



รายงานการวิจัย
เรื่อง

การพัฒนารูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชน
การเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษา
ในเขตภาคกลางตอนล่าง

Development of a Model for Knowledge Management of Local
Wisdom via Virtual Learning Community for Instructional
Management at the Primary Education Level in the Lower
Central Region

โดย
รองศาสตราจารย์ ดร.ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ

การวิจัยครั้งนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ
ประจำปีงบประมาณ 2558

ชื่อเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

ชื่อผู้วิจัย รองศาสตราจารย์ ดร.ทวิวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ

ปีที่แล้วเสร็จ 2561

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) สำรวจสภาพ ปัญหา และความต้องการด้านการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง (2) พัฒนารูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นฯ (3) ศึกษาผลลัพธ์ของการใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นฯ และ (4) ประเมินคุณภาพรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นฯ

การวิจัยนี้แบ่งออกเป็น 4 ระยะ ได้แก่ ระยะที่ 1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ได้แก่ ครูประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง จำนวน 376 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบโควตา เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ แบบสอบถามสภาพ ปัญหา และความต้องการด้านการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นฯ การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระยะที่ 2 ประชากรที่ใช้ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญในการประชุมกลุ่มจำนวน 12 คน เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ แนวการสัมภาษณ์แบบสนทนากลุ่ม ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เนื้อหา ระยะที่ 3 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ได้แก่ (1) ครูประถมศึกษาในจังหวัดสุพรรณบุรี และจังหวัดนครปฐม จำนวน 100 คน จาก 20 โรงเรียน (2) นักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5 ในเขตภาคกลางตอนล่าง จำนวน 200 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง (2) แผนการจัดการเรียนรู้ (3) แบบทดสอบแบบคู่ขนาน (4) แบบสอบถามความคิดเห็นของครูประถมศึกษาที่ใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นฯ และ (5) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนประถมศึกษาที่ใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นฯ และระยะที่ 4 ประชากรที่ใช้ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นฯ จำนวน 3 คน เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ แบบประเมินคุณภาพของรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นฯ ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยปรากฏดังนี้

1. ผลการสำรวจสภาพ ปัญหา และความต้องการด้านการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นฯ พบว่า (1) ครูใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นฯ โดยภาพรวมในระดับมากที่สุด โดยกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม มีการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการเรียนการสอน และมีกรนำภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านปรัชญา ศาสนาและประเพณีมาใช้มากที่สุด (2) ครูมีปัญหาการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นฯ โดยภาพรวมในระดับมาก โดยครูมีปัญหาด้านวัฒนธรรมการจัดการความรู้ และ (3) ครูมีความต้องการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นฯ โดยภาพรวมในระดับมาก โดยครูต้องการทราบบทบาทของบุคคลที่เกี่ยวข้องในการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอน

2. ผลการพัฒนารูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นฯ พบว่า รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นฯ ครอบคลุม 2 ส่วนหลัก ได้แก่ (1) องค์ประกอบ มี 6 องค์ประกอบ ได้แก่ สมาชิกของชุมชน กิจกรรมของชุมชน ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น เทคโนโลยีสนับสนุน ปัจจัยการสร้างความรู้ และการวัดและประเมินผล และ (2) ขั้นตอนการจัดการความรู้ มี 6 ขั้นตอน ได้แก่ การเตรียมการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง การจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง การสร้างความรู้และจัดเก็บความรู้ การสร้างต้นแบบการปฏิบัติที่ดี และรับรองความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น การนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปปฏิบัติในสถานศึกษา และการสรุปและประเมินผลการจัดการความรู้

3. ผลการศึกษาผลลัพธ์ของการใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นฯ พบว่า (1) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนที่ใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่ศึกษาด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (2) ครูประถมศึกษามีความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นฯ โดยภาพรวมในระดับมาก โดยสมาชิกของชุมชนควรทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นให้กับเพื่อนสมาชิก กิจกรรมของชุมชนใช้เป็นกิจกรรมที่ครูมีโอกาสพัฒนาวิธีการสอนของครูให้มีประสิทธิภาพ โดยนิทานพื้นบ้านเป็นองค์ความรู้ที่สามารถนำมาเป็นประเด็นในการจัดการความรู้ โดยใช้ห้องความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการจัดการเรียนการสอนของครู ทั้งนี้การสร้างความสัมพันธ์ของสมาชิกของชุมชนเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการแลกเปลี่ยนความรู้ และด้านการวัดและประเมินผล ควรให้ผลย้อนกลับที่เป็นประโยชน์ในการปรับปรุงการดำเนินงาน ส่วนนักเรียนประถมศึกษาที่ใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นฯ มีความคิดเห็นโดยภาพรวมในระดับมาก โดยนักเรียนมีความสนใจและตั้งใจเรียนในระหว่างที่ครูนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการเรียน

4. ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินคุณภาพรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นฯ โดยภาพรวมในระดับดี โดยด้านที่มีผลการประเมินสูงสุด ได้แก่ การนำรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นฯ ไปใช้ปฏิบัติได้

คำสำคัญ การจัดการความรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่น ประถมศึกษา

Research title: Development of a Model for Knowledge Management of Local Wisdom via Virtual Learning Community for Instructional Management at the Primary Education Level in the Lower Central Region
Researcher: Associate Professor Dr. Taweewat Watthanakuljaroen
Year: 2018

Abstract

The objectives of this research were (1) to survey the state of, problems of, and needs for knowledge management of local wisdom via virtual learning community for instructional management at the primary education level in the Lower Central Region; (2) to develop a model for knowledge management of local wisdom via virtual learning community; (3) to study the outcomes of implementing the model; and (4) to evaluate quality of the model for knowledge management of local wisdom via virtual learning community

The research process comprised four phases: In Phase 1, the research sample consisted of 376 primary education teachers in the Lower Central Region obtained by quota sampling. The employed research instrument was a questionnaire on the state of, problems of, and needs for knowledge management of local wisdom via virtual learning community. Statistics for data analysis were the mean and standard deviation. In Phase 2, the population comprised 12 experts for focus group discussion. The employed research instrument was a form containing guideline questions for focus group discussion. Focus group results were analyzed with content analysis. In Phase 3, the research sample comprised (1) a group of 100 primary education teachers from 20 schools in Suphan Buri and Nakhon Pathom provinces; and (2) a group of 200 Prathom Suksa V students in the Lower Central Region, obtained by cluster sampling. The employed research instruments were (1) a model for knowledge management of local wisdom via virtual learning community; (2) learning management plans; (3) two parallel forms of a learning achievement test for pre-testing and post-testing; (4) a questionnaire on opinions of primary education teacher who used the model; and (5) a questionnaire on opinions of primary education students who learned under the model. In Phase 4, the population comprised 3 experts for evaluating the model. The employed research instrument was a form for quality evaluation of the developed model. Statistics for data analysis were the mean, standard deviation; and content analysis.

Research results were as follows:

1. Regarding research findings on the state of, problems of, and needs for knowledge management of local wisdom in instructional management at the primary education level, it was found that (1) on the state of using local wisdom in instructional management, the overall state of using local wisdom of the teachers was rated at the highest level, with the teachers in the Social Studies, Religion and Culture Learning Area used local wisdom in their instruction more than teachers in other learning areas; and the local wisdom on philosophy, religion and tradition was most often used in the instruction; (2) on the problems, it was found that the teachers had overall problem concerning knowledge management of local wisdom via virtual learning community for instructional management at the high level, with the item receiving the highest rating mean being that on problem of knowledge management culture; and (3) on the needs, it was found that the teachers had overall need for using local wisdom for instructional management at the primary education level at the high level, with the item receiving the highest rating mean being that on the need to know the roles of concerned persons in using local wisdom in instructional management.

2. Regarding results of development of the model, it was found that the developed model included two main components: (1) the components of knowledge management of local wisdom via virtual learning community, which included six components, namely, community members, community activities, knowledge on local wisdom, supporting technology, factors of knowledge construction, and measurement and evaluation; and (2) the steps of knowledge management of local wisdom via virtual learning community, which included six steps, namely, preparation for creating of the virtual learning community, creation of the virtual learning community, knowledge creation and storage, creation of a good practice prototype and certifying of local wisdom knowledge, implementing the good practice prototype in school, and conclusion and evaluation of knowledge management results.

3. Regarding results of the outcomes of implementing the model, it was found that (1) the students learning under the model had learning achievement significantly higher than the counterpart achievement of the students learning under the traditional learning at the .05 level; (2) the overall opinion of teachers toward the use of the model was at the highly positive level and could be specified as follows: the teachers had opinions that the virtual learning community members should perform their duty of imparting local wisdom knowledge to other community members; the application of local wisdom knowledge was the activity that enabled them to develop their teaching method to be more efficient; folktales were the body of knowledge that could be used as issues for knowledge management with the use of local wisdom knowledge room as the room for learning management by teachers; the relationship between members of the virtual learning community was a factor that affected knowledge exchange and sharing among community members; and the measurement and evaluation should provide feedback information that was useful for improvement of the operation; on the other hand, students at the primary education level who learned under the model had overall opinion toward the model at the positively high level and they were interested in and paid attention to their learning while the teacher applied local wisdom in the learning contents.

4. Regarding results of evaluation of the model, the experts evaluated the overall quality of the developed model at the high level, with the aspect receiving the highest evaluation result being that of the feasibility of implementation of the model for knowledge management of local wisdom in school.

Keywords: Knowledge management, Local wisdom, Primary education

กิตติกรรมประกาศ

รายงานการวิจัยฉบับนี้เป็นรายงานการวิจัยเรื่อง “การพัฒนารูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง” ผู้วิจัยขอขอบคุณสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติที่สนับสนุนเงินงบประมาณสำหรับการวิจัยฉบับนี้ และขอขอบคุณมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราชที่เป็นหน่วยงานต้นสังกัดในการขอรับทุนสนับสนุนงบประมาณในครั้งนี้

การวิจัยนี้เกิดขึ้นจากความคิดของผู้วิจัยที่ประสงค์จะเห็นเยาวชนของชาติมีการเรียนรู้เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่นของตนเองผ่านสถานศึกษาระดับประถมศึกษา แนวทางที่ผู้วิจัยได้ผ่านประสบการณ์ และเห็นว่าเป็นกระบวนการที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้จริง และยั่งยืนคือ การนำกระบวนการจัดการความรู้มาใช้ร่วมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่มาสนับสนุนการให้ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นกับครูประถมศึกษา ซึ่งเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการถ่ายทอดเนื้อหาเกี่ยวกับเยาวชนของชาติให้มีความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นของตนเองได้สืบไป

การวิจัยนี้สำเร็จขึ้นได้ด้วยความอนุเคราะห์จากบุคคลหลายฝ่าย ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิ ครูประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง และนักเรียนในจังหวัดนครปฐม และสุพรรณบุรีที่ให้ความร่วมมือในกระบวนการวิจัยนี้มาด้วยดีเสมอมา

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยหวังว่าผลที่ได้จากการวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์ในการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง และมีส่วนร่วมสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นให้คงอยู่คู่คนไทยสืบไป

รองศาสตราจารย์ ดร.ทวิวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ข
กิตติกรรมประกาศ.....	ค
สารบัญ.....	ง
สารบัญตาราง	ช
สารบัญภาพ	ฉ
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	4
สมมติฐานของการวิจัย	4
กรอบแนวคิดการวิจัย	4
ขอบเขตการวิจัย	5
นิยามศัพท์เฉพาะ	6
ประโยชน์ที่ได้รับ	8
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	9
การจัดการความรู้	9
ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	27
ชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์.....	41
ภูมิปัญญาท้องถิ่น.....	63
การนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา	82
ข้อมูลการจัดการศึกษาของสถานศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง	86
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	97
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	106
ระยะที่ 1 การสำรวจสภาพ ปัญหา และความต้องการด้านการจัดการความรู้โดยใช้ ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอน ระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง	106
ระยะที่ 2 การพัฒนารูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชน การเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขต ภาคกลางตอนล่าง	110
ระยะที่ 3 การศึกษาผลลัพธ์ของการใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญา ท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถม ศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง	112

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ระยะที่ 4 การประเมินรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชน การเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขต ภาคกลางตอนล่าง	124
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	126
ตอนที่ 1 ผลการสำรวจสภาพ ปัญหา และความต้องการด้านการจัดการความรู้ด้าน ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียน การสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง	127
ตอนที่ 2 ผลการพัฒนารูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชน การเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาใน เขตภาคกลางตอนล่าง	158
ตอนที่ 3 ผลการศึกษาผลลัพธ์ของการใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญา ท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอน ระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง	166
ตอนที่ 4 ผลการประเมินรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชน การเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาใน เขตภาคกลางตอนล่าง	179
บทที่ 5 รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง สำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง	187
ตอนที่ 1 บทนำ	188
ตอนที่ 2 รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้ เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขต ภาคกลางตอนล่าง	191
ตอนที่ 3 การนำรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้ เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขต ภาคกลางตอนล่างไปใช้ปฏิบัติ	245
บทที่ 6 สรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	248
สรุปการวิจัย	248
อภิปรายผล	251
ข้อเสนอแนะ	255
บรรณานุกรม	257

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ภาคผนวก	267
ก ราชานามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	268
ข ราชานามผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณารูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่าน ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาใน เขตภาคกลางตอนล่าง.....	270
ค ราชานามผู้ทรงคุณวุฒิประเมินรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่าน ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาใน เขตภาคกลางตอนล่าง.....	273
ง แบบสอบถามสภาพ ปัญหา และความต้องการด้านการจัดการความรู้ด้านภูมิปัญญา ท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับ ประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง	275
จ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ในการวิจัย	292
ฉ ค่าความยากง่ายของแบบทดสอบ (P) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น ของแบบวัดความรู้	329
ช ผลการใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้ เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลาง ตอนล่าง	337
ซ แบบสอบถามความคิดเห็นจากครูประถมศึกษาที่ใช้รูปแบบการจัดการ ความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัด การเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง	342
ฅ แบบสอบถามความคิดเห็นจากนักเรียนประถมศึกษาที่ใช้รูปแบบการจัดการ ความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัด การเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง.....	350
ญ แบบประเมินคุณภาพของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อรูปแบบการจัดการความรู้ด้าน ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอน ระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง	355
ประวัติผู้วิจัย	362

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 2.1	การจำแนกกระบวนการจัดการความรู้ตามแนวคิดของผู้เชี่ยวชาญ.....13
ตารางที่ 2.2	องค์ประกอบของชุมชนสำหรับกลยุทธ์การเรียนการสอนออนไลน์..... 34
ตารางที่ 2.3	การเปรียบเทียบระหว่างชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์ และ ชุมชนนักปฏิบัติร่วม พื้นที่..... 47
ตารางที่ 2.4	บทบาทในชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์..... 59
ตารางที่ 2.5	จำนวนสถานศึกษา ห้องเรียน นักเรียน/นักศึกษา และครู/อาจารย์ ปีการศึกษา 2557 จำแนกตามสังกัด และประเภทการจัดการศึกษาในภาพรวมของ ศธภ.6.....86
ตารางที่ 2.6	จำนวนสถานศึกษา ห้องเรียน นักเรียน/นักศึกษา และครู/อาจารย์ ปีการศึกษา 2557จำแนกตามสังกัด และประเภทการจัดการศึกษา กลุ่มจังหวัดภาคกลาง ตอนล่าง 1 (เขตตรวจราชการที่ 4) 89
ตารางที่ 2.7	จำนวนสถานศึกษา ห้องเรียน นักเรียน/นักศึกษา และครู/อาจารย์ ปีการศึกษา 2557จำแนกตามสังกัด และประเภทการจัดการศึกษา กลุ่มจังหวัดภาคกลาง ตอนล่าง 2 (เขตตรวจราชการที่ 5) 91
ตารางที่ 2.8	จำนวนสถานศึกษา ปีการศึกษา 2557 จำแนกตามกลุ่มจังหวัด (เขตตรวจราชการ) จังหวัดและประเภทการจัดการศึกษา 94
ตารางที่ 2.9	จำนวนนักเรียน/นักศึกษา ปีการศึกษา 2557 จำแนกตามกลุ่มจังหวัด (เขตตรวจ ราชการ) จังหวัด และประเภทการจัดการศึกษา 95
ตารางที่ 2.10	จำนวนครู/อาจารย์ ปีการศึกษา 2557 จำแนกตาม กลุ่มจังหวัด (เขตตรวจราชการ) จังหวัด และประเภทการจัดการศึกษา 95
ตารางที่ 2.11	จำนวนนักเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (ประเภทสามัญศึกษา) ปีการศึกษา 2557 จำแนกตามกลุ่มจังหวัด (เขตตรวจราชการ) จังหวัด และระดับการศึกษา.....96
ตารางที่ 3.1	จำนวนครูระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง..... 107
ตารางที่ 3.2	การสู่มตัวอย่างครูระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง..... 107
ตารางที่ 3.3	การวิเคราะห์วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมของแผนการจัดการเรียนรู้ 118
ตารางที่ 3.4	ค่าความยากง่ายและอำนาจจำแนกของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง วิธีการทางประวัติศาสตร์และโบราณคดี และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ความเจริญสมัยทวารวดี 119
ตารางที่ 3.5	ค่าความเที่ยงของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของแผนการจัดการเรียน รู้ที่ 2 เรื่อง วิธีการทางประวัติศาสตร์และโบราณคดี และแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 3 เรื่อง ความเจริญสมัยทวารวดี 119
ตารางที่ 3.6	ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลการใช้รูปแบบการจัดการความรู้ด้านภูมิปัญญา ท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง..... 121
ตารางที่ 4.1	ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม 127

สารบัญตาราง (ต่อ)

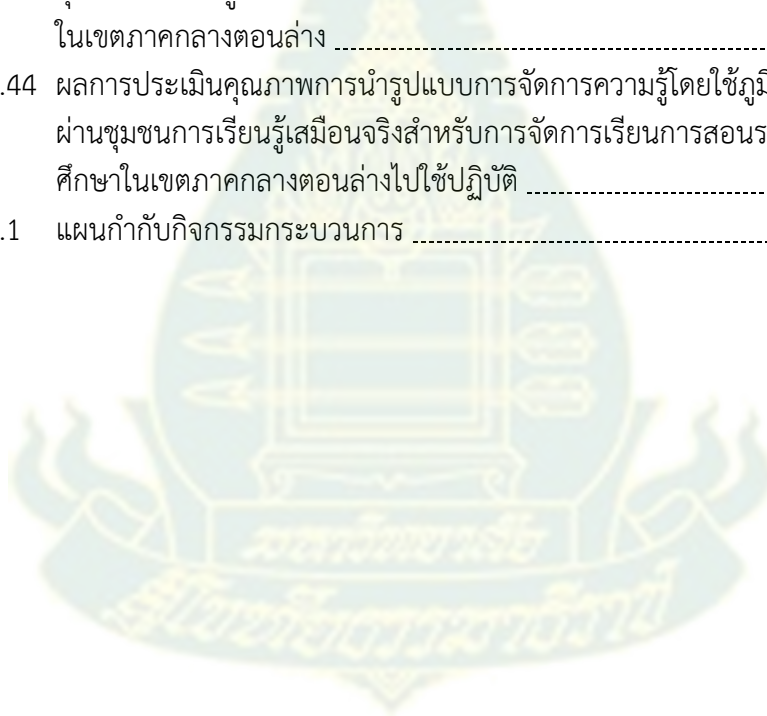
	หน้า
ตารางที่ 4.2	ความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนระดับ ประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างโดยภาพรวม.....132
ตารางที่ 4.3	ความคิดเห็นเกี่ยวกับประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่นำมาใช้ในการเรียน การสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง132
ตารางที่ 4.4	ความคิดเห็นเกี่ยวกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่นำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการเรียน การสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง.....133
ตารางที่ 4.5	ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนระดับ ประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างโดยภาพรวม134
ตารางที่ 4.6	ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านเกษตรกรรม134
ตารางที่ 4.7	ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านอุตสาหกรรมและ หัตถกรรม135
ตารางที่ 4.8	ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านการแพทย์แผนไทย ___136
ตารางที่ 4.9	ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านการจัดทรัพยากร ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม136
ตารางที่ 4.10	ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านกองทุนและธุรกิจ ชุมชน137
ตารางที่ 4.11	ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านศิลปกรรม138
ตารางที่ 4.12	ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านภาษาและวรรณกรรม138
ตารางที่ 4.13	ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านปรัชญา ศาสนา และประเพณี139
ตารางที่ 4.14	ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านโภชนาการ139
ตารางที่ 4.15	ความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นใน การเรียนการสอนระดับประถมศึกษาโดยภาพรวม140
ตารางที่ 4.16	ความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาด้านกระบวนการจัดการความรู้ด้านภูมิปัญญา ท้องถิ่นในสถานศึกษา141
ตารางที่ 4.17	ความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาด้านภาวะผู้นำในการจัดการความรู้142
ตารางที่ 4.18	ความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาด้านวัฒนธรรมการจัดการความรู้142
ตารางที่ 4.19	ความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาด้านเทคโนโลยีการจัดการความรู้143
ตารางที่ 4.20	ความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาด้านมาตรการการจัดการความรู้144
ตารางที่ 4.21	ความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาด้านการบริหารจัดการของโรงเรียนที่จะนำภูมิปัญญา ท้องถิ่นมาใช้ในการเรียนการสอน144
ตารางที่ 4.22	ความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาด้านการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้ามาสู่โรงเรียน145

สารบัญตาราง (ต่อ)

	หน้า
ตารางที่ 4.23	ความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาด้านการนำผู้เรียนออกไปศึกษาแหล่งภูมิปัญญา ท้องถิ่น 146
ตารางที่ 4.24	ความต้องการการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้ เสมือนจริงโดยภาพรวม 147
ตารางที่ 4.25	ความคิดเห็นเกี่ยวกับความต้องการด้านประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่นำมา ใช้ในการจัดการความผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง 148
ตารางที่ 4.26	ความคิดเห็นเกี่ยวกับความต้องการด้านบุคลากร 148
ตารางที่ 4.27	ความคิดเห็นเกี่ยวกับความต้องการด้านกระบวนการจัดการความรู้ 149
ตารางที่ 4.28	ความคิดเห็นเกี่ยวกับความต้องการด้านกระบวนการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้ เสมือนจริง 150
ตารางที่ 4.29	ความคิดเห็นเกี่ยวกับความต้องการด้านความรู้ในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อจัดการความรู้ผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง 150
ตารางที่ 4.30	ความคิดเห็นเกี่ยวกับความต้องการด้านเทคโนโลยี / เครื่องมือสื่อสารเพื่อ สนับสนุนการจัดการความรู้ผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง 151
ตารางที่ 4.31	ความคิดเห็นเกี่ยวกับความต้องการด้านคู่มือการใช้งาน / แนวปฏิบัติในการใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อจัดการความรู้ผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง 151
ตารางที่ 4.32	ความคิดเห็นเกี่ยวกับความต้องการด้านขั้นตอนการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นใน การเรียนการสอนระดับประถมศึกษา 152
ตารางที่ 4.33	ความคิดเห็นเกี่ยวกับความต้องการด้านบทบาทของบุคคลที่เกี่ยวข้องในการใช้ ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอน 154
ตารางที่ 4.34	ความคิดเห็นเกี่ยวกับความต้องการด้านผลลัพธ์ที่ได้รับจากการใช้ภูมิปัญญา ท้องถิ่นในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษา 155
ตารางที่ 4.35	ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม 167
ตารางที่ 4.36	ผลความคิดเห็นจากครูประถมศึกษาที่ใช้รูปแบบการจัดการความรู้ โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียน การสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง 171
ตารางที่ 4.37	ข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ภูมิ ปัญญาท้องถิ่น (กลุ่มทดลอง) และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ศึกษาด้วย การจัดการเรียนการสอนแบบปกติ (กลุ่มควบคุม) 176
ตารางที่ 4.38	ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน 178
ตารางที่ 4.39	ผลความคิดเห็นจากนักเรียนประถมศึกษาที่ใช้รูปแบบการจัดการความรู้ โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียน การสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง 178

สารบัญตาราง (ต่อ)

	หน้า
ตารางที่ 4.40 ผลการประเมินคุณภาพรูปแบบการจัดการความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่าน ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษา ในเขตภาคกลางตอนล่าง โดยภาพรวม	179
ตารางที่ 4.41 ผลการประเมินคุณภาพบทบาทของรูปแบบการจัดการความรู้ด้านภูมิปัญญา ท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับ ประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง	180
ตารางที่ 4.42 ผลการประเมินคุณภาพองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการความรู้ด้าน ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียน การสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง	181
ตารางที่ 4.43 ผลการประเมินคุณภาพขั้นตอนการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่าน ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษา ในเขตภาคกลางตอนล่าง	183
ตารางที่ 4.44 ผลการประเมินคุณภาพการนำรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถม ศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างไปใช้ปฏิบัติ	186
ตารางที่ 5.1 แผนกำกับกิจกรรมกระบวนการ	225



สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1.1	กรอบแนวคิดการวิจัย..... 5
ภาพที่ 2.1	กระบวนการจัดการความรู้..... 14
ภาพที่ 2.2	องค์ประกอบของการจัดการความรู้..... 24
ภาพที่ 2.3	องค์ประกอบของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง..... 32
ภาพที่ 2.4	ลักษณะที่ก่อให้เกิดภูมิปัญญาท้องถิ่น 67
ภาพที่ 4.1	ขั้นตอนการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง สำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง 163
ภาพที่ 5.1	องค์ประกอบของการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้ เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลาง ตอนล่าง..... 191
ภาพที่ 5.2	สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับ ประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง..... 192
ภาพที่ 5.3	กิจกรรมของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับ ประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง 195
ภาพที่ 5.4	ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัด การเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง..... 196
ภาพที่ 5.5	เทคโนโลยีสนับสนุนของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียน การสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง..... 197
ภาพที่ 5.6	ปัจจัยความสำเร็จของการจัดการความรู้ของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับ การจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง 199
ภาพที่ 5.7	ขั้นตอนการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง สำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง..... 203
ภาพที่ 5.8	ขั้นตอนการเตรียมการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง..... 204
ภาพที่ 5.9	ขั้นตอนการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง 207
ภาพที่ 5.10	ขั้นตอนการสร้างความรู้และจัดเก็บความรู้..... 212
ภาพที่ 5.11	ขั้นตอนการสร้างต้นแบบการปฏิบัติที่ดี และรับรองความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น 216
ภาพที่ 5.12	ขั้นตอนการนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปปฏิบัติในสถานศึกษา 219
ภาพที่ 5.13	ขั้นตอนการสรุปและประเมินผลการจัดการความรู้ 222

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

บทบัญญัติตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 มาตรา 7 ระบุว่า “ในกระบวนการเรียนรู้ต้อง...ส่งเสริมศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรมของชาติ การกีฬา ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย” มาตรา 24 กำหนดไว้ว่า “การจัดการเรียนการสอน ให้จัดกิจกรรมให้นักเรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกปฏิบัติให้ทำได้ จากภูมิปัญญาท้องถิ่นในด้านต่างๆ ซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนเป็นคนดี สามารถเรียนรู้ด้วยตนเองจากแหล่งเรียนรู้ ทำให้นักเรียนเป็นคนที่มีความใฝ่รู้ใฝ่เรียน และจัดการเรียนรู้ได้ทุกเวลาและทุกสถานที่” (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545, น. 5-15) ประกอบกับระเบียบกระทรวงศึกษาธิการว่าด้วยคณะกรรมการการบริหารหลักสูตร และงานวิชาการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2544 ข้อ 6 (1) ระบุให้ “กำหนดสาระรายละเอียดของหลักสูตรระดับสถานศึกษา และแนวการจัดสัดส่วนสาระการเรียนรู้และกิจกรรมพัฒนานักเรียนของสถานศึกษาให้สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน สภาพเศรษฐกิจ สังคม ศิลปวัฒนธรรม และภูมิปัญญาของท้องถิ่น”

จากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ และระเบียบกระทรวงศึกษาธิการดังกล่าว สถานศึกษาหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจึงต้องตระหนักถึงความสำคัญของการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาบูรณาการในการจัดการเรียนการสอน รวมทั้งต้องดำเนินการส่งเสริมสนับสนุนให้ครูสามารถนำสาระการเรียนรู้ท้องถิ่นไปจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้นักเรียนเกิดผลสัมฤทธิ์บรรลุตามมาตรฐานการเรียนรู้ได้อย่างแท้จริง ซึ่งเป็นแนวทางให้การดำเนินการจัดการเรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานต้องดำเนินการให้เป็นไปตามกรอบที่กำหนดไว้ในพระราชบัญญัติการศึกษาด้วย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กำหนดให้ “ให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในธรรมชาติและเทคโนโลยีที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น สามารถนำความรู้ไปใช้อย่างมีเหตุผลสร้างสรรค์ และมีคุณธรรม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น. 92) นอกจากนั้นการจัดการเรียนรู้ที่ยึดนักเรียนเป็นสำคัญ ตัวบ่งชี้หนึ่งในการเรียนของนักเรียน คือ “นักเรียนมีประสบการณ์ตรงสัมพันธ์กับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม” และตัวบ่งชี้หนึ่งในการสอนของครู คือ “ครูใช้แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายและเชื่อมโยงกับประสบการณ์และชีวิต” (คณะกรรมการการปฏิรูปการเรียนรู้, 2543, น.30 – 31) จากตัวบ่งชี้ของนักเรียนและของครู แสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนการสอนโดยนำภูมิปัญญาไทยมาใช้นั้นสอดคล้องกับหลักการจัดการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542

การเรียนการสอนระดับประถมศึกษาตามแนวปฏิรูปการศึกษานั้น มุ่งให้จัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อที่หลากหลาย นอกจากนั้นยังสนับสนุนให้ใช้สื่อการสอนและภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการคิดสรรภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อนำมาใช้ในการเรียนการสอนตามความเหมาะสม ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการจัดการเรียนรู้ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ที่กำหนดให้มีการกระจายอำนาจการจัดการศึกษาไปสู่ท้องถิ่น โดยสถานศึกษาในระดับ

การศึกษาขั้นพื้นฐานมีหน้าที่จัดทำหลักสูตรท้องถิ่นเพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น และรู้จักท้องถิ่นของตนเองมากขึ้น โดยนำภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้ามาศึกษาเรียนรู้ วิเคราะห์ สร้างองค์ความรู้ใหม่เพื่อประยุกต์ใช้กับสภาพชีวิตจริง มุ่งให้ความสำคัญในการจัดการศึกษาที่สอดคล้องกับท้องถิ่น เพื่อให้นักเรียนได้ตระหนักในภูมิปัญญาท้องถิ่นของบรรพบุรุษที่ได้สร้างสรรค์ขึ้น ให้รู้จักถิ่นฐาน เกิดความรักความภูมิใจ มีเจตคติที่ดีต่อการสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่น (กรมวิชาการ, 2540, บทนำ)

การนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยเฉพาะในระดับประถมศึกษา เป็นแนวทางการปลูกฝังค่านิยมการรักท้องถิ่น การเรียนรู้เนื้อหาสาระที่สอดคล้องกับชุมชนที่อยู่อาศัย และการสืบสานองค์ความรู้ที่มีอยู่ในท้องถิ่นได้เป็นอย่างดี แต่เนื่องจากการเรียนการสอนที่เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นในสถานศึกษาระดับประถมศึกษาส่วนใหญ่ เน้นการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน และการจัดทัศนศึกษาเป็นบางครั้งตามที่ครูกำหนดสิ่งที่ยากจะให้นักเรียนเรียน โดยไม่ได้มีการนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้วย โดยแนวคิดของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเป็นแนวทางการดำเนินการส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเป็นชุมชนที่เกิดจากการมีส่วนร่วม และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของสมาชิกของชุมชนในเรื่องที่ตนเองสนใจ และเป็นช่องทางการสื่อสารที่สมาชิกในกลุ่มสามารถเข้าถึงได้ในยุคปัจจุบัน

แม้ในปัจจุบันสถานศึกษาระดับประถมศึกษาจะมีการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาอย่างแพร่หลาย โดยมีการคัดสรรภูมิปัญญาท้องถิ่นที่หลากหลาย แต่ยังขาดรูปแบบการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับการศึกษาระดับประถมศึกษา และที่สำคัญ การคัดสรรภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อนำมาใช้เป็นการคัดสรรจากผู้บริหาร และครู โดยไม่มีรูปแบบ และแหล่งรวมองค์ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เปิดโอกาสให้ครูและนักเรียนได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และจัดการองค์ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เหมาะสมกับตนเอง ซึ่งส่งผลต่อความชอบ ความสนใจ และความร่วมมือในการทำกิจกรรมการเรียนการสอน ปัญหาที่สามารถใช้แนวคิดการพัฒนาแบบการจัดการความรู้ผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงมาประยุกต์ใช้ในการแก้ไขปัญหาเพื่อให้การจัดการเรียนการสอนเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างมีประสิทธิภาพ และเกิดจากความต้องการ และการมีส่วนร่วมจากครูและนักเรียน เป็นการดำเนินการที่ตอบสนองต่อการบูรณาการกับวิถีชีวิตอัตลักษณ์ความหลากหลายทางวัฒนธรรม ความต้องการของท้องถิ่นและประชาชนในพื้นที่ เพื่อพัฒนาการศึกษา และการเรียนรู้ในระบบโรงเรียนอย่างแท้จริง

การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของครูประถมศึกษามักประสบปัญหา เช่น การมีอุปสรรคของการเดินทางมาเข้าร่วมประชุมเพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ข้อจำกัดของเวลา ข้อจำกัดเรื่องชั่วโมงการสอน ตลอดจนค่าใช้จ่ายที่ต้องเสียไปกับการเดินทาง จึงส่งผลให้ครูประถมศึกษาส่วนใหญ่ไม่ได้มีโอกาสเข้าร่วมประชุมเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในด้านของการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนของตนเอง

ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่า การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูประถมศึกษาในการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนเป็นสิ่งจำเป็น แม้ปัจจุบันการเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่าน

สื่อสารมวลชนจะมีมากขึ้น แต่การนำมาบูรณาการกับการเรียนการสอนในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ ยังอยู่ในวงจำกัดในกลุ่มครูที่มีความสนใจ และในสถานศึกษาที่มีเอกลักษณ์ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นในชุมชนของตนเอง องค์ความรู้ และแนวปฏิบัติที่ดีของครูประถมศึกษาต้นแบบเหล่านี้เป็นสิ่งที่สำคัญ หากมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และเผยแพร่องค์ความรู้เหล่านี้กับครูประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง ย่อมส่งผลให้การนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษา มีมากขึ้น การจัดทำให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของครูประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างสมควรใช้แนวทางการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เสมือนจริง โดยอาศัยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และลดข้อจำกัดในด้านสถานที่ (Place) เวลา (Time) สังคมและวัฒนธรรม (Social and Culture) และงบประมาณ (Budget) เป็นต้น

ด้วยความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ก่อให้เกิดกระบวนทัศน์ใหม่ในการจัดการศึกษา การติดต่อสื่อสาร และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างบุคลากรทางการศึกษามีความสะดวกมากขึ้น โดยในปัจจุบันการสร้างชุมชนเสมือนจริง (Virtual Communities) มีสมรรถนะสูงขึ้น โดยที่ออกการ์ ไรท์แมน และซู (Augar Raitman and Zhou, 2004) ได้อธิบายถึงลักษณะของชุมชนเสมือนจริงว่า ชุมชนเสมือนจริงสามารถแก้ปัญหาในการติดต่อสื่อสารของบุคคลในพื้นที่ห่างไกล รวมทั้งสามารถสร้างความเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน (Sense of Community) อีกทั้งยังสามารถลดระดับการลดลงของจำนวนนักเรียน และช่วยเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ ชุมชนเสมือนจริงเกิดจากการที่กลุ่มบุคคลที่มีการใช้งานเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นผ่านข้อความ เสียง วิดีทัศน์ และการเชื่อมโยง (Link) ระหว่างกลุ่มคนที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกัน ส่วนชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง (Virtual Learning Communities) เป็นชุมชนเสมือนจริงซึ่งมีจุดมุ่งหมายร่วมกันคือ “การเรียนรู้” โยที่ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงก่อให้เกิดความหลากหลายของการปฏิสัมพันธ์เฉพาะบุคคล ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเป็นพื้นที่สำหรับกลุ่มคนที่ต้องการเรียนรู้ ทำความเข้าใจ หรือพัฒนาทักษะในเนื้อหาวิชาผ่านการสอน การศึกษาหรือหาประสบการณ์ โดยการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เสมือนจริงผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์

ในปัจจุบัน ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงได้รับการยอมรับ และมีจำนวนเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้การเข้าถึงข้อมูลความรู้สามารถดำเนินการได้อย่างรวดเร็วทั้งแบบประสานเวลา และไม่ประสานเวลา โดยที่ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงจะช่วยจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้จากการติดต่อสื่อสาร และเรียนรู้ร่วมกัน ดังนั้น การนำแนวทางการจัดชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงมาใช้ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นจึงเป็นแนวทางที่จะช่วยเสริมสร้างการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของครูประถมศึกษาในเขตภาคกลางให้สามารถนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ผู้วิจัยจึงมีความประสงค์ที่จะพัฒนารูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง เพื่อให้การนำภูมิปัญญาท้องถิ่นของครูในเขตภาคกลางตอนล่างเป็นไปอย่างมีระบบ เกิดประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอน และส่งเสริมการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นของไทยให้เป็นที่แพร่หลาย และคงอยู่คู่ประเทศไทยสืบไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 วัตถุประสงค์ทั่วไป

เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

2.2 วัตถุประสงค์เฉพาะ

2.2.1 เพื่อสำรวจสภาพ ปัญหา และความต้องการด้านการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

2.2.2 เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

2.2.3 เพื่อศึกษาผลลัพธ์ของการใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

2.2.4 เพื่อประเมินรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

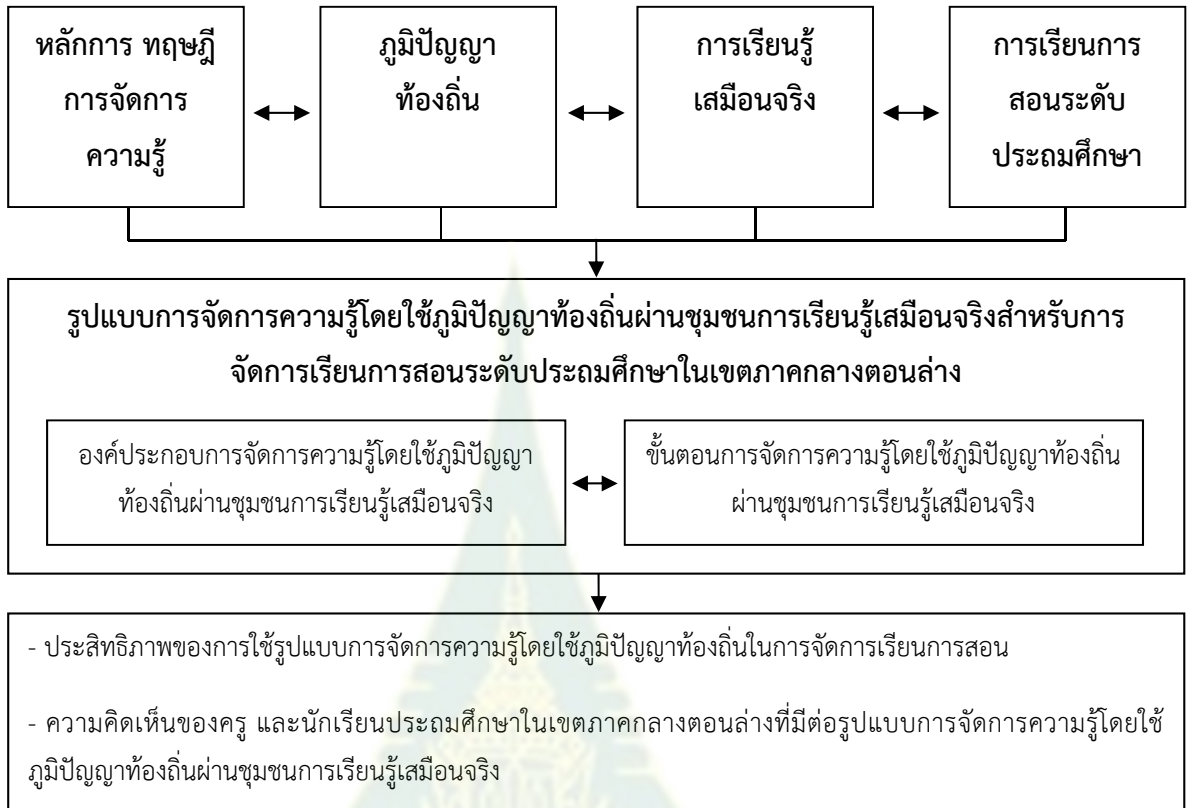
3. สมมติฐานของการวิจัย

3.1 นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนที่ใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่ศึกษาด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ

3.2 ครู และนักเรียนมีความคิดเห็นต่อการใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างในระดับเห็นด้วยมาก

4. กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง ใช้แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวกับการจัดการความรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่น การเรียนรู้เสมือนจริง และการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในการวิจัย โดยแสดงเป็นกรอบแนวคิดการวิจัยในภาพที่ 1.1



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย

5. ขอบเขตการวิจัย

5.1 ขอบเขตด้านประชากร

การวิจัยนี้แบ่งออกเป็น 4 ระยะ แต่ละระยะใช้ประชากรในการศึกษา ดังนี้

ระยะที่ 1 ประชากรที่ใช้ได้แก่ ครูประถมศึกษา กลุ่มจังหวัดภาคกลางตอนล่าง 13 จังหวัด 3 อนุภูมิภาค จำนวน 36,304 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แบบสอบถามสภาพ ปัญหา และความ ต้องการด้านการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นฯ การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วน เบี่ยงเบนมาตรฐาน

ระยะที่ 2 ประชากรที่ใช้ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญในการประชุมกลุ่ม จำนวน 12 คน เครื่องมือที่ใช้ ในการวิจัยได้แก่ แนวการสัมภาษณ์แบบสนทนากลุ่ม สถิติที่ใช้ได้แก่ การวิเคราะห์เนื้อหา

ระยะที่ 3 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ได้แก่ (1) ครูประถมศึกษาในจังหวัดสุพรรณบุรี และจังหวัด นครปฐม จำนวน 100 คน จาก 20 โรงเรียน (2) นักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5 ในเขตภาคกลางตอนล่าง จำนวน 200 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) ร่างรูปแบบการจัดการ ความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นฯ (2) แผนการจัดการเรียนรู้ (3) แบบทดสอบความรู้ (4) แบบสอบถาม ความคิดเห็นของครูประถมศึกษาที่ใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นฯ และ (5)

แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนประถมศึกษาที่ใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นฯ สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที

ระยะที่ 4 ประชากรที่ใช้ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นฯ จำนวน 3 คน เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แบบประเมินคุณภาพของรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นฯ สถิติที่ใช้ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

5.2 ขอบเขตด้านเนื้อหาสาระ

ขอบเขตด้านเนื้อหาสาระแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ

5.2.1 ขอบเขตด้านเนื้อหาสาระที่ใช้ในรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นฯ ได้แก่ ข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สำคัญในเขตภาคกลางตอนล่างของแต่ละจังหวัด จำแนกได้เป็น 5 ศาสตร์สาขาวิชา ได้แก่ (1) เกษตรกรรม (2) เพลงพื้นบ้าน (3) นิทานพื้นบ้าน (4) ศิลปกรรม และ (5) ภาษาและวรรณกรรม ที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

5.2.2 ขอบเขตด้านเนื้อหาสาระสำหรับการศึกษาผลลัพธ์ของการใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 รายวิชาเพิ่มเติม ส10203 ภูมิปัญญาท้องถิ่นในเขตภาคกลางตอนล่าง (จังหวัดนครปฐม) ประจำปีการศึกษา 2558 จำนวน 1 หน่วยกิต (2 คาบ / สัปดาห์) จำนวน 3 แผนการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ (1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง แนะนำวิชาและการจัดกิจกรรม (2) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง วิธีการทางประวัติศาสตร์และโบราณคดี และ (3) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง ความเจริญสมัยทวารวดี

5.3 ขอบเขตด้านตัวแปรที่ศึกษา

5.3.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

5.3.2 ตัวแปรตาม ประกอบด้วย

1) ประสิทธิภาพของการใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการจัดการเรียนการสอน

2) ความคิดเห็นของครู และนักเรียนประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างที่ที่ใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

6. นิยามศัพท์เฉพาะ

6.1 รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง หมายถึง แผนภูมิที่แสดงขั้นตอนของกระบวนการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น และคำอธิบายเกี่ยวกับรายละเอียดขององค์ประกอบ ครอบคลุม 6 องค์ประกอบ ได้แก่ (1) สมาชิกของชุมชน (2) กิจกรรมของชุมชน (3) ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น (4) เทคโนโลยีสนับสนุน (5) ปัจจัย

การสร้างความรู้ และ (6) การวัดและประเมินผล และขั้นตอนกระบวนการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยอาศัยการจัดสภาพแวดล้อมผ่านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ครอบคลุม 6 ขั้นตอน ได้แก่ (1) การเตรียมการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง (2) การจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง (3) การสร้างความรู้ และจัดเก็บความรู้ (4) การสร้างต้นแบบการปฏิบัติที่ดี และรับรองความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น (5) การนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปปฏิบัติในสถานศึกษา และ (6) การสรุปและประเมินผลการจัดการความรู้

6.2 การจัดการความรู้ หมายถึง กระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการบ่งชี้ความรู้ การสร้างและแสวงหาความรู้ การจัดความรู้ให้เป็นระบบ การประมวลและกลั่นกรองความรู้ การเข้าถึงความรู้ การแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้ และการเรียนรู้ซึ่งกันและกันของครูประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง เพื่อร่วมกันนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

6.3 ภูมิปัญญาท้องถิ่น หมายถึง องค์ความรู้ ความสามารถ และทักษะด้านเกษตรกรรม เพลงพื้นบ้าน นิทานพื้นบ้าน ศิลปกรรม และภาษาและวรรณกรรมของคนไทยอันเกิดจากการสั่งสมประสบการณ์ที่ผ่านกระบวนการเรียนรู้ เลือกรสร ปรุงแต่ง พัฒนา และถ่ายทอดสืบต่อกันมา เพื่อใช้แก้ปัญหา และพัฒนาชีวิตของคนไทยให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อม เหมาะสมกับยุคสมัย ภูมิปัญญาท้องถิ่นนี้มีลักษณะเป็นองค์รวม มีคุณค่าทางวัฒนธรรม เกิดขึ้นในวิถีชีวิตไทย ซึ่งภูมิปัญญาท้องถิ่นอาจเป็นที่มาขององค์ความรู้ที่งอกงาม ที่จะช่วยในการเรียนรู้การแก้ปัญหา การจัดการและปรับตัวในการดำเนินชีวิตของคนไทย

6.4 ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง หมายถึง การจัดสภาพแวดล้อมผ่านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เพื่อช่วยสนับสนุนการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของกลุ่มครูประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างที่มีความสนใจในเรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่นร่วมกัน

6.5 การจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษา หมายถึง การศึกษาเล่าเรียนในระดับประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงประถมศึกษาปีที่ 6 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

6.6 เขตภาคกลางตอนล่าง หมายถึง กลุ่มจังหวัดภาคกลางตอนล่าง 8 จังหวัดตามประกาศของราชกิจจานุเบกษา ปีพุทธศักราช 2552 ได้แก่ ราชบุรี สุพรรณบุรี นครปฐม กาญจนบุรี เพชรบุรี ประจวบคีรีขันธ์ สมุทรสงคราม และสมุทรสาคร

6.7 ครู หมายถึง ผู้ที่ปฏิบัติหน้าที่การสอนในโรงเรียนระดับประถมศึกษาที่ปฏิบัติหน้าที่การสอนในปีการศึกษา 2557

6.8 นักเรียน หมายถึง ผู้ที่ศึกษาอยู่ในระดับประถมศึกษาปีที่ 1 ถึง 6 ในโรงเรียนระดับประถมศึกษาที่ศึกษาในปีการศึกษา 2557

6.9 ผลสัมฤทธิ์ หมายถึง การเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้ที่กำหนดให้นักเรียนได้เรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง กับนักเรียนที่ศึกษาด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ โดยพิจารณาจากผลคะแนนการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

6.10 ความคิดเห็นของครู หมายถึง นำหน้าความคิดเห็นที่ให้ต่อคำถามในแบบสอบถามของครูที่ทดลองใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง โดยใช้เกณฑ์ 5 ระดับ คือ ระดับเห็นด้วยมากที่สุด ระดับเห็นด้วยมาก ระดับเห็นด้วยปานกลาง ระดับเห็นด้วยน้อย และระดับเห็นด้วยน้อยที่สุด ครอบคลุม 6 องค์ประกอบ ได้แก่ (1) สมาชิกของชุมชน (2) กิจกรรมของชุมชน (3) ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น (4) เทคโนโลยีสนับสนุน (5) ปัจจัยการสร้างความรู้ และ (6) การวัดและประเมินผล

6.11 ความคิดเห็นของนักเรียน หมายถึง นำหน้าความคิดเห็นที่ให้ต่อคำถามในแบบสอบถามของนักเรียนที่เรียนโดยใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง โดยใช้เกณฑ์ 5 ระดับ คือ ระดับเห็นด้วยมากที่สุด ระดับเห็นด้วยมาก ระดับเห็นด้วยปานกลาง ระดับเห็นด้วยน้อย และระดับเห็นด้วยน้อยที่สุด

7. ประโยชน์ที่ได้รับ

7.1 ได้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

7.2 ได้คลังความรู้ด้านปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

7.3 หน่วยงานที่นำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์ ได้แก่ คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงวัฒนธรรม และหน่วยงานที่ดูแลเกี่ยวกับการพัฒนาศักยภาพครูและบุคลากรทางการศึกษา

บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดฝึกอบรมทางไกล เรื่อง รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง ผู้วิจัยได้ทำการค้นคว้าและศึกษาและรวบรวมวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องครอบคลุม (1) การจัดการความรู้ (2) ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง (3) ชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์ (4) ภูมิปัญญาท้องถิ่น (5) การนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา (6) ข้อมูลการจัดการศึกษาของสถานศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง และ (7) งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. การจัดการความรู้

การศึกษาวรรณกรรมเกี่ยวกับการจัดการความรู้ ผู้วิจัยศึกษาเนื้อหาครอบคลุม (1) ความหมายและความสำคัญของการจัดการความรู้ (2) ประโยชน์ของการจัดการความรู้ และ (3) กระบวนการและองค์ประกอบของการจัดการความรู้

1.1 ความหมายและความสำคัญของการจัดการความรู้

การจัดการความรู้เป็นเรื่องใหม่ซึ่งหลายๆ หน่วยงานให้ความสำคัญ และมีหลายๆ คนก็ยังไม่เข้าใจในเรื่องการจัดการความรู้ ดังนั้นต้องทำความเข้าใจถึงความหมายและความสำคัญในการจัดการความรู้ ซึ่งได้มีนักวิชาการ และหน่วยงานเสนอความคิดเห็นที่น่าสนใจไว้หลายท่านดังนี้

ธีระ รุณเจริญ (2550, น. 214) กล่าวว่า “การจัดการความรู้” คือ เครื่องมือเพื่อใช้ในการบรรลุเป้าหมาย 3 ประการไปพร้อมๆ กันคือ การบรรลุเป้าหมายของงาน การบรรลุเป้าหมายการพัฒนาคน การบรรลุเป้าหมายการพัฒนางานองค์กรไปสู่องค์กรแห่งการเรียนรู้ “การจัดการความรู้” คือ กระบวนการที่เป็นเครื่องมือหรือวิธีการเพิ่มมูลค่าหรือคุณค่าของกิจการขององค์กร กลุ่มบุคคล หรือเครือข่ายของกลุ่มบุคคลหรือองค์กร การจัดการความรู้ คือ เครื่องมือพัฒนาผลงานของบุคคล องค์กร เครือข่าย และพัฒนาสังคมในภาพรวมในยุคสังคมเศรษฐกิจบนพื้นฐานความรู้

ดาเวนพอร์ท และ พรูคักดี (Davenport and Prusak, 1998, p. 45 อ้างถึงใน ประกอบ ใจมั่น, 2547, น. 31) ให้ความหมายไว้ว่า ความรู้ (Knowledge) คือ กรอบของการประสมประสานระหว่างประสบการณ์ ค่านิยม ความรอบรู้ในบริบท และความรู้แจ้งอย่างซ้ำซ้อน เป็นการประสมประสานที่ให้กรอบสำหรับการประเมินค่า และการนำเอาประสบการณ์กับสารสนเทศใหม่ๆ มาผสมรวมเข้าด้วยกัน มันเกิดขึ้นและถูกนำไปประยุกต์ในใจของคนๆ หนึ่ง สำหรับในแง่ขององค์กรนั้น ความรู้มักจะสั่งสมอยู่ในรูปเอกสาร หรือแฟ้มเก็บเอกสารต่างๆ รวมไปถึงสั่งสมอยู่ในการทำงาน อยู่ในกระบวนการ อยู่ในการปฏิบัติงานและอยู่ในบรรทัดฐานขององค์กร ซึ่งความรู้ จะเกิดจากสารสนเทศ และสารสนเทศจะเกิดจากข้อมูล

มหาวิทยาลัยเท็กซัส วิทยาเขตออสติน (University of Texas at Austin, 1998, p. 69 อ้างถึงในบุญส่ง หาญพานิช, 2546, น. 42) ได้ให้ความหมายไว้ว่า กระบวนการที่เป็นระบบของ การค้นหา

การเลือก การจัดการ การกลั่นกรองและการนำเสนอข้อมูลสารสนเทศ ในทางที่ปรับปรุงความเข้าใจของบุคลากรในหน่วยงานที่เฉพาะเจาะจงและสนใจ กิจกรรมเน้นที่ การได้มาซึ่งความรู้ การเก็บรักษาความรู้ และการนำความรู้ไปใช้ เช่น การแก้ปัญหา การเรียนรู้พลวัตร การวางแผนกลยุทธ์ และการตัดสินใจ รวมไปถึงการปกป้องสิทธิทางปัญญาไม่ให้สูญเสียน

โดยสรุป การจัดการความรู้ เป็นการดำเนินการเพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างความรู้ และยกระดับความรู้ภายในกลุ่มผู้ทำงานในหน่วยงานหรือองค์กรเดียวกัน หรือ ในกลุ่มคนที่เกี่ยวข้องกัน มีเป้าหมายเพื่อทำให้เกิดผลงาน ที่มีคุณภาพสูงและผลอื่นๆ ของหน่วยงานหรือองค์กรของตนเอง หรือของกลุ่มคนที่ดำเนินการ “จัดการความรู้” เองที่สำคัญอีกอย่างหนึ่ง คำว่า “จัดการความรู้” เป็นคำที่ไม่ดี สื่อความหมายผิดๆ ได้ง่าย โดยเฉพาะอย่างยิ่งความหมายไปในทางควบคุมสั่งการ บังคับบัญชา หรือ top down จึงมีหลายหน่วยงาน หรือหนังสือหลายเล่ม ไม่ใช่คำนี้ หันไปใช้คำอื่นแทน เช่น Knowledge Creation, Knowledge Company, Knowledge Sharing, Knowledge Dynamics, Learning Organization เป็นต้น

1.2 ประโยชน์ของการจัดการความรู้

นักวิชาการกล่าวถึงประโยชน์ของการจัดการความรู้ไว้ดังนี้

ชัชวาล วงษ์ประเสริฐ (2548, น. 65-66) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการจัดการความรู้กับสถาบันการศึกษา ไว้ดังนี้

1. เป็นการเปลี่ยนการเรียนรู้อันเป็นการศึกษาโดยการเข้าถึงศูนย์ความรู้ และขยายเขตแดนของมหาวิทยาลัยสู่โลกกว้าง
2. ช่วยในการจัดการเรียนรู้ทางไกล และ E-learning ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
3. ให้มีการทำงานระหว่าง นักเรียนและครู ระหว่างสถาบันทำงานร่วมกัน เรียนรู้แลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดกัน
4. ช่วยจำลองประสบการณ์เรียนรู้ ทำให้เข้าใจเนื้อหาต่างๆ มากขึ้น
5. ปรับปรุงประสิทธิภาพของตนเอง และศักยภาพในการเรียนรู้ โดยการปรับปรุงโปรแกรมพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

สถาบันพัฒนาผู้บริหารการศึกษา (2548, น. 25-26) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการจัดการความรู้ไว้ ดังนี้

1. ช่วยลดขั้นตอนในการทำงานได้ ตัวอย่างเช่น เมื่อมีปัญหาในการทำงานเกิดขึ้น ผู้ปฏิบัติงานก็จะสามารถหาแนวทางหรือวิธีการแก้ปัญหาได้รวดเร็ว โดยค้นคว้าจากผลการจัดการความรู้ในเรื่องนั้นๆ ทางสื่อ (อินเทอร์เน็ต) เพื่อศึกษาค้นหาว่าแนวทางการแก้ปัญหาที่เคยทำสำเร็จมาแล้ว ซึ่งได้มีการรวบรวมเก็บไว้บนฐานเครือข่ายคอมพิวเตอร์นั้น มีแนวทางและวิธีแก้ปัญหายังไง วิธีนี้จะทำให้ผู้ปฏิบัติที่มีปัญหาสามารถเข้าถึงแหล่งความรู้ในเรื่องที่ตนประสบปัญหาได้โดยตรง จึงเป็นการลดขั้นตอนในการปฏิบัติงาน ทำให้ประหยัดเวลาและประหยัดงบประมาณในการทำงาน เพราะสามารถแสวงหาความรู้ได้โดยสะดวกรวดเร็วทำให้สามารถตัดสินใจแก้ปัญหาได้

2. การจัดการความรู้ช่วยให้ผู้ปฏิบัติงานไม่ต้องทำงานด้วยการลองผิดลองถูก ก่อนทำงานถ้ามีการเรียนรู้ความผิดพลาดของคนอื่นจากบทเรียนในอดีตได้ก่อน เพื่อเป็นการต่อยอดความรู้ก็จะทำให้ช่วยประหยัดเวลา ประหยัดทรัพยากรที่ใช้ในการทำงานได้มากกว่าและไม่ต้องเสียเวลาลองผิดลองถูกอีก

3. การจัดการความรู้ที่ได้มาโดยวิธีการแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกันในงานที่ปฏิบัติในเรื่องเดียวกันก็จะทำให้ผู้ปฏิบัติงานสามารถจัดปัญหาที่ตนกำลังเผชิญอยู่ได้ เมื่อมีการแลกเปลี่ยนความรู้กับผู้ปฏิบัติงานอื่นๆ ในเรื่องเดียวกัน ทำให้การปฏิบัติงานมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

4. สถานศึกษาที่มีระบบการจัดการความรู้ที่ดีจะทำให้ผู้ที่แสวงหาความรู้มีช่องทางการเข้าถึงความรู้ที่ต้องการได้อย่างรวดเร็ว เช่น ระบบ Internet ทำให้สามารถค้นหาความรู้ได้ตลอดเวลา เป็นการพัฒนาตนเองโดยการศึกษาตลอดชีวิต ซึ่งมีประโยชน์ทั้งต่อตนเองและต่อสถานศึกษา

5. การแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างครูผู้สอนเป็นการสร้างนวัตกรรมใหม่ (Innovation) โดยการเรียนรู้ต่อยอดจากความรู้ที่ฝังในตัวตน (Tacit Knowledge) ของผู้สอนที่มีประสบการณ์สอนมาก่อน

6. สถานศึกษาไม่ต้องเสียเวลาทำวิจัยและพัฒนาในเรื่องบางเรื่อง เพราะสามารถใช้ความรู้ที่ได้มาจากการสะสมไว้แล้วจากบุคคล (Tacit Knowledge) หรือจากส่วนต่างๆ ของสถานศึกษาเพื่อนำมาต่อยอดความรู้ได้เลย

7. ทำให้เกิดแหล่งความรู้ในสถานศึกษา ที่สามารถเรียกใช้ประโยชน์ได้อย่างรวดเร็วและเผยแพร่ให้สถานศึกษาอื่นได้รับรู้และได้ศึกษาค้นคว้าต่อไป

8. งานบางเรื่องผู้สอนไม่ต้องเรียนรู้จากประสบการณ์ตนเอง เพราะบางที่จะเกิดผลเสียมากกว่าเพราะต้องลองผิดลองถูก แต่ถ้าเรียนรู้จากประสบการณ์ของครูต้นแบบและความสำเร็จในการสอนมาก่อนก็จะช่วยย่นระยะเวลาในการทำงานได้มากกว่า

9. การจัดการความรู้จะเกิดขึ้นได้ต่อเมื่อวัฒนธรรมการทำงานของคนในสถานศึกษาปรับเปลี่ยนจากเดิมมาสู่การมีวินัยในตนเอง มีการศึกษา ค้นคว้า เรียนรู้ตลอดชีวิต ยอมรับฟังความคิดเห็นของคนอื่น มีพลังในการคิดสร้างสรรค์ มีความขยัน อดทน มีจิตสำนึกของการเป็น “ผู้ให้” และมีจิตใจเป็นประชาธิปไตย ดังนั้นการจัดการความรู้จะสำเร็จได้บุคลากรทุกคนในสถานศึกษาจะต้องมีการปรับเปลี่ยนวัฒนธรรมการทำงานใหม่ให้สอดคล้องกับ “การจัดการความรู้”

กิตติญาภรณ์ ชุขลา (2549, น. 14) กล่าวสรุปถึงประโยชน์ของการจัดการความรู้ไว้ว่า การจัดการความรู้ช่วยเพิ่มผลผลิตพัฒนาคุณภาพขององค์กรให้ดีขึ้น เพิ่มประโยชน์จากบุคคลและแนวคิด นวัตกรรม การเรียนรู้และความสามารถของบุคคลในการนำไปปฏิบัติ ซึ่งจะเป็นการปรับปรุงและเพิ่มสินทรัพย์ความรู้ขององค์กร

บาชา (Bacha, 2000, p. 45) กล่าวถึงประโยชน์ของการจัดการความรู้ไว้ 8 ประการดังนี้

1. ป้องกันความรู้สูญหาย การจัดการความรู้ทำให้องค์กรสามารถรักษาความเชี่ยวชาญ ความชำนาญ และความรู้ที่อาจสูญหายไปพร้อมกับการเปลี่ยนแปลงของบุคลากร เช่น การเกษียณอายุทำงาน หรือการลาออกจากงาน เป็นต้น

2. เพิ่มประสิทธิภาพในการตัดสินใจ โดยประเภท คุณภาพ และความสะดวกในการเข้าถึงความรู้ เป็นปัจจัยสำคัญของการเพิ่มประสิทธิภาพการตัดสินใจ เนื่องจากผู้ที่มีหน้าที่ตัดสินใจต้องสามารถตัดสินใจได้อย่างรวดเร็วและมีคุณภาพ

3. ความสามารถในการปรับตัวและมีความยืดหยุ่น การทำให้ผู้ปฏิบัติงานเข้าใจในงานและวัตถุประสงค์ของงาน โดยไม่มีการควบคุม หรือมีการแทรกแซงมากนั้นจะทำให้ผู้ปฏิบัติงานสามารถทำงานในหน้าที่ต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดการพัฒนาจิตสำนึกในการทำงาน

4. ความได้เปรียบในการแข่งขัน การจัดการความรู้ช่วยให้องค์กรมีความเข้าใจลูกค้า แนวโน้มการตลาดและการแข่งขัน ทำให้สามารถลดช่องว่างและเพิ่มโอกาสในการแข่งขันได้

5. การพัฒนาทรัพย์สิน เป็นการพัฒนาความสามารถขององค์กรในการใช้ประโยชน์จากทรัพย์สินทางปัญญาที่มีอยู่ ได้แก่ สิทธิบัตรเครื่องหมายการค้า และลิขสิทธิ์ เป็นต้น

6. การยกระดับผลิตภัณฑ์การนำการจัดการความรู้มาใช้ในการเพิ่มประสิทธิภาพการผลิตและบริการ ซึ่งจะเป็นการเพิ่มคุณค่าให้แก่ผลิตภัณฑ์นั้นๆ อีกด้วย

7. การบริหารลูกค้า การศึกษาความสนใจและความต้องการของลูกค้าจะเป็นการสร้างความพึงพอใจและเพิ่มยอดขายและสร้างรายได้ให้แก่องค์กร

8. การลงทุนทางทรัพยากรบุคคล การเพิ่มความสามารถในการแข่งขัน ผ่านการเรียนรู้ร่วมกัน การจัดการด้านเอกสาร การจัดการกับความรู้ที่ไม่เป็นทางการเป็นการเพิ่มความสามารถให้แก่องค์กรในการจ้างและฝึกฝนบุคลากร

โลตัส (Lotus, 2001, p. 15 อ้างถึงใน ประกอบ ใจมั่น, 2547, น. 38) ได้ระบุว่า การจัดการความรู้จะลดต้นทุนการดำเนินการ เพิ่มประสิทธิผลการประกอบกร เพิ่มส่วนแบ่งการตลาด การรักษาลูกค้า การเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วและลดวงจรด้านเวลา เปิดโอกาสใหม่ที่ก้าวนำหน้าคู่แข่ง นอกจากนั้นประโยชน์ที่องค์กรจะได้รับจากการจัดการความรู้ มี 2 ส่วน คือ

1. ในระยะสั้น องค์กรจะได้รับประโยชน์จากการแลกเปลี่ยนความรู้มาก เช่น การถ่ายทอดข้อมูลทางกลยุทธ์ที่สำคัญในองค์กรได้อย่างรวดเร็ว การแก้ไขปัญหาให้ผู้รับบริการรวดเร็วขึ้นในกรณีที่ มีปัญหาที่ไม่สามารถแก้ไขได้ในระดับปฏิบัติ ได้รับแนวความคิดเกี่ยวกับนวัตกรรม ทราบความคิดของคู่แข่ง สามารถประหยัดค่าใช้จ่าย แต่สิ่งที่จำเป็นต้องมี คือ การกำหนดและยอมรับความสำคัญของผู้กล้าหาญในสถานการณ์ระดับต่างๆ (Local Heroes) ที่สามารถคิดค้นความรู้ใหม่ๆ และปรับเปลี่ยนบุคคลเหล่านี้ เป็นพี่เลี้ยงในการช่วยเหลือบุคคลอื่นในการนำวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศของคนมาใช้

2. ประโยชน์ที่ได้รับในระยะยาวในการสร้างหรือบำรุงรักษาากลุ่มเครือข่ายความรู้คือ ก่อให้เกิดความสัมพันธ์ระดับแนวราบของบุคคลระดับกลาง และระดับล่าง เพื่อที่กลุ่มเกิดความมั่นใจในผู้ร่วมงานและจัดการแก้ปัญหาได้เอง โดยไม่ต้องรออนุมัติจากผู้บังคับบัญชาตามขั้นตอน

โดยสรุป ประโยชน์การจัดการความรู้ได้ว่าเป็นการเพิ่มศักยภาพและปรับปรุงผลผลิต เพื่อพัฒนาคุณภาพขององค์กรให้ดียิ่งขึ้น เป็นการลดขั้นตอนในการปฏิบัติงาน เป็นการประหยัดเวลาในการต่อยอดความรู้ มีช่องทางในการเข้าถึงความรู้ได้อย่างรวดเร็ว สามารถนำความรู้ที่มีอยู่แล้วมาใช้ได้เลย มีแหล่งความรู้ที่เชื่อถือได้ และเกิดการปรับเปลี่ยนวัฒนธรรมการทำงานให้มีวินัยในตนเองมากขึ้น

1.3 กระบวนการและองค์ประกอบของการจัดการความรู้

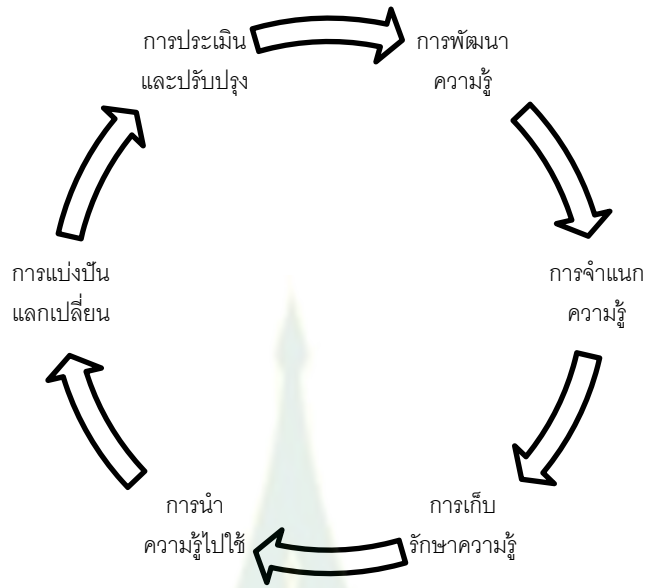
นักวิชาการกล่าวถึงกระบวนการและองค์ประกอบของการจัดการความรู้ไว้ดังนี้

บุญส่ง หาญพานิช (2546, น. 45) กล่าวว่า ความรู้ที่นำมาใช้เพื่อให้องค์การให้บรรลุผลตามเป้าหมายนั้นจำเป็นต้องมีกระบวนการในการจัดการความรู้อย่างเป็นระบบซึ่งประกอบด้วยกระบวนการย่อยๆ เชื่อมโยงสัมพันธ์กันดังนี้

ตารางที่ 2.1 การจำแนกกระบวนการจัดการความรู้ตามแนวคิดของผู้เชี่ยวชาญ

กระบวนการ	Wiig 1993	Anderson 1995	Marquardt 1996	Alavi 1997	Beckman 1997	O'Dell 1998	Morse 1999
การสร้างความรู้	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
การนำความรู้ไปใช้	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
การเก็บรักษา ความรู้			✓	✓			✓
การแบ่งปัน แลกเปลี่ยนความรู้		✓			✓	✓	
การจำแนกความรู้		✓			✓	✓	
การเก็บรวบรวม ความรู้					✓	✓	
การปรับปรุงความรู้		✓				✓	
การประมวลความรู้					✓		
การคัดเลือกความรู้					✓		

จากตารางที่ 2.1 สรุปได้ว่า กระบวนการจัดการความรู้จำแนกออกได้เป็น 5 กระบวนการย่อยที่สัมพันธ์กันแบบเครือข่าย คือ การพัฒนาความรู้ การจำแนกความรู้ การเก็บรักษาความรู้ การประเมินและปรับปรุงความรู้ การส่งและการแปลงความรู้ และการนำความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ ดังแผนภูมิที่ 10 กระบวนการจัดการความรู้



ภาพที่ 2.1 กระบวนการจัดการความรู้
ที่มา: บุญส่ง หาญพานิช (2546, น. 45)

ประกอบ ใจมั่น (2547, น. 46) กล่าวสรุปไว้ว่า จากการศึกษา รวบรวมเอกสาร สื่อสิ่งพิมพ์ที่ระบุเกี่ยวกับกระบวนการจัดการความรู้ที่นักวิชาการ นักการศึกษา และองค์กร ต่างๆ ได้นำเสนอไว้ นั้นพบว่า ไม่มีความแตกต่างกันมาก ซึ่งสามารถสรุปได้ว่า กระบวนการจัดการความรู้ ประกอบด้วย กระบวนการย่อย 4 กระบวนการดังนี้

1. กระบวนการแสวงหา และระบุความรู้เป็นกระบวนการที่องค์กรระบุ ประเภทลักษณะ ความรู้ที่ดีที่สุดที่องค์กรมีอยู่ หรือมีความต้องการ และวิเคราะห์บทบาท หน้าที่ของความรู้ที่องค์กรมีอยู่ ขณะเดียวกันก็พยายามแสวงหาความรู้ใหม่ๆ ที่ดีที่สุดตามที่ต้องการ จากทั้งภายในและภายนอกองค์กร

2. กระบวนการสร้างและตรวจสอบความรู้ เป็นกระบวนการที่เกี่ยวกับการออกแบบ สร้างสรรค์ความรู้ขึ้นมาใหม่ด้วยวิธีการแบบต่างๆ จากนั้นก็ตรวจสอบดูว่าความรู้ที่สร้างขึ้น ที่มีอยู่ หรือได้มานั้น เป็นความรู้ที่ดีที่สุดตามที่องค์กรต้องการหรือไม่ เพื่อนำมาใช้ทำงานหากไม่ตรงกับความ ต้องการอาจจะต้องแสวงหาหรือสร้างขึ้นมาใหม่ หรือปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้น

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

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

บดินทร์ วิจารณ์ (2547, น. 45-46) กล่าวว่า กระบวนการ และปัจจัยที่เอื้อและส่งเสริมต่อการจัดการความรู้ ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่เอื้อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้น กระบวนการจัดการองค์ความรู้ (Knowledge Management Process) ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ

1. Define การกำหนดชนิดของทุนทางปัญญา หรือองค์ความรู้ที่ต้องการ เพื่อตอบ สนอง กลยุทธ์ขององค์กรหรือการปฏิบัติงาน หรือการหาว่าองค์ความรู้หลักๆ ขององค์กรคืออะไร (Core Competency) และเป็นองค์ความรู้ที่สามารถสร้างความแตกต่างเมื่อเปรียบเทียบกับคู่แข่ง ได้อย่างเด่นชัด

2. Create การสร้างทุนทางปัญญาหรือการค้นหาใช้ประโยชน์จากสิ่งที่มีอยู่แล้วด้วยการส่งไปศึกษาเพิ่มเติม การสอนงานภายในองค์กร หรือหากเป็นองค์ความรู้ใหม่ อาจจำเป็นต้องหาจากภายนอกองค์กรจากที่ปรึกษาการเรียนรู้อาจได้จากความสำเร็จของผู้อื่นและการเทียบเคียง (Benchmarking)

3. Capture การเสาะหา และจัดเก็บองค์ความรู้ในองค์กรให้เป็นระบบทั้งองค์ความรู้ที่อยู่ในรูปแบบสื่อต่างๆ (Explicit Knowledge) และในรูปแบบประสบการณ์ (Tacit Knowledge) ให้เป็นทุนความรู้ขององค์กรซึ่งพร้อมต่อการยกระดับความรู้ และขยายความรู้ให้ทั่วทั้งองค์กรได้โดยง่ายต่อไป

4. Share การแบ่งปัน การแลกเปลี่ยน เผยแพร่ กระจาย ถ่ายโอนความรู้ ซึ่งมีหลายรูปแบบ และหลายช่องทาง เช่น การจัดงานสัมมนาแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน การสอนงาน หรือในรูปแบบอื่นๆ ที่มีการพบปะแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน หรือมีการถ่ายโอนความรู้ในลักษณะเสมือน (Virtual) ผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ หรือระบบ E-Learning เป็นต้น

5. Use การใช้ประโยชน์การนำไปประยุกต์ใช้งาน ก่อให้เกิดประโยชน์ และผลสัมฤทธิ์เกิดขึ้น และเกิดเป็นปัญหาปฏิบัติ การขยายผลให้ระดับความรู้และขีดความสามารถในการแข่งขันในองค์กรสูงขึ้น

ยุทธนา แซ่เตียว (2547, น. 255-261) ได้กล่าวถึงขั้นตอนในการจัดการความรู้ว่า ในการจัดการความรู้นั้นก็เหมือนศาสตร์แห่งการจัดการอื่นๆ คือ มีการวางแผนและการปฏิบัติ ในขั้นตอนการวางแผนนั้นไม่ได้มีความแตกต่างจากการวางแผนอื่นๆ มากนักคือ มีการสำรวจสภาพปัจจุบันและการกำหนดเป้าหมาย ส่วนขั้นตอนการนำแผนงานไปปฏิบัตินั้นมีขั้นตอนที่สำคัญคือ การพัฒนาความรู้ (Knowledge Generation) และการถ่ายทอดความรู้ (Knowledge Transfer)

1. การสำรวจและการวางแผนความรู้ การวางแผนความรู้ก็เหมือนกับการวางแผนอื่นๆ คือ การเริ่มสำรวจสภาพแวดล้อมที่เป็นอยู่ในปัจจุบันก่อนว่า สถานะปัจจุบันในเรื่ององค์ความรู้ภายในองค์กรเป็นเช่นไร เพื่อทราบสถานะขององค์ความรู้ควรจะตอบคำถามต่อไปนี้

- 1.1 องค์กรมีฐานความรู้ในด้านใดบ้าง
- 1.2 ฐานความรู้ที่อยู่เหล่านั้น อยู่ที่ใครหรือหน่วยงานไหน
- 1.3 พนักงานแต่ละคนมีความรู้ด้านใดบ้าง

เมื่อท่านตอบคำถามข้างต้นได้แล้ว ทำให้ท่านพอมองเห็นสถานการณ์ปัจจุบันขององค์ความรู้ภายในองค์กร เพื่อนำมาประกอบการวางแผนด้านความรู้ซึ่งต้องเริ่มจากการกำหนดเป้าหมายในการพัฒนา และเพื่อให้เป้าหมายในการจัดการความรู้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น ท่านควรตอบคำถามต่อไปนี้

1. ในวัตถุประสงค์ทางกลยุทธ์องค์กรต้องการความรู้ด้านใดเพิ่มเติมบ้าง
2. พนักงานต้องการความรู้เพิ่มเติมด้านใดบ้าง
3. ความรู้ที่ต้องการเพิ่มเติมก่อประโยชน์ด้านใดบ้าง

เมื่อเราได้เป้าหมายในการพัฒนาความรู้ที่ชัดเจนแล้วขั้นต่อไปก็ต้องจัดทำแผนปฏิบัติ ซึ่งต้องมีรายละเอียดใน 2 ส่วน คือ

1. แหล่งพัฒนาความรู้: สิ่งสำคัญที่จะต้องทราบคือ แหล่งความรู้ ช่วงเวลาและงบประมาณ
2. การถ่ายทอดความรู้: สิ่งสำคัญที่จะต้องทราบคือ ความรู้ใดจะให้ใครหรือหน่วยงานไหนเป็นศูนย์การรวบรวมและการกระจายความรู้ จะต้องใช้สื่อใดเพิ่มเติมบ้าง กิจกรรมในการถ่ายทอดความรู้ที่จะปฏิบัติ งบประมาณที่ต้องใช้

2. การพัฒนาความรู้ (Knowledge Generation) ด้วยคำว่า “พัฒนา” อาจทำให้ฟังดูเหมือนกับว่าเราจะจำกัดความรู้ที่เกิดจากการพัฒนาภายในองค์กรแต่เพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่ในความเป็นจริงแล้ว การพัฒนาในที่นี้หมายความว่า การทำการใดๆ ก็ได้ เพื่อให้ได้ความรู้เข้ามาภายในองค์กร มาลองดูกันว่าเราจะพัฒนาให้เกิดความรู้ภายในองค์กรอย่างไรบ้าง

2.1 การพัฒนาความรู้จากภายนอก วิธีที่พบได้บ่อย เช่น การซื้อหนังสือทางวิชาการ การตัดข่าวมาสรุป การเชิญวิทยากรมาให้ความรู้ การหาทีมงานจากหน่วยงานภายนอกเข้ามาร่วมทีม หรือแม้กระทั่งซื้อซอฟต์แวร์สำเร็จรูปจากที่ปรึกษามาช่วยออกแบบระบบงานบางอย่างหรือเครื่องมือทางการจัดการ เพียงแต่ท่านไม่ต้องคิดเอง เพียงแต่ให้ข้อมูลแล้วที่ปรึกษาจะคิดให้ท่านเสร็จ การซื้อในลักษณะที่กล่าวมานี้เป็นวิธีการที่พบเห็นได้บ่อยๆ แต่บางทีการซื้อกิจการก็เป็นวิธีหนึ่งที่เรียกว่า “เรียนลัด” ในการเข้าสู่ธุรกิจที่เราต้องการได้

2.2 การพัฒนาความรู้จากภายใน โดยทั่วไปแล้วมักจะเป็นการพัฒนาโดยหน่วยงาน ที่จัดตั้งขึ้นเพื่อดูแลงานด้านนี้โดยเฉพาะ เช่น หน่วยวิจัยและพัฒนา ซึ่งเป็นรูปแบบที่พบเห็นได้บ่อยๆ แต่ในอีกรูปแบบหนึ่ง ที่ไม่ค่อยพบเห็นบ่อยนัก คือ การบันทึกเรื่องราว และวิเคราะห์ผลการดำเนินงานในอดีตว่า ที่ผ่านมามีการประสบความสำเร็จหรือไม่ มีปัจจัยใดบ้างที่ส่งผลต่อความสำเร็จหรือความล้มเหลวขององค์กร ทั้งนี้การวิเคราะห์ไม่ได้ทำเฉพาะในภาพรวมขององค์กรเท่านั้น แต่จะต้องรวมถึงการวิเคราะห์ผลการดำเนินงานในแต่ละด้าน เช่น ด้านบุคลากร ด้านการตลาด ด้านการขนส่ง ด้านการเงินและบัญชี ฯลฯ การวิเคราะห์เหล่านี้มีความแตกต่างจากการทำรายงานผลการดำเนินงานที่ฝ่ายต่างๆ นำเสนอผู้บริหาร และรายงานที่ผู้บริหารนำเสนอแก่ผู้ถือหุ้น ซึ่งมักจะเป็นการสรุปผลการดำเนินงาน เมื่อเทียบกับเดือนก่อนหรือปีก่อน ว่าดีขึ้นหรือเลวลงอย่างไร แต่ขาดการวิเคราะห์ในเชิงลึกในแง่มุมต่างๆ เพื่อให้เห็นภาพว่าองค์กรในขณะนั้นมีสภาพการณ์เช่นไร มีผลดำเนินการเช่นไร นำเครื่องมือใดมาใช้ในการจัดการบ้าง มีกิจกรรมใดที่ช่วยให้เกิดการพัฒนาหรือมีนวัตกรรมใหม่เกิดขึ้น องค์กรมีความล้มเหลวในจุดใดบ้าง อะไรเป็นสาเหตุของสิ่งเหล่านั้น

รูปแบบของการพัฒนาความรู้ ไม่ว่าจะแหล่งความรู้จะมาจากที่ใด รูปแบบของการเรียนรู้มักจะหนีไม่พ้นลักษณะดังต่อไปนี้

1. การเรียนรู้จากประสบการณ์ของตนเองในอดีต (Learning from Actual Experiences) คือ การเรียนรู้ในสิ่งที่ได้จากการปฏิบัติจริงมาแล้วในอดีต

2. การเรียนรู้จากการทดลอง (Learning from Performed Experiments) คือ การเรียนรู้จากการทดลองหลายๆ รูปแบบ การควบคุมตัวแปรเพื่อให้ทราบผลการทดลองที่ต้องการ

3. การเรียนรู้จากประสบการณ์ของผู้อื่น (Learning from Experience of Others) เช่น การเทียบเคียงแข่งดี (Benchmarking) การหาพันธมิตรมาร่วมกันพัฒนาหรือแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Alliances) การร่วมกิจการ (Joint Venture) การรวมและครอบครองกิจการ (Merger and Acquisition) หรือการจ้างคนเข้าทำงาน

4. การเรียนรู้จากการอบรมและพัฒนา (Learning from Training and Development) เป็นการรับการถ่ายทอดโดยตรงจากบุคคลที่มีความรู้

3. การถ่ายทอดความรู้ (Knowledge Transfer) และ การแบ่งปันความรู้ (Knowledge Sharing) คือ กระบวนการที่ทำให้ความรู้ที่พัฒนา มีการแพร่กระจายไปสู่บุคลากรที่เป็นเป้าหมายในกระบวนการถ่ายทอดความรู้นั้นแต่ละอย่างก็มีเป้าหมายแตกต่างกันไปใน 2 ลักษณะ คือ

3.1 เน้นประสิทธิภาพหรือให้การแพร่กระจายขององค์ความรู้นั้นเป็น ไปอย่างรวดเร็วที่สุด มีต้นทุนต่ำที่สุด ลักษณะของการถ่ายทอดความรู้ลักษณะนี้ได้แก่ การย้ายเดือนความรู้บางอย่างให้กับพนักงาน การให้ความรู้ในสิ่งที่ควรปฏิบัติ

3.2 เน้นประสิทธิผล หรือให้การแพร่กระจายขององค์ความรู้นั้นเป็นไปอย่างครบถ้วน มีการตกหล่นน้อยที่สุด ถ้าให้คน 100 คนเข้าไปฟังก็ควรเข้าใจถูกต้องตรงกันทั้ง 100 คน ตัวอย่างของความรู้ที่ควรถ่ายทอดในลักษณะนี้ได้แก่ แนวทางปฏิบัติซึ่งได้รับการพิสูจน์แล้วว่าเป็นแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practices) และสิ่งที่ไม่ปฏิบัติแล้วจะนำความเสียหายอย่างร้ายแรง

ในการถ่ายทอดความรู้ ถ้าหากเรากำหนดกลยุทธ์ในการถ่ายทอดความรู้เสียก่อนว่ามีเป้าหมายคือใคร มีปริมาณมากน้อยขนาดไหน เนื้อความมีความสำคัญขนาดไหน มีงบประมาณเท่าไร มีความเร่งด่วนมากน้อยเพียงใด ก็จะช่วยให้เราสามารถกำหนดรูปแบบวิธีการในการถ่ายทอดได้อย่างถูกต้อง

สถาบันเพิ่มผลผลิตแห่งชาติ (2547, น. 46-53) กล่าวว่า องค์ประกอบของการจัดการความรู้ มี 6 องค์ประกอบหลักๆ ดังนี้

1. การจัดการการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม (Transition and Behavior management) วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่สำคัญมากสำหรับองค์กร เพราะวัฒนธรรมมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของคนในองค์กร และเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงได้ยากยิ่ง การจัดการที่มีประสิทธิภาพเริ่มต้นจากการที่คนในองค์กรมีการแลกเปลี่ยน และแบ่งปันความรู้ซึ่งกันและกัน การสร้างหรือปรับเปลี่ยนวัฒนธรรมองค์กร จึงเป็นเรื่องที่ต้องใช้ความพยายามเป็นอย่างสูงและกินเวลานานกว่าที่องค์กรจะเห็นการเปลี่ยนแปลงอย่างชัดเจน และที่สำคัญกว่านั้นก็คือ การปรับเปลี่ยนวัฒนธรรมองค์กรเป็นสิ่งที่ต้องทำอย่างต่อเนื่อง เพื่อที่จะทำให้ความเชื่อและพฤติกรรมที่องค์กรต้องการให้เกิดขึ้น สามารถซึมลึกเข้าไปในบรรทัดฐานและค่านิยมของคนในองค์กร จนก่อให้เกิดวัฒนธรรมขึ้นมาได้ วัตถุประสงค์ก็คือ องค์กรควรที่จะทำการเปลี่ยนแปลงแบบค่อยเป็นค่อยไป โดยที่เน้นในเรื่องของการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของคนในองค์กรให้มีการแลกเปลี่ยนความรู้ โดยการส่งเสริมและสนับสนุนอย่างต่อเนื่องการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของคนในองค์กรให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้ ควรจะเริ่มต้นจากผู้บริหารก่อนที่จะขยายผลออกไปสู่บุคลากรในทุกๆระดับ ประเด็นที่องค์กรควรพิจารณาถึงในองค์ประกอบนี้ มีดังนี้

- 1.1 ผู้บริหารระดับสูงจะต้องให้การสนับสนุนอย่างเต็มที่ รวมถึงการมีส่วนร่วม กับกิจกรรมต่างๆ อย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง
- 1.2 จัดตั้งทีมงานเพื่อทำหน้าที่ดำเนินการวางแผนและจัดกิจกรรมต่างๆ
- 1.3 กำหนดว่าอะไรคือปัจจัยแห่งความสำเร็จ (Critical Success Factors) ของการจัดการความรู้ มั่นใจได้ว่าปัจจัยเหล่านี้มีอยู่หรือสามารถสร้างให้เกิดขึ้นได้ภายในองค์กร
- 1.4 ผู้บริหารระดับสูงต้องเป็นแบบอย่างที่ดี (Role Model) ในการแลกเปลี่ยนและจัดการความรู้
- 1.5 สร้างสภาพแวดล้อมในองค์กร ที่เปิดโอกาสให้พนักงานสามารถลองผิดลองถูกได้ และเปิดกว้างให้มีการนำเอาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์มาปฏิบัติจริง

2. การสื่อสาร (Communication) เป็นหัวใจหลักที่ทำให้ทุกคนในองค์กรเข้าใจถึงสิ่งที่กำลังเกิดขึ้น สิ่งที่ต้องสื่อสารให้ทุกคนในองค์กรเข้าใจคือ องค์กรกำลังจะทำอะไร ทำไปเพื่ออะไร จะทำเมื่อใด และจะทำอย่างไร ถ้าองค์กรสามารถสื่อสารสิ่งเหล่านี้ให้พนักงานทุกคนรับทราบได้อย่างชัดเจนก็จะเป็นก้าวแรกที่ทำให้พนักงานสนใจที่จะเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ รวมถึงเริ่มปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของพนักงานเอง องค์กรต้องมีการวางแผนการสื่อสารที่เป็นระบบและทำการสื่อสารอย่างสม่ำเสมอ และต่อเนื่องตรงไปตรงมาที่องค์กรต้องการให้การจัดการความรู้ และการแลกเปลี่ยนความรู้ เกิดขึ้นจนกลายเป็นวัฒนธรรม การสื่อสารเกี่ยวกับการจัดการความรู้จะต้องคำนึงถึงปัจจัยหลักๆ 3 อย่าง ดังนี้

- 2.1 เนื้อหาของเรื่องที่ต้องการสื่อสาร
- 2.2 กลุ่มเป้าหมายที่ต้องการจะสื่อสาร
- 2.3 ช่องทางในการสื่อสาร

องค์กรจำเป็นต้องพิจารณาถึงปัจจัยข้างต้นเพราะเหตุว่า ความสามารถในการรับรู้ของคนในแต่ละกลุ่มและระดับจะแตกต่างกันออกไป เรื่องเดียวกันอาจจะถูกเข้าใจไปคนละทิศละทาง ถ้าไม่ได้ถูกสื่อสารอย่างเหมาะสม นอกจากนั้นช่องทางในการสื่อสารก็นับเป็นปัจจัยที่สำคัญมากที่จะช่วยให้การสื่อสารนั้นสำเร็จตามวัตถุประสงค์ ไม่ว่าจะเป็นป้ายประกาศในบริเวณต่างๆ ขององค์กร จดหมายเวียนระหว่างฝ่าย จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (e-Mail) หรือการประกาศเสียงตามสายเหล่านี้ องค์กรต้องเลือกใช้ให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมในการทำงานขององค์กร สำหรับเรื่องหรือหัวข้อที่ควรจะทำ การสื่อสาร ไปยังพนักงานทุกคนนั้นควรครอบคลุมเรื่องต่างๆ เช่น แนวคิดทางด้านการจัดการความรู้ วัตถุประสงค์ของการริเริ่ม การจัดการความรู้ ประโยชน์ที่จะได้รับจากการจัดการความรู้ รวมถึงข่าวสารเกี่ยวกับกิจกรรมต่างๆ เป็นต้น นอกจากนั้นองค์กรควรนำผลสำเร็จของกิจกรรมที่ทำในแต่ละขั้นตอนมาสื่อสารให้พนักงานได้ทราบเป็นระยะๆ เพื่อที่จะโน้มน้าวให้บุคลากรในองค์กรสนใจ และเข้าร่วมกิจกรรมในการแลกเปลี่ยนความรู้ นอกจากสามปัจจัยดังกล่าวแล้ว องค์กรจะต้องพิจารณาวัตถุประสงค์ของการสื่อสารว่ากลุ่มเป้าหมายได้รับและเข้าใจเนื้อหาที่ต้องการสื่อได้ถูกต้องหรือไม่ ทั้งนี้เพื่อนำผลที่ได้มาปรับปรุงการสื่อสารให้เหมาะสมและมีประสิทธิผลมากยิ่งขึ้น

3. กระบวนการและเครื่องมือ (Process and Tools) เปรียบเสมือนแกนหลักของการจัดการความรู้ซึ่งประกอบไปด้วยกระบวนการและเครื่องมือต่างๆ ที่จะช่วยให้เกิดพฤติกรรม ของการ

แลกเปลี่ยนความรู้ภายในองค์กร กระบวนการและเครื่องมือจะช่วยให้กระบวนการความรู้ความสามารถเกิดขึ้นได้รวดเร็วและสะดวกยิ่งขึ้น การเลือกใช้เครื่องมือและกระบวนการนั้นจะต้องให้ความสำคัญกับความรู้อื่นๆ ทั้ง 2 ประการ คือ ความรู้ที่มีในตัวบุคคล (Tacit knowledge) และความรู้ในกระดาษ (Explicit knowledge) กระบวนการและเครื่องมือสามารถแบ่งออกได้เป็นสองส่วนหลักๆ คือ ส่วนที่เกี่ยวข้องและไม่เกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ กระบวนการและเครื่องมือส่วนที่เกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศจะมีความสำคัญเป็นอย่างมากสำหรับความรู้ในตน เนื่องจากความรู้ที่อยู่ในตัวคนจะสามารถสื่อสารแลกเปลี่ยนได้ดีที่สุด โดยผ่านการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ให้ความรู้และผู้รับความรู้ ตัวอย่างของเครื่องมือที่องค์กรสามารถนำมาใช้เพื่อช่วยให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในคนภายในองค์กร เช่น ชุมชนแห่งการเรียนรู้ (Community of Practice: Cop) การสับเปลี่ยนงาน (Job rotation) และการยืมตัวบุคลากรมาช่วยงาน (Secondment) เวทีสำหรับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Knowledge forum) ส่วนกระบวนการและเครื่องมือที่เกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศนั้น ถึงแม้จะเน้นย้ำอยู่บ่อยๆ ว่าการจัดการความรู้ เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมเป็นส่วนใหญ่ แต่เนื่องจากเทคโนโลยีสารสนเทศ ได้เข้ามามีบทบาทที่สำคัญในชีวิตการทำงานประจำวัน และเป็นเครื่องมือที่จะสื่อสารเชื่อมโยงบุคลากร เทคโนโลยีสารสนเทศจะเข้ามามีส่วนร่วมสำคัญในขั้นตอนการค้นหา รวบรวม จัดเก็บ และเข้าถึงความรู้โดยเป็นช่องทางที่เพิ่มเติมขึ้นมาเหนือจากการพบปะปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และจะช่วยให้องค์กรสามารถแลกเปลี่ยนความรู้ประเภทในกระดาษ ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ทั้งนี้การที่องค์กรจะเลือกใช้กระบวนการหรือเครื่องมือใดนั้น ควรพิจารณาปัจจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น ประเภทความรู้ภายในองค์กร พฤติกรรมหรือลักษณะการทำงานของคนในองค์กร รวมถึงวัฒนธรรมองค์กร เพราะถ้ากระบวนการและเครื่องมือที่นำมาใช้ไม่ตอบสนองต่อความต้องการหรือพฤติกรรมของคนในองค์กรได้ กระบวนการหรือเครื่องมือนั้นก็ไร้ประโยชน์

4. การฝึกอบรมและการเรียนรู้ (Training and Learning) วัตถุประสงค์ขององค์ประกอบนี้ เพื่อเตรียมความพร้อมของบุคลากรทุกระดับสำหรับการจัดการความรู้ โดยที่องค์กรต้องจัดให้มีการฝึกอบรมเกี่ยวกับแนวทาง และหลักการของการจัดการความรู้แก่บุคลากรเพื่อสร้างความเข้าใจความตระหนักถึงความสำคัญของการจัดการและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภายในองค์กร นอกจากนี้ทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการความรู้แล้ว การจัดการความรู้และประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้ข้อมูลเหล่านี้จะช่วยให้องค์กรมองเห็นสิ่งที่พวกเขาจะได้รับการจัดการและแลกเปลี่ยนความรู้ชัดเจนยิ่งขึ้น สำหรับบางองค์กรที่มีการนำระบบหรือเทคโนโลยีใหม่ๆ เข้ามาใช้เพื่อช่วยในการจัดการความรู้ก็อาจจะต้องจัดให้มีการฝึกอบรมเกี่ยวกับการใช้ระบบหรือเทคโนโลยีดังกล่าวแก่บุคลากร เพื่อให้สามารถใช้เทคโนโลยีเหล่านั้นให้เกิดประโยชน์สูงสุด นอกจากนี้องค์กรควรจะพิจารณาให้มีการจัดฝึกอบรมในหลายรูปแบบ เพื่อเปิดโอกาสให้บุคลากรในองค์กร สามารถเข้ารับการฝึกอบรมได้อย่างสะดวก เช่น นอกจากจะจัดให้มีการฝึกอบรมให้ห้องเรียนแล้วก็จะจัดฝึกอบรมผ่านระบบเครือข่าย (Web-based training) หรือ จัดให้มีเอกสารและเครื่องมือเพื่อช่วยให้คนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ทั้งนี้โดยพิจารณาเพื่อให้เข้ากับสภาพแวดล้อมของการทำงานของบุคลากร นอกจากนี้เรื่องรูปแบบของการฝึกอบรมแล้ว องค์กรอาจพิจารณาว่าหัวข้อเกี่ยวกับการจัดการความรู้จะถูกนำไปผนวก หรือบูรณาการเข้ากับการฝึกอบรมที่มีอยู่ปัจจุบันในองค์กรได้อย่างไร องค์กรจะต้องตระหนักว่าการให้การอบรมเป็นเพียงปัจจัยหนึ่งเท่านั้นที่จะช่วยให้การจัดการความรู้ประสบความสำเร็จ บุคลากรจะไม่

สามารถเข้าใจแนวคิดและวิธีปฏิบัติของการจัดการความรู้ได้อย่างชัดเจนถ้าได้รับเพียงแค่การฝึกอบรม โดยปราศจากการศึกษาค้นคว้าและการเรียนรู้ด้วยตนเอง

5. การวัดผล (Measurements) การวัดผลเป็นสิ่งสำคัญมากที่จะช่วยบอกถึงสถานะของ กระบวนการหรือกิจกรรมต่างๆ ภายในองค์กรผลจากการวัดจะสะท้อนถึงประสิทธิภาพและ ประสิทธิภาพ ซึ่งจะช่วยให้องค์กรสามารถทบทวนแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ รวมถึงปรับปรุงให้ กระบวนการต่างๆ ประสบผลสำเร็จมากยิ่งขึ้น วัดดูประสงคของการวัดผลจริงๆ จึงไม่ใช่เป็นการ ควบคุม แต่เป็นการจัดการและเรียนรู้พัฒนาการวัด และผลจากการวัดจะเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้ การริเริ่มการจัดการความรู้ภายในองค์กรประสบผลสำเร็จแบบยั่งยืน ผู้บริหารขององค์กรย่อมต้องการ ที่จะสะท้อนถึงผลประโยชน์จากการแลกเปลี่ยนและการจัดการความรู้ ถ้าต้องการลงทุนเพิ่มเติมใน เรื่องของระบบต่างๆ หรือการตัดสินใจที่จะให้ความสำคัญกับการจัดการความรู้ นอกจากนั้นการวัดผล ยังจะเป็นสิ่งที่ช่วยให้องค์กรทราบถึงสถานะในขณะนั้นว่าได้บรรลุเป้าหมาย (Desired State) ที่ตั้งไว้ แล้วหรือยัง อย่างไรก็ตามการวัดผลลัพธ์ของการจัดการความรู้หรือแม้แต่การวัดมูลค่าของความรู้ นั้น เป็นเรื่องใหม่และยังไม่ค่อนข้างชัดเจนนัก การวัดผลตอบแทนจากการลงทุนทางด้านจัดการความรู้ (Return on Investment in Knowledge Management) หรือการวัดผลตอบแทนของความรู้ (Return on Knowledge) เป็นเรื่องที่ละเอียดและซับซ้อนเป็นอย่างมากเนื่องจากผลลัพธ์ต่างๆ ที่ องค์กรได้จากความรู้ หรือการจัดการความรู้สามารถแทรกตัวอยู่ได้ในทุกองูของการทำธุรกิจของ องค์กร การแยกผลลัพธ์ที่เกิดจากความรู้หรือการจัดการความรู้ และการจัดการความรู้ล้วนๆ จึงเป็น สิ่งที่ยาก แม้แต่องค์กรที่ประสบผลสำเร็จ ในการจัดการความรู้ยังต้องใช้เวลามากกว่าที่จะสามารถ วัดผลจากความรู้ได้อย่างเป็นรูปธรรม อย่างไรก็ตามการวัดผลลัพธ์ของการจัดการความรู้ซึ่งมีการ ค้นคว้าวิจัยโดยกรมเรือทะเล (Department of the Navy: DON) ของประเทศสหรัฐอเมริกา เป็น วิธีการที่เหมาะสมสำหรับองค์กรในการนำมาประยุกต์ใช้ โดยที่วิธีการวัดของกรมเรือทะเล (DON) จะ แบ่งการวัดผลจากการจัดการความรู้ออกเป็น 3 ส่วนด้วยกันคือ

- 5.1 การวัดระบบ กิจกรรมต่างๆ ในการจัดการความรู้ (System Measures)
- 5.2 การวัดปัจจัยส่งออก (Output Measures)
- 5.3 การวัดผลลัพธ์ (Outcome Measures)

การวัดผลจะปรับเปลี่ยนไปตามพัฒนาการของการจัดการความรู้ เช่น องค์กรที่เพิ่งเริ่ม ดำเนินการจัดการความรู้ที่จะวัดระบบ หรือกิจกรรมต่างๆ ที่ทำในขณะที่ยังมีการดำเนินการ จัดการความรู้มาได้ระยะหนึ่งแล้ว ควรจะวัดจากปัจจัยส่งออกตัวชี้วัดสองตัวนี้จะช่วยให้องค์กร สามารถวัดผลความคืบหน้าจากการดำเนินการ การจัดการความรู้เพื่อช่วยให้การติดตามผลและ ปรับปรุงแผนงานหรือกิจกรรมต่างๆ เกี่ยวกับการจัดการความรู้ได้ ส่วนการวัดผลลัพธ์นั้นจะเป็นการ วัดผลที่ยากที่สุดแต่เป็นสิ่งที่ผู้บริหารต้องการเห็นมากที่สุด

6. การยกย่องชมเชยและให้รางวัล (Recognition and Rewards) องค์กรอาจจะต้องใช้การ ยกย่องชมเชย ให้รางวัลเป็นแรงจูงใจในช่วงเริ่มต้น เพื่อโน้มน้าวให้บุคลากรปรับเปลี่ยนพฤติกรรมใน การแลกเปลี่ยนความรู้และเข้าร่วมกิจกรรมการจัดการความรู้ สิ่งที่สามารถโน้มน้าวให้บุคลากรใน องค์กรสนใจแลกเปลี่ยนความรู้ได้ดีที่สุดก็คือ “ประโยชน์” ที่จะเกิดขึ้นกับตนเอง เช่น การที่เขา สามารถปฏิบัติงานได้มีประสิทธิภาพมากขึ้นรวมถึงได้รับการยกย่องชมเชยจากองค์กร องค์กรควร

ที่จะยกย่องคนที่มีพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในการสร้าง ถ่ายทอด และแลกเปลี่ยนความรู้เพื่อเป็นแบบอย่างแก่เพื่อร่วมงาน องค์กรควรมีการปรับแผนการยกย่องชมเชยและให้รางวัลเหมาะสมกับกิจกรรมที่ทำอยู่อย่างสม่ำเสมอ เพื่อที่จะจูงใจให้คนเข้ามาร่วมกิจกรรมการจัดการความรู้โดยที่แผนเหล่านี้จะต้องได้รับความเห็นชอบจากผู้บริหาร ควรมีการบูรณาการแผนการยกย่องชมเชยและให้รางวัล เข้ากับระบบการประเมินผลงาน และการให้ค่าตอบแทนที่มีอยู่ในปัจจุบันสิ่งที่สำคัญที่สุดคือ องค์กรจำเป็นต้องค้นหาว่าอะไรเป็นแรงจูงใจสำคัญสำหรับคนในองค์กรให้เข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการความรู้

องค์กรสามารถนำเอาองค์ประกอบของวงจรการจัดการความรู้นี้ ไปเป็นกรอบและแนวทางสำหรับกำหนดแผนงานในการจัดการความรู้ ถ้าองค์กรนำเอาทุกองค์ประกอบของวงจรการจัดการความรู้ไปใช้อย่างเหมาะสมก็จะช่วยให้สามารถสร้างภาพในการทำงานที่เอื้อต่อการจัดการความรู้มากที่สุด

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ และสถาบันเพิ่มผลผลิตแห่งชาติ (2547, น. 5-6) กล่าวว่า กระบวนการจัดการความรู้ (Knowledge Management Process) เป็นกระบวนการแบบหนึ่งที่จะช่วยให้องค์กรเข้าใจถึงขั้นตอนที่ทำให้เกิดกระบวนการจัดการความรู้หรือ พัฒนาการของความรู้ที่จะเกิดขึ้นภายในองค์กร ประกอบด้วย 7 ขั้นตอน ดังนี้

1. การบ่งชี้ความรู้ เป็นการพิจารณาว่า วิสัยทัศน์/พันธกิจ/เป้าหมาย คืออะไร เพื่อให้บรรลุเป้าหมายเราจำเป็นต้องรู้อะไร ขณะนี้เรามีความรู้อะไรบ้าง อยู่ในรูปแบบใด อยู่ที่ใคร สถาบันเพิ่มผลผลิตแห่งชาติ (2547, น. 54) ได้ขยายความในการบ่งชี้ความรู้ว่า ในการค้นหาว่าองค์กรมีความรู้มีอะไรบ้าง มีรูปแบบใดบ้าง อยู่ที่ใครและความรู้อะไรบ้างที่องค์กรต้องมี จะทำให้องค์กรทราบว่าขาดความรู้อะไรบ้าง หรืออีกนัยหนึ่งก็คือ “รู้เรา” นั่นเอง โดยทั่วไปองค์กรสามารถใช้เครื่องมือที่เรียกว่าแผนที่ความรู้ (Knowledge Mapping) ในขั้นตอนนี้เพื่อว่าความรู้ใดมีความสำคัญองค์กรจัดลำดับความสำคัญของความรู้เหล่านั้น เพื่อให้้องค์กรวางขอบเขตของการจัดการความรู้และสามารถจัดสรรทรัพยากรได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล ประโยชน์ของแผนที่ความรู้ คือ ช่วยทำให้เห็นภาพรวมของคลังความรู้ขององค์กร ทำให้องค์กรทราบว่ามีความรู้ที่ทับซ้อนกันระหว่างหน่วยงานต่างๆ หรือไม่ ซึ่งก่อให้เกิดความสับสนเปลืองในการจัดเก็บ และรวบรวมและทำให้บุคลากรทุกคนทราบว่าองค์กรมีความรู้อะไรบ้างและจะหาความรู้ที่ตนต้องการได้ที่ไหน นอกจากนี้ยังใช้เป็นโครงสร้างพื้นฐานความรู้ที่องค์กรสามารถใช้เป็นฐานในการต่อยอดขยายความรู้ ในเรื่องต่างๆ อย่างเป็นระบบ รวมทั้งการใช้เพื่อศึกษาผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงกระบวนการทำงานและการเคลื่อนย้ายแหล่งข้อมูลความรู้ต่อระบบต่างๆ ในองค์กร ซึ่งสอดคล้องกับ (เตือนใจ รักษาพงศ์, 2551, น. 22) ที่กล่าวว่า กลยุทธ์ในการจัดการความรู้ให้ประสบความสำเร็จ องค์กรต้องกำหนดวิสัยทัศน์ให้ชัดเจน กำหนดกลยุทธ์ที่จะดำเนินการพัฒนารูปธรรมของการเรียนรู้ รวมทั้งต้องมีการวัดผลเพื่อนำผลมาพัฒนาปรับปรุงดำเนินงานขององค์กร

2. การสร้างและแสวงหาความรู้ เป็นการสร้างความรู้ใหม่ แสวงหาความรู้จากภายนอก รักษาความรู้เก่า กำจัดความรู้ที่ใช้ไม่ได้แล้ว สถาบันเพิ่มผลผลิตแห่งชาติ (2547) ได้อธิบายไว้ว่า จากแผนที่ความรู้ องค์กรจะทราบว่ามีความจำเป็นต้องมีอยู่หรือไม่ ถ้ามีแล้วองค์กรก็ต้องหาวิธีการในการดึงความรู้จากแหล่งต่างๆ ที่อาจอยู่กระจัดกระจายไม่เป็นที่มารวมไว้เพื่อจัดทำเนื้อหาให้เหมาะสมและ

ตรงกับความต้องการของผู้ใช้ สำหรับความรู้ที่จำเป็นต้องมีแต่ยังไม่มียังนั้น องค์กรอาจสร้างความรู้ดังกล่าวจากความรู้เดิมที่มีอยู่ก็ได้ หรือนำความรู้จากภายนอกองค์กรมาใช้ นอกจากนี้องค์กรจะต้องพิจารณากำจัดความรู้ที่ไม่จำเป็น หรือล้าสมัยทิ้งไปเพื่อประหยัดทรัพยากรในการจัดเก็บความรู้เหล่านั้น หัวใจสำคัญของขั้นตอนนี้คือ การกำหนดเนื้อหาความรู้ที่ต้องการ และการดักจับความรู้ดังกล่าวให้ได้ ปัจจัยสำคัญที่ทำให้ขั้นตอนนี้ประสบความสำเร็จคือ บรรยากาศและวัฒนธรรมองค์กรที่เอื้อให้บุคลากรกระตือรือร้นในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกันเพื่อใช้ในการสร้างความรู้ใหม่ๆ อยู่ตลอดเวลา นอกจากนี้ระบบสารสนเทศก็มีส่วนช่วยให้บุคลากรสามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากกันได้รวดเร็วขึ้น และทำให้การเสาะแสวงหาความรู้ใหม่ๆ จากภายนอกทำได้รวดเร็วยิ่งขึ้น

3. การจัดความรู้ให้เป็นระบบ เป็นการวางโครงการสร้างความรู้ เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการเก็บความรู้อย่างเป็นระบบในอนาคต การจัดการความรู้ให้เป็นระบบ เมื่อมีเนื้อหาความรู้ที่ต้องการแล้ว องค์กรต้องจัดความรู้ให้เป็นระบบเพื่อให้ผู้ใช้สามารถค้นหาและนำความรู้ดังกล่าวไปใช้ประโยชน์ได้ การจัดการความรู้ให้เป็นระบบนั้น หมายถึงการจัดทำสารบัญ และจัดเก็บความรู้ประเภทต่างๆ เพื่อให้มีการเก็บรวบรวม การค้นหา การนำมาใช้ทำได้ง่ายและรวดเร็ว การแบ่งชนิดหรือประเภทความรู้ขึ้นขึ้นอยู่กับผู้เข้าไปใช้อย่างไร และลักษณะการทำงานของบุคลากรในองค์กรเป็นแบบใด โดยทั่วไปการแบ่งประเภทความรู้จะแบ่งตามสิ่งต่อไปนี้

- 3.1 ความชำนาญหรือความเชี่ยวชาญของบุคลากร
- 3.2 หัวข้อ/หัวเรื่อง
- 3.3 หน้าที่/กระบวนการ
- 3.4 ประเภทของผลิตภัณฑ์ บริหาร กลุ่มตลาด หรือกลุ่มลูกค้า

การครอบคลุม (แนวราบ) และความละเอียด (แนวตั้ง) ของการแบ่งประเภทความรู้จะขึ้นอยู่กับการใช้ความรู้นั้นๆ เช่น ถ้าเป็นความรู้ที่มีผู้ใช้มากและหลากหลาย การแบ่งจะครอบคลุมความรู้มากมายหลายประเภท แต่ถ้าเป็นความรู้ที่ใช้เฉพาะกลุ่ม การแบ่งจะไม่ครอบคลุมมากนักแต่จะลงลึกในรายละเอียด

4. การประมวลและกลั่นกรองความรู้ เป็นการปรับปรุงรูปแบบเอกสารให้เป็นมาตรฐาน ใช้ภาษาเดียวกัน ปรับปรุงเนื้อหาให้สมบูรณ์ นอกจากการจัดทำสารบัญความรู้อย่างเป็นระบบแล้ว องค์กรต้องประมวลความรู้ให้อยู่ในรูปและภาษาที่เข้าใจง่ายซึ่งอาจทำได้ในหลายลักษณะ คือ

4.1 การจัดทำหรือปรับปรุงแบบของเอกสารให้เป็นมาตรฐานเดียวกันทั่วทั้งองค์กรจะช่วยให้การป้อนข้อมูลจากหน่วยงานต่างๆ การจัดเก็บ การค้นหา และการใช้ข้อมูลทำได้สะดวก และรวดเร็ว

4.2 การใช้ “ภาษา” เดียวกันทั่วทั้งองค์กรนั้นคือ องค์กรควรจัดทำอภิธานศัพท์ของคำจำกัดความ ความหมายของคำต่างๆ ที่แต่ละหน่วยงานใช้ในการปฏิบัติงาน เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจตรงกันซึ่งจะช่วยให้การป้องกันข้อมูล/ความรู้ การแบ่งประเภทและการจัดเก็บได้มาตรฐานเดียวกัน ที่สำคัญต้องมีการปรับปรุงอภิธานศัพท์ให้ทันสมัยตลอดเวลา รวมทั้งต้องให้ผู้ใช้สามารถค้นหาและปิดใช้ได้อย่างสะดวกรวดเร็ว

4.3 การเรียบเรียง ตัดต่อ และปรับปรุงเนื้อหาให้มีคุณภาพดีในแง่ต่างๆ เช่น ความครบถ้วน เทียบตรง ทันสมัย สอดคล้องและตรงกับความต้องการของผู้ใช้

5. การเข้าถึงความรู้ เป็นการทำให้ผู้ใช้ความรู้เข้าถึงความรู้ที่ต้องการได้ง่ายและสะดวก เช่น ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ (IT) กระจาดานสนทนา บอร์ดประชาสัมพันธ์ เป็นต้น การเข้าถึงความรู้ ความรู้ที่ได้มานั้นจะไร้ค่าหากไม่ถูกนำไปเผยแพร่เพื่อให้ผู้อื่นใช้ประโยชน์ได้ ดังนั้นองค์กรจะต้องมีวิธีการในการจัดเก็บและกระจายความรู้ โดยทั่วไปการส่งหรือการกระจายความรู้ ให้ผู้ใช้มี 2 ลักษณะ ได้แก่

5.1 การป้อนความรู้ (Push) คือการส่งข้อมูล/ความรู้ให้ผู้ใช้โดยผู้ใช้ไม่ได้ร้องขอหรือต้องการหรือเรียกง่าย ๆ ว่าเป็นแบบ “Supply-Base” เช่น การส่งหนังสือเวียนแจ้งให้ทราบเกี่ยวกับ กิจกรรมต่างๆ ข่าวสารต่างๆ หรือข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์หรือบริการขององค์กร ซึ่งโดยทั่วไป มักจะทำให้ผู้รับรู้สึกว่าได้รับข้อมูล/ความรู้มากเกินไปหรือไม่ตรงตามความต้องการ

5.2 การให้โอกาสเลือกใช้ความรู้ (Pull) คือ การที่ผู้รับสามารถเลือกรับหรือใช้แต่ เฉพาะข้อมูล/ความรู้ ที่ต้องการเท่านั้น ซึ่งทำให้ลดปัญหาการได้รับการกระจายความรู้แบบนี้เป็นแบบ “Demand-based” องค์กรทำให้เกิดความสมดุลระหว่างการกระจายความรู้แบบ “Push” และ “Pull” เพื่อประโยชน์สูงสุดแก่ผู้ใช้ข้อมูล/ความรู้

6. การแบ่งปันแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สามารถทำได้หลายวิธีการ โดยกรณีเป็น Explicit Knowledge อาจจัดทำเป็นเอกสาร,ฐานความรู้,เทคโนโลยีสารสนเทศ หรือกรณีเป็น Tacit Knowledge อาจจัดทำเป็นระบบ ทีมข้ามสายงาน กิจกรรมกลุ่มคุณภาพและนวัตกรรม ชุมชนแห่ง การเรียน ระบบ พี่เลี้ยงการสับเปลี่ยนงาน การยืมตัว เวทีแลกเปลี่ยนความรู้ เป็นต้น สถาบันเพิ่ม ผลผลิตแห่งชาติ (2547) ได้อธิบายเพิ่มเติมไว้ว่า การจัดทำเอกสาร จัดทำฐานความรู้ รวมทั้งการนำ เทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้จะช่วยให้เข้าใจถึงความรู้ได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น อย่างไรก็ตามวิธีการ ดังกล่าวใช้ได้ดีสำหรับความรู้ในกระดาษเท่านั้น สำหรับการแบ่งปันและแลกเปลี่ยนความรู้ในคน นั้น จะต้องทำด้วยการพบปะกันตัวต่อตัวหรือเป็นกลุ่มหรือที่ อิกุจิโร โนนาคะ (Ikujiro Nonaka) เรียกว่า การขัดเกลาทางสังคม (Socialization) ซึ่งจะทำให้ได้ในหลายรูปแบบ

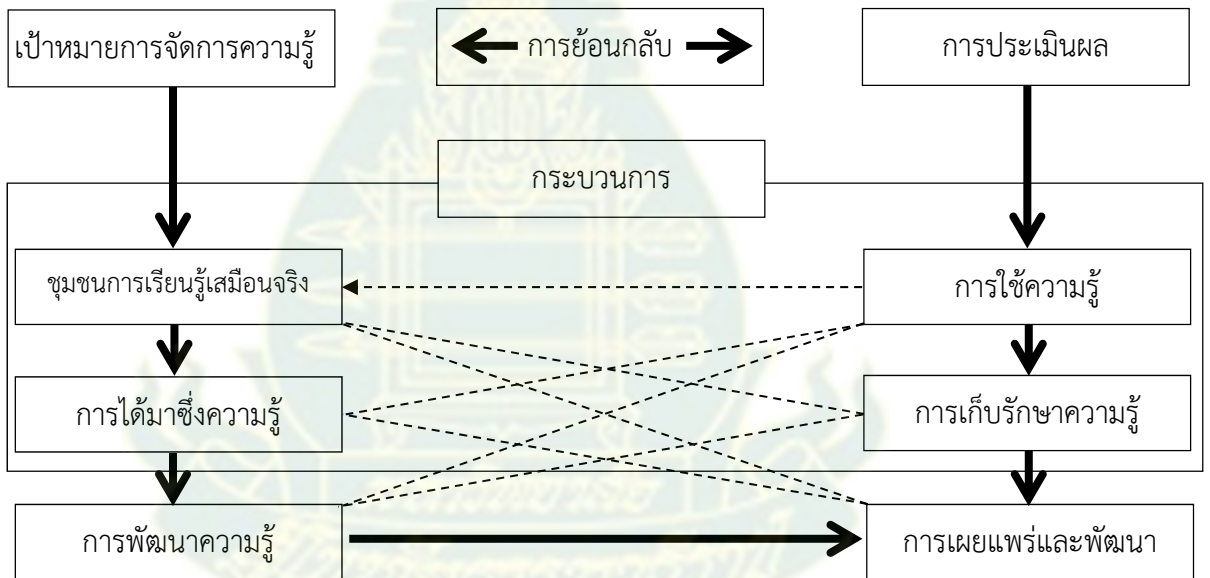
7. การเรียนรู้ ควรทำให้การเรียนรู้เป็นส่วนหนึ่งของงาน เช่น เกิดระบบการเรียนรู้จากสร้าง องค์กรความรู้>นำความรู้ไปใช้>เกิดการเรียนรู้และประสบการณ์ใหม่ และหมุนเวียนต่อไปอย่างต่อเนื่อง วัตถุประสงค์ที่สำคัญที่สุดในการจัดการความรู้ คือ การเรียนรู้ของบุคลากรและนำความรู้นั้นไปใช้ ประโยชน์ในการตัดสินใจแก้ปัญหาและปรับปรุงองค์กร ดังนั้นขั้นตอนนี้จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งเพราะ ถึงแม้องค์กรจะมีวิธีการในการกำหนด รวบรวม คัดเลือก ถ่ายทอด และแบ่งปันความรู้ที่ดีเพียงใดก็ ตามหากบุคคลไม่ได้เรียนรู้และนำไปใช้ประโยชน์ก็เป็นการสูญเปล่าของเวลาและทรัพยากรที่ใช้ตั้งค่า กล่าวของปีเตอร์ เซงเก้ (Peter Senge) ที่ว่า “ความรู้คือความสามารถในการทำอะไรก็ตามอย่างมีประสิทธิภาพ” (Knowledge is the Capacity for Effective Actions) องค์กรจะต้องกระตุ้นและ สร้างบรรยากาศที่ทำให้บุคลากรทุกคนกล้าคิด กล้าทำ กล้าลองผิดลองถูก โดยผู้บริหารต้องยอมรับ ผลลัพธ์ที่จะออกมาไม่ว่าจะเป็นความสำเร็จหรือความล้มเหลวเพราะกระบวนการเรียนรู้ มิได้ขึ้นอยู่กับ ผลลัพธ์ แต่มาจากประสบการณ์ที่ได้รับในการลองนำความรู้ที่ได้มาฝึกปฏิบัติ หากล้มเหลวก็จะไม่ทำ ผิดซ้ำสองอีก อย่างไรก็ตามการเรียนรู้ที่กล่าวมาข้างต้นนั้นจะต้องสอดคล้องกับทิศทางและค่านิยม ขององค์กรด้วย การเรียนรู้ของบุคลากรจะทำให้เกิดความรู้ใหม่ๆ ขึ้นมากมาย ซึ่งจะไปเพิ่มพูนองค์

ความรู้ขององค์กรที่มีอยู่แล้วให้มากขึ้นเรื่อยๆ ความรู้เหล่านี้ก็จะถูกนำไปใช้เพื่อสร้างความรู้ใหม่ๆ อีกเป็นวงจรที่ไม่มีที่สิ้นสุด ที่เรียกว่า “วงจรการเรียนรู้”

ชัชวาล วงษ์ประเสริฐ (2548, น. 71-73) กล่าวถึงกระบวนการการจัดการความรู้ (Knowledge Management Process) เป็นการบริหารทรัพยากรความรู้ขององค์กรในลักษณะองค์รวม (Holistic) องค์ประกอบหลักในการจัดการความรู้จะประกอบด้วยกิจกรรมหลายๆ ประการที่เกี่ยวกับความรู้โดยตรงการสร้างระบบการจัดการความรู้ ตั้งอยู่บนพื้นฐานของหลักการหลายประการ โดยมีหลักการในการปฏิบัติงานแบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่

1. ระบบการบริหารภายใน ประกอบด้วย ระบบการนิยามหรือการให้ความหมายขององค์ความรู้ ระบบการแสวงหาหรือสร้างองค์ความรู้ ระบบการพัฒนาองค์ความรู้ ระบบการเผยแพร่ความรู้ ระบบการจัดเก็บและรักษาความรู้ และระบบการนำความรู้ไปใช้

2. ระบบการบริหารภายนอก คือ ระบบทั้งหมดที่กล่าวมา แต่เพิ่มอีก 2 ระบบคือ ระบบการวางเป้าหมาย และระบบการวัดและประเมินผล ด้วยการมีเป้าหมายที่จะนำผลการประเมินไปใช้ในการหาแนวทางที่จะนำไปสู่การปฏิบัติจริง การประเมินจึงเน้นการวัดตัวแปรต่างๆ ที่เป็นรูปธรรม เห็นได้ชัดเจน สร้างเป็นแผนภูมิได้ ดังนี้



ภาพที่ 2.2 องค์ประกอบของการจัดการความรู้
ที่มา: ชัชวาล วงษ์ประเสริฐ (2548, น. 72)

การที่เรากำหนดระบบ หรือองค์ประกอบหลักของการจัดการความรู้เช่นนี้ จะทำให้เกิดประโยชน์ในหลายๆ ทางเช่น (1) ทำให้สามารถจัดการความรู้ได้อย่างมีหลักการและเหตุผลเป็นขั้นเป็นตอน (2) สามารถระบุได้ว่า จุดใดบ้างที่มีการจัดการที่มีประสิทธิภาพ (3) ทำให้มีเกณฑ์หรือกรอบแนวคิดที่จะสามารถวินิจฉัยต้นเหตุหรือสาเหตุของปัญหาการจัดการความรู้ได้อย่างเป็นระบบ ในเวลาเดียวกับกรอบแนวคิดเช่นนี้จะช่วยให้เราเห็นถึงความสัมพันธ์ของระบบ หรือองค์ประกอบของแต่ละองค์ประกอบ การจัดการความรู้ขององค์กรไม่ควรที่จะทำแยกออกจากกัน แต่เป็นที่น่าเสียดายยิ่งที่

หลายองค์กรในขณะนี้ก็ยังคงมีการจัดการความรู้ในแต่ละหน่วยงานแยกออกจากกันต่างหาก โดยที่ไม่มีการคำนึงถึงเป้าประสงค์โดยรวม หรือไม่คำนึงถึงสิ่งที่จะต้องทำต่อเนื่องในอนาคต ระบบหรือองค์ประกอบหลักที่ได้กล่าวนี้ จะทำให้ผู้ปฏิบัติสามารถนำไปใช้ได้จริง และจะทำให้ผู้บริหารสามารถแยกแยะ จำแนกปัญหาในการจัดการความรู้ได้ ทำให้สามารถเข้าใจกระบวนการขั้นตอนพื้นฐานได้ สามารถเลือกใช้เครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่เหมาะสม และช่วยให้พวกเขาเปลี่ยนนิสัยทัศนคติไปสู่แนวทางการปฏิบัติงานจริงได้ ผลจากการใช้ระบบการจัดการเช่นนี้จะนำไปสู่การมีแนวทางการปฏิบัติที่ทำได้จริง และมีการวัดประเมินผลการทำงานที่ชัดเจน

ธีระ รุญเจริญ (2550, น. 216-217) กล่าวว่า การจัดการความรู้เป็นกิจกรรมที่เกี่ยวกับการแปรข้อมูล (Data) เป็นข้อสนเทศ (Information) แปรข้อสนเทศเป็นความรู้ (Knowledge) และใช้ความรู้เพื่อปฏิบัติการ (Action) โดยที่ไม่หยุดอยู่แต่ระดับความรู้ แต่จะยกระดับไปถึงปัญญา (Wisdom) คุณค่า ความดี ความงาม ในระดับของข้อมูล มีการบันทึกข้อมูลจากการทำงาน มีการค้นหาหรือขุดค้น (Mining) รวบรวมข้อมูล นำมาตรวจสอบกรองเอาไว้เฉพาะข้อมูลที่น่าเชื่อถือและสำคัญต่องานขององค์กร นำมาจัดหมวดหมู่เพื่อให้ประมวลเป็นข้อมูลได้ง่าย จัดเก็บฐานข้อมูลได้อย่างเป็นระบบ ให้ค้นหาได้ง่าย นำไปสู่การจัดบริการข้อมูล มีกิจกรรมเพื่อถ่ายทอดและแลกเปลี่ยนข้อมูล กระบวนการแปรหรือประมวลข้อมูลไปเป็นข้อสนเทศ ประกอบ ด้วยการกรองเอาไว้เฉพาะข้อมูลที่แม่นยำและเกี่ยวกับเรื่องนั้น นำมาตีความหรือจัดรูปแบบ (Pattern) ภายใต้กรอบบริบท (Context) ของเรื่องนั้นๆ ในระดับข้อสนเทศ มีการเลือก จัดหมวดหมู่ จัดหีบห่อ (ให้เหมาะสมและชวนใจผู้ใช้) จัดเก็บ ให้บริการ ถ่ายทอด แลกเปลี่ยน และนำไปใช้ประโยชน์ กระบวนการแปรข้อสนเทศไปเป็นความรู้ เป็นกระบวนการภายในตน และกระบวนการระหว่างคน โดยนำข้อสนเทศมาตีความ เปรียบเทียบ ตามบริบทขององค์กร เป้าหมายขององค์กร และสิ่งแวดล้อมขององค์กร ได้เป็นความรู้ โดยที่ความรู้นี้อาจมีพลังในระดับของการทำนาย ในระดับความรู้ มีการดำเนินส่งเสริมหรือสร้างเงื่อนไขให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Knowledge Sharing) ภายในองค์กรไม่มีการปิดบังความรู้มีการยกระดับความรู้ให้ลึกซึ้งหรือเชื่อมโยงยิ่งขึ้น อาจยกระดับขึ้นไปถึงความเข้าใจในกระบวนการที่ใหม่ มีการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ ประกอบการกำหนดนโยบาย ประกอบการตัดสินใจเลือกแนวทางใดแนวทางหนึ่งในหลายๆ ทางเลือกหรือใช้ในการทำงานให้ประสบความสำเร็จสมความมุ่งหมาย แล้วเกิดการเรียนรู้ร่วมกันจากการกระทำนั้น และภาคีผู้มีส่วนร่วมในการจัดการความรู้ ได้รับผลจากความสำเร็จและเกิดปิติสุข เมื่อมีการประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อกิจการในกิจการหนึ่ง ก็มีการสังเกตและเก็บข้อมูลจากกิจกรรมนั้น นำไปแปรเป็นข้อสนเทศ และความรู้ สำหรับนำมาประยุกต์ใช้ให้เกิดผลงานที่ดียิ่งขึ้น เป็นวัฏจักรหมุนเวียนไม่รู้จบ เป็นวัฏจักรแห่งการจัดการความรู้เพื่อพัฒนาการและปัญญา

ธีระ รุญเจริญ (2550, น. 215) กล่าวว่า การจัดการความรู้ ประกอบด้วย กิจกรรมและกระบวนการต่อไปนี้เป็นอย่างน้อย

1. การขุดค้นและรวบรวมความรู้ คัดเลือกเอาไว้เฉพาะความรู้ที่จำเป็น สำหรับการ
การใช้ประโยชน์ ทั้งจากภายในองค์กรและจากภายนอกองค์กร นำมาตรวจสอบความน่าเชื่อถือ และความเหมาะสมกับบริบทของสังคมและขององค์กร ถ้าไม่เหมาะสมก็ดำเนินการปรับปรุง
2. การจัดหมวดหมู่ความรู้ ให้เหมาะสมต่อการใช้งาน

3. การจัดเก็บความรู้ เพื่อให้ค้นหาได้ง่าย
4. การสื่อสารเพื่อถ่ายทอดความรู้
5. การจัดกิจกรรมและกระบวนการเพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้
6. การวิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อยกระดับความรู้
7. การสร้างความรู้ใหม่
8. การประยุกต์ใช้ความรู้
9. การเรียนรู้จากการใช้ความรู้

โพรบ, รูบ และรอมฮาร์ด (Probst, Raub and Romhardt, 2000, p. 87) ได้สรุปว่า การจัดการความรู้จะประสบความสำเร็จได้ จะต้องมียุทธศาสตร์ประกอบที่สำคัญ 6 ประการ คือ

1. การระบุถึงความรู้
2. การจัดหาความรู้
3. การพัฒนาความรู้
4. การแบ่งปัน/การกระจายความรู้
5. การใช้ความรู้
6. การเก็บรักษา/จดจำความรู้

คูชซา (Kucza, 2001, p. 30) ได้นำเสนอรูปแบบของกระบวนการในทางปฏิบัติของการจัดการความรู้ไว้ 6 ประการดังนี้

1. Identification of Need for Knowledge เป็นการระบุถึงความต้องการความรู้ ซึ่งประกอบด้วยการระบุความต้องการ (Identification of needs) และการกำหนดความต้องการ (determination of requirements)

2. Knowledge Pull จุดประสงค์หลักประการหนึ่งของการจัดการความรู้ คือ “การแบ่งปันความรู้” ซึ่งเป็นกระบวนการที่ซับซ้อนและยุ่งยากในกระบวนการจัดการ ความรู้ที่มีคุณค่าที่องค์กรค้นพบควรถูกถ่ายทอดในกระบวนการดังกล่าว ประกอบด้วย

- 2.1 การสร้างเกณฑ์การสืบค้น
- 2.2 ค้นหาผู้ที่มีคุณสมบัติตามเกณฑ์
- 2.3 ประเมินผู้ผ่านการคัดเลือก
- 2.4 คัดเลือกผู้ที่มีคุณสมบัติเหมาะสม
- 2.5 การปรับตัวของผู้ที่ถูกคัดเลือก

3. Knowledge Push เป็นกระบวนการของการส่งมอบความรู้ไปให้กับผู้ที่ต้องการ ประกอบด้วยกระบวนการย่อยๆ 2 ประการดังนี้

- 3.1 การแจ้งหรือประกาศให้ทราบถึงความรู้
- 3.2 การแบ่งปันความรู้ในโอกาสต่างๆ

4. Creation of Knowledge เป็นการสร้างความรู้มีกระบวนการย่อยๆ 6 ประการคือ

- 4.1 การระบุถึงความคิดใหม่
- 4.2 การประเมินความคิดใหม่ๆ
- 4.3 การรวบรวมผู้ที่อยู่ในข่ายที่มีความคิดใหม่ๆ

- 4.4 การประเมินผู้ที่อยู่ในข่ายที่มีความคิดใหม่ๆ
- 4.5 การคัดเลือกผู้ที่อยู่ในข่ายที่มีความคิดใหม่ๆ
- 4.6 การสร้างความรู้

5. Knowledge Collection and Storage เป็นการรวบรวมและจัดเก็บความรู้ มีกระบวนการย่อยๆ 6 ประการดังนี้

- 5.1 การระบุถึงความรู้
- 5.2 การประเมินความรู้
- 5.3 การออกแบบสิ่งที่ใช้เก็บความรู้
- 5.4 การจัดความรู้ให้เป็นหมวดหมู่
- 5.5 การปรับปรุงแผนที่ความรู้ให้ทันสมัย

6. Knowledge Update เป็นการปรับปรุงความรู้ให้สอดคล้องกับความเป็นไปและความต้องการที่ไม่หยุดนิ่ง มีกระบวนการย่อยๆ 3 ประการดังนี้

- 6.1 การระบุถึงความเปลี่ยนแปลง
- 6.2 การประเมินผลกระทบของการเปลี่ยนแปลง
- 6.3 การปรับปรุงความรู้ให้ทันสมัย

โดยสรุป กระบวนการจัดการความรู้หรือ พัฒนาการของความรู้ที่จะเกิดขึ้นภายในองค์กร ประกอบด้วย 7 ขั้นตอน ได้แก่ (1) การบ่งชี้ความรู้ (2) การสร้างและแสวงหาความรู้ (3) การจัดความรู้ให้เป็นระบบ (4) การประมวลและกลั่นกรองความรู้ (5) การเข้าถึงความรู้ (6) การแบ่งปันแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และ (7) การเรียนรู้

2. ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

การศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ผู้วิจัยศึกษาวรรณกรรมครอบคลุม (1) ความหมายของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง (2) ลักษณะของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง (3) การออกแบบชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง (4) การสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ และ (5) การเปิดเผยตัวตน

2.1 ความหมายของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

เคาซ์ และ ชวายเออร์ (Kowch and Schwier (1997) กล่าวว่า ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเป็นชุมชนการเรียนรู้ที่ไม่ขึ้นอยู่กับสภาพทางภูมิศาสตร์ แต่เกิดขึ้นจากการมีวัตถุประสงค์ร่วมกันผ่านทางเทคโนโลยี ผู้เรียนสามารถเข้าถึงผู้อื่นจากทุกๆ ที่ และสามารถสร้างกลุ่มของตนเองทั้งแบบเป็นทางการและไม่เป็นทางการ ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเป็นการกล่าวถึงเรื่อง “พื้นที่ (Space) โดยไม่เกี่ยวกับเวลาการสื่อสาร สามารถสนับสนุนได้โดยเทคโนโลยีที่สามารถตอบสนองได้ทันที (Real – Time) ซึ่งสามารถจัดปัญหาทางด้านภูมิศาสตร์ได้

ชวายเออร์ (Schwier, 2001) อธิบายว่า ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเป็นรูปแบบเฉพาะของสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เสมือนจริง (Virtual Learning Environments) โดยที่สภาพแวดล้อมการ

เรียนรู้เสมือนจริงเกิดขึ้นเมื่อกระบวนการเรียนรู้เกิดขึ้นนอกขอบเขตของการติดต่อกันแบบพบปะ (Face to Face) ตัวอย่างเช่น ระบบออนไลน์แต่สภาพแวดล้อมไม่จำเป็นต้องเป็นชุมชนสำหรับชุมชนที่ปรากฏสภาพแวดล้อมการเรียนรู้จำเป็นต้องยอมรับให้ผู้เรียนมีความเกี่ยวข้องกับผู้อื่นในการจัดการและเปลี่ยนแปลงความรู้ เพราะชุมชนไม่ใช่เป็นเพียงแค่วัสดุอุปกรณ์ในการนำเสนอตัวบุคคลและการมีปฏิสัมพันธ์กับการสอนเท่านั้น

แดเนียล ซวายเออร์ และ เม็คคอลล่า (Daniel Schwier and McCalla, 2003) ได้อธิบายความหมายเกี่ยวกับชุมชนเชิงเสมือนไว้ว่า เป็นชุมชนที่เกิดจากการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในพื้นที่ไซเบอร์ และมีการให้แนวคิดที่หลากหลายออกไปเช่น ชุมชนเสมือนจริงตามความสนใจ ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงที่มีสมาชิกที่ความสัมพันธ์ต่อกันและชุมชนนักปฏิบัติในองค์กร

อูการ์ ไรท์แมน และซู่ (Augar Raitman and Zhou, 2004) ได้อธิบายถึงลักษณะของชุมชนเสมือนจริงไว้ว่าชุมชนเสมือนจริงมีความสามารถในการแก้ไขปัญหาในการติดต่อสื่อสารของบุคคลที่อยู่ในพื้นที่ที่อยู่ห่างไกล รวมทั้งสามารถสร้างความรู้สึกร่วมกันเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน (Sense of Community) ซึ่งจะสามารถช่วยให้ผู้ที่อยู่ห่างไกลเอาชนะความรู้สึกโดดเดี่ยวได้ อีกทั้งสามารถลดระดับของการลดลงของจำนวนผู้เรียนและช่วยเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ ชุมชนเสมือนจริงเกิดจากการที่กลุ่มของบุคคล ผู้ซึ่งใช้อินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในการสื่อสารกับบุคคลอื่น โดยที่การสื่อสารอาจจะใช้ข้อความ เสียง หรือจะเป็นการประชุมทางไกลผ่านวิดีโอ อย่างไรก็ตามชุมชนเสมือนจริงนั้นเป็นมากกว่าการที่บุคคลเข้ามามีปฏิสัมพันธ์กับเทคโนโลยี แต่จะมีลักษณะที่กลุ่มบุคคลต่างก็มีเรื่องราวที่สนใจหรือเป้าหมายร่วมกัน ในการสร้างการผูกโยงทางสังคมหรือความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนระหว่างผู้ใช้งาน

ส่วนชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง (Virtual Learning Communities; VLE) เป็นชุมชนเสมือนจริงที่มีเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ร่วมกันของสมาชิกของชุมชน ซึ่งก็คือ “การเรียนรู้” โดยที่ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงก่อให้เกิดความหลากหลายของการปฏิสัมพันธ์เฉพาะบุคคล ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเป็นสถานที่สำหรับบุคคลที่มีวัตถุประสงค์ของการเพิ่มพูนความรู้ การทำความเข้าใจหรือพัฒนาทักษะในเนื้อหาวิชาผ่านการสอน การศึกษาหรือหาประสบการณ์โดยการสร้างสภาพสังคมและสภาพแวดล้อมในการอบรมสั่งสอนและให้การศึกษาและสนับสนุนผู้เรียน ส่วนคำว่า “เสมือนจริง” (Virtual) อธิบายเกี่ยวกับ “สถานที่” (Place) ที่ซึ่งห้องเรียนเสมือนจริง (Virtual Classroom) คือ การสร้างการใช้วัสดุอุปกรณ์ในการศึกษา กระดานข่าว (Bulletin Board) และผู้สอนซึ่งมีการจัดเตรียมไว้ใน สภาพแวดล้อมการเรียนรู้เสมือนจริง

โดยสรุป ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง คือ กลุ่มของผู้เรียนซึ่งมีปฏิสัมพันธ์กันในสภาพแวดล้อมออนไลน์เพื่อเพิ่มความเข้าใจของเนื้อหาสาระวิชา ผู้เรียนสร้างความรู้โดยผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น รวมทั้งกับผู้สอนและวัสดุอุปกรณ์ในการเรียนรู้ โดยการแลกเปลี่ยนเป้าหมายการเรียนรู้และมีปฏิสัมพันธ์กับสังคม ผู้เรียนพัฒนาและแบ่งปันความรู้สึกเป็นเจ้าของ (Sense of Belonging) และมีวัตถุประสงค์ร่วมกัน

2.2 ลักษณะของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

นักวิชาการกล่าวถึงลักษณะของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงไว้ดังนี้

อogar ไรท์แมน และซู (Augar Raitman and Zhou, 2004) เสนอว่า ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงมีอย่างน้อย 4 ประเภท ซึ่งเกิดขึ้นจากวัตถุประสงค์ที่เกี่ยวกับการใช้งานและบริการ

1. ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงด้านความสัมพันธ์

ชุมชนประเภทนี้สร้างอยู่บนความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกัน เพื่อสนับสนุนให้เกิดการติดต่อกันระหว่างบุคคล การติดต่อกันมีผลมาจากการรู้จักกันอย่างแนบแน่นคล้ายกันคนในครอบครัว การติดต่อกันเกิดจากการที่มีจุดหมายหรือสิ่งที่สนใจร่วมกัน หรือมีข้อสงสัย ปัญหาที่ต้องการเรียนรู้ร่วมกัน สิ่งสำคัญของความสัมพันธ์รูปแบบนี้ คือ การที่คนในชุมชนมีความเกี่ยวข้องกัน มีประเด็นของข้อตกลงที่สอดคล้องกัน มีความไว้วางใจซึ่งกันและกัน โดยที่ค่านิยมของแต่ละชุมชนเป็นลักษณะเฉพาะตัวที่จะต้องมียู่ในชุมชนลักษณะนี้

2. ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงด้านสถานที่

ลักษณะของชุมชนประเภทนี้เกี่ยวกับที่อยู่หรือสถานที่ การแข่งขันพื้นที่กับผู้อื่นต้องรู้สึกถึงความปลอดภัยและสามารถสืบทอดกันมาต่อไปได้ คำว่าพื้นที่ที่จะต้องเกี่ยวข้องทางด้านกายภาพแต่ในชุมชนเสมือนจริง พื้นที่ถูกนิยามว่าไม่เกี่ยวกับด้านกายภาพ ผู้คนจากหลากหลายพื้นที่สามารถเข้ามาในชุมชนเสมือนจริงบนอินเทอร์เน็ต โดยพื้นที่ที่สามารถสร้างจินตนาการว่าเหมือนจริงโดยการใช้ การอุปโลกน์ (Metaphor) ในพื้นที่

3. ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงด้านความคิด

ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงด้านความคิดถูกผลักดันให้เกิดขึ้นจากข้อตกลงต่อกลุ่มคนเป้าหมาย การมีค่านิยมและแนวคิดต่างๆ ร่วมกัน ลักษณะเฉพาะของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงด้านความคิด ประกอบด้วย 2 ส่วน คือ การแข่งขันและแนวความคิด

4. ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงด้านความทรงจำ

ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงด้านความทรงจำ เกี่ยวกับการมีเรื่องราวในอดีตหรือความรู้สึกถึงในอดีตที่ผ่านมาร่วมกัน ชุมชนประเภทนี้จะเชื่อมโยงบุคคลซึ่งอาจจะแตกต่างกันแต่มีจุดสำคัญอยู่ที่การมีประสบการณ์ในอดีตที่ผ่านมามีด้วยกัน

เคาซ์ และ ซวายเออร์ (Kowch and Schwier, 1997) อธิบาย ลักษณะเฉพาะของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงไว้ว่าชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงใช้เทคโนโลยีสำหรับการสื่อสารเพื่อให้สามารถเกิดการเรียนรู้ได้ทุกที่และสามารถสร้างความรู้ได้ทุกที่ได้เช่นกัน ลักษณะของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงที่ต้องการเทคโนโลยีจะต้องเปิดโอกาสให้เกิดสิ่งต่างๆ ดังนี้

1. การปรึกษาหารือกันระหว่างสมาชิก

ชุมชนเสมือนจริงจะต้องประกอบด้วยแนวคิดและวัตถุประสงค์ รวมถึงเป้าหมายของการมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันโดยสมาชิกของชุมชน ดังนั้นระบบจะต้องเปิดโอกาสและจะไม่จำกัดในการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกของชุมชน

2. ความคุ้นเคย

สมาชิกของชุมชนจะมีความพึงพอใจต่อการที่สมาชิกผู้นั้นมีความสนิทสนมคุ้นเคยกับสมาชิกคนอื่นๆ และสามารถเลือกระดับของความสนิทสนมคุ้นเคยที่เหมาะสมสำหรับการปฏิสัมพันธ์ของการ

ปรึกษาหารือกับสมาชิกคนอื่นๆ ได้ การใช้นามแฝงคือตัวอย่างที่เป็นไปได้ในการเลือกระดับของความสนิทสนมคุ้นเคย แต่สำหรับการพัฒนาความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน (Sense of Community) ไม่น่าจะเกิดขึ้นได้ถ้าสมาชิกของชุมชนเลือกที่จะใช้นามแฝงในการพูดคุยหรือมีปฏิสัมพันธ์กัน

3. ข้อผูกพัน

การกำหนดให้มีข้อผูกพันกันระหว่างสมาชิกของชุมชนจะเป็นการยกระดับคุณภาพของชุมชนขึ้นมา อาทิ จริยธรรม ศีลธรรมระหว่างสมาชิก การกำหนดข้อผูกพันต้องการเพียงการดูแลให้สมาชิก การกำหนดข้อผูกพันต้องการเพียงการดูแลให้สมาชิกของชุมชนอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข แต่ถ้าชุมชนสามารถสร้างข้อผูกพันนั้นให้มีความเข้มแข็งก็จะนำไปสู่การพัฒนาชุมชนที่เข้มแข็ง

4. ข้อตกลง

สมาชิกมีการปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกคนอื่นๆ และสามารถสนทนาอย่างอิสระและอย่างมีความหมาย ข้อตกลงต่างๆ จะทำให้สมาชิกมีความรู้สึกใกล้ชิดกันมากขึ้น

ไบรซ์ เดวิส (Bryce-Davis, 2001) ระบุว่า มีลักษณะสำคัญ 5 ประการสำหรับการสร้างชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ประกอบด้วย การมีกฎข้อบังคับ สมาชิกของชุมชนมีบทบาทที่ชัดเจน การมีกิจกรรม พิธีการ และเหตุการณ์ที่ทำให้สมาชิกตื่นตัว โดยกฎข้อบังคับ และบทบาท เป็นสิ่งที่ชัดเจนว่า ชุมชนการเรียนรู้ต้องการสร้างกฎข้อบังคับในการดูแลกระบวนการของชุมชนและเชื่อมต่อข้อตกลง สำหรับการเชื่อมโยงสมาชิกเข้าด้วยกัน ในส่วนหนึ่งของบทบาทสมาชิกจะช่วยระบุกิจกรรมทำให้ชุมชนประสบความสำเร็จ ส่วนกิจกรรม พิธีการ และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นโดยไม่รู้ตัวเป็นสิ่งที่มีความสำคัญอย่างยิ่งสำหรับสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ เหตุการณ์ที่ทำให้สมาชิกตื่นตัวจะถูกใช้เพื่อกระตุ้นให้ชุมชนมีชีวิตชีวาอยู่เสมอ ยกตัวอย่างเช่น การมีแฮกซ์เบียมที่มีชื่อเสียงเข้าไปในห้องสนทนาที่สามารถเป็นเหตุการณ์ที่ทำให้สมาชิกตื่นตัวได้ หรือการมีกิจกรรมที่จะต้องสื่อสารกันระหว่างสมาชิกก็จะเป็นการพัฒนาทักษะของการมีปฏิสัมพันธ์ สรุปว่าสมาชิกต้องการพบเจอกับกิจกรรมที่หลากหลายในชุมชนเสมือนจริงเพื่อที่พวกเขาจะได้เรียนรู้ว่าจะปฏิบัติตัวอย่างใดได้ประสบความสำเร็จในการอยู่ในชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง โดยลักษณะสำคัญของชุมชนการเรียนรู้ว่าจะประกอบด้วยลักษณะ ดังนี้

1. การมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบอย่างรวดเร็ว เมื่อสมาชิกพบกับปัญหาที่ยากลำบากและไม่มีใครให้ทางแก้ไขได้อย่างทันท่วงที ชุมชนจะพลาดโอกาสที่จะสร้างความประทับใจให้แก่สมาชิกคนนั้น ซึ่งเป็นเรื่องที่สำคัญมาก ดังนั้นสภาพแวดล้อมที่ดี คือ การมีปฏิสัมพันธ์ตัวต่อตัว เช่น มีคนคอยทำหน้าที่แนะนำและแก้ปัญหาให้กับสมาชิกคนอื่นๆ ได้อย่างทันท่วงที ในชุมชนการเรียนรู้ การที่มีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบอย่างรวดเร็วเป็นลักษณะเฉพาะที่จำเป็น คล้ายกับตัวเตอร์ผู้ซึ่งสามารถอภิปรายกันได้ตัวต่อตัว

2. มีการส่งข้อมูลที่รวดเร็ว เครือข่ายคอมพิวเตอร์เป็นสื่อที่มีความรวดเร็วในการถ่ายทอดข้อมูล เพราะว่าผู้เรียนมีวัตถุประสงค์ที่ต้องการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ดังนั้นข้อมูลจะถู ส่งผ่านหากันอย่างรวดเร็วระหว่างสมาชิกของชุมชน

3. ความสามารถในการปรับเปลี่ยนความต้องการของข้อมูลบนอินเทอร์เน็ตสำหรับการเรียนรู้ สมาชิกมักจะเจอปัญหาในการค้นหาข้อมูลที่เป็นประโยชน์ รวมทั้งเป็นที่ต้องการและเหมาะสมที่สุดในการใช้งาน ดังนั้นการบริการการเรียนรู้ที่ดี คือ จะต้องมีการเตรียมข้อมูลของแต่ละคนให้เหมาะสมและมีประโยชน์สำหรับสมาชิกแต่ละคนที่สุด

พอร์เตอร์ (Porter, 2004) ได้อธิบายถึงลักษณะและคุณสมบัติของชุมชนเสมือนจริงไว้ดังต่อไปนี้

1. วัตถุประสงค์ คุณสมบัติเฉพาะนี้กล่าวถึงวัตถุประสงค์เฉพาะของการสนทนา อภิปราย เน้นที่เนื้อหาที่สื่อสารระหว่างสมาชิกของชุมชน
2. สถานที่ คุณสมบัติเฉพาะนี้ระบุถึงพื้นที่ของการปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในโลกเสมือนจริงแบบสมบูรณ์หรือเสมือนจริงเพียงบางส่วน
3. รูปแบบ คุณสมบัติเฉพาะนี้อ้างถึงการออกแบบปฏิสัมพันธ์ในชุมชนเสมือนจริงที่ซึ่งออกแบบให้สามารถสื่อสารแบบประสานเวลาและแบบไม่ประสานเวลาหรือทั้ง 2 แบบ
4. ประชากร คุณสมบัติเฉพาะนี้อ้างถึงรูปแบบการปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกของชุมชนที่อธิบายโดยโครงสร้างกลุ่ม เช่น กลุ่มเล็กหรือเครือข่าย และชนิดของการผูกโยงทางสังคม เช่น แข็งแรงอ่อนแอ
5. รูปแบบการหาผลประโยชน์ คุณสมบัติเฉพาะนี้อ้างถึงชุมชนที่สามารถสร้างมูลค่าทางธุรกิจที่จับต้องได้ เช่น รายได้ เป็นต้น

2.3 การออกแบบชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

แดเนียล ซวายเออร์ และ เม็คคอลล่า (Daniel Schwier and McCalla, 2003) ได้ยกตัวอย่างองค์ประกอบพื้นฐานของชุมชนเสมือนจริง อาทิ ภาษาและวัฒนธรรมที่เฉพาะของชุมชนนั้นๆ รวมทั้งความรู้สึกเป็นมิตร โดยสามารถอธิบายองค์ประกอบต่างๆ ได้ดังนี้

1. ภาษา เป็นโครงสร้างพื้นฐานของการสื่อสารกันในชุมชนเสมือนจริง สมาชิกใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการนิยามความหมายและทำความเข้าใจซึ่งกันและกันรวมทั้งใช้สร้างชุมชนโดยแต่ละชุมชนก็จะแตกต่างกันไปตามประวัติและลักษณะเฉพาะของแต่ละชุมชน
2. วัฒนธรรม ในชุมชนเสมือนจริงไม่ได้เหมือนกันกับวัฒนธรรมของสังคมมนุษย์ทุกๆ ไป แต่ค่อนข้างจะเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวเพื่อที่จะเป็นหนทางสำหรับกระทำสิ่งต่างๆ ในชุมชนโดยแต่ละชุมชนก็จะแตกต่างกันไปตามประวัติและลักษณะเฉพาะของแต่ละชุมชน
3. ความรู้สึกเป็นมิตร เป็นส่วนประกอบที่สำคัญในทุกๆ ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง เพราะความรู้สึกเป็นมิตรจะสนับสนุน ส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกและจะสนับสนุนการมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ที่มีในชุมชน การที่มีสมาชิกที่มีความกระตือรือร้นที่จะมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ที่มีในชุมชน การที่มีสมาชิกที่มีความกระตือรือร้นที่จะมีส่วนร่วมในชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงจะทำให้ชุมชนมีความยั่งยืนและมีความต่อเนื่องต่อไป

นอกจากนั้นยังได้อธิบายเกี่ยวกับองค์ประกอบพื้นฐานที่จะประกอบกันเป็นชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง จะประกอบด้วย

1. ลักษณะเฉพาะตัว ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงแต่ละชุมชนจะมีลักษณะเฉพาะเป็นของตนเอง มีรูปแบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อสมาชิกของชุมชนที่แตกต่างกันออกไป
2. เนื้อหา สมาชิกที่เข้าร่วมในชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงมีเป้าหมายการเรียนรู้ที่ชัดเจนเกี่ยวกับเนื้อหาเฉพาะเรื่องที่สมาชิกต้องการและให้ความสนใจ

3. มีวัตถุประสงค์ร่วมกัน โดยเน้นไปที่สมาชิกมีความสนใจในเรื่องต่างๆ ร่วมกัน สมาชิกมีความต้องการข้อมูล การบริการหรือการสนับสนุนในลักษณะเดียวกัน สิ่งต่างๆ เหล่านี้เป็นเหตุผลที่ทำให้เกิดความรู้สึกเป็นเจ้าของของชุมชนของสมาชิก

4. สัญญาทางสังคม ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงจำเป็นที่จะต้องมีการตกลงสัญญาและทำข้อปฏิบัติ รวมถึงตั้งกฎข้อบังคับเพื่อเป็นแนวทางการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิก

5. การสื่อสาร ระบบคอมพิวเตอร์ใช้สำหรับสนับสนุนและเป็นสื่อกลางในการช่วยให้สมาชิกมีปฏิสัมพันธ์กับสังคมและช่วยอำนวยความสะดวกทำให้สมาชิกเกิด “ความรู้สึกถึงการอยู่ร่วมกัน (Sense of togetherness)” โดยที่การสื่อสารในที่นี้จะเกี่ยวข้องรวมถึงการแลกเปลี่ยนข้อมูลและแบ่งปันความรู้เช่นกัน

ออกการ์ ไรท์แมน และซู (Augar Raitman and Zhou, 2004) ได้เสนอ 4 ประเด็นสำคัญที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันและมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องปรากฏอยู่ในการก่อตัวขึ้นของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ซึ่งประกอบด้วย บริบททางสังคม สิ่งอำนวยความสะดวก เทคโนโลยีและการมีเป้าหมายการเรียนรู้ร่วมกัน ซึ่งสามารถอธิบายเป็นแผนภาพได้ดังนี้



ภาพที่ 2.3 องค์ประกอบของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

1. บริบททางสังคม

บริบททางสังคมเป็นปัจจัยที่สำคัญในการเกิดขึ้นของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงในการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงนั้นมีมิติด้านสังคมที่สัมพันธ์กันอยู่ 4 ประการ ประกอบด้วย (1) มีความมุ่งมั่น (2) มีความไว้วางใจ (3) มีปฏิสัมพันธ์ และ (4) มีความคาดหวังและเป้าหมายการเรียนรู้ ซึ่งมีความจำเป็นที่จะต้องมีการสนับสนุนจากภายในกลุ่ม สมาชิกภายในชุมชนจำเป็นที่จะต้องมีความรู้สึกมั่นใจเพียงพอในสภาพแวดล้อมเสมือนจริงที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นๆ รวมทั้งการสร้างข้อผูกมัดทางสังคมนั้นๆ การเกิดขึ้นของความไว้วางใจระหว่างสมาชิกของกลุ่มการเรียนรู้คือการขึ้นอยู่กับการมีประสบการณ์และปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ผู้สอนจำเป็นต้องมีบทบาทสำคัญในการช่วยสร้างข้อผูกมัด ซึ่งจะนำไปสู่การเกิดขึ้นของความไว้วางใจและจิตวิญญาณของกลุ่ม ผู้เรียนต้องการพัฒนาการเข้าร่วมในสังคมของพวกเขา ผู้สอนสามารถช่วยเหลือได้ในกระบวนการนี้โดยการเป็นแบบอย่างที่เหมาะสมในการปฏิสัมพันธ์ระหว่างขั้นตอนก่อนที่จะสื่อสารกันในกลุ่ม การสร้างความไว้วางใจระหว่างผู้เรียนเป็น

สิ่งสำคัญ เพราะถ้าสมาชิกชุมชนมีการแบ่งปันประสบการณ์ส่วนตัวและมีเรื่องราวหรือเหตุการณ์ร่วมกันก็จะสามารถพัฒนาและเกิดความไว้วางใจระหว่างสมาชิกกลุ่มได้

2. การมีเป้าหมายการเรียนรู้ร่วมกัน

การมีเป้าหมายการเรียนรู้ร่วมกันเป็นเรื่องที่ยากพอสมควรที่จะกำหนดหลักการบรรทัดฐานที่เหมาะสม อย่างเช่น ถ้าผู้เรียนเลือกที่จะลงทะเบียนในวิชาที่เขามีความสนใจในเนื้อหาสาระ อย่างไรก็ตามกรณีนี้อาจไม่ได้เกิดขึ้นเสมอไป อธิบายได้ว่าผู้เรียนมีเป้าหมายการเรียนรู้เฉพาะบุคคล เช่น อาจจะได้ปริญญาหรือเพียงแค่ต้องการผ่านเท่านั้น แต่แรงจูงใจของพวกเขาอาจจะไม่รวมถึงเป้าหมายที่เกี่ยวข้องต่อการทำงานในกลุ่มอภิปรายหรือการมีส่วนร่วมในชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงแล้วผู้สอนจะจูงใจพวกเขาให้ทำในสิ่งต่างๆ ได้อย่างไร มีข้อเสนอเกี่ยวกับหนทางสนับสนุนการปฏิสัมพันธ์ คือ การสร้างหน้าที่ให้ผู้เรียนต้องมีส่วนร่วมและรายวิชาขึ้นอยู่กับประเมินวัดผลของ “ปริมาณ” “คุณภาพ” และการตรงต่อเวลา ของการส่งงานของพวกเขา

3. เทคโนโลยี

เทคโนโลยีเป็นพื้นฐานของการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงในสภาพแวดล้อมการเรียนการสอนทางไกลที่ซึ่งผู้เรียนมีข้อจำกัดในการเข้าถึงการสนับสนุนทางเทคนิค เทคโนโลยีจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องง่ายต่อการใช้งานและน่าเชื่อถือต่อการแน่ใจได้ว่าเทคโนโลยีจะไม่ขัดข้อง ไม่เป็นผลกระทบต่อแรงจูงใจของผู้เรียนต่อการมีส่วนร่วมในชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง จากการศึกษาพบว่า ปัญหาด้านเทคนิคสามารถทำให้ผู้เรียนทางไกลรู้สึกหงุดหงิดและมีผลกระทบทางลบและมีอิทธิพลต่อประสบการณ์การเรียนรู้

4. สิ่งอำนวยความสะดวก

สิ่งอำนวยความสะดวกมีผลต่อการพัฒนาของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเป็นอย่างมาก เมื่อการสอนและวัสดุอุปกรณ์การเรียนรู้มีอยู่บนระบบออนไลน์ ก็ไม่สามารถสรุปได้ว่าชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงจะสำเร็จ โดยการที่กลุ่มของผู้เรียนมีการทำงานร่วมกับผู้อื่นเพื่อนำไปสู่ผลลัพธ์ทางการเรียนรู้ไม่ได้หมายความว่าพวกเขาสามารถบอกได้ทันทีว่าเป็นชุมชนการเรียนรู้

เซลนิก (Selznik, 1996) ได้ระบุองค์ประกอบทั้ง 7 ประการที่สำคัญของชุมชน ประกอบด้วย เรื่องราว อัตลักษณ์ การมีผลประโยชน์ร่วมกัน ความหลากหลาย การมีอิสระ การมีส่วนร่วม และการบูรณาการ (integration)

ชวายเป็น (Schwier, 2001) ได้อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับองค์ประกอบของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเพิ่มเติม ได้แก่ การปรับให้เข้ากับอนาคต เทคโนโลยี การเรียนรู้ ทั้ง 10 องค์ประกอบนี้เน้นแนวความคิดของชุมชนเป็นส่วนประกอบและมีมิติที่หลากหลาย โดยแต่ละองค์ประกอบจะสอดคล้องกันสำหรับการสนับสนุนการเรียนรู้ในบริบทเสมือนจริง

แบบจำลองนี้บรรยายถึง ความหลากหลายและความสำคัญ รวมทั้งจุดเด่นที่สามารถมีอยู่และอยู่ร่วมกันของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงมีความสำคัญในการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล จำลองพื้นที่ทางภูมิศาสตร์ มีพื้นที่สำหรับสะท้อนความคิด มีพื้นที่สำหรับประชุม การชุมนุมจัดงานพิธีการหรือเน้นที่การแบ่งปันแนวความคิด ไม่มีการปฏิเสธสมาชิกใหม่ ซึ่งโดยทั่วไปแล้วชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงมีจุดเน้นมากกว่า 1 อย่าง ส่วนกลางของแบบจำลองชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงที่เป็นตัวกระตุ้นเน้นที่ความสำคัญพื้นฐานของการสื่อสารในชุมชนเสมือนจริง

ตารางที่ 2.2 องค์ประกอบของชุมชนสำหรับกลยุทธ์การเรียนการสอนออนไลน์

องค์ประกอบของชุมชน	การปรับใช้ในชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง
<p>เรื่องราว</p> <p>การมีเรื่องราวและวัฒนธรรมร่วมกันเพื่อความแข็งแกร่งของการเชื่อมโยงชุมชน</p>	<p>สมาชิกทำอะไรสำเร็จในอดีตและเรื่องราวของพวกเขาเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมในชุมชน การอ้างอิงถึงวัฒนธรรม ค่านิยม และบริบทของชุมชนเสมือนจริงทำให้สร้างเรื่องราวที่เป็นสาระของชุมชน</p>
<p>อัตลักษณ์</p> <p>ผลสำเร็จของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ต้องการมีขอบเขตของการสร้างอัตลักษณ์หรือจุดที่ทำให้สามารถจดจำได้</p>	<p>การทำกิจกรรมหรือสิ่งที่มอบหมาย โดยการแบ่งปันแนวความคิดกันระหว่างสมาชิกเพื่อหาทางแก้ไขของปัญหาต่างๆ</p>
<p>ความหลากหลาย</p> <p>ชุมชนจะมีความตื่นตัว กระฉับกระเฉงจากการสื่อสารผ่านทางหน่วยงานที่มีความหลากหลาย</p>	<p>ส่งเสริมสมาชิกให้มีส่วนร่วมจากหน่วยงานองค์กรหรือกับกลุ่มที่เกี่ยวกับการเรียนรู้ที่สนใจ</p>
<p>การมีอิสระ</p> <p>ชุมชนที่เข้มแข็งจะต้องยอมรับการสร้างอัตลักษณ์</p>	<p>สนับสนุนการแสดงออกทางความคิดส่วนบุคคล</p>
<p>การมีส่วนร่วม</p> <p>การปฏิสัมพันธ์ทางสังคม โดยเฉพาะมีส่วนร่วมในการสนับสนุนให้มีการตัดสินใจด้วยตนเอง และเคารพความเป็นอิสระของสมาชิกและสนับสนุนชุมชน</p>	<p>ยินยอมให้สมาชิกของกลุ่มสามารถเปลี่ยนวาระการเรียนรู้ได้ ให้คำแนะนำกับสมาชิกใหม่ในชุมชน และสนับสนุนพวกเขาชอบเก็บตัวและสมาชิกทุกคนเชื่อมโยงชุมชน</p>
<p>การบูรณาการ</p> <p>องค์ประกอบของชุมชนเป็นการบูรณาการโดยสนับสนุนจากบรรทัดฐาน ความเชื่อ และการปฏิบัติเป็นองค์ประกอบที่ควรเสริมเข้าไปให้สมบูรณ์</p>	<p>บรรทัดฐาน ความเชื่อของกลุ่มจะพัฒนาได้โดยการใช้และสนับสนุนอย่างจริงจังจากหลักการที่ทำให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและใช้กลยุทธ์ในการสอนสนับสนุนในการสร้างอัตลักษณ์กลุ่ม</p>
<p>อนาคต</p> <p>ชุมชนการเรียนรู้เป็นสิ่งที่ไม่หยุดนิ่ง พวกเขามีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา ชุมชนการเรียนรู้จึงต้องเปิดวิถีทางการมีส่วนร่วม ซึ่งเป็นสถานที่ที่เชื่อมโยงด้วยการปฏิบัติในบริบทของค่านิยมในอนาคต</p>	<p>ระบุแนวทางการเรียนรู้ ตามที่ผู้มีส่วนร่วมต้องการเรียนรู้อะไรในอนาคตภายในชุมชน</p>

องค์ประกอบของชุมชน	การปรับใช้ในชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง
เทคโนโลยี เทคโนโลยีเป็นสิ่งอำนวยความสะดวกในชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง เทคโนโลยีมีไว้เป็นช่องทางสำหรับการสื่อสารระหว่างสมาชิกของชุมชน	ใช้เทคโนโลยีเพื่อการสื่อสารที่มีความหมายและง่ายต่อการใช้งาน รวมทั้งสนับสนุนวิธีการสื่อสารที่สามารถใช้ได้กับเครื่องมือที่ล้ำสมัย
การเรียนรู้ การเรียนรู้เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงแม้ว่าธรรมชาติของการเรียนรู้จะสามารถนิยามได้อย่างกว้างขวางก็ตาม	ทำการย้ำเตือนให้สมาชิกสนใจในการเรียนรู้และชักชวนให้มีการเผยแพร่ความรู้จากความรู้ที่อยู่ในตัวของแต่ละบุคคลให้เปลี่ยนเป็นความรู้ที่สามารถถ่ายทอดออกมาในรูปแบบต่างๆ ได้ เช่น หนังสือ คู่มือ เอกสารและรายงานต่างๆ ซึ่งทำให้คนสามารถเข้าถึงได้ง่าย

มาลิน และไพรี (Malins and Pirie, 2004) ได้นำเสนอ กระบวนการพัฒนาสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เสมือนจริงเพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนในวิชา ศิลปะและการออกแบบ โดยยึดหลักคอนสตรัคติวิสต์ พบว่า กระบวนการพัฒนาสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เสมือนจริงประกอบด้วย 3 ระยะประกอบด้วย

ระยะที่ 1: สภาพแวดล้อมการแลกเปลี่ยนข้อมูล

ในการพัฒนาสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เสมือนจริง (Virtual Learning Environment: VLE) นั้นให้ความสำคัญกับการถ่ายทอดข้อมูลแบบรับ (Passive Information-Transmission) บางครั้งอุปมาว่าเป็นเหมือน “ธนาคาร” ในบริบทนี้ ความรู้จะถูกถ่ายโอนจากผู้รู้ไปยังผู้รับโดยใช้เครือข่ายเป็นพาหนะในการเข้าถึงได้กว้างขึ้นและยืดหยุ่นนั้นเป็นตัวอย่งที่คุ้นเคยสำหรับระบบนี้ ซึ่งจัดให้ผู้เข้าถึงข้อมูลและทรัพยากรที่อยู่ในฐานข้อมูลที่หลากหลาย

ระยะที่ 2: สภาพแวดล้อมการสื่อสารและการร่วมมือ

ระยะนี้เน้นที่ศักยภาพของข้อมูลสารสนเทศเพื่อสนับสนุนการสื่อสารและการร่วมมือซึ่งมุ่งไปยังการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivist) การร่วมมือ และการใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการร่วมมือแบบบางไกลและการแลกเปลี่ยนทรัพยากร

ลิเบอร์ (Liber, 1998) ได้ศึกษาการพัฒนาสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เสมือนจริงเชิงธุรกิจ และที่ใช้ในบ้านในสถานศึกษาในประเทศอังกฤษซึ่งระบบที่พบนั้นเช่น WebCT, Top Class และ Blackboard

ระบบทั้งหมดดังกล่าวมีองค์ประกอบบางอย่างของการร่วมมือและชุมชนเครือข่าย ซึ่งสาขาเข้าไปเกี่ยวกับการพัฒนาส่วนต่อประสานเฉพาะและเครื่องมือทางความคิดอย่างรวดเร็ว สภาพแวดล้อมในเร็ววันนี้ รวมฐานความรู้เข้ากับส่วนต่อประสานผู้ใช้งานที่สร้างขึ้นเฉพาะที่ให้ผู้มีปฏิสัมพันธ์และแลกเปลี่ยนข้อมูลและแหล่งความรู้เข้าร่วมมือ ระบบดังกล่าวพยายามที่จะ

1. ทำให้ข้อมูลสามารถเข้าถึงและมีความชัดเจนมากขึ้น (เช่น การใช้เทคโนโลยีเพื่อเผยแพร่ ตรวจสอบ ประกันคุณภาพ เป็นต้น)
2. วางโครงสร้างข้อมูลและทรัพยากรให้ครอบคลุมความต้องการของผู้ใช้งาน (เช่น การใช้เทคโนโลยีสำหรับกลุ่มเป้าหมายหรือข้อมูลส่วนบุคคลและการเข้าถึงแหล่งความรู้ การพัฒนาของตัวแทนความรู้ (intelligent Agents) หรือเครื่องมือสืบค้น)
3. จัดให้มีการเชื่อมโยงสำหรับการโพสต์ข้อมูลหรือแหล่งความรู้ให้กับฐานข้อมูล

ในการพัฒนาที่มีความซับซ้อนมากกว่านี้ จะมีการเพิ่มคุณค่าของระบบที่ถูกจัดสรรภายในหรือระหว่างองค์กร เช่น Managed Learning Environment (MLEs) เพื่อบูรณาการเข้ากับการจัดระบบให้มีประสิทธิภาพและมีความชัดเจนมากขึ้น

รูปแบบอื่นๆ ก็สะท้อนให้เห็นการสร้างความรู้อย่างกระตือรือร้นด้วยการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivist) นี้ กล่าวว่า ความรู้นั้นถูกสร้างและทบทวนการสร้างใหม่ผ่านการสนทนาและการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ในสภาพแวดล้อมแบบนี้ การแลกเปลี่ยนการสร้างแผนที่ (Mapping) การประยุกต์ใช้ และการขยายอย่างสร้างสรรค์ นี้เป็นกระบวนการที่ปรากฏขึ้นซึ่งต้องการการร่วมมือระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน และ/หรือผู้เรียนกับตัวต่อและการเล่นในส่วนของการแลกเปลี่ยนและระดับของวิธีการ

ในแบบจำลองนี้ตัวต่อจะมีบทบาทเป็นดังผู้อำนวยความสะดวกและผู้ประสานงาน สภาพแวดล้อมนี้เกี่ยวกับการเรียนรู้แบบกระตือรือร้นมากกว่ารูปแบบการเป็นฝ่ายรับความรู้ บางครั้งแบบจำลองนี้อ้างถึง ทฤษฎีการสนทนาของ Pask และ แบบจำลอง Assisted Learning ของ Vygotsky

ระยะที่ 3: การสร้างสภาพแวดล้อมสำหรับการสร้างความรู้

การเพิ่มคุณค่าในชุมชนสำหรับนักปฏิบัติเครือข่าย การสร้างตัวอย่าง นั้นอ้างถึงการสร้างความรู้ การจับความรู้ และการนำความรู้และแหล่งทรัพยากรที่ถูกถ่ายทอดกลับมาใช้ ทั้งระบบของการสร้างและการจับความรู้มีประโยชน์ภายในชุมชนเครือข่ายไม่ว่าจะเป็นการตั้งชุมชนในอินเทอร์เน็ตภายในบริษัทหรือทีมงานในโครงการ ลักษณะของระบบจะต้องประกอบด้วย

1. ส่วนต่อประสานที่สร้างขึ้นเฉพาะความต้องการของผู้ใช้งาน
 2. บริเวณความร่วมมือ (Collaborative Spaces) ทั้งที่เป็นแบบภาษาและภาพและเครื่องมือที่เป็นแบบประสานเวลาและไม่ประสานเวลา ที่ช่วยให้เกิดแนวคิดหรือการใช้งานใหม่จากการแลกเปลี่ยนประสบการณ์หรือการปฏิบัติ
 3. ระบบหรือเครื่องมือเพื่อจับและแลกเปลี่ยนทั้งกระบวนการและผลผลิตของกิจกรรมสร้างสรรค์
 4. ระบบและเครื่องมือที่เกิดความสำเร็จได้ด้วยสื่อทางทัศน์และปราศจากการฝึกอบรมพิเศษสำหรับผู้ใช้
 5. สามารถวัดได้และมีการจัดการภายในเพื่อปรับสู่เทคโนโลยีใหม่และเพิ่มระดับการใช้งาน
- การเติบโตของชุมชนเครือข่ายขึ้นกับการใช้งานวิธีใช้ที่มีการแลกเปลี่ยนกันสำหรับการร่วมมือ เช่น อยู่ในต่างที่กันและใช้งานต่างเวลาขณะที่ทำงานโครงการเดียวกันหรือวิธีนี้ข้ามผ่านการจัดพื้นที่การแลกเปลี่ยนสำหรับชุมชนการสร้างความรู้ ซึ่งควบคุมพลังของเทคโนโลยีเครือข่ายเพื่อที่จะ

1. การเข้าถึงความรู้และทรัพยากรที่ครอบคลุมความต้องการผู้ใช้ เช่น เป็นแบบผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง ไม่ใช่ เนื้อหาเป็นศูนย์กลาง
2. ให้มีการจับความรู้ทันที การแต่ง และการนำความรู้ใหม่และทรัพยากรกลับมาใช้ผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้ใช้งาน
3. จัดให้มีกรอบสำหรับกระบวนการสร้าง (การเพิ่มการเข้าถึง การทำให้เข้าถึงได้)
4. จัดเครื่องมือสำหรับกระบวนการง่าย ๆ เช่น การประกันคุณภาพและนวัตกรรม

2.4 การสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์

การนำระบบ เวิลด์ไวด์เว็บ มาใช้ในช่องทางการสื่อสารนั้นเรียกว่า การสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ (Computer-Mediated Communication หรือ CMC) การสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ทำให้ผู้ส่งสารและผู้รับสารสามารถติดต่อกันได้หลายทิศทาง (Multi User Dimension) จากลักษณะในการสื่อสารในโลกของไซเบอร์สเปซ ที่มีสมาชิก มีการปฏิสัมพันธ์กันและมีความเกี่ยวข้องกันทำให้เกิดเป็นชุมชนขึ้นแต่เป็นลักษณะที่เป็นชุมชนเสมือนจริง (Virtual Community) และเป็นชุมชนที่เกิดขึ้นในรูปแบบการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ในชุมชนจำลองนั้น พบว่า มีปรากฏการณ์สภาพแวดล้อมในการสื่อสารแบบใหม่ ดังนี้

1. สภาพไร้การขัดขวางและควบคุม

สภาพไร้การขัดขวางและควบคุมเป็นบริบทหนึ่งที่มีผลกระทบต่อพฤติกรรมสื่อสาร ซึ่งสภาพไร้การขัดขวางและควบคุม หมายถึง สภาพที่ผู้สื่อสารสามารถแสดงออกได้อย่างอิสระโดยไม่มีบทบาททางสังคมหรือระดับชั้นทางสังคมมากีดขวางการแสดงออกทางพฤติกรรมสื่อสาร

2. สภาวะไม่มีขอบเขตในการสร้างความหมาย

สภาวะไม่มีขอบเขตในการสร้างความหมายนั้นเป็นบริบทหนึ่งที่มีผลต่อพฤติกรรมสื่อสาร ซึ่งสภาวะไม่มีขอบเขตในการสร้างความหมาย หมายถึง สภาวะที่สามารถสื่อสารและแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกผ่านทางรูปภาพ ตัวอักษรหรือสัญลักษณ์

3. สภาวะไม่รู้ผู้กระทำ

สภาวะไม่รู้ผู้กระทำนั้นเป็นบริบทหนึ่งที่มีผลกระทบต่อพฤติกรรมสื่อสารซึ่งสภาวะไม่รู้ผู้กระทำ หมายถึง สภาวะไม่รู้ผู้ที่สื่อสารด้วยเป็นใคร อยู่ที่ไหน มีตัวตนอยู่ในโลกแห่งความจริงหรือไม่ สภาวะไม่รู้ผู้กระทำจะประกอบด้วย

3.1 การปลอมตัว หมายถึง การกำหนดความเป็นตัวตนในอุดมคติของผู้สนทนา ไม่ว่าจะ เป็น อายุ เพศ การศึกษา เชื้อชาติ ศาสนา ซึ่งการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์เปิดโอกาสให้ผู้สื่อสารปลอมตัวเป็นใครก็ได้

3.2 การหลอกลวง หมายถึง การที่ผู้สนทนาไม่ได้แสดงข้อมูลหรือข้อเท็จจริงของตนเองหรือเรื่องราวในการสนทนา ซึ่งการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ เปิดโอกาสให้ผู้สื่อสารหลอกลวงกันได้มากกว่าในสังคมจริง

3.3 ความเป็นตัวตนที่หลากหลาย หมายถึง ในสังคมจริง บุคคลหนึ่งสามารถมีได้เพียงหนึ่งตัวตน ซึ่งสิ่งที่ใช้ตัวตนจริงในสังคมประกอบด้วย ร่างกาย เลขที่บัตรประจำตัวประชาชน ชื่อ – นามสกุล เป็นต้น แต่ในชุมชนเสมือนจริง บุคคลหนึ่งสามารถแบ่งตัวตนออกไปได้อย่างไม่รู้จบโดยใช้สิ่ง

ที่เป็นตัวแทน เช่น ไพรซ์นีย์อิเล็กทรอนิกส์ นามแฝง เป็นต้น ซึ่งบุคคลสามารถสร้างข้อมูลเหล่านี้ได้ไม่จำกัด

3.4 การเปลี่ยนเพศ เนื่องจากรูปแบบการสื่อสารในห้องสนทนา เป็นรูปแบบที่ทำให้ผู้สนทนาไม่รู้จักตัวตนที่แท้จริงของผู้ที่เราสนทนาอยู่ด้วย ซึ่งทำให้ไม่รู้ว่าผู้ที่เราสนทนาด้วยเป็นเพศอะไร จึงทำให้สามารถที่จะเปลี่ยนแปลงตัวเองเป็นเพศตรงข้ามกับเพศในโลกความเป็นจริงได้

4. จินตนาการ

สภาพการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ ที่มีการปฏิสัมพันธ์ต่อกัน ก่อให้เกิดชุมชนเสมือนจริงขึ้น และสภาพดังกล่าวนี้เป็นสภาพที่ก่อให้เกิดการจินตนาการ ซึ่งในการสื่อสารในกระดานข่าว ผู้สื่อสารสามารถจินตนาการสร้างภาพสมาชิกคนอื่นตามที่ได้เห็นจากการพูดคุยผ่านตัวอักษรได้ ซึ่งภาพที่จินตนาการไว้อาจจะแตกต่างหรือเหมือนกับความเป็นจริงนั้นขึ้นอยู่กับความสามารถในการจินตนาการและความสอดคล้องระหว่างสิ่งที่แสดงออกทางสื่อสารกับตัวตนที่แท้จริงของผู้สื่อสาร โดยแนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ไว้ดังนี้

1. ปัจจัยสำคัญในกระบวนการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ ได้แก่ ซอฟต์แวร์ที่นำมาใช้ในการควบคุมระบบ ซึ่งซอฟต์แวร์นั้นต้องสามารถปฏิสัมพันธ์ได้ เช่น ความสามารถในการเข้าถึงข้อมูล การประมวลผล และความสามารถในการโต้ตอบ นอกจากนี้ ได้กำหนดให้คุณสมบัติในการสร้างปฏิสัมพันธ์ด้านการแสดงผลป้อนกลับ (Feedback) ในรูปของข้อความ ซึ่งเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดในกระบวนการแลกเปลี่ยนข่าวสารข้อมูลระหว่างกัน

2. ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการใช้คอมพิวเตอร์ในระบบการสื่อสารต่อพฤติกรรมของบุคคล เป็นการเข้าไปเกี่ยวกับคุณภาพชีวิตของการทำงาน และการตัดสินใจ การเพิ่มโอกาสใหม่ๆ ในการดำเนินชีวิต เช่น การมีเวลาว่างเพิ่มมากขึ้นหรือมีทางเลือกและเวลาในการสื่อสารเพิ่มมากขึ้น เพลิดเพลินกับการทำงานมากขึ้นและช่วยให้ประหยัดเวลาในการเดินทาง เป็นต้น ในขณะเดียวกัน ก็อาจก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในด้านของกิจกรรมยามว่าง เปลี่ยนแปลงวิธีการจัดเก็บข้อมูลจากเดิมที่เป็นเอกสารจำนวนมาก

3. กระบวนการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์นั้น ผู้ส่งสารจะทำการเข้ารหัสสาร (Encoding) ในรูปของข้อความส่งผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้ส่งสารไปยังคอมพิวเตอร์ของผู้รับสาร ซึ่งในยุคเริ่มแรก การสื่อสารทางคอมพิวเตอร์จะเป็นการสื่อสารกันด้วยข้อความโดยปราศจากภาพ เสียง หรือ ภาพเคลื่อนไหวอย่างในปัจจุบัน จากจุดนี้เมื่อเวลาด์เวดเว็บได้ถูกคิดค้นขึ้นทำให้สามารถใช้คอมพิวเตอร์เครือข่ายในการสื่อสารได้ทั้งข้อความ เสียง แม้แต่ภาพเคลื่อนไหวโดยการใช่กระบวนการสื่อสารในลักษณะโต้ตอบระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารมาเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์

การสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์มีลักษณะ ดังต่อไปนี้

1. เป็นการสื่อสารแบบ 2 ทาง
2. ไม่จำกัดแหล่งข้อมูล โดยสามารถหาข้อมูลได้จากเว็บไซต์และเชื่อมโยงต่อไปยังเว็บไซต์อื่นที่มีข้อมูลที่ต้องการ

3. การแสวงหาข้อมูลเป็นไปตามความสนใจของผู้ใช้งาน

4. แยกย่อยตามความสนใจของผู้ใช้งาน

5. การมีส่วนร่วมของผู้รับสาร
6. อັตลักษณ์ของผู้ใช้งานสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา
7. เป็นสื่อประเภทใช้เมื่อไหร่ก็ได้
8. การกระจายตัวเองอยู่ทั่วไป
9. ให้โอกาสกับผู้สื่อสารในการกระทำใดๆ กับเนื้อหาสาระก็ย่อมได้

ปรากฏการณ์ของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์นั้น สามารถแบ่งออกเป็น 3 รูปแบบ ประกอบด้วย

1. ใช้เพื่อแทนที่ (Substitution)

ปรากฏการณ์การใช้เพื่อแทนที่ จะเกิดขึ้นเมื่อการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ ถูกนำมาใช้แทนที่วิธีการสื่อสารในรูปแบบเดิมที่เคยเป็นมา ตัวอย่างเช่น การใช้จดหมายอิเล็กทรอนิกส์แทนการใช้โทรศัพท์ เป็นต้น

2. ใช้เพื่อการเสริม (Add-on)

ปรากฏการณ์การใช้เพื่อการเสริม จะเกิดขึ้นเมื่อการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ ถูกนำมาใช้ในขณะทีวิธีการสื่อสารแบบเดิมก็ยังคงอยู่ ตัวอย่างเช่น การอ่านผังรายการโทรทัศน์บนอินเทอร์เน็ตก่อนที่จะเปิดดูรายการโทรทัศน์ที่ต้องการ เป็นต้น

3. ใช้เพื่อการแผ่ขยาย (Expansion)

ปรากฏการณ์การใช้เพื่อการแผ่ขยาย คือการใช้การสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ เพื่อการสื่อสารที่แตกต่างไปจากกระบวนการสื่อสารเดิม ตัวอย่างเช่น การอ่านหนังสือพิมพ์บนอินเทอร์เน็ตจะเป็นรูปแบบหนึ่งของการบริโภคสื่อหนังสือพิมพ์ แม้ว่าจะเป็นหนังสือพิมพ์ฉบับเดียวกันก็ตาม

2.5 การเปิดเผยตัวตน (Self Disclosure)

เจอร์ราต (Jourard, 1971) ได้ให้ความหมายของการเปิดเผยตัวตนว่า เหมือนแผ่นใส (Transparency) หรือเหรียญ 2 ด้าน (Two Sided Coin) ซึ่งเป็นสภาพที่บุคคลจะมีทั้งการยอมให้บุคคลอื่นเข้ามารู้จักตนเองได้ ในขณะที่เดียวกันก็เปิดการรับรู้เกี่ยวกับสิ่งต่างๆ และบุคคลต่างๆ ด้วยการรักษาสัมพันธ์ภาพไว้ ครอบคลุมการเปิดเผยตัวเอง 6 ด้าน ได้แก่

1. ด้านทัศนคติ หมายถึง การที่บุคคลยินยอมเปิดเผยความคิดเห็นหรือความเชื่อของตนเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ เช่น การเมือง ศีลธรรม ศาสนา เป็นต้น
2. ด้านความสนใจ หมายถึง การที่บุคคลยินยอมเปิดเผยเกี่ยวกับสิ่งที่ตนให้ความสนใจชอบหรือไม่ชอบ เช่น การใช้เวลาว่าง ดนตรีที่ชื่นชอบ อาหารและเครื่องดื่ม ประเภทของหนังสือ เป็นต้น
3. ด้านการงาน หมายถึง การที่บุคคลยินยอมเปิดเผยการทำงาน เช่น สิ่งที่เคยยึดหรือกดดันในการทำงาน สิ่งพึงพอใจในการทำงาน เป้าหมายในการทำงาน เพื่อร่วมงาน เป็นต้น
4. ด้านการเงิน หมายถึง การที่บุคคลยินยอมเปิดเผยเกี่ยวกับเรื่อง รายรับ รายจ่าย เบี้ยเลี้ยง การเก็บเงิน หรือ หนี้สิน เป็นต้น
5. ด้านบุคลิกภาพ หมายถึง การที่บุคคลยินยอมเปิดเผยเกี่ยวกับลักษณะบุคลิกของตน เช่น สิ่งที่ทำให้ภาคภูมิใจในตนเอง การโกรธ เศร้า วิตกกังวล ความรู้สึกส่วนลึกในจิตใจ เป็นต้น

6. ด้านร่างกาย หมายถึง การที่บุคคลยินยอมเปิดเผยเกี่ยวกับเรื่องสุขภาพ ร่างกาย การรักษา การตรวจสุขภาพ เป็นต้น

ทั้งนี้การเปิดเผยตัวตนว่า เป็นขั้นแรกของการสื่อสารระหว่างบุคคลก่อนที่จะนำไปสู่ การพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล โดยเริ่มจากการรู้จักตนเอง หรือการสื่อสารภายในตัวบุคคล ก่อน จากนั้นจึงขยายความสัมพันธ์เป็นการสื่อสารระหว่างบุคคลด้วยความรู้สึกเต็มใจที่จะเปิดเผย เรื่องราวของตัวเองให้ผู้อื่นรู้

ดังนั้น การเปิดเผยตัวตน หมายถึง การเปิดเผยให้ผู้อื่นรู้ถึงความรู้สึกหรือปฏิกิริยาที่ตนเองมี ต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน การเปิดเผยตัวตนไม่ได้หมายถึง การบอกถึงประวัติหรือเรื่องราวใน อดีตของตนเอง แต่เรื่องราวในอดีตก็อาจจะช่วยให้บุคคลอื่นเข้าใจสาเหตุหรือที่มาของความรู้สึกที่เรา มีต่อเหตุการณ์นั้นๆ ซึ่งปัจจัยที่มีผลต่อการเปิดเผยตัวตน ได้แก่

1. บุคลิกภาพส่วนตัว

บุคลิกภาพส่วนตัวมีผลต่อการเปิดเผยตัวตนของบุคคล เนื่องจากบุคลิกภาพเป็นองค์ประกอบ ที่สำคัญทางกายภาพและอรรถภาพของมนุษย์ ซึ่งมีผลต่ออารมณ์ ลักษณะท่าทางและพฤติกรรมต่างๆ ของมนุษย์ โดยบุคลิกภาพส่วนตัวสามารถแบ่งออกได้ 3 ประเภท คือ

1.1 ประเภทสังคม เป็นกลุ่มคนที่ชอบพบปะ ติดต่อกับผู้อื่น รู้สึกกลัวต่อการเฉยเมยที่ บุคคลอื่นมีกับตน บุคคลประเภทนี้มีแนวโน้มที่จะเปิดเผยตัวตนค่อนข้างสูง

1.2 ประเภทชอบสังคม เป็นกลุ่มคนที่ไม่ถึงกับต้องการเข้าสังคมมาก แต่ก็ไม่ปิดกั้น ตนเองจนเกินไปนัก สามารถปรับตัวเข้ากับคนทั่วไปได้ดี บุคคลประเภทนี้มักจะเลือกคบหากับพวกที่ ตนเองพอใจและถูกใจเท่านั้น

1.3 ประเภทชอบเก็บตัว เป็นบุคลิกที่มีลักษณะของการเปิดเผยตัวตนค่อนข้างต่ำกว่า 2 ประเภทแรก และมักไม่ยอมให้ใครเข้ามารู้จักตนเองแม้ว่าจะมีโอกาสก็ตาม และคิดว่าตัวเอง แตกต่างจากคนอื่นๆ ในสังคม จึงต้องสร้างโลกที่เป็นของตนเองขึ้นมาและอยู่กับสิ่งนั้นเพราะรู้สึกว่ ปลอดภัยกว่า

2. การประเมินความเสี่ยง

การเปิดเผยตัวตนของบุคคลขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ของบุคคลในลักษณะของการประเมิน ต้นทุนกำไร บุคคลจะดำเนินความสัมพันธ์กับใครในระดับไหนนั้น ต้องคิดถึงผลประโยชน์ที่คุ้มหรือไม่ หากผลการประเมินออกทางบวก ความสัมพันธ์นั้นก็จะเกิดขึ้นและดำเนินต่อไป ในทางกลับกันถ้าผล การประเมินมีความเสี่ยงสูง กล่าวคือ บุคคลเกิดความไม่แน่ใจว่าผลตอบแทนคุ้มค่าหรือไม่ก็จะไม่ เปิดเผยตัวตนกับบุคคลอื่น ความสัมพันธ์ก็จะเกิดขึ้นยากหรือไม่เกิดขึ้นเลยก็ได้

3. ความไว้วางใจ

ระดับของความไว้วางใจและไม่ไว้วางใจของบุคคลจะเกี่ยวกับการเปิดเผยตัวตนของบุคคล ด้วย กล่าวคือ หากบุคคลที่มีระดับความไว้วางใจคนอื่นสูงมักจะเปิดเผยตัวตนค่อนข้างมาก แต่หาก บุคคลมีความไว้วางใจในบุคคลอื่น ก็จะทำให้ไม่กล้าเปิดเผยตัวตน เพราะไม่แน่ใจว่าบุคคลอื่นจะรู้สึก อย่างไรกับตน

4. ความสมดุลของการเปิดเผยตัวตนที่ได้รับจากบุคคลที่สัมพันธ์ด้วย

ตามกฎแห่งการตอบโต้ความรู้สึกของบุคคลที่ว่า บุคคลเรามักจะโต้ตอบความรู้สึกที่เราได้รับในลักษณะของความสมดุล กล่าวคือ บุคคลจะมองและรับรู้ความรู้สึกที่อีกฝ่ายหนึ่งมีให้และพยายามตอบสนองต่อความรู้สึกนั้นในสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน ในการเปิดเผยตัวตนของบุคคลก็เช่นกัน บุคคลมักดูท่าทีของอีกฝ่ายหนึ่งก่อน ตนเองจะสามารถเปิดเผยตัวตนได้มากน้อยแค่ไหน ซึ่งปัจจัยที่จะนำมาพิจารณาประการหนึ่ง คือ ระดับความจริงใจและความเปิดเผยของอีกฝ่ายหนึ่งที่มีให้ หากฝ่ายหนึ่งเปิดเผยตัวตนก็มีแนวโน้มที่จะเปิดเผยตัวตนมากด้วยเช่นกัน

3. ชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์

การศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวกับชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์ ผู้วิจัยศึกษาวรรณกรรม ครอบคลุม (1) ความหมายของชุมชนนักปฏิบัติ (2) ลักษณะของชุมชนนักปฏิบัติ (3) แนวคิดชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์ (4) ข้อแตกต่างระหว่าง ชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์ และ ชุมชนนักปฏิบัติร่วมพื้นที่ (5) ความแตกต่างระหว่างชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์กับกลุ่มออนไลน์แบบอื่นๆ (6) วงจรชีวิตของชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์ และ (7) การออกแบบชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์

3.1 ความหมายของชุมชนนักปฏิบัติ

นักวิชาการกล่าวถึงความหมายของชุมชนนักปฏิบัติไว้ดังนี้

แนวคิดของชุมชนนักปฏิบัติ เริ่มในทศวรรษ 1980 ที่สถาบันวิจัยการเรียนรู้ซึ่งก่อตั้งโดยบริษัท Xerox โดย เลฟ และเวนเกอร์ (Lave and Wenger, 1991) ได้สร้างคำว่า ชุมชนนักปฏิบัติขึ้นมาและในปัจจุบัน Wenger ได้รับการยอมรับว่าเป็นนักทฤษฎีที่มีชื่อเสียงในศาสตร์ของชุมชนนักปฏิบัติต่อมาชุมชนนักปฏิบัติได้รับความนิยามมาโดยลำดับโดย บราวน์ และ ดูจิด (Brown and Duguid, 1996) บนฐานของการวิจัยของ Orr แห่งบริษัท Xerox ต่อมาได้มีการศึกษาที่เน้นความสำคัญของชุมชนนักปฏิบัติ ในการเป็นศูนย์กลางของการแลกเปลี่ยนข้อมูล การสร้างความรู้ และนวัตกรรมองค์กร แต่การให้นิยามของชุมชนนักปฏิบัติ ก็แตกต่างกัน

เวนเกอร์ (Wenger, 1998) นิยามความหมายของชุมชนนักปฏิบัติว่า เป็นชุมชนที่มีความพิเศษที่การปฏิบัติทำให้เกิดการเชื่อมโยงในชุมชนและชุมชนนักปฏิบัติ ไม่ใช่เพียงแค่เว็บไซต์ฐานข้อมูล หรือการรวมวิธีปฏิบัติที่ดี (Best Practices) แต่เป็นกลุ่มคนที่ปฏิสัมพันธ์กันเรียนรู้ร่วมกัน สร้างความสัมพันธ์และกระบวนการพัฒนาความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งและมีพันธกิจร่วมกัน เป็นการแลกเปลี่ยนมุมมองของตนและนำมุมมองนั้นมาใช้ในปัญหาที่ได้รับเพื่อสร้างระบบการเรียนรู้สังคม

ดังนั้น Cop จึงเป็นกลุ่มบุคคลที่เกี่ยวข้องร่วมกันอย่างไม่เป็นทางการโดยแลกเปลี่ยนความชำนาญ และความสนใจในการร่วมกิจกรรมหรือโครงการนั้นๆ

โดยที่เวนเกอร์ (Wenger, 1998) ได้ให้คำจำกัดความของชุมชนนักปฏิบัติไว้ 3 ด้านประกอบด้วย

1. ชุมชนนักปฏิบัติเกี่ยวกับอะไร

สมาชิกของชุมชนนักปฏิบัติ มีปฏิสัมพันธ์กันในการแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งมีความสำคัญทำให้เกิดการปฏิบัติและพัฒนาไปสู่มาตรฐานชุมชนการปฏิบัติ กระบวนการนี้ไม่ได้ทำให้เกิดแค่เป้าหมายที่กำหนด แต่ยังสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าร่วมในการอธิบาย ให้เหตุผลซึ่งกลายมาเป็นการบูรณาการส่วนต่างๆ ของการปฏิบัติ

2. ชุมชนนักปฏิบัติทำหน้าที่อย่างไร

ในการปฏิสัมพันธ์ของสมาชิกและการเกี่ยวกับผู้อื่นในการแลกเปลี่ยนความคิดและเรื่องราวต่างๆ ที่ได้ทำ หรือสังคมนอกการทำงานในการทำกิจการร่วมกันจะมีการแลกเปลี่ยนความรู้ สมาชิกจะได้แลกเปลี่ยนความเข้าใจ นำการปฏิบัติของผู้อื่นไปใช้ วิเคราะห์การปฏิบัติและแลกเปลี่ยนความรู้ที่สับสน ข้อตกลงร่วมกันจะทำให้เข้าใจความสัมพันธ์ที่อยู่บนพื้นฐานความเข้าใจร่วมกัน ไม่เพียงแต่แลกเปลี่ยนข้อมูล ประสานงาน หรือการปฏิสัมพันธ์ชุมชนนักปฏิบัติ ยังส่งเสริมการเกี่ยวข้องกันในส่วนของการช่วยให้สมาชิกแลกเปลี่ยนประสบการณ์ที่ที่เคยทำและเคยเป็นในอดีต

3. ชุมชนนักปฏิบัติมีความสามารถใดบ้าง

สมาชิกของชุมชนนักปฏิบัติจะพัฒนาการใช้คลังความรู้ที่เป็นทรัพยากรร่วมกัน (เช่น กิจวัตรประจำวัน ความรู้สึก สิ่งประดิษฐ์ คำศัพท์ และรูปแบบ)

แนวคิดของเวนเกอร์ (Wenger, 1998) อยู่บนพื้นฐานของมุมมองทางสังคมของการเรียนรู้ที่พัฒนาภายในทฤษฎีการเรียนรู้แบบสถานการณ์ (Situated Learning) แนวคิดนี้มองว่า การเรียนรู้ไม่ใช่กระบวนการถ่ายทอดและปรับข้อมูลให้เข้ากันแต่เป็นกระบวนการทางสังคมและเป็นการปลูกฝังทางวัฒนธรรม จึงไม่มีการแยกระหว่างการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมในสังคม การฝึกทางความคิดของคอลลิน บราวน์ และนิวแมน (Collins Brown and Newman, 1998) ถือว่าการเรียนรู้ต้องอยู่ในสภาพจริง สิ่งแวดล้อมจริง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของเลฟ (Lave, 1991) เกี่ยวกับทฤษฎีการเรียนรู้ในสถานการณ์จริง ตามแนวคิดนี้การเรียนรู้จะเพิ่มขึ้นในบริบทของสังคมอย่างไม่เป็นทางการในชุมชนนักปฏิบัติ ซึ่งแนวทางของชุมชนนักปฏิบัติขึ้นกับสมมติฐานของการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นและจากการฝึกทางวิชาชีพ

เทรนติน (Trentin, 2002) ได้สรุปสมมติฐาน ดังนี้

1. การเรียนรู้เป็นปรากฏการณ์พื้นฐานทางสังคม
2. ความรู้เป็นการบูรณาการของชุมชนที่ได้แลกเปลี่ยนค่านิยม ความเชื่อ ภาษาและวิถีทางของการกระทำ

3. กระบวนการเรียนรู้เป็นกระบวนการของสมาชิกของชุมชนนักปฏิบัติ

4. ความรู้แยกออกจากการปฏิบัติไม่ได้

5. การเพิ่มพลัง เป็นความสามารถที่จะอุทิศให้กับชุมชนเพื่อสร้างศักยภาพให้กับการเรียนรู้

ตามที่เวนเกอร์และคณะ (Wenger et al., 2002) ได้กล่าวไว้ ชุมชนนักปฏิบัติมีความแตกต่างกันในขนาด (จำนวนสมาชิกน้อยไปจนถึงสมาชิกเป็นพัน) ช่วงชีวิต (ช่วงชีวิตที่ยาวและสั้น) ที่ตั้ง (ที่อยู่ร่วมกันและอยู่อย่างกระจาย) ความเป็นสมาชิก (ที่มีลักษณะคล้ายกันและแตกต่างกัน) ขอบเขตชุมชน (ทางธุรกิจ ระหว่างหน่วยธุรกิจ ระหว่างองค์กร) และความเป็นทางการ (ที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ หรือที่ตั้งใจให้เกิดขึ้น ที่ไม่ได้รับการยอมรับหรือที่ถูกตั้งขึ้น) ในชุมชนนักปฏิบัติมีความหลากหลายทาง

สมาชิกภาพ มีลำดับตั้งแต่สมาชิกที่เป็นสมาชิกเก่าไปถึงสมาชิกใหม่ โดยเริ่มเรียนรู้จากที่ปรึกษาจนไปสู่การมีส่วนร่วมในชุมชนนักปฏิบัติอย่างเต็มที่ (Lave and Wenger, 1991) ในระยะแรกสมาชิกใหม่จะยังไม่ทราบเกี่ยวกับบรรทัดฐาน ค่านิยม และทรัพยากรในชุมชนนักปฏิบัติอย่างเต็มที่แต่ในที่สุดจะค่อยๆ เรียนรู้จากสมาชิกหลักที่มีความชำนาญในสาขานั้นๆ ซึ่งการเรียนรู้จะเกิดขึ้นโดยผู้เรียนอาจจะไม่ได้มีส่วนร่วมอย่างเต็มที่โดยตรงในกิจกรรมนั้น แต่อาจจะเกิดจากการร่วมในเพียงส่วนรอบนอกก็เป็นได้

หลังจากแนวคิดของเวนเกอร์และคณะ (Wenger et al., 2002) ได้เสนอนิยามชุมชนนักปฏิบัติที่ใกล้เคียงกัน เช่น ฮิลเดรทท์และคิมเบิล (Hildreth and Kimble, 2004) ได้นิยามชุมชนนักปฏิบัติว่า เป็นการรวมกลุ่มทางวิชาชีพอย่างไม่เป็นทางการในการแสดงปัญหา วิธีการแก้ไข และรวบรวมจัดเก็บความรู้ต่างๆ ด้วยตัวของพวกเขาเอง และการตระหนักรู้ในเป้าหมายและความต้องการที่แท้จริงที่จะรู้ว่าแต่ละคนรู้ในเรื่องอะไรนั้นเป็นสิ่งที่ทำให้สมาชิกชุมชนนักปฏิบัติมาอยู่ร่วมกัน สอดคล้องกับที่ ฮารา (Hara, 2000) กล่าวว่า ชุมชนนักปฏิบัติเป็นเครือข่ายที่ไม่เป็นทางการในการสนับสนุนผู้ปฏิบัติทางวิชาชีพในการพัฒนาความตั้งใจร่วมกันและเพื่อให้มีส่วนเกี่ยวข้องในการสร้างความรู้ระหว่างสมาชิก

3.2 ลักษณะของชุมชนนักปฏิบัติ

นักวิชาการกล่าวถึงลักษณะของชุมชนนักปฏิบัติไว้ดังนี้

บาราบ และ ดูฟฟี (Barab and Duffy, 2002) แนะนำว่า ชุมชนนักปฏิบัติมีลักษณะที่สำคัญ 3 ประการ ได้แก่

1. วัฒนธรรมสามัญและสิ่งตกทอดจากในอดีต

ชุมชนนักปฏิบัติมีสิ่งตกทอดจากในอดีตที่มีความหมายและสมาชิกจะแลกเปลี่ยนสิ่งที่มีมาในอดีตนั้นโดยการแลกเปลี่ยนการปฏิบัติ เป้าหมาย และจุดประสงค์

2. ระบบที่เป็นอิสระ

สมาชิกของชุมชนนักปฏิบัติจะปฏิบัติงานและเกี่ยวข้องกันในกลุ่ม แลกเปลี่ยนวัตถุประสงค์และความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว

3. วงจรการแพร่ขยาย

ชุมชนนักปฏิบัติจะรับสมาชิกใหม่เข้ามาซึ่งสมาชิกนี้จะกลายเป็นนักปฏิบัติและนำชุมชนไปสู่อนาคต

ข้อแตกต่างของชุมชนนักปฏิบัติจากกลุ่มลักษณะอื่นๆ ได้แก่ ชุมชนนักปฏิบัติสามารถใช้คำอื่นแทนได้ เช่น ชุมชนความสนใจ (Community of Interest) ชุมชนงาน (Community of Task) โครงการ ทีม สายงานการปฏิบัติ ชุมชนผู้เรียน ชุมชนการแสวงหาความรู้ ชุมชนการสร้างความรู้ ชุมชนฐานความรู้ และชุมชนแห่งเป้าหมาย การแยกชุมชนนักปฏิบัติออกจากชุมชนอื่นๆ นั้นมีความสำคัญพอๆ กับความแตกต่างของรูปแบบชุมชนที่ต้องการ การสนับสนุนทางสังคมและเทคโนโลยีดังนั้นก็ต้องการการออกแบบที่ต่างกัน เช่น ชุมชนความสนใจที่มีวัตถุประสงค์ในการแลกเปลี่ยนข้อมูลอย่างชัดเจนนั้นมีการออกแบบที่ต่างจากชุมชนนักปฏิบัติที่มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้าง

ความรู้ และปรับปรุงการปฏิบัติ ดังนั้นชุมชนนักปฏิบัติจึงแตกต่างจากกลุ่มลักษณะอื่นๆ ดังนี้ (Wenger, 1998)

1. ชุมชนนักปฏิบัติเกี่ยวกับการปฏิบัติร่วมกัน

ชุมชนนักปฏิบัติแตกต่างจากชุมชนอื่นๆ ตรงที่เกี่ยวกับการปฏิบัติร่วมกัน โดยที่สมาชิกของชุมชนนักปฏิบัติจะเกี่ยวข้องกันอย่างไรไม่เป็นทางการในการปฏิบัติร่วมกัน ชุมชนนักปฏิบัติจึงแตกต่างจากชุมชนความสนใจหรือชุมชนทางภูมิศาสตร์เนื่องจากทั้งสองกลุ่มไม่มีการปฏิบัติร่วมกัน ขณะที่ชุมชนนักปฏิบัติให้ความสำคัญกับความสนใจร่วมกัน สมาชิกของชุมชนจะเผยให้เห็นถึงระดับความสามารถและความรู้ในด้านนี้ ซึ่งทำให้ชุมชนนักปฏิบัติแตกต่างจากชุมชนอื่นๆ ดังนั้น สมาชิกของชุมชนนักปฏิบัติจะปฏิสัมพันธ์และเรียนรู้ร่วมกันโดยเข้าร่วมในกิจกรรมสัมพันธ์และการสร้างชุมชนขึ้นโดยรอบโดเมนความสนใจร่วมกันนี้

2. สมาชิกภาพมีความแตกต่างอย่างหลากหลาย

ชุมชนนักปฏิบัตินี้ยังแตกต่างจากการจัดกลุ่มแบบอื่นๆ ในส่วนของความแตกต่างและความหลากหลายของสมาชิก (Schlager and Fusco, 2003) ขณะที่สมาชิกของชุมชนนักปฏิบัติควรมีระดับความชำนาญในด้านความรู้ที่แน่นอนก็จะมีการจัดลำดับของระดับและประเภทของความชำนาญเพื่อส่งเสริมการสร้างความรู้และกระบวนการแลกเปลี่ยน ทั้งนี้ สมาชิกของชุมชนนักปฏิบัติจะมีบทบาทการทำงานที่ต่างกันเช่น เป็นผู้ดำเนินการอภิปราย ตัวแทนเสนอความรู้ (Knowledge Broker) ที่ปรึกษาและผู้เรียน (Fontaine, 2001)

3. ชุมชนนักปฏิบัติไม่จำเป็นต้องมีการปรับภาระงาน

ชุมชนนักปฏิบัติไม่ควรสับสนกับทีมหรือโครงการ ซึ่งเป็นกลุ่มการปรับภาระงานดังที่แมกเดอร์มอนด์ (McDermott, 2004) กล่าวว่า ทีมเป็นหน่วยย่อยที่มีการบูรณาการรวมกันเป็นเนื้อเดียวถูกขับเคลื่อนโดยการจัดส่งให้ ซึ่งกำหนดโดยภาระงานที่ถูกจัดการและเกี่ยวข้องกันโดยพันธกิจของกลุ่มสมาชิกเพื่อทำให้เกิดผล ส่วนชุมชนนักปฏิบัติเป็นกลุ่มที่ประสานกันอย่างไม่แน่นอน และขับเคลื่อนโดยค่านิยมที่จัดให้กับสมาชิกซึ่งกำหนดโดยโอกาสในการเรียนรู้และแลกเปลี่ยนในสิ่งที่ค้นพบและมีการกระทำร่วมกันด้วยความรู้สึกของความเป็นเอกภาพของกลุ่มที่สมาชิกสร้างขึ้น

ขณะที่โครงการนั้นมีการปรับตัวอุปสรรคที่ชัดเจนกว่าชุมชนนักปฏิบัติ (ซึ่งคล้ายกับทีม) และมีการกำหนดจุดที่ทำให้มีความสมบูรณ์ ซึ่งโครงการนั้นแตกต่างจากชุมชนนักปฏิบัติในลักษณะธรรมชาติเฉพาะกิจ เนื่องจากโครงการไม่มีความเป็นมาในอดีตร่วมกันและไม่มีอนาคตร่วมกันทั้งทีมและโครงการต่างจากชุมชนนักปฏิบัติในส่วนของบุคคล เป้าหมาย และ จะตั้งอย่างไรให้ทันเวลา ซึ่งชุมชนนักปฏิบัติมีวงจรชีวิตซึ่งดำเนินการต่อเนื่องไปได้อีกหลายปี

4. ชุมชนนักปฏิบัติ คือ ชุมชนแห่งการเรียนรู้

ชุมชนนักปฏิบัติเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ขณะที่กลุ่มออนไลน์อื่นๆ นั้นไม่มีลักษณะเช่นนี้ เช่นกลุ่มที่รวมกันตามความสนใจ เป็นต้น ชุมชนแห่งการเรียนรู้ซึ่งนิยามโดย Riel and Fulton (1998) คือ กลุ่มบุคคลที่มาแลกเปลี่ยนความสนใจในเรื่องทั่วไปในหัวข้อ รูปแบบเฉพาะของการสนทนาเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่สนใจเป็นพิเศษ เครื่องมือและวิธีการสร้างความรู้สำหรับการสร้างความรู้แบบร่วมมือและกิจกรรมที่มีคุณค่า ในชุมชนแห่งการเรียนรู้ สมาชิกจะได้เรียนรู้ทักษะใหม่ๆ อย่างสม่ำเสมอและปฏิบัติงานเพื่อค้นพบและถ่ายทอดความรู้ (Hoadley and Pea, 2002)

เรียล และโพลิน (Reil and Polin, 2004) เสนอว่ามีชุมชนแห่งการเรียนรู้ 3 ประเภทที่ ออกแบบมาเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ นั่นคือ

1. ชุมชนที่ใช้งานเป็นฐาน (Task-based) ชุมชนแห่งการเรียนรู้ที่ใช้งานเป็นฐานนั้นคล้ายกัน กับทีมหรือกลุ่มทำโครงการที่คนจะทำงานร่วมกันอย่างตั้งใจในระยะเวลาที่กำหนดเพื่อสร้างผลผลิต ใดๆ ขึ้นมา

2. ชุมชนที่เน้นการปฏิบัติเป็นฐาน (Practice-based) ในชุมชนลักษณะนี้เน้นที่การ พัฒนาการปฏิบัติของบุคคลอย่างต่อเนื่องเพื่อที่จะสนับสนุนการทำหน้าที่อย่างมีประสิทธิภาพในระบบ กิจกรรม คล้ายกันกับที่ เวนเกอร์ (Wenger, 1998) ให้คำจำกัดความของชุมชนนักปฏิบัติไว้ โดย สมาชิกของชุมชนจะมีความกังวลในเรื่องกระบวนการผลิตและพัฒนาเครื่องมือในการปฏิบัติของพวกเขา ไม่ใช่การผลิตความรู้เพื่ออนาคตของการปฏิบัติ

3. ชุมชนที่เน้นความรู้เป็นฐาน (Knowledge-based) ชุมชนนี้เน้นที่ความตั้งใจและผลผลิตที่เป็นทางการของความรู้ภายนอกเกี่ยวกับการปฏิบัติ

ดังที่ เรียล และโพลิน (Reil and Polin, 2004) เสนอไว้ว่ามีชุมชนแห่งการเรียนรู้ 3 ประเภท นั้นสามารถที่จะเกิดขึ้นในเวลาเดียวกันในองค์กรแห่งการเรียนรู้ เช่น โรงเรียน และสามารถใช้อินเทอร์เน็ตเป็นส่วนสนับสนุน

ดังนั้นสามารถสรุปถึงลักษณะของชุมชนนักปฏิบัติได้ดังนี้

1. ชุมชนนักปฏิบัติเกี่ยวกับการดำเนินการโครงการหรือกิจการร่วมกัน
2. ชุมชนนักปฏิบัติมีบทบาทหน้าที่ผ่านข้อตกลงร่วมกัน
3. สมาชิกชุมชนนักปฏิบัติพัฒนาการใช้แหล่งทรัพยากรร่วมกัน
4. กระบวนการเรียนรู้และกระบวนการการเป็นสมาชิกของชุมชนนักปฏิบัตินั้นเป็นสิ่งที่แยกจากกันไม่ได้

5. การปฏิบัติเป็นเอกลักษณ์ของชุมชน

6. ความสัมพันธ์ซึ่งเป็นพื้นฐานของการแลกเปลี่ยนข้อมูลและการสร้างความรู้

7. การจัดลำดับสมาชิกจัดตามการเป็นสมาชิกใหม่ไปยังสมาชิกที่อยู่มาก่อน

8. การเรียนรู้ร่วมกันอาจเกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ณ จุดเชื่อมต่อของชุมชน

3.3 แนวคิดชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์

นักวิชาการกล่าวถึงแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์ไว้ดังนี้

เวลแมน และเฮย์ธอมไวท์ (Wellman and Haythornthwaite, 2002) กล่าวว่า เรากำลัง เปลี่ยนจากโลกที่มองว่าอินเทอร์เน็ตเป็นสิ่งลึกลับไปสู่โลกที่มองว่าการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นสิ่งธรรมดาที่ ผิงอยู่ในส่วนหนึ่งของชีวิตไปแล้ว ซึ่งการเจริญเติบโตของชุมชนออนไลน์ในไม่กี่ปีมานี้เป็นไปอย่าง รวดเร็วมาก เช่นในปี 2001 นั้น US Pew Internet and American Life Project สํารวจพบว่า ร้อย ละ 84 ของใช้อินเทอร์เน็ตมีการติดต่อกับชุมชนออนไลน์และร้อยละ 79 นั้นระบุว่ามียังน้อยหนึ่ง กลุ่มที่ติดต่อกับออนไลน์เป็นประจำ และในปีเดียวกันมีรายงานว่ามีผู้ใช้โปรแกรม ICQ ถึง 104 ล้านคน (Preece, 2001)

การเติบโตอย่างรวดเร็วของข้อมูลและเทคโนโลยีการสื่อสารช่วยยกระดับการพัฒนาชุมชนออนไลน์ ปัจจุบันผู้คนเข้าร่วมในชุมชนออนไลน์เพื่อจะแลกเปลี่ยนความชำนาญ ประสบการณ์และความรู้ ชุมชนออนไลน์บางชุมชนอาจมองได้ว่าเป็นชุมชนนักปฏิบัติ ซึ่งช่วยให้แต่ละบุคคลสร้าง ปรับ ซัดเกล้า แลกเปลี่ยน และใช้ความรู้อย่างมีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตามการออกแบบชุมชนนักปฏิบัติให้ประสบความสำเร็จจำเป็นต้องเข้าใจว่า ชุมชนนักปฏิบัติร่วมพื้นที่ (Co-Located Communities of Practice) คืออะไรและพิจารณาว่ามีวิธีใดบ้างที่เทคโนโลยีช่วยสนับสนุนการทำงานของชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์การออกแบบชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์นั้นจะต้องเข้าใจเกี่ยวกับสังคม วิธีการสอน ประเด็นขององค์กรเกี่ยวกับวิชาชีพรวมทั้งวัตถุประสงค์ของการสนทนาทางวิชาชีพที่กำลังเป็นอยู่

สิ่งหนึ่งที่ต้องตระหนักคือธรรมชาติของชุมชนนักปฏิบัติเกี่ยวกับการออกแบบที่มากกว่าแค่ชุมชนแบบเผชิญหน้า เช่นกันกับโครงสร้างเทคโนโลยีที่สร้างขึ้นเพื่อสนับสนุนหน้าที่ของชุมชนนักปฏิบัติ (Barab Makinster and Scheckler, 2004) ชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์ต้องเจอกับความท้าทายในด้านต่างๆ ทั้งด้านของเวลา ขนาดกลุ่มคน สาขา และวัฒนธรรม (Wenger et al., 2002) ซึ่งไม่ใช่อุปสรรคสำหรับชุมชนนักปฏิบัติร่วมพื้นที่ เช่น ในที่ทำงานชุมชนนักปฏิบัติในองค์กรนั้นสมาชิกสามารถใช้เวลางานในการพบปะและติดต่อสื่อสาร และการเป็นสาขานั้นไม่เป็นปัญหาของสมาชิก ชุมชนนักปฏิบัติที่ทำงานในองค์กรเดียวกันและมีประสบการณ์ในวัฒนธรรมองค์กรที่คล้ายคลึงกัน ซึ่งเทคโนโลยีเป็นเครื่องช่วยให้ข้ามผ่านอุปสรรคเหล่านี้ได้

3.4 ข้อแตกต่างระหว่าง ชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์ และ ชุมชนนักปฏิบัติร่วมพื้นที่

แม้ชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์ กับ ชุมชนนักปฏิบัติร่วมพื้นที่ จะมีความคล้ายคลึงกันแต่ก็มีข้อแตกต่างกันในหลายๆ ด้าน ได้แก่

1. การออกแบบ: ชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์มักจะออกแบบ top-down ขณะที่ชุมชนนักปฏิบัติร่วมพื้นที่มักจะแยกออกมาจากกลุ่มที่มีอยู่
2. สมาชิกภาพ: ชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์จะเป็นแบบเปิด ขณะที่ชุมชนนักปฏิบัติร่วมพื้นที่มักจะเป็นแบบปิด
3. ผู้นำ: ชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์จะถูกรับเข้ามาใหม่ ขณะที่ผู้นำของชุมชนนักปฏิบัติร่วมพื้นที่จะมาจกในชุมชน
4. รูปแบบการสื่อสาร: ชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์จะมีคอมพิวเตอร์เป็นสื่อหลัก ขณะที่ชุมชนนักปฏิบัติร่วมพื้นที่จะใช้การพบปะแบบเผชิญหน้าเป็นหลัก
5. เวลาในการพัฒนาชุมชน: ระยะเวลาในการพัฒนา ชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์จะนานกว่าชุมชนนักปฏิบัติร่วมพื้นที่
6. การสนับสนุนทางเทคโนโลยี: เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์ แต่สำหรับชุมชนนักปฏิบัติร่วมพื้นที่นั้นไม่จำเป็น

ชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์ และชุมชนนักปฏิบัติร่วมพื้นที่ต่างมีลักษณะที่คล้ายกันในส่วนที่ทั้งสองต่างเป็นชุมชนการเรียนรู้ที่มีสมาชิกที่เกี่ยวข้องกันในการและเปลี่ยนการปฏิบัติด้วยมุ่งให้เกิดการพัฒนาการใช้ทรัพยากรความรู้ร่วมกัน (Wenger et al., 2002) อย่างไรก็ตามชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์นั้นแตกต่างในทางปฏิบัติเนื่องจากต้องใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสนับสนุน ซึ่งชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์ นั้นแตกต่างจากในหลายๆ ด้าน ชุมชนนักปฏิบัติร่วมพื้นที่ดังสรุปได้ตามตารางนี้

ตารางที่ 2.3 การเปรียบเทียบระหว่างชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์ และ ชุมชนนักปฏิบัติร่วมพื้นที่

ประเด็น	ชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์	ชุมชนนักปฏิบัติร่วมพื้นที่
การออกแบบ	ออกแบบแบบ top-down โดยโครงสร้างเทคโนโลยีจำเป็นสำหรับการสื่อสารในชุมชนนักปฏิบัติ เวนเกอร์ และคณะ (Wenger et al., 2002) กล่าวถึงโครงสร้างที่ไม่สมบูรณ์ว่าสร้างขึ้นจากชุมชนย่อยๆ หรือเป็นลักษณะ “เซลล์” กับสมาชิกของชุมชนนักปฏิบัติซึ่งเป็นสมาชิกของชุมชนท้องถิ่นมาก่อนที่จะเป็นสมาชิกของชุมชนระดับสากลมีการสร้างการเชื่อมโยงระหว่างกลุ่มย่อยระดับท้องถิ่นและแต่ละชุมชนท้องถิ่นมาประสานงานกัน	ส่วนใหญ่มาจากกลุ่มที่มีอยู่ (Wenger et al., 2002) โดยอาจออกแบบเป็นแบบ top-down หรือ แบบ bottom-up (Wallace and Saint-Onge, 2003)
สมาชิกภาพ	เปิดกว้างในการรับสมาชิก สมาชิกไม่จำเป็นต้องรู้จักกันมาก่อน ซึ่งมวลวิกฤต (Critical Mass) จำเป็นสำหรับชุมชนนักปฏิบัติ ที่จะทำให้ทำหน้าที่ได้อย่างเหมาะสม โครงสร้างนี้จำเป็นในการสนับสนุนทั้งกลุ่มระดับท้องถิ่นและกลุ่มระดับสากล	เป็นสมาชิกแบบปิด ซึ่งรู้จักกันมาก่อนอย่างน้อยในกลุ่มหลัก ส่วนใหญ่ยึดองค์กรเป็นฐาน และกลุ่มย่อยระดับท้องถิ่นเป็นสำคัญ
ผู้นำ	มีการรับผู้นำเข้ามาใหม่	ผู้นำมาจากในชุมชน
รูปแบบการสื่อสาร	เน้นสื่อแบบข้อความ (text-based) การสื่อสารด้วยคอมพิวเตอร์และเสริมด้วยการพบปะแบบเผชิญหน้า	เน้นการพบปะแบบเผชิญหน้า และเสริมด้วยการสื่อสารด้วยคอมพิวเตอร์
ระยะเวลาในการพัฒนาชุมชน	ใช้เวลานานในการพัฒนา	สามารถพัฒนาในระยะเวลาที่สั้นกว่า
การสนับสนุนทางเทคโนโลยี	จำเป็นสำหรับการคงอยู่ของชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์	ไม่มีความจำเป็น

3.5 ความแตกต่างระหว่างชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์กับกลุ่มออนไลน์แบบอื่นๆ

นักวิชาการกล่าวถึงความแตกต่างระหว่างชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์กับกลุ่มออนไลน์แบบอื่นๆ ไว้ดังนี้

ชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์ไม่ได้เป็นเพียงแค่การแลกเปลี่ยนคำพูดและความคิดผ่านกระดานข่าวคอมพิวเตอร์และเครือข่าย (Preece, 2001) การให้คนเข้ามาอยู่ร่วมกันในสภาพแวดล้อมเสมือนจริงและเว็บไม่ได้เป็นการสร้างชุมชนและแน่นอนว่าไม่เป็นชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์ (Stuckey, 2004)

และความเป็นจริงนั้นชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์ ส่วนใหญ่ไม่ใช่ชุมชนนักปฏิบัติเพราะเกิดจากกลุ่มออนไลน์นั้นขาดความเกี่ยวข้องกันและการยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล โดยที่ชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์ สามารถแบ่งแยกออกจากกลุ่มออนไลน์อื่นๆ ได้ อาทิ

1. ชุมชนพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-Commerce Communities) คนจำนวนมากเรียกชุมชนออนไลน์ว่าเป็นชุมชนพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งผู้ออกแบบมักใช้คำว่าชุมชนโดยไม่เข้าใจความหมายอย่างแท้จริง ซอฟต์แวร์การสื่อสารใดๆ ที่ใช้ในเว็บไซต่นั้นถือว่าเป็นชุมชนออนไลน์ (Preece, 2001) ชุมชนออนไลน์มักถูกพูดถึงในส่วนของซอฟต์แวร์สนับสนุน เช่น กระดานสนทนา กระดานข่าว หรือชุมชนบนเว็บ สำหรับตัวอย่างชุมชนพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น อีเบย์ ชุมชนการประมูลบนอินเทอร์เน็ตที่มีสมาชิกในปี ค.ศ. 2001 ถึง 16 ล้านคน (Kon and Kim, 2003) และปัจจุบันมีสมาชิกมากกว่า 100 ล้านคน

2. ชุมชนอิเล็กทรอนิกส์ตามความสนใจ (e-Communities of Interest) แม้ว่าชุมชนเสมือนจริงหรือชุมชนออนไลน์ถูกมองว่าเป็นชุมชน แต่ก็ไม่จำเป็นต้องเป็นชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์ (Johnson, 2001) เช่น เมื่อเรียนโกลด์ (Rheingold, 2001) ผู้ก่อตั้ง WELL ซึ่งเป็นชุมชนออนไลน์ยุคแรกๆ ได้นิยามชุมชนเสมือนจริงว่าเป็นการรวมตัวทางสังคมที่เกิดขึ้นจากเครือข่ายเมื่อมีกลุ่มคนที่เพียงพอ ดำเนินการอภิปรายในระยะเวลาที่นานพอ ด้วยความรู้สึกของมนุษย์ที่มีความเหมาะสมเพียงพอ เพื่อสร้างเครือข่ายความสัมพันธ์ของบุคคลในโลกไซเบอร์ คำจำกัดความนี้ไม่มีการอ้างถึงโครงการหรือกิจการที่ทำร่วมกัน ความเกี่ยวข้องกันของสมาชิกของชุมชน หรือการแลกเปลี่ยนคลังความรู้ซึ่งเป็นลักษณะของชุมชนนักปฏิบัติที่นิยามโดย เวินเกอร์ (Wenger, 1998) ตัวอย่างของชุมชนตามความสนใจนี้คือ สมาคมศิษย์เก่าออนไลน์ในเกาหลีที่ดึงดูดคนถึง 7 ล้านคนมาเป็นสมาชิกได้ในเวลา 12 เดือน (ช่วงปี 2000-2001) (Kon and Kim, 2003)

3. การเรียนการสอนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) การสร้างชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์นั้นได้มีการใช้กันอย่างกว้างขวางทางการศึกษา (Tu and Corry, 2002; Lai, 1999) การเรียนการสอนอิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง การเรียนที่เกิดขึ้นในโครงสร้างที่เป็นทางการกว่าธรรมดาโดยใช้ระบบการจัดการรายวิชา (course management system) เช่น Blackboard หรือ WebCT ขณะที่ชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์นั้นเน้นที่การปฏิบัติ รวมถึงการสร้างและการแลกเปลี่ยนความรู้ในวิธีการที่ไม่เป็นทางการ โปรแกรมการศึกษาทางไกลจำนวนมากกล่าวถึงรายวิชาของตนว่าเป็นชุมชนการเรียนรู้ (Lai 1999)

ชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์สามารถแยกออกจากเครือข่ายอื่นๆ หรือกลุ่มความสนใจอื่นๆ ได้ โดยใช้ระดับของการร่วมมือและความเกี่ยวข้อง โดยสตักกี้ (Stuckey, 2004) ได้ชี้ให้เห็นถึงคำต่างๆ ทั้ง Portal hub network และกลุ่มความสนใจต่างๆ ล้วนแต่ใช้แทนได้ด้วยคำว่าชุมชนในวรรณคดีที่เกี่ยวข้อง แต่ สตักกี้ (Stuckey, 2004) ได้แย้งว่า ชุมชนนักปฏิบัติสามารถแยกออกจากกลุ่มต่างๆ เหล่านี้ได้ด้วยระดับของการร่วมมือ

ในส่วนของเว็บท่า (Web Portal) นั้น เป็นเว็บเพจที่เป็นเหมือนทางเข้าไปสู่แหล่งออนไลน์ที่เหมาะสมและมีประโยชน์สำหรับผู้ที่ใช้กลุ่มเป้าหมาย มีความร่วมมือเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง ซึ่งพบว่าการร่วมมือเกิดขึ้นและมีการออกแบบให้สมาชิกเกี่ยวข้องกันเพียงเล็กน้อย (บางเว็บท่าไม่ได้ให้

สมาชิกทำการลงทะเบียน) ดังนี้ สตักกี้ (Stuckey, 2004) กล่าวว่า วัตถุประสงค์หลักของเว็บท่านั้น เพื่อจัดหรือให้มีการถ่ายทอดข้อมูลไปยังสมาชิก เช่น WebCT

เครือข่าย (Networks) บางครั้งอาจเรียกว่าชุมชนข้อมูลที่มีระดับความเกี่ยวข้องสูงเมื่อสมาชิกต้องการเข้าถึงข้อมูลและต้องการใช้งานข้อมูลนั้นเครือข่ายเป็นกลุ่มของสมาชิกที่มีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันอย่างไม่เหนียวแน่นนัก เช่น Australian Jobsearchและเป้าหมายของกลุ่มนั้นเกี่ยวกับความสัมพันธ์ทางสังคม

ดังที่ เวนเกอร์ (Wenger, 1998) ได้เสนอว่า ชุมชนนักปฏิบัติที่แตกต่างจากเครือข่ายในส่วนที่ว่ามันมีความเกี่ยวข้องกับบางสิ่งที่ไม่ใช่เพียงแค่ชุดความสัมพันธ์เท่านั้น มันมีความเป็นเอกภาพเหมือนชุมชนและสร้างความเป็นเอกภาพของกลุ่มบุคคลในกลุ่มของตนขึ้น

สตักกี้ (Stuckey, 2004) กล่าวว่า “กลุ่มความสนใจ” นั้นมีความผูกพันกันมากกว่าเครือข่าย (network) ด้วยการสื่อสารระหว่างสมาชิกในหัวข้อที่สนใจ เช่น ivillageที่ให้พื้นที่ออนไลน์ในการอภิปรายประเด็นที่เกี่ยวกับผู้หญิง เป็นต้น ซึ่งกลุ่มความสนใจนี้ไม่สามารถจัดให้อยู่ในลักษณะเดียวกับชุมชนนักปฏิบัติได้เนื่องจากชุมชนนักปฏิบัติไม่ใช่เพียงแค่การมาเข้าร่วมกันด้วยความสนใจเรื่องทั่วไป แต่เน้นในด้านการฝึกปฏิบัติที่ใช้ได้จริง ปัญหาในชีวิตประจำวัน เครื่องมือใหม่ๆ การพัฒนาในสาขา สิ่งที่ใช้งานได้และใช้ไม่ได้ (McDermott, 2004)

เวนเกอร์ และโรว (Wenger and Rowe, 2005) ได้ชี้ให้เห็นถึงการเกิดขึ้นของ ซอฟต์แวร์ทางสังคม (Social Software) เพื่อส่งเสริมการตีพิมพ์เผยแพร่และการสร้างกลุ่ม ตัวอย่างหนึ่งของซอฟต์แวร์นี้คือ เว็บเว็บบล็อกหรือเว็บบล็อก (Blog) ซึ่งเป็นพื้นที่ส่วนตัวบนเว็บเพื่อบันทึกความคิด แนวคิดและประสบการณ์คล้ายกันกับบันทึกส่วนตัวหรือไดอารี่ที่ผู้อ่านคนอื่นๆ สามารถแสดงความคิดเห็นทำให้เหมือนการสนทนาและเป็นสิ่งพิมพ์ผ่านเว็บ ในการจัดการข้อมูลที่มากเกินไปนั้น RSS (Really Simple Syndication) เกิดขึ้นเพื่ออนุญาตให้อ่านลงนามเป็นสมาชิกของเว็บบล็อกนั้น

การพิจารณาการใช้งานของเว็บบล็อกบางแห่งทำให้เกิดตัวอย่างว่าจะใช้รูปแบบที่แตกต่างกันของชุมชนออนไลน์และการร่วมมือกันอย่างไรในทางการศึกษา ซึ่ง โอราเวค (Oravec, 2002) รายงานว่า เว็บบล็อกสามารถใช้งานในชั้นเรียนเพื่อสร้างความรู้สึที่ดีในการใช้ทรัพยากรทางอินเทอร์เน็ต โดยโรงเรียนสามารถใช้เว็บบล็อกเพื่อวัตถุประสงค์ที่หลากหลาย เช่น เพื่อส่งจดหมายข่าวและเป็นเครื่องมือสื่อสารกันภายในโรงเรียน ในบางแห่ง โรงเรียนจะให้เว็บบล็อกเป็นเครื่องมือสื่อสารระหว่างผู้เรียน ครู และระหว่างผู้เรียนกับครู ซึ่งเว็บบล็อกสามารถใช้เป็นเครื่องมือพัฒนาทางวิชาชีพสำหรับครูได้ ดังนั้นในโรงเรียนของเขานั้น ใช้เว็บบล็อกเป็นเครื่องมืออำนวยความสะดวกในการสื่อสารระหว่างครู กลุ่มทีมงานที่มีความสนใจหรือความต้องการคล้ายคลึงกันจะใช้เว็บบล็อกร่วมกัน ซึ่งไม่เพียงแต่เป็นเครื่องมือในการรายงานประสบการณ์ส่วนตัวแต่ยังเป็นเหมือนคลังวัสดุ เว็บบล็อกยังสามารถทำหน้าที่เป็นเหมือนวารสารส่วนตัวหรือสาธารณะได้ (Henderson, 2004) และใช้เพื่อส่งเสริมการสะท้อนการปฏิบัติงานสำหรับครูก่อนประจำการ

ขณะที่ สตักกี้ (Stuckey, 2004) กล่าวแย้งว่า ในชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์นั้นควรเน้นการร่วมมือและควรให้ผู้เชี่ยวชาญและสมาชิกใหม่มีบทบาทที่หลากหลายในการสื่อสาร การจำหน่วยความรู้ริเริ่มแนวคิดและมีส่วนร่วมในโครงการ สอดคล้องกับบูธ และบริซ (Booth and Brice, 2004) ที่เห็นว่าแทนที่จะให้ผู้เชี่ยวชาญทางข้อมูลเป็นผู้มีความสำคัญและคอยเป็นผู้เริ่มชุมชนนักปฏิบัติ

สามารถดำเนินไปได้ด้วยการเข้าร่วมอย่างเต็มใจและปฏิภริยาจากสมาชิกของชุมชน สมาชิกจะสอนและเรียนรู้จากสมาชิกคนอื่นๆ และปฏิบัติซึ่งกันและกันในลักษณะสะท้อนไปมา ดังนั้น ชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์จะประกอบด้วย เว็บท่ากลุ่มความสนใจ และเครือข่าย แต่สมาชิกของ ชุมชนนักปฏิบัติจะต้องเกี่ยวกับการสร้างชุมชนอย่างกระตือรือร้น

โดยที่การส่งเสริมและการดำเนินการชุมชนนักปฏิบัติให้เป็นลักษณะออนไลน์นั้น ขึ้นอยู่กับปัจจัยสำคัญ 2 ประการ คือ

1. ความสามารถในการสร้างความสัมพันธ์และความมั่นใจในระบบออนไลน์

นิชานี และฮุง (Nichani and Hung, 2002) กล่าวถึงความสำคัญการสร้างความมั่นใจในชุมชนว่า ความมั่นใจ ความไว้วางใจ เป็นสิ่งเชื่อมสมาชิกของชุมชนให้มีการแลกเปลี่ยนและปรับลักษณะอาการต่างๆ ให้เหมาะสม ถ้าปราศจากความไว้วางใจแล้วสมาชิกจะเก็บความรู้และประสบการณ์ไว้และจะไม่แลกเปลี่ยนหรือเรียนรู้จากผู้อื่น และเชื่อว่าความไว้วางใจนี้ขึ้นกับระดับความมั่นใจ ความไว้วางใจในองค์กรนั้นๆ ซึ่งใช้เวลาในการพัฒนา เพราะการเกี่ยวข้องแบบเสมือนจริงนั้นมีลักษณะรวบรัดและไม่ต่อเนื่องนัก ซึ่งเป็นข้อจำกัดของระบบออนไลน์ โอกาสในการสร้างความสัมพันธ์และความมั่นใจนั้นจึงค่อนข้างจำกัด ซึ่งชุมชนออนไลน์นั้นค่อนข้างมีลักษณะเป็นแบบกึ่งชุมชน ไม่ถึงกับเป็นชุมชนนักปฏิบัติ เนื่องจากชุมชนนักปฏิบัตินั้นจะต้องเป็นกลุ่มคนที่เกี่ยวพันกันเหนียวแน่นและรู้จักกันดี มีการทำงานร่วมกันในบางเวลา และมีการแลกเปลี่ยนการปฏิบัติและเอกลักษณ์เฉพาะตน ชุมชนที่เป็นชุมชนแบบเผชิญหน้าโดยปกติแล้วจะมีระดับการแลกเปลี่ยน การให้ความช่วยเหลือ การสนับสนุน การช่วยเหลือกันเกิดขึ้นเองโดยไม่ต้องพยายามสร้างขึ้น

ความท้าทายต่อมาของชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์คือการจำลององค์ประกอบของการพบปะแบบเผชิญหน้าและความเป็นพลวัตของกลุ่มผ่านการสื่อสารด้วยคอมพิวเตอร์และการพัฒนามาตรฐานในการแสดงปฏิภริยาโต้ตอบของกลุ่ม ซึ่งมาตรฐาน ค่านิยม และวัฒนธรรมของการเผชิญหน้าและการพบปะแบบออนไลน์นั้นต่างกันหลายๆ ประการ เช่น การพบปะแบบเผชิญหน้านั้น การบอกเป็นนัยทางการมองเห็นและการได้ยิน รวมทั้งข้อห้ามทางสังคมช่วยป้องกันการแสดงความคิดเห็นมากเกินไป การละเลยคำถาม หรือการครองการสนทนาไว้โดยไม่ให้ออกาสผู้อื่นได้มีส่วนร่วม ซึ่งระเบียบแบบแผนนี้จะต้องเรียนรู้ในการอภิปรายออนไลน์ (Schlager et al., 2003) ทั้งนี้ กิจกรรมออนไลน์จะต้องออกแบบเพื่อดึงดูดสมาชิกและเพื่อให้ได้รับคุณค่าจากกิจกรรมชุมชนนี้ ซึ่งมีความท้าทายเนื่องจากเครือข่ายเสมือนจริงจะต้องสามารถเป็นกลไกทางวัฒนธรรมที่ก่อให้เกิดการมีปฏิภริยาต่อกัน ความเป็นเอกภาพ และการเข้าถึง เช่น ประเพณีที่จะแยกสมาชิกใหม่ออกจากสมาชิกเก่าในชุมชนซึ่งเชื่อมั่นว่าจะเกิดได้ในการพบปะแบบเผชิญหน้า (Riel and Polin, 2004)

เป็นสิ่งสำคัญที่จะต้องมีการร่างมาตรฐาน (เป้าหมาย จริยธรรม ภาระที่จะต้องรับผิดชอบ และลักษณะการสื่อสาร) ไว้ในชุมชนออนไลน์ เช่น ในสภาพแวดล้อมออนไลน์จะมีมาตรฐานการร่วมมือ และข้อตกลงเกี่ยวกับวิธีการที่กลุ่มจะมีปฏิภริยาต่อกันและเป้าหมายที่จะทำให้กลุ่มก้าวไปข้างหน้า (Palloff and Pratt, 1999) ผู้เชี่ยวชาญบางท่านกล่าวว่าความสัมพันธ์และความมั่นใจความไว้วางใจสร้างขึ้นและคงอยู่ได้ในชุมชนออนไลน์ ชุมมาร์ และเรนนิเกอร์ (Shumar and Renninger, 2002) กล่าวแย้งว่า ความสัมพันธ์สามารถสร้างได้ในสภาพแวดล้อมเสมือนจริงในลักษณะเอกสารสำคัญในการโต้ตอบออนไลน์ ที่สามารถสร้างรูปแบบการมีปฏิภริยาที่มีความยืดหยุ่นและคงทน

มากกว่าการโต้ตอบแบบเผชิญหน้า ความยืดหยุ่นทางเวลาของอินเทอร์เน็ตก็ช่วยสร้างให้เกิดการมีปฏิริยาทางสังคม

2. ความสามารถในการแลกเปลี่ยนความรู้แบบภายใน (Tacit Knowledge) และการปฏิบัติผ่านระบบออนไลน์

3.6 วงจรชีวิตของชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์

นักวิชาการกล่าวถึงวงจรชีวิตของชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์ไว้ดังนี้

เฮอริงตัน และโอลิเวอร์ (Herrington and Oliver, 1997) กล่าวว่า เทคโนโลยีสารสนเทศนั้นสามารถจัดบริบทตามสภาพจริงที่สำคัญซึ่งเป็นการเรียนรู้ตามสถานการณ์ได้ โดยให้ออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบสื่อประสมและจากการศึกษา พบว่า การเรียนรู้ตามสถานการณ์ (Situating Learning) และการแลกเปลี่ยนความรู้สามารถสนับสนุนให้ประสบความสำเร็จได้ในสภาพแวดล้อมลักษณะนี้

การจะให้ชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์ ทำหน้าที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้นต้องเข้าใจกระบวนการเกิดขึ้น การเติบโต การเจริญเติบโตเต็มที่ และการสิ้นสุดของวงจร จึงมีความสำคัญที่ต้องเข้าใจวงจรชีวิตของชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์ กิจกรรมเครือข่าย จะเปลี่ยนแปลงผ่านวงจรชีวิตของชุมชนนักปฏิบัติ เช่น บทบาทของผู้นำและผู้อำนวยความสะดวก (Levin and Cervantes, 2002) สอดคล้องกับที่ โฮดลีย์ และพี (Hoadley and Pea, 2002) กล่าวว่า ชุมชนนักปฏิบัติมีความหลากหลายในธรรมชาติของมันคล้ายกับระบบนิเวศที่จะเริ่มเกิดขึ้น มีวิวัฒนาการ และอาจสูญสิ้นไป

เวนเกอร์ และคณะ (Wenger et al., 2002) ระบุว่า วงจรชีวิตของชุมชนนักปฏิบัติ มี 3 ระยะ ประกอบด้วยระยะการสร้าง การเจริญเติบโต และการเปลี่ยนแปลง และมีขั้นตอนทั้งหมด 5 ขั้นตอน ประกอบด้วย ขั้นพัฒนา ขั้นรวมกลุ่ม ขั้นเจริญเติบโตเต็มที่ ขั้นดูแลรักษา และขั้นการเปลี่ยนแปลง ขณะที่ วอลแลนซ์ และเซนต์-ออง (Wallace and Saint-Onge, 2003) เสนอว่า วงจรชีวิตของชุมชนนักปฏิบัติ มี 2 ระยะ ประกอบด้วย ระยะเริ่มพัฒนา และการนำไปใช้และการเจริญเติบโตของชุมชน และประกอบด้วย ขั้นตอนอีก 8 ขั้นตอน และ Preece (2001) เสนอว่ามี 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นก่อนเกิดขึ้น ขั้นชีวิตช่วงต้น ขั้นเจริญเติบโต และขั้นตาย

จากขั้นตอนทั้งหมดข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า ขั้นตอนการพัฒนาชุมชนสามารถแบ่งได้เป็น 3 ระยะ โดยระยะแรกเป็นระยะของการสร้างชุมชน ระยะต่อมาเป็นระยะที่ทำให้ชุมชนคงอยู่หรือเจริญเติบโต จากนั้นเป็นระยะของการเปลี่ยนแปลงหรือสิ้นสุด ตามลำดับ ดังนี้

ระยะที่ 1: ระยะการสร้างชุมชน

ในระยะนี้จะครอบคลุมตั้งแต่แนวคิดของชุมชนไปจนถึงการเริ่มชุมชน ระหว่างระยะนี้จะต้องให้สมาชิกมีกิจกรรมที่สร้างความสัมพันธ์ ความน่าเชื่อถือ และให้ตระหนักถึงความสนใจและความต้องการของตนเอง (Wenger et al., 2002) ประเด็นหลักในขั้นนี้คือการสร้างพลังเพื่อให้เกิดการรวมตัวของชุมชน

วอลแลนซ์ และเซนต์-ออง (Wallace and Saint-Onge, 2003) กล่าวว่า ในระยะของการสร้างชุมชนควรเริ่มตั้งแต่การจัดให้มีผู้จัดการโครงการ กลุ่มผู้นำ และทีมงานทรัพยากรบุคคลจากองค์กรอื่นเพื่อพัฒนาชุมชน โดยในขั้นนี้ กลุ่มควรที่จะมีกิจกรรมที่เกิดขึ้นในระยะนี้ ได้แก่

1. การระบุศักยภาพของชุมชน

ในกระบวนการนี้เกี่ยวกับการระบุความสนใจและความต้องการของสมาชิก ดังที่ คอตเรล และวิลเลียม (Cothrel and Williams, 1999) กล่าวว่า ในชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์นั้น จำเป็นที่จะต้องเข้าใจประเภทของความรู้ เครื่องมือ และความสัมพันธ์ที่สมาชิกต้องการและมีความจำเป็น

2. การกำหนดวัตถุประสงค์และขอบเขตของชุมชน

ขั้นนี้ประกอบด้วยกระบวนการที่สำคัญของการระบุหัวข้อความรู้ที่ชุมชนมีแรงปรารถนา ร่วมกัน (Domain) ของชุมชนนักปฏิบัติและระบุประเด็นที่เกี่ยวข้องที่จะกระตุ้นความสนใจของสมาชิก รวมถึงการสร้างกรณีเพื่อให้เกิดการปฏิบัติ

3. การสร้างชุมชน

เป็นการดำเนินการเกี่ยวกับการกำหนดผู้ประสานงานที่มีศักยภาพและผู้นำที่มีความคิด (Wenger et al., 2002) สร้างกระบวนการปกครองและบทบาท การสัมภาษณ์สมาชิกที่มีศักยภาพ และการติดต่อกับสมาชิกของชุมชน โดยการประชุมเชิงปฏิบัติการเป็นการจัดขึ้นเพื่อให้สมาชิกที่มีศักยภาพในชุมชนได้ทำความรู้จักกันแบบเผชิญหน้าเพื่อที่จะกำหนดเป้าหมายและทิศทางของชุมชนนักปฏิบัติ (Daniel Schwier and McCalla, 2003) หากปราศจากการสร้างชุมชน ความคาดหวังที่สมาชิกของชุมชนออนไลน์จะได้แลกเปลี่ยน เผยแพร่ และสร้างเนื้อหาความรู้ก็จะเกิดขึ้นได้ยาก

4. การออกแบบขั้นตอนสำหรับชุมชน

ในขั้นนี้จะประกอบด้วยโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยี (Preece, 2001) การศึกษาของผู้ใช้งาน และการสนับสนุนและเนื้อหาของข้อมูลส่วนบุคคลสำหรับประวัติสมาชิก ซึ่งชุมชนนักปฏิบัติจะต้องจัดกิจกรรมที่มีลักษณะเป็นกิจวัตร (Routine) เพื่อให้เกิดความคงทนและจัดกิจกรรมที่น่าตื่นเต้นเพื่อความท้าทาย ชุมชนนักปฏิบัติจะมีจังหวะในการดำเนินกิจกรรมชุมชน ซึ่งจะต้องดำเนินการอย่างเหมาะสมในแต่ละขั้นเพื่อให้เกิดการพัฒนา (Wenger et al., 2002)

5. การเพาะปมและส่งต่อค่านิยม

ในขั้นนี้จะต้องหาแนวคิด ความเข้าใจที่ลึกซึ้ง และการปฏิบัติที่เป็นการแลกเปลี่ยนที่มีคุณค่า ซึ่งชุมชนนักปฏิบัติต้องออกแบบเพื่อที่จะให้เกิดค่านิยมแก่สมาชิกหรือกลุ่มที่จะเข้ามาเป็นสมาชิก ขณะที่ค่านิยมอาจจะไม่สามารถเห็นได้ชัดเจนในกลุ่มสมาชิกของชุมชนนักปฏิบัติ แต่ค่านิยมจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อชุมชนนักปฏิบัติเจริญเติบโตเต็มที่ (Wenger et al., 2002)

6. การเริ่มชุมชน

สิ่งสำคัญในการเริ่มชุมชนไม่ได้มองที่เทคโนโลยี แต่เป็นการสร้างสำนึกร่วมของชุมชนผ่านความเป็นผู้นำและการอำนวยความสะดวกของชุมชนนักปฏิบัติ (Wenger et al., 2002)

เวนเกอร์ (Wenger, 1998) ได้เสนอ 14 ตัวบ่งชี้แสดงให้เห็นถึงการเกิดขึ้นของชุมชนนักปฏิบัติ มีดังนี้

1. มีความสัมพันธ์ร่วมกัน: ทั้งที่เป็นไปในทางเดียวกันหรือขัดแย้งกัน
2. การแลกเปลี่ยนวิธีการที่เกี่ยวข้องในการทำบางสิ่งร่วมกัน
3. การเคลื่อนที่ของข้อมูลอย่างรวดเร็วและการเผยแพร่นวัตกรรม
4. ไม่มีการกล่าวนำหรืออ้ารับบท บทสนทนาและการปฏิสัมพันธ์จะมีความต่อเนื่องกันไป

ตลอดกระบวนการ

5. มีการตั้งปัญหาในการอภิปรายอย่างรวดเร็ว
6. มีความเข้าใจตรงกันของลักษณะผู้ที่มีส่วนร่วม
7. การรู้ว่าผู้อื่นรู้อะไร ผู้อื่นสามารถทำอะไรได้ และรู้วิธีการที่ผู้อื่นให้ความช่วยเหลือโครงการ
8. มีการนิยามเอกลักษณ์ร่วมกัน
9. ความสามารถในการประเมินความเหมาะสมของการกระทำและผลผลิต
10. เครื่องมือเฉพาะ การเป็นตัวแทน และสิ่งประดิษฐ์อื่นๆ
11. ความรู้ระดับท้องถิ่น เรื่องราวที่แลกเปลี่ยนกัน เรื่องตลก และรู้วิธีการสร้างเสียงหัวเราะ
12. การรู้คำศัพท์และวิธีสัดในการสื่อสาร และความสามารถในการสร้างชิ้นใหม่
13. รูปแบบที่แน่นอนจะช่วยให้จำลักษณะของสมาชิกได้
14. การอภิปรายร่วมกันเป็นการสะท้อนมุมมองที่เกิดขึ้นในชุมชน

ระยะที่ 2: ระยะการเจริญเติบโตของชุมชน

ในระยะของการทำให้ชุมชนคงอยู่ หรือเจริญเติบโต จะเน้นไปที่การสร้างค่านิยมในชุมชน โดยสร้างให้กับสมาชิก ชุมชน และองค์กร ในระหว่างระยะนี้ ชุมชนนักปฏิบัติจะเจริญเติบโตผ่านวงจรการพัฒนา การประเมิน และการเจริญเติบโตด้วยการสนับสนุนของกลุ่มผู้นำ เช่น ผู้อำนวยการความสะดวก (Facilitator) ผู้จัดการ (Manager) ผู้นำ (Leader) เป็นต้น ในระยะที่ 2 นี้มุ่งประเด็นไปที่การทำให้ชุมชนนักปฏิบัติยั่งยืนและเจริญเติบโตผ่านวิธีการที่หลากหลายดังนี้

1. ความเป็นผู้นำ

สตักกี้ และสมิทซ์ (Stuckey and Smith, 2004) กล่าวว่า การที่จะบำรุงรักษาและทำให้ชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์ยั่งยืนนั้น ผู้นำมีส่วนในช่วงชีวิตของชุมชนและดูแลรักษาสมาชิกที่เกี่ยวข้องกันในชุมชน

2. พี่เลี้ยงสมาชิกใหม่

สตักกี้ และสมิทซ์ (Stuckey and Smith, 2004) อธิบายถึงความสำคัญของความต้องการของชุมชนว่า ธรรมชาติของชุมชนคือ ต้องการที่จะรับสมาชิกใหม่เข้ามาตลอดเวลา ดังนั้น การมีพี่เลี้ยงหรือให้คำปรึกษากับสมาชิกใหม่จึงเป็นเรื่องจำเป็นที่จะทำให้ชุมชนมีความยั่งยืน

3. หาความสัมพันธ์และอ้างอิงกับองค์กรภายนอก

เวนเกอร์ และคณะ (Wenger et al., 2002) และ สตักกี้ และสมิทซ์ (Stuckey and Smith, 2004) ให้ความสำคัญในการค้นหาวิธีการ จากชุมชนภายนอกเพื่อนำมาเปรียบเทียบกับชุมชนตนเอง

3.1 สร้างชุมชน

ความสำคัญในการสร้างชุมชน มุ่งเน้นในด้านการรวมตัวของสังคมและการอำนวยความสะดวกเพื่อสนับสนุนกลุ่มในสังคม

3.2 จุดตรวจสอบ

เป็นการประเมินกระบวนการชุมชนและค่านิยมของชุมชน ซึ่งจะเป็นช่องทางสำหรับการให้ผลป้อนกลับจากการประเมินกิจวัตรประจำวัน ซึ่งการรวบรวมผลป้อนกลับที่ได้จากสมาชิกแกนหลักและสมาชิกทั่วไปจะเป็นกุญแจสำคัญในการทำให้ชุมชนมีความยั่งยืน

3.3 คลังความรู้

เวนเกอร์ และคณะ (Wenger et al., 2002) อธิบายว่า เป็นการระบุช่องว่างของความรู้ พัฒนาการเรียนรู้ รวมถึงสร้างและจัดระบบของคลังความรู้ โดยความรู้ใหม่จะถูกสร้างจากการทำงานร่วมกัน (Collaboration) ผ่านกิจกรรมทั้งออนไลน์และออฟไลน์

3.4 การประเมินวัตถุประสงค์และทิศทาง

การประเมินอย่างเป็นทางการจะเป็นการทดสอบค่านิยมของสมาชิกของชุมชนนักปฏิบัติ ระบุขอบเขตสำหรับการพัฒนาและกำหนดคุณสมบัติสำหรับการขยายชุมชน

เวนเกอร์ และคณะ (Wenger et al., 2002) กล่าวว่า ชุมชนนักปฏิบัติเป็นการแลกเปลี่ยนแนวความคิดเพื่อนำไปสู่ ชุมชนแห่งความรู้ (Community's Knowledge) ดังนั้นตัวชี้วัดในระยะที่ 2 นี้ ได้แก่ “การสร้างความรู้ (Knowledge Creation)”

ระยะที่ 3: ระยะการเปลี่ยนแปลงชุมชน

ในระยะที่ 3 นี้เป็นระยะของการเปลี่ยนแปลงของชุมชนนักปฏิบัติรวมถึงลักษณะของชุมชนที่มีลักษณะการเปลี่ยนแปลง โดยที่ชุมชนจะมีการเปลี่ยนแปลงในลักษณะของการขยายตัวหรือชุมชนค่อยๆ สลายตัวลงไป โดยลักษณะของการสลายตัวของชุมชนจะเกิดในลักษณะที่ชุมชนจะขยายตัวเพิ่มขึ้น จากนั้นจะค่อยๆ สลายตัว จนถึงชุมชนจะสลายตัวไป โดยที่ พรีซ (Preece, 2001) ใช้คำว่า “การสิ้นสุดของชุมชน” ซึ่งเกิดจากการอภิปรายหรือมีโต้ตอบกันช้าลง และจำนวนของผู้มีส่วนร่วมลดลงน้อยกว่ามวลวิกฤต (Critical Mass)

โดยเมื่อชุมชนขยายขอบเขตของตนเองกว้างขึ้นชุมชนย่อมเสี่ยงต่อการต้องเสียความสนใจในเรื่องของตนเอง เนื่องจากสมาชิกใหม่ย่อมมีความรู้สึกเป็นเจ้าของหัวข้อ แนวปฏิบัติ และกระบวนการ แต่เมื่อชุมชนปิดกั้นขอบเขตของตน ชุมชนย่อมเสี่ยงที่จะจำกัดพัฒนาการ โดยทั่วไปแล้วชุมชนเกือบทุกแห่งมักเกิดความสับสนในบางช่วงและจะเปลี่ยนกิจกรรมไปมาโดยไม่สามารถตัดสินใจได้ แต่ในบางเหตุการณ์ เช่น การเข้ามาของสมาชิกใหม่พร้อมกันจำนวนมากหรือการลดลงในระดับพลังของชุมชน อาจกระตุ้นให้เกิดการปฏิรูปครั้งใหญ่ได้ ซึ่งอาจเป็นการย้อนกลับไปสู่ช่วงเวลาบ่มตัว หรือช่วงระยะเวลาเติบโตเหมือนในตอนแรก หรืออาจเข้าสู่จุดสิ้นสุดของชุมชน (Wenger et al., 2002)

การเปลี่ยนแปลงของตลาด โครงสร้างองค์กร และเทคโนโลยีอาจทำให้โดเมนของชุมชนหมดความสำคัญ ประเด็นปัญหาที่ก่อกำเนิดของชุมชนอาจได้รับการแก้ไข แนวปฏิบัติของชุมชนอาจกลายเป็นเรื่องทั่วไป และธรรมดาจนไม่จำเป็นต้องมีชุมชนเพื่อรองรับหรือสมาชิกของชุมชนอาจพัฒนาความใส่ใจที่แตกต่างกันออกไป จนไม่มีความเหมือนพื้นฐานที่ยึดเหนี่ยวชุมชนเข้าไว้ด้วยกัน ไม่ว่าจะป็นสาเหตุใด ชุมชนจะสามารถปฏิรูปในหลายแนวทางด้วยกัน โดยที่ เวนเกอร์ และคณะ (Wenger et al., 2002) ได้เสนอการเปลี่ยนแปลงของชุมชนในลักษณะต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. หลายชุมชนเพียงแค่อ้อมความนิยม สูญเสียสมาชิกและพลัง จนไม่มีใครร่วมในงานชุมชนหรือเข้าแสดงความคิดเห็นในพื้นที่เว็บไซต์ของชุมชน เช่น ชุมชนวิศวกรโครงการหนึ่งเริ่มสูญเสียแรงกระตุ้นลงภายหลังที่ได้แก้ปัญหาเกี่ยวกับแนวทางวิศวกรรมของบริษัทเสร็จสิ้น

2. ชุมชนอาจยังสูญสลายจนกลายเป็นทางสังคม (Social Club) ชุมชนจัดการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งหนึ่ง ซึ่งเคยมีความแข็งแกร่งมาก ได้ปลีกตัวออกจากแนวคิดใหม่ๆ และเริ่มหมดอิทธิพลต่อองค์กร แต่กลุ่มแกนหลักก็ได้พัฒนาพันธะเชื่อมโยงส่วนตัวที่เหนียวแน่น และยังคงพบปะกันอย่างต่อเนื่อง แต่โฟกัสของพวกเขาค่อยๆ เปลี่ยนไปจากประเด็นด้านองค์กรและในที่สุดก็

เปลี่ยนไปสู่เรื่องชีวิตและครอบครัว ถึงแม้พวกเขายังคงรู้สึกเชื่อมโยงถึงกันแต่พวกเขาก็ได้สูญเสียความรู้สึกที่ต้องดูแลแนวปฏิบัติไป

3. บางชุมชนแตกกระจายเป็นชุมชนที่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง หรืออาจควบรวมกับชุมชนอื่น ชุมชนข้ามชาติแห่งหนึ่งพบว่า หัวข้อของตนซ้ำซ้อนเป็นอย่างมากกับชุมชนที่มีขนาดเล็กกว่า แทนที่จะทำงานขนานกันไปเหมือนเดิม ทั้งสองชุมชนก็ได้ควบรวมกัน

4. บางชุมชนต้องการทรัพยากรมากจนได้รับการแต่งตั้งในองค์การ ชุมชนเหล่านี้อาจปฏิรูปไปสู่ศูนย์ความเป็นเลิศด้วยจำนวนพนักงานแค่มือเดียว โดยทำหน้าที่รักษาความรู้ความชำนาญเฉพาะด้าน และเชื่อมโยงเข้ากับส่วนอื่นๆ ในองค์การผ่านสมาชิกชุมชน หรือกลายเป็นแผนกในองค์การ โดยมีโครงสร้างและหน้าที่เหมือนหน่วยงานอย่างเป็นทางการ ซึ่งรวมถึงการมีสายบังคับบัญชา การสรรหา การว่าจ้าง และการทบทวนผลการปฏิบัติงานของบุคคล แต่ถึงแม้จะกลายเป็นแผนก แต่ชุมชนก็ยังเป็นพาหนะสำหรับแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างเพื่อนร่วมงานอย่างไม่เป็นทางการได้อยู่ แต่โครงสร้างที่ได้รับการแต่งตั้งขึ้นนี้ ได้แสดงให้เห็นการปฏิรูปครั้งสำคัญของตัวชุมชนเอง และความสัมพันธ์ของชุมชนที่มีต่อองค์การ

3.7 การออกแบบชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์

จากการศึกษาและทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับหลักการออกแบบให้ชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์ มีหลักการดังต่อไปนี้

หลักการออกแบบที่ 1: ชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์ควรจะอบรมสั่งสอนให้เจริญงอกงามตามธรรมชาติ

หลักการออกแบบให้ชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์มีการอบรมสั่งสอนให้เจริญงอกงามตามธรรมชาติมีหลักการดังนี้

1. การใช้การประเมินความต้องการจำเป็นมากำหนดวัตถุประสงค์ให้ชัดเจน

การประเมินความต้องการจำเป็น สามารถเริ่มด้วยการพูดคุยกับสมาชิกว่าอะไรเป็นสิ่งที่พวกเขาต้องการ Preece (2001) กล่าวว่า ชุมชนออนไลน์ควรที่จะมีการแลกเปลี่ยนวัตถุประสงค์ความต้องการ บริการและการสนับสนุน เพื่อให้สมาชิกได้กลายมาเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน สิ่งนี้คือความกระบวนกรสำคัญในการตัดสินใจว่า ชุมชนและมีวัตถุประสงค์อะไร

2. ส่งเสริมความรู้สึกความเป็นเจ้าของ

การจะบำรุงรักษาชุมชนให้คงอยู่ ไม่ใช่การสร้างแต่เป็นการเจริญเติบโตผ่านสมาชิกที่มีส่วนร่วม ดังนั้นการสร้างชุมชนควรจะออกแบบด้วยการให้บทบาทในการพัฒนาสมาชิกได้มีความรู้สึกเป็นเจ้าของชุมชนเป็นอย่างแรก

3. ยอมรับว่าต้องใช้เวลามากในการที่ชุมชนนักปฏิบัติจะเจริญเติบโต

ในขณะที่ชุมชนนักปฏิบัติเจริญเติบโตตามธรรมชาติ ชุมชนนักปฏิบัติจะส่งเสริมและสั่งสอนวัฒนธรรม ซึ่งจะใช้เวลาในการพัฒนาและสมาชิกจะต้องใช้เวลาอยู่ร่วมกันอย่างยาวนานเพียงพอเพื่อสำหรับการเจริญเติบโตของชุมชน

4. สนับสนุนความหลากหลาย

ในการที่ชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์ยอมรับการความหลากหลายทางความคิดและทัศนคติ ทำให้ชุมชนเกิดความก้าวหน้า

หลักการออกแบบที่ 2: ชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์ควรจะออกแบบให้สนับสนุนความสามารถในการเข้าสังคมและการมีส่วนร่วม

ความสามารถในการเข้าสังคมและความสามารถในการใช้งานเป็นปัจจัยสำคัญสำหรับการออกแบบชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์ โดยที่ ความสามารถในการเข้าสังคม (Sociability) เป็นการตระหนักว่าสมาชิกของชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์จะมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันอย่างไร ส่วนความสามารถในการใช้งาน (Usability) เป็นการตระหนักว่าสมาชิกจะปฏิสัมพันธ์กับเทคโนโลยีของชุมชนนักปฏิบัติอย่างไร ดังนั้นผู้ออกแบบจึงควรเข้าใจว่าสามารถออกแบบเทคโนโลยีให้สามารถสนับสนุนปฏิสัมพันธ์ทางสังคมรวมถึงความสามารถในการเข้าสังคมได้อย่างไร เพราะว่าการออกแบบเพียงเพื่อให้สมาชิกสามารถในการใช้งานได้อย่างดีเพียงอย่างเดียวคงไม่เพียงพอ จะต้องมีการออกแบบเพียงเพื่อเกิดความสามารถในการเข้าสังคมด้วย Barab และคอฟฟี และคณะ (Barab and Duffy, 2002) ได้เสนอว่า มีการเปลี่ยนมุมมองของนักออกแบบจากการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์มาเป็นการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ด้วยกันโดยมีคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลาง ในหลักการออกแบบที่ 2 ได้ทำการเสนอวิธีการออกแบบเพื่อสนับสนุนความสามารถในการเข้าสังคมและการมีส่วนร่วม ดังนี้

1. อนุญาตให้สมาชิกได้มีเวลาร่วมกัน

ความสำคัญของการมีเวลาร่วมกันของสมาชิกของชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์ถูกนำเสนอโดย แม็กเดอร์มอต (McDermott, 2004) มี 10 ปัจจัยแห่งความสำเร็จในการสร้างชุมชนนักปฏิบัติที่ทำให้มั่นใจว่าการที่สมาชิกมีเวลาอยู่ร่วมกันเป็นหนึ่งในปัจจัยแห่งความสำเร็จ ส่วนการไม่มีเวลาอยู่ร่วมกันของสมาชิกเป็นเหตุผลสำคัญที่ก่อให้เกิดการไม่มีส่วนร่วมในชุมชน

“เวลา” เป็นสิ่งต้องการสำหรับสมาชิกเพื่อเรียนรู้และทำความรู้จักคุ้นเคยซึ่งกันและกันด้วยเทคโนโลยีที่ใช้สนับสนุนชุมชนนักปฏิบัติ การใช้เทคโนโลยีได้สะดวกและความยุ่งยากซับซ้อนของระบบสนับสนุนการสื่อสารออนไลน์จะมีผลกระทบต่อความต้องการเวลาที่จะเรียนรู้ที่จะปฏิสัมพันธ์ออนไลน์

2. เพิ่มค่านิยมในชุมชนนักปฏิบัติ

การสนับสนุนการมีส่วนร่วม ทำให้สมาชิกที่มีศักยภาพมีความเชื่อมั่นว่าคัมค่าที่จะเข้าไปมีส่วนร่วมในชุมชนนักปฏิบัติ มีการทำให้วัตถุประสงค์ของชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์มีความชัดเจนเพื่อช่วยให้สมาชิกสามารถตัดสินใจได้ว่า จะเข้าร่วมชุมชนหรือไม่ โดยที่สมาชิกจะเข้ามามีส่วนร่วมในชุมชนถ้ามีมวลวิกฤต (Critical Mass) เกิดขึ้นในชุมชนและข้อมูลที่เข้าถึงมีคุณภาพสูงรวมทั้งสมาชิกของชุมชนเป็นผู้มีความรู้ โดยผู้นำชุมชนสามารถกระตุ้นให้เกิดปฏิสัมพันธ์ในชุมชนโดยการสนับสนุนของงานประจำของสมาชิกได้ อาทิ การพัฒนาหลักสูตรการศึกษา โดยที่คนทั่วไปจะเข้ามาร่วมในชุมชนนักปฏิบัติถ้าการมีส่วนร่วมนั้นจะทำให้เกิดความก้าวหน้าในอาชีพการงาน

3. สร้างสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชน

ความสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชน หมายถึง “ความรู้สึกของสมาชิกว่าเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน และการที่สมาชิกมีความสำคัญต่อคนอื่นรวมทั้งการมีความเชื่อความศรัทธาร่วมกัน” โดยที่สิ่งที่จะช่วยสร้างสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชน ได้แก่

- 3.1 ความสัมพันธ์แบบหนึ่งต่อหนึ่ง
- 3.2 การสร้างกิจกรรมที่มีความหมาย
- 3.3 การให้ความสนับสนุนทางสังคม

4. ยอมรับระดับความแตกต่างของการมีส่วนร่วม

ผู้คนที่เข้ามามีส่วนร่วมในชุมชนนักปฏิบัติมีเหตุผลที่หลากหลายรวมทั้งความสนใจที่แตกต่างกัน (Wenger et al., 2002)

- 4.1 กลุ่มผู้นำแกนหลักของการมีส่วนร่วม โดยจะมีประมาณ 10-15% ของชุมชน
- 4.2 กลุ่มผู้มีส่วนร่วม โดยจะมีประมาณ 10-15% ของชุมชน กลุ่มนี้จะเข้าร่วมพบปะกันและมีส่วนร่วมอย่างสม่ำเสมอในชุมชน มีการอภิปรายปัญหาที่บางครั้งบางคราว
- 4.3 กลุ่มสุดท้ายเป็นกลุ่มที่มีขนาดใหญ่ที่สุด เป็นกลุ่มสมาชิกที่ไม่ค่อยมีส่วนร่วมในชุมชน

5. สร้างความสัมพันธ์ของชุมชนและความไว้วางใจ

สำหรับสมาชิกของชุมชนนักปฏิบัติที่เข้าไปเกี่ยวกับในชุมชนจะเกิดความสัมพันธ์ในชุมชนและมีการสร้างความไว้วางใจ โดยที่การสร้าง ความไว้วางใจในชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์เป็นสิ่งที่จำเป็นต่อการแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้อย่างยิ่ง

ชาร์รัธ และ อุโซโร (Sharratt and Usoro, 2003) ได้นำเสนอชนิดของความไว้วางใจโดยสามารถแบ่งได้ 3 ประเภทดังนี้

1. ความไว้วางใจในความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ถ้าสมาชิกของชุมชนทราบว่า ชุมชนมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน น่าเชื่อถือ น่าไว้วางใจ สมาชิกจะเต็มใจที่จะมีส่วนร่วม
2. ความไว้วางใจในความปรารถนาดี ถ้าสมาชิกของชุมชนทราบว่า ชุมชนมีความเป็นมิตรและเมตตา กรุณา ความปรารถนาที่จะมีส่วนร่วมในชุมชนจะสูงขึ้น
3. ความไว้วางใจในความสามารถ ถ้าสมาชิกของชุมชนทราบว่า ชุมชนระดับความสามารถสูงที่เกี่ยวกับความสามารถของตน จะมีความกลัวว่าจะเสียหน้าที่จะให้ความช่วยเหลือ ทำให้ลดความต้องการที่จะเข้าไปมีส่วนร่วม ดังนั้นจำเป็นที่จะต้องมีการจัดลำดับความเชี่ยวชาญ (Wenger et al., 2002)

6. พัฒนานโยบายให้ชัดเจน

พรีซ (Preece, 2001) กล่าวว่า ชุมชนออนไลน์ต้องการนโยบายเพื่อเป็นแนวทางให้เกิดปฏิสัมพันธ์ของสมาชิกและทำให้เกิดความรู้สึกถึงความเป็นมาเพื่อการเข้ามามีส่วนร่วม อาทิ นโยบายสำหรับสมาชิก การปกครองชุมชน ความปลอดภัย ระดับของการมีอิสระในการพูด ความเป็นส่วนตัว ลิขสิทธิ์ ซึ่งได้วางแผนไว้เพื่อชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์

7. ความสะดวกในการใช้เทคโนโลยี

พรีซ์ (Preece, 2001) เสนอว่า มี 4 องค์ประกอบที่สำคัญอย่างยิ่งในการออกแบบเทคโนโลยี เพื่อใช้เป็นสื่อสนับสนุนปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ประกอบด้วย

1. การสนับสนุนการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและปฏิสัมพันธ์ทางสังคม
2. การออกแบบข้อมูล โดยนำเสนอให้ง่ายต่อการอ่านและเข้าใจ
3. การนำทาง การออกแบบการเชื่อมโยงควรจะทำให้สมาชิกสามารถไปได้ทั่วทุกพื้นที่ ในชุมชนรวมทั้งสามารถส่งต่อข้อมูลได้อย่างง่ายดาย
4. การเข้าถึง สมาชิกของชุมชนมีระดับการเข้าถึงเทคโนโลยีไม่เท่าเทียมกันดังนั้นจึง ต้องมีการกำหนดนโยบายสำหรับการเข้าถึงเทคโนโลยี รวมทั้งกำหนดช่องทางในการสื่อสารให้ เหมาะสมกับเข้าถึงเทคโนโลยีของสมาชิก เช่นกัน

หลักการออกแบบที่ 3: ชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์ควรจะทำให้ดึงดูดใจกับสมาชิกที่หลากหลาย

หลักการออกแบบชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์ควรจะทำให้ดึงดูดใจกับสมาชิกที่หลากหลายมี ประเด็นที่จะพิจารณาประกอบไปด้วย

1. การรับสมาชิก

สตักกี้ และสมิทธิ์ (Stuckey and Smith, 2004) ได้ตั้งประเด็นไว้ว่า ชุมชนออนไลน์ควรจะเป็นแบบเปิด (สำหรับครูทุกคน) หรือ แบบปิด (เปิดให้กับครูบางคน) หลังจากได้ศึกษาชุมชนออนไลน์ 6 ชุมชนแล้วพบว่า ชุมชนต้องการความโดดเด่นในตัวเองและจำเป็นจะต้องเชื่อมโยงกับชุมชนอื่น ขณะที่ผู้นำชุมชนควรสนับสนุนให้มีการรับบุคคลเข้ามาเป็นสมาชิกใหม่ และให้มีการเปลี่ยนแปลง ภายในชุมชน การเข้าออกของสมาชิกของชุมชนที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการ ดำเนินการรับสมาชิก แม้ว่าผู้นำชุมชนมักจะรับสมาชิกอย่างไม่เป็นทางการ ความจำเป็นในการรับ สมาชิกใหม่ได้รับการยืนยันแนวคิดโดย เวนเกอร์ และคณะ (Wenger et al., 2002) and วอลแลนซ์ และเซนต์-ออง (Wallace and Saint-Onge, 2003) ว่าเป็นมวลวิกฤต (Critical Mass) ของกิจกรรม ที่จะดึงดูดให้ผู้อื่นเข้ามามีส่วนร่วมในชุมชนนักปฏิบัติ ซึ่งพรีซ์ (Preece, 2001) อธิบายว่า สมาชิกที่มี อยู่ในชุมชนสามารถรับสมาชิกใหม่เข้ามาได้และมีหน้าที่ในการแนะนำทางให้กับพวกเขาในชุมชน

2. สนับสนุนให้พวกเขาชอบเก็บตัวได้มีส่วนร่วม

ในชุมชนออนไลน์ มีกลุ่มที่อาจจะไม่ได้รับการต้อนรับในชุมชนออนไลน์คือ “พวกชอบเก็บตัว (Lurkers)” ซึ่งไม่เข้าร่วมในการแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้ (Knowledge Sharing) กลุ่มบุคคลกลุ่มนี้จะเข้าร่วมแบบสันโดษ ในลักษณะเข้ามาอ่านข้อความข้อความแต่ไม่แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม ใน โดเมนรวมและมักจะเป็นกลุ่มคนในชุมชน (Nonnecke and Preece, 1999) พวกชอบเก็บตัวนี้ สามารถเข้าร่วมกับกลุ่มหลักและกลายเป็นผู้เข้าร่วมที่มีความกระตือรือร้นได้ (Brown and Duguid 1998)

ดังนั้นผู้เข้าร่วมที่ชอบเก็บตัวไม่ควรถูกวิพากษ์วิจารณ์หรือจับผิดตั้งแต่ต้นและในชุมชนนัก ปฏิบัติออนไลน์ สมาชิกควรมีความรู้และความชำนาญที่หลากหลายโดยเปิดโอกาสให้สมาชิกใหม่ได้ ปฏิบัติเพื่อให้เกิดความชำนาญในสิทธิที่จะได้มีส่วนร่วม (Lave and Wenger, 1991) ในการรับ สมาชิกใหม่ในชุมชนนักปฏิบัตินั้น ฮัก และเชน (Hung and Chen, 2005) ได้เสนอแนวคิดของการ ฟังพากัน โดยเสนอว่าชุมชนออนไลน์ควรมีความต้องการที่หลากหลายและมีความชำนาญในระดับ

ความสามารถที่แตกต่างกันเพื่อให้สมาชิกเรียนรู้จากสมาชิกคนอื่นๆ และแลกเปลี่ยนความรู้ความชำนาญนั้น จากการศึกษาของ คอตเรล และวิลเลียม (Cothrel and Williams, 1999) พบว่าผู้นำชุมชนหลายชุมชนแนะนำว่า ทั้งผู้ให้ (Givers) และผู้รับ (Takers) จะทำให้ชุมชนมีชีวิตชีวาขึ้น

3. โครงสร้างในการปรับความหลากหลายทางภูมิศาสตร์และบริบทให้เข้ากัน

ในการออกแบบชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์ ได้มีการกล่าวถึงประเด็นที่ชุมชนท้องถิ่น/ชุมชนสากลควรเป็นอย่างไร (เวนเกอร์ Wenger 1998) ชุมชนนักปฏิบัติควรใช้โรงเรียน เขตท้องที่ระดับประเทศเป็นฐาน ในบางครั้งอาจเป็นการยากที่ครูจะแลกเปลี่ยนประสบการณ์ท้องถิ่นและความรู้ความเข้าใจกับเพื่อนร่วมงานที่อยู่ต่างบริบท บาราบ และดูฟฟี และคณะ (Barab and Duffy, 2002) ความท้าทาย คือ การหาวิธีแลกเปลี่ยนความรู้ท้องถิ่นระหว่างกลุ่มต่างๆ ของผู้ที่มีส่วนร่วมในชุมชนนักปฏิบัติ เวนเกอร์ และคณะ (Wenger et al., 2002) เสนอว่า ควรออกแบบโครงสร้างให้ แก่ชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์ เพื่อจะให้ชุมชนย่อยสามารถทำหน้าที่ของมันเองได้ บาราบ และดูฟฟี และคณะ (Barab and Duffy, 2002) กล่าวว่า ชุมชนย่อยเหล่านี้หรือชุมชนท้องถิ่นควรมีผู้ประสานงานที่คอยดูแลรักษาชุมชนท้องถิ่นและเชื่อมโยงบุคคลไปยังชุมชนสากล

หลักการออกแบบที่ 4: ชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์ควรจะออกแบบสำหรับบทบาทที่แตกต่างกัน

ความแตกต่างของกรอบแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับบทบาทในชุมชนนักปฏิบัติ มีผู้ที่เสนอแนวคิดต่างๆ สรุปได้ว่าควรมี 4 บทบาทพื้นฐานในชุมชนนักปฏิบัติ โดยประกอบด้วย ผู้อุปถัมภ์ ผู้อำนวยการความสะดวก ผู้สนับสนุนและสมาชิก ฟอนเทน (Fontaine, 2001) ได้ทำการสัมภาษณ์เชิงลึกกับสมาชิกที่อยู่ในชุมชนจำนวน 100 คน รวมทั้งผู้นำและผู้จัดการความรู้ใน 18 บริษัท สามารถสรุปถึงบทบาทในชุมชนนักปฏิบัติได้ทั้งหมด 11 บทบาท ภายใน 4 กลุ่ม ประกอบด้วย กลุ่มผู้นำ (ผู้นำและผู้อุปถัมภ์) กลุ่มโดเมนความรู้ (ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา สมาชิกหลัก สมาชิกชุมชน) กลุ่มคนเป็นสื่อกลาง (ผู้อำนวยการความสะดวก ผู้ประสานงานด้านเนื้อหา คนจดบันทึก) และกลุ่มสนับสนุน (พี่เลี้ยงผู้ประสานงานด้านกิจกรรม ผู้เชี่ยวชาญทางเทคโนโลยี) บทบาททั้งหมดในชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์สามารถจัดหมวดหมู่ได้เป็น 4 กลุ่ม ดังตารางนี้

ตารางที่ 2.4 บทบาทในชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์

ผู้นำ (Leaders)	สมาชิกแกนหลัก (Core Member)	ผู้สนับสนุน (Support Persons)	สมาชิกชุมชน (Community Members)
<ul style="list-style-type: none"> - ผู้ก่อตั้งชุมชน (Stuckey, 2001) - ผู้จัดการโครงการ (Wallace&Saint-Onge, 2003) - ผู้อุปถัมภ์ (Fontaine, 2001) - ผู้อำนวยการความสะดวก/ 	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา (Cothrel& Williams, 1999; Fontaine, 2001) - ผู้จัดการความรู้ (Cothrel & Williams, 1999) - ผู้ประสานงานด้านเนื้อหา 	<ul style="list-style-type: none"> - พี่เลี้ยง (Fontaine, 2001) - ตัวเตอร้ (Webb et al., 2004) - ผู้ประสานงานด้านกิจกรรม (Fontaine, 2001) 	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้เรียนร่วม (Wenger et al., 2002)

ผู้นำ (Leaders)	สมาชิกแกนหลัก (Core Member)	ผู้สนับสนุน (Support Persons)	สมาชิกชุมชน (Community Members)
ผู้อำนวยการความสะดวก (Cothrel& Williams, 1999; Fontaine, 2001; Ramondt& Chapman, 2004) - ผู้ประสานงาน (Wenger et al., 2002)	(Fontaine, 2001)	- ผู้เชี่ยวชาญทาง เทคโนโลยี (Fontaine, 2001) - หน่วยช่วยเหลือ (Cothrel& Williams, 1999)	

1. ผู้นำ

ผู้นำของชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์ จะมีเทคนิค ความสามารถ ความเข้าใจของการสร้างชุมชน และสามารถพัฒนาความสัมพันธ์ของสังคม การแนะแนวทางการเรียนรู้และมีความรู้เพียงพอที่จะปฏิบัติได้ด้วยตัวเอง

2. สมาชิกแกนหลัก

เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาซึ่งมีความชำนาญในการปฏิบัติ พวกเขาเป็นผู้ที่มีส่วนร่วมที่มีความกระตือรือร้นในชุมชนนักปฏิบัติและมีภาระหน้าที่ในการดำเนินงานเป็นประจำของชุมชนย่อย

3. ผู้สนับสนุน

เป็นที่เลี้ยงคอยช่วยเหลือสมาชิกใหม่ให้เข้าใจถึงวัฒนธรรมและการปฏิบัติของชุมชนนักปฏิบัติ ผู้ประสานงานด้านกิจกรรมเป็นผู้วางแผนกิจกรรมแบบออนไลน์และแบบเผชิญหน้า ผู้เชี่ยวชาญทางเทคโนโลยีจะเป็นผู้ที่เข้าใจความต้องการของชุมชนว่า ต้องการเลือกใช้และปรับเทคโนโลยีให้เหมาะสมกับชุมชนอย่างไรรวมถึงการดูแลรักษาโครงสร้างพื้นฐานในการสื่อสาร (Wenger White Smith and Rowe, 2005) ซึ่งคนกลุ่มนี้จะช่วยพัฒนาบรรทัดฐานและนโยบายสำหรับชุมชนนักปฏิบัติ (Fontaine, 2001)

4. สมาชิกชุมชน

เป็นสมาชิกของชุมชนนักปฏิบัติทั้งที่เป็นแบบที่กระตือรือร้นและแบบไม่กระตือรือร้น (พวกเขาชอบเก็บตัว) โดยพวกเขาจะมีส่วนร่วมในเรื่องราวและกิจกรรมของชุมชนนักปฏิบัติ (Fontaine, 2001) ซึ่งในที่สุดแล้วสมาชิกบางคนในกลุ่มนี้จะกลายเป็นสมาชิกแกนหลักหรือผู้นำของชุมชนนักปฏิบัติ

หลักการออกแบบที่ 5: ชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์ควรจะประกอบด้วยการออกแบบเทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนการเข้าถึงและการแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้

1. การออกแบบเทคโนโลยี

ในการออกแบบเทคโนโลยีในชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์ ผู้ออกแบบจำเป็นต้องพิจารณาประเด็นต่างๆ ดังต่อไปนี้

1.1 ความต้องการของชุมชน

ความสำคัญของผู้ออกแบบเทคโนโลยี จะต้องเป็นคนที่เข้าใจเป้าหมาย วัตถุประสงค์ และความต้องการของชุมชนนักปฏิบัติเป็นอย่างดี รวมทั้งด้านสังคม วิธีการสอนก่อนที่จะทำการตัดสินใจกำหนดเทคโนโลยี (รูปแบบ เครื่องมือและลักษณะ) เพื่อสนับสนุนการทำงานของชุมชนนักปฏิบัติ โดยเทคโนโลยีจะสนับสนุนการเรียนรู้ การแบ่งปันและการสร้างความรู้ ความสามารถในการเข้าถึงและการมีส่วนร่วมในชุมชนนักปฏิบัติ (Preece, 2001) ดังนั้นโครงสร้างพื้นฐานของเทคโนโลยีจำเป็นต้องอย่างยิ่งที่จะต้องสามารถสนับสนุนการสร้างกลุ่มย่อยสำหรับกิจกรรมที่มีลักษณะเฉพาะตัว

1.2 ระดับของการเข้าถึงเทคโนโลยี

ระดับของการเข้าถึงเทคโนโลยี มุ่งประเด็นที่ ขนาดของแบนด์วิดท์ (Bandwidth) ความเข้ากันได้ของรูปแบบคอมพิวเตอร์ (Mac หรือ PC) และระบบปฏิบัติการ ซึ่งสมาชิกที่มีศักยภาพของชุมชนนักปฏิบัติที่มีการเข้าถึงเทคโนโลยี กล่าวว่า เทคโนโลยีจำเป็นต้องงานสำหรับทุกคนถ้าสำนัก ร่วมแห่งความเป็นชุมชนมีความยั่งยืน (Wenger White Smith and Rowe, 2005)

1.3 งบประมาณที่มีอยู่ (Level of funding available)

เครื่องมือทางเทคโนโลยีที่ชุมชนนักปฏิบัติสามารถเข้าถึงได้ขึ้นอยู่กับงบประมาณ โดยที่เทคโนโลยีที่ใช้สนับสนุนการพัฒนาชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์มีราคาสูง อาจจะสามารถได้เฉพาะองค์กรที่มีขนาดใหญ่เท่านั้น

2. บทบาทหน้าที่ของเทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนชุมชนนักปฏิบัติ

เทคโนโลยีสามารถสนับสนุนชุมชนนักปฏิบัติในแนวทางดังต่อไปนี้

2.1 การเชื่อมโยงสมาชิกของชุมชนนักปฏิบัติ กล่าวคือ เทคโนโลยีในชุมชนนักปฏิบัติสามารถเชื่อมโยงสมาชิกด้วยวิธีการดังนี้

2.1.1 Asynchronous discussion forums การอภิปรายแบบส่วนตัวและสาธารณะควรจะสนับสนุนให้สมาชิกของชุมชนนักปฏิบัติสามารถสร้างชุมชนย่อยหรือประเด็นที่เกี่ยวข้องกับกลุ่ม

2.1.2 Synchronous Web-based chat forums เป็นเครื่องมือที่สนับสนุนการเชื่อมโยงทางสังคม (Henderson, 2004) กระดานสนทนากราฟิกและการประชุมผ่านเสียงและวิดีโอทำให้ความรู้สึกถึงการปรากฏตัวและน่าดึงดูดใจ (Wenger, 2001) กระดานสนทนาเหมาะสำหรับการใช้งานไม่เกิน 10 คน แต่ถ้าชุมชนออนไลน์มีขนาดใหญ่จะไม่เหมาะสม (Preece, 2001) โดยเฉพาะผู้ที่พิมพ์ได้ช้าก็จะถูกกละเลย

2.1.3 Listserv email delivery เหมาะสำหรับการเผยแพร่ข่าวสารและประกาศจดหมายข่าว รวมทั้งข่าวและประกาศกิจกรรมทั้งแบบออนไลน์และออฟไลน์ (Wenger, 2001)

2.2 การสนับสนุนการทำงานเป็นทีม กล่าวคือ การออกแบบเทคโนโลยีควรมีพื้นที่บนชุมชนออนไลน์ให้สมาชิกได้มีการทำงานเป็นทีม สนับสนุนการแลกเปลี่ยนแนวความคิดและการระดมสมอง (Booth, 2004) และช่วยให้สมาชิกสามารถสร้างและแลกเปลี่ยนคลังความรู้ที่ใช้ร่วมกัน

2.3 การสร้างคลังความรู้ กล่าวคือ โครงสร้างพื้นฐานเทคโนโลยีควรจะดูแลรักษาความรู้ที่เป็น “แนวปฏิบัติที่ดีที่สุด (Best Practice)” สำหรับชุมชนเพื่อสนับสนุนการปฏิบัติสำหรับกลุ่มในชุมชน (Wenger, 2001) รวมทั้งเพื่อให้สมาชิกแก้ไขและวิเคราะห์การบันทึกข้อมูลการอภิปรายและสิ่งประดิษฐ์ดิจิทัลที่สมาชิกของชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์ร่วมกันทำขึ้น (Schlager and Fusco, 2003)

2.4 การสร้างสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชน กล่าวคือ เทคโนโลยีสามารถสร้างความหลากหลายของการปฏิสัมพันธ์สำหรับชุมชน สมาชิกสามารถพัฒนาสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชน เช่น การมีปฏิทินชุมชน ผู้บรรยายออนไลน์ การสัมมนาเชิงปฏิบัติการและเว็บทัศนศึกษา เทคโนโลยีช่วยให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นในการสร้างการมีส่วนร่วมของสมาชิก อำนวยความสะดวกให้แก่พวกเขาขอบเก็บตัวและสร้างพื้นที่ย่อยๆ ให้กับกลุ่มที่แตกต่างของสมาชิก (Wenger, 2001)

2.5 การสนับสนุนการมีส่วนร่วม กล่าวคือ โครงสร้างพื้นฐานเทคโนโลยีสามารถทำให้มีการเชื่อมโยงชุมชนนักปฏิบัติเข้าด้วยกัน อาทิ ชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์สามารถเชื่อมโยงไปยังที่ตั้งอื่นๆ ได้ และมีการติดตั้งแหล่งข้อมูลที่เป็นห้องสมุดสำหรับสมาชิก เป็นต้น (Wenger, 2001)

2.6 การส่งเสริมให้มีการเปิดเผยตัวตน กล่าวคือ ด้วยคุณสมบัติของเทคโนโลยีทำให้สมาชิกสามารถพัฒนาเอกลักษณ์เฉพาะบุคคล เนื่องจากเทคโนโลยีสามารถแสดงรายชื่อและประวัติสมาชิก จดหมายข่าวอิเล็กทรอนิกส์ การส่งข้อความส่วนตัว ประวัติส่วนตัว การจัดลำดับของชื่อเสียง และการเตรียมพื้นที่ส่วนบุคคล (Wenger, 2001)

2.7 การให้คำปรึกษา กล่าวคือ เทคโนโลยีสามารถให้คำปรึกษาผ่านการมี FAQs ฐานข้อมูลของคำตอบและการเข้าถึงผู้เชี่ยวชาญสำหรับสมาชิก (Wenger, 2001)

2.8 การเรียนการสอนออนไลน์ กล่าวคือ โครงสร้างพื้นฐานเทคโนโลยีจัดให้มีพื้นที่สำหรับกิจกรรมการศึกษาและสนับสนุนชุมชนนักปฏิบัติถ้าพวกเขามีหน้าที่ในการอบรมผู้มาใหม่ให้รู้ว่าจะปฏิบัติอย่างไรในชุมชน (Wenger, 2001)

หลักการออกแบบที่ 6: ชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์ต้องผสมผสานวิธีการพัฒนากิจกรรมออนไลน์ที่สนับสนุนโดยกิจกรรมออฟไลน์

ความสำคัญของการจัดกิจกรรมออฟไลน์และการพบปะแบบเผชิญหน้ากันสนับสนุนให้ชุมชนนักปฏิบัติมีความยั่งยืน ซึ่งการสื่อสารอิเล็กทรอนิกส์โดยการใช้ข้อความเพียงอย่างเดียวโดยไม่สนับสนุนการติดต่อกันแบบเผชิญหน้ามีแนวโน้มลดลงและไม่ปรากฏในชุมชนออนไลน์ ดังนั้นเหตุผลในการออกแบบกิจกรรมออนไลน์ที่สนับสนุนโดยกิจกรรมออฟไลน์จึงมีความสำคัญและเหตุผลดังนี้

1. เพื่อระดับความพึงพอใจที่สูงขึ้น

จากการศึกษาของ Hussain, Fareed and Others (2004) พบว่า ความจำเป็นสำหรับการสื่อสารแบบเผชิญหน้าทำให้ผู้ที่มีส่วนร่วมมีระดับความพึงพอใจสูงขึ้นในการเรียนแบบร่วมมือที่สนับสนุนโดยการสื่อสารแบบเผชิญหน้า

2. เพื่อช่วยสร้างความสัมพันธ์ที่น่าเชื่อถือ

ความน่าเชื่อถือที่มีอยู่ในชุมชน และการปฏิสัมพันธ์แบบเผชิญหน้าเป็นสิ่งที่จำเป็น (Hossain and Wigand, 2004) โดยมีการศึกษาเปรียบเทียบความน่าเชื่อถือใน 4 รูปแบบของการสื่อสารของ Bos et al. (2002) พบว่า การสื่อสารแบบเผชิญหน้าสร้างความน่าเชื่อถือได้มากที่สุดระหว่างผู้ที่มี

ส่วนร่วม ตามมาด้วยการสื่อสารโดยใช้การประชุมทางไกลด้วยวิดีโอทัศน์และเสียงตามลำดับ สุดท้ายเป็นการสื่อสารโดยใช้ข้อความเพียงอย่างเดียว (กระดานสนทนา) สร้างความน่าเชื่อถือต่ำสุด Hussain, Fareed and Others (2004) พบว่า การสร้างความน่าเชื่อถือระหว่างผู้ที่มีส่วนร่วมขึ้นอยู่กับระดับของการสนับสนุนให้มีการสื่อสารแบบเผชิญหน้า

3. เพื่อให้มีสำนักร่วมแห่งความเป็นชุมชน

คอส และ คิม (Koh and Kim, 2003) ได้ทำการหาปัจจัยที่มีผลกระทบต่อสำนักร่วมแห่งความเป็นชุมชนเสมือนจริง โดยการส่งแบบสอบถามจำนวน 220 ฉบับไปยังชุมชนเสมือนจริงในเกาหลีจำนวน 44 ชุมชน ข้อค้นพบหลัก พบว่า กิจกรรมออฟไลน์ส่งผลต่อสำนักร่วมแห่งความเป็นชุมชนเสมือนจริงของสมาชิก การพบปะกันแบบออฟไลน์จะช่วยเพิ่มการปรากฏตัวในสังคมโดยการใช้สภาพแวดล้อมที่มีคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลาง

4. ภูมิปัญญาท้องถิ่น

การศึกษาเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ผู้วิจัยศึกษารวบรวมด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น ครอบคลุม (1) ความหมายของภูมิปัญญาท้องถิ่น (2) ความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่น (3) ลักษณะที่ก่อให้เกิดภูมิปัญญาท้องถิ่น (4) ประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่น (5) บทบาทของบุคลากรในสถานศึกษาที่มีต่อการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการจัดการเรียนการสอน (6) ปัญหาและอุปสรรคของภูมิปัญญาท้องถิ่น (7) แนวโน้มของภูมิปัญญาท้องถิ่น และ (8) การถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น

4.1 ความหมายของภูมิปัญญาท้องถิ่น

นักวิชาการกล่าวถึงความหมายของภูมิปัญญาท้องถิ่นไว้ดังนี้

ประเวศ วะสี (2534, น. 40-45) กล่าวว่า ภูมิปัญญาไทย หมายถึง สิ่งที่เกิดจากการสะสมเรียนรู้มาเป็นระยะเวลาอันยาวนาน มีลักษณะเชื่อมโยงกันไปหมดทุกสาขาวิชา ไม่แยกเป็นวิชาเหมือนแบบเรียนที่เรียนมา แต่เป็นการเชื่อมโยงกันทุกรายวิชาทั้งที่เป็นเศรษฐกิจ ความเป็นอยู่ การศึกษา และวัฒนธรรมจะผสมผสานกลมกลืนเข้าด้วยกันทั้งหมด

กรมวิชาการ (2539, น. 3) ให้ความหมายภูมิปัญญาว่า “เป็นความรู้และประสบการณ์ทั้งหลายของชาวบ้านในท้องถิ่นในการแก้ปัญหาหรือการดำรงชีวิตโดยรับถ่ายทอดและการกลั่นกรองเป็นระยะเวลานาน”

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2541, น. 2) ได้สรุปว่า ภูมิปัญญาหมายถึง ความสามารถ ทักษะ และเทคนิค อันเกิดจากการสะสมองค์ความรู้มวลรวมทุกด้านที่ผ่านกระบวนการสืบทอด ปรับปรุง พัฒนาและเลือกสรรมา

กรมวิชาการ (2540, น. 21) ให้ความหมายว่า “ภูมิปัญญาท้องถิ่นหรือภูมิปัญญาชาวบ้าน คือ ความรู้ที่เกิดจากประสบการณ์ในชีวิตของคนเราผ่านกระบวนการศึกษา สังเกต คิดวิเคราะห์จนเกิดปัญญาและตกผลึกมาเป็นองค์ความรู้ที่ประกอบกันขึ้นมาจากความรู้อันเฉพาะหลาย ๆ เรื่อง ความรู้ดังกล่าวไม่ได้แยกย่อยออกมาให้เห็นเป็นศาสตร์เฉพาะสาขาวิชาต่างๆ อาจกล่าวได้ว่าภูมิปัญญา

ท้องถิ่นเป็นความรู้ที่มีอยู่ทั่วไปในสังคม ชุมชน และในตัวของผู้รู้เอง หากมีการสืบค้นหาเพื่อศึกษาและนำมาใช้ก็จะเป็นที่รู้จักกันเกิดการยอมรับ ถ่ายทอด และพัฒนาไปสู่คนรุ่นใหม่ ตามยุคตามสมัยได้”

รุ่ง แก้วแดง (2542, น. 204-205) ให้ความหมายว่า ภูมิปัญญาไทย หมายถึง “องค์ความรู้ ความสามารถ และทักษะของคนไทยอันเกิดจากการสั่งสมประสบการณ์ ที่ผ่านกระบวนการเลือกสรร เรียนรู้ ประยุกต์ พัฒนา และถ่ายทอดสืบต่อกันมา เพื่อใช้แก้ปัญหา และพัฒนาวิถีชีวิตของคนไทยให้สมดุลกับสภาพแวดล้อมและเหมาะสมกับยุคสมัย”

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท., 2547, น. 1-2) ให้ความหมายว่า “ภูมิปัญญาท้องถิ่น หมายถึง ความรู้ ความสามารถ วิธีการ กระบวนการในการทำหรือผลิตสิ่งต่างๆ ขึ้นใช้ ตลอดจนวิธีการใช้วัสดุ เครื่องมือในการป้องกันและแก้ปัญหาของการดำรงชีวิตให้เกิดความสงบสุขของบุคคลหรือท้องถิ่น”

โดยสรุป ภูมิปัญญาท้องถิ่น หมายถึง องค์ความรู้ ความสามารถ และทักษะของคนไทย อันเกิดจากการสั่งสมประสบการณ์ที่ผ่านกระบวนการเรียนรู้ เลือกสรร ประยุกต์ พัฒนา และถ่ายทอดสืบต่อกันมา เพื่อใช้แก้ปัญหา และพัฒนาวิถีชีวิตของคนไทยให้สมดุลกับสภาพแวดล้อม เหมาะสมกับยุคสมัย ภูมิปัญญาท้องถิ่นนี้มีลักษณะเป็นองค์รวม มีคุณค่าทางวัฒนธรรม เกิดขึ้นในวิถีชีวิตไทย ซึ่งภูมิปัญญาท้องถิ่นอาจเป็นที่มาขององค์ความรู้ที่งอกงาม ที่จะช่วยในการเรียนรู้ การแก้ปัญหา การจัดการ และการปรับตัวในการดำเนินชีวิตของคนไทย

4.2 ความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่น

นักวิชาการกล่าวถึงความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่นไว้ดังนี้

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 (แก้ไขเพิ่มเติม พ.ศ. 2545) ได้กำหนดแนวทางในการจัดการศึกษาไว้ในหมวด 1 มาตรา 7 ระบุว่า “ในกระบวนการเรียนรู้ต้องมุ่งปลูกฝังจิตสำนึกที่ถูกต้องเกี่ยวกับการเมืองการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข รู้จักรักษาและส่งเสริมสิทธิหน้าที่ เสรีภาพ ความเคารพกฎหมาย ความเสมอภาค และศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ มีความภาคภูมิใจในความเป็นไทย รู้จักรักษาผลประโยชน์ส่วนรวมและของประเทศชาติ รวมทั้งส่งเสริมศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรมของชาติ การกีฬา ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และความรู้อันเป็นสากล ตลอดจนอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม มีความสามารถในการประกอบอาชีพ รู้จักพึ่งตนเอง มีความริเริ่มสร้างสรรค์ ใฝ่รู้และเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง” และในหมวด 4 มาตรา 23 มีใจความสำคัญ คือ การจัดการศึกษาต้องเน้นการจัดการศึกษาที่เกี่ยวข้องในเรื่องเกี่ยวกับตนเอง และความสัมพันธ์ของตนเองกับสังคม โดยมีการเน้นถึงการเรียนรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาไทย และการประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นประเด็นหนึ่งที่ต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2541, น. 9-11) ได้กล่าวถึง ความสำคัญของภูมิปัญญาไทยพอสรุปได้ดังนี้

1. ภูมิปัญญาไทยช่วยสร้างชาติให้เป็นปึกแผ่น

พระมหากษัตริย์ไทยทรงใช้ภูมิปัญญาในการสร้างชาติ สร้างความเป็นปึกแผ่นของประเทศมาโดยตลอดตั้งแต่สมัยสุโขทัย พ่อขุนรามคำแหงมหาราชพระองค์ทรงปกครองประชาชนด้วยพระเมตตาแบบพ่อปกครองลูก ผู้ใดประสบความเดือดร้อนก็สามารถดิ้นรนขอมอบพระพรจาก

ความช่วยเหลือ ทำให้ประชาชนมีความจงรักภักดีต่อพระองค์ ต่อประเทศชาติ ร่วมกันสร้างชาติ บ้านเมืองจนเจริญรุ่งเรืองได้เป็นปึกแผ่น

2. สร้างความภาคภูมิใจและศักดิ์ศรีเกียรติภูมิแก่คนไทย

คนไทยในอดีตมีความสามารถเป็นที่ปรากฏในประวัติศาสตร์จำนวนมาก เป็นที่ยอมรับของนานาชาติหลายประเทศ เช่น นายขนมต้มเป็นนักมวยไทยที่มีฝีมือเก่งในการใช้อาวุธทุกส่วน ทุกท่าแม่ไม้มวยไทยสามารถชกมวยจนชนะพม่าได้ถึงเก้าสิบคนในคราวเดียวกัน ซึ่งในปัจจุบันมวยไทยถือเป็นภูมิปัญญาด้านศิลปะป้องกันตัวชั้นเยี่ยม

3. ความสามารถปรับประยุกต์หลักธรรมคำสอนทางศาสนาใช้กับวิถีชีวิตได้อย่างเหมาะสม

คนไทยยอมรับนับถือศาสนาพุทธเป็นส่วนใหญ่ โดยนำหลักธรรมคำสอนทางศาสนามาปรับใช้ในวิถีชีวิตได้อย่างเหมาะสม ทำให้คนไทยเป็นผู้อ่อนน้อมถ่อมตน เอื้อเฟื้อ เผื่อแผ่ ประณีประนอม รักสงบใจเย็น มีความอดทน ให้อภัยแก่ผู้สำนึกผิด ดำรงชีวิตอย่างเรียบง่ายปกติสุข ทำให้คนในชุมชนพึ่งพิงกันได้ ทั้งหมดนี้สืบเนื่องมาจากหลักธรรมคำสอนพระพุทธศาสนา เป็นการใช้อนุปัญญาในการประยุกต์พระพุทธศาสนามาใช้กับชีวิตประจำวันนั่นเอง

4. สร้างความสมดุลระหว่างคนกับสังคมและธรรมชาติได้อย่างยั่งยืน

ภูมิปัญญาไทยมีความเด่นชัดในการยอมรับนับถือและให้ความสำคัญแก่ คน สังคม และธรรมชาติอย่างยิ่ง มีเครื่องชี้ที่แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนมากมาย เช่น ประเพณีไทย 12 เดือน เป็นการแสดงความเคารพคุณค่าของธรรมชาติ ประเพณีสงกรานต์ เป็นประเพณีทำในฤดูร้อน เพื่อแสดงความเคารพและขอพร เป็นวันแห่งครอบครัว เครื่องญาติพี่น้องได้พบปะกันด้วยความอบอุ่น

5. เปลี่ยนแปลงปรับปรุงได้ตามยุคสมัย

แม้กาลเวลาจะเปลี่ยนไปอย่างไรความรู้สมัยใหม่จะหลั่งไหลเข้ามามาก แต่ภูมิปัญญาไทยแท้ก็สามารถปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับยุคสมัย เช่น การรู้จักนำเครื่องยนต์มาติดตั้งกับเรือ ใส่ใบพัดเป็นหางสามารถวิ่งได้เร็วขึ้น เรียกว่า เรือหางยาว การรู้จักภูมิปัญญาออกเงินสะสมทุนตามแบบสมัยใหม่ให้สมาชิกกู้ยืมปลดหนี้เปลื้องสิน และจัดสวัสดิการแก่สมาชิก จนชุมชนมีความมั่นคงเข้มแข็งสามารถช่วยตนเองได้หลายร้อยหมู่บ้านทั่วประเทศ และการสร้าง “อุทยา” ขึ้นเป็นปะการังเทียมให้ปลาอาศัยวางไข่ แพร่พันธุ์ และเจริญเติบโตขยายจำนวนมาดั่งเดิมได้ ถือเป็นภูมิปัญญาปรับปรุงและประยุกต์ใช้ได้ตามยุคสมัย

ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ (2556, น. 30) กล่าวว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นสิ่งที่สำคัญและเหมาะสมที่จะนำมาใช้ประกอบการเรียนการสอนของสถานศึกษา โดยความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีต่อการจัดการศึกษาที่นักศึกษาจำเป็นต้องเรียนรู้แบ่งออกเป็น 4 ประเด็น คือ (1) เป็นสื่อการสอนประเภทกิจกรรมนอกสถานที่ (2) เป็นสื่อการสอนประเภทแหล่งความรู้หลัก (3) เป็นสื่อการสอนประเภทแหล่งความรู้เสริม และ (4) เป็นสื่อการสอนเพื่อเชื่อมโยงการเรียนรู้ระหว่างภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. เป็นสื่อการสอนประเภทกิจกรรมนอกสถานที่ กล่าวคือ ผู้สอนสามารถใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อเป็นกิจกรรมนอกสถานที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับองค์ความรู้เกี่ยวกับประวัติ ความเป็นมา และวิถีชีวิตของคนในท้องถิ่นของผู้เรียน รวมทั้งการใช้แหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อสร้างเจตคติที่ดีต่อการอนุรักษ์แหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่นแก่ผู้เรียน

2. เป็นสื่อการสอนประเภทแหล่งความรู้หลัก กล่าวคือ ผู้สอนสามารถใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อถ่ายทอดความรู้ตามหลักสูตรแกนกลาง เพื่อสร้างความเชื่อมโยงระหว่างศาสตร์ความรู้สากลเข้ากับศาสตร์ความรู้จากภูมิปัญญาท้องถิ่น และเป็นแหล่งความรู้ตามหลักสูตรที่สถานศึกษาพัฒนาขึ้น อาทิ การสอนความรู้ด้านภาพจิตรกรรมด้วยการใช้ภาพจิตรกรรมฝาผนังจากวัดในท้องถิ่นเป็นตัวช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ โดยการเชื่อมโยงตัวอย่างจากภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อเชื่อมโยงกับหลักการและทฤษฎีจากตำราเรียน

3. เป็นสื่อการสอนประเภทแหล่งความรู้เสริม กล่าวคือ ผู้สอนสามารถใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อถ่ายทอดเนื้อหาที่เป็นประโยชน์สำหรับการสร้างประสบการณ์ชีวิต ที่เน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ และทักษะในการพึ่งพาตนเอง และการสร้างจิตสำนึกรักท้องถิ่นของผู้เรียน อาทิ การฝึกทักษะอาชีพด้านหัตถกรรมที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้ประกอบอาชีพในอนาคต

4. เป็นสื่อการสอนเพื่อเชื่อมโยงการเรียนรู้ระหว่างภาคทฤษฎี และภาคปฏิบัติ กล่าวคือ ผู้สอนสามารถใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อประกอบการเรียนรู้การศึกษาทฤษฎีเกี่ยวกับนวัตกรรม และเทคโนโลยี โดยผู้สอนสามารถใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อเป็นตัวช่วย และฝึกให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ เพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้ด้านนวัตกรรมและเทคโนโลยีที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น และเสริมสร้างค่านิยมการประดิษฐ์นวัตกรรมและเทคโนโลยีท้องถิ่นที่มีราคาถูก และสอดคล้องกับชีวิตประจำวันของผู้เรียน

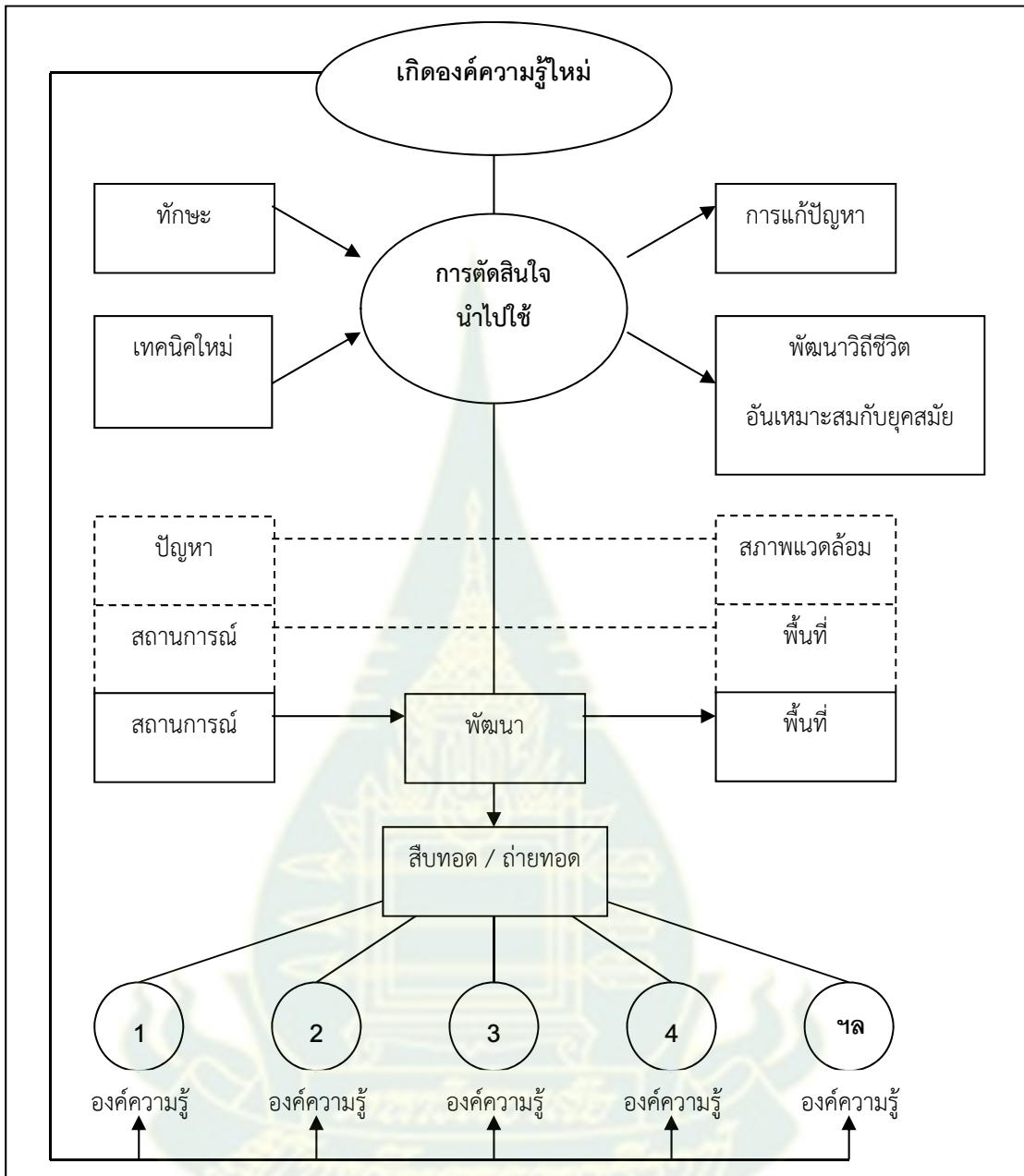
โดยสรุป ภูมิปัญญาไทย ภูมิปัญญาท้องถิ่น ขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรมดั้งเดิมเป็นตัวกำหนดคุณลักษณะของแต่ละสังคม มีความสุข อีกทั้งยังช่วยสร้างความสมดุลระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ และอำนวยความสะดวกในการทำงาน เพื่อพัฒนาชนบทของกลุ่มบุคคลเจ้าหน้าที่จากหน่วยงานทั้งภาครัฐบาล และภาคเอกชน โดยใช้เป็นแนวทางในการกำหนดแนวทางการทำงานให้สอดคล้องและกลมกลืนกับวิถีชีวิตชาวบ้านมากขึ้น

4.3 ลักษณะที่ก่อให้เกิดภูมิปัญญาท้องถิ่น

นันทสาร สีสลับและคณะ (2542, น. 45) กล่าวถึงลักษณะที่ก่อให้เกิดภูมิปัญญาท้องถิ่นไว้ดังนี้

ประเทศไทยมีความรู้และมรดกทางวัฒนธรรมที่ตกทอดมาอันยาวนาน มีเอกลักษณ์โดดเด่นเฉพาะที่กระจายอยู่ในท้องถิ่นต่างๆ ทั่วประเทศ ความเป็นมาของภูมิปัญญาท้องถิ่นแต่ละประเภทจึงมีความเป็นมาและจุดเริ่มต้นที่แตกต่างกัน ภูมิปัญญาท้องถิ่นประเภทเดียวกัน แต่ต่างท้องถิ่น ต่างภูมิภาคก็มีประวัติความเป็นมาที่แตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับบริบทของท้องถิ่นนั้นๆ

แม้จะระบุความเป็นมาของภูมิปัญญาท้องถิ่นได้ยาก แต่สิ่งสำคัญที่นักศึกษาจำเป็นต้องเรียนรู้ คือ ลักษณะที่ก่อให้เกิดภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อใช้เป็นพื้นฐานในการศึกษาสาระความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยลักษณะที่ก่อให้เกิดภูมิปัญญาท้องถิ่นมีที่มา ดังนี้



ภาพที่ 2.4 ลักษณะที่ก่อให้เกิดภูมิปัญญาท้องถิ่น ที่มา: นันทสาร สีสลับและคณะ (2542, น. 45)

จากภาพที่ 2.4 แสดงให้เห็นว่า ลักษณะที่ก่อให้เกิดภูมิปัญญาท้องถิ่นมี ดังนี้

1. ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกิดจากความรู้ ทักษะ และเทคนิคใหม่ที่ท้องถิ่นได้ประดิษฐ์ คิดค้นขึ้น ไม่ได้เกิดแวบขึ้นมาในหัว แต่เป็นระบบความรู้ที่ชาวบ้านมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ ในท้องถิ่น
2. ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกิดจากการสั่งสมองค์ความรู้ที่เกิดขึ้นเพื่อสนองต่อความต้องการแก้ปัญหา และการพัฒนาวิถีชีวิตอันเหมาะสมกับยุคสมัย
3. ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกิดจากกระบวนการเลือกสรร พัฒนา ปรับปรุง สืบทอด และถ่ายทอดที่ซับซ้อน จากรุ่นสู่รุ่น อาจมีการบันทึกทั้งแบบลายลักษณ์อักษร และแบบปากต่อปาก

4. ภูมิปัญญาท้องถิ่นได้รับการพัฒนาและแบ่งออกเป็นศาสตร์สาขาต่างๆ

5. ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เกิดขึ้นต้องเป็นองค์ความรู้ที่ไม่หยุดนิ่ง และมีการพัฒนาองค์ความรู้ที่เกิดขึ้นใหม่อย่างต่อเนื่อง

ความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นความรู้ที่เกิดขึ้นเฉพาะของแต่ละท้องถิ่น ตามอิทธิพลของสภาพแวดล้อม ความเชื่อ และระดับสติปัญญาของคนในแต่ละท้องถิ่น เป็นผลให้มีความรู้ที่หลากหลาย แต่อย่างไรก็ตามความรู้ในเรื่องดังกล่าว จะมีลักษณะที่สำคัญร่วมกันดังที่นักการศึกษาได้กล่าวไว้ดังนี้

ประเวศ วะสี (2534, น. 40-45) ได้กล่าวถึงลักษณะสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่นไว้ 3 ลักษณะ คือ

1. ความจำเพาะกับท้องถิ่น เนื่องจากภูมิปัญญาท้องถิ่นมีการสะสมมากขึ้นมาจากประสบการณ์หรือความชัดเจนจากชีวิต และสังคมในท้องถิ่นหนึ่งๆ เพราะฉะนั้นภูมิปัญญาท้องถิ่นจึงมีความสอดคล้องกับเรื่องของท้องถิ่นมากกว่าภูมิปัญญาจากภายนอก โดยที่ไม่อาจนำไปใช้กับท้องถิ่นอื่นๆ ที่แตกต่างกันได้ หรือได้แต่ไม่เต็มมากนัก

2. มีความเชื่อมโยงหรือบูรณาการสูง ภูมิปัญญาท้องถิ่นจะมีการเชื่อมโยงกันระหว่างชีวิต สังคมและสิ่งแวดล้อม มีการพยายามนำธรรมชาติมาอธิบายเป็นรูปธรรมที่สามารถแตะต้องได้ เช่น ความคิดเรื่องพระแม่ธรณี แม่คงคา แม่โพสพ พระภูมิเจ้าที่ ทำให้คนเคารพธรรมชาติ และไม่ทำลายล้างสิ่งนั้น

3. มีความเคารพผู้อาวุโส ภูมิปัญญาท้องถิ่นให้ความสำคัญกับประสบการณ์ จึงมีความเคารพผู้อาวุโส เพราะผู้อาวุโสมีประสบการณ์มากกว่า

นิธิ เอียวศรีวงศ์ (2536, น. 1-10) ได้กล่าวถึงลักษณะสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่นไว้ 4 ลักษณะ คือ

1. ความรู้ และระบบความรู้ ภูมิปัญญาได้ได้เกิดขึ้นแวบขึ้นมาในหัว แต่เป็นระบบความรู้ที่ชาวบ้านมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ เป็นระบบความรู้ที่ไม่เป็นวิทยาศาสตร์ ฉะนั้นในการศึกษาจะเข้าไปดูว่าชาวบ้าน “รู้อะไร” อย่างเดียวไม่พอต้องศึกษาว่าเขาเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ เหล่านั้นได้อย่างไร

2. การสั่งสม และการกระจายความรู้ ภูมิปัญญาเกิดจากการสั่งสมและการกระจายความรู้ โดยความรู้ไม่ได้ลอบอยู่เฉยๆ แต่ถูกนำมาบริการคนอื่น เช่น หมอพื้นบ้าน สั่งสมความรู้ทางการแพทย์ไว้ในตัวคนๆ หนึ่งซึ่งมีกระบวนการที่ทำให้เขาสั่งสมความรู้ เราควรศึกษาด้วยว่ากระบวนการนั้นเป็นอย่างไร หมอคนหนึ่งสามารถสร้างหมอคนอื่นๆ ต่อมาได้ได้อย่างไร

3. การถ่ายทอดความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นไม่ได้มีสถาบันถ่ายทอดความรู้ แต่มีกระบวนการถ่ายทอดที่ซับซ้อน ถ้าเราต้องการเข้าใจภูมิปัญญาท้องถิ่นเราก็ต้องเข้าใจกระบวนการถ่ายทอดความรู้จากคนรุ่นหนึ่งไปสู่คนอีกรุ่นหนึ่ง

4. การสร้างสรรค์การปรับปรุงระบบความรู้ของชาวบ้านไม่ได้หยุดนิ่งอยู่กับที่ แต่ถูกปรับเปลี่ยนอยู่ตลอดเวลา โดยอาศัยประสบการณ์ของชาวบ้านเอง เรายังขาดการศึกษาว่าชาวบ้านปรับเปลี่ยนความรู้และระบบความรู้เพื่อเผชิญกับความเปลี่ยนแปลงอย่างไร

กระทรวงศึกษาธิการ (2540, น. 3-4) ได้กล่าวถึงลักษณะของภูมิปัญญาว่าแบ่งได้เป็น 4 ลักษณะ คือ

1. ประสบการณ์ของชาวบ้านที่นำมาใช้ประโยชน์ในการดำรงชีวิต หมายถึง ความรู้และประสบการณ์ที่ชาวบ้านค้นพบและนำมาใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน ได้แก่ คติ ความคิด ความเชื่อ ค่านิยมต่างๆ เช่น คำสอนทางศาสนา ความรู้เกี่ยวกับยาสมุนไพร การไหว้ครู การบวงสรวง เป็นต้น
2. ความรู้ ความคิด ในการสร้างสรรค์แบบแผนของการดำรงชีวิตที่ปฏิบัติสืบต่อกันมา หมายถึงสิ่งที่ชาวบ้านถ่ายทอดความรู้หรือความคิดลงไปในวรรณกรรมต่างๆ เช่น นิทานพื้นบ้านต่างๆ ตลอดจน ศิลปวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมต่างๆ และโบราณอุบาย ฯลฯ
3. การประกอบอาชีพที่ยึดหลักการพึ่งตนเอง หมายถึง ความรู้และประสบการณ์ที่ชาวบ้านใช้ในการประกอบอาชีพ โดยอาศัยหลักธรรมชาติ ไม่พึ่งพาปัจจัยภายนอกแต่ได้มีการพัฒนาให้เหมาะสมกับกาลสมัย เช่น การปลูกพืชแบบเกษตรธรรมชาติ การทอผ้า การทำเครื่องปั้นดินเผา เป็นต้น
4. การประกอบอาชีพที่เกิดจากการผสมผสานความรู้เดิมกับแนวคิดหลักปฏิบัติและเทคโนโลยีสมัยใหม่ หมายถึง นำความรู้เดิมของชาวบ้านมาผสมผสานกับความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสมัยใหม่ ใช้ในการแก้ปัญหาในหมู่บ้านหรือชุมชน เช่น เทคโนโลยีการหล่อโลหะทองเหลือง การนวดข้าว การก่อสร้าง

โดยสรุป ภูมิปัญญาท้องถิ่นมีลักษณะที่สำคัญ 2 ส่วน คือ ส่วนขององค์ความรู้ที่เป็นนามธรรม และส่วนของการนำองค์ความรู้มาพัฒนาเป็นชิ้นงานที่เป็นรูปธรรม โดยมีการถ่ายทอดจากคนรุ่นหนึ่งมายังอีกรุ่นหนึ่งด้วยวิธีการปฏิบัติสืบต่อกันมาเพื่อประโยชน์ในการดำรงชีวิตประจำวัน ภูมิปัญญาท้องถิ่นบางส่วนอาจไม่มีการเปลี่ยนแปลงในขณะที่บางส่วนถูกปรับปรุงเปลี่ยนแปลงให้เหมาะสมกับสภาพการณ์ในขณะนั้น และก็มีบางส่วนถูกละทิ้งไป ฉะนั้นโดยภาพรวมแล้วภูมิปัญญาท้องถิ่นมีลักษณะที่เป็นพลวัตและใช้ต่อเนื่องมาถึงปัจจุบัน

4.4 ประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่น

นักวิชาการกล่าวถึงประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นไว้ดังนี้

การศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น นักศึกษาจำเป็นต้องทราบถึงประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ได้มีนักวิชาการจัดประเภทไว้หลากหลายแนวคิด ในที่นี้จะจำแนกประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นออกเป็น 4 แนวคิด ประกอบด้วย (1) ประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นจำแนกตามแหล่งถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น (2) ประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นจำแนกตามศาสตร์สาขาวิชา (3) ประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นจำแนกตามกิจกรรมที่เกี่ยวกับวิถีชีวิต และ (4) ประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นจำแนกตามความเกี่ยวกับการดำเนินชีวิตของบุคคล โดยมีรายละเอียดการจำแนกแต่ละประเภทดังนี้ (ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ, 2556, น. 48)

4.4.1 ประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นจำแนกตามแหล่งถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น

การจำแนกประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นตามแหล่งถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น จำแนกได้เป็น 3 ประเภท ได้แก่ (1) ภูมิปัญญาท้องถิ่นประเภทบุคคล (2) ภูมิปัญญาท้องถิ่นประเภทสถานที่ และ (3) ภูมิปัญญาท้องถิ่นประเภทวัสดุอุปกรณ์ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1) ภูมิปัญญาท้องถิ่นประเภทบุคคล ครอบคลุม บุคคล หรือกลุ่มบุคคลที่มีความรู้ในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง บุคคลที่ทำหน้าที่เป็นผู้นำในเรื่องพิธีกรรมสำคัญของท้องถิ่น บุคคลที่มีความรู้ความสามารถในการปฏิบัติ การประดิษฐ์ และการเกษตรกรรม โดยบุคคลที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นอาจเป็นผู้ริเริ่ม หรือเป็นผู้สืบทอดภูมิปัญญาจากรุ่นสู่รุ่น ภูมิปัญญาท้องถิ่นประเภทบุคคล อาทิ ประชาชนชาวบ้าน พระภิกษุ ผู้นำชุมชน ผู้รู้ พ่อเฒ่าแม่เฒ่า เป็นต้น

2) ภูมิปัญญาท้องถิ่นประเภทสถานที่ ครอบคลุม สถานที่ที่มีความสำคัญกับท้องถิ่นในด้านประวัติศาสตร์ ศาสนา พิธีกรรม สถานที่ทางธรรมชาติ สถานที่ท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม แหล่งเพาะปลูกตามแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียง ทั้งที่เป็นของบุคคล หน่วยงานราชการ และองค์กรเอกชน

3) ภูมิปัญญาท้องถิ่นประเภทวัสดุอุปกรณ์ ครอบคลุม วัสดุอุปกรณ์ที่ทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้ในรูปแบบของสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อของจริง และของจำลองที่ใช้นำเสนอความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น

4.4.2 ประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นจำแนกตามศาสตร์สาขาวิชา

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2541, น. 25-26) กำหนดว่า ประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นตามศาสตร์สาขาวิชา จำแนกได้เป็น 11 ศาสตร์สาขาวิชา ได้แก่ (1) เกษตรกรรม (2) อุตสาหกรรมและหัตถกรรม (3) การแพทย์แผนไทย (4) การจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม (5) กองทุนและธุรกิจชุมชน (6) สวัสดิการ (7) ศิลปกรรม (8) การจัดการ (9) ภาษาและวรรณกรรม (10) ปรัชญา และ (11) โภชนาการ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1) ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับการเกษตรกรรม ครอบคลุม ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับองค์ความรู้ ทักษะ และเทคนิคด้านการเกษตรกับเทคโนโลยี โดยเกี่ยวกับการเกษตรดั้งเดิมที่ท้องถิ่นใช้พึ่งพาตนเองในสภาวะการณ์ต่างๆ ได้แก่ การทำเกษตรแบบผสมผสาน การแก้ปัญหาการเกษตร การแก้ปัญหาด้านการผลิตการเกษตร อาทิ การแก้ไขโรค และการกำจัดแมลงศัตรูพืช และการปรับใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมกับการเกษตร

2) ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับอุตสาหกรรมและหัตถกรรม ครอบคลุม ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับองค์ความรู้ ทักษะ และเทคนิคการใช้เทคโนโลยีในการแปรรูปผลผลิต การแก้ปัญหาด้านการบริโภคให้ปลอดภัย กระบวนการที่ชุมชนท้องถิ่นใช้ในการพึ่งพาตนเองในการผลิตและจำหน่ายผลผลิตทางหัตถกรรม

3) ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับการแพทย์แผนไทย ครอบคลุม ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับองค์ความรู้ ทักษะในการจัดการ ป้องกัน และการรักษาสุขภาพอนามัยของชุมชน โดยใช้สมุนไพร หรือสิ่งที่หาได้จากธรรมชาติในการรักษา

4) ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ครอบคลุม ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับองค์ความรู้ ทักษะในการอนุรักษ์ พัฒนา ใช้ประโยชน์ และฟื้นฟูทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมที่อยู่ในชุมชนได้อย่างยั่งยืน

5) ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับกองทุนและธุรกิจชุมชน ครอบคลุม ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับองค์ความรู้ ทักษะในการสะสมและการจัดการธุรกิจชุมชน ทั้งที่เป็นเงินตราและโภคทรัพย์เพื่อเสริมความเป็นอยู่ของคนในชุมชนจากอดีตจนถึงปัจจุบัน

6) ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับสวัสดิการ ครอบคลุม ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับองค์ความรู้ ทักษะในการประกันคุณภาพชีวิตของคนในท้องถิ่นให้เกิดความมั่นคงทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมของท้องถิ่นที่ตกทอดจากรุ่นสู่รุ่น

7) ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับศิลปกรรม ครอบคลุม ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับองค์ความรู้ ทักษะในการผลิตงานทางศิลปะสาขาต่างๆ ได้แก่ จิตรกรรม ประติมากรรม ประติมากรรมทางศาสนา ทัศนศิลป์ที่ท้องถิ่นได้สั่งสมความรู้ ความชำนาญและถ่ายทอดออกมาเป็นงานศิลปะที่ปรากฏในสถานที่ต่างๆ ของท้องถิ่น

8) ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับการจัดการ ครอบคลุม ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับองค์ความรู้ ทักษะในการบริหาร การจัดการดำเนินงานต่างๆ ของท้องถิ่น รวมถึงองค์กรทางสังคมที่เกิดขึ้นในท้องถิ่น อาทิ การจัดการองค์กรของกลุ่มแม่บ้าน พระสงฆ์ ระบบผู้เฒ่าผู้แก่ ประชาชน ชุมชน และการจัดการศึกษาในท้องถิ่น

9) ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับภาษาและวรรณกรรม ครอบคลุม ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับองค์ความรู้ ทักษะในการผลิตผลงานเกี่ยวกับด้านภาษาทั้งภาษาถิ่น ภาษาโบราณ ภาษาไทย และการใช้ภาษาของแต่ละท้องถิ่น ตลอดจนงานวรรณกรรมทุกประเภทที่เป็นเอกลักษณ์ของแต่ละท้องถิ่น อาทิ เพลงพื้นบ้าน นิทาน เรื่องเล่า คติชน คำประพันธ์ร้อยแก้วและร้อยกรอง ประเภทต่างๆ

10) ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับปรัชญา ครอบคลุม ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับองค์ความรู้ ทักษะในการประยุกต์ และปรับใช้หลักธรรม คำสอนทางศาสนา ความเชื่อ ประเพณีดั้งเดิมของแต่ละท้องถิ่น รวมถึงการกระทำที่สะท้อนมาจากความเชื่อทางศาสนาของแต่ละท้องถิ่น อาทิ การถ่ายทอดหลักธรรมทางศาสนา พิธีกรรมทางศาสนา และประเพณีที่เป็นเอกลักษณ์ของแต่ละท้องถิ่น

11) ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับโภชนาการ ครอบคลุม ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับองค์ความรู้ ทักษะในการเลือกสรร ประดิษฐ์ และปรุงแต่งอาหารและยาให้เหมาะสมกับความต้องการของร่างกาย และการรักษาโรคตามอาการต่างๆ โดยอาศัยสิ่งที่มีอยู่ในท้องถิ่น ผ่านกระบวนการคัดสรร ทดลอง และเลือกเฟ้นจนได้แนวทางปฏิบัติที่เหมาะสม

4.4.3 ประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นจำแนกตามกิจกรรมที่เกี่ยวกับวิถีชีวิต

การจำแนกประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นตามกิจกรรมที่เกี่ยวกับวิถีชีวิต จำแนกได้เป็น 5 ประเภท ได้แก่ (1) ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เกี่ยวกับขนบธรรมเนียม ประเพณี ความเชื่อ และศาสนา (2) ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เกี่ยวกับภาษาและวรรณกรรม (3) ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เกี่ยวกับศิลปกรรมและวรรณคดี (4) ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เกี่ยวกับการละเล่นของท้องถิ่น และ (5) ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เกี่ยวกับชีวิตความเป็นอยู่ และวิทยาการ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1) ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เกี่ยวกับขนบธรรมเนียม ประเพณี ความเชื่อ และศาสนา ครอบคลุม ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับองค์ความรู้ ทักษะการดำเนินชีวิตหรือแบบแผนที่ปฏิบัติสืบทอดต่อกันมาเป็นเวลานาน อันเกิดจากความคิดอย่างมีเหตุผลของชาวบ้านในเรื่องขนบธรรมเนียม ประเพณี ธรรมเนียมการปกครอง ความเชื่อ ปรัชญา ศาสนาและลัทธิ ไสยศาสตร์ และโหราศาสตร์

2) ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เกี่ยวกับภาษาและวรรณกรรม ครอบคลุม ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับองค์ความรู้ ทักษะเกี่ยวกับการสื่อความหมายด้วยเสียง และตัวอักษรที่ท้องถิ่นกำหนดไว้เป็นแบบแผน เพื่อสร้างความเข้าใจซึ่งกันและกัน เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นในเรื่องภาษาศาสตร์ ภาษาถิ่นและภาษาชนต่างกลุ่ม ความเรียงและฉันทลักษณ์ วาทกรรม ภาษิต ปริศนาคำทาย คติชน ข่าวดสาร นิทาน และวรรณกรรม

3) ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เกี่ยวกับศิลปกรรมและวรรณคดี ครอบคลุม ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับองค์ความรู้ ทักษะที่กลุ่มคนในท้องถิ่นสร้างขึ้นเพื่อจรรโลงจิตใจ และเพื่อประโยชน์ใช้สอย รวมถึงสร้างขึ้นจากความเชื่อ เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นในเรื่องศิลปหัตถกรรม จิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม โบราณคดี การวางผังเมืองและชุมชน และแหล่งวัฒนธรรมในท้องถิ่น

4) ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เกี่ยวกับการละเล่นของท้องถิ่น ครอบคลุม ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับองค์ความรู้ ทักษะที่กลุ่มคนในท้องถิ่นแสดงออกเพื่อตอบสนองความต้องการของร่างกาย อารมณ์ จิตใจ เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นในเรื่องการละเล่นพื้นบ้าน เพลงเด็ก เพลงกล่อมเด็ก เพลงปฏิพากษ์ การขับร้องดนตรี ระบำรำฟ้อน มหรสพ กีฬา และนันทนาการ

5) ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เกี่ยวกับชีวิตความเป็นอยู่ และวิทยาการ ครอบคลุม ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับองค์ความรู้ ทักษะที่เกี่ยวกับการดำเนินชีวิตของกลุ่มคนในท้องถิ่นเพื่อเสริมความเป็นอยู่ให้ดีขึ้น โดยอาศัยปราชญ์ ผู้รู้ ผู้อาวุโสที่เป็นที่เคารพของท้องถิ่นเป็นผู้กระทำ และถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่น เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นในเรื่องชีวประวัติบุคคลสำคัญ ที่อยู่อาศัย การประดิษฐ์เครื่องมือเครื่องใช้ การปรุงอาหาร การสาธารณสุข และการประกอบอาชีพที่เป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่น

4.4.4 ประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นจำแนกตามความเกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตของบุคคล

จุลทรรศน์ พยาฆรานนท์ (2543, น. 4-7) กล่าวว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่นตามความเกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตของบุคคล จำแนกได้เป็น 7 ประเภท ได้แก่ (1) ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เกี่ยวกับการกิน (2) ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เกี่ยวกับการแต่งกาย (3) ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เกี่ยวกับสถานที่อยู่อาศัย (4) ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เกี่ยวกับสิ่งอุปโภค (5) ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เกี่ยวกับความบันเทิงใจ (6) ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เกี่ยวกับการดูแลสุขภาพตนเอง และ (7) ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เกี่ยวกับจิตใจของบุคคล โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1) ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เกี่ยวกับการกิน ครอบคลุม ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับองค์ความรู้ และทักษะเกี่ยวกับการแสวงหาอาหาร การคัดสรรสิ่งที่ใช้เป็นอาหารบริโภคได้ หรือบริโภคไม่ได้ วิธีการทำและปรุงอาหารสำหรับชีวิตประจำวัน และเทศกาลต่างๆ วิธีการจัดหา ประดิษฐ์เครื่องมือประกอบอาหาร การจัดระเบียบในการใช้ภาชนะใส่อาหาร การจัดระเบียบการกิน ตลอดจนคติความเชื่อในการบริโภค และการถนอมอาหาร

2) ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เกี่ยวกับการแต่งกาย ครอบคลุม ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับองค์ความรู้ ทักษะเกี่ยวกับการแสวงหาวัสดุที่นำมาทำเครื่องนุ่งห่ม การย้อมสี การประดิษฐ์ลวดลาย การประดิษฐ์เครื่องมือและอุปกรณ์ และการจัดระเบียบวิธีการนุ่งห่มให้มีเอกลักษณ์ประจำท้องถิ่น

3) ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เกี่ยวกับสถานที่อยู่อาศัย ครอบครัว ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับองค์ความรู้ ทักษะเกี่ยวกับการนำวัสดุตามธรรมชาติมาสร้างเป็นที่อยู่อาศัย การเลือกภูมิประเทศ สิ่งแวดล้อม ทิศทางและลม ทำเล และที่ทำมาหากินที่เหมาะสม

4) ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เกี่ยวกับสิ่งอุปโภคต่างๆ ครอบครัว ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับองค์ความรู้ ทักษะเกี่ยวกับความรู้ในการจัดหา จัดทำสิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน การจัดสร้างเครื่องมือสำหรับการประกอบอาชีพ การจัดสร้างยานพาหนะและเครื่องทุ่นแรง และการประดิษฐ์สิ่งอุปโภคบริโภคเพื่อสนองความเชื่อของบุคคล

5) ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เกี่ยวกับความบันเทิงใจ ครอบครัว ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับองค์ความรู้ ทักษะเกี่ยวกับการสร้างแบบแผนการเล่น วิธีการเล่นเครื่องเล่นต่างๆ กฎกติกา ข้อตกลง โอกาสในการเล่น การจัดหาและการประดิษฐ์เครื่องเล่นประกอบงานพิธีกรรมและเทศกาล และงานมหรสพต่างๆ

6) ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เกี่ยวกับการดูแลสุขภาพตนเอง ครอบครัว ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับองค์ความรู้ ทักษะเกี่ยวกับการตรวจ การวินิจฉัย การรักษาอาการเจ็บป่วยของร่างกาย การตั้งครุฑ การคัดสรรสมุนไพร การปรุงสมุนไพร การเก็บรักษาสมุนไพร และการรักษาด้วยวิธีการนวด ประคบ การรักษาด้วยน้ำมัน และคาถาอาคม

7) ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เกี่ยวกับจิตใจของบุคคล ครอบครัว ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับองค์ความรู้ ทักษะเกี่ยวกับสิ่งที่คนในท้องถิ่นสร้างความสุขและความสบายใจในการใช้ชีวิต และคลายความกังวลจากสิ่งที่ไม่สามารถกำหนด คาดการณ์ หยั่งรู้ล่วงหน้า โดยใช้วิธีการพยากรณ์ และการทำนายในเรื่องการกำหนดระเบียบของวัน เดือน ปีที่เหมาะสมและเป็นฤกษ์ดีสำหรับการทำกิจกรรมต่างๆ การทำนายฝัน การสะเดาเคราะห์ และการเสี่ยงทายในพิธีกรรมต่างๆ

โดยสรุป ภูมิปัญญาท้องถิ่นออกเป็น 4 แนวคิด ประกอบด้วย (1) ประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นจำแนกตามศาสตร์สาขาวิชา (2) ประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นจำแนกตามกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิต และ (3) ประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นจำแนกตามความเกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตของบุคคล และ (4) ประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นจำแนกตามความเกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตของบุคคล

4.5 บทบาทของบุคลากรในสถานศึกษาที่มีต่อการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการจัดการเรียนการสอน

ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ (2556, น. 48) กล่าวว่า การใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการจัดการเรียนการสอนเป็นแนวทางที่สถานศึกษาควรนำภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีความสำคัญทั้งภูมิปัญญาท้องถิ่นระดับชาติ และภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สถานศึกษาตั้งอยู่มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน โดยเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกปฏิบัติ ให้ทำได้ คิดเป็น และเรียนรู้จากสภาพแวดล้อม ที่ผู้เรียนสามารถถ่ายโอนไปใช้ในชีวิตจริง

ดังนั้น การนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนจึงมีความเกี่ยวข้องกับการปฏิบัติของผู้บริหารสถานศึกษา ผู้สอน และผู้เรียนในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ (1) ขั้นตอนการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการเรียนการสอน และ (2) บทบาทของบุคลากรในสถานศึกษาในการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

4.5.1 ขั้นตอนการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการเรียนการสอน

การคัดเลือกภูมิปัญญาท้องถิ่นสำหรับการจัดการเรียนการสอน บุคลากรในสถานศึกษาจำเป็นต้องคำนึงถึงความพร้อมด้านต่างๆ และร่วมมือกันปฏิบัติ ดังนี้

- 1) ผู้บริหารและครูสอนสำรวจ ค้นหาภูมิปัญญาท้องถิ่น ตลอดจนแหล่งที่มาของภูมิปัญญาท้องถิ่น ที่มีเนื้อหาเหมาะสมกับเนื้อหาวิชาในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ โดยการจัดทำแฟ้มข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นให้ชัดเจน
- 2) ผู้บริหารและครูสอนติดต่อวิทยากร ผู้รู้ ปราชญ์ชาวบ้าน หรือผู้ดูแลแหล่งที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น
- 3) ผู้สอนกำหนดแผนปฏิบัติงาน ปฏิทินการทำงาน ค่าใช้จ่ายในการดำเนินการ และการจัดทำข้อตกลงในการปฏิบัติงานของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องนำเสนอ ให้ผู้บริหารพิจารณา
- 4) ผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามข้อตกลงที่ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องได้ตกลงกันไว้ ทั้งภายในสถานศึกษาหรือนอกสถานศึกษา
- 5) ผู้บริหารและครูสอนติดตาม และสนับสนุนให้การดำเนินงานเป็นไปตามแผนที่กำหนดไว้
- 6) ผู้บริหารและครูสอนประเมินผลการปฏิบัติงานในด้านการดำเนินงานของผู้ที่เกี่ยวข้อง ความสำเร็จของการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ และการประเมินความรู้ที่ผู้เรียนได้รับ
- 7) ผู้บริหารและครูสอนเผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ผลการดำเนินงานให้ท้องถิ่นได้ทราบ

4.5.2 บทบาทของบุคลากรในสถานศึกษาในการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน

การนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน เป็นการนำองค์ความรู้ที่ได้รับจากภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างๆ ดังนั้น แนวทางการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้จึงต้องอาศัยความร่วมมือของทุกฝ่ายที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอน ประกอบด้วย (1) บทบาทของผู้บริหารสถานศึกษา (2) บทบาทของครูสอน และ (3) บทบาทของผู้เรียน ในการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการเรียนการสอนโดยมีรายละเอียด ดังนี้

1) บทบาทผู้บริหารสถานศึกษา

ผู้บริหารสถานศึกษามีบทบาทในการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ดังนี้

- (1) ผู้บริหารสถานศึกษาต้องทำใจให้กว้าง และยอมรับฟังความคิดเห็นของท้องถิ่น และไม่คิดว่าการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการเรียนการสอนเป็นภาระ และเป็นเรื่องเสียเวลาการเรียนการสอนในวิชาอื่นๆ
- (2) ผู้บริหารสถานศึกษาต้องกำหนดแผนการดำเนินงาน กำหนดกิจกรรมที่ต้องการให้ผู้เรียนปฏิบัติ และตรวจสอบ ติดตามการดำเนินงานให้เป็นไปตามแผน
- (3) ผู้บริหารสถานศึกษาต้องประสานงาน และชี้แจงความเข้าใจกับผู้สอน ผู้ปกครอง และคนในท้องถิ่นเกี่ยวกับความสำคัญและประโยชน์ของการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมา

ใช้ มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างโรงเรียนและท้องถิ่น จะทำให้การนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ ในการจัดการเรียนการสอนสอดคล้องกับหลักสูตร และความต้องการของท้องถิ่น

(4) ผู้บริหารสถานศึกษาควรจัดให้มีเครือข่ายในแต่ละภาค แต่ละกลุ่มในการแสวงหาความรู้ร่วมกัน แลกเปลี่ยนความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นร่วมกัน และแก้ไขปัญหาาร่วมกัน

(5) ผู้บริหารสถานศึกษาควรมีการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษา และแผนการสอนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการวิเคราะห์หลักสูตรแม่บทสู่ภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งทำให้สามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีเป้าหมายและสอดคล้องกับหลักการ จุดมุ่งหมายของหลักสูตรและแม่บทที่สอดคล้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ตรงกับความต้องการของผู้เรียนและท้องถิ่น โดยนำบุคคลในท้องถิ่นเข้ามามีส่วนร่วมในการนำทรัพยากรในท้องถิ่นมาใช้ประโยชน์ในการพัฒนาหลักสูตรมากที่สุด

2) บทบาทของผู้สอน

ผู้สอนมีบทบาทในการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ดังนี้

(1) ผู้สอนต้องศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่น พร้อมทั้งเก็บข้อมูลจากท้องถิ่น โดยการสังเกตคนในท้องถิ่น ผู้รู้ในท้องถิ่น ตลอดจนควรนำสิ่งที่อยู่รอบตัวผู้เรียนที่เอกลักษณ์ของท้องถิ่นมากำหนดไว้ในหลักสูตร เพื่อนำไปสู่การจัดการเรียนการสอน

(2) ผู้สอนควรศึกษาความรู้ของคนในท้องถิ่น ปรากฏชาวบ้าน พร้อมทั้งบูรณาการศาสตร์ของภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้ากับศาสตร์สากล โดยแนวทางการบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นกับหลักสูตรรายวิชา มีแนวทางดำเนินการ ดังนี้

(2.1) การกำหนดวัตถุประสงค์ เป็นการกำหนดทิศทางหรือเป้าหมายในการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างๆ ว่าจะให้ผู้เรียนมีความสามารถ หรือเจตคติในเรื่องใด การกำหนดวัตถุประสงค์โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น จึงเป็นการเชื่อมโยงหรือบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นให้เกิดขึ้นได้อย่างเป็นรูปธรรม

(2.2) การกำหนดเนื้อหา ศาสตร์ทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้เป็นศาสตร์สากล โดยมีรายละเอียดที่หลากหลายแตกต่างกันไป การเรียนการสอนส่วนมากจึงนิยมยกตัวอย่างเนื้อหา หรือเหตุการณ์ที่เป็นสากลตามที่เอกสาร ตำรากำหนดไว้ ผู้สอนสามารถนำภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้ามาใช้เป็นตัวอย่าง หรือรายกรณี เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาที่แปลกใหม่ แต่ยังคงได้เป้าประสงค์ตามวัตถุประสงค์การเรียนการสอนที่กำหนดไว้

(2.3) การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้ากับการเรียนการสอน เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้สอนและผู้เรียนได้คิด และทำกิจกรรมที่หลากหลายนอกเหนือจากการฟังและการเรียนรู้ในชั้นเรียน อาทิ การศึกษาภาคสนาม การทัศนศึกษา การปฏิบัติ การประดิษฐ์สิ่งที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นต้น โดยกิจกรรมที่ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นอาจเป็นเพียงส่วนหนึ่ง หรือทั้งกระบวนการเรียนการสอนในเนื้อหานั้นๆ

(2.4) การเลือกใช้สื่อการเรียนการสอน การนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้เป็นสื่อการสอน ครอบคลุมการใช้เป็นสื่อการสอนประเภทสื่อของจริง และสื่อกิจกรรมนอกสถานที่ โดยผู้สอนอาจใช้สิ่งที่มีอยู่รอบตัวผู้เรียนหรือในท้องถิ่นเข้ามาใช้เป็นสื่อการสอนประกอบการ

เรียนเนื้อหาวิชาต่างๆ โดยผู้สอนสามารถใช้สื่อการสอนที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นทั้งในชั้นนำ ชั้นสอน และชั้นสรุปบทเรียนตามดุลยพินิจของผู้สอน

(2.5) การวัดและการวัดและประเมินผล การวัดและการวัดและประเมินผลการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้ามาใช้ในการจัดการเรียนการสอนสามารถดำเนินการได้ทั้งในส่วนของเนื้อหา วิธีการ และความรู้ที่ผู้เรียนได้รับ โดยการวัดและการวัดและประเมินผลควรเปิดโอกาสให้ปราชญ์ชาวบ้าน ผู้รู้ ตลอดจนคนในท้องถิ่นเข้ามามีส่วนร่วมในการวัดและประเมินผลการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน

(3) ผู้สอนควรจัดการเรียนการสอนโดยนำภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยมีแนวทางการดำเนินการดังนี้

(3.1) ผู้สอนนำกิจกรรมและเนื้อหาที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน โดยสอดแทรกในเนื้อหาการสอน

(3.2) ผู้สอนเชิญเจ้าของภูมิปัญญา ได้แก่ ปราชญ์ชาวบ้าน หรือช่างฝีมือชาวบ้านเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอน

(3.3) ผู้สอนนำผู้เรียนออกไปศึกษานอกสถานกับปราชญ์ชาวบ้าน หรือแหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่ต้องการสอน

(3.4) ผู้สอนนำสื่อการสอนประเภทเอกสาร ตำรา เทปวีดิทัศน์ หรือเว็บไซต์ ที่มีผู้รวบรวมภูมิปัญญาท้องถิ่นไว้มาให้ผู้เรียนศึกษาผ่านสื่อการสอน

(4) ผู้สอนควรรหาโอกาสเพิ่มเติมความรู้ และศึกษาวิธีการบูรณาการศาสตร์ของภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้ากับศาสตร์สากลจากสถานศึกษาอื่นๆ ที่ดำเนินการแล้วประสบความสำเร็จ

(5) ผู้สอนควรพิจารณานำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้เป็นเนื้อหาการสอนในเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่มีโอกาส โดยการนำวิทยากร ปราชญ์ชาวบ้าน ผู้รู้ พระสงฆ์ แหล่งความรู้นอกสถานศึกษา ตลอดจนวัสดุ อุปกรณ์ที่สามารถใช้เพื่อสื่อการสอนประกอบการเรียนการสอนในเนื้อหาที่สามารถดำเนินการได้

(6) ผู้สอนควรจัดให้มีกระบวนการเรียนการสอนที่หลากหลาย และมีการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ ไม่ควรยึดแต่เนื้อหาสาระที่อยู่ในตำราเรียนเท่านั้น โดยเฉพาะหลักสูตรสถานศึกษาควรมีการจัดการเรียนการสอนเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่นที่สถานศึกษาตั้งอยู่

(7) ผู้สอนควรต่อยอดความรู้จากนำผลที่ได้จากการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการเรียนการสอน โดยการศึกษาวิจัยเพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่

3) บทบาทของผู้เรียน

ผู้เรียนมีบทบาทในการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ดังนี้

(1) ผู้เรียนควรให้ความร่วมมือในการจัดการเรียนการสอน โดยการปฏิบัติงานที่ผู้สอนมอบหมายให้ไปศึกษาเนื้อหาความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างจริงจัง ทั้งการเก็บข้อมูลด้วยการสอบถาม การสัมภาษณ์ หรือการเก็บข้อมูลในสถานที่จริง

(2) ผู้เรียนควรมีส่วนร่วมในการเสนอแหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ตนเองรู้จัก ทั้งจากคนในครอบครัว ชุมชนที่ตนเองอาศัยให้ผู้สอนและเพื่อนในชั้นเรียนทราบเพื่อเป็นทางเลือกในการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้ามาใช้ในการจัดการเรียนการสอน

(3) ผู้เรียนควรนำสิ่งที่ได้จากการเรียนการสอนไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน และมีส่วนร่วมในการถ่ายทอดให้กับครอบครัวทราบถึงผลที่ได้จากการศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อเป็นการเชื่อมโยงการเรียนการสอนเข้ากับการดำเนินชีวิตจริง และเป็นการสร้างความสัมพันธ์ และความเข้าใจที่ดีของคนในครอบครัว

โดยสรุป บทบาทของบุคลากรในสถานศึกษาที่มีต่อการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการจัดการเรียนการสอน แบ่งเป็นขั้นตอนการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการเรียนการสอนภูมิปัญญาท้องถิ่นสำหรับการเรียนการสอน และบทบาทของบุคลากรในสถานศึกษาในการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน

4.6 ปัญหาและอุปสรรคของภูมิปัญญาท้องถิ่น

ปัจจุบันสถานศึกษามีการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนมากขึ้น เนื่องจากกระแสสังคมมีการตื่นตัวในการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น และประชาสัมพันธ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านสื่อสารมวลชนมากขึ้น อย่างไรก็ตาม การนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนในการศึกษายังมีปัญหาและอุปสรรคแยกออกเป็น (1) ปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้นจากภูมิปัญญาท้องถิ่น และ (2) ปัญหาและอุปสรรคที่เกิดจากสถานศึกษา โดยมีรายละเอียด ดังนี้ (ทวีวัฒน์ วัฒนกุล เจริญ, 2556, น. 54)

4.6.1 ปัญหาและอุปสรรคที่เกิดจากภูมิปัญญาท้องถิ่น

ปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้นจากภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นปัญหาและอุปสรรคที่เกี่ยวข้อง (1) ปัญหาด้านเนื้อหาสาระของภูมิปัญญาท้องถิ่น (2) ปัญหาด้านการขาดแคลนผู้รู้ ผู้ถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น (3) ปัญหาด้านการขาดการให้ความสำคัญกับระบบความคิดของคนในท้องถิ่น (4) ปัญหาด้านระบบการจัดเก็บภูมิปัญญาท้องถิ่น (5) ปัญหาด้านการเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่น (6) ปัญหาด้านงบประมาณ และ (7) ปัญหาด้านการปลูกจิตสำนึกกับเยาวชนในท้องถิ่น โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1) ปัญหาด้านเนื้อหาสาระของภูมิปัญญาท้องถิ่น กล่าวคือ เนื้อหาสาระเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีในปัจจุบันแม้จะมีความหลากหลายตามศาสตร์ต่างๆ อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาเนื้อหาสาระของภูมิปัญญาท้องถิ่นบางเรื่อง ยังไม่สามารถตรวจสอบความถูกต้องตามหลักวิทยาศาสตร์ อาทิ ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับการพยากรณ์ ลางสังหรณ์ เป็นต้น ภูมิปัญญาท้องถิ่นบางเรื่องมีความเสี่ยงที่ก่อให้เกิดอันตรายต่อผู้ใช้ อาทิ ภูมิปัญญาที่เกี่ยวข้องกับการรักษาโรคร้ายแรงที่การแพทย์แผนปัจจุบัน ยังไม่สามารถรักษาได้ เป็นต้น ภูมิปัญญาท้องถิ่นบางเรื่องเป็นเรื่องเล่าที่ยากต่อการตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหาและประวัติศาสตร์ อาทิ เรื่องเล่า เรื่องเกร็ดความรู้ นิทาน ดังนั้น การพิจารณานำภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่นมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนจึงต้องมีการตรวจสอบความถูกต้องก่อนที่จะนำมาใช้ และถ่ายทอดให้กับผู้เรียน

2) ปัญหาด้านการขาดแคลนผู้รู้ หรือผู้ถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น กล่าวคือ ผู้ที่มีความรู้ในเรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่นส่วนมากเป็นผู้อาวุโสที่มีอายุมาก บางครั้งไม่สามารถมาถ่ายทอด

ความรู้กับผู้เรียนได้ บางเรื่องเกิดขึ้นเป็นระยะเวลาหลายชั่วอายุคน เป็นเรื่องเล่าต่อๆ กันมา ผู้รู้ผู้ถ่ายทอดในท้องถิ่นที่มีอายุมาก อาจจดจำรายละเอียดของเรื่องราวที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นได้ไม่ทั้งหมด ทำให้เนื้อหาสาระที่ได้ไม่ครบถ้วนตามความเป็นจริง รวมทั้งผู้รู้ในท้องถิ่นบางท่านมีความรู้ แต่ไม่มีทักษะการถ่ายทอด ทำให้การนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนทำได้ยาก

3) ปัญหาด้านการขาดการให้ความสำคัญกับระบบความคิดของคนในท้องถิ่น กล่าวคือ การศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่นของประเทศไทยส่วนมากให้ความสำคัญที่ตัวบุคคล กิจกรรม และสิ่งที่แสดงออกถึงภูมิปัญญาท้องถิ่น แต่ไม่ได้ให้ความสำคัญกับระบบความคิดของคนในท้องถิ่นที่เป็นเจ้าของภูมิปัญญานั้นๆ ผู้ศึกษาควรศึกษาถึงการสั่งสมภูมิปัญญาท้องถิ่น สภาพสังคม สภาพแวดล้อม เหตุและปัจจัยที่ก่อให้เกิดภูมิปัญญาท้องถิ่น ทำให้การนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการเรียนการสอนทำได้เพียงถ่ายทอดภูมิปัญญานั้นๆ โดยไม่ลงลึกถึงที่มาและเหตุที่ทำให้เกิดภูมิปัญญาท้องถิ่นที่นำมาใช้แต่อย่างใด

4) ปัญหาด้านระบบการจัดเก็บภูมิปัญญาท้องถิ่น กล่าวคือ ภูมิปัญญาท้องถิ่นมีการจัดเก็บและการถ่ายทอดหลากหลายรูปแบบ ได้แก่ มุขปาฐะ ไบลาณ ตำรา หนังสือ และผนังโบสถ์ แหล่งความรู้ต่างๆ ในท้องถิ่น ปัจจุบันมีการใช้เว็บไซต์ในการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น อย่างไรก็ตาม ภูมิปัญญาท้องถิ่นบางแห่งยังมีปัญหาเรื่องรวบรวม และจัดหมวดหมู่ภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างเป็นระบบ การจัดเก็บภูมิปัญญาท้องถิ่นส่วนมากจัดเก็บเฉพาะเรื่องที่สำคัญของท้องถิ่น ทำให้ภูมิปัญญาท้องถิ่นอื่นๆ สูญหายไป

5) ปัญหาด้านการเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่น กล่าวคือ การเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นส่วนมากเป็นการดำเนินการโดยนักวิชาการต่างๆ ที่เข้าไปเก็บรวบรวมภูมิปัญญาท้องถิ่นในแต่ละแห่ง ส่วนมากเป็นท้องถิ่นใหญ่ๆ ที่มีความสำคัญ หรือมีภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เป็นที่รู้จัก และเผยแพร่ด้วยสื่อสิ่งพิมพ์เป็นส่วนใหญ่ ทำให้การสืบค้น และการเผยแพร่สู่สาธารณะไม่เป็นรูปธรรมเท่าที่ควร

6) ปัญหาด้านงบประมาณ กล่าวคือ การอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นให้คงอยู่จำเป็นต้องใช้งบประมาณจำนวนมาก อาทิ การอนุรักษ์แหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่นประเภทสถานที่ทางประวัติศาสตร์ และสถานที่ทางศาสนาในท้องถิ่น หน่วยงานภาครัฐควรจัดสรรเงินงบประมาณในการดูแล หรือการขึ้นทะเบียนภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อให้การจัดสรรเงินงบประมาณ และการดูแลเป็นระบบ และมีมาตรฐานมากขึ้น

7) ปัญหาด้านการปลูกจิตสำนึกกับเยาวชนในท้องถิ่น กล่าวคือ ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีทำให้การเข้าถึงข่าวสาร และความรู้สมัยใหม่ครอบคลุมทั่วทั้งประเทศไทย เยาวชนในท้องถิ่นสามารถศึกษาเนื้อหาความรู้ทั้งในและต่างประเทศได้จากการสืบค้นเครือข่ายอินเทอร์เน็ต วัฒนธรรมสมัยใหม่ อาทิ การแต่งกาย การใช้ภาษามีการเปลี่ยนแปลง ทำให้เยาวชนที่อยู่ในท้องถิ่นให้ความสนใจกับภูมิปัญญาท้องถิ่นของตนเองลดน้อยลง การรับทราบองค์ความรู้จากภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นการจดจำ และปฏิบัติด้วยความเคยชิน หรือเป็นวิถีชีวิตที่พบเห็นอย่างต่อเนื่องเป็นระยะเวลาช้านาน แต่ขาดความรู้จริงในภูมิปัญญานั้นๆ

4.6.2 ปัญหาและอุปสรรคที่เกิดจากสถานศึกษา

ปัญหาและอุปสรรคที่เกิดจากสถานศึกษาเป็นปัญหาและอุปสรรคที่เกี่ยวข้องกับ (1) ปัญหาด้านขาดการบูรณาการเนื้อหาจากภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้ากับเนื้อหาของหลักสูตรแกนกลาง (2) ปัญหาด้านการจัดการเรียนการสอน (3) ปัญหาด้านผู้สอน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1) ปัญหาด้านขาดการบูรณาการเนื้อหาจากภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้ากับเนื้อหาของหลักสูตรแกนกลาง กล่าวคือ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการมีการกำหนดหลักสูตรแกนกลางที่จัดให้สถานศึกษาขั้นพื้นฐานทั้งประเทศใช้เป็นแบบแผนเดียวกัน ซึ่งเป็นศาสตร์ความรู้สากล ยังไม่ได้มีการบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้ามามีเป็นรูปธรรม การนำภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีความแตกต่างในแต่ละภูมิภาคของประเทศมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน จึงต้องคัดสรรภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สอดคล้องกับเนื้อหาของหลักสูตรแกนกลางอย่างแท้จริง ซึ่งบางท้องถิ่นไม่สามารถดำเนินการได้อย่างเป็นรูปธรรม

2) ปัญหาด้านการจัดการเรียนการสอน กล่าวคือ การจัดการเรียนการสอนในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้มีคาบเวลาเรียนในแต่ละสัปดาห์ที่ชัดเจน ผู้สอนต้องเร่งถ่ายทอดเนื้อหาสาระตามที่หลักสูตรกำหนดไว้ให้ทันตามเวลาที่กำหนด ดังนั้น การนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนอาจใช้เวลามากกว่าที่กำหนด ทำให้กระทบต่อเนื้อหาในเรื่องอื่นๆ และหากมีการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้เพียงส่วนหนึ่งหรือเรื่องใดเรื่องหนึ่งของหลักสูตร ทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นไม่มากเท่าที่ควร

3) ปัญหาด้านผู้สอน กล่าวคือ ผู้สอนมีความรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ตนเองสอน แต่ไม่มีความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นที่จะนำมาใช้ ทำให้การนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ต้องอาศัยผู้รู้จากท้องถิ่น ทำให้ผู้สอนต้องใช้เวลาในการเตรียมการ การประสานงาน และงบประมาณมากขึ้น และกระทบต่อเวลาที่จะใช้ในการเตรียมการสอนเนื้อหาของตนเอง

โดยสรุป ปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้นจากท้องถิ่นเป็นปัญหาและอุปสรรคที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาสาระของภูมิปัญญาท้องถิ่น ขาดแคลนผู้รู้ ผู้ถ่ายทอดในท้องถิ่น ขาดการให้ความสำคัญกับระบบความคิดของคนในท้องถิ่น ระบบการจัดเก็บภูมิปัญญาท้องถิ่น การเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่น งบประมาณ และการปลูกจิตสำนึกกับเยาวชนในท้องถิ่น ส่วนปัญหาและอุปสรรคที่เกิดจากสถานศึกษา คือ การบูรณาการเนื้อหาจากภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้ากับเนื้อหาของหลักสูตรแกนกลาง ปัญหาด้านการจัดการเรียนการสอน และปัญหาด้านผู้สอน

4.7 แนวโน้มของภูมิปัญญาท้องถิ่น

ปัจจุบันภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาชนได้ให้ความสนใจและตื่นตัวกับการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นมากขึ้น ทั้งในระดับชาติ และในระดับท้องถิ่น ทำให้พัฒนาการของศาสตร์ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นได้รับความสนใจมากขึ้นและมีแนวโน้มเชิงบวกที่จะเป็นศาสตร์ที่มีการนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานมากขึ้น โดยแนวโน้มของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ควรจะให้มีการดำเนินการมี 4 ประเด็น ประกอบด้วย (1) การจัดตั้งสภาภูมิปัญญาท้องถิ่น หรือ สถาบันแห่งชาติว่าด้วยภูมิปัญญาท้องถิ่นและการศึกษาไทย (2) การกำหนดเนื้อหาเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นในหลักสูตรแกนกลางในทุกระดับการศึกษา (3) การเพิ่มจำนวนแหล่งจัดแสดงและเผยแพร่ภูมิปัญญา

ท้องถิ่น และ (4) การให้ความสำคัญ และยกย่องเชิดชูเกียรติปราชญ์ชาวบ้าน ผู้รู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น และครูที่ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นทั้งในระดับชาติ และระดับท้องถิ่น โดยมีรายละเอียด ดังนี้ (ทวิวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ, 2556, น. 45)

1. การจัดตั้งสภาภูมิปัญญาท้องถิ่น หรือ สถาบันแห่งชาติว่าด้วยภูมิปัญญาท้องถิ่นและการศึกษาไทย

แนวโน้มการจัดตั้งสภาภูมิปัญญาท้องถิ่น หรือ สถาบันแห่งชาติว่าด้วยภูมิปัญญาท้องถิ่นและการศึกษาไทย กล่าวคือ ในปัจจุบันมีหน่วยงานต่างๆ ทั้งในรูปแบบของสมาคม ชมรม มูลนิธิ กลุ่มชาวบ้าน และบุคคลต่างๆ ทำการศึกษาเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นในมุมมองที่สนใจ มีการรวมกลุ่มกันเพื่อทำกิจกรรมต่างๆ โดยอิสระตามอัธยาศัย แนวโน้มในเรื่องนี้ ภาครัฐโดยหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทั้งกระทรวงศึกษาธิการ และกระทรวงวัฒนธรรมจะมีการรวบองค์กรเหล่านี้เข้าด้วยกัน เพื่อสร้างความเข้มแข็งและเป็นการร่วมกันศึกษาศาสตร์ด้านนี้ให้เป็นระบบระเบียบ มีแบบแผนมากขึ้น โดยอาจเป็นรูปขององค์กรอิสระที่ทำหน้าที่ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยเฉพาะ หรืออาจจัดตั้งหน่วยงาน เพื่อทำหน้าที่ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยเฉพาะโดยอยู่ภายใต้ของสภาวัฒนธรรมจังหวัด เป็นต้น

2. การกำหนดเนื้อหาเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นในหลักสูตรแกนกลางในทุกระดับการศึกษา

แนวโน้มการกำหนดเนื้อหาเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นในหลักสูตรแกนกลางในทุกระดับการศึกษา กล่าวคือ ปัจจุบันการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนเป็นการนำมาใช้ในส่วนของหลักสูตรของสถานศึกษา และการนำมาใช้ตามอัธยาศัยของผู้สอน โดยพิจารณาตามความเหมาะสม แนวโน้มในเรื่องนี้ กระทรวงศึกษาธิการจะมีการกำหนดให้การศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นเนื้อหาตามหลักสูตรแกนกลางที่ทุกสถานศึกษาต้องกำหนด และมีการรวบรวมภูมิปัญญาท้องถิ่นระดับชาติ และระดับท้องถิ่นเพื่อใช้เป็นเนื้อหาให้ผู้เรียนศึกษา

3. การเพิ่มจำนวนแหล่งจัดแสดงและเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่น

แนวโน้มการเพิ่มจำนวนแหล่งจัดแสดงและเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่น กล่าวคือ ปัจจุบันแหล่งความรู้ในท้องถิ่น อาทิ ศูนย์การเรียนรู้ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติทั้งในส่วนกลางและส่วนภูมิภาคเน้นการจัดแสดงโบราณวัตถุเป็นส่วนใหญ่ แนวโน้มในเรื่องนี้ แหล่งความรู้ประเภทต่างๆ ตลอดจนเว็บไซต์ที่เผยแพร่ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นจะมีมากขึ้น และเป็นข้อมูลที่ได้รับการยอมรับ และมีระบบการสืบค้นฐานข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สมบูรณ์และครอบคลุมทุกภูมิภาคของประเทศ เพื่อรองรับการนำไปใช้ในการจัดการศึกษาตามหลักสูตรแกนกลาง โดยมีเทคนิคการนำเสนอที่ใช้มีลติมีเดีย หรือสื่อสามมิติ เพื่อสร้างความสนใจมากขึ้น

4. การให้ความสำคัญ และยกย่องเชิดชูเกียรติปราชญ์ชาวบ้าน ผู้รู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น และครูที่ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นทั้งในระดับชาติ และระดับท้องถิ่น

แนวโน้มการให้ความสำคัญ และยกย่องเชิดชูเกียรติปราชญ์ชาวบ้าน ผู้รู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น และครูที่ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นทั้งในระดับชาติ และระดับท้องถิ่น กล่าวคือ ปัจจุบันมีการนับถือปราชญ์ชาวบ้าน ผู้รู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น และครูที่ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นอยู่จำนวนมาก แต่ไม่ได้ให้การยกย่องเชิดชูเกียรติ และนำไปใช้ในการเพิ่มวิทยฐานะ แนวโน้มในเรื่องนี้จะมีการให้ความสำคัญกับกลุ่มคนนี้มากขึ้น โดยปราชญ์ชาวบ้าน ผู้รู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นจะได้รับค่าตอบแทนที่ชัดเจน ครูที่ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการจัดการเรียนการสอน มีการทำวิจัยในชั้นเรียนจะได้รับการเพิ่มวิทยฐานะ การดำเนินการ

ดังกล่าวจะเป็นการเชิดชูเกียรติ และเพิ่มแรงจูงใจให้ปราชญ์ชาวบ้าน ผู้รู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น และครู มีการศึกษาและเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นมากขึ้น

โดยสรุป แนวโน้มของภูมิปัญญาท้องถิ่น คือ การจัดตั้งสภาภูมิปัญญาท้องถิ่น หรือ สถาบันแห่งชาติว่าด้วยภูมิปัญญาท้องถิ่นและการศึกษาไทย การกำหนดเนื้อหาเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นในหลักสูตรแกนกลางในทุกระดับการศึกษา การเพิ่มจำนวนแหล่งจัดแสดงและเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่น และการให้ความสำคัญ และยกย่องเชิดชูเกียรติปราชญ์ชาวบ้าน ผู้รู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่น และครูที่ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นทั้งในระดับชาติ และระดับท้องถิ่น

4.8 การถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น

สิ่งที่ถ่ายทอดจากบรรพบุรุษหรือที่เรียกว่า “มรดกวัฒนธรรมของหมู่บ้าน” เป็นประสบการณ์ และภูมิปัญญาที่คนรุ่นก่อนกลั่นกรองจากชีวิตเอาไว้ มีบุคคลหรือชาวบ้านรุ่นต่อมาสืบทอด และส่งผ่านให้กับชาวบ้านรุ่นหลัง โดยมีสถาบันต่างๆ เป็นแหล่งรวบรวมภูมิปัญญาเหล่านั้นไว้และมีวิธีการถ่ายทอดดังนี้

สามารถ จันทรสุรีย์ (2534, น. 88-94) ได้กล่าวถึงวิธีการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นว่า ชาวบ้านทุกหมู่เหล่าได้ใช้สติปัญญาของคนสั่งสมความรู้ประสบการณ์เพื่อการดำรงชีพมาโดยตลอด และยอมถ่ายทอดจากคนรุ่นหนึ่งไปสู่อีกคนหนึ่งตลอดมาด้วยวิธีการต่างๆ ที่แตกต่างกันไปตามสภาพแวดล้อมของแต่ละท้องถิ่นทั้งทางตรงและทางอ้อม โดยอาศัยศรัทธาทางศาสนา ความเชื่อถือผี สางต่างๆ รวมทั้งความเชื่อบรรพบุรุษเป็นพื้นฐานในการถ่ายทอดเรียนรู้สืบทอดกันมาจากบรรพบุรุษในอดีตถึงลูกหลานในปัจจุบัน ซึ่งพอจะจำแนกได้ ดังนี้

1. วิธีการถ่ายทอดภูมิปัญญาแก่เด็ก กล่าวคือ โดยทั่วไปเด็กมีความสนใจในช่วงเวลาสั้นในสิ่งที่ใกล้ตัว ได้แก่ การละเล่น การเล่านิทาน การลองทำ การเล่นปริศนาคำทาย เป็นต้น ซึ่งแตกต่างจากผู้ใหญ่ กิจกรรมการถ่ายทอดต้องง่าย ไม่ซับซ้อน สนุกสนาน และดึงดูดใจ วิธีการเหล่านี้เป็นการสร้างเสริมนิสัยและบุคลิกภาพที่สังคมปรารถนา ซึ่งส่วนใหญ่มุ่งเน้นจริยธรรมที่เป็นสิ่งที่ควรทำ และไม่ควรรู้

2. วิธีการถ่ายทอดภูมิปัญญาแก่ผู้ใหญ่ กล่าวคือ ผู้ใหญ่ถือว่าเป็นผู้ที่ผ่านประสบการณ์ต่างๆ มาพอสมควรแล้ว และเป็นวัยที่ทำงาน วิธีการถ่ายทอดทำได้หลายรูปแบบ เช่น วิธีการบอกเล่าโดยตรง หรือบอกเล่าโดยผ่านพิธีสู่ขวัญ พิธีกรรมทางศาสนา พิธีกรรมตามขนบธรรมเนียมประเพณีของท้องถิ่นต่างๆ ดังจะเห็นได้โดยทั่วไปในพิธีการแต่งงานของทุกท้องถิ่นจะมีขั้นตอนที่ผู้ใหญ่สอนคู่บ่าวสาวทุกครั้ง รวมทั้งการลงมือประกอบอาชีพตามบรรพบุรุษก็มีการถ่ายทอดเชื่อมโยงประสบการณ์มาโดยตลอด

จากแนวทางในการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นดังกล่าว ในปัจจุบัน การสื่อสารมวลชน การคมนาคม เทคโนโลยี ความเจริญก้าวหน้าทันสมัยและรวดเร็วก็มีการถ่ายทอดภูมิปัญญาผ่านทางสื่อมวลชนทุกสาขา ไม่ว่าจะเป็นหนังสือ เอกสาร สิ่งพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ และอื่นๆ จึงทำให้เกิดการเลือกสรร หรือไม่รับการถ่ายทอดด้วยรูปแบบที่หลากหลายออกไปมากมายที่สะดวกต่อผู้บริโภค

5. การนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา

การศึกษาเกี่ยวกับการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา ผู้วิจัยศึกษาวรรณกรรมด้านการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา ครอบคลุม (1) ข้อมูลพื้นฐานในการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา และ (2) แนวทางการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการพัฒนาหลักสูตร

5.1 ข้อมูลพื้นฐานในการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา

การที่โรงเรียนจะนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาให้เกิดประสิทธิภาพนั้นโรงเรียนจะต้องศึกษาข้อมูลพื้นฐานก่อนเพื่อให้ดำเนินการงานพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาเป็นไปอย่างถูกต้อง เหมาะสม และสอดคล้องกับความต้องการของท้องถิ่นอย่างแท้จริง โดยนักวิชาการได้กล่าวถึงข้อมูลพื้นฐานในการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาไว้ดังนี้

ใจทิพย์ เชื้อรัตนพงษ์ (2539) ได้กล่าวไว้ว่า ข้อมูลพื้นฐานที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาหลักสูตร และควรมีการศึกษาให้ชัดเจนก่อนการพัฒนา ซึ่งถือได้ว่าเป็นการวางแผนอย่างมียุทธศาสตร์ได้แก่

1. ศึกษาแนวโน้มของการพัฒนา เป็นการศึกษว่าท้องถิ่นนั้นๆ มีแนวโน้มของการพัฒนาไปในทิศทางใด เพื่อให้ท้องถิ่นมองเห็นช่องทางในการพัฒนาได้อย่างเหมาะสมกับภาวะที่อาจเกิดการเปลี่ยนแปลงในอนาคต

2. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสภาพปัญหาและความต้องการของชุมชนหรือท้องถิ่น เป็นการสำรวจความต้องการของผู้รับบริการในชุมชน ซึ่งได้แก่ นักเรียน ผู้ปกครอง พ่อค้า ประชาชน เป็นต้น ว่ามีความต้องการในเรื่องใด อย่างไร มากน้อยเพียงใด รวมทั้งการศึกษาสภาพของชุมชนในด้านต่างๆ เช่น การศึกษา เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม ประเพณี การประกอบอาชีพ ข้อมูลเหล่านี้จะเป็นประโยชน์ในการจัดทำหลักสูตรท้องถิ่นได้ตรงกับความเป็นไปได้ที่ควรจัดทำและตรงกับความต้องการที่แท้จริงของท้องถิ่น

3. ศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการของผู้เรียน เพื่อให้หลักสูตรที่พัฒนาขึ้นสอดคล้องกับการพัฒนาทางด้านร่างกาย สติปัญญา และจิตใจ รวมทั้งสอดคล้องกับความสนใจและความต้องการของผู้เรียน

4. ศึกษาสิ่งที่มีผลกระทบต่อการจัดการศึกษา เป็นการศึกษถึงสิ่งที่มีบทบาท มีอิทธิพลหรือมีผลกระทบต่อการจัดการศึกษา ทำให้ต้องจัดการศึกษาหรือการเรียนการสอนให้สอดคล้องหรือเป็นไปตามที่สิ่งเหล่านี้กำหนด ซึ่งได้แก่ แผนการศึกษาแห่งชาติ นโยบายการศึกษาทุกระดับ ปรัชญาการจัดการเรียนการสอน รวมถึงการศึกษาถึงหลักสูตรแม่บท เพื่อศึกษาถึงสภาพปัญหาของหลักสูตรเกี่ยวกับ ปรัชญา จุดหมาย หลักการ โครงสร้าง และการจัดการเรียนการสอน ทั้งนี้เพื่อดูทิศทางหรือแนวทางของการจัดการศึกษา และพิจารณาว่ามีส่วนใดของหลักสูตรที่เปิดโอกาสให้ท้องถิ่นเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดทำ

5. ศึกษาศักยภาพของโรงเรียน เป็นการศึกษาศภาพของโรงเรียนในด้านต่างๆ โดยเฉพาะลักษณะการบริหารงานของโรงเรียน ความร่วมมือของบุคลากรในโรงเรียน ความร่วมมือระหว่าง

โรงเรียนกับชุมชน เพื่อดูความพร้อมและข้อจำกัดของโรงเรียนว่ามีอยู่ในด้านใดบ้าง ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการพิจารณาและปฏิบัติได้ตรงกับความพร้อมของโรงเรียน

สำนักงานการประถมศึกษาแห่งชาติ (2541) กล่าวถึงข้อมูลพื้นฐานว่าประกอบด้วยกิจกรรมสำคัญดังต่อไปนี้

1. การศึกษาแนวโน้มของการพัฒนา เป็นการศึกษาสภาพของสังคมที่โรงเรียนนั้นๆ ตั้งอยู่ว่า มีแนวโน้มของการพัฒนาไปในทิศทางใด ผลที่ได้จากการติดตามขั้นตอนนี้ ช่วยทำให้โรงเรียนมองเห็นแนวทางของการที่จะลงมือพัฒนาในเรื่องใดเรื่องหนึ่งให้สอดคล้องกับแนวโน้มของการพัฒนา ขณะเดียวกันผลจากการศึกษา ก็จะทำให้โรงเรียนทราบถึงข้อจำกัดต่างๆ ซึ่งอาจเป็นอุปสรรคต่อการลงมือพัฒนาได้เช่นกัน

ขั้นตอนของการวิเคราะห์เพื่อหาแนวโน้มของการพัฒนา มีขั้นตอนการดำเนินการดังนี้

1.1 รวบรวมข้อมูลด้านต่างๆ ของชุมชน เช่น ด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม การศึกษา ประชากร สิ่งแวดล้อม คมนาคม การสื่อสาร จากแหล่งข้อมูลเกี่ยวข้องซึ่งอาจ ได้แก่ ศูนย์สารสนเทศทางการศึกษา หน่วยงานต่างๆ ทั้งของรัฐบาล เอกชน ผู้ทรงคุณวุฒิในแต่ละสาขาวิชา หรืออาจดำเนินการศึกษาเองก็ได้

1.2 ศึกษาวิเคราะห์และประมวลข้อมูล ให้เป็นข้อมูลเชิงคุณภาพ และสรุปภาพแนวโน้มของแต่ละด้านว่าเป็นอย่างไร และในแต่ละด้านนั้นมีอะไรที่เป็นลักษณะเด่นและลักษณะด้อย

1.3 สรุปภาพแนวโน้มของการพัฒนาชุมชนว่า จะเป็นไปในทิศทางใดพร้อมทั้งระบุโอกาสและข้อจำกัดที่มีอยู่ของชุมชนด้วย

2. การศึกษาความต้องการของท้องถิ่น เป็นการศึกษาหรือสำรวจความต้องการของผู้รับบริการในชุมชนที่สถานศึกษาตั้งอยู่ ซึ่งได้แก่ นักเรียน ผู้ปกครอง ประชาชน เป็นต้น ว่ามีความต้องการในเรื่องใด อย่างไร ผลที่ได้จากการศึกษาตามขั้นตอนนี้ โรงเรียนจะนำมาใช้เป็นแนวทางในการกำหนดงานพัฒนาหลักสูตรให้สอดคล้องกับความต้องการของชุมชน

การศึกษาหรือสำรวจความต้องการของชุมชน มีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

2.1 พิจารณากำหนดองค์ประกอบต่างๆ ที่ต้องการศึกษาหรือสำรวจ เช่น ด้านการศึกษา เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม

2.2 พิจารณากำหนดกลุ่มเป้าหมาย ประชากรที่จะใช้ในการศึกษาหรือสำรวจ ซึ่งได้แก่ ผู้ปกครอง ประชาชน นักเรียน

2.3 พิจารณากำหนดวิธีการและเครื่องมือที่จะใช้ในการศึกษา/สำรวจ เช่น วิธีศึกษา ได้แก่ วิธีการทางตรง วิธีการทางอ้อม เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ แบบสังเกต เป็นต้น

2.4 สร้างเครื่องมือสำหรับศึกษา/สำรวจ ตามที่กำหนดไว้ในข้อ 2.3

2.5 เก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งอาจเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองก็ได้ ตามความเหมาะสม

2.6 วิเคราะห์ข้อมูล

2.7 สรุปข้อมูลตามความต้องการของชุมชน อาจเรียงลำดับตามความต้องการจำเป็น/ความสำคัญก็ได้

3. การศึกษาถึงสิ่งที่มีผลกระทบต่อการจัดการศึกษา เป็นการศึกษาถึงสิ่งที่มีบทบาทมีอิทธิพลหรือมีผลที่กระทบต่อการจัดการศึกษาของสถานศึกษา ทำให้สถานศึกษาต้องจัดการศึกษาให้สอดคล้องหรือเป็นไปตามกำหนดไว้ ซึ่งได้แก่ แผนการศึกษาแห่งชาติ นโยบายทั้งในระดับกรมต้นสังกัด กลุ่มโรงเรียนและระดับโรงเรียน ปรัชญาการจัดการเรียนการสอน เป็นต้น ผลที่ได้จากการศึกษาสิ่งเหล่านั้นทำให้โรงเรียนทราบถึงทิศทางหรือแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่ควรจะเป็นของสถานศึกษาต่างๆ

การศึกษาสิ่งที่มีผลกระทบต่อการจัดการศึกษา มีขั้นตอนดังนี้

3.1 พิจารณากำหนดถึงสิ่งที่มีอิทธิพล หรือเป็นเงื่อนไขที่จะทำให้สถานศึกษาต้องจัดการศึกษาให้เป็นไปได้ หรือสอดคล้องกับที่ได้ระบุไว้

3.2 ศึกษาข้อมูลที่กำหนดไว้ในข้อ 3.1 อย่างละเอียด

3.3 วิเคราะห์และสรุปผลการศึกษาข้อมูลแต่ละด้าน ว่ามีผลหรือเงื่อนไขทำให้สถานศึกษาต้องปฏิบัติ หรือดำเนินงานในเรื่องอะไร อย่างไรบ้าง

3.4 วิเคราะห์สรุปผลที่ได้จากการสรุปของแต่ละระดับในข้อ 3.3 ว่าจากข้อสรุปที่ได้ทั้งหมดนั้น มีเรื่องอะไรบ้างที่มีความสำคัญ และมีความจำเป็นมากที่สุดที่สถานศึกษาจะต้องดำเนินการภายในช่วงระยะเวลาดังกล่าว แล้วนำมาเขียนเป็นแนวดำเนินการ

4. การศึกษาศักยภาพของโรงเรียน เป็นการศึกษาถึงสภาพของโรงเรียนในด้านต่างๆ เช่น ด้านการบริหารวิชาการบุคคล ทรัพยากร วัสดุอุปกรณ์ ว่ามีความพร้อมมากน้อยเพียงใด ผลของการศึกษาตามขั้นนี้ จะทำให้ท้องถิ่นได้ทราบถึงความพร้อม ไม่พร้อม หรือจุดเด่น จุดด้อยในด้านต่างๆ ของสถานศึกษา

การศึกษาศักยภาพของโรงเรียน มีขั้นตอนดังนี้

4.1 ศึกษาสภาพของโรงเรียนด้านต่างๆ เช่น บุคลากร การบริหารวัสดุ อุปกรณ์ ความร่วมมือระหว่างบุคลากรในโรงเรียน ความร่วมมือระหว่างโรงเรียนกับชุมชน/ท้องถิ่น

4.2 วิเคราะห์ข้อมูลด้านต่างๆ ของโรงเรียนที่มีอยู่ว่า ในแต่ละด้านนั้นมีความพร้อมมากน้อยเพียงใด แล้วสรุปว่ามีอะไรที่ถือว่าเป็น จุดเด่น จุดด้อย ในแต่ละด้านออกมาเป็นศักยภาพของโรงเรียน โดยจัดเรียงลำดับตามขีดความพร้อมที่มีอยู่

4.3 วิเคราะห์สรุปภาพรวมจากจุดเด่น จุดด้อย ในแต่ละด้านออกมาเป็นศักยภาพของโรงเรียน โดยจัดเรียงลำดับตามขีดความพร้อมที่มีอยู่

จากภาพรวมที่เป็นจุดเด่นของโรงเรียน ทำให้โรงเรียนสามารถนำไปใช้เป็นองค์ประกอบในการตัดสินใจ เลือกแนวปฏิบัติในการพัฒนาให้สอดคล้องกับศักยภาพของโรงเรียนทำให้งานมีโอกาสสำเร็จสูง

เมื่อโรงเรียนศึกษาข้อมูลพื้นฐานแล้ว โรงเรียนควรมีการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างโรงเรียนกับชุมชน/ท้องถิ่นที่โรงเรียนตั้งอยู่ด้วย เพื่อจะได้นำภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีอยู่มาใช้ในการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาให้เกิดประโยชน์สูงสุด

โดยสรุป เมื่อโรงเรียนศึกษาข้อมูลพื้นฐานและสร้างสัมพันธ์อันดีกับชุมชนแล้ว โรงเรียนก็จะสามารถศึกษา รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีอยู่ในชุมชนท้องถิ่นและสามารถนำมาใช้ในการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาให้เกิดประโยชน์ได้ เพราะในการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษานั้น

ได้กำหนดให้โรงเรียนนำภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีอยู่ในชุมชน/ท้องถิ่นมาใช้ในการพัฒนาหลักสูตรของตนเอง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับการกำหนดวิสัยทัศน์ การกำหนดสาระการเรียนรู้รายปี/รายภาค การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน การจัดทำคำอธิบายรายวิชา การจัดทำหน่วย การเรียนรู้ การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์จากการเรียนรู้จากท้องถิ่นของตน เป็นการเชื่อมโยงระหว่างการเรียนกับชีวิตจริงและการทำงาน รวมทั้งปลูกฝังให้ผู้เรียนมีความรักและความผูกพันกับท้องถิ่นของตน อีกทั้งภูมิปัญญาท้องถิ่นยังถือเป็นแหล่งความรู้ของชุมชนรวบรวมศาสตร์สาขาต่างๆ เป็นความรู้ที่ควรได้รับการเผยแพร่ เพื่อสร้างความภูมิใจในท้องถิ่นนั้นๆ โดยการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษานั้น

5.2 แนวทางการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการพัฒนาหลักสูตร

นิคม ชมภูหอง (2542) ได้กล่าวถึงแนวทางการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการพัฒนาหลักสูตรไว้ดังนี้

1. การวิเคราะห์หลักสูตรแม่บทสู่ภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งจะทำให้สามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีเป้าหมายสอดคล้องกับหลักการ จุดมุ่งหมายของหลักสูตรแม่บทและสอดคล้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ตรงกับความต้องการของผู้เรียนและท้องถิ่น โดยนำบุคคลในท้องถิ่นเข้ามามีส่วนร่วมมีการนำทรัพยากรในท้องถิ่นมาใช้ประโยชน์ในการพัฒนาหลักสูตรมากที่สุด

2. การจัดทำแฟ้มข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งมีกระบวนการในการดำเนินงานคือ (1) การรวบรวมข้อมูลท้องถิ่นโดยการสอบถาม สัมภาษณ์ผู้รู้ในท้องถิ่น หรือผู้นำชุมชน กรรมการโรงเรียนและผู้ปกครอง (2) การเสาะหาผู้รู้ในท้องถิ่น โดยครูเข้าเยี่ยมผู้ปกครอง สอบถามนักเรียน สอบถามผู้นำชุมชนหรือจากคำบอกเล่าต่อๆ กันมาของผู้รู้ (3) การติดต่อประสานงาน ทำได้โดยครูติดต่อผู้รู้โดยตรงหรือจะใช้การติดต่อแบบไม่เป็นทางการก่อนแล้วจึงทำหนังสือเชิญเข้าร่วมในการพัฒนาหลักสูตร และ (4) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยการเชิญผู้รู้ในท้องถิ่นมาเป็นวิทยากรหรือนำกิจกรรมภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนก็ได้

3. แนวทางการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีวิธีการดังนี้

3.1 โรงเรียนเป็นผู้นำกิจกรรมเนื้อหาสาระที่เป็นภูมิปัญญาชาวบ้านไปใช้ในการพัฒนาหลักสูตรขึ้นในโรงเรียน โดยคัดเลือกเนื้อหาให้สอดคล้องกับความต้องการของท้องถิ่น

3.2 โรงเรียนเชิญเจ้าของภูมิปัญญา ได้แก่ ปราชญ์ชาวบ้าน หรือช่างฝีมือชาวบ้าน เข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอน

3.3 การนำสิ่งที่ป็นองค์ความรู้ในท้องถิ่นมาจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนออกไปสำรวจข้อมูล แล้วนำมาจัดการเรียนการสอน ครูผู้สอนนำความรู้ที่มีอยู่ในท้องถิ่นมาสอดแทรกในเนื้อหาวิชา และการจัดเป็นพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น

3.4 การจัดกิจกรรมเพื่อนำภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้ ครูผู้สอนสามารถดำเนินกิจกรรม เพื่อนำภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้ดังนี้

3.4.1 การพัฒนาหลักสูตรร่วมกับผู้รู้ในท้องถิ่น หรือปราชญ์ชาวบ้าน

3.4.2 การให้นักเรียนไปฝึกงานที่บ้านของผู้รู้ หรือสถานประกอบการในท้องถิ่น

3.4.3 การเชิญผู้รู้ในท้องถิ่นมาร่วมสอนในโรงเรียน

3.4.4 การนำสิ่งที่เป็นความรู้เฉพาะเรื่อง มาสอดแทรกในเนื้อหาวิชาที่สอน แล้วจัดกิจกรรมการเรียนการสอน สื่อ และวิธีการวัดผล ประเมินผล ตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้

3.4.5 ครู และนักเรียน สำรวจข้อมูลในท้องถิ่นแล้วนำมากำหนดจัดกิจกรรมการเรียนรู้อารมณ์ร่วมกันในโรงเรียน

3.4.6 การจัดพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น จัดขึ้นเพื่ออนุรักษ์มรดก วัฒนธรรม และภูมิปัญญาชาวบ้าน เพื่อให้นักเรียนได้ศึกษา ครูและนักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดทำ แล้วครูจัดกระบวนการเรียนรู้จากพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น ให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่ป็นองค์ความรู้ของท้องถิ่นกับวิทยาการสมัยใหม่

3.4.7 ครูเขียนแผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และมีการวัดผล ประเมินผลตามสภาพที่แท้จริง

โดยสรุป ผู้บริหาร และครูผู้สอน ซึ่งเป็นผู้ใช้หลักสูตรสถานศึกษา สามารถพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาให้เหมาะสมกับสภาพ ความต้องการของท้องถิ่น และสอดคล้องกับพัฒนาการ ความสนใจของผู้เรียนได้ โดยการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา และการจัดการเรียนรู้ ครูอาจเชิญผู้รู้ในท้องถิ่นมาร่วม การนำนักเรียนไปศึกษาในแหล่งความรู้ของชุมชนครูและนักเรียนศึกษาเกี่ยวกับองค์ความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น แล้วนำมาสอดแทรกในเนื้อหา กำหนดเป็นกิจกรรมการเรียนรู้อารมณ์ หรือใช้เป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้ก็ได้

6. ข้อมูลการจัดการศึกษาของสถานศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

ข้อมูลการจัดการศึกษาของสถานศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างครอบคลุม 8 จังหวัด โดยแบ่งตามพื้นที่กลุ่มจังหวัดภาคกลางตอนล่าง 1 หรือ เขตตรวจราชการที่ 4 ประกอบด้วยจังหวัดราชบุรี กาญจนบุรี นครปฐม สุพรรณบุรี และกลุ่มจังหวัดภาคกลางตอนล่าง 2 หรือ เขตตรวจราชการที่ 5 ประกอบด้วยจังหวัดประจวบคีรีขันธ์ เพชรบุรี สมุทรสงคราม และสมุทรสาคร โดยมีข้อมูลการจัดการศึกษาของสถานศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างทั้ง 2 เขตดังนี้ (สำนักงานศึกษาธิการภาค 6, 2558, น. 38 – 48)

ตารางที่ 2.5 จำนวนสถานศึกษา ห้องเรียน นักเรียน/นักศึกษา และครู/อาจารย์ ปีการศึกษา 2557 จำแนกตามสังกัด และประเภทการจัดการศึกษาในภาพรวมของ ศธภ.6

สังกัด/ประเภท การจัดการศึกษา	สถานศึกษา (แห่ง)	ห้องเรียน (ห้อง)	นร. / นศ. (คน)	ครู/อาจารย์ (คน)
กระทรวงศึกษาธิการ	2,538	34,306	956,261	55,160
สำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐาน	2,219	26,426	610,665	41,736
-ประเภทสามัญศึกษา	2,205	26,376	609,377	41,736
-ประเภทอาชีวศึกษา	14	50	1,288	จัดการศึกษา ร่วมกับ สอศ.

สังกัด/ประเภท การจัดการศึกษา	สถานศึกษา (แห่ง)	ห้องเรียน (ห้อง)	นร. / นศ. (คน)	ครู/อาจารย์ (คน)
สำนักบริหารงานคณะกรรมการ ส่งเสริมการศึกษาเอกชน	241	6,004	176,650	7,894
-ประเภทสามัญศึกษา	220	5,587	166,372	7,453
-ประเภทอาชีวศึกษา	21	417	10,278	441
สำนักงานคณะกรรมการการ อาชีวศึกษา	42	1,775	52,972	2,749
สำนักงานคณะกรรมการการ อุดมศึกษา	35	71	115,257	2,705
-มหาวิทยาลัย	29	0	110,469	2,565
-โรงเรียนสาธิต	6	71	4,788	140
องค์กรในกำกับ: โรงเรียนมหิดล วิทยานุสรณ์	1	30	717	76
กระทรวงอื่น	163	2,102	77,577	4,140
สำนักงานพระพุทธศาสนา แห่งชาติ	8	49	565	184
สถาบันการพลศึกษา	3	22	3,667	254
-โรงเรียนกีฬา	1	22	715	95
-สถาบันการพลศึกษา	2	0	2,952	159
กรมส่งเสริมการปกครองส่วน ท้องถิ่น	119	1,820	64,917	2,970
-ประเภทสามัญศึกษา	117	1,752	64,086	2,893
-ประเภทอาชีวศึกษา	2	68	831	77
สำนักงานตำรวจแห่งชาติ	25	181	5,108	310
-โรงเรียนนายร้อยตำรวจ	1	0	1,129	98
-โรงเรียนตำรวจตระเวน ชายแดน	24	181	3,979	212
สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์	3	30	945	234
-ประเภทสามัญศึกษา	0	14	299	0
-ประเภทอาชีวศึกษา	2	16	430	0
-ระดับอุดม	1	0	216	0
สำนักงานปลัดกระทรวง สาธารณสุข (อุดมศึกษา)	5	0	2,375	188
-ประเภทอาชีวศึกษา	0	0	54	0

สังกัด/ประเภท การจัดการศึกษา	สถานศึกษา (แห่ง)	ห้องเรียน (ห้อง)	นร. / นศ. (คน)	ครู/อาจารย์ (คน)
-ระดับอุดม	5	0	2,321	188
ภาพรวม ศธภ.6	2,701	36,408	1,033,838	59,300

จากตารางที่ 2.5 สถานศึกษาในภาพรวม ศธภ.6 ปีการศึกษา 2557 มีจำนวนทั้งสิ้น 2,701 แห่ง จำแนกเป็นสถานศึกษาสังกัดกระทรวงศึกษาธิการ จำนวน 2,538 แห่ง และกระทรวงอื่นจำนวน 163 แห่ง

เมื่อพิจารณาจำนวนสถานศึกษาสังกัดกระทรวงศึกษาธิการเป็นรายสังกัด เรียงลำดับได้ดังนี้ สถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2,219) สำนักงานบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน (241) สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา (42) สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (35) และองค์กรในกำกับ: โรงเรียนมหิตลิวทยาานุสรณ์ (1) เมื่อพิจารณาจำนวนสถานศึกษาสังกัดกระทรวงอื่นเป็นรายสังกัด เรียงลำดับได้ดังนี้ สถานศึกษาสังกัดกรมส่งเสริมการปกครองส่วนท้องถิ่น (119) สำนักงานตำรวจแห่งชาติ (25) สำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ (8) สำนักงานปลัดกระทรวงสาธารณสุข (5) สถาบันการพลศึกษา (3) และสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ (3)

ห้องเรียน ภาพรวม ศธภ.6 มีจำนวนทั้งสิ้น 36,408 ห้อง จำแนกเป็นห้องเรียนสังกัดกระทรวงศึกษาธิการ จำนวน 34,306 ห้อง และกระทรวงอื่น จำนวน 2,102 ห้อง เมื่อพิจารณาจำนวนห้องเรียนสังกัดกระทรวงศึกษาธิการเป็นรายสังกัดเรียงลำดับได้ดังนี้ ห้องเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (26,426) สำนักงานบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน (6,004) สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา (1,775) สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (71) และองค์กรในกำกับ: โรงเรียนมหิตลิวทยาานุสรณ์ (30) ห้อง เมื่อพิจารณาจำนวนห้องเรียนสังกัดกระทรวงอื่นเป็นรายสังกัดเรียงลำดับได้ดังนี้ ห้องเรียนสังกัดกรมส่งเสริมการปกครองส่วนท้องถิ่น (1,820) สำนักงานตำรวจแห่งชาติ (181) สำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ (49) สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ (30) และสถาบันการพลศึกษา (22)

นักเรียน ภาพรวม ศธภ.6 มีจำนวนทั้งสิ้น 1,033,838 คน จำแนกเป็นนักเรียนสังกัดกระทรวงศึกษาธิการ จำนวน 956,261 คน และกระทรวงอื่นจำนวน 77,577 คน เมื่อพิจารณาจำนวนนักเรียนสังกัดกระทรวงศึกษาธิการเป็นรายสังกัด เรียงลำดับได้ดังนี้ นักเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (610,665) สำนักงานบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน (176,650) สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (115,257) สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา (52,972) และองค์กรในกำกับ: โรงเรียนมหิตลิวทยาานุสรณ์ (717) เมื่อพิจารณาจำนวนนักเรียนสังกัดกระทรวงอื่นเป็นรายสังกัด พบว่า นักเรียนสังกัดกรมส่งเสริมการปกครองส่วนท้องถิ่น (64,917) สำนักงานตำรวจแห่งชาติ (5,108) สถาบันการพลศึกษา (3,667) สำนักงานปลัดกระทรวงสาธารณสุข (2,375) สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ (945) และสำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ (565)

ครู/อาจารย์ ภาพรวม ศธภ.6 มีจำนวนทั้งสิ้น 59,141 คน จำแนกเป็นครู/อาจารย์ สังกัดกระทรวงศึกษาธิการ จำนวน 55,004 คน และกระทรวงอื่นจำนวน 4,137 คน เมื่อพิจารณาจำนวน

ครู/อาจารย์ สังกัดกระทรวงศึกษาธิการเป็นรายสังกัด เรียงลำดับได้ดังนี้ ครู/อาจารย์ สังกัด สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (41,580) สำนักบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน (7,894) สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา (2,749) สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (2,705) และองค์กรในกำกับ: โรงเรียนนวมิตลวิทยานุสรณ์ (76) เมื่อพิจารณาจำนวนครู/อาจารย์ สังกัดกระทรวงอื่นเป็นรายสังกัด เรียงลำดับได้ดังนี้ ครู/อาจารย์ สังกัดกรมส่งเสริมการปกครองส่วนท้องถิ่น (2,970) สำนักงานตำรวจแห่งชาติ (310) สถาบันการพลศึกษา (254) สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ (234) สำนักงานปลัดกระทรวงสาธารณสุข (189) และสำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ (180)

ตารางที่ 2.6 จำนวนสถานศึกษา ห้องเรียน นักเรียน/นักศึกษา และครู/อาจารย์ ปีการศึกษา 2557 จำแนกตามสังกัด และประเภทการจัดการศึกษา กลุ่มจังหวัดภาคกลางตอนล่าง 1 (เขตตรวจราชการที่ 4)

สังกัด/ประเภท การจัดการศึกษา	สถานศึกษา (แห่ง)	ห้องเรียน (ห้อง)	นร. / นศ. (คน)	ครู/อาจารย์ (คน)
กระทรวงศึกษาธิการ	1,739	23,034	663,679	41,238
สำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐาน	1,537	18,241	423,522	32,588
-ประเภทสามัญศึกษา	1,526	18,200	422,413	0
-ประเภทอาชีวศึกษา	11	41	1,109	จัดการศึกษา ร่วมกับ สอศ.
สำนักบริหารงานคณะกรรมการ ส่งเสริมการศึกษาเอกชน	149	3,668	116,805	5,089
-ประเภทสามัญศึกษา	132	3,348	108,572	4,775
-ประเภทอาชีวศึกษา	17	320	8,233	314
สำนักงานคณะกรรมการการ อาชีวศึกษา	25	1,024	32,381	1,607
สำนักงานคณะกรรมการการ อุดมศึกษา	27	71	90,254	1,878
-มหาวิทยาลัย	22	0	85,669	1,738
-โรงเรียนสาธิต	5	71	4,585	140
องค์กรในกำกับ: โรงเรียนนวมิตล วิทยานุสรณ์	1	30	717	76
กระทรวงอื่น	86	1,086	41,336	2,325
สำนักงานพระพุทธศาสนา แห่งชาติ	5	43	514	172
สถาบันการพลศึกษา	2	22	2,942	158

สังกัด/ประเภท การจัดการศึกษา	สถานศึกษา (แห่ง)	ห้องเรียน (ห้อง)	นร. / นศ. (คน)	ครู/อาจารย์ (คน)
-โรงเรียนกีฬา	1	22	715	95
-สถาบันการพลศึกษา	1	0	2,227	63
กรมส่งเสริมการปกครองส่วน ท้องถิ่น	57	899	31,355	1,430
-ประเภทสามัญศึกษา	56	864	30,659	1,373
-ประเภทอาชีวศึกษา	1	35	696	57
สำนักงานตำรวจแห่งชาติ	15	92	3,590	201
-โรงเรียนนายร้อยตำรวจ	1	0	1,129	98
-โรงเรียนตำรวจตระเวน ชายแดน	14	92	2,461	103
สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์	3	30	945	234
-ประเภทสามัญศึกษา	0	14	299	0
-ประเภทอาชีวศึกษา	2	16	430	0
-ระดับอุดม	1	0	216	0
สำนักงานปลัดกระทรวง สาธารณสุข (อุดมศึกษา)	4	0	1,990	130
-ประเภทอาชีวศึกษา	0	0	54	0
-ระดับอุดม	4	0	1,936	130
รวม	1,825	24,120	705,015	43,563

จากตารางที่ 2.6 สถานศึกษาในภาพรวมกลุ่มจังหวัดภาคกลางตอนล่าง 1 (เขตตรวจราชการที่ 4) ปีการศึกษา 2557 มีจำนวนทั้งสิ้น 1,825 แห่ง จำแนกเป็นสถานศึกษาสังกัดกระทรวงศึกษาธิการจำนวน 1,739 แห่ง และกระทรวงอื่นจำนวน 86 แห่ง

เมื่อพิจารณาจำนวนสถานศึกษาสังกัดกระทรวงศึกษาธิการเป็นรายสังกัด เรียงลำดับได้ดังนี้ สถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (1,537) สำนักบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน (149) สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (27) สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา (25) และองค์กรในกำกับ: โรงเรียนมหิตลวิทยาลัยานุสรณ์ (1) เมื่อพิจารณาจำนวนสถานศึกษาสังกัดกระทรวงอื่นเป็นรายสังกัด เรียงลำดับได้ดังนี้ สถานศึกษาสังกัดกรมส่งเสริมการปกครองส่วนท้องถิ่น (57) สำนักงานตำรวจแห่งชาติ (15) สำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ (5) สำนักงานปลัดกระทรวงสาธารณสุข (4) สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ (3) และสถาบันการพลศึกษา (2)

ห้องเรียน มีจำนวนทั้งสิ้น 24,120 ห้อง จำแนกเป็นห้องเรียนสังกัดกระทรวงศึกษาธิการจำนวน 23,034 ห้อง และกระทรวงอื่น จำนวน 1,086 ห้อง เมื่อพิจารณาจำนวนห้องเรียน เรียงลำดับได้ดังนี้ ห้องเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (18,241) สำนักบริหารงาน

คณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน (3,668) สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา (1,024) สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (71) และองค์กรในกำกับ: โรงเรียนมหิตลวิทย์ยานุสรณ์ (30) เมื่อพิจารณาจำนวนห้องเรียนสังกัดกระทรวงอื่นเป็นรายสังกัดเรียงลำดับได้ดังนี้ ห้องเรียนสังกัด กรมส่งเสริมการปกครองส่วนท้องถิ่น (899) สำนักงานตำรวจแห่งชาติ (92) สำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ (43) สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ (30) และสถาบันการพลศึกษา (22)

นักเรียน มีจำนวนทั้งสิ้น 705,015 คน จำแนกเป็นนักเรียนสังกัดกระทรวงศึกษาธิการ จำนวน 663,679 คน และกระทรวงอื่นจำนวน 41,336 คน เมื่อพิจารณาจำนวนนักเรียนสังกัด กระทรวงศึกษาธิการเป็นรายสังกัด เรียงลำดับได้ดังนี้ นักเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (423,522) สำนักบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน (116,805) สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (90,254) สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา (32,381) และองค์กรในกำกับ: โรงเรียนมหิตลวิทย์ยานุสรณ์ (717) เมื่อพิจารณาจำนวนนักเรียนสังกัดกระทรวงอื่นเป็นรายสังกัด เรียงลำดับได้ดังนี้ นักเรียนสังกัดกรมส่งเสริมการปกครองส่วนท้องถิ่น (31,355) สำนักงานตำรวจแห่งชาติ (3,590) สถาบันการพลศึกษา (2,942) สำนักงานปลัดกระทรวงสาธารณสุข (1,990) สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ (945) และสำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ (514)

ครู/อาจารย์ มีจำนวนทั้งสิ้น 43,563 คน จำแนกเป็นครู/อาจารย์ สังกัดกระทรวงศึกษาธิการ จำนวน 41,238 คน และกระทรวงอื่นจำนวน 2,325 คน เมื่อพิจารณาจำนวนครู/อาจารย์ สังกัด กระทรวงศึกษาธิการเป็นรายสังกัด เรียงลำดับได้ดังนี้ ครู/อาจารย์สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (32,588) สำนักบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน (5,089) สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (1,878) สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา (1,607) และองค์กรในกำกับ: โรงเรียนมหิตลวิทย์ยานุสรณ์ (76) เมื่อพิจารณาจำนวนครู/อาจารย์ สังกัด กระทรวงอื่นเป็นรายสังกัด เรียงลำดับได้ดังนี้ ครู/อาจารย์ สังกัดกรมส่งเสริมการปกครองส่วนท้องถิ่น (1,430) สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ (234) สำนักงานตำรวจแห่งชาติ (201) สำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ (172) สถาบันการพลศึกษา (158) และสำนักงานปลัดกระทรวงสาธารณสุข (130)

ตารางที่ 2.7 จำนวนสถานศึกษา ห้องเรียน นักเรียน/นักศึกษา และครู/อาจารย์ ปีการศึกษา 2557 จำแนกตามสังกัด และประเภทการจัดการศึกษา กลุ่มจังหวัดภาคกลางตอนล่าง 2 (เขตตรวจราชการที่ 5)

สังกัด/ประเภท การจัดการศึกษา	สถานศึกษา (แห่ง)	ห้องเรียน (ห้อง)	นร. / นศ. (คน)	ครู/อาจารย์ (คน)
กระทรวงศึกษาธิการ	799	11,272	292,582	13,922
สำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐาน	682	8,185	187,143	9,148
-ประเภทสามัญศึกษา	679	8,176	186,964	0
-ประเภทอาชีวศึกษา	3	9	179	0
สำนักบริหารงานคณะกรรมการ ส่งเสริมการศึกษาเอกชน	92	2,336	59,845	2,805

สังกัด/ประเภท การจัดการศึกษา	สถานศึกษา (แห่ง)	ห้องเรียน (ห้อง)	นร. / นศ. (คน)	ครู/อาจารย์ (คน)
-ประเภทสามัญศึกษา	88	2,239	57,800	2,678
-ประเภทอาชีวศึกษา	4	97	2,045	127
สำนักงานคณะกรรมการการ อาชีวศึกษา	17	751	20,591	1,142
สำนักงานคณะกรรมการการ อุดมศึกษา	8	0	25,003	827
-มหาวิทยาลัย	7	0	24,800	827
-โรงเรียนสาธิต	1	0	203	0
องค์กรในกำกับ: โรงเรียนมหิดล วิทยานุสรณ์	0	0	0	0
กระทรวงอื่น	77	1,016	36,241	1,815
สำนักงานพระพุทธศาสนา แห่งชาติ	3	6	51	12
สถาบันการพลศึกษา	1	0	725	96
-โรงเรียนกีฬา	0	0	0	0
-สถาบันการพลศึกษา	1	0	725	96
กรมส่งเสริมการปกครองส่วน ท้องถิ่น	62	921	33,562	1,540
-ประเภทสามัญศึกษา	61	888	33,427	1,520
-ประเภทอาชีวศึกษา	1	33	135	20
สำนักงานตำรวจแห่งชาติ	10	89	1,518	109
-โรงเรียนนายร้อยตำรวจ	0	0	0	0
-โรงเรียนตำรวจตระเวน ชายแดน	10	89	1,518	109
สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์	0	0	0	0
-ประเภทสามัญศึกษา	0	0	0	0
-ประเภทอาชีวศึกษา	0	0	0	0
-ระดับอุดม	0	0	0	0
สำนักงานปลัดกระทรวง สาธารณสุข (อุดมศึกษา)	1	0	385	58
-ประเภทอาชีวศึกษา	0	0	0	0
-ระดับอุดม	1	0	385	58

สังกัด/ประเภท การจัดการศึกษา	สถานศึกษา (แห่ง)	ห้องเรียน (ห้อง)	นร. / นศ. (คน)	ครู/อาจารย์ (คน)
กลุ่มจังหวัดภาคกลางตอนล่าง 1 (เขตตรวจราชการที่ 4)	876	12,288	328,823	15,737

จากตารางที่ 2.7 ปีการศึกษา 2557 มีสถานศึกษาในกลุ่มจังหวัดภาคกลางตอนล่าง 2 (เขตตรวจราชการที่ 5) จำนวนทั้งสิ้น 876 แห่ง จำแนกเป็นสถานศึกษาสังกัดกระทรวงศึกษาธิการ จำนวน 799 แห่ง และกระทรวงอื่นจำนวน 77 แห่ง

เมื่อพิจารณาจำนวนสถานศึกษาสังกัดกระทรวงศึกษาธิการเป็นรายสังกัด เรียงลำดับได้ดังนี้ สถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (682) สำนักงานบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน (95) สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา (17) และสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (8) เมื่อพิจารณาจำนวนสถานศึกษาสังกัดกระทรวงอื่นเป็นรายสังกัด เรียงลำดับได้ดังนี้ กรมส่งเสริมการปกครองส่วนท้องถิ่น (62) สำนักงานตำรวจแห่งชาติ (10) สำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ (3) สถาบันการพลศึกษา (1) และสำนักงานปลัดกระทรวงสาธารณสุข (1)

ห้องเรียน มีจำนวนทั้งสิ้น 12,288 ห้อง จำแนกเป็นห้องเรียนสังกัดกระทรวงศึกษาธิการ จำนวน 11,272 ห้อง และกระทรวงอื่น จำนวน 1,016 ห้อง เมื่อพิจารณาจำนวนห้องเรียน เรียงลำดับได้ดังนี้ ห้องเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (8,185) สำนักงานบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน (2,336) และสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา (751) เมื่อพิจารณาจำนวนห้องเรียนสังกัดกระทรวงอื่นเป็นรายสังกัด เรียงลำดับได้ดังนี้ ห้องเรียนสังกัดกรมส่งเสริมการปกครองส่วนท้องถิ่น (921) สำนักงานตำรวจแห่งชาติ (89) และสำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ (6)

นักเรียน มีจำนวนทั้งสิ้น 328,823 คน จำแนกเป็นนักเรียนสังกัดกระทรวงศึกษาธิการ จำนวน 292,582 คน และกระทรวงอื่นจำนวน 36,241 คน เมื่อพิจารณาจำนวนนักเรียนสังกัดกระทรวงศึกษาธิการเป็นรายสังกัด เรียงลำดับได้ดังนี้ นักเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (187,143) สำนักงานบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน (59,845) สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา (20,591) และสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (25,003) เมื่อพิจารณาจำนวนนักเรียนสังกัดกระทรวงอื่นเป็นรายสังกัด เรียงลำดับได้ดังนี้ นักเรียนสังกัด กรมส่งเสริมการปกครองส่วนท้องถิ่น (33,562) สำนักงานตำรวจแห่งชาติ (1,518) สถาบันการพลศึกษา (725) สำนักงานปลัดกระทรวงสาธารณสุข (385) และสำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ (51)

ครู/อาจารย์ มีจำนวนทั้งสิ้น 15,737 คน จำแนกเป็นครู/อาจารย์ สังกัดกระทรวงศึกษาธิการ จำนวน 13,922 คน และกระทรวงอื่นจำนวน 1,815 คน เมื่อพิจารณาจำนวนครู/อาจารย์ สังกัดกระทรวงศึกษาธิการเป็นรายสังกัด เรียงลำดับได้ดังนี้ ครู/อาจารย์ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (9,148) สำนักงานบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน (2,805) สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา (1,142) และสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (827)

เมื่อพิจารณาจำนวนครู/อาจารย์ สังกัดกระทรวงอื่นเป็นรายสังกัด เรียงลำดับได้ดังนี้ ครู/อาจารย์ สังกัด กรมส่งเสริมการปกครองส่วนท้องถิ่น (1,540) สำนักงานตำรวจแห่งชาติ (109) สถาบันการพลศึกษา (96) สำนักงานปลัดกระทรวงสาธารณสุข (58) และสำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ (12)

ตารางที่ 2.8 จำนวนสถานศึกษา ปีการศึกษา 2557 จำแนกตามกลุ่มจังหวัด (เขตตรวจราชการ) จังหวัดและประเภทการจัดการศึกษา

กลุ่มจังหวัด (เขตตรวจราชการ)/จังหวัด	ขั้นพื้นฐาน (แห่ง)	อาชีวศึกษา (แห่ง)	อุดมศึกษา (แห่ง)	รวม (แห่ง)
กลุ่มจังหวัดภาคกลางตอนล่าง 1 (เขตตรวจราชการที่ 4)				
ราชบุรี	409	12	6	427
กาญจนบุรี	503	12	9	524
สุพรรณบุรี	478	19	6	503
นครปฐม	350	13	8	371
รวม	1,740	56	29	1,825
กลุ่มจังหวัดภาคกลางตอนล่าง 2 (เขตตรวจราชการที่ 5)				
สมุทรสาคร	157	5	2	164
สมุทรสงคราม	102	3	1	106
เพชรบุรี	286	11	5	302
ประจวบคีรีขันธ์	297	6	1	304
รวม	842	25	9	876
ภาพรวม ศธภ.6	2,582	81	38	2,701

จากตารางที่ 2.8 ปีการศึกษา 2557 ภาพรวม ศธภ.6 มีสถานศึกษาจำนวนทั้งสิ้น 2,701 แห่ง เรียงลำดับสถานศึกษาตามประเภทการจัดการศึกษาได้ดังนี้ สถานศึกษาขั้นพื้นฐาน (2,582) อาชีวศึกษา (81) และอุดมศึกษา (38)

กลุ่มจังหวัดภาคกลางตอนล่าง 1 (เขตตรวจราชการที่ 4) มีสถานศึกษา จำนวนทั้งสิ้น 1,825 แห่ง เรียงลำดับจำนวนสถานศึกษาตามประเภทการจัดการศึกษา ได้ดังนี้ ขั้นพื้นฐาน (1,740) อาชีวศึกษา (56) และอุดมศึกษา (29) เมื่อพิจารณาเป็นรายจังหวัด เรียงลำดับได้ดังนี้ กาญจนบุรี (524) สุพรรณบุรี (503) ราชบุรี (427) และนครปฐม (371)

กลุ่มจังหวัดภาคกลางตอนล่าง 2 (เขตตรวจราชการที่ 5) มีสถานศึกษา จำนวนทั้งสิ้น 876 แห่ง เรียงลำดับจำนวนสถานศึกษาตามประเภทการจัดการศึกษา ได้ดังนี้ ขั้นพื้นฐาน (842) อาชีวศึกษา (25) และอุดมศึกษา (9) เมื่อพิจารณาเป็นรายจังหวัด เรียงลำดับได้ดังนี้ ประจวบคีรีขันธ์ (304) เพชรบุรี (302) สมุทรสาคร (164) และสมุทรสงคราม (106)

ตารางที่ 2.9 จำนวนนักเรียน/นักศึกษา ปีการศึกษา 2557 จำแนกตามกลุ่มจังหวัด (เขตตรวจราชการ) จังหวัด และประเภทการจัดการศึกษา

กลุ่มจังหวัด (เขตตรวจราชการ)/จังหวัด	ขั้นพื้นฐาน (คน)	อาชีวศึกษา (คน)	อุดมศึกษา (คน)	รวม (คน)
กลุ่มจังหวัดภาคกลางตอนล่าง 1 (เขตตรวจราชการที่ 4)				
ราชบุรี	142,088	13,442	7,268	162,798
กาญจนบุรี	145,170	7,973	59,680	212,823
สุพรรณบุรี	125,098	10,636	3,351	139,085
นครปฐม	158,579	10,852	20,878	190,309
รวม	570,935	42,903	91,177	705,015
กลุ่มจังหวัดภาคกลางตอนล่าง 2 (เขตตรวจราชการที่ 5)				
สมุทรสาคร	83,393	6,211	725	90,329
สมุทรสงคราม	28,301	3,368	0	31,669
เพชรบุรี	77,983	6,157	22,031	106,171
ประจวบคีรีขันธ์	90,286	7,214	3,154	100,654
รวม	279,963	22,950	25,910	328,823
ภาพรวม ศธภ.6	850,898	65,853	117,087	1,033,838

จากตารางที่ 2.9 ปีการศึกษา 2557 ภาพรวม ศธภ.6 มีนักเรียน/นักศึกษา จำนวนทั้งสิ้น 1,033,838 คน เรียงลำดับจำนวนนักเรียน/นักศึกษาตามประเภทการจัดการศึกษาได้ดังนี้ ขั้นพื้นฐาน (850,898) อุดมศึกษา (117,087) และอาชีวศึกษา (65,853)

กลุ่มจังหวัดภาคกลางตอนล่าง 1 (เขตตรวจราชการที่ 4) มีนักเรียน จำนวนทั้งสิ้น 705,015 คน เรียงลำดับจำนวนนักเรียนตามประเภทการจัดการศึกษา ได้ดังนี้ นักเรียนขั้นพื้นฐาน (570,935) อุดมศึกษา (91,177) และอาชีวศึกษา (42,903) เมื่อพิจารณาเป็นรายจังหวัด เรียงลำดับได้ดังนี้ กาญจนบุรี (212,823) นครปฐม (190,309) ราชบุรี (162,798) และสุพรรณบุรี (139,085)

กลุ่มจังหวัดภาคกลางตอนล่าง 2 (เขตตรวจราชการที่ 5) มีนักเรียน จำนวนทั้งสิ้น 328,823 คน เรียงลำดับจำนวนนักเรียนตามประเภทการจัดการศึกษา ได้ดังนี้ นักเรียนขั้นพื้นฐาน (279,963) อุดมศึกษา (25,910) และอาชีวศึกษา (22,950) เมื่อพิจารณาเป็นรายจังหวัด เรียงลำดับได้ดังนี้ เพชรบุรี (106,171) ประจวบคีรีขันธ์ (100,654) สมุทรสาคร (90,329) และสมุทรสงคราม (31,669)

ตารางที่ 2.10 จำนวนครู/อาจารย์ ปีการศึกษา 2557 จำแนกตาม กลุ่มจังหวัด (เขตตรวจราชการ) จังหวัด และประเภทการจัดการศึกษา

กลุ่มจังหวัด (เขตตรวจราชการ)/จังหวัด	ขั้นพื้นฐาน (คน)	อาชีวศึกษา (คน)	อุดมศึกษา (คน)	รวม (คน)
กลุ่มจังหวัดภาคกลางตอนล่าง 1 (เขตตรวจราชการที่ 4)				
ราชบุรี	7,186	794	92	8,072

กลุ่มจังหวัด (เขตตรวจราชการ)/จังหวัด	ขั้นพื้นฐาน (คน)	อาชีวศึกษา (คน)	อุดมศึกษา (คน)	รวม (คน)
กาญจนบุรี	18,231	274	609	19,114
สุพรรณบุรี	6,666	419	215	7,300
นครปฐม	7,239	491	1,347	9,077
รวม	39,322	1,978	2,263	43,563
กลุ่มจังหวัดภาคกลางตอนล่าง 2 (เขตตรวจราชการที่ 5)				
สมุทรสาคร	3,461	322	96	3,879
สมุทรสงคราม	1,482	186	0	1,668
เพชรบุรี	3,939	505	825	5,269
ประจวบคีรีขันธ์	4,585	276	60	4,921
รวม	13,467	1,289	981	15,737
ภาพรวม ศรภ.6	52,789	3,267	3,244	59,300

จากตารางที่ 2.10 ปีการศึกษา 2557 ภาพรวม ศรภ.6 มีครู/อาจารย์ จำนวนทั้งสิ้น 59,300 คน เรียงลำดับจำนวนครู/อาจารย์ตามประเภทการจัดการศึกษาได้ดังนี้ ครู/อาจารย์ขั้นพื้นฐาน (52,789) อาชีวศึกษา (3,267) และอุดมศึกษา (3,244)

กลุ่มจังหวัดภาคกลางตอนล่าง 1 (เขตตรวจราชการที่ 4) มีครู/อาจารย์ จำนวนทั้งสิ้น 43,563 คน เรียงลำดับจำนวนครู/อาจารย์ตามประเภทการจัดการศึกษา ได้ดังนี้ ครู/อาจารย์ขั้นพื้นฐาน (39,322) อาชีวศึกษา (1,978) และอุดมศึกษา (2,263) เมื่อพิจารณาเป็นรายจังหวัด เรียงลำดับได้ดังนี้ กาญจนบุรี (19,114) นครปฐม (9,077) ราชบุรี (8,072) และสุพรรณบุรี (7,300)

กลุ่มจังหวัดภาคกลางตอนล่าง 2 (เขตตรวจราชการที่ 5) มีครู/อาจารย์ จำนวนทั้งสิ้น 15,737 คน เรียงลำดับจำนวนครู/อาจารย์ตามประเภทการจัดการศึกษา ได้ดังนี้ ครู/อาจารย์ ขั้นพื้นฐาน (13,467) อาชีวศึกษา (1,289) อุดมศึกษา (981) เมื่อพิจารณาเป็นรายจังหวัด เรียงลำดับได้ดังนี้ เพชรบุรี (5,269) ประจวบคีรีขันธ์ (4,921) สมุทรสาคร (3,879) และสมุทรสงคราม (1,668)

ตารางที่ 2.11 จำนวนนักเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (ประเภทสามัญศึกษา) ปีการศึกษา 2557 จำแนกตามกลุ่มจังหวัด (เขตตรวจราชการ) จังหวัด และระดับการศึกษา

กลุ่มจังหวัด (เขตตรวจ ราชการ)/จังหวัด	ก่อนประถม (คน)	ประถมศึกษา (คน)	มัธยมศึกษา ตอนต้น (คน)	มัธยมศึกษา ตอนปลาย (คน)	รวม (คน)
กลุ่มจังหวัดภาคกลางตอนล่าง 1 (เขตตรวจราชการที่ 4)					
ราชบุรี	24,224	71,222	30,360	16,282	142,088
กาญจนบุรี	23,479	76,993	29,452	15,246	145,170
สุพรรณบุรี	19,755	62,913	27,217	15,213	125,098
นครปฐม	24,810	74,800	35,169	23,800	158,579

กลุ่มจังหวัด (เขตตรวจ ราชการ)/จังหวัด	ก่อนประณม (คน)	ประณมศึกษา (คน)	มัธยมศึกษา ตอนต้น (คน)	มัธยมศึกษา ตอนปลาย (คน)	รวม (คน)
รวม	92,268	285,928	122,198	70,541	570,935
กลุ่มจังหวัดภาคกลางตอนล่าง 2 (เขตตรวจราชการที่ 5)					
สมุทรสาคร	15,305	44,904	16,457	6,727	83,393
สมุทรสงคราม	4,494	13,899	6,599	3,309	28,301
เพชรบุรี	12,538	34,846	17,811	12,788	77,983
ประจวบคีรีขันธ์	16,336	45,702	19,381	8,867	90,286
รวม	48,673	139,351	60,248	31,691	279,963
ภาพรวม ศธภ.6	140,941	425,279	182,446	102,232	850,898

จากตารางที่ 2.11 ปีการศึกษา 2557 ภาพรวม ศธภ.6 มีนักเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (ประเภทสามัญศึกษา) จำนวนทั้งสิ้น 850,898 คน เรียงลำดับจำนวนนักเรียนตามระดับการศึกษา ได้ดังนี้ ประณมศึกษา (425,279) มัธยมศึกษาตอนต้น (182,446) ก่อนประณม (140,941) และมัธยมศึกษาตอนปลาย (102,232)

กลุ่มจังหวัดภาคกลางตอนล่าง 1 (เขตตรวจราชการที่ 4) มีนักเรียนที่จัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน (ประเภทสามัญศึกษา) จำนวนทั้งสิ้น 570,935 คน เรียงลำดับจำนวนนักเรียนตามระดับการศึกษา ได้ดังนี้ ประณมศึกษา (285,928) มัธยมศึกษาตอนต้น (122,198) ก่อนประณม (92,268) และมัธยมศึกษาตอนปลาย (70,541) เมื่อพิจารณาเป็นรายจังหวัด เรียงลำดับได้ดังนี้ นครปฐม (158,579) กาญจนบุรี (145,170) ราชบุรี (142,088) และสุพรรณบุรี (125,098)

กลุ่มจังหวัดภาคกลางตอนล่าง 2 (เขตตรวจราชการที่ 5) มีนักเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (ประเภทสามัญศึกษา) จำนวนทั้งสิ้น 279,963 คน เรียงลำดับจำนวนนักเรียนตามระดับการศึกษา ได้ดังนี้ ประณมศึกษา (139,351) มัธยมศึกษาตอนต้น (60,248) ก่อนประณม (48,673) และมัธยมศึกษาตอนปลาย (31,691) เมื่อพิจารณาเป็นรายจังหวัด เรียงลำดับได้ดังนี้ ประจวบคีรีขันธ์ (90,286) สมุทรสาคร (83,393) เพชรบุรี (77,983) และสมุทรสงคราม (28,301)

7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การรวบรวมงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยรวบรวมเอกสารทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษครอบคลุม (1) งานวิจัยที่เกี่ยวกับการสร้างความรู้ (2) งานวิจัยที่เกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง (3) งานวิจัยที่เกี่ยวกับชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์ และ (4) งานวิจัยที่เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น

7.1 งานวิจัยที่เกี่ยวกับการสร้างความรู้

วรวรรณ วาณิชย์เจริญชัย (2548) ทำการวิจัยเรื่อง ระบบการสร้างความรู้ด้วยวิธีการเรียนรู้เป็นทีมสำหรับอาจารย์พยาบาลในสถาบันอุดมศึกษา พบว่า

1. องค์ประกอบของระบบการสร้างความรู้ด้วยวิธีการเรียนรู้เป็นทีม ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ คือ 1) วัฒนธรรมองค์กร 2) ภาวะผู้นำ 3) เทคโนโลยีสารสนเทศ 4) ทีม และ 5) การวัดและประเมินผล

2. ขั้นตอนการสร้างความรู้ด้วยวิธีการเรียนรู้เป็นทีม ประกอบด้วย 8 ขั้นตอน คือ 1) การเตรียมความพร้อมสำหรับการดำเนินกิจกรรมการสร้างความรู้ 2) การกำหนดประเด็นปัญหา/ความรู้ที่ต้องการ 3) การตั้งทีมสร้างความรู้ 4) การแลกเปลี่ยนความรู้ ประสบการณ์และความคิดเห็น 5) การสร้างความรู้และการตรวจสอบความถูกต้องของความรู้ 6) การสร้างต้นแบบ 7) การนำต้นแบบไปทดลองปฏิบัติ และ 8) การสรุปและประเมินผล

3. กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยคุณลักษณะการเรียนรู้เป็นทีมหลักการทดลอง สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นวาระบบการสร้างความรู้ด้วยวิธีการเรียนรู้เป็นทีมสำหรับอาจารย์พยาบาลในสถาบันอุดมศึกษา มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

จอห์นสัน (Johnson, 2000) ทำการวิจัยเรื่อง Technological innovation and knowledge creation: A study of the enabling conditions and processes of knowledge creation in collaborative R&D projects เป็นการวิจัยที่ศึกษาถึงการสร้างความรู้ด้านเทคนิคใหม่ๆ ตามแนวคิดการสร้างความรู้ของ Nonaka และ Takeuchi ในโครงการวิจัยและพัฒนาแบบร่วมมือ โดยใช้ข้อมูลเชิงปริมาณและคุณภาพจากโครงการ Precarn ซึ่งเป็นโครงการที่พัฒนาระบบปัญญาประดิษฐ์ โดยผู้ที่มีส่วนร่วมในโครงการ คือ บริษัท มหาวิทยาลัยและห้องทดลองของเอกชน ซึ่งเป็นการเปรียบเทียบกรณีศึกษา 6 กรณีศึกษา เพื่อที่จะกำหนดรูปแบบในภาพรวมในการจัดการโครงการที่มีต่อนวัตกรรมทางเทคโนโลยี และการสำรวจประชากรในโครงการ Precarn เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของปัจจัยที่มีต่อความสำเร็จในการสร้างความรู้ ผู้วิจัยใช้รูปแบบการวิจัยกึ่งทดลองโดยแบ่งโครงการ 21 โครงการออกเป็นกลุ่มสร้างความรู้ในระดับ สูง ปานกลาง ต่ำ และเปรียบเทียบกลุ่มสูงและต่ำ ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า ความมุ่งมั่นและความต้องการหลายอย่างมีความสัมพันธ์กับการประสบความสำเร็จในการสร้างความรู้ในโครงการวิจัยและพัฒนาแบบร่วมมือ โดยเฉพาะโครงการที่เป้าหมายถูกกำหนดไว้สูง และการจัดการที่มุ่งไปที่ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมที่มีระดับของการสร้างความรู้สูงกว่า ซึ่งผลทางด้านบวกก็คือการประสบความสำเร็จในด้านการค้า ในทางตรงข้ามแรงกดดันในการสร้าง ความซับซ้อนและความอิสระไม่ใช่ปัจจัยทางด้านบวกอย่างมีนัยสำคัญผลการวิจัยยืนยันว่า การจัดการของการสร้างความรู้ในสภาพแวดล้อมระหว่างองค์กรจะมีความแตกต่างจากสภาพแวดล้อมขององค์กรที่แท้จริง สิ่งนี้นำไปสู่การสรุปที่ว่า ทฤษฎีการสร้างความรู้ในองค์กร ซึ่งอาจเกิดขึ้นได้ในสภาพแวดล้อมที่เฉพาะ

ชู และ ไซ (Chou and Tsai, 2004) ทำการศึกษาเรื่อง Knowledge creation: individual and organizational perspectives การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการสร้างความรู้ในมุมมองของบุคคลและองค์กรและใช้วิธีการออกแบบการวิจัยเชิงสำรวจ โดยศึกษาปัจจัยด้าน 1) ผู้ใช้ (User involvement) ซึ่งเกี่ยวกับความคิดของแต่ละบุคคลที่สะท้อนถึงความสำคัญและความสัมพันธ์ของผู้ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศกับการใช้ระบบสารสนเทศ 2) ความรู้ความเข้าใจในความรู้ (Cognition) ซึ่งมี 2 องค์ประกอบ คือความเต็มใจในการสืบค้นและความสนใจสารสนเทศใหม่ๆ

รวมถึงกระบวนการในการปฏิบัติ 3) กลไกองค์กร (Organizational mechanisms)ซึ่งหมายถึงกลไกที่อำนวยความสะดวกการมีปฏิสัมพันธ์แบบมีโครงสร้างและไม่มีโครงสร้างระหว่างผู้ใช้เทคโนโลยีและผู้จัดการเทคโนโลยี กลุ่มตัวอย่างจำนวนทั้งสิ้น 271 คน จากองค์กรการผลิตการค้า การขนส่งและอุตสาหกรรมบริการ ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยทั้ง 3 ด้านมีอิทธิพลต่อการสร้างความรู้อย่างมีวินัยสำคัญทางสถิติ

7.2 งานวิจัยที่เกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

แดเนียล ซวายเออร์ และ เม็คคอลล่า (Daniel McCalla and Schwier, 2003) ทำการวิจัยเกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ผลการวิจัยพบว่า ทูทางสังคม (Social Capital) เกิดจากการปฏิสัมพันธ์ของบุคคลกับบุคคลอื่นโดยผ่านการแลกเปลี่ยนสิ่งต่างๆ (ประสบการณ์) ผ่านการเล่าเรื่อง (Storytelling) และความไว้วางใจ (Trust) ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของการสร้างทุนทางสังคม (Social Capital) ในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เสมือนจริง

นอกจากนั้น การสร้างความรู้ในชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง มีกิจกรรมหลากหลายรูปแบบ เช่น การมีปฏิสัมพันธ์เพื่อการแก้ปัญหาซึ่งกันและกันโดยการแลกเปลี่ยนประสบการณ์และเรื่องราวต่างๆ ผ่านการเล่าเรื่อง (Storytelling) และกระบวนการทางสังคม ซึ่งการปฏิสัมพันธ์เป็นตัวทำให้เกิดการจัดลำดับของเครื่องมือทางเทคโนโลยี อาทิ e-Mail, Chatroom Discussion Board, Collaborative Review of Document Application Sharing Code Sharing และ Web Tours Tools เป็นต้น ซึ่งกระบวนการของการแบ่งปันและแลกเปลี่ยนความรู้ในชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงต้องการความร่วมมือ ในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เสมือนจริงกิจกรรมการเรียนรู้ถูกสร้างเพื่อสนับสนุนการปรึกษาหารือเกี่ยวกับความรู้ระหว่างสมาชิกที่มีต่อการสร้างความรู้ใหม่ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการสร้างความรู้ (Constructivist Theory) สมาชิกที่อยู่ในชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงมีหน้าที่รับผิดชอบในการเรียนรู้ของตนเอง ข้อค้นพบนี้เสนอว่า สมาชิกต้องการให้ถูกระตุ้นอย่างมากในกระบวนการเรียนรู้ในความร่วมมือกันชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง สมาชิกจะกระตือรือร้นในการค้นหาข้อมูล วิพากษ์วิจารณ์ อภิปราย ถามคำถาม อภิปรายคำตอบ สร้างข้อเสนอแนะและโต้ตอบข้อเสนอของสมาชิกคนอื่นๆ

กระบวนการปรึกษาหารือเกี่ยวกับความรู้ เป็นการวางเงื่อนไขของชุมชนเกี่ยวกับการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ผ่านการเล่าเรื่อง ซึ่งการเล่าเรื่องเป็นเทคนิคที่มีประสิทธิภาพสำหรับการถ่ายทอดข้อมูลในหนทางที่จะกระตุ้นความสนใจและทำให้เป็นเรื่องที่น่าจดจำและสามารถจำได้ง่ายๆ

เกรย์ ซี และ มาลินส์ (Gray, C. and Malins, J., 2004) ทำการวิจัยเรื่อง Developing a Virtual Learning Environment for Art & Design: A Constructivist Approach งานวิจัยนี้สำรวจหลักการการสอนพื้นฐานที่มีอิทธิพลต่อการออกแบบและการใช้สภาพแวดล้อมการเรียนรู้เสมือนจริงที่พัฒนาเพื่อส่งเสริมการสอนและการเรียนรู้ในวิชาศิลปะและการออกแบบ หลักการเหล่านี้อยู่บนพื้นฐานของ Constructivist ซึ่งเป็นหลักการที่ผู้เรียนไม่สามารถมีบทบาทเพียงรอรับความรู้และความเข้าใจแต่จะต้องเรียนอย่างกระตือรือร้นผ่านประสบการณ์ส่วนบุคคลและกิจกรรมที่ได้จากประสบการณ์การเรียนรู้อยู่บนพื้นฐานของทักษะการแก้ปัญหาและความเกี่ยวข้องอย่างกระตือรือร้นโดยใช้ความคิด การประเมินด้วยการวิพากษ์ระบบที่มีอยู่ชี้ให้เห็นว่าสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เสมือน

จริง มี 3 ช่วงระยะ ประกอบด้วย ระยะที่ 1 สภาพแวดล้อมแบบแลกเปลี่ยนข้อมูล ระยะที่ 2 สภาพแวดล้อมการสื่อสารและความร่วมมือ ระยะที่ 3 สภาพแวดล้อมแห่งการสร้างความรู้

แอนเนต้า และ โฮลเมส (Annetta and Holmes, 2006) ทำการวิจัยเรื่อง Creating Presence and Community in a Synchronous Virtual Learning Environment Using Avatars โดยการศึกษาผลของการนำ Avatar มาใช้ในสภาพแวดล้อมการเรียนเสมือนจริง เพื่อสร้างชุมชนออนไลน์และการมีส่วนร่วมในชุมชนการเรียนวิทยาศาสตร์ โดยประกอบด้วยกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 ออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนเสมือนจริงในรูปแบบ Role Play Game มีรูปแบบ Avatar ให้เลือก 100 รูปแบบ ส่วนกลุ่มที่ 2 มี Avatar ให้เลือก 2 รูปแบบในลักษณะนักท่องเที่ยวยาว และ หญิง ผลการวิจัย พบว่า ผู้เรียนมีความรู้สึกชอบรูปแบบ Avatar ที่มีความหลากหลาย โดยเฉพาะบทบาทที่น่าเสนอแตกต่างกัน

7.3 งานวิจัยที่เกี่ยวกับชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์

จากงานวิจัยของ Ardichvili Page and Wentling (2002) ทำการวิจัยเรื่อง Motivation and barriers to participation in virtual knowledge-sharing communities of practice พบว่า ผลของการศึกษาเชิงคุณภาพของการจูงใจและอุปสรรคต่อการมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนความรู้ในชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง งานวิจัยพบว่า เมื่อพนักงานเห็นว่าความรู้มีความสำคัญเป็นสมบัติขององค์กร ความรู้จะเป็นไปอย่างอิสระ แม้ว่าบุคคลจะให้สิทธิสูงสุดต่อความสนใจขององค์กรและชุมชนของพวกเขา แต่ก็มีแนวโน้มว่าจะหลีกเลี่ยงจากการให้ความรู้ด้วยเหตุผลที่ต่างๆ กัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งพนักงานที่ลังเลจะให้โดยปราศจากความกลัวการวิพากษ์วิจารณ์หรือการทำให้ชุมชนเข้าใจผิด (ไม่แน่ใจว่าการให้ความรู้ที่สำคัญหรือเชื่อถือได้) เพื่อกำจัดอุปสรรคดังกล่าวจำเป็นต้องพัฒนาความเข้าใจ การจัดลำดับโดยใช้ความรู้เป็นฐานไปสู่ความเชื่อมั่นในสถาบัน

คอส และ คิม (Koh and Kim, 2003) ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง Sense of virtual community: A conceptual framework and empirical validation พบว่า การรับรู้ความเป็นชุมชนเสมือนจริง คือ การศึกษาโครงสร้างหลักของการสร้างชุมชนเสมือนจริง โดยมุ่งศึกษาเชิงลึกเกี่ยวกับปัจจัยสำคัญในการสร้างชุมชนนักปฏิบัติ การร่วมมือเสมือนจริง การจัดโครงสร้างเสมือนจริง และระบบสารสนเทศอื่นๆ ที่ส่งผลต่อการจัดการภายในชุมชนเสมือนจริง จากการศึกษาจากกลุ่มตัวอย่าง 172 คน จาก 44 ชุมชนเสมือนจริง พบว่า การรับรู้ความเป็นชุมชนเสมือนจริงมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความกระตือรือร้นของผู้นำชุมชนกิจกรรมออนไลน์ที่จัดให้สมาชิก และความสนุกสนานในการใช้งานชุมชนเสมือนจริง ซึ่งตามหลักการแล้ว คุณลักษณะเหล่านี้เป็นปัจจัยที่สร้างความเข้มแข็งในการจัดชุมชนเสมือนจริงแบบออนไลน์มากกว่าแบบออฟไลน์ ดังนั้น ผลการวิจัยในครั้งนี้จึงควรมีการวิจัยเพิ่มเติมต่อไป

Elsa and Pat (2008) ทำการวิจัยเรื่อง ปัจจัยแห่งความสำเร็จของชุมชนนักปฏิบัติออนไลน์ (Online Community of Practice) และ ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง (Virtual Learning Communities) จะขึ้นอยู่กับปัจจัยต่างๆ ดังนี้ (1) เทคโนโลยีและความสามารถในการใช้เทคโนโลยีของสมาชิกของชุมชน (2) การสื่อสาร ซึ่งจะทำให้เกิดชุมชนและความไว้วางใจในชุมชน (3) สมาชิกของชุมชนนักปฏิบัติ โดยที่ Andrews and Schwarz (2002) รายงานว่าประโยชน์ของการระบุ

อัตลักษณ์ของสมาชิกของชุมชนด้วยความรู้เดิมของกันและกันจะช่วยให้กลุ่มสมาชิกมีความเข้มแข็ง และพัฒนาความไว้วางใจต่อกัน (4) การที่สมาชิกมีความรู้สึกเป็นเจ้าของชุมชน (5) มีความเข้าใจร่วมกัน เช่น วัฒนธรรม และ (6) ปัจจัยอื่นๆ เช่น ความรู้สึกว่ามีเป้าหมาย

7.4 งานวิจัยที่เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยในประเทศ ผู้วิจัยสามารถสรุปสาระสำคัญที่เกี่ยวกับการใช้ภูมิปัญญาไทยในการเรียนการสอนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานได้ดังนี้

สุเทพ ศรีระกิง (2546) ทำการวิจัยเรื่อง การใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในโรงเรียนประถมศึกษา ของผู้บริหารโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดนครราชสีมา พบว่า การกำหนดนโยบายและแผนงานการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นอยู่ในระดับมาก การใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยรวม และรายด้าน 9 ด้าน ในการพัฒนาหลักสูตรและการจัดกิจกรรม การนำมาเป็นวิทยากร และการนำมาเป็นสื่อเพื่อการศึกษา อยู่ในระดับปานกลาง ปัญหาการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในโรงเรียนประถมศึกษาของผู้บริหารโรงเรียนประถมศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ปัญหาด้านแหล่งข้อมูล ด้านการบริหารจัดการ และด้านบุคลากรอยู่ในระดับปานกลาง ส่วนด้านงบประมาณมีปัญหาในระดับมาก ผู้บริหารโรงเรียนที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกันมีการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยรวมไม่แตกต่างกัน เมื่อเปรียบเทียบวิธีการใช้ พบว่า มีการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเป็นวิทยากร ในด้านอุตสาหกรรมและหัตถกรรมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และการเป็นสื่อเพื่อการศึกษาในด้านปรัชญา ศาสนาและประเพณี ศาสนา ประเพณีและด้านโภชนาการแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ .05 ผู้บริหารโรงเรียนที่มีประสบการณ์ในการบริหารแตกต่างกัน มีปัญหาการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยรวมไม่แตกต่างกัน เมื่อเปรียบเทียบวิธีการใช้ พบว่า มีการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเป็นสื่อเพื่อการศึกษาในด้านศิลปกรรมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผู้บริหารโรงเรียนที่มีการรับรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นแตกต่างกัน มีการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยรวมในทุกวิธีแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และผู้บริหารโรงเรียนที่มีระดับการศึกษา ประสบการณ์ในการบริหาร และการรับรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นแตกต่างกัน มีปัญหาในการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยรวมและรายด้านไม่แตกต่างกัน

ไสว บำรุงธรรม (2547) ทำการวิจัยเรื่อง บทบาทของผู้บริหารสถานศึกษาต่อการจัดการเรียนการสอนของผู้สอนภูมิปัญญาท้องถิ่นในสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน จังหวัดสุรินทร์ พบว่า บทบาทของผู้บริหารสถานศึกษาต่อการจัดการเรียนการสอนของผู้สอนภูมิปัญญาท้องถิ่นในสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน จังหวัดสุรินทร์ มีบทบาทในการจัดการเรียนการสอนโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า อยู่ในระดับปานกลางทั้ง 4 ด้าน เรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยดังนี้ คือ ด้านดำเนินการ ด้านวางแผน ด้านวัดผลประเมินผลตรวจสอบ และด้านปรับปรุงแก้ไข

สมุล ผกา มาศ (2547) ทำการวิจัยเรื่อง สภาพ ปัญหาและแนวทางแก้ปัญหาการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ช่วงชั้นที่ 3 ในโรงเรียนนาร่อง สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตภาคเหนือตอนบน ผลการวิจัยพบว่า ผู้สอนวิทยาศาสตร์ส่วนใหญ่จัดทำแผนการเรียนรู้ที่เน้นการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการสำรวจข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่น ส่วนวิธีการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ พบว่า ส่วนใหญ่นำภูมิ

ปัญญามาใช้ในการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียน รองลงมา คือ นำผู้เรียนไปเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ในชุมชน และผู้สอนวิทยาศาสตร์มีการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้จัดการเรียนรู้ครบทั้ง 7 สาระ โดยในแต่ละสาระพบภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ใช้มากที่สุด ดังนี้ สาระที่ 1 คือ เทคนิคการปลูกข้าว ฝ้าย พืชสมุนไพร สาระที่ 2 คือ พืชสมุนไพร สาระที่ 3 คือ สารปรุงแต่งอาหาร สาระที่ 4 คือมองตำข้าว สาระที่ 5 คือ การเปลี่ยนแปลงพลังงานแสงเป็นพลังงานไฟฟ้า สาระที่ 6 คือ ลักษณะของดินภาคเหนือที่มีผลต่อชนิดของพืช และสาระที่ 7 คือ ระยะเวลาในการเห็นกลุ่มดาวกับเทศกาลต่างๆ นอกจากนี้ผู้สอนวิทยาศาสตร์ส่วนใหญ่มีการวัดและประเมินผลเพื่อปรับปรุงผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง ส่วนหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ทุกคนให้การสนับสนุนโดยร่วมวางแผนจัดประชุม ให้คำปรึกษาและจัดหางบประมาณแก่ผู้สอนวิทยาศาสตร์ และผู้ปกครองผู้เรียนในชุมชนมีส่วนร่วมโดยเป็นวิทยากรคัดเลือกแหล่งเรียนรู้ในชุมชนและจัดหางบประมาณสนับสนุน ด้านปัญหาของผู้สอนวิทยาศาสตร์ในการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ คือ ขาดความเข้าใจภูมิปัญญาท้องถิ่น ขาดทักษะในการผลิตสื่อจากวัสดุท้องถิ่น จัดกิจกรรมการเรียนรู้ไม่สอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียน และขาดทักษะในการประเมินชิ้นงานและแบบทดสอบ สำหรับหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์พบปัญหาในการสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น คือ ผู้สอนวิทยาศาสตร์ขาดความเข้าใจภูมิปัญญาท้องถิ่น แนวทางที่จะแก้ปัญหาในการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น คือ การให้จัดประชุม อบรม ให้ความรู้แก่ผู้ที่เกี่ยวข้อง ให้ผู้สอนหาความรู้เพิ่มเติมจากเอกสาร หน่วยงานต่างๆ ในท้องถิ่นด้วยตนเอง รวมทั้งให้ผู้สอนวางแผนการประเมินควบคู่กับการวางแผนการจัดการเรียนรู้

ชาติณี ศิริพงษ์ไทย (2548) ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นและเทคโนโลยีพื้นบ้านในการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ช่วงชั้นที่ 3 ของผู้สอนมัธยมศึกษาในเขตภาคเหนือตอนล่าง ผลการวิจัยพบว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่นและเทคโนโลยีพื้นบ้านที่ผู้สอนวิทยาศาสตร์นำมาใช้ในการเรียนการสอนมากที่สุด 3 อันดับแรกใน 10 ด้าน คือ 1) ด้านการแพทย์แผนไทย เรื่องยาสมุนไพรเพื่อการรักษาโรค (ร้อยละ 60.58) 2) ด้านการกลีกรกรรม เรื่องการปลูกพืชสมุนไพร (ร้อยละ 60.10) และ 3) ด้านเทคโนโลยีเพื่อเพิ่มผลผลิตทางเกษตรกรรม เรื่องการทำปุ๋ยอินทรีย์ (ร้อยละ 60.10) ทั้งนี้ด้านการจัดการทรัพยากรและสิ่งแวดล้อมมีการนำมาใช้น้อยที่สุด ส่วนวัตถุประสงค์ของการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นและเทคโนโลยีพื้นบ้านในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาเพื่อ 1) ให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจในภูมิปัญญาท้องถิ่นและเทคโนโลยีพื้นบ้านที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาวิทยาศาสตร์ 2) ให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกรัก ภาคภูมิใจในชุมชนที่ผู้เรียนอาศัยอยู่ และ 3) ให้ผู้เรียนนำความรู้ไปปฏิบัติจริงในชีวิตประจำวัน และในส่วนของลักษณะการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของผู้สอนวิทยาศาสตร์ที่มีการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นและเทคโนโลยีพื้นบ้านมาใช้ คือ 1) ยกตัวอย่างภูมิปัญญาท้องถิ่นและเทคโนโลยีพื้นบ้านประกอบการบรรยาย 2) ให้ผู้เรียนปฏิบัติทดลองตามภูมิปัญญาท้องถิ่นและเทคโนโลยีพื้นบ้านโดยตรง และ 3) ใช้ผลผลิตจากภูมิปัญญาท้องถิ่นและเทคโนโลยีพื้นบ้านเป็นสื่อประกอบการเรียนการสอน

ชมพูนุช แพงวงษ์ (2550) ทำการวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นตามรูปแบบการสอนตามแนวคิดวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และสังคม (STS) ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นตามรูปแบบการสอนตามแนวคิด

วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และสังคม (STS) ให้เกิดประสิทธิผล ควรดำเนินการโดยก่อนดำเนินการจัดการเรียนรู้ผู้สอนต้องเตรียมข้อมูลเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น เสาะหาผู้รู้ในท้องถิ่นและติดต่อประสานงานไว้ให้พร้อม ผู้เรียนต้องได้เรียนรู้ทั้งเนื้อหาสาระทางวิทยาศาสตร์และความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นพร้อมทั้งเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของวิทยาศาสตร์กับภูมิปัญญาท้องถิ่นได้ การเดินทางศึกษาดูงานนอกสถานที่ต้องวางแผนอย่างรอบคอบ ติดต่อประสานงานกับหน่วยงานต่างๆ ไว้ตั้งแต่เนิ่นๆ ผู้เรียนต้องมีเวลาว่าง เพื่อไม่ให้กระทบกับการทำกิจกรรมอื่นๆ และถ้ามีเวลาเพียงพอ ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาและฝึกปฏิบัติในประเด็นที่สนใจอย่างเต็มที่ และผู้สอนควรแจ้งให้ผู้เรียนได้เตรียมอุปกรณ์ต่างๆ ที่จำเป็นต้องใช้มาล่วงหน้า

อดิสรณ์ เรืองจ้อย (2550) ทำการวิจัยเรื่อง การใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของผู้สอนในการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ในสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในเขตภาคกลางตอนล่าง ผลการศึกษาสรุปได้ดังนี้ 1) ประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ผู้สอนนำมาใช้ในการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย มากที่สุดมี 2 ประเภทคือ ประเภทขนบธรรมเนียม ประเพณี ความเชื่อและศาสนา เรื่องการไหว้ผู้สอน และประเภทภาษาและวรรณกรรม เรื่องนิทานพื้นบ้าน โดยทั้ง 2 เรื่อง นำมาใช้มากที่สุดกับสาระวรรณคดีและวรรณกรรม 2) การใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของผู้สอนในการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยด้านต่างๆ ดังนี้ ด้านการวางแผนการสอน ผู้สอนส่วนใหญ่รวบรวมภูมิปัญญาท้องถิ่นจากเอกสาร หนังสือ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง นำภูมิปัญญาท้องถิ่นไปใช้ในกิจกรรมพัฒนาหลักสูตร เขียนแผนการจัดการเรียนรู้ เตรียมสื่อและเตรียมการวัดและประเมินผล ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ผู้สอนนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในชั้นสอน โดยผู้สอนยกตัวอย่างภูมิปัญญาท้องถิ่นประกอบการบรรยายเนื้อหาภาษาไทย ด้านการใช้สื่อการเรียนการสอน ผู้สอนเป็นผู้ผลิตสื่อการเรียนการสอน ด้านการวัดและประเมินผลการเรียนการสอน ผู้สอนใช้แบบประเมินชิ้นงาน/ผลงาน 3) ปัญหาที่พบมากที่สุดในการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของผู้สอนในการเรียนการสอนกลุ่มสาระภาษาไทย มีดังนี้ ด้านการวางแผนการสอน พบว่า ผู้สอนไม่มีเวลารวบรวมภูมิปัญญาท้องถิ่น ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน พบว่า ผู้สอนขาดความเข้าใจในการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ด้านการใช้สื่อการเรียนการสอน พบว่า จำนวนสื่อที่เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นมีไม่เพียงพอ ด้านการวัดและประเมินผล พบว่า ผู้สอนขาดความเข้าใจในการวัดผลและประเมินผลการเรียนการสอนโดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น 4) แนวทางแก้ปัญหาที่ผู้สอนภาษาไทยส่วนใหญ่เสนอ ได้แก่ การศึกษา รวบรวมภูมิปัญญาท้องถิ่นร่วมกับผู้สอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ การเข้าอบรม สัมมนาเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น การขอบริจาคหรือขอยืมสื่อจากชุมชน และการเข้ารับการอบรม สัมมนาเกี่ยวกับการวัดและประเมินผลการเรียนการสอนโดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น

พระมหาสิรินทร์ สุรินโท บัวไข (2551) ทำการวิจัยเรื่อง สภาพการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุรินทร์ เขต 2 ผลการศึกษาพบว่า 1) สถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุรินทร์ เขต 2 นำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนโดยรวมทุกด้านอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาแยกรายด้าน พบว่า 1) ด้านการรวบรวมข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการเรียนการสอน พบว่ามีการ

รวบรวมข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการเรียนการสอนโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีการสำรวจ รวบรวม ศึกษาแหล่งความรู้จากภูมิปัญญาท้องถิ่นมาจัดทำทะเบียน สำรวจบุคลากรที่มีความรู้ในการที่จะนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ จัดทำข้อมูลเกี่ยวกับขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรมที่สำคัญควรแก่การเรียนรู้ในท้องถิ่น และสถานศึกษาจัดรวบรวมประเภทข้อมูลภูมิปัญญาในท้องถิ่นที่มีความจำเป็นควรแก่การนำมาจัดการเรียนการสอน 2) ด้านการสนับสนุนให้ผู้สอนนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการเรียนการสอน พบว่า มีการสนับสนุนให้ผู้สอนนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการเรียนการสอน โดยรวมอยู่ในระดับมาก โดยสนับสนุนการจัดกิจกรรมวันสำคัญ สนับสนุนให้ผู้สอนและผู้เรียนได้ไปทัศนศึกษาจากแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น 3) ด้านแนวทางการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน พบว่า มีแนวทางการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีการจัดพิธีกรรมทางศาสนา และนำผู้เรียนไปศึกษาและเรียนรู้จากแหล่งความรู้ต่างๆ ในท้องถิ่น 4) ด้านปัญหาอุปสรรคในการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนพบว่า มีปัญหาอุปสรรคโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ได้แก่ งบประมาณสนับสนุนมีจำนวนจำกัด และผู้รู้ในท้องถิ่นไม่มีเวลา

จำรัส เสียงเพราะ (2551) ทำการวิจัยเรื่อง การใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนงานอาชีพ ของผู้สอนระดับช่วงชั้นที่ 3-4 เขตพื้นที่การศึกษาสุรินทร์ เขต 3 ผลการวิจัยพบว่า 1) ประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ผู้สอนนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนอยู่ในระดับปานกลาง คือ ภูมิปัญญาท้องถิ่นในด้านโภชนาการและอาหารพื้นเมือง 2) รูปแบบภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ผู้สอนใช้ระดับมาก คือ การพาผู้เรียนไปศึกษาหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น 3) ผู้สอนใช้วิธีสำรวจและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อวางแผนการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในระดับปานกลาง ในขั้นเตรียมการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของผู้สอน มีการผลิตสื่อภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยสื่อที่ใช้ควบคู่กับภูมิปัญญาท้องถิ่นในระดับมาก คือ สื่อของจริง ผู้สอนใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในขั้นประกอบกิจกรรมการเรียนในระดับปานกลาง ส่วนการประเมินการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในระดับปานกลาง คือ ประเมินการเข้าร่วมกิจกรรม การทดสอบ และการตอบแบบสอบถาม 4) บทบาทของผู้สอนและผู้เรียนในการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนอยู่ในระดับมาก คือ ผู้สอนและผู้เรียนมีบทบาทการติดต่อประสานงานกับภูมิปัญญาท้องถิ่น 5) ประโยชน์ที่ได้รับจากการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนในระดับมาก คือ ผู้สอนสามารถใช้เป็นแหล่งการเรียนรู้ของผู้เรียน ส่วนผู้เรียนได้รับประโยชน์จากการเรียนด้วยภูมิปัญญาท้องถิ่น คือ มีคุณลักษณะใฝ่เรียนรู้ และ 6) ปัญหาและอุปสรรคในการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในระดับมากที่สุด คือ โรงเรียนขาดงบประมาณในการสนับสนุนการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอน

ชัยภัทร ห่อทอง (2552) ทำการวิจัยเรื่อง การใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุรินทร์ เขต 3 ผลการวิจัยพบว่า มีการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก คือ ด้านการเกษตร และด้านปรัชญา ศาสนาและประเพณี ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง คือ ด้านการแพทย์แผนไทย ด้านการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ด้านกองทุนและธุรกิจชุมชน ด้านศิลปกรรม ด้านภาษาและวรรณกรรม และด้านโภชนาการ ส่วนผลการศึกษาเปรียบเทียบการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุรินทร์ เขต 3 จำแนกตาม

ขนาดสถานศึกษา พบว่า สถานศึกษาขนาดเล็กและขนาดใหญ่มีการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในสถานศึกษาโดยรวมและรายด้านแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทุกด้าน

พิมพ์บุญ บุญทาเมือง (2554) ทำการวิจัยเรื่อง ปัญหาด้านการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของผู้สอนสังคมศึกษาในเขตพื้นที่การศึกษาเชียงใหม่ เขต 5 ผลการวิจัยพบว่า (1) ปัญหาด้านการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของผู้สอนสังคมศึกษาในเขตพื้นที่การศึกษาเชียงใหม่ เขต 5 คือปัญหาด้านนโยบายของโรงเรียน ได้แก่ การจัดให้มีสื่อการสอนด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างเพียงพอ การสนับสนุนจัดสรรงบประมาณจากโรงเรียน และ การวางแผนในการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน (2) สาเหตุของปัญหาด้านการใช้ภูมิปัญญาพบว่า ผู้บริหารไม่ให้ความสำคัญเท่าที่ควร โรงเรียนและสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาไม่ได้ให้การสนับสนุนงบประมาณ โรงเรียนขาดการประสานงานกับผู้รู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น โรงเรียนขาดการวางแผนงานและการบริหารงาน และการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นไม่แพร่หลายเพราะมีเพียงแต่ผู้สอนสังคมศึกษาเท่านั้นที่รับผิดชอบในรายวิชาที่เกี่ยวข้อง (3) แนวทางในการแก้ไขปัญหาด้านการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นคือ ผู้บริหารโรงเรียนและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องควรให้ความสำคัญและจัดหางบประมาณ ควรจัดให้มีห้องภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ได้ตลอดเวลา โรงเรียนควรแต่งตั้งผู้ปฏิบัติงานในด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยไม่จำกัดเฉพาะผู้สอนสังคมศึกษา ควรมีนโยบายด้านปลูกฝังจิตสำนึกที่ดีแก่ผู้สอนและผู้เรียนในด้านการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น ผู้บริหารโรงเรียนและสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาควรประสานงานกันเพื่อจัดกิจกรรมที่เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นภายในเขตพื้นที่การศึกษาของตนเอง และควรจัดหางบประมาณเพิ่มเติมในการนำผู้เรียนไปทัศนศึกษานอกสถานศึกษา

โดยสรุป จากงานวิจัยที่ผ่านมา พบว่า การใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการจัดการเรียนการสอนครอบคลุม ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านการเกษตร ปรัชญา ศาสนาและประเพณี การแพทย์แผนไทย การจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม กองทุนและธุรกิจชุมชน ศิลปกรรม ภาษาและวรรณกรรม และโภชนาการ โดยการสร้างรูปแบบการจัดการความรู้มีองค์ประกอบที่เกี่ยวข้อง คือ องค์ประกอบด้านวัฒนธรรมองค์กร ภาวะผู้นำ เทคโนโลยีสารสนเทศในการสื่อสาร สมาชิกของชุมชน และการวัดและประเมินผล ส่วนขั้นตอนการจัดการความรู้เกี่ยวข้องกับการเตรียมความพร้อมสำหรับการดำเนินกิจกรรม การกำหนดประเด็นปัญหา/ความรู้ที่ต้องการ การตั้งทีม การแลกเปลี่ยนความรู้ ประสบการณ์และความคิดเห็น การสร้างความรู้และการตรวจสอบความถูกต้องของความรู้ การสร้างต้นแบบ การนำต้นแบบไปทดลองปฏิบัติ และการสรุปและประเมินผล

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง โดยมีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อ (1) สำรวจสภาพ ปัญหา และความต้องการด้านการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง (2) พัฒนารูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง (3) ศึกษาผลลัพธ์ของการใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง และ (4) เพื่อประเมินรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

โดยมีรายละเอียดของการวิจัยแต่ละระยะดังนี้

ระยะที่ 1 การสำรวจสภาพ ปัญหา และความต้องการด้านการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

ระยะที่ 1 นี้ เป็นการดำเนินการเพื่อสำรวจสภาพ ปัญหา และความต้องการด้านการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง โดยดำเนินการเก็บข้อมูลจากครูประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง โดยมีรายละเอียดการดำเนินการดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยระยะที่ 1 มีรายละเอียดดังนี้

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยระยะที่ 1 ได้แก่ ครูประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานที่ปฏิบัติงานในปีการศึกษา 2557 จาก 8 จังหวัด โดยแบ่งตามพื้นที่กลุ่มจังหวัดภาคกลางตอนล่าง 1 หรือ เขตตรวจราชการที่ 4 ประกอบด้วยจังหวัดราชบุรี กาญจนบุรี นครปฐม สุพรรณบุรี และกลุ่มจังหวัดภาคกลางตอนล่าง 2 หรือ เขตตรวจราชการที่ 5 ประกอบด้วยจังหวัดประจวบคีรีขันธ์ เพชรบุรี สมุทรสงคราม และสมุทรสาคร จำนวน 23,146 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการสำรวจข้อมูล ได้แก่ ครูประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง จำนวน 376 คน มีวิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างดังนี้

1.2.1 สุ่มครูที่สอนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในกลุ่มจังหวัดภาคกลางตอนล่าง 8 จังหวัด ได้แก่ ราชบุรี สุพรรณบุรี นครปฐม กาญจนบุรี เพชรบุรี ประจวบคีรีขันธ์ สมุทรสงคราม และสมุทรสาคร จำนวน 23,146 คน จำแนกตามจังหวัด

และเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาของแต่ละจังหวัดได้ดังนี้ (สำนักงานศึกษาธิการภาค 6, 2558, น. 38)

ตารางที่ 3.1 จำนวนครูประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

จังหวัด	เขต 1	เขต 2	เขต 3	เขต 4	รวม
นครปฐม	1,757	1,622	-	-	3,379
ราชบุรี	1,985	1,678	-	-	3,663
สุพรรณบุรี	1,479	1,446	1,267	-	4,192
กาญจนบุรี	1,565	1,151	1,109	1,046	4,871
เพชรบุรี	983	1,154	-	-	2,137
ประจวบคีรีขันธ์	1,380	953	-	-	2,333
สมุทรสงคราม	794	-	-	-	794
สมุทรสาคร	1,777	-	-	-	1,777
รวม	23,146				

1.2.2 สุ่มครูที่สอนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานที่ปฏิบัติงานในปีการศึกษา 2557 จาก 8 จังหวัด โดยแบ่งตามพื้นที่กลุ่มจังหวัดภาคกลางตอนล่าง 1 หรือ เขตตรวจราชการที่ 4 ประกอบด้วยจังหวัดราชบุรี กาญจนบุรี นครปฐม สุพรรณบุรี และกลุ่มจังหวัดภาคกลางตอนล่าง 2 หรือ เขตตรวจราชการที่ 5 ประกอบด้วยจังหวัดประจวบคีรีขันธ์ เพชรบุรี สมุทรสงคราม และสมุทรสาคร ตามสูตรการคำนวณของทาโร ยามาเน (Taro Yamane 1967) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% จำนวน 376 คน โดยวิธีการสุ่มแบบโควตา โดยมีจำนวนกลุ่มตัวอย่างแยกตามแต่ละจังหวัดโดยเทียบตามอัตราส่วน ดังนี้

ตารางที่ 3.2 การสุ่มตัวอย่างครูประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

จังหวัด	เขต 1	เขต 2	เขต 3	เขต 4	จำนวนคน
นครปฐม	25	27	-	-	52
ราชบุรี	28	27	-	-	55
สุพรรณบุรี	22	22	17	-	61
กาญจนบุรี	21	14	16	16	67
เพชรบุรี	21	19	-	-	40
ประจวบคีรีขันธ์	25	18	-	-	43
สมุทรสงคราม	28	-	-	-	28
สมุทรสาคร	30	-	-	-	30
รวม	376				

1.2.3 สุ่มครูจากโรงเรียนในสังกัดเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตามสัดส่วนที่กำหนด ในแต่ละโรงเรียนจะได้ครูผู้ให้ข้อมูล 2 – 6 คน โดยโรงเรียนเป็นผู้เลือกครูผู้ให้ข้อมูล โดยใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม โดยสุ่มโรงเรียนเพื่อเป็นตัวแทนของแต่ละจังหวัดจำนวน 10 โรงเรียน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยระยะที่ 1

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยระยะที่ 1 ได้แก่ แบบสอบถามสภาพ ปัญหา และความต้องการการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

ผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถามสภาพ ปัญหา และความต้องการด้านการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง โดยมีขั้นตอนการสร้างดังนี้

2.1.1 ศึกษาเอกสารและตำราที่เกี่ยวข้องในเรื่องการสร้างแบบสอบถามครอบคลุมประเภท วิธีการและเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูล

2.1.2 กำหนดสิ่งที่จะสอบถาม ได้แก่ (1) สภาพการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง (2) ปัญหาการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และ (3) ความต้องการการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

2.1.3 สร้างแบบสอบถามความต้องการ เป็นแบบมาตรวัดประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยพัฒนาเป็นแบบสอบถาม 5 ตอน ได้แก่ **ตอนที่ 1** ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นแบบสอบถามแบบเลือกตอบ จำนวน 12 ข้อ **ตอนที่ 2** สภาพการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง จำนวน 6 ประเด็นคำถาม **ตอนที่ 3** ปัญหาการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง จำนวน 6 ประเด็นคำถาม **ตอนที่ 4** ความต้องการการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง จำนวน 5 ประเด็นคำถาม และ **ตอนที่ 5** ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เป็นแบบสอบถามปลายเปิด จำนวน 6 ข้อ

โดยแต่ละคำถามมีน้ำหนักคะแนนของความคิดเห็น ดังนี้

ระดับความคิดเห็น 5 หมายถึง มีสภาพ / ปัญหา / ความต้องการมากที่สุด

ระดับความคิดเห็น 4 หมายถึง มีสภาพ / ปัญหา / ความต้องการมาก

ระดับความคิดเห็น 3 หมายถึง มีสภาพ / ปัญหา / ความต้องการปานกลาง

ระดับความคิดเห็น 2 หมายถึง มีสภาพ / ปัญหา / ความต้องการน้อย

ระดับความคิดเห็น 1 หมายถึง มีสภาพ / ปัญหา / ความต้องการน้อยที่สุด

2.1.4 ตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามแบบมาตรวัดประมาณค่า 5 ระดับที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity) (รายนามผู้เชี่ยวชาญแสดงในภาคผนวก ก หน้า 268) โดยผู้เชี่ยวชาญจะตรวจสอบข้อคำถามให้ตรงตามวัตถุประสงค์ รวมทั้งครอบคลุมเนื้อหาสาระที่ต้องการวัด และตรวจสอบข้อคำถามทุกข้อให้มีความถูกต้องตามหลักวิชาการ ภาษาที่ใช้ชัดเจนแจ่มแจ้ง เข้าใจตรงกัน และผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพของแบบสอบถามอยู่ในระดับดีมาก 2 ท่าน ระดับดี 1 ท่าน โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.60-1.00

2.1.5 ปรับปรุงแบบสอบถามตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ โดยผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบข้อคำถามให้ตรงตามวัตถุประสงค์ ข้อคำถามมีความชัดเจนและภาษาที่ใช้ในข้อคำถาม โดยมีการปรับปรุงแบบสอบถามดังนี้

- 1) ได้ปรับปรุงข้อคำถามให้กระชับ ชัดเจน
- 2) แยกความแตกต่างของการกำหนดประเด็นสภาพ ปัญหา และความต้องการ

ให้ชัดเจน

2.1.6 ทดลองใช้แบบสอบถาม หลังจากการปรับปรุงแบบสอบถามที่ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะ โดยการนำแบบสอบถามไปทดลองใช้กับครูประถมศึกษา โรงเรียนเทศบาล ๑ วัดพระงาม อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม จำนวน 20 คน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะคล้ายกลุ่มตัวอย่างที่กำหนดไว้ในงานวิจัยในช่วงระหว่างวันที่ 5-10 พฤศจิกายน 2557 ผลการทดลองใช้พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความเข้าใจภาษาที่ใช้และเข้าใจข้อคำถามแต่ละหัวข้อเป็นอย่างดี โดยในแบบสอบถามได้ให้กลุ่มตัวอย่างทำเครื่องหมายลงในตารางซึ่งมีให้เลือก 2 ช่อง คือ เข้าใจ/ไม่เข้าใจ ในคำถาม หลังจากทดลองใช้พบว่า กลุ่มตัวอย่างตอบว่า “เข้าใจ” ในคำถามทุกข้อ

2.1.7 จัดพิมพ์แบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำมาใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้ (แบบสอบถามสภาพ ปัญหา และความต้องการด้านการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ในภาคผนวก ง หน้า 275)

3. การเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยระยะที่ 1

การเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยระยะที่ 1 เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลสภาพ ปัญหา และความต้องการด้านการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง ผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

3.1 ผู้วิจัยขอจดหมายเก็บรวบรวมข้อมูลจากสาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

3.2 ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากครูในระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างด้วยแบบสอบถามโดยส่งและรับกลับคืนทางไปรษณีย์ในช่วงเดือนธันวาคม 2557 – มีนาคม 2558 ได้แบบสอบถามคืน จำนวน 376 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100 โดยแบบสอบถามมีความสมบูรณ์ คิดเป็นร้อยละ 100

4. การวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยระยะที่ 1

การวิเคราะห์สภาพ ปัญหา และความต้องการด้านการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง ใช้การวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation S.D.) (Best, John W. and Kahh, James V., 1993, p. 181) โดยกำหนดช่วงของค่าเฉลี่ย ตามแนวคิดของลิเคอร์ (Likert Scale) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	4.50 – 5.00	แปลผลเป็น	เห็นด้วยมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	3.50 – 4.49	แปลผลเป็น	เห็นด้วยมาก
ค่าเฉลี่ย	2.50 – 3.49	แปลผลเป็น	เห็นด้วยปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	1.50 – 2.49	แปลผลเป็น	เห็นด้วยน้อย
ค่าเฉลี่ย	1.00 – 1.49	แปลผลเป็น	เห็นด้วยน้อยที่สุด

ระยะที่ 2 การพัฒนารูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

ระยะที่ 2 นี้ เป็นการดำเนินการเพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างโดยการร่างรูปแบบและนำเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญระดมความคิดเห็นเพื่อสร้างเป็นรูปแบบการวิจัย โดยมีรายละเอียดการดำเนินการดังนี้

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยระยะที่ 2 มีรายละเอียดดังนี้

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยระยะที่ 2 ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น และด้านการวิจัยและการวัดผลทางการศึกษา รวมจำนวน 12 คน โดยมีเกณฑ์การพิจารณาคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญดังนี้

1.1 เป็นผู้ดำรงตำแหน่งในระดับอาจารย์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ หรือรองศาสตราจารย์

1.2 เป็นอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษามาไม่น้อยกว่า 5 ปี

1.3 มีความรู้ความเข้าใจ และประสบการณ์ด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา การเรียนการสอนด้วยภูมิปัญญาท้องถิ่น และการวิจัย และการวัดผลทางการศึกษา

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยระยะที่ 2

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยระยะที่ 2 ได้แก่ (1) ร่างรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง และ (2) แนวการสัมภาษณ์แบบสนทนากลุ่ม เพื่อการระดมความคิดเห็นด้วยการประชุมกลุ่ม (Focus Group)

2.1 ร่างรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

ผู้วิจัยได้ร่างรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง เพื่อการระดมความคิดเห็นด้วยการประชุมกลุ่ม (Focus Group) โดยมีการดำเนินการดังนี้

2.1.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา และการทบทวนวรรณกรรม รายงานการวิจัยที่เกี่ยวข้องรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

2.1.2 กำหนดประเด็นข้อคำถาม ครอบคลุม รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง ได้แก่

1) องค์ประกอบของการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง ครอบคลุม (1) สมาชิกของชุมชน (2) กิจกรรมของชุมชน (3) ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น (4) เทคโนโลยีสนับสนุน (5) ปัจจัยการสร้างความรู้ และ (6) การวัดและประเมินผล

2) ขั้นตอนการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง ครอบคลุม 6 ขั้นตอน ประกอบด้วย (1) การเตรียมการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง (2) การจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง (3) การสร้างความรู้ และจัดเก็บความรู้ (4) การสร้างต้นแบบการปฏิบัติที่ดี และรับรองความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น (5) การนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปปฏิบัติในสถานศึกษา และ (6) การสรุปและประเมินผลการจัดการความรู้

2.1.3 นำร่างรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 12 คน พิจารณาให้ความเห็นและข้อเสนอแนะ โดยจัดประชุมสนทนากลุ่ม (รายนามผู้เชี่ยวชาญ ในภาคผนวก ข หน้า 270)

2.1.4 ปรับปรุงรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญจากการสนทนากลุ่มเพื่อพัฒนาเป็นรูปแบบการจัดการความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างให้มีความเหมาะสม ชัดเจน และสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

2.1.5 นำเสนอรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างไปปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์

2.2 แนวการสัมภาษณ์แบบสนทนากลุ่ม เพื่อการระดมความคิดเห็นด้วยการประชุมกลุ่ม (Focus Group)

ผู้วิจัยได้กำหนดประเด็นการสัมภาษณ์แบบสนทนากลุ่ม โดยกำหนดตามรายละเอียดของร่างรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง ครอบคลุม 2 ประเด็นคำสัมภาษณ์หลัก

2.2.1 องค์ประกอบของการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

ครอบคลุม (1) สมาชิกของชุมชน (2) กิจกรรมของชุมชน (3) ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น (4) เทคโนโลยีสนับสนุน (5) ปัจจัยการสร้างความรู้ และ (6) การวัดและประเมินผล

2.2.2 ขั้นตอนการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง ครอบคลุม 6 ขั้นตอน ประกอบด้วย (1) การเตรียมการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง (2) การจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง (3) การสร้างความรู้ และจัดเก็บความรู้ (4) การสร้างต้นแบบการปฏิบัติที่ดี และรับรองความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น (5) การนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปปฏิบัติในสถานศึกษา และ (6) การสรุปและประเมินผลการจัดการความรู้

3. การเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยระยะที่ 2

การเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยระยะที่ 2 เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง ผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

3.2.1 ผู้วิจัยขอจดหมายเชิญผู้เชี่ยวชาญจากสาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

3.2.2 ผู้วิจัยนัดประชุมกลุ่มสนทนา (Focus Group) ในวันที่ 19 พฤษภาคม 2558 เวลา 13.00 – 16.00 น. ณ ห้องประชุม 6052 อาคารวิชาการ 3 ชั้น 6 โดยมีผู้ทรงคุณวุฒิเข้าร่วมสนทนากลุ่ม จำนวน 9 คน และอีก 3 คน ให้ข้อเสนอแนะทางเอกสารที่ผู้วิจัยจัดส่งให้ล่วงหน้า (รายนามผู้เชี่ยวชาญ ในภาคผนวก ข หน้า 270)

4. การวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยระยะที่ 2

การวิเคราะห์ข้อมูลการพัฒนา รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง จากผู้เชี่ยวชาญโดยการประชุมกลุ่ม (Focus Group) การวิเคราะห์ที่ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ระยะที่ 3 การศึกษาผลลัพธ์ของการใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

ระยะที่ 3 นี้ เป็นการดำเนินการเพื่อศึกษาผลลัพธ์ของรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง โดยการนำรูปแบบไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย โดยมีรายละเอียดการดำเนินการดังนี้

1. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยระยะที่ 3 มีรายละเอียดดังนี้

1.1 กลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมกิจกรรมตามรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ได้แก่ ครูประถมศึกษาในจังหวัดสุพรรณบุรี และจังหวัดนครปฐม จำนวน 100 คน จาก 20 โรงเรียน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบง่าย มีวิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างดังนี้

1.2.1 สุ่มเลือกจังหวัดเพื่อเป็นตัวแทนจากจังหวัดในเขตภาคกลางตอนล่างได้ จังหวัดนครปฐม และจังหวัดสุพรรณบุรี

1.2.2 สุ่มครูที่สอนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในจังหวัดนครปฐม และจังหวัดสุพรรณบุรี ได้จำนวนครู จำนวน 7,571 คน

1.2.3 สุ่มโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในจังหวัดนครปฐม และจังหวัดสุพรรณบุรีมาจังหวัดละ 10 โรงเรียน

1.2.4 ส่งจดหมายเชิญชวนเข้าร่วมโครงการไปยังโรงเรียนทั้ง 10 แห่ง

1.2.5 คัดเลือกครูประถมศึกษาที่สนใจเข้าร่วมกิจกรรม และมีพื้นฐานความรู้ด้านการใช้งานคอมพิวเตอร์ จำนวน 100 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาผลการใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในเขตภาคกลางตอนล่าง จำนวน 200 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม แบ่งเป็นกลุ่มควบคุม จำนวน 100 คน และกลุ่มทดลอง จำนวน 100 คน โดยใช้การวิจัยเชิงทดลองแบบ Pretest - Posttest control group design มีวิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างดังนี้

1.2.1 ผู้วิจัยเลือกครูประถมศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมตามรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

1.2.2 ผู้วิจัยคัดเลือกครูต้นแบบ จำนวน 1 คน โดยเป็นครูจากโรงเรียนเทศบาล ๔ เขาวนปรีชาอุทิศ จังหวัดนครปฐม

1.2.3 ผู้วิจัยคัดเลือกนักเรียนจากจำนวนนักเรียนที่ครูต้นแบบดูแล และทำหน้าที่สอนให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 200 คน จากโรงเรียนเทศบาล ๔ เขาวนปรีชาอุทิศ จังหวัดนครปฐม โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจงจากนักเรียนที่ครูต้นแบบดูแล และทำหน้าที่สอน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยระยะที่ 3

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยระยะที่ 3 ประกอบด้วย (1) ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงโดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น (2) แบบสอบถามความคิดเห็นของครูประถมศึกษาที่ใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น (3) แผนการจัดการเรียนรู้ (4) แบบทดสอบความรู้ และ (5) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนประถมศึกษาที่ใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที

2.1 ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นในเขตภาคกลางตอนล่าง

ผู้วิจัยได้สร้างชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นในเขตภาคกลางตอนล่างโดยมีขั้นตอนการสร้างดังนี้

2.1.1 นำรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง ที่ได้จากการระดมความคิดเห็นด้วยการประชุมกลุ่ม (Focus Group) และผลการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิ มาใช้เป็นกรอบในการสร้างเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นในเขตภาคกลางตอนล่าง

2.1.2 ศึกษาแนวทางการพัฒนาเว็บไซต์จากเอกสาร และตำรา เพื่อหาโปรแกรมสำเร็จรูปที่สามารถตอบสนองต่อการสร้างเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นในเขตภาคกลางตอนล่างได้เหมาะสมที่สุด

2.1.3 ออกแบบโครงสร้างเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นในเขตภาคกลางตอนล่าง โดยกำหนดให้มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) หน้าหลัก เป็นหน้าเว็บเพจที่รวบรวมรายละเอียดของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นในเขตภาคกลางตอนล่าง ประกอบด้วย ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง วัตถุประสงค์ของการสร้างเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง การลงทะเบียนเข้าใช้งาน และการติดต่อนักวิจัย

2) ห้องประวัติส่วนตัว เป็นการนำเสนอประวัติ สถานที่ทำงาน เบอร์โทรศัพท์ วิชาชีพ อิเล็กทรอนิกส์ เครือข่ายสังคมที่ใช้ ประสบการณ์การสอน และประสบการณ์การใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการจัดการเรียนการสอน รูปภาพ ความสนใจของสมาชิกของครูประถมศึกษาในสถานศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างที่เข้าร่วมกิจกรรมของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ในระบบจัดการสมาชิก เป็นระบบที่สมัครโดยการกรอกข้อมูลส่วนบุคคล และมีการยืนยันไปยังวิชาชีพ อิเล็กทรอนิกส์ที่ผู้สมัครแจ้งไว้เพื่อยืนยันความเป็นตัวตน ระบบจัดการสมาชิกทำให้เชื่อมโยงกับเครือข่ายสังคมอื่นๆ อาทิ เฟซบุ๊ก โดยอาจพัฒนาเป็นระบบข้อมูลที่เชื่อมโยงไปยังเครือข่ายสังคมโดยอัตโนมัติ หรือจะเป็นการเชื่อมโยงแบบไม่อัตโนมัติ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับลักษณะการใช้งานระบบจัดการสมาชิก โดยข้อมูลของระบบจัดการสมาชิกมีรายละเอียดดังนี้

(1) ประวัติส่วนตัว ประกอบด้วย ชื่อ-นามสกุล เพศ อายุ โรงเรียนที่สังกัด จังหวัด เบอร์โทรศัพท์ วิชาชีพ อิเล็กทรอนิกส์ เครือข่ายสังคมที่ใช้

(2) ประสบการณ์การสอน และประสบการณ์การใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการจัดการเรียนการสอน ประกอบด้วย จำนวนปีที่สอน ระดับชั้นที่สอน

(3) รูปภาพที่แสดงตัวตนของสมาชิกชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

(4) ประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สนใจ จำแนกได้เป็น 5 ศาสตร์สาขาวิชา ได้แก่ เกษตรกรรม เพลงพื้นบ้าน นิทานพื้นบ้าน ศิลปกรรม และ ภาษาวรรณกรรม

3) ห้องสื่อสาร เป็นการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในการติดต่อสื่อสารทั้งแบบไม่ประสานเวลา และแบบประสานเวลา โดยการสื่อสารแบบไม่ประสานเวลาจะดำเนินการผ่านกระดานสนทนาเพื่อให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสามารถนำเสนอข้อความ แสดงความคิดเห็นโดยสามารถตั้งกระทู้ใหม่ และตอบกลับข้อความที่มีสมาชิกนำเสนอไว้ ส่วนการสื่อสารแบบ

ประสานเวลาเป็นส่วนหนึ่งของห้องสนทนาสด (Chat) เพื่อให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสามารถติดต่อสื่อสารกันด้วยข้อความ

4) ห้องความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นการนำเสนอข้อมูลความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นแบ่งออกเป็น 5 ศาสตร์สาขาวิชา ได้แก่ เกษตรกรรม เพลงพื้นบ้าน นิทานพื้นบ้าน ศิลปกรรม และ ภาษาและวรรณกรรม และใช้เป็นพื้นที่เก็บข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงแสดงความคิดเห็น และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันทั้งในรูปแบบของข้อความ การเชื่อมโยงจากแหล่งความรู้ภายนอก และวีดิทัศน์ออนไลน์ เป็นต้น

5) ห้องแสดงผลงาน เป็นการนำเสนอข้อมูลความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นแบ่งออกเป็น 5 ศาสตร์สาขาวิชา ได้แก่ เกษตรกรรม เพลงพื้นบ้าน นิทานพื้นบ้าน ศิลปกรรม และ ภาษาและวรรณกรรมที่ผ่านการตรวจสอบ และได้รับฉันทามติจากสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงว่าเป็นความรู้ที่มีประโยชน์และสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสมควรเผยแพร่สู่สาธารณชนทราบโดยทั่วกัน

2.1.4 พัฒนาเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นในเขตภาคกลางตอนล่าง โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการสร้างเว็บไซต์ โปรแกรมแต่งภาพ และโปรแกรมสร้างแอนิเมชัน

2.1.5 สร้างเครือข่ายสังคมผ่านเฟซบุ๊ก เพื่อใช้สำหรับการสื่อสาร และการสร้างเครือข่ายของสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นในเขตภาคกลางตอนล่าง

2.1.6 นำเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นในเขตภาคกลางตอนล่างขึ้นสู่ระบบ โดยเข้าสู่โปรแกรม Google Chrome พิมพ์ <http://110.77.141.113/webpage/> เพื่อเข้าใช้งานเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นในเขตภาคกลางตอนล่าง

2.1.7 ทดสอบการใช้งานเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นในเขตภาคกลางตอนล่าง และเครือข่ายสังคมให้พร้อมใช้งาน

2.2 แบบสอบถามความคิดเห็นของครูที่ใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

ผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของครูที่ใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง โดยมีขั้นตอนการสร้างดังนี้

2.2.1 ศึกษาเอกสารและตำราที่เกี่ยวข้องในเรื่องการสร้างแบบสอบถามครอบคลุมประเภท วิธีการและเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูล

2.2.2 กำหนดสิ่งที่จะสอบถาม ครอบคลุม ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม และความคิดเห็นที่มีต่อการใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ได้แก่ สมาชิกของชุมชน กิจกรรมของชุมชน ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น เทคโนโลยีสนับสนุน ปัจจัยการสร้างความรู้ และการวัดและประเมินผล

2.2.3 สร้างแบบสอบถามแบบมาตรวัดประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ เป็นแบบสอบถาม 3 ตอน ได้แก่ **ตอนที่ 1** ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นแบบสอบถามแบบเลือกตอบ จำนวน 11 ข้อ **ตอนที่ 2** ความคิดเห็นของครูที่ใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง เป็นแบบสอบถามแบบมาตรวัดประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 6 ด้าน รวม 50 ข้อ และ **ตอนที่ 3** ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เป็นแบบสอบถามปลายเปิด จำนวน 1 ข้อ

โดยแบบสอบถามทั้งสองฉบับมีน้ำหนักคะแนนของความคิดเห็น ดังนี้

- ระดับความคิดเห็น 5 หมายถึง มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด
- ระดับความคิดเห็น 4 หมายถึง มีความคิดเห็นในระดับมาก
- ระดับความคิดเห็น 3 หมายถึง มีความคิดเห็นในระดับปานกลาง
- ระดับความคิดเห็น 2 หมายถึง มีความคิดเห็นในระดับน้อย
- ระดับความคิดเห็น 1 หมายถึง มีความคิดเห็นในระดับน้อยที่สุด

2.2.4 ตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามแบบมาตรวัดประมาณค่า 5 ระดับที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 2 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านวัดประเมินผล จำนวน 1 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity) (รายนามผู้เชี่ยวชาญแสดงในภาคผนวก ก หน้า 268) โดยผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพของแบบสอบถามอยู่ในระดับดีมาก 1 ท่าน ระดับดี 2 ท่าน โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.66-1.00

2.2.5 ทดลองใช้แบบสอบถาม หลังจากการปรับปรุงแบบสอบถามตามที่คุณเชี่ยวชาญเสนอแนะ โดยการนำแบบสอบถามไปทดลองใช้กับครูประถมศึกษา โรงเรียนเทศบาล ๒ วัดเสน่หาอำเภอมะนัง จังหวัดนครปฐม จำนวน 10 คน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะคล้ายกลุ่มตัวอย่างที่กำหนดไว้ในงานวิจัย ผลการทดลองใช้พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความเข้าใจภาษาที่ใช้และเข้าใจข้อคำถามแต่ละหัวข้อเป็นอย่างดี โดยในแบบสอบถามได้ให้กลุ่มตัวอย่างทำเครื่องหมายลงในตารางซึ่งมีให้เลือก 2 ช่อง คือ เข้าใจ/ไม่เข้าใจ ในคำถาม หลังจากทดลองใช้พบว่า กลุ่มตัวอย่างตอบว่า “เข้าใจ” ในคำถามทุกข้อ

2.2.6 จัดพิมพ์แบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำมาใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้ (แบบสอบถามความคิดเห็นจากครูประถมศึกษาที่ใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ในภาคผนวก ข หน้า 342)

2.3 แผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 รายวิชาเพิ่มเติม ภูมิปัญญาท้องถิ่นในเขตภาคกลางตอนล่าง (จังหวัดนครปฐม)

การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 รายวิชาเพิ่มเติม ภูมิปัญญาท้องถิ่นในเขตภาคกลางตอนล่าง (จังหวัดนครปฐม) โดยผู้วิจัยได้ประสานงานกับครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมที่เป็นกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

โดยดำเนินการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ของกลุ่มควบคุม (กลุ่มที่จัดกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียนปกติ) และกลุ่มทดลอง (กลุ่มที่จัดการเรียนการสอนตามรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น) จำนวนกลุ่มละ 3 แผนการจัดการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ละ 2 ชั่วโมง โดยมีเนื้อหาสาระของแผนการจัดการเรียนรู้มีดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 แนะนำวิชาและการจัดกิจกรรม

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง วิธีการทางประวัติศาสตร์และโบราณคดี

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ความเจริญสมัยทวารวดี

โดยรูปแบบของแผนการจัดการเรียนรู้ของกลุ่มควบคุม และกลุ่มทดลอง ประกอบด้วย 2 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 โครงสร้างการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย คำอธิบายรายวิชา ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง กำหนดการสอนและผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง และแผนการประเมินการเรียนรู้และการมอบหมายงาน

ส่วนที่ 2 แผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย สาระการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระสำคัญ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนการสอน และการวัดและประเมินผล (แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ในการวิจัย ในภาคผนวก จ หน้า 292)

2.4 แบบทดสอบความรู้

การสร้างแบบทดสอบเพื่อวัดระดับพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัยสำหรับใช้ประกอบการศึกษาผลการใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง ประกอบด้วยข้อสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก แบบคู่ขนาน สำหรับการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง วิธีการทางประวัติศาสตร์และโบราณคดี จำนวน 10 ข้อ และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ความเจริญสมัยทวารวดี มีขั้นตอนในการสร้างแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน 10 ข้อ ดังนี้

2.3.1 สร้างตารางวิเคราะห์วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย โดยยึดรูปแบบการเรียนรู้ของ บลูม (Bloom, 1956) 6 ระดับ ที่ได้รับการปรับปรุงโดยแอนเดอร์สัน ไคร์โวลล์ และคณะ (Anderson, Krathwohl, et al., 2001) คือ (1) ความจำ (2) ความเข้าใจ (3) การประยุกต์ใช้ (4) การวิเคราะห์ (5) การสังเคราะห์ และ (6) ความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมี 4 ระดับ คือ ความจำ ความเข้าใจ การวิเคราะห์ และการสังเคราะห์ ดังนี้

ตารางที่ 3.3 การวิเคราะห์หัวข้อประสงค์เชิงพฤติกรรมของแผนการจัดการเรียนรู้

ชื่อหน่วย	ความจำ	ความเข้าใจ	การประยุกต์ใช้	การวิเคราะห์	การสังเคราะห์	ความคิดสร้างสรรค์	รวม
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง วิธีการทางประวัติศาสตร์และโบราณคดี	4	4	-	-	2	-	10
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ความเจริญสมัยทวารวดี	6	-	-	4	-	-	10
รวม	10	4	-	4	2	-	20

2.4.2 ศึกษาเอกสารและ ตำรา เกี่ยวกับการสร้างแบบทดสอบ เพื่อนำมากำหนดรูปแบบของแบบทดสอบ และวิธีการสร้างแบบทดสอบความรู้ ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

2.4.3 กำหนดรูปแบบของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน แบบทดสอบเป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบจำนวน 4 ตัวเลือก เพื่อวัดพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย โดยแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเป็นแบบคู่ขนาน

2.4.4 การสร้างแบบทดสอบ ผู้วิจัยได้ประสานงานกับครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เข้าร่วมในการวิจัย เพื่อกำหนดเนื้อหา และสร้างแบบแบบทดสอบเพื่อวัดพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัยแบบคู่ขนานชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ตัวเลือก แบ่งเป็นแบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 10 ข้อ และแบบทดสอบหลังเรียน จำนวน 10 ข้อ

2.4.5 ตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบ โดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 2 ท่าน โดยผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบที่สร้างเสร็จให้ผู้เชี่ยวชาญด้านวัดผลประเมินผล และผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ตรวจสอบด้านความตรงเชิงเนื้อหา ภาษาที่ใช้ และความถูกต้องของแบบทดสอบต้องมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม แบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นผู้เชี่ยวชาญได้ประเมินคุณภาพอยู่ในระดับดี (แบบประเมินคุณภาพ ในภาคผนวก ข หน้า 270)

2.4.6 ปรับปรุงแก้ไขแบบทดสอบ นำแบบทดสอบไปปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้ (1) ปรับปรุงข้อคำถามบางข้อให้ตรงกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัยตามตารางวิเคราะห์ข้อสอบ และ (2) ปรับปรุงภาษาที่ใช้ให้เข้าใจง่ายเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน

2.4.7 ทดสอบคุณภาพของแบบทดสอบ นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิแล้ว นำไปทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 ที่เรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่นในเขตภาคกลางตอนล่าง จำนวน 31 คน เพื่อหาค่าประสิทธิภาพของแบบทดสอบ และนำผล

การทดลองมาวิเคราะห์ เพื่อหาค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) เพื่อแบ่งกลุ่มสูง และกลุ่มต่ำโดยใช้เทคนิคของ จุง เทห์ ฟาน (Chung the Fan) คือ ให้ข้อที่ถูกต้องเป็น “1” ข้อที่ผิดเป็น “0” เมื่อหาค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนก แล้วต้องเลือกข้อที่มีค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.20 – 0.80 และค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 – 1.00 ผลการวิเคราะห์เป็นรายชื่อของข้อสอบทั้งหมด 10 ข้อ เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดค่าความยากง่าย และอำนาจจำแนก ดังนี้

ตารางที่ 3.4 ค่าความยากง่ายและอำนาจจำแนกของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง วิธีการทางประวัติศาสตร์และโบราณคดี และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ความเจริญสมัยทวารวดี

แผนการจัดการเรียนรู้	แบบทดสอบ	ความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)
วิธีการทางประวัติศาสตร์และโบราณคดี	ก่อนเรียน	0.44 – 0.78	0.33 – 0.72
	หลังเรียน	0.36 – 0.75	0.22 – 0.72
ความเจริญสมัยทวารวดี	ก่อนเรียน	0.44 – 0.72	0.33 – 0.72
	หลังเรียน	0.39 – 0.69	0.39 – 0.78

จากนั้นวิเคราะห์ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ โดยค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบก่อนเรียน และแบบทดสอบหลังเรียน โดยวิธีของ คูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder Richardson) ผลการหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ มีค่าความเที่ยงของแบบทดสอบ ดังนี้

ตารางที่ 3.5 ค่าความเที่ยงของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง วิธีการทางประวัติศาสตร์และโบราณคดี และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ความเจริญสมัยทวารวดี

แผนการจัดการเรียนรู้	ค่าความเที่ยง	
	แบบทดสอบก่อนเรียน	แบบทดสอบหลังเรียน
วิธีการทางประวัติศาสตร์และโบราณคดี	0.80	0.80
ความเจริญสมัยทวารวดี	0.81	0.84

ขั้นที่ 8 จัดทำแบบทดสอบฉบับสมบูรณ์ โดยพิมพ์แบบทดสอบสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้เป็นแบบทดสอบกับนักเรียนที่เรียนที่เรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม รายวิชาเพิ่มเติม ภูมิปัญญาท้องถิ่นในเขตภาคกลางตอนล่าง (จังหวัดนครปฐม)

2.5 แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่ใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับ ประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

ผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่ใช้รูปแบบการจัดการความรู้
โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับ
ประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง โดยมีขั้นตอนการสร้างดังนี้

2.5.1 ศึกษาเอกสารและตำราที่เกี่ยวข้องในเรื่องการสร้างแบบสอบถาม
ครอบคลุมประเภท วิธีการและเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูล

2.5.2 กำหนดสิ่งที่จะสอบถาม ครอบคลุม ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม
และความคิดเห็นที่มีต่อการใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้
เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

2.5.3 สร้างแบบสอบถามแบบมาตรวัดประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ
เป็นแบบสอบถาม 3 ตอน ได้แก่ **ตอนที่ 1** ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นแบบสอบถาม
แบบเลือกตอบ จำนวน 4 ข้อ **ตอนที่ 2** ความคิดเห็นของนักเรียนที่ใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้
ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษา
ในเขตภาคกลางตอนล่าง เป็นแบบสอบถามแบบมาตรวัดประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ และ
ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เป็นแบบสอบถามปลายเปิด จำนวน 1 ข้อ

โดยแบบสอบถามทั้งสองฉบับมีน้ำหนักคะแนนของความคิดเห็น ดังนี้

ระดับความคิดเห็น 5 หมายถึง มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด

ระดับความคิดเห็น 4 หมายถึง มีความคิดเห็นในระดับมาก

ระดับความคิดเห็น 3 หมายถึง มีความคิดเห็นในระดับปานกลาง

ระดับความคิดเห็น 2 หมายถึง มีความคิดเห็นในระดับน้อย

ระดับความคิดเห็น 1 หมายถึง มีความคิดเห็นในระดับน้อยที่สุด

2.5.4 ตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามแบบมาตรวัด
ประมาณค่า 5 ระดับที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี
การศึกษา จำนวน 2 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านวัดประเมินผล จำนวน 1 ท่าน ตรวจสอบความ
เที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity) (รายนามผู้เชี่ยวชาญแสดงในภาคผนวก ก หน้า 268) โดย
ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพของแบบสอบถามอยู่ในระดับดีมาก 3 ท่าน โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง
(IOC) อยู่ระหว่าง 0.66-1.00

2.5.5 ทดลองใช้แบบสอบถาม หลังจากการปรับปรุงแบบสอบถามตามที่
ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะ โดยการนำแบบสอบถามไปทดลองใช้กับนักเรียนประถมศึกษา โรงเรียน
เทศบาล ๒ วัดเสนหา จังหวัดนครปฐม จำนวน 20 คน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะคล้ายกลุ่ม
ตัวอย่างที่กำหนดไว้ในงานวิจัย ผลการทดลองใช้พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความเข้าใจภาษาที่ใช้และเข้าใจ
ข้อความแต่ละหัวข้อเป็นอย่างดี โดยในแบบสอบถามได้ให้กลุ่มตัวอย่างทำเครื่องหมายลงในตารางซึ่ง
มีให้เลือก 2 ช่อง คือ เข้าใจ/ไม่เข้าใจ ในคำถาม หลังจากทดลองใช้พบว่า กลุ่มตัวอย่างตอบว่า
“เข้าใจ”ในคำถามทุกข้อ

2.5.6 จัดพิมพ์แบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำมาใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้ (แบบสอบถามความคิดเห็นจากนักเรียนประถมศึกษาที่ใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ในภาคผนวก ฅ หน้า 350)

3. การเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยระยะที่ 3

การเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยระยะที่ 3 ครอบคลุม การเก็บรวบรวมข้อมูล (1) การใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง และ (2) การเก็บรวบรวมข้อมูลความคิดเห็นของครูและนักเรียนประถมศึกษาที่ใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

3.1 การเก็บรวบรวมข้อมูลการใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

3.1.1 ผู้วิจัยดำเนินการสุ่มกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมการใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง โดยสุ่มได้ครูประถมศึกษาในจังหวัดนครปฐม และสุพรรณบุรี จำนวน 100 คน

3.1.2 ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลการใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง โดยแบ่งการเก็บรวบรวมข้อมูลออกเป็น 6 สัปดาห์ในช่วงเดือนมิถุนายน – กรกฎาคม 2558 โดยมีรายละเอียดการดำเนินการดังนี้

ตารางที่ 3.6 ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลการใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

สัปดาห์ที่	กิจกรรมหลัก
1	<p>การเตรียมการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง</p> <p>ขั้นตอนนี้เป็นการประเมินหาสภาพ ปัญหา ความต้องการของสมาชิกต่อการเข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเพื่อค้นหาสภาพ ปัญหาและความต้องการในการจัดการความรู้ในโรงเรียนประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง และการเตรียมความพร้อมของสถานที่ กิจกรรม วัสดุอุปกรณ์ รวมทั้งเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง รวมทั้งคู่มือการใช้งานที่เป็นเอกสารในการดำเนินกิจกรรมชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นพร้อมทั้งประชาสัมพันธ์กิจกรรมให้สมาชิกรับทราบ</p>
2	<p>การจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง</p> <p>ขั้นตอนนี้เป็นการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง โดยเป็นการชี้แจงให้บุคคลที่เกี่ยวข้องได้ทำความรู้จักแบบเผชิญหน้า โดยมีกิจกรรมที่กำหนดขอบเขตของความรู้</p>

สัปดาห์ที่	กิจกรรมหลัก
	<p>ของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง หน้าที่สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง กฎ กติกา มารยาทของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงรวมทั้งการกำหนดสิทธิ ผลประโยชน์ ของสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และกิจกรรมในขั้นตอนนี้จะสร้าง ความสัมพันธ์และความไว้วางใจซึ่งกันและกันระหว่างสมาชิก รวมทั้งเป็นการพัฒนา ทักษะในการใช้เครื่องมือในการเข้าร่วมสังคมออนไลน์ของสมาชิกแต่ละคน</p>
3	<p>การสร้างความรู้ และจัดเก็บความรู้ เป็นขั้นตอนของการสร้างความรู้จากการทำกิจกรรมระดมความคิดเห็น แลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อนำความรู้ต่างๆ และจัดเก็บในเว็บไซต์ ของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง เพื่อให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงนำไปใช้ เป็นประเด็นในการระดมความคิดเห็นเพื่อสรุปประเด็นความรู้ที่ได้</p>
4	<p>การสร้างต้นแบบการปฏิบัติที่ดี และรับรองความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นขั้นตอนของการทำกิจกรรมเพื่อคัดสรรความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ได้จาก สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงมาสร้างเป็นต้นแบบการปฏิบัติที่ดี มี ประสิทธิภาพ สามารถนำไปได้ในสถานการณ์จริง และการรับรองความรู้ด้านภูมิ ปัญญาท้องถิ่นว่ามีประโยชน์ต่อชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง</p>
5	<p>การนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปปฏิบัติในสถานศึกษา เป็นขั้นตอนของการที่สมาชิกนำต้นแบบองค์ความรู้ที่ได้ไปทดลองใช้การทำงาน จริงและมีการบันทึกข้อมูลที่ได้รับจากการทดลองใช้ เพื่อจะนำข้อมูลที่ได้ขึ้นมา ปรับปรุงแก้ไของค์ความรู้ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น</p>
6	<p>การสรุปและประเมินผลการจัดการความรู้ เป็นขั้นตอนที่สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงร่วมกันอภิปรายสรุปผลร่วม ถึงความสำเร็จ ปัญหา อุปสรรคที่เกิดขึ้นระหว่างการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญา ท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับ ประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง และนำข้อสรุปที่ได้นำมาแก้ไขปรับปรุงให้องค์ ความรู้มีความสมบูรณ์มากที่สุดและนำไปจัดเก็บไว้บนเว็บไซต์เพื่อเผยแพร่ให้ครูใน เขตภาคกลางตอนล่างสามารถนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งมีการประเมิน ประสิทธิภาพของการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้ เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลาง ตอนล่าง โดยพิจารณาถึงประสิทธิภาพของกระบวนการที่นำไปปฏิบัติและนำข้อสรุป ที่ได้ไปปรับปรุงแก้ไขกระบวนการให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นต่อไป</p>

3.1.3 ผู้วิจัยคัดเลือกครูต้นแบบที่นำรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญา ท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาค กลางตอนล่างไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน โดยเป็นครู และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

จำนวน 200 คน จากโรงเรียนเทศบาล ๔ เขาวนปรีชาอุทิศ จังหวัดนครปฐมเป็นกลุ่มตัวอย่างในการทดลองใช้รูปแบบการวิจัย

3.1.4 ผู้วิจัยดำเนินการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ศึกษาด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ โดยใช้เวลาจัดการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 รายวิชาเพิ่มเติม ส 10203 ภูมิปัญญาท้องถิ่นในเขตภาคกลางตอนล่าง (จังหวัดนครปฐม) ประจำปีภาคต้น ปีการศึกษา 2558 จำนวน 1 หน่วยกิต (2 คาบ / สัปดาห์) จำนวน 3 แผนการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ (1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง แนะนำวิชาและการจัดกิจกรรม (2) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง วิธีการทางประวัติศาสตร์และโบราณคดี และ (3) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง ความเจริญสมัยทวารวดี โดยดำเนินการในช่วงเดือนมิถุนายน – กรกฎาคม 2558

3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูลความคิดเห็นของครูและนักเรียนประถมศึกษาที่ใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

3.2.1 ผู้วิจัยขอจดหมายเก็บรวบรวมข้อมูลจากสาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

3.2.2 ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากครูด้วยแบบสอบถามโดยส่งและรับกลับคืนด้วยตนเองในช่วงเดือนมกราคม 2559 ได้แบบสอบถามสำหรับครูประถมศึกษาคืน จำนวน 90 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 90 โดยแบบสอบถามมีความสมบูรณ์ทั้งหมด และได้แบบสอบถามนักเรียนประถมศึกษาที่เป็นกลุ่มทดลองคืน จำนวน 100 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100 โดยแบบสอบถามมีความสมบูรณ์ทั้งหมด

4. การวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยระยะที่ 3

การวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยระยะที่ 3 มีรายละเอียดดังนี้

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลผลการใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง การวิเคราะห์ข้อมูลผลการใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation S.D.) และการทดสอบค่าที (t- independent)

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นจากครู และนักเรียนประถมศึกษาที่ใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง การวิเคราะห์ใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation S.D.) (Best, John W. and Kahh, James V. 1993, p. 181) และการวิเคราะห์ที่ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ระยะที่ 4 การประเมินรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

ระยะที่ 4 นี้ เป็นการดำเนินการเพื่อนำรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างนำเสนอให้ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาประเมินรูปแบบที่ได้จากการวิจัย โดยมีรายละเอียดการดำเนินการดังนี้

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยระยะที่ 4 มีรายละเอียดดังนี้

ประชากรที่ใช้สำหรับการรับรองคุณภาพของรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น และด้านการจัดการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย รวมจำนวน 3 คน โดยมีเกณฑ์การพิจารณาคัดเลือกผู้ทรงคุณวุฒิดังนี้

- 1.1 เป็นผู้ดำรงตำแหน่งในระดับศาสตราจารย์ หรือรองศาสตราจารย์
- 1.2 เป็นอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษามาไม่น้อยกว่า 15 ปี
- 1.3 มีความรู้ความเข้าใจ และประสบการณ์ด้านการพัฒนารูปแบบ การเรียนการสอนด้วยภูมิปัญญาท้องถิ่น และด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยระยะที่ 4

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยระยะที่ 4 ได้แก่ แบบประเมินคุณภาพของรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง เพื่อให้ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนสังคมศึกษา ด้านการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย และด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาตรวจประเมินคุณภาพและประเมินรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง ซึ่งมีขั้นตอนการสร้างแบบประเมินคุณภาพของรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง ดังนี้

- 2.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา และการทบทวนวรรณกรรม รายงานการวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อสร้างเป็นแบบประเมินคุณภาพของรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง
- 2.2 กำหนดประเด็นคำถามเพื่อให้กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิทำการประเมิน และปรับปรุงให้ได้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างที่มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยแบ่งออกเป็น 5 ตอน คือ

2.2.1 บทนำ

2.2.2 องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงฯ

2.2.3 ขั้นตอนการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงฯ

2.2.4 การนำรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงฯ

2.2.5 การประเมินภาพรวม

2.3 นำแบบประเมินที่ปรับแก้ไข (แบบประเมินคุณภาพของผู้ทรงคุณวุฒิ ในภาคผนวก ก หน้า 355) ให้ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนสังคมศึกษา ด้านการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย และด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาประเมินคุณภาพของรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง (รายงานผู้ทรงคุณวุฒิ ในภาคผนวก ค หน้า 273)

2.4 นำผลที่ได้จากการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิมาปรับปรุงแก้ไขต้นแบบชิ้นงาน

3. การเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยระยะที่ 4

การเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยระยะที่ 4 ได้แก่ การเก็บรวบรวมข้อมูลการรับรองคุณภาพของรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษา จากผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

3.1 ผู้วิจัยขอจดหมายเชิญผู้ทรงคุณวุฒิจากสาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

3.2 ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 คน ด้วยแบบสอบถามโดยส่งและรับกลับคืนด้วยตนเองในช่วงเดือนมิถุนายน 2559 ได้แบบสอบถามคืน จำนวน 3 ฉบับ โดยผู้ทรงคุณวุฒิประเมินคุณภาพของรูปแบบอยู่ในระดับดีมาก 1 ท่าน ระดับดี 2 ท่าน

4. การวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยระยะที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยระยะที่ 4 ได้แก่ การวิเคราะห์ข้อมูลการประเมินคุณภาพรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง จากผู้ทรงคุณวุฒิ การวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation S.D.) (Best, John W. and Kahh, James V. 1993, p. 181) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ค่าเฉลี่ย	4.50 – 5.00	แปลผลเป็น	ประเมินในระดับดีมาก
ค่าเฉลี่ย	3.50 – 4.49	แปลผลเป็น	ประเมินในระดับดี
ค่าเฉลี่ย	2.50 – 3.49	แปลผลเป็น	ประเมินในระดับพอใช้
ค่าเฉลี่ย	1.50 – 2.49	แปลผลเป็น	ประเมินในระดับควรปรับปรุง
ค่าเฉลี่ย	1.00 – 1.49	แปลผลเป็น	ประเมินในระดับควรตัดทิ้ง

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง แบ่งออกเป็น 4 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ผลการสำรวจสภาพ ปัญหา และความต้องการด้านการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนารูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาผลลัพธ์ของการใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

ตอนที่ 4 ผลการประเมินรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังนี้



ตอนที่ 1

ผลการสำรวจสภาพ ปัญหา และความต้องการด้านการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

ผลการสำรวจสภาพ ปัญหา และความต้องการด้านการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง ครอบคลุม

1.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

1.2 สภาพการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

1.3 ปัญหาการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

1.4 ความต้องการการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

1.5 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังนี้

1.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามครอบคลุม เพศ อายุ วุฒิการศึกษา ประสบการณ์ด้านการสอน ระดับการศึกษาที่สอน กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่สอน การมีความรู้หรือประสบการณ์เกี่ยวกับการจัดการความรู้ การรับข่าวสารข้อมูลเกี่ยวกับการจัดการความรู้ การมีความรู้หรือประสบการณ์เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น การรับข่าวสารข้อมูลเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น การมีความรู้หรือประสบการณ์เกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และ การรับข่าวสารข้อมูลเกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

ตารางที่ 4.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม (n = 376)

	ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
1	เพศ			
	ชาย	195	51.90	1
	หญิง	181	48.10	2
	รวม	376	100	
2	อายุ			
	น้อยกว่า 25 ปี	14	3.70	5
	25 - 34 ปี	64	17.00	4

ข้อมูลทั่วไป		จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
35 - 44 ปี		73	19.40	3
45 - 54 ปี		116	30.90	1
55 - 60 ปี		109	29.00	2
รวม		376	100	
3	วุฒิการศึกษา			
	ปริญญาตรี	299	79.50	1
	ปริญญาโท	18	4.80	2
	ปริญญาเอก	0	0.00	3
	รวม	376	100	
4	ประสบการณ์ด้านการสอน			
	1 - 5 ปี	14	3.70	5
	6 - 10 ปี	64	17.00	4
	11 - 15 ปี	73	19.40	3
	16 - 20 ปี	116	30.90	1
	มากกว่า 20 ปี	109	29.00	2
	รวม	376	100	
5	ระดับการศึกษาที่สอน			
	ประถมศึกษาปีที่ 1	14	3.70	6
	ประถมศึกษาปีที่ 2	46	12.20	4
	ประถมศึกษาปีที่ 3	73	19.40	3
	ประถมศึกษาปีที่ 4	116	30.90	1
	ประถมศึกษาปีที่ 5	109	29.00	2
	ประถมศึกษาปีที่ 6	18	4.80	5
	รวม	376	100	
6	กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่สอน			
	ภาษาไทย	25	6.60	8
	คณิตศาสตร์	26	6.90	7
	วิทยาศาสตร์	47	12.50	6
	ภาษาต่างประเทศ	56	14.90	2
	สุขศึกษาและพลศึกษา	68	18.10	1
	สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม	50	13.30	4
	ศิลปะ	54	14.40	3
	การงานอาชีพและเทคโนโลยี	50	13.30	4
	รวม	376	100	

	ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
7	การมีความรู้หรือประสบการณ์เกี่ยวกับการจัดการ ความรู้			
	มี	228	60.60	1
	ไม่มี	148	39.40	2
	รวม	376	100	
8	การรับข่าวสารข้อมูลเกี่ยวกับการจัดการความรู้			
	การบอกต่อ	12	3.20	7
	อินเทอร์เน็ต	177	47.10	1
	รายการวิทยุ	14	3.70	6
	รายการโทรทัศน์	93	24.70	2
	ผู้รู้ / วิทยากร	25	6.60	4
	แผ่นพับประชาสัมพันธ์ที่ได้รับแจก	17	4.50	5
	วารสาร/หนังสือ	34	9.00	3
	แผ่นซีดีข้อมูลที่ได้รับ	4	1.10	8
	รวม		100	
9	การมีความรู้หรือประสบการณ์เกี่ยวกับภูมิปัญญา ท้องถิ่น			
	มี	263	69.90	1
	ไม่มี	113	30.10	2
	รวม	376	100	
10	การรับข่าวสารข้อมูลเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น			
	การบอกต่อ	9	2.40	8
	อินเทอร์เน็ต	106	28.20	1
	รายการวิทยุ	18	4.80	6
	รายการโทรทัศน์	60	16.00	3
	ผู้รู้ / วิทยากร	101	26.90	2
	แผ่นพับประชาสัมพันธ์ที่ได้รับแจก	10	2.70	7
	วารสาร/หนังสือ	53	14.10	4
	แผ่นซีดีข้อมูลที่ได้รับ	19	5.10	5
	รวม	376	100	
11	การมีความรู้หรือประสบการณ์เกี่ยวกับชุมชนการ เรียนรู้เสมือนจริง			
	มี	33	8.80	2
	ไม่มี	343	91.20	1
	รวม	376	100	

	ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
12	การรับข่าวสารข้อมูลเกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง			
	การบอกต่อ	1	0.30	5
	อินเทอร์เน็ต	216	57.40	1
	รายการวิทยุ	0	0.00	8
	รายการโทรทัศน์	76	20.20	2
	ผู้รู้ / วิทยากร	26	6.90	4
	แผ่นพับประชาสัมพันธ์ที่ได้รับแจก	0	0.00	7
	วารสาร/หนังสือ	55	14.60	3
	แผ่นซีดีข้อมูลที่ได้รับ	1	0.30	5
	รวม	376	100	

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

1. เพศ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 51.90 และเป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 48.10

2. อายุ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีอายุในช่วง 45-54 ปี คิดเป็นร้อยละ 30.90 รองลงมาคือ 55-60 ปี คิดเป็นร้อยละ 29.00 อายุ 35-44 ปี คิดเป็นร้อยละ 19.40 อายุ 25-34 ปี คิดเป็นร้อยละ 17.00 อายุน้อยกว่า 25 ปี คิดเป็นร้อยละ 3.70

3. วุฒิมัธยมศึกษา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามจบระดับปริญญาตรีคิดเป็นร้อยละ 79.50 และจบระดับปริญญาโท คิดเป็นร้อยละ 4.80

4. ประสบการณ์ด้านการสอน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีประสบการณ์ด้านการสอนระหว่าง 16-20 ปี คิดเป็นร้อยละ 30.90 รองลงมาคือ มากกว่า 20 ปี คิดเป็นร้อยละ 29.00 ระหว่าง 11-15 ปี คิดเป็นร้อยละ 19.40 ระหว่าง 6-10 ปี คิดเป็นร้อยละ 17.00 และระหว่าง 1-5 ปี คิดเป็นร้อยละ 3.70

5. ระดับการศึกษาที่สอน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามสอนในระดับประถมศึกษาปีที่ 4 คิดเป็นร้อยละ 30.90 รองลงมาคือ สอนในระดับประถมศึกษาปีที่ 5 คิดเป็นร้อยละ 29.00 สอนในระดับประถมศึกษาปีที่ 3 คิดเป็นร้อยละ 19.40 สอนในระดับประถมศึกษาปีที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 12.20 สอนในระดับประถมศึกษาปีที่ 6 คิดเป็นร้อยละ 4.80 และสอนในระดับประถมศึกษาปีที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 3.70

6. กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่สอน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษามากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 18.10 รองลงมาคือ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ คิดเป็นร้อยละ 14.90 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ คิดเป็นร้อยละ 14.40 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม และกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี คิดเป็นร้อยละ 13.30 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ 12.50 กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ 6.90 และกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย คิดเป็นร้อยละ 6.60

7. การมีความรู้หรือประสบการณ์เกี่ยวกับการจัดการความรู้ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความรู้หรือประสบการณ์เกี่ยวกับการจัดการความรู้ คิดเป็นร้อยละ 60.60 และไม่มีความรู้หรือประสบการณ์เกี่ยวกับการจัดการความรู้ คิดเป็นร้อยละ 39.40

8. การรับข่าวสารข้อมูลเกี่ยวกับการจัดการความรู้ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามรับข่าวสารข้อมูลเกี่ยวกับการจัดการความรู้จากอินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 47.10 รองลงมาคือ รายการโทรทัศน์ คิดเป็นร้อยละ 24.70 วารสาร/หนังสือ คิดเป็นร้อยละ 9.00 ผู้รู้ / วิทยากร คิดเป็นร้อยละ 6.60 แผ่นพับประชาสัมพันธ์ที่ได้รับแจก คิดเป็นร้อยละ 4.50 รายการวิทยุ คิดเป็นร้อยละ 3.70 การบอกต่อ คิดเป็นร้อยละ 3.20 และแผ่นซีดีข้อมูลที่ได้รับ คิดเป็นร้อยละ 1.10

9. การมีความรู้หรือประสบการณ์เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความรู้หรือประสบการณ์เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น คิดเป็นร้อยละ 69.90 และไม่มีความรู้หรือประสบการณ์เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น คิดเป็นร้อยละ 30.10

10. การรับข่าวสารข้อมูลเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามรับข่าวสารข้อมูลเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นจากอินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 28.20 รองลงมาคือ ผู้รู้ / วิทยากร คิดเป็นร้อยละ 26.90 รายการโทรทัศน์ คิดเป็นร้อยละ 16.00 วารสาร/หนังสือ คิดเป็นร้อยละ 14.10 แผ่นซีดีข้อมูลที่ได้รับ คิดเป็นร้อยละ 5.10 รายการวิทยุ คิดเป็นร้อยละ 4.80 แผ่นพับประชาสัมพันธ์ที่ได้รับแจก คิดเป็นร้อยละ 2.70 และการบอกต่อ คิดเป็นร้อยละ 2.40

11. การมีความรู้หรือประสบการณ์เกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามไม่มีความรู้หรือประสบการณ์เกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง คิดเป็นร้อยละ 91.20 และมีความรู้หรือประสบการณ์เกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง คิดเป็นร้อยละ 8.80

12. การรับข่าวสารข้อมูลเกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามรับข่าวสารข้อมูลเกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงจากอินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 57.40 รองลงมาคือ รายการโทรทัศน์ คิดเป็นร้อยละ 20.20 วารสาร/หนังสือ คิดเป็นร้อยละ 14.60 ผู้รู้ / วิทยากร คิดเป็นร้อยละ 6.90 แผ่นซีดีข้อมูลที่ได้รับ และการบอกต่อ คิดเป็นร้อยละ 0.30

1.2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

1.2.1 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างโดยภาพรวม รายละเอียดดังแสดงในตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างโดยภาพรวม (n = 376)

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1. ประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่นำมาใช้ในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง	4.49	.79	มาก
2. กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่นำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง	4.64	.61	มากที่สุด
3. แนวทางการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง	4.64	.57	มากที่สุด
รวม	4.62	.61	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.2 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีสภาพการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างโดยภาพรวมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.62$, S.D. = .61) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่นำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง ($\bar{X} = 4.64$, S.D. = .61) และแนวทางการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง ($\bar{X} = 4.64$, S.D. = .57) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ ประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่นำมาใช้ในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง ($\bar{X} = 4.49$, S.D. = .57)

1.2.2 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างเป็นรายข้อ รายละเอียดดังแสดงในตารางที่ 4.3 - 4.14

ตารางที่ 4.3 ความคิดเห็นเกี่ยวกับประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่นำมาใช้ในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง (n = 376)

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1. ด้านเกษตรกรรม	4.58	.53	มากที่สุด
2. ด้านอุตสาหกรรมและหัตถกรรม	4.65	.53	มากที่สุด
3. ด้านการแพทย์แผนไทย	4.32	1.02	มาก
4. ด้านการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม	4.39	1.02	มาก
5. ด้านกองทุนและธุรกิจชุมชน	4.18	.86	มาก
6. ด้านศิลปกรรม	4.53	.67	มากที่สุด
7. ด้านภาษาและวรรณกรรม	4.71	.49	มากที่สุด

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
8. ด้านปรัชญา ศาสนา ประเพณี	4.73	.50	มากที่สุด
9. ด้านโภชนาการ	4.31	1.00	มาก
รวม	4.49	.79	มาก

จากตารางที่ 4.3 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่นำมาใช้ในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างโดยภาพรวมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.49$, S.D. = .79) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 5 ข้อ และระดับมาก 4 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ได้แก่ ด้านปรัชญา ศาสนา ประเพณี ($\bar{X} = 4.73$, S.D. = .50) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ได้แก่ ด้านกองทุนและธุรกิจชุมชน ($\bar{X} = 4.18$, S.D. = .86)

ตารางที่ 4.4 ความคิดเห็นเกี่ยวกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่นำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง (n = 376)

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1. กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	4.78	.44	มากที่สุด
2. กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์	4.36	.78	มาก
3. กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์	4.76	.43	มากที่สุด
4. กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ	4.60	.69	มากที่สุด
5. กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา	4.73	.45	มากที่สุด
6. กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	4.79	.43	มากที่สุด
7. กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ	4.43	.80	มาก
8. กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี	4.66	.53	มากที่สุด
รวม	4.64	.61	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.4 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างโดยภาพรวมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.64$, S.D. = .61) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 6 ข้อ และระดับมาก 2 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ได้แก่ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ($\bar{X} = 4.79$, S.D. = .43) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ได้แก่ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ($\bar{X} = 4.36$, S.D. = .78)

ตารางที่ 4.5 ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างโดยภาพรวม (n = 376)

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1. ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านเกษตรกรรม	4.61	.63	มากที่สุด
2. ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านอุตสาหกรรมและหัตถกรรม	4.61	.63	มากที่สุด
3. ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านการแพทย์แผนไทย	4.41	.98	มาก
4. ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านการจัดทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม	4.45	.95	มาก
5. ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านกองทุนและธุรกิจชุมชน	4.15	1.21	มาก
6. ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านศิลปกรรม	4.61	.61	มากที่สุด
7. ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านภาษาและวรรณกรรม	4.64	.55	มากที่สุด
8. ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านปรัชญา ศาสนาและประเพณี	4.68	.57	มากที่สุด
9. ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านโภชนาการ	4.03	1.20	มาก
รวม	4.46	.87	มาก

จากตารางที่ 4.5 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีแนวทางการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างโดยภาพรวมในระดับมาก ($\bar{X} = 4.46$, S.D. = .87) เมื่อพิจารณารายชื่อพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 5 ข้อ และระดับมาก 4 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านปรัชญา ศาสนาและประเพณี ($\bar{X} = 4.68$, S.D. = .57) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ได้แก่ ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านกองทุนและธุรกิจชุมชน ($\bar{X} = 4.15$, S.D. = 1.21)

ตารางที่ 4.6 ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านเกษตรกรรม (n = 376)

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1. จัดพื้นที่การเกษตรได้เหมาะสมกับสภาพโรงเรียน	4.75	.43	มากที่สุด
2. มีการจัดกระบวนการเรียนรู้แบบผสมผสาน	4.66	.59	มากที่สุด
3. มีเครื่องมือด้านการเกษตรที่เพียงพอเหมาะสมกับสภาพการจัดกิจกรรมการเกษตรในโรงเรียน	4.53	.70	มากที่สุด
4. มีการส่งเสริมให้ผู้รู้ด้านเกษตรกรรมในชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน	4.49	.68	มาก
5. มีเจ้าของภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับเกษตรกรรมมาเผยแพร่ความรู้ในโรงเรียน	4.64	.58	มากที่สุด
6. นำนักเรียนไปศึกษาหาความรู้ด้านเกษตรกรรมจากแหล่งภูมิปัญญาในท้องถิ่น	4.57	.70	มากที่สุด
รวม	4.61	.63	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.6 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีแนวทางการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านเกษตรกรรมโดยภาพรวมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.61$, S.D. = .63) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 5 ข้อ และระดับมาก 1 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ จัดพื้นที่การเกษตรได้เหมาะสมกับสภาพโรงเรียน ($\bar{X} = 4.75$, S.D. = .43) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ได้แก่ มีการส่งเสริมให้ผู้รู้ด้านเกษตรกรรมในชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน ($\bar{X} = 4.49$, S.D. = .68)

ตารางที่ 4.7 ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านอุตสาหกรรมและหัตถกรรม (n = 376)

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1. เครื่องมือด้านอุตสาหกรรมและหัตถกรรมที่เพียงพอต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน	4.66	.49	มากที่สุด
2. มีการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับงานสานและงานทอผ้าในหรือนอกโรงเรียน	4.51	.71	มากที่สุด
3. มีการจัดกิจกรรมเรียนรู้เกี่ยวกับงานไม้และงานปูนในหรือนอกโรงเรียน	4.81	.42	มากที่สุด
4. มีการส่งเสริมให้ผู้รู้ด้านอุตสาหกรรมและหัตถกรรมในชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน	4.22	.88	มาก
5. มีเจ้าของภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับอุตสาหกรรมและหัตถกรรมมาเผยแพร่ความรู้ในโรงเรียน	4.78	.42	มากที่สุด
6. นำนักเรียนไปศึกษาหาความรู้ด้านอุตสาหกรรมและหัตถกรรมจากแหล่งภูมิปัญญาในท้องถิ่น	4.70	.49	มากที่สุด
รวม	4.61	.63	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.7 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีแนวทางการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านอุตสาหกรรมและหัตถกรรมโดยภาพรวมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.61$, S.D. = .63) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 5 ข้อ และระดับมาก 1 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ มีการจัดกิจกรรมเรียนรู้เกี่ยวกับงานไม้และงานปูนในหรือนอกโรงเรียน ($\bar{X} = 4.81$, S.D. = .42) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ได้แก่ มีการส่งเสริมให้ผู้รู้ด้านอุตสาหกรรมและหัตถกรรมในชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน ($\bar{X} = 4.22$, S.D. = .88)

ตารางที่ 4.8 ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านการแพทย์แผนไทย (n = 376)

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1. มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับการดูแลรักษาสุขภาพ	4.69	.49	มากที่สุด
2. มีการส่งเสริมให้ผู้รู้ด้านการแพทย์ในชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการป้องกันและการดูแลรักษาสุขภาพ	4.31	1.01	มาก
3. มีเจ้าของภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับการแพทย์แผนไทยมาเผยแพร่ความรู้ในโรงเรียน	4.39	1.02	มาก
4. มีการส่งเสริมให้ผู้รู้ด้านแพทย์แผนไทยในชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน	4.28	1.18	มาก
5. มีการนำนักเรียนไปศึกษาหาความรู้ด้านการดูแลรักษาสุขภาพจากแหล่งภูมิปัญญาด้านการแพทย์แผนไทยในท้องถิ่น	4.40	1.02	มาก
รวม	4.41	.98	มาก

จากตารางที่ 4.8 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีแนวทางการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านการแพทย์แผนไทยโดยภาพรวมในระดับมาก ($\bar{X} = 4.41$, S.D. = .98) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 1 ข้อ และระดับมาก 4 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ได้แก่ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับการดูแลรักษาสุขภาพ ($\bar{X} = 4.69$, S.D. = .49) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ได้แก่ มีการส่งเสริมให้ผู้รู้ด้านแพทย์แผนไทยในชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน ($\bar{X} = 4.28$, S.D. = 1.18)

ตารางที่ 4.9 ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านการจัดทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม (N = 376)

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1. มีเอกสารความรู้เกี่ยวกับการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมในห้องสมุด	4.36	1.02	มาก
2. มีการส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมในโรงเรียน	4.38	1.02	มาก
3. มีบุคลากรที่มีความรู้ด้านการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมมาให้ความรู้	4.35	1.02	มาก
4. มีการส่งเสริมให้ผู้รู้ด้านการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมในชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน	4.42	1.03	มาก

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
5. มีการนำนักเรียนไปศึกษาหาความรู้ด้านการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมจากแหล่งภูมิปัญญาในท้องถิ่น	4.72	0.48	มากที่สุด
รวม	4.45	0.95	มาก

จากตารางที่ 4.9 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีแนวทางการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมโดยภาพรวมในระดับมาก ($\bar{X} = 4.45$, S.D. = .95) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 1 ข้อ และระดับมาก 4 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ได้แก่ มีการนำนักเรียนไปศึกษาหาความรู้ด้านการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมจากแหล่งภูมิปัญญาในท้องถิ่น ($\bar{X} = 4.72$, S.D. = .48) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ได้แก่ มีบุคลากรที่มีความรู้ด้านการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมมาให้ความรู้ ($\bar{X} = 4.35$, S.D. = 1.02)

ตารางที่ 4.10 ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านกองทุนและธุรกิจชุมชน (n = 376)

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1. มีการส่งเสริมให้ชุมชนเข้ามาจัดตั้งสหกรณ์ในโรงเรียน	3.25	1.52	ปานกลาง
2. มีการจัดตั้งกองทุนสวัสดิการร่วมกับชุมชน	3.24	1.52	ปานกลาง
3. มีการจัดงบประมาณในการจัดตั้งกองทุน	3.32	1.52	ปานกลาง
4. มีการส่งเสริมให้ผู้รู้ด้านกองทุนและธุรกิจชุมชนในชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการให้ความรู้	4.40	1.02	มาก
5. มีเครื่องมือด้านธุรกิจชุมชนที่เพียงพอต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน	3.43	1.49	ปานกลาง
6. มีการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับกองทุนและธุรกิจชุมชนในหรือนอกโรงเรียน	3.66	1.47	มาก
รวม	3.55	1.49	มาก

จากตารางที่ 4.10 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีแนวทางการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านกองทุนและธุรกิจชุมชนโดยภาพรวมในระดับมาก ($\bar{X} = 3.55$, S.D. = 1.49) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมาก 2 ข้อ และระดับปานกลาง 4 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ได้แก่ มีการส่งเสริมให้ผู้รู้ด้านกองทุนและธุรกิจชุมชนในชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการให้ความรู้ ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 1.02) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ได้แก่ มีการจัดตั้งกองทุนสวัสดิการร่วมกับชุมชน ($\bar{X} = 3.24$, S.D. = 1.52)

ตารางที่ 4.11 ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านศิลปกรรม (n = 376)

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1. มีเจ้าของภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับศิลปกรรม	4.74	.47	มากที่สุด
2. มีเอกสารความรู้ด้านศิลปกรรมในห้องสมุด	4.36	.79	มาก
3. มีการส่งเสริมให้เจ้าของภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับศิลปกรรมเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้	4.70	.49	มากที่สุด
4. มีเครื่องมือด้านศิลปกรรมที่เพียงพอต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน	4.74	.48	มากที่สุด
5. มีการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับงานศิลปกรรมในหรือนอกโรงเรียน	4.53	.67	มากที่สุด
รวม	4.61	.61	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.11 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีแนวทางการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านศิลปกรรมโดยภาพรวมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.61$, S.D. = .61) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 4 ข้อ และระดับมาก 1 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ได้แก่ มีเจ้าของภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับศิลปกรรม ($\bar{X} = 4.74$, S.D. = .47) และมีเครื่องมือด้านศิลปกรรมที่เพียงพอต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ($\bar{X} = 4.47$, S.D. = .48) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ได้แก่ มีเอกสารความรู้ด้านศิลปกรรมในห้องสมุด ($\bar{X} = 4.36$, S.D. = .79)

ตารางที่ 4.12 ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านภาษาและวรรณกรรม (n = 376)

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1. มีเอกสารความรู้เกี่ยวกับสารานุกรมท้องถิ่น	4.70	.48	มากที่สุด
2. มีการบันทึกของเจ้าของภูมิปัญญาท้องถิ่นไว้เพื่อการศึกษาค้นคว้า	4.69	.52	มากที่สุด
3. มีบุคลากรมาให้ความรู้ด้านภาษาถิ่น	4.50	.69	มากที่สุด
4. มีบุคลากรในชุมชนมาร่วมจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้านภาษาและวรรณกรรม	4.61	.51	มากที่สุด
5. มีการนำนักเรียนไปศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาด้านภาษาและวรรณกรรมจากแหล่งภูมิปัญญาในท้องถิ่น	4.68	.51	มากที่สุด
รวม	4.67	.51	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.12 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีแนวทางการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านภาษาและวรรณกรรมโดยภาพรวมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = .51) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 5 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ได้แก่ มีเอกสารความรู้เกี่ยวกับสารานุกรม

ท้องถิ่น ($\bar{X} = 4.70$, S.D. = .48) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ได้แก่ มีบุคลากรมาให้ความรู้ด้านภาษาถิ่น ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = .69)

ตารางที่ 4.13 ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านปรัชญา ศาสนาและประเพณี (n = 376)

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1. มีบุคลากรในชุมชนมาร่วมจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้านปรัชญา ศาสนาและประเพณี	4.56	.73	มากที่สุด
2. มีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติเกี่ยวกับประเพณีในท้องถิ่น	4.73	.48	มากที่สุด
3. มีการปรับปรัชญาความเชื่อให้เข้ากับบริบทของโรงเรียน	4.72	.54	มากที่สุด
4. มีการจัดการเรียนรู้โดยนำนักเรียนออกไปปฏิบัติจริงตามแหล่งภูมิปัญญาในท้องถิ่น	4.70	.47	มากที่สุด
รวม	4.68	.57	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.13 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีแนวทางการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านปรัชญา ศาสนาและประเพณีโดยภาพรวมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.68$, S.D. = .57) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 4 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ได้แก่ มีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติเกี่ยวกับประเพณีในท้องถิ่น ($\bar{X} = 4.73$, S.D. = .48) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ได้แก่ มีบุคลากรในชุมชนมาร่วมจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้านปรัชญา ศาสนาและประเพณี ($\bar{X} = 4.56$, S.D. = .73)

ตารางที่ 4.14 ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านโภชนาการ (n = 376)

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1. มีเอกสารความรู้เกี่ยวกับโภชนาการ	3.86	1.29	มาก
2. มีการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับการถนอมอาหารอย่างต่อเนื่อง	3.91	1.31	มาก
3. มีเจ้าของภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับด้านโภชนาการมาให้ความรู้กับนักเรียน	4.17	1.07	มาก
4. มีการนำนักเรียนไปศึกษาหาความรู้ด้านโภชนาการจากแหล่งภูมิปัญญาในท้องถิ่น	4.18	1.08	มาก
รวม	4.03	1.20	มาก

จากตารางที่ 4.14 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีแนวทางการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านโภชนาการโดยภาพรวมในระดับมาก ($\bar{X} = 4.03$, S.D. = 1.20) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมาก 4 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ มีการนำนักเรียนไปศึกษาหาความรู้ด้านโภชนาการจากแหล่งภูมิปัญญาในท้องถิ่น ($\bar{X} = 4.18$, S.D. = 1.08) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ได้แก่ มีเอกสารความรู้เกี่ยวกับโภชนาการ ($\bar{X} = 3.86$, S.D. = 1.29)

1.3 ความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษา

1.3.1 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาโดยภาพรวม รายละเอียดดังแสดงในตารางที่ 4.15

ตารางที่ 4.15 ความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาโดยภาพรวม (n = 376)

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1. ปัญหาด้านกระบวนการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในสถานศึกษา	4.44	.83	มาก
2. ปัญหาด้านภาวะผู้นำในการจัดการความรู้	4.42	.83	มาก
3. ปัญหาด้านวัฒนธรรมการจัดการความรู้	4.52	.83	มากที่สุด
4. ปัญหาด้านเทคโนโลยีการจัดการความรู้	4.40	.87	มาก
5. ปัญหาด้านมาตรการการจัดการความรู้	4.43	.83	มาก
6. ปัญหาเกี่ยวกับการบริหารจัดการของโรงเรียนที่จะนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการเรียนการสอน	4.50	.80	มากที่สุด
7. ปัญหาเกี่ยวกับการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้ามาสู่โรงเรียน	4.47	.80	มาก
8. ปัญหาเกี่ยวกับการนำนักเรียนออกไปศึกษาแหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.34	.91	มาก
รวม	4.44	.83	มาก

จากตารางที่ 4.15 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีปัญหาการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาโดยภาพรวมในระดับมาก ($\bar{X} = 4.44$, S.D. = .83) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 2 ด้าน และระดับมาก 6 ด้าน โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ปัญหาด้านวัฒนธรรมการจัดการความรู้ ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = .83) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ได้แก่ ปัญหาเกี่ยวกับการนำนักเรียนออกไปศึกษาแหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่น ($\bar{X} = 4.34$, S.D. = .91)

3.2 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาเป็นรายข้อ รายละเอียดดังแสดงในตารางที่ 4.16 - 4.23

ตารางที่ 4.16 ความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาด้านกระบวนการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในสถานศึกษา (n = 376)

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1. การกำหนดปัญหาเกี่ยวกับความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างเป็นระบบ แล้วสร้างกระบวนการที่รอบคอบรัดกุมขึ้นมาแก้ปัญหาเกี่ยวกับความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นนั้น	4.41	.84	มาก
2. การพัฒนากลไกขึ้นมาเพื่อรวบรวมคนเก่งและคนดีไว้ทำงานด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.22	1.02	มาก
3. การให้บุคลากรทุกคนในสถานศึกษามีส่วนร่วมในการค้นหาความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นจากทั้งภายในและภายนอกสถานศึกษา	4.47	.83	มาก
4. กระบวนการที่เป็นระบบในการแปลงความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่การปฏิบัติพร้อมกับการบันทึกผลเป็นลายลักษณ์อักษร	4.62	.50	มากที่สุด
5. การให้คุณค่าแก่ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ทุกคนรู้แต่ไม่สามารถแสดงออกมาให้เห็นได้	4.22	1.02	มาก
6. การถ่ายทอดความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน	4.70	.49	มากที่สุด
รวม	4.44	.83	มาก

จากตารางที่ 4.16 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีปัญหาด้านกระบวนการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในสถานศึกษาโดยภาพรวมในระดับมาก ($\bar{X} = 4.44$, S.D. = .83) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 2 ข้อ และระดับมาก 4 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ได้แก่ การถ่ายทอดความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน ($\bar{X} = 4.70$, S.D. = .49) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ได้แก่ การพัฒนากลไกขึ้นมาเพื่อรวบรวมคนเก่งและคนดีไว้ทำงานด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น และการให้คุณค่าแก่ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ทุกคนรู้แต่ไม่สามารถแสดงออกมาให้เห็นได้ ($\bar{X} = 4.22$, S.D. = 1.02)

ตารางที่ 4.17 ความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาด้านภาวะผู้นำในการจัดการความรู้ (n = 376)

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1. การใช้การจัดการความรู้มาเป็นกลยุทธ์สำคัญในการพัฒนาสถานศึกษา	4.37	.82	มาก
2. ความเข้าใจถึงศักยภาพในการเผยแพร่ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นไปยังสถานศึกษาอื่น	4.41	.83	มาก
3. การใช้การเรียนรู้เพื่อสนับสนุนความรู้ความสามารถร่วมกันที่มีอยู่แล้ว พร้อมกับสร้างความรู้ความสามารถอย่างใหม่ขึ้นมา	4.49	.85	มาก
4. การวัดและประเมินผลการปฏิบัติงานของบุคลากรแต่ละคนแล้วพิจารณาให้ผลตอบแทนแก่ผู้ที่มีส่วนช่วยพัฒนาความรู้ในสถานศึกษา	4.43	.83	มาก
รวม	4.42	.83	มาก

จากตารางที่ 4.17 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีปัญหาด้านภาวะผู้นำในการจัดการความรู้โดยภาพรวมในระดับมาก ($\bar{X} = 4.42$, S.D. = .83) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า อยู่ในระดับมาก 4 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ได้แก่ การใช้การเรียนรู้เพื่อสนับสนุนความรู้ความสามารถร่วมกันที่มีอยู่แล้ว พร้อมกับสร้างความรู้ความสามารถอย่างใหม่ขึ้นมา ($\bar{X} = 4.49$, S.D. = .85) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ได้แก่ การใช้การจัดการความรู้มาเป็นกลยุทธ์สำคัญในการพัฒนาสถานศึกษา ($\bar{X} = 4.37$, S.D. = .82)

ตารางที่ 4.18 ความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาด้านวัฒนธรรมการจัดการความรู้ (n = 376)

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1. การส่งเสริมและสนับสนุนให้มีการแลกเปลี่ยนความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นร่วมกัน	4.67	.49	มากที่สุด
2. การสร้างบรรยากาศแห่งการเปิดกว้างและไว้วางใจให้มีอยู่ทั่วไปภายในสถานศึกษา	4.23	1.02	มาก
3. การทำให้นักเรียนเห็นคุณค่าของการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.75	.48	มากที่สุด
4. การใช้วิสัยทัศน์ของสถานศึกษาเป็นตัวกำหนดกระบวนการเรียนรู้	4.49	.82	มาก
5. การส่งเสริมให้บุคลากรของสถานศึกษามีความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง	4.45	.83	มาก
รวม	4.52	.83	มาก

จากตารางที่ 4.18 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีปัญหาด้านวัฒนธรรมการจัดการความรู้โดยภาพรวมในระดับมาก ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = .83) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 2 ข้อ และระดับมาก 3 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ การทำให้นักเรียนเห็นคุณค่าของการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ($\bar{X} = 4.75$, S.D. = .48) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ได้แก่ การสร้างบรรยากาศแห่งการเปิดกว้างและไว้วางใจให้มียู่ทั่วไปภายในสถานศึกษา ($\bar{X} = 4.23$, S.D. = 1.02)

ตารางที่ 4.19 ความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาด้านเทคโนโลยีการจัดการความรู้ (n = 376)

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1. การติดต่อโดยอาศัยเทคโนโลยีระหว่างบุคลากรทุกคนในสถานศึกษากับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องภายนอกสถานศึกษา	4.48	.83	มาก
2. การนำเทคโนโลยีมาสร้างหน่วยเก็บข้อมูลเพื่อให้ทุกคนในสถานศึกษาสามารถเข้าไปใช้ได้สะดวก	4.42	.83	มาก
3. การนำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อให้สถานศึกษามีความใกล้ชิดกับนักเรียนมากยิ่งขึ้น	4.45	.84	มาก
4. การสนับสนุนให้มีการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศที่ยึดคนเป็นสำคัญ	4.19	1.00	มาก
5. การส่งเสริมให้บุคลากรใช้เทคโนโลยีมาเสริมสร้างความร่วมมือกัน	4.40	.82	มาก
6. การสร้างระบบสารสนเทศที่มีความเป็นปัจจุบันบูรณาการและมีประสิทธิภาพ	4.45	.83	มาก
รวม	4.40	.87	มาก

จากตารางที่ 4.19 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีปัญหาด้านเทคโนโลยีการจัดการความรู้โดยภาพรวมในระดับมาก ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = .87) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 6 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ การติดต่อโดยอาศัยเทคโนโลยีระหว่างบุคลากรทุกคนในสถานศึกษากับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องภายนอกสถานศึกษา ($\bar{X} = 4.48$, S.D. = .83) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ได้แก่ การสนับสนุนให้มีการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศที่ยึดคนเป็นสำคัญ ($\bar{X} = 4.19$, S.D. = 1.00)

ตารางที่ 4.20 ความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาด้านมาตรการการจัดการความรู้ (n = 376)

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1. การกำหนดแนวทางที่จะเชื่อมองค์ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นให้เข้ากับผลของการจัดการศึกษา	4.71	.51	มากที่สุด
2. การพัฒนาตัวชี้วัดสำหรับการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นรูปแบบเฉพาะ	4.20	1.00	มาก
3. การกำหนดตัวชี้วัดที่เกี่ยวกับผลการจัดการศึกษาในมิติต่างๆ ไว้อย่างมีคุณภาพ	4.63	.51	มากที่สุด
4. การจัดสรรทรัพยากรเพื่อเพิ่มฐานความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น	4.19	1.01	มาก
รวม	4.43	.83	มาก

จากตารางที่ 4.20 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีปัญหาด้านมาตรการการจัดการความรู้โดยภาพรวมในระดับมาก ($\bar{X} = 4.43$, S.D. = .83) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 2 ข้อ และระดับมาก 2 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ได้แก่ การกำหนดแนวทางที่จะเชื่อมองค์ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นให้เข้ากับผลของการจัดการศึกษา ($\bar{X} = 4.71$, S.D. = .51) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ได้แก่ การจัดสรรทรัพยากรเพื่อเพิ่มฐานความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ($\bar{X} = 4.19$, S.D. = 1.01)

ตารางที่ 4.21 ความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาด้านการบริหารจัดการของโรงเรียนที่จะนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการเรียนการสอน (n = 376)

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1. การติดต่อหรือเชิญปราชญ์ชาวบ้านมาเป็นวิทยากร	4.71	.51	มากที่สุด
2. การติดต่อประสานงานกับแหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.18	1.00	มาก
3. การกำหนดการสอนให้สัมพันธ์กับการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการเรียนการสอน	4.72	.50	มากที่สุด
4. การจัดเวลาให้เหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนการสอน	4.52	.82	มากที่สุด
5. การให้ความร่วมมือของผู้บริหารในการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการเรียนการสอน	4.45	.81	มาก
6. การจ่ายค่าตอบแทนครูภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.47	.84	มาก
7. การให้ความร่วมมือของผู้ปกครองในการนำนักเรียนไปยังแหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.24	1.01	มาก

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
8. การให้ความร่วมมือของครูภูมิปัญญาท้องถิ่นในการจัดทำสื่ออุปกรณ์	4.70	.49	มากที่สุด
รวม	4.50	.80	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.21 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีปัญหาด้านการบริหารจัดการของโรงเรียนที่จะนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการเรียนการสอนโดยภาพรวมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = .80) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 4 ข้อ และระดับมาก 4 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ได้แก่ การติดต่อหรือเชิญปราชญ์ชาวบ้านมาเป็นวิทยากร ($\bar{X} = 4.71$, S.D. = .51) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ได้แก่ การติดต่อประสานงานกับแหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่น ($\bar{X} = 4.18$, S.D. = 1.00)

ตารางที่ 4.22 ความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาด้านการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้ามาสู่โรงเรียน (n = 376)

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1. ผู้รู้ในท้องถิ่นมีภารกิจมาก มีเวลาไม่ตรงกับเวลาเรียนของนักเรียน	4.43	.82	มาก
2. เวลาในการสอนของครูวิทยาศาสตร์ไม่เพียงพอ	4.48	.85	มาก
3. ผู้รู้ในท้องถิ่นขาดความรู้เกี่ยวกับสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์	4.42	.83	มาก
4. การให้ความร่วมมือของหน่วยงานในท้องถิ่น	4.40	.84	มาก
5. การให้ความร่วมมือในการยืมวัสดุอุปกรณ์จากแหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.45	.83	มาก
6. การถ่ายทอดความรู้และทักษะต่างๆ ของครูภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.47	.83	มาก
7. แหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่นไม่สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	4.41	.82	มาก
8. กิจกรรมภูมิปัญญาท้องถิ่นไม่สอดคล้องกับความสนใจของนักเรียน	4.41	.83	มาก
9. ครูขาดทักษะในการใช้สื่อภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.72	.48	มากที่สุด
รวม	4.47	.80	มาก

จากตารางที่ 4.22 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีปัญหาด้านการบริหารจัดการของโรงเรียนที่จะนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการเรียนการสอนโดยภาพรวมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = .80) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 4 ข้อ และระดับมาก 4 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ได้แก่ การติดต่อหรือเชิญปราชญ์ชาวบ้านมาเป็นวิทยากร ($\bar{X} = 4.71$, S.D. = .51) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ได้แก่ การติดต่อประสานงานกับแหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่น ($\bar{X} = 4.18$, S.D. = 1.00)

ตารางที่ 4.23 ความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาด้านการนำนักเรียนออกไปศึกษาแหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่น
(n = 376)

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1. การให้ความร่วมมือของผู้บริหารในการนำนักเรียนออกไปสู่แหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.19	1.00	มาก
2. การให้ความร่วมมือของผู้ปกครองในการอนุญาตให้นำนักเรียนออกไปศึกษาแหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.43	.82	มาก
3. การให้ความร่วมมือของครูในการนำนักเรียนออกไปศึกษาแหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.16	1.01	มาก
4. ความสนใจของนักเรียนในการไปศึกษาแหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.70	.50	มากที่สุด
5. งบประมาณในการนำนักเรียนไปศึกษาแหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.17	1.00	มาก
6. แหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่นอยู่ไกล	4.43	.82	มาก
7. การให้ความร่วมมือของหน่วยงานหรือองค์กรทางด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.20	1.00	มาก
8. ความปลอดภัยของนักเรียนในการไปศึกษาแหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.45	.83	มาก
รวม	4.34	.91	มาก

จากตารางที่ 4.23 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีปัญหาด้านการนำนักเรียนออกไปศึกษาแหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยภาพรวมในระดับมาก ($\bar{X} = 4.34$, S.D. = .91) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 1 ข้อ และระดับมาก 7 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ความสนใจของนักเรียนในการไปศึกษาแหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่น ($\bar{X} = 4.70$, S.D. = .50) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ได้แก่ การให้ความร่วมมือของครูในการนำนักเรียนออกไปศึกษาแหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่น ($\bar{X} = 4.16$, S.D. = 1.01)

1.4 ความคิดเห็นเกี่ยวกับความต้องการการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

1.4.1 ผลการวิเคราะห์ความต้องการการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงโดยภาพรวม รายละเอียดดังแสดงในตารางที่ 4.24

ตารางที่ 4.24 ความต้องการการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงโดยภาพรวม (n = 376)

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1. ด้านประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่นำมาใช้ในการจัดการความรู้ผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	4.41	.77	มาก
2. ด้านบุคลากร	4.43	.76	มาก
3. ด้านกระบวนการจัดการความรู้	4.39	.79	มาก
4. ด้านกระบวนการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	4.41	.78	มาก
5. ด้านความรู้ในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการความรู้ผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	4.39	.76	มาก
6. ด้านเทคโนโลยี / เครื่องมือสื่อสารเพื่อสนับสนุนการจัดการความรู้ผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	4.41	.74	มาก
7. ด้านคู่มือการใช้งาน / แนวปฏิบัติในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการความรู้ผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	4.35	.78	มาก
8. ด้านขั้นตอนการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง	4.37	.78	มาก
9. ด้านการกำหนดบทบาทของบุคคลที่เกี่ยวข้องในการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอน	4.46	.74	มาก
10. ด้านผลลัพธ์ที่ได้รับจากการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง	4.44	.74	มาก
รวม	4.41	.77	มาก

จากตารางที่ 4.24 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความต้องการการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างโดยภาพรวมในระดับมาก ($\bar{X} = 4.41$, S.D. = .77) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า อยู่ในระดับมาก 8 ด้าน โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ การกำหนดบทบาทของบุคคลที่เกี่ยวข้องในการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอน ($\bar{X} = 4.46$,

S.D. = .74) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ได้แก่ ขั้นตอนการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง ($\bar{X} = 4.32$, S.D. = .78)

1.4.2 ผลการวิเคราะห์ความต้องการการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเป็นรายข้อ รายละเอียดดังแสดงในตารางที่ 4.25 - 4.34

ตารางที่ 4.25 ความคิดเห็นเกี่ยวกับความต้องการด้านประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่นำมาใช้ในการจัดการความรู้ผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง (n = 376)

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1. ด้านเกษตรกรรม	4.27	.84	มาก
2. ด้านอุตสาหกรรมและหัตถกรรม	4.45	.73	มาก
3. ด้านการแพทย์แผนไทย	4.25	.83	มาก
4. ด้านการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม	4.68	.51	มากที่สุด
5. ด้านกองทุนและธุรกิจชุมชน	4.08	.90	มาก
6. ด้านศิลปกรรม	4.69	.48	มากที่สุด
7. ด้านภาษาและวรรณกรรม	4.61	.54	มากที่สุด
8. ด้านปรัชญา ศาสนา ประเพณี	4.09	.89	มาก
9. ด้านโภชนาการ	4.56	.71	มากที่สุด
รวม	4.41	.77	มาก

จากตารางที่ 4.25 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความต้องการด้านประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่นำมาใช้ในการจัดการความรู้ผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงโดยภาพรวมในระดับมาก ($\bar{X} = 4.41$, S.D. = .77) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 4 ข้อ และระดับมาก 5 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ได้แก่ ด้านศิลปกรรม ($\bar{X} = 4.69$, S.D. = .48) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ได้แก่ ด้านกองทุนและธุรกิจชุมชน ($\bar{X} = 4.08$, S.D. = .90)

ตารางที่ 4.26 ความคิดเห็นเกี่ยวกับความต้องการด้านบุคลากร (n = 376)

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1. ผู้บริหารสนับสนุนด้านงบประมาณ	4.29	.83	มาก
2. มีผู้ให้คำแนะนำในการจัดกิจกรรมผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	4.46	.70	มาก
3. มีผู้พัฒนา / ดูแลชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	4.30	.83	มาก
4. มีผู้นำในการผลักดันให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	4.55	.71	มากที่สุด

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
5. มีผู้นำในการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน	4.53	.71	มากที่สุด
6. มีผู้ชี้แนะ และประเมินการจัดการความรู้ผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	4.31	.84	มาก
7. มีผู้เชี่ยวชาญด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.52	.70	มากที่สุด
8. มีผู้อำนวยการความสะดวก (Facilitator) ในการจัดกิจกรรมผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง1	4.51	.71	มากที่สุด
รวม	4.43	.76	มาก

จากตารางที่ 4.26 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความต้องการด้านบุคลากรโดยภาพรวมในระดับมาก ($\bar{X} = 4.43$, S.D. = .76) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 3 ข้อ และระดับมาก 1 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ได้แก่ มีผู้นำในการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = .71) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ได้แก่ มีผู้ชี้แนะ และประเมินการจัดการความรู้ผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ($\bar{X} = 4.31$, S.D. = .84)

ตารางที่ 4.27 ความคิดเห็นเกี่ยวกับความต้องการด้านกระบวนการจัดการความรู้ (n = 376)

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1. กระบวนการบ่งชี้ความรู้	4.31	.85	มาก
2. กระบวนการสร้างและแสวงหาความรู้	4.34	.84	มาก
3. กระบวนการจัดการความรู้ให้เป็นระบบ	4.28	.82	มาก
4. กระบวนการประมวลและกลั่นกรองความรู้	4.51	.71	มากที่สุด
5. กระบวนการเข้าถึงความรู้	4.52	.72	มากที่สุด
6. กระบวนการแบ่งปันแลกเปลี่ยน	4.32	.84	มาก
7. กระบวนการเรียนรู้	4.46	.70	มาก
รวม	4.39	.79	มาก

จากตารางที่ 4.27 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความต้องการด้านกระบวนการจัดการความรู้โดยภาพรวมในระดับมาก ($\bar{X} = 4.39$, S.D. = .79) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 2 ข้อ และระดับมาก 5 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ได้แก่ กระบวนการเข้าถึงความรู้ ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = .72) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ได้แก่ กระบวนการจัดการความรู้ให้เป็นระบบ ($\bar{X} = 4.28$, S.D. = .82)

ตารางที่ 4.28 ความคิดเห็นเกี่ยวกับความต้องการด้านกระบวนการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง (n = 376)

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1. กระบวนการเตรียมความพร้อมของชุมชน	4.03	.86	มาก
2. กระบวนการจัดตั้งชุมชน	4.45	.73	มาก
3. กระบวนการบันทึก - สกัดจัดเก็บความรู้ โอนสู่ สังกมออนไลน์	4.25	.83	มาก
4. กระบวนการสกัดความรู้ ดูความถูกต้อง รับรองผล บนสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เสมือนจริง	4.67	.49	มากที่สุด
5. กระบวนการนำความรู้ไปใช้	4.37	.84	มาก
6. กระบวนการติดตามประเมินผล	4.54	.71	มากที่สุด
รวม	4.41	.78	มาก

จากตารางที่ 4.28 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความต้องการด้านกระบวนการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงโดยภาพรวมในระดับมาก ($\bar{X} = 4.41$, S.D. = .78) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 2 ข้อ และระดับมาก 4 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ได้แก่ กระบวนการสกัดความรู้ ดูความถูกต้อง รับรองผลบนสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เสมือนจริง ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = .49) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ได้แก่ กระบวนการเตรียมความพร้อมของชุมชน ($\bar{X} = 4.03$, S.D. = .86)

ตารางที่ 4.29 ความคิดเห็นเกี่ยวกับความต้องการด้านความรู้ในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการความรู้ผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง (n = 376)

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1. ความรู้ในการใช้งานคอมพิวเตอร์	4.31	.83	มาก
2. ความรู้ในการสื่อสารผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์	4.28	.83	มาก
3. ความรู้ในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการความรู้	4.46	.72	มาก
รวม	4.35	.80	มาก

จากตารางที่ 4.29 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความต้องการด้านความรู้ในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการความรู้ผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงโดยภาพรวมในระดับมาก ($\bar{X} = 4.35$, S.D. = .80) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมาก 3 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ได้แก่ ความรู้ในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการความรู้ ($\bar{X} = 4.46$, S.D. = .72) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ได้แก่ ความรู้ในการสื่อสารผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ($\bar{X} = 4.28$, S.D. = .83)

ตารางที่ 4.30 ความคิดเห็นเกี่ยวกับความต้องการด้านเทคโนโลยี / เครื่องมือสื่อสารเพื่อสนับสนุนการจัดการความรู้ผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง (n = 376)

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1. เว็บไซต์	4.49	.73	มาก
2. บล็อก	4.31	.84	มาก
3. เครือข่ายสังคม	4.42	.71	มาก
4. คลังความรู้	4.44	.71	มาก
5. กระดานสนทนา	4.46	.71	มาก
6. ห้องสื่อสารของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	4.44	.70	มาก
7. เครื่องคอมพิวเตอร์	4.20	.81	มาก
8. เครื่องคอมพิวเตอร์แบบพกพา (Tablet)	4.65	.51	มากที่สุด
9. โทรศัพท์แบบสมาร์ทโฟน	4.41	.71	มาก
10. เครื่องพิมพ์	4.43	.71	มาก
11. เครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่าย (Server)	4.33	.84	มาก
12. อุปกรณ์เครือข่ายไร้สาย	4.27	.84	มาก
13. ซอฟต์แวร์ / แอปพลิเคชัน	4.55	.68	มากที่สุด
รวม	4.41	.74	มาก

จากตารางที่ 4.30 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความต้องการด้านเทคโนโลยี / เครื่องมือสื่อสารเพื่อสนับสนุนการจัดการความรู้ผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงโดยภาพรวมในระดับมาก ($\bar{X} = 4.41$, S.D. = .74) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 2 ข้อ และระดับมาก 11 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ เครื่องคอมพิวเตอร์แบบพกพา (Tablet) ($\bar{X} = 4.65$, S.D. = .51) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ได้แก่ เครื่องคอมพิวเตอร์ ($\bar{X} = 4.20$, S.D. = .81)

ตารางที่ 4.31 ความคิดเห็นเกี่ยวกับความต้องการด้านคู่มือการใช้งาน / แนวปฏิบัติในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการความรู้ผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง (n = 376)

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1. คู่มือการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	4.13	.90	มาก
2. คู่มือการจัดการความรู้	4.49	.66	มาก
3. คู่มือการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอน	4.56	.64	มากที่สุด
4. คู่มือการสร้างชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	4.22	.81	มาก
รวม	4.35	.78	มาก

จากตารางที่ 4.31 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความต้องการด้านคู่มือการใช้งาน / แนวปฏิบัติในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการความรู้ผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงโดย

ภาพรวมในระดับมาก ($\bar{X} = 4.35$, S.D. = .78) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 1 ข้อ และระดับมาก 3 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ได้แก่ คู่มือการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอน ($\bar{X} = 4.56$, S.D. = .64) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ได้แก่ คู่มือการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ($\bar{X} = 4.13$, S.D. = .90)

ตารางที่ 4.32 ความคิดเห็นเกี่ยวกับความต้องการด้านขั้นตอนการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษา (n = 376)

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1. ชั้นวางแผนการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น			
1.1 จัดทำหลักสูตรสถานศึกษาเกี่ยวกับแหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.37	.80	มาก
1.2 วิเคราะห์หลักสูตรการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.31	.84	มาก
1.3 สํารวจและรวบรวมแหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.40	.70	มาก
1.4 จัดทำทำเนียบภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.62	.50	มากที่สุด
1.5 เขียนโครงการการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.11	.90	มาก
1.6 แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินการตามโครงการ	4.53	.71	มากที่สุด
รวม	4.39	.77	มาก
2. ชั้นเตรียมการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น			
2.1 เตรียมงบประมาณดำเนินการตามโครงการการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.33	.84	มาก
2.2 เตรียมสื่อภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษา	4.48	.72	มาก
2.3 เตรียมเครื่องมือในการวัดและประเมินผลการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษา	4.30	.84	มาก
2.4 สํารวจแหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.45	.72	มาก
2.5 ติดต่อประสานงานกับแหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.27	.84	มาก
รวม	4.37	.79	มาก
3. ชั้นดำเนินการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น			
3.1 ศึกษาแผนกิจกรรมการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.29	.83	มาก
3.2 ปฏิบัติตามแผนกิจกรรมการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.48	.71	มาก
3.3 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูและนักเรียน	4.25	.84	มาก
3.4 ขั้นสรุปผลการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.70	.50	มากที่สุด
รวม	4.43	.75	มาก

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
4. ชั้นประเมินผลการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น			
4.1 ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นผู้ประเมิน	4.06	.90	มาก
4.2 ครูเป็นผู้ประเมิน	4.68	.49	มากที่สุด
4.3 นักเรียนเป็นผู้ประเมิน	4.01	.90	มาก
4.4 ประเมินโดยใช้แบบทดสอบ	4.49	.73	มาก
4.5 ประเมินโดยใช้แบบสอบถามความคิดเห็น	4.07	.88	มาก
4.6 ประเมินโดยใช้แบบสัมภาษณ์	4.63	.51	มากที่สุด
รวม	4.32	.80	มาก
รวมทั้งหมด	4.37	.78	มาก

จากตารางที่ 4.32 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความต้องการด้านขั้นตอนการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาโดยภาพรวมในระดับมาก ($\bar{X} = 4.37$, S.D. = .78) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุดทั้ง 4 ข้อ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ชั้นวางแผนการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น พบว่า โดยภาพรวมครูมีความคิดเห็นในระดับมาก ($\bar{X} = 4.39$, S.D. = .77) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 2 ข้อ และระดับมาก 4 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ จัดทำทำเนียบภูมิปัญญาท้องถิ่น ($\bar{X} = 4.62$, S.D. = .50) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ได้แก่ เขียนโครงการการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ($\bar{X} = 4.11$, S.D. = .90)

ชั้นเตรียมการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น พบว่า โดยภาพรวมครูมีความคิดเห็นในระดับมาก ($\bar{X} = 4.37$, S.D. = .79) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 5 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ เตรียมสื่อภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษา ($\bar{X} = 4.48$, S.D. = .72) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ได้แก่ ติดต่อประสานงานกับแหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่น ($\bar{X} = 4.27$, S.D. = .84)

ชั้นดำเนินการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น พบว่า โดยภาพรวมครูมีความคิดเห็นในระดับมาก ($\bar{X} = 4.43$, S.D. = .75) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 1 ข้อ และระดับมาก 3 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ชั้นสรุปผลการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ($\bar{X} = 4.70$, S.D. = .50) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ได้แก่ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูและนักเรียน ($\bar{X} = 4.25$, S.D. = .84)

ชั้นประเมินผลการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น พบว่า โดยภาพรวมครูมีความคิดเห็นในระดับมาก ($\bar{X} = 4.32$, S.D. = .80) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 2 ข้อ และระดับมาก 4 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ครูเป็นผู้ประเมิน ($\bar{X} = 4.68$, S.D. = .49) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ได้แก่ นักเรียนเป็นผู้ประเมิน ($\bar{X} = 4.01$, S.D. = .90)

ตารางที่ 4.33 ความคิดเห็นเกี่ยวกับความต้องการด้านการกำหนดบทบาทของบุคคลที่เกี่ยวข้องใน
การใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอน (n = 376)

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1. ผู้บริหาร			
1.1 ประชุมชี้แจงให้ครูเห็นความสำคัญกับในการจัดการเรียนการสอนที่ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.34	.85	มาก
1.2 สนับสนุนการจัดกิจกรรมที่เน้นภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.51	.71	มากที่สุด
1.3 มอบหมายให้ครูสำรวจข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.30	.83	มาก
1.4 สนับสนุนงบประมาณในการจัดการเรียนการสอนที่ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.30	.84	มาก
1.5 ให้คำปรึกษาและแนะนำการจัดการเรียนการสอนที่ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.75	.44	มากที่สุด
1.6 นิเทศและติดตามการจัดการเรียนการสอนที่ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.26	.83	มาก
รวม	4.41	.78	มาก
2. ครู			
2.1 สำรวจแหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.65	.60	มากที่สุด
2.2 เตรียมแหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.31	.83	มาก
2.3 กำหนดแผนกิจกรรมในการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.69	.47	มากที่สุด
2.4 ประสานงานกับแหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.54	.70	มากที่สุด
2.5 ประเมินและติดตามผลการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.53	.71	มากที่สุด
รวม	4.54	.69	มากที่สุด
3. นักเรียน			
3.1 นักเรียนมีส่วนร่วมในการสำรวจแหล่งภูมิปัญญาในท้องถิ่น	4.49	.70	มาก
3.2 นักเรียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งภูมิปัญญาในท้องถิ่น	4.47	.70	มาก
3.3 นักเรียนมีส่วนร่วมในการติดต่อประสานงานกับแหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.49	.70	มาก
3.4 นักเรียนมีส่วนร่วมในการวัดและประเมินผลการศึกษา	4.29	.83	มาก
รวม	4.44	.75	มาก
รวมทั้งหมด	4.46	.74	มาก

จากตารางที่ 4.33 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความต้องการด้านการกำหนดบทบาทของบุคคลที่เกี่ยวข้องในการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนโดยภาพรวมในระดับมาก ($\bar{X} = 4.46$, S.D. = .74) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 1 ด้าน และระดับมาก 2 ด้าน โดยมีรายละเอียดดังนี้

ด้านผู้บริหาร พบว่า โดยภาพรวมครูมีความคิดเห็นในระดับมาก ($\bar{X} = 4.41$, S.D. = .78) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 2 ข้อ และระดับมาก 4 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ได้แก่ ให้คำปรึกษาและแนะนำการจัดการเรียนการสอนที่ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ($\bar{X} = 4.75$, S.D. = .44) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ได้แก่ นิเทศและติดตามการจัดการเรียนการสอนที่ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ($\bar{X} = 4.26$, S.D. = .83)

ด้านครู พบว่า โดยภาพรวมครูมีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.54$, S.D. = .69) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 4 ข้อ และระดับมาก 1 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ได้แก่ กำหนดแผนกิจกรรมในการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ($\bar{X} = 4.69$, S.D. = .47) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ได้แก่ เตรียมแหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่น ($\bar{X} = 4.31$, S.D. = .83)

ด้านนักเรียน พบว่า โดยภาพรวมครูมีความคิดเห็นในระดับมาก ($\bar{X} = 4.44$, S.D. = .75) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 2 ข้อ และระดับมาก 4 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ได้แก่ นักเรียนมีส่วนร่วมในการสำรวจแหล่งภูมิปัญญาในท้องถิ่น และนักเรียนมีส่วนร่วมในการติดต่อประสานงานกับแหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่น ($\bar{X} = 4.49$, S.D. = .70) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ได้แก่ นักเรียนมีส่วนร่วมในการวัดและประเมินผลการเรียน ($\bar{X} = 4.29$, S.D. = .83)

ตารางที่ 4.34 ความคิดเห็นเกี่ยวกับความต้องการด้านผลลัพธ์ที่ได้รับจากการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษา (n = 376)

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1. ครูได้แนวทางจัดการเรียนการสอนปรับเปลี่ยนได้ตามการเปลี่ยนแปลงของสังคม และมีความสอดคล้องกับสภาพในท้องถิ่น	4.39	.72	มาก
2. ครูได้แนวทางแก้ปัญหาในเรื่องความรู้ ประสบการณ์ และสื่อการเรียนรู้ที่ไม่มีคุณภาพ	4.48	.72	มาก
3. ครูได้เข้าใจชุมชน และมีความสัมพันธ์ที่ดีกับชุมชนมากขึ้น	4.65	.58	มากที่สุด
4. ครูได้เพิ่มพูนความรู้จากแหล่งภูมิปัญญา สามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนในท้องถิ่นได้	4.27	.82	มาก
5. ครูได้แนวทางส่งเสริมให้นักเรียนตระหนักในคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.59	.58	มากที่สุด
6. นักเรียนเกิดความรัก ความภูมิใจในท้องถิ่น เห็นคุณค่าและช่วยพัฒนาท้องถิ่น	4.20	.87	มาก

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
7. นักเรียนได้ทักษะกระบวนการในการเรียนรู้ และ เสาะแสวงหาด้วยตนเองจากภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.68	.51	มากที่สุด
8. นักเรียนเกิดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สามารถ นำไปใช้ได้จริง	4.22	.85	มาก
รวม	4.44	.74	มาก

จากตารางที่ 4.34 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความต้องการด้านผลลัพธ์ที่ได้รับจากการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาโดยภาพรวมในระดับมาก ($\bar{X} = 4.44$, S.D. = .74) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 3 ข้อ และระดับมาก 5 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ นักเรียนได้ทักษะกระบวนการในการเรียนรู้ และเสาะแสวงหาด้วยตนเองจากภูมิปัญญาท้องถิ่น ($\bar{X} = 4.68$, S.D. = .51) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ได้แก่ นักเรียนเกิดความรัก ความภูมิใจในท้องถิ่น เห็นคุณค่าและช่วยพัฒนาท้องถิ่น ($\bar{X} = 4.20$, S.D. = .87)

1.5 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ผลการสรุปข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า

1. ประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่นำมาใช้ในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษา (24 คน)

- 1.1 การจัดทำโครงการเศรษฐกิจพอเพียงในโรงเรียน
 - 1.2 ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านเกษตร
 - 1.3 การศึกษาเศรษฐกิจพอเพียง
 - 1.4 ควรนำสิ่งที่นักเรียนรู้จักในท้องถิ่นของแต่ละที่มาใช้
 - 1.5 ด้านทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม
 - 1.6 ด้านอุตสาหกรรมและหัตถกรรม เช่น การทอผ้าพื้นเมือง
 - 1.7 การถนอมอาหาร การหมักดอง การรักษาสีสิ่งแวดล้อม ระบบนิเวศ การสร้างฝาย
- การปลูกพืชบำบัดน้ำ
- 1.8 ประเภทโภชนาการ
 - 1.9 วิถีชีวิตของแต่ละท้องถิ่น
 - 1.10 การผลิตพลังงานทดแทน
 - 1.11 อาชีพ/อาหาร
 - 1.12 พลังงานความร้อน
 - 1.13 สมุนไพร แพทย์แผนไทย

2. รูปแบบการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษา (20 คน)

- 2.1 การปฏิบัติงานการสอนโดยการศึกษาดูงานตามแหล่งชุมชนในหมู่บ้านนักเรียนและนำมาปรับใช้ในโรงเรียน
- 2.2 นักเรียนเข้าศึกษาในแหล่งเรียนรู้แล้วนำข้อมูลมาอภิปราย

- 2.3 จัดเป็นหน่วยการเรียนรู้สามารถนำไปใช้ได้จริง
- 2.4 ศึกษาจากเอกสาร
- 2.5 นำมาผสมผสานในบทเรียนที่มีอยู่โดยจัดทำเป็นใบความรู้ให้เด็กศึกษา
- 2.6 การทำโครงการวิทยาศาสตร์จากภูมิปัญญาท้องถิ่น
- 2.7 สื่อ-มัลติมีเดีย รูปภาพ แผนภาพ ของจริง ปราชญ์ท้องถิ่น
- 2.8 สอนในรูปแบบของการทดลอง
- 2.9 ประสบการณ์ เรื่องเล่า สิ่งที่มีในท้องถิ่น
- 2.10 การสำรวจข้อมูล สอบถามผู้รู้ การทำโครงการ นิทรรศการ

3. ขั้นตอนการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษา (17 คน)

- 3.1 ศึกษาดูงาน
- 3.2 ดูความเหมาะสมของสถานที่ว่าควรจะทำดำเนินการอย่างไร
- 3.3 อธิบายให้ความรู้ สาธิต
- 3.4 ต่อยอดให้นักเรียนมาทำที่โรงเรียน
- 3.5 การจัดกิจกรรมศึกษาค้นคว้า ปฏิบัติตาม
- 3.6 จัดไว้ในแผนการสอน
- 3.7 จัดทำใบความรู้หรือทำเป็นสื่อการเรียนรู้อื่นๆ
- 3.8 ให้นักเรียนทำใบงานที่สอดแทรกภูมิปัญญาท้องถิ่น
- 3.9 วิเคราะห์หลักสูตรเนื้อหาสาระที่มีความสัมพันธ์ระหว่างวิทยาศาสตร์กับภูมิปัญญาท้องถิ่น วางแผนดำเนินการ ดำเนินการตามแผน ประเมินผล และสรุปผล
- 3.10 ยกตัวอย่างภูมิปัญญาท้องถิ่น ที่ประยุกต์ใช้กับเนื้อหาวิชาที่เรียน
- 3.11 จัดการเรียนการสอนและสอดแทรกภูมิปัญญาเข้าไปในบทเรียน
- 3.12 ให้เด็กทำกิจกรรมร่วมกับชุมชนเพื่อให้เด็กเข้าใจมากยิ่งขึ้น

4. การกำหนดบทบาทของบุคคลที่เกี่ยวข้องในการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษา (14 คน)

- 4.1 บุคคลที่เป็นวิทยากรมีความชำนาญในการจัดการเรียนการสอน
- 4.2 นักเรียนที่ทำการเรียนการสอนมีความสนใจดี
- 4.3 สำรวจ วางแผน ปฏิบัติ ประเมิน รายงานผล
- 4.4 ให้การสนับสนุนและความร่วมมือ
- 4.5 บุคลากรทุกคน เช่น ผู้บริหาร ครูครู นักเรียน
- 4.6 ปราชญ์ชาวบ้าน ผู้รู้ในชุมชนของโรงเรียนแต่ละที่
- 4.7 ครูครูร่วมกับผู้เชี่ยวชาญในชุมชน
- 4.8 ให้ความรู้และสาธิตทำการทดลองให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้

5. ปัญหาและอุปสรรคในการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษา (13 คน)

- 5.1 งบประมาณในการดำเนินการ
- 5.2 เวลาในการเรียนรู้จัดเวลายาก เวลาไม่ตรงกัน เวลาไม่เพียงพอ

- 5.3 สถานที่ดำเนินงาน
- 5.4 ทรัพยากรบุคคล
- 5.5 แหล่งภูมิปัญญาไม่ชัดเจนเนื่องจากเป็นสังคมที่มีการเคลื่อนย้ายบ่อย
- 5.6 ความสอดคล้องของภูมิปัญญาท้องถิ่นกับสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์
- 5.7 ยังไม่ได้กำหนดหลักสูตรเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นไว้ในหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์
- 5.8 ยังไม่มีการกำหนดนโยบายจริงๆ ในโรงเรียนเพื่อบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้ากับวิทยาศาสตร์ กระบวนการอื่นๆ ก็เลยยังไม่เกิดขึ้น
- 5.9 ภูมิปัญญาท้องถิ่นบางอย่างอาจไม่สอดคล้องกับเนื้อหาทำให้นักเรียนไม่เข้าใจ
- 5.10 การจัดทำหลักสูตรบูรณาการ
- 5.11 บูรณาการได้เพียงสาระวิชา หรือได้เพียงบางเนื้อหาของรายวิชาที่สอน
- 5.12 บุคลากรไม่ตระหนักถึงภูมิปัญญาท้องถิ่น ไม่เห็นความสำคัญ เพราะไม่มีผู้นำทางภูมิปัญญาท้องถิ่นในโรงเรียนอย่างแท้จริง
- 5.13 การเดินทางของนักเรียนในการศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่น

ตอนที่ 2

ผลการพัฒนารูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง ครอบคลุม 2 ส่วนหลัก ได้แก่ (1) องค์ประกอบของการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง และ (2) ขั้นตอนการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

โดยมีรายละเอียดความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในแต่ละประเด็นดังนี้

1. องค์ประกอบของการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

การจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ ครอบคลุม (1) สมาชิกของชุมชน (2) กิจกรรมของชุมชน (3) ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น (4) เทคโนโลยีสนับสนุน (5) ปัจจัยการสร้างความรู้ และ (6) การวัดและประเมินผล

1.1 สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

ในประเด็นนี้ ผู้เชี่ยวชาญที่เข้าร่วมประชุมกลุ่มสนทนามีความคิดเห็นดังนี้

1.1.1 ผู้นำชุมชน ผู้เชี่ยวชาญที่เข้าร่วมประชุมกลุ่มสนทนามีความคิดเห็นดังนี้

1) คุณสมบัติของผู้นำชุมชน ต้องเป็นบุคคลที่มีบทบาทในการสร้างชุมชน และพัฒนาความสัมพันธ์ของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง โดยควรมีความรู้และประสบการณ์ในการสร้างชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และควรเป็นผู้ที่มีความรู้ในด้านของการใช้เทคโนโลยีอย่างคล่องแคล่ว เพื่อให้สามารถสื่อสารและสร้างชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงได้ด้วยตนเอง มากกว่าการให้ผู้ช่วยเป็นผู้ดำเนินการ

2) บทบาทของผู้นำชุมชน ทั้งในด้านการริเริ่ม การผลักดัน การให้กำลังใจ เป็นบทบาทหลักที่ต้องดำเนินการร่วมกับทีมงาน อาจไม่จำเป็นต้องดำเนินการคนเดียวเป็นหลัก อาจมีผู้ช่วย หรือให้สมาชิกของชุมชนเป็นผู้ดำเนินการได้ แต่ผู้นำชุมชนต้องทราบเรื่อง และสานต่อกิจกรรมนั้นในภาพรวมของชุมชนมากกว่าให้ชุมชนแตกเป็นกลุ่มย่อยๆ แล้วแยกกันดำเนินการ

1.1.2 ผู้อำนวยการความสะดวก ผู้เชี่ยวชาญที่เข้าร่วมประชุมกลุ่มสนทนามีความคิดเห็นดังนี้

1) คุณสมบัติของผู้อำนวยการความสะดวก ต้องทำหน้าที่ช่วยผู้นำชุมชนในการเป็นหัวหน้าทีม หรือผู้กำกับ ดูแล ประสานงาน ควบคุมสมาชิก ร่วมประเมิน และให้รางวัลแก่สมาชิกของชุมชนในขณะที่ทำกิจกรรมต่างๆ อาจเรียกได้ว่าเป็นเสมือนผู้ช่วยผู้ใหญ่บ้านให้กับผู้นำชุมชนที่เป็นผู้ใหญ่บ้าน

2) บทบาทของผู้อำนวยการความสะดวก มีประเด็นที่ต้องพึงระวังคือ บทบาทจะต้องไม่ซ้ำซ้อนกับผู้นำชุมชน โดยเฉพาะในเรื่องการเป็นผู้ผลักดันให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงร่วมทำกิจกรรม แสดงความคิดเห็น และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน ต้องระวังไม่ให้บทบาทซ้ำซ้อนกัน แต่ต้องพูดคุยกันเพื่อเสริมการทำงานซึ่งกันและกัน

1.1.3 ผู้เชี่ยวชาญด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น

1) คุณสมบัติของผู้เชี่ยวชาญด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น ต้องเป็นบุคคลที่มีบทบาทเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ แลกเปลี่ยนความรู้ และให้ข้อเสนอแนะในการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยอาจไม่จำเป็นต้องมีความรู้ และทักษะในเรื่องของการใช้งานเครือข่ายคอมพิวเตอร์ เนื่องจากส่วนใหญ่มักจะเป็นผู้สูงอายุของท้องถิ่น

2) บทบาทของผู้เชี่ยวชาญด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น ผู้เชี่ยวชาญด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นจึงทำหน้าที่ให้ความรู้ ประสบการณ์มากกว่าการเข้าร่วมในกิจกรรมของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง โดยอาจเข้ามาเฉพาะกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง ประเด็นที่ต้องคำนึงถึง คือ จำนวนของผู้เชี่ยวชาญ และเวลาว่างที่จะเข้าร่วมกิจกรรม เนื่องจากอายุ และหน้าที่การงานของผู้เชี่ยวชาญ อาจไม่สะดวกในการเข้าร่วมกิจกรรมตลอดเวลา และผู้เชี่ยวชาญอาจมีความเชี่ยวชาญเฉพาะในบางเรื่อง ซึ่งไม่ครอบคลุมความรู้ที่สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสนใจ ดังนั้นสามารถมีผู้เชี่ยวชาญได้มากกว่า 1 คน เพื่อเสริมความรู้ในมุมมองที่หลากหลาย

1.1.4 ผู้บันทึก

1) คุณสมบัติของผู้บันทึก ต้องเป็นบุคคลที่มีบทบาทเป็นผู้จัดบันทึก รวบรวมเนื้อหาที่สมาชิกของชุมชนนำเสนอ อภิปรายผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

2) บทบาทของผู้บันทึก ต้องมีความรู้ในเรื่องของการใช้งานชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง เพื่อให้สามารถเข้าถึงเนื้อหาสาระ และช่องทางการสนทนาของสมาชิกในชุมชน โดยต้องจัดบันทึกรายละเอียดขององค์ความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรมให้ครบถ้วน ข้อพึงระวังคือ ต้องไม่ละเลยความรู้ที่ชุมชนเสนอ และต้องไม่สอดแทรกความคิด มุมมองของตนเองเข้าไปในเนื้อหาที่สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเสนอ

1.1.5 เจ้าหน้าที่ฝ่ายเครือข่ายคอมพิวเตอร์

1) คุณสมบัติของเจ้าหน้าที่ฝ่ายเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ต้องเป็นผู้ที่มีความเชี่ยวชาญด้านระบบคอมพิวเตอร์เป็นอย่างสูง และสามารถแก้ไขปัญหาด้านเทคนิค การเข้าใช้งานไม่ได้ อื่นๆ ของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงได้อย่างรวดเร็ว มีความใจเย็น และมีจิตใจบริการ เนื่องจากจะมีสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงมาสอบถาม และแจ้งปัญหาที่เกิดขึ้นตลอดเวลา บางครั้งอาจซ้ำๆ ซากๆ ซึ่งต้องใจเย็นและเข้าใจปัญหาที่เกิดขึ้น ตลอดจนสามารถแก้ไขปัญหาได้อย่างรวดเร็ว

2) บทบาทของเจ้าหน้าที่ฝ่ายเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ต้องเป็นบุคคลที่มีบทบาทเป็นผู้ดูแลความเรียบร้อยของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และกลุ่มเครือข่ายสังคมทั้งในด้านความเสถียรของเครือข่าย การกำหนดบัญชี และสิทธิ์ผู้ใช้งาน การอัปเดตเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงให้เป็นปัจจุบัน การแจ้งข่าวสารตามที่ผู้ชุมชน และผู้อำนวยการความสะดวกแจ้งให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงทราบ การแก้ไขปัญหาอื่นๆ ตามที่สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงร้องขอ

1.1.6 สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

1) คุณสมบัติของสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ต้องเป็นกลุ่มบุคคลที่มีความรู้ ความสนใจในด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น มีความเข้าใจในกระบวนการจัดการความรู้ มีความรู้ และทักษะในการใช้เครื่องมือจากเครือข่ายคอมพิวเตอร์เพื่อการใช้งานชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง มีความตั้งใจจริงในการอุทิศเวลาเพื่อการนำเสนอ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ อภิปราย และร่วมประเมินผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

2) บทบาทของสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ประเด็นที่สำคัญที่สุดคือการมีใจร่วมในกิจกรรมที่จัดขึ้น สามารถอุทิศเวลาให้กับกิจกรรมที่ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงกำหนดขึ้น ยอมรับ และปฏิบัติตามกติกาที่สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงร่วมกันกำหนดขึ้น และร่วมกิจกรรมการบ่งชี้ความรู้ การสร้างและแสวงหาความรู้ การจัดความรู้ให้เป็นระบบ การประมวลผลและกลั่นกรองความรู้ การเข้าถึงความรู้ การแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้ และการเรียนรู้ซึ่งกันและกันผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

1.2 กิจกรรมของชุมชน

ในประเด็นนี้ ผู้เชี่ยวชาญที่เข้าร่วมประชุมกลุ่มสนทนามีความคิดเห็นดังนี้

กิจกรรมของชุมชน เป็นกิจกรรมที่สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงร่วมมือกัน ดำเนินการเพื่อให้เกิดการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ประกอบด้วย (1) การจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง (2) การสร้างและแสวงหาความรู้ (3) การจัดเก็บความรู้ (4) การนำความรู้ไปใช้ และ (5) การติดตามและประเมินผล

1.2.1 การจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ควรมีการเตรียมความพร้อมก่อนที่จะจัดตั้งจริง และต้องมีการกำหนดชุมชนการเรียนรู้ที่จะจัดตั้งขึ้นว่าจะจัดตั้งเพื่อวัตถุประสงค์ใดให้ชัดเจน

1.2.2 การรวบรวมความรู้ เมื่อกำหนดวัตถุประสงค์ของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงได้แล้ว ในการรวบรวมความรู้จะเกี่ยวข้องกับการกำหนดองค์ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น และการรวบรวมความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น

1.2.3 การจัดเก็บความรู้ เป็นการจัดกิจกรรมเพื่อจัดเก็บความรู้ของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ครอบคลุมขั้นตอนย่อย เกี่ยวข้องกับการบันทึกความรู้ที่ได้จากการสนทนาของกลุ่ม การสกัดความรู้ ซึ่งเน้นการสกัดความรู้ที่ได้จากการสนทนาของกลุ่มให้ได้เฉพาะเนื้อหาสาระที่จำเป็น แล้วจึงนำความรู้เข้าคลังความรู้ต่อไป

1.2.4 การนำความรู้ไปใช้ เป็นขั้นตอนการนำความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ได้ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษา ต้องสอดแทรกลงไปเป็นหลักสูตรอย่างชัดเจน รวมทั้งควรกำหนดให้ครูผู้สอนเขียนแผนการสอนที่มีการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้าไปผนวกกับเนื้อหาของบทเรียน โดยเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในการเลือกภูมิปัญญาท้องถิ่นให้มากที่สุด ทั้งนี้ขั้นตอนการนำความรู้ที่ได้ไปใช้ต้องมีการเตรียมการ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และการประเมินผลการนำความรู้ไปใช้

1.2.5 การติดตามและประเมินผล เป็นขั้นตอนการติดตามการนำความรู้ไปใช้และการประเมินผลการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น เกี่ยวข้องกับการติดตามผลการนำความรู้ไปใช้ ซึ่งอาจใช้การติดตามจากร้อยรอยที่เกิดขึ้นจากการเรียน และจากการเก็บข้อมูลตามสภาพจริงที่นักเรียนนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน ซึ่งร่องรอยที่ได้จากการติดตามและประเมินผลต้องมีการสรุปและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างนักเรียนด้วยกัน และจำเป็นต้องมีการประเมินผลกระบวนการจัดการความรู้ด้วย เพื่อนำผลที่ได้มาใช้ในการพัฒนากระบวนการจัดการความรู้ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

1.3 ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น

ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น เกี่ยวข้องกับความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นแบ่งออกเป็น 5 ศาสตร์สาขาวิชา ได้แก่ ข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สำคัญในเขตภาคกลางตอนล่างของแต่ละจังหวัด จำแนกได้เป็น 5 ศาสตร์สาขาวิชา ได้แก่ (1) เกษตรกรรม (2) เพลงพื้นบ้าน (3) นิทานพื้นบ้าน (4) ศิลปกรรม และ (5) ภาษาและวรรณกรรม ที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาของแต่ละจังหวัดในเขตภาคกลางตอนล่าง ซึ่งแต่ละท้องถิ่นต่างมีภูมิปัญญาท้องถิ่นที่แตกต่างกัน ดังนั้นชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงควรปล่อยให้ป็นธรรมชาติของกลุ่มสมาชิกที่จะนำภูมิปัญญาท้องถิ่นใดๆ ที่สมาชิกสนใจร่วมกันขึ้นมาเป็นประเด็นในการจัดการความรู้

1.4 เทคโนโลยีสนับสนุน

เทคโนโลยีสนับสนุนการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง ได้แก่ เว็บไซต์ เครือข่ายสังคม เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ เป็นต้น เพื่อการแลกเปลี่ยนรู้ผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อสนับสนุนการบ่งชี้ความรู้ การสร้างและแสวงหาความรู้ การจัดความรู้ให้เป็นระบบ การประมวลและกลั่นกรองความรู้ การเข้าถึงความรู้ การแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้ และการเรียนรู้ซึ่งกันและกันของสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

1.4.1 แนวทางการพัฒนาเทคโนโลยีสนับสนุนต้องมีการออกแบบเทคโนโลยีให้สนับสนุนการจัดการความรู้ การแลกเปลี่ยนความรู้ และการสร้างปฏิสัมพันธ์ของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง มีการออกแบบการนำเสนอข้อมูลให้ง่ายต่อการใช้งาน และทำความเข้าใจได้ง่าย มีการออกแบบการนำทางให้สมาชิกของชุมชนสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้ทุกส่วนของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง มีการออกแบบให้เข้าถึงเทคโนโลยีการสื่อสารผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ได้ง่าย โดยมีการใช้ช่องทางการสื่อสารที่เป็นสากล และสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงมีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่สามารถใช้งานได้สะดวก รวมทั้งมีการออกแบบเทคโนโลยีสนับสนุนที่สนับสนุนการจัดการความรู้

1.4.2 เทคโนโลยีสนับสนุนที่ใช้ในการจัดการความรู้ ได้แก่ ห้องประวัติส่วนตัว ห้องสื่อสาร ห้องความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น และห้องแสดงผลงาน

1.5 ปัจจัยความสำเร็จของการจัดการความรู้

ผู้เชี่ยวชาญเห็นด้วยกับปัจจัยที่ส่งผลถึงความสำเร็จของการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง ครอบคลุม 5 ประการ ได้แก่ (1) แรงจูงใจ (2) ความสามารถ (3) ความสัมพันธ์ของสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง (4) โอกาส และ (5) ความเชื่อถือ

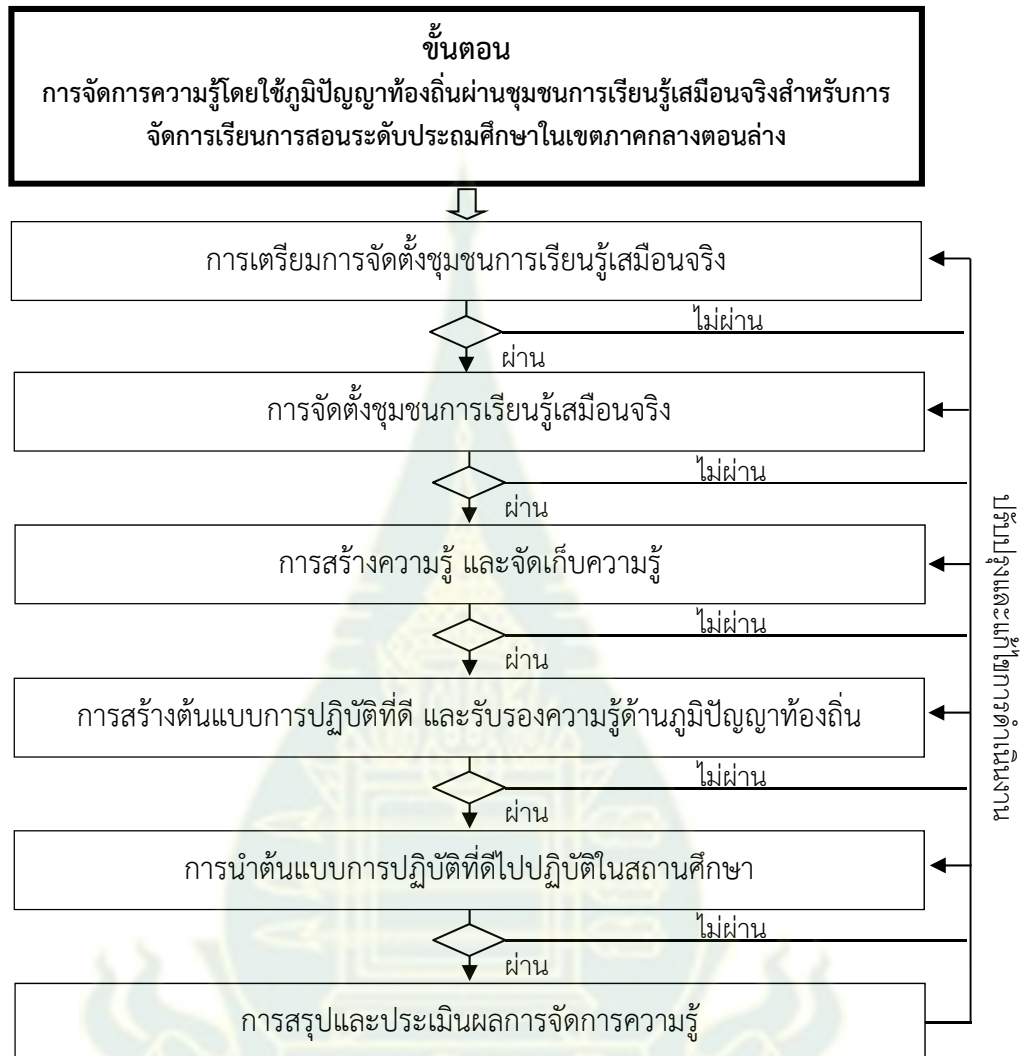
1.6 การวัดและประเมินผล

การวัดและประเมินผลการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง เป็นการวัด และประเมินความสำเร็จของการจัดการความรู้ในด้านขององค์ประกอบ และขั้นตอนการจัดการความรู้ผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง โดยเป็นการดำเนินการเพื่อหาจุดเด่น จุดด้อยเพื่อนำผลที่ได้มาใช้ในการปรับปรุงองค์ประกอบ และขั้นตอนของการจัดการความรู้ผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

2. ขั้นตอนการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

การจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง ครอบคลุม 6 ขั้นตอน ประกอบด้วย (1) การเตรียมการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง (2) การจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง (3) การสร้างความรู้ และจัดเก็บความรู้ (4) การสร้างต้นแบบการปฏิบัติที่ดี และรับรองความรู้ด้านภูมิปัญญา

ท้องถิ่น (5) การนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปปฏิบัติในสถานศึกษา และ (6) การสรุปและประเมินผล การจัดการความรู้



ภาพที่ 4.1 ขั้นตอนการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

ขั้นตอนที่ 1 การเตรียมการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

ขั้นตอนนี้เป็นการสำรวจสภาพ ปัญหา ความต้องการของสมาชิกต่อการเข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเพื่อค้นหาสภาพ ปัญหาและความต้องการในการจัดการความรู้ในโรงเรียนประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง และการเตรียมความพร้อมของสถานที่ กิจกรรม วัสดุอุปกรณ์ รวมทั้งเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงรวมทั้งคู่มือการใช้งานที่เป็นเอกสารในการดำเนินกิจกรรมชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นพร้อมทั้งประชาสัมพันธ์กิจกรรมให้สมาชิกรับทราบ

ขั้นตอนที่ 1 การเตรียมการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ประกอบด้วย 5 กิจกรรมย่อย ได้แก่ (1) การสำรวจสภาพ ปัญหา ความต้องการต่อการเข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง (2) การเตรียมความพร้อมในการดำเนินกิจกรรมชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง (3) การประชาสัมพันธ์กิจกรรม เปิดตัวชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง (4) การตรวจสอบรายการของกิจกรรมการเตรียมความพร้อมของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และ (5) การวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรม

สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงตอบแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมในขั้นตอนนี้ เพื่อประเมินความคิดเห็นต่อกิจกรรมที่ได้ปฏิบัติมา ปัญหาและอุปสรรคที่พบและเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขปรับปรุง

ขั้นตอนที่ 2 การจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

ขั้นตอนนี้เป็นการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง โดยเป็นการชี้แจงให้บุคคลที่เกี่ยวข้องได้ทำความรู้จักแบบเผชิญหน้า โดยมีกิจกรรมที่กำหนดขอบเขตของความรู้ของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง หน้าที่สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง กฎ กติกา มารยาทของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง รวมทั้งการกำหนดสิทธิ ผลประโยชน์ของสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และกิจกรรมในขั้นตอนนี้จะสร้างความสัมพันธ์และความไว้วางใจซึ่งกันและกันระหว่างสมาชิก รวมทั้งเป็นการพัฒนาทักษะในการใช้เครื่องมือในการเข้าร่วมสังคมออนไลน์ของสมาชิกแต่ละคน

ขั้นตอนที่ 2 การจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ประกอบด้วย 9 กิจกรรมย่อย ได้แก่ (1) การเปิดตัวชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง (2) การแนะนำตัว (3) การกำหนดความรู้ของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง (4) การกำหนดหน้าที่ของสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง (5) การตั้งกฎ กติกา มารยาทของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และการกำหนดสิทธิ ผลประโยชน์ของสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง (6) การฝึกอบรมการใช้งานเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง (7) การทำกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น (8) การตรวจสอบรายการของขั้นตอนการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และ (9) การวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 3 การสร้างความรู้ และจัดเก็บความรู้

ขั้นตอนนี้เป็นการสร้างความรู้จากการทำกิจกรรมระดมความคิดเห็น แลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อนำความรู้ต่างๆ และจัดเก็บในเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง เพื่อให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงนำไปใช้เป็นประเด็นในการระดมความคิดเห็นเพื่อสรุปประเด็นความรู้ที่ได้

ขั้นตอนที่ 3 การสร้างความรู้ และจัดเก็บความรู้ ประกอบด้วย 9 กิจกรรมย่อย ได้แก่ (1) การสกัดความรู้เข้าสู่เว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง (2) เกริ่นนำเข้ากิจกรรมรูปแบบเสมือนจริง (3) กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ “นี่แหละคือฉัน” (4) การกำหนดประเด็น วิธีการระดมความคิดเห็น และวิธีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (5) กิจกรรม “ระดมความคิดเห็นด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น” (6) กิจกรรม “แลกเปลี่ยนประสบการณ์ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น” (7) การสรุปประเด็น (8) การตรวจสอบรายการของขั้นตอนการสร้างความรู้ และจัดเก็บความรู้ และ (9) การวัดและประเมินผลการทำกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 4 การสร้างต้นแบบการปฏิบัติที่ดี และรับรองความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น

ขั้นตอนนี้เป็นการทำกิจกรรมเพื่อคัดสรรความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ได้จากสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงมาสร้างเป็นต้นแบบการปฏิบัติที่ดี มีประสิทธิภาพ สามารถนำไปได้ในสถานการณ์จริง และการรับรองความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นว่ามีประโยชน์ต่อชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

ขั้นตอนที่ 4 การสร้างต้นแบบการปฏิบัติที่ดี และรับรองความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น ประกอบด้วย 4 กิจกรรมย่อย ได้แก่ (1) การวิเคราะห์เนื้อหา และตัดสินใจเลือกความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น (2) การสร้างต้นแบบการปฏิบัติที่ดี (3) การตรวจสอบรายการของกิจกรรมการจัดเก็บความรู้ และ (4) การวัดและประเมินผลการทำกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 5 การนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปปฏิบัติในสถานศึกษา

ขั้นตอนนี้เป็นการที่สมาชิกรับต้นแบบองค์ความรู้ที่ได้ไปทดลองใช้การทำงานจริงและมีการบันทึกข้อมูลที่ได้รับจากการทดลองใช้ เพื่อจะนำข้อมูลที่ได้นั้นมาปรับปรุงแก้ไของค์ความรู้ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

ขั้นตอนที่ 5 การนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปปฏิบัติในสถานศึกษา ประกอบด้วย 5 กิจกรรมย่อย ได้แก่ (1) การนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปใช้จริง (2) การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ในการนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปใช้จริง (3) การคัดเลือกแนวปฏิบัติที่ดีเลิศ (4) การตรวจสอบรายการของกิจกรรมการจัดเก็บความรู้ และ (5) การวัดและประเมินผลการทำกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 6 การสรุปและประเมินผลการจัดการความรู้

ขั้นตอนนี้เป็นการที่สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงร่วมกันอภิปรายสรุปผลร่วมถึงความสำเร็จ ปัญหา อุปสรรคที่เกิดขึ้นระหว่างการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง และนำข้อสรุปที่ได้นำมาแก้ไขปรับปรุงให้องค์ความรู้มีความสมบูรณ์มากที่สุดและนำไปจัดเก็บไว้บนเว็บไซต์เพื่อเผยแพร่ให้ครูในเขตภาคกลางตอนล่างสามารถนำไปใช้ได้โดยมีประสิทธิภาพ รวมทั้งมีการประเมินประสิทธิภาพของการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง โดยพิจารณาถึงประสิทธิภาพของกระบวนการที่นำไปปฏิบัติและนำข้อสรุปที่ได้ไปปรับปรุงแก้ไขกระบวนการให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นต่อไป

ขั้นตอนที่ 6 การสรุปและประเมินผลการจัดการความรู้ ประกอบด้วย 7 กิจกรรมย่อย ได้แก่ (1) การสรุปผลการดำเนินงานของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง (2) การอภิปรายสรุปผลการดำเนินการ (3) การสรุปองค์ความรู้ (4) การมอบรางวัล (5) การประเมินประสิทธิภาพกระบวนการจัดการความรู้ (6) การตรวจสอบรายการของกิจกรรมการจัดเก็บความรู้ และ (7) การวัดและประเมินผลการทำกิจกรรม

ตอนที่ 3

ผลการศึกษาผลลัพธ์ของการใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

ผลการศึกษาผลลัพธ์ของการใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่

1. ผลความคิดเห็นจากครูประถมศึกษาที่ใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น (กลุ่มทดลอง) และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ศึกษาด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ (กลุ่มควบคุม)

3. ผลความคิดเห็นจากนักเรียนประถมศึกษาที่ใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง (กลุ่มทดลอง)

ผู้วิจัยจะได้นำเสนอไปตามลำดับดังนี้

1. ผลความคิดเห็นจากครูประถมศึกษาที่ใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

ผลความคิดเห็นจากครูประถมศึกษาที่ใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง แสดงในตารางที่ 4.35 - 4.36

1.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามครอบคลุม เพศ อายุ วุฒิการศึกษา ประสบการณ์ด้านการสอน ระดับการศึกษาที่สอน กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่สอน การเข้าร่วมกิจกรรมของรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ความถี่ในการเข้าร่วมกิจกรรมของรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่นำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน เทคโนโลยีสนับสนุนที่นำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน และปัจจัยที่สนับสนุนความสำเร็จในการใช้งานรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง รายละเอียดแสดงในตารางที่ 4.35

ตารางที่ 4.35 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม (n = 90)

ข้อมูลทั่วไป		จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
1	เพศ			
	ชาย	51	56.66	1
	หญิง	39	43.34	2
	รวม	90	100.00	
2	อายุ			
	น้อยกว่า 25 ปี	2	2.23	5
	25 – 34 ปี	4	4.45	4
	35 – 44 ปี	18	20.00	3
	45 – 54 ปี	22	24.44	2
	55 – 60 ปี	44	48.88	1
	รวม	90	100.00	
3	วุฒิการศึกษา			
	ปริญญาตรี	77	85.55	1
	ปริญญาโท	13	14.45	2
	ปริญญาเอก	0	0.00	3
	รวม	90	100.00	
4	ประสบการณ์ด้านการสอน			
	1 – 5 ปี	2	2.23	5
	6 – 10 ปี	4	4.45	4
	11 – 15 ปี	20	22.22	3
	16 – 20 ปี	26	28.88	2
	มากกว่า 20 ปี	38	42.22	1
	รวม	90	100.00	
5	ระดับการศึกษาที่สอน			
	ประถมศึกษาปีที่ 1	5	5.56	5
	ประถมศึกษาปีที่ 2	3	3.34	6
	ประถมศึกษาปีที่ 3	14	15.56	3
	ประถมศึกษาปีที่ 4	21	23.34	2
	ประถมศึกษาปีที่ 5	40	44.44	1
	ประถมศึกษาปีที่ 6	7	7.76	4
	รวม	90	100.00	

	ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
6	กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่สอน			
	ภาษาไทย	6	6.67	7
	คณิตศาสตร์	4	4.45	8
	วิทยาศาสตร์	8	8.89	6
	ภาษาต่างประเทศ	15	16.66	3
	สุขศึกษาและพลศึกษา	20	22.22	1
	สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม	16	17.77	2
	ศิลปะ	11	12.22	4
	การงานอาชีพและเทคโนโลยี	10	11.12	5
	รวม	90	100.00	
7	การเข้าร่วมกิจกรรมของรูปแบบการจัดการความรู้ โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้ เสมือนจริง			
	เข้าร่วมทุกกิจกรรม	73	81.11	1
	เข้าร่วมไม่ครบทุกกิจกรรม	17	18.89	2
	รวม	90	100.00	
8	การเข้าร่วมกิจกรรมแต่ละชั้นของรูปแบบการ จัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชน การเรียนรู้เสมือนจริง			
	กิจกรรมการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	78	86.66	3
	กิจกรรมการสร้างและแสวงหาความรู้	79	87.77	2
	กิจกรรมการจัดเก็บความรู้	48	53.33	5
	กิจกรรมการนำความรู้ไปใช้	80	88.88	1
	กิจกรรมการติดตามและประเมินผล	65	72.22	4
	รวม	90	100.00	
9	ประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่นำไปใช้ในการ จัดการเรียนการสอน			
	ภูมิปัญญาท้องถิ่นประเภทเกษตรกรรม	51	56.66	3
	ภูมิปัญญาท้องถิ่นประเภทเพลงพื้นบ้าน	62	68.88	2
	ภูมิปัญญาท้องถิ่นประเภทนิทานพื้นบ้าน	41	45.55	5
	ภูมิปัญญาท้องถิ่นประเภทศิลปกรรม	49	54.44	4
	ภูมิปัญญาท้องถิ่นประเภทภาษาและวรรณกรรม	69	76.66	1
	รวม	90	100.00	

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
10. การนำความรู้จากชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน			
ความรู้จากห้องประวัติส่วนตัว	21	23.33	4
ความรู้จากห้องสื่อสาร	66	73.33	3
ความรู้จากห้องความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น	86	95.55	1
ความรู้จากห้องแสดงผลงาน	82	91.11	2
รวม	90	100.00	
11. ปัจจัยที่สนับสนุนความสำเร็จในการใช้งานรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง			
ความรู้และทักษะด้านการจัดการความรู้ของครู	59	65.55	3
ความรู้และทักษะด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นของครู	64	71.11	2
ความรู้และทักษะด้านเทคนิควิธีการสอนของครู	57	63.33	4
ความรู้และทักษะด้านการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของครู	70	77.77	1
รวม	90	100.00	

จากตารางที่ 4.35 พบว่า ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามมีรายละเอียดดังนี้

1. เพศ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 56.66 และเป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 43.34

2. อายุ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีอายุในช่วง 55-60 ปี คิดเป็นร้อยละ 48.88 รองลงมาคือ 45-54 ปี คิดเป็นร้อยละ 24.44 อายุ 35-44 ปี คิดเป็นร้อยละ 20.00 อายุ 25-34 ปี คิดเป็นร้อยละ 4.45 อายุน้อยกว่า 25 ปี คิดเป็นร้อยละ 2.23

3. วุฒิมัธยมศึกษา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามจบระดับปริญญาตรีคิดเป็นร้อยละ 85.55 และจบระดับปริญญาโท คิดเป็นร้อยละ 14.45

4. ประสบการณ์ด้านการสอน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีประสบการณ์ด้านการสอนมากกว่า 20 ปี คิดเป็นร้อยละ 42.22 รองลงมาคือ ระหว่าง 16-20 ปี คิดเป็นร้อยละ 28.88 ระหว่าง 11-15 ปี คิดเป็นร้อยละ 22.22 ระหว่าง 6-10 ปี คิดเป็นร้อยละ 4.45 และระหว่าง 1-5 ปี คิดเป็นร้อยละ 2.23

5. ระดับการศึกษาที่สอน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามสอนในระดับประถมศึกษาปีที่ 5 คิดเป็นร้อยละ 44.44 รองลงมาคือ สอนในระดับประถมศึกษาปีที่ 4 คิดเป็นร้อยละ 23.34 สอนในระดับประถมศึกษาปีที่ 3 คิดเป็นร้อยละ 15.56 สอนในระดับประถมศึกษาปีที่ 6 คิดเป็นร้อยละ 7.76 สอนในระดับประถมศึกษาปีที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 5.56 และสอนในระดับประถมศึกษาปีที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 3.34

6. **กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่สอน** พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษามากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 22.22 รองลงมาคือ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาศาสตร์ และวัฒนธรรม คิดเป็นร้อยละ 17.77 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ คิดเป็นร้อยละ 16.66 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ คิดเป็นร้อยละ 12.22 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี คิดเป็นร้อยละ 11.12 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ 8.89 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย คิดเป็นร้อยละ 6.67 และกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ 4.45

7. **การเข้าร่วมกิจกรรมของรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง** พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามเข้าร่วมทุกกิจกรรมมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 81.11 และเข้าร่วมไม่ครบทุกกิจกรรม คิดเป็นร้อยละ 18.89

8. **การเข้าร่วมกิจกรรมแต่ละขั้นของรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง** พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามเข้าร่วมกิจกรรมการนำความรู้ไปใช้มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 88.88 รองลงมาคือ กิจกรรมการสร้างและแสวงหาความรู้ คิดเป็นร้อยละ 87.77 กิจกรรมการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง คิดเป็นร้อยละ 86.66 กิจกรรมการติดตามและประเมินผล คิดเป็นร้อยละ 72.22 และกิจกรรมการจัดเก็บความรู้ คิดเป็นร้อยละ 53.33

9. **ประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่นำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน** พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นประเภทภาษาและวรรณกรรมมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 76.66 รองลงมาคือ ภูมิปัญญาท้องถิ่นประเภทเพลงพื้นบ้าน คิดเป็นร้อยละ 68.88 ภูมิปัญญาท้องถิ่นประเภทเกษตรกรรม คิดเป็นร้อยละ 56.66 ภูมิปัญญาท้องถิ่นประเภทศิลปกรรม คิดเป็นร้อยละ 54.44 และภูมิปัญญาท้องถิ่นประเภทนิทานพื้นบ้าน คิดเป็นร้อยละ 45.55

10. **การนำความรู้จากชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน** พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามนำความรู้จากห้องความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 95.55 รองลงมาคือ ความรู้จากห้องแสดงผลงาน คิดเป็นร้อยละ 91.11 ความรู้จากห้องสื่อสาร คิดเป็นร้อยละ 73.33 และความรู้จากห้องประวัติส่วนตัว คิดเป็นร้อยละ 23.33

11. **ปัจจัยที่สนับสนุนความสำเร็จในการใช้งานรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง** พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นว่าคุณค่าและทักษะด้านการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของคุณเป็นปัจจัยที่สนับสนุนความสำเร็จในการใช้งานรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 77.77 รองลงมาคือ ความรู้และทักษะด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นของคุณ คิดเป็นร้อยละ 71.11 ความรู้และทักษะด้านการจัดการความรู้ของคุณ คิดเป็นร้อยละ 65.55 และความรู้และทักษะด้านเทคนิควิธีการสอนของคุณ คิดเป็นร้อยละ 63.33

1.2 ผลความคิดเห็นจากครูประถมศึกษาที่ใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง แสดงในตารางที่ 4.36

ตารางที่ 4.36 ผลความคิดเห็นจากครูประถมศึกษาที่ใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง (n = 90)

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1. สมาชิกของชุมชน			
(1) ผู้นำชุมชนทำหน้าที่ริเริ่มให้เกิดการจัดการความรู้ของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	4.47	.70	มาก
(2) ผู้นำชุมชนทำหน้าที่กำกับติดตามการจัดกิจกรรมของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงให้เป็นไปตามแผนงานที่กำหนด	4.49	.50	มาก
(3) ผู้อำนวยการความสะดวกทำหน้าที่ดำเนินกิจกรรมให้มีความราบรื่น ต่อเนื่อง และเป็นไปตามลำดับขั้นตอนที่กำหนดไว้	4.45	.70	มาก
(4) ผู้อำนวยการความสะดวกทำหน้าที่กระตุ้นให้สมาชิกมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นอยู่เสมอ	4.47	.50	มาก
(5) ผู้เชี่ยวชาญด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้ ประสบการณ์ที่เป็นผลมาจากการใช้งานจริง	4.44	.61	มาก
(6) ผู้เชี่ยวชาญด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นทำหน้าที่ให้ข้อเสนอแนะในการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นไปใช้ในการเรียนการสอน	4.51	.66	มากที่สุด
(7) ผู้บันทึกทำหน้าที่จดรายละเอียดที่ได้จากการทำกิจกรรมต่างๆ ของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	4.43	.61	มาก
(8) ผู้บันทึกทำหน้าที่สรุปรายละเอียดที่ได้จากการทำกิจกรรมต่างๆ ของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	4.36	.64	มาก
(9) เจ้าหน้าที่ฝ่ายเครือข่ายคอมพิวเตอร์ทำหน้าที่ดูแลข้อมูลของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และเครือข่ายสังคมให้เป็นปัจจุบัน	4.42	.70	มาก
(10) เจ้าหน้าที่ฝ่ายเครือข่ายคอมพิวเตอร์ทำหน้าที่แก้ไขปัญหาด้านการเข้าใช้งานเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และเครือข่ายสังคมเมื่อสมาชิกมีปัญหา	4.40	.70	มาก
(11) สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงทำหน้าที่แสดงความคิดเห็น และร่วมกิจกรรมที่เกิดขึ้นตามที่ได้รับมอบหมาย	4.55	.74	มากที่สุด

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
(12) สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นให้กับเพื่อนสมาชิก	4.58	.50	มากที่สุด
รวม	4.46	.64	มาก
2. กิจกรรมของชุมชน			
(1) การจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเป็นจุดเริ่มต้นของการได้พบปะเพื่อนใหม่ๆ	4.44	.61	มาก
(2) การจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงทำให้มีเครือข่ายทางการศึกษามากขึ้น	4.40	.70	มาก
(3) การสร้างและแสวงหาความรู้เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ครูได้แลกเปลี่ยนความรู้กับเพื่อนสมาชิก	4.47	.61	มาก
(4) การสร้างและแสวงหาความรู้เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ครูได้รับความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นใหม่ๆ	4.45	.66	มาก
(5) การจัดเก็บความรู้เป็นกิจกรรมที่ทำให้มีคลังข้อมูลที่นำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนมากขึ้น	4.46	.50	มาก
(6) การจัดเก็บความรู้เป็นกิจกรรมที่ทำให้มีส่วนร่วมในการคัดเลือกองค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์	4.43	.78	มาก
(7) การนำความรู้ไปใช้เป็นกิจกรรมที่ครูมีโอกาสนำภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ได้ไปใช้งานในสถานการณ์จริง	4.52	.70	มากที่สุด
(8) การนำความรู้ไปใช้เป็นกิจกรรมที่ครูมีโอกาสพัฒนาวิธีการสอนของครูให้มีประสิทธิภาพ	4.60	.55	มากที่สุด
(9) การติดตามและประเมินผลเปิดโอกาสให้ครูมีส่วนร่วมในการวัดและประเมินผลสมาชิกในกลุ่ม	4.53	.50	มากที่สุด
(10) การติดตามและประเมินผลเปิดโอกาสให้ครูมีส่วนร่วมในการพัฒนาขั้นตอนการจัดการความรู้ผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	4.34	.73	มาก
รวม	4.46	.64	มาก
3. ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น			
(1) เกษตรกรรมเป็นองค์ความรู้ที่สามารถนำมาเป็นประเด็นในการจัดการความรู้	4.50	.70	มากที่สุด
(2) เกษตรกรรมเป็นองค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์ในการจัดการเรียนการสอนของครู	4.40	.60	มาก
(3) เพลงพื้นบ้านเป็นองค์ความรู้ที่สามารถนำมาเป็นประเด็นในการจัดการความรู้	4.42	.50	มาก
(4) เพลงพื้นบ้านเป็นองค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์ในการจัดการเรียนการสอนของครู	4.34	.73	มาก

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
(5) นิทานพื้นบ้านเป็นองค์ความรู้ที่สามารถนำมาเป็นประเด็นในการจัดการความรู้	4.54	.61	มากที่สุด
(6) นิทานพื้นบ้านเป็นองค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์ในการจัดการเรียนการสอนของครู	4.41	.60	มาก
(7) ศิลปกรรมเป็นองค์ความรู้ที่สามารถนำมาเป็นประเด็นในการจัดการความรู้	4.33	.80	มาก
(8) ศิลปกรรมเป็นองค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์ในการจัดการเรียนการสอนของครู	4.50	.56	มากที่สุด
(9) ภาษาและวรรณกรรมเป็นองค์ความรู้ที่สามารถนำมาเป็นประเด็นในการจัดการความรู้	4.35	.64	มาก
(10) ภาษาและวรรณกรรมเป็นองค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์ในการจัดการเรียนการสอนของครู	4.43	.74	มาก
รวม	4.42	.66	มาก
4. เทคโนโลยีสนับสนุน			
(1) ห้องประวัติส่วนตัวเป็นเครื่องมือสนับสนุนการเผยแพร่ข้อมูลของครูแก่สมาชิกในชุมชน	4.36	.77	มาก
(2) ห้องประวัติส่วนตัวทำให้ครูทราบข้อมูลของเพื่อนสมาชิกในชุมชน	4.31	.76	มาก
(3) ห้องสื่อสารเป็นเครื่องมือช่วยสนับสนุนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนสมาชิก	4.42	.66	มาก
(4) ห้องสื่อสารเป็นเครื่องมือสนับสนุนการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีประสิทธิภาพ	4.65	.48	มากที่สุด
(5) ห้องความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นมีความรู้ที่เป็นประโยชน์ในการจัดการเรียนการสอนของครู	4.67	.47	มากที่สุด
(6) ห้องความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกิดจากการมีส่วนร่วมของสมาชิกในชุมชน	4.44	.56	มาก
(7) ห้องแสดงผลงานเป็นแหล่งรวบรวมองค์ความรู้คัดสรรที่มีประโยชน์แก่ครู	4.56	.61	มากที่สุด
(8) ห้องแสดงผลงานมีความรู้ที่เป็นประโยชน์การจัดการเรียนการสอนของครู	4.65	.59	มากที่สุด
รวม	4.51	.63	มากที่สุด
5. ปัจจัยการสร้างความรู้			
(1) แรงจูงใจเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการสมัครเข้าร่วมเป็นสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงของครู	4.73	.45	มากที่สุด

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
(2) ความสามารถเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อความถี่ในการแสดงความคิดเห็นในกิจกรรมต่างๆ ของครู	4.41	.74	มาก
(3) ความสัมพันธ์ของสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างเพื่อนสมาชิก	4.75	.44	มากที่สุด
(4) โอกาสเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อจำนวนและความถี่ในการเข้าร่วมกิจกรรมของครู	4.37	.88	มาก
(5) ความเชื่อถือเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการบอกข้อมูล ความ เป็นจริงแก่เพื่อนสมาชิก	4.36	.81	มาก
รวม	4.52	.71	มากที่สุด
6. การวัดและประเมินผล			
(1) การวัด และประเมินผลเปิดโอกาสให้สมาชิกในชุมชนมีส่วนร่วมในการวัดและประเมินผลในทุกกิจกรรม	4.53	.50	มากที่สุด
(2) การวัด และประเมินผลมีความเป็นธรรม	4.59	.49	มากที่สุด
(3) การวัด และประเมินผลมีขั้นตอนปฏิบัติที่ชัดเจน	4.44	.78	มาก
(4) การวัด และประเมินผลมีการให้ผลย้อนกลับที่เป็นประโยชน์ในการปรับปรุงการดำเนินงาน	4.64	.48	มากที่สุด
(5) การวัด และการประเมินผลมีรางวัลที่เหมาะสม	4.30	1.03	มาก
รวม	4.50	.70	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย	4.48	.65	มาก

จากตารางที่ 4.36 พบว่า ครูมีความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างโดยภาพรวมในระดับมาก ($\bar{X} = 4.48$, S.D. = .65) เมื่อพิจารณารายองค์ประกอบมีรายละเอียดดังนี้

1. องค์ประกอบด้านสมาชิกของชุมชน พบว่า โดยภาพรวมครูมีความคิดเห็นในระดับมาก ($\bar{X} = 4.46$, S.D. = .64) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 3 ข้อ ระดับมาก 9 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นให้กับเพื่อนสมาชิก ($\bar{X} = 4.58$, S.D. = .50) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ได้แก่ ผู้บันทึกทำหน้าที่จัดรายละเอียดที่ได้จากการทำกิจกรรมต่างๆ ของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ($\bar{X} = 4.36$, S.D. = .61)

2. องค์ประกอบด้านกิจกรรมของชุมชน พบว่า โดยภาพรวมครูมีความคิดเห็นในระดับมาก ($\bar{X} = 4.46$, S.D. = .64) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 3 ข้อ ระดับมาก 7 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ การนำความรู้ไปใช้เป็นกิจกรรมที่ครูมีโอกาสพัฒนาวิธีการสอนของครูให้

มีประสิทธิภาพ ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = .55) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ได้แก่ การติดตามและประเมินผลเปิดโอกาสให้ครูมีส่วนร่วมในการพัฒนาขั้นตอนการจัดการความรู้ผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ($\bar{X} = 4.34$, S.D. = .73)

3. องค์ประกอบด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น พบว่า โดยภาพรวมครูมีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.42$, S.D. = .66) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 3 ข้อ ระดับมาก 7 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ได้แก่ นิทานพื้นบ้านเป็นองค์ความรู้ที่สามารถนำมาเป็นประเด็นในการจัดการความรู้ ($\bar{X} = 4.54$, S.D. = .61) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ได้แก่ ศิลปกรรมเป็นองค์ความรู้ที่สามารถนำมาเป็นประเด็นในการจัดการความรู้ ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = .80)

4. องค์ประกอบด้านเทคโนโลยีสนับสนุน พบว่า โดยภาพรวมครูมีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.51$, S.D. = .63) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 4 ข้อ ระดับมาก 4 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ได้แก่ ห้องความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นมีความรู้ที่เป็นประโยชน์การจัดการเรียนการสอนของครู ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = .47) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ได้แก่ ห้องประวัติส่วนตัวทำให้ครูทราบข้อมูลของเพื่อนสมาชิกในชุมชน ($\bar{X} = 4.31$, S.D. = .76)

5. องค์ประกอบด้านปัจจัยการสร้างความรู้ พบว่า โดยภาพรวมครูมีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = .71) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 2 ข้อ ระดับมาก 3 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ได้แก่ ความสัมพันธ์ของสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างเพื่อนสมาชิก ($\bar{X} = 4.75$, S.D. = .44) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ได้แก่ ความเชื่อถือเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการบอกข้อมูล ความเป็นจริงแก่เพื่อนสมาชิก ($\bar{X} = 4.36$, S.D. = .81)

6. องค์ประกอบด้านการวัดและประเมินผล พบว่า โดยภาพรวมครูมีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = .70) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 3 ข้อ ระดับมาก 2 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ได้แก่ การวัด และประเมินผลมีการให้ผลย้อนกลับที่เป็นประโยชน์ในการปรับปรุงการดำเนินงาน ($\bar{X} = 4.64$, S.D. = .48) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ได้แก่ การวัด และประเมินผลมีรางวัลที่เหมาะสม ($\bar{X} = 4.30$, S.D. = 1.03)

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น (กลุ่มทดลอง) และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ศึกษาด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ (กลุ่มควบคุม)

การวิเคราะห์ข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น (กลุ่มทดลอง) และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ศึกษาด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ (กลุ่มควบคุม) แสดงในตารางที่ 4.37

ตารางที่ 4.37 ข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น (กลุ่มทดลอง) และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ศึกษาด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ (กลุ่มควบคุม) (n = 200)

กลุ่ม	n	\bar{X}	S.D.	t	Sig.
กลุ่มควบคุม (การเรียนการสอนแบบปกติ)	100	13.40	1.53		
กลุ่มทดลอง (การเรียนการสอนที่ใช้ ภูมิปัญญาท้องถิ่น)	100	15.27	1.96	7.49	.000*

*p < .05

จากตารางที่ 4.37 พบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ศึกษาด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลความคิดเห็นจากนักเรียนประถมศึกษาที่ใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง (กลุ่มทดลอง)

ผลความคิดเห็นจากนักเรียนประถมศึกษาที่ใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง (กลุ่มทดลอง) แสดงในตารางที่ 4.38 4.39

3.1 ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามครอบคลุม เพศ ระดับชั้นที่ศึกษา การมีความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นในจังหวัด กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่เคยได้เรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น รายละเอียดแสดงในตารางที่ 4.38

ตารางที่ 4.38 ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน (n = 100)

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
1. เพศ			
ชาย	56	56.00	1
หญิง	44	44.00	2
รวม	100	100.00	

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
2. ระดับชั้นที่ศึกษา			
ประถมศึกษาปีที่ 4	0	0.00	2
ประถมศึกษาปีที่ 5	100	100.00	1
ประถมศึกษาปีที่ 6	0	0.00	3
รวม	100	100.00	
3. การมีความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นในจังหวัด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)			
ภูมิปัญญาท้องถิ่นประเภทเกษตรกรรม	51	51.00	3
ภูมิปัญญาท้องถิ่นประเภทเพลงพื้นบ้าน	62	62.00	2
ภูมิปัญญาท้องถิ่นประเภทนิทานพื้นบ้าน	41	41.00	5
ภูมิปัญญาท้องถิ่นประเภทศิลปกรรม	49	49.00	4
ภูมิปัญญาท้องถิ่นประเภทภาษาและวรรณกรรม	69	69.00	1
รวม	-	-	
4. กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่เคยได้เรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)			
ภาษาไทย	72	72.00	3
คณิตศาสตร์	54	54.00	8
วิทยาศาสตร์	60	60.00	6
ภาษาต่างประเทศ	55	55.00	7
สุขศึกษาและพลศึกษา	62	62.00	4
สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม	78	78.00	1
ศิลปะ	61	61.00	5
การงานอาชีพและเทคโนโลยี	73	73.00	2
รวม	-	-	

จากตารางที่ 4.38 พบว่า ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามมีรายละเอียดดังนี้

1. **เพศ** พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 56.00 และเป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 44.00

2. **ระดับชั้นที่ศึกษา** พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามศึกษาในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 38.00 รองลงมาคือ ศึกษาในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 คิดเป็นร้อยละ 33.00 และระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 คิดเป็นร้อยละ 29.00

3. **การมีความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นในจังหวัด** พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นประเภทภาษาและวรรณกรรมมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 69.00 รองลงมาคือ ภูมิปัญญาท้องถิ่นประเภทเพลงพื้นบ้าน คิดเป็นร้อยละ 62.00 ภูมิปัญญาท้องถิ่นประเภทเกษตรกรรม คิดเป็นร้อยละ 51.00 ภูมิปัญญาท้องถิ่นประเภทศิลปกรรม คิดเป็นร้อยละ 49.00 และภูมิปัญญาท้องถิ่นประเภทนิทานพื้นบ้าน คิดเป็นร้อยละ 41.00

4. กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่เคยได้เรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามได้เรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 78.00 รองลงมาคือ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี คิดเป็นร้อยละ 73.00 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย คิดเป็นร้อยละ 72.00 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุศึกษาและพลศึกษา คิดเป็นร้อยละ 62.00 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ คิดเป็นร้อยละ 61.00 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ 60.00 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ คิดเป็นร้อยละ 55.00 และกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ 54.00

3.2 ผลความคิดเห็นจากนักเรียนประถมศึกษาที่ใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง (กลุ่มทดลอง)

ตารางที่ 4.39 ผลความคิดเห็นจากนักเรียนประถมศึกษาที่ใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง (กลุ่มทดลอง) (n = 100)

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1. นักเรียนมีความสนใจและตั้งใจเรียนในระหว่างที่ครูนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในเนื้อหาที่เรียน	4.63	.51	มากที่สุด
2. นักเรียนได้รับความรู้ทั้งเนื้อหาบทเรียน และเนื้อหาภูมิปัญญาท้องถิ่นควบคู่กันไป	4.17	.89	มาก
3. นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและซักถามขณะที่ครูใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.22	.95	มาก
4. นักเรียนได้ค้นคว้าด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อนำมาเล่าและแลกเปลี่ยนให้เพื่อนในห้อง	4.27	.98	มาก
5. นักเรียนได้เรียนรู้เนื้อหาเกี่ยวกับชุมชนของตนเอง นอกเหนือจากที่ตำราเรียนมี	4.59	.66	มากที่สุด
6. นักเรียนได้ฝึกสืบค้นข้อมูลด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต	4.62	.62	มากที่สุด
7. นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการประเมินภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เพื่อนนำมาเล่า	4.24	.62	มาก
8. นักเรียนได้นำความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นไปใช้ในชีวิตประจำวัน	4.54	.66	มากที่สุด
9. นักเรียนได้นำความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นไปถ่ายทอดให้ผู้ปกครองและคนในครอบครัวฟัง	4.08	.78	มาก

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
10. นักเรียนอยากเข้าเรียนกับครูที่นำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการเรียนการสอน	4.52	.70	มากที่สุด
รวม	4.39	.80	มาก

จากตารางที่ 4.39 พบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างโดยภาพรวมในระดับมาก ($\bar{X} = 4.39$, S.D. = .80) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 5 ข้อ และระดับมาก 5 ข้อ โดยข้อที่มีข้อเฉลี่ยสูงที่สุดได้แก่ นักเรียนมีความสนใจและตั้งใจเรียนในระหว่างที่ครูนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในเนื้อหาที่เรียน ($\bar{X} = 4.63$, S.D. = .51) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดได้แก่ นักเรียนได้นำความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นไปถ่ายทอดให้ผู้ปกครองและคนในครอบครัวฟัง ($\bar{X} = 4.08$, S.D. = .78)

ตอนที่ 4

ผลการประเมินรูปแบบการจัดการความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

ผลการประเมินรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง แสดงในตารางที่ 4.40 – 4.44

ตารางที่ 4.40 ผลการประเมินคุณภาพรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง โดยภาพรวม (N = 3)

รายการ	μ	σ	แปลความ
บทนำ	4.00	.00	ดี
องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง	4.44	.57	ดี
ขั้นตอนการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง	4.54	.66	ดีมาก

รายการ	μ	σ	แปลความ
การนำรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่าน ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอน ระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างไปใช้ปฏิบัติได้	5.00	.00	ดีมาก
รวม	4.49	.41	ดี

จากตารางที่ 4.40 พบว่า ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินคุณภาพรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างโดยภาพรวมในระดับดี ($\mu = 4.49$, $\sigma = .41$) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า อยู่ในระดับดีมาก 2 ด้าน และดี 2 ด้าน โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ได้แก่ การนำรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างไปใช้ปฏิบัติได้ ($\mu = 5.00$, $\sigma = .00$) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ได้แก่ บทนำ ($\mu = 4.00$, $\sigma = .00$)

ตารางที่ 4.41 ผลการประเมินคุณภาพบทนำของรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง (N = 3)

รายการ	μ	σ	แปลความ
1. ความเป็นมาและความสำคัญของการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง	4.00	.00	ดี
2. หลักการของการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง	4.00	.00	ดี
3. วัตถุประสงค์ของการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง	4.00	.00	ดี
รวม	4.00	.00	ดี

จากตารางที่ 4.41 พบว่า ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินคุณภาพบทนำของรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างโดยภาพรวมในระดับดี ($\mu = 4.00$, $\sigma = .00$) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับดีทั้ง 3 ข้อ ได้แก่ ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา หลักการ และวัตถุประสงค์ ($\mu = 4.00$, $\sigma = .00$)

ตารางที่ 4.42 ผลการประเมินคุณภาพองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง (N = 3)

รายการ	μ	σ	แปลความ
1. สมาชิกของชุมชน			
(1) ผู้นำชุมชน	4.67	.58	ดีมาก
(2) ผู้อำนวยการความสะดวก	4.67	.58	ดีมาก
(3) ผู้เชี่ยวชาญด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.33	.58	ดี
(4) ผู้บันทึก	4.33	.58	ดี
(5) เจ้าหน้าที่ฝ่ายเครือข่ายคอมพิวเตอร์	4.67	.58	ดีมาก
(6) สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	4.67	.58	ดีมาก
รวม	4.56	.51	ดีมาก
2. กิจกรรมของชุมชน			
(1) การจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	4.33	.58	ดี
(2) การสร้างและแสวงหาความรู้	4.33	.58	ดี
(3) การจัดเก็บความรู้	5.00	.00	ดีมาก
(4) การนำความรู้ไปใช้	4.67	.58	ดีมาก
(5) การติดตามและประเมินผล	4.67	.58	ดีมาก
รวม	4.60	.51	ดีมาก
3. ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น			
(1) เกษตรกรรม	4.67	.58	ดีมาก
(2) เพลงพื้นบ้าน	4.67	.58	ดีมาก
(3) นิทานพื้นบ้าน	4.33	.58	ดี
(4) ศิลปกรรม	4.00	.00	ดี
(5) ภาษาและวรรณกรรม	4.67	.58	ดีมาก
รวม	4.47	.52	มาก
4. เทคโนโลยีสนับสนุน			
(1) ห้องประวัติส่วนตัว	4.00	1.00	ดี
(2) ห้องสื่อสาร	4.67	.58	ดีมาก
(3) ห้องความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.33	.58	ดี
(4) ห้องแสดงผลงาน	4.67	.58	ดีมาก
รวม	4.42	.67	มาก
5. ปัจจัยการสร้างความรู้			
(1) แรงจูงใจ	4.67	.58	ดีมาก
(2) ความสามารถ	4.67	.58	ดีมาก

รายการ	μ	σ	แปลความ
(3) ความสัมพันธ์ของสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	4.00	1.00	ดี
(4) โอกาส	4.33	.58	ดี
(5) ความเชื่อถือ	4.33	.58	ดี
รวม	4.40	.63	ดี
6. การวัดและประเมินผล			
(1) การวัด และประเมินความสำเร็จของการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	4.00	1.00	ดี
(2) การวัด และประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	4.33	.58	ดี
(3) การวัด และประเมินความเหมาะสมของขั้นตอนการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	4.33	.58	ดี
รวม	4.22	.67	ดี
รวม	4.44	.57	ดี

จากตารางที่ 4.42 พบว่า ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินคุณภาพองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างโดยภาพรวมในระดับดี ($\mu = 4.44$, $\sigma = .57$) เมื่อพิจารณารายองค์ประกอบมีรายละเอียดดังนี้

1. องค์ประกอบด้านสมาชิกของชุมชน พบว่า โดยภาพรวมผู้ทรงคุณวุฒิประเมินในระดับดีมาก ($\mu = 4.56$, $\sigma = .51$) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับดีมาก 4 ข้อ ระดับดี 2 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ผู้นำชุมชน ผู้อำนวยการความสะอาด เจ้าหน้าที่ฝ่ายเครือข่ายคอมพิวเตอร์ และสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ($\mu = 4.67$, $\sigma = .58$)

2. องค์ประกอบด้านกิจกรรมของชุมชน พบว่า โดยภาพรวมผู้ทรงคุณวุฒิประเมินในระดับดีมาก ($\mu = 4.60$, $\sigma = .51$) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับดีมาก 3 ข้อ ระดับดี 2 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ การจัดเก็บความรู้ ($\mu = 5.00$, $\sigma = .00$)

3. องค์ประกอบด้านความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น พบว่า โดยภาพรวมผู้ทรงคุณวุฒิประเมินในระดับดี ($\mu = 4.47$, $\sigma = .52$) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับดีมาก 3 ข้อ ระดับดี 2 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ เกษตรกรรม เพลงพื้นบ้าน และภาษาและวรรณกรรม ($\mu = 4.67$, $\sigma = .58$)

4. องค์ประกอบด้านเทคโนโลยีสนับสนุน พบว่า โดยภาพรวมผู้ทรงคุณวุฒิประเมินในระดับดี ($\mu = 4.42, \sigma = .67$) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับดีมาก 2 ข้อ ระดับดี 2 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ได้แก่ ห้องสื่อสาร และห้องแสดงผลงาน ($\mu = 4.67, \sigma = .58$)

5. องค์ประกอบด้านปัจจัยการสร้างความรู้ พบว่า โดยภาพรวมผู้ทรงคุณวุฒิประเมินในระดับดี ($\mu = 4.40, \sigma = .63$) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับดีมาก 2 ข้อ ระดับดี 3 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ได้แก่ แรงจูงใจ และความสามารถ ($\mu = 4.67, \sigma = .58$)

6. องค์ประกอบด้านการวัดและประเมินผล พบว่า โดยภาพรวมผู้ทรงคุณวุฒิประเมินในระดับดี ($\mu = 4.22, \sigma = .67$) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับดี 3 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ได้แก่ การวัด และประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบ และขั้นตอนการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ($\mu = 4.33, \sigma = .58$)

ตารางที่ 4.43 ผลการประเมินคุณภาพขั้นตอนการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง (N = 3)

รายการ	μ	σ	แปลความ
ขั้นตอนที่ 1 การเตรียมการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง			
(1) การสำรวจสภาพ ปัญหา ความต้องการต่อการเข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	4.33	1.15	ดี
(2) การเตรียมความพร้อมในการดำเนินกิจกรรมชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	4.33	.58	ดี
(3) การประชาสัมพันธ์กิจกรรมเปิดตัวชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	4.67	.58	ดีมาก
(4) การตรวจสอบรายการของกิจกรรมการเตรียมความพร้อมของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	4.67	.58	ดีมาก
(5) การวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรม	4.67	.58	ดีมาก
รวม	4.53	.64	ดีมาก
ขั้นตอนที่ 2 การจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง			
(1) การเปิดตัวชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	4.67	.58	ดีมาก
(2) การแนะนำตัว	4.33	1.15	ดี
(3) การกำหนดความรู้ของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	4.33	1.15	ดี
(4) การกำหนดหน้าที่ของสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	4.67	.58	ดีมาก
(5) การตั้งกฎ กติกา มารยาทของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และการกำหนดสิทธิ ผลประโยชน์ของสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	4.67	.58	ดีมาก

รายการ	μ	σ	แปลความ
(6) การฝึกอบรมการใช้งานเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	4.67	.58	ดีมาก
(7) การทำกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.67	.58	ดีมาก
(8) การตรวจสอบรายการของขั้นตอนการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	4.67	.58	ดีมาก
(9) การวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรม	4.67	.58	ดีมาก
รวม	4.59	.67	ดีมาก
ขั้นตอนที่ 3 การสร้างความรู้ และจัดเก็บความรู้			
(1) การสกัดความรู้เข้าสู่เว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	4.67	.58	ดีมาก
(2) เกริ่นนำเข้ากิจกรรมรูปแบบเสมือนจริง	4.33	1.15	ดี
(3) กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ “นี่แหละคือฉัน”	4.00	1.00	ดี
(4) การกำหนดประเด็น วิธีการระดมความคิดเห็น และวิธีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้	4.33	.58	ดี
(5) กิจกรรม “ระดมความคิดเห็นด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น”	4.67	.58	ดีมาก
(6) กิจกรรม “แลกเปลี่ยนประสบการณ์ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น”	4.33	.58	ดี
(7) การสรุปประเด็น	4.67	.58	ดีมาก
(8) การตรวจสอบรายการของขั้นตอนการสร้างความรู้ และจัดเก็บความรู้	4.33	1.15	ดี
(9) การวัดและประเมินผลการทำกิจกรรม	4.00	1.00	ดี
รวม	4.37	.74	ดี
ขั้นตอนที่ 4 การสร้างต้นแบบการปฏิบัติที่ดี และรับรองความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น			
(1) การวิเคราะห์เนื้อหา และตัดสินใจเลือกความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.67	.58	ดีมาก
(2) การสร้างต้นแบบการปฏิบัติที่ดี	4.67	.58	ดีมาก
(3) การตรวจสอบรายการของกิจกรรมการจัดเก็บความรู้	4.33	1.15	ดี
(4) การวัดและประเมินผลการทำกิจกรรม	4.67	.58	ดีมาก
รวม	4.58	.67	ดีมาก
ขั้นตอนที่ 5 การนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปปฏิบัติในสถานศึกษา			
(1) การนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปใช้จริง	4.67	.58	ดีมาก
(2) การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ในการนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปใช้จริง	4.67	.58	ดีมาก

รายการ	μ	σ	แปลความ
(3) การคัดเลือกแนวปฏิบัติที่ดีเลิศ	4.67	.58	ดีมาก
(4) การตรวจสอบรายการของกิจกรรมการจัดเก็บความรู้	4.33	.58	ดี
(5) การวัดและประเมินผลการทำกิจกรรม	4.67	.58	ดีมาก
รวม	4.60	.51	ดีมาก
ขั้นตอนที่ 6 การสรุปและประเมินผลการจัดการความรู้			
(1) การสรุปผลการดำเนินงานของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	5.00	.00	ดีมาก
(2) การอภิปรายสรุปผลการดำเนินการ	4.67	.58	ดีมาก
(3) การสรุปองค์ความรู้	5.00	.00	ดีมาก
(4) การมอบรางวัล	4.00	1.00	ดี
(5) การประเมินประสิทธิภาพกระบวนการจัดการความรู้	4.67	.58	ดีมาก
(6) การตรวจสอบรายการของกิจกรรมการจัดเก็บความรู้	4.33	1.15	ดี
(7) การวัดและประเมินผลการทำกิจกรรม	4.33	1.15	ดี
รวม	4.57	.75	ดีมาก
รวม	4.54	.66	ดีมาก

จากตารางที่ 4.43 พบว่า ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินคุณภาพขั้นตอนของรูปแบบการจัดการความรู้ โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างโดยภาพรวมในระดับดีมาก ($\mu = 4.54$, $\sigma = .66$) เมื่อพิจารณารายขั้นตอนมีรายละเอียดดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การเตรียมการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง พบว่า โดยภาพรวมผู้ทรงคุณวุฒิประเมินในระดับดีมาก ($\mu = 4.53$, $\sigma = .64$) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับดีมาก 3 ข้อ ระดับดี 2 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ได้แก่ การตรวจสอบรายการของกิจกรรมการเตรียมความพร้อมของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และการวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรม ($\mu = 4.67$, $\sigma = .58$)

ขั้นตอนที่ 2 การจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง พบว่า โดยภาพรวมผู้ทรงคุณวุฒิประเมินในระดับดีมาก ($\mu = 4.59$, $\sigma = .67$) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับดีมาก 7 ข้อ ระดับดี 2 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ได้แก่ การเปิดตัวชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง การกำหนดหน้าที่ของสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง การตั้งกฎ กติกา มารยาทของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และการกำหนดสิทธิ ผลประโยชน์ของสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง การฝึกอบรมการใช้งานเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง การทำกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น การตรวจสอบรายการของขั้นตอนการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และการวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรม ($\mu = 4.67$, $\sigma = .58$)

ขั้นตอนที่ 3 การสร้างความรู้ และจัดเก็บความรู้ พบว่า โดยภาพรวมผู้ทรงคุณวุฒิประเมินในระดับดี ($\mu = 4.37, \sigma = .74$) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับดีมาก 3 ข้อ ระดับดี 6 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ การสกัดความรู้เข้าสู่เว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง กิจกรรม “ระดมความคิดด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น” และการสรุปประเด็น ($\mu = 4.67, \sigma = .58$)

ขั้นตอนที่ 4 การสร้างต้นแบบการปฏิบัติที่ดี และรับรองความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น พบว่า โดยภาพรวมผู้ทรงคุณวุฒิประเมินในระดับดีมาก ($\mu = 4.41, \sigma = .58$) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับดีมาก 3 ข้อ ระดับดี 1 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ การวิเคราะห์เนื้อหา และตัดสินใจเลือกความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น การสร้างต้นแบบการปฏิบัติที่ดี และการวัดและประเมินผลการทำกิจกรรม ($\mu = 4.67, \sigma = .58$)

ขั้นตอนที่ 5 การนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปปฏิบัติในสถานศึกษา พบว่า โดยภาพรวมผู้ทรงคุณวุฒิประเมินในระดับดีมาก ($\mu = 4.60, \sigma = .51$) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับดีมาก 4 ข้อ ระดับดี 1 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ การนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปใช้จริง การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ในการนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปใช้จริง การคัดเลือกแนวปฏิบัติที่ดีเลิศ และการวัดและประเมินผลการทำกิจกรรม ($\mu = 4.67, \sigma = .58$)

ขั้นตอนที่ 6 การสรุปและประเมินผลการจัดการความรู้ พบว่า โดยภาพรวมผู้ทรงคุณวุฒิประเมินในระดับดีมาก ($\mu = 4.57, \sigma = .75$) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับดีมาก 4 ข้อ ระดับดี 3 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ การสรุปผลการดำเนินงานของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และการสรุปองค์ความรู้ ($\mu = 5.00, \sigma = .00$)

ตารางที่ 4.44 ผลการประเมินคุณภาพการนำรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างไปใช้ปฏิบัติได้ (N = 3)

รายการ	μ	σ	แปลความ
1. วิธีการนำรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงไปใช้ปฏิบัติ	5.00	.00	ดีมาก
2. เงื่อนไขการนำรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงไปใช้ปฏิบัติ	5.00	.00	ดีมาก
รวม	5.00	.00	ดีมาก

จากตารางที่ 4.44 พบว่า ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินคุณภาพของการนำรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงไปใช้ปฏิบัติโดยภาพรวมในระดับดีมาก ($\mu = 5.00, \sigma = .00$) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับดีมากทั้ง 2 ข้อ ได้แก่ ด้านวิธีการนำรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงไปใช้ปฏิบัติ และด้านเงื่อนไขการนำรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงไปใช้ปฏิบัติ ($\mu = 5.00, \sigma = .00$)

ตอนที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

บทบัญญัติตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 (2545, น. 5-15) มาตรา 7 ระบุว่า “ในกระบวนการเรียนรู้ต้อง...ส่งเสริมศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรมของชาติ การกีฬา ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย ...” มาตรา 24 กำหนดไว้ว่า “การจัดการเรียนการสอน ให้จัดกิจกรรมให้นักเรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกปฏิบัติให้ทำได้ จากภูมิปัญญาท้องถิ่นในด้านต่างๆ ซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนเป็นคนดี สามารถเรียนรู้ด้วยตนเองจากแหล่งเรียนรู้ ทำให้นักเรียนเป็นคนที่มีความใฝ่รู้ใฝ่เรียน และจัดการเรียนรู้ได้ทุกเวลาและทุกสถานที่” ประกอบกับระเบียบกระทรวงศึกษาธิการว่าด้วยคณะกรรมการการบริหารหลักสูตร และงานวิชาการ สถานศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2544 ข้อ 6 (1) ระบุให้ “กำหนดสาระรายละเอียดของหลักสูตรระดับสถานศึกษา และแนวการจัดสัดส่วนสาระการเรียนรู้และกิจกรรมพัฒนานักเรียนของสถานศึกษาให้สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน สภาพเศรษฐกิจ สังคม ศิลปวัฒนธรรม และภูมิปัญญาของท้องถิ่น”

การนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยเฉพาะในระดับประถมศึกษา เป็นแนวทางการปลูกฝังค่านิยมการรักท้องถิ่น การเรียนรู้เนื้อหาสาระที่สอดคล้องกับชุมชนที่อยู่อาศัย และการสืบสานองค์ความรู้ที่มีอยู่ในท้องถิ่นได้เป็นอย่างดี แต่เนื่องจากการเรียนการสอนที่เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นในสถานศึกษาระดับประถมศึกษาส่วนใหญ่เน้นการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน และการจัดทัศนศึกษาเป็นบางครั้งตามที่ครูกำหนดสิ่งที่อยากจะให้นักเรียนเรียน โดยไม่ได้มีการนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้วย โดยแนวคิดของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเป็นแนวทางการดำเนินการส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเป็นชุมชนที่เกิดจากการมีส่วนร่วม และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของสมาชิกของชุมชนในเรื่องที่ตนเองสนใจ และเป็นช่องทางการสื่อสารที่สมาชิกในกลุ่มสามารถเข้าถึงได้ในยุคปัจจุบัน

ด้วยความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ก่อให้เกิดกระบวนการที่ใหม่ในการจัดการศึกษา การติดต่อสื่อสาร และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างบุคลากรทางการศึกษามีความสะดวกมากขึ้น โดยในปัจจุบันการสร้างชุมชนเสมือนจริง (Virtual Communities) มีสมรรถนะสูงขึ้น โดยที่ออกการ์ ไรท์แมน และซู (Augar Raitman and Zhou, 2004) ได้อธิบายถึงลักษณะของชุมชนเสมือนจริงว่า ชุมชนเสมือนจริงสามารถแก้ปัญหาในการติดต่อสื่อสารของบุคคลในพื้นที่ห่างไกล รวมทั้งสามารถสร้างความเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน (Sense of Community) อีกทั้งยังสามารถลดระดับการลดลงของจำนวนนักเรียน และช่วยเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ ชุมชนเสมือนจริงเกิดจากการที่กลุ่มบุคคลที่มีการใช้งานเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีการแลกเปลี่ยนความคิดผ่านข้อความ เสียง วิดีทัศน์ และ

การเชื่อมโยง (Link) ระหว่างกลุ่มคนที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกัน ส่วนชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง (Virtual Learning Communities) เป็นชุมชนเสมือนจริงซึ่งมีจุดมุ่งหมายร่วมกันคือ “การเรียนรู้” โยที่ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงก่อให้เกิดความหลากหลายของการปฏิสัมพันธ์เฉพาะบุคคล ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเป็นพื้นที่สำหรับกลุ่มคนที่ต้องการเรียนรู้ ทำความเข้าใจ หรือพัฒนาทักษะในเนื้อหาวิชาผ่านการสอน การศึกษาหรือหาประสบการณ์ โดยการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เสมือนจริงผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์

ในปัจจุบัน ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงได้รับการยอมรับ และมีจำนวนเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้การเข้าถึงข้อมูลความรู้สามารถดำเนินการได้อย่างรวดเร็วทั้งแบบประสานเวลา และไม่ประสานเวลา โดยที่ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงจะช่วยจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้จากการติดต่อสื่อสาร และเรียนรู้ร่วมกัน ดังนั้น การนำแนวทางการจัดชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงมาใช้ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นจึงเป็นแนวทางที่จะช่วยเสริมสร้างการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของครูประถมศึกษาในเขตภาคกลางให้สามารถนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างนี้ ครอบคลุม องค์ประกอบและขั้นตอนการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ผลจากการดำเนินการตามรูปแบบนี้จะส่งเสริมการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นของครูในเขตภาคกลางตอนล่างเป็นไปอย่างมีระบบ เกิดประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอน และส่งเสริมการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นของไทยให้เป็นที่แพร่หลาย และคงอยู่คู่ประเทศไทยสืบไป

2. หลักการของการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

การจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างมีหลักการที่สำคัญ ครอบคลุม

2.1 การจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง เน้นการจัดการความรู้ของครูประถมศึกษาและนักเรียนประถมศึกษาในสถานศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง โดยครูและนักเรียนมีโอกาสร่วมกันทำกิจกรรมการบ่งชี้ความรู้ การสร้างและแสวงหาความรู้ การจัดการความรู้ให้เป็นระบบ การประมวลและกลั่นกรองความรู้ การเข้าถึงความรู้ การแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้ และการเรียนรู้ซึ่งกันและกันเพื่อนำไปสู่การจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

2.2 การจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง เน้นการจัดการความรู้จากการทำกิจกรรมผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเพื่อให้ได้ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน ระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

**3. วัตถุประสงค์ของการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง
สำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง**

3.1 เพื่อให้ครูในเขตภาคกลางตอนล่างมีแนวทางการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในองค์ประกอบและขั้นตอนที่ตรงกัน

3.2 เพื่อให้ครูประถมศึกษามีแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนด้วยภูมิปัญญาท้องถิ่น และส่งเสริมการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นของไทยให้เป็นที่แพร่หลาย และคงอยู่คู่ประเทศไทยสืบไป



ตอนที่ 2

รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง ครอบคลุม 2 ส่วนหลัก ได้แก่ (1) องค์ประกอบของการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง และ (2) ขั้นตอนการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง โดยมีรายละเอียดดังนี้

ส่วนที่ 1

องค์ประกอบของการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

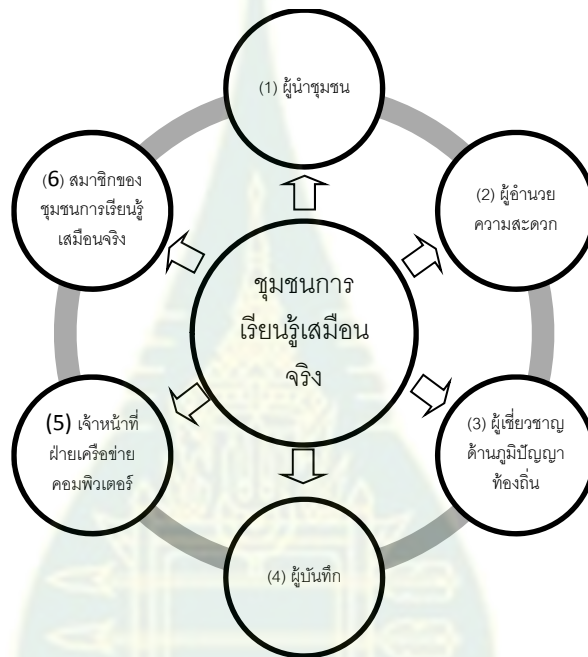
การจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ ครอบคลุม (1) สมาชิกของชุมชน (2) กิจกรรมของชุมชน (3) ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น (4) เทคโนโลยีสนับสนุน (5) ปัจจัยความสำเร็จของการจัดการความรู้ และ (6) การวัดและประเมินผล



ภาพที่ 5.1 องค์ประกอบของการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

1.1 สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นสำหรับการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างมีบุคคลและกลุ่มบุคคลที่เกี่ยวข้องครอบคลุม (1) ผู้นำชุมชน (2) ผู้อำนวยการความสะดวก (3) ผู้เชี่ยวชาญด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น (4) ผู้บันทึก (5) เจ้าหน้าที่ฝ่ายเครือข่ายคอมพิวเตอร์ และ (6) สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง โดยมีรายละเอียดและบทบาทสมาชิกของชุมชนการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงดังนี้



ภาพที่ 5.2 สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

1.1.1 ผู้นำชุมชน เป็นบุคคลที่มีบทบาทในการสร้างชุมชน และพัฒนาความสัมพันธ์ของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ผู้นำชุมชนต้องมีความสามารถและสร้างความเข้าใจในการสร้างชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และผลักดันให้สมาชิกของชุมชนปฏิบัติตามกิจกรรม และกติกากิจกรรมที่ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงกำหนดไว้ โดยผู้นำชุมชนมีคุณสมบัติและบทบาทดังนี้

- 1) เป็นผู้ริเริ่มการจัดกิจกรรมด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง
- 2) เป็นผู้ผลักดันให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงร่วมทำกิจกรรม แสดงความคิดเห็น และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน
- 3) ให้กำลังใจ แรงจูงใจเพื่อให้ชุมชนร่วมกันทำกิจกรรมที่กำหนดจนสำเร็จลุล่วง และลงโทษตามกติกาเมื่อสมาชิกในสังคมไม่ทำตามกติกาที่กำหนด
- 4) มีความเข้าใจพื้นฐานของชุมชน เพื่อการจัดการความรู้ของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ได้แก่ มีความรู้ด้านการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เพื่อการบริหารจัดการชุมชนการเรียนรู้

เสมือนจริง และมีความรู้ ความสามารถและประสบการณ์การใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการจัดการเรียน การสอนระดับประถมศึกษา

1.1.2 ผู้อำนวยการควมสะดวก เป็นบุคคลที่มีบทบาทเป็นหัวหน้าทีม หรือผู้กำกับ ดูแล ประสานงาน ควบคุมสมาชิก ร่วมประเมิน และให้รางวัลแก่สมาชิกของชุมชนในขณะที่ทำกิจกรรม ต่างๆ โดยผู้อำนวยการควมสะดวกมีคุณสมบัติและบทบาทดังนี้

- 1) เป็นหัวหน้าในการวางแผน ควบคุมกิจกรรม และกำหนดกรอบเวลาการจัด กิจกรรมการจัดการความรู้ร่วมกับสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง
- 2) แจ้งกติกาและอธิบายกิจกรรมให้สมาชิกทราบ
- 3) ตั้งคำถาม ชักถาม ขยายความคิดเห็นของสมาชิกเพื่อตั้งคำถามให้ได้องค์ ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นให้มากที่สุด
- 4) กระตุ้นสมาชิกให้มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น และทำกิจกรรมอย่าง สม่ำเสมอ
- 5) สร้างบรรยากาศการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่เป็นมิตร และไม่กดดันให้สมาชิกใน กลุ่มเครียดและหนีหายจากกลุ่ม
- 6) ให้ความรู้จัก และเข้าใจเพื่อนสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และให้ ความเป็นธรรมกับสมาชิกทุกคนอย่างเท่าเทียม
- 7) เป็นผู้สรุปประเด็นที่สำคัญที่ได้จากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้
- 8) เป็นผู้ให้คะแนนร่วมกันกับสมาชิกของชุมชนเพื่อหาผู้ที่เหมาะสมกับการ ได้รับรางวัลในแต่ละกิจกรรม

1.1.3 ผู้เชี่ยวชาญด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นบุคคลที่มีบทบาทเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ แลกเปลี่ยนความรู้ และให้ข้อเสนอแนะในการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยผู้เชี่ยวชาญ ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นมีคุณสมบัติและบทบาทดังนี้

- 1) ถ่ายทอดประสบการณ์ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นให้แก่สมาชิกของชุมชน
- 2) แลกเปลี่ยนความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นกับสมาชิกของชุมชน
- 3) ตอบข้อซักถามเมื่อสมาชิกของชุมชน ชักถามด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น
- 4) ให้แนวทางการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เหมาะสมกับการเรียนการสอนใน ระดับประถมศึกษาแก่สมาชิกของชุมชน
- 5) ร่วมสรุปประเด็นสำคัญที่ได้จากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของสมาชิกของชุมชน

1.1.4 ผู้บันทึก เป็นบุคคลที่มีบทบาทเป็นผู้จดบันทึก รวบรวมเนื้อหาที่สมาชิกของ ชุมชนนำเสนอ อภิปรายผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง โดยผู้บันทึกมีคุณสมบัติและบทบาทดังนี้

- 1) รวบรวมเรื่องราว เนื้อหาสาระที่ได้จากกิจกรรมที่สมาชิกของชุมชนนำเสนอ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ อภิปราย และสรุปผลร่วมกันผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์
- 2) บันทึกเรื่องราว เนื้อหาสาระที่ผ่านการยอมรับจากสมาชิกของชุมชนใน เว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

1.1.5 เจ้าหน้าที่ฝ่ายเครือข่ายคอมพิวเตอร์ เป็นบุคคลที่มีบทบาทเป็นผู้ดูแลความ เรียบร้อยของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และกลุ่มเครือข่ายสังคมทั้งในด้านความเสถียรของ

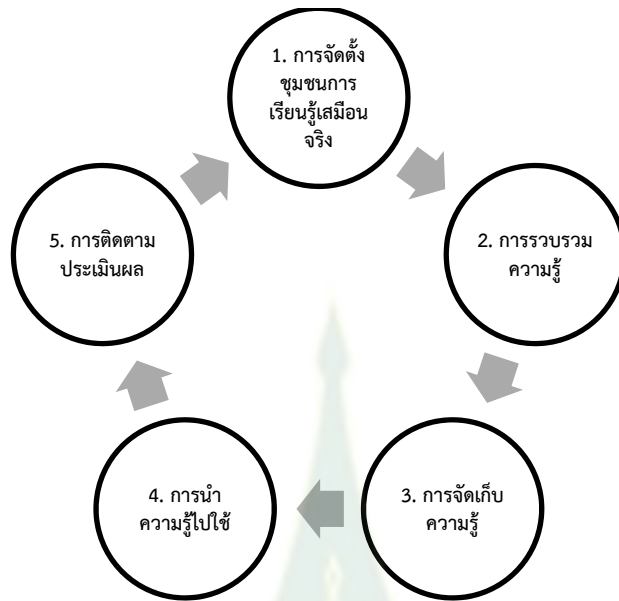
เครือข่าย การกำหนดบัญชี และสิทธิ์ผู้ใช้งาน การอัปเดตเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงให้เป็นปัจจุบัน การแจ้งข่าวสารตามที่ผู้ชุมชน และผู้อำนวยการความสะดวกแจ้งให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงทราบ การแก้ไขปัญหาอื่นๆ ตามที่สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงร้องขอ

1.1.6 สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง เป็นกลุ่มบุคคลที่มีความรู้ ความสนใจในด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น มีความเข้าใจในกระบวนการจัดการความรู้ มีความรู้และทักษะในการใช้เครื่องมือจากเครือข่ายคอมพิวเตอร์เพื่อการใช้งานชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง มีความตั้งใจจริงในการอุทิศเวลาเพื่อการนำเสนอ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ อภิปราย และร่วมประเมินผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง โดยสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงมีคุณสมบัติและบทบาทหน้าที่ดังนี้

- 1) มีความรู้ ความสนใจในด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นในเขตภาคกลางตอนล่าง
- 2) ความรู้และทักษะในการใช้เครื่องมือจากเครือข่ายคอมพิวเตอร์เพื่อการใช้งานชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง
- 3) มีความตั้งใจจริงในการอุทิศเวลาให้กับกิจกรรมที่ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงกำหนดขึ้น
- 4) ร่วมกิจกรรมการบ่งชี้ความรู้ การสร้างและแสวงหาความรู้ การจัดการความรู้ให้เป็นระบบ การประมวลและกลั่นกรองความรู้ การเข้าถึงความรู้ การแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้ และการเรียนรู้ซึ่งกันและกันผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง
- 5) ยอมรับ และปฏิบัติตามกติกาที่สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงร่วมกันกำหนดขึ้น
- 6) ร่วมประเมินองค์ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ได้จากกิจกรรมการจัดการความรู้

1.2 กิจกรรมของชุมชน

กิจกรรมของชุมชน เป็นกิจกรรมที่สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงร่วมมือกันดำเนินการเพื่อให้เกิดการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ประกอบด้วย (1) การจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง (2) การสร้างและแสวงหาความรู้ (3) การจัดเก็บความรู้ (4) การนำความรู้ไปใช้ และ (5) การติดตามและประเมินผล



ภาพที่ 5.3 กิจกรรมของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับ
ประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

1.2.1 การจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง เป็นการจัดกิจกรรมเพื่อการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ครอบคลุมขั้นตอนย่อย จำนวน 2 ขั้นตอน ได้แก่ (1) การเตรียมความพร้อมในการจัดตั้งชุมชน และ (2) การจัดตั้งชุมชน

1.2.2 การรวบรวมความรู้ เป็นการจัดกิจกรรมเพื่อกำหนดองค์ความรู้ของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ครอบคลุมขั้นตอนย่อย จำนวน 2 ขั้นตอน ได้แก่ (1) การกำหนดองค์ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น และ (2) การรวบรวมความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น

1.2.3 การจัดเก็บความรู้ เป็นการจัดกิจกรรมเพื่อจัดเก็บความรู้ของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ครอบคลุมขั้นตอนย่อย จำนวน 2 ขั้นตอน ได้แก่ (1) การบันทึกความรู้ (2) การสกัดความรู้ และ (3) การนำความรู้เข้าคลังความรู้

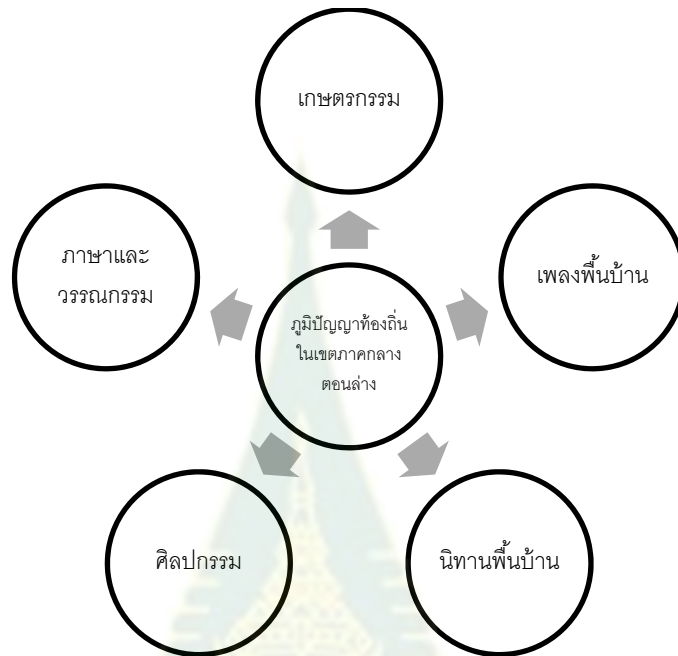
1.2.4 การนำความรู้ไปใช้ เป็นขั้นตอนการนำความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ได้ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษา ครอบคลุมขั้นตอนย่อย จำนวน 3 ขั้นตอน ได้แก่ (1) การเตรียมการ (2) การเรียนรู้ และ (3) การประเมินผล

1.2.5 การติดตามและประเมินผล เป็นขั้นตอนการติดตามการนำความรู้ไปใช้และการประเมินผลกระบวนการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ครอบคลุมขั้นตอนย่อย จำนวน 3 ขั้นตอน ได้แก่ (1) การติดตามผลการนำความรู้ไปใช้ (2) การสรุปและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ และ (3) การประเมินผลกระบวนการจัดการความรู้

1.3 ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น

ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นการนำเสนอข้อมูลความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นแบ่งออกเป็น 5 ศาสตร์สาขาวิชา ได้แก่ ข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สำคัญในเขตภาคกลางตอนล่างของแต่ละจังหวัด จำแนกได้เป็น 5 ศาสตร์สาขาวิชา ได้แก่ (1) เกษตรกรรม (2) เพลงพื้นบ้าน (3) นิทาน

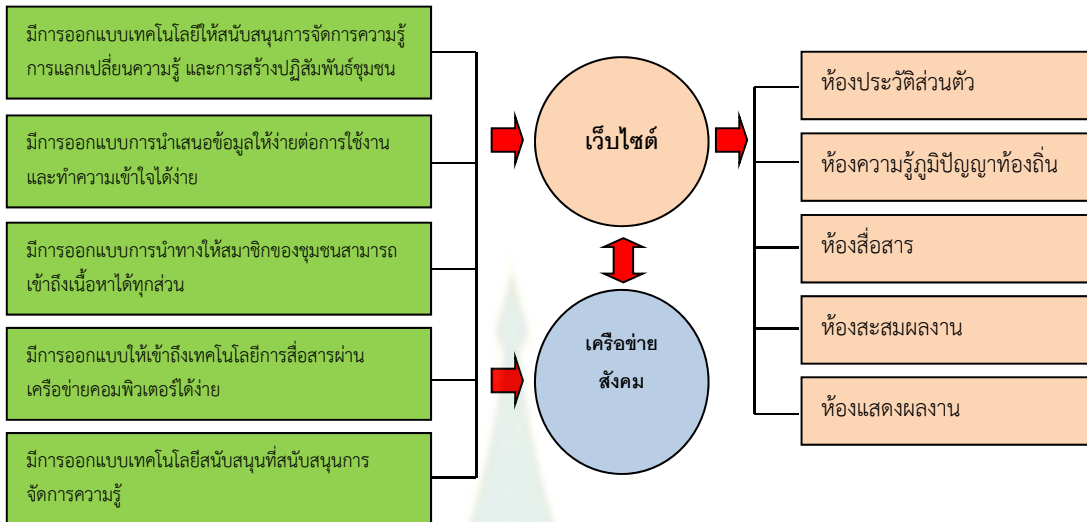
พื้นบ้าน (4) ศิลปกรรม และ (5) ภาษาและวรรณกรรม ที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนระดับ ประถมศึกษาของแต่ละจังหวัดในเขตภาคกลางตอนล่าง



ภาพที่ 5.4 ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการ สอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

1.4 เทคโนโลยีสนับสนุน

เทคโนโลยีสนับสนุนการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง ได้แก่ เว็บไซต์ สังคมออนไลน์เพื่อการแลกเปลี่ยนรู้ผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อสนับสนุนการบ่งชี้ความรู้ การสร้างและแสวงหาความรู้ การจัดความรู้ให้เป็นระบบ การประมวลและกลั่นกรองความรู้ การเข้าถึงความรู้ การแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้ และการเรียนรู้ซึ่งกันและกันของสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง



ภาพที่ 5.5 เทคโนโลยีสนับสนุนของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

1.4.1 แนวทางการพัฒนาเทคโนโลยีสนับสนุนต้องปฏิบัติดังนี้

- 1) มีการออกแบบเทคโนโลยีให้สนับสนุนการจัดการความรู้ การแลกเปลี่ยนความรู้ และการสร้างปฏิสัมพันธ์ของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง
- 2) มีการออกแบบการนำเสนอข้อมูลให้ง่ายต่อการใช้งาน และทำความเข้าใจได้ง่าย
- 3) มีการออกแบบการนำทางให้สมาชิกของชุมชนสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้ทุกส่วนของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง
- 4) มีการออกแบบให้เข้าถึงเทคโนโลยีการสื่อสารผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ได้ง่าย โดยมีการใช้ช่องทางการสื่อสารที่เป็นสากล และสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงมีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่สามารถใช้งานได้สะดวก
- 5) มีการออกแบบเทคโนโลยีสนับสนุนที่สนับสนุนการจัดการความรู้ ได้แก่ การบ่งชี้ความรู้ การสร้างและแสวงหาความรู้ การจัดความรู้ให้เป็นระบบ การประมวลและกลั่นกรองความรู้ การเข้าถึงความรู้ การแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้ และการเรียนรู้ซึ่งกันและกันของสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

1.4.2 เทคโนโลยีสนับสนุนที่ใช้ในการจัดการความรู้ ครอบคลุม (1) ห้องประวัติส่วนตัว (2) ห้องสื่อสาร (3) ห้องความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น และ (4) ห้องแสดงผลงาน

- 1) ห้องประวัติส่วนตัว เป็นการนำเสนอประวัติ สถานที่ทำงาน เบอร์โทรศัพท์ ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ เครือข่ายสังคมที่ใช้ ประสบการณ์การสอน และประสบการณ์การใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการจัดการเรียนการสอน รูปภาพ ความสนใจของสมาชิกของครูประถมศึกษาในสถานศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างที่เข้าร่วมกิจกรรมของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ในระบบจัดการสมาชิก เป็นระบบที่สมัครโดยการกรอกข้อมูลส่วนบุคคล และมีการยืนยันไปยังไปรษณีย์

อิเล็กทรอนิกส์ที่ผู้สมัครแจ้งไว้เพื่อยืนยันความเป็นตัวตน ระบบจัดการสมาชิกทำให้เชื่อมโยงกับเครือข่ายสังคมอื่นๆ อาทิ เฟซบุ๊ก โดยอาจพัฒนาเป็นระบบข้อมูลที่เชื่อมโยงไปยังเครือข่ายสังคมโดยอัตโนมัติ หรือจะเป็นการเชื่อมโยงแบบไม่อัตโนมัติ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับลักษณะการใช้งานระบบจัดการสมาชิก โดยข้อมูลของระบบจัดการสมาชิกมีรายละเอียดดังนี้

(1) ประวัติส่วนตัว ประกอบด้วย ชื่อ-นามสกุล เพศ อายุ โรงเรียนที่สังกัด จังหวัด เบอร์โทรศัพท์ ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ เครือข่ายสังคมที่ใช้

(2) ประสบการณ์การสอน และประสบการณ์การใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการจัดการเรียนการสอน ประกอบด้วย จำนวนปีที่สอน ระดับชั้นที่สอน

(3) รูปภาพที่แสดงตัวตนของสมาชิกชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

(4) ประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สนใจ จำแนกได้เป็น 5 ศาสตร์สาขาวิชา ได้แก่ เกษตรกรรม เพลงพื้นบ้าน นิทานพื้นบ้าน ศิลปกรรม และ ภาษาและวรรณกรรม

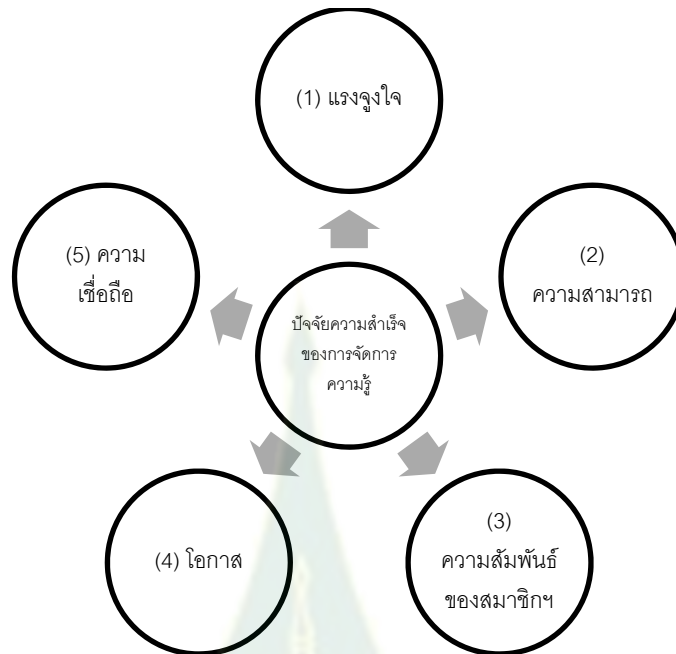
2) ห้องสื่อสาร เป็นการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในการติดต่อสื่อสารทั้งแบบไม่ประสานเวลา และแบบประสานเวลา โดยการสื่อสารแบบไม่ประสานเวลาจะดำเนินการผ่านกระดานสนทนาเพื่อให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสามารถนำเสนอข้อความ แสดงความคิดเห็น โดยสามารถตั้งกระทู้ใหม่ และตอบกลับข้อความที่มีสมาชิกนำเสนอไว้ ส่วนการสื่อสารแบบประสานเวลาเป็นส่วนหนึ่งของห้องสนทนาสด (Chat) เพื่อให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสามารถติดต่อสื่อสารกันด้วยข้อความ

3) ห้องความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นการนำเสนอข้อมูลความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นแบ่งออกเป็น 5 ศาสตร์สาขาวิชา ได้แก่ เกษตรกรรม เพลงพื้นบ้าน นิทานพื้นบ้าน ศิลปกรรม และ ภาษาและวรรณกรรม และใช้เป็นพื้นที่เก็บข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงแสดงความคิดเห็น และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันทั้งในรูปแบบของข้อความ การเชื่อมโยงจากแหล่งความรู้ภายนอก และวิดีโอออนไลน์ เป็นต้น

4) ห้องแสดงผลงาน เป็นการนำเสนอข้อมูลความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นแบ่งออกเป็น 5 ศาสตร์สาขาวิชา ได้แก่ เกษตรกรรม เพลงพื้นบ้าน นิทานพื้นบ้าน ศิลปกรรม และ ภาษาและวรรณกรรมที่ผ่านการตรวจสอบ และได้รับฉันทามติจากสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงว่าเป็นความรู้ที่มีประโยชน์และสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสมควรเผยแพร่สู่สาธารณชนทราบโดยทั่วกัน

1.5 ปัจจัยความสำเร็จของการจัดการความรู้

ปัจจัยความสำเร็จของการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง ครอบคลุม 5 ประการ ได้แก่ (1) แรงจูงใจ (2) ความสามารถ (3) ความสัมพันธ์ของสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง (4) โอกาส และ (5) ความเชื่อถือ



ภาพที่ 5.6 ปัจจัยความสำเร็จของการจัดการความรู้ของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

1.5.1 แรงจูงใจ กล่าวคือ แรงจูงใจเน้นไปที่การเสริมแรงทางบวกให้กับสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงในการทำกิจกรรมต่างๆ ได้แก่ การให้คำชม การให้รางวัล การให้โอกาส การแสดงความคิดเห็น การให้การยอมรับ โดยการให้แรงจูงใจเป็นการดำเนินการเพื่อให้เกิดการแสดงความคิดเห็น มีส่วนร่วมในกิจกรรม และการเข้าร่วมเป็นสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง โดยแรงจูงใจที่เกิดขึ้นแบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ คือ (1) แรงจูงใจภายนอก และแรงจูงใจภายใน โดยมีรายละเอียดของปัจจัยด้านแรงจูงใจที่ส่งผลต่อการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง ดังนี้

1) การใช้งานของเทคโนโลยีสนับสนุนที่ง่าย ไม่ซับซ้อน กล่าวคือ การใช้เทคโนโลยีสนับสนุนที่ใช้งานง่าย ไม่ซับซ้อน สามารถเข้าใช้งานง่ายย่อมส่งผลให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงมีแรงจูงใจที่จะเข้าใช้งานเทคโนโลยีสนับสนุนการจัดการความรู้

2) การคัดเลือกสมาชิกของชุมชนที่มีความสนใจร่วมกัน กล่าวคือ เนื่องจากหน้าที่สมาชิกของชุมชนมีความสนใจ ความปรารถนา และเป้าหมายในการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเช่นเดียวกัน จะเป็นปัจจัยที่ส่งเสริมให้การร่วมมือในการทำกิจกรรมการจัดการความรู้ในทุกขั้นตอนดำเนินการไปได้ด้วยดีจากการมีส่วนร่วมของสมาชิกอย่างแท้จริง

3) การมีส่วนร่วมในการกำหนดแนวทางดำเนินงาน กล่าวคือ การที่สมาชิกของชุมชนมีส่วนร่วมในการกำหนดเป้าหมาย กติกา กระบวนการ รูปแบบกิจกรรม และแนวทางการวัดและประเมินผลย่อมเป็นปัจจัยที่ก่อให้เกิดการมีส่วนร่วม การยอมรับ และลดการเกิดข้อขัดแย้งในระหว่างการจัดการความรู้

4) การสร้างแรงจูงใจภายนอก กล่าวคือ การสร้างแรงจูงใจภายนอกด้วยการให้รางวัล ได้แก่ สิ่งของ เกียรติบัตร ฯลฯ ให้กับสมาชิกของชุมชนที่ร่วมปฏิบัติกิจกรรมอย่างดีเยี่ยม มีความโดดเด่นยอมเป็นการสร้างแรงจูงใจที่ทำให้สมาชิกของชุมชนกระตือรือร้นในการในการมีส่วนร่วมในกิจกรรมมากขึ้น

5) การมีการจัดการที่ดี กล่าวคือ การอำนวยความสะดวก การดูแล การให้ข้อมูลข่าวสาร การช่วยเหลือและแก้ไขปัญหาของสมาชิกของชุมชนอย่างถูกต้อง รวดเร็วยอมเป็นปัจจัยให้สมาชิกของชุมชนสบายใจ รับผิดชอบต่อข่าวสาร และสามารถร่วมกิจกรรมได้อย่างราบรื่น

1.5.2 ความสามารถ กล่าวคือ ความรู้ ประสบการณ์ และทักษะของสมาชิกของชุมชน การเรียนรู้เสมือนจริงที่แสดงออกในระหว่างการร่วมกิจกรรมของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงยอมเป็นปัจจัยที่ส่งเสริมให้การจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ และบรรลุเป้าหมายของแต่ละกิจกรรม ทั้งนี้ ความสามารถของสมาชิกของชุมชน การเรียนรู้เสมือนจริงจะเกิดขึ้นได้ต่อเมื่อสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงได้รับการยอมรับ มีความไว้วางใจ มีส่วนร่วม และความสนใจในประเด็นที่เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ดังนั้น การคัดเลือกสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเป็นสิ่งที่สำคัญ หากสมาชิกของชุมชนเป็นกลุ่มบุคคลที่มีความสามารถด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น มีความเข้าใจในกระบวนการจัดการความรู้ มีความรู้และทักษะในการใช้เครื่องมือจากเครือข่ายคอมพิวเตอร์เพื่อการใช้งานชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง มีความตั้งใจจริงในการอุทิศเวลาเพื่อการนำเสนอ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ อภิปราย และร่วมประเมินผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงยอมทำให้การจัดการความรู้ด้านภูมิปัญญาของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเกิดขึ้นได้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

1.5.3 ความสัมพันธ์ของสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง กล่าวคือ สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงประกอบด้วย (1) ผู้นำชุมชน (2) ผู้อำนวยความสะดวก (3) ผู้เชี่ยวชาญด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น (4) ผู้บันทึก (5) เจ้าหน้าที่ฝ่ายเครือข่ายคอมพิวเตอร์ และ (6) สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง โดยสมาชิกทั้ง 6 กลุ่มต้องปฏิบัติตามหน้าที่ของตนเองตามที่ได้รับมอบหมายตลอดระยะเวลาของการจัดการความรู้ ดังนั้นความไว้นื้อเชื่อใจ การยอมรับในบทบาทหน้าที่ และการให้เกียรติซึ่งกันและกันของสมาชิกของชุมชนเป็นปัจจัยที่ก่อให้เกิดความสัมพันธ์ของสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ทั้งนี้เนื่องจากสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงอาจไม่ได้มีความรู้จัก คู่กันเคยกันมาก่อนที่จะเข้าร่วมเป็นสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง การทำกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดีของสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงจึงต้องอาศัยกิจกรรมแนะนำตนเอง ประสบการณ์ สถานที่ทำงาน และความสนใจในด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงมีความรู้จักกันมากขึ้น

1.5.4 โอกาส กล่าวคือ การจัดสภาพแวดล้อมการจัดการความรู้ของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงต้องมีการจัดการชุมชนให้ใกล้เคียงกับการจัดการความรู้แบบเผชิญหน้าให้มากที่สุด หากมีการใช้เทคโนโลยีสนับสนุนการจัดการความรู้ให้สมาชิกของชุมชนมีโอกาสบ่งชี้ความรู้ สร้างและแสวงหาความรู้ จัดความรู้ให้เป็นระบบ ประมวลผลและกลั่นกรองความรู้ เข้าถึงความรู้ แบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้ และเรียนรู้ซึ่งกันและกันจะเป็นการส่งเสริมให้เกิดการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นมากขึ้น

1.5.5 ความเชื่อถือ กล่าวคือ การจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเกิดขึ้นได้จากการมีส่วนร่วมของกลุ่มบุคคลที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย (1) ผู้นำชุมชน (2) ผู้อำนวยการความสะอาด (3) ผู้เชี่ยวชาญด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น (4) ผู้บันทึก (5) เจ้าหน้าที่ฝ่ายเครือข่ายคอมพิวเตอร์ และ (6) สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง โดยการจัดกิจกรรมเพื่อให้เกิดการบ่งชี้ความรู้ สร้างและแสวงหาความรู้ จัดความรู้ให้เป็นระบบ ประมวลและกลั่นกรองความรู้ เข้าถึงความรู้ แบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้ และเรียนรู้ซึ่งกันและกันต้องอาศัยความเชื่อถือในกลุ่มบุคคล บุคคล และเทคโนโลยีสนับสนุน โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) ความเชื่อถือในกลุ่มบุคคล กล่าวคือ การสร้างชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงต้องอาศัยความคุ้นเคยของกลุ่มบุคคลที่เกี่ยวข้องทั้ง 6 กลุ่ม โดยความเชื่อถือเกิดจากการสื่อสารของทุกกลุ่มบุคคลทุกกลุ่มทั้งก่อนเริ่มต้นตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ระหว่างการดำเนินกิจกรรม และหลังการทำกิจกรรม ตลอดจนการปฏิบัติตามกติกา และจรรยาบรรณของการใช้ แลกเปลี่ยน และรักษาความลับของข้อมูลที่ได้จากสมาชิกของกลุ่ม ความเชื่อใจในกลุ่มบุคคลจะส่งเสริมให้เกิดความเชื่อใจในการสนทนา การแสดงความคิดเห็น และเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ได้

2) ความเชื่อถือในบุคคล กล่าวคือ ผู้นำชุมชน ผู้อำนวยการความสะอาดเป็นบุคคลที่มีความสำคัญในการบริหาร จัดการชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ดำเนินกิจกรรมต่างๆ ของชุมชน ดังนั้นผู้นำชุมชน และผู้อำนวยการความสะอาดต้องเป็นกลางให้ความเท่าเทียมกับสมาชิกของชุมชน ตัดสินผลด้วยความเป็นธรรม ตรงไปตรงมา และใช้อำนาจหน้าที่อย่างยุติธรรม หากผู้นำชุมชน และผู้อำนวยการความสะอาดมีคุณลักษณะที่น่าเชื่อถือแล้ว ย่อมเป็นที่ยอมรับ และเคารพของสมาชิกของชุมชน ส่งผลให้เกิดความไว้วางใจและกล้าเปิดเผยข้อมูล ความรู้ ประสบการณ์ซึ่งกันและกัน

3) ความเชื่อถือในเทคโนโลยีสนับสนุน กล่าวคือ การดำเนินการตามกิจกรรมของการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงจำเป็นต้องใช้เทคโนโลยีเครือข่ายคอมพิวเตอร์ในการสร้างชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง การติดต่อสื่อสาร การเก็บรวบรวมข้อมูล เป็นต้น หากสมาชิกของชุมชนเกิดปัญหาในการใช้งานเทคโนโลยี อาทิ เครือข่ายไม่เสถียร มีปัญหาในการเข้าใช้งาน ความล่าช้าในการเข้าถึงชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และเกิดการสูญหายของข้อมูล เป็นต้น ย่อมทำให้สมาชิกของชุมชนเกิดความเบื่อหน่าย ไม่ไว้วางใจเทคโนโลยีสนับสนุน และส่งผลถึงการเข้าร่วมกิจกรรมที่จัดขึ้นได้ ดังนั้นผู้พัฒนาชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงต้องใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงให้สามารถใช้งานง่าย รวดเร็ว รวมทั้งเจ้าหน้าที่ฝ่ายเครือข่ายคอมพิวเตอร์ต้องทำหน้าที่สนับสนุน อำนวยความสะดวก และแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในระหว่างการทำกิจกรรมของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงอย่างรวดเร็ว ถูกต้อง และมีหัวใจของการให้บริการ เพื่อให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงรู้สึกไว้วางใจและกล้าที่จะขอความช่วยเหลือเมื่อเกิดปัญหาขึ้น

1.6 การวัดและประเมินผล

การวัดและประเมินผลการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง เป็นการวัด และประเมินความสำเร็จของการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างในด้านขององค์ประกอบ

และขั้นตอนการจัดการความรู้ผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง โดยเป็นการดำเนินการเพื่อหาจุดเด่น จุดด้อยเพื่อนำผลที่ได้มาใช้ในการปรับปรุงองค์ประกอบ และขั้นตอนของการจัดการความรู้ผ่านชุมชน การเรียนรู้เสมือนจริง



ส่วนที่ 2
ขั้นตอนการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

การจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง ครอบคลุม 6 ขั้นตอน ประกอบด้วย (1) การเตรียมการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง (2) การจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง (3) การสร้างความรู้ และจัดเก็บความรู้ (4) การสร้างต้นแบบการปฏิบัติที่ดี และรับรองความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น (5) การนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปปฏิบัติในสถานศึกษา และ (6) การสรุปและประเมินผลการจัดการความรู้



ภาพที่ 5.7 ขั้นตอนการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

ขั้นตอนที่ 1 การเตรียมการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

ขั้นตอนนี้เป็นการประเมินหาสภาพ ปัญหา ความต้องการของสมาชิกต่อการเข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเพื่อค้นหาสภาพ ปัญหาและความต้องการในการจัดการความรู้ในโรงเรียน ประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง และการเตรียมความพร้อมของสถานที่ กิจกรรม วัสดุอุปกรณ์ รวมทั้งเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงรวมทั้งคู่มือการใช้งานที่เป็นเอกสารในการดำเนินกิจกรรม ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นพร้อมทั้งประชาสัมพันธ์กิจกรรมให้สมาชิกรับทราบ

ขั้นตอนที่ 1 การเตรียมการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ประกอบด้วย 5 กิจกรรมย่อย ได้แก่ (1) การสำรวจสภาพ ปัญหา ความต้องการต่อการเข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง (2) การเตรียมความพร้อมในการดำเนินกิจกรรมชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง (3) การประชาสัมพันธ์กิจกรรม เปิดตัวชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง (4) การตรวจสอบรายการของกิจกรรมการเตรียมความพร้อมของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และ (5) การวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรม โดยมีรายละเอียดดังนี้



ภาพที่ 5.8 ขั้นตอนการเตรียมการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

กิจกรรมย่อยที่ 1.1 การสำรวจสภาพ ปัญหา ความต้องการต่อการเข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

วัตถุประสงค์การดำเนินการ: เพื่อค้นหาสภาพ ปัญหาและความต้องการในการจัดการความรู้ โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นทำให้สามารถดำเนินการหรือแก้ไขได้ตรงกับปัญหาและความจำเป็นของครู

ประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง เพื่อที่จะทำให้โรงเรียนประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างสามารถดำเนินการไปสู่จุดมุ่งหมายหรือวัตถุประสงค์ในการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นไปใช้ในการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

แนวทางดำเนินการ:

สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงได้รับแบบสอบถามเพื่อวิเคราะห์สภาพ ปัญหา ความต้องการของสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเกี่ยวกับ สภาพ ปัญหาต่อการเข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และความต้องการในด้านสถานที่และทรัพยากรการเรียนรู้ที่ผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงได้ส่งแบบสอบถามให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงตอบกลับทางเอกสาร เมื่อได้แบบสอบถามกลับมาเรียบร้อยแล้วผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงวิเคราะห์ข้อมูลสภาพ ปัญหา ความต้องการต่อการเข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

กิจกรรมย่อยที่ 1.2 การเตรียมความพร้อมในการดำเนินกิจกรรมชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

วัตถุประสงค์การดำเนินการ: เพื่อเตรียมความพร้อมของสถานที่ กิจกรรม วัสดุอุปกรณ์ รวมทั้งเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง รวมทั้งคู่มือการใช้งานที่เป็นเอกสาร เพื่อที่จะให้การดำเนินกิจกรรมชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นไปอย่างเรียบร้อยและเป็นการสร้างพื้นที่ในการจัดเก็บ รวบรวม เผยแพร่และแลกเปลี่ยนความรู้สำหรับสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงอย่างมีประสิทธิภาพ

แนวทางดำเนินการ:

ผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงจัดเตรียมสถานที่และอุปกรณ์ในการประชุมสำหรับเปิดตัวชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง พร้อมทั้งจัดเตรียมเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการความรู้ รวมทั้งจัดทำคู่มือการใช้งานเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงที่เป็นเอกสารแจกให้กับสมาชิก โดยที่เอกสารคู่มือนี้สามารถดาวน์โหลดบนเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงได้เช่นกัน

กิจกรรมย่อยที่ 1.3 การประชาสัมพันธ์กิจกรรมเปิดตัวชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

วัตถุประสงค์การดำเนินการ: เพื่อแจ้งข่าวสาร และรายละเอียดของกิจกรรมให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงได้รับทราบถึงโครงการกิจกรรมเปิดตัวชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

แนวทางดำเนินการ:

สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงได้รับจดหมายและไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์เชิญเพื่อเข้าร่วมกิจกรรม และผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงทำการประชาสัมพันธ์กิจกรรมเปิดตัวชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงผ่านทางเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงอีกทางหนึ่ง

กิจกรรมย่อยที่ 1.4 การตรวจสอบรายการของกิจกรรมการเตรียมความพร้อมของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

วัตถุประสงค์การดำเนินการ: เพื่อตรวจสอบความครบถ้วนของกิจกรรม รวมทั้งเครื่องมือต่างๆ ที่เกิดขึ้นในขั้นตอนการเตรียมการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

แนวทางดำเนินการ:

ผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ตรวจสอบความครบถ้วนของกิจกรรมต่างๆ ตามขั้นตอนการเตรียมความพร้อมของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงตามแบบตรวจสอบรายการกิจกรรม โดยถ้ามีรายการใดไม่ครบถ้วนให้ทำกิจกรรมนั้นให้สมบูรณ์ตามรายการตรวจสอบ

กิจกรรมย่อยที่ 1.5 การวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรม

วัตถุประสงค์การดำเนินการ: เพื่อวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นในขั้นตอนการเตรียมการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

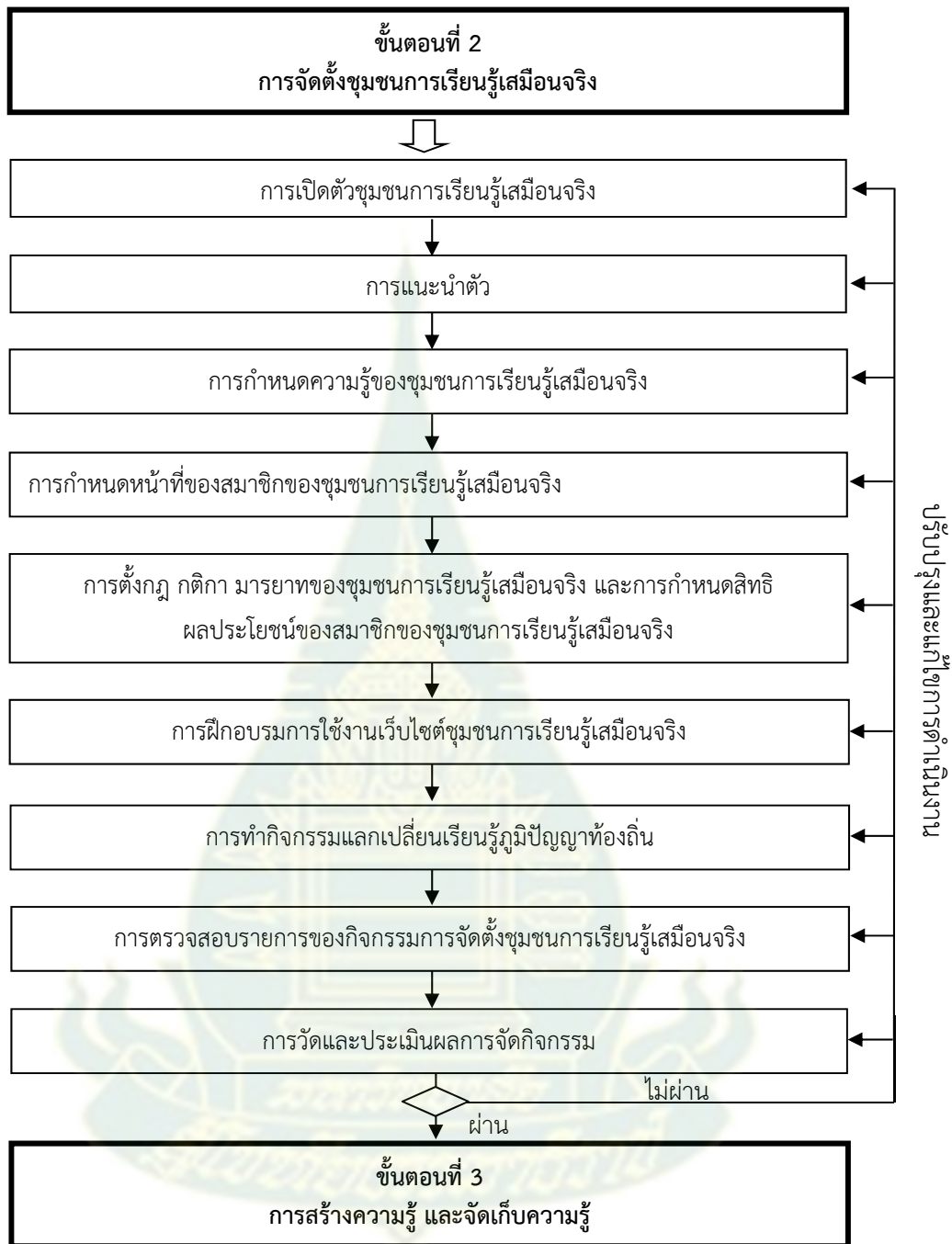
แนวทางดำเนินการ:

สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงตอบแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมในขั้นตอนนี้ เพื่อประเมินความคิดเห็นต่อกิจกรรมที่ได้ปฏิบัติมา ปัญหาและอุปสรรคที่พบและเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขปรับปรุง

ขั้นตอนที่ 2 การจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

ขั้นตอนนี้เป็นการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง โดยเป็นการชี้แจงให้บุคคลที่เกี่ยวข้องได้ทำความรู้จักแบบเผชิญหน้า โดยมีกิจกรรมที่กำหนดขอบเขตของความรู้ของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง หน้าที่สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง กฎ กติกา มารยาทของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง รวมทั้งการกำหนดสิทธิ ผลประโยชน์ของสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และกิจกรรมในขั้นตอนนี้จะสร้างความสัมพันธ์และความไว้วางใจซึ่งกันและกันระหว่างสมาชิก รวมทั้งเป็นการพัฒนาทักษะในการใช้เครื่องมือในการเข้าร่วมสังคมออนไลน์ของสมาชิกแต่ละคน

ขั้นตอนที่ 2 การจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ประกอบด้วย 9 กิจกรรมย่อย ได้แก่ (1) การเปิดตัวชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง (2) การแนะนำตัว (3) การกำหนดความรู้ของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง (4) การกำหนดหน้าที่ของสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง (5) การตั้งกฎ กติกา มารยาทของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และการกำหนดสิทธิ ผลประโยชน์ของสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง (6) การฝึกอบรมการใช้งานเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง (7) การทำกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น (8) การตรวจสอบรายการของขั้นตอนการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และ (9) การวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรม โดยมีรายละเอียด ดังนี้



ภาพที่ 5.9 ขั้นตอนการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

กิจกรรมย่อยที่ 2.1 การเปิดตัวชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

วัตถุประสงค์การดำเนินการ: เพื่อให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงรับทราบถึงการมีอยู่ของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง การชี้แจงวัตถุประสงค์และรายละเอียดของกิจกรรมโครงการ กิจกรรมชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง อีกทั้งเพื่อให้สมาชิกได้เกิดแรงจูงใจต่อการเข้าร่วมชุมชนการ

เรียนรู้เสมือนจริงว่าเป็นโครงการที่มีประโยชน์ และสามารถพัฒนาการจัดการเรียนการสอน และเป็น การส่งเสริม อนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นของเขตภาคกลางตอนล่าง

แนวทางดำเนินการ:

ผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงชี้แจงวัตถุประสงค์และรายละเอียดของการจัดตั้งชุมชนการ เรียนรู้เสมือนจริงเพื่อให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงรับทราบ โดยในขั้นนี้เป็นการเปิดตัว ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงแบบเผชิญหน้า สมาชิกชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงที่เข้าร่วมกิจกรรมรับ ฟังรายละเอียดของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ทั้งนี้การจัดประชุมควรใช้การประชุมเชิงปฏิบัติการซึ่ง ควรจัดในสถานที่เดียวกัน และเชิญสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงมาร่วมประชุมแบบพร้อม หน้ากัน และในกรณีที่มีข้อจำกัดเรื่องการเดินทางไกลของสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง สามารถใช้การจัดประชุมเชิงปฏิบัติการแยกเป็นรายจังหวัด ในส่วนของสมาชิกชุมชนการเรียนรู้เสมือน จริงที่ไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ สามารถศึกษารายละเอียดจากเทปวีดิทัศน์ที่นำเสนอผ่านเว็บไซต์ ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

กิจกรรมย่อยที่ 2.2 การแนะนำตัว

วัตถุประสงค์การดำเนินการ: เพื่อให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงได้นำเสนอความ เป็นตัวของตนเองผ่านการอธิบายความเชี่ยวชาญและความสนใจของตนเอง ให้สมาชิกคนอื่นๆ ได้รู้จัก และทราบถึงความเชี่ยวชาญและความสนใจของสมาชิกแต่ละคน

แนวทางดำเนินการ:

สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงที่เข้าร่วมประชุมแนะนำตัวให้สมาชิกของชุมชนการ เรียนรู้เสมือนจริงได้รู้จักชื่อ นามสกุล สถานที่ทำงาน ความเชี่ยวชาญ และความสนใจของตนเอง และ มีการกรอกแบบฟอร์มรายละเอียดข้อมูลแต่ละบุคคลเพื่อนำไปใช้ในการกำหนดชื่อและรหัสผ่านเข้าใช้ งานเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

กิจกรรมย่อยที่ 2.3 การกำหนดความรู้ของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

วัตถุประสงค์การดำเนินการ: เพื่อให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงได้ร่วมกันเสนอ, แสดงความคิดเห็น และสรุปประเด็นปัญหาและความรู้ที่ต้องการร่วมกันสร้างขึ้น แรงจูงใจภายใน

แนวทางดำเนินการ: (1) ผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเป็นผู้นำในการชี้แจงความรู้ของ ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงที่จะให้สมาชิกร่วมกันกำหนด โดยความรู้ของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง เป็นองค์ความรู้ที่เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สำคัญในเขตภาคกลางตอนล่างของแต่ละจังหวัด จำแนก ได้เป็น 5 ศาสตร์สาขาวิชา ได้แก่ เกษตรกรรม เพลงพื้นบ้าน นิทานพื้นบ้าน ศิลปกรรม และ ภาษา และวรรณกรรม ที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง ผู้นำชุมชน (2) ผู้อำนวยการความสะดวกทำหน้าที่ดูแลความเรียบร้อยของการนำเสนอความคิดเห็นของ สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และทำหน้าที่ซักถาม ขยายความคิดเห็นให้สมาชิกคนอื่นได้

เข้าใจ (3) ผู้เชี่ยวชาญด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น ทำหน้าที่ให้ข้อเสนอแนะในประเด็นต่างๆ ที่เกิดขึ้นในระหว่างการแสดงความคิดเห็น การให้ข้อเสนอแนะเพื่อให้สมาชิกใช้เป็นข้อมูลประกอบการตัดสินใจ (4) ผู้บันทึก ทำหน้าที่จดบันทึกรายละเอียด ข้อสรุปที่ได้จากการแสดงความคิดเห็น การนำเสนอ ข้อเสนอแนะ และสรุปผลที่ได้จากที่ประชุม และ (5) สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ทำหน้าที่ให้ความคิดเห็น ประสพการณ์ที่ตนเองมีให้กับสมาชิกคนอื่นทราบ และลงคะแนนเพื่อหาข้อสรุปเกี่ยวกับการกำหนดความรู้ของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

กิจกรรมย่อยที่ 2.4 การกำหนดหน้าที่ของสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

วัตถุประสงค์การดำเนินการ: เพื่อกำหนดบทบาทความรับผิดชอบให้กับสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

แนวทางดำเนินการ:

สมาชิกร่วมกันกำหนดบทบาทหน้าที่ของสมาชิกแต่ละคนโดยการคัดเลือกสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงในการทำหน้าที่ของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเสมือนจริง ซึ่งจะประกอบด้วย (1) ผู้อำนวยการความสะดวกที่จะทำหน้าที่ควบคุมและดูแลสมาชิกในขณะที่มีกิจกรรมร่วมกัน ทั้งกิจกรรมที่เป็นแบบประสานหน้าและกิจกรรมที่เป็นแบบออนไลน์ (2) ผู้เชี่ยวชาญด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น ที่จะคอยเสนอแนะความคิดเห็นรวมทั้งเสนอประเด็นต่างๆ ให้กับชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงและร่วมแลกเปลี่ยน เสาะประสพการณ์ให้กับชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง (3) เจ้าหน้าที่ฝ่ายเครือข่ายคอมพิวเตอร์ทำหน้าที่ดูแลเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และสนับสนุน และแก้ไขปัญหากรณีที่มีสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงมีปัญหาในการใช้งานเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงทั้งก่อนระหว่าง และหลังการทำกิจกรรมต่างๆ

กิจกรรมย่อยที่ 2.5 การตั้งกฎ กติกา มารยาทของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และการกำหนดสิทธิ ผลประโยชน์ของสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

วัตถุประสงค์การดำเนินการ: เพื่อให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงปฏิบัติตามกฎ กติกาและมารยาทของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงให้เป็นไปแนวทางเดียวกันและเพื่อให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเข้าใจถึงสิทธิและผลประโยชน์ที่เข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

แนวทางดำเนินการ:

สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงร่วมกันกำหนดกฎ กติกาและมารยาทของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเพื่อให้สมาชิกสามารถเข้าใจและปฏิบัติตามกฎ กติกาและมารยาทอย่างถูกต้องรวมทั้งร่วมกันสิทธิและผลประโยชน์ของสมาชิกที่ได้เข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงและเมื่อสมาชิกทำการตั้งกฎ กติกา มารยาทของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และการกำหนดสิทธิ ผลประโยชน์ของสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเรียบร้อยแล้ว ผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสรุปประเด็นความรู้ที่ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงต้องการสร้าง บทบาท กฎ กติกา มารยาท และ

สิทธิผลประโยชน์ของสมาชิกเป็นเอกสารขึ้นไปไว้บนเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และเจ้าหน้าที่ฝ่ายเครือข่ายคอมพิวเตอร์แจ้งความคืบหน้าของกิจกรรมให้สมาชิกทราบผ่านหน้าแรกของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และเครือข่ายสังคม

กิจกรรมย่อยที่ 2.6 การฝึกอบรมการใช้งานเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

วัตถุประสงค์การดำเนินการ: เพื่อให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงมีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะในการใช้เครื่องมือในเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

แนวทางดำเนินการ:

สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงได้รับการอบรมเพื่อให้สามารถใช้งานเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง โดยผู้จัดงานประชุมเชิงปฏิบัติการจะสาธิต และให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงได้ฝึกปฏิบัติการเข้าใช้งานเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ครอบคลุม การเข้าใช้งาน การกรอกข้อมูลส่วนตัว การใช้งานส่วนต่างๆ ของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ได้แก่ ห้องประวัติส่วนตัว ห้องสื่อสาร ห้องความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น และห้องแสดงผลงาน ตลอดจนการใช้งานเครื่องมือต่างๆ ที่จำเป็นในการทำกิจกรรม อาทิ การพิมพ์ข้อความ การแก้ไขประวัติส่วนตัว การอัปโหลดไฟล์ การส่งข้อความติดต่อสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงอื่นๆ เป็นต้น

กิจกรรมย่อยที่ 2.7 การทำกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น

วัตถุประสงค์การดำเนินการ: เพื่อให้สมาชิกทราบถึงวัตถุประสงค์การจัดกิจกรรมรวมทั้งรายละเอียดของกิจกรรมที่จะต้องเข้าร่วมและเพื่อให้สมาชิกได้ทราบถึงประเด็นและวิธีการในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้

แนวทางดำเนินการ:

ผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงชี้แจงถึงวัตถุประสงค์การจัดกิจกรรมรวมทั้งรายละเอียดของกิจกรรมที่จะต้องเข้าร่วมรวมทั้งชี้แจงถึงประเด็นและวิธีการในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ โดยที่ผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงแจ้งประเด็นที่จะแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านห้องสื่อสารเพื่อให้สมาชิกทุกคนรับทราบและเข้าใจตรงกัน

ผู้อำนวยการความสะดวกทำหน้าที่เชิญชวนให้สมาชิกเล่าเรื่องเกี่ยวกับความสำเร็จของตนเองในประเด็นที่มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ต่อจากนั้นสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเริ่มเล่าเกี่ยวกับความสำเร็จของตนเอง โดยข้อความที่นำเสนอจะแสดงผ่านหน้าจอของห้องสนทนาของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงไปตามลำดับก่อนหลังที่นำเสนอ โดยสมาชิกทุกคนจะรับทราบและเห็นข้อความที่มีสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงนำเสนอได้อย่างชัดเจน ผู้อำนวยการความสะดวกทำหน้าที่เชิญชวนให้สมาชิกคนอื่นๆ แสดงความคิดเห็นเสริมที่สมาชิกได้เล่าออกมา และเมื่อสมาชิกคนอื่นๆ ได้ร่วมกันแสดงความคิดเห็นว่าเรื่องที่สมาชิกได้เล่าออกมาสามารถอธิบายอะไรเกี่ยวกับความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อที่จะบรรลุประเด็นที่ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้แล้ว ผู้อำนวยการความสะดวกเชิญให้

สมาชิกคนถัดไปเล่าเรื่องเกี่ยวกับความสำเร็จของตนเองในประเด็นที่มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และให้ผู้บันทึกและเจ้าหน้าที่ฝ่ายเครือข่ายคอมพิวเตอร์พิมพ์ประเด็นต่างๆ ที่สมาชิกได้เล่าออกมาขึ้นนำเสนอผ่านห้องสนทนา จากนั้นให้สมาชิกร่วมกันตีความ และสมาชิกได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้จนได้ความรู้ตามประเด็นที่กำหนดไว้

ผู้อำนวยการความสะดวกเชิญให้สมาชิกร่วมกันจัดหมวดหมู่ของความรู้ที่ได้จากประเด็นที่มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ต่อจากนั้นสมาชิกร่วมกันจัดหมวดหมู่ของความรู้ที่ได้จากประเด็นที่มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ โดยที่ผู้บันทึกจะทำหน้าที่พิมพ์หมวดหมู่ของความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงได้ร่วมกันสังเคราะห์ไว้ที่ห้องความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น เจ้าหน้าที่ฝ่ายเครือข่ายคอมพิวเตอร์แจ้งความคืบหน้าของกิจกรรมให้สมาชิกทราบผ่านหน้าแรกของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และเครือข่ายสังคม

กิจกรรมย่อยที่ 2.8 การตรวจสอบรายการของขั้นตอนการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

วัตถุประสงค์การดำเนินการ: เพื่อตรวจสอบความครบถ้วนของกิจกรรม รวมทั้งเครื่องมือต่างๆ ที่เกิดขึ้นในขั้นตอนการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

แนวทางดำเนินการ:

ผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ตรวจสอบความครบถ้วนของกิจกรรมต่างๆ ตามขั้นตอนการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงตามแบบตรวจสอบรายการกิจกรรม โดยถ้ามีรายการใดไม่ครบถ้วนให้ทำกิจกรรมนั้นให้สมบูรณ์ตามรายการตรวจสอบ

กิจกรรมย่อยที่ 2.9 การวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรม

วัตถุประสงค์การดำเนินการ: เพื่อวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นในขั้นตอนการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

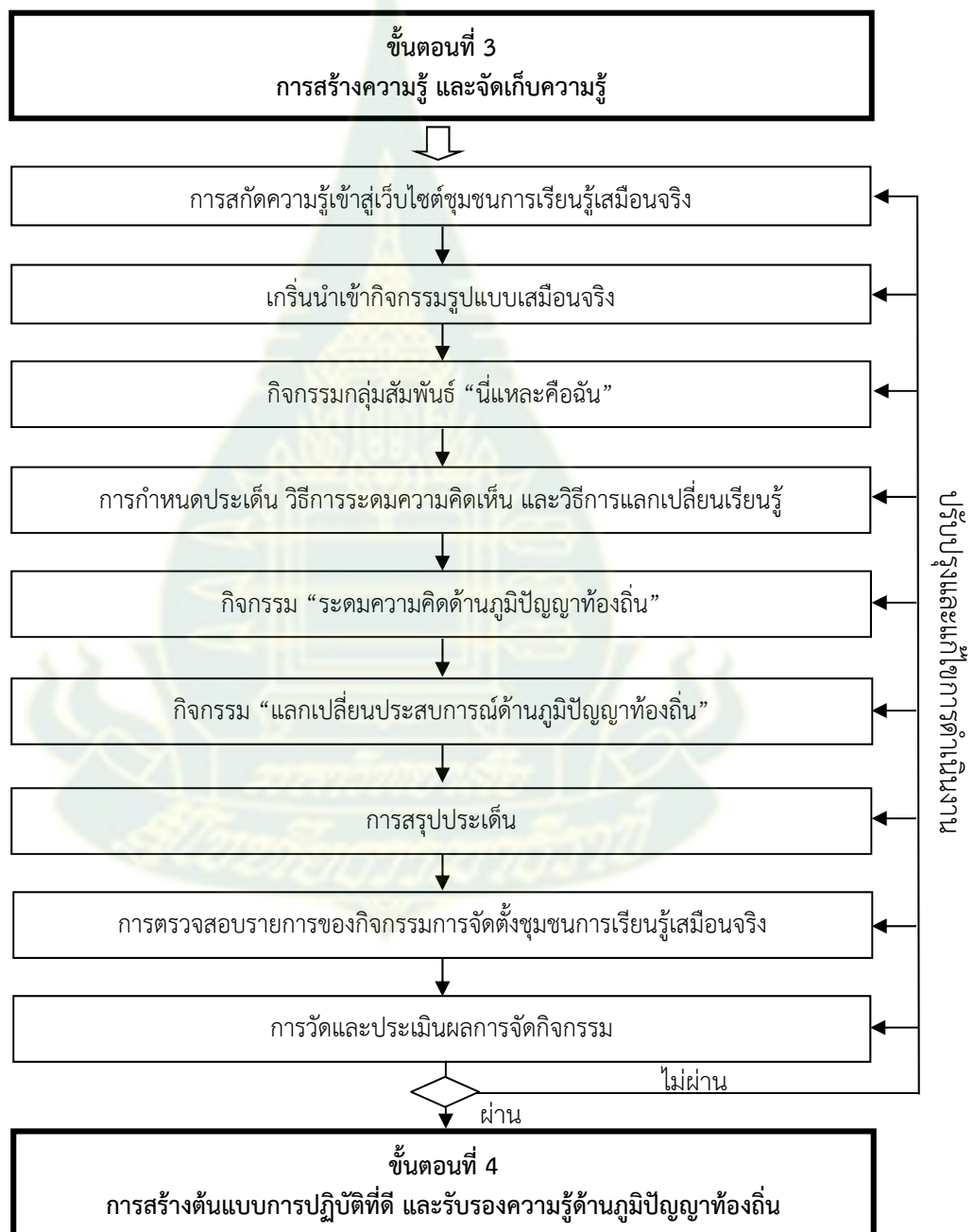
แนวทางดำเนินการ:

สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงตอบแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมในขั้นตอนนี้ เพื่อประเมินความคิดเห็นต่อกิจกรรมที่ได้ปฏิบัติมา ปัญหาและอุปสรรคที่พบและเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขปรับปรุง

ขั้นตอนที่ 3 การสร้างความรู้ และจัดเก็บความรู้

เป็นขั้นตอนของการสร้างความรู้จากการทำกิจกรรมระดมความคิดเห็น แลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อนำความรู้ต่างๆ และจัดเก็บในเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง เพื่อให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงนำไปใช้เป็นประเด็นในการระดมความคิดเห็นเพื่อสรุปประเด็นความรู้ที่ได้

ขั้นตอนที่ 3 การสร้างความรู้ และจัดเก็บความรู้ ประกอบด้วย 9 กิจกรรมย่อย ได้แก่ (1) การสกัดความรู้เข้าสู่เว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง (2) เกริ่นนำเข้ากิจกรรมรูปแบบเสมือนจริง (3) กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ “นี่แหละคือฉัน” (4) การกำหนดประเด็น วิธีการระดมความคิดเห็น และวิธีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (5) กิจกรรม “ระดมความคิดเห็นด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น” (6) กิจกรรม “แลกเปลี่ยนประสบการณ์ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น” (7) การสรุปประเด็น (8) การตรวจสอบรายการของขั้นตอนการสร้างความรู้ และจัดเก็บความรู้ และ (9) การวัดและประเมินผลการทำกิจกรรม โดยมีรายละเอียดดังนี้



ภาพที่ 5.10 ขั้นตอนการสร้างความรู้และจัดเก็บความรู้

กิจกรรมย่อยที่ 3.1 การสกัดความรู้เข้าสู่เว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

วัตถุประสงค์การดำเนินการ: เพื่อให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงทราบถึงวัตถุประสงค์การจัดกิจกรรมรวมทั้งรายละเอียดและวิธีการดำเนินกิจกรรมผ่านเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

แนวทางดำเนินการ:

ผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสรุปความรู้ที่ได้จากกิจกรรม “แลกเปลี่ยนเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น” ขึ้นสู่ห้องความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง เจ้าหน้าที่ฝ่ายเครือข่ายคอมพิวเตอร์แจ้งความคืบหน้าของกิจกรรมให้สมาชิกรับทราบผ่านหน้าแรกของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และเครือข่ายสังคม

กิจกรรมย่อยที่ 3.2 เกริ่นนำเข้ากิจกรรมรูปแบบเสมือนจริง

วัตถุประสงค์การดำเนินการ: เพื่อให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงทราบถึงวัตถุประสงค์การจัดกิจกรรมรวมทั้งรายละเอียดและวิธีการดำเนินกิจกรรมในรูปแบบเสมือนจริง

แนวทางดำเนินการ:

เมื่อสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงพบกันตามเวลาที่นัดหมาย บริเวณห้องสื่อสารของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ผู้อำนวยการความสะดวกชี้แจงถึงวัตถุประสงค์การจัดกิจกรรมรวมทั้งรายละเอียดของกิจกรรมและวิธีการดำเนินกิจกรรมที่สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงจะต้องเข้าร่วมในห้องสื่อสารของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

กิจกรรมย่อยที่ 3.3 กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ “นี่แหละคือฉัน”

วัตถุประสงค์การดำเนินการ: เพื่อให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงได้รู้จักข้อมูลส่วนตัวของสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงคนอื่นๆ

แนวทางดำเนินการ:

ผู้อำนวยการความสะดวกชี้แจงกติกาของกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ “นี่แหละคือฉัน” และผู้อำนวยการความสะดวกแนะนำตัวเป็นตัวอย่างให้กับสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงผ่านห้องสนทนา จากนั้น ผู้อำนวยการความสะดวกให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงแต่ละคนเข้ามาแนะนำตนเองได้แก่ ชื่อ นามสกุล กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่สอน โรงเรียนที่สังกัด และภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ตนเองชื่นชอบในจังหวัดของตน โดยให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงนำเสนอข้อความผ่านห้องสนทนา ในระหว่างทำกิจกรรม สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ทักทาย ทำความรู้จักกับเพื่อนสมาชิกได้อย่างอิสระ หากสมาชิกที่ไม่ได้เข้ามาสนทนาแบบประสานเวลาสามารถเข้ามาเขียนข้อความภายหลังได้ภายในระยะเวลา 1 สัปดาห์

กิจกรรมย่อยที่ 3.4 การกำหนดประเด็น วิธีการระดมความคิดเห็น และวิธีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้

วัตถุประสงค์การดำเนินการ: เพื่อให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงได้ทราบถึงประเด็น วิธีการระดมความคิดเห็น และวิธีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในห้องสื่อสารของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

แนวทางดำเนินการ:

ผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงชี้แจงถึงประเด็น วิธีการระดมความคิดเห็น และวิธีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในรูปแบบเสมือนจริงผ่านห้องสื่อสารของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเพื่อให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงทุกคนรับทราบ

กิจกรรมย่อยที่ 3.5 กิจกรรม “ระดมความคิดเห็นด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น”

วัตถุประสงค์การดำเนินการ: เพื่อให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงได้ร่วมกันเสนอความคิดเห็นประเด็นที่เกี่ยวกับเนื้อหาด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เป็นจุดเด่นของจังหวัดตนเอง และให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาในการจัดการเรียนการสอน

แนวทางดำเนินการ:

ผู้อำนวยการความสะดวก เปิดประเด็นที่จะระดมความคิดเห็นซึ่งเป็นประเด็นที่ได้จากกิจกรรม “ระดมความคิดเห็นด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น” จากนั้นสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงร่วมกันระดม โดย สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงร่วมกันเสนอความคิดเห็นเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เป็นจุดเด่นของจังหวัดตนเอง และให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาในการจัดการเรียนการสอน โดยสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสามารถเสนอความคิดเห็นเมื่อไหร่ก็ได้ตามที่ต้องการ (ในกรณีที่สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงไม่มีการเสนอข้อคิดเห็นจะให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเสนอความคิดเห็นที่ละคนตามลำดับพยัญชนะ) โดยพิมพ์ความคิดเห็นผ่านกระดานสนทนาในห้องสื่อสารของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง โดยผู้อำนวยการความสะดวกจะทำหน้าที่ซักถามเพิ่มเติมจนครบทุกประเด็น และผู้บันทึกบันทึกความคิดเห็นผ่านห้องสื่อสารของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงทุกคนได้รับทราบ

กิจกรรมย่อยที่ 3.6 กิจกรรม “แลกเปลี่ยนประสบการณ์ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น”

วัตถุประสงค์การดำเนินการ: เพื่อให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงรับทราบวิธีการเข้าร่วมกิจกรรม การเล่าประสบการณ์ที่เกี่ยวกับความรู้ที่ได้จากกิจกรรม “แลกเปลี่ยนเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น”

แนวทางดำเนินการ:

ผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงนัดหมายสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงในการเข้าร่วมกิจกรรม “แลกเปลี่ยนประสบการณ์ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น” โดยมอบหมายให้เจ้าหน้าที่ฝ่ายเครือข่ายคอมพิวเตอร์แจ้งความคืบหน้าของกิจกรรมให้สมาชิกทราบผ่านหน้าแรกของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และเครือข่ายสังคม

ในระหว่างการทำกิจกรรม สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเขียนเล่าเรื่องราวและเสนอประสบการณ์ผ่านห้องความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง โดยผู้อำนวยการความสะดวกทำหน้าที่ซักถาม และชี้ประเด็นเพื่อให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเล่ารายละเอียดเพื่อขยายความให้ชัดเจน ส่วนสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงคนอื่นสามารถพิมพ์ข้อความแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมได้กระทำของผู้นำเสนอได้

กิจกรรมย่อยที่ 3.7 การสรุปประเด็น

วัตถุประสงค์การดำเนินการ: เพื่อให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงได้ทำการสรุปประเด็นที่เกี่ยวกับเนื้อหาด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เป็นจุดเด่นของจังหวัดตนเอง และให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาในการจัดการเรียนการสอน

แนวทางดำเนินการ:

ผู้อำนวยการความสะดวกทำหน้าที่สรุปประเด็น โดยชักชวนให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงร่วมกันแสดงความคิดเห็นเพื่อสรุปและคัดเลือกภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีความโดดเด่น ได้รับการยอมรับ และเหมาะสมในการนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน ผ่านห้องสื่อสารของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

เมื่อสิ้นสุดกิจกรรมผู้บันทึกนำเสนอองค์ความรู้ที่ได้ผ่านห้องความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และเจ้าหน้าที่ฝ่ายเครือข่ายคอมพิวเตอร์แจ้งความคืบหน้าของกิจกรรมให้สมาชิกทราบผ่านหน้าแรกของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และเครือข่ายสังคม

กิจกรรมย่อยที่ 3.8 การตรวจสอบรายการของขั้นตอนการสร้างความรู้ และจัดเก็บความรู้

วัตถุประสงค์การดำเนินการ: เพื่อตรวจสอบความครบถ้วนของกิจกรรม รวมทั้งเครื่องมือต่างๆ ที่เกิดขึ้นในขั้นตอนการสร้างความรู้ และจัดเก็บความรู้

แนวทางดำเนินการ:

ผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ตรวจสอบความครบถ้วนของกิจกรรมต่างๆ ตามขั้นตอนการสร้างความรู้ และจัดเก็บความรู้ตามแบบตรวจสอบรายการกิจกรรม โดยถ้ามีรายการใดไม่ครบถ้วนให้ทำกิจกรรมนั้นให้สมบูรณ์ตามรายการตรวจสอบ

กิจกรรมย่อยที่ 3.9 การวัดและประเมินผลการทำกิจกรรม

วัตถุประสงค์การดำเนินการ: เพื่อวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นในขั้นตอนการสร้างความรู้ และจัดเก็บความรู้

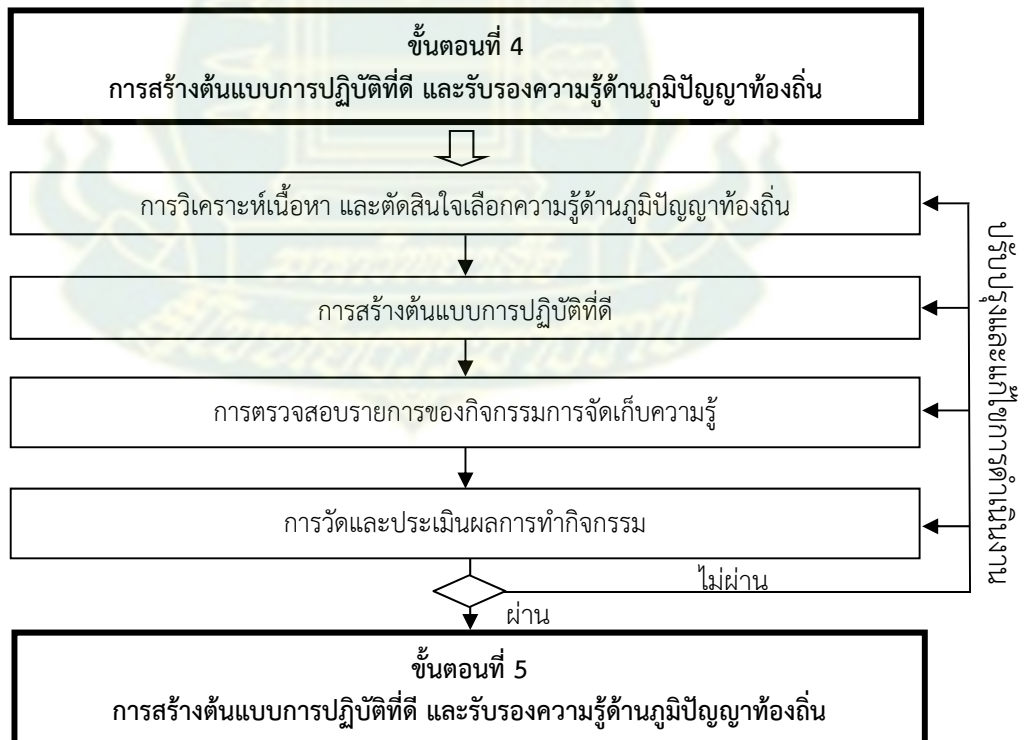
แนวทางดำเนินการ:

สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงตอบแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมในขั้นตอนนี้ เพื่อประเมินความคิดเห็นต่อกิจกรรมที่ได้ปฏิบัติมา ปัญหาและอุปสรรคที่พบและเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขปรับปรุง

ขั้นตอนที่ 4 การสร้างต้นแบบการปฏิบัติที่ดี และรับรองความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น

เป็นขั้นตอนของการทำกิจกรรมเพื่อคัดสรรความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ได้จากสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงมาสร้างเป็นต้นแบบการปฏิบัติที่ดี มีประสิทธิภาพ สามารถนำไปในสถานการณ์จริง และการรับรองความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นว่ามีประโยชน์ต่อชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

ขั้นตอนที่ 4 การสร้างต้นแบบการปฏิบัติที่ดี และรับรองความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น ประกอบด้วย 4 กิจกรรมย่อย ได้แก่ (1) การวิเคราะห์เนื้อหา และตัดสินใจเลือกความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น (2) การสร้างต้นแบบการปฏิบัติที่ดี (3) การตรวจสอบรายการของกิจกรรมการจัดเก็บความรู้ และ (4) การวัดและประเมินผลการทำกิจกรรม โดยมีรายละเอียดดังนี้



ภาพที่ 5.11 ขั้นตอนการสร้างต้นแบบการปฏิบัติที่ดี และรับรองความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น

กิจกรรมย่อยที่ 4.1 การวิเคราะห์เนื้อหา และตัดสินใจเลือกความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น

วัตถุประสงค์การดำเนินการ: เพื่อสรุปเนื้อหาและประเด็นที่ได้รับจากกิจกรรม “แลกเปลี่ยนประสบการณ์ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น” และร่วมกันตัดสินใจเลือกความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นที่จะนำไปสร้างเป็นต้นแบบการปฏิบัติที่ดี

แนวทางดำเนินการ:

ผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงประมวลความรู้ที่ได้จากสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงผ่านห้องสื่อสารของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง โดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหาที่ได้จากความคิดเห็นแล้วแบ่งไว้เป็นหมวดหมู่ทั้ง 5 ประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่น ได้แก่ เกษตรกรรม เพลงพื้นบ้าน นิทานพื้นบ้าน ศิลปกรรม และ ภาษาและวรรณกรรม และนำมาสร้างเป็นแผนที่ความคิด (Mind Map) ผู้บันทึกบันทึกแผนที่ความคิด (Mind Map) ที่ได้ในห้องความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

ผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเป็นผู้เริ่มกิจกรรมให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงร่วมกันตัดสินใจเลือกความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นและต้นแบบการปฏิบัติที่ดีจากประสบการณ์การนำภูมิปัญญาท้องถิ่นไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนของสมาชิก โดยเลือกภูมิปัญญาท้องถิ่นมาหนึ่งเรื่องเพื่อนำมาสร้างเป็นแนวปฏิบัติที่ดีผ่านการมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ และให้ข้อเสนอแนะจากสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

กิจกรรมย่อยที่ 4.2 การสร้างต้นแบบการปฏิบัติที่ดี

วัตถุประสงค์การดำเนินการ: เพื่อสร้างต้นแบบการปฏิบัติที่ดี และแผนการสอนที่ผ่านการรับรองจากสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

แนวทางดำเนินการ:

ผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงนำความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ผ่านการตัดสินใจเลือกจากสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงมาเขียนแผนการสอน ระยะเวลา 2 ชั่วโมง และนำเสนอให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงพิจารณา แสดงความคิดเห็น ร่วมกันตัดสินใจ และตรวจสอบความถูกต้องของต้นแบบพร้อมให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมผ่านทางเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง โดยผู้เชี่ยวชาญด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นผู้ให้ข้อเสนอแนะ แง่คิดในการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นไปในการจัดการเรียนการสอน จากนั้นผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสร้างต้นแบบการปฏิบัติที่ดี และแผนการสอนนำเสนอในห้องแสดงผลงานของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงรับรองว่าต้นแบบที่ได้เป็นต้นแบบการปฏิบัติที่ดี และแผนการสอนที่มีประสิทธิภาพผ่านระบบลงคะแนนในเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และเจ้าหน้าที่ฝ่ายเครือข่ายคอมพิวเตอร์แจ้งความคืบหน้าของกิจกรรมให้สมาชิกทราบผ่านหน้าแรกของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และเครือข่ายสังคม

กิจกรรมย่อยที่ 4.3 การตรวจสอบรายการของกิจกรรมการจัดเก็บความรู้

วัตถุประสงค์การดำเนินการ: เพื่อตรวจสอบความครบถ้วนของกิจกรรม รวมทั้งเครื่องมือต่างๆ ที่เกิดขึ้นในขั้นตอนการสร้างต้นแบบการปฏิบัติที่ดี และรับรองความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น

แนวทางดำเนินการ:

ผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ตรวจสอบความครบถ้วนของกิจกรรมต่างๆ ตามขั้นตอนการสร้างต้นแบบการปฏิบัติที่ดี และรับรองความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นตามแบบตรวจสอบรายการกิจกรรม โดยถ้ามีรายการใดไม่ครบถ้วนให้ทำกิจกรรมนั้นให้สมบูรณ์ตามรายการตรวจสอบ

กิจกรรมย่อยที่ 4.4 การวัดและประเมินผลการทำกิจกรรม

วัตถุประสงค์การดำเนินการ: เพื่อวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นในขั้นตอนการสร้างต้นแบบการปฏิบัติที่ดี และรับรองความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น

แนวทางดำเนินการ:

สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงตอบแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมในขั้นตอนนี้ เพื่อประเมินความคิดเห็นต่อกิจกรรมที่ได้ปฏิบัติตาม ปัญหาและอุปสรรคที่พบและเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขปรับปรุง

ขั้นตอนที่ 5 การนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปปฏิบัติในสถานศึกษา

เป็นขั้นตอนของการที่สมาชิกนำต้นแบบองค์ความรู้ที่ได้ไปทดลองใช้การทำงานจริงและมีการบันทึกข้อมูลที่ได้รับจากการทดลองใช้ เพื่อนำข้อมูลที่ได้นั้นมาปรับปรุงแก้ไของค์ความรู้ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

ขั้นตอนที่ 5 การนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปปฏิบัติในสถานศึกษา ประกอบด้วย 5 กิจกรรมย่อย ได้แก่ (1) การนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปใช้จริง (2) การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ในการนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปใช้จริง (3) การคัดเลือกแนวปฏิบัติที่ดีเลิศ (4) การตรวจสอบรายการของกิจกรรมการจัดเก็บความรู้ และ (5) การวัดและประเมินผลการทำกิจกรรม โดยมีรายละเอียด ดังนี้



ภาพที่ 5.12 ขั้นตอนการนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปปฏิบัติในสถานศึกษา

กิจกรรมย่อยที่ 5.1 การนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปใช้จริง

วัตถุประสงค์การดำเนินการ: เพื่อให้สมาชิกนำต้นแบบที่ได้พัฒนาขึ้นไปใช้ในการทำงานจริง
แนวทางดำเนินการ:

สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีที่ได้ นำไปทดลองใช้จริงตามขั้นตอนและตามข้อเสนอแนะของต้นแบบการปฏิบัติที่ดี โดยสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปจัดทำเป็นแผนการสอนในคาบเรียนที่ตนเองรับผิดชอบ ทั้งนี้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสามารถประยุกต์ต้นแบบการปฏิบัติที่ดีเพื่อออกแบบวิธีการสอนตามที่ตนเองถนัด กำหนดจำนวนคาบเรียนที่ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเพิ่มเติม และกำหนดสื่อการสอนเพิ่มเติมตามบริบทของสถานศึกษาได้

ในระหว่างปฏิบัติกิจกรรมการนำต้นแบบที่ดีไปใช้จริง หากสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงมีข้อเสนอแนะ ปัญหาเกิดขึ้นสามารถเข้ามาสื่อสารกับเพื่อนสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ได้ตลอดเวลา

กิจกรรมย่อยที่ 5.2 การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ในการนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปใช้จริง
วัตถุประสงค์การดำเนินการ: เพื่อให้สมาชิกได้เล่าประสบการณ์จากการนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปใช้จริง

แนวทางดำเนินการ:

สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเล่าประสบการณ์ในการนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปใช้ รวมทั้งปัญหาและอุปสรรคในการใช้ต้นแบบผ่านทางห้องสนทนา ผู้อำนวยการความสะดวกทำหน้าที่ซักถาม และร่วมกันสรุปประเด็นที่ได้จากการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ในการนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปใช้ จากนั้นเจ้าหน้าที่ฝ่ายเครือข่ายคอมพิวเตอร์แจ้งความคืบหน้าของกิจกรรมให้สมาชิกรับทราบผ่านหน้าแรกของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และเครือข่ายสังคม

กิจกรรมย่อยที่ 5.3 การคัดเลือกแนวปฏิบัติที่ดีเลิศ

วัตถุประสงค์การดำเนินการ: เพื่อหาแนวปฏิบัติในการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นไปใช้ในการเรียนการสอนที่ได้รับคะแนนการคัดเลือกจากสมาชิกชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงว่ามีความเหมาะสมในการปฏิบัติสูงสุด

แนวทางดำเนินการ:

สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงร่วมกันลงคะแนนคัดเลือกแนวปฏิบัติที่ดีที่สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงได้นำไปปฏิบัติ และได้เล่าประสบการณ์ของตนเอง โดยสมาชิกหนึ่งคนสามารถลงคะแนนเลือกแนวปฏิบัติที่ดีเลิศให้กับสมาชิกได้ไม่จำกัดจำนวนครั้ง และเมื่อปิดการลงคะแนน สมาชิกที่มีคะแนนสูงสุดจะได้รับคัดเลือกเป็นแนวปฏิบัติที่ดีเลิศ จากนั้นเจ้าหน้าที่ฝ่ายเครือข่ายคอมพิวเตอร์แจ้งผลของกิจกรรมให้สมาชิกรับทราบผ่านหน้าแรกของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และเครือข่ายสังคม

กิจกรรมย่อยที่ 5.4 การตรวจสอบรายการของกิจกรรมการจัดเก็บความรู้

วัตถุประสงค์การดำเนินการ: เพื่อตรวจสอบความครบถ้วนของกิจกรรม รวมทั้งเครื่องมือต่างๆ ที่เกิดขึ้นในขั้นตอนการนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปปฏิบัติในสถานศึกษา

แนวทางดำเนินการ:

ผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ตรวจสอบความครบถ้วนของกิจกรรมต่างๆ ตามขั้นตอนการนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปปฏิบัติในสถานศึกษาตามแบบตรวจสอบรายการกิจกรรม โดยถ้ามีรายการใดไม่ครบถ้วนให้ทำกิจกรรมนั้นให้สมบูรณ์ตามรายการตรวจสอบ

กิจกรรมย่อยที่ 5.5 การวัดและประเมินผลการทำกิจกรรม

วัตถุประสงค์การดำเนินการ: เพื่อวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นในขั้นตอนการนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปปฏิบัติในสถานศึกษา

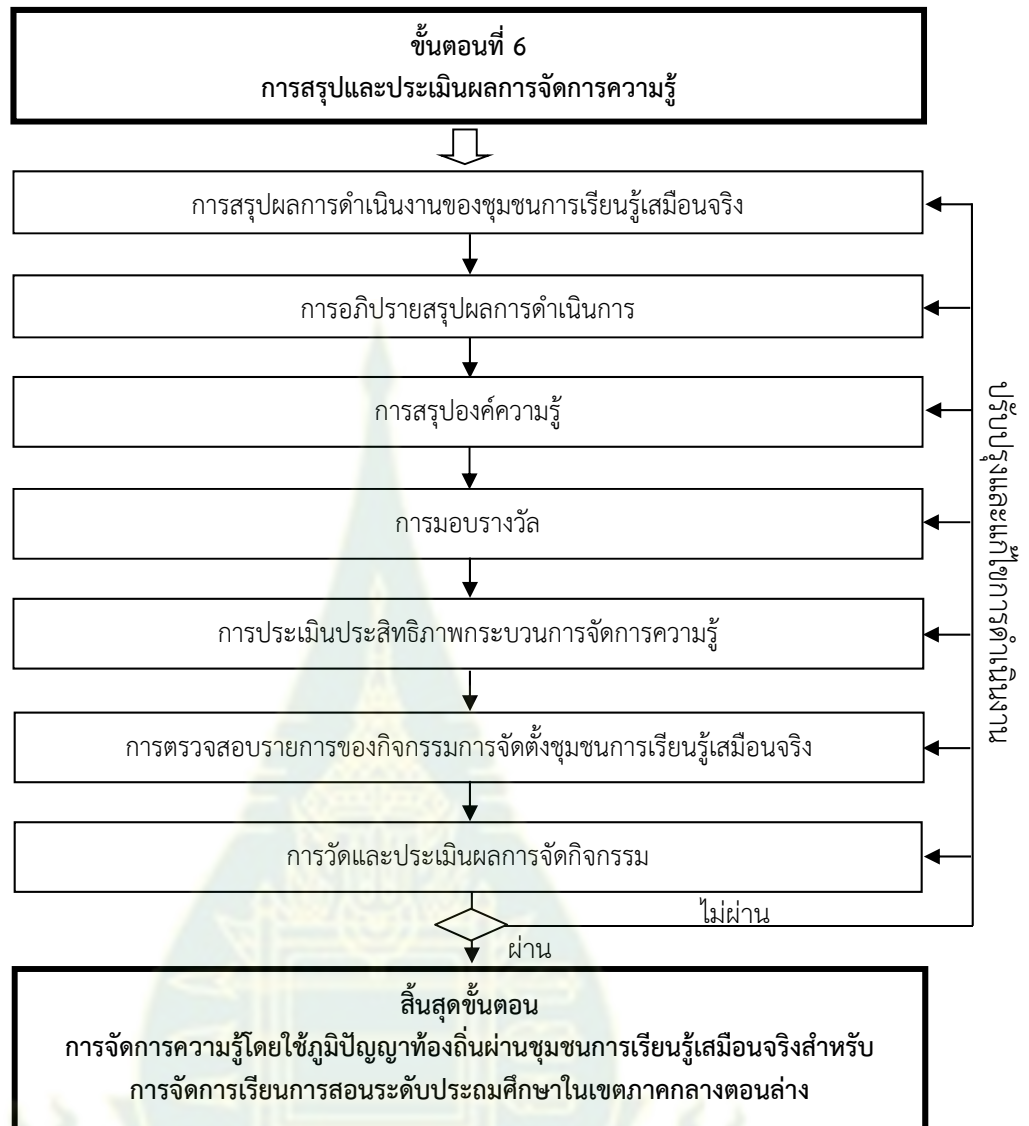
แนวทางดำเนินการ:

สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงตอบแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมในขั้นตอนนี้ เพื่อประเมินความคิดเห็นต่อกิจกรรมที่ได้ปฏิบัติมา ปัญหาและอุปสรรคที่พบและเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขปรับปรุง

ขั้นตอนที่ 6 การสรุปและประเมินผลการจัดการความรู้

เป็นขั้นตอนที่สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงร่วมกันอภิปรายสรุปผลรวมถึงความสำเร็จ ปัญหา อุปสรรคที่เกิดขึ้นระหว่างการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง และนำข้อสรุปที่ได้นำมาแก้ไขปรับปรุงให้องค์ความรู้มีความสมบูรณ์มากที่สุดและนำไปจัดเก็บไว้บนเว็บไซต์เพื่อเผยแพร่ให้ครูในเขตภาคกลางตอนล่างสามารถนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งมีการประเมินประสิทธิภาพของการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง โดยพิจารณาถึงประสิทธิภาพของกระบวนการที่นำไปปฏิบัติและนำข้อสรุปที่ได้ไปปรับปรุงแก้ไขกระบวนการให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นต่อไป

ขั้นตอนที่ 6 การสรุปและประเมินผลการจัดการความรู้ ประกอบด้วย 7 กิจกรรมย่อย ได้แก่ (1) การสรุปผลการดำเนินงานของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง (2) การอภิปรายสรุปผลการดำเนินการ (3) การสรุปองค์ความรู้ (4) การมอบรางวัล (5) การประเมินประสิทธิภาพกระบวนการจัดการความรู้ (6) การตรวจสอบรายการของกิจกรรมการจัดเก็บความรู้ และ (7) การวัดและประเมินผลการทำกิจกรรม โดยมีรายละเอียดดังนี้



ภาพที่ 5.13 ขั้นตอนการสรุปและประเมินผลการจัดการความรู้

กิจกรรมย่อยที่ 6.1 การสรุปผลการดำเนินงานของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

วัตถุประสงค์การดำเนินการ: เพื่อชี้แจงสรุปผลการดำเนินงานของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

แนวทางดำเนินการ:

ผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงนัดหมายสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงแบบเผชิญหน้าเพื่อชี้แจงผลการดำเนินงานของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงที่ได้ดำเนินการมาทั้งหมดให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงได้รับทราบ พร้อมทั้งจัดทำเอกสารสรุปผลการดำเนินงานนำเสนอผ่านเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเพื่อให้สมาชิกที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถดาวน์โหลดเอกสารสรุปผลการดำเนินงานได้

กิจกรรมย่อยที่ 6.2 การอภิปรายสรุปผลการดำเนินการ

วัตถุประสงค์การดำเนินการ: เพื่อให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงได้ร่วมกันอภิปรายสรุปผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินงานการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

แนวทางดำเนินการ:

สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงร่วมกันอภิปรายสรุปผลการดำเนินการตลอดทั้งกระบวนการทั้งความสำเร็จความล้มเหลว ปัญหา อุปสรรคในการดำเนินการ เพื่อนำข้อสรุปที่ได้นำมาปรับปรุงแก้ไขต่อไป

กิจกรรมย่อยที่ 6.3 การสรุปองค์ความรู้

วัตถุประสงค์การดำเนินการ: เพื่อสรุปองค์ความรู้และจัดเก็บเป็นตัวอย่างต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไว้บนเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

แนวทางดำเนินการ:

ผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเป็นผู้เริ่มกิจกรรม ผู้อำนวยการความสะดวกชักชวนให้สมาชิกชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงร่วมกันเสนอแนะและสรุปองค์ความรู้ที่สร้างขึ้นและให้เจ้าหน้าที่ฝ่ายเครือข่ายคอมพิวเตอร์นำองค์ความรู้ที่สรุปแล้วขึ้นสู่เว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง เพื่อเป็นตัวอย่างต้นแบบการปฏิบัติที่ดีเลิศที่ครูในโรงเรียนประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างสามารถนำไปใช้ปฏิบัติได้จริง

กิจกรรมย่อยที่ 6.4 การมอบรางวัล

วัตถุประสงค์การดำเนินการ: เพื่อเป็นการมอบรางวัลกับสมาชิกที่ได้เข้ามาแลกเปลี่ยนประสบการณ์

แนวทางดำเนินการ:

สมาชิกทุกคนได้รับมอบประกาศนียบัตรและของที่ระลึกหลังที่ได้เข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงและมีการมอบรางวัลแนวปฏิบัติที่ดีเลิศให้กับสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงที่ได้รับคะแนนสูงสุด

กิจกรรมย่อยที่ 6.5 การประเมินประสิทธิภาพกระบวนการจัดการความรู้

วัตถุประสงค์การดำเนินการ: เพื่อเป็นการประเมินประสิทธิภาพของการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างที่สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงได้ปฏิบัติ

แนวทางดำเนินการ:

สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงประเมินประสิทธิภาพของกระบวนการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับ

ประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง ที่สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงได้ปฏิบัติตามทั้งกระบวนการ

กิจกรรมย่อยที่ 6.6 การตรวจสอบรายการของกิจกรรมการจับเก็บความรู้

วัตถุประสงค์การดำเนินการ: เพื่อตรวจสอบความครบถ้วนของกิจกรรม รวมทั้งเครื่องมือต่างๆ ที่เกิดขึ้นในขั้นตอนการติดตามประเมินผล

แนวทางดำเนินการ:

ผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ตรวจสอบความครบถ้วนของกิจกรรมต่างๆ ตามขั้นตอนการติดตามประเมินผลตามแบบตรวจสอบรายการกิจกรรม โดยถ้ามีรายการใดไม่ครบถ้วนให้ทำกิจกรรมนั้นให้สมบูรณ์ตามรายการตรวจสอบ

กิจกรรมย่อยที่ 6.7 การวัดและประเมินผลการทำกิจกรรม

วัตถุประสงค์การดำเนินการ: เพื่อวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นในขั้นตอนการติดตามประเมินผล

แนวทางดำเนินการ:

สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงตอบแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมในขั้นตอนนี้ เพื่อประเมินความคิดเห็นต่อกิจกรรมที่ได้ปฏิบัติตาม ปัญหาและอุปสรรคที่พบและเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขปรับปรุง

โดยขั้นตอนของการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง มีรายละเอียดดังนี้



ตารางที่ 5.1 แผนกำกับกิจกรรมกระบวนการ

ลำดับที่	กิจกรรมหลัก	กิจกรรมย่อย	วัตถุประสงค์	รายละเอียดของกิจกรรม	สิ่งที่ต้องเตรียม	การประเมินผล
1	<p>1. การเตรียมการจัดตั้ง ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง</p> <p>ขั้นตอนนี้เป็นการประเมินหาสภาพ ปัญหา ความต้องการของสมาชิกต่อการเข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเพื่อค้นหาสภาพ ปัญหาและความต้องการในการจัดการความรู้ในโรงเรียนประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง</p>	<p>1.1 การสำรวจสภาพ ปัญหา ความต้องการต่อการเข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง</p>	<p>เพื่อค้นหาสภาพ ปัญหาและความต้องการในการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นทำให้สามารถดำเนินการหรือแก้ไขได้ตรงกับ ปัญหาและความจำเป็นของครู ประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง เพื่อที่จะทำให้โรงเรียนประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างสามารถดำเนินการไปสู่จุดมุ่งหมายหรือวัตถุประสงค์ในการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นไปใช้ในการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p>	<p>1. ผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงได้ส่งแบบสอบถามให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงตอบกลับทางเอกสาร เมื่อได้แบบสอบถามกลับมาเรียบร้อยแล้วผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงวิเคราะห์ข้อมูลสภาพ ปัญหา ความต้องการต่อการเข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง</p> <p>2. สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงได้รับแบบสอบถามเพื่อวิเคราะห์สภาพ ปัญหา ความต้องการของสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเกี่ยวกับ สภาพ ปัญหาต่อการเข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และความต้องการในด้านสถานที่และทรัพยากรการเรียนรู้ที่</p>	<p>- แบบสอบถามสภาพ ปัญหา ความต้องการต่อการเข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงของครู ประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง</p>	<p>- วิเคราะห์ผลของแบบสอบถามสภาพ ปัญหา ความต้องการของครูประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง</p>
	<p>และการเตรียมความพร้อมของสถานที่กิจกรรม วัสดุอุปกรณ์ รวมทั้งเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง รวมทั้งคู่มือการใช้งานที่เป็นเอกสารในการดำเนินการดำเนินกิจกรรมชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง</p>	<p>1.2 การเตรียมความพร้อมในการดำเนินกิจกรรมชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง</p>	<p>เพื่อเตรียมความพร้อมของสถานที่กิจกรรม วัสดุอุปกรณ์ รวมทั้งเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงรวมทั้งคู่มือการใช้งานที่เป็นเอกสารเพื่อที่จะให้การดำเนินกิจกรรมชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นไปอย่างเรียบร้อยและเป็นการสร้างพื้นที่ในการจัดเก็บ รวบรวม เผยแพร่และ</p>	<p>1. ผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงจัดเตรียมสถานที่และอุปกรณ์ในการประชุมสำหรับเปิดตัวชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง</p> <p>2. ผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงจัดเตรียมเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับใช้ในการจัดการความรู้</p> <p>3. ผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงจัดทำคู่มือการใช้งานเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงที่เป็นเอกสารแจกให้กับสมาชิก โดยที่</p>	<p>- สถานที่จัดประชุม</p> <p>- วัสดุอุปกรณ์ในการประชุม</p> <p>- เว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง</p>	<p>- ความพร้อมของสถานที่จัดประชุม</p> <p>- ความพร้อมของวัสดุอุปกรณ์การประชุม</p> <p>- ความพร้อมของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง</p>

ลำดับที่	กิจกรรมหลัก	กิจกรรมย่อย	วัตถุประสงค์	รายละเอียดของกิจกรรม	สิ่งที่ต้องเตรียม	การประเมินผล
	ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น พร้อมทั้งประชาสัมพันธ์ กิจกรรมให้สมาชิก รับทราบ		แลกเปลี่ยนความรู้สำหรับสมาชิก ของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง อย่างมีประสิทธิภาพ	เอกสารคู่มือนี้สามารถดาวน์โหลดบนเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้ เสมือนจริงได้เช่นกัน	- คู่มือการใช้งานเว็บไซต์ ชุมชนการเรียนรู้เสมือน จริง	- ความพร้อมของคู่มือการ ใช้งานเว็บไซต์ชุมชนการ เรียนรู้เสมือนจริง
		1.3 การประชาสัมพันธ์ กิจกรรมเปิดตัวชุมชนการ เรียนรู้เสมือนจริง	เพื่อแจ้งข่าวสาร และรายละเอียด ของกิจกรรมให้สมาชิกของชุมชน การเรียนรู้เสมือนจริงได้รับทราบถึง โครงการกิจกรรมเปิดตัวชุมชนการ เรียนรู้เสมือนจริง	1. สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงได้รับจดหมายและ ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์เชิญเพื่อเข้าร่วมกิจกรรม 2. ผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงทำการประชาสัมพันธ์กิจกรรม เปิดตัวชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงผ่านทางเว็บไซต์ชุมชนการ เรียนรู้เสมือนจริงอีกทางหนึ่ง	- จดหมาย - เว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้ เสมือนจริง	- ความสมบูรณ์ของที่อยู่ / ที่ติดต่อ - ความพร้อมของเว็บไซต์ ชุมชนการเรียนรู้เสมือน จริง
		1.4 การตรวจสอบรายการ ของกิจกรรมการเตรียม ความพร้อมของชุมชนการ เรียนรู้เสมือนจริง	เพื่อตรวจสอบความครบถ้วนของ กิจกรรม รวมทั้งเครื่องมือต่างๆ ที่ เกิดขึ้นในขั้นตอนการเตรียมการ จัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	ผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ตรวจสอบความครบถ้วนของ กิจกรรมต่างๆ ตามขั้นตอนการเตรียมความพร้อมของชุมชนการ เรียนรู้เสมือนจริงตามแบบตรวจสอบรายการกิจกรรม โดยถ้ามี รายการใดไม่ครบถ้วนให้ทำกิจกรรมนั้นให้สมบูรณ์ตามรายการ ตรวจสอบ	- แบบตรวจสอบรายการ กิจกรรม	- วิเคราะห์ผลของแบบ ตรวจสอบรายการ
		1.5 การวัดและ ประเมินผลการจัด กิจกรรม	เพื่อวัดและประเมินผลการจัด กิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นในขั้นตอน การเตรียมการจัดตั้งชุมชนการ เรียนรู้เสมือนจริง	สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงตอบแบบสอบถามความ คิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมในขั้นตอนนี้ เพื่อประเมินความคิดเห็นต่อ กิจกรรมที่ได้ปฏิบัติมา ปัญหาและอุปสรรคที่พบและเสนอแนะ แนวทางในการแก้ไขปรับปรุง	- แบบสอบถามความ คิดเห็น	- วิเคราะห์ผลของ แบบสอบถาม

ลำดับที่	กิจกรรมหลัก	กิจกรรมย่อย	วัตถุประสงค์	รายละเอียดของกิจกรรม	สิ่งที่ต้องเตรียม	การประเมินผล
2	<p>2. การจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง</p> <p>ขั้นตอนนี้เป็นการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง โดยเป็นการชี้แจงให้บุคคลที่เกี่ยวข้องได้ทำความ รู้ จัก แบบ เเช ชิญ หน้า โดยมี กิจกร มที่ ก า ห น ด ขอบเขตของความรู้ของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง หน้าที่สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง กฎ กติกา มารยาทของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงรวมทั้งการ ก า ห น ด สิ ทิ ผลประโยชน์ของสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และกิจกรรมในขั้นตอนนี้จะสร้างความสัมพันธ์และความ</p>	<p>2.1 การเปิดตัวชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง</p> <p>2.2 การแนะนำตัว</p>	<p>เพื่อให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงรับทราบถึงการมีอยู่ของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง การชี้แจงวัตถุประสงค์และรายละเอียดของกิจกรรมโครงการกิจกรรมชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง อีกทั้งเพื่อให้สมาชิกได้เกิดแรงจูงใจต่อการเข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงว่าเป็นโครงการที่มีประโยชน์ และสามารถพัฒนาการจัดการเรียนการสอน และเป็นการส่งเสริมอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นของเขตภาคกลางตอนล่าง</p> <p>เพื่อให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงได้นำเสนอความเป็นตัวของตัวเองผ่านการอธิบายความเชี่ยวชาญและความสนใจของตนเอง ให้สมาชิกคนอื่น ๆ ได้รู้จักและทราบถึงความเชี่ยวชาญและความสนใจของสมาชิกแต่ละคน</p>	<p>1. ผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงชี้แจงวัตถุประสงค์และรายละเอียดของการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงรับทราบ</p> <p>2. ผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเปิดตัวชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงแบบเผชิญหน้า โดยใช้การจัดประชุมเชิงปฏิบัติการซึ่งควรจัดในสถานที่เดียวกัน และเชิญสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงมาร่วมประชุมแบบพร้อมหน้ากัน และในกรณีที่มีข้อจำกัดเรื่องการเดินทางไกลของสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสามารถใช้การจัดประชุมเชิงปฏิบัติการแยกเป็นรายจังหวัด</p> <p>3. สมาชิกชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงที่เข้าร่วมกิจกรรมรับฟังรายละเอียดของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง</p> <p>4. สมาชิกชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงที่ไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ สามารถศึกษารายละเอียดจากเทปวีดิทัศน์ที่นำเสนอผ่านเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง</p> <p>1. สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงที่เข้าร่วมประชุมแนะนำตัวให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงได้รู้จักชื่อนามสกุล สถานที่ทำงาน ความเชี่ยวชาญ และความสนใจของตนเอง</p> <p>2. สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงกรอกแบบฟอร์มรายละเอียดข้อมูลแต่ละบุคคลเพื่อนำไปใช้ในการกำหนดชื่อและรหัสผ่านเข้าใช้งานเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง</p>	<p>- แบบบันทึกการมีส่วนร่วม</p> <p>- สถานที่จัดประชุม</p> <p>- เอกสารประกอบการประชุม(โครงการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง)</p> <p>- เทปวีดิทัศน์ที่นำเสนอผ่านเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง</p> <p>- แบบบันทึกการมีส่วนร่วม</p> <p>- แบบกรอกข้อมูล</p>	<p>- จำนวนผู้เข้าร่วมไม่น้อยกว่าร้อยละ 60</p> <p>- ความพร้อมของสถานที่จัดประชุม</p> <p>- ความพร้อมของเอกสารการประชุม</p> <p>- ความสมบูรณ์ของเทปวีดิทัศน์ที่บันทึก</p> <p>- สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงมีส่วนร่วมในกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80</p> <p>- ความสมบูรณ์ของข้อมูลที่ได้</p>

ลำดับที่	กิจกรรมหลัก	กิจกรรมย่อย	วัตถุประสงค์	รายละเอียดของกิจกรรม	สิ่งที่ต้องเตรียม	การประเมินผล
	ไว้วางใจซึ่งกันและกันระหว่างสมาชิก รวมทั้งเป็นการพัฒนาทักษะในการใช้เครื่องมือในการเข้าร่วมสังคมออนไลน์ของสมาชิกแต่ละคน	2.3 การกำหนดความรู้ของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	เพื่อให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงได้ร่วมกันเสนอ, แสดงความคิดเห็น และสรุปประเด็นปัญหาและความรู้ที่ต้องการร่วมกันสร้างขึ้น แรงจูงใจภายใน	<p>3. เจ้าหน้าที่ฝ่ายเครือข่ายคอมพิวเตอร์กำหนดชื่อและรหัสผ่านเข้าใช้งานเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงให้สมาชิกและผู้ที่เกี่ยวข้อง</p> <p>1. ผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเป็นผู้นำในการชี้แจงความรู้ของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงที่จะให้สมาชิกร่วมกันกำหนด โดยความรู้ของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเป็นองค์ความรู้ที่เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สำคัญในเขตภาคกลางตอนล่างของแต่ละจังหวัด จำแนกได้เป็น 5 ศาสตร์สาขาวิชา ได้แก่ เกษตรกรรม เพลงพื้นบ้าน นิทานพื้นบ้าน ศิลปกรรม และ ภาษาและวรรณกรรม ที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง</p> <p>2. ผู้อำนวยการศูนย์ฯ ทำหน้าที่ดูแลความเรียบร้อยของการนำเสนอความคิดเห็นของสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และทำหน้าที่ซักถาม ขยายความคิดเห็นให้สมาชิกคนอื่นได้เข้าใจ</p> <p>3. ผู้เชี่ยวชาญด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น ทำหน้าที่ให้ข้อเสนอแนะในประเด็นต่างๆ ที่เกิดขึ้นในระหว่างการแสดงความคิดเห็น การให้ข้อเสนอแนะเพื่อให้สมาชิกใช้เป็นข้อมูลประกอบการตัดสินใจ</p> <p>4. ผู้บันทึก ทำหน้าที่จัดบันทึกรายละเอียด ข้อสรุปที่ได้จากการแสดงความคิดเห็น การนำเสนอข้อเสนอแนะ และสรุปผลที่ได้จากการประชุม</p>	<p>- เอกสารประกอบการประชุม</p> <p>- แบบบันทึกการมีส่วนร่วม</p> <p>- แบบกรอกข้อมูล</p> <p>- แบบบันทึกการมีส่วนร่วม</p>	<p>- ความพร้อมของเอกสารการประชุม</p> <p>- ความสมบูรณ์ของข้อมูลที่ได้</p> <p>- สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงมีส่วนร่วมในกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80</p>

ลำดับที่	กิจกรรมหลัก	กิจกรรมย่อย	วัตถุประสงค์	รายละเอียดของกิจกรรม	สิ่งที่ต้องเตรียม	การประเมินผล
				5. สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ทำหน้าที่ให้ความคิดเห็น ประสบการณ์ที่ตนเองมีให้กับสมาชิกคนอื่นทราบ และลงคะแนนเพื่อหาข้อสรุปเกี่ยวกับการกำหนดความรู้ของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง		
		2.4 การกำหนดหน้าที่ของสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	เพื่อกำหนดบทบาทความรับผิดชอบให้กับสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	<ol style="list-style-type: none"> 1. สมาชิกร่วมกันกำหนดบทบาทหน้าที่ของสมาชิกแต่ละคนโดยการคัดเลือกสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง 2. ผู้อำนวยการความสะดวกที่จะทำหน้าที่ควบคุมและดูแลสมาชิกในขณะที่มีกิจกรรมร่วมกัน ทั้งกิจกรรมที่เป็นแบบประสานหน้าและกิจกรรมที่เป็นแบบออนไลน์ 3. ผู้เชี่ยวชาญด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น ที่จะคอยเสนอแนะความคิดเห็นรวมทั้งเสนอประเด็นต่างๆ ให้กับชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงและร่วมแลกเปลี่ยน เล่าประสบการณ์ให้กับชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง 4. เจ้าหน้าที่ฝ่ายเครือข่ายคอมพิวเตอร์ทำหน้าที่ดูแลเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และสนับสนุน และแก้ไขปัญหา 	<ul style="list-style-type: none"> - แบบบันทึกการมีส่วนร่วม - เว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง 	<ul style="list-style-type: none"> - สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงมีส่วนร่วมในกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 - ความพร้อมของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง
		2.5 การตั้งกฎ กติกา มารยาทของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และการกำหนดสิทธิ ผลประโยชน์ของสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	เพื่อให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงปฏิบัติตามกฎ กติกา และมารยาทของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงให้เป็นไปแนวทางเดียวกันและเพื่อให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเข้าใจ	<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงชี้แจงรายละเอียดของกิจกรรม 2. สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงร่วมกันกำหนดกฎ กติกาและมารยาทของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเพื่อให้สมาชิกสามารถเข้าใจและปฏิบัติตามกฎ กติกาและมารยาทอย่างถูกต้อง 	<ul style="list-style-type: none"> - แบบบันทึกการมีส่วนร่วม - เว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง 	<ul style="list-style-type: none"> - สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงมีส่วนร่วมในกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

ลำดับที่	กิจกรรมหลัก	กิจกรรมย่อย	วัตถุประสงค์	รายละเอียดของกิจกรรม	สิ่งที่ต้องเตรียม	การประเมินผล
			ถึงสิทธิและผลประโยชน์ที่เข้าร่วม ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	<p>รวมทั้งร่วมกันสิทธิและผลประโยชน์ของสมาชิกที่ได้เข้าร่วมชุมชน การเรียนรู้เสมือนจริง</p> <p>3. สมาชิกทำการตั้งกฎ กติกา มารยาทของชุมชนการเรียนรู้ เสมือนจริง และการกำหนดสิทธิ ผลประโยชน์ของสมาชิกของ ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง</p> <p>4. ผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสรุปประเด็นความรู้ที่ชุมชน การเรียนรู้เสมือนจริงต้องการสร้าง บทบาท กฎ กติกา มารยาท และสิทธิผลประโยชน์ของสมาชิกเป็นเอกสารขึ้นไปไว้บนเว็บไซต์ ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง</p> <p>5. เจ้าหน้าที่ฝ่ายเครือข่ายคอมพิวเตอร์แจ้งความคืบหน้าของ กิจกรรมให้สมาชิกทราบผ่านหน้าแรกของเว็บไซต์ชุมชนการ เรียนรู้เสมือนจริง และเครือข่ายสังคม</p>	- เครือข่ายสังคม	<p>- ความพร้อมของเว็บไซต์ ชุมชนการเรียนรู้เสมือน จริง</p> <p>- ความรวดเร็วและ ครบถ้วนของการแจ้ง ข้อมูล</p>
		2.6 การฝึกอบรมการใช้ งานเว็บไซต์ชุมชนการ เรียนรู้เสมือนจริง	เพื่อให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้ เสมือนจริงมีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะในการใช้เครื่องมือใน เว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	<p>1. สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงได้รับการอบรมเพื่อให้ สามารถใช้งานเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง</p> <p>2. ผู้จัดงานประชุมเชิงปฏิบัติการจะสาธิต และให้สมาชิกของ ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงได้ฝึกปฏิบัติการเข้าใช้งานเว็บไซต์ ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ครอบคลุม การเข้าใช้งาน การกรอก ข้อมูลส่วนตัว การใช้งานส่วนต่างๆ ของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้ เสมือนจริง ได้แก่ ห้องประวัติส่วนตัว ห้องสื่อสาร ห้องความรู้ภูมิ ปัญญาท้องถิ่น และห้องแสดงผลงาน ตลอดจนการใช้งาน เครื่องมือต่างๆ ที่จำเป็นในการทำกิจกรรม</p>	<p>- เอกสารประกอบการ อบรม</p> <p>- ครูภัณฑ์ / อุปกรณ์ ประกอบการอบรม</p> <p>- แบบบันทึกการมีส่วน ร่วม</p>	<p>- ความพร้อมของเอกสาร การอบรม</p> <p>- ความพร้อมของครูภัณฑ์ / อุปกรณ์ประกอบการ อบรม</p> <p>- สมาชิกของชุมชนการ เรียนรู้เสมือนจริงมีส่วน</p>

ลำดับที่	กิจกรรมหลัก	กิจกรรมย่อย	วัตถุประสงค์	รายละเอียดของกิจกรรม	สิ่งที่ต้องเตรียม	การประเมินผล
		2.7 การทำกิจกรรม “แลกเปลี่ยนเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น”	เพื่อให้สมาชิกทราบถึงวัตถุประสงค์การจัดกิจกรรมรวมทั้งรายละเอียดของกิจกรรมที่จะต้องเข้าร่วมและเพื่อให้สมาชิกได้ทราบถึงประเด็นและวิธีการในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้	<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงชี้แจงถึงวัตถุประสงค์การจัดกิจกรรมรวมทั้งรายละเอียดของกิจกรรมที่จะต้องเข้าร่วมรวมทั้งชี้แจงถึงประเด็นและวิธีการในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ โดยที่ผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงแจ้งประเด็นที่จะแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านห้องสื่อสารเพื่อให้สมาชิกทุกคนรับทราบและเข้าใจตรงกัน 2. ผู้อำนวยการความสะดวกทำหน้าที่เชิญชวนให้สมาชิกเล่าเรื่องเกี่ยวกับความสำเร็จของตนเองในประเด็นที่มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ 3. สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเริ่มเล่าเกี่ยวกับความสำเร็จของตนเอง โดยข้อความที่นำเสนอจะแสดงผ่านหน้าจอของห้องสนทนาของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงไปตามลำดับก่อนหลังที่นำเสนอ โดยสมาชิกทุกคนจะรับทราบและเห็นข้อความที่มีสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงนำเสนอได้อย่างชัดเจน 4. ผู้อำนวยการความสะดวกทำหน้าที่เชิญชวนให้สมาชิกคนอื่นๆ แสดงความคิดเห็นเสริมที่สมาชิกได้เล่าออกมา และเมื่อสมาชิกคนอื่นๆ ได้ร่วมกันแสดงความคิดเห็นว่าเรื่องที่สมาชิกได้เล่าออกมาสามารถอธิบายอะไรเกี่ยวกับความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อที่จะบรรลุประเด็นที่ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้แล้ว 	<ul style="list-style-type: none"> - แบบบันทึกการมีส่วนร่วม - เว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง - เครือข่ายสังคม 	<p>ร่วมในกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80</p> <ul style="list-style-type: none"> - สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงมีส่วนร่วมในกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 - ความพร้อมของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง - ความรวดเร็วและครบถ้วนของการแจ้งข้อมูล

ลำดับที่	กิจกรรมหลัก	กิจกรรมย่อย	วัตถุประสงค์	รายละเอียดของกิจกรรม	สิ่งที่ต้องเตรียม	การประเมินผล
				<p>5. ผู้อำนวยการความสะดวกเชิญให้สมาชิกคนถัดไปเล่าเรื่องเกี่ยวกับความสำเร็จของตนเองในประเด็นที่มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้</p> <p>6. ผู้บันทึกและเจ้าหน้าที่ฝ่ายเครือข่ายคอมพิวเตอร์พิมพ์ประเด็นต่างๆ ที่สมาชิกได้เล่าออกมาขึ้นนำเสนอผ่านห้องสนทนา จากนั้นให้สมาชิกร่วมกันตีความ และสมาชิกได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้จนได้รับความรู้ตามประเด็นที่กำหนดไว้</p> <p>7. ผู้อำนวยการความสะดวกเชิญให้สมาชิกร่วมกันจัดหมวดหมู่ของความรู้ที่ได้จากประเด็นที่มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้</p> <p>8. สมาชิกร่วมกันจัดหมวดหมู่ของความรู้ที่ได้จากประเด็นที่มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้</p> <p>9. ผู้บันทึกจะทำหน้าที่พิมพ์หมวดหมู่ของความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงได้ร่วมกันสังเคราะห์ไว้ที่ห้องความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น</p> <p>10. เจ้าหน้าที่ฝ่ายเครือข่ายคอมพิวเตอร์แจ้งความคืบหน้าของกิจกรรมให้สมาชิกทราบผ่านหน้าแรกของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และเครือข่ายสังคม</p>		
		2.8 การตรวจสอบรายการของขั้นตอนการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	เพื่อตรวจสอบความครบถ้วนของกิจกรรม รวมทั้งเครื่องมือต่างๆ ที่เกิดขึ้นในขั้นตอนการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	ผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ตรวจสอบความครบถ้วนของกิจกรรมต่างๆ ตามขั้นตอนการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงตามแบบตรวจสอบรายการกิจกรรม โดยถ้ามีรายการใดไม่ครบถ้วนให้ทำกิจกรรมนั้นให้สมบูรณ์ตามรายการตรวจสอบ	- แบบตรวจสอบรายการกิจกรรม	- วิเคราะห์ผลของแบบตรวจสอบรายการ

ลำดับที่	กิจกรรมหลัก	กิจกรรมย่อย	วัตถุประสงค์	รายละเอียดของกิจกรรม	สิ่งที่ต้องเตรียม	การประเมินผล
		2.9 การวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรม	เพื่อวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นในขั้นตอนการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงตอบแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมในขั้นตอนนี้ เพื่อประเมินความคิดเห็นต่อกิจกรรมที่ได้ปฏิบัติมา ปัญหาและอุปสรรคที่พบและเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขปรับปรุง	- แบบสอบถามความคิดเห็น	- วิเคราะห์ผลของแบบสอบถาม
3	3.การสร้างความรู้ และจัดเก็บความรู้ เป็นขั้นตอนของการสร้างความรู้จากการทำกิจกรรมระดมความคิดเห็น แลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อนำความรู้ต่างๆ และจัดเก็บในเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง เพื่อให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงนำไปใช้เป็นประเด็นในการระดมความคิดเห็นเพื่อสรุปประเด็นความรู้ที่ได้	3.1 การสกัดความรู้เข้าสู่เว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	เพื่อให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงทราบถึงวัตถุประสงค์การจัดกิจกรรมรวมทั้งรายละเอียดและวิธีการดำเนินกิจกรรมผ่านเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	1. ผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสรุปความรู้ที่ได้จากกิจกรรม “แลกเปลี่ยนเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น” ขึ้นสู่ห้องความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง 2. เจ้าหน้าที่ฝ่ายเครือข่ายคอมพิวเตอร์แจ้งความคืบหน้าของกิจกรรมให้สมาชิกทราบผ่านหน้าแรกของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และเครือข่ายสังคม	- แบบบันทึกการมีส่วนร่วม - เว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง - เครือข่ายสังคม	- สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงมีส่วนร่วมในกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 - ความพร้อมของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง - ความรวดเร็วและครบถ้วนของการแจ้งข้อมูล
		3.2 เกริ่นนำเข้ากิจกรรมรูปแบบเสมือนจริง	เพื่อให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงทราบถึงวัตถุประสงค์การจัดกิจกรรมรวมทั้งรายละเอียดและวิธีการดำเนินกิจกรรมในรูปแบบเสมือนจริง	1. สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงพบกันตามเวลาที่นัดหมาย บริเวณห้องสื่อสารของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง 2. ผู้อำนวยการความสะดวกชี้แจงถึงวัตถุประสงค์การจัดกิจกรรมรวมทั้งรายละเอียดของกิจกรรมและวิธีการดำเนินกิจกรรม 3. สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงทดลองเข้าร่วมในห้องสื่อสารของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	- แบบบันทึกการมีส่วนร่วม - เว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	- สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงมีส่วนร่วมในกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 - ความพร้อมของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

สัปดาห์ที่	กิจกรรมหลัก	กิจกรรมย่อย	วัตถุประสงค์	รายละเอียดของกิจกรรม	สิ่งที่ต้องเตรียม	การประเมินผล
		3.3 กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ “นี่แหละคือฉัน”	เพื่อให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงได้รู้จักข้อมูลส่วนตัวของสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงคนอื่นๆ	<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้อำนวยการความสะดวกชี้แจงกติกาของกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ “นี่แหละคือฉัน” และแนะนำตัวเป็นตัวอย่างให้กับสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงผ่านห้องสนทนา 2. สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงแต่ละคนเข้ามาแนะนำตนเอง ได้แก่ ชื่อ นามสกุล กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่สอน โรงเรียนที่สังกัด และภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ตนเองชื่นชอบในจังหวัดของตน 3. สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงนำเสนอข้อความผ่านห้องสนทนา ในระหว่างทำกิจกรรม สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ทักทาย ทำความรู้จักกับเพื่อนสมาชิกได้อย่างอิสระ 4. หากสมาชิกที่ไม่ได้เข้ามาสนทนาแบบประสานเวลาสามารถเข้ามาเขียนข้อความภายหลังได้ภายในระยะเวลา 1 สัปดาห์ 	<ul style="list-style-type: none"> - แบบบันทึกการมีส่วนร่วม - เว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง 	<ul style="list-style-type: none"> - สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงมีส่วนร่วมในกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 - ความพร้อมของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง
		3.4 การกำหนดประเด็นวิธีการระดมความคิดเห็นและวิธีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้	เพื่อให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงได้ทราบถึงประเด็นวิธีการระดมความคิดเห็น และวิธีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในห้องสื่อสารของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	ผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงชี้แจงถึงประเด็น วิธีการระดมความคิดเห็น และวิธีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในรูปแบบเสมือนจริงผ่านห้องสื่อสารของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเพื่อให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงทุกคนรับทราบ	<ul style="list-style-type: none"> - เว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง 	<ul style="list-style-type: none"> - ความพร้อมของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง
		3.5 กิจกรรม “ระดมความคิดด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น”	เพื่อให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงได้ร่วมกันเสนอความคิดเห็นประเด็นที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา	<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้อำนวยการความสะดวก เปิดประเด็นที่จะระดมความคิดซึ่งเป็นประเด็นที่ได้จากกิจกรรม “ระดมความคิดด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น” 	<ul style="list-style-type: none"> - แบบบันทึกการมีส่วนร่วม 	<ul style="list-style-type: none"> - สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงมีส่วนร่วม

ลำดับที่	กิจกรรมหลัก	กิจกรรมย่อย	วัตถุประสงค์	รายละเอียดของกิจกรรม	สิ่งที่ต้องเตรียม	การประเมินผล
			<p>ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เป็นจุดเด่นของจังหวัดตนเอง และให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาในการจัดการเรียนการสอน</p>	<p>2. สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงร่วมกันระดมโดยสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงร่วมกันเสนอความคิดเห็นเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เป็นจุดเด่นของจังหวัดตนเอง และให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาในการจัดการเรียนการสอน โดยสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสามารถเสนอความคิดเห็นเมื่อไหร่ก็ได้ตามที่ต้องการ (ในกรณีที่สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงไม่มีการเสนอข้อคิดเห็นจะให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเสนอความคิดเห็นที่ละคนตามลำดับพยัญชนะ) โดยพิมพ์ความคิดเห็นผ่านกระดานสนทนาในห้องสื่อสารของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง</p> <p>3. ผู้อำนวยการความสะดวกจะทำหน้าที่ซักถามเพิ่มเติม และผู้บันทึกทำหน้าที่บันทึกความคิดเห็นผ่านห้องสื่อสารของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง</p> <p>4. กรณีที่มีประเด็นอื่นๆ ผู้อำนวยการความสะดวกจะทำการเปิดประเด็นให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงระดมความคิดเห็นจนให้ครบทุกประเด็น</p> <p>5. ผู้บันทึกบันทึกความคิดเห็นผ่านห้องสื่อสารของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงทุกคนได้รับทราบ</p>	<p>- เว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง</p>	<p>ร่วมในกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80</p> <p>- ความพร้อมของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง</p>

ลำดับที่	กิจกรรมหลัก	กิจกรรมย่อย	วัตถุประสงค์	รายละเอียดของกิจกรรม	สิ่งที่ต้องเตรียม	การประเมินผล
		3.6 กิจกรรม “แลกเปลี่ยนประสบการณ์ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น”	เพื่อให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงรับทราบวิธีการเข้าร่วมกิจกรรม การเล่าประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับความรู้ที่ได้จากกิจกรรม “แลกเปลี่ยนเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น”	<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงนัดหมายสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงในการเข้าร่วมกิจกรรม “แลกเปลี่ยนประสบการณ์ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น” 2. เจ้าหน้าที่ฝ่ายเครือข่ายคอมพิวเตอร์แจ้งความคืบหน้าของกิจกรรมให้สมาชิกรับทราบผ่านหน้าแรกของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และเครือข่ายสังคม 3. สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเขียนเล่าเรื่องราวและเสนอประสบการณ์ผ่านห้องความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง 4. ผู้อำนวยการความสะดวกทำหน้าที่ซักถาม และชี้ประเด็นเพื่อให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเล่ารายละเอียดเพื่อขยายความให้ชัดเจน 5. สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงคนอื่นสามารถพิมพ์ข้อความแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมได้กระทุ้งของผู้นำเสนอได้ 	<ul style="list-style-type: none"> - แบบบันทึกการมีส่วนร่วม - เว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง 	<ul style="list-style-type: none"> - สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงมีส่วนร่วมในกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 - ความพร้อมของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง
		3.7 การสรุปประเด็น	เพื่อให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงได้ทำการสรุปประเด็นที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เป็นจุดเด่นของจังหวัดตนเอง และให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาในการจัดการเรียนการสอน	<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้อำนวยการความสะดวกทำหน้าที่สรุปประเด็น โดยชักชวนให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงร่วมกันแสดงความคิดเห็น 2. สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงร่วมกันแสดงความคิดเห็นเพื่อสรุปและคัดเลือกภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีความโดดเด่นได้รับการยอมรับ และเหมาะสมในการนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน ผ่านห้องสื่อสารของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง 	<ul style="list-style-type: none"> - แบบบันทึกการมีส่วนร่วม - เว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง - เครือข่ายสังคม 	<ul style="list-style-type: none"> - สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงมีส่วนร่วมในกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

ลำดับที่	กิจกรรมหลัก	กิจกรรมย่อย	วัตถุประสงค์	รายละเอียดของกิจกรรม	สิ่งที่ต้องเตรียม	การประเมินผล
				<p>3. ผู้บันทึกนำเสนอองค์ความรู้ที่ได้ผ่านห้องความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง</p> <p>4. เจ้าหน้าที่ฝ่ายเครือข่ายคอมพิวเตอร์แจ้งความคืบหน้าของกิจกรรมให้สมาชิกรับทราบผ่านหน้าแรกของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และเครือข่ายสังคม</p>		<p>- ความพร้อมของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง</p> <p>- ความรวดเร็วและครบถ้วนของการแจ้งข้อมูล</p>
		3.8 การตรวจสอบรายการของขั้นตอนการสร้างความรู้ และจัดเก็บความรู้	เพื่อตรวจสอบความครบถ้วนของกิจกรรม รวมทั้งเครื่องมือต่างๆ ที่เกิดขึ้นในขั้นตอนการสร้างความรู้ และจัดเก็บความรู้	ผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ตรวจสอบความครบถ้วนของกิจกรรมต่างๆ ตามขั้นตอนการสร้างความรู้ และจัดเก็บความรู้ตามแบบตรวจสอบรายการกิจกรรม โดยถ้ามีรายการใดไม่ครบถ้วนให้ทำกิจกรรมนั้นให้สมบูรณ์ตามรายการตรวจสอบ	- แบบตรวจสอบรายการกิจกรรม	- วิเคราะห์ผลของแบบตรวจสอบรายการ
		3.9 การวัดและประเมินผลการทำกิจกรรม	เพื่อวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นในขั้นตอนการสร้างความรู้ และจัดเก็บความรู้	สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงตอบแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมในขั้นตอนนี้ เพื่อประเมินความคิดเห็นต่อกิจกรรมที่ได้ปฏิบัติมา ปัญหาและอุปสรรคที่พบและเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขปรับปรุง	- แบบสอบถามความคิดเห็น	- วิเคราะห์ผลของแบบสอบถาม
4	4. การสร้างต้นแบบการปฏิบัติที่ดี และรับรองความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นขั้นตอนของการทำกิจกรรมเพื่อคัดสรร	4.1 การวิเคราะห์เนื้อหาและตัดสินใจเลือกความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น	เพื่อสรุปเนื้อหาและประเด็นที่ได้รับจากกิจกรรม “แลกเปลี่ยนประสบการณ์ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น” และร่วมกันตัดสินใจเลือกความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นที่จะ	1. ผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงประมวลความรู้ที่ได้จากสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงผ่านห้องสื่อสารของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง โดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหาที่ได้จากความคิดเห็นแล้วแบ่งไว้เป็นหมวดหมู่ทั้ง 5 ประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่น ได้แก่ เกษตรกรรม เพลงพื้นบ้าน นิทาน	- แบบบันทึกการมีส่วนร่วม - เว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	- สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงมีส่วนร่วมในกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

ลำดับที่	กิจกรรมหลัก	กิจกรรมย่อย	วัตถุประสงค์	รายละเอียดของกิจกรรม	สิ่งที่ต้องเตรียม	การประเมินผล
	<p>ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ได้จากสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงมาสร้างเป็นต้นแบบการปฏิบัติที่ดี มีประสิทธิภาพ สามารถนำไปได้ในสถานการณ์จริง และการรับรองความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นว่ามีประโยชน์ต่อชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง</p>		<p>นำไปสร้างเป็นต้นแบบการปฏิบัติที่ดี</p>	<p>1. พื้นบ้าน ศิลปกรรม และ ภาษาและวรรณกรรม และนำมาสร้างเป็นแผนที่ความคิด (Mind Map)</p> <p>2. ผู้บันทึกบันทึกแผนที่ความคิด (Mind Map) ที่ได้ในห้วงความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง</p> <p>3. ผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเป็นผู้เริ่มกิจกรรม</p> <p>4. สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงร่วมกันตัดสินใจเลือกความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นและต้นแบบการปฏิบัติที่ดีจากประสบการณ์การนำภูมิปัญญาท้องถิ่นไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนของสมาชิก โดยเลือกภูมิปัญญาท้องถิ่นมาหนึ่งเรื่องเพื่อนำมาสร้างเป็นแนวปฏิบัติที่ดีผ่านการมีส่วนร่วมในการตัดสินใจและให้ข้อเสนอแนะจากสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง</p>		<p>- ความพร้อมของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง</p>
		<p>4.2 การสร้างต้นแบบการปฏิบัติที่ดี</p>	<p>เพื่อสร้างต้นแบบการปฏิบัติที่ดีและแผนการสอนที่ผ่านการรับรองจากสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง</p>	<p>1. ผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงนำความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ผ่านการตัดสินใจเลือกจากสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงมาเขียนแผนการสอน ระยะเวลา 2 ชั่วโมง</p> <p>2. สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงพิจารณา แสดงความคิดเห็น ร่วมกันตัดสินใจ และตรวจสอบความถูกต้องของต้นแบบพร้อมให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมผ่านทางเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง</p> <p>3. ผู้เชี่ยวชาญด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นผู้ให้ข้อเสนอแนะ แง่คิดในการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นไปในการจัดการเรียนการสอน</p>	<p>- แบบบันทึกการมีส่วนร่วม</p> <p>- เว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง</p> <p>- เครือข่ายสังคม</p>	<p>- สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงมีส่วนร่วมในกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80</p> <p>- ความพร้อมของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง</p>

ลำดับที่	กิจกรรมหลัก	กิจกรรมย่อย	วัตถุประสงค์	รายละเอียดของกิจกรรม	สิ่งที่ต้องเตรียม	การประเมินผล
				<p>4. ผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสร้างต้นแบบการปฏิบัติที่ดี และแผนการสอนนำเสนอในห้องแสดงผลงานของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง</p> <p>5. สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงรับรองว่าต้นแบบที่ได้เป็นต้นแบบการปฏิบัติที่ดี และแผนการสอนที่มีประสิทธิภาพผ่านระบบลงคะแนนในเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง</p> <p>6. เจ้าหน้าที่ฝ่ายเครือข่ายคอมพิวเตอร์แจ้งความคืบหน้าของกิจกรรมให้สมาชิกทราบผ่านหน้าแรกของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และเครือข่ายสังคม</p>		- ความรวดเร็วและครบถ้วนของการแจ้งข้อมูล
		4.3 การตรวจสอบรายการของกิจกรรมการจัดเก็บความรู้	เพื่อตรวจสอบความครบถ้วนของกิจกรรม รวมทั้งเครื่องมือต่างๆ ที่เกิดขึ้นในขั้นตอนการสร้างต้นแบบการปฏิบัติที่ดี และรับรองความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น	ผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ตรวจสอบความครบถ้วนของกิจกรรมต่างๆ ตามขั้นตอนการสร้างต้นแบบการปฏิบัติที่ดี และรับรองความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นตามแบบตรวจสอบรายการกิจกรรม โดยถ้ามีรายการใดไม่ครบถ้วนให้ทำกิจกรรมนั้นให้สมบูรณ์ตามรายการตรวจสอบ	- แบบตรวจสอบรายการกิจกรรม	- วิเคราะห์ผลของแบบตรวจสอบรายการ
		4.4 การวัดและประเมินผลการทำกิจกรรม	เพื่อวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นในขั้นตอนการสร้างต้นแบบการปฏิบัติที่ดี และรับรองความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น	สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงตอบแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมในขั้นตอนนี้ เพื่อประเมินความคิดเห็นต่อกิจกรรมที่ได้ปฏิบัติตามปัญหาและอุปสรรคที่พบและเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขปรับปรุง	- แบบสอบถามความคิดเห็น	- วิเคราะห์ผลของแบบสอบถาม
5		5.1 การนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปใช้จริง	เพื่อให้สมาชิกนำต้นแบบที่ได้พัฒนาขึ้นไปใช้ในการทำงานจริง	1. สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีที่ได้ นำไปทดลองใช้จริงตามขั้นตอนและตามข้อเสนอแนะของ	- แบบบันทึกการมีส่วนร่วม	- สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงมีส่วนร่วม

ลำดับที่	กิจกรรมหลัก	กิจกรรมย่อย	วัตถุประสงค์	รายละเอียดของกิจกรรม	สิ่งที่ต้องเตรียม	การประเมินผล
	<p>5. การนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปปฏิบัติในสถานศึกษา</p> <p>เป็นขั้นตอนของการที่สมาชิกรับต้นแบบองค์ความรู้ที่ได้ไปทดลองใช้การทำงานจริงและมีการบันทึกข้อมูลที่ได้รับจากการทดลองใช้ เพื่อนำข้อมูลที่ได้ นั้น มาปรับปรุงแก้ไของค์ความรู้ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น</p>	<p>5.2 การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ในการนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปใช้จริง</p>	<p>เพื่อให้สมาชิกได้เล่าประสบการณ์จากการนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปใช้จริง</p>	<p>ต้นแบบการปฏิบัติที่ดี โดยสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง นำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปจัดทำเป็นแผนการสอนในคาบเรียนที่ตนเองรับผิดชอบ ทั้งนี้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสามารถประยุกต์ต้นแบบการปฏิบัติที่ดีเพื่อออกแบบวิธีการสอนตามที่ตนเองถนัด กำหนดจำนวนคาบเรียนที่ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเพิ่มเติม และกำหนดสื่อการสอนเพิ่มเติมตามบริบทของสถานศึกษาได้</p> <p>2. ในระหว่างปฏิบัติกิจกรรมการนำต้นแบบที่ดีไปใช้จริง หากสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงมีข้อเสนอแนะ ปัญหาเกิดขึ้นสามารถเข้ามาสื่อสารกับเพื่อนสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ได้ตลอดเวลา</p> <p>1. สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเล่าประสบการณ์ในการนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปใช้รวมทั้งปัญหาและอุปสรรคในการใช้ต้นแบบผ่านทางห้องสนทนา</p> <p>2. ผู้อำนวยการความสะดวกทำหน้าที่ซักถาม และร่วมกันสรุปประเด็นที่ได้จากการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ในการนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปใช้</p> <p>3. เจ้าหน้าที่ฝ่ายเครือข่ายคอมพิวเตอร์แจ้งความคืบหน้าของกิจกรรมให้สมาชิกรับทราบผ่านหน้าแรกของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และเครือข่ายสังคม</p>	<p>- เว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง</p> <p>- แบบบันทึกการมีส่วนร่วม</p> <p>- เว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง</p> <p>- เครือข่ายสังคม</p>	<p>ร่วมในกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80</p> <p>- ความพร้อมของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง</p> <p>- สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงมีส่วนร่วมในกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80</p> <p>- ความพร้อมของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง</p> <p>- ความรวดเร็วและครบถ้วนของการแจ้งข้อมูล</p>

ลำดับที่	กิจกรรมหลัก	กิจกรรมย่อย	วัตถุประสงค์	รายละเอียดของกิจกรรม	สิ่งที่ต้องเตรียม	การประเมินผล
		5.3 การคัดเลือกแนวปฏิบัติที่ดีที่สุด	เพื่อหาแนวปฏิบัติในการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นไปใช้ในการเรียนการสอนที่ได้รับคะแนนการคัดเลือกจากสมาชิกชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงว่ามีความเหมาะสมในการปฏิบัติสูงสุด	<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเป็นผู้เริ่มกิจกรรม 2. สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงร่วมกันลงคะแนนคัดเลือกแนวปฏิบัติที่ดีที่สุดที่สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงได้นำไปปฏิบัติ และได้เล่าประสบการณ์ของตนเอง โดยสมาชิกหนึ่งคนสามารถลงคะแนนเลือกแนวปฏิบัติที่ดีที่สุดให้กับสมาชิกได้ไม่จำกัดจำนวนครั้ง และเมื่อปิดการลงคะแนน สมาชิกที่มีคะแนนสูงสุดจะได้รับคัดเลือกเป็นแนวปฏิบัติที่ดีที่สุด 3. ผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสรุปผลการทำกิจกรรม 4. เจ้าหน้าที่ฝ่ายเครือข่ายคอมพิวเตอร์แจ้งผลของกิจกรรมให้สมาชิกรับทราบผ่านหน้าแรกของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และเครือข่ายสังคม 	<ul style="list-style-type: none"> - แบบบันทึกการมีส่วนร่วม - เว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง - เครือข่ายสังคม 	<ul style="list-style-type: none"> - สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงมีส่วนร่วมในกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 - ความพร้อมของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง - ความรวดเร็วและครบถ้วนของการแจ้งข้อมูล
		5.4 การตรวจสอบรายการของกิจกรรมการจัดเก็บความรู้	เพื่อตรวจสอบความครบถ้วนของกิจกรรม รวมทั้งเครื่องมือต่างๆ ที่เกิดขึ้นในขั้นตอนการนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปปฏิบัติในสถานศึกษา	ผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ตรวจสอบความครบถ้วนของกิจกรรมต่างๆ ตามขั้นตอนการนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปปฏิบัติในสถานศึกษาตามแบบตรวจสอบรายการกิจกรรม โดยถ้ามีรายการใดไม่ครบถ้วนให้ทำกิจกรรมนั้นให้สมบูรณ์ตามรายการตรวจสอบ	- แบบตรวจสอบรายการกิจกรรม	- วิเคราะห์ผลของแบบตรวจสอบรายการ
		5.5 การวัดและประเมินผลการทำกิจกรรม	เพื่อวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นในขั้นตอนการนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปปฏิบัติในสถานศึกษา	สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงตอบแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมในขั้นตอนนี้ เพื่อประเมินความคิดเห็นต่อกิจกรรมที่ได้ปฏิบัติตามปัญหาและอุปสรรคที่พบและเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขปรับปรุง	- แบบสอบถามความคิดเห็น	- วิเคราะห์ผลของแบบสอบถาม

ลำดับที่	กิจกรรมหลัก	กิจกรรมย่อย	วัตถุประสงค์	รายละเอียดของกิจกรรม	สิ่งที่ต้องเตรียม	การประเมินผล
6	6. การสรุปและประเมินผลการจัดการความรู้ เป็นขั้นตอนที่สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงร่วมกันอภิปรายสรุปผลรวมถึงความสำเร็จ ปัญหา อุปสรรคที่เกิดขึ้นระหว่างการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างและนำข้อสรุปที่ได้นำมาแก้ไขปรับปรุงให้องค์ความรู้มีความสมบูรณ์มากที่สุดและนำไปจัดเก็บไว้บนเว็บไซต์เพื่อเผยแพร่ให้ครูในเขตภาคกลางตอนล่างสามารถนำไปใช้ได้อย่างมี	6.1 การสรุปผลการดำเนินงานของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	เพื่อชี้แจงสรุปผลการดำเนินงานของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	1. ผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงนัดหมายสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงแบบเผชิญหน้าเพื่อชี้แจงผลการดำเนินงานของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงที่ได้ดำเนินการมาทั้งหมดให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงได้รับทราบ 2. ผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงจัดทำเอกสารสรุปผลการดำเนินงานนำเสนอผ่านเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเพื่อให้สมาชิกที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถดาวน์โหลดเอกสารสรุปผลการดำเนินงานได้ 3. สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเข้าร่วมกิจกรรมแบบเผชิญหน้า	- สถานที่จัดประชุม - เอกสารประกอบการประชุม - แบบบันทึกการมีส่วนร่วม	- ความพร้อมของสถานที่จัดประชุม - ความพร้อมของเอกสารการประชุม - จำนวนผู้เข้าร่วมไม่น้อยกว่าร้อยละ 60
		6.2 การอภิปรายสรุปผลการดำเนินการ	เพื่อให้สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงได้ร่วมกันอภิปรายสรุปผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง	1. ผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเป็นผู้เริ่มกิจกรรม 2. สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงร่วมกันอภิปรายสรุปผลการดำเนินการตลอดทั้งกระบวนการทั้งความสำเร็จความล้มเหลว ปัญหา อุปสรรคในการดำเนินการ เพื่อนำข้อสรุปที่ได้นำมาปรับปรุงแก้ไขต่อไป	- แบบบันทึกการมีส่วนร่วม	- จำนวนผู้เข้าร่วมไม่น้อยกว่าร้อยละ 60
		6.3 การสรุปองค์ความรู้	เพื่อสรุปองค์ความรู้และจัดเก็บเป็นตัวอย่างต้นแบบการปฏิบัติที่ไว้บนเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	1. ผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเป็นผู้เริ่มกิจกรรม 2. ผู้อำนวยการความสะดวกชักชวนให้สมาชิกชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน	- แบบบันทึกการมีส่วนร่วม	- จำนวนผู้เข้าร่วมไม่น้อยกว่าร้อยละ 60

ลำดับที่	กิจกรรมหลัก	กิจกรรมย่อย	วัตถุประสงค์	รายละเอียดของกิจกรรม	สิ่งที่ต้องเตรียม	การประเมินผล
	ประสิทธิภาพ รวมทั้งมี การ ประเมิน ประสิทธิภาพของการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง โดยพิจารณาถึง ประสิทธิภาพของกระบวนการที่นำไปปฏิบัติและนำข้อสรุปที่ได้ไปปรับปรุงแก้ไขกระบวนการให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นต่อไป			3. สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงร่วมกันเสนอแนะและสรุปองค์ความรู้ที่สร้างขึ้น 4. เจ้าหน้าที่ฝ่ายเครือข่ายคอมพิวเตอร์นำองค์ความรู้ที่สรุปแล้วขึ้นสู่เว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง เพื่อเป็นตัวอย่างต้นแบบการปฏิบัติที่ดีเลิศที่ครูในโรงเรียนประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างสามารถนำไปใช้ปฏิบัติได้จริง	- เว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	- ความพร้อมของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง
		6.4 การมอบรางวัล	เพื่อเป็นการมอบรางวัลกับสมาชิกที่ได้เข้ามาแลกเปลี่ยนประสบการณ์	สมาชิกทุกคนได้รับมอบประกาศนียบัตรและของที่ระลึกหลังที่ได้เข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงและมีการมอบรางวัลแนวปฏิบัติที่ดีเลิศให้กับสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงที่ได้รับคะแนนสูงสุด	- เกียรติบัตร - ของรางวัล	- ความถูกต้องของข้อมูลในเกียรติบัตร - จำนวนรางวัลที่เพียงพอ
		6.5 การประเมินประสิทธิภาพกระบวนการจัดการความรู้	เพื่อเป็นการประเมินประสิทธิภาพของการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างที่สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงได้ปฏิบัติ	สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงประเมินประสิทธิภาพของกระบวนการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง ที่สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงได้ปฏิบัติมาทั้งกระบวนการ	- แบบประเมินประสิทธิภาพของกระบวนการ	- วิเคราะห์ผลของแบบประเมิน
		6.6 การตรวจสอบรายการของกิจกรรมการจัดเก็บความรู้	เพื่อตรวจสอบความครบถ้วนของกิจกรรม รวมทั้งเครื่องมือต่างๆ ที่	ผู้นำชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ตรวจสอบความครบถ้วนของกิจกรรมต่างๆ ตามขั้นตอนการติดตามประเมินผลตามแบบ	- แบบตรวจสอบรายการกิจกรรม	- วิเคราะห์ผลของแบบตรวจสอบรายการ

ลำดับที่	กิจกรรมหลัก	กิจกรรมย่อย	วัตถุประสงค์	รายละเอียดของกิจกรรม	สิ่งที่ต้องเตรียม	การประเมินผล
			เกิดขึ้นในขั้นตอนการติดตามประเมินผล	ตรวจสอบรายการกิจกรรม โดยถ้ามีรายการใดไม่ครบถ้วนให้ทำกิจกรรมนั้นให้สมบูรณ์ตามรายการตรวจสอบ		
		6.7 ก า ร วั ด แ ล ะ ประเมินผลการทำกิจกรรม	เพื่อวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นในขั้นตอนการติดตามประเมินผล	สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงตอบแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมในขั้นตอนนี้ เพื่อประเมินความคิดเห็นต่อกิจกรรมที่ได้ปฏิบัติตามปัญหาและอุปสรรคที่พบและเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขปรับปรุง	- แบบสอบถามความคิดเห็น	- วิเคราะห์ผลของแบบสอบถาม



ตอนที่ 3

การนำรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชน การเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับ ประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างไปใช้ปฏิบัติ

การนำรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างไปใช้ปฏิบัติ ครอบคลุม (1) วิธีนำรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างไปใช้ปฏิบัติ และ (2) เงื่อนไขการนำรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างไปใช้ปฏิบัติ

1. วิธีนำรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง สำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างไปใช้ปฏิบัติ

วิธีการนำรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างไปใช้ปฏิบัติมีแนวทางดำเนินการดังนี้

1.1 ควรมีการประชาสัมพันธ์ให้ครูในสถานศึกษาที่สนใจมีความเข้าใจและเห็นความสำคัญของการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น และการบูรณาการองค์ความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน โดยสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา และผู้บริหารสถานศึกษาจะมีบทบาทสำคัญในการชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง โดยสามารถชี้แจงให้ครูตระหนักถึงประโยชน์ที่ได้รับจากการใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงทั้งในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และการสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นให้กับนักเรียนซึ่งเป็นเยาวชนที่จะสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นไม่ให้สูญหายไป

1.2 ควรมีการเตรียมการตามองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงให้พร้อมก่อนที่จะใช้ ครอบคลุม การเตรียมการในเรื่อง (1) สมาชิกของชุมชน (2) กิจกรรมของชุมชน (3) ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น (4) เทคโนโลยีสนับสนุน (5) ปัจจัยการสร้างความรู้ และ (6) การวัดและประเมินผล เพื่อลดปัญหาที่จะเกิดขึ้นในช่วงดำเนินการจริง

1.3 ควรให้เวลาในการจัดการความรู้ โดยใช้กระบวนการ PDCA เข้ามาช่วยในการดำเนินการ ซึ่งผู้บริหารสถานศึกษาต้องจัดตั้งคณะทำงานเพื่อช่วยวางแผน กำกับดูแล ประคับประคอง ช่วยเหลืออำนวยความสะดวกให้ครูที่ดำเนินการตามรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง โดยเมื่อมีปัญหาเกิดขึ้นระหว่างการใช้งานต้องร่วมกันแก้ไขปัญหา และ

ดำเนินการให้ครบตามขั้นตอนของรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

1.4 ควรจัดอบรมด้านการจัดการความรู้ การนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการเรียนการสอน และความรู้ด้านการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เพื่อเป็นความรู้พื้นฐานให้ครูมีความพร้อมก่อนการใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง เนื่องจากขั้นตอนการดำเนินการในแต่ละขั้นตอน ครูต้องรู้บทบาท และแสดงความคิดเห็นตามบทบาทของการจัดการความรู้ที่ตนเองได้รับผ่านช่องทางการสื่อสารต่างๆ ดังนั้น หากมีความรู้ทั้งสองเรื่องนี้ จะทำให้การดำเนินการตามขั้นตอนต่างๆ เป็นไปด้วยความราบรื่น และได้ผลลัพธ์ตามที่แต่ละขั้นตอนกำหนด

1.5 ควรใช้เวลาครูที่เข้าร่วมกิจกรรมตามรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงอย่างครบถ้วน เพื่อให้การจัดการความรู้มีความต่อเนื่อง ครบถ้วนตามขั้นตอนที่กำหนด

2. เงื่อนไขการนำรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างไปใช้ปฏิบัติ

เงื่อนไขการนำรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างไปใช้ปฏิบัติมีดังนี้

2.1 การดำเนินการตามรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงจะสำเร็จได้ ต้องมีการเตรียมความพร้อมตามองค์ประกอบของรูปแบบ และการดำเนินการตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ โดยไม่ควรละเว้นการดำเนินการในบางขั้นตอน เนื่องจากกระบวนการจัดการความรู้ตามรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงมีลำดับขั้นตอนที่มีความต่อเนื่องและสัมพันธ์กัน หากข้ามขั้นตอนใดขั้นตอนหนึ่งอาจก่อให้เกิดความสับสนในการดำเนินการได้

2.2 ขั้นตอนของรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ครอบคลุม 6 ขั้นตอน ประกอบด้วย (1) การเตรียมการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง (2) การจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง (3) การสร้างความรู้ และจัดเก็บความรู้ (4) การสร้างต้นแบบการปฏิบัติที่ดี และรับรองความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น (5) การนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปปฏิบัติในสถานศึกษา และ (6) การสรุปและประเมินผลการจัดการความรู้ หากสถานศึกษาที่นำรูปแบบนี้ไปใช้ต้องการให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด ต้องดำเนินการตามขั้นตอนอย่างครบถ้วน

2.3 รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงที่ได้จากการวิจัยนี้เป็นการพัฒนาสำหรับเขตภาคกลางตอนล่าง ทั้งนี้ หากภาคอื่นๆ ต้องการนำไปประยุกต์ใช้สามารถนำไปดำเนินการได้โดยไม่มีข้อติดขัดแต่อย่างใด โดยสามารถนำภูมิปัญญาท้องถิ่นในจังหวัดมาใช้เป็นประเด็นในการจัดการความรู้ได้ อย่างไรก็ตาม เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด สถานศึกษาต้องดำเนินการตามองค์ประกอบและขั้นตอนของรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงครบทุกรายละเอียด

2.4 การดำเนินการตามรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงต้องได้รับความร่วมมือจากหลายฝ่ายทั้งฝ่ายกำกับดูแล (สำนักงานเขตพื้นที่

การศึกษาประถมศึกษา) ฝ่ายบริหาร (ผู้อำนวยการสถานศึกษา) ฝ่ายปฏิบัติ (บุคลากรครู และนักเรียน) ฝ่ายประชาชน (ผู้ปกครอง ประชาชนชาวบ้าน) ดังนั้น การประชุมเพื่อซักซ้อมความเข้าใจ และการร่วมมือกันดำเนินงานจึงเป็นสิ่งที่สำคัญ และเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของการดำเนินการ



บทที่ 6

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง ผู้วิจัยขอเสนอสรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะไปตามลำดับดังนี้

1. สรุปผลการวิจัย

1.1 รูปแบบการวิจัย การวิจัยและพัฒนา

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 เพื่อสำรวจสภาพ ปัญหา และความต้องการด้านการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

1.2.2 เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

1.2.3 เพื่อศึกษาผลลัพธ์ของการใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

1.2.4 เพื่อประเมินรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

1.3 ตัวแปรที่ศึกษา

1.3.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

1.3.2 ตัวแปรตาม ประกอบด้วย

1) ประสิทธิภาพของการใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการจัดการเรียนการสอน

2) ความคิดเห็นของครู และนักเรียนประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างที่มีต่อรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

1.4 สมมติฐานของการวิจัย

1.4.1 นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่ศึกษาด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ

1.4.3 ครู และนักเรียนมีความคิดเห็นต่อการใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างในระดับเห็นด้วยมาก

1.5 ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยนี้แบ่งออกเป็น 4 ระยะ ได้แก่

ระยะที่ 1 ประชากรที่ใช้ได้แก่ ครูประถมศึกษา กลุ่มจังหวัดภาคกลางตอนล่าง 13 จังหวัด 3 อนุภูมิภาค จำนวน 36,304 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ได้แก่ ครูประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง จำนวน 376 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบโควตา เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ แบบสอบถามสภาพ ปัญหา และความต้องการด้านการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นฯ การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ระยะที่ 2 ประชากรที่ใช้ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญในการประชุมกลุ่ม จำนวน 12 คน เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ แนวการสัมภาษณ์แบบสนทนากลุ่ม สถิติที่ใช้ได้แก่ การวิเคราะห์เนื้อหา

ระยะที่ 3 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ได้แก่ (1) ครูประถมศึกษาในจังหวัดสุพรรณบุรี และจังหวัดนครปฐม จำนวน 100 คน จาก 20 โรงเรียน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบง่าย (2) นักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5 ในเขตภาคกลางตอนล่าง จำนวน 200 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง (2) แบบสอบถามความคิดเห็นของครูประถมศึกษาที่ใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นฯ (3) แผนการจัดการเรียนรู้ (4) แบบทดสอบความรู้ และ (5) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนประถมศึกษาที่ใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นฯ สถิติที่ใช้ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที

ระยะที่ 4 ประชากรที่ใช้ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นฯ จำนวน 3 คน เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ แบบประเมินคุณภาพของรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นฯ สถิติที่ใช้ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

1.6 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการวิจัยเรื่องรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1.6.1 ผลการวิจัยสภาพ ปัญหา และความต้องการด้านการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง พบว่า (1) ด้านสภาพ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีสภาพการใช้ภูมิปัญญา

ท้องถิ่นในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างโดยภาพรวมในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน โดยกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม มีการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการเรียนการสอน และมีการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านปรัชญา ศาสนาและประเพณีมาใช้มากที่สุด

(2) ด้านปัญหา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีปัญหาการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาโดยภาพรวมในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 2 ด้าน และระดับมาก 6 ด้าน โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ปัญหาด้านวัฒนธรรมการจัดการความรู้ และ (3) ด้านความต้องการ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความต้องการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างโดยภาพรวมในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 8 ด้าน โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การกำหนดบทบาทของบุคคลที่เกี่ยวข้องในการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอน

1.6.2 ผลการพัฒนาารูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง พบว่า รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง ครอบคลุม 2 ส่วนหลัก ได้แก่ (1) องค์ประกอบของการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ ครอบคลุม สมาชิกของชุมชน กิจกรรมของชุมชน ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น เทคโนโลยีสนับสนุน ปัจจัยการสร้างความรู้ และการวัดและประเมินผล และ (2) ขั้นตอนการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง ครอบคลุม 6 ขั้นตอน ประกอบด้วย การเตรียมการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง การจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง การสร้างความรู้และจัดเก็บความรู้ การสร้างต้นแบบการปฏิบัติที่ดี และรับรองความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น การนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปปฏิบัติในสถานศึกษา และการสรุปและประเมินผลการจัดการความรู้

1.6.3 ผลการใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง พบว่า (1) ผลการศึกษาความคิดเห็นจากครูที่ใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง พบว่า ครูประถมศึกษามีความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างโดยภาพรวมในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายองค์ประกอบ พบว่า ด้านสมาชิกของชุมชนครูประถมศึกษามีความคิดเห็นว่าสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นให้กับเพื่อนสมาชิก ด้านกิจกรรมของชุมชน ครูประถมศึกษามีความคิดเห็นว่า การนำความรู้ไปใช้เป็นกิจกรรมที่ครูมีโอกาสพัฒนาวิธีการสอนของครูให้มีประสิทธิภาพ ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น พบว่า ครูประถมศึกษามีความคิดเห็นว่านิทานพื้นบ้านเป็นองค์ความรู้ที่สามารถนำมาเป็นประเด็นในการจัดการความรู้ ด้านเทคโนโลยีสนับสนุน พบว่า ครูประถมศึกษามีความคิดเห็นว่าห้อง

ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นมีความรู้ที่เป็นประโยชน์การจัดการเรียนการสอนของครู ด้านปัจจัยการสร้างความรู้ พบว่า ครูประถมศึกษาที่มีความคิดเห็นว่าการสัมพันธภาพของสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างเพื่อนสมาชิก และด้านการวัดและประเมินผล พบว่า ครูประถมศึกษาที่มีความคิดเห็นว่าการวัด และประเมินผลมีการให้ผลย้อนกลับที่เป็นประโยชน์ในการปรับปรุงการดำเนินงาน และ นักเรียนประถมศึกษา (2) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่ศึกษาด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ (3) นักเรียนประถมศึกษาที่ใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างมีความคิดเห็นโดยภาพรวมในระดับมาก โดยนักเรียนมีความสนใจและตั้งใจเรียนในระหว่างที่ครูนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในเนื้อหาที่เรียน

1.6.4 ผลการประเมินรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง พบว่า ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินคุณภาพรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างโดยภาพรวมในระดับดี เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า อยู่ในระดับดีมาก 2 ด้าน และดี 2 ด้าน โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ได้แก่ การนำรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างไปใช้ปฏิบัติได้

2. อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง ผู้วิจัยนำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

2.1 ผลการวิจัยสภาพ ปัญหา และความต้องการด้านการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง มีประเด็นที่นำมาอภิปรายดังนี้

2.1.1 ด้านสภาพ พบว่า ครูมีสภาพการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างโดยภาพรวมในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่นำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง และแนวทางการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง ทั้งนี้เนื่องมาจากในปัจจุบันกระทรวงศึกษาธิการเปิดโอกาสให้สถานศึกษาจัดทำหลักสูตรท้องถิ่นเพื่อใช้ในสถานศึกษา โดยมีการบูรณาการเนื้อหาสาระเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้ากับเนื้อหาสาระของแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ ทำให้ทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้มีการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นไปใช้หลากหลายมากขึ้น และมีแนวทางการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนที่ชัดเจน สะท้อนได้จากการเขียนแผนการสอนที่มีการบูรณาการความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นสอดแทรกในการเรียนการสอนอย่างแพร่หลาย ประเด็นนี้

สอดคล้องกับบทบัญญัติตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 (2545, น. 5-15) มาตรา 7 ระบุว่า “ในกระบวนการเรียนรู้ต้อง...ส่งเสริมศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรมของชาติ การกีฬา ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย” มาตรา 24 กำหนดไว้ว่า “การจัดการเรียนการสอน ให้จัดกิจกรรมให้นักเรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกปฏิบัติให้ทำได้ จากภูมิปัญญาท้องถิ่นในด้านต่างๆ ซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนเป็นคนดี สามารถเรียนรู้ด้วยตนเองจากแหล่งเรียนรู้ ทำให้นักเรียนเป็นคนที่มีความใฝ่รู้ใฝ่เรียน และจัดการเรียนรู้ได้ทุกเวลาและทุกสถานที่” ประกอบกับระเบียบกระทรวงศึกษาธิการว่าด้วยคณะกรรมการการบริหารหลักสูตร และงานวิชาการ สถานศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2544 ข้อ 6 (1) ระบุให้ “กำหนดสาระรายละเอียดของหลักสูตรระดับสถานศึกษา และแนวการจัดสัดส่วนสาระการเรียนรู้และกิจกรรมพัฒนานักเรียนของสถานศึกษาให้สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน สภาพเศรษฐกิจ สังคม ศิลปวัฒนธรรม และภูมิปัญญาของท้องถิ่น” และสอดคล้องกับจุลทรรศน์ พยาฆรานนท์ (2543, น. 7) ที่กล่าวว่า การนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการเรียนการสอนมีแนวทางชัดเจนมากขึ้น เนื่องมาจากการรณรงค์ให้สถานศึกษาเห็นความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่นในถิ่นที่ตนเองอยู่อาศัย โดยมีการจัดทัศนศึกษา การจัดทำสื่อการสอนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อเผยแพร่แหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างแพร่หลาย ทำให้สถานศึกษาแต่ละท้องถิ่นมีตัวอย่างที่ดีในการจัดกิจกรรมและนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการเรียนการสอนมากขึ้น

2.1.2 ด้านปัญหา พบว่า ครูมีปัญหาด้านวัฒนธรรมการจัดการความรู้ ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการความรู้มีกระบวนการหลายขั้นตอน และเป็นกระบวนการที่ต้องมีการติดตามต่อเนื่อง ผู้บริหาร ครู และบุคลากรในสถานศึกษามักยึดติดว่าการจัดการความรู้คือการถ่ายทอดความรู้ เช่นเดียวกับลักษณะของการฝึกอบรมให้ความรู้ เมื่อมีการถ่ายทอดความรู้เสร็จก็ถือว่าสิ้นสุดกระบวนการจัดการความรู้ ปัญหานี้สอดคล้องกับคูซซา (Kuczaj, 2001, p. 30) ที่กล่าวว่า ปัญหาที่สำคัญในการจัดการความรู้ และการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นไปใช้คือ การที่คนในองค์กรขาดวัฒนธรรมการจัดการความรู้ ซึ่งถือเป็นสิ่งใหม่ที่องค์กรที่มีกลุ่มคนที่หลากหลาย ทำให้ต้องมีการทำความเข้าใจ และสร้างวัฒนธรรมการจัดการความรู้ขึ้นในองค์กรให้ได้อย่างต่อเนื่อง และถือเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมขององค์กร

2.1.3 ด้านความต้องการ พบว่า ครูมีความต้องการด้านการกำหนดบทบาทของบุคคลที่เกี่ยวข้องในการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอน ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนจำเป็นต้องมีบุคคลที่เกี่ยวข้องหลายฝ่าย ทั้งผู้บริหารสถานศึกษา ครู นักเรียน ประชาชนชาวบ้าน และมีกระบวนการของการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นต้องมีผู้ที่ทำหน้าที่เป็นผู้นำ คุณกิจ คุณลิขิต คุณเอื้อ เป็นต้น ทำให้ครูต้องการความชัดเจนเรื่องบทบาทของการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ประเด็นนี้สอดคล้องกับทวิวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ (2556, น. 48) ที่กล่าวว่า การใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการจัดการเรียนการสอนเป็นแนวทางที่สถานศึกษาควรนำภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีความสำคัญทั้งภูมิปัญญาท้องถิ่นระดับชาติ และภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สถานศึกษาตั้งอยู่มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน โดยเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกปฏิบัติ ให้ทำได้ คิดเป็น และเรียนรู้จากสภาพแวดล้อม ที่ผู้เรียนสามารถถ่ายโอนไปใช้ในชีวิตจริง ดังนั้น การนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนจึงมีความเกี่ยวกับการปฏิบัติของผู้บริหารสถานศึกษา ผู้สอน และผู้เรียนในส่วนที่เกี่ยวข้องกับขั้นตอนการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการเรียนการสอน และ

บทบาทของบุคลากรในสถานศึกษาในการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนไว้อย่างชัดเจน เพื่อป้องกันความซ้ำซ้อนในการดำเนินการของแต่ละบุคคล

2.2 ผลการพัฒนาารูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง พบว่ารูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง ครอบคลุม 2 ส่วนหลัก ได้แก่

2.2.1 องค์ประกอบของการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ ครอบคลุม สมาชิกของชุมชน กิจกรรมของชุมชน ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น เทคโนโลยีสนับสนุน ปัจจัยการสร้างความรู้ และการวัดและประเมินผล ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงในวัฒนธรรมของคนไทย จำเป็นต้องมีการสอดแทรกความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้ามาเป็นองค์ประกอบหนึ่งของการจัดการความรู้ อีกทั้งงานวิจัยนี้เน้นการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ดังนั้นองค์ประกอบด้านเทคโนโลยีสนับสนุนจึงเป็นประเด็นที่สำคัญในการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เพื่อช่วยในการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ประเด็นนี้สอดคล้องกับสถาบันเพิ่มผลผลิตแห่งชาติ (2547, น. 46-53) ที่กล่าวว่า องค์ประกอบของการจัดการความรู้ต้องมีองค์ประกอบด้านการจัดการการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม การสื่อสาร กระบวนการและเครื่องมือ การฝึกอบรมและการเรียนรู้ การวัดผล และการยกย่องชมเชยและให้รางวัล

2.2.2 ขั้นตอนการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง ครอบคลุม 6 ขั้นตอน ประกอบด้วย การเตรียมการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง การจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง การสร้างความรู้และจัดเก็บความรู้ การสร้างต้นแบบการปฏิบัติที่ดี และรับรองความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น การนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปปฏิบัติในสถานศึกษา และการสรุปและประเมินผลการจัดการความรู้ ทั้งนี้เนื่องจากกระบวนการจัดการความรู้จำเป็นต้องมีกระบวนการที่ชัดเจน และมีความต่อเนื่องเพื่อให้เกิดองค์ความรู้ของสมาชิกในชุมชน ซึ่งผู้วิจัยได้ขั้นตอนการจัดการความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นจากการสังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่ผ่านมา ทำให้กระบวนการที่ได้มีขั้นตอนที่ชัดเจน รวมทั้งการนำขั้นตอนที่ได้ให้ผู้เชี่ยวชาญระดมความคิดเห็น และให้ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นทำให้รูปแบบที่ได้มีความสมบูรณ์มากขึ้น ประเด็นนี้สอดคล้องกับ Wiig, 1993; Anderson, 1995; Marquardt, 1996; Alavi, 1997; Beckman, 1997; O'Dell, 1998; Morse, 1999; สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ และสถาบันเพิ่มผลผลิตแห่งชาติ (2547, น. 5-6) ที่สังเคราะห์ขั้นตอนของการจัดการความรู้พบว่า มีขั้นตอนที่สอดคล้องกับผลการวิจัยนี้

2.3 ผลการใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง พบว่า

2.3.1 ผลการศึกษาความคิดเห็นจากครูประถมศึกษาที่ใช้รูปแบบการจัดการความรู้ โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง มีประเด็นที่นำมาอภิปราย 2 ประเด็น คือ

1) ด้านสมาชิกของชุมชน พบว่า ความสัมพันธ์ของสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างเพื่อนสมาชิก ทั้งนี้เนื่องจากกระบวนการจัดการความรู้จะประสบความสำเร็จได้ต้องมาจากการที่สมาชิกของชุมชนจะมีความไว้วางใจซึ่งกันและกัน จึงจะมีการถ่ายทอดเนื้อหาสาระที่เป็นความรู้ที่ตนเองมีให้กับเพื่อนสมาชิก และกล้าที่จะพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ประเด็นนี้สอดคล้องกับแนวคิดของโนนาคา โตยามา และ โคนโน (Nonaka Toyama and Konno, 2000) กล่าวว่า การสร้างความรู้เป็นสิ่งที่ต้องทำอย่างต่อเนื่อง เป็นกระบวนการของการอยู่เหนือตนเอง ความรู้จะถูกสร้างจากการมีปฏิสัมพันธ์ท่ามกลางบุคคลและสิ่งแวดล้อมของบุคคล ในการสร้างความรู้ของการมีปฏิสัมพันธ์ทั้งในระดับเล็ก (Micro) และระดับใหญ่ (Macro)

2) ด้านการวัดและประเมินผล พบว่า ครูประถมศึกษามีความคิดเห็นว่าการวัดและประเมินผลมีการให้ผลย้อนกลับที่เป็นประโยชน์ในการปรับปรุงการดำเนินงาน ทั้งนี้เนื่องจาก องค์ความรู้ ประสบการณ์ที่ครูได้รับจากขั้นตอนการจัดการความรู้สามารถนำไปใช้ในการพัฒนาการสอนเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นในกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างๆ ได้มากขึ้น ประเด็นนี้สอดคล้องกับสถาบันเพิ่มผลผลิตแห่งชาติ (2547, น. 450); ชัชวาล วงษ์ประเสริฐ (2548, น. 66); โลตัส (Lotus, 2001, p. 15) ที่กล่าวว่า การวัดผลเป็นสิ่งที่สำคัญมากที่จะช่วยบอกถึงสถานะของกระบวนการหรือกิจกรรมต่างๆ ภายในองค์กรผลจากการวัดจะสะท้อนถึงประสิทธิภาพและประสิทธิผล ซึ่งจะช่วยให้องค์กรสามารถทบทวนแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ รวมถึงปรับปรุงให้กระบวนการต่างๆ ประสบผลสำเร็จมากยิ่งขึ้น

2.3.2 ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนที่ใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่ศึกษาด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องจากรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงมีขั้นตอนที่ไม่ยุ่งยากจนเกินไป และเน้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดการความรู้ ดังนั้นผู้เรียนจึงมีความตั้งใจเรียน และร่วมกิจกรรมที่จัดขึ้น ส่งผลให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมากกว่าการเรียนเรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยวิธีการปกติ ประเด็นนี้สอดคล้องกับผลการวิจัยของสุเทพ ศรีระกิง (2546); ชัยภัทร ห่อทอง (2552) ที่พบว่า การใช้วิธีการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่นส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

2.3.3 ผลการศึกษาความคิดเห็นจากนักเรียนประถมศึกษาที่ใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง พบว่า นักเรียนมีความสนใจและตั้งใจเรียนในระหว่างที่ครูนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในเนื้อหาที่เรียน ทั้งนี้เนื่องจากรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงมีขั้นตอนที่ไม่ยุ่งยากจนเกินไป เน้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดการความรู้ และภูมิปัญญาท้องถิ่นที่คัดสรรมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนเป็นเรื่องในท้องถิ่น

ที่มีความใกล้ชิดตัวกับนักเรียน ส่งผลให้นักเรียน ดังนั้นผู้เรียนจึงมีความตั้งใจเรียน ร่วมกิจกรรมที่จัดขึ้น และเกิดคุณลักษณะใฝ่เรียนรู้ ประเด็นนี้สอดคล้องกับชมพูนุช พงษ์วงษ์ (2550) พระมหาสิรินท์ สุรินโท บัวไข (2551) และจำรัส เสียงเพราะ (2551) ที่กล่าวว่า ผู้เรียนได้รับประโยชน์จากการเรียน ด้วยภูมิปัญญาท้องถิ่น คือ มีคุณลักษณะใฝ่เรียนรู้ และได้รับความรู้ที่เป็นประโยชน์ในเรื่องของท้องถิ่นตนเอง ดังนั้นนักเรียนจึงตั้งใจเรียน และสนใจในเนื้อหาที่ครูนำมาสอน

3. ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชน การเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

3.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

3.1.1 ผลการวิจัยพบว่า ครูมีการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านกองทุนและธุรกิจชุมชนน้อยกว่าภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านอื่นๆ รวมทั้งใช้ประกอบการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์น้อยกว่ากลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ ดังนั้น ผู้บริหารสถานศึกษาควรรณรงค์ให้ครูมีการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านกองทุนและธุรกิจชุมชนให้มากขึ้น โดยแนวทางที่สามารถดำเนินการได้ อาทิ การเชื่อมโยงภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านกองทุนและธุรกิจชุมชนกับการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ในเรื่องของสหกรณ์ และธุรกิจขนาดกลางและขนาดย่อมของชุมชนที่มีชื่อเสียง โดยให้นักเรียนได้มีโอกาสศึกษาแนวทางการประกอบธุรกิจ การใช้ความรู้จากกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ในการจัดทำบัญชีของสหกรณ์ เป็นต้น

3.1.2 ผลการวิจัยพบว่า ครูประสบปัญหาด้านวัฒนธรรมการจัดการความรู้ โดยเฉพาะเรื่องการทำให้นักเรียนเห็นคุณค่าของการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยมีค่าเฉลี่ยสูงสุดที่สุด ดังนั้น ผู้บริหาร ราษฎ์ชาวบ้าน สภาวัฒนธรรมจังหวัด และครูควรส่งเสริมการจัดกิจกรรมเพื่อให้ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยนำเสนอผ่านเว็บไซต์ และเครือข่ายสังคม เพื่อให้นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่นของจังหวัดมากขึ้น

3.1.3 ผลการวิจัยพบว่า ครูมีความต้องการด้านการกำหนดบทบาทของบุคคลที่เกี่ยวข้องในการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนโดยมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ดังนั้น สถานศึกษาควรกำหนดบทบาทของผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในสถานศึกษาให้ชัดเจน ได้แก่ บทบาทของผู้บริหารสถานศึกษา ครู นักเรียน ราษฎ์ชาวบ้าน และผู้สนับสนุนต่างๆ เพื่อลดความสับสนในบทบาทของแต่ละฝ่าย ส่งผลให้การจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในสถานศึกษาดำเนินการได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.1.4 ผลการวิจัยพบว่า ครูมีความคิดเห็นว่าคุณสมบัติของสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างเพื่อนสมาชิก โดยมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ดังนั้น การจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงจำเป็นต้องให้ความสำคัญกับการสร้างความเชื่อถือและความไว้วางใจระหว่างครูที่เป็นสมาชิกของชุมชน เพื่อให้ครูมีความไว้วางใจที่จะถ่ายทอดแลกเปลี่ยน และร่วมแสดงความคิดเห็นระหว่างเพื่อนครูที่เป็นสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

3.1.5 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นว่า ตนเองได้นำความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นไปถ่ายทอดให้ผู้ปกครองและคนในครอบครัวมีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ดังนั้น ครูประถมศึกษาต้องเน้นการจัดกิจกรรม และการบ้านที่ให้นักเรียนและผู้ปกครองได้มีโอกาสเล่าเรื่องราว และถ่ายทอดความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นซึ่งกันและกัน จะส่งผลให้การสืบทอดความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นจากรุ่นสู่รุ่นมีมากขึ้น และเป็นการส่งเสริมให้ผู้ปกครองและคนในครอบครัวมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนมากขึ้น

3.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

3.2.1 ควรมีการวิจัยเพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการความรู้ด้านอื่นๆ อาทิ การจัดการความรู้ด้านเศรษฐกิจพอเพียง การจัดการความรู้ด้านการจัดการเรียนการสอนสำหรับศตวรรษที่ 21 การจัดการความรู้ด้านการวิจัยในชั้นเรียน ฯลฯ ที่สามารถนำผลการวิจัยมาเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอน

3.2.2 ควรมีการวิจัยเพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านสื่อสังคม โดยเน้นการบูรณาการกลุ่มบุคคลที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษา และภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชน อาทิ แพทย์แผนไทย ข้าราชการ อาจารย์ระดับอุดมศึกษา ปราชญ์ชาวบ้าน เกษตรกร และผู้ประกอบการ เป็นต้น เข้ามามีส่วนร่วมในการวิจัยเพื่อให้ได้แนวทางการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่บูรณาการความรู้จากหลากหลายอาชีพ และทำให้ทราบแนวทางการสร้างเครือข่ายการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชน

3.2.3 ควรมีการวิจัยเพื่อพัฒนาคลังความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์เพื่อนำรูปแบบที่ได้มาใช้ในการจัดทำคลังความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาให้มีประสิทธิภาพ และเป็นการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นของแต่ละท้องถิ่นต่อไป

3.2.4 ควรมีการวิจัยเพื่อพัฒนารูปแบบการสร้างความสัมพันธ์ของสมาชิกของชุมชนให้มีความชัดเจนว่าควรปฏิบัติอย่างไรจึงจะทำให้สมาชิกมีความไว้วางใจ และร่วมกิจกรรมเพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้ที่เป็นแนวปฏิบัติที่ดีโดยไม่ปิดบังความรู้ไว้คนเดียว

บรรณานุกรม



บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ. (2539). *การพัฒนาหลักสูตรความต้องการของท้องถิ่น*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว
- _____. (2540). *สรุปผลการวิจัยเรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่นกับการพัฒนาหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอน*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- _____. (2545). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2545*. กรุงเทพฯ: องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.).
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- กลุ่มข้อมูลและสารสนเทศ. (2557). *รายงานสภาพการศึกษาในกลุ่มจังหวัดภาคกลางตอนล่าง 1 (เขตตรวจราชการที่ 4) และกลุ่มจังหวัดภาคกลางตอนล่าง 2 (เขตตรวจราชการที่ 5) ปีการศึกษา 2557*. ราชบุรี: สำนักงานศึกษาธิการภาค 6.
- กำธน สินธวานนท์. (2539). ภูมิปัญญาชาวบ้าน. *สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน*. เล่มที่ 19: 245-246.
- กิตติญาณธรณ์ ชุขลา. (2548). *การจัดการความรู้เพื่อพัฒนาการบริหารจัดการเทศบาลตำบลหนองหินกิ่งอำเภอหนองหิน จังหวัดเลย*. สืบค้นเมื่อวันที่ 15 เมษายน 2558. เข้าถึงได้จาก <http://www.learners.in.th>.
- คณะอนุกรรมการการปฏิรูปการเรียนรู้. (2543). *ปฏิรูปการเรียนรู้ที่นักเรียนสำคัญที่สุด*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- จำรัส เสียงเพราะ. (2551). *การใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนงานอาชีพของครูระดับช่วงชั้นที่ 3 - 4 เขตพื้นที่การศึกษาสุรินทร์ เขต 3*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์) มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, นนทบุรี.
- จุลทรรศน์ พยาฆรานนท์. (2543). *ท้องถิ่นกับทรัพยากรด้านภูมิปัญญาและวัฒนธรรม ในรายงานการประชุมผู้ปฏิบัติงานด้านศิลปะและวัฒนธรรมท้องถิ่น พิษณุโลก*. พิษณุโลก: เอกสารเผยแพร่ของโครงการท้องถิ่นศึกษา มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ชมพูนุช แพงวงศ์. (2550). *ผลการจัดการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นตามรูปแบบการสอนตามแนวคิดวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และสังคม (STS)*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์) มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ขอนแก่น.
- ชลทิพย์ เอี่ยมสำอาง และวิศนี ศิลตระกูล. (2533). *ภูมิปัญญาชาวบ้าน เทคโนโลยีพื้นบ้าน และแหล่งวิทยาการชุมชน ในเอกสารการสอนชุดวิชาการพัฒนาและการใช้แหล่งวิทยาการในชุมชนหน่วยที่ 1 - 8*. นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ชัชวาลย์ วงษ์ประเสริฐ. (2548). *การจัดการความรู้ในองค์กรธุรกิจ*. กรุงเทพฯ: เอ็กเปอร์เน็ท จำกัด.
- ชัยภัทร ห่อทอง. (2552). *การศึกษาการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุรินทร์ เขต 3*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์) มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์, สุรินทร์.

- ชาตินี ศิริพงศ์ไทย. (2548). *การศึกษาการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นและเทคโนโลยีพื้นบ้านในการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ช่วงชั้นที่ 3 ของक्रमมัธยมศึกษาในเขตภาคเหนือตอนล่าง*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- เตือนใจ รักษาพงษ์. (2551). *การพัฒนารูปแบบการจัดการความรู้เพื่อการบริหารงานวิชาการของสถานศึกษาขั้นพื้นฐานด้วยกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม*. (ดุชนิพนธ์ปริญญาครุศาสตรดุชนิพนธ์ ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยบูรพา, ชลบุรี.
- ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ. (2556). *ศูนย์การเรียนรู้และแหล่งความรู้สำหรับการศึกษาขั้นพื้นฐาน. ในเอกสารการสอนชุดวิชาสื่อกับการศึกษาขั้นพื้นฐาน. หน่วยที่ 7. นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมิกราช*.
- ทิพวรรณ หล่อสุวรรณรัตน์. (2548). *องค์การแห่งความรู้: จากแนวคิดสู่การปฏิบัติ*. กรุงเทพฯ: คณะรัฐประศาสนศาสตร์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- ธวัช ปุณโณทก. (2531). *ภูมิปัญญาชาวบ้าน: ทักษะของอาจารย์ปรีชา พิณทอง, ทิศทางหมู่บ้านไทย*. กรุงเทพฯ: เจริญวิทยการพิมพ์.
- ธีระ รุณเจริญ. (2550). *ความเป็นมืออาชีพในการจัดและบริหารการศึกษายุคปฏิรูปการศึกษา*. กรุงเทพฯ: แอล. ที. เพรส จำกัด.
- นันทสาร สีสลับ และคณะ. (2542). *แนวทางส่งเสริมภูมิปัญญาไทยในการจัดการศึกษา: รายงานการวิจัย*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- นิธิ เอียวศรีวงศ์. (2536). *ภูมิปัญญาท้องถิ่นกับการจัดการทรัพยากร. วารสารทิศทางไทย. ฉบับที่ 5: 1 - 30*.
- นิพนธ์ กิनावงศ์. (2537). *การพัฒนาเพื่ออนาคตของลูกหลานไทย. วารสารคณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยนเรศวร ฉบับที่ 2: 45*
- บดินทร์ วิจารณ์. (2547). *การจัดการความรู้สู่ปัญญาปฏิบัติ*. กรุงเทพฯ: เอ็กซ์เปอร์เน็ต.
- บุญส่ง หาญพานิช. (2546). *การพัฒนาแบบการบริหารจัดการความรู้ในสถาบันอุดมศึกษาไทย*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- บุรชัย ศิริมหาสาคร. (2550). *จัดการความรู้สู่ความเป็นเลิศ*. กรุงเทพฯ: แสงดาว.
- ประกอบ ใจมั่น. (2547). *พัฒนาระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นสำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ*. (ดุชนิพนธ์ปริญญาครุศาสตรดุชนิพนธ์ ไม่ได้ตีพิมพ์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- ประคอง นิมมานเหมินท์. (2538). *ภูมิปัญญาไทยในวิถีชีวิตไทย ใน รายการสัมมนาเรื่องภูมิปัญญาไทยในภาษาและวรรณคดี*. กรุงเทพฯ: สำนักงานส่งเสริมเอกลักษณ์ของชาติและมหาวิทยาลัยสยาม.
- ประเวศ วะสี. (2533). *การศึกษาชาติกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ใน การสัมมนาทางวิชาการเรื่องภูมิปัญญาชาวบ้านกับการดำเนินงานด้านวัฒนธรรมกับการพัฒนาชนบท*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ.

- พรธิดา วิเชียรปัญญา. (2547). *การจัดการความรู้*. กรุงเทพฯ: ธรรมมลการพิมพ์.
- พระมหาสิรินทร์ สุรินโท บัวไข. (2551). *สภาพการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาศรีนครินทร์ เขต 2*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา, นครราชสีมา.
- พิมพ์บุญ บุญทาเมือง. (2554). *ปัญหาการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของครูสังคมศึกษาในเขตพื้นที่การศึกษาเชียงใหม่ เขต 5*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.
- ยุทธนา แซ่เตียว. (2548). *การวัด การวิเคราะห์และการจัดการความรู้ สร้างองค์กรอัจฉริยะ*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สถาบันเพิ่มผลผลิตแห่งชาติ.
- ยุพร แสงทักษิณ. (2542). *ไทยศึกษา*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- รุ่ง แก้วแดง. (2542). *ปฏิวัติการศึกษาไทย*. พิมพ์ครั้งที่ 6 กรุงเทพฯ: พิมพ์แอนด์เซ็นเตอร์.
- _____ . (2543). *ปฏิวัติการศึกษาไทย*. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ: มติชน.
- วรวรรณ วาณิชยเจริญชัย. (2548). *การพัฒนากระบวนการสร้างความรู้ด้วยวิธีการเรียนรู้เป็นทีมสำหรับอาจารย์พยาบาลในสถาบันอุดมศึกษา*. (ดุษฎีนิพนธ์ปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- วิจารณ์ พานิช. (2548). *การจัดการความรู้กับการบริหารราชการไทย*. กรุงเทพฯ: สถาบันส่งเสริมการจัดการความรู้เพื่อสังคม.
- สถาบันพัฒนาผู้บริหารการศึกษา. (2548). *หลักการจัดการศึกษายุคใหม่*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- สถาบันเพิ่มผลผลิตแห่งชาติ. (2547). *กรณีศึกษา Best Practices TQA Winner 2002 Thai Acrylic Fiber Co., Ltd*. กรุงเทพฯ: บริษัท เรดเฟิร์น ครีเอชั่น จำกัด.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2547). *การศึกษาข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นกับการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์และเทคโนโลยี*. (เอกสารอัดสำเนา). สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
- สัญญา สัญญาวิวัฒน์. (2535). *การพัฒนาชุมชน*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- สามารถ จันทร์สุรย์. (2534). *ภูมิปัญญาชาวบ้านคืออะไร ใน การสัมมนาทางวิชาการเรื่อง ภูมิปัญญาชาวบ้าน*. สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ หน้า 88 – 94 กรุงเทพฯ: คุรุสภา.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2541). *แนวทางการส่งเสริมภูมิปัญญาไทยในการจัดการศึกษา*. กรุงเทพฯ: บริษัท พิมพ์ดี จำกัด.
- _____ . (2542). *รายงานการวิจัยเรื่องแนวทางการส่งเสริมภูมิปัญญาไทยในการจัดการศึกษา* กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สวก.). สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- _____ . (2545). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2545*. กรุงเทพฯ: พริกหวานกราฟฟิค.
- สุจารี จันทรสุข และคณะ. (2531). *การศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่น*. *วารสารการศึกษาแห่งชาติ*. กรุงเทพฯ ฉบับที่ 8: 18 – 21.

- สุเทพ ศรีระกิง. (2546). การศึกษาการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในโรงเรียนประถมศึกษาในจังหวัดนครราชสีมา. (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- สุมล ผกามาศ. (2547). สภาพ ปัญหาและแนวทางแก้ปัญหาการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ช่วงชั้นที่ 3 ในโรงเรียนนาร่อง สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตภาคเหนือตอนบน. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- ไสว บำรุงธรรม. (2547). บทบาทของผู้บริหารสถานศึกษาต่อการจัดการเรียนการสอนของครูภูมิปัญญาท้องถิ่นในสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน จังหวัดสุรินทร์. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์, สุรินทร์.
- อดิสรณ์ เรืองจ้อย. (2550). การศึกษาการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของครูในการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ในสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในเขตภาคกลาง. (วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- อภิชาติ ทองอยู่. (2528). ภูมิปัญญาชาวบ้านกับปัญหาแบบพุทธปรัชญาในงานพัฒนา. *วารสารสังคมพัฒนา* ฉบับที่ 5: 13 – 18
- อังกูล สมคะเนย์. (2535). สภาพและปัญหาการนำภูมิปัญญาชาวบ้านมาใช้ในการพัฒนาหลักสูตรในโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- เอกวิทย์ ณ ถลาง. (2536). *มองอนาคต: บทวิเคราะห์เพื่อปรับเปลี่ยนทางสังคมไทย*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิภูมิปัญญาไทย.
- เอกวิทย์ ณ ถลาง. (2544). *ภาพรวมภูมิปัญญาไทย*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้ง.
- Ackoff, R. L. (1989). From Data to Wisdom. *Journal of Applied Systems Analysis*. 16, 3-9.
- Anderson, L.W. (Ed.), Krathwohl, D.R. (Ed.), Airasian, P.W., Cruikshank, K.A., Mayer, R.E., Pintrich, P.R., Raths, J., & Wittrock, M.C. (2001). A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives (Complete edition). New York: Longman.
- Augar, N., Raitman, R., and Zhou, W. (2004). *From e-Learning to Virtual Learning Community: Bridging the Gap*. [Online]. Retrieved from www.springerlink.com/content/17m6qpuxurgkzrtb/fulltext.pdf, June 24, 2011.
- Bacha, N. N. (2000). Developing Learners' Academic Writing Skills in Higher Education: A Study for Educational Reform. *International Journal of Arabic-English Studies*. 2(2).
- Barab, S., & Duffy, T. (2002). *From Practice Fields to Communities of Practice*. Bloomington, IN: Center for Research on Learning and Technology. CRLT

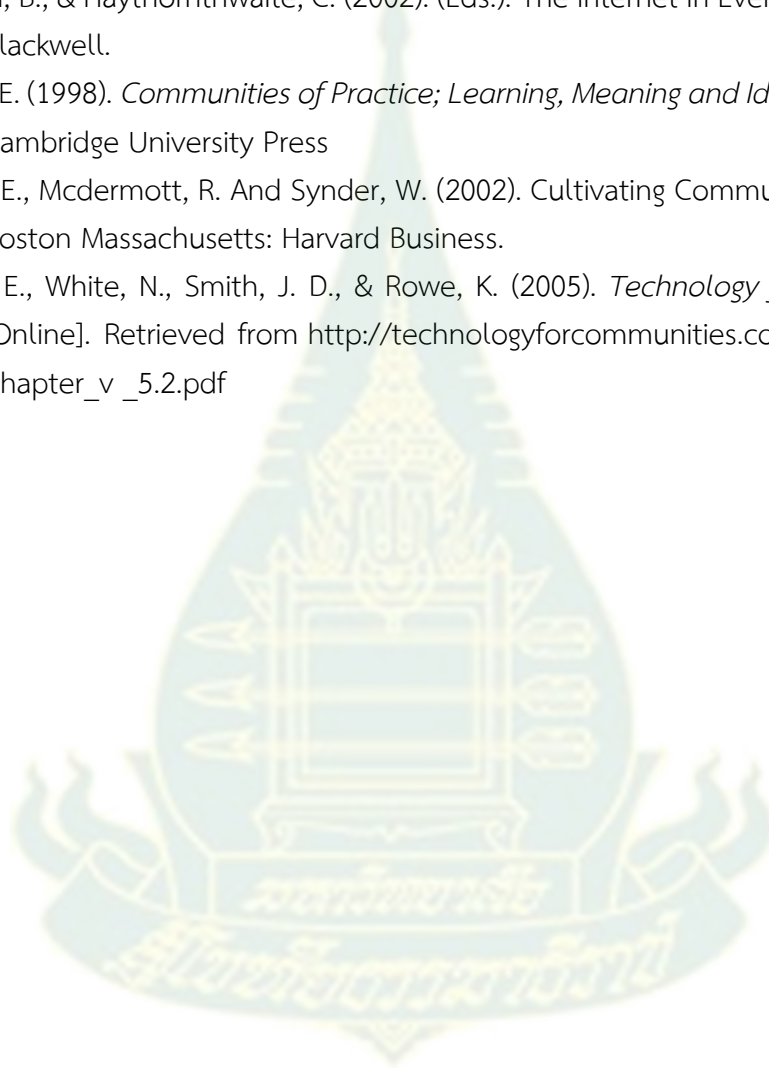
- Technical Report 1–98, [Online]. Retrieved from http://crlt.indiana.edu/publications/duffy_publ3.pdf.
- Best, John W. and Kahn, James V. (1993). *Research in Education*. Boston: Allyn and Bacon.
- Bhattacharjee, Anol. (2012). *Social Science Research: Principles, Methods, and Practices*. Textbooks Collection. Book 3. [Online]. Retrieved from http://scholarcommons.usf.edu/oa_textbooks/3
- Booth A & Brice A. (2004). *Evidence Based Practice for Information Professionals: A Handbook*. London: Facet Publishing.
- Bryce-Davis, H. (2001). *Virtual Learning Communities. Proceedings of the Multimedia in the Home Conference*. TRILabs, Saskatchewan. (August 22-24, 2002).
- Collins, A., Brown, J. S., & Newman, S. (1989). Cognitive Apprenticeship: Teaching the Craft of Reading Writing and Mathematics. IN L. B. Resnick (Ed), *Knowing. Learning and Instruction: Essay in Honor of Robert Glaser*. NJ: Hillsdale.
- Cothrel, J.; Williams, R.L. (1999). Online Communities: Helping Them Form and Grow. *Journal of Knowledge Management*, 3 (1): 54–60.
- Damsgaard, J. and Scheepers, R. (2000). Managing the Crises in Intranet Implementation: A Stage Model. *Information Systems Journal*, 10(2), 131-149.
- Daniel, B., Schwier, R., and McCalla, G. (2003). Social Capital in Virtual Learning Communities and Distributed Communities of Practice. *Canadian Journal of Learning and Technology*, 29(3), 113-139.
- Davenport, T. and Prusak, L. (1998). *Working Knowledge*. Boston: Harvard Business School.
- Fontaine, H., and Salyapongse, S. (2001). Permian Corals of Peninsula Thailand and Other Associated Fossils: CCOP. *Newsletter*, 26, 14-19.
- Gray, C. and Malins, J. (2004). *Visualising Research: A Guide to the Research Process in Art and Design*. Aldershot: Ashgate.
- Hara, N. (2000). Social Construction of Knowledge in Professional Communities of Practice: Tales in Courtrooms. Unpublished. *Doctoral Dissertation*. Indiana University, Bloomington.
- Henderson, J. (2004). Food as a Tourism Resources: A View from Singapore. *Tourism Recreation Research*, 29, 69-74.
- Herrington, A.J., Sparrow, R.L., Herrington, J., & Oliver, R.G. (1997). Investigating Assessment Strategies in Mathematics Classrooms, *Book and CD-ROM*. Perth: MASTEC, Edith Cowan University.

- Hildreth, P.M. & Kimble, C. (2004). *Knowledge Networks: Innovation (Though Communities of Practice)*. Hershey, PA: Idea group.
- Hoadley, C.M. and Pea, R.D. (2002). Finding The Ties that Bind: Tools in Support of a Knowledge-Building Community., in K.A. Renninger & W. Shumar (Eds.), *Building Virtual Communities: Learning and Change in Cyberspace* (pp. 321-354). NY: Cambridge University Press.
- Huang, Cheng Jen., & Liu, Chun Ju. (2005). Exploration for the Relationship between Innovation, IT and Performance. *Journal of Intellectual Capital*. 6(2), 237-252.
- Hussain, Fareed and Others. (2004). Managing Knowledge Effectively. *Journal of Knowledge Management Practice*, (May). [Online]. Retrieved from <http://www.tlinc.com/articl66.htm>. Accessed. [10 October 2005].
- Johnson, C., M., (2001), A Survey of Current Research on Online Communities of Practice. *Internet and Higher Education*, 4, 45-60.
- Jourard, J. (1971). *Self-Disclosure: An Experimental Analysis of the Transparent Self*. NY: Wiley-Interscience.
- Kerr and Hiltz. (1982). *Computer-Mediated Communication Systems*. NY: Academic Press.
- Koh, J., & Kim, Y. G. (2003). Sense of Virtual Community: A Conceptual Framework and Empirical Validation. *International Journal of Electronic Commerce*, 8, 75-93.
- Kowch , E. G., and Schwier, R. A. 1997. Learning Community and Technology. [Online]. Retrieved from www.usask.ca/education/coursework/802papers/communities/community.PDF, March 16, 2011.
- Kucza, T. (2001). Knowledge Management Process Model. [Online]. Retrieved from <http://www.inf.vtt.fi/pdf/publication/2001/p445.pdf>.
- Lai, M. C. C. (1999). Hepatitis Delta Virus. In A. Granoff & R. Webster (Eds.), *Encyclopedia of virology* (2nd ed.). doi: 10.1016/B978-012374410-4.00417-9
- Lave, J. and Wenger, E. (1991) *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation* Cambridge: Cambridge University Press.
- Lave, J., and E. Wegner. (1991). *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation*. Cambridge, MA: Cambridge University Press.
- Levin, J. A., & Cervantes, R. (2001). Understanding the Lifecycles of Network-Based Learning Communities. In K. A. Renninger & W. Shumar (Eds.), *Understanding Change in the Virtual Community: Theory, Method, and Practice*. NY: Cambridge University Press.
- Liber, O. (1998). Structuring Institutions to Exploit Learning Technologies: A Cybernetic Model. *Alt-J* 6 (1).

- Lueg, C., (2000), .Where is the Action in Virtual Communities of Practice?. *Proceedings of the Workshop Communication and Cooperation in Knowledge Communities* at the German Conference on Computer-Supported Cooperative Work (D-CSCW) "Verteiltes Arbeiten - Arbeit der Zukunft", September 11-13, Munich, Germany.
- Malins, J. & Pirie, I. (2003). *Developing a Virtual Learning Environment for Art & Design: A Constructivist Approach*. [Online]. Retrieved from <http://www.ejhae.eliaartschools.org>.
- McDermott, R. (2004). How to Avoid a Mid-Life Crisis in your COPs: Uncovering six keys to Sustaining Communities. *Knowledge Management Review*, 4(2), 10–13.
- Mckenzie and Winkelen. (2004). *Understanding the Knowledge Organization: Nuturing Knowledge Competence*. London: Thomson.
- Nichani, M., & Hung, D. (2002). Can a Community of Practice Exist Online?. *Educational Technology*, 42(4), 49-54.
- Nonaka L. and Takeuchi H. (1995). *The Knowledge Creating Company: How Japanese Companies Create the Dynamics of Innovation*. NY: Oxford University Press.
- Nonaka, I., P. Reinmoeller, and D. Senoo. (2000). Integrated IT Systems to Capitalized on Market Knowledge. in von Krogh, I. Nonaka, and T. Nishiguchi (eds.), *Knowledge Creation: A Source of Value*. London: Macmillan.
- Nonaka, I. and Takeuchi, H. (1995). *The Knowledge-Creating Company*. Oxford: University Press.
- Nonaka, I., Toyama, R. and Konno, N. (2000). *SECI and Leadership: a Unified Model of Dynamic Knowledge Creation*. Long Range Planning.
- Oravec, J. A. (2002). Bookmarking the World: Weblog Applications in Education. *Journal of Adolescent and Adult Literacy*. 45(7), 616-621.
- Palloff and Pratt. (1999). *Building Learning Communities in Cyberspace*. SF: Jossey-Bass.
- Preece, J. (2001). Sociability and Usability in Online Communities: Determining and Measuring Success. *Behavior and Information Technology*, 20(5), 347–356.
- Probst, G., Raub, S., and Romhardt, K. (2000). *Managing Knowledge: Building Blocks for Success*. NY: John Wiley & Sons.
- Ramondt & Chapman. (2004). Shifting Paradigms—Finding the Practitioners Voice, in: *The Society for Information Technology & Teacher Education*.
- Renninger, K.A. and Shumar, W. (Eds), *Building Virtual Communities: Learning and Change in Cyberspace*. London: Cambridge University Press.

- Rheingold, A.A. (2001). Cognitive Bias in Adolescents with Social Anxiety Disorder.(CD-ROM). *Dissertation Abstracts International*. MCP Hahnemann University. Available: DAO (August 21, 2003)
- Riel, M. and Fulton, K. (1998). Technology in the Classroom: Tools for Doing Things Differently or for Doing Different Things. [Online]. Retrieved from <http://www.gse.uci.edu/vkiosk/faculty/riel/riel-fulton.html>.
- Riel, M., and L. Polin. (2004). Online Communities: Common Ground and Critical Differences in Designing Technical Environments. In *Designing for Virtual Communities in the Service of Learning*, ed. S. A. Barab, R. Kling, and J. H. Gray, 16–50. Cambridge: Cambridge University Press.
- Schlanger, M.S. and Fusco, J. (2003). Teacher Professional Development, Technology, and Communities of Practice: Are We Putting the Cart Before the Horse?. *Information Society*, 19(3), 203-205.
- Scott, W. R. (1992). *Organizations: Rational, Natural, and Open Systems* (3rd ed.). Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Selznick, P. (1996). Institutionalism "Old" and "New". *Administrative Science Quarterly*, 41(2), 270-277.
- Sharratt, M. & Usoro, A. (2003). Understanding Knowledge-Sharing in Online Communities of Practice. *European Journal of Knowledge Management*. [Online]. Retrieved from <http://www.ejkm.com/volume-1/volume1-issue-2/issue2-art18-sharratt.pdf>.
- Shumar, W., & Renninger, K. A. (2002). Introduction: On Conceptualizing Community. In K. A. Renninger & W. Shumar (Eds.), *Building Virtual Communities: Change and Learning in Cyberspace*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Snowden, Dave. (2002). Complex Acts of Knowing – Paradox and Descriptive Self Awareness. *Journal of Knowledge Management, Special Issue* 6(2): 100–111.
- Stuckey, B. (2004). Making the most of the good advice: Meta-analysis of guidelines for establishing an Internet-mediated community of practice. (unpublished draft) [Online]. Retrieved from http://www.bronwyn.ws/publications/papers/good_advice.pdf.
- Stuckey, B., & Smith, J. D. (2004). Building Sustainable Communities of Practice. In P. Hildreth & C. Kimball (Eds.), *Knowledge Networks: Innovation through Communities of Practice*. IL: IdeaGroup Publishing.
- Trentin. (2002). From Distance Education to Virtual Communities of Practice: The Wide Range of Possibilities for Using The Internet in Continuous Education and Training. *International Journal on e-Learning*. 1(1), 55-56.

- Tu, C. H., & Corry, M. (2002). *Social Presence and Critical Thinking for Online Learning*. Paper Presented at the Annual Meeting of the American Educational Research Association, New Orleans, LA.
- Wallace, D., & Saint-Onge, H. (2003). Leveraging Communities of Practice. *Intranets: Enterprise Strategies and Solutions*, May/June, pp. 1-5. [Online]. Retrieved from: <http://www.intranetstoday.com/Articles/?ArticleID=5499&IssueID=182>.
- Wellman, B., & Haythornthwaite, C. (2002). (Eds.). *The Internet in Everyday Life*. Oxford: Blackwell.
- Wenger, E. (1998). *Communities of Practice; Learning, Meaning and Identity* Cambridge: Cambridge University Press
- Wenger, E., Mcdermott, R. And Synder, W. (2002). *Cultivating Communities of Practice*. Boston Massachusetts: Harvard Business.
- Wenger, E., White, N., Smith, J. D., & Rowe, K. (2005). *Technology for Communities*. [Online]. Retrieved from http://technologyforcommunities.com/CEFRIO_Book_Chapter_v_5.2.pdf



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก
รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย



รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- | | |
|--|--|
| 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประกอบ กรณীগิจ | ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำคณะครุศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรุณี หงษ์ศิริวัฒน์ | ผู้เชี่ยวชาญด้านการอุดมศึกษา
การวัดและประเมินผล
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำคณะครุศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |
| 3. อาจารย์ ดร.ปรารธนา แซ่อึ้ง | ผู้เชี่ยวชาญด้านสังคมศึกษา
ประธานสาขาสังคมศึกษา
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม |



ภาคผนวก ข

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณารูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่าน
ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขต
ภาคกลางตอนล่าง



รายนามผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณารูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่าน
ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขต
ภาคกลางตอนล่าง

ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

1. รองศาสตราจารย์ ดร.วรางคณา โตโพธิ์ไทย ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
รองศาสตราจารย์ประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
2. รองศาสตราจารย์ ดร.สารีพันธ์ุ ศุภวรรณ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
รองศาสตราจารย์ประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
3. รองศาสตราจารย์ ดร.ชลภรณ์ สุวรรณสัมฤทธิ์ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
รองศาสตราจารย์ประจำสำนักเทคโนโลยีการศึกษา
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศันสนีย์ สังสรรค์อนันต์ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เขมณัฐ มิ่งศิริธรรม ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำสำนักเทคโนโลยีการศึกษา
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
6. อาจารย์ ดร.กนกพร ฉันทนารุ่งภักดิ์ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีการศึกษา
อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้ทรงคุณวุฒิด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น

7. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ บัญญัติ เรืองศรี ผู้เชี่ยวชาญด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นในเขตภาค
กลางตอนล่าง
ข้าราชการบำนาญ
อดีตผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำคณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศิลปากร

8. ผู้ช่วยศาสตราจารย์เบญจา ลิขิตยั้งวรา ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะและวัฒนธรรมในเขตภาค
กลางตอนล่าง
ผู้อำนวยการสำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง
9. ผู้ช่วยศาสตราจารย์พจนารถ บัวเขียว ผู้เชี่ยวชาญด้านสังคมศึกษา
สาขาวิชาสังคมศึกษา
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี
10. ผู้ช่วยศาสตราจารย์พ็อน เปรมพันธุ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะและวัฒนธรรม
ผู้อำนวยการสำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการวิจัย และการวัดผลการศึกษา

11. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการวิจัย การวัดและประเมินผล
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำคณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศิลปากร
12. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิตติรัตน์ แสงเลิศอุทัย ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการวัดผลการศึกษา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำคณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

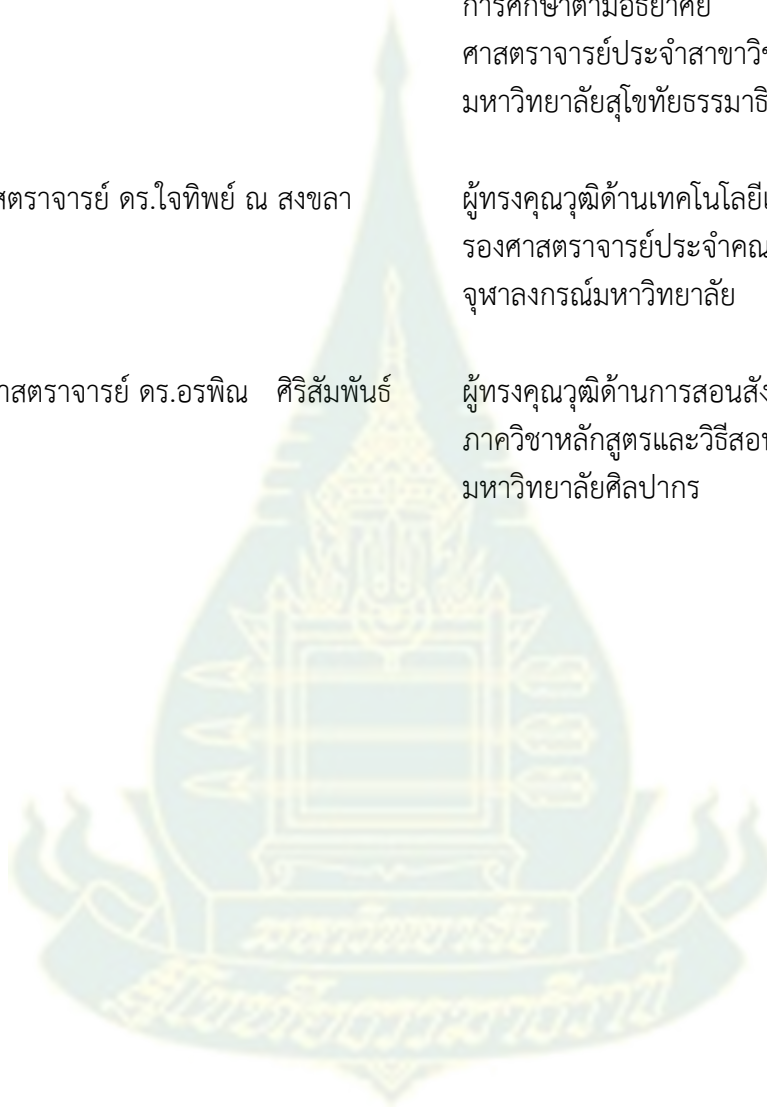
ภาคผนวก ค

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิประเมินรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่าน
ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขต
ภาคกลางตอนล่าง



รายนามผู้ทรงคุณวุฒิประเมินรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่าน
 ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขต
 ภาคกลางตอนล่าง

- | | |
|---|--|
| 1. ศาสตราจารย์ ดร.สุมาลี สังข์ศรี | ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการศึกษานอกระบบและ
การศึกษาตามอัธยาศัย
ศาสตราจารย์ประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช |
| 2. รองศาสตราจารย์ ดร.ใจทิพย์ ณ สงขลา | ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
รองศาสตราจารย์ประจำคณะครุศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |
| 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรพิน ศิริสัมพันธ์ | ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนสังคมศึกษา
ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน
มหาวิทยาลัยศิลปากร |



ภาคผนวก ง

แบบสอบถามสภาพ ปัญหา และความต้องการด้านการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญา
ท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับ
ประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง



แบบสอบถาม

สภาพ ปัญหา และความต้องการด้านการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่าน
 ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขต
 ภาคกลางตอนล่าง

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของการวิจัยเรื่อง “การพัฒนารูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง”
2. แบบสอบถามฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสอบถามสภาพ ปัญหา และความต้องการด้านการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง
3. ความคิดเห็นของท่านและข้อเท็จจริงที่ได้รับจากการตอบแบบสอบถามฉบับนี้ จะเป็นข้อมูลที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในการวิจัย ซึ่งผู้วิจัยจะเก็บรักษาข้อมูลของท่านเพื่อใช้ประโยชน์เฉพาะงานวิจัยนี้เท่านั้น
4. แบบสอบถามฉบับนี้ ประกอบด้วย
 - 4.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม
 - 4.2 สภาพการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง
 - 4.3 ปัญหาการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง
 - 4.4 ความต้องการการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง
 - 4.5 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ขอขอบคุณที่ตอบแบบสอบถาม
 ผศ.ดร.ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ
 ผู้วิจัย

ข้อมูลผู้วิจัย

ผศ.ดร.ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ แขนงวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
 สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
 โทรศัพท์ 08-1626-1612 e-Mail: wtaweewat@hotmail.com

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย / ลงใน หน้าข้อความที่ตรงกับความเป็นจริง

1. เพศ

ชาย

หญิง

2. อายุ

น้อยกว่า 25 ปี

25 – 34 ปี

35 – 44 ปี

45 – 54 ปี

55 – 60 ปี

3. วุฒิการศึกษา

ปริญญาตรี

ปริญญาโท

ปริญญาเอก

4. ประสบการณ์ด้านการสอน

1 – 5 ปี

6 – 10 ปี

11 – 15 ปี

16 – 20 ปี

มากกว่า 20 ปี

5. ระดับการศึกษาที่สอน

ประถมศึกษาปีที่ 1

ประถมศึกษาปีที่ 2

ประถมศึกษาปีที่ 3

ประถมศึกษาปีที่ 4

ประถมศึกษาปีที่ 5

ประถมศึกษาปีที่ 6

6. กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่สอน

ภาษาไทย

คณิตศาสตร์

วิทยาศาสตร์

สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

สุขศึกษาและพลศึกษา

ศิลปะ

ภาษาต่างประเทศ

การงานอาชีพและเทคโนโลยี

7. การมีความรู้หรือประสบการณ์เกี่ยวกับการจัดการความรู้

มี

ไม่มี

8. การรับข่าวสารข้อมูลเกี่ยวกับการจัดการความรู้

การบอกต่อ

อินเทอร์เน็ต

รายการวิทยุ

รายการโทรทัศน์

ผู้รู้ / วิทยากร

แผ่นพับประชาสัมพันธ์ที่ได้รับแจก

วารสาร/หนังสือ

แผ่นซีดีข้อมูลที่ได้รับ

9. การมีความรู้หรือประสบการณ์เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น

มี

ไม่มี

10. การรับข่าวสารข้อมูลเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> การบอกต่อ | <input type="checkbox"/> อินเทอร์เน็ต |
| <input type="checkbox"/> รายการวิทยุ | <input type="checkbox"/> รายการโทรทัศน์ |
| <input type="checkbox"/> ผู้รู้ / วิทยากร | <input type="checkbox"/> แผ่นพับประชาสัมพันธ์ที่ได้รับแจก |
| <input type="checkbox"/> วารสาร/หนังสือ | <input type="checkbox"/> แผ่นซีดีข้อมูลที่ได้รับ |

11. การมีความรู้หรือประสบการณ์เกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

- มี ไม่มี

12. การรับข่าวสารข้อมูลเกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> การบอกต่อ | <input type="checkbox"/> อินเทอร์เน็ต |
| <input type="checkbox"/> รายการวิทยุ | <input type="checkbox"/> รายการโทรทัศน์ |
| <input type="checkbox"/> ผู้รู้ / วิทยากร | <input type="checkbox"/> แผ่นพับประชาสัมพันธ์ที่ได้รับแจก |
| <input type="checkbox"/> วารสาร/หนังสือ | <input type="checkbox"/> แผ่นซีดีข้อมูลที่ได้รับ |

ตอนที่ 2 สภาพการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษา ในเขตภาคกลางตอนล่าง

คำชี้แจง

- โปรดอ่านข้อความแล้วทำเครื่องหมาย / ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน
- เกณฑ์การให้ความคิดเห็นของแบบสอบถามมีดังนี้

5	หมายถึง	มีสภาพการดำเนินงานในระดับมากที่สุด
4	หมายถึง	มีสภาพการดำเนินงานในระดับมาก
3	หมายถึง	มีสภาพการดำเนินงานในระดับปานกลาง
2	หมายถึง	มีสภาพการดำเนินงานในระดับน้อย
1	หมายถึง	มีสภาพการดำเนินงานในระดับน้อยที่สุด

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. ประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่นำมาใช้ในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง					
1.1 ด้านเกษตรกรรม					
1.2 ด้านอุตสาหกรรมและหัตถกรรม					
1.3 ด้านการแพทย์แผนไทย					
1.4 ด้านการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม					
1.5 ด้านกองทุนและธุรกิจชุมชน					
1.6 ด้านศิลปกรรม					

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1.7 ด้านภาษาและวรรณกรรม					
1.8 ด้านปรัชญา ศาสนา ประเพณี					
1.9 ด้านโภชนาการ					
2. กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่นำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง					
2.1 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย					
2.2 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ					
2.3 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์					
2.4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ					
2.5 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา					
2.6 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม					
2.7 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ					
2.8 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี					
3. แนวทางการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง					
3.1 แนวทางการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านเกษตรกรรม					
1) จัดพื้นที่การเกษตรได้เหมาะสมกับสภาพโรงเรียน					
2) มีการจัดกระบวนการเรียนรู้แบบผสมผสาน					
3) มีเครื่องมือด้านการเกษตรที่เพียงพอเหมาะสมกับสภาพการจัดกิจกรรมการเกษตรในโรงเรียน					
4) มีการส่งเสริมให้ผู้รู้ด้านเกษตรกรรมในชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน					
5) มีเจ้าของภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับเกษตรกรรมมาเผยแพร่ความรู้ในโรงเรียน					
6) นำนักเรียนไปศึกษาหาความรู้ด้านเกษตรกรรมจากแหล่งภูมิปัญญาในท้องถิ่น					
3.2 แนวทางการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านอุตสาหกรรมและหัตถกรรม					
1) เครื่องมือด้านอุตสาหกรรมและหัตถกรรมที่เพียงพอต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน					
2) มีการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับงานสานและงานทอผ้าในหรือนอกโรงเรียน					
3) มีการจัดกิจกรรมเรียนรู้เกี่ยวกับงานไม้และงานปูนในหรือนอกโรงเรียน					

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
4) มีการส่งเสริมให้ผู้รู้ด้านอุตสาหกรรมและหัตถกรรมในชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน					
5) มีเจ้าของภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับอุตสาหกรรมและหัตถกรรมมาเผยแพร่ความรู้ในโรงเรียน					
6) นำนักเรียนไปศึกษาหาความรู้ด้านอุตสาหกรรมและหัตถกรรมจากแหล่งภูมิปัญญาในท้องถิ่น					
3.3 แนวทางการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านการแพทย์แผนไทย					
1) มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับการดูแลสุขภาพ					
2) มีการส่งเสริมให้ผู้รู้ด้านการแพทย์ในชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการป้องกันและการดูแลสุขภาพ					
3) มีเจ้าของภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับการแพทย์แผนไทยมาเผยแพร่ความรู้ในโรงเรียน					
4) มีการส่งเสริมให้ผู้รู้ด้านแพทย์แผนไทยในชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน					
5) มีการนำนักเรียนไปศึกษาหาความรู้ด้านการดูแลสุขภาพจากแหล่งภูมิปัญญาด้านการแพทย์แผนไทยในท้องถิ่น					
3.4 แนวทางการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านการจัดทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม					
1) มีเอกสารความรู้เกี่ยวกับการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมในห้องสมุด					
2) มีการส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมในโรงเรียน					
3) มีบุคลากรที่มีความรู้ด้านการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมมาให้ความรู้					
4) มีการส่งเสริมให้ผู้รู้ด้านการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมในชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน					
5) มีการนำนักเรียนไปศึกษาหาความรู้ด้านการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมจากแหล่งภูมิปัญญาในท้องถิ่น					
3.5 แนวทางการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านกองทุนและธุรกิจชุมชน					
1) มีการส่งเสริมให้ชุมชนเข้ามาจัดตั้งสหกรณ์ในโรงเรียน					

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
2) มีการจัดตั้งกองทุนสวัสดิการร่วมกับชุมชน					
3) มีการจัดงบประมาณในการจัดตั้งกองทุน					
4) มีการส่งเสริมให้ผู้รู้ด้านกองทุนและธุรกิจชุมชนในชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการให้ความรู้					
5) มีเครื่องมือด้านธุรกิจชุมชนที่เพียงพอต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน					
6) มีการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับกองทุนและธุรกิจชุมชนในหรือนอกโรงเรียน					
3.6 แนวทางการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านศิลปกรรม					
1) มีเจ้าของภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับศิลปกรรม					
2) มีเอกสารความรู้ด้านศิลปกรรมในห้องสมุด					
3) มีการส่งเสริมให้เจ้าของภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับศิลปกรรมเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้					
4) มีเครื่องมือด้านศิลปกรรมที่เพียงพอต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน					
5) มีการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับงานศิลปกรรมในหรือนอกโรงเรียน					
3.7 แนวทางการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านภาษาและวรรณกรรม					
1) มีเอกสารความรู้เกี่ยวกับสารานุกรมท้องถิ่น					
2) มีการบันทึกของเจ้าของภูมิปัญญาท้องถิ่นไว้เพื่อการศึกษาค้นคว้า					
3) มีบุคลากรมาให้ความรู้ด้านภาษาถิ่น					
4) มีบุคลากรในชุมชนมาร่วมจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้านภาษาและวรรณกรรม					
5) มีการนำนักเรียนไปศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาด้านภาษาและวรรณกรรมจากแหล่งภูมิปัญญาในท้องถิ่น					
3.8 แนวทางการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านปรัชญา ศาสนาและประเพณี					
1) มีบุคลากรในชุมชนมาร่วมจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้านปรัชญา ศาสนาและประเพณี					
2) มีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติเกี่ยวกับประเพณีในท้องถิ่น					

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
3) มีการปรับปรัชญาความเชื่อให้เข้ากับบริบทของโรงเรียน					
4) มีการจัดการเรียนรู้โดยนำนักเรียนออกไปปฏิบัติจริงตามแหล่งภูมิปัญญาในท้องถิ่น					
3.9 แนวทางการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านโภชนาการ					
1) มีเอกสารความรู้เกี่ยวกับโภชนาการ					
2) มีการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับการถนอมอาหารอย่างต่อเนื่อง					
3) มีเจ้าของภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับด้านโภชนาการมาให้ความรู้กับนักเรียน					
4) มีการนำนักเรียนไปศึกษาหาความรู้ด้านโภชนาการจากแหล่งภูมิปัญญาในท้องถิ่น					

ตอนที่ 3 ปัญหาการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

คำชี้แจง

- โปรดอ่านข้อความแล้วทำเครื่องหมาย / ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน
- เกณฑ์การให้ความคิดเห็นของแบบสอบถามมีดังนี้

5	หมายถึง	มีปัญหาในระดับมากที่สุด
4	หมายถึง	มีปัญหาในระดับมาก
3	หมายถึง	มีปัญหาในระดับปานกลาง
2	หมายถึง	มีปัญหาในระดับน้อย
1	หมายถึง	มีปัญหาในระดับน้อยที่สุด

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. ปัญหาด้านกระบวนการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในสถานศึกษา					
1.1 การกำหนดปัญหาเกี่ยวกับความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างเป็นระบบ แล้วสร้างกระบวนการที่รอบคอบรัดกุมขึ้นมาแก้ปัญหาเกี่ยวกับความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นนั้น					
1.2 การพัฒนากลไกขึ้นมาเพื่อรวบรวมคนเก่งและคนดีไว้ทำงานด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น					

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1.3 การให้บุคลากรทุกคนในสถานศึกษามีส่วนร่วมในการค้นหาความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นจากทั้งภายในและภายนอกสถานศึกษา					
1.4 กระบวนการที่เป็นระบบในการแปลงความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่การปฏิบัติพร้อมกับการบันทึกผลเป็นลายลักษณ์อักษร					
1.5 การให้คุณค่าแก่ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ทุกคนรู้แต่ไม่สามารถแสดงออกมาให้เห็นได้					
1.6 การถ่ายทอดความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน					
2. ปัญหาด้านภาวะผู้นำในการจัดการความรู้					
2.1 การใช้การจัดการความรู้มาเป็นกลยุทธ์สำคัญในการพัฒนาสถานศึกษา					
2.2 ความเข้าใจถึงศักยภาพในการเผยแพร่ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นไปยังสถานศึกษาอื่น					
2.3 การใช้การเรียนรู้เพื่อสนับสนุนความรู้ความสามารถร่วมกันที่มีอยู่แล้ว พร้อมกับสร้างความรู้ความสามารถอย่างใหม่ขึ้นมา					
2.4 การวัดและประเมินผลการปฏิบัติงานของบุคลากรแต่ละคนแล้วพิจารณาให้ผลตอบแทนแก่ผู้ที่มีส่วนช่วยพัฒนาความรู้ในสถานศึกษา					
3. ปัญหาด้านวัฒนธรรมการจัดการความรู้					
3.1 การส่งเสริมและสนับสนุนให้มีการแลกเปลี่ยนความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นร่วมกัน					
3.2 การสร้างบรรยากาศแห่งการเปิดกว้างและไว้วางใจให้อยู่ทั่วไปภายในสถานศึกษา					
3.3 การทำให้นักเรียนเห็นคุณค่าของการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น					
3.4 การใช้วิสัยทัศน์ของสถานศึกษาเป็นตัวกำหนดกระบวนการเรียนรู้					
3.5 การส่งเสริมให้บุคลากรของสถานศึกษามีความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง					

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
4. ปัญหาด้านเทคโนโลยีการจัดการความรู้					
4.1 การติดต่อโดยอาศัยเทคโนโลยีระหว่างบุคลากรทุกคน ในสถานศึกษากับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องภายนอกสถานศึกษา					
4.2 การนำเทคโนโลยีมาสร้างหน่วยเก็บข้อมูลเพื่อให้ทุกคน ในสถานศึกษาสามารถเข้าไปใช้ได้สะดวก					
4.3 การนำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อให้สถานศึกษามีความ ใกล้ชิดกับนักเรียนมากยิ่งขึ้น					
4.4 การสนับสนุนให้มีการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศที่ยึด คนเป็นสำคัญ					
4.5 การส่งเสริมให้บุคลากรใช้เทคโนโลยีมาเสริมสร้างความ ร่วมมือกัน					
4.6 การสร้างระบบสารสนเทศที่มีความเป็นปัจจุบัน บูรณา การและมีประสิทธิภาพ					
5. ปัญหาด้านมาตรการการจัดการความรู้					
5.1 การกำหนดแนวทางที่จะเชื่อมโยงความรู้ด้านภูมิ ปัญญาท้องถิ่นให้เข้ากับผลของการจัดการศึกษา					
5.2 การพัฒนาตัวชี้วัดสำหรับการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิ ปัญญาท้องถิ่นเป็นรูปแบบเฉพาะ					
5.3 การกำหนดตัวชี้วัดที่เกี่ยวกับผลการจัดการศึกษาในมิติ ต่างๆ ไว้อย่างมีคุณภาพ					
5.4 การจัดสรรทรัพยากรเพื่อเพิ่มฐานความรู้ด้านภูมิปัญญา ท้องถิ่นให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น					
6. ปัญหาเกี่ยวกับการบริหารจัดการของโรงเรียนที่จะนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการเรียนการ สอน					
6.1 การติดต่อหรือเชิญปราชญ์ชาวบ้านมาเป็นวิทยากร					
6.2 การติดต่อประสานงานกับแหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่น					
6.3 การกำหนดการสอนให้สัมพันธ์กับการนำภูมิปัญญา ท้องถิ่นมาใช้ในการเรียนการสอน					
6.4 การจัดเวลาให้เหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนการสอน					
6.5 การให้ความร่วมมือของผู้บริหารในการนำภูมิปัญญา ท้องถิ่นมาใช้ในการเรียนการสอน					
6.6 การจ่ายค่าตอบแทนครูภูมิปัญญาท้องถิ่น					

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
6.7 การให้ความร่วมมือของผู้ปกครองในการนำนักเรียนไปยังแหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่น					
6.8 การให้ความร่วมมือของครูภูมิปัญญาท้องถิ่นในการจัดทำสื่ออุปกรณ์					
7. ปัญหาเกี่ยวกับการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้ามาสู่โรงเรียน					
7.1 ผู้รู้ในท้องถิ่นมีภารกิจมาก มีเวลาไม่ตรงกับเวลาเรียนของนักเรียน					
7.2 เวลาในการสอนของครูวิทยาศาสตร์ไม่เพียงพอ					
7.3 ผู้รู้ในท้องถิ่นขาดความรู้เกี่ยวกับสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์					
7.4 การให้ความร่วมมือของหน่วยงานในท้องถิ่น					
7.5 การให้ความร่วมมือในการยืมวัสดุอุปกรณ์จากแหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่น					
7.6 การถ่ายทอดความรู้และทักษะต่างๆ ของครูภูมิปัญญาท้องถิ่น					
7.7 แหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่นไม่สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้					
7.8 กิจกรรมภูมิปัญญาท้องถิ่นไม่สอดคล้องกับความสนใจของนักเรียน					
7.9 ครูขาดทักษะในการใช้สื่อภูมิปัญญาท้องถิ่น					
8. ปัญหาเกี่ยวกับการนำนักเรียนออกไปศึกษาแหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่น					
8.1 การให้ความร่วมมือของผู้บริหารในการนำนักเรียนออกไปสู่แหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่น					
8.2 การให้ความร่วมมือของผู้ปกครองในการอนุญาตให้นำนักเรียนออกไปศึกษาแหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่น					
8.3 การให้ความร่วมมือของครูในการนำนักเรียนออกไปศึกษาแหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่น					
8.4 ความสนใจของนักเรียนในการไปศึกษาแหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่น					
8.5 งบประมาณในการนำนักเรียนไปศึกษาแหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่น					
8.6 แหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่นอยู่ไกล					

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
8.7 การให้ความร่วมมือของหน่วยงานหรือองค์กรทางด้าน ภูมิปัญญาท้องถิ่น					
8.8 ความปลอดภัยของนักเรียนในการไปศึกษาแหล่งภูมิ ปัญญาท้องถิ่น					

ตอนที่ 4 ความต้องการการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้ เสมือนจริง

คำชี้แจง

- โปรดอ่านข้อความแล้วทำเครื่องหมาย / ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน
- เกณฑ์การให้ความคิดเห็นของแบบสอบถามมีดังนี้

5	หมายถึง	มีความต้องการในระดับมากที่สุด
4	หมายถึง	มีความต้องการในระดับมาก
3	หมายถึง	มีความต้องการในระดับปานกลาง
2	หมายถึง	มีความต้องการในระดับน้อย
1	หมายถึง	มีความต้องการในระดับน้อยที่สุด

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. ด้านประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่นำมาใช้ในการจัดการความรู้ผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง					
1.1 ด้านเกษตรกรรม					
1.2 ด้านอุตสาหกรรมและหัตถกรรม					
1.3 ด้านการแพทย์แผนไทย					
1.4 ด้านการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม					
1.5 ด้านกองทุนและธุรกิจชุมชน					
1.6 ด้านศิลปกรรม					
1.7 ด้านภาษาและวรรณกรรม					
1.8 ด้านปรัชญา ศาสนา ประเพณี					
1.9 ด้านโภชนาการ					
2. ด้านบุคลากร					
2.1 ผู้บริหารสนับสนุนด้านงบประมาณ					

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
2.2 มีผู้ให้คำแนะนำในการจัดกิจกรรมผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง					
2.3 มีผู้พัฒนา / ดูแลชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง					
2.4 มีผู้นำในการผลักดันให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง					
2.5 มีผู้นำในการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน					
2.6 มีผู้ชี้แนะ และประเมินการจัดการความรู้ผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง					
2.7 มีผู้เชี่ยวชาญด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น					
2.8 มีผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ในการจัดกิจกรรมผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง1					
3. ด้านกระบวนการจัดการความรู้					
3.1 กระบวนการบ่งชี้ความรู้					
3.2 กระบวนการสร้างและแสวงหาความรู้					
3.3 กระบวนการจัดการความรู้ให้เป็นระบบ					
3.4 กระบวนการประมวลและกลั่นกรองความรู้					
3.5 กระบวนการเข้าถึงความรู้					
3.6 กระบวนการแบ่งปันแลกเปลี่ยน					
3.7 กระบวนการเรียนรู้					
4. ด้านกระบวนการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง					
4.1 กระบวนการเตรียมความพร้อมของชุมชน					
4.2 กระบวนการจัดตั้งชุมชน					
4.3 กระบวนการบันทึก - สกัดจัดเก็บความรู้ โอนสู่สังคมออนไลน์					
4.4 กระบวนการสกัดความรู้ ดูความถูกต้อง รับรองผลบนสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เสมือนจริง					
4.5 กระบวนการนำความรู้ไปใช้					
4.6 กระบวนการติดตามประเมินผล					
5. ด้านความรู้ในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการความรู้ผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง					
5.1 ความรู้ในการใช้งานคอมพิวเตอร์					

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
5.2 ความรู้ในการสื่อสารผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์					
5.3 ความรู้ในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการความรู้					
6. ด้านเทคโนโลยี / เครื่องมือสื่อสารเพื่อสนับสนุนการจัดการความรู้ผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง					
6.1 เว็บไซต์					
6.2 บล็อก					
6.3 เครือข่ายสังคมออนไลน์					
6.4 คลังความรู้					
6.5 กระดานสนทนา					
6.6 ห้องสื่อสารของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง					
6.7 เครื่องคอมพิวเตอร์					
6.8 เครื่องคอมพิวเตอร์แบบพกพา (Tablet)					
6.9 โทรศัพท์แบบสมาร์ทโฟน					
6.10 เครื่องพิมพ์					
6.11 เครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่าย (Server)					
6.12 อุปกรณ์เครือข่ายไร้สาย					
6.13 ซอฟต์แวร์ / แอปพลิเคชัน					
7. ด้านคู่มือการใช้งาน / แนวปฏิบัติในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการความรู้ผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง					
7.1 คู่มือการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ					
7.2 คู่มือการจัดการความรู้					
7.3 คู่มือการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอน					
7.4 คู่มือการสร้างชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง					
8. ด้านขั้นตอนการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง					
8.1 ชั้นวางแผนการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น					
1) จัดทำหลักสูตรสถานศึกษาเกี่ยวกับแหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่น					
2) วิเคราะห์หลักสูตรการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น					
3) สำรวจและรวบรวมแหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่น					
4) จัดทำทำเนียบภูมิปัญญาท้องถิ่น					
5) เขียนโครงการการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น					

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
6) แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินการตามโครงการ					
8.2 ชั้นเตรียมการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น					
1) เตรียมงบประมาณดำเนินการตามโครงการการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น					
2) เตรียมสื่อภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษา					
3) เตรียมเครื่องมือในการวัดและประเมินผลการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษา					
4) สํารวจแหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่น					
5) ติดต่อประสานงานกับแหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่น					
8.3 ชั้นดำเนินการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น					
1) ศึกษาแผนกิจกรรมการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น					
2) ปฏิบัติตามแผนกิจกรรมการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น					
3) ปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูและนักเรียน					
4) ขั้นสรุปผลการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น					
8.4 ชั้นประเมินผลการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น					
1) ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นผู้ประเมิน					
2) ครูเป็นผู้ประเมิน					
3) นักเรียนเป็นผู้ประเมิน					
4) ประเมินโดยใช้แบบทดสอบ					
5) ประเมินโดยใช้แบบสอบถามความคิดเห็น					
6) ประเมินโดยใช้แบบสัมภาษณ์					
9. ด้านการกำหนดบทบาทของบุคคลที่เกี่ยวข้องในการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอน					
9.1 ผู้บริหาร					
1) ประชุมชี้แจงให้ครูเห็นความสำคัญกับการจัดการเรียนการสอนที่ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น					
2) สนับสนุนการจัดกิจกรรมที่เน้นภูมิปัญญาท้องถิ่น					
3) มอบหมายให้ครูสำรวจข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่น					
4) สนับสนุนงบประมาณในการจัดการเรียนการสอนที่ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น					
5) ให้คำปรึกษาและแนะนำการจัดการเรียนการสอนที่ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น					

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
6) นิเทศและติดตามการจัดการเรียนการสอนที่ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น					
9.2 ครู					
1) สำรวจแหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่น					
2) เตรียมแหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่น					
3) กำหนดแผนกิจกรรมในการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น					
4) ประสานงานกับแหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่น					
5) ประเมินและติดตามผลการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น					
9.3 นักเรียน					
1) นักเรียนมีส่วนร่วมในการสำรวจแหล่งภูมิปัญญาในท้องถิ่น					
2) นักเรียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งภูมิปัญญาในท้องถิ่น					
3) นักเรียนมีส่วนร่วมในการติดต่อประสานงานกับแหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่น					
4) นักเรียนมีส่วนร่วมในการวัดและประเมินผลการเรียน					
10. ด้านผลลัพธ์ที่ได้รับจากการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง					
10.1 ครูได้แนวทางจัดการเรียนการสอนปรับเปลี่ยนได้ตามการเปลี่ยนแปลงของสังคม และมีความสอดคล้องกับสภาพในท้องถิ่น					
10.2 ครูได้แนวทางแก้ปัญหาในเรื่องความรู้ ประสบการณ์ และสื่อการเรียนรู้ที่ไม่มีความถนัด					
10.3 ครูได้เข้าใจชุมชน และมีความสัมพันธ์ที่ดีกับชุมชนมากขึ้น					
10.4 ครูได้เพิ่มพูนความรู้จากแหล่งภูมิปัญญา สามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนได้					
10.5 ครูได้แนวทางส่งเสริมให้นักเรียนตระหนักในคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่น					
10.6 นักเรียนเกิดความรัก ความภูมิใจในท้องถิ่น เห็นคุณค่าและช่วยพัฒนาท้องถิ่น					
10.7 นักเรียนได้ทักษะกระบวนการในการเรียนรู้ และแสวงหาด้วยตนเองจากภูมิปัญญาท้องถิ่น					

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
10.8 นักเรียนเกิดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สามารถนำไปใช้ได้จริง					

ตอนที่ 5 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

5.1 ประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่นำมาใช้ในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษา

.....

.....

.....

.....

5.2 รูปแบบการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษา

.....

.....

.....

.....

5.3 ขั้นตอนการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษา

.....

.....

.....

.....

5.4 การกำหนดบทบาทของบุคคลที่เกี่ยวข้องในการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนระดับ

.....

.....

.....

.....

5.5 ปัญหาและอุปสรรคในการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษา

.....

.....

.....

.....

ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ

ผู้วิจัย

ภาคผนวก จ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ในการวิจัย



แผนการจัดการเรียนรู้สำหรับกลุ่มควบคุม



แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
 รายวิชาเพิ่มเติม ส10203 ภูมิปัญญาท้องถิ่นในเขตภาคกลางตอนล่าง (จังหวัดนครปฐม)
 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 1 หน่วยกิต: 2 คาบ / สัปดาห์

1. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ วิเคราะห์หลักฐานความเป็นมาของภูมิปัญญาท้องถิ่นในเขตภาคกลางตอนล่าง (จังหวัดนครปฐม) ที่เกี่ยวกับสมัยทวารวดีด้วยประสบการณ์ตรง ค้นคว้าจากแหล่งโบราณคดี พิพิธภัณฑสถาน และวิทยากรในท้องถิ่นในจังหวัดนครปฐม เพื่อเข้าใจความสำคัญของสมัยทวารวดี

ศึกษาและสืบค้นหลักฐานที่ผ่านการประเมินความน่าเชื่อถือ ด้านวัฒนธรรม วิถีชีวิตความเป็นอยู่ หรือเรื่องอื่นตามความสนใจ เพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่อย่างเป็นระบบ

2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

2.1 รู้และเข้าใจวิธีการทางประวัติศาสตร์ วิเคราะห์หลักฐานความเป็นมาของสมัยทวารวดีในแหล่งโบราณคดี พิพิธภัณฑสถาน และวิทยากรในจังหวัดนครปฐม

2.2 สร้างองค์ความรู้ใหม่ทางประวัติศาสตร์ โดยตั้งประเด็นคำถามสำคัญและใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์สืบค้นเรื่องของวัฒนธรรมสมัยทวารวดีในจังหวัดนครปฐมตามความสนใจ

3. กำหนดการสอนและผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

กิจกรรมและวิธีการเรียนรู้ ได้แก่

- การใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ การกำหนดประเด็นปัญหา ค้นคว้าข้อมูลพื้นฐาน ตั้งคำถามสืบค้น รายงาน สัมมนาและอภิปรายเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้

- การศึกษาจากแหล่งเรียนรู้ด้วยประสบการณ์ตรง การบรรยายโดยวิทยากรที่มีความรู้เฉพาะด้านโบราณคดีและภัณฑารักษ์พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระปฐมเจดีย์

สัปดาห์	คาบที่	เนื้อหา/หัวข้อ	ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
1*	1-2	ชี้แจงการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและปฐมนิเทศ ศึกษาเอกสารเรื่อง ความหมาย ความสำคัญของรายวิชา เช่น ส่วนที่เกี่ยวข้องกับการสอบต่างๆ แนะนำแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญ แนะนำกระบวนการเรียน การสอน การสืบค้น แหล่งเรียนรู้ และข้อตกลงในการจัดกิจกรรม	ผล การ เรียน รู้ ที่ ค า ต ห ว ัง (เฉพาะการปฐมนิเทศ) 1. อธิบายความหมาย ความสำคัญและข้อตกลงต่างๆ ของรายวิชา 2. ประเมินตนเองก่อนเรียนด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามอุดมการณ์ของโรงเรียน

สัปดาห์	คาบที่	เนื้อหา/หัวข้อ	ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
		<ul style="list-style-type: none"> - ประเมินตนเองด้านคุณลักษณะ - ทดสอบความรู้ความสามารถในการวิเคราะห์และแสดงความคิดเห็นก่อนเรียน 	3. ประเมินตนเองด้านสาระความรู้และความสามารถในการวิเคราะห์และแสดงความคิดเห็นก่อนเรียน
2*	3-4	<ul style="list-style-type: none"> - ศึกษาความรู้เกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นประวัติศาสตร์ไทยก่อนและหลังสมัยทวารวดี ครอบคลุม <ul style="list-style-type: none"> - เส้นเวลา (Timeline) และเหตุการณ์สำคัญการอ้างอิง - หลักฐานสำคัญ - แหล่งเรียนรู้ทางโบราณคดี - บุคคลสำคัญที่มีผลงานด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นในเขตภาคกลางตอนล่าง (จังหวัดนครปฐม) 	ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง ข้อ 1 1. รู้และเข้าใจวิธีการทางประวัติศาสตร์ วิเคราะห์หลักฐานความเป็นมาของสมัยทวารวดี ในแหล่งโบราณคดี พิพิธภัณฑสถาน และวิทยากรในจังหวัดนครปฐม
3*	5-6	<ul style="list-style-type: none"> - เสนอประเด็นปัญหาสำคัญที่สนใจได้แก่ ปัจจัยทางภูมิศาสตร์กับความเจริญของสมัยทวารวดี - นำเสนอและอภิปรายร่วมกัน - ศึกษาความรู้พื้นฐานด้านโบราณคดีและความสำคัญของโบราณวัตถุและพิพิธภัณฑสถาน 	
4	7-8	<ul style="list-style-type: none"> - ศึกษาความรู้เกี่ยวกับพัฒนาการสมัยทวารวดี - นำเสนอประเด็นปัญหาสำคัญที่สนใจเกี่ยวกับตัวอย่างหลักฐานและเหตุการณ์สำคัญในประวัติศาสตร์ 	ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง ข้อ 2 สร้างองค์ความรู้ใหม่ทางประวัติศาสตร์ โดยตั้งประเด็นคำถามสำคัญและใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์สืบค้นเรื่องของวัฒนธรรมสมัยทวารวดีในจังหวัดนครปฐมตามความสนใจ
5	9 -10	<ul style="list-style-type: none"> - ศึกษาความรู้เกี่ยวกับหลักฐานกับความเจริญและความเสื่อมของสมัยทวารวดีในจังหวัดนครปฐม 	
6	11-12	<ul style="list-style-type: none"> - ค้นคว้าเตรียมเสนอหัวข้อ ศึกษาที่แหล่งโบราณสถานสมัยทวารวดี - กำหนดวันศึกษาดูงาน 	
7	13-14	<ul style="list-style-type: none"> - ประเมินผลกลางภาค 	ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังข้อ 1

สัปดาห์	คาบที่	เนื้อหา/หัวข้อ	ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
8	15-16	- ประชุมกลุ่มและแลกเปลี่ยนเรียนรู้เตรียมไปศึกษาด้านโบราณคดีและศิลปวัฒนธรรม ณ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระปฐมเจดีย์	ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังข้อ 1-2
9	17-22	- ศึกษาแหล่งเรียนรู้พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระปฐมเจดีย์ (6 คาบ)	
10	23-24	- รายงาน ตอบประเด็นปัญหา สรุปความรู้จากการศึกษาแหล่งเรียนรู้	
11	25-26	- สัมมนากลุ่ม สรุปความรู้จากกิจกรรมศึกษาดูงาน	
12	27-28	ประเมินผลปลายภาคเรียน	

****หมายเหตุ** - กำหนดวันเวลาศึกษาแหล่งเรียนรู้อาจเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม
- ตารางสอนเป็นตารางสอนจริงที่ได้หักชั่วโมงที่ตรงกับวันหยุดราชการ และกิจกรรมสำคัญของโรงเรียน

4. แผนการประเมินการเรียนรู้และการมอบหมายงาน

การสอนรายวิชา ส10203 ภูมิปัญญาท้องถิ่นในเขตภาคกลางตอนล่าง (จังหวัดนครปฐม) ภาคเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2558 มีแผนการประเมินผลการเรียนรู้ ดังนี้

4.1 ประเมินก่อนกลางภาค	20	คะแนน
4.2 ประเมินกลางภาคเรียน	30	คะแนน
4.3 ประเมินหลังกลางภาคเรียน	20	คะแนน
4.4 ประเมินปลายภาค	20	คะแนน
4.5 ประเมินจากจิตพิสัย	10	คะแนน
	รวม	100 คะแนน

รายละเอียดดังนี้

4.1 การประเมินจากงานหรือการบ้านที่มอบหมาย (50 คะแนน)

รายการ	รูปแบบของงาน	คะแนน
1. นักเรียนแต่ละคนกำหนดปัญหาที่สนใจ ค้นคว้า ศึกษาดูงาน ณ แหล่งเรียนรู้ บันทึกความรู้และแสดงคำตอบประเด็นปัญหา ในแบบบันทึกความรู้และนำเสนอรายงานกลุ่มละไม่เกิน 10 นาที ร่วมสัมมนา อภิปรายประเด็นปัญหาและเสนอการแก้ไข	รายงานและสัมมนา	20 ประเมินก่อนกลางภาค

รายการ	รูปแบบของงาน	คะแนน
การให้คะแนนรายงาน 20 คะแนน (ความถูกต้อง มีเหตุผล 10 คะแนน การอ้างอิงถูกต้อง 5 คะแนน รายงานเรียบร้อยรูปแบบเหมาะสม ส่งตรงเวลา 5 คะแนน)		
2. กิจกรรมกลุ่ม เตรียมศึกษาประเด็นศึกษา ณ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระปฐมเจดีย์ กำหนดปัญหาที่สนใจ ค้นคว้า ศึกษาแหล่งเรียนรู้และพิพิธภัณฑ์ ระดมความคิด ตอบคำถาม และแสดงความคิดเห็นร่วมกัน - ให้แสดงคำตอบในแบบบันทึกความรู้ และนำเสนอรายงานกลุ่มละไม่เกิน 10 นาที นำเสนอหน้าชั้นเรียน	รายงานและสัมมนา	30 ประเมินกลางภาค
การให้คะแนนรายงาน 30 คะแนน (ความถูกต้อง มีเหตุผล 20 คะแนน การอ้างอิงถูกต้อง 5 คะแนน รายงานเรียบร้อยรูปแบบเหมาะสม ส่งตรงเวลา 5 คะแนน)		

4.2 ประเมินจากพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน : จิตพิสัย (10 คะแนน)

การประเมินพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนรายวิชา ส10203 ภูมิปัญญาท้องถิ่นในเขตภาคกลางตอนล่าง (จังหวัดนครปฐม) Mini ประจำภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 กำหนดหัวข้อการประเมินดังนี้

- 1) ซื่อสัตย์ มีจริยธรรมทางวิชาการ
- 2) ตรงต่อเวลา
- 3) มีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม
- 4) กล้าแสดงความคิดเห็นวิเคราะห์อย่างสุภาพ
- 5) รับผิดชอบ

4.3 ประเมินจากการสอบหลังกลางภาค (20 คะแนน)

การสอบหลังกลางภาค ของนักเรียนรายวิชา ส10203 ภูมิปัญญาท้องถิ่นในเขตภาคกลางตอนล่าง (จังหวัดนครปฐม) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 ได้กำหนดเนื้อหาและลักษณะข้อสอบดังตาราง โดยกำหนดสอบในสัปดาห์ที่ 10 ใช้เวลาในการสอบ 40 นาที คะแนนเต็ม 10 คะแนน ประเมินผลนอกตารางสอบ

รายการ	ลักษณะและจำนวนข้อสอบ	คะแนน
สังเคราะห์ความรู้ด้วยวิธีการทางโบราณคดี และความรู้จากการไปศึกษาในแหล่งเรียนรู้และพิพิธภัณฑ์	รายงานเดี่ยวและตอบคำถาม 20 ข้อ	20

4.4 ประเมินจากการสอบปลายภาค (20 คะแนน)

การสอบกลางภาค ของนักเรียนรายวิชา ส10203 ภูมิปัญญาท้องถิ่นในเขตภาคกลาง ตอนล่าง (จังหวัดนครปฐม) ประจำปีภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 ได้กำหนดเนื้อหาและลักษณะข้อสอบดังตาราง โดยกำหนดสอบหลังสัปดาห์ที่ 15 เมื่อเสร็จสิ้นกิจกรรม ณ แหล่งเรียนรู้ในจังหวัดนครปฐม คะแนนเต็ม 10 คะแนน

รายการ	ลักษณะและจำนวนข้อสอบ	คะแนน
1. ประเมินความรู้จากรายงานการสังเคราะห์ความรู้หลังจากการศึกษาแหล่งเรียนรู้	- ตอบคำถาม - แสดงความคิดเห็นและความรู้รวบยอดเรื่องสมัยทวารวดีจากการร่วมกิจกรรมศึกษา ณ แหล่งเรียนรู้	20



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

รายวิชาเพิ่มเติม ภูมิปัญญาท้องถิ่นในเขตภาคกลางตอนล่าง (จังหวัดนครปฐม)

รหัส ส10203

จำนวน 1 หน่วยกิต

เรื่อง แนะนำวิชาและการจัดกิจกรรม

เวลา 2 คาบ

1. สาระการเรียนรู้

วิชาภูมิปัญญาท้องถิ่นในเขตภาคกลางตอนล่าง (จังหวัดนครปฐม) เป็นวิชาเพิ่มเติม ที่มีการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียน 10 คาบ ที่เหลือเป็นการสอนจากประสบการณ์ตรงในแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญ คือ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระปฐมเจดีย์ โดยมีวิทยากรที่มีความรู้ความชำนาญเฉพาะนอกห้องเรียน โดยศึกษาองค์ความรู้จากหลักฐานทางโบราณคดีและประวัติศาสตร์ สิ่ง que ผู้เรียนจำเป็นต้องปฏิบัติคือ ต้องให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง (สุ จิ ปุ ลิ) มีการเตรียมตัวแสวงหาความรู้ก่อนเรียน โดยศึกษาเอกสารความรู้และแบบฝึกต่างๆ เพื่อลดการใช้กระดาษ และร่วมกิจกรรมอย่างมีประสิทธิภาพ เมื่อเรียนจบแต่ละเรื่อง มีการสรุปความรู้อย่างเป็นระบบ ทั้งนี้ผู้เรียนพึงมีวินัยในตนเอง โดยเฉพาะการตรงเวลาและบุคลิกภาพตามอุดมการณ์และเป้าหมายของโรงเรียน ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์ทางวิชาการมากที่สุด โดยครูและนักเรียนจะได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเรื่องความเหมาะสมของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแต่ละเรื่องทั้งนี้จะได้ประเมินความรู้ก่อนเรียน 20 ข้อและให้ทำแบบประเมินตนเอง

2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

มีความรู้ความเข้าใจ ความสำคัญของรายวิชา และกระบวนการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภูมิปัญญาท้องถิ่นในเขตภาคกลางตอนล่าง (จังหวัดนครปฐม) ได้ถูกต้อง

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 อธิบายความสำคัญของรายวิชาภูมิปัญญาท้องถิ่นในเขตภาคกลางตอนล่าง (จังหวัดนครปฐม) ได้

3.2 บอกกระบวนการเรียนรู้รายวิชาภูมิปัญญาท้องถิ่นในเขตภาคกลางตอนล่าง (จังหวัดนครปฐม) ได้

3.3 เสนอแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เหมาะสมได้

4. สาระสำคัญ

4.1 ความสำคัญของรายวิชาภูมิปัญญาท้องถิ่นในเขตภาคกลางตอนล่าง (จังหวัดนครปฐม)

4.2 กระบวนการเรียนรู้รายวิชาภูมิปัญญาท้องถิ่นในเขตภาคกลางตอนล่าง (จังหวัดนครปฐม)

5. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

5.1 ชั้นสร้างความสนใจ เวลา 2 คาบ

5.1.1 กิจกรรมแนะนำตัวประสาชาวมัยทวารวดี ให้ตัวแทนสมัครีเมลีในนามกลุ่มชาวมัยทวารวดี เพื่อการติดต่อประสานงาน

5.1.2 แต่ละคนจับฉลากเลือกเป็นเลขประจำตัว เลือกภาพสำคัญตัวอย่างศิลปะในประวัติศาสตร์สมัยทวารวดี 5-6 ภาพ เช่น ปาลวะ ลูกปัด อุ้ทอง ธรรมจักร คูบัว ฐานสิงห์ ไหดินเผา เสาหินพระเจ้าอโศก ภาพปูนปั้นประดับอาคาร กำหนดเลขในภาพเป็นเลข ชื่อ สกุล ชื่อเล่น โทรศัพท์ และความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนประวัติศาสตร์และบันทึกข้อมูลส่งให้ในบัตรที่ครูจัดให้ และส่งทางไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ถึงครูและอีเมลของกลุ่มรายวิชานี้ และการติดต่อในกลุ่มและครู

5.1.3 ศึกษาภาพตัวอย่างความเจริญสมัยทวารวดีแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเรื่องความสำคัญของรายวิชาภูมิปัญญาท้องถิ่นในเขตภาคกลางตอนล่าง (จังหวัดนครปฐม) เหตุใดจึงจำเป็นต้องเรียนรายวิชานี้ แล้วให้ช่วยกันสรุปความคิดเห็นและประเด็นสำคัญ

5.1.4 ศึกษาตัวอย่างภาพศิลปะสมัยทวารวดีเปรียบเทียบศิลปะร่วมสมัย ให้ช่วยกันสังเกตลักษณะเฉพาะของสมัยทวารวดี และตั้งคำถามว่า เหตุใดจึงศึกษาเรื่อง

5.1.5 อภิปรายในประเด็น สมัยทวารวดีมีประโยชน์อย่างไรบ้าง ช่วยกันสรุปความคิดเห็น ครูอธิบายเพิ่มเติมประกอบแผนที่แหล่งโบราณคดี

5.1.6 ศึกษาแผนการจัดการเรียนรู้ตัวอย่างย่อ ในเว็บไซต์ของครู

5.1.7 ชี้แจงการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การไปศึกษาดูงานและนัดหมายการวัดและประเมินผลศึกษาที่มา ความหมายและความสำคัญของสมัยทวารวดีจากเอกสารประกอบการเรียนและเว็บไซต์ แนะนำนักวิชาการ ผู้แต่งหนังสือตัวอย่างและหนังสืออ้างอิง

5.1.8 ทดสอบความรู้พื้นฐานโดยอธิบายภาพตัวอย่างหลักฐาน 5 ข้อ ตอบคำถามแบบตัวเลือก 15 ข้อเขียน และทำแบบประเมินตนเองด้านบุคลิกภาพ 10 ข้อ

5.1.9 นัดหมายการเตรียมตัวเรียนคาบต่อไป ให้ศึกษาความรู้พื้นฐานจากหนังสือในศูนย์วิทยบริการฯ เรื่อง พัฒนาการของชุมชนโบราณก่อนสมัยทวารวดี

6. สื่อการเรียนการสอน

6.1 แผนการจัดการเรียนรู้และแผนการวัดและประเมินผลฉบับย่อ

6.2 แผนที่แหล่งโบราณคดีในประเทศไทย

6.3 ภาพตัวอย่างหลักฐานสมัยทวารวดี 4 ภาพ เปรียบเทียบกับภาพศิลปะร่วมสมัย

7. การวัดและประเมินผล

7.1 สังเกตมารยาทในการแสดงความคิดเห็นและการมีส่วนร่วมในกิจกรรมรายบุคคล

7.2 ตรวจสอบความถูกต้อง ความเรียบร้อยของการบันทึก

7.3 การตอบแบบประเมินก่อนเรียนถูกต้องเรียบร้อย 12 ใน 20 ข้อ เมื่อเรียนจบเรื่องที่ประเมินแล้ว สามารถตอบถูกต้อง 18 ใน 20 ข้อ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
รายวิชาเพิ่มเติม ภูมิปัญญาท้องถิ่นในเขตภาคกลางตอนล่าง (จังหวัดนครปฐม)	
รหัส ส10203	จำนวน 1 หน่วยกิต
เรื่อง วิธีการทางประวัติศาสตร์และโบราณคดี	จำนวน 2 คาบ

1. สาระการเรียนรู้

การขุดค้นทางโบราณคดีและหลักฐานจากเอกสารของจีน ได้แสดงถึงความเจริญที่แสดงถึงการผสมผสานอิทธิพลศิลปะอมราวดีจากอินเดียและลักษณะพื้นเมือง เป็นรูปแบบของความเจริญ ที่มีลักษณะร่วมกันของพระพุทธศาสนาเถรวาท จารึกอักษรและมอญโบราณ ในดินแดนต่างๆ บริเวณที่พบหลักฐานอายุเก่าแก่ที่สุดอยู่ที่เมืองโบราณขนาดใหญ่ที่นครปฐม มีการพบจารึกที่เก่าแก่ที่สุดธรรมจักรกับกวางมอญและเสาศิลาแบบที่เรียกว่า เสาศระเจ้าอโศกมหาราช บริเวณที่พบในเมืองหลักๆ บริเวณภาคกลางด้านตะวันตกของแม่น้ำเจ้าพระยา ภาคอีสาน ภาคตะวันออกเฉียงเหนือและภาคใต้ ศิลปะที่พบมีอายุราวพุทธศตวรรษที่ 6 – 11 ต่อมาได้พบเหรียญเงินจารึกชื่อ สมัยทวารวดีที่นครปฐม จึงเชื่อกันว่าวัฒนธรรมนี้ ชื่อว่า สมัยทวารวดี ตรงกับ “โกลโปตี้” ที่ปรากฏในเอกสารของหลวงจีนเหียนจั่ง ซึ่งเดินทางผ่านดินแดนนี้ในช่วงดังกล่าว และเป็นความเจริญระดับเมืองยุคแรกในดินแดนสุวรรณภูมิที่เป็นประเทศไทยทุกวันนี้

2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

รู้และเข้าใจวิธีการทางประวัติศาสตร์ สามารถวิเคราะห์หลักฐานโบราณคดีและประวัติศาสตร์จากแหล่งเรียนรู้สมัยทวารวดีในจังหวัดนครปฐมได้

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 3.1 อธิบายวิธีการทางประวัติศาสตร์ได้
- 3.2 ยกตัวอย่างและใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์อธิบายหลักฐานประวัติศาสตร์สมัยทวารวดีได้

4. สาระสำคัญ

วิธีการทางประวัติศาสตร์กับการศึกษาตัวอย่างหลักฐานสมัยทวารวดี

5. การจัดกิจกรรม การเรียนรู้ (เวลา 2 คาบ)

5.1 ชั้นสร้างความสนใจ

5.1.1 เตรียมตัวก่อนเรียน ศึกษาความหมายของคำว่า สมัยทวารวดี ในคาบเรียนร่วมกันเล่นเกม “นามสมัยทวารวดีนั้น สำคัญไฉน” แข่งขันหาชื่อที่มีคำว่าสมัยทวารวดี (10 นาที) มอบรางวัลผู้ชนะและช่วยกันอธิบายความหมาย

5.1.2 ยกตัวอย่างข้อความบางตอนในพงศาวดารที่กล่าวถึงชื่อที่มีสมัยทวารวดีต่อท้าย ช่วยกันตั้งประเด็นคำถามและช่วยกันหาอภิปรายหาคำตอบ สรุปความรู้

5.1.3 ศึกษาเอกสารความรู้เรื่อง ความหมายและความสำคัญของสมัยทวารวดี อภิปรายซักถาม และทำแบบทดสอบ 20 ข้อ (20 นาที) ร่วมกันเฉลยความรู้ สรุปความรู้ บันทึกและส่งให้ครูตรวจความเรียบร้อย

5.2 ชั้นเรียนรู้

5.2.1 เตรียมตัวก่อนเรียน ค้นคว้าเรื่องที่ตั้งของแหล่งโบราณคดีสมัยทวารวดี ในคาบเรียน ศึกษาภาพถ่ายทางอากาศ ที่ตั้งเมืองโบราณสมัยทวารวดี และตัวอย่างหลักฐานทางโบราณคดี เช่น พระพุทธรูปสมัยทวารวดี เปรียบเทียบกับศิลปะอมราวดีและคุปตะของอินเดีย นำวิธีการทางประวัติศาสตร์ ศึกษาตัวอย่างข้อความในหลักฐานประวัติศาสตร์ตามความสนใจของผู้เรียน โดยตั้งประเด็นคำถาม ช่วยกันค้นหาความรู้และอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างสมาชิกในกลุ่ม สรุปความรู้และบันทึกในสมุดของแต่ละคน

5.2.2 ศึกษาค้นคว้าเว็บไซต์ที่น่าสนใจ สรุปความรู้และร่วมกันแนะนำเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับหลักฐานสมัยทวารวดีแลกเปลี่ยนกับกลุ่มอื่นๆไปศึกษาค้นคว้า แล้วบันทึกความรู้และส่งครูเป็นอีเมลเพื่อตรวจความถูกต้องเรียบร้อย และส่งแลกเปลี่ยนความรู้กัน

5.2.3 ประเมินความรู้หลังเรียน ร่วมกันเฉลย

6. สื่อการเรียนการสอน

6.1 หลวงประเสริฐอักษรนิติ์. (2544). พระราชพงศาวดารกรุงเก่า. กรุงเทพฯ: แสงดาว.

6.2 เอกสารเรื่อง วิธีการทางประวัติศาสตร์และหลักการวิเคราะห์หลักฐานทางประวัติศาสตร์ และโบราณคดี

6.3 เว็บไซต์เรื่องหลักฐานทางโบราณคดีสมัยทวารวดี เช่น

<http://www.thailandmuseum.com/uthong/hilight.htm>

<http://www.nidtep.go.th/quality/userfiles/image/thawarawadee/t02.jpg>

6.4 ภาพถ่ายทางอากาศที่ตั้งเมืองโบราณสมัยทวารวดี

6.5 ภาพการเปลี่ยนแปลงทางธรณีวิทยาที่เกี่ยวข้องกับเมืองโบราณสมัยทวารวดี

7. การวัดและประเมินผล

7.1 สังเกตการณ์แสดงความคิดเห็นและมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอ

7.2 ตรวจความถูกต้อง ความเรียบร้อยของการบันทึก

7.3 ตรวจการตอบคำถาม ตอบตรงคำถาม ถูกต้อง ชัดเจน 8 ใน 10 ข้อ

ภาพตัวอย่างหลักฐานโบราณวัตถุสมัยทวารวดี



<http://www.nidtep.go.th/quality/userfiles/image/thawarawadee/t02.jpg>
http://news.mediathai.net/newsImages/200908/ImageNews/54344_36489.jpg





ภาพจากพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ จังหวัดนครปฐม

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
รายวิชาเพิ่มเติม ภูมิปัญญาท้องถิ่นในเขตภาคกลางตอนล่าง (จังหวัดนครปฐม)	
รหัส ส10203	จำนวน 1 หน่วยกิต
เรื่อง ความเจริญสมัยทวารวดี	เวลา 2 คาบ

1. สาระการเรียนรู้

การเปรียบเทียบรูปแบบโบราณสถานและโบราณวัตถุที่เขาค้างใน คูบัว เจดีย์จุลปะโทน วัดพระเมรุ จังหวัดนครปฐม เช่น ลวดลายปูนปั้นและธรรมจักร โดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์

2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

2.1 รู้และเข้าใจวิธีการทางประวัติศาสตร์ วิเคราะห์หลักฐานความเป็นมาของสมัยทวารวดี ในแหล่งโบราณคดี พิพิธภัณฑสถาน และวิทยาการในท้องถิ่นนครปฐม

2.2 สร้างองค์ความรู้ใหม่ทางประวัติศาสตร์ โดยตั้งประเด็นคำถามสำคัญและใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์สืบค้นเรื่องของวัฒนธรรมทวารวดี ตามความสนใจ

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 3.1 ใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ศึกษาหลักฐานสมัยทวารวดีได้
- 3.2 อธิบายที่มาของชื่อสมัยทวารวดีและรูปแบบวัฒนธรรมสมัยทวารวดีได้
- 3.3 วิเคราะห์อิทธิพลแนวคิดทางศาสนาและวัฒนธรรมสมัยคุปตะที่มีต่อศิลปะสมัยทวารวดีได้

4. สาระสำคัญ

- 4.1 วิธีการทางประวัติศาสตร์ที่ใช้ในการศึกษาหลักฐานสมัยทวารวดี
- 4.2 ที่มาและลักษณะศิลปะสมัยทวารวดี
- 4.3 ตัวอย่างโบราณสถานและโบราณวัตถุสมัยทวารวดี

5. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (เวลา 2 คาบ)

5.1 ขั้นสร้างความสนใจ

เตรียมตัวก่อนเรียน ศึกษาตัวอย่างศิลปะสมัยทวารวดี เช่น รูปยักษ์ปูนปั้นแบกฐาน และเครื่องประดับสมัยทวารวดี นำมาร่วมกันวิเคราะห์เรื่องที่มาและคุณค่าทางศิลปะ เปรียบเทียบกับศิลปะใกล้ตัวในปัจจุบัน

5.2 ขั้นสอน

5.2.1 เตรียมความรู้ก่อนเรียน ศึกษาเอกสารเรื่องความรู้เกี่ยวกับศิลปะสมัยทวารวดี www.mwit.ac.th/vachii~/ จับคู่นำเสนอลักษณะสำคัญศิลปะสมัยทวารวดี ประกอบตัวอย่าง

พระพุทธรูปสมัยทวารวดี และพระพุทธรูปสมัยคุปตะในคาบเรียน ศึกษาภาพพระพุทธรูปสมัยทวารวดี ทำแบบทดสอบวิธีคิดฝึกการสังเกตเชิงเปรียบเทียบ ครูและนักเรียนร่วมกันเฉลยคำตอบ ครูอธิบายเพิ่มเติม

5.2.2 ศึกษาตัวอย่างพระพุทธรูปที่แสดงอิทธิพลศิลปะคุปตะและการผสมผสาน ลักษณะพื้นเมือง ร่วมกันอภิปรายเชิงวิเคราะห์ลักษณะของศิลปะสมัยทวารวดี ครูสรุปและอธิบายเพิ่มเติม

5.2.3 บันทึกสรุปในแผนที่ความคิด จับคู่แลกเปลี่ยนกันอ่านและเพิ่มเติม จบแล้วส่งครูตรวจความถูกต้องอีกครั้ง

6. สื่อการเรียนการสอน

6.1 แผนการจัดการเรียนรู้และแผนการวัดและประเมินผลฉบับย่อ

6.2 แผนที่แหล่งโบราณคดีในประเทศไทย และโบราณสถานที่ปรากฏในบริเวณนั้นๆ

6.3 ภาพตัวอย่างโบราณสถานและการตกแต่ง สมัยทวารวดี 7 - 8 ภาพ จากแหล่งโบราณคดี สมัยทวารวดีในสถานที่ต่างๆ

6.4 แบบประเมินความรู้ แบบเขียนตอบ 10 ข้อ

7. การวัดและประเมินผล

7.1 สังเกตมารยาทในการแสดงความคิดเห็นด้วยเหตุผลและการมีส่วนร่วมในกิจกรรมรายบุคคล

7.2 ตรวจความถูกต้อง ความเรียบร้อยของการบันทึก

7.3 การตอบแบบประเมินถูกต้อง 8 ใน 10 ข้อ

๑๑๑๑๑๑



แผนการจัดการเรียนรู้สำหรับกลุ่มทดลอง



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

รายวิชาเพิ่มเติม ภูมิปัญญาท้องถิ่นในเขตภาคกลางตอนล่าง (จังหวัดนครปฐม)

รหัส ส10203

จำนวน 1 หน่วยกิต

เรื่อง แนะนำวิชาและการจัดกิจกรรม

เวลา 2 คาบ (2 สัปดาห์)

1. สาระการเรียนรู้

วิชาภูมิปัญญาท้องถิ่นในเขตภาคกลางตอนล่าง (จังหวัดนครปฐม) เป็นวิชาเพิ่มเติม ที่มีการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียน 10 คาบ ที่เหลือเป็นการสอนจากประสบการณ์ตรงในแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญ คือ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระปฐมเจดีย์ โดยมีวิทยากรที่มีความรู้ความชำนาญเฉพาะนอกห้องเรียน โดยศึกษาองค์ความรู้จากหลักฐานทางโบราณคดีและประวัติศาสตร์ สิ่ง que ผู้เรียนจำเป็นต้องปฏิบัติคือ ต้องให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง (สุ จิ ปุ ลิ) มีการเตรียมตัวแสวงหาความรู้ก่อนเรียน โดยศึกษาเอกสารความรู้และแบบฝึกต่างๆ เพื่อลดการใช้กระดาษ และร่วมกิจกรรมอย่างมีประสิทธิภาพ เมื่อเรียนจบแต่ละเรื่อง มีการสรุปความรู้อย่างเป็นระบบ ทั้งนี้ผู้เรียนพึงมีวินัยในตนเอง โดยเฉพาะการตรงเวลาและบุคลิกภาพตามอุดมการณ์และเป้าหมายของโรงเรียน ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์ทางวิชาการมากที่สุด โดยครูและนักเรียนจะได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเรื่องความเหมาะสมของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแต่ละเรื่องทั้งนี้จะได้ประเมินความรู้ก่อนเรียน 20 ข้อและให้ทำแบบประเมินตนเอง

2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

มีความรู้ความเข้าใจ ความสำคัญของรายวิชา และกระบวนการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภูมิปัญญาท้องถิ่นในเขตภาคกลางตอนล่าง (จังหวัดนครปฐม) ได้ถูกต้อง

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 อธิบายความสำคัญของรายวิชาภูมิปัญญาท้องถิ่นในเขตภาคกลางตอนล่าง (จังหวัดนครปฐม) ได้

3.2 บอกกระบวนการเรียนรู้รายวิชาภูมิปัญญาท้องถิ่นในเขตภาคกลางตอนล่าง (จังหวัดนครปฐม) ได้

3.3 เสนอแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เหมาะสมได้

4. สาระสำคัญ

4.1 ความสำคัญของรายวิชาภูมิปัญญาท้องถิ่นในเขตภาคกลางตอนล่าง (จังหวัดนครปฐม)

4.2 กระบวนการเรียนรู้รายวิชาภูมิปัญญาท้องถิ่นในเขตภาคกลางตอนล่าง (จังหวัดนครปฐม)

5. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (เวลา 2 คาบ 2 สัปดาห์)

กิจกรรมหลัก	กิจกรรมย่อย	วัตถุประสงค์	รายละเอียดของกิจกรรม
คาบที่ 1 การเตรียมการจัดตั้ง ชุมชนการเรียนรู้เสมือน จริง ขั้นตอนนี้เป็นการประเมิน หาสภาพ ปัญหา ความ ต้องการในการจัดการ ความรู้ด้านภูมิปัญญา ท้องถิ่นในเขตภาคกลาง ตอนล่าง (จังหวัดนครปฐม) และการเตรียมความพร้อม ของสถานที่ กิจกรรม วัสดุ อุปกรณ์ รวมทั้งเว็บไซต์ ชุมชนการเรียนรู้เสมือน จริง	1.1 นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 20 ข้อ		
	1.2 การสำรวจสภาพ ปัญหา ความต้องการต่อ การเข้าร่วมชุมชนการ เรียนรู้เสมือนจริง	เพื่อค้นหาสภาพ ปัญหาและความ ต้องการในการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิ ปัญญาท้องถิ่น	1. ครูได้ส่งแบบสอบถามให้นักเรียนตอบกลับทางเอกสาร เมื่อได้แบบสอบถามกลับมาเรียบร้อยครูวิเคราะห์ข้อมูล สภาพ ปัญหา ความต้องการต่อการเข้าร่วมชุมชนการ เรียนรู้เสมือนจริง 2. นักเรียนได้รับแบบสอบถามเพื่อวิเคราะห์สภาพ ปัญหา ความต้องการต่อการเข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง
	1.3 การเตรียมความ พร้อมในการดำเนิน กิจกรรมชุมชนการเรียนรู้ เสมือนจริง	เพื่อเตรียมความพร้อมของเว็บไซต์ ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	1. ครูจัดเตรียมเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับ ใช้ในการจัดการความรู้ 2. ครูจัดทำคู่มือการใช้งานเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือน จริงให้กับนักเรียน
	1.4 การประชาสัมพันธ์ กิจกรรมเปิดตัวชุมชนการ เรียนรู้เสมือนจริง	เพื่อแจ้งข่าวสาร และรายละเอียดของ กิจกรรมให้นักเรียนได้รับทราบถึง โครงการกิจกรรมเปิดตัวชุมชนการ เรียนรู้เสมือนจริง	1. นักเรียนได้รับแจ้งเพื่อเข้าร่วมกิจกรรม 2. ครูทำการประชาสัมพันธ์กิจกรรมเปิดตัวชุมชนการเรียนรู้ เสมือนจริงผ่านทางเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงอีก ทางหนึ่ง
	1.5 การตรวจสอบ รายการของกิจกรรมการ เตรียมความพร้อมของ ชุมชนการเรียนรู้เสมือน จริง	เพื่อตรวจสอบความครบถ้วนของ กิจกรรม รวมทั้งเครื่องมือต่างๆ ที่ เกิดขึ้นในขั้นตอนการเตรียมการจัดตั้ง ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	ครูตรวจสอบความครบถ้วนของกิจกรรมต่างๆ ตามขั้นตอน การเตรียมความพร้อมของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

กิจกรรมหลัก	กิจกรรมย่อย	วัตถุประสงค์	รายละเอียดของกิจกรรม
	1.6 การวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรม	เพื่อวัด และประเมินผลการจัดกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นในขั้นตอนการเตรียมการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	นักเรียนแสดงความคิดเห็นเพื่อประเมินความคิดเห็นต่อกิจกรรมที่ได้ปฏิบัติมา ปัญหาและอุปสรรคที่พบและเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขปรับปรุง
คาบที่ 2 การจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ขั้นตอนนี้เป็นการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง โดยเป็นการชี้แจงให้บุคคลที่เกี่ยวข้องได้ทำความรู้จักแบบเผชิญหน้า โดยมีกิจกรรมที่กำหนดขอบเขตของความรู้ของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง หน้าที่นักเรียน กฎกติกา มารยาทของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	2.1 การเปิดตัวชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	เพื่อให้นักเรียนรับทราบถึงวัตถุประสงค์และรายละเอียดของกิจกรรมชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	1. ครูชี้แจงวัตถุประสงค์และรายละเอียดของการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเพื่อให้นักเรียนรับทราบ 2. ครูแนะนำผู้เชี่ยวชาญด้านกฎหมายท้องถิ่นในจังหวัดนครปฐมที่เชิญมาเป็นวิทยากรให้นักเรียนรู้จัก 3. นักเรียนรับฟังรายละเอียดของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง
	2.2 การแนะนำตัว	เพื่อให้นักเรียนได้นำเสนอความเป็นตัวของตัวเองผ่านการอธิบายความเชี่ยวชาญและความสนใจของตนเองให้นักเรียนคนอื่นๆ ได้รู้จักและทราบถึงความเชี่ยวชาญและความสนใจของนักเรียนแต่ละคน	1. นักเรียนที่เข้าร่วมประชุมแนะนำตัวให้นักเรียนได้รู้จักชื่อนามสกุล และความสนใจของตนเอง 2. ครูกำหนดชื่อและรหัสผ่านเข้าใช้งานเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงให้นักเรียนและผู้ที่เกี่ยวข้อง
	2.3 การกำหนดความรู้ของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	เพื่อให้นักเรียนได้ร่วมกันเสนอ, แสดงความคิดเห็น และสรุปประเด็นปัญหาและความรู้เกี่ยวกับกฎหมายท้องถิ่นที่สำคัญในจังหวัดนครปฐม	1. ครูเป็นผู้นำในการชี้แจงความรู้ของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงที่จะให้นักเรียนร่วมกันกำหนด โดยความรู้ของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเป็นองค์ความรู้ที่เกี่ยวกับกฎหมายท้องถิ่นที่สำคัญในจังหวัดนครปฐม

กิจกรรมหลัก	กิจกรรมย่อย	วัตถุประสงค์	รายละเอียดของกิจกรรม
รวมทั้งการกำหนดสิทธิผลประโยชน์ของนักเรียน			<p>2. ครูทำหน้าที่ดูแลความเรียบร้อยของการนำเสนอความคิดเห็นของนักเรียน และทำหน้าที่ซักถาม ขยายความคิดเห็นให้นักเรียนคนอื่นได้เข้าใจ</p> <p>3. ผู้เชี่ยวชาญด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น ทำหน้าที่ให้ข้อเสนอแนะในประเด็นต่างๆ ที่เกิดขึ้นในระหว่างการแสดงความคิดเห็น การให้ข้อเสนอแนะเพื่อให้นักเรียนใช้เป็นข้อมูลประกอบการตัดสินใจ</p> <p>4. นักเรียนเล่าประสบการณ์ที่ตนเองมีให้กับนักเรียนคนอื่น ทราบ และลงคะแนนเพื่อหาข้อสรุปเกี่ยวกับการกำหนดความรู้ของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง</p>
	2.4 การกำหนดหน้าที่ของนักเรียน	เพื่อกำหนดบทบาทความรับผิดชอบให้กับนักเรียน	<p>1. ครูและนักเรียนร่วมกันจัดหาผู้จัดบันทึก โดยเลือกจากนักเรียนในชั้นเรียน โดยครูจะทำหน้าที่ผู้นำชุมชน ผู้อำนวยการ และคนดูแลด้านเครือข่ายคอมพิวเตอร์</p> <p>2. ครูทำหน้าที่ควบคุมและดูแลนักเรียนในขณะที่มีกิจกรรมร่วมกัน ทั้งกิจกรรมที่เป็นแบบประสานหน้าและกิจกรรมที่เป็นแบบออนไลน์</p> <p>3. ผู้เชี่ยวชาญด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นคอยเสนอแนะความคิดเห็นรวมทั้งเสนอประเด็นต่างๆ ให้กับชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงและร่วมแลกเปลี่ยน เล่าประสบการณ์ให้กับชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง</p>

กิจกรรมหลัก	กิจกรรมย่อย	วัตถุประสงค์	รายละเอียดของกิจกรรม
	2.5 การตั้งกฎ กติกา มารยาทของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และการกำหนดสิทธิ ผลประโยชน์ของนักเรียน	เพื่อให้นักเรียนปฏิบัติตามกฎ กติกา และมารยาทของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงให้เป็นไปแนวทางเดียวกัน และเพื่อให้นักเรียนเข้าใจถึงสิทธิและผลประโยชน์ที่เข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	4. ครูทำหน้าที่ดูแลเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และสนับสนุน และแก้ไขปัญหา 1. ครูชี้แจงรายละเอียดของกิจกรรม 2. นักเรียนร่วมกันกำหนดกฎ กติกาและมารยาทของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และการกำหนดสิทธิ ผลประโยชน์ของนักเรียน 3. ครูสรุปประเด็นความรู้ที่ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง ต้องการสร้าง บทบาท กฎ กติกา มารยาท และสิทธิ ผลประโยชน์ของนักเรียนเป็นเอกสารขึ้นไปไว้บนเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง
	2.6 การฝึกอบรมการใช้งานเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะในการใช้เครื่องมือในเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	1. นักเรียนได้รับการอบรมเพื่อให้สามารถใช้งานเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง 2. ครูสาธิต และให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติการเข้าใช้งานเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง
	2.7 การทำกิจกรรม “แลกเปลี่ยนเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น”	เพื่อให้นักเรียนทราบถึงวัตถุประสงค์ การจัดกิจกรรมรวมทั้งรายละเอียดของกิจกรรมที่จะต้องเข้าร่วมและเพื่อให้ นักเรียนได้ทราบถึงประเด็นและวิธีการ ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้	1. ครูชี้แจงถึงวัตถุประสงค์การจัดกิจกรรมรวมทั้ง รายละเอียดของกิจกรรมที่จะต้องเข้าร่วมรวมทั้งชี้แจงถึง ประเด็นและวิธีการในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ โดยที่ครูแจ้ง ประเด็นที่จะแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านห้องสื่อสารเพื่อให้ นักเรียนรับทราบและเข้าใจตรงกัน

กิจกรรมหลัก	กิจกรรมย่อย	วัตถุประสงค์	รายละเอียดของกิจกรรม
			<p>2. นักเรียนเริ่มเล่าเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สำคัญในจังหวัดนครปฐมตามความคิดเห็นของตนเองผ่านหน้าจอของห้องสนทนาของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง</p> <p>3. ครูให้นักเรียนคนอื่นๆ แสดงความคิดเห็นเสริมที่นักเรียนได้เล่าออกมา และเมื่อนักเรียนคนอื่นๆ ได้ร่วมกันแสดงความคิดเห็นว่าเรื่องที่นักเรียนได้เล่าออกมาสามารถอธิบายอะไรเกี่ยวกับความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อที่จะบรรลุประเด็นที่ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้แล้ว</p> <p>5. นักเรียนที่ทำหน้าที่ผู้บันทึกและครูพิมพ์ประเด็นต่างๆ ที่นักเรียนได้เล่าออกมาขึ้นมาเสนอผ่านห้องสนทนา</p> <p>6. ครูเชิญให้นักเรียนร่วมกันจัดหมวดหมู่ของความรู้ที่ได้จากประเด็นที่มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้</p> <p>7. นักเรียนร่วมกันจัดหมวดหมู่ของความรู้ที่ได้จากประเด็นที่มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้</p> <p>8. นักเรียนที่ทำหน้าที่ผู้บันทึกจะทำหน้าที่พิมพ์หมวดหมู่ของความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นที่นักเรียนได้ร่วมกันสังเคราะห์ไว้ที่ห้องความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น</p> <p>9. ครูแจ้งความคืบหน้าของกิจกรรมให้นักเรียนรับทราบผ่านหน้าแรกของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และเครือข่ายสังคม</p>

กิจกรรมหลัก	กิจกรรมย่อย	วัตถุประสงค์	รายละเอียดของกิจกรรม
	2.8 การตรวจสอบรายการของขั้นตอนการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	เพื่อตรวจสอบความครบถ้วนของกิจกรรม รวมทั้งเครื่องมือต่างๆ ที่เกิดขึ้นในขั้นตอนการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	ครูตรวจสอบความครบถ้วนของกิจกรรมต่างๆ ตามขั้นตอนการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง
	2.9 การวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรม	เพื่อวัด และประเมินผลการจัดกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นในขั้นตอนการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	นักเรียนแสดงความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมในขั้นตอนนี้ เพื่อประเมินความคิดเห็นต่อกิจกรรมที่ได้ปฏิบัติมา ปัญหาและอุปสรรคที่พบและเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขปรับปรุง



6. สื่อการเรียนการสอน

- 6.1 เว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง
- 6.2 เครือข่ายสังคม

7. การวัดและประเมินผล

- 7.1 สังเกตการมีส่วนร่วมในกิจกรรม
- 7.2 ตรวจสอบความถูกต้อง ความเรียบร้อยของการดำเนินงานขั้นตอน
- 7.3 การทดสอบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 20 ข้อ

๑๑๑๑๑๑



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
 รายวิชาเพิ่มเติม ภูมิปัญญาท้องถิ่นในเขตภาคกลางตอนล่าง (จังหวัดนครปฐม)
 รหัส ส10203 จำนวน 1 หน่วยกิต
 เรื่อง วิธีการทางประวัติศาสตร์และโบราณคดี จำนวน 2 คาบ (2 สัปดาห์)

1. สาระการเรียนรู้

การขุดค้นทางโบราณคดีและหลักฐานจากเอกสารของจีน ได้แสดงถึงความเจริญที่แสดงถึงการผสมผสานอิทธิพลศิลปะอมราวดีจากอินเดียและลักษณะพื้นเมือง เป็นรูปแบบของความเจริญ ที่มีลักษณะร่วมกันของพระพุทธศาสนาเถรวาท จารึกอักษรและมอญโบราณ ในดินแดนต่างๆ บริเวณที่พบหลักฐานอายุเก่าที่สุดอยู่ที่เมืองโบราณขนาดใหญ่ที่นครปฐม มีการพบจารึกที่เก่าที่สุดธรรมจักรกับกวางมอชและเสาศิลาแบบที่เรียกว่า เสาศระเจ้าอโศกมหาราช บริเวณที่พบในเมืองหลักๆ บริเวณภาคกลางด้านตะวันตกของแม่น้ำเจ้าพระยา ภาคอีสาน ภาคตะวันออกเฉียงเหนือและภาคใต้ ศิลปะที่พบมีอายุราวพุทธศตวรรษที่ 6 – 11 ต่อมาได้พบเหรียญเงินจารึกชื่อ สมัยทวารวดีที่นครปฐม จึงเชื่อกันว่าวัฒนธรรมนี้ ชื่อว่า สมัยทวารวดี ตรงกับ “โกลโปตี” ที่ปรากฏในเอกสารของหลวงจีนเหียนจั่ง ซึ่งเดินทางผ่านดินแดนนี้ในช่วงดังกล่าว และเป็นความเจริญระดับเมืองยุคแรกในดินแดนสุวรรณภูมิที่เป็นประเทศไทยทุกวันนี้

2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

รู้และเข้าใจวิธีการทางประวัติศาสตร์ สามารถวิเคราะห์หลักฐานโบราณคดีและประวัติศาสตร์จากแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ของจังหวัดนครปฐมในสมัยทวารวดีในจังหวัดนครปฐมได้

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 3.1 อธิบายวิธีการทางประวัติศาสตร์ได้
- 3.2 ยกตัวอย่างและใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์อธิบายหลักฐานประวัติศาสตร์สมัยทวารวดีได้

4. สาระสำคัญ

วิธีการทางประวัติศาสตร์กับการศึกษาตัวอย่างหลักฐานสมัยทวารวดี

5. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (เวลา 2 คาบ 2 สัปดาห์)

กิจกรรมหลัก	กิจกรรมย่อย	วัตถุประสงค์	รายละเอียดของกิจกรรม
คาบที่ 3 การสร้างความรู้ และ จัดเก็บความรู้ เป็นขั้นตอนของการสร้าง ความรู้จากการทำกิจกรรม ระดมความคิดเห็น แลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้านภูมิ ปัญญาท้องถิ่นเพื่อนำ ความรู้ต่างๆ และจัดเก็บ ในเว็บไซต์ชุมชนการ เรียนรู้เสมือนจริง เพื่อให้ นักเรียนนำไปใช้เป็น ประเด็นในการระดมความ คิดเห็นเพื่อสรุปประเด็น ความรู้ที่ได้	3.1 การสกัดความรู้เข้าสู่ เว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้ เสมือนจริง	เพื่อให้นักเรียนทราบถึงวัตถุประสงค์ การจัดกิจกรรมรวมทั้งรายละเอียด และวิธีการดำเนินกิจกรรมผ่านเว็บไซต์ ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	1. ครูสรุปความรู้ที่ได้จากกิจกรรม “แลกเปลี่ยนเรียนรู้ภูมิ ปัญญาท้องถิ่น” จากการเรียนรู้ในคาบที่ผ่านมา 2. ครูแจ้งความคืบหน้าของกิจกรรมให้นักเรียนรับทราบ ผ่านหน้าแรกของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และ เครือข่ายสังคม
	3.2 เกริ่นนำเข้ากิจกรรม รูปแบบเสมือนจริง	เพื่อให้นักเรียนทราบถึงวัตถุประสงค์ การจัดกิจกรรมรวมทั้งรายละเอียด และวิธีการดำเนินกิจกรรมในรูปแบบ เสมือนจริง	1. นักเรียนพบกันตามเวลาที่นัดหมาย บริเวณห้องสื่อสาร ของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง 2. ครูชี้แจงถึงวัตถุประสงค์การจัดกิจกรรมรวมทั้ง รายละเอียดของกิจกรรมและวิธีการดำเนินกิจกรรม 3. นักเรียนทดลองเข้าร่วมในห้องสื่อสารของเว็บไซต์ชุมชน การเรียนรู้เสมือนจริง
	3.3 กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ “นี่แหละคือฉัน”	เพื่อให้นักเรียนได้รู้จักข้อมูลส่วนตัว ของนักเรียนคนอื่นๆ	1. ครูชี้แจงกติกาของกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ “นี่แหละคือฉัน” และแนะนำตัวเป็นตัวอย่างให้กับนักเรียนผ่านห้องสนทนา 2. นักเรียนแต่ละคนเข้ามาแนะนำตนเอง ได้แก่ ชื่อ นามสกุล กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่สอน โรงเรียนที่สังกัด และ ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ตนเองชื่นชอบในจังหวัดนครปฐม 3. นักเรียนนำเสนอข้อความผ่านห้องสนทนา ในระหว่างทำ กิจกรรม นักเรียนสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ทักทาย ทำความรู้จักกับเพื่อนนักเรียนได้อย่างอิสระ

กิจกรรมหลัก	กิจกรรมย่อย	วัตถุประสงค์	รายละเอียดของกิจกรรม
	3.4 การกำหนดประเด็น วิธีการระดมความคิดเห็น และวิธีการแลกเปลี่ยน เรียนรู้	เพื่อให้นักเรียนได้ทราบถึงประเด็น วิธีการระดมความคิดเห็น และวิธีการ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ในห้องสื่อสารของ เว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	ครูชี้แจงถึงประเด็น วิธีการระดมความคิดเห็น และวิธีการ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ในรูปแบบเสมือนจริงผ่านห้องสื่อสารของ เว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเพื่อให้ทุกคน รับทราบ
	3.5 กิจกรรม “ระดม ความคิดเห็นด้านภูมิปัญญา ท้องถิ่น”	เพื่อให้นักเรียนได้ร่วมกันเสนอความ คิดเห็นประเด็นที่เกี่ยวกับเนื้อหาด้าน ภูมิปัญญาท้องถิ่นในจังหวัดนครปฐม	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูเปิดประเด็นที่จะระดมความคิดซึ่งเป็นประเด็นที่ได้ จากกิจกรรม “ระดมความคิดเห็นด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น” 2. นักเรียนร่วมกันเสนอความคิดเห็นเกี่ยวกับภูมิปัญญา ท้องถิ่นด้านประวัติศาสตร์ในจังหวัดนครปฐม 3. ครูจะทำหน้าที่ซักถามเพิ่มเติม และนักเรียนที่ทำหน้าที่ผู้ บันทึกทำหน้าที่บันทึกความคิดเห็นผ่านห้องสื่อสารของ เว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง 4. กรณีที่มีประเด็นอื่นๆ ครูจะทำการเปิดประเด็นให้ นักเรียนระดมความคิดเห็นจนให้ครบทุกประเด็น 5. นักเรียนที่ทำหน้าที่ผู้บันทึกบันทึกความคิดเห็นผ่านห้อง สื่อสารของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงให้นักเรียน ทุกคนได้รับทราบ
	3.6 กิจกรรม “แลกเปลี่ยน ประสบการณ์ด้านภูมิ ปัญญาท้องถิ่น”	เพื่อให้นักเรียนรับทราบวิธีการเข้าร่วม กิจกรรม การเล่าประสบการณ์ที่ เกี่ยวกับความรู้ที่ได้จากกิจกรรม “แลกเปลี่ยนเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น”	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูนัดหมายนักเรียนในการเข้าร่วมกิจกรรม “แลกเปลี่ยน ประสบการณ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านประวัติศาสตร์ในจังหวัด นครปฐม” 2. นักเรียนเขียนเล่าเรื่องราวและเสนอประสบการณ์การไป แหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่น หรือแหล่งประวัติศาสตร์ในจังหวัด

กิจกรรมหลัก	กิจกรรมย่อย	วัตถุประสงค์	รายละเอียดของกิจกรรม
			<p>นครปฐมผ่านห้องความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของเว็บไซต์ ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง</p> <p>3. ครูทำหน้าที่ซักถาม และชี้ประเด็นเพื่อให้นักเรียนเล่า รายละเอียดเพื่อขยายความให้ชัดเจน</p> <p>4. นักเรียนคนอื่นสามารถพิมพ์ข้อความแสดงความคิดเห็น เพิ่มเติมได้กระทำของผู้นำเสนอได้</p>
	3.7 การสรุปประเด็น	<p>เพื่อให้นักเรียนได้ทำการสรุปประเด็นที่ เกี่ยวกับเนื้อหาด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ เป็นจุดเด่นของจังหวัดตนเอง และให้ ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการนำ ภูมิปัญญาท้องถิ่นมาในการจัดการ เรียนการสอน</p>	<p>1. ครูทำหน้าที่สรุปประเด็น โดยชักชวนให้นักเรียนร่วมกัน แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นด้าน ประวัติศาสตร์ในจังหวัดนครปฐม</p> <p>2. นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นเพื่อสรุปและคัดเลือก ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านประวัติศาสตร์ในจังหวัดนครปฐม ที่มี ความโดดเด่น ได้รับการยอมรับ และเหมาะสมในการ นำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน ผ่านห้องสื่อสารของ เว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง</p> <p>3. นักเรียนที่ทำหน้าที่ผู้บันทึกนำเสนอองค์ความรู้ที่ได้ผ่าน ห้องความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้ เสมือนจริง</p> <p>4. ครูแจ้งความคืบหน้าของกิจกรรมให้นักเรียนรับทราบ ผ่านหน้าแรกของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และ เครือข่ายสังคม</p>

กิจกรรมหลัก	กิจกรรมย่อย	วัตถุประสงค์	รายละเอียดของกิจกรรม
	3.8 การตรวจสอบรายการของขั้นตอนการสร้างความรู้ และจัดเก็บความรู้	เพื่อตรวจสอบความครบถ้วนของกิจกรรม รวมทั้งเครื่องมือต่างๆ ที่เกิดขึ้นในขั้นตอนการสร้างความรู้ และจัดเก็บความรู้	ครูตรวจสอบความครบถ้วนของกิจกรรมต่างๆ ตามขั้นตอนการสร้างความรู้ และจัดเก็บความรู้
	3.9 การวัดและประเมินผลการทำกิจกรรม	เพื่อวัด และประเมินผลการจัดกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นในขั้นตอนการสร้างความรู้ และจัดเก็บความรู้	นักเรียนของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงแสดงความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมในขั้นตอนนี้ เพื่อประเมินความคิดเห็นต่อกิจกรรมที่ได้ปฏิบัติมา ปัญหาและอุปสรรคที่พบและเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขปรับปรุง
คาบที่ 4 การสร้างต้นแบบการปฏิบัติที่ดี และรับรองความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นขั้นตอนของการทำกิจกรรมเพื่อคัดสรรความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ได้จากนักเรียนมาสร้างเป็นต้นแบบการปฏิบัติที่ดี มีประสิทธิภาพ สามารถ	4.1 การวิเคราะห์เนื้อหาและตัดสินใจเลือกความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น	เพื่อสรุปเนื้อหาและประเด็นที่ได้รับจากกิจกรรม “แลกเปลี่ยนประสบการณ์ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น” และร่วมกันตัดสินใจเลือกความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นที่จะนำไปสร้างเป็นต้นแบบการปฏิบัติที่ดี	1. ครูประมวลความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านประวัติศาสตร์ในจังหวัดนครปฐม โดยอธิบายประวัติศาสตร์ของจังหวัดนครปฐมตั้งแต่สมัยที่ยังเป็นยุคสมัยทวารวดีผ่านห้องสื่อสารของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง 2. นักเรียนที่ทำหน้าที่ผู้บันทึกบันทึกแผนที่ความคิด (Mind Map) ที่ได้ในห้องความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง 3. ครูเป็นผู้เริ่มกิจกรรม 4. นักเรียนคัดเลือกความรู้สมัยทวารวดีในจังหวัดนครปฐม
	4.2 การสร้างต้นแบบการปฏิบัติที่ดี	เพื่อสร้างต้นแบบการปฏิบัติที่ดี และแผนการสอนที่ผ่านการรับรองจากนักเรียน	1. นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสถานที่ทัศนศึกษา แหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ของจังหวัดนครปฐม

กิจกรรมหลัก	กิจกรรมย่อย	วัตถุประสงค์	รายละเอียดของกิจกรรม
นำไปได้ในสถานการณ์จริง และการรับรองความรู้ด้าน ภูมิปัญญาท้องถิ่นว่ามี ประโยชน์ต่อชุมชนการ เรียนรู้เสมือนจริง			และแนวทางปฏิบัติเมื่อเดินทางไปทัศนศึกษาผ่านทาง เว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง 2. ผู้เชี่ยวชาญด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นผู้ให้ข้อเสนอแนะ แก่คิดเกี่ยวกับแหล่งทัศนศึกษา และแนวทางปฏิบัติที่ดีเมื่อ เดินทางไปทัศนศึกษา 3. ครูแจ้งความคืบหน้าของกิจกรรมให้นักเรียนรับทราบ ผ่านหน้าแรกของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และ เครือข่ายสังคม
	4.3 การตรวจสอบ รายการของกิจกรรมการ จัดเก็บความรู้	เพื่อตรวจสอบความครบถ้วนของ กิจกรรม รวมทั้งเครื่องมือต่างๆ ที่ เกิดขึ้นในขั้นตอนการสร้างต้นแบบการ ปฏิบัติที่ดี และรับรองความรู้ด้านภูมิ ปัญญาท้องถิ่น	ครูตรวจสอบความครบถ้วนของกิจกรรมต่างๆ ตามขั้นตอน การสร้างต้นแบบการปฏิบัติที่ดี และรับรองความรู้ด้านภูมิ ปัญญาท้องถิ่น
	4.4 การวัดและ ประเมินผลการทำ กิจกรรม	เพื่อวัด และประเมินผลการจัดกิจกรรม ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในขั้นตอนการสร้าง ต้นแบบการปฏิบัติที่ดี และรับรอง ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น	นักเรียนของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงแสดงความคิดเห็น ที่มีต่อกิจกรรมในขั้นตอนนี้ เพื่อประเมินความคิดเห็นต่อกิจกรรมที่ได้ปฏิบัติมา ปัญหาและอุปสรรคที่พบและ เสนอแนะแนวทางในการแก้ไขปรับปรุง

6. สื่อการเรียนการสอน

6.1 เว็บไซต์เรื่องหลักฐานทางโบราณคดีสมัยทวารวดี เช่น

<http://www.thailandmuseum.com/uthong/hilight.htm>

<http://www.nidtep.go.th/quality/userfiles/image/thawarawadee/t02.jpg>

6.2 เว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

6.3 เครือข่ายสังคม

7. การวัดและประเมินผล

7.1 มารยาทในการแสดงความคิดเห็นด้วยเหตุผลและการมีส่วนร่วมในกิจกรรมรายบุคคล

7.2 การแสดงความคิดเห็นด้วยเหตุผลและมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอ

๑๑๑๑๑



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
รายวิชาเพิ่มเติม ภูมิปัญญาท้องถิ่นในเขตภาคกลางตอนล่าง (จังหวัดนครปฐม)	
รหัส ส10203	จำนวน 1 หน่วยกิต
เรื่อง ความเจริญสมัยทวารวดี	จำนวน 2 คาบ (2 สัปดาห์)

1. สาระการเรียนรู้

การเปรียบเทียบรูปแบบโบราณสถานและโบราณวัตถุที่เขาค้างใน คูบัว เจดีย์จุลปะโทน วัดพระเมรุ นครปฐม เช่น ลวดลายปูนปั้นและธรรมจักร โดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์

2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

2.1 รู้และเข้าใจวิธีการทางประวัติศาสตร์ วิเคราะห์หลักฐานความเป็นมาของสมัยทวารวดี ในแหล่งโบราณคดี พิพิธภัณฑสถาน และวิทยาการในท้องถิ่นนครปฐม

2.2 สร้างองค์ความรู้ใหม่ทางประวัติศาสตร์ โดยตั้งประเด็นคำถามสำคัญและใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์สืบค้นเรื่องของวัฒนธรรมทวารวดี ตามความสนใจ

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 3.1 ใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ศึกษาหลักฐานสมัยทวารวดีได้
- 3.2 อธิบายที่มาของชื่อสมัยทวารวดีและรูปแบบวัฒนธรรมสมัยทวารวดีได้
- 3.3 วิเคราะห์อิทธิพลแนวคิดทางศาสนาและวัฒนธรรมสมัยคุปตะที่มีต่อศิลปะสมัยทวารวดีได้

4. สาระสำคัญ

- 4.1 วิธีการทางประวัติศาสตร์ที่ใช้ในการศึกษาหลักฐานสมัยทวารวดี
- 4.2 ที่มาและลักษณะศิลปะสมัยทวารวดี
- 4.3 ตัวอย่างโบราณสถานและโบราณวัตถุสมัยทวารวดี

5. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (เวลา 2 คาบ (2 สัปดาห์))

กิจกรรมหลัก	กิจกรรมย่อย	วัตถุประสงค์	รายละเอียดของกิจกรรม	
คาบที่ 5 การนำต้นแบบการปฏิบัติ ที่ ดี ไป ปฏิบัติ ใน สถานศึกษา เป็นขั้นตอนของการที่ นักเรียนนำต้นแบบองค์ ความรู้ที่ได้ไปทดลองใช้ การทำงานจริงและมีการ บันทึกข้อมูลที่ได้รับจาก การทดลองใช้ เพื่อจะนำ ข้อมูลที่ได้นั้นมาปรับปรุง แก้ไของค์ความรู้ให้มี ประสิทธิภาพมากขึ้น	5.1 การนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปใช้จริง	เพื่อให้ นักเรียน นำต้นแบบที่ได้พัฒนาขึ้นไปใช้ในการทำงานจริง	1. นักเรียนนำแนวทางปฏิบัติเมื่อเดินทางไปทัศนศึกษามาอภิปรายร่วมกัน เพื่อแบ่งภาระงาน และการเตรียมการไปทัศนศึกษา 2. ในระหว่างปฏิบัติกิจกรรมการนำต้นแบบที่ดีไปใช้จริง หากนักเรียนมีข้อเสนอแนะ ปัญหาเกิดขึ้นสามารถเข้ามาสื่อสารกับเพื่อนนักเรียนเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ได้ตลอดเวลา	
	5.2 นักเรียนเดินทางไปทัศนศึกษา ณ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระปฐมเจดีย์ (6 คาบเรียน)			
	5.3 การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ในการนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปใช้จริง	เพื่อให้ นักเรียน ได้เล่าประสบการณ์จากการนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปใช้จริง		1. นักเรียนเล่าประสบการณ์ในการนำแนวทางปฏิบัติเมื่อเดินทางไปทัศนศึกษา ณ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระปฐมเจดีย์ รวมทั้งปัญหาและอุปสรรคผ่านทางห้องสนทนา 2. ครูทำหน้าที่ซักถาม และร่วมกันสรุปประเด็นที่ได้จากการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ในการไปทัศนศึกษา ณ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระปฐมเจดีย์ 3. ครูแจ้งความคืบหน้าของกิจกรรมให้นักเรียนรับทราบผ่านหน้าแรกของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และเครือข่ายสังคม
5.3 การคัดเลือกแนวปฏิบัติที่ดีเลิศ	เพื่อหาแนวปฏิบัติในการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นไปใช้ในการเรียนการสอนที่ได้รับคะแนนการคัดเลือกจากนักเรียน		1. ครูเป็นผู้เริ่มกิจกรรม 2. นักเรียนร่วมกันลงคะแนนคัดเลือกผลสรุปจากการไปทัศนศึกษา ณ ณ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระปฐมเจดีย์ โดยนักเรียนหนึ่งคนสามารถลงคะแนนเลือกแนวปฏิบัติที่ดี	

กิจกรรมหลัก	กิจกรรมย่อย	วัตถุประสงค์	รายละเอียดของกิจกรรม
		<p>ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงที่มีความเหมาะสมในการปฏิบัติสูงสุด</p>	<p>เลิศให้กับนักเรียนได้ไม่จำกัดจำนวนครั้ง และเมื่อปิดการลงคะแนน นักเรียนที่มีคะแนนสูงสุดจะได้รับคัดเลือกเป็นแนวปฏิบัติที่ดีเลิศ</p> <p>3. ครูสรุปผลการทำกิจกรรม</p> <p>4. ครูแจ้งผลของกิจกรรมให้นักเรียนรับทราบผ่านหน้าแรกของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และเครือข่ายสังคม</p>
	<p>5.4 การตรวจสอบรายการของกิจกรรมการจัดเก็บความรู้</p>	<p>เพื่อตรวจสอบความครบถ้วนของกิจกรรม รวมทั้งเครื่องมือต่างๆ ที่เกิดขึ้นในขั้นตอนการนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปปฏิบัติในสถานศึกษา</p>	<p>ครูตรวจสอบความครบถ้วนของกิจกรรมต่างๆ ตามขั้นตอนการนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปปฏิบัติในสถานศึกษา</p>
	<p>5.5 การวัดและประเมินผลการทำกิจกรรม</p>	<p>เพื่อวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นในขั้นตอนการนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปปฏิบัติในสถานศึกษา</p>	<p>นักเรียนของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงแสดงความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมในขั้นตอนนี้ เพื่อประเมินความคิดเห็นต่อกิจกรรมที่ได้ปฏิบัติมา ปัญหาและอุปสรรคที่พบและเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขปรับปรุง</p>
<p>คาบที่ 6 การสรุปและประเมินผลการจัดการความรู้</p> <p>เป็นขั้นตอนที่นักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปผล</p>	<p>6.1 การสรุปผลการดำเนินงานของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง</p>	<p>เพื่อชี้แจงสรุปผลการดำเนินงานของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง</p>	<p>1. ครูนัดหมายนักเรียนแบบเผชิญหน้าเพื่อชี้แจงผลการดำเนินงานของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงที่ได้ดำเนินการมาทั้งหมดให้นักเรียนได้รับทราบ</p> <p>2. ครูสรุปผลการดำเนินงานนำเสนอผ่านเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง</p> <p>3. นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมแบบเผชิญหน้า</p>

กิจกรรมหลัก	กิจกรรมย่อย	วัตถุประสงค์	รายละเอียดของกิจกรรม
รวมถึงความสำเร็จ ปัญหา อุปสรรคที่เกิดขึ้นระหว่าง การจัดการความรู้โดยใช้ ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่าน ชุมชนการเรียนรู้เสมือน จริงสำหรับการจัดการ เรียนการสอนระดับ ประถมศึกษาในเขตภาค กลางตอนล่าง และนำ ข้อเสนอที่ได้นำมาแก้ไข ปรับปรุงให้องค์ความรู้มี ความสมบูรณ์มากที่สุด	6.2 การอภิปรายสรุปผล การดำเนินการ	เพื่อให้นักเรียนได้ร่วมกันอภิปราย สรุปผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินงาน การจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญา ท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือน จริงสำหรับการจัดการเรียนการสอน ระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลาง ตอนล่าง	1. ครูเป็นผู้เริ่มกิจกรรม 2. นักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปผลการดำเนินการตลอดทั้ง กระบวนการทั้งความสำเร็จความล้มเหลว ปัญหา อุปสรรค ในการดำเนินการ เพื่อนำข้อสรุปที่ได้นำมาปรับปรุงแก้ไข ต่อไป
	6.3 การสรุปองค์ความรู้	เพื่อสรุปองค์ความรู้และจัดเก็บเป็น ตัวอย่างต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไว้บน เว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง	1. ครูเป็นผู้เริ่มกิจกรรม 2. ครูชักชวนให้นักเรียนชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน 3. นักเรียนร่วมกันสรุปองค์ความรู้ที่สร้างขึ้น 4. ครูนำองค์ความรู้ที่สรุปแล้วขึ้นสู่เว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้ เสมือนจริง
	6.4 การมอบรางวัล	เพื่อเป็นการมอบรางวัลกับนักเรียนที่ ได้เข้ามาแลกเปลี่ยนประสบการณ์	ครูมอบรางวัลแนวปฏิบัติที่ดีเลิศให้กับนักเรียนที่ได้รับ คะแนนสูงสุด
	6.5 การประเมิน ประสิทธิภาพกระบวนการ จัดการความรู้	เพื่อเป็นการประเมินประสิทธิภาพของ การจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญา ท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือน จริงสำหรับการจัดการเรียนการสอน ระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลาง ตอนล่างที่นักเรียนได้ปฏิบัติ	นักเรียนประเมินประสิทธิภาพของกระบวนการจัดการ ความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือน จริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาใน เขตภาคกลางตอนล่าง ที่นักเรียนได้ปฏิบัติมาทั้ง กระบวนการ

กิจกรรมหลัก	กิจกรรมย่อย	วัตถุประสงค์	รายละเอียดของกิจกรรม
	6.6 การตรวจสอบรายการของกิจกรรมการจัดเก็บความรู้	เพื่อตรวจสอบความครบถ้วนของกิจกรรม รวมทั้งเครื่องมือต่างๆ ที่เกิดขึ้นในขั้นตอนการติดตามประเมินผล	ครูตรวจสอบความครบถ้วนของกิจกรรมต่างๆ ตามขั้นตอนการติดตามประเมินผล
	6.7 การวัดและประเมินผลการทำกิจกรรม	เพื่อวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นในขั้นตอนการติดตามประเมินผล	<ol style="list-style-type: none"> 1. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน จำนวน 20 ข้อ 2. นักเรียนของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงตอบแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมในขั้นตอนนี้ เพื่อประเมินความคิดเห็นต่อกิจกรรมที่ได้ปฏิบัติมา ปัญหาและอุปสรรคที่พบและเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขปรับปรุง



6. สื่อการเรียนการสอน

- 6.1 เว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง
- 6.2 เครือข่ายสังคม

7. การวัดและประเมินผล

- 7.1 มารยาทในการแสดงความคิดเห็นด้วยเหตุผลและการมีส่วนร่วมในกิจกรรมรายบุคคล
- 7.2 การแสดงความคิดเห็นด้วยเหตุผลและมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอ
- 7.3 การทบทวนทดสอบหลังเรียน จำนวน 20 ข้อ
- 7.4 การทำแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

๑๑๑๑๑๑



ภาคผนวก ฉ

ค่าความยากง่ายของแบบทดสอบ (P) ค่าอำนาจจำแนก (r)
และค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดความรู้



การวิเคราะห์คุณภาพของแบบทดสอบ การวิเคราะห์คุณภาพของแบบวัดความรู้ ผู้วิจัยได้หาค่าความยากง่ายของแบบทดสอบ (P) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดความรู้ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1) ค่าความยากง่ายของแบบทดสอบ (P) โดยใช้สูตร (Nitko, Antony J., 1996, pp. 310-313)

$$P = \frac{P_H + P_L}{N_H + N_L}$$

2) ค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบ (r) ใช้สูตร (Nitko, Antony J., 1996, pp. 310-313)

$$r = \frac{P_H - P_L}{N_H \text{ หรือ } N_L}$$

เมื่อ	P	คือ	ค่าความยากง่ายของข้อสอบรายข้อ
	r	คือ	ค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบรายข้อ
	P _H	คือ	จำนวนนักเรียนในกลุ่มคะแนนสูงสุดที่ตอบถูก
	P _L	คือ	จำนวนนักเรียนในกลุ่มคะแนนต่ำสุดที่ตอบถูก
	N _H	คือ	จำนวนนักเรียนทั้งหมดในกลุ่มคะแนนสูง
	N _L	คือ	จำนวนนักเรียนทั้งหมดในกลุ่มคะแนนต่ำ

3) ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ (r_{tt}) โดยใช้สูตร คูเดอร์และริชาร์ดสัน หรือแบบ KR 20 (Kuder – Richardson Formula 20 /KR 20) ใช้สูตรดังนี้ (Frederic Kuder & M.W.Richardson 1937, pp. 151-160)

$$r_{tt} = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum pq}{S_t^2} \right)$$

เมื่อ	r _{tt}	แทน	ค่าความเชื่อมั่น
	k	แทน	จำนวนข้อสอบในแบบทดสอบ
	p	แทน	สัดส่วนของนักเรียนที่ตอบข้อสอบได้ถูกต้อง
	q	แทน	สัดส่วนของนักเรียนที่ตอบข้อสอบผิดแต่ละข้อ (q = 1 - p)
	\sum	แทน	เครื่องหมายแสดงผลบวก ในที่นี้คือ $\sum pq$ เป็นผลบวกของ pq ทุกข้อ
	S _t ²	แทน	ความแปรปรวนของคะแนนนักเรียนที่ถูกทดสอบทั้งหมด
		หรือ แทนด้วย	$S_t^2 = \frac{N\sum x^2 - (\sum x)^2}{N^2}$

ตารางค่าความยากง่าย (P) และ ค่าอำนาจจำแนก (r) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
 หน่วยการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในเขตภาคกลางตอนล่าง
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง วิธีการทางประวัติศาสตร์และโบราณคดี

แบบทดสอบก่อนเรียน				
ข้อที่	ค่าความยากง่าย (P)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	พฤติกรรมที่วัด	ข้อที่เลือกมาใช้งาน
1	0.67	0.56	ความจำ	✓
2	0.75	0.28	ความจำ	
3	0.72	0.44	ความเข้าใจ	✓
4	0.58	0.39	ความเข้าใจ	
5	0.56	0.44	สังเคราะห์	
6	0.53	0.56	สังเคราะห์	✓
7	0.53	0.39	สังเคราะห์	✓
8	0.58	0.28	สังเคราะห์	
9	0.64	0.50	ความจำ	✓
10	0.53	0.61	ความจำ	
11	0.58	0.61	ความจำ	✓
12	0.56	0.56	ความจำ	
13	0.53	0.72	ความจำ	✓
14	0.53	0.61	ความจำ	
15	0.47	0.17	ความเข้าใจ	
16	0.44	0.44	ความเข้าใจ	✓
17	0.47	0.28	ความเข้าใจ	
18	0.56	0.56	ความเข้าใจ	✓
19	0.44	0.33	ความเข้าใจ	✓
20	0.78	0.22	ความเข้าใจ	
แบบทดสอบก่อนเรียน ค่า P อยู่ระหว่าง 0.44 – 0.78 ค่า r อยู่ระหว่าง 0.33 – 0.72				

แบบทดสอบหลังเรียน				
ข้อที่	ค่าความยากง่าย (P)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	พฤติกรรมที่วัด	ข้อที่เลือกมาใช้งาน
1	0.72	0.44	ความจำ	✓
2	0.67	0.44	ความจำ	
3	0.75	0.50	ความเข้าใจ	✓
4	0.58	0.39	ความเข้าใจ	
5	0.44	0.67	สังเคราะห์	
6	0.53	0.67	สังเคราะห์	✓
7	0.36	0.61	สังเคราะห์	✓
8	0.58	0.28	สังเคราะห์	
9	0.53	0.56	ความจำ	✓
10	0.53	0.50	ความจำ	
11	0.53	0.33	ความจำ	✓
12	0.64	0.39	ความจำ	
13	0.53	0.72	ความจำ	✓
14	0.61	0.44	ความจำ	
15	0.61	0.56	ความเข้าใจ	
16	0.53	0.22	ความเข้าใจ	✓
17	0.42	0.39	ความเข้าใจ	
18	0.53	0.56	ความเข้าใจ	✓
19	0.44	0.56	ความเข้าใจ	✓
20	0.64	0.50	ความเข้าใจ	
แบบทดสอบหลังเรียน ค่า P อยู่ระหว่าง 0.36 – 0.75 ค่า r อยู่ระหว่าง 0.22 – 0.72				

ตารางค่าความยากง่าย (P) และ ค่าอำนาจจำแนก (r) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
 หน่วยการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในเขตภาคกลางตอนล่าง
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ความเจริญสมัยทวารวดี

แบบทดสอบก่อนเรียน				
ข้อที่	ค่าความยากง่าย (P)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	พฤติกรรมที่วัด	ข้อที่เลือกมาใช้งาน
1	0.47	0.50	ความจำ	✓
2	0.78	0.11	ความจำ	
3	0.78	0.22	ความจำ	
4	0.58	0.72	ความจำ	✓
5	0.53	0.50	วิเคราะห์	✓
6	0.53	0.56	วิเคราะห์	
7	0.58	0.61	ความจำ	✓
8	0.69	0.28	ความจำ	
9	0.78	0.33	ความจำ	
10	0.67	0.33	ความจำ	✓
11	0.72	0.33	ความจำ	✓
12	0.83	0.22	ความจำ	
13	0.81	0.28	ความจำ	
14	0.56	0.67	ความจำ	✓
15	0.47	0.72	วิเคราะห์	✓
16	0.53	0.22	วิเคราะห์	
17	0.44	0.44	วิเคราะห์	✓
18	0.44	0.33	วิเคราะห์	✓
19	0.58	0.28	วิเคราะห์	
20	0.42	0.28	วิเคราะห์	
แบบทดสอบก่อนเรียน ค่า P อยู่ระหว่าง 0.44 – 0.72 ค่า r อยู่ระหว่าง 0.33 – 0.72				

แบบทดสอบหลังเรียน				
ข้อที่	ค่าความยากง่าย (P)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	พฤติกรรมที่วัด	ข้อที่เลือกมาใช้งาน
1	0.56	0.78	ความจำ	✓
2	0.64	0.50	ความจำ	
3	0.69	0.50	ความจำ	
4	0.64	0.39	ความจำ	✓
5	0.39	0.44	วิเคราะห์	✓
6	0.53	0.67	วิเคราะห์	
7	0.69	0.50	ความจำ	✓
8	0.69	0.50	ความจำ	
9	0.64	0.50	ความจำ	
10	0.53	0.61	ความจำ	✓
11	0.64	0.50	ความจำ	✓
12	0.67	0.56	ความจำ	
13	0.69	0.50	ความจำ	
14	0.56	0.67	ความจำ	✓
15	0.53	0.61	วิเคราะห์	✓
16	0.53	0.56	วิเคราะห์	
17	0.44	0.56	วิเคราะห์	✓
18	0.53	0.44	วิเคราะห์	✓
19	0.53	0.50	วิเคราะห์	
20	0.42	0.28	วิเคราะห์	
แบบทดสอบหลังเรียน ค่า P อยู่ระหว่าง 0.39 – 0.69 ค่า r อยู่ระหว่าง 0.39 – 0.78				

ตารางค่าความเชื่อมั่น (r_{tt}) แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในเขตภาคกลางตอนล่าง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

ข้อที่	นักเรียน																																				p	q	pq	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36				
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0.67	0.33	0.22
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0.72	0.28	0.2
3	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0.5	0.5	0.25
4	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0.53	0.47	0.25
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0.64	0.36	0.23	
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0.58	0.42	0.24	
7	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0.53	0.47	0.25	
8	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0.44	0.56	0.25	
9	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0.56	0.44	0.25	
10	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0.44	0.56	0.25	
x	10	9	9	10	8	9	9	7	7	9	9	8	9	8	8	7	6	5	7	2	4	3	4	3	4	3	3	3	3	2	5	2	2	3	1	1				
x ²	100	81	81	100	64	81	81	49	49	81	81	64	81	64	64	49	36	25	49	4	16	9	16	9	16	9	9	9	9	4	25	4	4	9	1	1				

$$S_x^2 = \frac{n \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)} = 8.59$$

$$K - R_{20} : r_{xy} = \frac{n}{n-1} \left[1 - \frac{\sum pq}{S_x^2} \right] = 0.80$$

ตารางค่าความเชื่อมั่น (r_{tt}) แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในเขตภาคกลางตอนล่าง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

ข้อที่	นักเรียน																																				p	q	pq
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36			
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0.72	0.28	0.2
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0.75	0.25	0.19	
3	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0.5	0.5	0.25	
4	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0.36	0.64	0.23	
5	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0.5	0.5	0.25	
6	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0.5	0.5	0.25
7	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0.53	0.47	0.25	
8	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0.5	0.5	0.25
9	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0.5	0.5	0.25	
10	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0.44	0.56	0.25	
x	9	10	8	9	8	8	9	7	8	9	8	8	8	7	7	7	7	5	5	4	3	4	5	4	4	3	2	1	4	1	2	1	3	1	1	1			
x ²	81	100	64	81	64	64	81	49	64	81	64	64	64	49	49	49	49	25	25	16	9	16	25	16	16	9	4	1	16	1	4	1	9	1	1	1			

$$S_x^2 = \frac{n \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)} = 8.56$$

$$K - R_{20} : r_{xy} = \frac{n}{n-1} \left[1 - \frac{\sum pq}{S_x^2} \right] = 0.80$$

ตารางค่าความเชื่อมั่น (r_{tt}) แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในเขตภาคกลางตอนล่าง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

ข้อที่	นักเรียน																																				p	q	pq	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36				
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0.47	0.53	0.25	
2	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0.58	0.42	0.24
3	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0.53	0.47	0.25		
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0.58	0.42	0.24		
5	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0.67	0.33	0.22	
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0.72	0.28	0.2
7	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0.56	0.44	0.25	
8	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0.47	0.53	0.25	
9	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0.44	0.56	0.25	
10	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0.44	0.56	0.25	
x	10	9	9	10	9	8	7	9	7	6	9	7	6	10	8	9	6	6	6	3	3	4	3	4	3	4	3	3	2	3	4	0	2	2	1	2				
x ²	100	81	81	100	81	64	49	81	49	36	81	49	36	100	64	81	36	36	36	9	9	16	9	16	9	16	9	9	4	9	16	0	4	4	1	4				

$$S_x^2 = \frac{n \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)} = 8.77$$

$$K - R_{20} : r_{xy} = \frac{n}{n-1} \left[1 - \frac{\sum pq}{S_x^2} \right] = 0.81$$

ตารางค่าความเชื่อมั่น (r_{tt}) แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในเขตภาคกลางตอนล่าง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

ข้อที่	นักเรียน																																				p	q	pq	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36				
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0.56	0.44	0.25	
2	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0.64	0.36	0.23	
3	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0.39	0.61	0.24		
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0.69	0.31	0.21	
5	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0.53	0.47	0.25
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0.64	0.36	0.23
7	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0.56	0.44	0.25
8	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0.53	0.47	0.25
9	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0.44	0.56	0.25
10	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0.5	0.5	0.25
x	10	10	9	9	10	8	8	7	7	7	8	7	7	9	8	10	8	6	6	2	2	5	4	6	3	2	3	3	0	3	1	3	2	2	2	0				
x ²	100	100	81	81	100	64	64	49	49	49	64	49	49	81	64	100	64	36	36	4	4	25	16	36	9	4	9	9	0	9	1	9	4	4	4	0				

$$S_x^2 = \frac{n \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)} = 9.97$$

$$K - R_{20} : r_{xy} = \frac{n}{n-1} \left[1 - \frac{\sum pq}{S_x^2} \right] = 0.84$$

ภาคผนวก ข

ผลการใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้
เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง



คนที่	คะแนนทดสอบหลังเรียน		D	D ²
	กลุ่มทดลอง (20 คะแนน)	กลุ่มควบคุม (20 คะแนน)		
1	20	12	8	64
2	18	12	6	36
3	19	13	6	36
4	12	14	-2	4
5	14	15	-1	1
6	15	15	0	0
7	16	15	1	1
8	13	14	-1	1
9	14	14	0	0
10	15	14	1	1
11	15	14	1	1
12	14	12	2	4
13	16	14	2	4
14	17	15	2	4
15	18	15	3	9
16	14	15	-1	1
17	11	15	-4	16
18	12	15	-3	9
19	11	15	-4	16
20	12	15	-3	9
21	14	14	0	0
22	11	13	-2	4
23	10	14	-4	16
24	16	14	2	4
25	13	15	-2	4
26	14	14	0	0
27	14	15	-1	1
28	15	15	0	0
29	16	14	2	4
30	14	15	-1	1
31	14	14	0	0
32	15	13	2	4

คนที่	คะแนนทดสอบหลังเรียน		D	D ²
	กลุ่มทดลอง (20 คะแนน)	กลุ่มควบคุม (20 คะแนน)		
33	14	14	0	0
34	14	15	-1	1
35	15	13	2	4
36	17	14	3	9
37	18	15	3	9
38	17	14	3	9
39	15	14	1	1
40	17	14	3	9
41	17	15	2	4
42	17	15	2	4
43	16	16	0	0
44	14	14	0	0
45	14	14	0	0
46	16	12	4	16
47	17	13	4	16
48	18	14	4	16
49	15	16	-1	1
50	14	16	-2	4
51	14	14	0	0
52	14	12	2	4
53	15	12	3	9
54	16	12	4	16
55	16	12	4	16
56	16	14	2	4
57	16	12	4	16
58	17	14	3	9
59	17	12	5	25
60	18	14	4	16
61	17	12	5	25
62	18	12	6	36
63	17	13	4	16
64	17	12	5	25

คนที่	คะแนนทดสอบหลังเรียน		D	D ²
	กลุ่มทดลอง (20 คะแนน)	กลุ่มควบคุม (20 คะแนน)		
65	17	12	5	25
66	17	12	5	25
67	18	12	6	36
68	19	12	7	49
69	14	12	2	4
70	14	14	0	0
71	14	15	-1	1
72	14	12	2	4
73	14	11	3	9
74	14	10	4	16
75	14	10	4	16
76	14	10	4	16
77	15	10	5	25
78	15	12	3	9
79	15	14	1	1
80	15	15	0	0
81	15	14	1	1
82	16	12	4	16
83	14	12	2	4
84	12	11	1	1
85	13	11	2	4
86	13	11	2	4
87	13	11	2	4
88	14	12	2	4
89	18	12	6	36
90	17	12	5	25
91	17	12	5	25
92	17	14	3	9
93	18	13	5	25
94	17	14	3	9
95	15	15	0	0
96	14	16	-2	4

คนที่	คะแนนทดสอบหลังเรียน		D	D ²
	กลุ่มทดลอง (20 คะแนน)	กลุ่มควบคุม (20 คะแนน)		
97	15	14	1	1
98	17	12	5	25
99	17	14	3	9
100	17	17	0	0
รวม	1527	1340	187	1017
ค่าเฉลี่ย	15.27	13.40		
ค่า S.D.	1.96	1.54		

สูตร
$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n \sum D^2 - (\sum D)^2}{n-1}}}$$

$$\sum D = 187$$

$$n \sum D^2 = 101700$$

$$(\sum D)^2 = 34969$$

$$n-1 = 99$$

$$t = \frac{187}{\sqrt{\frac{101700 - 34969}{99}}}$$

$$t = 7.498$$

ภาคผนวก ซ

แบบสอบถามความคิดเห็นจากครูประถมศึกษาที่ใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง



แบบสอบถาม

ความคิดเห็นจากครูประถมศึกษาที่ใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญา
ท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับ
ประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของการวิจัยเรื่อง “การพัฒนา รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง”
2. แบบสอบถามฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสอบถามความคิดเห็นจากครูประถมศึกษาที่ใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง
3. ความคิดเห็นของท่านและข้อเท็จจริงที่ได้รับจากการตอบแบบสอบถามฉบับนี้ จะเป็นข้อมูลที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในการวิจัย ซึ่งผู้วิจัยจะเก็บรักษาข้อมูลของท่านเพื่อใช้ประโยชน์เฉพาะงานวิจัยนี้เท่านั้น
4. แบบสอบถามฉบับนี้ ประกอบด้วย
 - 4.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม
 - 4.2 ความคิดเห็นจากครูประถมศึกษาที่ใช้รูปแบบการจัดการความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง ครอบคลุม (1) สมาชิกของชุมชน (2) กิจกรรมของชุมชน (3) ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น (4) เทคโนโลยีสนับสนุน (5) ปัจจัยการสร้างความรู้ และ (6) การวัดและประเมินผล
 - 4.3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ขอขอบคุณที่ตอบแบบสอบถาม
ผศ.ดร.ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ
ผู้วิจัย

ข้อมูลผู้วิจัย

ผศ.ดร.ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ แขนงวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
โทรศัพท์ 08-1626-1612 e-Mail: wtaweewat@hotmail.com

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย / ลงใน หน้าข้อความที่ตรงกับความเป็นจริง

1. เพศ

ชาย

หญิง

2. อายุ

น้อยกว่า 25 ปี

25 – 34 ปี

35 – 44 ปี

45 – 54 ปี

55 – 60 ปี

3. วุฒิการศึกษา

ปริญญาตรี

ปริญญาโท

ปริญญาเอก

4. ประสบการณ์ด้านการสอน

1 – 5 ปี

6 – 10 ปี

11 – 15 ปี

16 – 20 ปี

มากกว่า 20 ปี

5. ระดับการศึกษาที่สอน

ประถมศึกษาปีที่ 1

ประถมศึกษาปีที่ 2

ประถมศึกษาปีที่ 3

ประถมศึกษาปีที่ 4

ประถมศึกษาปีที่ 5

ประถมศึกษาปีที่ 6

6. กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่สอน

ภาษาไทย

คณิตศาสตร์

วิทยาศาสตร์

สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

สุขศึกษาและพลศึกษา

ศิลปะ

ภาษาต่างประเทศ

การงานอาชีพและเทคโนโลยี

7. การเข้าร่วมกิจกรรมของรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

เข้าร่วมทุกกิจกรรม

เข้าร่วมไม่ครบทุกกิจกรรม

8. การเข้าร่วมกิจกรรมแต่ละขั้นของรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

กิจกรรมการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

กิจกรรมการสร้างและแสวงหาความรู้

กิจกรรมการจัดเก็บความรู้

กิจกรรมการนำความรู้ไปใช้

- กิจกรรมการติดตามและประเมินผล

9. ประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่นำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน

- ภูมิปัญญาท้องถิ่นประเภทเกษตรกรรม
 ภูมิปัญญาท้องถิ่นประเภทเพลงพื้นบ้าน
 ภูมิปัญญาท้องถิ่นประเภทนิทานพื้นบ้าน
 ภูมิปัญญาท้องถิ่นประเภทศิลปกรรม
 ภูมิปัญญาท้องถิ่นประเภทภาษาและวรรณกรรม

10. การนำความรู้จากชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน

- ความรู้จากห้องประวัติส่วนตัว
 ความรู้จากห้องสื่อสาร
 ความรู้จากห้องความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น
 ความรู้จากห้องแสดงผลงาน

11. ปัจจัยที่สนับสนุนความสำเร็จในการใช้งานรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง

- ความรู้และทักษะด้านการจัดการความรู้ของครู
 ความรู้และทักษะด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นของครู
 ความรู้และทักษะด้านเทคนิควิธีการสอนของครู
 ความรู้และทักษะด้านการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของครู

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นจากครูประถมศึกษาที่ใช้รูปแบบการจัดการความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

คำชี้แจง

- โปรดอ่านข้อความแล้วทำเครื่องหมาย / ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน
- เกณฑ์การให้ความคิดเห็นของแบบสอบถามมีดังนี้

5	หมายถึง	มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด
4	หมายถึง	มีความคิดเห็นในระดับมาก
3	หมายถึง	มีความคิดเห็นในระดับปานกลาง
2	หมายถึง	มีความคิดเห็นในระดับน้อย
1	หมายถึง	มีความคิดเห็นในระดับน้อยที่สุด

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. สมาชิกของชุมชน					
(1) ผู้นำชุมชนทำหน้าที่ริเริ่มให้เกิดการจัดการความรู้ของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง					
(2) ผู้นำชุมชนทำหน้าที่กำกับติดตามการจัดกิจกรรมของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงให้เป็นไปตามแผนงานที่กำหนด					
(3) ผู้อำนวยการความสะดวกทำหน้าที่ดำเนินกิจกรรมให้มีความราบรื่น ต่อเนื่อง และเป็นไปตามลำดับขั้นตอนที่กำหนดไว้					
(4) ผู้อำนวยการความสะดวกทำหน้าที่กระตุ้นให้สมาชิกมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นอยู่เสมอ					
(5) ผู้เชี่ยวชาญด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้ ประสบการณ์ที่เป็นผลมาจากการใช้งานจริง					
(6) ผู้เชี่ยวชาญด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นทำหน้าที่ให้ข้อเสนอแนะในการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นไปใช้ในการเรียนการสอน					
(7) ผู้บันทึกทำหน้าที่จดรายละเอียดที่ได้จากการทำกิจกรรมต่างๆ ของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง					
(8) ผู้บันทึกทำหน้าที่สรุปรายละเอียดที่ได้จากการทำกิจกรรมต่างๆ ของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง					
(9) เจ้าหน้าที่ฝ่ายเครือข่ายคอมพิวเตอร์ทำหน้าที่ดูแลข้อมูลของเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และเครือข่ายสังคมออนไลน์ให้เป็นปัจจุบัน					
(10) เจ้าหน้าที่ฝ่ายเครือข่ายคอมพิวเตอร์ทำหน้าที่แก้ไขปัญหาด้านการเข้าใช้งานเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และเครือข่ายสังคมออนไลน์เมื่อสมาชิกมีปัญหา					
(11) สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงทำหน้าที่แสดงความคิดเห็น และร่วมกิจกรรมที่เกิดขึ้นตามที่ได้รับมอบหมาย					
(12) สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นให้กับเพื่อนสมาชิก					
2. กิจกรรมของชุมชน					
(1) การจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเป็นจุดเริ่มต้นของการได้พบปะเพื่อนใหม่ๆ					
(2) การจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงทำให้มีเครือข่ายทางการศึกษามากขึ้น					

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
(3) การสร้างและแสวงหาความรู้เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ครูได้แลกเปลี่ยนความรู้กับเพื่อนสมาชิก					
(4) การสร้างและแสวงหาความรู้เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ครูได้รับความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นใหม่ๆ					
(5) การจัดเก็บความรู้เป็นกิจกรรมที่ทำให้มีคลังข้อมูลที่นำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนมากขึ้น					
(6) การจัดเก็บความรู้เป็นกิจกรรมที่ทำให้มีส่วนร่วมในการคัดเลือกองค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์					
(7) การนำความรู้ไปใช้ป็นกิจกรรมที่ครูมีโอกาสนำภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ได้ไปใช้งานในสถานการณ์จริง					
(8) การนำความรู้ไปใช้ป็นกิจกรรมที่ครูมีโอกาสพัฒนาวิธีการสอนของครูให้มีประสิทธิภาพ					
(9) การติดตามและประเมินผลเปิดโอกาสให้ครูมีส่วนร่วมในการวัดและประเมินผลสมาชิกในกลุ่ม					
(10) การติดตามและประเมินผลเปิดโอกาสให้ครูมีส่วนร่วมในการพัฒนาขั้นตอนการจัดการความรู้ผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง					
3. ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น					
(1) เกษตรกรรมเป็นองค์ความรู้ที่สามารถนำมาเป็นประเด็นในการจัดการความรู้					
(2) เกษตรกรรมเป็นองค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์ในการจัดการเรียนการสอนของครู					
(3) เพลงพื้นบ้านเป็นองค์ความรู้ที่สามารถนำมาเป็นประเด็นในการจัดการความรู้					
(4) เพลงพื้นบ้านเป็นองค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์ในการจัดการเรียนการสอนของครู					
(5) นิทานพื้นบ้านเป็นองค์ความรู้ที่สามารถนำมาเป็นประเด็นในการจัดการความรู้					
(6) นิทานพื้นบ้านเป็นองค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์ในการจัดการเรียนการสอนของครู					
(7) ศิลปกรรมเป็นองค์ความรู้ที่สามารถนำมาเป็นประเด็นในการจัดการความรู้					
(8) ศิลปกรรมเป็นองค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์ในการจัดการเรียนการสอนของครู					

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
(9) ภาษาและวรรณกรรมเป็นองค์ความรู้ที่สามารถนำมาเป็นประเด็นในการจัดการความรู้					
(10) ภาษาและวรรณกรรมเป็นองค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์ในการจัดการเรียนการสอนของครู					
4. เทคโนโลยีสนับสนุน					
(1) ห้องประวัติส่วนตัวเป็นเครื่องมือสนับสนุนการเผยแพร่ข้อมูลของครูแก่สมาชิกในชุมชน					
(2) ห้องประวัติส่วนตัวทำให้ครูทราบข้อมูลของเพื่อนสมาชิกในชุมชน					
(3) ห้องสื่อสารเป็นเครื่องมือช่วยสนับสนุนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนสมาชิก					
(4) ห้องสื่อสารเป็นเครื่องมือสนับสนุนการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีประสิทธิภาพ					
(5) ห้องความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นมีความรู้ที่เป็นประโยชน์ในการจัดการเรียนการสอนของครู					
(6) ห้องความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกิดจากการมีส่วนร่วมของสมาชิกในชุมชน					
(7) ห้องแสดงผลงานเป็นแหล่งรวบรวมองค์ความรู้คัดสรรที่มีประโยชน์แก่ครู					
(8) ห้องแสดงผลงานมีความรู้ที่เป็นประโยชน์การจัดการเรียนการสอนของครู					
5. ปัจจัยการสร้างความรู้					
(1) แรงจูงใจเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการสมัครเข้าร่วมเป็นสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงของครู					
(2) ความสามารถเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อความถี่ในการแสดงความคิดเห็นในกิจกรรมต่างๆ ของครู					
(3) ความสัมพันธ์ของสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างเพื่อนสมาชิก					
(4) โอกาสเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อจำนวนและความถี่ในการเข้าร่วมกิจกรรมของครู					
(5) ความเชื่อถือเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการบอกข้อมูล ความ เป็นจริงแก่เพื่อนสมาชิก					

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
6. การวัดและประเมินผล					
(1) การวัด และประเมินผลเปิดโอกาสให้สมาชิกในชุมชนมีส่วนร่วมในการวัดและประเมินผลในทุกกิจกรรม					
(2) การวัด และประเมินผลมีความเป็นธรรม					
(3) การวัด และประเมินผลมีขั้นตอนปฏิบัติที่ชัดเจน					
(4) การวัด และประเมินผลมีการให้ผลย้อนกลับที่เป็นประโยชน์ในการปรับปรุงการดำเนินงาน					
(5) การวัด และการประเมินผลมีรางวัลที่เหมาะสม					

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ
 ผู้วิจัย



ภาคผนวก ฅ

แบบสอบถามความคิดเห็นจากนักเรียนประถมศึกษาที่ใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดย
ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอน
ระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง



แบบสอบถาม

ความคิดเห็นจากนักเรียนประถมศึกษาที่ใช้รูปแบบการจัดการความรู้ด้าน
ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอน
ระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของการวิจัยเรื่อง “การพัฒนา รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง”
2. แบบสอบถามฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสอบถามความคิดเห็นจากนักเรียนประถมศึกษาที่ใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง
3. ผู้วิจัยขอให้นักเรียนตอบคำถามตามความคิดเห็นของนักเรียน ซึ่งจะไม่มีผลกับคะแนนของนักเรียนแต่อย่างใด
4. แบบสอบถามฉบับนี้ ประกอบด้วย
 - 4.1 ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน
 - 4.2 ความคิดเห็นจากนักเรียนประถมศึกษาที่ใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง จำนวน 10 ข้อ
 - 4.3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ขอขอบคุณที่ตอบแบบสอบถาม
ผศ.ดร.ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ
ผู้วิจัย

ข้อมูลผู้วิจัย

ผศ.ดร.ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ แขนงวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
โทรศัพท์ 08-1626-1612 e-Mail: wtaweewat@hotmail.com

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย / ลงใน หน้าข้อความที่ตรงกับความเป็นจริง

1. เพศ

ชาย

หญิง

2. ระดับการศึกษาที่ศึกษา

ประถมศึกษาปีที่ 1

ประถมศึกษาปีที่ 2

ประถมศึกษาปีที่ 3

ประถมศึกษาปีที่ 4

ประถมศึกษาปีที่ 5

ประถมศึกษาปีที่ 6

3. การมีความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นในจังหวัด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

ภูมิปัญญาท้องถิ่นประเภทเกษตรกรรม

ภูมิปัญญาท้องถิ่นประเภทเพลงพื้นบ้าน

ภูมิปัญญาท้องถิ่นประเภทนิทานพื้นบ้าน

ภูมิปัญญาท้องถิ่นประเภทศิลปกรรม

ภูมิปัญญาท้องถิ่นประเภทภาษาและวรรณกรรม

4. กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่เคยได้เรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

ภาษาไทย

คณิตศาสตร์

วิทยาศาสตร์

สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

สุขศึกษาและพลศึกษา

ศิลปะ

ภาษาต่างประเทศ

การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นจากนักเรียนประถมศึกษาที่ใช้รูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้
ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอน
ระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

คำชี้แจง

1. โปรดอ่านข้อความแล้วทำเครื่องหมาย / ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียน
2. เกณฑ์การให้ความคิดเห็นของแบบสอบถามมีดังนี้

5	หมายถึง	มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด
4	หมายถึง	มีความคิดเห็นในระดับมาก
3	หมายถึง	มีความคิดเห็นในระดับปานกลาง
2	หมายถึง	มีความคิดเห็นในระดับน้อย
1	หมายถึง	มีความคิดเห็นในระดับน้อยที่สุด

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. นักเรียนมีความสนใจและตั้งใจเรียนในระหว่างที่ครูนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในเนื้อหาที่เรียน					
2. นักเรียนได้รับความรู้ทั้งเนื้อหาบทเรียน และเนื้อหาภูมิปัญญาท้องถิ่นควบคู่กันไป					
3. นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและซักถามขณะที่ครูใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น					
4. นักเรียนได้ค้นคว้าด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อนำมาเล่าและแลกเปลี่ยนให้เพื่อนในห้อง					
5. นักเรียนได้เรียนรู้เนื้อหาเกี่ยวกับชุมชนของตนเองนอกเหนือจากที่ตำราเรียนมี					
6. นักเรียนได้ฝึกสืบค้นข้อมูลด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต					
7. นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการประเมินภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เพื่อนนำมาเล่า					
8. นักเรียนได้นำความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นไปใช้ในชีวิตประจำวัน					
9. นักเรียนได้นำความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นไปถ่ายทอดให้ผู้ปกครองและคนในครอบครัวฟัง					

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
10. นักเรียนอยากเข้าเรียนกับครูที่นำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ ในการเรียนการสอน					

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทวิวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ
ผู้วิจัย



ภาคผนวก ญ

แบบประเมินคุณภาพของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิ
ปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับ
ประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง



**แบบประเมินคุณภาพรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้
เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง**

คำชี้แจง

1. แบบประเมินนี้เป็นส่วนหนึ่งของการวิจัยเรื่อง “การพัฒนารูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง”

2. แบบประเมินฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินคุณภาพรูปแบบการจัดการความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

3. ความคิดเห็นของท่านและข้อเท็จจริงที่ได้รับจากการตอบแบบสอบถามฉบับนี้ จะเป็นข้อมูลที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในการวิจัย ซึ่งผู้วิจัยจะเก็บรักษาข้อมูลของท่านเพื่อใช้ประโยชน์เฉพาะงานวิจัยนี้เท่านั้น

4. แบบสอบถามฉบับนี้ ประกอบด้วย

4.1 บทนำ

4.2 องค์กรประกอบของรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

4.3 ขั้นตอนการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง

4.4 การนำรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างไปใช้ปฏิบัติ

4.5 การประเมินภาพรวม

5. เกณฑ์การประเมินมีดังนี้

5	หมายถึง	ประเมินในระดับดีมาก
4	หมายถึง	ประเมินในระดับดี
3	หมายถึง	ประเมินในระดับพอใช้
2	หมายถึง	ประเมินในระดับควรปรับปรุง
1	หมายถึง	ประเมินในระดับควรตัดทิ้ง

ขอขอบคุณที่ตอบแบบสอบถาม
รองศาสตราจารย์ ดร.ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ
ผู้วิจัย

คำชี้แจง โปรดอ่านข้อความแล้วทำเครื่องหมาย / ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

รายการ	ระดับการประเมิน				
	5	4	3	2	1
1. บทนำ					
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง					
1.2 หลักการของการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง					
1.3 วัตถุประสงค์ของการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง					
2. องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง					
2.1 สมาชิกของชุมชน					
(1) ผู้นำชุมชน					
(2) ผู้อำนวยการความสะดวก					
(3) ผู้เชี่ยวชาญด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น					
(4) ผู้บันทึก					
(5) เจ้าหน้าที่ฝ่ายเครือข่ายคอมพิวเตอร์					
(6) สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง					
2.2 กิจกรรมของชุมชน					
(1) การจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง					
(2) การสร้างและแสวงหาความรู้					
(3) การจัดเก็บความรู้					
(4) การนำความรู้ไปใช้					
(5) การติดตามและประเมินผล					
2.3 ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น					
(1) เกษตรกรรม					
(2) เพลงพื้นบ้าน					
(3) นิทานพื้นบ้าน					

รายการ	ระดับการประเมิน				
	5	4	3	2	1
(4) ศิลปกรรม					
(5) ภาษาและวรรณกรรม					
2.4 เทคโนโลยีสนับสนุน					
(1) ห้องประวัติส่วนตัว					
(2) ห้องสื่อสาร					
(3) ห้องความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น					
(4) ห้องแสดงผลงาน					
2.5 ปัจจัยการสร้างความรู้					
(1) แรงจูงใจ					
(2) ความสามารถ					
(3) ความสัมพันธ์ของสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้ เสมือนจริง					
(4) โอกาส					
(5) ความเชื่อถือ					
2.6 การวัดและประเมินผล					
(1) การวัด และประเมินความสำเร็จของการจัดการ ความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง					
(2) การวัด และประเมินความเหมาะสมของ องค์ประกอบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่าน ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง					
(3) การวัด และประเมินความเหมาะสมของขั้นตอนการ จัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้ เสมือนจริง					
3. ขั้นตอนการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการ จัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่าง					
ขั้นตอนที่ 1 การเตรียมการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง					
(1) การสำรวจสภาพ ปัญหา ความต้องการต่อการเข้าร่วม ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง					
(2) การเตรียมความพร้อมในการดำเนินกิจกรรมชุมชนการ เรียนรู้เสมือนจริง					
(3) การประชาสัมพันธ์กิจกรรมเปิดตัวชุมชนการเรียนรู้ เสมือนจริง					

รายการ	ระดับการประเมิน				
	5	4	3	2	1
(4) การตรวจสอบรายการของกิจกรรมการเตรียมความพร้อมของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง					
(5) การวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรม					
ขั้นตอนที่ 2 การจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง					
(1) การเปิดตัวชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง					
(2) การแนะนำตัว					
(3) การกำหนดความรู้ของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง					
(4) การกำหนดหน้าที่ของสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง					
(5) การตั้งกฎ กติกา มารยาทของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง และการกำหนดสิทธิ ผลประโยชน์ของสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง					
(6) การฝึกอบรมการใช้งานเว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง					
(7) การทำกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น					
(8) การตรวจสอบรายการของขั้นตอนการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง					
(9) การวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรม					
ขั้นตอนที่ 3 การสร้างความรู้ และจัดเก็บความรู้					
(1) การสกัดความรู้เข้าสู่เว็บไซต์ชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง					
(2) เกริ่นนำเข้ากิจกรรมรูปแบบเสมือนจริง					
(3) กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ “นี่แหละคือฉัน”					
(4) การกำหนดประเด็น วิธีการระดมความคิดเห็น และวิธีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้					
(5) กิจกรรม “ระดมความคิดเห็นด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น”					
(6) กิจกรรม “แลกเปลี่ยนประสบการณ์ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น”					
(7) การสรุปประเด็น					
(8) การตรวจสอบรายการของขั้นตอนการสร้างความรู้ และจัดเก็บความรู้					
(9) การวัดและประเมินผลการทำกิจกรรม					

รายการ	ระดับการประเมิน				
	5	4	3	2	1
ขั้นตอนที่ 4 การสร้างต้นแบบการปฏิบัติที่ดี และรับรองความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น					
(1) การวิเคราะห์เนื้อหา และตัดสินใจเลือกความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น					
(2) การสร้างต้นแบบการปฏิบัติที่ดี					
(3) การตรวจสอบรายการของกิจกรรมการจัดเก็บความรู้					
(4) การวัดและประเมินผลการทำกิจกรรม					
ขั้นตอนที่ 5 การนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปปฏิบัติในสถานศึกษา					
(1) การนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปใช้จริง					
(2) การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ในการนำต้นแบบการปฏิบัติที่ดีไปใช้จริง					
(3) การคัดเลือกแนวปฏิบัติที่ดีเลิศ					
(4) การตรวจสอบรายการของกิจกรรมการจัดเก็บความรู้					
(5) การวัดและประเมินผลการทำกิจกรรม					
ขั้นตอนที่ 6 การสรุปและประเมินผลการจัดการความรู้					
(1) การสรุปผลการดำเนินงานของชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริง					
(2) การอภิปรายสรุปผลการดำเนินการ					
(3) การสรุปองค์ความรู้					
(4) การมอบรางวัล					
(5) การประเมินประสิทธิภาพกระบวนการจัดการความรู้					
(6) การตรวจสอบรายการของกิจกรรมการจัดเก็บความรู้					
(7) การวัดและประเมินผลการทำกิจกรรม					
4. การนำรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างไปใช้ปฏิบัติ					
4.1 วิธีการนำรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงไปใช้ปฏิบัติ					
4.2 เงื่อนไขการนำรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงไปใช้ปฏิบัติ					

โดยภาพรวม ท่านประเมินรูปแบบการจัดการความรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านชุมชนการเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในเขตภาคกลางตอนล่างไปใช้ปฏิบัติ

ดีมาก

ดี

พอใช้

ควรปรับปรุง

ลงชื่อ

(ผู้ประเมิน)



ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - นามสกุล	รองศาสตราจารย์ ดร.ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ
การศึกษา	ปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต (เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา) คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ตำแหน่ง	รองศาสตราจารย์ประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
สถานที่ทำงาน	แขนงวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

