="checkbox"/> ไม่ใช่
4	ภาพต่างๆ ในเว็บไซต์ทำให้นักเรียนเข้าใจข้อมูลหรือไม่	<input type="checkbox"/> ใช่ <input type="checkbox"/> ไม่ใช่
5	มีการโฆษณาในเว็บไซต์หรือไม่	<input type="checkbox"/> ใช่ <input type="checkbox"/> ไม่ใช่
6	โฆษณารบกวนการอ่านหรือทำความเข้าใจข้อมูลของนักเรียนหรือไม่	<input type="checkbox"/> ใช่ <input type="checkbox"/> ไม่ใช่
7	ชื่อเรื่องของแต่ละหัวข้อตรงกับเนื้อหาหรือไม่	<input type="checkbox"/> ใช่ <input type="checkbox"/> ไม่ใช่
8	ผู้แต่งได้ใส่ข้อมูลที่ผิดพลาดไป และนักเรียนรู้หรือไม่	<input type="checkbox"/> ใช่ <input type="checkbox"/> ไม่ใช่
9	นักเรียนจะแนะนำเว็บไซต์นี้กับเพื่อนหรือไม่	<input type="checkbox"/> ใช่ <input type="checkbox"/> ไม่ใช่
10	นักเรียนจะให้คะแนนเว็บไซต์นี้เท่าไร ตั้งแต่ 1-10 (1= แย่ที่สุด , 10 = ดีที่สุด)	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10

แบบประเมินที่ 6

เรื่อง : การนำเสนอข้อมูล (งานกลุ่ม)

ชื่อกลุ่มที่ถูประเมิน.....

วันที่.....

รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1. ความถูกต้อง/ชัดเจนของเนื้อหา				
2. บุคลิก / น้ำเสียงของผู้นำเสนอ				
3. ความคิดสร้างสรรค์				
4. หลักฐานในการค้นคว้า				
5. ความชัดเจนในการสรุป				
รวม				

ลงชื่อ.....

ผู้ประเมิน



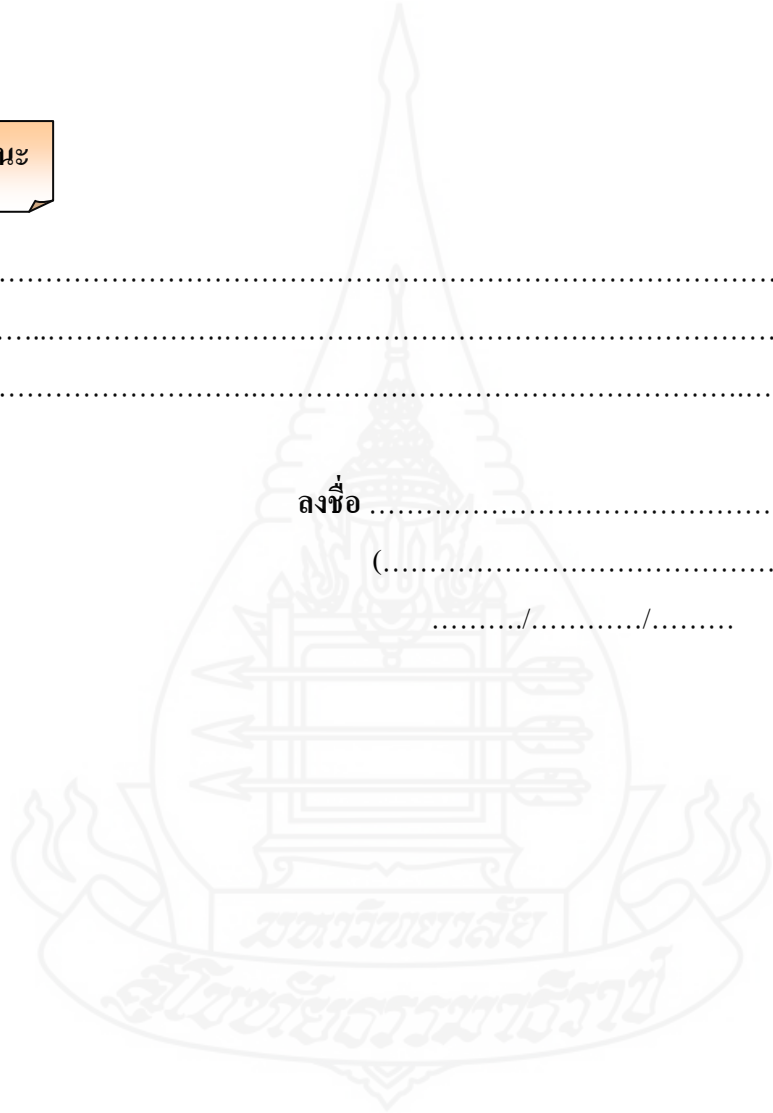
บันทึกผลหลังทำกิจกรรม

.....
.....
.....

ข้อเสนอแนะ

.....
.....
.....

ลงชื่อ ผู้สอน
(.....)
...../...../.....





ภาคผนวก ช
ใบกิจกรรม

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

ศูนย์วิจัยธรรมศาสตร์ราชภัฏ

ภาคผนวก ข

ใบกิจกรรม

กิจกรรมเล่มโปรดของฉัน

ใบกิจกรรม 1.1 : หน้าปกในบอกอะไรใครู้บ้าง

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

หนังสือเล่มโปรดเรื่อง.....

ผู้แต่งเรื่องนี้ คือ.....

เวลาอ่านประกอบคือ.....

สถานที่พิมพ์ คือ.....

ถ้าใจพิมพ์.....

เรื่องเกี่ยวข้องกับอะไร.....

เราจะพบหน้าปกในส่วนใดของหนังสือ?

- ส่วนหน้า
- ส่วนกลาง
- ท้ายเล่ม

กิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดเพื่อการรู้สารสนเทศ




กิจกรรมเล่นไปรษณีย์ของฉัน


ใบกิจกรรม 1.2 : หน้าปกอีเมลบอกอะไรใครบ้าง

กลุ่มที่.....




คำชี้แจง : ให้หัดเขียนช่วยกันตอบคำถามต่อไปนี้ละ

 คำถามที่ได้คืออะไร.....

 ตรงกับหนังสือชื่อเรื่องอะไร.....

 เรื่องนี้เป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร?.....

 ผู้แต่งคือใคร?.....

 ถ้าแก้ไขอะไร?.....

 สามารถสืบค้นไปรษณีย์ ULi6M จากข้อมูลใดบ้าง ?

- ชื่อเรื่อง
- ชื่อผู้แต่ง
- ถ้าแก้ไข



กิจกรรม : เล่นไป รลของ กัน



กิจกรรม 1.3 : หน้าปกในบอกอะไรใครบ้าง

กลุ่มที่.....



คำชี้แจง : ให้นักเรียนจับคู่ค่าและข้อความให้ตรงกันโดยนำอักษรย่อทางขวา มื่อมาเติมหน้าข้อความให้ถูกต้องนะคะ

- | | |
|--------------------------------|-----------------|
| 1.....ผู้วาดภาพประกอบเรื่อง | ก. ชื่อเรื่อง |
| 2.....ชื่อของหนังสือ | ข. สถานที่พิมพ์ |
| 3.....ชื่อผู้เขียนหนังสือ | ค. สำนักพิมพ์ |
| 4.....บริษัทที่พิมพ์หนังสือ | ง. ผู้วาดภาพ |
| 5.....จังหวัดที่ตั้งสำนักพิมพ์ | จ. ผู้แต่ง |

กิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดเพื่อการรู้สารสนเทศ



กิจกรรม : เล่มโปรดของฉัน





กิจกรรม 1.4 : หน้าสารบัญสำคัญอย่างไร

กลุ่มที่.....

คำชี้แจง : ให้นักเรียนช่วยกันเลอบคำตามล่องไปที่ละละ

 หัวข้อที่ได้คืออะไร.....

 ตรงกับหนังสือเรื่องอะไร?.....

 เป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร.....

 ปรากฏอยู่ที่ไหน ?.....

 นักเรียนเปิดหน้าใดของหนังสือในถาวร หัวข้อดังกล่าว

- หน้าปกใน
- หน้าสารบัญ
- เปิดดูทุกหน้าจนเจอ

กิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดเพื่อการเรียนรู้สารสนเทศ



กิจกรรม : Dewey is easy. 

ใบกิจกรรม 2.1 : ตัวอ็มีสาระ

กลุ่มที่.....

คำชี้แจง : ให้นักๆ จับคู่หมวดหมู่ต่อไปนี้ให้อูห่องนะคะ

000

ศาสนา

100

สังคมศาสตร์

200

ภาษา

300

ปรัชญา

400

เบ็ดเตล็ด

500

วิทยาศาสตร์ประยุกต์

600

ศิลปะและการบันเทิง

700

วิทยาศาสตร์

800

ประวัติศาสตร์

900

วรรณคดี

กิจกรรม ส่งเสริมการใช้ท้อสนเทศเพื่อการเรียนรู้สารสนเทศ



กิจกรรม : Dewey is easy. 

ใบกิจกรรมที่ 2.2 : Dewey is easy.

กลุ่มที่.....

คำชี้แจง : ให้นักเรียน เขียนชื่อเรื่องหนังสือให้ตรงหมวดนะคะ

000

100

200

300

400

500

600

700

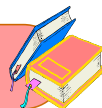
800

900

กิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดเพื่อการเรียนรู้สารสนเทศ



กิจกรรม : Dewey is easy.



ใบกิจกรรมที่ 2.3 : ดิวอี้มีสาระ

กลุ่มที่.....



คำชี้แจง : ให้เด็กฯ เขียนคำถามที่ได้ พร้อมทั้งเขียนชื่อหนังสือให้ถูกต้องนะคะ

หัวข้อที่

1



คำถามที่ได้ คือ.....

ชื่อหนังสือ 

จัดอยู่ในหมวดหมู่ใด 

กิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดเพื่อการเรียนรู้สารสนเทศ



กิจกรรม : Dewey is easy.



ใบกิจกรรมที่ 2.4 : ดิวอี้มีสาระ

กลุ่มที่.....



ชี้แจง : ให้เด็กฯ เขียนคำถามที่ได้ พร้อมทั้งเขียนชื่อหนังสือให้ถูกต้องนะคะ

หัวข้อที่

2



คำถามที่ได้ คือ.....

ชื่อหนังสือ 

จัดอยู่ในหมวดหมู่ใด 

กิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดเพื่อการเรียนรู้สารสนเทศ



กิจกรรม Google™ พาเพลิน



กลุ่มที่.....

ใบกิจกรรม 3.1 : ทิศกำลังก่อนนะกะนแต่ง

วางแผนก่อนกรรที่กรร



1. หัวข้อที่ได้คือ.....

2. คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องคือ.....

3. หัวข้อใหญ่ คือ.....

4. หัวข้อย่อย คือ.....

5. จะพิมพ์คำว่าอะไร

1.....

2.....



กิจกรรม Google™ พาเพลิน



กลุ่มที่...



เรื่อง : ดวงดาวในระบบสุริยะจักรวาล

มีทั้งหมด.....ดวง จะไรบ้าง?



ค้นจากเว็บไซต์ www..... เมื่อวันที่.....

กิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดเพื่อการเรียนรู้สารสนเทศ

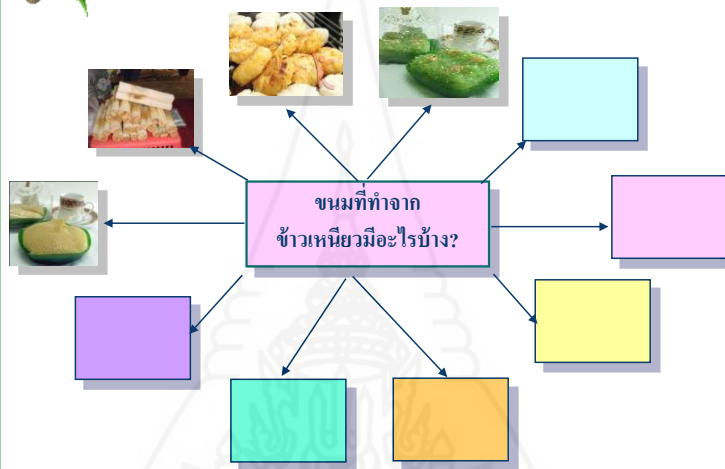
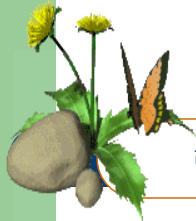


กิจกรรม Google พาเพลิน



กลุ่มที่.....

อาหาร/ขนมที่ทำจากข้าวเหนียว



ค้นจากเว็บไซต์ www..... เมื่อวันที่.....

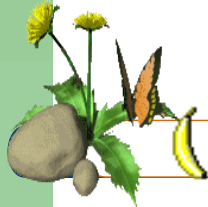
กิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดเพื่อการรู้สารสนเทศ



กิจกรรม Google พาเพลิน



กลุ่มที่.....



กล้วย : อาหารที่ทำจากกล้วยมีอะไรบ้าง ?



อาหารที่ทำจาก
กล้วย

ค้นจากเว็บไซต์ www..... เมื่อวันที่.....

กิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดเพื่อการรู้สารสนเทศ



กิจกรรม Google พาเพลิน



กลุ่มที่.....

อาหารที่ทำจากกล้วย



ค้นจากเว็บไซต์ www..... เมื่อวันที่.....

กิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดเพื่อการรู้สารสนเทศ

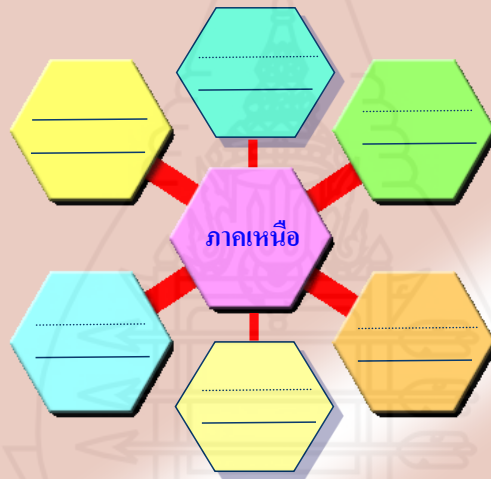


กิจกรรม Google พาเพลิน



กลุ่มที่.....

อาหารไทย 4 ภาค : ภาคเหนือ



ค้นจากเว็บไซต์ www..... เมื่อวันที่.....

กิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดเพื่อการรู้สารสนเทศ

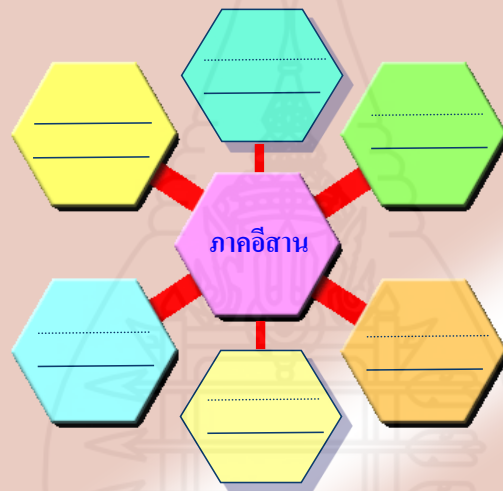


กิจกรรม Google พาเพลิน



กลุ่มที่.....

อาหารไทย 4 ภาค : ภาคอีสาน



ค้นจากเว็บไซต์ www.....เมื่อวันที่.....

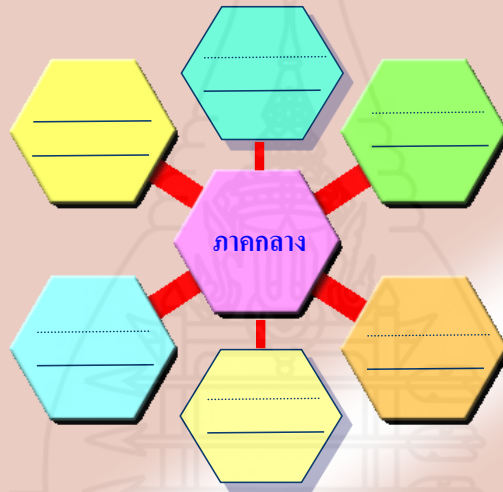
กิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดเพื่อการรู้สารสนเทศ



กิจกรรม Google พาเพลิน

กลุ่มที่.....

อาหารไทย 4 ภาค : ภาคกลาง



ค้นจากเว็บไซต์ www..... เมื่อวันที่.....

กิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดเพื่อการรู้สารสนเทศ

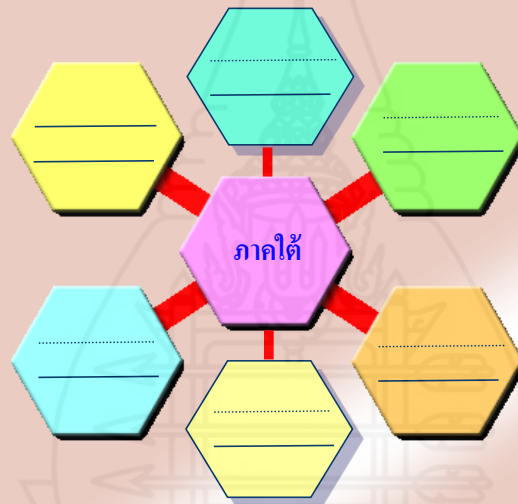


กิจกรรม Google พาเพลิน



กลุ่มที่.....

อาหารไทย 4 ภาค : ภาคใต้



ค้นจากเว็บไซต์ www..... เมื่อวันที่.....

กิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดเพื่อการรู้สารสนเทศ



กิจกรรม Google พาเพลิน



กลุ่มที่...



ดอกไม้ในวรรณคดี



ค้นจากเว็บไซต์ www..... เมื่อวันที่.....

กิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดเพื่อการรู้สารสนเทศ



กิจกรรม Google พาเพลิน 

กลุ่มที่....

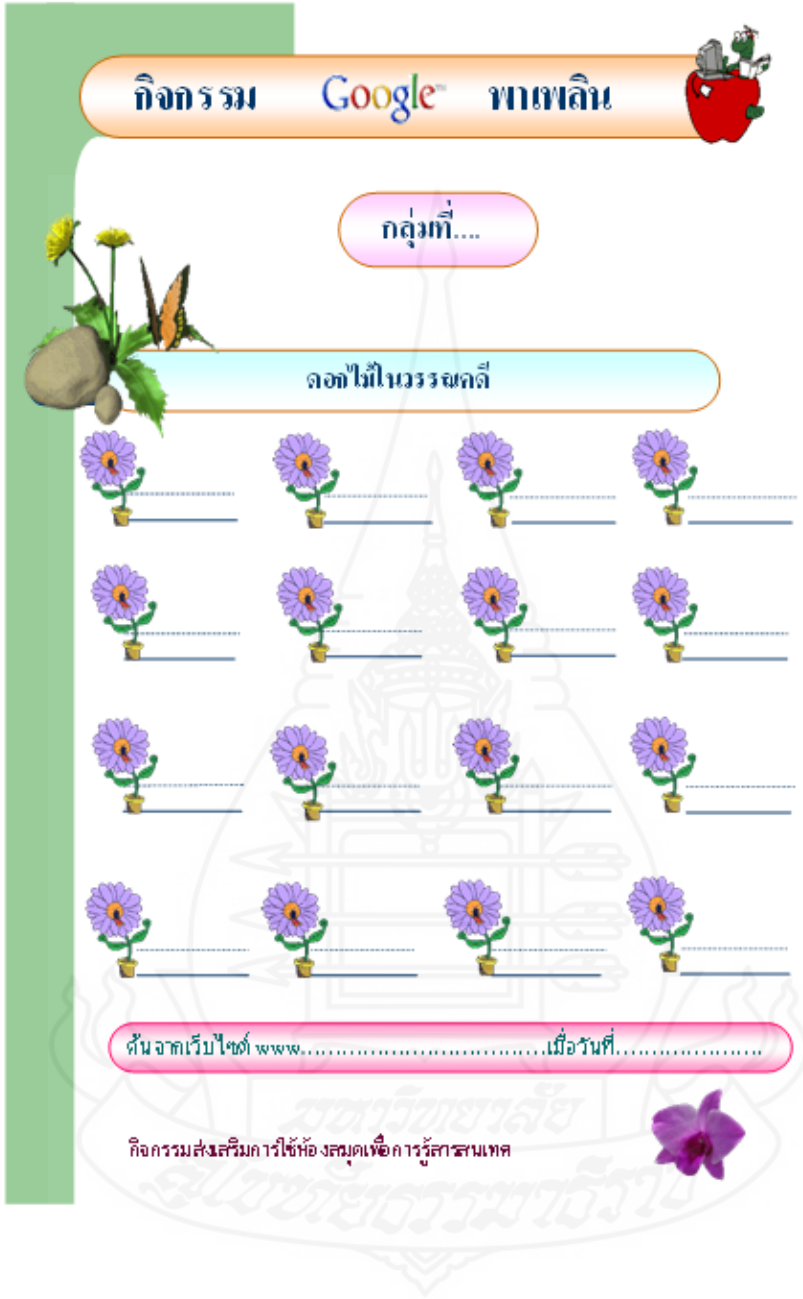


ดอกไม้ในวรรณคดี

			
_____	_____	_____	_____
			
_____	_____	_____	_____
			
_____	_____	_____	_____
			
_____	_____	_____	_____

ค้นจากเว็บไซต์ www..... เมื่อวันที่.....

กิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดเพื่อการรู้สารสนเทศ



กิจกรรม Google พาเพลิน



กลุ่มที่...



เรื่อง : ประโยชน์ของไม้ไผ่ 1

ค้นจากเว็บไซต์ www..... เมื่อวันที่.....

กิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดเพื่อครูรัฐสารสนเทศ



กิจกรรม Google™ พาเพลิน



กลุ่มที่...



เรื่อง : ประโยชน์ของไม้ไผ่ 2



ค้นจากเว็บไซต์ www..... เมื่อวันที่.....

กิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดเพื่อการรู้สารสนเทศ



ศูนย์วิทยบริการมหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์

กิจกรรมผลงานสร้างสรรค์ เล่มฟ้าเลขาไฟรุ้



จุดมุ่งที่.....

ใบกิจกรรม 4.1 วางแผนเตรียมชัยไปจว่าครึ่ง



วางแผนต่ออาหารค่ำว่า



1. หัวข้อที่ได้อือ.....



2. คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องอือ.....



3. หัวข้อใหญ่ อือ.....



4. หัวข้อย่อย อือ.....



5. จะทำอือทำอืออะไร



1.....



2.....

กิจกรรมส่งเสริม มก ใช้ข้อสมมุคเพื่อการรู้สการสนเทศ



สํานักงานวิทยการวมอือว่า

กิจกรรม : ผลงานสร้างสรรค์...เติมฝันคนใฝ่รู้



ใบกิจกรรมที่ 4.2

กลุ่มที่....



2. เราจะหาข้อมูลจากไหนได้บ้าง ?



หนังสือ/วารสาร /หนังสือพิมพ์



แผ่นพับ/แผนที่การท่องเที่ยว



พิพิธภัณฑ์ / วัด / หอศิลป์ ฯลฯ



อินเทอร์เน็ต



ถามผู้รู้ เช่น ครู ผู้ปกครอง ปราชญ์ชาวบ้าน แม่ค้า



สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น วีซีดี , E-book, E-learning

กิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดเพื่อการรู้สารสนเทศ



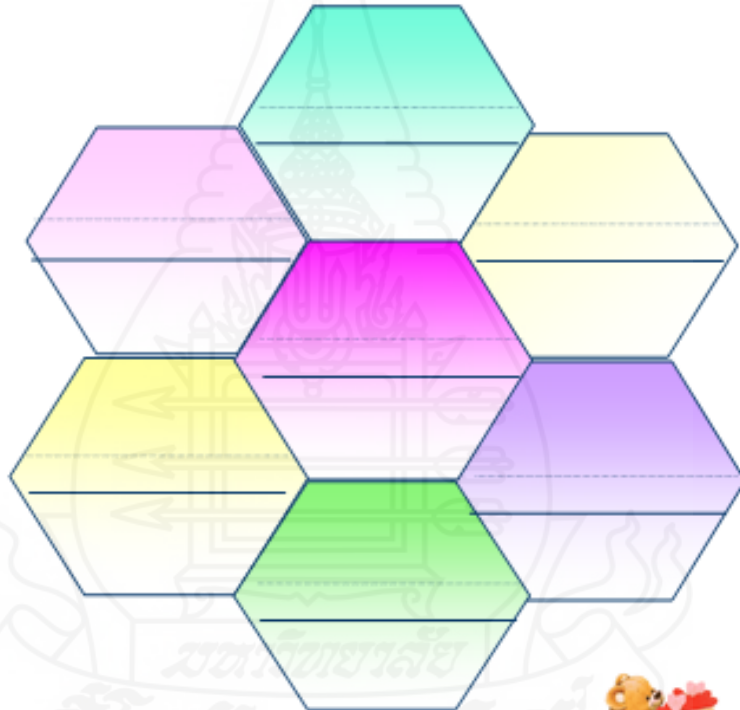
กิจกรรม : ผลงานสร้างสรรค์...เดิมเส้นทแยงมุม



กลุ่มที่....

ใบกิจกรรมที่ 4.3

3. จะทำข้อมูลอย่างไร...ใครรู้บ้าง?



กิจกรรมส่งเสริม ท. ใช้ห้องสมุด เพื่อการเรียนรู้สารสนเทศ



กิจกรรม : ผลงานสร้างสรรค์...เดินเล่นไม่รู้



กลุ่มที่....

ใบกิจกรรมที่ 4.4

4. ตรงจุด เข้าถึงแหล่ง



หัวข้อ.....

สิ่งที่ค้นมาได้

Handwriting practice lines consisting of a solid top line, a dashed middle line, and a solid bottom line.

ที่มา : เรื่อง..... คั่นต้น ชื่อวันที่.....

จาก.....

ชื่อผู้แต่ง..... (ปี พ.ศ.....) ชื่อเรื่อง.....

พิมพ์ครั้งที่..... สถานที่พิมพ์..... สำนักพิมพ์..... หน้าที่ปรากฏ.....

กิจกรรมส่งเสริมการใช้ห้องสมุดเพื่อการเรียนรู้สารสนเทศ





ภาคผนวก ซ

คะแนนทดสอบระหว่างทำกิจกรรม

ภาคผนวก ข

คะแนนทดสอบระหว่างทำกิจกรรม

กิจกรรมที่	1	2	3	4	คะแนนรวม	คะแนนทดสอบหลังการทดลอง
คนที่ / คะแนน	40	50	50	40	180	30
1	35	43	40	33	151	25
2	32	46	39	34	151	27
3	30	46	41	34	151	21
4	33	43	47	34	157	22
5	36	40	44	35	155	27
6	31	45	42	36	154	26
7	36	39	43	38	156	28
8	29	44	45	33	151	25
9	35	44	45	35	159	21
10	32	42	44	36	154	28
11	36	42	44	32	154	27
12	37	46	42	33	158	28
13	28	41	43	30	142	24
14	31	46	42	32	151	24
15	33	41	40	30	144	21
16	33	46	39	30	148	23
17	32	39	40	35	146	22
18	35	40	42	33	150	28
19	31	45	41	33	150	24
20	32	41	45	34	152	25
21	36	39	43	34	152	26
22	35	39	43	33	150	27

กิจกรรมที่	1	2	3	4	คะแนน รวม	คะแนนทดสอบ หลังการทดลอง
คนที่ / คะแนน	40	50	50	40	180	30
23	34	44	39	32	149	25
24	28	37	43	33	141	17
25	37	42	41	38	158	25
26	33	45	41	35	154	24
27	34	42	44	31	151	25
28	34	42	43	30	149	24
29	29	45	41	36	151	24
30	33	45	41	35	154	25
31	36	45	40	35	156	26
32	31	42	39	34	146	26
33	35	47	41	32	155	24
34	32	44	42	35	153	24
35	34	31	40	32	137	23
รวม	1158	1488	1469	1175	5290	872
เฉลี่ย	33.08	42.51	41.97	33.57	151.14	24.91
ร้อยละ	82.71	85.03	83.94	83.93	83.96	82.00
					E₁	E₂

คะแนนทดสอบระหว่างทำ กิจกรรมที่ 1 : เล่มโปรดของฉัน

กิจกรรมที่	1	2	3	4	คะแนน รวม	คะแนนทดสอบ หลังการทดลอง
คนที่ / คะแนน	10	10	10	10	40	30
1	9	9	10	7	35	25
2	8	10	6	8	32	27
3	7	8	6	9	30	21
4	7	9	10	7	33	22
5	10	9	8	9	36	27
6	9	8	6	8	31	26
7	8	9	10	9	36	28
8	6	8	6	9	29	25
9	8	9	10	8	35	21
10	8	8	6	10	32	28
11	9	10	10	7	36	27
12	9	9	9	10	37	28
13	8	8	6	6	28	24
14	8	7	10	6	31	24
15	6	8	9	10	33	21
16	7	8	9	9	33	23
17	8	8	7	9	32	22
18	10	8	10	7	35	28
19	8	7	9	7	31	24
20	9	9	6	8	32	25
21	10	10	8	8	36	26
22	10	7	9	9	35	27
23	10	7	10	7	34	25
24	5	9	7	7	28	17

กิจกรรมที่	1	2	3	4	คะแนน รวม	คะแนนทดสอบ หลังการทดลอง
คนที่ / คะแนน	10	10	10	10	40	30
25	9	10	9	9	37	25
26	8	8	8	9	33	24
27	9	8	10	7	34	25
28	9	7	8	10	34	24
29	7	8	6	8	29	24
30	9	9	8	7	33	25
31	9	9	8	10	36	26
32	8	8	6	9	31	26
33	9	9	9	8	35	24
34	8	7	10	7	32	24
35	7	8	10	9	34	23
รวม	289	293	289	287	1158	872
เฉลี่ย	8.25	8.37	8.25	8.20	33.08	24.91
ร้อยละ	82.57	83.71	82.57	82.00	82.71	82.00
					E_1	E_2

คะแนนทดสอบระหว่างทำกิจกรรมที่ 2 : ดิวอี้ อีส อีซี (Dewey is easy)

กิจกรรมที่	2.1	2.2	2.3, 2.4	2.5	2.6	คะแนนรวม	คะแนนทดสอบ หลังการทดลอง
คนที่ / คะแนน	10	10	10	10	10	50	30
1	6	9	10	9	9	43	25
2	10	8	10	9	9	46	27
3	10	8	9	10	9	46	21
4	9	10	10	9	5	43	22
5	6	10	9	10	5	40	27
6	10	8	10	9	8	45	26
7	6	10	8	8	7	39	28
8	6	9	10	10	9	44	25
9	9	10	10	9	6	44	21
10	10	8	8	9	7	42	28
11	10	6	10	10	6	42	27
12	9	10	10	9	8	46	28
13	10	8	9	8	6	41	24
14	10	6	10	10	10	46	24
15	8	8	9	8	8	41	21
16	10	10	10	8	8	46	23
17	8	6	8	10	7	39	22
18	8	10	8	8	6	40	28
19	10	8	9	10	8	45	24
20	8	10	8	9	6	41	25
21	10	8	8	9	4	39	26
22	8	8	8	10	5	39	27
23	10	8	10	10	6	44	25
24	8	6	8	9	6	37	17

กิจกรรมที่	2.1	2.2	2.3, 2.4	2.5	2.6	คะแนนรวม	คะแนนทดสอบ หลังการทดลอง
คนที่ / คะแนน	10	10	10	10	10	50	30
25	10	10	8	8	6	42	25
26	6	10	10	10	9	45	24
27	10	8	9	8	7	42	25
28	8	8	9	8	9	42	24
29	10	8	10	10	7	45	24
30	10	10	8	8	9	45	25
31	10	10	10	8	7	45	26
32	6	10	8	10	8	42	26
33	10	10	10	8	9	47	24
34	10	8	9	10	7	44	24
35	6	8	8	6	3	31	23
รวม	305	302	318	314	249	1488	872
เฉลี่ย	8.71	8.63	9.09	8.97	7.11	42.51	24.91
ร้อยละ	87.14	86.28	90.90	89.71	71.10	85.03	82.00
						E₁	E₂

คะแนนทดสอบระหว่างทำกิจกรรมที่ 3 : Google พาเพลิน

กิจกรรมที่	คิดคำค้น ก่อนนะคน เก่ง	(ผลงาน/ การนำเสนอ)	งานกลุ่ม	คะแนน รวม	คะแนน ทดสอบหลัง การทดลอง
คนที่ / คะแนน	10	20	20	40	30
1	8	14	18	40	25
2	10	12	17	39	27
3	9	15	17	41	21
4	10	19	18	47	22
5	9	18	17	44	27
6	7	18	17	42	26
7	8	18	17	43	28
8	10	16	19	45	25
9	9	18	18	45	21
10	10	17	17	44	28
11	8	18	18	44	27
12	9	16	17	42	28
13	9	16	18	43	24
14	10	15	17	42	24
15	8	15	17	40	21
16	7	16	16	39	23
17	9	15	16	40	22
18	9	17	16	42	28
19	8	18	15	41	24
20	10	17	18	45	25
21	8	19	16	43	26
22	10	17	16	43	27

กิจกรรมที่	คิดค่าค้น ก่อนหน้าคน เก่ง	(ผลงาน/ การนำเสนอ)	งานกลุ่ม	คะแนน รวม	คะแนน ทดสอบหลัง การทดลอง
คนที่ / คะแนน	10	20	20	40	30
23	8	16	15	39	25
24	10	18	15	43	17
25	9	16	16	41	25
26	9	16	16	41	24
27	10	17	17	44	25
28	9	18	16	43	24
29	7	19	15	41	24
30	7	15	19	41	25
31	9	17	14	40	26
32	7	16	16	39	26
33	7	19	15	41	24
34	8	18	16	42	24
35	9	16	15	40	23
รวม	304	585	580	1469	872
เฉลี่ย	8.69	16.71	16.57	41.97	24.91
ร้อยละ	86.86	83.57	82.86	83.94	82.00
				E₁	E₂

คะแนนทดสอบระหว่างทำกิจกรรมที่ 4 : ผลงานสร้างสรรค์ เติมฝันคนใฝ่รู้

กิจกรรมที่	4.1	4.2, 4.3	4.4-4.6	คะแนนรวม	คะแนนทดสอบ หลังการทดลอง
คนที่ / คะแนน	10	10	20	40	30
1	8	7	18	33	25
2	9	10	15	34	27
3	9	9	16	34	21
4	8	8	18	34	22
5	9	9	17	35	27
6	9	10	17	36	26
7	10	10	18	38	28
8	9	9	15	33	25
9	8	8	19	35	21
10	9	10	17	36	28
11	8	9	15	32	27
12	8	8	17	33	28
13	7	7	16	30	24
14	8	9	15	32	24
15	7	7	16	30	21
16	7	7	16	30	23
17	9	9	17	35	22
18	9	9	15	33	28
19	8	9	16	33	24
20	8	7	19	34	25
21	9	10	15	34	26
22	8	9	16	33	27
23	8	9	15	32	25

กิจกรรมที่	4.1	4.2, 4.3	4.4-4.6	คะแนนรวม	คะแนนทดสอบ หลังการทดลอง
คนที่ / คะแนน	10	10	20	40	30
24	8	8	17	33	17
25	10	10	18	38	25
26	9	9	17	35	24
27	7	8	16	31	25
28	7	8	15	30	24
29	9	10	17	36	24
30	8	8	19	35	25
31	8	9	18	35	26
32	9	8	17	34	26
33	8	8	16	32	24
34	8	9	18	35	24
35	9	7	16	32	23
รวม	292	301	582	1175	872
เฉลี่ย	8.34	8.60	16.62	33.57	24.91
ร้อยละ	83.42	86.00	83.142	83.93	82.00
				E₁	E₂

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	นางสาวสุธาสินี สีแจ่ม
วัน เดือน ปีเกิด	24 พฤษภาคม 2518
สถานที่เกิด	จังหวัดยโสธร
ประวัติการศึกษา	ปริญญาตรีศิลปศาสตรบัณฑิต (บรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์) มหาวิทยาลัยขอนแก่น พ.ศ. 2541 ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช พ.ศ. 2545
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น
ตำแหน่ง	อาจารย์

