

การพัฒนาเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

THE DEVELOPMENT OF COMMUNITY OF PRACTICE WEB
FOR UNDERGRADUATE STUDENTS OF
RAJAMANGALA UNIVERSITY OF TECHNOLOGY THANYABURI

มัทธนา ก้อนสันทัต

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

ปีการศึกษา 2555

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

การพัฒนาเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

มัทธนา ก้อนสันทัด

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ปีการศึกษา 2555
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

หัวข้อวิทยานิพนธ์ การพัฒนาเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
The Development of Community of Practice Web for Undergraduate
Students of Rajamangala University of Technology Thanyaburi

ชื่อ-สกุล นางสาวมัทธนา ก้อนสันทัด

สาขาวิชา เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

อาจารย์ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์เกียรติศักดิ์ พันธุ์ลำเจียก, ค.ด.

ปีการศึกษา 2555

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุภัญญา แสงเดือน, ศษ.ด.)

.....กรรมการ
(รองศาสตราจารย์เกียรติศักดิ์ พันธุ์ลำเจียก, ค.ด.)

.....กรรมการ
(อาจารย์ภัตสร สังข์ศรี, Ph.D.)

.....กรรมการ
(อาจารย์วรัท พุกษากุลนันท์, ป.ร.ด.)

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี อนุมัติวิทยานิพนธ์
ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตรปริญญาโทฉบับนี้

.....คณบดีคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
(รองศาสตราจารย์ประเสริฐ ปิ่นปฐมรัฐ, Ph.D.)

วันที่ 7 เดือน ตุลาคม พ.ศ. 2555

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การพัฒนาเว็บชุมชนนักปฏิบัติสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ชื่อ-นามสกุล	นางสาวมัณฑนา ก้อนสันทัด
สาขาวิชา	เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์เกียรติศักดิ์พันธ์ลำเจียก, ค.ค.
ปีการศึกษา	2555

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์1) ศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี เกี่ยวกับเว็บชุมชนนักปฏิบัติ 2)พัฒนาเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี3)ศึกษาผลการใช้เว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาความคิดเห็นคือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ได้มาจากการสุ่มแบบแบ่งชั้น จำนวน 405คนและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาผลการใช้เว็บชุมชนนักปฏิบัติ คือนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ภาคการศึกษาที่ 1ปีการศึกษา 2555 คณะครุศาสตร์ อุตสาหกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจงจำนวน 30คน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ค่าเฉลี่ยค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและร้อยละ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี แบบประเมินคุณภาพความตรงตามโครงสร้างรูปแบบเว็บชุมชนนักปฏิบัติสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี แบบประเมินตนเองจากการเรียนรู้ผ่านเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ผลการวิจัยพบว่า1)ความคิดเห็นของนักศึกษาเกี่ยวกับเว็บชุมชนนักปฏิบัติสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีอยู่ในระดับมาก2) คุณภาพโครงสร้างเว็บชุมชนนักปฏิบัติสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีอยู่ในระดับมากที่สุด3) ผลการใช้เว็บชุมชนนักปฏิบัติ มีโดเมน (Domain) ของชุมชนนักปฏิบัติคือ ชุมชนนักปฏิบัติประกอบการเรียนในรายวิชา และเป็นชุมชนเพื่อการช่วยเหลือ (Helping community) ในหัวข้อการสอนเรื่องวัตถุประสงค์ของการสื่อสาร โดยให้กลุ่มตัวอย่างสมัครเข้าใช้งาน

เว็บชุมชนนักปฏิบัติ สร้างเว็บบล็อกเพื่อการแบ่งปันความรู้และแสดงความคิดเห็น โดยมีเครื่องมือทั้ง
ประสานเวลา ได้แก่ห้องสนทนาแบบไม่ประสานเวลา ได้แก่จดหมายอิเล็กทรอนิกส์และกระดาน
สนทนา และ 4) ผลการใช้เว็บชุมชนนักปฏิบัติของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่ได้จากการประเมิน
ตนเองอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ:เว็บชุมชนนักปฏิบัติ การจัดการความรู้



Thesis Title	The Development of Community of Practice Web for Undergraduate Students of Rajamangala University of Technology Thanyaburi
Name–Surname	Miss MattanaKonsuntad
Program	Educational Technology and Communication
Thesis Advisor	Associate Professor. KiatisakPunlumjeak,Ph.D
Academic Year	2012

ABSTRACT

The objectives of this research were:1) to study opinions of undergraduate students of Rajamangala University of Technology Thanyaburi towards a community of practice website 2) to develop the community of practice website for undergraduate students3)to study the result from using the community of practice for undergraduate students.

Sample of this thesis for studying the opinions is 450 undergraduate students of Rajamangala University of Technology Thanyaburi, sorted by stratified random sampling method and sample for studying the result from using the community of practice is30 first-year undergraduate students of Education Program in Educational Technology and Communications, Faculty of Technical Education, Rajamangala University of Technology Thanyaburi, first semester, academic year 2012, sorted by purposive sampling method.The data analyses are average (\bar{X}), standard deviation (S.D.), and percentage. The research tools are the undergraduate student's opinions towards community of practice website assessment form, the community of practice website's structure quality evaluation form, self-evaluation through using community of practice website for undergraduate students form.

The study shows that:1) the opinions of undergraduate students towards the community of practice website is considered in a good level2) the structure of community of practice website for undergraduate students is evaluated as a very good level3) the result from using the community of practice website; there is a domain of community of practice which is a part of a curriculum subject and it is a helping community in teaching topic of objectives of communication. The

samples join the website building weblog to share knowledge and comments with helping of synchronous which is chat room and asynchronous tool which is electronic email and web board and4) the result from using community of practice website from self-evaluation is rated in a good level.

Keywords: community of practice, knowledge's management



กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เล่มนี้ สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีก็ด้วยความอนุเคราะห์ การดูแล และเอาใจใส่จาก รองศาสตราจารย์ ดร.เกียรติศักดิ์ พันธุ์ลำเจียกอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้ซึ่งคอยให้คำปรึกษา แนะนำและให้ข้อคิดเห็นต่าง ๆ ด้วยดีตลอดมา จึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุกัญญาแสงเดือน ประธานกรรมการสอบ วิทยานิพนธ์ ดร.ภัสสร สังข์ศรี กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ดร.วรัท พุกษากุลนันท์ กรรมการ ผู้ทรงคุณวุฒิ ที่ได้กรุณาตรวจสอบ ชี้แนะแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ให้วิทยานิพนธ์เล่มนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอกราบขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่ช่วยตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยพร้อมทั้ง ให้คำแนะนำและให้ข้อคิดเห็นต่าง ๆ เป็นอย่างดี รวมทั้งอาจารย์โอบเอื้อ ต่อสกุลที่ช่วยเอื้อเพื่อ ประสานงานกลุ่มตัวอย่างและข้อมูลในงานวิจัย

ขอกราบขอบพระคุณ คุณแม่จารุณีและคุณพ่อประมวล ก้อนสันทัดผู้ให้ชีวิตที่ดีทางการศึกษาขอขอบคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.อรุณี อินทรไพโรจน์ อาจารย์พงศ์พิชญ์ ต่วนภูษาและ อาจารย์วุฒิพล วรรณทรัพย์ เพื่อนๆและพี่น้องสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ที่ให้การ สนับสนุนในทุกๆด้านและคอยเป็นกำลังใจอันสำคัญให้แก่ผู้วิจัยด้วยดีเสมอมาสำหรับคุณค่าและ ประโยชน์อันใดที่พึงมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ผู้วิจัยขอมอบบูชาพระคุณบุพการีครู อาจารย์ และผู้มี พระคุณทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทความรู้และอบรมสั่งสอนผู้วิจัยมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

มัธนา ก้อนสันทัด

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ช
สารบัญ.....	ฅ
สารบัญตาราง.....	ฉ
สารบัญภาพ.....	ฉ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	4
สมมติฐานการวิจัย.....	4
ขอบเขตการวิจัย.....	4
ตัวแปรที่ศึกษา.....	4
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	5
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	5
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	6
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	7
ชุมชนนักปฏิบัติ.....	8
ลักษณะของชุมชนนักปฏิบัติ.....	10
เครื่องมือในการจัดทำชุมชนนักปฏิบัติ.....	12
การจัดการความรู้.....	16
เครื่องมือในการจัดการการความรู้.....	17
การจัดการความรู้ในชุมชนนักปฏิบัติ.....	26
ทฤษฎีความต้องการ.....	33
ทฤษฎีความต้องการของมาสโลว์.....	33
ทฤษฎี EGR ของ แอลเดอร์เฟอร์.....	35
การออกแบบเว็บไซต์.....	36

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
การออกแบบเว็บเพจ.....	39
ประเภทของเว็บไซต์.....	46
วงจรการพัฒนาระบบ SDLC	50
เครื่องมือการสื่อสารบนเว็บไซต์	53
ขั้นตอนการพัฒนาเว็บไซต์.....	55
กระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้.....	58
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	60
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	64
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	64
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	65
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	66
รวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล.....	69
ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย.....	71
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	72
ตอนที่ 1 ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี ราชมงคลธัญบุรี เกี่ยวกับเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี	72
ตอนที่ 2 ผลการประเมินคุณภาพความตรงตาม โครงสร้างรูปแบบเว็บชุมชนนักปฏิบัติสำหรับ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สำหรับผู้เชี่ยวชาญ.....	75
ตอนที่ 3 ผลการสร้างเว็บชุมชนนักปฏิบัติ.....	77
ตอนที่ 4 ผลการประเมินตนเองจากการเรียนรู้ผ่านเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาระดับ ปริญญาตรี.....	78

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
บทที่ 5 สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ.....	81
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	81
สมมติฐานการวิจัย.....	81
ขอบเขตการวิจัย.....	81
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	82
วิธีดำเนินการวิจัย.....	83
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	83
สรุปผลการวิจัย.....	83
อภิปรายผลการวิจัย.....	84
ข้อเสนอแนะในการวิจัย.....	86
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป.....	86
บรรณานุกรม.....	87
ภาคผนวก ก ราชานามผู้เชี่ยวชาญ.....	92
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	95
ภาคผนวก ค ตัวอย่างหน้าเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี.....	104
ภาคผนวก ง คู่มือการใช้งานเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี.....	109

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1 ความแตกต่างระหว่างชุมชนนักปฏิบัติและโครงสร้างประเภทอื่นๆ.....	28
2 ลักษณะการสื่อสารบนเว็บไซต์แบบในมิติเวลาแบบประสานเวลาและไม่ประสานเวลา.....	53
3 เลือกว่าชื่อโดเมนความรู้ (Domain)ที่ท่านต้องการให้จัดตั้งเป็นชุมชนนักปฏิบัติมากที่สุด.....	72
4 ลักษณะของชุมชนนักปฏิบัติที่ท่านต้องการ.....	73
5 ความคิดเห็นเกี่ยวกับเว็บชุมชนนักปฏิบัติสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.....	74
6 ผลการประเมินคุณภาพความตรงตามโครงสร้างเว็บชุมชนนักปฏิบัติสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีสำหรับผู้เชี่ยวชาญ.....	76
7 แสดงจำนวนผู้ใช้และร้อยละของการใช้เครื่องมือในเว็บชุมชนนักปฏิบัติสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี.....	77
8 ผลการประเมินตนเองจากการเรียนรู้ผ่านเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี.....	78

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1 หน้า Welcome/Introduction.....	12
2 หน้า Home.....	13
3 หน้า Member.....	13
4 หน้า Multimedia.....	14
5 หน้า Webboard.....	14
6 หน้า Chat Room.....	15
7 หน้าการสมัครสมาชิก/เข้าสู่ระบบ.....	15
8 หน้าระบบบริการจัดการเว็บไซต์.....	16
9 วงจรการเรียนรู้ของ CoP.....	30
10 ความต้องการ 5 ชั้นของมาสโลว์.....	34
11 โครงสร้างเว็บไซต์.....	36
12 โครงสร้างเว็บไซต์แบบเรียงลำดับ.....	37
13 โครงสร้างเว็บไซต์แบบระดับชั้น.....	37
14 โครงสร้างเว็บไซต์แบบผสม.....	38
15 ส่วนประกอบของหน้าเว็บไซต์.....	40
16 วงจรการพัฒนาาระบบ (SDLC) ทั้ง 7 ขั้นตอน.....	51
17 แสดงภาพร่างของหน้าเว็บ.....	56
18 แสดงการกำหนดโฟลเดอร์ (Folder) ที่ใช้เก็บเอกสารเว็บ.....	56
19 แสดง SECI's model ของ Nonaka and Takeuchi.....	59
20 หน้าหลัก (Home).....	105
21 หน้ากิจกรรม (Activity).....	105
22 หน้าสมาชิก (Member).....	106
23 หน้ากลุ่มสมาชิก (Group).....	106
24 หน้าเว็บบล็อก (Blog).....	107

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
25 ห้องสนทนา (Chat)	107
26 แผนผังเว็บไซต์ (Site map).....	108
27 หน้ากระดานสนทนา (Webboard).....	108



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันทั้งภาครัฐและภาคเอกชนให้ความสำคัญกับการบริหารจัดการความรู้ภายในองค์กร หรือ Knowledge Management (KM) กันมากขึ้น ให้ความสำคัญกับการจัดการสินทรัพย์ที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Asset) ดังเช่น ความรู้ ความสามารถในการเรียนรู้และพัฒนาองค์กร เพื่อสร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มให้กับองค์กร การบริหารความรู้ที่มีอยู่ให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อองค์กร เพื่อนำองค์กรไปสู่ องค์กรแห่งการเรียนรู้ เป็นสิ่งที่ท้าทายต่อการเปลี่ยนแปลงในยุคปัจจุบัน(วิระพจน์ กิมาคม, 2550)

สังคมแห่งการเรียนรู้(Knowledge-based Society) เป็น กระบวนการทางสังคมที่เกื้อหนุน ส่งเสริมให้บุคคลหรือสมาชิกในชุมชน/สังคมเกิดการเรียนรู้โดยผ่านสื่อ เทคโนโลยี สารสนเทศ แหล่ง การเรียนรู้ องค์กรความรู้ต่าง ๆ จนสามารถสร้างความรู้ สร้างทักษะ มีระบบการจัดการความรู้และระบบ การเรียนรู้ที่ดี มีการถ่ายทอดความรู้และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันทุกภาคส่วนในสังคม ทำให้เกิดพลัง สร้างสรรค์ และใช้ความรู้เป็นเครื่องมือในการเลือกและตัดสินใจเพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาอย่าง เหมาะสมทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และการเมือง (อนันต์ งามสะอาด, 2552) โดยการก้าวเข้าสู่สังคม แห่งการเรียนรู้ นั้นจึงเริ่มต้นด้วยการที่เป็นสังคมที่มีข้อมูลข่าวสารหลากหลาย และผู้คนสามารถเข้าถึง ได้โดยเท่าเทียมกัน(บวร ปภัสราธร, 2548) ดังนั้น การสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้จึง เป็นกระบวนการ สำคัญที่จะต้องเร่งดำเนินการ เพื่อประกันโอกาสให้คนไทยทุกคน มีสิทธิและความเสมอภาคในการ เรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต โดยการพัฒนาองค์ประกอบที่สำคัญของสังคมแห่งการเรียนรู้ 4 องค์ประกอบด้วยกัน คือ (กุลธร เลิศสุริยะกุล, ม.ป.ป.)

1. การพัฒนาทักษะความสามารถในการเรียนรู้และการแสวงหาความรู้ เพื่อให้ประชาชน โดยรวมเป็น “บุคคลแห่งการเรียนรู้” มีความตระหนักถึงความสำคัญ ความจำเป็นของการเรียนรู้ มีความใฝ่รู้ สามารถสร้างกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีทักษะ กระบวนการคิด การวิเคราะห์ และการ แก้ปัญหา สามารถใช้ความรู้ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ตลอดจนมีโอกาสและสามารถเลือกที่จะเรียนรู้

อย่างต่อเนื่อง ตลอดช่วงอายุแต่ละวัย ด้วยรูปแบบที่หลากหลาย ยืดหยุ่นและมีคุณภาพตามความต้องการ ความสนใจ และความถนัด

2. พัฒนาแหล่งการเรียนรู้เพื่อให้มีแหล่งเรียนรู้ที่เพียงพอ หลากหลาย ทั่วถึง ครอบคลุม ประชากรทุกพื้นที่ ทุกกลุ่มเป้าหมาย พัฒนาระบบข้อมูล สารสนเทศแหล่งการเรียนรู้ทุกประเภท ทุก ระดับที่เป็นปัจจุบันและเป็นระบบเปิด รวมทั้งการจัดระบบเครือข่ายเชื่อมโยงแหล่งเรียนรู้ เพื่อการใช้ ประโยชน์ร่วมกัน ตลอดจนมีการพัฒนาทรัพยากรการเรียนรู้ที่มีอยู่ในสังคมให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ ที่มีศักยภาพในการให้บริการการเรียนรู้ มีความพร้อมด้านปัจจัย อำนวยความสะดวกต่อการเรียนรู้

3. พัฒนาเนื้อหาสาระการเรียนรู้ให้เป็น “องค์ความรู้” โดยมีระบบการจัดหาและรวบรวม ความรู้จากแหล่งต่างๆ ทั้งภายใน ภายนอก เพื่อเป็นการแสวงหาองค์ความรู้ที่หลากหลายและมี ประโยชน์สูงสุดต่อชุมชน พัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อการจัดเก็บและค้นคว้าองค์ความรู้ได้อย่าง รวดเร็ว สามารถใช้ประโยชน์ได้ทันเหตุการณ์ และที่สำคัญอย่างยิ่งคือการสร้างสรรค์ องค์ความรู้ ใหม่ๆ ที่สอดคล้องกับกระแสการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกและบริบทของสังคมไทย โดยพัฒนา ความรู้จากฐานของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีอยู่เดิมบูรณาการกับฐานความ รู้ด้านนวัตกรรมใหม่ๆ เพื่อให้ เหมาะสมกับความสามารถในการเรียนรู้ของบุคคล กลุ่ม หรือชุมชน เพื่อตอบสนองความต้องการการ พัฒนาของแต่ละชุมชน

4. การจัดการความรู้ โดย เริ่มต้นจากการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลาย พัฒนา กลไกกระบวนการถ่ายทอดความรู้ให้ประชาชนสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ได้ อย่างเสมอภาค รวมทั้ง การพัฒนาระบบบริหารจัดการการใช้สื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการ เรียนรู้อย่างมี ประสิทธิภาพ นอกจากนั้นยังต้องส่งเสริมการสร้างบรรยากาศ เพื่อเอื้อต่อการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นในทุก หนทุกแห่ง ไม่ว่าจะเป็นในครอบครัว องค์กร สถาบัน และชุมชน ให้ประชาชนมีโอกาสเข้าสู่ กระบวนการเรียนรู้ได้ตลอดเวลา และปัจจัยที่มีความสำคัญยิ่งต่อการจัดการความรู้คือ ต้องมีการ พัฒนาบุคคล องค์กร ให้เป็นผู้จัดการความรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของประชาชน รวมทั้งการพัฒนา ทักษะความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ให้แก่ภูมิปัญญาท้องถิ่น และแหล่งเรียนรู้ประเภทต่างๆ ให้ สามารถเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและกระตุ้นให้ประชาชนมี การบูรณาการเพื่อใช้ ความรู้เป็นฐานในการแก้ปัญหาและพัฒนาที่เหมาะสมกับสภาพ ของชุมชน

สถาบันอุดมศึกษาในประเทศไทยได้ตระหนักถึง การเปลี่ยนแปลงของสังคมและเศรษฐกิจ เนื่องจาก สถาบันอุดมศึกษาเป็น แหล่งรวมวิทยาการหลากหลายแขนง รวมไปถึงผู้ทรงคุณวุฒิ นักวิชาการในศาสตร์ด้านต่างๆและมีภาระหน้าที่สำคัญในการผลิตบัณฑิตให้เป็นผู้ที่มีความรู้ก้าวหน้า ยุคสมัยได้อย่างต่อเนื่องตลอดเวลา (ลีปนันท เกตุทัต, 2546) ให้รู้จักการจัดการความรู้เสาะแสวงหา ความรู้จากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ การสร้างองค์ความรู้ พัฒนาความสามารถ ทักษะ ประสบการณ์ใน การเผยแพร่ความรู้ เป็นแหล่งอ้างอิง รวมทั้งสร้างและรักษาความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและ ประสิทธิภาพ (เทียนฉาย กิระนันท์, 2548) ซึ่งมีแนวโน้มในการพัฒนาหลักสูตรไปตามการแข่งขันใน ด้านเศรษฐกิจและอุตสาหกรรม ทำให้ต้องเพิ่มความรู้ ความสามารถในหลายสาขา (เกรียงศักดิ์ เจริญ วงศ์ศักดิ์, 2550)

การถ่ายทอดความรู้ อันเป็นส่วนประกอบของการจัดการองค์ความรู้ ถูกประพุดิปฏิบัติกัน มานานแล้ว แต่ในการถ่ายทอดความรู้ ผู้ถ่ายทอดความรู้จะต้องไว้วางใจและมีความสนิทสนมกับผู้ ที่ได้รับการถ่ายทอด ซึ่ง ไม่สามารถบังคับให้ผู้ถ่ายทอดความรู้ มอบความรู้ที่สะสมมาตลอดชีวิตให้กับ คนที่พวกเขาไม่คุ้นเคย

ชุมชนนักปฏิบัติ (Community of Practice, CoP) คือ ชุมชนที่มีการรวมตัวกัน หรือ เชื่อม โยงกันอย่างไม่เป็นทางการ และต้องการที่จะแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้ประสบการณ์จากการ ทำงาน เป็นกลุ่มที่เกิดความต้องการทางสังคมและความพยายามที่จะทำให้บรรลุผลสำเร็จ (มหาวิทยาลัยบ้านสมเด็จเจ้าพระยา สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ, 2549) จากการ รวมตัวแบบชุมชนยังทำให้เกิดความไว้วางใจ ความสนิทสนม ซึ่ง ไม่มีอยู่ใน โครงสร้างการจัด ความรู้แบบอื่น นับเป็นกุญแจสำคัญในการขับเคลื่อนกระบวนการจัดการความรู้ (Knowledge Management) เนื่องจากการสะท้อนให้เห็นความสัมพันธ์ทางสังคม ที่เชื่อว่าจะสามารถเอื้อให้เกิด การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ พัฒนาและจัดการยกระดับองค์ความรู้ขององค์กร สถาบัน หรือสังคมได้เป็น อย่างดี (อนุชาติ พวงสำลี, 2547)

จากที่มาและความสำคัญของปัญหาที่ได้กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนารูปแบบ เว็บบุคคลนักปฏิบัติสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีขึ้น เพื่อส่งผลให้ได้องค์ประกอบและแนวทาง ของรูปแบบการสร้างเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี และส่งเสริมให้ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ช่วยเหลือและมีปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้น

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี เกี่ยวกับเว็บชุมชนนักปฏิบัติ
2. เพื่อพัฒนาเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี
3. เพื่อศึกษาผลการใช้เว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

1.3 สมมติฐานการวิจัย

1. คุณภาพโครงสร้างเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี อยู่ในระดับมาก
2. นักศึกษาระดับปริญญาตรีมีผลการใช้เว็บชุมชนนักปฏิบัติ อยู่ในระดับมาก

1.4 ขอบเขตการวิจัย

1. การวิจัยครั้งนี้เพื่อสร้างเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วยกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม ดังนี้
 - 2.1 กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาความคิดเห็น ได้แก่ นักศึกษา ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ทุกคณะและทุกสาขา ได้มาจากการสุ่มแบบแบ่งชั้น จำนวน 405 คน
 - 2.2 กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาผลการใช้เว็บชุมชนนักปฏิบัติ ได้แก่ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ปีการศึกษา 2555 คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง จำนวน 30 คน

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ คือ เว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี
2. ตัวแปรตาม คือ ผลการใช้เว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

1.5 คำจำกัดความในการวิจัย

1. ชุมชนนักปฏิบัติ หมายถึง ชุมชนนักปฏิบัติที่จัดตั้งให้กลุ่มคนที่มีความสนใจ และต้องการที่จะแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้ ประสบการณ์ซึ่งกันและกัน โดยมีจุดมุ่งหมายที่จะพัฒนาความรู้ในรายวิชาหลักและทฤษฎีการสื่อสาร โดยเป็นชุมชนนักปฏิบัติที่มีวัตถุประสงค์เพื่อช่วยเหลือกัน

2. เว็บไซต์ชุมชนนักปฏิบัติ หมายถึง เว็บไซต์ที่จัดตั้งให้กลุ่มคนที่มีความสนใจและต้องการที่จะแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้ ประสบการณ์ซึ่งกันและกัน โดยมีจุดมุ่งหมายที่จะพัฒนาความรู้ในรายวิชาหลักและทฤษฎีการสื่อสาร เป็นลักษณะชุมชนนักปฏิบัติที่มีวัตถุประสงค์เพื่อช่วยเหลือกัน โดยผ่านเครื่องมือสื่อสารบนเว็บไซต์

3. ผลการใช้เว็บไซต์ชุมชนนักปฏิบัติ หมายถึง ความรู้สึกของนักศึกษาที่แสดงออก หลังจากผ่านกระบวนการจัดการความรู้บนเว็บไซต์ชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี จากแบบประเมินตนเอง

4. นักศึกษา หมายถึง นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

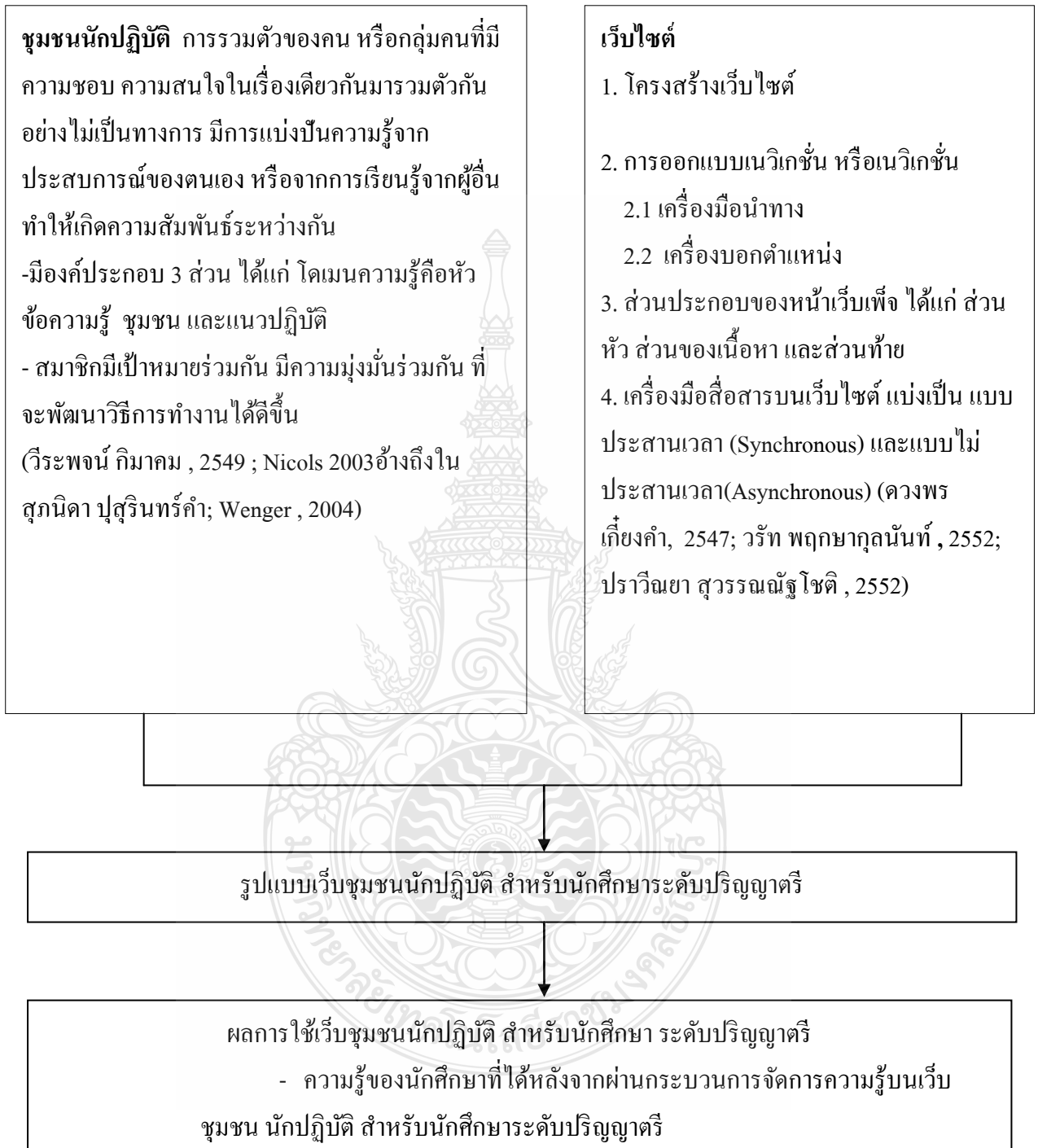
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้องค์ประกอบและแนวทางของรูปแบบการสร้างเว็บไซต์ชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

2. ได้เว็บไซต์ชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

3. ได้ส่งเสริมให้นักศึกษาระดับปริญญาตรี ช่วยเหลือและมีปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้น

1.7 กรอบแนวความคิดในการวิจัย



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยทำการศึกษา แนวคิดทฤษฎี หลักการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทั้งเอกสารสิ่งพิมพ์และเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ต่างประเทศและในประเทศ ดังต่อไปนี้

1. ชุมชนนักปฏิบัติ
 - 1.1 ลักษณะของชุมชนนักปฏิบัติ
 - 1.2 เครื่องมือในการจัดทำชุมชนนักปฏิบัติ
 - 1.3 การจัดการความรู้
 - 1.4 เครื่องมือในการจัดการความรู้
 - 1.5 การจัดการความรู้ของชุมชนนักปฏิบัติ
2. ทฤษฎีความต้องการ
 - 2.1 ทฤษฎีความต้องการของมาสโลว์
 - 2.2 ทฤษฎี EGR ของ Alderfer
3. การออกแบบเว็บไซต์
 - 3.1 การออกแบบเว็บเพจ
 - 3.2 ประเภทของเว็บไซต์
 - 3.3 วงจรการพัฒนาระบบ SDLC
 - 3.4 เครื่องมือสื่อสารบนเว็บไซต์
 - 3.5 ขั้นตอนการพัฒนาเว็บไซต์
5. กระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. ชุมชนนักปฏิบัติ (Communities of practice: CoP)

วีระพจน์ กิมาคม (2550) ให้ความหมายของ ชุมชนนักปฏิบัติ (Communities of Practice: Cop) ว่า ชุมชนนักปฏิบัติคือ การรวมตัวของคนหรือกลุ่มคนที่มีความชอบ มีความสนใจในสาระ ความเชี่ยวชาญ ที่คล้ายๆกัน หรือมีปัญหาพร้อมกันทำงานด้านเดียวกัน สมาชิกในกลุ่มพร้อมและเต็มใจ ที่จะเรียนรู้และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ซึ่งกันและกัน มีการเรียนรู้ซึ่งกันและกัน สร้างและพัฒนา ความสัมพันธ์ ความเข้าอกเข้าใจ ในระหว่างการดำเนินกิจกรรมร่วมกัน ซึ่งจะช่วยเสริมสร้าง ความรู้สึกมีส่วนร่วมและความเป็นเจ้าของร่วมกัน ก่อให้เกิดความมุ่งมั่นที่จะดำเนินการอย่าง สร้างสรรค์ต่อไป โดยที่พบปะกันของสมาชิกในชุมชน อาจจะเป็นการพบปะกันจริงๆ แบบเผชิญหน้า กัน เช่น เป็นการประชุม สัมมนา หรือแม้กระทั่งสภากาแฟเล็กๆ นอกจากนี้ยังมีการพบปะกันแบบ เสมือนผ่านทางเครื่องมือหรือเทคโนโลยี ได้แก่ แบบออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ต หรืออินทราเน็ต เช่นการแลกเปลี่ยนความรู้ และประสบการณ์จากการทำงานผ่าน Webboard โดยกล่าวว่าคุณลักษณะ ของชุมชนนักปฏิบัติว่าควรมีลักษณะดังนี้

1. มีความสนใจในเรื่องเดียวกัน ต้องการแลกเปลี่ยนประสบการณ์จากกันและกัน
2. มีเป้าหมายร่วมกัน มีความมุ่งมั่นร่วมกัน ที่จะพัฒนาวิธีการทำงานได้ดีขึ้น
3. วิธีปฏิบัติคล้ายกัน ใช้เครื่องมือ และภาษาเดียวกัน
4. มีความเชื่อ และยึดถือคุณค่าเดียวกัน
5. มีบทบาทในการสร้าง และใช้ความรู้
6. มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากกันและกัน อาจจะพบกันด้วยตัวจริง หรือผ่านเทคโนโลยี
7. มีช่องทางเพื่อการไหลเวียนของความรู้ทำให้ความรู้เข้าไปถึงผู้ที่ต้องการใช้ได้ง่าย
8. มีความร่วมมือช่วยเหลือ เพื่อพัฒนาและเรียนรู้จากสมาชิกด้วยตนเอง
9. มีปฏิสัมพันธ์ต่อเนื่อง มีวิธีการเพื่อเพิ่มความเข้มแข็งให้แก่สายในทางสังคม

Nicols (2003 อ้างถึงใน สุภณิดา ปุสุรินทร์คำ, 2549) ได้ให้ความหมายของชุมชนนักปฏิบัติว่า เป็นกลุ่มที่ก่อรูปจากการแบ่งปันสิ่งต่างๆ ที่บุคคลเหล่านี้รู้ และเรียนรู้จากคนอื่นๆ ซึ่งมี ลักษณะเกี่ยวข้องในบางประเด็นกับงานที่พวกเขาปฏิบัติอยู่ พวกเขาจะได้รับผลประโยชน์จากการ

แบ่งปันความรู้ที่เกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้งและประสบการณ์จากคนอื่นๆ ที่มีความสนใจและมีเป้าหมายที่คล้ายคลึงกัน

Wenger (2002 อ้างถึงใน พูนลาภ อุทัยเลิศอรุณ,2547) ได้ให้ความหมายของชุมชนนักปฏิบัติ ว่า ชุมชนนักปฏิบัติ เป็นกลุ่มคนที่มีความสนใจ มีปัญหาหรือมีความต้องการในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ร่วมกันมารวมตัวกันเป็นเครือข่ายที่ไม่เป็นทางการเพื่อทำงานร่วมกันและเสริมสร้างความรู้ความเชี่ยวชาญในสิ่งที่สมาชิกในชุมชนเห็นร่วมกันผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ภายในชุมชนอย่างต่อเนื่องซึ่งชุมชนนักปฏิบัติจะเป็นการผสมผสานองค์ประกอบ 3 องค์ประกอบคือ

1. โดเมนความรู้ (Domain) เป็นการกำหนดองค์ความรู้พื้นฐานที่เป็นที่สนใจร่วมกันของชุมชนการมีโดเมนร่วมกันจะก่อให้เกิดความรู้สึกรับผิดชอบต่อองค์ความรู้และการพัฒนาแนวปฏิบัติ ซึ่งโดเมนของชุมชนนักปฏิบัติอาจเริ่มต้นจากความรู้แบบพื้นๆ ไปจนถึงความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน โดเมนของชุมชนจะเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดที่ทำให้ชุมชนยังคงอยู่เป็นชุมชนต่อไป โดยเป็นสิ่งที่ทำให้สมาชิกทุกคนมาอยู่ร่วมกันและเป็นตัวชี้้นำการเรียนรู้ของชุมชน

2. ชุมชน (Community) ช่วยให้เกิดสายใยแห่งการเรียนรู้ชุมชนที่มีความเข้มแข็งจะช่วยส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์และความสัมพันธ์บนพื้นฐานแห่งความเคารพและความไว้วางใจโดยจะสนับสนุนให้เกิดการแลกเปลี่ยนแนวคิด การตั้งคำถามและการรับฟังอย่างตั้งใจชุมชนจัดได้ว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดชุมชนนักปฏิบัติไม่ได้เป็นเพียงแค่เว็บไซต์ ฐานข้อมูลหรือแหล่งรวบรวมแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศเท่านั้น แต่เป็นกลุ่มคนที่มีปฏิสัมพันธ์กันมาเรียนรู้ร่วมกัน สร้างความสัมพันธ์กันและอยู่ภายใต้กระบวนการพัฒนาความรู้สึกร่วมกันเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนและการมีพันธะสัญญาาร่วมกัน

3. แนวปฏิบัติ (Practice) เป็นการกระทำหรือแนวทางการปฏิบัติซึ่งสมาชิกในชุมชนแลกเปลี่ยนกัน โดยจะเป็นความรู้เฉพาะด้านซึ่งชุมชนมีการพัฒนา แลกเปลี่ยนและเก็บรักษาไว้และมีการกำหนดความรู้พื้นฐานที่สมาชิกชุมชนแต่ละคนควรมีซึ่งจะช่วยให้สมาชิกสามารถทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

พูนลาภ อุทัยเลิศอรุณ(2547 อ้างถึงใน ฉษกฤษฎิณานันท์ แก้วละเอียด,2552) กล่าวว่า ชุมชนนักปฏิบัติ (Communities of Practice) เป็นกลุ่มคนที่รวมตัวกันเป็นชุมชน โดยมีแรงปรารถนาาร่วมกัน เป็นสิ่งที่ยึดเหนี่ยวพวกเขาไว้ภายใต้กรอบความรู้ ซึ่งกรอบความรู้เหล่านี้จะมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อสมาชิกชุมชนและองค์กร ชุมชนนักปฏิบัติจะทำหน้าที่ดูแลความรู้ด้วยแรงขับเคลื่อนภายในจากความรู้สึกร่วมกัน

เป็นเจ้าของความรู้ เนื่องจากเป็นสิ่งที่พวกเขาให้ความสนใจ จึงจะทำให้วงจรจัดการความรู้
 เนื่องจากเป็นสิ่งที่พวกเขามีความสนใจ จึงทำให้วงจรจัดการความรู้ความสามารถขับเคลื่อนได้ด้วย
 ตนเองโดยไม่ต้องอาศัยแรงผลักดัน หรือการบังคับจากองค์การนอกจากนี้ การรวมตัวกันเป็นชุมชนยัง
 ได้ก่อกำเนิดความไว้วางใจและความสนิทสนม ซึ่งไม่มีอยู่ในโครงสร้างการจัดการความรู้รูปแบบ
 อื่นๆ

อนุชาติ พวงคำลี (2547) กล่าวว่าชุมชนนักปฏิบัติ(Communities of Practices, CoP) คือ
 แนวคิดสำคัญในการขับเคลื่อนกระบวนการจัดการความรู้ที่มีประสิทธิภาพ เนื่องจากว่าการเกิดขึ้น
 ของชุมชนนักปฏิบัติ นั้น จะสะท้อนให้เห็นถึงระบบความสัมพันธ์ทางสังคมที่เอื้อให้เกิดการ
 แลกเปลี่ยนเรียนรู้ การพัฒนาและการจัดการระดับองค์ความรู้ขององค์กร สถาบันหรือสังคมได้เป็น
 อย่างดีดังนั้นชุมชนนักปฏิบัติ จึงถือได้ว่าเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการจัดการความรู้ และการพัฒนาที่
 มุ่งสู่การเป็นองค์กรเอื้อการเรียนรู้

สรุป ได้ว่า ชุมชนนักปฏิบัติหมายถึง การรวมตัวของคน หรือกลุ่มคนที่มีความชอบ ความ
 สนใจในเรื่องเดียวกันมารวมตัวกันอย่างไม่เป็นทางการ ซึ่งบุคคลเหล่านี้ จะมีการแบ่งปันความรู้จาก
 ประสบการณ์ของตนเอง หรือจากการเรียนรู้จากผู้อื่น ทำให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างกัน โดยการ
 พบปะกัน อาจเป็นการพบปะกันจริงๆ หรือเป็นการพบปะกันแบบเสมือนผ่านทางเครื่องมือหรือ
 เทคโนโลยี เช่น แบบออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ต หรืออินทราเน็ต เช่นการแลกเปลี่ยนความรู้ และ
 ประสบการณ์จากการทำงานผ่าน Webboard ก็ได้

1.1 ลักษณะของชุมชนนักปฏิบัติ

Nicols (2003 อ้างถึงใน สุภณิศา ปุสุรินทร์คำ,2549) ได้แบ่งลักษณะของชุมชนนักปฏิบัติ
 เป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

1. ชุมชนนักปฏิบัติในลักษณะเป็นองค์กรที่จัดตั้งขึ้นเอง หรือการเข้าร่วมองค์กร (Self-
 organization communities of practice) ชุมชนนักปฏิบัติในลักษณะนี้ เกิดจากการที่สมาชิกมีแรงจูงใจ
 ให้มีการแบ่งปันความสนใจร่วมกันภายในกลุ่ม ชุมชนนักปฏิบัติได้เพิ่มคุณค่าโดยการแบ่งปันการ

เรียนรู้ ซึ่งกระทำโดยแบ่งสรรกรการปฏิบัติที่ดีที่สุด มีการจัดหาประเด็นเรื่องราว หรือข้อปัญหาที่พบในการปฏิบัติงานจริง และนำมาหาวิธีการแก้ไขร่วมกัน

2. ชุมชนนักปฏิบัติในลักษณะเป็นองค์กรที่มีผู้จัดตั้งให้ (sponsored communities of practice) ชุมชนนักปฏิบัติในลักษณะนี้ ได้รับการสนับสนุน และจัดตั้งขึ้นจากนโยบายการบริหารงานขององค์กร เพราะฉะนั้น ชุมชนนักปฏิบัตินี้ จึงได้รับการคาดหวังว่า จะต้องมีความก้าวหน้าได้ และเป็นประโยชน์ต่อบริษัท ชุมชนนักปฏิบัติดังกล่าว จะได้รับทรัพยากรในการบริหารงานมีความรับผิดชอบ และบทบาทในลักษณะที่เป็นทางการมากกว่า

อย่างไรก็ตาม ชุมชนนักปฏิบัติในลักษณะนี้ ก็จะมีลักษณะการบริหารจัดการในตนเองมากกว่า มีความหลากหลายมากกว่าทีมที่ทำโครงการ (project team) ที่ถูกจัดตั้งขึ้นหลายๆฝ่าย

Wenger (2002อ้างถึงใน พูนลาภ อุทัยเลิศอรุณ,2547) ได้แบ่ง ลักษณะของชุมชนนักปฏิบัติเป็น 4 ลักษณะ ดังนี้

1. ชุมชนเพื่อการช่วยเหลือ (Helping communities) จัดตั้งขึ้นเพื่อช่วยเหลือสมาชิกในการแก้ไขปัญหาประจำวันและแลกเปลี่ยนแนวคิด

2. ชุมชนแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best-practice communities) เน้นการพัฒนา ตรวจสอบ และเผยแพร่แนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ มีกระบวนการเฉพาะเพื่อตรวจสอบประสิทธิภาพและผลประโยชน์ที่ได้จากแนวปฏิบัติ ชุมชนนี้อาศัยการแลกเปลี่ยนแนวปฏิบัติที่ถูกรับบันทึกไว้แล้ว (documented practice)

3. ชุมชนเพื่อดูแลความรู้ (Knowledge-stewarding Communities) มีเจตนาหลักเพื่อ การจัดระเบียบยกระดับ และเผยแพร่ความรู้ที่สมาชิกใช้เป็นประจำ

4. ชุมชนนวัตกรรมInnovation Communities เพื่อพัฒนาแนวคิด โดยเน้นการข้ามขอบเขตเพื่อผสมผสานสมาชิกที่มุมมองต่างกัน

สรุปได้ว่า ชุมชนนักปฏิบัติ สามารถแบ่งได้เป็นหลายลักษณะ โดยอาจแบ่งตามการจัดตั้ง ซึ่งแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะคือ ชุมชนนักปฏิบัติในลักษณะเป็นองค์กรที่จัดตั้งขึ้นเอง หรือการเข้าร่วมองค์กร (Self-organization communities of practice) และชุมชนนักปฏิบัติในลักษณะเป็นองค์กรที่มีผู้จัดตั้งให้ หรือการแบ่งตามวัตถุประสงค์การใช้ แบ่งได้เป็น ชุมชนเพื่อการช่วยเหลือ (Helping communities)ชุมชนแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best-practice communities) ชุมชนเพื่อดูแลความรู้

(Knowledge-stewarding Communities)และชุมชนนวัตกรรม(Innovation Communities) ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกลักษณะของชุมชนนักปฏิบัติ ตามวัตถุประสงค์การเข้าใช้ เป็นชุมชนเพื่อการช่วยเหลือ (Helping communities)

1.2 เครื่องมือในการจัดทำชุมชนนักปฏิบัติ

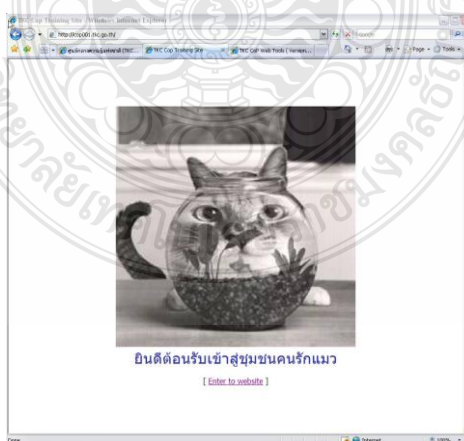
จากคู่มือสำหรับการสร้างเว็บชุมชนนักปฏิบัติของศูนย์กลางความรู้แห่งชาติ มีเครื่องมือในการพัฒนาชุมชนนักปฏิบัติ ดังนี้

มีการแบ่งการทำงานเป็น 3 ระบบหลักได้แก่

1. ระบบแสดงข้อมูลผ่านเว็บไซต์(Display) ใช้แสดงหน้าจอข้อมูลเว็บไซต์สู่สาธารณะ
2. ระบบบริการจัดการเว็บไซต์ (Admin) ใช้สำหรับบริหารจัดการเว็บไซต์โดย ละเอียด ทั้งเนื้อหา การจัดหมวดหมู่ และการจัดการสมาชิก
3. ระบบนำเข้าเนื้อหาอย่างรวดเร็ว (Quick Post Content) ใช้สำหรับนำเข้าข้อมูลเนื้อหาต่างๆ ไปอย่างง่าย

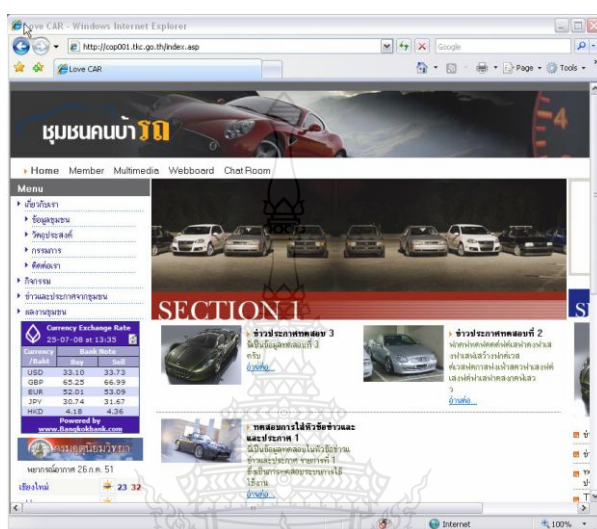
ระบบแสดงข้อมูลผ่านเว็บไซต์แบ่งเป็น 3 ส่วนหลักๆ ดังนี้

1. ข้อมูลสาธารณะเป็นข้อมูลที่สามารถเผยแพร่ได้ ซึ่งข้อมูลเหล่านี้คนที่เข้ามาที่เว็บไซต์สามารถมองเห็น ได้โดยไม่ต้องเป็นสมาชิกประกอบด้วย
 - หน้า Welcome/Introductionเป็นหน้าแรกในการแสดงข้อมูล



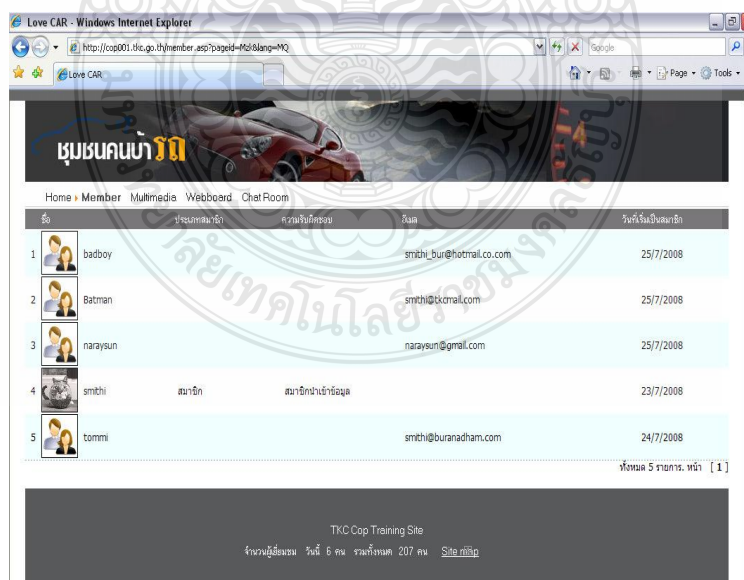
ภาพที่ 1 หน้า Welcome/Introduction (ศูนย์กลางการเรียนรู้แห่งชาติ,ม.ป.ป.)

- หน้า Home เป็นหน้าแสดงข้อมูลหลักของเว็บไซต์ โดยจะแสดงข้อมูลแยกประเภทตามเมนูหลักของการใช้งานเว็บไซต์โดยมีหมวดมาตรฐาน ดังนี้ (Home Member Multimedia Webboard ChatRoom)



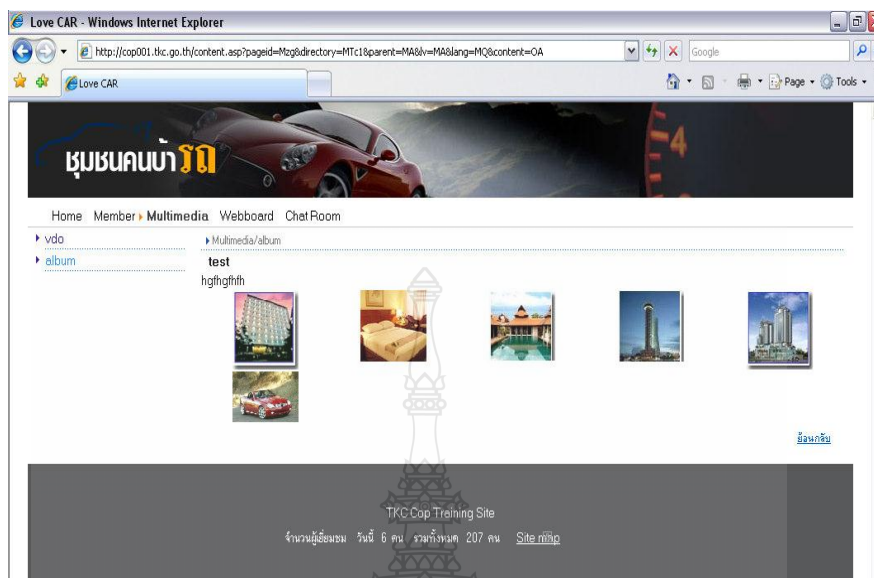
ภาพที่ 2 หน้า Home (ศูนย์กลางการเรียนรู้แห่งชาติ,ม.ป.ป.)

- Member เป็นหน้าแสดงข้อมูลของสมาชิกชุมชน



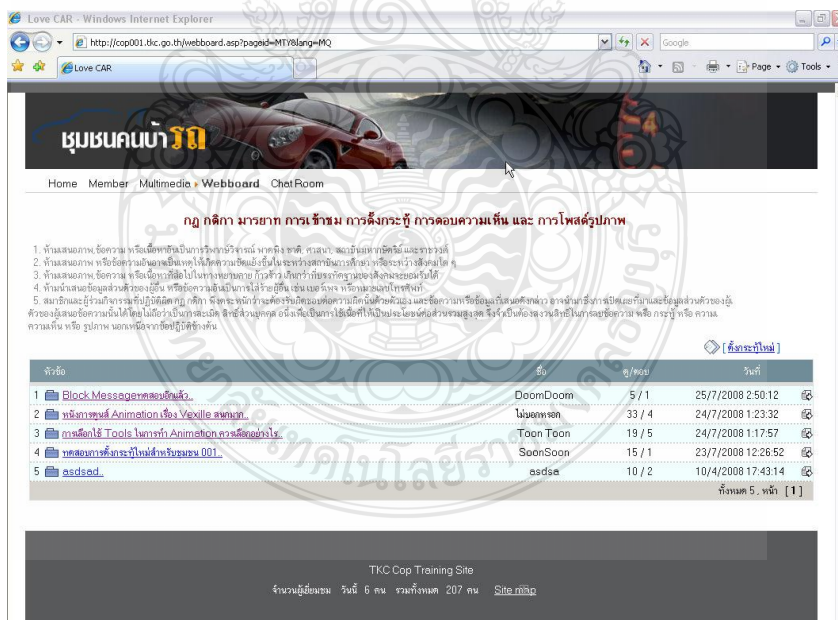
ภาพที่ 3 หน้า Member (ศูนย์กลางการเรียนรู้แห่งชาติ,ม.ป.ป.)

- Multimedia สำหรับจัดเก็บภาพถ่ายหรือวิดีโอของชุมชน



ภาพที่ 4 หน้าMultimedia (ศูนย์กลางการเรียนรู้แห่งชาติ,ม.ป.ป.)

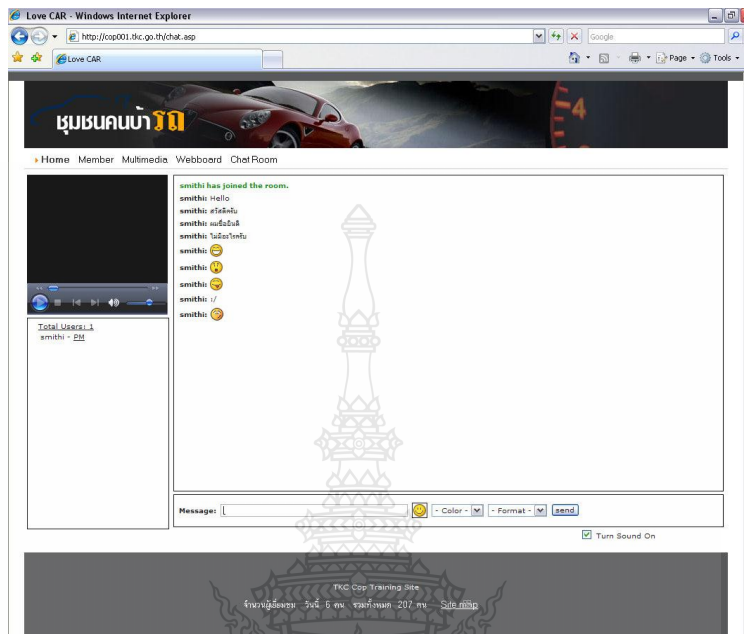
- Webboard เป็นแหล่งแสดงความคิดเห็น (โดยแสดงความคิดเห็นได้เฉพาะสมาชิก)



1.

ภาพที่ 5 หน้าWebboard (ศูนย์กลางการเรียนรู้แห่งชาติ,ม.ป.ป.)

- Chat Room



ภาพที่ 6 หน้าChat Room (ศูนย์กลางการเรียนรู้แห่งชาติ,ม.ป.ป.)

ข้อมูลสำหรับบริการเฉพาะสมาชิกเป็นข้อมูลที่แสดงให้เห็นเฉพาะคนที่สมัครเป็นสมาชิกกับเว็บไซต์เท่านั้น

3. การสมัครสมาชิก/เข้าสู่ระบบ



ภาพที่ 7 หน้าการสมัครสมาชิก/เข้าสู่ระบบ(ศูนย์กลางการเรียนรู้แห่งชาติ,ม.ป.ป.)

ระบบบริการจัดการเว็บไซต์ (Admin)เป็นเครื่องมือในการนำเข้าข้อมูลรวมถึงการปรับแต่งการแสดงผลของเว็บไซต์ การปรับปรุงข้อมูลส่วนตัว

ภาพที่ 8 หน้าระบบบริการจัดการเว็บไซต์(ศูนย์กลางการเรียนรู้แห่งชาติ,ม.ป.ป.)

1.3 การจัดการความรู้ (Knowledge Management:KM)

วิจารณ์ พานิช(2547) ได้ให้ความหมายของการจัดการความรู้ว่า

การจัดการความรู้มีความหมายรวมถึง การรวบรวม การจัดระบบ การจัดเก็บและการเข้าถึงข้อมูล เพื่อสร้างเป็นความรู้ เทคโนโลยีด้านข้อมูลและด้านคอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือช่วยเพิ่มพลังในการจัดการความรู้ แต่เทคโนโลยีด้านข้อมูลและคอมพิวเตอร์โดยตัวของมันเองไม่ใช่การจัดการความรู้

- การจัดการความรู้เกี่ยวข้องกับการแบ่งปันความรู้ (Knowledge Sharing) ถ้าไม่มีการแบ่งปันความรู้ความพยายามในการจัดการความรู้จะไม่ประสบความสำเร็จ พฤติกรรมภายในองค์กรเกี่ยวกับวัฒนธรรม พลวัต และวิถีปฏิบัติ มีผลต่อการแบ่งปันความรู้ ประเด็นด้านวัฒนธรรมและสังคมมีความสำคัญยิ่งต่อการจัดการความรู้

- การจัดการความรู้เป็นเรื่องของการเพิ่มประสิทธิผลขององค์กร การจัดการความรู้เกิดขึ้นเพราะมีความเชื่อว่าจะช่วยสร้างควมมีชีวิตชีวาและความสำเร็จให้แก่องค์กร การประเมิน

ต้นทุนทางปัญญา (intellectual) และผลสำเร็จของการประยุกต์ใช้การจัดการความรู้ เป็นดัชนีบอกว่าองค์กรมีการจัดการความรู้อย่างได้ผลหรือไม่

สถาบันส่งเสริมการจัดการความรู้เพื่อสังคม (2547) ให้ความหมายของการจัดการความรู้ว่า กระบวนการที่เป็นเครื่องมือหรือวิธีการเพิ่มมูลค่า เหนือคุณค่าของกิจการขององค์กร กลุ่มบุคคล หรือเครือข่ายของบุคคลหรือองค์กร ไม่ได้มีความหมายเพียงแค่การนำ ความรู้ มา จัดการ และมีความหมายกว้างกว่า การจัดการสารสนเทศ กว้างกว่า การจัดการข้อมูล และกว้างกว่า การจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร แต่มีความหมายที่จำเพาะและลึกซึ้งกว่านั้นมาก ซึ่งอย่างน้อยจะต้องประกอบด้วย กิจกรรม และกระบวนการต่างดังนี้

1. การขุดค้น และรวบรวมความรู้ คัดเลือกเอาเฉพาะความรู้ที่จำเป็นสำหรับการใช้ประโยชน์ ทั้งจากภายในองค์กร และภายนอกองค์กร นำมาตรวจสอบความน่าเชื่อถือ และความเหมาะสมกับบริบทของสังคม และขององค์กร ถ้าไม่เหมาะสมก็ดำเนินการปรับปรุง

2. การจัดหมวดหมู่ความรู้ เพื่อให้เหมาะสมต่อการใช้งาน
3. การจัดเก็บความรู้ เพื่อให้ค้นหาได้ง่าย
4. การสื่อสารเพื่อถ่ายทอดความรู้
5. การจัดกิจกรรม และกระบวนการเพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้
6. การวิเคราะห์ สังเคราะห์เพื่อยกระดับความรู้
7. การสร้างความรู้ใหม่
8. การประยุกต์ใช้ความรู้
9. การเรียนรู้จากการใช้ความรู้

1.4 เครื่องมือในการจัดการความรู้

ประพนธ์ ฝาสุขยัต (2549) กล่าวถึง เครื่องมือการจัดการความรู้ด้วยรูปแบบ ปลาหู โมเดล (TUNA Model) ดังนี้

1. หัวปลา หมายถึง ส่วนที่เป็นเป้าหมาย วิสัยทัศน์ หรือทิศทางการจัดการความรู้ โดยจะต้องเป็นส่วนของผู้ดำเนินกิจกรรม KM ทั้งหมด

2. ตัวอย่าง หมายถึง ส่วนของการแลกเปลี่ยนความรู้ ซึ่งจะต้องกระตุ้นให้ผู้ดำเนินกิจกรรม KM มีการแลกเปลี่ยนความรู้ โดยเฉพาะความรู้ซ่อนเร้นที่มีอยู่ และอำนวยความสะดวกให้เกิดการเรียนรู้แบบเป็นทีมเพื่อให้เกิดการหมุนเวียนความรู้และเกิดนวัตกรรมในที่สุด

3. หางปลา หมายถึง ส่วนของคลังความรู้ ที่ได้จากการเก็บสะสม แกร็ดความรู้ที่ได้จากกระบวนการแลกเปลี่ยนความรู้ ซึ่งเราอาจเก็บส่วนของหางปลานี้ด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น ICT ซึ่งเป็นการสกัดความรู้ที่ซ่อนเร้นให้เป็นความรู้เด่นชัด นำไปใช้และยกระดับต่อไป

คนสำคัญที่ดำเนินการจัดการความรู้

1. ผู้บริหารสูงสุด (CEO) จัดได้ว่า “โชคดีที่สุด” สำหรับวงการจัดการความรู้ ถ้าผู้บริหารสูงสุดเป็นแชมเปียน (เห็นคุณค่า และดำเนินการผลักดัน KM) เรื่องที่ว่ายากทั้งหลายก็ง่ายขึ้น ผู้บริหารสูงสุดควรเป็นผู้ริเริ่มกิจกรรมจัดการความรู้ โดยกำหนดตัวบุคคลที่จะทำหน้าที่ “คุณเอื้อ (ระบบ)” ของ KM ซึ่งควรเป็นผู้บริหารระดับสูง เช่น รองอธิบดี, รองผู้อำนวยการใหญ่ (Vice President)

2. คุณเอื้อ (Chief Knowledge Officer-CKO) ถ้าการริเริ่มมาจากผู้บริหารสูงสุด “คุณเอื้อ” ก็สบายไปปะลาหนึ่ง แต่ถ้าการริเริ่มที่แท้จริงไม่ได้มาจากผู้บริหารสูงสุด บทบาทแรกของ “คุณเอื้อ” ก็คือ เอาหัวปลาไปขายผู้บริหารสูงสุด ให้ผู้บริหารสูงสุดกลายเป็นเจ้าของ “หัวปลา” ให้ได้ บทบาทต่อไปของ “คุณเอื้อ” คือ การหา “คุณอำนวย” และร่วมกับ “คุณอำนวย” จัดให้มีการกำหนด “เป้าหมาย/ หัวปลา” ในระดับย่อยๆ ของ “คุณกิจ/ ผู้ปฏิบัติงาน”, คอยเชื่อมโยง “หัวปลา” เข้ากับวิสัยทัศน์ พันธกิจ เป้าหมาย และยุทธศาสตร์ ขององค์กร, จัดบรรยากาศแนวราบ และการบริหารงานแบบเอื้ออำนาจ (empowerment), ร่วม share ทักษะในการเรียนรู้ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อประโยชน์ในการดำเนินการจัดการความรู้โดยตรง และเพื่อแสดงให้เห็น “คุณกิจ” เห็นคุณค่าของทักษะดังกล่าว, จัดสรรทรัพยากรสำหรับใช้ในกิจกรรมจัดการความรู้ พร้อมคอยเชื่อมโยงการจัดการความรู้เข้ากับกิจกรรมสร้างสรรค์อื่นๆ ทั้งภายในและนอกองค์กร, ติดตามความเคลื่อนไหวของการดำเนินการ ให้คำแนะนำบางเรื่อง และแสดงท่าที ชื่นชมในความสำเร็จ อาจจัดให้มีการยกย่องในผลสำเร็จและให้รางวัลที่อาจไม่นับสิ่งของ แต่เน้นการสร้างสภาพภูมิใจในความสำเร็จ

3. คุณอำนวย (Knowledge Facilitator-KF) เป็นผู้คอยอำนวยความสะดวกในการจัดการความรู้ ความสำคัญของ “คุณอำนวย” อยู่ที่การเป็นนักจุดประกายความคิด และการเป็นนักเชื่อมโยง โดยต้องเชื่อมโยงระหว่างผู้ปฏิบัติ (“คุณกิจ”) กับผู้บริหาร (“คุณเอื้อ”), เชื่อมโยงระหว่าง “คุณกิจ” ต่าง

กลุ่มภายในองค์กร และเชื่อมโยง การจัดการความรู้ภายในองค์กรกับภายนอกองค์กร โดยหน้าที่ที่ “คุณอำนวย” ควรทำ คือ

- ร่วมกับ “คุณเอื้อ” จัดให้มีการกำหนด “หัวปลา” ของ “คุณกิจ” อาจจัด “มหกรรม หัวปลา” เพื่อสร้างความเป็นเจ้าของ “หัวปลา”

จัดตลาดนัดความรู้ เพื่อให้ “คุณกิจ” นำความสำเร็จมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ถอดความรู้ ออกมาจากวิธีทำงานที่นำไปสู่ความสำเร็จนั้น เพื่อการบรรลุ “หัวปลา”

- จัดการคุณาน หรือกิจกรรม “เชิญเพื่อนมาช่วย” (Peer Assist) เพื่อให้บรรลุ “หัวปลา” ได้ ง่าย หรือเร็วขึ้น โดยที่ผู้นั้นจะอยู่ภายในหรือนอกองค์กรก็ได้ เรียนรู้วิธีทำงานจากเขา เชิญเขามาเล่า หรือสาธิต

- จัดพื้นที่เสมือนสำหรับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสำหรับเก็บรวบรวม ขุมความรู้ที่ได้ เช่น ใช้เทคโนโลยีการสื่อสารและสารสนเทศ ซึ่งรวมทั้งเว็บไซต์ เว็บบอร์ด เว็บบล็อก อินทราเน็ต จดหมายข่าว เป็นต้น

- ส่งเสริมให้เกิด ชุมชนแนวปฏิบัติ (CoP – Community of Practice) ในเรื่องที่เป็นความรู้ หรือเป็นหัวใจในการบรรลุเป้าหมายหลักขององค์กร

เชื่อมโยงการดำเนินการจัดการความรู้ขององค์กร กับกิจกรรมจัดการความรู้ภายนอก เพื่อ สร้างความคึกคัก และเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับภายนอก

4. คุณกิจ (Knowledge Practitioner-a KP) “คุณกิจ” หรือผู้ปฏิบัติงาน เป็นพระเอก หรือนางเอกตัวจริงของการจัดการความรู้ เพราะ “คุณกิจ” เป็นเจ้าของ “หัวปลา” เป็นผู้ดำเนินกิจกรรมจัดการความรู้แทบทั้งหมด และเป็นผู้ที่มีความรู้ (Explicit Knowledge & Tacit Knowledge) และเป็นผู้ที่ต้องมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ใช้ หา สร้าง แปลง ความรู้เพื่อการปฏิบัติให้บรรลุถึง “เป้าหมาย / หัวปลา” ที่ตั้งไว้

5. คุณประสาน (Network Manager)เป็นผู้ที่คอยประสานเชื่อมโยงเครือข่ายการจัดการความรู้ระหว่างหน่วยงาน ให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในวงที่กว้างขึ้น เกิดพลังร่วมมือทางเครือข่ายในการเรียนรู้และยกระดับความรู้แบบทวีคูณ

ประเภทของความรู้

ความรู้สามารถแบ่งออกเป็นประเภทใหญ่ๆ ได้สองประเภท คือ ความรู้ชัดแจ้ง (Explicit Knowledge) และความรู้แฝงเร้น (Tacit Knowledge) ความรู้ชัดแจ้งคือความรู้ที่เขียนอธิบายออกมาเป็นตัวอักษร เช่น คู่มือปฏิบัติงาน หนังสือ ตำรา ส่วนความรู้แฝงเร้นคือความรู้ที่ฝังอยู่ในตัวคน ไม่ได้ถอดออกมาเป็นลายลักษณ์อักษร หรือบางครั้งก็ไม่สามารถถอดเป็นลายลักษณ์อักษรได้ ความรู้ที่สำคัญส่วนใหญ่ มีลักษณะเป็นความรู้แฝงเร้น อยู่ในคนทำงาน และผู้เชี่ยวชาญในแต่ละเรื่อง จึงต้องอาศัยกลไกแลกเปลี่ยนเรียนรู้ให้คนได้พบกัน สร้างความไว้วางใจกัน และถ่ายทอดความรู้ระหว่างกัน และกัน

1. ความรู้แบบฝังลึก (Tacit Knowledge) เป็นความรู้ที่ไม่สามารถอธิบายโดยใช้คำพูดได้ มีรากฐานมาจากการกระทำและประสบการณ์ มีลักษณะเป็นความเชื่อ ทักษะ และเป็นอัตวิสัย (Subjective) ต้องการการฝึกฝนเพื่อให้เกิดความชำนาญ มีลักษณะเป็นเรื่องส่วนบุคคล มีบริบทเฉพาะ (Context-specific) ทำให้เป็นทางการและสื่อสารยาก เช่น วิจารณ์ญาณ ความลับทางการค้า วัฒนธรรมองค์กร ทักษะ ความเชี่ยวชาญในเรื่องต่างๆ การเรียนรู้ขององค์กร ความสามารถในการชิมรสไวน์ หรือกระทั่งทักษะในการสังเกตเปลวควันจากปล่องโรงงานว่ามีปัญหาในกระบวนการผลิตหรือไม่

2. ความรู้แบบชัดแจ้ง (Explicit Knowledge) เป็นความรู้ที่รวบรวมได้ง่าย จัดระบบและถ่ายโอนโดยใช้วิธีการดิจิทัล มีลักษณะเป็นวัตถุวิสัย (Objective) เป็นทฤษฎี สามารถแปลงเป็นรหัสในการถ่ายทอดโดยวิธีการที่เป็นทางการ ไม่จำเป็นต้องอาศัยการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นเพื่อถ่ายทอดความรู้ เช่น นโยบายขององค์กร กระบวนการทำงาน ซอฟต์แวร์ เอกสาร และกลยุทธ์ เป้าหมายและความสามารถขององค์กร

ความรู้ยังมีลักษณะไม่ชัดแจ้งมากเท่าไร การโอนความรู้ยังกระทำได้ยากเท่านั้น ดังนั้นบางคนจึงเรียกความรู้ประเภทนี้ว่าเป็นความรู้แบบเหนียว (Sticky Knowledge) หรือความรู้แบบฝังอยู่ภายใน (Embedded Knowledge) ส่วนความรู้แบบชัดแจ้งมีการถ่ายโอนและแบ่งปันง่าย จึงมีชื่ออีกชื่อหนึ่งว่า ความรู้แบบรั่วไหลได้ง่าย (Leaky Knowledge) ความสัมพันธ์ของความรู้ทั้งสองประเภทเป็นสิ่งที่แยกจากกันไม่ได้ ต้องอาศัยซึ่งกันและกัน (Mutually Constituted) เนื่องจากความรู้แบบฝังลึกเป็นส่วนประกอบของความรู้ทั้งหมด และสามารถแปลงให้เป็นความรู้แบบชัดแจ้งโดยการสื่อสารด้วยคำพูด

วิจารณ์ พานิช (2547) กล่าวว่า ความรู้เป็นสิ่งที่ขึ้นอยู่กับพื้นฐานทางสังคมและวัฒนธรรม ซึ่งสามารถแบ่งความรู้เป็น 4 ระดับได้แก่

1. know-what เป็นความรู้เชิงทฤษฎีเป็นความรู้ในระดับที่ผู้จบการศึกษามหาวิทยาลัยใหม่ๆ มี
2. know-how เป็นความรู้ที่มีทั้งเชิงทฤษฎี และเชิงบริบท เป็นความรู้ที่มีอยู่ในผู้ที่จบมหาวิทยาลัยแล้วออกไปทำงาน 2-3 ปี ภายใต้อาชีพจริงที่ซับซ้อน
3. know-why เป็นความรู้ในระดับที่อธิบายเหตุผลได้ ว่าทำไมความรู้นั้นๆ จึงใช้ได้ผลในบริบทหนึ่ง แต่ใช้ไม่ได้ผลในอีกบริบทหนึ่ง
4. care-why เป็นความรู้ในระดับคุณค่า ความเชื่อ ซึ่งจะเป็นแรงขับเคลื่อนมาจากภายในจิตใจให้ต้องกระทำสิ่งนั้นๆ เมื่อเผชิญสถานการณ์

จากการศึกษาเครื่องมือในการจัดการความรู้มีเครื่องมือในการจัดการความรู้คือ 1) การเป้าหมายหรือทิศทางจัดการความรู้ 2) ส่วนของการแลกเปลี่ยนเพื่อให้เกิดการหมุนเวียนความรู้ 3) เกิดนวัตกรรมและส่วนของคลังความรู้ที่ได้จากการเก็บสะสมความรู้ที่ได้จากกระบวนการแลกเปลี่ยนความรู้ โดยการจัดการความรู้นั้นจะประกอบไปด้วยบุคคลเหล่านี้ คือ 1)ผู้บริหารสูงสุดเป็นผู้ริเริ่มกิจกรรมการจัดการความรู้ 2) คุณเอื้อมีหน้าที่คอยเอื้ออำนวยให้เกิดการแบ่งปันความรู้ในการจัดการความรู้ 3) คุณอำนวย คอยอำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ 4)คุณกิจ เป็นผู้ที่ต้องมาแลกเปลี่ยนและแบ่งปันความรู้ 5) คุณประสาน คอยประสานเชื่อมโยงเครือข่ายการจัดการความระหว่างหน่วยงานเพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้ให้กว้างขึ้น ซึ่งการจัดให้มีการแลกเปลี่ยนความรู้นั้นจะเปลี่ยนความรู้จากความรู้แบบฝังลึก (Tacit Knowledge) เป็นความรู้ที่ไม่สามารถอธิบายโดยใช้คำพูดได้ให้เป็นความรู้แบบชัดแจ้ง (Explicit Knowledge) ซึ่งเป็นความรู้ที่สามารถรวบรวมและทำความเข้าใจได้ง่าย

พัชรินทร์ สิริสุนทร(2550)กล่าวว่า เครื่องมือที่นิยมใช้จัดการความรู้มี 2 กลุ่มคือ กลุ่มเครื่องมือที่ช่วยให้เข้าถึงความรู้ และกลุ่มเครื่องมือที่ช่วยในการถ่ายทอดความรู้ โดยเครื่องมือที่เหมาะสมในการเข้าถึงและถ่ายทอดความรู้จะแตกต่างกันไปตามประเภทของความรู้ ดังนี้

การใช้เทคนิคการเล่าเรื่อง (Story Telling)

การเล่าเรื่องนับเป็นวิธีการหนึ่ง ที่นักพัฒนาสังคมนิยมนำมาใช้ในการปฏิบัติการเพื่อจัดทำชุมชนนักปฏิบัติการด้านการเรียนรู้ เพราะการเปิดโอกาสให้ผู้แสดงทางสังคม (Social Actors) ซึ่งเป็นสมาชิกในชุมชนได้เล่าประสบการณ์ของตนเอง ประวัติความเป็นมา ตลอดจนพัฒนาการของชุมชน และภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีอยู่ในหมู่บ้านหรือชุมชนของตนเอง นอกจากจะก่อให้เกิดการตระหนักรู้และการรับรู้ถึงความสำคัญในตนเองของผู้แสดงทางสังคมนั้นๆ ในฐานะที่เป็นบุคคลหนึ่งที่มีบทบาทในกระบวนการพัฒนาพัฒนาแล้ว ยังเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยทำให้เกิดกิจกรรมทางสังคม เพิ่มปริมาณและคุณภาพของการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างสมาชิกในชุมชน และระหว่างนักพัฒนาสังคมกับผู้นำชุมชนอีกประการหนึ่งด้วย นอกจากนี้ การเล่าเรื่องยังก่อให้เกิดพื้นที่สาธารณะที่จะนำไปสู่การเคลื่อนไหวทางสังคมที่พึงประสงค์อันจะเป็นประโยชน์ในกระบวนการพัฒนาต่อไป

การจัดทำฐานความรู้ (Knowledge Bases)

ได้แก่ การเก็บรวบรวมข้อมูลต่างๆ ไว้ในระบบฐานข้อมูล เพื่อให้ผู้ที่สนใจสามารถสืบค้นได้ผ่านระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ เช่น อินเทอร์เน็ต อินทราเน็ต เป็นต้น อย่างเช่น โครงการ Eureka ของ Xerox Corporation เป็นต้น สำหรับเครื่องมือที่ช่วยในการถ่ายทอดความรู้ประเภทนี้ที่สำคัญได้แก่ Audio/Video Conferencing Tools การสัมมนาวิชาการ การเผยแพร่ผ่านสิ่งตีพิมพ์ เป็นต้น ซึ่งเครื่องมือดังกล่าวส่วนใหญ่เหมาะสมกับองค์กรหรือชุมชนขนาดใหญ่ที่มีความซับซ้อนในระบบบริหารจัดการ จนทำให้สมาชิกไม่สามารถพบปะพูดคุยกันตัวต่อตัวได้

ชุมชนปฏิบัติการด้านการเรียนรู้ (Community of Practice: CoP)

ซึ่งทำได้โดย การรวมกลุ่มของคนที่มาจากลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมที่คล้ายคลึงกัน หรืออย่างไม่เป็นทางการ โดยไม่มีการมอบหมายงานที่เฉพาะเจาะจงหรือในรูปของการจัดทำโครงการแต่อย่างใด แต่มีการกำหนดบทบาทและระบบการจัดการภายในของชุมชนเพื่อวัตถุประสงค์สำคัญคือ สร้างการแลกเปลี่ยนเรียนรู้สร้างองค์ความรู้ใหม่ๆ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและประสิทธิผลของการพัฒนา โดยหัวใจสำคัญที่เชื่อมโยงกลุ่มบุคคลใน CoP เข้าด้วยกันคือ ความไว้วางใจ และความร่วมใจกันอย่างสมัครใจ โดยมีกิจกรรมทางสังคมเป็นกลไกสำคัญ ส่วนระยะเวลาของการเริ่มต้นหรือสิ้นสุด

จะขึ้นอยู่กับความสนใจของสมาชิกหรือเมื่อชุมชนบรรลุเป้าหมายที่ได้ตั้งไว้แล้ว ซึ่งในกรณีดังกล่าวชุมชนอาจมีการเปลี่ยนหัวข้อหรือเป้าหมายใหม่ได้ตลอด

การสับเปลี่ยนงาน (Job Rotation) และการยืมตัวบุคลากรมาช่วยงาน (Secondment)

ซึ่งอาจเป็นบุคคลในชุมชนเดียวกันหรือต่างชุมชนก็ได้ อาจดำเนินการเป็นระยะๆ เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และประสบการณ์ของทุกฝ่าย เกิดการพัฒนาทักษะเพิ่มมากขึ้น ส่วนการยืมตัวนั้น มักทำกับหัวหน้า ผู้บริหาร หรือผู้นำของชุมชน เพื่อให้บุคคลดังกล่าวทำหน้าที่ในการช่วยถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ของตนเองให้แก่บุคคลอื่นๆ ในองค์กรหรือชุมชน

การจัดเวทีแลกเปลี่ยนความรู้

ได้แก่ การจัดประชุมหรือจัดกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอ เพื่อสร้างเสริมปริมาณและคุณภาพของการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของบุคคล กลุ่มและชุมชนเพื่อเปิดโอกาสให้สมาชิกในองค์กรหรือชุมชนนั้นๆ ได้พบปะพูดคุยกัน เช่น การจัดสถานที่ทำงานที่มีบรรยากาศชวนให้คนทำงาน เช่น สำนักงานเคลื่อนที่อิสระของบริษัท NTT Docomo ของญี่ปุ่น

การจัดตั้งทีมงานข้ามสายงาน (Cross-Function Team)

เพื่อให้เกิดการทำงานร่วมกันระหว่างผู้รู้แบบสหสาขาวิชา การจัดตั้งทีมงานข้ามสายงาน มีองค์ประกอบสำคัญคือ หัวหน้าทีมและการถอดบทเรียนที่ได้จากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ระหว่างบุคคลที่มีบทบาท หน้าที่ หรือความรับผิดชอบที่แตกต่างกันไป

การสร้างวงจรรนวัตกรรมและคุณภาพ (Innovation & Quality Circles/IQCS)

ทำได้โดยการรวมตัวกันของบุคคลจากต่างองค์กรหรือสถาบันทางสังคมเพื่อระดมสมองและกำหนดแนวคิดต่างๆ เพื่อการค้นหาทางเลือก แลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายขององค์กรสำหรับเครื่องมือสำคัญและเป็นที่ยอมรับกันอย่างกว้างขวาง ที่ช่วยการถ่ายทอดความรู้ประเภทนี้ได้แก่ การประชุมเพื่อค้นหาทิศทางหรือเป้าหมายในอนาคตร่วมกัน (Future Search Conference/FSC) เป็นต้น

ระบบพี่เลี้ยง(Mentoring System)

เป็นการถ่ายทอดความรู้แบบตัวต่อตัว จากผู้มีความรู้หรือผู้ที่มีประสบการณ์ซึ่งอาจมาจากชุมชนเดียวกันหรือต่างชุมชนก็ได้ หรืออาจเป็นผู้อาวุโสทางคุณวุฒิหรือวัยวุฒิไปยังผู้รับความรู้ โดย

การถ่ายทอดความรู้ที่อยู่ในรูปของการสอน สาธิตงาน ให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด ซึ่งโดยทั่วไปมักใช้เวลานาน เพราะต้องเริ่มจากการสร้างความสัมพันธ์ ก่อนให้คำแนะนำด้านต่างๆ ซึ่งระบบแบบนี้ที่เลี้ยงหรือผู้รู้ต้องเป็นผู้ที่สามารถเป็นแบบอย่างได้ทั้งทางด้านความประพฤติและจริยธรรม

การฝึกอบรมและการเรียนรู้(Training and Learning)

มีวัตถุประสงค์ที่สำคัญคือ เพื่อเตรียมบุคคลให้มีความพร้อมต่อการจัดการความรู้ ประกอบด้วย การสร้างความเข้าใจ และความตระหนักถึงความสำคัญของการจัดการและการแลกเปลี่ยนความรู้ในองค์กร ซึ่งอาจทำให้หลากหลายรูปแบบ เช่น การฝึกอบรมในชั้นเรียนผ่านระบบ Web-base Training การจัดเอกสาร ให้บุคคลสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยหัวใจสำคัญที่สุด คือการสร้างวัฒนธรรมการศึกษาค้นคว้าและความสนใจใคร่เรียนรู้ด้วยตนเองให้เกิดขึ้น

การวัดผล (Measurement)

โดยทั่วไปการวัดผลการจัดการความรู้ จะแปรเปลี่ยนไปตามพัฒนาการของการจัดการความรู้ของแต่ละองค์กรหรือชุมชน การวัดผลจึงเป็นองค์ประกอบหนึ่งของการจัดการความรู้ ที่ช่วยบอกถึงสถานะของกระบวนการหรือกิจกรรมต่างๆ ภายในองค์กรหรือชุมชน ผลการวัดจึงต้องสะท้อนให้เป็นถึงประสิทธิภาพและประสิทธิผลของการจัดการความรู้ เพื่อชุมชนจะได้นำไปใช้เพื่อทบทวนแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ โดยประเด็นสำคัญที่สุดของการวัดผลในมิตินี้ได้แก่ ประโยชน์ที่เกิดจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การตัดสินใจที่เป็นประโยชน์ต่อชุมชนและการบรรลุเป้าหมาย (Desired State) โดยการวัดผลที่ได้จากการจัดการความรู้ที่ซับซ้อนมากที่สุดและใช้เวลามากที่สุด ได้แก่ การวัดผลตอบแทนที่ได้จากการลงทุน ด้านการจัดการความรู้ (Return on Investment in Knowledge Management) หรือ การวัดผลตอบแทนของความรู้ (Return of knowledge) ตัวอย่างของวิธีการวัดผลที่ประสบความสำเร็จได้แก่ วิธีการวัดของ DON (Department of the Navy) ซึ่งจำแนกการวัดผลการจัดการความรู้ออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ การวัดระบบหรือกิจกรรมต่าง ๆ ในการจัดการความรู้ (System Measures) การวัดปัจจัยส่งออก (Output Measures) และการวัดผลลัพธ์(Outcome Measures)

การยกย่องชมเชยและให้รางวัล (Recognition and Rewards)

โดยมีการเสริมแรง (Reinforcement) เป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างแรงจูงใจให้แก่บุคคล เพื่อโน้มน้าวให้เกิดพฤติกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ซึ่งโดยทั่วไป ได้แก่ การยกย่องชมเชย และการให้วัตถุหรือสิ่งของต่างๆเป็นค่าตอบแทน เป็นต้น

Prescriptive และ Descriptive Conceptual Framework

เป็นกรอบแนวคิดที่เกิดขึ้นจากการผสมผสานกรอบแนวคิดทั้งสองแบบแรกและสรุปว่า กรอบแนวคิดในการจัดการความรู้ที่เหมาะสมควรคำนึงถึง องค์ความรู้ขององค์กร องค์ประกอบของกระบวนการความรู้ ปัจจัยที่ทำให้องค์กรสามารถจัดการความรู้ได้ และขั้นตอนการจัดการความรู้ โดยนักคิดคนสำคัญได้เสนอแนวคิดแบบนี้ได้แก่ Arthur Anderson และ American Productivity & Quality Center (APQC) ซึ่งเสนอว่า กรอบแนวคิดของการจัดการความรู้ ควรประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก 3 ประการคือ องค์ความรู้ขององค์กร กระบวนการจัดการความรู้ และปัจจัยที่ทำให้องค์กรสามารถจัดการความรู้ได้สำเร็จ จะเห็นได้ว่ามีองค์ประกอบบางประการที่คล้ายคลึงกับแนวคิดของ Singapore Productivity and Standard Board (PSB) หรือ Standards, Productivity and Innovation Board (SPRING) ในปัจจุบัน ที่นับว่าเป็นหน่วยงานระดับชาติของสิงคโปร์ ที่มีความเชี่ยวชาญด้านการเพิ่มผลผลิต โดย SPRING ได้เสนอกรอบแนวคิดที่ครอบคลุมทั้งในส่วนของกระบวนการความรู้และปัจจัยที่จะนำมาซึ่งความสำเร็จ โดยกรอบแนวคิดนี้ให้ความสำคัญกับ ห่วงโซ่ความรู้ (Knowledge Value Chain) และปัจจัยที่ทำให้องค์กรนั้น ๆ สามารถจัดการความรู้ได้สำเร็จ (enablers) โดยห่วงโซ่ความรู้ หรือกระบวนการความรู้ประกอบด้วย การแบ่งปัน (generate) การสร้าง (represent) การเข้าถึง (access) และการถ่ายทอด (transfer) ก่อนจะย้อนกลับไปสู่การแบ่งปันความรู้อีกครั้งหนึ่ง และผลที่ได้จะได้ออกกระบวนการนี้ก็คือ การนำความรู้ไปใช้ประโยชน์เพื่อเป้าหมายขององค์กร ซึ่งหากพิจารณาห่วงโซ่ของความรู้ดังกล่าวจะเห็นว่า หัวใจสำคัญของการจัดการความรู้ก็คือ การแบ่งปันความรู้นั่นเอง เนื่องจากในขั้นตอนของการแบ่งปันความรู้แต่ละครั้ง จะเกิดการเรียนรู้และความรู้ใหม่ๆ ขึ้นตลอดเวลาอย่างไม่สิ้นสุด สำหรับปัจจัยที่ทำให้การจัดการความรู้ประสบความสำเร็จตามทัศนะของ SPRING ได้แก่ ภาวะผู้นำและกลยุทธ์ วัฒนธรรมขององค์กร เทคโนโลยีสารสนเทศและการวัดผล

สรุปได้ว่าเครื่องมือที่เหมาะสมในการจัดการความรู้ จะแตกต่างกันไปตามประเภทของความรู้ ลักษณะของสมาชิกในกลุ่ม และความเหมาะสมขององค์กรที่จะนำไปใช้ ดังนั้นการเลือกใช้เครื่องมือในการจัดการความรู้ในแต่ละที่จึงแตกต่างกันออกไป ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้ชุมชนนักปฏิบัติ เป็นเครื่องมือในการจัดการความรู้

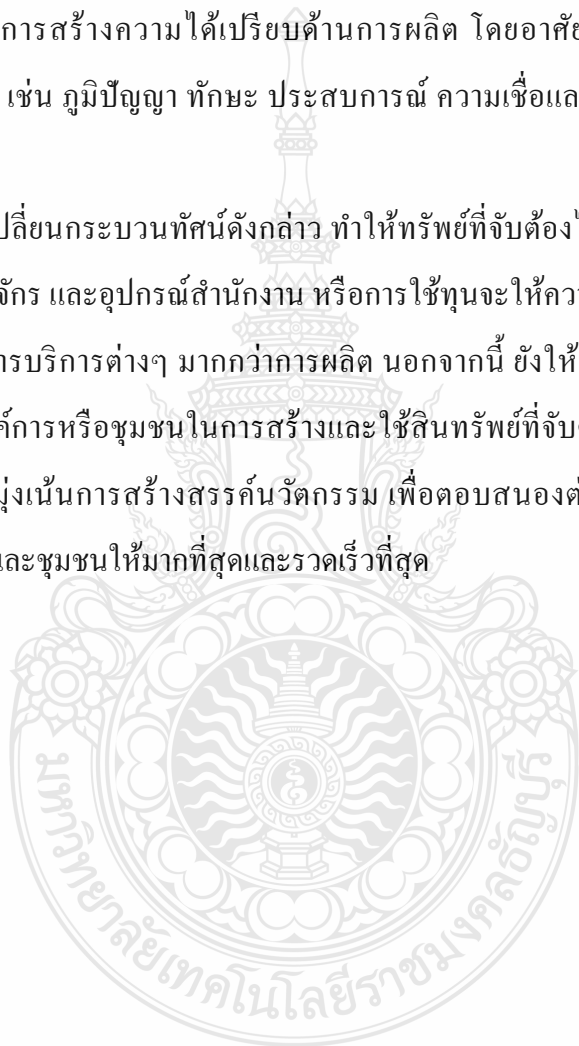
1.5 การจัดการความรู้ของชุมชนนักปฏิบัติ (CoP)

พัชรินทร์ สิริสุนทร(2550) กล่าวว่าแนวคิดเรื่องการจัดการความรู้ (Knowledge Management) โดยแท้จริงแล้ว มีพื้นฐานมาจากการผสมผสานแนวคิดการพัฒนากระแสหลัก (Mainstream Development Approach) เข้ากับกระแสคิดของการพัฒนาทางเลือก (Alternative Development Approach) ความพยายามของนักคิดในสำนักต่างๆ ที่จะนำแนวคิดด้านการวางแผนและการบริหารจัดการมาใช้ ควบคู่กับแนวคิดด้านการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์และการสร้างเสริมศักยภาพชุมชน ที่มุ่งเน้นการนำความรู้มาใช้เป็นกลไกสำคัญเพื่อสร้างเสริมพลังให้แก่สังคม (Knowledge Empowerment) ทำให้การจัดการความรู้ กลายเป็นแนวคิดที่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง หัวใจสำคัญของการจัดการความรู้เพื่อสร้างชุมชนปฏิบัติการด้านการเรียนรู้ อยู่ที่การทำความเข้าใจกับอิทธิพลของบริบทของสังคมในส่วนซึ่งเกี่ยวข้องกับความรู้ (Knowledge is context-specific) บนพื้นฐานของการศึกษาวิจัยเชิงระบบ (Systematic Research) ที่ให้ความสำคัญกับมิติทางจิตวิทยาสังคม (Psychosocial Dimension) ภูมิปัญญาท้องถิ่น และวิธีวิทยาที่บูรณาการระหว่างวิธีคิดแบบวิทยาศาสตร์กับกระบวนการทางสังคมศาสตร์

ในรอบสองทศวรรษที่ผ่านมา การจัดการความรู้ได้กลายเป็นแนวความคิดสำคัญ ที่นักบริหารการพัฒนาจำนวนมากได้หันมาให้ความสำคัญ ดังพบว่ามีองค์กรและสถาบันทางสังคมจำนวนมาก เช่น Malcolm Baldrige National Quality Award and the Thailand Quality Award (TQA), TRUE Corporation PLC, Spansion (Thailand) Ltd., Siriraj Hospital, Thailand Productivity Institute , The World Bank , European Foundation for Quality Management (EFOM) , The US Department of Army และกลุ่มประเทศ Organization for Economic Cooperation and Development (OECD) ซึ่งประกอบด้วยประเทศสมาชิก 30 ประเทศของกลุ่มสหภาพยุโรป ทวีปอเมริกา ออสเตรเลีย

และเอเชีย ต่างนำแนวคิดเรื่องการจัดการความรู้มาประยุกต์ใช้ในองค์กรของตนอย่างกว้างขวาง ดังพบว่าในกลุ่มประเทศ OECD ระบบเศรษฐกิจฐานความรู้มีขนาดใหญ่กว่าร้อยละ 50 ของ GDP ของประเทศ และเมื่อพิจารณาในรายละเอียดของความสำเร็จก็พบว่า ความสำเร็จของการพัฒนาระบบเศรษฐกิจของประเทศดังกล่าว ล้วนมาจากฐานความรู้และความก้าวหน้าของสารสนเทศ ตลอดจนการปรับเปลี่ยนกลยุทธ์ในการดำเนินธุรกิจ ผ่านการแข่งขันเชิงขนาด (Scale-based Competition) เพื่อเป้าหมายที่สำคัญคือการสร้างความได้เปรียบด้านการผลิต โดยอาศัยทรัพย์สินที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Assets) เช่น ภูมิปัญญา ทักษะ ประสบการณ์ ความเชื่อและความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (Creative-based)

การปรับเปลี่ยนกระบวนการทัศน์ดังกล่าว ทำให้ทรัพย์สินที่จับต้องได้ (Tangible Asset) เช่น อาคาร สถานที่ เครื่องจักร และอุปกรณ์สำนักงาน หรือการใช้ทุนจะให้ความสำคัญกับประชาชนหรือผู้บริโภคสินค้าและบริการต่างๆ มากกว่าการผลิต นอกจากนี้ ยังให้ความสำคัญกับการเพิ่มขีดความสามารถขององค์กรหรือชุมชนในการสร้างและใช้สินทรัพย์ที่จับต้องไม่ได้ เพิ่มคุณภาพ ลดต้นทุน ลดเวลา และมุ่งเน้นการสร้างสรรค์นวัตกรรม เพื่อตอบสนองต่อความต้องการและความคาดหวังของคน กลุ่มและชุมชนให้มากที่สุดและรวดเร็วที่สุด



ตารางที่ 1 ความแตกต่างระหว่างชุมชนนักปฏิบัติและโครงสร้างประเภทอื่นๆ

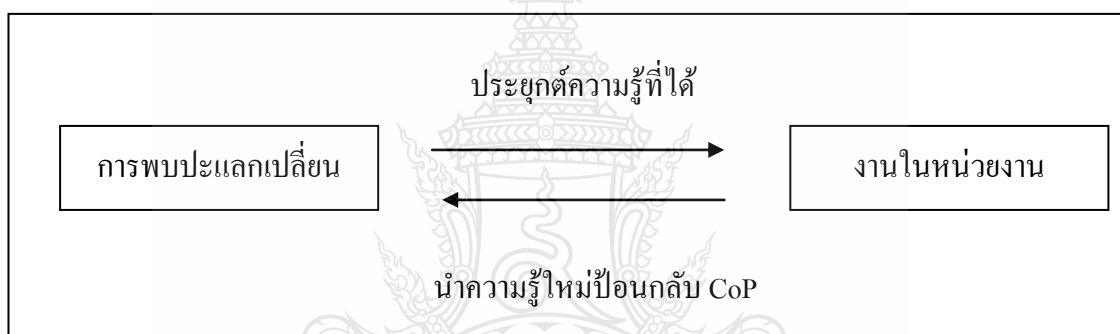
	วัตถุประสงค์	ผู้ที่เข้าร่วม	ความชัดเจนของขอบเขต	สิ่งที่ยึดเหนี่ยวพวกเขาเข้าหากัน	ระยะเวลาที่รวมตัวกัน
ชุมชนนักปฏิบัติ (Communities of Practice)	เพื่อสร้างขยายและแลกเปลี่ยนความรู้ และเพื่อพัฒนาขีดความสามารถของสมาชิกในชุมชน	เลือกกันเองจากความเชี่ยวชาญ หรือตามแรงปรารถนาที่มีต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่ง	เลื่อนราง	แรงปรารถนา พันธะสัญญาและการเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน รวมทั้งความเชี่ยวชาญของชุมชน	มีวิวัฒนาการและการสิ้นสุดแบบค่อยเป็นค่อยไป(อยู่ร่วมกันตราบเท่าที่หัวข้อและคุณค่ายังมีความเกี่ยวข้องอยู่และยังมีความสนใจที่จะเรียนรู้ร่วมกัน)
แผนกอย่างเป็นทางการ (Formal Departments)	เพื่อส่งมอบสินค้าหรือบริการ	ทุกคนในสายบังคับบัญชาของผู้จัดการ	ชัดเจน	ข้อกำหนดในงาน และเป้าหมายร่วมกัน	ตั้งใจจะให้ที่อยู่อย่างถาวร(แต่รวมตัวกันจนกระทั่งมีการปรับโครงสร้างองค์กรในครั้งต่อไป)
ทีมปฏิบัติการ (Operation Teams)	เพื่อรับผิดชอบต่อหน่วยธุรกิจบริการหรือกระบวนการ	สมาชิกภาพถูกแต่งตั้งโดยผู้บริหาร	ชัดเจน	ความรับผิดชอบร่วมกันที่มีต่อหน่วยธุรกิจหรือบริการ	ตั้งใจจะให้ที่อยู่อย่างต่อเนื่อง(แต่รวมตัวกันตราบเท่าที่หน่วยธุรกิจหรือบริการยังจำเป็นอยู่)

	วัตถุประสงค์	ผู้ที่เข้าร่วม	ความชัดเจนของขอบเขต	สิ่งที่ยึดเหนี่ยวพวกเขาเข้าหากัน	ระยะเวลาที่รวมตัวกัน
ทีมโครงการ (Project Teams)	เพื่อทำงานที่ได้กำหนดไว้ให้สำเร็จ	กลุ่มคนซึ่งมีบทบาทโดยตรงในการทำงานให้เสร็จ	ชัดเจน	เป้าหมายของโครงการและหลักกวด (milestones) ในระหว่างโครงการ	จุดสิ้นสุดได้กำหนดไว้ล่วงหน้าแล้ว (เมื่อโครงการเสร็จสิ้น)
ชุมชนแห่งความสนใจ (Communities of Interest)	เพื่อให้ได้รับการแจ้งข่าวสาร	ใครก็ได้ที่สนใจ	เลื่อนราง	ช่องทางเพื่อเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร และความรู้สึกที่ได้อยู่กับคนที่มีความชอบเหมือนกับตน	มีวิวัฒนาการและการสิ้นสุดแบบค่อยเป็น ค่อยไป
เครือข่ายอย่างไม่เป็นทางการ (Informal Network)	เพื่อรับและผ่านต่อข้อมูลข่าวสารและเพื่อให้รู้จักซึ่งกันและกัน	เพื่อนและคนรู้จักทางธุรกิจ เพื่อนของเพื่อน	ไม่ได้กำหนดไว้	ความจำเป็นและความสัมพันธ์ร่วมกัน	ไม่เคยเริ่มหรือสิ้นสุดอย่างแท้จริง (รวมตัวกันตราบเท่าที่สมาชิกยังคงติดต่อกันหรือรู้จักกันหรือรู้จักกันอยู่)

ที่มา Etienne Wenger, Richard McDermott and William M. Snyder (2004 อ้างถึงใน พูนลาภ อุทัยเลิศอรุณ, 2547)

สำนักงาน ก.พ.ร.และสถาบันเพิ่มผลผลิตแห่งชาติ (2550 อ้างถึงใน ธรรมนูญภูมิภาค แก้วละเอียด,2552) กล่าวว่า ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมของชุมชนนักปฏิบัติ (CoP)ประกอบด้วย

1. วงจรการเรียนรู้ CoP โดยอาจเริ่มจากการมีการพบปะเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้หรือประสบการณ์ในงานของสมาชิก หลังจากนั้นสมาชิกจึงนำความรู้หรือประสบการณ์ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในกาทำงานเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย หรือปรับปรุงการทำงานให้ดีขึ้น ซึ่งเมื่อเกิดความรู้ใหม่ขึ้นจึงได้ทำการจดบันทึก หรือรวบรวมจัดทำเป็นฐานความรู้เพื่อที่จะสามารถนำไปเผยแพร่ให้คนอื่นได้นำไปใช้ และอาจมีการนำความรู้ที่ป้อนกลับเข้าไปในกลุ่มสมาชิก CoP ใหม่อีก ซึ่งทำให้เกิดการถ่ายทอดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ รวมทั้งเกิดการสังสมความรู้ขึ้นเรื่อยๆเป็นวงจรรอย่างต่อเนื่อง



ภาพที่ 9 วงจรการเรียนรู้ของ CoP(อ้างถึงใน ธรรมนูญภูมิภาค แก้วละเอียด,2552)

2. สมาชิกในกลุ่ม CoP ประกอบด้วย

2.1 Sponsor หรือ Reader (คุณเอื้อ) ทำหน้าที่ เป็นผู้บริหารระดับกลาง-สูง ให้ทิศทางแนวคิด สนับสนุนทรัพยากร สร้างการยอมรับสื่อสาร และสร้างแรงจูงใจ

2.2 Facilitator (คุณอำนวย) ทำหน้าที่ เป็นสมาชิก วางแผนและจัดการอำนวยความสะดวกแลกเปลี่ยนความรู้ใน CoP ช่วยเหลือด้านเทคนิค

2.3 Community historian หรือ Knowledge banker หรือ Secretary(คุณลิขิต) ทำหน้าที่ เป็นสมาชิก บันทึกรวบรวมของกลุ่ม และทำฐานข้อมูล/ความรู้ที่ได้จากกลุ่ม

2.4 Member(คุณกิจ) ทำหน้าที่ เป็นสมาชิก ร่วมกำหนดคัดเลือกหัวข้อร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ร่วมประชุมแสดงความคิดเห็น สื่อสารภายในกลุ่ม และประสานกับคนนอก

3. ทักษะที่จำเป็นในการจัดการบริหารกลุ่ม CoP ได้แก่

3.1 เทคนิคการเป็น Facilitator ประกอบด้วย การฟังเป็น พูดยุติ/ถามเป็น คิดเป็น เข้าใจ เข้าถึงและจัดการกับสมาชิกได้ และบุคลิกดี น่าเชื่อถือ

3.2 เทคนิคการเป็น Historian ประกอบด้วย ฟังเป็น จับประเด็นเป็น บันทึกย่อๆ สาระสำคัญ ใช้เครื่องมือช่วย เขียนเป็น จัดเนื้อหาให้เป็นหมวดหมู่ และระบบ

4. การพัฒนาของ CoP ซึ่งเริ่มจากการหาประเด็นที่สนใจร่วมกันแล้วเกิดเป็นเครือข่ายระหว่างกลุ่มคนที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกันนั้น จากนั้นจึงเริ่มค้นหาประโยชน์ที่ได้รับละมีการออกแบบ CoP มีการเปิดรับสมาชิก ต่อจากนั้น จึงกำหนดมาตรฐานในการพัฒนาการเรียนรู้ เตรียมการรับการเปลี่ยนแปลง และการเติบโตของชุมชน เกิดการกระตุ้นและสนับสนุนให้เกิดการขยายตัว มีการหาประเด็นที่น่าสนใจมากขึ้น พร้อมกับรับสมาชิกใหม่เพิ่มขึ้น และสุดท้ายกลุ่มจะเกิดการสลายตัวและเข้าไปแทรกซึมในส่วนงานอื่นๆต่อไป

5. ขั้นตอนของการทำ CoP ประกอบด้วย

5.1 ขั้นเริ่มต้น ได้แก่ หา Sponsor/Reader และทีมนำ กำหนดหัวข้อเรื่องและขอบเขตที่สนใจ ออกแบบโครงสร้างและกิจกรรมหลัก เชิญชวนและรับสมัครสมาชิก ปรับการทำให้เหมาะกับวัฒนธรรมองค์กร และกำหนดหน้าที่ความรับผิดชอบ

5.2 ขั้นเปิดตัว ได้แก่ กำหนดทรัพยากร และหาการสนับสนุน กำหนดวิธีการสื่อสาร จัดงานเปิดตัว และกำหนดระยะเวลาการประชุม แลกเปลี่ยนเรียนรู้

5.3 ขั้นเติบโต ได้แก่ ประชุมแลกเปลี่ยน และสร้างองค์ความรู้ ช่วยเหลือกันในการแก้ปัญหา รวบรวมองค์ความรู้ที่เกิดขึ้น สร้างความยั่งยืนของ CoP และประเมินผลการทำงาน

5.4 ขั้นสลายกลุ่ม ได้แก่ ตกลงใจร่วมกันเพื่อปิดตัว พิจารณาส่งสิ่งที่ทำ และเก็บรวบรวมบทเรียนต่างๆ ที่มี

6. การจดบันทึกที่ได้จากการทำ CoP ประกอบด้วย จับประเด็น/บันทึกเรื่องราว แสดงความสัมพันธ์จากการสนทนา บันทึกย่อสาระสำคัญที่เกิดขึ้น และปรับเป็นเอกสารอย่างเป็นระบบ

7. การทำ AAR (After Action Review) เป็นกิจกรรมที่ใช้ทบทวน หรือประเมินผลการทำ CoP ในแต่ละครั้งว่ามีจุดดีจุดด้อย รวมทั้งโอกาส และอุปสรรคอย่างไรในการทำ CoP เพื่อเป็นข้อมูลในการปรับปรุงการทำ CoP ในครั้งต่อไปให้ดีขึ้น รวมทั้งเป็นการเปิดโอกาสให้สมาชิกในกลุ่มได้

เสนอแนะข้อคิดเห็นต่างๆ เพื่อการปรับปรุงการทำ CoP ให้สอดคล้องกับเป้าหมายของกลุ่มและเป้าหมายของสมาชิก

บดินทร์ วิจารณ์(2547) กล่าวถึงหลักในการพัฒนาชุมชนนักปฏิบัติ (CoP) ให้มีการพัฒนาอย่างยั่งยืนไว้ 7 ประการ ดังนี้

1. วิวัฒนาการในช่วงที่ก่อตั้งชุมชนนักปฏิบัติ เริ่มต้นจากกลุ่มเครือข่ายหลายๆ ที่คุ้นเคยหรือรู้จักกันมาก่อน มาร่วมกันก่อตั้งเป็นชุมชนนักปฏิบัติหลังจากที่มีความสัมพันธ์กันแล้ว จึงค่อยกำหนดโครงสร้างหรือวิธีการในการแบ่งปันองค์ความรู้ ผ่านทางเว็บไซต์ หรือวิธีการสื่อสารต่างๆ ตามความเหมาะสมและจำเป็นต่อการสื่อสารเชื่อมโยงซึ่งกันและกัน

2. เพื่อก่อให้เกิดความหลากหลายและการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ นอกจากสมาชิกในกลุ่มชุมชนนักปฏิบัติจะแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ที่เกิดจากความต้องการร่วมกันแล้ว ควรจัดให้มีผู้เชี่ยวชาญจากภายนอก ชุมชนนักปฏิบัติเข้ามามีส่วนร่วมในการถ่ายทอดความรู้ แลกเปลี่ยนความคิดกับสมาชิกชุมชนนักปฏิบัติซึ่งนอกจากจะก่อให้เกิดความหลากหลายในมุมมอง นำไปสู่แนวคิดและก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในรูปแบบใหม่ๆ ได้แล้ว ยังก่อให้เกิดสีสัน และความมีชีวิตชีวา ตื่นตัวในการเรียนรู้

3. ถึงแม้ว่ากลุ่มสมาชิกหลัก (Core Group) จะเป็นแหล่งที่สร้างและกระจายความรู้ที่เกิดขึ้นในชุมชนนักปฏิบัติและ โดยปกติแล้วสมาชิกที่เป็นผู้เชี่ยวชาญหลักๆ นี้มีเพียง 10-15 % ของจำนวนสมาชิกในชุมชนนักปฏิบัติทั้งหมด จะเป็นกลุ่มหลักและเป็นพลังหลักของชุมชนนักปฏิบัติในการสร้างสรรค์กิจกรรม คอยตอบคำถาม นำข้อมูลความรู้ใหม่ๆ นำมาเสนอในกลุ่มกระตุ้นให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้ขึ้นในชุมชนนักปฏิบัติกลุ่มสมาชิกหลักนี้จะเป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานในภาพรวมชุมชนนักปฏิบัติถึง 60-70%

4. พัฒนาชุมชนนักปฏิบัติทั้งในรูปแบบที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ ทั้งในรูปแบบที่เป็นแบบเปิดเผยมีพิธีการ (Public) และในรูปแบบที่เป็นส่วนตัว (Private) ช่องทางของความหลากหลาย ในการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและกลุ่มสมาชิกชุมชนนักปฏิบัติจะเป็นรากฐานที่สำคัญก่อให้เกิดการสื่อสารที่เป็นกันเองและเปิดเผยจริงใจ ยอมรับซึ่งกันและกันมากขึ้น

5. มุ่งเน้นคุณค่าที่เกิดขึ้นในกลุ่มและองค์กร เนื่องจากช่วงก่อตั้งชุมชนนักปฏิบัติในเรื่องต้นคุณค่าที่เด่นชัดจะยังไม่เกิดขึ้นทันที คุณค่าที่แท้จริงจะเกิดขึ้นเมื่อมีการนำข้อมูลและความรู้ที่มีอยู่ใน CoP นั้นไปเป็นประโยชน์ในการปฏิบัติและการแก้ปัญหา

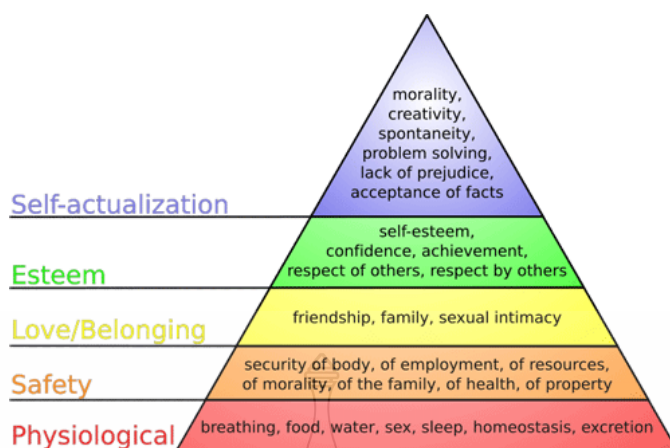
6. การสร้างความคุ้นเคย และความแตกต่างเร้าใจให้กับชุมชนนักปฏิบัติ ความคุ้นเคยที่ว่าคือ พัฒนาชุมชนนักปฏิบัติให้มีความรู้ผูกพันเหมือนชุมชนชาวบ้านในสมัยก่อน ที่เพื่อนบ้านแบ่งปันอาหารกันโดยไม่หวังผลตอบแทน แต่ชุมชนนักปฏิบัติยังคงต้องการกิจกรรมที่ตื่นเต้นหลากหลายที่กระตุ้นในสมาชิกในกลุ่มสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆเหมือนมีการผจญภัยและเดินทางร่วมกันไปยังปลายทางเป้าหมายใหม่ๆที่ทำทาย

7. สร้างสีสันและความหลากหลายให้กับชุมชนนักปฏิบัติ ดังที่กล่าวมาแล้ว หัวใจของชุมชนนักปฏิบัติ ดังที่กล่าวมาแล้ว หัวใจของชุมชนนักปฏิบัติ คือสายสัมพันธ์ของสมาชิกในกลุ่มที่ก่อให้เกิดความร่วมมือร่วมใจกันในการแบ่งปันความรู้กันและกัน พัฒนาให้ชุมชนนักปฏิบัติ ยั่งยืน ดังนั้น เพื่อสร้างให้ชุมชนนักปฏิบัติมีชีวิตชีวา เราอาจจะจัดประชุมกลุ่มชุมชนนักปฏิบัติ ในภาพใหญ่เพื่อเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ หรือการจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนประสบการณ์ภายในกลุ่ม ชุมชนนักปฏิบัติเอง (Share Forum) หรือคุยกันวิดีโอคอนเฟอเรนซ์ คุยงานต่างหน่วยงาน

2. ทฤษฎีความต้องการ

2.1 ทฤษฎีความต้องการของ Maslow

มาสโลว์(อ้างถึงใน อนิจจัง แก้วจางรงค์,2552)ได้ตั้งทฤษฎีเกี่ยวกับ แรงจูงใจ(Maslow's General Theory of Human & Motivation)โดยมาสโลว์ ได้พัฒนาทฤษฎีแรงจูงใจซึ่งอธิบายถึงความต้องการของมนุษย์มีลักษณะเป็นลำดับขั้นจากต่ำไปหาสูง เมื่อความต้องการในระดับหนึ่งได้รับการตอบสนองแล้ว มนุษย์ก็จะมีความต้องการอื่นในระดับที่สูงขึ้นต่อไป



ภาพที่ 10 ภาพความต้องการ 5 ชั้นของมาสโลว์(Maslow's hierarchy of needs Model)

มาสโลว์เรียกลำดับความต้องการนี้ว่า Hierarchy of Needs ซึ่งประกอบด้วย ลำดับความต้องการของมนุษย์จากระดับต่ำไประดับสูง 5 ระดับ

1. ความต้องการทางร่างกาย(Physiological Needs) เป็นความต้องการลำดับต่ำสุดและเป็นพื้นฐานของชีวิต เช่น ความต้องการอาหาร น้ำ อากาศ และที่อยู่อาศัย
2. ความต้องการความปลอดภัย (Safety Needs) เป็นความต้องการที่จะเกิดขึ้นหลังจากที่ความต้องการทางด้านร่างกายได้รับการตอบสนองแล้ว หมายถึง ความต้องการสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยจากอันตรายทั้งทางกายและจิตใจ และความมั่นคงในงาน
3. ความต้องการทางสังคม (Social Needs) เมื่อความต้องการทั้งสองชั้นได้รับการตอบสนองแล้วโดยความต้องการทางสังคมหมายถึง การต้องการการยอมรับโดยบุคคลอื่นได้รับการยอมรับเป็นสมาชิกในกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งหรือหลายกลุ่ม
4. ความต้องการเกียรติยศชื่อเสียง (Esteem Needs) คือ ความต้องการระดับที่สี่ เป็นความต้องการที่จะให้ผู้อื่นยกย่องสรรเสริญตัวเอง มีความภาคภูมิใจในสถานภาพทางสังคม ต้องการชื่อเสียงและการยกย่องจากบุคคลอื่น
5. ความต้องการความสำเร็จในชีวิต (Self-Actualization Needs) คือ ความต้องการระดับสูงสุด บุคคลมักจะต้องการ โอกาสที่จะคิดสร้างสรรค์ภายในงาน หรือพวกเขาอาจจะต้องการความเป็นอิสระและความรับผิดชอบ ซึ่งความต้องการความสมหวังของชีวิตคือ ความต้องการที่จะบรรลุความสมหวังของตนเองด้วยการใช้ความสามารถ ทักษะ และศักยภาพอย่างเต็มที่

การศึกษาทฤษฎีของมาสโลว์พบว่ามนุษย์ทุกคนมีความต้องการซึ่งเป็นลำดับขั้นจากต่ำไปสูง ซึ่งการที่มนุษย์จะมีความต้องการในลำดับที่สูงขึ้น มนุษย์จะต้องได้รับการตอบสนองจากความต้องการที่ต่ำกว่าเสียก่อน

2.2 ทฤษฎี EGR ของ Alderfer

Clayton Alderfer(1969 อ้างถึงใน สิริินาศย์ กฤษณาธาร,2552) ได้พัฒนาทฤษฎีความต้องการของการดำรงอยู่ โดยมีพื้นฐานมาจากทฤษฎีของมาสโลว์ ศึกษาเกี่ยวกับการจัดกลุ่มต่างๆ ของความต้องการ ซึ่งมีความแตกต่างกันเป็นลำดับขั้นจากระดับต่ำไปจนถึงระดับสูง

1. ความต้องการดำรงชีวิตอยู่ Existence needs เป็นความต้องการที่จะมีชีวิตอยู่รอด ซึ่งเป็นความต้องการทางกายภาพของมนุษย์ ได้แก่ความต้องการมีความเป็นอยู่ที่ดีทั้งทางร่างกายและทางวัตถุ ซึ่งเป็นการรวมเอาความต้องการทางร่างกายและความต้องการความปลอดภัยอยู่ด้วยกันเมื่อเปรียบเทียบกับทฤษฎีของมาสโลว์ เช่น ความต้องการอาหาร เครื่องนุ่งห่ม ที่อยู่อาศัย ค่าจ้าง สภาพทำงานที่ดี ฯลฯ

2. ความต้องการความสัมพันธ์ภาพ Relatedness needs เป็นความต้องการที่จะมีความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ต้องการมีความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่ดี ความต้องการนี้เหมือนกับความต้องการทางสังคมตามทฤษฎีมาสโลว์ เช่น ความต้องการมีเพื่อน การมีความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้บังคับบัญชาและผู้อื่น การได้รับการยกย่องจากสังคม เป็นต้น

3. ความต้องการความก้าวหน้าและเติบโต Growth needs เป็นความต้องการภายในของบุคคล อันทำให้เขามีการพัฒนาตนเองให้บรรลุผลสำเร็จสูงสุดตามที่ตนเองต้องการ เป็นความต้องการเติบโตและพัฒนาทางจิตใจอย่างต่อเนื่อง ซึ่งมีลักษณะอย่างเดียวกับความต้องการให้ตัวเองมีความสำคัญและความต้องการให้ความคิดของตัวเองเป็นจริง อันเป็นความต้องการขั้นที่สี่และขั้นที่ห้าตามทฤษฎี Maslow เช่น ความต้องการได้รับการยกย่อง และความต้องการความสำเร็จในชีวิต

ตามทฤษฎีของ ERG ระบุว่า ความต้องการอันใดอันหนึ่งหรือความต้องการทั้งสามคือ ความต้องการมีชีวิต ความต้องการความสัมพันธ์ และความต้องการเจริญเติบโต สามารถมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของคนในเวลาใดก็ได้

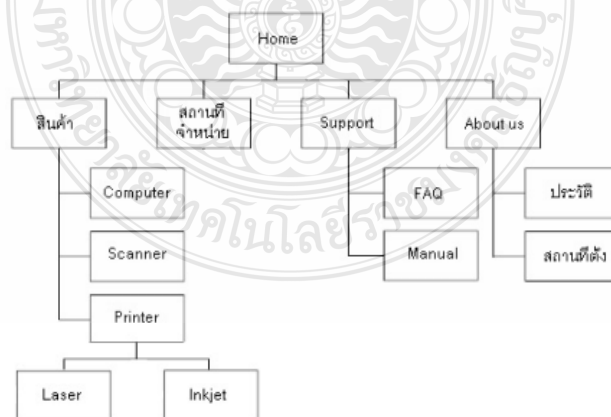
ทฤษฎี ERG ระบุอีกเสมอว่า ระดับความต้องการของบุคคลสามารถเปลี่ยนไปในระดับที่สูงขึ้นและต่ำลงได้เสมอ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับว่าเขาสามารถตอบสนองความต้องการในระดับต่ำลงหรือความต้องการในระดับที่สูงขึ้นได้หรือไม่

จากการศึกษาทั้ง 2 ทฤษฎีพบว่าความต้องการของมนุษย์นั้นมีความต้องการพื้นฐานที่เหมือนกันคือความต้องการทางด้านร่างกายและความต้องการด้านการลำดับถัดมาคือความต้องการสัมพันธภาพและการต้องการการยอมรับจากผู้อื่น ดังนั้นมนุษย์ทุกคนย่อมต้องมีการสื่อสารกันและแบ่งปันต่อกันเพื่อให้เกิดการสร้างสังคมและการยอมรับการผู้อื่น

3. การออกแบบเว็บไซต์

ดวงพร เกียงคำ (2547) กล่าวว่าหลักการออกแบบ ในการออกแบบเว็บไซต์ เราจะต้องนำข้อมูลต่างๆที่รวบรวมไว้ เช่น วัตถุประสงค์ของเว็บไซต์ กลุ่มผู้ชมเป้าหมาย ตลอดจนเนื้อหาทั้งหมด มาวิเคราะห์ จัดระบบและสรุปเป็นแนวคิด เพื่อจัดวาง โครงสร้างและกำหนดรูปแบบของเว็บไซต์ที่จะนำเสนอออกสู่ผู้ชม การออกแบบเว็บไซต์มี องค์ประกอบ 2 ส่วน คือ

1. การออกแบบโครงสร้างเว็บไซต์ (Site Structure Design) โครงสร้างเว็บไซต์ (Site Structure) เป็นแผนผังของการลำดับเนื้อหาหรือการจัดวางตำแหน่งเว็บเพจทั้งหมด ซึ่งจะทำให้เรารู้ว่าทั้งเว็บไซต์ประกอบไปด้วยเนื้อหาอะไรบ้าง และมีเว็บเพจหน้าไหนที่เกี่ยวข้องเชื่อมโยงถึงกัน ดังนั้นการออกแบบโครงสร้างเว็บไซต์จึงเป็นเรื่องสำคัญ เปรียบเสมือนกับการเขียนแบบอาคารก่อนที่จะลงมือสร้างเพราะจะทำให้เรามองเห็นหน้าตาของเว็บไซต์เป็นรูปธรรมมากขึ้น สามารถออกแบบระบบเนวิเกชันได้เหมาะสม และมีแนวทางการทำงานที่ชัดเจนสำหรับขั้นตอนต่อไป นอกจากนี้โครงสร้างเว็บไซต์ที่ดียังช่วยให้ผู้ชมไม่สับสนและค้นหาข้อมูลที่ต้องการได้อย่างรวดเร็ว



ภาพที่ 11 ภาพโครงสร้างเว็บไซต์

วิธีจัดโครงสร้างเว็บไซต์สามารถทำได้หลายแบบ แต่แนวคิดหลักๆที่นิยมให้กัน ใ้ใช้กันมีอยู่ 2 แบบ คือ (ในทางปฏิบัติอาจมีการใช้หลายแนวคิดผสมผสานกัน ก็ได้)

- จัดตามกลุ่มเนื้อหา(Content-based Structure)
- จัดตามกลุ่มผู้ชม(User-based Structure)

รูปแบบโครงสร้างของเว็บไซต์

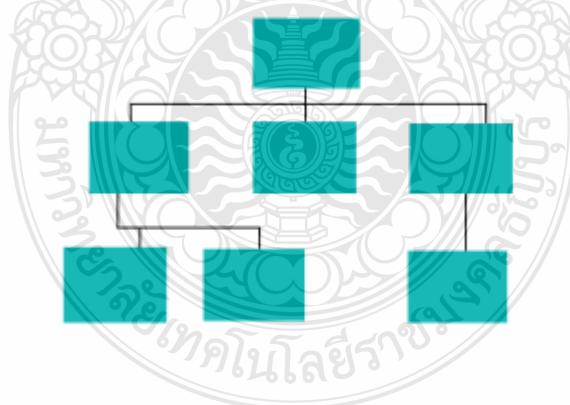
เราสามารถวางรูปแบบโครงสร้างเว็บไซต์ได้หลายแบบตามความเหมาะสม เช่น

- แบบเรียงลำดับ(Sequence)เหมาะสำหรับเว็บไซต์ที่มีจำนวนเว็บเพจไม่มากนักหรือเว็บไซต์ที่มีการนำเสนอข้อมูลแบบทีละขั้นตอน



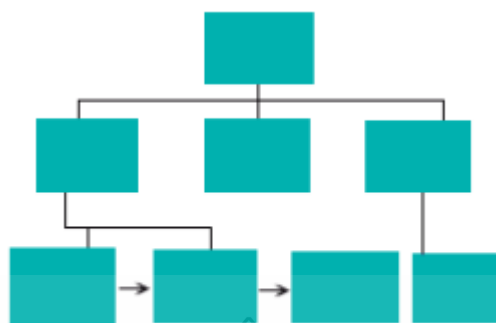
ภาพที่ 12 ภาพโครงสร้างเว็บไซต์แบบเรียงลำดับ

- แบบระดับชั้น(Hierarchy) เหมาะสำหรับเว็บไซต์ที่มีจำนวนเว็บเพจมากขึ้นเป็นรูปแบบที่เราสามารถพบได้ทั่วไป



ภาพที่ 13 ภาพโครงสร้างเว็บไซต์แบบระดับชั้น

- แบบผสม(Combination)เหมาะสำหรับเว็บไซต์ที่ซับซ้อน เป็นการนำข้อดีของรูปแบบ ทั้งสองข้างต้นมาผสมกัน



ภาพที่ 14 ภาพโครงสร้างเว็บไซต์แบบผสม

2. การออกแบบเนวิเกชัน (Site Navigation Design) เป้าหมายของ ระบบนำทางหรือเนวิเกชัน คือ ช่วยให้ผู้เข้าชมเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการได้อย่างรวดเร็ว และไม่หลงทาง ดังนั้นองค์ประกอบของระบบนำทางจึงมี 2 ส่วนด้วยกันคือเครื่องนำทางคือเครื่องมือสำหรับผู้ชมเปิดไปยังเว็บเพจต่างๆภายในเว็บไซต์โดยแยกได้เป็น

เครื่องมือนำทาง (Navigation Control) คือเครื่องมือให้ผู้ชมเปิดไปยังเว็บเพจต่างๆภายในเว็บไซต์ โดยแยกได้เป็น

- เมนูหลัก เป็นเมนูสำหรับไปยังหัวข้อเนื้อหาหลักของเว็บไซต์ มักอยู่ในรูปของลิงค์ที่เป็นข้อความหรือภาพกราฟิก และจะต้องมีปรากฏอยู่บนเว็บเพจทุกหน้า
- เมนูเฉพาะกลุ่ม เป็นเมนูที่เชื่อมโยงเว็บเพจปัจจุบันกับเว็บเพจอื่นภายในกลุ่มย่อยที่มี เนื้อหา เกี่ยวเนื่องเท่านั้น มักอยู่ในรูปของลิงค์ข้อความหรือกราฟิกเช่นกัน
- เครื่องมือเสริม สำหรับช่วยเสริมเสริมการทำงานของเมนู ได้หลากหลายรูปแบบ เช่น ช่องค้นหา (Search Box), เมนูแบบดรอปดาวน์ (Drop-down menu), อิมเมจแมพ (Image Map), แผนที่เว็บไซต์ (Site Map)

เครื่องบอกตำแหน่ง (Location Indication) เป็น สิ่งที่ใช้แสดงผู้ชมกำลังอยู่ที่ตำแหน่งมิได้หลายรูปแบบ เช่น ข้อความ หรือภาพกราฟิกที่แสดง ชื่อเว็บเพจ หรือข้อความบ่งชี้ทำนองนี้ และบ่อยครั้งที่เครื่องบอกตำแหน่งถูกรวมไว้ กับเมนูเลย

ลักษณะระบบเนวิเกชันที่ดี

- อยู่ในตำแหน่งที่เห็นได้ชัดและเข้าถึงง่าย เช่น ส่วนบนหรือด้านขวาของเว็บเพจ
- เข้าใจง่ายหรือมีข้อความกำกับชัดเจนผู้ชมใช้ได้ทันทีโดยไม่ต้องเสียเวลาศึกษา
- มีความสม่ำเสมอ และเป็นระบบ ไม่ชวนให้สับสนหรือกลับไปกลับมา
- มีการตอบสนองเมื่อใช้งาน เช่น เปลี่ยนสีเมื่อผู้ชมชมชี้เมาส์หรือคลิก
- มีจำนวนรายการพอเหมาะ ไม่มากเกินไป

- มีหลายทางBox), เมนูแบบครีโอลดาวน์ (Drop-down menu), แผนที่เว็บไซต์ (Site Map) ทางเลือกให้ใช้ เช่น เมนูกราฟิก ,เมนูข้อความ , ช่องค้นหาข้อมูล(Search

- มีลิงค์ให้คลิกกลับไปยังโฮมเพจได้เสมอ เพื่อให้ผู้ชมกลับไปเริ่มต้นใหม่ในกรณีที่หลงทางไม่รู้ตัวว่าตัวเองอยู่ที่ตำแหน่งใด

3.1 การออกแบบเว็บเพจ

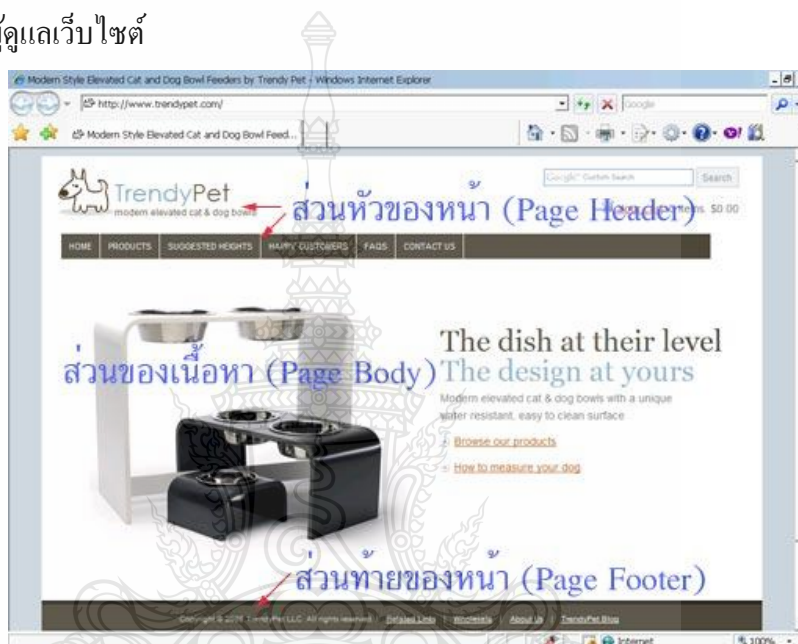
วิธีที่สะดวกที่สุดในการออกแบบเว็บเพจ ก็คือการใช้โปรแกรมสร้างภาพกราฟิกเช่น Photoshop หรือ Fireworks วางเค้าโครงของหน้าและสร้างองค์ประกอบต่างๆขึ้นมาให้ครบสมบูรณ์ในไฟล์เดียวเลยไม่ว่าจะเป็นโลโก้, ชื่อเว็บไซต์, ปุ่มเมนู, รูปไอคอน, แถบสี, ภาพเคลื่อนไหว และอื่นๆเนื่องจากโปรแกรมเหล่านี้มีเครื่องมือพร้อมสำหรับงานดังกล่าวอีกทั้งในขั้นตอนสุดท้ายเรายังสามารถบันทึกองค์ประกอบทั้งหมดแยกเป็นไฟล์กราฟิกย่อยๆ พร้อมกับไฟล์ HTML ซึ่งสามารถจะนำไปใช้เป็นต้นแบบในโปรแกรมสร้างเว็บได้ทันที

ส่วนประกอบของหน้าเว็บโดยทั่วไปหน้าเว็บเพจจะแบ่งออกเป็น 3 ส่วนหลักๆ ด้วยกันได้แก่

- ส่วนหัว (Page Header) อยู่ ตอนบนสุดของหน้า เป็นบริเวณที่สำคัญที่สุดเนื่องจากผู้ชมจะมองเห็นก่อนบริเวณอื่น ส่วนใหญ่นิยมวาง โลโก้ ชื่อเว็บไซต์ ป้ายโฆษณา ลิงค์สำหรับติดต่อหรือลิงค์ที่สำคัญ และระบบนำทาง

- ส่วนของเนื้อหา (Page body) อยู่ตอนกลางหน้าใช้แสดงเนื้อหาภายในเว็บเพจนั้นซึ่งอาจจะประกอบด้วยข้อความ ,ภาพกราฟิก , ตารางข้อมูล และอื่นๆบางครั้งเมนูหลักหรือเมนูเฉพาะกลุ่ม อาจมาอยู่ในส่วนนี้ได้ โดยมีจะวางไว้ด้านซ้ายมือสุดจากผู้ใช้จะมองเห็นง่ายกว่า

- ส่วนท้าย (Page Footer) อยู่ด้านล่างสุดของหน้าส่วนใหญ่จะนิยมวาง ระบบนำทางภายในเว็บไซต์แบบที่เป็นลิงค์ข้อความง่ายๆนอกจากนี้ก็อาจจะมีชื่อ ของเจ้าของ ข้อความแสดงลิขสิทธิ์ และ อีเมลแอดเดรสของผู้ดูแลเว็บไซต์



ภาพที่ 15 ภาพส่วนประกอบของหน้าเว็บไซต์ (Site Structure)

แนวคิดการออกแบบเว็บเพจ

- ศึกษาจากเว็บไซต์อื่นๆ เป็นวิธีที่ง่ายที่สุด เราสามารถศึกษาจากเว็บไซต์ต่างๆที่มีอยู่แล้วบนอินเทอร์เน็ต และนำรูปแบบที่เหมาะสมมาประยุกต์ใช้ (มิใช่การลอกแบบ) ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของแนวคิด การออกแบบ การใช้สี ข้อความ กราฟิก การองค์ประกอบศิลป์ รวมไปถึงเทคนิคที่ใช้ในการสร้างเว็บเพจ

- ประยุกต์แบบจากสิ่งพิมพ์ สิ่งพิมพ์เช่นนิตยสาร ,แผ่นพับ , โบรชัวร์ , โปสเตอร์ และหนังสือบางเล่ม มีรูปแบบที่สวยงามสามารถนำมา ใช้เป็นแนวทาง การออกแบบเว็บเพจได้

ใน ด้านของข้อความและภาพกราฟิก เว็บเพจที่มีข้อความมากๆ ผู้ชมจะรู้สึกกลัวและเบื่อ เพราะแค่เห็นข้อความก็ท้อแล้วไม่อยากจะดูต่อ ในทางตรงกันข้ามถ้ามีเว็บเพจที่มีแต่ภาพอย่างเดียว ผู้ชมก็รู้สึกสับสนเหมือนกันเพราะบางทีดูรูปแล้วไม่เข้าใจ สงสัยว่าทำไมไม่มีคำอธิบาย ฉะนั้นเราควร

ออกแบบเว็บเพจในแนวทางกลางๆ ไม่มีองค์ประกอบใดอย่างหนึ่งมากหรือน้อยเกินไป แต่ดูให้เหมาะสมกับเนื้อหา

- ออกแบบอย่างเรียบง่ายและเป็นระเบียบ เว็บเพจที่จัดแบบเรียบง่ายแต่ดูดี จะสร้างความน่าสนใจและน่าเชื่อถือกับผู้ชม นอกจากนี้ การวางตำแหน่ง ของเนื้อหาต่างๆ อย่างมีระเบียบเป็นสัดส่วน ก็ทำให้ผู้ชมหาข้อมูลที่ต้องการได้อย่างรวดเร็ว

- ให้ความสำคัญกับส่วนบนของเว็บเพจส่วน สำคัญที่สุดของเว็บเพจคือด้านบนสุดของหน้าซึ่งผู้ชมจะสัมผัสได้ทันทีเมื่อ เข้ามาที่หน้านั้น เว็บเพจ ส่วนใหญ่นิยมจัดวางองค์ประกอบเป็นรูปแบบที่คล้ายๆ กันดังนี้

- ชื่อและ โลโก้ของเว็บไซต์

- ระบบนำทางเครื่องมือเสริมสำหรับค้นหาข้อมูลภายในเว็บไซต์ และลิงค์สำคัญ

- ป้ายแบนเนอร์โฆษณา หรือข้อความสำคัญ

- สร้างระดับความสำคัญของเนื้อหาการ สร้างระดับความสำคัญขององค์ประกอบต่างๆ ภายในเว็บเพจ ช่วยเน้นให้ผู้ชมเห็นว่าส่วนไหน สำคัญมาก ส่วนไหนสำคัญน้อย ซึ่งผู้ชมจะรับรู้ด้วยสายตาจากการมองเห็น เช่น หัวข้อขนาดใหญ่ แสดงว่าสำคัญกว่าข้อความขนาดเล็ก เป็นต้น ลักษณะองค์ประกอบต่างๆ ที่ต้องคำนึงถึงมีดังนี้

- ตำแหน่งและลำดับของอ็อบเจ็กต์ภายในเว็บเพจ

- สีและขนาดของอ็อบเจ็กต์

- ใช้ภาพเคลื่อนไหวหรือข้อความเคลื่อนไหว

- ใช้กราฟิกให้พอดีการ ใช้กราฟิกให้พอดีในเว็บเพจจะให้ผล 2 ด้านคือด้านหนึ่งช่วยให้สวยงามและน่าสนใจ แต่อีกด้านหนึ่งถ้าเราใส่กราฟิกมากเกินไปจะเกิดผลเสียคือดูรกตา และทำให้เว็บเพจโหลดช้า ผู้ชม ต้องเสียเวลารอ

- ออกแบบขนาดของเว็บเพจให้พอดีกับหน้าจอการ ออกแบบเว็บเพจที่ดีนั้น เราต้องคำนึงถึงกลุ่มผู้ชมเป้าหมายว่าเขาใช้ขนาดจอภาพเท่าใด และใช้ความละเอียดหน้าจอ (Resolution) ก็พิกเซล ซึ่งระดับรายละเอียดนี้มีบทบาท กับการแสดงผลของเว็บเพจที่เราสร้างขึ้นขนาดของเว็บเพจที่ใช้กันทั่วไปจะมี 3 ขนาดด้วยกันคือ

- 640 x 480 พิกเซล ความละเอียดต่ำ
- 800 x 600 พิกเซล ความละเอียดปานกลาง
- 1024 x 768 พิกเซล ความละเอียดสูง

หากเราออกแบบเว็บเพจให้มีขนาด 800 x 600 พิกเซล ถ้าผู้ชมใช้ความละเอียดของจอขนาดเดียวกัน จะสามารถชมเนื้อหาทั้งหมดได้พอดีเต็มจอภาพ แต่ถ้าผู้ชมใช้ความละเอียดที่ 1024 x 768 พิกเซล ขนาดของเว็บเพจและองค์ประกอบต่างๆ จะเล็กลงและแสดงไม่เต็มจอภาพ และถ้าเราสร้างขนาด 1024 x 768 ผู้ชมที่ใช้ความละเอียดเท่านี้จะชมได้พอดีจอภาพ แต่สำหรับ ผู้ชมที่ใช้จอภาพความละเอียด 800 x 600 หน้าเว็บเพจนี้จะสั้นจอ ต้องใช้สโครลบาร์เลื่อนชมส่วนที่เกิน ผลการสำรวจที่ผ่านมาส่วนมากจะนิยมสร้างเว็บเพจอยู่ที่ขนาด 800 x 600 เพราะจะยืดหยุ่น ในการแสดงผลได้มากกว่า

- เลือกใช้สีอย่างเหมาะสมการ ออกแบบเว็บเพจให้สวยงามนั้น บางครั้งจะขึ้นอยู่กับ การเลือกใช้ชุดสีให้ผสมกลมกลืนกัน ทำให้เว็บเพจออกมาดูดี เช่นสีพื้นเว็บเพจ,สีข้อความ และสี องค์ประกอบอื่นๆ เช่นกราฟิก, ปุ่มกดหรือลิงก์ ซึ่งควรออกมาในโทนเดียวกัน การใช้สีนั้นยังช่วยบ่ง บอกรบุคลิกของเว็บไซต์ด้วยว่าเนื้อหาออกมาในแนวไหน

ณัชกฤษฎิณานันท์ แก้วละเอียด (2552) ได้ทำวิจัยเรื่อง การนำเสนอรูปแบบเว็บไซต์สำหรับการ แลกเปลี่ยนความรู้ ของชุมชนนักปฏิบัติด้านดนตรีไทย ผลการวิจัยพบว่ารูปแบบเว็บไซต์สำหรับการ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ชุมชนนักปฏิบัติด้านดนตรีไทยมีองค์ประกอบ ดังต่อไปนี้

1. โฮมเพจ (Home page) เป็นเว็บเพจแรกของเว็บไซต์ จะรวมทุกรายละเอียดไว้ในหน้า เดียวกัน เพื่อให้ผู้เข้ามาชมหรือสมาชิกสามารถมองเห็นเครื่องมือต่างๆ ที่มีเว็บไซต์ ประกอบด้วย

1.1 เว็บเพจแสดงภาพรวม เป็นเว็บเพจแสดงภาพรวมของเว็บไซต์ ที่ประกอบด้วย ความเป็นมา วัตถุประสงค์ เป้าหมายการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ โครงสร้างหลัก และรองรับขั้นตอนการ ออกแบบโครงสร้าง และกำหนดกิจกรรมหลัก ของชุมชนนักปฏิบัติด้านดนตรีไทย

1.2 เว็บเพจประกาศข่าวสาร เป็นเว็บเพจที่ใช้สำหรับประกาศข่าวสารต่างๆทางด้าน ดนตรีไทย ข่าวประชาสัมพันธ์เชิญชวน ของชุมชนนักปฏิบัติการด้านดนตรีไทย

1.3 เว็บเพจแสดงกำหนดการ เป็นเว็บเพจแจ้งกำหนดการกิจกรรม รายละเอียดการดำเนินงานกิจกรรม เพื่อให้สมาชิกในชุมชนเตรียมพร้อมเพื่อเข้าร่วมกิจกรรม และรองรับขั้นตอนการประชาสัมพันธ์กิจกรรมของชุมชนนักปฏิบัติด้านดนตรีไทย

1.4 เว็บเพจแสดงกิจกรรม เป็นเว็บเพจที่แสดงภาพการเข้าร่วมกิจกรรม และการดำเนินกิจกรรมต่างๆ ของสมาชิก

2. ระบบการจัดการสมาชิก ระบบการจัดการสมาชิกของเว็บไซต์สำหรับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของชุมชนนักปฏิบัติด้านดนตรีไทย ประกอบด้วย

2.1 เว็บเพจรับสมัครสมาชิก เป็นเว็บเพจสำหรับการรับสมัครสมาชิกทั่วไปที่สนใจเข้าร่วมเป็นสมาชิกและเข้าร่วมกิจกรรมของชุมชนนักปฏิบัติด้านดนตรีไทย และรองรับขั้นตอนการรับสมัครสมาชิกของชุมชนนักปฏิบัติด้านดนตรีไทย

2.2 เว็บเพจแสดงบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบ เป็นเว็บเพจที่แสดงบทบาทหน้าที่ของสมาชิกในชุมชนนักปฏิบัติด้านดนตรีไทยแต่ละคนตามโครงสร้างของชุมชนนักปฏิบัติด้านดนตรีไทย เพื่อให้สมาชิกรู้ถึงบทบาทหน้าที่ของตนเอง ช่วยให้ดำเนินกิจกรรมเป็นไปตามวัตถุประสงค์ และรองรับขั้นตอนการกำหนดหน้าที่ความรับผิดชอบของชุมชนนักปฏิบัติด้านดนตรีไทย

2.3 ระบบช่วยเหลือเกื้อหนุน เป็นระบบที่ช่วยอำนวยความสะดวกแก่สมาชิก เพื่อให้สมาชิกสามารถดำเนินการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ได้โดยง่าย ประกอบด้วย

2.4 เว็บเพจแหล่งค้นคว้าเพิ่มเติม เป็นเว็บเพจที่อำนวยความสะดวกให้สมาชิกสามารถค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติม จากฐานข้อมูลต่างๆ เป็นเว็บไซต์ที่ทางผู้เชี่ยวชาญและผู้ดูแลเว็บไซต์พิจารณาความเหมาะสมและความน่าสนใจที่มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาในเว็บไซต์ของชุมชนนักปฏิบัติด้านดนตรีไทย

2.5 เว็บเพจ เว็บไซต์เครือข่าย เป็นเว็บเพจที่เว็บไซต์แลกเปลี่ยนเรียนรู้ของชุมชนนักปฏิบัติด้านดนตรีไทยเป็นเครือข่าย เพื่ออำนวยความสะดวกให้แก่สมาชิกได้ศึกษาความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งเครือข่ายที่มีการจัดตั้งเป็นชุมชนคล้ายๆกับชุมชนนักปฏิบัติด้านดนตรีไทย

2.6 เว็บเพจ Search Engine เป็นเว็บเพจที่อำนวยความสะดวกในการค้นหาแหล่งข้อมูลที่สมาชิกต้องการทั้งในและภายนอกเว็บไซต์

2.7 เว็บไซต์แสดงคำแนะนำในการใช้เว็บ เป็นเว็บไซต์ให้คำแนะนำในการใช้เว็บไซต์ การดำเนินการตามขั้นตอน และการใช้เครื่องมือต่างๆ ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของสมาชิกในชุมชน นักปฏิบัติด้านดนตรีไทย รองรับขั้นตอนการแนะนำรูปแบบการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของชุมชนนักปฏิบัติด้านดนตรีไทย

2.8 เว็บไซต์แสดงคำศัพท์เฉพาะ เป็นเว็บไซต์ที่แสดงคำศัพท์ความหมายต่างๆ ทางด้านดนตรีไทย และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้

2.9 เว็บไซต์แสดงคำถามที่ใช้อยู่ เป็นเว็บไซต์ที่แสดงคำถาม คำตอบที่ใช้อยู่ในเรื่องที่เกี่ยวข้อง

2.10 เว็บไซต์แสดงเกร็ดความรู้ภูมิปัญญา เป็นเว็บไซต์ที่นำเสนอเกร็ดความรู้ภูมิปัญญา ทางด้านดนตรีไทย เพื่อให้สมาชิกสามารถนำเกร็ดความรู้มาใช้ประโยชน์

3. ระบบการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เป็นระบบที่สนับสนุนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของชุมชนนักปฏิบัติด้านดนตรีไทย ประกอบด้วย

1.1 เว็บไซต์การอภิปราย เป็นเว็บไซต์ที่ให้สมาชิกในชุมชนนักปฏิบัติด้านดนตรีไทย ได้ร่วมกันอภิปราย แสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความรู้ และประสบการณ์ จากการร่วมกิจกรรมต่างๆ ตามประเด็นที่สนใจต่างๆ และรองรับขั้นตอนการกำหนดหัวข้อเรื่องที่สนใจของชุมชนนักปฏิบัติด้านดนตรีไทย จะประกอบด้วย เทคโนโลยีที่สนับสนุนการแลกเปลี่ยน ดังนี้ คือ

1.1.1 กระดานสนทนา (Web board) เป็นเครื่องมือสื่อสารระหว่างสมาชิก ใช้ในการแลกเปลี่ยนข้อมูลสารสนเทศ บทสนทนา ความคิดเห็น การพูดคุยการอภิปรายออนไลน์ของสมาชิกในชุมชนนักปฏิบัติ

1.1.2 ห้องสนทนา (Chat room) เป็นเครื่องมือสื่อสารระหว่างสมาชิก เพื่อเปิดโอกาสให้สมาชิกชุมชนนักปฏิบัติสามารถคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในกลุ่มออนไลน์ โดยปรากฏชื่อของสมาชิกที่กำลังคุยในห้องสนทนา นั้น

1.1.3 ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-mail) เป็นเครื่องมือสื่อสาร เพื่อการแลกเปลี่ยนข้อความในแบบดิจิทัล ในการส่งข่าวสารต่างๆ ของสมาชิกได้รับทราบ

1.1.4 บล็อก (Blog) เป็นส่วนที่ใช้เพื่อการถ่ายทอดประสบการณ์และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ โดยที่ระบบจะเอื้อให้สมาชิกสร้างบล็อกเพื่อบันทึกเรื่องราว บทความ โดยผู้อ่านสามารถแสดงความคิดเห็นต่อความรู้ของผู้ที่เขียนถ่ายทอดลงในบล็อก

1.1.5 คอนกรีไทยสด (Video Conference) เป็นเครื่องมือสื่อสารที่ช่วยให้สมาชิกสามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่สามารถส่งภาพ เสียงได้อย่างรวดเร็ว ในแบบการเผชิญหน้า ใช้สำหรับในทางปฏิบัติคนไทย ทั้งสมัครรับขั้นตอนการร่วมกิจกรรม เพื่อสร้างความสัมพันธ์ เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในชุมชนนักปฏิบัติด้านคนไทย และขั้นตอนการร่วมสัมมนา และอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในเรื่องที่สนใจบนเว็บในรูปแบบต่างๆจากการเข้าร่วมกิจกรรมของชุมชนนักปฏิบัติด้านคนไทย

2. ระบบการจัดเก็บความรู้ เป็นระบบการจัดเก็บความรู้จากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้บนเว็บไซต์ของชุมชนนักปฏิบัติด้านคนไทย ประกอบด้วย

2.1 เว็บเพจการนำเสนอ เป็นเว็บเพจที่ให้สมาชิกได้แสดงผลงาน หรือผลจากการกิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของชุมชนนักปฏิบัติด้านคนไทย และการจัดเก็บองค์ความรู้ ประกอบด้วยผลงานที่เป็นรูปแบบของเสียง วิดีโอ บทความ และเทคโนโลยีสำหรับการจัดเก็บองค์ความรู้ ประกอบด้วย

2.1.1 ไฟล์อัลบั้ม เป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับเก็บรวบรวมข้อมูลที่ได้จากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของชุมชนนักปฏิบัติด้านคนไทย

2.1.2 รวมบล็อกคนไทย (Planet) เครื่องมือที่ช่วยในการเก็บบล็อกที่ต้องการอ่านไว้ในที่เดียวกันหรือเพื่อรวบรวมบล็อกของสมาชิกในชุมชนเพื่อให้ง่ายต่อการอ่าน ทั้งสมัครรับขั้นตอนการเก็บรวมองค์ความรู้ ขั้นตอนการจัดกิจกรรมแสดงผลงานที่ได้จากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และขั้นตอนการเผยแพร่ผลงานออกสู่สาธารณชน และสังคมของชุมชนนักปฏิบัติด้านคนไทย

2.2 เว็บเพจประเมิน เป็นเว็บเพจที่ให้สมาชิกในชุมชนนักปฏิบัติด้านคนไทยได้เข้ามาประเมินผลงานจากการนำเสนอการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ รวมถึงการประเมินการดำเนินกิจกรรมต่างๆ ในชุมชนนักปฏิบัติด้านคนไทย และรองรับขั้นตอนการประเมินผลและติดตามผลของชุมชนนักปฏิบัติด้านคนไทย

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชุมชนนักปฏิบัติ พบว่า การใช้แนวคิดชุมชนนักปฏิบัติจะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ที่ดีขึ้น มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ต่อยอดความรู้ การเป็นชุมชนนักปฏิบัติสามารถดำเนินการได้ทั้งออนไลน์และออฟไลน์ นอกจากนี้แนวคิดชุมชนนักปฏิบัติยังสามารถทักษะในด้านต่างๆ ให้กับผู้เรียนได้อีกด้วย

3.2 ประเภทของเว็บไซต์

ถนอมพร เลาหจรัสแสง (2543) ได้กล่าวว่าเว็บไซต์สามารถแบ่งออกได้เป็น 4 ประเภทด้วยกัน คือ 1) เว็บไซต์ในลักษณะของโฮมเพจองค์กร(Organization Home Page) เป็นเว็บไซต์ที่พัฒนาขึ้นเพื่อแจ้งข่าวสารขององค์กรหรือเผยแพร่ข้อมูลด้านโฆษณา 2)เว็บไซต์ในลักษณะที่เป็นการสอนผ่านทางคอมพิวเตอร์ ออกแบบขึ้นมาเพื่อรองรับการเรียนการสอนผ่านเทคโนโลยีทางอินเทอร์เน็ต 3)เว็บไซต์ในลักษณะที่เป็นแหล่งทรัพยากรบนเว็บ เป็นเว็บไซต์ที่รวบรวมเอาข้อมูลต่างๆ เพื่อการค้นคว้า โดยการออกแบบนั้นสามารถให้ผู้เข้าใช้ถึงเนื้อหาต่างๆ ได้ง่าย 4)เว็บไซต์ในลักษณะผสมผสานระหว่างเว็บไซต์ทั้ง 3 ลักษณะ เว็บไซต์ประเภทนี้จะเป็นการผสมผสานเอารูปแบบของเว็บไซต์ทั้ง 3 ส่วนเข้าด้วยกันแต่จะมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบเพื่อให้เหมาะสมกับเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ

1. เว็บไซต์ในลักษณะของโฮมเพจองค์กร (Organization Home Page) โดยทั่วไปหมายถึงเว็บไซต์ที่ออกแบบและพัฒนาขึ้นสำหรับหน่วยงานและองค์กรเพื่อประชาสัมพันธ์หรือแสดงข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับองค์กรนั้น โฮมเพจขององค์กร หมายถึง เอกสารบนเว็บ(ไม่จำกัดเฉพาะหน้าแรกเท่านั้น) ซึ่งรวบรวมข้อมูลข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับองค์กรนั้นๆ ไว้ด้วยกัน เพื่อเผยแพร่ โฆษณา ประชาสัมพันธ์ หรือเพื่อผลประโยชน์ทางด้านธุรกิจ ในกรณีที่เป็นองค์กรทางการศึกษาการพัฒนา โฮมเพจสามารถสนับสนุนการใช้งานทางการศึกษาและการบริหารได้ โดยองค์ประกอบของโฮมเพจขององค์กรจะประกอบไปด้วย

1.1 คำอธิบาย (Text) หมายถึง คำอธิบาย ข้อความที่ประกอบการอธิบายเอกสารในหน้าโฮมเพจ เช่น หัวเรื่อง หรือเนื้อหา นอกจากนี้ยังตกแต่งให้สวยงามด้วยการใช้สีสัน หรือกำหนดลักษณะพิเศษอื่นๆ เช่น ขนาดและรูปแบบของตัวอักษร เป็นต้น

1.2 ภาพ (Graphic) หมายถึง งานศิลปกรรมรูปแบบต่างๆ รวมทั้งรูปภาพ รูปวาด รูปถ่าย เส้น พื้นหลัง และพื้นผิว เป็นต้น ภาพส่วนใหญ่จะอยู่ในรูปแบบของ GIF หรือ JPEG ซึ่งจะมีความแตกต่างกันในเรื่องของการบีบอัดภาพ สี และการสอดประสานภาพ (interlacing)

1.3 สื่ออื่นๆ (Media) หมายถึง สื่อประเภทอื่นๆ เช่น เสียงพูด เสียงประกอบ ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และภาพยนตร์ในรูปแบบของวิดีโอ (Video) โดยสื่ออื่นๆนี้จะมีขั้นตอนในการผลิตยุ่งยาก และต้องอาศัยเครื่องมือและบุคลากรที่มีความรู้เฉพาะทางในการผลิต

1.4 การเชื่อมโยง (Link) หมายถึง ลักษณะของการเชื่อมโยงจากเอกสารหนึ่งไปยังอีกหน้าหนึ่งตามคุณสมบัติของเอกสารที่เรียกว่า ไฮเปอร์เท็กซ์ หรือไฮเปอร์มีเดีย รวมทั้งการเชื่อมโยงกับอีเมลด้วย

1.5 แบบฟอร์ม (Form) หมายถึง แบบฟอร์มที่สามารถให้ผู้เข้าเยี่ยมชม สามารถกรอกรายละเอียดเพื่อส่งข้อมูลป้อนกลับไปให้เจ้าของเว็บไซต์ได้

1.6 ตาราง (Table) หมายถึง การควบคุมรูปแบบโครงสร้างของหน้าเว็บให้อยู่ในกรอบ และตารางตามที่คุณออกแบบได้กำหนดไว้

1.7 กรอบ (Frame) หมายถึง การแบ่งจอภาพออกเป็นสัดส่วน โดยแต่ละส่วนจะนำเสนอรายละเอียดของข้อมูลแตกต่างกัน ซึ่งช่วยแสดงให้เห็นความสำคัญของข้อมูลได้ปกติกรอบ และตารางจะแลดูเหมือนกัน เพราะมีลักษณะเป็นนี้คอลัมน์เช่นกัน แต่จะสังเกตความแตกต่างได้เมื่อมีการใช้กรอบที่มี

1.8 แถบเลื่อน (Scroll bar) ปรากฏอยู่ด้านข้างหรือด้านล่างเพราะการคลิกแถบเลื่อนเมื่อใช้กรอบ ข้อความในกรอบที่ได้ถูกเลื่อนจะคงที่ แต่หากเป็นการใช้ตารางแล้วการคลิกแถบเลื่อนจะทำให้ข้อความทั้งหมดในหน้านั้นเลื่อนไปพร้อมๆกัน

1.9 แผนที่ภาพ (Image map) หมายถึง การกำหนดบริเวณของรูปภาพขนาดใหญ่ให้เป็นจุด (nodes) ของการเชื่อมโยงได้

1.10 หน่วยโปรแกรมของภาษาจาวา (Java Applets) หมายถึงโปรแกรมเล็กๆที่เขียนด้วยภาษาจาวาเพื่อช่วยเสริมให้การออกแบบหน้าเว็บเพจมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

2. เว็บไซต์ในลักษณะที่เป็นการสอนผ่านคอมพิวเตอร์ (Web-Based Instruction) หมายถึงเว็บไซต์ที่ออกแบบและพัฒนาขึ้นสำหรับการเรียนการสอนผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ตโดยใช้ประโยชน์จากการบริการบนเครือข่ายที่มีชื่อ เวิลด์ ไรด์ เว็บ (World Wide Web) เว็บไซต์ทางการศึกษานี้บางคนก็เรียกว่า โฮมเพจรายวิชา (Subject Homepage) ซึ่งเว็บไซต์ในลักษณะนี้สนับสนุนการเรียนการสอนในลักษณะออนไลน์ (Online-Course)

ข้อได้เปรียบของการเรียนการสอนแบบออนไลน์ที่สำคัญก็คือ การที่ผู้เรียนจะสามารถเข้าเรียนในเวลาและสถานที่ ที่สะดวกแก่ผู้เรียน ที่ซึ่งผู้เรียนสามารถเข้าถึงคอมพิวเตอร์เชื่อมต่อกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้โดยไม่จำเป็นต้องมาเข้าชั้นเรียนในเวลาที่กำหนดเท่านั้นอีกทั้งในปัจจุบันเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และเว็บเป็นที่นิยมของผู้คนจำนวนมาก จึงทำให้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตกลายเป็นแหล่งความรู้ที่สำคัญแหล่งใหญ่สำหรับผู้เรียนที่สนใจค้นคว้าหาความรู้ โดยที่จำกัดเฉพาะความรู้ที่สำคัญแหล่งใหญ่สำหรับผู้เรียนที่สนใจค้นคว้าหาความรู้โดยที่ไม่จำกัดเฉพาะความรู้ที่ได้รับจากการถ่ายทอดจากผู้สอน หากผู้เรียนจะสามารถศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองตลอด ความยืดหยุ่นของการเรียนในลักษณะนี้จึงเป็นสิ่งที่ผู้สอนหันมาพิจารณาให้ความสนใจในการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์โดยที่ไม่ต้องมีการเข้าชั้นเรียนการเรียนการสอนแบบออนไลน์เป็นส่วนใหญ่ในขณะที่ยังมีการนัดหมายเข้าชั้นเรียนบ้าง หรือการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์เพื่อเสริมการเรียนการสอนในชั้นเรียนปกติได้ นอกจากนี้ส่วนประกอบสำคัญของเว็บไซต์ทางการศึกษาได้แก่

2.1 โฮมเพจ (เว็บเพจหน้าแรกของเว็บไซต์) ซึ่งเสนอเนื้อหาสั้นๆ ที่จำเป็นเกี่ยวกับรายวิชา ประกอบด้วยชื่อรายวิชา ชื่อหน่วยงานที่รับผิดชอบรายวิชา

2.2 เว็บเพจแนะนำรายวิชา แสดงสังเขปรายวิชา และเชื่อมโยงรายละเอียดของหน้าที่เกี่ยวข้องควรจะไปหาข้อมูลความตกทาย ต้อนรับ รายชื่อผู้ที่เกี่ยวข้องกับการสอนรายวิชานี้และเชื่อมโยงไปยังเว็บเพจที่อยู่ของผู้ที่เกี่ยวข้องทั้งหมด

2.3 เว็บเพจแสดงภาพรวมของรายวิชา (Course Overview) ควรมีคำอธิบายสั้นๆ เกี่ยวกับหน่วยการเรียน วิธีการเรียน วัตถุประสงค์และเป้าหมายของรายวิชา

2.4 เว็บเพจแสดงสิ่งที่จำเป็นในการเรียน (Course Requirements) เช่น เอกสาร คำรา บทความวิชาการและทรัพยากรการศึกษา ในระบบเครือข่าย (On-line Resources) รวมทั้งเครื่องมือ ต่างๆ ทั้งฮาร์ดแวร์ และโปรแกรมอ่านเว็บที่จำเป็น

2.5 เว็บเพจแสดงข้อมูลสำคัญๆ เช่น การติดต่อผู้สอน การเชื่อมโยงไปยังเว็บเพจ คำแนะนำ การเชื่อมโยงไปยังการใช้บริการห้องสมุด หรือนโยบายของสถาบันศึกษา

2.6 เว็บเพจแสดงบทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบของผู้ที่เกี่ยวข้อง (Responsibilities) ได้แก่ สิ่งที่คาดหวังจากผู้เรียนในการเรียนตามรายวิชา กำหนดการส่งงานที่ได้รับ มอบหมาย วิธีหรือเกณฑ์การประเมิน เป็นต้น

2.7 เว็บเพจกิจกรรมที่มอบหมายให้ทำการบ้าน (Assignment) แสดงงานที่มอบหมาย ให้ผู้เรียนทำในรายวิชาทั้งหมด กำหนดส่งงาน และกิจกรรมเสริมต่างๆที่เหมาะสม

2.8 เว็บเพจแสดงกำหนดการเรียน (Course Schedule)

2.9 เว็บเพจสนับสนุนการเรียน

2.10 เว็บเพจการอภิปรายสำหรับการสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นสอบถามปัญหา การเรียนระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนทั้งในรูป Asynchronous เช่น Web Board หรือ Synchronous เช่น Chat เป็นต้น

2.11 เว็บเพจคำถามคำตอบที่พบบ่อย (FAQ)

3. เว็บไซต์ในลักษณะที่เป็นแหล่งทรัพยากรบนเว็บ (Web-Based Resources Site) เป็น เว็บไซต์ที่พัฒนาขึ้นเพื่อเป็นศูนย์รวมเกี่ยวกับ ข่าวสารสารสนเทศต่างๆหรือสิ่งที่เกี่ยวข้องเรื่องใด เรื่องหนึ่ง รวมถึงเว็บไซต์ที่เป็นแหล่งทรัพยากรทางคอมพิวเตอร์ โดยเว็บไซต์ในลักษณะที่เป็นแหล่ง ทรัพยากรบนเว็บนี้จะต้องออกแบบให้ง่ายต่อการสืบค้นข้อมูลที่ใช้ต้องการอนุญาตให้ผู้ใช้ส่งพิมพ์ หรือบันทึกข้อมูลโปรแกรมที่ต้องการ โดยองค์ประกอบที่ช่วยให้การท่องไปในเว็บไซต์ใน ลักษณะนี้ให้ง่ายขึ้น ได้แก่

3.1 การใช้ไอคอนเชื่อมโยงที่ชัดเจนและคงตัวตลอดทั้งเว็บไซต์เพื่อให้ผู้ใช้สืบไปยังที่ๆ ต้องการได้สะดวกและง่ายดาย

3.2 การใช้การเชื่อมโยงภายในหรือภายนอกก็ได้อย่างน้อย 1 ลิงค์หลีกเลี่ยงหน้าที่ไม่มี ทางไป (dead-end pages)

3.3 การเตรียมหน้าเนื้อหาโดยรวมหรือบทสรุปสำหรับผู้ใช้เพื่อไม่ให้หลงทางไปยังหน้าที่ไม่ต้องการ

3.4 การใช้ตารางช่วยในการนำเสนอเนื้อหาทุกๆที่ที่เหมาะสม

3.5 การใส่วันที่มีการแก้ไขหรืออัปเดตข้อมูลล่าสุด

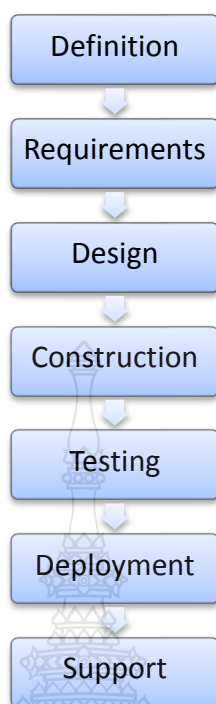
3.6 การเตรียมที่อยู่ของโฮมเพจ (ที่อยู่ของหน้าแรก) ไว้บนทุกๆหน้าของเว็บไซต์หรืออาจใช้วิธีกำหนดที่อยู่ของโฮมเพจที่ชัดเจนสำหรับทุกๆหน้าของเว็บไซต์ไว้ก็ได้

4. เว็บไซต์ในลักษณะผสมผสานระหว่างเว็บไซต์ทั้ง 3 ลักษณะ เว็บไซต์ประเภทนี้จะเป็นการผสมผสานเอารูปแบบของเว็บไซต์ทั้ง 3 ส่วนเข้าด้วยกันแต่จะมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบเพื่อให้เหมาะสมกับเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ และการออกแบบสามารถประยุกต์เอารูปแบบใด รูปแบบหนึ่งมาใช้เป็นพื้นฐานได้

จากการศึกษาความหมายและประเภทเว็บไซต์แล้ว ทำให้ผู้วิจัยเลือกใช้ลักษณะเว็บไซต์แบบผสมผสานระหว่างเว็บไซต์ทั้ง 3 ลักษณะ มาใช้เป็นรูปแบบในการวิจัยเพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับชุมชนนักปฏิบัติสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

3.3 วงจรการพัฒนากระบบ (SDLC)

โอภาส เอี่ยมสิริวงศ์ (2551) กล่าวว่าขั้นตอนในวงจรพัฒนาระบบช่วยให้นักวิเคราะห์ระบบสามารถดำเนินการได้อย่างมีแนวทางและเป็นขั้นตอนทำให้สามารถควบคุมระยะเวลาและงบประมาณในการปฏิบัติงานของโครงการพัฒนาระบบได้ขั้นตอนต่าง ๆ นั้นมีลักษณะคล้ายกับการตัดสินใจแก้ปัญหาตามแนวทางวิทยาศาสตร์ (Scientific Management) ได้แก่การค้นหาปัญหาการค้นหานโยบายแก้ไขปัญหาการประเมินผลแนวทางแก้ไขปัญหาที่ค้นพบเลือกแนวทางที่ดีที่สุดและพัฒนาทางเลือกนั้นให้ใช้งานได้สำหรับวงจรพัฒนาระบบ (System Development Life Cycle : SDLC) ประกอบด้วย 7 ขั้นตอนดังนี้



ภาพที่ 16 วงจรการพัฒนากระบวน (SDLC) ทั้ง 7 ขั้นตอน

1. การกำหนดปัญหาจุดมุ่งหมายและเป้าหมาย (Identifying Problems Opportunities and Objective) ระบบสารสนเทศจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อผู้บริหารหรือผู้ใช้ตระหนักถึงความต้องการใช้ระบบสารสนเทศหรือระบบจัดการเดิมได้แก่ระบบจัดเก็บเอกสารในตู้เอกสารไม่มีประสิทธิภาพเพียงพอที่จะตอบสนองความต้องการในปัจจุบันดังนั้นควรต้องมีการปรับปรุงแก้ไขซึ่งเป็นหน้าที่ของนักวิเคราะห์ระบบที่ทำการแก้ไขปรับปรุงการแก้ไขระบบเดิมที่มีอยู่แล้วหรือการสร้างระบบใหม่เป็นเรื่องยากดังนั้นนักวิเคราะห์ระบบควรกำหนดจุดประสงค์ในการนำระบบคอมพิวเตอร์ไปใช้งานในด้านต่างๆซึ่งจะต้องมองปัญหาให้ถูกต้องและมีเป้าหมายที่ชัดเจนจะได้รู้ทิศทางการพัฒนาระบบเพื่อให้เป็นไปตามเป้าหมายที่วางไว้

2. การกำหนดความต้องการสารสนเทศของผู้ใช้ (Determining Information Requirement)

เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลที่เป็นความต้องการสารสนเทศของผู้ใช้ระบบโดยนักวิเคราะห์ระบบจะต้องใช้เทคนิคในการเก็บข้อมูล (Fact Gathering Techniques) ได้แก่การสัมภาษณ์อย่างศึกษาเอกสารที่มีอยู่ตรวจสอบวิธีการทำงานในปัจจุบันสัมภาษณ์ผู้ใช้และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับระบบ

การศึกษาเอกสารที่มีอยู่ได้แก่คู่มือการทำงานแผนผังสายงานขององค์กรรายงานต่างๆที่หมุนเวียนอยู่ในระบบการศึกษาวิธีการทำงานในปัจจุบันจะทำให้นักวิเคราะห์ระบบทราบว่าระบบงานจริงๆทำงานอย่างไรซึ่งบางครั้งอาจค้นพบข้อมูลผิดพลาดและจุดที่สำคัญของระบบได้สัมภาษณ์ผู้ใช้ระบบและผู้บริหารทำให้นักวิเคราะห์ระบบทราบว่าระบบทำงานอย่างไรเนื่องจากผู้ใช้ระบบหรือผู้บริหารเป็นบุคคลที่เชี่ยวชาญในหน้าที่ที่ทำอยู่ทำให้สามารถบอกได้ว่าสิ่งที่ขาดหายไปในระบบคืออะไรบ้างเพื่อจะได้กำหนดความต้องการสารสนเทศของผู้ใช้ได้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์

3. การวิเคราะห์ระบบ (Analyzing System Needs) เป็นการนำข้อมูลที่รวบรวมได้จาก การกำหนดความต้องการสารสนเทศของผู้ใช้มาเขียนเป็นไดอะแกรมการไหลของข้อมูล (Data Flow Diagram) พจนานุกรมข้อมูล (Data Dictionary) และ โครงสร้างการตัดสินใจ (Structure Decision) มาช่วยในการวิเคราะห์ระบบ

4. การออกแบบระบบ (Designing the Recommended System) นักวิเคราะห์ระบบจะนำแผนภาพที่เขียนขึ้นในขั้นตอนการวิเคราะห์มาแปลงเป็นแผนภาพลำดับชั้น (แบบต้นไม้) เพื่อให้เห็นภาพลักษณะที่แน่นอนของโปรแกรมว่ามีความสัมพันธ์กันอย่างไรและโปรแกรมอะไรบ้างที่จะต้องเขียนในระบบหลังจากนั้นทำการตัดสินใจว่าควรจัดโครงสร้างของโปรแกรมอย่างไรการเชื่อมโยงระหว่างโปรแกรมจะต้องทำอย่างไรในขั้นตอนการวิเคราะห์ระบบนักวิเคราะห์ระบบจะต้องหาว่า “จะต้องทำอะไร (What)” แต่ในขั้นตอนการออกแบบจะต้องรู้ว่า “จะต้องทำอะไร (How)”

5. การพัฒนาซอฟต์แวร์และการจัดทำเอกสาร (Developing Documenting Software) เป็นขั้นตอนการทำงานร่วมกันระหว่างโปรแกรมเมอร์และนักวิเคราะห์ระบบเพื่อพัฒนาซอฟต์แวร์และต้องเตรียมคู่มือการใช้งานควบคู่ไปด้วยโดยโปรแกรมเมอร์จะเขียนโปรแกรมตามข้อมูลที่ได้จากเอกสารข้อมูลเฉพาะที่ได้จากการออกแบบระบบหากมีการแก้ไขเปลี่ยนแปลงในระหว่างการเขียนโปรแกรมจะต้องปรึกษากับนักวิเคราะห์ระบบด้วย

6. การทดสอบและการบำรุงรักษาระบบ (Testing and Maintaining the System) ก่อนที่จะนำระบบที่สร้างขึ้นไปใช้จะต้องมีการทดสอบระบบทั้งนี้ผู้ทดสอบอาจเป็นโปรแกรมเมอร์เองหรืออาจให้ผู้ใช้ระบบและนักวิเคราะห์ระบบเป็นผู้ทดสอบการทดสอบระบบควรใช้ข้อมูลจริงมาใช้ในการทดสอบหากเมื่อมีข้อผิดพลาดจะได้ทำการแก้ไขปรับปรุงซึ่งก็คือการบำรุงรักษาระบบ

7. การดำเนินงานและประเมินผล (Implementing and Evaluating the System) เป็นขั้นตอนสุดท้ายในการดำเนินงานของระบบจะต้องมีการจัดอบรมผู้ใช้ระบบก่อนการใช้งานจริงและมี

การประเมินผลเพื่อให้ทราบถึงความพอใจของผู้ใช้ระบบหรือสิ่งที่จะต้องแก้ไขเมื่อมีการพัฒนาระบบต่อไป

สรุปได้ว่าการพัฒนาระบบสารสนเทศให้มีประสิทธิภาพยังต้องมีการดำเนินการตามกระบวนการให้เป็นไปตามลำดับขั้นตอน สิ่งสำคัญการพัฒนาระบบต้องเข้าใจในกระบวนการพัฒนาระบบเป็นอย่างดีเพื่อให้สมาชิกแต่ละคนได้รู้หน้าที่และความรับผิดชอบของตนเองอย่างชัดเจนซึ่งจะส่งผลให้การดำเนินงานพัฒนาระบบเป็นไปตามเป้าหมายที่วางไว้และยังสามารถแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว

3.4 เครื่องมือสื่อสารบนเว็บไซต์

วรัท พฤทษากุลนันท์(2550)กล่าวว่า การสื่อสาร (Communication) การสื่อสารเป็นสิ่งจำเป็นที่จะต้องใช้ทุกวันในชีวิตซึ่งเป็น ลักษณะสำคัญของอินเทอร์เน็ต โดยมีการสื่อสารบนอินเทอร์เน็ตหลายแบบ เช่น

1. การสื่อสารทางเดียว (Asynchronous)เช่น การดูข้อมูลจากเว็บเพจ
2. การสื่อสารสองทาง(Synchronous) เช่น การส่งไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-mail)

โต้ตอบกัน

3. การสื่อสารแบบหนึ่งแหล่งไปหลายที่เป็นการส่งข้อความจากแหล่งเดียวแพร่กระจายไปหลายแหล่ง เช่นการอภิปรายจากคนเดียวให้คนอื่น ๆ ได้รับฟังด้วยหรือการประชุมผ่านคอมพิวเตอร์ (Computer conferencing)

4. การสื่อสารหลายแหล่งไปสู่หลายแหล่ง เช่น การใช้กระบวนการกลุ่มในการสื่อสารบนเว็บ โดยมีคนใช้หลายคนและคนรับหลายคนเช่นกัน

ปราวีณยาสุวรรณณัฐโชติ (2550) กล่าวว่า การใช้เครื่องมือสื่อสารบนเว็บต่างๆ แบ่งเป็นการสื่อสารได้ในมิติเวลาแบบประสานเวลา (Synchronous) และไม่ประสานเวลา(Asynchronous)

ตารางที่ 2 แสดงลักษณะการสื่อสารบนเว็บไซต์แบบในมิติเวลาแบบประสานเวลา (Synchronous) และไม่ประสานเวลา(Asynchronous)

ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (Electronic mail)	- การสื่อสารแบบไม่ประสานเวลา
---	------------------------------

สนทนาออนไลน์ (Chats)	- การสื่อสารแบบประสานเวลาด้วยข้อความและเสียงเช่น โปรแกรม MSN, Skype เป็นต้น	
กระดานสนทนา (Discussion board)	-การสื่อสารแบบไม่ประสานเวลา -นำเสนอข้อความภาพนิ่งกราฟิก	
การประชุมออนไลน์ (Onlineconferencing)	- การสื่อสารแบบประสานเวลาผ่านระบบคอมพิวเตอร์และ อินเทอร์เน็ตผ่านภาพและเสียงและอาจมีการใช้ข้อความสนทนาประกอบด้วย	
เว็บล็อก (Weblog)	เว็บไซต์ที่ให้ผู้ใช้เขียนที่เป็นเจ้าของบัญชีสามารถเขียนและแก้ไขข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว	-การสื่อสารแบบไม่ประสานเวลา -นำเสนอข้อความภาพนิ่งกราฟิกเสียงและวิดีโอได้
	ตัวอย่าง http://www.blogger.com	ตัวอย่าง http://www.multiply.com
วิกิ (Wiki)	เว็บไซต์ที่อนุญาตให้ผู้ใช้จากหลากหลายที่ได้เขียนดัดแปลงแก้ไขและเผยแพร่ข้อมูลเปรียบเทียบเนื้อหาให้กลุ่มคนนั่งล้อมกระดานเพื่อเขียนและแก้ไขงานด้วยกัน	- การสื่อสารแบบไม่ประสานเวลา - นำเสนอข้อความภาพนิ่งกราฟิกและไฮเปอร์เท็กซ์
	ตัวอย่าง http://www.wikipedia.org/	ตัวอย่าง http://www.pbwiki.com

สรุปได้ว่าเครื่องมือสื่อสารบนเว็บไซต์ แบ่งเป็น การสื่อสารได้ในมิติเวลาแบบประสานเวลา (Synchronous) เช่น การสนทนาออนไลน์ และแบบไม่ประสานเวลา (Asynchronous) เช่น การรับส่ง e-mail

3.5 ขั้นตอนการพัฒนาเว็บไซต์

บุญเลิศ อรุณพิบูลย์ (2551) กล่าวว่า การพัฒนาเว็บไซต์ ควรกำหนดวัตถุประสงค์ เป้าหมาย การจัดทำศึกษาจุดเด่นจุดด้อยของเทคโนโลยีที่จะนำมาใช้งาน เพื่อให้การพัฒนาเกิดผลสัมฤทธิ์สูงสุด มี ขั้นตอนการพัฒนา ดังนี้

- กำหนดโครงสร้างของเว็บ

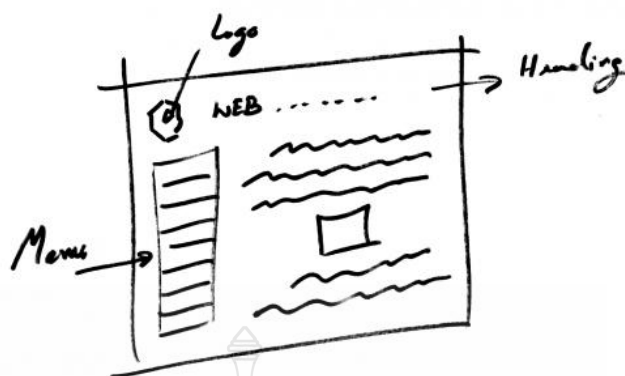
การกำหนดโครงสร้างของเว็บ เป็นขั้นตอนสำคัญขั้นแรกก็ว่าได้ เพราะเอกสารเว็บที่สร้าง จะเพิ่มจำนวนเรื่อยๆ และมีจุดเชื่อม (Link) จำนวนมาก หากไม่มีการวางแผนไว้ก่อน จะทำให้การปรับปรุง แก้ไขเกิดปัญหาได้ง่าย ปัญหาที่ประสบแน่นอนคือ ลืมว่าไฟล์ที่เคยสร้างไว้แล้ว มีชื่ออะไรบ้าง ซึ่งจะส่งผลให้การทำจุดเชื่อมเกิดปัญหาตามไปด้วย เพราะไฟล์เหล่านี้อาจจะทิ้งช่วง เวลานานพอสมควร จึงจะปรับปรุงอีกครั้ง วิธีการที่ดีที่สุดเพื่อป้องกันปัญหาดังกล่าว ควรวางแผน ออกแบบเอกสารเว็บบนกระดาษ และกำหนดชื่อไฟล์ของเอกสารเว็บแต่ละไฟล์ จากขั้นตอนนี้จะทำให้ผู้พัฒนาสามารถมองเห็นภาพการไหล (Data Flow) ของเอกสารเว็บได้ชัดเจน และพิจารณาต่อได้ว่าเอกสารเว็บแต่ละไฟล์มีความสัมพันธ์กับเอกสารอื่นๆ อย่างไร และสัมพันธ์กับไฟล์เอกสารใดบ้าง

การกำหนดชื่อไฟล์ และนามสกุลของไฟล์เอกสารเว็บ มีข้อกำหนดที่แตกต่างไปจากการกำหนดชื่อไฟล์ปกติทั่วไป คือ

- ชื่อไฟล์และส่วนขยายของไฟล์เอกสารเว็บ จะถูกควบคุมจาก Web Administer ดังนั้น ผู้พัฒนาที่ไม่ใช่ Web Administer จะต้องสอบถามกฎการตั้งชื่อ โดยละเอียด โดยปกติ มีหลักคร่าวๆ ดังนี้

1. ควรใช้ตัวอักษร a – z หรือตัวเลข 0 – 9 หรือผสมกัน
2. ตัวอักษร a – z ควรเป็นตัวพิมพ์เล็ก
3. ห้ามใช้เครื่องหมายอื่นใด ยกเว้น Underscore (ขีดล่าง), Dash (ขีดกลาง) รวมทั้งช่องว่าง

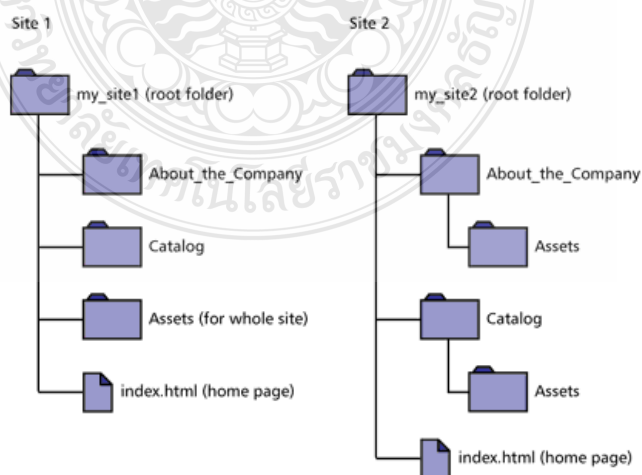
- ส่วนขยาย (นามสกุล) ของเอกสารเว็บ มีสองรูปแบบ คือ .htm และ html (หรือส่วนขยายอื่นๆ ตามเทคโนโลยีที่นำมาพัฒนา) ดังนั้นผู้พัฒนาควรสอบถามจาก Web Administer ก่อนว่าเครื่องบริการเว็บที่ใช้เก็บเอกสารเว็บ รู้จักส่วนขยายไฟล์รูปแบบใด



ภาพที่ 17 ภาพแสดงภาพร่างของหน้าเว็บ

- กำหนดโฟลเดอร์ (Folder) ที่ใช้เก็บเอกสารเว็บ

การกำหนดโฟลเดอร์ก่อนที่จะสร้างชุดเอกสารเว็บเพจ เป็นลำดับขั้นตอนที่ควรปฏิบัติด้วยทุกครั้ง เพื่อให้เอกสารเว็บแต่ละชุดมีระบบการจัดเก็บที่เป็นระบบ สามารถค้นหา และเรียกใช้งานได้สะดวก ในการสร้างชุดเอกสารเว็บแต่ละชุด จะมีไฟล์ต่างๆ จำนวนมาก ทั้งไฟล์เอกสาร HTML, ไฟล์ภาพกราฟิก, ไฟล์เสียง, ไฟล์วีดิทัศน์ และอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับไฟล์ทั้งหมดนี้ ควรจัดเก็บไว้ในที่เดียวกัน อาจจะสร้างโฟลเดอร์ย่อยเพื่อแยกกลุ่มไฟล์ได้ แต่จะต้องสร้างภายใต้โฟลเดอร์หลักที่สร้างไว้ก่อนแล้ว ไม่ควรแยกไว้คนละที่ เพราะจะทำให้การจัดการเว็บมีปัญหายุ่งยากได้ (การตั้งชื่อโฟลเดอร์ใช้หลักการเดียวกับชื่อไฟล์)



ภาพที่ 18 ภาพแสดงการกำหนดโฟลเดอร์ (Folder) ที่ใช้เก็บเอกสารเว็บ

- สร้างภาพหรือจัดหาภาพที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา

เอกสารเว็บต้องเกี่ยวข้องกับรูปภาพโดยตรง ดังนั้นควรสร้างภาพ หรือจัดหาภาพ แล้วคัดลอกมาไว้ในโฟลเดอร์ที่ได้จัดเตรียมไว้ เพื่อให้สะดวกในการเรียกใช้งาน และการบริหารเว็บไซต์ ในอนาคตการจัดเก็บไฟล์ไว้ในโฟลเดอร์ที่เตรียมไว้ ยังรวมถึงไฟล์ต่างๆ ที่จะนำมาใช้ประกอบการสร้างเว็บ เช่น ไฟล์เอกสารจากเวิร์ด กระดาษคำนวณ นำเสนอผลงานต่างๆ จะต้องดำเนินการลักษณะเดียวกับไฟล์ภาพเช่นกัน ทั้งนี้ชื่อไฟล์ต่างๆ ที่นำมาใช้ประกอบการสร้างเว็บก็ต้องตั้ง โดยยึดหลักเกี่ยวกับการตั้งชื่อไฟล์ เอกสารเว็บ

- สร้างเอกสารประกอบ

นอกจากภาพแล้ว อาจจะมีไฟล์ประกอบอื่นๆ เช่น Word, PowerPoint, PDF Document ก็จะต้องเตรียมไว้ในโฟลเดอร์ที่สร้างไว้ให้พร้อม โดยอาจจะสร้างเป็นโฟลเดอร์เฉพาะของแต่ละไฟล์ฟอร์แมต

- เลือกเครื่องแม่ข่าย WWW และระบบการสร้างงาน

การสร้างเว็บไซต์ในปัจจุบัน ย่อมหนีไม่พ้นความต้องการด้านโปรแกรมมิ่ง เช่น ต้องการตัวนับจำนวนการเข้าชมเว็บไซต์ (Counter) ต้องการกระดานข่าว (Web board) ต้องการสมุดเยี่ยมชม (Guestbook) หรือฟังก์ชันอื่นๆ เช่น ระบบสมาชิก แต่นักพัฒนาเว็บไซต์มักจะลืมไปว่าระบบโปรแกรมบนเว็บ เป็นระบบที่สัมพันธ์กับระบบปฏิบัติการ ดังนั้นก่อนสร้างเว็บไซต์ ควรพิจารณาให้แน่นอนว่าเว็บที่พัฒนา จะนำไปเก็บไว้ในเครื่องแม่ข่ายที่ใช้ระบบปฏิบัติการใด เพราะหากเลือกผิดพลาด ก็จะทำให้เว็บนั้นมีปัญหาอีกมากมาย

ดังนั้นการพิจารณาเลือกเครื่องแม่ข่าย WWW และระบบปฏิบัติการก่อนสร้างเว็บไซต์ จะช่วยให้เว็บไซต์นั้นไม่เกิดปัญหาตามมาทีหลัง เช่น รันโปรแกรมไม่ได้, มีปัญหาเรื่องการเรียกไฟล์ต่างๆ ซึ่งเป็นปัญหาที่นักพัฒนาเว็บมือใหม่เกือบทุกรายประสบ

- สร้างเอกสารเว็บ

ไฟล์เอกสาร HTML เป็นไฟล์ข้อความปกติ (Text File) ดังนั้นสามารถใช้โปรแกรมสร้างเอกสารโปรแกรมใดก็ได้ ช่วยในการลงรหัสคำสั่ง HTML เช่น NotePad, WordPad นอกจากนี้ในปัจจุบันมีโปรแกรมช่วยในการสร้างเอกสารเว็บอีกหลายระบบ นอกจากการกำหนดนามสกุลของไฟล์ชื่อไฟล์ก็เป็นอีกส่วนหนึ่งที่ผู้พัฒนาต้องตระหนักด้วย เพราะผู้ให้บริการเผยแพร่ข้อมูล หรือผู้ดูแล

ระบบเครือข่าย อาจะกำหนดชื่อไฟล์เอกสาร HTML แตกต่างกันไปสำหรับการตั้งชื่อและนามสกุลของไฟล์ HTML เป็นภาษาไทย เป็นสิ่งที่ไม่ควรกระทำเป็นอย่างยิ่ง เพราะระบบปฏิบัติการหลายระบบไม่สนับสนุนภาษาไทย และควรใช้ตัวอักษรตัวพิมพ์เล็กในการกำหนดชื่อและนามสกุลของไฟล์ทุกครั้ง เพื่อป้องกันปัญหาการทำงานข้ามระบบปฏิบัติการ เนื่องจากระบบปฏิบัติการหลายระบบ โดยเฉพาะ UNIX จะเห็นตัวอักษรตัวพิมพ์ใหญ่ และตัวพิมพ์เล็กเป็นคนละตัวกัน (Case-Sensitive)

- ตรวจสอบเอกสารเว็บ

ขณะที่สร้างเอกสารเว็บ ควรตรวจสอบผลผ่านโปรแกรมแสดงผลเบราว์เซอร์หลายค่าย หลายรุ่น (หากทำได้) เพราะโปรแกรมเบราว์เซอร์แต่ละค่าย แต่ละรุ่น จะรู้จัก หรือให้ผลลัพธ์จากคำสั่ง HTML ไม่เหมือนกัน จะได้ทราบข้อบกพร่อง ข้อผิดพลาด และสามารถแก้ไขได้ทัน ก่อนที่จะส่งขึ้นไปแสดงผลจริงในระบบอินเทอร์เน็ต

- ส่งข้อมูลขึ้นเครื่องบริการเว็บ

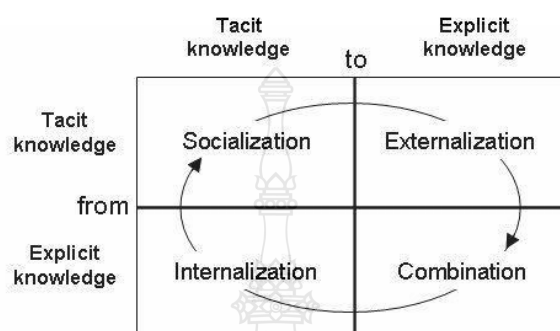
เมื่อได้พัฒนาเอกสารเว็บ และตรวจสอบผลได้ตามที่ต้องการแล้ว ก็สามารถโอนข้อมูลนั้นๆ ไปยังเครื่องบริการเว็บได้ โดยใช้โปรแกรมกลุ่มถ่ายโอนข้อมูล (FTP Software) เช่น WinFTP, CuteFTP รวมทั้งฟังก์ชัน FTP ของ Macromedia Dreamweaver เป็นต้น

ก่อนโอนข้อมูล จะต้องขอสิทธิ์และพื้นที่จากผู้ดูแลระบบก่อนเสมอ และตลอดจนต้องสอบถามข้อมูลที่เป็นในการโอนข้อมูล เช่นชื่อบัญชีของผู้มีสิทธิ์ (Login Name / Account Name), รหัสผ่านของบัญชี (Password) เป็นต้น

5. กระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้

Bahra, Kermally (2001, 2002 อ้างถึงใน สุภณิดา ปุสุรินทร์คำ, 2549) ได้กล่าวถึงกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในองค์กร ซึ่งได้อธิบายกระบวนการสร้างสรรค์ความรู้ในองค์กรของบริษัทในประเทศญี่ปุ่น โดยนำเสนอโมเดลการสร้างสรรค์ความรู้ในองค์กรคือ SECI's model ของ Nonaka and Takeuchi, 1995 ซึ่งได้กล่าวว่า ความรู้เป็นหน่วยพื้นฐานของการวิเคราะห์ เพื่อการอธิบายถึงพฤติกรรมองค์กร การสร้างสรรค์ความรู้ และการส่งผ่านความรู้ที่สามารถกระทำได้โดยการสร้าง

ปฏิสัมพันธ์ของความรู้ซึ่งท่ามกลางเอกัตบุคคล โดยกล่าวว่า บุคคลในองค์การมีการสร้างสรรค์ความรู้ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างความรู้ที่ปรากฏชัดแจ้ง และความรู้ที่ไม่ปรากฏชัดแจ้ง ซึ่งเรียกปฏิสัมพันธ์ของความรู้ทั้ง 2 แบบนี้ว่าการเปลี่ยนแปลงความรู้ (knowledge conversion) โดยผ่านกระบวนการที่ต่อเนื่องเป็นวงจรที่เกิดขึ้น 4 ขั้นตอนดังนี้



ภาพที่ 19 ภาพแสดง SECI's model ของ Nonaka and Takeuchi, 1995

บดินทร์ วิจารณ์(2547) ได้กล่าวว่า การเปลี่ยนสถานะระหว่างกันของความรู้ทั้ง 2 ประเภทความรู้ที่เป็น Explicit และ Tacit สามารถเปลี่ยนสถานะระหว่างกันได้ ทำให้เกิดการรอกงามของความรู้ กลายเป็นองค์ความรู้ใหม่ ถ้ามีการจัดการความรู้โดยผ่านกระบวนการเปลี่ยนแปลงความรู้

1. การเปลี่ยนแปลงความรู้โดยกระบวนการทางสังคม (Socialization) เป็นการสร้างความรู้ด้วยการแบ่งปันประสบการณ์ด้วยการพบปะสมาคมหรือการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น เช่น การพูดคุย ใช้เวลาอยู่ด้วยกัน การสอนงาน ฝึกงาน เป็นต้น ซึ่งจะเป็นการถ่ายทอด แบ่งปันความรู้ที่อยู่ในตัวบุคคลไปให้ผู้อื่น

2. การนำความรู้สู่ภายนอก (Externalization) เป็นการถ่ายทอดความรู้โดยการอธิบายหรือแสดงความรู้ที่อยู่ในตัวบุคคลออกมาให้เป็นที่ประจักษ์เพื่อให้ผู้อื่นได้รับการแบ่งปันโดยการแปลงความรู้ที่อยู่ในตัวบุคคลออกมาเป็นแนวคิด ภาษาสัญลักษณ์ลายลักษณ์อักษร เช่น คู่มือ ตำรา ภาพการบันทึกเสียง เป็นต้น

3. การผสมผสาน (Combination) เป็นการผสมผสาน โดยนำความรู้ที่ชัดเจนมาสร้างสรรค์ หรือเปลี่ยนแปลงให้เป็นความรู้ที่ชัดเจนในเรื่องใหม่ ๆ มีความซับซ้อนมากขึ้น หรือเป็นขั้นเป็นตอน มากขึ้นเพื่อให้สามารถนำความรู้นั้นไปใช้ในทางปฏิบัติได้ง่ายขึ้น

4. การนำความรู้สู่ภายใน (Internalization) เป็นการนำความรู้ที่ได้มาใหม่ไปใช้ปฏิบัติหรือ ลงมือทำจริง ๆ จนกลายเป็นความรู้ของตนเองซึ่งจะเป็นการเปลี่ยนความรู้ที่ชัดเจนให้กลายเป็นความรู้ ที่อยู่ในตัวบุคคลคั้งนั้นกระบวนการในการสร้างความรู้ที่จะเกิดประโยชน์จริง ๆ นั้นจะต้องมีการนำ ความรู้ไปลงมือปฏิบัติ และมีการหมุนเวียนกระบวนการ SECI ไปเรื่อย ๆ อย่างไม่มีวันยุตินำไปสู่การ ปรับปรุงตนเองของบุคคลากรและองค์กรอย่างต่อเนื่องตลอดเวลา

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ศุภนิดา ปุสุรินทร์คำ (2549) ศึกษาวิจัยเรื่อง “การพัฒนารูปแบบการแบ่งปันความรู้ด้าน เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารด้วยวิธีการเรียนแบบร่วมมือเพื่อพัฒนาความเป็นชุมชนนัก ปฏิบัติของครูในโรงเรียนที่เข้าร่วมในโครงการหนึ่งอำเภอหนึ่งโรงเรียนในฝันของกรุงเทพมหานคร” พบว่าครูที่เข้าฝึกอบรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารไม่ได้นำความรู้มาแลกเปลี่ยนกับ เพื่อนและครู นักเรียนไม่สนใจทำแบบฝึกหัด/แบบทดสอบในบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน และครู ต้องการสนทนาผ่านอินเทอร์เน็ตอย่างไม่เป็นทางการ และยังพบว่ารูปแบบที่พัฒนาขึ้นนี้ประกอบด้วย 3 ส่วน

- องค์ประกอบของรูปแบบการแบ่งปันความรู้ ได้แก่ ชุมชนนักปฏิบัติ การดำเนินกิจกรรม และเทคโนโลยีสารสนเทศ และทรัพยากรสนับสนุนการแบ่งปันความรู้
- ขั้นตอนการแบ่งปันความรู้ ได้แก่ การปฐมนิเทศเชิงปฏิบัติการ การดำเนินกิจกรรมการ แบ่งปันความรู้ด้วยวิธีการเรียนแบบร่วมมือ และการประเมินผล
- ผลลัพธ์ที่ได้จากการดำเนินกิจกรรมการแบ่งปันความรู้ด้วยวิธีการเรียนแบบร่วมมือ ได้แก่ ผลงานกลุ่ม ผลการประเมินตนเอง ซึ่งพบว่ากลุ่มตัวอย่างประเมินตนเองด้านการแบ่งปัน ความรู้ ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารด้วยวิธีการเรียนแบบร่วมมือว่ามีคุณลักษณะความเป็น ชุมชนนักปฏิบัติระดับมาก

มล.สรสิริ วรวรรณ (2548) ศึกษาวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์การจัดการความรู้ของแหล่งการเรียนรู้ชุมชน: กรณีศึกษาวิทยุชุมชนในเขตภาคกลาง จังหวัดอ่างทองและสระบุรี” พบว่า แนวทางการพัฒนาการจัดการความรู้ของแหล่งการเรียนรู้ชุมชน ควรสร้างระบบการจัดการความรู้ชุมชนให้มีความสัมพันธ์กับแหล่งเรียนรู้ชุมชน โดยให้วิทยุชุมชนเป็นสื่อกลางเครือข่ายการเรียนรู้ต่างๆที่สามารถเข้าถึงได้ง่าย ให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการบริหารจัดการ ตลอดจนพัฒนาชุมชนให้มีความตระหนักรู้ มีวิถีคิดแบบวิพากษ์ โดยใช้วิธีเสวนาซึ่งเป็นวิธีในการปลดปล่อย

บุญส่ง หาญพานิช (2546) ศึกษาวิจัยเรื่อง “การพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการความรู้ในสถาบันอุดมศึกษาไทย” พบว่า รูปแบบที่นำเสนอ เน้นด้านการแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้ และการบริหารความรู้ ประกอบด้วย 10 ด้าน

- ด้านวิสัยทัศน์ คือ การเป็นสถาบันแห่งการเรียนรู้และชุมชนนักวิชาการ
- ด้านภารกิจ คือ การผลิต ถ่ายทอด และบริการความรู้
- ด้านนโยบาย คือ ให้มีการแบ่งปันความรู้อย่างทั่วถึงทั้งภายในและภายนอกสถาบัน
- ด้านเป้าหมายคือ การพัฒนาวัฒนธรรมการแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้ และวัฒนธรรมการบริหารความรู้ การพัฒนานอลติจ์เวอร์เคอร์ พัฒนาศูนย์ความรู้อิเล็กทรอนิกส์ของสถาบันและพัฒนาปฏิสัมพันธ์ความรู้
- ด้านการประเมิน คือ ประเมินความสามารถและวัฒนธรรมของสถาบัน
- ด้านยุทธศาสตร์ คือ กำหนดไว้ 6 ยุทธศาสตร์ คือ ผู้บริหาร นอลติจ์เวอร์เคอร์ ปฏิสัมพันธ์ความรู้ การสื่อสารความรู้และเทคโนโลยี การไว้วางใจ พลังร่วม
- ด้านสำนักบริหารจัดการความรู้ คือ การวางกลยุทธ์ด้านบริหารจัดการความรู้
- ด้านบริหารจัดการความรู้
- ด้านกระบวนการแบ่งปันและบริการความรู้ คือ การเตรียมความพร้อม กำหนดวิธีการประเมินปรับปรุงแก้ไข
- ด้านผลการดำเนินการ คือ ทำให้ได้ทั้งวัฒนธรรมการแบ่งปันแลกเปลี่ยนเรียนรู้และการบริการความรู้ ชุมชนนอลติจ์เวอร์เคอร์ ฐานความรู้อิเล็กทรอนิกส์ ปฏิสัมพันธ์ความรู้ นวัตกรรมการเรียนรู้ ผลิตภัณฑ์และการบริการ

เลียม รูเก้ และฮีทเธอร์ คานูกา (Liam Rourke & Heather Kanuka, 2007) ได้ศึกษา ปัญหา ในการสร้างการสนทนาเชิงวิพากษ์ในชุมชนออนไลน์ (Barriers to online critical discourse) พบว่า ปัญหาในการจัดการโต้เถียง และวิพากษ์แบบเปิดเผยออนไลน์ ที่ผู้วิจัยค้นพบด้วยการสัมภาษณ์เชิง คุณภาพพบว่า การวิพากษ์วิจารณ์ออนไลน์ในการประชุมและฟอรัมออนไลน์นั้นประสบปัญหา ดังนี้

1. ผู้เรียนไม่ได้รับการปฐมนิเทศ
2. ผู้เรียนรู้สึกว่าการวิพากษ์วิจารณ์ออนไลน์เหมือนการปะทะกันอย่างส่วนตัว
3. ผู้เรียนรู้สึกตั้งแต่เริ่มต้นว่าการวิพากษ์วิจารณ์ออนไลน์เป็นการรบกวนการมีส่วนร่วมของเขา และทำให้เรียนรู้และสื่อสารยากขึ้น
4. วิธีการในการประเมินผลการเรียนแบบมีส่วนร่วมที่สะท้อนเวลาที่ต้องการใช้ในการ การวิพากษ์วิจารณ์ออนไลน์

คุษญาณี พิษผล (2547) ได้ทำการศึกษาเรื่องการศึกษาชุมชนเสมือนจริงในฐานะเครื่องมือ สื่อสารการตลาดพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ผลการศึกษาพบว่าลักษณะของสังคม ชุมชน (เสมือนจริง) ซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งของเครื่องมือสื่อสารออนไลน์ มีประเด็นปัจจัยที่กลุ่มผู้ประกอบการให้ความสำคัญ อยู่ในระดับสำคัญมากและตระหนักถึงการเลือกใช้เป็นสื่อประเภทหนึ่ง ในการนำเสนอผลิตภัณฑ์และ บริการ เป้าหมายในการอาศัยสังคม ชุมชน(เสมือนจริง) ในฐานะเครื่องมือสื่อสารการตลาดคือ การ ได้มาซึ่งข้อมูลที่จำเป็น ในการสร้างเส้นกรอบของผู้บริโภค เพื่อใช้เป็นช่องทางในชุมชน โดยการผสม คุณค่าเพื่อตอบสนองต่อความต้องการและความสนใจของสมาชิกภายในชุมชน โดยการผสมรวมกัน กับการเข้าถึงสื่อข้อมูล ในการสร้างและรักษาความจงรักภักดีให้เกิดขึ้นต่อองค์กร ได้อย่างยั่งยืน

ชรัยัพร ภูมา (2553) ได้ทำการศึกษาเรื่องการพัฒนาแบบยูเอชดีหนึ่งโดยใช้แนวคิดการ แลกเปลี่ยนเรียนรู้แบบ โครงการเป็นฐานเพื่อสร้างนวัตกรรมเทคโนโลยีวิศวกรรมศาสตร์ สำหรับ ผู้ประกอบการวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมผลการวิจัยพบว่า รูปแบบยูเอชดีหนึ่งๆ ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบได้แก่ 1) เครือข่ายสมาชิกในชุมชนนักปฏิบัติ 2) องค์ความรู้ผลงานวิจัยหรือ กระบวนการเทคโนโลยีวิศวกรรมศาสตร์ 3) เทคโนโลยีการเรียนรู้แบบทุกที่ทุกเวลา หรือยูเอชดีหนึ่ง 4) การ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ในชุมชนนักปฏิบัติ โดยใช้การเรียนรู้แบบโครงการ มีระยะ การดำเนินการตามร่าง รูปแบบๆ ประกอบด้วย 2 ระยะ ได้แก่ ระยะที่ 1) จัดตั้งชุมชนคิดค้นนวัตกรรม เพื่อการเตรียมการก่อน

การเรียนการสอน ระยะที่ 2) ถ่ายโอนคลังความรู้สู่ชุมชน โดยใช้เครื่องมือยูเอชเอ็นในการเรียนรู้แบบโครงการ ประกอบด้วย 7 ขั้นตอนย่อย ดังนี้ 1) ขั้นตอนการแนะนำ 2) ขั้นตอนมอบหมายงาน 3) ขั้นตอนจัดให้ใช้ทรัพยากร 4) ขั้นตอนกำหนดกระบวนการ 5) ขั้นตอนชี้แนะหรือฐานการช่วยเหลือ 6) ขั้นตอนจัดให้มีการระดมสมองกับกลุ่ม 7) ขั้นตอนสะท้อนกลับ ผลการทดลองรูปแบบพบว่ากลุ่มตัวอย่างสามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสร้างนวัตกรรมวัสดุศาสตร์แบบโครงการ โดยเกิดชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์ตามรูปแบบได้ในระดับดี ค่าเฉลี่ยการเข้าเรียนรู้และการสนทนาอย่างมีสาระของผู้เรียนแต่ละกลุ่มจะมีความสัมพันธ์กับการพัฒนาชิ้นงานนวัตกรรมให้มีผลดีขึ้นและผู้เรียนสามารถพัฒนาการเรียนรู้ตามเนื้อหาโดยมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

สายสุนีย์ เทพสุขเอี่ยม (2553) ได้ทำการศึกษาเรื่องการพัฒนาแบบการเรียนรู้การเรียนรู้ด้วยวิธีการค้นพบโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารตามแนวคิดการมีส่วนร่วมของชุมชนนักปฏิบัติและชุมชนแห่งการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 และการมีส่วนร่วมของชุมชน ผลการศึกษาพบว่า 1) องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้ 5 องค์ประกอบคือ 1.1) วัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ 1.2) กระบวนการจัดการเรียนรู้ 1.3) สื่ออุปกรณ์ เทคโนโลยีและการสื่อสาร เวลาเรียน แหล่งเรียนรู้ 1.4) การวัดประเมินผลการเรียนรู้ 1.5) การเผยแพร่องค์ความรู้ 2) ขั้นตอนของรูปแบบการเรียนรู้ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือขั้นตอนที่ 1 ขั้นเตรียมการเรียนรู้ ขั้นตอนที่ 2 ขั้นการจัดการเรียนรู้ ขั้นตอนที่ 3 ขั้นเผยแพร่องค์ความรู้ 3) ผลการทดสอบคะแนนและผลการสังเกตการมีส่วนร่วมของชุมชน ดังนี้ 3.1) ผู้เรียนมีทักษะการแก้ปัญหาหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการแก้ปัญหาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 3.2) การมีส่วนร่วมของชุมชนมากที่สุดคือ กำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้

บทที่ 3

วิธีดำเนินการ

ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัย และพัฒนา (Research and Development) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความคิดเห็นรูปแบบและพัฒนาเว็บไซต์ชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี และศึกษาผลการใช้เว็บไซต์ชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนและวิธีการ ตามขั้นตอน ต่อไปนี้

1. การศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล รัชบุรี เกี่ยวกับเว็บไซต์ชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
2. การพัฒนาเว็บไซต์ชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
3. การศึกษาผลการใช้รูปแบบเว็บไซต์ชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

1. การศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล รัชบุรี เกี่ยวกับเว็บไซต์ชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาระดับ ปริญญาตรี

การศึกษา การพัฒนารูปแบบเว็บไซต์ชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีรายละเอียดดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับเว็บไซต์ชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัชบุรี จำนวน 23,521 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับเว็บไซต์ชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีทุกสาขาวิชา ได้มาจากการสุ่มแบบแบ่งชั้น (ประกอบ กรรณสูตร,2542) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% จำนวน 405 คน จากนักศึกษา ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล รัชบุรี ดังนี้ คณะเทคโนโลยีการเกษตร 10 สาขาวิชา กลุ่มตัวอย่าง 40 คน คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ 3 สาขาวิชา กลุ่มตัวอย่าง 36 คน คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ 5 สาขาวิชา กลุ่มตัวอย่าง 35 คน คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม 13 สาขาวิชา กลุ่มตัวอย่าง 39 คน คณะบริหารธุรกิจ 8 สาขาวิชา กลุ่ม

ตัวอย่าง 40 คน คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี 7 สาขาวิชา กลุ่มตัวอย่าง 35 คน คณะศิลปกรรมศาสตร์ 3 สาขาวิชา กลุ่มตัวอย่าง 36 คน คณะศิลปปะศาสตร์ 3 สาขาวิชา กลุ่มตัวอย่าง 36 คน คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ 2 สาขาวิชา 36 คน วิทยาลัยการแพทย์แผนไทย2 สาขาวิชา กลุ่มตัวอย่าง36 คน คณะวิศวกรรมศาสตร์ 18 สาขาวิชา กลุ่มตัวอย่าง 36 คน รวมจำนวน 405 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาผลการใช้เว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรีเป็นการเลือกแบบเจาะจง นักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 กลุ่มศษ/ทส. 55B จำนวน 30 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามความคิดเห็น เรื่อง การพัฒนาเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง แบบสอบถามมีรายละเอียดดังนี้

2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะและองค์ประกอบของเว็บชุมชนนักปฏิบัติที่นักศึกษาต้องการ เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดองค์ประกอบต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

2.2 ข้อเสนอแนะ ซึ่งเป็นลักษณะ คำถามปลายเปิด เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดองค์ประกอบต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ผู้วิจัยได้ดำเนินการการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็น โดยศึกษาแนวคิด หลักการ ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัย ขอบเขตการวิจัย และขั้นตอนการดำเนินการพัฒนารูปแบบเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี และกำหนดลักษณะของคำถาม ตามขอบเขตเนื้อหาและวัตถุประสงค์

ผู้วิจัยนำแบบสอบถามความคิดเห็น เว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านวัดและการประเมินผล จำนวน 3 ท่านและผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาจำนวน 3 ท่านตรวจสอบ ความตรงตามเนื้อหา (Content validity) และภาษาที่ใช้ ตลอดจนความครบถ้วนสมบูรณ์ และความครอบคลุมของคำถาม และนำข้อเสนอแนะที่ได้มา

ปรับปรุงแก้ไข ให้มีความถูกต้องและชัดเจนตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ก่อนนำไปใช้ในการเก็บข้อมูลจริง

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยตนเอง กับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักศึกษา ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีจำนวนทั้งสิ้น405คน

3.2 เก็บรวบรวมแบบสอบถาม แล้วคัดเลือกแบบสอบถามความคิดเห็น เกี่ยวกับเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี ที่สมบูรณ์ แล้วนำมาวิเคราะห์และสรุปผล

3.3 ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามมาวิเคราะห์ โดยใช้การวิเคราะห์ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2. การพัฒนาเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

การพัฒนารูปแบบเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาระดับ ปริญญาตรี ประกอบด้วยขั้นตอนต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. ศึกษา วิเคราะห์ ข้อมูลพื้นฐานขององค์ประกอบต่างๆ ที่เกี่ยวข้องและขั้นตอนของรูปแบบเว็บชุมชนนักปฏิบัติ

ศึกษา วิเคราะห์ ข้อมูลหลักการ และแนวคิดเกี่ยวกับชุมชนนักปฏิบัติ หลักการออกแบบเว็บไซต์ กระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อนำมาเป็นฐานในการกำหนดมาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบและออกแบบเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

2. สร้างเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

เว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี ได้มาจากการศึกษา วิเคราะห์ หลักการ แนวคิดและทฤษฎี ที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งความคิดเห็นของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่ได้จากขั้นตอนที่ 1

ในการพัฒนาเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี ผู้วิจัยดำเนินการตามลำดับขั้น ต่างๆ ดังนี้

2.1 กำหนดกรอบแนวคิดเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

นำข้อมูลสาระสำคัญที่ได้จากการศึกษา วิเคราะห์ จากหลักการ แนวคิด ทฤษฎี และจากการศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี เรื่องการพัฒนาเว็บชุมชนนักปฏิบัติ มาพิจารณา และกำหนดเป็นกรอบแนวคิด

2.2 ออกแบบเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี ตามกรอบแนวคิด

ออกแบบเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบของเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี และโครงสร้างเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

3. การตรวจสอบความตรงของโครงสร้างของรูปแบบเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ประเมินความเหมาะสม

การตรวจสอบความตรงของโครงสร้างของรูปแบบเว็บชุมชนนักปฏิบัติ ประกอบด้วยขั้นตอนต่างๆ ดังนี้

3.1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบประเมินคุณภาพความตรงตามโครงสร้างรูปแบบเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี เพื่อใช้ในการตรวจสอบคุณภาพความตรงตามโครงสร้างของเว็บชุมชนนักปฏิบัติ เป็นแบบสอบถามในด้านแสดงความสอดคล้องสำหรับผู้เชี่ยวชาญแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale 4 ระดับ ของ Likert Scale ได้แก่ มากที่สุด มาก น้อย น้อยที่สุด)

3.2 ผู้วิจัยได้นำเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี ที่พัฒนาขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผลจำนวน 3 ท่านและผู้เชี่ยวชาญด้านเว็บไซต์ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบคุณภาพความตรงตาม โครงสร้างเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี และนำข้อเสนอแนะไปปรับปรุงแก้ไข แล้วจึงนำแบบประเมินคุณภาพความตรงตามโครงสร้างเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเว็บไซต์และการจัดการความรู้ จำนวน 3 ท่านประเมินรูปแบบ โครงสร้างเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี รวมทั้งข้อเสนอแนะ และข้อควรปรับปรุง

4. ปรับปรุงแก้ไขเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี ตามข้อเสนอแนะ

5. สร้างเว็บชุมชนนักปฏิบัติสำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

สร้างและพัฒนาเว็บชุมชนนักปฏิบัติสำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี ตามรูปแบบที่ได้ ออกแบบไว้ ด้วย โปรแกรมWordPress MU และเครื่องมืออื่นๆที่เกี่ยวข้อง

3. การศึกษาผลการใช้รูปแบบเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษา ระดับ ปริญญาตรี

1. กำหนดกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการทดลองใช้รูปแบบเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี เป็นนักศึกษา ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ธัญบุรี จำนวน 23,521 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา กลุ่มศษ/ทศ. 55B ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2555 จำนวน 30 คน ซึ่งได้จากการเลือกแบบเจาะจง โดยผู้วิจัยได้ติดต่ออาจารย์ประจำภาควิชา ของกลุ่มตัวอย่าง เพื่อขอให้กลุ่มตัวอย่าง ใช้เว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

2. เตรียมเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง มีดังนี้

2.1 เว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

2.2 แบบประเมินตนเองเกี่ยวกับความรู้ที่ได้จากเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

3. ดำเนินการทดลองแบบ One shot Case Design โดยใช้รูปแบบเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

แบบแผนการทดลอง ใช้แบบOne Shot Case Study (ชูศรี วงรัตน์ และองอาจ นัยพัฒน์, 2551)

X หมายถึง การใช้เว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับ นักศึกษาระดับปริญญาตรี

O หมายถึง การประเมินตนเองจากการใช้ชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

4. รวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

ดำเนินการสร้างแบบประเมินตนเอง เกี่ยวกับความรู้ที่ได้จากเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยการศึกษาจากเอกสาร และงานวิจัยต่างๆที่เกี่ยวข้องกับชุมชนนักปฏิบัติ (วิระพจน์ กิมาคม ,2550 ; พูนลาภ อุทัยเลิศอรุณ,2547) ศึกษาเอกสาร และงานวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับ องค์ประกอบของเว็บไซต์ (ดวงพร เกียงคำ, 2547; วรรีท พฤกษากุลนันท์, 2550; ปราวีณยา สุวรรณฉัฐโชติ ,2550) ซึ่งแบบประเมินตนเองเกี่ยวกับความรู้ที่ได้จากเว็บชุมชนนักปฏิบัติ เป็นแบบประมาณค่า 4 ระดับ (Likert Scale) ซึ่งมีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

4	หมายถึง	มากที่สุด
3	หมายถึง	มาก
2	หมายถึง	น้อย
1	หมายถึง	น้อยที่สุด

และได้กำหนดเกณฑ์การแปลความหมาย ดังนี้ (ประคอง กรรณสูตร , 2542)

3.50 – 4.00	หมายถึง	เห็นด้วยอยู่ในระดับมากที่สุด
2.50–3.49	หมายถึง	เห็นด้วยอยู่ในระดับมาก
1.50–2.49	หมายถึง	เห็นด้วยอยู่ในระดับน้อย
1.00–1.49	หมายถึง	เห็นด้วยอยู่ในระดับน้อยที่สุด

ผู้วิจัยนำแบบประเมินตนเองเกี่ยวกับความรู้ที่ได้จากเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ไปปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษา และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านวัดและการประเมินผล จำนวน 3 ท่านและผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา (Content Validity) และภาษาที่ใช้ ตลอดจนความครบถ้วนสมบูรณ์ และความครอบคลุมของคำถาม และนำข้อเสนอแนะที่ได้มาปรับปรุงแก้ไขข้อคำถามให้มีความถูกต้อง และ

ชัดเจนขึ้นตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและนำแบบประเมินตนเองเกี่ยวกับความรู้ที่ได้จากเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่แก้ไขแล้ว ไปเก็บข้อมูลจริงและนำมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ดำเนินการสร้างแบบประเมินตนเองเกี่ยวกับความรู้ที่ได้จากเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยการศึกษาจากเอกสาร และงานวิจัยต่างๆที่เกี่ยวข้องกับชุมชนนักปฏิบัติ (วีระพจน์ กิมาคม ,2550 ; พูนลาภ อุทัยเลิศอรุณ,2547) ศึกษาเอกสาร และงานวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบของเว็บไซต์ (ดวงพร เกียงคำ, 2547;วรัท พถกษากุลนันท์, 2550;ปราวีณยาสุวรรณณัฐโชติ ,2550) ซึ่งแบบประเมินคุณภาพความตรงตาม โครงสร้างรูปแบบเว็บชุมชนนักปฏิบัติสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สำหรับผู้เชี่ยวชาญ เป็นแบบประมาณค่า 4 ระดับ (Likert Scale) ซึ่งมีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

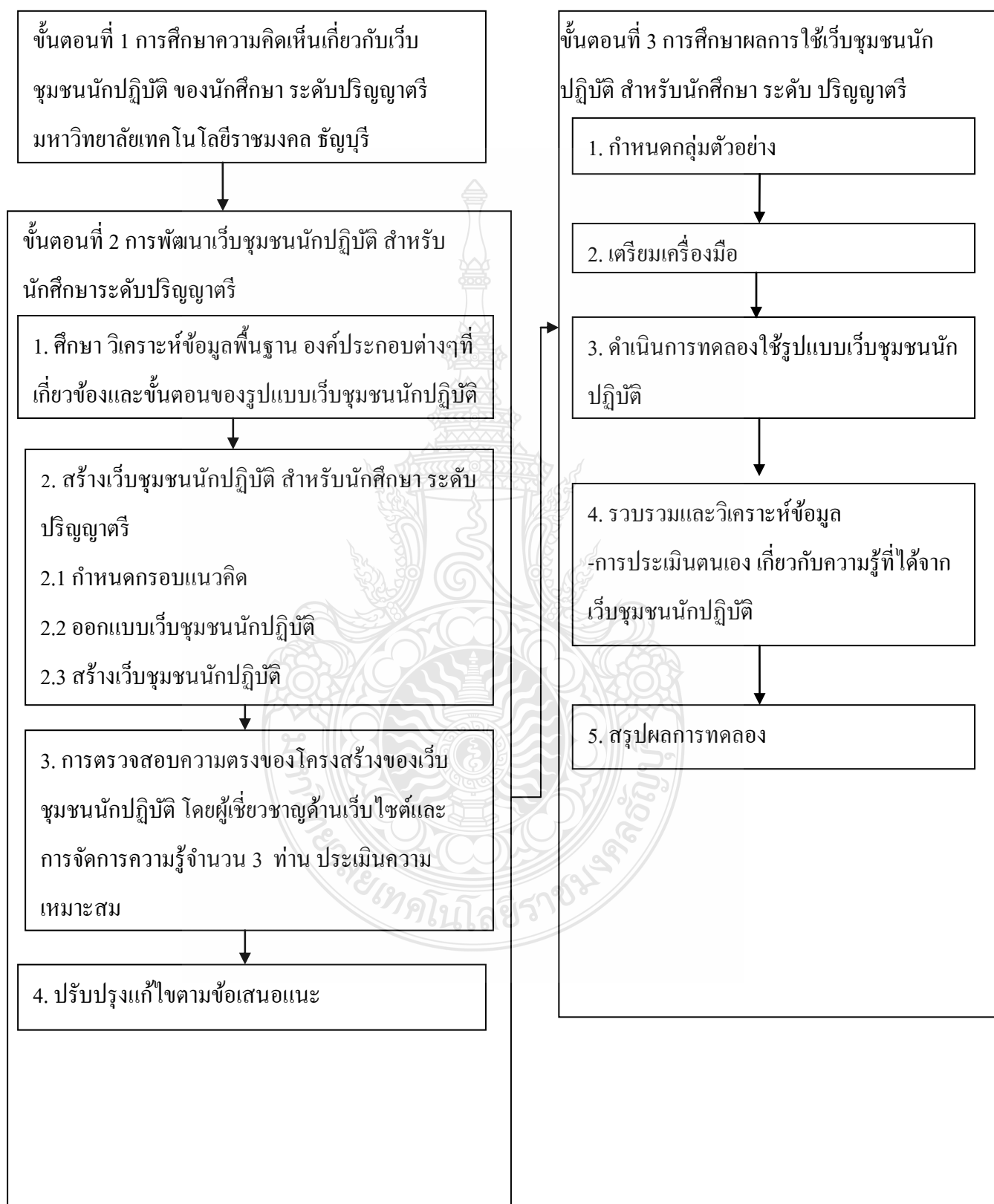
4	หมายถึง	มากที่สุด
3	หมายถึง	มาก
2	หมายถึง	น้อย
1	หมายถึง	น้อยที่สุด

และได้กำหนดเกณฑ์การแปลความหมาย ดังนี้ (ประคอง กรรณสูตร , 2542)

3.50 – 4.00	หมายถึง	เห็นด้วยอยู่ในระดับมากที่สุด
2.50–3.49	หมายถึง	เห็นด้วยอยู่ในระดับมาก
1.50–2.49	หมายถึง	เห็นด้วยอยู่ในระดับน้อย
1.00–1.49	หมายถึง	เห็นด้วยอยู่ในระดับน้อยที่สุด

ผู้วิจัยนำแบบประเมินตนเองเกี่ยวกับความรู้ที่ได้จากเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ไปปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษา และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านวัดและประเมินผล จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา (Content Validity) และภาษาที่ใช้ ตลอดจนความครบถ้วนสมบูรณ์ และความครอบคลุมของคำถาม และนำข้อเสนอแนะที่ได้มาปรับปรุงแก้ไขคำถามให้มีความถูกต้อง และชัดเจนขึ้นตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและนำแบบประเมินตนเองเกี่ยวกับความรู้ที่ได้จากเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่แก้ไขแล้ว ไปเก็บข้อมูลจริงและนำมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย ร้อยละและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ขั้นตอนดำเนินการวิจัย



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่องเว็บชุมชนนักปฏิบัติสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล แบ่งเป็น 3 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาการศึกษาคำคิดเห็นของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ธัญบุรี เกี่ยวกับเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาระดับ ปริญญาตรี

ตอนที่ 2 ผลการประเมินคุณภาพความตรงตามโครงสร้างรูปแบบเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

ตอนที่ 3 ผลการใช้เว็บชุมชนนักปฏิบัติสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ของกลุ่มตัวอย่าง

ตอนที่ 4 ผลการประเมินตนเอง จากการเรียนรู้เว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

โดยมีรายละเอียดผลการวิเคราะห์ข้อมูลแต่ละตอนดังนี้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาคำคิดเห็นของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ธัญบุรี เกี่ยวกับเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาระดับ ปริญญาตรี

ตารางที่ 3 เลือกหัวข้อโดเมนความรู้ (Domain)ที่ท่านต้องการให้จัดตั้งเป็นชุมชนนักปฏิบัติมากที่สุด

รายการ	จำนวนผู้เลือก	ร้อยละ
ชุมชนนักปฏิบัติประกอบการเรียนในรายวิชา	218	53.83
ชุมชนนักปฏิบัติเกี่ยวกับความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน	186	45.93

รายการ	จำนวนผู้เลือก	ร้อยละ
อื่นๆ	1	0.25
รวม	405	100

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล รัตนบุรี เกี่ยวกับเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาระดับ ปริญญาตรี จำนวน 405 คน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกหัวข้อโดเมนความรู้ (Domain) เลือกหัวข้อโดเมนความรู้ (Domain) เรื่องชุมชนนักปฏิบัติประกอบการเรียนในรายวิชามากที่สุดเป็นจำนวน 218 คน คิดเป็นร้อยละ 53.83 รองลงมาคือหัวข้อโดเมนความรู้ (Domain) เรื่องชุมชนนักปฏิบัติเกี่ยวกับความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน มีจำนวนผู้เลือก 186 คน คิดเป็นร้อยละ 45.93 และหัวข้อโดเมนความรู้ (Domain) อื่นๆ มีจำนวนผู้เลือก 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.25 ตามลำดับ

ตารางที่ 4 ลักษณะของชุมชนนักปฏิบัติที่ท่านต้องการ

รายการ	จำนวนผู้เลือก	ร้อยละ
ชุมชนเพื่อการช่วยเหลือ (Helping communities)	177	43.70
ชุมชนแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best-practice communities)	73	18.02
ชุมชนเพื่อดูแลความรู้ (Knowledge-stewarding Communities)	63	15.56
ชุมชนนวัตกรรม(Innovation Communities)	92	22.72
รวม	405	100

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล รัตนบุรี เกี่ยวกับเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาระดับ ปริญญาตรี จำนวน 405 คน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกลักษณะชุมชนนักปฏิบัติแบบ ชุมชนเพื่อการช่วยเหลือ (Helping communities)คือเป็นร้อยละ43.70รองลงมา ชุมชนแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best-

practice communities) มีจำนวนผู้เลือก 73 คน คิดเป็นร้อยละ 18.02 ชุมชนนวัตกรรม(Innovation Communities) มีจำนวนผู้เลือก 92 คน คิดเป็นร้อยละ 22.72 และชุมชนเพื่อดูแลความรู้ (Knowledge-stewarding Communities) มีจำนวนผู้เลือก 63 คน คิดเป็นร้อยละ 15.56 ตามลำดับ

ตารางที่ 5 ความคิดเห็นเกี่ยวกับเว็บชุมชนนักปฏิบัติสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1. เว็บชุมชนนักปฏิบัติควรมี เมนูหลัก สำหรับไปยังหัวข้อ หรือเนื้อหาหลัก	3.36	0.63	มาก
2. เว็บชุมชนนักปฏิบัติควรมีเมนูเฉพาะกลุ่ม เป็น เมนูที่ เชื่อมโยงเว็บเพจปัจจุบันกับเว็บเพจอื่นภายในกลุ่มย่อยที่มี เนื้อหาเกี่ยวเนื่องเท่านั้น	3.09	0.68	มาก
3. เว็บชุมชนนักปฏิบัติควรมีระบบสืบค้นข้อมูล(Search Box)และคำสำคัญเพื่อใช้ในการสืบค้น (Tag)	3.12	0.72	มาก
4. เว็บชุมชนนักปฏิบัติควรมีแผนที่เว็บไซต์ (Site Map)	3.12	0.71	มาก
5.เว็บชุมชนนักปฏิบัติควรมีเครื่องบอกตำแหน่ง คือสิ่งที่ใช้ แสดงตำแหน่งในเว็บไซต์(Location Indication)	3.08	0.75	มาก
6.เว็บชุมชนนักปฏิบัติควรมีการเปิดให้สมาชิกสามารถ แก้ไขความคิดเห็นของตนเองได้	3.04	0.80	มาก
7. เว็บชุมชนนักปฏิบัติควรมีปฏิทินกิจกรรมและการแสดง วันเวลาในการเขียนบทความ	3.08	0.80	มาก

รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
8.เว็บชุมชนนักปฏิบัติควรมี Blog	3.05	0.83	มาก
9.เว็บชุมชนนักปฏิบัติควรมีการสนทนา แลกเปลี่ยนความรู้ และประสบการณ์ (Chat)	3.19	0.78	มาก
10.เว็บชุมชนนักปฏิบัติควรมีการร่วมอภิปราย/แสดงความคิดเห็นบนกระดานสนทนา (Webboard)	3.14	0.86	มาก
11.เว็บชุมชนนักปฏิบัติควรมีพื้นที่ให้แสดงรูปภาพและวิดีโอของตนเองและมีระบบที่สามารถส่งไฟล์ข้อมูล หรือสารสนเทศที่มีประโยชน์แก่สมาชิก	3.31	0.76	มาก
12. เว็บชุมชนนักปฏิบัติควรเปิดให้สมาชิกแก้ไขรูปแบบ (Theme) ของตนเองให้มีความเหมาะสมกับเนื้อหาได้	3.11	0.89	มาก
รวม	3.14	0.77	มาก

จากตารางที่ 5 จากการสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับเว็บชุมชนนักปฏิบัติสำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.14, S.D. = 0.77$) โดยมีความคิดเห็นสูงสุด อยู่ในระดับมาก ได้แก่ เว็บชุมชนนักปฏิบัติควรมี เมนูหลัก สำหรับไปยังหัวข้อหรือเนื้อหาหลัก ($\bar{X} = 3.36, S.D. = 0.63$) รองลงมา ได้แก่ เว็บชุมชนนักปฏิบัติควรมีพื้นที่ให้แสดงรูปภาพและวิดีโอของตนเองและมีระบบที่สามารถส่งไฟล์ข้อมูล หรือสารสนเทศที่มีประโยชน์แก่สมาชิก มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.31, S.D. = 0.76$) และต่ำที่สุด ได้แก่ เว็บชุมชนนักปฏิบัติควรมีการเปิดให้สมาชิกสามารถแก้ไขความคิดเห็นของตนเองได้ ($\bar{X} = 3.04, S.D. = 0.80$) มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก

ตอนที่ 2 ผลการประเมินคุณภาพความตรงตามโครงสร้างรูปแบบเว็บชุมชนนักปฏิบัติสำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

ตารางที่ 6 ผลการประเมินคุณภาพความตรงตามโครงสร้างเว็บชุมชนนักปฏิบัติสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีสำหรับผู้เชี่ยวชาญ

รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1. การนำเสนอเนื้อหาชัดเจน เข้าใจง่าย	3.67	0.58	มากที่สุด
2. สามารถสืบค้นความรู้ได้อย่างกว้างขวางผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต	3.67	0.58	มากที่สุด
3. สะดวกรวดเร็วและง่ายในการติดต่อสื่อสารแบบประสานเวลาและไม่ประสานเวลา	4.00	0.00	มากที่สุด
4. สะดวกในการปรึกษาหารือระหว่างสมาชิกในกลุ่มได้ตลอดเวลาบนเว็บ	4.00	0.00	มากที่สุด
5. สะดวกรวดเร็วในการใช้เครื่องมือสื่อสารบนเว็บ ได้แก่ โปรแกรมสนทนา(Chat) กระดานสนทนา(Webboard) และการใช้ Weblog	3.67	0.58	มากที่สุด
6. สะดวกรวดเร็วในการเข้าร่วมกิจกรรมการแบ่งปันความรู้ได้ตลอดเวลาที่ต้องการ	3.67	0.58	มากที่สุด
7. ความเหมาะสมด้านกราฟฟิก	3.33	0.58	มาก
8. ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร	3.67	0.58	มากที่สุด
9.ความเหมาะสมในการใช้งานร่วมกับ Social Network ต่างๆ	3.33	0.58	มาก
รวม	3.67	0.45	มากที่สุด

จากตารางที่ 6 แบบประเมินคุณภาพความตรงตามโครงสร้างเว็บชุมชนนักปฏิบัติสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีสำหรับผู้เชี่ยวชาญ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเว็บไซต์และการจัดการความรู้จำนวน 3 ท่าน พบว่าผลการประเมินคุณภาพความตรงตามโครงสร้างเว็บชุมชนนักปฏิบัติโดยรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X}=3.67, S.D.=0.45$) โดยความคิดเห็นสูงที่สุดอยู่ในระดับมากที่สุดเท่ากัน ได้แก่

สะดวกรวดเร็ว และง่ายในการติดต่อสื่อสารแบบประสานเวลา และไม่ประสานเวลา(\bar{X} =4.00,S.D.=0.00) และสะดวกในการปรึกษาหารือระหว่างสมาชิกในกลุ่มได้ตลอดเวลาบนเว็บ(\bar{X} =4.00,S.D.=0.00) รองลงมาความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุดเท่ากัน ได้แก่ การนำเสนอเนื้อหาชัดเจน เข้าใจง่าย (\bar{X} =3.67,S.D.=0.58) สามารถสืบค้นความรู้ได้อย่างกว้างขวางผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (\bar{X} =3.67,S.D.=0.58) สะดวกรวดเร็วในการใช้เครื่องมือสื่อสารบนเว็บ ได้แก่ โปรแกรมสนทนา(Chat) กระดานสนทนา(Webboard)และการใช้ Weblog(\bar{X} =3.67,S.D.=0.58) สะดวกรวดเร็วในการเข้าร่วมกิจกรรมการแบ่งปันความรู้ได้ตลอดเวลาที่ต้องการ(\bar{X} =3.67)และ ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร(\bar{X} =3.67,S.D.=0.58) ส่วนความคิดเห็นต่ำที่สุดอยู่ในระดับมาก ได้แก่ ความเหมาะสมด้านกราฟฟิก(\bar{X} =3.33,S.D.=0.58) และความเหมาะสมในการใช้งานร่วมกับ Social Network ต่างๆ (\bar{X} =3.33,S.D.=0.58)

ตอนที่ 3 ผลการใช้เว็บชุมชนนักปฏิบัติสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ของกลุ่มตัวอย่าง
ตารางที่ 7 แสดงจำนวนผู้ใช้และร้อยละของการใช้เครื่องมือในเว็บชุมชนนักปฏิบัติสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

รายการ	จำนวนผู้ใช้	ร้อยละ
1.การใช้เว็บบล็อก (Weblog)	30	100
2. การใช้กระดานสนทนา(Webboard)	8	26.67
3. การใช้ห้องสนทนา(Chat)	19	63.37
4.การแสดงผลรูปภาพของตนเอง	30	100

จากตารางที่ 7 แสดงจำนวนผู้ใช้และร้อยละของการใช้เครื่องมือใน พบว่า มีจำนวนผู้ใช้ เว็บบล็อก (Blog) 30 คน คิดเป็นร้อยละ 100 มีจำนวนผู้ใช้งานแสดงผลรูปภาพของตนเอง 30 คน คิดเป็นร้อยละ 100 การใช้ ห้องสนทนา(Chat) จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 63.37 การใช้ กระดานสนทนา (Webboard) จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 26.67 ตามลำดับ

ผลจากการศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี เกี่ยวกับเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาระดับ ปริญญาตรีได้ผลดังนี้

เว็บชุมชนนักปฏิบัติ 1 โดเมน (Domain) ของชุมชนนักปฏิบัติคือ ชุมชนนักปฏิบัติ ประกอบการเรียนในรายวิชา และเป็นชุมชนเพื่อการช่วยเหลือ (Helping communities) ซึ่งในที่นี้ผู้วิจัย ได้เลือกวิชาหลักและทฤษฎีการสื่อสาร (Principles and Theories of Communications) ในหัวข้อการ สอนเรื่องวัตถุประสงค์ของการสื่อสาร โดยให้กลุ่มตัวอย่างสมัครเข้าใช้งานเว็บชุมชนนักปฏิบัติ และ สร้างเว็บบล็อก เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างได้มีการแบ่งปันความรู้ โดยมีหัวข้อในรายวิชาหลักและทฤษฎีการ สื่อสาร (Principles and Theories of Communications) คือเรื่องวัตถุประสงค์ของการสื่อสาร โดยให้ กลุ่มตัวอย่างแบ่งปันความรู้เรื่องความหมายของวัตถุประสงค์ของการสื่อสารและยกตัวอย่างการใช้ วัตถุประสงค์เพื่อการสื่อสารในแต่ละข้อ โดยให้กลุ่มตัวอย่างเข้ามาแสดงความคิดเห็นที่มีต่อหัวข้อ นั้นๆผ่านเว็บบล็อก โดยมีเครื่องมือทั้งประสานเวลา เช่น ห้องสนทนา และเครื่องมือแบบไม่ประสาน เวลา เช่น จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ กระดานสนทนา ให้กลุ่มตัวอย่างได้ใช้ด้วย กลุ่มตัวอย่างจะใช้ เครื่องมือห้องสนทนาในการแนะนำตัวกับกลุ่มเพื่อนสมาชิกและจะใช้ กระดานสนทนา ซึ่งได้แบ่งไว้ 3 ส่วนคือ ส่วนที่ 1 คือส่วนของการแจ้งในการใช้งานซึ่งมีกลุ่มตัวอย่างมาถามเกี่ยวกับการสร้างเว็บ บล็อก และการเปลี่ยนสีพื้นหลังในเว็บบล็อก ส่วนที่ 2 ถามตอบเรื่องวัตถุประสงค์ของการสื่อสารซึ่งกลุ่ม ตัวอย่างเข้ามาถามในเรื่องของแหล่งการหาข้อมูลเรื่องวัตถุประสงค์ของการสื่อสารและเรื่องความ แตกต่างของวัตถุประสงค์ในแต่ละข้อนั้นแตกต่างกันอย่างไร ส่วนที่ 3 แนะนำเพิ่มเติม ไม่มีการตั้ง คำถามจากกลุ่มตัวอย่าง

ตอนที่ 4 ผลการประเมินตนเอง จากการเรียนรู้ผ่านเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
ตารางที่ 8 ผลการประเมินตนเองจากการเรียนรู้ผ่านเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาระดับ ปริญญาตรี

รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1. ข้าพเจ้าได้เข้าร่วมกลุ่มกับสมาชิกที่มีความชอบและความ สนใจคล้ายคลึงกัน	3.43	0.50	มาก
2. ข้าพเจ้าได้แบ่งปันความรู้และประสบการณ์ที่มีประโยชน์ ต่อการทำงานของกลุ่ม	3.40	0.50	มาก

รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
3. ข้าพเจ้าและเพื่อนสมาชิกมีการรวมกันพัฒนาและแบ่งปันความรู้เพื่อสนับสนุนการทำงาน	3.37	0.56	มาก
4. ข้าพเจ้ามีความพึงพอใจในการที่มีโอกาสได้แบ่งปันความรู้ และประสบการณ์กับเพื่อนๆ	3.73	0.45	มากที่สุด
5. ข้าพเจ้าและเพื่อนสมาชิกได้เรียนรู้และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ซึ่งกันและกันเป็นระยะอย่างต่อเนื่อง	3.40	0.62	มาก
6. ข้าพเจ้าและเพื่อนสมาชิกได้มีการสร้างและพัฒนาความสัมพันธ์เข้าอกเข้าใจซึ่งกันและกันในระหว่างการดำเนินกิจกรรมร่วมกัน	3.37	0.49	มาก
7. ข้าพเจ้าคิดว่าในมหาวิทยาลัยควรจัดให้มีกิจกรรมการแลกเปลี่ยนความรู้ฝังลึก (Tacit Knowledge)	3.53	0.51	มากที่สุด
8. ข้าพเจ้าคิดว่าในมหาวิทยาลัยควรจัดให้มีกิจกรรมการแลกเปลี่ยนความรู้ที่เปิดเผย (explicit knowledge) ระหว่างกัน	3.50	0.51	มากที่สุด
9. ข้าพเจ้าเข้าใจเนื้อหาวิชาและได้เทคนิคต่างๆมากขึ้น เมื่อใช้เว็บชุมชนนักปฏิบัติฯ	3.43	0.50	มาก
10. ข้าพเจ้าไม่เคยมีความรู้ว่าคุณคืออำนาจที่ต้องเก็บไว้ เป็นความลับไม่แบ่งปันให้แก่ผู้อื่น	3.07	0.78	มาก
11. ข้าพเจ้าคิดว่าความรู้ของข้าพเจ้าจะมีประโยชน์สำหรับผู้อื่นและจะแบ่งปันความรู้นั้นให้กับผู้อื่น	3.40	0.56	มาก
12. ข้าพเจ้าคิดว่าสมาชิกของกลุ่มควรแบ่งปันความรู้ให้แก่กัน โดยไม่มีข้อจำกัดด้านเวลาและระยะทาง	3.47	0.63	มาก

รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
13. ข้าพเจ้าสามารถแนะนำวิธีการแก้ปัญหาให้ผู้อื่นได้โดยใช้ความรู้เดิมที่ได้รับการถ่ายทอดมา	3.33	0.48	มาก
14. ข้าพเจ้าสามารถใช้ประโยชน์จากความรู้ที่เกิดจากการแลกเปลี่ยนได้	3.57	0.57	มากที่สุด
15. ข้าพเจ้าสามารถสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับเพื่อนสมาชิกได้	3.60	0.50	มากที่สุด
รวม	3.44	0.54	มาก

จากตารางที่ 8 จากการสอบถามความคิดเห็นที่ได้จากการเรียนรู้ผ่านเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี พบว่าผลการประเมินตนเองพบว่านักศึกษามีความคิดเห็น โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.44, S.D.=0.54$) โดยมีความคิดเห็นสูงที่สุด อยู่ในระดับมากที่สุด ได้แก่ ข้าพเจ้ามีความพึงพอใจในการที่มีโอกาสได้แบ่งปันความรู้ และประสบการณ์กับเพื่อนๆ ($\bar{X}=3.73, S.D.=0.45$) รองลงมาได้แก่ ข้าพเจ้าสามารถสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับเพื่อนสมาชิกได้ มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด และต่ำที่สุดมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ได้แก่ ข้าพเจ้าไม่เคยมีความรู้ที่ความรู้ คือ อานาจที่ต้องเก็บไว้เป็นความลับไม่แบ่งปันให้แก่ผู้อื่น ($\bar{X}=3.07, S.D.=0.78$) มีความเห็นด้วยในระดับมาก

บทที่ 5

สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ

ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัย และพัฒนา (Research and development) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบและพัฒนาเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี และศึกษาผลการใช้เว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษารูปแบบเว็บชุมชนนักปฏิบัติสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
2. เพื่อพัฒนาเว็บชุมชนนักปฏิบัติสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
3. เพื่อศึกษาผลการใช้เว็บชุมชนนักปฏิบัติสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

สมมติฐานการวิจัย

1. คุณภาพโครงสร้างเว็บชุมชนนักปฏิบัติสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีอยู่ในระดับมาก
2. นักศึกษาระดับปริญญาตรีมีผลการใช้เว็บชุมชนนักปฏิบัติ อยู่ในระดับมาก

ขอบเขตการวิจัย

1. การวิจัยครั้งนี้เพื่อสร้างเว็บชุมชนนักปฏิบัติสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย
 - 2.1 กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาความคิดเห็น ได้แก่ นักศึกษา ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ทุกคณะและทุกสาขา ได้มาจากการสุ่มแบบแบ่งชั้น จำนวน 405 คน
 - 2.2 กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาผลการใช้เว็บชุมชนนักปฏิบัติ ได้แก่ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2555 คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง จำนวน 30 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการสร้างเว็บชุมชนนักปฏิบัติสำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรีซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นและผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและการประเมินผล 3 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา 3 ท่าน จากนั้นนำแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการสร้างเว็บชุมชนนักปฏิบัติสำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี ไปแก้ไข ปรับปรุง ตามคำแนะนำและได้นำแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการสร้างเว็บชุมชนนักปฏิบัติสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีไปใช้ทดลอง (Try out) กับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี แยกตามคณะทั้ง 11 คณะ เป็นจำนวน 33 คนแล้วจึงได้นำแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการสร้างเว็บชุมชนนักปฏิบัติสำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี ไปเก็บความคิดเห็นกับกลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษาระดับปริญญาตรี แยกตามคณะและสาขา จำนวน 405 คน

2. แบบประเมินตนเองเกี่ยวกับความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ผ่านเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นและผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและการประเมินผล 3 ท่านและผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา 3 ท่าน จากนั้นนำแบบสอบถามประเมินตนเองเกี่ยวกับความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ผ่านเว็บชุมชนนักปฏิบัติไปแก้ไข ปรับปรุง ตามคำแนะนำและได้นำแบบประเมินตนเองเกี่ยวกับความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ผ่านเว็บชุมชนนักปฏิบัติสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีไปใช้ทดลองใช้ (Try out) กับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา กลุ่มศษ/ทส. 55A ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ธัญบุรีจำนวน 30 คน แล้วจึงนำแบบประเมินตนเองเกี่ยวกับความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ผ่านเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีไปเก็บรวบรวมกับกลุ่มตัวอย่าง คือนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา กลุ่มศษ/ทส. 55B ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จำนวน 30 คน

3. เว็บชุมชนสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ซึ่งมีการสร้างเครื่องมือตามความต้องการจากการเก็บแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการสร้างเว็บชุมชนนักปฏิบัติสำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรีจากกลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษาระดับปริญญาตรีจำนวน 405 คน

4. แบบประเมินคุณภาพความตรงตาม โครงสร้างรูปแบบเว็บชุมชนนักปฏิบัติสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สำหรับผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นและผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญ

ด้านการวัดและประเมินผล 3 ท่านและผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา 3 ท่านนำแบบประเมินคุณภาพความตรงตามโครงสร้างรูปแบบเว็บชุมชนนักปฏิบัติสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีแก้ไข ปรับปรุง ตามคำแนะนำ และนำไปให้จากผู้เชี่ยวชาญด้านเว็บไซต์และผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการความรู้ 3 ท่านประเมินคุณภาพความตรงตามโครงสร้างรูปแบบเว็บชุมชนนักปฏิบัติสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีสำหรับผู้เชี่ยวชาญ

วิธีดำเนินการวิจัย

1. นำแบบสอบถามความคิดเห็นเว็บชุมชนนักปฏิบัติสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีไปเก็บความคิดเห็นกับกลุ่มตัวอย่าง
2. สร้างเว็บชุมชนนักปฏิบัติสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี จากการสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับเว็บชุมชนนักปฏิบัติสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
3. ผู้วิจัยได้นำเว็บชุมชนนักปฏิบัติสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพความตรงตามโครงสร้างเว็บชุมชนนักปฏิบัติสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
4. นำผลจากแบบประเมินคุณภาพความตรงตามโครงสร้างรูปแบบเว็บชุมชนนักปฏิบัติสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สำหรับผู้เชี่ยวชาญ มาทำการวิเคราะห์ผล
5. ให้กลุ่มตัวอย่าง ทดลองใช้เว็บชุมชนนักปฏิบัติสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีเป็นลักษณะชุมชนเพื่อการช่วยเหลือ (Helping communities) โดยมีโดเมนความรู้ (Domain) ในวิชาหลักและทฤษฎีการสื่อสาร เรื่องวัตถุประสงค์ของการสื่อสาร
6. ให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบประเมินตนเองเกี่ยวกับความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ผ่านเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
7. นำผลจากแบบประเมินตนเองเกี่ยวกับความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ผ่านเว็บชุมชนนักปฏิบัติสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีมาทำการวิเคราะห์ผล

การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และร้อยละ

สรุปผลการวิจัย

1. ความคิดเห็นของนักศึกษาเกี่ยวกับเว็บชุมชนนักปฏิบัติสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีอยู่ในระดับมาก

2. คุณภาพโครงสร้างเว็บชุมชนนักปฏิบัติสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีอยู่ในระดับมากที่สุด

3. ผลการใช้เว็บชุมชนนักปฏิบัติ มีโดเมน (Domain) ของชุมชนนักปฏิบัติคือ ชุมชนนักปฏิบัติประกอบการเรียนในรายวิชา และเป็นชุมชนเพื่อการช่วยเหลือ (Helping communities) ซึ่งในที่นี้ผู้วิจัยได้เลือกวิชาหลักและทฤษฎีการสื่อสาร(Principles and Theories of Communications) ในหัวข้อการสอนเรื่องวัตถุประสงค์ของการสื่อสาร โดยให้กลุ่มตัวอย่างสมัครเข้าใช้งานเว็บชุมชนนักปฏิบัติ และสร้างเว็บบล็อก เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างได้มีการแบ่งปันความรู้โดยมีหัวข้อในรายวิชาหลักและทฤษฎีการสื่อสาร(Principles and Theories of Communications) คือเรื่องวัตถุประสงค์ของการสื่อสาร โดยให้กลุ่มตัวอย่างแบ่งปันความรู้เรื่องความหมายของวัตถุประสงค์ของการสื่อสารและยกตัวอย่างการใช้วัตถุประสงค์เพื่อการสื่อสารในแต่ละข้อ โดยให้กลุ่มตัวอย่างเข้ามาแสดงความคิดเห็นที่มีต่อหัวข้อนั้นๆผ่านเว็บบล็อก โดยมีเครื่องมือทั้งประสานเวลา ได้แก่ ห้องสนทนา และเครื่องมือแบบไม่ประสานเวลา ได้แก่ จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ กระดานสนทนาให้กลุ่มตัวอย่างได้ใช้ด้วย กลุ่มตัวอย่างจะใช้เครื่องมือ ห้องสนทนา ในการแนะนำตัวกับกลุ่มเพื่อนสมาชิกและจะใช้ กระดานสนทนา ซึ่งได้แบ่งไว้ 3 ส่วนคือ ส่วนที่ 1 คือส่วนของการแจ้งในการใช้งานซึ่งมีกลุ่มตัวอย่างมาถามเกี่ยวกับการสร้าง Blog และการเปลี่ยนสีพื้นหลังในเว็บบล็อก ส่วนที่ 2 ถามตอบเรื่องวัตถุประสงค์ของการสื่อสารซึ่งกลุ่มตัวอย่างเข้ามาถามในเรื่องของแหล่งการหาข้อมูลเรื่องวัตถุประสงค์ของการสื่อสารและเรื่องความแตกต่างของวัตถุประสงค์ในแต่ละข้อนั้นแตกต่างกันอย่างไร ส่วนที่ 3 แนะนำเพิ่มเติม ไม่มีการตั้งคำถามจากกลุ่มตัวอย่าง

4. ผลการใช้เว็บชุมชนนักปฏิบัติของนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ได้จากการประเมินตนเองอยู่ในระดับมาก

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับเว็บชุมชนนักปฏิบัติของนักศึกษาและการประเมินคุณภาพ โครงสร้างเว็บชุมชนนักปฏิบัติสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี และศึกษาผลการใช้เว็บชุมชนนักปฏิบัติ ซึ่งจากการวิเคราะห์ข้อมูล ได้ผลและสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ความคิดเห็นเกี่ยวกับเว็บชุมชนนักปฏิบัติของนักศึกษาระดับปริญญาตรี อยู่ในระดับมาก อาจเนื่องมาจากนักศึกษามีการแบ่งปันความรู้และสามารถสร้างองค์ความรู้ใหม่ในรายวิชาได้ซึ่งสอดคล้องกับ ชริย์พร ภูมา (2553) ได้ทำการศึกษาเรื่องการพัฒนารูปแบบยูเอิลร์นนิ่ง โดยใช้แนวคิดการ

แลกเปลี่ยนเรียนรู้แบบ โครงการเป็นฐานเพื่อสร้างนวัตกรรมเทคโนโลยีวิทยาศาสตร์ สำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างสามารถ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสร้างนวัตกรรมวิทยาศาสตร์แบบโครงการ โดยเกิดชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์ตามรูปแบบได้ในระดับดี ค่าเฉลี่ยการเข้าเรียนรู้และการสนทนาอย่างมีสาระของผู้เรียนแต่ละกลุ่มจะมีความสัมพันธ์กับการพัฒนาชิ้นงานนวัตกรรมให้มีผลดีขึ้นและผู้เรียนสามารถพัฒนาการเรียนรู้ตามเนื้อหาโดยมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

2. คุณภาพโครงสร้างเว็บชุมชนนักปฏิบัติสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีอยู่ในระดับมากที่สุด อาจเนื่องมาจากมีรูปแบบเว็บไซต์และเครื่องมือที่เหมาะสมในการใช้แบ่งปันความรู้ ผู้ใช้สามารถติดต่อสื่อสารสะดวกรวดเร็ว และง่ายในการติดต่อสื่อสารแบบประสาน เวลาและไม่ประสานเวลา สามารถปรึกษาหารือระหว่างสมาชิกในกลุ่มได้ตลอดเวลา โดยผ่านเครื่องมือสื่อสารบนเว็บ ได้แก่ โปรแกรมสนทนา กระดานสนทนา และการใช้เว็บล็อก ซึ่งสอดคล้องกับ ฉัชกฤษฉิมานันท์ แก้วละเอียด (2552) ได้ทำวิจัยเรื่อง การนำเสนอรูปแบบเว็บไซต์สำหรับการแลกเปลี่ยนความรู้ ของชุมชนนักปฏิบัติด้านดนตรีไทย ผลการวิจัยพบว่ารูปแบบเว็บไซต์สำหรับแลกเปลี่ยนเรียนรู้ชุมชนนักปฏิบัติด้านดนตรีไทยประกอบด้วย โฮมเพจ (Home Page) ประกอบด้วย 1) เว็บเพจแสดงภาพรวม 2) เว็บเพจประกาศข่าวสาร 3) เว็บเพจแสดงกำหนดการ 4) เว็บเพจแสดงกิจกรรม ระบบจัดการสมาชิก 1) เว็บเพจรับสมัครสมาชิก 2) เว็บเพจแสดงประวัติ 3) เว็บเพจแสดงบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบ ระบบช่วยเหลือเกื้อหนุน ประกอบด้วย 1) เว็บเพจแหล่งค้นคว้าเพิ่มเติม 2) เว็บเพจเว็บไซต์เครือข่าย 3) เว็บเพจ Search Engine 4) เว็บเพจแสดงคำแนะนำในการใช้เว็บ 5) เว็บเพจแสดงคำศัพท์เฉพาะ 6) เว็บเพจแสดงคำถามที่ใช้อยู่ 7) เว็บเพจแสดงเกร็ดความรู้ ระบบแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ประกอบด้วย 1) เว็บเพจการอภิปราย 2) กระดานอภิปราย 3) ห้องสนทนา 4) ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ 5) เว็บล็อก ระบบการจัดเก็บความรู้ ประกอบด้วย 1) เว็บเพจการนำเสนอ 2) ไฟล์อัลบั้ม 3) แพลนเน็ต

3. ผลการใช้เว็บชุมชนนักปฏิบัติและผลการประเมินตนเองของนักศึกษาระดับปริญญาตรี อยู่ในระดับมากอาจเนื่องมาจาก มีองค์ประกอบการแบ่งปันความรู้ และขั้นตอนการแบ่งปันความรู้ซึ่งสอดคล้องกับ สุภนิตา ปุสุรินทร์คำ (2549) ได้ศึกษาเรื่อง “การพัฒนาแบบแผนการแบ่งปันความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารด้วยวิธีการเรียนแบบร่วมมือเพื่อพัฒนาความเป็นชุมชนนักปฏิบัติของครูในโรงเรียนที่เข้าร่วมในโครงการหนึ่งอำเภอหนึ่งโรงเรียนในฝันของกรุงเทพมหานคร” พบว่าผลลัพธ์ที่ได้จากการดำเนินกิจกรรมการแบ่งปันความรู้ด้วยวิธีการเรียนแบบร่วมมือ ได้แก่ ผลงานกลุ่ม ผลการประเมินตนเอง ซึ่งพบว่ากลุ่มตัวอย่างประเมินตนเองด้านการแบ่งปัน ความรู้ด้าน

เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารด้วยวิธีการเรียนแบบร่วมมือว่ามีคุณลักษณะความเป็นชุมชนนักปฏิบัติระดับมาก

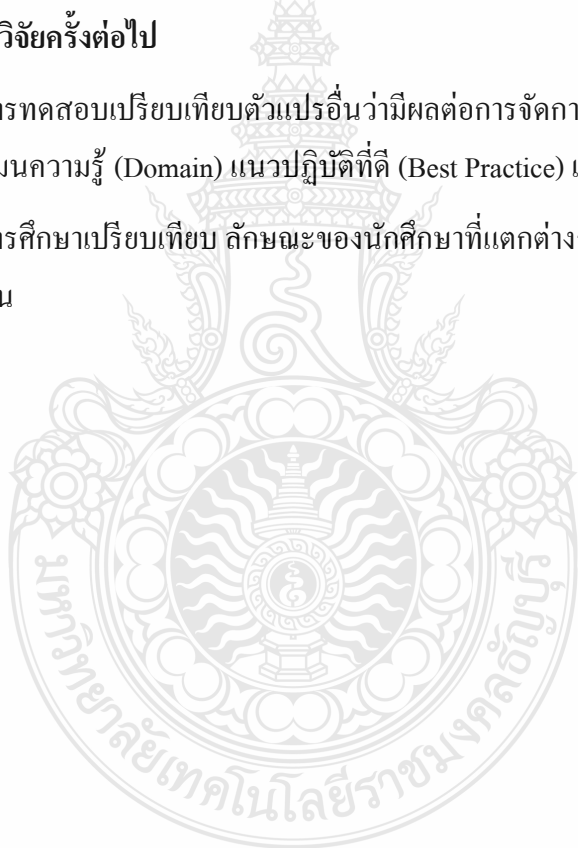
ข้อเสนอแนะในการวิจัย

การสร้างเว็บชุมชนนักปฏิบัติสำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี มีข้อควรคำนึงดังนี้

1. ในการใช้งานเว็บชุมชนนักปฏิบัติ หากมีการใช้งานพร้อมกันหลายคนควรมีเครื่องเซิร์ฟเวอร์ (Server) ที่มีประสิทธิภาพ รองรับการใช้งานได้หลายคน
2. ควรมีการติดตามประสานกันระหว่างสมาชิกอย่างต่อเนื่อง
3. ควรมีการขยายผลให้มีครอบคลุมในวิชาอื่นๆ

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการทดสอบเปรียบเทียบตัวแปรอื่นว่ามีผลต่อการจัดการความรู้ในชุมชนนักปฏิบัติหรือไม่เช่น หัวข้อโดเมนความรู้ (Domain) แนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice) เป็นต้น
2. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบ ลักษณะของนักศึกษาที่แตกต่างกัน เช่น ความคิดสร้างสรรค์ การกำกับตนเอง เป็นต้น



บรรณานุกรม

กิดานันท์ มะลิทอง.เทคโนโลยีและการสื่อสารเพื่อการศึกษา.กรุงเทพฯ:อรุณการพิมพ์,2548.

กุลธรเลิศสุทธิยะกุล.(ม.ป.ป.)การเสริมสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้.[ออนไลน์].เข้าถึงได้จาก

<http://www.samutprakan.net/5800/Article.html>สืบค้น 31 สิงหาคม 2552

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2550) .หลักสูตรอุดมศึกษาไทยในครึ่งทศวรรษหน้า.[ออนไลน์].เข้าถึงได้

จาก http://www.kriengsak.com/index.php?components=content&id_content_category_

[main=23&id_content_topic_main=53&id_content_management_main=1107](http://www.kriengsak.com/index.php?components=content&id_content_category_main=23&id_content_topic_main=53&id_content_management_main=1107)

สืบค้น 6 มิถุนายน 2552.

ชรัยพร ภูมา.การพัฒนารูปแบบยูเอชดีโดยใช้แนวคิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของชุมชนนักปฏิบัติและ

การเรียนรู้แบบโครงการเป็นฐานเพื่อสร้างนวัตกรรมเทคโนโลยีวัสดุศาสตร์สำหรับ

ผู้ประกอบการวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม.วิทยานิพนธ์บัณฑิตวิทยาลัย.

วิทยานิพนธ์ครุศาสตร์คุุฎีบัณฑิต.จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,2553.

ชูศรี วงศ์รัตน์ และองอาจ นัยพัฒน์. แบบแผนการวิจัยเชิงทดลองและสถิติวิเคราะห์ : แนวคิดพื้นฐาน

และวิธีการ.กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551

ฉันทกฤษฏิ์ฉาน แก้วละเอียด.การนำเสนอรูปแบบเว็บไซต์สำหรับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของชุมชนนัก

ปฏิบัติด้านดนตรีไทย.วิทยานิพนธ์บัณฑิตวิทยาลัย.วิทยานิพนธ์ครุศาสตร์มหาบัณฑิต.

จุฬาลงกรณ์,2552.

ดวงพร เกียงคำ.คู่มือสร้างเว็บไซต์ด้วยตนเอง.โบรวิชั่น, 2547.

คุณญาณี พิษผล.การศึกษาชุมชนเสมือนจริงในฐานะเครื่องมือสื่อสารการตลาดพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์.

การค้นคว้าอิสระ ปริญญาโท.มหาวิทยาลัยรังสิต,2547.

ถนอมพร เลหาจรัสแสง.วิเคราะห์ความต้องการและการทดสอบการใช้งานเว็บไซต์ คณะศึกษาศาสตร์

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.เชียงใหม่.ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่,2543

บดินทร์ วิจารณ์.การจัดการความรู้สู่ปัญญาปฏิบัติ.กรุงเทพฯ:ธรรมกมลการพิมพ์,2547.

บวร ปภัสราธร.(2548).สังคมแห่งการเรียนรู้หรืออุปาทาน.[ออนไลน์].เข้าถึงได้จาก

<http://www.nidambe11.net/ekonomiz/2005q4/article2005nov28p8.htm>สืบค้น 6 มิถุนายน 2552.

บุญเลิศ อรุณพิบูลย์. (2551). **ขั้นตอนการพัฒนาเว็บไซต์**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก

<http://www.stks.or.th/wiki/doku.php?id=web:web-dev-step>สืบค้น 31 สิงหาคม 2552.

บุญส่ง หาญพานิช. **การพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการความรู้ในสถาบันอุดมศึกษาไทย**. วิทยานิพนธ์
บัณฑิตศึกษา. วิทยาลัยนิพนธ์ครุศาสตร์ดุสิตบัณฑิต. จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย, 2546.

ประคอง วรรณสูตร. **สถิติเพื่อการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ, สำนักพิมพ์แห่ง
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.

ประพนธ์ ผาสุขยืด. **การจัดการความรู้**. สถาบันส่งเสริมการจัดการความรู้เพื่อสังคม(สคส.)บริษัท ไ
ใหม่ครีเอทีฟกรุ๊ปจำกัด, 2549.

ปราวีณา สุวรรณณัฐ โชติ. (2550). **สื่อและเครื่องมือการสื่อสารในการเรียนการสอนอีเลิร์น
นิ่ง**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก

http://images.suwalaiporn.multiply.multiplycontent.com/attachment/0/ScGKiAoKCpkAAASdxCY1/%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B9%80%E0%B8%A5%E0%B8%B7%E0%B8%AD%E0%B8%81%E0%B9%83%E0%B8%8A%E0%B9%89%E0%B8%AA%E0%B8%B7%E0%B9%88%E0%B8%AD_Communication_tools.pdf?nmid=220581083สืบค้น 1 พฤศจิกายน 2552.

พัชรินทร์ สิริสุนทร. **ชุมชนนักปฏิบัติด้านการเรียนรู้: แนวคิด เทคนิค และกระบวนการ**. กรุงเทพฯ,
สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550.

พูนลาภ อุทัยเลิศอรุณ. **ชุมชนแนวปฏิบัติ: การจัดการความรู้สายพันธุ์ใหม่**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์วีเลิร์น
, 2547

มล.สรสิริ วรรณรณ. **การวิเคราะห์การจัดการความรู้ของแหล่งการเรียนรู้ชุมชน: กรณีศึกษาวิทยุชุมชน
ในเขตภาคกลาง**. วิทยานิพนธ์บัณฑิตวิทยาลัย. วิทยานิพนธ์ครุศาสตร์ดุสิตบัณฑิต.
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.

มหาวิทยาลัยบ้านสมเด็จเจ้าพระยา. **สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ**.

(2549). **CoP (Community of Practice)**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก

<http://arcbs.bsru.ac.th/web2009/km/doc/kminfo6.pdf>สืบค้น 5 มิถุนายน 2552.

วรัท พุกยากุลนันท์. (2550). **การเรียนการสอนผ่านเว็บ (Web-Based Instruction)**. [ออนไลน์].
เข้าถึงได้จาก

http://www.edtechno.com/2009/index.php?view=article&catid=44%3Awebmaster&id=61%3A--web-based-instruction-&format=pdf&option=com_content&Itemid=72
สืบค้น 15 สิงหาคม 2552.

วารสารกรมประชาสัมพันธ์ปีที่ 11 ฉบับที่ 127.(2549).KM คือ อะไร?.[ออนไลน์].เข้าถึงได้จาก
http://offic.admin.src.ku.ac.th/office/km/datakm/what_KM%5B1%5D.pdf.
สืบค้น 6 มิถุนายน 2552.

วิจารณ์ พานิช .(2547). การจัดการความรู้ คืออะไร:ไม่ทำไม่รู้ การจัดการความรู้เพื่อคุณภาพที่สมดุล .
[ออนไลน์].เข้าถึงได้จาก <http://www.koratk.com/content/what.php> สืบค้น 10 สิงหาคม
2552.

_____ .การจัดการความรู้ฉบับนักปฏิบัติ.กรุงเทพฯ,สุขภาพใจ,2548.

วิระพจน์ กิมาคม.ชุมชนนักปฏิบัติ (Community of Practice-CoP) , กรุงเทพฯ,2550.

ศูนย์กลางการเรียนรู้แห่งชาติ .(ม.ป.ป.)คู่มือการใช้พื้นที่พร้อม TKC CoP Web Tool สำหรับสร้าง
ชุมชนนักปฏิบัติ.[ออนไลน์].เข้าถึงได้จาก
http://offic.admin.src.ku.ac.th/office/km/datakm/what_KM%5B1%5D.pdf สืบค้น 10
สิงหาคม2552.

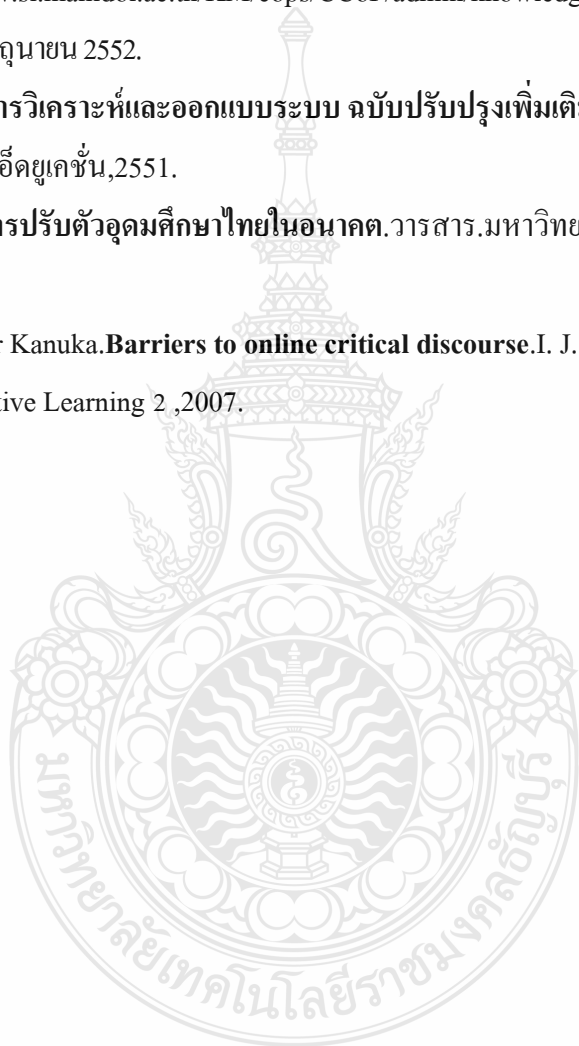
สายสุนีย์ เทพสุขเอี่ยม.การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยวิธีการค้นพบโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
และการสื่อสารตามแนวคิดการมีส่วนร่วมของชุมชนนักปฏิบัติและชุมชนแห่งการเรียนรู้
เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 และการมีส่วนร่วมของ
ชุมชน.วิทยานิพนธ์บัณฑิตวิทยาลัย.วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต.จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย,2553.

สิปปนนท์ เกตุทัต.อนาคตอุดมศึกษาไทย: มหาวิทยาลัยกับสังคมไทย. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2546.

สิรินาตย์กฤษฎาธาร.ความผูกพันต่อองค์กรของพนักงานบริษัท การบินไทย จำกัด (มหาชน).
วิทยานิพนธ์บัณฑิตวิทยาลัย.วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต.วไลยอลงกรณ์ ในพระ
บรมราชูปถัมภ์,2552.

สุกัญญา ปุสุรินทร์คำ.การพัฒนารูปแบบการแบ่งปันความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
ด้วยวิธีการเรียนแบบร่วมมือ เพื่อพัฒนาความเป็นชุมชนนักปฏิบัติของครูในโรงเรียนที่
เข้าร่วมโครงการหนึ่งอำเภอหนึ่งโรงเรียนในฝันของกรุงเทพมหานคร.วิทยานิพนธ์บัณฑิต
วิทยาลัย.วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต.จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,2549.

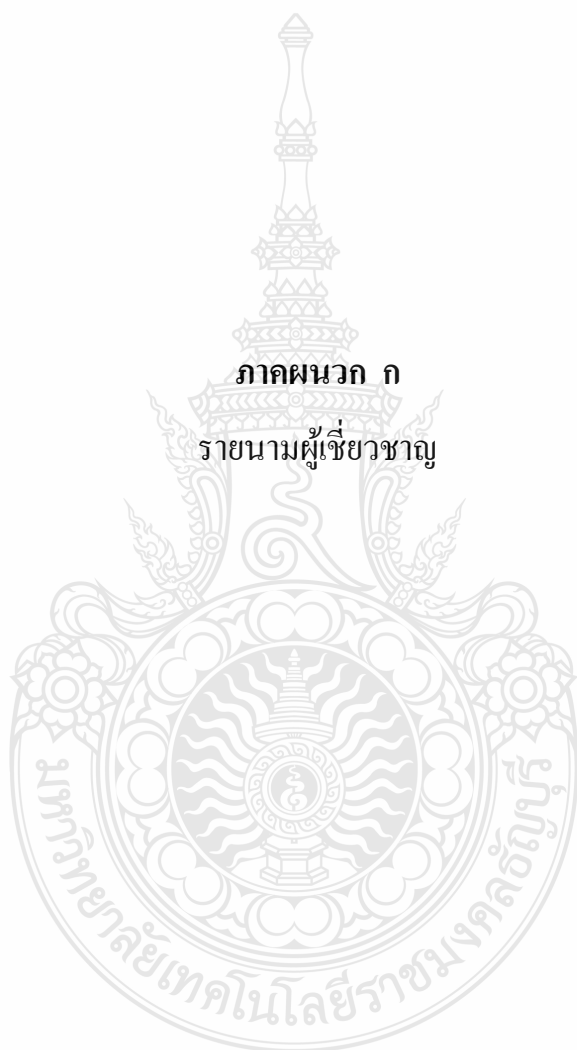
- อนันท์ งามสะอาด.(2552) สังคมแห่งการเรียนรู้(Knowledge-based Society).[ออนไลน์].เข้าถึงได้จาก
[http://www.sisat.ac.th/main/index.php?option=com_content&view=article&id=374:-
 knowledge-base-society-&catid=36:dranand--workload&Itemid=55](http://www.sisat.ac.th/main/index.php?option=com_content&view=article&id=374:-knowledge-base-society-&catid=36:dranand--workload&Itemid=55) สืบค้น 6 มิถุนายน 2552.
- อนิชาวี้ง แก้วจางงศ์.หลักการจัดการ.นำศิลปะโฆษณา,2552.
- อนุชาติ พวงสำลี . (2547). **ชุมชนนักปฏิบัติ : แนวคิดและกรอบการวิเคราะห์**. [ออนไลน์].เข้าถึงได้จาก
http://www.si.mahidol.ac.th/KM/cops/CCoP/admin/knowledge_files/535_0.pdf
 สืบค้น 6 มิถุนายน 2552.
- โอภาส เอี่ยมสิริวงศ์.การวิเคราะห์และออกแบบระบบ ฉบับปรับปรุงเพิ่มเติม:Systems Analysis and
 Design. ซีเอ็ดดูเคชั่น,2551.
- เทียนฉาย กิระนันท์.การปรับตัวอุดมศึกษาไทยในอนาคต.วารสาร.มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
 ,2548.
- Liam Rourke, Heather Kanuka.**Barriers to online critical discourse**.I. J. Computer-Supported
 Collaborative Learning 2 ,2007.



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก
รายนามผู้เชี่ยวชาญ



รายนามผู้เชี่ยวชาญ

ด้านวัดและประเมินผล

- | | |
|---|--|
| 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดร.ฉัตรศิริ ปิยะพิมลสิทธิ์ | อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ |
| 2. รองศาสตราจารย์ดร.สุพิมพ์ ศรีพันธ์วรสกุล | อาจารย์ประจำศูนย์วิชาการประเมินผล
สำนักทะเบียนและวัดผล
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช |
| 3. นางจรรุพร พุทธิวิทยากร | หัวหน้าสถานีวิทยุโทรทัศน์เพื่อการศึกษา
ศูนย์เทคโนโลยีทางการศึกษา |

ด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

- | | |
|--|---|
| 1. รองศาสตราจารย์ดร.ปรัชญนันท์ นิลสุข | อาจารย์ประจำภาควิชาครุศาสตร์เทคโนโลยี
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
พระนครเหนือ |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดร.ฤทธิชัย อ่อนมิ่ง | ผู้อำนวยการ
สำนักสื่อและเทคโนโลยีการศึกษา
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| 3. ดร.ไพฑูรย์ ศรีฟ้า | อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ |

ด้านเว็บไซต์และการจัดการความรู้

- | | |
|------------------------------|--|
| 1. อาจารย์พงศ์พิชญ์ ต่วนภุษา | ผู้อำนวยการ
สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยี
สารสนเทศ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี |
|------------------------------|--|

2.อาจารย์วุฒิพล วรรณทรัพย์

อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยี

คอมพิวเตอร์

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

บรรณาธิการ

นิตยสารOpenSource2day

3. อาจารย์กานู พสุชัยสกุล





ภาคผนวก ข

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

คำจำกัดความที่ใช้ในแบบสอบถามที่ใช้ในแบบสอบถามมีดังนี้

ชุมชนนักปฏิบัติ หมายถึง การรวมตัวของคนหรือหรือกลุ่มคนที่มีความชอบ มีความสนใจในสาระ ความเชี่ยวชาญ ที่คล้ายๆกัน หรือมีปัญหาเหมือนกัน ทำงานด้านเดียวกัน สมาชิกพร้อมและเต็มใจที่จะเรียนรู้และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ซึ่งกันและกัน ในระหว่างดำเนินกิจกรรมร่วมกันซึ่งจะช่วยเสริมสร้างความรู้สึกร่วมกันและความเป็นเจ้าของร่วมกัน

Blog หรือ weblog หมายถึง การใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อนำเสนอในลักษณะข้อความ หรือภาพเพื่อบันทึกเรื่องราวชีวิตประจำวัน เพื่อสื่อสารความรู้สึกรู้สึกนึกคิด มุมมอง ประสบการณ์ ความรู้ ข่าวสาร หรือบทความในเรื่องที่ผู้เขียน (Blogger) สนใจ เพื่อให้ผู้อ่านได้รับความรู้ต่างๆ และร่วมเสนอความคิดเห็นเพิ่มเติม ซึ่งเป็นต่อยอดความรู้ และเพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างผู้เขียนและผู้อ่าน

การสื่อสารได้ในเวลาแบบประสานเวลา (Synchronous) หมายถึงการสื่อสารที่ผู้รับข้อมูลจะสามารถสื่อสารโต้ตอบกับผู้ให้ข้อมูลได้ในทันที(Real Time)เช่น การสนทนาออนไลน์(Chat)

การสื่อสาร แบบไม่ประสานเวลา(Asynchronous) หมายถึงการสื่อสารที่ผู้รับข้อมูลจะสามารถสื่อสารโต้ตอบกับผู้ให้ข้อมูลได้แต่ไม่ในทันที เช่น การรับส่ง e-mail

โดเมนความรู้ (Domain) หมายถึง ความรู้พื้นฐานที่เป็นที่สนใจร่วมกันของชุมชนการมีโดเมนร่วมกันจะก่อให้เกิดความรู้สึกรับผิดชอบต่อองค์ความรู้และการพัฒนาแนวปฏิบัติซึ่ง โดเมนของชุมชนนักปฏิบัติอาจเริ่มต้นจากความรู้แบบพื้นๆ ไปจนถึงความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน โดเมนของชุมชนจะเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดที่ทำให้ชุมชนยังคงอยู่เป็นชุมชนต่อไป

คำชี้แจง : ทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ตามความคิดเห็นของท่าน

1. เลือกหัวข้อ โดเมนความรู้ (Domain) ที่ท่านต้องการให้จัดตั้งเป็นชุมชนนักปฏิบัติมากที่สุด(เลือกได้ 1 ข้อ)

ชุมชนนักปฏิบัติประกอบการเรียนในรายวิชา

ชุมชนนักปฏิบัติเกี่ยวกับความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน

อื่นๆ(โปรดระบุ).....

2. ลักษณะของชุมชนนักปฏิบัติที่ท่านต้องการ(เลือกได้ 1 ข้อ)

ชุมชนเพื่อการช่วยเหลือ (Helping communities) จัดตั้งขึ้นเพื่อช่วยเหลือสมาชิกในการแก้ไขปัญหาประจำวันและแลกเปลี่ยนแนวคิด

ชุมชนแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best-practice communities) เน้นการพัฒนา ตรวจสอบ และเผยแพร่แนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ มีกระบวนการเฉพาะเพื่อตรวจพิสูจน์ประสิทธิผลและผลประโยชน์ที่ได้จากแนวปฏิบัติ

ชุมชนเพื่อดูแลความรู้ (Knowledge-stewarding Communities) มีเจตนาหลักเพื่อ การจัดระเบียบยกระดับ และเผยแพร่ความรู้ที่สมาชิกใช้เป็นประจำ

ชุมชนนวัตกรรม Innovation Communities เพื่อพัฒนาแนวคิด โดยเน้นการข้ามขอบเขต เพื่อผสมผสานสมาชิกที่มุมมองต่างกัน



คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความคิดเห็น ที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้คือ

4 หมายถึง เห็นด้วยมากที่สุด

3 หมายถึง เห็นด้วยมาก

2 หมายถึง เห็นด้วยน้อย

1 หมายถึง เห็นด้วยน้อยที่สุด

หัวข้อ	ระดับการเห็นด้วย			
	มากที่สุด (4)	มาก (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
1. เว็บบอร์ดให้นักปฏิบัติควรมี เมนูหลัก สำหรับ ไปยังหัวข้อหรือเนื้อหาหลัก				
2. เว็บบอร์ดให้นักปฏิบัติควรมีเมนูเฉพาะกลุ่ม เป็น เมนูที่เชื่อมโยงเว็บเพจปัจจุบันกับเว็บเพจอื่นภายในกลุ่มย่อยที่มีเนื้อหาเกี่ยวเนื่องเท่านั้น				
3. เว็บบอร์ดให้นักปฏิบัติควรมีระบบสืบค้นข้อมูล(Search Box) และคำสำคัญเพื่อใช้ในการสืบค้น (Tag)				
4. เว็บบอร์ดให้นักปฏิบัติควรมีแผนที่เว็บไซต์ (Site Map)				
5. เว็บบอร์ดให้นักปฏิบัติควรมีเครื่องบอกตำแหน่ง คือสิ่งที่ใช้แสดงตำแหน่งในเว็บไซต์(Location Indication)				
6. เว็บบอร์ดให้นักปฏิบัติควรมีการเปิดให้สมาชิกสามารถแก้ไขความคิดเห็นของตนเองได้				
7. เว็บบอร์ดให้นักปฏิบัติควรมีปฏิทินกิจกรรมและการแสดงวันเวลาในการเขียนบทความ				
8. เว็บบอร์ดให้นักปฏิบัติควรมี Blog				
9. เว็บบอร์ดให้นักปฏิบัติควรมีการสนทนา แลกเปลี่ยนความรู้ และประสบการณ์ (Chat)				
10. เว็บบอร์ดให้นักปฏิบัติควรมีการร่วมอภิปราย/แสดงความคิดเห็นบนกระดานสนทนา (Webboard)				

11. เว็บบทสนทนาหรือปฏิทินกิจกรรมมีพื้นที่ให้แสดงรูปภาพและวิดีโอของตนเองและมีระบบที่สามารถส่งไฟล์ข้อมูล หรือสารสนเทศที่มีประโยชน์แก่สมาชิก				
12. เว็บบทสนทนาหรือปฏิทินกิจกรรมเปิดให้สมาชิกแก้ไขรูปแบบ (Theme) ของตนเองให้มีความเหมาะสมกับเนื้อหาได้				

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ขอบคุณในความร่วมมือ



**แบบประเมินคุณภาพความตรงตามโครงสร้างรูปแบบเว็บชุมชนนักปฏิบัติสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
สำหรับผู้เชี่ยวชาญ**

คำชี้แจง : ขอให้ท่านพิจารณาโครงสร้างภายในสื่อเว็บ ได้แก่ ลักษณะสื่อ ว่ามีความเหมาะสมหรือไม่โดยทำเครื่องหมาย ลงใน ตามความคิดเห็นของท่าน โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้คือ

- 4 หมายถึง มากที่สุด
3 หมายถึง มาก
2 หมายถึง น้อย
1 หมายถึง น้อยที่สุด

หัวข้อ	ระดับการเห็นด้วย			
	มากที่สุด (4)	มาก (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
1. การนำเสนอเนื้อหาชัดเจน เข้าใจง่าย				
2. สามารถสืบค้นความรู้ได้อย่างกว้างขวางผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต				
3. สะดวกรวดเร็ว และง่ายในการติดต่อสื่อสารแบบประสานเวลา และไม่ประสานเวลา				
4. สะดวกในการปรึกษาหารือระหว่างสมาชิกในกลุ่มได้ตลอดเวลาบนเว็บ				
5. สะดวกรวดเร็วในการใช้เครื่องมือสื่อสารบนเว็บ ได้แก่ โปรแกรมสนทนา(Chat) กระดานสนทนา(Webboard) และการใช้ Weblog				
6. สะดวกรวดเร็วในการเข้าร่วมกิจกรรมการแบ่งปันความรู้ได้ตลอดเวลาที่ต้องการ				
7. มีช่องทางเพื่อการไหลเวียนของความรู้ทำให้ความรู้เข้าไปถึงผู้ที่ต้องการใช้ได้ง่าย				
8. ความเหมาะสมด้านกราฟฟิก				
9. ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร				

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ขอบคุณในความร่วมมือ



**แบบประเมินตนเองจากการเรียนรู้ผ่านเว็บชุมชนนักปฏิบัติ
สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี**

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความคิดเห็น ที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้คือ

4 หมายถึง มากที่สุด

3 หมายถึง มาก

2 หมายถึง น้อย

1 หมายถึง น้อยที่สุด

หัวข้อ	ระดับการเห็นด้วย			
	มากที่สุด (4)	มาก (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
1. ข้าพเจ้าได้เข้าร่วมกลุ่มกับสมาชิกที่มีความชอบและความสนใจคล้ายคลึงกัน				
2. ข้าพเจ้าได้แบ่งปันความรู้ และประสบการณ์ที่มีประโยชน์ต่อการทำงานของกลุ่ม				
3. ข้าพเจ้าและเพื่อนสมาชิกมีการรวมตัวกันพัฒนา และแบ่งปันความรู้เพื่อสนับสนุนการทำงาน				
4. ข้าพเจ้ามีความพึงพอใจในการที่มีโอกาสได้แบ่งปันความรู้ และประสบการณ์กับเพื่อนๆ				
5. ข้าพเจ้าและเพื่อนสมาชิกได้เรียนรู้ และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ซึ่งกันและกันเป็นระยะอย่างต่อเนื่อง				
6. ข้าพเจ้าและเพื่อนสมาชิกได้มีการสร้างและพัฒนาความสัมพันธ์เข้าอกเข้าใจซึ่งกันและกัน ในระหว่างการดำเนินกิจกรรมร่วมกัน				
7. ข้าพเจ้าคิดว่าในมหาวิทยาลัย ควรจัดให้มีกิจกรรมการแลกเปลี่ยนความรู้ฝังลึก (Tacit Knowledge)				
8. ข้าพเจ้าคิดว่าในมหาวิทยาลัย ควรจัดให้มีกิจกรรมการแลกเปลี่ยนความรู้ที่เปิดเผย (explicit knowledge) ระหว่างกัน				

หัวข้อ	ระดับการเห็นด้วย			
	มากที่สุด (4)	มาก (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
9. ข้าพเจ้าเข้าใจเนื้อหาวิชาและได้เทคนิคต่างๆมากขึ้น เมื่อใช้ เว็บไซต์ชุมชนนักปฏิบัติฯ				
10. ข้าพเจ้าไม่เคยมีความรู้ว่าคุณคือ อำนาจที่ต้องเก็บไว้ เป็นความลับไม่แบ่งปันให้แก่ผู้อื่น				
11. ข้าพเจ้าคิดว่าความรู้ของข้าพเจ้าจะมีประโยชน์สำหรับ ผู้อื่น และจะแบ่งปันความรู้นั้นให้กับผู้อื่น				
12. ข้าพเจ้าคิดว่าสมาชิกของกลุ่มควรจะแบ่งปันความรู้ให้แก่ กัน โดยไม่มีข้อจำกัดด้านเวลา และระยะทาง				
13. ข้าพเจ้าสามารถแนะนำวิธีการแก้ปัญหาให้ผู้อื่นได้ โดยใช้ ความรู้เดิมที่ได้รับการถ่ายทอดมา				
14. ข้าพเจ้าสามารถใช้ประโยชน์จากความรู้ที่เกิดจากการ แลกเปลี่ยนได้				
15. ข้าพเจ้าสามารถสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับเพื่อนสมาชิกได้				

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

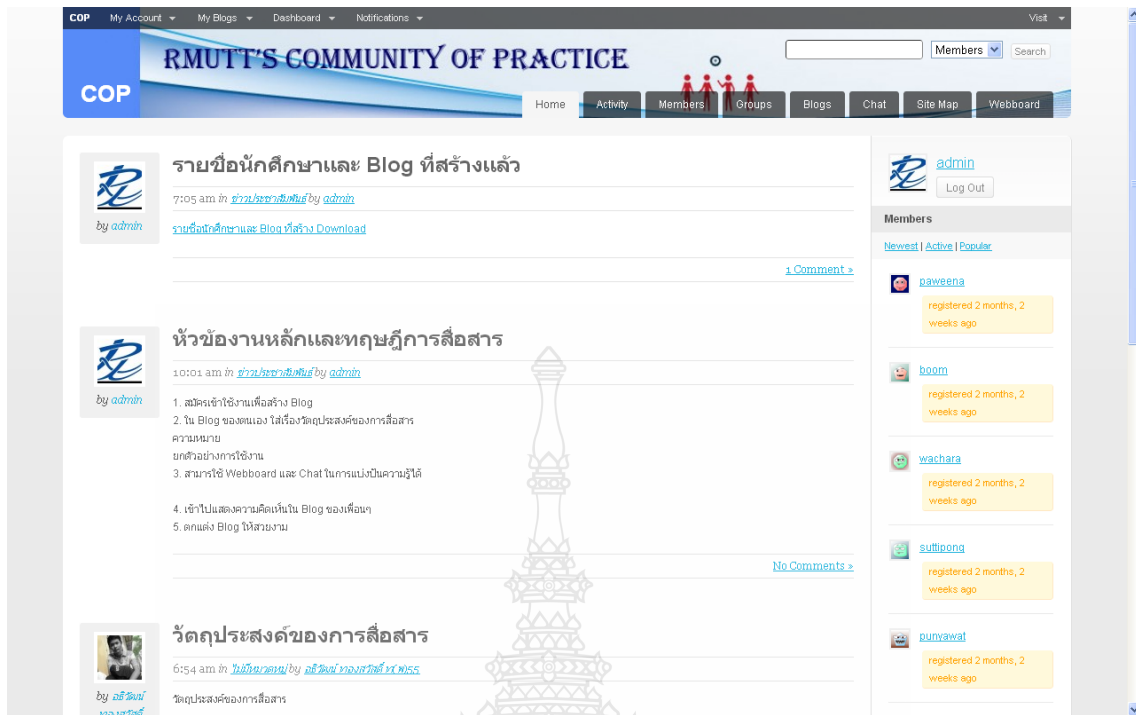
.....

ขอบคุณในความร่วมมือ

ภาคผนวก ค

ตัวอย่างหน้าเว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี





ภาพที่ 20 หน้าหลัก (Home)



ภาพที่ 21 หน้ากิจกรรม (Activity)

Members Directory

Search anything... Search

All Members (104) My Friends (38) Order By: Last Active

Viewing member 1 to 20 (of 103 active members) 1 2 ... 6

admin
active 1 minute ago

panlada - วัตถุประสงค์ของการสื่อสารได้จำแนกไว้ ดังนี้ 1. เพื่อแจ้งให้ทราบหรือเพื่อทราบ หน้าที่การสื่อสารที่ผู้ส่งสารจะแจ้ง หรือบอกกล่าว ข่าวสาร ข้อมูล เหตุการณ์ [...] - View
active 1 month ago Friendship Requested

ภาสิด แฉงรัมย์ พ(พ)55
active 1 month ago Cancel Friendship

เสาวลักษณ์ ฤกษ์วิเชียร พ(พ)55
active 1 month ago Cancel Friendship

อภิวุฒิ ลาเงิน พ(พ)55
active 1 month ago Cancel Friendship

Members
Newest | Active | Popular

pawena
registered 2 months, 2 weeks ago

boom
registered 2 months, 2 weeks ago

wachara
registered 2 months, 2 weeks ago

suttinong
registered 2 months, 2 weeks ago

punyawat
registered 2 months, 2 weeks ago

ภาพที่ 22 หน้าสมาชิก (Member)

Groups Directory Create a Group

Search anything... Search

All Groups (3) My Groups (3) Order By: Last Active

Viewing group 1 to 3 (of 3 groups)

พ(พ)55
active 3 months ago Private Group / 4 members
กลุ่มสำหรับนักศึกษาและบุคลากรสายอุตสาหกรรม สาขาเทคโนโลยีและวิศวกรรมศาสตร์ ภาควิชา วิศวกรรม B D 2555

พ(A) 55
active 3 months ago Private Group / 6 members
กลุ่มสำหรับนักศึกษาและบุคลากรสายอุตสาหกรรม สาขาเทคโนโลยีและวิศวกรรมศาสตร์ ภาควิชา วิศวกรรม A D 2555

พ(พ)55
active 3 months ago Private Group / 1 member
สำหรับกลุ่มนักศึกษา คณะอุตสาหกรรม สาขาเทคโนโลยีและวิศวกรรมศาสตร์ ภาควิชา วิศวกรรม D 2555

Viewing group 1 to 3 (of 3 groups)

Members
Newest | Active | Popular

pawena
registered 2 months, 2 weeks ago

boom
registered 2 months, 2 weeks ago

wachara
registered 2 months, 2 weeks ago

suttinong
registered 2 months, 2 weeks ago

punyawat
registered 2 months, 2 weeks ago

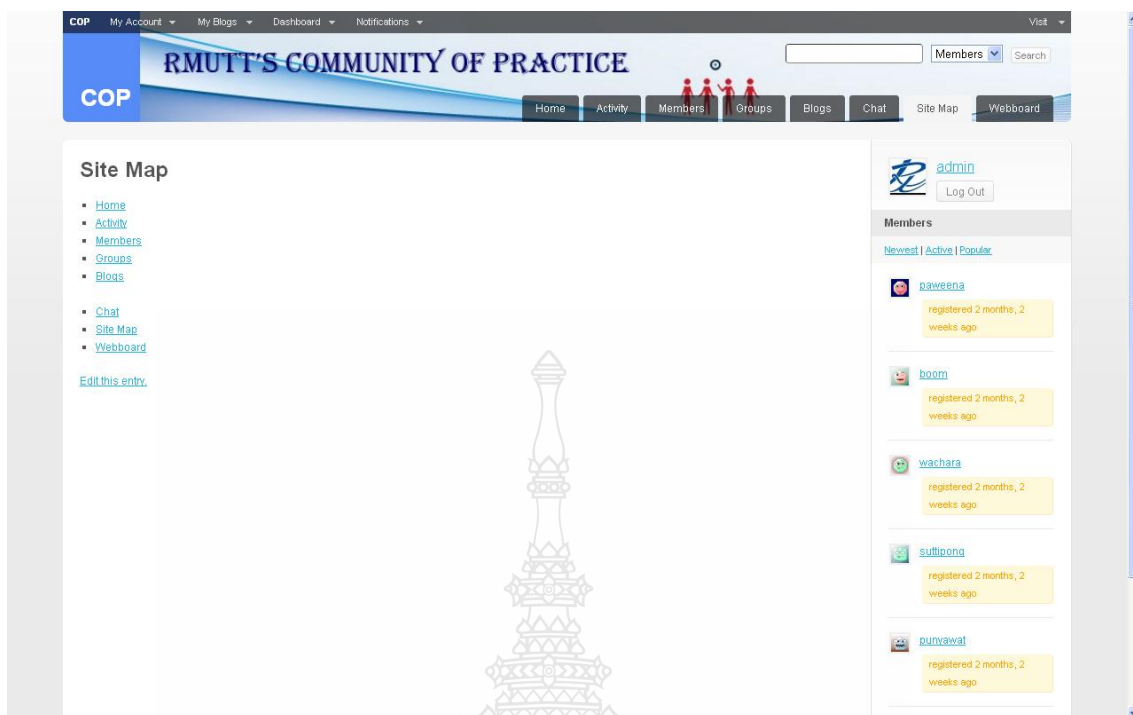
ภาพที่ 23 หน้ากลุ่มสมาชิก (Group)

The screenshot displays the 'Blogs Directory' section of the RMUTT's Community of Practice website. At the top, there is a navigation menu with options like 'Home', 'Activity', 'Members', 'Groups', 'Blogs', 'Chat', 'Site Map', and 'Webboard'. Below the navigation, a search bar is present. The main content area shows a list of five blogs, each with a profile picture, a 'Visit Blog' button, and the latest post title. A right sidebar shows the user 'admin' logged in and a list of other members like pawena, boom, wachara, sutipong, and punvawaj.

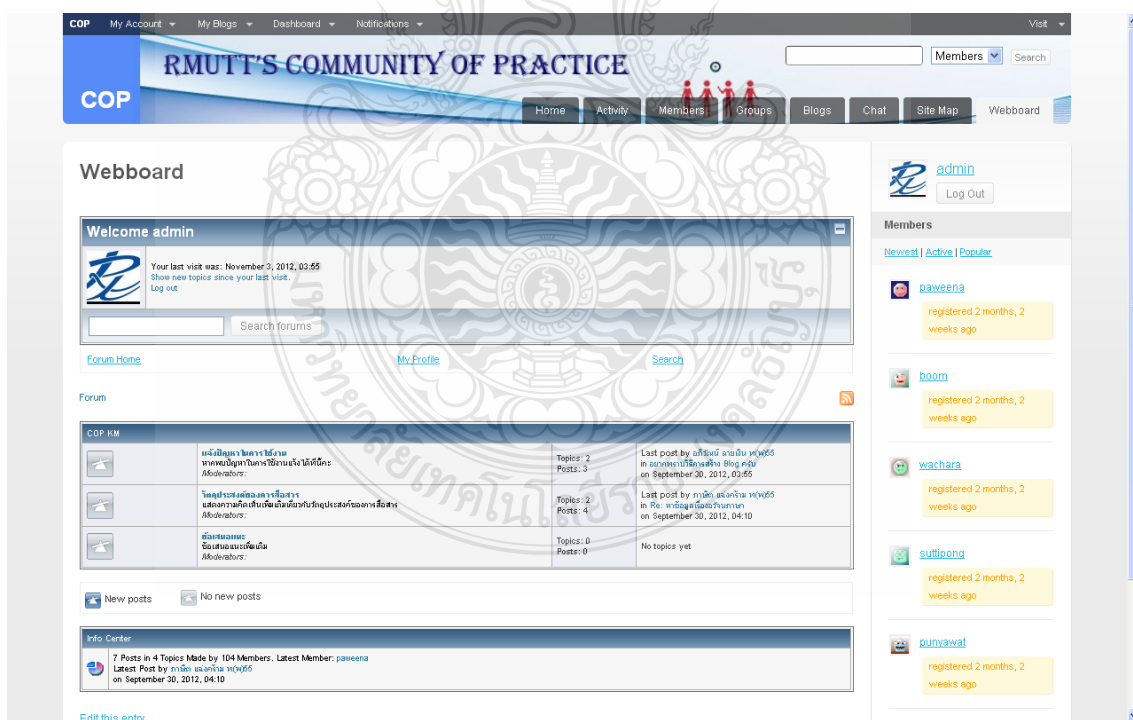
ภาพที่ 24 หน้าเว็บบล็อก (Blog)

The screenshot displays the 'Chat' section of the RMUTT's Community of Practice website. The chat window shows a list of messages with timestamps and user avatars. Below the chat window is a message input field with a 'Send' button and a 'Message' section with a list of emoticons. A right sidebar shows the user 'admin' logged in and a list of other members like pawena, boom, wachara, sutipong, and punvawaj.

ภาพที่ 25 ห้องสนทนา (Chat)



ภาพที่ 26 แผนที่เว็บไซต์ (Site map)



ภาพที่ 27 หน้ากระดานสนทนา (Webboard)

ภาคผนวก ง

คู่มือการใช้เว็บชุมชนนักปฏิบัติ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี



การสมัครสมาชิก

เลือกที่ Create an account

กรอกข้อมูล ให้ครบ ดังนี้

Username : ใส่อีเมลที่ต้องการใช้ในการเข้าระบบ (เป็นภาษาอังกฤษ)

Name : ใส่อีชื่อหรือนามแฝง

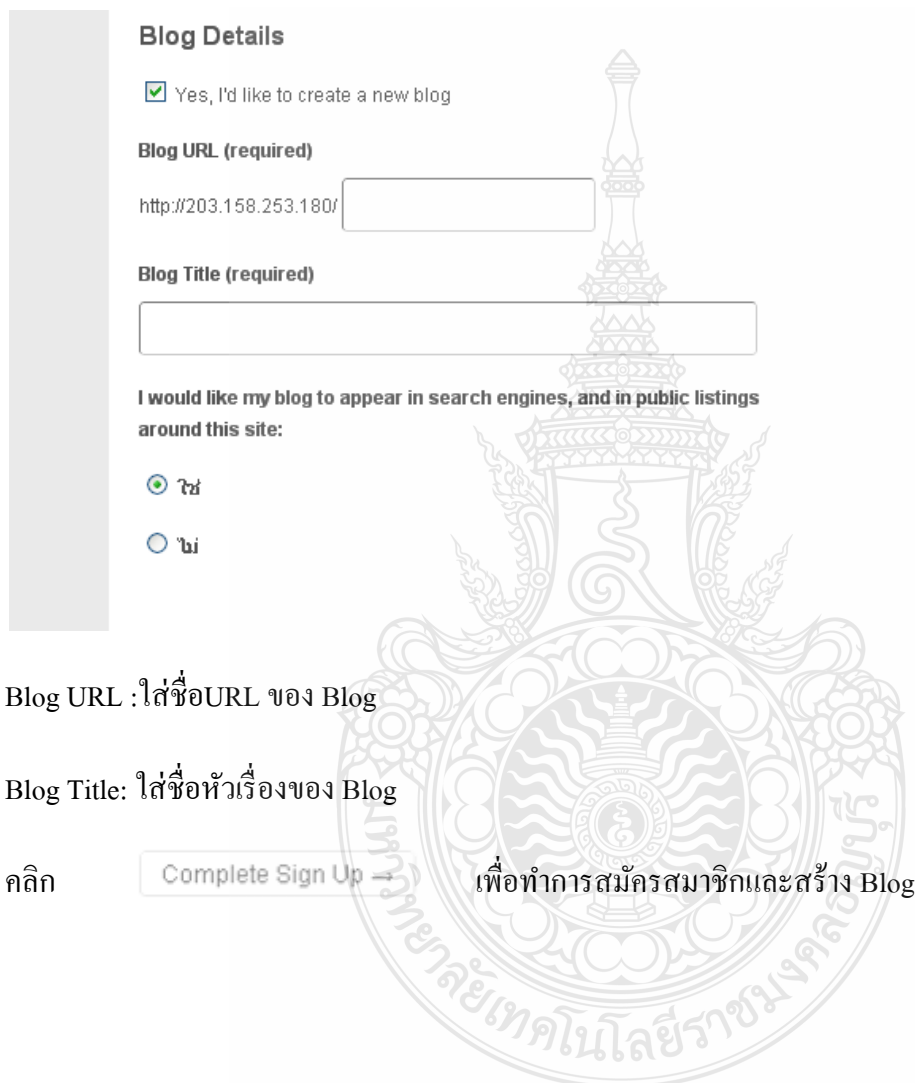
E-mail: ใส่อี E-mail Address

Choose a Password: ใส่รหัสผ่าน

Confirm Password :ใส่รหัสผ่านอีกครั้ง

2. ส่วนของการสมัคร Blog

Yes, I'd like to create a new blog



Blog Details

Yes, I'd like to create a new blog

Blog URL (required)
http://203.158.253.180/

Blog Title (required)

I would like my blog to appear in search engines, and in public listings around this site:

ใช่

ไม่

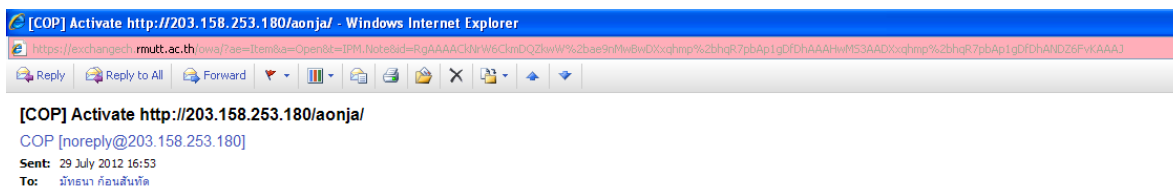
Blog URL : ใส่ชื่อ URL ของ Blog

Blog Title: ใส่ชื่อหัวเรื่องของ Blog

คลิก เพื่อทำการสมัครสมาชิกและสร้าง Blog

ระบบจะส่ง E-mail อัตโนมัติไปยังเมลี่ที่ใช้ในการสมัครสมาชิก

กดตามลิงค์ด้านล่าง เพื่อยืนยันตัวตน



Thanks for registering! To complete the activation of your account and blog, please click the following link:

<http://203.158.253.180/activate?key=ce2f97ca3f3ba150>

After you activate, you can visit your blog here:

<http://203.158.253.180/aonja/>



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาวมัทธนา ก้อนสันทัด
วัน เดือน ปีเกิด	16 กันยายน 2528
ที่อยู่	2/16 หมู่ 6 ตำบลคูคต อำเภอลำลูกกา จังหวัดปทุมธานี 12130
การศึกษา	สำเร็จการศึกษาศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ประสบการณ์การทำงาน	ปัจจุบัน นักวิชาการคอมพิวเตอร์ สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

