

การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติ
โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

นายธีระศาสตร์ อายุเจริญ



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)

เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR)

are the thesis authors' files submitted through the University Graduate School.
สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2557

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

DEVELOPMENT OF A BLENDED-INSTRUCTIONAL MODEL
WITH TEAM LEARNING BASE ON COMMUNITY OF PRACTICE CONCEPT
BY USING SOCIAL MEDIA TO ENHANCE THE INQUIRING MIND
OF UNDERGRADUATE STUDENTS IN EDUCATIONAL TECHNOLOGY

Mr. Theerasart Aryujaroen



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Education Program in Educational Technology and
Communications

Department of Educational Technology and Communications

Faculty of Education

Chulalongkorn University

Academic Year 2014

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วย
การเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อ
สังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรี
สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

โดย

นายธีระศาสตร์ อายุเจริญ

สาขาวิชา

เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

รองศาสตราจารย์ ดร. เนาวนิตย์ สงคราม

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัย
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบัณฑิต

..... คณบดีคณะครุศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร. บัญชา ชลาภิรมย์)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร. อรรถิย์ ณ ตะกั่วทุ่ง)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(รองศาสตราจารย์ ดร. เนาวนิตย์ สงคราม)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประศักดิ์ หอมสนิท)

ธีระศาสตร์ อายุเจริญ : การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา (DEVELOPMENT OF A BLENDED-INSTRUCTIONAL MODEL WITH TEAM LEARNING BASE ON COMMUNITY OF PRACTICE CONCEPT BY USING SOCIAL MEDIA TO ENHANCE THE INQUIRING MIND OF UNDERGRADUATE STUDENTS IN EDUCATIONAL TECHNOLOGY) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก: รศ. ดร. เนาวนิตย์ สงคราม, 159 หน้า.

การวิจัยในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสภาพความเป็นจริงและสภาพที่คาดหวังของอาจารย์ผู้สอนสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาในการจัดการเรียนการสอนเพื่อความใฝ่รู้ 2) เพื่อพัฒนารูปแบบฯ 3) เพื่อศึกษาผลการใช้รูปแบบ และ 4) เพื่อนำเสนอรูปแบบ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้คือ อาจารย์ผู้สอนสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 11 คน ได้แก่ผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนการสอนแบบผสมผสาน ด้านการเรียนรู้เป็นทีม การจัดการความรู้ และความใฝ่รู้ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง คือ นิสิตระดับปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 25 คน เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยได้แก่ แบบสอบถามความต้องการจำเป็น แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ แบบประเมินรูปแบบ แผนการจัดการเรียนรู้ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้แก่ แบบวัดความใฝ่รู้ แบบสังเกตพฤติกรรมความใฝ่รู้ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการหาค่าเฉลี่ย ส่วเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่ารูปแบบฯ ที่พัฒนาขึ้นมี 4 องค์ประกอบได้แก่ 1) สมาชิก 2) เทคโนโลยี 3) การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ 4) การสะท้อนคิด มี 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นเตรียมความพร้อม 2) ขั้นกำหนดประเด็นปัญหาร่วมกัน 3) ขั้นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ 4) ขั้นสร้างองค์ความรู้ 5) ขั้นนำเสนอและจัดเก็บองค์ความรู้ ผลการทดลองใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา พบว่า คะแนนเฉลี่ยความใฝ่รู้หลังเรียนของกลุ่มตัวอย่างสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ภาควิชา เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ลายมือชื่อนิสิต

สาขาวิชา เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

ปีการศึกษา 2557

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยความเมตตากรุณาและการเอาใจใส่ใจอย่างดีจาก รองศาสตราจารย์ ดร.เนาวนิตย์ สงคราม อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้เสียสละเวลาอันมีค่า ในการช่วยเหลือ ให้คำแนะนำ คำปรึกษาที่ดีและกำลังใจที่เปี่ยมล้นด้วยความหวังดีตลอดระยะเวลา ของการศึกษา ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณในความเมตตากรุณาของอาจารย์เป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.อรจรีย์ ณ ตะกั่วทุ่ง ประธาน กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประศักดิ์ หอมสนิท กรรมการสอบ วิทยานิพนธ์ ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่กรุณาเสียเวลาอันมีค่าในการให้คำแนะนำ ข้อคิด ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในการปรับปรุงแก้ไขวิทยานิพนธ์ในมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะ ครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยทุกท่าน ที่ได้ประสิทธิประสาทวิชาความรู้ให้แก่ผู้วิจัย อีกทั้ง ยังให้ความอนุเคราะห์ช่วยเหลือในด้านต่างๆ จนกระทั่งงานวิจัยสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ ดร.เอกวิทย์ โทปุรินทร์ อาจารย์ประจำภาควิชา นวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์ และอำนวยความสะดวกตลอดระยะเวลาของการทดลองวิจัย อีกทั้งยังคอยให้กำลังใจ และ คำแนะนำดีๆ เสมอมาขอขอบคุณน้องๆ นิสิตสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาทุกๆ คนที่ได้ให้ความ ร่วมมือในการทำวิทยานิพนธ์

ขอบขอบคุณพี่ๆ เพื่อนๆ ETC'54 และพี่น้องเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาทุก ท่านที่คอยให้กำลังใจ ให้คำแนะนำ และให้ความช่วยเหลือทั้งในการเรียนและการทำวิจัยในครั้งนี้ โดยเฉพาะ นายภสิทธ เมตตพันธ์ พี่กุลชัย กุลตวนิช พี่รัตตมา รัตตนวงศา และพี่พร้อมภัก บึงบัว ที่คอยให้คำปรึกษา คำแนะนำ กำลังใจ และการช่วยเหลือต่างๆ กับผู้วิจัยเสมอมา จนงานวิจัย สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ผู้วิจัยขอขอบคุณในความกรุณาและความหวังดีที่มีให้เสมอมา

สุดท้าย ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อร.อ.ดาวเรือง คุณแม่ธนภร อายุเจริญ ซึ่งเป็นผู้มีพระคุณอย่างยิ่งในการสนับสนุนแก่ผู้วิจัย คอยดูแลให้คำแนะนำให้กำลังใจที่ดี และ ความรักความเมตตา ความห่วงใยที่มีให้ผู้วิจัยเสมอมาจนผู้วิจัยสำเร็จการศึกษาได้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ	ฎ
บทที่ 1	1
บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
คำถามการวิจัย	5
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	5
ขอบเขตการวิจัย.....	7
คำจำกัดความ	7
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	9
บทที่ 2	10
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	10
1. การเรียนการสอนแบบผสมผสาน	11
2. การเรียนรู้เป็นทีม.....	20
3. แนวคิดเกี่ยวกับชุมชนนักปฏิบัติ	30
4. ความใฝ่รู้.....	43
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	53
บทที่ 3	55

วิธีดำเนินการวิจัย	55
ระยะที่ 1 การศึกษาสภาพความเป็นจริงและสภาพที่คาดหวังของการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา	60
ระยะที่ 2 การสร้างรูปแบบการเรียนแบบผสมผสานด้วยเรียนรู้เป็นทีมตามแนวชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา	62
ระยะที่ 3 การศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนแบบผสมผสานด้วยเรียนรู้เป็นทีมตามแนวชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา	65
บทที่ 4	70
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	70
ตอนที่ 1 ผลการศึกษาสภาพปัญหาการจัดการเรียนการสอนของคณาจารย์สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาในการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้	71
ตอนที่ 2 ผลการสร้างรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา	79
ตอนที่ 3 ผลการศึกษาการใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา	89
ตอนที่ 4 ผลการนำเสนอรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา	91
บทที่ 5	93
ผลการวิจัย	93
ตอนที่ 1	95
บทนำ	95

ตอนที่ 2.....	99
การสร้างรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิด ชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรี สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา.....	99
ตอนที่ 3.....	104
การนำรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาไปใช้.....	104
บทที่ 6	107
อภิปรายผลการวิจัย.....	107
รายการอ้างอิง	117
ภาคผนวก ก	125
ภาคผนวก ข	128
ภาคผนวก ค	139
ภาคผนวก ง.....	143
ภาคผนวก จ	153
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์	159



สารบัญตาราง

ตารางที่ 1 ตารางสังเคราะห์องค์ประกอบของการเรียนการสอนแบบผสมผสาน	16
ตารางที่ 2 ตารางสังเคราะห์องค์ประกอบของการเรียนรู้เป็นทีม.....	25
ตารางที่ 3 ตารางสังเคราะห์ขั้นตอนของการเรียนรู้เป็นทีม	29
ตารางที่ 4 รูปแบบของคุณลักษณะของผู้ที่มีจิตใจใฝ่รู้ และตัวบ่งชี้	51
ตารางที่ 5 ตารางสังเคราะห์คุณลักษณะของความใฝ่รู้ได้.....	52
ตารางที่ 6 แสดงผลการสังเคราะห์คุณลักษณะความใฝ่รู้	72
ตารางที่ 7 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสภาพความเป็นจริงและสภาพที่คาดหวังในการใฝ่รู้ของนิสิต นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาเทคโนโลยีการศึกษา	75
ตารางที่ 8 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของต้นแบบของรูปแบบการเรียนการสอนแบบ ผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริม ความใฝ่รู้ฯ โดยผู้ทรงคุณวุฒิ.....	88
ตารางที่ 9 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความใฝ่รู้ก่อนเรียนและหลัง เรียนของกลุ่มตัวอย่าง	90
ตารางที่ 10 แสดงผลการวิเคราะห์คะแนนพฤติกรรมความใฝ่รู้.....	90
ตารางที่ 11 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความเหมาะสมของรูปแบบฯ.....	91

สารบัญภาพ

ภาพที่ 1 (ร่าง) รูปแบบการเรียนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีม.....	83
ภาพที่ 2 ต้นแบบรูปแบบการเรียนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีม.....	87
ภาพที่ 3 รูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีม.....	99
ภาพที่ 4 รายละเอียดขั้นตอนของรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีม	100
ภาพที่ 5 รายละเอียดองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสาน.....	101



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันนับได้ว่าโลกเข้าสู่ยุคของการติดต่อสื่อสารมากขึ้น มีการพัฒนาการต่างๆ ด้าน โดยเฉพาะด้านเทคโนโลยีที่มีการพัฒนากันอย่างต่อเนื่องไม่หยุดยั้ง ทำให้ในปัจจุบันผู้คนจำนวนมากมายจะต้องมีการพัฒนาความสามารถของตนเองให้เท่าเทียมกับผู้อื่น เพื่อให้สามารถอยู่รอดได้ในสังคมปัจจุบัน ดังจะเห็นได้ว่าหน่วยงานภาครัฐ เอกชน ได้มีการออกนโยบายให้คนในองค์กรนั้นต้องมีการพัฒนาตนเองอยู่เสมอ หรือแม้กระทั่งสถานศึกษาในระดับอุดมศึกษาเองก็ยังคงต้องมีการกำหนดคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ เพื่อเป็นตัวกำหนดให้บัณฑิตมีคุณลักษณะ และความรู้ ความสามารถที่เป็นที่ต้องการ และสามารถดำเนินชีวิตได้อย่างปกติสุข

สถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษาของประเทศไทยส่วนใหญ่มีนโยบายที่ต้องการผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพออกไปรับใช้สังคมไทย เพราะบัณฑิตถือว่าเป็นตัวอย่างของผลผลิตที่ดีที่สุดที่ใช้ในการบ่งบอกถึงความสามารถในการจัดการเรียนการสอนที่มีคุณภาพ สามารถสร้างบัณฑิตให้เป็นผู้ที่มีความสามารถในทุกๆด้าน เป็นที่ต้องการและยอมรับของสังคมไทย ยกตัวอย่างเช่น จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยมีข้อกำหนดคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ดังนี้

1. มีความรู้ โดยที่จะต้องรู้รอบ และรู้จัก
2. มีคุณธรรม โดยที่จะต้องมีความดีและมีจริยธรรม รวมไปถึงการมีจรรยาบรรณวิชาชีพที่ดี
3. คิดเป็น สามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และคิดแก้ปัญหา
4. ทำเป็น จะต้องมีความทักษะทางวิชาชีพ มีทักษะทางการสื่อสาร ทักษะทางเทคโนโลยีสารสนเทศ ทักษะทางคณิตศาสตร์ และสถิติ ทักษะการบริหารจัดการ

5. ใฝ่รู้และรู้จักวิธีการเรียนรู้

6. มีภาวะผู้นำ

7. มีสุขภาพ

8. มีจิตอาสาและสำนึกสาธารณะ

9. ดำรงความเป็นไทยในกระแสโลกาภิวัตน์

ซึ่งคุณลักษณะบัณฑิตอันพึงประสงค์ดังกล่าว สอดคล้องกับคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ด้านคุณธรรมจริยธรรมที่ว่า จะต้องมีความรับผิดชอบในการเรียน ชื่อสัตย์ ตรงต่อเวลา รู้จักกาลเทศะ ใฝ่รู้ใฝ่เรียน และเข้ากับผู้อื่นได้ (ปานสิริ พันธุ์สุวรรณ, 2554) นอกจากนี้มหาวิทยาลัยชั้นนำอย่างมหาวิทยาลัยบูรพาเองยังให้ความสำคัญของคุณลักษณะบัณฑิตที่มีคุณภาพ

เพื่อการรับใช้สังคมไทย โดยกำหนดคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ในข้อแรกว่าจะต้องมีความใฝ่รู้ และสามารถที่จะเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตลอดชีวิต

จะเห็นได้ว่าคุณลักษณะบัณฑิตในสถาบันอุดมศึกษานั้นจะต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถรอบด้าน แต่ในยุคโลกาภิวัตน์เช่นนี้ที่มีการเปลี่ยนแปลงขึ้นทุกวัน มีการพัฒนาไปหลายๆด้าน ทำให้บัณฑิตที่จบออกไปนั้นควรจะต้องเน้นความสามารถในด้านของความรู้ เพราะความรู้ เป็นคุณลักษณะที่สำคัญที่จะทำให้บัณฑิตนั้นสามารถใช้ชีวิตได้ในสังคมที่เปลี่ยนไป เนื่องจากความใฝ่รู้ นั้นเป็นคุณลักษณะที่ติดตัวไปตลอด เป็นความรู้ที่นึกคิดจากจิตใจที่จะต้องการแสวงหาความรู้ตามความต้องการของตนเอง และนำมาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด (ใจทิพย์ ณ สงขลา, 2545; วิโรจน์ วัฒนานิมิตกุล, 2540; จินตวีร์ คล้ายสังข์ และ ประกอบ กรณีกิจ, 2552)

แต่ในปัจจุบันคุณภาพของนิสิตนักศึกษาที่กำลังจะจบการศึกษาเป็นบัณฑิตในด้านของความรู้ใฝ่เรียนใฝ่รู้นั้นยังมีระดับความสามารถเพียงแค่ระดับปานกลาง ผลจากการวิจัยของ ภัทรพร อุณห เศรษฐ์ (2554) และ พัชรวนิช (2544 อ้างถึงใน ภัทรพร อุณห เศรษฐ์, 2554) พบว่าความใฝ่รู้ใฝ่เรียน ของนิสิตนักศึกษามีจิตลักษณะในด้านของความรู้ อยู่แค่ในระดับปานกลางเท่านั้น สอดคล้องกับ (รุ่งฟ้า กิตติญาณุสันต์ (2549)) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบอิสระที่เป็นการเรียนรู้ด้วยตนเอง ตามความสนใจของตนเอง มีความเชื่อมั่นในความสามารถในการเรียนรู้ของตนเองซึ่งเป็นคุณสมบัติหนึ่งของความใฝ่รู้ แต่อยู่ในระดับที่น้อยมาก

ดังนั้นเพื่อตอบสนองตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ได้กำหนดให้สถานศึกษาจัดการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนเรียนรู้จากประสบการณ์จริง ได้รับการฝึกปฏิบัติให้คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่าน และเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการและสถาบันเพิ่มผลผลิตแห่งชาติ, 2550)จึงทำให้ควรที่จะมีการจัดการศึกษาที่ส่งเสริมความใฝ่รู้ให้กับผู้เรียน มีการส่งเสริมความใฝ่รู้ให้มีความเอาใจใส่ในการเรียนการสอน มีความเพียรพยายามในการเรียนรู้ มีความสามารถในการแสวงหาความรู้เพื่อที่จะให้ได้มาซึ่งคำตอบ นอกจากนี้กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ (Thai Qualifications Framework for Higher Education, TQF: HEd) ของคณะกรรมการการอุดมศึกษา (2554) ที่ประกาศไว้เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการศึกษาของสถาบันอุดมศึกษาของไทยได้ระบุว่า สถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษาควรจัดให้มีการจัดการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน ส่งเสริมให้ผู้เรียนนั้นมีคุณลักษณะใฝ่รู้ โดยมีปัจจัยสำคัญคือ การจัดภาพรวมอย่างกว้างๆ เกี่ยวกับการจัดโครงสร้างและเนื้อหาสาระการเรียนการสอนไว้ล่วงหน้า และเมื่อมีข้อมูลใหม่เพิ่มขึ้นควรเชื่อมโยงกับเนื้อหาที่จัดไว้ และเชื่อมโยงกับความรู้เดิมของผู้เรียน เพื่ออำนวยความสะดวกและความเข้าใจและนำมาใช้ ซึ่งส่วนใหญ่แล้วการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้นั้นจะเป็นการจัดการเรียนการสอนแบบเผชิญหน้า (Face-to-Face) (ยุคลธร แจ่มฤทธิ์, 2544; มาสรีน จันทร์งาม, 2543; พิณิจ อุไรรักษ์, 2553; บุญชิต มณีโชติ, 2540) แต่ในปัจจุบันเป็นยุคที่เทคโนโลยีได้มีการ

พัฒนาไปอย่างต่อเนื่องมีการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ขึ้น โดย โจทิพย์ ณ สงขลา (2545) ได้มีการทดลองศึกษาวิจัย เกี่ยวกับการเรียนการสอนบนเว็บเพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้น สอดคล้องกับ (จินตวีร์ คล้ายสังข์ และ ประกอบ กรณิกิจ, 2554) ที่ได้ทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบอีเลิร์นนิ่งแบบผสมผสานโดยใช้บันทึกสะท้อน การเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ที่ส่งเสริมความใฝ่รู้และความคงทนในการจำของนิสิตคณะครุ ศาสตร์ จุฬาฯ ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นและมีความใฝ่รู้สูงขึ้น

รูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานถูกพัฒนาขึ้นมาในระยะหลังเนื่อง จากเป็นการจัดการเรียนการสอนที่ยืดหยุ่นและมีประสิทธิภาพต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมากที่สุด (Bonk & Graham, 2012) นอกจากนี้ SLOAN (2007) ได้เสนอแนวคิดของการเรียนการสอนแบบผสมผสานว่าจะพิจารณาสัดส่วนจากเนื้อหาวิชาที่ผสมผสานวิธีออนไลน์และวิธีพบปะในชั้นเรียนโดยเนื้อหา ส่วนมากร้อยละ 30-70 จะถูกนำมาใช้ในห้องเรียนซึ่งข้อดีของการเรียนการสอนแบบผสมผสาน จะช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียนมากขึ้น ดังจะเห็นได้ว่ารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสาน นั้นมีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีต่างๆ มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนโดยเฉพาะอย่างยิ่งเทคโนโลยี อินเทอร์เน็ต ที่ให้ผู้เรียนนั้นสามารถเรียนรู้ และติดต่อสื่อสารกันได้ทั้งแบบประสานเวลา และไม่ ประสานเวลา (Sharp et al, 2006, อ้างถึงใน ภัทรา วายจตุต, 2550) อีกทั้งยังเป็นการลดภาระของ ผู้สอนที่จะต้องให้คำปรึกษาแก่ผู้เรียนและลดระยะเวลาในการเดินทางของผู้เรียนอีกด้วย (Rocco, 2011)

โดยในปัจจุบันการเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยีที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายกับตัวผู้เรียนคือสื่อ สังคมออนไลน์ เนื่องจากสื่อสังคมออนไลน์เป็นเทคโนโลยีที่ผู้เรียนนั้นใช้กันอย่างแพร่หลาย ซึ่งมี เป้าหมายหลักคือด้านการติดต่อสื่อสาร Mike et al. (2011) ได้กล่าวว่า การนำสื่อสังคมออนไลน์มาใช้ ในการจัดการเรียนการสอนนั้นเป็นสิ่งที่ช่วยให้มีการติดต่อสื่อสารกับผู้เรียนได้ง่ายมากขึ้น มีการส่งงาน ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ การให้คำแนะนำต่างๆ ให้กับผู้เรียนได้รวดเร็ว ผู้เรียนสามารถสอบถามปัญหา ต่างๆ และสามารถช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับ Friesen and Lowe (2012) ที่กล่าวว่าสื่อสังคมออนไลน์นั้นเป็นเครื่องมือรูปแบบใหม่ที่จะช่วยให้การจัดการเรียนการสอนใน ระดับปริญญาบัณฑิตมีประสิทธิภาพและง่ายต่อการติดต่อสื่อสารมากขึ้น ในยุคสมัยก่อนการใช้สื่อ สังคมออนไลน์นั้นยังไม่เป็นที่แพร่หลายมากนัก จะเห็นได้ว่าในปัจจุบันเริ่มมีการนำสื่อสังคมออนไลน์ มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนมากขึ้น แต่จะจำกัดอยู่ในรูปแบบของการเรียนการสอนแบบ ผสมผสาน นอกจากนี้การเรียนการสอนแบบผสมผสานยังสามารถสร้างความรู้สึกในการเป็นชุมชน การเรียนรู้ได้มากกว่าการเรียนแบบอื่นๆ (Rovai & Jordan, 2004) สอดคล้องกับแนวคิดของ

วราภรณ์ สีนถาวร (2553) ที่ได้ทำการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานไปทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนแบบผสมผสานแบบร่วมมือโดยใช้แหล่งข้อมูลเป็นหลักในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการรู้สารสนเทศ และทักษะการเรียนรู้เป็นทีมของนักศึกษาครูระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏ โดยที่ผลการวิจัยพบว่าการเรียนการสอนแบบผสมผสานนั้นสามารถเป็นองค์ประกอบที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้เป็นทีมได้

การเรียนรู้เป็นทีม คือการที่สมาชิกแต่ละคนมาเรียนรู้ร่วมกันมีการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน สร้างความไว้วางใจต่อเพื่อนสมาชิก โดยมีการนำความรู้ ความคิดเห็น ข้อมูล ประสบการณ์ต่างๆ มาแบ่งปันกัน และนำมาพูดคุย คิดวิเคราะห์ ตัดสินใจร่วมกันเพื่อหาข้อสรุปของทีม ซึ่งเป็นแนวคิดของ (Senge, 2006) ซึ่งได้รับความนิยมใช้ในการพัฒนาความมีส่วนร่วมของสมาชิกในทีม โดยในปัจจุบันงานวิจัยต่างๆ มักเน้นที่จะทำการศึกษาทักษะการเรียนรู้เป็นทีม เพราะเชื่อว่าการเรียนรู้เป็นทีมนี้สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีการแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็น เพราะในขั้นตอนของการเรียนรู้เป็นทีมนี้จะต้องให้ผู้เรียนนั้นออกไปศึกษาค้นคว้าตามหัวข้อของตนเองที่ได้รับมอบหมาย และนำมาแบ่งปันความรู้ให้กับสมาชิกในกลุ่มและยังมีการสะท้อนคิด หรือการสะท้อนความคิดเห็นของเพื่อนแต่ละคนในทีมให้ได้ทราบถึงความรู้สึก นึกคิด (Bijlsma & Koopman, 2003) นอกจากนี้จะพัฒนาทักษะการเรียนรู้เป็นทีมแล้วยังจะเป็นการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันระหว่างสมาชิกในทีมที่จะต้องมีการเรียนรู้ด้วยกันไประยะหนึ่งซึ่ง เนาวนิตย์ สงคราม (2553) ที่ได้ทำการศึกษการสร้างนวัตกรรมด้วยการเรียนรู้เป็นทีมและกระบวนการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ พบว่าหลังการทดลองกลุ่มตัวอย่างมีทักษะการเรียนรู้เป็นทีมสูงขึ้น สอดคล้องกับ วรวรรณ วาณิชย์เจริญชัย (2548) ได้ทำการศึกษการสร้างความรู้โดยใช้การเรียนรู้เป็นทีมในกลุ่มอาจารย์พยาบาล ผลการศึกษาพบว่า หลังการใช้กระบวนการเรียนรู้เป็นทีมผู้เข้าร่วมทดลองมีคะแนนการเรียนรู้เป็นทีมสูงขึ้น อย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติ โดยในการวิจัยนี้ วรวรรณ วาณิชย์เจริญชัย ได้มีการนำรูปแบบของชุมชนนักปฏิบัติเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการจัดกิจกรรม ด้วย เนื่องจากชุมชนนักปฏิบัตินั้น เป็นการที่บุคคลต่างๆ มารวมตัวกันเพื่อร่วมกันเป็นกลุ่มเพื่อแก้ปัญหา หรือหาวิธีการในการไขข้อสงสัยต่างๆ ที่มีร่วมกัน มีการกำหนดเป้าหมายในการรวมกลุ่มที่ชัดเจน กำหนดบทบาทหน้าที่ของแต่ละคน มีการทำหน้าที่ตามที่ตัวเองได้รับมอบหมาย มีการติดต่อสื่อสารกันทั้งเป็นทางการและไม่เป็นทางการ มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ความคิดเห็น ร่วมกัน ช่วยกันคิดเพื่อหาแนวทางในการแก้ปัญหาเหล่านั้น และเมื่อหลังจากที่คนในชุมชนสามารถหาข้อสรุปของปัญหาที่ต้องการแก้ไขได้แล้ว ก็จะต้องมีการนำความรู้ใหม่ที่ได้

หรือวิธีการแก้ปัญหาที่นำมาบอกต่อเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด (Winkelen, 2003; Wenger, 2004; พูนลาภ อุทัยเลิศสิน, 2547; วิจารย์ พานิช, 2549)

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องไม่พบว่ามีกรณีศึกษาที่ใช้การจัดการเรียนการสอนด้วยการเรียนรู้เป็นทีมที่ ส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ผู้วิจัยจึงสนใจทำการศึกษาเพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

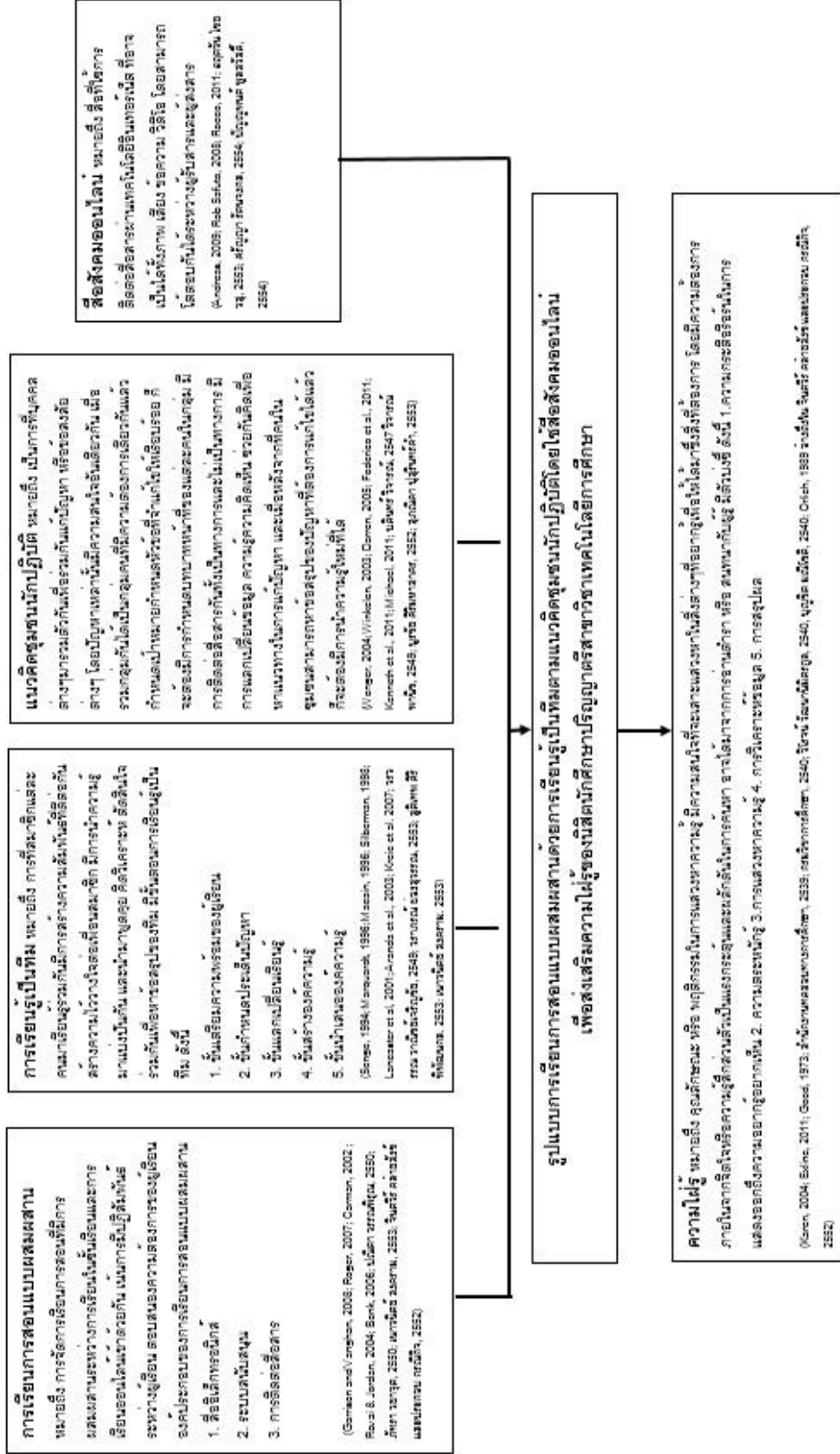
คำถามการวิจัย

1. รูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษามีองค์ประกอบและขั้นตอนอะไรบ้าง
2. รูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์สามารถส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาได้หรือไม่

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพความเป็นจริงและความต้องการจำเป็นในการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา
2. เพื่อสร้างรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา
3. เพื่อศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา
4. เพื่อนำเสนอรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

กรอบแนวคิด



ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

ประชากรที่ใช้ในการสอบถามความเห็น ได้แก่ คณาจารย์สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาของไทย ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสาน ด้านการเรียนรู้เป็นทีม ด้านการจัดการความรู้ และด้านความใฝ่รู้

ประชากรที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ นิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการสอบถามความคิดเห็น ได้แก่ คณาจารย์สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาของไทย ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสาน ด้านการเรียนรู้เป็นทีม ด้านการจัดการความรู้ และด้านความใฝ่รู้

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ นิสิตระดับปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพาที่ลงทะเบียนรายวิชา การใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนการสอนและการจัดการศึกษาภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 25 คน

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ รูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ความใฝ่รู้

คำจำกัดความ

1. การเรียนการสอนแบบผสมผสาน หมายถึง การจัดการเรียนการสอนที่มีการผสมผสานระหว่างการเรียนในชั้นเรียนและการเรียนออนไลน์เข้าด้วยกัน ทั้งด้านการใช้สื่อการสอนต่างๆ กิจกรรมที่มีครูเป็นผู้นำในการเรียน

2. การเรียนรู้เป็นทีม หมายถึง การที่สมาชิกแต่ละคนมาเรียนรู้ร่วมกันมีการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน สร้างความไว้วางใจต่อเพื่อนสมาชิก โดยมีการนำความรู้ ความคิดเห็น ข้อมูลประสบการณ์ต่างๆ มาแบ่งปันกัน และนำมาพูดคุย คิดวิเคราะห์ ตัดสินใจร่วมกันเพื่อหาข้อสรุปของทีม

3. แนวคิดชุมชนนักปฏิบัติ หมายถึง เป็นการที่บุคคลต่าง ๆ มารวมตัวกันเพื่อร่วมกันแก้ปัญหา หรือข้อสงสัยต่างๆ โดยปัญหาเหล่านั้นจะเป็นปัญหาที่มีความสนใจอันเดียวกันหรือมี

วิสัยทัศน์เดียวกัน เมื่อรวมกลุ่มกันได้เป็นกลุ่มคนที่มีความต้องการเดียวกันแล้ว กำหนดเป้าหมาย กำหนดหัวข้อที่จำแก้ไขให้เรียบร้อย ก็จะต้องมีการกำหนดบทบาทหน้าที่ของแต่ละคนในกลุ่ม มีการทำหน้าที่ตามที่ตัวเองได้รับมอบหมาย มีการติดต่อสื่อสารกันทั้งเป็นทางการและไม่เป็นทางการ มีการแลกเปลี่ยนข้อมูล ความรู้ความคิดเห็น ในเรื่องของประเด็นปัญหาที่มีความสนใจร่วมกัน ช่วยกันคิด เพื่อหาแนวทางในการแก้ปัญหาเหล่านั้นเพื่อให้เกิดเป็นชุมชนนักปฏิบัติ และเมื่อหลังจากที่คนในชุมชนสามารถหาข้อสรุปของปัญหาที่ต้องการแก้ไขได้แล้ว ก็จะต้องมีการนำความรู้ใหม่ที่ได้ หรือวิธีการแก้ปัญหานั้นมาบอกต่อเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด

4. ความใฝ่รู้ หมายถึง คุณลักษณะที่แสดงออกทางพฤติกรรมของผู้เรียนในการแสวงหาความรู้ มีความสนใจที่จะเสาะแสวงหาในสิ่งต่างๆ ที่อยากรู้เพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งที่ต้องการ โดยแบ่งออกเป็น 5 ด้านดังนี้

4.1 ความกระตือรือร้น คือ จะต้องเป็นผู้ที่มีการแสดงออกถึงความอยากในการที่จะได้เรียนรู้ หรือแสวงหาความรู้ใหม่ๆ ไม่อยู่นิ่ง ชอบสังเกต ชอบค้นหา

4.2 ความตระหนักรู้ คือ จะต้องรู้ว่าตนเองต้องการที่จะแสวงหาความรู้เรื่องใด ต้องการที่จะแก้ปัญหา หรือพัฒนาตนเองในด้านต่างๆ ต้องรู้ว่าวิธีการแสวงหาความรู้วิธีการใดที่เหมาะสมกับตนเอง

4.3 การแสวงหาความรู้ คือ มีการแสวงหาความรู้อยู่ตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นการศึกษาค้นคว้าจากตำรา เอกสาร สื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ หรือการสนทนากับผู้รู้เพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์ และข้อมูลต่างๆ

4.4 การรวบรวมข้อมูล คือ การนำข้อมูลที่ได้ หรือความรู้ใหม่ที่ได้มารวบรวมข้อมูล และคิดวิเคราะห์ อาจทำร่วมกับผู้อื่น เพื่อค้นหาวิธีการ หรือความรู้ที่เหมาะสมที่สุดกับตนเอง อาจใช้การจดบันทึกเพื่อทำหลักฐานข้อมูล

4.5 การสรุปข้อมูล คือ หลังจากที่ได้ข้อมูล แนวทาง หรือวิธีการที่เหมาะสมกับตนเองแล้วนำข้อมูลเหล่านั้นมาใช้เพื่อยืนยัน และปรับทัศนคติของตนเอง หรือการนำไปใช้เพื่อให้เกิดประโยชน์

5. สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารผ่านเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต ที่อาจเป็นได้ทั้งภาพ เสียง ข้อความ วิดีโอ โดยสามารถโต้ตอบกันได้ระหว่างผู้รับสารและผู้ส่งสาร มีการแลกเปลี่ยนข้อมูล ความรู้ ความคิดเห็นต่างๆ ได้แก่ Facebook

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้รูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา
2. เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเพื่อพัฒนาผู้วิจัยได้ศึกษา รวบรวม วิเคราะห์และสังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ตามลำดับดังนี้

1. การเรียนการสอนแบบผสมผสาน (Blended Learning)
 - 1.1 ความหมายของการเรียนการสอนแบบผสมผสาน
 - 1.2 องค์ประกอบของการเรียนการสอนแบบผสมผสาน
 - 1.3 ลักษณะของการเรียนการสอนแบบผสมผสาน
 - 1.4 สื่อสังคมออนไลน์
 - 1.5 ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์
 - 1.6 ประโยชน์ของสื่อสังคมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอน
2. การเรียนรู้เป็นทีม (Team Learning)
 - 2.1 ความหมายของการเรียนรู้เป็นทีม
 - 2.2 องค์ประกอบของการเรียนรู้เป็นทีม
 - 2.3 ขั้นตอนการเรียนรู้เป็นทีม
 - 2.4 ประโยชน์ของการเรียนรู้เป็นทีม
3. แนวคิดเกี่ยวกับชุมชนนักปฏิบัติ (Community of Practice)
 - 3.1 ความหมายของชุมชนนักปฏิบัติ
 - 3.2 องค์ประกอบของชุมชนนักปฏิบัติ
 - 3.3 คุณลักษณะของชุมชนนักปฏิบัติ
 - 3.4 คนสำคัญในชุมชนนักปฏิบัติ
4. ความใฝ่รู้
 - 4.1 ความหมายของความใฝ่รู้
 - 4.2 ความสำคัญของความใฝ่รู้
 - 4.3 คุณลักษณะของผู้ที่มีความใฝ่รู้
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. การเรียนการสอนแบบผสมผสาน

ความหมายของการเรียนการสอนแบบผสมผสาน

ความหมายของการเรียนการสอนแบบผสมผสานนั้นมีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของการเรียนการสอนแบบผสมผสานไว้ดังนี้

Garrison and Vaughan (2008) ให้ความหมายของคำว่า การเรียนแบบผสมผสานว่าเป็น การแตกความคิดของการเรียนแบบเผชิญหน้า และประสบการณ์การเรียนแบบออนไลน์โดยเน้นย้ำถึง ความต้องการสะท้อนที่นำวิธีการแบบดั้งเดิมมาใช้ และการออกแบบการเรียนการสอนเพื่อการส่งต่อ องค์ความรู้ใหม่และสะสมองค์ความรู้

Roger (2007) กล่าวว่า การเรียนการสอนแบบผสมผสานเป็นการรวมระบบระหว่าง การเรียน การสอนบนเครือข่าย กับการเรียนด้วยวิธีอื่นๆ

SLOAN (2007) ให้ความหมายของการเรียนการสอนแบบผสมผสานไว้ว่าเป็นการจัดการ การเรียนการสอนที่มีสัดส่วนของเนื้อหาวิชาที่ผสมผสานกับการเรียนในรูปแบบออนไลน์ร้อยละ 30-79 โดยมีทั้งการจัดการเรียนการสอนผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตร่วมกับการจัดการเรียนการสอนใน ห้องเรียนปกติ

Bonk and Graham (2012) ได้นิยามความหมายของการเรียนแบบผสมผสานไว้ว่าเป็น การ ผสมผสานวิธีการเรียนต่างๆ เทคนิค ทรัพยากร และการประยุกต์สิ่งต่างๆ ในสภาพการเรียน (Learning environments) ที่มีปฏิสัมพันธ์อย่างมีความหมาย

The British Educational Communications and Technology Agency (BECTA) (2006) ได้สรุปความหมายของการเรียนแบบผสมผสานไว้ว่าการผสมผสานรูปแบบการเรียนแบบ เผชิญหน้า กับการใช้สื่อออนไลน์ให้เหมาะกับรูปแบบของผู้เรียน

Singh and Reed (2001) อธิบายว่า การเรียนแบบผสมผสานเป็นการรวบรวมการใช้สื่อที่ หลากหลายรูปแบบเพื่อการศึกษาแต่ละประเด็น และเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่สมบูรณ์

Epic (2010) กล่าวว่า การเรียนการสอนแบบผสมผสานเป็นการผสมผสานวิธีการในการ ฝึกอบรม 2 วิธีการขึ้นไป ซึ่งอาจจะเป็นการผสมผสานระหว่างการเรียนการสอนในห้องเรียนกับการ เรียนการสอนออนไลน์ การผสมผสานการจำลองสถานการณ์เข้าไปในการจัดการเรียนการสอนปกติ

ภัทรา วายาจุต (2550) ได้ให้ความหมายของการเรียนการสอนผสมผสานไว้ว่าเป็นการเรียน ปกติในชั้นเรียน และการเรียนบนเว็บในสัดส่วนใกล้เคียงกัน โดยผสมผสานวิธีการสอนต่างๆ ซึ่ง ประกอบด้วย การบรรยายในชั้นเรียน การนำชั้นเรียนโดยผู้สอน การเรียนบทเว็บตามอัตรา ความก้าวหน้า

ปณิตา วรรณพิรุณ (2551) ได้สรุปความหมายของการเรียนการสอนแบบผสมผสานว่าเป็น การบูรณาการระหว่างการเรียนรู้แบบเผชิญหน้าในชั้นเรียน โดยมีผู้สอนเป็นผู้กำกับการเรียนรู้แบบ

ออนไลน์โดยมีผู้เรียนเป็นผู้นำ โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ในลักษณะต่างๆ เพื่อให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพสูงสุดภายใต้สภาพแวดล้อมของชุมชนแห่งการเรียนรู้

สุพรรณิ คำนันท์ (2552) กล่าวว่า การเรียนการสอนแบบผสมผสาน หมายถึง การเรียนการสอนที่นำเอาเทคโนโลยีการจัดการเรียนการสอนผ่านเว็บมาช่วยทำให้การเรียนการสอนนั้นมีประสิทธิภาพประสิทธิผล เพิ่มมากขึ้น ใช้ร่วมกับการเรียนการสอนแบบดั้งเดิมในห้องเรียน และทำให้การยืดหยุ่นในการเรียนไม่ว่าเป็นเรื่องของเวลา และสถานที่

จินตวิรุ คัลยาณสังข์ และ ประกอบ กรณีกิจ (2552) สรุปไว้ว่า เป็นการเรียนที่ผสมผสานระหว่างการเรียนในชั้นเรียนและการเรียนผ่านเครือข่าย โดยใช้เทคโนโลยีของเว็บมาช่วยในการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้องค์ประกอบในการเรียนรู้ทั้ง 2 แบบ เต็มเต็มระหว่างกันและกันซึ่งสามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียน ทำให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงสุด

จากความหมายต่างๆ ที่กล่าวมา อาจสรุปได้ว่า การเรียนการสอนแบบผสมผสานนั้นเป็นการจัดการเรียนการสอนที่มีการผสมผสานระหว่างการเรียนในชั้นเรียนและการเรียนออนไลน์เข้าด้วยกัน ทั้งด้านการใช้สื่อการสอนต่างๆ กิจกรรมที่มีครูเป็นผู้นำในการเรียน

องค์ประกอบของการเรียนแบบผสมผสาน

Carman (2002) ได้เสนอแนวคิด เกี่ยวกับองค์ประกอบของการเรียนการสอนแบบผสมผสานไว้ 5 องค์ประกอบ ดังนี้

1. เหตุการณ์สด (Live Event) เป็นองค์ประกอบของการเรียนแบบผสมผสาน ที่สำคัญเพราะไม่มีสิ่งใดที่ตีเท่ากับการได้รับการสอนจากครูผู้สอนโดยตรง ซึ่งสิ่งที่เป็นเหตุการณ์สดเหล่านี้ประกอบด้วย

2. การกำหนดเส้นทางการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Paced Learning) เป็นการเรียนการสอนตามประสบการณ์ของผู้เรียน ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ตามจังหวะและเวลาที่ตนเองมีอยู่โดยการใช้ระบบอินเทอร์เน็ตเป็นพื้นฐาน

3. การเรียนแบบร่วมมือ (Collaboration) เป็นองค์ประกอบที่มีสภาพแวดล้อมที่ผู้เรียนมีการติดต่อสื่อสารระหว่างกัน เช่น การใช้จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) การอภิปรายแสดงความคิดเห็น (Threaded discussions) การสนทนาผ่านระบบเครือข่าย (Online chat)

4. การประเมินผล (Assessment) เป็นองค์ประกอบที่ประเมินความรู้ของผู้เรียนมีการทดสอบก่อนเรียน ซึ่งทำก่อนจริง ทดสอบหลังเรียน ซึ่งอาจจำการทดสอบตามแผนที่กำหนดไว้หรือเป็นการทดสอบระหว่างเรียน

5. เครื่องมือในการสนับสนุน (Performance support materials) เป็นการอ้างอิงถึงเครื่องมือที่ช่วยยกระดับการเรียนรู้ ที่จะทำให้ผู้เรียนมีความทรงจำ และถ่ายโอนความรู้ได้ดีขึ้น

Bielawski and Metcalf (2003) ได้เสนอสิ่งที่รวบรวมเกี่ยวกับ รูปแบบการเรียนการสอน แบบผสมผสานว่า มีโครงสร้างมาจากองค์ประกอบ 3 องค์ประกอบดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้ (Learning) ในที่นี้รวมไปถึงการฝึกอบรมแบบดั้งเดิม เป็นการปรับปรุงความรู้ และทักษะในการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การจัดการเรียนรู้ในห้องเรียน เป็นเครื่องมือในการสอนแบบประสานเวลาและไม่ประสานเวลา

2. สิ่งสนับสนุนสมรรถนะในการเรียนการสอน (Performance support) เป็นการสนับสนุนสมรรถนะการทำงานเฉพาะอย่าง ในขณะที่ได้รับการชี้แนะ เป็นการเรียนรู้จากคู่มือแนะแนวทางการปฏิบัติงาน และการใช้ระบบสนับสนุนงานอิเล็กทรอนิกส์

3. การจัดการความรู้ (Knowledge management) เป็นความต้องการ ประสิทธิภาพในเอกสารสำคัญ การแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ การเรียนรู้ในระบบฐานข้อมูล และในชุมชนนักปฏิบัติ โดยความรู้เหล่านี้จะได้รับการแบ่งปันความรู้ การฝึกปฏิบัติการขอคำปรึกษาจากผู้เชี่ยวชาญซึ่งสิ่งเหล่านี้จะเป็นสิ่งที่มีคุณค่ามาก

Thorne (2003) แบ่งองค์ประกอบของการเรียนการสอนบนเว็บแบบผสมผสาน เป็น 12 กลุ่ม โดยจัดเป็น 2 องค์ประกอบ คือ องค์ประกอบด้านออนไลน์ 6 กลุ่ม และองค์ประกอบด้านออฟไลน์ 6 กลุ่ม ดังนี้

1. ด้านออฟไลน์ มี 6 กลุ่ม ได้แก่

- การเรียนในที่ทำงาน (Workplace Learning)
- ผู้สอน ผู้ชี้แนะ หรือที่ปรึกษาในชั้นเรียน (Face-to-face Tutoring)
- ห้องเรียนแบบดั้งเดิม (Classroom)
- สื่อสิ่งพิมพ์ (Distributable Print Media)
- สื่ออิเล็กทรอนิกส์ (Distributable Electronic Media)
- สื่อสำหรับเผยแพร่ (Broadcast Media)

2. ด้านออนไลน์ มี 6 กลุ่ม ได้แก่

- เนื้อหาการเรียนบนเครือข่าย (Online Learning Content)
- ผู้สอนอิเล็กทรอนิกส์, ผู้ชี้แนะอิเล็กทรอนิกส์ หรือที่ปรึกษาอิเล็กทรอนิกส์ (e-Tutoring)
- การเรียนรู้ร่วมกันแบบออนไลน์ (Online Collaborative Learning)
- การจัดการความรู้แบบออนไลน์ (Online Knowledge Management)
- เว็บ (The Web)
- การเรียนแบบเคลื่อนที่ (Mobile Learning)

ดั่งนี้ Epic (2010) ได้จำแนกองค์ประกอบของการเรียนการสอนแบบผสมผสานไว้ 2 องค์ประกอบ

องค์ประกอบด้านออฟไลน์

1. การเรียนในที่ทำงาน
2. การสอน การฝึกผู้เรียน หรือการให้คำปรึกษาแบบพบหน้า
3. ชั้นเรียน
4. การกระจายเอกสารสิ่งพิมพ์
5. การกระจายสื่ออิเล็กทรอนิกส์
6. การถ่ายทอดสัญญาณ

องค์ประกอบด้านออนไลน์

1. เนื้อหาออนไลน์
2. การสอน การสนับสนุน หรือการให้คำปรึกษาออนไลน์
3. การเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์
4. การจัดการความรู้ออนไลน์
5. เว็บบอร์ด
6. การเรียนผ่านอุปกรณ์พกพา

Sharp et al. (2006 อ้างถึงใน ภัทรา วายาจุต, 2550) ได้ทำการสังเคราะห์ลักษณะของการเรียนแบบผสมผสานเอาไว้ 8 ด้าน ซึ่งถือเป็นหลักความเป็นไปได้ไว้ดังนี้

- | | | |
|--------|---------------------|--|
| ทางไกล | 1. ลักษณะการถ่ายทอด | - การเรียนแบบต่อหน้าต่อตาและการเรียน |
| | 2. เทคโนโลยีที่ใช้ | - การผสมผสานเทคโนโลยีต่างๆ โดยใช้เว็บเป็นฐาน |
| | 3. การสื่อสาร | - แบบประสานเวลาและไม่ประสานเวลา |
| | 4. สถานที่ | - การเรียนรู้ในชั้นเรียน และการฝึกหัดบนเว็บ |
| | 5. บทบาทหน้าที่ | - ระเบียบวินัยด้านต่างๆ ของผู้เรียน |
| | 6. วิธีการสอน | - ใช้วิธีการที่มีความหลากหลาย |
| | 7. จุดเน้น | - ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียน |
| | 8. การควบคุม | - ควบคุมโดยผู้สอน และผู้เรียนควบคุมและ |

กำกับตนเอง

เนาวนิตย์ สงคราม (2553) สรุปลองค์ประกอบของการเรียนการสอนบนเว็บแบบผสมผสานว่ามี 3 องค์ประกอบ คือ

1. ด้านผู้เรียน
2. ด้านผู้สอน
3. วิธีการสอน
 - ประเภทออนไลน์
 - ประเภทออฟไลน์
 - การประเมินผล

จินตวิรัช คล้ายสังข์ และ ประภอบ กรณีกิจ (2552) ได้สรุปลองค์ประกอบขององค์ประกอบของการเรียนการสอนแบบผสมผสานว่ามี 4 องค์ประกอบ คือ

1. บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ คือ เนื้อหาสาระที่นำเสนอในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ ส่วนใหญ่จะอยู่ในรูปแบบของสื่อประสม เน้นการออกแบบวิธีการเรียนรู้ มีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน โดยผู้เรียนนั้นสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้ตามต้องการ
2. ระบบการจัดการเรียนรู้ คือ โปรแกรมที่ใช้ในการบริหารจัดการการเรียนรู ทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางในการจัดการข้อมูลและสนับสนุนการเรียนรู้ ใช้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตเข้ามาเพิ่มความสามารถให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์ของผู้เรียนและผู้สอน
3. การติดต่อสื่อสาร คือ การนำเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารมาช่วยให้ผู้เรียนสามารถติดต่อสื่อสารกับผู้สอนได้ หรือ เพื่อนร่วมชั้นเรียนได้ ทั้งในรูปแบบการติดต่อสื่อสารแบบประสานเวลา (Synchronous) และ แบบไม่ประสานเวลา (Asynchronous)
4. การประเมินผลการเรียนรู้ (Evaluation) ในบางรายวิชาจำเป็นจะต้องมีการวัดความรู้ ก่อนเรียน ระหว่างเรียน หรือ หลังเรียน

ตารางที่ 1 สรุป จากการศึกษาเอกสาร ข้อมูล งานวิจัย สามารถวิเคราะห์และสังเคราะห์ องค์ประกอบของการเรียนการสอนแบบผสมผสานได้ตามตารางดังต่อไปนี้

องค์ประกอบของการเรียนการสอนแบบผสมผสาน	Carman (2005)	Bielawski และ Metcalf (2003)	Thorne (2003)	Epic (2010)	Sharp et al. (2006)	จินตวิรั คัลยาณสังข์ และ ประภอบ กรณิกิจ (2552)	เนาวนิตย์ สงคราม (2553)	สรุป
1. เหตุการณ์สด	✓				✓			
2. ระบบสนับสนุน	✓		✓		✓	✓		✓
3. เรียนร่วมมือ	✓							
4. เรียนร่วมกัน		✓	✓	✓				
5. บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์			✓	✓		✓	✓	✓
6. การเรียนผ่านอุปกรณ์พกพา			✓	✓				
7. เรียนด้วยตนเอง	✓							
8. การเรียนที่ทำงาน			✓	✓				
9. การติดต่อสื่อสาร			✓	✓	✓	✓		✓
10. การประเมินผล	✓					✓	✓	

จากการสังเคราะห์พบว่า องค์ประกอบของการเรียนการสอนแบบผสมผสานมี 3 องค์ประกอบ คือ

1. ระบบสนับสนุน คือ โปรแกรม หรือ อุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ โดยใช้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตเข้ามาช่วยจัดการเรียนรู้
2. บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ คือ เนื้อหาสาระที่นำเสนอในรูปแบบของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ส่วนใหญ่มีลักษณะเป็นสื่อประสมที่มีการออกแบบเพื่อให้เกิดการเรียนรู้
3. การติดต่อสื่อสาร หมายถึง การติดต่อสื่อสารระหว่างผู้เรียนและผู้สอน อาจอยู่ในรูปแบบของการติดต่อแบบประสานเวลา (Synchronous) หรือแบบไม่ประสานเวลา (Asynchronous)

ลักษณะของการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน

Nick Van Dam (2003, อ้างถึงใน กนกพร ฉันทนารุ่งภักดิ์, 2548) กล่าวว่า การเรียนการสอนแบบผสมผสานจะประสบความสำเร็จได้นั้นต้องเลือกสื่อและลักษณะในการจัดการเรียนการสอนอย่างถูกต้องและเหมาะสมตาม 3 ลักษณะ ดังนี้

1. การเรียนการสอนแบบเผชิญหน้า หรือ face-to-face เป็นการเรียนการสอนที่ผู้สอนและผู้เรียนอยู่ในสถานที่เดียวกัน ในเวลาเดียวกัน
2. การเรียนการสอนด้วยตนเองบนเว็บ การเรียนการสอนชนิดนี้เป็นการเรียนการสอนแบบไม่ประสานเวลา หรือการเรียนแบบร่วมมือโดยที่ผู้เรียนใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอนแต่ไม่ได้เชื่อมต่อกับผู้เรียนคนอื่น หรือ ผู้สอนในเวลาเดียวกัน
3. การเรียนการสอนบนเว็บแบบสด เป็นการใช้เทคโนโลยีการจัดการเรียนการสอนโดยที่ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันในเวลาเดียวกัน แต่แตกต่างสถานที่ การเรียนการสอนในลักษณะนี้เป็นการเรียนการสอนแบบประสานเวลา

ปัจจุบันในการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน ได้มีนักวิจัย นักการศึกษาหลายท่านได้นำสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน Britland (2012) กล่าวถึงเหตุผลของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการติดต่อสื่อสารกับผู้เรียนว่า สื่อสังคมออนไลน์นั้นเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพมาก เพราะสามารถแบ่งปันข้อมูลระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนได้

ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์

Kaplan and Haenlein (2010) ให้ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ไว้ว่า เป็นการสื่อสารในสังคมออนไลน์ที่ตอบสนองความต้องการของมนุษย์ในการมีปฏิสัมพันธ์กันในสังคมผ่านเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต โดยมีการส่งข้อมูลข่าวสารแบบ one to many ไปสู่การส่งผ่านข้อมูลภายในกลุ่มสังคมแบบ many to many โดยการสื่อสารประเภทนี้จะช่วยให้ผู้ใช้นั้นสามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างเท่าเทียมกัน

Safuto (2008) กล่าวว่า Social Media คือ สื่อ ที่ส่งผ่านเว็บไซต์ เป็นสื่อที่สามารถแบ่งปันแสดงความคิดเห็น และปรึกษาร่วมกันภายในสังคมได้

Taylor, Wells, Howell, and Raphael (2012) อธิบายว่า เป็นเครื่องมือที่มีการให้บริการความสะดวกสบายในการติดต่อสื่อสารระหว่างกลุ่มคนที่มีความสนใจเดียวกันบนโลกอินเทอร์เน็ต

Boswell (2013) ให้ความหมายของ Social Media ไว้ว่า เป็นสื่อก่อให้เกิดสังคมขึ้นบนโลกออนไลน์ โดยอาศัยเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตมาช่วยในการติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคลภายในสังคม

ธฤตวัน ไชยวสุ (2553) สรุปว่า Social Media คือ การติดต่อสื่อสารโดยใช้สื่อทั้งภาพ เสียง ข้อความ รูปภาพ วิดีโอ นำมาแบ่งปันภายในกลุ่มสังคมออนไลน์

ปัญญาพนต์ พูลสวัสดิ์ (2554) กล่าวว่า สังคมออนไลน์ คือผลผลิตจากการใช้งานแอปพลิเคชันบนอินเทอร์เน็ต โดยคนในสังคมที่สร้างขึ้นจากไอเดียและเทคโนโลยีบนพื้นฐานของ Web 2.0 ซึ่งทำให้เกิดการสร้างและแลกเปลี่ยนเนื้อหาจากผู้ใช้ด้วยกันเอง

สรุปได้ว่า สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) คือสื่อที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารโดยอาศัยเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต ในการสร้างสังคมออนไลน์โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อการนำเสนอข้อมูล การแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็น ระหว่างผู้ใช้ด้วยกันเอง

ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์

Kaplan and Haenlein (2010) ได้แบ่งประเภทของเนื้อหาเว็บไซต์ Social Media ตามการใช้งานไว้ 3 ประเภท คือ

1. เว็บไซต์ด้านการสื่อสาร คือ เว็บไซต์ที่เน้นใช้สำหรับการติดต่อสื่อสารระหว่างคนในสังคมด้วยกันเอง เช่น Blogs Mirco-blogging หรือ Social networking
2. เว็บไซต์ความร่วมมือและแบ่งปัน คือเว็บไซต์ที่เน้นใช้งานสำหรับการแบ่งปันหรือจัดเก็บความรู้ในรูปแบบต่างๆ เช่น Wikipedia, Social booking หรือ Social news
3. เว็บไซต์ Multimedia sharing คือ เว็บไซต์ที่เน้นการใช้งานสำหรับการแบ่งปันสื่อประเภทต่างๆ (รูปภาพ วิดีโอ เสียง) เช่น Flickr YouTube หรือ Imeem

ปัญญาพนต์ พูลสวัสดิ์ (2554) แบ่งประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ไว้ 6 ประเภท ดังนี้

1. Collaborative project คือ การกระตุ้นให้เกิดการร่วมกันสร้างเนื้อหา โดยผู้ใช้หลายๆ คน เช่น Wikipedia และ Social bookmark ต่างๆ
2. Blog คือ พื้นที่ส่วนบุคคลที่ให้เจ้าของสามารถแสดงความรู้สึกรักนึกคิดต่างๆ โดยส่วนมากจะเรียงตามลำดับของเวลาในการจัดการเนื้อหาจากล่าสุดย้อนกลับขึ้นไป
3. Content community มีจุดประสงค์หลักเพื่อแชร์เนื้อหาระหว่างผู้ใช้ ซึ่งอาจทำได้หลายรูปแบบ เช่น รูปภาพ วิดีโอ หรือไฟล์การนำเสนอ
4. Social networking sit (SNS) เป็นการดึงให้ผู้ใช้เข้ามาร่วมกัน โดเนการสร้างโปรไฟล์ส่วนตัว จากนั้นก็อาจจะมีการอัปเดตสถานะของแต่ละคน การโพสต์ข้อความ รูปภาพ และวิดีโอ
5. Virtual game world เกม 3 มิติ ที่ผู้ใช้เปิดเผยตัวตนของตนเอง ในรูปแบบ Avatar

ประโยชน์ของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอน

Rocco (2013) ได้สรุปประโยชน์ของการนำสื่อสังคมออนไลน์ไปใช้ในการศึกษา ดังนี้

1. พัฒนาทักษะการติดต่อสื่อสาร คือ สื่อสังคมออนไลน์นั้นมีแหล่งข้อมูล และแอปพลิเคชันมากมายที่ผู้เรียนสามารถเลือกใช้ได้ตามความต้องการ เน้นใช้เพื่อการติดต่อสื่อสาร

2. สามารถรับ-ส่ง ข้อมูลแบบทันที (Real Time) เนื่องจากเป็นเทคโนโลยีที่อาศัยความสามารถของอินเทอร์เน็ตทำให้สามารถรับ-ส่ง ข้อมูลได้อย่างทันที และรวดเร็วภายในไม่กี่วินาที

3. เพื่อสร้างแรงจูงใจ ผู้สอนสามารถนำเสนอความก้าวหน้า ความสำเร็จต่างๆ ของผู้เรียนให้กับสังคมออนไลน์ได้รับรู้ เกิดแรงจูงใจจากการที่ได้เห็นผลงานหรือความสำเร็จของผู้อื่น

4. การติดต่อสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ

5. ลดภาระงานของผู้สอน ด้วยคุณสมบัติที่ช่วยให้ผู้เรียนและผู้สอนสามารถติดต่อสื่อสารกันได้ตลอดเวลา ทำให้ผู้เรียนนั้นสามารถปรึกษาปัญหา สอบถามผู้สอนได้โดยไม่จำเป็นต้องเจอหน้ากัน ทำให้ผู้สอนมีเวลาในการเตรียมตัวในการสอนมากขึ้น

ในปัจจุบันได้เริ่มมีการนำเอาสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ต่างๆ มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาศักยภาพต่างๆ ของผู้เรียนโดยสื่อสังคมออนไลน์ที่นิยมนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนคือ Facebook เนื่องจาก Facebook เป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่มีคุณสมบัติที่หลากหลายทั้งในด้านของการติดต่อสื่อสารที่มีทั้งแบบประสานเวลา และไม่ประสานเวลาที่จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถติดต่อสื่อสารกันได้ทุกที่ทุกเวลา

กานดา รุณนะพงศา และคณะ (2554) ได้นำเสนอแนวทางการนำ Facebook มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนดังนี้

1. โพสต์ข้อความลงกระดานข่าวของกลุ่ม (Wall)
2. โพสต์รูปภาพและวิดีโอที่อัปโหลดโดยสมาชิก (Multimedia) ซึ่งมีประโยชน์สำหรับการนำเสนอข้อมูลในรูปของสื่อผสมผสาน
3. ตั้งคำถามและสร้างแบบสำรวจความคิดเห็น (Poll)
4. การใช้งานเอกสาร (Facebook Docs) ซึ่งเหมาะสำหรับการสร้างและแก้ไขเอกสารด้วยผู้ใช้งาน

กุลชัย กุลตวนิช และคณะ (2554) ศึกษาเรื่อง Facebook : การจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานตามแนวคิดโซเชี่ยลคอนสตรัคติวิสต์ (Social Constructivism) พบว่ารูปแบบการสอนทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้จากสังคม ตลอดจนการทำให้ผู้เรียนได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนเรียนรู้ความคิดเห็นต่างๆ กับคนรอบข้างและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง ตลอดจนสร้างความรู้ความเข้าใจ อย่างมีความหมายมากขึ้น

จิตณัฐ วิมานรัตน์ (2554) ได้นำเอา Facebook มาใช้เป็นเครื่องมือในการจัดการประชุมในรูปแบบเสมือนของชุมชนนักปฏิบัติเสมือนซึ่งสามารถใช้งานได้สะดวก รวดเร็ว และการติดต่อตรงสมาชิกถึงสมาชิกชุมชนนักปฏิบัติ ซึ่งคุณสมบัติเด่นของ Facebook ที่ช่วยส่งเสริมให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนรู้คือ การแชร์ไฟล์ประเภทต่างๆ เช่น PowerPoint, Podcast, ไฟล์ภาพ หรือ YouTube ที่เป็นการนำเสนอภายในกลุ่มสมาชิกชุมชนนักปฏิบัติเสมือน (Virtual Presentation) โดยเปิดเผยต่อ

สาธารณะ หรือบุคคลภายนอกที่ไม่ได้ทำการลงทะเบียน หรือจะทำให้เป็นกลุ่มเฉพาะสมาชิกของชุมชนนักปฏิบัติเสมือน

จารุวัจน์ สองเมือง (2554) กล่าวว่า Facebook สามารถสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสังคมในชั้นเรียน เนื่องจากบรรยากาศของเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร ซึ่งส่งผลให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพจริง อีกทั้งยังเป็นการกระตุ้นให้เกิดการศึกษาค้นคว้า การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่กว้างขวาง การตั้งประเด็นแลกเปลี่ยน ข้อสงสัยต่างๆ ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ และเป็นเครื่องมือสำหรับผู้สอนในการกระตุ้นผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ในขณะที่เดียวกันผู้สอนก็สามารถนำเสนอเนื้อหาใหม่ๆ ได้อย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้เป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนศึกษาตามความสนใจและความถนัด เป็นระบบที่ส่งเสริมการเผยแพร่ผลงานตามความถนัดและความสนใจของทั้งผู้เรียนและผู้สอน และยังเป็นส่งเสริมการบันทึกและการอ่าน การเผยแพร่ข้อมูล หรือความรู้ต่างๆ ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่ผ่านรูปแบบของข้อเขียนในหลายลักษณะ

ระวิ แก้วสุกใส และ ชัยรัตน์ จุสปาโล (2554) กล่าวว่า Facebook มีศักยภาพที่จะเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการสื่อสาร เนื่องจากเป็นการใช้งานที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้ง่าย มีความอิสระในการใช้เทคโนโลยี สามารถใช้งานได้ทุกที่ทุกเวลาและไม่ถูกจำกัดการใช้งานจากคนอื่น ๆ

2. การเรียนรู้เป็นทีม

ความหมายของการเรียนรู้เป็นทีม

นักวิชาการและนักวิจัยได้ให้คำอธิบาย ความหมายของการเรียนรู้เป็นทีมไว้มากมาย ผู้วิจัยสรุปได้ดังนี้

Senge (1994) ให้ความหมายของการเรียนรู้เป็นทีมไว้ว่า เป็นกระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน ร่วมกันของสมาชิกในทีมโดยอาศัยความรู้ ความคิดเห็นของสมาชิกในทีมที่นำมาแลกเปลี่ยนกันเพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถ ปรับแนวคิดแนวปฏิบัติ จุดมุ่งหมายของทีมให้เป็นไปในแนวทางเดียวกัน

Marquardt (1996) อธิบายว่า การเรียนรู้เป็นทีมเป็นการมุ่งเน้นที่กระบวนการจัดการ และการพัฒนาความสามารถของทีม เพื่อสร้างการเรียนรู้และผลลัพธ์ของทีมให้เป็นไปตามเป้าหมาย

สุพาณี สอนชื่อ (2543) ให้ความหมายของการเรียนรู้เป็นทีมว่า เป็นการที่สมาชิกมารวมตัวกันเพื่อการเรียนรู้ร่วมกัน โดยอาศัยการแลกเปลี่ยนข้อมูล ความรู้ ประสบการณ์อย่างต่อเนื่องโดยอาศัยเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการทำงานในกลุ่มคนที่มาจากหลากหลายฝ่ายจนเกิดเป็นความคิดเห็น ร่วมกันของกลุ่มหรือทีม

Lancaster and Strand (2001) ให้ความหมายของการเรียนรู้เป็นทีมว่า เป็นการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ร่วมกันทำงานเป็นกลุ่มโดยที่ผู้เรียนจะต้องพัฒนาทักษะการเข้าสังคม การวิเคราะห์

ตัดสินใจ การรู้จักป้องกันการขัดแย้งกับเพื่อนร่วมทีมในการทำงาน ผู้เรียนจะต้องพัฒนาตนเองให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีกับเพื่อนร่วมทีม

Van Der Vegt and Bunderson (2005) ได้สรุปความหมายของการเรียนรู้เป็นทีมว่า เป็นกิจกรรมที่สมาชิกในทีมร่วมกันค้นหาความรู้เพื่อนำมาเพื่อสร้าง แบ่งปัน ทำให้ดีขึ้นหรือผสมผสานความรู้ด้วยกัน โดยผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันในทีม

วรวรรณ วาณิชย์เจริญชัย (2549) สรุปความหมายไว้ว่า เป็นการที่บุคคลได้มาเรียนรู้ร่วมกันกับสมาชิกของทีมคนอื่นๆ อย่างต่อเนื่อง โดยที่สมาชิกในทีมจะต้องเข้าใจบทบาท หน้าที่ และความรับผิดชอบของตนเอง ตลอดจนการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ร่วมกัน เพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถของทีมและประสิทธิภาพการทำงาน

วราภรณ์ ผ่องสุวรรณ (2554) สรุปความหมายของการเรียนรู้เป็นทีมว่า หมายถึง การเรียนรู้ร่วมกันของสมาชิกในทีมโดยมีการแลกเปลี่ยน ประสบการณ์ ความคิดเห็น มีการใช้วิจารณ์ญาติสังเคราะห์ความคิด แบ่งปันข้อมูล ความรู้ร่วมกัน โดยเน้นให้ผู้เรียนมีการพูดคุยและอภิปรายร่วมกันเพื่อหาข้อสรุปของทีม

สุติเทพ ศิริพิพัฒนกุล (2553) หมายถึง กระบวนการที่สมาชิกแต่ละคนในทีมทำงานร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประสบการณ์ต่อกัน มีการวางแผนและทำงานตามบทบาทหน้าที่ของตนเอง มีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน มีการเกื้อกูลช่วยเหลือกัน ยอมรับในความคิดเห็นของแต่ละคน สร้างความไว้วางใจต่อกันและร่วมกันทำงานเพื่อบรรลุเป้าหมายที่วางไว้ร่วมกัน

จากความหมายของการเรียนรู้เป็นทีมข้างต้น สรุปได้ว่า การเรียนรู้เป็นทีม หมายถึง การที่สมาชิกแต่ละคนมาเรียนรู้ร่วมกันมีการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน สร้างความไว้วางใจต่อเพื่อนสมาชิก โดยมีการนำความรู้ ความคิดเห็น ข้อมูล ประสบการณ์ต่างๆ มาแบ่งปันกัน และนำมาพูดคุยคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจร่วมกันเพื่อหาข้อสรุปของทีม

องค์ประกอบของการเรียนรู้เป็นทีม

องค์ประกอบของการเรียนรู้เป็นทีมที่จะทำให้การเรียนรู้เป็นทีมประสบผลสำเร็จนั้นมีนักวิชาการมากมายหลายท่านได้อธิบายไว้ ผู้วิจัยขอสรุปดังนี้

Senge (1994) ได้อธิบายถึงองค์ประกอบของการเรียนรู้เป็นทีมไว้ว่า

1. การมีวิสัยทัศน์ร่วมกันหรือเป้าหมายร่วมกันในทีม
2. ใช้การแลกเปลี่ยนเรียนรู้และการอภิปรายโต้แย้ง การแลกเปลี่ยนเรียนรู้สมาชิกในทีมต้องมีสมมุติฐานที่ตนเองคิดไว้ และต้องนำเสนอต่อทีม สมาชิกทุกคนต้องช่วยกันพิจารณาทีละสมมุติฐาน โดยช่วยกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

3. การจัดการกับความขัดแย้งและการสกัดกั้นความคิดตนเอง

4. การฝึกปฏิบัติการเรียนรู้เป็นทีม เพราะทีมมักขาดทักษะในการเรียนรู้ร่วมกันเป็นทีม

วิจารณ์ พานิช (2547) กล่าวว่า การเรียนรู้เป็นทีมมีองค์ประกอบดังนี้

1. การมีเป้าหมายของทีมที่ชัดเจน มีทิศทางและจุดมุ่งหมายไปในทางเดียวกัน
2. ใช้วิธีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และการอภิปรายโต้แย้งในการตัดสินใจร่วมกัน
3. ความสามารถของสมาชิกในการจัดการความขัดแย้งและการสกัดกั้นความคิดของตนเอง

4. สมาชิกต้องมีการฝึกปฏิบัติการเรียนรู้เป็นทีม การเรียนรู้เป็นทีมเป็นพื้นฐานสำคัญที่เกิดจากการปฏิบัติงานของทีม ถ้าไม่มีการเรียนรู้เป็นทีม ทีมจะไม่ถึงศักยภาพสูงสุดของทีมได้

วรวรรณ วาณิชย์เจริญชัย (2548) สรุปองค์ประกอบของการเรียนรู้เป็นทีม สามารถสรุปได้ดังนี้

1. ด้านคุณลักษณะของสมาชิก

1.1 ด้านความสามารถและความเข้าใจในการเรียนรู้เป็นทีม

1) การปฏิบัติงานที่เป็นไปในแนวทางเดียวกัน มีแนวคิดจุดมุ่งหมายที่สอดคล้องกัน ซึ่งจะทำให้เพื่อนสมาชิกแต่ละคนมั่นใจในการตัดสินใจว่าเป็นไปในแนวทางเดียวกัน

2) การเพิ่มอำนาจในการทำงาน สมาชิกในทีมต้องมีการกระจายอำนาจต่างๆ เพื่อให้สามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3) พลังของกลุ่ม โดยสมาชิกแต่ละคนในทีมจะต้องมีการประสานพลังกันโดยนำความรู้ ความสามารถของแต่ละคนในทีมมาใช้ให้เกิดประโยชน์มากที่สุด เพื่อให้เป้าหมายประสบความสำเร็จ

4) การสร้างสรรค์เปลี่ยนแปลงใหม่และการประสานงาน โดยสมาชิกในทีมต้องสร้างสรรค์เปลี่ยนแปลงให้เกิดสิ่งใหม่ ประสานงานและทำงานกับผู้อื่นได้ ให้ความร่วมมือในการทำงาน รู้จักปรับตัวและยอมรับกับสิ่งใหม่ๆที่เกิดขึ้น

5) การมีบทบาทต่อทีมอื่น ๆ และการถ่ายทอดวิธีการปฏิบัติและทักษะ โดยสมาชิกในทีมแต่ละคนนั้นจะต้องร่วมกันมีส่วนช่วยในการส่งเสริม สนับสนุน และกระตุ้นสมาชิกในทีมให้เกิดการเรียนรู้และสมาชิกของทีมอื่น ๆ

6) การคิดพิจารณา สมาชิกแต่ละคนในทีมจะต้องมีความสามารถในการพิจารณาประเด็นต่างๆ ที่สลับซับซ้อนได้โดยสามารถเชื่อมโยงความคิดที่เคยมีมา และรู้จักประเมินสถานการณ์

1.2 ด้านทัศนคติในการเรียนรู้เป็นทีม

1) ความไว้วางใจกันในการปฏิบัติงาน และการบอกข้อเท็จจริงต่อกัน สมาชิกในทีมจะต้องมีความไว้วางใจซึ่งกันและกัน มีความเชื่อมั่น และเชื่อใจกันในการทำงาน คิดถึงสมาชิกคนอื่นๆ และมีความรับผิดชอบที่จะทำงานร่วมกัน ไม่ปิดบังข้อเท็จจริงต่อกัน

2) ความรู้สึกปลอดภัยเมื่อต้องเผชิญความเสี่ยง การให้อภัยกันและการให้กำลังใจ สมาชิกในทีมจะต้องสร้างความรู้สึกถึงการทำงานที่ปลอดภัยเมื่อสมาชิกในทีมต้องเผชิญหน้ากับความเสี่ยง โดยจะต้องมีการให้อภัยและให้กำลังใจซึ่งกันและกันเมื่อเกิดข้อผิดพลาดหรือปัญหา

1.3 ด้านทักษะในการเรียนรู้เป็นทีม

- 1) ทักษะการสร้างสรรค์พฤติกรรมที่สุภาพ
- 2) ทักษะการส่งเสริมการสื่อสารให้ดีขึ้น รู้จักการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นอย่างตั้งใจและรู้จักสกัดกั้นความคิดเห็นของตนเอง
- 3) ทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม
- 4) ทักษะการสอบถามและการสะท้อนความคิดเห็น

2. พฤติกรรมการสื่อสารในการเรียนรู้เป็นทีม

2.1 การสนทนา ในการเรียนรู้เป็นทีม จะต้องการการพูดคุยร่วมกันของสมาชิกในทีม โดยสมาชิกในทีมแสดงความรู้สึก ความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ ได้อย่างอิสระ รับฟังและร่วมกันคิดอย่างจริงจัง พูดกันด้วยความเคารพต่อความคิดเห็นของแต่ละคน เปิดเผยความรู้สึกต่อกัน โดยปราศจากความกลัว หรือความอาย เปิดใจรับความคิดเห็นของคนอื่นๆ

2.2 การอภิปราย ในการเรียนรู้เป็นทีม นั้น สมาชิกในทีมแต่ละคนจะต้องแสดงความคิดเห็นของตนเองออกมาเพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่แตกต่างกัน และแสดงผลของตนเองเพื่อให้สมาชิกในทีมนั้นวิเคราะห์สถานการณ์ ข้อมูล ทั้งหมดเพื่อให้เพื่อนสมาชิกยอมรับแนวคิดหรือมุมมองของตนเองเพื่อให้เพื่อนสมาชิกยอมรับแนวคิดหรือมุมมองของตนเอง

Fink (2007) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการเรียนรู้เป็นทีมไว้ว่า

1. ผู้เรียนจะต้องค้นคว้าหรือทำความเข้าใจข้อมูลด้วยตนเองก่อน
2. ผู้เรียนทุกคนจะต้องร่วมกันแสดงความคิดเห็น
3. ผู้เรียนทุกคนต้องเปิดใจยอมรับฟังความคิดเห็นของทุกคน มีความไว้วางใจต่อกัน

4. ผู้เรียนต้องมีเวลาที่จะทำงานร่วมกัน
5. ผู้เรียนต้องมีอิสระในการเรียนรู้ที่จะควบคุมการจัดการสมาชิกในทีม
6. ผู้เรียนทุกคนในทีมการให้ข้อมูลย้อนกลับถึงพฤติกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน

Daniel (2007) ได้เสนอองค์ประกอบที่จะทำให้การเรียนรู้เป็นทีมสำเร็จจะต้องมีองค์ประกอบดังต่อไปนี้

1. มีภารกิจหรือเป้าหมายที่ชัดเจน (Clarity of mission) สมาชิกในทีมจะต้องแบ่งปัน แลกเปลี่ยนความรู้ ความเข้าใจซึ่งกันและกันเพื่อให้เป้าหมายสำเร็จ
2. ผู้เชี่ยวชาญ หรือ ผู้รู้ (Involvement of key experts) ผู้ที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญ เพื่อเป็นส่วนสนับสนุนของทีม
3. ประสบการณ์ที่หลากหลายของสมาชิกในทีม (Multidiscipline team experience) ทีมที่มีสมาชิกมีประสบการณ์หลากหลายจะส่งเสริมการเรียนรู้ของทีมได้ดียิ่งขึ้น
4. ความพร้อมของสมาชิกในทีม (Willingness to be a team player) ความเต็มใจและความไว้วางใจของสมาชิกในทีมที่จะร่วมกันให้ความสนใจและแบ่งปันความรับผิดชอบ
5. กระบวนการที่มีประสิทธิผลของทีม (Effectiveness of team processes) กระบวนการบริหารจัดการสมาชิกในทีม เป้าหมายของทีม
6. เทคโนโลยีที่เหมาะสม (Balanced level of technology) การนำเทคโนโลยีที่เหมาะสมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้

สายพิน สีหรักษ์ (2551) สรุปองค์ประกอบของการเรียนรู้เป็นทีมไว้ว่า

1. สมาชิกในทีมมีเป้าหมายในการเรียนรู้ร่วมกัน
2. สมาชิกในทีมจะต้องมีเวลาในการเรียนรู้และทำงานร่วมกัน
3. สมาชิกในทีมจะต้องศึกษาหาข้อมูลที่ได้รับมอบหมายและมีการเสริมแรงอย่างเป็นระบบ
4. มีปฏิสัมพันธ์กันในทีม มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ศึกษาความรู้ ความเข้าใจของสมาชิกแต่ละคน ยอมรับความแตกต่างของสมาชิก และไว้วางใจซึ่งกันและกัน
5. การบรรลุเป้าหมายจะต้องเกิดจากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันภายในทีม
6. มีการทบทวนความรู้ ให้ผลย้อนกลับ รวมทั้งมีการประเมินรายบุคคลและทีม

เนาวนิตย์ สงคราม (2551) สรุปองค์ประกอบที่ทำให้การเรียนรู้เป็นทีมประสบความสำเร็จคือ

1. ภาวะผู้นำ
2. เทคโนโลยีสารสนเทศ
3. แรงจูงใจ
4. การแบ่งปันความรู้ ประสบการณ์และความคิดเห็น
5. ความไว้วางใจ

Bijlsma and Koopman (2003) กล่าวว่า องค์กรประกอบทำให้เกิดวงจรของการเรียนรู้ เป็นทีมมี 3 องค์ประกอบ ดังนี้

1. การปฏิบัติการของทีม (Team action) ซึ่งประกอบไปด้วย การวางแผนงาน การปฏิบัติการ และการรักษาความปลอดภัย

2. การสะท้อนความคิดของสมาชิกในทีม (Team reflection) คือการให้ความสำคัญกับการสะท้อนความคิด ความรู้ของสมาชิกในทีม

3. ความรู้สึกของทีม (Team sensation) ประกอบไปด้วย ความไว้วางใจซึ่งกันและกัน การมีข้อตกลงร่วมกัน และการประเมินผล

ตารางที่ 2 สรุป จากการศึกษาเอกสาร ข้อมูล งานวิจัย สามารถวิเคราะห์และสังเคราะห์ องค์ประกอบของการเรียนรู้เป็นทีมตามตาราง ดังต่อไปนี้

องค์ประกอบ ของการเรียนรู้ เป็นทีม	Senge (1994)	วิจารณ์ พานิช (2545)	วารวรรณ วาณิชย์เจริญ ชัย (2548)	Fink (2007)	Daniel (2007)	สายพิน สัทรักษ์ (2551)	เนาวนิตย์ สงคราม (2551)	Bijlsma (2010)	สรุป
1. เป้าหมาย / วิสัยทัศน์ร่วมกัน	✓	✓	✓		✓	✓			✓
2. ภาวะผู้นำ					✓		✓		
3. ความไว้วางใจ / การยอมรับซึ่ง กันและกัน	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓
4. การเรียนรู้ ร่วมกัน การ แลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็น			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5. การสะท้อน ความคิด	✓	✓	✓		✓	✓		✓	✓
6. เทคโนโลยีที่ เหมาะสม					✓		✓		
7. เวลาในการ ทำงานร่วมกัน				✓		✓			

จากการสังเคราะห์ พบว่าองค์ประกอบของการเรียนรู้เป็นทีมที่นักวิชาการให้ความสำคัญมีทั้งหมด 4 องค์ประกอบ ดังนี้

1. การมีเป้าหมาย / วิสัยทัศน์ร่วมกัน คือ การมีเป้าหมาย / วิสัยทัศน์ร่วมกัน จะทำให้สมาชิกในทีมรู้และเข้าใจถึงจุดประสงค์ของการเรียนรู้เป็นทีมและมีจุดมุ่งหมายเดียวกัน
2. ความไว้วางใจ / การยอมรับซึ่งกันและกัน คือ เป็นการเปิดใจยอมรับเพื่อนสมาชิกในทีม เกิดการเชื่อใจกันในการทำงาน และเป็นการสร้างสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน
3. การเรียนรู้ การแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็น คือ การนำความรู้ที่ตนเองได้ศึกษา ค้นคว้ามาแสดงความคิดเห็นมาบอกต่อเพื่อนสมาชิก เพื่อเป็นการแบ่งปันความรู้
4. การสะท้อนคิด คือ หลังจากที่ได้รับฟังความคิดเห็น ได้รับความรู้จากเพื่อนสมาชิกแล้วก็จะต้องมีการสะท้อนความคิดให้กับเพื่อนสมาชิกได้รับทราบถึงความรู้สึกนึกคิดของตนเอง

ขั้นตอนของการเรียนรู้เป็นทีม

McCain (1996) ได้กำหนดขั้นตอนของการเรียนรู้เป็นทีมดังนี้

1. การเตรียมผู้เรียน โดยการแบ่งกลุ่มผู้เรียนโดยมีความหลากหลาย เช่น เพศ อายุ ที่แตกต่างกัน
2. กำหนดงานให้ผู้เรียน
3. กำหนดงานนอกเวลาในชั้นเรียน
4. ในชั้นเรียนให้แต่ละทีมช่วยกันตอบคำถามร่วมกัน โดยให้ผู้เรียนช่วยกันคิดหาคำตอบ
5. การประเมินผลควรเปิดโอกาสให้ค้นหาคำตอบเอง หรือปรึกษาภายในกลุ่ม
6. การอภิปรายหลังการประเมิน และการนำเอาผลที่ได้ไปประยุกต์ใช้

Silberman (1996) กล่าวว่า การสร้างการเรียนรู้เป็นทีม สามารถปฏิบัติตามขั้นตอนดังนี้

1. ควรให้ทีมมีประสบการณ์ในกิจกรรมการสร้างทีม เพราะจะช่วยให้ทุกคนในทีมนี้รู้จักกันและสร้างความสัมพันธ์ที่ดีได้เร็วขึ้น
2. ให้สมาชิกในทีมเขียนวิสัยทัศน์อย่างสั้นๆ ของตนเอง ที่แสดงถึงความคาดหวังของทีมสำหรับประสบการณ์การเรียนรู้เป็นทีมที่ต้องการ
3. แบ่งปันวิสัยทัศน์ของแต่ละคนให้ทีมทราบ เชื่อมโยง และสรุปวิสัยทัศน์ที่เน้นความพยายามของการเรียนรู้เป็นทีม
4. สมาชิกตั้งความคาดหวังของตนเอง เช่น การสาธิตว่าบทบาทการเรียนรู้เป็นทีมที่มีสิทธิภาพนั้นเป็นอย่างไร

5. ตั้งกฎพื้นฐาน หรือข้อตกลงของทีม เพื่อช่วยเห็นเป็นรูปธรรมว่าทีมจะต้องมีบทบาทอย่างไรเพื่อให้บรรลุเป้าหมายของทีม อาจใช้วิธีการระดมสมองเพื่อสร้างกฎที่มีประสิทธิภาพ

6. ให้ทีมพิจารณามอบหมายงานที่มีความสำคัญ อาจหมุนเวียนเปลี่ยนกัน

7. ให้สมาชิกในทีมอภิปรายถึงความก้าวหน้าของทีมตั้งแต่ระยะเริ่มแรก เพื่อสร้างความตระหนักในการนำทีมไปสู่เป้าหมาย

วราภรณ์ ตระกูลสฤษดิ์ (2545) อธิบายขั้นตอนในการทำงานเป็นทีมไว้ว่า

1. กำหนดภารกิจหรืองานที่จะทำ หมายถึง การกำหนดภารกิจหรือวัตถุประสงค์ของการทำงาน หน้าที่ความรับผิดชอบของแต่ละคน

2. สร้างความเข้าใจกับสมาชิก คือ การเปิดโอกาสให้สมาชิกมีส่วนร่วมในการเสนอความคิดและการตัดสินใจในเรื่องต่างๆ โดยการให้มีส่วนร่วมนี้จะทำให้สมาชิกเกิดความผูกพันกับทีม

3. ระดมความคิด ขั้นนี้จะเป็นการระดมความคิดของสมาชิกในทีมเพื่อหาหรือเกี่ยวกับเรื่องวิธีปฏิบัติต่างๆ

4. คัดเลือกความคิด เป็นการคิดพิจารณา วิเคราะห์ความคิดเห็นต่างๆของเพื่อนสมาชิกจากการระดมสมองที่ทุกคนเห็นว่าดีที่สุดเพื่อกำหนดแผนงาน

5. กำหนดแผนปฏิบัติงาน หมายถึง การวางแผนการทำงานเพื่อบรรลุเป้าหมายของทีม ให้สมาชิกทุกคนทราบถึงหน้าที่การทำงานของตนเอง

6. ปฏิบัติตามแผนงาน เป็นการนำแผนที่ได้วางไว้มาปฏิบัติ

7. ประเมินผล คือการสรุปผลการดำเนินงานทุกๆด้านที่ได้ปฏิบัติ ว่ามีคุณภาพงาน ปัญหา อุปสรรคในการทำงานอย่างไรบ้าง

Aranda, Aranda, and Conlon (1998) กล่าวว่า การเรียนรู้เป็นทีมควรดำเนินตามกระบวนการดังนี้

1. การเตรียมความพร้อมสำหรับผู้เรียน โดยให้มีการจับกลุ่มกัน

2. กำหนดงาน โดยทีมมีการกำหนดงานหรือองค์ความรู้ที่ต้องการได้รับ

3. ขั้นสร้างความคิด หรือแนวคิด โดยผู้เรียนทำการแลกเปลี่ยน ประสบการณ์ ความรู้ ความคิดเห็นของตนเองแก่ทีม เพื่อสร้างแผนงานหรือแนวทางในการสร้างองค์ความรู้

4. ขั้นนำเสนอผลงานหรือองค์ความรู้ โดเนินการนำเสนอผลงานหรือองค์ความรู้ให้กลุ่มอื่นได้ทราบและเพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ต่อไป

วรวรรณ วาณิชยเจริญชัย (2548) สรุปขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นทีมไว้ดังนี้

1. สมาชิกในทีมมีแนวคิด แนวปฏิบัติและวิสัยทัศน์ร่วมกัน โดยใช้กิจกรรมการประชาสัมพันธ์ต่างๆ เขียนวิสัยทัศน์ของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนและทำความเข้าใจวิสัยทัศน์ของสมาชิกคนอื่นๆ

2. มีการสร้างความไว้วางใจโดยใช้กิจกรรมการสนทนาเพื่อแสดงความคิดเห็นร่วมกับทีม
3. กำหนดบทบาท และความรับผิดชอบ รวมทั้งกฎ กติกา และมารยาทของทีม
4. ระดมสมอง และอภิปรายในการคัดเลือกองค์ความรู้ สร้างองค์ความรู้ ตรวจสอบและอภิปรายผล
5. สอบถามและสะท้อนความคิดเห็นโดยใช้กิจกรรมการซักถามและการสะท้อนการเรียนรู้ถึงวิธีการที่ปฏิบัติในการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความรู้ และความคิดเห็น
6. ฝึกปฏิบัติร่วมกันโดยใช้กิจกรรมการนำต้นแบบที่ได้จัดทำขึ้นไปทดลอง
7. ถ่ายทอดวิธีปฏิบัติและทักษะความรู้ โดยใช้กิจกรรมการเขียนต้นแบบและการนำองค์ความรู้ที่ได้จัดเก็บบนเว็บไซต์ เพื่อเผยแพร่ความรู้และให้สมาชิกได้เข้ามาแสดงความคิดเห็นเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดและข้อเสนอแนะ

Kreie, Headrick, and Steiner (2007) อธิบายว่าขั้นตอนในการเรียนรู้เป็นทีมว่ามีขั้นตอนดังนี้

1. แบ่งกลุ่มผู้เรียนโดยที่ผู้เรียนมีความแตกต่างกัน
2. สร้างแรงจูงใจในการทำงานเดี่ยวและการเตรียมในการทำกิจกรรมกลุ่ม
3. กระตุ้นผู้เรียนและส่งเสริมโดนการให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน และมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

4. ให้ผลป้อนกลับทั้งงานเดี่ยวและงานกลุ่ม

เนาวนิตย์ สงคราม (2553) สรุปขั้นตอนของการเรียนรู้เป็นทีมไว้ดังนี้

1. ขึ้นเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียน โดยที่ผู้เรียนมีการตั้งเป้าหมาย จุดประสงค์วัตถุประสงค์และองค์ความรู้ที่จะให้ผู้เรียนได้เรียนรู้
2. ขึ้นจัดตั้งทีมในการสร้างความรู้ มีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความคิดเห็น ซึ่งกันและกันในทีม
3. ขึ้นตรวจสอบความถูกต้องของความรู้
4. ขึ้นสรุปและประเมินผลกิจกรรม
5. ขึ้นเผยแพร่องค์ความรู้

สุดิเทพ ศิริพิพัฒน์กุล (2553) สรุปขั้นตอนของการเรียนรู้เป็นทีมว่าเป็นกระบวนการเตรียมความพร้อมของผู้เรียนโดยให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มสมาชิกเพื่อมาทำงานร่วมกันตามประเด็นความรู้หรือองค์ความรู้ที่ต้องการแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็นและประสบการณ์ในการทำกิจกรรมมอบหมายงานหรือสิ่งที่ต้องการศึกษา แสดงความคิดเห็นร่วมกัน แล้วนำเสนอผลงานของกลุ่ม และการสรุปโดยผู้สอน

Knapp (2010) ศึกษากระบวนการเรียนรู้เป็นทีม พบว่ามีขั้นตอนดังนี้

1. สร้างโครงสร้างและบริบทของทีม โดยการกำหนดโครงสร้างของทีม เช่น ขนาดของทีม ความแตกต่างของสมาชิกในทีม
2. สร้างความเชื่อของทีม ได้แก่ ความปลอดภัย ความสามารถ การพึ่งพาอาศัยกัน และการทำงานร่วมกันของทีม
3. พฤติกรรมการเรียนรู้ของทีม ได้แก่ การสะท้อนคิด การแลกเปลี่ยนความรู้ และผลของการปฏิบัติงานของทีม

ตารางที่ 3 สรุป จากการศึกษาเอกสาร ข้อมูล งานวิจัย สามาวิเคราะห์และสังเคราะห์ขั้นตอนของการเรียนรู้เป็นทีมตามตารางดังต่อไปนี้

ขั้นตอน การเรียนรู้เป็นทีม	Macain (1996)	Siberman (1998)	วารสารณ์ ตระกูล สถิตย์ (2545)	Aranda (2003)	วรรณณ วณิชย์ เจริญชัย (2549)	Kreie (2007)	เนาวินิตย์ สงคราม (2553)	สุติเทพ ศิริพิพัฒน์กุล (2553)	Knapp (2010)	สรุป
1. เตรียมความพร้อม ของผู้เรียน โดยการ จับกลุ่มตาม และ กำหนดบทบาท	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2. กำหนดประเด็น ปัญหาที่กลุ่มต้องการ ศึกษา	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓
3. มีการแลกเปลี่ยน เรียนรู้ ประสบการณ์ ความรู้ ความคิดเห็น	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓
4. กำหนดแผนงาน ในการดำเนินงาน			✓							
5. สรุปผล/สร้าง ความคิด/องค์ความรู้	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓
6. ให้ผลป้อนกลับ						✓				
7. นำเสนอผล/องค์ ความรู้	✓			✓	✓		✓	✓	✓	✓

จากตารางสังเคราะห์พบว่า ขั้นตอนในการเรียนรู้เป็นทีมมีขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียน โดยการให้ผู้เรียนจับกลุ่มกันเป็นทีม กำหนดบทบาทหน้าที่ของสมาชิกในทีมแต่ละคน สร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกันในทีม ให้เกิดความไว้วางใจซึ่งกันและกัน
2. ขั้นกำหนดประเด็นปัญหา ให้สมาชิกในทีมช่วยกันคิดและหาข้อตกลงร่วมกันว่า ประเด็นปัญหาที่จะต้องการศึกษานั้นมีอะไรบ้าง และสมาชิกแต่ละคนไปศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง
3. ขั้นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สมาชิกแต่ละคนนำเสนอข้อมูล ความรู้ หรือประสบการณ์ที่ตนเองได้ไปศึกษามาต่อเพื่อนสมาชิกในที่ประชุม โดยให้มีการแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ และประสบการณ์กับเพื่อนในทีม
4. ขั้นสร้างองค์ความรู้ เมื่อมีการแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ และประสบการณ์ต่างๆ จากเพื่อนสมาชิกแล้วให้สรุปข้อมูลทั้งหมดที่ได้ทำการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อสรุปผลเป็นองค์ความรู้ใหม่ที่มีมิตรร่วมกัน
5. ขั้นนำเสนอองค์ความรู้ หลังจากที่ได้องค์ความรู้ที่เป็นมิตของทีมนั้นเรียบร้อยแล้ว ทำการนำเสนอองค์ความรู้ที่ได้หรือผลจากการปฏิบัติของทีม

3. แนวคิดเกี่ยวกับชุมชนนักปฏิบัติ

ความหมายของชุมชนนักปฏิบัติ

Community of Practice (CoP) มีชื่อเรียกในภาษาไทยอยู่หลายคำ เช่น

- ชุมชนนักปฏิบัติ
- ชุมชนแนวปฏิบัติ
- ชุมชนแห่งการเรียนรู้
- เครือข่ายความรู้
- ประชาคมความรู้

โดยส่วนใหญ่แล้วจะนิยมใช้คำว่า “ชุมชนนักปฏิบัติ” ดังนั้นผู้วิจัยจึงขอเลือกใช้คำว่าชุมชนนักปฏิบัติ ในการวิจัยครั้งนี้

APQC: American Productivity and Quality Center (2002) ให้คำจำกัดความว่า เป็นเครือข่ายของกลุ่มคนทั้งขนาดเล็กและขนาดใหญ่ ที่มีการเรียนรู้จากการแบ่งปันความรู้ ประสบการณ์จากคนอื่น ๆ ทั้งแบบเผชิญหน้าและผ่านทางโลกเสมือน โดยมีเป้าหมาย หรือภารกิจร่วมกัน เพื่อหาวิธีการปฏิบัติหรือแนวทางที่ดีที่สุด

Nickols (2003) ให้ความหมายของชุมชนนักปฏิบัติว่า เกิดขึ้นจากการแบ่งปันข้อมูล ความรู้ หรือสิ่งต่างๆ จากผู้รู้ ซึ่งมีลักษณะความเกี่ยวข้องกันในบางประเด็นกับงานที่พวกเขาปฏิบัติอยู่และ

เรียนรู้จากการแบ่งปันความรู้จนเกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้งและประสบการณ์จากคนอื่นๆที่มีความสนใจและมีเป้าหมายที่คล้ายคลึงกัน โดยมีคุณลักษณะของความเป็นชุมชนนักปฏิบัติ 2 ลักษณะ ดังนี้

1. ชุมชนนักปฏิบัติในลักษณะของการเป็นองค์กรที่จัดตั้งขึ้นเอง (self-organizing community of practice) โดยเกิดจากการที่สมาชิกมีแรงจูงใจให้มีการแบ่งปันร่วมกัน
2. ชุมชนนักปฏิบัติในลักษณะของการเป็นองค์กรที่มีผู้จัดตั้งให้ (sponsored community of practice) โดยเกิดจากได้รับสนับสนุน และจัดตั้งขึ้นจากนโยบายของการบริหารงานในองค์กร

Van Winkelen (2003) อธิบายความหมายของชุมชนนักปฏิบัติว่าหมายถึง กลุ่มบุคคลที่มาอยู่รวมกัน เกิดการแบ่งปันและเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ทั้งแบบเผชิญหน้าและแบบเสมือนจริง ซึ่งบุคคลเหล่านี้มีความสนใจร่วมกันในองค์ความรู้ และมีความต้องการที่จะแบ่งปันปัญหา ประสบการณ์ ความรู้ ความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง เพื่อให้ได้แนวทางปฏิบัติที่ดีที่สุด

Wenger (2004) กล่าวว่าชุมชนนักปฏิบัติ คือ กลุ่มคนที่มารวมตัวกันเพื่อการแลกเปลี่ยนในเรื่องที่ตนเองสนใจ มีความรู้ ความชำนาญ เกิดจากการเรียนรู้จากผู้อื่น ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กัน

พูนลาภ อุทัยเลิศอรุณ (2547) อธิบายว่า ชุมชนนักปฏิบัติคือกลุ่มคนที่มีความใส่ใจ มีปัญหา มีแรงปรารถนา ร่วมกัน แลกเปลี่ยนข้อมูล ความคิดเห็น ประสบการณ์กัน และเสริมสร้างความรู้ ความเชี่ยวชาญ ในสิ่งที่สมาชิกในชุมชนนั้นมีความคิดเห็นร่วมกัน มีการสร้างปฏิสัมพันธ์กันอย่างต่อเนื่องโดยไม่จำเป็นต้องทำงานด้วยกันทุกวัน

Darren et al. (2005) กล่าวว่า ชุมชนนักปฏิบัติ คือ กลุ่มคนที่มีปัญหา หรือความสนใจเหมือนกันมารวมตัวกัน และช่วยกันทำให้เป้าหมายของกลุ่มสำเร็จ โดยผ่านการแบ่งปันความรู้จากเพื่อนในกลุ่มและการเรียนรู้จากกลุ่มเพื่อหาวิธีปฏิบัติที่ดีที่สุด

ยูวดี เกตสัมพันธ์ (2549) ให้ความหมายว่า เป็นกิจกรรมของกลุ่มคนที่มีการรวมตัวกันทั้งในโลกของความเป็นจริงและโลกเสมือน เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็นต่อกันด้วยความสมัครใจ โดยกลุ่มคนเหล่านี้มีเป้าหมายร่วมกัน

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการและสถาบันเพิ่มผลผลิตแห่งชาติ (2550) ให้ความหมายของชุมชนนักปฏิบัติว่า เป็นกลุ่มคนที่มารวมตัวกันอย่างไม่เป็นทางการ มีวัตถุประสงค์เพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และสร้างองค์ความรู้ใหม่ๆ ร่วมกัน เพื่อช่วยให้การทำงานนั้นเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล มีความสนใจในเรื่องเดียวกันและสร้างความไว้วางใจและความเชื่อมั่นในการแลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกันและกัน

Kenneth et al. (2011) สรุปไว้ว่า ชุมชนนักปฏิบัติ คือกลุ่มคนที่มีการแบ่งปันความรู้ ความคิด และประสบการณ์ของตนเองในหัวข้อหรือประเด็นที่มีความสนใจเหมือนกัน มีการสร้างปฏิสัมพันธ์ต่อกันในกลุ่ม

จากความหมายดังกล่าวข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า ชุมชนนักปฏิบัติ คือ กลุ่มคนที่มารวมตัวกันโดยมีวัตถุประสงค์ จุดมุ่งหมาย ปัญหา หรือวิสัยทัศน์เดียวกัน โดยมีการสร้างความไว้วางใจซึ่งกันและกันในชุมชน มีการแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็น ประสบการณ์ของตนเองให้กับคนในชุมชน

องค์ประกอบของชุมชนนักปฏิบัติ

Wenger et al. (2002) กล่าวว่า องค์ประกอบของชุมชนนักปฏิบัติมี 3 องค์ประกอบด้วยกัน ดังนี้

1. โดเมนความรู้ (Domain) เป็นการกำหนดหัวข้อความรู้ ปัญหา หรือองค์ความรู้พื้นฐานที่เป็นที่สนใจร่วมกันของชุมชน โดยที่ชุมชนจะร่วมกันกำหนดโดเมนความรู้ ซึ่งเน้นวัตถุประสงค์และคุณค่าที่มีต่อสมาชิกและผู้มีส่วนร่วมอื่นๆของชุมชน ข้อดีของการกำหนดโดเมนความรู้จะช่วยเสริมสร้างแรงบันดาลใจให้กับสมาชิกในชุมชนในการช่วยเหลือและเข้าร่วมในชุมชน มีการแนะแนวทางการเรียนรู้ของสมาชิก และช่วยทำให้สิ่งที่ชุมชนนักปฏิบัติมีความหมาย การได้รู้ขอบเขตและความทันสมัยของโดเมนความรู้จะช่วยให้สมาชิกสามารถตัดสินใจได้อย่างชัดเจนว่าแนวคิดหรือความรู้ใดควรค่าแก่การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ จะนำเสนอหัวข้อ แนวคิด หรือความรู้ใดๆ ได้อย่างไร และกิจกรรมใดที่ควรจะดำเนินการต่อไป

2. ชุมชน (Community) คือพันธะทางสังคมที่ยึดเหนี่ยวสมาชิกเข้าไว้ด้วยกัน ช่วยให้เกิดสายใยแห่งการเรียนรู้ ชุมชนที่มีความเข้มแข็งจะช่วยส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ และความสัมพันธ์บนพื้นฐานแห่งความเคารพและความไว้วางใจซึ่งกันและกัน โดยจะสนับสนุนให้เกิดการแลกเปลี่ยนแนวคิด การตั้งคำถาม และการรับฟังผู้อื่นอย่างตั้งใจ หลักการของชุมชนไม่เพียงแค่นั้น การมีพื้นฐาน ทักษะ และมุมมองร่วมกันที่เหมือนกัน ในขณะเดียวกันก็ส่งเสริมความแตกต่างในกลุ่มสมาชิก สมาชิกนั้นจะมีบทบาทที่หลากหลายทั้งเป็นทางการและไม่เป็นทางการ การเรียนรู้ในชุมชนนั้นจะต้องเป็นบรรยากาศที่เปิดเผย แต่ละชุมชนมีการพัฒนาบรรยากาศที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว อาจเป็นแบบจริงจังหรือแบบสบายๆ โดยหลักสำคัญนั้นขึ้นอยู่กับการใช้วิธีการถามคำถามในการแลกเปลี่ยนความรู้

3. แนวปฏิบัติ (Practice) เป็นการกระทำ หรือแนวทางในการปฏิบัติการของชุมชน ซึ่งสมาชิกของชุมชนแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน ในขณะที่โดเมนความรู้เป็นการกำหนดหัวข้อที่ชุมชนนั้นได้ให้ความสำคัญ แนวปฏิบัติจะเป็นความรู้เฉพาะทางหรือเฉพาะด้านซึ่งชุมชนมีการพัฒนาแลกเปลี่ยนและเก็บรักษาไว้ เมื่อชุมชนจัดตั้งขึ้นมาระยะเวลาหนึ่ง สมาชิกทุกคนจะมีความเชี่ยวชาญในความรู้พื้นฐานของชุมชน องค์ความรู้ร่วมกัน และทรัพยากรเพื่อช่วยให้ชุมชนสามารถก้าวไปข้างหน้า เพื่อรับมือกับปัญหาของชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยหน้าที่ของแนวปฏิบัติร่วมก็คือ การกำหนดความรู้พื้นฐานที่สมาชิกชุมชนแต่ละคนควรมี ซึ่งจะช่วยให้สมาชิกในชุมชนสามารถทำงาน

ร่วมกันได้มีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังเป็นการสำรวจทั้งองค์ความรู้ปัจจุบัน ความก้าวหน้าในสาขาที่ชุมชนสนใจ รวมทั้งความรู้ที่พัฒนาขึ้นตามเวลา ในขณะที่เดียวกันแนวปฏิบัติก็มีทิศทางมุ่งไปสู่อนาคต ด้วยการช่วยให้สมาชิกเตรียมความพร้อมในการรับมือสถานการณ์ใหม่ๆ ควบคู่ไปกับการสร้างความรู้ใหม่

บดินทร์ วิจารณ์ (2547) ได้กล่าวว่่องค์ประกอบที่สำคัญของชุมชนนักปฏิบัติมีดังนี้

1. Head ซึ่งเป็นเรื่องความรู้และประสบการณ์ หรือปัญหาที่เป็นศูนย์กลางที่กลุ่มคนมีความสนใจร่วมกัน และเป็นพื้นฐานก่อให้เกิดการรวมตัวและยึดเหนี่ยวซึ่งกันและกัน มีเอกลักษณ์ร่วมกัน และเป็นวาระร่วมกันของชุมชนนักปฏิบัติ

2. Heart ชุมชนนักปฏิบัติที่เกิดขึ้นก่อให้เกิดสังคมแห่งการเรียนรู้ ชุมชนที่แข็งแกร่งจะส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์กัน เสริมสร้างความสัมพันธ์ ซึ่งกันและกัน บนพื้นฐานของการให้เกียรติกัน มีความเคารพกันและมีความเชื่อถือซึ่งกันและกัน โดยสิ่งต่างๆ เหล่านี้จะกลายเป็นแรงผลักดันเกิดเป็นแรงจูงใจในการแลกเปลี่ยนความรู้ เปิดโอกาสให้ทุกคนในชุมชนมีส่วนร่วมในชุมชน กล่าวที่จะถามคำถาม และการรับฟังซึ่งกันและกันที่ดี ซึ่งสมาชิกในชุมชนนักปฏิบัติจะมีความผูกพันระหว่างกันด้วยใจ

3. Hand ซึ่งเป็นการแสดงออกด้วยการกระทำหรือพฤติกรรม สมาชิกในชุมชนนักปฏิบัติจะมีการดำเนินการตามแนวทางปฏิบัติของกลุ่ม ซึ่งอาจมีการกำหนดร่วมกันอย่างเป็นทางการและไม่เป็นทางการ ในการแลกเปลี่ยนความคิด ประสบการณ์ ถามตอบปัญหาซึ่งกันและกัน ทั้งในลักษณะพบปะเจอกัน หรือใช้เครื่องมือสื่อสารและเทคโนโลยีเชื่อมโยงถึงกัน

นอกจากนี้ บุรชัย ศิริมหาสาร (2551) ยังสรุปองค์ประกอบของชุมชนนักปฏิบัติในลักษณะเดียวกันว่ามีรูปแบบในลักษณะของเตา 3 เสา มีองค์ประกอบดังนี้

1. Head หมายถึง ความรู้ และประสบการณ์ของสมาชิกที่จะนำมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันภายในชุมชนนักปฏิบัติ เป็นความสนใจ หรือปัญหาร่วมกันของสมาชิกที่จะนำมาพูดคุยกันภายในชุมชนนักปฏิบัติ โดยถูกกำหนดให้เป็นหัวข้อในการสนทนา

2. Heart หมายถึง ความรู้สึกของการมีส่วนร่วมในชุมชนที่อยากจะช่วยเหลือเกื้อกูลสมาชิกในชุมชนนักปฏิบัติ เป็นความไว้วางใจ หรือความเป็นกัลยาณมิตรที่มีความหวังดีต่อกัน พร้อมทั้งแบ่งปันความรู้ให้ผู้อื่น โดยไม่หวังสิ่งตอบแทน คล้ายกับวัฒนธรรมแห่งน้ำใจของชุมชนไทยสมัยก่อน

3. Hand หมายถึง การนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้จากการปฏิบัติมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสมาชิกในชุมชน เพื่อนำไปใช้แก้ปัญหาหรือพัฒนางานในหน้าที่ของตนให้ได้ผลดียิ่งขึ้น แล้วนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้มาใหม่ มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้เล่าสู่กันฟังอีกภายในชุมชนนักปฏิบัติทำให้เกิดเป็นวงจรของการต่อยอดความรู้อย่างไม่สิ้นสุด เพื่อยกระดับ Practice (วิธีปฏิบัติ

ธรรมดา) กลายเป็น Good Practice (วิธปฏิบัติที่ดี) และพัฒนาไปสู่ Best Practice (วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ)

คุณลักษณะของการเป็นชุมชนนักปฏิบัติ

Wenger et al. (2002) อธิบายถึงคุณลักษณะของชุมชนนักปฏิบัติเอาไว้ว่า

1. กลุ่มของบุคคลซึ่งแบ่งปันความรู้สึก ความห่วงใย ปัญหา ที่เกี่ยวกับประเด็นปัญหาต่างๆ และบุคคลเหล่านี้ได้ทุ่มเทความรู้ ประสบการณ์ในประเด็นดังกล่าว โดยมีการแสดงออกจากการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันและกัน

2. การแบ่งปันสารสนเทศ การเข้าใจอย่างถ่องแท้และคำแนะนำ เช่น การช่วยเหลือกันในการแก้ปัญหา อภิปรายสถานการณ์ต่างๆ เช่น กล่าวถึงความสนใจ ความต้องการการแสดงความคิดเห็นในประเด็นต่างๆ การสำรวจแนวความคิด และการลงมือกระทำตามเสียงส่วนใหญ่

3. ค่านิยมที่ได้รับไม่เพียงแต่สิ่งที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่มีตัวตนเท่านั้น แต่ยังรวมถึงความพึงพอใจที่ได้รับจากคนอื่นๆ ที่มาแบ่งปันความรู้สึก ความเข้าใจของตัวเอง

4. ลักษณะความเป็นเอกลักษณ์ของกลุ่มเช่นนี้ ถูกสร้างโดยการมีปฏิสัมพันธ์และการแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกัน เมื่อเวลาผ่านไป ซึ่งเป็นการผสมผสานที่ละเอียดละน้อยของลักษณะส่วนบุคคล/ลักษณะทางสังคม และทางวัตถุ/ความรู้สึกที่เกี่ยวกับธุรกิจของสมาชิก

5. สมาชิกจะร่วมกันสร้างองค์ความรู้ แนวปฏิบัติ และวิธีการเข้าถึงความรู้

6. เป็นผลลัพธ์ที่เป็นรูปธรรม คือ การทำรายงาน การผลิตเอกสาร และทักษะที่เพิ่มขึ้น สิ่งเหล่านี้เป็นตัวเชื่อมโยงระหว่างกลุ่มคนเหล่านี้ เป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดผลทางกฎหมายตามมา

อนูวัฒน์ ศุภชุตikul (2547) ได้กล่าวถึงลักษณะที่สำคัญของชุมชนนักปฏิบัติว่า

1. ประสบปัญหาลักษณะเดียวกัน

2. มีความสนใจในเรื่องเดียวกัน ต้องการแลกเปลี่ยนประสบการณ์จากกันและกัน

3. มีเป้าหมายร่วมกัน มีความมุ่งมั่น ร่วมกัน ที่จะพัฒนาวิธีการทำงานได้ดีขึ้น

4. มีวิธีปฏิบัติคล้ายกัน ใช้เครื่องมือ และภาษาเดียวกัน

5. มีความเชื่อ และยึดถือคุณค่าเดียวกัน

6. มีบทบาทในการสร้าง และใช้ความรู้

7. มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากกันและกัน อาจจะพบหน้ากันโดยตรงหรือผ่าน

เทคโนโลยี

8. มีช่องทางเพื่อการไหลเวียนของความรู้ ทำให้ความรู้เข้าไปถึงผู้ที่ต้องการใช้ได้ง่าย

9. มีความร่วมมือช่วยเหลือ เพื่อพัฒนาและเรียนรู้จากสมาชิกด้วยตนเอง

10 มีปฏิสัมพันธ์อย่างต่อเนื่อง มีวิธีการเพื่อเพิ่มความเข้มแข็งให้แก่สายงาน ทำให้สามารถเพิ่มพูนความรู้ที่ลึกซึ้งขึ้นเรื่อยๆ

บรูซซี ศิริมหาสาคร (2552) ได้สรุปคุณลักษณะที่สำคัญของชุมชนนักปฏิบัติไว้ดังนี้

1. กลุ่มคนที่รวมตัวกัน โดยมีความสนใจและความปรารถนา (Passion) ร่วมกันในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง (มี Knowledge Domain) โดยมีความเข้าใจดีว่า อะไรเป็นประเด็น หรือปัญหาที่จะต้องคุยกัน

2. มีปฏิสัมพันธ์และสร้างความสัมพันธ์ในกลุ่ม (เป็น Community) มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการแก้ไขปัญหาและตอบคำถาม

3. แลกเปลี่ยนและพัฒนาความรู้ร่วมกัน (ต้อง Practice) มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลเคล็ดลับ แนวทางแก้ไขปัญหา และ Best Practices และมีการสร้างฐานข้อมูล ความรู้ หรือแนวปฏิบัติ

สรุปคุณลักษณะของชุมชนนักปฏิบัติ คือ

1. ต้องเป็นกลุ่มคนที่มีการรวมตัวอย่างโดยมีวิสัยทัศน์ หรือความปรารถนาร่วมกันในการแก้ไขปัญหา หรือร่วมกันสร้างองค์ความรู้ใหม่

2. ต้องมีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน โดยการสร้างความไว้วางใจ เชื่อใจ สร้างความไว้วางใจซึ่งกันและกัน พร้อมทั้งจะช่วยเหลือกันอย่างเต็มที่

3. ต้องมีการแลกเปลี่ยนข้อมูล ความรู้ ประสบการณ์ ความคิดเห็นกันอาจใช้วิธีการพบหน้าหรือผ่านเทคโนโลยีต่างๆ เพื่อพัฒนาไปสู่การสร้างองค์ความรู้ใหม่ และองค์ความรู้ที่ดีที่สุด

คนสำคัญในชุมชนนักปฏิบัติ

วิจารณ์ พานิช (2547) ได้แบ่งคำสำคัญในชุมชนนักปฏิบัติ หรือการกำหนดบทบาทหน้าที่ของแต่ละคนในชุมชนนักปฏิบัติ

1. คุณเอื้อ หรือ คุณเอื้อระบบ (Chief Knowledge Officer - CKO) เป็นผู้บริหารระดับสูงขององค์กรมีหน้าที่จัดการระบบทั้งหมดของการจัดการความรู้ภายในองค์กรของตนโดยมีภารกิจ ดังนี้

1.1 ร่วมกับ “คุณอำนวย” จัดให้มีการกำหนด “ห้วปลา” หรือเป้าหมายของการจัดการความรู้ในหลายระดับให้ “คุณกิจ” เป็นเจ้าของโดนอาจจัด “มหกรรมห้วปลา” เพื่อการบรรลุเป้าหมายให้สมาชิกทุกคนทุกระดับเข้ามาร่วมกันเป็นเจ้าของ “ห้วปลา”

1.2 เชื่อมโยง “ห้วปลา” เข้ากับวิสัยทัศน์ พันธกิจ เป้าหมาย และยุทธศาสตร์ขององค์กร

1.3 จัดบรรยากาศแนวราบ และการบริหารงานแบบเอื้ออำนาจ (empowerment) ภายในองค์กร

1.4 จัดให้มีแผนการดำเนินการจัดการความรู้ขององค์กรและมีการปรับปรุงแผนเป็นระยะๆ ให้เป็นแผนที่บูรณาการกับ (1) การพัฒนาบุคลากร (HRD – Human Resources Development) (2) การพัฒนาองค์กร (OD – Organization Development) และ (3) การจัดการความรู้ (KM – Knowledge Management) เข้าด้วยกัน มีการร่วมมือกันทำเป็นงานเดียวกัน

1.5 จัดสรรทรัพยากรที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการจัดการความรู้โดยทรัพยากรเหล่านี้ รวมไปถึง เงิน เวลา และบุคลากรสำหรับทำกิจกรรม รวมทั้งระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ด้วย

1.6 เชื่อมโยงการจัดการความรู้เข้ากับกิจกรรมด้านการสร้างสรรค์อื่นๆ ทั้งภายในและภายนอกองค์กร

1.7 คอยติดตามและรับรู้ความเคลื่อนไหวของการดำเนินการจัดการความรู้ แสดงท่าทีชื่นชมในความสำเร็จเล็กๆน้อยๆในเบื้องต้น ให้คำแนะนำบางเรื่องเพื่อแสดงความสนใจและจัดให้มีการยกย่องในผลสำเร็จ รวมทั้งจัดให้มีรางวัลโดยที่รางวัลอาจไม่เน้นสิ่งของ แต่เน้นการสร้าง ความภาคภูมิใจในความสำเร็จ

1.8 ร่วมแบ่งปันทักษะในการเรียนรู้ และทักษะในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อเป็นประโยชน์ในการดำเนินการจัดการความรู้โดยตรง และเพื่อแสดงให้เห็นคุณค่าของทักษะดังกล่าว

1.9 คอยเชื่อมโยงให้ผู้บริหารสูงสุดขององค์กรรับรู้ความเคลื่อนไหวของการจัดการความรู้ และให้ได้แสดงความชื่นชมต่อผลสำเร็จที่เกิดขึ้น

1.10 จัดให้มีรายงานผลและกิจกรรมการดำเนินการจัดการเรียนรู้ใน รายงานประจำปีขององค์กร และเอกสารนำเสนอกิจกรรมสร้างสรรค์อื่นๆ ขององค์กร

1.11 จัดให้มีการประเมินผลของการดำเนินการจัดการความรู้ในลักษณะ ของ “การประเมินเพื่อส่งเสริมความสำเร็จ” (Empowerment Evaluation) เพื่อประโยชน์ต่อการปรับตัวในการดำเนินการ และจัดให้มีการประเมินผลกระทบของการดำเนินการ และจัดให้มีการ ประเมินผลกระทบของการดำเนินการจัดการความรู้เมื่อดำเนินการไประยะหนึ่ง

โดยสรุปแล้ว หน้าที่ที่สำคัญที่สุดของ “คุณเอื้อ” ก็คือ

1. ทำให้การจัดการความรู้เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติงานตามปกติของ องค์กร

2. ทำให้มีการเปลี่ยนวัฒนธรรมองค์กรให้เป็นวัฒนธรรมแนวราบเปิดโอกาส ให้ทุกคนในองค์กรได้เป็น “ผู้นำ” ในการพัฒนาวิธีทำงานในหน้าที่ของตน และนำประสบการณ์มา แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนร่วมงาน สร้างวัฒนธรรมของการเอื้ออาทรและแบ่งปัน (Care & Share) ความรู้

3. หากศัลบายทำให้ความสำเร็จของการจัดการความรู้ในบางหน่วยงานขององค์กร “ระบาด” ไปยังส่วนอื่นๆ

2. คุณอำนวย (Knowledge Facilitator) คือ ผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการความรู้ หรือ ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ อำนวยความสะดวกโดยปล่อยให้ผู้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ดำเนินการเองอย่างเป็นอิสระ ผู้อำนวยความสะดวกไม่เข้าไปกำหนดลักษณะของการควบคุมสั่งการ อำนวยความสะดวกในการจัดการความรู้ใช้วิธีการอ่อนที่จะชักจูงให้แลกเปลี่ยนเรียนรู้เกิดขึ้นทั้งในระดับจุลภาค และเชื่อมเครือข่ายออกไปทั่วองค์กร เชื่อมโยงวิสัยทัศน์ ภาพรวมขององค์กร และคำนึงถึงผลประโยชน์ปัจจุบัน และความอยู่รอดในอนาคตขององค์กร

3. คุณกิจ (Knowledge Practitioner) คือผู้ดำเนินกิจกรรมการจัดการความรู้ประมาณร้อยละ 90 ของกิจกรรมทั้งหมด อาจกล่าวได้ว่า “คุณกิจ” คือผู้จัดการความรู้ตัวจริง เป็นผู้ร่วมกันกำหนดเป้าหมายผลสัมฤทธิ์ของงาน หรือ หัวปลา ของกลุ่มตนแล้วดำเนินการค้นหา (capture) ความรู้จากภายในกลุ่ม และ ดำเนินการเสาะหาและดูดซับ (capture) ความรู้จากภายนอกสำหรับนำมาประยุกต์ใช้เพื่อบรรลุผลสัมฤทธิ์ที่ร่วมกันกำหนดไว้ และในกระบวนการประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อการทำงานนั้นเองก็มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และร่วมกันตีความประสบการณ์ที่เกิดขึ้นได้เป็นความรู้ใหม่ จดบันทึกไว้ใช้งาน หมุนเวียนเรื่อยไปเป็นวงจรไม่รู้จบ มีการนำเสนอผลงาน กระบวนการเรียนรู้ร่วมกันในหมู่ “คุณกิจ” และนำเสนอ “ขุมความรู้” (Knowledge Assets) และ “แก่นความรู้” (Core Competence) ที่เกิดขึ้นแก่ “คุณอำนวย” และ “คุณเอื้อ” รวมทั้งแก่ “คุณกิจ” กลุ่มอื่นหรือในหน่วยงานอื่นเพื่อให้มีการตีความยกระดับความรู้ความเข้าใจขึ้นไปอีก

“คุณกิจ” คือ เจ้าหน้าที่ระดับหน้างานที่รับผิดชอบงานตามหน้าที่ของตน ที่อยู่ในหน่วยงานเดียวกันหรือต่างหน่วยงานแต่รวมตัวกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Knowledge Sharing) โดยจะต้องมีทักษะที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ เกื้อกูลกัน และเป็นทักษะที่มีหลายระดับ เมื่อฝึกปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอก็就会有ความชำนาญ สามารถปฏิบัติได้ลึกซึ้ง เก่งขึ้น สามารถปรับให้เหมาะสมแต่ละบริบทได้ ซึ่งประกอบไปด้วย

1. ทักษะในการฟัง ฟังให้ได้ยินและเข้าใจความหมายในสิ่งที่เพื่อน “คุณกิจ” ด้วยกันบอกเล่า ไม่ว่าจะสิ่งนั้นจะตรงกับความเชื่อหรือวิธีปฏิบัติของตนหรือไม่ก็ตาม โดยที่จะต้องทำตัวให้มีลักษณะถ้อยหาที่มีน้ำไม่เต็มแก้ว พร้อมทั้งจะรับความรู้ใหม่ๆ หรือเรียนรู้อยู่ตลอดเวลา เมื่อฝึกฝนไปเรื่อยๆ ก็จะเป็นผู้ที่มีความสามารถในการฟังอย่างลึกซึ้ง (deep listening) คือไม่ใช่แค่ฟังแล้วเข้าใจสาระ แต่เข้าใจผู้พูด เห็นตัวตนของผู้พูด ในลักษณะของการสื่อสารจากใจถึงใจ คือมีความสามารถในการฟังที่ลึกเข้าไปในระดับจิตใจ คุณค่า และความเชื่อกลุ่ม

2. ทักษะในการพูดมีทักษะในการบอกเล่าความคิด ความรู้สึก ความเข้าใจ หรือการตีความของตนเอง ด้วยถ้อยคำที่อ่อนน้อมถ่อมตน และเคารพต่อความเห็นของผู้อื่น แต่ไม่กลัว

ที่จะบอกหรือพูดในสิ่งที่ไม่ตรงกับความรู้ความเข้าใจที่มีอยู่เดิม หรือไม่ตรงกับที่ผู้อื่นได้แสดงความคิดเห็นไปแล้ว คือต้องมีจิตที่เป็นอิสระที่จะแสดงความคิดเห็นอันแท้จริงของตน โดยที่ถ้าไม่ตรงกับความคิดเห็นของผู้อื่น ก็ไม่ได้โต้แย้งว่า ใครถูก ใครผิด นอกจากทักษะในการบอกความในใจของตนแล้ว จะต้องมีทักษะในการบอกเหตุผลประกอบความคิดหรือความรู้สึกนั้นด้วย

3. ทักษะในการคิดเชิงบวก เชิงชื่นชมยินดี เป็นทักษะพื้นฐานของทักษะอื่น ๆ ทั้งหมด คือ จะต้องฝึกฝนตัวเองให้มีนิสัยคิดเชิงบวก เชิงชื่นชมยินดี มองโลกในแง่ดี ก็จะทำให้ฝึกฝนและปฏิบัติทักษะอื่น ๆ ของการเป็น “คุณกิจ” ได้ง่ายขึ้น ทั้งนี้ เนื่องจากการจัดการความรู้สึกมีลักษณะพิเศษตรงที่เน้นการเอาความสำเร็จ (ทั้งความสำเร็จของตนหรือกลุ่มตน และความสำเร็จของผู้อื่น) มาต่อยอดได้ง่าย และค้นพบความสำเร็จที่ซ่อนอยู่ลึก ๆ คนที่มีจิตใจมุ่งคิดเชิงบวก จะทำให้มีจิตใจละเอียดอ่อน สามารถมองเห็น “ความดี” หรือ “ความสำเร็จ” ที่คนอื่นไม่เห็นได้ กล่าวอีกในหนึ่ง นี้คือการฝึก “ปัญญาญาณ” (intuition) ในรูปแบบหนึ่งนั่นเอง

4. ทักษะในการนำความรู้ หรือวิธีการใหม่ ๆ ไปทดลอง “คุณกิจ” ที่เก่ง คือ คนที่เมื่อรับรู้ความรู้หรือวิธีการใหม่จะไม่ปลงใจเชื่อทันที ไม่เอาวิธีการนั้นไปใช้ทันที แต่จะเอาแนวความคิดนั้นไปทดลองใช้ในสภาพหรือบริบทของตนเองเมื่อทดลองพบว่าจะได้ผลดีกว่าวิธีที่ตนใช้อยู่ จึงจะเปลี่ยนไปใช้วิธีใหม่นั้น ตัวอย่างของ “คุณกิจ” ที่สร้างความรู้ใหม่ขึ้นใช้เองจากการทดลองคือคุณป้าใจ (นางใจมา มีบุญ) ปราชญ์ชาวบ้านจังหวัดพิจิตร ผู้ได้รับยกย่องเป็นครูใหญ่ ด้านการปลูกผักปลอดสารพิษ ป้าใจเล่าวิธีการปลูกผักให้งาม ให้มีสีชวหน้ากิน ให้มีสีเขียวสดใส ให้ออกดอก ให้ตกลง ลูก โดยการเตรียมดินและการรด “ฮอร์โมน” ที่ป้าใจคิดขึ้น ให้ผู้เขียนฟัง ผู้เขียนถามว่าป้าใจเอาความรู้เหล่านี้มาจากไหน ป้าใจบอกว่าเอามาจากทีวี ถามว่าป้าใจทำเหมือนที่เขาบอกในทีวีหรือ ป้าใจบอกว่าเปล่า ป้าใจเอาเฉพาะแนวความคิดแล้วเอาแนวคิดนั้นมาหาส่วนผสมที่มีอยู่ที่บ้านของป้าใจเองที่ไม่เอาส่วนผสมตามในทีวีก็เพราะต้องซื้อ ค่าใช้จ่ายสูง การทดลองส่วนผสมและวิธีผลิตปุ๋ย หรือฮอร์โมนเองทำให้ประหยัด ถ้าลองแล้วได้ผลก็จดจำไว้ใช้ต่อและบอกต่อ นี่คือนักทดลองค้นคว้าหาความรู้หรือวิธีการใหม่ ๆ

5. ทักษะการสังเกต วัด หรือนับ เพื่อบันทึกผลการทดลอง รวมทั้งเก็บข้อมูลหรือบันทึกการทำงานประจำของตน เพื่อสร้างความรู้จากการทำงานประจำวัน ที่จริงทักษะนี้มีอยู่ในคนทุกคน แต่มักถูกละเลยจากการที่มุ่งใช้ชุดความรู้ของผู้อื่น การจัดการความรู้มีเป้าหมายเพื่อให้ “คุณกิจ” หรือกลุ่ม “คุณกิจ” สร้างความรู้ขึ้นใช้เองในกิจการของตน การสร้างนิสัยช่างสังเกต ช่างจด ช่างจำ ช่างสงสัย ในงานที่ตนทำอยู่ทุกวันจะทำให้การทำงานประจำไม่เป็นเรื่องจำเจ หรือน่าเบื่อ เพราะว่าการทำงานประจำนั่นเอง ถ้าเรารู้จักสังเกตว่าทำโดยวิธีเดียวกันบางครั้งผลไม่เหมือนกันเสียทีเดียว ถ้าเอาใจใส่สังเกต หรือวัด/นับ และบันทึกไว้ตรวจสอบ อาจพบวิธีทำงานที่แยบยลไม่เคยมีคนคิดมาก่อนก็ได้ ตัวอย่างของการพัฒนาตนเองให้เป็นคนช่างสังเกต วัด นับ และจด

บันทึก คือ นักเรียนชานาที่ส่งเสริมโดยมูลนิธิข้าวขวัญ สุพรรณบุรี นักเรียนชานาจะรู้จักนับจำนวน ใบ วัดความยาวใบ ขนาดต้น ลักษณะต้น ความยาวของราก จำนวนราก ลักษณะของราก ในแต่ละ ช่วงอายุของต้นข้าว จำนวนต้นในหนึ่งกอ เป็นต้น นำมาประเมินความสมบูรณ์ของต้นข้าว ประเมินผล ของการทดลองปุ๋ยอินทรีย์สูตรใหม่ที่คิดขึ้น ฯลฯ ชานาเหล่านี้บอกมาก่อนมาเข้าโรงเรียนชานาตน ไม่เคยคิดสังเกต หรือ วัด/นับ อย่างละเอียดเช่นนี้มาก่อน ตอนนี้กลายเป็นนิสัยไปแล้ว ทำให้ดูแล แปลงนาของตนได้ดีขึ้นและรู้สึกสนุกมีชีวิตชีวา และเห็นความมีชีวิตของแปลงนา

6. ทักษะในการประเมินผลการทดลองด้วยตนเอง หรือร่วมกับเพื่อน “คุณ กิจ” ด้วยกัน ตัวอย่างชานาที่มีความสามารถสูงมากในการดำเนินการทดลอง เก็บข้อมูล และ ประเมินผลการทดลองด้วยตัวเอง คือ คุณลิขิต บุญอาจ ปราชญ์ชาวบ้านจังหวัดพิจิตร ทดลองพัฒนา พันธุ์ข้าวพื้นเมืองคือพันธุ์ข้าวอากาศ ให้ได้พันธุ์ที่งอกงามให้ผลผลิตสูงในสภาพการปลูกแบบไม่ใช้ ปุ๋ยเคมี ไม่ใช้ยาฆ่าแมลง โดยมีการเก็บข้อมูลดิน น้ำ ลักษณะเมล็ดพันธุ์ ลักษณะต้นข้าวและการแตก กอ และผลผลิตที่ได้ทำให้เดความรู้ความเข้าใจที่เป็น “ความรู้ปฏิบัติ” ที่นักวิชาการเกษตรถึงกับอึ้ง ที่เดียว

7. ทักษะในการจดบันทึก “ขุมความรู้” (Knowledge Assets) และ “แก่น ความรู้” (Core Competence) สำหรับไว้ใช้ทำงานและพัฒนาต่อเนื่อง การจดบันทึกเป็นจุดอ่อนของ คนไทยแต่เป็นเรื่องจำเป็นยิ่งในการสร้างความต่อเนื่องของการดำเนินการจัดการความรู้ รายละเอียด ของทักษะนี้จะกล่าวถึงในตอนที่ว่าด้วย “คุณลิขิต” แต่ถึงจะมี “คุณลิขิต” ทำหน้าที่จดบันทึก ขุม ความรู้ และแก่นความรู้ ของกลุ่มและขององค์กรโดยตรงก็ตาม “คุณกิจ” แต่ละคนจะต้องมีทักษะใน การจดบันทึกกิจกรรม ข้อมูล และความรู้สึกนึกคิดของตนเองไว้ใช้งานด้วย

4. “คุณลิขิต” (Note Taker) คือผู้ทำหน้าที่จดบันทึก ในกิจกรรมจัดการความรู้ โดย อาจทำหน้าที่เป็นการเฉพาะกิจในตลาดนัดความรู้ใน workshop การจัดการความรู้ หรือในมหกรรม จัดการความรู้ หรืออาจทำหน้าที่เป็นระยะยาวหรือกึ่งถาวร ในกิจกรรมจัดการความรู้ของกลุ่ม หรือ หน่วยงาน หรือขององค์กร สิ่งที่ “คุณลิขิต” จดบันทึกได้แก่

1. เรื่องเล่าจากกิจกรรม “เรื่องเล่าเร้าพลัง” (Storytelling)
2. “ขุมความรู้” (Knowledge Assets) เพื่อการบรรลุเป้าหมายงานแต่ละ ชันหรือแต่ละกิจกรรมจากเรื่องเล่า และจากกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้รูปแบบต่าง ๆ ในงานประจำ
3. “แก่นความรู้” (Core Competence) เพื่อการบรรลุผลสัมฤทธิ์ของงาน แต่ละชันหรือแต่ละกิจกรรม
4. บันทึกการประชุมตามที่ตกลงกัน
5. บันทึกอื่น ๆ เพื่อให้การดำเนินการจัดการความรู้มีความต่อเนื่อง

การจดบันทึกอาจเป็นการจดในกระดาษ บันทึกในรูปแบบ electronic file ให้ค้นหาได้ในอินเทอร์เน็ตของกลุ่ม หรือบันทึกลงในเว็บล็อก (บล็อก) ให้สมาชิกกลุ่มเข้าค้นหาได้ทางอินเทอร์เน็ต หรือ อินทราเน็ต ก็ได้ ทักษะที่จำเป็นสำหรับ “คุณลิขิต” มีดังต่อไปนี้

1. การจับใจความและบันทึกเป็นเรื่องเล่า
2. การสกัดประเด็นเป็น “ขุมความรู้” (Knowledge Assets) เพื่อการทำงานอย่างใดอย่างหนึ่งให้สำเร็จ ในกรณีของการสกัด “ขุมความรู้” ในการประชุมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่มีเวลาจำกัดการทำหน้าที่ “คุณลิขิต” จะค่อนข้างเครียดเพื่อจะต้องทำ 3 อย่างไปพร้อม ๆ กัน คือ ฟัง คิด เขียน “คุณลิขิต” จึงต้องฝึกตนเองให้จับความได้เร็ว และรีบจดประเด็นย่อย ๆ ไว้ แล้วค่อยมาต่อเติมถ้อยคำให้สละสลวยภายหลัง

3. ความรู้ความเข้าใจสาระของเรื่องที่จะจดบันทึกในกรณีของการทำหน้าที่จดบันทึก “ขุมความรู้” จากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในเวลาจำกัดจะช่วยให้ “คุณลิขิต” ทำหน้าที่ได้ดีขึ้น ดังนั้น “คุณลิขิต” จะต้องศึกษาสาระของเรื่องราวที่จะประชุมแลกเปลี่ยนเรียนรู้มาล่วงหน้า อาจถึงขนาดเตรียมจัดหมวดหมู่ของความรู้เพื่อการปฏิบัติไว้ล่วงหน้าเป็นการซ้อมความเข้าใจไว้ก่อน

4. ทักษะด้านภาษา มีภาษาที่สละสลวย เข้าใจง่าย
5. ทักษะด้านคอมพิวเตอร์ และการใช้ซอฟต์แวร์พิเศษบางอย่างในการช่วยจับความรู้เป็นหมวดหมู่อย่างรวดเร็วในช่วงการประชุม เช่น การใช้ซอฟต์แวร์ Mind Manager สำหรับทำ Mind mapping และมีทักษะในการจัดหมวดหมู่ความรู้ขึ้นฐานข้อมูลความรู้ให้ “คุณลิขิต” เข้าค้นหาได้ง่ายผ่านอินเทอร์เน็ต หรืออินทราเน็ต

6. ทักษะในการเข้าไปติดตามการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่าง “คุณลิขิต” ทั้งที่เป็นการแลกเปลี่ยนแบบ F2F (Face to Face) และแบบ B2B (Blog to Blog หรือผ่าน ไอที ใน

5. “คุณประสาน” (Network Manager) ทำหน้าที่ประสานงานเครือข่ายจัดการความรู้ระหว่างองค์กร หรือระหว่างหน่วยงาน ภารกิจสำคัญของ “คุณประสาน” ได้แก่

1. การจัดให้มีการตกลงเป้าหมายร่วมของการจัดการความรู้ในองค์กรภาคีเครือข่าย ตัวอย่างเช่น เป้าหมายของเครือข่าย HKM (Hospital Knowledge Management) โรงพยาบาลภาคเหนือตอนล่างคือการพัฒนาคุณภาพของโรงพยาบาลจนได้รับการรับรองคุณภาพโดย พรพ. (สถาบันพัฒนาและรับรองคุณภาพโรงพยาบาล)

2. จัดให้มีข้อตกลงยุทธศาสตร์การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในเครือข่าย เช่นมีทั้ง F2F (Face to Face) และแบบ B2B (Blog to Blog หรือผ่าน ไอที ในรูปแบบอื่น)

3. จัดให้มีข้อตกลง “หัวปลา” (KV – Knowledge Vision) ของเครือข่ายที่จะเน้นที่เป้าหมายความรู้กลุ่มใดเป็นเป้าหมายหลัก เพื่อให้มีการพุ่งเป้า (focus) การแลกเปลี่ยน

เรียนรู้ภายในเครือข่าย ทำให้เป้าหมายไม่กว้างเกินไป การดำเนินการไม่ปะปะ ข้อตกลงนี้อาจทำเป็นช่วง ๆ เมื่อสถานการณ์เปลี่ยนไปก็มาตกลงกันใหม่

4. จัดให้ร่วมกันกำหนดกติกาหรือข้อตกลงที่องค์กรสมาชิกเครือข่าย และบุคคลในองค์กรจะต้องยึดถือปฏิบัติร่วมกัน อาจต้องมีบทกำหนดลงโทษหากมีการละเมิดข้อตกลงดังกล่าว ข้อตกลงนี้ควรเป็นข้อตกลงใหญ่ ๆ ไม่ควรลงรายละเอียดปลีกย่อยลงไป

5. จัดทำกำหนดการของเครือข่ายว่าจะมีกิจกรรมอะไร เมื่อไร ที่ใด แต่ละภาคีเครือข่ายจะต้องเตรียมนำอะไรมาแลกเปลี่ยนกันบ้าง

6. จัดหา “คุณวิศาสตร์” (IT Expert) มาช่วยออกแบบและดูแลระบบไอทีสำหรับใช้ในการจัดเก็บ “ชุมชนความรู้” และเอกสารอื่น ๆ ให้สมาชิกเข้าถึงได้ง่าย และปรับปรุง (update) ในส่วนที่สมาชิกแต่ละคนรับผิดชอบได้เอง รวมทั้งให้สามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ความรู้ปฏิบัติแบบ B2B ได้โดยสะดวก

7. จัดให้ร่วมกันกำหนดเกณฑ์ในการติดตามผลการดำเนินงานเครือข่าย รวมทั้งเกณฑ์ที่ช่วยบอกว่าควรยกเลิกเครือข่ายนั้นแล้ว เนื่องจากหมดความจำเป็นหรือไม่ก่อผลอย่างคุ้มค่า

8. ดำเนินการเอง หรือจัดให้มีเจ้าหน้าที่คอยติดตามกิจกรรมการจัดการความรู้ในองค์กรที่เป็นสมาชิกหรือเครือข่าย เพื่อเสาะหาเรื่องราวของความสำเร็จและชักชวนให้เจ้าของความสำเร็จนั้นนำมาเล่าหรือเผยแพร่ภายในเครือข่ายหรือเผยแพร่ออกสู่สาธารณชนหากเหมาะสม การดำเนินการเช่นนี้มีผล 2 ด้าน คือ เท่ากับเป็นการกระตุ้นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และเป็น การสร้างความศรัทธา เกิดความภาคภูมิใจในกลุ่ม “คุณกิจ” และในองค์กรเจ้าของความสำเร็จนั้น เท่ากับการใช้หลักความชื่นชมยินดี (Appreciation) เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้จากการทำงาน และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้ามองค์กรนั่นเอง

9. อาจจัดทำ “จดหมายข่าว” ของเครือข่าย สำหรับกระตุ้นกิจกรรมของเครือข่าย และเป็นเครื่องมือรวบรวมเรื่องราวและผลงานดี ๆ ของเครือข่าย รวมทั้งอาจนำเรื่องราวหรือความรู้ปฏิบัติจากภายนอกมากระตุ้นกิจกรรมขององค์กรสมาชิก

10. ทำหน้าที่กรรมการและเลขานุการคณะกรรมการหรือคณะทำงานของเครือข่าย (ถ้ามี)

11. จัดให้มีการร่วมกันประเมินความก้าวหน้าของกิจกรรมตามที่วางแผนไว้ และร่วมกันหาทางแก้ไขปัญหา

“คุณประสาน” อาจทำหน้าที่นี้เต็มเวลา หรือไม่เต็มเวลาก็ได้แล้วแต่จะตกลงกัน ทั้งนี้ขึ้นกับว่า “คุณประสาน” มีผู้ช่วยรับแบ่งงานไปดำเนินการมากน้อยเพียงไร แต่ความรับผิดชอบ

ต้องอยู่ที่ “คุณประสาน” รวมทั้ง “คุณประสาน” จะต้องมีอำนาจตัดสินใจในงานที่ตนรับผิดชอบตามที่ตกลงกัน ทักษะที่สำคัญสำหรับ “คุณประสาน” ได้แก่

1. ทักษะในการบริหารจัดการโครงการ
2. ทักษะในการทำความเข้าใจองค์กรที่หลากหลาย มีวัฒนธรรมองค์กรที่แตกต่างกัน
3. ทักษะในการทำงานกับคนหลากหลายความคิด หลากหลายวัฒนธรรม
4. ทักษะในการประสานงาน
5. ทักษะในการฟัง และทักษะในการทำให้ผู้เข้ามาสื่อสารรู้สึกว่าคุณฟังหรือองค์กรของคุณสื่อสารออกไปได้รับการฟัง
6. ทักษะในการให้เกียรติผู้อื่น
7. ทักษะในการนำเอาข้อคิดเห็นที่แตกต่างหลากหลายสู่การปฏิบัติ โดยยึดทิศทางหรือเป้าหมายใหญ่เป็นตัวตั้ง หรือ กล่าวง่าย ๆ ว่ามีความสามารถในการนำทฤษฎีหรือแนวคิดสู่การปฏิบัติ
8. ทักษะ และความรู้เชิงทฤษฎีด้านการจัดการความรู้ ควรในระดับหนึ่ง ถ้ายังไม่มีก็ต้องขวนขวายเรียนรู้โดยเร็ว

โดยสรุป “คุณประสาน” คือผู้ที่ได้รับความไว้วางใจจากภาคีของเครือข่ายจัดการความรู้ จะสามารถให้บริการประสานงานเครือข่ายได้ สามารถทำให้การเข้าร่วมเครือข่ายขององค์กรสมาชิกเกิดคุณค่าและมูลค่าเพิ่มแก่องค์กร คู่กับการลงทุนลงเวลาเข้าร่วมเครือข่าย คือดีกว่าดำเนินการจัดการความรู้แยกโดดเดี่ยวอยู่องค์กรเดียว

6. “คุณวิศาสตร์” (IT Wizard) คือ “พ่อมด/แม่มดด้านไอที” ที่สามารถออกแบบและจัดดำเนินการระบบไอทีที่เหมาะสมแก่การจัดการความรู้ขององค์กร หรือของเครือข่าย “คุณวิศาสตร์” อาจทำงานเป็นทีม หรือทำงานคนเดียวก็ได้ หากงานนั้นไม่ซับซ้อน ภารกิจของ “คุณวิศาสตร์” มีดังต่อไปนี้

1. ออกแบบระบบไอที ให้เหมาะสมแก่ความต้องการและทักษะในการใช้เครื่องมือด้านไอทีของกลุ่ม “คุณกิจ”
2. ช่วยเหลือด้านการจัดหาฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ หรือพัฒนาซอฟต์แวร์ขึ้นใช้เองให้เหมาะสมแก่งานและขีดความสามารถของ “คุณกิจ”
3. จัดอบรมการใช้งานระบบไอทีแก่กลุ่ม “คุณกิจ” และ “คุณอำนวย”
4. ช่วยแก้ปัญหา ในกรณีระบบไอทีมีปัญหา

5. ช่วยฝึกอบรม หรือแนะนำเทคนิคการใช้ระบบไอทีแก่ “คุณลิขิต” ซึ่งจะต้องมีขีดความสามารถในการดูแล “คลังความรู้” (Knowledge Assets Database) ขององค์กรให้ทันสมัยตามการสร้างความรู้ขึ้นใหม่ภายในองค์กร

6. ดำเนินการปรับปรุงหรือพัฒนาระบบไอที หลังจากมีการดำเนินการจัดการความรู้ไประยะหนึ่งและเห็นว่าระบบไอทีที่เหมาะสมต่อการใช้งานน่าจะแตกต่างจากระบบที่มีอยู่ในขณะนั้น

7. ในกรณีที่มีความจำเป็นต้องใช้ที่ปรึกษาด้านไอที จากภายนอกมาช่วยออกแบบระบบ “คุณวิศาสตร์” จะทำหน้าที่ประสานงานกับที่ปรึกษาภายนอก ให้ที่ปรึกษาภายนอกได้เข้าใจความต้องการของฝ่ายผู้ใช้อย่างชัดเจนและ “คุณวิศาสตร์” ยังช่วยทำหน้าที่กรรมการตรวจรับผลงานของที่ปรึกษาภายนอกด้วย

โดยสรุป “คุณวิศาสตร์” เป็นผู้ช่วยให้ระบบการจัดการความรู้มีระบบ ไอที ที่เหมาะสมไว้ใช้งาน และช่วยให้ระบบไอทีมีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงให้เหมาะสมต่อการใช้งานอยู่เสมอ

จากความหมาย องค์ประกอบ คุณลักษณะของชุมชนนักปฏิบัติ คนสำคัญในชุมชนนักปฏิบัติ ที่ได้กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปเป็นแนวคิดของชุมชนนักปฏิบัติได้ว่า เป็นการที่บุคคลต่าง ๆ มารวมตัวกันเพื่อร่วมกันแก้ปัญหา หรือข้อสงสัยต่างๆ โดยปัญหาเหล่านั้นจะเป็นปัญหาที่มีความสนใจอันเดียวกันหรือมีวิสัยทัศน์เดียวกัน เมื่อรวมกลุ่มกันได้เป็นกลุ่มคนที่มีความต้องการเดียวกันแล้ว กำหนดเป้าหมายกำหนดหัวข้อที่จำแก้ไขให้เรียบร้อย ก็จะต้องมีการกำหนดบทบาทหน้าที่ของแต่ละคนในกลุ่ม มีการทำหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมาย มีการติดต่อสื่อสารกันทั้งเป็นทางการและไม่เป็นทางการ มีการแลกเปลี่ยนข้อมูล ความรู้ความคิดเห็น ในเรื่องของประเด็นปัญหาที่มีความสนใจร่วมกัน ช่วยกันคิดเพื่อหาแนวทางในการแก้ปัญหาเหล่านั้นเพื่อให้เกิดเป็นชุมชนนักปฏิบัติ และเมื่อหลังจากที่คนในชุมชนสามารถหาข้อสรุปของปัญหาที่ต้องการแก้ไขได้แล้ว ก็จะต้องมีการนำความรู้ใหม่ที่ได้ หรือวิธีการแก้ปัญหานั้นมาบอกต่อเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด

4. ความใฝ่รู้

ความหมายของความใฝ่รู้

Patricia (1964, อ้างถึงใน วัฒนา พาผล, 2551) ให้ความหมายของความอยากรู้อยากเห็น หรือความใฝ่รู้ใฝ่เรียนไว้ว่าเป็นการเปิดใจให้กว้าง โดยมีการตั้งคำถามเพื่อที่จะรู้ และค้นหาคำตอบ

Good and Teller (1973) ให้ความหมายของความใฝ่รู้ไว้ว่า เป็นวิธีการสอน วิธีเรียน และวิธีการแก้ไขปัญหาเฉพาะ รวมทั้งเป็นเทคนิคในการค้นคว้าความรู้ทางวิทยาศาสตร์

Exline (2004) ให้นิยามความหมายของใฝ่รู้ไว้ว่า เป็นแสวงหาความรู้ ข้อมูล โดยการตั้งคำถาม ใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ในการรวบรวมข้อมูล และข้อเท็จจริง

กรมวิชาการกระทรวงศึกษาธิการ (2539) กล่าวว่า ความใฝ่รู้ใฝ่เรียน หมายถึง การแสดงออกถึงความกระตือรือร้นในการแสวงหาความรู้อย่างสม่ำเสมอและนำความรู้ที่ได้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์และเหมาะสม

บุญชิต มณีโชติ (2540) กล่าวว่าพฤติกรรมการใฝ่รู้นั้น หมายถึง การตอบสนองถึงการแสดงออกของความสนใจ อยากรู้ อยากเห็น ความกระตือรือร้น และความต้องการที่จะแสวงหาความรู้ และเรียนรู้ในสิ่งต่างๆ

ชิตสุภาวงศ์ มณีโชติ (2541) กล่าวว่า ความใฝ่รู้ หมายถึงการที่บุคคลมีแรงจูงใจ ความปรารถนา ความอยากรู้ อยากเห็น ความกระตือรือร้น ความสนใจและความพอใจที่จะแสวงหาข้อมูลต่างๆ เพื่อตอบสนองความต้องการหรือความกระหายใคร่รู้ที่เกิดขึ้น

นิภา วงษ์สุรภินันท์ (2548) สรุปคุณลักษณะใฝ่รู้ใฝ่เรียนไว้ว่า เป็นคุณลักษณะทางจิตใจที่แสดงออกถึงความปรารถนา ความอยากรู้ อยากเห็น กระตือรือร้น ความสนใจ มีความพอใจในตนเองที่จะแสวงหาความรู้

ศิริพร ลักษณะภิรมย์ (2548) ให้คำจำกัดความใฝ่รู้ไว้ว่า หมายถึง การแสดงออกถึงความกระตือรือร้นและความต้องการในการแสวงหาความรู้ ทั้งในชั้นเรียนและนอกห้องเรียน เพื่อสนองความต้องการอยากรู้ อยากเห็นของตนเอง ด้วยวิธีการสืบสวนสอบสวน เสาะแสวงหาความรู้ ค้นหาข้อมูล ข้อเท็จจริง ด้วยการพิจารณาอย่างถี่ถ้วน

จินตวีร์ คล้ายสังข์ และ ประกอบกรณีกิจ (2552) ให้ความสรุปไว้ว่า เป็นพฤติกรรมหรือคุณลักษณะที่แสดงออกถึงความเต็มใจและความกระตือรือร้นในการแสวงหาความรู้ใหม่ๆ โดยการสืบค้น สอบถาม ค้นคว้า ตั้งคำถาม ฯลฯ เพื่อตอบสนองความปรารถนาของตนเองที่ต้องการทราบคำตอบ

จากการให้ความหมายข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า ความใฝ่รู้ หมายถึง คุณลักษณะที่แสดงออกทางพฤติกรรมของผู้เรียนในการแสวงหาความรู้ มีความสนใจที่จะเสาะแสวงหาในสิ่งต่างๆ ที่อยากรู้ เพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งที่ต้องการ โดยมีความต้องการ ภายในจากจิตใจหรือความรู้สึกร่วมตัวเป็นแรงกระตุ้น และผลักดันในการค้นหา อาจได้มาจากการอ่านตำรา หรือ สนทนากับผู้รู้ เพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง

ความสำคัญของความใฝ่รู้

ใจทิพย์ ณ สงขลา (2545) กล่าวว่า ความใฝ่รู้นั้นเป็นคุณลักษณะที่เกิดขึ้นจากการฝึกปฏิบัติในการแสวงหาความรู้อย่างสม่ำเสมอจนเกิดเป็นคุณลักษณะที่ติดตัวผู้เรียน ผู้เรียนจึงต้องเห็นคุณค่าของความรู้ที่ได้จากการแสวงหาความรู้จึงจะเป็นแรงผลักดันให้ฝึกปฏิบัติและพัฒนาทักษะการแสวงหาความรู้ต่อไป

วิโรจน์ วัฒนานิมิตกุล (2540) กล่าวถึงความสำคัญของความใฝ่รู้ว่าเป็นคุณลักษณะที่สำคัญยิ่งที่จะนำมาใช้ในการพัฒนาตนเอง พัฒนาอาชีพ และพัฒนาสังคม

สำนักงานทดสอบทางการศึกษา (2539) ให้แนวคิดเกี่ยวกับความสำคัญของความใฝ่รู้ว่าจะทำให้ผู้เรียนนั้นเกิดความรู้ใหม่ๆ เป็นการพัฒนาตนเองให้มีความสามารถทางด้านวิชาการ วิชาชีพ รวมทั้งเป็นการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรอบรู้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมอันจะทำให้ผู้เรียนสามารถแสวงหาแนวทางที่เหมาะสมกับตนเองในการทำประโยชน์ให้กับสังคม และลงมือปฏิบัติตามความสามารถของตนเองได้

วัฒนา พาผล (2551) กล่าวว่าเมื่อบุคคลมีความใฝ่รู้ใฝ่เรียนแล้วจะทำให้บุคคลนั้นเกิดทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง สามารถศึกษาค้นคว้าหาคำตอบได้ด้วยตนเอง มีความสามารถในการสืบสอบคุณค่า มีความรับผิดชอบ มีวินัย มีความสามัคคี มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น เกิดการพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ เกิดการพัฒนาตนเองให้มีความสามารถด้านวิชาการ และวิชาชีพ จนเกิดความรู้ใหม่ๆ ตลอดจนรู้เท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม

จินตวีร์ คล้ายสังข์ และประกอบ กรณิกิจ (2552) ให้คำนิยามของความสำคัญของการใฝ่รู้ไว้ว่า เป็นคุณลักษณะที่สำคัญต่อการพัฒนาในด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นตนเอง อาชีพ และสังคม การเปลี่ยนแปลงต่างๆเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว หากบุคคลไม่มีการใฝ่รู้แล้วก็ไม่อาจทำให้ไม่สามารถติดตามการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นนั้นได้ และความรู้ใดที่ไม่ได้มาจากการใฝ่รู้หรือการแสวงหาความรู้ก็อาจมองไม่เห็นคุณค่าของรู้นั้น กลายเป็นคนล้าหลัง ยากต่อการปรับตัว ดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้ด้วย ความลำบาก

จากความสำคัญของความใฝ่รู้ข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า ความใฝ่รู้นั้นเป็นคุณลักษณะสำคัญที่จะติดตัวผู้เรียนไป และนำไปใช้ในการพัฒนาตนเอง และพัฒนาสังคม ด้วยการแสวงหาความรู้ใหม่ๆ เพื่อปรับตัวเข้ากับยุคสมัยหรือความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น

ปัจจัยของความใฝ่รู้

เสาวนีย์ กานต์เดชารักษ์ (2539) ได้กล่าวถึงปัจจัยที่ทำให้เกิดความใฝ่รู้ คือ การสอนให้ใฝ่รู้ เป็นการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาวิชาผ่านทางปัญหา โดยมีหลักการสอน ดังนี้

1. การสอนให้ผู้เรียนรู้จักการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยผู้เรียนเป็นผู้คิดผู้กระทำด้วยตนเอง เช่นเดียวกับการค้นคว้าทางวิทยาศาสตร์

2. การสร้างเงื่อนไขในการเรียนรู้

2.1 สร้างสถานการณ์ให้เกิดความอยากรู้อยากเห็น

2.2 ให้ผู้เรียนมีอิสระในการค้นหาคำตอบโดยให้ผู้เรียนกำหนดแนวคิดในการแก้ปัญหาเอง

2.3 ผู้เรียนต้องมีความรู้พื้นฐานกว้างและเพียงพอ

2.4 ผู้สอนต้องจัดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกการค้นคว้า การรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ถึงเหตุและผล มีการสรุปผลและการอภิปราย

ชิตสุภาวงศ์ และ คณะ (2543, อ้างถึงใน ศิริพร ลักษณะภิรมย์, 2548) ได้กล่าวถึงปัจจัยที่จะทำให้เกิดการใฝ่รู้ไว้ว่า ดังนี้

1. การเลียนแบบความใฝ่รู้จากบิดามารดา จนติดเป็นนิสัย

2. สถานศึกษาควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนในสิ่งที่ตนเองอยากรู้ อยากรเรียน ทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่าเป็นสิ่งหนึ่งของการจัดการเรียนการสอน มีความรับผิดชอบต่อผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

3. การเรียนแบบใช้ปัญหาเป็นหลัก เน้นการใช้ปัญหาซึ่งอาจเป็นปัญหาจากสถานการณ์จริง หรือมีปัญหาที่ผู้สอนเขียนขึ้น เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้ และกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ด้วยตนเอง พร้อมทั้งไปศึกษาค้นคว้าจากแหล่งข้อมูลต่างๆ

อารี พันธมณี (2545) กล่าวถึงปัจจัยที่เป็นตัวทำให้เกิดพฤติกรรมใฝ่รู้ คือ การสอนด้วยการฝึกให้เด็กได้คิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ คิดหาเหตุผล คิดจินตนาการ และประเมินสถานการณ์ต่างๆ และการปลูกฝังให้ผู้เรียนสนใจเกาะติดสถานการณ์ รู้จักซักถาม ค้นคำตอบ กระตือรือร้น ต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น

ลักษณะของผู้มีความใฝ่รู้

สำนักงานทดสอบทางการศึกษา (2539) กล่าวถึงทักษะพื้นฐานที่เอื้อต่อการเกิดความใฝ่รู้ใฝ่เรียนคือ การฟัง การอ่าน การคิด การเขียน และการทดสอบ

กรมวิชาการ (2540) ได้ระบุถึงทักษะพื้นฐานในการแสวงหาความรู้ เพิ่มเติม หรือกล่าวได้ว่าเป็นทักษะพื้นฐานที่เอื้อต่อคุณลักษณะนิสัยใฝ่รู้ใฝ่เรียนไว้ 6 ทักษะ คือ

1. การฟัง
2. การถาม
3. การคิด
4. การอ่าน
5. การเขียน
6. การทดลอง

วินัย พัฒนรัฐ และคณะ (2538) กล่าวว่าลักษณะของผู้มีความใฝ่รู้ มีดังนี้

1. เป็นคนช่างสังเกตสิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบตัว
2. มักสงสัย ชอบซักถามเกี่ยวกับเหตุการณ์ สิ่งที่พบเห็น และเรื่องราวต่างๆ
3. เป็นคนไม่อยู่นิ่ง ชอบศึกษาค้นคว้าอยู่เสมอ
4. ชอบอ่านหนังสือ ฟังข่าวสาร และสะสมภาพเกี่ยวกับความรู้
5. มีความคิดสร้างสรรค์อยู่เสมอ
6. เป็นคนขยัน มานะบากบั่น และมีความสุขในการเรียนและการทำงาน

ยุคลธร แจ่มฤทธิ์ (2544) สรุปคุณลักษณะของการใฝ่รู้ที่เกิดจากการเลียนแบบจากตัวแบบ และเกิดจากจิตสำนึกในการศึกษาเมื่อพบเห็นสิ่งใดประทับใจประทับใจสถานการณ์ใดก็อยากเรียนรู้และอาจมีการเปลี่ยนแปลงในสิ่งที่สนใจอยากรู้และพัฒนาไปสู่ด้านอื่นๆ หรือสิ่งอื่นๆ ต่อไปจนเกิดเป็นคุณลักษณะความใฝ่รู้

วิโรจน์ วัฒนานิมิตกุล (2540) กล่าวว่าความใฝ่รู้นั้นเป็นคุณลักษณะที่เกิดขึ้นได้จากการปฏิบัติในการแสวงหาความรู้อยู่เสมอ และเห็นคุณค่าของการแสวงหาความรู้ จึงเกิดเป็นคุณลักษณะติดตัวผู้เรียนไป โดยมีองค์ประกอบ 2 ประการ คือ ทักษะการแสวงหาความรู้ และเจตคติการแสวงหาความรู้

1. ทักษะการแสวงหาความรู้ คือ การแสดงออกของผู้เรียนในการศึกษาหาความรู้ ด้วยการกำหนดประเด็นค้นคว้า การคาดเดาผลการเลือกวิธีในการค้นคว้าและดำเนินการได้อย่างเหมาะสมรวมถึงการวิเคราะห์และสรุปผลการค้นคว้า

2. เจตคติต่อการแสวงหาความรู้ คือ ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อการค้นคว้าหาความรู้ของตนเองว่ามีความพึงพอใจ ไม่พึงพอใจ หรือความรู้สึกที่เป็นกลางต่อการกำหนดประเด็น

ค้นคว้าการคาดเดาผลการเลือกวิธีการค้นคว้า และดำเนินการวิเคราะห์ผลการค้นคว้าและสรุปผลการค้นคว้าที่ได้มา

ปทีป เมธาคุณวุฒิ (2545) กล่าวว่าคุณลักษณะของการใฝ่รู้ มีดังนี้

1. สนุกกับการเรียนและหาโอกาสที่จะเรียน
2. รู้ว่าจะเรียนให้ดีที่สุดอย่างไร และค้นพบวิธีที่จะเรียนให้ดีที่สุด
3. มีคำถามที่ก่อให้เกิดความคิดเพื่อศึกษาค้นคว้า
4. เสนอความคิดและการวิเคราะห์กับกลุ่มเพื่อการตรวจสอบ
5. จำแนกอุปสรรคการเรียนรู้ของตนเองและพยายามหาทางผ่านอุปสรรค
6. รู้ความต้องการของตนเองว่าต้องการเรียนรู้อะไร

บุญชิต มณีโชติ (2540) ได้จำแนกประเภทของการใฝ่รู้โดยแบ่งได้ดังนี้

1. จำแนกตามเป้าหมายของการกระทำ มี 4 ด้าน คือ

1.1 การใฝ่รู้ด้านครอบครัว คือ การมุ่งแสวงหาหนทาง วิธีการ ที่จะทำให้ครอบครัวของตนเองมีความสุขความเจริญ สมาชิกในครอบครัวสามารถอยู่ร่วมกันได้ มีความรักใคร่กลมเกลียว มุ่งพัฒนาความเป็นอยู่ของครอบครัวให้ดีขึ้น พฤติกรรมที่แสดงออกเช่นการสนใจศึกษาครอบครัวที่ประสบความสำเร็จ การสนทนากับผู้ที่มีประสบการณ์ การค้นคว้าจากตำรา โทรทัศน์ สื่อต่างๆ

1.2 การใฝ่รู้ด้านสังคม คือ การมุ่งแสวงหาให้ได้มาซึ่งความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นๆ ในสังคมค้นหาวิธีการและกระทำตามแนวทางที่ตนเองคิดว่าจะสมหวังดังเป้าหมายได้ โดยจะต้องการให้ผู้อื่นยอมรับ เคารพ นับถือคุณค่าของตนเอง พฤติกรรมที่แสดงออกมักเข้ารับการอบรมเพื่อพัฒนาบุคลิกภาพ การเข้าสังคม แสวงหาค้นคว้าแนวทางที่ได้ทำให้บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้

1.3 การใฝ่รู้ด้านวิชาการ คือ การใฝ่รู้ที่เกี่ยวกับความรู้ในศาสตร์ต่างๆ ทั้งศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับอาชีพของตนและศาสตร์อื่นๆ ไม่จำกัด ต้องการมีความรู้เพิ่มเติม รู้ลึกและรู้ให้กว้าง นำความรู้ที่ได้ใหม่มาพัฒนา เชื่อมโยงกับความรู้เก่า เพื่อสร้างเป็นองค์ความรู้ใหม่ที่พิเศษกว่า พฤติกรรมใฝ่รู้ด้านวิชาการแสดงออกโดยการค้นคว้าตำรา เอกสาร สิ่งตีพิมพ์ต่างๆ เทคโนโลยี รวมไปถึงการสอบถามหรือสนทนากับผู้รู้ ผู้ที่มีประสบการณ์

1.4 การใฝ่รู้ด้านอาชีพ คือ ความสนใจ ความต้องการที่จะพัฒนาอาชีพของตนให้มั่นคง และก้าวหน้า มีความเพียรพยายามไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค เพื่อให้ได้มาซึ่งเป้าหมายที่ตั้งไว้มีความสุขและมีความพึงพอใจกับงานที่ทำ พฤติกรรมที่แสดงออกได้แก่ ความทะเยอทะยาน พยายามปฏิบัติสิ่งต่างๆ ของตนให้ดีเสมอ มุ่งศึกษาวิธีการและปฏิบัติตามแนวทางที่ได้ค้นพบ

2. จำแนกตามแรงจูงใจหรือความต้องการของบุคคล แบ่งเป็น 3 ด้าน คือ

2.1 การใฝ่รู้ด้านผลสัมฤทธิ์ คือ การที่บุคคลมีความต้องการประสบผลสำเร็จ มุ่งปรารถนาที่จะทำให้ผลการเรียนของตนเองนั้นดีขึ้นด้วยการพัฒนาความสามารถของตนเอง และแสวงหาแนวทางวิธีการต่างๆ ที่จะมาพัฒนาปรับปรุงผลการเรียน พฤติกรรมที่แสดงออก เช่น การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง การตั้งใจเรียน สนใจและอยากเรียนตลอดเวลา การนำผลของความรู้อันได้รับมาพัฒนาปรับปรุงผลการเรียนให้ดีขึ้น

2.2 การใฝ่รู้ด้านอำนาจ คือ การที่บุคคลมีความต้องการมีอำนาจเหนือบุคคลอื่นๆ แสวงหาวิธีการที่จะได้มาซึ่งอำนาจ และเป็นที่ยอมรับของผู้อื่น พฤติกรรมที่แสดงออก เช่น สนใจศึกษาวิธีการสร้างอำนาจให้กับตนเอง เป็นผู้นำกลุ่ม ศึกษาหาความรู้โดยการสังเกตจากบุคคลเป็นตัวอย่าง

2.3 การใฝ่รู้ด้านความสัมพันธ์ คือ การที่บุคคลสนใจและปรารถนาที่จะมีความสัมพันธ์กับผู้อื่น พยายามแสวงหาแนวทาง วิธีการต่างๆ เพื่อพัฒนาปรับปรุงให้ตนเป็นที่ยอมรับของกลุ่มของสังคม พฤติกรรมที่แสดงออก ได้แก่ การศึกษาค้นคว้าตนเองจากเอกสาร หนังสือ สิ่งพิมพ์ เกี่ยวกับมนุษยสัมพันธ์ หรือการสร้างสัมพันธภาพ

3. จำแนกตามลักษณะวิธีการค้นหาความรู้ แบ่งเป็น 3 ประเภท ได้แก่

3.1 การใฝ่รู้โดยการเข้าชั้นเรียนตามหลักสูตรที่กำลังศึกษา มีการแสดงออกดังนี้

3.1.1 สนใจกระตือรือร้นที่จะมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

3.1.2 สนใจและต้องการมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน

3.1.3 เตรียมตัวค้นคว้าล่วงหน้าก่อนเข้าชั้นเรียน

3.1.4 ตั้งใจ สนและอยากที่จะเรียนตลอดเวลา

3.1.5 หากมีความสงสัยจะแสวงหาแนวทางในการแก้ไขอาจทำได้โดยการสนทนากับผู้รู้ มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และซักถาม

3.1.6 พยายามนำความรู้ที่ได้จากการเรียนมาใช้ในการพัฒนาปรับปรุงการเรียนให้ดีขึ้น

3.2 การใฝ่รู้โดยการศึกษาด้วยตนเอง โดยมักทำการสนทนากับผู้รู้ ผู้ที่มีประสบการณ์ หรืออาจสังเกตและเลียนแบบจากสิ่งที่ได้พบเห็นซึ่งตรงกับเป้าหมายของตัวเอง อาจศึกษาจากตำรา เอกสาร สิ่งตีพิมพ์ สื่อเทคโนโลยีต่างๆ ตามแต่วิธีที่ตนเองสนใจ

3.3 การใฝ่รู้ใฝ่เรียนการเข้ารับการศึกษาต่อเนื่อง การอบรม การสัมมนา การประชุมรูปแบบต่างๆ หรือการศึกษาดูงาน บุคคลที่ใฝ่รู้ประเภทนี้ จะมีความสนใจและอยากศึกษาในระดับที่สูงหรือเข้าร่วมโครงการต่างๆ เพื่อนำความรู้ที่ได้มาพัฒนาปรับปรุงตน

4. จำแนกตามผลการเรียนรู้ แบ่งเป็น 3 ด้าน ดังนี้

4.1 การใฝ่รู้ด้านความรู้ ความเข้าใจ หรือการคิดวิเคราะห์ เป็นพฤติกรรมที่อยู่ภายในที่ตอบสนองต่อความรู้สึกหรือความต้องการที่เกิดขึ้น เป็นการแสดงออกถึงว่ามีข้อมูลมีความรู้มีความสามารถที่จะคิดค้นวิธีการที่เกิดขึ้น

4.2 การใฝ่รู้ด้านความรู้สึก เจตคติ ค่านิยม เป็นพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความต้องการยอมรับ ความรู้สึกอยากได้ความรู้ อยากรู้ อยากเห็น อยากพัฒนาปรับปรุงตนเองให้ดีขึ้นสนใจจะแสวงหาความรู้

4.3 การใฝ่รู้ด้านทักษะหรือการปฏิบัติ เป็นพฤติกรรมที่แสดงถึงว่าบุคคลนั้นเป็นผู้ที่มีการใฝ่รู้ และมีทักษะที่ได้มาซึ่งเป้าหมายที่ต้องการ เช่น ทักษะในการค้นคว้า ทักษะในการแก้ปัญหา ทักษะการตัดสินใจ

ตารางที่ 4 Orlich (1989, อ้างถึงใน จินตวิทย์ คล้ายสังข์ และ ประกอบ กรณีกิจ, 2552) ได้นำเสนอรูปแบบของคุณลักษณะของผู้ที่มีจิตใจใฝ่รู้ และตัวบ่งชี้ ตามตารางดังนี้

คุณลักษณะของผู้ที่มีจิตใจใฝ่รู้	ตัวบ่งชี้
การระบุปัญหา	ผู้เรียนตระหนักรู้ในสิ่งที่พบ/เกิดขึ้น
การใช้กระบวนการวิจัยในการแก้ปัญหา	ผู้เรียนตั้งคำถาม/นำเสนอสมมติฐานที่สามารถตรวจสอบได้
การเก็บรวบรวมข้อมูล	ผู้เรียนเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ เช่นการจดบันทึกลงในกระดาษ การเข้าร่วมสังเกต และการบันทึกเสียง การทดลอง การจัดทำแบบสอบถาม
การวิเคราะห์/ตีความข้อมูล	การวิเคราะห์/ตีความข้อมูลด้วยคำพูดที่มีความหมาย และมีข้อมูลที่น่าเชื่อถือและ/ข้อมูลทางสถิติมาสนับสนุน
การสรุปผล	ผู้เรียนสามารถสรุปความได้ อาจแสดงในรูปแบบของการจัดแบ่งเป็นประเภท เป็นหมวดหมู่ หรือในรูปแบบของการระบุผลที่ได้และการนำข้อมูลไปใช้ในบริบทที่ต่างกัน
การปรับเปลี่ยนผลสรุป	เมื่อผู้เรียนได้รับข้อมูลใหม่ๆ สามารถที่จะยืนยันปรับเปลี่ยนข้อสรุปเดิมของตนเองได้

ตารางที่ 5 สรุป จากการศึกษาเอกสาร ข้อมูล งานวิจัย สามารถวิเคราะห์และสังเคราะห์คุณลักษณะ
ของความใฝ่รู้ได้ ตามตารางดังต่อไปนี้

คุณลักษณะความ ใฝ่รู้	Orlich (1989, อ้างถึงใน จินตวีร์ คล้ายสังข์ และ ประกอบ กรณิกิจ, 2552)	บุญจิต มณีโชติ (2540)	ปทีป เมธาคุณวุฒิ (2545)	วินัย พัฒนรัฐ และ คณະ (2538)	วิโรจน์ วัฒนามิตรกุล (2540)	ยุคลธร แจ่มฤทธิ์ (2545)	กรมวิชาการ (2540)	สำนักงานทดสอบทางการศึกษา (2539)	สรุป
1. ความ กระตือรือร้น		✓	✓	✓					✓
2. ความตระหนักรู้	✓	✓	✓						✓
3. การแสวงหา ความรู้	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓
4. การรวบรวม ข้อมูล	✓		✓	✓					✓
5. การจำแนก อุปสรรคการเรียนรู้			✓						
6. การสรุปข้อมูล	✓	✓			✓				✓
7. มีความสนุกใน การเรียนรู้			✓	✓					
8. ทักษะพื้นฐาน							✓	✓	

จากตารางสังเคราะห์พบว่า คุณลักษณะของความใฝ่รู้มี 5 คุณลักษณะ คือ

1. ความกระตือรือร้น คือ จะต้องเป็นผู้ที่มีการแสดงออกถึงความกระตือรือร้นในการที่จะได้เรียนรู้ หรือแสวงหาความรู้ใหม่ๆ ไม่อยู่นิ่ง ชอบสังเกต ชอบค้นหา
2. ความตระหนักรู้ คือ จะต้องรู้ว่าตนเองต้องการที่จะแสวงหาความรู้เรื่องใดต้องการที่จะแก้ปัญหา หรือพัฒนาตนเองในด้านต่างๆ ต้องรู้ว่าวิธีการแสวงหาความรู้วิธีการใดที่เหมาะสมกับตนเอง

3. การแสวงหาความรู้ คือจะต้องมีการแสวงหาความรู้อยู่ตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นการศึกษา ค้นคว้าจากตำรา เอกสาร สื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ หรือการสนทนากับผู้รู้เพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์ และ ข้อมูลต่างๆ

4. การรวบรวมข้อมูล คือ การนำข้อมูลที่ได้ หรือความรู้ใหม่ที่ได้มารวบรวมข้อมูลและคิด วิเคราะห์ อาจทำร่วมกับผู้อื่น เพื่อค้นหาวิธีการ หรือความรู้ที่เหมาะสมที่สุดกับตนเอง อาจใช้การจด บันทึกลงเพื่อทำหลักฐานข้อมูล

5. การสรุปข้อมูล คือ หลังจากที่ได้ข้อมูล แนวทาง หรือวิธีการที่เหมาะสมกับตนเองแล้ว ก็นำ ข้อมูลเหล่านั้นมาใช้เพื่อยืนยัน และปรับทัศนคติของตนเอง หรือการนำไปใช้เพื่อให้เกิดประโยชน์

โดยสรุปแล้วความใฝ่รู้ นั่น คือ คุณลักษณะของผู้เรียนที่แสดงออกหรือบ่งบอกจากพฤติกรรม ของผู้เรียน โดยผู้เรียนนั้นจะแสดงออกถึงความอยากรู้อยากเห็น อยากรู้อะไรอยู่ตลอดเวลา มีความมั่นใจในตนเองในการแสวงหาความรู้ มีความเชื่อมั่นในการเรียนรู้ของตนเอง อาจจำแนกได้ตาม หลายลักษณะ ซึ่งโดยส่วนใหญ่แล้วจะเป็นการสั่งจากจิตใจของผู้เรียนให้แสดงออกถึงความต้องการ ในการแสวงหาความรู้เพื่อให้ได้มาซึ่งคำตอบ สอดคล้องกับ บุญชิต มณีโชติ (2540) ที่ได้จำแนก คุณลักษณะของผู้ใฝ่รู้ไว้ว่าเป็นผู้ที่แสดงออกถึงความกระตือรือร้นในการเรียนรู้

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วรวรรณ วาณิชเจริญชัย (2548) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาระบบการสร้างความรู้ด้วย วิธีการเรียนรู้เป็นทีมสำหรับอาจารย์พยาบาลในสถาบันอุดมศึกษา เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบ วัดคุณลักษณะการเรียนรู้เป็นทีม แบบสอบถามความคิดเห็น แบบประเมินผลงานและแบบสังเกตการ มีส่วนร่วม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การวิเคราะห์ค่าที, ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัย พบว่า องค์ประกอบของระบบการสร้างความรู้ด้วยวิธีการเรียนรู้เป็นทีม ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ คือ 1. วัฒนธรรมองค์กร 2. ภาวะผู้นำ 3. เทคโนโลยีสารสนเทศ 4. ทีม และ 5. การประเมินผล ขั้นตอนการสร้างความรู้ด้วยวิธีการเรียนรู้เป็นทีม ประกอบด้วย 8 ขั้นตอน คือ 1. การเตรียมความพร้อมสำหรับการดำเนินกิจกรรมการสร้างความรู้ 2. การกำหนดประเด็นปัญหา/ความรู้ที่ต้องการ 3. การตั้งทีมสร้างความรู้ 4. การแลกเปลี่ยนความรู้ ประสบการณ์ และความคิดเห็น 5. การสร้างความรู้ และการตรวจสอบความถูกต้อง 6. การสร้างต้นแบบ 7. การนำต้นแบบไปทดลองปฏิบัติ และ 8. การ สรุปและประเมินผล

วราภรณ์ สีนถาวร (2553) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสาน แบบร่วมมือโดยใช้แหล่งข้อมูลเป็นหลักในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการรู้สารสนเทศ และทักษะการเรียนรู้เป็น ทีมของนักศึกษาครุศาสตร์ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏ ใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าความถี่ ค่า ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติทดสอบแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบ การเรียนการสอนแบบร่วมมือโดยใช้แหล่งข้อมูลเป็นหลักๆ ประกอบด้วย 9 องค์ประกอบ คือ 1.

เป้าหมาย/วัตถุประสงค์ 2. เนื้อหา 3. กิจกรรมการเรียนรู้ 4. แหล่งข้อมูล 5. บทบาทผู้เรียน 6. บทบาทผู้สอน 7. วิธีปฏิสัมพันธ์บนเว็บ 8. ปัจจัยที่สนับสนุนการเรียนบนเว็บ และ 9. การวัดและประเมินผล

เนาวนิตย์ สงคราม (2552) ได้ทำการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนบนเว็บแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมและกระบวนการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เพื่อสร้างนวัตกรรมของนิสิต นักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต พบว่า องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอนบนเว็บแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมและกระบวนการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ฯ มี 7 องค์ประกอบ ได้แก่ 1. ความรู้ ความสามารถ 2. ประสบการณ์การเรียนรู้ 3. ความคิดสร้างสรรค์ 4. เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร 5. ทีม 6. แรงจูงใจ 7. ภาวะผู้นำ และมีขั้นตอนประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1. การเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียน 2. การแลกเปลี่ยนความรู้ประสบการณ์ ความคิดเห็น 3. การทดลองใช้นวัตกรรม 4. การนำเสนอผลงานนวัตกรรม

จินตวีร์ คล้ายสังข์ และประกอบ กรณีกิจ (2552) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบอีเลิร์นนิ่งแบบผสมผสานโดยใช้บันทึกการสะท้อนการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ที่ส่งเสริมความใฝ่รู้และความคงทนในการจำของนิสิต คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ใช้สถิติหาความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าที และการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบวัดซ้ำ โดยผลการวิจัยพบว่า องค์ประกอบของรูปแบบมี 6 องค์ประกอบ คือ 1. บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ 2. ระบบจัดการเรียนรู้ 3. แหล่งข้อมูลหรือแหล่งการเรียนรู้ 4. กิจกรรมการเขียนบันทึกสะท้อนการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ 5. การติดต่อสื่อสาร 6. การประเมินผลการเรียน และมีขั้นตอนของรูปแบบ 5 ขั้นตอน คือ 1. การเรียนแบบผสมผสาน 2. การเขียนบันทึกสะท้อนการเรียนรู้ 3. การอ่านบันทึกสะท้อนการเรียนรู้ 4. การอ่านประเด็นต่างๆที่เพื่อนตั้งข้อเสนอนะ 5. การตรวจสอบข้อค้นพบใหม่ๆ

Kenneth et al. (2011) ได้ทำการศึกษาทดลองเกี่ยวกับการใช้ Facebook เป็นเครื่องมือในการสร้างชุมชนนักปฏิบัติเสมือนขึ้น ผลการทดลองพบว่า Facebook สามารถเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างชุมชนนักปฏิบัติเสมือนได้ เนื่องจากคุณสมบัติของ Facebook ที่เป็นเว็บ 2.0 ที่ทำให้ผู้เรียนนั้นสามารถติดต่อสื่อสารกันได้เป็นกลุ่ม สามารถนำข้อมูลมาแบ่งปันให้กับเพื่อนในกลุ่มได้ เหมาะกับการเรียนแบบร่วมกัน

ปณิตา วรรณพิรุณ (2551) ได้ศึกษาวิจัย การพัฒนารูปแบบการเรียนบนเว็บแบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นหลักเพื่อพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนิสิตปริญญาบัณฑิต ผลการวิจัยพบว่า องค์ประกอบของรูปแบบ มี 4 องค์ประกอบ คือ 1. หลักการของรูปแบบ 2. วัตถุประสงค์ของรูปแบบ 3. วิธีการและกิจกรรมการเรียนการสอน 4. การวัดและการประเมินผล โดยกระบวนการในการจัดการเรียนการสอนนั้นแบ่งเป็น 2 ขั้นตอน คือ 1. ขั้นเตรียมการก่อนการเรียนการสอน และ 2. ขั้นการจัดกระบวนการเรียนการสอน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน t-test dependent

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ผู้วิจัยได้แบ่งการดำเนินการวิจัยออกเป็น 4 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 การศึกษาสภาพความเป็นจริงและสภาพที่คาดหวังในการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ให้กับนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

ระยะที่ 2 การสร้างรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

ระยะที่ 3 การศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

ระยะที่ 4 การนำเสนอรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

การวิจัยระยะที่ 1

รูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติ
โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

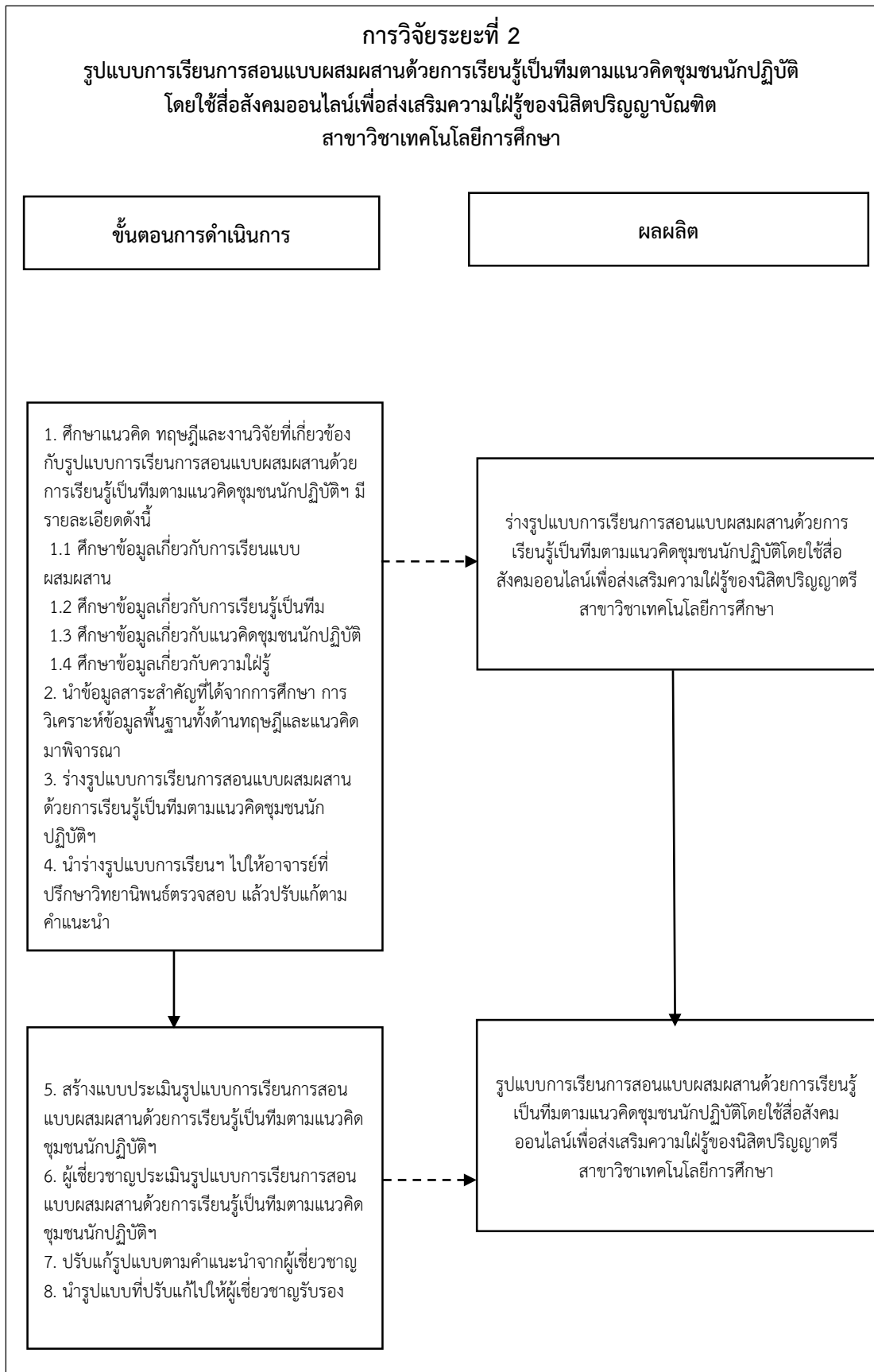
ขั้นตอนการดำเนินงาน

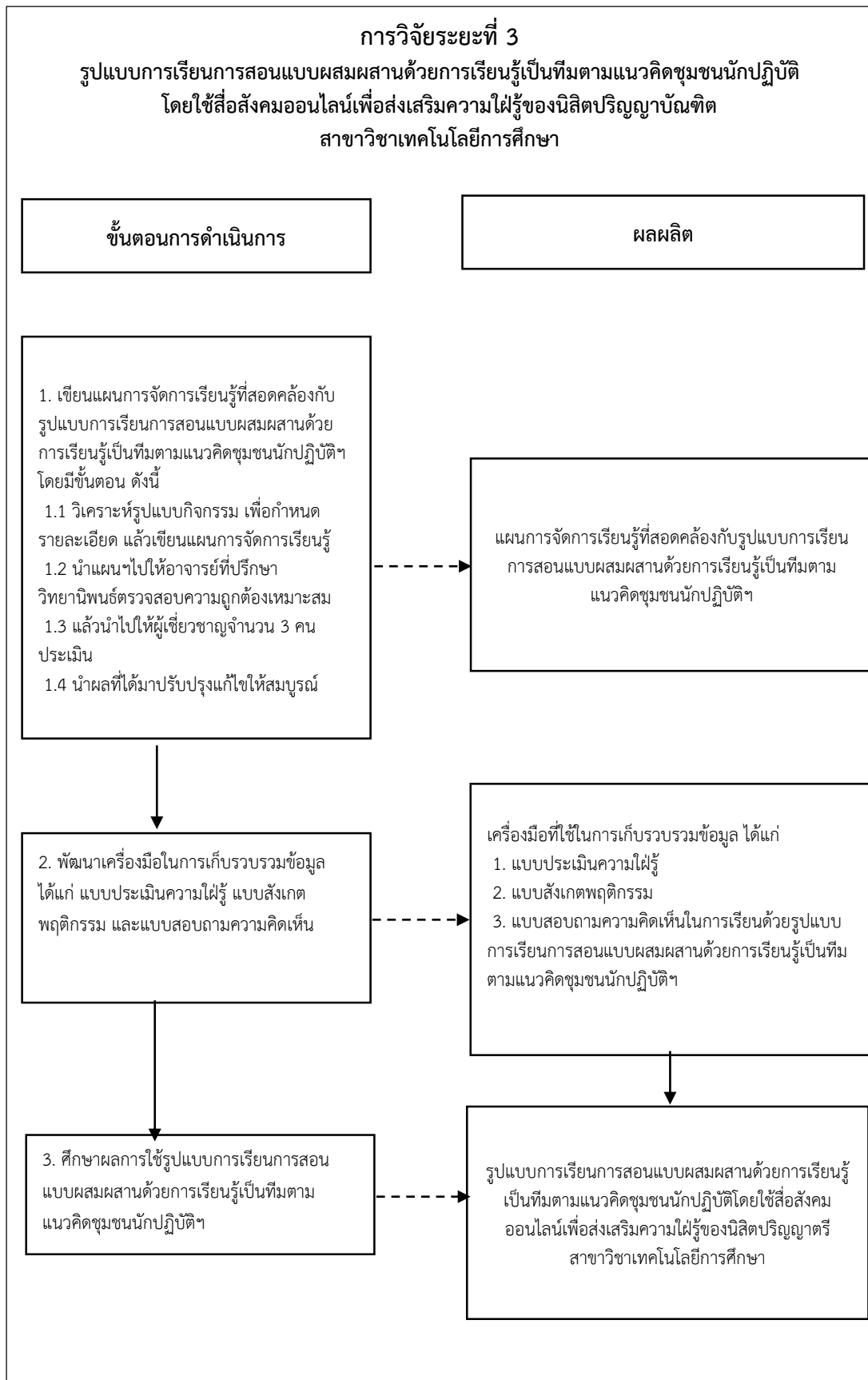
ผลผลิต

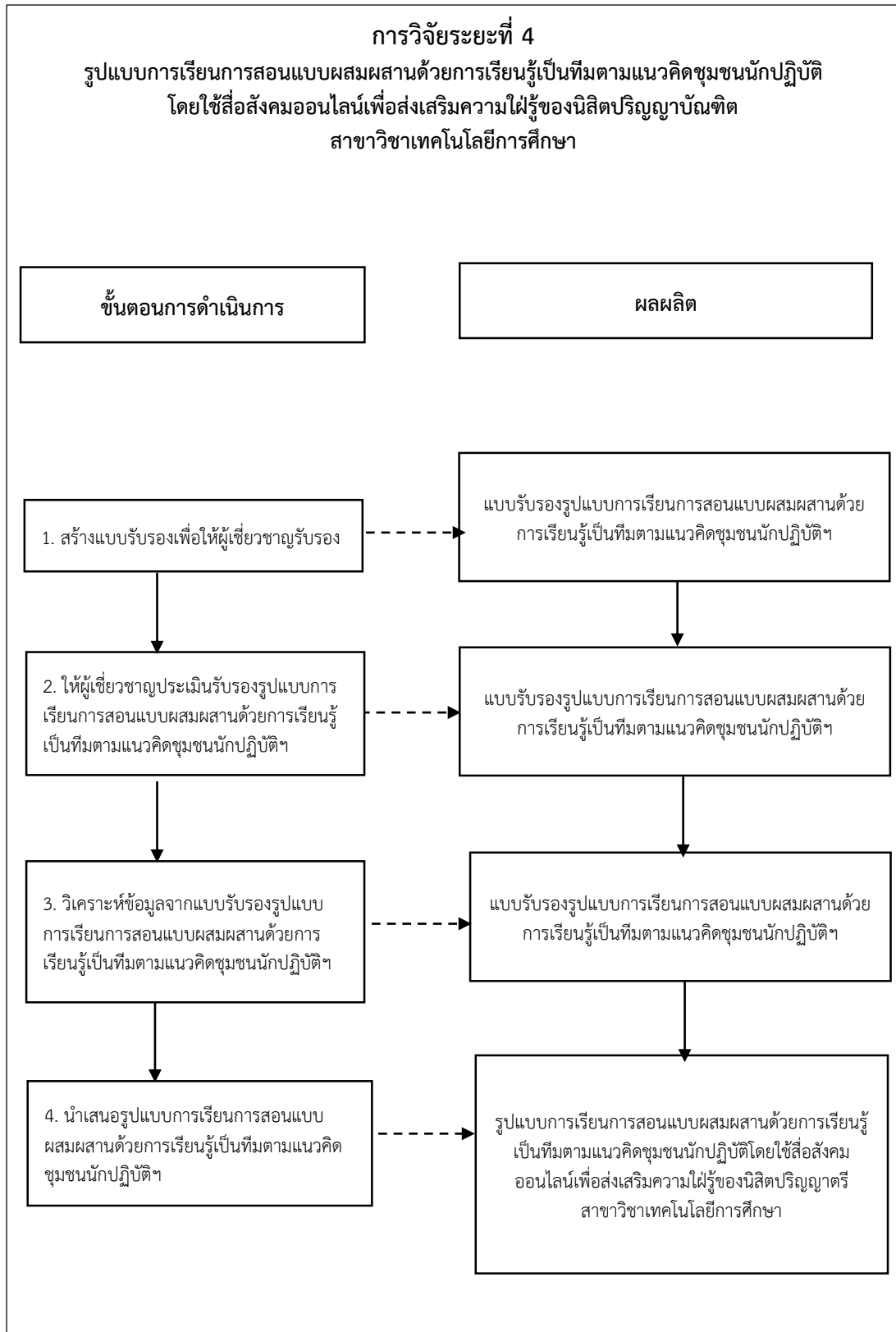
1. พัฒนาแบบสอบถามสภาพความเป็นจริงและสภาพที่คาดหวังของการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา 1.1 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 1.2 กำหนดประเด็นคำถามเพื่อสร้างร่างแบบสอบถาม
- 1.3 นำร่างแบบสอบถาม ปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อปรับแก้ให้สมบูรณ์
- 1.4 นำร่างแบบสอบถาม ที่ปรับแก้แล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา
- 1.5 นำร่างแบบสอบถาม ตรวจสอบแล้วไปทดลองใช้กับคณาจารย์เพื่อตรวจสอบความเข้าใจ
- 1.6 ปรับแก้ข้อคำถามและจัดทำแบบสอบถาม

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบสอบถามความเป็นจริงและสภาพที่คาดหวังของการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา







ระยะที่ 1 การศึกษาสภาพความเป็นจริงและสภาพที่คาดหวังของการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

การวิจัยในขั้นตอนนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจสภาพความเป็นจริงและสภาพที่คาดหวังของการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา โดยมีรายละเอียดในการดำเนินการวิจัย ดังนี้

กลุ่มตัวอย่าง

ได้แก่ คณาจารย์คณะครุศาสตร์/ศึกษาศาสตร์ ที่สอนรายวิชาเกี่ยวกับเทคโนโลยีการศึกษา ได้แก่ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยบูรพา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม มหาวิทยาลัยนเรศวร และมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ รวมทั้งสิ้น 5 มหาวิทยาลัย ซึ่งเป็นตัวแทนของมหาวิทยาลัยของรัฐทั้ง 5 ภาค (เหนือ กลาง ใต้ ตะวันออก ตะวันออกเฉียงเหนือ) ที่เปิดสอนสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาในระดับปริญญาตรี ได้จากการสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) จำนวน 47 คน โดยใช้การกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้ตารางสำเร็จรูปของเครซีและมอร์แกน (Krejcie & Morgan, 1970) ได้กลุ่มตัวอย่างเป็นอาจารย์ผู้สอนสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา 40 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ได้แก่ แบบสอบถามสภาพความเป็นจริงและสภาพที่คาดหวังของการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

ขั้นตอนในการดำเนินการ มีดังนี้

1. แบบสอบถามสภาพความเป็นจริงและสภาพที่คาดหวังของการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

1.1 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคุณลักษณะความใฝ่รู้เพื่อกำหนดประเด็นและข้อคำถามเพื่อสร้างต้นแบบของแบบสอบถาม สภาพปัญหาและความต้องการในการจัดการเรียนการสอนของสถาบันอุดมศึกษาของไทยเกี่ยวกับการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้

1.2 สร้างต้นแบบของแบบสอบถาม และนำไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบและปรับปรุงให้สมบูรณ์

1.3 นำต้นแบบของแบบสอบถามคณาจารย์ คณาจารย์ที่ปรับแก้ตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์แล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนการสอน จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบ

ความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และความถูกต้องของภาษา ผลจากการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญพบว่า ในประเด็นคำถามควรจะต้องระบุพฤติกรรมให้ชัดเจนว่าพฤติกรรมใดเป็นพฤติกรรมที่บ่งบอกถึงความไม่รู้

1.4 ปรับแก้ข้อคำถามและจำทำแบบสภาพความเป็นจริงและสภาพที่คาดหวังของการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความไม่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยส่งแบบสอบถามสภาพความเป็นจริงและสภาพที่คาดหวังของการจัดการเรียนการสอน เพื่อส่งเสริมความไม่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ทางไปรษณีย์ไปที่คณาจารย์ในคณะครุศาสตร์/ศึกษาศาสตร์ ที่มีการจัดการเรียนการสอนสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ที่มีการสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) ส่งไปเมื่อวันที่ 16 มกราคม 2558 ถึงวันที่ 16 มีนาคม 2558 รวมเวลาในการเก็บข้อมูลทั้งสิ้น 90 วัน ได้กลับคืนมาทั้งสิ้น 40 ชุด คิดเป็นร้อยละ 85.10

การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามนำมาหาค่าดัชนีลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็น (Priority Needs Index) ในแต่ละประเด็นของข้อคำถาม

ระยะที่ 2 การสร้างรูปแบบการเรียนแบบผสมผสานด้วยเรียนรู้เป็นทีมตามแนวชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

การวิจัยในขั้นตอนนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา โดยมีรายละเอียดการดำเนินการวิจัย ดังนี้

จากการศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 40 คน จากการวิจัยระยะที่ 1 เพื่อนำมาออกแบบรูปแบบการเรียนแบบผสมผสานการเรียนรู้เป็นทีม

ประเด็นที่ได้จากการดำเนินการวิจัยระยะที่ 1 (การสำรวจสภาพความเป็นจริงและสภาพที่คาดหวังของกลุ่มตัวอย่าง)
1. ก่อนการเรียนทุกๆ ครั้งต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ตั้งประเด็นคำถามก่อนเรียนเสมอ
2. ในระหว่างกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนจะต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีโอกาสซักถามข้อสงสัยอย่างเต็มที่เพื่อให้การเรียนรู้ของผู้เรียนมีประสิทธิภาพสูงสุด
3. ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน หรือผู้เรียนกับผู้สอนผ่านเทคโนโลยีที่ช่วยส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้และมีฟังก์ชันการใช้งานทั้งในแบบประสานเวลา และไม่ประสานเวลา นอกจากนี้ยังต้องมีฟังก์ชันที่เป็นแชท กระดานสนทนา เช่น สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media ต่างๆ)
4. เน้นให้ผู้เรียนช่วยกันรวบรวมข้อมูลและสรุปความรู้หลังเรียนจบในแต่ละบทเรียนเพื่อเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนสะท้อนคิดจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนร่วมทีม

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้

ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ซึ่งได้มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนการสอนแบบผสมผสาน ผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนรู้เป็นทีม ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการความรู้ ผู้เชี่ยวชาญด้านความใฝ่รู้ ซึ่งมีคุณสมบัติดังนี้

ผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนการสอนแบบผสมผสาน มีคุณสมบัติดังนี้

- 1) เป็นอาจารย์หรือผู้สอนที่มีประสบการณ์ในการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน อย่างน้อย 2 ปี และ / หรือ
- 2) เป็นผู้มีผลงานวิชาการด้านการเรียนการสอนแบบผสมผสาน
ผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนรู้เป็นทีม มีคุณสมบัติดังนี้
 - 3) เป็นอาจารย์หรือผู้สอนที่มีประสบการณ์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นทีม อย่างน้อย 2 ปี และ / หรือ
 - 4) เป็นผู้มีผลงานวิชาการด้านการเรียนรู้เป็นทีม
ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการความรู้ มีคุณสมบัติดังนี้
 - 1) เป็นอาจารย์หรือผู้สอนที่มีประสบการณ์ในการจัดกิจกรรมการจัดการความรู้ อย่างน้อย 2 ปี และ / หรือ
 - 2) เป็นผู้มีผลงานวิชาการด้านการจัดการความรู้
ผู้เชี่ยวชาญด้านความรู้ มีคุณสมบัติดังนี้
 - 1) เป็นอาจารย์หรือผู้สอนที่มีประสบการณ์ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้อย่างน้อย 2 ปี และ / หรือ
 - 2) เป็นผู้มีผลงานวิชาการด้านความใฝ่รู้

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ แบบประเมินรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสาน ด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

ขั้นตอนในการดำเนินการ มีดังนี้

1. ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสาน ด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา และข้อมูลจากการสอบถามความคิดเห็นจากอาจารย์ผู้สอนสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาเกี่ยวกับความต้องการจำเป็นในการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มีรายละเอียดดังนี้

1.1 ศึกษาเอกสาร ข้อมูล และวรรณคดีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนแบบผสมผสาน

1.2 ศึกษาเอกสาร ข้อมูล และวรรณคดีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้เป็นทีม

1.3 ศึกษาเอกสาร ข้อมูล และวรรณคดีที่เกี่ยวข้องกับชุมชนนักปฏิบัติ

- 1.4 ศึกษาเอกสาร ข้อมูล และวรรณคดีที่เกี่ยวข้องกับความใฝ่รู้
- 1.5 ศึกษาข้อมูลจากความต้องการจำเป็นในการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา
 - 2 นำข้อมูลสาระสำคัญที่ได้จากการศึกษา การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานทั้งด้านทฤษฎี แนวคิด และการศึกษาความต้องการจำเป็นในการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้มาพิจารณา
 3. ร่างรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา
 4. นำร่างรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา แล้วนำไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบความเหมาะสมแล้วปรับปรุงให้สมบูรณ์
 5. สร้างแบบประเมินรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา โดยมีขั้นตอนดังนี้
 - 5.1 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 5.2 กำหนดประเด็นคำถาม เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา
 - 5.3 นำแบบประเมินที่ได้ไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบความเหมาะสมด้านเนื้อหา
 - 5.3 ปรับแก้แบบประเมินตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ให้สมบูรณ์
 6. นำแบบประเมินไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนการสอนแบบผสมผสาน ผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนรู้เป็นทีม ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการความรู้ ผู้เชี่ยวชาญด้านความใฝ่รู้ทำการประเมินรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา
 7. ปรับแก้รูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ตามคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ
 8. นำรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ที่ปรับแก้ไปให้ผู้เชี่ยวชาญรับรอง

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ ใช้การพิจารณาความสอดคล้องของเนื้อหา ประเด็นสำคัญที่ได้รับจากการเก็บรวบรวมข้อมูลเทียบกับแนวคิดหลักแล้วนำมาปรับองค์ประกอบ และขั้นตอนของรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

2. การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินรับรองรูปแบบ ผู้วิจัยนำคะแนนที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลมาคำนวณหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วนำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาปรับแก้รูปแบบให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ระยะที่ 3 การศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนแบบผสมผสานด้วยเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

การวิจัยในขั้นตอนนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษาการส่งเสริมความใฝ่รู้ตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา โดยมีรายละเอียดในการดำเนินการวิจัย ดังนี้

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

ได้แก่ นิสิตระดับปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 25 คน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพาที่ลงทะเบียนรายวิชา การใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนการสอนและการจัดการศึกษาภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 โดยได้เลือกกลุ่มตัวอย่างแบบแบบง่าย (Simple Random Sampling) จากนิสิตสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาทั้งหมดโดยใช้วิธีการจับสลาก

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่

1. แผนการจัดการเรียนรู้ นำเสนอกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมีขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือ ดังนี้

1.1 ศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบกิจกรรมการเรียนในแต่ละขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้ตามแนวคิดและหลักการเรียนการสอนแบบผสมผสาน การเรียนรู้เป็นทีม แนวคิดชุมชนนักปฏิบัติ สื่อสังคมออนไลน์ และ ความใฝ่รู้ และสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

1.2 นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความเหมาะสมและทำการปรับปรุงแก้ไขเพื่อใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการทดลอง ผลการประเมินพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมสามารถนำไปใช้ในการทดลองได้

2. แบบวัดความใฝ่รู้ ซึ่งมีขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือ ดังนี้

1) กำหนดจุดมุ่งหมายในการทดสอบ ซึ่งผู้วิจัยสร้างแบบประเมินความใฝ่รู้ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อเป็นเครื่องมือสำหรับการประเมินความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

2) ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาแบบประเมินความใฝ่รู้

3) พัฒนาร่างแบบประเมินความใฝ่รู้ แล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา และความถูกต้องของภาษา ตลอดจนความครบถ้วนสมบูรณ์ และความครอบคลุมของคำถาม โดยใช้การประเมินความสอดคล้อง (IOC) เมื่อผู้เชี่ยวชาญพิจารณาตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาจากแบบวัดโดยถือเกณฑ์ IOC ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป จึงยอมรับและนำไปใช้ได้

4) ปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินตามคำแนะนำ

5) นำแบบวัดความใฝ่รู้ที่วิเคราะห์คุณภาพแล้วไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลในการทดลอง

3. แบบสังเกตพฤติกรรมความใฝ่รู้ ซึ่งมีขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือ ดังนี้

1) กำหนดจุดมุ่งหมายในการสังเกตพฤติกรรมความใฝ่รู้

2) ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมความใฝ่รู้

3) พัฒนาร่างแบบสังเกตพฤติกรรม และเกณฑ์การประเมินแบบรูบริคที่ได้จากการสังเคราะห์พฤติกรรมความใฝ่รู้และกำหนดระดับเกณฑ์การประเมินจากคุณภาพของพฤติกรรมที่ผู้เรียนแสดงออก แล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบด้านความใฝ่รู้จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบคุณภาพของแบบสังเกตพฤติกรรมความใฝ่รู้โดยใช้การประเมินดัชนีความสอดคล้อง IOC ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ความถูกต้องของภาษา และความเหมาะสมของเกณฑ์ ผลการพิจารณาตรวจสอบ พบว่าเกณฑ์การประเมินในทุกๆ ข้อคำถามมีความเหมาะสมในระดับมาก

4) ปรับปรุงแก้ไขแบบสังเกตพฤติกรรมความใฝ่รู้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

4. สื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ Facebook คัดเลือกจากเทคโนโลยีที่เหมาะสมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ คือเทคโนโลยีประเภท Groupware (ใจทิพย์ ณ สงขลา, 2550) เป็นเทคโนโลยีที่ช่วยในการสนับสนุนทีมงาน บุคลากร ให้สามารถอภิปราย แสดงความคิดเห็น และบันทึกผลการเรียนรู้ต่างๆ โดยไม่มีข้อจำกัดในเรื่องของเวลาและสถานที่ นอกจากนี้ยังเป็นเทคโนโลยีที่สนับสนุนการใช้งานประเภทการแชร์ไฟล์ประเภทต่างๆ (ภาพ, เสียง, วิดีโอ)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การดำเนินการทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้จะเป็นแบบวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ซึ่งเป็นแบบแผนการวิจัยกลุ่มเดียว (one-group pretest-posttest design) โดยทดลองกับนิสิตสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพาที่ลงทะเบียนรายวิชา การใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนการสอนและการจัดการศึกษาภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 25 คน

RE	T1	X	T2
เมื่อ	RE	หมายถึง	กลุ่มทดลองที่ได้มาจากการสุ่ม
	T1	หมายถึง	มีการทดสอบก่อนเรียน
	X	หมายถึง	ได้รับการทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้
	T2	หมายถึง	มีการทดสอบหลังเรียน

โดยมีขั้นตอนการดำเนินการทดลอง ดังนี้

1. ก่อนการทดลอง เตรียมความพร้อมของสถานที่และอุปกรณ์อำนวยความสะดวกในการทดลอง
2. ปฐมนิเทศอาจารย์ผู้สอนและนิสิตเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติ กระบวนการเรียนรู้ และเครื่องมือในการเรียนรู้ต่างๆ และกำหนดบทบาทหน้าที่ของแต่ละคนในทีม
3. ดำเนินการจัดกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้
4. ประเมินผลของการจัดกิจกรรมโดยใช้แบบวัดความใฝ่รู้ และแบบสังเกตพฤติกรรมแบบเพื่อนประเมินเพื่อน

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลแบบวัดความใฝ่รู้ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ t-test independent เพื่อเปรียบเทียบคะแนนความใฝ่รู้ก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่าง
2. วิเคราะห์ข้อมูลแบบสังเกตพฤติกรรมความใฝ่รู้จากเกณฑ์ประเมินแบบรูบริค

ระยะที่ 4 การนำเสนอรูปแบบการเรียนแบบผสมผสานด้วยเรียนรู้เป็นทีมตามแนวชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

การวิจัยในขั้นตอนนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาโดยมีรายละเอียดในการดำเนินการวิจัย ดังนี้

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้

ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนการสอนแบบผสมผสาน ด้านการเรียนรู้เป็นทีม ด้านการจัดการความรู้ และด้านความใฝ่รู้ จำนวน 3 ท่าน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ได้แก่ แบบรับรองรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาซึ่งมีขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือ ดังนี้

- 1) ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 2) กำหนดประเด็นคำถามเพื่อพัฒนาแบบรับรองรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา แล้วนำไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม
- 3) ปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ให้สมบูรณ์

การเก็บรวบรวมข้อมูล

นำรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการเรียนการสอนแบบผสมผสาน ด้านการเรียนรู้เป็นทีม ด้านการจัดการความรู้ และด้านความใฝ่รู้ จำนวน 3 ท่าน แสดงความเห็นและประเมินรับรองรูปแบบ

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของแบบรับรองรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อ ส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาแล้วนำข้อมูลและข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงรูปแบบให้มีความสมบูรณ์มากที่สุด



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา โดยผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยแบ่งออกเป็น 4 ข้อ ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาสภาพปัญหาการจัดการเรียนการสอนของคณาจารย์สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาในการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้

ตอนที่ 2 ผลการสร้างรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาการใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

ตอนที่ 4 ผลการนำเสนอรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

โดยมีรายละเอียดผลการวิเคราะห์ข้อมูลแต่ละตอนดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาสภาพปัญหาการจัดการเรียนการสอนของคณาจารย์สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาในการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้

การสำรวจสภาพปัญหาการจัดการเรียนการสอนของคณาจารย์สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาในการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ ประกอบด้วย 2 ขั้นตอน ดังนี้

1. การพัฒนาแบบสอบถามการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิต/นักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา โดยศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความใฝ่รู้ แล้วนำมาพัฒนาเป็นแบบสอบถามการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิต/นักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

2. การศึกษาความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ

2.1 นำร่างแบบสอบถามการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิต/นักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านความใฝ่รู้ จำนวน 3 คนพิจารณาและแสดงความคิดเห็น และประเมินหาค่าความเชื่อมั่น และความเที่ยง

2.2 ปรับแก้แบบสอบถามการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิต/นักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา แล้วนำไปให้อาจารย์ผู้สอนสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา จาก 5 มหาวิทยาลัยของรัฐที่มีการจัดการเรียนการสอนสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาในระดับปริญญาตรี จำนวน 15 ท่าน ทำการตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 6 แสดงผลการสังเคราะห์คุณลักษณะความใฝ่รู้

คุณลักษณะของการใฝ่รู้	ข้อความถาม	หลักการและแนวคิด
1. ความกระตือรือร้น	1. ก่อนการเรียนแต่ละรายวิชา นิสิตนักศึกษามีการสอบถามเนื้อหารายวิชากับอาจารย์ผู้สอน เพื่อเตรียมความพร้อมก่อนการเรียน	<ul style="list-style-type: none"> - เป็นผู้ที่มีการแสดงออกถึงความกระตือรือร้นในการที่จะได้เรียนรู้ หรือแสวงหาความรู้ใหม่ๆ ไม่อยู่นิ่ง ชอบสังเกต ชอบค้นหา อยากมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอน มีการเตรียมตัวล่วงหน้าก่อนการเรียน - การคาดเดาผลการเลือกวิธีในการค้นคว้าและดำเนินการได้อย่างเหมาะสม - เป็นคนไม่อยู่นิ่ง ชอบศึกษาค้นคว้าอยู่เสมอ <p>(บุญชิต มณีโชติ, 2540; ปทีป เมธาวุฒิ ,2545; วินัย พัฒนรัฐ และคณะ, 2538)</p>
	2. นิสิตนักศึกษามีการศึกษาหาความรู้จาก หนังสือ เอกสาร ประกอบการเรียน อินเทอร์เน็ต หรือแหล่งการเรียนรู้อื่นๆ ก่อนการเรียน/ฝึกปฏิบัติ	
	3. เมื่อนิสิตนักศึกษาได้รับโจทย์จากอาจารย์ผู้สอน นิสิตนักศึกษาสืบค้นข้อมูลเพื่อลงมือปฏิบัติทันที	
	4. เมื่อนิสิตนักศึกษามีข้อสงสัย นิสิตนักศึกษาจะพยายามค้นหาคำตอบ	
	5. เมื่ออาจารย์ผู้สอนตั้งคำถามในชั้นเรียน นิสิตนักศึกษามักที่จะยกมือเพื่อตอบคำถาม	
2. ความตระหนักรู้	1. เมื่อนิสิต นักศึกษาได้รับข้อความถาม หรืองานจากท่าน นิสิต นักศึกษาทราบว่าต้องค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งการเรียนรู้ใด	<ul style="list-style-type: none"> - ค้นพบวิธีที่จะเรียนให้ดีที่สุดด้วยตนเอง - รู้ความต้องการของตนเองว่าต้องการเรียนรู้อะไร <p>(Orlich, 1969 อ้างถึงใน จินตวิวีร์ คล้ายสังข์ และ ประกอบกรณีกิจ, 2552; บุญชิต มณีโชติ, 2540; ปทีป เมธาวุฒิ ,2545)</p>
	2. เมื่อนิสิต นักศึกษามีข้อสงสัยหรือคำถาม จะสอบถามอาจารย์ผู้สอน เพื่อน หรือผู้ที่เคยผ่านการเรียนในรายวิชานั้นมาแล้วเพื่อหาคำตอบ	
	3. เมื่อนิสิต นักศึกษามีข้อสงสัยหรือข้อความถาม นิสิตนักศึกษายกมือสอบถามอาจารย์ผู้สอนทันที	

	<p>4. เมื่อนิสิต นักศึกษาไม่ทราบว่า จะต้องหาข้อมูลจากแหล่งใด นิสิต นักศึกษาสอบถามผู้รู้ทันที</p> <p>5. เมื่อนิสิต นักศึกษามีข้อสงสัย นิสิตนักศึกษาจะสืบค้นหาความรู้ทันที</p>	
3. การแสวงหาความรู้	<p>1. เมื่อนิสิต นักศึกษาไม่สามารถ ค้นหาคำตอบได้ นิสิต นักศึกษาจะ พยายามค้นหาต่อไป</p> <p>2. นิสิต นักศึกษามักสอบถามหรือ พุดคุยกับเพื่อนเพื่อไขข้อสงสัย</p> <p>3. นิสิต นักศึกษาสอบถามข้อมูล จากผู้รู้ก่อนการค้นหาข้อมูลเสมอ</p> <p>4. หลังจากเรียนจบในแต่ละ บทเรียนนิสิต นักศึกษามีการศึกษา หาความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งการ เรียนรู้ต่างๆ</p> <p>5. หากนิสิต นักศึกษามีข้อสงสัย นิสิตนักศึกษาสอบถามอาจารย์ เพื่อน หรือผู้รู้ ผ่านทาง Social Media ต่างๆ เช่น Facebook, Line</p>	<p>- เป็นคนขยัน มานะบากบั่น และมีความสุขในการเรียน</p> <p>- ศึกษาหาความรู้โดยสนทนากับผู้รู้ เช่น ครู เพื่อน</p> <p>(Orlich, 1969 อ้างถึงใน จินตวิทย์ คล้ายสังข์ และ ประกอบ กรณีกิจ, 2552; บุญชิต มณีโชติ, 2540; ปทีป เมธาวุฒิ, 2545; วินัย พัฒนรัฐ และคณะ, 2538; ยุคล แจ่มฤทธิ์, 2545)</p>
4. การรวบรวมข้อมูล	<p>1. หลังจากเรียนจบแล้วนิสิต นักศึกษาชอบที่จะให้อาจารย์ ทบทวนบทเรียนก่อนจบชั้นเรียน</p> <p>2. หลังจบการเรียนนิสิตนักศึกษา นำข้อมูลที่จดบันทึกไว้มาอ่าน ทบทวนเพื่อสรุปอีกครั้ง</p> <p>3. นิสิตนักศึกษาหาข้อมูลเพิ่มเติม หลังจากการเรียนเพื่อนำมา เปรียบเทียบกับสิ่งที่เรียนไปแล้ว</p> <p>4. นิสิตนักศึกษามักเสนอความคิดเห็นเพื่อร่วมพุดคุยกับเพื่อนใน ประเด็นต่างๆ</p>	<p>- เสนอความคิดและการ วิเคราะห์กับกลุ่มเพื่อ ตรวจสอบ</p> <p>- ผู้เรียนเก็บรวบรวมข้อมูล ด้วยวิธีการต่างๆ เช่นการจด บันทึกลงในกระดาษ การเข้าร่วมสังเกต และการ บันทึกเสียง การทดลอง การ จัดทำแบบสอบถาม</p> <p>(Orlich, 1969 อ้างถึงใน จินตวิทย์ คล้ายสังข์ และ ประกอบ</p>

	5. นิสิตนักศึกษาชอบที่จะรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนเพื่อนำมาคิดทบทวนกับตนเอง	กรณีกิจ, 2552; ปทีป เมธา วุฒิ ,2545; วินัย พัฒนรัฐ และคณะ, 2538)
5. การสรุปข้อมูล	1. หลังเรียนจบนิสิตนักศึกษามีการสรุปความรู้กับอาจารย์ผู้สอนหรือเพื่อน	- ผู้เรียนสามารถสรุปความได้อาจแสดงในรูปแบบของการจัดแบ่งเป็นประเภท เป็นหมวดหมู่ หรือในรูปแบบของการระบุผลที่ได้และการนำข้อมูลไปใช้ในบริบทที่ต่างกัน - พยายามนำความรู้ที่ได้มาพัฒนาปรับปรุงตนเอง (Orlich, 1969 อ้างถึงใน จินตวิร์ คล้ายสังข์ และ ประกอบกรณีกิจ, 2552; บุญชิต มณีโชติ, 2540; วิโรจน์ วัฒนา นิमितกุล, 2540)
	2. นิสิตนักศึกษามีการจัดแบ่งข้อมูลที่จดบันทึก เพื่อให้ง่ายต่อความเข้าใจ	
	3. ทุกครั้งที่มีการสอบนิสิตนักศึกษาจะนำข้อมูลที่เคยจดบันทึกไว้กลับมาทบทวนและสรุปเป็นความเข้าใจของนิสิตนักศึกษาเอง	
	4. นิสิตนักศึกษาชอบที่จะให้เพื่อนช่วยกันสรุปความรู้หลังเรียนจบในแต่ละบทเรียน	
	5. เมื่อนิสิตนักศึกษาได้รับความรู้ใหม่เพิ่มเติมนิสิตนักศึกษาจะนำมามาคิดเพื่อผสมผสานกับความรู้เดิม	

ผลจากการศึกษาสภาพปัญหาการจัดการเรียนการสอนของคณาจารย์สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาในการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้

ตารางที่ 7 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสภาพความเป็นจริงและสภาพที่คาดหวังในการใฝ่รู้ของนิสิต นักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

รายการประเมิน	สภาพความเป็นจริง		สภาพที่คาดหวัง		ความต้องการจำเป็น	
	Mean	SD	Mean	SD	PNI	ลำดับที่
ความกระตือรือร้น						
ก่อนการเรียนแต่ละรายวิชา นิสิต นักศึกษา สอบถาม เนื้อหารายวิชากับอาจารย์ ผู้สอนเพื่อเตรียมความพร้อม ก่อนการเรียน	1.6	0.89	4.4	0.54	1.75	1
นิสิต นักศึกษามีการศึกษาหา ความรู้จาก หนังสือ เอกสาร ประกอบการเรียน อินเทอร์เน็ต หรือแหล่งการ เรียนรู้อื่นๆ ก่อนการเรียน	2.2	0.44	4.2	0.44	0.90	2
เมื่อนิสิต นักศึกษาได้รับโจทย์ จากอาจารย์ผู้สอน นิสิต นักศึกษาสืบค้นข้อมูลเพื่อหา คำตอบทันที	3	0.70	4.4	0.54	0.46	5
เมื่อนิสิต นักศึกษามีข้อสงสัย จะพยายามค้นหาคำตอบ	2.8	0.83	4.4	0.54	0.57	3
เมื่อท่านตั้งคำถามในชั้นเรียน นิสิต นักศึกษามักที่จะยกมือ เพื่อตอบคำถาม	2.8	0.44	4	0.70	0.5	4

รายการประเมิน	สภาพความเป็นจริง		สภาพที่คาดหวัง		ความต้องการจำเป็น	
	Mean	SD	Mean	SD	PNI	ลำดับที่
	ความตระหนักรู้					
เมื่อนิสิต นักศึกษาได้รับข้อ คำถาม หรืองานจากท่าน นิสิต นักศึกษารับว่าจะต้องค้นหา ข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งการ เรียนรู้ใด	3.2	0.83	4.4	0.89	0.37	4
เมื่อนิสิต นักศึกษามีข้อสงสัย หรือคำถาม จะสอบถาม อาจารย์ผู้สอน เพื่อน หรือผู้ที่ เคยผ่านการเรียนในรายวิชา นั้นมาแล้วเพื่อหาคำตอบ	3.6	0.89	4.2	0.83	0.16	5
เมื่อนิสิต นักศึกษามีข้อสงสัย หรือข้อคำถาม นิสิตนักศึกษา ยกมือสอบถามอาจารย์ผู้สอน ทันที	2.2	0.83	4.2	0.83	0.90	1
เมื่อนิสิต นักศึกษาไม่ทราบว่า จะต้องหาข้อมูลจากแหล่งใด นิสิตนักศึกษาสอบถามผู้รู้ทันที	2.4	0.54	4.4	0.89	0.83	2
เมื่อนิสิต นักศึกษามีข้อสงสัย นิสิตนักศึกษาจะสืบค้นหา ความรู้ทันที	2.6	0.54	4.4	0.89	0.69	3
การแสวงหาความรู้						
เมื่อนิสิต นักศึกษาไม่สามารถ ค้นหาคำตอบได้ นิสิต นักศึกษาย่พยายามค้นหา ต่อไป	2.8	0.83	4	0.44	0.57	5

รายการประเมิน	สภาพความเป็นจริง		สภาพที่คาดหวัง		ความต้องการจำเป็น	
	Mean	SD	Mean	SD	PNI	ลำดับที่
นิสิต นักศึกษามักสอบถามหรือพูดคุยกับเพื่อนเพื่อไขข้อสงสัย	3	1	4.2	0.70	0.6	4
นิสิต นักศึกษาสอบถามข้อมูลจากผู้รู้ก่อนการค้นหาข้อมูลเสมอ	2.6	0.54	4.2	0.44	0.61	3
หลังจากเรียนจบในแต่ละบทเรียนนิสิต นักศึกษามีการศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ	2.8	0.44	4.6	0.54	0.64	2
หากนิสิต นักศึกษามีข้อสงสัยนิสิตนักศึกษาสอบถามอาจารย์ เพื่อน หรือผู้รู้ ผ่านทาง Social Media ต่างๆ เช่น Facebook, Line	2.6	0.54	4.2	0.83	0.84	1
การรวบรวมข้อมูล						
หลังจากเรียนจบแล้วนิสิต นักศึกษาชอบที่จะให้อาจารย์ ทบทวนบทเรียนก่อนจบชั้นเรียน	2.8	0.83	4	0.70	0.42	4
หลังจบการเรียนนิสิตนักศึกษา นำข้อมูลที่จดบันทึกไว้มาอ่าน ทบทวนเพื่อสรุปอีกครั้ง	2.8	0.44	4.6	0.44	0.5	3
นิสิตนักศึกษาค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมหลังจบการเรียนเพื่อนำมาเปรียบเทียบกับสิ่งที่เรียนไปแล้ว	2.4	0.54	4.4	0.44	0.75	1

รายการประเมิน	สภาพความเป็นจริง		สภาพที่คาดหวัง		ความต้องการจำเป็น	
	Mean	SD	Mean	SD	PNI	ลำดับที่
นิสิตนักศึกษามักเสนอความคิดเห็นเพื่อร่วมพูดคุยกับเพื่อนในประเด็นต่างๆ	2.6	0.54	5	0.83	0.61	2
นิสิตนักศึกษาชอบที่จะรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนเพื่อนำมาคิดทบทวนกับตนเอง	2.8	0.44	4.6	0.83	0.5	5
การสรุปข้อมูล						
หลังเรียนจบนิสิตนักศึกษามีการสรุปความรู้กับอาจารย์ผู้สอน หรือเพื่อน	2.6	0.54	4	0.70	0.53	5
นิสิตนักศึกษามีการจัดแบ่งข้อมูลที่จดบันทึก เพื่อให้ง่ายต่อความเข้าใจ	2.6	0.89	4.6	0.89	0.76	3
ทุกครั้งที่มีการสอบนิสิตนักศึกษาจะนำข้อมูลที่เคยจดบันทึกไว้กลับมาทบทวนและสรุปเป็นความเข้าใจของนิสิตนักศึกษาเอง	2.6	0.54	4.4	0.89	0.69	4
นิสิตนักศึกษาชอบที่จะให้เพื่อนช่วยกันสรุปความรู้หลังเรียนจบในแต่ละบทเรียน	2.4	0.54	5	0	1.08	1
เมื่อนิสิตนักศึกษาได้รับความรู้ใหม่เพิ่มเติมนิสิตนักศึกษาจะนำมาคิดเพื่อผสมผสานกับความรู้เดิม	2.4	0.54	4.6	0.89	0.91	2

จากข้อมูลในตารางพบว่า ความใฝ่รู้ด้านความกระตือรือร้นพบว่าความต้องการจำเป็นมากที่สุดคือ การจัดทำก่อนการเรียนการสอนในแต่ละรายวิชา นิสิต/นักศึกษา นั้นได้มีการสอบถามเนื้อหา รายวิชากับอาจารย์ผู้สอนก่อนเพื่อเตรียมความพร้อมก่อนการเรียน ($PNI_{Modified} = 1.75$) รองลงมาคือ อยากให้นิสิตนักศึกษามีการศึกษาหาความรู้จากหนังสือ เอกสารประกอบการเรียน อินเทอร์เน็ตหรือ แหล่งการเรียนรู้อื่นๆ ก่อนการเรียน ($PNI_{Modified} = 0.90$)

ความใฝ่รู้ด้านความตระหนักรู้ ผลการวิจัยพบว่า ความต้องการจำเป็นมากที่สุดคืออยากให้นิสิต/นักศึกษามีการสอบถามอาจารย์ผู้สอนทันทีเมื่อมีข้อสงสัยหรือมีข้อคำถาม ($PNI_{Modified} = 0.90$) รองลงมาคืออยากให้นิสิต/นักศึกษาสอบถามจากผู้รู้ในเรื่องของแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ ($PNI_{Modified} = 0.83$)

ความใฝ่รู้ด้านการแสวงหาความรู้ ผลการวิจัยพบว่า ความต้องการจำเป็นมากที่สุดคือ เมื่อนิสิต / นักศึกษามีข้อสงสัยอยากให้นิสิต / นักศึกษา สอบถามอาจารย์ เพื่อน หรือผู้รู้ ผ่านทาง Social Media ต่างๆ เช่น Facebook, Line ($PNI_{Modified} = 0.84$) รองลงมาคือ อยากให้นิสิตนักศึกษา พุดคุย สอบถามกับเพื่อนเพื่อไขข้อสงสัย ($PNI_{Modified} = 0.64$)

ความใฝ่รู้ด้านการรวบรวมข้อมูล ผลการวิจัยพบว่า ความต้องการจำเป็นมากที่สุดคือ อยากให้นิสิต / นักศึกษา หาข้อมูลเพิ่มเติมหลังจากการเรียนเพื่อนำข้อมูลที่ได้มาเปรียบเทียบกับสิ่งที่เรียนไปแล้ว ($PNI_{Modified} = 0.75$) รองลงมาคืออยากให้นิสิต / นักศึกษา เสนอความคิดเห็นเพื่อร่วมพูดคุย ในประเด็นต่างๆ ($PNI_{Modified} = 0.61$)

ความใฝ่รู้ด้านการสรุปข้อมูล ผลการวิจัยพบว่า ความต้องการจำเป็นมากที่สุด คือ อยากให้นิสิต / นักศึกษา ช่วยกันสรุปความรู้กับเพื่อนหลังจากเรียนจบในแต่ละบทเรียน ($PNI_{Modified} = 1.08$) รองลงมาคือ เมื่อได้รับความรู้ใหม่เพิ่มเติม นิสิต / นักศึกษาจะนำมาคิดเพื่อผสมผสานกับความรู้เดิม ($PNI_{Modified} = 0.91$)

ตอนที่ 2 ผลการสร้างรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรี สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ประกอบด้วย 2 ขั้นตอน ดังนี้

1. การศึกษา วิเคราะห์ และสังเคราะห์ แนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียน การเรียนรู้เป็นทีม แนวคิดชุมชนนักปฏิบัติ และความใฝ่รู้ แล้วนำมาพัฒนาเป็นร่างรูปแบบการเรียน

การสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

2. การศึกษาความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ

2.1 นำร่างรูปแบบที่ได้จากข้อ 1 ไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนรู้เป็นทีม การจัดการ ความรู้ และความใฝ่รู้ จำนวน 5 ท่านพิจารณาและแสดงความคิดเห็น โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์

2.2 ปรับแก้รูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตาม แนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชา เทคโนโลยีการศึกษา ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

2.3 นำร่างรูปแบบที่ปรับแก้แล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินรับรองคุณภาพความตรง ตามเนื้อหา โดยประเมินองค์ประกอบและขั้นตอนของรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการ เรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิต ปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา โดยมีผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนรู้เป็นทีม ด้านการจัดการ ความรู้ และด้านความใฝ่รู้จำนวน 3 ท่าน

1. ผลจากการศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ แนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.1 จากการศึกษ วิเคราะห์ และสังเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการ เรียนรู้เป็นทีม แนวคิดชุมชนนักปฏิบัติ และความใฝ่รู้ แล้วนำมาพัฒนาร่างรูปแบบการเรียนการสอน แบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริม ความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ประกอบด้วยองค์ประกอบและขั้นตอน ดังนี้

1.1.1 องค์ประกอบของการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิด ชุมชนนักปฏิบัติฯ ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบได้แก่ (1) สมาชิก (2) เทคโนโลยี (3) การแลกเปลี่ยน เรียนรู้ (4) การสะท้อนคิด โดยมีรายละเอียดในแต่ละองค์ประกอบ ดังนี้

องค์ประกอบที่ 1 สมาชิก

สมาชิก คือกลุ่มคนที่มิมบทบาทและหน้าที่ต่างๆ ในชุมชนที่พร้อมจะช่วยเหลือกัน มีความไว้วางใจซึ่งกันและกัน มีจุดมุ่งหมายร่วมกัน ช่วยกันแก้ปัญหา แบ่งปันความรู้ ความคิดเห็น ให้กับคนชุมชนเพื่อให้ได้มาซึ่งหนทาง / วิธีการ / ขั้นตอน ในการแก้ไขปัญหา

องค์ประกอบที่ 2 เทคโนโลยีที่เหมาะสม

เทคโนโลยี คือ สื่อที่สนับสนุนทำให้เกิดการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้เรียน แลกเปลี่ยนเรียนรู้ รวมทั้งช่วยสร้างความสัมพันธ์และเชื่อมโยงผู้เรียนกันเป็นชุมชนได้ โดยที่ผู้เรียนสามารถติดต่อสื่อสารกันได้ทั้งแบบประสานเวลา (Synchronous Discussion) และไม่ประสานเวลา (Asynchronous Discussion) ทั้งในเวลาเรียนและนอกเวลาเรียน อีกทั้งยังเป็นที่จัดเก็บข้อมูลและองค์ความรู้ต่างๆ ของกลุ่ม

องค์ประกอบที่ 3 การแลกเปลี่ยนเรียนรู้

การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ คือ การนำเอาความรู้ ความคิดเห็น ประสบการณ์ ข้อมูลต่างๆ ของแต่ละบุคคลในสมาชิกมาร่วมกันแลกเปลี่ยนกันในชุมชนผ่านสื่อ เทคโนโลยีต่างๆ และมีการจัดเก็บและบันทึกผลการแลกเปลี่ยนระหว่างเพื่อนสมาชิกในชุมชน

องค์ประกอบที่ 4 การสะท้อนคิด

การสะท้อนคิด คือ การกลั่นกรองความรู้ ความคิดเห็น ประสบการณ์ ข้อมูลต่างๆ ที่เพื่อนสมาชิกช่วยกันแบ่งปันให้เพื่อให้สมาชิกได้รับทราบ ความรู้สึกนึกคิดของแต่ละบุคคลเพื่อนำไปสรุปรวมเป็นข้อสรุปร่วมกันของชุมชน

1.1.2 ขั้นตอนของการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติ ประกอบด้วย 5 ขั้นตอนได้แก่ (1) เตรียมความพร้อม (2) กำหนดประเด็นปัญหา (3) การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (4) การสร้างองค์ความรู้ (5) ชี้นำเสนอองค์ความรู้ โดยมีรายละเอียดในแต่ละขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นเตรียมความพร้อม

ขั้นเตรียมความพร้อม ในขั้นนี้เป็นการเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียน โดยการให้ผู้เรียนจับกลุ่มกันเป็นทีม กำหนดบทบาทหน้าที่ของสมาชิกในทีมแต่ละคน สร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกันในทีม ให้เกิดความไว้วางใจซึ่งกันและกัน

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นกำหนดประเด็นปัญหา

ขั้นกำหนดประเด็นปัญหา ในขั้นนี้ให้สมาชิกในทีมช่วยกันคิดและหาข้อตกลงร่วมกันว่าประเด็นปัญหาที่ต้องการศึกษานั้นมีอะไรบ้าง และสมาชิกแต่ละคนไปศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้

ขั้นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ในขั้นนี้ให้สมาชิกแต่ละคนนำเสนอข้อมูล ความรู้ หรือ ประสบการณ์ที่ตนเองได้ไปศึกษามาต่อเพื่อนสมาชิกในที่ประชุม โดยให้มีการแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ และประสบการณ์กับเพื่อนในทีม

ขั้นตอนที่ 4 ขั้นการสร้างองค์ความรู้

ขั้นสร้างองค์ความรู้ ในขั้นนี้เมื่อมีการแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ และประสบการณ์ต่างๆ จากเพื่อนสมาชิกแล้วให้สรุปข้อมูลทั้งหมดที่ได้ทำการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อสรุปผลเป็นองค์ความรู้ใหม่ที่มีมิตรร่วมกัน

ขั้นตอนที่ 5 ขั้นนำเสนอและจัดเก็บองค์ความรู้

ขั้นนำเสนอองค์ความรู้ ในขั้นนี้หลังจากที่ได้องค์ความรู้ที่เป็นมติของทีมเรียบร้อยแล้ว ทำการนำเสนอองค์ความรู้ที่ได้หรือผลจากการปฏิบัติของทีมและจัดเก็บองค์ความรู้ของทีมลงบน เทคโนโลยี

จากการศึกษา วิเคราะห์ และสังเคราะห์ แนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องระยะที่ 1 ผู้วิจัยร่างรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติฯ ดังแสดงภาพที่



ภาพที่ 1 (ร่าง) รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีม ตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติ

2. ผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

2.1 จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนการสอนแบบผสมผสาน การเรียนรู้เป็นทีม การจัดการความรู้ และความใฝ่รู้ เกี่ยวกับองค์ประกอบและขั้นตอนของรูปแบบฯ สรุปประเด็นสำคัญได้ดังนี้

2.1.1 องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ฯ จากเดิมองค์ประกอบด้านเทคโนโลยีที่เหมาะสม ให้เปลี่ยนเป็นเทคโนโลยี และอธิบายหน้าที่ของแต่ละองค์ประกอบให้ชัดเจนว่ามีหน้าที่อะไร ใครทำอะไรในแต่ละองค์ประกอบนั้น

2.1.2 ขั้นตอนของรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ฯ จากเดิมในขั้นตอนที่ 2 “กำหนดประเด็นปัญหา” อาจจะยังสื่อไม่ชัดเจนว่าขั้นตอนนี้ทำอะไร ให้เปลี่ยนเป็นคำว่า “กำหนดประเด็นปัญหา” จะสื่อให้เห็นว่าผู้เรียนมีการทำงานร่วมกัน

2.1.3 ขั้นตอนของรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ฯ จากเดิมในขั้นตอนที่ 5 “นำเสนอองค์ความรู้” ผู้เชี่ยวชาญแนะนำให้เปลี่ยนเป็นคำว่า “นำเสนอและจัดเก็บองค์ความรู้” เนื่องจากขั้นตอนของการจัดการความรู้นั้นจะต้องมีการจัดเก็บองค์ความรู้เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ต่อไป ควรจะเขียนชื่อให้ชัดเจนเพื่อให้ทราบถึงรายละเอียดในขั้นตอน

2.1.4 ปรับเปลี่ยนการนำเสนอองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ฯ ให้เป็นสัญลักษณ์เพื่อสื่อสารให้เข้าใจได้ง่ายและชัดเจนยิ่งขึ้น

2.2 ผู้วิจัยได้นำเอาข้อเสนอแนะจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ มาปรับปรุงรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ฯ ซึ่งประกอบด้วยรายละเอียด 2 ด้านได้แก่ องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ฯ และ ขั้นตอนของรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ฯ โดยมีรายละเอียดดังนี้

องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มี 4 องค์ประกอบ ได้แก่

องค์ประกอบที่ 1 สมาชิก

สมาชิก หมายถึง กลุ่มคนที่มีบทบาทและหน้าที่ต่างๆ ในชุมชนที่พร้อมจะช่วยเหลือกัน มีความไว้วางใจซึ่งกันและกันในกลุ่ม มีจุดมุ่งหมายร่วมกัน ช่วยกันแก้ปัญหา แบ่งปันความรู้ ความคิดเห็นให้กับคนชุมชนเพื่อให้ได้มาซึ่งหนทาง / วิธีการ / ขั้นตอน ในการแก้ไขปัญหา

องค์ประกอบที่ 2 เทคโนโลยี

เทคโนโลยี หมายถึง สื่อที่สนับสนุนการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนสามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนด้วยกันได้ อีกทั้งยังมีฟังก์ชันที่ช่วยสร้างความสัมพันธ์และเชื่อมโยงผู้เรียนกันเป็นชุมชนได้ โดยที่ผู้เรียนสามารถติดต่อสื่อสารกันได้ทั้งแบบประสานเวลา (Synchronous Discussion) และไม่ประสานเวลา (Asynchronous Discussion) ทั้งในเวลาเรียน

และนอกเวลาเรียน อีกทั้งยังเป็นที่จัดเก็บข้อมูลและองค์ความรู้ต่างๆ ของกลุ่ม เช่น ไฟล์เอกสาร ประเภทต่างๆ รูปภาพ วิดีโอ หรือไฟล์เสียง

องค์ประกอบที่ 3 การแลกเปลี่ยนเรียนรู้

การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ หมายถึง กิจกรรมที่ผู้เรียนนำเอาความรู้ ข้อมูลต่างๆ ที่ผู้เรียนได้ สืบค้นจากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ หรือความคิดเห็น ประสบการณ์ ของแต่ละบุคคลในสมาชิกมารวบรวมกันแบ่งปันแลกเปลี่ยนข้อมูลต่างๆ กันในชุมชนผ่านสื่อ เทคโนโลยีต่างๆ และมีการจัดเก็บและบันทึกผลการแลกเปลี่ยนระหว่างเพื่อนสมาชิกในชุมชน

องค์ประกอบที่ 4 การสะท้อนคิด

การสะท้อนคิด หมายถึง การที่สมาชิกในกลุ่มกลั่นกรองข้อมูล ความรู้ ความคิดเห็น ประสบการณ์ต่างๆ ที่เพื่อนสมาชิกช่วยกันแบ่งปันในประเด็นหัวข้อที่กำหนดขึ้นให้กับเพื่อนสมาชิกในกลุ่มได้รับทราบ ความรู้สึกนึกคิดของแต่ละบุคคลเพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปสรุปร่วมกันเป็นข้อสรุปร่วมกันของกลุ่ม

ขั้นตอนของรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

ขั้นตอนของรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มี 5 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นเตรียมความพร้อม

ขั้นเตรียมความพร้อม เป็นการเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียน โดยเป็นการให้ผู้เรียนจับกลุ่มรวมกันเป็นทีม ทีมละ 5-7 คน ตามแต่ความสมัครใจของแต่ละคนเพื่อเพื่อนสมาชิกในแต่ละกลุ่มเกิดความรู้สึกเป็นกันเอง ไว้เนื้อเชื่อใจและยินดีที่จะทำงานร่วมกัน เมื่อจับกลุ่มตามสมัครใจเรียบร้อยแล้วจึงกำหนดบทบาทหน้าที่ของสมาชิกในทีมแต่ละคน โดยมีการแบ่งเป็น คุณอำนวย คุณกิจ คุณลิขิต คุณประสาน และคุณวิศาสตร์ สร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกันในทีม ให้เกิดความไว้วางใจซึ่งกันและกัน มีน้ำหนึ่งใจเดียวกันพร้อมที่จะร่วมด้วยช่วยกันแก้ไขปัญหา โดยมีครูผู้สอนคอยอำนวยความสะดวก

ความสะดวกให้กับผู้เรียนหลังจากผู้เรียนจับกลุ่มกันตามความสมัครใจด้วยการอธิบายบทบาทหน้าที่ต่างๆ ให้กับผู้เรียนได้ทราบว่าแต่ละหน้าที่มีบทบาทอย่างไร จะต้องทำอะไรบ้าง

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นกำหนดประเด็นปัญหาร่วมกัน

ขั้นกำหนดประเด็นปัญหา ในขั้นนี้จะเป็นขั้นที่เมื่อสมาชิกภายในได้รับโจทย์ / ปัญหา จากครูผู้สอน ให้สมาชิกในทีมร่วมกันคิด วิเคราะห์ และหาข้อตกลงร่วมกันว่าจะกำหนดประเด็นปัญหาที่ได้รับให้เป็นไปในทิศทางใด จะต้องแก้ปัญหายังไง หาข้อมูล ความรู้ จากอะไรบ้าง แหล่งการเรียนรู้ต่างๆ ที่เหมาะสม และสามารถช่วยแก้ไขหรือตอบโจทย์ของปัญหาที่ได้รับ โดยสมาชิกแต่ละคนจะต้องไปศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองตามบทบาทหน้าที่ของตนเองที่ได้รับ และเตรียมข้อมูลความรู้ต่างๆ เพื่อนำมาเสนอกับทีม และครูผู้สอนมีหน้าที่คอยให้คำแนะนำ

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้

ขั้นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ในขั้นนี้จะเป็นขั้นที่หลังจากสมาชิกได้ไปศึกษาหาความรู้จากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ ตามที่ได้รับมอบหมายในขั้นกำหนดประเด็นปัญหาร่วมกัน แต่ละคนนำเสนอข้อมูลความรู้ หรือประสบการณ์ที่ตนเองได้ไปศึกษามาต่อเพื่อนสมาชิกในที่ประชุม โดยให้มีการแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ และประสบการณ์กับเพื่อนในทีม

ขั้นตอนที่ 4 ขั้นสร้างองค์ความรู้

ขั้นสร้างองค์ความรู้ ในขั้นนี้จะเป็นขั้นสรุปข้อมูลร่วมกันของทีม เมื่อสมาชิกในกลุ่มได้มีการแลกเปลี่ยนข้อมูล ความรู้ ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ และประสบการณ์ต่างๆ จากเพื่อนสมาชิกเรียบร้อยแล้ว จะต้องตกลงกันเพื่อหาข้อสรุปของทีมเพื่อแก้ไขปัญหา หรือโจทย์ที่ได้รับมอบหมายโดยข้อสรุปที่ได้จะต้องได้รับการยอมรับจากเพื่อนในทีม

ขั้นตอนที่ 5 ขั้นนำเสนอและจัดเก็บองค์ความรู้

ขั้นนำเสนอองค์ความรู้และจัดเก็บองค์ความรู้ ในขั้นนี้จะเป็นการนำเอาข้อสรุปหรือองค์ความรู้ที่เป็นมติของทีมเรียบร้อยแล้ว ทำการนำเสนอองค์ความรู้ที่ได้หรือผลจากการปฏิบัติของทีมแก่เพื่อนสมาชิกทีมอื่นๆ ที่อยู่ชั้นเรียนเดียวกันและจัดเก็บองค์ความรู้ของทีมลงบนเทคโนโลยี



ภาพที่ 2 ต้นแบบรูปแบบการเรียนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีม
ตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติฯ

2.3 ผู้วิจัยนำต้นแบบของรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินรับรองคุณภาพความตรงตามเนื้อหาโดยประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบ และขั้นตอนของรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ฯ ซึ่งผู้ทรงคุณวุฒิเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนรู้เป็นทีม การจัดการความรู้ ความใฝ่รู้ และเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 3 ท่าน ซึ่งผลการประเมินความเหมาะสมของต้นแบบรูปแบบแสดงในตาราง ดังนี้

ตารางที่ 8 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของต้นแบบของรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ฯ โดยผู้ทรงคุณวุฒิ

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย \bar{X}	ส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน S.D.	แปล ความหมาย
ภาพรวมของรูปแบบการเรียน			
1. วัตถุประสงค์ของรูปแบบการเรียนฯ	5.00	0.00	มากที่สุด
2. หลักการและแนวคิดพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบการเรียนฯ	4.67	0.58	มากที่สุด
3. องค์ประกอบของรูปแบบฯ	4.67	0.58	มากที่สุด
4. ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอน	4.67	0.58	มากที่สุด
5. เครื่องมือที่ใช้ในการเรียน (Social Media)	5.00	0.00	มากที่สุด
องค์ประกอบที่ส่งผลต่อการเรียน			
1. สมาชิก	5.00	0.00	มากที่สุด
2. เทคโนโลยี	5.00	0.00	มากที่สุด
3. การแลกเปลี่ยนเรียนรู้	4.67	0.58	มากที่สุด
4. การสะท้อนคิด	5.00	0.00	มากที่สุด
ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอน			
1. ขึ้นเตรียมความพร้อม	5.00	0.00	มากที่สุด
2. ขึ้นกำหนดประเด็นปัญหาาร่วมกัน	5.00	0.00	มากที่สุด
3. ขึ้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
4. ขึ้นสร้างองค์ความรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
5. ขึ้นนำเสนอและจัดเก็บองค์ความรู้	4.67	0.58	มากที่สุด
เครื่องมือที่ใช้ในรูปแบบ			
1. สื่อสังคมออนไลน์ (Facebook)	5.00	0.00	มากที่สุด

การใช้งานรูปแบบฯ			
1. รูปแบบฯ ที่พัฒนาขึ้นสามารถนำไปใช้จัดการเรียนการสอนได้จริง	5.00	0.00	มากที่สุด
2. ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามรูปแบบฯ	4.67	0.58	มากที่สุด
3. รูปแบบฯ ที่พัฒนาขึ้นสามารถส่งเสริมความใฝ่รู้ได้จริง	4.67	0.58	มากที่สุด

จากตารางพบว่า ในภาพรวมของการประเมินความเหมาะสมของต้นแบบรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ผู้ทรงคุณวุฒิมีความเห็นว่าเป็นรูปแบบฯ มีความเหมาะสมมาก แสดงว่าต้นแบบรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมและสามารถนำไปทดลองใช้ได้

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาการใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้วิจัยนำรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ชั้นปีที่ 3 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 25 คน ระยะเวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์ จากนั้นดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ตอน ได้แก่

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลคะแนนความใฝ่รู้ก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่าง
2. ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมความใฝ่รู้ของกลุ่ม

1. ผลการวิเคราะห์คะแนนความใฝ่รู้ก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่าง

ผลการวิเคราะห์คะแนนความใฝ่รู้ของกลุ่มตัวอย่างก่อนเรียนและหลังเรียนดังแสดงในตารางที่ 9

ตารางที่ 9 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความใฝ่รู้ก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่าง

คะแนนความใฝ่รู้	N	\bar{X}	Std. Deviation	T	Sig.
ก่อนเรียน	25	77.16	6.375	-15.284	.000
หลังเรียน	25	101.92	6.096		

*p< .05

จากตารางพบว่า คะแนนความใฝ่รู้ก่อนเรียนของกลุ่มตัวอย่างได้ค่าเฉลี่ย $\bar{X} = 77.16$, S.D. = 6.375 ส่วนคะแนนความใฝ่รู้หลังเรียนของกลุ่มตัวอย่างได้ค่าเฉลี่ย $\bar{X} = 101.92$, S.D. = 6.096 ผลการเปรียบเทียบคะแนนความใฝ่รู้ก่อนเรียนและหลังเรียนพบว่าผู้เรียนที่เรียนตามแผนกาจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติเพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ฯ โดยภาพรวมมีคะแนนความใฝ่รู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการวิเคราะห์คะแนนพฤติกรรมความใฝ่รู้จากเกณฑ์ประเมินแบบรูปรีคของกลุ่มตัวอย่าง

ผลการวิเคราะห์คะแนนพฤติกรรมความใฝ่รู้โดยเพื่อนประเมินเพื่อนจากเกณฑ์ประเมินแบบรูปรีคของกลุ่มตัวอย่าง ดังแสดงในตารางที่

ตารางที่ 10 แสดงผลการวิเคราะห์คะแนนพฤติกรรมความใฝ่รู้

กลุ่มที่	พฤติกรรมความใฝ่รู้		ระดับความคิดเห็น
	Mean	S.D.	
1	4.34	0.54	ดีมาก
2	4.72	0.42	ดีมาก
3	4.46	0.55	ดีมาก
4	4.28	0.63	ดีมาก
5	4.06	0.49	ดีมาก

จากตารางผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า คะแนนพฤติกรรมความใฝ่รู้ของผู้เรียนทั้ง 6 กลุ่ม อยู่ในระดับดีมาก

ตอนที่ 4 ผลการนำเสนอรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

การนำเสนอรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ผู้วิจัยนำผลที่ได้จากการศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้อื่นๆ แล้วนำเสนอให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่านประเมินรับรองรูปแบบ ซึ่งผลการประเมินรับรองรูปแบบฯ แสดงในตารางที่

ตารางที่ 11 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความเหมาะสมของรูปแบบฯ

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย \bar{X}	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน S.D.	แปล ความหมาย
1. บทนำ			
- หลักการและเหตุผล	4	0	มากที่สุด
- วัตถุประสงค์ของรูปแบบการเรียนรู้อื่นๆ	4.67	0.58	มากที่สุด
2. รูปแบบและคำอธิบาย			
- แผนภาพแสดงรูปแบบการเรียนรู้อื่นๆ	4	1	มากที่สุด
3. องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้อื่นๆ			
- สมาชิก	4.67	0.58	มากที่สุด
- เทคโนโลยี	4.67	0.58	มากที่สุด
- การแลกเปลี่ยนเรียนรู้อื่นๆ	5	0	มากที่สุด
- การสะท้อนคิด	5	0	มากที่สุด
4. ขั้นตอนของรูปแบบการเรียนรู้อื่นๆ			
- ขั้นเตรียมความพร้อม	5	0	มากที่สุด
- ขั้นกำหนดประเด็นปัญหาร่วมกัน	5	0	มากที่สุด
- ขั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้อื่นๆ	5	0	มากที่สุด
- ขั้นสร้างองค์ความรู้	5	0	มากที่สุด
- ขั้นนำเสนอและจัดเก็บองค์ความรู้	5	0	มากที่สุด

5. รูปแบบการเรียนรู้มีความเหมาะสมต่อการนำไปใช้ส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรี สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา	4.67	0.58	มากที่สุด
6. โดยภาพรวมของรูปแบบการเรียนรู้สามารถนำไปใช้ปฏิบัติได้จริง	4.67	0.58	มากที่สุด

จากตารางพบว่าในภาพรวมของแบบประเมินรับรองรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ผู้ทรงคุณวุฒิมีความเห็นว่ารูปแบบฯ มีความเหมาะสมมากที่สุด แสดงว่า รูปแบบฯ ที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมและสามารถนำไปใช้ได้จริง



บทที่ 5

ผลการวิจัย

การนำเสนอผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ผู้วิจัยขอนำเสนอรายละเอียดของรูปแบบฯ โดยแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 บทนำ ประกอบด้วย

1. หลักการและเหตุผลของรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

2. วัตถุประสงค์ของรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

ตอนที่ 2 การสร้างรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

1. องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

2. ขั้นตอนรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

ตอนที่ 3 การนำรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาไปใช้

1. วิธีการนำรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาไปใช้

2. เงื่อนไขของรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์สามารถส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยี



ตอนที่ 1

บทนำ

หลักการและเหตุผล

ปัจจุบันนับได้ว่าโลกเข้าสู่ยุคของการติดต่อสื่อสารมากขึ้น มีการพัฒนาการต่างๆ ด้าน โดยเฉพาะด้านเทคโนโลยีที่มีการพัฒนากันอย่างต่อเนื่องไม่หยุดยั้ง ทำให้ในปัจจุบันผู้คนจำนวนมากมายจะต้องมีการพัฒนาความสามารถของตนเองให้เท่าเทียมกับผู้อื่น เพื่อให้สามารถอยู่รอดได้ในสังคมปัจจุบัน ดังจะเห็นได้ว่าหน่วยงานภาครัฐ เอกชน ได้มีการออกนโยบายให้คนในองค์กรนั้นต้องมีการพัฒนาตนเองอยู่เสมอ หรือแม้กระทั่งสถานศึกษาในระดับอุดมศึกษาเองก็ยังคงมีการกำหนดคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ เพื่อเป็นตัวกำหนดให้บัณฑิตมีคุณลักษณะ และความรู้ ความสามารถที่เป็นที่ต้องการ และสามารถดำเนินชีวิตได้อย่างปกติสุข

สถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษาของประเทศไทยส่วนใหญ่มีนโยบายที่ต้องการผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพออกไปรับใช้สังคมไทย เพราะบัณฑิตถือว่าเป็นตัวอย่างของผลผลิตที่ดีที่สุดที่ใช้ในการบ่งบอกถึงความสามารถในการจัดการเรียนการสอนที่มีคุณภาพ สามารถสรรสร้างบัณฑิตให้เป็นผู้ที่มีความสามารถในทุกๆด้าน เป็นที่ต้องการและยอมรับของสังคมไทย ยกตัวอย่างเช่น จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยมีข้อกำหนดคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ที่เด่นชัดอย่างหนึ่งคือต้องเป็นผู้ที่ ใฝ่รู้และรู้จักวิธีการเรียนรู้ ซึ่งเป็นคุณลักษณะที่สำคัญที่จะช่วยให้บัณฑิตที่จบการศึกษาออกไป เป็นบัณฑิตที่มีคุณภาพและประสิทธิภาพ สอดคล้องกับ คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ด้านคุณธรรมจริยธรรมที่ว่า จะต้องมีความรับผิดชอบในการเรียน ชื่อสัตย์ ตรงต่อเวลา รู้จักกาลเทศะ ใฝ่รู้ใฝ่เรียน และเข้ากับผู้อื่นได้ (ปานสิริ พันธุ์สุวรรณ, 2554) นอกจากนี้มหาวิทยาลัยชั้นนำอย่างมหาวิทยาลัยบูรพาเองยังให้ความสำคัญของคุณลักษณะบัณฑิตที่มีคุณภาพเพื่อการรับใช้สังคมไทย โดยกำหนดคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ในข้อแรกว่าจะต้องมีความใฝ่รู้ และเนื่องจากความใฝ่รู้ นั้นเป็นคุณลักษณะที่ติดตัวไปตลอด เป็นความรู้ที่นึกคิดจากจิตใจที่ต้องการแสวงหาความรู้ตามความต้องการของตนเอง และนำมาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด (ใจทิพย์ ณ สงขลา, 2545; วิโรจน์ วัฒนานิมิตกุล, 2540; จินตวีร์ คล้ายสังข์ และ ประกอบ กรณ์กิจ, 2552) การพัฒนาให้บัณฑิตมีคุณลักษณะใฝ่รู้ติดตัวตั้งแต่ตอนเรียนจึงเป็นหนทางหนึ่งที่จะเป็นการเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียน

แต่ในปัจจุบันคุณภาพของนิสิตที่กำลังจะจบการศึกษาเป็นบัณฑิตในด้านของความใฝ่รู้ใฝ่เรียนนั้นยังมีระดับความสามารถเพียงแค่ระดับปานกลาง ผลจากการวิจัยของ ภัทรพร อุณหเศรษฐ์ (2554) และ พัชรวิช (2544 อ้างถึงใน ภัทรพร อุณหเศรษฐ์, 2554) พบว่าความใฝ่รู้ใฝ่เรียนของนิสิต นักศึกษามีจิตลักษณะในด้านของความใฝ่รู้ อยู่แค่ในระดับปานกลางเท่านั้น สอดคล้องกับ รุ่งฟ้า กิตติญาณสุนต์ (2549) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบอิสระที่เป็นการเรียนรู้ด้วยตนเองตามความ

สนใจของตนเอง มีความเชื่อมั่นในความสามารถในการเรียนรู้ของตนเองซึ่งเป็นคุณสมบัติหนึ่งของความใฝ่รู้ แต่อยู่ในระดับที่น้อยมาก ดังนั้นเพื่อตอบสนองตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ได้กำหนดให้สถานศึกษาจัดการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนเรียนรู้จากประสบการณ์จริง ได้รับการฝึกปฏิบัติให้คิดเป็นทำเป็น รักการอ่าน และเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2542) ซึ่งส่วนใหญ่แล้วการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้นั้นจะเป็นการจัดการเรียนการสอนแบบเผชิญหน้า (Face-to-Face) (ยุคลธร แจ่มฤทธิ, 2544; มาสรีน จันทงาม, 2543; พินิจ อุไรรักษ์, 2553; บุญชิต มณีโชติ, 2540) แต่ในปัจจุบันเป็นยุคที่เทคโนโลยีได้มีการพัฒนาไปอย่างต่อเนื่องมีการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ขึ้น โดย ใจทิพย์ ณ สงขลา (2545) ได้มีการทดลองศึกษาวิจัย เกี่ยวกับการเรียนการสอนบนเว็บเพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้น สอดคล้องกับ จินตวิวิร์ คล้ายสังข์ และ ประกอบ กรณีกิจ (2552) ที่ได้ทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบอีเลิร์นนิ่งแบบผสมผสานโดยใช้บันทึกสะท้อนการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ที่ส่งเสริมความใฝ่รู้และความคงทนในการจำของนิสิตคณะครุศาสตร์ จุฬาฯ ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นและมีความใฝ่รู้สูงขึ้น

รูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานถูกพัฒนาขึ้นมาในระยะหลังเนื่อง จากการจัดการเรียนการสอนที่ยืดหยุ่นและมีประสิทธิภาพต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมากที่สุด (Bonk and Graham, 2006) นอกจากนี้ Sloan-C (2011) ได้เสนอแนวคิดของการเรียนการสอนแบบผสมผสานว่าจะพิจารณาสัดส่วนจากเนื้อหาวิชาที่ผสมผสานวิธีออนไลน์และวิธีพบปะในชั้นเรียนโดยเนื้อหาส่วนมากร้อยละ 30-70 จะถูกนำมาใช้ในห้องเรียนซึ่งข้อดีของการเรียนการสอนแบบผสมผสาน จะช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียนมากขึ้น ดังจะเห็นได้ว่ารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานนั้นมีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีต่างๆ มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนโดยเฉพาะอย่างยิ่งเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต ที่ให้ผู้เรียนนั้นสามารถเรียนรู้ และติดต่อสื่อสารกันได้ทั้งแบบประสานเวลา และไม่ประสานเวลา (Sharp et a., 2006) อีกทั้งยังเป็นการลดภาระของผู้สอนที่จะต้องให้คำปรึกษาแก่ผู้เรียนและลดระยะเวลาในการเดินทางของผู้เรียนอีกด้วย (Rocco, 2011)

โดยในปัจจุบันการเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยีที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายกับตัวผู้เรียนคือสื่อสังคมออนไลน์ เนื่องจากสื่อสังคมออนไลน์เป็นเทคโนโลยีที่ผู้เรียนนั้นใช้กันอย่างแพร่หลาย ซึ่งมีเป้าหมายหลักคือด้านการติดต่อสื่อสาร Mike et al. (2011) ได้กล่าวว่าการนำสื่อสังคมออนไลน์มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนนั้นเป็นสิ่งที่ช่วยให้มีการติดต่อสื่อสารกับผู้เรียนได้ง่ายมากขึ้น มีการสั่งงานผ่านสื่อสังคมออนไลน์ การให้คำแนะนำต่างๆ ให้กับผู้เรียนได้รวดเร็ว ผู้เรียนสามารถสอบถามปัญหาต่างๆ และสามารถช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับ Friesen et al (2011) ที่กล่าวว่าสื่อสังคมออนไลน์นั้นเป็นเครื่องมือรูปแบบใหม่ที่ช่วยให้การจัดการเรียนการสอนในระดับปริญญาบัณฑิตมีประสิทธิภาพและง่ายต่อการติดต่อสื่อสารมากขึ้น ในยุคสมัยก่อนการใช้สื่อสังคม

ออนไลน์นั้นยังไม่ใช่ที่แพร่หลายมากนัก จะเห็นได้ว่าในปัจจุบันเริ่มมีการนำสื่อสังคมออนไลน์มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนมากขึ้น แต่จะจำกัดอยู่ในรูปแบบของการเรียนการสอนแบบผสมผสาน นอกจากนี้การเรียนการสอนแบบผสมผสานยังสามารถสร้างความรู้สึกในการเป็นชุมชนการเรียนรู้ได้มากกว่าการเรียนแบบอื่นๆ (Rovai & Jodan, 2004)

การเรียนรู้เป็นทีม คือการที่สมาชิกแต่ละคนมาเรียนรู้ร่วมกันมีการสร้างความสัมพันธ์ที่ติดต่อกัน สร้างความไว้วางใจต่อเพื่อนสมาชิก โดยมีการนำความรู้ ความคิดเห็น ข้อมูล ประสบการณ์ต่างๆ มาแบ่งปันกัน และนำมาพูดคุย คติวิเคราะห์ ตัดสินใจร่วมกันเพื่อหาข้อสรุปของทีม ซึ่งเป็นแนวคิดของ Senge (1990) ซึ่งได้รับความนิยมใช้ในการพัฒนาความมีส่วนร่วมของสมาชิกในทีม โดยในปัจจุบันงานวิจัยต่างๆ มักเน้นที่จะทำการศึกษาทักษะการเรียนรู้เป็นทีม เพราะเชื่อว่าการเรียนรู้เป็นทีมสามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีการแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็น เพราะในขั้นตอนของการเรียนรู้เป็นทีมนั้นจะต้องให้ผู้เรียนนั้นออกไปศึกษาค้นคว้าตามหัวข้อของตนเองที่ได้รับมอบหมาย และนำมาแบ่งปันความรู้ให้กับสมาชิกในกลุ่มและยังมีการสะท้อนคิด หรือการสะท้อนความคิดเห็นของเพื่อนแต่ละคนในทีมให้ได้ทราบถึงความรู้สึก นึกคิด (Bijlsma, 2010) เนาวนิตย์ สงคราม (2553) ที่ได้ทำการศึกษการสร้างนวัตกรรมด้วยการเรียนรู้เป็นทีมและกระบวนการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ พบว่าหลังการทดลองกลุ่มตัวอย่างมีทักษะการเรียนรู้เป็นทีมสูงขึ้น สอดคล้องกับ วรวรรณ วาณิชย์ เจริญชัย (2548) ได้ทำการศึกษการสร้างความรู้โดยใช้การเรียนรู้เป็นทีมในกลุ่มอาจารย์พยาบาล ผลการศึกษาพบว่า หลังการใช้กระบวนการเรียนรู้เป็นทีมผู้เข้าร่วมทดลองมีคะแนนการเรียนรู้เป็นทีมสูงขึ้น อย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติ

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องไม่พบว่ามีงานวิจัยที่ใช้การจัดการเรียนการสอนด้วยการเรียนรู้เป็นทีมที่ ส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ผู้วิจัยจึงสนใจทำการศึกษาเพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

วัตถุประสงค์ของรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

1. เพื่อส่งเสริมให้นิสิตสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษามีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ถ่ายทอดข้อมูลความรู้ ประสบการณ์ต่างๆ ให้กับเพื่อนร่วมทีมเพื่อเป็นแนวทางในการทำงานและเสริมประสิทธิภาพการทำงานให้ดียิ่งขึ้น

2. เพื่อส่งเสริมให้มีการนำสื่อสังคมออนไลน์มาใช้เป็นเครื่องมือในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อสร้างผลงานความรู้ตลอดจนส่งเสริมนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาให้มีความสามารถในการใฝ่รู้จนเกิดเป็นทักษะติดตัว



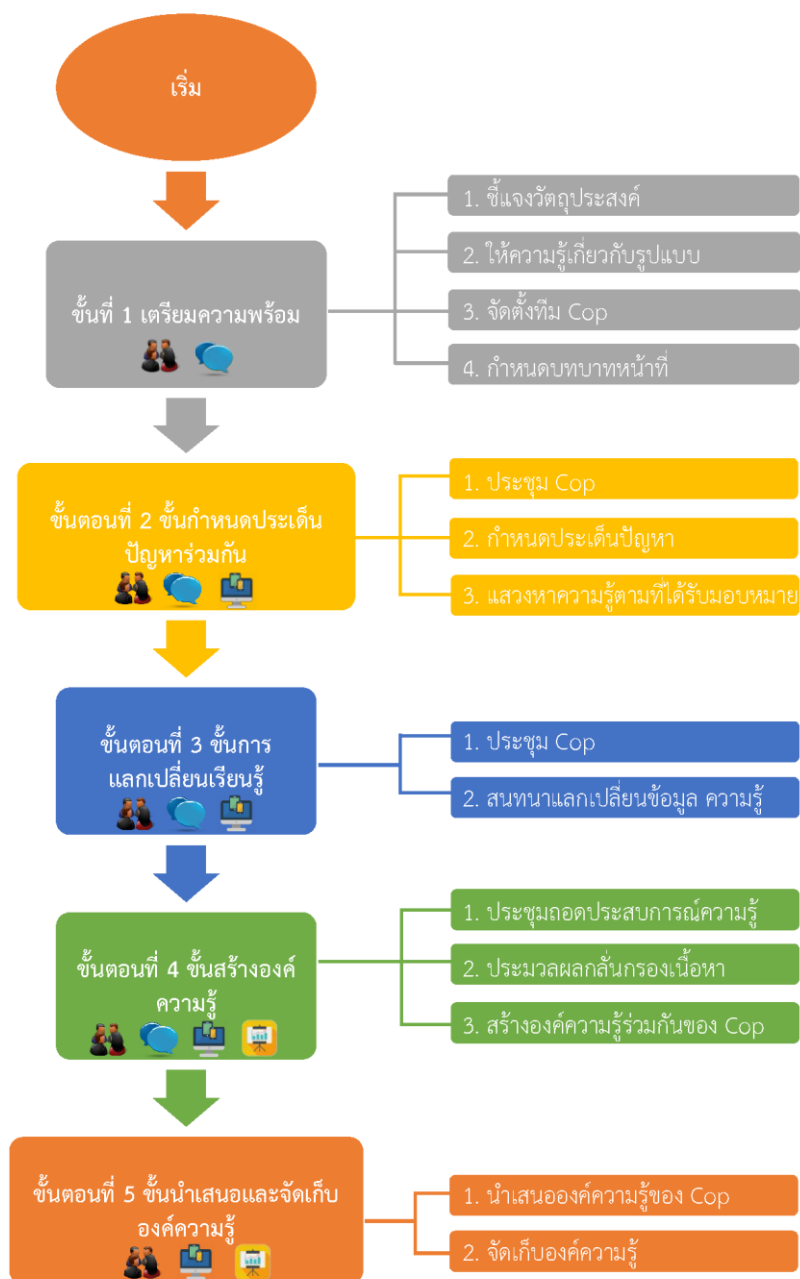
ตอนที่ 2

การสร้างรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิด
ชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรี
สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

1. องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตาม
แนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชา
เทคโนโลยีการศึกษา



ภาพที่ 3 รูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีม
ตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติ



ภาพที่ 4 รายละเอียดขั้นตอนของรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีม
ตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติฯ

	หมายถึง สมาชิก
	หมายถึง เทคโนโลยี
	หมายถึง การแลกเปลี่ยนเรียนรู้
	หมายถึง การสะท้อนคิด

ภาพที่ 5 รายละเอียดองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสาน
ด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติ

องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มี 4 องค์ประกอบ ดังนี้

1. สมาชิก
2. เทคโนโลยี
3. การแลกเปลี่ยนเรียนรู้
4. การสะท้อนคิด

รายละเอียดดังนี้

องค์ประกอบที่ 1 สมาชิก

สมาชิก หมายถึง กลุ่มคนที่มีบทบาทและหน้าที่ต่างๆ ในชุมชนที่พร้อมจะช่วยเหลือกัน มีความไว้วางใจซึ่งกันและกันในกลุ่ม มีจุดมุ่งหมายร่วมกัน ช่วยกันแก้ปัญหา แบ่งปันความรู้ ความคิดเห็นให้กับคนชุมชนเพื่อให้ได้มาซึ่งหนทาง / วิธีการ / ขั้นตอน ในการแก้ไขปัญหา

องค์ประกอบที่ 2 เทคโนโลยี

เทคโนโลยี หมายถึง สื่อที่สนับสนุนการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนสามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนด้วยกันได้ อีกทั้งยังมีฟังก์ชันที่ช่วยสร้างความสัมพันธ์และเชื่อมโยงผู้เรียนกันเป็นชุมชนได้ โดยที่ผู้เรียนสามารถติดต่อสื่อสารกันได้ทั้งแบบประสานเวลา (Synchronous Discussion) และไม่ประสานเวลา (Asynchronous Discussion) ทั้งในเวลาเรียนและนอกเวลาเรียน อีกทั้งยังเป็นที่จัดเก็บข้อมูลและองค์ความรู้ต่างๆ ของกลุ่ม เช่น ไฟล์เอกสาร ประเภทต่างๆ รูปภาพ วิดีโอ หรือไฟล์เสียง

องค์ประกอบที่ 3 การแลกเปลี่ยนเรียนรู้

การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ หมายถึง กิจกรรมที่ผู้เรียนนำเอาความรู้ ข้อมูลต่างๆ ที่ผู้เรียนได้ สืบค้นจากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ หรือความคิดเห็น ประสบการณ์ ของแต่ละบุคคลในสมาชิกร่วม กันแบ่งปันแลกเปลี่ยนข้อมูลต่างๆ กันในชุมชนผ่านสื่อ เทคโนโลยีต่างๆ และมีการจัดเก็บและบันทึก ผลการแลกเปลี่ยนระหว่างเพื่อนสมาชิกในชุมชน

องค์ประกอบที่ 4 การสะท้อนคิด

การสะท้อนคิด หมายถึง การที่สมาชิกในทีมร่วมกันกลั่นกรองข้อมูล ความรู้ ความ คิดเห็น ประสบการณ์ต่างๆ ที่เพื่อนสมาชิกภายในทีมช่วยกันแบ่งปันในประเด็นหัวข้อที่กำหนดขึ้น ให้กับเพื่อนสมาชิกในกลุ่มได้รับทราบ สะท้อนความรู้สึกรู้สึกนึกคิดของแต่ละบุคคลออกมา เพื่อนำข้อมูลที่ได้ จากการสะท้อนคิดของเพื่อนทุกคนในทีมนำมาสรุปร่วมกันเป็นข้อสรุปร่วมกันของทีม

2. ขั้นตอนของรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิด ชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยี การศึกษา

ขั้นตอนของรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิด ชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยี การศึกษา มี 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นเตรียมความพร้อม
2. ขั้นกำหนดประเด็นปัญหาร่วมกัน
3. ขั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้
4. ขั้นสร้างองค์ความรู้
5. ขั้นนำเสนอและจัดเก็บองค์ความรู้

รายละเอียดดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นเตรียมความพร้อม

ขั้นเตรียมความพร้อม เป็นการเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียน โดยเป็นการให้ผู้เรียน จับกลุ่มรวมกันเป็นทีม ทีมละ 5-7 คน ตามแต่ความสมัครใจของแต่ละคนเพื่อเพื่อนสมาชิกในแต่ละ กลุ่มเกิดความรูสึกเป็นกันเอง ไว้วางใจและยินดีที่จะทำงานร่วมกัน เมื่อจับกลุ่มตามสมัครใจ เรียบร้อยแล้วจึงกำหนดบทบาทหน้าที่ของสมาชิกในทีมแต่ละคน โดยมีการแบ่งเป็น คุณอำนวย คุณ กิจ คุณลิขิต คุณประสาน และคุณวิศาสตร์ สร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกันในทีม ให้เกิดความไว้วางใจซึ่ง กันและกัน มีน้ำหนึ่งใจเดียวกันพร้อมที่จะร่วมด้วยช่วยกันแก้ไขปัญหา โดยมีครูผู้สอนคอยอำนวยความสะดวก

ความสะดวกให้กับผู้เรียนหลังจากผู้เรียนจับกลุ่มกันตามความสมัครใจด้วยการอธิบายบทบาทหน้าที่ต่างๆ ให้กับผู้เรียนได้ทราบว่าแต่ละหน้าที่มีบทบาทอย่างไร จะต้องทำอย่างไรบ้าง

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นกำหนดประเด็นปัญหาาร่วมกัน

ขั้นกำหนดประเด็นปัญหา ในขั้นนี้จะเป็นขั้นที่เมื่อสมาชิกภายในได้รับโจทย์ / ปัญหา จากครูผู้สอน ให้สมาชิกในทีมร่วมกันคิด วิเคราะห์ และหาข้อตกลงร่วมกันว่าจะกำหนดประเด็นปัญหาที่ได้รับให้เป็นไปในทิศทางใด จะต้องแก้ปัญหายังไง หาข้อมูล ความรู้ จากอะไรบ้าง แหล่งการเรียนรู้ต่างๆ ที่เหมาะสม และสามารถช่วยแก้ไขหรือตอบโจทย์ของปัญหาที่ได้รับ โดยสมาชิกแต่ละคนจะต้องไปศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองตามบทบาทหน้าที่ของตนเองที่ได้รับ และเตรียมข้อมูลความรู้ต่างๆ เพื่อนำมาเสนอกับทีม และครูผู้สอนมีหน้าที่คอยให้คำแนะนำ

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้

ขั้นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ในขั้นนี้จะเป็นขั้นที่หลังจากสมาชิกได้ไปศึกษาหาความรู้ จากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ ตามที่ได้รับมอบหมายในขั้นกำหนดประเด็นปัญหาาร่วมกัน แต่ละคนนำเสนอข้อมูลความรู้ หรือประสบการณ์ที่ตนเองได้ไปศึกษามาต่อเพื่อนสมาชิกในที่ประชุม โดยให้มีการแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ และประสบการณ์กับเพื่อนในทีม

ขั้นตอนที่ 4 ขั้นสร้างองค์ความรู้

ขั้นสร้างองค์ความรู้ ในขั้นนี้จะเป็นขั้นสรุปข้อมูลร่วมกันของทีม เมื่อสมาชิกในกลุ่มได้มีการแลกเปลี่ยนข้อมูล ความรู้ ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ และประสบการณ์ต่างๆ จากเพื่อนสมาชิกเรียบร้อยแล้ว จะต้องตกลงกันเพื่อหาข้อสรุปของทีมเพื่อแก้ไขปัญหา หรือโจทย์ที่ได้รับมอบหมายโดยข้อสรุปที่ได้จะต้องได้รับการยอมรับจากเพื่อนในทีม

ขั้นตอนที่ 5 ขั้นนำเสนอและจัดเก็บองค์ความรู้

ขั้นนำเสนอองค์ความรู้และจัดเก็บองค์ความรู้ ในขั้นนี้จะเป็นการนำเสนอข้อสรุปหรือองค์ความรู้ที่เป็นมติของทีมเรียบร้อยแล้ว ทำการนำเสนอองค์ความรู้ที่ได้หรือผลจากการปฏิบัติของทีมแก่เพื่อนสมาชิกทีมอื่นๆ ที่อยู่ในชั้นเรียนเดียวกันและจัดเก็บองค์ความรู้ของทีมลงบนเทคโนโลยี

ตอนที่ 3

การนำรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติ โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาไปใช้

1. วิธีการนำรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาไปใช้

1.1 ผู้สอนที่นำรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาไปใช้ ต้องมีการเตรียมความพร้อมของเครื่องมือ หรืออุปกรณ์ที่มีความจำเป็นได้แก่ เครื่องคอมพิวเตอร์ที่สามารถเชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

1.2 ผู้สอนที่นำรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาไปใช้ ควรตรวจสอบความพร้อมของผู้เรียนก่อนการเรียนในด้านความรู้ ความสามารถเกี่ยวกับความรู้พื้นฐานในรายวิชาเทคโนโลยีการศึกษา การใช้งานเครื่องมือหรืออุปกรณ์ต่างๆ ที่ใช้ในการทำกิจกรรม มีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน

1.3 ผู้สอนที่นำรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาไปใช้ ควรมีการปฐมนิเทศผู้เรียน และผู้สอนก่อนการเรียนเพื่อชี้แจงเกี่ยวกับรูปแบบการเรียน ขั้นตอนและวิธีการเรียนต่างๆ รวมถึงกิจกรรมการเรียนรู้ของรูปแบบ และการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อให้ผู้เรียนได้รับทราบถึงผลประโยชน์ที่จะได้รับจากการเรียนด้วยรูปแบบนี้ และหากทุกฝ่ายให้ความร่วมมือกับทุกกิจกรรมตามรูปแบบ จะทำให้รูปแบบการเรียนนี้มีประสิทธิภาพสูงสุด

1.4 ผู้สอนที่นำรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาไปใช้ ควรให้ความสำคัญกับบทบาทหน้าที่ของชุมชนนักปฏิบัติโดยเน้นให้ผู้เรียนมีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน มีการสร้างความไว้วางใจซึ่งกันและกัน มีความยินดีที่จะแลกเปลี่ยนข้อมูลกันตามบทบาทหน้าที่ของตนเองที่ได้รับมอบหมาย และมีความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกันในการแก้ไขปัญหาที่ได้รับหรือที่ร่วมกันกำหนดขึ้น เพราะหน้าที่แต่ละหน้าที่ในชุมชนนักปฏิบัติจะเป็นตัวขับเคลื่อนให้เกิดการเรียนรู้อย่างไม่สิ้นสุด

1.5 ผู้สอนที่นำรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาไปใช้ควรมีการประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้และตรวจสอบการเรียนส่วนร่วมในกิจกรรมของผู้เรียน เพื่อเป็นการยืนยันว่าผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้จริง และยังเป็นข้อมูลให้ผู้สอนสามารถใช้ปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งต่อไปได้

2. เจาะลึกของรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์สามารถส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยี

2.1 รูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยี การศึกษามี 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) สมาชิก 2) เทคโนโลยี 3) การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ 4) การสะท้อนคิด ดังนั้นหากผู้สอนจะนำรูปแบบฯ ไปใช้ให้เกิดประโยชน์และประสิทธิภาพสูงสุด ผู้สอนควรนำไปพัฒนาให้ครอบคลุมทั้ง 4 องค์ประกอบและเตรียมความพร้อมให้ครบถ้วน

2.2 รูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยี การศึกษามี 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นเตรียมความพร้อม 2) ขั้นกำหนดประเด็นปัญหาาร่วมกัน 3) ขั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ 4) ขั้นสร้างองค์ความรู้ 5) ขั้นนำเสนอและจัดเก็บองค์ความรู้ ดังนั้นหากผู้สอนจะนำรูปแบบฯ ไปใช้ให้เกิดประโยชน์และประสิทธิภาพสูงสุด ผู้สอนควรนำไปพัฒนาให้ครอบคลุมทั้ง 5 ขั้นตอนและเตรียมความพร้อมให้ครบถ้วน

2.3 ในการนำรูปแบบไปใช้จะเน้นไปที่การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การนำข้อมูลต่างๆ มาแบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์ ดังนั้นผู้สอนควรต้องมีการเตรียมความพร้อมในสิ่งที่จำเป็นสำหรับการใช้เทคโนโลยี คือ เครื่องคอมพิวเตอร์ ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

2.4 ในการนำรูปแบบไปใช้ผู้สอนควรเตรียมแหล่งการเรียนรู้อื่นๆ เพื่อเป็นตัวอย่าง และเป็นแนวทางให้กับผู้เรียนศึกษาค้นคว้าหาความรู้จากแหล่งการเรียนรู้อื่นๆ เช่น Youtube เว็บไซต์ต่างๆ

2.5 ในการนำรูปแบบไปใช้ผู้สอนควรเลือกรายวิชาที่เน้นรายวิชาที่เกี่ยวกับการฝึกปฏิบัติ หรือลงมือทำเพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาหาความรู้จากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ และนำมาทดลองเพื่อเป็นการทดสอบและประเมินผลการศึกษาของผู้เรียน

2.3 การนำรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชา

เทคโนโลยีการศึกษาไปใช้นั้น ในขั้นตอนของการเตรียมความพร้อม ผู้สอนควรปล่อยให้ผู้เรียนได้เลือกจับกลุ่มเป็นทีมตามความสมัครใจ เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้สึกยินดีและเต็มใจในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างเพื่อนในทีม และผู้สอนจะต้องอธิบายบทบาทหน้าที่ของแต่ละหน้าที่ให้ชัดเจนเพื่อให้ผู้เรียนได้รับทราบและเข้าใจบทบาทหน้าที่ของตนเอง ในขั้นกำหนดประเด็นปัญหาาร่วมกันผู้สอนจะต้องคอยให้คำชี้แนะต่างๆ แก่ผู้เรียนและมีการยกตัวอย่างแหล่งการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนเพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาค้นคว้า ในขั้นของการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผู้สอนจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันอย่างเต็มที่ และในขั้นตอนอื่นๆ ผู้สอนจะต้องคอยให้คำแนะนำ คำชี้แนะอย่างใกล้ชิดในประเด็นต่างๆ กับผู้เรียนและคอยสังเกตการณ์โดยให้ผู้เรียนดำเนินกิจกรรมต่อไป



บทที่ 6

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษา วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง รวมทั้งการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ การศึกษาผลการใช้รูปแบบ และข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้วิจัยจึงอภิปรายผลการวิจัยจึงอภิปรายการวิจัยในการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ได้ดังนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัญหาการจัดการเรียนการสอนของคณาจารย์สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาในการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้
2. เพื่อสร้างรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา
3. เพื่อศึกษาการใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา
4. เพื่อนำเสนอรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ผู้วิจัยได้แบ่งการดำเนินการวิจัยออกเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาข้อมูล แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับความใฝ่รู้ เพื่อนำมาเป็นข้อมูลในการกำหนดคุณลักษณะความใฝ่รู้ กลุ่มตัวอย่างในการสอบถามความต้องการจำเป็นอาจารย์ผู้สอนสาขาเทคโนโลยีการศึกษา จาก 5 มหาวิทยาลัยของรัฐที่เปิดการเรียนการสอนสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาระดับปริญญาตรี

ขั้นตอนที่ 2 สร้างรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

สร้างรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา พร้อมแผนกำกับกิจกรรมการเรียนการสอนแล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ประเมินรับรองร่างรูปแบบแล้วนำข้อเสนอแนะและความคิดเห็นมาปรับปรุงให้กระบวนการสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขั้นตอนที่ 3 ศึกษาผลของการใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ซึ่งกลุ่มตัวอย่างได้แก่

1.1 นิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จำนวน 25 คน ที่ลงทะเบียนรายวิชา การใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนการสอนและการจัดการศึกษา

1.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนรู้เป็นทีม การจัดการความรู้ ความใฝ่รู้ และเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 3 ท่าน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้

2.1 แบบวัดความใฝ่รู้

2.2 แบบสังเกตพฤติกรรมความใฝ่รู้

2.3 สื่อสังคมออนไลน์: Facebook มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา โดยผู้วิจัยปรับปรุง แก้ไข และสรุปรูปแบบรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา และนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบจำนวน 3 ท่านเพื่อรับรองรูปแบบ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้แบ่งการเก็บรวบรวมข้อมูลออกเป็น 2 ขั้นตอน

1. การนำเสนอรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

2. การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาที่ได้รับการพัฒนาแล้วจากข้อที่ 1 และผ่านการรับรองจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว ไปทดลองใช้กับนิสิตปริญญาตรี สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จำนวน 25 คน โดยมีขั้นตอนในการทดลอง ดังนี้

2.1 ผู้วิจัยสร้างความคุ้นเคยกับผู้เรียนด้วยการพูดคุยและอธิบายวิธีการเรียน

2.2 ให้ผู้เรียนทำแบบวัดความใฝ่รู้ก่อนเริ่มต้นการเรียนการสอน

2.3 ให้กลุ่มตัวอย่างเรียนรู้ตามรูปแบบที่กำหนดไว้

2.4 เมื่อเรียนรู้ตามกระบวนการเรียบร้อยแล้วให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบความใฝ่รู้หลังเรียน

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลความต้องการจำเป็นในการจัดการเรียนการสอนของอาจารย์ผู้สอนสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาเพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้

2. สรุปความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญจากแบบสอบถามในการปรับปรุงรูปแบบก่อนการทดลองใช้

3. เปรียบเทียบคะแนนความใฝ่รู้ของผู้เรียนทั้งก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยสถิติ T-test independent

4. สรุปความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเพื่อรับรองรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

สรุปผลการวิจัย

1. จากการศึกษาสภาพปัญหาการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของอาจารย์ผู้สอนสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา พบว่าความใฝ่รู้ด้านความตระหนักรู้ของอาจารย์ผู้สอนต้องการให้มีการจัดให้ก่อนการเรียนการสอนในแต่ละรายวิชา นิสิต/นักศึกษา นั้นได้มีการสอบถามเนื้อหาวิชาเกี่ยวกับอาจารย์ผู้สอนก่อนเพื่อเตรียมความพร้อมก่อนการเรียน ($PNI_{Modified} = 1.75$) ความใฝ่รู้ด้านความตระหนักรู้ของอาจารย์ผู้สอนต้องการให้นิสิต / นักศึกษามีการสอบถามอาจารย์ผู้สอนทันทีเมื่อมีข้อสงสัยหรือมีข้อคำถาม ($PNI_{Modified} = 0.90$) ความใฝ่รู้ด้านการรวบรวมข้อมูลอาจารย์ผู้สอนต้องการให้นิสิต

/ นักศึกษา หาข้อมูลเพิ่มเติมหลังจากการเรียนรู้เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาเปรียบเทียบกับสิ่งที่เรียนไปแล้ว (PNI_{Modified} = 0.75) ความรู้ด้านการรวบรวมข้อมูลอาจารย์ผู้สอนต้องการให้นิสิต / นักศึกษา หาข้อมูลเพิ่มเติมหลังจากการเรียนรู้เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาเปรียบเทียบกับสิ่งที่เรียนไปแล้ว (PNI_{Modified} = 0.75) และความรู้ด้านการสรุปข้อมูลอาจารย์ผู้สอนต้องการให้นิสิต / นักศึกษา ช่วยกันสรุปความรู้กับเพื่อนหลังจากเรียนจบในแต่ละบทเรียน (PNI_{Modified} = 1.08)

2. องค์ประกอบและขั้นตอนของรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความรู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

องค์ประกอบของรูปแบบรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความรู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ประกอบไปด้วย 4 องค์ประกอบ ดังนี้

1. สมาชิก
2. เทคโนโลยี
3. การแลกเปลี่ยนเรียนรู้
4. การสะท้อนคิด

ขั้นตอนของรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความรู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นเตรียมความพร้อม
2. ขั้นกำหนดประเด็นปัญหาาร่วมกัน
3. ขั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้
4. ขั้นสร้างองค์ความรู้
5. ขั้นนำเสนอและจัดเก็บองค์ความรู้

3. รูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์สามารถส่งเสริมความรู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาได้ โดยพิจารณาจากคะแนนความรู้

คะแนนความรู้ก่อนเรียนของกลุ่มตัวอย่างได้ค่าเฉลี่ย $\bar{X} = 77.16$, S.D. = 6.375 ส่วนคะแนนความรู้หลังเรียนของกลุ่มตัวอย่างได้ค่าเฉลี่ย $\bar{X} = 101.92$, S.D. = 6.096 ผลการเปรียบเทียบคะแนนความรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนพบว่าผู้เรียนที่เรียนตามแผนการจัดกิจกรรมการ

เรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติเพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ฯ โดยภาพรวมมีคะแนนความใฝ่รู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. จากการศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความใฝ่รู้ของกลุ่มตัวอย่างทั้งก่อนเรียนและหลังเรียนมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งความสอดคล้องกับคะแนนพฤติกรรมความใฝ่รู้จากเกณฑ์การประเมินแบบเพื่อนประเมินเพื่อนของกลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในระดับดีมาก

อภิปรายผล

จากผลการศึกษาข้างต้นแสดงให้เห็นว่า รูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ฯ ส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ทั้งนี้เนื่องจากองค์ประกอบทั้ง 4 ชั้นของรูปแบบ ได้แก่

องค์ประกอบที่ 1 สมาชิก

สมาชิก หมายถึง กลุ่มคนที่เป็นปัจจัยที่สำคัญและเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการสร้างความรู้ของเพื่อนสมาชิกในทีมโดยสมาชิกแต่ละคนจะมีบทบาทหน้าที่ที่แตกต่างกันออกไป (คุณเอื้อ คุณอำนวย คุณกิจ คุณประสาน คุณวิศาสตร์) และมีความพร้อมจะช่วยเหลือกัน มีความไว้วางใจเชื่อใจซึ่งกันและกันในกลุ่ม มีจุดมุ่งหมายร่วมกัน ช่วยกันแก้ปัญหา แบ่งปันความรู้ ความคิดเห็นให้กับคนชุมชนเพื่อให้ได้มาซึ่งหนทาง / วิธีการ / ขั้นตอน ในการแก้ไขปัญหา สอดคล้องกับ ฐิติยา เนตรวงษ์ (2553) ที่สรุปไว้ว่า ชุมชนมีส่วนสำคัญที่ทำให้เกิดการเรียนรู้เนื่องจากเป็นผู้ที่ลงมือทำกิจกรรมร่วมกัน มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ปฏิสัมพันธ์กัน และสนใจในเรื่องเดียวกัน สอดคล้องกับ บุญชู บุญลิขิตศิริ (2553) ที่ได้กล่าวไว้ว่า สมาชิกและบทบาทจะเป็นตัวขับเคลื่อนให้ชุมชนดำเนินไปอย่างไร้ราบรื่น มีการแบ่งหน้าที่ในการปฏิบัติงานโดยสมาชิกในชุมชนจะต้องไม่เป็นการบังคับให้เพื่อนสมาชิกต้องปฏิบัติหน้าที่ด้วยความไม่สมัครใจ ซึ่งสอดคล้องกับ ธัชกร สุวรรณจรัส (2553) ที่ได้กล่าวไว้ว่า คนคือองค์ประกอบที่สำคัญที่ช่วยส่งเสริมและสนับสนุนให้ดำเนินกิจกรรมตามรูปแบบการจัดการความรู้ด้วยการเรียนจากประสบการณ์บนเครือข่าย ดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพและประสบความสำเร็จ เพราะคนจะเป็นทั้งผู้สร้างเครือข่ายและเทคโนโลยีที่เป็นประโยชน์ต่อการจัดการความรู้ ความสามารถในการเรียนรู้และทักษะของคนเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดในกระบวนการจัดการความรู้ และคนทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และการเชื่อมต่อข้อมูลต่างๆ

องค์ประกอบที่ 2 เทคโนโลยี

เทคโนโลยี หมายถึง สื่อที่สนับสนุนการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนสามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนด้วยกันได้ อีกทั้งยังมีฟังก์ชันที่ช่วยสร้างความสัมพันธ์และเชื่อมโยงผู้เรียนกันเป็นชุมชนได้ โดยที่ผู้เรียนสามารถติดต่อสื่อสารกันได้ทั้งแบบประสานเวลา (Synchronous Discussion) และไม่ประสานเวลา (Asynchronous Discussion) ทั้งในเวลาเรียนและนอกเวลาเรียน อีกทั้งยังเป็นที่ยึดเก็บข้อมูลและองค์ความรู้ต่างๆ ของกลุ่ม เช่น ไฟล์เอกสารประเภทต่างๆ รูปภาพ วิดีโอ หรือไฟล์เสียง ซึ่งเทคโนโลยีจะเป็นสิ่งที่เชื่อมโยงข้อมูลความรู้ต่างๆ จากเพื่อนสมาชิกในทีม และเก็บรวบรวมและสามารถแบ่งปันไว้เพื่อเป็นแหล่งข้อมูลให้กับเพื่อนสมาชิกในทีม สอดคล้องกับแนวคิดของ จุฬารัตน์ บุชบงก์ (2553) ที่ได้กล่าวสรุปไว้ว่า เทคโนโลยีเป็นสิ่งทำเป็นสำหรับการแบ่งปันความรู้ในองค์กร โดยคุณสมบัติที่สำคัญของเทคโนโลยีได้แก่การเชื่อมระหว่างแต่ละบุคคลในองค์กร สร้างคลังความรู้ซึ่งสามารถเข้าถึงได้ทั้งองค์กร มีการใช้งานที่ง่ายและสนับสนุนความร่วมมือในการเผยแพร่สภาพงานได้อย่างรวดเร็ว สอดคล้องกับ Lin (2004 อ้างถึงใน ศิวินิต อรรถวุฒิ กุล, 2551) ที่ได้สรุประบบเทคโนโลยีสารสนเทศสนับสนุน (Information Technology Support) ว่าจะต้องมีประสิทธิภาพเพียงพอซึ่งเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อพฤติกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ จะต้องใช้งานได้สะดวกรวดเร็ว มีระบบในการรวบรวม จัดเก็บสาระความรู้อย่างเป็นระบบ มีการแสดงความคิดเห็น และกระตุ้นให้กลุ่มตัวอย่างนำความรู้ไปต่อยอด เอื้ออำนวยให้มีแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้มากขึ้น สอดคล้องกับ ดารรัตน์ ลีเสริมสุขศิริ (2553) ที่กล่าวว่า การสื่อสารด้วยการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และประสบการณ์นำมาเสนอเป็นข้อความ ภาพ หรือไฟล์งานประเภทต่างๆ เชื่อมโยงกับความรู้ตนเองผ่านกระดานสนทนาจะช่วยกระตุ้นให้เกิดการแลกเปลี่ยนและได้ข้อคิดเห็นที่ตรงตามที่กลุ่มต้องการ

องค์ประกอบที่ 3 การแลกเปลี่ยนเรียนรู้

การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ หมายถึง กิจกรรมที่ผู้เรียนนำเอาความรู้ ข้อมูลต่างๆ ที่ผู้เรียนได้สืบค้นจากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ หรือความคิดเห็น ประสบการณ์ ของแต่ละบุคคลในสมาชิกร่วมกันแบ่งปันแลกเปลี่ยนข้อมูลต่างๆ กันในชุมชนผ่านสื่อ เทคโนโลยีต่างๆ และมีการจัดเก็บและบันทึกผลการแลกเปลี่ยนระหว่างเพื่อนสมาชิกในชุมชน โดยจะต้องสร้างบรรยากาศการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ให้เป็นไปอย่างราบรื่น เพื่อให้ผู้เรียนเกิดบรรยากาศที่ดีในการสนทนา อำนวยความสะดวกในการสนทนาเป็นไปอย่างราบรื่น (บัวงาม ไชยสิทธิ์, 2554) สอดคล้องกับแนวคิดของ ธัชกร สุวรรณจรัส (2553) ที่กล่าวว่า การสร้างและแสวงหาความรู้ในลักษณะของการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ แลกเปลี่ยนประสบการณ์ โดยการระดมความคิด จะช่วยเสริมสร้างศักยภาพระหว่างบุคคล สร้างความรู้ เพื่อให้เกิดแนวคิดองค์ความรู้ใหม่ในการสร้างนวัตกรรม และเป็นการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

องค์ประกอบที่ 4 การสะท้อนคิด

การสะท้อนคิด หมายถึง การที่สมาชิกในทีมร่วมกันกลั่นกรองข้อมูล ความรู้ ความคิดเห็น ประสบการณ์ต่างๆ ที่เพื่อนสมาชิกภายในทีมช่วยกันแบ่งปันในประเด็นหัวข้อที่กำหนดขึ้นให้กับเพื่อนสมาชิกในกลุ่มได้รับทราบ สะท้อนความรู้สึกนึกคิดของแต่ละบุคคลออกมา เพื่อนำข้อมูลที่

ได้จากการสะท้อนคิดของเพื่อนทุกคนในทีมนำมาสรุปร่วมกันเป็นข้อสรุปร่วมกันของทีม สอดคล้องกับ Drucker (1993, อ้างถึงใน ดารรัตน์ ลีเสริมสุวรรณ, 2553) ที่ได้กล่าวไว้ว่า นวัตกรรมที่ได้จากองค์ความรู้เป็น เป็นการสร้างองค์ความรู้จากทุกคนในกลุ่มช่วยกันแสดงความคิดเห็น อภิปราย สะท้อนความคิดเห็นของเพื่อนในทีมออกมาและ คัดเลือกเพื่อสรุปเป็นองค์ความรู้เปรียบเหมือนทรัพยากรที่สำคัญที่ก่อให้เกิดนวัตกรรม สอดคล้องกับแนวคิดของ บัวงาม ไชยสิทธิ์ (2555) ที่กล่าวว่า การอภิปรายจะเปิดโอกาสให้สมาชิกได้อภิปรายและสะท้อนความคิดเห็น สะท้อนมุมมองความคิดที่แตกต่างกัน เพื่อค้นหามุมมองที่ดีที่สุดที่จะสนับสนุนการตัดสินใจของทีม ซึ่งในการสนทนาและอภิปรายเพื่อนสะท้อนคิดนั้นผู้เรียนจะต้องเปิดใจและเคารพความคิดเห็นของบุคคลอื่นๆ ในฐานะเพื่อนร่วมทีม ไม่ปิดกั้นมุมมองและความคิด นอกจากนี้ผลจากการสะท้อนคิดของผู้เรียนจะเป็นสิ่งที่ช่วยยืนยันได้ว่าผู้เรียนได้รับความรู้ใหม่ๆ เกิดทักษะการทำงาน มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่ได้ปฏิบัติจริง (สายสุนีย์ เทพสุขเอี่ยม, 2553)

ขั้นตอนของรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ฯ 5 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นเตรียมความพร้อม ในขั้นนี้เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนจับกลุ่มรวมกันเป็นทีมตามความสมัครใจของตนเอง กลุ่มละ 5-7 คน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสบายใจในการทำงานร่วมกัน เพราะการทำงานร่วมกันเป็นทีมนั้นจะต้องเป็นผู้ที่มีแรงปรารถนาาร่วมกัน มีความสนใจรวมตัวกันเพื่อให้ได้มาซึ่งหนทางหรือวิธีทางในการทำงานหรือแก้ไขปัญหา ซึ่ง Knapp (2010) ที่ได้กล่าวไว้ควรจะต้องสร้างความไว้วางใจให้เกิดขึ้นระหว่างภายในทีมเพื่อให้ทีมสามารถพึ่งพาอาศัยกัน และสามารถทำงานร่วมกันเป็นทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับ Kreie et al. (2007) และ บรูซซี ศิริมหาสาร (2552) ที่ได้กล่าวว่าการให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกันในทีมจะช่วยให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและแก้ไขปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยในขั้นนี้หลังจากที่ผู้เรียนรวมตัวกันเป็นทีมเสร็จเรียบร้อยแล้ว ผู้เรียนจะต้องกำหนดบทบาทหน้าที่ของแต่ละคนในทีม เพื่อแบ่งหน้าที่การทำงานกันให้ชัดเจน โดยมีบทบาทดังนี้ 1. คุณอำนวย 2. คุณกิจ 3. คุณประสาน 4.คุณลิขิต 5.คุณประสาน ซึ่งขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่สำคัญเพราะจะช่วยให้ทีมสามารถทำงานได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพมากขึ้นเพราะทุกคนในทีมรู้บทบาทหน้าที่ของตนเอง สามารถส่งต่องานได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับแนวคิดของ Borih (2004) ที่ว่า ผู้เรียนจะมีปฏิสัมพันธ์กันกับเพื่อนสมาชิกที่มีแนวคิดร่วมกัน เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ความรู้ ประสบการณ์ และการช่วยเหลือสนับสนุนซึ่งกันและกัน โดยแต่ละบุคคลจะบรรลุเป้าหมายของตนเอง และพาให้เพื่อนสมาชิกคนอื่นๆ บรรลุเป้าหมายด้วยเช่นเดียวกัน

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นกำหนดประเด็นปัญหาร่วมกัน ในขั้นนี้จะเป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนในแต่ละทีมร่วมกันกำหนดประเด็นปัญหา หรือ โจทย์ที่ได้รับมอบหมายในแต่ละสัปดาห์ เพื่อกำหนดวิธีการ / แนวทางในการทำงาน โดยที่สมาชิกในแต่ละทีมจะต้องร่วมกันแสดงความคิดเห็น เพื่อหาข้อสรุปของทีมและแบ่งหน้าที่การทำงานให้ชัดเจนว่าแต่ละคนทำงานอะไร ในขั้นนี้คุณอำนวยจะต้องเป็นผู้สรุปบทบาทหน้าที่ของแต่ละคนและเป็นผู้มอบหมายงานให้แต่ละคนในทีมไปศึกษาหาความรู้จากผลการสรุปการกำหนดประเด็นปัญหาของทีม โดยผู้สอน หรือคุณเอื้อ มีหน้าที่คอยอำนวยความสะดวกในการทำงาน และคอยตั้งคำถามให้ผู้เรียนร่วมกันคิดวิเคราะห์ประเด็นปัญหาเกี่ยวกับเนื้อหา ซึ่งการที่ผู้สอนตั้งคำถามเพื่อให้ผู้เรียนได้ร่วมกันกำหนดประเด็นปัญหาจะช่วยให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะใฝ่รู้มากขึ้น (ชัตติยา น้อยาทอง, 2554) สอดคล้องกับ พรชัย ผาดโรสง (2555) ที่กล่าวไว้ว่า การให้ผู้เรียนร่วมกันกำหนดจุดมุ่งหมายหรือร่วมกันคัดเลือกเนื้อหาสาระและกิจกรรม จะทำให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาด้านความรู้ความเข้าใจ เห็นคุณค่า และเกิดความตระหนักในการเรียนส่งผลให้เกิดพฤติกรรมใฝ่รู้ใฝ่เรียน สอดคล้องกับ เพ็ญแข คชคง (2548) ที่ได้กล่าวสรุปไว้ว่า ความต้องการแสวงหาความรู้อย่างอิสระ เพื่อนำความรู้มาแก้ไขปัญหาที่ตนกำลังประสบอยู่เป็นคุณลักษณะหรือพฤติกรรมของความใฝ่รู้

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ในขั้นนี้จะเป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนนำข้อมูลที่ได้จากการไปศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลจากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ ที่ตนเองได้ไปศึกษามา ซึ่งเป็นผลจากการที่แต่ละคนในทีมไปแสวงหาความรู้จากผู้รู้หรือแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ แล้วนำมาข้อมูลที่มาแลกเปลี่ยนกับเพื่อนในทีม โดยสมาชิกในทีมจะต้องร่วมกันอภิปราย หรือ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันภายในทีมเพื่อหาข้อสรุปร่วมกันผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ในขั้นนี้ผู้เรียนจะเกิดการสะท้อนคิดจากการรับฟังข้อมูลจากเพื่อนร่วมทีมทำให้สมาชิกแต่ละคนในทีมเกิดองค์ความรู้ของตนเอง สอดคล้องกับ พัชราวดี ศรีบุญเรือง (2553) การแบ่งปันความรู้ที่ดีจะเกิดขึ้นได้ด้วยการประสานกระบวนการทางสังคมที่เหมาะสมกับเทคโนโลยี สอดคล้องกับ Kock and Davison (2003) ที่ได้กล่าวไว้ว่า เทคโนโลยีเพียงน้อยนิดก็สามารถก่อให้เกิดผลในเชิงบวกต่อการแบ่งปันความรู้ได้ ซึ่งครูผู้สอนจะต้องคอยกระตุ้นผู้เรียนและคอยให้คำแนะนำในข้อมูลต่างๆ รวมทั้งแหล่งการเรียนรู้แก่ผู้เรียน สอดคล้องกับ พิณิจ อุไรรักษ์ (2553) ที่ได้กล่าวไว้ว่า การส่งเสริมให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ใหม่ๆ ตามความถนัดของผู้เรียนเป็นการตอบสนองความต้องการการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างแท้จริง และส่งเสริมการเรียนรู้ของตนเองจะทำให้ผู้เรียนเกิดความใฝ่รู้ใฝ่เรียนขึ้นในตัวผู้เรียน

ขั้นตอนที่ 4 ขั้นการสร้างองค์ความรู้ ในขั้นนี้จะเป็นกิจกรรมหลังจากที่สมาชิกในแต่ละทีมร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ในข้อมูลต่างๆ ที่สมาชิกในทีมได้นำมาแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกัน อภิปรายร่วมกันและสรุปความคิดรวบยอด สรุปหลักการ แนวปฏิบัติ ซึ่งการสรุปหลักการและแนว

ปฏิบัติได้ แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง สอดคล้องกับ เขมณัฏฐ์ มิ่งศิริธรรม (2552) ที่ได้สรุปไว้ว่า การที่ผู้เรียนรวบรวมของการปฏิบัติงานของกลุ่ม ปัญหาอุปสรรคที่พบความสำเร็จของการแก้ปัญหาจะทำให้ผู้เรียนได้เห็นความสำเร็จของงาน และมีแนวโน้มที่จะเป็นการเรียนรู้ที่ยั่งยืนเป็นฐานในการเรียนรู้เรื่องอื่นๆ ต่อไป สอดคล้องกับ จิราภรณ์ พิมใจใส (2553) ที่ได้กล่าวไว้ว่า การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้านเนื้อหา หรือทักษะต่างๆ ที่ใช้ในการเรียนรู้จะทำให้ผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า ไตร่ตรองย้อนคิด และสะท้อนคิดออกมาเป็นองค์ความรู้ของตนเอง สอดคล้องกับ ทิพวรรณ คายนต์ (2551) ที่ได้กล่าวไว้ว่า การค้นพบข้อบกพร่องหรือความผิดพลาดของตนเอง และการลงมือปฏิบัติเพื่อแก้ไขข้อผิดพลาดของตนเองจนมั่นใจว่าเป็นไปตามเป้าหมาย จะทำให้คุณลักษณะใฝ่รู้ของผู้เรียนเพิ่มขึ้น

ขั้นตอนที่ 5 ขั้นการนำเสนอและจัดเก็บองค์ความรู้ ในขั้นนี้จะเป็นกิจกรรมที่แต่ละทีมจะต้องนำเสนอผลงาน หรือองค์ความรู้ของทีมที่ได้จากการร่วมกำหนดประเด็นปัญหา วางแผนการศึกษาค้นคว้า การแลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ต่างๆ ตลอดจนการสรุปองค์ความรู้ของทีม และจัดเก็บองค์ความรู้ของทีมเพื่อเป็นแหล่งการเรียนรู้ต่อไป สอดคล้องกับ กชกร สายสุวรรณ (2556) ที่สรุปไว้ว่าการนำเสนอผลงานจะเป็นการแสดงถึงแนวคิดของทีมที่ได้ร่วมกันวิเคราะห์แนวทางร่วมกันแล้ว ดังนั้นจะเห็นได้ว่าผู้เรียนจะทราบความผิดพลาดของตนเองและได้รับการปรับปรุงจากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นจากเพื่อนร่วมทีม ทำให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถเพิ่มขึ้น สอดคล้องกับ วัฒนาพร ระวังทุกข์ (2541) บุญญา คงผล (2544) (อ้างถึงใน, เขมณัฏฐ์ มิ่งศิริธรรม, 2552) ที่ได้กล่าวว่า การให้ผู้เรียนรวบรวมผลงานและผู้เรียนได้นำเสนองานของตนเองแก่เพื่อนกลุ่มอื่นๆ จะก่อให้เกิดความภาคภูมิใจในความสำเร็จของผู้เรียน เป็นแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ที่จะพัฒนาตนเองต่อไป สอดคล้องกับ วิโรจน์ วัฒนานิมิตกุล (2540) ที่ได้กล่าวไว้ว่า การที่ผู้เรียนจะมีความใฝ่รู้ได้นั้น ผู้เรียนจะต้องเห็นคุณค่าของความรู้ที่จะได้จากการแสวงหาความรู้ อีกทั้ง John, Scott and Richard (1998, อ้างถึงใน พัชรชาติ ศรีบุญเรือง, 2553) สรุปไว้ว่า การที่ผู้เรียนรวบรวม สรุป และแบ่งปันความรู้จากแหล่งต่างๆ จะนำผู้เรียนไปสู่การแบ่งปันความรู้ที่ชัดเจน การค้นพบความรู้ และความรู้ฝังลึกเกิดเป็นคุณลักษณะติดตัวผู้เรียน

และจากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมตามรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา พบว่าผู้เรียนมีความรู้สึกรักชอบที่ได้มีการเรียนที่ให้ผู้เรียนได้รวมทีมกันด้วยความสมัครใจ เพราะทำให้ผู้เรียนสนิทใจที่จะเรียนรู้ซึ่งกันและกัน อีกทั้งยังทำให้ง่ายต่อการเรียนรู้ สอดคล้องกับ บดินทร์ วิจารณ์ (2547) กล่าวว่ากลุ่มคนที่มีความชอบ

ความสนใจในสาระเดียวกับ จะเป็นสมาชิกของกลุ่มที่พร้อมและเต็มใจที่จะเรียนรู้และแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกัน นอกจากนี้การที่ผู้เรียนได้มีการแบ่งหน้าที่กันอย่างชัดเจนโดยแต่ละคนในทีมมีบทบาทหน้าที่ที่แตกต่างกันออกไปแต่มีลักษณะการทำงานที่ชัดเจนทำให้ผู้เรียนได้ทราบและตระหนักถึงบทบาทหน้าที่ของตนเองอยู่ตลอดเวลาว่าจะต้องทำหน้าที่อะไรภายในทีม แต่ทุกคนมีเป้าหมายเดียวกันคือเพื่อให้ทีมนั้นประสบความสำเร็จ เช่น ผู้เรียนที่ได้รับบทบาทเป็นคุณอำนวย เป็นผู้เปรียบเสมือนหัวหน้าทีมมีหน้าที่คอยจัดการปัญหาต่างๆ ภายในทีม คอยช่วยเหลือและส่งเสริมกิจกรรมทุกอย่างภายในทีมและเป็นผู้ตัดสินใจทุกครั้งในการทำงาน ผู้เรียนที่ได้ทำหน้าที่เป็นคุณอำนวยรู้สึกถึงความภาคภูมิใจในการเป็นผู้ที่เปรียบเสมือนหัวหน้าทีม หรือผู้เรียนที่ได้รับบทบาทเป็นคุณกิจ ผู้ที่จะต้องค้นหาแหล่งการเรียนรู้ หรือข้อมูล ความรู้ต่างๆ มาให้กับทีม สอดคล้องกับ เสมอแขอภิรมยานนท์ (2555) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง การจัดการความรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ให้ผู้เรียนได้ร่วมกันกำหนดแหล่งการเรียนรู้ด้วยตนเองตามอัธยาศัยให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ได้ตามความต้องการจากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ ทำให้ผู้เรียนมีความสุขสนุกสนานและเกิดความประทับใจ ส่งผลให้ผู้เรียนคิดเป็น ทำเป็นแก้ไขปัญหาเป็น เกิดการใฝ่รู้ใฝ่เรียนได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต สอดคล้องกับ ดี สูงสว่าง (2546) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับการส่งเสริมความสามารถและเจตคติในการแสวงหาความรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยให้ผู้เรียนได้ศึกษาหาความรู้ตามที่ได้ร่วมกันวางแผนไว้ ผู้เรียนดำเนินงานต่างๆ ที่ได้รับมอบหมายด้วยความเต็มใจและกระตือรือร้น ต่อการเรียน และมีความสนุกสนานเพลิดเพลิน และรู้สึกว่าการเรียนรู้และประสบการณ์ที่ได้เป็นสิ่งที่มีคุณค่า

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. ควรมีการจัดสภาพแวดล้อมที่มีสิ่งอำนวยความสะดวก ต่อการเรียนการสอนทั้งในด้านของเครื่องคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด
2. ผู้สอนที่จะนำรูปแบบนี้ไปใช้ควรเตรียมแหล่งการเรียนรู้เบื้องต้นในแต่ละบทเรียน เพื่อเป็นตัวอย่างและแนวทางให้กับผู้เรียนได้แสวงหาความรู้

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาและพัฒนาารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ด้วยวิธีการเรียนรูรูปแบบต่างๆ เช่น การเรียนด้วยโครงการงาน เป็นต้น
2. ควรมีการศึกษาและพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านอื่นๆ เช่น ความมีวินัย เป็นต้น

รายการอ้างอิง

- Aranda, E. K., Aranda, L., & Conlon, K. (1998). *Teams: Structure, process, culture and politics*: Prentice Hall.
- Bielawski, L., & Metcalf, D. S. (2003). *Blended elearning: Integrating knowledge, performance, support, and online learning*: Human Resource Development.
- Bijlsma, K., & Koopman, P. (2003). Introduction: Trust within Organization. *Personal Review*, 32(5).
- Bonk, C. J., & Graham, C. R. (2012). *The handbook of blended learning: Global perspectives, local designs*: John Wiley & Sons.
- Boswell, J. (2013). *Social and Business Enterprises (RLE: Organizations): An Introduction to Organisational Economics* (Vol. 3): Routledge.
- Britland, M. (2012). Social media for schools: A guide to twitter, facebook and pinterest: Teacher network. Retrieved from <http://www.guardian.co.uk/teacher-network/2012/jul/26/social-media-teacher-guide>.
- Carman, J. M. (2002). Blended learning design: Five key ingredients. Retrieved August, 18, 2009.
- Exline, J. (2004). What is inquiry-based learning. *Concept To Classroom*.
- Fink, L. D. (2007). Team learning: putting “steam” into learning groups. *Director of Instructional Development Program at the University of Oklahoma*.
- Friesen, N., & Lowe, S. (2012). The questionable promise of social media for education: connective learning and the commercial imperative. *Journal of Computer Assisted Learning*, 28(3), 183-194.
- Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2008). *Blended learning in higher education: Framework, principles, and guidelines*: John Wiley & Sons.
- Good, H. G., & Teller, J. D. (1973). *A history of American education*: MacMillan Publishing Company.
- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media. *Business horizons*, 53(1), 59-68.

- Knapp, R. (2010). Collective (team) learning process models: A conceptual review. *Human Resource Development Review, 9*(3), 285-299.
- Kock, N., & Davison, R. (2003). Can lean media support knowledge sharing? Investigating a hidden advantage of process improvement. *Engineering Management, IEEE Transactions on, 50*(2), 151-163.
- Kreie, J., Headrick, R. W., & Steiner, R. (2007). Using team learning to improve student retention. *College Teaching, 55*(2), 51-56.
- Lancaster, K. A., & Strand, C. A. (2001). Using the team-learning model in a managerial accounting class: An experiment in cooperative learning. *Issues in Accounting Education, 16*(4), 549-567.
- Marquardt, M. J. (1996). *Building the learning organization*: McGraw-Hill Companies New York, NY.
- McCain, B. (1996). Multicultural team learning: an approach towards communication competency. *Management Decision, 34*(6), 65-68.
- Nickols, F. (2003). Community of practice an overview. Retrieved 2012, November 29, from <http://www.home.att.net/~discon/km/CoPoverview.pdf>
- Rovai, A. P., & Jordan, H. (2004). Blended learning and sense of community: A comparative analysis with traditional and fully online graduate courses. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning, 5*(2).
- Senge, P. M. (2006). *The fifth discipline: The art and practice of the learning organization*: Broadway Business.
- Silberman, M. (1996). *Active Learning: 101 Strategies To Teach Any Subject*: ERIC.
- Singh, H., & Reed, C. (2001). A white paper: Achieving success with blended learning. *Centra software, 1*.
- SLOAN, C. (2007). Blending in. Retrieved 2013, April 1, from http://www.sloanc.org/resources/blending_in.pdf
- Taylor, M., Wells, G., Howell, G., & Raphael, B. (2012). The role of social media as psychological first aid as a support to community resilience building.
- Thorne, K. (2003). *Blended learning: how to integrate online & traditional learning*: Kogan Page Publishers.

- Van Der Vegt, G. S., & Bunderson, J. S. (2005). Learning and performance in multidisciplinary teams: The importance of collective team identification. *Academy of Management Journal*, 48(3), 532-547.
- Van Winkelen, C. (2003). Inter-organizational communities of practice. *WP ESEN Project*.
- Wenger, E. (2004). Knowledge management as a doughnut: Shaping your knowledge strategy through communities of practice. *Ivey Business Journal*, 68(3), 1-8.
- กขกร สายสุวรรณ. (2556). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการโมบายเลิร์นนิ่งด้วยวิธีการแก้ปัญหา ร่วมกันเพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กรมวิชาการกระทรวงศึกษาธิการ. (2539). คู่มือการพัฒนาโรงเรียนเข้าสู่มาตรฐานการศึกษา ใฝ่รู้-ใฝ่เรียน.
- กานดา รุณนะพงศา และคณะ. (2554). Using Facebook, Google Docs, and Moodle for Teaching.
- กุลชัย กุลตวนิช และคณะ. (2554). FACEBOOK: การ จัดการ เรียน การ สอน ตาม แนวคิด โข เขีย ล คอน สต ร์ คติ วิ ส ต์.
- จารุวัจน์ สองเมือง. (2554). เครือข่ายสังคมออนไลน์กับห้องเรียน. Retrieved 12 มกราคม 2557, from <http://tawasau.yiu.ac.th/jaruwut/?p=41>
- จิตินัฐ วิมานรัตน์. (2554). การพัฒนารูปแบบการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของชุมชนนักปฏิบัติเสมือนสำหรับอาจารย์ สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาในภูมิภาคเอเชีย. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จินตวีร์ คล้ายสังข์ และ ประกอบ กรณีกิจ. (2554). การพัฒนารูปแบบอีเลิร์นนิ่งแบบผสมผสานโดยใช้บันทึกการ สะท้อนการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ที่ส่งเสริมความใฝ่รู้และความคงทนในการจำของนิสิต คณะครุ ศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย: กองทุนเพื่อการวิจัย คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จุฬารัตน์ บุชงก์. (2553). การพัฒนาแผนกลยุทธ์การจัดการความรู้เชิงนวัตกรรมสำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ใจทิพย์ ณ สงขลา. (2545). ผลของการเรียนการสอนแบบเน้นวิจัยผ่านเว็บที่มีต่อความใฝ่รู้ของนิสิตชั้นปีที่ 1 คณะ ครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. รายงานผลการวิจัย ทุนโครงการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน กองทุนรัชดาภิเษกสมโภช.
- จิตสุภางค์ มณีโชติ. (2541). การใฝ่รู้ : การจัดการเรียนการสอนทางการพยาบาล. วารสารวิทยาลัยพยาบาลบรมราช ชนนิราชบุรี, 10 (มกราคม – มิถุนายน).
- ฐิตียา เนตรวงษ์. (2553). การพัฒนารูปแบบการเรียนร่วมเพื่อสร้างชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์และผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ สำหรับนักศึกษาปริญญาบัณฑิต. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ดาร์ธน์ ลีเสริมสุขศิริ. (2553). การพัฒนารูปแบบการจัดการความรู้ด้วยการเรียนรู้จากการปฏิบัติแบบผสมผสาน เพื่อเสริมสร้างพลวัตการเรียนรู้สำหรับพนักงานธนาคารพาณิชย์. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ดี สูงสว่าง. (2546). การส่งเสริมความสามารถและเจตคติในการแสวงหาความรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการใช้กระบวนการเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ในชุมชนและธรรมชาติ. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธฤตวัน ไชยวสุ. (2553). การสื่อสารผ่านเว็บ 2.0 เพื่อสร้างทุนสร้างสรรค์ใน <http://www.exteen.com> และ <http://www.bloggang.com>. (วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ฉักร สุวรรณจรัส. (2553). การพัฒนารูปแบบการจัดการความรู้ด้วยการเรียนจากประสบการณ์บนเครือข่ายเพื่อ ส่งเสริมความสามารถในการสร้างนวัตกรรมทางการศึกษาของครูสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษา ขั้นพื้นฐาน. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นิภา วงษ์สุรภินันท์. (2548). การสร้างแบบวัดคุณลักษณะใฝ่รู้ใฝ่เรียน สำหรับนักเรียนระดับช่วงชั้นที่ 3. (ปริญญา การศึกษามหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เนาวนิตย์ สงคราม. (2553). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนบนเว็บแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมและ กระบวนการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนิสิต นักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต: ทุนวิจัยคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บดินทร์ วิจารณ์. (2547). การจัดการความรู้สู่ปัญญาปฏิบัติ. กรุงเทพฯ: ธรรมการพิมพ์.
- บัวงาม ไชยสิทธิ์. (2555). การนำเสนอระบบการแลกเปลี่ยนเรียนรู้บนเว็บบล็อกด้วยวิธีการสืบสอบแบบชื่นชมเพื่อ สร้างความสามารถในการเรียนรู้เป็นทีมของบุคลากรสาธารณสุข. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญชิต มณีโชติ. (2540). ความสัมพันธ์ระหว่างการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วมกับพฤติกรรมการใฝ่รู้ของนักศึกษา พยาบาล. (ปริญญาพยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัยมหิดล.
- บุญชู บุญลิขิตศิริ. (2553). การพัฒนากระบวนการสร้างความรู้ในชุมชนการเรียนรู้เชิงเสมือนสำหรับนักวิชาการใน สถาบันอุดมศึกษา. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุรชัย ศิริมหาสาร. (2551). การจัดการความรู้สู่องค์กรอัจฉริยะ. Retrieved 4 พฤษภาคม 2556 <http://www.dol.go.th/KM/articles/articles.html>
- ปณิตา วรรณพิรุณ. (2551). การพัฒนารูปแบบการเรียนบนเว็บแบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นหลักเพื่อพัฒนาการ คิดอย่างมีวิจารณญาณของนิสิตปริญญาบัณฑิต. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- ปทีป เมธาคณวุฒิ. (2545). การพัฒนาต้นแบบการเรียนการสอนบนเว็บเบสเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้แบบนำ ตนเองและการใฝ่รู้ของผู้เรียน. กรุงเทพฯ : ภาควิชาอุดมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปัญญาพนต์ พูลสวัสดิ์. (2554). ปัญหาการละเมิดเครื่องหมายการค้าบนเครือข่ายสังคม: กรณีศึกษา Facebook และ Twitter. (สารนิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

- ปานสิริ พันธุ์สุวรรณ. (2554). มคอ.: กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ Thai Qualifications Framework for Higher Education, TQF: HEd. pedc.swu.ac.th/Portals/159/new-มคอ-มศว_อ.ปานสิริ.ppt
- พรชัย ผาดไธสง. (2555). การพัฒนาหลักสูตรส่งเสริมพฤติกรรมใฝ่รู้ใฝ่เรียนของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ. (วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต), มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- พัชรวดี ศรีบุญเรือง. (2553). การพัฒนารูปแบบการแบ่งปันความรู้ด้วยวิธีผสมผสานโดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วมอย่างสร้างสรรค์เอไอซีเพื่อส่งเสริมการสร้างวิสัยทัศน์ร่วมกันของนักเรียนแกนนำ อย. น้อย. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พินิจ อุไรรักษ์. (2553). ผลการใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้กระบวนการวิจัยที่มีต่อการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การใฝ่รู้และเจตคติต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน. (ดุษฎีนิพนธ์), มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- พูนลาภ อุทัยเลิศอรุณ. (2547). การพัฒนาองค์กรจัดการความรู้ด้วย CoP ตอน: แนวทางในการพัฒนา Communities of Practice. ถักทอสายใยแห่งความรู้, 9 (พฤศจิกายน-ธันวาคม 2547).
- เพ็ญแข คชคง. (2548). ผลของการฝึกใช้โปรแกรมการเรียนรู้ที่ใช้ปัญหาเป็นหลักที่มีพฤติกรรมใฝ่รู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. (ปริญญาานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ภัทรพร อุณหเศรษฐ์. (2554). ปัจจัยที่ส่งผลต่อความใฝ่รู้จากการบูรณาการอีเลิร์นนิ่งในการเรียนของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภัทรา วายาจุด. (2550). ผลของการเรียนแบบผสมผสานและแบบใช้เว็บช่วย ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่มีบุคลิกภาพต่างกัน. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ยุคลธร แจ่มฤทธิ์. (2544). ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคล ทศนคติต่อวิชาชีพ รูปแบบการใช้ชีวิตของนักศึกษา การดูแลนักศึกษาของอาจารย์ และบรรยากาศการเรียนรู้ กับการใฝ่รู้ของนักศึกษาพยาบาลวิทยาลัยพยาบาล สังกัดกระทรวงสาธารณสุข. (วิทยานิพนธ์พยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ยุวดี เกตสัมพันธ์. (2549). การก่อให้เกิด CoP ในฝ่ายการพยาบาล. Retrieved 14 ตุลาคม 2555, from <http://www1.si.mahidol.ac.th/km/node/72>
- ระวี แก้วสุกใส และ ชัยรัตน์ จุสปาโล. (2554). เครือข่าย สังคม ออนไลน์: กรณี เฟส บุ๊ค (Facebook) กับ การพัฒนา ผู้เรียน. วารสาร มหาวิทยาลัย นราธิวาส ราชนครินทร์, 5(4).
- รุ่งฟ้า กิตติญาณสุนต์. (2549). การส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองของนิสิต: การสะท้อนคิดจากกระบวนการวิจัยปฏิบัติการ. วารสารการศึกษาและพัฒนาสังคม, ปีที่ 5 (ฉบับที่ 1-2), 145-166.
- วรารักษ์ ตระกูลสถิตย์. (2545). การนำเสนอรูปแบบการเรียนการสอนบนเว็บบนด้วยการเรียนรู้แบบโครงการเพื่อนการเรียนรู้เป็นทีมของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- วราภรณ์ ผ่องสุวรรณ. (2554). การพัฒนารูปแบบการสร้างความรู้ร่วมกันด้วยกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการโดยใช้คอมพิวเตอร์สนับสนุนการเรียนรู้ร่วมกัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้เป็นทีมของบุคลากรสายสนับสนุนวิชาการ สถาบันอุดมศึกษา. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วราภรณ์ สีนถาวร. (2553). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานแบบร่วมมือโดยใช้แหล่งข้อมูลเป็นหลักในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการรู้สารสนเทศ และทักษะการเรียนรู้เป็นทีมของนักศึกษาครูระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏ. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วัฒนา พาผล. (2551). การวิเคราะห์โครงสร้างความสัมพันธ์ของปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความใฝ่รู้ใฝ่เรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. (ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วิจารณ์ พานิช. (2547). การจัดการความรู้คืออะไร ไม่ทำ-ไม่รู้ ใน การจัดการความรู้เพื่อคุณภาพที่สมดุล. นนทบุรี: สถาบันพัฒนาและรับรองคุณภาพโรงพยาบาล.
- วินัย พัฒนรัฐ และคณะ. (2538). แนวการสอนแบบเรียนมาตรฐาน ฉบับพิเศษ เน้นกระบวนการ สลน.5. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ประสานมิตร.
- วิโรจน์ วัฒนานิมิตกุล. (2540). การพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้สาระอิงบริบทเพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนักเรียนระดับประถมศึกษา. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิริพร ลักษณะภิรมย์. (2548). พัฒนาการความใฝ่รู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ที่มีระดับความต้องการการยอมรับที่ต่างกัน เขตพื้นที่การศึกษา 1 จังหวัดนนทบุรี. (ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สายพิน สีหรักษ์. (2551). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามหลักการเรียนรู้เป็นทีม เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้เป็นทีม และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สายสุนีย์ เทพสุขเอี่ยม. (2553). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยวิธีการค้นพบโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารตามแนวคิดการมีส่วนร่วมของชุมชนนักปฏิบัติและชุมชนแห่งการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และการมีส่วนร่วมของชุมชน. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการและสถาบันเพิ่มผลผลิตแห่งชาติ. (2550). คู่มือการสร้างกิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้. การจัดการความรู้เพื่อสนับสนุนประเด็นยุทธศาสตร์ของส่วนราชการประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2550.
- สุพรรณิ คำนันท์. (2552). ผลของการเรียนแบบผสมผสานโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบค้นพบด้วยวิธีอุปนัยและนิรนัย ที่มีต่อการรับรู้ความสามารถของตนเองในวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีระดับความสามารถทางการเรียนคณิตศาสตร์ต่างกัน. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุติเทพ ศิริพิพัฒน์กุล. (2553). การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาและการเรียนรู้เป็นทีมของนิสิตปริญญาบัณฑิตด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานที่ใช้เทคนิคการเรียนรู้ร่วมกันด้วยกรณีศึกษาและเทคโนโลยีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่ต่างกัน. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- เสมอแข อภิรมยานนท์. (2555). การจัดการความรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านแม่เสะ อ.แม่แตง จ.เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- เสาวนีย์ กานต์เดชารักษ์. (2539). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบเน้นวิจัยทางการศึกษาพยาบาล. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อนุวัฒน์ ศุภชุตินกุล. (2547). การจัดการความรู้เพื่อคุณภาพที่สมดุล. นนทบุรี: สถาบันพัฒนาและรับรองคุณภาพโรงพยาบาล.





ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



รายนามผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ

รายนามผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิสำหรับการวิจัยที่ให้ความอนุเคราะห์แนะนำและตรวจสอบแก้ไขปรับปรุงเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้

ผู้เชี่ยวชาญให้สัมภาษณ์ในการพัฒนารูปแบบ

1. อาจารย์ ดร.พัชราวดี ศรีบุญเรือง
ภาควิชาส่งเสริมและนิเทศศาสตร์การเกษตร คณะเกษตร มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
2. อาจารย์ ดร.ธีรวดี ถังบุตร
ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
3. อาจารย์ ดร.กนกพร ฉันทนารุ่งภักดิ์
ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
4. อาจารย์ ดร.เอกวิทย์ โทปุรินทร์
ภาควิชานวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
5. อาจารย์ ดร.ดวงพร ธรรมมะ
ภาควิชานวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

ผู้ทรงคุณวุฒิในการรับรอง (ร่าง) รูปแบบฯ

1. อาจารย์ ดร.รัฐพล ประดับเวทย์
ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุติเทพ ศิริพิพัฒนกุล
รองคณบดีฝ่ายประกันคุณภาพนวัตกรรมการศึกษาและเทคโนโลยีการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พร้อมภักดิ์ บึงบัว
ผู้อำนวยการฝ่ายวิจัย มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต

ผู้เชี่ยวชาญประเมินแผนการจัดการเรียนรู้

1. อาจารย์ ดร.พัชราวดี ศรีบุญเรือง
ภาควิชาส่งเสริมและนิเทศศาสตร์การเกษตร คณะเกษตร มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุติเทพ ศิริพิพัฒนกุล
รองคณบดีฝ่ายประกันคุณภาพนวัตกรรมการศึกษา

- คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
3. อาจารย์ ดร.เอกวิทย์ โทปุรินทร์
ภาควิชานวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

ผู้เชี่ยวชาญประเมินแบบวัดความใฝ่รู้

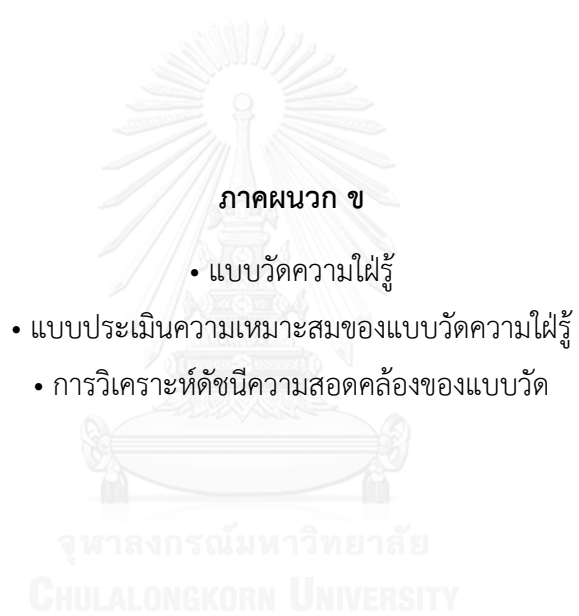
1. อาจารย์ ดร.รัฐพล ประดับเวทย์
ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พร้อมภาค บึงบัว
ผู้อำนวยการฝ่ายวิจัย มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต
3. รองศาสตราจารย์ ดร.จินตวีร์ คล้ายสังข์
ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้เชี่ยวชาญประเมินแบบสังเกตพฤติกรรมความใฝ่รู้

1. อาจารย์ ดร.รัฐพล ประดับเวทย์
ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุติเทพ ศิริพิพัฒนกุล
รองคณบดีฝ่ายประกันคุณภาพนวัตกรรมการศึกษาและเทคโนโลยีการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
3. รองศาสตราจารย์ ดร.จินตวีร์ คล้ายสังข์
ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้ทรงคุณวุฒิในการรับรองรูปแบบ

1. รองศาสตราจารย์ ดร.จินตวีร์ คล้ายสังข์
ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประกอบ กรณีกิจ
ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
3. อาจารย์ ดร.แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัมย์
ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



**แบบวัดความใฝ่รู้ ของนิสิต/นักศึกษา สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา
ในการเรียนการสอนรายวิชาทางด้านเทคโนโลยีการศึกษา**

ตอนที่ 1 : ข้อมูลเบื้องต้นของผู้ตอบแบบสอบถาม

1. เพศ

ชาย หญิง

2. ชั้นปี

ปี 2 ปี 3 ปี 4 ปี 5

ตอนที่ 2 : โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด โดยมีเกณฑ์
ดังนี้

- | | | |
|---|---------|------------------------------------|
| 5 | หมายถึง | มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด |
| 4 | หมายถึง | มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก |
| 3 | หมายถึง | มีความคิดเห็นอยู่ในระดับพอใช้ |
| 2 | หมายถึง | มีความคิดเห็นอยู่ในระดับน้อย |
| 1 | หมายถึง | มีความคิดเห็นอยู่ในระดับน้อยที่สุด |

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. ก่อนการเรียนแต่ละรายวิชา นิสิตนักศึกษามีการสอบถามเนื้อหาวิชากับอาจารย์ผู้สอนเพื่อเตรียมความพร้อมก่อนการเรียน					
2. นิสิตนักศึกษามีการศึกษาหาความรู้จาก หนังสือ เอกสาร ประกอบการเรียน อินเทอร์เน็ต หรือแหล่งการเรียนรู้อื่นๆ ก่อนการเรียน/ฝึกปฏิบัติ					
3. เมื่อนิสิตนักศึกษาได้รับโจทย์จากอาจารย์ผู้สอน นิสิตนักศึกษาสืบค้นข้อมูลเพื่อลงมือปฏิบัติทันที					
4. เมื่อนิสิตนักศึกษามีข้อสงสัย นิสิตนักศึกษาจะพยายามค้นหาคำตอบ					
5. เมื่ออาจารย์ผู้สอนตั้งคำถามในชั้นเรียน นิสิตนักศึกษามักที่จะยกมือเพื่อตอบคำถาม					
6. เมื่อนิสิตนักศึกษาได้รับงานจากอาจารย์ผู้สอน นิสิตนักศึกษาทราบว่าต้องค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งการเรียนรู้ใด					

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
7. เมื่อนิสิตนักศึกษามีข้อสงสัยหรือคำถาม นิสิตนักศึกษาจะสอบถามอาจารย์ผู้สอน เพื่อน หรือผู้ที่เคยผ่านการเรียนในรายวิชานั้นมาแล้วเพื่อหาคำตอบ					
8. เมื่อนิสิตนักศึกษามีข้อสงสัยในการฝึกปฏิบัติ นิสิตนักศึกษายกมือสอบถามอาจารย์ผู้สอนทันที					
9. เมื่อนิสิตนักศึกษาไม่ทราบว่าจะต้องหาข้อมูลจากแหล่งใด นิสิตนักศึกษาสอบถามผู้รู้ทันที					
10. เมื่อนิสิตนักศึกษามีข้อสงสัย นิสิตนักศึกษาระสืบค้นหาความรู้ทันที					
11. เมื่อนิสิตนักศึกษาไม่สามารถปฏิบัติตามคำสั่งได้ นิสิตนักศึกษายกมือสอบถามหรือพูดคุยกับเพื่อนเพื่อไปขอสงสัย					
12. นิสิตนักศึกษามักสอบถามหรือพูดคุยกับเพื่อนเพื่อไปขอสงสัย					
13. นิสิตนักศึกษาสอบถามข้อมูลจากผู้รู้ก่อนการค้นหาคำตอบ					
14. หลังจากเรียนจบในแต่ละบทเรียน นิสิตนักศึกษามีการศึกษาค้นคว้าหาความรู้เพื่อฝึกปฏิบัติเพิ่มเติมจากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ เช่น YouTube เป็นต้น					
15. หากนิสิตนักศึกษามีข้อสงสัย นิสิตนักศึกษาสอบถามอาจารย์ เพื่อน หรือผู้รู้ ผ่านทาง Social Media ต่างๆ เช่น Facebook, Line					
16. หลังจากเรียนจบแล้ว นิสิตนักศึกษาชอบที่จะให้อาจารย์ ทบทวนบทเรียนการฝึกปฏิบัติก่อนจบชั้นเรียน					
17. หลังจบการเรียน นิสิตนักศึกษานำข้อมูลที่จดบันทึกไว้มาฝึกปฏิบัติทบทวนเพื่อสรุปอีกครั้ง					
18. นิสิตนักศึกษาหาข้อมูลเพิ่มเติมหลังจากการเรียนเพื่อนำมาเปรียบเทียบและปรับปรุงผลงานของนิสิตนักศึกษา					
19. นิสิตนักศึกษามักเสนอความคิดเห็นเพื่อร่วมพูดคุยกับเพื่อนในประเด็นต่างๆ					
20. นิสิตนักศึกษาชอบที่จะรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนเพื่อนำมาคิดทบทวนกับตนเอง					
21. หลังเรียนจบ นิสิตนักศึกษามีการสรุปความรู้กับอาจารย์ผู้สอน หรือเพื่อน					

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
22. นิสิตนักศึกษา มีการจัดแบ่งข้อมูลที่จัดบันทึก เพื่อให้ง่ายต่อความเข้าใจ					
23. ทุกครั้งที่มีการสอบปฏิบัติ นิสิตนักศึกษา จะนำข้อมูลที่เคยจัดบันทึกไว้กลับมาทบทวนและฝึกปฏิบัติ					
24. นิสิตนักศึกษา ชอบที่จะให้เพื่อนๆ ช่วยกันสรุปความรู้หลังเรียนจบในแต่ละบทเรียน					
25. เมื่อนิสิตนักศึกษา ได้รับความรู้หรือเทคนิคใหม่ๆ เพิ่มเติม นิสิตนักศึกษา จะนำมาความรู้หรือเทคนิคใหม่ๆ นั้นมาปรับปรุง					



แบบประเมินความเหมาะสมของแบบวัดความใฝ่รู้ ของนิสิต/นักศึกษา

สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาในการเรียนการสอนรายวิชาทางด้านเทคโนโลยีการศึกษา

หัวข้อ : การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีม ตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

ผู้วิจัย : นายธีระศาสตร์ อายุเจริญ นิสิตระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาเทคโนโลยีและ สื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : รองศาสตราจารย์ ดร.เนาวนิตย์ สงคราม

คำชี้แจง แบบประเมินความเหมาะสมของแบบวัดความใฝ่รู้ ของนิสิต/นักศึกษา สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาในการเรียนการสอนรายวิชาทางด้านเทคโนโลยีการศึกษา มีเกณฑ์การประเมินดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่าหัวข้อการประเมินมีความเหมาะสม
 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าหัวข้อการประเมินมีความเหมาะสมหรือไม่
 -1 หมายถึง แน่ใจว่าหัวข้อการประเมินไม่มีความเหมาะสม
 ขอให้ท่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องความคิดเห็น

คุณลักษณะของการใฝ่รู้	ข้อความถาม	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
1. ความกระตือรือร้น - เป็นผู้ที่มีการแสดงออกถึงความกระตือรือร้นในการที่จะได้เรียนรู้ หรือแสวงหาความรู้ใหม่ๆ ไม่อยู่นิ่ง ชอบสังเกต ชอบค้นหา อยากมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอนมีการเตรียมตัวล่วงหน้าก่อนการเรียน - การคาดเดาผลการเลือกวิธีในการค้นคว้าและดำเนินการได้อย่างเหมาะสม - เป็นคนไม่อยู่นิ่ง ชอบศึกษาค้นคว้าอยู่เสมอ	1.1 ก่อนการเรียนแต่ละรายวิชานิสิต นักศึกษาสอบถามเนื้อหาวิชากับอาจารย์ผู้สอนเพื่อเตรียมความพร้อมก่อนการเรียน				
	1.2 นิสิต นักศึกษา มีการศึกษาหาความรู้จากหนังสือ เอกสารประกอบการเรียน อินเทอร์เน็ต หรือแหล่งการเรียนรู้อื่นๆ ก่อนการเรียน				
	1.3 เมื่อนิสิต นักศึกษาได้รับโจทย์จากอาจารย์ผู้สอน นิสิต นักศึกษาสืบค้นข้อมูลเพื่อหาคำตอบทันที				

คุณลักษณะของการใฝ่รู้	ข้อคำถาม	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
(บุญชิต มณีโชติ, 2540; ปทีป เมธาวุฒิ ,2545; วินัย พัฒนรัฐ และคณะ, 2538)	1.4 เมื่อนิสิต นักศึกษามีข้อสงสัย จะพยายามค้นหาคำตอบ				
	1.5 เมื่อท่านตั้งคำถามในชั้นเรียน นิสิต นักศึกษามักที่จะยกมือเพื่อตอบคำถาม				
2. ความตระหนักรู้ - ค้นพบวิธีที่จะเรียนให้ดีที่สุดด้วยตนเอง - รู้ความต้องการของตนเองว่าต้องการเรียนรู้อะไร (Orlich, 1969 อ้างถึงใน จินตวีร์ คล้ายสังข์ และ ประกอบกรณิกิจ, 2552; บุญชิต มณีโชติ, 2540; ปทีป เมธาวุฒิ ,2545)	2.1 เมื่อนิสิต นักศึกษาได้รับข้อคำถาม หรืองานจากท่าน นิสิต นักศึกษาทราบว่าต้องค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งการเรียนรู้ใด				
	2.2 เมื่อนิสิต นักศึกษามีข้อสงสัยหรือคำถาม จะสอบถามอาจารย์ผู้สอน เพื่อน หรือผู้ที่เคยผ่านการเรียนในรายวิชานั้นมาแล้วเพื่อหาคำตอบ				
	2.3 เมื่อนิสิต นักศึกษามีข้อสงสัยหรือข้อคำถาม นิสิต นักศึกษา ยกมือสอบถามอาจารย์ผู้สอนทันที				
	2.4 เมื่อนิสิต นักศึกษาไม่ทราบว่าต้องหาคำตอบจากแหล่งใด นิสิต นักศึกษาสอบถามผู้รู้ทันที				
	2.5 เมื่อนิสิต นักศึกษามีข้อสงสัย นิสิต นักศึกษาจะสืบค้นหาความรู้ทันที				
	3. การแสวงหาความรู้ - เป็นคนขยัน มานะบากบั่น และมีความสุขในการเรียน - ศึกษาหาความรู้โดยสนทนากับผู้รู้ เช่น ครู เพื่อน (Orlich, 1969 อ้างถึงใน จินตวีร์ คล้ายสังข์ และ ประกอบกรณิกิจ, 2552; บุญชิต มณีโชติ, 2540; ปทีป เมธาวุฒิ ,2545)	3.1 เมื่อนิสิต นักศึกษาไม่สามารถค้นหาคำตอบได้ นิสิต นักศึกษาจะพยายามค้นหาต่อไป			
3.2 นิสิต นักศึกษา มักสอบถามหรือพูดคุยกับเพื่อนเพื่อไขข้อสงสัย					

คุณลักษณะของการใฝ่รู้	ข้อคำถาม	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
กรณีกิจ, 2552; บุญชิต มณีโชติ, 2540; ปทีป เมธาวุฒิ, 2545; วินัย พัฒนรัฐ และคณะ, 2538; ยุคล แจ่มฤทธิ, 2545)	3.3 นิสิต นักศึกษาสอบถามข้อมูลจากผู้รู้ก่อนการค้นหาข้อมูลเสมอ				
	3.4 หลังจากเรียนจบในแต่ละบทเรียนนิสิต นักศึกษามีการศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ				
	3.5 หากนิสิต นักศึกษามีข้อสงสัย นิสิตนักศึกษาสอบถามอาจารย์ เพื่อน หรือผู้รู้ ผ่านทาง Social Media ต่างๆ เช่น Facebook, Line				
4. การรวบรวมข้อมูล - เสนอความคิดและการวิเคราะห์กับกลุ่มเพื่อตรวจสอบ - ผู้เรียนเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ เช่นการจดบันทึกลงในกระดาษ การเข้าร่วมสังเกต และการบันทึกเสียง การทดลอง การจัดทำแบบสอบถาม (Orlich, 1969 อ้างถึงใน จินตวีร์ คล้ายสังข์ และ ประภอภกรณกิจ, 2552; ปทีป เมธาวุฒิ, 2545; วินัย พัฒนรัฐ และคณะ, 2538)	4.1 หลังจากเรียนจบแล้ว นิสิตนักศึกษาชอบที่จะให้อาจารย์ทบทวนบทเรียนก่อนจบชั้นเรียน				
	4.2 หลังจบการเรียน นิสิตนักศึกษานำข้อมูลที่จดบันทึกไว้มาอ่านทบทวนเพื่อสรุปอีกครั้ง				
	4.3 นิสิตนักศึกษาหาข้อมูลเพิ่มเติมหลังจากการเรียนเพื่อนำมาเปรียบเทียบกับสิ่งที่เรียนไปแล้ว				
	4.4 นิสิตนักศึกษามักเสนอความคิดเห็นเพื่อร่วมพูดคุยกับเพื่อนในประเด็นต่างๆ				
	4.5 นิสิตนักศึกษาชอบที่จะรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนเพื่อนำมาคิดทบทวนกับตนเอง				
5. การสรุปข้อมูล - ผู้เรียนสามารถสรุปความได้อาจแสดงในรูปแบบของการ	5.1 หลังเรียนจบ นิสิตนักศึกษามีการสรุปความรู้กับอาจารย์ผู้สอน หรือเพื่อน				

คุณลักษณะของการใฝ่รู้	ข้อความถาม	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
จัดแบ่งเป็นประเภท เป็นหมวดหมู่ หรือในรูปแบบของการระบุผลที่ได้และการนำข้อมูลไปใช้ในบริบทที่ต่างกัน - พยายามนำความรู้ที่ได้มาพัฒนาปรับปรุงตนเอง (Orlich, 1969 อ้างถึงใน จินตวีร์ คล้ายสังข์ และ ประกอบกรณีกิจ, 2552; บุญชิต มณีโชติ, 2540; วิโรจน์ วัฒนานิมิตกุล, 2540)	5.2 นิสิตนักศึกษา มีการจัดแบ่งข้อมูลที่จดบันทึก เพื่อให้ง่ายต่อความเข้าใจ				
	5.3 ทุกครั้งที่มีการสอบปฏิบัติ นิสิตนักศึกษาจะนำข้อมูลที่เคยจดบันทึกไว้กลับมาทบทวนและฝึกปฏิบัติ				
	5.4 นิสิตนักศึกษาชอบที่จะให้เพื่อนๆ ช่วยกันสรุปความรู้หลังเรียนจบในแต่ละบทเรียน				
	5.5 เมื่อนิสิตนักศึกษาได้รับความรู้หรือเทคนิคใหม่ๆ เพิ่มเติม นิสิตนักศึกษาจะนำมาความรู้หรือเทคนิคใหม่นั้นมาปรับปรุง				

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณอย่างสูงที่กรุณาให้ข้อมูลและความคิดเห็นอันเป็นประโยชน์ต่องานวิจัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ธีระศาสตร์ อายุเจริญ

ผู้วิจัย

ตารางที่ 12 การวิเคราะห์หาค่าความตรงเชิงเนื้อหา

ประเด็นการประเมิน	คะแนนความคิดเห็น			รวม	ค่า ICO	สรุปผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1 ก่อนการเรียนแต่ละรายวิชานิสิตนักศึกษา สอบถามเนื้อหารายวิชากับอาจารย์ผู้สอนเพื่อเตรียมความพร้อมก่อนการเรียน	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
2 นิสิต นักศึกษามีการศึกษาหาความรู้จาก หนังสือ เอกสารประกอบการเรียน อินเทอร์เน็ต หรือแหล่งการเรียนรู้อื่นๆ ก่อนการเรียน	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
3 เมื่อนิสิต นักศึกษาได้รับโจทย์จากอาจารย์ผู้สอน นิสิต นักศึกษาสืบค้นข้อมูลเพื่อหาคำตอบทันที	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
4 เมื่อนิสิต นักศึกษามีข้อสงสัย จะพยายามค้นหาคำตอบ	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
5 เมื่อท่านตั้งคำถามในชั้นเรียนนิสิต นักศึกษามักที่จะยกมือเพื่อตอบคำถาม	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
6 เมื่อนิสิต นักศึกษาได้รับข้อคำถามหรืองานจากท่าน นิสิต นักศึกษาทราบว่าต้องค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งการเรียนรู้ใด	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
7 เมื่อนิสิต นักศึกษามีข้อสงสัยหรือคำถาม จะสอบถามอาจารย์ผู้สอน เพื่อน หรือผู้ที่เคยผ่านการเรียนในรายวิชานั้นมาแล้วเพื่อหาคำตอบ	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
8 เมื่อนิสิต นักศึกษามีข้อสงสัยหรือข้อคำถาม นิสิตนักศึกษายกมือสอบถามอาจารย์ผู้สอนทันที	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
9 เมื่อนิสิต นักศึกษาไม่ทราบว่า จะต้องหาข้อมูลจากแหล่งใด นิสิต นักศึกษาสอบถามผู้รู้ทันที	1	1	0	2	0.67	ใช้ได้
10 เมื่อนิสิต นักศึกษามีข้อสงสัยนิสิต นักศึกษาจะสืบค้นหาความรู้ทันที	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้

ประเด็นการประเมิน	ความคิดเห็น			รวม	ค่า IOC	สรุปผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
11 เมื่อนิสิต นักศึกษาไม่สามารถค้นหาคำตอบได้ นิสิต นักศึกษาจะพยายามค้นหาต่อไป	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
12 นิสิต นักศึกษามักสอบถามหรือพูดคุยกับเพื่อนเพื่อไขข้อสงสัย	1	1	0	2	0.67	ใช้ได้
13 นิสิต นักศึกษาสอบถามข้อมูลจากผู้รู้ก่อนการค้นหาข้อมูลเสมอ	1	1	0	2	0.67	ใช้ได้
14 หลังจากเรียนจบในแต่ละบทเรียน นิสิต นักศึกษามีการศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
15 หากนิสิต นักศึกษามีข้อสงสัย นิสิต นักศึกษาสอบถามอาจารย์ เพื่อน หรือผู้รู้ ผ่านทาง Social Media ต่างๆ เช่น Facebook, Line	1	1	0	2	0.67	ใช้ได้
16 หลังจากเรียนจบแล้วนิสิตนักศึกษาชอบที่จะให้อาจารย์ทบทวนบทเรียนก่อนจบชั้นเรียน	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
17 หลังจบการเรียนนิสิตนักศึกษานำข้อมูลที่จดบันทึกไว้มาอ่านทบทวนเพื่อสรุปอีกครั้ง	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
18 นิสิตนักศึกษาหาข้อมูลเพิ่มเติมหลังจากการเรียนเพื่อนำมาเปรียบเทียบกับสิ่งที่เรียนไปแล้ว	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
19 นิสิตนักศึกษามักเสนอความคิดเห็นเพื่อร่วมพูดคุยกับเพื่อนในประเด็นต่างๆ	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
20 นิสิตนักศึกษาชอบที่จะรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนเพื่อนำมาคิดทบทวนกับตนเอง	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
21 หลังเรียนจบนิสิตนักศึกษามีการสรุปความรู้กับอาจารย์ผู้สอน หรือเพื่อน	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้

ประเด็นการประเมิน	ความคิดเห็น			รวม	ค่า IOC	สรุปผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
22 นิสิตนักศึกษามีการจัดแบ่งข้อมูลที่จัดบันทึก เพื่อให้ง่ายต่อความเข้าใจ	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
23 ทุกครั้งที่มีการสอบปฏิบัติ นิสิตนักศึกษาจะนำข้อมูลที่เคยจัดบันทึกไว้กลับมาทบทวนและฝึกปฏิบัติ	1	1	0	2	0.67	ใช้ได้
24 นิสิตนักศึกษาชอบที่จะให้เพื่อนๆ ช่วยกันสรุปความรู้หลังเรียนจบในแต่ละบทเรียน	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
25 เมื่อนิสิตนักศึกษาได้รับความรู้หรือเทคนิคใหม่ๆ เพิ่มเติม นิสิตนักศึกษาจะนำมาความรู้หรือเทคนิคใหม่ๆ นั้นมาปรับปรุง	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้

จากตารางที่ 7.1 เมื่อผู้เชี่ยวชาญพิจารณาตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาจากแบบวัดความไม่รู้โดยถือเกณฑ์ IOC ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป จึงยอมรับและสามารถนำไปใช้ได้



ภาคผนวก ค

- แบบประเมินความเหมาะสมของแบบสังเกตพฤติกรรมความใฝ่รู้
- การวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้องของแบบสังเกตพฤติกรรมความใฝ่รู้

**แบบประเมินความเหมาะสมของแบบสังเกตพฤติกรรมความใฝ่รู้
ของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้
ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา**

หัวข้อ : การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีม ตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

ผู้วิจัย : นายธีระศาสตร์ อายุเจริญ นิสิตระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : รองศาสตราจารย์ ดร.เนาวนิตย์ สงคราม

คำชี้แจง แบบประเมินความเหมาะสมของแบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการทำงานของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มีเกณฑ์การประเมินดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่าหัวข้อการประเมินมีความเหมาะสม

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าหัวข้อการประเมินมีความเหมาะสมหรือไม่

-1 หมายถึง แน่ใจว่าหัวข้อการประเมินไม่มีความเหมาะสม

ขอให้ท่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องความคิดเห็น

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			ความคิดเห็นเพิ่มเติม
	+1	0	1	
1. ศึกษาหาข้อมูลก่อนการเรียน				
2. สอบถามผู้รู้เมื่อมีข้อสงสัย				
3. ค้นหาคำตอบเมื่อมีข้อสงสัย				
4. ค้นแหล่งแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ				
5. แลกเปลี่ยนข้อมูลกับเพื่อน				
6. มีการใช้ Social Media ต่างๆ ในการเรียน				
7. จัดบันทึกข้อมูลหลังเรียนจบ				
8. แลกเปลี่ยนข้อมูลที่จัดบันทึกกับเพื่อนในกลุ่ม				
9. สรุปความรู้กับเพื่อนหลังจากเรียนจบ				
10. หาข้อมูลอื่นๆเพิ่มเติมหลังจากเรียนจบ				

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ลงชื่อ ผู้ประเมิน


เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมความใฝ่รู้แบบบูรณาการ

เกณฑ์การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	ดีมาก	ดี	พอใช้	ปรับปรุง
1. ศึกษาหาข้อมูลก่อนการเรียน	ศึกษาและเตรียมความพร้อมของข้อมูล แหล่งการเรียนรู้ต่างๆ ในเรื่องที่จะเรียนก่อนการเรียนทุกครั้ง	ศึกษาและเตรียมความพร้อมของข้อมูล แหล่งการเรียนรู้ต่างๆ ในเรื่องที่จะเรียน เกือบทุกครั้ง	ศึกษาและเตรียมความพร้อม ในเรื่องที่จะเรียน เป็นบางครั้ง	ไม่ศึกษาและเตรียมความพร้อม ในเรื่องที่จะเรียน
2. สอบถามผู้รู้เมื่อมีข้อสงสัย	สอบถามผู้รู้ทันทีที่เกิดความสงสัยทุกครั้ง	สอบถามผู้รู้เกือบทุกครั้ง	สอบถามผู้รู้เป็นบางครั้ง	ไม่สอบถามผู้รู้เมื่อมีข้อสงสัย
3. ค้นหาคำตอบเมื่อมีข้อสงสัย	ค้นหาคำตอบทันทีเมื่อมีข้อสงสัยทุกครั้ง	ค้นหาคำตอบตามเมื่อมีข้อสงสัยเกือบทุกครั้ง	ค้นหาคำตอบเมื่อมีข้อสงสัยบางครั้ง	ไม่ค้นหาคำตอบเมื่อมีข้อสงสัย
4. ค้นแหล่งแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ	ค้นหาแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ เพื่อใช้ในการทำงานทุกครั้ง	ค้นหาแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ เพื่อใช้ในการทำงานเกือบทุกครั้ง	ค้นหาแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ เพื่อใช้ในการทำงานบางครั้ง	ไม่ค้นหาแหล่งการเรียนรู้เพื่อใช้ในการทำงาน
5. แลกเปลี่ยนข้อมูลกับเพื่อน	แลกเปลี่ยนข้อมูลกับเพื่อนร่วมทีมเสมอๆ	แลกเปลี่ยนข้อมูลกับเพื่อนร่วมทีมเกือบทุกครั้ง	แลกเปลี่ยนข้อมูลกับเพื่อนร่วมทีมบางครั้ง	ไม่แลกเปลี่ยนข้อมูลกับเพื่อนร่วมทีม
6. มีการใช้ Social Media ต่างๆ ในการเรียน	มีการใช้ Social Media ต่างๆ ในการเรียนทุกครั้ง	มีการใช้ Social Media ต่างๆ ในการเรียนเกือบทุกครั้ง	มีการใช้ Social Media ต่างๆ ในการเรียนบางครั้ง	ไม่ใช้ Social Media ต่างๆ ในการเรียน
7. จัดบันทึกข้อมูลหลังเรียนจบ	มีการจัดบันทึกข้อมูลต่างๆ หลังจากรเรียนจบทุกครั้ง	มีการจัดบันทึกข้อมูลต่างๆ หลังจากรเรียนจบเกือบทุกครั้ง	มีการจัดบันทึกข้อมูลต่างๆ หลังจากรเรียนจบบางครั้ง	ไม่มีการจัดบันทึกข้อมูลต่างๆ หลังจากรเรียนจบ
8. แลกเปลี่ยนข้อมูลที่จัดบันทึกกับเพื่อนในกลุ่ม	แลกเปลี่ยนข้อมูลที่จัดบันทึกกับเพื่อนในทีมเสมอๆ	แลกเปลี่ยนข้อมูลที่จัดบันทึกกับเพื่อนในทีมเกือบทุกครั้ง	แลกเปลี่ยนข้อมูลที่จัดบันทึกกับเพื่อนในทีมบางครั้ง	ไม่แลกเปลี่ยนข้อมูลที่จัดบันทึกกับเพื่อนในทีม
9. สรุปความรู้กับเพื่อนหลังจากเรียนจบ	สรุปความรู้กับเพื่อนหลังจากเรียนจบทุกครั้ง	สรุปความรู้กับเพื่อนหลังจากเรียนจบเกือบทุกครั้ง	สรุปความรู้กับเพื่อนหลังจากเรียนจบบางครั้ง	ไม่สรุปความรู้กับเพื่อนหลังจากเรียนจบ
10. หาข้อมูลอื่นๆ เพิ่มเติมหลังจากเรียนจบ	หาข้อมูลอื่นๆ เพิ่มเติมหลังจากเรียนจบทุกครั้ง	หาข้อมูลอื่นๆ เพิ่มเติมหลังจากเรียนจบเกือบทุกครั้ง	หาข้อมูลอื่นๆ เพิ่มเติมหลังจากเรียนจบบางครั้ง	ไม่หาข้อมูลอื่นๆ เพิ่มเติมหลังจากเรียนจบ

ตารางที่ 13 การวิเคราะห์หาค่าความสอดคล้อง

ประเด็นการประเมิน	คะแนนความคิดเห็น			รวม	ค่า ICO	สรุปผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1. ศึกษาหาข้อมูลก่อนการเรียน	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
2. สอบถามผู้รู้เมื่อมีข้อสงสัย	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
3. ค้นหาคำตอบเมื่อมีข้อสงสัย	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
4. ค้นแหล่งแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
5. แลกเปลี่ยนข้อมูลกับเพื่อน	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
6. มีการใช้ Social Media ต่างๆ ใน การเรียน	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
7. จัดบันทึกข้อมูลหลังเรียนจบ	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
8. แลกเปลี่ยนข้อมูลที่จัดบันทึกกับ เพื่อนในกลุ่ม	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
9. สรุปความรู้กับเพื่อนหลังจากเรียน จบ	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
10. หาข้อมูลอื่นๆเพิ่มเติมหลังจาก เรียนจบ	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้

จากตารางที่ 7.2 เมื่อผู้เชี่ยวชาญพิจารณาตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาจากแบบสังเกต
พฤติกรรมความใฝ่รู้โดยถือเกณฑ์ IOC ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป จึงยอมรับและสามารถนำไปใช้ได้



ภาคผนวก ง

- คำอธิบายการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมๆ

คำอธิบายการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

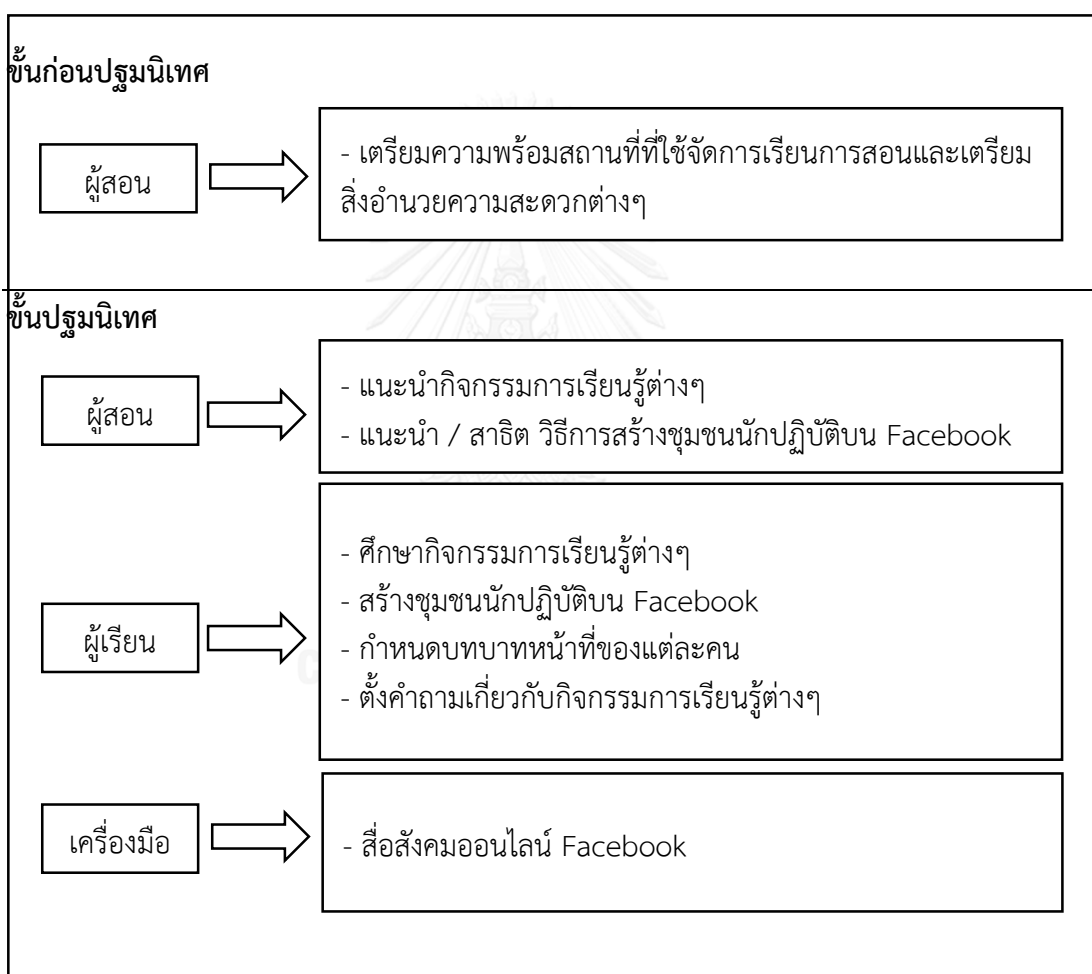
ขั้นตอนการเรียนรู้	วิธีการเรียน	กิจกรรมของผู้เรียน	กิจกรรมของผู้สอน
ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมความพร้อม			
1. แนะนำขั้นตอนการเรียน กิจกรรมการเรียนทั้งหมด	การเรียนการสอนในชั้นเรียน	รับทราบรายละเอียดกิจกรรมการเรียนทั้งหมด	ชี้แจงรายละเอียดการจัดการ กิจกรรมการเรียนการสอนทั้งหมด
2. แนะนำการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ (Facebook)	การเรียนการสอนในชั้นเรียน	รับทราบการใช้งาน Social Media	สาธิตการใช้งาน Social Media
3. แบ่งกลุ่มผู้เรียนเป็นทีมตามความสมัครใจ	การเรียนการสอนในชั้นเรียน	จับกลุ่มรวมกันเป็นทีมตามความสมัครใจและกำหนดบทบาทหน้าที่ของแต่ละคน (คุณอำนวย คุณกิจ คุณประสาน คุณลิขิต คุณวิศาสตร์)	คอยให้คำแนะนำและอธิบายบทบาทหน้าที่ของแต่ละบทบาทให้ชัดเจน
4. วัดคุณลักษณะใฝ่รู้ก่อนเรียน	การเรียนการสอนในชั้นเรียน	ทดสอบคุณลักษณะความใฝ่รู้ก่อนเรียน	แจกแบบวัดความใฝ่รู้
ขั้นที่ 2 กำหนดประเด็นปัญหาร่วมกัน			
1. ครูผู้สอนกำหนดประเด็นปัญหาจากบทเรียน	การเรียนการสอนในชั้นเรียน	สนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเพื่อกำหนดทิศทาง แนวทาง หรือวิธีการในการแก้ไขปัญหา ร่วมกันในทีม	คอยให้คำแนะนำแนวทางวิธีการแก้ปัญหาเมื่อผู้เรียนมีข้อสงสัย
2. แนะนำแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ	การเรียนการสอนในชั้นเรียน	สนทนาภายในทีมเพื่อกำหนดทิศทาง แนวทาง หรือวิธีการในการแก้ไขปัญหา ร่วมกันในทีม	แนะนำตัวอย่างแหล่งการเรียนรู้ในกับผู้เรียน
3. ผู้เรียนซักถามในประเด็นที่สงสัย	การเรียนการสอนในชั้นเรียน	ซักถามในประเด็นที่สงสัย	ตอบข้อคำถามที่ผู้เรียนสงสัย
ขั้นที่ 3 แลกเปลี่ยนเรียนรู้			
1. ผู้เรียนนำข้อมูลที่ได้มา ร่วมกันแลกเปลี่ยนกันภายในทีม	การเรียนการสอนออนไลน์	ผู้เรียนร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและข้อมูลจากเพื่อนในทีมเพื่อหาข้อสรุป	คอยให้คำแนะนำและรับฟังความคิดเห็นของแต่ละทีม
2. ผู้สอนคอยช่วยเหลือและให้คำปรึกษาและสนับสนุนด้านแหล่งการเรียนรู้	การเรียนการสอนออนไลน์	ร่วมกันศึกษาค้นคว้า แลกเปลี่ยนข้อมูล ความคิดเห็นกันภายในทีม	คอยให้คำแนะนำและสนับสนุนแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ แก่ผู้เรียน

ขั้นตอนการเรียนรู้	วิธีการเรียน	กิจกรรมของผู้เรียน	กิจกรรมของผู้สอน
ขั้นที่ 4 สร้างองค์ความรู้			
1. สร้างองค์ความรู้ของทีม	การเรียนการสอนออนไลน์	ผู้เรียนสรุปผลการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของทีมและร่วมกันสร้างองค์ความรู้ที่เป็นข้อสรุปร่วมกันของทีม	ให้คำแนะนำแก่ผู้เรียนและตอบคำถามหรือข้อสงสัย
ขั้นที่ 5 นำเสนอและจัดเก็บองค์ความรู้			
1. นำเสนอผลงานของทีม	การเรียนการสอนปกติ	นำเสนอผลงานของทีมและจัดเก็บผลงานของทีม	อำนวยความสะดวกในการนำเสนอผลงานและซักถามเพื่อนทีมอื่นๆ เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น
2. วัดคุณลักษณะใฝ่รู้หลังเรียน	การเรียนการสอนปกติ	ทำแบบวัดความใฝ่รู้หลังเรียน	แจกแบบวัดความใฝ่รู้หลังเรียน
3. วัดคุณลักษณะใฝ่รู้แบบเพื่อนประเมินเพื่อน	การเรียนการสอนปกติ	ทำแบบสังเกตพฤติกรรมความใฝ่รู้แบบเพื่อนประเมินเพื่อน	แจกแบบสังเกตพฤติกรรมความใฝ่รู้

การจัดการเรียนรู้การเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

ระยะที่ 1 การเตรียมตัวก่อนการเรียนการสอน
สัปดาห์ที่ 1

สัปดาห์ที่ 1



การจัดการเรียนรู้การเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

ระยะที่ 2 กระบวนการเรียนการสอน
สัปดาห์ที่ 2 - 7

สัปดาห์ที่ 2

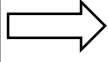
ขั้นกระตุ้นและให้ประสบการณ์

ผู้สอน



- อธิบายขอบเขตของเนื้อหาบทเรียนประจำสัปดาห์

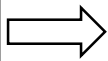
ผู้เรียน



- ตั้งคำถามเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ ประจำสัปดาห์

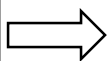
ขั้นให้ความรู้และลงมือปฏิบัติ

ผู้สอน



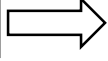
- บรรยายเนื้อหา เรื่อง ความรู้เบื้องต้น และ CAI ประเภทต่างๆ

ผู้เรียน



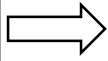
- ศึกษาเนื้อหา เรื่อง ความหมาย และรูปแบบของ CAI ประเภทต่างๆ
- ตั้งคำถามในประเด็นที่นิสิต / นักศึกษาสงสัย

กิจกรรม



- ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาเพิ่มเติมจากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ และ
สรุปลงบน Facebook Group

เครื่องมือ



- สื่อสังคมออนไลน์ Facebook

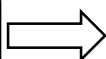
การจัดการเรียนรู้การเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

ระยะที่ 2 กระบวนการเรียนการสอน
สัปดาห์ที่ 2 - 7

สัปดาห์ที่ 3

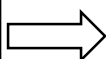
ขั้นกระตุ้นและให้ประสบการณ์

ผู้สอน



- อธิบายขอบเขตของเนื้อหาบทเรียนประจำสัปดาห์

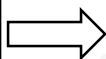
ผู้เรียน



- นำเสนอองค์ความรู้ที่ได้จากการสรุปของทีมจากการเรียนในครั้งก่อน
- ตั้งคำถามเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ ประจำสัปดาห์

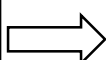
ขั้นให้ความรู้และลงมือปฏิบัติ

ผู้สอน



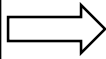
- บรรยายเนื้อหา เรื่อง ทฤษฎีการเรียนรู้แบบต่างๆ

ผู้เรียน



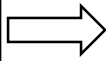
- ศึกษาเนื้อหา เรื่อง ทฤษฎีการเรียนรู้แบบต่างๆ
- ตั้งคำถามในประเด็นที่นิสิต / นักศึกษาสงสัย

กิจกรรม



- ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาเพิ่มเติมจากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ และสรุปลงบน Facebook Group

เครื่องมือ



- สื่อสังคมออนไลน์ Facebook

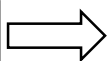
การจัดการเรียนรู้การเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

ระยะที่ 2 กระบวนการเรียนการสอน
สัปดาห์ที่ 2 - 7

สัปดาห์ที่ 4

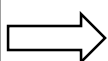
ขั้นกระตุ้นและให้ประสบการณ์

ผู้สอน



- อธิบายขอบเขตของเนื้อหาบทเรียนประจำสัปดาห์

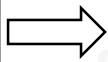
ผู้เรียน



- นำเสนอองค์ความรู้ที่ได้จากการสรุปของทีมจากการเรียนในครั้งก่อน
- ตั้งคำถามเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ ประจำสัปดาห์

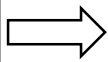
ขั้นให้ความรู้และลงมือปฏิบัติ

ผู้สอน



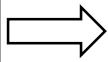
- บรรยายเนื้อหา เรื่อง หลักการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย

ผู้เรียน



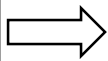
- ศึกษาเนื้อหา เรื่อง หลักการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย
- ตั้งคำถามในประเด็นที่นิสิต / นักศึกษาสงสัย

กิจกรรม



- ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาเพิ่มเติมจากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ และสรุปลงบน Facebook Group

เครื่องมือ

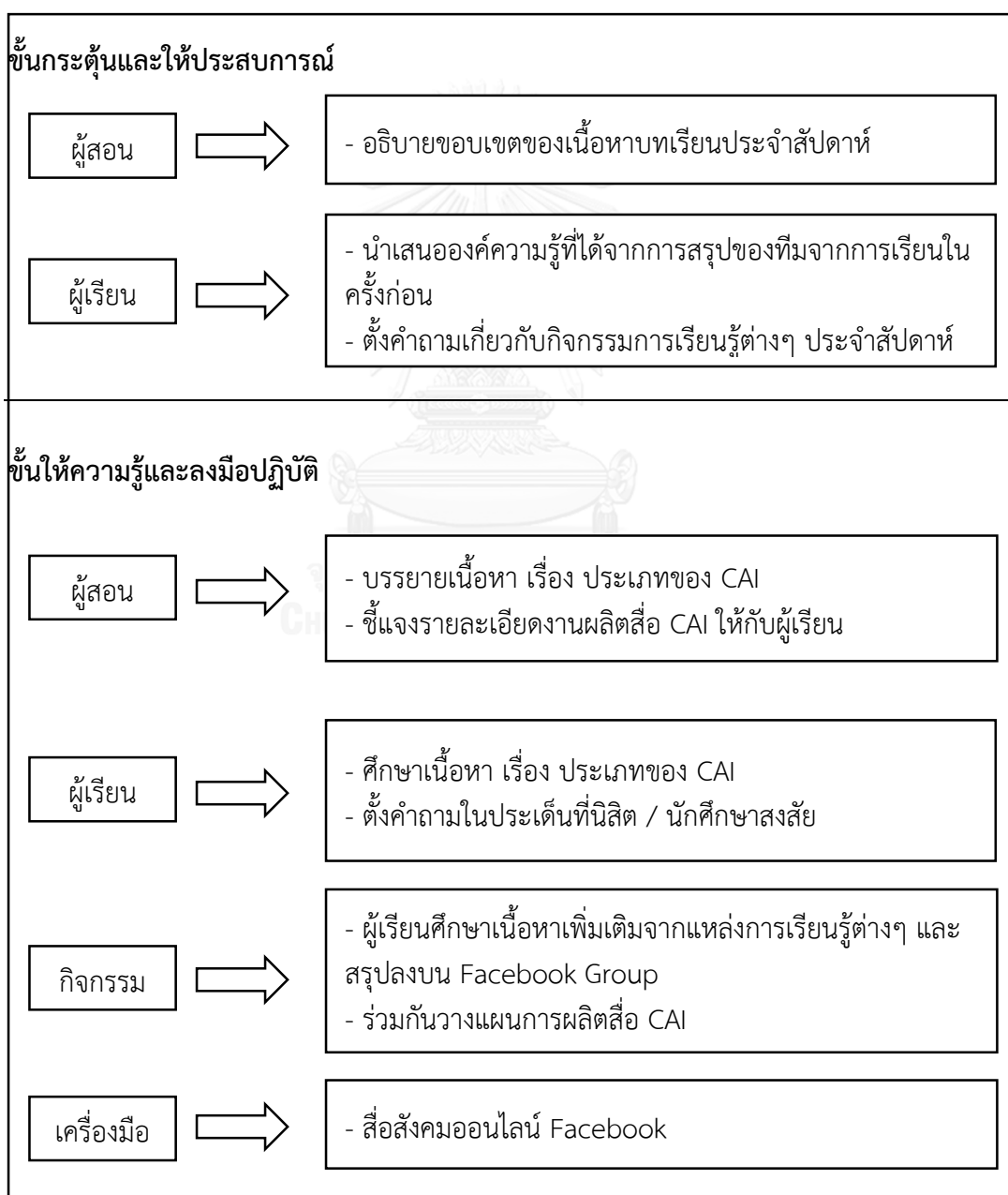


- สื่อสังคมออนไลน์ Facebook

การจัดการเรียนรู้การเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

ระยะที่ 2 กระบวนการเรียนการสอน
สัปดาห์ที่ 2 - 7

สัปดาห์ที่ 5



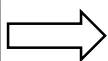
การจัดการเรียนรู้การเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

ระยะที่ 2 กระบวนการเรียนการสอน
สัปดาห์ที่ 2 - 7

สัปดาห์ที่ 6 - 7

ขั้นกระตุ้นและให้ประสบการณ์

ผู้สอน



- สรุปลองค์ความรู้ที่ได้ทำมาในสัปดาห์ก่อนๆ

ผู้เรียน



- นำเสนอองค์ความรู้ที่ได้จากการสรุปของทีมจากการเรียนในครั้งก่อน

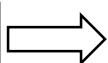
ขั้นให้ความรู้และลงมือปฏิบัติ

ผู้สอน



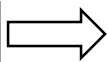
- อธิบายกิจกรรมเกี่ยวกับโครงการที่จะมอบหมายโดยให้ผู้เรียนตกลงกันภายในกลุ่ม
- คอยให้คำแนะนำกับผู้เรียน

ผู้เรียน



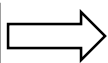
- ตั้งคำถามในประเด็นที่นิต / นักศึกษาสงสัย
- คัดเลือกหัวข้อโครงการที่จะศึกษาค้นคว้า และแบ่งหน้าที่กันภายในกลุ่ม

กิจกรรม



- ผู้เรียนศึกษา / คัดเลือก เนื้อหา และสรุปลงบน Facebook Group
- ลงมือปฏิบัติทำโครงการกลุ่ม

เครื่องมือ



- สื่อสังคมออนไลน์ Facebook

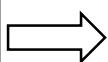
การจัดการเรียนรู้การเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

ระยะที่ 3 ประเมินผล
สัปดาห์ที่ 8

สัปดาห์ที่ 8

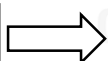
ขั้นการวัดและการประเมินผลหลังเรียน

ผู้สอน



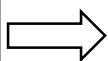
- เตรียมแบบวัดความใฝ่รู้
- ให้คำแนะนำให้การทำแบบวัด
- เตรียมแบบประเมินความคิดเห็นในการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา
- ให้คำแนะนำเกี่ยวกับโครงการ

ผู้เรียน



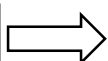
- นำเสนอโครงการแต่ละกลุ่ม
- ทำแบบวัดความใฝ่รู้
- ทำแบบประเมินความคิดเห็นในการเรียนการสอน ฯ
- บันทึกผลการนำเสนอและข้อเสนอแนะลงบน Facebook Group

กิจกรรม



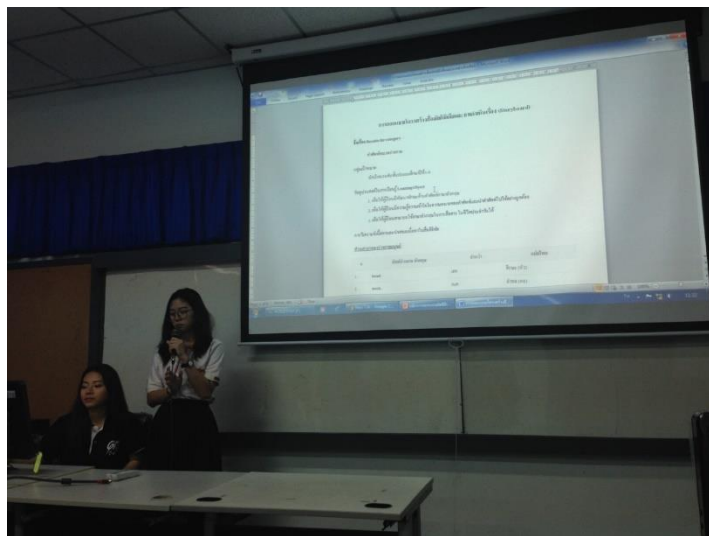
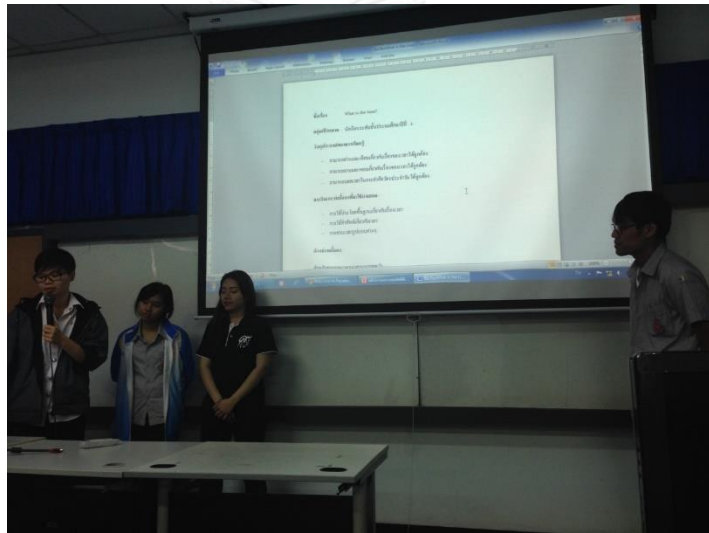
- นำผลงานที่นำเสนอเรียบร้อยแล้วลง Facebook Group

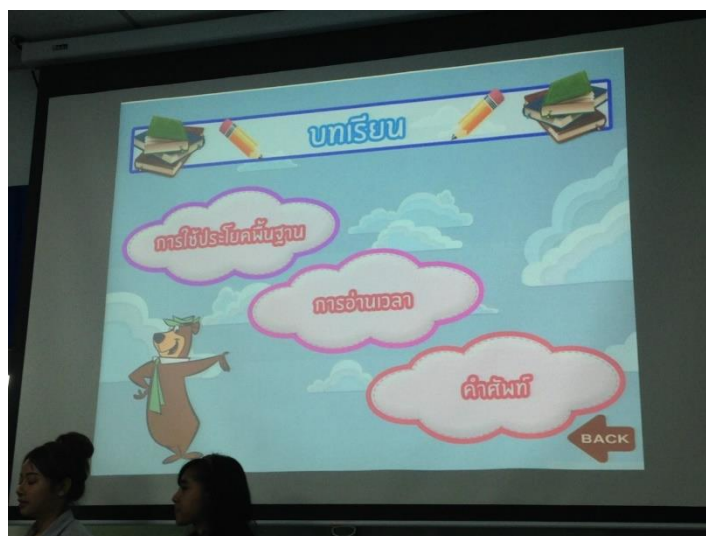
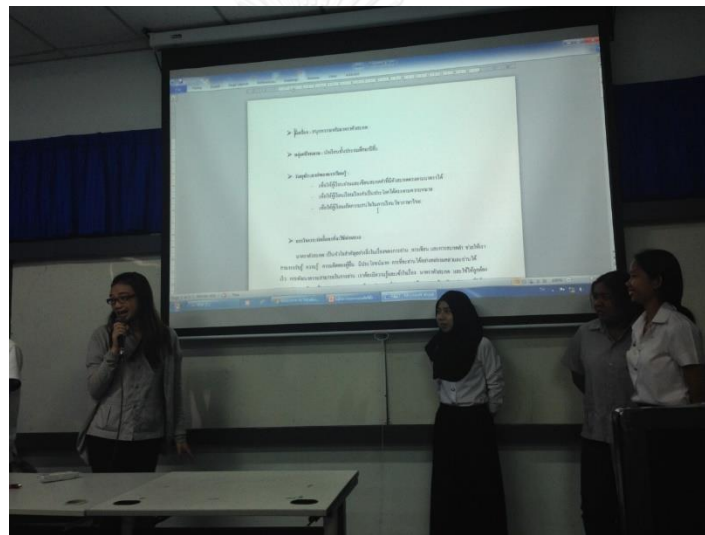
เครื่องมือ

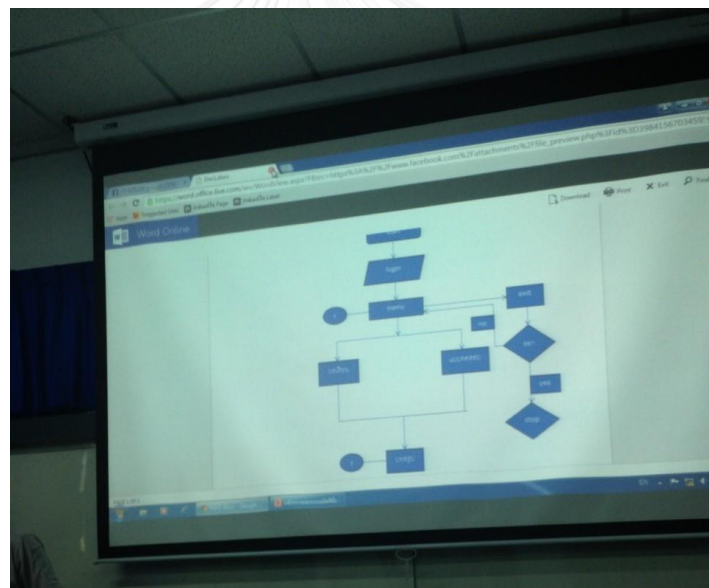


- สื่อสังคมออนไลน์ Facebook
- แบบวัดความใฝ่รู้
- แบบประเมินความคิดเห็นในการเรียนการสอน ฯ









JaY' Pramote
27 มีนาคม · มีการแก้ไข

คุณอำนวยการ : นาย ชัยวุฒิ แจ่มจักษ์ 56040092
 คุณกิจ : นางสาววดี แซ่ฉั่ว 56040407
 คุณประสาน : นายปราโมทย์ อัสวณิเวศน์ 56040586
 คุณลิขิต&คุณวิศาสตร์ : นางสาวทิวารณิ กระจ่าง 56040403
 , นายอรุณพล สำหุตรา 56040097

ถูกใจ · ความคิดเห็น

Bixwratch Plianno
27 มีนาคม · Chonburi

คุณอำนวยการ : Fernando Torrens Fer
 คุณกิจ : Komsun Sremtananon Pop Corn Agger
 คุณประสาน : Bixwratch Plianno Sasoni Akasunano
 คุณลิขิต&คุณวิศาสตร์ : Baiyok Chutamas

ถูกใจ · ความคิดเห็น

👍 Komsun Sremtananon ถูกใจสิ่งนี้

Nawapong Chantanapaiboon
23 เมษายน

แทนเราส่งไฟล์แบบฝึกหัดคุณ กาย กลาง ยาก งานนี้ทั้งหมดแล้วนะ ไปเช็คดูได้เลยนะ

ถูกใจ · ความคิดเห็น

👍 คุณและ Ratchanunya Rawangkarn ถูกใจสิ่งนี้

Nawapong Chantanapaiboon Ratchanunya Rawangkarn
23 เมษายน เวลา 21:10 น. · ถูกใจ

เขียนความคิดเห็น

Pairoad Khanabut ได้อัปเดตไฟล์
23 เมษายน

📎 **ฝึก_ทักษะ_หาร.zip**
แบบการ

ดาวน์โหลด · การแก้ไขการอัปเดตไฟล์

ถูกใจ · ความคิดเห็น

Ratchanunya Rawangkarn
22 เมษายน · Bang Saen · มีการแก้ไข

วันนี้แบ่งงานไปแล้ว เสร็จแล้ว อย่างนี้ส่งงานมานะ แล้วพูนนี้ไม่ต้องทำงานหลังเลิกเรียนเหมือนเดิมนะ

ถูกใจ · ความคิดเห็น

👍 คุณและ Nawapong Chantanapaiboon ถูกใจสิ่งนี้

Juli Chana โอเคค่าาาา (๖)
22 เมษายน เวลา 21:49 น. · ถูกใจ ๒1

Nawapong Chantanapaiboon

22 เมษายน เวลา 22:02 น. · ถูกใจ

เขียนความคิดเห็น

สรุปเอาแบบของแทน Ratchanunya Rawangkarn กับของตรง Trong Sugarcubes ประยุกต์กันนะไอเค

ถูกใจ · ความคิดเห็น

👍 คุณและคนอื่น ๆ อีก 2 คน ถูกใจสิ่งนี้

Julii Chana
21 เมษายน เวลา 22:08 น. · ถูกใจ

Ratchanunya Rawangkarn ไอเค ถ้า พูนนี้จะไม่ทำงานหลังเลิกเรียน จะสะดวกขึ้นบ้าง Trong Sugarcubes Nawapong Chantanapaiboon R'Nuch Sungpasoeakun Juli Chana Pairoad Khanabut
21 เมษายน เวลา 22:08 น. · ถูกใจ ๒1

A'Nuch Sungpasoeakun ได้
21 เมษายน เวลา 22:08 น. · ถูกใจ

Julii Chana วาจ่า
21 เมษายน เวลา 22:08 น. · ถูกใจ

Pairoad Khanabut เหวี่
21 เมษายน เวลา 22:09 น. · ถูกใจ

Nawapong Chantanapaiboon โอเคครับ
21 เมษายน เวลา 22:12 น. · ถูกใจ

Trong Sugarcubes ได้

A'Nuch Sungpasoeakun
21 เมษายน · เพศชายเมืองชลบุรี

สรุปเอาแบบของแทน Ratchanunya Rawangkarn กับของตรง Trong Sugarcubes ประยุกต์กันนะไอเค

A'Nuch Sungpasoeakun แะ้เอาแบบที่หนักแน่นแนวกุณ
21 เมษายน เวลา 21:45 น. · ถูกใจ

Ratchanunya Rawangkarn เด้าว่าของตรงไอเคนะ Trong Sugarcubes กับแบบนางนี่จี้
21 เมษายน เวลา 21:47 น. · ถูกใจ

Trong Sugarcubes เด้าว่าของแทน Ratchanunya Rawangkarn ก็ดีนะ แบบที่เด็กกดเลือกเด้าจะเข้าใจเียงมากกว่า
21 เมษายน เวลา 21:47 น. · ถูกใจ

Pairoad Khanabut Ratchanunya Rawangkarn ของแทนที่ดีแะครอบคุมดี
21 เมษายน เวลา 21:49 น. · ถูกใจ

Nawapong Chantanapaiboon เหวี่ของตรงดีกว่าแะกับ Trong Sugarcubes
21 เมษายน เวลา 21:50 น. · ถูกใจ

A'Nuch Sungpasoeakun อู๊อึะเด้าว่าเอาของแทน Ratchanunya Rawangkarn กับของไอ Nawapong Chantanapaiboon มาประยุกต์ด้วยกัน ดีนะ??
21 เมษายน เวลา 21:53 น. · ถูกใจ

Ratchanunya Rawangkarn ก็ดีนะ
21 เมษายน เวลา 21:55 น. · ถูกใจ

Pairoad Khanabut ดีแล้วหะกับ
21 เมษายน เวลา 21:55 น. · ถูกใจ

Julii Chana เด้าว่าของตรงอูเบ่หัวซ้อซ้เจงน ง่ายกับการเข้าใจดีนะ
21 เมษายน เวลา 21:57 น. · ถูกใจ

A'Nuch Sungpasoeakun หนักของแทน Ratchanunya Rawangkarn ของตรง Trong Sugarcubes

Bixwrat Plianno
10 เมษายน

หน้าผู้จัดทำ กับหน้าออกจากระบบ

คุณต้องการออกจากโปรแกรมหรือไม่ ?

ต้องการ ไม่ต้องการ

ผู้จัดทำ
บางสวนบึงฉวรง อีสานร้อยปี
บางสวนศิริประภาพร ซอกกลาง
บางสวนวิฑูรยา ปะริณตปถอ
บางสวนอริย ชาญชัย
บางสวนอุษามาต ไลน์เมืองลำ

ถูกใจ · ความคิดเห็น

Trong Sugarcubes
21 เมษายน · Bang Saen

เค้าว่าอันนี้ก็ดีนะ ทำเป็นเกมส์เด็กป.3น่าจะสนใจ แบ่งหัวข้อชัดเจนดีด้วย

เกมฝึกทักษะการคูณ
CAISTUDIO.INFO

ถูกใจ · ความคิดเห็น · แชร์

เห็นแล้ว 5 คน

เขียนความคิดเห็น

Pairoad Khanabut
21 เมษายน · Bang Saen · มีการแก้ไข

<https://mathboxes.googlecode.com/svn/swf/html/addsuptrac.html>
ลองดูตัวอย่างนี้ดูใหม่

game add suptrac multi username online 2
<https://mathboxes.googlecode.com/svn/swf/html/addsuptrac.html>
MATHBOXS.GOOGLECODE.COM

ถูกใจ · ความคิดเห็น · แชร์

Nawapon Chantanapaaboon อกัใจสินี เห็นแล้ว 5 คน

BarBiw Puenguthaisri ได้เพิ่มรูปภาพลงใน CAPTURE
24 เมษายน

เรื่อง คำเป็น คำตาย

การเขียนคำที่มีสระตัวเดียว

การเขียนคำที่มีสระสองตัว

เด็กถูกใจ · ความคิดเห็น

Fah Pech
3 เมษายน เวลา 10:15 น. · ถูกใจ

BarBiw Puenguthaisri
<http://education.kapook.com/view59111.html>

มาตรฐานตัวสะกด...ภาษาไทยเบื้องต้นง่าย ๆ ที่ควรรู้
การเขียนคำต่าง ๆ สกต่าง ๆ...
EDUCATION.KAPOOK.COM

3 เมษายน เวลา 10:23 น. · ถูกใจ

BarBiw Puenguthaisri <http://www.sahavicha.com/?name=media&file=readmedia&id=1667>

ก้าวท้าวหน้าที่ กับ... สหวิชา ดอท คอม
สหวิชา, แหล่งเรียนรู้, กลุ่มสาระ, 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้
SAHAVICHA.COM

3 เมษายน เวลา 10:27 น. · ถูกใจ

Bixwrat Plianno
9 เมษายน · Chonburi

วันนี้ไม่เขียนสคริปบอร์ด ที่ห้องสมุดนะ เวลาบ่าย2 ธิธิ เจอกันนะจ๊ะ

ถูกใจ · ความคิดเห็น

2 คน ถูกใจสินี

Pop Corn Agger โอดเจ้า เสรี่ยมช้อมุสไปเพียบเลย
9 เมษายน เวลา 14:14 น. · ถูกใจ

Fernando Torrens Fer โอดเจ้า เสรี่ยมช้อมุสไปเพียบเลย
9 เมษายน เวลา 14:19 น. · ถูกใจ

Bixwrat Plianno เอาขมนมาด้วยนะ สดของอออเบอวี่ ธิธิ
9 เมษายน เวลา 14:23 น. · ถูกใจ

Fernando Torrens Fer เนห้หุแชนเ้มีนะ
9 เมษายน เวลา 14:23 น. · ถูกใจ

Fernando Torrens Fer
27 มีนาคม

สอนเรื่องอะไร สอนใคร เพื่ออะไร ?

ถูกใจ · ความคิดเห็น

ทุกคนเห็นแล้ว

Baiyok Chutamas คณิตศาสตร์ ไม่ถึงกฤษจำ
27 มีนาคม เวลา 10:28 น. · ถูกใจ

Komsun Sremananun ังกฤษ
27 มีนาคม เวลา 10:28 น. · ถูกใจ

Komsun Sremananun เราชงเอาแป้นนะ
27 มีนาคม เวลา 10:28 น. · ถูกใจ

Bixwrat Plianno ภาษาอังกฤษ
27 มีนาคม เวลา 10:29 น. · ถูกใจ

Bixwrat Plianno ยกเสนอเรื่อง tense
27 มีนาคม เวลา 10:29 น. · ถูกใจ

Komsun Sremananun เอา tense ด้วย
27 มีนาคม เวลา 10:29 น. · ถูกใจ

Fernando Torrens Fer เราอาจไม่past แต่เราเป็นsimple และfuture ของเฮอะ
27 มีนาคม เวลา 10:31 น. · ถูกใจ

Komsun Sremananun สน้ชดช้พ่่านมาช้ ?
27 มีนาคม เวลา 10:32 น. · ถูกใจ

Baiyok Chutamas เอา present simple เ้าพ่นเด็กป.6นะ ง่ายช้
27 มีนาคม เวลา 10:34 น. · มีการแก้ไข · ถูกใจ

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นายธีระศาสตร์ อายุเจริญ เกิดเมื่อวันที่ 22 กุมภาพันธ์ 2532 ที่จังหวัดชลบุรี สำเร็จ การศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรการศึกษาระดับบัณฑิตสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา (เกียรตินิยม อันดับ 2) จากคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ในปีการศึกษา 2553 และเข้าศึกษาต่อใน ระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะ ครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2554

