

การพัฒนาระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ



นายประกอบ ใจมั่น

สถาบันวิทยบริการ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาอุดมศึกษา ภาควิชา นโยบาย การจัดการและความเป็นผู้นำทางการศึกษา

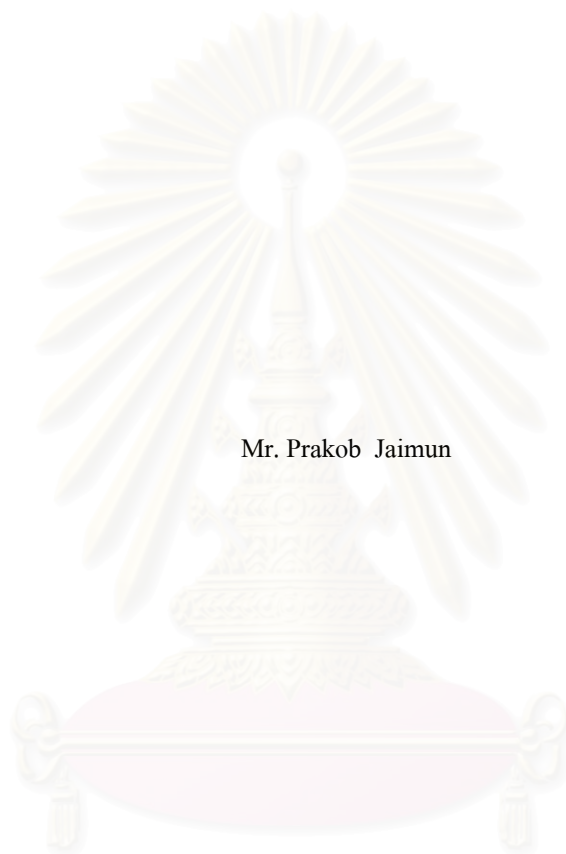
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2547

ISBN 974-17-7161-4

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

THE DEVELOPMENT OF KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEMS OF
LOCAL WISDOM FOR RAJABHAT UNIVERSITIES



Mr. Prakob Jaimun

A Dissertation Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Doctor of Philosophy in Higher Education

Department of Education Policy, Management and Leadership

Faculty of Education

Chulalongkorn University

Academic Year 2004

ISBN 974-17-7161-4

Copyright by Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การพัฒนาระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ
โดย	นายประกอบ ใจมั่น
สาขาวิชา	อุดมศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษา	ศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.ปทีป เมธาคุณวุฒิ
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เชาวเลิศ เลิศขไลพาร

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้นับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาคุชฎีบัณฑิต

..... คณบดีคณะครุศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.พทุทธิ์ ศิริบรรณพิทักษ์)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พันธุ์ศักดิ์ พลสารรัมย์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษา
(ศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร. ปทีป เมธาคุณวุฒิ)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เชาวเลิศ เลิศขไลพาร)

..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร. สุกัญญา โฉมิไถกุล)

..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ วิมล คำศรี)

ประกอบ ใจมั่น : การพัฒนาระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ
(THE DEVELOPMENT OF KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEMS OF LOCAL WISDOM FOR
RAJABHAT UNIVERSITIES) อ.ที่ปรึกษา : ศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.ปทีป เมธาคุณวุฒิ, อ.ที่ปรึกษาร่วม :
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เชาวเลิศ เลิศขลโฬาร, 333 หน้า ISBN 974-17-7161-4

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์แนวคิดการบริหารจัดการความรู้ หน่วยงาน บุคคลผู้เกี่ยวข้องกับการ
บริหารจัดการความรู้ และ โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร 2) พัฒนาระบบบริหาร
จัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ 3) พัฒนาค้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการ
ความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ เป็นกรณีศึกษา 4) วิเคราะห์ประสิทธิผลของต้นแบบระบบ
คอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับการจัดการเรียนการสอนในมหาวิทยาลัยราชภัฏ
โดยวัตถุประสงค์สองข้อแรกเน้นการวิเคราะห์เอกสารและนำเสนอเป็นระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น
สำหรับการเสนอต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ใช้ซอฟต์แวร์ที่เป็นฟรีโค้ด ได้แก่ จาواسคริปต์ เอเอสพีสคริปต์ และวิเคราะห์
ประสิทธิผลของต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ เป็นการประเมินระบบโดยนำไปทดลองใช้กับนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียน
ในรายวิชาที่มีเนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น จำนวน 21 คน ใน 1 ภาคเรียน และ
ผู้ที่เกี่ยวข้อง 5 คน ผลการวิจัยพบว่า

1. แนวคิดการบริหารจัดการความรู้ มีการกำหนดเป้าหมาย องค์ประกอบการบริหารจัดการความรู้ที่
ประกอบด้วย 1) คนและหน่วยงาน 2) กระบวนการ 3) เทคโนโลยี 4) ความรู้ 5) งานซึ่งช่วยสนับสนุนการดำเนินการ 5 ด้าน
คือ 1) อัจฉริยภาพการประกอบการ 2) การประสานความร่วมมือ 3) การถ่ายโอนความรู้ 4) การสืบค้นและแผนที่ความรู้
5) แผนที่ผู้เชี่ยวชาญ

2. การพัฒนาระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏมีองค์ประกอบ
ระบบ 7 ประการ คือ หลักการของระบบ บัญชีนำเข้า กระบวนการ ผลผลิต ผลลัพธ์ ข้อมูลป้อนกลับ และ ข้อมูลสนับสนุน

3. การพัฒนาค้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัย
ราชภัฏ เป็นกรณีศึกษา ประกอบด้วยโครงสร้างหลัก 5 ประการ คือ 1) สรรสาระ 2) เรียนรู้ร่วมกัน 3) แบ่งปันความรู้
4) ผลิตภัณฑ์ และ 5) สมุดหน้าเหลือง

4. ประสิทธิผลของต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ที่พัฒนาขึ้น โดยนำต้นแบบระบบไปทดลองใช้กับนักศึกษาที่
เรียนรู้ผ่านอินเทอร์เน็ตที่ทุกคนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองที่ไหน เมื่อไร และใช้เวลาในการทำกิจกรรมได้นานเท่าที่ต้องการ
ควบคุมการเรียนในห้องเรียนตามปกติ โดยรวบรวมข้อมูลจากผลงานที่นักศึกษาได้ร่วมกิจกรรม เช่น เสนอกระทู้
อภิปรายแสดงความคิดเห็น ถามตอบปัญหา เขียนอนุทินการเรียนรู้ ทำสัญญาการเรียน นอกจากนั้นนักศึกษาได้เสนอ
จุดเด่นและจุดด้อย ปัญหาอุปสรรคในการเรียนรู้ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแสดงให้เห็นว่า นักศึกษารับรู้จุดเด่นที่เป็น
ประโยชน์ของการเรียนรู้ผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ พร้อมทั้งประเมินตนเองเกี่ยวกับคุณลักษณะการเรียนรู้แบบนำ
ตนเองตามแนวคิดของกุกลิเอลมีโน (Guglielmino, 1977) ในส่วนการเรียนรู้แบบนำตนเองและการใฝ่รู้ นักศึกษา 14 คน
ใน 21 คน ประเมินตนเองว่าเป็นนักศึกษาที่ชอบสถานการณ์การเรียนรู้ที่เป็นอิสระ แต่ไม่ถึงกับพอใจที่จะระบุนหรือวาง
แผนการเรียนและกระบวนการทั้งหมดด้วยตนเอง

ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น ได้รับการยอมรับว่าเป็นฐานความรู้
และศูนย์กลางการเรียนรู้สำหรับอาจารย์ นักศึกษา ชุมชน และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

ภาควิชา	นโยบาย การจัดการ และความเป็นผู้นำทางการศึกษา	ลายมือชื่อนิติ.....
สาขาวิชา	อุดมศึกษา	ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา.....
ปีการศึกษา	2547	ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

4384624927 : MAJOR HIGHER EDUCATION

KEY WORD : KNOWLEDGE MANAGEMENT / LOCAL WISDOM / PROTOTYPE

PRAKOB JAIMUN : THE DEVELOPMENT OF KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEMS OF LOCAL WISDOM FOR RAJABHAT UNIVERSITIES.

THESIS ADVISOR : PROF. PATEEP METHAKUNAVUDHI, Ph.D. THESIS CO-ADVISOR :

ASST.PROF. CHAWALERT LERTCHALOLAM, Ph.D., 333 pp. ISBN 974-17-7161-4

The purpose of this research are 1) to analyze concepts of knowledge management, organization and personnel that involved with knowledge management and structure of information communication technology; 2) to develop the knowledge management systems of local wisdom for Rajabhat Universities; 3) to develop a prototype of knowledge management systems of local wisdom for Rajabhat Universities; and 4) to analyze the effectiveness of the systems. The first two objectives of the study aimed at document analysis of knowledge management, following with the development of knowledge management systems of local wisdom for Rajabhat Universities and the prototype developing. The systems and the prototype were evaluated by experimenting in classroom of 21 students. The findings of this research were as follows:

1. The concepts of knowledge management consisted of 1) people and organization, 2) process, 3) technology, 4) knowledge, and 5) work. All these concepts support 1) Business Intelligence, 2) Collaboration, 3) Knowledge Transfer, 4) Knowledge Inquiry and Mapping, and 5) Expertise Location.

2. Development of a local wisdom knowledge management systems for Rajabhat Universities with seven components were as followings : rationale, input, process, output, outcome, feedback, and supporting data.

3. Developing the prototype of the systems by using free code software such as JavaScript ASP Script was designed into five main structures as 1) Business Intelligence, 2) Team Learning, 3) Sharing, 4) Product, and 5) Yellow pages.

4. Analysis the effectiveness of the prototype of knowledge management systems of local wisdom for Rajabhat Universities by testing in classroom that the students can access the systems anywhere and anytime. The data is collected from the students' activities such as FAQ, web-board, Q&A, sharing idea, learning journal and learning contract. In addition, their open-ended answers about strength and weakness of the systems were analyzed. The students apparently realized the strengths and the benefits of the prototype. The students were evaluated by using Self-Directed Learning Scale (Guglielmino, 1977). Fourteen out of twenty-one students evaluated themselves as the learners preferred autonomous learning environment; however, they did not preferred to design their own learning plan or process.

The prototype of the knowledge management systems of local wisdom systems was recommended as the knowledge-based and learning center for the teachers, students, communities and other related organizations.

Department	Education Policy, Management and Leadership	Student's signature
Field of study	Higher Education	Advisor's signature
Academic year	2004	Co-advisor's signature

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณาในการให้คำปรึกษา และให้คำแนะนำอย่างดียิ่ง จากคณาจารย์ภาควิชา นโยบาย การจัดการและความเป็นผู้นำทางการศึกษา สาขาวิชาอุดมศึกษาทุกท่าน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.ปทีป เมธาคุณวุฒิ อาจารย์ที่ปรึกษา และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เชาวเลิศ เลิศขโลพาร อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม อาจารย์สาขาวิชาโสตทัศนศึกษา ภาควิชาหลักสูตรการสอนและเทคโนโลยีการศึกษา ที่ได้ให้คำปรึกษาช่วยเหลือ แนะนำ และปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ จนงานวิจัยนี้สำเร็จได้ด้วยดี

ขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่ได้ช่วยตรวจสอบ ประเมิน ให้คำแนะนำ และให้ข้อความรู้ ข้อคิดเห็นที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการวิจัย

ขอขอบพระคุณผู้ทรงภูมิปัญญาท้องถิ่น กลุ่มจักสานย่านลิเภา ตำบลนาเคียน อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช ที่ได้ให้ความร่วมมือในการวิจัย และให้ข้อมูลความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น ที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการวิจัย

ขอขอบพระคุณสำนักงานกองทุนและมูลนิธิ ดร.สายหยุด จำปาทอง ที่ได้มอบทุนอุดหนุนในการวิจัยครั้งนี้

ขอขอบพระคุณมหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราชที่ได้สนับสนุน ให้โอกาสในการศึกษา และมอบทุนการศึกษา

ขอขอบพระคุณ อธิการบดี ผู้บริหาร คณาจารย์และบุคลากรมหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราชทุกท่าน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง คณาจารย์และเจ้าหน้าที่ของคณะครุศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คณะวิทยาการจัดการ และบุคลากรศูนย์คอมพิวเตอร์ ศูนย์ศิลปวัฒนธรรม ศูนย์วิทยบริการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ที่ได้ให้ความร่วมมือในการวิจัยและช่วยเหลือมาโดยตลอด

ขอขอบพระคุณอาจารย์สุมาล จันทวี อาจารย์ลดาวัลย์ แก้วสีนวล อาจารย์สุภาวดี พรหมมา อาจารย์กรวรรณ สืบสม อาจารย์เพียงพิศ สุขทร อาจารย์ฉันทนัทธ์ ชีระซุนห์และอาจารย์ชนัยชนม์ คำศรี ที่ได้ให้ความช่วยเหลือและให้กำลังใจมาโดยตลอด

ขอขอบพระคุณพี่ ๆ เพื่อน ๆ และเจ้าหน้าที่ ในภาควิชา นโยบาย การจัดการและความเป็นผู้นำทางการศึกษา สาขาวิชาอุดมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่ได้ให้กำลังใจ และมีส่วนสำคัญที่ทำให้การวิจัยครั้งนี้ประสบความสำเร็จลงได้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง	ญ
สารบัญแผนภูมิ.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	6
ขอบเขตของการวิจัย	6
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย	6
กรอบแนวคิดในการวิจัย	7
สรุปกรอบแนวคิดของการวิจัย	9
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	18
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	19
ตอนที่ 1 การอุดมศึกษากับการพัฒนาท้องถิ่น.....	19
ตอนที่ 2 การบริหารจัดการความรู้	29
ตอนที่ 3 การพัฒนาระบบคอมพิวเตอร์โดยใช้ต้นแบบ	77
ตอนที่ 4 ภูมิปัญญาท้องถิ่น.....	80
ตอนที่ 5 การเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์(eLearning)	99
ตอนที่ 6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	115

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	124
ขั้นตอนที่ 1 การศึกษา วิเคราะห์แนวคิดการบริหารจัดการความรู้ หน่วยงาน บุคคลผู้เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการความรู้ และ โครงสร้าง พื้นฐานทางเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร	125
ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ	127
ขั้นตอนที่ 3 การพัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ	129
ขั้นตอนที่ 4 วิเคราะห์ประสิทธิผลของต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหาร จัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับการจัดการเรียน การสอนในมหาวิทยาลัยราชภัฏ.....	132
กรอบขั้นตอนการวิจัย	136
 บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	138
ตอนที่ 1 ผลการศึกษา วิเคราะห์แนวคิดการบริหารจัดการความรู้ หน่วยงาน บุคคลผู้เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการความรู้ และ โครงสร้าง พื้นฐานทางเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร	138
ตอนที่ 2 ผลการพัฒนาระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ.....	145
ตอนที่ 3 ผลการพัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นสำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ	158
ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิผลของต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อ บริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับการจัดการเรียน การสอนในมหาวิทยาลัยราชภัฏ	176

บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	191
สรุปการดำเนินการวิจัย	191
สรุปผลการวิจัย	195
อภิปรายผล	208
ข้อเสนอแนะ	217
รายการอ้างอิง	221
ภาคผนวก	230
ภาคผนวก ก ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	231
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	243
ภาคผนวก ค รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ	264
ภาคผนวก ง ข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่น.....	266
ภาคผนวก จ ตัวอย่างเอกสาร ผลงานนักศึกษา	273
ภาคผนวก ฉ หน้าจอต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์.....	305
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	333

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1 รายชื่อหนังสือ ที่ระบุเกี่ยวกับการบริหารจัดการความรู้	126
2 รายชื่อมหาวิทยาลัยราชภัฏแบ่งตามกลุ่มมหาวิทยาลัยราชภัฏ	128
3 โครงสร้างแบบประเมินการเรียนรู้แบบนำตนเอง	135
4 หัวข้อเรื่อง หัวข้อรายละเอียดภูมิปัญญาท้องถิ่น และแหล่งข้อมูล	159
5 ดัชนีแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ	164
6 โปรแกรมสำเร็จรูป และคุณสมบัติโปรแกรม ในการพัฒนาต้นแบบระบบ คอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับ มหาวิทยาลัยราชภัฏ	168
7 ผลการทดลองกลุ่มเล็กเพื่อตรวจสอบการออกแบบโปรแกรมระบบคอมพิวเตอร์	170
8 ผลการประเมินต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็น ภูมิปัญญาท้องถิ่นจากผู้ทรงคุณวุฒิ	173
9 จำนวนนักศึกษาที่ได้นำเสนอจุดเด่น และจุดด้อยปัญหาอุปสรรค จากการเรียน การสอนผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์.....	177
10 การวิเคราะห์คุณลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเองของนักศึกษาที่เรียนในรายวิชา ที่มีเนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ...	180
11 ค่าคะแนนการประเมินตนเองของนักศึกษา.....	182
12 ผลการประเมินต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็น ภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏจากบุคคลภายนอก	186
13 ผลการประเมินต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ที่เป็นการออกแบบและการนำเสนอ เนื้อหาความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นจากบุคคลภายนอก	188
14 จำนวนเอกสารที่ระบุเกี่ยวกับแนวคิดการบริหารจัดการความรู้	232
15 จำนวนเอกสารที่ระบุเกี่ยวกับหน่วยงานการบริหารจัดการความรู้	237
16 จำนวนเอกสารที่ระบุเกี่ยวกับบทบาทหน้าที่ บุคคลผู้เกี่ยวข้องกับการบริหาร จัดการความรู้	238
17 จำนวนเอกสารที่ระบุเกี่ยวกับโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสารเพื่อการบริหารจัดการความรู้	241

สารบัญแผนภูมิ

แผนภูมิที่	หน้า
1 กรอบแนวคิดในการวิจัยเรื่องการพัฒนากระบวนการจัดการความรู้ ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ	8
2 คน สถานที่หรือแหล่งติดต่อสื่อสาร และสิ่งที่เป็นความรู้ องค์ประกอบ สำคัญของการจัดการจัดการความรู้	40
3 การสำรวจโอกาส ในการจัดการความรู้ : ควรมีการเริ่มต้นอย่างไร	45
4 โมเดลการจัดการความรู้ ของมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์	61
5 โมเดลการจัดการความรู้ บริษัทไมโครซอฟท์	63
6 เว็บไซต์ (Portal) ของเนคเทค	66
7 ขั้นตอนในการพัฒนาระบบคอมพิวเตอร์โดยใช้ต้นแบบ	79
8 กระบวนการเกิดและสืบทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น	83
9 แสดงขั้นตอนการวิจัย เรื่อง การพัฒนาระบบการจัดการความรู้ ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ	137
10 ระบบการจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นสำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ	153
11 โครงสร้างกระบวนการจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับ มหาวิทยาลัยราชภัฏ.....	161
12 โครงสร้างเว็บไซต์ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อจัดการความรู้ที่เป็น ภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ	165
13 โครงสร้างเว็บไซต์ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อจัดการความรู้ที่เป็น ภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ	166
14 โครงสร้างโปรแกรมคอมพิวเตอร์ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อจัดการ ความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ	167
15 ระบบการจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นสำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ	201

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร ซึ่งพัฒนาจากการสร้างสรรค์องค์ความรู้ของมนุษย์ ได้ทำให้โลกก้าวเข้าสู่ยุคสังคมความรู้ ความรู้ที่แพร่กระจายออกไปอย่างกว้าง ทำให้โลกเชื่อมโยงถึงกันและกันมีการเข้าถึงความรู้โดยไม่มีข้อจำกัดในเรื่องเวลา สถานที่ พื้นที่ ซึ่งช่วยให้สื่อสารกันได้สะดวกง่ายดาย ทำให้คนรุ่นใหม่ รู้มาก รู้เท่า และรู้ทันสิ่งต่างๆ มากขึ้น นำไปสู่การใช้ความรู้เพื่อการแข่งขันกันในทุกเรื่อง ตั้งแต่การชิงชัย ชิงไหวพริบกันในวงธุรกิจ การชิงดีชิงเด่นในการศึกษาเล่าเรียน ตลอดจนถึงการชิงโชคชิงโอกาสกันในชีวิตประจำวัน พลั้วและประโยชน์ของความรู้ที่แผ่กระจายนี้ได้ส่งผลกระทบต่ออริบททางเศรษฐกิจและสังคมของประเทศต่าง ๆ อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ในที่สุดสังคมจะค่อย ๆ กลายเป็นสังคมแห่งความรู้ (Knowledge Society) ที่ความรู้หรือ ความไม่รู้กลายเป็นปัจจัยสำคัญในการบ่งชี้ความสำเร็จทุกด้าน ไม่ว่าจะเป็นการงาน การเรียน การใช้ชีวิต คนทุกคน องค์กรทุกองค์กรในสังคมไม่ว่าจะผลิตสินค้าหรือบริการรูปแบบใดก็ตาม จึงต้องเริ่มสะสมทุนการผลิตรูปแบบใหม่ที่เรียกกันว่า ทุนทางปัญญา (Intellectual Capital) อันถือได้ว่าเป็นทุนการผลิตที่สำคัญที่สุดในยุคระบบเศรษฐกิจสังคมความรู้ (Knowledge Base Economy: KBE) ที่เป็นแนวคิดใหม่เกี่ยวกับการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืน ซึ่งได้รับความสนใจอย่างมากในเวทีระหว่างประเทศ รวมทั้งประเทศไทย กระทั่งมีการบรรจุในกรอบทิศทางแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 9 (พ.ศ.2545-2549) ว่า สังคมแห่งภูมิปัญญาและการเรียนรู้ เป็นเป้าหมาย 1 ใน 3 ประการของสังคมไทยที่พึงปรารถนาในอนาคต

การศึกษาเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาประเทศไปสู่ ระบบเศรษฐกิจสังคมความรู้ ระดับการศึกษาของประชากร และความสามารถในการเรียนรู้ของประชากร เป็นข้อได้เปรียบในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ เพราะจะช่วยพัฒนาขีดความสามารถในการแข่งขันและสามารถรับมือกับการเปลี่ยนแปลงใหม่ ๆ ได้เป็นอย่างดี ยิ่งประชากรมีความสามารถในการบริหารจัดการความรู้ของตนเองได้มากน้อยเพียงใด ก็จะช่วยสร้างสรรค์ในการนำความรู้มาใช้ให้เกิดประโยชน์ได้มากยิ่งขึ้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นภารกิจหลักของการศึกษาไทย ที่จะต้องปรับกลยุทธ์ และหรือกระบวนทัศน์ใหม่ เพื่อการพัฒนาการศึกษาสู่ระบบเศรษฐกิจสังคมความรู้

ความพยายามที่จะพัฒนาการศึกษาทั้งในเชิงปริมาณและคุณภาพมีมาเป็นระยะ ๆ โดยตลอด ประสบความสำเร็จบ้าง ไม่ประสบผลบ้าง แต่ถ้าพิจารณาถึงความเปลี่ยนแปลงใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะการเปลี่ยนแปลงในทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีต่าง ๆ โดยเฉพาะเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร ที่ทำให้โลกก้าวเข้าสู่ยุคสังคมความรู้และเข้าสู่ยุคระบบเศรษฐกิจ

ที่ต้องอาศัยฐานองค์ความรู้แล้ว การศึกษาไทยไม่สามารถรับการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ได้ ไม่ว่าจะพิจารณาจากระดับการศึกษาของประชากรโดยรวมของประเทศ คุณภาพของผู้สำเร็จการศึกษาในระดับต่าง ๆ และงานวิจัยและพัฒนาเพื่อสร้างสรรค์ความรู้ ยังไม่เป็นที่ไปในลักษณะที่จะช่วยเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันในเศรษฐกิจโลกได้ (เจือจันทร์ จงสถิตอยู่, 2543) สอดคล้องกับที่ อภิชัย พันธเสน (2539) ได้กล่าวไว้ว่า สถาบันอุดมศึกษาในปัจจุบันพยายามทำหน้าที่ผลิตกำลังคนระดับสูงเพื่อสนองความต้องการของตลาดระยะสั้น ที่มีลักษณะสอดคล้องกับการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมตามแนวคิดการพัฒนาระแสหลัก คือการพัฒนาแนวทันสมัย โดยเน้นวิธีการผลิตแบบทุนนิยม ไม่ได้ให้ความสนใจศึกษาสภาพที่เป็นจริงในสังคมไทย องค์ความรู้ที่สถาบันอุดมศึกษานำมาใช้ในการผลิตบุคลากรส่วนใหญ่ นำเอามาจากต่างประเทศทั้งในแง่ความคิด และตำรา ผลที่ตามมาก็คือ ความแปลกแยกในความคิดระหว่างสิ่งที่มีอยู่เดิมในท้องถิ่นกับความคิดที่นำมาจากต่างประเทศ อันมีสถาบันอุดมศึกษาทำหน้าที่สนับสนุนทางด้านปัญญาเพื่อสนับสนุนการปฏิบัติการของรัฐ และชนชั้นปกครองจากส่วนกลางสู่ส่วนภูมิภาคที่ครอบงำท้องถิ่นอีกทอดหนึ่ง ภูมิปัญญาท้องถิ่นจึงถูกทำลายอย่างต่อเนื่องมาโดยตลอด สอดคล้องกับที่ เจือจันทร์ จงสถิตอยู่ (2543) ได้เสนอประเด็นปัญหาหลักที่ต้องพิจารณาสำหรับการจัดการศึกษาอุดมศึกษาไทย คือ คุณภาพการศึกษาระดับอุดมศึกษาเป็นประเด็นวิกฤติที่ต้องเร่งแก้ไข เพราะผู้สำเร็จการศึกษาเพิ่มขึ้น แต่ไม่มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์สำหรับการเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงในบริบทของเศรษฐกิจสังคมความรู้ อีกทั้งความสามารถในการเรียนรู้ การคิดวิเคราะห์ การสร้างความรู้ การมีค่านิยม และพฤติกรรมที่เหมาะสมในโลกร่างงาน ไม่สามารถเพิ่มมูลค่าใด ๆ ให้กับคนไทยได้เลย อุดมศึกษาไทยมุ่งผลิตคนเพื่อสร้างปัญหาแก่สังคมก็ไม่ได้ผลเท่าที่ควร เพราะขาดทักษะการเรียนรู้ การวิจัย การสร้างความรู้ ทักษะภาษาต่างประเทศที่จะพัฒนาตนเองอย่างไม่หยุดยั้งในโลกที่เปี่ยมล้นด้วยข้อมูลสารสนเทศ

สภาวะการณ์ปัจจุบันอุดมศึกษาไทยยังไม่สามารถทำหน้าที่กลไกระดับสมองในการแก้ปัญหาวิกฤติของชาติได้ตามบทบาทหน้าที่อันควรจะเป็น อุดมศึกษายังสร้างปัญญาไม่ลึก เน้นเพียงการท่องจำจากการถ่ายทอดและการสอน แม้จะมีบัณฑิตเพิ่มขึ้นเป็นจำนวนมากแต่มีนักคิดเกิดขึ้นน้อยส่วนใหญ่ยังมุ่งเน้นการสอน ละเลยการวิจัยเพื่อเสริมสร้างและพัฒนาองค์ความรู้ (ทพวงมหาวิทยาลัย, 2543; ไพฑูรย์ สินดารัตน์, 2543) กระแสความเปลี่ยนแปลงของอุดมศึกษาไทยจากการประกาศใช้พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ที่ถือว่าเป็นแม่บททางการศึกษารั้งแรกของไทย ก็เป็นแรงผลักดันให้มีการปฏิรูปการศึกษา และการปฏิรูปอุดมศึกษาไทยอย่างเป็นทางการ เช่น การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ แนวทางการดำเนินงานดังกล่าวจำเป็นต้องเน้นไปที่ การผลิต การสร้างและการพัฒนาองค์ความรู้ขึ้นมาในสังคมเพื่อก่อให้เกิดประโยชน์ต่อเศรษฐกิจ

สังคมไทยอย่างแท้จริง ส่งผลต่อการเรียนรู้ของสังคมไทยที่จะทำให้การพัฒนาสังคมไทยเป็นไปตามพื้นฐานธรรมชาติของสังคม และระบบเศรษฐกิจ กระทั่งมีการบรรจุในกรอบทิศทางของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 9 (พ.ศ.2545-2549) ที่มีเป้าหมายให้เกิดสังคมไทยที่พึงประสงค์ เข้มแข็ง และมีคุณภาพ 3 ด้าน คือ สังคมคุณภาพ สังคมแห่งภูมิปัญญาและการเรียนรู้ มั่นคงที่คิดเป็น ทำเป็น มีการเรียนรู้ตลอดชีวิตมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ สืบสานวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น และสังคมสมานฉันท์และเอื้ออาทรต่อกัน (ทบวงมหาวิทยาลัย, 2543)

วิสัยทัศน์การพัฒนาอุดมศึกษาในช่วงแผนพัฒนาการศึกษาระดับอุดมศึกษา ฉบับที่ 9 (พ.ศ.2545-2549) ได้กำหนดจุดมุ่งหมายสร้างความแข็งแกร่งทางวิชาการที่ยั่งยืนให้กับระบบอุดมศึกษาไทย โดยมีมาตรการการปรับโครงสร้างพื้นฐานและสภาพแวดล้อมอุดมศึกษาให้เหมาะสมและทันสมัย มีการจัดหาฐานข้อมูลองค์ความรู้ และสื่อความรู้ประเภทต่าง ๆ บนเครือข่ายเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา จัดหาเครื่องมืออุปกรณ์ เพื่อให้สถาบันอุดมศึกษาร่วมใช้ประโยชน์จากฐานองค์ความรู้ และสื่อความรู้ประเภทต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ คุ่มค่า และเสมอภาค ปฏิรูปการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง ปรับบทบาทอาจารย์ให้มีหน้าที่สนับสนุนชี้แนะและให้ความสำคัญกับผู้เรียนมากขึ้น(ทบวงมหาวิทยาลัย, 2543)

ปัจจุบันมีการเรียกร้อง และถามหาภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยที่สูญหายและขาดผู้สืบทอดกันมากขึ้น และในภาคแห่งความเป็นสากล เศรษฐกิจไทยยังขึ้นอยู่กับระบบเศรษฐกิจโลก ทั้งการผลิต การค้าและการลงทุนที่ทุกอย่างล้วนมีการแข่งขัน การเปลี่ยนแปลงไม่มีจุดสิ้นสุดเช่นนี้เป็นสิ่งที่องค์กรต่าง ๆ ของไทย และองค์กรชั้นนำระดับโลกยอมรับความคิดนี้พร้อมกับตระหนักว่าวิธีการที่ดีที่สุดในการพยากรณ์อนาคต ก็คือ การสร้างอนาคต นักทฤษฎีที่มีชื่อเสียงด้านองค์กรและการบริหาร ได้เผยแพร่แนวความคิดเกี่ยวกับการทำให้ความรู้ในองค์กรเป็นทรัพยากรทางกลยุทธ์ที่มีคุณค่า เพื่อที่จะมีความสามารถในการแข่งขัน องค์กรจะต้องสร้างประสิทธิภาพและประสิทธิผลด้วยการกำหนดแหล่งความรู้ การติดตามและแลกเปลี่ยนความรู้ ตลอดจนความเชี่ยวชาญในความรู้ เพื่อที่จะประยุกต์ความรู้ที่มีอยู่ไปใช้ในการแก้ปัญหาและสร้างโอกาสในระยะเวลาซึ่งก็คือ การบริหารจัดการความรู้ (Knowledge Management) นั่นเอง (วราภรณ์ รุจิวิวัฒน์กุล และกมลวรรณ สัตยายุทธ์, 2543) จากแนวคิดดังกล่าวเป็นความท้าทายการปฏิรูปอุดมศึกษาไทยเป็นอย่างยิ่ง ที่ต้องหาคำตอบในประเด็นคำถามว่าทำอย่างไรองค์กรทางการอุดมศึกษาไทยจึงจะสร้างความรู้ กักเก็บความรู้ และแบ่งปันความรู้ ที่ทุกคนสามารถเรียนรู้ และเข้าถึงได้อย่างง่ายดาย ให้สามารถแข่งขันได้ มีศักยภาพและความได้เปรียบที่ยั่งยืนตลอดไป และทำอย่างไรผู้บริหารอุดมศึกษาไทยจึงจะยอมรับในความจริงว่า ที่ได้ผลล้นผล และผิดพลาดไปแล้วมาเริ่มต้นกันใหม่ ให้มีการบริหารจัดการความรู้หรือภูมิปัญญาที่รู้เท่า รู้ทัน และเก่งจริง ด้วยการบริหารจัดการความรู้ (Knowledge Management) ในสถาบันอุดมศึกษาไทยให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

แนวทางแก้ไขที่สำคัญประการหนึ่งก็คือ สถาบันอุดมศึกษาควรเริ่มเข้าไปศึกษาภูมิปัญญาของชาวบ้าน หรือภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อศึกษาว่าในสภาพปัจจุบันชาวบ้านมีความรู้ความเข้าใจอะไรบ้าง มีขีดความสามารถในการแก้ไขปัญหาของตนเองได้มากน้อยเพียงใด กระบวนการศึกษาวิเคราะห์ปัญหาร่วมกับชาวบ้านจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะยกระดับภูมิปัญญาของท้องถิ่นเพิ่มขีดความสามารถของชาวบ้านในการแก้ไขปัญหาของตนเอง สถาบันอุดมศึกษาจำเป็นต้องลดปริมาณองค์ความรู้ที่นำมาจากต่างประเทศและเพิ่มองค์ความรู้ภายในประเทศให้มากขึ้น สร้างเครือข่ายของการแลกเปลี่ยน กระจายความรู้มากขึ้น เน้นการเพิ่มปริมาณองค์ความรู้ที่สอดคล้องกับสภาพความเป็นจริงในการแก้ปัญหา และพัฒนาสังคม ให้น้ำหนักการแลกเปลี่ยนระหว่างองค์ความรู้ หรือภูมิปัญญาท้องถิ่นกับระบบอุดมศึกษาไทยมากกว่ากับสังคม โลกมีการนำปัญหาและความรู้ในท้องถิ่นมาสังเคราะห์ และวิเคราะห์ในสถาบันอุดมศึกษาและถ่ายทอดกลับไปยังท้องถิ่นหรือจุดต่างๆ ของประเทศในระบบเครือข่ายของการแลกเปลี่ยนความรู้ และกระจายความรู้ให้มากขึ้นกว่าเดิม (อภิชาติ พันธเสน, 2539)

ดังนั้นสิ่งที่อุดมศึกษาต้องให้ความสำคัญ และควรตระหนักอยู่เสมอ เพื่อที่จะพัฒนาไปสู่ฐานเศรษฐกิจความรู้ในอนาคตคือ ภูมิปัญญาท้องถิ่น หรือภูมิปัญญาไทย ซึ่งถือว่าเป็นความรู้ประเภทหนึ่ง กล่าวคือ ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นทุกสิ่งทุกอย่างที่คนในท้องถิ่นคิดได้เองสามารถนำมาใช้ในการแก้ปัญหา เป็นสติปัญญา เป็นองค์ความรู้ทั้งหมดของคนในท้องถิ่น ทั้งกว้าง ทั้งลึก ที่คนในท้องถิ่น คิดเอง ทำเอง โดยอาศัยศักยภาพที่มีอยู่แก้ปัญหาการดำเนินชีวิตได้ในท้องถิ่นอย่างเหมาะสมกับยุคสมัย ซึ่งภูมิปัญญาดังกล่าวจะมีลักษณะที่เป็นนามธรรมเป็น โลกทัศน์ ชีวิตทัศน์ เป็นปรัชญา ในการดำเนินชีวิต เป็นเรื่องเกี่ยวกับการเกิด แก่ เจ็บ ตาย คุณค่าและความหมายของทุกสิ่งในชีวิตประจำวัน รวมไปถึงภูมิปัญญาที่เป็นรูปธรรม เป็นเรื่องเฉพาะด้านต่าง ๆ เช่น การทำมาหากิน การเกษตร หัตถกรรม ศิลปดนตรี และอื่น ๆ ที่สอดคล้องกับความหมายของคำว่า ความรู้ (Knowledge) อันหมายถึง การประสมประสานระหว่างประสบการณ์ ค่านิยม ความรอบรู้ในบริบทและความรู้แจ้ง (Davenport, 1998) ซึ่งความรู้ สามารถจำแนกได้ 2 ประเภท คือ ความรู้ที่ชัดเจน (explicit knowledge) เป็นความรู้ที่สามารถพูดได้อย่างชัดเจนในภาษาที่เป็นทางการ รวมถึงข้อความ ไวยากรณ์ ลักษณะสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ คุณลักษณะเฉพาะและอื่น ๆ และความรู้ที่ซ่อนเร้น (tacit knowledge) เป็นสิ่งที่ยากจะบอกเป็นภาษาที่เป็นทางการ หรือมีรูปแบบเป็นความรู้ส่วนบุคคลที่ฝังตรึงในประสบการณ์ของแต่ละบุคคลและเกี่ยวข้องกับสิ่งที่จับต้องไม่ได้ (Nonaka and Takeuchi, 1995) ภูมิปัญญาท้องถิ่นสามารถจำแนกได้ 10 สาขา คือ (1) สาขาเกษตรกรรม (2) สาขาอุตสาหกรรม และหัตถกรรม (ด้านการผลิตและการบริโภค) (3) สาขาการแพทย์แผนไทย (4) สาขาการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม (5) สาขากองทุนและธุรกิจชุมชน (6) สาขาศิลปกรรม (7) สาขาภาษาและวรรณกรรม (8) สาขาศาสนาและประเพณี (9) สาขาโภชนาการ (10) สาขาองค์กรชุมชน (สำนักงานสภาพัฒนาการวิจัย, <http://www.rajabhat.ac.th>, 2543) สิ่งเหล่านี้ควร

ได้มีการบริหารจัดการให้คงอยู่ มีการรวบรวม เผยแพร่ และส่งเสริมให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อการเรียนการสอนในสภาพการณ์ปัจจุบันที่ความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศมีการพัฒนามากขึ้น และสุดท้ายเป็นภูมิปัญญาที่สามารถนำไปสู่โลกธุรกิจการค้าระหว่างประเทศได้ ประเด็นของการทำอย่างไรมันต้องพิจารณาในแง่ของการบริหารจัดการความรู้ ที่สมควรได้มีการศึกษาวิจัย

จากแนวคิดดังกล่าวทั้งหมด นำมาซึ่งความคิด ความสนใจในการศึกษาวิจัย เรื่อง การพัฒนาระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ โดยมีพื้นฐานความคิดที่ว่า การบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นการผสมผสานระหว่างเทคโนโลยีสารสนเทศ ทรัพยากรทางปัญญาที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น และทรัพยากรทางสังคม (Knowledge Management Systems of Local Wisdom=IT +(Intellectual capital + Local Wisdom)+ Social capital) (Srikantaiah and Koenig, 1999) ซึ่งหมายความว่าเป็นการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาเป็นตัวประสานหลักทอเชื่อมโยงระหว่างทุนทางปัญญาหรือทรัพยากรทางปัญญาที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นของบุคลากรในมหาวิทยาลัยราชภัฏ โดยอาศัยบรรทัดฐานทางสังคม ที่ยึดถือร่วมกันเป็นแนวทาง สร้างความสัมพันธ์ทางใจของบุคลากรในมหาวิทยาลัยราชภัฏ และชาวบ้านในท้องถิ่นที่มีความไว้วางใจซึ่งกันและกัน มีการจัดการร่วมกันจากชาวบ้านในท้องถิ่นและบุคลากรในมหาวิทยาลัยราชภัฏเอง มีการแลกเปลี่ยนข้อมูล ความรู้ หรือภูมิปัญญา ในลักษณะสัมพันธ์กันที่มิตร ที่ข้อมูล ความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นมีการไหลเวียนระหว่างหน่วยงานในมหาวิทยาลัยราชภัฏอย่างอิสระ บนพื้นฐานความคิดที่ว่า ความรู้ คือการพัฒนา การจัดการศึกษาที่สนองความต้องการของชาวบ้านในท้องถิ่นอย่างแท้จริง(ชนาคาร โลก, 2542) จากพื้นฐานความคิดดังกล่าวนำมาซึ่งการพัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ ที่อาศัยรูปแบบการพัฒนาแบบคอมพิวเตอร์โดยการใช้ต้นแบบที่ประกอบด้วย ขั้นตอนในการพัฒนาต้นแบบ 4 ขั้นตอน คือ (1) ระบุความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นขั้นพื้นฐานที่ต้องการ (2) การพัฒนาระบบคอมพิวเตอร์โดยใช้ต้นแบบ (3) การทดลองใช้ต้นแบบ (4) การปรับปรุง และแก้ไขต้นแบบ (Laudon and Laudon, 1998;Stair, 1995) และคาดหวังว่า สุดท้ายจะได้ ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการฐานความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ ที่มีการออกแบบโดยอาศัยเทคโนโลยีเว็บท่า (Portal) ที่ทำหน้าที่เสมือนสมุดที่ผูกมัดเกี่ยวพันเทคโนโลยีสารสนเทศต่าง ๆ ที่ช่วยสนับสนุนการบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้าด้วยกัน (Flash, 2000) ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ ที่พัฒนาขึ้น มีการนำไปทดลองใช้ที่มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช เพราะเป็นมหาวิทยาลัยที่มีความพร้อมด้านเทคโนโลยี มีความสนใจในเรื่องการบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยเฉพาะเรื่องผลิตภัณฑ์ย่านลิเภา และยินดีให้ความร่วมมือในการวิจัย และจังหวัดนครศรีธรรมราชเป็นแหล่งผลิตผลิตภัณฑ์ย่านลิเภามากที่สุด และมีชื่อเสียงมากที่สุดของประเทศ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ

1. วิเคราะห์แนวความคิดการบริหารจัดการความรู้ หน่วยงาน บุคคลผู้เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการความรู้ และโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร
2. พัฒนาระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ
3. พัฒนาด้านแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ เป็นกรณีศึกษา
 - 1) พัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Software) เพื่อเป็นต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ 1 ระบบ
 - 2) นำโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Software) ไปทดลองใช้กับมหาวิทยาลัยราชภัฏ 1 แห่ง
4. วิเคราะห์ประสิทธิผลของต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับการจัดการเรียนการสอนในมหาวิทยาลัยราชภัฏ

ขอบเขตของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการวิจัยดังนี้

1. ศึกษา รวบรวมความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น ครอบคลุมประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่น สาขาอุตสาหกรรม และหัตถกรรม เรื่อง ผลิตภัณฑ์ย่านลิเภา เท่านั้น
2. ศึกษา วิเคราะห์การบริหารจัดการความรู้ใน 4 ประเด็น คือ 1) แนวความคิดการบริหารจัดการความรู้ 2) หน่วยงานการบริหารจัดการความรู้ 3) บุคคลผู้เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการความรู้ และ 4) โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร จากเอกสารที่ระบุเกี่ยวกับการบริหารจัดการความรู้
3. ระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ พิจารณาจากโครงสร้างของระบบที่ประกอบด้วย 1) หลักการของระบบ 2) ปัจจัยนำเข้า 3) กระบวนการ 4) ผลผลิต 5) ผลลัพธ์ 6) ข้อมูลป้อนกลับ และ 7) ข้อมูลสนับสนุน

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

ระบบ หมายถึง โครงสร้างที่เกิดจากการจัดองค์ประกอบของการบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อการเรียนการสอน โดยใช้วิธีการเชิงระบบ ประกอบด้วยองค์ประกอบของการบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น ในด้านปัจจัยนำเข้า(Input) กระบวนการ (Process) ผลผลิต(Output) ให้มีความสัมพันธ์กันอย่างเป็นระบบ ระเบียบ เพื่อสนองความต้องการของผู้เรียน

การบริหารจัดการ หมายถึง การดำเนินการแสวงหา สร้าง รวบรวม เผยแพร่ แบ่งปันและใช้ความรู้เพื่อการเรียนการสอน ให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ความรู้ หมายถึง เนื้อหาสาระที่ผสมผสานประสบการณ์ ค่านิยม บริบท การตีความ และการคิดพิจารณาของผู้ทรงภูมิปัญญา หรือผู้ที่เชี่ยวชาญด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นซึ่งสามารถนำมาใช้เพื่อการเรียนการสอนได้

การบริหารจัดการความรู้ หมายถึง การดำเนินการแสวงหา สร้าง รวบรวม กักเก็บเนื้อหาสาระความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างเป็นระเบียบ มีการแบ่งแยกแยะหมวดหมู่ จัดทำแผนที่ความรู้ ความเชี่ยวชาญด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น ให้สะดวกต่อการค้นหา เผยแพร่ แบ่งปัน และนำไปใช้เพื่อการเรียนการสอน ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นได้ด้วยตนเอง

ภูมิปัญญาท้องถิ่น หมายถึง ความรู้ ความสามารถ ความคิด ความเชื่อ และประสบการณ์ของคนในท้องถิ่นที่ใช้ในการดำเนินชีวิต ที่ได้รับการถ่ายทอด กลั่นกรอง สั่งสม มาเป็นระยะเวลาอันยาวนานโดยผ่านกระบวนการพัฒนาให้เหมาะสมกับยุคสมัย

ผู้ทรงภูมิปัญญา หมายถึง คนที่มีภูมิปัญญาในท้องถิ่น และเป็นผู้ที่สามารถถ่ายทอดเชื่อมโยงคุณค่าภูมิปัญญาจากอดีตกับปัจจุบันได้อย่างเหมาะสมกับยุคสมัย

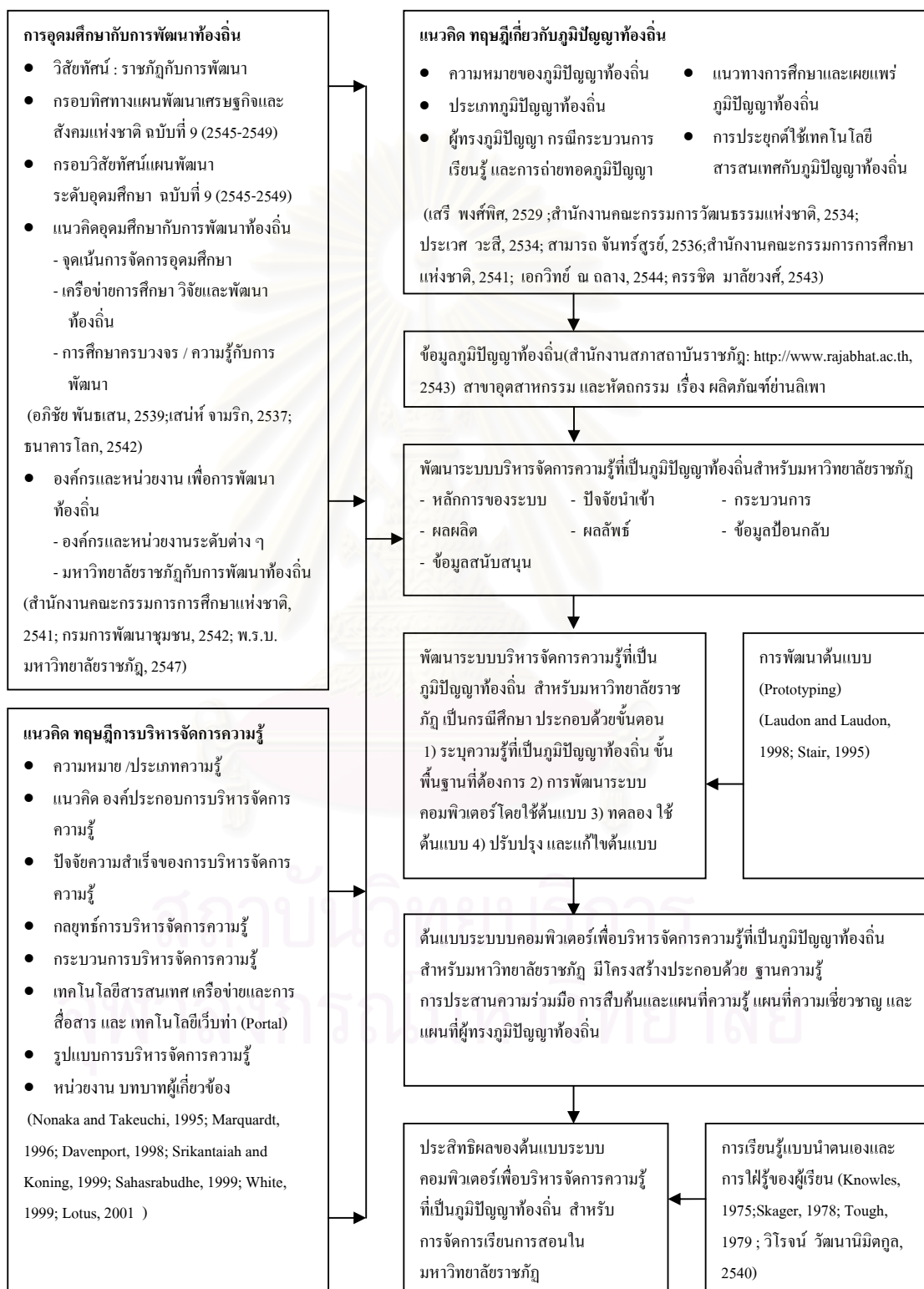
ประสิทธิผลของต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ หมายถึง การนำระบบคอมพิวเตอร์ไปใช้แล้วบรรลุตามวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนการสอนแบบผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ที่เน้นการเรียนรู้ด้วยตนเอง และการใฝ่รู้ของผู้เรียน

การใฝ่รู้ หมายถึง การแสดงออกทางพฤติกรรมของผู้เรียนในการศึกษาค้นคว้าหาความรู้อยู่เสมอ มีกระบวนการสืบค้น ที่นำไปสู่การตั้งประเด็นคำถาม การอภิปรายแสดงความคิดเห็น และการหาข้อค้นพบในการเสาะแสวงหา ค้นหาคำถามใหม่ๆ ที่หลากหลาย มีการบันทึกข้อมูลและรวบรวมข้อมูลจากแหล่งทรัพยากรต่าง ๆ มีการสร้างผลงาน ชิ้นงาน จากการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ที่เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยตนเอง

กรอบแนวคิดในการวิจัย

กรอบแนวคิดในการวิจัย เรื่อง การพัฒนาระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ

แผนภูมิที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัยเรื่องการพัฒนากระบวนการจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ



สรุปกรอบแนวคิดของการวิจัย

พระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. 2547 ได้กำหนดปรัชญาและพันธกิจของมหาวิทยาลัยราชภัฏเป็นสถาบันอุดมศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ที่มุ่งเน้นผลิตกำลังคนเพื่อสนองความต้องการของท้องถิ่น พัฒนานักวิชาการและนักวิชาชีพให้มีจิตสำนึกในการพัฒนาท้องถิ่น สามารถที่จะพัฒนาหลักวิชาและองค์ความรู้ใหม่ที่เชื่อมโยงระหว่างองค์ความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่นกับศาสตร์ที่เป็นสากลให้มีผลต่อการพัฒนาวิชาการและท้องถิ่นอย่างแท้จริง สอดคล้องกับกรอบทิศทางของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 9 (พ.ศ.2545-2549) ที่มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาให้เกิดสังคมไทยที่พึงประสงค์ มีความเข้มแข็ง และมีดุลยภาพ 3 ด้าน คือ สังคมคุณภาพ สังคมแห่งภูมิปัญญาและการเรียนรู้ มีคนที่คิดเป็น ทำเป็น มีการเรียนรู้ตลอดชีวิต มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ สืบสานวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น และสังคมสมานฉันท์และเอื้ออาทรต่อกัน (ทบวงมหาวิทยาลัย, 2543) ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาแบบครบวงจรที่ เสน่ห์ จามริก (2537) ได้กล่าวไว้ว่า การศึกษาที่ครบวงจรควร ได้เริ่มจากการศึกษาเพื่อเสริมต่อภูมิปัญญาที่มีอยู่แล้วในท้องถิ่นสนองความต้องการของท้องถิ่นอย่างแท้จริง โดยมีแนวคิดเชิงนโยบาย 2 ประการ กล่าวคือ

1. ทางเศรษฐกิจ มุ่งจัดการศึกษา เพื่อฟื้นฟูศักยภาพของท้องถิ่น กระตุ้นส่งเสริมพัฒนาการทางเกษตร มุ่งเปิดช่องทางที่ท้องถิ่นสามารถพัฒนาการธุรกิจและอุตสาหกรรมจากภายในท้องถิ่นเองแทนที่จะเกิดจากการครอบงำจากภายนอก

2. จัดการศึกษาทุกระดับ รวมทั้งการวิจัยและพัฒนาได้ประสานเชื่อมโยงเป็นองค์ประกอบการเรียนรู้ร่วมกัน เพื่อสนองความต้องการอย่างครบวงจรต่อชีวิตทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมของท้องถิ่น

ดังนั้น การจัดการศึกษาในระดับอุดมศึกษาแบบใหม่ จึงควรเน้นความสำคัญของการขยายเครือข่ายและปริมาณองค์ความรู้ที่สอดคล้องกับสภาพความเป็นจริงในการแก้ปัญหา และพัฒนาสังคมไทย ให้น้ำหนักการแลกเปลี่ยนระหว่างองค์ความรู้ หรือภูมิปัญญาท้องถิ่น กับระดับอุดมศึกษา มากกว่าการแลกเปลี่ยนกับสังคมโลก ซึ่งสิ่งที่อุดมศึกษาไทยควรกระทำ คือ สถาบันอุดมศึกษาไทยควรเริ่มเข้าไปศึกษาภูมิปัญญาของชาวบ้าน หรือภูมิปัญญาของท้องถิ่น เพื่อศึกษาดูว่าในสภาพปัจจุบันชาวบ้านมีความรู้ ความเข้าใจอะไรบ้าง มีขีดความสามารถในการแก้ไขปัญหาของตนเองได้มากน้อยเพียงใด กระบวนการศึกษาวิเคราะห์ปัญหาร่วมกับชาวบ้านจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะยกระดับภูมิปัญญาของท้องถิ่น เพิ่มขีดความสามารถของชาวบ้านในการแก้ไขปัญหาของตนเอง (อภิชัย พันธเสน, 2539) สอดคล้องกับกรอบวิสัยทัศน์การพัฒนาอุดมศึกษาตามแผนพัฒนาการศึกษาระดับอุดมศึกษา ฉบับที่ 9 (พ.ศ.2545-2549) ที่ได้กำหนดจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างความแข็งแกร่งทางวิชาการที่ยั่งยืนให้กับระบบอุดมศึกษาไทยโดยมีมาตรการการปรับโครงสร้างพื้นฐาน

และสภาพแวดล้อมอุดมศึกษาให้เหมาะสมและทันสมัย มีการจัดหาฐานข้อมูล องค์ความรู้ และสื่อความรู้ประเภทต่าง ๆ บนเครือข่ายเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา จัดหาเครื่องมือ อุปกรณ์ เพื่อให้สถาบันอุดมศึกษาร่วมใช้ประโยชน์จากฐานองค์ความรู้ และสื่อความรู้ประเภทต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ คู่คุณค่า และเสมอภาค (ทบวงมหาวิทยาลัย, 2543)

จากประเด็นดังกล่าว ทำให้เกิดความคิดว่า ความรู้ การพัฒนา และการจัดการศึกษาเกี่ยวข้องกันได้อย่างไร ซึ่งเรื่องดังกล่าว ธนาकर โลก (2542) ได้ระบุ ความรู้กับการพัฒนาไว้อย่างน่าสนใจว่า ภารกิจหลักของการจัดการศึกษาคือ การปิดช่องว่างทางความรู้ หรือ ลดช่องว่างทางความรู้ กล่าวคือ

1. แสวงหาความรู้ และรับความรู้โลกมาปรับใช้และสร้างสรรค์ความรู้ให้เกิดขึ้นในท้องถิ่น
2. เพิ่มขีดความสามารถของคนในการรับและใช้ความรู้
3. ลงทุนด้านเทคโนโลยีเพื่อช่วยให้การแสวงหาความรู้ และการใช้ความรู้เป็นไปได้ง่ายขึ้น

ภูมิปัญญาชาวบ้าน หรือ ภูมิปัญญาท้องถิ่น หมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างที่คนในท้องถิ่นคิดได้เอง ที่นำมาใช้ในการแก้ปัญหา เป็นสติปัญญา เป็นองค์ความรู้ทั้งหมดของคนในท้องถิ่น ทั้งกว้าง ทั้งลึก ที่คนในท้องถิ่นคิดเอง ทำเอง โดยอาศัยศักยภาพที่มีอยู่แก้ปัญหาการดำเนินชีวิตได้ในท้องถิ่นอย่าง สมสมัย (สามารถ จันทร์สุรีย์, 2536)

ภูมิปัญญาท้องถิ่นสามารถแบ่งออกได้ 10 สาขา (ระบบข้อมูลท้องถิ่น สำนักงานสภาสถาบันราชภัฏ, <http://www.rajabhat.ac.th>, 2543) ได้แก่

1. สาขาเกษตรกรรม เช่น การทำสวนผสมผสานบ้านพังขว้าง ไร่นาสวนผสมบ้านหนองฮุดัง เกษตรผสมผสานบ้านคำเชียงสา (ข้อมูลมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร)
2. สาขาอุตสาหกรรม และหัตถกรรม (ด้านการผลิตและการบริโภค) เช่น การทำไส้ข้าวแตน การผลิตกระดาษสา (มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง) การทำผ้าทอพื้นขาวม้าร้อยสี (มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี) การทำเครื่องทองลงหิน เครื่องปั้นบ้านเชียงเครือ เต้าอั้งโล่บ้านดงมะไฟ (มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร)
3. สาขาการแพทย์แผนไทย เช่น การนวดแพทย์แผนโบราณ มีกิจกรรมการนวดการประคบและจำหน่ายยาสมุนไพร(มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง)
4. สาขาการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม (ยังไม่มีข้อมูลตัวอย่าง)

5. สาขากองทุนและธุรกิจชุมชน เช่น กลุ่มตัดเย็บเสื้อผ้า กลุ่มประดิษฐ์ดอกไม้จากเศษผ้า และเศษกระดาษ กลุ่มแค็บหมู (มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี)

6. สาขาศิลปกรรม เช่น เซ็บบั๊งไฟบ้าน โลกเจริญ เซ็บบางก๊วก (ผู้ชำนาญการ) บ้านกล้วย (มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี) เครื่องดนตรีพื้นบ้านล้านนา เช่น ซึง สะล้อ (มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่)

7. สาขาภาษาและวรรณกรรม เช่น ไทยแสก ภูไท โส้ (กะโส้ หรือข้าโซ) และภาษาไทยลาว และวรรณกรรมเรื่อง กระรอกเผือก นางไอ่ กล่องข้าวน้อย อุษา-บารส พระธาตุขามแก่น พระธาตุนางเพ็ง (มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร)

8. สาขาศาสนาและประเพณี เช่น แห่ปราสาทผึ้ง รำมวยโบราณสกลนคร ไหลเรือไฟ (มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร) มอญร้องไห้ การเล่นสะบ้า ประเพณีมอญรำ การแห่หางหงส์ (มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรีวิทยาลัย)

9. สาขาโภชนาการ เช่น การทำหน่อไม้อัดขวด (มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง) ผลิตระกำแก้ว/ระกำผง ขนมเครื่องคุดหมา อ่อมเนื้อ การทำแหนมหมู (มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย) ข้าวเหลือง ขนมหาก (มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต)

10. สาขาองค์กรชุมชน เช่น กลุ่มออมทรัพย์ กลุ่มฌาปนกิจ กองทุนสวัสดิการชุมชน ศูนย์สาธิตการตลาด (มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม) กลุ่มอาสาสมัครสาธารณสุข (มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง)

ในการวิจัยครั้งนี้เลือกเฉพาะเจาะจง เพียง 1 สาขา คือ สาขาอุตสาหกรรม และหัตถกรรม เรื่อง ผลิตภัณฑ์ย่านลิเภา (มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช) ด้วยเหตุผลดังนี้

1. ผู้ทรงภูมิปัญญาท้องถิ่น หรือปราชญ์ชาวบ้าน ยินยอมที่จะถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น และเผยแพร่ความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่สาธารณะ
2. ผู้ทรงภูมิปัญญาท้องถิ่นหรือปราชญ์ชาวบ้าน ในเรื่องนั้น ๆ ยังมีชีวิตอยู่
3. เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีมาในท้องถิ่นนั้นตั้งแต่อดีต
4. เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีมหาวิทยาลัยราชภัฏตั้งอยู่ในท้องถิ่นนั้น ๆ
5. มหาวิทยาลัยราชภัฏกำลังให้ความสนใจ มีโครงการที่จะศึกษาหรือมีนโยบายให้การส่งเสริม
6. มหาวิทยาลัยราชภัฏที่อยู่ในท้องถิ่นนั้นมีความสนใจสมัครใจที่จะเข้าร่วมการวิจัยครั้งนี้
7. เป็นมหาวิทยาลัยราชภัฏที่มีความพร้อมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร เช่น มีสำนัก/ศูนย์คอมพิวเตอร์ หรือสำนัก/ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศ มีระบบเครือข่ายและการสื่อสารทางอินเทอร์เน็ต เป็นต้น

ความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่น

ภูมิปัญญาท้องถิ่นมีความสำคัญอย่างยิ่ง ในการช่วยสร้างชาติให้เป็นปึกแผ่นมั่นคง สร้างความภาคภูมิใจและศักดิ์ศรีเกียรติภูมิแก่คนในท้องถิ่นที่สามารถปรับประยุกต์หลักคำสอนทางศาสนามาใช้กับชีวิตได้อย่างเหมาะสม สร้างความสมดุลระหว่างคนกับสังคมและธรรมชาติได้อย่างยั่งยืน ช่วยเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตของคนในท้องถิ่นให้เหมาะสมได้ตามยุคสมัย

กลไกการบริหารและการจัดการส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่นเน้นการกระจายอำนาจ และการมีส่วนร่วมของประชาชนและคนในท้องถิ่นให้เอื้อต่อการส่งเสริมเครือข่ายภูมิปัญญาท้องถิ่นทั้งในระดับท้องถิ่น ระดับชาติ และระดับนานาชาติ ให้ได้รับการยอมรับ เหล่านี้จะเป็นพลังขับเคลื่อนทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมือง และสิ่งแวดล้อม ให้สามารถแก้ไขปัญหาที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตของคนในท้องถิ่น ในสังคมสมัยใหม่อย่างมีความสุขและพึ่งตนเองได้อย่างยั่งยืน สมดุลสอดคล้องกับลักษณะเฉพาะของสังคมไทยประสานสอดคล้องกับภูมิปัญญาสากล โดยมีงานด้านการศึกษาเพื่อการพัฒนา “คน” เป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนา ด้วยการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่ระบบการศึกษาอย่างสมดุลและยั่งยืนในลักษณะคงคุณค่าภูมิปัญญาท้องถิ่นและก้าวไกลไปกับภูมิปัญญาสากล (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2541)

การถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น

การถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นในอดีตจะมี 2 ลักษณะ คือ แบบไม่เป็นลายลักษณ์อักษร เช่น การบอกเล่า การประกอบพิธีกรรม การประกอบอาชีพ และแบบเป็นลายลักษณ์อักษร เช่น ใบบลาน สมุดข่อย ส่วนในปัจจุบันมีการถ่ายทอดผ่านทางสื่อสารมวลชนที่หลากหลายมากขึ้น เช่น สิ่งพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์รวมทั้งเริ่มมีการนำเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสารมาใช้มากขึ้น

แนวทางการศึกษาและเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่น

สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ (2534) ได้ตระหนักถึงคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่นจึงได้เสนอแนวทางที่จะดำเนินการศึกษาและเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่น ดังนี้

1. การทำความเข้าใจในคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่น
2. การเก็บรวบรวมข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่น
3. การศึกษาค้นคว้าวิจัย เน้น การวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research)
4. การส่งเสริมเผยแพร่
5. สนับสนุนคืนภูมิปัญญาให้แก่ชาวบ้าน ส่งเสริม ยกย่อง ให้กำลังใจ ช่วยเหลือ
6. ประสานแผนเพื่อสร้างเครือข่ายการดำเนินงาน ประสานหน่วยงานภาครัฐ เอกชน แลกเปลี่ยนศึกษาดูงาน แลกเปลี่ยนประสบการณ์ เป็นต้น

จากแนวคิดดังกล่าว ครรชิต มัลลียงส์ (2543) ได้กล่าวถึง การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในงานที่เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นว่า อาจกระทำได้หลายวิธี การประยุกต์ใช้อาจจะไม่มีอะไรที่พิเศษหรือซับซ้อนเหมือนกับงานอื่น ๆ เมื่อพิจารณาลักษณะภูมิปัญญาท้องถิ่นและการใช้งานแล้ว คาดว่าการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้น่าจะเกี่ยวข้องกับ การค้นหา การบันทึก การสืบค้น การเผยแพร่ การนำข้อมูลและความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นมาจัดทำเป็นระบบผู้เชี่ยวชาญ ระบบฐานความรู้ ซึ่งวิธีการสร้างฐานความรู้ จะต้องมีลักษณะที่เป็นพลวัต จะต้องหาวิธีการที่ง่ายพอที่จะให้ผู้มีความรู้ทั้งหลายได้ใช้ถ่ายทอดความรู้ออกมาเก็บไว้ในฐานความรู้ ซึ่งควรมีการดำเนินการดังต่อไปนี้

1. มีผู้ริเริ่มที่เข้าใจประโยชน์ของการสร้างฐานความรู้ มีหนทางในการจัดหางบประมาณ
2. พิจารณาเลือกสาขาความรู้ที่ต้องการสร้างโดยพิจารณาว่ามีการจัดเก็บไว้หรือไม่ ผู้มีความรู้ประสบการณ์ในเรื่องนั้นให้ความร่วมมือหรือไม่ เป็นต้น
3. จัดทีมงานเก็บรวบรวมความรู้
4. ดำเนินการสนทนากับผู้รู้ ผู้เชี่ยวชาญ และบันทึกความรู้
5. ทดสอบความรู้ที่จัดเก็บไว้ในฐานความรู้ โดยทดสอบกับผู้รู้ ผู้เชี่ยวชาญที่ให้ความรู้
6. นำความรู้ไปใช้งาน

นอกจากนี้ ประเวศ ะสี (2534) ได้กล่าวถึงการสร้างสรรค์ภูมิปัญญาไทยเพื่อการพัฒนาไว้ว่า ควรได้มีการศึกษา ค้นคว้า ฟันฟู หรือประยุกต์ ภูมิปัญญาชาวบ้านมาใช้ประโยชน์เพื่อพัฒนาตนเอง พัฒนาเทคโนโลยี หรือสร้างเทคโนโลยีขึ้นมาเอง โดยมีขั้นตอน คือ

1. ต้องมีความเข้าใจที่ถูกต้อง และให้คุณค่ากับภูมิปัญญาชาวบ้าน
2. ศึกษาจากชาวบ้านให้มากที่สุด
3. เอาข้อมูลมาหาความหมายเพื่อจัดระบบใหม่แล้วค่อยเอาภูมิปัญญาอื่นเข้ามาเชื่อมโยง
4. จัดการศึกษาอบรมชาวบ้าน พยายามเข้าถึงวิธีการถ่ายทอดความรู้และศิลปวิทยาของชาวบ้าน

จากกรอบแนวคิดดังกล่าว สถาบันอุดมศึกษา แต่ละแห่งควรได้สร้างเครือข่ายการศึกษาวิจัยและพัฒนา เริ่มจากเครือข่ายของสถาบันอุดมศึกษาในท้องถิ่นประกอบด้วยมหาวิทยาลัยราชภัฏ วิทยาลัยเทคโนโลยี วิทยาลัยเกษตร และวิทยาลัยที่เกี่ยวข้องอื่น ๆ ลงไปจนถึง สถานศึกษาในชนบท คือ โรงเรียนประถมศึกษา และโรงเรียนมัธยมศึกษาในชนบท และลงไปถึงหมู่บ้าน องค์กรของชาวบ้าน องค์กรพัฒนาเอกชน พระและผู้นำชุมชนอื่น ๆ รวมทั้งตัวชาวบ้านที่เป็นผู้นำของภูมิปัญญาท้องถิ่น การเรียนรู้จากชาวบ้านด้วยตนเอง โดยอาศัยเครือข่ายขององค์กรความรู้เหล่านี้เป็นประสบการณ์ที่มีความรู้อุดมสมบูรณ์อย่างยิ่งสำหรับชาวบ้าน เป็นการยกระดับความสามารถในการวิเคราะห์ของชาวบ้าน และศักยภาพของทรัพยากรมนุษย์ในชนบทด้วย วิธีการดังกล่าวจะเป็นวิธีการที่เพิ่มปริมาณความรู้ที่สำคัญของสถาบันอุดมศึกษา

จากความหมายภูมิปัญญาท้องถิ่น ก็จะพบว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่น ก็คือ องค์ความรู้ หรือ ความรู้ของคนในท้องถิ่นที่มีการสร้างสมกันมานาน ซึ่งสอดคล้องกับการให้คำนิยามคำว่า ความรู้ ของ ดาเวนพอร์ท (Davenport, 1998) ซึ่งให้ความหมายไว้ว่า ความรู้ (Knowledge) คือ กรอบของการประสมประสานระหว่างประสบการณ์ คำนิยาม ความรอบรู้ในบริบท และความรู้แจ้งอย่าง ชำชอง เป็นการประสมประสานที่ให้กรอบสำหรับการประเมินค่า และการนำเอาประสบการณ์กับ สารสนเทศใหม่ ๆ มาผสมรวมเข้าด้วยกัน ซึ่ง โนนากะ และทาเกอุชิ (Nonaka and Takeuchi, 1995) ได้ประมวลแนวความคิดเกี่ยวกับประเภทของความรู้ โดยแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. ความรู้ที่ชัดเจน (explicit knowledge) เป็นความรู้ที่สามารถพูดได้อย่างชัดเจนในภาษาที่เป็นทางการ รวมถึงข้อความ ไวชากรรม ลักษณะสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ คุณลักษณะเฉพาะ และอื่น ๆ
2. ความรู้ที่ซ่อนเร้น (tacit knowledge) เป็นสิ่งที่ยากจะบอกเป็นภาษาที่เป็นทางการ หรือมีรูปแบบเป็นความรู้ส่วนบุคคลที่ฝังตรึงในประสบการณ์ของแต่ละบุคคลและเกี่ยวข้องกับสิ่งที่จับต้องไม่ได้

แนวคิดการบริหารจัดการความรู้

จากกรอบแนวคิดดังกล่าวข้างต้น ก็พอที่จะพิจารณาได้ว่า กระบวนการบริหารจัดการ ความรู้นั้น เป็นการเปิดช่องว่างทางความรู้บางอย่างหนึ่ง ที่ธนาคาร โลกได้ให้ความสำคัญกับความรู้กับการพัฒนา สอดคล้องกับ สตรีแก้นเทยะ และโคเน็ง (Srikantaiah and Koenig, 1999) ที่กล่าวไว้ว่า การบริหารจัดการความรู้ เป็นการผสมผสานระหว่าง ระบบ ทรัพยากรทางปัญญาและทรัพยากรทาง สังคม (Knowledge Management = Systems + Intellectual Capital + Social Capital) หมายความว่า การบริหารจัดการความรู้ (Knowledge Management) นั้นมีองค์ประกอบที่สำคัญคือ ระบบ (Systems) ซึ่งเป็นการนำเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสารมาสนับสนุน เช่น ระบบบริหารจัดการเอกสาร การปรับระบบกระบวนการทำงาน ระบบสารสนเทศ ระบบสนับสนุนการตัดสินใจ คลังข้อมูล นำมาถักทอประสานกับทรัพยากรทางปัญญา หรือทุนทางปัญญา (Intellectual Capital) ซึ่งเป็นวัตถุดิบแห่งปัญญา ได้แก่ ข้อมูลข่าวสาร ทรัพย์สินทางปัญญา และประสบการณ์ขององค์กร ด้วยการใช้ทรัพยากรทางสังคม หรือ ทุนทางสังคม (Social Capital) หมายถึง ความสัมพันธ์ทางใจของกลุ่มคนที่มีความไว้วางใจซึ่งกันและกัน อาศัยบรรทัดฐานทางสังคม ที่คนในสังคมยึดถือร่วมกันเป็นแนวทาง ทำให้เกิดการจัดสรรอำนาจและความรับผิดชอบอย่างไม่เป็นทางการ โดยธรรมชาติ มีการจัดการด้วยตนเอง มีการแลกเปลี่ยนข้อมูล ความรู้ในลักษณะสัมพันธ์ฉันท์มิตร ที่ข้อมูล ความรู้ หรือภูมิปัญญามีการไหลเวียนในองค์กรอย่างอิสระ

นอกจากนี้ สตีเวอ์ท (Stewart, 1997) ได้กล่าวว่า การบริหารจัดการความรู้ (Knowledge Management) หมายถึง การบริหารจัดการความรู้ขององค์กรอย่างมีแบบแผน เพิ่มคุณค่าให้กับผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ซึ่งเกิดจากการแลกเปลี่ยนความรู้ และประสบการณ์ของคนในองค์กร โดยอาศัย โครงสร้างและการสะสมความสามารถ รวมทั้งการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร การดำเนินงาน คู่มือ ระบบเครือข่าย เป็นเครื่องช่วย เพื่อให้แน่ใจว่าความรู้ ความสามารถ เหล่านี้จะคงอยู่กับองค์กรต่อไป หลังจากบุคลากรที่มีความรู้ออกจากองค์กรไป เมื่อมีการจัดระเบียบ สิทธิทรัพย์แล้ว สิทธิทรัพย์ดังกล่าวจะกลายเป็นทรัพยากรขององค์กร ซึ่งช่วยให้เกิดการแบ่งปัน การ เก็บรักษา และเพิ่มพูนความรู้ ในองค์กร

จากที่ได้กล่าวมาทั้งหมดเกี่ยวกับการบริหารจัดการความรู้ พอที่จะสรุปถึง กระบวนการ บริหารจัดการความรู้ ตามที่ มาร์ควอ์ท (Marquardt, 1996) กล่าวไว้ว่า การบริหารจัดการความรู้ใน องค์กรถือว่าเป็นหัวใจของการเรียนรู้ในองค์กร มีการนำเอากระบวนการย่อยทั้ง 4 กระบวนการมา ประยุกต์ และใช้ในองค์กรประกอบด้วย

1. กระบวนการแสวงหาความรู้ (Knowledge Acquisition) องค์กรสามารถแสวงหาความรู้ ได้จากทั้งภายใน และภายนอกองค์กร

2. กระบวนการสร้างความรู้ (Knowledge Creation) ประกอบด้วยการสร้างความรู้ 4 แบบ (1) การสร้างความรู้ซ่อนเร้นไปเป็นความรู้ที่ซ่อนเร้น (2) การสร้างความรู้ที่ชัดเจน ไปเป็นความรู้ที่ ชัดแจ้ง (3) การสร้างความรู้ซ่อนเร้น ไปเป็นความรู้ที่ชัดเจน และ (4) การสร้างความรู้ที่ชัดเจนไป เป็นความรู้ที่ซ่อนเร้น

3. กระบวนการกัก เก็บและกู้คืนความรู้ (Knowledge storage and Retrieval) ประกอบด้วย การกักเก็บ การแบ่งหมวดหมู่ การรวบรวมความรู้ที่มีความถูกต้อง ตรงเวลา และการอำนวยความสะดวก ไปยังบุคคลที่ต้องการความรู้นั้นจริง ๆ

4. กระบวนการถ่ายโอน และการใช้ความรู้ (Knowledge Transfer and utilization) เกี่ยวข้องกับสารสนเทศ และความรู้ ที่มีการขับเคลื่อน ทางกลไกอิเล็กทรอนิกส์ และความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล ทั้งที่เจตนาและไม่เจตนา

ดังนั้น หากจะให้การบริหารจัดการความรู้ประสบความสำเร็จดังที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร ที่ดีถือว่ามีความสำคัญและมีความจำเป็นอย่างยิ่ง ซึ่ง ไวท์ (White, 1999) ได้กล่าวถึง เครือข่ายและการสื่อสารในการบริหารจัดการความรู้ ไว้ว่า ระบบบริหารจัดการความรู้สามารถดำเนินการได้โดยอาศัยเครือข่ายและการ สื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีความจำเป็นในการเข้าสู่ระบบบริหารจัดการความรู้จากเครือข่าย คอมพิวเตอร์ในสำนักงาน และคอมพิวเตอร์เมนเฟรม หรือจากเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลหรือ

ในสำนักงานเข้าสู่เครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่าย หรือจากการใช้อินเทอร์เน็ต หรือ จากระบบเครือข่าย บริเวณกว้าง ระบบเครือข่ายและการสื่อสาร สำหรับการบริหารจัดการความรู้สามารถดำเนินการได้ในลักษณะ

1. การให้บริการอินเทอร์เน็ต เช่น บริการอินเทอร์เน็ตแบบมัลติมีเดีย การถ่ายโอนข้อมูล (FTP) จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (Email) กลไกการสืบค้น (Search Engine)
2. ภาษาที่ใช้ในการออกแบบเว็บ เช่น HTML, Dynamic HTML, XML
3. มาตรฐานการสื่อสารในระบบเครือข่าย (Transmission Control Protocol/Internet Protocol : TCP/IP)
4. เครือข่ายบริเวณกว้าง (WAN)
5. โครงสร้างสนับสนุนเครือข่าย เช่น ระบบเครือข่ายเฉพาะพื้นที่ (LANs) ระบบเครือข่ายบริเวณกว้าง (WANs) คู่สายการสื่อสารเครือข่ายบริเวณกว้าง (WAN Communication Lines)

นอกจากนี้ ซาเฮราบัดช์(Sahasrabudhe, 1999) ได้กล่าวถึง เทคโนโลยีสารสนเทศในการสนับสนุนเพื่อการบริหารจัดการความรู้ ซึ่งสามารถจำแนกตามลักษณะประเภทของความรู้ได้ดังต่อไปนี้ คือ

1. เทคโนโลยีสารสนเทศที่สนับสนุนสำหรับการบริหารจัดการความรู้ที่ชัดเจน ซึ่งสามารถพิจารณาได้จาก
 - 1) เทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับการรวบรวมและจัดการความรู้ที่ชัดเจน เช่น ระบบฐานข้อมูลสัมพันธ์ ระบบการจัดการเอกสาร
 - 2) เทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับการเข้าถึงความรู้ที่ชัดเจน เช่น อินเทอร์เน็ต การสืบค้น เครือข่ายองค์กร การลำดับงาน
 - 3) เทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับการใช้และการประยุกต์ใช้ความรู้ เช่น ระบบสนับสนุนการทำงาน ระบบสนับสนุนการตัดสินใจ การวางแผนงาน การสืบค้นข้อมูล คลังข้อมูล
2. เทคโนโลยีสารสนเทศ ที่สนับสนุนสำหรับการบริหารจัดการความรู้ที่ซ่อนเร้น เช่น จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ การประชุมทางไกล สถานที่ทำงานอิเล็กทรอนิกส์สำหรับการประสานความร่วมมือในการทำงาน

จากกรอบแนวคิดดังกล่าวทั้งหมด นำมาซึ่งความคิด ความสนใจในการศึกษาวิจัย เรื่อง การพัฒนาระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ โดยมิพื้นฐานความคิดที่ว่า การบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นการผสมผสานระหว่าง เทคโนโลยีสารสนเทศ ทรัพยากรทางปัญญาที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น และทรัพยากรทางสังคม

(Knowledge Management Systems of Local Wisdom=IT +(Intellectual capital + Local Wisdom)+ Social capital) ซึ่งหมายความว่า เป็นการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาเป็นตัวประสานติดต่อเชื่อมโยงระหว่างทุนทางปัญญาหรือทรัพยากรทางปัญญาของบุคคลในองค์กรกับภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยอาศัยบรรทัดฐานทางสังคมที่ยึดถือร่วมกันเป็นแนวทาง สร้างความสัมพันธ์ทางใจของบุคลากรในองค์กร และชาวบ้านในท้องถิ่นที่มีความไว้วางใจซึ่งกันและกัน มีการจัดการร่วมกันจากชาวบ้านในท้องถิ่นและบุคลากรในองค์กรเอง มีการแลกเปลี่ยนข้อมูล ความรู้หรือภูมิปัญญา ในลักษณะสัมพันธ์ฉันท์มิตร ที่ข้อมูล ความรู้หรือ ภูมิปัญญาท้องถิ่นมีการไหลเวียนระหว่างหน่วยงานในองค์กรอย่างอิสระ บนพื้นฐานความคิดที่ว่า ความรู้ คือ การพัฒนา การจัดการศึกษาที่สนองความต้องการของชาวบ้านในท้องถิ่นอย่างแท้จริง (ประเวศ วะสี, 2534; อภิชาติ พันธเสน, 2539; ธนากร โลก, 2542; ทบวงมหาวิทยาลัย, 2543)

จากพื้นฐานความคิดดังกล่าวนำมาซึ่งการพัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ ที่อาศัยรูปแบบการพัฒนา ระบบคอมพิวเตอร์โดยใช้ต้นแบบ ที่ประกอบด้วย ขั้นตอนในการพัฒนาต้นแบบ 4 ขั้นตอน คือ 1) ระบุความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นขั้นพื้นฐานที่ต้องการ 2) การพัฒนาระบบคอมพิวเตอร์โดยใช้ต้นแบบ 3) การทดลองใช้ต้นแบบ 4) การปรับปรุง และแก้ไขต้นแบบ (Laudon and Laudon, 1998; Stair, 1995) และคาดหวังว่า สุดท้ายจะได้ ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการฐานความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ ที่มีโครงสร้างหลักที่ประกอบด้วย 1) ฐานความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น 2) การประสานความร่วมมือ 3) การสืบค้น/แผนที่ความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น 4) การถ่ายโอนความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น 5) แผนที่ความเชี่ยวชาญ และแผนที่ผู้ทรงภูมิปัญญา โดยมีการออกแบบเว็บท่า (Portal) ที่ทำหน้าที่เสมือนสมุดที่ผูกมัดเกี่ยวพันเทคโนโลยี ทั้ง 5 ส่วนเข้าด้วยกัน และให้ทางเข้าไปยังแหล่งความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นต่าง ๆ ซึ่งมีปรากฏทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัยราชภัฏได้ โดยมีการแยกแยะหมวดหมู่ความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นต่าง ๆ ของมหาวิทยาลัย เพื่อให้สะดวกต่อการเผยแพร่ แบ่งปัน และนำไปใช้งาน

ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ ที่พัฒนาขึ้น มีการนำไปทดลองใช้สำหรับการจัดการเรียนการสอนในมหาวิทยาลัยราชภัฏ ในรายวิชาที่มีเนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ประเมินต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อทดสอบการใช้งาน และวิเคราะห์ประสิทธิผลของต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ เป็นการนำต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ไปใช้จัดการเรียนการสอนแล้ว บรรลุตามวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนการสอนแบบผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ควบคู่กับการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนตามปกติ ที่เน้นการเรียนรู้แบบนำตนเอง และการใฝ่รู้ของผู้เรียน

การเรียนรู้แบบนำตนเอง และการใฝ่รู้ของผู้เรียน

การเรียนรู้แบบนำตนเอง เป็นกระบวนการที่บุคคลมีความคิดริเริ่มในการวินิจฉัยความต้องการการเรียนรู้ การวางแผนเป้าหมายและแผนการเรียนอย่างมีระบบ การแสวงหาแหล่งทรัพยากร เลือกและนำมาประยุกต์เป็นกลวิธีในการเรียนรู้ และการประเมินผลการเรียน (Knowles, 1975) เป็นการพัฒนาการเรียนรู้และประสบการณ์การเรียน และความสะดวกในการวางแผนการปฏิบัติ และการประเมินผลของกิจกรรมการเรียนทั้งในลักษณะที่เป็นเฉพาะบุคคลและในฐานะเป็นสมาชิกของกลุ่มการเรียนที่ร่วมมือกัน (Skager, 1978) ผู้เรียนศึกษาว่าตนเองมีความต้องการความรู้ในด้านใดบ้าง และควรจะไปเลือกแหล่งวิทยาการที่จะได้มาซึ่งความรู้ได้อย่างไร กำหนดเป้าหมาย และระยะเวลาการทำงานที่แน่นอนของตนเองได้ สามารถพิจารณาปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่จะทำให้การเรียนรู้ไม่ประสบผลสำเร็จได้ (Tough, 1979) ส่วนการใฝ่รู้ของผู้เรียน เป็นคุณลักษณะที่ผู้เรียนแสดงออกทางพฤติกรรมในการศึกษาค้นคว้าหาความรู้อยู่เสมอ และมีพื้นฐานความรู้ลึกที่ต่อการศึกษาค้นคว้า นั้น ๆ (วิโรจน์ วัฒนานิมิตกุล, 2540)

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ข้อมูลที่ได้จากงานวิจัยนี้ให้ประโยชน์ดังนี้

1. มีฐานความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นของมหาวิทยาลัยราชภัฏ สำหรับอาจารย์ผู้สอน นักศึกษาในมหาวิทยาลัยราชภัฏ รวมถึงบุคคลทั่วไปที่สนใจสามารถแสวงหา เข้าถึง และถ่ายโอนความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นได้อย่างสะดวก รวดเร็ว
2. ได้ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ ที่มีความเหมาะสม มีความทันสมัย ทำให้การบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น ดำเนินการเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ
3. ได้แนวทางในการนำเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร มาใช้ในการบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น
4. เป็นแบบอย่างในการพัฒนาระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นในด้านอื่นๆ และสำหรับหน่วยงานอื่น ๆ ต่อไป

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเสนอเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี บทความ รายงานการวิจัย และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จำนวน 6 ตอน ที่สำคัญดังนี้

ตอนที่ 1 การอุดมศึกษากับการพัฒนาท้องถิ่น

ตอนที่ 2 การบริหารจัดการความรู้

ตอนที่ 3 การพัฒนาระบบคอมพิวเตอร์โดยใช้ต้นแบบ

ตอนที่ 4 ภูมิปัญญาท้องถิ่น

ตอนที่ 5 การเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์(eLearning)

ตอนที่ 6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แต่ละตอนมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 การอุดมศึกษากับการพัฒนาท้องถิ่น

การศึกษาไทยทุกระดับยังคงดำรงอยู่ในสังคม และเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาประเทศไปสู่ระบบเศรษฐกิจสังคมความรู้ (Knowledge Base Economy :KBE) ฉะนั้นระดับการศึกษาของประชากร และความสามารถในการเรียนรู้ของประชากรในประเทศ เป็นข้อได้เปรียบในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ เพราะจะช่วยพัฒนาขีดความสามารถในการแข่งขันและสามารถรับมือกับการเปลี่ยนแปลงใหม่ ๆ ได้เป็นอย่างดี วิสัยทัศน์การพัฒนาอุดมศึกษาในช่วงแผนพัฒนาการศึกษาระดับอุดมศึกษา ฉบับที่ 9 (พ.ศ.2545-2549) ได้กำหนดจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างความแข็งแกร่งทางวิชาการที่ยั่งยืนให้กับระบบอุดมศึกษาไทย โดยได้ปรับฐานความคิดให้คน ชุมชน และสังคม เป็นแกนหลักของการพัฒนา ปรับระบบอุดมศึกษาให้มีการพัฒนาเป็นหลัก เพื่อสนองตอบต่อความต้องการของประชาชน ซึ่งมีเป้าหมายในการพัฒนาคนให้เป็นคนดี คนเก่ง และอยู่ร่วมในสังคมอย่างมีความสุข สร้างองค์ความรู้ให้เป็นที่พึ่งพาได้ รวมทั้งสร้างให้ชุมชนมีความเข้มแข็ง ยั่งยืน สามารถชี้นำและผลักดันการพัฒนาประเทศให้เป็นประเทศที่มีระบบเศรษฐกิจที่ตั้งอยู่บนฐานองค์ความรู้ (Knowledge – based economy) มากยิ่งขึ้น เพื่อสร้างฐานะ ความมั่งคั่ง ความเป็นดีอยู่ดี ของคนและชุมชน สอดคล้องกับ กรอบทิศทางของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 9 (พ.ศ.2545-2549) ที่มีเป้าหมายให้เกิดสังคมไทยที่พึ่งประสงค์ เข้มแข็ง และมีคุณภาพ 3 ด้าน คือ สังคมคุณภาพ สังคมแห่งภูมิปัญญาและการเรียนรู้ มีคนที่คิดเป็น ทำเป็น มีการเรียนรู้ตลอดชีวิตมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ สืบสานวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น และสังคมสามานฉันท์และเอื้ออาทรต่อกัน (ทบทวนมหาวิทยาลัย, 2543)

จุดเน้นการจัดการอุดมศึกษาในอนาคต

จากกรอบแนวทางดังกล่าวข้างต้น อภิษฐ์ พันธเสน (2539) ได้กล่าวว่า การจัดการศึกษาระดับอุดมศึกษาไทยควรมีจุดเน้นที่ชัดเจน จุดเน้นของการจัดการอุดมศึกษาในอนาคต ต้องเน้นคำว่า การศึกษาและการให้การศึกษา เพราะในอนาคตการศึกษาควรจะเป็นการศึกษาสองทางเพิ่มมากขึ้น โดยเฉพาะความรู้ที่เกิดจากการศึกษาสภาพ ปัญหาที่เกิดขึ้นจริง ๆ ตลอดจนวิธีการแก้ไขภายในสังคมไทย มีการนำปัญหา และความรู้เหล่านั้นมาสังเคราะห์และวิเคราะห์ในสถาบันอุดมศึกษาและถ่ายทอดกลับไปสู่ชุมชน ท้องถิ่น หรือสังคมไทย สถาบันอุดมศึกษาควรจะทำหน้าที่เป็นตัวกลางที่รับความรู้จากสังคมโลกส่วนหนึ่ง และรับความรู้จากสังคมไทย คือองค์ความรู้ หรือภูมิปัญญาท้องถิ่น หรือภูมิปัญญาไทย โดยเฉพาะความรู้ที่เกิดจากความคิดพื้นฐานภายในประเทศ มาสังเคราะห์แล้วส่งกลับไปในจุดต่าง ๆ ของประเทศในระบบเครือข่ายของการแลกเปลี่ยน และกระจายความรู้ให้มากกว่าเดิม จุดนี้จะเป็นจุดแตกต่างที่สำคัญเมื่อเปรียบเทียบกับอุดมศึกษาในอดีต ที่เน้นการส่งคนไปศึกษาต่างประเทศ ภายหลังจากที่สำเร็จการศึกษามาแล้วก็นำเอาความรู้ที่ได้มานั้นไปใช้ในรูปการผลิตบัณฑิตออกไปทำงานพัฒนาและรับใช้สังคมแขนงต่าง ๆ ดังนั้นทางออกของปัญหาที่สำคัญก็คือ สถาบันอุดมศึกษาในระดับอุดมศึกษาจำเป็นต้องมีการปรับเปลี่ยนบทบาทบางประการ กล่าวคือ ประการที่ 1 มีความจำเป็นที่จะต้องลดปริมาณองค์ความรู้ที่นำมาจากต่างประเทศ และเพิ่มองค์ความรู้ภายในประเทศให้มากขึ้นกว่าที่มีอยู่เดิม ประการที่ 2 การเพิ่มความสำคัญของการเพิ่มพูนความรู้ในลักษณะที่เป็นการศึกษาแบบที่ไม่เป็นทางการมากขึ้น เช่น ในการฝึกอบรมระยะสั้น หรือการสร้างเครือข่ายของการแลกเปลี่ยนกระจายความรู้มากขึ้น

เครือข่ายการศึกษา วิจัยและพัฒนาท้องถิ่น

เครื่องมือในการแก้ปัญหาความยากจนในชนบทตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันก็คือ การศึกษา โดยในอดีตเครื่องมือนี้ก็กลับมีส่วนร่วมในการสร้างปัญหามากกว่า สถาบันอุดมศึกษาควรได้มีส่วนในการแก้ปัญหา มิใช่ช่วยสร้างปัญหา การแก้ไขปัญหาคด้วยปัญญานั้นจะต้องเริ่มด้วยอาศัยพื้นฐานที่ชาวบ้านมีเอง คือ ภูมิปัญญาของชาวบ้าน เพราะถ้าหากไม่เริ่มที่จุดนี้แล้วการแก้ปัญหาก็จะผิดพลาดเหมือนในอดีตและปัจจุบัน คือ การเอาความรู้จากภายนอกเข้าไปแล้วทำลายความรู้ที่มีอยู่เดิมในท้องถิ่น หรือภูมิปัญญาของชาวบ้านอย่างสิ้นเชิง ทำให้ชาวบ้านขาดความสามารถในการวิเคราะห์ตามแนวทางของตนเอง ต้องอาศัยการจดจำความรู้ที่ไม่สมบูรณ์จากภายนอกตลอดเวลา โดยไม่สอดคล้องกับสภาพ ปัญหาข้อเท็จจริงของตนเองหรือระบบการศึกษามุ่งแต่ผลิตกำลังคนให้กับภาคเศรษฐกิจสมัยใหม่ ภาคเกษตรและชนบทซึ่งเป็นกำลังคนส่วนใหญ่ถูกทอดทิ้งขาดการพัฒนาทางวิชาความรู้อย่างที่ควรจะเป็นตามความเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย (เสนห์ จามริก, 2537)

เนื่องจากชาวชนบทที่ยากจนมีเป็นจำนวนมาก การสร้างเครือข่ายการศึกษาวิจัยและพัฒนา จึงเป็นสิ่งสำคัญ เริ่มจากเครือข่ายของสถาบันอุดมศึกษาในท้องถิ่น ประกอบด้วย มหาวิทยาลัยราชภัฏ วิทยาลัยเทคโนโลยี วิทยาลัยเกษตร วิทยาลัยการอาชีพ และวิทยาลัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ลงไปถึง สถานศึกษาในชนบท คือ โรงเรียนประถมศึกษาและโรงเรียนมัธยมศึกษาในชนบท และลงไปถึง หมู่บ้าน องค์กรของชาวบ้าน องค์กรพัฒนาเอกชน ที่มีการรวมตัวกันเพื่อทำกิจกรรมดังกล่าวพระ และผู้นำชุมชนอื่น ๆ รวมทั้งตัวชาวบ้านที่เป็นผู้นำของภูมิปัญญาในท้องถิ่น ด้วยการเรียนรู้จาก ชาวบ้านด้วยกันเอง โดยอาศัยเครือข่ายขององค์ความรู้เหล่านี้เป็นประสบการณ์ที่มีความอุดม สมบูรณ์อย่างยิ่งสำหรับชาวบ้าน เป็นการยกระดับความสามารถในการวิเคราะห์ของชาวบ้านและ ศักยภาพของทรัพยากรบุคคลในชนบท ด้วยวิธีการดังกล่าวจะเป็นวิธีการที่เพิ่มปริมาณความรู้ที่ สำคัญ จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่สถาบันอุดมศึกษาในอนาคตจะต้องจัดสรรทรัพยากรที่มีอยู่ใน สัดส่วนที่มีนัยสำคัญ เพื่อการวิจัยและพัฒนาในการแก้ปัญหาความยากจนของชาวบ้านในรูปของ การยกระดับขีดความสามารถในการวิเคราะห์ วิจัย และพัฒนาของชาวบ้าน ในการแก้ปัญหาของ ชาวบ้านเอง โดยผ่านระบบเครือข่ายการศึกษา วิจัยและพัฒนา

ดังนั้นสิ่งที่อุดมศึกษาควรกระทำคือ เริ่มเข้าไปศึกษา วิจัยภูมิปัญญาของชาวบ้าน หรือ ภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อสังเคราะห์ และสร้างสรรค์ให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ ๆ อันสอดคล้องต่อสภาพ ปัญหา และความต้องการของชุมชนท้องถิ่นในสภาวะแวดล้อมอันเปลี่ยนแปลงของโลกยุคปัจจุบัน ควบคู่ไปกับการพัฒนาส่งเสริมด้านวิชาความรู้สมัยใหม่ กระบวนการศึกษาวิเคราะห์ปัญหาร่วมกับ ชาวบ้านจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะยกระดับภูมิปัญญาของชาวบ้าน เพิ่มขีดความสามารถของชาวบ้านใน การแก้ไขปัญหาของตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับ ข้อเสนอแนะของ ธนาкар โลก (2542) ที่ได้กล่าวถึง ความรู้กับการพัฒนา ไว้อย่างน่าสนใจว่า ภารกิจหลักของการจัดการศึกษาคือ การปิดช่องว่างทาง ความรู้ หรือ ลดช่องว่างทางความรู้ กล่าวคือ

1. แสวงหาความรู้ และรับความรู้โลกมาปรับใช้และสร้างสรรค์ความรู้ให้เกิดขึ้นใน ท้องถิ่น
 2. เพิ่มขีดความสามารถของคนในการรับและใช้ความรู้
 3. ลงทุนด้านเทคโนโลยีเพื่อช่วยให้การแสวงหาความรู้ และการใช้ความรู้เป็นไปได้ง่าย
- ขึ้น

การจัดการศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น

องค์กรต่าง ๆ ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการพัฒนาท้องถิ่น หรือมีส่วนส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่น ในการจัดการศึกษามีหลายองค์กรดังที่ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2541) ได้ กำหนดกรอบการปฏิบัติการกิจการส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่น หรือภูมิปัญญาไทยในการจัดการศึกษาให้บรรลุจุดมุ่งหมาย โดยประกอบด้วยองค์กรและหน่วยงานต่าง ๆ ดังนี้

1. องค์กรและหน่วยงานระดับนโยบาย ประกอบด้วย

1) สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ กำหนดให้นำองค์ความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ไปกำหนดไว้ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะในแผนที่ 9 (2545-2549) ระบุว่าควรเน้นการปฏิรูปการศึกษาควบคู่ภูมิปัญญาท้องถิ่น ด้วยการสนับสนุนให้สถาบันอุดมศึกษาพัฒนาหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่น หรือภูมิปัญญาไทยในระดับปริญญาและจัดให้มีการเรียนการสอนในสถาบันอุดมศึกษาต่าง ๆ

2) ทบวงมหาวิทยาลัย ส่งเสริมและสนับสนุนการจัดการศึกษาตลอดชีวิต รวมทั้งพัฒนาหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่น หรือภูมิปัญญาไทยในระดับปริญญา โดยเปิดให้มีการเรียนการสอนในมหาวิทยาลัยที่มีความพร้อมและขยายผลอย่างต่อเนื่อง

3) กระทรวงศึกษาธิการ ส่งเสริมและสนับสนุนให้นำเนื้อหาสาระเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ไปบรรจุในหลักสูตรทุกระดับ รวมทั้งพัฒนาระบบการเทียบโอนผลการเรียนภูมิปัญญาท้องถิ่นให้ครอบคลุมการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัยโดยมีหน่วยงานกลางรับผิดชอบอย่างมีรูปธรรม

2. องค์กรและหน่วยงานระดับบริหาร ประกอบด้วย

1) กรมวิชาการ ทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางการพัฒนาหลักสูตรและนำหลักสูตรท้องถิ่นที่ได้ดำเนินการมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2539 พร้อมกับประเมินผลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพเพื่อนำมาใช้ประกอบการพัฒนาหลักสูตรการศึกษาให้มีความสมดุลระหว่างภูมิปัญญาท้องถิ่นกับภูมิปัญญาสากลต่อไป

2) สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (สปช.) ขยายผลโครงการนำร่องการพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่น โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ได้ดำเนินการมาตั้งแต่ปี 2536 ด้วยความร่วมมือของกรมวิชาการ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง โดยนำไปใช้ในการเรียนการสอน ตั้งแต่ระดับอนุบาลถึงระดับมัธยมศึกษาให้กว้างขวางและเป็นรูปธรรมยิ่งขึ้น

3) กรมสามัญศึกษา ร่วมกับกรมวิชาการและหน่วยศึกษานิเทศก์ของกรมเพื่อการนำหลักสูตรท้องถิ่นไปใช้จัดการเรียนการสอนในโรงเรียนมัธยมศึกษาในสังกัด รวมทั้งร่วมกันพัฒนาแนวทางฟื้นฟูภูมิปัญญาท้องถิ่นในการจัดการศึกษาระดับมัธยมศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4) หน่วยงานและส่วนราชการอื่น ๆ ในสังกัดกระทรวงศึกษาธิการและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง มีส่วนร่วมในการพัฒนาหลักสูตรการศึกษาที่จะนำมาใช้ในการเรียนการสอนในสถานศึกษา สังกัดกระทรวงศึกษาธิการ (ระดับอนุบาล ระดับประถม มัธยมศึกษา และระดับอุดมศึกษา) บนพื้นฐานแห่งความสมดุลระหว่างภูมิปัญญาท้องถิ่นและภูมิปัญญาสากล รวมทั้งขยายผลการนำหลักสูตรท้องถิ่นและหลักสูตรแม่บทไปใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่องและประสานสัมพันธ์กันทั้งระบบ

5) สถาบันอุดมศึกษาในท้องถิ่น มีส่วนร่วมในการพัฒนาหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่นในระดับปริญญา รวมทั้งจัดให้มีการเรียนการสอนหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อสนองความต้องการของท้องถิ่น

3. **องค์กรและหน่วยงานปฏิบัติการ** หมายถึง หน่วยงานและองค์กรเครือข่ายภูมิปัญญาท้องถิ่นปฏิบัติการตามบทบาทและหน้าที่ของแต่ละองค์กรและหน่วยงานเพื่อส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่นในการจัดการศึกษาในระบบโรงเรียน เริ่มตั้งแต่ระดับอนุบาล ระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา และอุดมศึกษา ให้มีการประสานสัมพันธ์กันทั้งระบบ โดยมีสถาบันแห่งชาติว่าด้วยภูมิปัญญาและการศึกษาไทย เป็นศูนย์ประสานงานองค์กรเครือข่ายภูมิปัญญาท้องถิ่นดังกล่าวประกอบด้วย

1) กลุ่มเครือข่ายสถาบันการศึกษา หมายถึง โรงเรียน มหาวิทยาลัยราชภัฏ สถาบันเทคโนโลยี และอาชีวศึกษา มหาวิทยาลัย และสถาบันการศึกษาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง มีส่วนร่วมตามบทบาทหน้าที่ตามกฎหมายและบริบททางสังคมในส่วนที่เกี่ยวกับการศึกษาในระบบโรงเรียน

2) ศูนย์การศึกษานอกโรงเรียน พร้อมกับหน่วยงานในเครือข่าย มีส่วนร่วมในการส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่นในการจัดการศึกษาในระบบโรงเรียน ตั้งแต่ระดับประถมศึกษา และมัธยมศึกษาตามบทบาทและหน้าที่ที่ได้กำหนดไว้ในแนวทางจัดการศึกษาของกรมการศึกษานอกโรงเรียน

3) ศูนย์วัฒนธรรม เป็นองค์กรเครือข่ายสภาวัฒนธรรมในการสนับสนุนของสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ ตั้งขึ้นตามระเบียบกระทรวงศึกษาธิการว่าด้วยศูนย์วัฒนธรรม พ.ศ. 2531 มีหน้าที่ศึกษา ค้นคว้า วิจัย และรวบรวมข้อมูลวัฒนธรรม รวมทั้งภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยมีมหาวิทยาลัยราชภัฏและสถานศึกษาที่เกี่ยวข้องในแต่ละจังหวัด เป็นหน่วยงานรับผิดชอบภารกิจของความรู้วัฒนธรรม จนมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่นในการจัดการศึกษา ทั้งในและนอกระบบโรงเรียน

4) ศูนย์ภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นองค์กรหรือแหล่งภูมิปัญญาในท้องถิ่นที่ปฏิบัติการกิจ อยู่แล้ว ศูนย์ภูมิปัญญาท้องถิ่น จะมีหลายรูปแบบและมีความหลากหลายทั้งด้านเนื้อหาสาระของ ภูมิปัญญาท้องถิ่น มีผู้ทรงภูมิปัญญาที่ได้รับบารายยกย่องให้ดำรงตำแหน่ง ครูภูมิปัญญา เป็น ผู้ถ่ายทอดความรู้ และผู้จัดการถ่ายทอดภูมิปัญญาทั้งในระบบการศึกษา นอกกระบบการศึกษา และ การศึกษาตามอัธยาศัย

5) สถาบันศาสนา เป็นองค์กรทางศาสนาหรือศาสนสถาน เช่น วัด โบสถ์ มัสยิด เป็น ต้น จะมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่นในการจัดการศึกษา โดยเฉพาะการถ่ายทอด การเผยแพร่และการปฏิบัติในวิถีคิด และวิถีการเรียนรู้ทั้งในและนอกกระบบการศึกษา

6) สถาบันชุมชน และองค์กรเอกชน เป็นองค์กรและหน่วยงานที่ริเริ่มและตั้งขึ้นโดย ชุมชนเพื่อสาธารณประโยชน์ รวมทั้งสมาคมและมูลนิธิมีส่วนร่วมในการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นใน การจัดการศึกษา ตามบริบทและภารกิจที่ได้กำหนดไว้ในธรรมนูญ หรือตราสาร หรือตามข้อตกลง ร่วมกัน โดยกระบวนการประชาสังคมประชาธิปไตย

7) สถาบันสื่อมวลชน หมายถึง หนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ รวมทั้งสื่ออื่น ๆ เช่น อินเทอร์เน็ต ซึ่งจะมีผลกระทบต่อวิสัยทัศน์และพฤติกรรมของคนในสังคมจึงมีบทบาทสำคัญใน การมีส่วนร่วมในการส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่นในการจัดการศึกษาทั้งในและนอกกระบบโรงเรียน

8) สถาบันอาชีพ และธุรกิจเอกชน เป็นองค์กรวิชาชีพ ที่จัดตั้งขึ้น บนพื้นฐานแห่ง ภูมิปัญญาท้องถิ่นรวมทั้งธุรกิจเอกชน ที่ส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่นในรูปแบบที่หลากหลายซึ่งมี บทบาทสำคัญในการส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่นในการจัดการศึกษาที่หลากหลายบนพื้นฐานแห่ง การสืบสานภูมิปัญญา

9) สภาวัฒนธรรม เป็นองค์กรกลางแห่งความร่วมมือ ในการดำเนินงานวัฒนธรรม ของท้องถิ่น ผ่านกระบวนการเครือข่ายเครือข่ายทางวัฒนธรรมตามธรรมนูญของตนเอง เครือข่าย เครือข่ายทางวัฒนธรรมประกอบด้วย กลุ่มภาคี 5 กลุ่ม (เบญจภาคี) ซึ่งประกอบด้วย องค์กรกลุ่ม ภาคีภาครัฐ องค์กรกลุ่มภาคีภาคเอกชน องค์กรกลุ่มภาคีภาคธุรกิจ องค์กรกลุ่มภาคีภาคชุมชน และ องค์กรกลุ่มภาคีภาควิชาการ รวมทั้งผู้ทรงภูมิปัญญาในแต่ละท้องถิ่น ดังนั้น สภาวัฒนธรรมจึงมี บทบาทสำคัญในการส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่นในการจัดการศึกษา ทั้งในระบบโรงเรียน นอก ระบบโรงเรียน และการศึกษาตามอัธยาศัย โดยเฉพาะ การทำหน้าที่เป็นเวทีกลางในการสร้างความ ร่วมมือ จากกลุ่มสมาชิกเบญจภาคี และเครือข่ายภูมิปัญญาอื่น ๆ เพื่อดำเนินกิจกรรมให้บรรลุ เป้าหมายของแผน

10) หน่วยงานรัฐและองค์กรปกครองท้องถิ่น ปรับบทบาทและบริบทของตนจากการรวมศูนย์อำนาจเป็นการกระจายอำนาจจากการเป็นผู้กำกับชี้แนะเป็นผู้ส่งเสริมและสนับสนุนโดยเปิดโอกาสให้ผู้ทรงภูมิปัญญาและประชาชนผู้เป็นเจ้าของและวัฒนธรรมท้องถิ่น เป็นผู้ริเริ่มและดำเนินงานด้านการศึกษา โดยคำนึงถึงภูมิปัญญาและวัฒนธรรมท้องถิ่น เป็นสำคัญ ตามนัยรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย 2540 (ม.289) และอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

หน่วยงานรัฐและองค์กรปกครองท้องถิ่น ที่มีการดำเนินการมาโดยตลอดนั้น ยกตัวอย่างเช่น กรมการพัฒนาชุมชน ของกระทรวงมหาดไทย (2542) ถือได้ว่าเป็นหน่วยงานหนึ่งที่มีความสำคัญยิ่งในการพัฒนาชุมชน โดยมีหน่วยงานพัฒนาชุมชนกระจายไปทุกจังหวัด ทุกอำเภอ และทุกกิ่งอำเภอ เพื่อดำเนินการพัฒนาชุมชนโดยร่วมมือกับหน่วยงานต่าง ๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน ในการดำเนินการพัฒนาชุมชน แนวทางในการพัฒนาชุมชนของกรมการพัฒนาชุมชนมี 2 ลักษณะคือ

1. การพัฒนาชุมชนเชิงเป้าหมาย หมายถึง การที่คน ครอบครัว ชุมชน มีความรู้ความสามารถ ประสบการณ์ที่คิดและลงมือทำ เพื่อเรียนรู้ทำความเข้าใจต่อชีวิต และสภาพแวดล้อมอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้มีความสามารถ ใช้ภูมิปัญญา เท้าพันโลก โดยมีวิถีชีวิต คุณค่า ความเชื่อ และวัฒนธรรมชุมชน

2. การพัฒนาชุมชนเชิงกระบวนการ หมายถึง กระบวนการเพิ่มศักยภาพความรู้ความสามารถ และภูมิปัญญาท้องถิ่น แก่คน ครอบครัว ชุมชน อย่างเป็นระบบ ให้มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เข้าใจ และเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง โดยมีองค์กรชุมชนเป็นกลไกสำคัญในการมีส่วนร่วม ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกันของคนและครอบครัว

วิธีการพัฒนาชุมชนตามแนวคิดการพัฒนาเศรษฐกิจชุมชน ของกรมการพัฒนาชุมชน ประกอบด้วย ภาคธุรกิจ องค์กรเอกชน และภาคราชการ ทั้ง 3 หน่วยงานร่วมกับ องค์กรของชุมชน เช่น กลุ่มออมทรัพย์เพื่อการผลิต ยุ้งฉาง ธนาคารข้าว กลุ่มอาชีพ คราวเรือน/หมู่บ้าน ประชาชนชาวบ้าน ในการดำเนินกิจกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจชุมชน ที่สำคัญ คือ มุ่งส่งเสริมด้านทุน มุ่งส่งเสริมในด้านการผลิต มุ่งส่งเสริมในด้านการตลาด มุ่งส่งเสริมในด้านการบริหาร/จัดการ เป็นต้น

จากกรอบแนวคิดการพัฒนาท้องถิ่นหรือชุมชน ตามแนวคิดของการพัฒนาเศรษฐกิจชุมชน ของกรมการพัฒนาชุมชน กระทรวงมหาดไทย ที่มีสำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัด และสำนักงานพัฒนาชุมชนอำเภอ หรือกิ่งอำเภอ เป็นหน่วยที่สนองนโยบายและใกล้ชิดกับชุมชนหรือท้องถิ่นมากที่สุด ซึ่งหน่วยงานดังกล่าวจะเป็นหน่วยงานหนึ่งที่สถาบันอุดมศึกษาในท้องถิ่น หรือสถานศึกษาในชนบท สามารถประสานและแลกเปลี่ยนความรู้ได้เป็นอย่างดีเพราะถือว่าเป็นหน่วยงานที่มีเป้าหมายในการพัฒนาท้องถิ่น หรือชุมชน เช่นเดียวกัน

มหาวิทยาลัยราชภัฏกับการพัฒนาท้องถิ่น

พระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. 2547 ได้กำหนดปรัชญาของมหาวิทยาลัยราชภัฏ เป็นสถาบันอุดมศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ที่มุ่งเน้นผลิตกำลังคนเพื่อสนองความต้องการของท้องถิ่น พัฒนานักวิชาการและนักวิชาชีพให้มีจิตสำนึกในการพัฒนาท้องถิ่น สามารถที่จะพัฒนาหลักวิชาและองค์ความรู้ใหม่ที่เชื่อมโยงระหว่างองค์ความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่นกับศาสตร์ที่เป็นสากล ให้มีผลต่อการพัฒนาวิชาการและท้องถิ่นอย่างแท้จริงสอดคล้องกับกรอบทิศทางของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 9 (พ.ศ.2545-2549) ที่มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาให้เกิดสังคมไทยที่พึงประสงค์ มีความเข้มแข็ง และมีคุณภาพ 3 ด้าน คือ สังคมคุณภาพ สังคมแห่งภูมิปัญญาและการเรียนรู้ มีคนที่คิดเป็น ทำเป็น มีการเรียนรู้ตลอดชีวิต มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ สืบสานวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น และสังคมสมานฉันท์และเอื้ออาทรต่อกัน (ทบวงมหาวิทยาลัย, 2543) และควรเป็นการจัดการศึกษาที่ครบวงจรที่เริ่มจากการศึกษาเพื่อเสริมต่อภูมิปัญญาที่มีอยู่แล้วในชุมชน สนองต่อสภาพปัญหาและความต้องการของชุมชนท้องถิ่นอย่างแท้จริง โดยมีแนวคิดเชิงนโยบาย 2 ประการ (เสนห์ จามริก, 2537) กล่าวคือ

1. ทางเศรษฐกิจ มุ่งจัดการศึกษา เพื่อฟื้นฟูศักยภาพของชุมชนชนบท ให้สามารถพัฒนาอาชีพ และวิถีชีวิตของตนให้ทันสมัย กระตุ้นส่งเสริมพัฒนาการทางการเกษตร มุ่งเปิดช่องทางที่ชุมชนชนบทเองจะได้อย่างสามารถพัฒนาเจริญเติบโตไปทางการธุรกิจและอุตสาหกรรมจากภายในชุมชนเอง แทนที่จะเกิดจากการครอบงำจากภายนอก

2. จัดการศึกษาทุกระดับ รวมทั้งการวิจัยและพัฒนาได้ประสานเชื่อมโยงเป็นองค์ประกอบการเรียนรู้ร่วมกัน เพื่อสนองความต้องการอย่างครบวงจรต่อชีวิตทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมของชุมชนชนบท

ดังนั้น หากมหาวิทยาลัยราชภัฏ หรือสถาบันอุดมศึกษา ได้ดำเนินการจัดการศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น หรือให้การศึกษารับใช้ความต้องการของชุมชนท้องถิ่นแล้ว ก็ควรจะต้องจัดการศึกษาให้มีความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมและศักยภาพของชุมชนอย่างแท้จริง เพื่อยกระดับความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของชาวบ้าน และเพิ่มศักยภาพของชาวบ้าน

วิสัยทัศน์ : ราชภัฏกับการพัฒนา

มหาวิทยาลัยราชภัฏ ได้กำหนดวิสัยทัศน์ เกี่ยวกับบทบาทและภารกิจของมหาวิทยาลัยราชภัฏกับการเป็นสถาบันอุดมศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ไว้ดังนี้

1. ภารกิจในการบูรณาการในเรื่องความรู้ ซึ่งมหาวิทยาลัยราชภัฏต้องมีความรู้ทั้งในระดับสากลและความรู้ในระดับท้องถิ่น และจัดตั้งประยุกต์เอาความรู้ในระดับสากลมาใช้ให้เกิดประโยชน์ที่เป็นรูปธรรมในระดับท้องถิ่น ซึ่งการจะเป็นลักษณะเช่นนี้ได้ หมายความว่า จะต้องศึกษาค้นคว้าความรู้ในระดับสากลให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงให้สอดคล้องกับโลกในยุค

โลกาภิวัตน์ขณะเดียวกันก็ต้องศึกษาความรู้ หรือสภาพการณ์ที่เกิดขึ้นในท้องถิ่นอย่างเข้าใจถ่องแท้ และที่สำคัญยิ่ง คือต้องปรับ ประยุกต์เอาความรู้ระดับสากลนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์กับท้องถิ่น

2. ภารกิจในการบูรณาการทุกภารกิจเข้าด้วยกัน ตั้งแต่การวิจัย การสอน การบริหารทางวิชาการ และการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม เพราะภารกิจเหล่านี้มีความเกี่ยวเนื่อง เชื่อมโยงสัมพันธ์กันอย่างแยกไม่ออก เช่น ผลงานจากงานวิจัยในท้องถิ่นก็นำมาใช้ในการเรียนการสอน ขณะเดียวกันก็นำมาเผยแพร่ให้กับประชาชนคนทั่วไปได้ด้วย และสิ่งที่ศึกษาค้นคว้าควรเป็นเรื่องที่ใกล้ชิดตัวให้ประโยชน์อย่างเป็นรูปธรรมได้

3. ภารกิจการบูรณาการในการใช้ทรัพยากรร่วมกัน หมายถึง การยกระดับสรรพกำลังทั้ง นักคิด นักปฏิบัติ ที่มาจากหลากหลาย และภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีอยู่มารวมก่อให้เกิดประโยชน์ต่อการปฏิบัติภารกิจทุกด้านของสถาบัน ตลอดจนประสานเครือข่าย ไม่ว่าจะเป็นบุคคลหรือองค์กรในท้องถิ่น เพื่อการเชื่อมโยงให้เกิดความสัมพันธ์ และการจัดทำให้สถาบันเป็นศูนย์กลางในด้านข้อมูล ข่าวสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับวิชาการ อันจะก่อให้เกิดประโยชน์ทั้งด้านการเรียนการสอน การวิจัย การบริการทางวิชาการ ให้กับสังคม และการพัฒนาทางวัฒนธรรมด้วย

หน่วยงานในมหาวิทยาลัยราชภัฏที่ส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่น

มหาวิทยาลัยราชภัฏแต่ละแห่งได้จัดให้มีหน่วยงานต่าง ๆ เพื่อสนองภารกิจ ที่เกี่ยวกับการส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่นในการจัดการศึกษา ซึ่งประกอบด้วยหน่วยงานหลัก (สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, <http://www.mua.go.th>) ยกตัวอย่างเช่น

1. ศูนย์ศิลปวัฒนธรรม หรือศูนย์วัฒนธรรม เป็นหน่วยงานที่มีมาตั้งแต่มีพระราชบัญญัติสถาบันราชภัฏ พ.ศ. 2538 ภารกิจหลักของศูนย์ศิลปวัฒนธรรม คือ ศึกษา ค้นคว้า และวิจัยงานด้านวัฒนธรรม อนุรักษ์ส่งเสริมและเผยแพร่วัฒนธรรม ส่งเสริม พัฒนา และพัฒนางานประเพณีท้องถิ่น ให้บริการวิทยากรและบุคลากรด้านวัฒนธรรมแก่ท้องถิ่น จัดหอพิพิธภัณฑสถานวัฒนธรรมท้องถิ่น เป็นต้น

2. สำนักวิจัย เป็นหน่วยงานที่ส่งเสริมเผยแพร่ และนำผลงานวิจัยไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการดำเนินการของมหาวิทยาลัย โดยเฉพาะการพัฒนาความเข้มแข็งของชุมชน

3. ศูนย์วิทยบริการหรือสำนักวิทยบริการ เป็นหน่วยงานที่ส่งเสริม สนับสนุนและพัฒนาการใช้ประโยชน์ภูมิปัญญาท้องถิ่น ยกตัวอย่างเช่น การดำเนินโครงการสร้างความร่วมมือในการคัดสรรสร้างฐานข้อมูลท้องถิ่นและสังคมการเรียนรู้ ลักษณะโครงการ เป็นการพัฒนาระบบฐานข้อมูลท้องถิ่นสำหรับทุกสำนักวิทยบริการของมหาวิทยาลัยราชภัฏ เพื่อวางนโยบายร่วมมือกันทำงานของศูนย์วิทยบริการ มหาวิทยาลัยราชภัฏและสถาบันอื่น ๆ ในท้องถิ่น เพื่อขยายงานบริการฐานข้อมูลท้องถิ่น ของสำนักวิทยบริการ ให้เป็นศูนย์วิทยบริการที่เป็นศูนย์กลางของสังคมการเรียนรู้

นอกจากหน่วยงานที่กล่าวมาข้างต้นแล้ว มหาวิทยาลัยราชภัฏแต่ละแห่งยังได้จัดตั้งหน่วยงานย่อย เพื่อสนองภารกิจส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่น ในการจัดการศึกษา ซึ่งมีชื่อหน่วยงานแตกต่างกันออกไป ยกตัวอย่างเช่น

1. ศูนย์ศึกษาการพัฒนาท้องถิ่น เป็นศูนย์บริการด้านข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นและบริการวิชาการที่มีประสิทธิภาพให้กับหน่วยงานและชุมชนในฐานะสถาบันอุดมศึกษาเพื่อพัฒนาท้องถิ่น (มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี, <http://www.rits.ac.th/service/office/pat/pat.html>)

2. ศูนย์ศึกษาการพัฒนาการเสริมสร้างความเข้มแข็งของชุมชนท้องถิ่น จัดตั้งขึ้นตามแนวพระราชดำริในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่ โดยรัฐบาลและมหาวิทยาลัยราชภัฏทั่วประเทศ เพื่อดำเนินการสร้างความเข้มแข็งของชุมชนท้องถิ่นศูนย์ฯชุมชนเข้มแข็งจึงเป็นหน่วยงานที่มีการจัดตั้งขึ้นมาตั้งแต่พระราชบัญญัติสถาบันราชภัฏ พ.ศ.2538 หน้าที่ความรับผิดชอบ พัฒนาวิทยากรเครือข่ายชุมชนเพื่อให้มีความรู้ความสามารถทำหน้าที่ฝึกอบรมในการเสริมสร้างความเข้มแข็งของชุมชนท้องถิ่นต่อไป จัดทำหลักสูตรและดำเนินการฝึกอบรมบุคลากรเครือข่ายให้มีศักยภาพ จัดเก็บข้อมูลท้องถิ่นในการเสริมสร้างความเข้มแข็งของท้องถิ่น ประสานงานและให้บริการแก่หน่วยงานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องทั้งภาครัฐและเอกชน (มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา, <http://ntc.bansomdej.ac.th/>)

3. ศูนย์ข้อมูลท้องถิ่น เป็นหน่วยงานที่ทำการศึกษาวิจัยศักยภาพของชุมชนและท้องถิ่น การฝึกอบรมสัมมนา การสร้างเครือข่ายและการประสานงานกับองค์กรชุมชนท้องถิ่นในระดับวงการต่างๆ เพื่อหาทางส่งเสริมศักยภาพขององค์กรประชาชนทั้งในระดับรากหญ้า ผู้นำท้องถิ่น ชนชั้นกลาง ให้สามารถพึ่งตนเองและแก้ไขปัญหาของตนเอง และสังคมได้ สามารถต่อรองกับภายนอก โดยผ่านกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมของประชาชน เพื่อให้บรรลุถึงเป้าหมายแห่งการพัฒนาที่ยั่งยืน (มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา, <http://www.rin.ac.th/web/LICD/>; มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา, <http://www.ripa.ac.th/>)

จากแนวคิดที่ได้กล่าวมาข้างต้นก็พอสรุปได้ว่า สถาบันอุดมศึกษา องค์กรภาครัฐ องค์กรภาคเอกชน ภาคธุรกิจ และองค์กรชุมชนอื่น ๆ เป็นองค์กรที่มีส่วนสำคัญยิ่งในการพัฒนาท้องถิ่นหรือส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่นในการจัดการศึกษา ดังนั้นองค์กรต่าง ๆ ในท้องถิ่นใดก็ตามที่สามารถสร้างความร่วมมือ สามารถแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิด ประสบการณ์และภูมิปัญญา ที่มีอยู่ได้ ก็น่าที่จะนำพาท้องถิ่นนั้นให้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง บนฐานความคิดที่ว่า ความรู้ คือ การพัฒนา ของ ประเวศ วะสี (2534) ความรู้ ที่ว่า คือ การสร้างสรรค์ภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อการพัฒนาตนเอง

ตอนที่ 2 การบริหารจัดการความรู้

จากความก้าวหน้าของยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร พบว่าปัจจุบันแต่ ละองค์กรจะมีข้อมูลข่าวสาร ความรู้ต่าง ๆ ที่เก็บอยู่ในรูปอิเล็กทรอนิกส์ ที่ถูกสร้างขึ้นมามากมาย เพราะจัดทำได้ง่าย และจัดเก็บได้สะดวก ปลอดภัย หน่วยงานหรือบุคคลใดมีข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ อะไรก็จัดเก็บเข้าสู่ระบบของตนเอง ทำให้หลายองค์กรมีข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ทุก อย่างเต็มไปหมด บุคลากรคนใดอยากรู้อะไรก็สามารถหาในองค์กรได้หมด แต่เป็นเรื่องที่น่า เสียหายว่าอันที่จริงแล้ว บุคลากรในองค์กรดังกล่าวสามารถหาสิ่งที่ต้องการได้ถึงแม้ว่าข้อมูลต่าง ๆ จะมีอยู่แล้วก็ตาม เพราะข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ที่มีอยู่จำนวนมากนั้นถูกจัดเก็บกันอย่างไม่เป็นระบบ ระเบียบ กระจุกกระจาย หรือกลายเป็นสิ่งที่ไม่มีคุณค่า(ขยะ) ไม่รู้ว่าจะเริ่มต้นสืบค้นจากจุดใดก่อน จะสืบค้นโดยวิธีการใด หรือจะใช้เครื่องมืออะไรช่วย และที่สำคัญจะต้องใช้เวลานานเท่าไรจึงจะหา ได้ตามที่ต้องการ จากปัญหาจุดนี้ นักทฤษฎีที่มีชื่อเสียงด้านองค์กรและการบริหารจัดการได้เผยแพร่ แนวความคิดเกี่ยวกับการทำให้ความรู้ในองค์กรเป็นทรัพยากรทางกลยุทธ์ที่มีคุณค่า เพื่อที่เพิ่มขีด ความสามารถในการแข่งขัน องค์กรจึงต้องสร้างประสิทธิภาพและประสิทธิผลด้วยการกำหนด แหล่งข้อมูลความรู้ การติดตามและแลกเปลี่ยนความรู้ ตลอดจนความเชี่ยวชาญในความรู้ เพื่อที่จะ ประยุกต์ความรู้ที่มีอยู่ไปใช้ในการแก้ปัญหาและสร้างโอกาสให้องค์กรในระยะยาว ซึ่งก็คือ การ บริหารจัดการความรู้ (Knowledge Management)(วารสาร รัชนีวิวัฒน์กุล และกมลวรรณ สัตยายุทธ์ , 2543) จึงมีประเด็นคำถามตามมาว่าจะทำอย่างไร องค์กรทางการอุดมศึกษาไทยจึงจะสามารถสร้าง ความรู้ หรือภูมิปัญญาให้สามารถแข่งขันได้ มีศักยภาพและความได้เปรียบที่ยั่งยืนตลอดไป และ ทำอย่างไรผู้บริหารอุดมศึกษาไทยจึงจะยอมรับในความเป็นจริงว่า ที่ได้พลังผล และคิดพลาดไป แล้วมาเริ่มต้นกันใหม่ ให้มีการบริหารจัดการความรู้หรือภูมิปัญญา ที่ รู้เท่า-รู้ทันและเก่งจริง ด้วย การบริหารจัดการความรู้ในสถาบันอุดมศึกษา

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำเสนอเอกสารที่เกี่ยวข้องการบริหารจัดการความรู้ในประเด็นที่ เกี่ยวกับ แนวคิดการบริหารจัดการความรู้ โครงสร้างพื้นฐานทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร หน่วยงานและบุคคลผู้เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการความรู้ ประเด็น ต่างๆ เหล่านี้เป็นสิ่งที่ควรจะได้ทำการศึกษา สร้างความเข้าใจเป็นเบื้องต้น เพื่อให้การดำเนินการ เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และประสิทธิผล โดยมีรายละเอียดดังนี้

แนวคิดการบริหารจัดการความรู้

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร ซึ่งพัฒนาจากการสร้างสรรค์องค์ความรู้ของมนุษย์ ได้ทำให้โลกก้าวเข้าสู่ยุคสังคมความรู้ ความรู้ที่แพร่กระจายออกไปอย่างกว้าง ทำให้โลกเชื่อมโยงถึงกัน องค์กรทุกองค์กรในสังคมไม่ว่าจะผลิตสินค้าหรือบริการรูปแบบใดก็ตาม จึงต้องเริ่มระดมทุนการผลิตรูปแบบใหม่ที่เรียกกันว่า ทูทางปัญญา และสิ่งนี้เองคือเหตุผลว่า ทำไมองค์กรต่าง ๆ จึงได้หันมาให้ความสนใจ กับความรู้ มากนัก ความรู้หมายถึงอะไรนั้น ได้มีนักวิชาการ นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายไว้ดังนี้

ความหมายของความรู้

โดยปกติแล้วคำว่า ข้อมูล สารสนเทศ และความรู้ มีความใกล้ชิดกัน และมีความเข้าใจผิดกันมากเกี่ยวกับการให้คำนิยามคำว่า ข้อมูล (data) กับสารสนเทศ (information) ซึ่งบางทีก็มีการนำไปใช้ผิด ๆ แม้กระทั่งในปัจจุบันนี้ก็ยังมีคำใหม่เข้ามาคือ คำว่า ความรู้ (Knowledge) และ ภูมิปัญญา (Wisdom) มีการนำไปใช้แทน สารสนเทศ หรือ บางทีก็นำไปแทนคำว่า ข้อมูล อันที่จริงแล้วคำว่า ข้อมูล สารสนเทศ และความรู้ ไม่ใช่คำที่สามารถใช้ความหมายแทนกันได้ โดยคำว่า “ข้อมูล” (Data) หมายถึง เนื้อหาของข้อเท็จจริงที่ได้รับการรวบรวมเก็บไว้โดยไม่ได้คำนึงถึงสาระที่เกิดจากข้อมูลเหล่านั้น เมื่อข้อมูลหลาย ๆ อันประกอบกันเพื่ออธิบายเรื่องๆ เดียวกันสิ่งนี้ทำให้เกิดคำว่า “สารสนเทศ”(Information) ซึ่งหมายถึงสิ่งที่มีความหมายในเชิงเนื้อหาสาระสำหรับผู้รับ (Davenport , 1998: ใอบีเอ็ม, 2544)

ดังนั้นการดำเนินการบริหารจัดการความรู้จะประสบผลสำเร็จ หรือล้มเหลว หรือเกิดความคล่องตัวในการบริหารจัดการจะต้องทราบว่า ผู้บริหาร หรือบุคลากรในองค์กรต้องการอะไร หรือผู้บริหารต้องการนำเสนออะไรต่อบุคลากร ระหว่าง ข้อมูล สารสนเทศ หรือความรู้ และในขณะนี้องค์กรมีอะไรอยู่แล้วบ้าง และองค์กรสามารถทำอะไรได้บ้างกับคำสามคำที่ว่านี้ และองค์กรเข้าใจหรือไม่ว่าคำทั้งสามหมายถึงอะไรจะได้สิ่งหนึ่งจากอีกสิ่งหนึ่งได้อย่างไร นับว่าเป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งของการทำงานด้านการบริหารจัดการความรู้หรือ การบริหารจัดการภูมิปัญญาที่จะประสบผลสำเร็จได้ ซึ่งได้มีผู้ให้ความหมายคำว่า ความรู้ และ ภูมิปัญญา ไว้ดังต่อไปนี้

เว็บสเตอร์ ดิกชันนารี (Webster Dictionary, <http://www.bus.utexas.edu/kman/>) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ความรู้ (Knowledge) คือ ข้อเท็จจริง หรือ เนื้อหาของการรู้บางสิ่งบางอย่างด้วยความคุ้นเคย ผ่านประสบการณ์หรือการสมาคม ซึ่งความรู้จะถูกพรรณนาในฐานะชุดของรูปแบบที่อธิบายถึงคุณสมบัติและพฤติกรรมต่าง ๆ ความรู้จะถูกบันทึกในสมองแต่ละบุคคล หรือฝังตัวอยู่ในกระบวนการจัดการ ผลิต สิ่งอำนวยความสะดวก ระบบ และในเอกสารต่าง ๆ

ดรักเกอร์ (Drucker, 1993) ให้ความหมายไว้ว่า ความรู้ (Knowledge) คือ ทรัพยากรที่สามารถกำหนดยุทธศาสตร์ ที่ทำให้องค์กรต่างๆ ได้เปรียบในการแข่งขันอย่างยั่งยืน

ดาเวนพอร์ต และพรูแซค (Davenport and Prusak, 1998) ให้ความหมายไว้ว่า ความรู้ (Knowledge) คือ กรอบของการประสมประสานระหว่างประสบการณ์ ค่านิยม ความรอบรู้ในบริบท และความรู้แจ้งอย่างซ้ำของ เป็นการประสมประสานที่ให้กรอบสำหรับการประเมินค่า และการนำเอาประสบการณ์กับสารสนเทศใหม่ ๆ มาผสมรวมเข้าด้วยกัน มันเกิดขึ้นและถูกนำไปประยุกต์ในใจของคนที่มี สำหรับในแง่ขององค์กรนั้น ความรู้มักจะสั่งสมอยู่ในรูปเอกสาร หรือแฟ้มเก็บเอกสารต่าง ๆ รวมไปถึงสั่งสมอยู่ในการทำงาน อยู่ในกระบวนการ อยู่ในกาปฏิบัติงาน และอยู่ในบรรทัดฐานขององค์กร ซึ่งความรู้ จะเกิดจากสารสนเทศ และสารสนเทศจะเกิดจากข้อมูล

นาทาราจัน และ ชิการ์ (Natarajan and Shekhar, 2001) ให้ความหมายไว้ว่า ความรู้ (Knowledge) คือ การปรุงแต่งเนื้อหาสาระที่มีความหมายหรือสารสนเทศให้ดีขึ้น โดยอาศัยการแปลความหมายและความเชี่ยวชาญส่วนบุคคล

ยีน กูว์รเวอร์ธ (2543) ได้กล่าวว่า ความรู้ (Knowledge) เป็นการนำสารสนเทศเป็นฐานในการสร้างให้เกิดการคิดและตัดสินใจ

โอปีเอ็ม (2544) ได้ระบุไว้ว่า ความรู้ (Knowledge) คือ สิ่งที่เราไม่ว่าจะเกิดจากการเรียนรู้ หรือจากประสบการณ์ หรือจากประสบการณ์ที่สะสมมา ทั้งนี้ความรู้เกิดขึ้นมาจากวิธีการทางตรรก หรือการวินิจฉัยจากความรู้เดิมและประสบการณ์ หรือกล่าวอีกอย่างหนึ่งก็คือ ความรู้ หรือ ภูมิปัญญา ก็คือ สารสนเทศบวกกับการประมวลผลเพื่อให้เกิดผลลัพธ์ หรือความสามารถที่จะคิดหาทางออกหรือการแก้ปัญหาโดยการเปรียบเทียบกับสารสนเทศที่มีอยู่

จากการให้ความหมายคำว่า ความรู้ (Knowledge) ที่ได้กล่าวมาข้างต้นก็มีนักวิชาการไทยหลายท่านได้นำคำว่า ภูมิปัญญา (Wisdom) มาใช้แทน ความรู้ ดังที่ ประเวศ วะสี (2544) ได้กล่าวถึง ภูมิปัญญาชาวบ้าน หรือ ความรู้ดั้งเดิม (Tradition knowledge) ว่าเป็นความรู้ที่เกิดจากการทดลองปฏิบัติจริงในห้องทดลองทางสังคม ที่มีการค้นพบ ลองใช้ ดัดแปลง ถ่ายทอดกันมาด้วยเวลานาน เป็นพันเป็นหมื่นปี หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า ความรู้กระแสวัฒนธรรม

เอกวิทย์ ฌ ถกลาง (2544) ให้ความหมายไว้ว่า ภูมิปัญญา หมายถึง ความรู้ ความคิด ความสามารถ ความชัดเจนที่กลุ่มชนได้จากประสบการณ์ที่สังคมใช้ในการปรับตัวและดำรงชีวิตในระบบนิเวศ หรือสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมทางสังคม และวัฒนธรรมของกลุ่มชนนั้น

จากความหมายที่ได้กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า ความรู้ หมายถึง กรอบการผสมผสานระหว่างความคิด ความเชื่อ ประสบการณ์ ความสามารถ คำนึงกับเนื้อหาของข้อเท็จจริงที่มีการจัดกระทำทำให้มีความหมายเชิงเนื้อหาสาระสำหรับบุคคล ซึ่งมีความแตกต่างจากคำว่า ข้อมูล ที่หมายถึง เนื้อหาข้อเท็จจริง ที่ไม่มีการจัดกระทำใด หรือให้ความหมายเชิงเนื้อหาสาระ ส่วนคำว่า สารสนเทศ หมายถึง ข้อมูลที่มีความหมายต่อผู้รับ หรือข้อมูลที่มีการเติมความหมาย เช่น กำหนดวัตถุประสงค์ในการจัดเก็บ แยกแยะจัดหมวดหมู่ ทำให้เป็นตัวเลข ทำให้ถูกต้อง หรือทำให้กระชับ เป็นต้น

ประเภทของความรู้

จากความหมายของความรู้ หรือภูมิปัญญาดังที่ได้มีผู้ให้ความหมายไว้ สามารถที่จะแบ่งประเภทของความรู้ ออกได้หลายลักษณะ ตามที่นักวิชาการ นักการศึกษาและองค์กรต่าง ๆ ได้จัดแบ่งไว้ดังนี้

โอปีเอ็ม (2544) ได้ระบุไว้ว่า บริษัทโด้สซึ่งเป็นบริษัทในเครือ ได้แบ่ง ความรู้ของคนเราไว้เป็น 3 ลักษณะ ประกอบด้วย

1. ความรู้ที่ชัดเจน (Explicit Knowledge) คือ ความรู้ที่ได้รับการเปลี่ยนแปลงลงมาเป็นเอกสาร หรือ อื่น ๆ ที่สามารถจับต้องได้
2. ความรู้โดยนัย (Tacit Knowledge) คือ ความรู้ที่ไม่สามารถแสดงออกมาให้จับต้องได้ เช่นความรู้ที่อยู่ในหัวสมองเรา
3. ความรู้ที่ฝังอยู่ในองค์กร (Embedded Knowledge) คือ ความรู้ ความเข้าใจที่ชัดเจนในกระบวนการประกอบการ และการให้บริการ

โนนากะ และทาเกุชิ (Nonaka and Takeuchi, 1995; <http://www.knowab.co.uk/km>) ได้แบ่งประเภทของความรู้ออกเป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

1. ความรู้ที่ชัดเจน (Explicit Knowledge) เป็นความรู้ที่สามารถพูดได้อย่างชัดเจนในภาษาที่เป็นทางการ รวมถึงข้อความ ไวยากรณ์ ลักษณะสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ คุณลักษณะเฉพาะอื่น ๆ รวมถึงประสบการณ์การเรียนรู้ การเรียนรู้โดยตรง การเรียนรู้จากความคิดพลาด ความรู้ที่ถูกสร้างขึ้นด้วยตัวของมันเอง ความรู้ที่แสดงออกด้วยการพูดที่ได้จากการสังเกต ความรู้ที่รวบรวมจากความคิด คุณค่า อารมณ์ ภาพ และสัญลักษณ์ต่าง ๆ เป็นต้น
2. ความรู้ที่ซ่อนเร้น (Tacit Knowledge) เป็นความรู้ที่ยากจะบอกเป็นภาษาที่เป็นทางการ หรือมีรูปแบบเป็นความรู้ส่วนบุคคลที่ฝังตรึงในประสบการณ์ของแต่ละบุคคลและเกี่ยวข้องกับปัจจัยที่จับต้องไม่ได้ เช่น ความเชื่อของแต่ละคน มุมมอง และระบบคุณค่า ซึ่งสามารถแบ่งออกได้ 2 มิติ คือ มิติด้านเทคนิค เช่น ทักษะ ความรู้เนื่องจากการลงมือกระทำ(Know-how) ประสบการณ์ที่

ซับซ้อน มิติด้านการรับรู้ เช่น การจัดการ รูปแบบการนึกคิด ความเชื่อ ความเข้าใจ การสะท้อนภาพของข้อเท็จจริง และการมองภาพอนาคต ความรู้ที่ซ่อนเร้นเป็นความรู้ที่ไม่ง่ายในการทำให้ชัดเจน

นิคโคลส์ (Nickols, 2000) ได้ประมวลแนวความคิดเกี่ยวกับประเภทของความรู้ โดยแบ่งความรู้ออกเป็น 3 ลักษณะ คือ

1. ความรู้ที่ชัดเจน (Explicit Knowledge) เป็นความรู้ที่เป็นระบบและเป็นทางการ มักจะพบได้จากการสะสม ในรูปเอกสาร หรือแฟ้มเก็บเอกสารต่าง ๆ รายงานผลการวิจัย วัสดุ และกรรมวิธีการดำเนินงานต่าง ๆ

2. ความรู้ที่ซ่อนเร้น (Tacit Knowledge) เป็นความรู้ที่ไม่สามารถทำให้ชัดเจนได้ เช่น มักได้ยินคำพูดที่ว่า “เรารู้มากกว่าที่เราพูด” หรือ การรู้ในสิ่งที่กำลังทำ แต่ไม่สามารถทำให้ชัดเจนได้อย่างถูกต้อง มักจะพบ ความรู้ที่สั่งสมอยู่ในการทำงาน อยู่ในกระบวนการปฏิบัติงาน เป็นต้น

3. ความรู้ที่ฝังอยู่ในบุคคลหรือองค์กร (Implicit Knowledge) เป็นความรู้ที่สามารถทำให้ชัดเจนได้ แต่ไม่มีการทำ เป็นความรู้ที่ถูกทำให้ปรากฏได้โดยการถูกอ้างอิงจากพฤติกรรมหรือการปฏิบัติงานในองค์กร ของบุคคลในองค์กรที่สามารถสังเกตได้ เช่น ความรู้ทางการช่าง ทักษะการทำงาน ซึ่งเป็นความรู้ที่อยู่ในตัวของบุคลากรในองค์กรเพียงแต่ไม่ได้อยู่ในรูปของเอกสารที่มีความเป็นระเบียบเท่านั้นเอง หากมีการกระทำให้ชัดเจนก็สามารถเป็นความรู้ที่ชัดเจนได้

นอกจากนี้ นิคโคลส์ (Nickols, 2000) ยังได้กล่าวว่า การแบ่งประเภทความรู้ไม่ได้มีเพียงเท่าที่กล่าวมาข้างต้น ถ้าเป็นนักจิตวิทยาทางด้านสติปัญญา จะแบ่งประเภทความรู้ไว้ 2 ประเภท คือ

1. ความรู้เชิงอธิบาย (Declarative Knowledge) ส่วนมากประกอบด้วยความรู้ที่มีความชัดเจน เป็นความรู้ที่ประกอบด้วยคำอธิบายถึงข้อเท็จจริงถึงสิ่งต่าง ๆ หรือการอธิบายถึงวิธีการ และกระบวนการต่าง ๆ เป็นต้น

2. ความรู้เชิงกระบวนการ (Procedural Knowledge) เป็นความรู้ที่มีความประจักษ์ชัดในตัวของมันเองในการทำบางสิ่งบางอย่าง เช่น การสะท้อนความคิด ทักษะฝีมือ ทักษะการคิดและทักษะด้านสติปัญญา การคิด การให้เหตุผล การตัดสินใจ การเดิน การเล่นเกมดนตรี การอ่านสีหน้า และอารมณ์ ทั้งหมดที่กล่าวมาไม่สามารถบันทึกสรุป เป็นข้อความได้

3. นอกจากนี้บางคนก็เพิ่มความรู้อีกประเภทหนึ่งเป็นประเภทที่ 3 คือ ความรู้เชิงยุทธศาสตร์ (Strategic Knowledge) เป็นความรู้ที่ถูกใช้เพื่อการอธิบายว่า “รู้เมื่อไร (Know-When) รู้เพราะอะไร (Know-Why) เป็นความรู้ในลักษณะการคาดหวัง หรือการจินตนาการ ที่มีการแยกออกจากการกระทำ เป็นการแยกออกมาเพื่อการอธิบาย ไม่ได้กระทำ เป็นความรู้ที่เป็นส่วนหนึ่งของความรู้เชิงอธิบาย (Declarative Knowledge)

ยีน กูว์วอร์ธ (2543) ได้กล่าวถึง ระบบบริหารจัดการความรู้ที่มักมีโครงสร้างเพื่อให้บรรลุเป้าหมายของการบริหารจัดการความรู้ ซึ่งสามารถแบ่งความรู้ออกเป็น 2 ลักษณะ

1. ความรู้ภายนอกองค์กร (external knowledge) แหล่งความรู้ภายนอกนั้นต้องมีการค้นหา การประเมิน และรวบรวม ซึ่งวิธีที่ง่ายก็คือ การใช้เครื่องมือค้นหา หรือที่เรียกว่า กลไกการสืบค้น (search engine)

2. ความรู้ภายในองค์กร (internal knowledge) สำหรับองค์กรนั้นเป็นสิ่งที่ยุ่งยากเนื่องจากความรู้ไม่ได้อยู่ในรูปแบบสำเร็จที่สามารถใช้งานได้ทันที จำเป็นต้องสร้าง หรือปรับเปลี่ยนเองโดยใช้เทคโนโลยีและความร่วมมือของพนักงานในองค์กร เช่นการเพิ่มความรู้อะไรต่อใครลงในฐานความรู้ขององค์กรในรูปแบบต่าง ๆ เช่น เอกสาร สไลด์ หรือ จดหมายอิเล็กทรอนิกส์

ดาเว็นพอร์ต เดอลองด์ และ เบียร์ (Davenport, DeLong and Beers, 1998) กล่าวว่า ความรู้สามารถแบ่งออกได้ 3 ประเภท คือ

1. ความรู้ภายนอกองค์กร (external knowledge) เช่น อิทธิพลภาพที่มีการแข่งขันต่าง ๆ
2. ความรู้ภายในองค์กร (internal knowledge) เช่น คู่มือ รายงานการวิจัยต่าง ๆ
3. ความรู้ภายในองค์กรที่ไม่เป็นทางการ (informal internal knowledge) ปกติเรียกว่า ความรู้ที่ซ่อนเร้น ซึ่งมันซ่อนอยู่ในใจของพนักงานแต่ละคน

นอกจากนี้แล้ว ยังได้มีการแบ่งประเภทความรู้ ที่คำนึงถึงการใช้ประโยชน์ของความรู้ที่มีอยู่ (<http://www.nationejobs.com/content/manage/concept/>) ประกอบด้วย

1. ความรู้เพื่อการสังเคราะห์ (synthesizing knowledge)
2. ความรู้เพื่อการตัดสินใจและปฏิบัติการ (trigger knowledge events)
3. ความรู้เพื่อการติดต่อ (communicating knowledge)

จากที่ได้กล่าวมาพบว่า มีการจัดแบ่งประเภทความรู้แตกต่างกันออกไป ขึ้นอยู่กับมิติของการจัดแบ่ง หากนำแต่ละมิติมาผนวกเข้าด้วยกันแล้วก็จะพบว่า สามารถจัดแบ่งลักษณะของความรู้ได้เป็น 2 ลักษณะ กล่าวคือ 1) เป็นความรู้ที่สะท้อนสภาพภายในตัวบุคคล เป็นความสามารถของบุคคลที่แสดงออกมา ไม่สามารถทำให้ชัดเจนได้ เช่น รูปแบบการนึกคิด ความเชื่อ ความเข้าใจ การจัดการ และทักษะต่าง ๆ เป็นต้น และ 2) เป็นความรู้ที่สามารถทำให้ชัดเจนได้ และบ่อยครั้งมีการจัดบันทึกเป็นข้อความ หรือภาษาสัญลักษณ์ต่าง ๆ ดังนั้นความรู้ทั้งสองจึงมีความเป็นไปได้ที่อาจเป็นทั้งความรู้ที่มีอยู่ในองค์กร และหรือความรู้ที่มีอยู่นอกองค์กร และที่สำคัญความรู้ดังกล่าวนี้ ได้มีการนำไปใช้เพื่อประโยชน์ เช่น เพื่อการติดต่อสื่อสาร หรือ เป็นความรู้เพื่อนำมาใช้ประกอบการตัดสินใจ หรือเป็นความรู้เพื่อการสังเคราะห์สิ่งใดสิ่งหนึ่ง และการใช้ประโยชน์ในงานอื่นๆ เป็นต้น

ความหมายการบริหารจัดการความรู้

ระบบเศรษฐกิจ และสังคมปัจจุบันกำลังเข้าสู่ยุคระบบเศรษฐกิจสังคมความรู้ ที่เคลื่อนเข้าสู่ การค้นหาความรู้ ความคิดใหม่ ๆ และการประมวลผลข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ในกระบวนการผลิต กระบวนการให้บริการ ส่งผลให้ความรู้ ความสามารถและความชำนาญกลายเป็นสิ่งมีค่าที่สุด สำหรับการดำเนินการขององค์กรต่าง ๆ ทำให้ยุคนี้คือยุคของทุนทางปัญญา และสิ่งนี้เองคือเหตุผล ว่าทำไมองค์กรต่าง ๆ จึงได้หันมาให้ความสนใจ กับการบริหารจัดการความรู้มากขึ้น การบริหาร จัดการความรู้หมายถึงอะไรนั้น ได้มีนักวิชาการ นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายไว้ดังนี้

สติเวอ์ท (Stewart, 1997) ให้ความหมายไว้ว่า การบริหารจัดการความรู้ (Knowledge Management) หมายถึง การจัดการความรู้ขององค์กรอย่างมีแบบแผน เพิ่มคุณค่าให้กับผู้มีส่วน เกี่ยวข้อง ซึ่งเกิดจากการแลกเปลี่ยนความรู้ และประสบการณ์ของคนในองค์กร โดยอาศัย โครงสร้าง และการสะสมความสามารถขององค์กร รวมทั้งการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่าย และการสื่อสาร การดำเนินงาน คู่มือ ระบบเครือข่าย ที่ช่วยสนับสนุน เพื่อให้แน่ใจว่าความรู้ ความสามารถเหล่านี้จะคงอยู่กับองค์กรต่อไป หลังจากบุคลากรที่มีความรู้ออกจากองค์กรไป เมื่อมี การจัดระเบียบสินทรัพย์แล้ว ความรู้ดังกล่าวจะกลายเป็นสินทรัพย์ที่เป็นทรัพยากรขององค์กร ซึ่ง ช่วยให้เกิดการแบ่งปัน การเก็บรักษา และเพิ่มพูนความรู้ ในองค์กร

ธนาคาร โลก (2542) ได้ระบุไว้ว่า การบริหารจัดการความรู้(Knowledge Management) เป็น การจัดการแหล่งความรู้เกี่ยวกับการพัฒนา มิใช่เป็นเพียงคลังข้อมูลวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ เป็นผู้เก็บ รวบรวมและเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาที่ดีที่สุดจากองค์กรภายนอก ขอมให้คนนอกเข้าถึง ได้เป็นบางส่วน สร้างชุมชนแนวปฏิบัติ การพัฒนาฐานความรู้แบบออนไลน์ การจัดตั้งหน่วย บริการให้คำปรึกษา การจัดทำรายการความเชี่ยวชาญ ให้บริการข้อมูลทางสถิติที่สำคัญ การเปิด บริการให้เข้าถึงข้อมูลการทำธุรกิจ การจัดหาสถานที่สำหรับการสนทนากับมีออาชีพ และให้ข้อมูล ไปถึงลูกค้า ผู้ร่วมงาน และผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสีย

วีรวิฐ มาพะศิรินันท์ (2542) ให้ความหมายไว้ว่า การบริหารภูมิปัญญา (Knowledge Management) หมายถึง กระบวนการบริหารที่เน้นในด้านการพัฒนากระบวนการ (Business Process) ควบคู่กันไปกับการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ (Learning Process) โดยทุกกระบวนการ จะต้องสัมพันธ์กับ ความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นผลมาจากการขยายวง และการประสานความรอบรู้ รวมถึงการฉลาดคิดไปตลอดทั่วทั้งองค์กรอยู่ตลอดเวลา

วารากรณ์ รุจิวิวัฒน์นกุล และ กมลวรรณ สัตยายุทธ์ (2543) ได้กล่าวว่า ในแง่เศรษฐศาสตร์ อาจพิจารณากระบวนการบริหารจัดการความรู้ในแง่เทคโนโลยี กล่าวคือ ปัจจัยในการผลิตของ เทคโนโลยีนี้ คือ ข้อมูลดิบ เช่น ประสบการณ์ของบุคคลแต่ละคนและข้อมูลที่ได้รับจากแหล่ง ภายนอก ในขณะที่ผลผลิต คือ ความรู้ที่มีประโยชน์ในการแก้ปัญหาทางการประกอบการ ดังนั้น การบริหารจัดการความรู้ คือ เทคโนโลยีที่ใช้ในการถ่ายทอดสารสนเทศให้กลายเป็นความรู้นั่นเอง

ชาติ วรกุลพิพัฒน์ และญาณวรรณ สินธุภิญโญ (2544) ได้กล่าวว่า การบริหารจัดการความรู้ (Knowledge Management) ไม่ถือเป็นเทคโนโลยี แต่เป็นวิธีการจัดการข้อมูลที่เป็นความรู้ให้เป็น ระเบียบ ครบถ้วนตามที่ต้องการ และง่ายต่อการค้นหา เป็นการเก็บรักษาความรู้ไว้กับองค์กร ตลอดไป ถ้าพนักงานคนเก่าลาออกไปแล้วมีคนใหม่มาแทน ก็สามารถค้นหาข้อมูล ศึกษางานของคน เก่าได้โดยถ้าคนเก่ามีการให้ข้อมูลอยู่เป็นประจำและเป็นระเบียบ

เจอรี่ ฮันคัตต์ (2544) ให้ความหมายไว้ว่า ระบบการบริหารจัดการความรู้ (Knowledge Management) หมายถึง การมอบข้อมูลที่ต้องการแก่บุคคลที่ต้องการ ในเวลาที่ถูกต้อง

ไอบีเอ็ม (2544) ได้ระบุไว้ว่า การบริหารจัดการความรู้ (Knowledge Management) เป็น ขบวนการที่สร้างเสริมระบบการทำงานประสานความร่วมมือกันอย่างเป็นระบบระหว่างบุคคลและ ระหว่างกลุ่ม โดยการนำข้อมูล ข่าวสาร และความรู้ในรูปแบบต่าง ๆ รวมทั้งความชำนาญในแต่ละ บุคคลมาทำให้เกิดประโยชน์สูงสุด อันจะก่อให้เกิดผลบริบูรณ์ทางธุรกิจและสามารถแข่งขันใน ตลาดได้ ทั้งนี้การบริหารจัดการความรู้จะเกิดขึ้นได้ต้องอยู่ที่ว่าองค์กรนั้น ๆ สามารถรู้ว่ามี อะไรบ้างที่พวกเขาู้และนำสิ่งที่รู้มาทำให้เกิดประโยชน์สูงสุด ทั้งสามารถเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ได้อย่าง รวดเร็ว

ลวดอน และลวดอน (Laudon and Laudon, 1998) ได้กล่าวว่า การบริหารจัดการความรู้ (Knowledge Management) เป็นกระบวนการเชิงระบบ และมีการจัดการและการนำความรู้ที่กักเก็บ ในองค์กรมาใช้ได้อย่างรวดเร็ว

จากความหมาย การบริหารจัดการความรู้ ที่นักวิชาการ นักการศึกษา หรือองค์กรต่าง ๆ ได้ ให้ความหมายไว้ข้างต้น พบว่า การให้ความหมายคำว่า การบริหารจัดการความรู้ (Knowledge management) มีได้หลายมิติ ซึ่งสามารถสรุปได้ 3 มิติ ประกอบด้วย

1. มิติด้านเทคโนโลยี : กล่าวถึงการบริหารจัดการความรู้ไว้ว่าเป็นการจัดให้มีเทคโนโลยีที่ เหมาะสมที่สุดในองค์กร เพื่อเป็นกลไกการสืบค้น การจัดการฐานความรู้ และการใช้เทคโนโลยีใน การรวบรวมความรู้ กักเก็บ ถ่ายโอน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อการแก้ไขปัญหาการนำเทคโนโลยีมาใช้ ในการบริหารจัดการความรู้

2. มิติด้านองค์กร : กล่าวถึงการบริหารจัดการความรู้ไว้ว่า เป็นการส่งเสริม หรือสนับสนุน ให้มีการสร้างคุณค่าทางการประกอบการอย่างเต็มที่ จากทุนความรู้ทั้งหมดที่มีอยู่ เช่น การรวบรวม จัดการ กักเก็บ แพร่กระจาย การปรับปรุงความรู้ และการนำความรู้มาใช้ใหม่ ทั้งที่อยู่ในรูปตำรา คู่มือ และกระบวนการ เพื่อจัดการความรู้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

3. มิติด้านสังคม : กล่าวถึงการบริหารจัดการความรู้ไว้ว่า เป็นการจัดบรรยากาศให้มีการ แบ่งปันความรู้กันอย่างฉันทมิตร ที่มีความไว้วางใจซึ่งกันและกันทั่วทั้งองค์กร เป็นการเน้นการ แบ่งปันความรู้ระหว่างบุคคล เกิดชุมชนแนวปฏิบัติของพนักงานความรู้ การแบ่งปันประสบการณ์ การเกิดเครือข่ายของบุคคลอย่างมีประสิทธิภาพ (ความพึงพอใจการอยู่ร่วมกัน) เกิดวัฒนธรรมองค์กร ที่มั่นคง มีการให้คำปรึกษาแนะนำ หรือ มีพี่เลี้ยงที่ให้คำปรึกษาแนะนำ

ดังนั้นหากนำทั้ง 3 มิติ มาผนวกเข้าด้วยกัน และกำหนดเป็นค่านิยมใหม่คำว่า การบริหาร จัดการความรู้ (Knowledge management) หมายถึง การจัดการความรู้หรือภูมิปัญญาทั้งหมดที่ องค์กรมี ให้เป็นระบบระเบียบ ถูกต้อง ครบถ้วนตามที่ต้องการ และถ่ายทอดการค้นหานำไปใช้ โดย อาศัยบรรทัดฐานทางสังคม ที่ยึดถือร่วมกันเป็นแนวทาง สร้างความสัมพันธ์ทางใจของคนใน องค์กร ที่มีความไว้วางใจซึ่งกันและกัน มีการจัดการร่วมกันจากคนทั้งภายในและภายนอกองค์กร มี การแลกเปลี่ยนข้อมูล ความรู้ หรือภูมิปัญญา ในลักษณะสัมพันธ์กันที่มิตร ที่ความรู้หรือ ภูมิปัญญา มีการไหลเวียนในองค์กรอย่างอิสระ และอยู่คู่กับองค์กรตลอดไป

เป้าหมายการบริหารจัดการความรู้

องค์กรต่าง ๆ ไม่ว่าจะภาครัฐ หรือเอกชนในปัจจุบัน ต่างให้ความสนใจในเรื่องการบริหาร จัดการความรู้ ซึ่งแต่ละองค์กรต่างก็มีเหตุผลในการนำแนวคิดการบริหารจัดการความรู้มาใช้ใน องค์กรและกำหนดเป้าหมายหรือผลลัพธ์ที่ต้องการไว้ อาทิเช่น

สถาบันส่งเสริมการจัดการความรู้เพื่อสังคม(สคส.)(The Knowledge Management Institute) (<http://www.kmi.or.th/>) เป็นองค์กรที่จัดตั้งขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อการขับเคลื่อนพลัง ภาวภาคี เพื่อให้สังคมไทยมีการหา สร้าง ใช้ และแลกเปลี่ยนความรู้ในทุกห้วงอ้อมหญ้า มีเป้าหมายการ ดำเนินการ เพื่อเชื่อมโยงปัญญา-ความรู้ดั้งเดิมและสมัยใหม่โดยสังคมไทย ขับเคลื่อนภาคีทุนพลัง ปัญญา ความรู้ ทุกห้วงอ้อมหญ้าของสังคมไทย ประสานความรู้โลก ความรู้ท้องถิ่น เพื่อสุขภาวะ ร่วมกันของสังคมที่ความรู้สู่ความคิดคู่กับความงาม และการอยู่ร่วมกันอย่างมีสันติสุข

โรงพยาบาลศิริราช (<http://www.si.mahidol.ac.th/km/>) เป็นโรงพยาบาลในสังกัด มหาวิทยาลัยมหิดล ได้นำแนวคิดการบริหารจัดการความรู้มาใช้ในองค์กร โดยได้ระบุเหตุผลสำคัญ เพื่อสร้างระบบเครือข่ายของการถ่ายโอนความรู้(ด้าน CQI ทางคลินิก) เพื่อให้มี Best Practice ใน การดูแลผู้ป่วยของโรงพยาบาล เพื่อพัฒนาการจัดการความรู้ในองค์กรให้เหมาะสมกับการบริหาร

จัดการและวัฒนธรรมของคณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาล สามารถใช้ความรู้ในองค์กรของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ นำมาใช้เป็นประโยชน์ในการเพิ่มศักยภาพในการแข่งขันและพัฒนาองค์กรสู่ความเป็นเลิศ

วิทยาลัยการจัดการทางสังคม (<http://www.thaiknowledge.org/>) เป็นองค์กรที่เกิดขึ้นจากความร่วมมือของกลุ่มบุคคลจากหลากหลายวิชาชีพ เช่น นักวิชาการ นักการศึกษา ปรมาจารย์ชาวบ้าน มีวัตถุประสงค์เพื่อดำเนินการ 3 กิจกรรม 1) การจัดการทางสังคม 2) การจัดการความรู้ 3) การเรียนรู้ เป้าหมายของการดำเนินกิจกรรมของวิทยาลัยการจัดการทางสังคมประกอบด้วย 1) สนับสนุนให้องค์กรชุมชนหรือองค์กรต่าง ๆ ได้ทำงานด้านการจัดการความรู้ และการจัดการทางสังคม 2) ประสานความร่วมมือก่อให้เกิดความเชื่อมโยงหลายฝ่าย ที่สำคัญคือประสานการจัดหลักสูตรการเรียนรู้อำนาจสำหรับกลุ่มเป้าหมาย 5 กลุ่ม ได้แก่ ผู้นำชุมชน ชุมชน องค์กรชุมชน เครือข่ายองค์กรชุมชน ประชาสังคม 3) ดำเนินการในฐานะที่เป็นหน่วยงานกลางที่ทำเรื่องการจัดการความรู้ นั้นหมายถึงจะต้องมีระบบข้อมูลที่ใส่ความรู้เข้าไปในลักษณะจัดการความรู้ที่เป็นประโยชน์ ต่อกลุ่มเป้าหมาย และเป็นประโยชน์กับหน่วยงานอื่นที่อาจมีการจัดการความรู้ ถ้าสามารถประสานเชื่อมโยงได้จะเป็นระบบการจัดการความรู้ที่สมบูรณ์ (นิพนธ์ เทียนวิหาร, นิธิ เอียวศรีวงศ์และไพบุลย์ วัฒนธรรม, 2547)

สถาบันเพิ่มผลผลิตแห่งชาติ (<http://www.ftpi.or.th/>) ได้นำแนวความคิดการบริหารจัดการความรู้มาใช้ โดยได้ให้เหตุผลสำคัญที่ทำให้สถาบันสนใจเรื่องนี้ คือ เพื่อหาวิธีการที่จะทำให้องค์กรและบุคลากรสามารถพัฒนาองค์ความรู้เพื่อทำให้การให้คำปรึกษา แนะนำ การฝึกอบรม การวิจัยและพัฒนา การสร้างจิตสำนึก และการถ่ายทอดความรู้และข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับการเพิ่มผลผลิตและคุณภาพเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

ประโยชน์ของการบริหารจัดการความรู้

นอกจากที่ได้กล่าวถึงเป้าหมายของแต่ละองค์กรได้กำหนดไว้แล้ว จากการศึกษาประโยชน์ที่องค์กรจะได้รับจากการบริหารจัดการความรู้ มีหลายประการ ดังที่ โลตัส (Lotus, 2001) ได้ระบุว่า การบริหารจัดการความรู้ขององค์กรสามารถที่จะ ลดต้นทุนการดำเนินการ เพิ่มประสิทธิผลการประกอบการ เพิ่มส่วนแบ่งการตลาด การรักษาลูกค้า การเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วและลดวงจรด้านเวลา เปิดโอกาสใหม่ที่ก้าวหน้าคู่แข่ง นอกจากนั้นประโยชน์ที่องค์กรจะได้รับจากการบริหารจัดการความรู้ มี 2 ส่วน คือ

1. ในระยะสั้น องค์กรจะได้รับประโยชน์จากการแลกเปลี่ยนความรู้มาก เช่น การถ่ายทอดข้อมูลทางกลยุทธ์ที่สำคัญในองค์กรได้อย่างรวดเร็ว การแก้ไขปัญหาให้ผู้รับบริการรวดเร็วขึ้นในกรณีที่มีปัญหาที่ไม่สามารถแก้ไขได้ในระดับปฏิบัติ ได้รับแนวความคิดเกี่ยวกับนวัตกรรม ทราบ

ความคิดของกลุ่ม สามารถประหยัดค่าใช้จ่าย แต่สิ่งที่จำเป็นต้องมี คือ การกำหนดและยอมรับความสำคัญของผู้กล้าหาญในสถานการณ์ระดับต่างๆ (Local Heroes) ที่สามารถคิดค้นความรู้ใหม่ๆ และปรับเปลี่ยนบุคคลเหล่านี้ เป็นพี่เลี้ยงในการช่วยเหลือบุคคลอื่นในการนำวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศของตนมาใช้

2. ประโยชน์ที่ได้รับในระยะยาวในการสร้างหรือบำรุงรักษากลุ่มเครือข่ายความรู้คือ ก่อให้เกิดความสัมพันธ์ระดับแนวราบของบุคคลระดับกลางและระดับล่าง เพื่อที่กลุ่มเกิดความมั่นใจในผู้ร่วมงานและจัดการแก้ปัญหาได้เอง โดยไม่ต้องรอการอนุมัติจากผู้บังคับบัญชาตามขั้นตอน

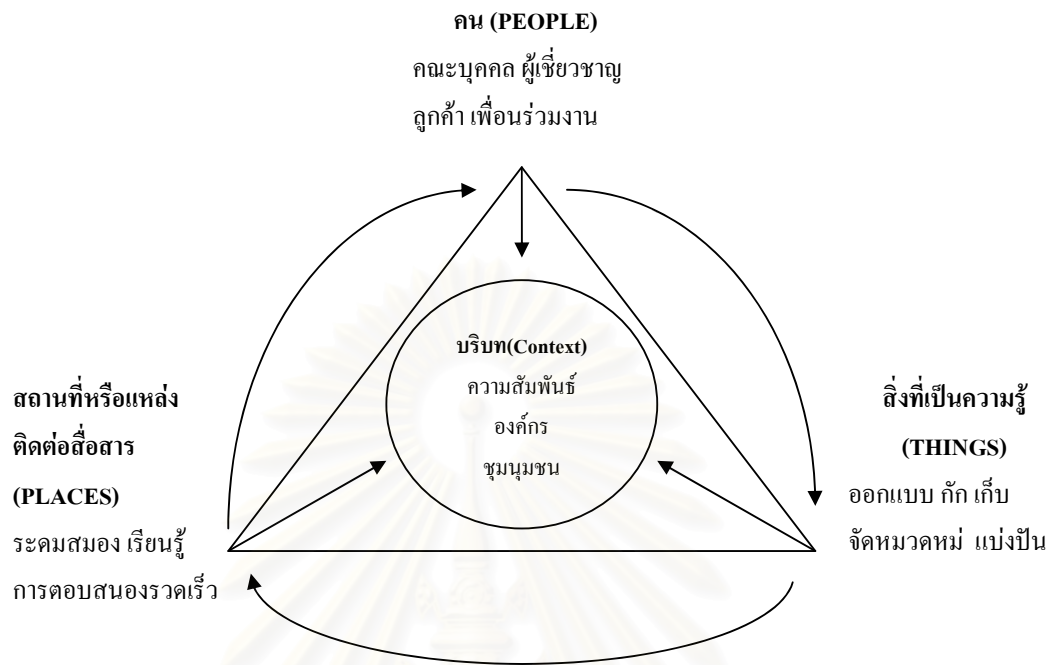
ชาลี วรกุลพิพัฒน์ และญาณวรรณ สินธุภิญโญ (2544) ได้กล่าวว่า การบริหารจัดการความรู้เป็นการเก็บรักษาความรู้ให้ควบคู่กับองค์กรตลอดไป ถ้าพนักงานคนเก่าลาออกไป แล้วมีคนใหม่มาแทน ก็สามารถค้นข้อมูล ศึกษางานของคนเก่าได้โดยถ้าคนเก่ามีการให้ข้อมูลอยู่เป็นประจำและเป็นระเบียบ

จากที่กล่าวมาทั้งหมด จะพบว่าแต่ละองค์กรจะมีการกำหนดเป้าหมาย หรือวัตถุประสงค์ของการบริหารจัดการความรู้ขององค์กรไม่แตกต่างกันกล่าวคือ แต่ละองค์กรได้ระบุเหตุผลความจำเป็นในการนำแนวคิดการบริหารจัดการความรู้มาใช้ในองค์กร คือ เพื่อพัฒนาศักยภาพ เพิ่มประสิทธิภาพ และประสิทธิผลในการดำเนินการขององค์กร

องค์ประกอบการบริหารจัดการความรู้

องค์ประกอบที่สำคัญของการบริหารจัดการความรู้ มีหลายประการจากการศึกษาและรวบรวม มีองค์กร และนักวิชาการได้กล่าวถึง มีดังนี้

บริษัท โลอตัส (Lotus, 2001) ได้ระบุว่า องค์ประกอบของโครงสร้างการบริหารจัดการความรู้ที่มีประสิทธิภาพควรประกอบด้วย คน (People) สถานที่หรือแหล่งติดต่อสื่อสาร (Place) และสิ่งที่เป็นความรู้ (Thing) ดังแผนภูมิ ซึ่งเป็นส่วนประกอบที่สำคัญที่ขาดเสียไม่ได้ในการบริหารจัดการความรู้ เนื่องจากแนวคิดที่ว่า คน (People) (ที่ไม่ใช่ตัวจริง) เป็นจุดรวมของการบริหารจัดการความรู้ โดยที่คนนำความเข้าใจที่ลึกซึ้ง และความเชี่ยวชาญไปสู่กระบวนการประกอบการ และเรียกร่อง สถานที่หรือแหล่งติดต่อสื่อสาร (Places) ที่ซึ่งกลุ่มคนสามารถออกแบบและลงมือกระทำกับความรู้ และสิ่งที่เป็นความรู้ (Things) ช่วยให้กลุ่มคนพบกับเป้าหมายการประกอบการ



แผนภูมิที่ 2 คน สถานที่หรือแหล่งติดต่อสื่อสาร และสิ่งที่เป็นความรู้ องค์ประกอบสำคัญของการบริหารจัดการความรู้ (Lotus, 2001:2)

1. คน (People) ในที่นี้หมายถึงตัวแทน พนักงาน ลูกค้า เพื่อนร่วมงาน ผู้เชี่ยวชาญ และบุคคลอื่น ๆ ซึ่งเป็นศูนย์กลางความสำเร็จของการประกอบการขององค์กร เทคโนโลยีการบริหารจัดการความรู้ให้บริบทและเครื่องมือต่าง ๆ สำหรับการมีปฏิสัมพันธ์อย่างมีประสิทธิภาพ เทคโนโลยีเหล่านี้ให้ในลักษณะที่กำหนดตัวบุคคล ในเงื่อนไขที่ว่า พวกเขารู้จักใคร พวกเขาทำอะไร และพวกเขาได้ทำงานที่เชี่ยวชาญอย่างไร ซึ่งในส่วนนี้ องค์กรที่มีการบริหารจัดการความรู้ จะรวบรวมข้อมูลที่ว่าใครเชี่ยวชาญทางด้านใดบ้าง ถ้ามีงานหรือโครงการใหม่เข้ามา ควรจะมอบหมายงานให้ใครดี เพื่อจะได้ตรงกับความรู้ ความเชี่ยวชาญที่เขามี

2. สถานที่หรือแหล่งติดต่อสื่อสาร (Place) เป็นสถานที่ทำงานเสมือน ซึ่ง คนเข้ามาเพื่อระดมสมอง เรียนรู้ และมีปฏิสัมพันธ์หรือทำกิจกรรมร่วมกัน เทคโนโลยีการบริหารจัดการความรู้ให้สถานที่ทำงานเหล่านี้ และจัดให้มีเทคโนโลยีการบริหารจัดการความรู้ ที่ประกอบด้วยเนื้อหา ด้านโครงสร้าง เครื่องมือเรียนรู้ และเทคโนโลยีการติดต่อสื่อสาร ดังนั้นผู้ใช้สามารถทำการเชื่อมต่อได้ทั้งที่ไม่ใช่เป็นเวลาเดียวกัน (Asynchronous) และการเชื่อมต่อในเวลาเดียวกัน (Real-time) ยกตัวอย่างเช่น ทุกคนในองค์กรสามารถระดมความคิดร่วมกัน หรือเปิดประเด็นกัน แสดงความคิดเห็นในเรื่อง ๆ หนึ่ง ซึ่งอาจอยู่ในรูปของ กระดานข่าว การประชุมทางไกล (Video Conference)

หรือ โปรแกรมในลักษณะที่ตรวจสอบได้ว่าใครกำลังเชื่อมต่อระบบเครือข่ายอยู่ จะได้ติดต่อ พูดคุย ได้โดยมีการแยกหมวดหมู่ของกลุ่มสนทนา

3. สิ่งที่เป็นความรู้ (Things) หมายความว่ารวมถึง ข้อมูล สารสนเทศ และกระบวนการ ซึ่งถูก ออกแบบ รวบรวม จัดหมวดหมู่ และมีการแบ่งปันทั่วองค์กร การบริหารจัดการความรู้สามารถให้ ผู้ใช้เข้าถึงและประยุกต์ใช้ความรู้เหล่านี้ สู่เป้าหมายของการประกอบการ

นอกจากที่กล่าวมาแล้ว สริกานไท และ โคนิง (Srikantiah and Koenig, 1999) ได้กล่าวไว้ว่า การบริหารจัดการความรู้ (Knowledge Management) เป็นการผสมผสานของระบบ ทรัพยากรทาง ปัญญา และทรัพยากรทางสังคม (Systems+ Intellectual Capital+ Social Capital=Knowledge Management) ซึ่งมีรายละเอียดองค์ประกอบของ การบริหารจัดการความรู้ (Knowledge management) ที่พอจะสรุปได้ คือ

1. ระบบ (Systems) เป็นระบบที่มีการนำเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร มาสนับสนุน เช่น ระบบบริหารจัดการเอกสาร การปรับระบบกระบวนการทำงาน ระบบ สารสนเทศ ระบบสนับสนุนการตัดสินใจ คลังข้อมูล

2. ทรัพยากรทางปัญญา หรือทุนทางปัญญา (Intellectual Capital) หมายถึง วัตถุดิบแห่ง ปัญญาอันได้แก่ ข้อมูลข่าวสาร ทรัพย์สินทางปัญญา และประสบการณ์ เป็นองค์ประกอบซึ่ง สามารถสร้างความมั่นคงได้

3. ทรัพยากรทางสังคม หรือ ทุนทางสังคม (Social Capital) เป็นความสัมพันธ์ทางใจของ กลุ่มคนที่มีความไว้วางใจซึ่งกันและกัน อาศัยบรรทัดฐานทางสังคม ที่คนในสังคมยึดถือร่วมกัน เป็นแนวทาง ทำให้เกิดการจัดสรรอำนาจและความรับผิดชอบอย่างไม่เป็นทางการโดยธรรมชาติ มีการจัดการด้วยตนเอง มีการแลกเปลี่ยนข้อมูล ความรู้ในลักษณะสัมพันธ์กันที่มีมิตร ข้อมูลมีการ ไหลเวียนอย่างอิสระทั่วทั้งองค์กร

กระบวนการบริหารจัดการความรู้

จากองค์ประกอบการบริหารจัดการความรู้ที่ได้กล่าวมาข้างต้น การนำระบบบริหารจัดการ ความรู้ มาใช้ในองค์กรนั้น มีกระบวนการบริหารจัดการความรู้ ซึ่งมีนักวิชาการ นักการศึกษา ได้ เสนอกระบวนการบริหารจัดการความรู้ ไว้ดังต่อไปนี้

มาร์ควอร์ท (Marquardt, 1996) กล่าวว่า การบริหารจัดการความรู้ในองค์กรถือว่าเป็นหัวใจ ของการเรียนรู้ในองค์กร องค์กรการเรียนรู้หลาย ๆ องค์กรที่ประสบความสำเร็จอย่างเป็นระบบนั้น ได้มีการนำเอากระบวนการย่อยทั้ง 4 กระบวนการมาประยุกต์และใช้ในองค์กร โดยมีรายละเอียด กระบวนการย่อยดังนี้

1. กระบวนการแสวงหาความรู้ (Knowledge Acquisition) องค์กรสามารถแสวงหาความรู้ได้จากทั้งภายใน และภายนอกองค์กร

1) การแสวงหาความรู้ภายนอกองค์กร เช่น การเปรียบเทียบสมรรถนะกับองค์กรอื่นๆ การเข้าร่วมประชุม การจ้างที่ปรึกษา การอ่านจากสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ การติดตามชมโทรทัศน์ ภาพยนต์ วิดีโอ การติดตามแนวโน้มทางเศรษฐกิจ สังคมและเทคโนโลยี การรวบรวมข้อมูลจากลูกค้า คู่แข่ง และแหล่งข้อมูล การว่าจ้างทีมงานใหม่ การร่วมมือกับองค์กรอื่น ๆ การสร้างพันธมิตร และรูปแบบความร่วมมือต่าง ๆ

2) การแสวงหาความรู้ภายในองค์กร เช่น การมุ่งความสนใจไปยังความรู้ของทีมงานที่รู้ การเรียนรู้จากประสบการณ์ การสนับสนุนอย่างต่อเนื่องในการเปลี่ยนแปลงกระบวนการทำงานใหม่ ๆ

2. กระบวนการสร้างความรู้ (Knowledge Creation) มีส่วนเกี่ยวข้องกับประเภทของความรู้ที่ประกอบด้วยความรู้ที่ชัดเจน และความรู้ที่ซ่อนเร้น ความรู้ทั้ง 2 ประเภท สามารถอธิบายด้วยวิธีการ 4 แบบ ซึ่งแต่ละแบบได้ใช้ในการสร้างความรู้ ประกอบด้วย

1) การสร้างความรู้ที่ซ่อนเร้นไปเป็นความรู้ที่ซ่อนเร้น (Tacit to Tacit Creation of Knowledge) เป็นความรู้ที่เติบโตขึ้นแบบความเป็นส่วนตัว โดยบุคคลหนึ่งได้ผ่านความรู้ไปยังอีกบุคคลหนึ่ง เช่น ความเกี่ยวข้องสัมพันธ์ในการฝึกงานกับผู้บังคับการ โดยทั้งสองได้ทำงานด้วยกันอย่างใกล้ชิด การฝึกงานสามารถเรียนรู้ว่าอะไรคือความรู้ที่ซ่อนเร้นของผู้บังคับการ การเรียนรู้แบบนี้ค่อนข้างมีข้อจำกัดของการสร้างความรู้ ความรู้ซ่อนเร้นดังกล่าวไม่สามารถกลายเป็นความรู้ที่ชัดเจนได้ และองค์กรไม่สามารถที่สกัดหรือดึงเอาความรู้ดังกล่าวออกมาทั้งหมดได้โดยง่าย

2) การสร้างความรู้ที่ชัดเจน ไปเป็นความรู้ที่ชัดเจน (Explicit to Explicit Creation of Knowledge) ความรู้ลักษณะนี้ได้มาโดยการผสมผสานและการสังเคราะห์ความรู้ที่ชัดเจนที่ปรากฏอยู่ เช่น ผู้จัดการองค์กรรวบรวมและสังเคราะห์สารสนเทศขององค์กร การสร้างความรู้แบบนี้ มีข้อจำกัดสำหรับการสร้างความรู้ใหม่ ๆ เพราะการสร้างลักษณะนี้มุ่งให้ความสนใจเพียงความรู้ที่ปรากฏมีอยู่แล้วในองค์กร

3) การสร้างความรู้ที่ซ่อนเร้น ไปเป็นความรู้ที่ชัดเจน (Tacit to Explicit Creation of Knowledge) การสร้างความรู้ลักษณะนี้เกิดขึ้นเมื่อมีบางคนนำความรู้ที่ปรากฏอยู่แล้วมาเพิ่มเติมหรือผสมผสานด้วยความรู้ที่ซ่อนเร้นต่าง ๆ ของตนเข้าไป และออกแบบความรู้บางสิ่งบางอย่างขึ้นมาใหม่ ซึ่งสามารถนำไปแบ่งปันทั่วองค์กร เช่น ผู้จัดการองค์กรใช้ความรู้ที่ซ่อนเร้นมาปรับเข้ากับระบบใหม่เพื่อนำมาควบคุมการจัดทำงบประมาณสำหรับองค์กร เป็นต้น (คนญี่ปุ่น มีความสามารถพิเศษในการพัฒนาความรู้แบบนี้มาก)

4) การสร้างความรู้ที่ชัดเจน ไปเป็นความรู้ที่ซ่อนเร้น (Explicit to Tacit Creation of Knowledge) การสร้างความรู้แบบนี้เกิดขึ้นเมื่อมีความรู้ที่ชัดเจนที่เกิดขึ้นใหม่ ที่ถูกรวบรวมไว้ สมาชิกในองค์กรได้มีการนำมาเรียนรู้ เพื่อออกแบบความรู้ที่ซ่อนเร้นใหม่ เช่น ในที่สุดกระบวนการจัดทำงบประมาณแบบใหม่ของผู้จัดการ ได้กลายมาเป็นแนวทางใหม่ในการทำงานที่ได้มีการนำมาใช้ในองค์กร

ภายในองค์กรที่มีการสร้างความรู้ ทั้งหมด 4 แบบที่กล่าวมา จะปรากฏการมีปฏิสัมพันธ์กันอย่างต่อเนื่องไม่หยุดนิ่ง ความรู้แต่ละประเภทมีการหมุนเวียนที่ก่อผลมากยิ่งขึ้นเรื่อย ๆ นอกจากรูปแบบที่กล่าวมาทั้งสี่แบบข้างต้นแล้ว ยังมีกิจกรรมอีกจำนวนหนึ่ง ที่องค์กรสามารถนำเข้ามาเพื่อออกแบบ สร้างความรู้ เช่น การเรียนรู้ด้วยการลงมือกระทำ (Action Learning) การแก้ปัญหาเชิงระบบ (Systematic Problem Solving) การทดลอง (Experimentation) การเรียนรู้จากประสบการณ์ในอดีต (Learning from past Experiences) เป็นต้น

3. กระบวนการกัก เก็บและกู้คืนความรู้ (Knowledge storage and Retrieval) ซึ่งเกี่ยวข้องกับกระบวนการด้านเทคนิค เช่น การบันทึก ฐานความรู้ และกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับคน เช่น ความทรงจำของหมู่คณะ ความทรงจำส่วนบุคคล และการสร้างความสัมพันธ์ การกักเก็บความรู้ โครงสร้างและการกักเก็บนั้นระบบสามารถค้นหาและส่งมอบได้อย่างรวดเร็ว และถูกต้อง ควรได้ดำเนินการดังนี้

- 1) การแบ่งหมวดหมู่ เช่น ข้อเท็จจริง นโยบาย หรือ การปฏิบัติการ อยู่บนพื้นฐานความต้องการเรียนรู้
- 2) การรวบรวมความรู้ สามารถถูกส่งมอบด้วยวิธีการที่ชัดเจนและรัดกุมไปยังผู้ใช้หรือผู้ที่ต้องการ
- 3) ความถูกต้องตรงเวลา และการอำนวยความสะดวกไปยังบุคคลที่ต้องการความรู้นั้นจริง ๆ

การกำหนดโครงสร้างความรู้ดังกล่าว มีความสำคัญอย่างยิ่งที่ควรได้มีการพิจารณาว่าสารสนเทศ ความรู้จะถูกกักเก็บคืนโดยกลุ่มคนที่แตกต่างกัน หน้าที่และประสิทธิภาพของระบบการกักเก็บความรู้ ควรถูกแบ่งหมวดหมู่ ตามข้อมูลพื้นฐานดังต่อไปนี้ เช่น ความต้องการเรียนรู้วัตถุประสงค์การทำงาน ความเชี่ยวชาญของผู้ใช้ หน้าที่หรือการใช้สารสนเทศ ตำแหน่งที่ตั้งหรือสถานที่ที่สารสนเทศ หรือความรู้ถูกจัดเก็บ เป็นต้น

4. กระบวนการถ่ายโอน และการใช้ความรู้ (Knowledge Transfer and utilization) เกี่ยวข้องกับสารสนเทศ ความรู้ ที่มีการขับเคลื่อนทางกลไกอิเล็กทรอนิกส์ และความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ทั้งที่เจตนาและไม่เจตนา ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1) การเจตนาถ่ายโอนความรู้ วิธีการถ่ายโอนความรู้โดยเจตนา อาทิ (1) บุคคลสื่อสารด้วยการเขียน เช่น บันทึกรายงาน จดหมาย กระดานข่าว (2) การอบรม เช่น การให้คำปรึกษาภายใน วิธีการอบรมตามปกติ การอบรมในงานที่ทำ การประชุมภายในองค์กร (3) การสรุปย่อสิ่งพิมพ์ภายใน เช่น วิดีโอ สิ่งพิมพ์ เสียง (4) การทัศนอาจร เช่น สำหรับองค์กรขนาดใหญ่ มีการแบ่งองค์กรเป็นหลายระดับหลายสาขา ซึ่งมีการปรับปรุงสิ่งแวดล้อมสำหรับกลุ่มและความต้องการที่แตกต่างกัน การหมุนเวียนงาน /การถ่ายโอนงาน และการมีพี่เลี้ยง มีที่ปรึกษาให้คำแนะนำ

2) การไม่เจตนาถ่ายโอนความรู้ มีวิธีการจำนวนมากไม่น้อยที่ความรู้ ถูกถ่ายโอนโดยไม่ได้ตั้งใจ หรือไม่ได้ประกาศหรือแจ้งอย่างเป็นทางการไปยังส่วนต่าง ๆ ขององค์กร การเรียนรู้อย่างไม่เป็นทางการจำนวนมาก ที่เป็นหน้าที่ในแต่ละวัน บ่อยครั้งไม่ได้มีการวางแผนในระหว่างการปฏิบัติสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่มี การหมุนเวียนงาน เรื่องราว หรือตำนาน กลุ่มแรงงาน เครือข่ายที่ไม่เป็นทางการ เป็นต้น

นาทาราจัน และ ชิการ์ (Natarajan and Shekhar, 2001) ได้กล่าวว่า การบริหารจัดการความรู้ (Knowledge Management) ไม่เป็นเพียงนำมาซึ่งการบริหารจัดการความรู้ แต่เป็นกระบวนการที่มีการจัดการกระทำกับความรู้ กระบวนการดังกล่าวจะวนเป็นวง (Spiral path) เพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ไม่มีที่สิ้นสุดซึ่งประกอบด้วย

1. การสร้างความรู้ (Knowledge generation) ประกอบด้วย การแสวงหาความรู้ การสังเคราะห์ความรู้ และการสร้างความรู้

2. การกักเก็บความรู้ (Knowledge Store) หรือการประมวลความรู้ ประกอบด้วย การกำหนดประเภทความรู้ที่เหมาะสมกับองค์กร การรวบรวม กักเก็บความรู้ การดูแลฐานความรู้ และการสร้างแผนที่ความรู้

3. การใช้ความรู้ (Knowledge Utilization) เป็นหลักการพื้นฐานของการบริหารจัดการความรู้ คือ การประกอบกิจกรรมที่ส่วนมากอาศัยความรู้ที่ซ่อนเร้นของส่วนบุคคลที่มีจำนวนมากน้อยสำหรับการดำเนินการประกอบการงาน การบริหารจัดการความรู้ควรพยายามเพื่อให้แน่ใจว่าประโยชน์ของความรู้ที่แทรกซึมไปทั่วองค์กร แทนที่จะสามารถใช้ประโยชน์เพียงจุดใดจุดหนึ่งเท่านั้น การใช้ความรู้ สามารถประสพผลสำเร็จได้โดยการแพร่กระจาย และการแบ่งปันความรู้ การถ่ายทอดความรู้เกิดขึ้นได้อย่างถูกต้อง เมื่อถูกร้องขอจากแหล่งต่าง ๆ จำนวนมากได้อย่างเหมาะสม และมีการส่งมอบไปยังเป้าหมายที่ถูกต้อง โดยผ่านกลไกที่สามารถดำเนินการได้ ซึ่งเทคโนโลยีสารสนเทศมีความสำคัญอย่างยิ่งในการถ่ายโอนความรู้

บรูคกิง (Brooking, 1999) ได้กล่าวไว้ว่า การบริหารจัดการความรู้ (Knowledge Management) ควรเริ่มด้วยกระบวนการ 4 กระบวนการย่อย คือ

1. กระบวนการระบุความรู้ (Identify Knowledge) เป็นการระบุถึงระดับของความรู้ในองค์กร และการวิพากษ์วิจารณ์ หน้าที่ของความรู้ที่มีอยู่ในองค์กร

2. กระบวนการตรวจสอบความรู้ (Audit Knowledge) เป็นการระบุถึงความรู้ที่ดีที่สุดที่องค์กรต้องการ โดยผ่านการตรวจสอบ เพื่อนำความรู้มาประกอบการทำงานที่ดีที่สุดขององค์กร

3. กระบวนการรวบรวม จัดเก็บเอกสารความรู้ (Document Knowledge) เป็นขั้นตอนเกี่ยวกับการกักเก็บความรู้ในลักษณะระบบฐานความรู้ โดยใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสารเข้ามาใช้

4. กระบวนการแพร่กระจายความรู้ (Disseminate Knowledge) เป็นกระบวนการที่มีการนำเอาความรู้ไปเผยแพร่ทั้งภายในและภายนอกองค์กร รวมทั้งผู้นำนาชาติ

บอยตันตัน(Boynton, 1999) ได้กล่าวว่า การเริ่มต้นการบริหารจัดการความรู้ควรประกอบด้วย

1. การทำความรู้ที่สามารถมองเห็นได้ (Making knowledge visible)
2. การสร้างความรู้อย่างเข้มข้น (Building knowledge intensity)
3. การพัฒนาวัฒนธรรมความรู้ (Developing a knowledge culture)
4. การสร้างโครงสร้างความรู้ (Building a knowledge infrastructure)

กระบวนการย่อยดังกล่าว ดังแสดงในแผนภูมิ



แผนภูมิที่ 3 การสำรวจโอกาส ในการบริหารจัดการความรู้ : ควรมีการเริ่มต้นอย่างไร

(Boynton, 1999:224)

จากการศึกษา รวบรวมเอกสาร สื่อสิ่งพิมพ์ที่ระบุเกี่ยวกับกระบวนการบริหารจัดการความรู้ ที่นักวิชาการ นักการศึกษา และองค์กรต่าง ๆ ได้นำเสนอไว้ นั้นพบว่า ไม่มีความแตกต่างกันมาก ซึ่งสามารถสรุปได้ว่า กระบวนการบริหารจัดการความรู้ ประกอบด้วยกระบวนการย่อย 4 กระบวนการ ดังนี้

1. กระบวนการแสวงหาและระบุความรู้ เป็นกระบวนการที่องค์กรระบุประเภท ลักษณะ ความรู้ที่ดีที่สุดที่องค์กรมีอยู่ หรือมีความต้องการ และวิเคราะห์บทบาท หน้าที่ของความรู้ที่องค์กร มีอยู่ ขณะเดียวกันก็พยายามแสวงหาความรู้ใหม่ ๆ ที่ดีที่สุดตามที่ต้องการ จากทั้งภายในและ ภายนอกองค์กร

2. กระบวนการสร้าง และตรวจสอบความรู้ เป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ สร้างสรรค์ความรู้ขึ้นมาใหม่ด้วยวิธีการแบบต่าง ๆ จากนั้นก็ตรวจสอบดูว่าความรู้ที่สร้างขึ้น หรือที่มีอยู่ หรือได้มานั้น เป็นความรู้ที่ดีที่สุดตามที่องค์กรต้องการหรือไม่ เพื่อนำมาใช้ทำงานหากไม่ตรงกับ ความต้องการ ก็อาจจะต้องแสวงหาหรือสร้างขึ้นใหม่ หรือมีการปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้น

3. กระบวนการรวบรวม กักเก็บ และกู้คืนความรู้ เป็นกระบวนการด้านเทคนิคที่อาจต้องมีการ นำเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาช่วยเหลือ ด้วยการนำความรู้ที่ผ่านการตรวจสอบแล้วมา ดำเนินการแบ่งหมวดหมู่ตามข้อมูลพื้นฐานที่เตรียมไว้ เช่น ตามความต้องการเรียนรู้ หรือความ เชี่ยวชาญของผู้ใช้ มีการบันทึก กักเก็บเป็นฐานความรู้ สร้างแผนที่ความรู้เพื่อให้สะดวกในสืบค้น เข้าถึง และกู้คืนความรู้เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในการทำงาน

4. กระบวนการเผยแพร่ แบ่งปันและใช้ความรู้ โดยเน้นการเผยแพร่ แบ่งปันความรู้ทั่วทั้ง องค์กร มีการถ่ายโอน ส่งมอบความรู้ไปยังกลุ่มเป้าหมายได้อย่างถูกต้อง รวดเร็ว และตรงเวลา โดย ผ่านกลไกอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อให้มีการใช้ความรู้ในการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพและ ประสิทธิภาพ

ปัจจัยสนับสนุนการบริหารจัดการความรู้

จากกระบวนการบริหารจัดการความรู้ที่ได้กล่าวถึงในตอนต้น จะพบได้ว่ามีหลายปัจจัยที่ สนับสนุนการดำเนินการขององค์กร ซึ่งการดำเนินการบริหารจัดการความรู้แต่ละองค์กรต่างก็มี ปัจจัยสนับสนุนที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการดำเนินการบริหารจัดการความรู้ ธนาคาร โลก (2542) ได้ให้ความสำคัญ และเสนอมิติสำคัญของการบริหารจัดการความรู้ เพื่อนำไปสู่ความสำเร็จ โดย ระบุไว้ว่า การตัดสินใจที่สำคัญที่สุดที่องค์กรจะต้องเลือกในการจัดตั้งระบบบริหารจัดการความรู้ คือ

1. ต้องตัดสินใจว่าจะแบ่งปันความรู้กับใครในมิติของบุคคลภายใน และหรือภายนอก องค์กร

2. ต้องตัดสินใจว่าจะแบ่งปันอะไร ในมิติของ ชนิดของความรู้ คุณภาพของความรู้ การปรับแก้ไข
3. ต้องตัดสินใจว่าจะแบ่งปันอย่างไร ในมิติของการรับความรู้ การเก็บความรู้ การเชื่อมต่อกnowledge การเผยแพร่ และสุดท้ายคือการเลือกเทคโนโลยีที่เหมาะสม
4. ต้องตัดสินใจที่จะ “ขอมแบ่งปัน” ในมิติของ งบประมาณ การสร้างแรงจูงใจ ผลกระทบ

สิ่งหนึ่งที่สำคัญที่สุดก่อนที่จะมีการแบ่งปันความรู้ได้ก็คือ ต้องมีการถ่ายโอนความรู้ได้อย่างเสรี การแบ่งปันความรู้เป็นกระบวนการทางสังคม ซึ่งมักจะเกิดขึ้นในองค์กร หรือชุมชนแนวปฏิบัติที่มีความเชื่อมั่น และเปิดเผยในระหว่างสมาชิกในองค์กร ในการดำเนินโครงการแบ่งปันความรู้ องค์กรต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องทำนุบำรุงองค์กรที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานความรู้ไว้ให้ดี

นอกจากนี้แล้ว วราภรณ์ รุจิวิวัฒน์กุล และ กมลวรรณ สัตยายุทธ์(2543) ได้กล่าวถึง การบริหารจัดการความรู้ให้ประสบผลสำเร็จได้เป็นอย่างดีต้องอาศัยปัจจัยหลายประการที่ผู้บริหารและผู้ที่เกี่ยวข้องควรให้ความสนใจเป็นอย่างยิ่งกล่าวคือ

1. ผู้บริหารจะต้องเข้าใจในคุณค่าของการบริหารจัดการความรู้ตลอดจนสนับสนุนนโยบายและการพัฒนาโปรแกรมเพื่อที่ทำการบริหารจัดการความรู้เกิดขึ้นในองค์กร
2. องค์กรจะต้องมีทีมงานประกอบด้วยบุคคลจากหลายๆ ส่วนในองค์กรเพื่อจัดทำแผนที่ความรู้ และวางแผนในการนำแผนที่ความรู้ไปใช้ นอกจากนี้จะมีประโยชน์ในด้านความหลากหลายของความรู้และการประยุกต์ใช้ความรู้ของแต่ละส่วน
3. องค์กรจะต้องมีกลุ่มคนที่รับผิดชอบในการแสวงหาความรู้ ประมวลความรู้ วิเคราะห์ความรู้และตรวจสอบความรู้เพื่อนำไปใช้ได้จริงในส่วนต่างๆ
4. องค์กรจะต้องมีการพัฒนาและนำเทคโนโลยีมาใช้ในการบริหารจัดการความรู้ให้แก่ทุกส่วนขององค์กรอย่างทั่วถึง อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือในการติดตามข่าวสารความรู้ให้ทันสมัย
5. องค์กรจะต้องเสริมสร้างให้เกิดนวัตกรรมในการแลกเปลี่ยนความรู้ โดยฝ่ายบริหารทรัพยากรมนุษย์ต้องมีบทบาทในการให้ความรู้แก่บุคลากรและเสริมสร้างวัฒนธรรมนี้ในองค์กร
6. องค์กรต้องแสดงให้เห็นบุคลากรเห็นถึงคุณค่าของการบริหารจัดการความรู้เพื่อให้บุคลากรในองค์กรเห็นประโยชน์ของการบริหารจัดการความรู้ที่มีต่อบุคลากรส่วนใหญ่ อีกทั้งยังสนองความต้องการขององค์กรโดยรวม
7. องค์กรจำเป็นต้องทดลอง ปรับปรุงพัฒนาการบริหารจัดการความรู้อย่างสม่ำเสมอและเป็นงานที่จำเป็นต้องดำเนินการอย่างต่อเนื่อง

สาทิส สยามเนตร (ผู้จัดการรายสัปดาห์, <http://www.manager.co.th>) ผู้อำนวยการฝ่ายคุณภาพ บริษัท สแปนซ์ (ไทยแลนด์) จำกัด กล่าวว่า บริษัทได้กำหนดปัจจัยที่ก่อให้เกิดความสำเร็จในการพัฒนาการจัดการความรู้ขององค์กร คือ การกำหนดวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่ชัดเจน การได้รับความร่วมมือจากทั้งองค์กร กระบวนการแลกเปลี่ยนความรู้ที่เป็นส่วนหนึ่งของสภาพแวดล้อมในการทำงานและพฤติกรรมองค์กร และระบบไอทีที่มีประสิทธิภาพ องค์กร สแปนซ์จะเน้นเรื่องบุคลากรเป็นเป้าหมายหลัก เพราะมองว่ายุทธศาสตร์ที่จะสร้างแข็งแกร่งได้ก็คือคน ดังนั้นจะต้องสร้างคนอย่างไรให้มีความรู้ และหิบบคนมาใช้ให้ถูกต้องตรงกับความรู้และความเก่ง ในลักษณะของการต่อยอดความรู้ที่มี รวมถึงขยายความรู้ไปหาคนให้ได้มากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับที่บริษัท ทรูคอร์ปอเรชัน (<http://www.truecorp.co.th>) ได้ให้ข้อเสนอแนะในการทำโครงการจัดการความรู้ว่า ควรได้มีการพิจารณารายละเอียดต่างๆ เช่น นโยบาย วิสัยทัศน์ พันธกิจ กำหนดเป้าหมาย แผนงาน ให้สอดคล้องกับองค์กร บุคลากร กำหนดบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบ กำหนดขั้นตอนในการจัดการความรู้ วางแผนเรื่องเครื่องมือที่จะใช้ ระบุตัวชี้วัด

หน่วยงานเพิ่มผลผลิตประเทศสิงคโปร์ (Singapore Productivity and Standards Board, 2001) ได้นำเสนอกรอบความคิดของการจัดการความรู้และปัจจัยที่ทำให้การจัดการความรู้ประสบผลสำเร็จจะต้องอาศัยปัจจัยเอื้อหลัก ๆ 4 อย่างคือ ภาวะผู้นำและกลยุทธ์ วัฒนธรรมองค์กร เทคโนโลยีสารสนเทศ และการวัดผล

กลยุทธ์การบริหารจัดการความรู้ในองค์กร

จากปัจจัยที่สนับสนุนการบริหารจัดการความรู้ ที่ได้กล่าวถึงในตอนต้น มาร์ควอร์ท (Marquardt, 1996) ได้กล่าวว่า การที่จะนำระบบบริหารจัดการความรู้ เข้าใช้ในองค์กรแห่งใดแห่งหนึ่ง ย่อมมีผลกระทบต่อสมาชิกทุกคนในองค์กรนั้น เปรียบได้กับการเปลี่ยนแปลงที่มีความสำคัญยิ่งต่อองค์กร ดังนั้นองค์กรควรได้มีการวางกลยุทธ์การบริหารจัดการความรู้ในองค์กร เพื่อให้การบริหารจัดการความรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลต่อองค์กร กลยุทธ์สำหรับการบริหารจัดการความรู้ มีดังนี้

1. ออกแบบความคาดหวัง ที่ทุกคนสามารถตอบสนองสำหรับการรวบรวม และการถ่ายโอนความรู้ เช่น

1) พนักงานทุกคนควรได้รับการส่งเสริม สนับสนุนศักยภาพของตนเองเพื่อการรวบรวมข้อมูล

2) พนักงานทุกคนควรได้ตระหนักถึงความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อองค์กร

3) ความรู้ควรได้มาด้วยช่องทางทั้งที่เป็นทางการ เช่น การประชุม การใช้อินเทอร์เน็ต หรือการอ่านหนังสือพิมพ์และวารสาร และด้วยช่องทางที่ไม่เป็นทางการ เช่น การรวบรวมจากการสมาคมพบปะสังสรรค์ การเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์สถาน และการชมภาพยนตร์

4) ส่งเสริมและให้รางวัลการวิจัยระหว่างทีมงานซึ่งการวิเคราะห์เจาะลึกสามารถทำให้มีพลังต่อการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญ

5) ส่งเสริม สนับสนุนพนักงาน ได้ใช้เวลาว่าง สำหรับการช่วยเหลือการเรียนรู้องค์กร เช่น การเรียนรู้ นโยบาย กฎ ระเบียบ ข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กร เป็นต้น

2. ประมวล กักเก็บความรู้ จากภายนอกองค์กรที่มีความเหมาะสมอย่างเป็นระบบเพื่อนำเข้าสู่องค์กร เช่น การเปรียบเทียบสมรรถนะการปฏิบัติงานที่ดีที่สุดในการประกอบการ และการเข้าร่วมประชุม สัมมนาต่าง ๆ เป็นต้น

3. จัดการเรียนรู้ภายในองค์กรด้วยการประมวล และแบ่งปันความรู้ทั่วองค์กร เช่น

1) การพิจารณากลยุทธ์ ตรวจสอบความเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมการแข่งขัน และเพิ่มสะสมงานด้านการผลิต เทคโนโลยี และที่มั่นทางการตลาดขององค์กร

2) ตรวจสอบระบบ เป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกันตามหน้าที่ และการส่งมอบระบบ

3) รายงานการเปรียบเทียบเทียบสมรรถนะภายใน ซึ่งเป็นการระบุและเปรียบเทียบกิจกรรมที่ดีที่สุดภายในองค์กร

4) การประชุมเพื่อการบันเทิง หรือ การประชุมอภิปรายปัญหา ซึ่งมีการนำลูกค้า ผู้ให้การสนับสนุน ผู้เชี่ยวชาญภายนอก หรือกลุ่มต่าง ๆ ภายในองค์กร เพื่อมาแบ่งปันความคิด และเรียนรู้จากบุคคลอื่น

4. พัฒนาสิ่งประดิษฐ์และวิธีการใหม่ ๆ ของความคิดและการเรียนรู้ เช่น

1) จัดตั้งให้มีการปรึกษาหารือการทดลองขนาดเล็ก และการให้ข้อมูลย้อนกลับ เพื่อเพิ่มกระบวนการเรียนรู้ และความสำเร็จในการปรับปรุงงานอย่างต่อเนื่อง

2) ให้รางวัลความพยายามที่เป็นการจินตนาการ และการกล้าเสี่ยง

3) ดำเนินการปฏิบัติการ อย่างสร้างสรรค์ และการใช้สมองซีกขวาในการคิด

4) สนับสนุนการคิดที่มีจำนวนมาก เพื่อเก็บเกี่ยวความคิดดี ๆ

5. ส่งเสริมและให้รางวัลนวัตกรรมและสิ่งประดิษฐ์

1) องค์กรควรได้มีการออกแบบวิธีการใหม่ ๆ สำหรับการผลิต และการให้บริการที่ดีกว่าเดิม

2) องค์กรควรเน้นการวิพากษ์วิจารณ์อย่างมีนัยสำคัญของการผลิตความรู้ใหม่ ๆ

3) องค์กรควรเน้น ความสำคัญการวิพากษ์วิจารณ์การเรียนรู้ที่เกิดขึ้น สำหรับการเรียนรู้ องค์กร การประสบความสำเร็จ การสนับสนุนการทดลอง และการมีปฏิริยาตอบกลับ

6. อบรมทีมงานในการกักเก็บ และการกักเก็บความรู้ โดยมีการนำคอมพิวเตอร์มาช่วย เช่น พนักงานควรมีความรอบรู้ เพื่อการวิพากษ์วิจารณ์ความรู้ที่ต้องการสำหรับองค์กร คุณค่าของความรู้ และระบบความจำองค์กรเป็นแหล่งทรัพยากรสำหรับการบันทึก กักเก็บความรู้ การเรียนรู้ เพื่อการเชื่อมโยงไปยังศูนย์กลางความรู้ และความจำเป็นสำหรับการเข้าถึงข้อมูลทั่วทุกมุมโลก

7. สนับสนุนการผสมผสานทีมงาน และหมุนเวียนงาน เพื่อการถ่ายโอนความรู้ข้ามแผนก ให้มากที่สุด วิธีการที่มีประสิทธิผลมากที่สุดสำหรับการถ่ายโอนความรู้ในองค์กร ก็คือ การถ่ายโอนความรู้ส่วนบุคคล หรือทีมงาน ซึ่งเป็นความรู้ด้านเทคนิค ความรู้ระหว่างบุคคล หรือความรู้การจัดการ การถ่ายโอนพนักงานในองค์กรมีประโยชน์อย่างมากเพราะบุคคลจะนำความรู้ที่มีอยู่ในตัวไปด้วย และสามารถรับรองได้ว่าความรู้ถูกถ่ายโอนจริง

8. พัฒนาความรู้ ที่เกี่ยวกับคุณค่าและความต้องการเรียนรู้ขององค์กร เช่น

1) องค์กรควรได้ตัดสินใจว่าจะอะไรมีคุณค่าต่อองค์กร และต่อจากนั้นควรได้รวบรวมข้อมูลที่ขึ้นอยู่กับความต้องการเรียนรู้ และการปฏิบัติการขององค์กร

2) การบันทึก กักเก็บความรู้ ควรที่สามารถเข้าถึงได้โดยง่าย โดยแต่ละแผนกสามารถเรียนรู้ข้ามแผนกได้

3) การบันทึก กักเก็บความรู้ ควรมีการจัดทำเป็น โครงสร้างและมีการจัดการ ให้ผู้ใช้สามารถค้นหาสารสนเทศได้อย่างถูกต้อง รวดเร็ว ทันสมัย

4) การบันทึก กักเก็บความรู้ ควรมีการปรับปรุงให้มีความถูกต้อง และเชื่อถือได้อยู่เสมอ

5) การบันทึก กักเก็บ ความรู้ ไม่เพียงแต่การจัดแบ่งหมวดหมู่ตามหัวข้อ แต่ควรตอบสนองความต้องการเรียนรู้ของทีมงาน เป้าหมายองค์กร สำหรับการปรับปรุงการทำงานอย่างต่อเนื่อง และความต้องการของผู้ใช้ที่เชี่ยวชาญ

9. ออกแบบกลไกสำหรับการรวบรวมและการกัก เก็บการเรียนรู้

มาร์ควอร์ท (Marquardt, 1996) ได้กล่าวว่า บริษัทแม็กคินเซย์ (McKinsey) ถือได้ว่าเป็นบริษัทที่มีการบริหารจัดการความรู้ดีที่สุดในโลก ซึ่งได้มี ออกแบบกลไกสำหรับการรวบรวมและการกัก เก็บการเรียนรู้ โดยมีการดำเนินการดังนี้

4) แต่งตั้งผู้อำนวยการบริหารจัดการความรู้ เพื่อการประสานงานการดำเนินการในการออกแบบและรวบรวมความรู้ของบริษัท

5) การถ่ายโอนความรู้ถูกมองว่า เป็นความสามารถในการตอบสนองอย่างเชี่ยวชาญ และเป็นส่วนหนึ่งการทำงานของพนักงานทุกคน

6) การพัฒนาความรู้ ถูกรวมอยู่ในกระบวนการวัดผลการทำงานของฝ่ายบุคคล

7) พนักงานไม่ควรเก็บใบประกาศ หรือโครงการ จนกว่าพนักงานได้มีการสรุป 1-2 หน้ากระดาษ ว่าได้การเรียนรู้อะไร เรียนรู้อย่างไรจากโครงการ หรือใบประกาศ

8) ทุก 3 เดือน ผู้จัดการแต่ละโครงการได้รับรายงานว่า ผู้จัดการได้นำอะไรเข้าสู่ระบบสารสนเทศการปฏิบัติงานขององค์กรบ้าง

9) ระบบสารสนเทศออนไลน์ ถูกเรียกว่า เครือข่ายการพัฒนาการปฏิบัติการ (the Practice Development Network:PDNet) มีการปรับปรุงทุกสัปดาห์ และปัจจุบันมีเอกสารมากกว่า 6,000 ชิ้น เอกสารดังกล่าวได้รวบรวมเป็น สารบบแหล่งความรู้ หรือ สมุดหน้าเหลืองบริษัท ซึ่งให้คำแนะนำกับบุคคลที่ต้องการรู้เรื่องต่าง ๆ

10) บริษัทมีสาขาปฏิบัติงาน 31 แห่ง แต่ละแห่งจะสามารถค้นหารายการสมาชิกผู้เชี่ยวชาญ และเอกสารกลางได้

11) ศูนย์กลางของบริษัทเป็น กระดานข่าว ที่ปรากฏลักษณะความคิดและสารสนเทศใหม่ ซึ่งเป็นความต้องการเฉพาะพื้นที่มีอัตราประมาณ 2-3 ครั้งต่อสัปดาห์ สำหรับแต่ละสาขา ที่เรียงแถวปรากฏต่อหน้าจอของทีมงานทั้งหมดของบริษัท

12) การถ่ายโอนการเรียนรู้ภายในห้องเรียน ไปสู่การทำงานของพนักงานบริษัท

นอกจากนี้ วีรวุฒิ มาชะศิริรานนท์ (2542) ได้กล่าวถึง การประยุกต์ใช้ระบบบริหารจัดการความรู้ในองค์กร โดยมีขั้นตอนนำไปสู่ความสำเร็จดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 : กำหนดวิสัยทัศน์องค์กรให้ชัดเจน

การเริ่มต้นอย่างเป็นระบบและชัดเจนในการนำระบบบริหารจัดการความรู้ เข้าใช้ปฏิบัติ ก็คือ การกำหนดวิสัยทัศน์ที่ชัดเจน ต่อการเป็นองค์กรที่จะมีการใช้ระบบบริหารจัดการความรู้ แล้ว

จึงสถานวิสัยทัศน์ ให้สมาชิกทุกคนร่วมรับรู้ถึงความจำเป็นในการพัฒนาความรู้ ควบคู่กัน ไปด้วยกับการ มุ่งมั่นในการดำเนินกิจกรรมคุณค่า ตลอดจนสร้างความเข้าใจในคุณประโยชน์ที่องค์กรและทุกๆ คนจะได้รับเพื่อนำมาซึ่งความร่วมมือแรงร่วมใจกันในลำดับต่อไป

ขั้นตอนที่ 2 : กำหนดกลยุทธ์ที่จะดำเนินการ

หัวใจสำคัญ ในความสำเร็จของการนำระบบบริหารจัดการใหม่ใดๆ เข้าใช้ปฏิบัติ ก็จะต้องอยู่ที่ กลยุทธ์ในการดำเนินการ การตั้งใจมุ่งมั่นดำเนินการ ตลอดจนการสร้างบรรยากาศสนับสนุนให้ สมาชิกทุกคนในองค์กรได้ร่วมมือกัน จึงควรกำหนดกลุ่มผู้ดูแลรับผิดชอบที่ชัดเจนขึ้นมา เพื่อ ประสานกิจกรรมทั้งหมดให้สอดคล้องกัน เช่น

1. กลยุทธ์ชี้นำ (surge strategy) โดยคณะผู้บริหารระดับสูง จะต้องให้ความสนใจ ให้การ สนับสนุนและผลักดันทุกวิถีทาง รวมทั้งเป็นเรื่องที่จะต้องมีการติดตามนำเสนอความคืบหน้ากันใน ที่ประชุม คณะผู้บริหารระดับสูงอยู่อย่างสม่ำเสมอ

2. กลยุทธ์ปลูกฝัง (cultivate strategy) โดยฝ่ายพัฒนาทรัพยากรบุคคล จะต้องเข้ามาดูแล รับผิดชอบ ในกิจกรรมสำคัญๆ ที่จะเป็นโครงสร้างพื้นฐาน และโครงสร้างขององค์ความรู้ต่างๆ ที่ จำเป็นต่อการเสริมสร้างศักยภาพ นอกจากนี้แล้วยังต้องรับผิดชอบประหนึ่ง ครูพี่เลี้ยง (mentor) ให้แก่ทุกๆ ทีมงานในอันที่จะร่วมกันบริหารจัดการความรู้

3. กลยุทธ์ปฏิรูป (transform strategy) โดยมีการจัดตั้งคณะทำงานพิเศษ หรือ คณะอนุกรรมการอำนวยการ โดยมีผู้บริหารระดับสูงเป็นประธาน และมีผู้จัดการฝ่ายพัฒนา ทรัพยากรบุคคล เป็นอนุกรรมการและเลขานุการ นอกจากนี้แล้ว ก็จะมี ผู้จัดการหรือหัวหน้า หน่วยงานต่างๆ เข้ามาร่วมกันรับผิดชอบดำเนินการในกิจกรรมที่ต้องมีการประสานกิจกรรมซึ่งกัน และกัน เพื่อให้เกิดกิจกรรมที่ทรงคุณค่า (value activities) แก่ลูกค้า ทั้งภายในและภายนอกองค์กร

4. กลยุทธ์การปรับตัว (adaptive strategy) เป็นกลยุทธ์ในระดับทีมงาน (teamwork leader) และสมาชิกผู้ร่วมทีม ที่จะร่วมกันเรียนรู้และทำงานอย่างเป็นระบบโดยใช้ความรู้เดิม ร่วมกับการ แสวงหาความรู้ใหม่ๆ ผนวกเข้ากับระบบการปฏิบัติงาน ถือเป็นเพียงจักรสำคัญอันหนึ่งของการ บริหารจัดการองค์กรเรียนรู้ และการบริหารจัดการความรู้ที่จะต้องลงลึกถึงรายละเอียดของความรู้ที่ จะใช้กับกิจกรรมที่ทรงคุณค่า อย่างสม่ำเสมอ ทั่วทั้งองค์กร

ขั้นตอนที่ 3 : เริ่มด้วยการพัฒนารูปธรรมของการเรียนรู้

ซึ่งประกอบไปด้วย ขั้นตอนสำคัญรวม 3 ประการ คือ

1. การมีวิสัยทัศน์องค์กร (corporate vision) ที่ชัดเจน และปฏิบัติได้ภายใต้การร่วมสาน วิสัยทัศน์ ของสมาชิกทุกคน ในองค์กรซึ่งเป็นเสมือนหลักชัยที่ทุกคนมุ่งมั่นจะไปให้ถึง

2. การจัดหาโครงสร้างพื้นฐาน ซึ่งประกอบด้วย เครื่องมือและเครื่องอุปกรณ์รวมทั้ง สถานที่ที่จะเอื้ออำนวยให้กระบวนการเรียนรู้ของสมาชิกทุกคนในองค์กรเป็นไปอย่างมี ประสิทธิภาพและมีประสิทธิผล

3. มีระบบบริหารจัดการและระบบการทำงานที่ดี ได้มาตรฐานสากล เช่น ระบบการวางแผนเชิงกลยุทธ์ ระบบการบริหารการเงินและระบบการวางแผนการตลาด เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 4 : เข้าสู่กระบวนการเรียนรู้

ขั้นตอนนี้ซึ่งเป็นขั้นตอนของการพัฒนาตัวสมาชิกแต่ละบุคคลในองค์กรให้มีศักยภาพที่สูงขึ้น เป็นสินทรัพย์อัจฉริยภาพ ที่หลายๆ องค์กรมุ่งหวังว่า จะเป็นกุญแจสู่ความสำเร็จในยุคของการแข่งขันใหม่ ที่มีปัจเจกบุคคล (Head-to-Head Competition) เป็นที่ตั้ง เริ่มโดยการปลูกฝังทัศนคติและค่านิยม การพัฒนาทักษะและความสามารถ ความภาคภูมิใจและความรู้สึกมีส่วนร่วม

ขั้นตอนที่ 5 : การวัดผลการเรียนรู้

เป็นธรรมดาเมื่อทำกิจกรรมใดๆ แล้วย่อมต้องการจะทราบระดับของผลสำเร็จที่ได้บังเกิดขึ้น การวัดผลพัฒนาการของการเรียนรู้แบ่งออกเป็นระดับต่างๆ ดังนี้

1. การวัดผลเป็นรายบุคคล โดยเน้นไปที่ทักษะในการติดต่อสื่อสาร (Interpersonal Communication Skills) ทักษะในการทำงาน และทักษะในการเป็นผู้นำ เป็นสำคัญ
2. การวัดผลตามกิจกรรม โดยเน้นไปที่ความสำเร็จตามเป้าหมายของแต่ละกิจกรรม
3. การวัดผลจากตัวระบบ ซึ่งเป็นการวัดผลเชิงพัฒนาการของตัวระบบการบริหารต่างๆ ที่องค์กรได้นำเข้ามาใช้ปฏิบัติ เช่น แบบทดสอบวิธีวัดค่าองค์กรอัจฉริยะ (IQ) แบบทดสอบวิธีวัดค่าเชาว์อารมณ์ (EQ) แบบทดสอบวิธีวัดค่าการบริหารเชิงคุณภาพรวม (TQM)

ในการวัดผลการเรียนรู้จำเป็นต้องทำเป็นระยะๆ ให้ต่อเนื่อง เพื่อจะได้ทราบแนวโน้มของพัฒนาการที่ได้เกิดขึ้นไปแล้วและที่กำลังจะเกิดขึ้นช่วยให้เราสามารถปรับเปลี่ยนกลวิธี และขั้นตอนการพัฒนาความรู้ด้วยกิจกรรมคุณค่าต่างๆ ให้มีประสิทธิภาพและมีประสิทธิผลสูงยิ่งขึ้น

ปัญหาและอุปสรรคการบริหารจัดการความรู้

องค์กรต่าง ๆ จะดำรงอยู่ได้ ก็จำเป็นต้องมีองค์ประกอบสำคัญด้วยเช่นกัน นั่นก็คือ สมาชิกในองค์กรและตัวระบบงาน ซึ่งต่างก็มีความสัมพันธ์ต่อกัน ในอันที่จะทำให้เกิดเป็น “พลังแห่งคุณค่า (Value Driven)” เพียงแค่คำว่า สมาชิกในองค์กรซึ่งก็คือ มนุษย์ปฏุนกับตัวระบบงาน ทั้ง 2 ประการนี้ ล้วนแต่เป็นที่มาของปัญหา และอุปสรรคสำคัญในระบบการบริหารจัดการความรู้ อาทิ เช่น (วีรวุฒิ มาฆะศิรินันท์, 2542)

1. การเริ่มต้นกันใหม่ที่จะพัฒนาความรู้ (creating knowledge) เนื่องจากขาดข้อมูลที่จะสะท้อนถึงสถานภาพที่เป็นจริง (current reality) ในปัจจุบันทำให้ไม่มีโอกาสได้ทราบว่า ความรู้ที่มีอยู่แล้วในองค์กรนั้นคืออะไร รวมถึงความต้องการในความรู้ใหม่ๆ ที่เหมาะสม ตลอดจนแหล่งของวิทยาการและความรู้ที่ปวง

2. การจัดเก็บความรู้ (capturing knowledge) อย่างเป็นระบบและครบถ้วนสมบูรณ์ อีกทั้งยังควรจะต้องทำให้ง่ายและสะดวก ต่อการนำกลับมาใช้ในเวลาที่ต้องการ

3. การเชื่อมต่อและการกระจายความรู้ (linking and distributing knowledge) ทัวทั้งองค์กรให้เกิดประโยชน์ต่อการทำงานประจำวันได้อย่างแท้จริง

4. การให้ความร่วมมือ สนับสนุน จากสมาชิกทุกคนในองค์กร ซึ่งควรเข้าใจในความเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้น โดยจะมีผลในเชิงบูรณาการต่อตัวบุคคลและองค์กร

นอกจากประเด็นปัญหา และอุปสรรคที่ได้กล่าวมาข้างต้นแล้ว สาเหตุสำคัญที่ทำให้การบริหารจัดการความรู้ในองค์กรไม่ประสบความสำเร็จนั้น ส่วนหนึ่งเกิดจากสาเหตุต่าง ๆ (วิระวัฒน์ ปิ่นนิตาภัย, 2543) ดังนี้

1. บุคคลบางคนไม่ต้องการแลกเปลี่ยนความรู้ที่เป็นประโยชน์ที่ตัวเองมีกับคนอื่น โดยเชื่อว่าหากดำเนินการดังกล่าว จะทำให้เสียเปรียบและเป็นอุปสรรคต่อความก้าวหน้าของตนเองเพราะบางองค์กรบุคคลจะก้าวหน้าในอาชีพในสภาพแวดล้อมที่มีการ แข่งขันสูง

2. บุคคลบางคนไม่ชอบใช้แนวคิดของคนอื่น เพราะเกรงว่าจะถูกมองว่าเป็นคนมีความรู้ น้อย และจะต้องอาศัยบุคคลอื่นในการทำงานของตน

3. บุคคลบางคนมักจะคิดว่าตนเองมีความเชี่ยวชาญในงานของตนและไม่อยากร่วมมือในการทำงานกับคนอื่น

4. ผู้บริหาร ผู้ปฏิบัติมักเชื่อว่าการบริหารจัดการความรู้เน้นเพียงแค่การอาศัยเทคโนโลยีเข้าช่วย เพื่อการถ่ายโอนข้อมูลในรูปแบบต่าง ๆ

5. ผู้บริหาร ผู้ปฏิบัติ มองความรู้เป็นเพียงสินค้าที่จัดกระทำ เคลื่อนย้ายได้แทนที่จะมองความรู้เป็นกระบวนการที่ ผู้รู้ ต้องแสดงออกตามภาระหน้าที่งานอย่างต่อเนื่อง ความรู้เป็นส่วนรวมของสาธารณะที่จับต้องไม่ได้ ต้องใช้ประสบการณ์เข้าแลกและสะท้อนการเรียนรู้ออกมา จึงจะเกิดประโยชน์สูงสุด

6. ความรู้ที่ซ่อนเร้น ที่เกิดขึ้นในแต่ละวันยากที่จะจัดการ จัดกระทำ กักเก็บและถ่ายโอนได้ ต้องสังเกต แอบจำ

7. ผู้ที่มีหน้าที่รับผิดชอบเกี่ยวกับการถ่ายโอนและการดำเนินการด้านการบริหารจัดการองค์กรความรู้ไม่เข้าใจภาระหน้าที่ที่ตนทำอยู่ คิดว่าไม่สำคัญไม่มีเป้าหมายและขั้นตอนกลยุทธ์ที่ดีพอ

8. มุ่งปฏิบัติเฉพาะด้านมากเกินไป ละเลยเพิกเฉยไม่ให้ความสำคัญกับปรัชญาในการดำเนินการ ก่อนสร้าง ก่อนดำเนินการคิด เทคนิควิธีใด ๆ ต้องเข้าใจเหตุผล เจตนารมณ์ และปรัชญาเสียก่อน

โครงสร้างพื้นฐานด้านการสื่อสารโทรคมนาคม ระบบเครือข่าย เทคโนโลยีสารสนเทศ และเทคโนโลยีเว็บท่า (Portal)

โครงสร้างพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการสนับสนุนการบริหารจัดการความรู้ขององค์กร ประกอบด้วย โครงสร้างพื้นฐานทางการสื่อสารโทรคมนาคม ระบบเครือข่าย และเทคโนโลยีสารสนเทศ และเทคโนโลยีเว็บท่า (Portal) ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ไวท์ (White, 1999) ได้กล่าวถึง การสื่อสารโทรคมนาคม และระบบเครือข่ายแบบต่าง ๆ ในการบริหารจัดการความรู้ (Telecommunication and Networks in Knowledge Management) ว่าควรประกอบด้วย

1. อินเทอร์เน็ต
2. การให้บริการอินเทอร์เน็ตแบบ เวิลด์ ไวด์ เว็บ (WWW)
3. การถ่ายโอนแฟ้มข้อมูล (File Transfer Protocol)
4. จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Mail)
5. สารบบ และกลไกการสืบค้น (Directories and Search Engines)
6. ภาษาที่ใช้ในการสร้างเว็บ เช่น HTML, Dynamic HTML และ XML
7. มาตรฐานการสื่อสารภายในระบบเครือข่ายเดียวกัน เช่น TCP/IP (Transmission Control Protocol /Internet Protocol)
8. อินทราเน็ต
9. โครงสร้างสนับสนุน เครือข่าย (Network Support Structures) เช่น ระบบเครือข่ายเฉพาะพื้นที่ (LANs) ระบบเครือข่ายบริเวณกว้าง (WANs) กุ่สายการสื่อสารเครือข่ายบริเวณกว้าง (Wan Communication Lines)

ซาฮาราบัคซ์ (Sahasrabudhe, 1999) ได้กล่าวถึง เทคโนโลยีสารสนเทศที่สนับสนุนการบริหารจัดการความรู้ (Information Technology in Support of Knowledge Management) ว่าควรประกอบด้วย

1. เทคโนโลยีสารสนเทศ ที่สนับสนุนสำหรับการบริหารจัดการความรู้ที่ชัดเจน (Information Technology Support for managing Explicit Knowledge) ประกอบด้วย

1) เทคโนโลยีสารสนเทศ สำหรับการประมวลและการจัดการความรู้ที่ชัดเจน (Information Technology for Codification and Organization of Explicit Knowledge) เช่น ระบบฐานข้อมูลสัมพันธ์ ระบบการจัดการเอกสาร

2) เทคโนโลยีสารสนเทศ สำหรับการเข้าถึงความรู้ที่ชัดเจน (Information Technology for Accessing Explicit Knowledge) เช่น อินเทอร์เน็ต กลไกการสืบค้น อินทราเน็ต เครื่องมือลำดับงาน

3) เทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับการใช้หรือประยุกต์ใช้ความรู้ (Information Technology for Using or Applying Knowledge) เช่น ระบบสนับสนุนการปฏิบัติงาน (Performance Support System) ระบบสนับสนุนการตัดสินใจ เหมือนข้อมูล (Data Mining) คลังข้อมูล

2. เทคโนโลยีสารสนเทศที่สนับสนุนสำหรับการบริหารจัดการความรู้ที่ซ่อนเร้น (Information Technology Support for management of Tacit Knowledge) ประกอบด้วย จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ การประชุมทางไกล สถานที่ทำงานอิเล็กทรอนิกส์สำหรับการทำงานแบบประสานความร่วมมือ (Electronic Work for Collaborative Work)

นอกจากโครงสร้างพื้นฐานด้านการสื่อสาร โทรคมนาคม ระบบเครือข่าย และเทคโนโลยีสารสนเทศในการสนับสนุนการบริหารจัดการความรู้ที่กล่าวมาข้างต้นแล้ว โลตัส (Lotus, 2001) เชื่อว่า การจัดทำระบบบริหารจัดการความรู้ ที่ดีนั้นจำเป็นต้องอาศัยเทคโนโลยีที่สำคัญ 5 ประการที่หนุนช่วยเหลือ ซึ่งประกอบด้วย

1. อัจฉริยภาพการประกอบการ (Business Intelligence) เทคโนโลยีตรงส่วนนี้ มีประโยชน์สำหรับการวิเคราะห์โครงสร้างข้อมูล ช่วยในการวิเคราะห์ข้อมูลทางการประกอบการขององค์กร เช่นเดียวกับการทำ ธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์ (eBusiness) เช่น การนำข้อมูลความรู้ที่รวบรวมมาทั้งหมดจากรูปแบบต่าง ๆ มาทำการกำหนดเงื่อนไขการสืบค้นเพื่อวิเคราะห์ข้อมูล เทคโนโลยีตรงส่วนนี้ เช่น เหมือนข้อมูลและข้อความ (Data and Text Mining) คลังข้อมูล และ เทคนิคอื่น ๆ

2. การประสานความร่วมมือกัน (Collaboration) เป็นการผสมผสานการใช้เครื่องมือหลาย ๆ ตัวเข้าช่วย เช่น เครื่องมือที่ใช้ในเวลาเดียวกันได้ (Synchronous) เช่น โทรศัพท์ การสนทนา (Chat) เครื่องมือที่ใช้ต่างเวลากัน (Asynchronous) เช่น อีเมลล์ และเครื่องมือที่มุ่งเน้นการประสานความร่วมมือ และการสร้างชุมชนแนวปฏิบัติของบุคลากร

3. การถ่ายโอนความรู้ (Knowledge Transfer) เป็นวิธีการถ่ายทอดวิชาความรู้ในรูปแบบ e-Learning ว่าทำอะไรถึงจะทำให้ผู้ใช้ระบบมีความเข้าใจในข้อมูลเหล่านี้ หรือทำอะไรให้พนักงานใหม่สามารถเรียนรู้งานของพนักงานที่ลาออกไปแล้วได้ด้วยตนเองอย่างรวดเร็ว เช่น เรียนรู้กฎระเบียบ หน้าที่ต่าง ๆ หรือเรียนรู้งานและวิธีการแก้ปัญหาในงานนั้นที่พนักงานคนเก่าได้บันทึกเก็บไว้ เทคโนโลยีในส่วนนี้เช่น การอบรมเรียนรู้จากฐานคอมพิวเตอร์ การกระจายการเรียนรู้และการจัดกลุ่มเรียนรู้ การสัมมนาและการอภิปราย เป็นต้น

4. การค้นหาความรู้และแผนที่ความรู้ (Knowledge Discovery and Mapping) เป็นการหาวิธีการที่จะเข้าถึงส่วนต่าง ๆ ที่ไม่เคยเข้าถึงได้มาก่อน ซึ่งข้อมูลสำคัญบางอย่างอยู่ในแพลตฟอร์มที่เข้าถึงยากสำหรับทุกคน หรือถูกกันด้วยรหัสผ่าน ดังนั้นจึงต้องหาวิธีการสกัดหรือดึงข้อมูลเหล่านั้นออกมาในรูปแบบที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้ เช่น เครื่องมือสืบค้น เครื่องมือแยกแยะหมวดหมู่เนื้อหา และเครื่องมือการจัดการเอกสาร

5. แผนที่ความเชี่ยวชาญ (Expertise Location) เทคโนโลยีในส่วนนี้ช่วยในการหาว่าใครในองค์กรที่มีความเชี่ยวชาญในเรื่องใด เนื่องจากการเก็บข้อมูลบุคคลในองค์กร และผลงานของคน ๆ นั้น ย่อมสามารถวิเคราะห์ห่อออกมาได้ว่าใครถนัดเรื่องอะไร เช่น การสร้างเครือข่ายผู้เชี่ยวชาญ และเครื่องมืออื่น ๆ เชื่อมต่อไปยังบุคคลที่มีความเชี่ยวชาญ

เทคโนโลยีเว็บท่า (Portal)

จากความก้าวหน้าของยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ จะพบว่า ปัจจุบันแต่ละองค์กรจะมีข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ที่เก็บอยู่ในรูปเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ ที่ถูกสร้างขึ้นมามากมาย เพราะข้อมูลที่มีอยู่จำนวนมากนั้น ถูกจัดเก็บกันอย่างไม่เป็นระเบียบ กระจายกระจัดกระจาย หรือกลายเป็นสิ่งที่ไม่มีความสำคัญ (ขยะ) จากปัญหานี้ องค์กรสมัยใหม่ได้ริเริ่มการทำระบบบริหารจัดการความรู้ เพื่อจัดการข้อมูลความรู้ในองค์กร ให้เป็นระบบระเบียบ ถูกต้อง ครบถ้วนตามที่ต้องการ และง่ายต่อการค้นหา นำไปใช้ ซึ่งเทคโนโลยีที่สามารถช่วยตรงส่วนนี้ที่ทำหน้าที่เสมือนหมุดที่ผูกมัดเกี่ยวพันเทคโนโลยี ทั้ง 5 ประการ ที่ได้กล่าวมาแล้วในตอนต้นเข้าด้วยกัน และให้ทางเข้าไปยังแหล่งความรู้ ซึ่งมีปรากฏทั้งภายใน และภายนอกองค์กรได้นั้น เราเรียกว่า เว็บท่า (Portal) โดยทำหน้าที่เสมือนประตูหลัก หรือท่า สำหรับผู้ใช้บริการได้ใช้เพื่อเข้าถึงความรู้ และสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ภายในองค์กร เทคโนโลยีทั้งหมดเหล่านี้ถึงที่สุดแล้วก็คือ การบริหารจัดการความรู้นั่นเอง

ความหมายเว็บท่า (Portal)

จากการศึกษา รวบรวมความหมายคำว่า เว็บท่า ที่ นักวิชาการ นักการศึกษา หรือองค์กรต่าง ๆ ได้ให้ความหมายไว้ มีดังนี้

ไอบีเอ็ม (IBM: http://www-1.ibm.com/services/kcm/kcm_whatisaportal.html) ระบุว่าในระบบบริหารจัดการความรู้ ผู้ใช้ระบบบริหารจัดการความรู้ ควรได้รับความสะดวกในลักษณะ เข้าใช้ที่จุดเดียว (One Stop Shopping) คือ เข้ามาที่จุดเดียวสามารถหาความรู้ต่าง ๆ ขององค์กรได้ทั้งหมด ซึ่งการบริหารจัดการความรู้ จะไม่เป็นการบริหารจัดการความรู้ เลย ถ้าไม่มีทางเข้าสู่ระบบจุดเดียว ที่มีการจัดการรวบรวมการเชื่อมต่อไปยังความรู้ต่าง ๆ ทั่วทั้งองค์กร โดยมีการแยกแยะหมวดหมู่ความรู้ต่าง ๆ ขององค์กรเพื่อให้สะดวกต่อการใช้ประโยชน์ โดยประตูหลัก หรือท่า ขององค์กรนี้เราเรียกว่า เว็บท่า (Portal)

ฟแลช (Flash, 2000) ได้กล่าวว่า การบริหารจัดการความรู้เป็นกระบวนการประกอบการ (Business Process) ไม่ใช่เทคโนโลยี แต่เว็บท่า (Portal) เป็นเทคโนโลยีที่ทรงคุณค่า ซึ่งสามารถช่วยเหลือกระบวนการประกอบการขององค์กรได้

ลักษณะเว็บท่า (Portal)

เว็บท่า (Portal) ของระบบบริหารจัดการความรู้มีลักษณะสำคัญ 3 ประการ คือ

1. เข้าใช้ที่จุด ๆ เดียว (One Stop Shopping) ซึ่งผู้ใช้สามารถเข้าถึงเนื้อหา ประโยชน์ และการประสานความร่วมมือกัน หรือสร้างชุมชนแนวปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ได้
2. ความเป็นส่วนตัว โดยได้มีการจัดเตรียมการเข้าถึงสิ่งแวดลอมต่าง ๆ ในองค์กร ตามความชอบส่วนตัว และรวมถึงกฎ ระเบียบต่าง ๆ ขององค์กรที่สามารถเข้าถึงได้ตลอดเวลา
3. เป็นเส้นทางเดินที่มีความยืดหยุ่น ซึ่งรวมถึงแผนที่เส้นทางเดินที่มีความชัดเจน และมีแบบฟอร์มสืบค้นที่ไม่มีข้อจำกัดด้านความสามารถ

เว็บท่า เป็นประโยชน์ต่อผู้ใช้อย่างมาก เมื่อสามารถแก้ปัญหาความยุ่งยากซับซ้อนของสารสนเทศให้ดูง่ายขึ้น จัดสิ่งแวดลอมที่มีลักษณะเฉพาะตัว ให้บริการที่เป็นประโยชน์ต่อองค์กร และทำให้เกิดการประสานความร่วมมือกันและสร้างชุมชนแนวปฏิบัติในองค์กรได้อย่างสะดวกง่ายดาย

วิวัฒนาการเว็บท่า (Portal)

วิวัฒนาการของเว็บท่า จากที่เป็นเพียงกลไกสืบค้น ที่เป็นเครื่องมือเพื่อใช้ประโยชน์ทางการประกอบการ ซึ่งใช้ในการเข้าถึงสารสนเทศที่มีจำนวนมากมาย ต่อมา มีการเพิ่มเนื้อหา การให้บริการ และให้ผู้ใช้มีความเป็นส่วนตัวมากขึ้น

ปัจจุบันนี้ เว็บท่า เป็นหน้าเว็บ ที่มีปฏิริยาโต้ตอบกับผู้ใช้ มีเนื้อหาที่หลากหลาย ประเภท และประกอบด้วยบทบาทหน้าที่อื่น ๆ จำนวนมาก ลักษณะต่าง ๆ เหล่านี้เป็นตัวอย่างที่แสดงถึงวิวัฒนาการที่เป็นไปอย่างรวดเร็วของเว็บท่า

ในอนาคตข้างหน้า ทิศทางการประกอบการทางอิเล็กทรอนิกส์ (eBusiness) ของบริษัทบางแห่ง คาดว่า เว็บท่า จะกลายเป็นส่วนหนึ่งที่มีการใช้กันอย่างแพร่หลายในชีวิตประจำวัน ในฐานะที่มันได้ถูกนำเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ ทุกรูปแบบ รวมทั้งโทรศัพท์ไร้สาย รถยนต์ เครื่องใช้ต่าง ๆ และอื่น ๆ อีกมาก

องค์ประกอบด้านเทคนิคของเว็บท่า (Portal)

เว็บท่า สามารถถูกใช้ในสิ่งแวดลอมที่แตกต่างกันไป จากลักษณะที่เฉพาะเจาะจง เป็นลักษณะที่เปิดเผยทั่วไปมากขึ้น และมีเป้าหมายที่ผู้ใช้ หรือการดำเนินการอื่น ๆ หรือเพื่อ

พนักงาน ลูกจ้างในองค์กร อย่างไรก็ตาม ยังมีความสามารถด้านเทคนิคมากมาย ซึ่งเป็นหลักสำคัญสำหรับเว็บทำ เช่น

1. การรวบรวมเนื้อหา และสิ่งพิมพ์ รวมทั้ง XML
2. เป็นเครื่องมือสืบค้น กลไกสืบค้น และการจัดแบ่งกลุ่มอย่างเป็นระบบ
3. การรวบรวมสิ่งที่เป็นประโยชน์ ที่รวมถึงประโยชน์ในการทำการค้าอิเล็กทรอนิกส์และประโยชน์การประสานความร่วมมือกัน
4. ความเป็นส่วนตัว การกักเก็บข้อมูล การกรองการประสานความร่วมมือกัน และเงื่อนไขการสืบค้นข้อมูล
5. การบริการให้การป้องกัน การอนุญาตการเข้าถึงแหล่งความรู้
6. การเชื่อมต่อไปยังความรู้ต่าง ๆ ทั้งภายในและภายนอกองค์กร

การเลือกซอฟต์แวร์ในการทำเว็บทำ (Portal)

ปัจจุบันมีหลายบริษัทได้ผลิตซอฟต์แวร์เพื่อช่วยในการพัฒนาเว็บทำ บริษัทและชื่อผลิตภัณฑ์มีดังนี้

รายชื่อบริษัท ผลิตภัณฑ์ซอฟต์แวร์ และชื่อ Web Site ในการพัฒนาเว็บทำ

ชื่อบริษัท	ชื่อซอฟต์แวร์	ชื่อ Web Site
Plumtree Software Inc.	Plumtree Corporate Portal 4.0	http://www.plumtree.com
Lotus Development/IBM Corp.	K-station	http://www.lotus.com
Infomage Inc.	Freedom	http://www.infoimage.com
Viador Inc	e-Portal Framework	http://www.viador.com
Hummingbird Ltd.	Enterprise Portal suite	http://www.Hummingbird.com
Sequoia Software Corp.	XPS	http://www.SequoiaSoftware.com
Sybase Inc.	Enterprise Portal	http://www.Sybase.com
TopTier Software	eBusiness Integration Portal	http://www.Toptier.com

ดังนั้น ก่อนที่จะเลือกซอฟต์แวร์นั้นจะต้องรู้ว่าองค์กรของตนเองต้องการอะไรบ้าง ประเภทความรู้ที่จัดเก็บมีอะไรบ้าง ความรู้ใดที่เป็นประโยชน์ต่อองค์กรแล้วจึงทำการติดต่อกับทางผู้ขายซอฟต์แวร์พร้อมทั้งให้มาแสดงการทำงานซอฟต์แวร์ให้ดู เพื่อวิเคราะห์ว่า ผลิตภัณฑ์ของบริษัทนั้น ๆ สามารถสนับสนุนงานตามสภาพดังกล่าวได้หรือไม่เนื่องจากขณะนี้ยังไม่มียบริษัทใดที่เป็นผู้นำด้านเว็บทำ อย่างแท้จริง

สิ่งที่ต้องพึงระวัง คือ ผู้บริหารเทคโนโลยี ขององค์กรควรมองกลยุทธ์ในการบริหารเทคโนโลยีที่มีอยู่แล้วในปัจจุบันเป็นอย่างแรก เป้าหมายหลักของผู้บริหารเทคโนโลยี ไม่ใช่สนใจที่จะไขว่คว้าแต่เทคโนโลยีใหม่ ๆ ตามกระแส แต่ควรสนใจที่จะนำเทคโนโลยีปัจจุบันที่มีอยู่ สนับสนุนการทำงานในองค์กรให้ดียิ่งขึ้นมากกว่า

รูปแบบการบริหารจัดการความรู้

ความเจริญรุ่งเรืองและการพัฒนาเกิดขึ้นจากการสังสมความรู้ และนำความรู้นั้นมาใช้ให้เกิดประโยชน์ ความรู้จึงเป็นหัวใจที่สำคัญของการพัฒนา องค์กรต่าง ๆ การแสวงหาความรู้ใหม่ ๆ การค้นคว้าวิจัยเพื่อให้ได้รู้ และการนำสิ่งที่รู้มาจัดเก็บและเผยแพร่ ถ้าความรู้นั้นอยู่กับผู้ใดผู้หนึ่ง สังสมไว้เป็นจำนวนมาก เราก็เรียกว่า ผู้เชี่ยวชาญ การสังสมไว้กับบุคคลเป็นจุดอ่อนอย่างหนึ่ง กล่าวคือ ถ้าสูญสิ้นบุคคลนั้น ความรู้นั้นก็สูญสิ้นไปด้วย ดังนั้นจึงมีการพยายามบันทึกเรื่องราว และสิ่งที่เป็ความรู้ไว้เป็นเอกสารเพื่อให้คนอื่น ๆ ในองค์กร ได้มีโอกาสศึกษา เรียนรู้ได้ ทุกวันนี้ต้องยอมรับว่า แหล่งความรู้มีมากมายมหาศาล และกระจายอยู่ทั่วโลก เราเรียกขุมความรู้นี้ว่า โลกความรู้(World knowledge) ความรู้ใหม่ก็เกิดขึ้นทุกวัน จนทุกวันนี้เรามีสิ่งที่ส่งกระจายความรู้ การสร้าง การบันทึก และนำไปใช้ทำได้ง่ายและกว้างขวางมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะในยุคอิเล็กทรอนิกส์ เช่นปัจจุบัน

สภาพปัจจุบันพบว่าภายในองค์กรต่าง ๆ เต็มไปด้วยเอกสาร โดยเฉพาะในสถาบันอุดมศึกษาเป็นแหล่งสร้างความรู้ มีงานวิจัย งานค้นคว้า งานรวบรวม งานเก็บสะสม การเรียกค้น การใช้งานต่าง ๆ ความจำเป็นเหล่านี้มีบทบาทและสร้างควมสำคัญในสถาบันอุดมศึกษา และองค์กรอื่นๆ อย่างมาก ดังนั้นจึงมีความจำเป็นที่สถาบันอุดมศึกษาและองค์กรต่าง ๆ จะต้องมีการศึกษารูปแบบการออกแบบระบบบริหารจัดการความรู้ที่ทุกคนในองค์กรสามารถเข้าถึงความรู้ได้อย่างถูกต้อง ตรงเวลา และตรงความต้องการ จากการศึกษา รวบรวม พบว่า มีองค์กร นักการศึกษา และนักวิชาการ ได้นำเสนอรูปแบบการบริหารจัดการความรู้ไว้ดังนี้

1. รูปแบบการบริหารจัดการความรู้รอบรู้ (มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, http://www.ku.ac.th/magazine_online/)
2. โมเดลการบริหารจัดการความรู้ ของบริษัทไมโครซอฟท์ (เจอร์รี ฮันคัตต์, 2544)
3. เว็บท่า (Portal) ของระบบบริหารจัดการความรู้ของเนคเทค (ชาลี วรกุลพิพัฒน์ และ ญาณวรรณ สันธิภิญโญ, 2544)

1. รูปแบบการบริหารจัดการความรอบรู้

การบริหารจัดการความรอบรู้ เป็นเรื่องสำคัญของทุกองค์กร ไม่ว่าจะเป็นมหาวิทยาลัย องค์กรธุรกิจเอกชน หรือหน่วยงานต่าง ๆ ทั้งนี้เพราะสภาพการทำงานในยุคต่อจากนี้จะต้องเกี่ยวข้องกับ เครื่องข่ายคอมพิวเตอร์ ระบบเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ และการประยุกต์ใช้งานต่าง ๆ การดำเนินการ ภายในองค์กรจึงต้องให้ความสำคัญที่จะบริหารจัดการความรู้ในองค์กร โมเดลการบริหารจัดการ ความรู้จึงต้องจัดระดับ เพื่อให้มีรูปแบบการดำเนินการที่เหมาะสมและจัดการได้รูปแบบของโมเดล การบริหารจัดการความรอบรู้ของมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ (http://www.ku.ac.th/magazine_online/km.html) แสดงได้ดังแผนภูมิ



แผนภูมิที่ 4 โมเดลการจัดการความรอบรู้ ของมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

(http://www.ku.ac.th/magazine_online/km.html)

จากโมเดลสิ่งที่เป็นปัญหาใหญ่อยู่ก็คือ เรื่องมาตรฐานการบริหารจัดการความรอบรู้ เราให้ความสำคัญในเรื่อง Meta Data หรือข้อมูลที่ใช้ควบคุมข้อมูลเพื่อที่เราจะจัดการข้อมูลได้ ระบบหนึ่งที่น่าสนใจคือ XML (eXtensible Markup Language) ภายนี้จะเป็นส่วนสำคัญของการจัดการ ข่าวสารต่าง ๆ ให้เชื่อมโยงและบริหารจัดการได้ แหล่งการสะสมรวบรวมความรู้ที่ต้องจัดการ ประกอบด้วย

งานเอกสารเวิร์ดโปรเซสเซอร์ สิ่งพิมพ์เอกสาร เป็นงานที่มีการสร้างขึ้นทุกวัน และนับวันยิ่งสร้างขึ้นมา และใช้งานกันตลอดเวลา งานนี้มีบทบาทสำคัญเพราะเกี่ยวข้องกับทำงานรายวัน งานอื่นๆ อีไลบรารี ปัจจุบันมีการจัดการเอกสาร สิ่งพิมพ์ในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ รูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีหลายรูปแบบตั้งแต่การเก็บเอกสารแบบ Acrobat แบบอื่นๆ และ XML รวมทั้งการจัดการเก็บเอกสารแบบรูปภาพ หรือการสแกนเอกสารหนังสือ เมื่อมีเอกสารสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์จำนวนรวบรวมไว้ การดำเนินการแบบดิจิทัลไลบรารี จึงเป็นทางหนึ่งที่จะให้บริการได้อย่างเต็มที่

ระบบฐานข้อมูล ข้อมูลข่าวสารทั้งที่เป็นข้อมูลดำเนินการ เช่น ฐานข้อมูลเกี่ยวกับบุคลากร สถานที่ การเงิน การบริการ ตลอดจนงานข้อมูลเกี่ยวกับนิสิตนักศึกษา งานข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับวิชาการ งานวิจัย งานเอกสารสิ่งพิมพ์ เช่น วิทยานิพนธ์

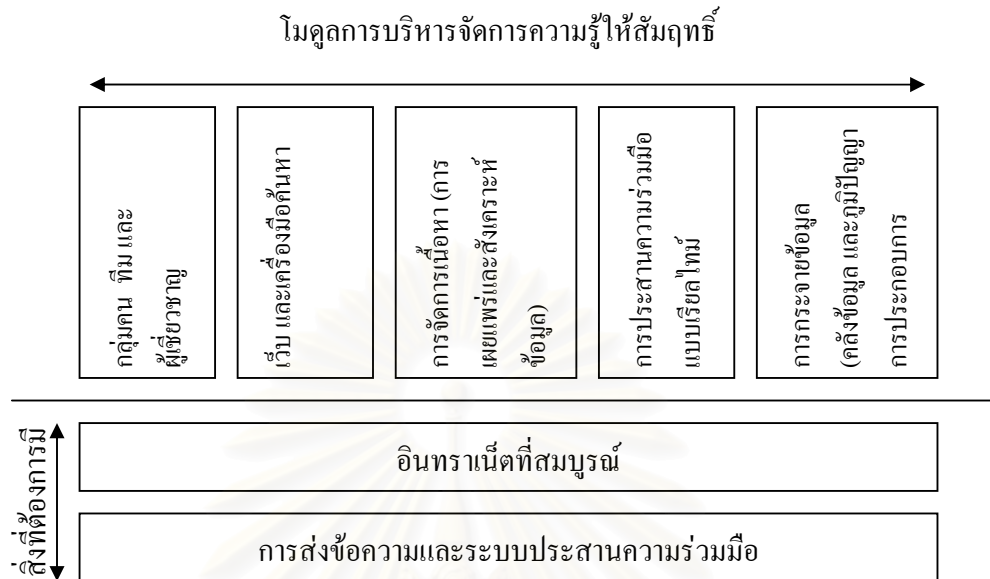
เว็บ การเก็บข้อมูลจำนวนมากอีกวิธีหนึ่งคือ การเก็บไว้ในเว็บเซิร์ฟเวอร์ การเก็บข้อมูลด้วยเว็บทำได้ง่าย รวดเร็ว และยังสามารถเก็บข้อมูลได้หลากหลายรูปแบบ ทั้งมีลติมีเดีย และข้อมูลที่ไม่ มีรูปแบบ (unformat)

อีเมลล์ เอฟทีพี (FTP) ข้อมูลเป็นไฟล์ ทรัพยากรโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เป็นแหล่งเก็บข้อมูลทั้งที่เป็นข้อมูลอีเมลล์ส่วนตัว อีเมลล์ของหน่วยงาน ขององค์กร การสร้าง FTP เซิร์ฟเวอร์เพื่อเก็บข้อมูลจำนวนมาก การจัดการข้อมูลที่เป็นแฟ้มไว้ใช้งานร่วมกัน

บุคลากร ทรัพยากรความรู้ ความชำนาญเฉพาะตัวบุคคลเป็นเรื่องที่สำคัญ การสั่งสมความรู้ ในตัวบุคคลมีมาก ทำอย่างไรจึงจะให้บุคคลสามารถเชื่อมโยงเข้าสู่เครือข่าย และแลกเปลี่ยนความรู้ เช่น ถ้ามีความต้องการที่จะรับรู้เรื่องใดเรื่องหนึ่งโดยเฉพาะ ก็สามารถติดต่อและแลกเปลี่ยนความรู้ กันได้

2. โมเดลการบริหารจัดการความรู้ ของบริษัทไมโครซอฟท์

ในการบริหารจัดการองค์กรนั้น การบริหารจัดการความรู้จะเข้าไปเกี่ยวข้องผ่านการเลือกเทคโนโลยีที่ถูกต้อง ซึ่งขึ้นอยู่กับปัญหาที่องค์กรต้องการแก้ไข แต่ละองค์กรมีลักษณะเฉพาะตัวขึ้นอยู่กับกระบวนการในองค์กรและเทคโนโลยี ซึ่งเรื่องดังกล่าว ไมโครซอฟท์ได้นำเสนอ โมเดลการบริหารจัดการความรู้และกำหนดความต้องการขององค์กร รวมถึงเทคโนโลยีที่ต้องทำให้สำเร็จเพื่อใช้กับการบริหารจัดการความรู้ที่มีอยู่แล้วได้ ดังแผนภูมิ



แผนภูมิที่ 5 โมเดลการบริหารจัดการความรู้ บริษัท ไมโครซอฟท์ (เจอร์รี ฮันคัตต์, 2544:180)

จากแผนภูมิ แสดงให้เห็นว่า องค์การนั้น ๆ ต้องมีโมเดลทั้ง 2 ส่วนนี้ เป็นเบื้องต้นก่อน คือ อินเทอร์เน็ต และระบบการส่งข้อความ เพื่อก่อสร้างฐานของระบบบริหารจัดการความรู้ อีกทั้งยังเป็นการสร้างโครงสร้างพื้นฐานที่สนับสนุนการขนส่ง โครงสร้าง การเข้าถึง และการจัดการข้อมูล อิเล็กทรอนิกส์ที่มีการประสานความร่วมมือที่มีประสิทธิภาพ ส่วนโมเดลคู่สัมฤทธิ์ผลที่เหลืออกขยาย สาธารณูปโภคพื้นฐานนั้น ให้เป็นระบบบริหารจัดการความรู้อันประกอบด้วยการบริหารต่าง ๆ เช่น การจัดการเนื้อหา การส่งข้อมูลที่หลากหลาย (Information delivery) และการกระจายข้อมูล และยังมีการบริหารอัตโนมัติ เช่น กระบวนการติดตามข้อมูล และกระบวนการลำดับงาน (Data Tracking and Workflow Processes) เป็นส่วนหนึ่งของโมเดลชุมชน กลุ่มคนและทีม

นอกจากนี้โมเดลต่าง ๆ ในแพลตฟอร์มการบริหารจัดการความรู้ หรือ KM (Knowledge Management) ที่มีการออกแบบสามารถขยายได้ มี 3 ระดับ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ชั้นแสดงความรู้บนหน้าจอคอมพิวเตอร์ (knowledge Desktop) ประกอบด้วยเครื่องมือเพิ่มผลิตภาพที่ใช้อยู่จนคุ้นเคย เช่น Microsoft office บุคลากรเข้ากับชั้นบริการความรู้
2. ชั้นบริการความรู้ (Knowledge Service) มีบริการความรู้ที่สำคัญ เช่น การประสานความร่วมมือ การจัดการเอกสาร และระบบการค้นหา และการนำส่งที่มีโมเดลสำหรับติดตาม (Tracking) ลำดับงาน (Workflow) และการวิเคราะห์ข้อมูล
3. ชั้นระบบ (System) เป็นรากฐานที่มีการบริหารงาน การรักษาความปลอดภัย และไดเรกทอรีสำหรับจัดการ แพลตฟอร์มบริหารความรู้ บริการทั้งหมดทำงานบนชั้นระบบ และได้ประโยชน์จากบริการด้านการสื่อสารที่รวมเข้าด้วยกัน ซึ่งเชื่อมต่อกับระบบภายนอกแพลตฟอร์ม และเครือข่าย

3. เว็บท่า (Portal) ของระบบบริหารจัดการความรู้ของเนคเทค

ชาติ วรกุลพิพัฒน์ และฉันทวรรณ สินธุภิญโญ (2544) ได้กล่าวถึง การบริหารจัดการความรู้ และกรณีศึกษาการบริหารจัดการความรู้ของเนคเทค ไว้ว่า ผู้ใช้ระบบบริหารจัดการความรู้ ควรได้รับความสะดวกในลักษณะ การได้รับบริการที่จุดเดียว (One Stop Shopping) คือเข้าตรงมาที่เดียว สามารถหาอะไรได้หมด การบริหารจัดการความรู้จะไม่ใช่การบริหารจัดการความรู้ ถ้าไม่มีทางเข้าสู่ระบบจุดเดียวที่เชื่อมต่อไปยังข้อมูลต่าง ๆ ทั่วองค์กร อย่างทางเข้าหลักนี้ เรียกว่า เว็บท่า โดยเว็บท่าดังกล่าวจะรวบรวมการเชื่อมโยงข้อมูลความรู้ทั้งหมดมาไว้ที่จุดเดียว แยกแยะหมวดหมู่ของข้อมูล ถ้าเป็นรูปแบบเว็บเบส ก็คือ ต้องมีหน้าหลัก (Main Page) หน้าหลักหน้าแรก (Homepage) ที่อำนวยความสะดวกในการเข้าถึงทุกสิ่งทุกอย่าง ควรใช้เครื่องมือ ที่มีการจัดกลุ่มข้อมูล และสร้างจุดเชื่อมต่อไปยังข้อมูลอื่น ๆ อย่างอัตโนมัติ การทำการบริหารจัดการความรู้ จะประสบผลสำเร็จหรือไม่อยู่ที่การออกแบบเว็บท่าที่ออกแบบได้ดี มีการวิเคราะห์ข้อมูลที่จำเป็นต้องแสดงอยู่บนหน้าหลัก รวมทั้งความสวยงามด้วย

จากที่ได้กล่าวถึงการบริหารจัดการความรู้มาทั้งหมดพอที่จะสรุปได้ว่า การบริหารจัดการความรู้ ไม่ได้เป็นเทคโนโลยี ไม่มีทฤษฎีตายตัว แต่เป็นวิธีการจัดการความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อองค์กรให้เป็นระบบระเบียบ โดยเรียกผ่านทางประตูหลัก ที่เรียกว่า เว็บท่า ที่เดียว ข้อมูลข้างในที่เชื่อมโยง จากเว็บท่า โดยไม่สนว่าจะเก็บอยู่ที่ใดขององค์กร การวิเคราะห์ว่าจะนำข้อมูลใดลงในเว็บท่า และการแยกหมวดหมู่เป็นสิ่งที่ต้องคำนึงเป็นอย่างแรก และอาจกล่าวได้ว่ามีความสำคัญมากที่สุดในการจัดทำระบบการบริหารจัดการความรู้ นอกจากนั้นแล้ว โครงสร้างพื้นฐานของการบริหารจัดการความรู้ในองค์กรต่าง ๆ นั้น ควรเกิดจากการประสานกันของโครงสร้างพื้นฐาน 3 ประการ ที่ประกอบเข้าด้วยกัน

1. โครงสร้างพื้นฐานด้านทรัพยากรขององค์กร อันหมายถึง ทรัพยากรบุคคล และทรัพยากรทางปัญญา หรือความรู้ต่าง ๆ ขององค์กร
 2. โครงสร้างพื้นฐานด้านทรัพยากรทางสังคมขององค์กร หมายถึงกระบวนการ หรือการดำเนินงานต่าง ๆ ขององค์กรที่ต้องอาศัยบรรทัดฐานทางสังคม เช่น ระบบการจูงใจที่เหมาะสม วัฒนธรรมองค์กร กฎเกณฑ์ภายในที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการย่อยต่าง ๆ ในองค์กร เป็นต้น
 3. โครงสร้างพื้นฐานด้านการสื่อสาร โทรคมนาคม เครือข่าย และเทคโนโลยีสารสนเทศ ต่าง ๆ ที่มีการดำเนินการอย่างเป็นระบบ เช่น ระบบเครือข่ายการสื่อสาร ฮาร์ดแวร์ และซอฟต์แวร์
- ทั้งสามส่วนควรมีการประสานอย่างเหมาะสม ถูกต้อง และตรงเวลา เพื่อให้การบริหารจัดการความรู้ขององค์กรเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

กรณีศึกษาระบบการบริหารจัดการความรู้

กรณีศึกษาระบบการบริหารจัดการความรู้ของเนคเทค

เนคเทคเป็นองค์กรของรัฐที่ขึ้นกับกระทรวงวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อม มีพนักงานทั้งสิ้น 500 กว่าคน มีระบบเครือข่ายภายใน (อินทราเน็ต) มา 5 ปี ใช้โปรแกรม Lotus Notes เป็นกลุ่มทำงาน ระบบงานอิเล็กทรอนิกส์เกือบทุกอย่างใช้ Lotus Notes จัดการ

ปัญหาที่พบในปัจจุบันคือ ปริมาณข้อมูลที่เก็บมีจำนวนเพิ่มขึ้นมหาศาล ใครมีข่าวสาร ข้อมูลอะไรก็เก็บเข้าฐานข้อมูลของ Lotus Notes เมื่อเวลาผ่านไปจะหาข้อมูลดังกล่าวอีกก็ทำไม่ได้ว่าเก็บไว้ที่ใด นอกจากนี้ข้อมูลบางประเภทที่ไม่ได้เก็บใน Lotus Notes พนักงานก็ไม่สามารถเรียกดูได้ เช่น ข้อมูลงบประมาณที่เก็บลง SAP

ทีมงานบริการระบบสารสนเทศของเนคเทคจึงคิดที่ทำระบบบริหารจัดการความรู้ขึ้นมา โดยการรวบรวมข้อมูลทุกอย่างไม่ว่าจะเก็บใน Lotus Notes หรือที่อื่น ๆ ที่เป็นประโยชน์แล้วทำการเรียกใช้โดยผ่านที่เว็บทำ ที่เดียว

เว็บทำ ที่สร้างนั้น ใช้โปรแกรม Lotus Notes ในการพัฒนา ผู้ใช้สามารถเข้าถึงเว็บทำได้จาก Lotus Notes Client ซึ่งทำงานบน Windows 95/98/NT ส่วนเครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่าย (Server) ใช้ระบบปฏิบัติการ Windows NT

ขั้นตอนการดำเนินงาน ตั้งแต่รวบรวมข้อมูลจนจบมีดังนี้

1. ทำแบบสอบถามเพื่อรวบรวมข้อมูลความรู้จากหน่วยงานทั้งหมด ข้อมูลในหน่วยงานส่วนใหญ่เก็บใน Lotus Notes แต่กระจายอยู่ จึงต้องเก็บทั้งหมดเพื่อนำมาวิเคราะห์ภายหลังคำถามในแบบสอบถาม ยกตัวอย่างเช่น ข้อมูลที่จัดเก็บและเปิดเผยได้มีอะไรบ้าง เก็บไว้ในรูปแบบใด อยู่ที่ใด ใครเป็นผู้รับผิดชอบ เป็นต้น
2. นำข้อมูลที่รวบรวมแล้วมาวิเคราะห์ 2 กรณี คือ วิเคราะห์ว่าสมควรและจำเป็นที่จะขึ้นบนเว็บทำหรือไม่ และวิเคราะห์แยกหมวดหมู่ของข้อมูล
3. ออกแบบหน้าตาของเว็บทำ ให้ครอบคลุมข้อมูลที่สำคัญทั้งหมดเพื่อจะเชื่อมโยงไปยังข้อมูลจริงนั้นๆ คล้ายๆ กับการออกแบบเว็บเพจหน้าแรกนั่นเอง
4. ทำกลไกสืบค้น (Search Engine) เพื่อช่วยในการค้นหาข้อมูลทั้งหมดที่อยู่ภายใต้เว็บทำ
5. ทำการเพิ่มหัวข้อของข้อมูลในเว็บทำ ในอนาคต

ตัวอย่างการวิเคราะห์และแยกหมวดหมู่เว็บทำของเนคเทคมีเป้าหมายที่จะให้ครอบคลุมเนื้อหาทั้งสิ้น 3 อย่าง คือ

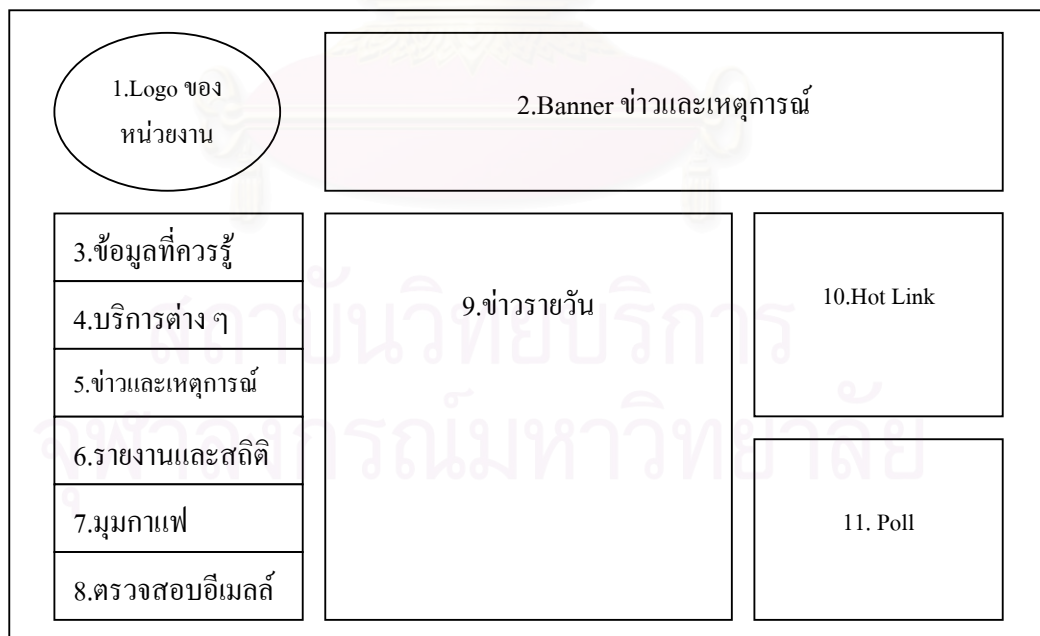
1. ข้อมูลทั่วไปที่พนักงานควรทราบ ส่วนใหญ่เป็นข้อมูลนิ่ง อยู่ใน Lotus Notes อยู่แล้ว สามารถเชื่อมโยงจากเว็บทำ ได้เลย เช่น กฎ ระเบียบ ข้อบังคับ ข้อมูล Profile ของแต่ละหน่วยงานย่อย ที่อยู่ เบอร์โทรศัพท์ เป็นต้น (สิ่งที่เป็นความรู้ (thing) + สถานที่หรือแหล่งติดต่อสื่อสาร (Place))

2. ข้อมูลการเงิน งบประมาณ ส่วนใหญ่ไม่ได้เก็บใน Lotus Notes เพราะไม่ใช่เป็นโปรแกรมที่รองรับการคำนวณได้ดี แต่เก็บในโปรแกรม SAP จึงต้องหาวิธีในการดึงข้อมูลจาก SAP มาแสดงใน Lotus Notes ให้ได้แล้วจึงเรียกผ่านเว็บทำ (สิ่งที่เป็นความรู้ (Thing))

3. ข้อมูลผลงานวิจัย ผลงานถูกเก็บพร้อมกับข้อมูลที่เกี่ยวข้องด้วย เช่น พนักงานเจ้าของผลงาน หน่วยงานย่อย เป็นต้น ตรงนี้สามารถใช้เทคโนโลยี ตำแหน่งความเชี่ยวชาญ (Expertise Location) โดยทำการซักถาม(query)เพื่อหาว่าพนักงานคนใดมีความเชี่ยวชาญในเรื่องใดบ้าง โดยดูจากผลงาน (คน (People))

ตัวอย่าง เว็บทำ (Portal) ของเนคเทค

ในขณะที่ เว็บทำ ของเนคเทคดังแผนภูมิ ยังครอบคลุมเพียงเนื้อหาในส่วนที่ 1 เท่านั้น เนื้อหาส่วนที่ 2 และ 3 อยู่ในระหว่างดำเนินการจัดทำ



แผนภูมิที่ 6 เว็บทำ (Portal) ของ เนคเทค
(ชาติ วรกุลพิพัฒน์ และญาณวรรณ สิ้นธุกิจโญ, 2544:10)

จากเว็บท่า จะเห็นชัดว่ามันเป็นเพียงหน้ากากหรือประตูสู่ข้อมูลความรู้ทั้งหมด โดยข้อมูลจริงทั้งหมดก็ยังคงเก็บอยู่ที่เดิม เพียงแต่นำมาจัดใหม่ให้ดูง่ายขึ้นเว็บท่า อาจมีหลายชั้น (Level) ได้ เหมือนกับเว็บเพจ ที่สามารถเข้าไปหลายชั้นได้ จากตัวอย่างที่เป็นเป็นการแสดงที่ชั้นแรกชั้นเดียว เท่านั้น ประกอบด้วย 11 หัวข้อ ดังนี้

1. ตรา (Logo) ของหน่วยงาน เป็นกราฟิก ตรา(Logo) ของเนคเทค
2. ธง (Banner) ข่าวและเหตุการณ์ เป็นภาพเคลื่อนไหว(GIF Animation) มีข่าววิ่งเปลี่ยนอยู่ตลอดเวลา
3. ข้อมูลที่ควรรู้ เมื่อเข้าไปจะเป็นเว็บท่า ระดับที่ 2 ประกอบด้วยข้อมูลหนึ่งที่พนักงานควรรู้ เช่น ระเบียบ คำสั่ง ข้อบังคับ ขั้นตอนการปฏิบัติงาน
4. บริการต่าง ๆ เมื่อเข้าไปจะเป็นเว็บท่า ระดับที่ 2 ประกอบด้วยระบบบริหารต่าง ๆ ซึ่งระบบแต่ละระบบอาจอยู่คนละแพลตฟอร์ม เช่น บางระบบถูกใช้งานบนโปรแกรม Lotus Notes ขณะที่บางระบบถูกใช้งานผ่านเว็บเบราว์เซอร์ ได้แก่ ระบบค้นหาเบอร์โทรศัพท์ ระบบบริการจองห้อง ระบบห้องสมุด ระบบค้นหารายละเอียดของพนักงาน ฯลฯ
5. ข่าวและเหตุการณ์ เป็นข่าวที่เกี่ยวข้องกับเนคเทค มีทั้งข่าวภายในและข่าวจากหนังสือพิมพ์ ซึ่งจะได้รับการปรุงให้ทันสมัยอยู่ตลอดเวลา
6. รายงานและสถิติ ข้อมูลนี้จะเปลี่ยนแปลงตามระยะเวลาที่กำหนด ได้แก่ รายงานสถิติการใช้เครือข่ายรายงานเกี่ยวกับบุคลากร ซึ่งต้องดึงมาจากระบบฐานข้อมูลบน MS SQL Server และรายงานงบประมาณและการเงิน ซึ่งส่วนนี้ต้องดึงมาจาก SAP
7. มุมกาแฟ ตรงนี้เป็นที่พบปะของพนักงานทางกระดานเสวนา(Discussion Board) ตามหมวดหมู่เรื่องต่าง ๆ
8. ตรวจสอบอีเมลล์(Check mail) จะเชื่อมโยงไปยังกล่องจดหมาย(Mail Box) ของแต่ละคน โดยตรวจสอบจากการเข้าสู่ระบบ(Login)
9. ข่าวรายวัน มีการปรับปรุง(update) ทุกวัน โดยมีหัวข้อข่าว และเชื่อมโยงไปยังเนื้อหาข่าวข้างในอีกที
10. รวบรวมเว็บไซต์ที่น่าสนใจ(Hot Links) รวบรวมการเชื่อมโยงจากระดับ ที่ 2 ที่น่าสนใจและกำลังอยู่ในความสนใจของผู้ใช้ในเวลาที่ผ่านมาแปะไว้หน้าระดับ ที่ 1 เพื่อประชาสัมพันธ์และอำนวยความสะดวกในการเข้าถึง
11. การสำรวจ (Poll) ให้พนักงานมีโอกาสแสดงความคิดเห็นผ่านการสำรวจ เพื่อนำผลไปวิเคราะห์อีกที

หน่วยงานการบริหารจัดการความรู้

การดำเนินการบริหารจัดการความรู้ ได้มีการจัดตั้งหน่วยงานเพื่อดำเนินการซึ่งมีรูปแบบที่หลากหลายจากการศึกษา รวบรวม มีดังนี้

ศูนย์กลางความรู้แห่งชาติ (Thailand Knowledge Center) (<http://www.tkc.go.th/>)

ศูนย์กลางความรู้แห่งชาติ (Thailand Knowledge Center) หรือ โครงการ TKC ของรัฐบาล มีวัตถุประสงค์เพื่อสนับสนุนเป้าหมายและกลยุทธ์การพัฒนาใน 5 ด้านของรัฐบาล คือด้านภาครัฐ (E - Government) ด้านพาณิชย์ (E - Commerce) ด้านอุตสาหกรรม (E - Industry) ด้านการศึกษา (E - Education) และด้านสังคม (E - Society) โดยยุทธศาสตร์ที่ใช้คือการเน้นในการจัดหา จัดสร้าง ส่งเสริม สนับสนุน รู้โครงสร้างพื้นฐานทางด้านสารสนเทศ และอุปกรณ์เกี่ยวกับการศึกษา และการเรียน เพื่อพัฒนาและยกระดับคุณภาพศูนย์รวมความรู้ของคนไทย

ศูนย์กลางความรู้แห่งชาติ (Thailand Knowledge Center) ถูกพัฒนาขึ้นในรูปแบบของระบบเว็บท่า (Web Portal) เพื่อเป็นแหล่งกลางในการรวบรวม และเผยแพร่ ความรู้ในรูปแบบดิจิทัล และสื่อประสมในทุกสาขาวิชา ให้ประชาชน นักเรียน นักศึกษา และนักธุรกิจ ที่ต้องการค้นหา ข้อมูลในด้านต่างๆ ได้เข้ามาค้นหาข้อมูล ความรู้ได้โดยไม่จำกัดเวลา และสถานที่ รวมทั้ง เป็นแหล่งกลางให้ผู้ปฏิบัติงานในสาขาต่างๆ ได้มาแลกเปลี่ยนและเรียนรู้ จากประสบการณ์ของผู้อื่นผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

วัตถุประสงค์ของศูนย์กลางความรู้แห่งชาติ

1. เพื่อพัฒนาศูนย์กลางของความรู้ของประเทศไทยโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นกลไกสำคัญ นั่นคือการพัฒนา ระบบเว็บท่า เพื่อเป็นแหล่งรวมรวบรวมความรู้ ทั้งความรู้ที่มีการบันทึกไว้ (Explicit Knowledge) และความรู้ที่มีอยู่ในตัวบุคคลแต่ละคน (Tacit Knowledge) ตลอดจนเป็นศูนย์กลางของเครือข่ายในการจัดการความรู้ของประเทศไทย

2. เพื่อจัดเก็บและรวบรวมความรู้ในสาขาวิชาต่าง ๆ ที่มีอยู่กระจัดกระจายตามแหล่งต่างๆ บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตให้เป็นระบบ และอยู่ในรูปแบบดิจิทัลซึ่งสามารถเข้าถึงได้ในระบบออนไลน์ ที่สามารถเชื่อมโยง สืบค้นและแลกเปลี่ยนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. เพื่อส่งเสริมการพัฒนาความรู้ในรูปแบบดิจิทัล ในหัวข้อที่เกี่ยวกับโครงการตามพระราชดำริ ภูมิปัญญาท้องถิ่นของทั้ง 4 ภาค และความรู้ในสาขาวิชาต่างๆ ของคนไทย เพื่อการสืบทอดภูมิปัญญาไทยให้คงอยู่อย่างยั่งยืน และเข้าถึงได้อย่างกว้างขวางผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

4. เพื่อเผยแพร่ความรู้ด้านต่าง ๆ ของประเทศไทยในฐานะแหล่งความรู้อารยธรรมที่มีชื่อเสียงแห่งหนึ่งของโลก ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตให้แพร่หลายและทั่วถึง

5. เพื่อเป็นเวทีให้เด็ก เยาวชน และประชาชนทุกคนได้ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ต่างๆ อันจะส่งผลต่อการพัฒนาตนเองและประเทศชาติ
6. เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตในหมู่ประชาชนคนไทย และส่งเสริมสังคมไทยให้เป็นสังคมแห่งภูมิปัญญาและการเรียนรู้
7. เพื่อเพิ่มขีดความสามารถทางการแข่งขันแก่ประเทศชาติ

จุดเด่นของศูนย์กลางความรู้แห่งชาติ

1. มุ่งเน้นด้านความรู้สำหรับคนทุกกลุ่มอาชีพโดยใช้ระบบการจัดการความรู้ (Knowledge Management System -KMS) ในการรวบรวมและจัดเก็บความรู้ทุกสาขาวิชาไว้ในแหล่งเดียวกัน ทั้งความรู้ที่มีการบันทึกไว้แล้ว (Explicit knowledge) และความรู้ที่มีอยู่ในตัวบุคคล (Tacit Knowledge)
2. มุ่งส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้ ประสบการณ์ และวิธีปฏิบัติระหว่างบุคคลในอาชีพต่างๆ ในระดับชาติ ผ่านกลไกที่เรียกว่าชุมชนนักปฏิบัติ (Community of Practice- CoP) ซึ่งเป็นแหล่งในการแลกเปลี่ยน และเรียนรู้ระหว่างกลุ่มคนที่ปฏิบัติงานในเรื่องเดียวกัน หรือที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกัน ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยความรู้และประสบการณ์ต่างๆ ที่มีการแลกเปลี่ยน และเรียนรู้ จะถูกจัดเก็บไว้ในฐานข้อมูลของศูนย์ฯ อันจะเป็นการส่งเสริมให้ความรู้ที่มีอยู่ในแต่ละบุคคล เป็นสมบัติสาธารณะ และคนไทยทุกคนสามารถเข้าถึงได้ โดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่
3. เน้นเนื้อหาความรู้ (Content) ในรูปสื่อประสม (Multimedia) ที่สามารถเรียนรู้ และเข้าใจง่าย รวมทั้งเกมสร้างสรรค์ความรู้ (Edutainment) ที่ให้ทั้งความรู้และความบันเทิงแก่ผู้เยี่ยมชม นอกจากนั้นแล้วสารบบของความรู้ (Knowledge Directory) ที่มีอยู่ยังเป็นสารบบที่ผ่านการตรวจทาน และจัดเรียงกลุ่มข้อมูล สารสนเทศให้เป็นหมวดหมู่โดยผู้เชี่ยวชาญ (Topic-Specific Human Expert) แต่ละสาขาอีกด้วย โดยใช้มาตรฐาน Metadata ของ Dublin Core ในการอธิบายรายละเอียดของแต่ละรายการ ซึ่งจะทำให้การค้นหาค้นคืนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
4. มีระบบการแสดงผลการสืบค้นฐานความรู้ (Display Analysis Software) ผ่านเครื่องมือการค้นหาอัจฉริยะ (Intelligent Search Engine) ซึ่งจะให้ผลตามความต้องการของผู้ใช้ระดับต่างๆ ได้ด้วยรูปแบบการโต้ตอบแบบเรียงลำดับเนื้อหาด้วยชุดฐานความรู้ (Custom Search Folder) การพิจารณาความหมายของความสัมพันธ์ที่พบในฐานความรู้เพื่อแปลผลและหาแหล่งอ้างอิงให้ผู้ใช้โดยอัตโนมัติ (Intelligent Concept Extraction)

5. มีระบบจัดการความรู้ส่วนบุคคล (Personalize) ที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งผู้ใช้ที่ลงทะเบียนแล้ว สามารถเลือกปรับเปลี่ยน เพิ่มเติม ทางเลือกต่างๆของพื้นที่ส่วนตัวได้บนระบบเว็บไซต์ของ TKC

ความสำคัญของศูนย์กลางความรู้แห่งชาติ

1. ศูนย์กลางความรู้แห่งชาติ หรือ TKC เป็นบริการเว็บไซต์ ที่รวบรวม ข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ต่าง ๆ เพื่อให้บริการแก่ประชาชนทั่วไปที่สนใจค้นหาความรู้เพิ่มเติมบนระบบอินเทอร์เน็ต โดยมีความสำคัญในประเด็นต่างๆ ดังนี้

2. บริการเว็บไซต์ที่เป็นศูนย์รวมความรู้ในสาขาวิชาต่างๆ ทั้งของไทยและต่างประเทศ ที่มีให้บริการบนระบบอินเทอร์เน็ต โดยได้รวบรวมลิงค์ ของความรู้ในสาขาวิชาต่างๆ ของประเทศไทย ที่มีให้บริการอยู่บนระบบอินเทอร์เน็ต มาให้บริการในเว็บไซต์ของ TKC

3. บริการพื้นที่เสมือนแก่หน่วยงานต่างๆ ที่มีความรู้ในรูปแบบดิจิทัล แต่ไม่มีอุปกรณ์เครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่าย ระบบเครือข่ายและระบบค้นหาที่มีประสิทธิภาพ และต้องการเผยแพร่ความรู้ต่างๆ ให้มาเผยแพร่บนระบบของ TKC ได้ โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายแต่อย่างใด นั่นคือ TKC จะเป็น Web Hosting แก่หน่วยงานเหล่านั้น ซึ่งเป็นการประหยัดงบประมาณของชาติ

4. มีเวทีเสมือนในการแลกเปลี่ยน และเรียนรู้ ระหว่างกลุ่มคน ในเรื่องเกี่ยวกับ ความรู้ และประสบการณ์ในสาขาวิชาต่างๆ (Knowledge Sharing) โดยให้บริการต่างๆ ดังนี้

1) บริการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างกลุ่มผู้ปฏิบัติงานในสาขาวิชาต่างๆ หรือ ที่เรียกว่าชุมชนนักปฏิบัติ (Community of Practice - CoP) เพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์ และวิธีการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นขณะปฏิบัติงาน อันจะเป็นการพัฒนาความรู้ และประสบการณ์ของสมาชิกในกลุ่มให้มีความรู้ในระดับใกล้เคียงกัน

2) เวทีสนทนาวิชาการออนไลน์ (Discussion Forum) กับผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาวิชาต่างๆ สำหรับเด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไป โดยไม่จำกัดเวลา และสถานที่

3) เป็นเวทีให้ผู้เชี่ยวชาญในสาขาวิชาต่างๆ สร้างเนื้อหาในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ (Digital Content) หรือบันทึกความรู้ ในสาขาที่เขามีความเชี่ยวชาญในรูปแบบต่างๆ เช่น Text File, PDF File, PPT File, Image File และ Multimedia ผ่านเว็บไซต์ของศูนย์ฯ ได้ทันที โดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่

4) เป็นเวทีให้เด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไป ได้ฝึกทักษะในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อพัฒนาทักษะทางด้านสารสนเทศ (Information Literacy Skills) โดยผ่านระบบการจัดการความรู้ส่วนบุคคล (Personalized) ของศูนย์กลางความรู้แห่งชาติ ซึ่งแต่ละบุคคลสามารถปรับแต่ง แก้ไข เปลี่ยนแปลงลักษณะการทำงานต่าง ๆ (functions) ของเว็บท่า และใช้บริการต่าง ๆ ของเว็บท่าได้หลายลักษณะ เช่น ใช้บริการปฏิทินออนไลน์ ในการบันทึกภารกิจประจำวัน เหมือนสมุดไดอารี่ส่วนตัว คัดเลือกบริการ หรือเนื้อหาที่ต้องการให้ปรากฏในส่วนของพื้นที่ส่วนตัวได้ ปรับข่าวสารในประเด็นที่ตนสนใจ ผ่านบริการสารแจ้งข่าว (Newsletter) ของ TKC ปรับแต่งรูปแบบ (Layout) และสีสรรของพื้นที่ส่วนตัวได้ตามความต้องการ

สถาบันส่งเสริมการจัดการความรู้เพื่อสังคม (สคส.) (The Knowledge Management Institute) (<http://www.kmi.or.th/>)

เป็นองค์กรเพื่อการขับเคลื่อนพลังภาคี เพื่อให้สังคมไทยมีการหา สร้าง ใช้ และแลกเปลี่ยนความรู้ในทุกหย่อมหญ้า โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้

1. เชื่อมโยงปัญญา-ความรู้ดั้งเดิมและสมัยใหม่ โดยสังคมไทยกำหนด
2. ขับเคลื่อนภาคีพูนพลังปัญญา-ความรู้ ทุกหย่อมหญ้าสังคมไทย
3. ประสานความรู้โลก-ความรู้ท้องถิ่น เพื่อสุขภาวะร่วมกันของสังคม
4. ความรู้สู่ความดี ความงาม และการอยู่ร่วมกันอย่างมีสันติสุข

แนวทางการดำเนินงานของสถาบันส่งเสริมการจัดการความรู้เพื่อสังคม

1. สร้างขีดความสามารถในด้านการจัดการความรู้ เน้นการส่งเสริมงาน “พัฒนาและวิจัย” ศาสตร์และรูปแบบการจัดการความรู้ในองค์กร (Organization-based) การจัดการความรู้เป็นรายประเด็น (Issued-based) และเป็นรายพื้นที่ (Area-based) ภายใต้บริบทของไทย พร้อมทั้งสร้างการเชื่อมโยงระหว่างเครือข่ายภาคี เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ตลอดจนส่งเสริมการสร้างนักประสานงาน นักอำนวยการความสะดวกจัดการความรู้ ณ จุดปฏิบัติการต่างๆ

2. สร้างกระแสการจัดการความรู้ในสังคมไทย ใช้การจัดกิจกรรมต่างๆ เช่น “มหกรรมความรู้” หรือ “ตลาดนัดความรู้” ทั้งในระดับจังหวัด ภาค และประเทศ การตั้งรางวัลชุมชนกิจกรรมความรู้แห่งปี เพื่อสร้างกระแส และกระตุ้นให้คนในสังคมไทยเกิดความสนใจในการใช้การจัดการความรู้ เพื่อทำกิจกรรมต่างๆ รวมทั้งใช้วิธีการอื่นๆ และใช้การสื่อสารผ่านสื่อต่างๆ กับสังคมไทยอย่างต่อเนื่อง

การพัฒนาการจัดการความรู้ในโรงพยาบาลภาคเหนือตอนล่าง (<http://www.hkm.nu.ac.th/>)

โรงพยาบาลในเขตภาคเหนือตอนล่างได้เล็งเห็นความสำคัญของการนำการจัดการความรู้มาเป็นเครื่องมือในการพัฒนาคน พัฒนางานและพัฒนาฐานความรู้ในกลุ่มโรงพยาบาลเครือข่ายและโรงพยาบาลของตนจึงได้ดำเนินโครงการพัฒนารูปแบบการจัดการความรู้ของโรงพยาบาลเขตภาคเหนือตอนล่าง โดยมีความคาดหวังให้ เกิดการพัฒนาคุณภาพงานประจำอย่างเป็นระบบการแบ่งปันความรู้ การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ การช่วยเหลือซึ่งกันและกันระหว่างกลุ่มโรงพยาบาล ในลักษณะเพื่อนช่วยเพื่อนนอกจากนั้นบุคลากรที่เข้าร่วมโครงการ ได้รับความรู้เรื่องการจัดการความรู้ และสามารถในการถ่ายทอดความรู้ขยายไปทุกส่วนขององค์กรทำให้เกิดการจัดการความรู้ในงานทั่วทั้งองค์กรเกิดการสร้างคน

เป้าหมาย / วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กระบวนการพัฒนาคุณภาพโรงพยาบาลระหว่างสมาชิกภายในกลุ่มเครือข่ายโรงพยาบาลในระยะเริ่มต้น และขยายผลไปยังโรงพยาบาลที่สนใจโดยดำเนินการผ่านทั้งวิธีพบปะเสวนา ประชุม สัมมนา และเครื่องมือสื่อสารทางอิเล็กทรอนิกส์
2. เพื่อสร้างและพัฒนาทีมจัดการความรู้ในโรงพยาบาล ประกอบด้วยผู้จัดการความรู้ (CKO) ผู้อำนวยการความสะอาด(คุณอำนวย) และผู้ปฏิบัติการจัดการความรู้ (คุณกิจ) ให้มีความสามารถสร้างให้เกิดการจัดการความรู้ในโรงพยาบาลและดำเนินการอย่างมีประสิทธิภาพพร้อมทั้งรวบรวมประมวลองค์ความรู้จากประสบการณ์จัดทำคู่มือสำหรับผู้จัดการความรู้คุณอำนวยและคุณกิจในโรงพยาบาล
3. เพื่อสรุปบทเรียนรู้ปัจจัยแห่งความสำเร็จอุปสรรคและข้อเสนอของการจัดการความรู้ในบริบทของงานพัฒนาคุณภาพ โรงพยาบาลนำมาเผยแพร่หรือแลกเปลี่ยนผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (Web site , Web board ,Email loop)
4. เพื่อสร้างรูปแบบการจัดการความรู้ในโรงพยาบาลที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในองค์กรอื่นต่อไปได้

บทบาทหน้าที่ บุคคลผู้เกี่ยวข้องของการบริหารจัดการความรู้

จากที่ได้กล่าวมาในตอนต้น การดำเนินการบริหารจัดการความรู้ในองค์กร ก็จะมีบุคคลผู้เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการความรู้ ก็คือ ทุกคนในองค์กรนั้น ๆ ซึ่งทุกคนจะเป็นกำลังสำคัญที่จะช่วยผลักดันให้องค์กรมีการดำเนินการเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ มีการร่วมมือ ร่วมใจกันในการทำงาน ประสานกิจกรรมอย่างมีคุณค่า บุคคลที่มีส่วนสำคัญยิ่งในการผลักดันให้เกิดกิจกรรมที่ทรงคุณค่านี้ ก็คือ ผู้นำองค์กร และผู้บริหารจัดการความรู้ในองค์กร และบุคคลอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ซึ่งมีบทบาทดังต่อไปนี้(วราภรณ์ รุจิวิวัฒน์กุลและ กมลวรรณ สัตยายุทธ์, 2543;ประพันธ์ ภาสุขยัต, 2547)

บทบาทของผู้นำองค์กร

ผู้นำองค์กรควรจะใช้เวลามากขึ้นในการสร้างวัฒนธรรมที่ส่งเสริมนวัตกรรม การแลกเปลี่ยนความรู้และข้อมูล การร่วมมือและช่วยเหลือกัน การแสวงหาความคิดใหม่ๆ การสร้างผู้นำการเปลี่ยนแปลง การกำหนดให้มีพี่เลี้ยงเกี่ยวกับวิถีปฏิบัติที่เป็นเลิศ ผู้จัดการความรู้ (Knowledge Manager) ผู้นำเครือข่าย (Network Champions) และทูตพันธมิตร (Alliance Ambassadors) ทั้งนี้ ผู้นำองค์กร จะเป็นผู้นำองค์กรแห่งการเรียนรู้ โดยทักษะในการสอนงานและการเป็นพี่เลี้ยง จะกลายเป็นส่วนหนึ่งของงานประจำของผู้นำทุกคนในขณะเดียวกัน ผู้นำในอนาคตต้องพยายามส่งเสริมและจูงใจให้บุคคลแสวงหาการเปลี่ยนแปลง การแลกเปลี่ยนข้อมูลและร่วมมือกับบุคคลอื่นเพื่อช่วยองค์กร มีการนำความรู้มาใช้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งจะทำให้วงจรของนวัตกรรมมีความสมบูรณ์ นอกจากนี้ ผู้นำในอนาคตจะมอบอำนาจให้พนักงานในระดับต่างๆ ในการแสวงหาแนวคิดใหม่มากขึ้น ตั้งแต่เรื่องการปรับปรุงงานปฏิบัติการประจำไปจนถึงการฝ่าฟันเพื่อให้มีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วในองค์กร

บทบาทของผู้บริหารจัดการความรู้

ในเมื่อแนวคิดในการบริหารยุคใหม่คือ การบริหารจัดการความรู้ ยังเป็นเรื่องที่ค่อนข้างใหม่ในยุคต้นศตวรรษที่ 21 แต่องค์กรชั้นนำในสหรัฐอเมริกาหลายต่อหลายแห่ง ก็ได้นำระบบการบริหารนี้เข้าไปบ้างแล้ว โดยมีการแต่งตั้งผู้บริหารด้านความรู้ขึ้นไว้ 2 ตำแหน่ง คือผู้บริหารด้านความรู้ (Chief Knowledge Officer: CKO) และผู้ช่วยผู้บริหารด้านความรู้ (Knowledge Integrator :KI) จะทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยในการร่วมกันดำเนินงานดังต่อไปนี้

1. เป็นผู้ออกแบบระบบการเรียนรู้ขององค์กร (Learning Designer) โดยจะมีความเข้าใจในองค์ประกอบที่สำคัญทางการดำเนินงาน ที่จะมีผลต่อการดำรงอยู่ และความเจริญก้าวหน้าแก่องค์กร โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การเป็นผู้นำในการกำหนดรูปแบบใหม่ของระบบงาน และกระบวนการบริหารต่าง ๆ รวมทั้งกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งแบ่งออกได้เป็น 2 ส่วน คือ

1) ส่วนของการเรียนรู้พื้นฐานและบุคลิกภาพ ของปัจเจกบุคคล ทั้งด้านทักษะการสื่อสาร และการสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคล ซึ่งจะนำไปสู่ความสามารถ ที่จะถ่ายโอนไปสู่งานในการบริการแก่ลูกค้า และการร่วมกันทำงานเป็นทีม

2) ส่วนของการเรียนรู้ร่วมกันเป็นทีม ในแต่ละเรื่อง แต่ละกิจกรรม หรือแต่ละกระบวนการงาน (Business Process) โดยเป็นการปฏิบัติงานจริง ซึ่งอาจจะเริ่มตั้งแต่ การวิเคราะห์สถานการณ์ การกำหนดปัญหาที่แท้จริง การกำหนดวัตถุประสงค์และเป้าหมายการวิเคราะห์สาเหตุ และวิธีการแก้ไข เพื่อมุ่งสนองความต้องการ และความพึงพอใจของลูกค้าเป็นสำคัญ

ทั้งนี้ผู้บริหารด้านความรู้ จะต้องมีประสบการณ์ และมีความรอบรู้ในงานของวิชาชีพ ตามตำแหน่งงานต่าง ๆ รวมถึงมีความคุ้นเคยกับวัฒนธรรม องค์ประกอบสำคัญ ๆ และสิ่งแวดล้อมขององค์กรนั้นๆ เป็นอย่างดี จึงจะช่วยให้การออกแบบระบบการเรียนรู้นั้นเป็นไปด้วยดี

2. เป็นผู้เชี่ยวชาญ (Specialist) และเป็นที่ปรึกษา (Consultant) ในเมื่อฝ่ายทรัพยากรบุคคลยุคใหม่ จะทำหน้าที่เป็นเพียงหน่วยงานประสานงานกลาง และหน่วยพัฒนาการเรียนรู้ให้เกิดเป็นความรู้ที่เป็นเลิศ โดยภาระหน้าที่ในการพัฒนาทรัพยากรบุคคลที่ดำเนินมาแต่เดิม ได้ถูกกระจายเป็นภาระหน้าที่ให้แก่หน่วยงานต่าง ๆ ที่เป็นเจ้าของกระบวนการนั้น ๆ ทั้งนี้ก็เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการเรียนรู้ สมดังคำคมชวนคิดที่ว่า “เราไม่ควรเรียนเรื่องที่จะเรียน แต่เราจะเรียนเรื่องที่เราควรเรียน” และ“การเรียนรู้ เกิดขึ้นได้ทุกที่ และทุกเมื่อ ทุกคนเป็นครู ทุกที่เป็นห้องเรียน”

ดังนั้น บทบาทของผู้บริหารจัดการความรู้ ในฐานะของผู้เชี่ยวชาญและที่ปรึกษา จึงเป็นสิ่งจำเป็น โดยจะต้องร่วมรับผิดชอบ ดังนี้

1) กำหนดมาตรฐานของระบบบริหารจัดการ กระบวนการทำงานที่เหมาะสมกับสถานะการณ์ และความรุนแรงของการแข่งขันให้ชัดเจน มุ่งเน้นการพัฒนาสายโซ่แห่งคุณค่า กำหนดมาตรฐานของการบริหารความเปลี่ยนแปลง รวมถึง การดำเนินงาน โครงการและกิจกรรมต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ

2) พัฒนาระบบการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านคอมพิวเตอร์ (Computer-Assisted Learning) พัฒนาระบบการเรียนรู้ ผ่านเครือข่ายสื่อสารดาวเทียมทั้งภายในประเทศ และจากต่างประเทศ พัฒนาระบบการประชุมทางไกล เพื่อสนับสนุนประสิทธิภาพในการเรียนรู้ร่วมกัน พัฒนาระบบการจัดห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์

3) พัฒนาระบบการบันทึกข้อมูลในการบริหารจัดการความรู้ ให้เป็น “ระบบฐานความรู้ (Knowledge Base system)” ซึ่งประกอบด้วย

(1) แหล่งความรู้ (Knowledge Acquiring) โดยเชื่อมต่อแหล่งของความรู้จากภายนอกเข้ามาสู่ภายใน ตลอดจนพัฒนาความรู้และทักษะจากภายในให้เพิ่มพูนขึ้น

(2) ประเภทความรู้ (Knowledge Directories) ตามประเภทของการเรียนรู้ ตามกลุ่มผู้เรียน หรือตามหมวดของกิจกรรม หรือโครงการ

(3) การแบ่งปันความรู้ (Knowledge Sharing) สนับสนุนวิธีการร่วมเรียนรู้กัน เป็นกลุ่ม เป็นทีม

(4) การซำรงรักษาความรู้ (Knowledge Protection) ความรู้หลายประเภทนั้นทรงคุณค่า ในฐานะที่เป็นทรัพย์สินทางปัญญาระดับของการคุ้มครองและควบคุม จึงจำเป็นต้องเป็นไปอย่างเหมาะสม

3. เป็นผู้ดูแลด้านเทคโนโลยี (Technologist) โดยเน้นภาระหน้าที่ในการสำรวจ วิเคราะห์ ความต้องการและพัฒนาระบบเทคโนโลยี ที่จะใช้สนับสนุนกระบวนการเรียนรู้ให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และมีประสิทธิผลยิ่งขึ้น อาทิเช่น ระบบการติดต่อสื่อสารข้อมูลด้วยคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต อินทราเน็ต จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ วิเคราะห์ พิจารณาความเหมาะสม ของการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีให้เหมาะสมกับองค์กร เช่น การประชุมทางไกล

ทุกองค์กรจึงควรมีการส่งเสริมสนับสนุนให้สมาชิกทุกคนในองค์กร ได้เข้าใจในวิธีการใช้ (Knowledge How) เครื่องมืออุปกรณ์ และระบบเทคโนโลยีต่าง ๆ อย่างชำนาญ เพื่อเป็น เครื่องช่วยขจัดอุปสรรคต่อการเรียนรู้ และกระตุ้นเตือน ให้แต่ละบุคคลก้าวไปสู่เครือข่ายแห่ง ความรู้ ทั้งภายในและภายนอกองค์กรได้อย่างต่อเนื่อง

4. เป็นผู้จัดการกับสภาวะแวดล้อม (Environmental) โดยทำหน้าที่สำรวจและออกแบบ สภาวะแวดล้อม ด้านสถานที่และเครื่องมืออุปกรณ์ทั่วไป ให้สามารถสนับสนุนกิจกรรมการเรียนรู้ ประเภทต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี อาทิเช่น ห้องประชุม ห้องพักผ่อน รวมถึง ห้องทำงานและบริเวณ โดยรอบ ๆ ของพื้นที่ทั้งหมดภายในองค์กร

ผู้บริหารจัดการความรู้ จะเป็นผู้ที่มีบทบาทอย่างสำคัญต่อการทำให้ผลิตภัณฑ์และบริการ วิธีปฏิบัติ ประสบการณ์ ข้อมูลข่าวสาร และองค์ความรู้นั้น มาประสานกันให้เกิดเป็น ความรู้ พร้อมทั้งเกิด วินัยแห่งการเรียนรู้ (Learning Disciplines) ซึ่งเป็นสิ่งที่ดีที่ทุกคนในองค์กร ควรยึดถือปฏิบัติเป็นกิจวัตรเช่นเดียวกับ “วินัยในการทำงาน”

จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี การบริหารจัดการความรู้ สามารถกล่าวโดยสรุปได้ว่า หาก ทรัพยากรบุคคล คือจุดเริ่มต้น ซึ่งเป็นต้นกำเนิดของการค้นคว้า และเป็นหัวใจของความรู้ หาก ความรู้ขององค์กรคือต้นไม้บุคลากรในองค์กรก็คือใบไม้ ที่เป็นแหล่งสร้างอาหารหล่อเลี้ยงต้นไม้ ให้เติบโต แม้ว่าเครื่องจักรจะมีพลังในการประดิษฐ์สิ่งของ แต่มนุษย์มีพลังในการคิดค้นและพัฒนา เครื่องจักรให้ดีขึ้น เนื่องจากมนุษย์มี ปัญญา มีความรู้ นั่นคือภาพล้อเลียนของสิ่งที่ทำลายผู้บริหาร ในอดีต จวบจนถึงในปัจจุบัน และต่อไปในอนาคตที่จะต้องหาวิธีการในการบริหารจัดการความคิด ความรู้ของบุคลากรในองค์กรให้เป็นทรัพยากรที่ทรงคุณค่าขององค์กร ด้วยกระบวนการบริหารจัดการความรู้ที่ประกอบด้วย กระบวนการแสวงหาความรู้ที่เป็นพลังสมองขององค์กร ในลักษณะ กลุ่มเครือข่ายความรู้ เครือข่ายผู้เชี่ยวชาญหรือแผนที่ความรู้ในองค์กร กระบวนการสร้างฐานเก็บ กักและประมวลความรู้ กระบวนการเผยแพร่แบ่งปันความรู้แก่กันภายในองค์กรที่เปิดโอกาสให้บุคคล ในองค์กรสามารถเข้าถึงความรู้ขององค์กรได้อย่างทั่วถึง มีการถ่ายโอนการเรียนรู้ด้วยอาศัยกลยุทธ์ การถ่ายทอดความรู้ และสุดท้ายกระบวนการการประยุกต์ใช้ความรู้ เป็นการขยายผลความรู้สู่การ ปฏิบัติงานในองค์กร เพื่อพัฒนา เพิ่มศักยภาพขององค์กรในการทำสิ่งต่าง ๆ ให้มีคุณค่ามากขึ้น ต่อไป

จากการศึกษากรอบแนวคิด ทฤษฎี การบริหารจัดการความรู้ จากเอกสาร ตำรา บทความทางวิชาการ และสื่อสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ได้กล่าวมาแล้วในตอนต้น สามารถสรุปสาระสำคัญของหลักการ แนวคิด ทฤษฎี เพื่อกำหนดกรอบแนวคิดการทำวิจัยได้ดังนี้

หลักการ แนวคิด ทฤษฎี	สาระสำคัญของหลักการ แนวคิด ทฤษฎี
แนวคิดการบริหารจัดการความรู้	แนวคิดการบริหารจัดการความรู้ ประกอบด้วย 1) เป้าหมายการบริหารจัดการความรู้ 2) องค์ประกอบการบริหารจัดการความรู้ 3) ปัจจัยสนับสนุนการบริหารจัดการความรู้ 4) กระบวนการบริหารจัดการความรู้ 5) สถานที่หรือแหล่งติดต่อสื่อสาร (Nonaka and Takeuchi, 1995; Marquardt, 1996; Stewart, 1997; Davenport, DeLong and Beers, 1998; Srikantaiah and Koenig, 1999; Nickols, 2000; Natarajan and Shekhar, 2001 Lotus, 2001; Edward Sallis and Gary Jones, 2002)
หน่วยงานการบริหารจัดการความรู้	หน่วยงานบริหารจัดการความรู้ขององค์กรเป็นแหล่งหรือสถานที่ที่จัดตั้งขึ้นเพื่อดำเนินการบริหารจัดการความรู้ หรือดูแลรับผิดชอบสนับสนุนการบริหารจัดการความรู้ขององค์กร (สถาบันส่งเสริมการจัดการความรู้เพื่อสังคม, http://www.kmi.or.th/ ; โรงพยาบาลศิริราช, http://www.si.mahidol.ac.th/km/ ; ศูนย์กลางความรู้แห่งชาติ, http://www.tkc.go.th/ ; สถาบันเพิ่มผลผลิตแห่งชาติ, 2547; บดินทร์วิจารณ์, 2547; ประพันธ์ ผาสุขยี่ด, 2547)
บุคคลผู้เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการความรู้	การจัดให้มีบุคคล คณะบุคคลมาดูแลรับผิดชอบ สนับสนุนการบริหารจัดการความรู้ขององค์กร (Lotus, 2001; วรากรณ์ รูจิวิวัฒน์กุลและกมลวรรณ สัตยาอุทัย, 2543; ประพันธ์ ผาสุขยี่ด, 2547; บดินทร์วิจารณ์, 2547)
โครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร	โครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสารที่ช่วยสนับสนุนการบริหารจัดการความรู้ ประกอบด้วย 1) อัจฉริยภาพการประกอบการ (Business Intelligence) 2) การประสานความร่วมมือกัน (Collaboration) 2) การถ่ายโอนความรู้ (Knowledge Transfer) 3) การค้นหาความรู้และแผนที่ความรู้ (Knowledge Discovery and Mapping) 4) การสร้างแผนที่ความเชี่ยวชาญ (Expertise Location) (Sahasrabudhe, 1999; White, 1999; Flash, 2000; Lotus, 2001; Natarajan Ganesh and Shekhar Sandhya, 2001)

ตอนที่ 3 การพัฒนาระบบคอมพิวเตอร์โดยใช้ต้นแบบ

รูปแบบการพัฒนาระบบคอมพิวเตอร์ที่นิยมใช้กันมากมี 2 ระบบ คือ ระบบการสร้างต้นแบบ (Prototyping) และระบบวงจรชีวิต (Systems Develop Life Cycle) จากการอภิปรายถึงความเหมาะสมของการใช้รูปแบบการพัฒนาระบบทั้ง 2 ระบบ ของกลุ่มนักวิเคราะห์ระบบมีข้อสรุปว่า การสร้างต้นแบบเป็นทางเลือกหนึ่งที่จะใช้แทนการพัฒนาระบบแบบวงจรชีวิต (Systems Develop Life Cycle) เนื่องจากเหตุผล 2 ประการ คือ การพัฒนาระบบแบบวงจรชีวิตใช้เวลาในการพัฒนานานทำให้ต้นทุนสูงขึ้น และการพัฒนาที่ใช้เวลานาน ส่งผลให้ความต้องการของผู้ใช้มีการเปลี่ยนแปลงเมื่อการพัฒนาใช้เวลานาน ทำให้ได้สารสนเทศที่ไม่ตรงกับความต้องการของผู้ใช้ (Kendall, Kenneth And Kendall, 1988)

ดังนั้นนักวิเคราะห์ระบบจึงเสนอรูปแบบการพัฒนาสร้างต้นแบบขึ้นมาแทนการพัฒนาแบบวงจรชีวิต เพื่อให้ระยะเวลาสั้นลงในการสร้างระบบที่ต้องการกับการสร้างผลงานเพื่อนำไปใช้ การออกแบบระบบงานเพื่อนำระบบคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้ในการปฏิบัติงาน การควบคุม การบริหาร และการตัดสินใจ จะต้องมีขั้นตอนในช่วงของการพัฒนาระบบและนำระบบไปใช้ในสภาพการณ์จริง กระบวนการที่นิยมใช้กันมากในการประกันความสำเร็จก็คือ การทดลองใช้ ซึ่งเป็นกระบวนการที่ใช้กันมากสำหรับการออกแบบระบบที่ใหญ่ และมีความไม่มั่นใจอยู่ในระดับสูง โดยให้ผู้ใช้ได้มีโอกาสมีประสบการณ์ในการทำงานในช่วงที่ระบบพัฒนา ประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในกระบวนการนี้ใช้วิธีที่เรียกว่า ต้นแบบ (Prototype) ในการนำไปใช้ วิธีการแบบนี้ช่วยลดระดับของความไม่มั่นใจทั้งผู้ใช้งานและผู้พัฒนาระบบ สามารถที่จะทราบถึงรูปร่างอย่างคร่าวๆ ของระบบ ถึงแม้ว่าจะยังไม่ทราบชัดเจนเกี่ยวกับระบบที่ควรจะเป็นทั้งหมด เช่น ระบบที่ช่วยสนับสนุนการตัดสินใจของผู้บริหาร (Decision Support Systems) รูปแบบการทำงานและการจัดการระบบที่มีผู้ใช้หลายๆ คน เป็นต้น

เบอร์แกน (Burkan, 1991) ได้กล่าวถึงการสร้างต้นแบบว่าเป็นการสร้างระบบที่เสมือนสถานการณ์จำลองในการนำไปให้ผู้ใช้พิจารณา เพื่อให้ทราบระบบทั้งหมดอย่างคร่าว ๆ เป็นการลดความไม่มั่นใจทั้งของผู้ใช้ และผู้พัฒนาระบบที่ออกแบบโดยใช้ข้อมูลตามความต้องการของผู้ใช้ และขณะเดียวกันควรพัฒนาระบบ ด้วยต้นแบบที่อาศัยข้อมูลตามความต้องการที่เปลี่ยนแปลงไปของผู้บริหาร ต้นแบบจะทำให้ระบบสมบูรณ์ที่สุด ใช้สะดวก และเพียงพอสำหรับผู้ใช้

การพัฒนากระบวนการคอมพิวเตอร์โดยใช้ต้นแบบ

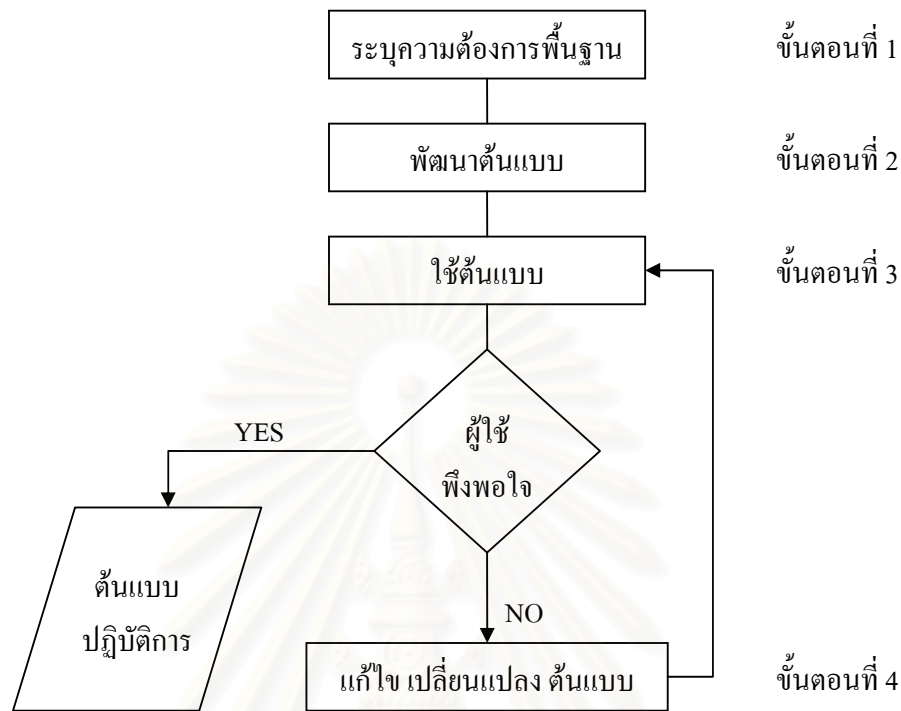
ตามที่ได้กล่าวมาแล้ว วิธีการทำต้นแบบจะใช้ต่อเมื่อความต้องการของผู้ใช้ค่อนข้างลำบากที่จะกำหนดให้ชัดเจนได้ล่วงหน้า หรืออาจจะใช้เมื่อความต้องการของผู้ใช้เปลี่ยนแปลงในสิ่งสำคัญในระหว่างการพัฒนากระบวนการ วิธีการทำต้นแบบเป็นวิธีที่ผู้ใช้สามารถอธิบายหรือบอกสิ่งที่ต้องการหรือไม่ต้องการ ชอบหรือไม่ชอบเกี่ยวกับระบบที่กำลังจะใช้ได้ง่ายกว่าจะบอกว่า สิ่งที่คุณคิดค้นในระบบในอนาคต และเป็นระบบที่เริ่มต้นจากผู้ใช้ ซึ่งรู้ปัญหาและโอกาสที่จะแก้ปัญหาโดยใช้ระบบสารสนเทศผู้ใช้เพียงแต่ต้องการความช่วยเหลือจากนักออกแบบเหล่านั้นเท่านั้น ขั้นตอนในการทำต้นแบบมีดังนี้ (Laudon and Laudon, 1998 ; Stair, 1995)

ขั้นตอนที่ 1 ระบุสารสนเทศขั้นพื้นฐานที่ผู้ใช้ต้องการ (Identify Basic requirement)
 ในขั้นตอนนี้ผู้ใช้บอกความต้องการพื้นฐานเกี่ยวกับผลลัพธ์ที่ต้องการจากระบบ ผู้ออกแบบจะต้องรับผิดชอบที่จะพิจารณาขอข่ายรูปแบบของผู้ใช้ที่ต้องการ และประมาณการค่าใช้จ่ายในการพัฒนา

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาต้นแบบ (Develop a working prototype)วัตถุประสงค์ของขั้นตอนนี้ ก็คือการจัดทำระบบที่จะนำไปใช้ ที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน และตรงตามความต้องการพื้นฐานที่ผู้ใช้ระบุ ผู้ออกแบบจะต้องรับผิดชอบในการสร้างระบบ โดยการเขียนโปรแกรมหรือใช้ซอฟต์แวร์บางอย่างเพื่อให้สามารถออกผลลัพธ์ตามที่ผู้ใช้ระบุ ซึ่งอาจจะยังไม่ครบถ้วนสมบูรณ์ทั้งหมดเพื่อจัดส่งให้ผู้ใช้งานได้ทดลองใช้ในขั้นตอนนี้ยังไม่คำนึงถึงในเรื่องประสิทธิภาพในการทำงานของระบบงาน

ขั้นตอนที่ 3 ทดลองใช้ต้นแบบ (Use the prototype) ขั้นตอนนี้เปิดโอกาสให้ผู้ผู้ใช้ได้มีประสบการณ์การใช้ระบบเพื่อให้เข้าใจสารสนเทศที่ต้องการและให้รู้ว่ามียะไรบ้างที่ระบบสามารถทำได้และอะไรบ้างที่ทำได้เป็นที่คาดหวังว่าผู้ใช้ควรจะค้นพบปัญหาในขั้นตอนนี้ ในขั้นตอนนี้ผู้ใช้และผู้ออกแบบจะต้องพิจารณาว่าต้องการให้มีการเปลี่ยนแปลงอะไรบ้าง

ขั้นตอนที่ 4 แก้ไขปรับปรุงต้นแบบ (Revise and enhance the prototype)ผู้ออกแบบเปลี่ยนแปลงระบบตามที่ต้องการ โดยใช้โปรแกรมหรือซอฟต์แวร์ จะต้องปรับปรุงอย่างรวดเร็วและส่งให้ผู้ผู้ใช้ทดลองใช้งาน



แผนภูมิที่ 7 ขั้นตอนในการพัฒนาระบบคอมพิวเตอร์โดยใช้ต้นแบบ

(Laudon and Ludon, 1998 ; Stair, 1995:435)

จากแผนภูมิ จะแสดงให้เห็นว่า ขั้นตอนที่ 3 และ 4 มีการทำซ้ำๆ กัน การหยุดดำเนินการจะเกิดขึ้นใน 2 กรณี คือ ผู้ใช้ตัดสินใจว่าต้นแบบนั้น ไม่มีประโยชน์และให้หยุดพัฒนา กรณีที่สองผู้พึงพอใจกับระบบและสามารถนำไปเพื่อใช้งานต่อไปได้ อาจจะต้องมาปรับปรุงอีกบ้างในภายหลัง ระบบต้นแบบนี้มีประโยชน์ที่จะทดลองแนวคิดสำหรับระบบงานใหญ่ ซึ่งมีค่าใช้จ่ายมากทำให้เงินเพียงเล็กน้อย และผู้ใช้สามารถทดลองใช้ได้อย่างรวดเร็ว แต่ปัญหาที่เกิดขึ้นก็คือการจัดการในช่วงพัฒนา เนื่องจากผู้ใช้ขอเปลี่ยนแปลงเสมอและในบางครั้งต้นแบบสามารถทำงานได้จริงแต่ไม่สมบูรณ์

การดำเนินงานทั้งหมดของต้นแบบจะเกี่ยวข้องกันระหว่างผู้ใช้ กับผู้ออกแบบ แต่อาจจะมีผู้ใช้หลายๆ คนในหลายๆ ระบบงาน ดังนั้นจึงต้องการเวลาในการที่จะติดต่อสื่อสารทำความเข้าใจ และตกลงร่วมกันภายหลังจากมีการถกเถียงในเรื่องต่างๆ เกี่ยวกับตัวป้อน (Inputs) ผลลัพธ์ (Outputs) ซึ่งมีผลทำให้ต้องใช้เวลานานขึ้นขั้นตอนการสร้างต้นแบบ และอาจจะต้องการผู้ออกแบบมากกว่าหนึ่งคน เนื่องจากผู้ใช้มีความคุ้นเคยเกี่ยวกับโปรแกรมที่ใช้และมีประสบการณ์ในการใช้ต้นแบบ เพราะมีการทำซ้ำๆ กันหลายๆ ครั้งจึงทำให้ผู้ใช้สามารถทำหน้าที่เป็นผู้ออกแบบได้ ในกรณีนี้จะต้องพิจารณาถึงความเสี่ยง ที่อาจเกิดขึ้นในระบบงานที่พัฒนา เนื่องจากผู้ใช้มีความต้องการที่จะแก้ไขเปลี่ยนแปลง

ตอนที่ 4 ภูมิปัญญาท้องถิ่น

ในช่วงสามทศวรรษที่ผ่านมา ผู้บริหาร หรือนักวิชาการ หรือที่เรียกตัวเองว่านักพัฒนา มองชาวบ้านว่าเป็นกลุ่มที่น่าสงสาร ต่ำต้อย ยังไม่พัฒนา และได้ดำเนินการทุ่มงบประมาณการพัฒนาไปสู่ชนบทเป็นการใหญ่ด้วยความมุ่งมั่นอันแรงกล้าตามอุดมการณ์ และความรู้ที่ร่ำเรียนมาจากประเทศตะวันตกในรูปแบบของโครงการต่าง ๆ และด้วยเงินงบประมาณของรัฐจำนวนมหาศาล ที่เน้นการใช้วิทยาการหรือเทคโนโลยีแผนใหม่ โดยขาดการเชื่อมโยงเทคโนโลยีแผนเก่าที่มีมาแต่อดีตในแต่ละท้องถิ่น ขาดการปรับเปลี่ยนที่เหมาะสม เป็นผลให้วิถีชีวิตของชาวบ้านเปลี่ยนแปลงรวดเร็วเกินไปจนไม่สามารถปรับตัวได้อย่างมีความสุข เหมือนในอดีตที่ค่อย ๆ สืบทอดเชื่อมโยงภูมิปัญญาต่อ ๆ กันมาโดยตลอด (สามารถ จันทรสุรีย์, 2534) การเปลี่ยนแปลงในปัจจุบันทำให้ชาวบ้านสูญเสียความเป็นตัวของตัวเอง เริ่มขาดความภาคภูมิใจในรากเหง้าพื้นเพของตัวเอง ขาดความเป็นเอกลักษณ์ของตัวเอง ความเป็นอิสระมีน้อยลง ขาดความเชื่อมั่นในตัวเอง เริ่มไม่กล้าตัดสินใจดำเนินชีวิตเอง เนื่องจากถูกรอบงำ สิ่งการ ตัดสินใจแทน โดยคนภายนอกเสียเป็นส่วนใหญ่ สภาพเช่นนี้ถือว่าเริ่มสูญเสียภูมิปัญญาของชาวบ้านไป ซึ่งจะเป็อันตรายต่ออนาคตของชาวบ้านเอง และของชาติโดยรวมในที่สุด การเข้าใจเรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาชาวบ้านเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้เข้าใจวัฒนธรรมของชาวบ้าน และทำให้เข้าใจภาพรวมวัฒนธรรมของชาติได้ ดังนั้นเรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่นจึงจำเป็นต้องทำความเข้าใจในเบื้องต้นเสียก่อนว่า ภูมิปัญญา ภูมิปัญญาท้องถิ่นคืออะไร สำคัญอย่างไร และมีแนวทางวิธีการศึกษาและส่งเสริมเผยแพร่อย่างไร

ความหมายของภูมิปัญญา

คำว่า “ภูมิปัญญา” เป็นคำที่ใช้กันในกลุ่มนักวิชาการ นักการศึกษามานานแล้ว ส่วนคำว่า “ภูมิปัญญาชาวบ้าน” หรือ “ภูมิปัญญาท้องถิ่น” หรือ “ภูมิปัญญาพื้นบ้าน” มีผู้สนใจพูดถึงกันมากขึ้นเมื่อ 10 กว่าปีที่ผ่านมานี้ จากการศึกษา รวบรวมความหมายที่นักการศึกษา และนักวิชาการต่าง ๆ ได้ให้ความหมายไว้ซึ่งครอบคลุมคำว่า ภูมิปัญญา สามารถรวบรวมได้ดังนี้

คำว่า ภูมิปัญญา ตรงกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษว่า wisdom ซึ่งมีความหมายว่า ความรู้ ความสามารถ ความเชื่อ ความสามารถทางพฤติกรรม และความสามารถในการแก้ไขปัญหาของมนุษย์ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2541) พจนานุกรม ราชบัณฑิตยสถาน (2525) ได้ให้ความหมาย ภูมิปัญญา หมายถึง พื้นความรู้ความสามารถ

เอกวิทย์ ฌ ถกลาง (2544) ให้ความหมายไว้ว่า ภูมิปัญญา หมายถึง ความรู้ ความคิด ความสามารถ ความชัดเจนที่กลุ่มชนได้จากประสบการณ์ที่สะสมไว้ในการปรับตัวและดำรงชีวิตในระบบนิเวศ หรือสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมทางสังคม และวัฒนธรรมของกลุ่มชนนั้น

เสรี พงศ์พิศ (2529) ได้กล่าวถึง ภูมิปัญญามี 2 ลักษณะ คือ

1. ลักษณะที่เป็นนามธรรม เป็นโลกทัศน์ ชีวทัศน์ เป็นปรัชญาในการดำเนินชีวิต เป็นเรื่องเกี่ยวกับการเกิด แก่ เจ็บ ตาย คุณค่าและความหมายของทุกสิ่งในชีวิตประจำวัน
2. ลักษณะที่เป็นรูปธรรม เป็นเรื่องเกี่ยวกับเฉพาะด้านต่าง ๆ เช่น การทำมาหากิน การเกษตร หัตถกรรม ศิลปดนตรี และอื่น ๆ

ภูมิปัญญาเหล่านี้สะท้อนออกมาใน 3 ลักษณะที่สัมพันธ์ใกล้ชิดกันคือ

1. ความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกัน คือความสัมพันธ์ระหว่างคนกับโลก สิ่งแวดล้อม สัตว์ พืช ธรรมชาติ
2. ความสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ ที่ร่วมกันในสังคม หรือในชุมชน
3. ความสัมพันธ์กับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ สิ่งเหนือธรรมชาติ สิ่งที่ไม่สามารถสัมผัสได้ทั้งหลายทั้งสามลักษณะนี้คือ สามมิติของเรื่องเดียวกัน คือชีวิตของชาวบ้านสะท้อนออกมาถึงภูมิปัญญาในการดำเนินชีวิตอย่างมีเอกภาพ เหมือนสามมุมของรูปสามเหลี่ยม ภูมิปัญญาจึงเป็นรากฐานในการดำเนินชีวิตของชาวบ้าน

จากความหมายที่ได้กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า ภูมิปัญญา หมายถึง พื้นเพรากฐาน ความรู้ความสามารถ ที่เป็นกรอบการผสมผสานระหว่างความคิด ความเชื่อ ประสบการณ์ ค่านิยม กับเนื้อความของข้อเท็จจริงที่มีการจัดกระทำให้มีความหมายเชิงเนื้อหาสาระสำหรับบุคคล

ความหมายของภูมิปัญญาท้องถิ่น

จากการศึกษาความหมายภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ผู้เชี่ยวชาญ นักวิชาการ นักการศึกษา ได้ให้ความหมายไว้ ซึ่งครอบคลุมคำว่า ภูมิปัญญาพื้นบ้าน หรือ ภูมิปัญญาชาวบ้าน หรือ ภูมิปัญญาท้องถิ่น สามารถรวบรวมได้ดังนี้

เสรี พงศ์พิศ (2529) ภูมิปัญญาชาวบ้าน หรือเรียกว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่น หมายถึง พื้นเพรากฐานความรู้ชาวบ้าน หรือความรู้ของชาวบ้านที่เรียนรู้และมีประสบการณ์สืบทอดกันมา ทั้งทางตรง คือ ประสบการณ์ด้วยตนเอง หรือทางอ้อม ซึ่งเรียนรู้จากผู้ใหญ่หรือความรู้สะสมที่สืบทอดกันมา

รัตนะ บัวสนธิ์ (2535) ภูมิปัญญาท้องถิ่น หมายถึง กระบวนการที่คนของบุคคลที่มีต่อตนเอง ต่อโลกและสิ่งแวดล้อม ซึ่งกระบวนการดังกล่าวจะมีรากฐานจากคำสอนทางศาสนา คติ จารีต ประเพณีที่ได้รับการถ่ายทอด สั่งสอน และปฏิบัติสืบเนื่องกันมาปรับเปลี่ยนเข้ากับบริบททางสังคมที่เปลี่ยนแปลงแต่ละสมัย ทั้งนี้โดยมีเป้าหมายเพื่อความสงบสุขในส่วนที่เป็นชุมชน และปัจเจกบุคคล ซึ่งกระบวนการที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นจำแนกออกได้ 3 ลักษณะ คือ

ลักษณะที่ 1 ภูมิปัญญาเกี่ยวกับการจัดความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติแวดล้อม

ลักษณะที่ 2 ภูมิปัญญาเกี่ยวกับระบบสังคม หรือ การจัดความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์

ลักษณะที่ 3 ภูมิปัญญาเกี่ยวกับระบบการผลิตหรือการประกอบอาชีพที่มีลักษณะมุ่งเน้นระบบการผลิตเพื่อพึ่งพาตนเอง

จากที่กล่าวมา สามารถสรุปได้ว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่น หมายถึง พื้นความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์ของคนในท้องถิ่นที่ใช้ในการดำเนินชีวิต ที่ได้รับการถ่ายทอด กลั่นกรอง สั่งสมมาเป็นระยะเวลาอันยาวนานโดยผ่านกระบวนการพัฒนาให้สอดคล้องเหมาะสมกับยุคสมัย

ภูมิปัญญาเป็นเรื่องของการสืบทอดประสบการณ์จากอดีตถึงปัจจุบันที่เป็นไปอย่างต่อเนื่องอย่างไม่ขาดสาย เป็นธรรมชาติของชาวบ้านที่เชื่อมโยงประวัติศาสตร์ต่อกันมาได้ขาด เป็นลักษณะของความสัมพันธ์ภายในโดยชาวบ้านเอง หรือเรียกว่า คนใน โดยคนนอกไม่เข้าไปบงการครอบงำมากมายนัก ทำให้สังคมชาวบ้านเป็นปึกแผ่นมั่นคง ไม่แตกสลาย หมู่บ้านไทยไม่ถึงขั้นวิกฤตต้องมาหาทางออกด้วยวิธีต่าง ๆ อย่างในปัจจุบัน

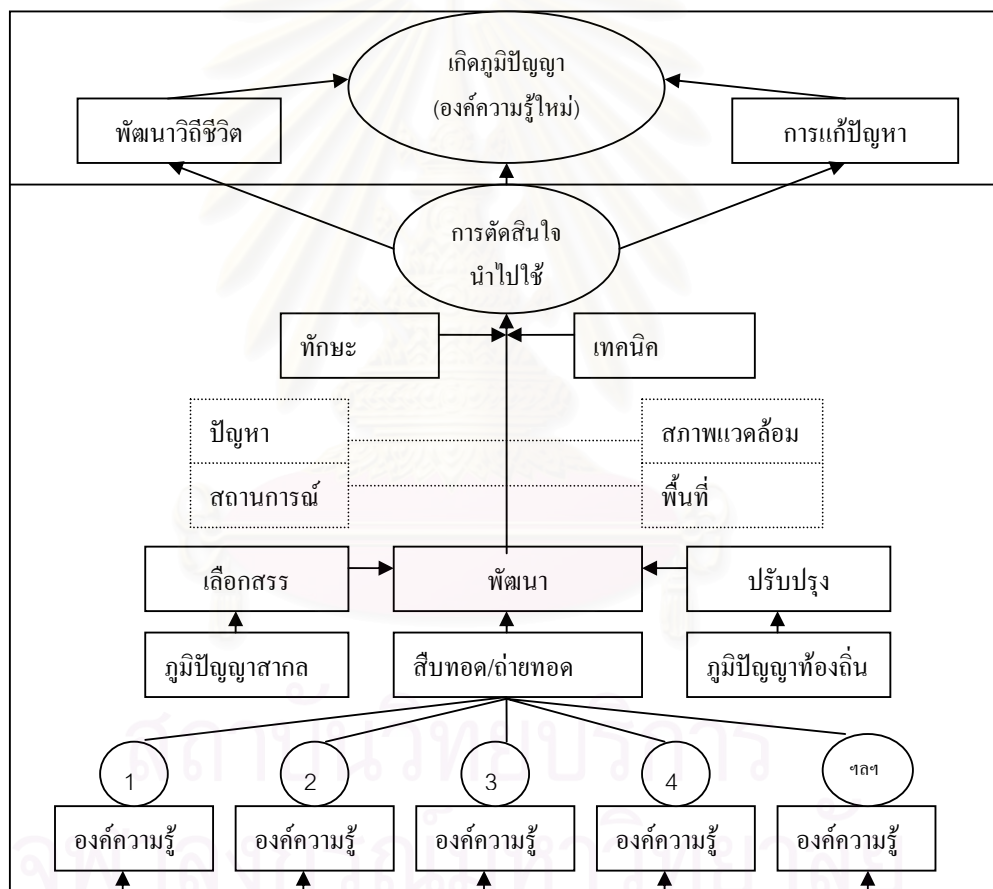
ลักษณะของภูมิปัญญาท้องถิ่น

จากความหมายของภูมิปัญญา ภูมิปัญญาชาวบ้าน หรือภูมิปัญญาท้องถิ่น สามารถพิจารณา ลักษณะสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่น ได้ดังนี้

ประเวศ วะสี (2534) ได้สรุปลักษณะภูมิปัญญาท้องถิ่นไว้ 4 ประการคือ (1) มีวัฒนธรรมเป็นฐาน ไม่ใช่วิทยาศาสตร์ (2) มีบูรณาการสูง (3) มีความเชื่อมโยงไปสู่นามธรรมที่ลึกซึ้งสูงส่ง (4) เน้นความสำคัญของจริยธรรมมากกว่าวัตถุธรรม

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2541) ได้สรุปลักษณะภูมิปัญญาท้องถิ่น ไว้ 3 ประการ คือ

1. การเกิดภูมิปัญญา ภูมิปัญญามีกระบวนการที่เกิดจากการสืบทอด ถ่ายทอดองค์ความรู้ที่มีอยู่เดิมในชุมชนท้องถิ่นต่าง ๆ แล้วพัฒนา เลือกรสร ปรับปรุงองค์ความรู้ เหล่านั้นจนเกิดทักษะและความชำนาญที่สามารถแก้ไขปัญหา และพัฒนาชีวิตได้อย่างเหมาะสมกับยุคสมัย แล้วเกิดภูมิปัญญา (องค์ความรู้ใหม่) ที่เหมาะสมและสืบทอดพัฒนาต่อไปอย่างไม่สิ้นสุด ซึ่งแสดงได้โดยแผนภูมิดังนี้



แผนภูมิที่ 8 กระบวนการเกิดและสืบทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น
(สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2541:16)

2. ปัจจัยที่มีผลต่อพัฒนาการของภูมิปัญญาท้องถิ่น มีดังนี้
 - 1) ความรู้เดิมในเรื่องนั้น ๆ ผสมผสานกับความรู้ใหม่ที่ได้รับ
 - 2) การสั่งสม การสืบทอดของความรู้ในเรื่องนั้น
 - 3) ประสบการณ์เดิมที่สามารถเทียบเคียงกับเหตุการณ์หรือประสบการณ์ใหม่ได้
 - 4) สถานการณ์ที่ไม่มั่นคง หรือมีปัญหาที่ยังหาทางออกไม่ได้
 - 5) รากฐานทางพุทธศาสนา วัฒนธรรมและความเชื่อ
3. ลักษณะของภูมิปัญญาท้องถิ่น

เป็นเรื่องของการใช้ความรู้(Knowledge)ทักษะ(Skill)ความเชื่อ(Belief)และพฤติกรรม (Behavior)

 - 1) แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่าง คนกับคน คนกับธรรมชาติแวดล้อม และคนกับสิ่งเหนือธรรมชาติ
 - 2) เป็นองค์รวม หรือกิจกรรมทุกอย่างในวิถีชีวิต
 - 3) เป็นเรื่องของการแก้ปัญหา การจัดการ การปรับตัว การเรียนรู้ เพื่อความอยู่รอดของบุคคล ชุมชน และสังคม
 - 4) เป็นแกนหลัก หรือกระบวนการทัศน์ในการมองชีวิตเป็นพื้นฐานความรู้ในเรื่องต่าง ๆ
 - 5) มีลักษณะเฉพาะ หรือมีเอกลักษณ์ในตัวเอง
 - 6) มีการเปลี่ยนแปลงเพื่อการปรับสมดุลในพัฒนาการทางสังคมตลอดเวลา

ประเภทภูมิปัญญาท้องถิ่น

จากการรวบรวมประเภท หรือสาขาที่เกี่ยวข้องด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น จากกรณีศึกษาของบุคคลและหน่วยงานต่าง ๆ พบว่า มีการจำแนกภูมิปัญญาท้องถิ่นหรือ ภูมิปัญญาชาวบ้าน ไว้ดังนี้

เสรี พงศ์พิศ (2529) ได้แบ่งภูมิปัญญาเป็น 2 ระดับ คือ

1. ภูมิปัญญาระดับชาติ เป็นภูมิปัญญาที่พัฒนาสังคมไทยให้รอดพ้นจากวิกฤตการณ์ต่าง ๆ ในอดีต การเสียเอกราช การสร้างเสริมความศิวิไลซ์ให้กับชาติตราบนานทุกวันนี้ เช่น กรณีการกอบกู้เอกราชของพระนเรศวรมหาราช การป้องกันตนเองไม่ให้ตกเป็นเมืองขึ้นสมัยยุคอาณานิคม เป็นต้น
2. ภูมิปัญญาระดับท้องถิ่น หรือ ภูมิปัญญาชาวบ้าน เป็นภูมิปัญญาที่เกิดขึ้นเฉพาะท้องถิ่น เพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในท้องถิ่นนั้น เป็นพื้นความรู้ของชาวบ้านในการคิดแก้ปัญหาในชีวิตของตนเอง หรือสติปัญญาอันเกิดจากการเรียนรู้ สะสม ถ่ายทอดประสบการณ์ที่ยาวนานของผู้คนใน

ท้องถิ่นซึ่งได้ใช้ชีวิตารกับป่าเขา น้ำ ปลา ฟ้า นก ดิน หญ้า สัตว์ป่า พืช แมลง และธรรมชาติรอบตัวเป็นองค์ความรู้ทั้งหมดของพวกเขา

เอกวิทย์ ณ ถลาง (2544) ได้กำหนดหัวข้อในการศึกษาภูมิปัญญาชาวบ้าน กับกระบวนการเรียนรู้ และการปรับตัวของชาวบ้าน กรณีที่เป็นภาพรวมภูมิปัญญาไทยเป็นภูมิปัญญา 4 ลักษณะ คือ

1. ความเชื่อ โลกทัศน์ที่บ่งบอกความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อมในธรรมชาติเหนือธรรมชาติและระหว่างมนุษย์ด้วยกัน

2. วิธีการดำเนินชีวิต การแก้ปัญหา และการปรับตัวกับสิ่งแวดล้อมและกระแสการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคม

3. ศิลปหัตถกรรม ประดิษฐ์กรรม ในรูปเครื่องมือ ของใช้ ศิลปวัตถุ ที่มีแรงบันดาลใจจากสิ่งแวดล้อม และวัฒนธรรมตามพื้นที่ภูมิที่หลากหลายระหว่างภูมิภาค

4. กระบวนการและพฤติกรรมกรเรียนรู้ การถ่ายทอดภูมิปัญญา ประสบการณ์ การให้การศึกษาอบรม และการแก้ปัญหาตามพื้นฐานวัฒนธรรมและปรัชญาของชาวบ้าน

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2541) ได้กำหนดสาขาภูมิปัญญาไทยไว้จำนวน 10 สาขา ซึ่ง ประกอบด้วย

1. สาขาเกษตรกรรม หมายถึง ความสามารถในการผสมผสานองค์ความรู้ ทักษะ และเทคนิคด้านการเกษตรกับเทคโนโลยี โดยการพัฒนาบนพื้นฐานคุณค่าดั้งเดิม ซึ่งคนสามารถพึ่งพาตนเองในสภาวะการณ์ต่าง ๆ ได้ เช่น การทำการเกษตรแบบผสมผสาน การแก้ปัญหการเกษตรด้านการตลาด การแก้ปัญหาด้านการผลิต (เช่น การแก้ไขโรคและแมลง) และการรู้จักปรับใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมกับการเกษตร เป็นต้น

2. สาขาอุตสาหกรรม และหัตถกรรม (ด้านการผลิตและการบริโภค) หมายถึง การรู้จักประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ในการแปรรูปผลผลิต เพื่อชะลอการนำเข้าตลาด เพื่อแก้ปัญหาด้านการบริโภคอย่างปลอดภัย ประหยัด และเป็นธรรมอันเป็นขบวนการให้ชุมชนท้องถิ่นสามารถพึ่งตนเองทางเศรษฐกิจ ตลอดทั้งการผลิตและการจำหน่ายผลผลิตทางหัตถกรรม เช่น การรวมกลุ่มของกลุ่มโรงงานอาหาร กลุ่มโรงสี กลุ่มหัตถกรรม เป็นต้น

3. สาขาการแพทย์แผนไทย หมายถึง ความสามารถในการจัดการป้องกันและรักษาสุขภาพของคนในชุมชน โดยเน้นให้ชุมชนสามารถพึ่งพาตนเองทางด้านสุขภาพและอนามัยได้

4. สาขาการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม หมายถึง ความสามารถเกี่ยวกับการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ทั้งการอนุรักษ์ พัฒนาและใช้ประโยชน์จากคุณค่าของทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอย่างสมดุลและยั่งยืน

5. สาขากองทุนและธุรกิจชุมชน หมายถึง ความสามารถในการบริหารจัดการด้านการสะสมและบริหารกองทุน ธุรกิจชุมชน ทั้งที่เป็นเงินตราและโภคทรัพย์เพื่อเสริมชีวิตความเป็นอยู่ของสมาชิกในชุมชน

6. สาขาสวัสดิการ หมายถึง ความสามารถในการจัดสวัสดิการในการประกันคุณภาพชีวิตของคนให้เกิดความมั่นคงทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม

7. สาขาศิลปกรรม หมายถึง ความสามารถในการผลิตผลงานทางด้านศิลปะสาขาต่าง ๆ เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม วรรณกรรม ทัศนศิลป์ ดนตรีศิลป์ เป็นต้น

8. สาขาการจัดการ หมายถึง ความสามารถในการบริหารจัดการดำเนินงานด้านต่าง ๆ ทั้งขององค์กรชุมชน องค์กรทางศาสนา องค์กรทางการศึกษาตลอดทั้งองค์กรทางสังคมอื่น ๆ ในสังคมไทย เช่น การจัดการองค์กรของกลุ่มแม่บ้าน ระบบผู้เฒ่าผู้แก่ในชุมชน การจัดการ ศาสนสถาน การจัดการศึกษาตลอดทั้งการจัดการเรียนการสอน เป็นต้น กรณีของการจัดการศึกษาเรียนรู้ นับได้ว่าเป็นภูมิปัญญาสาขาการจัดการที่มีความสำคัญ เพราะการจัดการศึกษาเรียนรู้ที่ดี หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ พัฒนา และถ่ายทอดความรู้ภูมิปัญญาไทยที่มีประสิทธิผล

9. สาขาภาษาและวรรณกรรม หมายถึง ความสามารถผลิตผลงานเกี่ยวกับด้านภาษา ทั้งภาษาถิ่น ภาษาโบราณ ภาษาไทย และการใช้ภาษา ตลอดทั้งด้านวรรณกรรมทุกประเภท

10. สาขาศาสนาและประเพณี หมายถึง ความสามารถประยุกต์ และปรับใช้หลักธรรม คำสอนทางศาสนา ความเชื่อและประเพณีดั้งเดิมที่มีคุณค่าให้เหมาะสมต่อการประพฤติปฏิบัติ ให้บังเกิดผลดีต่อบุคคลและสิ่งแวดล้อม เช่น การถ่ายทอดหลักธรรมทางศาสนา การบวชป่า การประยุกต์ประเพณีบุญประเพณีต่าง ๆ เป็นต้น

ผู้ทรงภูมิปัญญา กรณีกระบวนการเรียนรู้และถ่ายทอดภูมิปัญญา

ปรากฏการณ์ความเคลื่อนไหวของกระแสชุมชนในการฟื้นฟูภูมิปัญญาท้องถิ่น มีหัวใจอยู่ที่ชุมชนมี “ผู้นำท้องถิ่น” หรือ “ผู้รู้” หรือ “ปราชญ์ชาวบ้าน” หรือ “นักคิด” หรือ “ครูบา” ของชุมชน ซึ่งอาจจะเรียกรวมว่า “ผู้ทรงภูมิปัญญา” บุคคลเหล่านี้ริเริ่มกิจกรรมต่างๆ ด้วยตนเอง ทั้งในระดับครอบครัวและระดับชุมชนเป็นกิจกรรมแก้ปัญหาที่มีภูมิปัญญาเป็นความคิดนำในการปฏิบัติความสำเร็จของกิจกรรมเริ่มต้นที่ระดับบุคคลหรือครอบครัว และระดับชุมชน จนเป็นที่ยอมรับของสังคมและนโยบายระดับชาติ

ความหมายผู้ทรงภูมิปัญญา

จากการศึกษาความหมายที่ผู้เชี่ยวชาญ นักวิชาการ นักการศึกษาได้ให้ความหมายไว้ ซึ่งครอบคลุมคำว่า “ผู้นำท้องถิ่น” หรือ “ผู้รู้” หรือ “ปราชญ์ชาวบ้าน” หรือ “นักคิด” หรือ “ครูบา” หรือรวมเรียกว่า ผู้ทรงภูมิปัญญา สามารถรวบรวมได้ดังนี้

สามารถ จันทรสุรย์ (2536) ให้ความหมายไว้ว่า ปราชญ์ชาวบ้าน หมายถึง ชาวบ้านผู้มีภูมิปัญญา ผู้สามารถถ่ายทอดเชื่อมโยงคุณค่าของอดีตกับปัจจุบัน ได้อย่างเหมาะสม

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2541) ให้ความหมายไว้ว่า ผู้ทรงภูมิปัญญา หมายถึง บุคคลผู้เป็นเจ้าของภูมิปัญญา หรือผู้สร้างสรรค์ภูมิปัญญา หรือ ผู้นำภูมิปัญญาด้านต่าง ๆ มาใช้ประโยชน์จนประสบความสำเร็จ มีผลงานดีเด่นเป็นที่ยอมรับ ยกย่อง สามารถถ่ายทอดเชื่อมโยงคุณค่าภูมิปัญญานั้นให้แพร่หลายทั่วไปอย่างกว้างขวางในแต่ละสาขานั้น ๆ

กระบวนการเรียนรู้และการถ่ายทอดภูมิปัญญา

ผู้ทรงภูมิปัญญาทุกคนมีรากฐานทางความคิดและกระบวนการเรียนรู้ของตนเอง มีกระบวนการและวิธีการถ่ายทอดความรู้ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว สรุปโดยรวมได้ดังนี้

1. กระบวนการเรียนรู้ของผู้ทรงภูมิปัญญา ปัจจัยที่หล่อหลอมให้เกิดการเรียนรู้ของผู้ทรงภูมิปัญญา ประกอบด้วย

1) เรียนรู้ฝึกฝนและได้รับการอบรมสั่งสอนจากญาติผู้ใหญ่ พ่อแม่ ครอบครัว และผู้มีบุญคุณบางคนเข้าวัดฟังธรรม บางคนเข้าป่าเรียนรู้จากธรรมชาติ

2) เรียนรู้จากสภาพธรรมชาติ สภาพแวดล้อมทางครอบครัว ชุมชน ตลอดจนการดำเนินชีวิตในชุมชนที่เป็นแรงกระตุ้น เป็นแรงผลักดัน หรือเป็นแรงจูงใจให้ผู้ทรงภูมิปัญญานำสิ่งเหล่านี้มาใคร่ครวญ แล้วนำมาเป็นฐานการเรียนรู้ของตนในเวลาต่อมา

3) การศึกษาจากสถาบันการศึกษา ไม่ว่าจะเป็นวัด โรงเรียน มหาวิทยาลัย หรือหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ผู้ทรงภูมิปัญญาชาวบ้านหลายท่าน จบเพียงระดับประถมศึกษา เรียนโรงเรียนวัด เรียนจากวัด บางท่านเรียนจากสถาบันอุดมศึกษา และหลายท่านนอกจากเรียนจากวัดและโรงเรียนแล้ว อาจได้รับการศึกษา การฝึกอบรมจากหน่วยงานต่างๆที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมที่ทำหลายคนได้รับความรู้จากการเข้าร่วมฝึกอบรม นำมาปรับให้สอดคล้องกับสภาพพื้นที่ของตนเอง

4) การเรียนรู้ทางกิจกรรมต่างๆ ที่สถาบันการศึกษาและสถาบันอื่น ๆ จัดขึ้น เราพบว่าผู้ทรงภูมิปัญญาที่ผ่านการศึกษาระดับอุดมศึกษาหลายท่าน ขณะที่เรียนอยู่ที่พยายามที่จะร่วมกิจกรรมทั้งที่สถาบันตัวเอง และหน่วยงานภายนอกจัดขึ้น ทำให้ได้รับความรู้มากมาย

- 5) เรียนรู้จากภูมิปัญญา จากคำร่ำทั้งเก่าและใหม่ เป็นการเรียนรู้โดยตรง
- 6) เรียนรู้จากการอบรม ฝึกฝนจากองค์กรทั้งรัฐและเอกชน โดยเฉพาะ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2520 เป็นต้นมา หน่วยงานราชการต่างๆ ได้นำความรู้ เทคโนโลยีสมัยใหม่สู่ชุมชน ทำให้เกิดความรู้ใหม่อย่างกว้างขวางแล้วนำมาปรับประยุกต์ให้สอดคล้องเมื่อนำไปใช้ในชีวิตของตนเอง
- 7) เรียนรู้จากการปฏิบัติงานตามภาระหน้าที่ หลายท่านที่เป็นครูอาจารย์ได้ตระหนักว่า นอกจากสอนเด็กในโรงเรียนแล้ว จำเป็นต้องขยายการศึกษาไปสู่ชุมชน
- 8) เรียนรู้จากการสัมผัส สัมพันธ์กับคนในชุมชนและสภาพแวดล้อมในพื้นที่ปฏิบัติงาน ผู้ทรงภูมิปัญญาเมื่อเข้าไปสัมผัสชุมชน เกิดการเรียนรู้และเห็นคุณค่าของความรู้ภูมิปัญญา
- 9) เรียนรู้จากการทดลองปฏิบัติ เป็นลักษณะร่วมของทุกท่านเพราะผู้ทรงภูมิปัญญาได้ลงมือปฏิบัติเอง
- 10) เรียนรู้จากเครือข่ายความร่วมมือระหว่างผู้ทรงภูมิปัญญาชาวบ้านนักพัฒนา ผู้สนใจทั้งระดับชุมชน อำเภอ จังหวัด ในประเทศและต่างประเทศ เป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างกันในเครือข่าย
- 11) สำนึกจากพระราชดำรัสของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ในแนวทางการพัฒนา ด้านต่างๆ ทำให้เกิดการเรียนรู้ สืบทอด และนำภูมิปัญญาที่ตนเองมีอยู่เข้ามานำการพัฒนาและการใช้ชีวิต

2. วิธีการทำงานของผู้ทรงภูมิปัญญา

- 1) เป็นการศึกษา รวบรวมข้อมูล ดำรับตำรา วิเคราะห์และสังเคราะห์ขึ้นจากความรู้ที่สร้างฐานความรู้ในการค้นคว้า ทดลองปฏิบัติต่อเนื่อง
- 2) กิจกรรมค่ายเพื่อการศึกษาเรียนรู้ เป็นกิจกรรมที่ผู้ทรงภูมิปัญญาบางท่านนำไปใช้ เป็นเครื่องมือทำให้เกิดการเรียนรู้ ทำให้ตนเองและผู้อื่นได้เรียนรู้จากการทำงานโดยตรง
- 3) กิจกรรมรณรงค์ เพื่อกระตุ้นให้คนและสังคมให้ความสำคัญกับภูมิปัญญาท้องถิ่น และเข้าร่วมกระบวนการเรียนรู้ ถ่ายทอด และแลกเปลี่ยนกัน
- 4) ปฏิบัติ ทดลอง ผลิต และประดิษฐ์คิดค้นใหม่ๆ จากฐานความรู้ที่อยู่แต่เดิม
- 5) สร้างเครือข่ายร่วมมือกับภาคีทุกระดับ
- 6) การประสานความร่วมมือกับบุคคล องค์กร และหน่วยงาน ผู้ทรงภูมิปัญญาไม่ได้ทำงานอย่างโดดเดี่ยว แต่จะมีการประสานงานกับหน่วยงาน ขอบเขตของการประสานความร่วมมือ นั้น ขึ้นอยู่กับศักยภาพของผู้ทรงภูมิปัญญาท่านนั้น และขึ้นอยู่กับพื้นที่ชุมชน และองค์กรในแต่ละพื้นที่ที่ติดต่อสัมพันธ์ด้วย

3. กระบวนการถ่ายทอดความรู้ของผู้ทรงภูมิปัญญา

1) การจัดประสบการณ์ตรงในรูปแบบต่างๆ ให้กับผู้ที่มารับการถ่ายทอดให้เกิดการปฏิบัติจริง โดยเฉพาะวัยเด็ก ผู้ทรงภูมิปัญญาหลายท่านเห็นตรงกันว่าวัยเด็กเป็นวัยที่สำคัญที่จะต้องถ่ายทอดและปลูกฝังให้พวกเขาได้ปฏิบัติจริง

2) เป็นวิทยากรถ่ายทอดความรู้ให้กับกลุ่มเป้าหมายที่สถาบันและองค์กรต่างๆ จัดขึ้น

3) ถ่ายทอดผ่านสื่อประเภทต่างๆ เช่น วิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ เป็นต้น ตามเงื่อนไขและโอกาสที่มี

4) จัดทำหลักสูตรท้องถิ่น เชื่อมโยงเข้าสู่ระบบการศึกษาในโรงเรียนในบางพื้นที่ที่มีลักษณะเฉพาะ

5) สร้างบุคคล และกลุ่มตัวแทนสืบทอด เช่น กลุ่มเยาวชน กลุ่มเด็กรักถิ่น เป็นต้น

6) สร้างสถาบันการเรียนรู้ในชุมชนในรูปแบบต่าง ๆ อาจจะเรียกว่า กลุ่ม ชมรม สมาคม มหาวิทยาลัยชาวบ้าน เป็นต้น กระจายอยู่ในระดับชุมชนทั่วไป และมองว่าเป็นสถาบันการเรียนรู้ของชุมชนเอง

7) สร้างเครือข่ายการเรียนรู้ในระดับต่าง ๆ และมีการแลกเปลี่ยนการสร้างเครือข่ายนี้ หมายถึง การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความรู้ ทรัพยากรและผลผลิต เพื่อให้กระบวนการทางปัญญาเกิดขึ้นและมีพลังเคลื่อนไหวได้จริง

4. ปัญหาและอุปสรรคในการเรียนรู้และถ่ายทอดของผู้ทรงภูมิปัญญา

1) ปัญหาและอุปสรรคในการเรียนรู้

(1) เอกสาร ตำรา ที่บันทึกข้อมูลสูญหายไปมาก ผู้ทรงภูมิปัญญาไม่นิยมจดบันทึก ทำให้ความรู้ ความเข้าใจหายไป

(2) ขาดความรู้ด้านภาษาที่ใช้สื่อและทำความเข้าใจ ทั้งในเรื่องของตำราและผู้ทรงภูมิปัญญา เพราะวิถีคิด วิธีการเรียนรู้ไม่เหมือนกัน บางครั้งยากที่จะเข้าใจ

(3) การหวงแหนวิชาทั้งที่มีเหตุผลมากจากความเชื่อ ข้อห้ามต่างๆ และผลประโยชน์ เพราะความรู้เหล่านี้ขายได้ ไม่อยากถ่ายทอดให้ผู้อื่นทราบ บางครั้งเป็นข้อห้ามในการถ่ายทอดให้คนที่อยู่นอกเงื่อนไขที่กำหนดไว้ เช่น ไม่ได้มีสายเลือดเดียวกัน เป็นต้น

(4) ชื่อสมุนไพรในแต่ละท้องถิ่น ต่างกันไม่สะดวกในการสืบค้น และแหล่งสมุนไพรถูกทำลาย

(5) ขาดผู้ร่วมมือจากสถาบันต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น โบราณคดี แพทย์แผนใหม่ ฯลฯ ที่จำเป็นต้องสังเคราะห์ความรู้เหล่านี้เข้ามา ทำให้การเรียนรู้ภูมิปัญญาเก่า ๆ ไม่ราบรื่นเท่าที่ควร

2) ปัญหาการถ่ายทอดความรู้เป็นลักษณะทั่วไปที่ผู้ทรงภูมิปัญญาพบในการถ่ายทอดความรู้ไปสู่ผู้อื่น ปัญหาและอุปสรรคที่มี คือ

- (1) ขาดความร่วมมือ จากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพราะมีแนวคิดและวิธีการดำเนินงานต่างกัน
- (2) ขาดหน่วยงาน หรือสถาบันกลางในการประสานงาน ระหว่างผู้ใฝ่ใจเรียนรู้กับผู้ทรงภูมิปัญญา
- (3) องค์กรชาวบ้าน ไม่ได้รับการยอมรับจากทางราชการถูกมองว่าเป็นองค์กรเถื่อน กฎหมายไม่รองรับ
- (4) สังคมชุมชนอยู่ในระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยม และบริโภคนิยมทำให้ขาดแนวทางความเชื่อมั่น ในการพึ่งตนเอง โดยเฉพาะการคิดถึงมูลค่ามากกว่าคุณค่า
- (5) การจัดสรรเวลาของผู้ทรงภูมิปัญญา ขัดจำกัดทางด้านเวลาไม่สอดคล้องกับงานประจำ หรือการทำมาหากิน
- (6) ขาดเครื่องมือในการถ่ายทอดความรู้ ในการพัฒนาอาชีพและพัฒนาการเรียนรู้
- (7) ระบบการศึกษาของรัฐไม่เท่าทันสถานการณ์ทางสังคม และไม่เอื้ออำนวยต่อการถ่ายทอดภูมิปัญญา ทั้งในด้านวิธีคิด วิธีเรียนรู้ และถ่ายทอด
- (8) สื่อมวลชนทั้งของรัฐ และเอกชนขาดความรู้ความเข้าใจ และไม่สนใจเผยแพร่ภูมิปัญญา

กล่าวโดยสรุปพบว่าการดำเนินงานของผู้ทรงภูมิปัญญาและองค์กรชุมชนมี 2 แนวทางที่สำคัญคือ 1) การดำเนินงานของผู้ทรงภูมิปัญญาโดยลำพัง เป็นกระบวนการของการถ่ายทอดจากความรู้ และประสบการณ์ตรงจากผู้ทรงภูมิปัญญา ไปสู่คนอื่น ๆ ในชุมชนเดียวกัน และต่างชุมชน 2) การพัฒนาระบบการถ่ายทอดเรียนรู้ ในหลายชุมชนที่การฟื้นฟูภูมิปัญญาพัฒนาไปถึงขั้นที่มีกลุ่มมีองค์กรของชุมชนที่เข้มแข็ง กระบวนการภูมิปัญญาจะพัฒนาระบบการถ่ายทอดที่ชัดเจนขึ้น ผู้ทรงภูมิปัญญาและชุมชนมีระบบการจัดการ มีการสร้างสื่อในการถ่ายทอด และมีหลักสูตรและวิธีการที่ชัดเจน

แนวทางการศึกษาและเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่น

การถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นเรื่องของชาวบ้านรุ่นหนึ่งถ่ายทอดสู่ชาวบ้านอีกรุ่นหนึ่ง ด้วยวิธีการหลายลักษณะตามที่กล่าวมาแล้ว นับว่าเป็นกระบวนการที่ค่อยเป็นค่อยไปตามธรรมชาติของแต่ละชุมชน ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นองค์ความรู้อันมหาศาลที่มีอยู่ทั่วไปทุกหมู่บ้านก็ตาม เมื่อถูกละเลยขาดการยอมรับ ขาดการสืบทอด ในที่สุดก็จะขาดสายใยแห่งการต่อโยงระหว่างเก่ากับใหม่ระหว่างอดีตกับปัจจุบันอย่างน่าเสียดาย จึงจำเป็นจะต้องหาแนวทางดำเนินการต่าง ๆ เพื่อเป็นการ

ยกย่องภูมิปัญญาชาวบ้านให้สืบทอดต่อไปจากสภาพปัญหาดังกล่าว ประเวศ วะสี (2536) ได้เสนอแนวทางการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้าสู่การศึกษาของชาติ สรุปได้ดังนี้

1. รัฐบาลประกาศเป็นนโยบายให้ระบบการศึกษาทั้งหมดศึกษา ค้นคว้าเรียนรู้ และทำนุบำรุงภูมิปัญญาท้องถิ่น
2. ส่งเสริมและสนับสนุนให้มีการพิมพ์หนังสือ และสื่อในรูปแบบอื่นที่ว่าด้วยภูมิปัญญาท้องถิ่นให้มีจำนวนมาก และคุณภาพเหมาะสม และให้นำมาใช้ในการศึกษาทุกระดับ
3. ส่งเสริมและสนับสนุนให้ระบบการศึกษาทุกระดับ ทำการศึกษา วิจัยภูมิปัญญาท้องถิ่น
4. ควรเปิดโอกาสให้ครูที่อยู่ในท้องถิ่นสร้างตำราจากความรู้ท้องถิ่นและใช้ในท้องถิ่น
5. ปรับระบบการศึกษาทุกระดับให้เป็นการศึกษาที่สร้างรากฐานของความเป็นมนุษย์อย่างแท้จริง โดยเรียนจากประสบการณ์ความเป็นจริงในสังคม
6. ส่งเสริม สนับสนุนองค์กรพัฒนาเอกชน หรือจัดตั้งมูลนิธิ หรือสถาบันในรูปแบบเอกชนเพื่อส่งเสริมการศึกษา ค้นคว้าให้มีการนำเอาภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้าสู่ระบบการศึกษา

สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ (2534) ได้ตระหนักถึงคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่นดังกล่าว จึงได้เสนอแนวทางที่จะดำเนินการการศึกษาและเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่น พอสรุปได้ดังนี้

1. การทำความเข้าใจเรื่องภูมิปัญญาชาวบ้าน โดยอันดับแรก ควรส่งเสริมเจ้าหน้าที่ของสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ ให้มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับภูมิปัญญาชาวบ้านตามที่กล่าวมาแล้วข้างต้นเป็นอันดับแรก จากนั้นควรจัดโอกาสให้เจ้าหน้าที่ได้ไปเยี่ยมชม ศึกษาปฏิบัติงาน พบปะสนทนากับปราชญ์ชาวบ้าน ผู้มีผลงานที่น่าชื่นชม น่าสนใจต่าง ๆ นอกจากนี้ควรให้โอกาสไปร่วมกิจกรรมของชุมชนที่ปราชญ์ชาวบ้านได้จัดขึ้น ซึ่งถือว่าเป็นการศึกษาอย่างมีส่วนร่วม ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง สำหรับเป็นพื้นฐานอันมั่นคงที่จะร่วมวางแผนดำเนินการส่งเสริมพัฒนา พื้นฟู สืบทอดเกี่ยวกับเรื่องภูมิปัญญาชาวบ้านต่อไป
2. การเก็บรวบรวมข้อมูลภูมิปัญญาชาวบ้าน โดยประสานกับจังหวัดศูนย์วัฒนธรรมจังหวัด ศูนย์วัฒนธรรมอำเภอทุกแห่ง ขอความร่วมมือเก็บรวบรวมข้อมูลด้านภูมิปัญญาชาวบ้านที่มีอยู่มากมายหลากหลายตามทุกหมู่บ้านทั่วประเทศอย่างจริงจัง โดยการเดินทางไปสืบค้น สอบถามขอความร่วมมือจากชาวบ้านเพื่อให้ได้ข้อมูลมา แล้ววิเคราะห์จัดระบบแล้วจัดพิมพ์ในรูปแบบของสื่อเอกสารหรือสื่อเผยแพร่อื่น ๆ สำหรับการศึกษา ส่งเสริม เผยแพร่ ค้นคว้า วิจัยในระดับลึกต่อไป
3. การศึกษา ค้นคว้า วิจัย โดยส่งเสริมสนับสนุนให้มีการศึกษาวิจัยเรื่องภูมิปัญญาชาวบ้านเพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจอย่างถ่องแท้ เพื่อให้เกิดองค์ความรู้ในรากเหง้าพื้นเพของภูมิปัญญาในแต่ละด้าน ในแต่ละท้องถิ่นอย่างแท้จริง ทั้งนี้โดยเน้นให้มีการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) เป็นพิเศษ

4. การส่งเสริมเผยแพร่ โดยรวบรวมองค์ความรู้ที่เหมาะสมแล้ว เลือกรวบรวมอย่างพิถีพิถัน รมั้ดระวังที่เหมาะสมในแต่ละประเด็น แต่ละลักษณะนำมาจัดทำสื่อเพื่อทำการเผยแพร่ทาง สื่อมวลชนทุกสาขาตามโอกาสอันเหมาะสม โดยมีเป้าหมายเผยแพร่ในประเทศ เพื่อส่งเสริมให้ ชาวบ้านนำความรู้ภูมิปัญญาชาวบ้านเหล่านั้นไปสืบทอดปรับปรุงให้ทันสมัย ส่วนการเผยแพร่ไปสู่ ต่างประเทศ เพื่อให้เห็นถึงศักดิ์ศรีอันดั่งงามของปราชญ์ชาวบ้านไทย และเกียรติภูมิของชาติไทยเป็น สำคัญ

5. การสนับสนุนคืนภูมิปัญญาให้แก่ชาวบ้าน โดยการยอมรับในความมีภูมิปัญญาของ ชาวบ้าน ไม่ดูถูกดูแคลนว่าเขาโง่เง่า ยอมรับในศักยภาพของชาวบ้านให้เป็นตัวของตัวเอง ให้มี อิศระสามารถตัดสินใจได้เองอย่างมีศักดิ์ศรี เลิกบงการ เลิกครอบงำชาวบ้าน โดยการยกย่อง ชาวบ้าน ให้กำลังใจในผลงานที่เขาคิดเขาทำ เป็นการเสริมแรงให้มีความเชื่อมั่นว่าเขามี ความสามารถในการช่วยตนเองได้เหมือนอย่างอดีตที่ผ่านมา ผู้สนับสนุนควรเดินทางไปฟัง ชาวบ้านพูด ไปศึกษาความรู้จากชาวบ้าน ไปร่วมทำงานกับชาวบ้าน ช่วยเหลือสนับสนุนใน กิจกรรมที่ชาวบ้านคิด ชาวบ้านทำ ด้วยความเคารพ

6. การประสานแผนเพื่อสร้างเครือข่ายการดำเนินงาน โดยการประสานงานกับหน่วยงาน ทั้งภาครัฐและภาคเอกชน ให้มีการร่วมมือกัน ไปศึกษาข้อมูล หาความรู้ด้านภูมิปัญญาชาวบ้านจาก ปราชญ์ชาวบ้าน แล้วสนับสนุนให้มีการแลกเปลี่ยนศึกษาดูงาน แลกเปลี่ยนประสบการณ์ซึ่งกันและ กันของชาวบ้านแล้วสร้างเครือข่ายให้มีการเชื่อมโยงสืบทอดปรับปรุงร่วมผนึกกำลังกันแบ่งงานกัน ทำตามศักยภาพของปราชญ์แต่ละท้องถิ่นแต่ละด้าน โดยหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องให้การ สนับสนุนอย่างจริงจัง

ความพยายามของผู้ทรงภูมิปัญญาและองค์กรชุมชน ยังเป็นเพียงความพยายามโดยลำพัง ในทิศทางที่ต้องพึ่งตนเองเป็นด้านหลัก ข้อเสนอแนะต่อระดับนโยบายของผู้ทรงภูมิปัญญาและ องค์กรชุมชนสะท้อนสถานะปัจจุบันในการทำได้ดี สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2541) ได้ให้ข้อเสนอแนะที่สำคัญดังนี้

1. ต้องรวบรวม ศึกษา และเก็บรักษาภูมิปัญญาที่เหลืออยู่อย่างเร่งด่วน
2. สนับสนุนการจัดระบบความรู้ ระบบสารสนเทศของผู้ทรงภูมิปัญญา และหน่วยงานที่ ทำหน้าที่ประสานงาน รวมทั้งการผลิตสื่อ การเผยแพร่ และการใช้สื่อมวลชนในการเผยแพร่

3. สนับสนุนให้ชาวบ้าน และชุมชน เป็นศูนย์กลางด้านการศึกษา การเก็บรักษา การใช้ การถ่ายทอด และการจัดการกับงานด้านพันธุกรรมด้วยตนเอง เช่น ภูมิปัญญาด้านสมุนไพร แพทย์ พื้นบ้าน เรื่องพันธุกรรมที่สูญหายไป เพราะปัจจุบันชาวบ้านมีสิทธิ์น้อยมากในการเข้าไปจัดการ เรื่องเหล่านี้

4. สนับสนุนให้ผู้ทรงภูมิปัญญาถ่ายทอดไปสู่คนใกล้ชิด บุตรหลาน รวมทั้งนักวิชาการที่มีเวลาเรียนรู้วิถีชีวิต และองค์ความรู้
5. หน่วยงาน และสถาบันต่าง ๆ ทั้งของรัฐและเอกชน ต้องเปิดโอกาสให้ประชาชนชุมชน มีทางเลือกของตนเอง เช่น ด้านการดูแลสุขภาพ การศึกษา และการจัดการทรัพยากร
6. ปรับปรุงระบบการจัดการศึกษาให้เอื้อต่อวิถีของชุมชน ทั้งในส่วนของสถาบันการศึกษา ในส่วนของชุมชน และการศึกษาตามอัธยาศัย โดยการกระจายอำนาจการบริหาร และการจัดการศึกษา
7. ปลูกฝังแนวคิดให้กับเด็กและเยาวชน ให้เห็นคุณค่าของภูมิปัญญา
8. สร้างความเข้มแข็งให้กับองค์กรชุมชนทั่วประเทศ โดยการรับรองสิทธิในการรวมกลุ่มของคนในชุมชน ตลอดจนสนับสนุนให้กลุ่มและองค์กรเป็นเครื่องมือส่งเสริมวัฒนธรรมและความสัมพันธ์ของคนทุกกลุ่มในชุมชน
9. รณรงค์ประชาสัมพันธ์ ให้คนในชุมชนมีความเข้าใจในคุณค่า และประยุกต์ภูมิปัญญา มาใช้ในการดำเนินชีวิต
10. สนับสนุนเครือข่ายระหว่างผู้ทรงภูมิปัญญา บุคคล องค์กรต่าง ๆ เพื่อสร้างความร่วมมือ และการเรียนรู้ร่วมกัน
11. ยกย่องให้เกียรติ จัดสวัสดิการ จัดการเรียนรู้ และเครื่องมือ ให้แก่ผู้ทรงภูมิปัญญาได้ทำงานเต็มศักยภาพ

การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศกับภูมิปัญญาท้องถิ่น

คนไทยมีความรู้ที่เรียกว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่น หรือ ภูมิปัญญาชาวบ้าน มานาน แต่นักวิชาการ นักการศึกษา เพิ่งหันมาให้ความสนใจศึกษา ค้นคว้า รวบรวม เมื่อไม่นานมานี้ โดยการนำเทคโนโลยีสารสนเทศเข้าช่วย ครรชิต มาลัยวงศ์ (2543) ได้กล่าวว่า การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในงานที่เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นอาจกระทำได้หลายวิธี เช่น ฐานข้อมูล ฐานปัญญาชาวบ้าน ฐานความรู้ ซึ่งการประยุกต์ใช้อาจจะไม่มีอะไรที่พิเศษหรือซับซ้อนเหมือนกับงานอื่น ๆ เมื่อพิจารณาลักษณะภูมิปัญญาท้องถิ่นและการใช้งานแล้ว คาดว่าการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้น่าจะเกี่ยวข้องกับเรื่องต่อไปนี้

1. การค้นหา ข้อมูลเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นในเอกสารต่าง ๆ
2. การบันทึกข้อมูลเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นในฐานข้อมูล หรือในระบบสารสนเทศ
3. การสืบค้นเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นในฐานข้อมูล หรือในระบบสารสนเทศ
4. การเผยแพร่ และความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นไว้ในรูปแบบต่าง ๆ
5. การนำข้อมูลและความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นมาจัดทำเป็นระบบผู้เชี่ยวชาญ

ฐานความรู้ หรือฐานปัญญาชาวบ้าน

การสร้างฐานความรู้เป็นเรื่องที่สำคัญมากในปัจจุบัน หากทำได้แล้วจะเป็นขุมปัญญาที่ยิ่งใหญ่ของประเทศ ฐานความรู้จะต้องมีลักษณะที่เป็นพลวัตมากกว่าหนังสือหรือบทความวิชาการทั่วไป และจะต้องหาวิธีการที่ง่ายพอที่จะให้ผู้มีความรู้ทั้งหลายใช้ถ่ายทอดความรู้ออกมาเก็บไว้ในฐานความรู้ วิธีการสร้างฐานความรู้ที่จะมีพลวัตควรดำเนินการดังนี้

1. มีผู้ริเริ่มที่เข้าใจประโยชน์ของการสร้างฐานความรู้ มีหนทางในการจัดหางบประมาณ
2. พิจารณาเลือกสาขาความรู้ที่ต้องการสร้าง โดยพิจารณาว่าความรู้ในสาขานั้นมีการจัดเก็บไว้หรือไม่ ผู้มีความรู้ ประสบการณ์ หรือผู้เชี่ยวชาญในเรื่องนั้นเป็นใครให้ความร่วมมือหรือไม่ การสร้างฐานรู้นั้นจะต้องอาศัยผู้เชี่ยวชาญที่พร้อมจะร่วมมือในการสร้างฐานความรู้ เป็นผู้บอกเล่า หรือถ่ายทอดความรู้ให้ ไม่ใช่อาศัยตำรา หรือบทความวิชาการซึ่งอาจจะไม่มีพลวัตพอเพียง
3. จัดทีมงานเก็บรวบรวมความรู้ ซึ่งจำเป็นจะต้องมีวิศวกรความรู้ (Knowledge engineer) เป็นผู้ดำเนินการ วิศวกรความรู้ คือผู้ที่ทำหน้าที่นำความรู้ที่ได้รับจากผู้เชี่ยวชาญมาจัดเก็บลงในโครงสร้างของฐานความรู้ตามรูปแบบที่เลือกไว้ว่าเหมาะสมกับความรู้ นั้น ๆ
4. ดำเนินการสนทนากับผู้รู้ ผู้เชี่ยวชาญ และบันทึกความรู้ที่ได้รับลงในฐานความรู้ ซึ่งอาจจะต้องใช้เวลา
5. ทดสอบความรู้ที่จัดเก็บไว้ในฐานความรู้ โดยทดสอบกับผู้รู้ ผู้เชี่ยวชาญที่ให้ความรู้ และผู้เชี่ยวชาญคนอื่นๆ หาข้อสรุปเพื่อให้ได้ความรู้ที่น่าเชื่อถือ
6. นำความรู้ไปใช้งาน

การนำเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาช่วยในงานที่เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นนั้นมีประเด็นที่ต้องพึงระวัง ดังที่ สามารถ จันทรสุรีย์ (2536) ได้กล่าวว่า ในการเผยแพร่ หรือถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยวิธีการสมัยใหม่ โดยใช้สื่อที่หลากหลายเป็นเรื่องที่น่าเป็นห่วง และควรระมัดระวังอย่างยิ่ง เพราะบางกรณีเป็นเรื่องละเอียดอ่อนลึกซึ้งเกินกว่าจะเข้าใจได้ โดยการใช้สื่อหรือวิธีการสมัยใหม่ในเวลาอันจำกัด เช่น การใช้สื่อให้เข้าใจในความเชื่อเรื่องผีที่เป็นการเชื่อมโยงระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติกับสิ่งแวดล้อม กับอำนาจภายนอกคน ที่มองไม่เห็น แต่มีความผูกพันกับวิถีชีวิตของชาวบ้านอย่างแน่นแฟ้นอย่างแยกไม่ออก ซึ่งสอดคล้องกับที่ ประเวศ วะสี (2534) ได้กล่าวถึงการสร้างสรรค์ภูมิปัญญาไทยเพื่อการพัฒนาไว้ว่า ควรได้มีการศึกษา ค้นคว้า พิสูจน์ หรือประยุกต์ ภูมิปัญญาชาวบ้านมาใช้ประโยชน์เพื่อพัฒนาตนเอง พัฒนาเทคโนโลยี หรือสร้างเทคโนโลยีขึ้นมาเอง โดยมีขั้นตอน คือ

1. ต้องมีความเข้าใจที่ถูกต้อง และให้คุณค่ากับภูมิปัญญาชาวบ้าน

2. ศึกษาจากชาวบ้านให้มากที่สุด
3. เอาข้อมูลมาหาความหมายเพื่อจัดระบบใหม่แล้วค่อยเอาภูมิปัญญาอื่นเข้ามาเชื่อมโยง
4. การจัดการศึกษาอบรมชาวบ้าน พยายามเข้าถึงวิธีการถ่ายทอดความรู้และศิลปวิทยาของชาวบ้าน

ข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่น ของมหาวิทยาลัยราชภัฏ

มหาวิทยาลัยราชภัฏ ได้ดำเนินการจัดทำต้นแบบระบบฐานข้อมูลท้องถิ่น ซึ่งรวมถึงภูมิปัญญาท้องถิ่น และมหาวิทยาลัยราชภัฏแต่ละแห่งได้ดำเนินการรวบรวมข้อมูลของท้องถิ่น และภูมิปัญญาท้องถิ่นในจำนวน 10 สาขา ในเขตพื้นที่ให้บริการ ยกตัวอย่างภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีการรวบรวมไว้แต่ละสาขาดังนี้

1. สาขาเกษตรกรรม หมายถึง ความสามารถในการผสมผสานองค์ความรู้ ทักษะ และเทคนิคด้านการเกษตรกับเทคโนโลยี โดยการพัฒนาบนพื้นฐานคุณค่าดั้งเดิม ซึ่งคนสามารถพึ่งพาตนเองในสภาวะการณ์ต่าง ๆ ได้ เช่น การทำการเกษตรแบบผสมผสาน การแก้ปัญหาการเกษตรด้านการตลาด การแก้ปัญหาด้านการผลิต (เช่น การแก้ไขโรคและแมลง) และการรู้จักปรับใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมกับการเกษตร เป็นต้น

ตัวอย่างเช่น

การทำการเกษตรแบบผสมผสาน เช่น สวนผสมผสานบ้านพังขว้าง ไร่นาสวนผสมบ้านหนองสตึง สวนผสมผสานบ้านหนองยาง ไร่นาสวนผสมบ้านจันทร์เพ็ญ เกษตรผสมผสานบ้านคำเชียงสา (มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, <http://web.ris.ac.th/index.htm>)

2. สาขาอุตสาหกรรม และหัตถกรรม (ด้านการผลิตและการบริโภค) หมายถึง การรู้จักประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ในการแปรรูปผลผลิต เพื่อชะลอการนำเข้าสู่ตลาด เพื่อแก้ปัญหาด้านการบริโภคอย่างปลอดภัย ประหยัด และเป็นธรรมอันเป็นขบวนการให้ชุมชนท้องถิ่นสามารถพึ่งตนเองทางเศรษฐกิจ ตลอดทั้งการผลิตและการจำหน่ายผลผลิตทางหัตถกรรม เช่น การรวมกลุ่มของกลุ่มโรงงานยางพารา กลุ่มโรงสี กลุ่มหัตถกรรม เป็นต้น

ตัวอย่างเช่น

1) ด้านการบริโภค เช่น อาหารพื้นเมือง เช่น ใ้ส้อ้ว ข้าวแต่น เป็นอาหารพื้นบ้านของชาวลำปาง และชาวล้านนาไทย (มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง, <http://www.rilp.ac.th/culture/gt.htm>)

2) ด้านการผลิต

(1.1) ผลิตภัณฑ์พื้นเมือง เช่น การผลิตกระดาษสา (มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง, <http://www.rilp.ac.th/culture/gt.htm>) ผ้าทอพื้นขาวม้าร้อยสี บ้านตำบลหนองขาว จังหวัดกาญจนบุรี (มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี, <http://arc.rikc.ac.th/west/kan/kanc52.html>) ข้าวหลาม

นครปฐม (มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม, <http://www.rinp.ac.th/Organize/Culture/Mainmenu.htm>)
 กังหันน้ำ เป็นสิ่งประดิษฐ์จากไม้ไผ่ เป็นฝีมือของนายอนันต์ สีแดงเหลือง (มหาวิทยาลัยราชภัฏ
 หมู่บ้านจอมบึง, <http://websis.rimc.ac.th/rLocal/>)

(1.2) อุตสาหกรรมครัวเรือน เช่น การผลิตยางแผ่น การผลิตอิฐมอญ การทำปูนขาว
 เครื่องทองลงหิน เครื่องปั้นบ้านเชียงเครื่อง การตีเหล็ก ตีมีดนาถ่อน ทำตู้บ้านเหล่าโพนค้อ ปั้นอิฐ
 มอญ ทำแคนบ้านท่าเรือ เตาอั้งโล่ บ้านดงมะไฟ ตีกะโหล่ง การผลิตข้าวเม่าบ้านแก่งโพธิ์
 จังหวัดนครพนม การผลิตไม้กวาดบ้านหนองกะปาด จังหวัดมุกดาหาร(มหาวิทยาลัยราชภัฏ
 สกลนคร, <http://web.ris.ac.th/index.htm>) เครื่องปั้นดินเผาและเครื่องเคลือบ เเผาอิฐ การทอผ้าและ
 จักสานไม้ไผ่ โองสามโลก น้ำตาลโตนด ของจังหวัดปทุมธานี(มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรีวิทยา
 กรณ์, http://lib.ripw.ac.th/inside_1/pathum_thani/Pathum_Thani.htm)

(1.3) หัตถกรรมพื้นบ้านอีสาน เช่น ก่องข้าว ก่องข้าวเรียกขวัญ ก้องเกล้า กระจาด
 กระดานชะนวน กล้องยาสูบ กล้องแขน จิก ช้างดิน ซอฮู้ ไซ ตังบาน นมหนูนมแมว โบกปูน โบก
 หมาก โป่งไม้ โป่งยาง พะเนียดคนกเขาตุ้ พาทาน ลอบ ลานหรือตุ้ม เล็นป่าน สะเนง สบฟ้ามีด สมุด
 ข่อย สร้อยลูกปัดเงิน หนังสือผูก หิ้งหื้อ แห้วถง แอบยาดำ (มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร,
<http://web.ris.ac.th/index.htm>)

3. สาขาการแพทย์แผนไทย หมายถึง ความสามารถในการจัดการป้องกันและรักษา
 สุขภาพของคนในชุมชน โดยเน้นให้ชุมชนสามารถพึ่งพาตนเองทางด้านสุขภาพและอนามัยได้

ตัวอย่างเช่น

การนวด แพทย์แผนโบราณ มีกิจกรรมการนวด การประคบและจำหน่ายยาสมุนไพร
 (มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง, <http://websis.rimc.ac.th/rLocal/>)

4. สาขาการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม หมายถึง ความสามารถเกี่ยวกับการ
 การจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ทั้งการอนุรักษ์ พัฒนาและใช้ประโยชน์จากคุณค่า
 ของทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอย่างสมดุลและยั่งยืน (ยังไม่มีข้อมูลตัวอย่าง)

5. สาขากองทุนและธุรกิจชุมชน หมายถึง ความสามารถในการบริหารจัดการด้านการ
 สะสมและบริหารกองทุน ธุรกิจชุมชน ทั้งที่เป็นเงินตราและโภคทรัพย์เพื่อเสริมชีวิตความเป็นอยู่
 ของสมาชิกในชุมชน

ตัวอย่างเช่น

กลุ่มสตรีอาสาพัฒนา อำเภอพนมทวน จังหวัดกาญจนบุรี สมาชิกในแต่ละกลุ่มสามารถ
 ที่จะหาสมาชิกและจัดตั้งกลุ่มใหม่เพิ่มขึ้นได้ สมาชิกสามารถรวมตัว กันสร้างอาชีพได้
 หลากหลาย ทำให้เกิดเศรษฐกิจฐานะที่มั่นคง มีความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น รู้รักษาอนามัยของตนเอง และ

หมู่บ้านตลอดจนร่วมมือกันเฝ้าระวังให้หมู่บ้านของตนเป็นหมู่บ้านที่ปลอดสารเสพติด ตัวอย่างที่สมาชิกรวมตัวกันสร้าง เช่น กลุ่มตัดเย็บเสื้อผ้า กลุ่มถนอมอาหาร (มะขม มะขมหยี กัวยหอม มะขาม กลุ่มทอผ้า กลุ่มประดิษฐ์ดอกไม้จากเศษผ้าและเศษกระดาษ กลุ่มเก็บหมู กลุ่มเม็ดแดงโม กลุ่มไขเค็มกลุ่มผ้าเย็บ(มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี, <http://arc.rikc.ac.th/west/kan/kanc1.htm>)

6. สาขาศิลปกรรม หมายถึง ความสามารถในการผลิตผลงานทางด้านศิลปะสาขาต่าง ๆ เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม วรรณกรรม ทักษะศิลป์ คีตศิลป์ เป็นต้น

ตัวอย่างเช่น

1) เครื่องดนตรีพื้นบ้าน เซิ้งบั้งไฟบ้านโคกเจริญ เซิ้งนางแมวบ้านโคกเจริญ เซิ้งนางกวัค(ผู้ชำนาญการ) บ้านกล้วย (มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี, <http://www.rits.ac.th/>)

2) เครื่องดนตรีพื้นบ้านล้านนา จำแนกออกตามลักษณะการบรรเลงได้ 4 ประเภท (มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่, <http://www.cmri.ac.th/culture/musical.html>) คือ

- (1) ประเภทเครื่องดีด ได้แก่ เป็ยะ ซึง ซองก้อก และเตนา
- (2) ประเภทเครื่องตี ได้แก่ สะล้อ ดอโรฮอรัน
- (3) ประเภทเครื่องดี ได้แก่ กลองชนิดต่าง ๆ และเครื่องตีประสมวง
- (4) ประเภทเครื่องเป่า ได้แก่ ขลุ่ย ปี่ แน

7. สาขาภาษาและวรรณกรรม หมายถึง ความสามารถผลิตผลงานเกี่ยวกับด้านภาษา ทั้ง ภาษาล้านนา ภาษาโบราณ ภาษาไทย และการใช้ภาษา ตลอดทั้งด้านวรรณกรรมทุกประเภท

ตัวอย่างเช่น

1) ภาษา ภาษาท้องถิ่นอีสาน เช่น ไทยแสก ภูไท โส้(กะโส้ หรือข้าไซ) และภาษาไทยลาว (มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, <http://web.ris.ac.th/index.htm>)

2) วรรณคดี วรรณคดีอีสาน เช่น กระจอกเผือก นางไอ่ กลองข้าวน้อย อุษา-บารส พระธาตุขามแก่น พระธาตุนางเพ็ง (มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, <http://web.ris.ac.th/index.htm>)

8. สาขาศาสนาและประเพณี หมายถึง ความสามารถประยุกต์ และปรับใช้หลักธรรม คำสอนทางศาสนา ความเชื่อและประเพณีดั้งเดิมที่มีคุณค่าให้เหมาะสมต่อการประพฤติปฏิบัติ ให้บังเกิดผลดีต่อบุคคลและสิ่งแวดล้อม เช่น การถ่ายทอดหลักธรรมทางศาสนา การบวชป่า การประยุกต์ประเพณีบุญประเพณีประเพณีต่าง ๆ เป็นต้น

ตัวอย่างเช่น

ประเพณีท้องถิ่น เช่น ประเพณีแห่ปราสาทผึ้ง รำวงโบราณสกลนคร ประเพณีไหลเรือไฟ (มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, <http://web.ris.ac.th/index.htm>) ประเพณีถวายธงตะขาบ ประเพณีมอญร้องไห้ ประเพณีเป็งสงกรานต์ ประเพณีการเล่นสะบ้า ประเพณีมอญรำ ประเพณี

ทะเลมอญ ประเพณีการรำพาข้าวสาร ประเพณีการตัดบาตรพระร้อย ประเพณีการจุดลูกหนู ประเพณีการแห่หางหงส์ ประเพณีทำขวัญข้าว ประเพณีแข่งเรือพาย ประเพณีการเล่นเข้าผี ประเพณีเล่นเพลงโนเน ประเพณีมอญคั่ง ประเพณีส่งข้าวแช่ ของจังหวัดปทุมธานี(มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรีวิทยาเขตกรณีน, http://lib.ripw.ac.th/inside_1/pathum_thani/Pathum_Thani.htm)

9. โภชนาการ หมายถึง การรู้จักประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ในการแปรรูปผลผลิตเพื่อชะลอการนำเข้ตลาด เพื่อแก้ปัญหาด้านการโภชนาการอย่างปลอดภัย ประหยัด และเป็นธรรมชาติอันเป็นขบวนการที่จะให้ชุมชนท้องถิ่นสามารถพึ่งตนเองทางเศรษฐกิจได้ เช่น การแปรรูปผลผลิตทางการเกษตร ให้สามารถบริโภคได้โดยตรง

ตัวอย่างเช่น

การทำอาหารและขนมไทย การทำหน่อไม้อัดขวด (มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง, <http://weblibrary.rimc.ac.th/sdbi/local.php>) การทำขนมทองมาช การทำกล้วยตาก ทำข้าวเกรียบ ปลาตากแห้ง ผลิตระกำแก้ว/ระกำผง ขนมเครื่องคดหมา การทำข้าวปาด(ขนมเปียกปูน) ขนมตาล อาหารอีสาน อ่อมเนื้อ การทำแหนมหมู ไส้กรอกหมู(มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย, <http://dit.rid.ac.th/sdbi/local.php>) การทำกล้วยอบ ทำขนมคัสซัม เย็บจาก ขนมดอกจอก ขนมไข่ ขนมลูกกระสุน ห่อหมกปลา ขนมกวาง ทำจะหลู ทำข้าวหมกไก่(มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต, <http://culture.riphuket.ac.th/>)

10. องค์กรชุมชน หมายถึง ความสามารถในการบริหารจัดการดำเนินงานด้านต่าง ๆ ทั้งขององค์กรชุมชน องค์กรทางศาสนา องค์กรทางการศึกษาตลอดทั้งองค์กรทางสังคมอื่น ๆ ในท้องถิ่น ด้านบริหารจัดการ ด้านการสะสมและบริหารกองทุน ธุรกิจชุมชน ทั้งที่เป็นเงินตราและโภคทรัพย์เพื่อเสริมชีวิตความเป็นอยู่ของสมาชิกในชุมชน

ตัวอย่างเช่น

กลุ่มออมทรัพย์รับฝากสัจจะสะสมให้สมาชิกกู้ยืมบ้านทุ่งสีหลง กลุ่มฌาปนกิจช่วยเหลือญาติผู้เดือดร้อนของสมาชิกบ้านทุ่งสีหลง กลุ่มสตรีเย็บผ้าบ้านใหม่ กองทุนสวัสดิการชุมชนใช้ในการหมุนเวียนการเกษตรหมู่บ้านบ้านนิคม (มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม, <http://www.rinp.ac.th/>) กลุ่มอาสาสมัครสาธารณสุขประจำหมู่บ้านบ้านหนองไร่ กลุ่มโครงการแก้ไขปัญหาคความยากจน (กข.คจ.)บ้านหนองไผ่ กลุ่มผู้ผลิตมะม่วงเพื่อการส่งออกบ้านเขาพระเอก (มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง, <http://weblibrary.rimc.ac.th/local.php>) กลุ่มแปรรูปผ้ามัดหมี่บ้านกล้วย กลุ่มขายสื่อเตอร์บ้านพะทะกลาง จักสานหวายบ้านหนองประดู่ กลุ่มมัดหมี่ทอผ้าบ้านกล้วย (มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี, <http://www.rits.ac.th/>)

ตอนที่ 5 การเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์(eLearning)

ความหมายการเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (eLearning)

ปัจจุบันคอมพิวเตอร์และระบบเครือข่ายได้มีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็วทั้งมีประสิทธิภาพสูงขึ้น จึงทำให้การพัฒนาด้านการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อช่วยในการเรียนรู้ ได้มีรูปแบบที่หลากหลาย ตามการพัฒนาของเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร คำว่า การเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ หรือ e-Learning ได้มีนักวิชาการ นักการศึกษา และองค์กรต่าง ๆ ให้ความหมายไว้ดังนี้

สถาบันพัฒนาความรู้ตลาดทุน(Thailand Securities Institute (TSI), <http://www.tsi.thailand.org>) ได้ระบุว่า E เป็นอักษรย่อของคำว่า Electronics (อิเล็กทรอนิกส์) ซึ่งเมื่อรวมกับคำว่า Learning ที่แปลว่า การเรียนรู้ ก็จะได้คำจำกัดความของ E-Learning คือ ระบบหรือกระบวนการเรียนรู้ หรือการเรียนการสอน ผ่านทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ เช่น คอมพิวเตอร์ วิดีโอ ซีดีรอม ระบบดาวเทียม ระบบแลนและอินเทอร์เน็ต

ศูนย์การศึกษาต่อเนื่อง จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย(ChulaOnline,<http://www.chulaonline.com/>) ได้ระบุว่า อีเลิร์นนิ่ง(eLearning) คือ ระบบการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ ช่วยให้ผู้เรียนซึ่งอยู่ในจุดที่ห่างไกลจากผู้สอน สามารถที่จะเรียนเนื้อหาวิชา หลักสูตรต่างๆ ได้อย่างไม่จำกัดสถานที่และเวลา

หอสมุด มหาวิทยาลัยนเรศวร(<http://www.lib.nu.ac.th/>) ได้ระบุว่า อีเลิร์นนิ่ง(eLearning) คือ ระบบที่มีกระบวนการเรียนการสอนที่ใช้อิเล็กทรอนิกส์อาจเป็นได้ทั้ง offline, online, server-based, web-based หรือ เครื่องที่ใช้ไฟฟ้าทุกชนิด เช่น เครื่องวิทยุ เทปซีดีรอม โทรศัพท์ คอมพิวเตอร์และแม้กระทั่งผ่านระบบดาวเทียม ปัจจุบันเป็นที่เข้าใจว่า e-Learning หมายถึง การศึกษาระบบที่ใช้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตเป็นหลัก

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2544) ได้ให้ความหมายไว้ว่า อีเลิร์นนิ่ง(e-Learning) คือ การเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ หรืออีเลิร์นนิ่ง หมายถึง การเรียนรู้บนฐานเทคโนโลยี (Technology-based learning) ซึ่งครอบคลุมวิธีการเรียนรู้หลากหลายรูปแบบ อาทิ การเรียนรู้บนคอมพิวเตอร์ (computer-based learning) การเรียนรู้บนเว็บ (web-based learning) ห้องเรียนเสมือนจริง (virtual classrooms) และความร่วมมือดิจิทัล (digital collaboration) เป็นต้น ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ทุกประเภท อาทิ อินเทอร์เน็ต อินทราเน็ต เอ็กซ์ทราเน็ต การถ่ายทอดผ่านดาวเทียม (satellite broadcast) แถบบันทึกเสียงและวิดีโอเทป (audio/video tape) โทรศัพท์ที่สามารถโต้ตอบกันได้ (interactive TV) และซีดีรอม

ไพฑูรย์ ศรีฟ้า (<http://www.thaicai.com/elearning.html>, 2547) ได้ให้ความหมายไว้ว่า อีเลิร์นนิ่ง(eLearning) คือ การเรียนการสอนทางไกลที่ใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ผ่านทาง World Wide Web ซึ่งผู้เรียนและผู้สอน ใช้เป็นช่องทาง ในการติดต่อสื่อสารระหว่างกัน ผู้เรียนสามารถเข้าถึง แหล่งข้อมูลมากมายที่มีอยู่ทั่วโลกอย่างไร้ขอบเขตจำกัด ผู้เรียนสามารถทำกิจกรรมหรือแบบฝึกปฏิบัติต่างๆ แบบออนไลน์ โดยใช้เครื่องมือที่ช่วยอำนวยความสะดวกอยู่ใน WWW เป็นการเรียน การสอนออนไลน์ที่ได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบัน เพราะไม่มีขีดจำกัดเรื่องระยะเวลา และสถานที่ อีกทั้งยังสนองตอบต่อศักยภาพและความสามารถของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

สุรสิทธิ์ วรรณไกรโรจน์ (<http://www.thai2learn.com>, 2547) ได้ให้คำจำกัดความของ e-Learning ไว้ว่า การเรียนรู้แบบออนไลน์ หรือ e-learning คือ การศึกษา เรียนรู้ผ่านเครือข่าย คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตหรืออินทราเน็ตเป็นการเรียนรู้ด้วยตัวเอง ผู้เรียนจะได้เรียนตาม ความสามารถและความสนใจของตน โดยเนื้อหาของบทเรียนซึ่งประกอบด้วย ข้อความ รูปภาพ เสียง วิดีโอและมัลติมีเดียอื่นๆ จะถูกส่งไปยังผู้เรียนผ่าน Web Browser โดยผู้เรียน ผู้สอน และเพื่อนร่วมชั้นเรียนทุกคน สามารถติดต่อ ปรึกษา แลกเปลี่ยน ความคิดเห็น ระหว่างกันได้ เช่นเดียวกับการเรียนในชั้นเรียนปกติ โดยอาศัยเครื่องมือการติดต่อ สื่อสารที่ทันสมัย(e-mail, web-board, chat) จึงเป็นการเรียนสำหรับทุกคน เรียนได้ทุกเวลา และทุกสถานที่ (Learn for all : anyone, anywhere and anytime)

เฉลิม ศรีสุวรรณ (ศูนย์คอมพิวเตอร์ สถาบันราชภัฏจันทรเกษม,<http://www.chandra.ac.th/office/ict/paper/chandrait/it001/it001.html>) ได้กล่าวว่า อีเลิร์นนิ่ง(eLearning) เป็นวิธีจัดการเรียน การสอนผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ในปัจจุบันใช้กันอยู่ 3 ลักษณะ คือ

1. ใช้เป็นสื่อเสริม โดยการสร้างเว็บเพจโครงการสอน เนื้อหาวิชาบางส่วน หรือทั้งหมด แจกแหล่งอ้างอิง แหล่งค้นคว้า ให้นักศึกษาทราบ ตอบคำถามที่นักศึกษาถามเข้ามาบ่อย ๆ (Frequently Ask Question - FAQ) แจกจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ให้นักศึกษาส่งงานเข้ามา เป็นต้น
2. ใช้เป็นทางเลือก ให้นักศึกษาเลือกเรียนแบบวิธีเข้าชั้นเรียนปกติ หรือ เรียนผ่านระบบ เครือข่ายคอมพิวเตอร์ เว็บเพจรายวิชา ต้องมีความสมบูรณ์ใกล้เคียงกับการเรียนการสอนในชั้นเรียน นั่นคือจะต้องมีความละเอียดมากกว่า ในระดับที่ ใช้เป็นสื่อเสริม นักศึกษาจะต้องส่งงาน ทาง จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ได้ อาจารย์จะต้องตรวจงาน แล้วแจ้งผลกลับทางจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ หรือประกาศผลไว้บนเว็บเพจก็ได้ อาจารย์นำเสนอในชั้นเรียนอย่างไร นักศึกษาที่ไม่มีโอกาสมา เรียนในชั้นเรียน จะต้องได้เห็นการนำเสนอด้วย รวมทั้งมีแบบฝึกหัด ออนไลน์ให้นักศึกษาได้ ฝึกฝนตนเอง

3. ใช้สอนทดแทนการเรียนการสอนปกติ เป็นระดับสูงสุดที่คาดหวังในการทำ eLearning ในระดับนี้นักศึกษาสามารถเรียนออนไลน์ได้ โดยไม่ต้องเข้าชั้นเรียน สามารถ เรียนรู้ ทำแบบฝึกหัด และทดสอบตนเองได้ โดยมีระบบข้อสอบที่สามารถสุ่มข้อสอบมาให้ทำได้โดยไม่ซ้ำกัน สามารถ เก็บคะแนน และ ประเมินผลได้ อย่างไรก็ตาม การประเมินผลออนไลน์ยังต้องอาศัยความซื่อสัตย์ของผู้เรียน จึงยังคงนำมาใช้ได้ยาก การทดสอบ และประเมินผล ยังคงต้อง มาสอบในที่ ๆ จัดไว้ ข้อสอบอาจอยู่ในกระดาษ หรือ อยู่ในคอมพิวเตอร์ ก็ได้

กล่าวโดยสรุปได้คือ คำว่า E หรือ e (บางที่ใช้ตัวใหญ่) จากคำว่า Electronic(s) และคำว่า Learning หมายถึง การเรียนรู้ เมื่อรวมกันก็จะเป็น eLearning หมายถึงการเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งหมายความรวมถึง การเรียนรู้ทางคอมพิวเตอร์หรือเป็นการเรียนรู้โดยใช้คอมพิวเตอร์ ซึ่งในปัจจุบันมีรูปแบบของการเรียนการสอนที่เป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์ให้เลือกใช้ เช่น วิดีโอ ซีดีรอม สัญญาณดาวเทียม ระบบเครือข่าย ไม่ว่าจะเป็น ระบบแลน อินเทอร์เน็ต อินทราเน็ต หรือแม้แต่ ลักษณะของการเอ็กซ์ทราเน็ต และสัญญาณ โทรศัพท์ก็ได้ เป็นการเรียนที่ผู้เรียนสามารถโต้ตอบกับบทเรียนได้ใกล้เคียงการเรียนในห้องเรียนปกติและยังมีข้อมูลเป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ก็เลยทำให้เนื้อหาข้อมูลต่างๆ สามารถที่จะนำเสนอโดยใช้เทคโนโลยีที่เป็นลักษณะของมัลติมีเดียหรือลักษณะของการแสดงข้อมูลเป็น รูปภาพ กราฟิก เสียง และภาพเคลื่อนไหวได้ ทำให้การเรียนการสอนผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์น่าสนใจมากขึ้น

ความสำคัญของการเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์(eLearning)

การเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ กำลังเป็นที่สนใจและมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการจัดการศึกษากับบุคคลทุกระดับ ทุกองค์กร ซึ่งจะพบว่า ปัจจุบันนี้องค์กร ต่าง ๆ ไม่ว่าจะภาครัฐ ภาคเอกชนให้ความสำคัญอย่างมากในการให้การเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ แก่บุคลากรหรือพนักงาน ที่ทุกคนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา ด้วยเหตุผลความสำคัญของการเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ดังนี้

1. มีความยืดหยุ่น(Flexibility) และสะดวก(Convenience) การเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ มีลักษณะยืดหยุ่น เพราะสามารถกระทำได้ตามใจของผู้เรียนและผู้สอน โดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่

2. สามารถเข้าถึงได้ง่าย (Accessibility) ผู้เรียนและผู้สอนสามารถเข้าถึงสื่ออิเล็กทรอนิกส์ได้ง่าย โดยใช้โปรแกรมเล่นอินเทอร์เน็ตแบบใดก็ได้ จากเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใดก็ได้ ในปัจจุบันนี้ การเข้าถึงเครือข่ายอินเทอร์เน็ตทำได้ง่ายขึ้นมาก เพราะโครงสร้างพื้นฐานเอื้ออำนวย โดยเฉพาะในเขตเมืองใหญ่ การที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ได้ง่าย ทำให้ค่าใช้จ่ายในการถ่ายทอดและรับส่งข้อมูลมีราคาต่ำ

3. ปรับปรุงข้อมูลให้ทันสมัยได้ง่าย (Ease of update) เนื่องจากผู้สร้างข้อมูล จะสามารถเข้าถึงข้อมูลบนเครือข่าย ได้จากทุกแห่งทั่วโลก การปรับปรุงแก้ไขข้อมูลจึงทำได้ ทันเวลาโดยไม่มีข้อจำกัดเรื่องสถานที่และเวลา

4. ประหยัดเวลา และค่าเดินทาง (Saving time and expenses) ผู้เรียนสามารถเรียนโดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใกล้ตัวที่สุด โดยไม่ต้องไปโรงเรียน ซึ่งเป็นการประหยัดเวลามาก เคยมีผู้รายงาน ใน "Return on Investment and Multimedia Training" (ผลตอบแทนต่อการลงทุน และการฝึกอบรมโดยใช้มัลติมีเดีย) ว่า การฝึกอบรมโดยคอมพิวเตอร์ ใช้เวลาเพียง 50% ของเวลาที่ใช้ครูอบรม การศึกษา เรียนรู้ผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์อินเทอร์เน็ต หรืออินทราเน็ต เป็นการเรียนรู้ด้วยตัวเอง ผู้เรียนจะได้เรียนตามความสามารถและความสนใจของตน โดยเนื้อหาของบทเรียนซึ่งประกอบด้วย ข้อความ รูปภาพ เสียง วิดีโอและมัลติมีเดียอื่นๆ จะถูกส่งไปยังผู้เรียนผ่านเว็บเบราว์เซอร์ โดยผู้เรียน ผู้สอน และเพื่อนร่วมชั้นเรียนทุกคน สามารถติดต่อ ปรึกษา แลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกันได้เช่นเดียวกับการเรียนในชั้นเรียนปกติ โดยอาศัยเครื่องมือการติดต่อสื่อสารที่ทันสมัย(e-mail, web-board, chat) จึงเป็นการเรียนสำหรับทุกคน, เรียนได้ทุกเวลา และทุกสถานที่ (Learn for all:anyone, anywhere and anytime)(THAICAI, <http://www.thaicai.com/>)

ดังนั้นจะเห็นได้ว่า การเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์(e-Learning)เป็นระบบการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีเว็บ และเครือข่ายอินเทอร์เน็ต มีสภาวะแวดล้อมที่สนับสนุนการเรียนรู้อย่างมีชีวิตชีวา(Active Learning) และการเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Child Center Learning) ผู้เรียนเป็นผู้คิด ตัดสินใจ เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยการสร้างความรู้และความเข้าใจใหม่ ๆ ด้วยตนเอง สามารถเชื่อมโยงกระบวนการเรียนรู้ให้เข้ากับชีวิตจริง ครอบคลุมการเรียนทุกรูปแบบ ทั้งการเรียนทางไกล และการเรียนผ่านเครือข่ายระบบต่าง ๆ ที่สำคัญผู้เรียนรู้ทุกคนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา

กล่าวโดยสรุป การเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ จึงเน้นที่ผู้เรียนเป็นสำคัญ ที่ผู้เรียนต้องมีความรับผิดชอบสูงในการนำและควบคุมตนเอง ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ส่วนผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยการ จัดหาทรัพยากร แหล่งข้อมูลให้พร้อม และจะต้องมีปฏิสัมพันธ์กัน ทั้งระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน และระหว่างผู้เรียนด้วยตนเอง ดังนั้นการเรียนรู้แบบนำตนเองและการใฝ่รู้ของผู้เรียน จึงเป็นแนวคิดหนึ่งที่น่าสนใจในการเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งรายละเอียดจะได้กล่าวต่อไป

การเรียนรู้แบบนำตนเอง (Self-Directed Learning)

ในการวิจัยนี้ การสรุปเอกสารในส่วนนี้ประกอบด้วยสาระเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบนำตนเอง และการใฝ่รู้ของผู้เรียน และเทคนิคการสอนที่ใช้การทำสัญญาการเรียน ที่นับว่าเป็นเครื่องมือสำคัญของการเรียนรู้แบบนำตนเองและการใฝ่รู้

ความหมายและลักษณะของการเรียนรู้แบบนำตนเอง

การเรียนรู้แบบนำตนเอง (Self-Directed Learning) เป็นวิธีการหนึ่งที่ใช้สอนในระดับอุดมศึกษา โดยมีจุดมุ่งหมายหลัก คือ ให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมอย่างต่อเนื่อง แม้ว่าผู้เรียนจะจบการศึกษาไปแล้วก็ตาม ซึ่งถือว่าเป็นการเอื้อต่อการพัฒนาการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

การเรียนรู้แบบนำตนเอง (Self-Directed Learning) เป็นการเรียนรู้ซึ่งผู้เรียนรับผิดชอบในการวางแผน การปฏิบัติ และการประเมินผลความก้าวหน้าของการเรียนของตนเอง เป็นลักษณะซึ่งผู้เรียนทุกคนมีอยู่ในขณะที่อยู่ในสถานการณ์การเรียนรู้ ผู้เรียนสามารถถ่ายโอนการเรียนรู้และทักษะที่เกิดจากการเรียนจากสถานการณ์หนึ่งไปยังอีกสถานการณ์หนึ่งได้ (Hiemstra, 1994)

ดิกสัน (Dixon, 1992) อธิบายว่า การเรียนรู้แบบนำตนเอง เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนวิเคราะห์ความต้องการในการเรียนรู้ตนเอง ตั้งเป้าหมายในการเรียน แสวงหาแหล่งความรู้หรือสื่อการศึกษาที่ใช้ในการเรียนรู้ และประเมินผลการเรียนรู้ของตนเอง โดยที่ผู้เรียนอาจได้รับความช่วยเหลือจากผู้อื่น หรืออาจจะไม่ได้รับความช่วยเหลือจากผู้อื่นก็ได้ในการกำหนดพฤติกรรมตามกระบวนการดังกล่าว

การเรียนรู้แบบนำตนเอง เป็นแนวคิดที่มีพื้นฐานมาจากทฤษฎีกลุ่มมานุษยนิยม ซึ่งมีความเชื่อเรื่องความอิสระ และความเป็นตัวของตัวเองของมนุษย์ ที่กล่าวไว้ว่าทุกคนเกิดมาพร้อมกับความดี มีความอิสระ เป็นตัวของตัวเอง สามารถหาทางเลือกของตนเอง มีศักยภาพและพัฒนาศักยภาพของตนเองอย่างไม่มีขีดจำกัด มีความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น

นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของการเรียนรู้แบบนำตนเอง ไว้ดังต่อไปนี้

โนลส์ (Knowles, 1975) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบนำตนเอง เป็นกระบวนการที่มีบุคคลมีความคิดริเริ่มในการวินิจฉัยความต้องการเรียนรู้ การวางแผนเป้าหมายและแผนการเรียนอย่างมีระบบ การแสวงหาแหล่งทรัพยากร เลือกและนำมาประยุกต์เป็นกลวิธีในการเรียนรู้ และการประเมินผลการเรียน โดยจะได้รับความช่วยเหลือจากผู้อื่นก็ตาม

สเคเจอร์ (Skager, 1978) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบนำตนเอง เป็นการพัฒนาการเรียนรู้และประสบการณ์การเรียนรู้ และความสามารถในการวางแผนการปฏิบัติ และการประเมินผลของกิจกรรมการเรียนรู้ ทั้งในลักษณะที่เป็นเฉพาะบุคคลและในฐานะเป็นสมาชิกของกลุ่มการเรียนรู้ที่ร่วมมือกัน

การเรียนรู้แบบนำตนเอง (Self-Directed Learning) เป็นการเรียนรู้แบบ (Learning style) แบบหนึ่ง เป็นกระบวนการจัดการตนเอง (Self-management process) หรือกระบวนการเสริมแรงจูงใจตนเอง (Self-motivated process) เพื่อการเรียนรู้ การเปลี่ยนแปลง และการปรับปรุง

ลักษณะผู้เรียนที่มีการเรียนรู้แบบนำตนเอง

นักวิชาการการศึกษาหลายท่านได้อธิบายคุณลักษณะของผู้เรียนแบบนำตนเองไว้ดังนี้ โนลส์ (Knowles, 1975) ได้กล่าวถึงลักษณะของผู้มีการเรียนรู้แบบนำตนเองไว้ 9 ประการคือ

1. มีความเข้าใจถึงความแตกต่างของบุคคลในด้านความคิด และทักษะที่จำเป็นในการเรียนรู้ ได้แก่ความแตกต่างระหว่างการเรียน โดยมีครูเป็นผู้ชี้แนะและการเรียนรู้แบบนำตนเอง
2. มีแนวคิดว่าตนเอง เป็นบุคคลที่มีความเป็นตัวของตัวเอง ไม่ขึ้นกับผู้อื่น และเป็นผู้ที่สามารถควบคุม และนำตนเองได้
3. มีความสามารถในการสร้างสัมพันธ์อันดีกับเพื่อน เพื่อที่จะให้บุคคลเหล่านั้นเป็นผู้สะท้อนให้ทราบถึงความต้องการในการเรียนรู้ การวางแผนการเรียนของตนเองรวมทั้งการช่วยเหลือผู้อื่น ตลอดจนได้รับความช่วยเหลือกลับจากบุคคลเหล่านั้น
4. มีความสามารถในการวิเคราะห์ความต้องการในการเรียนรู้อย่างแท้จริง โดยได้รับความร่วมมือจากผู้ที่เกี่ยวข้อง
5. มีความสามารถในการกำหนดจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้จากความต้องการ ในการเรียนรู้ของตนเองโดยจุดมุ่งหมายที่สามารถประเมินผลสำเร็จได้
6. มีความสามารถในการเชื่อมความสัมพันธ์กับผู้สอนเพื่อขอความช่วยเหลือ หรือขอคำปรึกษา
7. มีความสามารถในการแสวงหาบุคคล และแหล่งวิทยาการที่เหมาะสมสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่แตกต่างกัน
8. มีความสามารถในการเลือกแผนการเรียนที่มีประสิทธิภาพ โดยใช้ประโยชน์จากแหล่งวิทยาการต่าง ๆ มีความคิดริเริ่มและทักษะการวางแผนอย่างดี
9. มีความสามารถในการเก็บรวบรวมข้อมูล และนำผลจากข้อมูลที่ค้นพบไปใช้ได้อย่างเหมาะสม

กุกลิเอลมิโน (Guglielmino, 1977) กล่าวถึงลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเองที่จะต้องเกี่ยวข้องกัน 2 ลักษณะ คือ ลักษณะที่เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ผู้สอนเป็นผู้วางแผนการสอน และลักษณะที่เป็นบุคลิกภาพของผู้เรียน ซึ่งประกอบด้วยเจตคติ ค่านิยม และความสามารถของผู้เรียน ทั้งสองลักษณะนี้เอื้อซึ่งกันและกันในการเรียนรู้แบบนำตนเอง ซึ่งจะมีโอกาสเกิดขึ้นได้สูงสุดเมื่อมีการจัดสภาพการเรียนการสอนที่สร้างเสริมผู้เรียนตามลักษณะบุคลิกภาพของแต่ละคน ในประเด็นนี้ ได้มีนักการศึกษาหลายคนนำมาอธิบายเพิ่มเติมเป็นองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้แบบนำตนเองมี 4 ส่วน (Brockett and Hiemstra, 1994) ดังนี้

1. ความรับผิดชอบส่วนบุคคล หมายถึง การที่บุคคลมีความเป็นเจ้าของความคิดและการกระทำของตนเอง สามารถควบคุมและโต้ตอบต่อสถานการณ์ สามารถนำตนเองไปในทิศทางที่ได้เลือกจากทางเลือกที่หลากหลาย โดยยอมรับผลที่将会เกิดขึ้นจากการกระทำที่มาจากการตัดสินใจของตนเอง

2. กระบวนการเรียนรู้มีศูนย์กลางอยู่ที่กิจกรรม มีความพร้อมของแหล่งการเรียนรู้ ได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ มีการประเมินผลการเรียนรู้ และเป็นการสอนรายบุคคล

3. ลักษณะและบุคลิกภาพของผู้เรียน ในด้านที่นำไปสู่ความรับผิดชอบในการเรียนรู้ของตนเอง และแรงจูงใจของผู้เรียน

4. การนำตนเองในการเรียนรู้เป็นลักษณะที่สามารถเห็นได้จากการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องที่ได้ผลสูงสุดเมื่อระดับการชี้นำตนเองสอดคล้องกับโอกาสการเรียนรู้

สเคเจอร์ (Skager, 1978) กล่าวถึงคุณลักษณะของผู้เรียนแบบนำตนเองได้ดี ว่าควรมีลักษณะ 7 ประการดังนี้

1. เป็นผู้ยอมรับตนเอง (Self-acceptance) ได้แก่การมีเจตคติในเชิงบวกต่อตนเอง

2. การเป็นผู้มีการวางแผนการเรียน (Planfulness) ประกอบด้วย (1) การรับรู้ความต้องการในการเรียนของตนเอง (2) การวางจุดมุ่งหมายที่สอดคล้องกับความต้องการนั้น (3) การวางแผนปฏิบัติงานที่มีประสิทธิภาพเพื่อบรรลุจุดประสงค์การเรียน

3. มีแรงจูงใจในการเรียนอยู่ในตนเอง (Intrinsic Motivation) สามารถเรียนรู้ได้โดยปราศจากสิ่งควบคุมหรือบังคับจากภายนอก เช่น การได้รับรางวัล การถูกตำหนิ ถูกลงโทษ การเรียนเพื่อต้องการวุฒิบัตรหรือตำแหน่ง

4. สามารถที่จะประเมินผลตนเอง (Internalized Evaluation) ได้ว่าจะเรียนได้ดีแค่ไหนโดยอาจขอให้ผู้อื่นประเมินการเรียนรู้ของตนเองก็ได้โดยการประเมินจะต้องสอดคล้องกับสิ่งต่าง ๆ ที่ปรากฏเป็นจริงอยู่ในขณะนั้น

5. การมีลักษณะที่เปิดกว้างต่อประสบการณ์ (Openness to Experience) ได้แก่การมีความสนใจความรู้ ความอดทนต่อความคลุมเครือ การชอบสิ่งที่ยุ่งยากสับสน และการเรียนอย่างสนุกสิ่งเหล่านี้จะทำให้เกิดแรงจูงใจในการทำกิจกรรมซึ่งก่อให้เกิดประสบการณ์ใหม่ ๆ

6. การมีลักษณะของการยืดหยุ่น (Flexibility) ในการเรียนรู้เต็มใจจะเปลี่ยนแปลงเป้าหมายหรือวิธีการเรียน และใช้ระบบการเข้าถึงปัญหา โดยใช้ทักษะการสำรวจ การลองผิดลองถูกโดยไม่ล้มเลิกความตั้งใจที่จะเรียนรู้

7. ความเป็นตัวของตัวเอง (Autonomy) คุณแลตนเองได้ เลือกที่จะผูกพันกับรูปแบบการเรียนรู้แบบใดแบบหนึ่ง มีการกำหนดปัญหากับมาตรฐานของระยะเวลาและสถานที่ที่กำหนดให้ว่าลักษณะการเรียนแบบใดที่มีคุณค่าและเป็นที่ยอมรับได้

ทัฟ (Tough, 1979) ได้กล่าวถึงลักษณะของผู้เรียนที่เรียนรู้แบบนำตนเองไว้ 8 ประการดังนี้

1. ผู้เรียนตัดสินใจว่ากระบวนการเรียนรู้ที่นั่นว่าอะไรเป็นความรู้ พิจารณาทักษะและแบบการเรียนรู้ของตนเอง

2. ผู้เรียนศึกษาว่าตนเองมีความต้องการความรู้ในด้านใดบ้าง และควรจะเลือกแหล่งวิทยาการที่จะได้มาซึ่งความรู้ได้อย่างไร

3. ผู้เรียนตัดสินใจได้ด้วยตนเองในการเลือกสถานที่เรียน

4. ผู้เรียนสามารถกำหนดเป้าหมาย และระยะเวลาการทำงานที่แน่นอนของตนเองได้

5. ผู้เรียนต้องตัดสินใจได้ว่าจะเริ่มเรียนเรื่องอะไรและเมื่อไร

6. ผู้เรียนสามารถตัดสินใจได้ว่า ช่วงเวลาที่เหมาะสมในการทำงานตามกิจกรรมและเนื้อหาสาระตลอดจนความก้าวหน้าของตนเองควรเป็นอย่างไร

7. ผู้เรียนสามารถพิจารณาปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่จะทำให้การเรียนรู้ไม่ประสบผลสำเร็จ

8. ผู้เรียนสามารถจัดการการเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีความสุข

การ์ (Carre, 1994) เสนอลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเองมีส่วนประกอบ 7 ประการดังนี้

1. เป็นโครงการการเรียนรู้รายบุคคล เนื่องจากผู้เรียนมีความสามารถแตกต่างกัน

2. สามารถทำสัญญาการเรียน เป็นข้อตกลงระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน โดยอยู่บนพื้นฐานความต้องการของผู้เรียนที่สอดคล้องกับเป้าหมายและหลักการของสถาบันการศึกษา

3. กำหนดเวลาสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้กับผู้สอน

4. ผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวก เป็นแหล่งความรู้ คอยให้คำแนะนำ

5. การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบเปิด จัดเตรียมสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ให้เป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ เช่น ห้องสมุด ศูนย์สื่อการศึกษา แหล่งความรู้สนับสนุนต่าง ๆ

6. การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นตลอดเวลา เพราะผู้เรียนอยู่ในสังคมจำเป็นต้องติดต่อกับคนอื่นตลอดเวลา

7. การประเมินผล ผู้สอนจะต้องติดตาม สังเกตการณ์ผู้เรียนตลอดเวลา เพื่อติดตามประเมินความก้าวหน้าในการเรียน และให้ข้อมูลป้อนกลับแก่ผู้เรียน

ดังนั้นเมื่อนำแนวคิดของนักการศึกษาทั้งหลายมาสรุปรวมกันสามารถกล่าวได้ว่ารูปแบบการเรียนรู้แบบนำตนเองเกี่ยวข้องกับตัวแปรด้านการเรียนการสอน ตัวแปรด้านเจตคติของผู้เรียน และตัวแปรด้านการบริหารจัดการที่เป็นระบบที่จะทำให้เกิดการเรียนรู้แบบนำตนเอง โดยสรุปผู้เรียนที่เป็นผู้นำตนเอง (Self-directed learner) จะต้องมีคุณสมบัติต่อไปนี้

1. มีความเชื่อมั่นในตนเอง
2. มีการรับรู้ในตนเอง
3. มีความคิดวิเคราะห์
4. มีการเน้นเป้าหมายของตนเอง
5. มีความถนัดสำหรับกระบวนการที่มีระบบ

จากแนวคิดเกี่ยวกับลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเอง จะเห็นว่าเป็นรูปแบบที่เหมาะสมต่อการเรียนการสอนผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ที่มีการบริหารจัดการความรู้อย่างเป็นระบบทั้งนี้ผู้เรียนจะต้องมีความรับผิดชอบสูงในการนำและควบคุมตนเอง ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ส่วนผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยการความสะดวก จัดหาทรัพยากร แหล่งข้อมูลให้พร้อม และจะต้องมีปฏิสัมพันธ์กัน ทั้งระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน และระหว่างผู้เรียนด้วยตนเอง

เครื่องมือในการประเมินการเรียนรู้แบบนำตนเอง

โดยทั่วไปการประเมินการเรียนรู้สามารถทำได้หลายแบบ เช่น จากพฤติกรรมของผู้เรียน จากผลการเรียนรู้ และจากผลกระทบที่เกิดขึ้น เป็นต้น กุกลีเอลมีโน (Guglielmino, 1977) ได้พัฒนาเครื่องมือในการประเมินคุณลักษณะผู้เรียนแบบนำตนเอง และได้มีผู้นำมาใช้อย่างกว้างขวางในงานวิจัย แบบประเมินนี้เรียกว่า The Self-directed Learning Readiness Scale (SDLRS) เป็นเครื่องมือที่ใช้ประเมินค่าการเรียนรู้แบบนำตนเอง ซึ่งมี 8 ด้าน ดังนี้

1. การเปิดรับโอกาสการเรียนรู้ (Openness to learning opportunity) ได้แก่ ความสนใจในการเรียน ความพอใจในความคิดริเริ่มของตน ความรักเรียน และความคาดหวังว่าจะเรียนอย่างต่อเนื่อง ความสนใจหาแหล่งความรู้ ความใฝ่รู้ การยอมรับคำวิจารณ์ และการมีความรับผิดชอบในการเรียนรู้

2. แนวคิดเกี่ยวกับตนเองในการเป็นผู้เรียนที่มีประสิทธิภาพ(Self concept as an effective learner) ได้แก่ การมั่นใจที่จะเรียนรู้ด้วยตนเอง ความสามารถในการจัดแบ่งเวลาในการเรียนรู้อย่างมีวินัย การรู้เกี่ยวกับความต้องการของตนเองในการเรียนรู้ การรู้แหล่งทรัพยากรทางความรู้ การมีทัศนคติเกี่ยวกับตนเองว่าเป็นผู้กระตือรือร้นในการเรียนรู้

3. การมีความคิดริเริ่มและมีอิสระในการเรียนรู้(Initiative and independence in learning) ได้แก่ การแสวงหาคำตอบจากคำถามต่าง ๆ การชอบแสวงหาความรู้ การชอบมีส่วนร่วมในการกำหนดประสบการณ์การเรียนรู้ มีความมั่นใจในความสามารถที่จะทำงานด้วยตนเอง รักการเรียนรู้ พยายามที่จะอ่านเพื่อความเข้าใจ มีความสามารถในการพัฒนาแผนการทำงานของตนเอง และมีความคิดริเริ่มในการเริ่มโครงการใหม่ ๆ

4. การยอมรับความรับผิดชอบในการเรียนรู้ด้วยตนเอง(Acceptance of responsibility for one; s own learning) ได้แก่ การมีความคิดว่าตนเองมีสติปัญญาในระดับปานกลางหรือเหนือกว่าปานกลาง ความเต็มใจเรียนในสิ่งที่ยากหากเป็นเรื่องที่สนใจ และมีความเชื่อมั่นในวิธีการสืบสอบทางการศึกษา

5. ความรักการเรียนรู้(Love of learning) ได้แก่ ความชื่นชมบุคคลที่ค้นคว้าอยู่เสมอ มีความปรารถนาอย่างแรงกล้าที่จะเรียน และสนุกกับการสืบสอบ ค้นคว้า

6. ความคิดสร้างสรรค์(Creativity) ได้แก่ การมีความกล้าเสี่ยงกล้าลอง มีความสามารถในการคิดแก้ปัญหา และความสามารถในการคิดวิธีการเรียนในเรื่องใดเรื่องหนึ่งได้หลายวิธี

7. การมองอนาคตในแง่ดี(Positive orientation to the future) ได้แก่ การมองตนเองว่าเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต ชอบคิดถึงอนาคต เห็นปัญหาว่าเป็นสิ่งที่ท้าทายไม่ใช่อุปสรรคที่ทำให้หยุด

8. ความสามารถในการใช้ทักษะพื้นฐานทางการศึกษาและทักษะการแก้ปัญหา(Ability to use basic study skills and problem-solving skills) ได้แก่ การมีความสามารถในการใช้ทักษะการเรียนรู้และทักษะในการแก้ปัญหา คิดว่าปัญหาเป็นสิ่งที่ท้าทาย

จากการนำเครื่องมือประเมินคุณลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเองไปใช้ ได้มีการสรุปผลการประเมิน เช่น งานวิจัยชิ้นหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับการฝึกอบรมได้สรุปว่า บุคลากรที่ได้พัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองมีแนวโน้มที่จะปฏิบัติงานดีขึ้น โดยเฉพาะในงานที่มีลักษณะดังนี้ (ปทีป เมธาคณวุฒิจ, 2545)

1. งานที่ต้องการความสามารถในการแก้ปัญหาในระดับสูง
2. งานที่ต้องการความคิดสร้างสรรค์ในระดับสูง
3. งานที่ต้องการให้มีการเปลี่ยนแปลงในระดับสูง

งานวิจัยได้สรุปคะแนนของแบบประเมิน SDLRS ที่เป็นคะแนนเฉลี่ยของผู้เข้ารับการอบรมว่ามีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 214 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 25.59 ส่วนค่าอื่น ๆ มีการแบ่งระดับ ดังนี้

1. ค่าคะแนนแบ่งได้เป็น

คะแนนต่ำสุดอยู่ระหว่างคะแนน	58 - 176
คะแนนต่ำกว่าค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่างคะแนน	177 - 201
คะแนนค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่างคะแนน	202 - 226
คะแนนสูงกว่าค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่างคะแนน	227 - 251
คะแนนสูงอยู่ระหว่างคะแนน	252 - 290
2. ผู้เรียนที่มีคะแนนเฉลี่ยของ SDLRS ต่ำสุดหรือต่ำกว่าคะแนนเฉลี่ย ก่อนข้างจะเป็นผู้ที่ชอบการเรียนรู้แบบผู้สอนชี้นำ เช่น การเรียนรู้ด้วยวิธีการบรรยายของผู้สอน
3. ผู้เรียนที่มีคะแนนระดับเฉลี่ยก่อนข้างจะเป็นผู้เรียนที่ชอบสถานการณ์การเรียนรู้ ที่เป็นอิสระ แต่ไม่ถึงกับพอใจที่จะระบุหรือวางแผนการเรียนรู้และกระบวนการทั้งหมดด้วยตนเอง
4. ผู้เรียนที่มีคะแนนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ย ก่อนข้างจะเป็นผู้เรียนที่พอใจการวางแผนการเรียนรู้ด้วยตนเอง รวมทั้งการทำสิ่งที่เรียนรู้ไปใช้ในสภาพจริง ผู้เรียนเหล่านี้ชอบผู้สอนที่เป็นผู้แนะนำมากกว่าเป็นผู้สอน

ความใฝ่รู้

ธรรมชาติของมนุษย์เป็นผู้ที่ใฝ่รู้ และความใฝ่รู้เป็นหัวใจของการเรียนรู้ทุกเรื่อง ความใฝ่รู้เป็นแนวทางหนึ่งเพื่อการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการสืบค้น ที่นำไปสู่การตั้งคำถาม และการหาข้อค้นพบในการเสาะแสวงหาความรู้ใหม่ที่หลากหลาย การใฝ่รู้เกิดจากความอยากรู้อยากเห็นของบุคคลแต่ละคน ความสงสัย ความสนใจ ความใคร่รู้ ที่จะเข้าใจสิ่งที่สังเกตหรือสิ่งที่ปัญหา กระบวนการของการใฝ่รู้เริ่มต้นจากการที่ผู้เรียนสงสัยที่กระตุ้นให้เกิดคำถาม หลังจากนั้นผู้เรียนจะสังเกต ตั้งคำถาม คาดคะเน ในระหว่างนั้นมีการบันทึกข้อมูลและรวบรวมข้อมูลจากแหล่งทรัพยากรต่าง ๆ ทดสอบสมมติฐาน และสร้างแนวคิด รูปแบบ และทฤษฎี ผู้เรียนจะต้องหาแนวทางของตนเองตลอดกระบวนการนี้ ซึ่งอาจจะเป็นกระบวนการแบบก้าวหน้า (Linear progression) เป็นเส้นตรงหรืออาจจะมีการย้อนกลับมาหรือวนรอบเป็นวงกลม หรือเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นเป็นช่วงเวลาอย่างต่อเนื่องในขณะที่กระบวนการดำเนินไป ก็จะมีการสังเกตมากขึ้นและมีคำถามมากขึ้น ทำให้มีการศึกษาและหาความสัมพันธ์ลึกซึ้งขึ้น ซึ่งกระบวนการทำให้ผู้เรียนมีศักยภาพในการพัฒนาความเข้าใจมากขึ้น (<http://www.exploratorium.edu/IFI/Inquiry/html>, 1998)

ความรู้ฝังรู้ หมายถึง คุณลักษณะที่ผู้เรียนแสดงออกทางพฤติกรรมในการศึกษาค้นคว้าหาความรู้อยู่เสมอ และมีพื้นฐานความรู้สึที่ดีต่อการศึกษาค้นคว้านั้น ๆ (วิโรจน์ วัฒนานิมิตกุล, 2540) ประกอบด้วย

1. ทักษะการแสวงหาความรู้ หมายถึง การแสดงออกของผู้เรียนในการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ใน 4 ด้าน ได้แก่

1) การกำหนดประเด็นค้นคว้า ประกอบด้วย การแสดงออก โดยการตั้งประเด็นค้นคว้า หมายถึง การกำหนดประเด็นที่ต้องการค้นคว้า พร้อมบอกที่มาและระบุเหตุผล

2) การกำหนดขอบเขตของประเด็นค้นคว้า หมายถึง การระบุโครงสร้าง จัดหมู่พวก และลำดับความสำคัญของรายการที่จะค้นคว้า

3) การอธิบายประเด็นค้นคว้า หมายถึง การนำเสนอรายละเอียดเกี่ยวกับประเด็นค้นคว้า

4) การแสดงความคิดเห็นต่อประเด็นค้นคว้า หมายถึง การแลกเปลี่ยนแนวคิดซึ่งกันและกันเกี่ยวกับประเด็นค้นคว้าให้มีความชัดเจน

2. การคาดคะเนผล ประกอบด้วย การแสดงออกดังนี้

1) การตั้งประเด็นคาดคะเนผล หมายถึง การนำเสนอประเด็นคาดคะเนผลที่มีแนวโน้มของความเป็นไปได้

2) การอธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับประเด็นคาดคะเนผล หมายถึง การนำเสนอรายละเอียดเกี่ยวกับประเด็นที่คาดคะเนผล

3) การแสดงความคิดเห็นต่อประเด็นคาดคะเนผล หมายถึง การแลกเปลี่ยนแนวคิดซึ่งกันและกัน จนสามารถระบุลักษณะสำคัญของประเด็นคาดคะเนผลได้

3. การกำหนดวิธีการค้นคว้าและการดำเนินการ ประกอบด้วย การแสดงออก ดังนี้

1) จำแนกวิธีการค้นคว้า หมายถึง การระบุแนวทางต่าง ๆ ที่สามารถนำมาใช้ในการค้นคว้า

2) เลือกวิธีการค้นคว้าพร้อมระบุเหตุผล หมายถึง การระบุเหตุผลในการเลือกวิธีการค้นคว้าที่มีหลักการ และแนวปฏิบัติที่นำไปสู่คำตอบที่ต้องการ

3) การวางแผนการค้นคว้าตามแนวทางที่ได้กำหนด หมายถึง การแสดงขั้นตอนการดำเนินการค้นคว้า

4) การคาดคะเนสิ่งที่จะเป็นอุปสรรคในการค้นคว้า หมายถึง การแสดงรายการปัญหา/อุปสรรคที่คาดว่าจะเกิดขึ้นในการค้นคว้า โดยการรวบรวมจากประสบการณ์เดิมหรือการคาดคะเน

5) ดำเนินการค้นคว้า หมายถึง การร่วมปฏิบัติงานตามขั้นตอนที่กำหนดไว้

4. การวิเคราะห์ผลการค้นคว้า ประกอบด้วย การแสดงออก ดังนี้

1) การจำแนก จัดกลุ่ม และจัดลำดับข้อมูล หมายถึง การแยกแยะข้อมูลที่ค้นคว้าได้ และจัดเป็นกลุ่มพวก

2) การพิจารณาองค์ประกอบและความสัมพันธ์ของข้อมูล หมายถึง การระบุ รายละเอียดและแสดงความเกี่ยวข้องกันของข้อมูลในแต่ละกลุ่มพวกหรืออาจจัดลำดับความสำคัญ ในกรณีที่เป็น

5. การสรุปผลการค้นคว้า ประกอบด้วย การแสดงออกดังนี้

1) การสังเคราะห์ข้อมูล หมายถึง การเรียบเรียงข้อมูลที่ค้นพบจากการค้นคว้าและสรุป เป็นประเด็นที่ค้นพบ

2) การอภิปรายผลการค้นคว้า หมายถึง การแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผลเกี่ยวกับ ประเด็นที่พบจากการค้นคว้า พร้อมทั้งแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ของข้อมูลที่ค้นพบ ที่สามารถ เชื่อมโยงไปถึงประเด็นค้นคว้าใหม่

3) การสรุปกระบวนการในการค้นคว้า หมายถึง การระบุขั้นตอนหลักของ กระบวนการที่ใช้ในการค้นคว้า

4) การประเมินกระบวนการที่ใช้ในการค้นคว้า หมายถึง การวิเคราะห์จุดอ่อนและจุด แข็ง และแนวทางแก้ไขกระบวนการค้นคว้าที่กำหนด

โดยสรุป การเรียนรู้ที่เน้นการใฝ่รู้ ซึ่งเป็นธรรมชาติของการเรียนการสอนเน้น การศึกษาค้นคว้า-ค้นพบ ซึ่งผู้เรียน “เห็น” สิ่งที่อยู่รอบตัว “ถาม” คำถามที่มีความหมายหรือคำถาม เชิงวิเคราะห์ที่เกี่ยวกับสิ่งที่เห็น และ “ทำงาน” เพื่อให้ได้คำตอบของคำถามนั้น

การทำสัญญาการเรียน

การทำสัญญาการเรียนเป็นเทคนิคการสอนแบบหนึ่งที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนแบบ นำตนเองและการใฝ่รู้ของผู้เรียน แนวคิดของการทำสัญญาการเรียนสรุปได้ดังนี้

สัญญาการเรียน (Learning Contract) คือเอกสารข้อตกลงที่ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกัน กำหนดเพื่อใช้เป็นหลักยึดในการเรียนของผู้เรียน ซึ่งระบุว่าผู้เรียนจะเรียนอะไร จะเรียนอย่างไร ภายในช่วงเวลาใด และใช้เกณฑ์อะไรประเมินการเรียน (ปทีป เมธาคุณวุฒิ, 2544)

สัญญาการเรียนมีส่วนประกอบที่สำคัญ 4 ส่วนคือ

1. จุดประสงค์ คือ ความมุ่งหวังที่ต้องการจะได้อะไรจากการเรียนหรือศึกษา หรือทำโครงการ เรื่องนั้น จุดประสงค์ที่ระบุไว้อย่างชัดเจน จะเป็นรากฐานที่ดีของส่วนประกอบอื่น ๆ

2. กิจกรรมการเรียน คือ กิจกรรมต่างๆ ที่ผู้เรียนวางแผนไว้ว่าจะกระทำเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้อันนี้ อาจใช้กิจกรรมหลายอย่างประกอบตามความเหมาะสม ตัวอย่าง กิจกรรมการเรียน เช่น การอ่าน การเขียน การสรุป การสัมภาษณ์ ฟังบรรยาย ฟังอภิปราย ดู สไลด์ ดูภาพยนตร์ ดูโทรทัศน์ ทดลอง ทัศนศึกษา

3. แหล่งเรียน จะระบุชื่อแหล่งเรียน ได้แก่ ตำรา วารสาร รายงานการวิจัย บทเรียน โปรแกรม บทเรียนโมดูล ศูนย์การเรียน สไลด์ ฟิล์มสตริป ภาพยนตร์ คอมพิวเตอร์ หุ่นจำลอง ผลงานศิลปะวัตถุหรือสิ่งมีชีวิต ผู้เชี่ยวชาญ เป็นต้น

4. หลักฐานการเรียนรู้ และการประเมินการเรียน การเรียนในชั้นเรียนที่มีผู้สอนเป็นคนสอนนั้นปรากฏเห็นชัดว่าผู้เรียนได้ทำกิจกรรมการเรียน เช่น ฟังบรรยาย ตอบคำถาม อ่าน อภิปราย ทดลอง ฯลฯ จึงสันนิษฐานว่าจะมีการเรียนรู้เกิดขึ้น และได้ทำการตรวจสอบข้อสันนิษฐานนั้น โดยการใช้เครื่องมือ และหรือเทคนิคต่าง ๆ เช่น สอบ ข้อเขียนเมื่อเรียนจบหลักสูตรหรือเมื่อเรียนจบบางเรื่อง หรือสองสามเรื่องเป็นต้น ส่วนการเรียนตามกระบวนการของสัญญาการเรียนนั้น ผู้เรียนทำกิจกรรมการเรียน เช่น ผู้เรียนไปค้นคว้า อ่านตำราวารสารที่ห้องสมุด สอบถามผู้เชี่ยวชาญเป็นต้น ข้อสำคัญคือ ขอให้ผู้เรียนได้เกิดการระบุว่าแสดงหลักฐานที่กำหนดไว้ เพื่อตรวจสอบดังกล่าวจึงจำเป็นต้องแสดงหลักฐานการเรียนรู้โดยระบุว่าแสดงหลักฐานอะไรและหรือใช้วิธีการใด เมื่อใด และใครเป็นผู้ประเมิน ตัวอย่างหลักฐานการเรียนรู้ได้แก่การรายงานที่เป็นข้อเขียนอาจสรุปและอภิปรายเรียบเรียงหรือทั้ง 3 อย่างประกอบกัน รายงานปากเปล่าในชั้นเรียน หรือต่อผู้สอน โครงการ ผลการวิจัย ตัวอย่างของการใช้ความรู้ในการแก้ปัญหา การปฏิบัติให้ดู

ในสัญญาการเรียน นอกจากจะมีส่วนสำคัญ 4 ส่วน ดังกล่าวแล้ว ยังต้องมีชื่อผู้เรียน หัวข้อเรื่องหรือวิชา และส่วนที่เป็นลายมือของผู้เรียนและผู้สอน ดังตัวอย่างที่แสดงต่อไปนี้

สัญญาการเรียนมีลักษณะที่สำคัญ 4 ประการ ได้แก่

1. เป็นสัญญาที่ผ่านการเจรจาและตกลงร่วมกัน (Negotiated) ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน
2. ทั้งผู้สอนและผู้เรียนได้ผูกมัดในการทำงานตามสัญญาการเรียนนั้น ผู้เรียนได้ผูกมัดในการทำให้เสร็จตามสัญญา และผู้สอนได้ผูกมัดในการให้คำแนะนำและอำนวยความสะดวก
3. เนื่องจากจะต้องทำการตกลงเป็นราย ดังนั้นสัญญาการเรียนแต่ละรายจึงแตกต่างกัน
4. ผู้เรียนสามารถที่จะตกลงเจรจากันใหม่ได้ถ้าสถานการณ์เปลี่ยนแปลงไป เพื่อให้เข้ากับสถานการณ์ใหม่ และความต้องการเดิมนั้น หรือถ้าผู้เรียนเกิดความต้องการใหม่ก็อาจเปลี่ยนไปตามสัญญาการเรียนใหม่

ขั้นตอนในการทำสัญญาการเรียน มีดังนี้

1. สร้างความต้องการที่จะเรียน ซึ่งขึ้นอยู่กับความสนใจและเป้าหมายของนักศึกษา ในขณะที่เดียวกันก็ต้องหาเวลามาพูดคุยปรึกษากับผู้สอนถึงความเหมาะสมและความเป็นไปได้ ทั้งตัวนักศึกษาเองและของลักษณะรายวิชาที่จะต้องลงทะเบียนเรียน
2. ปรับความต้องการที่จะเรียนรู้เป็นวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมที่สามารถเป็นไปได้ เช่น
 - สามารถวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้น...
 - อภิปรายประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการวางแผนระยะยาว...

3. ระบุแหล่งทรัพยากรที่จะใช้สำหรับการเรียนรู้ แหล่งทรัพยากรในที่นี้รวมทั้งตัวบุคคล ซึ่งรวมทั้งผู้สอนและวิทยากรอื่น ๆ เพื่อน ๆ นักศึกษา ผู้ปฏิบัติงาน รวมทั้งวัสดุ อุปกรณ์ เอกสาร ต่างๆ ซึ่งผู้ทำสัญญาจะต้องเตรียมการสำรวจ และรู้ว่าจะได้ทรัพยากรเหล่านั้นมาได้อย่างไร และจะต้องมีขั้นตอนในการทำงานอย่างไรบ้าง เช่น

- ต้องสำรวจเอกสารเรื่องอะไรในห้องสมุด
- การดำเนินการประชุมเรื่องอะไร
- การสังเกตอะไร สังเกตอย่างไร
- การสัมภาษณ์ใคร เรื่องอะไร

4. ตัดสินใจว่าผลผลิตที่จะได้จากการทำสัญญานี้คืออะไร ซึ่งก็คือเป้าหมายของสัญญานี้ อาจจะรวมทั้งการแสดงทักษะ หรือผลงานทั้งในรูปแบบผลิตผลหรือการเขียนรายงาน ซึ่งการกำหนดเป้าหมายนี้ต้องชัดเจนที่สามารถประเมินผลได้ เช่น

- รายงานเรื่อง.....
- การนำเสนอ โดย วิดีโอเรื่อง

5. กำหนดเกณฑ์ในการประเมินผล ขั้นตอนนี้ค่อนข้างยากที่สุดในการทำสัญญาการเรียน ทั้งนักศึกษาและผู้สอนจะต้องตกลงร่วมกันเพื่อให้ได้มาตรฐานที่เหมาะสมสำหรับผลงานที่เสร็จ และเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้เช่นกัน

▪ ในส่วนที่เกี่ยวกับวัตถุประสงค์ด้านความรู้ จะต้องพิจารณาว่ามีความเข้าใจอย่างไร ถูกต้องและเหมาะสมกับงานเพียงใด

▪ ในส่วนที่เกี่ยวกับวัตถุประสงค์ด้านทักษะ เช่น สิ่งที่ยังบอกว่าจะถูกต้อง ตรงเวลา และมีความเชื่อถือได้

- การแสดงถึงความคิดเห็นสร้างสรรค์ การริเริ่ม
- การกำหนดเกณฑ์ขั้นต่ำ เช่น ถ้าผลงานเป็นการทำรายงานจะกำหนดความยาวไม่เกินกี่คำ หรือ กี่หน้ากระดาษ การใช้เหตุผล การใช้แนวทางเลือก ข้อเสนอและกระบวนการที่ถูกต้องในการอ้างอิง และทำบรรณานุกรม รวมทั้งแบบของการเขียน

▪ แบบการประเมินผล ควรจะเป็นอย่างไรก่อนที่นักศึกษาจะทำงานเสร็จ รวมทั้งการพิจารณาว่านักศึกษาต้องการข้อเสนอแนะอย่างไร ในลักษณะการเขียนหรือการพูดคุยกันตัวต่อตัว ต้องการทำการรายงานการประเมินผลหรือไม่ และนักศึกษาต้องการให้ประเมินผลโดยให้เป็นสัญลักษณ์หรือการเขียนลงในเอกสาร ต้องการเป็นมาตรการประมาณค่าหรือให้เลือกรายการ

▪ การกำหนดตัวบ่งชี้ ถึงระดับการบรรลุผลการประเมิน เช่น ให้คะแนน ให้เกรดหรือมาตรฐานประมาณค่า

6. การทบทวนสัญญาการเรียน ภายหลังจากที่สัญญาการเรียนเสร็จแล้วประมาณ 2 – 3 วัน นักศึกษาควรได้มีการทบทวนว่าตรงความต้องการหรือไม่ โดยอาจจะมีการพูดคุยกับเพื่อน นักศึกษาเพื่อให้ได้มุมมองอื่น และอาจจะมีการพูดคุยกับผู้สอนเพื่อขอปรับสัญญาการเรียน

7. ดำเนินการตามสัญญา หลังจากที่มีการลงชื่อระหว่างนักศึกษา กับผู้สอนในแบบสัญญาการเรียนแล้ว นักศึกษาเริ่มทำกิจกรรมตามที่ระบุไว้ ถ้ามีการเปลี่ยนแปลงอะไรในแบบสัญญาการเรียนนี้ นักศึกษาจะต้องขอคำปรึกษาจากผู้สอนที่ปรึกษา ก่อนเมื่อได้รับอนุญาตแล้ว จึงมีการแก้ไขสัญญาการเรียน และลงชื่อกันใหม่ มิฉะนั้นนักศึกษาก็จะมีปัญหาเนื่องจากการประเมินผลจะต้องเป็นไปตามสัญญาที่เขียนไว้ตั้งแต่วันที่ลงนาม ซึ่งการเปลี่ยนแปลงนี้เป็นไปได้ เนื่องจากความสำคัญและการเริ่มต้นปฏิบัติจริงมีการเปลี่ยนแปลงเมื่อนักศึกษาเริ่มคุ้นเคยกับเนื้อหาสาระ สิ่งนี้เป็นจุดเด่นของสัญญาการเรียน ที่ให้โอกาสให้นักศึกษาได้ประเมินตนเอง และประเมินงานให้เหมาะสมกับความต้องการ

8. การประเมินตนเองและการส่งผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ นักศึกษาควรจะได้ประเมินตนเอง ตลอดเวลาระยะเวลาที่ทำกิจกรรมตามสัญญาว่าผลที่ได้ตรงกับที่ตั้งใจไว้หรือไม่ รวมทั้งเป็นแนวทางสำหรับการเรียนรู้ต่อไป

การทำสัญญาการเรียนมีข้อดีและข้อเสีย

ข้อดีของสัญญาการเรียน

1. การเรียนรู้ที่น่าสนใจ มีคุณค่าและสอดคล้องตรงกับความต้องการของผู้เรียน
2. มีพลังในการเรียนรู้ ผู้เรียนรับผิดชอบการเรียนรู้ด้วยตนเอง
3. ยืดหยุ่น แต่มีขอบเขตในตอนเริ่มทำสัญญา
4. กระบวนการช่วยพัฒนาทักษะต่าง ๆ
5. ไม่มีแรงกดดันในด้านคะแนนการแข่งขันหรือการสอน
6. มีแรงจูงใจสูง และมีอิสระในการเลือก
7. เรียนตามความสามารถ กำหนดเวลาตามงานและความต้องการ
8. กระบวนการเน้นความแตกต่างระหว่างบุคคล ช่วยให้มีจุดเน้นและแนวทาง
9. เพิ่มความเชื่อมั่นในตนเอง ความกระตือรือร้นในการเรียน สนับสนุนการประเมินตนเอง

ข้อเสียของสัญญาการเรียน

1. ใช้เวลามากในการพูดคุยปรึกษาหารือกันระหว่างนักศึกษาและผู้สอน
2. ค่อนข้างยากในการหาหัวข้อ
3. เป็นการเรียนรู้ตามลำพังไม่มีการติดต่อกับเพื่อน ๆ
4. อาจจะมีปัญหากับผู้สอนหรือที่ปรึกษาของการทำสัญญาการเรียน
5. ผู้เรียนจะต้องมีวินัยในตนเองเป็นอย่างมาก

ตอนที่ 6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ทิพย์เกสร บุญอำไพ (2540) ได้พัฒนาระบบการสอนเสริมทางไกลผ่านอินเทอร์เน็ตของมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาระบบการสอนเสริมทางไกลผ่านอินเทอร์เน็ตของมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช ทำการทดสอบเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่เรียนจากการสอนเสริมทางไกลผ่านอินเทอร์เน็ต กับนักศึกษาที่เรียนจากการสอนเสริมโดยวิธีเผชิญหน้า และประเมินความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการสอนเสริมทางไกลผ่านอินเทอร์เน็ต โดยทดลองกับนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา แขนงเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ จำนวน 40 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) ระบบการสอนเสริมทางไกลผ่านอินเทอร์เน็ต ของมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราชที่พัฒนาขึ้น ประกอบด้วย องค์ประกอบหลัก 6 องค์ประกอบ ซึ่งจัดเป็นขั้นตอน 6 ขั้นตอน ได้แก่ (1) การวิเคราะห์สถานการณ์ (2) การออกแบบการเรียนการสอน (3) การผลิตชุดการสอนผ่านอินเทอร์เน็ต (4) การทดสอบประสิทธิภาพ (5) การดำเนินการเรียนการสอนผ่านอินเทอร์เน็ต และ (6) การประเมินและปรับปรุง ระบบการสอนเสริมทางไกลผ่านอินเทอร์เน็ต ได้รับการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิทางเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา และทางระบบสอนเสริมทางไกลเห็นว่าอยู่ในเกณฑ์เหมาะสมมาก 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการสอนเสริมทางไกลผ่านอินเทอร์เน็ต กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการสอนเสริมโดยวิธีเผชิญหน้าไม่แตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญที่ .05 3) ความคิดเห็นของนักศึกษาที่เรียนจากการสอนเสริมทางไกลผ่านอินเทอร์เน็ต อยู่ในเกณฑ์เห็นด้วยมาก

ปทีป เมธาคุณวุฒิ (2545) ได้ทำวิจัยเรื่อง พัฒนาด้านแบบการเรียนการสอนแบบเว็บเบสค์ เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้แบบนำตนเองและการใฝ่รู้ของผู้เรียน การวิจัยขั้นตอนแรกเป็นการสร้างต้นแบบโปรแกรมการจัดการเรียนการสอนแบบเว็บเบสค์ เพื่อทดลองสอนในสภาพการณ์การเรียนการสอนของรายวิชาหลักสูตรและการสอนระดับอุดมศึกษา ซึ่งเป็นวิชาเลือกระดับบัณฑิตศึกษา มีนิสิตลงทะเบียนเรียน 9 คน ผู้เรียนทุกคนเรียนผ่านเครือข่าย ที่ผู้เรียนสามารถเรียนที่ไหน เมื่อไร และจะใช้เวลาในการทำกิจกรรมนานเท่าที่ต้องการ การประเมินการเรียนรู้แบบนำตนเองและใฝ่รู้ของผู้เรียน รวบรวมข้อมูลจากผลงานที่ผู้เรียนเสนอประเด็นเพื่อการอภิปรายผ่านกระดานข่าว การเขียนอนุทินการเรียนรู้ประจำวัน การทำสัญญาการเรียน การเสนอเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง การส่งไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ถึงผู้สอน เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนใน 1 ภาคการศึกษา ผู้เรียนประเมินจุดเด่น จุดด้อย/ปัญหาอุปสรรค และโอกาส ของการจัดการเรียนการสอนแบบนี้ พร้อมทั้งประเมินตนเองเกี่ยวกับคุณลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเอง ผลการวิเคราะห์ผู้เรียน 7 คนใน 9 คน

ประเมินตนเองเกี่ยวกับว่าเป็นผู้เรียนที่ชอบสถานการณ์การเรียนรู้ที่เป็นอิสระ แต่ไม่ถึงกับพอใจที่จะระบุหรือวางแผนการเรียนรู้และกระบวนการเรียนทั้งหมดด้วยตนเอง

ในส่วนของการศึกษาความเป็นไปได้ โดยการศึกษาเอกสารและการสอบถามความคิดเห็นของอาจารย์คณะครุศาสตร์ พบว่า คณะครุศาสตร์ยังไม่มียุทธศาสตร์ที่ชัดเจน มีเพียงร่างแผนพัฒนาเทคโนโลยี บุคลากรที่จะรับผิดชอบและอุปกรณ์เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนแบบเว็บเบสค์ยังไม่พร้อม แต่อย่างไรก็ตามพบว่าอาจารย์จำนวนร้อยละ 60 สนใจการจัดการเรียนการสอนแบบเว็บเบสค์ในระดับมากและเห็นว่าคณะครุศาสตร์ควรเป็นผู้นำในการจัดการเรียนการสอนแบบเว็บเบสค์ในครั้งต่อไปและมีประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอนแบบเว็บเบสค์ ในด้านการสนับสนุนจากคณะ ต้องการการฝึกอบรมกลุ่มเล็กและต้องการซอฟต์แวร์หรือโปรแกรมเพื่อใช้งาน

บุญส่ง หาญพานิช (2546) ได้ทำวิจัยเรื่อง พัฒนารูปแบบการบริหารจัดการความรู้ในสถาบันอุดมศึกษาไทย เก็บรวบรวมข้อมูลจาก อธิการบดี รองอธิการบดี ผู้ช่วยอธิการบดี คณบดี และผู้อำนวยการของสถาบันอุดมการณ์ศึกษาของรัฐและเอกชน 19 แห่ง พบว่า ผู้บริหารสถาบันอุดมการณ์ศึกษา มีความต้องการในระดับมากขณะที่สภาพเป็นจริงในปัจจุบันเกิดขึ้นในระดับค่อนข้างน้อยในทุกด้านที่เกี่ยวกับการบริหารจัดการความรู้ ได้แก่ การสร้างความรู้ การจัดเก็บความรู้ การนำความรู้ไปใช้ การแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้ การบริการความรู้ การสื่อสารความรู้ การใช้เทคโนโลยี วัฒนธรรมการไว้วางใจ วัฒนธรรมพลังร่วม นวัตกรรมเวิร์คเกอร์ สิ่งทำลาย และ ยุทธศาสตร์การบริหารจัดการความรู้

ลักษณะงานที่ผู้บริหารมีความต้องการในระดับมาก ให้มีการนำองค์ความรู้ใหม่ ๆ ซึ่งเกิดจากการบริหารจัดการความรู้ไปใช้ ได้แก่ การประกันคุณภาพการศึกษา รองลงมา คือ การพัฒนาการเรียนการสอน หลักสูตร เทคโนโลยี ห้องสมุด การวิจัย การประเมินความดีความชอบ การธำรงรักษาบุคลากร การสร้างนักวิชาการ การกำหนดภาระงานของบุคลากร และ การบริการความรู้ ผู้บริหารมีความประสงค์ในระดับมาก ให้มีการแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้ข้ามหน่วยงานทั้งแบบเป็นทางการและไม่เป็นทางการมากขึ้น ให้มีการบริการความรู้ในลักษณะของการร่วมมือที่ต่างฝ่ายต่างเป็นทั้งผู้ให้และผู้รับบริการใน 5 ด้าน คือ การเผยแพร่ความรู้สู่สาธารณะ การถ่ายทอดความรู้ การจัดอบรมสัมมนา การอำนวยความสะดวกในการเข้าถึงความรู้ และ การให้คำปรึกษา

รูปแบบการบริหารจัดการความรู้ในสถาบันอุดมศึกษาไทยที่น่าเสนอ เน้นด้านการแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้และการบริการความรู้ ซึ่งประกอบด้วย 10 ด้าน ด้านวิสัยทัศน์ คือ การเป็นสถาบันแห่งการเรียนรู้และชุมชนนักวิชาการ ด้านภารกิจคือ การผลิต ถ่ายทอด และบริการความรู้ ด้านนโยบายคือ ให้มีการแบ่งปันความรู้อย่างทั่วถึงทั้งภายในและภายนอกสถาบัน ด้านเป้าหมายคือ การพัฒนาวัฒนธรรมการแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้และวัฒนธรรมการบริการความรู้พัฒนา

นอลลิคซ์เวอร์เคอร์ พัฒนาฐานความรู้อิเล็กทรอนิกส์ของสถาบันและพัฒนาปฏิสัมพันธ์ความรู้ด้านการประเมินคือ ประเมินความสามารถและวัฒนธรรมของสถาบัน ด้านยุทธศาสตร์ได้กำหนดยุทธศาสตร์ในการบริหารจัดการความรู้ไว้ 6 ยุทธศาสตร์ คือ ยุทธศาสตร์ผู้บริหาร ยุทธศาสตร์นอลลิคซ์เวอร์เคอร์ ยุทธศาสตร์ปฏิสัมพันธ์ความรู้ ยุทธศาสตร์การสื่อสารความรู้เทคโนโลยี ยุทธศาสตร์การไว้วางใจ และ ยุทธศาสตร์พลังร่วม ด้านสำนักบริหารจัดการความรู้ คือ การวางแผนกลยุทธ์การบริหารจัดการความรู้ ด้านกระบวนการแบ่งปันแลกเปลี่ยนและบริการความรู้ คือ การเตรียมความพร้อม การกำหนดวิธีการแบ่งปันแลกเปลี่ยนและบริการ การประเมินและปรับปรุงแก้ไข ด้านผลการดำเนินการ คือ ทำให้ปฏิสัมพันธ์ความรู้ นวัตกรรมการเรียนรู้ ผลิตภัณฑ์ และการบริการ

โบฟิโด (Boufidou D., 1991) ได้ทำการวิจัยในหัวข้อเรื่อง “An Attitudinal Study of Student Perception Toward Electronic Mail ; An Empirical Investigation” เพื่อตรวจสอบความรู้สึกรู้สึกของนักศึกษาที่มีต่อคอมพิวเตอร์ว่าจะมีผลกระทบการแนะนำระบบไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์อย่างไร และต้องการสำรวจการรับรู้ของนักศึกษาเกี่ยวกับไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ โดยได้วิจัยกับกลุ่มนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนวิชา An Introductory Course to Business Computing โดยให้นักศึกษาตอบแบบสอบถาม ผลการวิจัยพบว่าแนวโน้มการใช้คอมพิวเตอร์ของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับแนวโน้มการใช้คอมพิวเตอร์และไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ และยังพบความสัมพันธ์ระหว่างการจำแนกวิชาที่เรียนของนักศึกษา และอายุ กับความรู้สึกรู้สึกที่ดีต่อคอมพิวเตอร์ มีความสัมพันธ์กันระหว่างเพศและเชื้อชาติกับแนวโน้มการใช้ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ จากสถิติแสดงผลการรับรู้ของนักศึกษาในทางบวกเกี่ยวกับไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์

โมเฮอาดิน (Mohaiadin, 1996) แห่ง University of Pittsburgh ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับประโยชน์ของอินเทอร์เน็ตต่อนักศึกษามาลเลเซียที่ศึกษาอยู่ในต่างประเทศ โดยมีจุดประสงค์เพื่อศึกษาประโยชน์ที่นักศึกษามาลเลเซียในต่างประเทศได้รับจากการใช้อินเทอร์เน็ต และอิทธิพลที่ทำให้ให้นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ต

การเก็บข้อมูลเรื่องนี้ ใช้ส่งแบบสอบถามผ่านอินเทอร์เน็ตไปยังกลุ่มตัวอย่าง 538 คน มีนักศึกษาที่ตอบแบบสอบถามจาก 8 ประเทศ ได้แก่ อเมริกา แคนาดา อังกฤษ ไอร์แลนด์ ใต้หวัน ออสเตรเลีย นิวซีแลนด์ และญี่ปุ่น ผลของการศึกษาปรากฏว่า

1. นักศึกษาผู้ชายมีแนวโน้มการใช้อินเทอร์เน็ตสูงกว่าและมีทักษะดีกว่านักศึกษานหญิง
2. นักศึกษาส่วนมากใช้อินเทอร์เน็ตตั้งแต่ลงทะเบียนเรียน
3. นักศึกษาปีแรกๆต้องการใช้อินเทอร์เน็ตในการเข้าถึงมากกว่าการเรียน

4. สิ่งอำนวยความสะดวกที่มีในอินเทอร์เน็ตและถูกใช้มากที่สุดคือ E-mail
5. ทักษะทางคอมพิวเตอร์และประสบการณ์ในเรื่องนี้ มีส่วนต่อความถี่ในการใช้นักศึกษาที่ประสบการณ์และทักษะดี มีแนวโน้มในการใช้มากกว่าปกติ
6. ความยากง่าย ประโยชน์ ความซับซ้อน การสังเกต เป็นองค์ประกอบสำคัญของการใช้อินเทอร์เน็ต
7. นักศึกษาส่วนใหญ่เห็นว่า น่าจะมีการสอนวิชาอินเทอร์เน็ตในมาเลเซีย

ควาน (Kwan, 1999) ได้ทำวิจัยเรื่อง กระบวนการเริ่มต้นการบริหารจัดการความรู้ โดยสรุปว่า การสร้างความรู้สามารถที่อำนวยความสะดวกไปยังพนักงานที่ถูกต้อง ในเวลาที่ต้องการ เป็นสิ่งจำเป็นที่สุด สำหรับการสร้างและสนับสนุนความสามารถขององค์กร องค์กรจำนวนมากถูกว่าจ้างในการพัฒนาคลังความรู้ในฐานะเป็นวิธีการหนึ่ง โดยความรู้ถูกทำให้ชัดเจน ถูกบันทึก และถูกแบ่งปันภายในองค์กร คลังความรู้มีรูปแบบการบันทึกเอกสารด้วยการฝังลงไปในการคลังความรู้ เช่น บันทึก และรายงาน หรือฐานข้อมูลการอภิปราย อย่างไรก็ตามประสบการณ์แรก ๆ มีผู้ใช้จำนวนน้อยที่สนับสนุนความรู้ไปยังคลังความรู้ หรือการสืบค้นความรู้ที่ต้องการจากคลังความรู้ พฤติกรรมนี้ถูกอ้างว่าเป็นเพราะขาดวัฒนธรรมการแบ่งปันความรู้ และเป็นการเพิ่มภาระที่หนักเพื่อปรับปรุงคลังความรู้ให้ดีขึ้น และเป็นการยากในการใช้โครงสร้างของคลังความรู้เพื่อระบุที่ตั้งสารสนเทศขององค์กร

ความน่าสนใจขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของโครงการบริหารจัดการความรู้ที่มีมาก่อน และทฤษฎีของการแบ่งปันความรู้ โดยวิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบระบบบริหารจัดการความรู้ ที่ถูกเรียกว่า KnowledgeScop โดยมีแนวคิดที่ KnowledgeScop เป็นการบูรณาการลำดับงานที่สนับสนุนด้วยคลังความรู้ การที่สามารถกักเก็บความรู้ และกู้คืนสภาพความรู้ในฐานะกระบวนการขององค์กรที่ดำเนินการในสภาพแวดล้อมของระบบ KnowledgeScop หัวใจการออกแบบ KnowledgeScop คือ กระบวนการ meta-model ซึ่งอธิบายถึงส่วนประกอบ และความสัมพันธ์ในกระบวนการขององค์กร รูปแบบถูกแบ่งเป็น 4 ส่วนที่สะท้อนความแตกต่างความต้องการความรู้ของผู้ใช้ และจากนั้นถูกใช้เพื่อกำหนดโครงสร้างความรู้ในคลังความรู้ คลังความรู้ถูกใช้สำหรับการนิยามรูปแบบลำดับงาน เพื่อขับเคลื่อนลำดับงานสนับสนุนกระบวนการองค์กร

กรณีศึกษา 3 กรณี ในสภาพแวดล้อมองค์กรที่เป็นชีวิตจริงที่ถูกปฏิบัติการ (1) เพื่อประยุกต์ใช้กระบวนการ meta-model (2) เพื่อสร้างระบบบริหารจัดการความรู้ ที่ใช้ออกแบบ KnowledgeScop และ (3) เพื่อใช้ระบบบริหารจัดการความรู้สำหรับกระบวนการองค์กร ประสบการณ์ บทเรียนที่เรียน และข้อมูลย้อนกลับจากผู้ใช้งานกรณีศึกษาเหล่านี้ถูกรวบรวมเข้าไปยังวิธีการพัฒนาระบบที่ถูกเรียกว่า KnowledgeWare ซึ่ง KnowledgeWare สามารถทำให้องค์กร

บูรณาการการฝึกหัดการบริหารจัดการความรู้ไปยังกระบวนการทางธุรกิจ ด้วยการสนับสนุนทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ

เว็ทเทอร์ (Weather, 2000) ได้ทำวิจัยเรื่อง ความเข้าใจของผู้จัดการเกี่ยวกับองค์การการเรียนรู้ และการบริหารจัดการความรู้ เป็นกรณีศึกษาเพื่อให้เข้าใจขึ้นถึงความเข้าใจของผู้จัดการเกี่ยวกับองค์การการเรียนรู้และการบริหารจัดการความรู้ในบริษัทที่ให้คำปรึกษาของภาคเอกชนที่ไม่หวังผลกำไร จุดประสงค์ของการวิจัยเพื่อให้นักการศึกษาด้านการศึกษาผู้ใหญ่ มีความเข้าใจอย่างลึกซึ้งถึงความเข้าใจของผู้จัดการเกี่ยวกับการเรียนรู้ที่มีการแพร่กระจายทั่วองค์กร และผลกระทบของระบบบริหารจัดการความรู้ในกระบวนการเรียนรู้ ข้อเสนอจากการศึกษาสามารถช่วยให้นักการศึกษาและบุคคลอื่น ๆ ออกแบบโปรแกรมการเรียนรู้ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผู้มีส่วนร่วมในการศึกษาวิจัย เป็นทีมผู้บริหารระดับอาวุโสของบริษัทเอกชนที่ไม่หวังผลกำไร ซึ่งชำนาญการให้บริการคำปรึกษาด้านการผลิตและด้านวิศวกรรม ประกอบกับมีข้อมูลจากเอกสารประวัติขององค์กร ข้อมูลถูกรวบรวมในรูปแบบการวิเคราะห์ข้อเขียนเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นและการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก ผลที่ได้ถูกนำมาเปรียบเทียบและเทียบเคียงความแตกต่าง ไปยังวรรณคดีที่เกี่ยวข้องกับองค์การการเรียนรู้และการบริหารจัดการความรู้ มีข้อเสนออย่างมีนัยสำคัญจำนวนมาก ซึ่งเป็นผลมาจากการวิจัยครั้งนี้

1. ผู้จัดการมีรูปแบบการรับรู้ตนเองในฐานะผู้ดูแลกิจกรรมการเรียนรู้ของพนักงาน แต่ไม่ได้อยู่ในฐานะตนเองเป็นผู้เรียน

2. ความล้มเหลวต่อการเรียนนั้น บ่อยครั้งที่องค์กรมีส่วนเกี่ยวข้องโดยไม่ให้มีการเข้าถึงการแก้ไขปัญหาจากกรณีต่าง ๆ และ การสูญเสียความจำของบริษัท(ปรากฏการณ์ที่พบบ่อยมีความเกี่ยวข้องกับทีมงานเสมือน และการปรับเปลี่ยนพนักงานใหม่)

3. กระบวนการที่ไม่เป็นทางการที่มีประสิทธิภาพ เช่น การฝึกหัดภายในกลุ่มย่อยไม่ได้มีการนำมาถกเถียงบันทึกในระบบบริหารจัดการความรู้ ฯลฯ การปฏิบัติงานที่ดีที่สุด และบทเรียนที่เรียนไม่ได้ถูกแบ่งปันอย่างมีประสิทธิภาพ

4. การขับเคลื่อนทางเทคโนโลยีระบบบริหารจัดการความรู้ ไม่ได้ปิดช่องว่างการเข้าถึงศักยภาพขององค์กรเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ขององค์กร

องค์กรต่าง ๆ พยายามอย่างยิ่ง เพื่อมาเป็นองค์กรการเรียนรู้ ซึ่งสามารถพบได้จาก การทำงานขององค์กรที่ให้คำปรึกษา และการมีคณะกรรมการเรียนรู้ขององค์กร ผู้มีส่วนร่วมในการศึกษาวิจัยเป็นประสิทธิผลการใช้กลยุทธ์การเรียนรู้ที่มีเพิ่มมากขึ้น ในแต่ละแผนกของบริษัท และบริษัทมีความคืบหน้าที่จะก้าวไปเป็นองค์กรการเรียนรู้

บิกซ์เลอร์ (Bixler, 2000) ได้ทำวิจัยเรื่อง การออกแบบพลวัตการบริหารจัดการความรู้ที่มีการเติบโตอย่างต่อเนื่องสำหรับการเพิ่มผลงานและวิธีการใหม่ในกิจการ จุดประสงค์ของการวิจัย เพื่อระบุคุณค่าของการบริหารจัดการความรู้ถึงการดำเนินกิจการในส่วนของความสามารถในการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ของกิจการ เพื่อพิจารณาแหล่งทรัพยากรและเงื่อนไข ที่จำเป็นสำหรับการเริ่มต้นระบบบริหารจัดการความรู้ และพิจารณาประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับของระบบบริหารจัดการความรู้ การศึกษาครั้งนี้เป็นส่วนหนึ่งของการเริ่มต้นการวิจัยที่เป็นพื้นฐานสำคัญที่สนับสนุนทฤษฎีการบริหารจัดการความรู้

ผลการวิจัยสำเร็จลุล่วงได้ด้วยการใช้ แบบสอบถาม ซึ่งใช้สำรวจ ผู้จัดการกิจการ จำนวน 118 คน จากคำสถิติการวิจัยได้ผล ดังต่อไปนี้

1. ประเด็นปัญหาที่ได้รับความสนใจเป็นพิเศษ จำนวน 28 ประเด็นปัญหา ซึ่งระบบบริหารจัดการความรู้ควรได้มีการแก้ไข ยกตัวอย่างความสนใจในส่วนที่เป็นประเด็นปัญหาระดับสูงจำนวน 3 ประเด็นปัญหา เช่น การเขียนโครงการ การระดมการปฏิบัติงานที่ดีที่สุด และการจัดสภาพแวดล้อมที่กระตุ้นให้เกิดวิธีการใหม่

2. เงื่อนไขเริ่มต้นและความต้องการจำเป็นเพื่อการเริ่มต้นระบบบริหารจัดการความรู้ ที่ได้รับความสนใจเป็นพิเศษ จำนวน 14 หัวข้อ ยกตัวอย่างความสนใจที่เป็นเงื่อนไขเริ่มต้นและสิ่งที่ต้องการ ระดับสูงจำนวน 3 หัวข้อ เช่น การซื้อหุ้น/การสนับสนุนองค์กร ภาวะผู้นำ และวิธีการที่มีประสิทธิผลของการแพร่กระจายความรู้ไปยังพนักงานต่าง ๆ

3. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับของระบบบริหารจัดการความรู้ที่ได้รับความสนใจเป็นพิเศษ จำนวน 15 ประเด็น ยกตัวอย่างความสนใจที่เป็นประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับระดับสูงจำนวน 3 ประเด็น เช่น การเกิดระบบการถ่ายโอนความรู้อย่างเป็นทางการ การให้มีการถ่ายโอนความรู้ที่ซ่อนเร้นเพิ่มขึ้นจากพนักงานคนหนึ่งไปยังอีกคนหนึ่ง และความสามารถปรับปรุงแก้ไขสำหรับการประกอบกิจการที่ได้เปรียบการแข่งขันอย่างยั่งยืน

นอกจากนั้น การศึกษาสำรวจเกี่ยวกับความสัมพันธ์ 4 กลุ่ม (ขนาดกิจการ การกำหนดทิศทางกิจการ ระดับการบริหารจัดการ และขอบเขตการบริหารจัดการ) ได้มีการดำเนินการเพื่อพิจารณาความแตกต่างทางสถิติพบว่า ทุกกลุ่มมีความคล้ายคลึงกัน โดยมีความคาดหวังน้อยในกลุ่มขอบเขตการบริหารจัดการ

ผลของการวิจัยให้ พื้นฐานความถูกต้องแน่นอน สำหรับการพัฒนารูปแบบกระบวนการ ซึ่งจะถูกใช้เพื่อการออกแบบและใช้ระบบบริหารจัดการความรู้กิจการ

ชอย (Choi, 2000) ได้ทำวิจัยเรื่อง การศึกษาปัจจัยที่กระทบต่อความสำเร็จในการดำเนินการบริหารจัดการความรู้ จุดประสงค์ของการวิจัย เพื่อพัฒนาความเข้าใจที่ดีขึ้นเกี่ยวกับการวิเคราะห์ปัจจัยที่กระทบต่อความสำเร็จในการดำเนินการบริหารจัดการความรู้ เพื่อให้บรรลุจุดประสงค์นี้ การศึกษาได้มีการพัฒนาและทดสอบตัวแปรหลายตัว การสำรวจแบบ cross-section field ถูกใช้ในฐานะเป็นระเบียบวิธีวิจัย และวิธีการวิจัยแบบพหุคูณถูกใช้เพื่อให้พื้นฐานที่กว้างขึ้นสำหรับการตีความข้อมูลและรับรองความถูกต้องข้อมูล จากผลของการวิเคราะห์ทางสถิติ มีนัยทั่วไปที่สำคัญที่มีการเสนอแนะไว้ ดังนี้

1. องค์กรจำนวนมากตระหนักเกี่ยวกับความสำคัญของการบริหารจัดการความรู้ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงานในปัจจุบันและการปฏิบัติงานในอนาคต องค์กรส่วนมากมีความคิดเห็นว่าการใช้มากที่สุดของการบริหารจัดการความรู้ อย่างไรก็ตามองค์กรส่วนมากก็ไม่ค่อยใส่ใจเชื่อถือมากนัก ดังนั้น ผู้ชำนาญการบริหารจัดการความรู้ เช่น ผู้บริหารด้านความรู้ หรือที่ปรึกษาภายนอกองค์กร จึงเป็นที่ต้องการสำหรับประสิทธิผลของการบริหารจัดการความรู้ขององค์กร

2. การศึกษาวิจัยพบว่า ภาวะผู้นำ/การอุทิศตนของผู้บริหารระดับสูง และกฎ ข้อบังคับ องค์กรที่ไม่เคร่งครัดมากนัก ได้มีการนำมาวิพากษ์วิจารณ์ถึงความสำเร็จของการบริหารจัดการความรู้ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับระดับของความสำคัญ ส่วน โครงสร้างระบบสารสนเทศได้มีการนำมาวิพากษ์วิจารณ์ถึงความสำเร็จการบริหารจัดการความรู้ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับระดับของการปฏิบัติการ

3. ปัจจัยการบริหารจัดการความรู้ที่ขึ้นอยู่กับระดับของความสำคัญ ไม่มีผลกระทบโดยรูปแบบขององค์กร รายได้ประจำปี จำนวนลูกจ้าง และโอกาสการลงทุนในการบริหารจัดการความรู้ ตรงกันข้าม ปัจจัยการบริหารจัดการความรู้ที่ขึ้นอยู่กับระดับของการปฏิบัติการ มีผลกระทบอย่างมีนัยสำคัญโดยความแตกต่างด้านรูปแบบขององค์กรและโอกาสการลงทุน อย่างไรก็ตามรายได้ประจำปีและจำนวนลูกจ้าง ไม่มีผลกระทบต่อปัจจัยการบริหารจัดการความรู้อย่างมีนัยสำคัญ

ริเบีย (Ribiere, 2001) ได้ทำวิจัยเรื่อง การประเมินความสำเร็จการเริ่มต้นการบริหารจัดการความรู้ตามบทบาทหน้าที่ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมองค์กร จุดประสงค์ของการวิจัยเพื่อสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างความสำเร็จการเริ่มต้นการดำเนินการบริหารจัดการความรู้และการกำหนดทิศทางและคุณสมบัติวัฒนธรรมองค์กร วัฒนธรรมองค์กรถูกประเมินด้วยตัวแปรความไว้วางใจซึ่งกันและกันและความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันขององค์กร การขึ้นอยู่กับระดับของการบูรณาการปัจจัยทางวัฒนธรรม 2 อย่างขององค์กร ที่แสดงให้เห็นเฉพาะการเริ่มต้นการบริหารจัดการความรู้ (การประมวล หรือ ความเป็นส่วนตัว) ที่น่าจะมากหรือน้อยต่อความสำเร็จ

ผลการวิจัยสำเร็จลุล่วงได้ด้วยการใช้ แบบสอบถาม ที่เชื่อถือได้ ซึ่งได้สำรวจ 58 องค์กร ที่เกี่ยวกับการบริหารจัดการความรู้ องค์กรต่าง ๆ ที่มีส่วนร่วมเป็นองค์กรที่มีขนาดใหญ่ที่โดดเด่นอย่างมากในด้านการให้คำปรึกษาและด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ การสื่อสาร โทรคมนาคม และเป็นตัวแทนของรัฐบาลกลาง ผู้ตอบโดยส่วนมากให้บริการที่ถูกต้องทั้งที่ได้ตามมาตรฐานและตามธรรมเนียมการผลิต/การให้บริการ และเป็นองค์กรที่มีที่ตั้งในวอชิงตัน ดี ซี

ประโยชน์จากการศึกษาวิจัยครั้งนี้ช่วยให้บริษัท และหน่วยงานต่าง ๆ ภายในบริษัทได้พยายามค้นคว้าหาทางเพื่อลงมือดำเนินการเริ่มต้นการบริหารจัดการความรู้ เพื่อเลือกการเริ่มต้นการบริหารจัดการความรู้เพื่อการจ้างงานในการเพิ่ม โอกาสที่ประสบความสำเร็จขององค์กรมากที่สุด และด้วยข้อจำกัดของขนาดกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยนี้ การศึกษานี้มีความสำคัญยิ่งเพื่อช่วยเหลือนักวิจัยอื่น ๆ ในการแก้ไขและปรับปรุงวิธีการวิจัย เพื่อให้ได้ความรู้ที่มากขึ้นและมีความเข้าใจที่ลึกซึ้งในเรื่องนี้ ซึ่งคงมีข้อบกพร่องในทฤษฎี เครื่องมือ รูปแบบ และกรอบการทำงาน

มาร์ก (Marks, 2001) ได้ทำวิจัยเรื่อง การแบ่งปันความรู้ผ่านระบบบริหารจัดการความรู้: ประสิทธิภาพความสัมพันธ์ของการควบคุมอย่างเป็นทางการและการสนับสนุนองค์กร จุดประสงค์ของการวิจัย เพื่อเปรียบเทียบและเทียบเคียงความแตกต่างผลของการวัดที่ใช้ชื่อว่า Supervisory Control (เฉพาะที่เกี่ยวกับเศรษฐศาสตร์) กับการวัดที่ใช้ชื่อว่า Organizational Support (เฉพาะที่เกี่ยวกับสังคมศาสตร์) และการสำรวจผลความแตกต่างของการแบ่งปันความรู้ที่ขึ้นกับการวัด 2 แบบที่ไม่เป็นอิสระต่อกันผ่านระบบบริหารจัดการความรู้ (1) ความถี่ของการสนับสนุนระบบ และ (2) ความพยายามแต่ละบุคคลที่มีความเต็มใจที่จะแบ่งปันความรู้ที่ให้ผลตามความต้องการขององค์กรผ่านระบบบริหารจัดการความรู้ งานวิจัยนี้ได้ตั้งสมมติฐานว่ามีความสัมพันธ์ที่แข็งแกร่งระหว่างการควบคุมดูแล (supervisory control) และความถี่ของการสนับสนุน เพราะการวัดเหล่านี้สามารถสัมพันธ์และสามารถวิเคราะห์คุณภาพได้มากในองค์กร ส่วนการเทียบเคียงความแตกต่างงานวิจัยได้ตั้งสมมติฐานว่า มีความสัมพันธ์ที่แข็งแกร่งระหว่างการสนับสนุนองค์กร และความพยายามเพื่อการสนับสนุนความรู้ที่ให้ผลตามความต้องการขององค์กร เพราะการวัดเหล่านี้ทั้งที่เป็นความสามารถทั่วไป และยากสำหรับการจัดการเพื่อประเมินที่ถูกต้องแม่นยำ

ข้อมูลสำหรับการศึกษากุรวบรวมผ่านส่วนที่มีการศึกษาในองค์กรซึ่งมีการใช้ระบบบริหารจัดการความรู้มากกว่า 5 ปี ผลของการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า การวัดการควบคุมดูแล มีผลกระทบอย่างมีนัยสำคัญต่อความถี่ของการสนับสนุนซึ่งถูกคาดหวัง อย่างไรก็ตาม การควบคุมดูแลมีผลกระทบมากที่สุดในความพยายามเพื่อการสนับสนุนความรู้ที่ให้ผลตามความต้องการขององค์กร ไปยังระบบซึ่งไม่ถูกคาดหวัง ผลของการวิจัยให้หลักฐานการควบคุมดูแล

สามารถกระทบต่อการแบ่งปันความรู้ เมื่อมันถูกวัดทั้งความถี่ที่สามารถสัมผัสได้ และน้อยกว่าความพยายามที่สามารถสัมผัสได้ เพื่อสนับสนุนความรู้ที่ให้ผลตามความต้องการขององค์กร

เมคเคลอร์ (Meckler, 2001) ได้ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับอิทธิพลที่มีต่อการดำเนินการในการส่งผ่านความรู้ในองค์กร ผู้วิจัยมีความเชื่อว่าความรู้คือทรัพยากรและเป็นสินทรัพย์ที่สำคัญที่องค์กรหยิบยกขึ้นมาเพื่อบรรลุเป้าหมาย ในสภาพแวดล้อมของการแข่งขันนั้นประสิทธิภาพและประสิทธิผลของการส่งผ่านความรู้ภายในองค์กรเป็นความจำเป็นเชิงยุทธศาสตร์ ในแต่ละองค์กรต้องออกแบบและกำหนดเป็นระเบียบจึงทำให้การเคลื่อนไหลของความรู้เป็นไปอย่างมีระบบ ในทุกหน่วยงานที่ต้องการ การเคลื่อนไหลของทรัพยากรความรู้ขึ้นอยู่กับคุณลักษณะตามบริบทของตัวความรู้เองและตัวองค์กร ผู้วิจัยจึงสำรวจคุณลักษณะที่มีผลต่อความเคลื่อนไหลของความรู้ภายในองค์กรระหว่างหน่วยงานกับประเภทบุคลากร การศึกษาการส่งผ่านความรู้อยู่ในขอบเขตของการบริหารจัดการความรู้ เชื่อมโยงกับยุทธศาสตร์ ทฤษฎี องค์กร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยนำเสนอผลของการสำรวจมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ แล้วนำเสนอรูปแบบที่สามารถทดสอบได้ซึ่งอธิบายถึง อิทธิพลของสมาชิกในหน่วยงาน ทิศทางกลยุทธ์ วิถีทางของความสนใจ อุปกรณ์การสื่อสาร แหล่งความรู้ที่มีความหมายและยอมรับ พฤติกรรมมองไกลความรู้นำมาพิจารณา และการดำเนินการของการถ่ายทอดความรู้ขององค์กร

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยโดยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงพรรณนา (Descriptive research) ที่มุ่งศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดการบริหารจัดการความรู้ในองค์กร โดยเฉพาะอย่างยิ่งองค์กรทางการศึกษา และนำแนวคิดการบริหารจัดการความรู้ มาประยุกต์กับความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อการเรียนการสอนในมหาวิทยาลัยราชภัฏ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ ซึ่งในหัวข้อเรื่องวิธีดำเนินการวิจัย แบ่งขั้นตอนการดำเนินการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย 4 ขั้นตอน ดังนี้คือ

1. การศึกษา วิเคราะห์แนวคิดการบริหารจัดการความรู้ หน่วยงาน บุคคลผู้เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการความรู้ และ โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร
2. การพัฒนาระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ
 - 1) การศึกษาข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นและการบริหารจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่น
 - 2) การสังเคราะห์ผลการวิเคราะห์เพื่อให้ได้ระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ
3. การพัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ
 - 1) การพิจารณาเลือกความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อพัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์
 - 2) การพัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ
4. วิเคราะห์ประสิทธิผลของต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับการจัดการเรียนการสอนในมหาวิทยาลัยราชภัฏ

รายละเอียดวิธีดำเนินการวิจัยแต่ละขั้นตอนมีดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษา วิเคราะห์แนวคิดการบริหารจัดการความรู้ หน่วยงาน บุคคลผู้เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการความรู้ และโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร

การศึกษาในขั้นตอนนี้ เป็นการศึกษาวเคราะห์แนวคิดการบริหารจัดการความรู้ หน่วยงาน บุคคลผู้เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการความรู้ และ โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร ซึ่งในบทที่ 2 ผู้วิจัยได้ศึกษา ค้นคว้า รวบรวมข้อมูลจากเอกสาร วารสาร ผลงานวิจัย สื่อสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ที่สืบค้นทางอินเทอร์เน็ตได้จากหน่วยงานต่าง ๆ รายชื่อเอกสาร ดังปรากฏในรายการอ้างอิง การศึกษาข้อมูลพื้นฐานในขั้นตอนนี้เพื่อใช้เป็นแนวทางในการ ดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยเลือกวิเคราะห์เฉพาะเอกสารที่ระบุเกี่ยวกับการบริหารจัดการความรู้ เท่านั้น เพื่อใช้กำหนดกรอบแนวคิด ในประเด็นที่เกี่ยวกับ แนวคิดการบริหารจัดการความรู้ หน่วยงาน บุคคลผู้เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการความรู้ และ โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสารที่เกี่ยวข้อง ตามวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 1 เพื่อใช้เป็นแนวทางในการ พัฒนาระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ ตาม วัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 2

สำหรับการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน เพื่อกำหนดกรอบแนวคิด และวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา ผู้วิจัยแบ่งประเด็นการวิเคราะห์ออกเป็น 4 ประเด็น ดังนี้

1. แนวคิดการบริหารจัดการความรู้ เป็นการศึกษาค้นคว้าข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับการบริหารจัดการความรู้ ที่ประกอบด้วย

- 1) เป้าหมายการบริหารจัดการความรู้
- 2) องค์ประกอบการบริหารจัดการความรู้
- 3) ปัจจัยสนับสนุนการบริหารจัดการความรู้
- 4) กระบวนการบริหารจัดการความรู้
- 5) สถานที่หรือแหล่งติดต่อสื่อสาร

2. หน่วยงานการบริหารจัดการความรู้ หมายถึง หน่วยงาน ที่จัดตั้งขึ้นเพื่อดำเนินการ บริหารจัดการความรู้ หรือดูแลรับผิดชอบ สนับสนุนการบริหารจัดการความรู้ โดยพิจารณาจากชื่อ หรือลักษณะหน่วยงาน

3. บุคคลผู้เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการความรู้ หมายถึง การจัดให้มีบุคคล คณะ บุคคลมาดูแลรับผิดชอบ สนับสนุนการบริหารจัดการความรู้ขององค์กร โดยวิเคราะห์ถึงตำแหน่ง และบทบาทหน้าที่

4. โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร หมายถึง สิ่งที่ช่วยสนับสนุนการพัฒนาระบบบริหารจัดการความรู้ขององค์กร ซึ่งประกอบด้วย

1) เทคโนโลยีที่สนับสนุนด้านอัจฉริยภาพการประกอบการ (Business Intelligence) เช่น การนำข้อมูล ความรู้ที่รวบรวมมาทั้งหมดจากรูปแบบต่าง ๆ มากำหนดเงื่อนไข การสืบค้น

2) เทคโนโลยีที่สนับสนุนด้านการประสานความร่วมมือ(Collaboration) เป็นการผสมผสานการใช้เครื่องมือในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อการประสานความร่วมมือ และเป็นสถานที่ชุมนุมของคนในองค์กร ทั้งเครื่องมือที่ใช้เวลาเดียวกันได้ (Synchronous) และเครื่องมือที่ใช้ต่างเวลากัน (Asynchronous)

3) เทคโนโลยีที่สนับสนุนด้านการถ่ายโอนความรู้(Knowledge Transfer) เป็นการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ หรือการถ่ายทอดความรู้ในรูปแบบต่าง ๆ

4) เทคโนโลยีที่สนับสนุนด้านการค้นหาความรู้ และแผนที่ความรู้(Knowledge Discovery and Mapping) เป็นการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเอกสารความรู้รูปแบบต่าง ๆ ที่มีอยู่ เพื่อให้ทุกคนในองค์กรสามารถเข้าถึงได้ง่าย มีการแยกแยะหมวดหมู่เนื้อหาเพื่อสะดวกการสืบค้น และนำมาใช้

5) เทคโนโลยีที่สนับสนุนด้านการสร้างแผนที่ความเชี่ยวชาญ(Expertise Location) เป็นการใช้เทคโนโลยีช่วยในการหาว่าใครในองค์กรที่มีความเชี่ยวชาญ เชี่ยวชาญในเรื่องใด และการมีเครื่องมือที่สามารถเชื่อมโยงไปยังบุคคลที่มีความเชี่ยวชาญ

ตารางที่ 1 รายชื่อหนังสือ ที่ระบุเกี่ยวกับการบริหารจัดการความรู้

รายชื่อหนังสือ	ผู้แต่ง
1. การจัดการความรู้ สูปัญญาปฏิบัติ	บดินทร์ วิจารณ์
2. การจัดการความรู้ ฉบับมือใหม่หัดขับ	ประพันธ์ ภาสุขยี่ด
3. การจัดการความรู้ จากทฤษฎีสู่การปฏิบัติ	สถาบันเพิ่มผลผลิตแห่งชาติ
4. สร้างองค์กรอัจฉริยะ ในยุคโลกาภิวัตน์	เจนเนตร มณีนาค และคณะ
5. Knowledge management :Enabling Business Growth	Natarajan Ganesh and Shekhar Sandhya
6. Knowledge Management in Education.	Edward Sallis and Gary Jones

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ในขั้นตอนนี้ได้แก่ แบบวิเคราะห์เนื้อหา (ภาคผนวก ข) ใช้เพื่อวิเคราะห์แนวความคิดการบริหารจัดการความรู้ หน่วยงาน บุคคลผู้เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการความรู้ และ โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร โดยการอ่านข้อมูลเอกสาร และเจงนับความถี่ของเอกสารที่ตรงกับกรอบเนื้อหาที่กำหนดไว้ เพื่อแปลข้อมูลเอกสารให้เป็นข้อมูลตัวเลข ตามแนวคิดเกี่ยวกับลักษณะการวิเคราะห์เนื้อหาของอุทุมพร จามรมาน(2531) และ คริบเพนดอร์ฟ (Krippendorff, 1986) ซึ่งผู้วิจัย แบ่งประเด็นการวิเคราะห์ ออกเป็น 4 ประเด็นได้แก่

- ประเด็นที่ 1 แนวคิดการบริหารจัดการความรู้
- ประเด็นที่ 2 หน่วยงานการบริหารจัดการความรู้
- ประเด็นที่ 3 บุคคลผู้เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการความรู้
- ประเด็นที่ 4 โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ

ขั้นตอนนี้เป็นการศึกษาข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่น และวิเคราะห์การบริหารจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่นของมหาวิทยาลัยราชภัฏโดยเลือกเฉพาะเจาะจงเพียง 1 เรื่อง คือ ผลิตภัณฑ์ย่านลิพเอ และสังเคราะห์ผลการวิเคราะห์เพื่อให้ได้ระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ มีรายละเอียดดังนี้

1. การศึกษาข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่น และการบริหารจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยแบ่งประเด็นการศึกษา และวิเคราะห์ออกเป็น 4 ประเด็น ดังนี้

- 1) การบริหารจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่นของมหาวิทยาลัยราชภัฏ ประกอบด้วย
 - (1) เป้าหมายการบริหารจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่น
 - (2) องค์ประกอบการบริหารจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่น
 - (3) ปัจจัยสนับสนุนการบริหารจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่น
 - (4) กระบวนการบริหารจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่น
 - (5) สถานที่หรือแหล่งติดต่อสื่อสาร
 - (6) ข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่น

2) หน่วยงาน ที่เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่น หมายถึง หน่วยงานที่ได้รับมอบหมายให้ดูแลรับผิดชอบ สนับสนุนงานด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นของมหาวิทยาลัยราชภัฏ

3) บุคคลผู้เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่น หมายถึง การจัดให้มีบุคคล คณะบุคคลมาดูแลรับผิดชอบ สนับสนุนงานด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยพิจารณาจากตำแหน่ง และบทบาทหน้าที่

4) โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร หมายถึง สิ่งที่จะช่วยสนับสนุนการบริหารจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่นของมหาวิทยาลัยราชภัฏ

การสำรวจข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง ผลิตภัณฑ์ย่านลิเภา ผู้วิจัยได้สำรวจมหาวิทยาลัยราชภัฏแบ่งตามกลุ่มมหาวิทยาลัยราชภัฏได้ 9 กลุ่ม รวม 41 แห่ง ดังแสดงรายชื่อมหาวิทยาลัยราชภัฏ ในตาราง

ตารางที่ 2 รายชื่อมหาวิทยาลัยราชภัฏแบ่งตามกลุ่มมหาวิทยาลัยราชภัฏ (<http://www.rajabhat.ac.th/>)

กลุ่มสถาบัน	รายชื่อมหาวิทยาลัยราชภัฏ	จำนวน
ภาคเหนือตอนบน	เชียงราย เชียงใหม่ ลำปาง อุตรดิตถ์	4
ภาคเหนือตอนล่าง	กำแพงเพชร นครสวรรค์ พิษณุโลก เพชรบูรณ์	4
อีสานตอนบน	มหาสารคาม เลย สกลนคร อุดรธานี	4
อีสานใต้	นครราชสีมา บุรีรัมย์ สุรินทร์ อุบลราชธานี	4
ภาคกลาง	ราชนครินทร์ เทพสตรี พระนครศรีอยุธยา ไร่ไผพรรณิ เพชรบุรีวิทยาลัย	5
ภาคตะวันตก	กาญจนบุรี นครปฐม เพชรบุรี หมู่บ้านจอมบึง	4
ภาคใต้	นครศรีธรรมราช ภูเก็ต ยะลา สงขลา สุราษฎร์ธานี	5
รัตน โกสินทร์	จันทร์เกษม ธนบุรี บ้านสมเด็จพระเจ้าพระยา สวนดุสิต สวนสุนันทา พระนคร	6
(ยังไม่ระบุชื่อ)	กาฬสินธุ์ นครพนม ชัยภูมิ ศรีสะเกษ ร้อยเอ็ด	5
	รวม	41

2. การสังเคราะห์ผลการวิเคราะห์เพื่อให้ได้ระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ

ผู้วิจัยนำผลการศึกษา วิเคราะห์การบริหารจัดการความรู้ในขั้นตอนที่ 1 และการศึกษา ข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่น และการบริหารจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่นของมหาวิทยาลัยราชภัฏใน ขั้นตอนที่ 2 มาสังเคราะห์ โดยนำประเด็นที่มีความสัมพันธ์กัน มาจัดหมวดหมู่เข้าด้วยกัน แล้วกำหนดโครงสร้างของระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัย ราชภัฏ ได้ดังนี้

- 1) หลักการของระบบ
- 2) ปัจจัยนำเข้า
- 3) กระบวนการ ประกอบด้วย ขั้นตอนเตรียมการ ขั้นตอนดำเนินการ ขั้นตอนประเมินผล
- 4) ผลผลิต
- 5) ผลลัพธ์
- 6) ข้อมูลป้อนกลับ
- 7) ข้อมูลสนับสนุน

ขั้นตอนที่ 3 การพัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ

1. การพิจารณาเลือกความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อพัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์

ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยนำระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับ มหาวิทยาลัยราชภัฏที่ได้พัฒนาขึ้น มาพิจารณาเลือกความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อพัฒนา ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ โดยเลือกแบบเฉพาะเจาะจงความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง ผลิตภัณฑ์ย่านลิเภา ตามที่ได้กำหนดไว้ในขอบเขตของการวิจัย โดยมีเกณฑ์ในการพิจารณาเลือกภูมิ ปัญญาท้องถิ่นและมหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช เป็นสถานที่ทดลองใช้ต้นแบบระบบ คอมพิวเตอร์ เนื่องจากเหตุผลต่อไปนี้

- 1) ผู้ทรงภูมิปัญญาท้องถิ่น หรือปราชญ์ชาวบ้าน ยินยอมที่จะถ่ายทอดภูมิปัญญา ท้องถิ่น และเผยแพร่ความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่สาธารณะ
- 2) ผู้ทรงภูมิปัญญาท้องถิ่นหรือปราชญ์ชาวบ้าน ในเรื่องนั้น ๆ ยังมีชีวิตอยู่
- 3) เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีมาในท้องถิ่นนั้นตั้งแต่อดีต
- 4) เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีมหาวิทยาลัยราชภัฏ มีที่ตั้งในท้องถิ่นนั้น ๆ
- 5) มหาวิทยาลัยราชภัฏกำลังให้ความสนใจ มีโครงการที่จะศึกษาหรือมีนโยบายให้ การส่งเสริม

- 6) มหาวิทยาลัยราชภัฏที่อยู่ในท้องถิ่นนั้นมีความสนใจ สมัครใจที่จะเข้าร่วมการวิจัยครั้งนี้
- 7) เป็นมหาวิทยาลัยราชภัฏที่มีความพร้อมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร เช่น มีสำนัก/ศูนย์คอมพิวเตอร์ หรือสำนัก/ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศ มีระบบเครือข่ายและการสื่อสารทางอินเทอร์เน็ต เป็นต้น

ผู้วิจัยนำข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ได้จากขั้นตอนที่ 2 มากำหนดกรอบเนื้อหา และเก็บรวบรวมข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นเพิ่มเติมจากผู้ทรงภูมิปัญญาในชุมชน ในกรณีที่มีข้อมูลในบางประเด็นที่ยังไม่สมบูรณ์ นำข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่น ไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความตรงเนื้อหา คุณสมบัติของผู้ทรงคุณวุฒิ ประกอบด้วย (1) เป็นผู้ทรงภูมิปัญญาท้องถิ่นหรือปราชญ์ชาวบ้าน จำนวน 1 คน (2) ผู้เชี่ยวชาญด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นในมหาวิทยาลัยราชภัฏ จำนวน 1 คน (3) อาจารย์ผู้สอนในรายวิชาที่มีเนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่นในมหาวิทยาลัยราชภัฏ จำนวน 1 คน(รายชื่อในภาคผนวก ค) หลังจากนั้นผู้วิจัยปรับแก้ไขข้อมูล ตามที่ผู้ทรงคุณวุฒิ เสนอแนะ เพื่อนำไปพัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ ในขั้นตอนต่อไป

2. การพัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นมาพิจารณาและออกแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อพัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ โดยพิจารณาระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏที่ได้สังเคราะห์ขึ้นมาในขั้นตอนที่ 2 เป็นหลักและพิจารณาองค์ประกอบอื่น ๆ ที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้อง กำหนดรายละเอียดของต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ให้อยู่ในสภาพที่เป็นจริงให้มากที่สุด สอดคล้องกับลักษณะความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่องผลิตภัณฑ์ย่านลิเภา ที่เลือกเป็นกรณีศึกษา และสามารถนำไปใช้ได้ โดยมีรายละเอียดการพัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์แต่ละขั้นตอนดังต่อไปนี้

1) การออกแบบระบบคอมพิวเตอร์ เพื่อพัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ

ผู้วิจัยนำรายละเอียดระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ ที่ได้สังเคราะห์ขึ้นมาในขั้นตอนที่ 2 มาออกแบบระบบคอมพิวเตอร์ เพื่อพัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ เพื่อให้เกิดความเข้าใจง่ายขึ้นและสะดวกในการนำไปพัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์และการนำไปใช้งาน ดังนี้

- (1) โครงสร้างกระบวนการบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ
- (2) โครงสร้างเว็บท่า(Portal) ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ
- (3) โครงสร้างเว็บเพจต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ

2) การพัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์

ในขั้นตอนนี้จะเป็นการนำข้อมูลทั้งหมดมาดำเนินการพัฒนาระบบคอมพิวเตอร์โดยใช้ต้นแบบ (Prototyping) โดยมีรายละเอียดการทำต้นแบบดังต่อไปนี้

(1) ระบุผลิตภัณฑ์ความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ต้องการ จากการสำรวจข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น และความต้องการขั้นพื้นฐานเกี่ยวกับความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นของอาจารย์ผู้สอน ผู้เชี่ยวชาญ และนักศึกษา จากขั้นตอนที่ 1 และ 2

(2) การพัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ โดยมีรายละเอียดการพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ที่นำมาใช้ในการพัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ ดังนี้

(2.1) โปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบเว็บท่า(Portal) ได้แก่ โปรแกรมมาโครมีเดียดรีมวีเวอร์(Macromedia Dream Weaver) เป็นโปรแกรมสำเร็จรูปที่ใช้ในการพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ (Web Pages) โปรแกรมแอ็กทีฟ เซิร์ฟเวอร์ เพจ (Active Server Pages) เป็นโปรแกรมที่ช่วยในการสร้างเครื่องมือให้สามารถทำงานบนเครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่าย (Server) ที่ให้บริการอินเทอร์เน็ตและให้บริการผู้ที่มาเรียกใช้งาน

(2.2) โปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบฐานความรู้ ได้แก่ โปรแกรมไมโครซอฟท์แอ็กเซส (Microsoft Access) เป็นโปรแกรมที่นำมาใช้ในการพัฒนาฐานข้อมูล เป็นโปรแกรมหลัก

(2.3) โปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบกราฟิก (Graphic) ได้แก่ โปรแกรมอโดบโฟโต้ชอป (Adobe Photoshop) เป็นโปรแกรมหลักในการออกแบบตัวอักษร ตกแต่งภาพ รวมถึงการใช้โปรแกรมตกแต่งภาพอื่น ๆ เป็นส่วนประกอบ

(2.4) โปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ ได้แก่ ไมโครซอฟท์เวิร์ด (Microsoft Word) โปรแกรมอโดบ อะโครแบท (Adobe Acrobat)

(2.5) โปรแกรมคอมพิวเตอร์ระบบปฏิบัติการ เลือกใช้โปรแกรมระบบปฏิบัติการอย่างต่ำวินโดวส์ 98 (Windows 98)

(2.6) โปรแกรมคอมพิวเตอร์ระบบปฏิบัติการด้านเครือข่ายใช้โปรแกรมไมโครซอฟท์วินโดวส์ 2000 เซิร์ฟเวอร์(Microsoft windows 2000 SERVER)

(3) ทดลองใช้ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ และปรับความต้องการ ขั้นตอนนี้เปิดโอกาสให้นักศึกษากลุ่มเล็ก 3 คน ในมหาวิทยาลัยราชภัฏได้ทดลองใช้และได้มีประสบการณ์การใช้ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ เพื่อให้เข้าใจเกี่ยวกับต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ และให้ทราบว่า มีอะไรบ้างที่ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์สามารถทำได้และมีอะไรบ้างที่ทำได้ และให้นักศึกษาได้ระบุดังปัญหา และความต้องการเกี่ยวกับต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ หลังจากนั้นให้ผู้ทรงคุณวุฒิ ตรวจสอบความเหมาะสมของต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ที่พัฒนาขึ้น คุณสมบัติของผู้ทรงคุณวุฒิ ประกอบด้วย (1) ผู้เชี่ยวชาญ หรือมีประสบการณ์ด้านการออกแบบระบบคอมพิวเตอร์ จำนวน 1 คน (2) ผู้ที่มีประสบการณ์การบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น จำนวน 1 คน (3) อาจารย์ผู้สอนในรายวิชาที่มีเนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น จำนวน 1 คน (รายชื่อในภาคผนวก ค) หลังจากนั้นผู้วิจัยปรับ แก้ไข ตามที่ผู้ทรงคุณวุฒิ เสนอแนะ เพื่อนำไปพัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ในขั้นตอนต่อไป

(4) แก้ไขปรับปรุงต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ เป็นขั้นตอนที่ผู้วิจัยปรับปรุง แก้ไขต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ตามที่มีการระบุดังปัญหา และความต้องการ และผู้ทรงคุณวุฒิให้ข้อเสนอแนะ แล้วนำเสนอต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น นำไปวิเคราะห์ประสิทธิภาพ และปรับปรุง แก้ไขต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏให้สมบูรณ์ในขั้นต่อไป

ขั้นตอนที่ 4 วิเคราะห์ประสิทธิผลของต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับการจัดการเรียนการสอนในมหาวิทยาลัยราชภัฏ

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำแนวคิดการบริหารจัดการความรู้ มาประยุกต์กับความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นเรื่องผลิตภัณฑ์ย่านลิเภา สำหรับการจัดการเรียนการสอนในมหาวิทยาลัยราชภัฏ เท่านั้น เพราะแนวคิดการบริหารจัดการความรู้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการบริหารจัดการความรู้เรื่องต่าง ๆ ได้ทุกเรื่อง ได้ทุกองค์กร โดยเฉพาะอย่างยิ่งองค์กรทางการศึกษา การประเมินประสิทธิผลของต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ที่พัฒนาขึ้นนั้น ผู้วิจัยประเมินจากการนำต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนแล้วบรรลุตามวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนการสอนผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ควบคู่กับการเรียนการสอนในห้องเรียนตามปกติ ที่เน้นการเรียนรู้ด้วยตนเอง และการใฝ่รู้ของนักศึกษา

กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการทดลองใช้ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับการจัดการเรียนการสอนในมหาวิทยาลัยราชภัฏ แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม

1. นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาที่มีเนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น จำนวน 21 คน ที่เรียนในรายวิชา เทคโนโลยีการศึกษา คณะครุศาสตร์ ในภาคเรียนที่ 2/2546

2. บุคคลที่ทำงานเกี่ยวข้องกับเรื่องผลิตภัณฑ์ย่านลิเภา เลือกเฉพาะเจาะจง จำนวน 5 คน ได้แก่ 1) ผู้บริหารสถานศึกษาในชุมชน 2) เจ้าหน้าที่ระบบคอมพิวเตอร์องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครศรีธรรมราช 3) เจ้าหน้าที่สำนักงานการท่องเที่ยวภาคใต้ จังหวัดนครศรีธรรมราช 4) เจ้าหน้าที่ระบบคอมพิวเตอร์เทศบาลเมืองทุ่งสง 5) เจ้าหน้าที่สำนักงานจังหวัดนครศรีธรรมราช

เครื่องมือในการวิจัย

เครื่องมือในการวิจัย (ภาคผนวก ข) ที่ใช้เพื่อวิเคราะห์ประสิทธิผลความสำเร็จของต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับการจัดการเรียนการสอนในมหาวิทยาลัยราชภัฏ เป็นแบบประเมินต่าง ๆ ที่ใช้เพื่อแสดงให้เห็นถึงการเสริมสร้างการเรียนรู้แบบนำตนเอง และการใฝ่รู้ของนักศึกษา ดังนี้

1. แบบประเมินการเรียนรู้แบบนำตนเอง ของนักศึกษา ประกอบด้วย แบบประเมินคุณลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเองของ คณาพร คมสัน (2540) ที่ได้ปรับปรุงจากแบบวัดลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเองของ กุกลิเอลมีโน (Guglielmino, 1977) เพื่อสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับลักษณะการเรียนรู้ตามการรับรู้ของนักศึกษา ที่นักศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ และแบบการเขียนอนุทินการเรียนรู้ แบบการทำสัญญาการเรียน

2. แบบประเมินต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ เป็นแบบประเมินลักษณะการออกแบบต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ และความเหมาะสมการออกแบบและการนำเสนอเนื้อหาความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นของต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ จากบุคคลภายนอกที่ทำงานเกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์ย่านลิเภา

3. การประเมินการใฝ่รู้ของนักศึกษา ประเมินจากผลงานการออกแบบร้านค้าผลิตภัณฑ์ย่านลิเภาบนอินเทอร์เน็ต ผลงานอื่นๆ ที่ได้กำหนดในสัญญาการเรียน และสำรวจการร่วมกิจกรรม แสดงความคิดเห็น การอภิปรายซักถาม และนำเสนอประเด็นผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์

มีรายละเอียดการสร้างเครื่องมือดังต่อไปนี้

แบบประเมินการเรียนรู้แบบนำตนเอง

แบบประเมินการเรียนรู้แบบนำตนเอง มีลักษณะเป็นแบบประเมินคุณลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเองของ คณาพร คมสัน (2540) ที่ได้ปรับปรุงจากแบบวัดลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเองของ กุกลีเอลมีโน (Guglielmino, 1977) สอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับลักษณะการเรียนรู้ตาม การรับรู้ของนักศึกษา ที่เรียนรู้ด้วยตนเองผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ เป็นการวิเคราะห์ ประสิทธิภาพผลความสำเร็จของต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญา ท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ หลังจากทดลองใช้แล้ว

วิธีการสร้างแบบประเมินการเรียนรู้แบบนำตนเอง

1) นำแบบประเมินการเรียนรู้แบบนำตนเอง ที่มีข้อคำถามจำนวนทั้งสิ้น 56 ข้อ โดยได้ จัดเรียงลำดับและจำแนกตามองค์ประกอบของลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเองทั้ง 8 ด้านของ กุกลีเอลมีโน โดยแบ่งเป็นด้าน ๆ ละ 7 ข้อ ลักษณะแบบประเมินการเรียนรู้แบบนำตนเอง เป็นแบบ มาตรฐานประมาณค่า 5 ระดับ โดยมีการถามความคิดเห็นตั้งแต่ระดับมากที่สุด ถึงความเห็นในระดับ น้อยที่สุด โดยมีหลักเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

คะแนนข้อความเชิงบวก

ไม่จริง "ไม่เคยเป็นเช่นนี้"	มีค่า 1 คะแนน
เป็นจริงบ้าง "ไม่บ่อยนัก"	มีค่า 2 คะแนน
จริงบ้าง "ไม่จริงบ้าง" ครึ่งต่อครึ่ง	มีค่า 3 คะแนน
เกินครึ่ง "มักเป็นเช่นนี้"	มีค่า 4 คะแนน
ส่วนใหญ่เป็นเช่นนี้ "มีน้อยครั้งที่ไม่ใช่"	มีค่า 5 คะแนน

คะแนนข้อความเชิงลบ

ไม่จริง "ไม่เคยเป็นเช่นนี้"	มีค่า 5 คะแนน
เป็นจริงบ้าง "ไม่บ่อยนัก"	มีค่า 4 คะแนน
จริงบ้าง "ไม่จริงบ้าง" ครึ่งต่อครึ่ง	มีค่า 3 คะแนน
เกินครึ่ง "มักเป็นเช่นนี้"	มีค่า 2 คะแนน
ส่วนใหญ่เป็นเช่นนี้ "มีน้อยครั้งที่ไม่ใช่"	มีค่า 1 คะแนน

โดยข้อคำถามจะประกอบไปด้วยข้อความเชิงบวก 40 ข้อ และข้อความเชิงลบ 16 ข้อ ดัง ตารางที่ 3

2) นำแบบประเมินการเรียนรู้แบบนำตนเอง ที่ได้สร้างขึ้น เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อ ตรวจสอบความตรงเนื้อหา

3) นำแบบประเมินการเรียนรู้แบบนำตนเอง ไปเก็บข้อมูลจริงกับกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 3 โครงสร้างแบบประเมินการเรียนรู้แบบนำตนเอง

ลักษณะการเรียนรู้	ข้อที่เป็นข้อความเชิงบวก	ข้อที่เป็นข้อความเชิงลบ
1. การเปิดโอกาสต่อการเรียนรู้	43	20, 21, 27, 29, 30, 33
2. การมีมโนทัศน์ของตนเองในการเป็นผู้เรียน ที่มีประสิทธิภาพ	4, 16, 19, 25, 28, 38, 55	
3. การมีความคิดริเริ่มและมีอิสระในการเรียนรู้	2, 9	3, 6, 8, 11, 17
4. การยอมรับในสิ่งที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ด้วย ตนเอง	5, 7, 10, 12, 13, 14	18
5. ความรักในการเรียน	15, 22, 26, 44, 45, 50	51
6. ความคิดสร้างสรรค์	23, 32, 34, 41	42, 46, 54
7. การมองอนาคตในแง่ดี	1, 35, 37, 40, 47, 52, 56	
8. ความสามารถในการใช้ทักษะขั้นพื้นฐานทาง การศึกษาและทักษะการแก้ปัญหา	24, 31, 36, 39, 48, 49, 53	

แบบประเมินต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์

แบบประเมินต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ เป็นแบบประเมินต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ และ ความเหมาะสมของการออกแบบและการนำเสนอเนื้อหาของต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับการจัดการเรียนการสอนในมหาวิทยาลัยราชภัฏ มี ลักษณะเป็นแบบประเมินมาตรฐานค่า 5 ระดับ นำข้อมูลที่ได้มาสนับสนุนผลการวิเคราะห์ ประสิทธิภาพ และเพื่อปรับปรุง แก้ไข ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ หลังจากทดลองใช้

วิธีการสร้างแบบประเมินต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์

ศึกษาด้านแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อ กำหนดประเด็นในการสร้างแบบประเมินต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ นำแบบประเมิน ที่สร้างขึ้น เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความตรงของเนื้อหา นำแบบประเมินมาปรับปรุงแก้ไข ตามข้อเสนอแนะ และทดลองใช้เพื่อหาข้อบกพร่อง และปรับปรุงแก้ไขเกี่ยวกับรายการที่สอบถาม นำแบบประเมินต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ ไปเก็บข้อมูลจริงกับกลุ่มตัวอย่าง

การประเมินการใ้รู้ของนักศึกษา

การประเมินการใ้รู้ของนักศึกษา ประเมินจากผลงานการออกแบบร้านค้าผลิตภัณฑ์ย่านลิ เพาบนินเตอร์เน็ต ผลงานอื่นๆ ที่ได้กำหนดไว้ในสัญญาการเรียน และการสำรวจหัวข้อการ อภิปราย ชักถาม แสดงความคิดเห็น นำเสนอประเด็นผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ และการส่ง ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ถึงอาจารย์ผู้สอน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

เป็นขั้นตอนการนำต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับการจัดการเรียนการสอนในมหาวิทยาลัยราชภัฏ ภูเก็ต ประสิทธิภาพ ซึ่งมีการดำเนินการดังนี้

1) จัดอบรมเชิงปฏิบัติการกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษาเพื่อเตรียมความพร้อม และสร้างความเข้าใจในการใช้ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ สำหรับการจัดการเรียนการสอน

2) ดำเนินการทดลองใช้ โดยผู้วิจัยมีส่วนร่วมทุกกระบวนการในการทดลอง โดยเป็นผู้สังเกต เป็นผู้ช่วย และผู้ให้คำปรึกษา สังเกตพฤติกรรมการใช้ และปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการทดลองใช้ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์

3) ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างตอบแบบประเมินการเรียนรู้แบบนำตนเอง และการใฝ่รู้ของนักศึกษาเพื่อรวบรวมข้อมูลหลังการทดลองใช้ เพื่อประเมินคุณลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเอง และใฝ่รู้ของนักศึกษา และบุคคลภายนอกตอบแบบประเมินต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์

4) หลังจากการทดลองใช้ ผู้วิจัยนำข้อมูลมาวิเคราะห์ประสิทธิภาพ และปรับปรุงแก้ไขต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์

5) ผู้วิจัยปรับปรุงต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับการจัดการเรียนการสอนในมหาวิทยาลัยราชภัฏ โดยการประมวลผล และประเด็นในการปรับปรุงแก้ไข ซึ่งได้จากการสังเคราะห์ความคิดเห็นจากกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมการทดลอง นำข้อมูลมาปรับปรุงแก้ไข และนำเสนอต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับการจัดการเรียนการสอนในมหาวิทยาลัยราชภัฏ ที่สมบูรณ์

การวิเคราะห์ประสิทธิภาพ และการสรุปผล

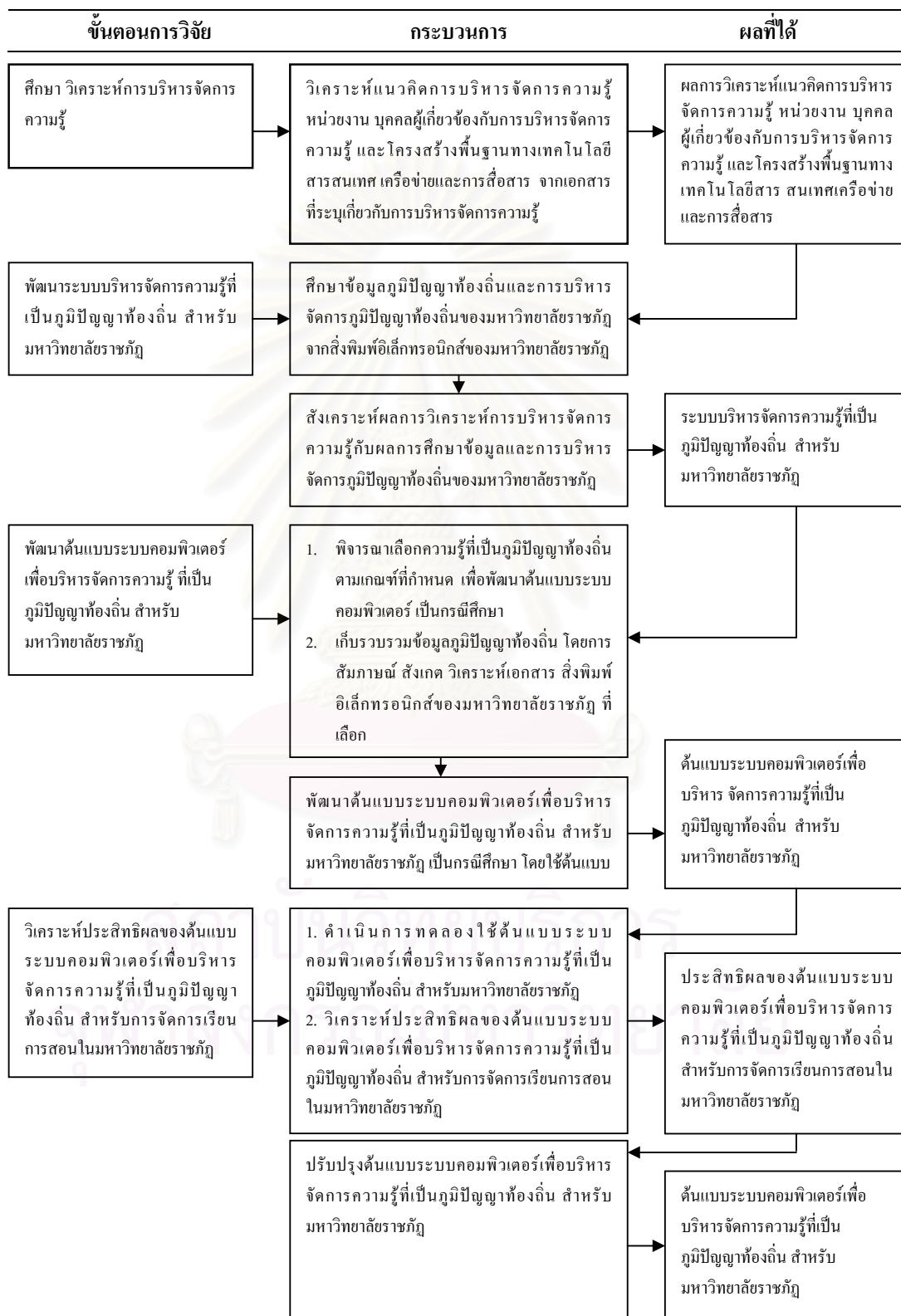
ข้อมูลจากการประเมินตามแบบประเมินการเรียนรู้แบบนำตนเองและแบบประเมินต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ ผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์ด้วยสถิติการบรรยาย(Descriptive Statistics) ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยใช้โปรแกรม SPSS for Windows โดยนำเสนอในรูปตารางประกอบคำบรรยาย

ส่วนข้อมูลจากการอภิปรายแสดงความคิดเห็น การนำเสนอจุดเด่น จุดด้อย การอภิปรายซักถาม การตั้งกระทู้ และการนำเสนอประเด็นผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ การส่งไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ หรือประเด็นจากการเขียนอนุทินการเรียน การออกแบบร้านค้าและผลงานอื่น ๆ ตามสัญญาการเรียน ผู้วิจัยเน้นการวิเคราะห์ข้อมูลในลักษณะการบรรยายเชิงคุณภาพ สรุปเป็นความเรียง

กรอบขั้นตอนการวิจัย

แสดงขั้นตอนการวิจัย เรื่อง การพัฒนาระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ ภูเก็ต ซึ่งมีกรอบขั้นตอนการวิจัยดังนี้

แผนภูมิที่ 9 แสดงขั้นตอนการวิจัย เรื่อง การพัฒนาระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การนำเสนอผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ แบ่งออกเป็น 4 ตอนตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยดังนี้

1. ผลการศึกษา วิเคราะห์แนวคิดการบริหารจัดการความรู้ หน่วยงาน บุคคลผู้เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการความรู้ และ โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร

2. ผลการพัฒนาระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ

3. ผลการพัฒนาค้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ เป็นกรณีศึกษา

1) ผลการพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Software) เพื่อเป็นค้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ 1 ระบบ

2) ผลการนำโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ไปทดลองใช้กับมหาวิทยาลัยราชภัฏ 1 แห่ง

4. ผลวิเคราะห์ประสิทธิผลของค้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับการจัดการเรียนการสอนในมหาวิทยาลัยราชภัฏ

รายละเอียดผลการวิจัยแต่ละตอนมีดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษา วิเคราะห์แนวคิดการบริหารจัดการความรู้ หน่วยงาน บุคคลผู้เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการความรู้ และโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร

จากการวิเคราะห์เอกสารที่ระบุเกี่ยวกับการบริหารจัดการความรู้ แบ่งผลการวิเคราะห์ออกเป็น 4 ประเด็น ตามขอบเขตของการวิจัย และตามกรอบการวิเคราะห์เนื้อหาที่กำหนดไว้ แล้ว เจ้นับความถี่เอกสารที่ระบุเกี่ยวกับการบริหารจัดการความรู้ ผลการวิเคราะห์ มีดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์แนวคิดการบริหารจัดการความรู้

จากตารางที่ 14 (ภาคผนวก ก) ผลการวิเคราะห์แนวคิดการบริหารจัดการความรู้ มีดังนี้

1) เป้าหมายการบริหารจัดการความรู้

ผลการวิเคราะห์เป้าหมายการบริหารจัดการความรู้ ตามแนวคิดการบริหารจัดการความรู้ มีดังนี้

- (1) พัฒนาสมรรถนะองค์กรสู่ความเป็นเลิศ
- (2) พัฒนาขีดความสามารถการบริหารงาน ทำให้มีการตัดสินใจที่ดีขึ้น มีการตอบสนองที่รวดเร็ว
- (3) พัฒนาเครือข่าย รวบรวม ถ่ายโอน ถ่ายทอด แบ่งปันความรู้ หรือวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices) หรือความรู้ทั่วทั้งองค์กรของพนักงาน
- (4) สร้างชุมชนการเรียนรู้
- (5) มีการส่งมอบบริการให้กับลูกค้าที่ดีขึ้น เกิดการยอมรับจากลูกค้า มีการเข้าถึงข้อมูลลูกค้าได้เร็วขึ้น เพื่อการปรับปรุงสัมพันธ์ภาพกับลูกค้า
- (6) มีโอกาสในการคิดค้นผลิตภัณฑ์ใหม่มากขึ้น มีการเปลี่ยนแปลงกระบวนการใหม่ ๆ ในการทำงาน
- (7) มีการจัดการสินทรัพย์ที่จับต้องไม่ได้ให้มีคุณค่าเพิ่มขึ้น การสร้างทุนทางปัญญาขององค์กร และการป้องกันความรู้สูญหายจากองค์กร

2) องค์ประกอบการบริหารจัดการความรู้

ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบการบริหารจัดการความรู้ ตามแนวคิดการบริหารจัดการความรู้ ประกอบด้วย

- (1) คน และหน่วยงาน (people& organization)
- (2) กระบวนการ(process)
- (3) เทคโนโลยี (technology)
- (4) ความรู้ (knowledge)
- (5) งาน (work)

3) ปัจจัยสนับสนุนการบริหารจัดการความรู้

ผลการวิเคราะห์ปัจจัยสนับสนุนการบริหารจัดการความรู้ ตามแนวคิดการบริหารจัดการความรู้ ประกอบด้วย

- (1) การรวมพลังของคนในองค์กร สร้างวิสัยทัศน์ร่วม
- (2) การสร้างทีม ตั้งคณะทำงาน
- (3) การวิเคราะห์ความจำเป็นกำหนดกลยุทธ์การจัดการความรู้ขององค์กร
- (4) การดำเนินการสำรวจระบบการจัดการความรู้ที่มีอยู่แล้วในองค์กร แยกประเภทและกำหนดความรู้ที่ได้เรียนรู้มาแล้ว
- (5) การสร้างบรรยากาศของการแลกเปลี่ยนเรียนรู้
- (6) การพัฒนาโครงสร้างการจัดการความรู้ในองค์กร
- (7) การกำหนดเทคโนโลยีสนับสนุนการจัดการความรู้ ออกแบบโครงสร้างทางเทคนิค
- (8) การสร้างเครือข่ายความรู้กับโลกภายนอก
- (9) การทดสอบระบบ บำรุงรักษาระบบ ทดสอบระบบ
- (10) การฝึกอบรมให้พนักงาน ขยายการใช้การบริหารจัดการความรู้จากผู้บริหารลงมา
- (11) การติดตามการใช้งาน ควบคุมและปิดโครงการ

4) กระบวนการบริหารจัดการความรู้

ผลการวิเคราะห์กระบวนการบริหารจัดการความรู้ ตามแนวคิดการบริหารจัดการความรู้ ประกอบด้วยกระบวนการย่อย ดังนี้

- (1) กระบวนการแสวงหา ค้นหา ระบุ กำหนดความรู้ (Knowledge Define/ generation/ acquisition)
- (2) กระบวนการออกแบบ สร้าง ตั้งเคราะห์ความรู้ (Knowledge Creation/ fine/ Synthesis)
- (3) กระบวนการรวบรวม กักเก็บ คุ้มกัน (Knowledge Assets/Storage/ Retrieval)
- (4) กระบวนการแบ่งปัน ใช้ นำกลับมาใช้ใหม่ (Knowledge Sharing/ Utilization/ Reuse)

5) สถานที่หรือแหล่งติดต่อสื่อสาร

ผลการวิเคราะห์สถานที่หรือแหล่งติดต่อสื่อสาร ตามแนวคิดการบริหารจัดการความรู้ แบ่งได้ 2 ลักษณะดังนี้

(1) การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสารในรูปแบบต่าง ๆ ดังนี้

- (1.1) คลังความรู้ ฐานความรู้ วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ(Knowledge Repository /Knowledge Base/ Best practices)
- (1.2) ระบบการจัดการการไหลเวียนงาน (Workflow Management System)
- (1.3) เหมืองข้อมูล (Data Mining)
- (1.4) ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (Email)
- (1.5) กระดานข่าว (Forum, Web board)
- (1.6) ฐานกลุ่มสนทนา (Discussion group base)
- (1.7) ห้องสนทนา (Chat Room)
- (1.8) ชุมชนแนวปฏิบัติ (Communities Practice : CoP)
- (1.9) การบริการ ประสานความร่วมมือ (Collaboration Service)
- (1.10) การเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (Virtual Learning, eLearning)
- (1.11) การฝึกอบรมผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์(Web Based Training :WBT)
- (1.12) การจัดการเอกสาร (Document Management)
- (1.13) กลไกสืบค้น (Search Engine)
- (1.14) สมุดหน้าเหลือง (Yellow Pages)

(2) การสื่อสารแบบเผชิญหน้า(Face to face)

- (2.1) การพูดคุย เสวนาอย่างไม่เป็นทางการ
- (2.2) การประชุม สัมมนาอย่างเป็นทางการ
- (2.3) การเล่าเรื่อง (Storytelling)
- (2.4) กิจกรรมเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer Assist)

2. ผลการวิเคราะห์หน่วยงานการบริหารจัดการความรู้

จากตารางที่ 15 (ภาคผนวก ก) ผลการวิเคราะห์หน่วยงานการบริหารจัดการความรู้ พบว่ามีหน่วยงาน ลักษณะหน่วยงานที่จัดตั้งขึ้นเพื่อดูแลรับผิดชอบ สนับสนุนการบริหารจัดการความรู้ขององค์กร มีดังนี้

- 1) ชุมชนแนวปฏิบัติ (CoP)
- 2) สถาบันส่งเสริมการจัดการความรู้เพื่อสังคม
- 3) หน่วยงานในมหาวิทยาลัย คณะ
- 4) หน่วยงานในโรงพยาบาล
- 5) ศูนย์กลางความรู้แห่งชาติ
- 6) ศูนย์ความเป็นเลิศ (Center of Excellence (CoE)
- 7) ศูนย์บริการสืบค้นความรู้ (Knowledge Café)
- 8) ศูนย์วิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
- 9) ประชาคม กลุ่มบุคคล ชาวบ้าน
- 10) ศูนย์การเรียนรู้ (Learning Center)
- 11) เว็บบทความรู้องค์กร (Enterprise Knowledge Portal)
- 12) เว็บบทสารสนเทศองค์กร (Enterprise Information Portal)
- 13) เว็บบทการประสานความร่วมมือองค์กร (Enterprise Collaboration Portal)

3. ผลการวิเคราะห์บุคคลผู้เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการความรู้

จากตารางที่ 16 (ภาคผนวก ก) ผลการวิเคราะห์บุคคลผู้เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการความรู้ และบทบาทหน้าที่ มีดังนี้

- 1) ผู้บริหารความรู้ (Chief Knowledge Officer : CKO) มีบทบาทหน้าที่ ดังนี้
 - (1) กำหนดวิสัยทัศน์ เป้าหมายขององค์กร
 - (2) ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการแบ่งปันความรู้
 - (3) จัดระบบ โครงสร้างสำหรับดักจับความรู้
 - (4) จัดให้มีการสร้างฐานความรู้
 - (5) ส่งเสริม พัฒนาให้เกิดบุคคลใฝ่รู้
 - (6) จัด โครงสร้างและวางระบบการจัดการความรู้
 - (7) เป็นแบบอย่างที่ดีในองค์กร
 - (8) ส่งเสริม สนับสนุนระบบที่เอื้อต่อความสำเร็จในการจัดการความรู้

2) ผู้จัดการความรู้ หรือวิศวกรความรู้(Knowledge Manager, Knowledge Engineer, Knowledge Facilitator, Knowledge Activist, Knowledge Broker, KM Project Coordinators, Chief Information Officer: CIO, Knowledge System Manager) มีบทบาทหน้าที่ ดังนี้

- (1) ส่งเสริม อำนวยความสะดวก และสร้างบรรยากาศให้ทุกคน ได้มีส่วนร่วม แลกเปลี่ยนเรียนรู้
- (2) ศึกษาและแปลงความรู้ที่ซ่อนเร้นให้เป็นความรู้ที่ชัดเจน จัดการความรู้ให้มีการจัดเรียงที่เป็นระบบ
- (3) เชื่อมโยงและรวบรวมความรู้จากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อนำไปใช้ประโยชน์
- (4) เชื่อมโยงความต้องการความรู้ไปยังแหล่งความรู้ทั่วทั้งองค์กร
- (5) จัดการเปลี่ยนแปลง สร้างความรู้ความเข้าใจ ความตื่นตัว ก่อให้เกิดความร่วมมือทั้งองค์กร และเป็นผู้กระตุ้นพนักงานความรู้
- (6) เชื่อมโยงระหว่างผู้บริหารระดับสูงกับพนักงานปฏิบัติ

3) ผู้เชี่ยวชาญความรู้(Knowledge Specialist, KM Project Consultants, Local wisdoms, Knowledge Communities, Mentors, Trainers, Researcher) มีบทบาทหน้าที่ ดังนี้

- (1) สร้างความรู้ที่ชัดเจน
- (2) ช่วยแนะแนวทางและกระบวนการในการดำเนิน โครงการ
- (3) นำความรู้ที่ชัดเจนมาสังเคราะห์จัดหมวดหมู่

4) ผู้ปฏิบัติหรือพนักงานความรู้(Knowledge Worker, Knowledge Practitioner, Knowledge Operator, Knowledge Analyst) มีบทบาทหน้าที่ ดังนี้

- (1) เสาะหาความรู้(acquire)
- (2) สร้างความรู้(create)
- (3) สั่งสมความรู้(accumulate)
- (4) ใช้ความรู้(exploit)

4. ผลการวิเคราะห์ โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร เพื่อการบริหารจัดการความรู้

จากตารางที่ 17 (ภาคผนวก ก) ผลการวิเคราะห์โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยี
สารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร มีดังนี้

1) เทคโนโลยีที่สนับสนุนด้านอรรถิยภาพการประกอบการ(Business Intelligence)มี
ดังนี้

(1) คลังความรู้ ฐานความรู้ วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ(Knowledge Repository/
Knowledge Base/ Best practices)

(2) ระบบจัดการไหลเวียนงาน (Workflow Management System)

(3) เหมืองข้อมูล (Data Mining)

2) เทคโนโลยีที่สนับสนุนด้านการประสานความร่วมมือ(Collaboration) มีดังนี้

(1) ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (Email)

(2) ฐานกลุ่มสนทนา (Discussion group base)

(3) กระดานข่าว (Web board)

3) เทคโนโลยีที่สนับสนุนด้านการถ่ายโอนความรู้(Knowledge Transfer) มีดังนี้

(1) ห้องเรียนเสมือน (Virtual Class Room)

(2) การเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning)

(3) การฝึกอบรมผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Web Based Training :WBT)

4) เทคโนโลยีที่สนับสนุนด้านการค้นหาความรู้ และแผนที่ความรู้(Knowledge
Discovery and Mapping) มีดังนี้

(1) การจัดการเอกสาร (Document and Content Management)

(2) การสืบค้น (Search Engine and retrieval)

(3) แผนที่ความรู้ (Knowledge Map)

(4) แม็กกาซีนอิเล็กทรอนิกส์ (eMagazine)

5) เทคโนโลยีที่สนับสนุนด้านการสร้างแผนที่ความเชี่ยวชาญ(Expertise Location) มี
ดังนี้

(1) สมุดหน้าเหลือง (Yellow Pages)

(2) การสืบค้นหาบุคคล สถานที่

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนากระบวนการบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ

ผลการพัฒนากระบวนการบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ แบ่งออกเป็น 2 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 ผลการศึกษาข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่น และการบริหารจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่น

ผลการศึกษาข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่น และการบริหารจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัย ได้ดำเนินการศึกษาข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่องผลิตภัณฑ์ย่านลิเภา จากสื่อสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏแต่ละแห่ง พบว่า มีมหาวิทยาลัยราชภัฏเพียง 1 แห่งที่มีข้อมูลเรื่อง ผลิตภัณฑ์ย่านลิเภา คือ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ซึ่งมีวิทยาลัยมี 2 หน่วยงานที่มีข้อมูลสื่อสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผลิตภัณฑ์ย่านลิเภา คือ ศูนย์ศิลปวัฒนธรรม และ ศูนย์วิทยบริการ และจากการวิเคราะห์เนื้อหาสื่อสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์เกี่ยวกับการบริหารจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่น พบว่าศูนย์ศิลปวัฒนธรรมเป็นหน่วยงานหลักในการบริหารจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่น ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการศึกษา วิเคราะห์สื่อสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ของศูนย์ศิลปวัฒนธรรม แยกประเด็นวิเคราะห์ 4 ประเด็น ดังนี้

1. การบริหารจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่นของมหาวิทยาลัยราชภัฏ

1) เป้าหมายการบริหารจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่น

ผลการวิเคราะห์ เป้าหมายการบริหารจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่นของ ศูนย์ศิลปวัฒนธรรม ที่มีการดำเนินการเรื่อง ผลิตภัณฑ์ย่านลิเภา จากการวิเคราะห์เป้าหมายการบริหารจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่น มีการระบุไว้ใน วิสัยทัศน์ ของหน่วยงาน ดังนี้

เป็นแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ จากการศึกษาค้นคว้าวิจัยวัฒนธรรมและส่งเสริมการอนุรักษ์ พัฒนาและเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรม บูรณาการวัฒนธรรมของท้องถิ่นเข้ากับวัฒนธรรมของชาติและวัฒนธรรมสากลเพื่อประโยชน์ในการดำเนินชีวิต

2) องค์ประกอบการบริหารจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่น ประกอบด้วย 1) คนและหน่วยงาน 2) เทคโนโลยี 3) กระบวนการ 4) ข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่น 5) งานหรือการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นไปดำเนินงานต่าง ๆ เช่น การจัดการเรียนการสอน เป็นต้น

3) ปัจจัยสนับสนุนการบริหารจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่น ปัจจัยที่สนับสนุนการบริหารจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่นของศูนย์ศิลปวัฒนธรรม พบได้จากการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ได้แก่ 1) การกำหนดปรัชญา วิสัยทัศน์ พันธกิจของหน่วยงาน 2) การสร้างทีม ตั้งคณะทำงาน 3) กำหนดกลยุทธ์ของหน่วยงาน แผนปฏิบัติการ 4) การจัดประชุม สัมมนา อบรม 5) การแยกประเภท และกำหนดภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีในหน่วยงาน 6) การนำเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสารมาใช้

4) กระบวนการบริหารจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่น

ผลการวิเคราะห์ กระบวนการบริหารจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่น พบว่ามีกระบวนการดังนี้

(1) การแสวงหาภูมิปัญญาท้องถิ่น มีการแสวงหาข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นจากภายนอกมหาวิทยาลัย เช่น จากเอกสารสารานุกรมวัฒนธรรมภาคใต้ ชนชาวไทยพวน

(2) การออกแบบ สร้าง สังเคราะห์ ภูมิปัญญาท้องถิ่น มีการสังเคราะห์ข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง จักสานย่านลิเภา เพื่อให้บริการในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์โดยผู้เชี่ยวชาญในมหาวิทยาลัย(ผศ.จันทรา ทองสมัคร)

(3) การรวบรวม กักเก็บ และกู้คืนความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น มีการนำเครื่องมือทางเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร เข้ามาช่วยสนับสนุน เช่น มีระบบฐานข้อมูลท้องถิ่น ที่มีการรวบรวมข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นในเรื่องต่าง ๆ ไว้ด้วย

(4) การเผยแพร่ แบ่งปัน มีการเผยแพร่ข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่เปิดโอกาสให้ทุกคนสามารถเข้าถึงได้ตลอดเวลา โดยมีเว็บไซต์ของศูนย์ศิลปวัฒนธรรม (<http://it.rint.ac.th/~somporn/culture/>) และเว็บไซต์ของศูนย์วิทยบริการ (http://arc.rint.ac.th/nakhon/nakhon09_9.html)

5) สถานที่หรือแหล่งติดต่อสื่อสาร

ผลการวิเคราะห์สถานที่ หรือแหล่งติดต่อสื่อสาร ที่เป็นแหล่งแลกเปลี่ยนเรียนรู้สำหรับคนและหน่วยงาน มี 2 ลักษณะ คือ

(1) การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร จากการวิเคราะห์พบว่า มีระบบฐานข้อมูลท้องถิ่น ที่เป็นแหล่งความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น และมีการให้บริการสืบค้นข้อมูลผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์

(2) การสื่อสารแบบเผชิญหน้า (face to face) จากการวิเคราะห์ พบว่ามีเอกสารการจัดประชุม อบรม สัมมนาอย่างเป็นทางการเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น(ไม่ได้ระบุอย่างชัดเจนว่ามีเรื่องอะไรบ้าง)

6) ข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่น จากการวิเคราะห์พบข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง ผลิตภัณฑ์ย่านลิเภา ดังนี้

- (1) ประเภทภูมิปัญญาท้องถิ่น : การจักสานย่านลิเภา
- (2) รายละเอียดภูมิปัญญาท้องถิ่น ประกอบด้วยหัวข้อเรื่อง วัสดุที่ใช้ในการจักสาน เครื่องมือที่ใช้ในการจักสานย่านลิเภา ขั้นตอนการจักสานย่านลิเภา การประยุกต์ใช้ (รายละเอียดในภาคผนวก ง)
- (3) แหล่งความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น ของมหาวิทยาลัยราชภัฏ
ศูนย์ศิลปวัฒนธรรม เว็บไซต์ : <http://it.rint.ac.th/~somporn/culture/>
ศูนย์วิทยบริการ เว็บไซต์ : http://arc.rint.ac.th/nakhon/nakhon09_9.html

2. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่น

ผลการวิเคราะห์ หน่วยงาน ที่ดูแลรับผิดชอบ สนับสนุนงานด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น มี ดังนี้

- 1) ศูนย์ศิลปวัฒนธรรม เป็นหน่วยงานหลักในการบริหารจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยมีหน่วยงานย่อยประกอบด้วย ศูนย์ข้อมูลภาคใต้ หอวัฒนธรรม และ ศูนย์สารสนเทศภูมิปัญญาท้องถิ่น บทบาทหน้าที่คือเป็นแหล่งเรียนรู้ และให้บริการข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นในรูปแบบต่าง ๆ เช่นการจัดทำสื่ออิเล็กทรอนิกส์ และบริการสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น
- 2) ศูนย์วิทยบริการ ให้บริการ เผยแพร่สื่ออิเล็กทรอนิกส์ และสื่อสิ่งพิมพ์ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น
- 3) ศูนย์คอมพิวเตอร์ ดูแลระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏ ซึ่งเป็นหน่วยงานสนับสนุนด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร
- 4) คณะ หรือ หน่วยงานอื่น ๆ ในมหาวิทยาลัยราชภัฏ เป็นแหล่งศึกษาค้นคว้าข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่น ในมหาวิทยาลัย ที่คอยสนับสนุนด้านข้อมูลแก่หน่วยงานสนับสนุนที่กล่าวมาข้างต้น สังเกตได้จากรายชื่อสื่อสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ที่มีอยู่ในแต่ละคณะ เพียงแต่ไม่สามารถเข้าถึงได้เพราะข้อมูลถูกลบไปแล้ว

กล่าวโดยสรุป การบริหารจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่นของมหาวิทยาลัยราชภัฏ ส่วนใหญ่เป็นบทบาทหน้าที่ของศูนย์ศิลปวัฒนธรรมเป็นหน่วยงานหลัก โดยมีหน่วยงานอื่น ๆ เช่น ศูนย์สำนักและคณะต่าง ๆ เป็นหน่วยงานสนับสนุน รูปแบบการบริหารจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่นระหว่างหน่วยงานยังไม่ได้ระบุไว้อย่างชัดเจน สังเกตได้จาก จำนวนข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สามารถสืบค้นได้มีจำนวนน้อยมาก และจากการศึกษาเอกสารสื่ออิเล็กทรอนิกส์พบว่า แต่ละหน่วยงานมีการจัดทำสื่ออิเล็กทรอนิกส์ไว้ให้บริการความรู้ แต่ผู้ใช้ไม่สามารถเข้าถึงข้อมูลได้

จากการสอบถาม ผู้ที่จัดทำข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ของศูนย์ศิลปวัฒนธรรม กล่าวว่า “... การแสวงหาข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่น ส่วนใหญ่ คณะจารย์ในแต่ละคณะเป็นผู้หาข้อมูลมาให้เพื่อเผยแพร่สู่ภายนอกมหาวิทยาลัย เท่าที่ทราบก็ได้มาจากการศึกษาค้นคว้ามา หรือได้มาจากสื่อสิ่งพิมพ์ที่เคยมีการจัดพิมพ์ไว้ แล้วนำข้อความรู้ดังกล่าวมาจัดทำเป็นสื่อสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ เพื่อเผยแพร่สู่สาธารณะผ่านอินเทอร์เน็ตของมหาวิทยาลัยราชภัฏ” นอกจากนี้ยังมีการนำเสนอข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นในสื่อสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถสืบค้นได้ที่ศูนย์วิทยบริการ ซึ่งข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นไม่แตกต่างกันจากสื่อสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ของศูนย์ศิลปวัฒนธรรม ส่วนสื่อสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ของคณะ และหน่วยงานอื่น ๆ ผลปรากฏว่าไม่สามารถเข้าถึงข้อมูลได้เพราะมีการลบข้อมูลออกจากระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ไปแล้ว ปรากฏเพียงชื่อข้อมูลบนระบบเครือข่ายเท่านั้น

3. บุคคลผู้เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่น ผลการวิเคราะห์ พบว่าประกอบด้วย

1) บุคคลภายในมหาวิทยาลัย ได้แก่ นักศึกษาซึ่งเป็นกลุ่มที่ศึกษาใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกิจกรรมการเรียน อาจารย์และบุคลากรในมหาวิทยาลัย ผู้เชี่ยวชาญในมหาวิทยาลัยหรือผู้ศึกษาค้นคว้าด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นของมหาวิทยาลัยราชภัฏ ซึ่งจากการวิเคราะห์สื่อสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ พบว่า ผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ที่ศึกษาค้นคว้าด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น ของมหาวิทยาลัยราชภัฏ เท่าที่ปรากฏมีการระบุรายชื่อเพียงคนเดียว คือ ผศ.จันทรา ทองสมัคร (ภาคผนวก ง)

2) บุคคลภายนอกมหาวิทยาลัย ได้แก่ ผู้ทรงภูมิปัญญาในชุมชน บุคคลภายนอกที่ทำงานเกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น จากการวิเคราะห์สื่อสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ไม่มีการระบุรายชื่อผู้ทรงภูมิปัญญาในชุมชน

นอกจากนี้ จากการวิเคราะห์สื่อสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ ของศูนย์ศิลปวัฒนธรรม พบว่า ศูนย์ศิลปวัฒนธรรมได้มีการจัดให้มีบุคคล คณะบุคคลมาดำเนินการบริหารจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยมีตำแหน่ง และบทบาทหน้าที่ ดังนี้

1) กรรมการที่ปรึกษา หน้าที่ความรับผิดชอบ ให้คำปรึกษา แนะนำ ในการดำเนินงานของศูนย์ศิลปวัฒนธรรม

2) กรรมการปฏิบัติงาน แบ่งเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มงานศึกษาค้นคว้าและเผยแพร่ หน้าที่ความรับผิดชอบ ศึกษาค้นคว้าวิจัยเกี่ยวกับเรื่องศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่นและวัฒนธรรมชาติ ฝึกอบรมจริยธรรม ส่งเสริมเผยแพร่ และแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม งานประเพณีท้องถิ่น โดยจัดทำในรูปแบบเอกสารสื่อการแสดงผลการจัดกิจกรรมทางวัฒนธรรม การอบรมสัมมนา การจัดนิทรรศการ การจัดวัฒนธรรมสัญจร การเผยแพร่ทางสื่อสารมวลชน รวมทั้งการประกาศเชิดชูเกียรติคุณ เชิญชูสรรเสริญยกย่องผู้มีคุณค่าทางวัฒนธรรม

กลุ่มหอวัฒนธรรม หน้าที่ความรับผิดชอบ จัดตกแต่งหอวัฒนธรรม พิพิธภัณฑวัตถุด้วย ศูนย์ข้อมูลภาคใต้ เอกสารโบราณ โดยรวบรวมจัดทำทะเบียนข้อมูล จัดระบบการรักษาข้อมูล การแสดงข้อมูล คู่มือรักษาและให้บริการ ข้อมูลข่าววัฒนธรรมแบบของวัตถุทางวัฒนธรรม และ โสตทัศนูปกรณ์ประเภทต่าง ๆ เพื่อการอนุรักษ์ เผยแพร่ และการศึกษาค้นคว้าวิจัย เพื่อเป็นแหล่งความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นที่พึ่งทางวิชาการแก่ท้องถิ่น โดยจัดในรูปแบบของศูนย์สารสนเทศ ภูมิปัญญาท้องถิ่น หรือในรูปแบบอื่น ๆ

ส่วนบุคคลอื่น ๆ เช่น ผู้บริหารด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น ผู้จัดการด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น ผู้เชี่ยวชาญ และบุคคลอื่นๆ ยังไม่มีการกำหนดตำแหน่ง บทบาทหน้าที่ไว้อย่างชัดเจน ตามหลักการบริหารจัดการความรู้ ที่ได้วิเคราะห์ในขั้นตอนที่ 1

4. โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร ผลการวิเคราะห์ สิ่งที่ช่วยสนับสนุนการบริหารจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่น พบว่า มีการใช้เทคโนโลยีที่สนับสนุนงานด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น การจัดทำมีระบบฐานข้อมูลท้องถิ่น การให้บริการสืบค้นข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์

จากการวิเคราะห์หน่วยงานอื่น ๆ ที่สนับสนุนงานด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น พบว่า มีการนำเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสารมาช่วยสนับสนุนการบริหารจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่นของมหาวิทยาลัยราชภัฏ แต่ยังไม่มีการระบุบทบาทหน้าที่ หรือวางระบบบริหารจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ชัดเจน ส่วนใหญ่เป็นเพียงการนำเสนอสื่อสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์เท่านั้น โดยสามารถสังเกตได้จากจำนวนข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีการกักเก็บไว้ให้บริการบนระบบเครือข่ายมีจำนวนน้อยมาก เมื่อเทียบกับความต้องการของคนและหน่วยงาน ข้อมูลบางหน่วยงานถูกจัดทำให้ไม่สามารถเข้าถึงได้ มีแต่เพียงรายชื่อเอกสารปรากฏบนระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์เท่านั้น บางหน่วยงานมีข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ที่ซ้ำซ้อนกับหน่วยงานอื่น

ส่วนที่ 2 ผลการสังเคราะห์ผลการวิเคราะห์เพื่อให้ได้ระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ

นำผลการศึกษา วิเคราะห์การบริหารจัดการความรู้ในขั้นตอน ที่ 1 และการศึกษาข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่น และการบริหารจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่น ของมหาวิทยาลัยราชภัฏในขั้นตอนที่ 2 มากำหนดกรอบแนวคิดพื้นฐานการสังเคราะห์ระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ โดยนำประเด็นที่สัมพันธ์กันมาจัดหมวดหมู่เข้าด้วยกัน ได้ดังนี้

1. เป้าหมายการบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น

ในการวิจัยครั้งนี้ได้กำหนดเป้าหมายการบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นสำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ เพื่อพัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อการบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นสำหรับการจัดการเรียนการสอนผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ที่เน้นการเรียนรู้แบบนำตนเอง และการใฝ่รู้ของนักศึกษา

2. องค์ประกอบการบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น

องค์ประกอบการบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ ประกอบด้วย

1) คนและหน่วยงาน ในที่นี้หมายถึง นักศึกษา อาจารย์ผู้สอน ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงภูมิปัญญาในชุมชน และบุคคลในหน่วยงานต่าง ๆ ได้แก่ ศูนย์คอมพิวเตอร์ ศูนย์วิทยบริการ ศูนย์ศิลปวัฒนธรรมในมหาวิทยาลัยราชภัฏที่ให้การสนับสนุน ซึ่งมีส่วนเกี่ยวข้องในความสำเร็จของการดำเนินการ

2) กระบวนการ ในที่นี้หมายถึง กระบวนการบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น เริ่มด้วยกระบวนการย่อย 4 กระบวนการ ดังนี้

(1) กระบวนการแสวงหา ค้นหา ระบุ กำหนดความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งจากการศึกษาข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่น พบว่า มีข้อมูลเกี่ยวกับ ผลิตภัณฑ์ย่านลิเภาบ้างแล้ว แต่มีจำนวนน้อย อาจต้องแสวงหา ค้นหาข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นเพิ่มเติมทั้งภายในมหาวิทยาลัย ได้แก่ จากผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ผู้สอน หรือสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ ที่มีอยู่ และจากภายนอกมหาวิทยาลัยราชภัฏ ได้แก่ ผู้ทรงภูมิปัญญาในชุมชน และสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ ที่มีตามหน่วยงานต่าง ๆ ภายนอกมหาวิทยาลัยราชภัฏ

(2) กระบวนการออกแบบ สร้าง สังเคราะห์และตรวจสอบความรู้ เป็นการออกแบบ สร้าง สังเคราะห์ ความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น ตามความต้องการของคนและหน่วยงานผู้ใช้ ซึ่งความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีอยู่ หรือได้มาใหม่ อาจมีความไม่สมบูรณ์ อาจต้องมีการออกแบบ สร้าง สังเคราะห์ขึ้นมาใหม่ เพื่อให้เหมาะสม ตรงความต้องการ หลังจากนั้น ให้ผู้เชี่ยวชาญได้ตรวจสอบความถูกต้อง เหมาะสม ก่อนนำไปรวบรวม กักเก็บในขั้นต่อไป

(3) กระบวนการรวบรวม กักเก็บ และกู้คืนความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นขั้นตอนเกี่ยวกับการรวบรวม กักเก็บ และกู้คืน ซึ่งกระบวนการนี้จำเป็นต้องใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร ที่มีอยู่ในมหาวิทยาลัยราชภัฏมาใช้ให้เกิดประโยชน์

(4) กระบวนการเผยแพร่ แบ่งปัน และใช้ความรู้ เป็นกระบวนการที่มีการนำเอาความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น ไปเผยแพร่ แบ่งปันทั้งภายในมหาวิทยาลัยราชภัฏ หรืออาจมีการนำไปเผยแพร่สู่สาธารณะ เพื่อให้คนหรือหน่วยงานต่าง ๆ ได้นำความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นไปประยุกต์ใช้ในการทำงาน การจัดการเรียนการสอน หรือกิจกรรม งานต่าง ๆ ตามที่วางแผนไว้

3) เทคโนโลยี ในที่นี้หมายถึง สถานที่หรือแหล่งติดต่อสื่อสารที่ซึ่ง คน หรือ หน่วยงาน สามารถเข้ามาเพื่อระดมสมอง เรียนรู้ และมีปฏิสัมพันธ์ หรือทำกิจกรรมร่วมกัน ทั้งที่ใช้ เป็นเครื่องมือการสื่อสารแบบใช้เวลาเดียวกันได้ (synchronous) และเครื่องมือการสื่อสารแบบใช้ ต่างเวลากัน (asynchronous) และรวมทั้งการใช้วิธีการสื่อสารแบบเผชิญหน้า (face to face) เช่น การจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนตามปกติ หรือการประชุมอบรม สัมมนาอย่างเป็นทางการ หรืออาจไม่เป็นทางการ และหมายความรวมถึงเทคโนโลยีที่ช่วยสนับสนุนการบริหารจัดการความรู้ จากการวิเคราะห์ พบว่า โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสารใน ขั้นตอนที่ 1 สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดทาระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญา ท้องถิ่นของมหาวิทยาลัยราชภัฏได้ ประกอบด้วย

(1) เทคโนโลยีที่สนับสนุนการรวบรวม กักเก็บ กู้คืนความรู้ที่เป็นภูมิปัญญา ท้องถิ่น เป็นการนำข้อมูล ความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่รวบรวมมาทั้งหมด มากำหนดเงื่อนไข การสืบค้น ทั้งจากแหล่งความรู้ภายใน และแหล่งความรู้ภายนอกมหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อนำมาสร้าง ฐานความรู้ และแหล่งความรู้ภายนอก

(2) เทคโนโลยีที่สนับสนุนการประสานความร่วมมือ เป็นการผสมผสานการใช้ เครื่องมือในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อการประสานความร่วมมือ และสร้างชุมชนแนวปฏิบัติ ของ คนหรือ หน่วยงาน ในมหาวิทยาลัยราชภัฏ ทั้งเครื่องมือการสื่อสารแบบใช้เวลาเดียวกันได้ (synchronous) เช่น การสนทนา(chat) และเครื่องมือการสื่อสารแบบใช้ต่างเวลากัน (asynchronous) เช่น กระดาน ข่าว(web board) ควบคุมการสื่อสารแบบเผชิญหน้า (face to face) เช่น การจัดการเรียนการสอนใน ห้องเรียนตามปกติ หรือการประชุม สัมมนา อย่างเป็นทางการ หรืออาจไม่เป็นทางการ รวมทั้ง กิจกรรมแบบเพื่อนช่วยเพื่อน

(3) เทคโนโลยีที่สนับสนุนการถ่ายโอนความรู้ เป็นการใช้เทคโนโลยีเพื่อการ เรียนรู้ หรือการถ่ายทอดความรู้ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์(elearning) การจัดการเรียนการสอนผ่านเว็บเบส ควบคุมการเรียนการสอนในห้องเรียนตามปกติ

(4) เทคโนโลยีที่สนับสนุนการค้นหาความรู้ และแผนที่ความรู้ เป็นการ ใช้ เทคโนโลยีในการจัดการเอกสารความรู้รูปแบบต่าง ๆ ที่มีอยู่ เพื่อให้คน หน่วยงานผู้ใช้สามารถ เข้าถึงได้ง่าย มีการแยกแยะหมวดหมู่เนื้อหาเพื่อสะดวกการสืบค้นและนำมาใช้ เช่น การแบ่ง ประเภทผลิตภัณฑ์ การจัดหมวดหมู่ความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นต้น

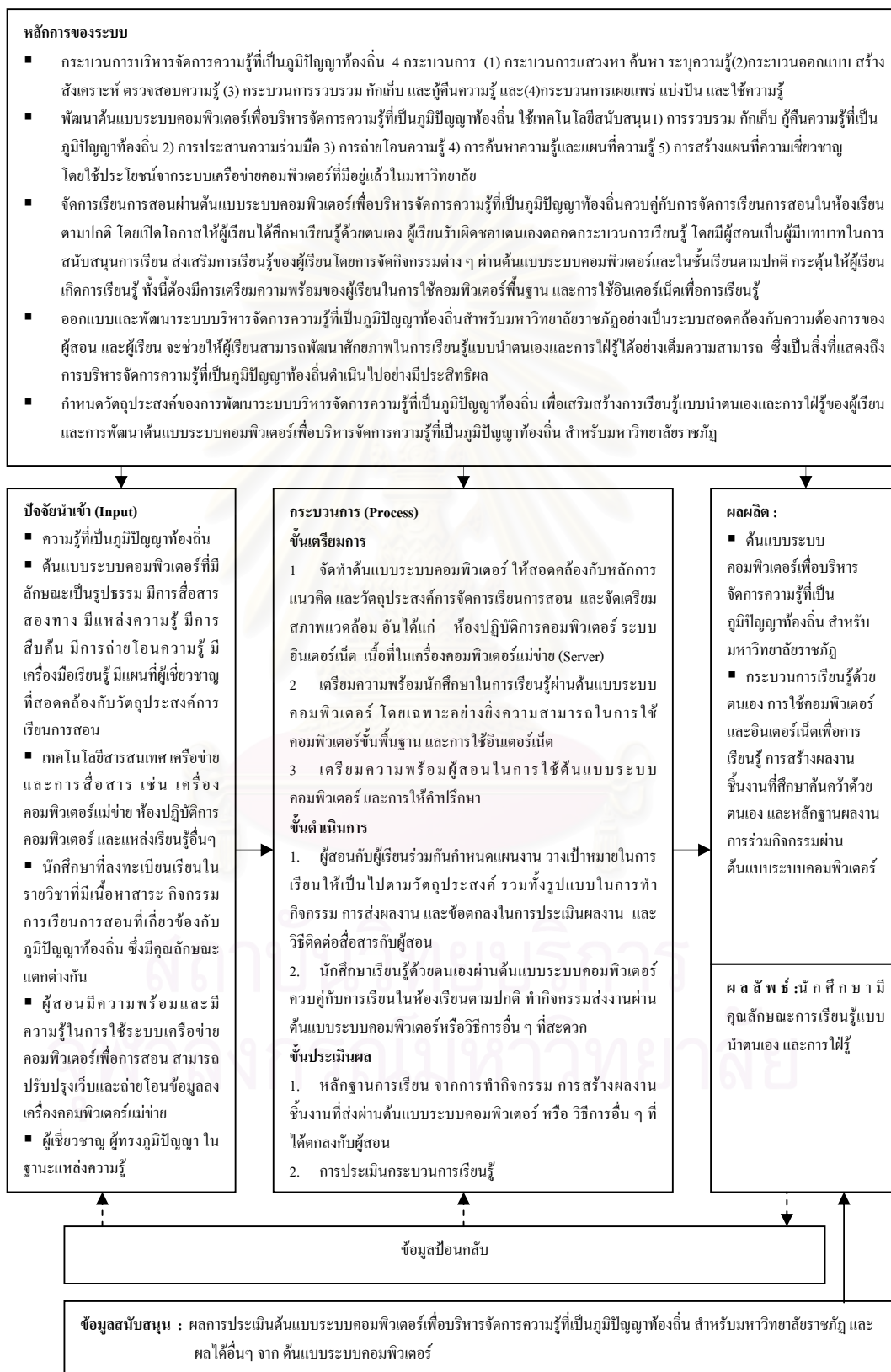
(5) เทคโนโลยีที่สนับสนุนการสร้างแผนที่ความเชี่ยวชาญ เป็นการ ใช้เทคโนโลยี ช่วยในการหาว่าใครในมหาวิทยาลัยราชภัฏที่มีความเชี่ยวชาญด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น มีใครภายนอก มหาวิทยาลัยราชภัฏ ที่มีความเชี่ยวชาญ และการมีเครื่องมือที่สามารถเชื่อมโยงไปยังผู้ทรงภูมิปัญญา แหล่งผลิต แหล่งจำหน่ายผลิตภัณฑ์ ภายนอกมหาวิทยาลัย

4) **ความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น** ในที่นี้เป็น ความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่องผลิตภัณฑ์ย่านลิเภา ทั้งที่เป็นความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ชัดเจน (Explicit) ที่สามารถสืบค้นได้จากเอกสาร สื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ และความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ซ่อนเร้น (Tacit) ซึ่งต้องอาศัยการพูดคุย สนทนา ซึ่งข้อความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นดังกล่าวต้องอาศัยกระบวนการแสวงหาค้นหาทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัยราชภัฏ อาจมีการออกแบบ สร้าง ส่งเสริมความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นขึ้นมาใหม่ มีการรวบรวม กักเก็บ ที่ต้องอาศัยเครื่องมือทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร และมีการแบ่งปัน เผยแพร่ทั่วทั้งมหาวิทยาลัยราชภัฏ ที่สำคัญเป็นการบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น ที่สามารถให้คน หน่วยงานที่เป็นกลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าถึงและประยุกต์ใช้ความรู้สู่กิจกรรมการทำงาน กิจกรรมการจัดการเรียนการสอนหรือกิจกรรม งานอื่น ๆ ซึ่งจากการวิจัยพบว่า หัวข้อเรื่องความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สำรวจพบ เช่น วัสดุที่ใช้ในการจักสาน เครื่องมือที่ใช้ในการจักสานย่านลิเภา ขั้นตอนการจักสานผลิตภัณฑ์ย่านลิเภา และการประยุกต์ใช้ ซึ่งมีจำนวนไม่มากนัก

5) **งาน หรือ การดำเนินงาน** ในที่นี้หมายถึง การนำความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง ผลิตภัณฑ์ย่านลิเภา ไปใช้ในการทำงาน การดำเนินงานต่าง ๆ หรือนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในมหาวิทยาลัยราชภัฏ ในรายวิชาที่มีเนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยนำความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นมาจัดการเรียนการสอนแบบผ่านค้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ ที่เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้เรียนรู้ด้วยตนเอง นักศึกษารับผิดชอบตนเองและการเรียนรู้ของตนเองควบคู่การเรียนรู้ในชั้นเรียนปกติ อาจารย์ผู้สอนจัดให้มีการประเมินนักศึกษาอย่างสม่ำเสมอ ต่อเนื่อง และให้ข้อมูลป้อนกลับตลอดการเรียนรู้ ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างอาจารย์ผู้สอนและนักศึกษาอย่างต่อเนื่องตลอดกระบวนการเรียนการสอน และนักศึกษาแสดงออกทางพฤติกรรมในการศึกษาค้นคว้าหาความรู้อยู่เสมอ และมีพื้นฐานความรู้ที่ติดต่อการศึกษาค้นคว้านั้น ๆ (Knowles, 1975; Skager, 1978; Tough, 1979; วิโรจน์ วัฒนานิมิตกุล, 2540)

จากกรอบแนวคิดพื้นฐานดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยได้นำไปกำหนดโครงสร้างระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ ดังแผนภูมิ

แผนภูมิที่ 10 ระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ



ระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ มีรายละเอียดดังนี้

1. หลักการของระบบ

1) กระบวนการบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น 4 กระบวนการย่อย

(1) กระบวนการแสวงหา ค้นหา กำหนด ระบุความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งสามารถแสวงหาได้จากทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัยราชภัฏ ทั้งที่เป็นความรู้ที่ชัดเจน (Explicit) เช่น เอกสาร ตำรา สื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ และความรู้ที่ซ่อนเร้น (Tacit) ซึ่งเป็นความรู้ที่ฝังอยู่ในตัวบุคคลยากที่จะเขียนออกมาเป็นเอกสาร ตำรา เช่น ประสบการณ์ ทักษะกระบวนการ รูปแบบการได้มาซึ่งความรู้ดังกล่าวอาจใช้วิธีการที่แตกต่างกันออกไป เช่น การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสารมาช่วยสนับสนุน หรือใช้รูปแบบการสื่อสารแบบเผชิญหน้า (fact to face) เช่น การประชุมสัมมนา อย่างเป็นทางการ หรืออาจไม่เป็นทางการ การเสวนา พูดคุย สนทนา ที่สำคัญความรู้ที่องค์กรได้มาควรตรงความต้องการของคน กลุ่มคน หรือหน่วยงานที่ใช้

(2) กระบวนการออกแบบ สร้าง สังเคราะห์ และตรวจสอบความรู้ เป็นการออกแบบ สร้าง สังเคราะห์ความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นให้ตรงความต้องการ ซึ่งบางครั้งต้องอาศัยทีมงานผู้เชี่ยวชาญ คอยตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสม เพื่อให้ตรงกับความต้องการของคน กลุ่มคน หรือหน่วยงานที่ใช้ ก่อนนำไปใช้ในการทำงาน หรือการจัดการเรียนการสอน หรือนำไปทำงาน กิจกรรมอื่น ๆ ตามที่ได้วางแผนไว้

(3) กระบวนการรวบรวม กักเก็บ และกู้คืนความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น ในขั้นตอนนี้ต้องอาศัยเครื่องมือทางเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสารช่วยสนับสนุน

(4) กระบวนการเผยแพร่ แบ่งปัน และใช้ความรู้ เป็นกระบวนการที่มีการนำเอาความรู้ไปเผยแพร่ แบ่งปันทั่วทั้งมหาวิทยาลัย เพื่อให้คน กลุ่มคน หรือหน่วยงานต่าง ๆ ได้นำความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นไปประยุกต์ใช้ในการทำกิจกรรมหรืองานต่าง ๆ รวมทั้งการเผยแพร่สู่สาธารณะ

2) การออกแบบ พัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น ที่ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสารที่มีอยู่ในมหาวิทยาลัยราชภัฏ

(1) เทคโนโลยีที่สนับสนุนการรวบรวม กักเก็บ กู้คืนความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นการนำข้อมูล ความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่รวบรวมมาทั้งหมด มากำหนดเงื่อนไขการสืบค้น ทั้งจากแหล่งความรู้ภายใน และแหล่งความรู้ภายนอกมหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อนำมาสร้างฐานความรู้ และแหล่งความรู้ภายนอก

(2) เทคโนโลยีที่สนับสนุนการประสานความร่วมมือ เป็นการผสมผสานการใช้เครื่องมือในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อการประสานความร่วมมือ และสร้างชุมชนแนวปฏิบัติ ของคนหรือหน่วยงานในมหาวิทยาลัยราชภัฏ ทั้งเครื่องมือการสื่อสารแบบใช้เวลาเดียวกันได้ (synchronous) เช่น การสนทนา(chat) และเครื่องมือการสื่อสารแบบใช้ต่างเวลากัน (asynchronous) เช่น กระดานข่าว(web board) ควบคุมการสื่อสารแบบเผชิญหน้า (face to face) เช่น การจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนตามปกติ หรือการประชุม สัมมนา อย่างเป็นทางการ หรืออาจไม่เป็นทางการ รวมทั้งกิจกรรมแบบเพื่อนช่วยเพื่อน

(3) เทคโนโลยีที่สนับสนุนการถ่ายโอนความรู้ เป็นการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ หรือการถ่ายทอดความรู้ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์(elearning) การจัดการเรียนการสอนผ่านเว็บเบส ควบคุมการเรียนการสอนในห้องเรียนตามปกติ

(4) เทคโนโลยีที่สนับสนุนการค้นหาความรู้ และแผนที่ความรู้ เป็นการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเอกสารความรู้รูปแบบต่าง ๆ ที่มีอยู่ เพื่อให้คน หน่วยงานผู้ใช้สามารถเข้าถึงได้ง่าย มีการแยกแยะหมวดหมู่เนื้อหาเพื่อสะดวกการสืบค้นและนำมาใช้งาน เช่น การแบ่งประเภทผลิตภัณฑ์ การจัดหมวดหมู่ความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น

(5) เทคโนโลยีที่สนับสนุนการสร้างแผนที่ความเชี่ยวชาญ เป็นการใช้เทคโนโลยีช่วยในการหาว่าใครในมหาวิทยาลัยราชภัฏที่มีความเชี่ยวชาญด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น มีใครภายนอกมหาวิทยาลัยราชภัฏ ที่มีความเชี่ยวชาญ และการมีเครื่องมือที่สามารถเชื่อมโยงไปยังผู้ทรงภูมิปัญญา แหล่งผลิต แหล่งจำหน่ายผลิตภัณฑ์ ภายนอกมหาวิทยาลัย

3) การจัดการเรียนการสอนผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นควบคู่กับการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนตามปกติ โดยเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง นักศึกษารับผิดชอบตนเองตลอดกระบวนการเรียนรู้ โดยมีอาจารย์ผู้สอนเป็นผู้มีบทบาทในการสนับสนุนการเรียน ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักศึกษาโดยการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ควบคู่กับการเรียนในห้องเรียนตามปกติ กระตุ้นให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ ทั้งนี้ต้องมีการเตรียมความพร้อมของนักศึกษาในการใช้คอมพิวเตอร์พื้นฐาน และการใช้อินเตอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้

4) การออกแบบ พัฒนาระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นสำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏอย่างเป็นระบบสอดคล้องกับความต้องการของอาจารย์ผู้สอน นักศึกษา จะช่วยให้นักศึกษาสามารถพัฒนาศักยภาพในการเรียนรู้แบบนำตนเอง และการใฝ่รู้ของนักศึกษาได้อย่างเต็มความสามารถ ซึ่งเป็นสิ่งที่แสดงถึงการบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ

5) กำหนดวัตถุประสงค์ของการพัฒนาระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้แบบนำตนเอง และการใฝ่รู้ของนักศึกษาและพัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ

2. ปัจจัยนำเข้า

- 1) ความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น
- 2) ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะเป็นรูปธรรม มีการสื่อสารสองทาง มีแหล่งความรู้ มีการสืบค้น มีการถ่ายโอนความรู้ มีเครื่องมือเรียนรู้ มีแผนที่ผู้เชี่ยวชาญ ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนการสอน
- 3) เทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่าย ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ และแหล่งเรียนรู้อื่นๆ
- 4) นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาที่มีเนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนการสอน ที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งมีคุณลักษณะแตกต่างกัน
- 5) อาจารย์ผู้สอนมีความพร้อมและมีความรู้ในการใช้ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์เพื่อจัดการเรียนการสอน สามารถปรับปรุงเว็บและถ่ายโอนข้อมูลลงเครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่าย
- 6) ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงภูมิปัญญา ในฐานะแหล่งความรู้

3. กระบวนการ (Process)

- 1) ขั้นเตรียมการ
 - (1) จัดทำต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ ให้สอดคล้องกับหลักการ แนวคิด และวัตถุประสงค์การจัดการเรียนการสอน และจัดเตรียมสภาพแวดล้อม อันได้แก่ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ระบบอินเทอร์เน็ต จัดเตรียมเนื้อหาในเครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่าย
 - (2) เตรียมความพร้อมของนักศึกษาในการเรียนผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งความสามารถในการใช้คอมพิวเตอร์ขั้นพื้นฐาน และการใช้อินเทอร์เน็ต
 - (3) เตรียมความพร้อมอาจารย์ผู้สอนเกี่ยวกับการใช้ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ และการให้คำปรึกษา
- 2) ขั้นดำเนินการ
 - (1) อาจารย์ผู้สอนกับนักศึกษาร่วมกันกำหนดแผนงาน วางเป้าหมายในการเรียนให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ รวมทั้งรูปแบบในการทำกิจกรรม การส่งผลงาน และข้อตกลงในการประเมินผลงาน และวิธีติดต่อสื่อสารกับอาจารย์ผู้สอน
 - (2) ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ควบคู่กับเรียนในห้องเรียนตามปกติ ทำกิจกรรมส่งงานผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ หรือวิธีการอื่น ๆ ที่สะดวก

3) ชั้นประเมินผล

(1) หลักฐานการเรียนรู้จากการทำกิจกรรมหรือผลงานที่ส่งผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ หรือ วิธีการอื่น ๆ ที่ได้ตกลงกับอาจารย์ผู้สอน

(2) การประเมินกระบวนการเรียนรู้

4. ผลลัพธ์ และผลผลิต

ผลผลิต :

1) ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ

2) กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง การใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้ ผลงาน ชิ้นงานที่ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง และหลักฐาน ผลการร่วมกิจกรรมผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์

ผลลัพธ์ : นักศึกษามีคุณลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเอง และการใฝ่รู้

5. ข้อมูลป้อนกลับ

นำข้อมูลที่ได้จากการทดลองใช้ มาพิจารณาปรับปรุง แก้ไขโดยพิจารณาทั้งปัจจัยนำเข้าและกระบวนการทั้งหมด เพื่อพัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

6. ข้อมูลสนับสนุน

1) วิเคราะห์ผลการประเมินต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ จากบุคคลภายนอก

2) วิเคราะห์ผลได้อื่นๆ ของต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ จากการสอบถามความคิดเห็นจากบุคคลภายนอก

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตอนที่ 3 ผลการพัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ

1) ผลการพิจารณาเลือกความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อพัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์

ผู้วิจัยนำข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ได้จากขั้นตอนที่ 2 มากำหนดกรอบเนื้อหาเพื่อให้อาจารย์ผู้สอน และผู้เชี่ยวชาญในมหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราชได้พิจารณาถึงความเหมาะสมของข้อมูลที่มีอยู่และระบุความต้องการข้อมูลความรู้เพิ่มเติม ซึ่งพบว่า ข้อมูลที่ได้ในขั้นตอนที่ 2 มีจำนวนน้อยและไม่ตรงกับความต้องการของผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ผู้สอน และนักศึกษา จากการสอบถาม ผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ผู้สอน และนักศึกษา พบว่า

ผู้เชี่ยวชาญในมหาวิทยาลัยราชภัฏ กล่าวว่า “...ในมหาวิทยาลัยยังมีข้อมูลเรื่องนี้ไม่มาก ผู้เชี่ยวชาญเรื่องนี้ก็มี แต่ยังไม่มีการเขียนเอกสาร ตำรา ในเรื่องนี้ผู้วิจัยควรลงพื้นที่จริง เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นจริง และเป็นปัจจุบัน เพราะได้มีการพัฒนาลวดลาย และขั้นตอนการจัดทำยานติเพา มากกว่าในอดีต ในมหาวิทยาลัยราชภัฏมีเอกสารเรื่องนี้ไม่มาก ถ้าต้องการข้อมูลจากอาจารย์คงต้องเสียเวลามากในการรวบรวมจากอาจารย์ในมหาวิทยาลัย และไม่รู้ว่ามีใครรู้เรื่องนี้บ้าง ถ้าให้ตีควลงพื้นที่จริง จะดีกว่า”

อาจารย์ผู้สอน ในรายวิชาที่มีเนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนการสอนที่เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นเล่าให้ฟังว่า “...เคยศึกษาเรื่องนี้ เพราะเห็นว่าน่าสนใจ และเป็นสินค้าขึ้นชื่อของจังหวัด แต่มีคนส่วนน้อยมากที่มีความรู้เรื่องนี้ และไม่มีใครศึกษาเรื่องนี้อย่างจริงจัง ส่วนใหญ่ก็เป็นการมอบหมายให้นักศึกษาได้ทำรายงานบ้าง ทำสื่อประชาสัมพันธ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นบ้าง ช่วงหลัง ๆ มาทราบจากนักศึกษาว่า ชาวบ้านก็ไม่ค่อยให้ข้อมูล เพราะไม่อยากตอบคำถามนักศึกษา ทำให้เขาเสียเวลามาก ส่วนหนึ่งอาจเป็นเพราะพฤติกรรมเด็กด้วย ถ้าต้องการข้อมูล ควรเก็บรวบรวมข้อมูลกับชาวบ้านจะดีกว่า ส่วนใหญ่อาจารย์ผู้สอนที่สอนเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องนี้โดยตรงไม่มีส่วนใหญ่จะให้นักศึกษาลงพื้นที่เก็บรวบรวมข้อมูลเองตามความสนใจ เมื่อจบภาคเรียนก็ไม่มีการรวบรวมเพื่อเผยแพร่แต่อย่างใด”

นักศึกษาที่เลขศึกษาเรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่นเล่าให้ฟังว่า “...ข้อมูลที่ศึกษาพอสิ้นภาคเรียนก็ไม่ได้จัดเก็บเพราะเมื่อส่งอาจารย์ผู้สอนแล้วเอกสารก็ไม่รู้อยู่ที่ไหนหาไม่เจอ เหตุผลที่ศึกษาเรื่องนี้เพราะเห็นว่าเป็นของดีเมืองนคร และ บ้านอยู่แถวนั้นทำให้เก็บข้อมูลได้ง่าย ผลกระทบที่ชาวบ้านทำได้สวยงาม ชาวบ้านมีความอดทนสูงมาก การทำไม่ยากแต่ต้องอดทน ฝีมือชาวบ้านดีมาก ช่วงหลังชาวบ้านไม่ค่อยให้ข้อมูล ไม่ให้ความร่วมมือในการตอบคำถามมากนัก เพราะมีคนไปขอข้อมูลบ่อยเลย ไม่มีเวลาทำอะไรเลย ช่วงหลังเลยทำเอกสารเอาไว้ให้นักศึกษาเอาไปถ่ายเอกสารเอาเองบางแห่งต้องเสียเงินค่าเอกสารด้วย”

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลท้องถิ่นที่มีการผลิต ผลิตภัณฑ์ย่านลิเภา และพิจารณาข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ความต้องการของอาจารย์ผู้สอน และจากสภาพปัญหาการเก็บรวบรวมข้อมูลของนักศึกษา มาศึกษา ผู้วิจัยได้ลงสำรวจพื้นที่ที่มีการผลิต ผลิตภัณฑ์ย่านลิเภาหลายพื้นที่พบว่า กลุ่มจักสานย่านลิเภา ตำบลนาเคียน อำเภอเมืองจังหวัดนครศรีธรรมราช เข้าหลักเกณฑ์ที่ได้กำหนดไว้ในตอนต้น และตามที่ได้รับคำแนะนำ เพื่อค้นหาข้อมูลความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ยังไม่สมบูรณ์ ซึ่งได้หัวข้อเรื่อง และแหล่งเก็บรวบรวมข้อมูล ดังแสดงในตารางดังนี้

ตารางที่ 4 หัวข้อเรื่อง หัวข้อรายละเอียดภูมิปัญญาท้องถิ่น และแหล่งข้อมูล

หัวข้อเรื่อง	หัวข้อรายละเอียดภูมิปัญญาท้องถิ่น	แหล่งข้อมูล
ประวัติความเป็นมา	ประวัติความเป็นมาของผลิตภัณฑ์ย่านลิเภา กับเมืองนครศรีธรรมราช	ผู้เชี่ยวชาญ
ตระกูลย่านลิเภา	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ชื่อวิทยาศาสตร์ ▪ ประเภทย่านลิเภา ▪ คุณลักษณะย่านลิเภา 	ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงภูมิปัญญา
กระบวนการผลิต	<ul style="list-style-type: none"> ▪ วัสดุที่ใช้จักสาน ▪ เครื่องมือที่ใช้ในการจักสาน ▪ ขั้นตอนการผลิต 	ผู้ทรงภูมิปัญญา
ผลิตภัณฑ์ย่านลิเภา	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ประเภทผลิตภัณฑ์ย่านลิเภา ▪ ราคา แหล่งผลิต แหล่งจำหน่าย 	ผู้ทรงภูมิปัญญา

นำข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ได้ให้ผู้ทรงคุณวุฒิ (1) เป็นผู้ทรงภูมิปัญญาท้องถิ่นหรือปราชญ์ชาวบ้าน จำนวน 1 คน (2) ผู้เชี่ยวชาญด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นในมหาวิทยาลัยราชภัฏ จำนวน 1 คน (3) อาจารย์ผู้สอนในรายวิชาที่มีเนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่นในมหาวิทยาลัยราชภัฏ จำนวน 1 คน (รายชื่อในภาคผนวก ค) ตรวจสอบความเหมาะสม ดังนี้

(1) ผู้ทรงภูมิปัญญาท้องถิ่นหรือปราชญ์ชาวบ้าน

“...แก่นี้ข้อมูลน่าจะเพียงพอ ทางกลุ่มไม่มีเอกสารเผยแพร่ เอกสารแค่นี้ก็สามารถทำจักสานลิเภาได้ ส่วนใหญ่หมู่บ้านไม่มีเอกสารแบบนี้ ส่วนมากจะเป็นการเล่าให้ฟังแบบปากต่อปาก ครูพักลักจำแบบสมัยแต่ก่อน สอนต่อๆ กันมา ไม่มีการเขียนเอาไว้ ถ้านำข้อมูลลงอินเทอร์เน็ตด้วยก็ดี เวลาไปแสดงสินค้าที่กรุงเทพฯ คนที่มาซื้อของจะขอนามบัตร และจะถามว่ามี

สินค้าให้ดูในอินเทอร์เน็ตใหม่ ชาวบ้านไม่รู้จักอินเทอร์เน็ต เคยได้ยินแต่ชื่อ จังหวัดมาเอาข้อมูลไปก็บอกว่าเอาไปลงอินเทอร์เน็ต ก็ไม่รู้ว่าเป็นแบบไหน ไม่เคยเห็น ข้อมูลมาเอาได้เรื่อยๆ แล้วแต่จังหวะบางช่วงก็ไม่มีผลิตภัณฑ์ใหม่ ก็ไม่มีข้อมูลให้”

(2) ผู้เชี่ยวชาญด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นในมหาวิทยาลัยราชภัฏ

“...ข้อมูลที่ได้มาเพียงพอในระดับหนึ่ง บางอย่างต้องมาปรับเปลี่ยนให้สั้นกระชับ อ่านเข้าใจง่าย ควร มีรูปภาพผลิตภัณฑ์ด้วย อาจต้องไปถ่ายรูปภาพผลิตภัณฑ์ลงเว็บเพื่อเผยแพร่ให้คนอื่น ๆ ได้รู้จักของดีเมืองนคร ศูนย์ศิลปวัฒนธรรมกำลังดำเนินการอยู่เช่นกัน ถ้าร่วมมือกันก็น่าจะเป็นประโยชน์สำหรับมหาวิทยาลัย”

(3) อาจารย์ผู้สอนในรายวิชาที่มีเนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น

“...ข้อมูลน่าจะพอแล้ว นักศึกษาจะได้ไม่ต้องเสียเวลาในการไปเก็บรวบรวมข้อมูลพื้นฐานเหล่านี้มากนัก อย่างน้อยก่อนที่นักศึกษาลงพื้นที่จริงก็สามารถศึกษาข้อมูลเหล่านี้ก่อน เพราะมีข้อมูลต่าง ๆ ตามหัวข้อเหล่านี้ก็คิดว่าไม่มีเลย อาจเพิ่มรูปภาพผลิตภัณฑ์ด้วยถ้าหาได้”

ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่จริงอีกครั้งเพื่อเก็บภาพผลิตภัณฑ์ และเก็บรวบรวมข้อมูลบางส่วนที่ยังไม่สมบูรณ์ ตามที่ผู้ทรงคุณวุฒิ เสนอแนะ เพื่อนำไปพัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏในขั้นตอนต่อไป

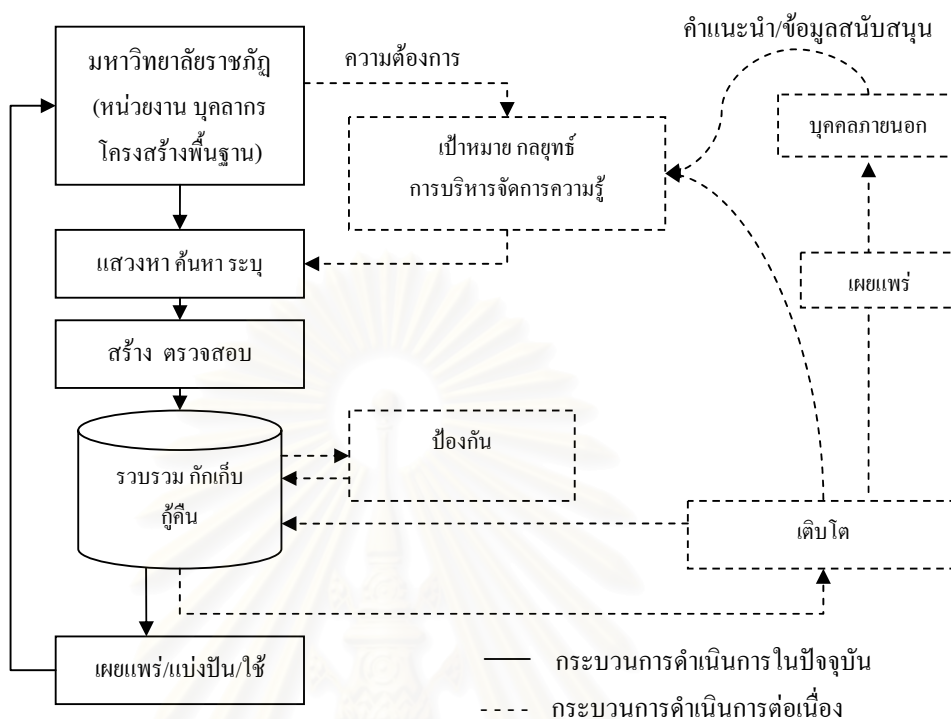
2) การพัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ

ผู้วิจัยนำรายละเอียดข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นมาพิจารณาออกแบบโครงสร้างระบบคอมพิวเตอร์เพื่อพัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ โดยพิจารณาจากองค์ประกอบของโครงสร้างระบบคอมพิวเตอร์ที่มีความสำคัญและมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับส่วนอื่น ๆ ของระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ ที่ได้สังเคราะห์ขึ้น โดยกำหนดรายละเอียดของต้นแบบระบบให้อยู่ในสภาพที่เป็นจริงให้มากที่สุด สอดคล้องกับลักษณะความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เลือกเป็นกรณีศึกษา และสามารถนำไปใช้ได้ ดังต่อไปนี้

(1) ผลการออกแบบระบบคอมพิวเตอร์ เพื่อพัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ

(1.1) กำหนดโครงสร้างกระบวนการบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น

ผู้วิจัยได้ออกแบบโครงสร้างกระบวนการบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น ตามผลการสังเคราะห์ระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏในขั้นตอนที่ 2 มากำหนดโครงสร้างกระบวนการบริหารจัดการความรู้ที่จะนำไปใช้ ที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน และตรงตามความต้องการพื้นฐานที่อาจารย์ผู้สอนผู้เชี่ยวชาญ นักศึกษา ระบุไว้ ได้ตั้งแผนภูมิ



แผนภูมิที่ 11 โครงสร้างกระบวนการบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น
สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ

กระบวนการบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับ
มหาวิทยาลัยราชภัฏ มีกระบวนการ ดังนี้

1. กระบวนการแสวงหา ค้นหา กำหนด ระบุความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งสามารถแสวงหาได้จากทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัยราชภัฏ รูปแบบการได้มาซึ่งความรู้อาจใช้วิธีการที่แตกต่างกันออกไป เช่น การใช้โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสารที่ทุกมหาวิทยาลัยราชภัฏมีอยู่มาช่วยสนับสนุน ควบคู่กับการใช้รูปแบบการสื่อสารแบบเผชิญหน้า (Fact to face) เช่น การประชุมสัมมนา อย่างเป็นทางการ หรืออาจไม่เป็นที่ทางการ การเสวนาทางวิชาการ ที่สำคัญความรู้ที่ได้มาควรตรงความต้องการของคน กลุ่มคน หรือหน่วยงานที่ใช้ ตามที่ได้กำหนดเป้าหมาย หรือแผนงานไว้

2. กระบวนการออกแบบ สร้าง สังเคราะห์ และตรวจสอบความรู้ เป็นการออกแบบ สร้าง สังเคราะห์ความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นให้ตรงความต้องการ ซึ่งบางครั้งต้องอาศัยทีมงานผู้เชี่ยวชาญ คอยตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสม เพื่อให้ตรงกับความต้องการของคน กลุ่มคน หรือหน่วยงานที่ใช้ ก่อนนำไปใช้ในการปฏิบัติงาน หรือการจัดการเรียนการสอน หรือนำไปทำงาน กิจกรรมอื่น ๆ ตามที่ได้วางแผนไว้

3. กระบวนการรวบรวม กักเก็บ และกู้คืนความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น ในขั้นตอนนี้ต้องอาศัยเครื่องมือทางเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสารช่วยสนับสนุน ซึ่งในการบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น ควรได้คำนึงถึงความปลอดภัยของข้อมูลความรู้ ที่มีการกักเก็บไว้ หรือหากในอนาคตฐานความรู้มีการเติบโตอย่างต่อเนื่อง การเผยแพร่ ข้อมูลสู่สาธารณะก็เป็นกิจกรรมหนึ่งที่สามารถกระทำได้ เพื่อให้บุคคลภายนอกได้เข้ามามีส่วนร่วม

4. กระบวนการเผยแพร่ แบ่งปัน และใช้ความรู้ เป็นกระบวนการที่มีการนำเอาความรู้ไปเผยแพร่ แบ่งปันทั่วทั้งมหาวิทยาลัย เพื่อให้คน กลุ่มคน หรือหน่วยงานต่าง ๆ ได้นำความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น ไปประยุกต์ใช้ในการทำกิจกรรมหรืองานต่าง ๆ รวมทั้งการเผยแพร่สู่สาธารณะ ก็เป็นกิจกรรมหนึ่งที่สามารถกระทำได้ เพื่อให้บุคคลภายนอกได้เข้ามามีส่วนร่วมในการบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ

(1.2) โครงสร้างเว็บท่า(Portal) ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น ผู้วิจัยได้กำหนดโครงสร้างเว็บท่าต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยมีขั้นตอนการดำเนินการดังนี้

1. ออกแบบเว็บท่าต้นแบบระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง ผลิตภัณฑ์ย่านลิเภาโดยอาศัยกรอบแนวคิดการสังเคราะห์ระบบ หัวข้อองค์ประกอบ การบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านเทคโนโลยี ในขั้นตอนที่ 2 ซึ่งสามารถนำมา กำหนดหัวข้อเรื่อง และรายละเอียดได้ดังนี้

1) **สรรสาระ** เป็นการนำข้อมูล ความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ได้ผ่านกระบวนการแสวงหา ค้นหา ระบุ สร้าง สังเคราะห์ ตรวจสอบความถูกต้องแล้ว มารวบรวม กักเก็บ กำหนดเงื่อนไขการสืบค้น ซึ่งมีแหล่งความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น 2 ลักษณะ คือ

(1) **ฐานความรู้** เป็นแหล่งความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นของมหาวิทยาลัย ที่เกิดจากการแสวงหา ออกแบบ สร้าง สังเคราะห์ รวบรวม จากเอกสารสิ่งพิมพ์ ผู้เชี่ยวชาญ คณาจารย์และบุคลากรในมหาวิทยาลัย และเกิดจากการรวบรวมข้อมูล จากผู้ทรงภูมิปัญญาในชุมชนโดยวิธีการต่าง ๆ แล้วนำข้อมูลมาสังเคราะห์ รวบรวม นำไปกักเก็บไว้ กำหนดเงื่อนไขการสืบค้น ซึ่งจากการศึกษาประกอบด้วยหัวข้อเรื่อง ประวัติความเป็นมา ตระกูลย่านลิเภา กระบวนการผลิต ผลิตภัณฑ์ย่านลิเภา

(2) **แหล่งความรู้ภายนอก** เป็นแหล่งความรู้ที่องค์กรต่าง ๆ ได้จัดสร้างขึ้นมาเพื่อการเผยแพร่ โดยการจัดทำในลักษณะการเชื่อมโยง (Web Link) กับแหล่งความรู้ภายนอก แล้วกำหนดเงื่อนไขการสืบค้น

2) **เรียนรู้ร่วมกัน** เป็นการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ หรือการถ่ายทอดความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นในรูปแบบต่างๆ ซึ่งมีการออกแบบไว้ 2 ลักษณะคือ

(1) บทเรียนบนเครือข่าย เป็นการจัดการเรียนการสอนผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ควบคู่กับการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนตามปกติ

(2) หลักสูตรการอบรม สัมมนา เป็นการจัดรูปแบบปฏิทินกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้ใช้สามารถศึกษารายละเอียดหลักสูตร กิจกรรมการประชุม สัมมนาเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นของมหาวิทยาลัยราชภัฏ

3) **แบ่งปันความรู้** เป็นการผสมผสานการใช้เครื่องมือในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อการประสานความร่วมมือ และเป็นการสร้างชุมชนแนวปฏิบัติของนักศึกษา อาจารย์ผู้สอน ผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งมีทั้งเครื่องมือสื่อสารที่ใช้เวลาเดียวกันได้ (Synchronous) เช่น การสนทนา(Chat) และเครื่องมือที่ใช้ต่างเวลากัน (Asynchronous) เช่น กระดานข่าว(Web board) คำถามที่พบบ่อย (FAQ) ซึ่งมีการออกแบบไว้ 5 หัวข้อย่อย 1) สภากาแฟ 2) กระดานข่าว 3) ปรึกษาผู้เชี่ยวชาญ 4) คำถามที่พบบ่อย 5) ข่าวสารสำคัญ

4) **ผลิตภัณฑ์** เป็นการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเอกสารความรู้เกี่ยวกับรูปแบบผลิตภัณฑ์ย่านลิเภา ประเภทผลิตภัณฑ์ ลักษณะผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ที่มีการรวบรวมจัดหมวดหมู่ เพื่อให้คน หน่วยงานผู้ใช้สามารถเข้าถึงได้ง่าย มีการแยกแยะหมวดหมู่ผลิตภัณฑ์เพื่อสะดวกการสืบค้นและนำไปใช้ เช่น การแบ่งประเภทผลิตภัณฑ์ ลักษณะผลิตภัณฑ์ และการสืบค้นข้อมูลผลิตภัณฑ์

5) **สมุดหน้าเหลือง** เป็นการใช้เทคโนโลยีช่วยในการหาแหล่งผลิต แหล่งจำหน่ายผลิตภัณฑ์ย่านลิเภา ค้นหาว่าใครในมหาวิทยาลัยที่มีความเชี่ยวชาญในเรื่องผลิตภัณฑ์ ย่านลิเภา และค้นหาผู้ทรงภูมิปัญญาในชุมชน ซึ่งมีการออกแบบไว้ 3 หัวข้อย่อย เช่น 1) แหล่งผลิต แหล่งจำหน่าย 2) ผู้ทรงภูมิปัญญา 3) ผู้เชี่ยวชาญ

ผู้วิจัยได้นำหัวข้อเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร ที่สนับสนุนระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น มากำหนดรายละเอียดต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ โดยคำนึงถึงอุปกรณ์เครื่องคอมพิวเตอร์ ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่มหาวิทยาลัยราชภัฏมียูอยู่และประสิทธิภาพของระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ในการให้บริการแก่ผู้ใช้ เพื่อพัฒนาด้านแบบระบบคอมพิวเตอร์ ได้ดังแสดงรายละเอียด หัวข้อเรื่อง ในตาราง

ตารางที่ 5 ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ

หน้าหลัก	หัวข้อหลัก	หัวข้อย่อย	รายละเอียด
เว็บทำ ต้นแบบ ระบบ คอมพิวเตอร์ เพื่อบริหาร จัดการ ความรู้ที่เป็น ภูมิปัญญา ท้องถิ่น สำหรับ มหาวิทยาลัย ราชภัฏ	สรุสาระ	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ฐานความรู้ ▪ แหล่งความรู้ ภายนอก 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ เอกสารความรู้ที่มีการแสวงหา สร้าง และกักเก็บเอาไว้ให้บริการ ที่สามารถสืบค้นได้ ▪ เอกสารความรู้ภายนอก มหาวิทยาลัยที่มีการเผยแพร่ผ่าน อินเทอร์เน็ต
	เรียนรู้ร่วมกัน	<ul style="list-style-type: none"> ▪ บทเรียนบน เครือข่าย ▪ หลักสูตรการ อบรม สัมมนา 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ การเรียนการสอนผ่านสื่อ อิเล็กทรอนิกส์ ▪ หลักสูตร กิจกรรมการประชุม อบรม สัมมนา เกี่ยวกับภูมิปัญญา ท้องถิ่นที่มหาวิทยาลัยราชภัฏ หรือองค์กรต่าง ๆ ได้จัดขึ้น
	แบ่งปันความรู้	<ul style="list-style-type: none"> ▪ สภากาแฟ ▪ กระดานข่าว ▪ ปรัชญาผู้เชี่ยวชาญ ▪ ค้นหาผู้เชี่ยวชาญ ▪ คำถามที่พบบ่อย ▪ ข่าวสารสำคัญ 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ การสนทนาโต้ตอบแบบ ทันทีทันใด ▪ กระดานข่าวเพื่อการแลกเปลี่ยน เรียนรู้ หรือฝากข่าวสาร ▪ การติดต่อ หรือขอคำปรึกษา ผู้เชี่ยวชาญ ▪ การสืบค้นหาผู้ที่มีความเชี่ยวชาญ ▪ หัวข้อประเด็นปัญหาที่มีการพบ บ่อยในการใช้ต้นแบบระบบ คอมพิวเตอร์ ▪ ข้อมูลข่าวสาร ความเคลื่อนไหว เกี่ยวกับกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ในมหาวิทยาลัยราชภัฏ

ตารางที่ 5 (ต่อ)

หน้าหลัก	หัวข้อหลัก	หัวข้อย่อย	รายละเอียด
	ผลิตภัณฑ์	<ul style="list-style-type: none"> ■ ผลิตภัณฑ์ ■ แนะนำผลิตภัณฑ์ 	<ul style="list-style-type: none"> ■ การแบ่งประเภทของผลิตภัณฑ์ ■ การแนะนำผลิตภัณฑ์ การสืบค้นผลิตภัณฑ์
	สมุดหน้าเหลือง	<ul style="list-style-type: none"> ■ แหล่งผลิต ■ แหล่งจำหน่าย ■ ผู้ทรงภูมิปัญญา ■ ผู้เชี่ยวชาญ 	<ul style="list-style-type: none"> ■ สืบค้นแหล่งผลิต แหล่งจำหน่าย ผู้ทรงภูมิปัญญาและผู้เชี่ยวชาญ

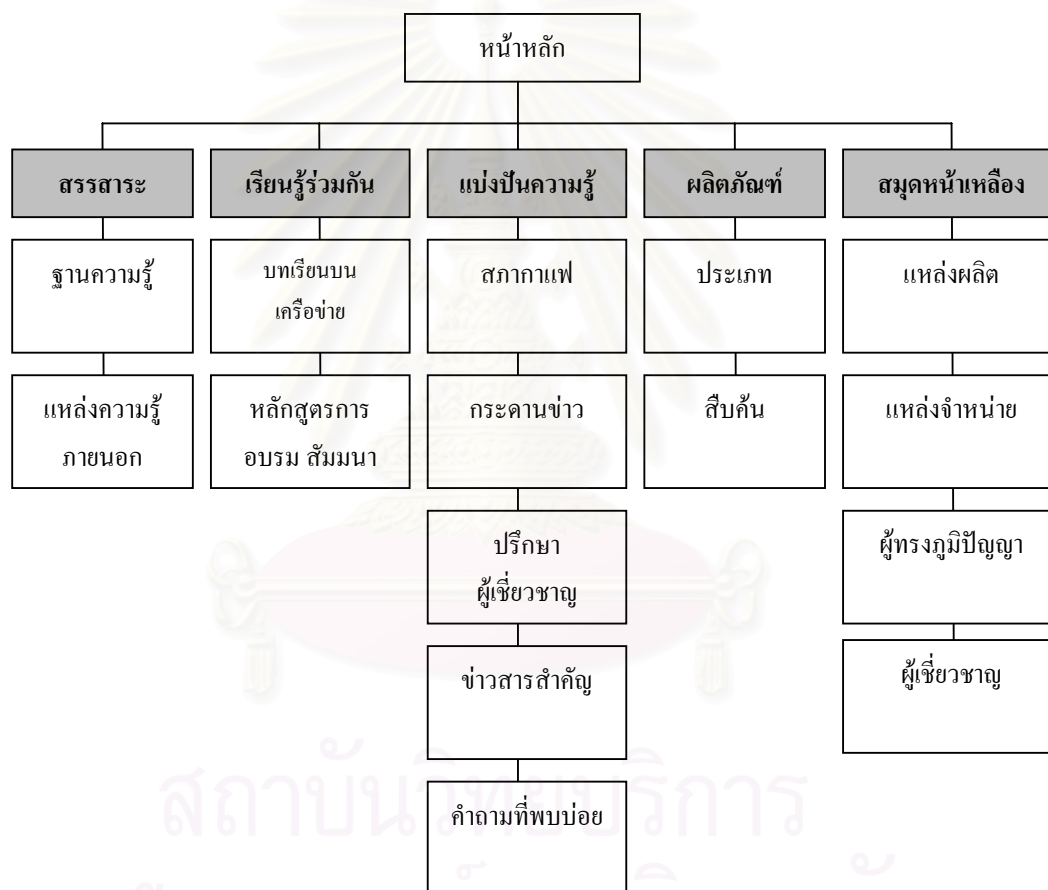
ผู้วิจัยนำรายละเอียดมากำหนดโครงสร้างเว็บท่า(Portal) ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ ที่มี การกำหนดระดับการจัดการไว้ 3 ชั้น ดังนี้

แสดงความรู้ที่หน้าจอ	เว็บท่าต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น		
	สรรสาระ	การสืบค้น	เรียนรู้ร่วมกัน
	แหล่งความรู้ภายนอก	คำถามพบบ่อย	แบ่งปันความรู้
	ผลิตภัณฑ์	ข่าวสารสำคัญ	สมุดหน้าเหลือง
บริการความรู้	ค้นหาและส่ง		
	การประสานความร่วมมือ	จัดการเอกสารความรู้	ผลิตภัณฑ์
	บทเรียนบนเครือข่าย		
ระบบความรู้	โครงสร้างพื้นฐาน ระบบเซิร์ฟเวอร์		
	เอกสารความรู้	การติดต่อ สื่อสาร	เว็บเพจ
	ข่าวสารสำคัญ	ผลิตภัณฑ์	ระบบจัดการเรียนรู้ (LMS)
	ฐานข้อมูลผู้ทรงภูมิปัญญา ผู้เชี่ยวชาญ		

แผนภูมิที่12 โครงสร้างเว็บท่าต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ

(3) โครงสร้างเว็บเพจต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็น
ภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ

ผู้วิจัยได้พิจารณารายการโครงสร้างเว็บเพจต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ ในส่วนที่เป็น
ชั้นแสดงความรู้ที่หน้าจอคอมพิวเตอร์ และพิจารณาถึงประโยชน์และความจำเป็นที่ต้องใช้
องค์ประกอบอื่น ๆ ที่ไม่ตรงกัน เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบโครงสร้างเว็บเพจต้นแบบระบบ
คอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ ดังแสดง
ในแผนภูมิดังนี้



แผนภูมิที่ 13 โครงสร้างเว็บเพจ ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็น
ภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ

ผู้วิจัยได้นำโครงสร้างเว็บเพจ มาออกแบบโครงสร้างโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ต้นแบบระบบ
คอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ ดังแสดง
ในแผนภูมิ



แผนภูมิที่ 14 โครงสร้างโปรแกรมคอมพิวเตอร์ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการ
ความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ

(2) การพัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์

(1) ผลการพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Software) เพื่อเป็นต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ

จากผลการออกแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อพัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น ที่ได้สังเคราะห์ขึ้นมาข้างต้น ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมา กำหนดแนวทางในการนำโปรแกรมสำเร็จรูป และรหัสสำเร็จรูป (Free code) หรือรหัสต้นฉบับ (Open source code) ที่มีการแจกฟรีตามเว็บไซต์ต่าง ๆ มาพัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ โดยมี โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และคุณสมบัติ ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 6 โปรแกรมสำเร็จรูป และคุณสมบัติโปรแกรม ในการพัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ

โปรแกรม	คุณสมบัติ
การตกแต่งภาพ Adobe PhotoShop	เป็นโปรแกรมหลักในการออกแบบอักษร ตกแต่งภาพ รวมถึงการใช้โปรแกรมตกแต่งภาพอื่น ๆ เป็นส่วนประกอบ
ภาษา HTML Macromedia Dream weaver	โปรแกรมเหล่านี้มีความสามารถสร้างงานแบบ WYSIWYG (What You See is What You Get) คือพิมพ์อย่างไรก็แสดงผล เช่นนั้นทำให้การสร้างเว็บกระทำได้สะดวก รวดเร็ว ผู้พัฒนาไม่ต้องสนใจเกี่ยวกับ Tag คำสั่งเพราะโปรแกรมจะทำการแปลงสิ่งที่พิมพ์ให้เป็น Tag คำสั่งโดยอัตโนมัติ สนับสนุนการสร้างแอปพลิเคชัน ASP ซึ่งช่วยในการทำให้ผู้ใช้มีปฏิสัมพันธ์กับเว็บเพจได้จะทำหน้าที่ตีความเอกสารที่เขียนด้วย ภาษาคริปต์ที่บราวเซอร์ทั่วไปไม่สามารถนำไปแสดงผลได้ โดยที่ ASP จะสร้างเอกสารให้เป็น HTML เพื่อนำไปแสดงผลได้ จะทำงานที่ฝั่งแม่ข่าย (server) แล้วส่งผลไปให้ลูกข่าย (client)
โปรแกรม Notepad	เป็นโปรแกรมแก้ไขข้อความ (Text editor) เพราะให้ความสะดวกในการสร้าง แก้ไขเอกสาร และต้องการออกแบบเว็บให้น่าสนใจมากยิ่งขึ้น เพราะผู้พัฒนาสามารถ ควบคุม ตำแหน่งและจำนวน Tag ได้โดยสะดวก

ตารางที่ 6 (ต่อ)

โปรแกรม	คุณสมบัติ
ภาษาสคริปต์ JavaScript, ASP Script	เป็นภาษาชุดคำสั่งเพื่อเป็นส่วนหนึ่งโปรแกรม ภาษา HTML ซึ่งช่วยให้เว็บเพจน่าสนใจ น่าใช้ และสามารถทำงานตามเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ได้เข้าไปทำงานกับเว็บนั้น ๆ ได้
ไมโครซอฟท์เวิร์ด (Microsoft Word) อโดบี อะโครเบ็ท (Adobe Acrobat 4.5)	โปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์
โปรแกรมไมโครซอฟท์แอ็กเซส 2000 (Microsoft Access 2000)	โปรแกรมที่นำมาใช้ในการพัฒนาฐานข้อมูล
โปรแกรมไมโครซอฟท์ Windows 2000 SERVER	โปรแกรมระบบปฏิบัติการด้านเครือข่าย

เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ เป็นโปรแกรมสร้าง WebPages โดยการใช้ภาษา HTML (Hyper-Text Markup Language) มีลักษณะการลงรหัสทำนองเดียวกับการพัฒนาโปรแกรมภาษาคอมพิวเตอร์ทั่วไป การสร้างเว็บเพจ ใช้ 3 วิธี คือ

1. ป้อนรหัส HTML ผ่าน Text Editor เช่น Notepad เป็นวิธีที่สามารถควบคุมตำแหน่งและจำนวน Tag ได้โดยอิสระซึ่งต้องศึกษาภาษา HTML จำคำสั่ง HTML
2. ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสร้างงานแบบ WYSIWYG (What You See Is What You Get) หรืออาจจะเรียกว่า HTML Generator เช่น โปรแกรม Macromedia Dreamweaver โปรแกรมเหล่านี้มีความสามารถสร้างงาน แบบพิมพ์อย่างไรก็แสดงผลเช่นนั้น ทำให้การสร้างเว็บทำได้สะดวก รวดเร็ว ผู้พัฒนาไม่ต้องสนใจเกี่ยวกับ Tag คำสั่ง เพราะโปรแกรมจะทำการแปลงสิ่งที่พิมพ์ให้เป็น Tag คำสั่งโดยอัตโนมัติ แต่มีข้อเสียในเรื่องข้อจำกัดของ Tag คำสั่ง
3. ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปภาษาสคริปต์ ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ช่วยให้เว็บเพจสามารถทำงานได้สะดวก รวดเร็ว

ส่วนการสร้างฐานข้อมูลสำหรับการกักเก็บความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น ข้อมูลผู้ทรงภูมิปัญญา ข้อมูลผู้เชี่ยวชาญ และข้อมูลอื่น ๆ นั้นใช้ Microsoft Access 2000 ในการสร้างฐานข้อมูล ภายหลังจากการเลือกชุด โปรแกรมเพื่อใช้เขียนชุดคำสั่งแล้ว ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้มีการปรับ แก้ไขตามที่ผู้ทรงคุณวุฒิให้ข้อเสนอแนะ มาออกแบบโปรแกรมคอมพิวเตอร์ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ หน้าจอคอมพิวเตอร์ ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์แสดงในภาคผนวก ฉ

(2) ผลการนำโปรแกรมคอมพิวเตอร์ไปทดลองใช้กับมหาวิทยาลัยราชภัฏ

ผู้วิจัยได้นำโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่พัฒนาขึ้นไปติดตั้งที่เครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่าย (SERVER) ของคณะครุศาสตร์ ภายใต้เครือข่ายคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ขั้นตอนนี้เปิดโอกาสให้นักศึกษา ในมหาวิทยาลัยราชภัฏได้ทดลองใช้ เพื่อให้เข้าใจเกี่ยวกับต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ และให้ทราบว่ามื่อะไรบ้างที่ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์สามารถทำได้และมีอะไรบ้างที่ทำได้ และให้นักศึกษาได้ระบุถึงปัญหา และความต้องการเกี่ยวกับต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ โดยแบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอนย่อย ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การทดลองกลุ่มเล็ก นำต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ที่ได้พัฒนาขึ้นมาทดลองกับกลุ่มเล็กที่มีจำนวนนักศึกษา 3 คน ที่เคยมีประสบการณ์ในการใช้คอมพิวเตอร์และเคยศึกษาข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นมาแล้ว เพื่อพิจารณาถึงความเหมาะสมตามลักษณะของการสร้างเว็บไซต์ที่ต้องอาศัยความรู้ทั้งด้านคอมพิวเตอร์และศิลปะการออกแบบเพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนการสอนของรายวิชา และนำประเด็นปัญหาข้อบกพร่องมาปรับปรุง แก้ไข ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ตารางที่ 7 ผลการทดลองกลุ่มเล็ก เพื่อตรวจสอบการออกแบบโปรแกรมระบบคอมพิวเตอร์

หน้าจอหลัก	เกณฑ์การพิจารณา	ความเห็นนักศึกษา	ต้องปรับปรุง
สรุสาระ			
<ul style="list-style-type: none"> ▪ ฐานความรู้ ▪ แหล่งความรู้ภายนอก 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ อ่านแล้วเข้าใจ ปฏิบัติได้ ถูก ▪ ความเร็วการเข้าถึงข้อมูล ▪ การใช้เวลาศึกษา 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ สะอาดตาดี แบ่งเป็นหัวข้อเข้าใจง่าย ▪ ควรมีการสรุปข้อความสั้น ๆ เพื่อให้เข้าใจง่ายขึ้น ▪ ควรสืบค้นแหล่งความรู้ได้ด้วย 	<p>/</p> <p>/</p>

ตารางที่ 7 (ต่อ)

หน้าจอหลัก	เกณฑ์การพิจารณา	ความเห็นนักศึกษา	ต้องปรับปรุง
เรียนรู้ร่วมกัน			
<ul style="list-style-type: none"> ▪ บทเรียนบนเครือข่าย ▪ หลักสูตรการอบรมสัมมนา 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ อ่านแล้วเข้าใจ ปฏิบัติได้ถูก ▪ การใช้เวลาศึกษา 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ อ่านเข้าใจดี ปฏิบัติตามได้ถูกต้อง ▪ ควรมีการสรุปข้อความสั้น ๆ เพื่อให้เข้าใจกิจกรรมง่ายขึ้น 	/
แบ่งปันความรู้			
<ul style="list-style-type: none"> ▪ สภากาแฟ ▪ กระดานข่าว ▪ ปรีกษาผู้เชี่ยวชาญ ▪ ค้นหาผู้เชี่ยวชาญ ▪ ข่าวสารสำคัญ ▪ คำถามที่พบบ่อย 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ความคุ้นเคยกับเครื่องมือที่กำหนดให้ ▪ ใช้งานได้คล่อง ▪ ใช้ได้ถูกต้อง 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ไม่รู้จักใช้เครื่องมือบางประเภท ต้องใช้เวลาในครั้งแรกนาน หลังจากนั้นใช้ได้คล่อง ▪ ควรมีภาพผู้เชี่ยวชาญ ที่อยู่ที่ติดต่อได้สะดวก ▪ ใช้งานได้ง่าย 	/
ผลิตภัณฑ์			
<ul style="list-style-type: none"> ▪ หมวด/ประเภทผลิตภัณฑ์ ▪ แนะนำผลิตภัณฑ์ ▪ สืบค้นผลิตภัณฑ์ 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ความคุ้นเคยกับเครื่องมือที่กำหนดให้ ▪ ใช้งานได้คล่อง ▪ ใช้ได้ถูกต้อง 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ภาพสวยดี ใช้งานได้ง่าย ▪ เครื่องโหดข้อมูลดีมาก ▪ ภาพผลิตภัณฑ์ควรใหญ่ชัดเจนกว่านี้ 	/
สมุดหน้าเหลือง			
<ul style="list-style-type: none"> ▪ แหล่งผลิต ▪ แหล่งจำหน่าย ▪ ผู้ทรงภูมิปัญญา ▪ ผู้เชี่ยวชาญ 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ความคุ้นเคยกับเครื่องมือที่กำหนดให้ ▪ ใช้งานได้คล่อง ▪ ใช้ได้ถูกต้อง 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ต้องใช้เวลาในครั้งแรกนาน หลังจากนั้นใช้ได้คล่อง ใช้ได้ถูกต้อง ▪ ควรมีภาพบุคคล ที่อยู่ที่ติดต่อได้สะดวก 	/

ขั้นตอนที่ 2 การตรวจสอบการออกแบบระบบคอมพิวเตอร์ เพื่อพัฒนา ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัย ราชภัฏ

หลังจากทดลองกลุ่มเล็กแล้ว ผู้วิจัยให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความเหมาะสม
ของต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ที่พัฒนาขึ้น โดยประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิ(1) ผู้เชี่ยวชาญ หรือมี
ประสบการณ์การออกแบบระบบคอมพิวเตอร์ จำนวน 1 คน (2) ผู้ที่มีประสบการณ์การบริหาร
จัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น จำนวน 1 คน (3) อาจารย์ผู้สอนในรายวิชาที่มีเนื้อหาสาระ
กิจกรรมการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่นจำนวน 1 คน (รายชื่อในภาคผนวก ค)

ผลการประเมินและปรับปรุงต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการ
ความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏผู้วิจัยใช้แบบประเมินต้นแบบระบบ
คอมพิวเตอร์ (ภาคผนวก ข) พิจารณาและแปลความหมายของคะแนนเฉลี่ยที่แสดง โดยแบ่ง
ระดับคะแนนเฉลี่ย และแปลความหมายของค่าคะแนนเฉลี่ย ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย	ความหมาย
1.00 – 1.80	เหมาะสมน้อยที่สุด
1.81 – 2.60	เหมาะสมน้อย
2.61 - 3.40	เหมาะสมปานกลาง
3.41 - 4.20	เหมาะสมมาก
4.21 - 5.00	เหมาะสมมากที่สุด

ผลการประเมินต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการภูมิปัญญา
ท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ จากผู้ทรงคุณวุฒิ มีดังนี้

ตารางที่ 8 ผลการประเมินต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นจากผู้ทรงคุณวุฒิ

รายการที่ประเมิน	\bar{X}	S.D.	ความหมาย	สิ่งที่ควรปรับปรุง
หน้าเว็บเพจ (n=3)				
1. การออกแบบหน้าจอบริการ (Portal)	4.40	.55	เหมาะสมมากที่สุด	
2. การนำเสนอกิจกรรม เหตุการณ์ สำคัญ	3.60	.55	เหมาะสมมาก	
3. การนำเสนอข่าวสารสำคัญ	3.40	.55	เหมาะสมปานกลาง	/
4. ตอบคำถามที่พบบ่อย	3.60	.55	เหมาะสมมาก	
5. การเชื่อมโยงไปยังรายละเอียดของเว็บเพจอื่น ๆ	4.40	.55	เหมาะสมมากที่สุด	
สารสนเทศ				
6. ฐานความรู้	5.00	.00	เหมาะสมมากที่สุด	
7. แหล่งความรู้ภายนอก	4.80	.45	เหมาะสมมากที่สุด	
8. การสืบค้นความรู้	4.80	.45	เหมาะสมมากที่สุด	
เรียนรู้ร่วมกัน				
9. บทเรียนบนเครือข่าย	5.00	.00	เหมาะสมมากที่สุด	
10. การเชื่อมโยงไปยังรายละเอียดวิชา	5.00	.00	เหมาะสมมากที่สุด	
11. กิจกรรมที่มอบหมายผู้เรียน	4.20	.45	เหมาะสมมาก	
12. กำหนดการต่าง ๆ ในการเรียน	4.60	.55	เหมาะสมมากที่สุด	
13. หลักสูตรการอบรม สัมมนา	3.20	.45	เหมาะสมปานกลาง	/
14. การนำเสนอรายละเอียดหลักสูตรการอบรม สัมมนา	3.20	.45	เหมาะสมปานกลาง	/
แข่งขันความรู้				
15. สภากาแฟ	4.40	.55	เหมาะสมมากที่สุด	
16. กระดานข่าว	5.00	.00	เหมาะสมมากที่สุด	
17. ค้นหาผู้เชี่ยวชาญ	4.20	.45	เหมาะสมมาก	
18. แสดงข้อมูลผู้เชี่ยวชาญ	4.00	.71	เหมาะสมปานกลาง	/

ตารางที่ 8 (ต่อ)

รายการที่ประเมิน	\bar{X}	S.D.	ความหมาย	สิ่งที่ควรปรับปรุง
ผลิตภัณฑ์				
19. การจัดแบ่งหมวดหมู่ผลิตภัณฑ์	4.40	.55	เหมาะสมมากที่สุด	
20. การแสดงรายละเอียดผลิตภัณฑ์	5.00	.00	เหมาะสมมากที่สุด	
21. การสืบค้นผลิตภัณฑ์	5.00	.00	เหมาะสมมากที่สุด	
สมุดหน้าเหลือง				
22. การสืบค้นแหล่งผลิต แหล่งจำหน่ายผลิตภัณฑ์	4.20	.45	เหมาะสมมาก	
23. การสืบค้นผู้ทรงภูมิปัญญา	3.80	.84	เหมาะสมมาก	
24. แสดงข้อมูลผู้ทรงภูมิปัญญา	3.80	.84	เหมาะสมมาก	
ค่าเฉลี่ยภาพรวมทั้งหมด	4.29	.45	เหมาะสมมากที่สุด	

จากตาราง พบว่าผู้ทรงคุณวุฒิมีความคิดเห็นว่าต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ ที่จะใช้ในการจัดการเรียนการสอนมีความเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X}=4.29$)

โดยพบว่าเว็บเพจในส่วนของ การสืบค้นผลิตภัณฑ์ การแสดงรายละเอียดผลิตภัณฑ์ กระดานข่าว บทเรียนบนเครือข่าย การเชื่อมโยงไปยังรายละเอียดวิชา ฐานความรู้ มีความเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X}=5.00$) และการสืบค้นความรู้ แหล่งความรู้ภายนอก ได้ระดับคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}=4.80$) เป็นลำดับถัดมา

สิ่งที่ควรปรับปรุง คือ เว็บเพจในส่วนของ การนำเสนอข่าวสารสำคัญ ($\bar{X}=3.40$) หลักสูตรการอบรม สัมมนา ($\bar{X}=4.00$) การนำเสนอรายละเอียดหลักสูตรการอบรม สัมมนา ($\bar{X}=3.20$) แสดงข้อมูลผู้เชี่ยวชาญ ($\bar{X}=3.20$) มีความเหมาะสมปานกลาง

สรุปได้ว่าต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ ที่จะใช้ในการจัดการเรียนการสอน ในความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ เห็นว่ามีความเหมาะสมมากที่สุด แต่มีบางรายการ เช่น ส่วนของการนำเสนอข่าวสารสำคัญ หลักสูตรการอบรม สัมมนา การนำเสนอรายละเอียดหลักสูตรการอบรม สัมมนา แสดงข้อมูลผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งมีความเหมาะสมระดับปานกลาง ผู้วิจัยจะต้องนำไปพิจารณาและปรับปรุงแก้ไขในขั้นต่อไป

นอกจากนั้นผู้ทรงคุณวุฒิได้ให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมดังนี้

1. ผู้ทรงคุณวุฒิคนที่ 1 ได้ให้ข้อเสนอแนะดังนี้

“... ดีมาก ลองทดสอบดูไม่ว่าระบบเครือข่ายยังมีปัญหาอยู่ หรือว่าเป็นเพราะเว็บนี้
รูปมากไปหรือเปล่า คือ โหลดช้ามาก ควรให้ผู้เรียนสืบค้นข้อมูลจากแหล่งความรู้ได้ เอาภาพผู้ทรง
ภูมิปัญญามาใส่ด้วย ข้อมูลมีน้อยไปหน่อย ควรมีข้อมูลเรื่องอื่น ๆ ด้วย”

2. ผู้ทรงคุณวุฒิคนที่ 2 ได้ให้ข้อเสนอแนะดังนี้

“... ข้อมูลความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นย่านลิพาทิ้งพอแล้ว น่าจะมีเรื่องอื่น ๆ
ด้วย จะได้ดูว่าข้อมูลไม่น้อยไป ทำให้ไม่ต้องเสียเวลาไปหาข้อมูลที่ไหน ควรเชื่อมโยงไปยัง
แหล่งข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นอื่น ๆ ได้ด้วยก็น่าจะดีขึ้น ควรมีการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ทาง
อินเทอร์เน็ตให้คนอื่น ๆ ได้รู้จัก”

3. ผู้ทรงคุณวุฒิคนที่ 3 ได้ให้ข้อเสนอแนะว่า

“... เครื่องทำงานช้า งานดูเรียบง่าย สาระนั้น่าเรียนรู้ ภาพผลิตภัณฑ์บางภาพยังไม่ดี ควรมี
ข้อความแนะนำผลิตภัณฑ์ โดยรวมแล้วทำได้ดีมาก อยากให้หน่วยงานในมหาวิทยาลัยทำแบบนี้
บ้าง”

3) **แก้ไข ปรับปรุงต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญา
ท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ**

ผู้วิจัยนำข้อมูลจากการประเมินและจากที่ผู้ทรงคุณวุฒิได้ให้ข้อเสนอแนะและ
ข้อเสนอแนะมาปรับปรุง แก้ไข ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ ดังนี้

การนำเสนอข่าวสารสำคัญ ผู้วิจัยได้ปรับปรุงให้มีการนำเสนอข่าวสารในหน้าหลัก
เพื่อให้ผู้ใช้สามารถทราบถึงข้อมูลข่าวสารสำคัญได้ทันที

หลักสูตรการอบรม สัมมนาและการนำเสนอรายละเอียดหลักสูตรการอบรม สัมมนา
ผู้วิจัยได้ปรับปรุงในส่วนที่เป็นรายละเอียด คือให้มีรายละเอียดมากขึ้น แทนที่จะเป็นเพียงการ
นำเสนอเฉพาะชื่อหลักสูตรการอบรม สัมมนาเท่านั้น

แสดงข้อมูลผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยได้ปรับปรุงเพิ่มรายละเอียดข้อมูลผู้เชี่ยวชาญ เช่นที่อยู่
ที่สามารถติดต่อได้ รูปภาพผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งต้องมีการบันทึกภาพผู้เชี่ยวชาญ

ผลิตภัณฑ์ ผู้วิจัยได้ปรับเปลี่ยนภาพให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น ระบุรายละเอียด
ผลิตภัณฑ์ให้มีความชัดเจน กระชับ

ประเด็นปัญหาเครื่องโหลดข้อมูลช้า ผู้วิจัยได้ประสานงานกับผู้ดูแลระบบเครือข่าย
คอมพิวเตอร์ของมหาวิทยาลัย เพื่อให้ช่วยดูแลตรวจสอบระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์เพราะมีปัญหา
บ่อย และผู้วิจัยได้ทำการลบรูปภาพที่ไม่เกี่ยวข้องออกบ้าง เพื่อให้เครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่าย และ
เครื่องคอมพิวเตอร์ปลายทาง สามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิผลของต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับการจัดการเรียนการสอนในมหาวิทยาลัยราชภัฏ

ภายหลังจากการปรับปรุงต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์และเนื้อหาสาระความรู้ตามผลสรุปจากการทดลองใช้กับนักศึกษากลุ่มเล็ก และผู้ทรงคุณวุฒิได้พิจารณาเสร็จเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้นำต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ไปทดลองใช้จัดการเรียนการสอนจริงกับนักศึกษาที่ลงทะเบียนในรายวิชาที่มีเนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนการสอนที่เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะครุศาสตร์ จำนวน 21 คน ก่อนการทดลองผู้วิจัยได้ปฐมนิเทศ แนะนำต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ ชี้แจงกิจกรรมการเรียนการสอน และแนะนำวิธีการเรียนการสอนผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เป็นเวลา 3 ชั่วโมง เพื่อให้นักศึกษาสามารถใช้งานได้ด้วยตนเองที่มหาวิทยาลัย ที่หอพัก หรือที่บ้าน

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ เน้นให้นักศึกษาเกิดคุณลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเอง และความใฝ่รู้ โดยให้นักศึกษาสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองตามความต้องการ และความสะดวกจะเรียนเมื่อไร ที่ไหนก็ได้โดยไม่จำกัดเวลา ควบคู่กับการเรียนในห้องเรียนตามปกติ ดังนั้นกิจกรรมการเรียนการสอน นักศึกษาสามารถเข้ามาใช้ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ได้ตลอดภาคเรียน เป็นกิจกรรมที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายให้นักศึกษาได้ทำงานตามความสนใจในหัวข้อเรื่องย่านลิพเอ เช่น การออกแบบร้านค้าผลิตภัณฑ์ย่านลิพเอบนอินเทอร์เน็ต และการผลิตสื่อวีดิทัศน์ เกี่ยวกับย่านลิพเอ

การประเมินการเรียนรู้แบบนำตนเอง และการใฝ่รู้ของนักศึกษา ผู้วิจัยได้แทรกไว้ในการเรียนการสอนแต่ละกิจกรรมที่เสนอไว้ในกิจกรรมการเรียนการสอนผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ ควบคู่กับการเรียนในห้องเรียนตามปกติ โดยที่นักศึกษาไม่รู้ว่ามีการประเมินการเรียนรู้แบบนำตนเอง และการใฝ่รู้ของนักศึกษา ผลการวิจัยมีการประเมินแบบเป็นระยะ ๆ ในเวลา 1 ภาคการศึกษา ผู้วิจัยสรุปผลการใช้ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ได้ดังนี้

ช่วงที่ 1 เมื่อมีการจัดการเรียนการสอนผ่านไปประมาณ 2 เดือน อาจารย์ผู้สอนได้ร่วมสนทนากลับรายเกี่ยวกับ จุดเด่น และจุดด้อยปัญหาอุปสรรคจากการเรียนการสอนผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ควบคู่กับการเรียนในห้องเรียนตามปกติ และให้นักศึกษาเขียนอนุทินการเรียนรู้สรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 9 จำนวนนักศึกษา ที่ได้นำเสนอจุดเด่น และจุดด้อยปัญหาอุปสรรค จากการเรียนการสอน ผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์

ประเด็น/หัวข้อ	จำนวน นักศึกษา
จุดเด่น	(n=21)
1. มีข้อมูล ความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นมากขึ้น โดยเฉพาะเรื่อง ย่านลึเพา มีเนื้อหาตรงความต้องการ	8
2. เพิ่มทักษะด้านการสืบค้นข้อมูลผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์	8
3. สามารถเรียนรู้ได้เมื่อว่างจากภาระงานอื่น ๆ ใช้เวลาเรียนรู้นานเท่าไรก็ได้	6
4. สามารถติดต่อและค้นคว้าสิ่งที่สนใจจากแหล่งความรู้อื่น ๆ ได้	4
5. เกิดความรับผิดชอบในการเรียนรู้ มีความตั้งใจและได้ความรู้ครบ	3
6. รูปแบบการเรียนการสอนแปลกใหม่ น่าสนุก ไม่น่าเบื่อเหมือนการเรียนในห้องเรียนตามปกติ เพียงอย่างเดียว	3
7. สืบค้น เรียนรู้ได้ตลอดเวลา ตามความสามารถและความสนใจ	2
8. มีความยืดหยุ่นสูงในเรื่องเวลาเรียนแล้วแต่ความสะดวกของนักศึกษาแต่ละคน	2
9. ไม่เสียเวลาในการเดินทาง และค่าใช้จ่ายเดินทางไปเก็บรวบรวมข้อมูลในท้องถิ่น	1
10. ติดต่อผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ผู้สอนได้ตามความต้องการ รวมถึงแหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่น	1
จุดด้อยปัญหา อุปสรรค	
1. ด้านเทคโนโลยีและความไม่พร้อมของระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ชัดช่องทางเทคนิคทำให้ต้องใช้เวลานานในการเข้าถึงข้อมูลมีเวลาเรียนรู้จริงน้อยลง ในบางครั้งต้องใช้เวลาในการเรียนรู้มากกว่าในห้องเรียนตามปกติ	18
2. ไม่สามารถใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ถ้าไม่มีความรู้ด้านคอมพิวเตอร์	10
3. การนัดหมายเพื่ออภิปรายหรือสนทนา(Chat) ระหว่างนักศึกษากับนักศึกษา หรือกับอาจารย์ผู้สอน ไม่สะดวกและยุ่งยากในการปฏิบัติและความเร็วในการติดต่อซ้ำ	10
4. ต้องเสียค่าใช้จ่ายมากในการเช่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ต เพราะเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ให้บริการแก่นักศึกษามีน้อย ระบบเครือข่ายมหาวิทยาลัยชัดเจนและมีปัญหาบ่อย	8
5. งานที่ทำส่งอาจารย์ผู้สอนไม่มีคุณภาพ ถ้านักศึกษาขาดความรับผิดชอบ	5
6. เว็บไซต์ที่เชื่อมโยงออกไปแหล่งความรู้ภายนอกมีน้อย บางครั้งต้องเสียเวลาไปสืบค้นแหล่งอื่น ๆ เพิ่มเติม	5

จากตาราง ผลการนำเสนอจุดเด่น และจุดด้อยปัญหาอุปสรรค จากการเรียนการสอนผ่าน
ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ ของนักศึกษา พบว่า

จุดเด่นของต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ คือ มีข้อมูล ความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นมาก
โดยเฉพาะเรื่อง ย่านลิเภา มีเนื้อหาตรงความต้องการ เพิ่มทักษะด้านการสืบค้นข้อมูลผ่านต้นแบบ
ระบบคอมพิวเตอร์ สามารถเรียนรู้ได้เมื่อว่างจากภาระงานอื่น ๆ ใช้เวลาเรียนรู้นานเท่าไรก็ได้

ส่วนที่เป็นจุดด้อย พบว่า ด้านเทคโนโลยีและความไม่พร้อมของระบบเครือข่าย
อินเทอร์เน็ต ชัดช่องทางเทคนิคทำให้ต้องใช้เวลาในการเข้าถึงข้อมูลนานเป็นเหตุให้มีเวลา
เรียนรู้จริงน้อยลง ในบางครั้งต้องใช้เวลาในการเรียนรู้มากกว่าในห้องเรียนตามปกติ ไม่สามารถใช้งาน
ได้อย่างมีประสิทธิภาพถ้าไม่มีความรู้ด้านคอมพิวเตอร์ การนัดหมายเพื่ออภิปรายหรือสนทนา
(Chat) ระหว่างนักศึกษากับนักศึกษา หรือกับอาจารย์ผู้สอนไม่สะดวกและยุ่งยากในการปฏิบัติและ
ความเร็วในการติดต่อสื่อสารช้ามาก ต้องเสียค่าใช้จ่ายมากในการเช่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ต เพราะ
เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ให้บริการแก่นักศึกษามีน้อย และระบบเครือข่ายมหาวิทยาลัยชัดเจนและมี
ปัญหาบ่อย

นอกจากนี้ทุกสัปดาห์ที่มีการเรียนการสอน อาจารย์ผู้สอนเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ร่วม
อภิปราย นำเสนอประเด็นความประทับใจ และประเด็นปัญหาเกี่ยวกับกับการเรียนรู้ผ่านต้นแบบ
ระบบคอมพิวเตอร์ โดยคำสนทนา หรือประเด็นที่มีการนำเสนอ ผู้วิจัยไม่ได้เจงนับความถี่ประเด็น
ที่ซ้ำ เป็นเพียงการรวบรวมประเด็นที่มีการสนทนา อภิปรายและมีการเสนอในชั้นเรียน

1. นักศึกษาส่วนใหญ่ระบุว่า การเรียนผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ ให้ความรู้ด้าน
คอมพิวเตอร์กับนักศึกษาโดยมีการนำเสนอเนื้อหาความรู้เป็นตอนๆ ทำให้ง่ายในการเรียนรู้
นอกจากนี้ นักศึกษาบางคนที่ไม่มีความรู้พื้นฐานความรู้ในเรื่องทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ ก็ทำให้มีทักษะ
มากยิ่งขึ้น สามารถสืบค้นข้อมูลต่าง ๆ ได้ง่าย จากที่ไม่เคยทำแบบนี้มาก่อน สามารถแลกเปลี่ยน
เรียนรู้กับเพื่อน ๆ และอาจารย์ผู้สอนได้

2. นักศึกษาประมาณครึ่งหนึ่งระบุว่า มีความสะดวกสบายในการติดต่อสื่อสารกับอาจารย์
ผู้สอน ไม่ต้องเสียเวลาที่ต้องเดินทางมาที่มหาวิทยาลัยทุกครั้ง สามารถติดต่ออาจารย์ผู้สอน ได้
โดยตรงผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ และทางไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ มีแหล่งเรียนรู้เรื่อง
ผลิตภัณฑ์ย่านลิเภา ไม่ต้องลงพื้นที่จริง หรือไม่ต้องใช้เวลามากในการลงพื้นที่จริง เพราะมีข้อมูลให้
สืบค้นได้

3. นักศึกษาส่วนใหญ่ไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นของตนเอง ทำให้ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการ
เช่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ต เพราะระบบเครือข่ายมหาวิทยาลัยยังไม่พร้อมให้บริการนักศึกษา และ
นักศึกษามีจำนวนมาก แต่เครื่องที่ให้บริการนักศึกษามีจำนวนน้อย ระบบเครือข่ายมหาวิทยาลัยมี

ปัญหาทำให้ไม่สามารถเข้าถึงข้อมูลได้ บ่อยครั้งที่ไม่สามารถเข้าระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ของมหาวิทยาลัยได้จากภายนอก

4. การติดต่อสื่อสาร การโหลดข้อมูลเพื่อใช้งานผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ทำงานได้ช้ามากโดยเฉพาะช่วงกลางวัน ซึ่งนับว่าเป็นอุปสรรคที่สำคัญมาก เพราะทำให้นักศึกษาเสียเวลาและค่าใช้จ่ายมาก และเกิดความเบื่อหน่ายที่ไม่สามารถเข้าถึงข้อมูลได้ บางครั้งใช้การโทรศัพท์พูดคุยกับเพื่อน และขอคำปรึกษาจากอาจารย์แทน

ประเด็นที่เป็นข้อค้นพบจากการเรียนการสอนในระยะเวลา 2 เดือน ที่มีการใช้ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สรุปมานี้ ผู้วิจัยได้ปรับปรุงและชี้แจงทำความเข้าใจอย่างต่อเนื่องทั้งในห้องเรียนตามปกติ และทางไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์เป็นส่วนบุคคล โดยเฉพาะการใช้คอมพิวเตอร์แนะนำให้ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ในมหาวิทยาลัย ในเวลาที่นักศึกษาว่างจากภาระกิจอื่นๆ ส่วนปัญหาระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ผู้วิจัยได้แจ้งไปยังศูนย์คอมพิวเตอร์ของมหาวิทยาลัยให้ช่วยปรับปรุงประสิทธิภาพระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่สามารถให้บริการแก่นักศึกษาได้มากขึ้น

ช่วงที่ 2 ภายหลังสิ้นภาคการศึกษา

1. การประเมินผลการเรียนรู้แบบนำตนเองและการใฝ่รู้ของนักศึกษา ผู้วิจัยประเมินจากการร่วมกิจกรรม ผลงาน และการตอบแบบประเมินของนักศึกษา แบ่งออกได้ดังนี้

เมื่อจบการเรียนการสอน อาจารย์ผู้สอนได้ให้นักศึกษาประเมินตนเองโดยทำแบบประเมินการเรียนรู้แบบนำตนเองตามแนวคิดของกุกลิเอลมิโน (Guglielmino, 1977) ซึ่งกุกลิเอลมิโนได้พัฒนาเครื่องมือในการประเมินคุณลักษณะผู้เรียนแบบนำตนเอง แบบประเมินนี้เรียกว่า The Self-Directed Learning Readiness Scale (SDLRS) ซึ่งมี 8 ด้าน ดังนี้

1) การเปิดรับโอกาสการเรียนรู้ ได้แก่ ความสนใจในการเรียน ความคาดหวังว่าจะเรียนอย่างต่อเนื่อง ความสนใจหาแหล่งความรู้ ความใฝ่รู้ การยอมรับคำวิจารณ์

2) แนวคิดเกี่ยวกับตนเองในการเป็นนักศึกษาที่มีประสิทธิภาพ ได้แก่ ความมั่นใจที่จะเรียนรู้ด้วยตนเอง ความสามารถในการจัดแบ่งเวลาในการเรียนรู้อย่างมีวินัย การรู้เกี่ยวกับความต้องการของตนเองในการเรียนรู้ การรู้แหล่งทรัพยากรทางความรู้

3) การมีความคิดริเริ่มและมีอิสระในการเรียนรู้ ได้แก่ การหาคำตอบจากคำถามต่างๆ การแสวงหาความรู้ มีส่วนร่วมในการกำหนดประสบการณ์การเรียนรู้ มีความมั่นใจในความสามารถที่จะทำงานด้วยตนเอง มีความสามารถในการพัฒนาแผนการทำงานของตนเอง

4) ความรับผิดชอบในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ได้แก่ ความเต็มใจเรียนในสิ่งที่ยากหากเป็นเรื่องที่สนใจ และมีความเชื่อมั่นในวิธีการสืบสอบทางการศึกษา

5) ความรักการเรียนรู้ ได้แก่ ความชื่นชมบุคคลที่ค้นคว้าอยู่เสมอ มีความปรารถนาที่จะเรียน และสนุกกับการสืบสอบ ค้นคว้า

6) ความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ การมีความกล้าเสี่ยงกล้าลอง มีความสามารถในการคิดแก้ปัญหา และความสามารถในการคิดวิธีการเรียนในเรื่องใดเรื่องหนึ่งได้หลายวิธี

7) การมองอนาคตในแง่ดี ได้แก่ การมองตนเองว่าเป็นนักศึกษาเรียนรู้ตลอดชีวิต ชอบคิดถึงอนาคต เห็นปัญหาว่าเป็นสิ่งท้าทายไม่ใช่อุปสรรคที่ทำให้หยุด

8) ความสามารถในการใช้ทักษะพื้นฐานทางการศึกษาและทักษะการแก้ปัญหา

ตารางที่ 10 การวิเคราะห์คุณลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเองของนักศึกษาที่เรียนในรายวิชาที่มีเนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น

คุณลักษณะการเรียนรู้	\bar{X}	S.D.
ด้านที่ 1 การเปิดรับโอกาสต่อการเรียนรู้	3.42	.53
ด้านที่ 2 อุดมโนทัศน์การเป็นนักศึกษาที่มีประสิทธิภาพ	3.59	.44
ด้านที่ 3 การมีความคิดริเริ่มและมีอิสระในการเรียนรู้	3.10	.35
ด้านที่ 4 ความรับผิดชอบในการเรียนรู้ด้วยตนเอง	3.82	.39
ด้านที่ 5 ความรักการเรียนรู้	4.14	.59
ด้านที่ 6 การมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	3.59	.43
ด้านที่ 7 การมองอนาคตในแง่ดี	4.08	.49
ด้านที่ 8 ความสามารถในการใช้ทักษะขั้นพื้นฐานทางการศึกษา และทักษะการแก้ปัญหา	3.80	.45
คุณลักษณะโดยรวม	3.69	.45

จากตารางพบว่า นักศึกษามีคุณลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเองเรียงตามลำดับคะแนนเฉลี่ย 3 อันดับ ดังนี้ คือ ความรักการเรียนรู้ ($\bar{X}=4.14$) การมองอนาคตในแง่ดี ($\bar{X}=4.08$) และความรับผิดชอบในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ($\bar{X}=3.82$)

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากการประเมิน มาใช้วิธีการคำนวณช่วงคะแนน จากคะแนนสูงสุดและคะแนนต่ำสุดของแบบประเมินตนเอง และกำหนดช่วงการแบ่งค่าคะแนนออกเป็น 5 ช่วง (ปทีป เมธาคุณวุฒิ, 2545) ซึ่งเทียบคะแนนของแบบประเมินตนเองของนักศึกษา กับคะแนนที่ได้กำหนดไว้ดังนี้

คะแนนต่ำสุดอยู่ระหว่างคะแนน	58 – 104
คะแนนต่ำอยู่ระหว่างคะแนน	105 – 150
คะแนนค่าปานกลางอยู่ระหว่างคะแนน	151 – 199
คะแนนค่าสูงอยู่ระหว่างคะแนน	200 – 245
คะแนนสูงสุดอยู่ระหว่างคะแนน	246 – 290

โดยได้กำหนดการแปลความหมายของช่วงคะแนนได้ตามแนวคิดของกูกลีเอลมีโนดังนี้

- แบบที่ 1 นักศึกษาที่มีคะแนนต่ำสุดถึงปานกลาง ก่อนข้างจะเป็นผู้ที่ชอบการเรียนรู้แบบอาจารย์ผู้สอนชี้แนะ เช่น การเรียนรู้ด้วยวิธีบรรยายของอาจารย์ผู้สอน
- แบบที่ 2 นักศึกษาที่มีคะแนนระดับสูง ก่อนข้างจะเป็นนักศึกษาที่ชอบสถานการณ์การเรียนรู้ที่เป็นอิสระ แต่ไม่ถึงกับพอใจที่จะระบุหรือวางแผนการเรียนรู้และกระบวนการทั้งหมดด้วยตนเอง
- แบบที่ 3 นักศึกษาที่มีคะแนนสูงสุด ก่อนข้างจะเป็นนักศึกษาที่พอใจการวางแผนการเรียนรู้ด้วยตนเอง การนำสิ่งที่เรียนรู้ไปใช้ในสภาพจริง ชอบอาจารย์ผู้สอนที่เป็นผู้แนะนำมากกว่าเป็นอาจารย์ผู้สอน

ตารางที่ 11 ค่าคะแนนการประเมินตนเองของนักศึกษา

คุณลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเอง(แต่ละด้าน 35 คะแนน)									คะแนน รวม
คนที่	ด้านที่1	ด้านที่2	ด้านที่3	ด้านที่4	ด้านที่5	ด้านที่6	ด้านที่7	ด้านที่8	
1	21	20	18	20	22	20	21	24	166
2	17	19	22	23	20	23	23	23	170
3	16	24	18	23	28	22	29	21	181
4	20	29	17	30	27	22	25	22	192
5	25	23	23	23	23	22	29	25	193
6	23	23	20	30	26	22	24	25	193
7	21	23	21	27	25	25	28	26	196
8	27	25	21	27	32	22	26	26	206
9	28	26	20	25	30	25	26	26	206
10	28	22	22	26	30	25	26	28	207
11	24	25	22	27	31	27	28	24	208
12	27	24	20	27	30	27	31	28	214
13	31	24	20	28	32	21	32	26	214
14	25	28	23	26	24	27	33	30	216
15	23	27	26	27	30	28	32	25	218
16	25	25	22	27	33	27	32	29	220
17	24	26	25	29	32	27	31	27	221
18	29	25	24	29	33	28	30	28	226
19	23	31	26	29	32	29	31	29	230
20	23	29	23	30	34	30	30	33	232
21	23	30	23	29	34	29	33	33	234

จากตาราง ค่าคะแนนการประเมินตนเองของนักศึกษาตามที่ได้เสนอไว้พบว่า

นักศึกษารวม 21 คน ประเมินตนเองในแบบที่ 1 เป็นกลุ่มนักศึกษาที่มีคะแนนต่ำสุดถึงปานกลาง (คะแนนระหว่าง 151 – 199) ซึ่งหมายความว่านักศึกษากลุ่มนี้ค่อนข้างจะเป็นนักศึกษาที่ชอบการเรียนรู้แบบอาจารย์ผู้สอนชี้แนะ เช่น การเรียนด้วยวิธีบรรยายของอาจารย์ผู้สอน

นักศึกษาอีก 14 คน ประเมินตนเองในแบบที่ 2 คะแนนอยู่สูงกว่าช่วงปานกลางและอยู่ในระดับสูง (คะแนนระหว่าง 200 – 245) หมายความว่านักศึกษาทั้ง 14 คนชอบสถานการณ์การเรียนรู้ที่เป็นอิสระแต่ไม่ถึงกับพอใจที่จะระบุหรือวางแผนการเรียนและกระบวนการทั้งหมดด้วยตนเอง แต่ในช่วงคะแนนต้น ๆ เป็นนักศึกษาที่ค่อนข้างจะพอใจการวางแผนการเรียนด้วยตนเอง ชอบอาจารย์ผู้สอนที่เป็นผู้แนะนำมากกว่าเป็นอาจารย์ผู้สอนที่ชี้นำ (Guglielmino and Klatt, 1993)

เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านทั้ง 8 ด้าน พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ประเมินตนเองค่อนข้างต่ำในด้านที่ 3 คือ ความคิดริเริ่มและมีอิสระในการเรียนรู้ ($\bar{X}=21.71$) และด้านที่ 1 คือ การเปิดรับโอกาสต่อการเรียนรู้ ($\bar{X}=23.95$)

กล่าวโดยสรุปจากตาราง แสดงค่าคะแนนการประเมินตนเองด้านคุณลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเองของนักศึกษาทั้ง 21 คน ซึ่งนักศึกษา 14 คน มีคุณลักษณะการเรียนรู้แบบที่ 2 ค่อนข้างจะเป็นผู้ที่ชอบสถานการณ์การเรียนรู้ที่เป็นอิสระแต่ไม่ถึงกับพอใจที่จะระบุหรือวางแผนการเรียนและกระบวนการทั้งหมดด้วยตนเอง แต่ในช่วงคะแนนต้น ๆ เป็นนักศึกษาที่ค่อนข้างจะพอใจการวางแผนการเรียนด้วยตนเอง ชอบอาจารย์ผู้สอนที่เป็นผู้แนะนำมากกว่าเป็นอาจารย์ผู้สอนที่ชี้นำ

นักศึกษาที่เหลืออีก 7 คน มีคุณลักษณะการเรียนรู้เป็นแบบที่ 1 โดยแบ่งกลุ่มย่อยภายใน 7 คนนี้ได้เป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่ 1 นักศึกษา 3 คนแรกใน 7 คน มีแนวโน้มค่อนข้างเป็นแบบที่ 1 กลุ่มที่ 2 นักศึกษา 4 คน มีลักษณะค่อนข้างเป็นแบบที่ 2 ชัดเจน คือ ค่อนข้างจะเป็นนักศึกษาที่ชอบสถานการณ์การเรียนรู้ที่เป็นอิสระ แต่ไม่ถึงกับพอใจที่จะระบุหรือวางแผนการเรียน และกระบวนการทั้งหมดด้วยตนเอง การนำสิ่งที่เรียนรู้ไปใช้ในสภาพจริง ชอบอาจารย์ผู้สอนที่เป็นผู้แนะนำมากกว่าเป็นอาจารย์ผู้สอน

นอกจากนี้ การเรียนรู้แบบนำตนเอง ตามหลักการ 8 ประการของทัฟ (Tough, 1979) นักศึกษาได้ติดตามการเรียนด้วยตนเองโดยให้ส่งประเด็นคำถาม แสดงความคิดเห็นที่มีต่อประเด็นที่เพื่อนเสนอผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ และเขียนอนุทินการเรียนรู้ถึงอาจารย์ผู้สอน รวมทั้งการทำสัญญาการเรียนและการทำงานตามสัญญาการเรียนที่ได้ทำการตกลงกับอาจารย์ผู้สอนไว้ ซึ่งลักษณะการทำงานเหล่านี้สอดคล้องกับที่ทัฟได้กล่าวถึงลักษณะของนักศึกษาที่เรียนรู้แบบนำตนเองและการใฝ่รู้ไว้ดังนี้

1. นักศึกษาคัดสินใจว่ากระบวนการเรียนรู้นั้นอะไรเป็นความรู้ พิจารณาทักษะและแบบการเรียนรู้ของตนเอง
2. นักศึกษาศึกษาว่าตนเองมีความต้องการความรู้ในด้านใดบ้าง และควรจะไปเลือกแหล่งวิทยาการที่จะได้มาซึ่งความรู้ได้อย่างไร
3. นักศึกษาจะตัดสินใจได้ด้วยตนเองในการเลือกสถานที่เรียน
4. นักศึกษากำหนดเป้าหมายและระยะเวลาการทำงานที่แน่นอนของตนเองได้

5. นักศึกษาตัดสินใจได้ว่าจะเริ่มเรียนเรื่องอะไรและเมื่อไร
6. นักศึกษาตัดสินใจได้ว่าช่วงเวลาที่เหมาะสมในการทำงานตามกิจกรรมและเนื้อหาสาระ ตลอดจนความก้าวหน้าของตนเองควรเป็นอย่างไร
7. นักศึกษาพิจารณาปัญหาและอุปสรรคที่จะทำให้การเรียนรู้ไม่ประสบผลสำเร็จ
8. นักศึกษาจัดการเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีความสุข

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมีจุดมุ่งหมายการจัดการเรียนรู้ผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ควบคุมการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนตามปกติ ที่มุ่งเน้นให้นักศึกษา แสดงออกทางพฤติกรรมในการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ อยู่เสมอ มีกระบวนการสืบค้น ที่นำไปสู่การตั้งประเด็นคำถาม และการหาข้อค้นพบในการแสวงหาความรู้ใหม่ๆ ที่หลากหลาย มีการบันทึกข้อมูลและรวบรวมข้อมูลจากแหล่งทรัพยากรต่าง ๆ มีการทดสอบสมมติฐาน และสร้างแนวคิด รูปแบบ และทฤษฎี นักศึกษาจะค้นหาแนวทางของตนเองตลอดกระบวนการนี้ ซึ่งคุณลักษณะที่นักศึกษาแสดงออกทางพฤติกรรมดังกล่าวข้างต้น เรียกได้ว่า นักศึกษามีความใฝ่รู้ ซึ่งความใฝ่รู้เป็นหัวใจของการเรียนรู้ทุกเรื่อง และตรงกับธรรมชาติของมนุษย์ที่เป็นผู้ที่ใฝ่รู้ตลอดชีวิต

การใฝ่รู้ ผู้วิจัยในฐานะอาจารย์ผู้สอนได้ติดตามทักษะของนักศึกษาในด้านคุณลักษณะที่นักศึกษาแสดงออกทางพฤติกรรมในการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ (วิโรจน์ วัฒนานิมิตกุล, 2540) ประกอบด้วย

1. ทักษะการแสวงหาความรู้ การแสดงออกของนักศึกษาในการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ ได้แก่ การกำหนดประเด็น ขอบเขตและการแสดงความคิดเห็นต่อประเด็นค้นคว้า
2. การคาดคะเนผล ได้แก่ การตั้งประเด็นคาดคะเนผล และการอธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับประเด็นคาดคะเนผล รวมทั้งการแสดงความคิดเห็นต่อประเด็นคาดคะเนผล
3. การกำหนดวิธีการค้นคว้าและการดำเนินการ ได้แก่ การเลือกวิธีการค้นคว้าพร้อมระบุเหตุผล การวางแผนการค้นคว้า และการคาดคะเนสิ่งที่จะเป็นอุปสรรคในการค้นคว้า
4. การวิเคราะห์ผลการค้นคว้า ได้แก่ การจัดกลุ่ม และจัดลำดับข้อมูล หมายถึง การแยกแยะข้อมูลที่ค้นคว้าได้และจัดเป็นกลุ่มพวก การพิจารณาองค์ประกอบและความสัมพันธ์ของข้อมูล
5. การสรุปผลการค้นคว้า ได้แก่ การสังเคราะห์ข้อมูล โดยการเรียบเรียงข้อมูลที่ค้นพบจากการค้นคว้าและสรุปเป็นประเด็นที่ค้นพบ การอภิปรายผลการค้นคว้า โดยการแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผลเกี่ยวกับประเด็นที่พบจากการค้นคว้า การสรุปกระบวนการในการค้นคว้า และการประเมินกระบวนการที่ใช้ในการค้นคว้า โดยการวิเคราะห์จุดอ่อนและจุดแข็ง และแนวทางแก้ไข กระบวนการค้นคว้าที่กำหนด

สิ่งที่กล่าวมาข้างต้นนักศึกษาได้แสดงออกตามรายละเอียดของการเขียนอนุทินการเรียนรู้ และสัญญาการเรียนซึ่งผู้วิจัยเสนอไว้ในภาคผนวก จ ในส่วนของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน อาจารย์ผู้สอนได้ให้นักศึกษานำเสนองานตามที่ได้ทำสัญญาการเรียนไว้ และที่แจ้งไว้กับนักศึกษาที่แสดงถึงการใฝ่รู้ เช่น 1) หลักฐานการอภิปรายแสดงความคิดเห็น การซักถาม การตั้งกระทู้ และการเสนองานผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ 2) การเสนอผลงานเปิดร้านค้าผลิตภัณฑ์ย่านลิพาน์ อินเทอร์เน็ต และการผลิตสื่อวีดิทัศน์เกี่ยวกับ ย่านลิพา

นักศึกษาทั้ง 21 คนสามารถผ่านการประเมินผลสัมฤทธิ์ ตามกิจกรรมที่ได้กำหนดไว้ คือ การเสนอประเด็นและการแสดงความคิดเห็นผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ อย่างน้อย 2 ครั้ง และ ส่งไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ติดต่อกับอาจารย์ผู้สอนอย่างน้อย 2 ครั้ง ซึ่งอาจจะเป็นการส่งงาน หรือ สนทนาเรื่องการเรียนการสอน หรือเรื่องอื่น ๆ ผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นก็ได้ เขียนอนุทินการเรียนรู้ 2 ครั้ง พร้อมทั้งมีการนำข้อมูลจากที่ศึกษาผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เปิดร้านค้าบนอินเทอร์เน็ตได้อย่างน้อย 1 ร้าน หรือสร้างผลงานอื่น ๆ ตามที่ได้ทำสัญญาการเรียนไว้ (ตัวอย่างผลงานของนักศึกษา ดังภาคผนวก จ)

3. การประเมินต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ จากบุคคลภายนอก

ผู้วิจัยนำต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ไปให้บุคคลที่ทำงานเกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์ย่านลิพา ได้ประเมินต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ เพื่อเป็นข้อมูลสนับสนุนในการปรับปรุงแก้ไขต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ และเพื่อเป็นการเผยแพร่ความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ให้แพร่หลายไปยังกลุ่มบุคคลที่ทำงานเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ย่านลิพา โดยให้ตอบแบบประเมินต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ การออกแบบและการนำเสนอเนื้อหาเพื่อการปรับปรุงต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ (เครื่องมือวิจัยในภาคผนวก ข) ผลการประเมินต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ และการออกแบบและนำเสนอเนื้อหาความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นของต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์จากบุคคลภายนอก โดยมีเกณฑ์การพิจารณาดังนี้

คะแนนเฉลี่ย	ความหมาย
1.00 – 1.80	เหมาะสมน้อยที่สุด
1.81 – 2.60	เหมาะสมน้อย
2.61 - 3.40	เหมาะสมปานกลาง
3.41 - 4.20	เหมาะสมมาก
4.21 - 5.00	เหมาะสมมากที่สุด

ผลการประเมินต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ จากบุคคลภายนอก มีดังนี้

ตารางที่ 12 ผลการประเมินต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ จากบุคคลภายนอก

รายการที่ประเมิน	\bar{X}	S.D.	ความหมาย	สิ่งที่ควรปรับปรุง
หน้าจอบริบท	(n=5)			
1. การออกแบบหน้าจอบริบททำ (Portal)	4.50	.58	เหมาะสมมากที่สุด	
2. การนำเสนอกิจกรรม เหตุการณ์ สำคัญ	4.25	.50	เหมาะสมมากที่สุด	
3. การนำเสนอข่าวสารสำคัญ	4.00	.00	เหมาะสมมาก	
4. ตอบคำถามที่พบบ่อย	4.00	.00	เหมาะสมมาก	
5. การเชื่อมโยงไปยังรายละเอียดของเว็บเพจอื่น ๆ	4.50	.58	เหมาะสมมากที่สุด	
สารสนเทศ				
6. ฐานความรู้	5.00	.00	เหมาะสมมากที่สุด	
7. แหล่งความรู้ภายนอก	5.00	.00	เหมาะสมมากที่สุด	
8. การสืบค้นความรู้	4.75	.50	เหมาะสมมากที่สุด	
เรียนรู้ร่วมกัน				
9. บทเรียนบนเครือข่าย	5.00	.00	เหมาะสมมากที่สุด	
10. การเชื่อมโยงไปยังรายละเอียดวิชา	5.00	.00	เหมาะสมมากที่สุด	
11. กิจกรรมที่มอบหมายนักศึกษา	4.50	.58	เหมาะสมมากที่สุด	
12. กำหนดการต่าง ๆ ในการเรียน	4.50	.58	เหมาะสมมากที่สุด	
13. หลักสูตรการอบรม สัมมนา	4.50	.58	เหมาะสมมากที่สุด	
14. การนำเสนอรายละเอียดหลักสูตรการอบรม สัมมนา	4.25	.50	เหมาะสมมากที่สุด	

ตารางที่ 12 (ต่อ)

รายการที่ประเมิน	\bar{X}	S.D.	ความหมาย	สิ่งที่ควรปรับปรุง
แบ่งปันความรู้				
15. สภากาแฟ	4.75	.50	เหมาะสมมากที่สุด	
16. กระดานข่าว	4.75	.50	เหมาะสมมากที่สุด	
17. ค้นหาผู้เชี่ยวชาญ	4.75	.50	เหมาะสมมากที่สุด	
18. แสดงข้อมูลผู้เชี่ยวชาญ	4.75	.50	เหมาะสมมากที่สุด	
ผลิตภัณฑ์				
19. การจัดแบ่งหมวดหมู่ผลิตภัณฑ์	4.75	.50	เหมาะสมมากที่สุด	
20. การแสดงรายละเอียดผลิตภัณฑ์	4.75	.50	เหมาะสมมากที่สุด	
21. การสืบค้นผลิตภัณฑ์	5.00	.00	เหมาะสมมากที่สุด	
สมุดหน้าเหลือง				
22. การสืบค้นแหล่งผลิต แหล่งจำหน่ายผลิตภัณฑ์	4.50	.58	เหมาะสมมากที่สุด	
23. การสืบค้นผู้ทรงภูมิปัญญา	4.25	.50	เหมาะสมมากที่สุด	
24. แสดงข้อมูลผู้ทรงภูมิปัญญา	4.50	.58	เหมาะสมมากที่สุด	
ค่าเฉลี่ยภาพรวมทั้งหมด	4.60	.37	เหมาะสมมากที่สุด	

จากตาราง พบว่าบุคคลภายนอกมีความคิดเห็นว่าต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ ที่ใช้มีความเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X}=4.60$)

โดยพบว่าเว็บเพจในส่วนของ สรรสาระ เรียนรู้ร่วมกัน แบ่งปันความรู้ ผลิตภัณฑ์ และสมุดหน้าเหลือง ได้ระดับคะแนนเฉลี่ยในช่วง 4.21 - 5.00 ซึ่งมีความเหมาะสมมากที่สุด ทุกรายการ

สรุปได้ว่าต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ ที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน ในความคิดเห็นของบุคคลภายนอกที่ทำงานเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ย่านลิเภา เห็นว่ามีความเหมาะสมระดับมากที่สุด ทุกรายการ

ตารางที่ 13 ผลการประเมินต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ที่เป็นการออกแบบและการนำเสนอ
เนื้อหาความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นจากบุคคลภายนอก

รายการที่ประเมิน	\bar{X}	S.D.	ความหมาย	สิ่งที่ควรปรับปรุง
การเข้าถึงความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น (n=5)				
1. การเข้าถึงข้อมูลได้อย่างรวดเร็วตามความต้องการ	3.00	.71	เหมาะสมปานกลาง	/
2. การเข้าถึงข้อมูลความรู้มีขั้นตอนที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน	4.40	.55	เหมาะสมมากที่สุด	
3. การโหลดภาพและข้อความได้รวดเร็วพอเหมาะกับความ	2.60	.55	เหมาะสมน้อย	/
4. ความคล่องตัวและอิสระในการเลือกเนื้อหาที่จะเรียนรู้	4.40	.55	เหมาะสมมากที่สุด	
เนื้อหาความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น				
5. จำนวนเนื้อหาความรู้มีจำนวนเพียงพอต่อความต้องการ	4.80	.45	เหมาะสมมากที่สุด	
6. เนื้อหาความรู้ที่นำเสนอมีความถูกต้อง	4.40	.55	เหมาะสมมากที่สุด	
7. เนื้อหาเป็นปัจจุบันและทันสมัย	4.40	.55	เหมาะสมมากที่สุด	
8. มีการจัดแบ่งหมวดหมู่เนื้อหาความรู้	4.80	.45	เหมาะสมมากที่สุด	
9. มีภาพประกอบเนื้อหาที่นำเสนอ และคำบรรยายที่ช่วยสื่อความหมายได้ดี	4.00	.71	เหมาะสมมาก	
10. มีเอกสารอ้างอิงที่เป็นประโยชน์ต่อการศึกษา ค้นคว้า	3.60	.89	เหมาะสมมาก	
11. ข้อมูลผู้ทรงภูมิปัญญาผู้เชี่ยวชาญมีความเหมาะสม	4.60	.55	เหมาะสมมากที่สุด	
12. เนื้อหาสาระข่าวสาร มีความถูกต้องเหมาะสม	4.20	.45	เหมาะสมมาก	
13. มีรายละเอียดหลักสูตร อบรม สัมมนาที่มีความชัดเจน	4.20	.45	เหมาะสมมาก	
การนำเสนอเนื้อหาความรู้				
14. เปิดโอกาสให้มีการโต้ตอบกับเว็บได้ดี	4.40	.55	เหมาะสมมากที่สุด	
15. รูปแบบการนำเสนอเนื้อหาช่วยกระตุ้นความสนใจ	4.60	.55	เหมาะสมมากที่สุด	

ตารางที่ 13 (ต่อ)

รายการที่ประเมิน	\bar{X}	S.D.	ความหมาย	สิ่งที่ควรปรับปรุง
16. ออกแบบให้มีปฏิสัมพันธ์สะดวกและใช้งาน	4.60	.55	เหมาะสมมากที่สุด	
17. มีปุ่มบอกทิศทางที่เอื้อต่อการใช้งาน	4.20	.45	เหมาะสมมาก	
18. มีการให้บริการสืบค้นเนื้อหาความรู้	4.80	.45	เหมาะสมมากที่สุด	
19. การเชื่อมโยงเว็บภายนอก นอกเหนือจากเนื้อหา ที่ได้นำเสนอ	4.60	.55	เหมาะสมมากที่สุด	
20. แบบตัวอักษร ขนาดสี มีความเหมาะสม	4.40	.55	เหมาะสมมากที่สุด	
21. ความสอดคล้องของรูปภาพ เนื้อหา	4.40	.55	เหมาะสมมากที่สุด	
22. สามารถใช้ประโยชน์ในการแลกเปลี่ยนความ คิดเห็นกับบุคคลอื่น ๆ ได้	4.60	.55	เหมาะสมมากที่สุด	
23. ความสม่ำเสมอของรูปแบบการนำเสนอตลอด ทั้งเว็บ	4.80	.45	เหมาะสมมากที่สุด	
24. การออกแบบกราฟิก มีความชัดเจนสวยงาม	4.40	.55	เหมาะสมมากที่สุด	
25. การวางหน้าเพจดูง่าย และสวยงาม	4.40	.55	เหมาะสมมากที่สุด	
จุดเด่นของต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์				
26. สามารถใช้ประโยชน์ได้ดีให้การเรียนรู้เพิ่มขึ้น	4.60	.55	เหมาะสมมากที่สุด	
27. สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง	4.60	.55	เหมาะสมมากที่สุด	
28. สามารถค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม เกิดความคิด สร้างสรรค์	4.80	.45	เหมาะสมมากที่สุด	
29. ความเรียบง่าย เหมาะสมของเว็บเพจ	4.80	.45	เหมาะสมมากที่สุด	
30. ความครอบคลุมสาระสำคัญต่อการเรียนรู้	4.60	.55	เหมาะสมมากที่สุด	
ค่าเฉลี่ยภาพรวมทั้งหมด	4.37	0.54	เหมาะสมมากที่สุด	

จากตาราง พบว่าบุคคลภายนอกมีความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบและการนำเสนอเนื้อหาความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นของต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ มีความเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X}=4.37$) และเมื่อพิจารณาแยกเป็นรายการที่ประเมินแต่ละประเด็นในเว็บเพจ พบว่า

ในส่วนของเว็บเพจ การเข้าถึงความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น พบว่า มีความเหมาะสมระดับมากที่สุด ในเรื่อง การเข้าถึงข้อมูลความรู้ที่มีขั้นตอนที่ไม่ยุ่งยาก ซับซ้อนและมีความคล่องตัวและอิสระในการเลือกเนื้อหาที่จะเรียนรู้ มีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากัน ($\bar{X}=4.40$)

ในส่วนของเว็บเพจ เนื้อหาความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น พบว่า มีความเหมาะสมระดับมากที่สุด เรียงตามลำดับค่าคะแนนเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย 3 รายการ ในเรื่อง จำนวนเนื้อหาความรู้ มีจำนวนเพียงพอต่อความต้องการ และมีการจัดแบ่งหมวดหมู่ เนื้อหาความรู้ มีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากัน ($\bar{X} = 4.80$) และข้อมูลผู้ทรงภูมิปัญญา ผู้เชี่ยวชาญมีความเหมาะสม ($\bar{X} = 4.60$)

ในส่วนของเว็บเพจ การนำเสนอเนื้อหาความรู้ พบว่า มีความเหมาะสมระดับมากที่สุด เรียงตามลำดับค่าคะแนนเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย 6 รายการ ในเรื่อง มีความสม่ำเสมอของรูปแบบ การนำเสนอตลอดทั้งเว็บและ มีการให้บริการสืบค้นเนื้อหาเนื้อหาความรู้ มีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากัน ($\bar{X} = 4.80$) และรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาช่วยกระตุ้นความสนใจ ออกแบบให้มีปฏิสัมพันธ์สะดวก และใช้งานง่าย มีการเชื่อมโยงเว็บภายนอกนอกเหนือจากเนื้อหาที่ได้นำเสนอ และสามารถใช้อัปเดตเนื้อหาในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับบุคคลอื่น ๆ ได้ มีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากัน ($\bar{X} = 4.60$)

จุดเด่นของต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ในความคิดเห็นของบุคคลภายนอก คือ ทำให้สามารถได้ศึกษาค้นคว้า หากความรู้เพิ่มเติม เกิดความคิดสร้างสรรค์ เว็บมีความเหมาะสม เรียบง่าย มีความครอบคลุมสาระสำคัญต่อการเรียนรู้ สามารถใช้ประโยชน์ได้ดีให้การเรียนรู้เพิ่มขึ้น สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ทุกรายการที่กล่าวมามีความเหมาะสมระดับมากที่สุดทุกรายการ ($\bar{X} = 4.21-5.00$)

รายการที่ควรปรับปรุงแก้ไข พบว่า มีความเหมาะสมระดับปานกลาง และมีความเหมาะสมน้อย ตามลำดับ คือ เว็บเพจในส่วนของ การเข้าถึงความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น ในเรื่อง ที่เกี่ยวกับการเข้าถึงข้อมูล ได้อย่างรวดเร็วตามความต้องการ ($\bar{X} = 3.00$) และการโหลดภาพและข้อความได้รวดเร็วพอเหมาะกับเวลา ($\bar{X} = 2.60$)

สรุปได้ว่า ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ ในความคิดเห็นของบุคคลภายนอก เห็นว่ามีความเหมาะสมมากที่สุด แต่มีรายการเว็บเพจบางส่วน เช่น การเข้าถึงข้อมูล ได้อย่างรวดเร็วตามความต้องการ และการโหลดภาพและข้อความได้รวดเร็วพอเหมาะกับเวลา ซึ่งมีความเหมาะสมระดับปานกลาง และมีความเหมาะสมน้อย ตามลำดับ ซึ่งผู้วิจัยจะต้องนำไปพิจารณาและปรับปรุงแก้ไขต่อไป

นอกจากนี้บุคคลภายนอกได้แสดงความคิดเห็นว่า ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ มีประโยชน์ คือ เป็นแหล่งรวบรวมข้อมูล เรื่องผลิตภัณฑ์ย่านลิเภา แหล่งข้อมูลการตัดสินใจเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ย่านลิเภา เป็นแหล่งเรียนรู้สำหรับนักเรียน นักศึกษา และบุคคลที่สนใจทั่วไป เป็นแหล่งเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ของท้องถิ่น และเป็นแหล่งความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นของจังหวัดด้วย

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ในการวิจัยเรื่อง การพัฒนาระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ มีวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. วิเคราะห์แนวความคิดการบริหารจัดการความรู้ หน่วยงาน บุคคลผู้เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการความรู้ และโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร
2. พัฒนาระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ
3. พัฒนาดัชนีแบบระบบคอมพิวเตอร์ เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ เป็นกรณีศึกษา

1) พัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Software) เพื่อเป็นดัชนีแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ 1 ระบบ

2) นำโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Software) ไปทดลองใช้กับมหาวิทยาลัยราชภัฏ 1 แห่ง

4. วิเคราะห์ประสิทธิผลของดัชนีแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับการจัดการเรียนการสอนในมหาวิทยาลัยราชภัฏ

สรุปการดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ แบ่งวิธีดำเนินการวิจัยเป็น 4 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษา วิเคราะห์แนวความคิดการบริหารจัดการความรู้ หน่วยงาน บุคคลผู้เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการความรู้ และโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่าย และการสื่อสาร

การศึกษาในขั้นตอนนี้ เป็นการศึกษาข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับการบริหารจัดการความรู้ใน 4 ประเด็น ประกอบด้วย

ประเด็นที่ 1 แนวความคิดการบริหารจัดการความรู้

ประเด็นที่ 2 หน่วยงานการบริหารจัดการความรู้

ประเด็นที่ 3 บุคคลผู้เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการความรู้

ประเด็นที่ 4 โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร

ผลสรุปที่ได้จากการวิเคราะห์เนื้อหา ผู้วิจัยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ ในขั้นตอนที่ 2 ต่อไป

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ ประกอบด้วย 2 ส่วน

1. การศึกษาข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่น และการบริหารจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่น
2. การสังเคราะห์ผลการวิเคราะห์เพื่อให้ได้ระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ นำผลการวิจัยจากขั้นตอนที่ 1 มาสังเคราะห์จัดหมวดหมู่ สร้างความสัมพันธ์ระหว่างประเด็นเพื่อให้ได้ระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ

ขั้นตอนที่ 3 การพัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ

พิจารณา ตรวจสอบ เลือกรหัสชื่อเรื่องผลิตภัณฑ์ย่านลิพเอ ที่ได้จากการศึกษา วิเคราะห์ในขั้นตอนที่ 2 เพื่อกำหนดหัวข้อเรื่องที่จะนำมาพัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ โดยการออกแบบโครงสร้างกระบวนการบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น ออกแบบโครงสร้างเว็บท่า (Portal) ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ ออกแบบโครงสร้างเว็บเพจ และกำหนดโครงสร้างโปรแกรมคอมพิวเตอร์แล้วดำเนินการพัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ตามที่ได้กำหนดรายละเอียดไว้ นำต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ที่พัฒนาขึ้นไปทดลองใช้กับนักศึกษากลุ่มเล็กจำนวน 3 คน เพื่อพิจารณาประเด็นปัญหา ข้อบกพร่องและความต้องการของผู้ใช้ แล้วให้ผู้ทรงคุณวุฒิได้ตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะ ปรับปรุง แก้ไขต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ตามข้อเสนอแนะ ก่อนนำไปทดลองใช้ในสถานการณ์จริง

ขั้นตอนที่ 4 วิเคราะห์ประสิทธิผลของต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับการจัดการเรียนการสอนในมหาวิทยาลัยราชภัฏ ที่พัฒนาขึ้น

นำต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ไปทดลองใช้ในการจัดการเรียนการสอน กับนักศึกษาจำนวน 21 คน ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา เทคโนโลยีการศึกษา คณะครุศาสตร์ซึ่งมีเนื้อหาสาระกิจกรรมการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ในภาคเรียนที่ 2/2546 และผู้วิจัยนำต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ไปเผยแพร่ให้กับบุคลากรนอกซึ่งเป็นบุคคลที่ทำงานเกี่ยวข้องกับเรื่องผลิตภัณฑ์ย่านลิพเอได้ทดลองใช้ และประเมินต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ และประเมินการออกแบบและการนำเสนอเนื้อหาความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นของต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ จำนวน 5 คน ประกอบด้วย 1) ผู้บริหารสถานศึกษาในชุมชน 2) เจ้าหน้าที่ระบบคอมพิวเตอร์ องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครศรีธรรมราช 3) เจ้าหน้าที่สำนักงานการท่องเที่ยวภาคใต้ จังหวัดนครศรีธรรมราช 4) เจ้าหน้าที่ระบบคอมพิวเตอร์เทศบาลเมืองทุ่งสง 5) เจ้าหน้าที่สำนักงานจังหวัดนครศรีธรรมราช

เครื่องมือในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในขั้นตอนที่ 1 และ 2 เป็นแบบวิเคราะห์เนื้อหา ส่วนในขั้นตอนที่ 3 เป็นแนวทางในการพัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ เพื่อให้ให้นักศึกษาสามารถเรียนรู้ผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ ซึ่งรายละเอียดการดำเนินการพัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ ผู้วิจัยเสนอไว้ในบทที่ 4

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในขั้นตอนที่ 4 เป็นแบบประเมินต่าง ๆ ที่ใช้เพื่อแสดงให้เห็นถึงการเสริมสร้างการเรียนรู้แบบนำตนเอง และการใฝ่รู้ของนักศึกษามีดังนี้

1. แบบสำรวจประเด็นการอภิปราย แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับจุดเด่น และจุดด้อยปัญหาอุปสรรคของการจัดการเรียนการสอนผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ควบคู่กับการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนตามปกติ ซึ่งเป็นการอภิปราย สนทนาในห้องเรียนตามปกติ
2. แบบประเมินการเรียนรู้แบบนำตนเองของนักศึกษา ประกอบด้วย แบบประเมินการเรียนรู้แบบนำตนเอง ซึ่งผู้วิจัยใช้แบบประเมินคุณลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเองของคณาพรคมสัน(2540) ที่ได้ปรับปรุงจากแบบวัดคุณลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเองของ กุกุลิเอลมีโน (Guglielmino, 1977) และแบบการเขียนอนุทินการเรียนรู้ และแบบการทำสัญญาการเรียน
3. แบบประเมินความใฝ่รู้ของนักศึกษา ประกอบด้วย ผลงานการออกแบบร้านค้าผลิตภัณฑ์ย่านลิพานอินเทอร์เน็ต และผลงาน ชิ้นงานอื่นๆ ที่ได้ทำสัญญาการเรียนไว้ รวมถึงผลงานการร่วมกิจกรรม การนำเสนอประเด็น การอภิปรายซักถาม การแสดงความคิดเห็น การตั้งกระทู้ ตอบกระทู้ผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์
4. แบบประเมินต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ ประกอบด้วย แบบประเมินต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ และแบบประเมินการออกแบบและการนำเสนอเนื้อหาความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นของต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์

การเก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล

ขั้นตอนที่ 1-2 ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยแยกตามประเภทที่มาของข้อมูล เช่น จากเอกสาร สื่อสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ ที่ผู้วิจัยดำเนินการสืบค้นทางอินเทอร์เน็ต บันทึกผลงานบันทึกข้อมูล (Diskette) แล้วพิมพ์ลงกระดาษ จัดเข้าแฟ้ม เพื่อนำไปอ่านวิเคราะห์เนื้อหา

ขั้นตอนที่ 4 ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลตลอดภาคเรียน โดยไม่ได้กำหนดเป็นสัปดาห์ ควบคู่กับการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนตามปกติ นักศึกษาสามารถศึกษาข้อมูล ทำกิจกรรมทั้งหมดได้ และเลือกศึกษาแหล่งความรู้ได้ตามที่ต้องการ นักศึกษาสามารถส่งงานตามที่ได้รับมอบหมาย

ทางระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ โดยใช้หน้าจอที่เป็นกระดานข่าว คำถามที่พบบ่อย บทเรียนบนเครือข่าย และการติดต่อทางไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ และวิธีการอื่น ๆ ที่สะดวก โดยไม่มีข้อจำกัดและเงื่อนไขเรื่องเวลา อาจารย์ผู้สอนสามารถเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ดูข้อมูล รายละเอียดหลักฐานผลงานการร่วมกิจกรรมการเรียนการสอนที่ปรากฏทุกวันและหรือสัปดาห์ และให้นักศึกษาอภิปรายแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนตามปกติเกี่ยวกับจุดเด่น และจุดด้อยปัญหาอุปสรรคของการเรียนการสอนผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ พร้อมบันทึกข้อความเก็บรวบรวมไว้

ในส่วนของการทำงานสัญญาการเรียน ผู้สอนทำความเข้าใจเกี่ยวกับสัญญาการเรียน และหัวข้อที่สนใจที่จะทำสัญญาการเรียน ภายหลังจากเปิดภาคเรียนไปแล้ว 5 สัปดาห์ กำหนดให้นักศึกษาส่งร่างสัญญาการเรียน ให้อาจารย์ผู้สอนตรวจทานและให้ข้อเสนอแนะ เพื่อให้สามารถดำเนินการได้ตามสัญญาที่ตกลงกันได้ตามระยะเวลาที่กำหนด หลังจากนั้นเมื่อถึงกำหนดวันที่ตกลงตามสัญญานักศึกษาส่งผลงานตามสัญญาการเรียน

ในส่วนของประเมินภาพรวมลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเองและการใฝ่รู้ของผู้เรียน ซึ่งใช้แบบประเมินที่ดัดแปลงมา ผู้วิจัยประเมินเมื่อสิ้นสุดภาคการศึกษาเพียงครั้งเดียว โดยให้นักศึกษาประเมินตนเอง

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิเคราะห์เนื้อหาที่ได้รับจากการอ่านเอกสาร สื่อสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ ผู้วิจัยนำเอกสารที่ได้มาวิเคราะห์เนื้อหา และแจกแจงความถี่ลงในแบบวิเคราะห์เนื้อหา ผู้วิจัยนำมารวบรวมแจกแจงความถี่ของเอกสารทั้งหมดลงในตารางสรุปผลการวิเคราะห์เนื้อหา

ผู้วิจัยเน้นการวิเคราะห์ข้อมูลในลักษณะการบรรยายเชิงคุณภาพ จากผลงาน หลักฐานการร่วมกิจกรรมการเรียนการสอนผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ ประเด็นที่ได้นำเสนอจากการเขียนอนุทินการเรียนรู้ การส่งข้อเสนอแนะ การอภิปรายซักถาม การตั้งประเด็นผ่านกระดานข่าว คำถามที่พบบ่อย และการสนทนาอย่างไม่เป็นทางการเกี่ยวกับประเด็นจุดเด่น และจุดด้อยปัญหาอุปสรรคของการเรียนการสอนผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ควบคู่กับการเรียนในห้องเรียนตามปกติในแต่ละสัปดาห์ การส่งไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ถึงอาจารย์ผู้สอน การเสนอผลงานตามสัญญาการเรียน และการประเมินภาพรวมโปรแกรมต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน ในส่วนของการประเมินตามแบบประเมินการเรียนรู้แบบนำตนเอง ผู้วิจัยวิเคราะห์ผลการประเมินเป็นค่าคะแนนตามหลักการจากต้นแบบการประเมิน ผู้วิจัยนำเสนอข้อมูลในรูปตารางประกอบความเรียง

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัย สรุปและนำเสนอได้เป็นหัวข้อดังต่อไปนี้

1. แนวคิดการบริหารจัดการความรู้ หน่วยงาน บุคคลผู้เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการความรู้ และโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร

1) แนวคิดการบริหารจัดการความรู้ แบ่งหัวข้อออกเป็น 4 ด้าน ดังนี้

เป้าหมายการบริหารจัดการความรู้

องค์กรที่มีการนำระบบบริหารจัดการความรู้มาใช้ส่วนใหญ่มีการกำหนดเป้าหมายการบริหารจัดการความรู้ไว้ คือ พัฒนาสมรรถนะองค์กรสู่ความเป็นเลิศ พัฒนาขีดความสามารถ การบริหารงาน ทำให้มีการตัดสินใจที่ดีขึ้น มีการตอบสนองที่รวดเร็ว พัฒนาเครือข่ายรวบรวม ถ่ายโอน ถ่ายทอด แบ่งปันความรู้ หรือวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices) หรือความรู้ทั่วทั้งองค์กรของพนักงาน สร้างชุมชนการเรียนรู้ในองค์กร องค์กรมีโอกาสในการคิดค้นผลิตภัณฑ์ใหม่มากขึ้น มีการเปลี่ยนแปลงกระบวนการใหม่ๆ ในการทำงาน สร้างทุนทางปัญญาขององค์กร จัดการสินทรัพย์ที่จับต้องไม่ได้ ให้มีคุณค่าเพิ่มขึ้น และป้องกันความรู้สูญหายจากองค์กร

องค์ประกอบการบริหารจัดการความรู้

การบริหารจัดการความรู้มีองค์ประกอบการบริหารจัดการความรู้ ที่สำคัญ ดังนี้คือ

1) คนและหน่วยงาน (people&organization) 2) กระบวนการ (process) 3) เทคโนโลยี (technology) 4) ความรู้ (knowledge) 5) งาน(work)หรือการดำเนินงาน

ปัจจัยสนับสนุนการบริหารจัดการความรู้

ปัจจัยสนับสนุนการบริหารจัดการความรู้ ประกอบด้วย การสร้างทีม การกำหนดกลยุทธ์การบริหารจัดการความรู้ วัฒนธรรมการเรียนรู้ การพัฒนาโครงสร้างการจัดการความรู้ในองค์กร การกำหนดเทคโนโลยีสนับสนุนการจัดการความรู้

กระบวนการบริหารจัดการความรู้ กระบวนการบริหารจัดการความรู้ขององค์กร ประกอบด้วย 1) กระบวนการแสวงหา ระบุ ความรู้ที่องค์กรต้องการ(knowledge acquisition/define) 2) กระบวนการสร้าง สังเคราะห์ความรู้ (knowledge creation/synthesis) 3) กระบวนการรวบรวม กักเก็บ กู้คืนความรู้ (knowledge assets/storage/ retrieval) และ4) กระบวนการแบ่งปัน ใช้ และนำความรู้มาใช้ใหม่ (knowledge sharing /utilization/reuse)

สถานที่หรือแหล่งติดต่อสื่อสาร การบริหารจัดการความรู้ มีรูปแบบการติดต่อสื่อสารอยู่ 2 ลักษณะคือ 1) การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร ในรูปแบบ

ต่าง ๆ เช่น คลังความรู้ ฐานความรู้ วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (knowledge repository/knowledge base/best practices) ระบบการจัดการการไหลเวียนงาน(workflow management system) เหมืองข้อมูล (data mining) ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์(email) กระดานข่าว(forum/web board) ฐานกลุ่มสนทนา (discussion group base) ห้องสนทนา(chat room) ชุมชนแนวปฏิบัติ(Communities Practice : CoP) การบริการประสานความร่วมมือ (collaboration service) การเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์(virtual learning, elearning) การฝึกอบรมผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์(Web Based Training :WBT) การจัดการเอกสาร(document management) กลไกสืบค้น(search engine) สมุดหน้าเหลือง(yellow pages) และ 2) การสื่อสารแบบเผชิญหน้า(face to face) เช่น การพูดคุย เสวนาอย่างไม่เป็นทางการ การประชุม สัมมนาอย่างเป็นทางการ การเล่าเรื่อง(storytelling) และกิจกรรมแบบเพื่อนช่วยเพื่อน (peer assist)

2) **หน่วยงานการบริหารจัดการความรู้** หน่วยงานที่จัดตั้งขึ้น เพื่อดูแลรับผิดชอบ สนับสนุนการบริหารจัดการความรู้ขององค์กร มีหลายลักษณะเช่น หน่วยงานในโรงพยาบาล มหาวิทยาลัยและคณะต่าง ๆ สถาบันส่งเสริมการจัดการความรู้เพื่อสังคม ศูนย์กลางความรู้แห่งชาติ ศูนย์วิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ประชาคม กลุ่มบุคคล ชาวบ้าน และมีหน่วยงานอีกรูปแบบหนึ่ง เรียกว่า หน่วยงานเสมือนซึ่งเป็นหน่วยงานที่จัดตั้งขึ้นมา มีคณะบุคคลที่เกิดจากการรวมตัวกันของบุคคลจากฝ่าย หรือแผนกต่าง ๆ ขององค์กร หรือบุคคลจากวิชาชีพต่าง ๆ เพื่อดำเนินการบริหารจัดการความรู้ขององค์กร เช่น ชุมชนแนวปฏิบัติ(CoP) ศูนย์การเรียนรู้ (Learning Center) ศูนย์กลางความเป็นเลิศ (Center of Excellence:CoE) ศูนย์บริการสืบค้นความรู้(Knowledge Café) เว็บท่าความรู้องค์กร (Enterprise Knowledge Portal) เว็บท่าสารสนเทศองค์กร(Enterprise Information Portal) เว็บท่าการประสานความร่วมมือองค์กร(Enterprise Collaboration Portal)

3) บุคคลผู้เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการความรู้

หน่วยงานที่จัดตั้งขึ้นเพื่อดำเนินการบริหารจัดการความรู้ ไม่ว่าจะในรูปแบบใดก็ตามจะมีการกำหนดตัวบุคคล หรือคณะบุคคลเพื่อเข้ามาดูแลรับผิดชอบ หรือให้การสนับสนุนการบริหารจัดการความรู้ขององค์กร ซึ่งมีดังนี้

ผู้บริหารความรู้ (Chief Knowledge Officer : CKO) มีบทบาทหน้าที่ กำหนดวิสัยทัศน์ เป้าหมายขององค์กร จัดโครงสร้างและวางระบบการจัดการความรู้ ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการแบ่งปันความรู้ จัดระบบโครงสร้างสำหรับดักจับความรู้ จัดให้มีการสร้างฐานความรู้ ส่งเสริมสนับสนุนระบบที่เอื้อต่อความสำเร็จในการจัดการความรู้ และส่งเสริมพัฒนาบุคลากรให้เกิดบุคคลใฝ่รู้

ผู้จัดการความรู้ หรือวิศวกรความรู้ (Knowledge Manager, Knowledge Engineer, Knowledge Facilitator, Knowledge Activist, Knowledge Broker, KM Project Coordinators, Chief Information Officer: CIO, Knowledge System Manager) มีบทบาทหน้าที่ ส่งเสริม อำนวยความสะดวก และสร้างบรรยากาศให้ทุกคน ได้มีส่วนร่วม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ติชมและแปลงความรู้ที่ซ่อนเร้นให้เป็นความรู้ที่ชัดเจน จัดข้อมูลให้มีการจัดเรียงที่เป็นระบบ เชื่อมโยงและรวบรวมความรู้จากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ เชื่อมโยงความต้องการความรู้ไปยังแหล่งความรู้ทั่วทั้งองค์กร จัดการเปลี่ยนแปลง สร้างความรู้ความเข้าใจ ความตื่นตัว ก่อให้เกิดความร่วมมือทั้งองค์กร และเป็นผู้กระตุ้นพนักงานความรู้ เชื่อมโยงระหว่างผู้บริหารระดับสูงกับพนักงานปฏิบัติ

ผู้เชี่ยวชาญความรู้ (Knowledge Specialist, KM Project Consultants, Local wisdoms, Knowledge Communities, Mentors, Trainers, Researcher) มีบทบาทหน้าที่ สร้างความรู้ที่ชัดเจน ช่วยในการแนะแนวทางและกระบวนการในการดำเนินโครงการ นำความรู้ที่ชัดเจนมาสังเคราะห์ จัดหมวดหมู่

ผู้ปฏิบัติหรือพนักงานความรู้ (Knowledge Worker, Knowledge Practitioner, Knowledge Operator, Knowledge Analyst) มีบทบาทหน้าที่ สะงหาความรู้ (Acquire) สร้างความรู้ (Create) สั่งสมความรู้ (Accumulate) ใช้ความรู้ (Exploit)

4) โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร

โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร ที่ช่วยสนับสนุนการพัฒนาระบบบริหารจัดการความรู้ขององค์กรแบ่งออกเป็น 5 ด้าน 1) เทคโนโลยีที่สนับสนุนด้านอรรถิภาพการประกอบการ (Business Intelligence) ประกอบด้วย คลังความรู้ ฐานความรู้ วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Knowledge Repository/Knowledge Base/Best practices) ระบบจัดการไหลเวียนงาน (Workflow Management System) เหมืองข้อมูล (Data Mining) 2) เทคโนโลยีที่สนับสนุนด้านการประสานความร่วมมือ (Collaboration) ประกอบด้วย ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ ฐานกลุ่มสนทนา (Discussion group base) กระดานข่าว 3) เทคโนโลยีที่สนับสนุนด้านการถ่ายโอนความรู้ (Knowledge Transfer) ประกอบด้วย ห้องเรียนเสมือน (Virtual Class Room) การเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) การฝึกอบรมผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Web Based Training :WBT) 4) เทคโนโลยีที่สนับสนุนด้านการค้นหาความรู้ และแผนที่ความรู้ (Knowledge Discovery and Mapping) ประกอบด้วย การจัดการเอกสาร (Document and Content Management) การสืบค้น (Search Engine and retrieval) แผนที่ความรู้ (Knowledge Map) แม็คกาซีน อิเล็กทรอนิกส์ และ 5) เทคโนโลยีที่สนับสนุนด้านการสร้างแผนที่ความเชี่ยวชาญ (Expertise Location) ประกอบด้วย สมุดหน้าเหลือง (Yellow Pages) การสืบค้นหาบุคคล สถานที่

2. ระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ

1) สักระยะระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น ประกอบด้วย

(1) เป้าหมายการบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น

ในการวิจัยครั้งนี้ได้กำหนดเป้าหมายการบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นไว้เพื่อการพัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อการบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นสำหรับการจัดการเรียนการสอนในมหาวิทยาลัยราชภัฏ ที่เน้นการเสริมสร้างการเรียนรู้แบบนาคตนเอง และการใฝ่รู้ของนักศึกษา

(2) องค์ประกอบการบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น องค์ประกอบการบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ ประกอบด้วย

(2.1) คนและหน่วยงาน ในที่นี้หมายถึง นักศึกษา อาจารย์ผู้สอน ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงภูมิปัญญาในชุมชน และบุคคลในหน่วยงานสนับสนุนต่าง ๆ ได้แก่ ศูนย์คอมพิวเตอร์ ศูนย์วิทยบริการ ศูนย์ศิลปวัฒนธรรมในมหาวิทยาลัยราชภัฏที่ให้การสนับสนุน ซึ่งมีส่วนเกี่ยวข้องในความสำเร็จของการดำเนินการเกี่ยวกับการบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น

(2.2) กระบวนการ ในที่นี้หมายถึง กระบวนการบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น เริ่มด้วยกระบวนการย่อย 4 กระบวนการ ดังนี้

(2.2.1) กระบวนการแสวงหา ระบุ กำหนดความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งจากการศึกษาข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นในมหาวิทยาลัยราชภัฏ พบว่า มีข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ย่านลิเภาบ้างแล้ว แต่มีจำนวนน้อย อาจต้องแสวงหา ค้นหาข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นเพิ่มเติมทั้งภายในมหาวิทยาลัย ได้แก่ จากผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ผู้สอน หรือสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ ที่มีอยู่ และจากภายนอกมหาวิทยาลัยราชภัฏ ได้แก่ ผู้ทรงภูมิปัญญาในชุมชน และสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ ที่มีตามหน่วยงานต่าง ๆ ภายนอกมหาวิทยาลัยราชภัฏ

(2.2.2) กระบวนการสร้าง สักระยะและตรวจสอบความรู้ เป็นการออกแบบ สร้าง สักระยะ ความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น ตามความต้องการของคนและหน่วยงานผู้ใช้ ความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีอยู่ หรือได้มาใหม่ อาจมีความไม่สมบูรณ์ ซึ่งอาจต้องมีการออกแบบ สร้าง สักระยะขึ้นมาใหม่ เพื่อให้ตรงตามความต้องการของผู้ใช้ หลังจากนั้น ให้ผู้เชี่ยวชาญได้ตรวจสอบความถูกต้อง เหมาะสมก่อนนำไปรวบรวม กักเก็บในขั้นต่อไป

(2.2.3) กระบวนการรวบรวม กักเก็บ และกู้คืนความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นขั้นตอนเกี่ยวกับการรวบรวม กักเก็บ และกู้คืน ซึ่งกระบวนการนี้จำเป็นต้องใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร ที่มีอยู่แล้วในมหาวิทยาลัยราชภัฏ

(2.2.4) กระบวนการเผยแพร่ แบ่งปัน และใช้ความรู้ เป็นกระบวนการที่มีการนำเอาความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นไปเผยแพร่ แบ่งปันทั้งภายในมหาวิทยาลัยราชภัฏ หรืออาจมีการนำไปเผยแพร่สู่สาธารณะ เพื่อให้คนหรือหน่วยงานต่าง ๆ ได้นำความรู้ที่เป็น

ภูมิปัญญาท้องถิ่นไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงาน การจัดการเรียนการสอน หรือกิจกรรม งานต่างๆ ตามที่วางแผนไว้

(2.3) เทคโนโลยี ในที่นี้หมายถึง สถานที่หรือแหล่งติดต่อสื่อสารที่ซึ่ง คน หน่วยงาน สามารถเข้ามาเพื่อระดมสมอง เรียนรู้ และมีปฏิสัมพันธ์ หรือทำกิจกรรมร่วมกัน ทั้งที่เป็นเครื่องมือการสื่อสารแบบใช้เวลาเดียวกันได้ (Synchronous) และเครื่องมือการสื่อสารแบบใช้ต่างเวลากัน (Asynchronous) และรวมทั้งการใช้วิธีการสื่อสารแบบเผชิญหน้า (Face to Face) เช่น การพูดคุย สนทนาอย่างไม่เป็นทางการ การจัดเสวนา การจัดการเรียนการสอนในห้องเรียน ตามปกติ หรือการประชุมอบรม สัมมนาอย่างเป็นทางการ หรืออาจไม่เป็นทางการ และหมายความรวมถึงเทคโนโลยีที่ช่วยสนับสนุน จากกรณีวิเคราะห์พบว่า โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยี สารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดทำระบบบริหารจัดการ ความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นสำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ ได้ดังนี้

(2.3.1) เทคโนโลยีที่สนับสนุนการรวบรวม กักเก็บ กู้คืนความรู้ที่เป็น ภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นการนำข้อมูล ความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีการรวบรวมมาจัดหมวดหมู่ กักเก็บ แล้วกำหนดเงื่อนไขการสืบค้น ทั้งจากแหล่งความรู้ภายใน และแหล่งความรู้ภายนอก มหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อนำมาสร้างฐานความรู้ และแหล่งความรู้ภายนอก

(2.3.2) เทคโนโลยีที่สนับสนุนการประสานความร่วมมือ เป็นการ ผสมผสานการใช้เครื่องมือในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อการประสานความร่วมมือ และสร้างชุมชนแนว ปฏิบัติ ของ คนหรือหน่วยงาน ในมหาวิทยาลัยราชภัฏ ทั้งเครื่องมือการสื่อสารแบบใช้เวลาเดียวกัน ได้ (Synchronous) เช่น การสนทนา(Chat)และเครื่องมือการสื่อสารแบบใช้ต่างเวลากัน (Asynchronous) เช่น กระดานข่าว(Web board) ควบคู่การสื่อสารแบบเผชิญหน้า (Face to Face) เช่น การจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนตามปกติ หรือการประชุม สัมมนา อย่างเป็นทางการ หรือ อาจไม่เป็นทางการ รวมทั้งกิจกรรมแบบเพื่อนช่วยเพื่อน

(2.3.3) เทคโนโลยีที่สนับสนุนการถ่ายโอนความรู้ เป็นการ ใช้ เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ หรือการถ่ายทอดความรู้ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การเรียนรู้ผ่านสื่อ อิเล็กทรอนิกส์(E-learning) การจัดการเรียนการสอนผ่านเว็บเบส

(2.3.4) เทคโนโลยีที่สนับสนุนการค้นหาความรู้ และแผนที่ความรู้ เป็นการ ใช้เทคโนโลยีในการจัดการเอกสารความรู้รูปแบบต่าง ๆ ที่มีอยู่ เพื่อให้ทุกคนสามารถเข้าถึง ได้ง่าย มีการแยกแยะหมวดหมู่เนื้อหาเพื่อสะดวกต่อการสืบค้นและนำมาใช้ เช่น การแบ่งประเภท ผลิตภัณฑ์ การจัดหมวดหมู่ความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น

(2.3.5) เทคโนโลยีที่สนับสนุนการสร้างแผนที่ความเชี่ยวชาญ เป็นการ ใช้เทคโนโลยีช่วยในการหาว่าใครในมหาวิทยาลัยราชภัฏที่มีความเชี่ยวชาญด้านภูมิปัญญา ท้องถิ่น มีใครภายนอกมหาวิทยาลัยราชภัฏ ที่มีความเชี่ยวชาญ และการมีเครื่องมือที่สามารถ เชื่อมโยงไปยังผู้ทรงภูมิปัญญา แหล่งผลิต แหล่งจำหน่ายผลิตภัณฑ์ ภายนอกมหาวิทยาลัย

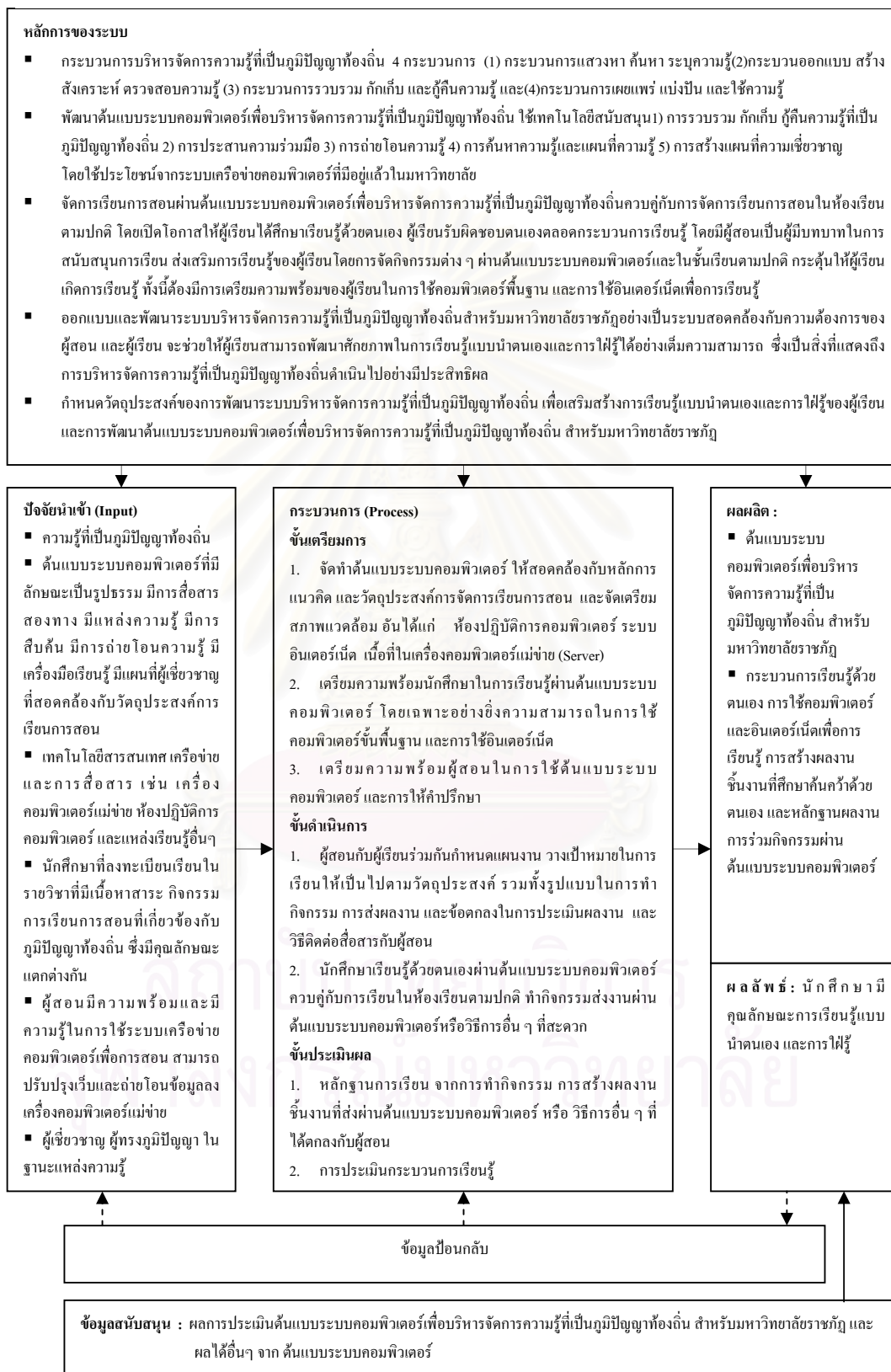
(2.4) **ความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น** ในที่นี้เป็น ความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่องผลิตภัณฑ์ย่านลิเภา ทั้งที่เป็นความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ชัดเจน (Explicit) ที่สามารถสืบค้นได้จากเอกสาร สื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ และความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ซ่อนเร้น (Tacit) ซึ่งต้องอาศัยการพูดคุย สนทนา ซึ่งข้อความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นดังกล่าวต้องอาศัยกระบวนการแสวง ค้นหาทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัยราชภัฏ อาจมีการออกแบบ สร้างสังเคราะห์ความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นขึ้นมาใหม่ มีการรวบรวม กักเก็บ ที่ต้องอาศัยเครื่องมือทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร และมีการแบ่งปัน เผยแพร่ทั่วทั้งมหาวิทยาลัยราชภัฏ ที่สำคัญเป็นการบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น ที่สามารถให้คนหรือหน่วยงานที่เป็นกลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าถึงและประยุกต์ใช้ความรู้สู่กิจกรรมการทำงาน กิจกรรมการจัดการเรียนการสอนหรืองานอื่น ๆ ซึ่งจากการวิจัยพบว่า หัวข้อเรื่องความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สำรวจพบ เช่น วัสดุที่ใช้ในการจักสาน เครื่องมือที่ใช้ในการจักสานย่านลิเภา ขั้นตอนการจักสาน ผลิตภัณฑ์ย่านลิเภา และการประยุกต์ใช้

(2.5) **งาน หรือ การดำเนินงาน** ในที่นี้หมายถึง การนำความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง ผลิตภัณฑ์ย่านลิเภา ไปใช้ในการปฏิบัติงาน การดำเนินงานต่าง ๆ หรือนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในมหาวิทยาลัยราชภัฏ ในรายวิชาที่มีเนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยนำความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นมาจัดการเรียนการสอนผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ ที่เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้เรียนรู้ด้วยตนเอง นักศึกษารับผิดชอบตนเองและการเรียนรู้ของตนเองควบคุมการเรียนรู้ในชั้นเรียนตามปกติ อาจารย์ผู้สอนจัดให้มีการประเมินนักศึกษาอย่างสม่ำเสมอ ต่อเนื่อง และให้ข้อมูลป้อนกลับตลอดการเรียนรู้ ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างอาจารย์ผู้สอนและนักศึกษาอย่างต่อเนื่องตลอดกระบวนการเรียนการสอน และนักศึกษาแสดงออกทางพฤติกรรมในการศึกษาค้นคว้าหาความรู้อยู่เสมอ และมีพื้นฐานความรู้สึที่ดีต่อการศึกษาค้นคว้านั้น ๆ (Knowles, 1975; Skager, 1978; Tough, 1979; วิโรจน์ วัฒนานิมิตกุล, 2540)

2) ระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ

ระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ มีรายละเอียด ดังแผนภูมิ

แผนภูมิที่ 15 ระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ



3. การพัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ สุราษฎร์ธานี การพัฒนา และผลการพัฒนาได้ดังนี้

1) การออกแบบระบบคอมพิวเตอร์ เพื่อพัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ โดยกำหนด โครงสร้างกระบวนการบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น แล้วนำข้อมูลมากำหนด โครงสร้างเว็บทำต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ และสุดท้ายออกแบบโครงสร้างเว็บเพจ และออกแบบ โครงสร้างโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อเป็นต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์

2) การพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อเป็นต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ เป็นการพัฒนา ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ โดยเลือกโปรแกรมสำเร็จรูปที่นิยมใช้ในระบบคอมพิวเตอร์ได้แก่ Adobe PhotoShop, Macromedia Dream weaver, Notepad, ASP Script, JavaScript, Microsoft Word, Microsoft Access 2000, Windows 2000 SERVER และใช้รหัสต้นฉบับ (Open Source Code) หรือรหัสที่มีการแจกฟรี (Free Code) บนเว็บไซต์ต่าง ๆ มาพัฒนาเขียนเป็นชุดคำสั่งโดย ผู้วิจัยเป็นผู้ออกแบบโครงสร้างของโปรแกรม และติดตั้งโปรแกรมที่พัฒนาขึ้นบนเครื่อง คอมพิวเตอร์แม่ข่ายของคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

3) นำโปรแกรมคอมพิวเตอร์ไปทดลองใช้กับนักศึกษาในกลุ่มเล็ก 3 คน นำข้อมูลมา ปรับปรุงต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ หลังจากนั้นให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบการออกแบบต้นแบบ ระบบคอมพิวเตอร์

4) แก้ไข ปรับปรุงต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ ตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ รายละเอียดขั้นตอนการพัฒนา ผู้วิจัยเสนอไว้ในบทที่ 4 ตอนที่ 3

สรุปผลการพัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ โดยโครงสร้างต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ ประกอบด้วย รายละเอียดหัวข้อหลัก หัวข้อย่อย ดังนี้

1) **สรรสาระ** เป็นการนำข้อมูล ความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ได้ผ่านกระบวนการ แสวงหา ระบุ สร้าง สังเคราะห์ และตรวจสอบความถูกต้องแล้ว มารวบรวม กักเก็บ กำหนด เงื่อนไขการสืบค้น ซึ่งมีแหล่งความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น 2 ลักษณะ 1) ฐานความรู้ เป็นแหล่ง ความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นของมหาวิทยาลัย ที่เกิดจากการแสวงหา ออกแบบ สร้าง สังเคราะห์ รวบรวม จากเอกสารสื่อสิ่งพิมพ์ ผู้เชี่ยวชาญ คณาจารย์และบุคลากรในมหาวิทยาลัย และเกิดจาก การรวบรวมข้อมูล จากผู้ทรงภูมิปัญญาในชุมชนโดยวิธีการต่าง ๆ แล้วนำข้อมูลมาสังเคราะห์ขึ้น แล้วนำไปรวบรวมกักเก็บไว้ กำหนดเงื่อนไขการสืบค้น ประกอบด้วยหัวข้อเรื่อง ประวัติความเป็นมา ตระกูลย่านลิเภา กระบวนการผลิต ประเภทผลิตภัณฑ์ย่านลิเภา 2) แหล่งความรู้ภายนอก

เป็นแหล่งความรู้ที่องค์กรต่าง ๆ ได้จัดสร้างขึ้นมาเพื่อการเผยแพร่ โดยการจัดทำในลักษณะการเชื่อมโยง (Web Link) กับแหล่งความรู้ภายนอก แล้วกำหนดเงื่อนไขการสืบค้น

2) **เรียนรู้ร่วมกัน** เป็นการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ หรือการถ่ายทอดความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งมีการออกแบบไว้ 2 ลักษณะคือ 1) บทเรียนบนเครือข่าย เป็นการจัดการเรียนการสอนผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ควบคู่กับการเรียนในห้องเรียนตามปกติ 2) หลักสูตรการอบรม สัมมนา เป็นการออกแบบปฏิทินกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้ใช้สามารถศึกษารายละเอียดหลักสูตร กิจกรรมการประชุม สัมมนาเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นของมหาวิทยาลัยราชภัฏ

3) **แบ่งปันความรู้** เป็นการผสมผสานการใช้เครื่องมือในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อการประสานความร่วมมือ และเป็นชุมชนแนวปฏิบัติของนักศึกษา อาจารย์ผู้สอน ผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งมีทั้งเครื่องมือสื่อสารที่ใช้เวลาเดียวกันได้ (Synchronous) เช่น การสนทนา(Chat) และเครื่องมือที่ใช้ต่างเวลากัน (Asynchronous) เช่น กระดานข่าว คำถามที่พบบ่อย (FAQ) มีการออกแบบไว้ 5 หัวข้อย่อย 1) สภากาแฟ 2) กระดานข่าว 3) ปรัชญาผู้เชี่ยวชาญ 4) คำถามที่พบบ่อย 5) ข่าวสารสำคัญ

4) **ผลิตภัณฑ์** เป็นการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเอกสารความรู้เกี่ยวกับรูปแบบผลิตภัณฑ์ย่านลิพเอ ประเภทต่าง ๆ ที่มีการรวบรวม จัดหมวดหมู่ เพื่อให้ทุกคนสามารถเข้าถึงได้ง่าย มีการแยกแยะหมวดหมู่ผลิตภัณฑ์เพื่อสะดวกต่อการสืบค้นและนำไปใช้ เช่น การแบ่งประเภทผลิตภัณฑ์ ลักษณะผลิตภัณฑ์ และการสืบค้นผลิตภัณฑ์

5) **สมุดหน้าเหลือง** เป็นการใช้เทคโนโลยีช่วยในการสืบค้นหาแหล่งผลิต แหล่งจำหน่ายผลิตภัณฑ์ย่านลิพเอ ค้นหาว่าใครในมหาวิทยาลัยที่มีความเชี่ยวชาญในเรื่องผลิตภัณฑ์ย่านลิพเอ และค้นหาผู้ทรงภูมิปัญญาในชุมชน ซึ่งมีการออกแบบไว้ 3 หัวข้อย่อย เช่น 1) แหล่งผลิต แหล่งจำหน่าย 2) ผู้ทรงภูมิปัญญา 3) ผู้เชี่ยวชาญ

ผู้วิจัยได้นำรายละเอียดทั้งหมดมาพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ นำไปทดลองใช้กับนักศึกษาในกลุ่มเล็ก นำข้อมูลมาปรับปรุง แก้ไขต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์แล้วให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบ และแสดงความคิดเห็น พบว่า ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์มีความเหมาะสมมากที่สุด แต่มีรายการบางอย่าง เช่น ส่วนของการนำเสนอข่าวสารสำคัญ หลักสูตรการอบรม สัมมนา การนำเสนอรายละเอียดหลักสูตรการอบรม สัมมนา การแสดงข้อมูลผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งมีความเหมาะสมระดับปานกลาง ผู้วิจัยได้นำประเด็นข้อคิดเห็นดังกล่าว มาพิจารณาและปรับปรุง แก้ไขต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ ดังปรากฏหน้าจอบทคอมพิวเตอร์ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ในภาคผนวก ฉ

4. ประสิทธิภาพของต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับการจัดการเรียนการสอนในมหาวิทยาลัยราชภัฏ

ผู้วิจัยได้ทดลองใช้ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ในการจัดการเรียนการสอนจริงกับนักศึกษาที่ลงทะเบียนในรายวิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะครุศาสตร์ ที่มีเนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่นซึ่งมีนักศึกษาลงทะเบียนเรียนจำนวน 21 คน ก่อนการทดลองผู้วิจัยได้ปฐมนิเทศ แนะนำต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ ซึ่งแจ้งกิจกรรมการเรียนการสอน และแนะนำวิธีการเรียนการสอนผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เป็นเวลา 3 ชั่วโมง เพื่อให้นักศึกษาสามารถใช้งานได้ด้วยตนเองจากที่มหาวิทยาลัย ที่หอพัก หรือที่บ้าน

ส่วนการประเมินการเรียนรู้แบบนำตนเอง และการใฝ่รู้ของนักศึกษา ผู้วิจัยได้แทรกไว้ใน การเรียนการสอนแต่ละกิจกรรมที่เสนอไว้ในกิจกรรมการเรียนการสอนผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ โดยที่นักศึกษาไม่รู้ว่ามีการประเมินการเรียนรู้แบบนำตนเอง และการใฝ่รู้ของนักศึกษา ผลการวิจัยมีการประเมินแบบเป็นระยะ ๆ ในเวลา 1 ภาคการศึกษา ผู้วิจัยสรุปผลการใช้ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏได้ดังนี้

1) การประเมินภาพรวมโปรแกรมคอมพิวเตอร์ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ

เมื่อการเรียนการสอนผ่านไปประมาณ 2 เดือน อาจารย์ผู้สอนได้ให้นักศึกษาอภิปราย นำเสนอจุดเด่นและ จุดด้อยปัญหาอุปสรรค จากการเรียนการสอนผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ควบคู่กับการเรียนการสอนในชั้นเรียนตามปกติ สรุปได้ดังนี้

(1) จุดเด่นของต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ คือ มีข้อมูล ความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นมากขึ้น โดยเฉพาะเรื่อง ย่านลิเภา มีเนื้อหาตรงความต้องการ เพิ่มทักษะด้านการสืบค้นข้อมูลผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ สามารถเรียนรู้ได้เมื่อว่างจากภาระงานอื่น ๆ สามารถใช้เวลาเรียนรู้นานเท่าไรก็ได้

(2) จุดด้อยของต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ คือ ด้านเทคโนโลยีและความไม่พร้อมของระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ขัดข้องทางเทคนิคทำให้ต้องใช้เวลาในการเข้าถึงข้อมูล เป็นเหตุให้มีเวลาเรียนรู้จริงน้อยลงในบางครั้งต้องใช้เวลาในการเรียนรู้มากกว่าในห้องเรียนตามปกติ ไม่สามารถใช้งานได้มีประสิทธิภาพถ้าไม่มีความรู้ด้านคอมพิวเตอร์ การนัดหมายเพื่ออภิปรายหรือสนทนา(Chat)ระหว่างนักศึกษากับนักศึกษาหรืออาจารย์ผู้สอนไม่สะดวกและ

ยุ่งยากในการปฏิบัติและความเร็วในการติดต่อสื่อสารมีความล่าช้า ต้องเสียค่าใช้จ่ายมากในการเช่า ชั่วโมงอินเทอร์เน็ต เพราะเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ให้บริการแก่นักศึกษามีน้อย และระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ของมหาวิทยาลัยขัดข้องและมีปัญหาบ่อย

(3) การเรียนผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ ให้ความรู้ด้านคอมพิวเตอร์กับนักศึกษา มีทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ สามารถสืบค้นข้อมูลต่าง ๆ ได้ง่าย สามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อน ๆ อาจารย์ผู้สอน ผู้เชี่ยวชาญและบุคคลอื่น ๆ ได้

(4) มีความสะดวกสบายในการติดต่อสื่อสารกับอาจารย์ผู้สอน มีแหล่งเรียนรู้เรื่องผลิตภัณฑ์ยานลิฟา ไม่ต้องลงพื้นที่จริง และไม่ต้องใช้เวลามากในการลงพื้นที่จริงเพราะมีข้อมูลให้สืบค้นได้

(5) นักศึกษาส่วนใหญ่ไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นของตนเอง ทำให้ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการเช่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ต เพราะระบบเครือข่ายมหาวิทยาลัยยังไม่พร้อมให้บริการนักศึกษา เครื่องที่ให้บริการนักศึกษามีจำนวนน้อย ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ในมหาวิทยาลัยมีปัญหาบ่อย

(6) การติดต่อสื่อสาร การโหลดข้อมูลทำงานได้ช้ามาก ทำให้นักศึกษาเสียเวลาและค่าใช้จ่ายมาก และบางครั้งทำให้เกิดความเบื่อหน่ายที่ไม่สามารถเข้าถึงข้อมูลได้ บางครั้งต้องใช้การโทรศัพท์พูดคุยกับเพื่อน และขอคำปรึกษาจากอาจารย์ผู้สอนแทน

2) การประเมินผลการเรียนรู้แบบนำตนเองและการใฝ่รู้ของนักศึกษา ผู้วิจัยประเมินจากการร่วมกิจกรรมซึ่งได้แทรกไว้ในการเรียนการสอนแต่ละกิจกรรมที่เสนอไว้ในเว็บเพจ โดยที่ผู้เรียนไม่รู้ว่ามีการประเมินการทดลองใช้ การตรวจผลงานจากการศึกษาค้นคว้า และการตอบแบบประเมิน แบ่งออกได้ดังนี้

(1) การเรียนรู้แบบนำตนเองและการใฝ่รู้ ตามหลักการ 8 ประการของทัฟ (Tough, 1979) หลักการ 8 ประการของกุกลิเอลมิโน (Guglielmino, 1977) และลักษณะการเป็นผู้ใฝ่รู้ในการศึกษาค้นคว้า (วิโรจน์ วัฒนานิมิตกุล, 2540) ที่เสนอไว้ในระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยในงานวิจัยนี้นักศึกษาได้ติดตามการเรียนรู้ด้วยตนเอง ควบคู่กับการเรียนในห้องเรียนตามปกติ โดยได้ส่งประเด็นและความคิดเห็นที่มีต่อประเด็นที่เพื่อนนำเสนอผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ ในลักษณะที่เป็นการอภิปราย แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และส่งอนุทินการเรียนรู้ รวมทั้งการทำสัญญาการเรียน ลักษณะการทำงานเหล่านี้สอดคล้องกับที่นักการศึกษาได้กล่าวถึงลักษณะของนักศึกษาที่เรียนรู้แบบนำตนเองและใฝ่รู้ไว้ ซึ่งผู้วิจัยได้เสนอรายละเอียดไว้ในบทที่ 4

(2) เมื่อจบการเรียนรู้การสอน อาจารย์ผู้สอนได้เห็นนักศึกษาทำแบบประเมินตนเองตามแนวคิดของกุกลิเอลมิโน (Guglielmino, 1977) โดยการประเมินตนเองตามคุณลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเอง ที่กุกลิเอลมิโนได้พัฒนาเครื่องมือในการประเมินคุณลักษณะไว้แบบประเมินนี้เรียกว่า The Self – directed Learning Readiness Scale (SDLRS) ซึ่งมี 8 ด้าน ดังนี้ (1) การเปิดรับโอกาสการเรียนรู้ (2) แนวคิดเกี่ยวกับตนเองในการเป็นผู้เรียนที่มีประสิทธิภาพ (3) การมีความคิดริเริ่มและมีอิสระในการเรียนรู้ (4) ความรับผิดชอบในการเรียนรู้ด้วยตนเอง (5) ความรักการเรียนรู้ (6) ความคิดสร้างสรรค์ (7) การมองอนาคตในแง่ดี และ (8) ความสามารถในการใช้ทักษะขั้นพื้นฐานทางการศึกษาและทักษะการแก้ปัญหา

ผลการวิจัย พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ประเมินตนเอง เกี่ยวกับคุณลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเองเรียงตามลำดับคะแนนเฉลี่ย 3 อันดับ ดังนี้ คือ ความรักการเรียนรู้ การมองอนาคตในแง่ดี และความรับผิดชอบในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ตามลำดับ

ผู้วิจัยได้กำหนดการแปลความหมายของช่วงคะแนนตามแนวคิดของกุกลิเอลมิโน (Guglielmino, 1977) ได้ดังนี้

แบบที่ 1 ผู้เรียนที่มีคะแนนต่ำสุดถึงปานกลาง ก่อนข้างจะเป็นผู้ที่ชอบการเรียนรู้แบบผู้สอนชี้นำ เช่น การเรียนด้วยวิธีบรรยายของผู้สอน

แบบที่ 2 ผู้เรียนที่มีคะแนนระดับสูง ก่อนข้างจะเป็นผู้เรียนที่ชอบสถานการณ์การเรียนรู้ที่เป็นอิสระ แต่ไม่ถึงกับพอใจที่จะระบุหรือวางแผนการเรียนรู้และกระบวนการทั้งหมดด้วยตนเอง

แบบที่ 3 ผู้เรียนที่มีคะแนนสูงสุด ก่อนข้างจะเป็นผู้เรียนที่พอใจการวางแผนการเรียนรู้ด้วยตนเอง การนำสิ่งที่เรียนรู้ไปใช้ในสภาพจริง ชอบผู้สอนที่เป็นผู้แนะนำมากกว่าเป็นผู้สอน

สรุปผลจากคะแนนการประเมินตนเอง ด้านคุณลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเองของผู้เรียน 21 คน พบว่า นักศึกษาจำนวน 7 คน ประเมินตนเองในแบบที่ 1 เป็นกลุ่มนักศึกษาที่มีคะแนนต่ำสุดถึงปานกลาง ซึ่งหมายความว่านักศึกษากลุ่มนี้ก่อนข้างจะเป็นนักศึกษาที่ชอบการเรียนรู้แบบผู้สอนชี้นำ เช่น การเรียนด้วยวิธีบรรยายของอาจารย์ผู้สอน ส่วนนักศึกษาอีก 14 คน ประเมินตนเองในแบบที่ 2 คะแนนอยู่สูงกว่าช่วงปานกลางและอยู่ในระดับสูง หมายความว่าผู้เรียนทั้ง 14 คนชอบสถานการณ์การเรียนรู้ที่เป็นอิสระแต่ไม่ถึงกับพอใจที่จะระบุหรือวางแผนการเรียนรู้และกระบวนการทั้งหมดด้วยตนเอง แต่ในช่วงคะแนนต้น ๆ เป็นผู้เรียนที่ก่อนข้างจะพอใจการวางแผนการเรียนรู้ด้วยตนเอง ชอบอาจารย์ผู้สอนที่เป็นผู้แนะนำมากกว่าเป็นอาจารย์ผู้สอนที่ชี้นำ (Guglielmino and Klatt, 1993)

3) การประเมินต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ จากบุคคลภายนอกที่ทำงานเกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์ย่านลิเภา

บุคคลภายนอกมีความคิดเห็นว่าต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น มีความเหมาะสมมากที่สุด ทุกหัวข้อเรื่องคือ 1) สรรสาระ 2) เรียนรู้ร่วมกัน 3) แบ่งปันความรู้ 4) ผลិតภัณฑ์ 5) สมุดหน้าเหลือง โดยได้ระดับคะแนนเฉลี่ยในช่วง 4.21 - 5.00 ทุกรายการ

นอกจากนี้บุคคลภายนอกได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบและการนำเสนอเนื้อหาความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นของต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ สรุปได้ว่า ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ มีความเหมาะสมมากที่สุด ในเรื่อง เนื้อหาความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นมีจำนวนเพียงพอต่อความต้องการ มีการจัดแบ่งหมวดหมู่ เนื้อหาความรู้ และในส่วนการนำเสนอเนื้อหาความรู้มีความสม่ำเสมอของรูปแบบการนำเสนอตลอดทั้งเว็บ และ มีการให้บริการสืบค้นเนื้อหาความรู้

จุดเด่นของต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ ในความคิดเห็นของบุคคลภายนอก เห็นว่ามีความเหมาะสมมากที่สุดคือ สามารถใช้ประโยชน์ได้ดี ให้การเรียนรู้เพิ่มขึ้น สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง สามารถศึกษาค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม เกิดความคิดสร้างสรรค์ ต้นแบบระบบมีความเรียบง่าย เหมาะสม และเนื้อหาสาระมีความครอบคลุมสาระสำคัญต่อการเรียนรู้

แต่มีบางรายการที่ประเมินที่ต้องมีการปรับปรุงแก้ไข คือ ในส่วนของการเข้าถึงข้อมูลได้ไม่รวดเร็วตามความต้องการ และการโหลดภาพและข้อความได้ไม่รวดเร็วพอเหมาะกับเวลา ซึ่งรายการดังกล่าวมีความเหมาะสมระดับปานกลาง และมีความเหมาะสมน้อย ตามลำดับ ผู้วิจัยควรนำไปพิจารณาและปรับปรุงแก้ไขต่อไป

นอกจากนี้บุคคลภายนอกได้แสดงความคิดเห็นว่า ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ มีประโยชน์ คือ เป็นแหล่งรวบรวมข้อมูล เรื่องผลิตภัณฑ์ย่านลิเภา แหล่งข้อมูลการตัดสินใจเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ย่านลิเภา เป็นแหล่งเรียนรู้สำหรับนักเรียน นักศึกษา และบุคคลที่สนใจทั่วไป เป็นแหล่งเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ของท้องถิ่น และเป็นแหล่งความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นของจังหวัดด้วย

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยนำมาอภิปรายในประเด็นต่อไปนี้

1. ระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น และต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น ที่พัฒนาขึ้นเป็นไปตามหลักการของการบริหารจัดการความรู้

ระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏที่พัฒนาขึ้นเป็นไปตามหลักการของการบริหารจัดการความรู้ กล่าวคือ ในการดำเนินการพัฒนาระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นครั้งนี้ ได้กำหนดเป้าหมายเพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ ที่มุ่งเน้นการเสริมสร้างการเรียนรู้แบบนำตนเองและการใฝ่รู้ของนักศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับที่ มาร์ควอร์ดท์ (Marquardt, 1996) กล่าวว่า การจะนำระบบบริหารจัดการความรู้เข้ามาใช้ในองค์กรใดองค์กรหนึ่ง ย่อมมีผลกระทบต่อสมาชิกทุกคนในองค์กรนั้น ดังนั้นองค์กรควรได้มีการกำหนดเป้าหมายของการนำระบบบริหารจัดการความรู้เข้ามาใช้ เพื่อให้การบริหารจัดการความรู้ เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลต่อองค์กร และควรกำหนดเป้าหมายที่ทุกคนสามารถตอบสนองสำหรับการรวบรวม และการถ่ายโอนความรู้ได้

จากผลการวิจัย พบว่า องค์ประกอบการบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ ประกอบด้วย 1) **คนและหน่วยงาน (people & organization)** หมายถึง บุคคล หน่วยงาน คณะบุคคลในหน่วยงานต่าง ๆ ทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัยราชภัฏ ซึ่งถือได้ว่าเป็นศูนย์กลางความสำเร็จของการบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น จากผลการวิจัยพบว่า บุคคลผู้เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ ประกอบด้วย นักศึกษา อาจารย์ผู้สอน ผู้เชี่ยวชาญในมหาวิทยาลัย และผู้ทรงภูมิปัญญาในท้องถิ่น และบุคคลอื่น ๆ ในหน่วยงานที่ให้การสนับสนุน เช่น ศูนย์คอมพิวเตอร์ ศูนย์วิทยบริการ ศูนย์ศิลปวัฒนธรรม ซึ่งคนและหน่วยงาน มีการใช้ 2) **เทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร (technology)** ช่วยสนับสนุนการบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น และช่วยสร้างการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนและหน่วยงานผ่านการทำกิจกรรมร่วมกัน ซึ่งมีทั้งที่เป็นเครื่องมือการสื่อสารแบบใช้เวลาเดียวกันได้ (synchronous) เครื่องมือการสื่อสารแบบใช้ต่างเวลากัน (asynchronous) และการใช้วิธีการสื่อสารแบบเผชิญหน้า (face to face) เครื่องมือดังกล่าวจะช่วยในลักษณะที่กำหนดตัวบุคคลในมหาวิทยาลัย ในเงื่อนไขที่ว่า พวกเขารู้จักใคร พวกเขาอยู่อะไร และพวกเขาได้ทำงานที่เชี่ยวชาญอย่างไร ซึ่งในส่วนนี้ มหาวิทยาลัยราชภัฏจะรวบรวมข้อมูลที่ว่าใครเชี่ยวชาญทางด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น ถ้ามีงานหรือโครงการใหม่ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้ามา ควรจะมอบหมายงานให้บุคคล คณะบุคคล และหน่วยงานใดเพื่อจะได้ตรงกับความรู้ ประสบการณ์ ความ

เชี่ยวชาญที่บุคคล คณะบุคคล หน่วยงานนั้นมี 3) **ความรู้ (knowledge) หรือสิ่งที่เป็ความรู้ที่เป็น** **ภูมิปัญญาท้องถิ่น** ในที่นี้หมายความว่ารวมถึง ข้อมูล สารสนเทศ และกระบวนการ ซึ่งความรู้ที่ว่าเป็น สามารถจำแนกได้ 2 ลักษณะ คือ **ความรู้ที่ชัดแจ้ง (explicit knowledge)** เป็นความรู้ที่สามารถพูดได้ อย่างชัดแจ้งในภาษาที่เป็นทางการ รวมถึงข้อความ ไวยากรณ์ ลักษณะสัญลักษณ์ คุณลักษณะ เฉพาะและอื่น ๆ ที่สามารถพบได้ เช่น เอกสาร ตำรา บทความ หรือสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ และความรู้ที่ ซ่อนเร้น (tacit knowledge) เป็นสิ่งที่ยากจะบอกเป็นภาษาที่เป็นทางการ หรือมีรูปแบบเป็นความรู้ ส่วนบุคคลที่ฝังตรึงในประสบการณ์ของแต่ละบุคคลและเกี่ยวข้องกับสิ่งที่จับต้องไม่ได้ (Nonaka and Takeuchi, 1995) **ข้อความรู้ดังกล่าว มหาวิทยาลัยราชภัฏควรมี 4) กระบวนการ(process)** **บริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ประกอบด้วย (4.1) กระบวนการแสวงหา ระบุความรู้** **ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งสามารถแสวงหาได้จากทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัยราชภัฏ** (Davenport, DeLong and Beers, 1998; ยืน ภู่วรรณ, 2543) ทั้งที่เป็นความรู้ที่ชัดแจ้ง และความรู้ที่ ซ่อนเร้น (Nickols, 2000; Nonaka and Takeuchi, 1995) โดยใช้รูปแบบวิธีการต่าง ๆ เช่น การใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร และหรือใช้การสื่อสารแบบเผชิญหน้า (fact to face) ที่สำคัญความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ได้มาควรตรงตามความต้องการของคน คณะบุคคล หน่วยงานที่เป็นกลุ่มผู้ใช้ (4.2) **กระบวนการสร้าง สังเคราะห์ และตรวจสอบความรู้ เป็นการสร้าง** **สังเคราะห์ความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นให้ตรงตามความต้องการของคน คณะบุคคล และ** **หน่วยงาน ซึ่งบางครั้งต้องอาศัยทีมงานผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสม ก่อน** **นำไปใช้งาน (4.3) กระบวนการรวบรวม กักเก็บ และกู้คืนความรู้ ในขั้นตอนนี้ต้องอาศัยเครื่องมือ** **ทางเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสารมาช่วยสนับสนุนการบริหารจัดการความรู้** **ได้แก่ (4.3.1) การรวบรวม กักเก็บ กู้คืนความรู้ (4.3.2) การประสานความร่วมมือ (4.3.3) การถ่าย** **โอนความรู้ (4.3.4) การค้นหาความรู้/แผนที่ความรู้ (4.3.5) การสร้างแผนที่ความเชี่ยวชาญ (4.4)** **กระบวนการเผยแพร่ แบ่งปัน และใช้ความรู้ เป็นกระบวนการที่มีการนำเอาความรู้ไปเผยแพร่** **แบ่งปันทั่วทั้งมหาวิทยาลัย เพื่อนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการทำกิจกรรมหรืองานต่าง ๆ รวมทั้ง** **การเผยแพร่สู่สาธารณะ (Marquardt, 1996; Natarajan and Shekhar, 2001; Brookings, 1999) ความรู้ที่** **ได้สามารถนำไปประยุกต์ใช้หรือนำกลับมาใช้กับ 5) งาน (work)หรือการดำเนินงาน** ซึ่งมี ความสำคัญอย่างยิ่งต่อการบริหารจัดการความรู้ เพราะในการดำเนินการบริหารจัดการความรู้ต้อง สามารถตอบคำถามที่ว่า **ความรู้ที่ได้มาจะนำไปใช้ในงานอะไร** ซึ่งในงานวิจัยนี้ ความรู้ที่เป็นภูมิ ปัญญาท้องถิ่นที่ได้มานั้นมุ่งนำไปใช้สำหรับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาที่มีเนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านต้นแบบ ระบบคอมพิวเตอร์ควบคู่กับการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนตามปกติ โดยเปิดโอกาสให้ นักศึกษาได้ศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง รับผิดชอบตนเองตลอดกระบวนการเรียนรู้ โดยมีอาจารย์ผู้สอน

เป็นผู้มีบทบาทในการสนับสนุนการเรียน ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักศึกษา กระตุ้นให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ (Knowles, 1975; Skager, 1978; Tough, 1979; วิโรจน์ วัฒนานิมิตกุล, 2540) ทั้งนี้ต้องมีการเตรียมความพร้อมของนักศึกษาในการใช้คอมพิวเตอร์พื้นฐาน และการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้ แต่ถ้าจะนำไปใช้ในงานอื่น ๆ ก็สามารถทำได้โดยมีรูปแบบการบริหารจัดการความรู้ที่ไม่แตกต่างกัน ประเด็นองค์ประกอบการบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่กล่าวมาข้างต้น สอดคล้องกับที่ โลตัส ผู้ผลิตซอฟต์แวร์แห่งหนึ่งได้ระบุไว้ว่า องค์ประกอบของโครงสร้างการบริหารจัดการความรู้ที่มีประสิทธิภาพควรประกอบด้วย (1) คน (people) ที่ประกอบด้วย คณะบุคคล ผู้เชี่ยวชาญ ลูกจ้าง เพื่อนร่วมงาน (2) สถานที่หรือแหล่งติดต่อสื่อสาร (place) หมายถึงสถานที่เสมือน ที่มีการนำเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสารมาใช้ ที่สามารถระดมสมองเรียนรู้ และมีการตอบสนองรวดเร็ว และ (3) สิ่งที่เป็นความรู้ (thing) ที่ได้มาโดยอาศัยกระบวนการออกแบบ กักเก็บ จัดหมวดหมู่ แบ่งปันความรู้ (Lotus, 2001)

ในส่วนของการพัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากการสังเคราะห์ระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นมาออกแบบ โครงสร้าง โปรแกรม และพัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์โดยใช้ต้นแบบ (Laudon and Laudon, 1998; Stair, 1995) เป็นการสร้างต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อเป็นตัวอย่างของการทำระบบทั้งหมด โดยการเขียนชุดคำสั่งที่สามารถใช้กับระบบคอมพิวเตอร์แม่ข่ายทั่วไปที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน เพื่อให้สามารถบริการแก่คอมพิวเตอร์ลูกข่ายของนักศึกษาที่อยู่ห่างไกลได้ โดยไม่จำกัดจำนวนนักศึกษาที่เข้ามาใช้ ผู้วิจัยจึงได้พัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ ด้วยเครื่องมือ และระบบคอมพิวเตอร์ที่มีอยู่แล้วในมหาวิทยาลัย โดยพิจารณาเลือกใช้ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่สามารถใช้พัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ได้ไม่ยากนักและเลือกใช้ โปรแกรมสนับสนุนอื่นๆ ตามความเหมาะสมของลักษณะงานที่ใช้และพิจารณาองค์ประกอบต่างๆ ของเว็บท่า (Portal) ที่ได้ออกแบบและพัฒนาขึ้น เพื่อให้นักศึกษาได้ใช้งานได้สะดวก รวดเร็ว และเลือกที่จะไม่บรรจุภาพเคลื่อนไหว ภาพกราฟิก สื่อประสม (Multimedia) ให้มากนัก ทั้งนี้เพื่อให้สอดคล้องกับความเร็วของการให้บริการรับส่งข้อมูลผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ของมหาวิทยาลัยและประสิทธิภาพของเครื่องคอมพิวเตอร์ปลายทาง จึงทำให้ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏที่พัฒนาขึ้นมีลักษณะดังที่ปรากฏในภาคผนวก ฉ

ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น เป็นการพัฒนาตามแนวคิดการบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีการนำเอาเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสารมาช่วยสนับสนุนการบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ประกอบด้วยหัวข้อเรื่อง 1) สรรสาระ เป็นการนำข้อมูลความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ได้ผ่านกระบวนการแสวงหา ระบุ สร้าง

และตรวจสอบความถูกต้องแล้ว มารวบรวม กักเก็บ กำหนดเงื่อนไขการสืบค้น ซึ่งได้กำหนดแหล่งความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น 2 ลักษณะ (1.1) ระบบฐานความรู้ เป็นแหล่งความรู้ที่เกิดจากการแสวงหา ออกแบบ สร้าง สังเคราะห์ และรวบรวม จากบุคคล คณะบุคคล และหน่วยงานในมหาวิทยาลัยราชภัฏและเกิดจากการรวบรวมข้อมูลพื้นฐานจากผู้ทรงภูมิปัญญาในท้องถิ่นแล้วนำข้อมูลมาสังเคราะห์ขึ้น แล้วนำมารวบรวม กักเก็บไว้เพื่อให้บริการ (1.2) แหล่งความรู้ภายนอกมหาวิทยาลัยราชภัฏ เป็นแหล่งความรู้ที่องค์กรต่าง ๆ ได้จัดสร้างขึ้นมาเพื่อการเผยแพร่ โดยการจัดทำในลักษณะการเชื่อมโยง (web link) กับแหล่งความรู้ภายนอก แล้วกำหนดเงื่อนไขการสืบค้น

2) เรียนรู้ร่วมกัน เป็นการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ หรือการถ่ายทอดความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นในรูปแบบต่างๆ ซึ่งได้ออกแบบไว้ 2 ลักษณะคือ (2.1) บทเรียนบนเครือข่าย เป็นการจัดการเรียนการสอนผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ควบคู่กับการเรียนในห้องเรียนตามปกติ (2.2) หลักสูตรการอบรม สัมมนาเป็นการออกแบบปฏิทินกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้ใช้สามารถศึกษา สอบถาม รายละเอียดหลักสูตร กิจกรรมการประชุม สัมมนาของมหาวิทยาลัยราชภัฏที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น 3) แบ่งปันความรู้ เป็นการผสมผสานการใช้เครื่องมือในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อการประสานความร่วมมือ และเป็นสถานที่สร้างชุมชนแนวปฏิบัติของนักศึกษา อาจารย์ผู้สอน ผู้เชี่ยวชาญ และบุคคลอื่น ๆ ที่มีความสนใจ ซึ่งมีทั้งเครื่องมือสื่อสารที่ใช้เวลาเดียวกันได้ (synchronous) เช่น การสนทนา(chat) และเครื่องมือที่ใช้ต่างเวลากัน (asynchronous) เช่น กระดานข่าว 4) ผลิตภัณฑ์ เป็นการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเอกสารความรู้ที่มีการจัดหมวดหมู่ความรู้ แยกประเภทผลิตภัณฑ์ ที่มีการรวบรวมไว้ เพื่อให้ทุกคนสามารถเข้าถึงข้อมูลความรู้ได้สะดวก ง่ายและรวดเร็ว มีการแยกแยะหมวดหมู่ผลิตภัณฑ์เพื่อสะดวกต่อการสืบค้นและนำมาใช้ 5) สมุดหน้าเหลือง เป็นการใช้เทคโนโลยีช่วยสนับสนุนในการค้นหาแหล่งผลิต แหล่งจำหน่ายผลิตภัณฑ์และ ค้นหาว่าใครในมหาวิทยาลัยและนอกมหาวิทยาลัยที่มีความเชี่ยวชาญในเรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น และค้นหาผู้ทรงภูมิปัญญา ซึ่งแนวคิดดังกล่าวสอดคล้องแนวคิดการนำเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสารมาช่วยสนับสนุนการบริหารจัดการความรู้ที่ประกอบด้วย เทคโนโลยีที่สนับสนุนด้านอัจฉริยภาพ การประกอบการ(business intelligence) การประสานความร่วมมือ(collaboration) การถ่ายโอนความรู้(knowledge transfer) การค้นหาความรู้และแผนที่ความรู้(knowledge discovery and mapping) การสร้างแผนที่ความเชี่ยวชาญ(expertise location) (Lotus, 2001; Sahasrabudhe, 1999; White, 1999) เป็นเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสารที่จะช่วยสนับสนุนให้นักศึกษาสามารถเรียนรู้ที่ไหนก็ได้ และในเวลาที่ต้องการ ประเด็นเหล่านี้ได้รับการสนับสนุนจากนักศึกษาในการอภิปรายถึงจุดเด่น ของต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ รวมทั้งได้นำแนวคิดการออกแบบเว็บท่า (Portal) ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ ที่มีลักษณะเด่น ที่สามารถเข้าใช้บริการที่จุดเดียว (One Stop Shopping) เน้นความเป็นส่วนตัวที่นักศึกษาสามารถเข้าถึงแหล่งความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นทั้ง

ภายในและภายนอกมหาวิทยาลัยตามความชอบส่วนตัว และมีเส้นทางเดิน เพื่อการเรียนรู้ที่มีความยืดหยุ่น มีแผนที่ทางเดินที่มีความชัดเจน ทุกคนสามารถใช้งานได้ง่าย (ชาติ วรรกุลพิพัฒน์ และญาณวรรณ สีนฤภิญโญ, 2544;Flash, 2000;IBM, http://www-1.ibm.com/services/kcm/kcm_whatisaportal.html) ซึ่งประเด็นเหล่านี้ได้รับการสนับสนุนจากการตรวจสอบของนักศึกษาและผู้ทรงคุณวุฒิ

2. ผลที่ได้รับเมื่อมีการทดลองใช้ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับการจัดการเรียนการสอน ในสถานการณ์จริง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการทดลองใช้ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นสำหรับการจัดการเรียนการสอน เมื่อพิจารณาโดยรวมแล้วพบว่า ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ที่ได้พัฒนาขึ้น สามารถพัฒนาทักษะ ความสามารถของนักศึกษาที่เรียนในรายวิชาที่มีเนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่นได้อย่างครอบคลุม โดยเฉพาะในด้านการเรียนรู้แบบนำตนเอง และการใฝ่รู้ของนักศึกษา ซึ่งมีรายละเอียดในการอภิปรายผลดังนี้

การเรียนรู้แบบนำตนเอง และการใฝ่รู้ของนักศึกษา

จากการนำต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ที่ได้มีการออกแบบไว้แล้วไปทดลองใช้ในการจัดการเรียนการสอน ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพที่พิจารณาจากผลการเรียนของนักศึกษา ที่ประเมินจากการที่นักศึกษาได้ติดตามการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยให้ส่งประเด็น แสดงความคิดเห็นที่มีต่อประเด็นที่เพื่อน อาจารย์ผู้สอน เสนอผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ในลักษณะการอภิปราย ชักถาม ตั้งกระทู้เพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การส่งอนุทินการเรียนรู้ การส่งไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ถึงอาจารย์ผู้สอน รวมทั้งการทำสัญญาการเรียน ซึ่งลักษณะการทำกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวสอดคล้องกับที่ ทัฟ(Tough, 1979) ได้กล่าวถึงลักษณะของนักศึกษาที่เรียนรู้แบบนำตนเอง และการใฝ่รู้ไว้ ในส่วนของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน อาจารย์ผู้สอนได้ประเมินผลการเรียนตามที่ได้แจ้งกับนักศึกษาไว้ ได้แก่ การเสนอประเด็น แลกเปลี่ยนเรียนรู้ การอภิปรายชักถาม และแสดงความคิดเห็นผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ อย่างน้อย 2 ครั้ง อาจจะเป็นการส่งงาน หรือสนทนาเรื่องการเรียนการสอน หรือเรื่องอื่น ๆ จากการใช้ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ และส่งไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ติดต่อกับอาจารย์ผู้สอนอย่างน้อย 2 ครั้ง หลังจากนั้นให้นักศึกษาเขียนอนุทินการเรียนรู้ 2 ครั้ง พร้อมทั้งมีการนำเสนอข้อมูลจากที่ได้ฝึกปฏิบัติเปิดร้านค้าผลิตภัณฑ์ย่านลิพานินเตอร์เน็ตอย่างน้อย 1 ร้าน หรือผลงานอื่น ๆ ตามที่ได้ทำสัญญาการเรียนไว้ เช่น การผลิตสื่อวีดิทัศน์เกี่ยวกับย่านลิพา ผลการเรียนสรุปได้ว่า จากการใช้ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา และจากการประเมินนักศึกษาทั้ง 21 คน นักศึกษาสามารถผ่านการประเมินทุกคน ซึ่งแสดงให้เห็น

ถึงผลของการเรียนรู้แบบนำตนเองและการใฝ่รู้ของนักศึกษา สอดคล้องตามข้อเสนอแนะของ วิโรจน์ วัฒนานิมิตกุล (2540) ในการประเมินทักษะและคุณลักษณะการใฝ่รู้ของนักศึกษา

เมื่อสิ้นภาคการศึกษา อาจารย์ผู้สอนได้ให้นักศึกษาทำแบบประเมินตนเองตามแนวคิดของ กุกลิเอลมีโน (Guglielmino, 1977) แบบประเมินนี้เรียกว่า The Self – Directed Learning Readiness Scale (SDLRS) พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ประเมินตนเอง เกี่ยวกับคุณลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเอง เรียงตามลำดับจากคะแนนเฉลี่ยมากไปหาน้อย 3 อันดับ คือ (1) ความรักการเรียนรู้ (Love of learning) ได้แก่ ความชื่นชมบุคคลที่ค้นคว้าอยู่เสมอ มีความปรารถนาอย่างแรงกล้าที่จะเรียน และสนุกกับการสืบสอบ ค้นคว้า (2) การมองอนาคตในแง่ดี (Positive orientation to the future) ได้แก่ การมองตนเองว่าเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต ชอบคิดถึงอนาคต เห็นปัญหาว่าเป็นสิ่งที่ท้าทายไม่ใช่อุปสรรคที่ทำให้หยุด (3) การยอมรับความรับผิดชอบในการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Acceptance of responsibility for one's own learning) ได้แก่ การมีความคิดว่าตนเองมีสติปัญญาในระดับปานกลางหรือเหนือกว่าปานกลาง ความเต็มใจเรียนในสิ่งที่ยากหากเป็นเรื่องที่สนใจ และมีความเชื่อมั่นในวิธีการสืบสอบทางการศึกษา

จากการคำนวณช่วงคะแนน จากคะแนนสูงสุดและคะแนนต่ำสุดของแบบประเมินตนเอง และกำหนดช่วงการแบ่งค่าคะแนนออกเป็น 5 ช่วง ผู้วิจัยได้กำหนดการแปลความหมายของช่วงคะแนนตามแนวคิดของกุกลิเอลมีโน (Guglielmino, 1977) สรุปผลจากคะแนนการประเมินตนเอง ด้านคุณลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเองของนักศึกษาทั้ง 21 คน พบว่า นักศึกษา จำนวน 7 คน ประเมินตนเองในแบบที่ 1 เป็นกลุ่มนักศึกษาที่มีคะแนนต่ำสุดถึงปานกลาง ซึ่งหมายความว่า นักศึกษากลุ่มนี้ค่อนข้างจะเป็นนักศึกษาที่ชอบการเรียนรู้แบบอาจารย์ผู้สอนชี้แนะ ส่วนนักศึกษาอีก 14 คน ประเมินตนเองในแบบที่ 2 เป็นกลุ่มนักศึกษาที่มีคะแนนอยู่สูงกว่าช่วงปานกลางและอยู่ในระดับสูง หมายความว่านักศึกษาทั้ง 14 คนชอบสถานการณ์การเรียนรู้ที่เป็นอิสระแต่ไม่ถึงกับพอใจที่จะระบุหรือวางแผนการเรียนรู้และกระบวนการทั้งหมดด้วยตนเอง แต่ในช่วงคะแนนต้น ๆ เป็นนักศึกษาที่ค่อนข้างจะพอใจการวางแผนการเรียนรู้ด้วยตนเอง ชอบอาจารย์ผู้สอนที่เป็นผู้แนะนำมากกว่าเป็นอาจารย์ผู้สอนที่ชี้แนะ (Guglielmino and Klatt, 1993) ผลการวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่า ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นนั้น ยังไม่สามารถที่จะเสริมสร้างนักศึกษาไปสู่การเรียนรู้แบบนำตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด เนื่องจากนักศึกษาส่วนใหญ่มีแบบการเรียนรู้แบบที่ 2 และมีแบบการเรียนรู้แบบที่ 1 อยู่บ้าง คือ ชอบการเรียนรู้แบบอาจารย์ผู้สอนชี้แนะ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ประเมินตนเองค่อนข้างต่ำในด้านที่ 3 คือ การมีความคิดริเริ่มและมีอิสระในการเรียนรู้ (Initiative and independence in learning) ได้แก่ การแสวงหาคำตอบจากคำถามต่าง ๆ การชอบแสวงหาความรู้ การชอบมีส่วนร่วมในการกำหนดประสบการณ์การเรียนรู้ มีความมั่นใจใน

ความสามารถที่จะทำงานด้วยตนเอง รักการเรียนรู้ พยายามที่จะหาความรู้เพื่อเพิ่มความเข้าใจ มีความสามารถในการพัฒนาแผนการทำงานของตนเอง และมีความคิดริเริ่มในการเริ่มโครงการใหม่ๆ และด้านที่ 1 คือ การเปิดรับโอกาสการเรียนรู้ (Openness to learning opportunity) ได้แก่ ความสนใจในการเรียน ความพอใจในความคิดริเริ่มของตน ความรักเรียน และความคาดหวังว่าจะเรียนอย่างต่อเนื่อง ความสนใจหาแหล่งความรู้ ความใฝ่รู้ การยอมรับคำวิจารณ์ และการมีความรับผิดชอบในการเรียนรู้ เป็นคุณลักษณะที่ผู้วิจัยจะต้องคำนึงถึงเป็นประเด็นสำคัญในการจัดการเรียนการสอนผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ ในครั้งต่อไปที่จะต้องออกแบบเพิ่มกิจกรรมและปรับปรุงต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ ให้นักศึกษาได้พัฒนาคุณลักษณะทั้ง 2 ประการนี้

นอกจากนั้นการติดตามผลการศึกษาด้านแนวคิดของการเรียนรู้แบบนำตนเอง เป็นอีกประเด็นหนึ่ง กล่าวคือ ให้นักศึกษาได้ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมอย่างต่อเนื่อง แม้ว่านักศึกษาจะจบการศึกษาไปแล้วก็ตาม ซึ่งถือว่าการเอื้อต่อการพัฒนาการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต การเรียนแบบนำตนเอง (Self-directed Learning) เป็นแบบการเรียนรู้ (Learning Style) แบบหนึ่ง เป็นกระบวนการจัดการตนเอง (Self-management process) หรือ กระบวนการเสริมแรงจิตใจตนเอง (Self-motivated process) เพื่อการเรียนรู้ การเปลี่ยนแปลง และการปรับปรุง และตามแนวคิดที่ โนเวลล์ (Knowles, 1975) ได้กล่าวถึงลักษณะของผู้มีการเรียนรู้แบบนำตนเองไว้ ประเด็นเหล่านี้อาจจะต้องดำเนินการต่อไปภายหลังจากสิ้นสุดภาคการศึกษาซึ่งอาจจะต้องมีการศึกษาวิจัยในระยะยาว

3. ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนการสอนได้ทุกสาขาวิชา ทุกคณะของมหาวิทยาลัยราชภัฏ

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้พัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์แล้วนำไปทดลองใช้กับนักศึกษาที่เรียนในรายวิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะครุศาสตร์ ซึ่งอาจารย์ผู้สอนได้ออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีเนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยออกแบบให้นักศึกษาได้รู้จักใช้เทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์ในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ให้นักศึกษาได้รู้จักสร้างผลงาน หรือชิ้นงานที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง โดยอาศัยข้อมูลพื้นฐาน จากแหล่งความรู้ต่าง ๆ ในต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ ซึ่งผลการวิจัยปรากฏผลดังที่ได้กล่าวมาแล้วในตอนต้น ระหว่างการดำเนินการวิจัยได้มีอาจารย์ผู้สอนจากคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ที่สอนในรายวิชาการศึกษาเอกเทศ และอาจารย์ผู้สอนจากคณะวิทยาการจัดการที่สอนในรายวิชาสารสนเทศเพื่อการประชาสัมพันธ์ ขออนุญาตให้นักศึกษาได้ใช้ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ควบคู่กับการเรียนในห้องเรียนตามปกติ ทั้งสองรายวิชานี้ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองจากการใช้เทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์ จากสอบถามความคิดเห็นนักศึกษาที่ได้เรียนรู้ผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ พบว่า ส่วนใหญ่มีความพึงพอใจกับต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เป็นอย่างมาก นักศึกษาคนหนึ่งกล่าวว่า “... เว็บไซต์นี้ช่วยได้มากตอนแรกที่รับงานจากอาจารย์

ผู้สอนก็ไม่รู้จะอย่างไรไม่เคยรู้จักเรื่องพวกนี้มาก่อน อาจารย์แนะนำให้มาที่เว็บนี้ ข้อมูลที่ได้เป็นข้อมูลพื้นฐานอย่างดี สามารถทำงานส่งอาจารย์ได้ตามกำหนด งานที่ทำส่วนใหญ่ทำเว็บเพจเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นตามที่สนใจ ทำฐานข้อมูลผลิตภัณฑ์ ” นักศึกษาคนหนึ่งซึ่งได้รู้จักต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์จากคำแนะนำของเพื่อน ๆ ในกลุ่มกล่าวว่า “... ลงพื้นที่ 2-3 ครั้งได้ข้อมูลมาแต่อาจารย์บอกว่ายังใช้ไม่ได้ เพราะไม่มีความรู้เรื่องผลิตภัณฑ์ย่านลิเพามาก่อน ไม่มีข้อมูลพื้นฐาน ไม่รู้ว่าจะไปหาได้จากที่ไหน เสียค่าใช้จ่ายมากเวลาไปลงพื้นที่แต่ละครั้ง โชคดีที่มีเพื่อนแนะนำให้มาหาข้อมูลที่เว็บนี้ก่อน สามารถสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญและบุคคลอื่น ๆ ทราบแหล่งผลิต แหล่งจำหน่ายผลิตภัณฑ์ย่านลิเพา เว็บช่วยได้มาก ข้อมูลที่ได้ถึงแม้ไม่ตรงตามความต้องการทั้งหมด แต่เป็นข้อมูลพื้นฐานทำให้ไม่ต้องเสียเวลามากในการลงพื้นที่จริง จะเก็บข้อมูลเพิ่มเติมเฉพาะที่ขาดหายไปเท่านั้น งานที่ส่งอาจารย์จะให้เราคิดขึ้นเองจากข้อมูลที่เรามีอยู่ เช่น ผลิตแผ่นพับ สื่อ โฆษณา ข่าวประชาสัมพันธ์ ที่เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ” นักศึกษาส่วนใหญ่ที่ได้เรียนรู้ผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ได้แสดงความคิดเห็นว่า ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์สามารถเป็นแหล่งเรียนรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นได้เป็นอย่างดี นักศึกษาสามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลาเรียนรู้ได้ทุกที่ ช่วยให้นักศึกษาประหยัดเวลาในการค้นหาข้อมูลความรู้พื้นฐาน ถึงแม้ข้อมูลบางอย่างไม่ตรงตามความต้องการบ้างแต่ก็สามารถสอบถามข้อมูลจากเพื่อน ๆ อาจารย์ผู้สอน ผู้เชี่ยวชาญ และบุคคลอื่น ๆ ผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ได้ ซึ่งสามารถทำได้ง่าย สะดวกรวดเร็ว จากพฤติกรรมดังกล่าวแสดงถึงการเรียนรู้แบบนำตนเองและใฝ่รู้ของนักศึกษา สอดคล้องตามข้อเสนอแนะของ วิโรจน์ วัฒนานิมิตกุล (2540) ในการประเมินทักษะและคุณลักษณะการใฝ่รู้ของนักศึกษา

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้นแสดงให้เห็นว่า ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้ทุกสาขาวิชา และทุกคณะในมหาวิทยาลัยราชภัฏ และเป็นไปตามวัตถุประสงค์การพัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นสำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ ที่มุ่งเน้นเสริมสร้างให้นักศึกษามีคุณลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเองและการใฝ่รู้ โดยเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง นักศึกษารับผิดชอบตนเองตลอดกระบวนการเรียนรู้ โดยมีอาจารย์ผู้สอนเป็นผู้มีบทบาทในการสนับสนุนการเรียน ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักศึกษาโดยการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ กระตุ้นให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ (Knowles, 1975; Tough, 1979)

4. ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สามารถนำไปใช้กับการบริหารจัดการความรู้เรื่องอื่น ๆ ได้

การพัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการสร้างระบบคอมพิวเตอร์โดยใช้ต้นแบบ (Laudon and Laudon, 1998; Stair, 1995) เป็นการสร้างต้นแบบระบบ

คอมพิวเตอร์เพื่อเป็นตัวอย่างของการทำระบบทั้งหมด ที่เสมือนสถานการณ์จำลองของระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นสำหรับการจัดการเรียนการสอนในมหาวิทยาลัยราชภัฏ เพื่อให้ทราบระบบทั้งหมดอย่างคร่าว ๆ เป็นการลดความไม่มั่นใจทั้งของอาจารย์ผู้สอน นักศึกษา และผู้วิจัยซึ่งเป็นผู้พัฒนาระบบเอง ในการออกแบบระบบตั้งแต่เริ่มต้นได้ใช้ข้อมูลความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นตามความต้องการของนักศึกษา อาจารย์ผู้สอน ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงภูมิปัญญา ขณะเดียวกันก็ได้ออกแบบระบบที่คำนึงถึงข้อมูลความรู้ตามความต้องการที่อาจมีการเปลี่ยนแปลงไปตามความต้องการของผู้ใช้ และการนำต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ไปใช้ในงานอื่นๆ ที่ไม่ใช่สำหรับการจัดการเรียนการสอนเพียงอย่างเดียว และนอกจากนี้ได้คำนึงถึงการนำไปใช้ในการบริหารจัดการความรู้เรื่องอื่นๆ ด้วย จากผลการวิเคราะห์แนวคิดการบริหารจัดการความรู้ และโครงสร้างโปรแกรมที่กำหนดขึ้น จะพบว่า ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ที่พัฒนาขึ้นสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการบริหารจัดการความรู้เรื่องอื่นๆ ได้ทุกเรื่อง ได้ทุกองค์กร โดยผู้ใช้เพียงแค่ปรับรายละเอียดหัวข้อเรื่องในเว็บให้เหมาะสมกับเนื้อหาความรู้และโครงสร้างการบริหารจัดการความรู้ขององค์กรเท่านั้น ซึ่งต้องอาศัยบุคคลที่มีความรู้ในด้านคอมพิวเตอร์ หรือหากจะนำต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์นี้ไปปรับใช้ สามารถคัดลอกรหัส (Code) ได้จากเว็บไซต์ <http://edu.rint.a.cth/kmslw/> ได้แล้วนำไปปรับแก้ไขหัวข้อเรื่องต่าง ๆ ตามที่ต้องการ

นอกจากนี้ในการเขียนชุดคำสั่งโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ผู้วิจัยได้คำนึงถึงความสามารถที่จะใช้กับระบบคอมพิวเตอร์แม่ข่ายทั่วไปที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน เพื่อให้สามารถบริการแก่คอมพิวเตอร์ลูกข่ายของผู้ใช้ที่อยู่ห่างไกลได้ โดยไม่จำกัดจำนวนผู้ที่เข้ามาใช้ ผู้วิจัยจึงได้พัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ โดยพิจารณาเลือกใช้โปรแกรมที่สามารถใช้พัฒนาเว็บได้ไม่ยากนักและเลือกใช้โปรแกรมที่มีการแจกจ่ายรหัสต้นฉบับ (Open Source Code) อื่นๆ เสริมตามความเหมาะสมของลักษณะงานที่ใช้ซึ่งประเด็นดังกล่าวขึ้นอยู่กับประสิทธิภาพของระบบเครือข่ายของผู้ใช้ หากมีประสิทธิภาพสูงก็สามารถออกแบบเนื้อหาให้มีภาพกราฟิก ใช้สื่อประสม (Multimedia) ให้น่าสนใจ กระตุ้นความสนใจของผู้ใช้ และนอกจากนี้ผู้วิจัยได้นำเทคโนโลยีเว็บท่า (Portal) มาออกแบบต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะเด่น ที่ผู้ใช้สามารถเข้าใช้บริการที่จุดเดียว (One Stop Shopping) ที่เน้นความเป็นส่วนตัวที่ผู้ใช้สามารถเข้าถึงแหล่งความรู้ภายในองค์กรตามความชอบส่วนตัว และมีเส้นทางเดินเพื่อการเรียนรู้ที่มีความยืดหยุ่น มีแผนที่ทางเดินที่มีความชัดเจน ทุกคนสามารถใช้งานได้ง่าย สะดวก รวดเร็ว (ชาติ วรรกุลพิพัฒน์ และญาณวรรณ สินธุภิญโญ, 2544; Flash, 2000; IBM, http://www-1.ibm.com/services/kcm/kcm_whatisaportal.html) ทั้งนี้เพื่อให้สอดคล้องกับความเร็วของระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์การให้บริการรับ ส่งข้อมูลและประสิทธิภาพของเครื่องคอมพิวเตอร์ปลายทาง ด้วย

ข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยแบ่งข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้ และข้อเสนอแนะการทำวิจัยต่อไป ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็น
ภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏไปใช้ มีข้อเสนอแนะดังนี้

1) การนำความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นอื่น ๆ เข้าสู่ระบบ เนื่องจากในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้พัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่องผลิตภัณฑ์ย่านลิพเอ เป็นกรณีศึกษาเพียงเรื่องเดียว ดังนั้นหากจะนำข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นเรื่องอื่น ๆ เข้าสู่ระบบนี้ก็สามารป้อนข้อมูลผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ได้เลย โดยไม่ต้องปรับเปลี่ยนแก้ไขชุดคำสั่งใด ๆ แต่ถ้าหากต้องการปรับแต่งเว็บเพจเพื่อความสวยงาม และมีความเหมาะสมกับผลิตภัณฑ์ที่นำเข้าสู่ระบบ ก็สามารถกระทำได้ซึ่งผู้ใช้ต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเขียนคำสั่ง และการปรับแก้ไขชุดคำสั่งเดิม

2) การเตรียมความพร้อมอาจารย์ผู้สอน ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเป็นอาจารย์ผู้สอน และเป็นผู้พัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ด้วยตนเองทั้งหมด ดังนั้นหากจะนำต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ไปใช้ในสภาพการณ์จริงนั้น อาจารย์ผู้สอนควรมีผู้ช่วยในการช่วยพัฒนาเว็บเพจอย่างน้อย 1 คน และมีผู้ช่วยเป็นที่ปรึกษาและให้ความช่วยเหลือทางด้านเทคนิคกับนักศึกษาอีกอย่างน้อย 1 คน

อาจารย์ผู้สอนที่ต้องการนำต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์นี้ไปใช้ จำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องมีความรู้ความเข้าใจ มีทักษะความสามารถในการใช้ระบบคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต เนื่องจากต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ที่พัฒนาขึ้นสำหรับการจัดการเรียนการสอน มุ่งเน้นเสริมสร้างให้นักศึกษามีคุณลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเองและการใฝ่รู้ ดังนั้นอาจารย์ผู้สอนจะต้องเปลี่ยนแปลงบทบาทของตนเองจากผู้สอนมาเป็นผู้สนับสนุนการเรียนรู้(Facilitator) เป็นผู้ให้คำปรึกษา(Advisor) ช่วยตรวจสอบความก้าวหน้าช่วยเหลือนักศึกษา และกระตุ้นนักศึกษาให้เกิดการเรียนรู้และเกิดการใฝ่รู้

3) การเตรียมความพร้อมของนักศึกษา ความพร้อมของนักศึกษาในการเรียนการสอนผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์มีความสำคัญมาก การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้วางแผนใช้เวลาในการเตรียมความพร้อมของนักศึกษาประมาณ 12 ชั่วโมง ซึ่งจะเตรียมนักศึกษาให้มีความสามารถในการใช้ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์และระบบอินเทอร์เน็ตเบื้องต้น เช่น การสนทนา การสืบค้น การรับส่งไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ การตั้งกระทู้ การตอบกระทู้ในกระดานข่าว นอกจากนี้ยังพบว่าหากนักศึกษาไม่มีทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์มาก่อนจะทำให้เกิดปัญหาในการใช้ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์อย่างมาก ในทางกลับกันหากนักศึกษามีความสามารถในด้านคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตมาแล้ว ก็อาจไม่ต้องการเตรียมนักศึกษามากนัก

นอกเหนือจากการเตรียมความพร้อมของนักศึกษาแล้ว การที่มหาวิทยาลัยมีความพร้อมในส่วนของอุปกรณ์การเรียน ได้แก่ การมีจำนวนเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ให้บริการเพียงพอแก่นักศึกษา มีการให้สิทธิ์เข้าใช้ระบบอินเทอร์เน็ตของมหาวิทยาลัยได้จากที่บ้าน ที่หอพัก การให้บริการดังกล่าวจะช่วยสนับสนุนการใช้ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ ให้เป็นเครื่องมือในการเพิ่มประสิทธิภาพ ประสิทธิผลการเรียนรู้ ที่นักศึกษาสามารถเรียนรู้เพิ่มเติมได้ทุกที่ ทุกเวลา (Anywhere-Anytime Learning) และถือเป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่นักศึกษาสามารถเลือกวิธีการเรียนรู้ เลือกแหล่งเรียนรู้ที่เหมาะสมเพื่อช่วยพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ของตนเอง ซึ่งเป็นคุณลักษณะของนักศึกษาที่สามารถเรียนรู้แบบนำตนเองและการใฝ่รู้ได้อีกทางหนึ่ง

4) การเตรียมความพร้อมผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงภูมิปัญญา การนำต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์มาใช้ ควรได้มีการเตรียมความพร้อม ผู้เชี่ยวชาญทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย และผู้ทรงภูมิปัญญาในท้องถิ่น ในด้านการใช้ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์และระบบอินเทอร์เน็ตจะเป็นการดียิ่ง และเนื่องจากการจัดการเรียนการสอนผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์นี้ มุ่งเน้นเสริมสร้างให้นักศึกษามีคุณลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเองและการใฝ่รู้ ดังนั้น ผู้เชี่ยวชาญ หรือผู้ทรงภูมิปัญญาก็จะมีบทบาทสำคัญในการเป็นผู้สนับสนุนการเรียนรู้ (Facilitator) เป็นผู้ให้คำปรึกษา (Advisor) ในเรื่องต่าง ๆ ผ่านช่องทางติดต่อสื่อสารที่ได้มีการออกแบบไว้ในต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เช่น กระดานข่าว การสนทนา ร่วมตอบคำถามที่พบบ่อย การแจ้งข่าวสารสำคัญ รวมทั้งการสื่อสารแบบเผชิญหน้า

5) ความพร้อมของเครื่องมือและอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ การนำต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ ความพร้อมของเครื่องมือและอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ของมหาวิทยาลัยถือว่าเป็นสิ่งที่สำคัญ เนื่องจากการสร้างผลงาน การเข้าร่วมกิจกรรมและการเข้าถึงแหล่งความรู้ในมหาวิทยาลัย ต้องกระทำผ่านอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ เครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่าย (Server) และระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่มีความเร็วสูง ซึ่งทั้งหมดนี้มหาวิทยาลัยจะต้องมีระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร ที่มีคุณภาพ และมีจำนวนเพียงพอแก่การให้บริการและการใช้งาน นอกจากนี้การดูแลระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์หน่วยงานที่สนับสนุนควรได้ตรวจสอบระบบเครือข่ายการให้บริการ ที่มีความเสถียรภาพ มีความปลอดภัยจากผู้ที่ไม่หวังดี และมีระบบการสำรองข้อมูลของเครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่าย กรณีเกิดความขัดข้อง

ความทันสมัยของการออกแบบชุดคำสั่ง (Code) โปรแกรม และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ เป็นสิ่งที่ทำให้การพัฒนาต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ต้องมีการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง ดังนั้นการเลือกใช้ชุดคำสั่ง โปรแกรมที่เหมาะสม และมีมาตรฐานจะทำให้ต้นแบบระบบ

คอมพิวเตอร์ มีประสิทธิภาพ และประสิทธิผลต่อการให้บริการมีระยะเวลาการใช้งานได้ยาวนาน คุ่มค่า และก่อให้เกิดประสิทธิผลต่อการเรียนรู้ของนักศึกษาได้มากขึ้นด้วย

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้ในหน่วยงานด้านการค้า การส่งเสริมอุตสาหกรรม

ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ที่ได้พัฒนาขึ้น ผู้วิจัยได้จำลองรูปแบบการค้าทาง อินเทอร์เน็ตไว้ในต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ หมายความว่า ผู้ที่สนใจในผลิตภัณฑ์ย่านลิเภา สามารถทดลองสั่งซื้อผลิตภัณฑ์บนเว็บ ได้ ถ้าลูกค้าต้องการสั่งซื้อผลิตภัณฑ์ก็สามารถศึกษาข้อมูล รายละเอียดผลิตภัณฑ์ก่อนตัดสินใจสั่งซื้อ หรือสามารถสอบถามรายละเอียดต่าง ๆ ผ่านทาง กระดานข่าว หรือช่องทางการสื่อสารอื่น ๆ ที่สะดวก การมีช่องทางการสื่อสารที่หลากหลาย รูปแบบทำให้ผู้ซื้อเกิดความสะดวก มั่นใจ เกิดความเชื่อถือในหน่วยงาน และตัวผลิตภัณฑ์ที่เป็น สินค้า และเกิดการซื้อขายตามมา การสั่งซื้อผลิตภัณฑ์สามารถสั่งซื้อได้โดยตรงที่กลุ่มจักสานย่านลิเภา ตำบลนาเคียน อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช

จากการวิจัยที่ให้นักศึกษาออกแบบร้านค้าผลิตภัณฑ์ย่านลิเภาบนอินเทอร์เน็ต พบว่า ระหว่างที่มีการออกแบบร้านค้าก็มีบุคคลภายนอกติดต่อสอบถามรายละเอียดเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ย่าน ลิเภา แต่ก็ได้นำให้ติดต่อไปยัง กลุ่มจักสานย่านลิเภาโดยตรงและจากการติดตามผลการออก ร้านพบว่า จำนวนผู้มาติดต่อซื้อขายมีจำนวนไม่มากนัก สาเหตุส่วนหนึ่งเป็นเพราะต้นแบบระบบ คอมพิวเตอร์ที่พัฒนาขึ้นยังไม่มีเผยแพร่ไปยังบุคคลภายนอก เป็นเพียงแค่การพัฒนาต้นแบบ ระบบคอมพิวเตอร์สำหรับการจัดการเรียนการสอนในมหาวิทยาลัยราชภัฏเท่านั้น ดังนั้นหาก หน่วยงานด้านการค้า หรือหน่วยงานส่งเสริมอุตสาหกรรมจะนำไปใช้ก็สามารถนำต้นแบบระบบ คอมพิวเตอร์ไปใช้ได้ โดยที่ผู้ใช้สามารถเพิ่มข้อมูลผลิตภัณฑ์ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น หรือเพิ่มเติม ข้อมูลรายละเอียดอื่น ๆ ได้ตามที่ต้องการ ถ้าต้องการคัดลอกรหัส(Code) ก็สามารถคัดลอกได้จาก เว็บไซต์ <http://edu.rint.a.cth/kmslw/> แล้วนำไปปรับแก้ไขหัวเรื่องต่าง ๆ ตามที่ต้องการ การกระทำ ดังกล่าวต้องอาศัยบุคคลที่มีความรู้ ความสามารถด้านคอมพิวเตอร์

สิ่งที่ผู้วิจัยไม่ได้ออกแบบไว้ในต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อการค้าบนอินเทอร์เน็ต ก็คือ รูปแบบการชำระเงิน โดยเฉพาะการชำระเงินผ่านระบบอินเทอร์เน็ตกับธนาคาร ซึ่งต้องอาศัยความ ปลอดภัยในระดับสูง แต่ถ้านำต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ไปใช้และต้องการพัฒนาระบบการชำระเงิน ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตกับธนาคารก็สามารถติดต่อกับธนาคารที่ให้บริการสอบถามข้อมูล รายละเอียดรูปแบบการให้บริการและระบบความปลอดภัยในการชำระเงิน จากการสอบถามไปยัง กลุ่มจักสานย่านลิเภา พบว่า โดยส่วนใหญ่ใช้วิธีการซื้อ ขาย ผ่านทางโทรศัพท์และมีการทำธุรกรรม การเงินแบบที่นิยมใช้กันอยู่ในปัจจุบันคือ ชำระเงินผ่านบัญชีธนาคารของกลุ่ม ซึ่งเท่าที่ผ่านมาก็ สะดวก ปลอดภัย

3. ข้อเสนอแนะในการนำระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น ไปใช้

ในการนำระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นไปใช้ในองค์กรไม่ว่าองค์กรใดก็ตามควรได้มีการกำหนดวิสัยทัศน์ เป้าหมาย กลยุทธ์ขององค์กรให้ชัดเจนที่ทุกคนในองค์กรได้มีส่วนร่วม กำหนดโครงสร้างการบริหารจัดการความรู้ กำหนดตัวบุคคล กลุ่มบุคคลหรือหน่วยงานที่ดูแลรับผิดชอบและให้การสนับสนุน กำหนดเทคโนโลยีที่ช่วยสนับสนุนการบริหารจัดการความรู้ สร้างบรรยากาศและวัฒนธรรมการเรียนรู้ในองค์กร วัตถุประสงค์ ประเมินผลและปรับปรุงการดำเนินการอย่างต่อเนื่อง ซึ่งกิจกรรมดังกล่าวเป็นปัจจัยสำคัญอย่างยิ่งที่สนับสนุนความสำเร็จของการดำเนินการบริหารจัดการความรู้ขององค์กร ที่ทุกองค์กรควรได้ตระหนักและให้ความสำคัญอย่างยิ่ง

4. ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการทำวิจัยต่อไป

ผลจากการวิจัยและการอภิปราย ผู้วิจัยขอเสนอแนะว่าควรจะได้มีการทำวิจัยต่อเนื่องในประเด็นต่อไปนี้

- 1) ควรได้มีการนำต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ที่ได้พัฒนาขึ้นไปทดลองใช้กับนักศึกษาสาขาวิชาและคณะวิชาอื่น ๆ ในมหาวิทยาลัยราชภัฏ หรือสถาบันอุดมศึกษาอื่นๆ
- 2) ควรมีการศึกษา พัฒนาระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อเสริมสร้างและติดตามผลการเรียนรู้แบบนำตนเองและการใฝ่รู้ของผู้เรียน โดยเน้นการวิจัยเชิงทดลองระยะยาวสำหรับนักศึกษากลุ่มเดียวกัน
- 3) ควรศึกษาระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ โดยอาจมีลักษณะที่เป็นสื่อประสม (Multimedia) มีการสื่อสารสองทางหรือหลายทางอย่างสมบูรณ์แบบให้มากขึ้น และนำมาทดลองใช้ในงานวิจัยใหม่อีกครั้งหนึ่งซึ่งระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สร้างขึ้นด้วยเทคโนโลยีใหม่ๆ อาจส่งผลของการวิจัยหรือส่งผลกระทบต่อกระบวนการเรียนรู้ที่แตกต่างกันไป
- 4) ควรได้มีการศึกษา วิจัยและพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น ที่สร้างเสริมความเข้มแข็งชุมชน ตามพันธกิจของมหาวิทยาลัยราชภัฏที่เป็นสถาบันอุดมศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น
- 5) ควรได้มีการศึกษา วิจัยเชิงปฏิบัติการ การสร้างชุมชนแนวปฏิบัติ(CoP) หรือรูปแบบฐานความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น ที่เพิ่มขีดความสามารถในการบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นสำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ
- 6) ควรได้มีการศึกษาถึงปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อความสำเร็จในการบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นของมหาวิทยาลัยราชภัฏ

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. “e-learning: ยุทธศาสตร์การเรียนรู้ในอนาคต.” วารสาร มองไกล IFD.

ประจำไตรมาสที่ 3 กรกฎาคม- กันยายน (2544): 4-8.

คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, สำนักงาน. รายงานการวิจัยเรื่อง **แนวทางส่งเสริมภูมิปัญญาไทยในการจัดการศึกษา**. กรุงเทพมหานคร: บริษัท พิมพ์ดี, 2541.

คณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, สำนักงาน. **กรอบวิสัยทัศน์และทิศทางแผนพัฒนาฉบับที่ 9 (2545-2549)**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภา, 2543.

คณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, สำนักงาน. **การสัมมนาวิชาการเรื่อง ภูมิปัญญาชาวบ้าน**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภา, 2534.

คณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, สำนักงาน. **ผู้มีผลงานดีเด่นทางด้านวัฒนธรรม**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภา, 2539.

คณาพร คมสัน. **การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย**. วิทยานิพนธ์ปริญญาคุุณบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2540.

ครรชิต มาลัยวงศ์. **ฐานปัญญาชาวบ้าน, ในราชบัณฑิตยสถาน กระทรวงศึกษาธิการและศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร มหาวิทยาลัยศิลปากร, การสัมมนาทางวิชาการ โครงการปราชญ์เพื่อแผ่นดิน ครั้งที่ 2 เรื่อง ฐานปัญญาไทยในโลกสากล**, หน้า 174-182. กรุงเทพมหานคร: ราชบัณฑิตยสถาน กระทรวงศึกษาธิการและศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2543.

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะครุศาสตร์. **ภูมิปัญญาชาวบ้านมีดีจรัสแสงต่อการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษา**, ใน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, **เอกสารสรุปผลการสัมมนาภาควิชาบริหารการศึกษา สาขานิตศการศึกษาและพัฒนาหลักสูตร** กรุงเทพมหานคร: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2534.

เจนเนตร มณีนาค และคณะ. **สร้างองค์กรอัจฉริยะในยุคโลกาภิวัตน์**. กรุงเทพมหานคร: ชมรมซีทีเอ็ม, 2546.

เจอรี่ ฮันคัตต์. **Knowledge management การบริหารความรู้ยุคสารสนเทศ**. แปลโดย สุนันท์ บุญธาดา. กรุงเทพมหานคร: สามย่าน, 2544.

เจือจันทร์ จงสถิตอยู่. “ทิศทางการพัฒนาของไทย: เส้นทางสู่ระบบเศรษฐกิจสังคมความรู้.” เอกสาร
**ประกอบคำบรรยาย กระทรวงการต่างประเทศ สมาคมสโมสรสาทรรมย์ ร่วมกับ
 สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย. วันพุธที่ 29 พฤศจิกายน 2543. ณ วิเทศสโมสร
 กระทรวงการต่างประเทศ. (อัสตานา)**

เฉลิม ศรีสุวรรณ. **อีเลิร์นนิ่ง(eLearning)**, 2547. [Online]. แหล่งที่มา: <http://www.chandra.ac.th/office/ict/paper/chandrait/it001/it001.html>

ชาติ วรกุลพิพัฒน์ และณัฏฐาพรรณ สันธิคุณโย. “Knowledge Management และกรณีศึกษาของ
 เนคเทค.” วารสาร NECTEC ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ. ปี
 ที่ 8 ฉบับที่ 39 (2544): 41-45.

ทรู คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน). **เว็บไซต์การจัดการความรู้**, 2547. [Online]. แหล่งที่มา:
<http://www.truecorp.co.th>

ทิพย์เกสร บุญอำไพ. **การพัฒนาระบบสอนเสริมทางไกลผ่านอินเทอร์เน็ตของมหาวิทยาลัยสุโขทัย
 ธรรมาราช. วิทยานิพนธ์ปริญญาคุชฎีบัณฑิต ภาควิชาโสตทัศนศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2540.**

โทมัส เอ สตีเวอร์ส. **ทรัพยากรทางปัญญา**. แปลโดย ชานินทร์. กรุงเทพมหานคร: ไชเบอร์ บุ๊ค เน็ต
 เวิร์ก พับลิชิ่ง, 2540.

โทมัส เอช ดาเวนพอร์ต และ ลอเรนซ์ พรูแซค. **การจัดการความรู้**. แปลโดย นิทัศน์ วิเทศ.
 กรุงเทพมหานคร: เออาร์ บิสซิเนส เพรส, 2543.

โทมัส เอช ดาเวนพอร์ต. **ทุนมนุษย์**. แปลโดย ศิระ โอภาสพงษ์. กรุงเทพมหานคร: เออาร์ บิสซิเนส
 เพรส, 2543.

ไทยซีไอโอ(THAICAD). **อีเลิร์นนิ่ง(eLearning)**, 2547. [Online]. แหล่งที่มา: <http://www.thaicai.com/>
 ธนาคารโลก. **ความรู้เพื่อการพัฒนา: รายงานพัฒนาการโลก พ.ศ.2541/2542**. แปลโดย ภัทรนันท์
 พัฒิยะ. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2542.

ธวัช ปุณโณทก. “ภูมิปัญญาชาวบ้านอีสาน: ทักษะของอาจารย์ปรีชาพิณทอง.” ใน **ทิศทางหมู่บ้าน
 ไทย**. กรุงเทพมหานคร: หมู่บ้าน, 2531.

นิพนธ์ เทียนวิหาร, นิธิ เอียวศรีวงศ์ และ ไพบุลย์ วัฒนศิริธรรม. **ความรู้ท้องถิ่น การจัดการความรู้สู่
 การจัดการทางสังคม**. กรุงเทพมหานคร: เคล็ดไทย, 2547.

เนชั่น. **การจัดการความรู้**, 2547. [Online]. แหล่งที่มา: <http://www.nationejobs.com/content/concept/>
 บดินทร์ วิจารณ์. **การจัดการความรู้สู่ปัญญาปฏิบัติ**. กรุงเทพมหานคร: เอ็กซ์เปอร์เน็ต, 2547.

บุญส่ง หาญพานิช. **การพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการความรู้ในสถาบันอุดมศึกษาไทย**.
 วิทยานิพนธ์ปริญญาคุชฎีบัณฑิต สาขาวิชาอุดมศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2546.

- ปทีป เมธาคุณวุฒิ. การพัฒนาต้นแบบการเรียนการสอนแบบเว็บเบสเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้แบบนิตนเองและการใ้รู้ของผู้เรียน. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.
- ปทีป เมธาคุณวุฒิ. เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการบริหารสถาบันอุดมศึกษา. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.
- ประพันธ์ ผาสุขยี่ด. การจัดการความรู้ ฉบับมือใหม่หัดขับ. กรุงเทพมหานคร: ไยใหม่, 2547.
- ประเวศ วสี. การสร้างสรรค์ภูมิปัญญาไทยเพื่อการพัฒนา. ใน สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, การสัมมนาวิชาการเรื่องภูมิปัญญาชาวบ้าน, หน้า 78-87. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภา, 2534.
- ประเวศ วสี. คำนิยม ใน เอกวิทย์ ฒ ถलग. ภาพรวมภูมิปัญญาไทย. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: อมรินทร์, 2544.
- ประเวศ วสี. แนวทางการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้าสู่การศึกษาของชาติ. ใน เสรี พงศ์พิศ. ภูมิปัญญาชาวบ้านกับการพัฒนาชนบท เล่ม 1, พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง, 2536.
- ปลัดทบวงมหาวิทยาลัย, สำนักงาน. วิสัยทัศน์การพัฒนาอุดมศึกษาของแผนพัฒนาการศึกษา ระดับอุดมศึกษา ฉบับที่ 9 (พ.ศ.2545-2549). กรุงเทพมหานคร: สำนักนโยบายและแผนอุดมศึกษา สำนักงานปลัดทบวงมหาวิทยาลัย, 2543. (อัดสำเนา)
- ปีเตอร์ เอฟ ดรักเกอร์. ที่สุดของ ดรักเกอร์. แปลโดย วิริญญ์บิคร วัฒนาและคณะ. กรุงเทพมหานคร: สี่อดี, 2543.
- ปีเตอร์ เอฟ ดรักเกอร์. วิสัยทัศน์ ดรักเกอร์. แปลโดย วิริญญ์บิคร วัฒนา และคณะ. กรุงเทพมหานคร: สี่อดี, 2543.
- พัฒนาความรู้ตลาดทุน, สถาบัน. อีเลิร์นนิ่ง(eLearning), 2547. [Online]. แหล่งที่มา: <http://www.tsi-thailand.org>.
- เพิ่มผลผลิตแห่งชาติ, สถาบัน. การจัดการความรู้ จากทฤษฎีสู่การปฏิบัติ. กรุงเทพมหานคร: จีรวัดน์ เอ็กซ์เพรส, 2547.
- ไพฑูรย์ สินลาร์ตัน. “การปฏิรูปงานวิชาการ: แนวทางใหม่ของการปฏิรูปอุดมศึกษา.” วารสารครูศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ฉบับที่ 1(2543): 83-92.
- ไพฑูรย์ สินลาร์ตัน. ปฏิรูปการศึกษา: แนวคิดและหลักการตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542. กรุงเทพมหานคร: วิญญชน, 2543.
- ไพฑูรย์ ศรีฟ้า. อีเลิร์นนิ่ง(eLearning), 2547. [Online]. แหล่งที่มา: <http://www.thaicai.com/elearning.html>.

มหาดไทย, กระทรวง. **แผนยุทธศาสตร์เศรษฐกิจชุมชนพึ่งตนเอง พ.ศ. 2542-2544.**

กรุงเทพมหานคร: บพิธการพิมพ์, 2542.

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. **การจัดการความรู้**, 2547. [Online]. แหล่งที่มา: http://www.ku.ac.th/magazine_online/.

ยี่น ภู่วรรณ. “การจัดการความรู้.” วารสารไมโครคอมพิวเตอร์ ปีที่ 18 ฉบับที่ 177(2543):110-113.

รัตนะ บัวสนธิ. **การพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอนเพื่อถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น :**

กรณีศึกษาชุมชนแห่งหนึ่งในเขตภาคกลางตอนล่าง. วิทยานิพนธ์ปริญญาคุยฎีบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ วิทยาเขตประสานมิตร, 2535.

โรงพยาบาลภาคเหนือตอนล่าง. **การพัฒนาการจัดการความรู้ในโรงพยาบาลภาคเหนือตอนล่าง,** 2548. [Online]. แหล่งที่มา: <http://www.hkm.nu.ac.th/>

โรงพยาบาลศิริราช. **การจัดการความรู้ในศิริราช**, 2547. [Online]. แหล่งที่มา: <http://www.si.mahidol.ac.th/km/>.

วารสารณ์ รุจิวิวัฒน์กุล และ กมลวรรณ สัตยาอุทัย. “การบริหารความรู้.” วารสารข้าราชการ. ฉบับที่ 8(2543): 46-49.

วิทยาลัยการจัดการทางสังคม. **การจัดการความรู้**, 2548 [Online]. แหล่งที่มา: <http://www.thaiknowledge.org/>

วิโรจน์ วัฒนานิมิตกุล. **การพัฒนารูปแบบการสอนโยใช้สาระอิงบริบท เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนักเรียนระดับประถมศึกษา.** วิทยานิพนธ์ปริญญาคุยฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2540.

วีรวุฒิ มาชะศิรินันท์. **การบริหารภูมิปัญญา.** กรุงเทพมหานคร: เอ็กซ์เปอร์เน็ท, 2542.

วีรวุฒิ มาชะศิรินันท์. **องค์กรเรียนรู้ คู่ องค์กรอัจฉริยะ.** กรุงเทพมหานคร: เอ็กซ์เปอร์เน็ท, 2542.

วีระวัฒน์ ปันนิตามัย. **การพัฒนาองค์การแห่งการเรียนรู้.** กรุงเทพมหานคร: เอ็กซ์เปอร์เน็ท, 2543.

ศูนย์กลางความรู้แห่งชาติ. **การจัดการความรู้**, 2548. [Online]. แหล่งที่มา: <http://www.tkc.go.th/>

ศูนย์การศึกษาต่อเนื่อง. **อีเลิร์นนิ่ง (eLearning)**, 2547. [Online]. แหล่งที่มา: <http://www.chulaonline.com>

ส่งเสริมการจัดการความรู้เพื่อสังคม,สถาบัน. **การจัดการความรู้**, 2547. [Online]. แหล่งที่มา: <http://www.kmi.or.th/>

สติเฟ่น พี แบรดลีย์ และ ริชาร์ด แอล โนแลน. **ถูกใจและทันใจ.** แปลโดย ศิระ โอภาสพงษ์.

กรุงเทพมหานคร: เออาร์ บีสซิเนส เพรส, 2542.

สภาสถาบันราชภัฏ, สำนักงาน. **พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542.** กรุงเทพมหานคร:

สำนักงานนโยบายและพัฒนาสถาบัน สำนักงานสภาสถาบันราชภัฏ กระทรวงศึกษาธิการ, 2542.

- สภาสถาบันราชภัฏ, สำนักงาน. **วิสัยทัศน์: ราชภัฏกับการพัฒนา**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภา, 2539.
- สภาสถาบันราชภัฏ, สำนักงาน. **คู่มือการประกันคุณภาพการศึกษาสถาบันราชภัฏ**. กรุงเทพมหานคร: แอล.ที.เพรส จำกัด, 2540.
- สภาสถาบันราชภัฏ, สำนักงาน. **ระบบข้อมูลท้องถิ่น**, 2547. [Online]. แหล่งที่มา: <http://www.rajabhat.ac.th/>.
- สาทิส สยามเนตร. “7 กรณีศึกษาองค์กรสู่ความเป็นเลิศผู้จัดการรายสัปดาห์.” **ผู้จัดการรายสัปดาห์**. 25 มีนาคม 2548. [Online]. แหล่งที่มา: <http://www.manager.co.th/mgrWeekly/ViewNews.aspx>
- สามารถ จันทร์สุรย์. **ภูมิปัญญาชาวบ้าน คืออะไร อย่างไร**. ใน สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, **การสัมมนาวิชาการเรื่องภูมิปัญญาชาวบ้าน**, หน้า 88-93. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภา, 2534.
- สามารถ จันทร์สุรย์. **ภูมิปัญญาชาวบ้าน**. ใน เสรี พงศ์พิศ. **ภูมิปัญญาชาวบ้านกับการพัฒนาชนบท เล่ม 1**, พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: อัมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง, 2536.
- สุภาภรณ์ จันทวานิช. **วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ**, พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.
- สุรเชษฐ์ เวชพิทักษ์. **รากฐานแห่งชีวิตวัฒนธรรมชนบทกับการพัฒนา**. กรุงเทพมหานคร: หมู่บ้าน, 2533.
- สุรสิทธิ์ วรรณไกรโรจน์. **อีเลิร์นนิ่ง(eLearning)**, 2547. [Online]. แหล่งที่มา: <http://www.thai2learn.com>.
- เสน่ห์ จามริก. **แนวทางการพัฒนาการศึกษาไทย บทวิเคราะห์เบื้องต้น**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: เคล็ดไทย, 2537.
- เสรี พงศ์พิศ. **สืบสู่รากเหง้า : ทางเลือกและทัศนะวิจารณ์ว่าด้วยภูมิปัญญาชาวบ้าน**. กรุงเทพมหานคร: เทียนวรรณ, 2529.
- หอสมุด มหาวิทยาลัยนเรศวร. **อีเลิร์นนิ่ง(eLearning)**, 2547. [Online]. แหล่งที่มา: <http://www.lib.nu.ac.th/>
- อภิชัย พันธเสน. **พัฒนาชนบทไทย: สมุทัยและมรรค ความหวัง ทางออกและทางเลือกใหม่**. กรุงเทพมหานคร: อัมรินทร์, 2539.
- อมรวิชัย นาคทรพร. **รายงานเรื่อง คุณภาพและการประกันคุณภาพในวิถีทรรศน์การปฏิรูปอุดมศึกษาไทย**. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2543.
- อมรวิชัย นาคทรพร. “**วิถีทรรศน์เพื่อพัฒนาอุดมศึกษาไทยในศตวรรษที่ 21**.” **วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย**. ฉบับที่ 1 (2543): 53-68.

- อุทุมพร จามรมาน. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณลักษณะ. กรุงเทพมหานคร: ฟีนีพับลิชชิ่ง, 2531.
- เอกวิทย์ ณ ถลาง. ภาพรวมภูมิปัญญาไทย. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร : อมรินทร์, 2544.
- เอเดียน เวนเกอร์, ริชาร์ด แมคเคอร์ม็อดและวิลเลียม เอ็ม ชไนเดอร์. **ชุมชนแนวปฏิบัติ การจัดการความรู้สายพันธุ์ใหม่**. แปลโดย พูนลาภ อุทัยเลิศอรุณ. กรุงเทพมหานคร: อมรินทร์พริ้นติ้ง แอนด์พับลิชชิ่ง, 2547.
- ไอบีเอ็ม,บริษัท. Knowledge Management เพื่อการเรียนรู้และค้าหาอนาคต. วารสาร ไมโครคอมพิวเตอร์ ปีที่ 19 ฉบับที่ 196 (2544): 112-114.

ภาษาอังกฤษ

- Bixler, Charles Harley. **Creating a dynamic knowledge management maturity continuum for increased enterprise performance and innovation**. Thesis (D.Sc.) The George Washington University, 2000. [Online].Available from : Dissertation Abstracts International : <http://thailis.uni.net.th/dao/detail.nsp>
- Boufidou, Sophia D. **An Attitudinal Study of Student Reception Toward Electronic Mail; An Empirical Investigation** : Ph.D Dissertation, Mississippi State University, 1991.
- Boynton, A. Exploring Opportunities in Knowledge Management : How to Get Started . In Srikantaiah, T.K.and Koenig, Michael.D. **Knowledge Management for the Information Professional**. pp.223. United States of America: American Society of Information Science, 1999.
- Brooking, Annie. Intellectual Capital –Core asset for the Third Millennium Enterprise.In Srikantaiah,T.K.and Koenig, Michael.D. **Knowledge Management for the Information Professional**. pp.223. United States of America: American Society of Information Science, 1999.
- Burkan, Wayne C. **Executive Information System : From: Proposal Through Implementation**. New York : Van Nostrand Reinhold, 1991.
- Choi, Yong Suk. **An Empirical Study of Factors Affecting Successful Implementation of Knowledge Manegement**. Thesis (Ph.D.) The University of Nebraska - Lincoln, 2000. [Online].Available from: Dissertation Abstracts International : <http://thailis.uni.net.th/dao/detail.nsp>

- Cortada, J.M. and Woods, J.A. **The Knowledge Management Yearbook 2000-2001**. Boston: Butterworth - Heinemann, 2000.
- Davenport, DeLong and Beers. Information Systems and Knowledge Management .In Laudon, Kenneth C., Laudon Jane P. **Management information systems : organization and technology in the networked enterprise** (6th ed.) ,pp 435 New Jersey: Prentice-Hall, Inc., 1998.
- Davenport, Thomas H. and Prusak, Laurence. **Working Knowledge : How Organizations Manage What They Know**, Boston : Harvard Business School Press, 1998.
- Davenport, T. **Knowledge**. Library of Congress Cataloging-in-Publication Data, 1998.
- Dixon Pam. **Virtual College**. Peterson's Princeton.New Jersey, 1996
- Drucker, P. **Post-Capitalist Society** . New York : Harper Business, 1993.
- Edward Sallis and Gary Jones. **Knowledge Management in Education**. London : Kogan Page Limited, 2002.
- Exploratorium Institute for Inquiry. **A Description of Inquiry**, 1998. [Online]. Available from : <http://www.Exploratorium.edu/IFI/about/Inquiry.html>
- Flash, Cynthia. **Knowledge Management Meets the Portal**. November 28, 2000. [Online].Available from : <http://itmanagement.earthweb.com/cio/article/>
- Guglielmino L.M. **Development of the Self-directed Learning readiness Scale**. Doctoral Dissertation, University of Georgia, 1977.
- Guglielmion, P.J.and Klatt,A.L. **Entrepreneurs as Self-directed Learners**, 1993. [Online].Available from : <http://www.sbaer.uca.edu/docs/proceedings/93ics206.txt>
- Hiemstra,R. **Self-directed Learning**. The International Encyclopedia of Education. Great Britain: BPC Wheatons,Ltd., 1994.
- IBM. IBM Global Services Consulting, **What is a Portal**. [Online].Available from : http://www-1.ibm.com/services/kcm/kcm_whatisaportal.html
- Kendall, Kenneth E. and Kendall, Julie E. **System Analysis and Design**. The United States : Prentice-Hall, 1988 .
- Knowledge Ability Ltd, 1998. [Online].Available from : <http://www.knowab.co.uk/km>
- Knowles,M.S. **Self-Directed Learning : A Guide for Learners and Teachers**. Chicago Association Press, 1975.

- Krippendorff, K. **Content analysis : An Introduction to its methodology**. London : Sage, 1986.
- Kwan, Miu – Lan Millie. **Process-Oriented Knowledge Management**. A Dissertation
Submitted in partial fulfillment of the requirements for the degree of Doctor Business
Administration in Boston University School of Management, 1999.
- Laudon, Kenneth C. and Laudon, Jane P. **Management information systems : organization and
technology in the networked enterprise** (6th ed.) New Jersey: Prentice-Hall, Inc., 1998.
- Lotus. A Lotus Development Corporation White Paper, “**Lotus and IBM Knowledge
Management Products : An Introduction to Lotus and IBM Technologies**”,
January, 2001. [Online]. Available from : <http://www.Lotus.com/km/>
- Lotus.. A Lotus Development Corporation White Paper, “**Lotus and IBM Knowledge
Management Strategy : An Overview**”, January, 2001.[Online]. Available from :
<http://www.Lotus.com/km/>
- Mackler, Mark. **Influence on the performance of organization knowledge transfer**. A Dissertation
Submitted to the Faculty of The College of Business in partial fulfillment of the
requirements for the degree of Doctor Philosophy. Florida Atlantic University, 2001.
- Marks, Peter Vincent, Jr. **Sharing knowledge through a Knowledge Management system :
The relative effectiveness of formal control and organizational support**. Thesis
(Ph.D.) University of Pittsburgh, 2001. [Online]. Available from : Dissertation Abstracts
International : <http://thailis.uni.net.th/dao/detail.nsp>
- Marquardt, Michael J. **Building the Learning Organization : a systems approach to quantum
improvement and global success** . New York : McGraw-Hill, 1996.
- Mohaiadin, Jamaludin. **Utilization of the Internet by Malasian students who are studying in
foreign countries and factors, that influence its adoption**. {CD-ROM}. Abstract from
: Dissertation Abstracts Item : 9614210
- Natarajan, Ganesh and Shekhar, Sandhya. **Knowledge management :Enabling Business
Growth**. Malaysia : McGraw-Hill, 2001.
- Nickols, Fred. The Knowledge in Knowledge Management. In Cortada,J.M. and Woods,J.A. .**The
Knowledge Management Yearbook 2000-2001**. pp.12-21. Boston: Butterworth -
Heinemann, 2000.

- Nonaka, Ikujiro. and Takeuchi, Hirotaka. **The Knowledge Creating Company :How Japanese companies create the dynasties of innovation.**New York:Oxford University Press, 1995.
- Ribiere, Vincent Michel. **Assessing Knowledge Management Initiative Successes as a Function of Organizational Culture.** Thesis (D.Sc.) The George Washington University, 2001.[Online].Available from : Dissertation Abstracts International : <http://thailis.uni.net.th/dao/detail.nsp>
- Sahasrabudhe, Vikas. Information Technology in Support of Knowledge manamement. In Srikantaiah T.K. and Koenig, Michael.D. **Knowledge Management for the Information Professional.** pp.269-276. United States of America: American Society of Information Science, 1999.
- Singapore Productivity and Standards Board. “Primer on Knowledge Management”. **Integrated Press Pte Ltd.**, pp. 193-202. Singapore, 2001.
- Skager,Rodney. **Lifelong Education and Evaluation Practice.** New York: Institute for Education, Hambury and Pergamon Press, 1978.
- Srikantaiah, T.K. and Koenig Michael D. **Knowledge Management for the Information Professional.**United States of America: American Society of Information Science,1999.
- Stair, Ralph M. **Principles of information systems: a managerial approach** (2nd ed) Boston: Boyd & Fraser Publishing Company, 1995.
- Stewart, Thomas A. **Intellectual capital : the new wealth of organizations.** London: Nicholas Brealey, 1997.
- Togh,Allen. **The Adult’s Learning Projects.** Ontario Institute for Studies in Education, Toronto. 1979.
- Weather, Fatima linda. **Managers’ perception of organizational learning and Knowledge Management.** Thesis (Ed.D.) Columbia University Teachers College, 2000.
[Online].Available from : Dissertation Abstracts International : <http://thailis.uni.net.th/dao/detail.nsp>
- Webster Dictionary.[Online].Available from : <http://www.bus.utexas.edu/kman/>
- White, Curt M. Telecommunication and Networks in Knowledge management.In Srikantaiah, T.K. and Koenig, Michael D. **Knowledge Management for the Information Professional.** pp.237-253. United States of America: American Society of Information Science, 1999.



ภาคผนวก

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก ก
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก ก

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผลการวิเคราะห์แนวความคิดการบริหารจัดการความรู้

ผลการวิเคราะห์เอกสารที่ระบุเกี่ยวกับแนวความคิดการบริหารจัดการความรู้ แสดงในตาราง
ดังนี้

ตารางที่ 14 จำนวนเอกสารที่ระบุเกี่ยวกับแนวความคิดการบริหารจัดการความรู้

แนวความคิดการบริหารจัดการความรู้	ความถี่
เป้าหมายการบริหารจัดการความรู้	N=6
1. พัฒนาสมรรถนะองค์กรสู่ความเป็นเลิศ	4
2. พัฒนาขีดความสามารถการบริหารงาน ทำให้มีการตัดสินใจที่ดีขึ้น มีการตอบสนองที่รวดเร็ว	4
3. พัฒนาคุณภาพและได้การรับรองมาตรฐาน	1
4. พัฒนาเครือข่าย รวบรวม ถ่ายโอน ถ่ายทอด แบ่งปันความรู้ หรือวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices) หรือความรู้ทั่วทั้งองค์กรของพนักงาน	4
5. สร้างชุมชนการเรียนรู้	3
6. สร้างการเรียนรู้ปัจเจกบุคคลในองค์กร	2
7. มีการเรียนรู้ที่เร็วกว่าคู่แข่ง สร้างความได้เปรียบในการแข่งขัน	2
8. สร้างแผนกผู้เชี่ยวชาญที่สามารถพบได้ทุกแห่ง	2
9. พัฒนาแหล่งเรียนรู้ขององค์กร สร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ที่พนักงานในองค์กรได้รับความรู้ที่ถูกต้องและในเวลาที่เหมาะสม	2
10. มีการส่งมอบบริการให้กับลูกค้าที่ดีขึ้น เกิดการยอมรับจากลูกค้า มีการเข้าถึงข้อมูลลูกค้าได้เร็วขึ้น เพื่อการปรับปรุงสัมพันธภาพกับลูกค้า	4
11. มีการถ่ายทอดความรู้ที่มีประโยชน์จากลูกค้า ผู้ส่งมอบและคู่ค้า	1

ตารางที่ 14 (ต่อ)

แนวคิดการบริหารจัดการความรู้	ความถี่
12. มีโอกาสในการคิดค้นผลิตภัณฑ์ใหม่มากขึ้น มีการเปลี่ยนแปลงกระบวนการใหม่ ๆ ในการทำงาน	3
13. มีการจัดการสินทรัพย์ที่จับต้องไม่ได้ให้มีคุณค่าเพิ่มขึ้น การสร้างทุนทางปัญญาขององค์กร และการป้องกันความรู้สูญหายจากองค์กร	3
14. ใช้เวลาดนน้อยลงในการปรับปรุงผลิตภัณฑ์	2
องค์ประกอบการบริหารจัดการความรู้	N=6
1. ความรู้ (knowledge)	6
2. กระบวนการ(process)	6
3. คน และองค์กร (people& organization)	6
4. เทคโนโลยี (technology)	5
5. งาน (work)	4
ปัจจัยสนับสนุนการบริหารจัดการความรู้	N=6
1. การรวมพลังของคนในองค์กร สร้างวิสัยทัศน์ร่วม	4
2. การสร้างทีม ตั้งคณะทำงาน	3
3. การวิเคราะห์ความจำเป็นกำหนดกลยุทธ์การจัดการความรู้ขององค์กร	2
4. การคัดเลือกโครงการนำร่อง	1
5. การสร้างบรรยากาศของการแลกเปลี่ยนเรียนรู้	2
6. การสำรวจระบบการจัดการความรู้ที่มีอยู่แล้วในองค์กร แยกประเภทและกำหนดความรู้ที่ได้เรียนรู้มาแล้ว	2
7. การพัฒนาโครงสร้างการจัดการความรู้ในองค์กร	2
8. การจัดการความรู้ ควบคุม การพัฒนาผลิตภัณฑ์/วิธีการใหม่	1
9. การจัดการอย่างต่อเนื่อง โดยผู้บริหารระดับกลาง	1
10. กำหนดเทคโนโลยีสนับสนุนการจัดการความรู้ ออกแบบโครงสร้างทางเทคนิค	3
11. การสร้างเครือข่ายความรู้กับโลกภายนอก	2
12. การทดสอบระบบ บำรุงรักษาระบบ ทดสอบระบบ	2
13. การฝึกอบรมให้พนักงาน ขยายการใช้การบริหารจัดการความรู้จากผู้บริหารลงมา	2
14. การติดตามการใช้งาน ควบคุมและปิดโครงการ	2
15. ระบบทำงานต่อไป	1

ตารางที่ 14 (ต่อ)

แนวคิดการบริหารจัดการความรู้	ความถี่
กระบวนการบริหารจัดการความรู้ (Process)	N=6
1. แสวงหา ค้นหา ระบุ กำหนดความรู้(knowledge define /generation/ acquisition)	5
2. ดักจับ จัดการความรู้ (knowledge capture/organize)	3
3. จัดหมวดหมู่/แยกประเภทความรู้ (classifying knowledge)	1
4. ออกแบบ สร้าง สังเคราะห์ความรู้ (knowledge creation/fine/ synthesis)	4
5. ตรวจสอบ จัดทำบัญชีความรู้ (audited/ accounting for knowledge)	2
6. รวบรวม กักเก็บ กู้คืน (knowledge assets/storage/ retrieval)	4
7. ฐานความรู้/ แผนที่ความรู้(knowledge base/ maps)	2
8. ใช้เทคโนโลยีในการจัดการความรู้ (technology knowledge management)	1
9. กำหนดลักษณะความรู้ (knowledge typology)	1
10. แบ่งปันความรู้ (knowledge sharing)	4
11. การใช้ความรู้ นำมาใช้ใหม่ (knowledge utilization/ use/reuse)	3
12. การประยุกต์ใช้ทางการศึกษา (implication for education)	1
สถานที่ หรือแหล่งติดต่อสื่อสาร (Place)	N=6
1. ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Internet, intranet)	
1.1 คลังความรู้ ฐานความรู้ วิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (knowledge repository /knowledge base/ best practices)	5
1.2 ระบบการจัดการการไหลเวียนงาน (workflow management system)	3
1.3 เหมืองข้อมูล (data mining)	3
1.4 คลังข้อมูล (data warehouse)	2
1.5 ฐานข้อมูลวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (best practices databases)	2
1.6 คลังข้อมูลทักษะการปฏิบัติงาน (skill repository)	1
1.7 ระบบผู้เชี่ยวชาญ (expert systems)	1
1.8 ระบบสนับสนุนการตัดสินใจ (DSS)	1
1.9 ระบบสารสนเทศ (MIS)	1

ตารางที่ 14 (ต่อ)

แนวคิดการบริหารจัดการความรู้	ความถี่
1.10 ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (email)	5
1.11 กระดานข่าว (forum, web board)	4
1.12 ฐานกลุ่มสนทนา (discussion group base)	4
1.13 ห้องสนทนา (chat room)	3
1.14 ชุมชนแนวปฏิบัติ (Communities Practice : CoP)	3
1.15 การบริการ ประสานความร่วมมือ (collaboration service)	3
1.16 โทรศัพท์ (telephone)	1
1.17 การเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (virtual learning, elearning)	4
1.18 ห้องเรียนเสมือน	4
1.19 การฝึกอบรมผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Web Based Training :WBT)	3
1.20 การประชุมทางไกลผ่านวิดีโอ (VDO Conference)	2
1.21 ระบบการเรียนรู้ (learning systems)	1
1.22 การฝึกอบรมผ่านคอมพิวเตอร์ (Computer Based training:CBT)	1
1.23 โปรแกรมประยุกต์สถานที่ทำงานเสมือน (virtual work space applications)	1
1.24 โทรทัศน์ดิจิทัล (digital tv)	1
1.25 การจัดการเอกสาร (document management)	4
1.26 แม็กกาซีนอิเล็กทรอนิกส์ (emagazines)	2
1.27 บริการค้นหา (discovery services)	1
1.28 กลไกสืบค้น (search engine)	4
1.29 แผนที่ความรู้ (knowledge map)	2
1.30 สมุดหน้าเหลือง (yellow pages)	3
1.31 การสืบค้นหาคอลเลกชัน สถานที่	2
1.32 ที่อยู่ผู้เชี่ยวชาญ (expert locators)	1

ตารางที่ 14 (ต่อ)

แนวคิดการบริหารจัดการความรู้	ความถี่
2. การสื่อสารแบบเผชิญหน้า (face to face)	N=6
2.1. การพูดคุย เสวนาอย่างไม่เป็นทางการ	5
2.2. การประชุม สัมมนาอย่างเป็นทางการ	4
2.3. การเล่าเรื่อง (storytelling)	4
2.4. กิจกรรมเพื่อนช่วยเพื่อน (peer assist)	3
2.5. กรณีศึกษา (case study)	2
2.6. การเสวนา (dialogue)	2
2.7. การเขียนรายงาน	1
2.8. โปรแกรมปฏิบัติการให้คำแนะนำ (mentoring action programs)	1
2.9. การสะท้อนผลหลังการปฏิบัติการ (After Action Review a-AAR)	1

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2. ผลการวิเคราะห์หน่วยงานการบริหารจัดการความรู้

ผลการวิเคราะห์เนื้อหา เอกสารที่ระบุเกี่ยวกับหน่วยงานการบริหารจัดการความรู้ แสดงในตารางดังนี้

ตารางที่ 15 จำนวนเอกสารที่ระบุเกี่ยวกับหน่วยงานการบริหารจัดการความรู้

หน่วยงาน การบริหารจัดการความรู้	ความถี่
หน่วยงาน องค์กรที่เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการความรู้	N=6
1. ชุมชนแนวปฏิบัติ (CoP)	3
2. ศูนย์กลางการเรียนรู้ (Learning Center)	1
3. เว็บไซต์ความรู้องค์กร (Enterprise Knowledge Portal)	1
4. เว็บไซต์สารสนเทศองค์กร (Enterprise Information Portal)	1
5. เว็บไซต์การประสานความร่วมมือในองค์กร (Enterprise Collaboration Portal)	1
6. ศูนย์บริการสืบค้นความรู้ (Knowledge Café)	1
7. ศูนย์ความเป็นเลิศ (Center of Excellence :CoE)	1
8. สถาบันส่งเสริมการจัดการความรู้เพื่อสังคม	2
9. หน่วยงานในมหาวิทยาลัย คณะ	2
10. หน่วยงานในโรงพยาบาล	2
11. ศูนย์กลางความรู้แห่งชาติ	1
12. ศูนย์วิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ	1
13. ประชาคม กลุ่มบุคคล ชาวบ้าน	1

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

3. ผลการวิเคราะห์บุคคลผู้เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการความรู้

ผลการวิเคราะห์เอกสารที่ระบุเกี่ยวกับบุคคลผู้เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการความรู้ แสดงในตาราง ดังนี้

ตารางที่ 16 จำนวนเอกสารที่ระบุเกี่ยวกับบทบาทหน้าที่ บุคคลผู้เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการความรู้

บุคคลผู้เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการความรู้ และบทบาทหน้าที่	ความถี่
1. ผู้บริหารความรู้ (Chief Knowledge Officer : CKO)	
บทบาทหน้าที่	
1. กำหนดวิสัยทัศน์ เป้าหมายขององค์กร	3
2. ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการแบ่งปันความรู้	3
3. จัดระบบโครงสร้างสำหรับดักจับความรู้	2
4. จัดให้มีการสร้างฐานความรู้	2
5. ส่งเสริม พัฒนาให้เกิดบุคคลใฝ่รู้	2
6. จัดโครงสร้างและวางระบบการจัดการความรู้	2
7. ส่งเสริม สนับสนุนระบบที่เอื้อต่อความสำเร็จในการจัดการความรู้	2
8. จัดระบบให้ผลตอบแทน หรือรางวัล	1
9. กำหนดโครงสร้างการจัดการ	1
10. ให้คำปรึกษาภายในองค์กร	1
11. สร้างสรรค์ความรู้	1
12. เชื่อมโยงทีมผู้บริหารระดับสูง	1
13. พัฒนาผู้เชี่ยวชาญด้านต่าง ๆ	1

ตารางที่ 16 (ต่อ)

บุคคลผู้เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการความรู้ และบทบาทหน้าที่	ความถี่
2. ผู้จัดการความรู้ หรือวิศวกรความรู้ (Knowledge Manager, Knowledge Engineer, Knowledge Facilitator, Knowledge Activist, Knowledge Broker, KM Project Coordinators, Chief Information Officer: CIO, Knowledge System Manager) บทบาทหน้าที่	
1. ส่งเสริม อำนวยความสะดวก และสร้างบรรยากาศให้ทุกคน ได้มีส่วนร่วม แลกเปลี่ยนเรียนรู้	5
2. ศึกษาและแปลงความรู้ที่ซ่อนเร้นให้เป็นความรู้ที่ชัดแจ้งและจัดการความรู้ให้มีการจัดเรียงที่เป็นระบบ	4
3. เชื่อมโยงและรวบรวมความรู้จากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อนำไปใช้ประโยชน์	3
4. เชื่อมโยงความต้องการความรู้ไปยังแหล่งความรู้ทั่วทั้งองค์กร	3
5. จัดการเปลี่ยนแปลง สร้างความรู้ความเข้าใจ ความตื่นตัว ก่อให้เกิดความร่วมมือ ทั่วทั้งองค์กร และเป็นผู้กระตุ้นพนักงานความรู้	3
6. เชื่อมโยงระหว่างผู้บริหารระดับสูงกับพนักงานปฏิบัติ	3
7. เป็นศูนย์กลางการไหลของสารสนเทศทั้งระดับแนวตั้งและแนวระนาบ และเป็นตัวกลางในการกระจายหรือแบ่งปันข้อมูล	2
8. เอื้อให้เกิดการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ของผู้เชี่ยวชาญ	1
9. ทำหน้าที่ด้านการสื่อสารและการตลาดให้กับโครงการจัดการความรู้	1
10. เป็นผู้ประสาน โครงการ แผนงานหลักกับผู้สนับสนุนโครงการ	1
11. สนับสนุนทรัพยากรต่าง ๆ ที่เอื้อต่อการสร้างบรรยากาศสู่การจัดการความรู้	1
12. ติดตามและรายงานผลความก้าวหน้าของโครงการเป็นระยะ	1
13. สร้างทีม และชุมชนความรู้ และสร้างความสำเร็จในทีม	1

ตารางที่ 16 (ต่อ)

บุคคลผู้เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการความรู้ และบทบาทหน้าที่	ความถี่
3. ผู้เชี่ยวชาญความรู้ (Knowledge Specialist, KM Project Consultants, Local wisdoms, Knowledge Communities, Mentors, Trainers, Researcher)	
บทบาทหน้าที่	
1. สร้างความรู้ที่ชัดเจน	3
2. ช่วยแนะแนวทางและกระบวนการในการดำเนิน โครงการ	3
3. นำความรู้ที่ชัดเจนมาสังเคราะห์จัดหมวดหมู่	1
4. ผู้ปฏิบัติหรือพนักงานความรู้ (Knowledge Worker, Knowledge Practitioner, Knowledge Operator, Knowledge Analyst)	
บทบาทหน้าที่	
1. เสาะหาความรู้ (acquire)	1
2. สร้างความรู้(create)	1
3. สั่งสมความรู้(accumulate)	1
4. ใช้ความรู้(exploit)	1

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

4. ผลการวิเคราะห์ โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร เพื่อการบริหารจัดการความรู้

ผลการวิเคราะห์เอกสารที่ระบุเกี่ยวกับโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีสารสนเทศ
เครือข่ายและการสื่อสารเพื่อการบริหารจัดการความรู้ แสดงในตาราง ดังนี้

ตารางที่ 17 จำนวนเอกสารที่ระบุเกี่ยวกับโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่าย
และการสื่อสารเพื่อการบริหารจัดการความรู้

โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร	ความถี่
1. เทคโนโลยีที่สนับสนุนด้านอรรถิยภาพการประกอบการ (Business Intelligence)	
1. คลังความรู้ ฐานความรู้ วิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (knowledge repository ,knowledge base, best practices)	5
2. ระบบการจัดการการไหลเวียนงาน (workflow management system)	3
3. เหมืองข้อมูล (data mining)	3
4. คลังข้อมูล (data warehousing)	2
5. คลังข้อมูลทักษะการปฏิบัติงาน (skill repository)	1
6. ระบบความเชี่ยวชาญ (expert systems)	1
7. ระบบสารสนเทศ (Management Information Systems :MIS)	1
8. ระบบสนับสนุนการตัดสินใจ (Decision Support System :DSS)	1
9. ระบบฐานข้อมูลสัมพันธ์ (Relational Database Management System :RDBMS)	1
2. เทคโนโลยีที่สนับสนุนการประสานความร่วมมือ (Collaboration)	
1. ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (email)	5
2. กระดานข่าว (web board)	4
3. ฐานกลุ่มสนทนา (discussion group base)	4
4. ห้องสนทนา (chat room)	3
5. ชุมชนแนวปฏิบัติ (CoP)	3
6. การบริการ ประสานความร่วมมือ (collaboration service)	3
7. โทรศัพท์	1

ตารางที่ 17 (ต่อ)

โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร	ความถี่
3. . เทคโนโลยีที่สนับสนุนการถ่ายโอนความรู้ (Knowledge transfer)	
1. ห้องเรียนเสมือน (virtual class room)	4
2. การเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (e-learning)	3
3. การฝึกอบรมผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Web Based Training :WBT)	3
4. การประชุมทางไกลผ่านวิดีโอ (VDO conference)	2
5. ระบบการเรียนรู้ (learning system)	1
6. การฝึกอบรมผ่านคอมพิวเตอร์ (Computer Based training:CBT)	1
7. โปรแกรมประยุกต์สถานที่ทำงานเสมือน (virtual work space applications)	1
8. โทรทัศน์ดิจิทัล (Digital TV)	1
4 . เทคโนโลยีที่สนับสนุนการค้นหาคำรู้ และแผนที่ความรู้(Knowledge Discovery and Mapping)	
1. การจัดการเอกสาร (document and content management)	4
2. การสืบค้น (search engine and retrieval)	4
3. แม็กกาซีนอิเล็กทรอนิกส์ (emagazine)	2
4. แผนที่ความรู้ (knowledge map)	2
5. บริการสืบค้น (discovery service)	1
5. เทคโนโลยีที่สนับสนุนการสร้างแผนที่แสดงความเชี่ยวชาญ (expertise location)	
1. สมุดหน้าเหลือง (yellow pages)	3
2. การสืบค้นหาบุคคล สถานที่	2
3. ที่อยู่ผู้เชี่ยวชาญ (expert locators)	1



ภาคผนวก ข
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก ข

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบวิเคราะห์เนื้อหาการบริหารจัดการความรู้
2. แบบวิเคราะห์ข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่น
3. แบบประเมินต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์(ผู้ทรงคุณวุฒิ)
4. แบบประเมินการเรียนรู้แบบนำตนเอง
5. แบบประเมินต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ (บุคคลภายนอก)
6. แบบประเมินการออกแบบและนำเสนอเนื้อหาความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น ของต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ (บุคคลภายนอก)
7. แบบอนุทินการเรียนรู้
8. แบบสัมภาษณ์การเรียนรู้

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แบบวิเคราะห์เนื้อหาการบริหารจัดการความรู้
การวิจัยเรื่อง การพัฒนาระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น
สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ

คำชี้แจง อ่านเอกสาร แล้ววิเคราะห์เนื้อหา จับประเด็นบันทึกข้อความลงในตาราง และทำ
 เครื่องหมาย / ตรงหมายเลขเอกสารที่นำมาวิเคราะห์เนื้อหา

แนวคิดการบริหารจัดการความรู้	หมายเลขเอกสาร					
	1	2	3	4	5	6
เป้าหมายการบริหารจัดการความรู้						
องค์ประกอบการบริหารจัดการความรู้						
ปัจจัยสนับสนุนการบริหารจัดการความรู้						
กระบวนการบริหารจัดการความรู้						
สถานที่หรือแหล่งติดต่อสื่อสาร						

โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร	หมายเลขเอกสาร					
	1	2	3	4	5	6
1. เทคโนโลยีที่สนับสนุนด้านอรรถิยาการ ประกอบการ(Business Intelligence)						
2. เทคโนโลยีที่สนับสนุนด้านการประสานความ ร่วมมือ(Collaboration)						
3. เทคโนโลยีที่สนับสนุนด้านการถ่ายโอนความรู้ (Knowledge Transfer)						
4. เทคโนโลยีที่สนับสนุนด้านการค้นหาความรู้ และแผนที่ความรู้(Knowledge Discovery and Mapping)						
5. เทคโนโลยีที่สนับสนุนด้านการสร้างแผนที่ ความเชี่ยวชาญ(Expertise Location)						

**แบบวิเคราะห์ข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่น
เรื่อง ผลิตภัณฑ์ย่านลิเภา**

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของหน่วยงานที่ให้การสนับสนุนหรือบริหารจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่น

1. ที่ตั้งหน่วยงาน

ชื่อหน่วยงาน สังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏ.....
ที่ตั้งตำบล อำเภอ จังหวัด
เว็บไซต์ของหน่วยงาน http://

2. บทบาทหน้าที่หลักของหน่วยงาน บริหารจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่น

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

ตอนที่ 2 ข้อมูลผู้เชี่ยวชาญด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น หรือผู้ที่ศึกษาค้นคว้าด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น ในมหาวิทยาลัยราชภัฏ

1. ข้อมูลส่วนตัว

ชื่อ.....นามสกุล

ชื่อหน่วยงานที่สังกัด มหาวิทยาลัยราชภัฏ.....

ที่ตั้ง ตำบล อำเภอ จังหวัด

อีเมลล์ (Email)

2. รายชื่อผลงานที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น (กรุณาให้รายละเอียดผลงาน)

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

ตอนที่ 4 การบริหารจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่น

1. การบริหารจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่น

1) เป้าหมายการบริหารจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่น

.....

2) องค์ประกอบการบริหารจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่น

.....

3) ปัจจัยสนับสนุนการบริหารจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่น

.....

4) กระบวนการบริหารจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่น

.....

5) สถานที่หรือแหล่งติดต่อสื่อสาร

.....

6) ข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่น

.....

2. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่น

.....

3. บุคคลผู้ที่เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่น

.....

4. เทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสารที่นำมาช่วยสนับสนุน

.....

แบบประเมินต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์

(ผู้ทรงคุณวุฒิ)

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย / ในช่องระดับคะแนนที่ตรงความจริงเกี่ยวกับต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์
เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ ตามความ
คิดเห็นของท่าน

รายการที่ประเมิน	ระดับคะแนน					สิ่งที่ควรปรับปรุง
	5	4	3	2	1	
หน้าเว็บเพจ						
1. การออกแบบหน้าจอเว็บทำ(Portal)						
2. การนำเสนอกิจกรรม เหตุการณ์สำคัญ						
3. การนำเสนอข่าวสารสำคัญ						
4. ตอบคำถามที่พบบ่อย						
5. การเชื่อมโยงไปยังรายละเอียดของ หน้าที่เกี่ยวข้อง						
สารสนเทศ						
6. ฐานความรู้						
7. แหล่งความรู้ภายนอก						
8. การสืบค้นความรู้						
เรียนรู้ร่วมกัน						
9. บทเรียนบนเครือข่าย						
10. การเชื่อมโยงไปยังรายละเอียดวิชา						
11. กิจกรรมที่มอบหมายผู้เรียน						
12. กำหนดการต่าง ๆ ในการเรียน						
13. หลักสูตรการอบรม สัมมนา						
14. การนำเสนอรายละเอียดหลักสูตรการ อบรม สัมมนา						

รายการที่ประเมิน	ระดับคะแนน					สิ่งที่ควรปรับปรุง
	5	4	3	2	1	
แบ่งปันความรู้						
15. สภากาแฟ						
16. กระดานข่าว						
17. ค้นหาผู้เชี่ยวชาญ						
18. แสดงข้อมูลผู้เชี่ยวชาญ						
ผลิตภัณฑ์						
19. การแสดงรายละเอียดผลิตภัณฑ์						
20. การจัดแบ่งหมวดหมู่ผลิตภัณฑ์						
21. การสืบค้นผลิตภัณฑ์						
สมุดหน้าเหลือง						
22. การสืบค้นแหล่งผลิต แหล่งจำหน่าย ผลิตภัณฑ์						
23. การสืบค้นผู้ทรงภูมิปัญญา						
24. แสดงข้อมูลผู้ทรงภูมิปัญญา						

ข้อเสนอแนะอื่น ๆ (โปรดระบุ)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

แบบประเมินการเรียนรู้แบบนำตนเอง

คำชี้แจง แบบประเมินฉบับนี้ เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับลักษณะการเรียนรู้ตาม การรับรู้ของท่าน ดังนั้นจึงไม่มีข้อใดถูกหรือผิด สิ่งสำคัญคือขอให้ตอบให้ตรง กับสภาพความเป็นจริงและความคิดเห็นที่ตรงตามจริงมากที่สุด

โปรดทำเครื่องหมาย / ลงในช่องว่างที่ท่านมีความเห็นตรงตามความจริงเกี่ยวกับ ตัวท่านมากที่สุด ภายหลังจากเรียนรู้ด้วยตนเอง ผ่านต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการ ความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ นี้แล้ว

- หมายเลข 1 หมายถึง ไม่จริง ไม่เคยเป็นเช่นนี้
 หมายเลข 2 หมายถึง เป็นจริงบ้าง ไม่บ่อยนัก
 หมายเลข 3 หมายถึง จริงบ้าง ไม่จริงบ้าง ครึ่งต่อครึ่ง
 หมายเลข 4 หมายถึง เกินครึ่ง มักเป็นเช่นนี้
 หมายเลข 5 หมายถึง ส่วนใหญ่เป็นเช่นนี้ มีน้อยครั้งที่ไม่ใช่

รายการ	ความคิดเห็น				
	1	2	3	4	5
1. ข้าพเจ้าไม่สนใจในการเรียนรู้เท่าที่คนอื่น ๆ สนใจ					
2. ข้าพเจ้ามีความปรารถนาอย่างแรงกล้าในการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ					
3. ข้าพเจ้าจะตั้งใจมากเมื่อเสร็จสิ้นการเรียน					
4. ข้าพเจ้าคิดว่าการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมเป็นสิ่งที่น่าเบื่อ					
5. ข้าพเจ้าไม่ชอบแก้ปัญหาที่มีคำตอบถูกมากกว่า 1 คำตอบ					
6. ข้าพเจ้าไม่ชอบเมื่อผู้อื่นมาชี้ข้อผิดพลาดในสิ่งที่ข้าพเจ้ากำลังทำ					
7. ขอให้ข้าพเจ้าทำคะแนนสอบได้ดีก็พอใจแล้ว ถึงแม้ว่ายังมีบางส่วนที่สงสัยอยู่ข้าพเจ้าก็ไม่กังวลใจ					
8. ข้าพเจ้าเรียนรู้ด้วยตนเองได้เกือบทุกเรื่องที่ต้องการรู้					
9. ข้าพเจ้าสามารถหาเวลาเรียนรู้สิ่งที่ข้าพเจ้าตั้งใจจะเรียนได้เสมอแม้จะมีภารกิจยุ่งยากเพียงใดก็ตาม					
10. ข้าพเจ้าสามารถบังคับตนเองให้ทำสิ่งที่คิดว่าควรทำ					

รายการ	ความคิดเห็น				
	1	2	3	4	5
11. ข้าพเจ้าทราบดีว่าเมื่อไรต้องเรียนรู้เพิ่มในเรื่องใดให้มากขึ้น					
12. ข้าพเจ้าสามารถหาวิธีเรียนรู้สิ่งที่ข้าพเจ้าต้องการเรียนได้					
13. ข้าพเจ้ามีความอยากรู้อยากเห็นสิ่งต่าง ๆ มาก					
14. ข้าพเจ้าเป็นผู้เรียนที่มีประสิทธิภาพทั้งในชั้นเรียนและเมื่อเรียนรู้ด้วยตนเอง					
15. เมื่อพบเห็นสิ่งใดที่ไม่เข้าใจข้าพเจ้าจะอยู่ให้ห่างสิ่งนั้น					
16. ข้าพเจ้าทราบว่าข้าพเจ้าต้องการจะเรียนอะไร					
17. ข้าพเจ้าคาดหวังให้ผู้สอนบอกผู้เรียนทั้งชั้นว่าจะต้องทำอะไรทุกครั้ง					
18. ข้าพเจ้าทำงานตามลำพังด้วยตนเองได้ไม่คินัก					
19. ข้าพเจ้ามีปัญหาเกี่ยวกับการทำความเข้าใจสิ่งที่อ่าน					
20. ถ้าข้าพเจ้าพบว่าต้องการข้อมูลใดที่ยังไม่มีข้าพเจ้าทราบว่าจะหาข้อมูลนั้นได้จากที่ใด					
21. แม้ข้าพเจ้าจะมีความคิดเห็นที่ดีแต่ก็ไม่สามารถนำมาปฏิบัติให้เกิดผลได้					
22. การเรียนเรื่องที่ยากไม่ทำให้ข้าพเจ้าเบื่อถ้าเป็นเรื่องที่ข้าพเจ้าสนใจ					
23. ข้าพเจ้าเชื่อว่าการคิดว่าตนเป็นใคร อยู่ที่ไหน และจะไปที่ไหนเป็นส่วนสำคัญในการศึกษาของทุกคน					
24. ข้าพเจ้าชอบที่จะมีส่วนในการตัดสินใจว่าจะเรียนอะไรและจะเรียนอย่างไร					
25. ถ้าข้าพเจ้าไม่เรียนก็ไม่ถือว่าเป็นความผิดของข้าพเจ้า					
26. ข้าพเจ้าสามารถบอกได้ว่าข้าพเจ้าเรียนได้ดีหรือไม่					
27. ข้าพเจ้าต้องใช้เวลาระยะหนึ่งก่อนเริ่มเรียนเรื่องใหม่					
28. ข้าพเจ้าสามารถเรียนสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเองได้ดีกว่าคนส่วนใหญ่					
29. ข้าพเจ้าชื่นชมยกย่องผู้ที่เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อยู่เสมอ					

รายการ	ความคิดเห็น				
	1	2	3	4	5
30. มีหลายเรื่องที่ข้าพเจ้าต้องการเรียนซึ่งทำให้ข้าพเจ้า อยากรมีเวลามากขึ้นในแต่ละวัน					
31. ข้าพเจ้ารู้สึกสนุกกับการค้นหาคำตอบของข้อคำถามต่าง ๆ					
32. การเรียนรู้ที่อยู่ตลอดเวลาเป็นสิ่งที่น่าเบื่อ					
33. การเรียนรู้เป็นสิ่งที่น่าสนุก					
34. ข้าพเจ้ารู้สึกว่ายิ่งเรียนรู้มากสิ่งต่างๆ ในโลกยิ่งน่าตื่นเต้น					
35. ข้าพเจ้าไม่มีวันแก่เกินที่จะเรียนรู้เรื่องใหม่ ๆ					
36. ข้าพเจ้าชอบเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ แม้ว่าข้าพเจ้าไม่แน่ใจว่าผลที่เกิดขึ้นจะเป็นอย่างไร					
37. ข้าพเจ้าสามารถคิดวิธีการแปลกๆ ใหม่ๆ ในการทำสิ่งต่าง ๆ					
38. ข้าพเจ้าสามารถคิดวิธีการเรียนรู้เรื่องใหม่ ๆ ได้หลายวิธี					
39. ข้าพเจ้าสนุกกับการอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น					
40. ข้าพเจ้าไม่ชอบสถานการณ์การเรียนรู้ที่ท้าทาย					
41. การยึดติดกับวิธีการเรียนที่คุ้นเคยแล้วคิดว่าการที่จะต้องลองวิธีการใหม่ ๆ					
42. การเรียนรู้ไม่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงใด ๆ ต่อชีวิตข้าพเจ้า					
43. ข้าพเจ้าตั้งใจเรียนรู้เสมอเท่าที่ยังมีชีวิตอยู่					
44. ข้าพเจ้าชอบคิดถึงอนาคต					
45. ข้าพเจ้าเห็นว่าปัญหาเป็นสิ่งท้าทายมิใช่สิ่งที่จะทำให้ท้อแท้					
46. ข้าพเจ้าจะเป็นผู้นำในสถานการณ์การเรียนรู้แบบกลุ่ม					
47. ข้าพเจ้าต้องการเรียนรู้ให้มากยิ่งขึ้นเพื่อที่จะได้เติบโตเป็นบุคคลที่มีคุณภาพ					
48. การเรียนรู้เป็นเครื่องมือในการดำเนินชีวิต					

รายการ	ความคิดเห็น				
	1	2	3	4	5
49. ข้าพเจ้าได้เรียนรู้อยู่เสมอจึงสามารถเป็นผู้นำ					
50. ข้าพเจ้าพอใจในวิธีการที่ข้าพเจ้าสืบสอบปัญหาต่าง ๆ					
51. ข้าพเจ้าพยายามเชื่อมโยงสิ่งที่กำลังเรียนกับเป้าหมายระยะยาวของข้าพเจ้าเสมอ					
52. ไม่มีผู้ใดรับผิดชอบในสิ่งที่ข้าพเจ้าเรียนได้อย่างแท้จริงนอกจากตัวข้าพเจ้า					
53. ข้าพเจ้ารับผิดชอบเกี่ยวกับการเรียนรู้ของตนเอง					
54. ข้าพเจ้ามีความพยายามในการค้นคว้าสิ่งที่ข้าพเจ้าต้องการทราบได้ดีกว่าคนทั่วไป					
55. การเรียนรู้ว่าจะเรียนอย่างไรเป็นสิ่งสำคัญสำหรับข้าพเจ้า					
56. ข้าพเจ้าได้เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ หลายอย่างด้วยตนเอง					

ขอขอบคุณในการตอบแบบประเมิน

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

(สำเนา)

คณะครุศาสตร์

สถาบันราชภัฏนครศรีธรรมราช

เมษายน 2547

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ในการตอบแบบประเมินต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์
เรียน

กระผม นายประกอบ ใจมั่น อาจารย์คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏนครศรีธรรมราช ปัจจุบันเป็นนิสิตคุษฎ์บัณฑิต สาขาวิชาอุดมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กำลังทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การพัฒนากระบวนการจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับสถาบันราชภัฏ” ในการดำเนินการจัดทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ ได้พัฒนาต้นแบบระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับสถาบันราชภัฏ เป็นกรณีศึกษา 1 ระบบ กระผมจึงมีความประสงค์ในการวิเคราะห์ประสิทธิผลของต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ที่ได้พัฒนาขึ้น เพื่อเป็นข้อมูลในการปรับปรุง แก้ไข ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ข้อมูลที่ได้รับจากการตอบแบบประเมินต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ในครั้งนี้ จะเป็นข้อมูลที่มีคุณค่ายิ่งต่อการพัฒนาระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับสถาบันราชภัฏ ผลของการวิจัยจะเป็นประโยชน์ต่อท้องถิ่นและสถาบันราชภัฏ ซึ่งเป็นสถาบันอุดมศึกษา เพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ท่านเป็นบุคคลหนึ่งที่มีความรู้ ความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ และมีประสบการณ์ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น จึงเป็นบุคคลที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อคุณภาพของการวิจัยในครั้งนี้

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์ และขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความกรุณาของท่านที่ได้ตอบแบบประเมินในครั้งนี้

ขอแสดงความนับถืออย่างสูง

(นายประกอบ ใจมั่น)

นิสิตคุษฎ์บัณฑิต คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แบบประเมินต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์
(บุคคลภายนอก)

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย / ในช่องระดับคะแนนที่ตรงความจริงเกี่ยวกับต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ ตามความคิดเห็นของท่าน

รายการหน้าที่ประเมิน	ระดับคะแนน					สิ่งที่ควรปรับปรุง
	5	4	3	2	1	
หน้าเว็บเพจ						
1. การออกแบบหน้าจอเว็บท่า(Portal)						
2. การนำเสนอกิจกรรม เหตุการณ์สำคัญ						
3. การนำเสนอข่าวสารสำคัญ						
4. ตอบคำถามที่พบบ่อย						
5. การเชื่อมโยงไปยังรายละเอียดของหน้าที่เกี่ยวข้อง						
บรรณสาร						
6. ฐานความรู้						
7. แหล่งความรู้ภายนอก						
8. การสืบค้นความรู้						
เรียนรู้ร่วมกัน						
9. บทเรียนบนเครือข่าย						
10. การเชื่อมโยงไปยังรายละเอียดวิชา						
11. กิจกรรมที่มอบหมายผู้เรียน						
12. กำหนดการต่าง ๆ ในการเรียน						
13. หลักสูตรการอบรม สัมมนา						
14. การนำเสนอรายละเอียดหลักสูตรการอบรม สัมมนา						

**แบบประเมินการออกแบบและนำเสนอเนื้อหาความรู้ที่เป็น
ภูมิปัญญาท้องถิ่น ของต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์
(บุคคลภายนอก)**

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย / ในช่องระดับความคิดเห็นที่ตรงความจริงเกี่ยวกับต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ ตามความคิดเห็นของท่าน

รายการที่ประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
การเข้าถึงความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น					
1. การเข้าถึงข้อมูลได้อย่างรวดเร็วตามความต้องการ					
2. การเข้าถึงข้อมูลความรู้มีขั้นตอนที่ไม่ยุ่งยาก ซับซ้อน					
3. การโหลดภาพและข้อความได้รวดเร็วพอเหมาะกับเวลา					
4. ความคล่องตัวและอิสระในการเลือกเนื้อหาที่จะเรียนรู้					
เนื้อหาความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น					
5. จำนวนเนื้อหาความรู้ มีจำนวนเพียงพอต่อความต้องการ					
6. เนื้อหาความรู้ที่นำเสนอมีความถูกต้อง					
7. เนื้อหาเป็นปัจจุบันและทันสมัย					
8. มีการจัดแบ่งหมวดหมู่ เนื้อหาความรู้					
9. มีภาพประกอบเนื้อหาที่นำเสนอ และคำบรรยายที่ช่วยสื่อความหมายได้ดี					
10. มีเอกสารอ้างอิงที่เป็นประโยชน์ต่อการค้นคว้า					
11. ข้อมูลผู้ทรงภูมิปัญญา ผู้เชี่ยวชาญมีความเหมาะสม					
12. เนื้อหาสาระข่าวสาร มีความถูกต้องเหมาะสม					
13. มีรายละเอียดหลักสูตร อบรม สัมมนาที่มีความชัดเจน					

รายการที่ประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
การนำเสนอเนื้อหาความรู้					
14. เปิดโอกาสให้มีการโต้ตอบกับเว็บได้ดี					
15. รูปแบบการนำเสนอเนื้อหาช่วยกระตุ้นความสนใจ					
16. ออกแบบให้มีปฏิสัมพันธ์สะดวกและใช้ง่าย					
17. มีปุ่มบอกทิศทางที่เอื้อต่อการใช้งาน					
18. มีการให้บริการสืบค้นเนื้อหาความรู้					
19. มีการเชื่อมโยงเว็บภายนอก นอกเหนือจากเนื้อหาความรู้ ที่ได้นำเสนอ					
20. แบบตัวอักษร ขนาดสี มีความเหมาะสม					
21. ความสอดคล้องของรูปภาพ เนื้อหา					
22. สามารถใช้ประโยชน์ในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับ บุคคลอื่น ๆ ได้					
23. ความสม่ำเสมอของรูปแบบการนำเสนอตลอดทั้งเว็บ					
24. การออกแบบกราฟิก มีความชัดเจนสวยงาม					
25. การวางหน้าเว็บเพจดูง่าย และสวยงาม					
จุดเด่นของต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์					
26. สามารถใช้ประโยชน์ได้ดีให้การเรียนรู้เพิ่มขึ้น					
27. สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง					
28. ทำให้สามารถได้ศึกษาค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม เกิดความคิดสร้างสรรค์					
29. ความเรียบง่าย เหมาะสมของเว็บ					
30. ความครอบคลุมสาระสำคัญต่อการเรียนรู้					

ข้อเสนอแนะอื่น ๆ (โปรดระบุ)

.....

.....

.....

ขอขอบคุณในการตอบแบบประเมิน

แบบอนุทินการเรียนรู้

ฉบับที่.....

วันที่เขียน

หัวข้อที่เรียนรู้

ความคิดเห็นตามหัวข้อที่เรียนรู้ หรือระบุไว้

.....

.....

.....

.....

การเปรียบเทียบความคิดเห็นกับเพื่อน

.....

.....

.....

.....

การประเมินตนเองเกี่ยวกับการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

สาระอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องและต้องการเสนอไว้

.....

.....

.....

.....

ความคิดเห็นของผู้สอน

.....

.....

.....

.....

แบบสัญญาการเรียน

ชื่อนักศึกษา วิชา.....
 ชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา หัวข้อ
 วันที่ตกลง วันที่ต้องการส่งผลงาน

วัตถุประสงค์	กลยุทธ์และทรัพยากร	ผลที่ได้รับ	เกณฑ์การประเมิน

ลงชื่อนักศึกษา วันที่

ลงชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา วันที่

เอกสารแนบการแก้ไขสัญญา มี ไม่มี

สถานที่ติดต่อนักศึกษา

โทรศัพท์..... eMail



ภาคผนวก ก
รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ผู้สอน

ผศ.ฉัตรชัย ศุกระกาญจน์	อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช
ผศ.ชาญกิจ ขอบทำกิจ	รองอธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช
ผศ.จันทรา ทองสมัคร	รองอธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช
ผศ.แอบ ชามทอง	ผู้อำนวยการสำนักวิจัยและพัฒนา
นายสุชาติ วิสุทธิพันธ์	กรรมการสภาคณาจารย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ นครศรีธรรมราช
นางสาวสุภาวดี พรหมมา	รองคณบดีคณะวิทยาการจัดการ
นางสาวกรวรรณ สืบสม	อาจารย์สังกัดคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิด้านคอมพิวเตอร์

ดร.หัสชัย สิทธิรักษ์	รองอธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช (ดูแลงานระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์)
นายสาริษฐ์ จันทวี	หัวหน้าศูนย์คอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ นครศรีธรรมราช
นายวิชิต สุขทร	รองหัวหน้าศูนย์คอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ นครศรีธรรมราช

รายชื่อผู้ทรงภูมิปัญญา

นางจารึก ชูสุวรรณ	ประธานกลุ่มจักสานย่านลิเภา ตำบลนาเคียน
นางบุญเกื้อ เขาวรรณ	สมาชิกกลุ่มจักสานย่านลิเภา ตำบลนาเคียน
นางบุปผา ภาระนัน	สมาชิกกลุ่มจักสานย่านลิเภา ตำบลนาเคียน
นางสมจิต ภาระนัน	สมาชิกกลุ่มจักสานย่านลิเภา ตำบลนาเคียน
นายนอง กังวาลก้อง	สมาชิกกลุ่มจักสานย่านลิเภา ตำบลนาเคียน
นางสุเจนจิต ทองโสภี	กลุ่มสตรีสหกรณ์การเกษตรนครศรีธรรมราช



ภาคผนวก ง
ข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่น

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก ง
ข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่น
(จากสื่อสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช)

การจักสานย่านลิเภา



วัสดุ

- ชื่อ ย่านลิเภา
- ชื่อวิทยาศาสตร์ Lygodium Flexuosum
- วงศ์ Schizaeaceae
- ลักษณะ ลักษณะของย่านลิเภา เป็นไม้เป็นเถาเลื้อยเกาะต้นไม้อื่นในป่า และตาม

คู่มทุมพุ่มไม้ มีลักษณะลำต้นกลม ขนาดประมาณก้านไม้ขีดไฟ แต่ละเถายาวประมาณ 1-2 เมตร ใบเป็นใบ รวมนมี 5 ใบย่อย ลักษณะใบเรียวยาว มีหลายชนิด เช่น ชนิดใบแฉกเปลือกนอกเขียวได้เหลือง ชนิดใบแฉก เปลือกและใ้สีน้ำตาล ชนิดใบเสมอเปลือกสีน้ำตาลหรือเหลืองใ้ดำ ชนิดที่ใบพัน กันเรียก ลำพายูง เปลือกสีน้ำตาล ย่านลิเภาสเถาจะมีสีเขียว หากตัดใบวางไว้ให้แห้ง เถาจะเป็นสีน้ำตาล

วัสดุที่ใช้ในการจักสานย่านลิเภา

1. วัสดุที่ใช้ในการจักสาน

- 1) ย่านลิเภา ที่นำมาใช้ในการจักสานจะเป็นชนิดย่านลิเภาใหญ่ โดยจะเลือก ชนิดที่เป็นย่านแก่ สดสมบูรณ์ตลอดเส้น ยาวไม่น้อยกว่า 1 เมตร
- 2) ไม้รังโร ใช้สำหรับทำโครง เลือกลำต้นไม้อ่อนและแก่เกินไป คุณสมบัติ ของไม้รังโร จะเหนียวแต่อ่อนตัวได้ดีจัดให้โค้งและงอได้ง่าย และมีความทนทานใช้งานได้นาน จึงเหมาะที่จะทำโครงลิเภา
- 3) ไม้ไผ่ ได้แก่ ไม้ไผ่สีสุก ซึ่งเป็นไม้ไผ่ที่ค่อนข้างใหญ่ ลำต้นมีลักษณะกลม เกลี้ยง มีเส้นผ่าศูนย์กลางลำต้นประมาณ 3-4 นิ้ว

4) ไม้หวาย ใช้หวายหอม เพราะมีความเหนียว แข็งแรง ทนทาน ใช้เป็น โครงก้าน สานลิพาแบบทึบ ก่อนนำประกอบเป็นโครงจะต้องชุบหรือแต่งเคล้าด้วยฝากระปों ซึ่ง เจาะรู ขนาดต่าง ๆ โดยใช้คีมจับปลายเส้นหวายรูดไปมา จนได้เส้นหวายตามขนาดต้องการ

2. เครื่องมือที่ใช้ในการจัดสานย่านลิพา

- 1) มีดขูดย่านลิพา ควรเป็นมีดขนาดเล็ก คม และควรเป็นมีดที่พับเก็บได้
- 2) เหล็กปลายแหลม ยาวประมาณ 7-8 เซนติเมตร ใช้สำหรับเป็นตัวสอดนำ เส้นลิพา
- 3) กาว นิยมใช้กาวลาเท็กซ์ ใช้สำหรับต่อเส้นลิพา
- 4) ฝากระปोंเจาะรู ใช้สำหรับชักเสียดเส้นลิพาให้มีขนาดเท่ากันทุกเส้น

วิธีการทำ

- ขั้นตอนการจัดสานผลิตภัณฑ์ย่านลิพามี 8 ขั้นตอนดังนี้
 - ขั้นที่ 1 การคัดเลือกลิพา ต้องเลือกย่านลิพาใหญ่ที่ไม่อ่อนและแก่จนเกินไป ต้องมีความสดสมบูรณ์ตลอดเส้น ยาวไม่น้อยกว่า 1 เมตร
 - ขั้นที่ 2 การปอกลิพา เอาไส้ออก โดยแบ่งเส้นลิพาออกเป็น 2 หรือ 3 ส่วน ซึ่งขึ้น อยู่กับขนาดของเส้นลิพาใหญ่หรือเล็ก
 - ขั้นที่ 3 การชักเสียด โดยนำเส้นลิพาไปชุบด้วยมีดให้แต่ละเส้นบางเท่า ๆ กัน หรือ รูด กับแป้นสังกะสีซึ่งเจาะรูด้วยตะปูแล้วชักจรดจนกระทั่งได้เส้นบางตามต้องการซึ่งเรียกว่า วิธีชักเสียด
 - ขั้นที่ 4 การขูดลิพา ใช้มีดขูดเส้นลิพาให้บางและเรียบเสมอกันทั้งเส้น
 - ขั้นที่ 5 การชักซี่ไม้ไผ่ โดยทำให้ไม้ไผ่เป็นซี่เล็ก ๆ แต่ละซี่ยาว 12 นิ้ว แล้วนำไปชุบ กับแผ่นสังกะสีที่เจาะรู การชุบไม้ไผ่กับสังกะสีเรียกว่า ชักซี่
 - ขั้นที่ 6 ขั้นตอนการสาน นิยมสาน 2 แบบ คือ

- **แบบที่ 1** แบบโปร่ง หรือแบบขดขึ้นรูป โดยสานจากส่วนก้นของผลิตภัณฑ์ ใช้หวายขดขึ้นรูปวงกลมแบบก้นหอยเวียนขึ้นตามเข็มนาฬิกาที่เป็นแบบซึ่งเป็นการกำหนดรูปทรง มีทั้ง ทรงกลม ทรงรีรูปไข่ สี่เหลี่ยม หกเหลี่ยม เป็นต้น แล้วนำย่านลิพามาสานจัดเป็นแบบลาย เปล้า วิธีนี้จะ เป็นลวดลายแบบโปร่งเป็นตา ๆ

- **แบบที่ 2** แบบทึบ หรือแบบขดกลาย ต้องแยกสานทีละส่วน ได้แก่ ก้น ตัว ฝา ขอบและหูหิ้ว แล้วค่อย ๆ นำมาประกอบเป็นรูปทรงภายหลัง การสานแบบนี้ใช้โครงไม้ริงโร หรือ ไม้ไผ่ แล้วนำย่านลิพามาสานจัดเป็นลวดลายต่างๆ ตามต้องการ วิธีนี้จะได้รูปแบบทึบ

สำหรับผลิตภัณฑ์ย่านลิพาที่จักสาน โดยไม่ต้องขึ้นรูป เช่น ถักเป็นกำไลและ ค้ำม ปากกา สามารถทำได้ง่าย เพราะเพียงแต่ใช้ดอกลิพาพันและขดลวดรอบแกน คือถ้าเป็น กำไลก็อาจ ใช้หวายขดเป็นวงกลมเป็นแกน ถ้าเป็นปากกาก็ใช้ค้ำมปากกาถูกลื่นชนิดต่าง ๆ เป็น แกนข้อสำคัญ สำหรับการจักสานประเภทนี้ ต้องพันให้เรียบแน่น

ขั้นที่ 7 การเคลือบเงา ต้องขัดผิวผลิตภัณฑ์ลิเพาด้วยกระดาษทราย ละเอียดและแต่งส่วนที่ไม่ค่อยเรียบร้อย แล้วจึงนำไปลงน้ำมันเคลือบผิวชักเงา โดยทาด้วยเล็กเกอร์ใสหรือเล็กเกอร์ ด้านเสร็จขั้นนี้ก็สามารถจำหน่ายผลิตภัณฑ์ได้ เช่น กำไลมือ ที่คาดผม กล่องปากกา กล่องทิชชู กล่องใส่เครื่องประดับ เป็นต้น

ขั้นที่ 8 ประดับตกแต่ง โดยเฉพาะกระเป๋าถือของผู้หญิง นิยมทำถมทองหุ้มหูนิ้ว และสายผูกกระเป๋า ภายในกระเป๋ามักมีสีสีแดง น้ำเงิน น้ำตาล และติดกระจกแผ่นเล็ก ไว้ที่ฝากระเป๋าด้านใน

การประยุกต์ใช้

1. ปัจจุบันงานจักสานย่านลิเพาได้พัฒนาก้าวหน้าไปมาก นำมาทำเป็นกระเป๋าถือของผู้หญิง กำไล หมวก กล่องใส่บุหรี่ กล่องใส่กระดาษทิชชู ถักหุ้มค้ำปากกา กระเป๋า พาน
2. การจักสานเริ่มเอาวัสดุอื่นเข้ามาประกอบเพื่อให้ได้สีสันธรรมชาติแปลกออกไป เช่น ในการสานแบบขดขึ้นรูป ถ้าใช้เฉพาะย่านลิเพาขดลาย จะได้เพียง 4 สี เป็นอย่างมาก คือ ดำ น้ำตาล น้ำตาลแก่ และน้ำตาลอ่อน ช่างจึงนำใบลานเข้ามาเป็นดอกขัดด้วย จึงได้สีขาวเพิ่มขึ้นอีกสีหนึ่ง การกำหนดลายและให้สีเป็นไปโดยธรรมชาตินี้ขึ้นอยู่กับช่างแต่ละคนจะคิดประดิษฐ์เล่นลาย เพื่อให้ผลิตภัณฑ์จักสานย่านลิเพามีค่ายิ่งขึ้น ตรงจุดที่ใช้ลวดทองแดงผูกร้อยส่วนต่าง ๆ ให้ประกอบเข้าด้วยกัน ช่างได้นำเอาเครื่องถมซึ่งมีทั้งถมเงินและถมทองมาปิดทับในส่วนอื่นที่ต้องการให้เด่นขึ้น แม้จะมีใช้จุดเชื่อมต่อก็ปิดถมด้วย หูหิ้วก็พัฒนามาใช้สายสะพายโซ่โลหะ เคลือบเงินหรือเคลือบทอง
3. งานหัตถกรรมจักสานย่านลิเพาในปัจจุบันได้เปลี่ยนบทบาท มาเป็นของสวยงามที่มีค่าสำหรับของฝากหรือของที่ระลึกที่ก่อให้เกิดความภาคภูมิใจแก่ผู้เป็นเจ้าของ

ข้อมูล : จันทรา ทองสมัคร บรรณาธิการโฮมเพจ : ชาญกิจ ชอบทำกิจ

แหล่งที่มา : ศูนย์วิทยบริการ, http://arc.rint.ac.th/nakhon/nakhon09_9.html

การจักสานย่านลิเภา จังหวัดนครศรีธรรมราช



ภาพประกอบ การจักสานย่านลิเภา

ที่มา : หนังสือสารานุกรมวัฒนธรรมภาคใต้ ธนาคารไทยพาณิชย์

วัสดุ

1. วัสดุที่ใช้ในการจักสาน

1.1 ย่านลิเภา ที่นำมาใช้ในการจักสานจะเป็นชนิดย่านลิเภาใหญ่ โดยจะเลือกชนิดที่เป็นย่านแก่ สดสมบูรณ์ตลอดเส้น ยาวไม่น้อยกว่า 1 เมตร

1.2 ไม้รังโร ใช้สำหรับทำโครง เลือกลำต้น ไม้อ่อนและแก่เกินไป คุณสมบัติของไม้รังโร จะเหนียวแต่อ่อนตัวได้ดีจัดได้ไ้คงงอได้ง่าย และมีความทนทานใช้งานได้นาน จึงเหมาะที่จะทำโครงลิเภา

1.3 ไม้ไผ่ ได้แก่ ไม้ไผ่สีสุก ซึ่งเป็นไม้ไผ่ที่ค่อนข้างใหญ่ ลำต้นมีลักษณะกลมเกลี้ยง มีเส้นผ่าศูนย์กลางลำต้นประมาณ 3 - 4 นิ้ว

1.4 ไม้หวาย ใช้หวายหอม เพราะมีความเหนียว แข็งแรง ทนทาน ใช้เป็นโครงก้านสานลิเภาแบบทึบ ก่อนนำประกอบเป็นโครงจะต้องชุบหรือแต่งเคล้าด้วยฝากระป่อง ซึ่งเจาะรูขนาดต่าง ๆ โดยใช้เข็มจับปลายเส้นหวายรูคไปมา จนได้เส้นหวายตามขนาดต้องการ

2. เครื่องมือที่ใช้ในการจักสานย่านลิเภา

2.1 มีดขูดย่านลิเภา ควรเป็นมีดขนาดเล็ก คม และควรเป็นมีดที่พับเก็บได้

2.2 เหล็กปลายแหลม ยาวประมาณ 7-8 เซนติเมตร ใช้สำหรับเป็นตัวสอดนำเส้นลิเภา

2.3 กาว นิยมใช้กาวลาเท็กซ์ ใช้สำหรับต่อเส้นลิเภา

2.4 ฝากระป่องเจาะรู ใช้สำหรับชักเสียดเส้นลิเภาให้มีขนาดเท่ากันทุกเส้น

การใช้องค์ความรู้

ขั้นตอนการจักสานผลิตภัณฑ์ย่านลิเภา มี 8 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 การคัดเลือกลิเภา ต้องเลือกย่านลิเภาใหญ่ที่ไม่อ่อนและแก่จนเกินไป ต้องมีความสดสมบูรณ์ตลอดเส้น ยาวไม่น้อยกว่า 1 เมตร

ขั้นที่ 2 การปอกลิเภา เอาไส้ออก โดยแบ่งเส้นลิเภาออกเป็น 2 หรือ 3 ส่วน ซึ่งขึ้นอยู่กับขนาดของเส้นลิเภาใหญ่หรือเล็ก

ขั้นที่ 3 การชักเกลียด โดยนำเส้นลิเภาไปชุบด้วยมีดให้แต่ละเส้นบางเท่า ๆ กัน หรือรูดกับแบ่งสังกะสีซึ่งเจาะรูด้วยตะปูแล้วชักรูดจนกระทั่งได้เส้นตามต้องการซึ่งเรียกว่า วิธีการชัก เกลียด

ขั้นที่ 4 การชุดลิเภา ใช้มีดชุดเส้นลิเภาให้บางและเรียบเสมอกันทั้งเส้น

ขั้นที่ 5 การชักซี่ไม้ไผ่ โดยทำให้ไม้ไผ่เป็นซี่เล็ก ๆ แต่ยาว 12 นิ้ว แล้วนำไปชุบกับแผ่นสังกะสีที่เจาะรู การชุดไม้ไผ่กับสังกะสีเรียกว่า ชักซี่

ขั้นที่ 6 ขึ้นการสาน นิยมสาน 2 แบบ คือ

แบบที่ 1 แบบโปร่ง หรือแบบขดขึ้นรูป โดยสานจากส่วนกันของผลิตภัณฑ์ใช้หวายขดขึ้นรูปวงกลมแบบกันหอยเวียนขึ้นตามเบ้าที่เป็นแบบซึ่งเป็นการกำหนดรูปทรง มีทั้งทรงกลม ทรงรีรูปไข่ สี่เหลี่ยม หกเหลี่ยม เป็นต้น แล้วนำย่านลิเภามาสานจัดเป็นแบบลายเปล้า วิธีนี้จะเป็ลลวดลายแบบโปร่งเป็นตา ๆ

แบบที่ 2 แบบทึบ หรือแบบขดยกลาย ต้องแยกสานทีละส่วน ได้แก่ ก้น ตัว ฝา ขอบและหูหิ้วแล้วค่อย ๆ นำมาประกอบเป็นรูปทรงภายหลัง การสานแบบนี้ใช้โครงไม้จริงโรไม้ไผ่แล้วนำย่านลิเภามาสานจัดเป็นเป็นลวดลายต่าง ๆ ตามต้องการ วิธีนี้จะใช้รูปแบบทึบ

ขั้นที่ 7 การเคลือบเงา ต้องขัดผิวผลิตภัณฑ์ลิเภาด้วยกระดาษทราย เก็บและแต่งส่วนที่ไม่ค่อยเรียบร้อย แล้วจึงนำไปลงน้ำมันเคลือบผิวชักเงา โดยทาด้วยเล็ลเกอร์ด้าน เสร็จขั้นนี้ก็สามารถจำหน่ายผลิตภัณฑ์ได้ เช่น กำไลมือ ที่คาดผม ก่องปากกา ก่องทิชชู ก่องใส่เครื่องประดับ เป็นต้น

ขั้นที่ 8 ประดับตกแต่ง โดยเฉพาะกระเป๋าผ้ากำมะหยี่สีแดง น้ำเงิน น้ำตาล และติดกระจกแผ่นเล็กไว้ที่ฝากระเป๋าด้านใน

องค์ความรู้

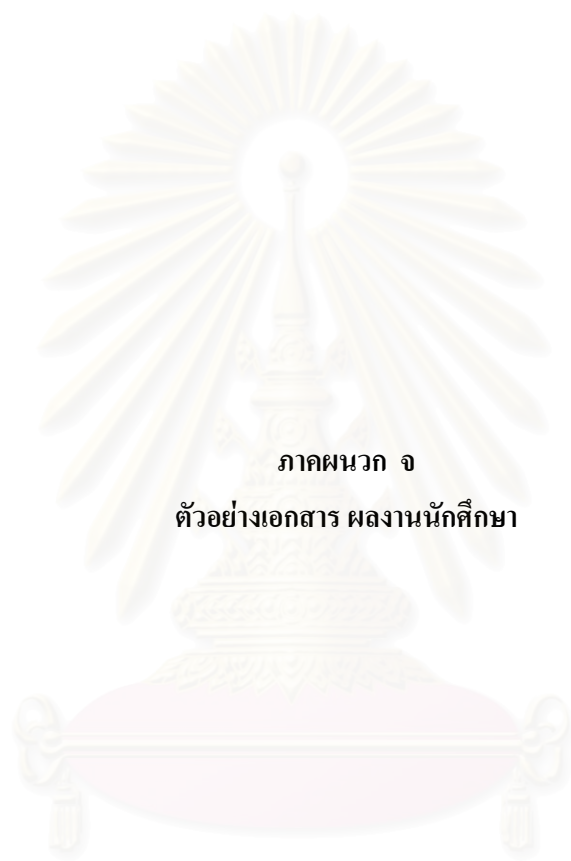
ปัจจุบันงานจักสานย่านลิเภาได้พัฒนาก้าวหน้าไปมาก นำมาเป็นกระเป๋าถือของผู้หญิง กำไลหมวก กล่องบุหรี กล่องกระดาศทิวชู ถักหุ้มด้ามปากกา กระเช้า พาน งานหัตถกรรมจักสาน ย่านลิเภาในปัจจุบัน ได้เปลี่ยนบทบาทมาเป็นของสวยงามที่มีค่าสำหรับของฝากหรือของที่ระลึกที่ก่อให้เกิดความภาคภูมิใจแก่ผู้เป็นเจ้าของ

เอกสารอ้างอิง หนังสือ สารานุกรมวัฒนธรรมภาคใต้ ธนาคารไทยพาณิชย์

แหล่งที่มา : ศูนย์ศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ,

<http://202.183.194.205/~culturedb/>

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก จ
ตัวอย่างเอกสาร ผลงานนักศึกษา

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก จ
ตัวอย่างเอกสาร ผลงานนักศึกษา

อนุทินการเรียนรู้

ฉบับที่ 2 วันที่ 23 กุมภาพันธ์ 2547

ชื่อ – นามสกุลผู้เขียน

หัวข้อที่เรียนรู้ การเรียนรู้ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

1. สารสำคัญหัวข้อที่ระบุไว้

ได้ศึกษาวิธีการสร้างเว็บไซต์ส่วนตัว การส่งงานทางอีเมลล์ การสืบค้น ค้นหาข้อมูล เปิดร้านค้า อินเทอร์เน็ต ตอบคำถามด้วยอินเทอร์เน็ต

2. การเปรียบเทียบความคิดเห็นกับเพื่อน หรือบุคคลอื่น ๆ ในหัวข้อที่เลือก

อาจารย์สั่งงานมากและให้เวลาในการส่งงานน้อยเกินไป เหมือนอย่างเช่นอาจารย์ให้ทำ Model การตอบคำถามทางอินเทอร์เน็ต อาจารย์สั่งวันอังคารนี้ ส่งวันศุกร์ ก็ทำไม่ทันกัน อยากให้อาจารย์ เพิ่มเวลามากกว่านี้

3. การประเมินตนเองเกี่ยวกับการเรียนรู้

ได้ความรู้มากกว่าเดิมเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ กล้าทำงานกับคอมพิวเตอร์มากขึ้น จากที่เคยไม่ กล้าจะต้องเพราะว่ากลัวคอมพิวเตอร์พัง

4. สารอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องและต้องการเสนอไว้

อยากให้อาจารย์สอนเกี่ยวกับเรื่องการสร้างเว็บให้ละเอียดกว่านี้ เช่น การตกแต่งเว็บและอยากให้ช่วยอธิบายเนื้อหาให้ละเอียดชัดเจน

5. ความคิดเห็นของผู้สอน

นักศึกษามีความตั้งใจในการเรียนรู้ผ่านระบบเครือข่าย แต่ด้วยเวลาอย่างจำกัด ทำให้นักศึกษา ทำงานส่งไม่ทัน นักศึกษาควรได้จัดตารางเวลาในการเรียนรู้ นำเสนอประเด็นปัญหาเข้าสู่ห้องเรียน เพื่อสอบถามเพื่อน ๆ หากนักศึกษามีประเด็นปัญหาอะไรก็สามารถสอบถาม หรือตั้งกระทู้ เพื่อ แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อน ๆ หรือบุคคลอื่น ๆ ได้ บนอินเทอร์เน็ต

อนุทินการเรียนรู้

ฉบับที่ 2 วันที่ 23 กุมภาพันธ์ 2547

ชื่อ – นามสกุลผู้เขียน

หัวข้อที่เรียนรู้ ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

1. สาระสำคัญหัวข้อที่ระบุไว้

การศึกษาผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์จะมีการศึกษาเกี่ยวกับการสร้างเว็บไซต์ส่วนตัว เปิดร้านค้าหาข้อมูลต่าง ๆ ในเครื่องคอมพิวเตอร์

2. การเปรียบเทียบความคิดเห็นกับเพื่อน หรือบุคคลอื่น ๆ ในหัวข้อที่เลือก

อาจารย์ให้งานทำยาก ๆ ไม่เคยทำมาก่อน เช่น การสร้างเว็บไซต์ร้านค้า

3. การประเมินตนเองเกี่ยวกับการเรียนรู้

ทำให้สามารถหาความรู้ทางอินเทอร์เน็ตได้ มีความรู้มากขึ้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และสามารถเปิดร้านขายของทางอินเทอร์เน็ต

4. สาระอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องและต้องการเสนอไว้

- การสร้างเว็บไซต์ส่วนตัว
- การเปิดร้านค้า
- อยากเรียนการสร้างเว็บไซต์อื่น ๆ ด้วย

5. ความคิดเห็นของผู้สอน

นักศึกษาอาจมีปัญหาในการใช้อินเทอร์เน็ตในระยะแรก ๆ แต่เมื่อได้ฝึกใช้ไปนานๆ ก็จะสามารถทำได้ และก็จะสนุกกับการเรียนรู้ผ่านอินเทอร์เน็ต เหมือนกับเพื่อน ๆ ขอให้ตั้งใจ

สภานักศึกษา
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อนุทินการเรียนรู้

ฉบับที่ 2 วันที่ 25 กุมภาพันธ์ 2547

ชื่อ - นามสกุลผู้เขียน

หัวข้อที่เรียนรู้ การเรียนรู้ผ่านอินเทอร์เน็ต

1. สารสำคัญหัวข้อที่ระบุไว้

1. ศึกษาเนื้อหาทางอินเทอร์เน็ต
2. ค้นหาข้อมูลทางเว็บไซต์ต่าง ๆ
3. เปิดร้านขายของบนอินเทอร์เน็ต
4. ได้ฝึกวิธีการสมัครเว็บไซต์ส่วนตัว

2. การเปรียบเทียบความคิดเห็นกับเพื่อน หรือบุคคลอื่น ๆ ในหัวข้อที่เลือก

ได้ร่วมกันแสดงความคิดเห็น ได้ร่วมกันคิดช่วยเหลือกัน ทำให้เกิดการเรียนรู้มีความสัมพันธ์กันยิ่งขึ้น

3. การประเมินตนเองเกี่ยวกับการเรียนรู้

จากการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตทำให้เกิดความชำนาญในเรื่องการใช้คอมพิวเตอร์ดียิ่งขึ้น ได้เรียนรู้อะไรได้มากยิ่งขึ้น

4. สารอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องและต้องการเสนอไว้

จากการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนี้ ทำให้ได้เรียนรู้ระบบอินเทอร์เน็ตมากยิ่งขึ้น รู้จักโลกมากขึ้น และอยากให้ทุกคนลองเข้าไปดู มีอะไรที่เรายังไม่รู้จักอีกเยอะ

5. ความคิดเห็นของผู้สอน (ผู้สอนประเมิน)

หากนักศึกษามีประสบการณ์ในการใช้ ฝึกใช้บ่อย ๆ ก็จะสามารถใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ได้

อนุทินการเรียนรู้

ฉบับที่ 2 วันที่ 22 กุมภาพันธ์ 2547

ชื่อ - นามสกุลผู้เขียน

หัวข้อที่เรียนรู้ ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

1. สารสำคัญหัวข้อที่ระบุไว้ (โดยสรุป)

ได้ศึกษาเนื้อหาที่สนใจบนอินเทอร์เน็ตจากการเข้าไปค้นหาจากที่ต่าง ๆ ส่วนมากจะเข้าไปหาใน kmslw และ MSN ได้รู้วิธีการค้นหาแหล่งของความรู้ต่าง ๆ ได้เปิดร้านค้าได้เรียนรู้การสร้างเว็บไซต์ส่วนตัว การตั้งคำถาม การตอบคำถามผ่านวิธีการต่าง ๆ

2. การเปรียบเทียบความคิดเห็นกับเพื่อน หรือบุคคลอื่น ๆ ในหัวข้อที่เลือก

ได้เรียนรู้กับเพื่อน ๆ สนุกดี

3. การประเมินตนเองเกี่ยวกับการเรียนรู้

ข้อดี คือ ได้เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ เพิ่มมากขึ้น สามารถค้นหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตได้ โดยไม่ต้องไปห้องสมุด อยากรู้เรื่องอะไรก็สามารถหาได้ง่ายไม่เสียเวลาในการหา

ข้อเสีย คือ สำหรับคนที่ไม่ชำนาญจะยากลำบากในการค้นหา สุขภาพตาเสีย

4. สารอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องและต้องการเสนอไว้

ได้เรียนรู้ถึงเทคนิควิธีการต่าง ๆ ในการใช้ ได้เรียนรู้ศัพท์ใหม่ ๆ ที่ใช้ในระบบอินเทอร์เน็ต ได้เรียนรู้ว่าหากเราไม่เข้าใจสงสัยหรือทำไม่ได้เราก็สามารถเข้าไปตั้งคำถามได้และนำความรู้ที่เรามีอธิบายแก่คนที่สงสัยที่ตั้งกระทู้ถามมาได้

5. ความคิดเห็นของผู้สอน

ถ้ามีเวลาว่าง ก็ขอให้ไปช่วยเพื่อน ๆ ที่เขาทำยังไม่ได้เหมือนเรา จะทำให้เรามีประสบการณ์มากขึ้นครับ

สัญญาการเรียน

ชื่อนักศึกษา

วิชา เทคโนโลยีการศึกษา

อาจารย์ผู้สอน อาจารย์ประกอบ ใจมั่น

เรื่อง เปิดร้านค้าบนอินเทอร์เน็ต

วันที่ทำสัญญา 2 กุมภาพันธ์ 2547 วันส่งผลงาน 26 กุมภาพันธ์ 2547

วัตถุประสงค์	กลยุทธ์และทรัพยากร	ผลที่ได้รับ	เกณฑ์ในการประเมิน
ศึกษาข้อมูลพื้นฐาน ผลิตภัณฑ์ย่านลิเภา	ศึกษาข้อมูลพื้นฐานย่าน ลิเภาที่เว็บไซต์ http://edu.rint.ac.th/kmslw และเว็บไซต์อื่น ๆ	เอกสารข้อมูล ย่านลิเภา	รายละเอียดผลิตภัณฑ์ย่าน ลิเภาที่มีการจัดพิมพ์ด้วย คอมพิวเตอร์ ประกอบด้วย หัวข้อดังนี้ ชื่อผลิตภัณฑ์ ประเภท ลักษณะ ราคา รูปภาพ แหล่งผลิต แหล่ง จำหน่ายผลิตภัณฑ์
ออกแบบร้านค้า ผลิตภัณฑ์ย่านลิเภา	สืบค้นหาเว็บไซต์ที่ให้ เปิดร้านค้าบน อินเทอร์เน็ตฟรี สมัครสมาชิก และ ออกแบบร้านค้า	<ul style="list-style-type: none"> ■ มีเว็บไซต์ ■ ร้านค้าย่านลิเภา ■ มีการจำหน่าย ผลิตภัณฑ์ย่าน ลิเภา	การออกแบบร้าน <ul style="list-style-type: none"> ■ ชื่อเว็บไซต์ของร้าน ■ ชื่อร้านค้า ■ มีการจำหน่าย ผลิตภัณฑ์ อย่างน้อย 5 รายการ <ul style="list-style-type: none"> ■ มีการปรับปรุงร้านค้า อย่างต่อเนื่อง

ลงชื่อนักศึกษา..... วันที่ 2 กุมภาพันธ์ 2547

ลงชื่ออาจารย์ผู้สอน..... วันที่ 2 กุมภาพันธ์ 2547

สถานที่ติดต่อนักศึกษา โทรศัพท์

สัญญาการเรียน

ชื่อนักศึกษา
 วิชา เทคโนโลยีการศึกษา
 อาจารย์ผู้สอน อาจารย์ประกอบ ใจมั่น
 เรื่อง ร้านค้าผลิตภัณฑ์พื้นบ้านย่านลิพเอ
 วันที่ทำสัญญา 3 กุมภาพันธ์ 2547 วันส่งผลงาน 26 กุมภาพันธ์ 2547

วัตถุประสงค์	กลยุทธ์และทรัพยากร	ผลที่ได้รับ	เกณฑ์ในการประเมิน
เลือกผลิตภัณฑ์ย่านลิพเอที่จะเอาไปเปิดร้านค้าออนไลน์	ค้นหา เลือกรูป ข้อมูลจากเว็บ http://edu.rint.ac.th/kmslw/	ข้อมูลรายละเอียด ย่านลิพเอ	รายละเอียดผลิตภัณฑ์ ย่านลิพเอที่ประกอบด้วย <ul style="list-style-type: none"> ▪ ชื่อผลิตภัณฑ์ ▪ ประเภท ▪ ลักษณะ ▪ ราคา ▪ รูปภาพ ▪ ผู้ผลิต
ออกแบบร้านค้าบนอินเทอร์เน็ต	เปิดร้านค้าฟรีในอินเทอร์เน็ตจากเว็บ http://www.tarad.com	<ul style="list-style-type: none"> ▪ มีเว็บไซต์ร้านค้า ▪ มีการจำหน่ายสินค้าย่านลิพเอ 	การออกแบบร้าน <ul style="list-style-type: none"> ▪ ชื่อเว็บไซต์ของร้าน ▪ ชื่อร้านค้า ▪ มีการจำหน่ายผลิตภัณฑ์อย่างน้อย 5 รายการ ▪ มีการปรับปรุงร้านค้าอย่างต่อเนื่อง

ลงชื่อนักศึกษา..... วันที่ 3 กุมภาพันธ์ 2547

ลงชื่ออาจารย์ผู้สอน..... วันที่ 3 กุมภาพันธ์ 2547

สถานที่ติดต่อนักศึกษา โทรศัพท์

สัญญาการเรียน

ชื่อนักศึกษา

วิชา เทคโนโลยีการศึกษา

อาจารย์ผู้สอน อาจารย์ประกอบ ใจมั่น

เรื่อง ร้านค้าออนไลน์

วันที่ทำสัญญา 2 กุมภาพันธ์ 2547 วันส่งผลงาน 26 กุมภาพันธ์ 2547

วัตถุประสงค์	กลยุทธ์และทรัพยากร	ผลที่ได้รับ	เกณฑ์ในการประเมิน
จัดทำรายงานเรื่อง ย่านลิเภา	ศึกษาข้อมูลพื้นฐาน ด้านย่านลิเภา ที่ เว็บไซต์คณะครุศาสตร์ และเว็บไซต์อื่น ๆ	เอกสารรายงาน ข้อมูลรายละเอียด ย่านลิเภา	รายละเอียดผลิตภัณฑ์ย่าน ลิเภาที่ประกอบด้วย <ul style="list-style-type: none"> ▪ ชื่อผลิตภัณฑ์ ▪ ประเภท ▪ ลักษณะ ▪ ราคา ▪ รูปภาพ ▪ ผู้ผลิต
ออกแบบร้านค้า ผลิตภัณฑ์ย่านลิเภา	<ul style="list-style-type: none"> ▪ สืบค้นหาเว็บไซต์ที่ ให้เปิดร้านค้าฟรี ▪ สมัครสมาชิก และ ออกแบบร้านค้า 	มีเว็บไซต์ร้านค้า มีการจำหน่าย สินค้าผลิตภัณฑ์ ย่านลิเภา	การออกแบบร้าน <ul style="list-style-type: none"> ▪ ชื่อเว็บไซต์ของร้าน ▪ ชื่อร้านค้า ▪ มีการจำหน่าย ผลิตภัณฑ์อย่างน้อย 5 รายการ ▪ มีการปรับปรุงร้านค้า อย่างต่อเนื่อง

ลงชื่อนักศึกษา..... วันที่ 2 กุมภาพันธ์ 2547

ลงชื่ออาจารย์ผู้สอน..... วันที่ 2 กุมภาพันธ์ 2547

สถานที่ติดต่อนักศึกษา โทรศัพท์

สัญญาการเรียน

ชื่อนักศึกษา

วิชา เทคโนโลยีการศึกษา

อาจารย์ผู้สอน อาจารย์ประกอบ ใจมั่น

เรื่อง ร้านค้าผลิตภัณฑ์ย่านลิพามืองคอน

วันที่ทำสัญญา 1 กุมภาพันธ์ 2547 วันส่งผลงาน 26 กุมภาพันธ์ 2547

วัตถุประสงค์	กลยุทธ์และทรัพยากร	ผลที่ได้รับ	เกณฑ์ในการประเมิน
จัดทำรายงาน การศึกษาข้อมูล พื้นฐานย่านลิพา	ศึกษาข้อมูลพื้นฐาน ด้านย่านลิพาจาก อินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ KMSLW	เอกสารรายงาน เรื่องย่านลิพา	รายละเอียดผลิตภัณฑ์ย่าน ลิพาที่ประกอบด้วย <ul style="list-style-type: none"> ▪ ชื่อผลิตภัณฑ์ ▪ ประเภท ▪ ลักษณะ ▪ ราคา ▪ รูปภาพ ▪ ผู้ผลิต
ออกแบบร้านค้า ผลิตภัณฑ์ย่านลิพา	<ul style="list-style-type: none"> ▪ สมัครสมาชิก เว็บไซต์ที่ให้บริการเปิด ร้านค้าฟรี เช่น http://www.tarad.com ▪ ออกแบบร้านค้า 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ มีเว็บไซต์ ร้านค้า ▪ มีการจำหน่าย สินค้าย่านลิพา 	การออกแบบร้าน <ul style="list-style-type: none"> ▪ ชื่อเว็บไซต์ของร้าน ▪ ชื่อร้านค้า ▪ มีการจำหน่าย ผลิตภัณฑ์อย่างน้อย 5 รายการ ▪ มีการปรับปรุงร้านค้า อย่างต่อเนื่อง

ลงชื่อนักศึกษา..... วันที่ 1 กุมภาพันธ์ 2547

ลงชื่ออาจารย์ผู้สอน..... วันที่ 1 กุมภาพันธ์ 2547

สถานที่ติดต่อนักศึกษา โทรศัพท์

สัญญาการเรียน

ชื่อนักศึกษา

วิชา เทคโนโลยีการศึกษา

อาจารย์ผู้สอน อาจารย์ประกอบ ใจมั่น

เรื่อง เถาวัลย์ย่านลิเภาไม้เลื้อยสูงค่า

วันที่ทำสัญญา 25 มกราคม 2547 วันส่งผลงาน 26 กุมภาพันธ์ 2547

วัตถุประสงค์	กลยุทธ์และทรัพยากร	ผลที่ได้รับ	เกณฑ์ในการประเมิน
<ul style="list-style-type: none"> ▪ เขียนบทโทรทัศน์เรื่อง เถาวัลย์ย่านลิเภาไม้เลื้อยสูงค่า 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ศึกษาจากบทความจากอินเทอร์เน็ตเว็บไซต์ KMSLW 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ บทถ่ายทำเรื่องเถาวัลย์ย่านลิเภาไม้เลื้อยสูงค่า 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ความสมบูรณ์ของเนื้อหา ▪ มีความเข้าใจครบถ้วนตามเนื้อเรื่อง ▪ จุดเน้นชัดเจนตามวัตถุประสงค์
<ul style="list-style-type: none"> ▪ ใช้ในงานตัดต่อ VDO เรื่องเถาวัลย์ย่านลิเภาไม้เลื้อยสูงค่า 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ตัดต่อตามบทที่เขียนไว้ โดยประกอบไปด้วย <ol style="list-style-type: none"> 1. ภาพ 2. เสียงบรรยาย 3. เสียงดนตรีบรรเลง 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ผลงานในรูปแบบ VCD เรื่องเถาวัลย์ย่านลิเภา 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ตรงตามเนื้อหาและกลุ่มเป้าหมาย ▪ ความสอดคล้องระหว่างภาพกับคำบรรยาย ▪ การลำดับภาพ ▪ ดนตรีเหมาะสมกับการบรรยาย ▪ เสียงบรรยายชัดเจน ▪ ใช้ภาษา/ อักษรระได้ถูกต้อง ▪ กราฟิกน่าสนใจ ▪ จบเนื้อหาได้สมบูรณ์

ลงชื่อนักศึกษา..... วันที่ 25 มกราคม 2547

ลงชื่ออาจารย์ผู้สอน..... วันที่ 25 มกราคม 2547

สถานที่ติดต่อนักศึกษา โทรศัพท์

สารคดี / วิทยทัศน์

1. เรื่อง เถาวัลย์ย่านลิเภา ไม้เลื้อยสูงค่า
2. ผู้เขียนบท
3. วัตถุประสงค์ เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจ มีทัศนคติที่ดี
4. กลุ่มเป้าหมาย นักเรียน นักศึกษา ผู้ที่สนใจ
5. รูปแบบ สารคดี
6. เรื่องย่อ ย่านลิเภามีอยู่ด้วยกัน 3 ชนิด ด้วยกัน คือ ย่านลิเภาเขา ย่านลิเภาชุง ย่านลิเภาใหญ่ ซึ่งย่านลิเภาเป็นพืชตระกูลเฟิร์น มีขึ้นอยู่มากทางภาคใต้
7. ลำดับเรื่อง
 - 7.1 เปิดภาพด้วยกราฟิก ชื่อเรื่อง เถาวัลย์ย่านลิเภา ไม้เลื้อยสูงค่า
 - 7.2 ภาพเครื่องจักสาน
 - 7.3 เครื่องจักสานจากกระจูด
 - 7.4 เครื่องจักสานจากไม้ไผ่
 - 7.5 เครื่องจักสานจากย่านลิเภา
 - 7.6 ภาพต้นย่านลิเภา
 - 7.7 ภาพป่าดิบชื้น
 - 7.8 ภาพต้นย่านลิเภาเขา
 - 7.9 ภาพลักษณะของใบย่านลิเภาเขา
 - 7.10 ภาพย่านลิเภาเขา
 - 7.11 ภาพขนาดของเถาย่านลิเภา
 - 7.12 ภาพย่านลิเภาชุง
 - 7.13 ภาพลักษณะของใบย่านลิเภาชุง
 - 7.14 ภาพพื้นที่ขึ้นของย่านลิเภาชุง
 - 7.15 รูปลักษณะของใบย่านลิเภาใหญ่
 - 7.16 พื้นที่ที่ย่านลิเภาใหญ่ชอบขึ้น
 - 7.17 เครื่องจักสานจากย่านลิเภา

8. บทถ่ายทำ

ที่	ภาพ	เสียง	เวลา
1	กราฟิก ชื่อเรื่อง	ดนตรีบรรเลง	
2	ภาพเครื่องจักสาน ภาพเครื่องจักสานกระจุค ภาพเครื่องจักสานจาก หวาย ภาพเครื่องจักสานจากไม้ ไผ่ ภาพเครื่องจักสาน ย่านลิเภา	ภูมิปัญญาท้องถิ่นของไทยเป็นสิ่งที่มีความค่าควรแก่ การสืบทอดและอนุรักษ์ เครื่องจักสานก็เป็นภูมิ ปัญญาหนึ่งที่ควรสืบทอด ซึ่งงานจักสานมีอยู่ด้วย กันหลายชนิด ไม่ว่าจะเป็นงานจักสานจากกระจุค กก ไม้ไผ่ แต่ถ้าหากกล่าวถึงเครื่องจักสานของ ภาคใต้ สิ่งที่คุณต้องนึกถึงนั้นก็คือ ผลิตภัณฑ์จัก สานจากย่านลิเภา	2
3	ภาพต้นย่านลิเภา(เป็นพุ่ม) ภาพป่าดิบชื้น ภาพต้นย่านลิเภา ลักษณะของใบย่านลิเภา	ย่านลิเภา เป็นเถาวัลย์ชนิดหนึ่ง ภาษาใต้เรียก เถาวัลย์ว่า “ย่าน” ซึ่งมีลักษณะเป็นเถา ชอบขึ้นในที่ ลุ่มดินทรายที่มีอากาศชื้นมากมีขึ้นอยู่ทั่วไปทาง ภาคใต้ของประเทศไทย สันนิษฐานกันว่า คำว่า “ลิเภา” คงเพี้ยนมาจากภาษามลายู จากคำว่า “ลิบู” เพราะย่านลิเภาชาวพื้นเมือง จังหวัดนราธิวาสเรียกว่า “ลิบู” ซึ่งเป็นภาษามลายู แปลว่า “ตีนจิ้งจก” ลักษณะของใบย่านลิเภาที่มี ลักษณะคล้ายตีนจิ้งจก ย่านลิเภามีด้วยกัน 3 ชนิด คือ (ดนตรีบรรเลง)	3
4	ภาพย่านลิเภาเขา ขนาดของเถาย่านลิเภาเขา พื้นที่ที่พบ	ย่านลิเภาเขา เป็นย่านลิเภาขนาดกลาง แต่ละเถา หรือแต่ละย่านมีเส้นผ่าศูนย์กลางประมาณ 0.5 มิลลิเมตร ชอบขึ้นตามเชิงเขา (ดนตรีบรรเลง)	1

ที่	ภาพ	เสียง	เวลา
5	ย่านลิเภาyoung ลักษณะของใบลิเภาyoung พื้นที่ที่พบย่านลิเภาyoung	ย่านลิเภาyoung เป็นพวกพืชเฟิร์น ลำต้นเลื้อยไต่ดินหรือพันต้นไม้ใหญ่ แผ่นใบเป็นรูปสามเหลี่ยมยาว ประมาณ 1.5 – 3.0 เซนติเมตร กว้าง 1 – 2 เซนติเมตร ปลายมน โคนกว้าง ขอบใบหยักเป็นแฉกลึกคล้ายนิ้วมือ ลิเภาyoung ขึ้นทั่วไปในที่โล่ง บริเวณที่ลุ่มน้ำขัง มีเขตการกระจายพันธุ์ทั่วทุกภาคของประเทศไทยและประเทศในเขตร้อนชื้น (คนตรี)	3
6	ภาพย่านลิเภาใหญ่ ลักษณะของใบ ย่านลิเภาใหญ่ พื้นที่ที่พบ	ย่านลิเภาใหญ่ มีชื่อทางวิทยาศาสตร์ว่า <i>Lygodium salicitolium persl</i> เป็นพืชพวกเฟิร์นลำต้นและใบเป็นเถาเลื้อยคล้ายลิเภาyoung ต่างกันที่เถาใหญ่และแข็งแรงรอบ ใบขอบขนานแกมรูปหอก ยาวประมาณ 10 เซนติเมตร กว้างประมาณ 2.5 เซนติเมตร ปลายใบมนถึงแหลม โคนหยักเว้าหรือหยักลึกคล้ายหัวลูกศร ลิเภาใหญ่ ชอบขึ้นในที่โล่ง มีเขตขยายพันธุ์ทั่วทุกภาคของประเทศไทย	2
7	ภาพคนจักสาน ย่านลิเภา เครื่องจักสาน ย่านลิเภา ภาพร้านค้าที่ขาย เครื่องจักสาน ย่านลิเภา ผลิตภัณฑ์ย่านลิเภา แปลงปลูกย่านลิเภา ภาพต้นย่านลิเภา	คนในท้องถิ่นสมัยก่อนนำเอาเปลือกของย่านลิเภามาจักสานเป็นภาชนะเครื่องใช้ต่าง ๆ และปัจจุบันก็ยังมีจักสานกันอยู่ แต่เปลี่ยนจากทำไว้สำหรับใช้มาเป็นธุรกิจในการ์วเรือน อาจจะทำเป็นอาชีพเสริม หรือบางแห่งทำเป็นอาชีพหลักกันเลยทีเดียว นอกจากจะนำเปลือกมาสานเป็นภาชนะต่าง ๆ แล้ว ลิเภายังมีสรรพคุณทางยา คือ สามารถนำรากของย่านลิเภามาต้มน้ำแก้ร้อนใน ปัสสาวะเหลืองได้อีกด้วย จึงนับได้ว่าย่านลิเภาเป็นพืชเศรษฐกิจชนิดหนึ่งที่มีความสำคัญ ไม่แพ้หาย ไม้ไผ่ และพืชชนิดอื่น ดังนั้นจึงควรมีการอนุรักษ์เพาะปลูกไว้ให้อยู่คู่กับท้องถิ่นตลอดไป(คนตรีบรรเลง)	3

สัญญาการเรียน

ชื่อนักศึกษา

วิชา เทคโนโลยีการศึกษา

อาจารย์ผู้สอน อาจารย์ประกอบ ใจมั่น

หัวข้อที่ทำ เขียนบทสารคดี “ประวัติศาสตร์การนำเถาเถามาใช้ประโยชน์ในเมืองนครฯ”

วันที่ทำสัญญา 25 มกราคม 2547 วันที่ส่งผลงาน 26 กุมภาพันธ์ 2547

วัตถุประสงค์	กลยุทธ์และทรัพยากร	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	เกณฑ์ในการประเมิน
1. เพื่อเขียนบท โทรทัศน์สารคดีเรื่อง” ประวัติศาสตร์การนำ เถาเถามาใช้ ประโยชน์ในเมือง นครฯ”	ศึกษา 1. จากรายงาน” ประวัติศาสตร์การนำ เถาเถามาใช้ ประโยชน์ในเมือง นครฯ” 2. จากภาพถ่าย เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ ย่านลิเภา	บทโทรทัศน์สารคดี เรื่อง ”ประวัติศาสตร์การนำ เถาเถามาใช้ ประโยชน์ในเมือง นครฯ”	1. ตั้งชื่อเรื่อง เหมาะสมน่าสนใจ 2. บทมีความยาว 10 นาที 3. มีองค์ประกอบครบ ตามหลักการเขียนบท - ส่วนที่เป็นบทนำ - ส่วนที่เป็นการ ดำเนินเรื่อง - ส่วนที่เน้นแก่นของ เรื่อง - ส่วนที่เน้นบทสรุป 4. บทต่อเนื่อง 5. ขึ้นตอนครบทั้ง 11 ข้อ

วัตถุประสงค์	กลยุทธ์และทรัพยากร	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	เกณฑ์ในการประเมิน
2. ตัดต่อวิดีโอ สารคดีเรื่อง ”ประวัติศาสตร์การนำ เถาเถามาใช้ ประโยชน์ในเมือง นครฯ”	1. ศึกษาจากบท โทรทัศน์สารคดีเรื่อง” ประวัติศาสตร์การนำ เถาเถามาใช้ ประโยชน์ในเมือง นครฯ” และจาก เว็บไซต์ KMSLW 2. ตัดต่อวิดีโอ ตาม บทโทรทัศน์สารคดี เรื่อง ”ประวัติศาสตร์การ นำเถาเถามาใช้ ประโยชน์ในเมือง นครฯ”	วิดีโอสารคดีเรื่อง ”ประวัติศาสตร์การ นำเถาเถามาใช้ ประโยชน์ในเมือง นครฯ” มีความยาว 10 นาที	1. ชื่อเรื่องน่าสนใจ 2. ตัวอักษรสวยงาม เหมาะสม 3. ตรงตาม วัตถุประสงค์ของ สารคดี 4. ดำเนินเรื่องได้ตาม ขั้นตอนการผลิต สารคดีคือ - ส่วนที่เน้นบทนำ - ส่วนที่เป็นการ ดำเนินเรื่อง - ส่วนที่เป็นแก่นของ เรื่อง - ส่วนที่เป็นบทสรุป และบททิ้งท้ายของ เรื่อง 5. ลำดับเรื่องตรงตาม บท 6. ภาพคมชัด เสียง บรรยายและดนตรี สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง

ลงชื่อนักศึกษา วันที่ 26 มกราคม 2547

ลงชื่ออาจารย์ผู้สอน วันที่ 26 มกราคม 2547

สถานที่ติดต่อนักศึกษา โทรศัพท์

สารคดี / วิทยุทัศน์

1. ชื่อเรื่อง “ประวัติศาสตร์การนำเถาเถาไปใช้ประโยชน์ในเมืองนครฯ”
2. ผู้เขียนบท
3. วัตถุประสงค์
 - 3.1 เพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับการนำเถาเถาไปใช้ประโยชน์ในเมืองนคร
 - 3.2 เพื่อเป็นแนวทางในการประกอบอาชีพ
 - 3.3 เพื่อให้ทราบประวัติความเป็นมา / บุคคลที่นำเถาเถาไปใช้ประโยชน์ในชุมชน
4. ผู้ดูเป้าหมาย ครู นักเรียน และผู้ที่สนใจทั่วไป
5. รูปแบบ สารคดี
6. เรื่องย่อ ประวัติการนำเถาเถาไปใช้ประโยชน์ในรูปแบบต่าง ๆ ลักษณะของย่านเถาเถาผู้บุกเบิกและ นำเข้ามาใช้ประโยชน์ในยุคแรก
7. ลำดับเรื่อง
 - 7.1 เปิดภาพด้วยภาพต้นย่านเถาเถา
 - 7.2 ภาพผลิตภัณฑ์ย่านเถาเถาเป็นกระเป๋าสีสุภาพสตรี
 - 7.3 ภาพผลิตภัณฑ์ย่านเถาเถาแบบต่าง ๆ ที่มีแพร่หลาย
 - 7.4 ภาพพระบรมราชานุสรณ์พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว
 - 7.5 ผลิตภัณฑ์และภาชนะที่สานด้วยย่านเถาเถา
 - 7.6 กระเป๋าย่านเถาเถา ลวดคชกริช เลี่ยมถมทองและกระเป๋าย่านเถาเถา เลี่ยมถมทอง

8. บทถ่ายทำ

ลำดับ	ลักษณะภาพ	คำบรรยาย / เรื่อง	เสียง	เวลา
1	CU ภาพต้นย่านเถาเถา	“ย่านเถาเถา หรือที่หลายคนมักจะเรียกว่า ”หญ้าเถา” เป็นพืชจำพวกเฟิร์นที่มีลำต้นสีออกดำ หรือน้ำตาลเข้ม เลื้อยตามดินและใบสีเขียวอ่อน ก้านใบเรียวยาวเล็ก คล้ายเส้นลวดที่ยาวมาก	เสียงดนตรี	10 วินาที
2	LS ภาพพระบรมราชานุสรณ์พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว	พบได้บางแห่งในภาคใต้ คือ จังหวัดนราธิวาสและจังหวัดนครศรีธรรมราช	เสียงดนตรี	10 วินาที

ลำดับ	ลักษณะภาพ	คำบรรยาย / เรื่อง	เสียง	เวลา
3	CU ภาพต้นย่านลิเภา ชนิดคำ MS ภาพชาวไทย มุสลิม	ย่านลิเภาของจังหวัดนราธิวาสเรียกขาน ในภาษาพื้นเมืองว่า “ลินูปาดี”หรือ “ลินู ช็อนิง” ผู้สร้างสรรค์งานจักสาน ย่านลิเภาในจังหวัดนราธิวาสส่วนใหญ่ จะเป็นชาวไทยมุสลิม	เสียงดนตรี	1 นาที
4	MS ภาพกระเป๋าคือ ของสุภาพสตรีแบบ ต่างๆ	สำหรับย่านลิเภาของจังหวัด นครศรีธรรมราช เป็นย่านลิเภาขนาด ใหญ่เป็นลายมัดหมี่ และลายไทยเป็น ส่วนใหญ่ งานสร้างสรรค์ย่านลิเภาของ จังหวัดนครศรีธรรมราชจึงนิยมนำมาทำ กระเป๋าคือสุภาพสตรี	เสียงดนตรี	2 นาที
5	CU ภาพรัชกาลที่ 5	งานฝีมือจักรสานย่านลิเภานี้ กล่าวกัน ว่า เจ้าพระยาเมืองนครศรีธรรมราชเคย นำเข้ามาถวายเจ้านายในกรุงเทพฯ ยุคที่ งานฝีมือชนิดนี้แพร่หลาย คือ ในสมัย รัชกาลที่ 5	เสียงดนตรี	10 วินาที
6	MS ภาพพระยาเมือง นครศรีธรรมราช	เนื่องจากพระยาบรมราช หรือ บั้น สุขุม ซึ่งขณะนั้นได้ดำรงแห่งพระยาสุขุมนัย วินิต สมุหเทศาภิบาลมณฑล นครศรีธรรมราช ได้ฟื้นฟูการสาน ย่านลิเภาขึ้นด้วยเห็นว่าย่านลิเภาเป็นสิ่ง ที่หาง่าย มีอยู่ทั่วไปในภาคใต้	เสียงดนตรี	10 วินาที
7	CU ภาพผลิตภัณฑ์ ย่านลิเภาแบบต่าง ๆ	และงานฝีมือชนิดนี้เป็นงานฝีมือที่ ละเอียดละออประณีตสวยงาม สมควร ที่จะสนับสนุนให้คงอยู่เป็นอาชีพ สำหรับราษฎรต่อไป	เสียงดนตรี	1 นาที

ลำดับ	ลักษณะภาพ	คำบรรยาย / เรื่อง	เสียง	เวลา
8	MS ภาพกระเป่าถั่วเขียนหมาก กล่อง บุหรี่ ฯลฯ	ภาพของที่สานด้วยย่านลิเภาที่นิยมใช้กันในหมู่เจ้านายและคนชั้นสูงจะเป็นลายคชกริชและพิมพ์ทอง ฝีมือละเอียดและประณีตมาก	เสียงดนตรี	1 นาที
9	LS ภาพเรือนจำกลาง นครศรีธรรมราช	ปัจจุบันทางเรือนจำกลางจังหวัดนครศรีธรรมราชได้ทำการฟื้นฟูงานศิลปหัตถกรรมย่านลิเภา โดยให้นักโทษที่ต้องขังนั่งประดิษฐ์ภาพขานลิเภาและเลี่ยมถมทอง	เสียงดนตรี	10 วินาที
10	CU ภาพผลิตภัณฑ์ย่านลิเภา และภาพชาวบ้านที่กำลังสานย่านลิเภา	สำหรับชาวบ้านที่มีอาชีพสานย่านลิเภาเลี้ยงตัวที่จังหวัดนครศรีธรรมราช คือ นายกิมช่วง ศรีธรรมธร อยู่ที่ บ้านคลองลุง ต. ท่าจีน อ. ท่าศาลา จ. นครศรีธรรมราช	เสียงดนตรี	10 วินาที
11	CU ภาพหมวกรูปแบบและลายต่างๆ ที่สานด้วยย่านลิเภา	ในปี พ.ศ. 2485 จอมพล ป. พิบูลย์สงคราม สั่งให้ชาวบ้านนครศรีธรรมราชจัดการประกวดหมวก นายกิมช่วงมีลูก 9 คน ได้สานหมวกด้วยย่านลิเภาเข้าประกวดครบตามจำนวนลูก 9 คน มีผู้ส่งหมวกเข้าประกวดหลายพันใบแต่ปรากฏว่าหมวกของนายกิมช่วง ศรีธรรมธร ได้รับรางวัลชนะเลิศทุกใบ	เสียงดนตรี	1 นาที

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ลำดับ	ลักษณะภาพ	คำบรรยาย / เรื่อง	เสียง	เวลา
12	CU ภาพพระบรมฉายาลักษณ์ของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวและสมเด็จพระนางเจ้าพระบรมราชินีนาถ	ต่อมาเมื่อพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวและสมเด็จพระนางเจ้าพระบรมราชินีนาถเสด็จพระราชดำเนินไปจังหวัดนครศรีธรรมราช ในปี .ศ. 2513 นายกิมช่วง ก็ได้สานย่านลิภาถวาย	เสียงดนตรี	1 นาที
13	CU ภาพย่านลิภาที่พร้อมสำหรับการจักสาน	ดังที่กล่าวมาแล้วว่า ย่านลิภาเป็นเถาวัลย์ที่มีลักษณะเหนียวแน่นใช้ประโยชน์ในการผูกมัด เครื่องมือเครื่องใช้ จึงมีบทเพลงช้าน้อยของชาวพื้นบ้านภาคใต้กล่าวถึงย่านลิภาคือ	เสียงดนตรี	10 วินาที
14	CU ผลึกภัณฑ์ ย่านลิภาแบบต่าง ๆ	ไปเขาเยอไปตัดลิภา มากล่องซ้างทำ บ่วงให้กว้าง ๆ คล่องซ้างบนภูเขาเขี้ยว ซ้างตั้งสี่ห้าร้อยไม่มีพลายน้อยสักตัวเดียว คล่องซ้างบนภูเขาเขี้ยวตัวเดียว ถึงโลกเฮย	เสียงดนตรี	1 นาที
			เสียงดนตรี บรรเลงดั่งขึ้น และค่อย ๆ หายไป	10 วินาที

สัญญาการเรียน

ชื่อนักศึกษา

วิชา เทคโนโลยีการศึกษา

อาจารย์ผู้สอน อาจารย์ประกอบ ใจมั่น

หัวข้อที่ทำ กระบวนการจักสานย่านลิเภา

วันที่ทำสัญญา 24 มกราคม 2547 วันที่ส่งผลงาน 26 กุมภาพันธ์ 2547

วัตถุประสงค์	กลยุทธ์และทรัพยากร	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	เกณฑ์ในการประเมิน
<ul style="list-style-type: none"> ▪ เพื่อเขียนบท ถ่ายทำสารคดีเรื่อง กระบวนการจัก สานย่านลิเภา ▪ เพื่อตัดต่อ บันทึกเสียงบรรยาย และเสียงประกอบ สารคดีเรื่อง “กระบวนการจัก สานย่านลิเภา” ความยาวไม่ต่ำกว่า 10 นาที 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ศึกษาค้นคว้าจาก เอกสารรายงานข้อมูล ดิบ และเว็บไซต์ KMSLW ▪ นำข้อมูลดิบที่ได้มา ทั้งภาพนิ่งและ ภาพเคลื่อนไหวมาตัด ต่อและบันทึกเสียงคำ บรรยายตามบท 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ บทถ่ายทำสารคดี เรื่อง กระบวนการจัก สานย่านลิเภาฉบับ สมบูรณ์ 1 เรื่อง ▪ VDO สารคดีเรื่อง “กระบวนการจักสาน ย่านลิเภา 1 เรื่อง ความยาวไม่ต่ำกว่า 10 นาที 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ชื่อเรื่องเหมาะสม 2. การลำดับเรื่อง 3. บทบรรยายเหมาะสม 4. มีหัวข้อย่อย 11 หัวข้อ 5. เสร็จทันตามกำหนดเวลา <ul style="list-style-type: none"> - กราฟิกชื่อเรื่องเหมาะสม - เนื้อหาชัดเจน - น้ำเสียงชัดถ้อยชัดคำ - นำเสนอสาระรายการ ถูกต้องตามหลักวิชาการ - ชัดเจนและตรงตามเนื้อหา - Transition เหมาะสม

ลงชื่อนักศึกษาวันที่ 24 มกราคม 2547

ลงชื่ออาจารย์ผู้สอน.....วันที่ 24 มกราคม 2547

สถานที่ติดต่อนักศึกษา โทรศัพท์

สารคดี/ วิทยุทัศน์

- 1.ชื่อเรื่อง กระบวนการจักสานย่านลิเภาแบบทียบ
(จุดเน้น ขั้นตอนการผลิต)
- 2.ผู้เขียนบท
- 3.วัตถุประสงค์
 - 3.1 เพื่อให้เข้าใจกระบวนการและขั้นตอนการผลิต
 - 3.2 เพื่อให้ตระหนักถึงความสำคัญของวัสดุในท้องถิ่น
 - 3.3 เพื่อเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่น
- 4.ผู้ดูเป้าหมาย กลุ่มสนใจทั่วไป นักเรียนระดับมัธยมศึกษา
- 5.รูปแบบ สารคดี
- 6.เรื่องย่อ กระบวนการและขั้นตอนการจักสานย่านลิเภา
 - วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้
 - เครื่องมือที่จำเป็น
 - ขั้นตอนการจักสาน
- 7.ลำดับเรื่อง
 - 7.1 เปิดภาพด้วยผลิตภัณฑ์ย้ายลิเภาแบบทียบชนิดต่าง ๆ
 - 7.2 กราฟิกชื่อเรื่อง
 - 7.3 วัสดุอุปกรณ์ได้แก่ หวายหอม หรือหวายหินหรือหวายขี้ไก่
 - 7.4 ย่านลิเภา
 - 7.5 เครื่องมือได้แก่มีดตอกหรือมีดขนาดเล็กใช้สำหรับเหลาหรือตัดตอกเภา
 - 7.6 เหล็กหมาดหรือเหล็กปลายแหลมขนาดเล็กใช้สำหรับเจาะนำเพื่อสอดตอกลิเภา
 - 7.7 เหล็กหนีบใช้สำหรับหนีบหวายเมื่อต้องการขึ้นรูป
 - 7.8 ชักเรียดหวายเพื่อเหลาเส้นหวายให้ได้ขนาดเท่ากันตลอดทั้งเส้น
 - 7.9 ชักเรียดตอกลิเภาเพื่อเหลาตอกลิเภาให้ได้ขนาดตามต้องการ
 - 7..10 ขั้นตอนการจักสาน
 - 7.11 End Title / กราฟิกชื่อผู้ผลิต / ผู้ให้ความร่วมมือ / ผู้สอน

8. บทถ่ายทำ

ที่	บทรายการ	ภาพ/เสียง	เวลา
1	-	Title	1 นาที
2	ผลิตภัณฑ์ย่านลิเภา เป็นความคิดสร้างสรรค์ของชาวเมืองนคร ที่ได้นำเอาวัชพืชที่ชื่อว่า ย่านลิเภา ที่งอกงามขึ้นอยู่ให้เห็น โดยทั่วไปในท้องถิ่นทางภาคใต้ มาเรียงร้อยด้วยความอดทนและความสามารถทางหัตถศิลป์ จนกลายเป็นผลิตภัณฑ์ที่สร้างชื่อเสียงให้แก่ชาวเมืองนคร และสามารถสร้างรายได้ให้แก่ผู้ประกอบการได้อย่างเป็นกอบเป็นกำ	/ ผลิตภัณฑ์ย่านลิเภา สำเร็จรูปแบบทึบ ชนิดต่าง ๆ / ชื่อเรื่อง / เสียงดนตรี MS ผลิตภัณฑ์ ย่านลิเภาสำเร็จรูป แบบทึบชนิดต่าง ๆ / เสียงดนตรี	40 วินาที
3	หากมองกันอย่างผิวเผิน การจักสานย่านลิเภาดูเป็นเรื่องที่ยากเย็นแสนเข็ญที่คนทั่ว ๆ ไปจะสามารถทำได้ เพราะลวดลายและความละเอียดแห่งฝีมือ แค่มองดูก็เหนื่อยเสียแล้ว แต่ในความเป็นจริง มันไม่ยากดังที่คิด ไม่เชื่อลองติดตามเรื่องราวต่อไปนี้ แล้วจะรู้ว่ายากหรือง่ายอย่างไร	CU ผลิตภัณฑ์ ย่านลิเภาสำเร็จรูป แบบทึบชนิดต่าง ๆ / เสียงดนตรี	40 วินาที
4	วิธีการและขั้นตอนในการผลิต เริ่มจากการเตรียมวัสดุอุปกรณ์ มีวัสดุอุปกรณ์ที่สำคัญ ๆ ได้แก่หวายและย่านลิเภา	CU หวาย ย่านลิเภา/ เสียงดนตรี	20 วินาที
5	หวายที่นำมาใช้มีหลายชนิด ชนิดที่นิยมว่าดีและมีคุณภาพคือหวายหอม แต่ในปัจจุบันหาได้ยากขึ้น และมักจะนำเอาหวายหินและหวายซี่ไก่อซึ่งมีอยู่ในท้องถิ่นมาใช้แทนได้	CU เส้นหวาย / เสียงดนตรี	20 วินาที
6	ย่านลิเภา มี 3 ชนิด ที่พบเห็นในท้องถิ่น ได้แก่ย่านลิเภาเขา ลิเภายอง และลิเภาใหญ่ แต่ที่นิยมนำมาใช้ได้แก่ลิเภาใหญ่	CU เส้นหวาย / เสียงดนตรี	20 วินาที

ที่	บทรายการ	ภาพ/เสียง	เวลา
7	ด้านเครื่องมือเครื่องใช้ที่สำคัญได้แก่ เครื่องซักเรียด ลิเกา เครื่องซักเรียดหวาย เหล็กหมาด เหล็กหนีบและ มีดตอก	CU เครื่องมือทีละ ชิ้น / เสียงดนตรี	30 วินาที
8	เริ่มโดยนำเส้นหวายมาผ่าจักตอกให้มีขนาดเล็กใหญ่ ตามความต้องการ	CU การผ่าจักตอก หวาย / เสียงดนตรี	30 วินาที
9	เพื่อให้หวายแต่ละเส้นมีขนาดเท่ากันอย่างสม่ำเสมอ ตลอดทั้งเส้น ต้องนำไปซักเรียดเสียก่อน โดยการนำ เส้นหวายสอดเข้าไปในรูที่เจาะบนแผ่นเหล็ก แล้วซัก ให้รูดเข้าไปตลอดทั้งเส้น รูดครั้งเดียวหรือหลายครั้ง ขึ้นอยู่กับผิวของเส้นหวาย หากรูดครั้งเดียวมีผิวเรียบดี ก็สามารถนำไปใช้งานได้	MS CU การซัก เรียดหวาย / เสียงดนตรี	30 วินาที
10	จากนั้นก็ใช้วิธีการเดียวกันนี้เอง กระทำกับตอกลิเกา แต่ตอกลิเกามีขนาดเล็กกว่าจึงจำเป็นต้องใช้เครื่องมือ ซักเรียดที่มีรูขนาดเล็กกว่า ซึ่งเครื่องมือชนิดนี้อาจทำ ด้วยฝากระป๋องนมก็ได้ รูดเพียงหนึ่งหรือสองครั้งก็ใช้ งานได้	MS CU การซัก เรียดตอกลิเกา/ เสียงดนตรี	30 วินาที
11	เพื่อให้เส้นตอกนุ่มและมีความอ่อนตัว จึงต้องใช้มีด ตอกหรือมีดบาง ๆ ชูดเบา ๆ ทั้งสองด้าน เท่านั้นทำให้ ได้ตอกลิเกาที่มีคุณภาพใช้งานได้	CU การเหลาดอก ลิเกา/ เสียงดนตรี	20 วินาที
12	ชุมชนที่มีการจักสานย่านลิเกาแบบทึบ มีการทำกัน อย่างเป็นลำเป็นสัน และมีชื่อเสียงมากคือที่กลุ่มอาชีพ จักสานย่านลิเกาบ้านหนองบัว หมู่ที่ 7 ต. นาเคียน อ. เมือง จ. นครศรีธรรมราช	MS CU กลุ่มจัก สาน/ เสียงดนตรี	20 วินาที
13	หากต้องการสานกระเป๋าดึงสักใบหนึ่ง การจักสานเขา เรียกว่าการขึ้นรูป เริ่มจากการสานส่วนที่เป็นก้นของ ผลิตภัณฑ์ก่อน โดยการนำหวายมาพันทาบเข้าด้วยกัน มีความยาวประมาณสามนิ้ว	CU หวายสองเส้น / เสียงดนตรี	20 วินาที

ที่	บทรายการ	ภาพ/เสียง	เวลา
14	การพับหยาขุ่นอยู่กับผลิตภัณฑ์ หากก้นกลมหยาชนิดเดียว หากก้นเป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้าต้องพับยาวประมาณ 2 – 3 นิ้ว	CU พับหยา (สั้นยาว) / เสียงดนตรี	20 วินาที
15	จากนั้นใช้ตอกติเภามาพันรอบเส้นหยาทั้งคู่ โดยพันให้มีระยะห่างพอประมาณว่า จะสามารถนำตอกติเภามาสับหว่างตอกติเภาที่สานไว้แต่เดิมได้	CU ตอกติเภาพัน / เสียงดนตรี	20 วินาที
16	เมื่อได้ความยาวสามนิ้วที่พับไว้ครั้งแรก ก็พับเส้นหยาที่เหลือวนไปเรื่อย ๆ เหมือนกันหอย พับทบเป็นแถวที่สามที่สี่ที่ห้าตามลำดับ โดยเอาเหล็กหนีบ ๆ เส้นหยาเอาไว้เพื่อสะดวกต่อการสานต่อไป เพราะว่าไม่ต้องเอามือจับยึดไว้	CU เหล็กหนีบเส้นหยา / เสียงดนตรี	20 วินาที
17	การสานต่อไปต้องใช้เหล็กปลายแหลมเจ้านำก่อน แล้วจึงสอดตอกติเภาตามรอยที่เจาะเอาไว้ ดึงให้แน่น แล้วจึงสานต่อไป	CU เหล็กปลายแหลมเจาะ / เสียงดนตรี	20 วินาที
18	เมื่อสิ้นสุดการสานของตอกติเภาแต่ละเส้นต้องเจาะเส้นหยาแล้วสอดส่วนปลายสุดของตอกติเภาเข้าไป จากนั้นใช้มีดตัดส่วนที่เหลือทิ้งไป	CU การตัด / เสียงดนตรี	20 วินาที
19	เมื่อนำตอกติเภาเส้นใหม่มาต่อ ก็ใช้วิธีที่คล้ายกันคือต้องใช้เหล็กปลายแหลมเจ้านำก่อน แล้วจึงสอดตอกติเภาตามเข้าไปในเส้นหยาแล้วจึงทำการสานต่อไปได้เลย	CU การต่อ / เสียงดนตรี	20 วินาที
20	หากต้องการให้สีของตอกติเภาต่างกัน ทำได้โดยบิดตอกติเภาสลับหน้าไปมา เพราะด้านในสีอ่อน ส่วนด้านนอกหรือเปลือกนอกสีจะเข้มกว่า	CU การบิด / เสียงดนตรี	20 วินาที
21	หากต้องการให้ตอกติเภาที่มีสีดำเข้มก่อนนำมาจักสาน ต้องนำไปแช่น้ำโคลนเป็นเวลาสามคืนแล้วจึงนำขึ้นล้างทำความสะอาด	MS CU นำโคลน/ เสียงดนตรี	20 วินาที

ที่	บรรยายการ	ภาพ/เสียง	เวลา
22	เมื่อสานส่วนที่เป็นกันเสร็จแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการขึ้นรูปในส่วนที่เป็นแนวตั้ง เริ่มโดยการนำสายใหม่มา ใช้มีดปาดส่วนหัวให้ลึกลงประมาณครึ่งหนึ่งของความหนาของสายหว่าย แผลยาวประมาณ 1 – 2 นิ้ว วางทาบลงไปด้านนอกสุดของสายหว่ายที่เป็นส่วนกัน จากนั้นใช้ตอกโลหะมาสานเชื่อมกันระหว่างส่วนที่เป็นกันกับแนวตั้ง	CU การขึ้นรูปแนวตั้ง / การเริ่มจักรสาน / เสียงดนตรี	20 วินาที
23	เมื่อสานครบ 1 รอบ ต้องตัดสายหว่ายให้บรรจบกันกับตอนที่เริ่ม และปาดรอยแผลให้เกลือบต่อกันสนิทด้วย	CU รอยต่อ / เสียงดนตรี	20 วินาที
24	การสานต่อไปก็ดำเนินการเช่นเดียวกับแถวแรก หากต้องการความสูงมากเท่าใดก็นำสายหว่ายมาวางซ้อนกันไปเรื่อย ๆ จนได้ความสูงที่ต้องการ ส่วนบนสุดของผลิตภัณฑ์ที่เรียกว่าปาก ต้องใช้ตอกโลหะมาสานซ้อนทับกันหลาย ๆ ชั้น ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้ผลิตและผู้ซื้อ	CU การสานทับที่ปาก / รูปสำเร็จ/ เสียงดนตรี	20 วินาที
25	จากกระบวนการและขั้นตอนทั้งหมด เป็นการใช้ฝีมือและแรงงานจากภูมิปัญญาชาวบ้านอย่างแท้จริง งานแต่ละชิ้นกว่าจะสำเร็จลงได้ใช้เวลาเป็นแรมเดือน ได้แต่รอว่าสักวันหนึ่ง น่าจะมีใครสักคนที่มีความรู้ความสามารถนำเทคโนโลยีเข้ามามีส่วนร่วมช่วยเหลือในการแบ่งเบาภาระและทำให้กลุ่มอาชีพเหล่านี้ได้ผลิตและจำหน่ายผลิตภัณฑ์ได้ในเวลาอันรวดเร็วกว่าที่เป็นอยู่ นอกจากนี้เป็นการเพิ่มรายได้ให้กับสมาชิกภายในกลุ่มแล้ว ยังส่งเสริมต่อบรรยากาศของเมืองนครศรีธรรมราชของเราด้วยอย่างแน่นอน	CU ผลิตภัณฑ์สำเร็จรูปชนิดต่าง ๆ / เสียงดนตรี End Title / CG. Super impose กราฟิกชื่อผู้ผลิต/ ขอบคุณผู้ที่ให้ความร่วมมือ/ อาจารย์ผู้สอน	30 วินาที

ตัวอย่างผลงานนักศึกษา การออกแบบร้านค้าผลิตภัณฑ์ย่านลิวาบนอินเทอร์เน็ต

อนุรักษ์ของไทย

รายละเอียดของร้านค้า

ข่าวสารของร้านค้า

รายการสินค้า

วิธีการชำระเงิน

ติดต่อเรา

ภาษาไทย

อนุรักษ์ของไทย

บริษัทได้นำเสนอสินค้าหัตถกรรมและของที่ระลึกใหม่ ๆ มากมาย ราคาเป็นกันเอง ใครสนใจเข้ามาชมมาซื้อ ได้ที่คุณ อินทิรา

รายการสินค้า



กำไลเงิน

รหัสสินค้า: 000001

ราคา 7.00 บาท

รายละเอียด: แห่ส่งผลิต กลุ่มอาชีพจักสานย่านลิวา 144 หมู่ 7 บ้านหนองบัว ตำบลนาเคียน อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช 80000 โทรศัพท์: 06- 2834127

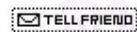


กระป๋องประพุกมีฐาน

รหัสสินค้า: 000003

ราคา 2,000.00 บาท

รายละเอียด: กระป๋องประพุกมีฐาน ลายยักษ์พื้นร้อยสลับลายดอกจากปลีกล้วย 2,500 บาท ราคาส่ง 2,000 บาท ถมทองเหลือง หูจับ ย่านลิวา ต้านในปูผ้าไหมและกระฉก ขนาดกว้าง 3.5 นิ้ว สูง 3 นิ้ว รวมฐาน



กิจสุวรรณ

[รายละเอียดของร้านค้า](#)[ข่าวสารของร้านค้า](#)[รายการสินค้า](#)[วิธีการชำระเงิน](#)[ติดต่อเรา](#)[ภาษาไทย](#)

กิจสุวรรณ

ของดีมีคุณภาพราคาขอมเขาวี

รายการสินค้า



กระเป่ากระปุกมีฐาน

รหัสสินค้า: 000001

ราคา 2,500.00 บาท

รายละเอียด: กระเป่ากระปุกมีฐาน ลายยักษ์พื้นร้อยสลับลายดอกจรวดปลัก 2,500 บาท ราคาส่ง 2,000 บาท ถมทองเหลือง ชูจับย่านลิเกา ด้านในปูผ้าไหมและกระฉก ขนาดกว้าง 3.5 นิ้ว สูง 3 นิ้ว รวมฐาน

TELL FRIEND



กระเป่าทรงรี(สีฟ้า)

รหัสสินค้า: 000002

ราคา 3,000.00 บาท

รายละเอียด: ผู้ผลิต นางจาร์จิก สุสุวรรณ
แหล่งผลิต กลุ่มอาชีพจักสานย่านลิเภา 144 หมู่ 7 บ้านหนองบัว ตำบลนาเคียน อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช 80000 โทรศัพท์: 06-2834127

TELL FRIEND

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

พระเพื่อนพระแพง

รายละเอียดของร้านค้า

ข่าวสารของร้านค้า

รายการสินค้า

วิธีการชำระเงิน

ติดต่อเรา

ภาษาไทย

พระเพื่อนพระแพง

เป็นสินค้าที่มีคุณภาพ ราคาถูก เหมาะสำหรับเป็นของขวัญให้กับ คนรู้ใจ

รายการสินค้า



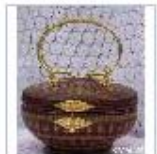
ชื่อผลิตภัณฑ์ தாகผลไม้จากย่านลิเภา

รหัสสินค้า: 000001

ราคา 1,300.00 บาท

รายละเอียด: ผู้ผลิต นางจารึก ชูสุวรรณ
แหล่งผลิต กลุ่มอาชีพจักสานย่านลิเภา 144 หมู่ 7 บ้านหนองบัว ตำบลนาเคียน อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช 80000 โทรศัพท์:
06- 2834127

 TELL FRIEND



ชื่อผลิตภัณฑ์ กระจป้าถืองทรงระไป

รหัสสินค้า: 000002

ราคา 2,500.00 บาท

รายละเอียด: ผู้ผลิต นางจารึก ชูสุวรรณ
แหล่งผลิต กลุ่มอาชีพจักสานย่านลิเภา 144 หมู่ 7 บ้านหนองบัว ตำบลนาเคียน อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช 80000 โทรศัพท์:
06- 2834127

ศูนย์วิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

งานศิลป์ฝีมือไทย

รายละเอียดของร้านค้า

ข่าวสารของร้านค้า

รายการสินค้า

วิธีการชำระเงิน

ติดต่อเรา

ภาษาไทย

งานศิลป์ฝีมือไทย

เป็นผลิตภัณฑ์ที่ทำขึ้นมาจากย่านลิพเอเป็นการสร้างสรรค์งานหัตถกรรมจากภูมิปัญญาชาวบ้านซึ่งมีคุณค่าและมีความสวยงามเป็นอย่างมาก

รายการสินค้า



กระป๋องระปุกมีฐาน

รหัสสินค้า: 000001

ราคา **2,500.00** บาท

รายละเอียด: กระป๋องระปุกมีฐาน ลายยักษ์พื้นร้อยสลับลายดอกจากปสัก 2,500 บาท ราคาส่ง 2,000 บาท ถมทองเหลือง ชูฉับ ย่านลิเภา ด้านในปูผ้าไหมและกระดาษ ขนาดกว้าง 3.5 นิ้ว สูง 3 นิ้ว รวมฐาน



กระป๋องถือทรงกระปุก8เหลี่ยม

รหัสสินค้า: 000002

ราคา **9,500.00** บาท

รายละเอียด: กระป๋องถือทรงกระปุก 8 เหลี่ยม สีดำ ลายพิภพรูปหัวใจ ลักษณะการสานเป็นแบบทับโครงหวาย 30 รอบ ประดับตกแต่งด้วยถมเงินแท้ ชูฉับทำด้วยเงินแท้ ด้านในปูผ้าไหมและกระดาษ ขนาดความกว้าง 5 นิ้ว สูง 3 นิ้ว

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปูเป้หัตถกรรมส่งออก

รายละเอียดของร้านค้า

ข่าวสารของร้านค้า

รายการสินค้า

วิธีการชำระเงิน

ติดต่อเรา

ภาษาไทย

ปูเป้หัตถกรรมส่งออก

เป็นบริษัทที่ผลิตสินค้าต่าง ๆ ด้วยย่านลิเกา ซึ่งเป็นแนวคิดที่มาจากภูมิปัญญาชาวบ้าน เช่น กระเป๋าย่านลิเกา เครื่องจักรสานต่าง ๆ ฯลฯ

รายการสินค้า



ถาดผลไม้จากย่านลิเกา

รหัสสินค้า: 000001

ราคา **1,300.00** บาท

รายละเอียด: ถาดผลไม้จากย่านลิเกา ขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 10 นิ้ว ติดต่อสั่งซื้อได้ที่ : นางจาร์ก ชูสุวรรณ, โทรศัพท์: 06- 2834127



กำไลเงิน

รหัสสินค้า: 000002

ราคา **7.00** บาท

รายละเอียด: ราคาขายส่ง 5.5 บาท ราคาขายปลีก 7 บาท ติดต่อสั่งซื้อได้ที่ : นางจาร์ก ชูสุวรรณ, โทรศัพท์: 06- 2834127



กระเป๋าถือทรงรีเล็ก

รหัสสินค้า: 000003

ราคา **1,200.00** บาท

รายละเอียด: กระเป๋าถือทรงรีเล็ก ลายไทย สีน้ำตาล ลักษณะการสานเป็นแบบทับโครงหวาย 9 รอบ ประดับตกแต่งด้วยถมทองเหลือง บู๊จับทำด้วยทองเหลือง ด้านในบุผ้าไหมและกระจุก ขนาดความกว้าง 3,5 นิ้ว ยาว 5 นิ้ว สูง 2 นิ้ว น้ำหนักประมาณ 300 กรัม ราคาขายปลีก 1,200 บาท ราคาขายส่ง 1,000 บาท (ต้องสั่งซื้ออย่างน้อย 3 ใบขึ้นไป) ติดต่อสั่งซื้อได้ที่ : นางจาร์ก ชูสุวรรณ, โทรศัพท์: 06-

ศิลปพัฒนา จำกัด

รายละเอียดของร้านค้า

ข่าวสารของร้านค้า

รายการสินค้า

วิธีการชำระเงิน

ติดต่อเรา

ภาษาไทย

ศิลปพัฒนา จำกัด

จำหน่ายสินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ จำพวก ย่านลิเภา เช่น กระเป๋า เครื่องใช้ภายในครัวเรือน กระเช้า ซึ่งเป็นผลงานของคนไทยในจังหวัดนครศรีธรรมราช

รายการสินค้า



กระเป๋าทรงกระเพาะหมูมีฐาน

รหัสสินค้า: 000001

ราคา **1,800.00** บาท

รายละเอียด: กลุ่มอาชีพจักสานย่านลิเภา 144 หมู่ 7 บ้านหนองบัว ตำบลนาเคียน อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช 80000
โทรศัพท์: 06- 2834127



กระเป๋าทรงสี่เหลี่ยม

รหัสสินค้า: 000002

ราคา **3,000.00** บาท

รายละเอียด: กลุ่มอาชีพจักสานย่านลิเภา 144 หมู่ 7 บ้านหนองบัว ตำบลนาเคียน อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช 80000
โทรศัพท์: 06- 2834127



กระเป๋าถือทรงรีพิเศษ

รหัสสินค้า: 000003

ราคา **9,500.00** บาท

รายละเอียด: กลุ่มอาชีพจักสานย่านลิเภา 146 หมู่ 7 บ้านหนองบัว ตำบลนาเคียน อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช 80000
โทรศัพท์: 01 - 3964423

พิธีรา แชนเมด

รายละเอียดของร้านค้า

ข่าวสารของร้านค้า

รายการสินค้า

วิธีการชำระเงิน

ติดต่อเรา

ภาษาไทย

พิธีรา แชนเมด

จำหน่ายผลิตภัณฑ์จากย่านลิเภาซึ่งเป็นผลิตภัณฑ์ที่กลุ่มแม่บ้านร่วมกันผลิต

รายการสินค้า



กระป๋าก้อทรงกรรปุก 8 เหลี่ยม

รหัสสินค้า: 000001

ราคา **9,500.00** บาท

รายละเอียด: กระป๋าก้อทรงกรรปุก 8 เหลี่ยม สีดำ ลายพิภพรูปหัวใจ ลักษณะการสานเป็นแบบทับโคจรหวาย 30 รอบ ประดับตกแต่งด้วยถมเงินแท้ หูจับทำด้วยเงินแท้ ด้านในบุผ้าไหมและกระดาษ ขนาดความกว้าง 5 นิ้ว สูง 3 นิ้ว น้ำหนักประมาณ 300 กรัม ราคาขายปลีก 9,500 บาท ราคาขายส่ง 9,000 บาท (ต้องสั่งซื้ออย่างน้อย 3 ใบขึ้นไป) ติดต่อสั่งซื้อได้ที่ : นายนอง กังวาลก้อง, โทรศัพท์: 01-9686880



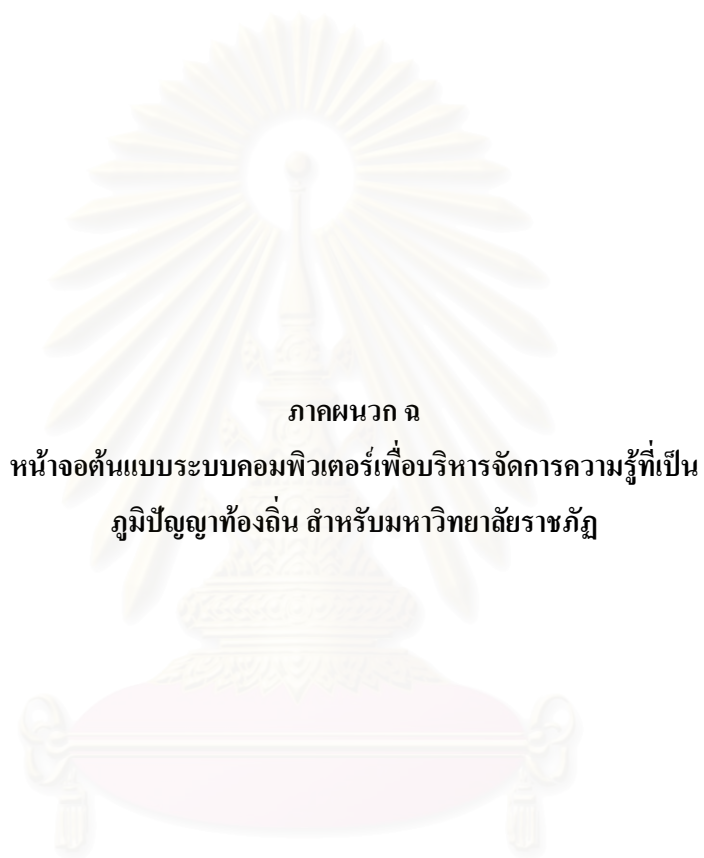
กระป๋ากะปุกมีฐาน

รหัสสินค้า: 000002

ราคา **2,500.00** บาท

รายละเอียด: กระป๋ากะปุกมีฐาน ลายยักซ์พื้นร้อยสลับลายดอกจอกสี 2,500 บาท ราคาส่ง 2,000 บาท ถมทองเหลือง หูจับย่านลิเภา ด้านในบุผ้าไหมและกระดาษ ขนาดกว้าง 3.5 นิ้ว สูง 3 นิ้ว รวมฐาน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก ฉ

หน้าจอต้อนรับระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็น
ภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก ฉ

หน้าจอต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ

The screenshot shows a web portal with the following elements:

- Header:** KMSLW logo (edu.rint.ac.th) and contact information for Rajabhat Udon Thani.
- Navigation:** Home, News, Learning, Local Wisdom, Knowledge, and Contact Us.
- Main Content:** A featured article titled "กระเปาะอิทองระปลูก 8 เหลี่ยม" (8-sided Iron Pot) with a photo of the pot and a description of its history and use.
- Left Sidebar:** A menu with options like "หน้าหลัก", "ฐานความรู้", "ข่าเรียนข่าหรือข่าวใหม่", "กระดานข่าว", "ผลิตภัณฑ์ใหม่", and "ค้นหาแหล่งผลิต จำหน่าย". Below it are sections for "คอนเทนต์ที่พบบ่อย" and "ปฏิทินกิจกรรม".
- Right Sidebar:** Profiles of users like "ทีมผู้เชี่ยวชาญ" and "ผู้ทรงภูมิปัญญา". Below is a "แหล่งความรู้ภายนอก" section with a list of external resources.
- Bottom:** A date selector for "มีนาคม 2548" and a calendar grid.

ภาพหน้าจอเว็บไซต์ (Portal) ต้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ

สรุสาระ

หน้าหลัก | สรุสาระ | เรียนรู้ร่วมกัน | แบ่งปันความรู้ | ผลิตภัณฑ์ | สรุคหน้าเบื่อง

- หน้าหลัก
- สรุสาระ
- ฐานความรู้
- แหล่งความรู้ภายนอก
- มาเรียนบนเคือช่ย
- กระคานช่ย
- ผลิตภัณฑ์
- ค้นหาแหล่งผลิต จ่ยหน่วย

:: สืบค้นสรุสาระเกสร จากฐานความรู้

ระบุค่ยสำคัญ ค่ยทั้งหมด สืบค้น

แสดงผล 5 10 15 แหล่ง

- ✦ **กระบวนการผลิต (1)**
ขั้นตอนการผลิต
- ✦ **ตลาดผลิตภัณฑ์อ่นดิเหา (5)**
ค่ยอย่งร่นค่ยบอณดิค่ยของนคศึกษา
- ✦ **ผลิตภัณฑ์อ่นดิเหา (1)**
ผลิตภัณ์ที่อ่นดิเหา
- ✦ **อาศรมภูมิปัญญา (3)**
ผู้ทรงภูมิปัญญา
- ✦ **ตระกูลอ่นดิเหา (1)**
ประเภทอ่นดิเหา ลคภณะทางวิทยาศาสตร์
- ✦ **ประวัติความเป็นมา (3)**
อ่นดิเหากับเมืองคอน
- ✦ **ศูนย์ศิลปคัณกรรม (2)**
กลุ่มจักสานอ่นดิเหา โครงการศิลปาชีพ ศูนย์ศิลปคัณกรรมพื้นบ้าน

สถาบันวิทยบริการ

ภาพหน้าจอบีหว่ขื่อหลัก “สรุสาระ” หวีขื่อช่ย ฐานความรู้ แสดงหว่เรือ การจักหมวดหมู่ความรู้

สรุสาระ > หน้าหลัก | สรุสาระ | เรียนรู้ร่วมกัน | แบ่งปันความรู้ | ผลิตภัณฑ์ | สมุดหน้าเหลือง

หน้าหลัก
สรุสาระ
ฐานความรู้
เพิ่ม เรือไซต์
แหล่งความรู้ภายนอก
บทเรียนบนเครือข่าย
กระดานข่าว
ผลิตภัณฑ์
ค้นหาแหล่งผลิต จำหน่าย

สืบค้นสารเอกสาร ฐานความรู้

ระบุคำสำคัญ คำทั้งหมด สืบค้น

แสดงผล 5 10 15 แห่ง

สรุสาระ > ตลาดผลิตภัณฑ์ย่านลิเภา > ตัวอย่างร้านค้าบนอินเทอร์เน็ตของนักศึกษา

พบแหล่งความรู้: 5 แห่ง

1.	<p>สิบลพัฒนา จำกัด จำหน่ายสินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ จำหน่าย ย่านลิเภา เช่น กระเป่า เครื่องใช้ภายในครัวเรือน กระเชา ซึ่งเป็นผลงานของคนไทยในจังหวัดนครราชสีมา บันทึกเมื่อ : 13/3/2547 20:03:09 [ลิงค์มีปัญหา]</p>	เยี่ยมชม : 24 ครั้ง
2.	<p>พัชรา แอนมต จำหน่ายผลิตภัณฑ์จากย่านลิเภาซึ่งเป็นผลิตภัณฑ์ที่กลุ่มแม่บ้านร่วมกันผลิต บันทึกเมื่อ : 13/3/2547 20:13:37 [ลิงค์มีปัญหา]</p>	เยี่ยมชม : 15 ครั้ง
3.	<p>พิปูนรุ่งโรจน์ จำกัด เป็นบริษัทที่ผลิตสินค้าซึ่งทำจากย่านลิเภาที่มีอยู่ในท้องถิ่นของตน เป็นงานหัตถกรรมที่ปราณีตสวยงาม บันทึกเมื่อ : 13/3/2547 20:18:44 [ลิงค์มีปัญหา]</p>	เยี่ยมชม : 9 ครั้ง
4.	<p>พรรณภเกษตรอินตอร์ ผลิตภัณฑ์ที่ทำขึ้นมาจากย่านลิเภาเป็นการสร้างสรรค์งานหัตถกรรมจากภูมิปัญญาชาวบ้านซึ่งมีคุณค่าและมีความสวยงามเป็นอย่างมาก บันทึกเมื่อ : 13/3/2547 20:22:54 [ลิงค์มีปัญหา]</p>	เยี่ยมชม : 10 ครั้ง
5.	<p>ปู่เป็ดหัตถกรรมส่งออก เป็นบริษัทที่ผลิตสินค้าต่าง ๆ ด้วยย่านลิเภา ซึ่งเป็นแนวคิดที่มาจากภูมิปัญญาชาวบ้าน เช่น กระเป่าย่านลิเภา เครื่องจักรสานต่าง ๆ ฯลฯ บันทึกเมื่อ : 13/3/2547 20:26:11 [ลิงค์มีปัญหา]</p>	เยี่ยมชม : 8 ครั้ง

[หน้า 1 / 1]

ภาพหน้าจอเว็บหัวข้อหลัก “สรุสาระ” หัวข้อย่อย ฐานความรู้ แสดงผลการสืบค้นข้อมูล

KMSLW edu.rint.ac.th

“ประทีปกัน ประเทืองไทย”

สถาบันราชภัฏนครราชสีมา โทรศัพท. 075-382 032 โทรสาร. 075-377 440

ศิริสวัสดิ

หน้าหลัก | สารสาระ | ยี่สิบห้าวันกิน | แม่บ้านความดี | มล็ดกับโลก | ดนุทนนำเทือง

หน้าหลัก

ฐานความดี

แหล่งความรู้ภายนอก

- แนะนำแหล่งความดี
- แหล่งความดีใหม่
- บทเรียนแบบเสริมช่วย
- ละครสถานข่าว
- วีดิทัศน์สื่อรายงาน

สืบค้นแหล่งความรู้ภายนอก

ระบุคำสำคัญ:

ค้นหา: ทุกคำที่ระบุ เฉพาะคำใดคำหนึ่ง

แหล่งความดี 9 แหล่ง เป็นแหล่งความดีล่าสุดที่ได้มีการบันทึกไว้

▶ **ภาษาถิ่นของชนที่บ้าน : บ้านฉันทา** ☆☆☆☆☆
 ภาษาดialectบ้านฉันทา เป็นศิลปวัฒนธรรมอันเปี่ยมของชาวลำไย ชาวบ้านบ้านฉันทาบ้านฉันทา เป็นคนใจดี เก่ง อดทน อดกลั้นได้เคื่องประดับ โดยเฉพาะคนบ้านฉันทาเป็นที่ยอมรับของผู้อื่นมาก
http://it.nnt.ac.th/~culture/LifeStyle/kipoul_thai.html ดูได้จนจบทั้งหมด 0 คน - ใจดีจน - เขียนบน 2 ครั้ง

▶ **มล็ดกับยี่สิบวันโลก** ☆☆☆☆☆
 มล็ดกับยี่สิบวันโลก จะมีความสวยงาม หลากหลาย ต้องใช้มือฉมัง ใจความอ่านง่าย และความอดทนในกาชมล็ด
<http://human.rint.ac.th/~suteop/nam/Lipsai.html> - ดูได้จนจบทั้งหมด 0 คน - ใจดีจน - เขียนบน 1 ครั้ง

▶ **สองเดือนของศ** ☆☆☆☆☆
 บ้านฉันทาเป็นศิลปวัฒนธรรมที่มีชื่อเสียงอีกอย่างหนึ่งของภคภคิ ได้เฉพาะจังหวัดนครราชสีมา เป็นงานฝีมือที่มีมานานมากกว่า ๑๐๐ ปี
<http://human.rint.ac.th/~onuma/book2.html> ดูได้จนจบทั้งหมด 0 คน - ใจดีจน - เขียนบน 1 ครั้ง

▶ **นายทมิฬกับศิลปะกับศิลปะของภคภคิ "บ้านฉันทา"** ☆☆☆☆☆
 "บ้านฉันทา" เป็นศิลปวัฒนธรรมที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมอันล้ำค่าของชนชาวไทย ฉลาดด้วย เป็นงานฝีมือที่ทรงพลังสร้างสรรค์ด้วยความประณีต ละเลียดอ่อน มีทรวดสายใบแห่งฝีมือของชาวจังหวัดนครราชสีมาเนื่องกับมาช้านาน

ภาพหน้าจอเว็บหัวข้อหลัก “สารสาระ” หัวข้อย่อย แหล่งความรู้ภายนอก แสดงผลการสืบค้นข้อมูล

- หน้าหลัก
- ฐานความรู้
- แหล่งความรู้ภายนอก
- บทเรียนบนเครือข่าย
- กระดานข่าว
- ผลิตภัณฑ์
- ค้นหาแหล่งผลิตจำหน่าย

:: กระดานข่าว

- ▶ 2/2/2547 1:00:14 ต้องการทราบแหล่งผลิตย่านลิเภา
- ▶ 3/2/2547 3:13:33 ต้องการวิดีโอเกี่ยวกับย่านลิเภา มีใครช่วยได้บ้าง
- ▶ 9/3/2547 22:15:38 รูปภาพใส่ไม่ได้
- ▶ 12/3/2547 22:34:28 ให้นักศึกษาตอนบนประเมินพื้นที่ที่ย่านลิเภา
- ▶ 14/3/2547 4:22:53 คำถาม
- ▶ 15/3/2547 17:33:52 เมื่อไหร่จะได้ตอบ
- ▶ 15/3/2547 17:50:56 อาจารย์ยังไม่ส่งอีเมลล์มาให้
- ▶ 24/4/2547 19:42:32 ทำงานกันได้ไหมคะ
- ▶ 24/4/2547 19:48:51 สงสัยเกี่ยวกับเนื้อที่บนเว็บไซต์

... ทั้งหมด ⇨

:: สอบถามที่หน่วย

- ▶ หากจะนำภาพไปใช้ออกแบบร้านค้าบนอินเทอร์เน็ตจะทำได้
- ▶ ต้องการภาพย่านลิเภาต้องทำอะไรที่ะ
- ▶ ต้องการทราบรายชื่อแหล่งผลิตย่านลิเภา

... ทั้งหมด ⇨



ทีมผู้เชี่ยวชาญ

ให้คำปรึกษา แนะนำ ชี้ช่องทางทางการเงิน



ผู้ทรงภูมิปัญญา

ผู้สร้างสรรค์ผลงาน จากภูมิปัญญา ที่มี การสืบทอดมาช้านาน ๆ

:: แหล่งความรู้ภายนอก

- ▶ หนังสือฉบับหนึ่งผลิตภัณฑ์ : ย่านลิเภา
- ▶ ทัศนกรรม : ย่านลิเภา
- ▶ ย่านลิเภา พืชตระกูลเฟิน
- ▶ เถาวัลย์ที่ชื่อย่านลิเภา
- ▶ นายหมักแดง กับพิพิธภัณฑ์เครื่องจักสาน “ย่านลิเภา”

ค้นหา: ทุกคำ เฉพาะคำ

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาพหน้าจอบทเรียนหัวข้อหลัก “แบ่งปันความรู้”

สภากาแฟ

หน้าหลัก | สรรพสาระ | เรียนรู้ร่วมกัน | แบ่งปันความรู้ | สติ๊กเกอร์ | สมุดหน้าเหลือง

- หน้าหลัก
- ฐานความรู้
- แหล่งความรู้ภายนอก
- บทเรียนบนเครือข่าย
- กระดานข่าว
- สติ๊กเกอร์
- ค้นหาแหล่งสติ๊กเกอร์

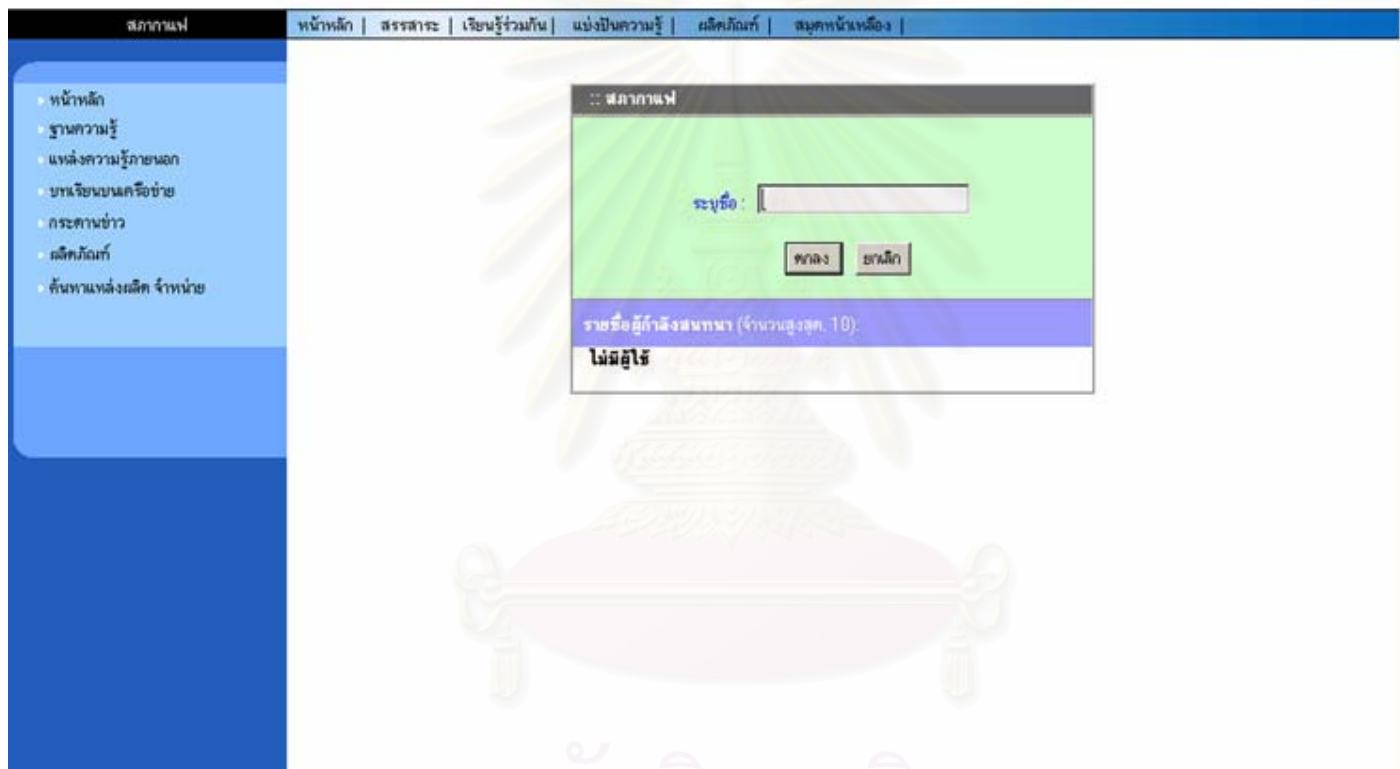
สภากาแฟ

ระบุชื่อ :

ตกลง ยกเลิก

รายชื่อผู้กำลังสนทนา (จำนวนสูงสุด: 10):

ไมสสุไร



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาพหน้าจอเว็บไซต์หลัก “แบ่งปันความรู้” หัวข้อย่อย สภากาแฟ

Chat

21:00 **อาจารย์ชานดาว** > บอหมและคะขอเดชากรเอกอภุมวาททุกคณคความลุ่มและอจาเจบอจาจนจะ
14:20 **นิพนธ์ โสภกา** > อาจารย์มมย้งสมัครพันที่ขายของไม่ได้มสมัครหลายครั้งแล้วขบอกรว่ากรอกข้อมูลผิดพลาดมให้เพื่อนช่วดูแล้วก็ยังไม่ถูกต้องมจะพบายามสมัครใหม่แล้วก็สมัครได้
แล้วมจะส่งอีเมลไปให้ เหนื่อยจังแล้ว
13:54 **จำริญ สมจิต** > ขอให้นักศึกษาโปรแกรมคณิตศาสตร์ตั้งใจเรียนกันนะครับ
12:30 **ฟ้าดีเนาะ ราแดง** > อาจารย์หนูได้สมัครของwww.thai.net แล้วคะ
14:59 **เกษร เพ็ชรหนู** > ได้สมัคร website ร้านค้าแล้ว www.tarad.com/kasorn
15:03 **warintorn choomuang** > ไทรหาอาจารย์หลายครั้งแล้วแต่ไม่ติดต่อไม่ทราบว่ไปเบอร์ 076568515 หรือเปล่าคะ
15:04 **warintorn choomuang** > หนูจะติดต่อเรื่องการเขียนแผนคะ
15:04 **warintorn choomuang** > วันนี้เข้าไปหาอาจารย์แล้วแต่ไม่เจอคะ
12:53 **ปทุมมา สุทธิกาญจน์** > อาจารย์คะหนูสมัครเว็บ thai.net ได้แล้วคะ แล้วจะส่งอีเมลไปหาอาจารย์คะ
15:18 **อรุณญา แสงเดือน** > อาจารย์คะหนูส่งเว็บไซต์ส่วนตัวกับร้านค้าบนอินเทอร์เน็ตแล้วคะ
01:43 **kobkul sanakut** > เข้าไปดูวิธีการเปิดเว็บไซต์ส่วนตัวและร้านค้าอินเทอร์เน็ตแล้วไม่เข้าใจเลยคะ
15:48 **วิชรารกร แก้วอุดม** > อาจารย์ประกอบหนูส่งe-mailให้อาจารย์แล้วคะ หังเปิดตลาด และสร้างเว็บคะ
18:28 **โสภกา ศำมะนิน** > ได้สมัครร้านค้า Website ร้านค้าแล้ว www.tarad.com/sopa-kum
15:54 **warintorn choomuang** > ได้สมัครร้านค้า Website ร้านค้าแล้ว www.tarad.com/nass
14:30 **เสาวภา วิษยศักดิ์** > ส่งงานแล้วคะ

>>

ภาพหน้าจอเว็บหัวข้อหลัก “แบ่งปันความรู้” หัวข้อย่อย สภากาแฟ แสดงข้อมูลรายละเอียดการสนทนา

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

กระดานข่าว

หน้าหลัก | สารสาร | เรียนรู้ร่วมกัน | แบ่งปันความรู้ | สติ๊กเกอร์ | สมุดหน้าเหลือง

หน้าหลัก
ฐานความรู้
แหล่งความรู้ภายนอก
บทเรียนบนเครือข่าย
กระดานข่าว
สติ๊กเกอร์
พื้นที่แหล่งผลิต จำหน่าย

กระดานข่าว(Webboard)

เขียนคำถามใหม่ | เข้าสู่ระบบ

พิมพ์ข้อความที่ต้องการค้นหา : (ไม่พิมพ์จะแสดงทุกคำถาม)
หรือคำถามในหมวด : เลือกสาขาย่อยหมวด ค้นหา

ทั้งหมดคำถามที่มีคำว่า พบทั้งหมด 114 คำถาม

รหัส	หัวข้อ	ผู้ถาม	ส่งคำถามเมื่อ	ผู้ตอบ
+ 00015	การส่งอีเมลล์	นางสาวอุษมา เชนเศรษฐ์	25/4/2547 18:27:09	1
+ 00014	เกี่ยวกับสินค้า	นางสาวสุภาวดี บุญคมแก้ว	25/4/2547 18:25:46	1
+ 00013	เกี่ยวกับสินค้า	นางสาวสุภาวดี บุญคมแก้ว	25/4/2547 18:23:31	1
+ 00012	การส่งอีเมลล์	นางสาวอุษมา เชนเศรษฐ์	25/4/2547 18:18:55	1
+ 00011	สงสัยเกี่ยวกับเน็ตบนเว็บไซต์	ศิริณี แก้วแก้ว	24/4/2547 19:48:51	1
+ 00010	ทำงานกันได้ไหมคะ	อ.สุภาวดี	24/4/2547 19:42:32	5
+ 00008	อาจารย์ยังไม่ส่งอีเมลล์มาให้	พัชรา หนูน้อย	15/3/2547 18:02:13	1
+ 00007	เมื่อไหร่จะได้ตอบ	วันเพ็ญ ชวตอง	15/3/2547 17:50:56	1
+ 00006	คำถาม	พัชรา หนูน้อย	15/3/2547 17:33:52	1
+ 00005	พื้นที่ที่หน้าชั้นเรียน	นางสาวสาคร ธิญาน	14/3/2547 4:22:53	0
+ 00004	ให้นักศึกษาค้นแบบประเมิน	อาจารย์ประภัสร์ ไชย	12/3/2547 22:34:28	0
+ 00003	รูปภาพใส่ไม่ได้	พัชรา คำจุม	9/3/2547 22:15:38	2

ภาพหน้าจอเว็บหัวข้อหลัก “แบ่งปันความรู้” หัวข้อย่อย กระดานข่าว



คำถามนี้...มีคำตอบ

ดูตัวอย่าง



ชื่อ : อ.สุภาวดี
คำถาม : ทำงานกันได้ไหมคะ
รายละเอียด : ขอให้เข้ามาทำงานในเว็บ มีละนินครูให้คะแนนไม่ถูกนะคะ
อีเมลล์ : supromma@hotmail.com
โสมเพจ :
ICQ-UIN :
ส่งคำถามเมื่อ : วันเสาร์ ที่ 24 เดือนเมษายน พศ.2547
เวลา : 19 นาฬิกา 42 นาที 32 วินาที



คำตอบที่ : 1
ชื่อ : ศิราณี แฉ้วกล้า
คำตอบ : ทำเสร็จแล้วค่ะแต่ยังไม่ได้ส่งคะ
อีเมลล์ : poo104@thaimail.com
โสมเพจ :
ICQ-UIN :
ส่งคำตอบเมื่อ : วันเสาร์ ที่ 24 เดือนเมษายน พศ.2547
เวลา : 19 นาฬิกา 51 นาที 54 วินาที

ภาพหน้าจอเว็บหัวข้อหลัก “แบ่งปันความรู้” หัวข้อย่อย กระดานข่าว แสดงข้อมูลรายละเอียดการตอบกระทู้

- หน้าหลัก
- ฐานความรู้
- บริการบัณฑิตยศาสตร์
- หลักสูตรอบรมสัมมนา
- กระดานข่าว



ข่าวสาร

มีหัวข้อข่าวจำนวน 2 หัวข้อ ใน 1 หน้า และคุณกำลังอยู่ที่หน้า 1

1/2/2547 : หัวข้อข่าวเรื่อง งานเทศกาลมิ่งศุภทวารและของดีเมืองนคร

งานเทศกาลมิ่งศุภทวารและของดีเมืองนคร จัดขึ้นในช่วงเดือนกรกฎาคมถึงเดือนสิงหาคม [รายละเอียด]

1/2/2547 : หัวข้อข่าวเรื่อง ราชภัฏวิสาหกิจ ประจำปี 2547

สถาบันราชภัฏนครราชสีมากำหนดจะจัดงานราชภัฏวิสาหกิจ ประจำปี 2547 ในวันที่ 14 - 15 กุมภาพันธ์ 2547 [รายละเอียด]

สถาบันวิทยบริการ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ภาพหน้าจอเว็บหัวข้อหลัก “แบ่งปันความรู้” หัวข้อย่อย ข่าวสารสำคัญ

ข่าวสาร	หน้าหลัก สรรสาระ เรียนรู้ร่วมกัน แบ่งปันความรู้ เลิศเกินที่ สมุดหน้าเหลือง
---------	--

- หน้าหลัก
- ฐานความรู้
- บทเรียนแบบเครือข่าย
- หลักสูตรอบรมสัมมนา
- กระดานข่าว

ข่าวสาร
หัวข้อข่าวทั้งหมด

วัน เดือน ปี : 1/2/2547 เวลา 14:56

หัวข้อข่าว : **ราชภัฏวิซฮาร ประจำปี 2547**

รายละเอียด : สถาบันราชภัฏนครศรีธรรมราชกำหนดจะจัดงานซึ่งแสดงศักยภาพทางวิชาการ เพื่อเป็นประโยชน์แก่นักเรียนนักศึกษาและประชาชนชาวจังหวัดนครศรีธรรมราชอีกงานหนึ่งคือ *งานราชภัฏวิซฮาร ประจำปี 2547* ในวันที่ 14-15 กุมภาพันธ์ 2547 ที่จะถึงนี้ โดยบริเวณสถาบันราชภัฏนครศรีธรรมราช กิจกรรมในงานราชภัฏวิซฮารปีนี้ สถาบันมุ่งเน้นการจัด "คอนเสิร์ต" เป็นหัวใจสำคัญ ซึ่งประกอบด้วย คลาสสิคเล็กสูทรมหาวิทยาลัยราชภัฏ คลาสสิคอนุยุค และคลาสสิคคันทันท์มีกลุ่มชน นิทรรศการและการสาธิตสาขาวิชาเด่นของคณะต่าง ๆ ทั้งทฤษฎี การประชุมและบรรยายวิชาการ การจัดพิมพ์ผลงานวิชาการ และพิธีราชภัฏสุดดี และที่จิตว่านเด่นและเป็นภาพประเพณีของสถาบันคือ การแข่งขันจักรยานเสือภูเขา ซึ่งด้วยพระราชทานสมเด็จพระบรมโอรสาธิราชฯ สยามมกุฎราชกุมาร ซึ่งจัดปีนี้เป็นปีที่ 6 อนึ่งในปีนี้สหกรณ์ออมทรัพย์นครศรีธรรมราชได้จัดประชุมตัวแทนสมาชิกจำนวน 1,000 คน ในงานราชภัฏวิซฮารด้วย

จึงขอเชิญชวนผู้สนใจ โดยเฉพาะนิสิตนักศึกษาและคณาจารย์ไปเที่ยวชมและจับจ่ายคลาสสิคและคลาสสิคกันโดยทั่วกัน ในวันที่ 14-15 กุมภาพันธ์ 2547 นี้ ที่สถาบันราชภัฏนครศรีธรรมราช

ข้อเสนอแนะ (Comments)

หัวข้อข่าวสาร
คลิกดูรายละเอียดหัวข้อข่าวสาร

- ▶ งานเทศกาลมิ่งคุณทวดและของดีเมืองนคร
- ▶ ราชภัฏวิซฮาร ประจำปี 2547

... ทั้งหมด >>

ภาพหน้าจอเว็บหัวข้อหลัก “แบ่งปันความรู้” หัวข้อย่อย ข่าวสารสำคัญ แสดงข้อมูลรายละเอียดข่าวสาร

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



- หน้าหลัก
- ฐานความรู้
- บทเรียนบนเครือข่าย
- กระดานข่าว

ตอบคำถามที่พบบ่อย

- ดูกระทู้คำถามทั้งหมด
- ตั้งกระทู้คำถามใหม่

:: ตอบคำถามที่พบบ่อย

รหัส	หัวข้อคำถาม	ผู้ถาม	ส่งคำถามเมื่อ	ผู้ตอบ
#00003	หากจะนำภาพไปใช้ออกแบบร้านค้าบนอินเทอร์เน็ตจะทำยังไงดี	ศิษย์รัก	10 มีนาคม 2547	1 คน
#00002	ต้องการภาพย่านสีหาต้องทำอย่างไรละ	ST	10 มีนาคม 2547	1 คน
#00001	ต้องการทราบรายชื่อแหล่งผลิตย่านสีหา	นักศึกษา	31 มกราคม 2547	1 คน
รหัส	หัวข้อคำถาม	ผู้ถาม	ส่งคำถามเมื่อ	ผู้ตอบ

หน้า | 1 |

:: การใช้งาน

1. กรุณาคลิกที่ ตั้งคำถามใหม่ เพื่อนำเสนอข้อความ หรือประเด็นปัญหาที่พบในการใช้โปรแกรม
2. กรุณากรอกรายละเอียดประเด็นปัญหาให้ชัดเจน
3. หมายเลขหน้าเรียงจาก คำถามใหม่ไปเก่า เช่น 1 คือ หน้าที่มีคำถามใหม่ล่าสุด และแต่ละหน้าจะแสดงคำถามจำนวน 15 คำถาม

จำนวนผู้เยี่ยมชม : **9** คน

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาพหน้าจอบริบทหัวข้อหลัก “แบ่งปันความรู้” หัวข้อย่อย คำถามที่พบบ่อย

KMSLW edu.rint.ac.th

สถาบันราชภัฏนครราชสีมา โทรสาร. 075-302 032 โทรสาร. 075-377 440

หน้าหลัก | สารสาร | เรียนรู้ร่วมกัน | แบ่งปันความรู้ | สมัครผู้ชม | สนับสนุนท้องถิ่น

ตอบคำถามที่พบบ่อย

- หน้าหลัก
- ฐานความรู้
- บทเรียนแบบสื่อช่วย
- กระดานข่าว

ตอบคำถามที่พบบ่อย

- ดูประวัติคำถามทั้งหมด
- ตั้งกระทู้คำถามใหม่

ข้อความเรื่อง : หากจะนำภาพไปใช้ออกแบบร้านค้าบนอินเทอร์เน็ตจะทำได้

ตอบคำถามเพิ่มเติม

หากจะนำภาพไปใช้ออกแบบร้านค้าบนอินเทอร์เน็ต มีขั้นตอนอะไรบ้าง [จรรยา สิมศิริ ตอบเมื่อ 10 มีนาคม 2547]

1. เข้าไปที่ตลาด.คอม (เว็บที่ได้สมัครไว้)
2. ล็อกอินเข้าไป (อยู่ด้านขวา) ระบุชื่อ รหัสผ่าน ก็ได้สมัครไว้
3. เมื่อเข้าไปได้ให้คลิกที่เมนูของร้าน อยู่ด้านขวาบน
4. จะมีรายการต่าง ๆ ให้เลือก ให้ท่านเลือกประเภทสินค้า
5. ให้นำภาพมาวางข้อความให้ดูสวยงาม
6. ขั้นตอนการนำรูปภาพเข้าเว็บอย่างที่ได้แนะนำไว้ครับ ลองไปอ่านดู [จรรยา สิมศิริ ตอบเมื่อ 10 มีนาคม 2547]

ขอเชิญร่วมตอบคำถาม

ผู้ตอบ :

คำตอบ :

ส่งคำตอบ Clear ข้อความ

ภาพหน้าจอบริบทหัวข้อหลัก “แบ่งปันความรู้” หัวข้อย่อย คำถามที่พบบ่อย

- ลงทะเบียน
- ขอรับ
- เข้าสู่ระบบ
- ผู้ดูแลระบบ

หมวด/ประเภทผลิตภัณฑ์

- กระเป๋า
- เครื่องประดับ
- พู่
- หมวก
- พิก
- กล่อง
- ผ้าไหม
- เครื่องใช้
- ตะกร้า
- ผ้า
- ที่รองแก้ว

ค้นหา

ประเภท

ชื่อผลิตภัณฑ์

ค้นหาแบบพิเศษ

:: ผลิตภัณฑ์ที่เราน่าสนใจ



กระเป๋าทรงปุกมีฐาน

กระเป๋าทรงปุกมีฐาน ลายสีน้ำตาลทองลายดอก ราคา
ปกติ 2,500 บาท ราคาส่งเสริม 2,000 บาท ถมทองเหลือง หู
จับย่านลิเภา ด้านในบุผ้าไหมและกระดาษ ขนาดกว้าง 3.5
นิ้ว สูง 3 นิ้ว รวมฐาน

:: ผลิตภัณฑ์แนะนำ



ชื่อผลิตภัณฑ์กระเป๋าทรงจิ้งจอก (สีฟ้า)

ราคา 3000 บาท

ผู้ผลิต นางจารึก ชูสุวรรณ

แหล่งผลิต กลุ่มอาชีพจักสานย่านลิเภา 144 หมู่ 7 บ้าน
หนองบัว ตำบลนาขื่อน อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา
ธรรมราช 80000 โทรศัพท์: 06-2834127

:: ผลิตภัณฑ์ใหม่



กระเป๋าทรงกระปุก 8 เหลี่ยม

กระเป๋าทรงกระปุก 8 เหลี่ยม สีฟ้า ลายพิกุลรูปหัวใจ
ลักษณะการสานเป็นแบบข่อยโคร่งหวาย 30 รอย ประดับ
ตกแต่งด้วยวงลิเภา หูจับทำด้วยเงินแท้ ด้านในบุผ้าไหม



ภาพหน้าจอเว็บไซต์หัวข้อหลัก “ผลิตภัณฑ์” หัวข้อย่อย แนะนำผลิตภัณฑ์

- ลงทะเบียน
- รหัส ขึ้น
- เข้าสู่ระบบ
- ผู้ดูแลระบบ
- หมวด/ประเภท**
- กระเป๋า
- เครื่องประดับ
- หวี
- หมวก
- หัตถ์
- ก่ออง
- ก้าไล
- เครื่องใช้
- ตะกร้า
- ลาก
- ที่รองแก้ว

ค้นหา

ประเภทผลิตภัณฑ์:

ระบุชื่อผลิตภัณฑ์:

[สืบค้นแบบพิเศษ](#)

รายละเอียดผลิตภัณฑ์



KMSLW

ชื่อผลิตภัณฑ์ : กระเป๋าถือทรงกระบอก

หมวด/ประเภท : กระเป๋า

ราคา : 2500 บาท

รายละเอียด : ภาชนะเป็นแบบยกหูขึ้น ลี้น้ำตาล ละเอียดมันวาวหรือสลับลายดอก ลี้นางและ การสานเป็นแบบยกหูโครงหวาย ประดับคนต่างหัวของทองเหลือง หูจับทำด้วย อัญมณีทำ ค้านใหม่ทำใหม่และกระจาก ขนาดความกว้าง 3.5 นิ้ว สูง 3 นิ้ว น้ำหนัก ประมาณ 300 กรัม ราคาขายปลีก 2,500 บาท ราคาขายส่ง 2,000 บาท (ต้อง สั่งซื้ออย่างน้อย 3 ใบขึ้นไป) ติดต่อสั่งซื้อได้ที่ : นางจารึก ชูสุวรรณ โทรศัพท์: 06- 2834127

ชื่อผลิตภัณฑ์ กระบวนการผลิต

ผู้ผลิต : นางจารึก ชูสุวรรณ
สถานที่จำหน่าย : หมู่อาชีพจักสานย่านผิงคา 144 หมู่ 7 บ้านหนองบัว ตำบลนาขยอน อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา 30000 โทรศัพท์: 06- 2834127

จำนวนที่สั่งซื้อ

ระบบจำนวน

ภาพหน้าจอเว็บไซต์หลัก “ผลิตภัณฑ์” หัวข้อย่อย รายละเอียดผลิตภัณฑ์

- ลงทะเบียน
- ระเซ็น
- เข้าสู่ระบบ
- ผู้ดูแลระบบ

คลิก >> สินค้าแบบพิเศษ

ประเภท

ชื่อผลิตภัณฑ์

ค้นหา

:: พบผลิตภัณฑ์ 21 ชิ้น/ใบ

แสดงผลการสืบค้น



ชื่อผลิตภัณฑ์ : กระเป๋าดึงทรงระย้า
ประเภท : กระเป๋า
ราคา : 2500 บาท
ผู้ผลิต : นางจารึก ชูสุวรรณ
แหล่งผลิต : กลุ่มอาชีพจักสานย่านลิเภา 144 หมู่ 7 บ้านหนองบัว ตำบลนาเคียน อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช 80000 โทรศัพท์: 06- 2834127



ชื่อผลิตภัณฑ์ : กระเป๋าดึงทรงระย้า
ประเภท : กระเป๋า
ราคา : 2500 บาท
ผู้ผลิต : นางจารึก ชูสุวรรณ

ภาพหน้าจอเว็บไซต์หัวข้อหลัก “ผลิตภัณฑ์” หัวข้อย่อย สืบค้นผลิตภัณฑ์

- หน้าหลัก
- ฐานความรู้
- แหล่งความรู้ภายนอก
- บทเรียนบนเครือข่าย
- กระดานข่าว
- ผลิตภัณฑ์
- ค้นหาแหล่งผลิต
- ค้นหาแหล่งจำหน่าย
- ผู้ทรงภูมิปัญญาท้องถิ่น

สมุดหน้าเหลือง



แหล่งผลิต แหล่งจำหน่ายผลิตภัณฑ์ย่านดีเหา
มีผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ จากชุมชน ที่ท่านสามารถติดต่อสั่งซื้อได้



ผู้ทรงภูมิปัญญาท้องถิ่น
ผู้สร้างสรรค์ผลงาน จากภูมิปัญญา ที่มีการสืบทอดมาช้านาน ๆ



ผู้เชี่ยวชาญ
ให้คำปรึกษา แนะนำ ชี้ช่องทางทางการเรียนรู้

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาพหน้าจอเว็บหัวข้อหลัก “สมุดหน้าเหลือง”

สมุดหน้าเหลือง

หน้าหลัก | สรรสาระ | เรียนรู้ร่วมกัน | แบ่งปันความรู้ | ผลิตภัณฑ์ | สมุดหน้าเหลือง

- หน้าหลัก
- ฐานความรู้
- แหล่งความรู้ภายนอก
- บทเรียนบนเครือข่าย
- กระดานข่าว
- ผลิตภัณฑ์
- ค้นหาแหล่งผลิต จำหน่าย
ผู้ทรงภูมิปัญญาท้องถิ่น



แหล่งผลิต จำหน่ายผลิตภัณฑ์ย่านดินเผา

ชื่อผู้ม หน่วยงาน บุคคล	กลุ่มจักสานย่านดินเผาบ้านหนองบัว
ที่อยู่	137/2 ม.7 ต.นาเคียน
อำเภอ	อ.เมือง
จังหวัด	จ.นครราชสีมา
รหัสไปรษณีย์	30280
หมวด/กลุ่มผลิตภัณฑ์	ผ้า
โทรศัพท์	0-1968-6880
อีเมลล์(E-mail)	
เว็บไซต์(URL)	http://prakob/kmslw/
รายละเอียด(Notes)	

ย้อนกลับ

ภาพหน้าจอบริษัทหลัก “สมุดหน้าเหลือง” หัวข้อย่อย แหล่งผลิต จำหน่ายผลิตภัณฑ์

ผู้ทรงคุณวุฒิปัญญา

หน้าหลัก | สารสาร | เรียนรู้ร่วมกัน | แบ่งปันความรู้ | สถิติองค์กร | สมุดหน้าเหลือง

ปริญญานิเทศศาสตร์
สมุดหน้าเหลือง
ค้นหาผู้เชี่ยวชาญ
ค้นหาผู้ทรงคุณวุฒิปัญญา

กลุ่ม : กลุ่มจิตอาสาอานันท์หา ตำบลนาเคียน
ชื่อ :
อีเมลล์ :
ค้นหา

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิปัญญา		
ชื่อ	กลุ่ม/หน่วยงาน	โทรศัพท์
นางจารึก ชูสุวรรณ	กลุ่มจิตอาสาอานันท์หา ตำบลนาเคียน	06-2834127
นางบุญเกิด เขาวะธรรม	กลุ่มจิตอาสาอานันท์หา ตำบลนาเคียน	01-3964423
นางบุปผา การะนิน	กลุ่มจิตอาสาอานันท์หา ตำบลนาเคียน	01-9583576
นางสมเจ็ด การะนิน	กลุ่มจิตอาสาอานันท์หา ตำบลนาเคียน	09-5886266
นางอุษณิศา ทองเสก	กลุ่มสตรีสหกรณ์การเกษตรนครราชสีมา	09 588 8279
นายทอง กิ่งวาล์อง	กลุ่มจิตอาสาอานันท์หา ตำบลนาเคียน	01-9686880

ข้อมูลส่วนบุคคล



ลำดับที่ # : 5
ชื่อ-นามสกุล : นางจารึก ชูสุวรรณ
ตำแหน่ง : เลขานุการกลุ่มจิตอาสาอานันท์หา ตำบลนาเคียน
กลุ่ม/หน่วยงาน : กลุ่มจิตอาสาอานันท์หา ตำบลนาเคียน
อีเมลล์ :
โทรศัพท์ที่ทำงาน :
โทรสาร : 06-2834127
โทรศัพท์บ้าน : 06-2834127
ที่อยู่ : 144 หมู่ 7 บ้านหนองบัว ตำบลนาเคียน อานันท์เมือง จังหวัดนครราชสีมา
เว็บไซต์ :

ภาพหน้าจอเว็บหัวข้อหลัก “สมุดหน้าเหลือง” หัวข้อย่อย ผู้ทรงคุณวุฒิปัญญาท้องถิ่น

บริการผู้เยี่ยมชม

สมุดหน้าเหลือง

- ค้นหาผู้เยี่ยมชม
- ค้นหาการลงมติปัญหา

สืบค้นจากหน่วยงาน

คณะครุศาสตร์

ระบุชื่อ

ระบุอีเมล

ค้นหา

รายชื่อผู้เยี่ยมชม

ชื่อ - นามสกุล	ตำแหน่ง	หน่วยงาน	โทรศัพท์ที่ทำงาน	อีเมล
ประกอบ ใจมั่น	ผู้พัฒนาระบบ	สำนักงานอธิการบดี		prakob99@hotmail.com
ศส. จันทรา ทองสมัคร	รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ	คณะมนุษยศาสตร์	075 377734	
ศส. นิศรชัย ชูกระกาญจน์	อธิการบดี	สำนักงานอธิการบดี	075 392017	
ศส. ชาวกิจ ขจรท่ากิจ	รองอธิการบดีฝ่ายเทคโนโลยีสารสนเทศ	คณะมนุษยศาสตร์		chankit@arc.rint.ac.th
ศส. แอน ชามทอง	ผู้อำนวยการสำนักศิลปวัฒนธรรม	คณะมนุษยศาสตร์		
รศ. วิมล คำศิริ	ผู้อำนวยการนิตยภัตวิทยาลัย	คณะมนุษยศาสตร์		

ข้อมูลส่วนบุคคล



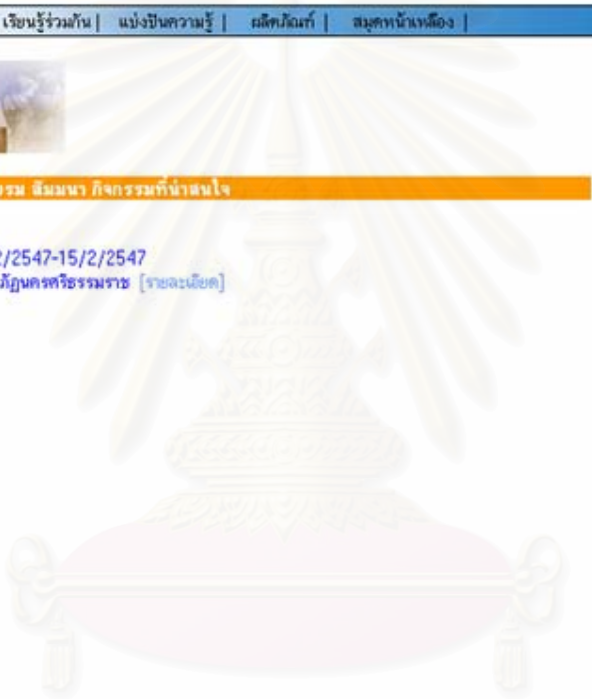
ลำดับที่# 4
 ชื่อ - นามสกุล ศส. จันทรา ทองสมัคร
 ตำแหน่ง รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ
 หน่วยงาน คณะมนุษยศาสตร์
 อีเมล
 โทรศัพท์ที่ทำงาน 075 377734
 มือถือ 01 9088101
 โทรศัพท์บ้าน 075 356959
 ที่อยู่ สถาบันราชภัฏนครศรีธรรมราช หมู่ 4 ตำบลท่าวี อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช 80280
 เว็บไซต์

ภาพหน้าจอเว็บหัวข้อหลัก “สมุดหน้าเหลือง” หัวข้อย่อย ผู้เยี่ยมชมด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น

ปฏิทินกิจกรรม

หน้าหลัก | สารสาระ | เรียนรู้ร่วมกัน | แบ่งปันความรู้ | ฝึกปฏิบัติ | สมุดหน้าเหลือง

- หน้าหลัก
- ฐานความรู้
- บทเรียนบนเครือข่าย
- หลักสูตรอบรมสัมมนา
- กระดานข่าว



หลักสูตรอบรม สัมมนา กิจกรรมที่น่าสนใจ

▶ ราชภัฏวิชาการ
ระหว่างวันที่ 14/2/2547-15/2/2547
สถานที่ สถาบันราชภัฏนครศรีธรรมราช [รายละเอียด]

ข่าวสาร สัปดาห์นี้

▶ 1/2/2547 15:11:08 งานเทศกาลมังคุด
หวานและของดีเมืองนคร

▶ 1/2/2547 14:56:27 ราชภัฏวิชาการ
ประจำปี 2547

... ทั้งหมด [+]

สถาบันวิทยบริการ

ภาพหน้าจอบริษัทหัวข้อหลัก “เรียนรู้ร่วมกัน” หัวข้อย่อย หลักสูตรอบรม สัมมนา กิจกรรมที่น่าสนใจ

เรียนรู้ร่วมกัน

หน้าหลัก | สรรสาระ | เรียนรู้ร่วมกัน | แบ่งปันความรู้ | ผลิตภัณฑ์ | สมุดหน้าเหลือง

- หน้าหลัก
- ฐานความรู้
- แหล่งความรู้ภายนอก
- บทเรียนบนเครือข่าย
- กระดานข่าว
- ผลิตภัณฑ์
- ค้นหาแหล่งผลิต จำหน่าย

บทเรียนบนเครือข่าย

ระบุค่าสำคัญ:

ค้นหา: ทุกค่าที่ระบุ เฉพาะค่าใดค่าหนึ่ง

ดำเนินการสืบค้น คำว่า: **เทคโนโลยีการศึกษา**. แสดงบทเรียนที่ 1 - 1 จากทั้งหมด 1 ชุด

เทคโนโลยีการศึกษา ☆☆☆☆☆
เทคโนโลยีการศึกษา
คะแนนการจัดลำดับเฉลี่ยของผู้ใช้ทั้งหมด 0 ครั้ง - ลงคะแนน - มีผู้เข้ามาเยี่ยมชม 0 ครั้ง

กิจกรรม การประชุม อบรม สัมมนา
ดูรายละเอียด หัวข้อการประชุม อบรม สัมมนา ในรอบ
เดือน คลิกที่นี่

▶ ราชภัฏวิชาการ
ระหว่างวันที่ 14/2/2547-15/2/2547
สถานที่ สถาบันราชภัฏนครศรีธรรมราช [รายละเอียดคลิก]

... ทั้งหมด ⇨

แหล่งความรู้ภายนอก

- ▶ หนึ่งคำตทหนึ่งผลิตภัณฑ์ : อ่าณดิเหา
- ▶ ทักดกรรณ : อ่าณดิเหา
- ▶ อ่าณดิเหา พืชทระกูลเฟิน
- ▶ เหาวัลย์ที่อ่าณดิเหา
- ▶ นายพมึนคอง กับพืชวัลย์ค้คเรอึงจักสาน "อ่าณดิเหา"

... ทั้งหมด ⇨

สถาบันวิทยบริการ

ภาพหน้าจอบทเรียนบนเครือข่าย “เรียนรู้ร่วมกัน” หัวข้อย่อย บทเรียนบนเครือข่าย แสดงการสืบค้นรายวิชา

ศูนย์กลางจัดการความรู้แห่งคณะครุศาสตร์

YOUR SLOGAN HERE

ค้นหา...

Home

eLearning

News

WebLinks

Contact Us

KM@EDU NSRU

E-Learning

ศูนย์กลางจัดการความรู้แห่ง
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัย
ราชภัฏ เชียงแสนคณาจารย์ ร่วม
สร้างบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์
สนใจติดต่อ [Webmaster](#)

Main Menu

Home

Edu Courseware

Knowledge Base

eResearch

WebBoard

Web Links

Weblog

News

Search

FAQ

Home

e-Learning คืออะไร

เขียนโดย Administrator

วันพุธ ที่ 16 มีนาคม 2548

eLearning? e-Learning?
E-learning? E-Learning?

ในปัจจุบัน คนส่วนใหญ่เมื่อกล่าวถึง E-Learning จะหมายถึงเฉพาะการ
เรียนเนื้อหาหรือสารสนเทศ ซึ่งออกแบบมา สำหรับการสอนหรือการอบรม ซึ่งใช้
เทคโนโลยีของเว็บ (Web Technology) ในการถ่ายทอดเนื้อหาและเทคโนโลยี
ระบบการจัดการคอร์ส (Course Management System) ในการบริหารจัดการ
เรียนรู้

Polls

วันนี้ท่านได้ทำกิจกรรม
อะไรบ้างต่อไปนี้

- รับ-ส่ง อีเมลล์
- สืบค้นข้อมูล
- ชื้อของ
- กระดานข่าว
- อ่านหนังสือพิมพ์
- ท่องอินเทอร์เน็ต

ลงคะแนน

ผลลัพธ์

ภาพหน้าจอเว็บหัวข้อหลัก “เรียนรู้ร่วมกัน” หัวข้อย่อย บทเรียนบนเครือข่าย

ยินดีต้อนรับ

ศูนย์กลางการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช โดยทีมงานจัดการความรู้ (Knowledge Management Team) มีความยินดีอย่างยิ่งที่ท่านได้เข้ามาเยี่ยมชม หากท่านมีความสนใจที่จะร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเรา ขอเชิญสมัครเป็นสมาชิกได้

สำหรับนักศึกษาที่จะลงทะเบียนเรียนในรายวิชาใด ขอความกรุณาได้สมัครเป็นสมาชิกก่อน แล้วเราจะแจ้งผลการสมัครให้นักศึกษาทราบทางอีเมลล์ที่ได้แจ้งไว้

ขอขอบคุณที่เข้ามาเยี่ยมชม

Category

- โปรแกรมวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมการศึกษา
- โปรแกรมวิชาการศึกษาปฐมวัย

ชื่อผู้ใช้

รหัสผ่าน

ตกลง

[ลงทะเบียน](#)

[Lost Password](#)

[ช่วยเหลือ](#)

[กระดานข่าวสนับสนุน](#)

Search

- [Google](#)
- [Yahoo](#)

E-Mail

- [Hotmail](#)
- [Yahoo](#)

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาพหน้าจอบทเรียนหัวข้อหลัก “เรียนรู้ร่วมกัน” หัวข้อย่อย บทเรียนบนเครือข่าย

My courses

สร้างรายวิชา | [Enroll to a new course](#) | [Remove course enrollment](#)

- [เทคโนโลยีการศึกษา](#)
[Educational Technology](#)
1032101 -3(2-2) - Prakob Jaimun
- [การผลิตและการนำเสนอ 멀티มีเดียเพื่อการศึกษา](#)
[Production and Presentation of Education Multimedia](#)
1033201-3(2-2) - Prakob Jaimun

[See my agenda](#)

[ช่วยเหลือ](#)

[กระดานข่าวสนับสนุน](#)

[Documentation](#)

ภาพหน้าจอเว็บหัวข้อหลัก “เรียนรู้ร่วมกัน” หัวข้อย่อย บทเรียนบนเครือข่าย แสดงชื่อรายวิชาที่มีการจัดการเรียนการสอน

ศูนย์วิจัยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

- ☰ [Course description](#)
- 📅 [Agenda](#)
- 📢 [Announcements](#)
- 📁 [Documents and Links](#)
- ☑ [Exercises](#)
- 🗺 [Learning Path](#)
- 📁 [Assignments](#)
- 🗨 [Forums](#)
- 👤 [Groups](#)
- 🗣 [Users](#)
- 💬 [Chat](#)

✎ Edit Tool list

ประกาศ

จากการติดตามพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษา พบว่ามีหลายคนไม่ได้เข้ามามีส่วนร่วม ดังนั้น

1. ขอให้นักศึกษาได้ร่วมตอบคำถาม และแสดงความคิดเห็นทุกประเด็น ทุกหัวข้อ ทุกกิจกรรม
2. ให้นักศึกษา **ตั้งกระทู้ใหม่** ที่เกี่ยวกับเนื้อหาในรายวิชา เพื่อให้เพื่อน ๆ ได้มีส่วนร่วม ทุกหัวข้อ ทุกกิจกรรม
3. ให้นักศึกษาจัดทำ **เว็บไซต์ส่วนตัว** รายละเอียดศึกษาได้ที่ Forum
4. นักศึกษาที่ยังไม่ **เปิดร้านค้าบนอินเทอร์เน็ต** กรุณาดำเนินการให้เรียบร้อย แล้วส่งเมลล์ หรือ แจ้งให้ทราบทาง Forum ด้วย



ประกาศ การติดตามการส่งงาน

จากการติดตามพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษา พบว่ามีหลายคนไม่ได้เข้ามามีส่วนร่วม ดังนั้น

1. ขอให้นักศึกษาได้ร่วมตอบคำถาม และแสดงความคิดเห็นทุกประเด็น ทุกหัวข้อ ทุกกิจกรรม
2. ให้นักศึกษา **ตั้งกระทู้ใหม่** ที่เกี่ยวกับเนื้อหาในรายวิชา เพื่อให้เพื่อน ๆ ได้มีส่วนร่วม ทุกหัวข้อ ทุกกิจกรรม
3. ให้นักศึกษาจัดทำ **เว็บไซต์ส่วนตัว** รายละเอียดศึกษาได้ที่ Forum
4. นักศึกษาที่ยังไม่ **เปิดร้านค้าบนอินเทอร์เน็ต** กรุณาดำเนินการให้เรียบร้อย แล้วส่งเมลล์ หรือ แจ้งให้ทราบทาง **สภากาฟ(Webboard)** ในเว็บไซต์ <http://edu.rint.ac.th/kmslw> หรือ มีปัญหาอะไร ก็สามารถแจ้งให้ทราบทาง **สภากาฟ(Webboard)** ในเว็บไซต์ <http://edu.rint.ac.th/kmslw> ได้เช่นกัน



ประกาศเมื่อ : Saturday พฤศจิกายน 20, 2004

ให้นักศึกษาสมัครอีเมลล์

จากการศึกษาข้อมูลรายบุคคลพบว่ามีนักศึกษากว่า 20 คน ที่ยังไม่มีอีเมลล์ ขอให้นักศึกษาที่ยังไม่มีอีเมลล์ให้สมัครอีเมลล์ฟรีได้ที่ <http://www.yahoo.com> ; <http://www.hotmail.com> อย่างเป็นทางการหนึ่ง



ประกาศเมื่อ : Saturday พฤศจิกายน 20, 2004

แบบฝึกหัด

ให้นักศึกษาทำแบบฝึกหัด แล้วส่งทางเมนู Assignment นักศึกษาต้องบันทึกแฟ้มข้อมูลเป็นไฟล์HTML ไม่ต้องใส่รูปภาพ



ภาพหน้าจอบทเรียนหัวข้อหลัก “เรียนรู้ร่วมกัน” หัวข้อย่อย บทเรียนบนเครือข่าย แสดงลักษณะการใช้ประกาศ การติดตามงานของอาจารย์ผู้สอน

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นายประกอบ ใจมั่น เกิดเมื่อวันที่ 9 มกราคม พ.ศ. 2512 ที่จังหวัดสุรินทร์ เข้าศึกษา คณะครุศาสตร์ วิทยาลัยครูสุรินทร์ สาขาวิชาการประถมศึกษา สำเร็จการศึกษาปริญญาครุศาสตรบัณฑิต เมื่อปีการศึกษา 2535 และปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาโสตทัศนศึกษา เมื่อปีการศึกษา 2539 จากคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เข้าศึกษาหลักสูตรปริญญาคุณวุฒิบัณฑิต สาขาวิชาอุดมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อปีการศึกษา 2543

ปี 2540-ปัจจุบัน รับราชการตำแหน่งอาจารย์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ นครศรีธรรมราช



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย