

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชน ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพและรูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (PAR) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ

1. สร้างกระบวนการเรียนรู้ในการจัดการความรู้เพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม
2. พัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมของชุมชน
3. พัฒนารูปแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชน

วิธีดำเนินการวิจัย แบ่งเป็น 3 ขั้นตอนสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ดังนี้

1. ขั้นเตรียมการ เป็นการดำเนินการตามวัตถุประสงค์ข้อแรกเพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้ในการจัดการความรู้ร่วมกับกลุ่มเป้าหมายในชุมชน ในเบื้องต้นได้บูรณาการแนวคิดหลักที่ใช้เป็นฐานการวิจัยได้แก่ แนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและแนวคิดการจัดการความรู้ นำมากำหนดขั้นตอนของกระบวนการมีส่วนร่วมจัดการความรู้ชุมชนแบ่งเป็น 6 ขั้นตอนดังนี้คือ 1) รวมคนและเครือข่าย 2) ร่วมสำรวจสิ่งแวดล้อมชุมชน 3) ร่วมคิดและรวมประสบการณ์ 4) ร่วมวางแผน 5) ร่วมปฏิบัติการ 6) ร่วมประเมินผลและปรับปรุง ซึ่งในขั้นเตรียมการเป็นการดำเนินการ 3 ขั้นตอนแรก ดังนี้

- 1.1 รวมคนและเครือข่าย เป็นขั้น “เตรียมคน” เพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันในการจัดการความรู้เพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมของชุมชน กลุ่มเป้าหมายหลักของการวิจัยครั้งนี้ คือครูทศน. อำเภอเมือง ร้อยเอ็ด ซึ่งได้สมัครใจเข้าร่วมเป็นกลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนตลอดกระบวนการวิจัยจำนวน 30 คนเพื่อเป็นผู้นำสร้างเครือข่ายและมีส่วนร่วมขับเคลื่อนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์บนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชน โดยหลังจากทำความเข้าใจร่วมกันเกี่ยวกับรูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมที่ใช้เป็นแนวทางศึกษาเรียนรู้และปฏิบัติงานร่วมกัน กลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนได้รวมคนในชุมชนจากเครือข่ายกลุ่มอาชีพต่างๆ ที่สนใจและสมัครใจเข้าร่วมกระบวนการจัดการความรู้จำนวน 15 คน

- 1.2 ร่วมสำรวจสิ่งแวดล้อมชุมชน เพื่อ “เตรียมความรู้” ผู้วิจัยและกลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนได้ร่วมกันสำรวจและศึกษาบริบทสิ่งแวดล้อมชุมชน โดยร่วมสร้างเครื่องมือเพื่อรวบรวมข้อมูลจากผู้นำภาคส่วนต่างๆ และกลุ่มอาชีพในชุมชนเกี่ยวกับสภาพปัญหาการจัดการความรู้และแหล่งเรียนรู้ที่มีอยู่ในปัจจุบัน ตลอดจนแนวทางการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ในชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด

- 1.3 ร่วมคิดและรวมประสบการณ์ เป็นการ “เตรียมกระบวนการ” โดยรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพทั้งหมดนำมาประชุมร่วมกันเพื่อคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์ ระดมประสบการณ์ของกลุ่มปฏิบัติการวิจัย

และเครือข่ายในชุมชนเพื่อกำหนดแนวทาง ขั้นตอนลงมือปฏิบัติและเป้าหมายการขับเคลื่อนกระบวนการมีส่วนร่วมจัดการความรู้ให้สอดคล้องกับความต้องการและต้นทุนทรัพยากรการเรียนรู้ของชุมชน ผลสรุปจากข้อมูลและประสบการณ์การเรียนรู้ ผู้วิจัยได้นำมาจัดทำแบบร่างกระบวนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชนเพื่อดำเนินการในขั้นตอนการปฏิบัติต่อไป

2. ขั้นตอนปฏิบัติการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมของชุมชน เป็นการดำเนินการต่อเนื่องตามขั้นตอนกระบวนการมีส่วนร่วมจัดการความรู้โดยเน้นการร่วมลงมือปฏิบัติอีก 3 ขั้นตอนได้แก่ 4) ร่วมวางแผน 5) ร่วมลงมือปฏิบัติ 6) ร่วมประเมินและปรับปรุง โดยใช้แบบร่างกระบวนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชนที่จัดทำขึ้นปรับเป็นแนวทางดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

2.1 ร่วมวางแผนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ โดยนำองค์ประกอบที่เป็นกลไกการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมมาพิจารณาดังนี้

1) วางแผนคน เพื่อรวมคนและรวมความรู้ในชุมชนที่เป็นกลไกหลักขับเคลื่อนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ โดยเป็นผู้มีบทบาทสร้างเนื้อหาและสร้างสรรค์รูปแบบพื้นที่ความรู้ของชุมชนบนเครือข่ายออนไลน์ กลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนได้เชิญชวนเครือข่ายอาชีพในชุมชนโดยคำนึงถึงความสมัครใจเข้ามามีส่วนร่วมศักยภาพที่แตกต่างและหลากหลายของเครือข่ายกลุ่มต่างๆ ในชุมชนเพื่อเป็นแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ของชุมชนที่มีความพร้อมในการร่วมคิดและร่วมพัฒนา โดยมีผู้สนใจจำนวน 15 คน จากกลุ่มต่างๆเข้าร่วมปฏิบัติการครั้งนี้ ได้แก่ 1. กลุ่มบริหารจัดการขยะรีไซเคิล 2. กลุ่มแม่บ้านพัฒนาอาชีพ 3. กลุ่มเลี้ยงไส้เดือน 4. กลุ่มเรียนรู้การเกษตรผสมผสาน 5. กลุ่มโฮมสเตย์ในโครงการนวัตวิถี

2) วางแผนเทคโนโลยี กลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนได้ร่วมกันพิจารณาเทคโนโลยีที่นำมาใช้เป็นเครื่องมือสนับสนุนการมีส่วนร่วมสร้างแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของชุมชน โดยคำนึงถึงเทคโนโลยีการสื่อสารสองทางที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัยและความพร้อมของคนในชุมชน โดยได้ประยุกต์เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเทคโนโลยีที่นำมาใช้เพื่อสื่อสารและแบ่งปันข้อมูลในการร่วมกันผลิตคลิปวิดีโอสารสนเทศสิ่งแวดล้อมชุมชนที่เป็นแหล่งเรียนรู้ในรูปแบบสื่อสังคมออนไลน์

3) วางแผนกระบวนการ กลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนได้ร่วมกันนำผลการสำรวจข้อมูลชุมชนมากำหนดขั้นตอนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์โดยการเสริมความรู้และทักษะการใช้เทคโนโลยีเครือข่ายสังคมออนไลน์ในกระบวนการผลิตสื่อออนไลน์ โดยวางแผนร่วมกันเพื่อจัดทำ “โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการผลิตสื่อเพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์บนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชน”

2.2 ร่วมลงมือปฏิบัติ ผู้วิจัยและกลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนได้ร่วมกันดำเนินการโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการผลิตสื่อออนไลน์ตามขั้นตอนการผลิตและเผยแพร่สื่อสังคมออนไลน์ มีระยะเวลาอบรม 4 วัน โดย

เน้นกระบวนการกลุ่มที่แบ่งผู้เข้าอบรมเป็น 5 กลุ่มเพื่อให้สมาชิกในกลุ่มได้เรียนรู้ร่วมกันผ่านการลงมือปฏิบัติจริง รูปแบบการอบรมเป็นการบรรยายให้ความรู้ ประกอบการสาธิตเทคนิควิธีการ และเน้นฝึกทักษะปฏิบัติตามหัวข้อที่เกี่ยวข้องในกระบวนการผลิตสื่อออนไลน์

2.3 ร่วมสรุปประเมินและปรับปรุง กลุ่มผู้เข้าร่วมอบรมได้ร่วมกันประเมินผลตามสภาพจริง ด้วยการแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างกระบวนการผลิตโดยใช้เทคนิค AAR (After Action Review) สรุปบททวนหลังจากการลงมือปฏิบัติในแต่ละขั้นตอนของกระบวนการผลิตสื่อออนไลน์ รวมทั้งเมื่อเสร็จสิ้นสมบูรณ์ ผู้วิจัยและกลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนได้ร่วมกันประเมินผลความพึงพอใจและสรุปบททวนถอดบทเรียน เพื่อสรุปแนวทางในการปรับปรุงกระบวนการในครั้งต่อไป

การประเมินการอบรมเชิงปฏิบัติการครั้งนี้ สมาชิกส่วนใหญ่มีความเห็นร่วมกันในการปรับปรุง เพื่อเพิ่มศักยภาพของกลไกหลักในการจัดการความรู้โดยมุ่งต่อยอดขยายผลโครงการไปสู่กลุ่มเยาวชนในชุมชน อำเภอเมือง ร้อยเอ็ด เนื่องจากกลุ่มเยาวชนมีความคุ้นเคยและสามารถเรียนรู้ทักษะการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้อย่างรวดเร็ว โดยได้ร่วมกันจัด “โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อสร้างทักษะการผลิตวิดีโอคลิปอย่างสร้างสรรค์” ให้แก่เยาวชนเพื่อเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นมีครูคน.30 คนและเยาวชน 50 คนเป็นผู้ร่วมโครงการ ขั้นตอนการดำเนินการในการปฏิบัติการครั้งนี้ใช้ระยะเวลา 2 วัน โดยนำผลประเมินการอบรมรอบที่ผ่านมาเป็นแนวทางปรับปรุงขั้นตอนการเรียนรู้และการปฏิบัติเพื่อลดเวลาการเรียนรู้ร่วมกันแบบเผชิญหน้า โดยนำเทคโนโลยีเครือข่ายสังคมออนไลน์มาใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารและเชื่อมโยงการทำงานร่วมกันในกระบวนการผลิตสื่อสังคมออนไลน์ให้รวดเร็วและมีคุณภาพมากขึ้น

3. ชั้นสรุปผล เป็นการรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพทั้งหมดจากกระบวนการเรียนรู้ในการจัดการความรู้ร่วมกันระหว่างผู้วิจัย กลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชน(ครูคน.ตำบล) และกลุ่มเครือข่ายอาชีพในชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด จากขั้นเตรียมการและขั้นปฏิบัติการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชน มาสังเคราะห์สรุปประเด็นที่เป็นสาระสำคัญตามขอบเขตของการวิจัยที่เชื่อมโยงกับแนวคิดทฤษฎีที่เป็นฐานการวิจัยเพื่อสร้างรูปแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชน

สรุปผลการวิจัย

การสรุปผลการศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชน ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัยตามสาระสำคัญสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัยทั้ง 3 ข้อ ดังนี้

1. ผลสรุปการสร้างกระบวนการเรียนรู้ในการจัดการความรู้เพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม

2. ผลสรุปการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมของชุมชน
3. ผลสรุปรูปแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชน

1. ผลสรุปการสร้างกระบวนการเรียนรู้ในการจัดการความรู้เพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม

การศึกษาพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชนอำเภอเมืองจังหวัดร้อยเอ็ด ผู้วิจัยได้บูรณาการแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและแนวคิดการจัดการความรู้เป็นฐานการวิจัย โดยมีขั้นตอนการสร้างกระบวนการเรียนรู้ในการจัดการความรู้เพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมสรุปได้ 6 ขั้นตอนดังต่อไปนี้ 1.1 รวมคน 1.2 ร่วมสำรวจสิ่งแวดล้อมชุมชน 1.3 ร่วมคิดและรวมประสบการณ์ 1.4 ร่วมวางแผน 1.5 ร่วมปฏิบัติ และ 1.6 ร่วมประเมินและปรับปรุง

1.1 รวมคน เป็นขั้นตอนเตรียมคนซึ่งเป็นกลไกหลักในการมีส่วนร่วมจัดการความรู้ การวิจัยครั้งนี้มีครูคน.อำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ดเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักที่เข้าร่วมเป็นกลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนและมีบทบาทเป็นผู้นำในการสร้างเครือข่ายร่วมพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ในชุมชนโดยอาศัยประสบการณ์การเข้าถึงกลุ่มต่างๆในชุมชนได้แก่ ผู้นำจากภาคส่วนในชุมชน เครือข่ายอาชีพในชุมชน และกลุ่มเยาวชน

1.2 ร่วมสำรวจสิ่งแวดล้อมชุมชน เป็นการเตรียมความรู้สิ่งแวดล้อมชุมชนโดยสมาชิกที่เข้าร่วมเครือข่ายได้ร่วมกันสำรวจและศึกษาชุมชนเพื่อแสวงหาต้นทุนความรู้จากทรัพยากรการเรียนรู้ที่มีในชุมชนเพื่อนำมาจัดการความรู้ โดยชุมชนมีส่วนร่วมเป็นผู้วิจัยและร่วมสร้างเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกลุ่มต่างๆในชุมชนได้แก่ แบบสอบถามปัญหาและความต้องการในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ในชุมชนของครูคน.อำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด แบบสัมภาษณ์เชิงลึกผู้นำจากภาคส่วนในชุมชนเกี่ยวกับการบริหารจัดการและแนวทางพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม แบบสัมภาษณ์เครือข่ายอาชีพชุมชนเกี่ยวกับแนวทางการมีส่วนร่วมพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์บนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชน ผลสรุปของความรู้ที่ได้จากการสำรวจสิ่งแวดล้อมชุมชนสรุปประเด็นสำคัญได้ดังนี้

1) แหล่งเรียนรู้ในชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด ส่วนใหญ่เป็นแหล่งเรียนรู้ที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อเป็นพื้นที่เรียนรู้ ได้แก่ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ ศูนย์ฝึกอาชีพชุมชน ศูนย์การเรียนรู้ด้านการเกษตร ผสมผสานและทฤษฎีใหม่ มีแหล่งเรียนรู้ทางศาสนา เช่น วัด ศูนย์ปฏิบัติธรรม ศูนย์ปรีชาธรรม ศาสนสถาน อีกประเภทหนึ่งคือ แหล่งเรียนรู้ประเภทบุคคลที่เป็นปราชญ์ชาวบ้านและภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านต่างๆ หรือกลุ่มอาชีพ เช่น กลุ่มทอผ้าฝ้าย ผ้าไหมลายสาเกตผ้าสไบชิต และทองผะเหวด กลุ่มดอกไม้ประดิษฐ์จากวัง กลุ่มจัดการขยะ กลุ่มอาชีพเพาะเห็ด และกลุ่มชุมชนท่องเที่ยววนวัดวิถี

2) สภาพปัญหาในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ในชุมชนแบ่งเป็น 4 ประเด็นคือ 1. ปัญหาคนในชุมชนส่วนใหญ่เป็นผู้สูงอายุทำให้ขาดความรู้ความเข้าใจและความพร้อมด้านการใช้สื่อออนไลน์ ขาดทักษะและประสบการณ์เกี่ยวกับสื่อและเทคโนโลยีสมัยใหม่ ขาดอุปกรณ์เครื่องมือ รวมทั้งผู้นำชุมชนระดับกรรมการหมู่บ้านยังขาดความรู้ด้านเทคโนโลยีที่จะแนะนำหรือสนับสนุนให้มีการพัฒนาสื่อออนไลน์ 2. ปัญหาด้านการเข้าถึงความรู้และวิธีการใช้สื่อออนไลน์ คนในชุมชนส่วนใหญ่ยังมีความรู้เกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้ด้านสื่อออนไลน์น้อยการจัดอบรมด้านการผลิตและการใช้สื่อออนไลน์ยังไม่เพียงพอ ส่วนใหญ่การใช้สื่อออนไลน์เป็นการใช้เป็นช่องทางการซื้อขายสินค้า 3. ปัญหาเครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้ในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์พบว่า คนส่วนใหญ่ยังขาดกำลังทรัพย์ที่จะซื้ออุปกรณ์รองรับการผลิตสื่อออนไลน์ เช่น โน้ตบุ๊กและโทรศัพท์ที่ทันสมัย เครื่องมือที่ใช้ทั่วไปยังไม่รองรับการผลิตสื่อเพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ แม้แต่การใช้โทรศัพท์มือถือบางครั้งก็ยังเป็นเครื่องธรรมดาที่ไม่ใช่สมาร์ทโฟนจึงไม่สามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ได้ แหล่งเรียนรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ประเภทสื่อออนไลน์ยังมีไม่มาก และจำกัดอยู่เพียงกลุ่มบุคคลที่ได้รับการอบรมจากโครงการเน็ตประชารัฐ 4. ปัญหาทรัพยากรที่สนับสนุนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์พบว่า โครงข่ายด้านสื่อสารโทรคมนาคมยังไม่ได้รับการสนับสนุนเท่าที่ควร ส่วนใหญ่เน็ตประชารัฐยังเข้าไม่ถึงและแหล่งกระจายสัญญาณทางอินเทอร์เน็ตระดับตำบลยังมีน้อย พื้นที่หลายแห่งในชุมชนเมืองยังมีความเร็วของอินเทอร์เน็ตที่ไม่เพียงพอ

3) แนวทางการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ในชุมชน พบว่าคนส่วนใหญ่ต้องการให้มีระบบเครือข่ายสัญญาณอินเทอร์เน็ตให้ครอบคลุมทั่วถึงในพื้นที่อำเภอเมือง และต้องการให้มีการส่งเสริมสนับสนุนด้านการอบรมความรู้เกี่ยวกับการผลิตและการใช้สื่อออนไลน์อย่างจริงจังและต่อเนื่อง เพื่อเป็นเครื่องมือการจัดการความรู้ของชุมชนผ่านช่องทางออนไลน์ ต้องการให้มีเน็ตประชารัฐในระดับตำบลครอบคลุมครบทุกหมู่บ้านเพื่อให้สามารถเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีใหม่ๆ ซึ่งจะช่วยในการจัดทำระบบข้อมูลแหล่งเรียนรู้ในรูปแบบของสื่อออนไลน์ เพื่อให้ผู้สนใจสามารถค้นคว้าได้ง่าย ต้องการให้มีการจัดตั้งกรรมการในแต่ละหมู่บ้านทำหน้าที่เตรียมคนในหมู่บ้านเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ต นอกจากนี้ยังต้องการความรู้เกี่ยวกับการผลิตและใช้สื่อออนไลน์เพื่อนำเสนอข้อมูลที่นำเสนอใจของชุมชน ต้องการสร้างเครือข่ายในทุกตำบลให้มีส่วนร่วมพัฒนาสื่อและแหล่งเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์ ต้องการให้มีโครงการอบรมความรู้เกี่ยวกับสื่อออนไลน์เพื่อประชาสัมพันธ์ชุมชนผ่านช่องทาง YouTube เพื่อให้เป็นแหล่งเรียนรู้สำหรับประชาชนทั่วไปอย่างกว้างขวาง ต้องการให้หน่วยงานของภาครัฐดูแลและจัดให้มีการอบรมให้ความรู้แก่ชุมชนในทุกหมู่บ้านอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากแหล่งเรียนรู้ออนไลน์เป็นประโยชน์มากในชุมชน นอกจากจะเพิ่มช่องทางการเรียนรู้ตามอัธยาศัยแล้วยังมีส่วนผลักดันให้เกิดความร่วมมือในการสร้างฐานข้อมูลแหล่งความรู้ของชุมชนเพื่อเผยแพร่และต่อยอดสร้างนวัตกรรมที่เสริมให้คนในชุมชนนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์กับการดำรงชีวิตและการประกอบอาชีพ สร้างรายได้และยกระดับคุณภาพชีวิตและส่งเสริมเศรษฐกิจภาพรวมทั้งระดับชุมชนและสังคมได้อีกด้วย

1.3 ร่วมคิดและรวมประสบการณ์ จากชั้นร่วมกันสำรวจสิ่งแวดล้อมชุมชน สมาชิกได้นำข้อมูลที่รวบรวมได้มาร่วมกันคิดและรวมประสบการณ์การศึกษาข้อมูลชุมชนเพื่อศึกษาต้นทุนความพร้อมและพิจารณาแนวทางในการจัดการความรู้ของชุมชน โดยมีประเด็นสำคัญดังนี้

1) การเตรียมความรู้ที่ต้องแสวงหาเพิ่มเติม เนื่องจากกลุ่มสมาชิกที่เป็นเกษตรกรและผู้สูงวัยในชุมชนส่วนใหญ่มีองค์ความรู้ชุมชนแต่ยังขาดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้สื่อออนไลน์ สมาชิกได้พิจารณาแนวทางจัดหาวิทยากรมาเสริมความรู้และทักษะการใช้เทคโนโลยีในการผลิตสื่อออนไลน์และติดตามผลเป็นระยะอย่างต่อเนื่องจนสามารถใช้งานได้เอง เพื่อให้สมาชิกกลุ่มดังกล่าวนี้ได้ใช้ประโยชน์จากสื่อออนไลน์เป็นแหล่งเรียนรู้ส่งเสริมพัฒนาอาชีพเกษตรกรให้ยกระดับสู่การเป็น smart farmer

2) การเตรียมเทคโนโลยีที่เหมาะสมในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของชุมชน สมาชิกได้ร่วมกันศึกษาแนวทางการเลือกใช้อุปกรณ์ เครื่องมือและวิธีการที่สนับสนุนการมีส่วนร่วมพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ โดยการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมของชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด เน้นการใช้สมาร์ทโฟนเป็นอุปกรณ์หลักเนื่องจากปัจจุบันเป็นอุปกรณ์ที่คนส่วนใหญ่ในชุมชนมีความคุ้นเคยและสามารถเข้าถึงได้ไม่ยาก โดยเป็นเครื่องมือที่สามารถนำมาสนับสนุนการมีส่วนร่วมแบ่งปันความรู้และขยายเครือข่ายการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ได้กว้างขวาง

3) การเตรียมกระบวนการจัดการ กลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนและเครือข่ายชุมชนได้ร่วมกันกำหนดกรอบแนวทางการมีส่วนร่วมลงมือปฏิบัติการสร้างแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ โดยศึกษากลไกที่เป็นองค์ประกอบ การจัดการความรู้เพื่อจัดระบบเนื้อหาความรู้สิ่งแวดล้อมชุมชนผ่านบริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ในรูปแบบการผลิตสื่อวิดีโอ ผลสรุปในขั้นนี้ได้ร่างแบบแผนกระบวนการทำงานร่วมกันผ่าน “แบบร่างกระบวนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชน” ประกอบด้วยกลไกการมีส่วนร่วมขององค์ประกอบการจัดการความรู้ 3 ส่วนได้แก่ 1) เครือข่ายคนในชุมชน 2) เครือข่ายสังคมออนไลน์ และ 3) กระบวนการจัดการความรู้แบบมีส่วนร่วม

1.4 ร่วมวางแผน เป็นขั้นตอนปฏิบัติการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมโดยนำแบบร่างกระบวนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมที่จัดทำขึ้นจากชั้นร่วมคิดและรวมประสบการณ์มาเป็นแนวทางการมีส่วนร่วมจัดการความรู้สิ่งแวดล้อมชุมชน ในขั้นนี้เป็นการเปิดพื้นที่ให้เครือข่ายที่เข้าร่วมกลุ่มได้ระดมความรู้และนำประสบการณ์ที่แตกต่างกันมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันตามศักยภาพของสมาชิกอย่างเท่าเทียมเพื่อร่วมวางแผนกำหนดกรอบการมีส่วนร่วมผลิตสื่อออนไลน์เป็นแหล่งเรียนรู้ที่นำเสนอสารสนเทศสิ่งแวดล้อมชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ดในมิติสังคมและวัฒนธรรม โดยได้กำหนดเป้าหมายการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ครั้งนี้เพื่อผลิตสื่อสังคมออนไลน์ (social media) ในรูปแบบคลิปวิดีโอเผยแพร่ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภท Facebook Group และ YouTube และกำหนดให้สมาชิกจากกลุ่มเครือข่ายต่างๆ ในชุมชนที่เป็นผู้รู้ปฏิบัติได้ร่วมสร้างเนื้อหาความรู้และร่วมกระบวนการผลิตสื่อ ซึ่งเนื้อหาที่นำมาผลิตสื่อมาจากภูมิปัญญา

ท้องถิ่นและตัวผู้รู้ผู้ปฏิบัติที่เป็นแหล่งความรู้ด้านอาชีพการเกษตรและด้านศิลปวัฒนธรรมเป็นส่วนใหญ่ ส่วนในด้านกระบวนการผลิตสื่อออนไลน์สมาชิกได้ร่วมกันวางแผนในการแสวงหาความรู้เพิ่มเติมเพื่อเสริมพลังความรู้เนื่องจากสมาชิกที่เข้าร่วมเครือข่ายส่วนใหญ่ยังขาดความรู้และทักษะการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยได้วางแผนร่วมกันในการจัดโครงการ**อบรมเชิงปฏิบัติการการผลิตสื่อเพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชน** เพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้ควบคู่ไปกับการลงมือปฏิบัติ

1.5 ร่วมปฏิบัติ เป็นขั้นตอนที่สมาชิกกลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนและเครือข่ายชุมชนได้เรียนรู้และปฏิบัติการร่วมกันในกระบวนการผลิตและเผยแพร่สื่อสังคมออนไลน์ผ่านโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการการผลิตสื่อเพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชน โดยเน้นการได้ลงมือกระทำด้วยตนเองทุกขั้นตอนตั้งแต่การกำหนดรายละเอียดกลุ่มผู้เข้าร่วมอบรมจำนวน 45 คน เป็นกลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนจำนวน 30 คน (มาจากครูกศน.ตำบล 15 ตำบลๆละ 2 คน) และมาจากเครือข่ายอาชีพในชุมชนที่สมัครใจร่วมพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์จำนวน 15 คน ด้านกระบวนการที่ใช้เน้นการเรียนรู้เชิงประสบการณ์และกระบวนการกลุ่มเพื่อให้ผู้เข้าร่วมอบรมได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริงร่วมกัน โดยผู้เข้าอบรมเชิงปฏิบัติการแบ่งออกเป็น 5 กลุ่ม ได้แก่ 1) กลุ่มบริหารจัดการขยะในชุมชน 2) กลุ่มไส้เดือนหมักจรรยา 3) กลุ่มเห็ดปลอดสารสวนเห็ดไผบูลย์ 4) กลุ่มหมู่บ้านโฮมสเตย์ และ 5) กลุ่มปลูกมะนาวในบ่อซีเมนต์ การกำหนดสมาชิกในแต่ละกลุ่มใช้วิธีการเฉลี่ยตามจำนวนและความสามารถ โดยคำนึงถึงความหลากหลายรอบด้านอย่างเท่าเทียมกันเพื่อให้สามารถแบ่งปันประสบการณ์ที่มีในการทำงานร่วมกัน ผลสรุปการปฏิบัติการครั้งนี้ทำให้สมาชิกได้ร่วมเรียนรู้และสร้างทักษะการผลิตสื่อออนไลน์ที่น่าเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับอาชีพของเครือข่ายชุมชน ความยาวแต่ละคลิปไม่เกิน 5 นาที สมาชิกที่เข้ารับการอบรมทั้งหมดสามารถร่วมกันผลิตสื่อในรูปแบบคลิปวิดีโอที่เผยแพร่ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภท Facebook group และ YouTube ภายใต้ชื่อ “ชุมชนแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ อำเภอเมืองร้อยเอ็ด”

1.6 ร่วมประเมินผลและปรับปรุง เป็นการสรุปทบทวนความรู้และขั้นตอนการปฏิบัติหลังเสร็จสิ้นกระบวนการผลิตสื่อวิดีโอออนไลน์ทั้ง 5 กลุ่ม ผู้เข้าร่วมอบรมได้เรียนรู้การประเมินสื่อที่ผลิตขึ้นโดยกระบวนการวิพากษ์ข้ามกลุ่ม เพื่อเปิดโอกาสให้แต่ละกลุ่มได้เรียนรู้และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ซึ่งกันและกันเป็นการเสริมเติมเต็มทั้งมุมมองของโครงสร้างเนื้อหาสาระความรู้และรูปแบบการนำเสนอเนื้อหา ตลอดจนกระบวนการผลิตที่มีการบริหารจัดการให้เป็นไปตามแผนรายการและวัตถุประสงค์ของการผลิต ข้อคิดความเห็นต่างๆที่แบ่งปันกันนี้ทำให้สามารถนำไปปรับปรุงแก้ไขก่อนที่จะเผยแพร่ผ่านช่องทางบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อให้ผู้สนใจได้เข้าชมและเรียนรู้เนื้อหาที่น่าเสนอ รวมทั้งมีการประเมินผ่านระบบเพื่อสร้างการยอมรับและการปรับปรุงแก้ไขต่อไป

ผลสรุปจากการเรียนรู้ผ่านโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการผลิตสื่อออนไลน์เพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชนนี้ กลุ่มผู้ร่วมปฏิบัติการมีความเห็นร่วมกันโดยต้องการต่อยอดปรับปรุงผลงานและกระบวนการผลิตผ่านการขยายผลโครงการไปสู่กลุ่มเครือข่ายอื่นๆ โดยเฉพาะกลุ่มเยาวชนซึ่งมีความคุ้นเคยและสามารถเรียนรู้ทักษะการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้รวดเร็ว โดยเครือข่ายชุมชนได้ร่วมกับหน่วยงานภายนอกจัดทำ “โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อสร้างทักษะการผลิตวิดีโอคลิปอย่างสร้างสรรค์ให้แก่เยาวชนเพื่อเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่น” ขั้นตอนการดำเนินการในการปฏิบัติการครั้งนี้ใช้ระยะเวลา 2 วัน โดยใช้ผลประเมินการอบรมรอบที่ผ่านมาเป็นแนวทางปรับปรุงการปฏิบัติเพื่อลดขั้นตอนการเรียนรู้บางประเด็นและนำเทคโนโลยีเครือข่ายสังคมออนไลน์มาใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารและเชื่อมโยงการทำงานร่วมกันในกระบวนการผลิตสื่อสังคมออนไลน์ให้รวดเร็วและมีคุณภาพมากขึ้น

2. ผลสรุปการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมของชุมชน

หลังเสร็จสิ้นการอบรมเชิงปฏิบัติการที่ผ่านมาทั้ง 2 โครงการ ผู้วิจัยและกลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนได้ร่วมสรุปผลการเรียนรู้จากกระบวนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม พบว่าสมาชิกที่เข้าร่วมอบรมประกอบด้วย ครู กศน. กลุ่มเครือข่ายอาชีพในชุมชนและกลุ่มเยาวชน มีความพึงพอใจในการมีส่วนร่วมผลิตสื่อออนไลน์เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของชุมชน โดยได้รับความสำเร็จตามเป้าหมายที่คาดหวัง มีความรู้และทักษะเกี่ยวกับกระบวนการผลิตสื่อออนไลน์เพิ่มขึ้นสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง และได้ร่วมเครือข่ายชุมชนออนไลน์สร้างกลุ่ม “ชุมชนแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ กศน.อำเภอเมือง ร้อยเอ็ด” ในรูป Facebook Group เพื่อเป็นพื้นที่เรียนรู้ของผู้ที่มีความสนใจมีส่วนร่วมพัฒนาแหล่งเรียนรู้สิ่งแวดล้อมชุมชนให้เป็นแหล่งเรียนรู้ของสมาชิกที่ต้องการร่วมเรียนรู้ แลกเปลี่ยนความรู้ ร่วมผลิตและเผยแพร่คลิปวิดีโอสารสนเทศสิ่งแวดล้อมชุมชน นอกจากนี้ผู้เข้าร่วมอบรมทั้ง 2 โครงการได้รวบรวมผลงานการผลิตสื่อออนไลน์เกี่ยวกับสารสนเทศสิ่งแวดล้อมชุมชนที่ได้ร่วมกันฝึกปฏิบัติครั้งนี้จำนวน 10 เรื่อง นำไปเผยแพร่ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ทั้งช่องทาง YouTube และ Facebook group ได้แก่ 1) การบริหารจัดการขยะในชุมชน 2) เกษตรผสมผสาน 3) เห็ดปลอดสาร สวนเห็ดไผบูลย์ 4) หมู่บ้านโฮมสเตย์ 5) การปลุกมะนาวในบ่อซีเมนต์ 6) ผ้าไหมสาเกต 7) ประเพณีแห่กัณฑ์หลอน 8) ปลาไร่ L.A.101 9) ข้าวปุ้นสุบญะหวัด และ 10) การทำธงผะหวัด

แม้ว่าผลงานการผลิตสื่อในรูปแบบคลิปวิดีโอครั้งนี้จะยังไม่เป็นที่น่าพอใจเนื่องจากผู้เข้าร่วมอบรมส่วนใหญ่ยังขาดต้นทุนประสบการณ์การวางโครงสร้างเนื้อหารายการ เทคนิคการผลิต การใช้แอปพลิเคชันผ่านสมาร์ทโฟนและบริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ แต่กระบวนการในการอบรมเชิงปฏิบัติการครั้งนี้ได้มีส่วนผลักดันให้เกิดการสร้างกลุ่มเรียนรู้เพื่อขับเคลื่อนขยายผลด้านการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ให้เป็นพื้นที่สร้างความรู้ร่วมกันในชุมชน โดยครู กศน. ตำบลที่เข้าร่วมกลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนบางส่วนที่มีศักยภาพและมีความ

พร้อมได้วางแผนพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ในอนาคตโดยริเริ่มเปิดพื้นที่ความรู้บน YouTube Channel ขึ้นในหลายตำบลที่รับผิดชอบได้แก่ ตำบลในเมือง ตำบลเหนือเมือง ตำบลดงลาน ตำบลสีแก้ว ตำบลปอการ ตำบลแคนใหญ่ ตำบลโนนตาล ตำบลขอนแก่น ส่วนอีก 7 ตำบลจะทยอยเปิดต่อไป โดยมีเป้าหมายที่จะร่วมสร้างเครือข่ายสถานีความรู้ออนไลน์ที่รวมสารสนเทศสิ่งแวดล้อมในชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด

3. ผลสรุปรูปแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชน

ผู้วิจัยได้รวบรวมผลสรุปจากกระบวนการเรียนรู้ในการมีส่วนร่วมจัดการความรู้เพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด ตั้งแต่ขั้นเตรียมการไปสู่ขั้นตอนการลงมือปฏิบัติ นำมาสังเคราะห์สรุปเชื่อมโยงกับแนวคิดที่ใช้เป็นฐานการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ การจัดการความรู้ การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สิ่งแวดล้อมชุมชน และการใช้เทคโนโลยีเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยสังเคราะห์สรุปการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชนเป็นตารางเชื่อมโยงโครงสร้างและองค์ประกอบในการพัฒนารูปแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชน ประกอบด้วยโครงสร้างการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม 5 ส่วนได้แก่ 1.แนวคิด 2.กลไกการมีส่วนร่วม 3.รูปแบบความรู้ 4.กระบวนการ และ 5.เป้าหมาย

1. แนวคิดแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม เป็นการประยุกต์เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้คนในชุมชนสร้างทักษะการเรียนรู้ในทศวรรษที่ 21 โดยเน้นการมีส่วนร่วมเรียนรู้เพื่อสร้างความรู้และทักษะที่สามารถใช้ประโยชน์ได้จริงในการดำรงชีวิตและการทำงาน โดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะการสื่อสารสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ที่สามารถสร้างความรู้และสร้างสรรค์นวัตกรรมให้สอดคล้องกับสถานการณ์และความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในชุมชนและสังคม

2. กลไกการมีส่วนร่วม เป็นโครงสร้างหลักของการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมที่เน้นเครือข่ายเชื่อมโยงการมีส่วนร่วมของแต่ละองค์ประกอบการจัดการความรู้ทั้ง 3 ประการ ได้แก่ 1) เครือข่ายคนและความรู้สิ่งแวดล้อมในชุมชนเป็นกลไกหลัก 2) เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นกลไกสนับสนุนที่เชื่อมโยงเครือข่ายด้านเทคโนโลยีในการสื่อสารและแลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้เพื่อจัดการความรู้ร่วมกันผ่านระบบอินเทอร์เน็ต 3) กระบวนการมีส่วนร่วมจัดการความรู้ เป็นกลไกบริหารจัดการกระบวนการความรู้ของเครือข่ายคนในชุมชนโดยใช้เครือข่ายสังคมเป็นช่องทางการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อร่วมกันสร้างความรู้ผ่านกระบวนการผลิตสื่อสังคมออนไลน์

3. รูปแบบความรู้ของแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม เป็นความรู้องค์รวมที่เชื่อมโยงกับสิ่งแวดล้อมในชุมชนทุกมิติในรูปสื่อสังคมออนไลน์ที่เน้นการสื่อสารสองทางและเปิดโอกาสให้คนในชุมชนร่วมสร้าง

เครือข่ายทางสังคม โดยมีบทบาทเป็นทั้งผู้รับสารและผู้ส่งสารที่มีส่วนร่วมแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์และผลิตเนื้อหาขึ้นเอง (User-Generate Content: UGC) ในรูปของข้อมูลภาพและเสียงที่ร่วมกันผลิตเป็นวิดีโอคลิป

4. กระบวนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม เป็นการจัดการความรู้ร่วมกันโดยชุมชนเสมือนหรือชุมชนออนไลน์ซึ่งเป็นที่รวมกลุ่มคนหรือเครือข่ายคนในชุมชนที่มีความสนใจร่วมเรียนรู้การใช้เทคโนโลยีเครือข่ายสังคมในกระบวนการผลิตสื่อออนไลน์เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ร่วมกัน

5. เป้าหมายของการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม คือการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาสนับสนุนการสร้างชุมชนออนไลน์เป็นเครือข่ายจัดการความรู้สิ่งแวดล้อมชุมชนในรูปแบบการผลิตสื่อออนไลน์เป็นแหล่งเรียนรู้ร่วมกันของชุมชนผ่านบริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อพัฒนาตนเองและชุมชนให้เกิดองค์ความรู้และนวัตกรรมอย่างต่อเนื่องนำไปสู่การพัฒนาอย่างยั่งยืน

ตารางที่ 14 โครงสร้างและองค์ประกอบในการพัฒนารูปแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม

โครงสร้าง/องค์ประกอบ การจัดการความรู้ในการ พัฒนาแหล่งเรียนรู้ ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม	① คนและความรู้ในชุมชน	③ กระบวนการความรู้	② เทคโนโลยี
① แนวคิด	การเรียนรู้ตลอดชีวิต	สร้างทักษะการเรียนรู้ ในทศวรรษที่ 21	เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital literacy)
② กลไก การมีส่วนร่วม	เครือข่ายคนและ ความรู้สิ่งแวดล้อม ชุมชน (กลไกหลัก)	กระบวนการมีส่วนร่วม จัดการความรู้ (กลไกการจัดการ)	เครือข่าย สังคมออนไลน์ (กลไกสนับสนุน)
③ รูปแบบความรู้	องค์รวม สิ่งแวดล้อมชุมชนทุกมิติ	การแลกเปลี่ยนความรู้ และประสบการณ์	สื่อสังคมออนไลน์ (Social media)
④ กระบวนการ	เรียนรู้ร่วมกัน (Participatory learning)	กระบวนการผลิต สื่อสังคมออนไลน์	ชุมชนออนไลน์ (Online community)
⑤ เป้าหมาย	การพัฒนาตนเอง/ ชุมชนอย่างยั่งยืน	สร้างความรู้และ นวัตกรรมชุมชนอย่าง ต่อเนื่อง	แหล่งเรียนรู้ ออนไลน์ แบบมีส่วนร่วม

โครงสร้างทั้ง 5 ส่วนดังกล่าวมีความเชื่อมโยงกับองค์ประกอบการจัดการความรู้ซึ่งเป็นกลไกในการมีส่วนร่วมพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ 3 ประการ ดังนี้

1. คนและความรู้ในชุมชน เป็นองค์ประกอบการจัดการความรู้ที่เป็นกลไกหลักในการขับเคลื่อนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์โดยการสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมจัดการความรู้ เนื่องจากคนแต่ละคนเป็นทั้งแหล่งความรู้และผู้นำความรู้ไปใช้ การรวมคนจึงเป็นทั้งการรวมความรู้หลายมิติและรวมพลังสร้างเครือข่ายความร่วมมือในการสร้างความรู้และแหล่งเรียนรู้ที่ตอบสนองการใช้ประโยชน์ในการดำรงชีวิตและการอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีคุณค่า ทั้งยังส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อนำความรู้ไปพัฒนาตนเองและพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืน

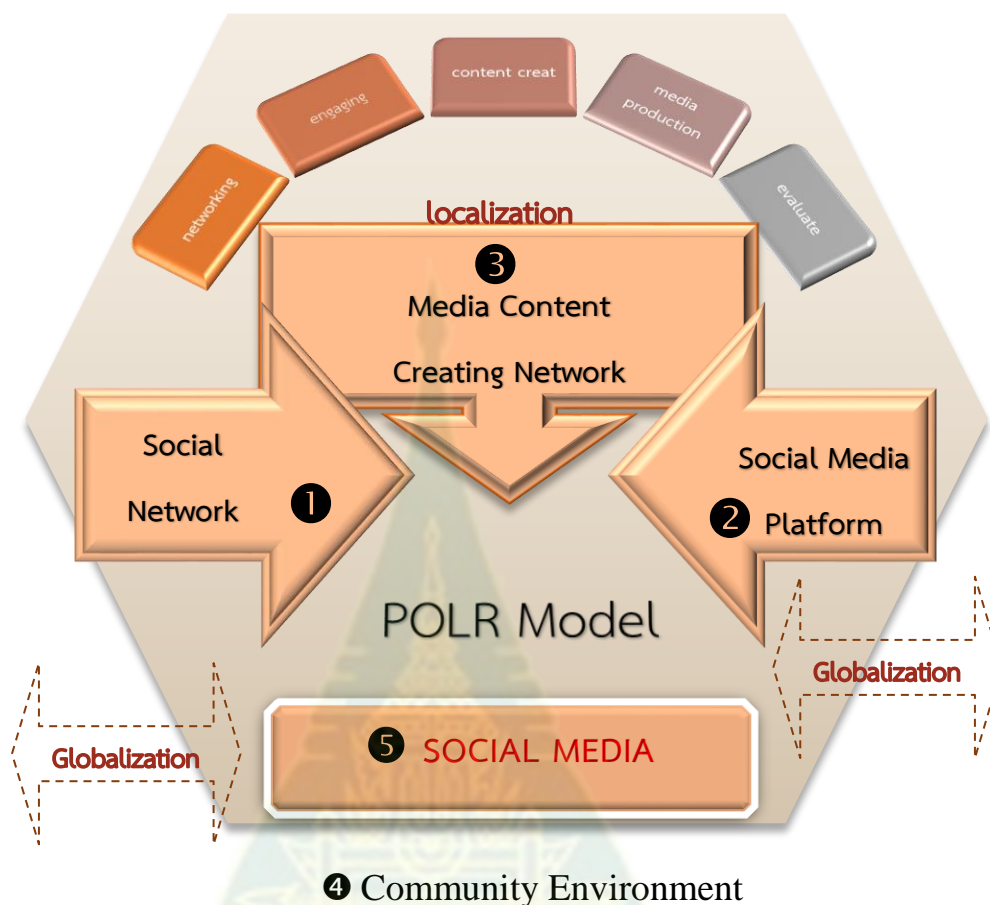
2. เทคโนโลยี เป็นองค์ประกอบการจัดการความรู้ที่เป็นกลไกสนับสนุนการมีส่วนร่วม โดยนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้เพื่อเชื่อมต่อการทำงานร่วมกันของเครือข่ายคนในชุมชนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในรูปแบบต่างๆ เป็นการสื่อสารแบ่งปันข้อมูลความรู้สิ่งแวดล้อมชุมชนเพื่อสร้างเนื้อหาในการผลิตสื่อสังคมออนไลน์เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้แก่ แอปพลิเคชันไลน์ (Line application) เฟซบุ๊กกรุ๊ป (Facebook group) และยูทูป (YouTube) ซึ่งสามารถเชื่อมโยงความรู้จากแหล่งต่างๆ มาพัฒนาเพื่อสร้างความรู้ใหม่ๆ ให้ทันต่อความเคลื่อนไหวและการเปลี่ยนแปลงของสังคม โดยมีเป้าหมายเพื่อเพิ่มช่องทางการมีส่วนร่วมและเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ให้สะดวกง่ายดายทุกที่ ทุกเวลา

3. กระบวนการความรู้ เป็นองค์ประกอบการจัดการความรู้ที่เป็นกลไกด้านการจัดการเพื่อสร้างแบบแผนการทำงานร่วมกันของกลไกหลักและกลไกสนับสนุนในการจัดระบบความรู้ทั้งความรู้ฝังลึกและความรู้ชัดแจ้งไปสู่ผู้ใช้ในลักษณะการแบ่งปันและแลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้เพื่อนำไปร่วมกันสร้างเนื้อหาและผลิตสื่อสังคมออนไลน์ผ่านบริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยเป็นกระบวนการจัดการแหล่งเรียนรู้ที่ผู้ใช้สามารถเป็นทั้งผู้ร่วมผลิตและผู้นำความรู้ไปใช้ สามารถปรับปรุงสร้างความรู้ใหม่ๆ และสร้างนวัตกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมของชุมชนได้อย่างต่อเนื่อง

รูปแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชน (Participatory Online Learning Resource Model : POLR Model)

จากโครงสร้างและองค์ประกอบการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมที่ผู้วิจัยได้ศึกษาและสังเคราะห์ความรู้ครอบคลุมกลไกการมีส่วนร่วมขององค์ประกอบจัดการความรู้นำมาสรุปรูปแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชน ดังนี้

Participatory Online Learning Resource Model



แผนภาพที่ 9 รูปแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชน

รูปแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชน เป็นกลไกการจัดการความรู้สิ่งแวดล้อมของชุมชนที่เน้นลักษณะการมีส่วนร่วมเป็นเครือข่ายโดยประยุกต์เทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้เป็นเครื่องมือเชื่อมโยงการทำงานร่วมกันขององค์ประกอบการจัดการความรู้ รูปแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 5 ส่วนได้แก่ 1 เครือข่ายคน 2 เครือข่ายสังคมออนไลน์ 3 เครือข่ายกิจกรรมสร้างสรรค์สื่อออนไลน์ 4 ความรู้สิ่งแวดล้อมชุมชน 5 สื่อสังคมออนไลน์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. เครือข่ายคน (People network) เป็นองค์ประกอบหลักในการขับเคลื่อนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม โดยเป็นต้นทุนทรัพยากรการเรียนรู้ที่สำคัญในการสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมพัฒนาแหล่งเรียนรู้บนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชน โดยเฉพาะแต่ละบุคคลเป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีความเฉพาะตนที่แตกต่างและหลากหลายที่สามารถสร้างสรรค์ให้เกิดความรู้และนวัตกรรมที่สอดคล้องกับวิถีชุมชน เครือข่ายคนในชุมชนเป็นการรวมบุคคล กลุ่มคนหรือกลุ่มองค์กรในชุมชนมาร่วมพัฒนาแหล่งเรียนรู้ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตในรูปของชุมชน

ออนไลน์ (online community network) ที่มีจุดเริ่มต้นจากความสมัครใจและความสนใจร่วมกันเพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ ทุกคนในชุมชนสามารถเข้าถึงกิจกรรมการมีส่วนร่วมจัดการความรู้ได้ด้วยความเป็นอิสระอย่างเท่าเทียมกันโดยไม่มีข้อจำกัดแม้จะมีความต่างด้านความรู้ความสามารถและประสบการณ์ โดยให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ร่วมกันเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และแบ่งปันความรู้ผ่านแพลตฟอร์มสื่อสังคมบนอินเทอร์เน็ตโดยมุ่งส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างต่อเนื่อง

2. เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) เป็นองค์ประกอบที่เป็นกลไกสนับสนุนด้านเทคโนโลยีที่นำมาใช้เป็นเครื่องมือจัดการความรู้เพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมสำหรับเครือข่ายสมาชิกในชุมชนทั้งบุคคลและหน่วยงาน โดยเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นบริการสื่อสารสองทางที่สามารถเชื่อมโยงการทำงานร่วมกันบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตประกอบด้วย การส่งข้อความ ส่งไฟล์วิดีโอ ไฟล์เพลง รูปภาพ เป็นต้น เป็นการทำงานลักษณะออนไลน์โดยเปิดพื้นที่ให้ผู้คนเข้ามาติดต่อสื่อสารสร้างความสัมพันธ์ของกลุ่มเครือข่ายและสามารถใช้บริการโปรแกรมประยุกต์และแอปพลิเคชันต่างๆ เป็นเครื่องมืออำนวยความสะดวกในการเชื่อมโยงเครือข่ายคนและเชื่อมต่อเครือข่ายกิจกรรมการผลิตสื่อออนไลน์ตามรูปแบบความสนใจของผู้ใช้ ซึ่งเป็นช่องทางที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาเป็นเครื่องมือในการสร้างเครือข่ายพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ได้กว้างขวาง

3. เครือข่ายกิจกรรมสร้างสรรค์สื่อออนไลน์ (Media content creating network) เป็นองค์ประกอบที่เป็นกลไกด้านการจัดการแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม โดยเป็นกิจกรรมการจัดการความรู้ร่วมกันในรูปแบบเครือข่ายของกระบวนการผลิตสื่อออนไลน์ ซึ่งเป็นการผลิตสื่อผ่านเทคโนโลยีเครือข่ายที่มีอุปกรณ์และโปรแกรมประยุกต์ที่อำนวยความสะดวกให้ผู้ใช้งานสามารถร่วมกันทำงานในรูปแบบเครือข่ายการมีส่วนร่วมบนพื้นที่ใช้งานผ่านระบบอินเทอร์เน็ต แต่ละกิจกรรมไม่จำเป็นต้องดำเนินงานตามลำดับขั้นตอน (linear) สามารถกระทำไปพร้อมๆ กันหรือสลับลำดับก่อนหลัง (non-linear) ได้ต่างที่ ต่างเวลา ตามสถานการณ์ และตามศักยภาพของผู้มีส่วนร่วมผลิต เป็นกระบวนการความรู้ที่สมาชิกได้ร่วมแบ่งปันทรัพยากรการผลิตเพื่อใช้ประโยชน์ร่วมกันบนแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียอย่างสร้างสรรค์และสมบูรณ์ เครือข่ายกิจกรรมสร้างสรรค์สื่อออนไลน์ในกระบวนการความรู้เพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชน แบ่งเป็น 5 กิจกรรม ดังนี้

1 กิจกรรมร่วมสร้างเครือข่าย (Networking) เป็นกิจกรรมการรวมกลุ่มคนเพื่อติดต่อสื่อสารกันผ่านเครือข่ายชุมชนออนไลน์โดยสร้างช่องทางการประชาสัมพันธ์ข่าวสารความรู้เพื่อสื่อสารบอกเล่าเรื่องราวที่ดึงดูดความสนใจของกลุ่มคนให้ได้รับรู้และสมัครใจเข้าร่วมเป็นสมาชิกของเครือข่าย

2 กิจกรรมสร้างการมีส่วนร่วม (Engaging) โดยสร้างกิจกรรมส่งเสริมความรู้และเพิ่มศักยภาพของสมาชิกในการเข้ามามีส่วนร่วมผลิตสื่อออนไลน์ เช่น การใช้สมาร์ทโฟน การใช้อุปกรณ์เครือข่ายและโปรแกรม

ประยุกต์ต่างๆในการผลิตสื่อออนไลน์ จัดอบรมออนไลน์ตามหัวข้อที่สอดคล้องกับความต้องการของสมาชิก ร่วมกันจัดกิจกรรมอบรมออนไลน์และส่งเสริมกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่ช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ เป็นต้น

3 กิจกรรมสร้างสรรค์เนื้อหาความรู้ (Content creating) เป็นกิจกรรมสำรวจ รวบรวมเนื้อหา ความรู้และประสบการณ์ที่มีความหลากหลายจากมุมมองที่แตกต่างของบุคคลและหน่วยงานในชุมชน เพื่อสร้าง คลังเนื้อหาและเรื่องราวในชุมชนที่สามารถนำมาออกแบบ จัดทำบทให้เหมาะสมกับการถ่ายทอดเรื่องราวใน รูปแบบต่างๆผ่านการผลิตและเผยแพร่สื่อออนไลน์

4 กิจกรรมร่วมผลิตสื่อสังคมออนไลน์ (Media production) เป็นกิจกรรมการเลือกเรื่องราว สิ่งแวดล้อมชุมชนมาร่วมวางแผนและออกแบบจัดทำบทเพื่อนำไปดำเนินกิจกรรมการผลิตเป็นสื่อให้เหมาะสมตรง ตามความสนใจและการใช้ประโยชน์ของกลุ่มเป้าหมาย ตลอดจนความสอดคล้องกับช่องทางการนำเสนอของ เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เลือกใช้

5 ร่วมประเมิน (Evaluation) เป็นกิจกรรมทบทวนและประเมินกระบวนการทำงานและผลผลิต ที่ร่วมกันสร้างสรรค์โดยเปิดช่องทางที่เหมาะสมให้สมาชิกได้ร่วมแสดงความคิดเห็น ให้ข้อเสนอแนะทั้งด้านตัว เนื้อหา รูปแบบการนำเสนอ และการมีส่วนร่วม ซึ่งสามารถทำได้เป็นระยะอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง

4. สิ่งแวดล้อมชุมชน เป็นทรัพยากรการเรียนรู้ในชุมชนที่รวมทุกสิ่งทั้งที่มนุษย์สร้างขึ้นและสิ่งที่ เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ ตลอดจนบุคคลและกลุ่มบุคคล เป็นชุมชนความรู้ทั้งประเภทฝังลึก (tacit) และความรู้ ประเภทชัดแจ้ง (explicit) ในหลากหลายมิติที่แตกต่างตามบริบทของชุมชน และมีความเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงไป ตามสภาพสังคม เช่น สังคมเมือง สังคมชนบท โดยแสดงลักษณะเฉพาะตัวที่มีคุณค่าความเป็นท้องถิ่นวิวัฒน์ (localization) ซึ่งเป็นต้นทุนที่มีความสำคัญในการมีส่วนร่วมจัดการความรู้ของชุมชนเพื่อนำไปต่อยอดเป็นความรู้ ในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ที่สามารถเชื่อมโยงไปสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อใช้ประโยชน์ต่อตนเอง ต่อชุมชนและในสังคมโลกาภิวัตน์ (Globalization)

5. สื่อสังคมออนไลน์ (social media) เป็นรูปแบบความรู้สิ่งแวดล้อมชุมชนที่เครือข่ายสมาชิกใน ชุมชนเป็นผู้เรียบเรียงเรื่องราวที่สนใจและเป็นประโยชน์นำมาจัดทำเนื้อหาเพื่อผลิตสื่อสังคมออนไลน์เผยแพร่ผ่าน social media platform ที่คนในชุมชนมีความคุ้นเคยในการใช้งาน เช่น Facebook YouTube Line โดยการ ประยุกต์เว็บไซต์และแอปพลิเคชันดังกล่าวนี้ให้เป็นพื้นที่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่สมาชิกใช้ประกอบกิจกรรมการ ผลิตสื่อร่วมกันของเครือข่ายผลิตสื่อในรูปแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมที่มีลักษณะเป็นชุมชนเสมือน และเป็นการสร้างกลไกการมีส่วนร่วมจัดการความรู้ผ่านการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้ผลิตสื่อที่ส่งสารไปยังผู้รับสาร ซึ่งเป็นกิจกรรมสื่อสารเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของสมาชิกพร้อมกับการเชื่อมต่อเครือข่ายการทำงานในกระบวนการ ผลิตสื่อสิ่งแวดล้อมชุมชน สมาชิกที่เข้ามาร่วมเครือข่ายสื่อออนไลน์นี้สามารถสลับบทบาทการเป็นผู้ผลิตและผู้ใช้ สื่อผ่านกิจกรรมสร้างสรรค์สื่อออนไลน์ได้ด้วยการแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็น และร่วมผลิต ร่วมประเมินหรือ ให้ข้อเสนอแนะต่างๆ ได้

โดยสรุป รูปแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชนเป็นพื้นที่จัดการความรู้ร่วมกันของชุมชนในรูปสื่อสังคมออนไลน์ที่เน้นการใช้ “เทคโนโลยีเครือข่าย” เป็นกลไกเชื่อมโยงการทำงานร่วมกันขององค์ประกอบการจัดการความรู้ โดยมีองค์ประกอบสำคัญ 5 ส่วนได้แก่ 1 เครือข่ายคน 2 เครือข่ายสังคมออนไลน์ 3 เครือข่ายกิจกรรมสร้างสรรค์สื่อออนไลน์ 4 ความรู้สิ่งแวดล้อมชุมชน 5 สื่อสังคมออนไลน์ โดยเป็นแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ที่มุ่งส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างต่อเนื่อง

อภิปรายผลการวิจัย

การศึกษากระบวนการเรียนรู้ในการจัดการความรู้เพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ร่วมกับชุมชนและสร้างรูปแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชน ผู้วิจัยได้สรุปประเด็นสำคัญเพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยและนำมาอภิปรายผล แบ่งออกเป็น 2 ประเด็น ดังนี้คือ

1. กระบวนการเรียนรู้ในการจัดการความรู้เพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมของชุมชน
2. รูปแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชน

1. กระบวนการเรียนรู้ในการจัดการความรู้เพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมของชุมชน

การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชนที่ศึกษานี้ ผู้วิจัยได้บูรณาการแนวคิดการจัดการความรู้และแนวคิดการมีส่วนร่วมเป็นฐานเพื่อการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์โดยใช้กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research) เป็นเครื่องมือในการสร้างกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันเพื่อให้ผู้เข้าร่วมปฏิบัติการทุกคนในชุมชนได้เรียนรู้ร่วมกับการลงมือปฏิบัติจริงในทุกขั้นตอนของการจัดการความรู้โดยมีเป้าหมายให้คนในชุมชนมีส่วนร่วมพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์บนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชนของตนเองอย่างแท้จริง โดยเฉพาะได้มีส่วนร่วมสะท้อนผลที่ได้รับจากการเรียนรู้ทุกกิจกรรมตลอดกระบวนการวิจัยอย่างต่อเนื่อง สอดคล้องกับแนวคิดของ Stringer (2007) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้ที่ดีที่สุดคือการได้กระทำ และวิธีการกระทำที่ดีที่สุดคือ การทำให้การเรียนรู้ในกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการเป็นการวิจัยที่ไม่แยกออกจากสิ่งที่ปฏิบัติ การเรียนรู้เกิดขึ้นควบคู่ไปกับการกระทำในทุกขั้นตอน ซึ่งเป็นการส่งเสริมคุณค่าของการนำศักยภาพที่แตกต่างกันของบุคคลมาเสริมพลังการมีส่วนร่วมเรียนรู้ได้อย่างเท่าเทียม

การจัดการความรู้เพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่กลุ่มผู้เข้าร่วมปฏิบัติการในชุมชนมีส่วนร่วมกำหนดขอบเขตและเป้าหมายการเรียนรู้ตามบริบท สภาพปัญหาและความต้องการของชุมชนเอง สอดคล้องกับสมชาย นำประเสริฐชัย (2553) ซึ่งได้กล่าวถึงกระบวนการจัดการความรู้ว่ามีความแตกต่างกันไปตามลักษณะการดำเนินการของแต่ละองค์กรและองค์ประกอบ

อื่นๆอีกหลายประการที่ทำให้องค์กรแต่ละองค์กรจำเป็นต้องพัฒนากระบวนการจัดการความรู้ขึ้นเป็นการเฉพาะของตนเอง กระบวนการจัดการความรู้ที่ผู้วิจัยได้ร่วมเรียนรู้กับชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด เพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม แบ่งเป็น 6 ขั้นตอนจากขั้นเตรียมการต่อเนื่องไปสู่ขั้นปฏิบัติการ ซึ่งเชื่อมโยงกันตามวัตถุประสงค์ข้อ 1 และวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 สามารถนำมาอภิปรายได้ดังนี้

1. ขั้นรวมคน ผลการวิจัยพบว่า การรวมคนในชุมชนเป็นขั้นตอนสำคัญที่ต้องเตรียมการเป็นขั้นตอนแรกในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม เนื่องจากคนเป็นกลไกหลักที่มีบทบาทริเริ่มและขับเคลื่อนทุกกิจกรรมการพัฒนา โดยเฉพาะอย่างยิ่งกระบวนการมีส่วนร่วมจัดการความรู้ซึ่งคนแต่ละคนเป็นแหล่งความรู้และประสบการณ์ รวมทั้งเป็นผู้สร้างความรู้และนำความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ คนจึงเป็นกลไกที่ผลักดันให้มีการสร้างความรู้ใหม่ๆ และเป็นความรู้ที่มีการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงเพื่อตอบสนองรองรับการใช้ประโยชน์ให้สอดคล้องทันกับสถานการณ์ ขั้นตอนการรวมคนในชุมชนครั้งนี้เริ่มจากความสมัครใจของครูทุกคนและคนในชุมชนที่เป็นแหล่งความรู้และมีความสนใจที่จะรวบรวมและเผยแพร่ความรู้ที่เป็นรากฐานสังคมและวัฒนธรรมจากภูมิรู้ของคนในชุมชนเองที่มีหลากหลายแตกต่างกันตามสภาพสิ่งแวดล้อมชุมชน โดยมีเป้าหมายร่วมกันในการสร้างเครือข่ายเชื่อมโยงความรู้หลากหลายมิติมาจัดระบบเป็นแหล่งเรียนรู้ชุมชนในรูปสื่อออนไลน์ เพื่อเป็นพื้นที่เรียนรู้ร่วมกันของคนและเครือข่ายในชุมชนบนอินเทอร์เน็ต

ในเบื้องต้นการเตรียมคนเพื่อร่วมกันจัดการความรู้ดำเนินการโดยผู้วิจัยได้ประสานหน่วยงานกศน. อำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด เนื่องจากเป็นหน่วยงานที่มีภารกิจสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยและเป็นผู้นำชุมชนที่มีศักยภาพในการเข้าถึงพื้นที่ รวมทั้งมีความสนใจการสร้างเครือข่ายจัดการความรู้ของสมาชิกในชุมชน การรวมคนเพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมครั้งนี้ได้รับความสนใจจากครูทุกคน อำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ดเป็นอย่างยิ่ง โดยครูทุกคน ทั้ง 15 ตำบล สมัครใจเข้าร่วมกิจกรรมอย่างแข็งขันและยังต้องการมีส่วนร่วมในฐานะเป็นกลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนเพื่อแสวงหาแนวทางลดปัญหาการขาดแคลนบุคลากรรับผิดชอบการจัดการแหล่งเรียนรู้ในชุมชน ซึ่งเป็นบทบาทและความรับผิดชอบโดยตรงของหน่วยงานกศน. นอกจากนี้ตัวครูทุกคนเอง ยังต้องการเรียนรู้และเพิ่มทักษะการใช้เทคโนโลยีเครือข่ายสังคมเพื่อขยายเครือข่ายความร่วมมือในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในชุมชนด้วยรูปแบบสื่อออนไลน์ที่มีคุณภาพและครอบคลุมความรู้หลากหลายมิติ การรวมคนที่สนใจเข้าร่วมจัดการความรู้เพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ในชุมชนจึงเป็นขั้นตอนเตรียมการลำดับแรกในกระบวนการวิจัยที่สอดคล้องกับแนวคิดของประทีป วีระพัฒนนิรันดร์ (2542) ซึ่งได้ให้ความสำคัญกับการรวมคนเป็นขั้นตอนสำคัญที่สุดในการจัดกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันในชุมชน การรวมคนสามารถทำได้หลายวิธีโดยควรเสนอแนวความคิดที่เป็นเป้าหมายของการรวมคนเพื่อให้เกิดพลังใจร่วมกันในการสร้างความร่วมมือ นอกจากนี้ผู้นำในชุมชนเป็นอีกหนึ่งเครื่องมือที่ใช้ในการรวมคนได้เช่นกัน โดยเป็นการเชื่อมความสัมพันธ์ทางสังคมที่สานเป็นพลังเครือข่ายย่อยๆ

ให้ขยายต่อไปได้อย่างกว้างขวาง การรวมคนเป็นเครือข่ายจึงเป็นสิ่งสำคัญในการสร้างความร่วมมือของชุมชนที่เป็นทั้งปัจจัยและเป้าหมายของการพัฒนาให้บรรลุผลสำเร็จ

2. **ขั้นสำรวจสิ่งแวดล้อมชุมชน** ผลการวิจัยพบว่า การสำรวจสิ่งแวดล้อมชุมชนอำเภอเมืองจังหวัดร้อยเอ็ด เป็นขั้นตอนเตรียมความรู้เพื่อการจัดการความรู้ โดยการเรียนรู้ต้นทุนจากบริบทของชุมชนทั้งจากแหล่งปฐมภูมิและทุติยภูมิทำให้ได้ข้อมูลความรู้องค์รวมเกี่ยวกับคนและสิ่งแวดล้อมในชุมชนซึ่งเป็นต้นทุนการจัดการความรู้ที่ชุมชนนำไปใช้ในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม สิ่งแวดล้อมชุมชนมีความหมายรวมคนและสิ่งแวดล้อมทุกมิติโดยเป็นต้นทุนทางเศรษฐกิจ ต้นทุนทางสังคม และต้นทุนทรัพยากรธรรมชาติ สอดคล้องกับทฤษฎีของบรูเนอร์ (Bruner, 1962) ที่ว่าการเรียนรู้เป็นการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมด้วยตนเอง ดังนั้นแต่ละคนจะมีประสบการณ์และพื้นฐานความรู้ที่แตกต่างกันอันเป็นผลจากการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่พบใหม่กับความรู้ที่มีอยู่เดิม การร่วมสำรวจสิ่งแวดล้อมชุมชนโดยคนในชุมชนเอง (insider) ยังมีส่วนทำให้ได้ข้อมูลเชิงลึกตรงตามประเด็นที่ต้องการศึกษา เนื่องจากคนในชุมชนย่อมคุ้นเคยและเข้าใจบริบทของชุมชนเองเป็นอย่างดี ข้อมูลที่ได้จึงตรงประเด็นและมีประโยชน์ต่อการวิเคราะห์สภาพปัญหา ความต้องการ รวมทั้งความรู้ส่วนที่มีอยู่และต้องแสวงหาเพิ่มเติมซึ่งเป็นแนวทางการพัฒนาแหล่งเรียนรู้จากมุมมองความรู้ของคนในชุมชนที่หลากหลายทั้งความรู้ประเภทชัดแจ้ง (explicit knowledge) และความรู้ประเภทฝังลึก (tacit) ที่ติดอยู่กับแต่ละบุคคล นอกจากนี้ยังได้เรียนรู้ประเด็นแฝงที่อยู่ในข้อมูลความรู้ดังกล่าว คือทัศนคติและการให้คุณค่าในสิ่งที่มีอยู่ในชุมชนซึ่งแสดงออกผ่านการให้ความคิดเห็นจากการสัมภาษณ์และการบรรยายคำตอบในเครื่องมือการวิจัยเชิงคุณภาพ การเข้าพื้นที่สำรวจสิ่งแวดล้อมโดยคนในชุมชนเองนี้เป็นการย้ำเตือนและกระตุ้นคนในชุมชนให้มองตนเองด้วยความตระหนักรู้ถึงการเป็นพลังชุมชนที่มีความสามารถและเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างความเข้มแข็งและสร้างสังคมความรู้ให้ชุมชน สอดคล้องกับแนวคิดของประเวศ วะสี (2548) ที่ให้ความสำคัญชุมชนโดยมีมุมมองชุมชนในแง่ของยุทธศาสตร์การพัฒนา รวมถึงสัมพันธ์ภาพในชุมชนที่ส่งผลต่อความร่วมมือในทุกด้าน การสำรวจและศึกษาสิ่งแวดล้อมชุมชนครั้งนี้บ่งชี้ถึงความเข้มแข็งในการจัดการตนเองที่เกิดจากการเรียนรู้ร่วมกันในชุมชนโดยพบวาทะส่วนต่างๆ และผู้นำชุมชนในอำเภอเมืองร้อยเอ็ดที่เป็นกลุ่มเป้าหมายในการให้ข้อมูลได้มีส่วนร่วมอย่างสำคัญทั้งในการร่วมเก็บข้อมูล ให้ข้อเสนอแนะและร่วมแสดงความคิดเห็นอย่างเต็มที่ทั้งด้วยการตอบแบบสอบถามและการให้สัมภาษณ์ ซึ่งชี้ให้เห็นถึงความพร้อมและความสมัครใจในการมีส่วนร่วมพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชน

3. **ร่วมคิดรวมประสบการณ์** ผลการวิจัยพบว่าขั้นตอนการร่วมคิดและรวมประสบการณ์เป็นการสร้างประสบการณ์ตรงร่วมกันของกลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนจากที่ได้รวบรวมข้อมูลผ่านการสำรวจสิ่งแวดล้อมชุมชนในหลายมิติทั้งจากแหล่งปฐมภูมิและทุติยภูมินำมาร่วมกันประชุมระดมสมอง ซึ่งไม่เพียงสมาชิกกลุ่ม

ปฏิบัติการวิจัยชุมชนจะมีโอกาสได้ร่วมเรียนรู้และแลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้กันเองภายในกลุ่ม ในขั้นนี้ยังเปิดโอกาสให้เครือข่ายชุมชนจากกลุ่มอาชีพต่างๆซึ่งเป็นผลจากการร่วมกันลงพื้นที่สำรวจข้อมูลในชุมชนได้เข้ามาร่วมเสริมข้อมูลความรู้และความคิดเห็นในการระดมสมองครั้งนี้ เป็นการขยายกลุ่มผู้สนใจโดยมีเครือข่ายชุมชนสมัครใจร่วมกิจกรรมการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ 5 กลุ่มได้แก่ กลุ่มบริหารจัดการขยะรีไซเคิล กลุ่มแม่บ้านพัฒนาอาชีพ กลุ่มเกษตรอินทรีย์ กลุ่มเรียนรู้การทำเกษตรผสมผสานและกลุ่มโฮมสเตย์ในโครงการนวัตวิถี

กิจกรรมการร่วมคิดรวมประสบการณ์ตามแนวทางนี้เป็นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ร่วมกันของกลุ่มสอดคล้องกับแนวทางการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential learning) ซึ่งผสมผสานกระบวนการกลุ่มและการเรียนรู้จากประสบการณ์ตามทฤษฎีรูปแบบการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ของ David Kolb ที่ได้คิดค้นวงจรการเรียนรู้ 4 ขั้นตอนภายใต้แนวคิดที่ว่าคนเรามีการเรียนรู้ตลอดเวลาหมุนเวียนสลับสับเปลี่ยนอย่างต่อเนื่องเป็นวงจร (Bedri, Frein and Dowling, 2017 : 4) ได้แก่ 1) ขั้นสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ ซึ่งสมาชิกในชุมชนได้ร่วมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ในบทบาทผู้ร่วมวิจัยชุมชนเจ้าของพื้นที่ซึ่งร่วมอยู่ในสถานการณ์จริงด้วยการลงมือรวบรวมข้อมูลต้นทุนความรู้จากสิ่งแวดล้อมในชุมชนและค้นหาสิ่งที่ต้องการเรียนรู้เพิ่มเติมเพื่อแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง 2) ขั้นสะท้อนการเรียนรู้ เป็นการร่วมตกผลึกความคิดจากการแสดงความคิดเห็นร่วมกันของสมาชิกในกลุ่ม โดยเฉพาะการต่อยอดเปลี่ยนแปลงแนวทางการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ของชุมชนจากรูปแบบเดิมที่เป็นแหล่งเรียนรู้ทางกายภาพที่ใช้อาคารสถานที่เป็นแหล่งความรู้ ไปเป็นรูปแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ที่เน้นการใช้พื้นที่บนระบบเครือข่ายเป็นพื้นที่แบ่งปันความรู้และประสบการณ์ของเครือข่ายชุมชนที่มีส่วนร่วมจัดการความรู้และสร้างสรรค์นวัตกรรมได้อย่างไม่จำกัด 3) ขั้นสรุปความคิดรวบยอด เป็นการสร้างแบบร่างกระบวนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม ซึ่งเป็นแนวคิดใหม่จากการสะท้อนผลการเรียนรู้ที่ร่วมกันสรุปเป็นผังความคิดเพื่อเป็นแนวทางนำไปประยุกต์ใช้ในขั้นตอนการลงมือปฏิบัติ และ 4) ขั้นประยุกต์ใช้ความรู้ เป็นการนำแบบร่างกระบวนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมไปประยุกต์ใช้ผ่านโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการผลิตสื่อออนไลน์เพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชน เป็นการเรียนรู้ที่ควบคู่กับการลงมือปฏิบัติที่ช่วยเพิ่มทั้งความรู้และคนที่มีความรู้ (knowledge worker) เนื่องจากแต่ละกิจกรรมในการอบรมเชิงปฏิบัติการดังกล่าวเน้นทักษะปฏิบัติและการร่วมสะท้อนปัญหาเพื่อกำหนดแนวทางและแผนปรับปรุงการเรียนรู้และการปฏิบัติในขั้นตอนต่อไปให้เป็นวงจรการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

4. ร่วมวางแผน ผลการวิจัยพบว่าขั้นร่วมวางแผนเป็นกิจกรรมหลังจากได้เตรียมคน เตรียมความรู้และเตรียมกระบวนการ โดยเป็นการเรียนรู้เพื่อร่วมกันจัดการความรู้ตามแบบร่างกระบวนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม ในขั้นนี้เป็นการลงรายละเอียดแบบร่างฯเพื่อร่วมกันขยายแนวคิดให้เป็นแผนปฏิบัติการซึ่งแม้สมาชิกแต่ละคนจะมีความรู้และประสบการณ์แตกต่างกันแต่ทุกคนมีส่วนร่วมกำหนดเป้าหมายตามศักยภาพ

ของตนในบทบาทที่เท่าเทียมกันโดยใช้แบบร่างกระบวนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมเป็นกรอบเชื่อมโยงแนวความคิดไปสู่แผนงานที่นำไปปฏิบัติร่วมกัน

การร่วมวางแผนเป็นขั้นตอนในกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการที่ผู้วิจัยให้ความสำคัญ เช่นเดียวกับแนวคิดของ Kimmis & Mc Taggart (1998) ที่เน้นถึงจุดเริ่มต้นของการทำงานจากการวางแผนในกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ โดยเฉพาะจากจุดนี้ได้นำไปสู่การสะท้อนผลการปฏิบัติงานร่วมกันอย่างต่อเนื่องเป็นแบบขดลวด (spiral of self-reflecting) เป็นวงจรการเรียนรู้เพื่อปรับแผนให้เป็นกระบวนการทำงานที่เหมาะสมในขั้นตอนต่อไป การวางแผนต้องกำหนดขึ้นโดยกลุ่มคนในพื้นที่วิจัยเป็นหลัก และแผนงานที่ร่วมกันกำหนดนี้ต้องสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามสถานการณ์ที่นักวิจัยและคนในชุมชนร่วมกันตัดสินใจ กิจกรรมนี้เป็นการให้คุณค่าคนในชุมชนเจ้าของพื้นที่ได้เกิดความภูมิใจและมั่นใจในความคิดและการกระทำที่ตนเองเข้ามามีส่วนร่วมแม้แต่ละคนจะมีความแตกต่างด้านพื้นฐานความรู้ ทักษะและโครงสร้างทางสังคม โดยมีฐานคิดที่เชื่อมั่นว่าคนแต่ละคนมีความสามารถในการเรียนรู้ และเป็นเหตุผลเชื่อมโยงกับการรวมคนในชุมชนให้เข้ามามีส่วนร่วมเริ่มตั้งแต่การวางแผนเพื่อเปิดโอกาสให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันโดยที่นักวิจัยจะไม่กำหนดกรอบไว้ตายตัว แต่ใช้ความยืดหยุ่นตามลักษณะชุมชนและใช้วิธีการเรียบง่ายที่คนในชุมชนคุ้นเคยและยอมรับ เน้นการวางแผนที่ยืดหยุ่นหลักประชาธิปไตยเพื่อเสริมพลังในการคิดและตัดสินใจร่วมกันโดยมุ่งความสำเร็จตามความต้องการที่ชุมชนกำหนดไว้

การวางแผนจัดการความรู้ร่วมกันครั้งนี้พบว่า สมาชิกส่วนใหญ่ยังขาดความรู้ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือจัดการความรู้ ซึ่งเป็นทักษะจำเป็นในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมที่ต้องแสวงหาความรู้เพิ่มเติม ซึ่งสมาชิกได้ร่วมกันวางแผนเพื่อฝึกทักษะการใช้เทคโนโลยีเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นพื้นฐานการทำงานร่วมกัน โดยจัดทำโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการการผลิตสื่อเพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชน เพื่อเสริมพลังการผลิตสื่อวิดีโอให้เป็นแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ซึ่งมีเป้าหมายให้สมาชิกได้ร่วมเรียนรู้ทักษะการทำงานร่วมกันในกระบวนการผลิตสื่อผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ การวางแผนจัดอบรมครั้งนี้เน้นการลงมือปฏิบัติจริงเพื่อสนองประโยชน์แก่ผู้ร่วมปฏิบัติโดยตรงโดยคำนึงถึงความเป็นไปได้และความพร้อมของชุมชนที่สามารถนำความรู้และทักษะไปใช้ประโยชน์ได้ตามวัตถุประสงค์ กิจกรรมครั้งนี้เน้นผลลัพธ์ที่กระบวนการผลิตมากกว่าผลงานที่ผลิตโดยได้วางแผนผลิตคลิปวิดีโอที่นำเสนอเนื้อหาสิ่งแวดล้อมชุมชนด้านสังคมและวัฒนธรรมเพื่อเผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์ประเภท Facebook Group และ YouTube ทั้งนี้การร่วมวางแผนเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้สมาชิกได้เรียนรู้ความสำคัญของการวางแผนและการปรับแผนในกระบวนการผลิตสื่อเพื่อให้สอดคล้องตามสภาพความเป็นจริงที่มีอยู่ของชุมชนทั้งด้านต้นทุนความรู้ อุปกรณ์และเทคโนโลยี ดัชนีที่สมาชิกได้ร่วมกันวางแผนจัดการความรู้ผ่านกระบวนการผลิตสื่อออนไลน์แบบมีส่วนร่วมนี้เมื่อพบว่าสมาชิกส่วนใหญ่ขาดความพร้อมในการจัดหาและใช้เครื่องคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊กเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้

รายบุคคล โดยต้องการเลือกใช้อุปกรณ์สมาร์ตโฟนเป็นหลักเนื่องจากเป็นอุปกรณ์ที่สมาชิกมีความคุ้นเคยใน การใช้งานและสามารถเข้าถึงได้ง่ายกว่าการใช้โน้ตบุ๊กที่มีสมาชิกเพียงบางส่วนเท่านั้นที่สามารถใช้งานได้ ทำให้ สมาชิกร่วมกันปรับแผนและรูปแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับเครื่องมือการใช้งานในกระบวนการผลิตสื่อออนไลน์ โดยยังคงตอบสนองเป้าหมายการเรียนรู้และการใช้ประโยชน์ได้จริงตรงตามความต้องการของสมาชิก

5. ร่วมปฏิบัติ ผลการวิจัยพบว่าขั้นตอนร่วมปฏิบัตินี้สมาชิกที่เป็นเครือข่ายจัดการความรู้ได้ลงมือ ปฏิบัติการจริงเพื่อร่วมกันสร้างแหล่งเรียนรู้ออนไลน์โดยพัฒนาแบบร่างกระบวนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ แบบมีส่วนร่วมซึ่งเป็นข้อสรุปที่ได้เรียนรู้ร่วมกันให้เป็นขั้นตอนปฏิบัติโดยอิงกรอบแนวคิดการจัดการความรู้และ การมีส่วนร่วมที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือสนับสนุนการปฏิบัติงานร่วมกัน เริ่มด้วยการลง รายละเอียดของแบบร่างฯ เพื่อวางแผนขั้นตอนปฏิบัติโดยยึดหลักการมีส่วนร่วมขององค์ประกอบการจัดการ ความรู้ 3 ส่วนเป็นสำคัญได้แก่ คนและความรู้ กระบวนการความรู้และเทคโนโลยี

กระบวนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมครั้งนี้ประกอบด้วยกลุ่มครูคน.เป็น กลุ่มเครือข่ายหลักในการจัดการความรู้เพื่อขับเคลื่อนกระบวนการร่วมกับผู้สนใจจากกลุ่มอาชีพในชุมชนที่สมัครใจ เข้ามาร่วมเรียนรู้ ในส่วนของกระบวนการความรู้ที่เป็นปฏิบัติการจัดการความรู้ร่วมกันในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ ได้แก่ “โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการการผลิตสื่อเพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อม ชุมชน” ซึ่งกลุ่มเครือข่ายได้ร่วมวางแผนกำหนดตารางการอบรมเพื่อเรียนรู้การผลิตสื่อออนไลน์โดยเน้นขั้นตอน การลงมือปฏิบัติและร่วมกำหนดเทคโนโลยีที่นำมาใช้ในการแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ ได้แก่ แอปพลิเคชันไลน์ เฟซบุ๊ก และยูทูป รวมทั้งโปรแกรมประยุกต์ที่ใช้ในการผลิตสื่อร่วมกับสมาร์ตโฟนและคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก

ในทุกขั้นตอนการลงมือผลิตสื่อออนไลน์เน้นการทำงานร่วมกันโดยใช้กระบวนการกลุ่มซึ่งแบ่ง สมาชิกออกเป็น 5 กลุ่มผลิต เฉลี่ยสัดส่วนของสมาชิกตามมิติความรู้ความสามารถและประสบการณ์ ทีมผลิตสื่อ ทุกกลุ่มประกอบด้วย 1) ผู้ให้เนื้อหาซึ่งเป็นผู้รู้ผู้ปฏิบัติจริงในกลุ่มอาชีพ 2) ผู้นำเสนอและออกแบบสื่อเพื่อถ่ายทอด เรื่องราวซึ่งมีครูคน.เป็นผู้รับผิดชอบหลัก และ 3) ผู้มีทักษะการใช้เทคโนโลยีเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยสมาชิก แต่ละกลุ่มได้ร่วมเลือกเนื้อหาที่นำมาผลิตสื่อเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมชุมชนด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นที่กลุ่มสนใจและมีผู้รู้ ผู้ปฏิบัติหรือมีประสบการณ์

การอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อการผลิตสื่อออนไลน์ที่ร่วมกันดำเนินการนี้มีจุดประสงค์เพื่อให้ สมาชิกได้เสริมพลังต่อยอดประสบการณ์การจัดการความรู้จากฐานความรู้เดิมไปสู่การใช้เทคโนโลยีการสื่อสารสอง ทางในลักษณะเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่นำมาเป็นเครื่องมือจัดการความรู้ผ่านกระบวนการผลิตสื่อออนไลน์ ซึ่ง สมาชิกในกลุ่มได้เพิ่มโอกาสการเรียนรู้เทคโนโลยีสมัยใหม่มาช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของกลไกในการจัดการความรู้ รวมทั้งได้ลงมือใช้งานอุปกรณ์และโปรแกรมประยุกต์ด้วยตนเองทำให้เกิดการเรียนรู้และสามารถเชื่อมโยงสร้าง

เครือข่ายการเรียนรู้ไปพร้อมกับการร่วมปฏิบัติงานจริงได้รวดเร็ว ช่วยตอบสนองความต้องการการเรียนรู้ให้เพิ่มพูนกว้างขวางและต่อเนื่องซึ่งสอดคล้องกับวิสัยทัศน์การปฏิรูปการศึกษาไทยในทศวรรษที่สอง (2552-2561) ที่กำหนดให้ “คนไทยได้เรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพ” โดยเน้นการปฏิรูป 3 เรื่องได้แก่ คุณภาพการศึกษาและการเรียนรู้ โอกาสทางการศึกษาที่เปิดโอกาสการเข้าถึงการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพ และการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วนของสังคม รูปแบบการสร้างทักษะการเรียนรู้ในทศวรรษที่ 21 จึงเน้นการเรียนรู้ร่วมกันมากกว่าการเรียนรู้เฉพาะตัว (Individual Learning) เป็นการเรียนรู้เพื่อแบ่งปันช่วยเหลือเกื้อกูลกันและยังส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อการมีส่วนร่วมพัฒนาแหล่งเรียนรู้ให้มีคุณภาพอย่างต่อเนื่อง

6. ร่วมประเมินและปรับปรุง ผลการวิจัยพบว่าการร่วมประเมินผลเป็นขั้นตอนสำคัญในทุกกิจกรรมของกระบวนการมีส่วนร่วมจัดการความรู้ที่มีผลต่อการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์อย่างต่อเนื่อง เนื่องจากการสรุปผลที่ไม่สิ้นสุดแต่เป็นการแสดงข้อมูลย้อนกลับจากกิจกรรมแต่ละกิจกรรมที่ผ่านพ้นไปเพื่อส่งต่อให้เกิดแนวทางการแก้ไขปรับปรุงและพัฒนาเทคโนโลยีที่เป็นองค์ประกอบการจัดการความรู้ให้สามารถปฏิบัติงานร่วมกันได้อย่างราบรื่น ได้แก่ 1) คนและเครือข่ายคนในชุมชนออนไลน์ซึ่งเป็นกลไกริเริ่มในการสร้างความรู้และนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ การประเมินส่วนนี้เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการผลิตสื่อร่วมกันและคุณภาพของสื่อออนไลน์ที่เป็นผลงานที่ผลิตขึ้น โดยพฤติกรรมและทักษะของคนที่เกี่ยวข้องในชุมชนออนไลน์เป็นกลไกสำคัญที่ช่วยเพิ่มศักยภาพการเรียนรู้ของคนในชุมชนไม่ว่าทักษะด้านการสร้างเนื้อหาที่เหมาะสมต่อการนำไปใช้ประโยชน์ของสังคม และทักษะการสื่อสารสร้างความสัมพันธ์ และทักษะการใช้เทคโนโลยีเครือข่ายเพื่อส่งเสริมการสื่อสารข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพ 2) กระบวนการผลิตสื่อออนไลน์เป็นการประเมินกลไกการบริหารจัดการทีมงานโดยการจัดการกลุ่มที่ต้องคำนึงถึงความสามารถ ศักยภาพและประสบการณ์ที่ส่งเสริมการทำงานร่วมกัน การใช้ทรัพยากรร่วมกันในขั้นตอนการผลิตสื่อออนไลน์เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ของชุมชน และความยืดหยุ่นต่อการจัดการปัญหาอุปสรรคในการทำงาน 3) เครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นการประเมินกลไกด้านเทคโนโลยีที่ใช้สนับสนุนการสื่อสารสองทางเพื่อเชื่อมต่อและถ่ายโอนข้อมูลในรูปแบบต่างๆให้สอดคล้องกับบริบทของชุมชน

ผู้วิจัยและกลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชนได้กำหนดแนวทางประเมินผลการเรียนรู้ร่วมกันโดยใช้เทคนิคของกระบวนการกลุ่มในการประเมินกระบวนการปฏิบัติงานแต่ละขั้นตอน โดยกำหนดกิจกรรมทบทวนหลังปฏิบัติงาน (After Action Review) หรือ AAR เพื่อให้ผู้เข้าอบรมแต่ละกลุ่มได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างการทำงานในบรรยากาศไม่เป็นทางการเพื่อทบทวนปัญหาและผลสำเร็จและนำไปเป็นบทเรียนในการปรับปรุงวิธีการปฏิบัติให้ราบรื่นและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ซึ่งพบว่า การร่วมประเมินในรูปแบบการทบทวนประสบการณ์และปัญหาจากการปฏิบัติจริงในลักษณะนี้ทำให้สมาชิกมีทัศนคติที่ดีต่อการพูดถึงปัญหาที่เกิดขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการร่วมแบ่งปันความรู้สึกที่มีต่อข้อผิดพลาดต่างๆ ที่สมาชิกทุกกลุ่มต่างแสดงให้เห็นว่าการนำปัญหามาเปิดเผยเป็น

เรื่องดีที่ช่วยป้องกันมิให้สมาชิกกลุ่มอื่นเกิดข้อผิดพลาดซ้ำ การร่วมประเมินด้วยวิธีทบทวนหลังปฏิบัติงานลักษณะนี้พบว่า สมาชิกมีความรับผิดชอบต่อปัญหาและความผิดพลาดร่วมกันเป็นทีมมากกว่าการกล่าวโทษบุคคลใดบุคคลหนึ่ง ซึ่งช่วยสร้างบรรยากาศการมีส่วนร่วมเพื่อหาทางออกในแนวทางสร้างสรรค์ร่วมกัน นอกจากนี้ในขั้นตอนสุดท้ายของกระบวนการผลิตสื่อสมาชิกได้ร่วมสรุปและประเมินสื่อออนไลน์ที่แต่ละกลุ่มผลิตขึ้นโดยใช้การวิพากษ์ข้ามกลุ่มตามหัวข้อที่กำหนดเพื่อให้เกิดมุมมองในมิติที่แตกต่างและสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่บรรลุเป้าหมายของการร่วมประเมินเป็นอย่างดี เนื่องจากสมาชิกทุกคนที่เข้าร่วมอบรมมีความคุ้นเคยกับการสะท้อนผลการปฏิบัติงานแบบ AAR และมีทัศนคติเชิงบวกต่อการวิเคราะห์ปัญหา รวมทั้งมีการให้ข้อเสนอแนะในมุมมองที่สร้างสรรค์ต่อกลุ่มมากขึ้น ทั้งนี้วิธีการประเมินกระทำทั้งแบบเผชิญหน้าและแบบออนไลน์ควบคู่กัน

2 รูปแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชน

รูปแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชนที่ศึกษาและพัฒนาขึ้นนี้เป็น การสังเคราะห์สรุปกระบวนการจัดการความรู้ของชุมชนในการมีส่วนร่วมพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์บนฐาน สิ่งแวดล้อมชุมชน ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชนเป็น การจัดการความรู้ครอบคลุมรูปแบบการเรียนรู้ตลอดชีวิตโดยใช้เทคโนโลยีเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นกลไก เชื่อมโยงเครือข่ายการมีส่วนร่วมขององค์ประกอบการจัดการความรู้เพื่อสร้างพื้นที่ความรู้ร่วมกันบนอินเทอร์เน็ตใน รูปสื่อออนไลน์ โดยเป็นการยกระดับความสามารถจัดการความรู้ของชุมชนที่เน้นการมีส่วนร่วมพัฒนาแหล่งเรียนรู้ โดยอาศัยสิ่งแวดล้อมชุมชนเป็นฐานการจัดการความรู้ทั้ง 2 ประเภทได้แก่ ความรู้ฝังลึกและความรู้ชัดแจ้ง เป็น การสร้างคุณค่าของความรู้สิ่งแวดล้อมชุมชนที่มีความเป็นท้องถิ่นวิวัตน์ (Localization) แสดงถึงอัตลักษณ์ที่ เฉพาะเจาะจงซึ่งเป็นต้นทุนการพัฒนาองค์ความรู้จากฐานรากของสังคมให้สามารถนำไปปรับปรุงและต่อยอดเพื่อ เชื่อมต่อกับความเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงของความรู้ในกระแสโลกาวิวัตน์ (Globalization) สอดคล้องกับประเวศ วัชรสี (2557) ที่ กล่าวว่า การอภิวัดการณ์การเรียนรู้เป็นพลังที่ยิ่งใหญ่ในการเปลี่ยนแปลงประเทศ การเรียนรู้ที่กว้างขวาง ขึ้นก่อให้เกิดพลังแก่ชีวิตและสังคมอย่างไม่มีข้อจำกัด รวมทั้งได้ให้ความสำคัญกับการปฏิรูปการศึกษาที่ต้องใช้พื้นที่ เป็นตัวตั้ง ซึ่งหน่วยของการปฏิรูปการศึกษาหมายถึงชุมชน ท้องถิ่น จังหวัด โดยเน้นพลังการมีส่วนร่วมของทุกฝ่าย ไม่เฉพาะครู บุคลากรการศึกษา เพราะการเรียนรู้ไม่ได้จำกัดอยู่ที่ครูกับนักเรียนและห้องเรียน แต่ต้องเปิดพื้นที่ การเรียนรู้ให้กว้างขวางโดยระดมทรัพยากรและการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน สอดคล้องกับแนวคิดการจัด การศึกษาเชิงพื้นที่ของจุฬารัตน์ มาเสถียรวงศ์ (2560) ได้ย้ำถึงการมีส่วนร่วมของภาคส่วนต่างๆ ที่จะต้องร่วมจัด การศึกษาและพัฒนาแหล่งเรียนรู้ให้มิเพียงพอ เพื่อให้การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ตลอดเวลา ไม่ได้จำกัดอยู่ในสถานศึกษา เรียนรู้ได้ทุกช่วงชีวิต ทุกที่ทุกเวลา เพื่อจัดการความรู้จากการนำภูมิปัญญามาประยุกต์กับองค์ความรู้ใหม่ๆ เพื่อใช้

สร้างงาน สร้างผลผลิต นวัตกรรม สร้างชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีให้ตนเองและสังคม เป็นการเรียนรู้ที่เกิดประโยชน์ต่อการพัฒนาเศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อมเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน ซึ่งสอดคล้องกับเรณูมาศ กุละศิริมาและคณะ (2557) ที่ได้ศึกษาแนวทางการจัดการความรู้เพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตของชุมชนโดยใช้เครือข่ายการเรียนรู้ของชุมชนที่ให้ศูนย์การเรียนรู้ชุมชนเป็นแหล่งการเรียนรู้ที่ชุมชนได้ใช้ในการจัดกิจกรรมต่างๆอย่างต่อเนื่อง โดยเน้นความร่วมมือจากทุกภาคส่วนที่ทำให้เกิดเครือข่ายแหล่งการเรียนรู้ชุมชนที่มีการจัดการความรู้อย่างเป็นระบบ

องค์ประกอบของรูปแบบ ผลการวิจัยพบว่าแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชนมีองค์ประกอบ 5 ส่วนที่เชื่อมโยงกลไกการมีส่วนร่วมจัดการความรู้ที่ประยุกต์เทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้เป็นเครื่องมือสร้างเครือข่ายการมีส่วนร่วมและใช้สิ่งแวดล้อมของชุมชนเป็นฐานในการจัดการความรู้ ได้แก่

1 เครือข่ายคน (People Network) เป็นกลไกหลักที่มีส่วนสำคัญต่อการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ เนื่องจากกระบวนการจัดการความรู้ขับเคลื่อนได้จากกิจกรรมของคนที่กระทำต่อความรู้ การพัฒนาคนให้มีทัศนคติต่อการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นต่อเนื่องตลอดช่วงชีวิตจึงเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ให้ตอบสนองการใช้ประโยชน์ได้ตรงตามความต้องการและสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงของชุมชน ประสบการณ์ที่คนมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมทำให้เกิดการเรียนรู้และสั่งสมเป็นแหล่งความรู้ที่ฝังอยู่ในแต่ละคน การรวมคนเป็นการสร้างเครือข่ายทางสังคมที่เชื่อมโยงความรู้ที่เป็นต้นทุนของกระบวนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ โดยเป็นพลังความร่วมมือในการสร้างสรรค์ความรู้และประสบการณ์การจัดการแหล่งเรียนรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการรวมสมาชิกในชุมชนที่มีความหลากหลายทั้งเพศ วัย อาชีพ เข้ามามีส่วนร่วมเป็นเครือข่ายจัดการความรู้และแหล่งเรียนรู้ก็ยิ่งมีส่วนขยายขอบเขตความรู้ให้กว้างขวางและสร้างมุมมองของความเท่าเทียมในการเรียนรู้และสร้างความรู้ที่เกิดขึ้นได้ในทุกบริบทของชุมชน สอดคล้องกับบุญล นีราทร (2543) ได้กล่าวถึงการศึกษาเหตุผลในการสร้างเครือข่ายทางสังคมที่มีหลายประการ ได้แก่ การมีกลุ่มเพื่อนทำงาน ทำกิจกรรมร่วมกัน การประหยัด และการได้เรียนรู้ประสบการณ์ร่วมกัน และความเต็มใจที่จะร่วมเป็นเครือข่าย การรวมเครือข่ายพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ครั้งนี้นอกจากการรวมคนโดยวิธีการสื่อสารแบบดั้งเดิมแล้ว ยังเป็นการผสมผสานโลกจริงและโลกเสมือนด้วยช่องทางการสื่อสารผ่านเทคโนโลยีเครือข่ายสังคมในการเชื่อมโยงคนและกลุ่มคนเข้าร่วมเป็น “เครือข่ายชุมชนออนไลน์” หรือชุมชนเสมือนซึ่งเพิ่มศักยภาพการสื่อสารเพื่อเชื่อมโยงผู้สนใจและสมัครใจเข้าร่วมกิจกรรมการจัดการความรู้ได้กว้างขวางและรวดเร็วยิ่งขึ้น

2 เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) ผลการวิจัยพบว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นกลไกสนับสนุนการมีส่วนร่วมจัดการความรู้ด้านเทคโนโลยีที่เป็นเครื่องมือให้บริการสื่อสารเชื่อมโยงข้อมูลผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Social Network Service : SNS) เป็นแพลตฟอร์มที่บริการการสื่อสารสองทางโดยเน้น

การแลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้รูปแบบต่างๆ ในกลุ่มเครือข่ายที่มีความสนใจร่วมกัน และเป็นพื้นที่สร้างสรรค์กิจกรรมเรียนรู้ร่วมกันในลักษณะชุมชนเสมือนที่ให้บริการในแตกต่างกันตามรูปแบบความต้องการในการใช้งาน เช่น

Line เป็น Application ที่นำมาใช้เพื่อสื่อสารในกลุ่มผู้สร้างสรรค์และผลิตสื่อออนไลน์ และนอกจากนั้นยังใช้เพื่อการส่งข้อมูลรูปแบบต่างๆภายในกลุ่มเพื่อให้สามารถเชื่อมต่อการทำงานร่วมกันได้สะดวก รวดเร็วและประหยัด

Facebook group เป็นเว็บไซต์ประเภทเครือข่ายสังคมที่นำมาใช้สร้างพื้นที่เรียนรู้และจัดการความรู้ร่วมกันในรูปแบบชุมชนเสมือนเพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ที่เป็นแหล่งรวมเครือข่ายคนและเครือข่ายความรู้ของชุมชน

YouTube เป็นบริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่นำมาใช้ “เผยแพร่ผลงานวิดีโอคลิป” ที่ร่วมกันผลิตและแบ่งปันไฟล์วิดีโอบนอินเทอร์เน็ตเพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ที่เสนอสารสนเทศสิ่งแวดล้อมชุมชน

ผลการวิจัยครั้งนี้พบว่าคนในชุมชนอำเภอเมืองส่วนใหญ่มีความคุ้นเคยกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ 3 ประเภทนี้ โดยเฉพาะการใช้ Line ในกลุ่มคนทุกวัยที่ใช้อินเทอร์เน็ตจะใช้เพื่อติดต่อสื่อสารสนทนากันเป็นประจำวัน สอดคล้องกับการศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของจุฑารัตน์ ศราวณะวงศ์ (2560) ที่สำรวจการประยุกต์ใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์พบว่าประเภทของแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้มากที่สุด คือ Line YouTube Facebook และส่วนใหญ่ใช้งานผ่านสมาร์ตโฟนและใช้เพื่อทำงานกลุ่ม นอกจากนี้สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์หรือ ETDA ได้จัดโครงการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ปี 2556 พบว่าปี 2562 คนไทยใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยวันละ 10 ชั่วโมง 22 นาที เพิ่มขึ้น 17 นาทีจากปี 2561 โดยกลุ่ม Gen Y (19-38 ปี) ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดติดต่อกัน 5 ปีซ้อน โดยมีชั่วโมงการใช้อินเทอร์เน็ตอยู่ที่ 10 ชั่วโมง 36 นาที รองลงมาได้แก่ Gen Z (ต่ำกว่า 19 ปี) อยู่ที่ 10 ชั่วโมง 35 นาที ส่วน Baby Boomer (55-73 ปี) อยู่ที่ 10 ชั่วโมง และ Gen X (39-54ปี) อยู่ที่ 9 ชั่วโมง 49 นาที ตามลำดับ และ Social Media ประเภท YouTube Line และ Facebook ยังคงเป็น 3 แพลตฟอร์มอันดับต้นๆ ของคนไทย โดยการใช้งาน LINE YouTube และ Facebook มีจำนวนที่ไม่แตกต่างกันมากนักใน Gen Y และ X

3 เครือข่ายกิจกรรมสร้างสรรค์สื่อออนไลน์ (Media content creating network) ผลการวิจัยพบว่า เป็นกลไกด้านการจัดการกระบวนการความรู้ในรูปแบบการมีส่วนร่วมกิจกรรมสร้างสรรค์และผลิตสื่อออนไลน์ โดยเน้นบทบาทการมีส่วนร่วมจัดการความรู้ที่มีระบบการทำงานในการผลิตที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบทั้ง 3 องค์ประกอบในลักษณะของเครือข่ายได้แก่ 1) เครือข่ายคนซึ่งเป็นผู้ขับเคลื่อนกิจกรรมการสร้างสรรคผลิตสื่อ 2) เครือข่ายการบริหารจัดการความรู้ที่บูรณาการหลอมรวมและจัดระบบความรู้ที่มีอยู่บน “พื้นที่จริง” ผ่าน

กระบวนการผลิตเพื่อสร้าง “พื้นที่เรียนรู้เสมือน” และ3) เทคโนโลยีเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่รองรับสนับสนุนการสร้างความรู้ของชุมชน โดยเป็นการทำกิจกรรมการจัดการความรู้ร่วมกันในรูปแบบเครือข่ายของกระบวนการผลิตสื่อออนไลน์ ซึ่งแต่ละกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการผลิตสื่อออนไลน์ไม่จำเป็นต้องดำเนินงานตามลำดับขั้นตอน (linear) และเป็นการผลิตสื่อผ่านเทคโนโลยีเครือข่ายที่มีอุปกรณ์และโปรแกรมประยุกต์ที่อำนวยความสะดวกให้ผู้ใช้งานสามารถร่วมกันทำงานในรูปแบบเครือข่ายการมีส่วนร่วมบนพื้นที่ใช้งานผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งแต่ละกิจกรรมสามารถกระทำไปพร้อมๆกันหรือสลับลำดับก่อนหลัง (non-linear) ได้ต่างที่ ต่างเวลาตามความเหมาะสมตามสถานการณ์ และตามศักยภาพของผู้มีส่วนร่วมผลิตในเครือข่าย รวมทั้งทำให้มีการเรียนรู้ ถ่ายทอดความรู้ใหม่ๆและแลกเปลี่ยนวิธีการและเทคนิคต่างๆในกระบวนการผลิตสื่อออนไลน์ให้ทันสมัยอย่างต่อเนื่อง สามารถเสริมพลัง เติมเต็มความถนัด เพิ่มศักยภาพและความเชี่ยวชาญที่แตกต่างหลากหลายของสมาชิกในเครือข่าย เป็นกระบวนการความรู้ที่สมาชิกได้ร่วมแบ่งปันทรัพยากรการผลิตเพื่อใช้ประโยชน์ร่วมกันบนแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียอย่างสร้างสรรค์และสมบูรณ์

4 ความรู้สิ่งแวดล้อมชุมชน ผลการวิจัยพบว่าสิ่งแวดล้อมชุมชนเป็นฐานทรัพยากรการเรียนรู้ โดยรวมทุกสิ่งทั้งที่มนุษย์สร้างขึ้นที่จับต้องได้เช่น อาคารบ้านเรือน และจับต้องไม่ได้ เช่น ศิลปะ วัฒนธรรม ประเพณี ระบบเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ ตลอดจนบุคคลและกลุ่มบุคคลเช่นผู้นำชุมชน เกษตรกร ประชาชนชาวบ้าน เป็นต้น สิ่งต่างๆเหล่านี้ประกอบขึ้นเป็นชุมชนซึ่งเป็นชุมชนความรู้ทั้งประเภทฝังลึก (tacit) และความรู้ประเภทชัดแจ้ง (explicit) ในหลากหลายมิติที่แตกต่างตามบริบทของชุมชน และมีความเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพสังคม เช่น สังคมเมือง สังคมชนบท โดยแสดงลักษณะเฉพาะตัวที่มีคุณค่าความเป็นท้องถิ่นภูมิลักษณ์ (localization) ซึ่งเป็นต้นทุนในการมีส่วนร่วมจัดการความรู้ของชุมชนโดยเฉพาะในส่วนของเนื้อหาสาระเพื่อนำไปพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์โดยคนในชุมชนมีส่วนร่วมสร้างความรู้ รวบรวม แลกเปลี่ยนเรียนรู้และเผยแพร่ให้เกิดองค์ความรู้ที่ก้าวไปสู่นวัตกรรมเชื่อมต่อไปสู่โลกาภิวัตน์ สอดคล้องกับเสาวรส ไพจิตร(2556) ได้ศึกษาแนวทางการจัดการความรู้เพื่อสืบสานอาชีพท้องถิ่นของกลุ่มสตรีทำผ้าปาเต๊ะ จังหวัดกระบี่ เนื่องจากชุมชนมีการนุ่งผ้าปาเต๊ะเป็นประจำในชีวิตประจำวัน เป็นการสืบทอดจากบรรพบุรุษมาหลายชั่วอายุจนสร้างความรู้ที่ถ่ายทอดต่อกันเป็นองค์ความรู้ในการทำลวดลายผ้าจากธรรมชาติและวิถีชีวิตของคนในชุมชน ซึ่งเป็นแหล่งเรียนรู้ที่คนในชุมชนใช้เป็นพื้นที่ถ่ายทอดและแลกเปลี่ยนความรู้ รวมทั้งมีการสาธิตวิธีการให้ชมเพื่อให้คนในชุมชนนำไปใช้ประโยชน์

5 สื่อสังคมออนไลน์ ผลการวิจัยพบว่าสื่อสังคมออนไลน์หรือ social media เป็นแหล่งเรียนรู้สารสนเทศสิ่งแวดล้อมชุมชนที่เครือข่ายคนในชุมชนมีส่วนร่วมสร้างสรรค์ผลิตเนื้อหาที่ผ่านกิจกรรมการจัดการความรู้ให้อยู่ในรูปสื่อวิดีโอสั้นบนแพลตฟอร์มเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยมีลักษณะเป็นสื่อสองทางที่ตัวสื่อเป็นทั้ง

สารที่นำเสนอเนื้อหาสาระ และเป็นพื้นที่สื่อสารแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อให้สมาชิกมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์เนื้อหา (collaborative) ได้ทั้งในฐานะผู้ส่งสารและผู้รับสารผ่านอินเทอร์เน็ต สื่อออนไลน์เป็นสื่อที่เครือข่ายทุกคนสามารถเป็นผู้สร้างเนื้อหาบนสื่อสังคมออนไลน์ได้เอง (User Generate Content) ซึ่งปัจจุบันมีชื่อเรียกผู้ที่ทำบทบาทนี้ว่า content creator โดยไม่จำกัดว่าจะต้องเป็นผู้ผลิตหรือผู้ดูแลเว็บไซต์ ซึ่งการที่ผู้ใช้งานสามารถเข้ามาสร้างเนื้อหาได้เองนี้ ทำให้มีการสร้างสรรค์เนื้อหาเป็นสื่อออนไลน์เกิดขึ้นเป็นจำนวนมาก ช่วยลดปัญหาการขาดแคลนบุคลากรทำหน้าที่รับผิดชอบดูแลจัดการแหล่งเรียนรู้ โดยเฉพาะปัจจุบันมีการใช้งานอินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์คอมพิวเตอร์พกพาประเภทสมาร์ตโฟนและแท็บเล็ตเพิ่มขึ้นทำให้เกิดกลุ่มเครือข่ายผู้ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์เพิ่มขึ้นตามไปด้วย โดยเป็นช่องทางให้เกิดการเรียนรู้และขยายเครือข่ายการเรียนรู้ต่อเนื่องตลอดชีวิต โดยเฉพาะสามารถต่อยอดเพื่อใช้ประโยชน์ต่อการพัฒนาความรู้ควบคู่กับการสร้างรายได้และพัฒนาเศรษฐกิจของชุมชน สอดคล้องกับสุภกิจ หงาภา (2561) ได้ศึกษาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงเกษตร จังหวัดเพชรบูรณ์พบว่าเกษตรกรในจังหวัดเพชรบูรณ์มีพื้นฐานการใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยเฉพาะ Line และ Facebook โดยเป็นการใช้งานเพื่อบอกเล่าเรื่องราวความเป็นมาของผลผลิต ความรู้ด้านการเกษตร การจัดกิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงเกษตร รวมทั้งได้เสนอแนะให้ทุกภาคส่วนเข้ามามีบทบาทส่งเสริมการรวมกลุ่มเพื่อจัดการกิจกรรมด้านต่างๆให้เกิดการขับเคลื่อนกลไกการพัฒนาชุมชนได้อย่างสอดคล้อง

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์คือ การพัฒนาโครงข่ายระบบบริการการสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตให้ครอบคลุมทั่วทุกพื้นที่เพื่อเป็นปัจจัยรองรับการเข้าถึงเทคโนโลยีระบบเครือข่ายในชุมชน ซึ่งเป็นกลไกสำคัญที่สนับสนุนการมีส่วนร่วมในการจัดการความรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อรวมความรู้สิ่งแวดล้อมชุมชนให้เป็นแหล่งเรียนรู้ออนไลน์อย่างต่อเนื่อง ดังนั้นภาครัฐและภาคส่วนในชุมชนจึงมีส่วนสำคัญในการร่วมมือกันดำเนินการขยายพื้นที่บริการโครงข่ายอินเทอร์เน็ตให้สามารถเชื่อมต่อได้กว้างขวางและลดอัตราค่าใช้จ่ายการให้บริการเครือข่ายเพื่อส่งเสริมการเข้าถึงความรู้ให้เกิดประสิทธิผลและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น นอกจากนี้การเสริมพลังในการจัดการความรู้ของชุมชนผ่านสื่อสังคมให้แก่กลุ่มต่างๆอย่างต่อเนื่องยังเป็นปัจจัยสำคัญและเป็นบทบาทของทุกภาคส่วนที่ต้องร่วมกันกำหนดเป้าหมายและวางแผนการจัดการแหล่งเรียนรู้ออนไลน์เพื่อให้เป็นฐานข้อมูลและคลังความรู้ชุมชนที่สามารถนำไปสร้างนวัตกรรมที่เกิดประโยชน์ในการพัฒนาสังคมและเศรษฐกิจได้อย่างจริงจัง

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไปคือ การพัฒนาเครือข่ายในการสร้างแหล่งเรียนรู้ออนไลน์เพื่อเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นในกลุ่มผู้สูงอายุในระดับจังหวัด