

บทที่ 4 ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการพัฒนารูปแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชน โดยวิธีวิจัยเชิงคุณภาพและใช้กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเป็นเครื่องมือในการวิจัย ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการศึกษาดำเนินการตามลำดับวัตถุประสงค์ของการวิจัยแบ่งเป็น 3 ตอน คือ **1) ขั้นเตรียมการ**สร้างกระบวนการเรียนรู้ในการจัดการความรู้เพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม **2) ขั้นปฏิบัติการ**พัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมของชุมชน **3) ขั้นสรุปผล**รูปแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชน แต่ละตอนมีความต่อเนื่องเชื่อมโยงกัน ดังนี้



แผนภาพที่ 3 ผลสรุปที่ได้ตามลำดับขั้นตอนการวิจัย

ตอนที่ 1. ชั้นเตรียมการ

สร้างกระบวนการเรียนรู้ในการจัดการความรู้เพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม

การศึกษาตามวัตถุประสงค์ข้อแรกของการวิจัยเป็นชั้นเตรียมการ โดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research) ผู้วิจัยได้บูรณาการแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและแนวคิดการจัดการความรู้เพื่อเป็นฐานแนวคิดในการสร้างกระบวนการเรียนรู้ร่วมกับคนในชุมชนอำเภอเมืองจังหวัดร้อยเอ็ด ซึ่งเป็นผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ได้แก่ ครู กศน. ผู้นำจากภาคส่วนในชุมชนและกลุ่มเครือข่ายอาชีพ ชั้นนี้เป็นการ “เตรียมคนและเตรียมความรู้” โดยใช้สิ่งแวดล้อมชุมชนที่มีอยู่เป็นองค์ประกอบของการมีส่วนร่วมจัดการความรู้เพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในรูปแบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีวงจรการเรียนรู้ร่วมกันของชุมชนอย่างต่อเนื่องไม่สิ้นสุดในหนึ่งวงจรเท่านั้น

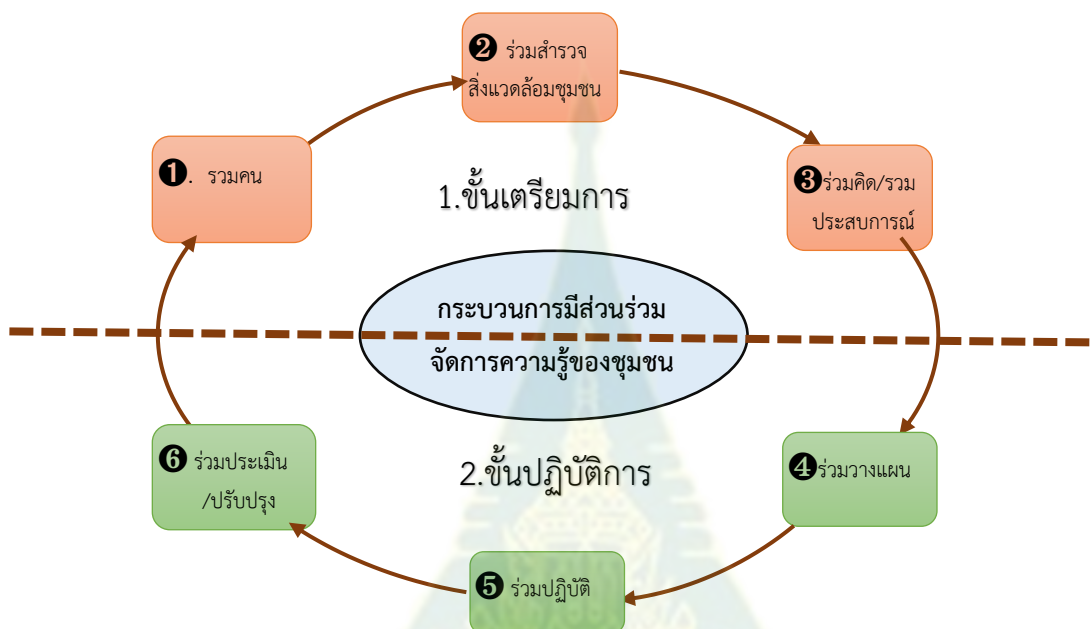
การสร้างกระบวนการเรียนรู้ในการจัดการความรู้เพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมของชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ดในชั้นเตรียมการนี้ได้สรุปผลการศึกษาเป็น 4 ประเด็นดังนี้คือ 1. กระบวนการมีส่วนร่วมจัดการความรู้ของชุมชน 2. กลุ่มผู้พัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม 3. ข้อมูลและความรู้ในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม 4. แบบร่างกระบวนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. กระบวนการมีส่วนร่วมจัดการความรู้ของชุมชน การสร้างกระบวนการเรียนรู้ในชุมชนเป็นขั้นตอนแรกที่สำคัญในการเตรียมกลไกหลักของการพัฒนาคือ “คนในชุมชน” ให้คนมีส่วนร่วมเตรียมความรู้เพื่อนำไปพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ การเตรียมความรู้นี้เป็นกระบวนการจัดการความรู้ที่มีอยู่หลากหลายมิติตามบทบาทและศักยภาพที่มีอยู่แตกต่างกันอย่างเท่าเทียมกันโดยการเรียนรู้และปฏิบัติงานร่วมกันเพื่อเป้าหมายในการร่วมกันพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของชุมชน โดยแนวทางการมีส่วนร่วมจัดการความรู้ของชุมชนนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาความสอดคล้องของกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและกระบวนการจัดการความรู้เพื่อ บูรณาการเป็นขั้นตอน ของกระบวนการมีส่วนร่วมจัดการความรู้แบ่งเป็น 6 ขั้นตอนดังนี้ 1) รวมคน 2) ร่วมสำรวจสิ่งแวดล้อมชุมชน 3) ร่วมคิดและรวมประสบการณ์ 4) ร่วมวางแผน 5) ร่วมปฏิบัติ และ 6) ร่วมประเมินและปรับปรุง

ตารางที่ 2 การกำหนดขั้นตอนของกระบวนการมีส่วนร่วมจัดการความรู้ของชุมชน

กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม	กระบวนการจัดการความรู้	กระบวนการมีส่วนร่วมจัดการความรู้
1. รวมคน	1. กำหนดความรู้ที่จำเป็น	1. รวมคน
2. ร่วมคิดวิเคราะห์ปัญหา	2. เสาะหาความรู้ที่ต้องการ	2. ร่วมสำรวจสิ่งแวดล้อมชุมชน
3. ร่วมวางแผน	3. สร้างความรู้บางส่วน	3. ร่วมคิดและรวมประสบการณ์
4. ร่วมปฏิบัติ	4. ประยุกต์ใช้ความรู้	4. ร่วมวางแผน
5. ร่วมรับผล	5. แลกเปลี่ยนประสบการณ์	5. ร่วมปฏิบัติ
6. ร่วมประเมินผล	6. บันทึกแก่นความรู้ไว้ใช้งาน	6. ร่วมประเมินและปรับปรุง

กระบวนการเรียนรู้และการปฏิบัติตามขั้นตอนของกระบวนการมีส่วนร่วมจัดการความรู้ของชุมชน เพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมทั้ง 6 ขั้นตอนนี้เป็นกระบวนการต่อเนื่องกัน โดยแบ่งเป็น 2 ช่วง คือขั้นเตรียมการและขั้นปฏิบัติการ (แผนภาพที่ 4)



แผนภาพที่ 4 กระบวนการมีส่วนร่วมจัดการความรู้ของชุมชน 6 ขั้นตอน

กระบวนการมีส่วนร่วมจัดการความรู้ในขั้นเตรียมการเพื่อเตรียมคนและเตรียมข้อมูลความรู้สิ่งแวดล้อมชุมชนแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน สรุปได้ดังนี้

1) ขั้นรวมคน เป็นขั้นตอนแรกเพื่อสร้างเครือข่ายการมีส่วนร่วมซึ่งยึดหลักความสมัครใจมีส่วนร่วมเป็นสำคัญ การวิจัยครั้งนี้กำหนดให้ครูคน.อำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ดเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของการสร้างกระบวนการและเครือข่ายการมีส่วนร่วมพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ เนื่องจากเป็นกลุ่มที่มีบทบาทส่งเสริมการเรียนรู้ตามอริยาศัยและมีภารกิจสอดคล้องกับการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในชุมชน ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ประสานความร่วมมือผู้อำนวยการคน.อำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ดเพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัยพร้อมกับเชิญชวนกลุ่มครูคน.อำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ดที่มีความสมัครใจเข้าร่วมโครงการวิจัย โดยมีครูคน.อำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด จำนวน 30 คนจาก15 ตำบลสมัครใจเข้าร่วมโครงการเพื่อร่วมเรียนรู้ในฐานะเป็น**กลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชน** นอกจากนี้การมีประสบการณ์คุ้นเคยกับการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ชุมชนทำให้ครูคน.มีศักยภาพที่เหมาะสมในการเป็นผู้นำการสร้างเครือข่ายเพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ในชุมชน ครูคน.กลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนกลุ่มนี้

ได้ประสานความร่วมมือไปยังผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกลุ่มต่างๆในชุมชนเพื่อประชาสัมพันธ์เชิญชวนบุคคลและกลุ่มคนที่สนใจมีส่วนร่วมพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ในชุมชน โดยใช้วิธีการเจาะจงพิจารณาจากกลุ่มเครือข่ายอาชีพที่มีศักยภาพในการจัดการความรู้ ผลการดำเนินการในขั้นตอนนี้มีผู้สมัครใจเข้าร่วมมีบทบาทในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์จากภาคส่วนในชุมชน เครือข่ายอาชีพ และกลุ่มเยาวชน (ผลสรุปในประเด็นที่ 2)

2) ขั้นร่วมสำรวจสิ่งแวดล้อมชุมชน เป็นขั้นตอนศึกษาเรียนรู้บริบทสิ่งแวดล้อมของชุมชนอำเภอเมืองจังหวัดร้อยเอ็ด ทั้งจากแหล่งปฐมภูมิและทุติยภูมิเพื่อแสวงหาต้นทุนความรู้ที่เป็นทรัพยากรการเรียนรู้ของชุมชนที่นำมาพร้อมกันจัดการความรู้ในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของชุมชน ผู้วิจัยและกลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนได้ร่วมกันสร้างเครื่องมือการวิจัยเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกลุ่มต่างๆในชุมชน ได้แก่

- 1) แบบสอบถามปัญหาและความต้องการของครูกศน.อำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ดในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ในชุมชน
- 2) แบบสัมภาษณ์เชิงลึกผู้นำจากภาคส่วนในชุมชนเกี่ยวกับการบริหารจัดการและแนวทางพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม
- 3) แบบสัมภาษณ์เครือข่ายอาชีพชุมชนเกี่ยวกับแนวทางการมีส่วนร่วมพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์บนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชน

ผลจากการร่วมสำรวจสิ่งแวดล้อมชุมชนครั้งนี้ทำให้กลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนได้ข้อมูลและความรู้เกี่ยวกับบริบทชุมชน แหล่งเรียนรู้ที่มีอยู่ปัจจุบัน สภาพปัญหา ความต้องการและแนวทางการมีส่วนร่วมพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมของภาคส่วนและเครือข่ายต่างๆในชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด ซึ่งได้รวบรวมข้อมูลนำมาสังเคราะห์สรุปในขั้นตอนต่อไป

3) ขั้นร่วมคิดและรวมประสบการณ์ เป็นขั้นตอนการรวบรวมข้อมูลและความรู้จากการสำรวจสิ่งแวดล้อมชุมชนมาร่วมกันสังเคราะห์เนื้อหาเพื่อร่วมสรุปประเด็นสำคัญ ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ประเด็น คือ

- 1) ข้อมูลเกี่ยวกับการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมของชุมชน
- 2) ความรู้ในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม (ผลสรุปประเด็นที่ 3) ซึ่งผู้วิจัยได้นำผลสรุปที่ได้มาจัดทำ “แบบร่างกระบวนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมของชุมชน” (ผลสรุปประเด็นที่ 4) เพื่อนำไปใช้เป็นแนวทางดำเนินการในขั้นปฏิบัติการต่อไป

2. เครือข่ายพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม เป็นผลจากขั้นตอนแรกในการรวมคนซึ่งเป็นกลไกหลักในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมของชุมชน เพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันในการจัดการความรู้ตามสภาพบริบทสิ่งแวดล้อมชุมชน การศึกษาครั้งนี้กำหนดให้ครูกศน.อำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ดเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักที่มีศักยภาพในการสร้างเครือข่ายการมีส่วนร่วมพัฒนาแหล่งเรียนรู้ของชุมชน ซึ่งพิจารณาจากความสอดคล้องของภารกิจและบทบาทการส่งเสริมแหล่งเรียนรู้ตามอัยาศัย โดยหลังจากการประชุมชี้แจงโครงการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมแก่กลุ่มครูกศน.อำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด ทำให้ครูกศน.จำนวน 30 คนจาก 15 ตำบลในอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด สมัครใจเข้าร่วมศึกษาเรียนรู้เพื่อเป็นกลุ่ม

ปฏิบัติการวิจัยชุมชนและเป็นผู้นำการสร้างเครือข่ายพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของชุมชน โดยได้ใช้ประสบการณ์การทำงานร่วมกับชุมชนอย่างใกล้ชิดในการเจาะจงพิจารณาขยายความร่วมมือแจ้งเชิญชวนไปยังภาคส่วนและกลุ่มอาชีพในชุมชนที่สนใจร่วมกิจกรรมและมีศักยภาพในการจัดการความรู้ ผลการดำเนินการดังกล่าวมีผู้สมัครใจเข้าร่วมพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของชุมชน ได้แก่ ผู้นำจากภาคส่วนในชุมชนจำนวน 15 คน กลุ่มเครือข่ายอาชีพ 5 กลุ่มจำนวน 15 คน และกลุ่มเยาวชนจำนวน 50 คน กลุ่มดังกล่าวนี้เป็นกลไกสำคัญในการขยายบทบาทการมีส่วนร่วมจัดการความรู้และสร้างเครือข่ายพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ในชุมชนได้อย่างต่อเนื่องต่อไป

3. ข้อมูลและความรู้ในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม ผู้วิจัยและกลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนได้รวบรวมข้อมูลทั้งหมดที่ได้จากการสำรวจสิ่งแวดล้อมชุมชนนำมาร่วมกันสังเคราะห์เนื้อหาและสรุปประเด็นสำคัญแบ่งเป็น 2 ประเด็น ได้แก่ ข้อมูลเกี่ยวกับการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมของชุมชนและความรู้ในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม ดังนี้

3.1 ข้อมูลเกี่ยวกับการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมของชุมชน แบ่งเป็น 4 ประเด็นต่อไปนี้

1. บริบทของชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด
2. สภาพปัจจุบัน ปัญหาและความต้องการการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมของครูคณ.อำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด
3. แนวทางการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมของผู้นำชุมชน
4. แนวทางการมีส่วนร่วมของเครือข่ายชุมชนเพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม

1. บริบทของชุมชนอำเภอเมืองจังหวัดร้อยเอ็ด

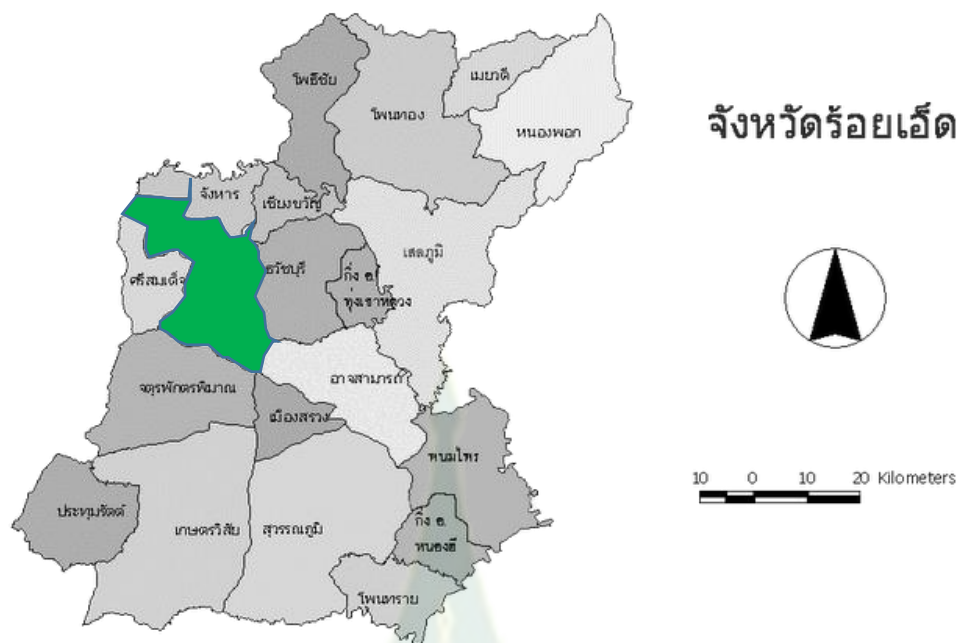
อำเภอเมืองร้อยเอ็ด ตั้งอยู่ตอนกลางของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ห่างจากกรุงเทพมหานคร ประมาณ 550 กิโลเมตร เนื้อที่ทั้งหมดประมาณ 440.70 ตารางกิโลเมตร หรือประมาณ 275,437.40 ไร่

ทิศเหนือ ติดต่อกับ อำเภอจังหาร

ทิศใต้ ติดต่อกับ อำเภोजตุรพักตรพิมาน

ทิศตะวันออก ติดต่อกับ อำเภอธวัชบุรี

ทิศตะวันตก ติดต่อกับ อำเภอศรีสมเด็จ และอำเภอเมืองมหาสารคาม



ภาพที่ 4 แผนที่อำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด

จำนวนประชากรรวมทั้งสิ้น 156,688 คน แยกเป็นชาย 77,500 เป็นหญิง 79,188 คน จำนวน
หลังคาเรือน 48,921 หลังคาเรือน

ลักษณะภูมิประเทศ

โดยทั่วไปมีความสูงจากระดับน้ำทะเลปานกลาง 130-160 เมตร สภาพพื้นที่เป็นที่ราบแบบ
ขั้นบันได ไม่มีภูเขา ไม่มีแม่น้ำไหลผ่าน มีเพียงลำห้วยเล็กๆ เช่น ลำห้วยเหนือ ลำห้วยเงิน ลำห้วยแคน ลำห้วย
รากไถ สภาพพื้นดินเป็นดินร่วนปนทรายไม่สามารถกักน้ำไว้ได้ตลอดปี

ลักษณะภูมิอากาศ

เป็นแบบมรสุม มี 3 ฤดู คือ ฤดูร้อนอุณหภูมิเฉลี่ย 38 องศาเซลเซียส ฤดูฝนอุณหภูมิเฉลี่ย 27 องศา
เซลเซียส และฤดูหนาวอุณหภูมิเฉลี่ย 20 องศาเซลเซียส และอยู่ภายใต้อิทธิพลของลมมรสุมที่พัดประจำฤดูกาล 2 ชนิด
ได้แก่ ในฤดูหนาวเรียกว่า มรสุมตะวันออกเฉียงเหนือ อิทธิพลของลมนี้ทำให้ประสบกับภาวะอากาศหนาวเย็นและแห้งแล้ง
มรสุมอีกชนิดหนึ่งคือมรสุมตะวันออกเฉียงใต้ ในช่วงฤดูฝนซึ่งทำให้อากาศชุ่มชื้นและมีฝนตกทั่วไป

สภาพทางเศรษฐกิจ

ประชากรส่วนใหญ่ประกอบอาชีพด้านการเกษตรและด้านปศุสัตว์ ราษฎรกว่าร้อยละ 70 มี
อาชีพทำนาและการเลี้ยงโค กระบือ โดยมีแหล่งน้ำทั้งหมด 67 แห่งกระจายอยู่ทุกตำบล พื้นที่ส่วนใหญ่จะใช้
สำหรับทำการเกษตร ประมง และการปศุสัตว์

การท่องเที่ยวมีสถานที่สำคัญ ได้แก่ บึงปลาญชัย สวนสมเด็จพระศรีนครินทร์ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ

ด้านการปกครอง

อำเภอเมืองร้อยเอ็ด แบ่งการปกครองออกเป็น 12 ตำบล 3 เทศบาล 201 หมู่บ้าน จำนวนประชากรรวมทั้งสิ้น 156,688 คน จำนวนหลังคาเรือน 48,921 หลังคาเรือน ซึ่งแบ่งตามรายละเอียดดังนี้

1. ตำบลในเมือง (เทศบาลเมืองร้อยเอ็ด)

ชุมชน 20 ชุมชน ประชากร หญิง 18,133 คน ชาย 16,445 คน รวม 34,578 คน

2. ตำบลเหนือเมือง

หมู่บ้าน 23 หมู่บ้าน ประชากร หญิง 9,650 คน ชาย 9,971 คน รวม 19,621 คน

3. ตำบลรอบเมือง

หมู่บ้าน 20 หมู่บ้าน ประชากร หญิง 8,681 คน ชาย 8,229 คน รวม 16,910 คน

4. ตำบลโนนรัง

หมู่บ้าน 9 หมู่บ้าน ประชากร หญิง 2,949 คน ชาย 2,993 คน รวม 5,742 คน

5. ตำบลขอนแก่น

หมู่บ้าน 14 หมู่บ้าน ประชากร หญิง 3,705 คน ชาย 3,497 คน รวม 7,202 คน

6. ตำบลหนองแวง

หมู่บ้าน 15 หมู่บ้าน ประชากร หญิง 4,117 คน ชาย 4,617 คน รวม 9,094 คน

7. เทศบาลตำบลโนนตาล

หมู่บ้าน 10 หมู่บ้าน ประชากร หญิง 2,544 คน ชาย 2,524 คน รวม 5,608 คน

8. ตำบลดงลาน

หมู่บ้าน 14 หมู่บ้าน ประชากร หญิง 4,323 คน ชาย 4,152 คน รวม 8,545 คน

9. ตำบลสะอาดสมบูรณ์

หมู่บ้าน 16 หมู่บ้าน ประชากร หญิง 4,330 คน ชาย 4,195 คน รวม 8,525 คน

10. ตำบลเมืองทอง

หมู่บ้าน 10 หมู่บ้าน ประชากร หญิง 2,606 คน ชาย 2,524 คน รวม 5,130 คน

11. ตำบลแคนใหญ่

หมู่บ้าน 11 หมู่บ้าน ประชากร หญิง 2,147 คน ชาย 2,154 คน รวม 4,301 คน

12. ตำบลหนองแก้ว

หมู่บ้าน 13 หมู่บ้าน ประชากร หญิง 3,381 คน ชาย 3,394 คน รวม 6,775 คน

13. ตำบลสีแก้ว

หมู่บ้าน 22 หมู่บ้าน ประชากร หญิง 6,456 คน ชาย 6,346 คน รวม 12,802 คน

14. เทศบาลตำบลปอภาร

หมู่บ้าน 14 หมู่บ้าน ประชากร หญิง 3,797 คน ชาย 3,587 คน รวม 7,384 คน

15. ตำบลนาโพธิ์

หมู่บ้าน 10 หมู่บ้าน ประชากร หญิง 2,369 คน ชาย 2,290 คน รวม 4,659 คน

2. สภาพปัจจุบัน ปัญหาและความต้องการการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของครูคนอำเภอมือง จังหวัดร้อยเอ็ด

ผลสรุปจากการศึกษาและสังเคราะห์ข้อมูลสภาพปัจจุบันในการจัดการความรู้ ปัญหาและความต้องการการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของชุมชน อำเภอมือง จังหวัดร้อยเอ็ด ที่รวบรวมได้จากแบบสอบถามความคิดเห็นในระดับปฏิบัติการของครูคนอำเภอมือง จังหวัดร้อยเอ็ด จำนวน 30 คน แบ่งเป็นเพศชาย 11 คน เพศหญิง 19 คนสรุปได้ดังนี้

1) ข้อมูลทั่วไปของครูคนอำเภอมือง จังหวัดร้อยเอ็ด

ตารางที่ 3 ข้อมูลทั่วไปของครูคนอำเภอมือง จังหวัดร้อยเอ็ด

ช่วงอายุ/ปี	จำนวน	ร้อยละ
30-35	5	16.7
36-40	9	30
41-45	2	6.7
46-50	6	20
51-55	4	13.3
56-60	4	13.3
ระดับการศึกษาสูงสุด	จำนวน	ร้อยละ
ปริญญาตรี	25	83.3
ปริญญาโท	5	16.7
ประสบการณ์ด้านสื่อออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
ไม่มีประสบการณ์	2	6.7
มีประสบการณ์ 1-2 ปี	17	56.7
มีประสบการณ์มากกว่า 2 ปี	11	36.7

ประสบการณ์ด้านสื่อออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
1. เป็นผู้สอน	13	43.3
2. เป็นผู้ใช้สื่อ	7	26.3
3. เป็นผู้ใช้ ผู้ผลิต	1	3.7
4. เป็นผู้ใช้ ผู้สอน	8	26.7

2) รูปแบบแหล่งเรียนรู้ของชุมชน พบว่าแหล่งเรียนรู้ในชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด ส่วนใหญ่เป็นแหล่งเรียนรู้ที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อเป็นพื้นที่เรียนรู้ ได้แก่ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ สถานแสดงพันธุ์สัตว์น้ำ เทศบาลเมืองร้อยเอ็ด ห้องสมุดประชาชนรูปแบบเน้นฐานข้อมูลดิจิทัล แหล่งเรียนรู้เกี่ยวกับการขายของออนไลน์ ศูนย์ฝึกอาชีพชุมชน โรงงานผลิตกระแสไฟฟ้าจากชีวมวล ศูนย์การเรียนรู้ด้านการเกษตรผสมผสานและทฤษฎีใหม่ แหล่งเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียง บ่อปลา การทำปุ๋ยหมักชีวภาพ การปลูกมะนาวและตอนกิ่งเพื่อจำหน่าย แหล่งเรียนรู้การเพาะเลี้ยงปลา กุ้ง ซึ่งมีลักษณะการจัดการความรู้มาช่วยในการจัดการฟาร์มที่ใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยในเรื่องของการผสมพันธุ์ปลา การบริหารจัดการฟาร์มที่ถูกต้อง แหล่งท่องเที่ยวในรูปแบบชุมชนท่องเที่ยว นวัตวิถีซึ่งเป็นชุมชนที่ได้รับการคัดเลือกว่ามีศักยภาพโดยการประเมินจากคณะประเมินของจังหวัดร้อยเอ็ดในปี 2560 โดยเป็นวิถึชุมชนในด้านประเพณีวัฒนธรรมและการประกอบอาชีพของชุมชน นอกจากนี้ยังมีแหล่งเรียนรู้ทางศาสนา เช่น วัด ศูนย์ปฏิบัติธรรม ศูนย์ปริวาสธรรม ศาสนสถาน ซึ่งวัดหลายแห่งยังเป็นแหล่งรวบรวม วัฒนธรรมประเพณีของคนในชุมชน เช่น วัดโชคชัยโนนขวางในตำบลนาโพธิ์ วัดบ้านเปลือยใหญ่ วัดบูรพาภิราม สวนสาธารณะพุทธประวัติเวสสันดรชาดก เป็นต้น

อีกประเภทหนึ่งคือ แหล่งเรียนรู้ประเภทบุคคลหรือกลุ่มคน ได้แก่ ปราชญ์ชาวบ้านและภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านต่างๆ เช่น หมอลำ การแต่งสรภัญญะ หมออายุสมุนไพรร นวดแผนไทย เกษตรผสมผสาน เป็นแหล่งเรียนรู้ในการทำเกษตรผสมผสานและเกษตรทฤษฎีใหม่ โดยใช้หลักเศรษฐกิจพอเพียงในการบริหารจัดการ กลุ่มทอผ้าฝ้าย ผ้าไหมลายสาเกตผ้าสไบขิด และทอธงผะเหวด กลุ่มดอกไม้ประดิษฐ์จากรังไหม กลุ่มตีเหล็ก กลุ่มทำดอกไม้ไฟ กลุ่มทำพิน กลุ่มสานตระกร้า กลุ่มทอเสื่อกก กลุ่มเฟอร์นิเจอร์จากรังไม้ กลุ่มทำตะเกียงกะลามะพร้าว กลุ่มทำลูกประคำ กลุ่มจัดการขยะ กลุ่มอาชีพเพาะเห็ด กลุ่มผลิตลวดหนามด้วยมือ และกลุ่มปลูกผักปลอดสารพิษ กลุ่มแปรรูปผลิตภัณฑ์จากข้าวหอมมะลิ ฟาร์มเพาะเลี้ยงกุ้ง ปลา และกลุ่มชุมชนท่องเที่ยว นวัตวิถี ส่วนแหล่งเรียนรู้ตามธรรมชาติ ในอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ดไม่พบว่ามีข้อมูล

3) บทบาทในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในชุมชนของครูคน.อำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด พบว่านอกจากครูคน.จะเป็นแหล่งความรู้ในตัวเองในฐานะผู้สอนแล้ว ยังมีบทบาทพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในชุมชน ได้แก่ เป็นที่ปรึกษาและเป็นวิทยากรฝึกอบรมส่งเสริมด้านอาชีพ ส่งเสริมด้านการใช้เทคโนโลยี เช่น Smart one คู่ Smart Farmer ให้กับกลุ่มเกษตรกร เป็นผู้รวบรวมเนื้อหาความรู้และข้อมูลแหล่งเรียนรู้ที่มีในชุมชนเพื่อเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ เป็นผู้ประสานงานจัดหาวิทยากร ผู้รู้ ปราชญ์ชาวบ้านและแหล่งเรียนรู้ตามความต้องการของชุมชน

นอกจากนี้ยังมีบทบาทในการผลิตและจัดทำสื่อเรียนรู้ จัดแหล่งเรียนรู้เคลื่อนที่ ที่ให้ความรู้เกี่ยวกับเน็ตประชารัฐ ตลอดจนการสร้างเพจแนะนำผลผลิตการเกษตรและจัดการเรียนการสอนผ่านสื่อออนไลน์ รวมถึงการสนับสนุนงบประมาณให้กับคณะกรรมการชุมชนเพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้

4) แนวทางการมีส่วนร่วมจัดการความรู้ของครูคน. กับชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด
สรุปแนวทางการจัดการความรู้ได้ 4 ประเด็น คือ

1. คนในชุมชนที่ครูคน. มีส่วนร่วมกันจัดการความรู้ได้แก่ ผู้นำในชุมชน เครือข่ายประชาชนผู้สนใจในอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด

2. กระบวนการจัดการความรู้ของครูคน. ร่วมกับชุมชน มีขั้นตอนตั้งแต่การประชุมวางแผนร่วมกับผู้นำในชุมชน รวบรวมและจัดเก็บข้อมูลเพื่อจัดทำฐานข้อมูล เตรียมความพร้อมของชุมชนเพื่อหาจุดเด่นและจุดด้อยของชุมชน จัดกระบวนการเรียนรู้ ประสานวิทยากรและผู้รู้เฉพาะด้านมาให้ความรู้ อบรมระดมความคิด ผลิตสื่อที่ช่วยให้ง่ายต่อการเรียนรู้ ช่วยเหลือการค้นคว้าข้อมูลในเรื่องอาชีพจัดกิจกรรมร่วมกับชุมชน เช่น การส่งเสริมการอ่านและเผยแพร่ความรู้ที่รวบรวมไว้ให้เกิดประโยชน์ การพาไปศึกษาดูงานแหล่งเรียนรู้อื่นๆ ถอดบทเรียนและสรุปเป็นองค์ความรู้

3. เนื้อหาความรู้ที่ครูคน. นำมาจัดการความรู้ส่วนใหญ่เป็นความรู้เพื่อส่งเสริมการพัฒนาอาชีพและคุณภาพชีวิตเช่น การจัดทำบัญชีครัวเรือน บัญชีกลุ่ม การจัดการต้นทุนและการหักค่าเสื่อม การประกอบอาชีพ และความรู้เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น โครงการเรียนรู้การใช้เทคโนโลยีเพื่อเศรษฐกิจ ดิจิทัลสู่สังคม การใช้สื่อออนไลน์ การค้าขายสินค้าออนไลน์ เป็นต้น

4. สื่อที่ครูคน. ใช้ในการจัดการความรู้ในชุมชนส่วนใหญ่อยู่ในรูปแบบของแผ่นพับ วิดีโอ สื่อสังคมออนไลน์ผ่านกลุ่มไลน์ เฟซบุ๊ก แฟนเพจ เป็นต้น

5) ความรู้และประสบการณ์ในการใช้และการผลิตสื่อออนไลน์ของครูคน. พบว่าครูคน. อำเภอเมืองจังหวัดร้อยเอ็ด เพียงบางส่วนที่จบการศึกษาด้านอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่ได้รับความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับสื่อและการผลิตสื่อโดยการอบรมวิทยากรแกนนำ จังหวัดร้อยเอ็ด โครงการ ETV และเน็ตประชารัฐ ซึ่งเป็นความรู้ในระดับพื้นฐานเกี่ยวกับทักษะความเข้าใจและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital literacy) เป็นความรู้และทักษะในการนำเครื่องมือ อุปกรณ์ และเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอยู่ในปัจจุบัน อาทิ คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ แทปเล็ต โปรแกรมคอมพิวเตอร์และสื่อออนไลน์มาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการสื่อสาร การปฏิบัติงานและการทำงานร่วมกัน ตลอดจนพัฒนากระบวนการทำงานและระบบงานให้มีความทันสมัยและมีประสิทธิภาพ การรู้เท่าทันเทคโนโลยีและความปลอดภัยในการใช้สื่อออนไลน์ ทั้งนี้ครูคน. ได้นำความรู้ดังกล่าวที่ผ่านการอบรมมาเผยแพร่ให้ชุมชนเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต การใช้เน็ตประชารัฐ ซึ่งส่วนใหญ่เน้นการใช้สื่อออนไลน์เพื่อขายสินค้ามากกว่าการค้นคว้าข่าวสารข้อมูลอื่นๆ ในด้านประสบการณ์เกี่ยวกับสื่อออนไลน์ของครูคน. ส่วนใหญ่จะเป็นประสบการณ์การสอนความรู้พื้นฐานการใช้อินเทอร์เน็ต และเป็นผู้ใช้สื่อออนไลน์มากกว่าเป็นผู้ผลิตเนื้อหาสื่อออนไลน์

6) ปัญหาที่พบในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ในชุมชน โดยสรุปแบ่งเป็น 4 ประเด็นคือ

1. ปัญหาคน พบว่าคนในชุมชนส่วนใหญ่เป็นผู้สูงอายุทำให้ขาดความรู้พื้นฐาน ขาดความรู้ ความเข้าใจและความพร้อมด้านการใช้สื่อออนไลน์ ขาดทักษะและประสบการณ์เกี่ยวกับสื่อและเทคโนโลยีใหม่ ขาดอุปกรณ์เครื่องมือ ขาดวิทยากรและบุคลากรที่มีความรู้เฉพาะทางด้านเทคโนโลยีสื่อออนไลน์ และยังไม่เห็นคุณค่าในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ นอกจากนี้ผู้นำชุมชนระดับกรรมการหมู่บ้านยังขาดความรู้ด้านเทคโนโลยีที่จะแนะนำหรือสนับสนุนให้มีการพัฒนาสื่อออนไลน์

2. ปัญหาด้านความรู้และวิธีการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ พบว่าการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ต้องเริ่มจากพัฒนาคน ซึ่งส่วนใหญ่คนในชุมชนยังเข้าไม่ถึงสื่อออนไลน์ การประชาสัมพันธ์ให้ความรู้เกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้ด้านสื่อออนไลน์ยังมีน้อย การจัดอบรมด้านการผลิตและการใช้สื่อออนไลน์ยังไม่เพียงพอ ต้องการให้หน่วยงานภาครัฐให้ความรู้แก่ชุมชนในด้านสื่อออนไลน์ให้มากขึ้นและทั่วถึง

3. ปัญหาเครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้ในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ พบว่าคนส่วนใหญ่ยังขาดกำลังทรัพย์ที่จะซื้ออุปกรณ์รองรับการผลิตสื่อออนไลน์ เช่น โน้ตบุ๊กและโทรศัพท์ที่ทันสมัย เครื่องมือที่ใช้ทั่วไปยังไม่รองรับการผลิตสื่อเพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ แม้แต่การใช้โทรศัพท์มือถือบางครั้งก็ยังเป็นเครื่องรุ่นธรรมดาที่ไม่ใช่สมาร์ตโฟนจึงไม่สามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ได้

4. ปัญหาทรัพยากรที่สนับสนุนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ พบว่าปัญหาหลักคือ งบประมาณด้านสื่อสารโทรคมนาคมยังเข้าไม่ถึงและยังไม่ได้รับการสนับสนุนเท่าที่ควร การพัฒนาเทคโนโลยีในการสื่อสารในชุมชนยังไม่ทันสมัย ส่วนใหญ่เน็ตประชารัฐยังเข้าไม่ถึง และแหล่งกระจายสัญญาณทางอินเทอร์เน็ตระดับตำบลยังมีน้อยไม่ทั่วถึง พื้นที่หลายแห่งในชุมชนเมืองยังมีความเร็วของอินเทอร์เน็ตที่ไม่เพียงพอ

7) สิ่งที่ครู กศน. อำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ดต้องการในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ในชุมชน พบว่าครู กศน. ส่วนใหญ่ต้องการให้มีเน็ตประชารัฐในระดับตำบลครอบคลุมครบทุกหมู่บ้านเพื่อเอื้อให้เกิดการเรียนรู้และเชื่อมต่อกับความรู้ด้านเทคโนโลยีใหม่ๆ ซึ่งจะช่วยในการจัดทำระบบข้อมูลแหล่งเรียนรู้ที่รวบรวมไว้ให้มีความเป็นปัจจุบันและอยู่ในรูปแบบของสื่อออนไลน์เพื่อให้ผู้สนใจสามารถค้นคว้าได้ง่าย ต้องการให้มีการจัดตั้งกรรมการในแต่ละหมู่บ้านทำหน้าที่เตรียมคนในหมู่บ้านเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ต นอกจากนี้ยังต้องการความรู้เกี่ยวกับการผลิตและใช้สื่อออนไลน์เพื่อขายสินค้าและนำเสนอข้อมูลที่นำเสนอของชุมชน ต้องการสร้างเครือข่ายในทุกตำบลให้มีส่วนร่วมพัฒนาสื่อและแหล่งเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์ ต้องการให้มีโครงการอบรมความรู้เกี่ยวกับข้อดีและข้อเสียของสื่อออนไลน์ การสร้างสื่อที่ทันสมัยเพื่อประชาสัมพันธ์ชุมชนอำเภอเมืองผ่านช่องทาง Youtube เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ออนไลน์สำหรับประชาชนทั่วไปอย่างกว้างขวาง ต้องการการสนับสนุนงบประมาณในการพัฒนาอุปกรณ์ในการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ออนไลน์ ส่วนข้อเสนอแนะอื่นๆ ที่ต้องการคืออยากให้หน่วยงานของภาครัฐดูแลและจัดให้มีการอบรมให้ความรู้แก่ชุมชนในทุกหมู่บ้านอย่างต่อเนื่องต่อไป

3. แนวทางการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชนของผู้นำในชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด

ผู้วิจัยและกลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนได้ร่วมกันตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูลตามแนวทางของวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยการรวบรวมข้อมูลเชิงนโยบายในระดับบริหารด้วยเครื่องมือวิจัยชุดใกล้เคียงกันจากการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้นำในชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด จำนวน 15 คน (ดังรายชื่อในภาคผนวก) นำมาสังเคราะห์เนื้อหาและสรุปประเด็นแนวทางพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมของผู้นำในชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด ดังต่อไปนี้

1) ทิศนคติของผู้นำชุมชนต่อการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ พบว่าการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์เป็นเรื่องสำคัญและจำเป็นมากต่อการพัฒนาประเทศไทยแลนด์ 4.0 โดยเป็นการเผยแพร่แหล่งเรียนรู้ที่มีอยู่ในชุมชนอำเภอเมืองร้อยเอ็ดให้ประชาชนทั่วไปได้รับรู้มากขึ้นแม้ว่าจะไม่ได้เดินทางมาสัมผัสโดยตรง การผลิตสื่อเรียนรู้สมัยใหม่ด้วยการนำเสนอเรื่องราวที่น่าสนใจและเผยแพร่ผ่านระบบเครือข่ายออนไลน์จะส่งผลกระทบต่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ดียิ่งขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ที่เกิดจากกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชนช่วยส่งเสริมกิจกรรมความร่วมมือในชุมชน มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในวงกว้างขึ้นแทนที่จะเป็นความรับผิดชอบของหน่วยงานหนึ่งหน่วยงานใดเพียงหน่วยเดียว การบูรณาการจากหลายฝ่ายทำให้เกิดแหล่งเรียนรู้ที่เปิดมุมมองใหม่ๆ ให้แตกต่างหลากหลายครอบคลุมหลายมิติ

การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมเป็นประโยชน์มากในชุมชน โดยนอกจากจะเพิ่มช่องทางการเรียนรู้ตามอัธยาศัยแล้วยังช่วยยกระดับคุณภาพชีวิตในแง่ของการสร้างรายได้ ส่งเสริมเศรษฐกิจภาพรวมทั้งระดับชุมชนและสังคมได้อีกด้วย เช่นทุกวันนี้ประชาชนในตำบลแคนใหญ่มีการทำเกษตรกรรมอย่างหลากหลายและผลผลิตที่ได้ก็หลากหลายประเภท แต่ตลาดรองรับผลผลิตทางการเกษตรเหล่านี้ยังมีไม่มากพอและถึงแม้จะมีก็โดนกดราคาจากผู้ซื้อ แต่หากเกษตรกรเหล่านี้มีความรู้ความสามารถใช้สื่อออนไลน์ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ไกล่เกลี่ยและความต้องการของตลาดก็ย่อมช่วยให้สามารถผลิตสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อจำหน่ายสินค้าของตนเอง และยังสามารถกำหนดราคาขายที่เหมาะสมไม่ขาดทุน

แหล่งเรียนรู้ออนไลน์ยังเป็นแหล่งรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับชุมชนที่แต่ละตำบลสามารถร่วมกันสร้างเนื้อหาและแบ่งปันเรื่องราวดี ๆ ที่เป็นจุดเด่นของแต่ละตำบลให้กับคนทั่วไปได้ทราบถึงความเคลื่อนไหวทั้งสถานที่สำคัญ ผู้รู้ ปรากฏชาวบ้านที่มีความรู้ตรงกับความต้องการของบุคคลที่เข้ามาเรียนรู้ ค้นหาคำตอบแลกเปลี่ยนเติมเต็มความรู้ใหม่ๆ ให้ทันยุคทันเหตุการณ์ สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการดำรงชีวิตให้สอดคล้องกับโลกปัจจุบัน โดยเฉพาะการพัฒนาอาชีพที่เกี่ยวข้องกับตนเองให้ก้าวหน้าต่อยอดต่อไป สิ่งที่สำคัญการเรียนรู้ผ่านแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ยังเปิดโอกาสให้การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ทุกหนทุกแห่งรวดเร็วและเรียนรู้ได้ตลอดเวลาเหมาะสมกับสังคมปัจจุบัน

แหล่งเรียนรู้ออนไลน์ยังช่วยเพิ่มศักยภาพของผู้เรียนให้สูงขึ้นโดยสามารถดำรงชีวิตอย่างมีความสุขบนพื้นฐานของความเป็นไทยที่ผสมกลมกลืนกับความเป็นสากล โดยเป็นการเรียนรู้คู่ขนานระหว่างความรู้สากลกับความรู้ท้องถิ่น เช่น ช่างงานเครื่องดนตรี เครื่องใช้ ศิลปะการทอผ้าไหมผ้าฝ้ายและการละเล่น

ซึ่งล้วนเป็นความรู้ที่อยู่ในตัวของบุคคล แม้แต่สิ่งที่เป็นข้อควรปฏิบัติ เป็นนิทานคำสอน บทเพลง ตำราของปราชญ์ชาวบ้าน ซึ่งสิ่งเหล่านี้มีความเชื่อมโยงกับธรรมชาติและเทคโนโลยีพื้นบ้าน สอดคล้องกับสังคมและการดำรงชีวิตของคนไทย ที่ควรได้พัฒนาแหล่งเรียนรู้ใหม่ที่ส่งเสริมการเรียนรู้คู่ขนานระหว่างความรู้ท้องถิ่นสู่สากล

2) พฤติกรรมการเรียนรู้และแนวทางการใช้แหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของชุมชนหรือหน่วยงาน พบว่า ผู้นำชุมชนส่วนใหญ่มีข้อคิดเห็นเกี่ยวกับพฤติกรรมการเรียนรู้และการใช้แหล่งเรียนรู้ออนไลน์ในชุมชนโดยสรุปว่าเป็นเรื่องที่มีความเป็นไปได้มากเพราะทุกวันนี้คนในชุมชนส่วนใหญ่สามารถใช้ Smartphone และอุปกรณ์อื่นๆ ในการค้นหาสืบค้นข้อมูลได้ ปัจจุบันคนในชุมชนมีความคุ้นเคยกับการใช้เทคโนโลยีมากขึ้น การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ร้อยละ 20 ถึง 40 มีวัตถุประสงค์หลักในการใช้เครือข่ายออนไลน์เพื่อติดต่อสื่อสารและการแลกเปลี่ยนความรู้ กิจกรรมที่ทำเป็นประจำในเครือข่ายคือการแบ่งปันความรู้เพื่อให้สมาชิกแสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร ดังนั้นการนำแหล่งเรียนรู้ที่มีของชุมชนตนเองมาเผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์จึงมีความเหมาะสมสามารถช่วยในการค้นหาข้อมูลต่างๆ และเป็นแหล่งเรียนรู้ให้กับชุมชนและผู้สนใจโดยทั่วไป

การเข้าสู่ระบบออนไลน์ในชุมชนชนบทแม้จะเป็นอำเภอเมือง แต่ยังเป็นต้องตระหนักว่า ประเทศเรามีทั้งผู้ที่สนใจเรื่องเทคโนโลยีใหม่ๆ และผู้ที่ไม่มีความรู้ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี ดังนั้นสิ่งที่ควรคำนึงถึงในการพัฒนาผู้รู้ผู้สนใจมี 2 ส่วนคือ 1) ผู้ศึกษาเพื่อนำประโยชน์ไปพัฒนาตนเองให้รู้เท่าทันเทคโนโลยี 2) ผู้เผยแพร่เทคโนโลยีที่ขาดการแยกแยะผิดชอบชั่วดี การพัฒนาคนในชุมชนจำเป็นต้องมีผู้รู้คอยให้คำแนะนำองค์ความรู้เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีอย่างเข้าใจและใช้ตามความจำเป็นขององค์กรและชุมชน กำหนดเป้าหมายให้ชัดเจนว่าต้องการพัฒนาด้านใดให้ตอบโจทย์สังคมชนบทที่จะนำสู่กระบวนการพัฒนาศักยภาพของสังคมตนเอง

แหล่งเรียนรู้ออนไลน์ในชุมชนต้องคำนึงถึงประโยชน์ของแหล่งเรียนรู้ การเข้าถึงสารสนเทศในแหล่งเรียนรู้ แนวทางที่ประชาชนจะได้รับประโยชน์จากการใช้แหล่งเรียนรู้ สนับสนุนให้มีแหล่งเรียนรู้ที่มีการจัดการความรู้อย่างหลากหลายตรงตามความต้องการและความสนใจของประชาชนทุกกลุ่ม ส่งเสริมให้เลือกเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่องเพื่อให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีชีวิตน่าศึกษาน่าสนใจกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต

นอกจากนี้ผู้นำชุมชนส่วนใหญ่ยังเห็นว่ามีจำเป็นต้องมีหน่วยงานภาครัฐและเอกชน กำกับดูแลและส่งเสริม ควรมีการจัดประชุมชี้แจงหรือจัดประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อแนะนำการใช้แหล่งเรียนรู้ออนไลน์ และมีการประชาสัมพันธ์ให้รับรู้ข้อมูลอย่างทั่วถึง โดยเฉพาะต้องการให้หลายหน่วยงานร่วมกันสนับสนุนคนวัยกลางคนที่มีช่วงอายุระหว่าง 30 ถึง 45 ปี ซึ่งมีภูมิรู้เกี่ยวกับชุมชน และกลุ่มเยาวชนถึงกลุ่มยุวชนให้ได้เรียนรู้การใช้ระบบออนไลน์อย่างมีคุณภาพ เนื่องจากผู้ใช้สื่อออนไลน์ในชุมชนส่วนใหญ่มักเป็นกลุ่มวัยรุ่นและไม่ค่อยใส่ใจการรับเนื้อหาที่เป็นความรู้มากนัก มักเน้นการใช้งานเพื่อติดต่อสื่อสารและบันเทิง จึงควรมีการสำรวจชุมชนเพื่อสร้างกลุ่มเป้าหมายที่เป็นแกนนำเพื่อรวบรวมกลุ่มสนใจในประเด็นต่างๆ ของชุมชน และจัดพื้นที่ให้กลุ่มเหล่านั้นได้มีโอกาสแบ่งปันความรู้ สร้างบรรยากาศการเรียนรู้และถ่ายทอดวิชาการร่วมกันอย่างไม่เป็นทางการ โดยอาศัยข้อได้เปรียบของเทคโนโลยีที่ช่วยทำให้ทุกคนเข้าถึงข้อมูลได้ตลอดเวลา

ข้อสรุปของผู้นำชุมชนมีประเด็นควรพิจารณา 2 ประการคือ ประการแรกเกี่ยวกับการเสริมความรู้ให้กลุ่มเป้าหมายที่เป็นเกษตรกรและผู้สูงวัยในชุมชนเนื่องจากส่วนใหญ่มีองค์ความรู้ชุมชนแต่ไม่มีความรู้ความสามารถและความเข้าใจการใช้สื่อออนไลน์ ประการที่สอง คือ การขาดวิทยากรในการให้ความรู้อย่างจริงจังและต่อเนื่อง ซึ่งถ้ามีวิทยากรที่มีความรู้ความสามารถลงพื้นที่เพื่อให้ความรู้และติดตามผลเป็นระยะอย่างต่อเนื่องจนกว่ากลุ่มเป้าหมายสามารถใช้งานได้เอง จะทำให้กลุ่มเหล่านี้ได้ใช้ประโยชน์จากสื่อออนไลน์เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ที่ส่งเสริมพัฒนาอาชีพเกษตรกรให้ยกระดับสู่การเป็น smart farmer และหากทุกภาคส่วนให้ความสำคัญและร่วมมือกันอย่างจริงจัง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการติดตามโครงการติดตั้งอินเทอร์เน็ตประชารัฐให้กระจายสัญญาณได้อย่างทั่วถึงครอบคลุมทั่วทุกพื้นที่ย่อมส่งผลให้การเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ออนไลน์มีส่วนช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตและทำให้เศรษฐกิจในชุมชนดีขึ้น

3) วิธีการจัดการความรู้ของชุมชนเพื่อให้เกิดการมีส่วนร่วม ผู้นำชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับวิธีการในการจัดการความรู้ของชุมชนเพื่อให้เกิดการมีส่วนร่วม โดยสรุปดังนี้

1. การสร้างวิสัยทัศน์ร่วมกันของชุมชนเป็นสิ่งสำคัญอันดับต้นๆที่จะผลักดันให้เกิดการบริหารจัดการตนเองสู่การเป็นองค์กรชุมชนเข้มแข็ง โดยให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมในทุกระดับโดยเฉพาะการตัดสินใจร่วมกันที่จะจัดการความรู้ของชุมชนเพื่อสร้างความร่วมมือในการดำเนินการไปสู่การเปลี่ยนแปลงด้านต่างๆ ตามเป้าหมายของชุมชน

2. รวบรวมความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่นหรือปราชญ์ชาวบ้านซึ่งมีแนวปฏิบัติที่ดีประสบผลสำเร็จเป็นที่ยอมรับของคนในชุมชน เพื่อเป็นผู้นำที่เข้มแข็งในชุมชนที่สามารถสร้างแรงจูงใจให้เกิดการรวมกลุ่มและมีระบบบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้ของตนเอง โดยคัดเลือกบุคคลที่สามารถอบรมให้ความรู้และถ่ายทอดแนวปฏิบัติให้กับเยาวชนและประชาชนที่สนใจนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ นอกจากนี้ควรเชื่อมโยงประสานหน่วยงานราชการ เช่น กศน. อบต. สำนักงานเกษตร ให้จัดทำโครงการที่ส่งเสริมอาชีพด้านการทำการเกษตรที่มีแนวคิดแนวทางใหม่ๆมาเผยแพร่ให้ชุมชนได้รับรู้ข่าวสารทันต่อเหตุการณ์ เช่น ผู้นำของบ้านแคน เป็นชุมชนที่มีผู้นำที่เข้มแข็ง สามารถสร้างแรงจูงใจให้กับชาวบ้านได้เป็นอย่างดี เป็นชุมชนที่มีความสามัคคี มีการรวมกลุ่มอาชีพขึ้นหลายอาชีพ เช่น กลุ่มอาชีพปลูกผักปลอดสาร กลุ่มทอผ้าไหม และเป็นกลุ่มที่ทำกันมานานจนสร้างรายได้ที่มั่นคง

เช่นเดียวกับบ้านโนนสำราญที่เป็นชุมชนที่รวมตัวเป็นกลุ่มที่มีแนวคิดและความสนใจร่วมกันที่จะเรียนรู้ที่มาของหมู่บ้านโนนสำราญเพื่อรวบรวมเรื่องราวที่เป็นจุดเด่นของหมู่บ้าน จัดทำเป็นหมู่บ้านโฮมสเตย์ให้บุคคลภายนอกได้เข้ามาเรียนรู้วิถีชีวิตในชุมชนของตน และขยายความร่วมมือกับ OTOP ทำให้งานส่วนใหญ่สำเร็จด้วยดี จากความสำเร็จที่เกิดขึ้นทำให้ชุมชนบ้านโนนสำราญกลายเป็นแหล่งเรียนรู้ที่จัดอบรมให้ความรู้ ซึ่งสามารถใช้สื่อออนไลน์ประชาสัมพันธ์การจัดการหมู่บ้านโนนสำราญให้เป็นตัวอย่างในการสร้างเครือข่ายเรียนรู้อื่นๆต่อไป

3. วิธีการรวบรวมข้อมูลความรู้ในชุมชนต้องจัดการอย่างเป็นระบบ จัดทำทำเนียบแหล่งเรียนรู้ในชุมชนให้เป็นหมวดหมู่ โดยเน้นให้ทุกภาคส่วนมีส่วนร่วมในการสำรวจและบันทึกเรื่องราวที่เป็นเนื้อหาความรู้ของชุมชน และเผยแพร่ประชาสัมพันธ์แหล่งเรียนรู้ให้คนในชุมชนร่วมรับรู้ โดยมีการคัดกรองจาก

ข้อมูลให้เป็นสารสนเทศที่มีคุณค่าสามารถนำไปใช้ประโยชน์และแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้ให้ต่อยอดต่อไปอย่างต่อเนื่อง

4. มีการจัดอบรมกลุ่มเป้าหมายในการใช้อุปกรณ์สมาร์ตโฟนผ่านสื่อออนไลน์ต่างๆ อย่างต่อเนื่องทั้งตัวของปราชญ์ชาวบ้านเองและกลุ่มเป้าหมายที่เข้ามาศึกษาในแหล่งเรียนรู้ ควรนำสื่อเทคโนโลยีมาใช้ในการอบรมให้ความรู้ให้ครบถ้วน เช่น สมาร์ตโฟน โน้ตบุ๊ก เป็นต้น

5. เผยแพร่ความรู้เก่าและใหม่ของชุมชนอย่างผสมผสานเพื่อเรียนรู้รากฐานความเป็นมาของชุมชน โดยเปิดช่องทางหลากหลายรูปแบบที่เอื้อให้มีการแบ่งปัน เสริมเติมเต็มความรู้และนวัตกรรมใหม่ที่สังคมคิดได้ มีการจัดประชุมประชาคมภายในหมู่บ้าน สร้างรูปแบบการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ใหม่ๆ ชำม่วยข้ามเนื้อหาเพื่อสร้างความรู้รอบกรอบเพื่อนำไปแก้ไขปัญหาในการปฏิบัติจริงในอาชีพ โดยใช้สื่อเป็นตัวกลางเชื่อมต่อมุมมองใหม่ให้เกิดการวิพากษ์วิจารณ์ที่สร้างสรรค์และนำมาซึ่งความร่วมมือในการปรับเปลี่ยนพัฒนาความรู้และแหล่งเรียนรู้ใหม่ๆให้เกิดขึ้น

6. สร้างเครือข่ายความรู้ให้ขยายฐานความรู้และความร่วมมือออกไปในทุกๆ ด้าน ให้ครอบคลุมทุกมิติของการพัฒนา โดยเฉพาะการสร้างกลไกการมีส่วนร่วมพัฒนาแหล่งเรียนรู้ให้มีความยืดหยุ่นมุ่งการช่วยเหลือเกื้อกูลในชุมชนเป็นหลัก รวมถึงการสร้างการรับผิดชอบร่วมกันทั้งประโยชน์ที่ได้รับและผลเสียที่อาจเกิดขึ้นในการพัฒนา มีกลไกดำเนินการของชุมชนในการติดตาม ปรับปรุงและป้องกันอย่างเป็นระบบ ตลอดจนสร้างรูปแบบที่เหมาะสมในการขอรับการสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐเพื่อนำความรู้สู่ชุมชน โดยมีแผนงานและงบประมาณที่ชัดเจนและน่าเชื่อถือ

4) จุดอ่อนและจุดแข็งในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ดสรุปได้ดังนี้

1. จุดอ่อนในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของชุมชน พบว่าชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด ยังมีประชาชนบางส่วนที่ยังไม่มีความพร้อมในการเรียนรู้เกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ เหตุผลส่วนหนึ่งมาจากช่วงวัยของผู้ที่เกิดก่อนยุคเทคโนโลยีใหม่ๆ ทำให้ไม่สามารถเรียนรู้และเข้าใจสื่อใหม่ได้รวดเร็ว โดยเฉพาะอย่างยิ่งบริบทของชุมชนที่ประชาชนส่วนใหญ่เป็นผู้สูงอายุในจำนวนที่มากกว่ากลุ่มวัยรุ่นทำให้การใช้สื่อออนไลน์เป็นไปได้ค่อนข้างยาก และกลุ่มผู้สูงอายุนี้อายุส่วนใหญ่ยังเป็นกลุ่มคนในสังคมที่ประกอบอาชีพการเกษตรที่ยังไม่เห็นความสำคัญและความจำเป็นในการปรับตัวเข้าสู่โลกออนไลน์ จึงทำให้การพัฒนาความรู้เกี่ยวกับสื่อออนไลน์ยังไม่สร้างแรงจูงใจให้เกิดความต้องการเรียนรู้เท่าที่ควร และแม้แต่ผู้สูงอายุบางส่วนที่ผู้ประกอบกิจการอื่นก็ยังมีความรู้ความเข้าใจในการใช้สื่อออนไลน์ค่อนข้างน้อยจึงไม่สามารถต่อยอดประยุกต์ใช้แหล่งเรียนรู้ออนไลน์ให้เกิดประโยชน์ในการดำเนินกิจกรรมได้มากนัก

ข้อจำกัดซึ่งเป็นจุดอ่อนอีกประการหนึ่งคือ การขาดกลไกในการสร้างแรงจูงใจให้เกิดการจัดการความรู้และมีส่วนร่วมในแหล่งเรียนรู้ของชุมชน ขาดบุคลากรที่จะริเริ่มและทุ่มเทการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ใหม่ที่ต้องอาศัยการขับเคลื่อนจากการพัฒนาคนในชุมชนให้เห็นความสำคัญ แม้แต่แหล่งเรียนรู้ที่มีอยู่ในชุมชนเองก็ยิ่งขาดการประชาสัมพันธ์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งขาดความรู้และความชำนาญในการใช้สื่อ ขาดงบประมาณในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในชุมชน ขาดเครื่องมือเทคโนโลยีสารสนเทศในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ชุมชน การใช้อินเทอร์เน็ตยังไม่ครอบคลุมทั่วถึงครัวเรือน ทำให้เป็นภาระต้องมีค่าใช้จ่ายในการใช้บริการอินเทอร์เน็ต หลายชุมชนยังไม่มีเน็ตประชารัฐ และสัญญาณที่ส่งให้ใช้ก็ไม่เพียงพอ

2. จุดแข็งในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของชุมชน พบว่า ผู้นำชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด ส่วนใหญ่ให้ความเห็นเกี่ยวกับจุดแข็งในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ในชุมชนโดยสรุปดังนี้คือ

นโยบายรัฐบาลให้ความสำคัญกับการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายทั้งประเภทบุคคลและสถานที่ การสร้างโอกาสให้ประชาชนเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายทำให้ประชาชนได้รับความรู้ที่เพิ่มขึ้น รวมทั้งการสนับสนุนการใช้เทคโนโลยี 4.0 และโครงการเน็ตประชารัฐ

ชุมชนเมืองร้อยเอ็ดมีประชาชนที่ให้ความสำคัญกับแหล่งเรียนรู้โดยถือเป็นประตูสู่ภาคปฏิบัติและเป็นทางเลือกในการเรียนรู้ให้ตรงกับความสามารถของแต่ละบุคคล โดยเฉพาะในปัจจุบันเทคโนโลยีการสื่อสารเปิดโอกาสให้การเข้าถึงข้อมูลแหล่งเรียนรู้ได้สะดวกรวดเร็วและหลากหลายช่องทาง จึงทำให้หลายชุมชนมีความกระตือรือร้นที่จะแลกเปลี่ยนข้อมูล ความรู้และเรื่องราวของแต่ละชุมชนที่เกิดขึ้นแตกต่างกันผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อให้ชุมชนหรือสังคมอื่นได้รับรู้ผลงานการคิดค้นสิ่งใหม่ๆที่เกิดขึ้นโดยปัจจุบันพื้นที่ การรับรู้ความก้าวหน้าของการพัฒนาในสังคมที่แตกต่างไปนี้ส่งผลต่อการแข่งขันเพื่อนำไปสู่การสร้างสิ่งที่ดีกว่า ซึ่งทำให้เกิดสังคมที่ต้องอาศัยความรู้เป็นฐานการพัฒนา และจำเป็นต้องมีแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณภาพเพื่อสร้างชุมชนให้มีความเข้มแข็ง

จุดแข็งที่สำคัญอีกประการหนึ่งของการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ดคือ ความต้องการที่จะเพิ่มรายได้ของบุคคล ครัวเรือนและชุมชน โดยเฉพาะเมื่อการค้าขายผ่านสื่อออนไลน์มีต้นทุนต่ำกว่าการค้าขายแบบเดิม ซึ่งต้องมีค่าใช้จ่ายหลายด้านทั้งการจ้างแรงงาน การตลาดและที่เก็บสต็อกสินค้า จึงเป็นแรงจูงใจผู้ประกอบการรุ่นใหม่เห็นความสำคัญของการสร้างสื่อเป็นแหล่งเรียนรู้และใช้เป็นพื้นที่แลกเปลี่ยนศึกษาความต้องการของลูกค้าเพื่อผลิตนวัตกรรมใหม่ๆ ที่ช่วยยกระดับการทำอาชีพเกษตรแบบเดิมให้มีการสร้างมูลค่าที่สูงขึ้น ดังเห็นได้ว่า ปัจจุบันชุมชนที่มีพื้นฐานอาชีพด้านการเกษตรและมีความรู้ความสามารถด้านการเกษตรเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว เริ่มมีความต้องการเรียนรู้เทคโนโลยีเกี่ยวกับการใช้สื่อออนไลน์เพื่อนำมาช่วยด้านการบริหารจัดการให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

5) กลไกในการจัดการการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด พบว่า ผู้นำชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด มีความเห็นเกี่ยวกับกลไกในการจัดการแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของชุมชนว่ามีความสำคัญต่อการขับเคลื่อนการพัฒนา โดยเฉพาะกลไกหลักของการพัฒนาคือ “คน” ที่จะเป็นผู้นำให้

เกิดกิจกรรมหรือการปฏิบัติให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ โดยมีความเห็นต่อกลไกที่เป็นองค์ประกอบในการพัฒนา แหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของชุมชน สรุปได้ดังนี้

1. คน ผู้นำชุมชนที่ให้สัมภาษณ์ทุกคนมีความเห็นสอดคล้องกันว่า “คน” เป็นกลไกหลักที่มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งต่อการขับเคลื่อนการพัฒนาใดๆ การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของชุมชนต้องเริ่มจากกลุ่มคนที่รวมผู้มีความรู้ความถนัดใน 3 บทบาทหลักได้แก่ 1) บทบาทผู้รู้ซึ่งเป็นเจ้าของเนื้อหาความรู้ที่เกิดจากการได้ลงมือปฏิบัติ 2) บทบาทผู้ปฏิบัติการทางเทคโนโลยีที่จะนำเนื้อหาความรู้มาสร้างรูปแบบนำเสนอผ่านสื่อออนไลน์ และ 3) บทบาทผู้บริหารจัดการทรัพยากรการเรียนรู้ที่เป็นกลไกสนับสนุนและเอื้ออำนวยการพัฒนา กลุ่มคนที่สามารถเป็นแกนนำริเริ่มภารกิจทั้ง 3 บทบาทนี้คือกลไกหลักที่จะสร้างกลไกสนับสนุนมาเสริมภารกิจในแต่ละบทบาทให้มีความเข้มแข็งมากขึ้น ซึ่งผู้นำชุมชนมีความเห็นว่า “กศน.” เป็นกลไกหลักที่มีศักยภาพที่จะริเริ่มบทบาทการทำงานทั้ง 3 ด้านเนื่องจากมีประสบการณ์ในการทำกิจกรรมและปฏิบัติการในชุมชนทุกตำบล สามารถจัดหาแหล่งความรู้และผู้ที่มีความรู้ความสามารถในด้านต่างๆ มาจัดการความรู้เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมชุมชนอย่างเป็นระบบ และยังคุ้นเคยกับกระบวนการถ่ายทอดองค์ความรู้สู่ชุมชน สามารถจัดกิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสร้างองค์ความรู้ใหม่ๆ เพื่อแบ่งปันความรู้ให้นำไปประยุกต์ใช้ประโยชน์ในการดำรงชีวิตสอดคล้องตามแนวทางการศึกษาตลอดชีวิต

นอกจากนี้ผู้นำชุมชนอีกส่วนหนึ่งยังมีความเห็นว่า “อบต.” เป็นอีกหนึ่งหน่วยงานหรือกลุ่มคนที่มีความพร้อมและมีศักยภาพด้านการบริหารจัดการคนและทรัพยากรการเรียนรู้ที่จะเป็นกลไกสนับสนุนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของชุมชนได้ โดยสามารถประสานงานสร้างความร่วมมือของภาคีทั้งภาครัฐและภาคเอกชน ตลอดจนเครือข่ายกลุ่มต่างๆ ในชุมชนให้เชื่อมโยงกันทุกภาคส่วนเพื่อเข้ามามีส่วนร่วมสร้างแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของชุมชนให้ขับเคลื่อนไปอย่างต่อเนื่อง

2. เครื่องมือ ผู้นำชุมชนให้ความสำคัญกับการจัดหาเครื่องมือที่สามารถรองรับการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ในชุมชน โดยจัดเป็นกลไกสนับสนุนที่สำคัญที่จะส่งผลต่อความสำเร็จของการพัฒนา เนื่องจากการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ต้องอาศัยเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาเป็นองค์ประกอบในการจัดการความรู้ที่มีอยู่ในชุมชนให้อยู่ในรูปแบบของสื่อใหม่ที่ปรับเปลี่ยนแนวคิดและวิธีการเรียนรู้โดยเน้นการมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกัน เพื่อกระตุ้นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และการสร้างสรรค์นวัตกรรมในชุมชน เครื่องมือที่จะพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์จึงไม่เพียงอยู่ที่เครื่องคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ โน้ตบุ๊ก สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต หรือซอฟต์แวร์อื่นๆ สิ่งที่ต้องรองรับการใช้งานของอุปกรณ์ดังกล่าวคือ เทคโนโลยีระบบเครือข่าย ที่ควรดำเนินการติดตั้งโครงข่ายและจุดกระจายสัญญาณอินเทอร์เน็ตให้เพียงพอต่อการใช้งาน ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่จะสนับสนุนและจูงใจให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมเรียนรู้และพัฒนาความคิดใหม่ๆ ในการจัดการความรู้ในชุมชน ปัจจุบันรัฐมีนโยบายบริการเครือข่ายอินเทอร์เน็ตให้ครอบคลุมทั่วถึงทุกพื้นที่โดยมีโครงการเน็ตประชารัฐ แต่สภาพที่เป็นอยู่จริงระบบเครือข่ายยังไม่สามารถรองรับการใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งหากมีการประสานความร่วมมือกับภาคเอกชนให้มีส่วนส่งเสริมและพัฒนา

ระบบหรือโดยการลดค่าบริการในการเช่าสัญญาณให้มีราคาถูกลงก็จะเอื้อให้เกิดกำลังซื้ออุปกรณ์มาใช้ในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์มากขึ้น

3. เนื้อหาความรู้ ผู้นำชุมชนมีความเห็นว่าแหล่งเรียนรู้ในชุมชนเป็นที่รวบรวมเนื้อหาความรู้มากมายหลายมิติขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อมในชุมชนนั้นๆ การสร้างเนื้อหาความรู้ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของชุมชนในอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ดส่วนใหญ่เป็นแหล่งเรียนรู้เกี่ยวกับกลุ่มอาชีพต่างๆในแต่ละตำบล เช่น กลุ่มอาชีพเกษตรในพื้นที่ตำบลแคนใหญ่ คนในชุมชน 80% ประกอบอาชีพทางการเกษตร มีภูมิปัญญาหรือปราชญ์ชาวบ้านมีความรู้ด้านการทำงานการเกษตรแบบผสมผสานและผ่านการพัฒนาความรู้แล้วจากหน่วยงานต่างๆ และมีการจัดระบบภายในเป็นอย่างดีเพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ที่เปิดให้ประชาชนเข้าไปศึกษาในแหล่งเรียนรู้จริงเพื่อนำไปปรับใช้ในพื้นที่ของตนเองเป็นการลดค่าใช้จ่ายและเพิ่มรายได้จากการจำหน่ายผลผลิตที่เหลือจากการบริโภคเองในครัวเรือน

กลุ่มชาวอินทรี เป็นอีกกลุ่มอาชีพที่มีแนวคิดด้านการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม เป็นกลุ่มที่คิดสร้างมูลค่าให้สินค้าเกษตรคือ ข้าว โดยนำมาออกแบบการบรรจุให้มีรูปลักษณ์สวยงามเพื่อจัดจำหน่าย และยังคิดค้นสูตรปุ๋ยน้ำหมักเพื่อส่งเสริมการสร้างรายได้จากของเสียในการเกษตร ซึ่งเป็นความรู้ที่สามารถรวบรวมสร้างเนื้อหาความรู้เผยแพร่ให้ชุมชนได้ทราบ นอกจากนั้นยังมีเรื่องราวถึงประวัติความเป็นมาของชุมชน วิธีการพึ่งพาและแบบแผนสังคมวัฒนธรรมที่สร้างความรักความสามัคคีในชุมชน การสร้างจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อม ปลูกฝังคุณค่าของทรัพยากรธรรมชาติ โดยมีโครงการร่วมกันปลูกไม้ยืนต้น ไม้ประดับ การอนุรักษ์แหล่งน้ำ การป้องกันสารเคมีในดินและน้ำ การรักษาความสะอาดภายในบริเวณหมู่บ้านทุกหมู่บ้านอย่างต่อเนื่อง ซึ่งล้วนเป็นความรู้ที่ควรเผยแพร่ให้ชุมชนอื่นๆได้รับรู้ นอกจากนี้ยังมีกลุ่มอาชีพอื่นๆอีกหลายกลุ่ม เช่น กลุ่มเพาะเห็ดที่ใช้วัสดุจากธรรมชาติ กลุ่มนวัตวิถีที่ชุมชนรวมตัวกันนำบ้านของตนเองมาร่วมโครงการโฮมสเตย์จำนวนมากถึง 18 หลังคาเรือนเพื่อพัฒนาหมู่บ้านให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมอีกหนึ่งหมู่บ้านในจังหวัดร้อยเอ็ด ทั้งนี้ผู้นำชุมชนยังได้ทิ้งท้ายถึงสิ่งที่เป็ความรู้อื่นๆที่แต่ละตำบลแข่งขันกันพัฒนาขึ้นอย่างต่อเนื่อง

โดยสรุปเนื้อหาความรู้ที่ควรนำมารวบรวมเป็นแหล่งเรียนรู้ในชุมชนจึงเป็นเรื่องราววิถีการดำเนินชีวิตของแต่ละพื้นที่แต่ละตำบลในอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด ที่มีทั้งส่วนที่ใกล้เคียงกันและแตกต่างกัน ในมิติต่างๆของสิ่งแวดล้อมทั้งที่เป็นลักษณะทางธรรมชาติและสิ่งที่คนในชุมชนได้สร้างขึ้น ซึ่งแหล่งเรียนรู้ที่กล่าวนี้ยังมีความเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงไปได้ตามสถานการณ์ การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์จึงเป็นช่องทางที่เหมาะสมที่ช่วยให้คนในชุมชนได้เป็นทั้งผู้สร้างและผู้ใช้เนื้อหาความรู้ ซึ่งสามารถเพิ่มเติม เปลี่ยนแปลงและแก้ไขได้ ทำให้ความรู้ที่เกิดขึ้นมีความเคลื่อนไหวเป็นจริงและเป็นปัจจุบันได้ต่อเนื่องไม่หยุดนิ่ง

4. ลักษณะการมีส่วนร่วมในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของชุมชน ผู้นำชุมชนได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับลักษณะการมีส่วนร่วมในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ในอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด โดยสรุปว่า ปัจจุบันแหล่งเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการรวมตัวและการมีส่วนร่วมในการพัฒนาของกลุ่มอาชีพต่างๆ มีมากขึ้น โดยเฉพาะการสร้างเครือข่ายระหว่างกลุ่มผู้นำในแต่ละชุมชนมีความร่วมมือในการพัฒนาเป็นอย่างดี หลายชุมชน

ได้รับการยอมรับและได้รับรางวัลจากหน่วยงานต่างๆมากมาย ตลอดจนเจ้าของแหล่งเรียนรู้ก็เป็นบุคคลที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นผู้รู้และมีความสามารถบริหารจัดการอาชีพของตนจนเป็นต้นแบบในการปฏิบัติได้ ซึ่งทำให้มีหน่วยงานราชการที่เกี่ยวข้องเข้ามาร่วมให้การสนับสนุนอย่างต่อเนื่องทั้งในด้านวัสดุอุปกรณ์ ความรู้และงบประมาณการดำเนินการ แต่การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ที่มีอยู่ให้เป็นที่เหมือนผ่านสื่อออนไลน์ยังเป็นสิ่งที่คนในชุมชนเองไม่สามารถขับเคลื่อนได้มากนัก เพราะยังต้องการความร่วมมือและความรู้จากภายนอกชุมชนทั้งภาครัฐและเอกชนที่ต้องเสริมพลังความรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลให้มากขึ้น และการจัดสรรงบประมาณเพื่อวางโครงสร้างระบบเครือข่ายที่เอื้อให้ชุมชนมีศักยภาพที่จะร่วมกันจัดการความรู้บนโลกออนไลน์ ปัจจุบันการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ในชุมชนยังอยู่ในระดับความรู้พื้นฐาน เน้นการใช้เทคโนโลยีสื่อสังคมออนไลน์ในการให้ความรู้เกี่ยวกับสินค้าและบริการของชุมชนเพื่อจำหน่ายและสร้างรายได้ โดยมีการจัดตั้งกลุ่มไลน์ (Line group) ขึ้นเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้และถ่ายทอดประสบการณ์จริงผ่านระบบออนไลน์ให้เข้าถึงกลุ่มสมาชิก ในส่วนนี้ผู้นำชุมชนยังมีความเห็นว่าเอกชนควรมีแนวทางในการสนับสนุนการลงทุนด้านการวางระบบเครือข่ายและกระจายการส่งสัญญาณอินเทอร์เน็ตเพื่อสนับสนุนให้ชุมชนใช้งานระบบเครือข่ายได้สะดวก ทำให้พร้อมจะซื้ออุปกรณ์ คอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊ก สมาร์ทโฟนที่มีประสิทธิภาพในการใช้งานเป็นเครื่องมือในการร่วมกันพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ในชุมชน

ผู้นำชุมชนหลายท่านได้ให้ความเห็นไปในทิศทางเดียวกันเกี่ยวกับลักษณะการมีส่วนร่วมในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ว่า ควรบูรณาการทุกภาคส่วนเข้ามามีส่วนร่วมพัฒนาแหล่งเรียนรู้บนฐานความถนัดของแต่ละกลุ่มหรือองค์กร การร่วมกันแบ่งปันมุมมองความรู้ที่มาจากหลายมิติของการพัฒนาย่อมสร้างรูปแบบการพัฒนาที่ครอบคลุมความรู้แบบองค์รวม เป็นแหล่งเรียนรู้ที่ช่วยสร้างสังคมอย่างรอบด้าน และเป็นการส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ที่นำไปใช้ประโยชน์ได้ตลอดชีวิต การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์จึงเป็นการสร้างพื้นที่แบ่งปันประสบการณ์ของชุมชน โดยอาศัยภาคีเครือข่ายในทุกมิติของสังคมมาร่วมคิด ร่วมทำ ร่วมแสดงความคิดเห็น ร่วมเรียนรู้ และร่วมสร้างความเข้มแข็งให้ชุมชนเติบโตเป็นสังคมบนฐานความรู้อย่างยั่งยืน

ผู้นำชุมชนบ้านแคนได้ยกตัวอย่างลักษณะการมีส่วนร่วมของชุมชนในการสร้างพื้นที่เรียนรู้ออนไลน์เพื่อการประกอบอาชีพค้าขาย โดยเริ่มจากกลุ่มผู้ประกอบการขายสินค้าผลิตภัณฑ์เกษตร ที่ส่วนใหญ่เป็นกลุ่มผู้สูงอายุมากกว่ากลุ่มวัยรุ่น คนกลุ่มนี้ได้เห็นการใช้สื่อออนไลน์จากการสั่งซื้อสินค้าอื่นๆ และมีความสนใจที่จะใช้เทคโนโลยีหรือสื่อต่างๆมาเพิ่มความรู้และเพิ่มรายได้โดยต้องการสร้างกลุ่มที่สนใจการขายของออนไลน์เช่นเดียวกัน ดังนั้นจึงรวมคนมาร่วมคิดและแสวงหาความรู้เพิ่มเติมจากหน่วยงานต่างๆ ที่มีความรู้ โดยใช้สมาร์ทโฟนเป็นเครื่องมือในการสร้างชุมชนร่วมเรียนรู้ขึ้น มีการสื่อสารแบ่งปันความรู้ผ่านการตั้งกลุ่มไลน์ ซึ่งเป็นกลุ่มไลน์ที่มีสมาชิกต่างวัยและวุฒิกัน สมาชิกชุมชนบ้านแคนกลุ่มนี้ได้อาศัยการซื้อขายออนไลน์ผ่านสมาร์ทโฟนเป็นพื้นที่สร้างกระบวนการมีส่วนร่วม การรวมกลุ่มที่มีความแตกต่างของสมาชิกในกลุ่มดังกล่าวนี้เป็นกลไกสร้างการเรียนรู้และแบ่งปันความรู้กันในบรรยากาศที่เป็นธรรมชาติ ช่วยลดช่องว่างในการแลกเปลี่ยนความรู้ของสมาชิกที่มีภูมิรู้ต่างกัน นอกจากการมีส่วนร่วมกันแก้ปัญหาในพื้นที่ออนไลน์แล้ว ยังมีการร่วมมือและพัฒนาช่องทางใหม่ๆในการสื่อสาร

โดยการสร้าง Facebook Page เพื่อประชาสัมพันธ์ให้คนได้รู้จักกิจกรรมของชุมชนมากขึ้น ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการมีส่วนร่วมในโลกออนไลน์นี้ยังเป็นกลไกที่สร้างความร่วมมือกันในชุมชนได้ง่ายขึ้นอีกด้วย

5. วิธีการสร้างกระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน กลุ่มผู้นำชุมชน อำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ดได้ให้ความเห็นต่อการสร้างกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันว่าเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ในชุมชน โดยการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ในชุมชนเป็นการยกระดับความรู้ที่มีอยู่ในชุมชนทั้ง 2 ประเภทคือ ความรู้จากประสบการณ์ (Tacit Knowledge) และ ความรู้ที่เป็นรูปธรรม (Explicit Knowledge) ให้รวมเป็นความรู้ที่มีกระบวนการจัดการในรูปแบบสื่อดิจิทัลเพื่อช่วยให้ผู้เรียนรู้สามารถสืบค้นข้อมูลความรู้ที่เข้าถึงได้สะดวกทุกที่ทุกเวลา และยังสามารถเพิ่มเติมและสร้างความรู้ใหม่ๆจากการได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้รู้และผู้ใช้งานได้ ทั้งนี้แม้ว่าผู้สร้างตัวเนื้อหาความรู้จะมาจากเจ้าของพื้นที่หรือคนในชุมชนเองที่ดำรงชีวิตและสะสมประสบการณ์ต่างๆ จากสภาพแวดล้อมและปัญหาจนสามารถเรียนรู้แนวทางการแก้ไขปัญหาและพัฒนาชีวิตความเป็นอยู่ให้ดีขึ้น แต่การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ให้เป็นแหล่งรวบรวมและสร้างความรู้ในชุมชนได้ดีที่สุดยังจำเป็นต้องอาศัยองค์ประกอบสำคัญอีกส่วนหนึ่งคือ “กระบวนการจัดการเนื้อหา” ที่กระจัดกระจายอยู่ทั่วไปให้สามารถสื่อสารเนื้อหาความรู้ไปสู่ผู้รับโดยใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือจัดการเนื้อหาให้อยู่ในรูปของสื่อดิจิทัลเพื่อส่งผ่านช่องทางการสื่อสารแบบสื่อสังคมออนไลน์ ดังนั้นก่อนที่จะพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ในอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด ผู้นำชุมชนได้ให้ความเห็นว่าการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ในชุมชนเป็นเรื่องใหม่สำหรับคนส่วนใหญ่ในชุมชน แม้แต่หน่วยงานและองค์กรหนึ่งองค์กรใดก็ไม่สามารถดำเนินการได้สำเร็จตามลำพัง ดังนั้นการร่วมมือกันจากหลายฝ่ายจึงต้องมีการแบ่งปันและแลกเปลี่ยนตัวความรู้ด้วยการสร้างกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันในระหว่างกลุ่มที่จะพัฒนาแหล่งเรียนรู้โดยคำนึงถึงต้นทุนความรู้ที่แต่ละฝ่ายมีอยู่เดิมเพื่อนำมาจัดการเป็นความรู้ใหม่ร่วมกัน

6) ปัญหาอุปสรรคในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของชุมชน พบว่าผู้นำชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด มีความเห็นเกี่ยวกับปัญหาและอุปสรรคสำคัญในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์บนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชน สรุปได้ดังนี้ คือ

1. ปัญหาด้านกลไกหลัก ได้แก่ ความพร้อมของ “คนในชุมชน” ที่มีความรู้และทักษะเกี่ยวกับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่จะเป็นผู้ริเริ่มในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์อย่างจริงจังยังมีจำนวนไม่เพียงพอที่จะขับเคลื่อนให้เป็นรูปธรรมอย่างชัดเจน แม้แต่ในหน่วยงานภาครัฐก็ยังมีขาดแคลนบุคลากรที่มีความรู้ความชำนาญ การจัดอบรมเพิ่มเติมความรู้และฝึกทักษะการใช้เทคโนโลยีในการสร้างเนื้อหาความรู้และการเผยแพร่ผ่านระบบออนไลน์ยังไม่ทั่วถึงทุกภาคส่วนในชุมชน โดยเฉพาะไม่มีการจัดทำแผนระยะยาวและประชาสัมพันธ์ตารางการอบรมล่วงหน้าเพื่อให้ผู้สนใจในภาคส่วนต่างๆ เข้าร่วมฝึกอบรมได้อย่างต่อเนื่องจนสามารถนำความรู้ ไปใช้ประโยชน์ได้ คนส่วนใหญ่ในชุมชนยังขาดความกระตือรือร้นที่จะพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์เนื่องจากยังไม่มั่นใจในความเป็นไปได้ของระบบเครือข่ายที่จะรองรับการใช้งาน นอกจากนี้กลุ่มเด็กและเยาวชนที่เรียนรู้และมีทักษะการใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์และสมาร์ตโฟนก็มักไม่เห็นความสำคัญในการรวบรวมจัดระบบความรู้เพื่อพัฒนาข้อมูลของชุมชน ส่วนใหญ่มักเลือกที่จะใช้อุปกรณ์ดังกล่าวไปเพื่อการสื่อสารส่วนตัวและความบันเทิง

2. ปัญหาด้านกลไกสนับสนุน ได้แก่ความพร้อมของการบริการระบบเทคโนโลยีเครือข่ายคอมพิวเตอร์ให้ครอบคลุมการใช้งานในชุมชนเพื่อรองรับการพัฒนาสื่อออนไลน์ในปัจจุบันยังไม่เพียงพอ แม้แต่พื้นที่ในชุมชนอำเภอเมืองก็ยังมีจุดกระจายสัญญาณอินเทอร์เน็ตประชารัฐไม่ทั่วถึงทุกหมู่บ้าน นอกจากนี้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์และสมาร์ตโฟนที่รองรับการใช้งานระบบออนไลน์ยังมีราคาสูงทำให้เกิดความลังเลในการลงทุนซื้อมาใช้งานให้ได้คุ้มค่า

4. แนวทางการมีส่วนร่วมของเครือข่ายชุมชนในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์

ผู้วิจัยและกลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนได้ร่วมกันสังเคราะห์เนื้อหาจากข้อมูลการสัมภาษณ์เชิงลึกเครือข่ายอาชีพในชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด ซึ่งกลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนได้เลือกโดยวิธีเจาะจงกลุ่มที่มีศักยภาพในการจัดกิจกรรมเพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้จำนวน 5 กลุ่ม รวม 15 คน ได้แก่ กลุ่มบริหารจัดการขยะรีไซเคิล กลุ่มแม่บ้านพัฒนาอาชีพ กลุ่มเกษตรอินทรีย์ กลุ่มเรียนรู้การทำเกษตรผสมผสาน กลุ่มโฮมสเตย์ในโครงการนวัตวิถี โดยสรุปผลประเด็นสำคัญเกี่ยวกับแนวทางการมีส่วนร่วมในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของกลุ่มเครือข่ายชุมชน 5 กลุ่ม สรุปได้ดังนี้

1) กลุ่มบริหารจัดการขยะรีไซเคิล มีความต้องการถ่ายทอดความรู้ในการกำจัดขยะอย่างถูกวิธี โดยกลุ่มมีความสามารถร่วมในการเป็นวิทยากรให้ความรู้ และเห็นด้วยกับการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์เพื่อเป็นช่องทางให้กลุ่มถ่ายทอดความรู้ รวมทั้งเป็นโอกาสได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับกลุ่มอื่นๆเพื่อให้เกิดนวัตกรรมชุมชนอย่างต่อเนื่อง ในด้านความรู้และประสบการณ์ด้านสื่อออนไลน์ที่มีคือการใช้คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ และการค้นหาความรู้ทางอินเทอร์เน็ต ต้องการเพิ่มเติมความรู้เกี่ยวกับการใช้แอปพลิเคชันในการผลิตสื่อและถ่ายทอดเนื้อหาที่น่าสนใจ ในด้านการจัดการแหล่งเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมต้องการให้ 4 องค์กรหลักได้แก่ ท้องที่ ท้องถิ่น หน่วยราชการและประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมด้วยกันทุกฝ่ายตามกำลังและศักยภาพ เพื่อกระตุ้นให้คนในชุมชนมีความรู้ที่หลากหลายและนำไปใช้เป็นประโยชน์กับการพัฒนาคุณภาพชีวิตได้ในมิติที่แตกต่างกันไป

2) กลุ่มแม่บ้านพัฒนาอาชีพ มีบทบาทเป็นแหล่งให้นักเรียนเข้ามาศึกษาเรียนรู้ในสถานประกอบอาชีพ โดยให้ความรู้เกี่ยวกับการผลิตผลิตภัณฑ์ชุมชนเช่น ดอกไม้จันทน์ พวงหรีด มีความต้องการเรียนรู้เกี่ยวกับการผลิตและใช้สื่อออนไลน์เพื่อใช้เป็นช่องทางการตลาด เผยแพร่ผลิตภัณฑ์ ต่อยอดแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากกลุ่มอื่นและความต้องการตลาดเพื่อสร้างนวัตกรรมสินค้าชุมชนให้รองรับผู้บริโภค มีความเห็นด้วยมากที่สุดในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม เพื่อให้ทุกคน ทุกหน่วยงาน ทุกระดับมีช่องทางช่วยเหลือเพิ่มเติมความรู้ใหม่ๆให้กันได้อย่างต่อเนื่อง ทำให้สามารถนำความรู้ไปต่อยอดผลิตสินค้าใหม่ๆตามความต้องการได้ไม่ล่าสมัย

3) กลุ่มเกษตรอินทรีย์ มีบทบาทเป็นแหล่งเรียนรู้ด้านการทำเกษตรอินทรีย์ โดยใช้มูลไส้เดือนเพื่อให้ได้ผลผลิตการเกษตรที่ปลอดภัยไร้สารพิษ ต้องการมีส่วนร่วมเผยแพร่ความรู้แก่คนทั่วไปในวงกว้าง เห็นด้วยที่จะพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมเพื่อเป็นช่องทางการประชาสัมพันธ์ เป็นสื่อเรียนรู้ให้ชุมชนผู้สนใจได้เข้ามาใช้พื้นที่เรียนรู้ด้วยตัวเอง และยังเป็นพื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ จากกลุ่มอื่นๆ ที่ประสบผลสำเร็จ

ต้องการความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับการผลิตและเผยแพร่สื่อออนไลน์ เพื่อสร้างคุณค่าให้ความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยยังขาดประสบการณ์ด้านสื่อและพร้อมจะเรียนรู้เพิ่มเติมให้สามารถใช้ประโยชน์ได้อย่างเต็มที่ และมีความพร้อมที่จะร่วมมือและเรียนรู้การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ไปกับทุกภาคส่วนของชุมชนโดยมั่นใจว่าหน่วยงานกศน. จะสร้างภาคีเครือข่ายที่เข้มแข็งในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ได้อย่างต่อเนื่อง

4) กลุ่มเรียนรู้การทำเกษตรผสมผสาน มีบทบาทเป็นเครือข่ายเรียนรู้ให้นักเรียนและคนทั่วไปโดยมุ่งปลูกจิตสำนึกรักอาชีพการเกษตร โดยต้องการเผยแพร่การผสมผสานเทคโนโลยีที่ทันสมัยกับภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อให้การทำเกษตรมีความเหมาะสมกับสภาพชีวิตความเป็นอยู่ในสังคมปัจจุบัน เป็นการเกษตรที่ลดขั้นตอนและมีความสะดวกสบายมากขึ้น ความรู้ที่ต้องการเพิ่มเติม คือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ในการทำเกษตร ซึ่งมีความเห็นว่าแหล่งเรียนรู้ออนไลน์จะเป็นทางออกของการพัฒนาความรู้ใหม่ๆ ที่สามารถนำมาปรับใช้ได้เหมาะสม และยังเป็นพื้นที่สร้างการตลาดให้พืชผลการเกษตรเป็นที่รู้จักและต้องการของกลุ่มผู้บริโภคในวงกว้างมากขึ้น ทั้งนี้หน่วยงานกศน. ตำบลจะเป็นหน่วยงานที่ใกล้ชิดที่สามารถประสานงานเชื่อมโยงความรู้และเพิ่มพูนทักษะการแสวงหาและเผยแพร่ความรู้ให้ชุมชนได้ดี โดยมีข้อเสนอแนะว่าสิ่งสำคัญที่สุดในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ คือการพัฒนาบุคลากรให้ก้าวไปด้วยกันเพื่อขับเคลื่อนแหล่งเรียนรู้ให้เป็นเครื่องมือนำประโยชน์มาสู่ชุมชนอย่างยั่งยืน

5) กลุ่มโฮมสเตย์ในโครงการนวัตวิถี มีบทบาทในการมีส่วนร่วมเป็นแหล่งให้นักเรียนเข้ามาฝึกการเป็นมัคคุเทศก์ ต้อนรับแขกของหมู่บ้านโดยร่วมประสานงานกับหน่วยงานพัฒนาชุมชน กลุ่มนี้ต้องการเผยแพร่ความรู้และอัตลักษณ์ท้องถิ่นให้ผู้มาเยือนได้เรียนรู้ความเป็นมาและวิถีชีวิตชุมชน ทางกลุ่มมีประสบการณ์ด้านการใช้คอมพิวเตอร์ เห็นด้วยอย่างยิ่งที่ทุกภาคส่วนจะร่วมมือกันพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ ต้องการเพิ่มความรู้อีกด้านการตัดต่อคลิปวิดีโอ ใส่เสียงและกราฟิก แนวทางการจัดการแหล่งเรียนรู้ต้องให้ความสำคัญการจัดเตรียมระบบพื้นฐานด้านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตให้รองรับการพัฒนาความรู้ใหม่ๆ หน่วยงานภาครัฐควรจัดงบประมาณรองรับการจัดการระบบเครือข่ายเพื่อให้ทุกคนในชุมชนมีสิทธิเท่าเทียมในการเข้าถึงบริการได้โดยไม่มีค่าใช้จ่าย และควรให้ความรู้ด้านการใช้สื่อระบบออนไลน์เพิ่มเติมให้ประชาชนทั่วไปเพื่อสามารถใช้เป็นช่องทางรับรู้และเผยแพร่สื่อได้ในวงกว้าง

กลุ่มเครือข่ายชุมชนทั้ง 5 กลุ่มเห็นด้วยและสมัครใจในการเข้ามามีส่วนร่วมพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ โดยเห็นว่าแหล่งเรียนรู้ออนไลน์จะเป็นช่องทางที่ช่วยให้กลุ่มเครือข่ายต่างๆ ในชุมชนได้ถ่ายทอดความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยต้องการส่งเสริมบรรยากาศการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกลุ่มให้กว้างขวาง โดยเฉพาะกลุ่มเครือข่ายที่ประสบความสำเร็จที่สามารถสร้างเนื้อหาให้เป็นสื่อออนไลน์สำหรับชุมชนผู้สนใจได้ใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ด้วยตัวเองตามอัธยาศัย ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งที่ผลักดันนวัตกรรมชุมชนให้เกิดได้อย่างต่อเนื่อง การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมเป็นทางออกที่เครือข่ายในชุมชนเห็นด้วยและต้องการอย่างยิ่งที่จะร่วมสร้างโอกาสการเข้าถึงและเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการเรียนรู้ร่วมกัน โดยเฉพาะการเพิ่มพูนทักษะการใช้เทคโนโลยีสื่อสังคมออนไลน์เพื่อให้สามารถสร้างความรู้และแลกเปลี่ยนความรู้บนอินเทอร์เน็ตได้กว้างขวางยิ่งขึ้น

3.2 ความรู้ในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม ผลการสำรวจและศึกษาชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด ในส่วนของความรู้ที่ชุมชนต้องนำไปใช้พัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม แบ่งเป็น 1. ความรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่มีอยู่ในชุมชน และ 2. ความรู้ที่ชุมชนต้องการแสวงหาเพิ่มเติม

1. ความรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่มีอยู่ในชุมชน

ความรู้และแหล่งเรียนรู้ที่มีอยู่ในชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด ส่วนใหญ่เป็นเนื้อหาความรู้ที่สะสมจากรากฐานทางภูมิปัญญาท้องถิ่นและวัฒนธรรมประเพณีที่ยึดโยงกับสิ่งแวดล้อมชุมชน ทั้งสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติและทางสังคมที่มีความสอดคล้องสัมพันธ์กับวิถีการดำรงชีวิตและการประกอบอาชีพของคนในชุมชน โดยมีบุคคลหรือกลุ่มคนซึ่งเป็นปราชญ์ชาวบ้านเป็นแหล่งรวมความรู้ที่ติดอยู่กับตัวบุคคล (tacit knowledge) โดยเป็นการสืบทอด แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และปรับปรุงผสมผสานเป็นองค์ความรู้ท้องถิ่นและเทคโนโลยีพื้นบ้าน เช่น นิทาน คำสอน บทเพลง ตำรา หมอตำ การแต่งสรรภัญญา หมอสมุนไพร การทอผ้าไหม เป็นต้น ความรู้บางประเภทยังต่อยอดพัฒนาเป็นความรู้สากล เช่น ช่างงานเครื่องดนตรี เครื่องใช้ ศิลปะการทอผ้าไหม ผ้าฝ้าย โดยถ่ายทอดสู่สังคมและคนรุ่นใหม่ผ่านการศึกษาในระบบและนอกระบบ นอกจากนี้ยังมีความรู้ที่มาจากแหล่งเรียนรู้ทางศาสนา เช่น วัด ศูนย์ปฏิบัติธรรม ศูนย์ปริวาสธรรม ศาสนสถาน ซึ่งหลายแห่งยังเป็นแหล่งรวบรวมวัฒนธรรมประเพณีของคนในชุมชน

ความรู้อีกส่วนหนึ่งเป็นความรู้ที่เป็นทางการ (Explicit knowledge) ซึ่งองค์กรท้องถิ่นและภาครัฐได้เข้ามามีส่วนร่วมสนับสนุนจัดอบรมให้ความรู้และให้งบประมาณ ส่วนใหญ่เป็นความรู้เกี่ยวกับการส่งเสริมอาชีพโดยใช้พื้นที่ปฏิบัติการจริงของคนในชุมชนเป็นแหล่งเรียนรู้ ความรู้ในลักษณะดังกล่าวนี้หน่วยงาน กศน. อำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ดได้จัดทำทำเนียบรวบรวมแหล่งความรู้และผู้รู้ในทุกตำบลไว้ ได้แก่ การทำเกษตรผสมผสานและเกษตรทฤษฎีใหม่โดยใช้หลักเศรษฐกิจพอเพียง กลุ่มทอผ้าฝ้ายผ้าไหมลายสาเกต ผ้าใส่ขิด ทอธงผะเหวด กลุ่มดอกไม้ประดิษฐ์จากรังไหม กลุ่มตีเหล็ก กลุ่มทำดอกไม้ไฟ กลุ่มทำพิน กลุ่มสานตระกร้า กลุ่มทอเสื่อกก กลุ่มเฟอร์นิเจอร์จากไม้ กลุ่มทำตะเกียงกะลามะพร้าว กลุ่มทำลูกประคำ กลุ่มจัดการขยะ กลุ่มอาชีพเพาะเห็ด กลุ่มผลิตลดหนามด้วยมือ และกลุ่มปลูกผักปลอดสารพิษ กลุ่มแปรรูปผลิตภัณฑ์จากข้าวหอมมะลิ ฟาร์มเพาะเลี้ยงกุ้ง ปลา และกลุ่มชุมชนท่องเที่ยว เป็นต้น

2. ความรู้ที่ชุมชนต้องการแสวงหาเพิ่มเติม

จากข้อมูลที่ได้สำรวจและศึกษาชุมชนพบว่า ความรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่ชุมชนมีอยู่ยังไม่เพียงพอในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม โดยความรู้ที่คนในชุมชนมีอยู่ส่วนใหญ่เป็นความรู้เฉพาะตัวที่สะสมจากวิถีการดำเนินชีวิตและการประกอบอาชีพ การสร้างแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมเป็นการสร้างพื้นที่ความรู้ร่วมกันผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นความรู้และทักษะใหม่ที่คนในชุมชนส่วนใหญ่ยังขาดประสบการณ์ในการผลิตสื่อสังคมออนไลน์โดยยังจำกัดอยู่เพียงบางกลุ่ม การใช้เทคโนโลยีเครือข่ายสังคมออนไลน์

เป็นความรู้ที่ชุมชนต้องการเพิ่มเติมเพื่อส่งเสริมศักยภาพการมีส่วนร่วมผลิตและเผยแพร่เนื้อหาความรู้ในรูปสื่อออนไลน์ได้อย่างต่อเนื่องเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ประกอบอาชีพและพัฒนาคุณภาพชีวิต และเห็นว่าการผลิตสื่อออนไลน์ควรเน้นการใช้สมาร์ตโฟนเนื่องจากปัจจุบันเป็นอุปกรณ์ที่สามารถเข้าถึงได้ไม่ยากและเป็นเครื่องมือที่สนับสนุนการมีส่วนร่วมแบ่งปันความรู้และขยายเครือข่ายการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ให้กว้างขวางยิ่งขึ้น

4) แบบร่างกระบวนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชน

ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลและความรู้ของชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ดที่ได้ร่วมกันจัดการความรู้ในขั้นเตรียมการมาสังเคราะห์สรุปเพื่อเชื่อมโยงกับฐานแนวคิดที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ได้แก่ แนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและการจัดการความรู้ จัดทำ แบบร่างกระบวนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบน ฐานสิ่งแวดล้อมชุมชน ประกอบด้วยองค์ประกอบของเครือข่ายที่เป็นกลไกการจัดการความรู้ในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมของชุมชนที่ 3 เครือข่ายได้แก่ 1) เครือข่ายคนในชุมชน 2) เครือข่ายสังคมออนไลน์ และ 3) กระบวนการจัดการความรู้แบบมีส่วนร่วม

1) เครือข่ายคนในชุมชน เป็นองค์ประกอบด้านการสร้างสรรค์และสืบทอดความรู้ โดย“คน”เป็นกลไกหลักที่มีความสำคัญต่อการรวมความรู้และประสบการณ์ที่เป็นฐานทรัพยากรเรียนรู้จากสิ่งแวดล้อมชุมชนซึ่งนำมาร่วมกันจัดการความรู้ โดยเฉพาะคนแต่ละคนเป็นทั้งแหล่งความรู้ในตัวเองและเป็นทั้งผู้ที่มีความรู้ไปใช้ ประโยชน์ การรวมคนเป็นเครือข่ายชุมชนจึงเป็นกลไกระดมความรู้และรวมประสบการณ์หลากหลายของแต่ละคนมาต่อยอดพัฒนาสร้างความรู้ใหม่ๆร่วมกันได้อย่างไม่สิ้นสุด การวิจัยครั้งนี้มีเป้าหมายให้ครูคน อำเภอเมืองร้อยเอ็ด ซึ่งร่วมเป็นกลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนจำนวน 30 คน เป็นกลไกหลักที่มีบทบาทรวมคนเพื่อสร้างเครือข่ายชุมชนผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตในอำเภอเมือง ร้อยเอ็ดให้มีส่วนร่วมเรียนรู้และพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์จากต้นทุนความรู้ที่มีอยู่ในสิ่งแวดล้อมชุมชนของตนเอง

2) เครือข่ายเทคโนโลยี เป็นองค์ประกอบซึ่งเป็นกลไกสนับสนุนด้านวิธีการและเครื่องมือ โดยใช้เครือข่ายเทคโนโลยีที่มีศักยภาพด้านการสื่อสารสองทางเป็นสะพานเชื่อมต่อกระบวนการสร้างความรู้ร่วมกันเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของเครือข่ายผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตในชุมชนให้สามารถแบ่งปันความรู้รวมถึงนำไปใช้และปรับปรุงพัฒนาให้มีประสิทธิภาพ เทคโนโลยีที่เหมาะสมในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมของเครือข่ายในชุมชนครั้งนี้ได้แก่ เทคโนโลยีเครือข่ายคอมพิวเตอร์(internet) โดยประยุกต์ เครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นเทคโนโลยีที่สื่อสารเชื่อมต่อผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตในอำเภอเมืองร้อยเอ็ดให้เป็นชุมชนเสมือนที่มีส่วนร่วมสร้างพื้นที่ความรู้และบริหารจัดการทรัพยากรเรียนรู้ที่มีในชุมชนให้เชื่อมโยงกันเป็นแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของชุมชน

3) กระบวนการจัดการความรู้แบบมีส่วนร่วม เป็นองค์ประกอบที่เป็นกลไกด้านการบริหารจัดการ ความรู้ร่วมกันเพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ โดยนำเครือข่ายสังคมออนไลน์มาสนับสนุนการทำงานร่วมกันของ

คนและเครือข่ายในชุมชนตามลำดับขั้นตอนของกระบวนการผลิตสื่อสังคมออนไลน์ 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ร่วมวางแผนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ 2) ร่วมผลิตและเผยแพร่สื่อสังคมออนไลน์ 3) ร่วมสรุป ประเมินผลและปรับปรุง



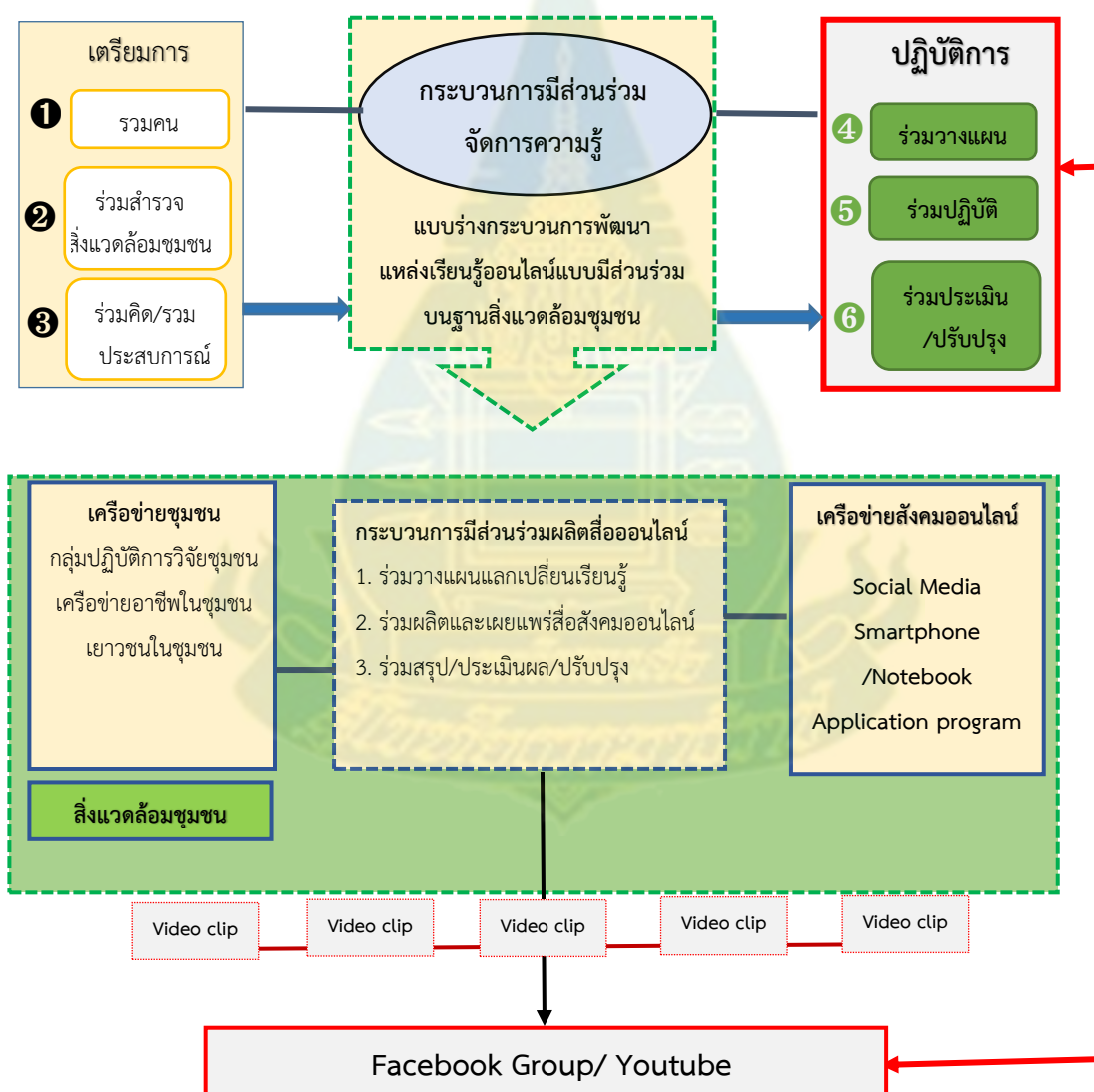
แผนภาพที่ 5 แบบร่างกระบวนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชน

ผู้วิจัยได้นำแบบร่างฯ ที่จัดทำขึ้นนี้ไปใช้เป็นแนวทางการสร้างพื้นที่ความรู้ร่วมกันบนเครือข่ายสังคม เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ในขั้นปฏิบัติการต่อไป

ตอนที่ 2 ชั้นปฏิบัติการ

พัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมของชุมชน

การศึกษาตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ของการวิจัยเป็นขั้นตอนการนำแบบร่างที่จัดทำขึ้นเป็นแนวทางในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมของชุมชน ซึ่งผลสรุปในขั้นนี้เน้นที่**กระบวนการและผลลัพธ์** ที่ได้จากการลงมือปฏิบัติ โดยหลังจากได้เตรียมคนและเตรียมความรู้แล้วจึงเป็นขั้นตอนการปฏิบัติการมีส่วนร่วมจัดการความรู้ชุมชนอีก 3 ขั้นตอนได้แก่ ขั้นร่วมวางแผน ขั้นร่วมปฏิบัติ ขั้นร่วมประเมินและปรับปรุง เป็นการร่วมกันสร้างพื้นที่ความรู้ด้วยกระบวนการผลิตสื่อออนไลน์เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้สิ่งแวดล้อมชุมชน โดยได้ลำดับขั้นตอนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมของชุมชนจากขั้นเตรียมการสู่ชั้นปฏิบัติการดังแผนภาพที่ 6



แผนภาพที่ 6 ขั้นตอนการจัดการความรู้ของชุมชนเพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม

การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมในขั้นปฏิบัติการนี้เป็นขั้นตอนต่อเนื่องจากการสร้างกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันในขั้นเตรียมการ 3 ขั้นตอนได้แก่ 1) รวมคนในชุมชนเพื่อร่วมกันพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ 2) ร่วมสำรวจสิ่งแวดล้อมชุมชนเพื่อศึกษาต้นทุนความรู้ สภาพแหล่งเรียนรู้ของชุมชนในปัจจุบัน ตลอดจนความต้องการ ปัญหาและแนวทางการพัฒนาที่มีความเป็นไปได้ตามบริบทของชุมชน 3) ระดมความคิดและประสบการณ์ร่วมกัน เพื่อวิเคราะห์ จัดระบบข้อมูล และเชื่อมโยงกับกรอบแนวคิดทฤษฎีที่เป็นฐานการวิจัยเพื่อสร้างแบบร่างกระบวนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม ซึ่งนำไปใช้เป็นแนวทางดำเนินการในขั้นปฏิบัติการอีก 3 ขั้นตอน คือ 4) ร่วมวางแผน 5) ร่วมปฏิบัติ 6) ร่วมประเมินและปรับปรุง

ตารางที่ 4 ขั้นตอนการมีส่วนร่วมจัดการความรู้ตามแบบร่างกระบวนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม

กระบวนการมีส่วนร่วมจัดการความรู้ (ขั้นปฏิบัติการ)	แบบร่างกระบวนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม		
	① เครือข่ายในชุมชน	② กระบวนการมีส่วนร่วมผลิตสื่อออนไลน์	③ เครือข่ายสังคมออนไลน์
4) ร่วมวางแผน	1. กลุ่มครูคนตำบล	1. ร่วมวางแผนแลกเปลี่ยนเรียนรู้	1. การอบรมเชิงปฏิบัติการผลิตสื่อออนไลน์
5) ร่วมปฏิบัติ	อำเภอเมือง ร้อยเอ็ด	2. ร่วมผลิตและเผยแพร่สื่อสังคมออนไลน์	2. เครือข่ายสังคมออนไลน์
6) ร่วมประเมิน / ปรับปรุง	2. ภาคส่วนในชุมชน 3. กลุ่มเครือข่ายอาชีพ ในชุมชน 4. ตัวแทนเยาวชน	3. ร่วมสรุป ประเมินผล/ปรับปรุง	3. สมาร์ทโฟน 4. โปรแกรมประยุกต์

ผู้วิจัยได้สรุปผลการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมในขั้นปฏิบัติการโดยนำเสนอผลการปฏิบัติที่เป็นกระบวนการและผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละขั้นตอนของกระบวนการมีส่วนร่วมจัดการความรู้ดังต่อไปนี้

4) ขั้นร่วมวางแผน เป็นขั้นตอนที่ผู้วิจัยได้ร่วมประชุมระดมสมองกับกลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนเพื่อร่วมกันวางแผนกำหนดขั้นตอนและกิจกรรมการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์โดยนำ “แบบร่างกระบวนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม” ที่จัดทำขึ้นมาพิจารณาแต่ละองค์ประกอบที่เป็นกลไกในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมโดยสรุปได้ดังนี้

4.1 เครือข่ายคนในชุมชน เป็นกลไกหลักที่ผู้วิจัยและกลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนได้ร่วมวางแผนรวมคนเพื่อรวมความรู้ในชุมชนที่ร่วมขับเคลื่อนกระบวนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ครั้งนี้ โดยพิจารณาคนในฐานะผู้มีบทบาทสร้างเนื้อหาและสร้างสรรค์รูปแบบพื้นที่ความรู้ของชุมชนบนเครือข่ายออนไลน์ ขึ้นวางแผนรวมคนเพื่อร่วมพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ได้คำนึงถึงศักยภาพที่แตกต่างและหลากหลายของเครือข่ายกลุ่มต่างๆ ใน

ชุมชน โดยกลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนได้วางแผนเชิญชวนเครือข่ายอาชีพในชุมชนที่สมัครใจเข้ามามีส่วนร่วมสร้างแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ เบื้องต้นมีผู้สนใจจากกลุ่มอาชีพต่างๆเข้าร่วมปฏิบัติการครั้งนี้จำนวน 15 คน ได้แก่ 1. กลุ่มบริหารจัดการขยะรีไซเคิล 2. กลุ่มแม่บ้านพัฒนาอาชีพ 3. กลุ่มเลี้ยงไส้เดือน 4. กลุ่มเรียนรู้การเกษตรผสมผสาน 5. กลุ่มโฮมสเตย์ในโครงการนวัตวิถี เครือข่ายชุมชนเหล่านี้เป็นแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ของชุมชนที่มีความพร้อมที่จะร่วมคิดและร่วมพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของชุมชน

4.2 เครือข่ายสังคมออนไลน์ ผู้วิจัยและกลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนได้ร่วมกันวางแผนพิจารณาเครือข่ายเทคโนโลยีที่นำมาใช้เป็นกลไกสนับสนุนการสร้างเครือข่ายการร่วมกันพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของชุมชน โดยเลือกเทคโนโลยีที่มีคุณลักษณะสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการใช้ประโยชน์ในด้านการสื่อสารและแบ่งปันข้อมูล ซึ่งได้ประยุกต์เทคโนโลยีการสื่อสารสองทางในลักษณะเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อนำมาใช้ในการจัดการความรู้ผ่านกระบวนการผลิตสื่อออนไลน์ นอกจากนี้ยังได้พิจารณาเลือกใช้อุปกรณ์ที่คนในชุมชนมีความคุ้นเคยกับการใช้งานและจัดหาได้ไม่ยากนักได้แก่ “สมาร์ทโฟน” ซึ่งสามารถรองรับการใช้โปรแกรมประยุกต์ที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการผลิตสื่อออนไลน์ได้ดังนี้คือ

1. Line เป็น Application ที่นำมาใช้เพื่อสื่อสารในกลุ่มผู้เข้าอบรม และนอกจากนั้นยังใช้เพื่อการส่งข้อมูลรูปแบบต่างๆภายในกลุ่มเพื่อให้สามารถเชื่อมต่อการทำงานร่วมกันได้สะดวกรวดเร็วและประหยัด

2. Facebook group เป็นเว็บไซต์ประเภทเครือข่ายสังคมที่นำมาใช้สร้างพื้นที่เรียนรู้และจัดการความรู้ร่วมกันในรูปแบบชุมชนเสมือนเพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ที่เป็นแหล่งรวมเครือข่ายคนและเครือข่ายความรู้ของชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด

3. YouTube เป็นบริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่นำมาใช้ “เผยแพร่ผลงานวิดีโอคลิป” ที่ร่วมกันผลิตและแบ่งปันไฟล์วิดีโอบนอินเทอร์เน็ตเพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ที่เสนอสารสนเทศสิ่งแวดล้อมชุมชนอำเภอเมืองร้อยเอ็ด

4.3 กระบวนการมีส่วนร่วมผลิตสื่อออนไลน์ ผู้วิจัยและกลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนได้ร่วมกันวางแผนกำหนดกิจกรรมการสร้างเครือข่ายการมีส่วนร่วมในขั้นตอนการผลิตสื่อออนไลน์เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ของชุมชน 3 ขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นร่วมวางแผนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เป็นการวางแผนกำหนดแนวทางการสร้างพื้นที่ความรู้ในรูปแบบเครือข่ายสังคมออนไลน์โดยใช้สิ่งแวดล้อมชุมชนเป็นฐานทรัพยากรการเรียนรู้ ซึ่งผู้วิจัยได้ประชุมชี้แจงกลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนให้ร่วมรับทราบผลการสังเคราะห์สรุปเนื้อหาจากข้อมูลที่ได้ร่วมกันรวบรวมมา และเพื่อ

ร่วมกันพิจารณารูปแบบการผลิตสื่อออนไลน์เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ของชุมชน โดยได้ร่วมกันวางแผนการผลิตคลิปวิดีโอเพื่อนำเสนอสารสนเทศสิ่งแวดล้อมในชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ดในมิติสังคมและวัฒนธรรมโดยเผยแพร่ในรูปแบบสื่อสังคมออนไลน์ (social media) ประเภท Facebook Group และ YouTube โดยมีเป้าหมายให้ผู้รู้ผู้ปฏิบัติจากกลุ่มเครือข่ายต่างๆในชุมชนซึ่งเป็นแหล่งรวมความรู้และประสบการณ์ของชุมชนได้มีส่วนร่วมทั้งในการสร้างเนื้อหาความรู้และในกระบวนการผลิตสื่อ โดยการแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์เป็นขั้นตอนสำคัญที่กลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนได้ร่วมกันวางแผนเปิดพื้นที่ร่วมระดมความรู้และแลกเปลี่ยนประสบการณ์หลากหลายมิติกับกลุ่มเครือข่ายอาชีพในชุมชนเพื่อทบทวนต้นทุนความรู้ของชุมชนที่มีคุณค่าต่อการแบ่งปันและเผยแพร่ในรูปแบบสื่อออนไลน์ พร้อมทั้งร่วมกันค้นหาสิ่งที่ยังขาดและแสวงหาแนวทางเพิ่มทักษะที่มีความจำเป็นในกระบวนการผลิตสื่อออนไลน์ ข้อเสนอในการวางแผนแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์นี้พบว่าชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด มีภูมิปัญญาท้องถิ่นและผู้รู้ผู้ปฏิบัติที่เป็นแหล่งเนื้อหาความรู้ที่หลากหลายที่สามารถนำมาผลิตสื่อออนไลน์ที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของชุมชน โดยส่วนใหญ่เป็นความรู้ด้านอาชีพ การเกษตรและศิลปวัฒนธรรม แต่สิ่งที่ผู้ร่วมปฏิบัติการส่วนใหญ่ยังขาดหรือมีไม่เพียงพอคือความรู้และทักษะด้านการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อเป็นเครื่องมือในการผลิตและการเผยแพร่ความรู้ ทั้งนี้กลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนได้ร่วมกันเสนอกิจกรรมเสริมพลังความรู้และทักษะปฏิบัติในการประยุกต์เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ของชุมชน โดยวางแผนจัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการการผลิตสื่อเพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชน” (รายละเอียดโครงการในภาคผนวก)

2. ขั้นร่วมผลิตและเผยแพร่สื่อออนไลน์เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมชุมชน ในขั้นนี้เป็นการขั้นตอนเตรียมการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการการผลิตสื่อเพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชน โดยร่วมกำหนดรายละเอียดเกี่ยวกับกระบวนการและขั้นตอนการผลิตสื่อออนไลน์ ได้แก่ กลุ่มผู้เข้าร่วมอบรมซึ่งมาจากกลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนจำนวน 30 คน (ครูกศน.ตำบล 15 ตำบลๆละ 2 คน) และจากเครือข่ายอาชีพในชุมชนที่สมัครใจร่วมพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์จำนวน 15 คน รวม 45 คน รูปแบบการจัดการอบรมเชิงปฏิบัติการผลิตสื่อสังคมออนไลน์ครั้งนี้เน้นการเรียนรู้จากการได้ลงมือปฏิบัติจริงร่วมกันในทุกขั้นตอน โดยได้ร่วมกันกำหนดตารางกิจกรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการผลิตสื่อออนไลน์รวม 4 วัน ดังมีหัวข้อประเด็นความรู้ วิธีการ และรูปแบบการจัดการอบรม วัสดุอุปกรณ์ และผู้รับผิดชอบที่ต้องดำเนินการและประสานงานดังต่อไปนี้

ตารางที่ 5 ตารางกิจกรรมอบรมปฏิบัติการผลิตสื่อออนไลน์

วันที่	หัวข้อ/ประเด็นความรู้	วิธีการ	วัสดุและอุปกรณ์	ผู้รับผิดชอบ
แนะนำกระบวนการมีส่วนร่วมเรียนรู้และปฏิบัติการผลิตสื่อออนไลน์ ด้วยการสื่อสารผ่านเครือข่าย Line Group				
1	การวางโครงสร้างและแผนรายการ	บรรยาย	สื่อประกอบแบบฟอร์ม โครงสร้าง	วิทยากร
	เขียนบทรายการ	บรรยาย/	สื่อประกอบ แบบฟอร์มบท	วิทยากร
	ฝึกปฏิบัติ สร้างเนื้อหาจากสิ่งแวดล้อมชุมชน	story telling เล่าเรื่องสั้น	ประสบการณ์ที่ต้องการ นำเสนอ	ตัวแทนเครือข่าย ชุมชน
	เรียนรู้ มุมกล้อง/เทคนิคการถ่ายทำ การใช้วัสดุอุปกรณ์ในการถ่ายทำคลิปวิดีโอ	บรรยาย สาธิต	สมาร์ทโฟน/โน้ตบุ๊ก อุปกรณ์เสริม แอปพลิเคชัน line youtube/facebook	วิทยากร วิทยากรกลุ่ม
	วางแผนถ่ายทำ Breakdown script	สำรวจสถานที่ ลำดับการถ่ายทำ	พื้นที่ถ่ายทำ กล้องภาพนิ่ง/วิดีโอ	วิทยากร ผู้เข้าอบรม
	ฝึกปฏิบัติ การบันทึกคลิปวิดีโอโดยใช้ smartphone	บันทึกรายการ นอกสถานที่	สถานที่ถ่ายทำ	ผู้ร่วมรายการ
2	ประเมินปัญหา AAR /ปรับปรุงบทและวิดีโอ			
	ฝึกปฏิบัติ (ต่อ) การบันทึกคลิปวิดีโอโดยใช้ smartphone	บันทึกรายการ นอกสถานที่	สถานที่ถ่ายทำ	ผู้เข้าอบรม
	เทคนิคและวิธีการตัดต่อคลิปวิดีโอ	บรรยาย/สาธิต	Kinemaster	วิทยากร
ฝึกปฏิบัติ ตัดต่อวิดีโอด้วยโปรแกรม Kinemaster				
	การเตรียมวัสดุประกอบรายการและ การค้นหาแหล่งเสียงที่นำมาใช้ การใส่ Closed Caption	สาธิตการใส่เสียง/ ตัวอักษรประกอบ	ไฟล์เสียง โปรแกรมจัดการ ตัวอักษร	วิทยากร ผู้เข้าอบรม
ฝึกปฏิบัติ ใส่เสียงและตัวอักษร				

3	ประเมินปัญหา AAR /ปรับปรุงคลิปวิดีโอให้สมบูรณ์			
	แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกลุ่มเพื่อศึกษากระบวนการผลิต ปรับปรุงแก้ไขผลงาน			
	การส่งออกไฟล์วิดีโอบนYoutube	สาธิต	สมาร์ทโฟน	ผู้เข้าอบรม
	ฝึกปฏิบัติการส่งออกไฟล์เพื่อเผยแพร่ออนไลน์			
	เตรียมเผยแพร่ผลงาน	รวบรวมผลงาน การนำเสนองาน	Notebook โปรแกรมนำเสนองาน คลิปปรายการ	ผู้เข้าอบรม
วันที่	หัวข้อ/ประเด็นความรู้	วิธีการ	วัสดุและอุปกรณ์	ผู้รับผิดชอบ
4	การนำเสนอผลงานเพื่อการประเมินและปรับปรุง	การวิพากษ์ แลกเปลี่ยนความ คิดเห็น	คลิปวิดีโอ 5 รายการ	วิทยากร ผู้เข้าอบรม
	สรุปปัญหากระบวนการผลิต ข้อเสนอแนะ			

การวางแผนด้านสถานที่จัดอบรมโครงการผลิตสื่อออนไลน์เพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชนครั้งนี้ ได้รับความอนุเคราะห์จากผู้อำนวยการศน.อำเภอเมืองร้อยเอ็ดได้ร่วมประสานศน.จังหวัดร้อยเอ็ด เพื่อขอความอนุเคราะห์ใช้สถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก รวมทั้งการเชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อการอบรมปฏิบัติการครั้งนี้

การวางแผนด้านสถานที่ถ่ายทำ ครูศน.ตำบลซึ่งมีบทบาทด้านการจัดการแหล่งเรียนรู้ในชุมชน ได้ร่วมสำรวจและประสานความร่วมมือกลุ่มเครือข่ายอาชีพที่มีศักยภาพและสมัครใจเข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการครั้งนี้

การวางแผนด้านวิทยากร ผู้วิจัยได้ประสานความร่วมมือเชิญวิทยากรภายนอกชุมชนจากสำนักเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราชเพื่อให้ความรู้ทั้งภาคทฤษฎีและการฝึกทักษะปฏิบัติด้านการผลิตสื่อออนไลน์

การวางแผนด้านอุปกรณ์ ผู้วิจัยได้ประสานงานล่วงหน้าพร้อมหนังสือเชิญไปยังผู้เข้าอบรมเพื่อให้ผู้เข้าร่วมปฏิบัติการได้เตรียมอุปกรณ์ smartphone และnotebook มาเข้าร่วมในการฝึกปฏิบัติด้วย

3. ขั้นร่วมสรุป ประเมินผล และปรับปรุง เป็นการร่วมวางแผนพิจารณาแนวทางการมีส่วนร่วม ประเมินผลเพื่อปรับปรุงกระบวนการผลิตสื่อออนไลน์แบบมีส่วนร่วม ผู้วิจัยและกลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนได้ร่วมกันกำหนดแนวทางประเมินผลการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคของกระบวนการกลุ่มในการประเมินกระบวนการปฏิบัติงานในแต่ละขั้นตอน โดยกำหนดกิจกรรมทบทวนหลังปฏิบัติงาน (After Action Review) หรือ AAR เพื่อให้ผู้เข้าอบรมแต่ละกลุ่มได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างการทำงานในบรรยากาศไม่เป็นทางการเพื่อทบทวน

ปัญหาและผลสำเร็จและนำไปเป็นบทเรียนในการปรับปรุงวิธีการปฏิบัติให้ราบรื่นและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น นอกจากนี้ในขั้นตอนสุดท้ายของกระบวนการผลิตสื่อได้วางแผนการร่วมสรุปและประเมินสื่อออนไลน์ที่แต่ละกลุ่มผลิตขึ้นโดยใช้การวิพากษ์ข้ามกลุ่มตามหัวข้อที่กำหนด เพื่อให้เกิดมุมมองในมิติที่แตกต่างและสร้างสรรค์ รวมทั้งการให้ข้อเสนอแนะซึ่งวิธีการประเมินกระทำทั้งแบบเผชิญหน้าและแบบออนไลน์

5) ร่วมปฏิบัติ เป็นขั้นตอนการจัดการความรู้ที่กลุ่มปฏิบัติการวิจัยได้ร่วมดำเนินการตามแนวทางที่ได้วางแผนร่วมกันในการจัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการการผลิตสื่อเพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม บนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชน” เพื่อเสริมพลังร่วมเรียนรู้และเพิ่มทักษะการใช้เทคโนโลยีเครือข่ายสังคมออนไลน์ในกระบวนการผลิตสื่อเพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของชุมชน โดยได้ดำเนินการดังนี้

กำหนดจุดมุ่งหมาย การอบรมเชิงปฏิบัติการการผลิตสื่อเพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์เป็นกระบวนการมีส่วนร่วมจัดการความรู้ที่มุ่งเสริมทักษะการใช้เทคโนโลยีเครือข่ายสังคมออนไลน์ในกระบวนการผลิตสื่อออนไลน์เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้โดยมีสิ่งแวดล้อมชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ดเป็นฐานทรัพยากรการเรียนรู้

กำหนดวัตถุประสงค์

1. สร้างความรู้ความเข้าใจกระบวนการจัดการความรู้แบบมีส่วนร่วม
2. สร้างทักษะการผลิตสื่อออนไลน์
3. ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้และเพิ่มประสบการณ์การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อสร้างแหล่งเรียนรู้ของชุมชน

กำหนดผู้เข้ารับการอบรม การอบรมเชิงปฏิบัติการครั้งนี้มีผู้เข้ารับการอบรมจำนวนทั้งสิ้น

45 คน ได้แก่

1. กลุ่มเครือข่ายอาชีพในชุมชนจำนวน 15 คน
2. กลุ่มครูกศน. ซึ่งเป็นกลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนจำนวน 30 คน

ผู้เข้ารับการอบรมทั้งหมดได้ร่วมกันจัดกลุ่มสมาชิกตามความสมัครใจแบ่งออกเป็น 5 กลุ่มซึ่งมีแนวทางการจัดโดยให้แต่ละกลุ่มประกอบด้วยสมาชิกจากกลุ่มเครือข่ายชุมชนที่เป็นผู้รู้ผู้ปฏิบัติเพื่อมีบทบาทในการเป็นแหล่งสร้างเนื้อหาความรู้ และจากกลุ่มครูกศน.อำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ดเพื่อให้มีบทบาทด้านการผลิตสื่อโดยเฉลี่ยจำนวนครู กศน.ในแต่ละกลุ่มให้ประกอบด้วยสมาชิกที่มีทักษะเสมอกันครบทุกด้านได้แก่ ทักษะการเขียนเพื่อทักษะการพูด การปรากฏตัว การใช้คอมพิวเตอร์และโปรแกรมประยุกต์ และทักษะการบริหารจัดการ เพื่อการทำงานร่วมกันแต่ละบทบาทในกระบวนการผลิตสื่อออนไลน์

กำหนดวิทยากร วิทยากรในการอบรมครั้งนี้ได้รับความอนุเคราะห์จากคณาจารย์สำนักเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช มาร่วมให้ความรู้และเป็นพี่เลี้ยงประจำกลุ่มฝึกปฏิบัติ

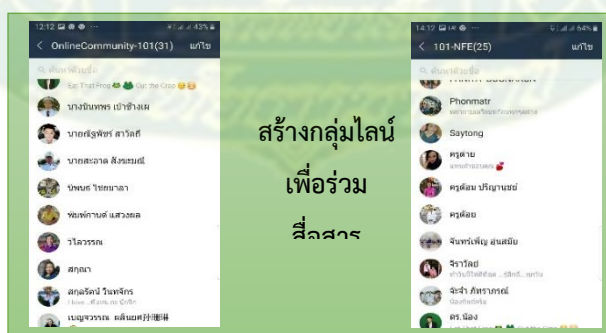
ตลอดจนให้คำแนะนำในการผลิตสื่อออนไลน์ตามประเด็นที่แต่ละกลุ่มได้ร่วมกันออกแบบเนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอ

กำหนดการจัดการเรียนรู้และสร้างทักษะการผลิตสื่อออนไลน์ การอบรมเชิงปฏิบัติการผลิตสื่อออนไลน์ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ให้สมาชิกโดยการบรรยายให้ความรู้ การสาธิตการใช้อุปกรณ์และเครื่องมือการผลิตสื่อ การใช้กระบวนการกลุ่มเพื่อการแลกเปลี่ยนประสบการณ์และฝึกทักษะการร่วมกันผลิตสื่อ

กำหนดเป้าหมายการผลิตสื่อ แต่ละกลุ่มร่วมกันผลิตสื่อรูปแบบคลิปวิดีโอ 1 เรื่อง เนื้อหาที่นำเสนอเป็นสารสนเทศสิ่งแวดล้อมชุมชนในมิติสังคม มีความยาวไม่เกิน 5 นาทีเพื่อเผยแพร่ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภท YouTube และ Facebook group

กำหนดขั้นตอนของกิจกรรมการมีส่วนร่วมในกระบวนการผลิตสื่อออนไลน์ ในการอบรมเชิงปฏิบัติการครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำกระบวนการกลุ่มมาใช้เพื่อส่งเสริมกิจกรรมการมีส่วนร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้และฝึกปฏิบัติการผลิตสื่อออนไลน์ ใช้รูปแบบวงจรการเรียนรู้เชิงประสบการณ์มาปรับบทบาทการทำงานร่วมกันของกลุ่ม เพื่อให้สมาชิกในแต่ละกลุ่มได้นำศักยภาพที่แตกต่างกันของแต่ละบุคคลมาแบ่งปันความรู้และประสบการณ์เพื่อสร้างโอกาสการเรียนรู้ร่วมกันอย่างเท่าเทียมในทุกขั้นตอนการผลิตสื่อออนไลน์ โดยระหว่างแต่ละกิจกรรมการผลิตสมาชิกในกลุ่มได้จัดสรรเวลาร่วมกันสะท้อนปัญหาและแลกเปลี่ยนประสบการณ์เพื่อเป็นแนวทางปรับปรุงแก้ไขการทำงานในขั้นตอนต่อไป กระบวนการผลิตสื่อออนไลน์ในการอบรมครั้งนี้มีหัวข้อและประเด็นการเรียนรู้ตามตารางการอบรมเชิงปฏิบัติการผลิตสื่อออนไลน์ที่วางแผนไว้รวม 4 วัน สรุปได้ดังนี้

1. การสร้างกลุ่มเครือข่ายออนไลน์เพื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เป็นกิจกรรมการนำเข้าสู่วัตถุประสงค์โครงการที่เน้นกระบวนการมีส่วนร่วมจัดการความรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการสื่อสารและสร้างเครือข่ายการทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ กลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนได้นำแอปพลิเคชันไลน์ (Line) มาใช้ “สร้างกลุ่มไลน์ online community-101 และ 101-NFE” เพื่อสื่อสารและแบ่งปันข้อมูลการทำงานร่วมกัน

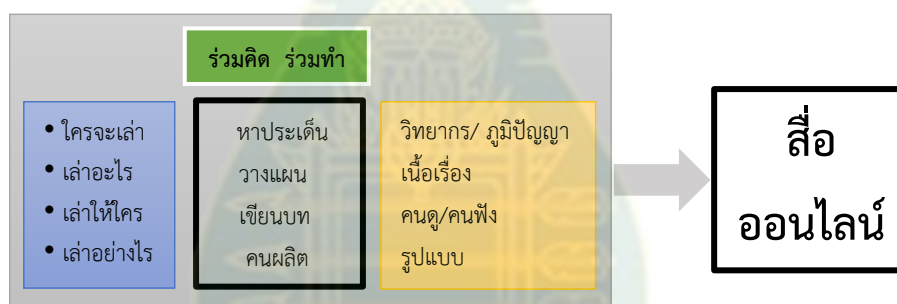


ภาพที่ 5 กลุ่มไลน์เพื่อการสื่อสารแบ่งปันข้อมูล

2. แนวคิดแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชน เป็นกิจกรรมการบรรยายเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาแหล่งเรียนรู้รูปแบบใหม่ในชุมชนเพื่อสร้างความเข้าใจร่วมกันในการมีส่วนร่วมสร้างแหล่งเรียนรู้ออนไลน์โดย “กระบวนการมีส่วนร่วมจัดการความรู้ของชุมชน” จากทุนสิ่งแวดล้อมชุมชนทั้งสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมทางสังคมวัฒนธรรม เพื่อปรับเปลี่ยนรูปแบบแหล่งเรียนรู้ในชุมชนโดยนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้เป็นเครื่องมือเพิ่มขีดความสามารถในการสร้างและเผยแพร่องค์ความรู้ที่มีสิ่งแวดล้อมเป็นฐานทรัพยากรการเรียนรู้ในชุมชนเพื่อกระจายโอกาสการเรียนรู้ให้ทั่วถึงและต่อเนื่องตลอดชีวิต

3. การวางโครงสร้างและแผนรายการคลิปวิดีโอ เป็นกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างทักษะการจับประเด็นเรื่องราวสิ่งแวดล้อมชุมชนที่นำมาสร้างเนื้อหาเพื่อนำเสนอเป็นคลิปวิดีโอ โดยการกำหนดชื่อเรื่อง แนวคิด วัตถุประสงค์และลำดับการจัดเรียงเนื้อหารายการเพื่อเป็นกรอบในการจัดทำรายการให้สอดคล้องกับประเด็นของเนื้อหาสาระตามลำดับ (แบบฟอร์มในภาคผนวก)

กิจกรรมฝึกปฏิบัติ “ร่วมคิดร่วมทำ” โดยระดมประสบการณ์ของสมาชิกในกลุ่มเพื่อแบ่งบทบาทความรับผิดชอบในการทำงานร่วมกัน โดยวิทยากรทำหน้าที่กระตุ้นให้สมาชิกช่วยกันเสนอเรื่องราวผ่านการคิดเป็นระบบและสามารถเล่าเรื่องสั้นๆที่คิดว่าควรนำมาจัดทำเนื้อหาและเขียนบท



4. การเขียนบทวิดีโอคลิปสิ่งแวดล้อมชุมชน การเขียนบทเป็นขั้นตอนที่สำคัญในกระบวนการผลิตรายการวิดีโอคลิป เนื่องจากบทเป็นแบบร่างจินตนาการที่ใช้เป็นแผนที่ในการสื่อสารเรื่องราวตามประเด็นที่กำหนดไว้ให้เป็นรูปธรรม โดยแสดงมิติของเวลา เหตุการณ์ สถานที่และบุคคลในสถานการณ์ที่ต้องการนำเสนอ บทประกอบด้วยส่วนภาพและส่วนเสียงที่สามารถสื่อความหมายให้ผู้เกี่ยวข้องที่ร่วมทีมการผลิตทุกฝ่ายสามารถนำบทรายการไปใช้ประกอบการทำงานของแต่ละฝ่ายได้อย่างถูกต้อง ผู้เขียนบทจำเป็นต้องรอบรู้ศาสตร์และศิลป์ในด้านต่างๆ มีจิตวิทยา สามารถเข้าใจการรับรู้และความสนใจในมุมมองของกลุ่มเป้าหมาย เข้าใจประเพณีวัฒนธรรม ความเชื่อความศรัทธา โดยเฉพาะการใช้ภาษาที่เหมาะสมกับรูปแบบรายการ การเขียนบทรายการที่ดีควรกำหนดรูปแบบของรายการให้ชัดเจนว่าเป็นลักษณะใดเช่น สารคดี สารคดี บรรยาย เล่าเรื่อง เพื่อให้ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องไม่ว่าผู้กำกับรายการ ช่างภาพ ผู้แสดง และทีมงานทุกฝ่ายได้เข้าใจเนื้อหาตรงกันและสามารถผลิตรายการได้ตามวัตถุประสงค์และรูปแบบที่ต้องการนำเสนอ

กิจกรรมฝึกปฏิบัติ “เขียนบทวิดีโอคลิปเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมในชุมชนในมิติสังคมวัฒนธรรม” ความยาวไม่เกิน 5 นาที โดยหลังจากฟังการบรรยายเรื่องการเขียนบท สมาชิกแต่ละกลุ่มได้ระดมความคิดเพื่อเลือกเรื่องราวเกี่ยวกับชุมชนมาสร้างเนื้อหาเพื่อกำหนดรูปแบบการนำเสนอและจัดทำทให้นำเสนอ ซึ่งก่อนเริ่มลงมือเขียนบทแต่ละกลุ่มได้ร่วมกิจกรรมการเล่าเรื่อง เพื่อเสริมทักษะการสื่อสารจัดลำดับความคิดให้เป็นโครงสร้างเรื่องราวได้อย่างเป็นธรรมชาติ โดยแต่ละกลุ่มได้ส่งตัวแทนออกมาเล่าเรื่องที่กลุ่มต้องการนำเสนอ ซึ่งขั้นตอนนี้ได้เปิดโอกาสให้สมาชิกกลุ่มใหญ่ได้ซักถามสิ่งที่ยังไม่เข้าใจ เพื่อให้ผู้เล่าได้เรียนรู้วิธีการร้อยเรียงจัดลำดับเรื่องราวจากบทนำสู่เนื้อเรื่องและส่วนสรุป เพื่อให้การเขียนบทของแต่ละกลุ่มมีความสมบูรณ์ครบถ้วน



ภาพที่ 6 กิจกรรมเล่าเรื่องและเขียนบทรายการคลิปวิดีโอ

การเขียนบทรายการของแต่ละกลุ่มได้นำเนื้อหาจากเครือข่ายกลุ่มอาชีพที่เป็นผู้รู้ผู้ปฏิบัติและมีส่วนร่วมสร้างแหล่งเรียนรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยสาระสรุปของเนื้อหาทั้ง 5 เรื่องมีดังนี้

เรื่องที่ 1 การบริหารจัดการขยะรีไซเคิล นำเสนอประเด็นการลดโลกร้อนด้วยการคัดแยกขยะก่อนทิ้ง แบ่งเป็น 2 ประเด็น 1. ประเภทของขยะ ได้แก่ ขยะเปียก ขยะรีไซเคิล ขยะอันตรายและขยะทั่วไป 2. ขั้นตอนการคัดแยกขยะ จุดเด่นทั้งท้ายของเรื่องคือ ความสามัคคีของคนในหมู่บ้านที่ร่วมใจพร้อมเพรียงกันจัดการขยะอย่างเข้มแข็งทุกครัวเรือน ที่สำคัญคือมีการมีคณะกรรมการหมู่บ้านเป็นผู้จัดตั้งกองทุนการบริหารจัดการขยะรีไซเคิล ที่ทำให้คนในหมู่บ้านมีรายได้จากการนำขยะมาขาย โดยชี้ให้เห็นการสร้างคุณภาพชีวิตควบคู่กับคุณภาพสิ่งแวดล้อม

เรื่องที่ 2 สวนเห็ดไผบูลย์ :เห็ดนางฟ้าปลอดสาร เป็นการนำเสนอแหล่งเรียนรู้สวนเห็ดไผบูลย์ ซึ่งเป็นแหล่งเพาะเห็ดนางฟ้า กรรมวิธีเพาะเห็ดนางฟ้า การทำก้อนเห็ดจากวัสดุซึ่งหาได้ในท้องถิ่นที่เป็นส่วนประกอบสำคัญคือขี้เลื่อยยางพารา และเตาึ่งขนาดใหญ่ ในรายการเสนอขั้นตอนการทำก้อนเห็ดและการเก็บผลผลิตเพื่อนำไปจำหน่ายสร้างรายได้

เรื่องที่ 3 การปลูกมะนาวในบ่อซีเมนต์ เป็นการนำเสนอแหล่งเรียนรู้อาชีพการปลูกมะนาว ซึ่งเป็นหนึ่งในสมุนไพรที่มีสรรพคุณมากมาย สามารถใช้ประโยชน์ได้ทุกส่วนไม่ว่าใบ ดอก เมล็ด เปลือก ซึ่งการปลูก

มะนาวที่วัดเกษตรสำราญเป็นการริเริ่มที่เกิดจากท่านเจ้าอาวาสมีแนวคิดในการช่วยเหลือชาวบ้าน เนื่องจากบางฤดูกาลมะนาวมีราคาแพงมาก จึงคิดหามะนาวพันธุ์ต่างๆมาทดลองปลูกเพื่อปรับให้สอดคล้องกับพื้นที่วัด โดยการปลูกมะนาวในบ่อซีเมนต์เนื่องจากสามารถจัดการดูแลได้ง่าย โดยเฉพาะปุ๋ยน้ำหมักที่ใช้ก็ได้จากเศษอาหารที่เหลือในวัด ซึ่งได้รับผลสำเร็จจนสามารถต่อยอดแปรรูปเป็นน้ำมะนาวใช้ในโอกาสต่างๆทั่วทั้งตำบลอีกด้วย

เรื่องที่ 4 ศูนย์เรียนรู้เกษตรผสมผสานของพ่ออวน นำเสนอวิธีการทำเกษตรตามแนวทางเศรษฐกิจพอเพียงโดยการปลูกพืชสมุนไพรผสมผสานหลายชนิดและมีการเลี้ยงสัตว์น้ำประเภทปลา กุ้งฝอย และกบ วัตถุประสงค์ต้องการให้มีพอกินพอใช้ได้ทุกฤดูกาล จุดเด่นคือการลดรายจ่าย เพิ่มรายได้ และคุณธรรมของการแบ่งปันโดยนอกจากส่วนที่มีมากจนนำไปขายแล้วยังอนุญาตให้ผู้ที่ต้องการใช้สอยเล็กๆ น้อยๆ สามารถมานำไปใช้ได้โดยไม่คิดค่าใช้จ่ายอีกด้วย

เรื่องที่ 5 โสมสเดย์นวัตวิถีบ้านโนนสำราญ นำเสนอรูปแบบการท่องเที่ยวเพื่อซึมซับความเป็นชุมชนท้องถิ่นโดยการพักผ่อนและร่วมกิจกรรมตามวิถีชีวิตชุมชนในช่วงเวลา 2 วัน 1 คืน ความเด่นของชุมชนคือเป็นหมู่บ้านเข้มแข็งในการมีส่วนร่วมของชุมชน โนนสำราญได้รับคัดเลือกเป็นหมู่บ้านเศรษฐกิจพอเพียงอยู่เย็นเป็นสุขระดับจังหวัด และร่วมเป็นชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี กิจกรรมเด่นคือ การสักการะต้นฉำฉา 300 ปี การจัดบายศรีต้อนรับ ชมการฟ้อนรำพื้นบ้าน การทอผ้า และบริการผู้มาพักด้วยเมนูอาหารสดที่ผลิตเองในหมู่บ้าน และเป็นหมู่บ้านปราศจากแอลกอฮอล์

5. เทคนิคการถ่ายทำวิดีโอคลิป อุปกรณ์และเครื่องมือ เป็นกิจกรรมการบรรยายและสาธิตการใช้วัสดุอุปกรณ์ในการบันทึกวิดีโอได้แก่ สมาร์ทโฟนและแอปพลิเคชันบนมือถือ แนะนำเทคนิควิธีการบันทึกภาพวิดีโอด้วยมุมกล้องขนาดต่างๆ และการสื่อสารความหมายของขนาดภาพ เพื่อนำมาใช้ประโยชน์ในการลำดับตัดต่อภาพ รวมทั้งการจัดการแบ่งปัน (share) ไฟล์ภาพและไฟล์วิดีโอระหว่างอุปกรณ์ผ่านแอปพลิเคชัน Line เพื่อนำมาใช้ร่วมกันในการตัดต่อรายการของแต่ละกลุ่มให้มีความสมบูรณ์

กิจกรรมฝึกปฏิบัติ เป็นการฝึกทักษะการบันทึกวิดีโอด้วยภาพขนาดต่างๆ และการ share ไฟล์วิดีโอระหว่างอุปกรณ์ผ่านแอปพลิเคชัน Line เพื่อนำมาใช้งานร่วมกันในกลุ่ม

การบันทึกรายการนอกสถานที่ด้วยสมาร์ทโฟน เป็นกิจกรรมการบันทึกคลิปวิดีโอตามบรรยายการที่แต่ละกลุ่มได้กำหนดไว้ รวมทั้งได้กำหนดผู้รับผิดชอบฝ่ายต่างๆเพื่อทำงานร่วมกันในกระบวนการผลิตได้แก่ ผู้กำกับรายการ ผู้ช่วยกำกับรายการ ช่างกล้อง ผู้ช่วยทางเทคนิค ฝ่ายประสานงาน ผู้ดำเนินรายการ กิจกรรมการบันทึกรายการนอกสถานที่เป็นการเรียนรู้ที่เน้นให้สมาชิกในกลุ่มร่วมทำงานเป็นทีมเพื่อลงมือปฏิบัติจริงในกระบวนการผลิต ได้ฝึกทักษะการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าที่เกิดขึ้น รวมทั้งการตัดสินใจในการจัดการควบคุมดูแลทีมผลิตและกระบวนการผลิตให้เป็นไปตามแผนผลิต โดยมีวิทยากรประจำกลุ่มเป็นผู้ให้คำแนะนำ

กิจกรรมฝึกปฏิบัติ แบ่งกลุ่มบันทึกรายการตามบทคลิวิดีโอ 5 กลุ่มเพื่อร่วมกันลงมือผลิตรายการตามบทบาทที่แต่ละกลุ่มได้กำหนดไว้โดยมีวิทยากรประจำกลุ่มติดตามให้คำแนะนำ



ภาพที่ 7 กิจกรรมการบันทึกรายการนอกสถานที่ของแต่ละกลุ่ม

6. เทคนิคการตัดต่อคลิวิดีโอด้วยโปรแกรมประยุกต์บนมือถือ เป็นกิจกรรมฝึกทักษะการลำดับภาพและเสียงที่เป็นองค์ประกอบของเรื่องราวที่กำหนดไว้ในบทรายการให้เชื่อมต่อกันตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการสื่อสาร การตัดต่อวิดีโอคลิปในปัจจุบันเป็นสิ่งที่ทำได้ไม่ยากและยังมีคุณภาพไม่น้อยกว่าการตัดต่อด้วยเครื่องมือที่มีราคาสูงในอดีต เนื่องจากเทคโนโลยีดิจิทัลได้เข้ามามีบทบาทในการจัดการข้อมูลต่างๆด้วยระบบไฟล์ซึ่งช่วยให้การทำงานเชื่อมต่อกันระหว่างแต่ละอุปกรณ์เป็นไปได้สะดวก ในการตัดต่อคลิวิดีโอจึงเป็นการนำเนื้อหาข้อมูลที่บ้านทักเป็นไฟล์วิดีโอด้วยอุปกรณ์มือถือมาผ่านกระบวนการเรียงเรียงจัดลำดับข้อมูลโดยใช้โปรแกรมประยุกต์หรือแอปพลิเคชันที่ทำงานบนอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ประเภทต่างๆเช่น สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต และโน้ตบุ๊ก การอบรมครั้งนี้วิทยากรได้แนะนำหลักการตัดต่อวิดีโอโดยภาพรวมของทุกอุปกรณ์ และสาธิตการใช้ KineMaster เป็น

แอปพลิเคชันติดต่อบนสมาร์ทโฟนที่มีคุณสมบัติครบในการทำงานครอบคลุมการใช้เทคนิคพิเศษต่างๆ โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย เนื่องจากผู้เข้าอบรมส่วนใหญ่คุ้นเคยการใช้สมาร์ทโฟนเป็นอุปกรณ์หลักในการเรียนรู้ ซึ่งทำให้สมาชิกที่เข้าร่วมอบรมทุกคนได้ลงมือฝึกทักษะการตัดต่อวิดีโอด้วยตนเอง และในส่วนคลิปวิดีโอที่เป็นผลงานรวมของกลุ่มผู้กำกับรายการแต่ละกลุ่มซึ่งมีทักษะการใช้โปรแกรมประยุกต์ได้นำไปตัดต่อให้สมบูรณ์ด้วยการใส่ตัวอักษรและเสียงประกอบผ่านการทำงานบนโน้ตบุ๊ก



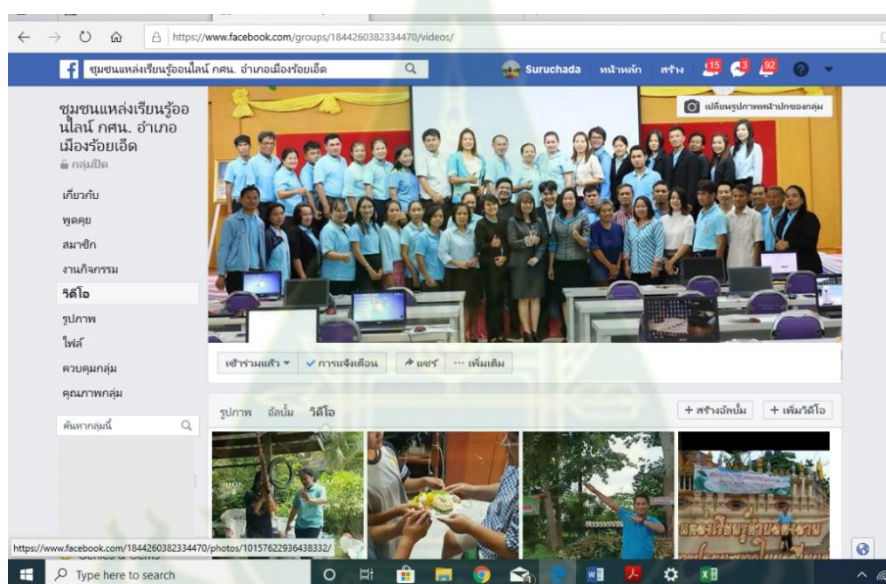
ภาพที่ 8 กิจกรรมการตัดต่อคลิปวิดีโอ

7. การจัดการแหล่งเสียงและการใส่ตัวอักษร (closed caption) ในรายการ เป็นกิจกรรมส่วนหนึ่งในขั้นตอนการตัดต่อเพื่อเพิ่มเติมความสมบูรณ์ของการนำเสนอเนื้อหา โดยเป็นการเน้นย้ำข้อความสำคัญด้วยตัวอักษร หรือใช้เสียงประกอบเพื่อสร้างอารมณ์ความรู้สึกและบรรยากาศของเนื้อหาในรายการ

8. การส่งออกไฟล์วิดีโอ (Export) เพื่อเผยแพร่บน Youtube และ Facebook group เป็นกิจกรรมหลังจากการตัดต่อคลิปวิดีโอเสร็จสมบูรณ์ เพื่อเรียนรู้ช่องทางการเผยแพร่สื่อออนไลน์ด้วยขั้นตอนการ

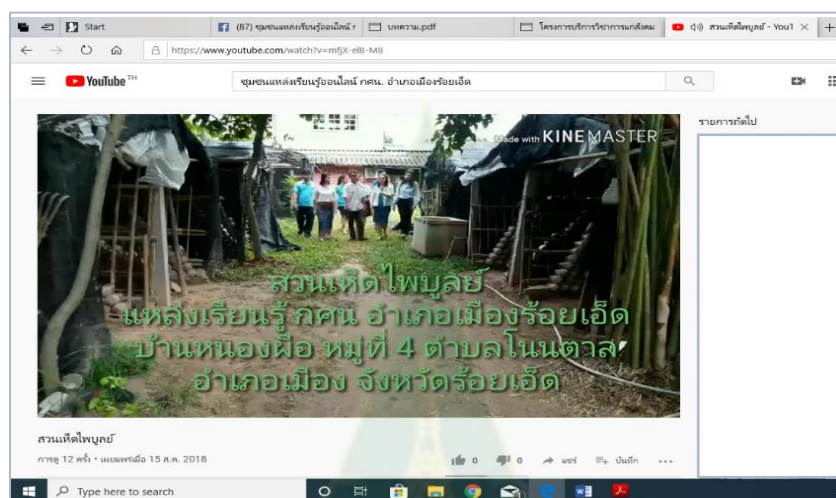
Export ไฟล์งานไปเผยแพร่ใน Facebook group หรือ Youtube เพื่อให้คลิปวิดีโอที่ผลิตเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายหรือผู้สนใจที่เข้าร่วมกลุ่มได้ตามวัตถุประสงค์

Facebook เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อสร้างพื้นที่สื่อสารระหว่างกลุ่มผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตที่ต้องการรวมตัวสร้างกลุ่มเพื่อน กลุ่มสมาชิกสนใจ การอบรมครั้งนี้เลือกใช้ Facebook Group เป็นช่องทางสร้างชุมชนบนอินเทอร์เน็ตสำหรับกลุ่มที่ต้องการร่วมกันผลิตคลิปวิดีโอสารสนเทศสิ่งแวดล้อมชุมชนอำเภอเมืองร้อยเอ็ด โดยสร้างเป็นกลุ่มปิดเพื่อใช้เป็นพื้นที่แบ่งปันความรู้และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ซึ่งกันและกันในมิติต่างๆ ของคนในชุมชนที่สนใจเข้าร่วมพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ โดยยังสามารถขยายเครือข่ายต่อไปยังกลุ่มอื่นๆ หรือสร้างเป็นกลุ่มเปิดได้อีกหลายช่องทาง



ภาพที่ 9 ชุมชนแหล่งเรียนรู้ออนไลน์กศน.อำเภอเมืองร้อยเอ็ดบน Facebook group

ส่วน YouTube เป็นอีกหนึ่งเว็บไซต์ที่เป็นช่องทางการแบ่งปันและเผยแพร่คลิปวิดีโอที่มีผู้นิยมใช้งานกันอย่างแพร่หลาย ทำให้ YouTube จัดเป็นแหล่งค้นคว้าหาความรู้และแหล่งเรียนรู้ของผู้คนทั่วไปทุกกลุ่มทุกวัย และเป็นแหล่งรวมเรื่องราวหลากหลายแง่มุมตามความสนใจของผู้ใช้และผู้สร้างเนื้อหาที่เข้ามามีส่วนร่วมผลิตและนำวิดีโอไปใช้อย่างกว้างขวาง Youtube จึงเป็นอีกหนึ่งแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต



ภาพที่ 10 การเผยแพร่คลิปวิดีโอบน YouTube

กิจกรรมฝึกปฏิบัติ ผู้เข้าอบรมฝึกทักษะการตัดต่อวิดีโอบน smartphone หรือ notebook โดยใช้แอปพลิเคชัน KineMaster สำหรับการตัดต่อบน smartphone และใช้โปรแกรม Window Movie Maker สำหรับผู้ที่ใช้งานตัดต่อบน Notebook (รายละเอียดขั้นตอนในภาคผนวก) หลังจากได้ตัดต่อคลิปรายการเสร็จสมบูรณ์ครบถ้วนทั้งภาพ เสียงและตัวอักษรต่างๆ แต่ละกลุ่มได้ฝึกการอัปโหลดไฟล์วิดีโอ (upload File) ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ทั้งช่องทาง youtube และ facebook group

9. การนำเสนอผลงานและการประเมินสื่อ เป็นกิจกรรมวิพากษ์ชิ้นงานคลิปวิดีโอที่แต่ละกลุ่มผลิตขึ้น โดยให้ผู้เข้าอบรมร่วมกันประเมินสื่อในฐานะของผู้ชมรายการ ทั้งด้านเนื้อหา รูปแบบการนำเสนอและเทคนิคการผลิต

กิจกรรมฝึกปฏิบัติ เป็นการนำเสนอผลงานหลังกระบวนการผลิตเสร็จสิ้นสมบูรณ์ทุกขั้นตอน โดยแต่ละกลุ่มผลิตรายการได้ส่งตัวแทนกลุ่มออกมานำเสนอผลงาน เริ่มด้วยการอธิบายแผนรายการก่อนเสนอคลิปวิดีโอประกอบด้วย ชื่อรายการ แนวคิด และวัตถุประสงค์ เพื่อให้สมาชิกกลุ่มอื่นได้ร่วมกันวิพากษ์ชิ้นงานตามที่คุณผลิตได้ตั้งวัตถุประสงค์ไว้ รวมทั้งให้ข้อเสนอแนะอื่นๆ ในฐานะเป็นผู้ชมรายการ นอกจากนี้ได้เปิดโอกาสให้ผู้เข้าอบรมได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ทบทวนประสบการณ์ข้ามกลุ่ม เพื่อสะท้อนคิดกิจกรรมที่ได้ปฏิบัติในแต่ละขั้นตอนของ

กระบวนการผลิตคลิปวิดีโอ หลังจากสมาชิกได้ร่วมกันวิพากษ์และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ของแต่ละกลุ่มแล้ว วิทยากรได้สรุปและให้ข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงในโอกาสต่อไป

6) ร่วมประเมิน ปรับปรุงแก้ไข เป็นขั้นตอนสุดท้ายของกระบวนการมีส่วนร่วมจัดการความรู้ ซึ่งผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมการประเมินผลเป็น 2 รูปแบบคือ 1) การประเมินความพึงพอใจโครงการผลิตสื่อเพื่อพัฒนา รูปแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชน และ 2) การทบทวนหลังกิจกรรม หรือ AAR (After Action Review)

1) การประเมินความพึงพอใจโครงการผลิตสื่อเพื่อพัฒนารูปแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชน เป็นการประเมินผลในรูปแบบออนไลน์เพื่อให้กลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนที่เข้าร่วมการอบรมจำนวนผู้เข้ารับการอบรมจำนวน 30 คน ได้ประเมินความพึงพอใจผ่าน google form บน โทรศัพท์มือถือ ซึ่งมีผู้ตอบแบบประเมินกลับมาจำนวน 27 คน

ภาพที่ 11 แบบประเมินออนไลน์โดยใช้ GOOGLE FORM

สรุปผลการประเมินความพึงพอใจโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการผลิตสื่อเพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชน

1. จำนวนผู้ตอบแบบประเมิน จำนวน 27 คน แบ่งเป็นเพศหญิง 17 คน เพศชาย 10 คน
2. อายุเฉลี่ยของผู้ตอบแบบประเมิน 30-39 ปี
3. ระดับการศึกษาของผู้ตอบแบบประเมิน ปริญญาตรี และ ปริญญาโท
4. อาชีพของผู้ตอบแบบประเมิน บุคลากรทางการศึกษา กศน. ร้อยเอ็ด
5. ระดับความรู้เกี่ยวกับสื่อออนไลน์ของผู้ตอบแบบประเมิน ก่อนเข้าอบรม เฉลี่ยอยู่ในระดับ มาก 4.19 และหลังเข้าร่วมอบรม มากที่สุด 4.48

ตารางที่ 6 แสดงข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามการเข้ารับการอบรม (n=27)

	ข้อมูลพื้นฐาน	จำนวน	ร้อยละ
เพศ	ชาย	10	37.04
	หญิง	17	62.96
รวม		27	100
อายุ	น้อยกว่า 30	0	-
	30-39	11	40.74
	40-49	9	33.33
	50-59	7	25.93
รวม		27	100
ระดับศึกษา	ปริญญาตรี	21	77.78
	ปริญญาโท	6	22.22
	ปริญญาเอก	0	-
รวม		27	100

ตารางที่ 6 แสดงข้อมูลทั่วไปของผู้เข้ารับการอบรม พบว่า ผู้เข้าอบรมแบ่งเป็น เพศชายจำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 37 และ เพศหญิงจำนวน 17 คิดเป็นร้อยละ 63 มีอายุระหว่าง 30-39 ปี จำนวน 11 คน อายุระหว่าง 40-49 จำนวน 9 คน และอายุระหว่าง 50-59 จำนวน 7 คน เป็น ส่วนมากเป็น กศน.ร้อยเอ็ด

ตารางที่ 7 แสดงความพึงพอใจต่อการบรรยายด้านวิทยากร (n=27)

	ด้านวิทยากร	ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลผล
1.	สามารถอธิบายเข้าใจง่ายเนื้อหาชัดเจนและตรงประเด็น	4.63	0.56	มากที่สุด
2.	มีความครบถ้วนของเนื้อหาในการบรรยาย	4.59	0.57	มากที่สุด
3.	ใช้ภาษาที่เหมาะสมและเข้าใจง่าย	4.59	0.57	มากที่สุด
4.	การใช้เวลาเหมาะสมตามที่กำหนดไว้	4.26	0.66	มาก
5.	การตอบข้อซักถามในการบรรยายการฝึกอบรม	4.70	0.54	มากที่สุด
	รวมเฉลี่ย	4.56	0.58	มากที่สุด

ตารางที่ 7 แสดงความพึงพอใจต่อการบรรยาย พบว่า ผู้เข้าอบรมมีความพึงพอใจในด้านวิทยากร ในภาพรวมของการอบรมอยู่ในระดับ มากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ยรวม 4.56

ตารางที่ 8 ประเมินความรู้ของผู้เข้าร่วมอบรมก่อน และ หลัง การเข้าอบรม (n=27)

ด้านความรู้ของผู้เข้าอบรม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลผล
1. ความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา ก่อน เข้ารับการอบรม	4.19	0.68	มาก
2. ความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา หลัง เข้ารับการอบรม	4.48	0.51	มาก
3. ความรู้ผู้เข้าอบรมสามารถอธิบายรายละเอียดต่างๆ ได้	4.48	0.64	มาก
4. สามารถนำความรู้ไปเผยแพร่หรือถ่ายทอดให้กับผู้อื่นได้	4.52	0.58	มากที่สุด
5. มีความมั่นใจและสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ได้	4.59	0.57	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย	4.45	0.60	มาก

ตารางที่ 8 แสดงความรู้ของผู้เข้าร่วมอบรมก่อน และ หลัง การเข้าอบรมพบว่า ผู้เข้าอบรมมีความรู้ก่อนการอบรม อยู่ในระดับมาก และเมื่อเข้ารับการอบรมแล้วอยู่ในระดับ มาก โดยสามารถอธิบายรายละเอียดต่างๆ ได้ และสามารถนำความรู้ไปเผยแพร่หรือถ่ายทอดให้กับผู้อื่นได้และมีความมั่นใจและสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ได้ อยู่ในระดับ มากที่สุด โดยภาพรวมระดับความรู้ของผู้เข้าอบรม มีระดับความรู้อยู่ในระดับมาก คิดเป็นค่าเฉลี่ยรวม 4.45

ตารางที่ 9 การบริหารจัดการในการจัดอบรม (n=27)

ด้านการบริหารจัดการอบรม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลผล
1. การจัดลำดับขั้นตอนของเนื้อหาและกิจกรรม	4.52	0.51	มากที่สุด
2. สื่อประกอบการอบรม	4.56	0.64	มากที่สุด
3. ความพร้อมของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และโสตทัศนูปกรณ์	4.41	0.69	มาก
4. การให้บริการของเจ้าหน้าที่	4.59	0.50	มากที่สุด
5. สถานที่สะอาดและมีความเหมาะสม	4.48	0.70	มาก
6. ระยะเวลาในการอบรมมีความเหมาะสม	4.30	0.67	มาก
7. อาหาร เครื่องดื่ม และอาหารว่างมีความเหมาะสม	4.44	0.64	มาก
8. การประชาสัมพันธ์โครงการฯ	4.33	0.55	มาก
รวมเฉลี่ย	4.45	0.61	มาก

ตารางที่ 9 แสดงการบริหารจัดการในการจัดอบรม พบว่า ผู้เข้าอบรมมีความเห็นเกี่ยวกับการจัดลำดับขั้นตอนของเนื้อหาและกิจกรรม สื่อประกอบการอบรม การให้บริการของเจ้าหน้าที่ อยู่ในระดับมากที่สุด และ ความพร้อมของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และโสตทัศนูปกรณ์ สถานที่สะอาดและมีความเหมาะสม

ระยะเวลาในการอบรมมีความเหมาะสม อาหาร เครื่องดื่ม และอาหารว่างมีความเหมาะสม การประชาสัมพันธ์โครงการฯ อยู่ในระดับ มาก โดยภาพรวมระดับการบริหารจัดการในการจัดอบรม อยู่ในระดับมาก คิดเป็นค่าเฉลี่ยรวม 4.45

ตารางที่ 10 ความพึงพอใจเครื่องมือการผลิตสื่อเพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ในการฝึกอบรม (n=27)

ด้านความพึงพอใจเกี่ยวกับเครื่องมือ	ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลผล
1. เครื่องมือการผลิต Hardware อุปกรณ์	4.48	0.64	มาก
2. เครื่องมือการผลิต Software แอปพลิเคชันต่างๆ	4.48	0.64	มาก
รวมเฉลี่ย	4.45	0.61	มาก

ตารางที่ 10 แสดงความพึงพอใจเกี่ยวกับเครื่องมือการผลิตสื่อเพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ในการฝึกอบรม พบว่า ผู้เข้าอบรมมีความเห็นเกี่ยวกับเครื่องมือการผลิต Hardware อุปกรณ์ และ เครื่องมือการผลิต Software แอปพลิเคชันต่างๆ อยู่ในระดับมาก และภาพรวมเครื่องมือการผลิตสื่อเพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ในการฝึกอบรม อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.45

ตารางที่ 11 ระดับความพึงพอใจในการนำความรู้จากการอบรมมาใช้พัฒนาแหล่งเรียนรู้ (n=27)

ด้านการนำความรู้มาใช้พัฒนาแหล่งเรียนรู้จากการอบรม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลผล
1. การวางแผนโครงสร้างรายการ	4.56	0.58	มากที่สุด
2. การเขียนบท	4.59	0.57	มากที่สุด
3. โปรแกรมการตัดต่อวิดีโอ	4.67	0.55	มากที่สุด
4. การค้นหาเสียงที่นำมาใช้	4.52	0.58	มากที่สุด
5. การใส่เสียงประกอบ	4.41	0.57	มาก
6. การส่งออกไฟล์	4.41	0.64	มาก
7. การเผยแพร่ในสื่อ YouTube	4.48	0.58	มาก
8. การใส่ CC คำบรรยาย YouTube	4.52	0.64	มากที่สุด
9. การสร้าง QR code	4.52	0.64	มากที่สุด
10. การเผยแพร่ใน Facebook	4.48	0.58	มาก
11. การสร้าง Community ใน Facebook	4.44	0.58	มาก
12. การนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานได้	4.59	0.57	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย	4.52	0.59	มากที่สุด

ตารางที่ 11 แสดงความพึงพอใจในการนำความรู้จากการอบรมมาใช้พัฒนาแหล่งเรียนรู้ พบว่า ผู้เข้าอบรมมีความเห็นเกี่ยวกับ ความพึงพอใจในการนำความรู้มาใช้พัฒนาแหล่งเรียนรู้จากการอบรม โปรแกรม การตัดต่อวิดีโอ การเขียนบท การวางแผนโครงสร้างรายการ การค้นหาเสียงที่นำมาใช้ การใส่ CC คำบรรยาย YouTube การสร้าง QR code มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดตามลำดับ และมีระดับความพึงพอใจเกี่ยวกับการเผยแพร่ในสื่อ YouTube การเผยแพร่ใน Facebook การใส่เสียงประกอบ การส่งออกไฟล์ การสร้าง Community ใน Facebook อยู่ในระดับ มาก และภาพรวมของ ความพึงพอใจในการนำความรู้มาใช้พัฒนาแหล่ง เรียนรู้จากการอบรม อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.52

2) การทบทวนหลังกิจกรรม หรือ AAR (After Action Review) นอกจากผลการประเมิน ออนไลน์ความพึงพอใจในการเข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการผลิตสื่อออนไลน์แล้ว กลุ่มวิจัยปฏิบัติการชุมชนยังมีการประเมินผลระหว่างขั้นตอนการปฏิบัติแต่ละกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และทัศนคติเชิงสร้างสรรค์ในการร่วมแลกเปลี่ยนประสบการณ์การแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในการทำงานเพื่อเป็นบทเรียนที่สามารถนำไปปรับปรุงและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยใช้เทคนิค AAR (After Action Review) ซึ่งเป็นหนึ่งในเครื่องมือในการจัดการความรู้เพื่อ ประเมินผลแบบเสริมพลัง (Empower Evaluation) โดยร่วมสรุปทบทวนและสะท้อนคิดสิ่งที่เกิดขึ้นหลังขั้นตอน การปฏิบัติเพื่อสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจากขั้นตอนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ ออนไลน์ที่เสร็จสิ้นไป โดยวิเคราะห์ทั้งผลงานและกระบวนการ พิจารณาทั้งความสำเร็จและความล้มเหลว วิเคราะห์สาเหตุที่ทำให้เป็นเช่นนั้น และสิ่งที่จะดำเนินการต่อไปให้ดีกว่าเดิม

ผู้วิจัยและกลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนได้ร่วมกันทบทวนผลการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมกระบวนการ ผลิตสื่อวิดีโอเพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของชุมชนผ่าน YouTube และ Facebook group สรุปได้ดังนี้

1. เป้าหมายที่คาดว่าจะได้รับจากการร่วมปฏิบัติการผลิตสื่อออนไลน์ คือ

1) สร้างเครือข่ายคนในชุมชนเพื่อขยายความร่วมมือในกระบวนการผลิตสื่อวิดีโอเพื่อ การจัดการความรู้สิ่งแวดล้อมชุมชน

2) เสริมความรู้และทักษะการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือจัดการความรู้ของชุมชน เพื่อยกระดับแหล่งเรียนรู้ที่มีอยู่ในชุมชนให้เป็นแหล่งเรียนรู้ในรูปแบบสื่อออนไลน์ที่สามารถเข้าถึงได้ทุกที่ ทุกเวลา

3) สร้างพื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้ของเครือข่ายการจัดการความรู้ในชุมชนผ่านเครือข่ายสังคม ออนไลน์

2. สิ่งที่เกิดขึ้นตามเป้าหมาย คือ

1) การรวมกลุ่มครูคน. เข้าร่วมปฏิบัติการวิจัยชุมชนเพื่อส่งเสริมบทบาทแกนนำในการสร้าง เครือข่ายกลุ่มอาชีพต่างๆให้มีส่วนร่วมจัดการความรู้สารสนเทศสิ่งแวดล้อมของชุมชนที่แต่ละคนมีความรู้และ

ประสบการณ์ในการปฏิบัติโดยการถ่ายทอดเป็นเนื้อหาสาระในการผลิตคลิปวิดีโอเพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์

2) สมาชิกครูกศน.ในกลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนและกลุ่มเครือข่ายอาชีพชุมชนได้ร่วมกันสร้างความรู้และเพิ่มทักษะการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการผลิตและนำเสนอคลิปวิดีโอที่มีสาระเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมของชุมชนในมิติสังคมเพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ของชุมชนผ่าน Facebook group และ YouTube

3) สมาชิกที่เข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ได้ร่วมสร้างพื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่าน “ชุมชนแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ กศน.อำเภอเมือง ร้อยเอ็ด” ในรูปแบบของเครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภท Facebook group และ YouTube

3. สิ่งที่เกิดขึ้นที่ครูกศน.ในกลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนได้คาดไว้คือ

1) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือสื่อสารเพื่อการทำงานร่วมกันในกระบวนการผลิตสื่อออนไลน์ ซึ่งเท่าที่ผ่านมาสมาชิกส่วนใหญ่คุ้นเคยการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อโพสต์ข้อมูลสินค้าและบริการของตนเองโดยไม่มีกระบวนการนำเสนอ การร่วมปฏิบัติการครั้งนี้ช่วยให้สมาชิกที่เข้าร่วมอบรมได้เรียนรู้การจัดการความรู้อย่างเป็นระบบเพื่อสร้างสื่อออนไลน์ให้มีคุณภาพและมีประสิทธิภาพกว่าที่เคยทำมา โดยมีการกำหนดแผนรายการและมีโครงสร้างการนำเสนอรายการที่มีการลำดับเรื่องราวเป็นขั้นตอนตามประเด็นเนื้อหาอย่างชัดเจนเข้าใจได้ง่าย ทำให้รายการมีความน่าสนใจมากขึ้น รวมทั้งยังได้เรียนรู้การใช้เครือข่ายออนไลน์เพื่อแบ่งปันไฟล์ข้อมูลของสมาชิกแต่ละคนในกลุ่มมาร้อยเรียงเชื่อมต่อเป็นเรื่องราวเดียวกันในกระบวนการผลิตสื่อทำให้สามารถร่วมกันผลิตผลงานเพื่อสร้างแหล่งเรียนรู้ได้รวดเร็วและสมบูรณ์มากขึ้น

2) กระบวนการกลุ่มที่มีส่วนส่งเสริมการนำศักยภาพที่แตกต่างกันของสมาชิกในกลุ่มมาสร้างความเข้มแข็งในการจัดการความรู้ของกลุ่ม โดยกระบวนการผลิตสื่อออนไลน์ที่ร่วมกันจัดการความรู้เปิดโอกาสให้สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มได้แสดงบทบาทและความสามารถในด้านที่ตนเองถนัดและมีประสบการณ์ตรงมาร่วมวางแผนการผลิตตั้งแต่การสร้างเนื้อหา รูปแบบนำเสนอ การร่วมกันถ่ายทอดและเติมเต็มเรื่องราวให้สมบูรณ์ทำให้สมาชิกในกลุ่มมีทัศนคติที่ดีต่อตนเองในการเป็นส่วนผสมที่ลงตัวของกลุ่ม มองเห็นคุณค่าของการทำงานร่วมกันในบทบาทที่ต่างกันอย่างเท่าเทียม โดยทุกบทบาทของสมาชิกในกลุ่มมีความสำคัญต่อความสำเร็จของการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของชุมชน กระบวนการกลุ่มได้ช่วยกระตุ้นให้สมาชิกมีความมั่นใจในความสามารถของตนเองและมีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ส่งเสริมให้เกิดบรรยากาศความเป็นกันเองที่จะแลกเปลี่ยนเรียนรู้และพัฒนาตนเองเพื่อมีส่วนร่วมจัดการความรู้และพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของชุมชน

4. สิ่งที่ยังไม่บรรลุผลตามเป้าหมาย

ขั้นตอนการเข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมครั้งนี้ยังถือเป็นก้าวแรกของการปฏิบัติเพื่อกระตุ้นเครือข่ายในชุมชนให้เข้ามามีส่วนร่วมเรียนรู้การจัดการความรู้โดย

การร่วมกันผลิตคลิปวิดีโอเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมชุมชนเสนอผ่านช่องทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งเป้าหมายการเรียนรู้ที่ชุมชนได้เรียนรู้ร่วมกันในขั้นตอนนี้คือกระบวนการผลิตสื่อออนไลน์ ซึ่งจำเป็นต้องอาศัยระยะเวลาการฝึกฝนทักษะด้านการผลิตเพื่อให้ได้ผลงานที่ดีมีคุณภาพ ในเบื้องต้นหลังจากสมาชิกได้ร่วมกันประเมินสื่อที่ผลิตขึ้นเพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ผ่านช่องทาง Facebook group และ Youtube ได้พบว่าผลงานที่ผลิตยังอยู่ในระดับการทดลองเพื่อเรียนรู้กระบวนการและขั้นตอนการผลิตเท่านั้น ยังไม่สามารถนำเนื้อหาสาระของรายการไปใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ได้มากนัก นอกจากนี้ขั้นตอนการร่วมกันประเมินผลงานข้ามกลุ่มของสมาชิกยังขาดความมั่นใจที่จะประเมินงานตามสภาพความเป็นจริงเพื่อให้ข้อเสนอแนะที่สามารถนำไปปรับปรุง โดยยังมีทัศนคติต่อการประเมินไปในแง่ของการตำหนิ ดังนั้นการประเมินจึงเป็นไปด้วยความเกรงใจมากกว่าการประเมินเนื้อหาซึ่งทำให้ขาดข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

5. สิ่งที่ได้เรียนรู้จากการเข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการผลิตสื่อออนไลน์ครั้งนี้

1) กระบวนการ (Process) การอบรมเชิงปฏิบัติการผลิตสื่อออนไลน์ที่ร่วมกันจัดขึ้นนี้เน้นกิจกรรมการมีส่วนร่วมในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ โดยแปรแนวคิดจากการบูรณาการการจัดการความรู้และการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมให้เป็นลำดับขั้นตอนการทำงานร่วมกันเพื่อให้สมาชิกได้เรียนรู้ในทุกขั้นตอนที่ได้ปฏิบัติ ซึ่งสมาชิกแต่ละกลุ่มที่เข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการครั้งนี้ได้เรียนรู้กระบวนการมีส่วนร่วมจัดการความรู้ ซึ่งเป็นขั้นตอนการเรียนรู้ร่วมกันเพื่อนำความรู้จากแหล่งความรู้ในชุมชนมาสร้างเนื้อหาและนำไปผลิตเป็นสื่อรูปแบบคลิปวิดีโอที่นำเสนอผ่านช่องทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ และยังได้เรียนรู้กระบวนการกลุ่มโดยเป็นขั้นตอนการทำงานร่วมกันเป็นทีมให้เกิดประสิทธิภาพของงานและคุณภาพของผลงาน เนื่องจากกระบวนการกลุ่มมีการวางแผนโครงสร้างการทำงานที่มีหัวหน้ากลุ่มเป็นผู้นำทีมในการร่วมกันกำหนดเป้าหมาย การวางแผนการทำงาน การแบ่งงานตามความสามารถ การปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ การประเมินผลและปรับปรุงงาน รวมทั้งยังเป็นรูปแบบการทำงานที่สร้างบรรยากาศให้สมาชิกในกลุ่มมีความกระตือรือร้น ช่วยเสริมพลังความร่วมมือของกลุ่มที่เกิดจากการนำศักยภาพของแต่ละคนที่เป็นวิถีชีวิตและประสบการณ์ตรงมาใช้ ทำให้แต่ละคนเกิดความมั่นใจในบทบาทที่ตนรับผิดชอบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเปิดโอกาสการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในกลุ่มยังส่งเสริมให้เกิดการค้นคว้าเพิ่มเติมเพื่อต่อยอดความรู้ไปสู่การพัฒนาปรับปรุงผลงานใหม่ๆที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของชุมชน

2) ผลงานการผลิตสื่อออนไลน์ในรูปแบบคลิปวิดีโอที่แต่ละกลุ่มผลิตขึ้น เป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยสะท้อนความเข้าใจในกระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน ตลอดจนปัญหาที่เกิดขึ้นในกระบวนการผลิตสื่อซึ่งนับเป็นบทเรียนที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี ผลงานที่แต่ละกลุ่มผลิตขึ้นนี้ได้ผ่านการนำมาเสนอเพื่อให้มีกระบวนการวิพากษ์ ร่วมศึกษาข้อบกพร่องและปัญหาอุปสรรคที่เกิดขึ้นระหว่างการผลิตที่ทำให้ผลงานบางเรื่องไม่สมบูรณ์ ซึ่งล้วนเป็นบทเรียนที่มีคุณค่าที่ช่วยเสริมเติมความรู้ทั้งแง่ของเนื้อหาและวิธีการนำเสนอเนื้อหาที่เหมาะสมตามวัตถุประสงค์ของการผลิตและประเด็นของรายการ ข้อคิดและความเห็นต่างๆที่ได้รับจากการแลกเปลี่ยน

เรียนรู้ของกลุ่มสมาชิกที่ร่วมกันประเมินผลงานยังเป็นการสร้างทัศนคติที่ดีต่อการรับฟังและแลกเปลี่ยนมุมมองที่แตกต่างซึ่งนำไปสู่การปรับปรุงและพัฒนาอย่างสร้างสรรค์ต่อไปอีกด้วย

ผลงานคลิปวิดีโอที่แต่ละกลุ่มผลิตขึ้นเพื่อเผยแพร่ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ตามวัตถุประสงค์ของการอบรมเชิงปฏิบัติการครั้งนี้แบ่งเป็น 5 เรื่อง โดยได้สรุปเนื้อหาและผลการประเมิน ดังนี้

กลุ่มที่ 1 การบริหารจัดการขยะในชุมชน นำเสนอความเป็นมาของการจัดตั้งกองทุนบริหารจัดการขยะรีไซเคิล ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อจัดการขยะที่ไร้ค่าให้กลับมามีมูลค่า สามารถแลกเปลี่ยนเงินและของใช้ได้ นอกจากนี้การจัดการขยะยังเป็นการรักษาสีสิ่งแวดล้อมเพื่อลดของเสีย ลดโลกร้อน โดยมีการบริหารจัดการเพื่อแยกขยะแบ่งเป็น 4 ประเภทได้แก่ ขยะรีไซเคิล ขยะอันตราย ขยะเปียกและขยะทั่วไป

ผลการประเมินรายการ ด้านเนื้อหา อธิบายขั้นตอนการคัดแยกขยะเป็นประเด็นหลักของรายการ ได้ชัดเจน ด้านการนำเสนอ สอดคล้องตามประเด็นที่กำหนดไว้ ด้านเทคนิคการผลิต ใช้เพลงประกอบรายการ “ทิ้งขยะ” นำเข้าสู่รายการได้ดีดึงดูดความสนใจและสอดคล้องกับเนื้อหา การเชื่อมต่อเนื้อหาแต่ละช่วงรายการ สะดุด นำผู้ร่วมรายการเข้าฉากหลายคนแต่มีไมโครโฟนไม่เพียงพอทำให้เสียงสนทนาไม่ชัดเจน โดยเฉพาะการนำผู้ที่ไม่มืบทบาทในรายการเข้าร่วมในฉากต้องพิจารณาให้เหมาะสมอาจทำให้ภาพที่นำเสนอไร้ความหมายในการสื่อสาร การใช้ตัวอักษรเพื่อย้ำข้อความสำคัญในการคัดแยกขยะทำได้ชัดเจนเหมาะสม

กลุ่มที่ 2 กลุ่มเกษตรผสมผสาน นำเสนอศูนย์การเรียนรู้เกษตรผสมผสานโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อประชาสัมพันธ์ศูนย์การเรียนรู้ที่มีเป้าหมายเพื่อลดรายจ่าย เพิ่มรายได้เพื่อเป็นแนวทางให้ผู้สนใจได้มีแนวทางการเริ่มต้น ศูนย์มีการกักในการแนะนำการปลูกพืชและการเลี้ยงสัตว์เพื่อใช้ในครัวเรือน ได้แก่ การขุดบ่อเลี้ยงปลา เลี้ยงกุ้งและเลี้ยงกบ

ผลการประเมินรายการ ด้านเนื้อหา วางลำดับโครงสร้างการนำเสนอไม่ชัดเจนขาดประเด็นหลัก และจุดโฟกัสของเรื่อง ด้านการนำเสนอ เป็นการเยี่ยมชมศูนย์เรียนรู้ของพ่ออวน ปราชญ์ชาวบ้าน การตัดต่อยังขาดการวางแผนเนื่องจากบทไม่ชัดเจน ทำให้ช่วงสัมภาษณ์ขาดการกำหนดประเด็นสำคัญ เนื้อหาไม่กระชับ ด้านเทคนิคการผลิต ตัวอักษรชื่อเรื่องใช้สีขาว บนพื้นหลังที่สว่างมากทำให้มองไม่ชัดเจน ใช้ดนตรีประกอบสอดคล้องกับเรื่องราวที่นำเสนอ การใช้ภาพ insert ไม่สอดคล้องกับเนื้อหา ข้อเสนอแนะในการใช้ภาษา

กลุ่มที่ 3 เห็ดปลอดสาร สวนเห็ดไผบูลย์ นำเสนอการผลิตก้อนเห็ดโดยใช้วัสดุจากท้องถิ่นเป็นส่วนผสมเพื่อสร้างรายได้ให้ชุมชน โดยการแนะนำแหล่งเรียนรู้สวนเห็ดไผบูลย์เพื่อแสดงขั้นตอนและวิธีการผลิตก้อนเห็ดนางฟ้าและวิธีการเก็บผลผลิต

ผลการประเมินรายการ ด้านเนื้อหา สอดคล้องตามประเด็นที่กำหนดไว้ มีการวางโครงสร้างการนำเสนอโดยแบ่งย่อยเนื้อหาแต่ละช่วงได้เหมาะสม ในการด้านการนำเสนออย่างขาดรายละเอียดที่เป็นประเด็นสำคัญ

ได้แก่ขั้นตอนการเพาะเห็ด ขาดส่วนประกอบที่นำมาใช้ ทำให้ไม่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ ด้านเทคนิค การใช้สีของตัวอักษรที่เป็นการซ่อนข้อความไม่เด่นชัด การใช้ไมโครโฟนแกลงไปมาทำให้คุณภาพเสียงไม่ชัดเจน

กลุ่มที่ 4 การปลุกมะนาวในบ่อซีเมนต์ เป็นการแนะนำอาชีพ โดยนำเสนอแนวคิดของพระนักพัฒนาที่ใช้พื้นที่วัดให้เกิดประโยชน์สูงสุด เพื่อแก้ปัญหามะนาวมีราคาแพงจึงได้ศึกษาหาพันธุ์มะนาวสายพันธุ์ต่างๆ มาปลูกในบ่อซีเมนต์ จนสามารถให้ผลผลิตอย่างมากสามารถนำมาใช้ประโยชน์ในชุมชน จนทำให้ต่อยอดขยายผลไปสู่การแปรรูปมะนาวเพื่อผลิตน้ำมะนาว ทำปุ๋ยน้ำหมักจากเศษอาหารที่เหลือจากวัด

ประเมินผลรายการ ด้านเนื้อหา มีการเตรียมบทรายการแต่ไม่ได้นำไปใช้ในการถ่ายทำรายการจริง ทำให้ไม่สามารถนำมาตัดต่อเรียบเรียงเรื่องราวได้สอดคล้องกับประเด็นที่กำหนดไว้ ด้านการนำเสนอ ไม่ได้จัดลำดับเนื้อหาตามโครงสร้างรายการ ลักษณะการนำเสนอขาดการสื่อสารสาระสำคัญ เน้นเสียงแคนดังจนกลายเป็นรายการเพลง ด้านเทคนิคการผลิต ตัวอักษรที่ใช้ซ่อนบนภาพพื้นหลังไม่ชัด เสียงดนตรีดังรบกวนเสียงหลักของผู้ดำเนินรายการ เสียงหายสะดุดเป็นช่วงๆ

กลุ่มที่ 5 หมู่บ้านโฮมสเตย์ นำเสนอหมู่บ้าน โนนสำราญ ตำบลโพนทอง ซึ่งมีสภาพเป็นที่นาห่างจากตัวเมือง แต่ด้วยจุดเด่นของชุมชนที่มีความเข้มแข็ง และคนในชุมชนที่ให้ความสำคัญต่อการมีส่วนร่วมพัฒนาท้องถิ่นเพื่อให้สามารถพึ่งพาตนเองได้ โดยนำธรรมชาติของสภาพพื้นที่มาสร้างจุดเด่นในการรวมตัวของคนในชุมชน 18 ครัวเรือนเพื่อรักษาสภาพแวดล้อมให้เป็นหมู่บ้านท่องเที่ยวตามวิถีธรรมชาติ นอกจากการปรับปรุงที่พักให้รองรับผู้มาเยือนในรูปแบบโฮมสเตย์แล้ว ยังออกแบบกิจกรรมให้ผู้มาพักได้สัมผัสวิถีชีวิตในรูปแบบของวัฒนธรรมท้องถิ่นทั้งการกิน อยู่และการประกอบอาชีพ โดยจัดกิจกรรมตามช่วงเวลาเช่นการตกบาตรเช้า การชมศิลปะการทอผ้า ทำเสื่อ ตลอดจนการปรุงอาหารจากวัตถุดิบธรรมชาติที่ดีต่อสุขภาพ มีการแสดงศิลปะการฟ้อนรำในช่วงค่ำ

ผลประเมินรายการ ด้านเนื้อหา ไม่เป็นไปตามแผนที่นำเสนอไว้เนื่องจากในช่วงเวลาการถ่ายทำมีกิจกรรมประกวดเมนูอาหารท้องถิ่นในพื้นที่ ทำให้กลุ่มผลิตนำภาพกิจกรรมดังกล่าวมาเสนอโดยไม่ปรับโครงสร้างบททำให้ขาดการร้อยเรียงเชื่อมต่อเรื่องราวให้สอดคล้องกับประเด็นที่กำหนดไว้ ด้านการนำเสนอ ยังสื่อสารไม่ตรงประเด็นแม้ภาพที่เสนอจะน่าสนใจแต่ไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ทำให้ขาดความเชื่อมโยงของเนื้อเรื่อง ลดความน่าสนใจของประเด็นการจัดการหมู่บ้านโฮมสเตย์ของชุมชนที่มีความเข้มแข็ง ด้านเทคนิคการผลิต มีปัญหาเรื่องอุปกรณ์เสียง มีข้อผิดพลาดในการบันทึกเสียงทำให้รายการขาดเรื่องราวที่เป็นจุดสำคัญ ควรซ่อนข้อความหรือตัวอักษรเพื่อเน้นลำดับกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อสื่อสารเรื่องราวทดแทนเสียงที่ขาดหายไป

6. สิ่งที่จะปรับปรุงต่อไปให้ดีขึ้นกว่าเดิม

จากการร่วมทบทวนและสะท้อนคิดหลังจากเสร็จสิ้นกระบวนการผลิต กลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนได้ร่วมกันสรุปบทเรียนจากกระบวนการทำงานร่วมกันในขั้นตอนการผลิตสื่อออนไลน์ที่ผ่านมา โดยต้องการ

ปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องที่เกิดขึ้น และได้เสนอแนะให้มีการขยายผลการผลิตสื่อออนไลน์เป็นแหล่งเรียนรู้ของชุมชนไปยังเครือข่ายที่เป็นกลุ่มเยาวชน เนื่องจากเยาวชนเป็นกลุ่มที่มีความคุ้นเคยการใช้อุปกรณ์สมัยใหม่และมีทักษะการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ดีกว่า โดยใช้กระบวนการกลุ่มในการดึงศักยภาพของเยาวชนมาร่วมเรียนรู้กับกลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนในกระบวนการผลิตสื่อออนไลน์เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่นำไปสู่การเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้และการปฏิบัติงานได้ดียิ่งขึ้น

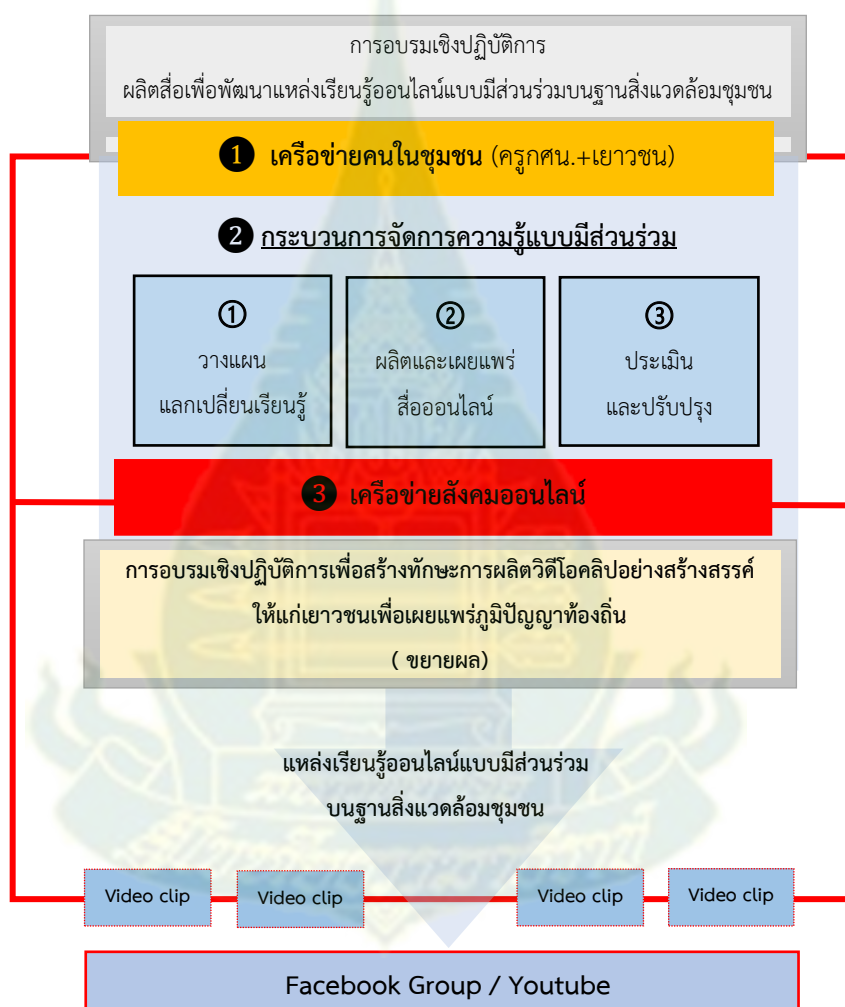
ผลการร่วมกันทบทวนเพื่อประเมินผลสำเร็จและข้อบกพร่องในกระบวนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ในขั้นตอนการปฏิบัติที่ผ่านมาสามารถสรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 12 การทบทวนผลสรุปจากกระบวนการผลิตสื่อออนไลน์

กิจกรรม	เป้าหมายสิ่งที่คาดหวัง	ผลที่เกิดขึ้น	การดำเนินการในอนาคต
สร้างเครือข่ายการมีส่วนร่วมผลิตคลิปวิดีโอเสนอสารสนเทศ สิ่งแวดล้อมของชุมชนเพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของชุมชน	1. เครือข่ายคนในชุมชน 2. เรียนรู้และปฏิบัติตามขั้นตอนของกระบวนการผลิตคลิปวิดีโอ 3. เรียนรู้ขั้นตอนการเผยแพร่สื่อออนไลน์ 4. แหล่งเรียนรู้ออนไลน์รูปแบบคลิปวิดีโอเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมชุมชน	1. เครือข่ายกลุ่มอาชีพในชุมชนร่วมผลิตสื่อออนไลน์ 2. ความรู้และทักษะการผลิตคลิปวิดีโอเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมชุมชน 3. เผยแพร่สื่อออนไลน์ผ่าน Facebook group และ Youtube 4. คลิปวิดีโอสารสนเทศสิ่งแวดล้อมชุมชนที่สมาชิกได้ร่วมกันผลิตจำนวน 5 เรื่องที่เผยแพร่ผ่าน Facebook group และ YouTube	1. ขยายเครือข่ายการมีส่วนร่วมผลิตคลิปวิดีโอเสนอสารสนเทศ สิ่งแวดล้อมของชุมชนเพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของชุมชนไปสู่กลุ่มเยาวชน 2. ร่วมกันผลิตสื่อออนไลน์ที่มีคุณภาพเพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ร่วมกันของชุมชน

กลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนได้นำสิ่งที่ยังไม่บรรลุเป้าหมายมาระดมความคิดร่วมกันเพื่อแสวงหาแนวทางปรับปรุงและการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมของชุมชน โดยได้วางแผนร่วมกันขยายผลกิจกรรมรวมคนเพื่อสร้างเครือข่ายคนในชุมชนให้มีส่วนร่วมพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์บนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชน โดยมีเป้าหมายมุ่งที่เยาวชนเนื่องจากเป็นกลุ่มที่มีศักยภาพด้านสื่อสมัยใหม่และส่วนใหญ่มีความคุ้นเคยกับการ

สื่อสารผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ จึงเป็นโอกาสที่เหมาะสมในการเสริมพลังกลุ่มเยาวชนให้มีส่วนร่วมพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ในชุมชน แนวคิดดังกล่าวนี้ผู้วิจัยได้ประสานความร่วมมือกับแผนงานบริการสังคมของมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช เพื่อส่งเสริมเยาวชนให้ฝึกทักษะการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ไปในแนวทางที่จะสร้างสรรค์ประโยชน์ต่อชุมชนและสังคม โดยได้จัดทำ “โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อสร้างทักษะการผลิตวิดีโอคลิปอย่างสร้างสรรค์ให้แก่เยาวชนเพื่อเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่น” เพื่อให้เยาวชนได้เพิ่มทักษะการผลิตวิดีโอคลิปเพื่อร่วมต่อยอดสร้างความรู้ชุมชนเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านแหล่งเรียนรู้ออนไลน์



แผนภาพที่ 7 การขยายผลสร้างเครือข่ายพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม

กิจกรรมในการอบรมเชิงปฏิบัติการรอบนี้ใช้กระบวนการกลุ่มในการจัดการความรู้ร่วมกันระหว่างเยาวชน และครูกศน.กลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนซึ่งเป็นที่เลี้ยงกลุ่ม โดยเน้นการลงมือปฏิบัติตามขั้นตอนของกระบวนการจัดการความรู้แบบมีส่วนร่วมเพื่อผลิตวิดีโอคลิป 3 ขั้นตอนได้แก่ ① วางแผนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ② ผลิตและเผยแพร่สื่อออนไลน์ ③ ประเมินและปรับปรุง โดยนำผลการประเมินสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมของชุมชนครั้งก่อนมาร่วมปรับปรุงแก้ไขกระบวนการผลิตให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อสร้างทักษะการผลิตวิดีโอคลิปอย่างสร้างสรรค์เพื่อเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่น

เป้าหมายโครงการ เพื่อขยายผลการสร้างเครือข่ายการมีส่วนร่วมในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ในชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด

วัตถุประสงค์

1. เรียนรู้การใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์
2. พัฒนาทักษะการผลิตวิดีโอคลิปเพื่อเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่น

ระยะเวลา กิจกรรมการร่วมอบรมที่จัดขึ้นครั้งนี้ใช้ระยะเวลา 2 วัน

กลุ่มเป้าหมาย การอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อสร้างทักษะการผลิตวิดีโอคลิปอย่างสร้างสรรค์ให้แก่เยาวชนเพื่อเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่น มีเยาวชนเป้าหมายจำนวน 50 คน และครูกศน.ในกลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนจำนวน 30 คน แบ่งสมาชิกที่เข้าร่วมการอบรมเป็นกลุ่มย่อย 5 กลุ่ม โดยให้แต่ละกลุ่มประกอบด้วยครูกศน.และเยาวชน

ขั้นตอนการมีส่วนร่วมผลิตวิดีโอคลิป กิจกรรมการผลิตวิดีโอคลิปอย่างสร้างสรรค์เพื่อเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการอบรมครั้งนี้เป็นการต่อยอดขยายผลเครือข่ายการจัดการความรู้เพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมของชุมชน โดยมุ่งเสริมพลังความรู้การผลิตสื่ออย่างสร้างสรรค์ให้แก่กลุ่มเยาวชนเพื่อเพิ่มศักยภาพของกลุ่มในการมีส่วนร่วมพัฒนาแหล่งเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ขั้นตอนการมีส่วนร่วมผลิตวิดีโอคลิปอย่างสร้างสรรค์เป็นการเรียนรู้ควบคู่การลงมือปฏิบัติที่ไม่เน้นความรู้ภาคทฤษฎี แต่เน้นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในขั้นตอนการผลิตผ่านกระบวนการกลุ่มทั้งแบบเผชิญหน้าและแบบออนไลน์ โดยแต่ละกลุ่มจะมีครูกศน.เป็นที่เลี้ยงกลุ่ม พร้อมทั้งได้นำผลการประเมินครั้งที่ผ่านมามีข้อผิดพลาดควรปรับปรุงแก้ไขมาเป็นแนวทางร่วมกันวางแผนงานในขั้นตอนต่างๆที่ให้ดีขึ้นเพื่อเผยแพร่ผลงานที่ผลิตขึ้นใหม่นี้ผ่าน YouTube และนำไปสร้างพื้นที่

ความรู้ร่วมกับ “ชุมชนแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ กศน. อำเภอเมืองร้อยเอ็ด” ที่กลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนครูกศน. ได้เปิดพื้นที่เป็นเครือข่ายแหล่งเรียนรู้ร่วมกันบน Facebook group ในการฝึกทักษะที่ผ่านมามากด้วย

การอบรมเชิงปฏิบัติการผลิตวิดีโอคลิปอย่างสร้างสรรค์เพื่อเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นครั้งนี้ได้ปรับขั้นตอนการจัดการความรู้แบบมีส่วนร่วมโดยเน้นกระบวนการผลิตวิดีโอคลิปอย่างสร้างสรรค์ 3 ขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นวางแผนและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เป็นขั้นตอนการกำหนดเป้าหมายและขอบข่ายร่วมกันในแต่ละกลุ่มเพื่อวางแผนผลิตวิดีโอคลิปเพื่อการเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยวิทยากรได้บรรยายสรุปนำเข้าสู่ภาพรวมเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีเพื่อผลิตวิดีโอคลิปอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งประเด็นความสำคัญของภูมิปัญญาที่มีคุณค่าต่อการหยิบยกประเด็นมาสร้างเนื้อหาเป็นความรู้เพื่อนำเสนอผ่านสื่อวิดีโอออนไลน์ รวมทั้งสรุปหลักการและขั้นตอนการผลิตวิดีโอคลิปเพื่อเตรียมการให้พร้อมก่อนการผลิตรายการ หลังจากการบรรยายสรุปความรู้เกี่ยวกับกระบวนการผลิต สมาชิกแต่ละกลุ่มได้ร่วมกัน “แลกเปลี่ยนเรียนรู้” ซึ่งกระบวนการสำคัญในการวางแผนจัดการความรู้ร่วมกันของสมาชิกในกลุ่ม เป็นการเปิดโอกาสในการระดมความคิดและแบ่งปันประสบการณ์ของตนเองทั้งด้านเนื้อหาและเทคนิคการนำเสนอเพื่อเป็นต้นทุนความรู้ในการบริหารจัดการสมาชิกในกลุ่มตามบทบาทที่เหมาะสมกับภารกิจในทีมผลิต การวางแผนจัดการอบรมครั้งนี้ได้นำเครือข่ายสังคมออนไลน์มาใช้เป็นช่องทางในการประสานงานล่วงหน้าในการเตรียมเยาวชนที่สนใจเข้าร่วมการอบรมพร้อมทั้งเรื่องราวเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นที่นำมาวางแผนสร้างเนื้อหาและจัดทำบท โดยทำให้ขั้นตอนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ได้รับประโยชน์อย่างเต็มที่ เนื่องจากสมาชิกได้เตรียมประเด็นที่สนใจไว้ล่วงหน้าเพื่อนำมาร่วมระดมความคิดก่อนตัดสินใจเลือกเรื่องและจัดทำบทต่อไป

2. ขั้นตอนการผลิตและเผยแพร่สื่อออนไลน์ เป็นการร่วมกันผลิตคลิปวิดีโอของสมาชิกภายในกลุ่มตามที่ได้ร่วมกันวางแผนไว้ โดยแบ่งเป็น 3 ขั้นตอนได้แก่

3.1 ขั้นเตรียมงานก่อนผลิต (Pre Production) เป็นขั้นตอนเตรียมการตามแผนซึ่งมีรายละเอียดค่อนข้างมากที่ต้องดำเนินการล่วงหน้า เริ่มตั้งแต่กำหนดรูปแบบรายการ วางโครงสร้างรายการ พัฒนาเนื้อหา เลือกเรื่องและประเด็นในการนำเสนอและจัดทำบท วางแผนถ่ายทำ และยังรวมไปถึงการประสานงานผู้ร่วมรายการ สถานที่ วัสดุ อุปกรณ์ ตลอดจนบุคคลากรทุกฝ่าย ขั้นตอนนี้มีความสำคัญและจำเป็นที่สมาชิกในกลุ่มต้องกำหนดบทบาทการทำงานร่วมกันของฝ่ายต่างๆที่เกี่ยวข้องให้ชัดเจนเพื่อลดปัญหาการทำงานที่อาจเกิดขึ้นในระหว่างขั้นตอนการผลิตให้น้อยที่สุดและเพื่อให้การผลิตรายการเป็นไปอย่างราบรื่นที่สุด



ภาพที่ 12 กิจกรรมร่วมกำหนดแผนรายการและโครงสร้างเนื้อหาเพื่อจัดทำบท

3.2 ชั้นผลิตรายการ (Production) เป็นขั้นตอนการบันทึกหรือถ่ายทำรายการตามที่ได้เตรียมการจัดทำบทไว้ การผลิตวิดีโอคลิปครั้งนี้แบ่งสมาชิกผู้ร่วมอบรมออกเป็น 5 กลุ่ม แต่ละกลุ่มร่วมกันผลิตวิดีโอคลิปกลุ่มละ 1 เรื่อง รวมเป็นคลิปวิดีโอเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น จำนวน 5 เรื่อง ดังนี้

1) ผ้าไหมสาเกต นำเสนอความเป็นมาของภูมิปัญญาท้องถิ่นดั้งเดิมในการทอผ้าไหมของชาวเมืองร้อยเอ็ดซึ่งมีอยู่แทบทุกอำเภอ ผ้าไหมสาเกตเป็นผ้าประจำจังหวัดร้อยเอ็ด มาจากชื่อ “สาเกตนคร” ซึ่งเป็นเมืองโบราณอันเป็นที่ตั้งของเมืองร้อยเอ็ดในปัจจุบัน เอกลักษณ์ที่สำคัญของไหมสาเกตคือ การทอด้วยลวดลายมัดหมี่พื้นบ้าน 5 ลายที่นิยมทอกันในกลุ่มชนในเมืองร้อยเอ็ด โดยทอต่อกันเป็นผ้าผืนเดียวกันเปรียบเสมือนความสามัคคีของชาวร้อยเอ็ดที่หลอมรวมเป็นหนึ่งเดียว แต่ละลวดลายจะทอค้นด้วยผ้าสีพื้นชมพูอมม่วงของดอกอินทนิลบก ลายมัดหมี่โบราณทั้ง 5 ลายมีความหมายที่บ่งบอกวิถีชีวิตของชาวเมืองร้อยเอ็ด ดังนี้



ภาพที่ 13 ลวดลายโบราณของผ้าไหมสาเกต

1.1 ลายคองเอี้ย มีลักษณะเป็นเหมือนแม่น้ำลำคลอง เสมือนสายเลือดที่หล่อเลี้ยงชีวิต
ความเป็นอยู่และการประกอบอาชีพของชุมชนเกษตรกร

1.2 ลายนาคน้อย มีลักษณะเป็นเหมือนพญานาคพ่นน้ำ หมายถึงดินแดนที่มีความ
ความอุดมสมบูรณ์ ฝนตกต้องตามฤดูกาลให้กับท้องไร่และผืนนา

1.3 ลายโคมเจ็ด บ่งบอกวิถีชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีของชุมชนชาวเมือง ความสดใสในชีวิต
และความเพิ่มพูนของผลผลิตการเกษตร ซึ่งเหมือนดั่งโคมไฟส่องสว่างสู่ความเจริญรุ่งเรือง

1.4 ลายหมากจับ หมากจับเป็นเมล็ดพืชชนิดหนึ่งที่มีกตติขากางเกงและแกะออกยาก
สื่อถึงความสัมพันธ์กับชาวเมืองร้อยเอ็ดที่มักสร้างความประทับใจไม่รู้ลืม

1.5 ลายค้ำเพา เป็นลายเส้นตรงที่ปรากฏบนผืนผ้า บ่งบอกความมีจิตใจซื่อตรง มุ่งมั่น
แน่วแน่เข้มแข็ง มั่นคงและยั่งยืน อันเป็นอุปนิสัยโดดเด่นของชาวอีสาน

2) ประเพณีแห่กัณฑ์หลอน นำเสนอความเป็นมาของการแห่กัณฑ์หลอนในงานบุญเดือน 4
โดยจัดในช่วงวันที่ 2 ของงานบุญผะเหวดซึ่งมีการเทศน์มหาชาติ และช่วงบ่ายชาวบ้านจะร่วมทำกัณฑ์หลอนมา
ถวายพระโดยไม่เจาะจงหรือแจ้งไว้ล่วงหน้าว่าจะถวายกับพระรูปใด โดยจะตั้งขบวนแห่กันมาจากบ้านของเจ้าของ
กัณฑ์เทศน์ ลักษณะคล้ายๆกับขบวนผ้าป่า มีปี่มโหรีบรรเลงร่วมกับการรำฟ้อนอย่างสนุกสนาน เพื่อมาแห่รอบ
ศาลาการเปรียญ 3 รอบ แล้วจึงนำกัณฑ์หลอนไปถวายพระรูปที่กำลังเทศน์อยู่ขณะนั้นเลย



ภาพที่ 14 แห่กัณฑ์หลอน บุญผะเหวด

3) ปลาร้า L.A 101 เป็นการนำเสนอความเป็นมาและรูปแบบและขั้นตอนวิธีการทำปลาร้าของจังหวัดร้อยเอ็ด ซึ่งเป็นอาหารท้องถิ่นที่มีมายาวนาน เกิดจากแนวคิดในการถนอมอาหาร โดยมีการถ่ายทอดสืบทอดวิธีการแปรรูปปลาร้าไปหลากหลายรูปแบบจากรุ่นสู่รุ่นมาจนปัจจุบัน เช่น น้ำพริกปลาร้าบองสุก ปลาร้าผง ปลาร้าตัว ปลาร้าน้ำ ปลาร้าทอดทรงเครื่อง เป็นต้น



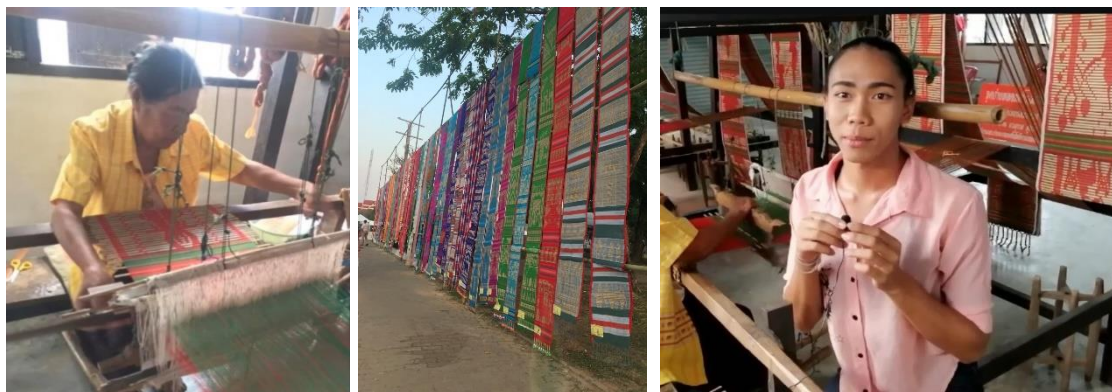
ภาพที่ 15 กิจกรรมประสานงานการถ่ายทำปลาร้ารูปแบบต่างๆ

4) ข้าวปุ้นสุ่มุญะหวัด เป็นการนำเสนอขั้นตอนการทำข้าวปุ้นโบราณโดยวิธีการแปรรูปข้าว ซึ่งเป็นภูมิปัญญาดั้งเดิมของคนไทยที่นิยมทำในช่วงงานบุญเพื่อต้อนรับแขกและแบ่งปันกันรับประทานอย่างทั่วถึง นอกจากนี้ยังมีกิจกรรมการประกวดข้าวปุ้นเพื่อสืบสานประเพณีบุญต่อไปอีกด้วย



ภาพที่ 16 การทำข้าวปุ้นงานบุญมะหวัด

5) การทำธงมะหวัด เป็นการนำเสนอวิธีการทำธงมะหวัด ซึ่งเป็นธงแสดงสัญลักษณ์งานบุญอีสานมาตั้งแต่สมัยพุทธกาล ธงหรือธงอีสานที่ทอขึ้นนี้จะนำไปติดไว้รายรอบงานทั้งแปดทิศเพื่อป้องกันพญามารและสิ่งชั่วร้าย



ภาพที่ 17 กระบวนการผลิตรายการเรื่องวิธีการทำธงผะเหวด

ขั้นตอนการผลิต สมาชิกในแต่ละกลุ่มได้แบ่งบทบาทความรับผิดชอบในกระบวนการผลิต และเนื่องจากเป็นการบันทึกรายการนอกสถานที่ด้วยอุปกรณ์สมาร์ทโฟนซึ่งสมาชิกหลายคนในกลุ่มมีทักษะการบันทึกวิดีโอทำให้สามารถแบ่งทีมย่อยเพื่อบันทึกรายการต่างสถานที่ในเวลาเดียวกันและส่งต่อไฟล์วิดีโอจากแหล่งต่างๆ รวบรวมไปตัดต่อลำดับภาพและเสียงให้สมบูรณ์ตามที่กำหนดไว้ในบทรายการ

3.3 ขั้นตอนหลังผลิต (Post Production) เป็นการตัดต่อลำดับภาพและเสียงตามที่กำหนดไว้ในบท รวมทั้งการใส่เสียง ตัวอักษรและข้อความประกอบเพื่อให้รายการมีความสมบูรณ์ที่สุดก่อนนำไปเผยแพร่ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์

4.ขั้นประเมินและปรับปรุง เป็นขั้นตอนสุดท้ายของกระบวนการผลิตเพื่อประเมินผลงาน คลิปวิดีโอที่ร่วมกันผลิตขึ้น โดยแต่ละกลุ่มได้ส่งตัวแทนนำเสนอผลงานพร้อมแผนรายการเพื่อให้สมาชิกกลุ่มอื่นได้ร่วมกันวิพากษ์ในฐานะเป็นผู้ชมรายการ หลังจากการประเมินผลงานและให้ข้อเสนอแนะเรียบร้อยแล้วเป็นการร่วมสรุปบทเรียนที่ได้จากกระบวนการผลิตวิดีโอคลิปอย่างสร้างสรรค์ โดยใช้เทคนิคการทบทวนหลังการปฏิบัติ หรือ AAR (After Action Review) เพื่อให้สมาชิกแลกเปลี่ยนประสบการณ์เรียนรู้ที่ได้รับจากกระบวนการผลิต คลิปวิดีโอ โดยพิจารณาจากเป้าหมายที่คาดหวัง สิ่งที่เกิดขึ้น สิ่งที่ยังต้องปรับปรุง รวมทั้งเรียนรู้แง่มุมที่แตกต่าง หลากหลายจากปัญหาและอุปสรรคในการผลิตของแต่ละกลุ่ม ช่วงสุดท้ายเป็นการให้ข้อเสนอแนะในฐานะเป็นผู้ชมที่สนใจใคร่รู้เพื่อประโยชน์ในการปรับปรุงและพัฒนาต่อไป นอกจากวิธีการที่ได้กล่าวมาแล้วผู้วิจัยได้นำแบบประเมินผลออนไลน์ผ่าน Google Form มาร่วมใช้ด้วย

จากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของผู้เข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ร่วมสรุปผลการประเมินในภาพรวมพบว่า เยาวชนที่เข้าร่วมอบรมได้รับความรู้ในการผลิตสื่อวิดีโออย่างสร้างสรรค์ และมี

ความเห็นต่อกิจกรรมการอบรมว่าเป็นการสร้างโอกาสให้กลุ่มเยาวชนได้เข้าถึงเนื้อหาความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นซึ่งกระตุ้นให้เกิดความภาคภูมิใจและสำนึกถึงคุณค่าความเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน และการได้เรียนรู้ขั้นตอนการจัดการความรู้ชุมชนผ่านกระบวนการผลิตอย่างสร้างสรรค์ที่มีการกำหนดประเด็นเรื่องราวการนำเสนอเป็นลำดับขั้นตอนอย่างชัดเจนและมีสาระประโยชน์ ทำให้เกิดประสบการณ์ที่ดีต่อการสร้างสรรค์สื่อออนไลน์ให้มีคุณค่าและคุณประโยชน์ต่อชุมชนท้องถิ่น โดยยกระดับความรู้เดิมจากความคุ้นเคยในการสื่อสารออนไลน์เป็นการสร้างความรู้ใหม่ที่เน้นการเพิ่มพูนเนื้อหาสาระที่สร้างสรรค์ (creative content) ในการมีส่วนร่วมผลิตวิดีโอออนไลน์ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ที่มีคุณภาพของชุมชน

นอกจากนี้ครูกศน.กลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนมีความเห็นต่อกิจกรรมครั้งนี้ว่าเป็นกิจกรรมที่มีประโยชน์อย่างยิ่งทั้งในการเสริมพลังความรู้ส่วนบุคคลและกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันที่ส่งเสริมศักยภาพเยาวชนให้ร่วมเป็นพลังสร้างสรรค์ของชุมชนในการมีส่วนร่วมผลิตคลิปวิดีโอสารสนเทศสิ่งแวดล้อมชุมชนให้เป็นแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของชุมชน เพื่อชุมชน โดยชุมชน และมุ่งหวังให้เยาวชนเป็นผู้ขยายเครือข่ายการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมไปยังกลุ่มอื่นๆอีกด้วยเช่น กลุ่มสุขภาพ กลุ่มผู้สูงอายุ กลุ่มสืบสานวัฒนธรรม เป็นต้น

ผลจากการเรียนรู้และปฏิบัติร่วมกันในกระบวนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมี

ส่วนร่วมผ่านกิจกรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการทั้ง 2 รอบส่งผลให้เกิดการขับเคลื่อนขยายผลด้านการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อเป็นพื้นที่สร้างความรู้ โดยครูกศน.ตำบลที่เข้าร่วมกลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนบางส่วนที่มีศักยภาพและมีความพร้อมได้วางแผนพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ในอนาคตโดยริเริ่มเปิดพื้นที่ความรู้บน YouTube Channel ขึ้นในหลายตำบลที่รับผิดชอบได้แก่ ตำบลในเมือง ตำบลเหนือเมือง ตำบลดงลาน ตำบลสีแก้ว ตำบลปอภาร ตำบลแคนใหญ่ ตำบลโนนตาล ตำบลขอนแก่น ส่วนอีก 7 ตำบลจะทยอยเปิดต่อไป โดยมีเป้าหมายที่จะร่วมสร้างเครือข่ายสถานีความรู้ออนไลน์ที่รวมสารสนเทศสิ่งแวดล้อมในชุมชนอำเภอเมืองจังหวัดร้อยเอ็ด



ภาพที่ 18 ครูกศน.ตำบลลงทะเบียนสร้างสถานีความรู้ผ่าน YouTube Channel

การศึกษาขั้นตอนการปฏิบัติตามแบบร่างกระบวนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมของชุมชน สามารถสรุปผลในเชิงกระบวนการและผลลัพธ์จากการลงมือปฏิบัติได้ ดังนี้

1. กระบวนการ (Process) เป็นผลการวิจัยในเชิงขั้นตอนการลงมือปฏิบัติที่มีเป้าหมายในการร่วมกันสร้างแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ผ่านกลไกการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการให้คนในชุมชนที่สนใจการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ได้สร้างเครือข่ายร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้และพัฒนา ซึ่งได้แก่ กลุ่มครูกศน.ที่ปฏิบัติการวิจัยชุมชน กลุ่มเครือข่ายอาชีพและกลุ่มเยาวชน โดยได้มีส่วนร่วมกระบวนการอย่างน้อย 3 กระบวนการได้แก่

1.1 กระบวนการวิจัยชุมชน โดยครูกศน.อำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ดได้ร่วมเรียนรู้และลงมือปฏิบัติทุกขั้นตอนในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชนผ่านกระบวนการวิจัยรูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมตลอดกระบวนการ

1.2 กระบวนการมีส่วนร่วมจัดการความรู้ โดยเป็นการเรียนรู้ร่วมกันของผู้วิจัย ครูกศน.กลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชน ผู้นำชุมชนจากภาคส่วนในชุมชน กลุ่มเครือข่ายอาชีพ กลุ่มเยาวชน ผ่านขั้นตอนการมีส่วนร่วมจัดการความรู้ 6 ขั้นตอน ได้แก่ รวมคน ร่วมสำรวจสิ่งแวดล้อมชุมชน ร่วมแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ ร่วมวางแผน ร่วมปฏิบัติการผลิตสื่อออนไลน์และร่วมประเมินปรับปรุง

1.3 กระบวนการผลิตสื่อออนไลน์รูปแบบคลิปวิดีโอเกี่ยวกับสารสนเทศสิ่งแวดล้อมชุมชน โดยผู้วิจัย ครูกศน.กลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชน กลุ่มเครือข่ายอาชีพ กลุ่มเยาวชน ได้ร่วมเรียนรู้ผ่านขั้นตอนของกระบวนการผลิตสื่อวิดีโอ 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ร่วมวางแผนแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ 2) ร่วมผลิตและเผยแพร่สื่อออนไลน์ 3) ร่วมสรุป ประเมินผลและปรับปรุงสื่อออนไลน์

2. ผลผลิต (Output) เป็นผลจากขั้นตอนการมีส่วนร่วมจัดการความรู้ของเครือข่ายคนในชุมชนผ่านกลไกการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการผลิตสื่อออนไลน์และการผลิตวิดีโอคลิปอย่างสร้างสรรค์เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมชุมชนเพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม ได้แก่

1) เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภท Facebook group โดยใช้ชื่อกลุ่มว่า “ชุมชนแหล่งเรียนรู้ออนไลน์กศน. อำเภอเมือง ร้อยเอ็ด” เป็นพื้นที่ที่ความรู้โดยการสร้าง “ชุมชนออนไลน์” (Online Community) ซึ่งกลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนและกลุ่มอาชีพในชุมชนอำเภอเมือง ร้อยเอ็ดได้ร่วมกันใช้เป็นแหล่งรวมการนำเสนอคลิปวิดีโอสิ่งแวดล้อมชุมชนในมิติสังคมวัฒนธรรมที่สมาชิกในกลุ่มร่วมกันผลิตขึ้น โดยเป็นกลุ่มปิดของกลุ่มสมาชิกที่มีความสนใจพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ เป็นพื้นที่เรียนรู้เสมือนของกลุ่มสมาชิกที่ใช้เพื่อช่วยเหลือแลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้และข่าวสารซึ่งกันและกันโดยไม่ต้องรอให้ผู้ตั้งกลุ่มเป็นผู้เข้ามาดำเนินการแต่ฝ่ายเดียว

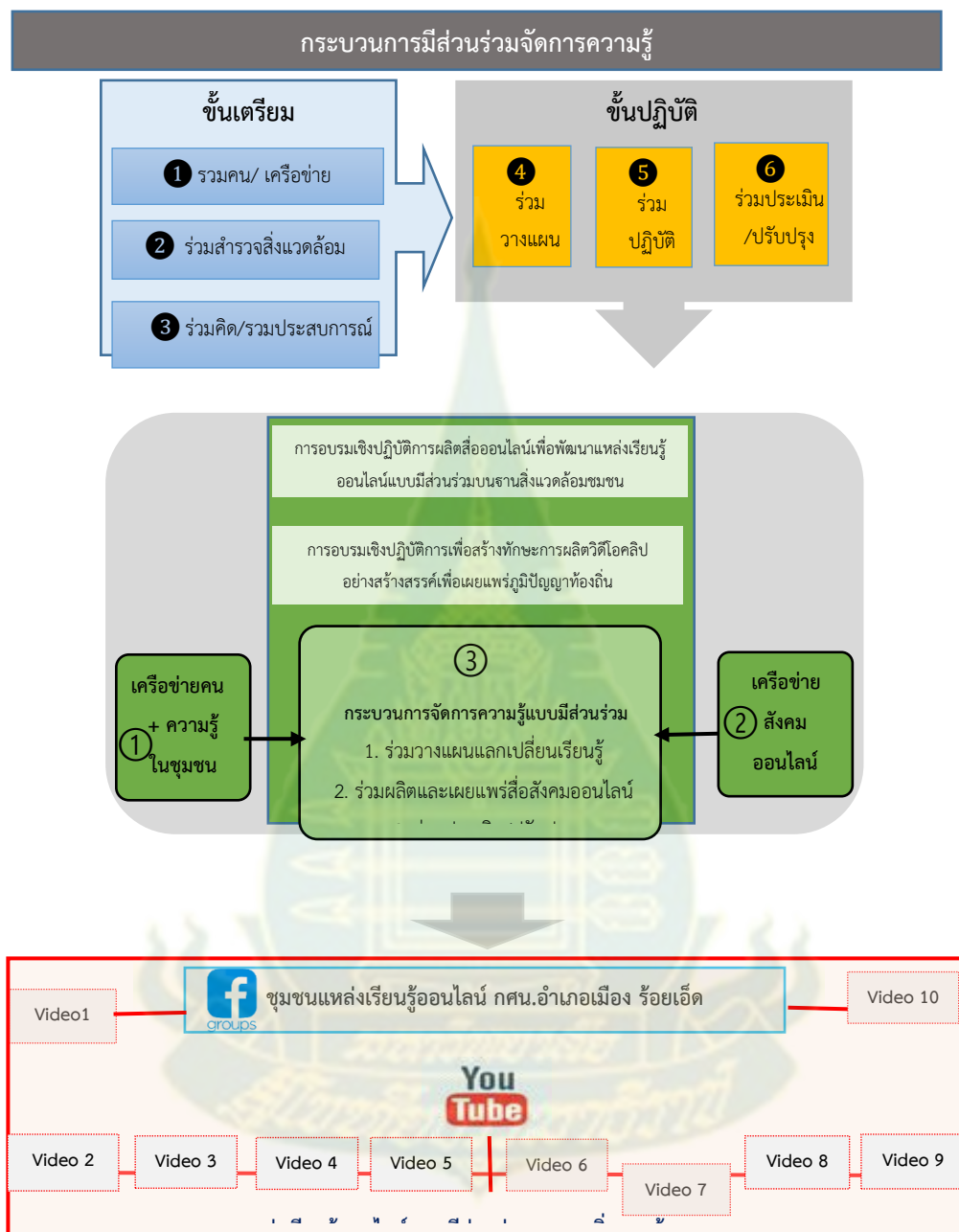
2) สื่อวิดีโอออนไลน์เกี่ยวกับสารสนเทศในชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ดนำเสนอผ่าน YouTube และ Facebook group จำนวน 10 เรื่อง โดยเป็นผลผลิตจากการอบรมเชิงปฏิบัติการ 2 รอบ ที่กลุ่มสมาชิกได้ร่วมเรียนรู้และผลิตผลงานเป็นคลิปวิดีโอความยาวของแต่ละคลิปไม่เกิน 5 นาที ดังต่อไปนี้ 1. การบริหารจัดการขยะในชุมชน 2. เกษตรผสมผสาน 3. เห็ดปลอดสาร สวนเห็ดไผ่บุลย์ 4. การปลูกมะนาวในบ่อซีเมนต์ 5. หมูบ้านโฮมสเตย์นวัตวิถี 6. ผ้าไหมสาเกต 7. ประเพณีแห่กัณฑ์หลอน 8.ปลาร้า L.A 101 9. ข้าวปุ้นสู่บุญผะเหวด 10.การทำธงผะเหวด

ตอนที่ 3 ชั้นสรุปผล

รูปแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชน

ในชั้นสรุปผลการพัฒนารูปแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชนตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยข้อที่ 3 ผู้วิจัยได้ศึกษาทบทวนขั้นตอนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมที่ได้เรียนรู้และลงมือปฏิบัติร่วมกับเครือข่ายในชุมชนตามแนวทางการมีส่วนร่วมจัดการความรู้ทั้ง 6 ขั้นตอน โดยผู้วิจัยได้สังเคราะห์และสรุปประเด็นเชื่อมโยงองค์ประกอบของการจัดการความรู้กับกระบวนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชน โดยบูรณาการแนวความคิดการจัดการความรู้และการเรียนรู้

แบบมีส่วนร่วม ซึ่งเป็นฐานแนวคิดของการวิจัยครั้งนี้ และได้สรุปกระบวนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมไว้ดังนี้ (แผนภาพที่ 8)



แผนภาพที่ 8 สรุปกระบวนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม

ขั้นเตรียมการเป็นการเรียนรู้ร่วมกันเพื่อเตรียมองค์ประกอบในการจัดการความรู้ที่เป็นกลไกขับเคลื่อนกระบวนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมได้แก่ คน เทคโนโลยี และกระบวนการความรู้ โดยมีขั้นตอนดังนี้

1 รวมคน เป็นการเตรียมคนและเครือข่ายในชุมชน ซึ่งเป็นกลไกหลักที่นำความรู้ไปร่วมกันสร้างแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ โดยคนแต่ละคนเป็นทั้งแหล่งความรู้และผู้นำความรู้ไปใช้ประโยชน์ การรวมคนจึงรวมถึงการรวบรวมความรู้โดยเฉพาะอย่างยิ่งความรู้ที่ฝังลึกในตัวตน (tacit knowledge) ซึ่งเป็นต้นทุนความรู้ที่มีคุณค่าของชุมชนที่สามารถนำไปร่วมกันพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของชุมชน ในการวิจัยครั้งนี้มีครูกศน.อำเภอเมืองจังหวัดร้อยเอ็ดเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักในการรวมคนกลุ่มต่างๆในชุมชนเพื่อมีส่วนร่วมสร้างเครือข่ายการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์

2 ร่วมสำรวจสิ่งแวดล้อมชุมชน เป็นการเตรียมข้อมูลและความรู้ที่มีอยู่ในชุมชนทั้งจากแหล่งปฐมภูมิและทุติยภูมิซึ่งเป็นความรู้ชัดแจ้ง(explicit knowledge) ตามบริบทและสภาพสิ่งแวดล้อมของแต่ละชุมชนทั้งที่เป็นสิ่งแวดล้อมธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมทางสังคมวัฒนธรรม การสำรวจสิ่งแวดล้อมชุมชนทั้งด้วยตัวคนและเครื่องมือในการวิจัยเป็นกิจกรรมเพื่อบ่งชี้ต้นทุนความรู้ที่มีอยู่และความรู้ที่ต้องแสวงหาเพิ่มเติม ซึ่งรวมไปถึงการเตรียมเทคโนโลยีที่เป็นกลไกสนับสนุนและเสริมพลังกลไกหลักในการมีส่วนร่วมพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมได้เหมาะสมและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมครั้งนี้มุ่งใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นกลไกรองรับสนับสนุนการทำงานร่วมกันของเครือข่ายคนในชุมชนให้มีประสิทธิภาพ ซึ่งยังเป็นความรู้และทักษะใหม่ของชุมชนที่จำเป็นต้องแสวงหาความรู้เพิ่มเติมเพื่อให้ตอบวัตถุประสงค์การวิจัย

3 ร่วมคิดและรวมประสบการณ์ เป็นการเตรียมกลไกการจัดการหรือกระบวนการความรู้ โดยเน้นการรวมความคิดและสร้างประสบการณ์ร่วมกันจากข้อมูลและความรู้ที่รวบรวมได้เพื่อนำมาคิดวิเคราะห์ทุนความรู้ที่มีอยู่ในชุมชนและความรู้ที่ยังขาดแคลนไม่เพียงพอที่จะนำมาใช้ในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นที่ต้องแสวงหาความรู้และทักษะนั้นๆมาเพิ่มเติม ผลจากการรวบรวมข้อมูลการร่วมคิดและรวมประสบการณ์ของชุมชน ผู้วิจัยได้นำมาสังเคราะห์จัดทำแบบร่างกระบวนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมเพื่อใช้เป็นแนวทางนำไปดำเนินการต่อไปในขั้นปฏิบัติการ

ใน**ขั้นปฏิบัติการ** เป็นการดำเนินการต่อเนื่องจากขั้นเตรียมการที่เน้นขั้นตอนการลงมือปฏิบัติในการมีส่วนร่วมจัดการความรู้ 3 ขั้นตอนได้แก่ **4** ร่วมวางแผน **5** ร่วมปฏิบัติ และ **6** ร่วมประเมินและปรับปรุง โดยผู้วิจัยได้บูรณาการขั้นตอนดังกล่าวร่วมกับแบบร่างกระบวนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมที่จัดทำขึ้นเพื่อวางแผนและจัดทำโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการผลิตสื่อออนไลน์ในรูปแบบคลิปวิดีโอเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมชุมชนเพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ที่ชุมชนมีส่วนร่วมผลิตและร่วมนำไปใช้ประโยชน์ ผลสรุปจากกระบวนการเรียนรู้และร่วมปฏิบัติการในการอบรมเชิงปฏิบัติการผลิตสื่อออนไลน์เพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมนี้ ทำให้เครือข่ายชุมชนที่ร่วมปฏิบัติการได้รับความรู้และเพิ่มทักษะการผลิตวิดีโอออนไลน์โดยเผยแพร่ผ่าน YouTube รวมทั้งได้สร้างชุมชนออนไลน์โดยสร้างกลุ่ม “ชุมชนแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ กศน.อำเภอเมือง ร้อยเอ็ด” ผ่าน

Facebook Group เพื่อเป็นพื้นที่ความรู้และช่องทางการสื่อสาร แลกเปลี่ยนเรียนรู้และแบ่งปันข้อมูลความรู้ในการผลิตและเผยแพร่คลิปวิดีโอเกี่ยวกับสารสนเทศสิ่งแวดล้อมชุมชน

หลังเสร็จสิ้นการอบรมเชิงปฏิบัติการผลิตสื่อออนไลน์ครั้งนี้ กลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนได้ร่วมทบทวนและประเมินผลการปฏิบัติ โดยได้ข้อสรุปร่วมกันในการขยายผลเครือข่ายการมีส่วนร่วมพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของชุมชนไปสู่เครือข่ายเยาวชน เนื่องจากเยาวชนส่วนใหญ่เป็นกลุ่มที่คุ้นเคยกับทักษะการใช้สื่อออนไลน์เป็นอย่างดี ซึ่งสามารถส่งเสริมศักยภาพการมีส่วนร่วมผลิตสื่อออนไลน์ของชุมชนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น โดยได้เสนอแนวทางบูรณาการความร่วมมือกับโครงการบริการวิชาการแก่สังคมของมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช จัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อสร้างทักษะการผลิตคลิปวิดีโออย่างสร้างสรรค์ให้แก่เยาวชนซึ่งสมัครใจมีส่วนร่วมผลิตสื่อสังคมออนไลน์เป็นแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของชุมชน การอบรมครั้งนี้มีครูศน.กลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนเป็นแกนนำในการขับเคลื่อนกระบวนการ โดยได้ปรับปรุงขั้นตอนปฏิบัติในการจัดการความรู้ร่วมกันให้สอดคล้องกับกระบวนการผลิตสื่อออนไลน์แบ่งเป็น 3 ขั้นตอนได้แก่ 1) ขั้นร่วมวางแผนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ 2) ขั้นร่วมผลิตและเผยแพร่สื่อออนไลน์ และ 3) ขั้นประเมินและปรับปรุง

หลังเสร็จสิ้นการอบรมเชิงปฏิบัติการที่ผ่านมาทั้ง 2 โครงการ ผู้วิจัยและกลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนได้ร่วมสรุปทบทวนการปฏิบัติด้วยเทคนิค AAR สรุปว่าผู้เข้าร่วมอบรมซึ่งประกอบด้วย ครูศน. กลุ่มเครือข่ายอาชีพในชุมชนและกลุ่มเยาวชน มีความพึงพอใจในการมีส่วนร่วมพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของชุมชนโดยได้รับความสำเร็จตามเป้าหมายที่คาดหวัง และมีความรู้เกี่ยวกับกระบวนการผลิตสื่อออนไลน์เพิ่มขึ้น รวมทั้งได้เพิ่มทักษะการมีส่วนร่วมสร้างเครือข่ายความร่วมมือผ่านชุมชนออนไลน์ ซึ่งเป็นพื้นที่เสมือนที่รวมคนที่มีความสนใจร่วมพัฒนาแหล่งเรียนรู้สิ่งแวดล้อมชุมชนเข้าร่วมสร้างกลุ่ม “ชุมชนแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ กศน.อำเภอเมือง ร้อยเอ็ด” ในรูป Facebook Group เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ที่สมาชิกในกลุ่มได้ร่วมเรียนรู้ แลกเปลี่ยนความรู้ ร่วมผลิตและเผยแพร่คลิปวิดีโอสารสนเทศสิ่งแวดล้อมชุมชน ผลจากการอบรมเชิงปฏิบัติการทั้ง 2 โครงการ ผู้เข้าอบรมได้ร่วมเป็นเครือข่ายผลิตสื่อออนไลน์แบบมีส่วนร่วม โดยได้ผลิตคลิปวิดีโอร่วมกันเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมชุมชน รวมจำนวน 10 เรื่อง

สิ่งที่ครูศน.กลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนต้องการพัฒนาต่อไปให้ดียิ่งขึ้นคือ การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นกลไกสนับสนุนกระบวนการมีส่วนร่วมในขั้นตอนการจัดการความรู้เพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของชุมชนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น เนื่องจากในการอบรมเชิงปฏิบัติการที่ผ่านมา 2 ครั้ง สมาชิกส่วนใหญ่ที่เข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ยังขาดทักษะการใช้เทคโนโลยีเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการทำงานร่วมกันบนอินเทอร์เน็ต ทำให้ขั้นตอนส่วนใหญ่ในการจัดการความรู้เพื่อผลิตสื่อวิดีโอออนไลน์ผ่านกระบวนการกลุ่มยังเป็นการเรียนรู้ร่วมกันโดยอาศัยการปฏิสัมพันธ์แบบเผชิญหน้าของสมาชิกภายในกลุ่มมากกว่าการสื่อสารเชื่อมโยงการทำงานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์

ผู้วิจัยได้ทบทวนกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้วิจัย ครูศน.กลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนและกลุ่มเครือข่ายชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด ตลอดกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม เพื่อนำผลสรุป

จากแต่ละขั้นตอนในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมมาเชื่อมโยงกับแนวคิดและทฤษฎีที่เป็นฐานการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ การจัดการความรู้ การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สิ่งแวดล้อมชุมชน และการใช้เทคโนโลยีเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยสังเคราะห์สรุปการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชนเป็นตารางเชื่อมโยงโครงสร้างและองค์ประกอบการจัดการความรู้ในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม ดังนี้ (ตารางที่ 5)

โครงสร้างการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมแบ่งออกเป็น 5 ส่วน ได้แก่ แนวคิด กลไก การมีส่วนร่วม รูปแบบความรู้ กระบวนการ และเป้าหมาย โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. แนวคิด แหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมเป็นแนวคิดที่ส่งเสริมคนในชุมชนให้เรียนรู้ตลอดชีวิตโดยนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้เป็นเครื่องมือสนับสนุนการสร้างทักษะการเรียนรู้ในทศวรรษที่ 21 เน้นการจัดการความรู้ทั้งความรู้ฝังลึกและความรู้ชัดแจ้งเพื่อสร้างความรู้และทักษะที่นำไปใช้ประโยชน์ได้จริงในการดำรงชีวิตและการทำงาน ให้มีความสำคัญกับทักษะการสื่อสาร สารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี เพื่อเรียนรู้ สร้างความรู้และสร้างสรรค์นวัตกรรมให้สอดคล้องกับสถานการณ์ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น

2. กลไกการมีส่วนร่วม เป็นโครงสร้างหลักในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมที่ประกอบด้วยเครือข่ายเชื่อมโยงการมีส่วนร่วมขององค์ประกอบการจัดการความรู้ 3 ส่วนได้แก่ 1) เครือข่ายคนและเครือข่ายความรู้สิ่งแวดล้อมชุมชนเป็นกลไกหลัก 2) เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นกลไกสนับสนุนการเชื่อมโยงเทคโนโลยีที่ให้บริการเครือข่ายการสื่อสารและเครื่องมือจัดการความรู้ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต 3) กระบวนการมีส่วนร่วมจัดการความรู้เป็นกลไกการจัดการขั้นตอนดำเนินการร่วมกันของเครือข่ายจัดการความรู้ผ่านกระบวนการผลิตสื่อสังคมออนไลน์

3. รูปแบบความรู้ แหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมเป็นพื้นที่ปฏิบัติการทางสังคมในรูปแบบสื่อสังคมออนไลน์ที่รวมความรู้แบบองค์รวมจากความหลากหลายของคนและสิ่งแวดล้อมทุกมิติในชุมชน โดยเน้นกระบวนการสื่อสารสองทางที่ผู้รับสารและผู้ส่งสารมีส่วนร่วมแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ผ่านอินเทอร์เน็ตเพื่อสร้างความรู้และสามารถผลิตเนื้อหาขึ้นเอง (User-Generate Content: UGC) ในรูปของข้อมูล ภาพ และเสียง เป็นความรู้เชิงประสบการณ์ที่ใช้ดำรงชีวิตและสร้างคุณค่าภายในตนเองผ่านการลงมือปฏิบัติจนสามารถใช้ประโยชน์ได้จริง ตลอดจนมีการสรุปบททวนจนเป็นความรู้ที่มีการจัดระบบความรู้ด้วยตนเองเพื่อสื่อสารถ่ายทอดความรู้ต่อไป

ตารางที่ 13 โครงสร้างและองค์ประกอบในการพัฒนารูปแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม

โครงสร้าง/องค์ประกอบ การจัดการความรู้ในการ พัฒนาแหล่งเรียนรู้ ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม	① คนและความรู้ในชุมชน	③ กระบวนการความรู้	② เทคโนโลยี
① แนวคิด	การเรียนรู้ตลอดชีวิต	สร้างทักษะการเรียนรู้ใน ทศวรรษที่21	เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital literacy)
② กลไก การมีส่วนร่วม	เครือข่ายคนและ ความรู้สิ่งแวดล้อม ในชุมชน (กลไกหลัก)	กระบวนการมีส่วนร่วม จัดการความรู้ (กลไกการจัดการ)	เครือข่าย สังคมออนไลน์ (กลไกสนับสนุน)
③ รูปแบบความรู้	องค์รวม สิ่งแวดล้อมในชุมชนทุกมิติ	การแลกเปลี่ยนความรู้ และประสบการณ์	สื่อสังคมออนไลน์ (Social media)
④ กระบวนการ	เรียนรู้ร่วมกัน (Participatory learning)	กระบวนการผลิต สื่อสังคมออนไลน์	ชุมชนออนไลน์ (Online community)
⑤ เป้าหมาย	การพัฒนาตนเอง/ ชุมชนอย่างยั่งยืน	สร้างความรู้และนวัตกรรม ชุมชนอย่างต่อเนื่อง	แหล่งเรียนรู้ ออนไลน์ แบบมีส่วนร่วม

4. กระบวนการ แหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมเป็นการจัดการความรู้ร่วมกันผ่านกระบวนการผลิตสื่อบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยการสร้างกลุ่มคนที่มีความสนใจร่วมกันเป็นเครือข่ายชุมชนเสมือนหรือชุมชนออนไลน์เพื่อเรียนรู้และจัดการความรู้ร่วมกันผ่านเครือข่ายการผลิตสื่อออนไลน์อย่างเป็นระบบ

5. เป้าหมาย แหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมมีเป้าหมายเพื่อนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้เป็นกลไกสนับสนุนการสร้างเครือข่ายของคนในชุมชนในการมีส่วนร่วมจัดการความรู้โดยใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ในการรวมกลุ่มสนใจร่วมกันเป็นชุมชนออนไลน์เพื่อร่วมกันสร้างพื้นที่สื่อสาร แลกเปลี่ยนและแบ่งปันเนื้อหาความรู้ นำมาจัดระบบตามกระบวนการผลิตสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อให้เป็นแหล่งเรียนรู้ของชุมชน โดยคนในชุมชนเป็นผู้สร้างความรู้และเรียนรู้ร่วมกันเพื่อพัฒนาตนเองและชุมชนให้เกิดองค์ความรู้และนวัตกรรมอย่างต่อเนื่องที่นำไปสู่การพัฒนาอย่างยั่งยืน

องค์ประกอบ 3 ประการของการจัดการความรู้ในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม ได้แก่ คนและความรู้ในชุมชน กระบวนการความรู้ และเทคโนโลยี สรุปได้ดังนี้

① **คนและความรู้ในชุมชน** เป็นองค์ประกอบที่เป็นกลไกหลักในการขับเคลื่อนกระบวนการมีส่วนร่วมร่วมจัดการความรู้ของคนในชุมชนในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ โดยคนแต่ละคนเป็นทั้งแหล่งความรู้และผู้นำความรู้ไปใช้ การรวมคนที่หลากหลายในชุมชนมามีส่วนร่วมเป็นการสร้างเครือข่ายความรู้หลายมิติและเครือข่ายความร่วมมือในการขับเคลื่อนสร้างแหล่งเรียนรู้ที่ตอบสนองการใช้ประโยชน์ในการดำรงชีวิตและการอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีคุณค่า รวมทั้งยังเป็นกลไกส่งเสริมคนในชุมชนให้มีการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อนำความรู้ไปพัฒนาตนเองและพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืน

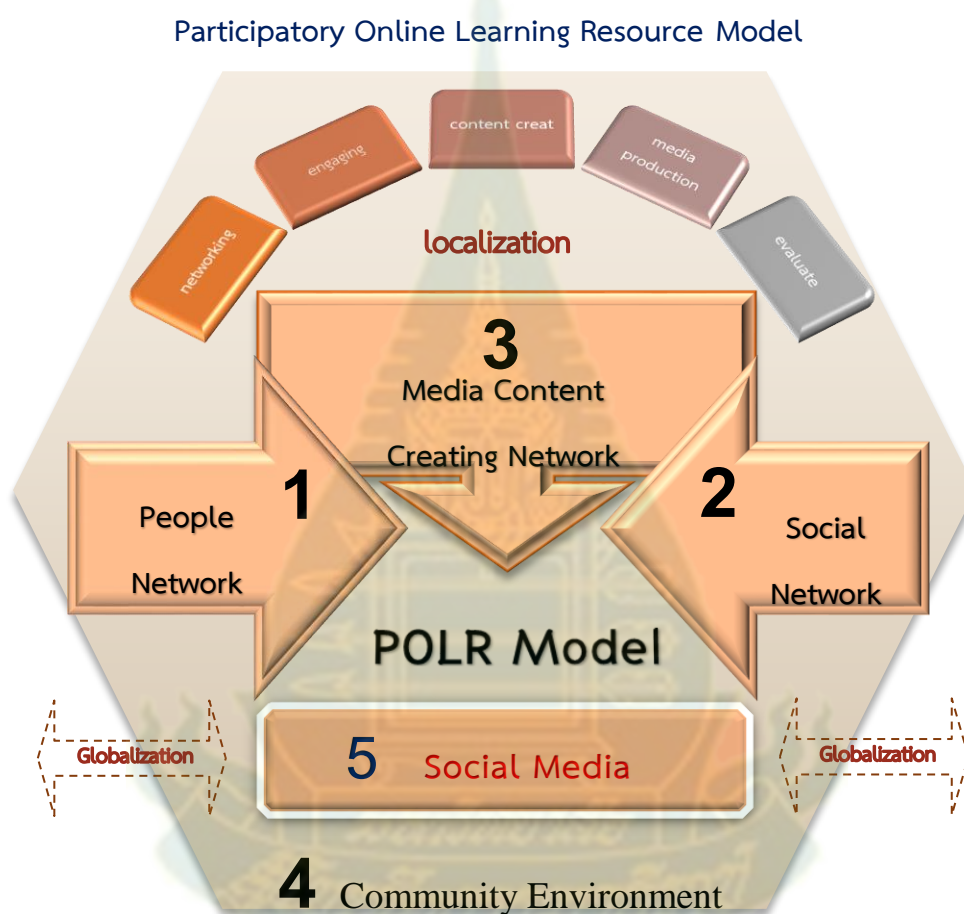
② **เทคโนโลยี** เป็นองค์ประกอบที่เป็นกลไกสนับสนุนการมีส่วนร่วมพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ โดยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสื่อสารและเชื่อมโยงเครือข่ายคนในชุมชนเป็นชุมชนออนไลน์เพื่อทำงานร่วมกันผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เอื้อให้มีการแบ่งปันข้อมูลความรู้ตามบริบทสิ่งแวดล้อมชุมชน เพื่อร่วมกันสร้างและจัดระบบเนื้อหา ออกแบบการผลิตสื่อสังคมออนไลน์ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ร่วมกันของชุมชนผ่านเครือข่ายออนไลน์ได้แก่ แอปพลิเคชันไลน์ (Line application) เฟซบุ๊กกรุ๊ป (Facebook group) และ ยูทูป (YouTube) ซึ่งเป็นแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ที่เชื่อมโยงความรู้จากแหล่งต่างๆ มาร่วมสร้าง ร่วมใช้ และแลกเปลี่ยนแบ่งปันความรู้ ทำให้เกิดความรู้ใหม่ๆ ที่ทันต่อความเคลื่อนไหวและการเปลี่ยนแปลงของสังคม โดยมีเป้าหมายเพื่อยกระดับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการมีส่วนร่วมพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมของชุมชน รวมทั้งเพิ่มช่องทางและประสิทธิภาพการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ในชุมชนได้สะดวกทุกที่ ทุกเวลา

③ **กระบวนการความรู้** เป็นองค์ประกอบที่เป็นกลไกด้านการจัดการในการรวมความรู้จากแหล่งความรู้ไปสู่ผู้ใช้ทั้งความรู้ฝังลึกและความรู้ชัดแจ้ง โดยการออกแบบกิจกรรมทำงานร่วมกันเป็นระบบของกลไกหลักผ่านบริการเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อร่วมจัดการความรู้ให้เป็นเนื้อหารายการที่มีคุณภาพตามขั้นตอนของกระบวนการผลิตสื่อสังคมออนไลน์ โดยการเชื่อมโยงเครือข่ายคนและความรู้ในชุมชนให้มีส่วนร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อสร้างสื่อสังคมออนไลน์เป็นพื้นที่จัดการความรู้ร่วมกันเพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ที่ผู้ใช้สามารถเป็นทั้งผู้ร่วมผลิตและผู้นำความรู้ไปใช้ เกิดการปรับปรุงสร้างความรู้และสร้างนวัตกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาคนและแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของชุมชนอย่างต่อเนื่อง

จากตารางโครงสร้างและองค์ประกอบการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมข้างต้น ผู้วิจัยได้ศึกษาและสังเคราะห์ความรู้ที่ครอบคลุมองค์ประกอบหลักที่เป็นกลไกการมีส่วนร่วมจัดการความรู้นำมาสรุปรูปแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชน ดังแผนภาพที่ 9

รูปแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชน (Participatory Online Learning Resource Model : POLR Model) ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นนี้เป็นการรวบรวมผลสรุปจากการสังเคราะห์ข้อมูลวิจัยเชิงคุณภาพและการทบทวนหลังปฏิบัติการวิจัยแบบมีส่วนร่วมเพื่อจัดการความรู้และพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด โดยบูรณาการแนวทางการจัดการความรู้ กระบวนการมีส่วนร่วมและเทคโนโลยีเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นกรอบการวิจัย

วัตถุประสงค์ รูปแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชนมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างต้นแบบการมีส่วนร่วมจัดการความรู้ผ่านเทคโนโลยีเครือข่ายสังคมออนไลน์โดยใช้สิ่งแวดล้อมชุมชนเป็นฐานการสร้างพื้นที่ความรู้ร่วมกันเพื่อให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างต่อเนื่องของชุมชน โดยคนในชุมชนมีส่วนร่วมทั้งในบทบาทผู้สร้างความรู้และผู้ใช้ประโยชน์ความรู้เพื่อพัฒนาตนเองและชุมชน เป็นแหล่งเรียนรู้ในรูปแบบของสื่อสังคมออนไลน์ที่มีคุณภาพ ส่งเสริมการขยายขอบเขตความรู้ชุมชนท้องถิ่น (localization) ให้เชื่อมโยงกระแสโลกาภิวัตน์ (Globalization) สามารถเข้าถึงได้ทุกที่ ทุกเวลา รวมทั้งช่วยลดข้อจำกัดของการขาดแคลนบุคลากรและงบประมาณดำเนินการด้านสถานที่



แผนภาพที่ 9 รูปแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชน

องค์ประกอบของรูปแบบ รูปแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชนเป็นการเชื่อมโยงการทำงานร่วมกันของกลไกการจัดการความรู้สิ่งแวดล้อมของชุมชนโดยเน้นการประยุกต์เทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างเครือข่ายการมีส่วนร่วมจัดการความรู้ รูปแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์

แบบมีส่วนร่วมประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 5 ส่วนได้แก่ 1 เครือข่ายคน 2 เครือข่ายสังคมออนไลน์ 3 เครือข่ายกิจกรรมสร้างสรรค์สื่อออนไลน์ 4 ความรู้สิ่งแวดล้อมชุมชน 5 สื่อสังคมออนไลน์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. เครือข่ายคน (People network) “คน” เป็นองค์ประกอบหลักที่สำคัญในการขับเคลื่อนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม โดยทุกคนในชุมชนเป็นต้นทุนทรัพยากรการเรียนรู้ที่เป็นกลไกในการมีส่วนร่วมพัฒนาแหล่งเรียนรู้บนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชน เนื่องจากแต่ละคนมีความแตกต่างของมิติการเรียนรู้ตามบริบทแวดล้อมไม่ว่าด้วยวัย เพศ อาชีพ ประสบการณ์ ความสนใจ และโอกาส ซึ่งทำให้แต่ละคนเป็นแหล่งเรียนรู้ของชุมชนที่มีความหลากหลายที่สามารถต่อยอดเชื่อมโยงและสร้างสรรค์ให้เกิดความรู้และนวัตกรรมที่สอดคล้องเหมาะสมกับชุมชน เครือข่ายคนในชุมชนที่เป็นองค์ประกอบของรูปแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมเป็นการรวมบุคคล กลุ่มคนหรือกลุ่มองค์กรในชุมชนมาร่วมพัฒนาแหล่งเรียนรู้สิ่งแวดล้อมชุมชนผ่านระบบอินเทอร์เน็ต โดยเป็นเครือข่ายชุมชนออนไลน์ (online community network) ที่เปิดกว้างไม่มีขอบเขตเป็นรูปธรรมที่ชัดเจน การเข้าร่วมเครือข่ายชุมชนออนไลน์ของสมาชิกมีจุดเริ่มต้นจากความสมัครใจและความสนใจร่วมกัน ทุกคนในชุมชนสามารถเข้าถึงกิจกรรมการมีส่วนร่วมจัดการความรู้เพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ได้ด้วยความเป็นอิสระอย่างเท่าเทียมกันโดยไม่มีข้อจำกัด แม้จะมีความต่างด้านความรู้ความสามารถและประสบการณ์ เนื่องจากเป็นเครือข่ายที่มีเป้าหมายเพื่อผลิตสื่อสังคมออนไลน์เป็นแหล่งเรียนรู้โดยเน้นวิธีการเรียนรู้ร่วมกันตามศักยภาพของตนเอง ใช้การสื่อสารและมีปฏิสัมพันธ์กันบนอินเทอร์เน็ตเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้และแบ่งปันความรู้ (sharing) ผ่านแพลตฟอร์มสื่อสังคม (social media platform) โดยเป็นการสร้างเครือข่ายคนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างต่อเนื่อง

2. เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) เป็นองค์ประกอบที่เป็นกลไกสนับสนุนด้านเทคโนโลยีที่นำมาใช้เป็นเครื่องมือจัดการความรู้เพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมสำหรับเครือข่ายสมาชิกในชุมชนทั้งบุคคลและหน่วยงาน โดยเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นแพลตฟอร์มที่ให้บริการสื่อสารสองทางที่สามารถเชื่อมโยงการทำงานร่วมกันบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตประกอบด้วยการส่งข้อความ ส่งไฟล์วิดีโอ ไฟล์เพลง รูปภาพ เป็นต้น เป็นลักษณะการให้บริการเปิดพื้นที่การมีส่วนร่วมให้ผู้คนเข้ามาติดต่อสื่อสารสร้างความสัมพันธ์ของกลุ่มเครือข่ายและสามารถรองรับโปรแกรมประยุกต์และแอปพลิเคชันต่างๆเป็นเครื่องมืออำนวยความสะดวกในการเชื่อมโยงเครือข่ายคน และเชื่อมต่อเครือข่ายกิจกรรมการสร้างเนื้อหาและผลิตสื่อออนไลน์ตามรูปแบบความสนใจของผู้ใช้ ในปัจจุบันมีเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) เกิดขึ้นจำนวนมากทั้งในเชิงพาณิชย์และไม่แสวงหากำไร เช่น Facebook YouTube Line เป็นต้น ซึ่งนอกจากเครือข่ายสังคมออนไลน์จะนิยมใช้ในการติดต่อสื่อสารเพื่อความบันเทิงแล้ว ยังมี feature ที่เป็นช่องทางนำมาประยุกต์ใช้เพื่อการศึกษาและพัฒนาเป็นเครื่องมือในการสร้างเครือข่ายพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ได้กว้างขวาง

3. เครือข่ายกิจกรรมสร้างสรรค์สื่อออนไลน์ (Media content creating network) เป็นองค์ประกอบของรูปแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมที่เป็นกลไกด้านการจัดการกระบวนการความรู้ โดยเป็นการทำกิจกรรมการจัดการความรู้ร่วมกันในรูปแบบเครือข่ายของการผลิตสื่อออนไลน์ ซึ่งแต่ละกิจกรรมที่เกี่ยวข้องในการผลิตสื่อออนไลน์นี้ไม่จำเป็นต้องดำเนินงานตามลำดับขั้นตอน (linear) และเป็นการผลิตสื่อผ่านเทคโนโลยีเครือข่ายที่มีอุปกรณ์และโปรแกรมประยุกต์ที่อำนวยความสะดวกให้ผู้ใช้งานที่เป็นผู้ผลิตหรือผู้สร้างสรรค์สามารถร่วมกันทำกิจกรรมในรูปแบบเครือข่ายการมีส่วนร่วมผลิตบนพื้นที่ใช้งานบนระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งแต่ละกิจกรรมสามารถกระทำไปพร้อมๆกันหรือสลับลำดับก่อนหลัง (non-linear) ได้ต่างที่ ต่างเวลาตามความเหมาะสม ตามสถานการณ์ และตามศักยภาพของผู้มีส่วนร่วมผลิตในเครือข่าย รวมทั้งทำให้มีการเรียนรู้ ถ่ายทอดความรู้ใหม่ๆและแลกเปลี่ยนวิธีการและเทคนิคต่างๆในกระบวนการผลิตสื่อออนไลน์ให้ทันสมัยอย่างต่อเนื่อง สามารถเสริมพลัง เติมเต็มความถนัด เพิ่มศักยภาพและความเชี่ยวชาญที่แตกต่างหลากหลายของสมาชิกในเครือข่าย เป็นกระบวนการความรู้ที่สมาชิกได้ร่วมแบ่งปันทรัพยากรการผลิตเพื่อใช้ประโยชน์ร่วมกันบนแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียอย่างสร้างสรรค์และสมบูรณ์ เครือข่ายกิจกรรมสร้างสรรค์สื่อออนไลน์ในกระบวนการความรู้เพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชน แบ่งเป็น 5 กิจกรรมดังนี้

1 กิจกรรมร่วมสร้างเครือข่าย (Networking) เป็นกิจกรรมการรวมกลุ่มคนเพื่อติดต่อสื่อสารกันผ่านเครือข่ายชุมชนออนไลน์โดยสร้างช่องทางการประชาสัมพันธ์ข่าวสารความรู้เพื่อสื่อสารบอกเล่าเรื่องราวที่ดึงดูดความสนใจของกลุ่มคนให้ได้รับรู้และสมัครใจเข้าร่วมเป็นสมาชิกของเครือข่าย เพื่อให้สามารถรวมคนจากหลากหลายความรู้ ประสบการณ์และอาชีพมาร่วมเป็นผู้สร้างสรรค์เนื้อหาความรู้ในฐานะคอนเทนต์ครีเอเตอร์ (content creator)

2 กิจกรรมสร้างการมีส่วนร่วม (Engaging) เป็นกิจกรรมส่งเสริมเพิ่มเติมความรู้และเพิ่มศักยภาพของสมาชิกในการเข้ามามีส่วนร่วมผลิตสื่อออนไลน์ เช่น การใช้สมาร์ทโฟน การใช้อุปกรณ์เครือข่ายและโปรแกรมประยุกต์ต่างๆ ในการผลิตสื่อออนไลน์ จัดอบรมออนไลน์ตามหัวข้อที่สอดคล้องกับความต้องการของสมาชิก ร่วมกันจัดกิจกรรมอบรมออนไลน์และส่งเสริมกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่ช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ และยังเป็นการเชื่อมโยงไปสู่การเพิ่มจำนวนสมาชิกที่เข้าร่วมเครือข่ายอีกด้วย

3 กิจกรรมสร้างสรรค์เนื้อหาความรู้ (Content creating) เป็นกิจกรรมในขอบข่ายการผลิตสื่อออนไลน์รวมทั้งช่องทางการนำเสนอบนแพลตฟอร์มต่างๆ ได้แก่ กิจกรรมสำรวจ รวบรวมเนื้อหาความรู้และแหล่งประสบการณ์ที่มีความแตกต่างหลากหลายของบุคคลและหน่วยงานในชุมชนเพื่อสร้างคลังเนื้อหาและเรื่องราวในชุมชนที่สามารถนำมาออกแบบ วางแผนกำหนดรูปแบบ จัดทำบทเนื้อหาให้เหมาะสมกับช่องทางการเผยแพร่สื่อออนไลน์

4 กิจกรรมร่วมผลิตสื่อสังคมออนไลน์ (Media production) เป็นกิจกรรมที่ครอบคลุมการผลิตสื่อออนไลน์ ตั้งแต่การเลือกเนื้อหาความรู้สิ่งแวดล้อมชุมชนมาร่วมวางแผนและออกแบบจัดทำบท (media script)

นำไปดำเนินกิจกรรมการผลิตเป็นรูปแบบสื่อที่เหมาะสมตรงตามความสนใจและการใช้ประโยชน์ของกลุ่มเป้าหมาย ตลอดจนความสอดคล้องกับช่องทางการนำเสนอของเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เลือกใช้ เช่น facebook youtube เป็นต้น

5 ร่วมประเมิน (Evaluation) เป็นกิจกรรมทบทวนและประเมินกระบวนการทำงานและผลผลิตที่ร่วมกันสร้างสรรค์โดยเปิดช่องทางที่เหมาะสมให้สมาชิกได้ร่วมแสดงความคิดเห็น ให้ข้อเสนอแนะทั้งด้านตัวเนื้อหา รูปแบบการนำเสนอ และการมีส่วนร่วม ซึ่งสามารถทำได้เป็นระยะอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง โดยเป็นกิจกรรมที่ย้อนกลับไปเชื่อมโยงกับอีก 4 กิจกรรมข้างต้น

4. สิ่งแวดล้อมชุมชน(Community Environment) เป็นฐานทรัพยากรการเรียนรู้โดยรวมทุกสิ่งทั้งที่มนุษย์สร้างขึ้นที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ เช่น ศิลปะ วัฒนธรรมประเพณี และสิ่งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ ตลอดจนบุคคลและกลุ่มบุคคล เป็นชุมชนความรู้ทั้งประเภทฝังลึก (tacit) และความรู้ประเภทชัดแจ้ง (explicit) ในหลากหลายมิติที่แตกต่างตามบริบทของชุมชน และมีความเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพสังคม เช่น สังคมเมือง สังคมชนบท โดยแสดงลักษณะเฉพาะตัวที่มีคุณค่าความเป็นท้องถิ่นภูมิลำเนา (localization) ซึ่งเป็นต้นทุนในการมีส่วนร่วมจัดการความรู้ของชุมชนเพื่อนำไปพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ โดยสามารถเชื่อมโยงต่อยอดเป็นความรู้ที่นำไปสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อใช้ประโยชน์ต่อการดำรงชีวิตในสังคมโลกาภิวัตน์ (Globalization)

5. สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เป็นรูปแบบเนื้อหาความรู้ที่เครือข่ายสมาชิกในชุมชนเรียบเรียงเรื่องราวจากสิ่งแวดล้อมชุมชนมาจัดทำสารสนเทศเพื่อผลิตสื่อสังคมออนไลน์ที่มุ่งให้เป็นแหล่งเรียนรู้ร่วมกันของชุมชน โดยมีเป้าหมายในการกระตุ้นให้เกิดรูปแบบการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้ผลิตสื่อที่ส่งสารไปยังผู้รับสาร เพื่อสร้างกลไกการมีส่วนร่วมจัดการความรู้จากการแบ่งปันสาระความรู้ผ่านเครือข่ายออนไลน์ ซึ่งเอื้อให้เกิดเครือข่ายกิจกรรมการมีส่วนร่วมผ่านการประเมิน ทบทวน สร้างสรรค์ โดยสมาชิกสามารถโต้ตอบ แลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็นระหว่างกันทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสาร หรือผู้รับสารด้วยตนเอง Social Media ในรูปแบบที่ผลิตขึ้นนี้เป็นการนำแพลตฟอร์มที่มีอยู่หลายรูปแบบในโลกออนไลน์ทั้งเว็บไซต์และแอปพลิเคชันมาประยุกต์ใช้เพื่อสื่อสารเนื้อหาสาระที่เป็นความรู้สิ่งแวดล้อมชุมชน และยังเป็นเครื่องมือสร้างพื้นที่ประกอบกิจกรรมร่วมกันในลักษณะชุมชนเสมือนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เช่น Facebook YouTube Line เป็นต้น โดยเฉพาะปัจจุบันการใช้งานอินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์คอมพิวเตอร์พกพาประเภทสมาร์ทโฟน และแท็บเล็ตที่เพิ่มขึ้นทำให้มีการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์เพิ่มขึ้นตามไปด้วย

โดยสรุปรูปแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมของชุมชนบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชนเป็นกลไกเชื่อมโยงการทำงานร่วมกันขององค์ประกอบการจัดการความรู้โดยมีองค์ประกอบสำคัญ 5 ส่วนได้แก่ 1 เครือข่ายคน 2 เครือข่ายสังคมออนไลน์ 3 เครือข่ายกิจกรรมสร้างสรรค์สื่อออนไลน์ 4 ความรู้สิ่งแวดล้อมชุมชน 5 สื่อสังคมออนไลน์ เป็นรูปแบบแหล่งเรียนรู้ที่เน้นการทำงานที่เชื่อมโยงเครือข่ายการมีส่วนร่วมจัดการความรู้ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อเป็นพื้นที่สร้างความรู้ กิจกรรมและนวัตกรรมร่วมกันของชุมชน โดยชุมชนเพื่อชุมชน โดยสามารถเข้าถึงได้ทุกที่ ทุกเวลาเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างต่อเนื่อง