

การพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียนภาษาอังกฤษด้วยโครงการบทเรียนแสวงรู้

The Development of English Learners' Competence with the Web Quest Project

ณัฐพงษ์ จันทร์อยู่¹

Natthapong Chanyoo¹

บทคัดย่อ

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบใช้โครงการเป็นฐาน (Project-based learning experience) ด้วยบทเรียนแสวงรู้ (Web Quest) เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมศักยภาพของผู้เรียนด้วยการบูรณาการเทคโนโลยี ความรู้เนื้อหาวิชาและข้อมูลนำเข้าที่มีความหมายเพื่อแก้ปัญหาชุดโครงการที่ประกอบด้วยภาระงานย่อยหลาย ๆ ชิ้น (Dodge, 1997) โครงการบทเรียนแสวงรู้ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้จินตนาการและทักษะในการแก้ปัญหาโดยผู้เรียนเป็นผู้ค้นพบและสร้างข้อสรุปด้วยตัวเองหรือเป็นมติร่วมของกลุ่ม วิธีการในการค้นคว้าซึ่งประกอบไปด้วยการวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การประเมินค่า และการรวบรวมข้อมูลแล้วแต่เป็นทักษะร่วมสมัยสำหรับการเรียนรู้ในยุคสังคมสารสนเทศในศตวรรษที่ 21

คำสำคัญ : การพัฒนา, สมรรถนะของผู้เรียนภาษาอังกฤษ, บทเรียนแสวงรู้

Abstract

Experiential learning through a project-based learning of WebQuest is a type of instruction that provides competence to learners through an integration of technology, subject content, and comprehensible input to solve a series of problems from a number of individual tasks (Dodge, 1997). The WebQuest project also promotes the use of imagination and problem-solving skills, by discovering and drawing a conclusion based on them or a group decision. Inquiry methods including exploring, analyzing, synthesizing, evaluating, and collecting of data are among contemporary skills for learners in the information communication technology society of the 21st century.

Keywords : Development, English Learners' Competence, WebQuest

¹ อาจารย์ประจำ, สาขาวิชาภาษาศาสตร์ประยุกต์ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

¹ Lecturer, The Applied Linguistics Program, Faculty of Liberal Arts, Mahidol University

บทนำ

การจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 เป็นการจัดการศึกษาที่มุ่งเน้นผลผลิตผู้เรียนให้มีทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในยุคของการสื่อสารเทคโนโลยีและสารสนเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการมีทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมซึ่งประกอบด้วย 3R ได้แก่ การอ่าน (Reading) การเขียน (Writing) และคณิตศาสตร์ (Arithmetic) และ 4C ได้แก่ การคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) การสื่อสาร (Communication) ความร่วมมือ (Collaboration) และความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

เทคโนโลยีในปัจจุบันมีอิทธิพลอย่างสูงต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน รูปแบบของกิจกรรมการเรียนการสอนได้เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว จากการสอนแบบครูยืนพูดหน้าห้อง ผู้เรียนเป็นผู้จัดบันทึกและมีลักษณะการเรียนรู้แบบเป็นฝ่ายรับความรู้หรือข้อมูล (passive learners) ได้เปลี่ยนแปลงเป็นนักเรียนเป็นผู้กำหนดและควบคุมการเรียนรู้ด้วยตนเองได้มากขึ้น (active learner) ผู้สอนเองก็ได้มีการปรับเปลี่ยนบทบาทจากครูที่เป็นแหล่งความรู้กลายเป็นครูที่มีบทบาทเป็นผู้ประสานการเรียนรู้ (facilitator)

ภาษาอังกฤษเป็นวิชาหนึ่งที่มีการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้อย่างหลากหลายเพื่อส่งเสริมประสบการณ์เรียนรู้สำหรับผู้เรียน อย่างไรก็ตามโลกที่เต็มไปด้วยข้อมูลข่าวสารในปัจจุบันทำให้ครูไม่สามารถจะนำเสนอหรือประสานการเรียนรู้เนื้อหาทุกอย่างเพื่อเตรียมผู้เรียนสำหรับโลกแห่งอาชีพได้ การนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยจะทำให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ที่หลากหลายขึ้น การเรียนรู้แบบโครงการเป็นฐาน (project-based learning) โดยใช้เทคโนโลยีจึงเป็นทางเลือกที่ดีสำหรับครูในฐานะผู้ประสานการเรียนรู้ที่จะจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับผู้เรียน

การนำเสนอความสำคัญของการใช้บทเรียนแสงรู้ เพื่อเป็นสื่อในการเรียนรู้ของผู้เรียน มีสาระสำคัญ 5 ส่วนคือ ความหมายของบทเรียนแสงรู้ (WebQuest) องค์ประกอบของบทเรียนแสงรู้ แนวคิดเชิงทฤษฎี ข้อควรคำนึงเกี่ยวกับการใช้บทเรียนแสงรู้ในการเรียนการสอนและการประเมินความสำเร็จของบทเรียนแสงรู้

WebQuest คืออะไร?

WebQuest คือการเรียนรู้ที่เน้นการแสวงรู้แบบร่วมมือด้วยความรู้หลากหลายสาขาวิชาโดยใช้เว็บเป็นสื่อ (Dodge, 1997; วสันต์ อดิศัพท์, 2546) การเรียนรู้ในลักษณะนี้คือการส่งเสริมศักยภาพของผู้เรียนในการบูรณาการเทคโนโลยี ความรู้ในเนื้อหา (subject content knowledge) และข้อมูลนำเข้าที่มีความหมาย (comprehensible input) สำหรับผู้เรียนภาษาอังกฤษ การสอนโดยใช้โครงงานบทเรียนแสงรู้หรือ WebQuest เป็นการสอนแก้ปัญหาโดยใช้ความร่วมมือกันหลาย ๆ ชิ้นงาน รวมกันเป็นโครงงาน

วสันต์ อดิศัพท์ (2546:52) กล่าวว่าบทเรียนแสงรู้สนับสนุนให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และฝึกฝนการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์และประเมินค่าเนื้อหาจากแหล่งข้อมูลออนไลน์ นอกจากนี้โครงงานยังส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้จินตนาการและทักษะในการแก้ปัญหา ผู้เรียนเป็นผู้ค้นพบและสร้างข้อสรุปด้วยตนเองหรือเป็นมิตรร่วมของกลุ่ม นอกจากนี้โครงงานบทเรียนแสงรู้ยังช่วยส่งเสริมทักษะร่วมสมัยสำหรับการเรียนรู้ในยุคสังคมสารสนเทศ ดังนี้

1. การแสวงรู้ (Inquiry) ในยุคสังคมสารสนเทศในปัจจุบัน องค์ความรู้ที่มากมายมหาศาลมีอยู่หลากหลายทั่วไป ความรู้ไม่ได้จำกัดอยู่ที่ตัวครูหรือหนังสือ ตำราแบบพิมพ์ (printed resources) อีกต่อไป แต่ความรู้จะจัดกระจายในแหล่งข้อมูลต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งบนเครือข่ายอิเล็กทรอนิกส์หรือคลาวด์ (cloud) แหล่งความรู้

เหล่านี้อำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ต่าง ๆ ได้อย่างสะดวกและมีประสิทธิภาพ แต่อย่างไรก็ตามข้อมูลตามแหล่งเหล่านี้อาจจะไม่ได้ผ่านการประเมินหรือตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา ผู้เรียนจึงต้องมีทักษะในการแสวงหาความรู้ พัฒนาตนเองเป็นผู้ที่สามารถค้นคว้าหรือเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง (self-directed learner or autonomous learner) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการแสวงหาความรู้ตลอดชีวิตที่ยั่งยืน (sustainably lifelong learning)

2. การสะท้อนคิด (Reflection) ผู้เรียนในยุคสังคมสารสนเทศจะต้องมีทักษะในการกลั่นกรองสารสนเทศ มีความสามารถในการวิเคราะห์ ประเมินความถูกต้องและความน่าเชื่อถือของข้อมูลและแหล่งข้อมูล ความเหมาะสมของเนื้อหา รวมไปถึงความสามารถในการสังเคราะห์ข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ เพื่อใช้ประโยชน์ที่ตอบสนองต่อวัตถุประสงค์ของการสืบค้น

3. การรู้เทคโนโลยี (Technological literacy) เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือสำคัญในการแสวงหาความรู้ในยุคสังคมสารสนเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งข้อมูลที่อยู่ในรูปแบบข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์หรือข้อมูลออนไลน์ ผู้เรียนในยุคนี้จึงจำเป็นต้องมีความสามารถในการเข้าถึงข้อมูลต่าง ๆ เพื่อแสวงหาความรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือ ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน

4. การสร้างองค์ความรู้ (knowledge construction) การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคสังคมสารสนเทศมักจะจัดตามแนวคิดการสร้างความรู้ (constructivism) ซึ่งมีลักษณะสำคัญคือผู้เรียนต้องเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเองโดยผ่านกระบวนการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม การสืบค้นและการประเมินข้อมูลเพื่อเป็นข้อมูลนำเข้าที่มีความหมาย (comprehensible input) ซึ่งมาจากกระบวนการคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณสังเคราะห์ ตีความและประเมินข้อมูลนั้น ๆ องค์ความรู้ของผู้เรียนจะค่อย ๆ สะสมเพิ่มพูน (accumulate) ตามประสบการณ์และปฏิสัมพันธ์ที่ผู้เรียนมีต่อสิ่งแวดล้อม ดังนั้นในยุคนี้ผู้เรียนต้องไม่เพียง

แต่มีทักษะการแสวงหาความรู้เท่านั้นแต่ต้องมีทักษะในการแสวงหาความรู้ใหม่ผ่านกระบวนการทางปัญญา (cognitive process) ด้วย

องค์ประกอบของบทเรียนแสวงรู้

ชิ้นงานในโครงการ WebQuest มักจะเป็นภาระงานที่ต้องสืบค้นโดยมีข้อมูลอ้างอิงจากสถานการณ์จริง (real-world situations) ซึ่งกำหนดให้ผู้เรียนต้องเล่นบทบาทโดยบทบาทหนึ่งในฐานะสมาชิกของกลุ่มที่จัดทำโครงการ สมาชิกในกลุ่มต้องมีการออกแบบวางแผน มีการระดมสมองเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อสรุปของชิ้นงานหรือข้อสรุปของโครงการ นอกจากนี้กลุ่มผู้เรียนยังต้องมีการสร้างและพัฒนาแนวคิด ข้อกำหนดพันธกิจ (mission of statement) หรือการนำเสนอจุดเด่นที่น่าสนใจของโครงการ (sale pitch) อีกด้วย องค์ประกอบพื้นฐานในการออกแบบโครงการ WebQuest ที่สำคัญได้แก่ หน้าชื่อเรื่อง (title page) บทนำ (introduction) คำอธิบายของโครงการ (explanation of the task) รายการอ้างอิงและแหล่งข้อมูลที่เกี่ยวข้อง (list of relevant resources and links) และชุดของคำสั่งที่อธิบายถึงขั้นตอนและวิธีการที่จะทำโครงการให้สำเร็จ (a set of step-by-step instructions for completing cumulative task) การประเมินผลโครงการในรูปแบบของเกณฑ์การให้คะแนนผลงานหรือรูบริค (Assessment of the task) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของสจวร์ท ปรวงสรและอูร์พงค์ แพทย์คชา (2556:83) ที่ได้นำเสนอส่วนประกอบของบทเรียนแสวงรู้ (WebQuest) ไว้ดังนี้

1. บทนำ (Introduction) เป็นส่วนที่แจ้งข้อมูลเบื้องต้นของชุดบทเรียน ประกอบด้วยชื่อบทเรียน ชื่อผู้สอน ข้อมูลแนะนำการเรียนหรือข้อกำหนดเกี่ยวกับพื้นความรู้ที่ใช้ในการเรียน

2. งาน (Task) ประกอบด้วยเนื้อหาที่ทำทนายให้ผู้เรียนปฏิบัติการกิจให้ลุล่วงสำเร็จ อีกนัยหนึ่งงาน (task) เป็นสิ่งที่ผู้สอนคาดหวังให้ผู้

เรียนได้ลงมือปฏิบัติเพื่อให้เกิดองค์ความรู้โดยปกติ จะกำหนดเป็นสถานการณ์ปัญหาที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือสืบค้น วิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินข้อมูล เพื่อนำมาประกอบในการเสนอแนวคิดของตนกับกลุ่ม และได้ร่วมมือกันตัดสินใจเพื่อหาทางออกในการแก้ปัญหา หรือการทำงานให้สำเร็จ

3. แหล่งข้อมูล (Information sources) เป็นแหล่งสารสนเทศบนอินเทอร์เน็ต (World Wide Web) หรือแหล่งข้อมูลในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์อื่น ๆ ที่ครูได้นำเสนอไว้ให้กับผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าไปสืบค้นและหาข้อมูลเพื่อทำให้งาน (task) สำเร็จลุล่วงไปได้

4. กระบวนการ (Process) เป็นการกำหนดขั้นตอนการปฏิบัติเพื่อให้ผู้เรียนทำงานได้ลุล่วง ในขั้นตอนนี้ผู้สอนจะต้องมีการกำหนดกระบวนการที่ชัดเจน เมื่อผู้เรียนปฏิบัติตามกระบวนการทุกขั้นตอนแล้วผู้เรียนจะต้องประเมินตัวเองตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ล่วงหน้าก่อนที่ให้ผู้สอนประเมินต่อไป

5. คำแนะนำ (Guidance) เป็นการให้คำแนะนำเกี่ยวกับการจัดการกับข้อมูลที่ได้อาจจากการสืบค้น ผู้สอนอาจจะแนะนำให้ผู้เรียนนำเสนอข้อมูลในรูปแบบของคำถามที่ต้องการให้ค้นหาคำตอบกรอบแนวคิด แผนที่ความคิด หรือแผนภูมิเหตุและผล เป็นต้น

6. การประเมินผล (Evaluation) เป็นการให้ข้อมูลเกี่ยวกับแนวทางในการประเมินโครงการของผู้เรียน โดยทั่วไปจะมีการกำหนดเกณฑ์การประเมิน (Evaluation rubrics) สำหรับให้ผู้เรียนประเมินตนเองและการทำงานกลุ่ม กิจกรรมนี้จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถประเมินผลงานของตนเองและกลุ่มและสามารถปรับปรุงแก้ไขก่อนนำเสนอขั้นสุดท้ายต่อเพื่อนร่วมชั้นและครู การประเมินผลนี้เป็น การประเมินตามสภาพจริง (authentic assessment) ซึ่งอยู่ในรูปของการประเมินเชิงมิติ (rubrics) ที่เป็นการประเมินที่มีการบรรยายคุณลักษณะเชิงคุณภาพมากกว่าการตัดสินด้วยคะแนนที่แตกต่างกันเพียงอย่างเดียว

การศึกษาทั้งในต่างประเทศและประเทศไทย ได้มีข้อสรุปพร้อมทั้งกันว่าการใช้ WebQuest เป็นสื่อในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเป็นสิ่งที่ดี เพราะการใช้ WebQuest นอกจากเป็นการช่วยพัฒนาผู้เรียนในแง่ภาษาเฉพาะสาขาแล้ว ผู้เรียนยังมีโอกาสได้พัฒนาภาษาอังกฤษผ่านประสบการณ์จริงจากการทำงาน นอกจากนี้การใช้ WebQuest ยังช่วยเรื่องการพัฒนากระบวนการคิดขั้นสูง เช่น การคิดให้เหตุผล (reasoning) และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (critical thinking) ดังนั้น WebQuest เป็นการผสมผสานแนวคิดการเรียนการสอนทั้งแบบครูและนักเรียนเป็นศูนย์กลางซึ่งช่วยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสได้ประสานความร่วมมือกัน มีปฏิสัมพันธ์ต่อกันเพื่อสร้างสรรค์ชิ้นงานให้ประสบความสำเร็จด้วยการใช้เว็ลด์ ไวด์ เว็บ (World Wide Web)

ในการพัฒนาโครงการนบทเรียนแสวงรู้ ให้ประสบความสำเร็จนั้นผู้เรียนที่เป็นสมาชิกของกลุ่มเล็ก ๆ จะต้องมีการประสานงานร่วมมือกันสร้างสรรค์ผลงานชิ้นย่อย ๆ สะสมต่อ ๆ กันเพื่อฉายภาพความสำเร็จของโครงการขนาดใหญ่ที่มีผลมาจากการสะสมงาน (task) ชิ้นเล็ก ๆ ที่เกิดขึ้นภายใต้โครงการใหญ่ กิจกรรมสำคัญที่สมาชิกในกลุ่มต้องร่วมมือกันทำคือการสังเคราะห์องค์ความรู้และสร้างคำถามเพื่อค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมที่เกี่ยวข้องกับงาน มีการอภิปรายและสร้างข้อตกลงร่วมกันระหว่างสมาชิกในกลุ่ม สำหรับงานชิ้นใหญ่ชิ้นสุดท้ายของโครงการอาจจะเกิดมาจากการผสมผสานมุมมองหลายอย่างเข้าด้วยกัน ซึ่งอาจจะประกอบด้วยกิจกรรมหลาย ๆ อย่างเช่น การสืบค้นออนไลน์ การอภิปราย การสัมภาษณ์ และการสังเกต เป็นต้น ดังนั้นภาระงานสำคัญสำหรับครูผู้ประสานการเรียนรู้อาจเป็นการนำโครงการ WebQuest เป็นสื่อในการสร้างสมประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับผู้เรียนจึงเกี่ยวข้องกับการออกแบบโครงการที่ดีและสอดคล้องกับการสร้างสมประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน (March, 2000) งานย่อย ๆ ในโครงการจะต้องมีการบูรณาการสมรรถนะ

(competency) ที่หลากหลายและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีความร่วมมือ (engagement) ระหว่างกัน (Maddux & Cummings, 2007) การสร้างความร่วมมือระหว่างสมาชิกในกลุ่มจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และพัฒนาทักษะต่าง ๆ ร่วมกันรวมไปถึงโอกาสในการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศหรืออุปกรณ์อัจฉริยะ (smart devices) ต่าง ๆ อีกด้วย ทั้งนี้ Lengel & Lengel (2006) ได้แสดงทรรศนะว่านักเรียนในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศจะต้องมีทักษะในการใช้เทคโนโลยี (technological literacy) ที่ได้รับการสร้างสมประสบการณ์ตรงโดยมีทักษะเกี่ยวกับการใช้อุปกรณ์อัจฉริยะต่าง ๆ เป็นพื้นฐาน อย่างไรก็ตามนักเรียนที่มาจากครอบครัวที่มีเศรษฐกิจสถานะต่ำอาจจะขาดโอกาสในการเข้าถึงอุปกรณ์อัจฉริยะต่าง ๆ ทำให้ขาดทักษะพื้นฐานในการใช้อุปกรณ์ได้ การช่วยเหลือกันระหว่างสมาชิกในกลุ่มจะเป็นการเพิ่มโอกาสให้นักเรียนที่ขาดแคลนเหล่านี้เข้าถึงอุปกรณ์และเรียนรู้ทักษะทางเทคโนโลยีได้มากขึ้น

นอกจากการเข้าถึงอุปกรณ์สำหรับการสืบค้นข้อมูลแล้ว ครูผู้ประสานการเรียนรู้จะต้องแนะนำช่องทางที่ชัดเจนและให้ข้อมูลสำหรับการทำโครงการ WebQuest Sox & Rubinstein-Avila (2009) ได้แนะนำช่องทางสำหรับการทำโครงการ WebQuest ที่เด่น ๆ ดังนี้

1. www.questgarden.com มีคำแนะนำและความช่วยเหลือในการทำโครงการ WebQuests รวมไปถึงข้อมูลและข่าวสาร มีตัวค้นหาข้อมูล (search engine) ที่ให้ผู้เรียนได้หาเนื้อหาที่สอดคล้องกับระดับชั้นและวิชาเรียน มีข้อมูลเกี่ยวกับเวลาที่ข้อมูลถูกบรรจุ

2. www.BestWebQuests.com เป็นช่องทางที่ได้รับความนิยม มีตัวค้นหาข้อมูล (search engine) มีข้อแนะนำ (tips) สำหรับการสร้างและประเมินโครงการ WebQuests ของตัวเอง มีลิงค์นำไปสู่เว็บต่าง ๆ ที่มีข้อมูลหลากหลายสำหรับการทำโครงการ ถ้าจ่ายค่าธรรมเนียม (fee) จะมีการให้คำ

แนะนำเฉพาะรายบุคคล/โครงการ

3. Webquest.org เป็นช่องทางแรกของการทำโครงการ WebQuests จัดทำโดย San Diego State University ประเทศสหรัฐอเมริกา มีบทความหลากหลาย มีรูปรีดสำหรับการประเมินคุณภาพของโครงการ มีตัวค้นหาข้อมูล (search engine)

ช่องทางเหล่านี้เป็นช่องทางที่ใช้ เวิลด์ ไรต์ เว็บ (World Wide Web) ซึ่งเป็นช่องทางในการสืบค้นที่มีศักยภาพสูงในด้านการให้ข้อมูลทางภาพ (visual) และเสียง (aural) ผู้เรียนภาษาอังกฤษจะมีโอกาสเข้าถึงและมีปฏิสัมพันธ์กับข้อมูลในรูปแบบที่หลากหลาย ผู้เรียนมีแนวโน้มที่จะมีสมรรถนะที่เพิ่มพูนมากขึ้นเนื่องจากผู้เรียนสามารถสะสม นำเข้า (internalize) และย่อยความรู้ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง กับองค์ความรู้ทางภาษาและสามารถใช้เพื่อแสดงออกถึงความเป็นตัวตนของผู้เรียนเอง เมื่อคำนึงถึงจำนวนของผู้เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองหรือภาษาต่างประเทศแล้ว WebQuest น่าจะเป็นแหล่งข้อมูลที่ดีสำหรับนักเรียนจะได้พัฒนาศักยภาพทางเทคโนโลยี ความรู้เนื้อหาวิชาและสมรรถนะทางภาษาอังกฤษ

แนวคิดเชิงทฤษฎี (Theoretical Approaches)

นักวิชาการแนวคิดใหม่ด้านการรู้ศึกษา (New Literacies Studies: NLS) กล่าวว่า การรู้ศึกษา (literacy) เกี่ยวข้องกับการเรียนหลากหลายรูปแบบ (multimodal learning) และกระบวนการฝึกหัดทางสังคม (social practices) แนวคิดใหม่ด้านการรู้ศึกษาเป็นแนวคิดที่ต่อยอดมาจากแนวคิดการเรียนรู้เชิงสังคมวัฒนธรรม (Sociocultural perspective) ซึ่งมองการรู้ศึกษาเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นจากการรวบรวมประสบการณ์หลายทางผ่านทั้งการฝึกหัด (practices) สื่อ (sign) สัญลักษณ์ (symbol) และรูปแบบ (mode) (Lengel & Lengel, 2006) แนวคิดใหม่ด้านการรู้ศึกษาเชื่อในกระบวนการพัฒนา

สมรรถนะที่หลากหลายเพื่อการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นและมีวิจรณ์ญาณสู่การเป็นพลโลก (global society) การใช้ WebQuests ในการเรียนเนื้อหารายวิชาการต่าง ๆ ช่วยให้การรวบรวมข้อมูลที่หลากหลายของการรู้เนื่องจากงาน (task) ที่ให้ผู้เรียนทำนั้นจะต้องเกิดผลงานสุดท้ายที่มีการนำเสนอถึงการรวบรวมข้อมูล การบูรณาการ และการขยายความของข้อมูลที่สืบค้นมาจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ในอินเทอร์เน็ต ผู้เรียนยังจะต้องแสดงความสามารถในการประเมินแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่สามารถตอบโจทย์งานย่อยต่าง ๆ ในโครงงานอย่างมีประสิทธิภาพ

นักวิชาการด้านการรับภาษาที่สอง (Second Language Acquisition: SLA) เน้นย้ำความสำคัญของการให้ความใส่ใจต่อการรับและพัฒนาการทางภาษาในด้านต่าง ๆ เช่น ด้านกระบวนการทางปัญญา ด้านภาษาศาสตร์ ด้านอารมณ์และด้านสังคม ตัวอย่างเช่น Krashen (1980) และ Echevarria & Graves (2007) มีความคิดเห็นสอดคล้องกันว่าผู้เรียนภาษาอังกฤษจะเรียนได้ดีเมื่อมีสมรรถนะทางภาษา (language competencies) ด้วยการบูรณาการผ่านเนื้อหาสาขาวิชา (academic content) ครูที่สอนเนื้อหาวิชาสามารถที่จะออกแบบการสอนที่เน้นเนื้อหา (Sheltered content instruction: SCI) ซึ่งเป็นบทเรียนที่มีข้อมูลนำเข้าที่มีความหมาย (comprehensible input) องค์กรประกอบข้อมูลนำเข้าที่มีความหมายนี้เป็นสิ่งที่ Krashen เน้นย้ำอยู่เสมอว่าผู้เรียนจะเกิดกระบวนการรับภาษาได้ สิ่งแรกที่จะต้องนำเสนอคือข้อมูลนำเข้านั้นมีความหมายเพียงพอต่อผู้เรียน ถ้าผู้เรียนที่อยู่ในระหว่างการเรียนรู้ภาษาใหม่ในขณะเดียวกันก็เรียนรู้เนื้อหาวิชา ผู้เรียนจะมีโอกาสที่ดีในการที่จะมีส่วนร่วมปฏิสัมพันธ์และแลกเปลี่ยนวัจนภาษาที่มีความหมาย (meaningful verbal exchanges) กับกลุ่มเพื่อน ๆ ในบริบทวิชานั้น ๆ เพื่อพัฒนาความสามารถด้านภาษาอังกฤษเพื่อวิชาการของผู้เรียน (Echevarria & Graves, 2007; McGraw & Rubin-

stein-Avila, 2008) การแลกเปลี่ยนวัจนภาษาเหล่านี้จะช่วยเพิ่มพูนความสามารถในการให้เหตุผลและความเข้าใจเนื้อหาวิชาของผู้เรียน ในขณะเดียวกันก็เป็นการเพิ่มพูนความสามารถทางภาษาที่อยู่แวดวงเนื้อหาวิชาการของผู้เรียนเอง ดังนั้นการใช้ WebQuest เพื่อเป็นสื่อสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นสิ่งที่มีความสำคัญ อย่างเช่น Echevarria et al. (2000) ได้เน้นย้ำว่าในห้องเรียนที่มีผู้เรียนที่มีความแตกต่างกันทางภาษาสูงต้องการงาน (task) ที่มีทิศทาง มีความหมายและจัดการได้ การที่ครูออกแบบให้งานของผู้เรียนที่จะนำเสนอต้องมีการบูรณาการของสิ่งที่มองเห็นจับต้องได้เช่น วัตถุจำลอง (realias) สารคดี (documentaries) และสื่อวีดิทัศน์ต่าง ๆ (film) รวมไปถึงองค์ประกอบด้านการร้อยเรียงของภาษา (genre) เช่น บันทึกประจำวัน (diaries) หนังสือพิมพ์ บทความ (articles) และนิยาย สื่อต่าง ๆ เหล่านี้จะใช้ภาษานำเสนอคำสำคัญในสาขาวิชาของผู้เรียนซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นในการเพิ่มข้อมูลนำเข้าที่มีความหมาย (comprehensible input) ของผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการรู้เนื้อหาวิชาและภาษาที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาวิชานั้น

ข้อควรคำนึงเกี่ยวกับการใช้บทเรียนแสงสว่างในการเรียนการสอน

ในส่วนนี้ผู้เขียนนำเสนอสถานภาพของการศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้บทเรียนแสงสว่าง (WebQuest) ในการส่งเสริมสมรรถนะทางภาษาต่างประเทศของผู้เรียน การศึกษาเหล่านี้นำเสนอข้อค้นพบเชิงบวกจากการใช้บทเรียนแสงสว่างในการเรียนการสอน อย่างไรก็ตามงานวิจัยเหล่านี้ได้เสนอข้อควรคำนึงในการใช้บทเรียนแสงสว่างสำหรับการเรียนการสอนที่อาจจะเป็นประโยชน์สำหรับผู้สอนเพื่อการปรับใช้บทเรียนแสงสว่างกับชั้นเรียนของตนเอง

Ikpeze & Boyd (2007) วิเคราะห์การใช้ WebQuest กับบริบทแวดล้อมโดยเฉพาะข้อสังเกต

ด้านการใช้เทคโนโลยีและการตอบสนองในการทำกิจกรรมของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของโรงเรียนในประเทศสหรัฐอเมริกา ผลการศึกษาพบว่าการที่ผู้สอนมอบหมายภาระงาน (task) ในโครงการบทเรียนแสงสว่างมากขึ้นไปมีผลให้นักเรียนขาดสมาธิและความตั้งใจในการทำงานให้ประสบความสำเร็จ นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่าผู้เรียนวัยเยาว์มีปัญหาด้านการสืบค้นด้วยคอมพิวเตอร์ (difficulty of navigation) ซึ่งผู้สอนควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะที่เกี่ยวข้องกับกลยุทธ์การสร้างความรู้ความเข้าใจ ได้แก่ การจัดหมวดหมู่ (chunking) การอ่านคร่าว ๆ (skimming) การอ่านเพื่อหาข้อมูล (scanning) ก่อนที่จะให้นักเรียนได้ลงมือสืบค้นจริง รวมไปถึงการฝึกการประเมินแหล่งข้อมูลที่ได้จากเว็บไซต์และแหล่งข้อมูลอื่น ๆ ที่มีเนื้อหาที่นักเรียนจะบรรจุไว้ในโครงการ

ในส่วนของครูที่เป็นผู้ประสานการเรียนรู้ให้นักเรียนจัดทำโครงการบทเรียนแสงสว่างให้สำเร็จ Perkins & McKnight (2005) แนะนำว่าครูต้องมีการประเมินหลักสูตรหรือแนวทางของบทเรียนแสงสว่างก่อนที่จะใช้จริงในห้องเรียน เนื่องจากผู้วิจัยพบว่าถ้าไม่มีการทดลองใช้หลักสูตรหรือแนวทางของบทเรียนก่อนอาจจะทำให้การเรียนการสอนด้วยการใช้โครงการเป็นฐานอาจจะประสบความสำเร็จจากความล้มเหลวเนื่องจากขาดคุณภาพของสื่อที่ใช้ประสานการเรียนรู้ นอกจากนี้ครูสอนต้องคำนึงถึงความท้าทายเชิงเนื้อหา ปัญหาและกิจกรรมที่จะทำให้ให้นักเรียนมีความสนใจและมีความกระตือรือร้นในการเรียนด้วยโครงการบทเรียนแสงสว่าง เช่น Orme & Monroe (2005) สำรวจการใช้โครงการบทเรียนแสงสว่างในการสอนวิชาคณิตศาสตร์พบว่าครูต้องการออกแบบกระบวนการทำงานที่ให้นักเรียนรู้สึกท้าทายที่จะลงมือทำกิจกรรม

การคำนึงเกี่ยวกับประเด็นอ่อนไหวเชิงสังคมวัฒนธรรมเป็นเรื่องที่ครูผู้ประสานการเรียนรู้จะต้องคำนึงถึง เช่น ต้องหลีกเลี่ยงการกำหนดงานที่สนับสนุนมุมมองกระแสหลัก (mainstream cul-

tural perspective) แต่ดูหมีวัฒนธรรมกระแสรอง หลีกเลี่ยงการให้อภิปรายเกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างเชื้อชาติและกลุ่มชาติพันธุ์ (Weeks, 2005)

การประเมินความสำเร็จของบทเรียนแสงสว่าง

ในการประเมินความสำเร็จของการทำโครงการบทเรียนแสงสว่างนั้นควรจะมีการประเมินในรูปแบบประเมินแบบช่วงบรรยาย (rubric scale) Sox & Rubinstein-Avila (2009) ได้เสนอเกณฑ์การประเมินแบบบูรณาการของ WebQuest สำหรับผู้เรียนภาษาอังกฤษว่าควรประกอบด้วย การประเมินองค์ประกอบหลัก 3 ด้านได้แก่ องค์ประกอบทางภาษา องค์ประกอบด้านมัลติมีเดีย และองค์ประกอบด้านการจัดเรียงแสดงในตารางที่ 1

องค์ประกอบทางภาษา (Linguistic features)

เกณฑ์รูบรีคมุ่งเน้นเกี่ยวกับการใช้ภาษาในโครงการ WebQuest เนื่องจาก WebQuest เป็นกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง จึงจำเป็นที่ครูต้องออกแบบคำสั่งที่ชัดเจนและตรงไปตรงมา โดยเฉพาะคำสั่งภาษาอังกฤษสำหรับผู้เรียน ผู้สอนควรหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาที่สวยงามจนเข้าใจยาก ใช้ประโยคสั้น ๆ ง่าย ๆ และมีคำสั่งที่ชัดเจน นอกจากนี้ภาษาพูดหรือภาษาไม่ได้มาตรฐานเช่นการใช้ phrasal verbs ก็ควรหลีกเลี่ยงเนื่องจากผู้เรียนอาจจะยังไม่เข้าใจความหมายของ phrasal verbs เหล่านั้นได้ดีพอ

องค์ประกอบด้านมัลติมีเดีย (Multimedia features)

การใช้ภาพประกอบ การจัดการเกี่ยวกับกราฟฟิค หนังสือและข้อมูลด้านเสียงจะช่วยผู้เรียนให้เข้าถึงข้อมูลที่เป็นองค์ความรู้ด้านเนื้อหาได้ง่ายยิ่งขึ้น (Echevarria et al., 2000) WebQuests จะถูกประเมินในแง่ที่ว่าแหล่งข้อมูลเว็บไซต์ต่าง ๆ ได้มีการผนวกวิดีโอ คลิปเสียง สัมภาษณ์ แผนที่ที่มีการตอบสนอง (interactive map) และอื่น ๆ ซึ่งช่วย

ส่งเสริมการเข้าถึงข้อมูลของผู้เรียนภาษาอังกฤษ นอกจากนี้ผู้จัดทำ WebQuest จะต้องตระหนักถึงความสำคัญของแหล่งข้อมูลที่สนับสนุนภาษาที่ 1 ในเว็บเหล่านั้น นอกจากนี้การใช้สื่อทรรศน์ได้แก่ คลิปวิดีโอ และภาพที่สามารถดาวน์โหลดได้ควรจะต้องปรากฏบน WebQuest การจัดวางอย่างระมัดระวังที่จะช่วยส่งเสริมความเข้าใจคำสั่งและคำสั่งสำคัญในโครงงาน WebQuest ก็มีความจำเป็น ภาพและคลิปภาพอาจจะช่วยเรื่องความรู้เบื้องต้นซึ่งนักเรียนสามารถใช้เป็นพื้นในการเรียนเนื้อหาใหม่

องค์ประกอบด้านการออกแบบและการจัดเรียง (Organizational features)

การดัดแปลงข้อความด้วยกรรบรรวมข้อมูลต่าง ๆ เข้าด้วยกัน การเน้นคำศัพท์และคำของ

ตารางที่ 1 ตัวอย่างเกณฑ์การประเมินโครงงาน WebQuest สำหรับผู้เรียนภาษาอังกฤษ (Sox & Rubinstein-Avila, 2009)

	มีประสิทธิภาพสูง	มีประสิทธิภาพ	ค่อนข้างมีประสิทธิภาพ	มีประสิทธิภาพต่ำ
องค์ประกอบด้านภาษา (linguistic features)	โครงสร้างของประโยคประกอบไปด้วยประโยคง่าย ๆ แต่มีภาษาที่ชัดเจนภาษาที่ใช้เป็นภาษาทางการ คำสั่งในการดำเนินการชัดเจนไม่สับสน	โครงสร้างของประโยคประกอบไปด้วยประโยคง่าย อาจจะมีประโยคซับซ้อนหรือประโยคความซ้อนบ้างมีการใช้ภาษาที่ไม่เป็นทางการบ้าง และอาจมีการใช้คำสั่งที่ไม่ตรงไปตรงมาแต่คำสั่งในการดำเนินการส่วนใหญ่มีความชัดเจน	โครงสร้างของประโยคส่วนใหญ่เป็นประโยคความซ้อน ใช้คำฟุ่มเฟือย แต่ยังมีการใช้ประโยคง่าย ๆ และมีความหมายชัดเจน อาจจะมีการใช้ภาษาพูดและ phrasal verb บ้าง รวมไปถึงมีการใช้คำสั่งที่ไม่ตรงไปตรงมาและคำสั่งในการดำเนินการไม่ชัดเจน	ประโยคต่าง ๆ มีความซับซ้อน มีการใช้คำฟุ่มเฟือย มีการใช้ภาษาพูดและ phrasal verb จำนวนมาก คำสั่งในการดำเนินการไม่ตรงไปตรงมา คำสั่งต่าง ๆ ไม่ชัดเจน
องค์ประกอบด้านมัลติมีเดีย (multimedia features)	สื่อทรรศน์ทั้งหลายควรมีการจัดวางอย่างมีแผนและช่วยด้านความเข้าใจของข้อความและคำสั่ง มีการเชื่อมโยงกันของข้อมูลผ่านแบบกรรนำเสนอที่หลากหลาย เช่น วิดีโอ ไฟล์เสียง แผนภาพ interactive ซึ่งไม่มีในสื่อแผนภาพหรือแผ่นพับปกติ มีการนำเสนอและเชื่อมโยงข้อมูลจากหลายแหล่งและหลายแง่มุมเพื่ออธิบายหัวเรื่อง มีการสนับสนุนภาษาแม่ เช่น พจนานุกรมสองภาษาเป็นแหล่งข้อมูลหนึ่ง	สื่อทรรศน์ต่าง ๆ มีการจัดวางและช่วยด้านความเข้าใจของข้อความและคำสั่ง เว็บไซต์ส่วนใหญ่มีการเชื่อมโยงกันในแง่ของการนำเสนอข้อมูลซึ่งไม่สามารถเข้าถึงได้ด้วยสื่อแบบเก่า เว็บไซต์ส่วนใหญ่มีการเชื่อมโยงจากหลายแหล่งและหลายแง่มุม ในแต่ละเว็บไซต์ที่เป็นแหล่งข้อมูลมีภาษาแม่เพื่อสนับสนุนความเข้าใจแต่ไม่ได้สนับสนุนจากโครงงาน WebQuest	สื่อทรรศน์หลายชิ้นไม่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาและคำสั่ง มีการเชื่อมโยงข้อมูลกับเว็บไซต์และข้อมูลรูปแบบต่าง ๆ จำนวนน้อยแต่ยังคงแตกต่างจากการเข้าถึงสื่อแบบเก่า ๆ มีลิงค์เชื่อมต่อเว็บไซต์กับข้อมูลที่หลากหลายแหล่งและมุมมอง ไม่มีการสนับสนุนของภาษาแม่ทั้งจากตัวเว็บไซต์เองหรือจากโครงงาน WebQuest	ในขณะที่สื่อทรรศน์ต่าง ๆ อาจจะไม่ปรากฏแต่ไม่ได้ช่วยเหลือนด้านความเข้าใจเกี่ยวกับข้อความหรือคำสั่งลิงค์ไปสู่เว็บไซต์ต่าง ๆ มีการนำเสนอเช่นเดียวกับสื่อแบบเก่า ลิงค์ที่นำไปสู่เว็บไซต์เหล่านั้นมาจากแหล่งเดียวกันและสนับสนุนมุมมองต่อหัวเรื่องแค่มุมมองเดียว ไม่มีการสนับสนุนภาษาแม่ทั้งจากตัวเว็บไซต์และโครงงาน WebQuest
องค์ประกอบด้านการออกแบบและการจัดเรียง (organizational features)	การจัดตัวอักษร รูปแบบ สีและขนาดมีสม่ำเสมอและสอดคล้องกันทั้งโครงงานซึ่งอำนวยความสะดวกให้กับผู้อ่านในแง่ของใจความสำคัญ (key concepts) คำสั่ง และองค์ประกอบอื่น ๆ ของ WebQuest มีการนำเสนอแหล่งข้อมูลที่เกี่ยวข้องกันตลอดทุกขั้นตอนและมีคำอธิบายสั้น ๆ ของข้อมูลแหล่งอื่น ๆ เกี่ยวกับเว็บไซต์แต่ละเว็บที่นำเสนอในลิงค์ การจัดย่อหน้ามีความสม่ำเสมอซึ่งนำไปสู่การจัดกลุ่มของข้อมูลและเน้นความสนใจของผู้อ่านต่อข้อมูลที่สำคัญ	การจัดตัวอักษร รูปแบบ สีและขนาดดี ความสนใจของผู้อ่านค่อนข้างดี คำสั่ง และองค์ประกอบอื่น ๆ ของ WebQuest มีการนำเสนอสิ่งต่าง ๆ ของข้อมูลที่เกี่ยวข้องทุกชิ้นก่อนของการทำโครงงาน หรือไม่มีคำอธิบายหรือข้อมูลอื่น ๆ ของเว็บไซต์ที่ถูกนำมาเป็นลิงค์ การจัดรูปแบบของย่อหน้าเกิดจากการรวบรวมข้อมูลจากหลาย ๆ แหล่งและมีการดึงความสนใจของผู้อ่านต่อหัวเรื่องนั้น ๆ	การจัดตัวอักษร รูปแบบ สีและขนาดอาจจะดึงดูดความสนใจของผู้อ่านค่อนข้างดี คำสั่งและองค์ประกอบอื่น ๆ ของ WebQuest ได้บ้าง มีการแสดงความพยายามบางครั้งถึงการจัดการลิงค์ของแหล่งข้อมูลที่เกี่ยวข้องหรือการให้ลิงค์ของแหล่งข้อมูลในโครงงาน WebQuest การจัดรูปแบบของย่อหน้ามีการรวบรวมข้อมูลเป็นกลุ่มบางครั้งเพื่อช่วยเรื่องความเข้าใจเรื่องและทิศทาง	ไม่มีหลักฐานแสดงให้เห็นความใส่ใจในการจัดตัวอักษร รูปแบบ สีและขนาดเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้อ่านอย่างเด่นชัด ลิงค์ไปยังข้อมูลต่าง ๆ ที่ทำรายการไว้แยกออกจากองค์ประกอบอื่น ๆ ในการทำโครงงาน WebQuest มีข้อมูลเกี่ยวกับกรรงาน WebQuest การจัดรูปแบบของย่อหน้าไม่ค่อยได้ใช้วิธีการรวบรวมข้อมูลเพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจข้อความและทิศทาง

เนื้อหาในสาขาที่เกี่ยวข้องช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจคำสั่ง การนำเสนอตัวจัดการกราฟฟิก (graphic organizer) สำหรับการจัดบันทึกและการวางแผนชิ้นงานสุดท้ายช่วยในการพัฒนาความเข้าใจ (comprehension) ของผู้เรียนในห้องเรียน (Chamot & O'Malley, 1994; Echevarria & Graves, 2007) การจัดองค์ประกอบของข้อความทำได้ง่าย ๆ เช่นการใส่เว้นวรรคระหว่างคำ หรือพื้นที่ว่างระหว่างบรรทัด การกำกับด้วยเลขข้อ หรือการกำกับด้วยเครื่องหมายนำสายตา (bullet) ช่วยเน้นความสำคัญของคำในสาขาวิชา นอกจากนี้การใช้ฟอนท์ขนาดต่างกันสามารถใช้ได้เพื่อกระตุ้นความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย การสนับสนุนความช่วยเหลือเกี่ยวกับการเข้าถึงแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ต้องมีการจัดการให้เป็นไปได้

Sox & Rubinstein-Avila (2009) แนะนำว่าผู้เรียนภาษาอังกฤษควรจะได้รับ的帮助เหลือในการเรียนรู้ (scaffold) ด้วยการให้ข้อมูลสั้น ๆ เกี่ยวกับสิ่งที่ผู้เรียนต้องการค้นหาบนเว็บไซต์ และเพิ่มลิงค์ไปยังเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องให้มากที่สุดแทนที่จะจัดทำรายชื่อเว็บไซต์ที่ผู้เรียนค้นหาในแต่ละขั้นตอนเพื่อที่เพิ่มโอกาสที่ผู้เรียนจะทำโครงงาน WebQuest ให้ประสบความสำเร็จโดยที่ครูผู้ออกแบบโครงงาน WebQuest ต้องมั่นใจว่าลิงค์ทุกอันยังเป็นปัจจุบันและลิงค์เหล่านั้นนำผู้เรียนไปสู่หน้าเพจที่มีข้อมูลที่เหมาะสมซึ่งเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดของการจัดการ WebQuest ถ้าไม่มีการจัดออกแบบที่ดีที่สุดแล้วนักเรียนอาจจะสับสนได้ ข้อมูลที่ไม่เกี่ยวข้องหรืออาจจะคับข้องใจกับลิงค์ที่ไม่มีข้อมูล ลิงค์ที่พิมพ์ผิดทำให้ผู้เรียนไม่สามารถเข้าถึงหน้าเพจเหล่านั้น ถึงแม้ว่าการจัดการรูปแบบของ WebQuest มีความจำเป็นต่อผู้เรียนแต่ผู้เรียนภาษาอังกฤษอาจจะประสบกับความยากลำบากในการเข้าใจข้อความหรือข้อมูลที่มีอยู่ในหน้าเพจนั้น ๆ เนื่องจากข้อจำกัดทางด้านสมรรถนะทางภาษา ดังนั้นเพจที่ครูแนะนำให้เด็กควรจะเน้นหรือมีสัญลักษณ์ที่เน้นคำสำคัญ มีคำสั่งต่าง ๆ และมีการแบ่งคำเป็นคำสั้น ๆ ที่ผู้เรียนสามารถสับสนและนำไปใช้ต่อไปได้โดยสรุปแล้วรูปแบบของแหล่งข้อมูลควรจะต้องต่อความสำเร็จของโครงงาน WebQuest ในทุกขั้นตอนซึ่งต้องอาศัยพื้นฐานของการออกแบบและจัดการที่ดีของครูผู้ควบคุมโครงงานนั่นเอง

สรุป

ผู้เขียนได้แนะนำการเรียนการสอนโดยใช้โครงงานบทเรียนแสวงรู้ (WebQuest) เป็นสื่อในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาสมรรถนะทางภาษาอังกฤษของผู้เรียน บทความฉบับนี้นำเสนอความหมาย องค์ประกอบ แนวคิดเชิงทฤษฎี ข้อควรคำนึงเกี่ยวกับการใช้บทเรียนแสวงรู้เพื่อการเรียนการสอนและการประเมินความสำเร็จของการใช้บทเรียนแสวงรู้ที่รวมไปถึง

ตัวอย่างเกณฑ์การประเมินให้คะแนนและทิศทางของการใช้โครงงาน WebQuest เพื่อพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียนภาษาอังกฤษ

จากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องผู้เขียนยืนยันว่าการใช้โครงงานบทเรียนแสวงรู้เป็นสื่อในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการพัฒนาสมรรถนะทางภาษาของผู้เรียนนั้นมีประโยชน์และทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เป็นผู้ควบคุมการเรียนรู้และมีเจตคติที่ดีในการเรียนรู้ โครงงานบทเรียนแสวงรู้ที่ช่วยพัฒนาความสามารถทางภาษาอังกฤษ ส่งเสริมความสามารถด้านการรู้เทคโนโลยี การคิดและตัดสินใจอย่างมีวิจารณญาณของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี โครงงานบทเรียนแสวงรู้จึงเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพสำหรับครูผู้สอนภาษาอังกฤษให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เนื้อหา ภาษา เทคโนโลยี การตีความด้านวัฒนธรรม ส่งเสริมให้ผู้เรียนก้าวข้ามการหาคำตอบแบบไม่มีเหตุผลและปราศจากกระบวนการคิด (Bean, 2002, p. 36) นอกจากนี้โครงงานบทเรียนแสวงรู้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้กำกับการเรียนรู้ของตนเอง เกิดการเรียนรู้แบบร่วมมือจากการทำงานแบบกลุ่มเล็ก มีการแลกเปลี่ยน อภิปราย ได้แย้งในประเด็นต่าง ๆ รวมไปถึงกระบวนการทำงานให้สำเร็จ โครงงานบทเรียนแสวงรู้จึงเป็นสื่อการเรียนรู้ที่วิธีการหนึ่งซึ่งช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาสมรรถนะทางภาษาอังกฤษโดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านการสื่อสารจากการใช้ทักษะการรู้ที่หลากหลาย (multiliteracies) ผสมกับความเชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและการรู้อย่างมีวิจารณญาณ (critical literacy competence) ซึ่งเป็นทักษะร่วมสมัยที่ผู้เรียนควรได้รับการพัฒนาในยุคของการสื่อสารเทคโนโลยีสารสนเทศในศตวรรษที่ 21

กิตติกรรมประกาศ

ผู้เขียนบทความขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิที่อ่านพิจารณาบทความทั้งสองท่านที่กรุณาให้ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการปรับปรุงต้นฉบับบทความนี้

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. สืบค้นเมื่อ 7 สิงหาคม 2560 เข้าถึงได้โดย http://www.moe.go.th/moe/th/news/detail.php?NewsID=38880&Key=news_research
- วสันต์ อติศัพท์. (2546). WebQuest: การเรียนรู้ที่เน้น ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางบน World Wide Web. *วารสารวิทยบริการ*. 14(2): 52-61.
- สุรกิจ ปรางสร และอรุณพงศ์ แพทย์คชา. (2556). กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเว็บควีสท์กับทักษะการคิดขั้นสูง. *วารสารนักบริหาร*. 33(3): 82-93.
- Bean, T.W. (2002). Making reading relevant for adolescents. *Educational Leadership*. 60(3) : 34-37.
- Chamot, A. U. & O'Malley, M. (1994). *The CALLA Handbook: Implementing the cognitive academic language learning approach*. New York: Longman.
- Dodge, B. (1997). Some thoughts about webquests. Retrieved 18 April 2017 from http://webquest.org/sdsu/about_webquests.html
- Echevarria, J., & Graves, A. (2007). *Sheltered content instruction: Teaching English-language learners with diverse abilities* (3rd ed.). Boston: Allyn & Bacon.
- Echevarria, J., Vogt, M., & Short, D.J. (2000). *Making content comprehensible for English language learners: The SIOP model*. Boston: Allyn & Bacon.
- Ikpeze, C.H., & Boyd, F. B. (2007). Web-based inquiry learning: Facilitating thoughtful literacy with WebQuests. *The Reading Teacher*. 60(7): 644-654.
- Krashen, S. (1980). The input hypothesis. In J.E. Altis (Ed.), *Current issues in bilingual education: Georgetown University round table on language and linguistics* (pp. 168-180). Washington, DC: Georgetown University Press.
- Lengel, J.G., & Lengel, K.M. (2006). *Integrating technology: A practical guide*. Boston: Pearson.
- March, T. (2000). WebQuests 101. *Multimedia School*. 7(5): 55-58.
- McGraw, R., & Rubinstein-Avila, E. (2008). Middle school immigrant students developing mathematical reasoning in Spanish and English. *Bilingual Research Journal*. 31(1&2): 147-173.
- Orme, M.P. & Monroe, E.E. (2005). The nature of discourse as students collaborate on a mathematics WebQuests. *Computers in the School*. 22(1 & 2): 135-146.
- Perkins, R., & McKnight, M.L. (2005). Teacher's attitudes towards WebQuests as a method of teaching. *Computers in the Schools*. 22 (1&2): 123-133.
- Sox, A., & Rubinstein-Avila, E. (2009). WebQuests for English-language learners: Essential elements for design. *Journal of Adolescent & Adult literacy*. 53(1): 38-48.
- Weeks, T.S. (2005). *A critical analysis of the representation of race in secondary social studies WebQuests* (Doctoral Dissertation, North Carolina State University, 2005). Dissertation & Theses.