

บทที่ 1

บทนำ

1. ความสำคัญและที่มาของปัญหา

การพัฒนากระบวนการเรียนรู้ของมนุษย์เริ่มต้นจากปฏิสัมพันธ์ที่มีต่อสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว ซึ่งเป็นแหล่งเรียนรู้เริ่มแรกที่กระตุ้นให้มนุษย์เรียนรู้และสะสมเป็นประสบการณ์จนสามารถนำไปใช้ในการแก้ไขปัญหาและปรับตัวให้ดำรงชีวิตอยู่รอดในสังคมมาทุกยุคทุกสมัย ความแตกต่างและหลากหลายของสิ่งแวดล้อมในแต่ละชุมชนเป็นต้นทางของแหล่งเรียนรู้ที่มีความสำคัญและมีคุณค่าเชื่อมโยงไปสู่การพัฒนาตัวตนที่สั่งสมก่อร่างสร้างภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สามารถต่อยอดเป็นองค์ความรู้สร้างสรรค์นวัตกรรมที่นำไปพัฒนาสังคมและประเทศชาติต่อไปในที่สุด

สิ่งแวดล้อมชุมชนเป็นแหล่งเรียนรู้ในมิติการเรียนรู้ตามธรรมชาติที่สำคัญที่เป็นรากฐานของการก้าวสู่การพัฒนาคนในระบบการเรียนรู้ที่เป็นทางการต่อไปได้อย่างมั่นคง เนื่องจากการพัฒนา “คน” เป็นกลไกการพัฒนาที่ยั่งยืนที่ตอบสนองประโยชน์ทั้งทางสังคมและเศรษฐกิจในทุกระดับ การพัฒนาแหล่งเรียนรู้โดยอาศัยสิ่งแวดล้อมของแต่ละชุมชนเป็นฐานต้นทุนจึงมีความจำเป็น อีกทั้งยังเป็นแนวคิดสำคัญที่ปรากฏชัดเจนในการปฏิรูปการศึกษาช่วงที่ผ่านมา (2552-2561) ซึ่งได้กำหนดกรอบแนวทางการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ยุคใหม่เพื่อเป็นเป้าหมายให้คนไทยได้รับโอกาสการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพ โดยยึดหลักการสร้างคุณภาพและเนื้อหาในการศึกษา การสร้างโอกาสและการเข้าถึง ตลอดจนการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนในสังคม (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.2553)

แนวทางที่กล่าวนี้ปรากฏอย่างต่อเนื่องมากระทั่งแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2560-2579 ในการจัดการศึกษาของประเทศเพื่อพัฒนาขีดความสามารถของคนไทยทุกช่วงวัยให้เต็มตามศักยภาพ เพื่อให้คนไทยสามารถแสวงหาความรู้และเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต โดยกำหนดแนวทางการพัฒนาแหล่งเรียนรู้และการผลิตสื่อที่มีคุณภาพมาตรฐานเพื่อให้ประชาชนเข้าถึงได้โดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่ ส่งเสริมการนำเทคโนโลยีดิจิทัลที่ทันสมัยมาใช้เพื่อสนองตอบความต้องการของคนทุกช่วงวัยให้ได้ทั่วถึงและมีประสิทธิภาพและยังคงเน้นบทบาทการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนในสังคมในการจัดการศึกษาและกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบต่างๆ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. 2560) จะเห็นได้ว่าแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณภาพยังคงความสำคัญอย่างยิ่งต่อการจัดการศึกษาและกระบวนการเรียนรู้ตลอดชีวิตทั้งในระบบ นอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัยมาโดยตลอด

การพัฒนาแหล่งเรียนรู้โดยการสร้างคุณภาพและเนื้อหา โอกาสและการเข้าถึง ตลอดจนการสร้าง กลไกการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนในสังคมยึดโยงกับฐานสิ่งแวดล้อมชุมชนทั้งสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติและ สิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นไม่ว่าเป็นรูปธรรมหรือนามธรรม รวมถึงคนในชุมชนซึ่งเป็นขุมความรู้และภูมิปัญญาที่มีคุณค่า ดังนั้นเมื่อกระแสสังคมมีการเปลี่ยนแปลงสิ่งแวดล้อมชุมชนสู่ยุคดิจิทัล จะเห็นได้ว่าเทคโนโลยีสมัยใหม่ได้เข้ามา ผสมผสานและมีบทบาทเป็นส่วนหนึ่งในการดำรงชีวิตทั้งในชุมชนเมืองและชนบทอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ รูปแบบ วิธีการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้จึงย่อมต้องเปลี่ยนแปลงแตกต่างจากสังคมในอดีตตามไปด้วย

โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อขีดความสามารถของเทคโนโลยีการสื่อสารก้าวไปอย่างรวดเร็ว การเชื่อมโยง ส่งผ่านข้อมูลในรูปแบบต่างๆทำได้สะดวกง่ายดายและมีช่องทางที่หลากหลายมากขึ้น ความรู้ที่เกิดขึ้นเปลี่ยนแปลง เคลื่อนไหวได้ตลอดเวลาและส่งผลให้กระบวนการจัดการความรู้ในสังคมต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบตามไปด้วย ซึ่ง หมายถึงแหล่งเรียนรู้ในชุมชนยุคปัจจุบันจะต้องเป็นมากกว่าแหล่ง“ให้บริการความรู้” ที่มาจากแหล่งหนึ่งแหล่งใด แต่ต้องเป็น “แหล่งเชื่อมโยงความรู้เชิงบูรณาการ” โดยการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของเครือข่ายต่างๆในชุมชน สามารถรองรับการสร้างองค์ความรู้ใหม่ๆ ในมิติที่หลากหลาย และมีการจัดการความรู้โดยชุมชนให้เป็นแหล่ง เรียนรู้ที่มีคุณภาพอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งต้องสร้างโอกาสการเข้าถึงของคนในชุมชนให้มีความเท่าเทียมกัน

บทบาทและความสำคัญของแหล่งเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงไปนี้เป็นแนวทางที่ผู้วิจัยนำมาศึกษาเพื่อ พัฒนาแหล่งเรียนรู้รูปแบบใหม่ให้สอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเน้นการเรียนรู้แบบองค์รวม (Holistic Learning) ที่เชื่อมโยงกับบริบทสิ่งแวดล้อมในชุมชน ส่งเสริมการสร้างความรู้เชิงกระบวนการทัศน์และทักษะ การคิดสร้างสรรค์ มีวิจารณญาณ สามารถตอบสนองการแก้ปัญหาเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในการดำรงชีวิต โดยเฉพาะอย่างยิ่งเป็นการเรียนรู้ที่นำเทคโนโลยีมาใช้เป็นเครื่องมือเพิ่มศักยภาพในการสื่อสารที่ส่งเสริมให้เกิดการ เรียนรู้ตลอดชีวิต (วิจารณ์ พานิช, 2554) สนับสนุนให้รวมทรัพยากรของชุมชน ภูมิปัญญาชาวบ้าน และให้ ความสำคัญกับแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียน

การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ตามแนวคิดนี้มีได้จำกัดบทบาทอยู่เพียงบุคลากรในระบบการศึกษา แต่เปิด กว้างให้ทุกภาคส่วนและเครือข่ายในชุมชนมีส่วนร่วมนำต้นทุนความรู้ในทุกมิติของสิ่งแวดล้อมชุมชนทั้งความรู้ที่ชัด แจ้ง (explicit knowledge) และความรู้ที่ฝังลึก (tacit knowledge) มาสร้างเนื้อหาความรู้ (content) และสร้าง กระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน(participatory learning process) โดยใช้เทคโนโลยีเครือข่ายสังคมออนไลน์ (social network) เป็นเครื่องมือพัฒนาแหล่งเรียนรู้ให้เป็นพื้นที่เรียนรู้ร่วมกันบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่เรียกว่า

“แหล่งเรียนรู้ออนไลน์” โดยเป็นการขยายพื้นที่เรียนรู้ ช่องทางการเข้าถึง และเพิ่มศักยภาพของเครือข่ายการจัดการความรู้ในชุมชนให้เป็นที่ไปอย่างกว้างขวางและต่อเนื่อง

รูปแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ที่ผู้วิจัยศึกษานี้ ได้ผสมผสานแนวคิดการจัดการความรู้ การมีส่วนร่วม และสิ่งแวดล้อมชุมชนเป็นฐานแนวคิดของการวิจัยเพื่อ “สร้างกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันในชุมชน” โดยมุ่งให้คนในชุมชนได้ร่วมสร้างคุณค่าสิ่งแวดล้อมชุมชนของตนเองเพื่อแบ่งปันแลกเปลี่ยนเรียนรู้และจัดการความรู้ด้วยการนำเทคโนโลยีเครือข่ายสังคมออนไลน์มาเป็นเครื่องมือเชื่อมโยงทรัพยากรการเรียนรู้และเพิ่มขีดความสามารถ การเข้าถึงความรู้ เป็นการสร้างโอกาสเพื่อให้ทุกคนในชุมชนไม่เพียงเป็นผู้เรียนรู้หรือรับความรู้ แต่เน้นศักยภาพการสร้างองค์ความรู้ใหม่ๆด้วยการร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณภาพอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

รูปแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม จึงเป็นการพัฒนาหลักการมีส่วนร่วมขององค์ประกอบหลักในการจัดการความรู้ของชุมชนทั้ง 3 ประการได้แก่ **คน กระบวนการความรู้ และเทคโนโลยี**ที่ใช้เป็นเครื่องมือพัฒนาแหล่งเรียนรู้บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยมีสิ่งแวดล้อมชุมชนเป็นฐานทรัพยากรการเรียนรู้ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้พิจารณาศูนย์การศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยหรือ กศน. เป็นกลุ่มเป้าหมายที่เป็นกลไกหลักในการขับเคลื่อนกระบวนการจัดการความรู้ร่วมกันในชุมชน เนื่องจากเป็นภาคส่วนที่มีภารกิจและบทบาทส่งเสริมโอกาสการเรียนรู้ตลอดชีวิตและรับผิดชอบการสร้างพื้นที่เรียนรู้ในทุกจังหวัดทั่วประเทศ และยังมีพันธกิจโดยตรงในการส่งเสริมการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ให้เกิดประสิทธิภาพในการจัดการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยให้กับประชาชนอย่างทั่วถึง โดยมีกศน.ตำบลเป็นหน่วยรุกรระดับหมู่บ้านที่ทำหน้าที่ประสานภาคีเครือข่ายในชุมชนเพื่อร่วมกันจัดแหล่งเรียนรู้รูปแบบต่างๆ

รูปแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมในชุมชนนี้ยังเป็นแนวทางในการลดปัญหาความขาดแคลนบุคลากรที่มีทักษะทางเทคโนโลยีดิจิทัลของกศน.ทั้งแง่ปริมาณและคุณภาพโดยเป็นผู้มีภาระรับผิดชอบการสร้างพื้นที่เรียนรู้ในแต่ละชุมชนทั่วประเทศ ทั้งนี้แหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมเป็นรูปแบบการจัดการความรู้ที่เน้นการบูรณาการกลไกจากทุกภาคส่วนและเครือข่ายในชุมชนมาร่วมกันพัฒนาสื่อสังคมออนไลน์ (social media) โดยมุ่งให้เป็นแหล่งสารสนเทศสิ่งแวดล้อมชุมชนที่คนในชุมชนร่วมกันสร้างเนื้อหาความรู้เพื่อผลิตเป็นสื่อรูปแบบวิดีโอคลิปผ่านโปรแกรมการตัดต่อและใช้เทคนิคพิเศษ โดยเป็นแหล่งเรียนรู้ร่วมกันบนระบบเครือข่ายที่เป็นพื้นที่ความรู้ของชุมชนหลากหลายมิติที่มีคุณภาพ ทันสมัย และมีความเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงได้ตามสถานการณ์

การพัฒนาารูปแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชนนี้ จึงเป็นการศึกษา กลไกการจัดการความรู้ผ่านเทคโนโลยีเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ใช้สิ่งแวดล้อมชุมชนเป็นฐานการมีส่วนร่วม

เพื่อสร้างแหล่งเรียนรู้ของชุมชน โดยชุมชน เพื่อชุมชน ที่สามารถเข้าถึงได้ทุกที่ ทุกเวลาอย่างต่อเนื่อง และเป็นแหล่งเรียนรู้ในรูปแบบสื่อสังคมออนไลน์ที่มีคุณภาพของสังคมไทยในโอกาสต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การศึกษาวิจัยเพื่อพัฒนารูปแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชนนี้มีวัตถุประสงค์ดังนี้

1. เพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้ในการจัดการความรู้เพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม
2. เพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมของชุมชน
3. เพื่อพัฒนารูปแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชน

3. ขอบเขตของการวิจัย

1. การวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) และรูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research) เพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ที่สอดคล้องกับปัญหาและความต้องการการพัฒนารูปแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของชุมชน โดยเป็นการวิจัยที่ผู้วิจัย ครู กศน. ตำบล ผู้นำชุมชนและเครือข่ายในชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ดมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ทุกขั้นตอนตั้งแต่ร่วมคิดร่วมตัดสินใจ ร่วมทำ ร่วมตรวจสอบและร่วมรับประโยชน์

2. การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิเคราะห์ปัญหาและความต้องการของครู กศน. อำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ดเพื่อกำหนดแนวทางการพัฒนารูปแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชนในอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด

3. พื้นที่วิจัยเป็นชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด

4. ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (key informant) ในการวิจัยครั้งนี้ แบ่งออกเป็น 2 ช่วง ได้แก่ ชั้นเตรียมการและชั้นปฏิบัติการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ ดังนี้

ชั้นเตรียมการ ได้แก่ กลุ่มผู้ให้ข้อมูล 3 กลุ่มดังนี้

- 1) กลุ่มครูคน.ตำบลสังกัดกศน.อำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ดจำนวน 30 คน
- 2) กลุ่มผู้นำในชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด จำนวน 15 คน (ภาคผนวก)
- 3) กลุ่มเครือข่ายอาชีพในชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด จำนวน 15 คน (ภาคผนวก)

ระยะปฏิบัติการ ได้แก่ กลุ่มปฏิบัติการในชุมชน 2 กลุ่มดังนี้

- 1) กลุ่มปฏิบัติการวิจัยชุมชน ประกอบด้วย ครูคน.ตำบล สังกัดกศน.อำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด จำนวน 30 คน (กลุ่มผู้ให้ข้อมูลกลุ่มที่ 1 ในขั้นเตรียมการ)
 - 2) กลุ่มเครือข่ายอาชีพในชุมชนผู้ร่วมพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด จำนวน 15 คน (กลุ่มผู้ให้ข้อมูลกลุ่มที่ 3 ในขั้นเตรียมการ)
 - 3) กลุ่มเยาวชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด จำนวน 50 คน (กลุ่มขยายผล)
5. ประเด็นในการวิจัยมุ่งสาระสำคัญ ดังนี้
- 5.1 กระบวนการเรียนรู้ของชุมชนในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม
 - 5.2 พัฒนารูปแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมครอบคลุมองค์ประกอบหลักซึ่งเป็นกลไกในการมีส่วนร่วมจัดการความรู้ 3 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) คนในชุมชน 2) กระบวนการจัดการความรู้แบบมีส่วนร่วม และ 3) เทคโนโลยีเครือข่ายสังคมออนไลน์ (social networks)

4. นิยามศัพท์/ นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ

1. แหล่งเรียนรู้หมายถึง แหล่งรวมสารสนเทศหลากหลายรูปแบบในชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ดที่ส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองตามอัธยาศัยได้แก่ แหล่งเรียนรู้ที่เป็นบุคคล สถานที่และแหล่งเรียนรู้บนอินเทอร์เน็ต
2. แหล่งเรียนรู้ออนไลน์หมายถึง พื้นที่เรียนรู้บนอินเทอร์เน็ตที่รวมสารสนเทศสิ่งแวดล้อมชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด ในรูปแบบวีดิโอคลิปผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (social media)

3. รูปแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม หมายถึง แบบแผนความสัมพันธ์ของกลไกการมีส่วนร่วมจัดการความรู้สิ่งแวดล้อมชุมชนผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด ที่มีองค์ประกอบ 5 ส่วนได้แก่ 1) เครือข่ายคน 2) เครือข่ายสังคมออนไลน์ 3) เครือข่ายกิจกรรมสร้างสรรค์สื่อออนไลน์ 4) สิ่งแวดล้อมชุมชน และ 5) สื่อออนไลน์

4. การจัดการความรู้ของชุมชน หมายถึง กระบวนการมีส่วนร่วมผลิตและเผยแพร่สารสนเทศสิ่งแวดล้อมชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด ในรูปแบบวิดีโอคลิปผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ (social media)

5. เทคโนโลยีเครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง เครื่องมือในการจัดการความรู้เพื่อสร้างแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ ได้แก่ เครือข่ายสังคมออนไลน์ (social network) และสื่อสังคมออนไลน์ (social media)

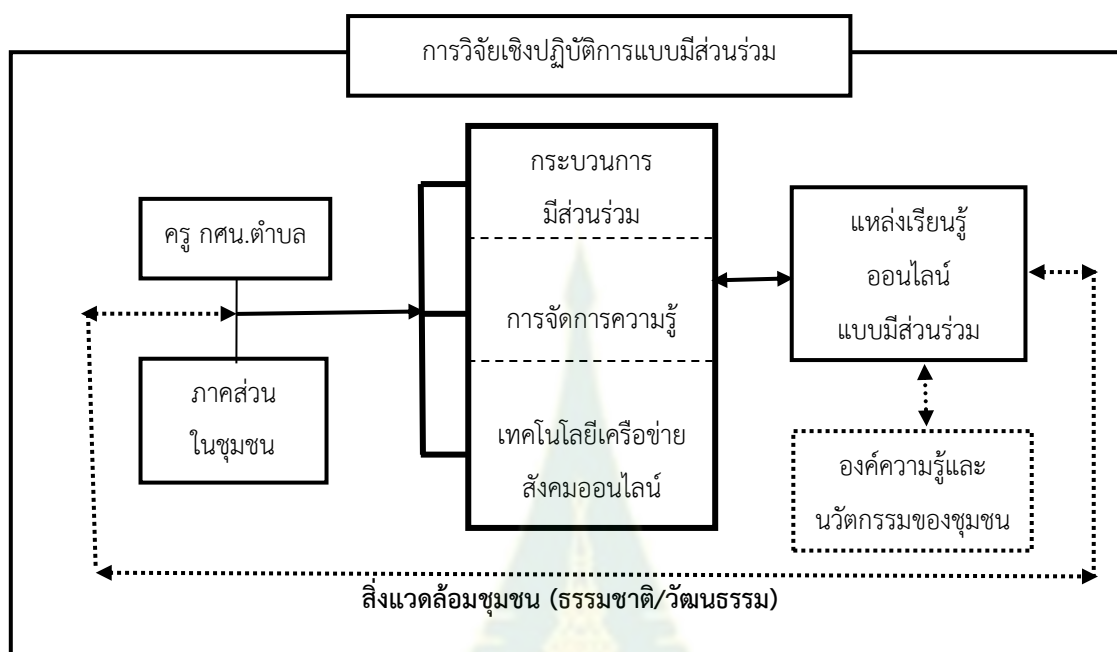
6. สื่อสังคมออนไลน์หรือสื่อออนไลน์ (social media) หมายถึงรูปแบบสารสนเทศเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด ที่นำเสนอผ่าน Facebook และ YouTube

7. สิ่งแวดล้อมชุมชน หมายถึง บุคคลหรือกลุ่มบุคคลและสิ่งแวดล้อมที่มนุษย์สร้างขึ้น รวมทั้งทุนทางสังคมในชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด ซึ่งแสดงเอกลักษณ์ท้องถิ่นที่สัมพันธ์เชื่อมโยงกับลักษณะทางธรรมชาติและทำให้เกิดขนบธรรมเนียมประเพณีและวิถีการดำรงชีวิต

8. การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory and Action Research : PAR) หมายถึง กระบวนการเรียนรู้และปฏิบัติร่วมกันเพื่อพัฒนาการจัดการแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด

9. ครูกศน. หมายถึง ครูกศน.อำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด

5. กรอบแนวคิดของการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการพัฒนาารูปแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชน

6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ครู กศน.อำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ดได้พัฒนาทักษะการจัดการแหล่งเรียนรู้สิ่งแวดล้อมในชุมชน เพื่อเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์
2. ชุมชนในพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ดมีส่วนร่วมสร้างกลไกในการจัดการความรู้ของชุมชน เพื่อประโยชน์ในชีวิตประจำวันและการประกอบอาชีพ
3. พัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์เป็นพื้นที่สื่อสารแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันของทุกภาคีในชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ดและเครือข่ายอื่นในสังคมออนไลน์
4. พัฒนาค้นข้อมูล สื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้สิ่งแวดล้อมในชุมชนสำหรับคนทุกช่วงวัยเพื่อให้สามารถเข้าถึงความรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา