บทที่ 2
การทบทวนวรรณกรรม

การวิจัยเรื่องการพัฒนารูปแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชนนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎี และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมชุมชน
2. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการมีส่วนร่วม
3. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการความรู้ในชุมชน
4. แนวคิดเกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้
5. เทคโนโลยีเครือข่ายทางสังคม
6. การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมชุมชน

1.1 ความหมายของสิ่งแวดล้อมชุมชน

คำว่าชุมชน เป็นคำที่มีหลายนัยทั้งในความหมายที่เป็นรูปธรรมนามธรรม กล่าวโดยทั่วๆไปชุมชนหมายถึง ระบบสังคมประกอบด้วยสถาบันการศึกษา หน่วยการปกครอง สถาบันครอบครัว สถาบันทางศาสนา และบริเวณชุมชนซึ่งไม่สามารถจำกัดอาณาเขตที่แน่นอน ซึ่งความหมายดั้งเดิม ตามราชบัณฑิตยสถาน (2546) ชุมชนจะหมายถึง หมู่ชน กลุ่มคนที่อยู่ร่วมกันเป็นสังคมขนาดเล็กอาศัยอยู่ในบริเวณเดียวกันและมีผลประโยชน์ร่วมกัน จัดเป็นหน่วยสังคมที่สำคัญและมีอิทธิพลต่อวิถีชีวิตและความเป็นอยู่ของบุคคลรองไปจากครอบครัว

ประเวศ วะสี (2548: 66) ให้มุมมองต่อชุมชนในแง่ยุทธศาสตร์ที่สำคัญของการพัฒนา เนื่องจากขนาดและพลังที่พอเหมาะต่อการเคลื่อนไหวและเปลี่ยนแปลงให้เกิดผลได้อย่างชัดเจน หากชุมชนเข้มแข็งย่อมจัดการสิ่งต่างๆที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในอนาคตชุมชนจะเป็นเครือข่ายที่เชื่อมโยงกันและมีการจัดการตนเองที่เข้มข้นและสมดุลในเรื่องต่างๆ

พระมหาสุทิตย์ อาภากโร (2548 : 99) ให้ความหมายชุมชนในแง่การรวมตัวของคนโดยเน้นที่จิตสำนึกและความมุ่งมั่นร่วมกันซึ่งจะเป็นสายใยความสัมพันธ์ทางสังคมที่มีพลังยึดโยงที่ทำให้เกิดการสนับสนุนเกื้อกูลซึ่งกันและกัน

สนธยา พลศรี (2552:69) ให้ความหมายชุมชนว่าเป็นที่รวมทุกสถาบันทางสังคมและความสัมพันธ์ของบุคคลในชุมชน โดยชุมชนมีองค์ประกอบ 10 ประการ ได้แก่ คนหรือกลุ่มคน องค์กร อาณาบริเวณ การบริหารจัดการ

การจัดระเบียบสังคม ระบบความสัมพันธ์ทางสังคม ระบบการติดต่อสื่อสารวัฒนธรรม ทุนของชุมชน และผลประโยชน์ที่ร่วมกัน

นอกจากความหมายของชุมชนตามนัยข้างต้น ในสังคมสมัยใหม่ชุมชนยังมีความหมายครอบคลุมรูปแบบชุมชนเสมือนจริงซึ่งเป็นชุมชนใหม่ที่เกิดขึ้นในยุคของเทคโนโลยีการสื่อสารและเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยเป็นชุมชนที่มีลักษณะเปิดกว้างสำหรับสมาชิกทุกประเภทที่มีวัตถุประสงค์ร่วมกัน โดยมิได้จำกัดอยู่กับอาณาบริเวณทางภูมิศาสตร์ แต่มีความเอื้ออาทรผูกพันกัน มีการติดต่อสื่อสารรวมกลุ่มกันและมีผลประโยชน์ร่วมกัน โดยสมาชิกรับรู้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนนั้น (อานันท์ กาญจนพันธุ์,2544)

ส่วนคำว่าสิ่งแวดล้อม ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542 และพระราชบัญญัติส่งเสริมและรักษาคุณภาพสิ่งแวดล้อมแห่งชาติ พ.ศ. 2535 หมายถึง สิ่งต่าง ๆ ที่มีลักษณะทางกายภาพและชีวภาพที่อยู่รอบตัวมนุษย์ ซึ่งเกิดขึ้นโดยธรรมชาติและสิ่งที่มนุษย์ได้ทำขึ้น นักวิชาการสิ่งแวดล้อมหลายท่านได้ให้คำจำกัดความคำว่า "สิ่งแวดล้อม" ไว้แตกต่างกันหลากหลายมุมมองเนื่องจากสิ่งแวดล้อมเป็นเรื่องที่มีขอบเขตกว้างขวางมาก ทั้งนี้ความหมายโดยทั่วไปที่สรุปไว้คล้ายคลึงกันของคำว่า " สิ่งแวดล้อม คือ ทุกสิ่งทุกอย่างทั้งที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติและที่มนุษย์สร้างขึ้น ทั้งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม ทั้งที่มีชีวิตและไม่มีชีวิต "

เกษม จันทร์แก้ว (2558) ให้ความหมายเชิงวิชาการคำว่า สิ่งแวดล้อมหมายความถึงทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่ล้อมรอบตัวมนุษย์ มีทั้งสิ่งที่มีชีวิตและสิ่งที่ไม่มีชีวิต สิ่งที่เป็นรูปธรรมและสิ่งที่เป็นนามธรรม ทั้งสิ่งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติและสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น มีอิทธิพลเกี่ยวโยงถึงกัน เป็นปัจจัยในการเกื้อกูลซึ่งกันและกัน ผลกระทบจากปัจจัยหนึ่งมีส่วนเสริมสร้างหรือทำลายปัจจัยอื่นอย่างหลีกเลี่ยงมิได้ เป็นวงจรหรือวัฏจักรที่เกี่ยวเนื่องกันทั้งระบบ

สิ่งแวดล้อมชุมชนในการวิจัยครั้งนี้ มีความหมายตามลักษณะชุมชนที่ศึกษาโดยเป็นฐานทรัพยากรการเรียนรู้ของชุมชนที่รวมถึงสิ่งต่างๆที่มีอยู่ในอำเภอเมืองร้อยเอ็ด ทั้งบุคคลหรือกลุ่มบุคคลและสิ่งแวดล้อมที่มนุษย์สร้างขึ้น รวมทั้งทุนทางสังคม โดยเป็นสิ่งที่แสดงเอกลักษณ์ของท้องถิ่นที่สัมพันธ์เชื่อมโยงกับลักษณะทางธรรมชาติและทำให้เกิดขนบธรรมเนียมประเพณีอันเป็นวิถีการดำรงชีวิต

1.2 ประเภทของสิ่งแวดล้อมชุมชน

การศึกษาประเภทของสิ่งแวดล้อมชุมชนในการวิจัยนี้ ได้จำแนกตามประเภทของสิ่งแวดล้อมชุมชน ดังที่ ศ.ดร.เกษม จันทร์แก้ว (2547) ได้จำแนกสิ่งแวดล้อมโดยทั่วไปเป็น 2 ประเภท ได้แก่ 1) สิ่งที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติ (Natural Environment) และ 2) สิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น (Man-made Environment)

1) สิ่งที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติ (Natural environment) เช่น ดิน น้ำ แร่ ป่าไม้ สัตว์ มนุษย์ อากาศ แสงแดด เป็นต้น สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาตินี้ แบ่งเป็น 2 ประเภทคือ

1.1 สิ่งที่มีชีวิต (Biotic environmental) เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติ มีลักษณะและสมบัติเฉพาะตัวของสิ่งมีชีวิต ได้แก่ พืช สัตว์ และ มนุษย์

1.2 สิ่งไม่มีชีวิต (Non-biotic environmental) เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติที่ไม่มีชีวิตอาจเห็นหรือไม่เห็นได้ เช่น ดิน น้ำ อากาศ ควัน แสง เสียง เป็นต้น

2) สิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น (Man-made environmental) คือ สิ่งต่างๆที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของมนุษย์ ทั้งโดยการสั่งสอน สืบทอดและพัฒนาขึ้นเพื่อสนองความต้องการของตนเองทั้งโดยทางตรงที่ตนเองตั้งใจหรือทางอ้อมโดยที่ไม่ตั้งใจก็ได้ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

2.1 สิ่งแวดล้อมทางสังคมหรือนามธรรมสิ่งแวดล้อม (social environment หรือ abstract environment) หมายถึง สิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้นโดยตั้งใจและไม่ตั้งใจ หรือสร้างเพื่อให้เกิดความเป็นระเบียบในการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข เช่น ระบอบการปกครอง ศาสนา ภาษา การศึกษา ความเชื่อ วัฒนธรรมประเพณี กฎหมาย ข้อบังคับต่างๆ เป็นต้น

2.2 สิ่งแวดล้อมทางกายภาพ (physical environment) หมายถึง สิ่งที่มองเห็นและจับต้องได้ซึ่งมนุษย์สร้างขึ้นเพื่อให้เกิดความความสะดวกสบายในการดำเนินชีวิต เช่น บ้านเรือน สิ่งก่อสร้าง ถนนหนทาง เทคโนโลยี เครื่องจักรกล เครื่องใช้ไม้สอยต่างๆ เป็นต้น

1.3 ความสำคัญของสิ่งแวดล้อมชุมชน

สิ่งแวดล้อมชุมชนแต่ละแห่งมีลักษณะเฉพาะแตกต่างกันและเกี่ยวโยงสัมพันธ์กับลักษณะภูมิประเทศ ดินฟ้าอากาศ ทัศนคติ และลักษณะนิสัยของผู้คนที่อยู่อาศัยในชุมชนเช่น พื้นที่ที่มีความอุดมสมบูรณ์ด้วยป่าไม้ ท้องทะเลที่กว้างใหญ่ ทิวเขาสลับซับซ้อน หรือบางพื้นที่มีคนอยู่อาศัยแออัด ความแตกต่างของสิ่งแวดล้อมชุมชนดังกล่าวนี้มีความสำคัญที่ส่งผลต่อวิถีการดำรงชีวิตของคนในชุมชนและการใช้ประโยชน์ที่แตกต่างกันไม่ว่าประโยชน์ทางตรงหรือทางอ้อม เนื่องจากสิ่งแวดล้อมชุมชนเป็นทั้งปัจจัยในการดำรงชีวิต ปัจจัยในการประกอบอาชีพ เป็นที่พักผ่อนหย่อนใจและเป็นแหล่งรวมสุนทรียภาพทำให้เกิดความสวยงามตามธรรมชาติ และที่สำคัญอย่างยิ่งคือ ความแตกต่างหลากหลายของสิ่งแวดล้อมชุมชนนี้นับเป็นแหล่งเรียนรู้ทางธรรมชาติที่เป็นต้นกำเนิดของวัฒนธรรมท้องถิ่นและนวัตกรรมที่ช่วยแก้ไขปัญหาและสร้างความสะดวกสบายต่อมนุษย์ในแง่ต่างๆ

2.แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการมีส่วนร่วม

2.1 ความหมายของการมีส่วนร่วม

การมีส่วนร่วมเป็นคำที่มีความหมายและการนำไปใช้ในหลากหลายมิติ เกี่ยวข้องกับบุคคลทุกระดับ ตามความหมายที่องค์การสหประชาชาติได้กำหนดไว้ การมีส่วนร่วมหมายถึงการเปิดโอกาสให้สมาชิกทุกคนในสังคม ไม่ว่าจะเป็นสังคมเล็กหรือสังคมขนาดใหญ่ได้มีส่วนช่วยเหลืออย่างเต็มที่ต่อสังคมนั้นๆ ในการบริหารจัดการ เช่น การพิจารณาปัญหา การวางนโยบาย การตัดสินใจในประเด็นสำคัญ เกี่ยวกับการพัฒนาประชาชาติและการประเมินความต้องการของสังคมนั้นๆ (อ้างใน จินตวีร์ เกษมศุข,2557)

บัณฑร อ่อนดำ (2544) ได้ให้ความหมายของการมีส่วนร่วมในแง่ของกระบวนการพัฒนาไว้ว่า เป็นการสร้างกระบวนการเรียนรู้ระหว่างนักพัฒนาร่วมกับชุมชน โดยมีหลักการสำคัญดังนี้

1) การจัดความสัมพันธ์ที่เสมอภาคเท่าเทียมกัน ในด้านบทบาทระหว่างนักพัฒนากับชุมชนที่ โดยต่างฝ่ายควรตระหนักถึงความต้องการและสิ่งที่ตนเองสามารถทำได้ รวมทั้งชุมชนสามารถที่จะคิดเอง ทำเอง กำหนดเอง โดยยึดแนวทางการกำหนดบทบาทการทำงานที่เหมาะสมตามศักยภาพและมีความพึงพอใจร่วมกัน

2) ความมีอิสระไม่ถูกชักจูงหรือครอบงำ ให้ความเชื่อมั่นในความเป็นมนุษย์ที่จะคิดและแสดงออกโดยไม่มีอคติ ไม่ยึดถือแต่ความคิดความเชื่อของตน มีวิสัยทัศน์ที่เปิดกว้างพร้อมรับฟังความแตกต่าง

3) การมีส่วนร่วมของทุกกลุ่มในสังคมอย่างทั่วถึงและเป็นธรรม เนื่องจากในแต่ละชุมชนย่อมมีความแตกต่างหลากหลาย ทั้งด้านฐานะ เพศ วัย สถานะทางสังคมฯลฯ การสร้างโอกาสเปิดพื้นที่ทางสังคมอย่างเท่าเทียมเพื่อให้ทุกส่วนได้มีส่วนร่วมแสดงศักยภาพทางความคิด ความรู้ และร่วมดำเนินการอย่างต่อเนื่อง ทำให้งานพัฒนาไม่อยู่ที่กลุ่มใดกลุ่มหนึ่งและส่งผลลัพธ์ไปสู่คนทุกส่วนในชุมชน

4) การมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน กระบวนการพัฒนามีขั้นตอนที่ต่อเนื่องเชื่อมโยงกัน การมีส่วนร่วมที่แท้จริงควรให้ชุมชนมีส่วนร่วมตั้งแต่การรับรู้ข้อมูลข่าวสาร การวิเคราะห์ปัญหา การวางแผนกำหนดเป้าหมาย การตัดสินใจ การปฏิบัติ การตรวจสอบ ติดตามประเมินผล การสรุปบทเรียน แก้ไขปรับปรุง และรวมทั้งการขยายผล และเผยแพร่ผลสู่สาธารณะ ทั้งนี้โดยคำนึงถึงเงื่อนไข 3 ประการได้แก่ การมีอิสระที่จะมีส่วนร่วม (Freedom to participate) ความสามารถที่จะมีส่วนร่วม (Ability to participate) และความเต็มใจที่จะมีส่วนร่วม (Willingness to participate) ทั้งนี้หากไม่สามารถจัดการเงื่อนไขดังกล่าวได้ การมีส่วนร่วมของชุมชนจะไม่สามารถเกิดขึ้นได้

จินตนา สุจจานันท์ (2549) การมีส่วนร่วม หมายถึง กระบวนการดำเนินงานรวมพลังประชาชนกับองค์กรของรัฐหรือองค์กรเอกชนเพื่อประโยชน์ในการพัฒนาหรือแก้ปัญหาของชุมชน โดยให้สมาชิกเข้ามาร่วมวางแผน ปฏิบัติและประเมินงาน เพื่อแก้ปัญหาของชุมชน

สัญญา เคณาภูมิ (2551) การมีส่วนร่วม หมายถึง การที่สมาชิกได้มีโอกาสร่วมคิด ร่วมตัดสินใจ ร่วมวางแผน ร่วมปฏิบัติตามโครงการ ร่วมติดตามประเมินผลเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่พึงประสงค์ ทั้งนี้ การมีส่วนร่วมจะต้องมาจากความสมัครใจ พึงพอใจ และได้รับผลประโยชน์ที่เกิดจากชุมชนโดยส่วนรวมร่วมกัน

เมตต์ เมตต์การุณจิต (2553) การมีส่วนร่วม หมายถึง การเปิดโอกาสให้บุคคลหรือกลุ่มบุคคลเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรม ไม่ว่าจะเป็นทางตรงหรือทางอ้อม ในลักษณะของการร่วมรับรู้ ร่วมคิด ร่วมทำ ร่วมตัดสินใจ ร่วมติดตามผล

William Erwin (1976) การมีส่วนร่วมเป็นกระบวนการที่ให้ประชาชนเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องในการดำเนินงานพัฒนา ร่วมคิด ร่วมตัดสินใจ แก้ปัญหาของตนเอง

Cohen & Uphoff (1981) กล่าวว่าการมีส่วนร่วม หมายถึง สมาชิกของชุมชนต้องเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องใน 4 มิติ ได้แก่ 1) การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจว่าควรทำอะไรและทำอย่างไร 2) การมีส่วนร่วมเสียสละในการพัฒนาและลงมือปฏิบัติตามที่ได้ตัดสินใจ 3) การมีส่วนร่วมในการแบ่งปันผลประโยชน์ที่เกิดขึ้นจากการดำเนินงาน 4) การมีส่วนร่วมในการประเมินผลโครงการ

จากความหมายของการมีส่วนร่วม ผู้วิจัยได้สรุปการมีส่วนร่วมในการศึกษาครั้งนี้หมายถึง การเปิดโอกาสให้ทุกคนในชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการความรู้ชุมชนไม่ว่าทางตรงหรือทางอ้อมโดย การร่วมคิด ร่วมวางแผนและกำหนดเป้าหมายเพื่อนำไปร่วมกันปฏิบัติ ร่วมประเมินปรับปรุงให้บรรลุเป้าหมายในการสร้างแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของชุมชนด้วยความสมัครใจ

2.2 ขั้นตอนการมีส่วนร่วม

การมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งของคนในชุมชนให้บรรลุเป้าหมายมีขั้นตอนในการร่วมกิจกรรม ซึ่งนักวิชาการหลายท่านได้รวบรวมแนวคิดไว้ใกล้เคียงกันดังนี้คือ

ปาริชาติ วลัยเสถียร และคณะ (2543) กล่าวถึงการมีส่วนร่วมของประชาชนในกระบวนการพัฒนาตั้งแต่เริ่มต้นจนสิ้นสุดโครงการ โดยมีขั้นตอนดังนี้คือ การร่วมค้นหาปัญหา การวางแผน การตัดสินใจ การระดมทรัพยากรและเทคโนโลยีในท้องถิ่น การบริหารจัดการ การติดตามผล รวมทั้งการรับผลประโยชน์ที่เกิดขึ้นจากโครงการ โดยโครงการจะต้องมีความสอดคล้องกับวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของชุมชน

โกวิทย์ พวงงาม (2545) ได้สรุปขั้นตอนการมีส่วนร่วมที่แท้จริงของประชาชนในการพัฒนาไว้ดังนี้ การมีส่วนร่วมค้นหาสาเหตุของปัญหาแต่ละท้องถิ่น การมีส่วนร่วมวางแผนดำเนินกิจกรรมเพื่อให้รู้จักวิธีการคิดและตัดสินใจด้วยเหตุผล การมีส่วนร่วมปฏิบัติงาน การมีส่วนร่วมติดตามและประเมินผลงาน

นิลมณี พิทักษ์ (2551) กล่าวถึงกระบวนการมีส่วนร่วม โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. ร่วมคิดและร่วมประชุมกลุ่ม (Thinking and meeting together) เพื่อค้นหาปัญหา เสนอสภาพการณ์ที่เป็นปัญหาของชุมชนโดยคนในชุมชนร่วมกันนำเสนอ ถือว่าเป็นขั้นแรกของการมีส่วนร่วมที่สำคัญ

2. ร่วมตัดสินใจ(Making decision together) สมาชิกในชุมชนร่วมกันตัดสินใจ ให้ความเห็นชอบร่วมกันเพื่อดำเนินการแก้ไขปัญหาในชุมชน โดยจัดลำดับสิ่งที่สมาชิกต้องการแก้ไขปัญหา

3. ร่วมวางแผน(Planning together) เป็นการคิดที่จะดำเนินการโครงการต่างๆ ร่วมกันอย่างเป็นระบบตามขั้นตอนการปฏิบัติ

4. ร่วมกันดำเนินการ(Acting together) เป็นการร่วมกันลงแรงลงทุนในการปฏิบัติงานและการทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกันเพื่อร่วมสร้างความรู้สึกเป็นเจ้าของร่วมกัน

5. ร่วมกันใช้ประโยชน์ (Using together) เป็นการแบ่งปันผลที่เกิดจากการร่วมกันกระทำ โดยร่วมกำหนดหรือวางระเบียบในการบริหารจัดการในการใช้ประโยชน์ร่วมกัน ส่งเสริมการสร้างจิตสำนึกการเป็นเจ้าของร่วมกัน

6. ร่วมกันดูแลรักษา (Maintaining together) เมื่อมีจิตสำนึกการเป็นเจ้าของร่วมกันจึงต้องร่วมกันดูแลรักษา ให้สิ่งเหล่านั้นเป็นสมบัติของชุมชนอย่างต่อเนื่องยั่งยืน

7. ร่วมติดตามประเมินผล (Evaluating together) ชุมชนต้องร่วมกันประเมินด้วยตัวเองเพื่อนำจุดเด่นไปต่อยอดและปรับปรุงจุดที่ควรพัฒนาต่อไป

จินตวีร์ เกษมศุข (2557) ได้สรุปขั้นตอนการมีส่วนร่วมไว้ 4 ขั้นตอนหลักคล้ายคลึงกัน คือ การมีส่วนร่วมคิด ศึกษาและค้นหาปัญหาและสาเหตุของปัญหาตลอดจนความต้องการของชุมชน การมีส่วนร่วมในการวางนโยบายหรือแผนงานโครงการ หรือกิจกรรมเพื่อลดและแก้ไขปัญหา การมีส่วนร่วมตัดสินใจในการจัดหรือปรับปรุงระบบการบริหารทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ การมีส่วนร่วมปฏิบัติงานให้บรรลุตามเป้าหมาย และการมีส่วนร่วมควบคุม ติดตาม และประเมินผลการทำงาน

โดยสรุปขั้นตอนการมีส่วนร่วมของชุมชนที่ผู้วิจัยนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ประกอบด้วย 5 ขั้นตอนหลักที่สำคัญดังนี้คือ

1. ร่วมคิด เพื่อค้นหาปัญหา สาเหตุและสำรวจความต้องการเปลี่ยนแปลงแก้ไขร่วมกัน
2. ร่วมวางแผนเพื่อกำหนดแนวทางการปฏิบัติและกำหนดทรัพยากรที่ต้องใช้
3. ร่วมปฏิบัติการ เพื่อจัดการประสานความช่วยเหลือร่วมมือทั้งภายในและภายนอกชุมชนตามความเหมาะสม
4. ร่วมรับผลการพัฒนา เพื่อนำมาใช้ให้เป็นประโยชน์ตอบสนองชุมชนโดยรวม
5. ร่วมประเมินผลการพัฒนา เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงกลไกพัฒนาแหล่งเรียนรู้ชุมชนให้เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น

2.3 การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning)

การเรียนรู้มีความหมายครอบคลุมกระบวนการเรียนรู้ (Learning Process) ซึ่งเป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นต่อเนื่องเป็นกระบวนการตลอดทุกช่วงชีวิตของบุคคลทุกเพศทุกวัย เป็นการใช้วิธีการต่างๆ อย่างมีขั้นตอนเพื่อให้บุคคลได้รับประสบการณ์จนเกิดผลการเรียนรู้ (Learning Outcome) ที่เป็นความรู้ ความเข้าใจ ความสามารถในการกระทำ การใช้ทักษะกระบวนการต่างๆ รวมทั้งความรู้สึกหรือเจตคติที่นำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการดำรงชีวิต (ปาริชาติ วลัยเสถียร, 2548 :4)

การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเป็นแนวคิดที่เน้นการเรียนรู้ควบคู่กับการลงมือกระทำ สิ่งที่สำคัญคือผู้เรียนรู้มีโอกาสได้แลกเปลี่ยนความคิดและประสบการณ์ของกันและกัน เนื่องจากเป็นการเรียนรู้ที่ดึงประสบการณ์และศักยภาพของผู้ร่วมเรียนรู้ทุกคนออกมาใช้อย่างเต็มที่จึงทำให้สามารถพัฒนาทั้งองค์ความรู้ ทัศนคติ ทักษะ และพฤติกรรมของผู้เรียนได้สูงสุด

ประเวศ วะสี (2557) กล่าวถึงการเรียนรู้ว่าเป็นเครื่องมือในการเผชิญกับการเปลี่ยนแปลง โดยเฉพาะการเรียนรู้แบบใหม่จะเน้นการเรียนรู้ร่วมกันบนฐานของความสมดุล และเป็นการเรียนรู้ร่วมกันของคนทั้งชุมชน

เพื่อเสริมสร้างชุมชนให้มีความเข้มแข็ง มีการพัฒนาอย่างบูรณาการที่ยั่งยืนและสามารถจัดการกับสิ่งต่างๆที่เกิดขึ้นได้ตลอดเวลา การเรียนรู้ดังกล่าวให้ความสำคัญกับการเรียนรู้เพื่อร่วมมือกันปฏิบัติที่นำไปสู่การแก้ปัญหาของชุมชน ดังนั้นกระบวนการเรียนรู้ในชุมชนเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มีคุณค่าอันหาไม่ได้จากการเรียนรู้แบบอื่น

การสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมในชุมชนเพื่อพัฒนาสิ่งหนึ่งสิ่งใดจำเป็นต้องสร้างกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันเป็นเบื้องต้นก่อนที่ดำเนินการอย่างหนึ่งอย่างใดต่อไป ทั้งนี้เพื่อปรับสมดุลและบทบาทการทำงานร่วมกันในกลุ่มให้เหมาะสมตามศักยภาพของแต่ละบุคคล หลักพื้นฐานของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่สำคัญประการหนึ่ง คือ การเรียนรู้ด้วยกระบวนการกลุ่ม (Group Process) ซึ่งช่วยให้เกิดการมีส่วนร่วมสูงสุดที่นำไปสู่การบรรลุผลสำเร็จของงานโดยเฉพาะอย่างยิ่งหากได้มีการออกแบบกระบวนการไว้เป็นอย่างดี

สุมณฑา พรหมบุญและคณะ(2541) ได้เสนอวิธีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่ใช้ได้ผลดีไว้ 3 วิธี ดังนี้ คือ

1. กระบวนการกลุ่ม (Group Dynamics) เป็นการเรียนรู้ของกลุ่มตั้งแต่ 2 คนขึ้นไปและแต่ละกลุ่มต้องมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน โดยหลักการที่สำคัญได้แก่ การให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ โดยต้องเรียนรู้จากกลุ่มให้มากที่สุด

2. การเรียนรู้แบบร่วมแรงร่วมใจ (Cooperative Learning) เน้นการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนให้เรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่มเล็กๆเพื่อการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและแบ่งปันทรัพยากรการเรียนรู้ ความสำเร็จของกลุ่มจึงเป็นความสำเร็จของทุกคน

3. การเรียนรู้แบบการสร้างสรรค์ความรู้ (Constructivist) เป็นการเรียนรู้ที่ต้องแสวงหาความรู้และสร้างความรู้ความเข้าใจด้วยตนเอง โดยความรู้เดิมจะเป็นพื้นฐานสำคัญของการสร้างสรรค์ความรู้ใหม่

การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) เป็นการนำหลักการเรียนรู้เชิงประสบการณ์มาประยุกต์กับกระบวนการกลุ่ม โดยใช้หลักการในการสร้างความรู้โดยผู้เรียนเอง เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์เดิมของผู้เรียนเพื่อก่อให้เกิดความรู้ใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่อง ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติและเป็นการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการทำงานเป็นกลุ่มโดยการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และระหว่างผู้เรียนด้วยกันเอง ทำให้เกิดเครือข่ายการเรียนรู้อย่างกว้างขวาง

การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานจึงเป็นแนวคิดภายใต้ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning Theory) ซึ่ง David Kolb ได้คิดค้นรูปแบบวงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์หรือ Kolb’s Model โดยมีขั้นตอนการเรียนรู้ 4 ขั้นได้แก่ (Bedri, Frein and Dowling, 2017 : 4)

1. การสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ (Concrete Experience : CE) โดย Kolb มีแนวคิดว่า การเรียนรู้ที่แท้จริงเริ่มขึ้นเมื่อได้ลงมือปฏิบัติ ทำให้ได้สัมผัสธรรมชาติที่แท้จริงขององค์ความรู้นั้น เช่น การเรียนการสอนในห้องเรียน การศึกษาแหล่งเรียนรู้ในชุมชน การอ่านหนังสือ การทดลอง การพูดคุย และการประชุม เป็นต้น

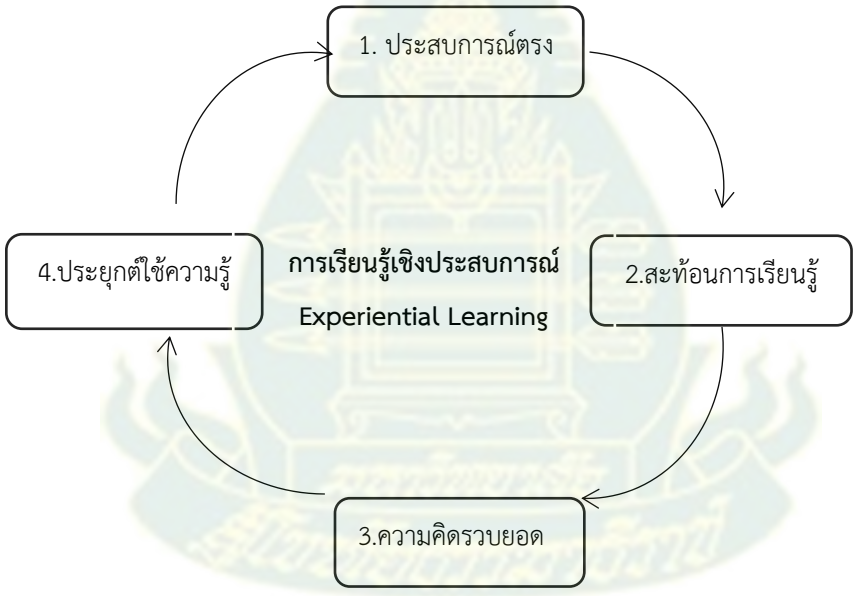
2. การสะท้อนการเรียนรู้หรือทบทวนการเรียนรู้ (Reflective Observation : RO) เป็นขั้นตอนสะท้อนคิด (Reflection) ทั้งนี้กระบวนการเรียนรู้ต้องจัดสรรเวลาให้ขั้นตอนนี้อย่างเหมาะสม เนื่องจากเป็น

ธรรมชาติของผู้เรียนที่จะต้องสะท้อนคิดอยู่ตลอดเวลา เช่น การเขียนสรุปสิ่งที่เรียนรู้ การบันทึกการเรียนรู้ การทำการบ้าน การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียน (Dialogue/Discussion)

3. การสรุปองค์ความรู้ (Abstract Conceptualization: AC) เป็นขั้นตอนการผสมผสานระหว่างองค์ความรู้ใหม่กับองค์ความรู้เก่าด้วยตนเอง เช่น การเขียนแผนภาพมโนทัศน์ (Mind Mapping) การสรุปการเรียนรู้ออกมาเป็นกรอบความคิด การนำเสนอผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

4. การประยุกต์ใช้ความรู้ (Active Experimentation : AE) ผู้เรียนต้องลงมือปฏิบัติอีกครั้งเพื่อพิสูจน์การเรียนรู้ของตนเองว่าเข้าใจได้ถูกต้องหรือไม่ เป็นการสรุปรวมสิ่งที่เรียนรู้เพื่อนำไปใช้หรือยังมีสิ่งที่ควรนำมาปรับปรุงเพื่อการเรียนรู้ในขั้นตอนที่ 1 ต่อไป

การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมตามรูปแบบการเรียนรู้จากประสบการณ์นี้ต้องจัดกิจกรรมให้ครบทุกองค์ประกอบ จะเริ่มจากจุดใดก่อนก็ได้เนื่องจากแต่ละองค์ประกอบจะมีพลวัตเกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน โดยทั่วไปจะเริ่มจากประสบการณ์หรือความคิดรวบยอดซึ่งทั้ง 2 องค์ประกอบจะช่วยให้ผู้เรียนได้ดึงข้อมูลเก่าหรือรับข้อมูลใหม่บางส่วนก่อนเพื่อนำไปสู่การอภิปรายและการประยุกต์ใช้ ดังแผนภาพที่ 2



แผนภาพที่ 2 รูปแบบวงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์ 4 ขั้นตอน

ดัดแปลงจาก : สุมณฑา พรหมบุญ. 2540

ประทีป วีระพัฒนนิรันดร์ (2542) ได้อธิบายขั้นตอนที่สำคัญของกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของชุมชนไว้ 5 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนแรก รวมคน ซึ่งประกอบด้วยสมาชิกหลากหลายทั้งเพศ วัย อาชีพ และชุมชน โดยร่วมสร้างจิตสำนึกในการแก้ปัญหาและพัฒนาชุมชนของตนเอง และเชื่อมโยงเครือข่ายกับองค์กรอื่นๆทั้งในชุมชนและภายนอกเพื่อเสริมสร้างศักยภาพของชุมชนให้มากขึ้น

ขั้นตอนที่ 2 ร่วมคิด เป็นการระดมสมอง ปรับกระบวนทัศน์ สร้างวิสัยทัศน์ ร่วมแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ วิเคราะห์ปัญหาและโอกาสรอบด้านเพื่อจัดลำดับของปัญหา กำหนดแนวทาง วิธีการและแผนงานที่จะเรียนรู้ให้ชัดเจน

ขั้นตอนที่ 3 ร่วมทำ เพื่อรวมพลังในการดำเนินการตามแผนงานที่กำหนดโดยใช้หลักการ การปฏิบัติในพื้นที่จริง และสถานการณ์จริง

ขั้นตอนที่ 4 ร่วมสรุปบทเรียนเพื่อสร้างพลังทางปัญญา เป็นการประเมินตนเองและประเมินผลงานผ่านเวที กลุ่มและเครือข่ายเพื่อเชื่อมต่อทักษะ องค์ความรู้ และประสบการณ์ที่นำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ใหม่ จากนั้นจึงเผยแพร่องค์ความรู้ผ่านสื่อไปสู่ชุมชนอื่นๆ

ขั้นตอนที่ 5 ร่วมรับผลจากการกระทำ เป็นขั้นตอนสุดท้ายเพื่อให้เกิดพลังปิติจากการได้รับการยกย่องชื่นชม เพื่อเสริมกำลังใจในความเสียสละที่มีต่อสังคม

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมมาใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาคนทั้งด้านความรู้ ทัศนคติ และทักษะในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมของชุมชน เนื่องจากเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและส่งเสริมการนำประสบการณ์ที่แต่ละคนมีอยู่มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน เป็นการเรียนรู้ร่วมกับการปฏิบัติงานจริงในทุกขั้นตอนตั้งแต่การรวมคนในชุมชนที่มีส่วนได้ส่วนเสียให้ร่วมกันสร้างจิตสำนึกในการพัฒนาและร่วมคิดวางแผนกำหนดแนวทางการพัฒนา ร่วมทำ ร่วมสรุปผลและรับผลการพัฒนา ซึ่งทำให้ผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่ายเกิดพลังร่วมกันทำในสิ่งที่ยากหรือไม่เคยทำมาก่อนด้วยความมั่นใจยิ่งขึ้น ส่งเสริมการสร้างทักษะการทำงานเป็นกลุ่มซึ่งทำให้เกิดประโยชน์สูงสุด

3. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการความรู้ในชุมชน

3.1 ความหมายของการจัดการความรู้

ความรู้เป็นเครื่องมือสำคัญในการขับเคลื่อนและการพัฒนาทุกระดับ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในปัจจุบันเมื่อโลกเชื่อมต่อกันอย่างไร้ขอบเขตทำให้ต้องมีการจัดระบบความรู้จากแหล่งต่างๆ ที่กระจัดกระจายอยู่เป็นจำนวนมากให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่สามารถสืบค้นและนำไปประโยชน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ความรู้จำแนกได้เป็น 2 ประเภท คือ

1. ความรู้ที่ฝังอยู่ในคน (Tacit Knowledge) เป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์ พรสวรรค์หรือสัญชาติญาณของแต่ละบุคคลในการทำความเข้าใจในสิ่งต่าง ๆ มักเป็นความรู้ที่ไม่สามารถถ่ายทอดออกมาเป็นคำพูดหรือลายลักษณ์อักษรได้โดยง่ายเนื่องจากมีรากฐานจากการกระทำและประสบการณ์ ความรู้จึงมีลักษณะ

เป็นอัตวิสัย (Subjective) มีลักษณะเป็นเรื่องส่วนบุคคลที่มีบริบทเฉพาะเกิดจากการฝึกฝนจนเกิดความชำนาญ เช่น ทักษะในการทำงาน งานฝีมือ หรือการคิดเชิงวิเคราะห์ จึงเป็นความรู้แบบนามธรรม

2. ความรู้ที่ชัดแจ้ง (Explicit Knowledge) เป็นความรู้ที่มีลักษณะเป็นวัตถุดิบ (Objective) สามารถรวบรวมและแปลงเป็นรหัสในการถ่ายทอดได้โดยวิธีการที่เป็นทางการในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร เป็นคู่มือ เป็นทฤษฎี จึงเป็นความรู้แบบรูปธรรม

ทั้งนี้ความรู้ในชุมชนนับเป็นรากฐานสำคัญในการสร้างความเข้มแข็งให้สังคม โดยเฉพาะความรู้ที่สะสมอยู่ในบุคคลซึ่งอาศัยประสบการณ์ที่สั่งสมสืบทอดจากรุ่นสู่รุ่นจัดเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีคุณค่าและยังเป็นทรัพยากรการเรียนรู้ที่สามารถต่อยอดนำไปสร้างองค์ความรู้ใหม่ๆ เพื่อใช้ประโยชน์และแก้ไขปัญหาในสังคมตามสถานการณ์ที่เปลี่ยนไปได้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งกระบวนการดังกล่าวนี้คือ “การจัดการความรู้”

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการได้สรุปความหมายของการจัดการความรู้ไว้ว่า คือ การรวบรวมองค์ความรู้ที่มีอยู่ในส่วนราชการ ซึ่งกระจัดกระจายอยู่ในตัวบุคคลหรือเอกสารมาพัฒนาให้เป็นระบบ เพื่อให้ทุกคนในองค์การสามารถเข้าถึงความรู้และพัฒนาตนเองให้เป็นผู้รู้ รวมทั้งปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ อันจะส่งผลให้องค์การมีความสามารถในเชิงแข่งขันสูงสุด

ทั้งนี้ นพ.วิจารณ์ พานิช (2551) ได้ให้ความหมายของการจัดการความรู้สำหรับนักปฏิบัติว่า การจัดการความรู้เป็นเครื่องมือเพื่อบรรลุเป้าหมายอย่างน้อย 4 ประการพร้อมๆกัน ได้แก่ งาน คน องค์กรที่มุ่งสู่องค์กรเรียนรู้ และความเป็นชุมชนเป็นหมู่คณะ ความเอื้ออาทรกันในที่ทำงาน

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สรุปความหมายของการจัดการความรู้โดยหมายถึง กระบวนการจัดการรวบรวมและสร้างความรู้ร่วมกันในชุมชนของชุมชนโดยชุมชนเพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ที่พร้อมจะใช้ประโยชน์ให้ทั้งคนในและนอกชุมชนสามารถเข้าถึงและแบ่งปันความรู้เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตและเป็นพื้นฐานการสร้างความยั่งยืนของสังคมตั้งแต่ระดับครอบครัว ชุมชน และประเทศชาติ

3.2 กระบวนการจัดการความรู้ (Knowledge Management Process)

สำนักงาน ก.พ.ร. และสถาบันเพิ่มผลผลิตแห่งชาติ (2548) ได้จัดทำแผนการจัดการความรู้และกำหนดแนวทางของกระบวนการจัดการความรู้เพื่อให้เป็นกระบวนการที่ช่วยให้องค์กรเข้าใจขั้นตอนที่ทำให้เกิดกระบวนการจัดการความรู้หรือพัฒนาการของความรู้ที่จะเกิดขึ้นภายในองค์กรอย่างเป็นระบบ ประกอบด้วย 7 ขั้นตอนดังนี้

1. บ่งชี้หรือสำรวจความรู้ คือ การสำรวจความรู้ที่ต้องใช้เพื่อให้การทำงานบรรลุเป้าหมาย ตั้งเป้าหมายและระบุประเด็นความรู้ รูปแบบ ขอบเขตและเป้าหมายที่ต้องการ

2. แสวงหาความรู้ เมื่อรู้ต้นทุนความรู้เดิมที่มีอยู่แล้ว ต่อจากนั้นคือการเสาะหาข้อมูลความรู้ใหม่ที่ต้องการมาเพิ่มเติมให้ครบถ้วนสมบูรณ์มากที่สุด

3.เรียบเรียงจัดระบบความรู้ เป็นการเรียบเรียงความรู้ที่ได้มาจากแหล่งต่างๆ ที่กระจัดกระจายให้เป็นหมวดหมู่ในรูปแบบต่างๆเพื่อให้ง่ายต่อการเข้าถึงและพร้อมที่จะดำเนินการจัดการความรู้

4. ประมวลผลและกลั่นกรองความรู้ เป็นการประมวลผลข้อมูลความรู้ให้อยู่ในรูปแบบมาตรฐาน ไม่ซ้ำซ้อน มีความสมบูรณ์ ถูกต้อง น่าเชื่อถือ เพื่อถ่ายทอดหรือแบ่งปันความรู้ให้เข้าใจได้ง่าย

5. การเผยแพร่ความรู้ เป็นการถ่ายทอดข้อมูลความรู้ต่อไปเพื่อให้เกิดประโยชน์ในวงกว้าง โดยใช้เครื่องมือที่เหมาะสมต่อการรับรู้และเข้าถึงของกลุ่มเป้าหมายต่าง ๆ โดยอาจนำเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาใช้ เช่น การสร้างเว็บไซต์ เป็นต้น

6. การแลกเปลี่ยนความรู้ เป็นกระบวนการสำคัญที่ทำให้ความรู้มีการพัฒนาต่อยอดไปยังกลุ่มหรือเครือข่ายอื่นๆ อาจทำโดยการพูดคุยแลกเปลี่ยนความรู้ หรือการแลกเปลี่ยนผ่านการส่งข้อความในระบบอิเล็กทรอนิคส์ ซึ่งให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ๆที่ช่วยในการพัฒนาชุมชนได้

7.การเรียนรู้ เป็นกระบวนการบูรณาการความรู้ไปปรับใช้ให้เหมาะสมกับการทำงานตามสภาพจริงของชุมชนอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดการสร้างความรู้ใหม่หรือนวัตกรรมที่นำมาพัฒนาชุมชนเป็นวัฏจักรต่อไปอย่างไม่สิ้นสุดจนกลายเป็นวงจรความรู้ที่ขับเคลื่อนอย่างต่อเนื่อง

กระบวนการจัดการความรู้ตามแนวทางของ ศ.นพ.วิจารณ์ พานิช (2551) ได้กำหนดแนวทางดำเนินการไว้ 6 กิจกรรม ดังนี้

1. การกำหนดความรู้หลักที่จำเป็นต่องานหรือกิจกรรมขององค์กร
2. การเสาะหาความรู้ที่ต้องการ
3. การปรับปรุง ดัดแปลง หรือสร้างความรู้บางส่วน ให้เหมาะต่อการใช้งาน
4. การประยุกต์ใช้ความรู้ในกิจการงานของตน
5. การนำประสบการณ์จากการใช้ความรู้มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้มาบันทึกไว้
6. การจดบันทึก ขุมความรู้ แก่นความรู้ สำหรับไว้ใช้งาน

การดำเนินการทั้ง 6 กิจกรรมนี้ต้องบูรณาการเป็นเนื้อเดียวกันโดยความรู้ที่เกี่ยวข้องเป็นทั้งความรู้ที่ชัดแจ้ง (Explicit Knowledge) ในรูปของตัวหนังสือหรืออย่างอื่นที่เข้าใจได้ทั่วไป และความรู้ฝังลึก (Tacit Knowledge) ที่อยู่ในคน ที่เป็นความเชื่อ ค่านิยม เหตุผล และทักษะในการปฏิบัติ โดยเน้นย้ำสิ่งสำคัญในการจัดการความรู้ต้องเป็นกิจกรรมที่คนจำนวนหนึ่งทำร่วมกันไม่ใช่กิจกรรมที่กระทำโดยบุคคลคนเดียว โดยมุ่งเข้าไปจัดการที่ตัวความรู้ ทั้งที่การจัดการความรู้ที่ถูกต้องจะต้องเริ่มที่งานหรือเป้าหมายของงานเป็นประเด็นสำคัญ

3.3 องค์ประกอบสำคัญของวงจรความรู้ ประกอบด้วย

1. คนเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดเพราะเป็นแหล่งความรู้และเป็นผู้นำความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์

2. เทคโนโลยี เป็นเครื่องมือในการค้นหา จัดเก็บ แลกเปลี่ยน รวมทั้งนำความรู้ไปใช้อย่างง่าย และรวดเร็วขึ้น

3. กระบวนการความรู้ เป็นส่วนสำคัญในการบริหารจัดการเพื่อนำความรู้จากแหล่งความรู้ไปสู่ผู้ใช้ เพื่อให้เกิดการปรับปรุง และสร้างนวัตกรรม

3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการจัดการความรู้

บดินทร์ วิจารณ์ (2547) ได้เสนอแนะเครื่องมือการจัดการความรู้ที่สามารถนำมาใช้ในชุมชนได้หลายรูปแบบ ดังนี้

1. ชุมชนนักปฏิบัติ (Communities of Practice หรือ CoP) หมายถึง กลุ่มคนที่รวมตัวกันอย่างไม่เป็นทางการ โดยเป็นคนในกลุ่มงานเดียวกันหรือมีความสนใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่เหมือนกันหรือคล้ายคลึงกัน คนกลุ่มนี้จะมีความไว้วางใจและความเชื่อมั่นในการแลกเปลี่ยนข้อมูลและความรู้ระหว่างกันเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้และสร้างองค์ความรู้ใหม่ๆ ชุมชนนักปฏิบัตินี้จะแตกต่างจากการจัดตั้งทีมงานเนื่องจากเป็นการร่วมกันอย่างสมัครใจ

2. การใช้ที่ปรึกษาหรือพี่เลี้ยง (Mentoring System) เป็นวิธีการถ่ายทอดความรู้แบบตัวต่อตัวเพื่อการสอนงานและให้คำปรึกษาแนะนำอย่างใกล้ชิด รวมทั้งเป็นตัวอย่างที่ดีในเรื่องพฤติกรรม จริยธรรม และการทำงานที่สอดคล้องกับความต้องการขององค์กร

3. การทบทวนหลังการปฏิบัติ (After Action Reviews หรือ AAR) เป็นกิจกรรมที่ใช้ทบทวนหรือประเมินผลของกิจกรรมชุมชนนักปฏิบัติ หรือการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในแต่ละครั้งว่ามีจุดดี จุดด้อย โอกาสและอุปสรรคอย่างไรเพื่อเป็นข้อมูลในการปรับปรุงในครั้งต่อไปให้ดีขึ้น รวมทั้งเปิดโอกาสให้สมาชิกในกลุ่มเสนอแนะข้อคิดเห็นเพื่อการปรับปรุงให้สอดคล้องกับเป้าหมายของกลุ่มและเป้าหมายของสมาชิกด้วย

4. ฐานความรู้บทเรียน (Lessons Learned Databases) เป็นการเก็บข้อมูลความรู้ต่างๆ ที่องค์กรมีไว้ในระบบฐานข้อมูล โดยสามารถเข้าถึงข้อมูลได้ตลอดเวลาผ่านระบบอินเทอร์เน็ต อินทราเน็ต หรือระบบอื่นๆ ได้ อย่างสะดวกรวดเร็วและถูกต้อง

5. วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) เป็นการจัดเก็บความรู้และวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศในรูปของเอกสาร ซึ่งจัดเก็บข้อมูลขององค์กรในรูปแบบง่ายๆ เพื่อความสะดวกในการค้นหาและนำไปใช้โดยจัดทำเป็นระบบฐานความรู้ของวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ ที่อาจได้จากการเทียบเคียง (Benchmarking)

6. แหล่งผู้รู้ในองค์กร (Center of Excellence) เป็นการกำหนดแหล่งผู้รู้ในองค์กร เพื่อให้ทราบว่าจะติดต่อสอบถามผู้รู้ได้ที่ไหน อย่างไร โดยระบุเป็นความเชี่ยวชาญในแต่ละด้าน

7. การเสวนา (Dialogue) เป็นการปรับฐานความคิด โดยการฟังจากผู้อื่นและความหลากหลายทางความคิดที่เกิดขึ้น ทำให้ภาพที่ใกล้เคียงกัน เพื่อนำประเด็นสำคัญมาแก้ปัญหาหรือหาข้อยุติต่อไปได้โดยง่าย

8. เวที ถาม-ตอบ (Forum) เป็นเวทีที่จัดให้ผู้รู้ที่อยู่ร่วมใน Forum ช่วยกันตอบคำถามหรือส่งต่อให้ผู้เชี่ยวชาญอื่นช่วยตอบ หากองค์กรมีการจัดตั้ง ชุมชนนักปฏิบัติหรือมีแหล่งผู้รู้ในองค์กรแล้ว คำถามที่เกิดขึ้นจะส่งเข้าไปใน Forum ของชุมชนนักปฏิบัติและผู้รู้ เพื่อหาคำตอบร่วมกันในลักษณะ “Pull Information”

9. การเล่าเรื่อง (Story Telling) เป็นการสร้างความสมดุลระหว่างความน่าสนใจในการบรรยายเรื่องและเนื้อหาที่ต้องการสื่อ

นอกจากนี้ยังมีเครื่องมืออื่นๆที่สามารถนำมาใช้ หรือประยุกต์เครื่องมือหลายๆชนิดเพื่อใช้ให้เหมาะสมกับสถานการณ์และวัตถุประสงค์ในการจัดการความรู้ของชุมชน

3.5 เป้าหมายของการจัดการความรู้

การจัดการความรู้มีเป้าหมายเพื่อพัฒนา 3 ประเด็นหลัก คือ

1. พัฒนางาน การจัดการความรู้ทำให้สามารถนำประสบการณ์และความรู้ที่สั่งสมมาใช้พัฒนาการทำงานในปัจจุบันให้ดีขึ้นกว่าเดิม

2. พัฒนาคน เนื่องจากองค์ความรู้ที่สร้างขึ้นจากการเรียนรู้ร่วมกันของทีมจัดการความรู้นั้นสามารถนำไปถ่ายทอดต่อไปยังบุคคลทั่วไปทั้งที่คุ้นเคยกับองค์ความรู้นั้นๆหรืออาจไม่เคยรู้จักมาก่อนเลย ทำให้บุคคลได้รับการพัฒนาให้มีความรู้รอบด้านมากขึ้น สามารถพัฒนาตนเองในการใช้ชีวิตได้

3. พัฒนาองค์กร ในองค์กรทุกแห่งย่อมมีความรู้มากมายกระจัดการจายอยู่ทั่วไป การจัดการความรู้คือ การรวบรวมสิ่งเหล่านั้นมาเรียบเรียงให้เป็นระบบระเบียบเข้าใจง่าย สามารถนำกลับมาใช้ได้สะดวกทั้งเพื่อการแก้ไขปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้นหรือเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรม ดังนั้นการจัดการความรู้จึงช่วยให้องค์กรสามารถปฏิบัติภารกิจให้เกิดผลลัพธ์ที่ดีมีประสิทธิภาพ

โดยสรุปการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดการจัดการความรู้เป็นฐานการสร้างกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันของชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด เพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมของชุมชน โดยมีองค์ประกอบสำคัญ 3 ส่วนประกอบด้วย 1) คนในชุมชนได้แก่ครูกศน. ร่วมกับภาคส่วนในชุมชนที่มีบทบาททั้งเป็นแหล่งความรู้และผู้นำความรู้ไปใช้ประโยชน์ 2) เทคโนโลยี ได้แก่เครือข่ายสังคมออนไลน์ และ3) กระบวนการความรู้ ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของชุมชนในการบริหารจัดการความรู้เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมชุมชนมาผลิตสื่อออนไลน์เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ที่พร้อมในการเข้าถึงเพื่อใช้ประโยชน์ในการปรับปรุงพัฒนาคุณภาพชีวิตและสร้างนวัตกรรมต่อไป

4. แนวคิดเกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้

4.1 ความหมายของแหล่งเรียนรู้

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2544) ได้กล่าวถึงแหล่งเรียนรู้ว่าเป็น “แหล่ง” หรือ “ที่รวม” ซึ่งอาจเป็นสถานที่ หรือศูนย์รวมที่ประกอบด้วยข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ และกิจกรรมที่มีกระบวน

การเรียนการสอน โดยมีรูปแบบแตกต่างจากกระบวนการเรียนการสอนที่มีครูเป็นผู้สอน มีระยะเวลาเรียนที่ยืดหยุ่น สอดคล้องกับความต้องการและความพร้อมของผู้เรียน มีการประเมินและการวัดผลการเรียนรู้ที่มีลักษณะเฉพาะเหมาะสมกับการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องโดยไม่จำเป็นต้องเป็นรูปแบบเดียวกับการประเมินผลในชั้นเรียน

กระทรวงศึกษาธิการ (2560) ได้ให้ความหมายของแหล่งเรียนรู้ว่าหมายถึง สื่อตำราเรียนหรือสื่อการเรียนรู้ต่างๆ แหล่งข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับความรู้ แหล่งเรียนรู้มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาทักษะและความสามารถต่างๆ ที่จะช่วยให้บุคคลแต่ละคนสามารถเป็นผู้เรียนรู้อย่างมีอิสระ เป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อให้ผู้เรียนใช้ศักยภาพอย่างเต็มกำลังความสามารถ หรืออาจกล่าวได้ว่าแหล่งเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนเป็นผู้ยอมรับความเป็นจริงแห่งตน (Self Actualization)

ศิริกาญจน์ โกสุมภ์และดารณี คำวัจนัง (2545) อธิบายว่าแหล่งเรียนรู้หมายถึง แหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ซึ่งเป็นศูนย์รวมวิชาความรู้ที่กระจัดกระจายทั้งชุมชนเมืองและชนบท อาจเป็นทรัพยากรธรรมชาติ บุคคล สิ่งประดิษฐ์ วัตถุ อาคารสถานที่ที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และเป็นแหล่งที่ผู้สอนใช้ออกแบบการเรียนรู้ให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติหรือศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเพื่อให้เกิดการเรียนรู้และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกันระหว่างกลุ่มเพื่อน ครูกับผู้เรียน วิทยากรกับครูและผู้เรียนและยังเป็นแหล่งสืบค้นของผู้เรียนด้วยตนเองเพื่อแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้ตามความต้องการ

โดยสรุปแหล่งเรียนรู้ในงานวิจัยนี้หมายถึง แหล่งรวมสารสนเทศในชุมชนที่ส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองตามอัธยาศัยในหลากหลายรูปแบบทั้งที่เป็นบุคคล สถานที่และแหล่งเรียนรู้บนอินเทอเน็ต

4.2 ประเภทของแหล่งเรียนรู้ มีการจำแนกประเภทแหล่งเรียนรู้ไว้แตกต่างกันไปดังนี้

นิคม ทาแดง,กอบกุล ปราบประชาและอำนวยเดชชัยศรี (2545) ได้จำแนกประเภทแหลงเรียนรู้ไว้ดังนี้

1. แหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ประเภทบุคคล หมายถึง บุคคลที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมที่มีผลงานซึ่งได้รับการยกย่องและเปนที่ยอมรับของสังคมโดยเปนตัวอย่างต่นแบบให้กับคนรุ่นหลังในการประกอบอาชีพ เช่น การคิดค้นสูตรอาหาร การออกแบบลวดลายและการทอผ้าจนเป็นที่รู้จักทั่วประเทศ เป็นครูต้นแบบสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมทางการสอนในสาขาวิชาต่างๆ

2. แหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ประเภททรัพยากรธรรมชาติหมายถึง สภาพธรรมชาติที่มีอยู่แล้วในโลกโดยมนุษย์ไม่ได้เป็นผู้สร้างขึ้น เช่น ภูเขา ป่าไม้ แม่น้ำลำธาร ห้วยหนองคลองบึง และสัตว์ป่านานาชนิด เป็นต้น

3. แหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ประเภทสื่อ หมายถึง สิ่งประดิษฐ์ของมนุษย์ที่เป็นช่องทางการสื่อสาร แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ 1. สื่อทางด้านกายภาพ ได้แก่ วัสดุ สิ่งพิมพ์ ฟิล์ม แผ่นภาพ แผ่น CD เสียงและภาพ เป็นต้น 2. สื่อทางด้านวิธีการ ได้แก่ รูปแบบกิจกรรมต่างๆ ทั้งการใช้เทคโนโลยีพื้นบ้าน ได้แก่ สื่อท้องถิ่นประเภท

เพลง หมอลำ หนังตะลุงลำตัด ลำนำและนิทานพื้นบ้าน เป็นต้น และเทคโนโลยีระดับสูงได้แก่ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ โปรแกรมผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต ระบบมัลติมีเดียประเภท e-learning เป็นต้น 3. สื่อกิจกรรม เช่น หมากเก็บ หมากเขย่ง ตี่จับ มอญซ่อนผ้า เดินกะลา การประชุมสัมมนา การปฏิบัติงานกลุ่ม การทัศนศึกษา เป็นต้น

4. แหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ประเภทวัตถุและอาคารสถานที่หมายถึงวัตถุ อาคารสถานที่ที่มีศักยภาพเป็นแหล่งความรู้ด้วยตัวของตัวเองที่สามารถสื่อความหมายโดยลำพัง เช่น สถาปัตยกรรมด้านการก่อสร้าง จิตรกรรมภาพฝาผนัง ปูชนียวัตถุด้านประวัติศาสตร์ ชิ้นส่วนของธรรมชาติที่ให้ความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์ โบราณวัตถุทางด้านศาสนา พิพิธภัณฑ์ เป็นต้น

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2546) จำแนกแหล่งเรียนรู้เป็น 2 ประเภท คือ จำแนกตามลักษณะของแหล่งเรียนรู้และจำแนกตามแหล่งที่ตั้งของแหล่งเรียนรู้ ดังนี้

1. แหล่งเรียนรู้ที่จำแนกตามลักษณะ แบ่งเป็น 3 ประเภท ได้แก่

1) แหล่งเรียนรู้ตามธรรมชาติ เป็นแหล่งเรียนรู้ที่ผู้เรียนจะหาความรู้ได้จากสิ่งที่มีอยู่ตามธรรมชาติ เช่น แม่น้ำ ภูเขา ป่าไม้ ลำธาร กรวด หิน ทราย ชายทะเล เป็นต้น

2) แหล่งเรียนรู้ที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อสืบทอดศิลปวัฒนธรรม ตลอดจนเทคโนโลยีทางการศึกษาที่อำนวยความสะดวกแก่มนุษย์ เช่น โบราณสถาน พิพิธภัณฑ์ ห้องสมุดประชาชน สถาบันการศึกษา สวนสาธารณะ ตลาด บ้านเรือน ที่อยู่อาศัย สถานประกอบการ เป็นต้น

3) บุคคล เป็นแหล่งเรียนรู้ที่ถ่ายทอดความรู้ความสามารถ คุณธรรม จริยธรรม การสืบสานวัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น ทั้งด้านประกอบอาชีพ ตลอดจนนักคิด นักประดิษฐ์ และผู้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

2. แหล่งเรียนรู้ที่จำแนกตามแหล่งที่ตั้ง แบ่งเป็น 2 ประเภทได้แก่

1) แหล่งเรียนรู้ในโรงเรียน แต่เดิมครู อาจารย์ จัดเป็นแหล่งเรียนรู้หลักในโรงเรียน ต่อมาแหล่งเรียนรู้มีการพัฒนาหลากหลายเพิ่มขึ้นเป็นห้องปฏิบัติการต่างๆเช่น ห้องปฏิบัติการวิทยาศาสตร์ ห้องปฏิบัติการทางภาษา ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ห้องโสตทัศนศึกษา ห้องจริยธรรม ห้องศิลปะ ตลอดจนอาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อมในโรงเรียน เช่น ห้องอาหาร สนาม ห้องน้ำ สวนดอกไม้ สวนสมุนไพร แหล่งน้ำในโรงเรียน เป็นต้น

2) แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ครอบคลุมทั้งด้านสถานที่และบุคคล อาจเป็นแหล่งที่อยู่ในท้องถิ่นใกล้เคียงโรงเรียนหรือท้องถิ่นที่โรงเรียนพาผู้เรียนไปเรียนรู้ก็ได้ เช่น แม่น้ำ ภูเขา ชายทะเล สวนสาธารณะ สวนสัตว์ ทุ่งนา สวนผัก สวนผลไม้ วัด ตลาด ร้านอาหาร ห้องสมุดประชาชน สถานีตำรวจ สถานีอนามัย ดนตรีพื้นบ้าน การละเล่นพื้นเมือง แหล่งทอผ้า เทคโนโลยีชาวบ้าน เทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน แหล่งข้อมูลข่าวสารต่างๆ

ชัยยศ อิ่มสุวรรณ์ (2561: ออนไลน์) กล่าวถึงแหล่งการเรียนรู้ไว้ว่าเป็นแหล่งที่บุคคลสามารถเรียนรู้ได้ตามความสนใจ ตามศักยภาพและโอกาส ตามความสามารถ โดยเรียนรู้ได้อย่างไม่เป็นทางการ แหล่งการเรียนรู้จึงเป็นที่เรียนของการศึกษาตามอัธยาศัยซึ่งมีอยู่ทั่วไปในสังคม ซึ่งลักษณะของแหล่งการเรียนรู้ตามนัยของมาตรา 25 แห่งพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พบว่าเป็นแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต ได้แก่ ห้องสมุดประชาชน พิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ สวนสัตว์ สวนสาธารณะ สวนพฤกษศาสตร์ อุทยานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ศูนย์กีฬาและนันทนาการ แหล่ง ข้อมูล และแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ โดยจำแนกประเภทแหล่งการเรียนรู้ไว้กว้างๆ 2 ประเภท คือ

1. แหล่งการเรียนรู้ที่จัดกระทำไว้เพื่อวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ เช่น ห้องสมุดประชาชน พิพิธภัณฑ์ สวนพฤกษศาสตร์ อุทยานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เป็นต้น

2. แหล่งการเรียนรู้ที่จัดกระทำไว้เพื่อวัตถุประสงค์อื่นเป็นหลัก โดยมีหรือไม่มีวัตถุประสงค์เพื่อการเรียนรู้ เช่น หอศิลป์ ศูนย์กีฬาและนันทนาการ สวนสัตว์ สวนสาธารณะ เป็นต้น

สุมาลี สังข์ศรี (2546) จำแนกประเภทแหล่งการเรียนรู้ออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆได้แก่

1. แหล่งการเรียนรู้ที่รัฐและชุมชนสร้างหรือพัฒนาขึ้นเพื่อการศึกษาหรือเพื่อการเรียนรู้โดยตรง

2. แหล่งการเรียนรู้ที่มิได้สร้างขึ้นหรือพัฒนาขึ้นเพื่อการศึกษาหรือเพื่อการเรียนรู้โดยตรง อาจมีวัตถุประสงค์เพื่อการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม เพื่อการท่องเที่ยว เพื่อการประกอบอาชีพ เพื่อการติดต่อสื่อสาร เพื่อช่วยในการดำรงชีวิตของประชาชน เป็นต้น ขณะเดียวกันแหล่งเรียนรู้เหล่านี้ได้ให้ความรู้และประสบการณ์แก่ผู้ที่เข้าไปเกี่ยวข้องด้วย แหล่งเรียนรู้ประเภทนี้ ได้แก่

1) แหล่งเรียนรู้ที่เป็นทรัพยากรธรรมชาติ

2) แหล่งเรียนรู้ที่เกิดขึ้นตามวิถีการดำเนินชีวิตและการประกอบอาชีพของประชาชนในชุมชน

3) แหล่งเรียนรู้ประเภทศาสนา ประเพณี

4) แหล่งเรียนรู้ประเภทภูมิปัญญาท้องถิ่น

5) แหล่งเรียนรู้ประเภทหน่วยงานหรือองค์กรของรัฐบาลและเอกชน

6) แหล่งเรียนรู้ประเภทสื่อต่าง ๆ ที่ประชาชนในชุมชนได้อ่าน ได้รับชม รับฟัง

4.3 แหล่งเรียนรู้ออนไลน์

การพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลและระบบเครือข่ายที่ก้าวหน้าในสังคมสมัยใหม่ทำให้ผู้เรียนรู้ในศตวรรษที่ 21มีพฤติกรรมการเรียนรู้และแสวงหาความรู้ที่เปลี่ยนไปอย่างมากโดยต้องการการตอบสนองที่รวดเร็วทันทีทุกที่ ทุกเวลา โดยอาศัยแหล่งเรียนรู้ออนไลน์เพื่อส่งผ่านข้อมูลความรู้ที่เชื่อมโยงผ่านเครือข่ายอินเทอเน็ต ทำให้ไม่ต้องอาศัยการเดินทางไปยังแหล่งเรียนรู้แต่ละแห่งในพื้นที่จริง

Joshua, 2018) อธิบายแหล่งการเรียนรู้ออนไลน์ว่า หมายถึง กระบวนการการศึกษาหา ความรู้ที่เกิดขึ้นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต เป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นได้ในระยะไกลและไม่ใช่การเรียนรู้รูปแบบเดิมจากในห้องเรียน

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2550) ให้ความหมายเกี่ยวกับการเรียนรู้ออนไลน์ว่าหมายถึง การเรียนรู้บนฐานเทคโนโลยีซึ่งครอบคลุมวิธีการเรียนรู้หลากหลายรูปแบบ อาทิ การเรียนรู้บนคอมพิวเตอร์ การเรียนรู้บนเว็บ ห้องเรียนเสมือนจริงและความร่วมมือดิจิตอล เป็นต้น ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีเครือข่าย อาทิ อินเทอร์เน็ต อินทราเน็ต และเอ็กซ์ทราเน็ต เป็นต้น

ทั้งนี้การสื่อสารข้อมูลความรู้ต่างๆบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในยุคเริ่มต้นจะเป็นแหล่งข้อมูลข่าวสารแบบสื่อสารทางเดียว (One Way Communication) ผู้ส่งสารต้องมีความรู้พื้นฐานการทำเว็บและเป็นผู้กำหนดเนื้อหาเองทั้งหมด ผู้ใช้บริการที่มีหน้าที่รับรู้ข้อมูลเพียงอย่างเดียวไม่สามารถโต้ตอบได้ ต่อมาเมื่อมีการพัฒนาเทคโนโลยีเว็บ2.0 ขึ้น การออกแบบเว็บไซต์เปลี่ยนจากรูปแบบ static ที่ใช้ search engines ค้นหาข้อมูลจากเว็บไซต์หนึ่งไปยังอีกเว็บไซต์หนึ่งไปสู่การออกแบบเว็บไซต์แบบ dynamic ที่มีการโต้ตอบและมีการถ่ายทอดข้อมูลระหว่างเว็บไซต์ ส่งเสริมการแบ่งปันข้อมูลร่วมกัน (Share file) และให้อิสระในการคิดโดยผู้ใช้เครือข่ายอินเทอเน็ตสามารถออกแบบพื้นที่ในอินเตอร์เน็ตได้มากขึ้น

เทคโนโลยีเว็บ 2.0 มีลักษณะการเป็น**ชุมชน**ที่มีการสร้างเครือข่ายระหว่างผู้ใช้อินเทอเน็ต ซึ่งสามารถพูดคุยโต้ตอบแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกันได้มากขึ้น มีการแบ่งปันข้อมูลร่วมกันโดยผู้ที่เผยแพร่ข้อมูลไม่จำเป็นต้องเป็นเจ้าของเว็บ เช่น วิกิพีเดีย (Wikipedia) ที่เปิดโอกาสให้ผู้ใช้เขียนบทความเข้าไปอย่างอิสระและมีการตรวจสอบกันเอง เป็นต้น ความสามารถในการเชื่อมโยงข้อมูล การติดต่อสื่อสาร รวมถึงการส่งข้อมูลรูปแบบต่างๆที่ Web 2.0 พัฒนาขึ้นนี้ทำให้เกิดการเชื่อมโยงทางสังคมระหว่างผู้ใช้ที่เข้ามามีส่วนร่วมมากขึ้น โดยเฉพาะการสร้างเนื้อหา (Content) ของเว็บไซต์ขึ้นมาได้ด้วยตนเอง และเปิดโอกาสให้ผู้ใช้อื่นๆ เข้ามาร่วมแบ่งปันเพิ่มเติมแก้ไขข้อมูลได้ ซึ่งทำให้เนื้อหาสาระความรู้มีการปรับปรุงและพัฒนาได้รวดเร็ว ด้วยรูปแบบเทคโนโลยีที่เอื้อต่อการสื่อสารแบบสองทาง (Two Way Communication) นี้เป็นโอกาสในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่เน้นให้ผู้เรียนรู้สามารถมีปฏิสัมพันธ์ มีส่วนร่วมแบ่งปันข้อมูล ร่วมฝึกฝนและยังสามารถสร้างทักษะปฏิบัติพร้อมๆกันกับสถานการณ์ที่ปรากฏอยู่ขณะนั้นได้ในทันที

แหล่งเรียนรู้ออนไลน์ที่ผู้วิจัยนำมาศึกษาเป็นการสร้างพื้นที่เรียนรู้ในโลกเสมือนที่ไม่ต้องอาศัยพื้นที่ทางกายภาพในลักษณะอาคารสถานที่บริการความรู้ แต่เป็นรูปแบบการใช้เทคโนโลยีเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือในการจัดการแหล่งเรียนรู้เสมือนจริงที่เปลี่ยนแปลงกระบวนทัศน์ในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้โดยทั่วไปจากแหล่งให้บริการความรู้ไปสู่แหล่งเรียนรู้ออนไลน์ที่เน้นกลไกการมีส่วนร่วมในการจัดการความรู้ โดยเชื่อมโยงองค์ประกอบการจัดการความรู้ทั้ง 3 องค์ประกอบเข้าด้วยกันในลักษณะของเครือข่าย ได้แก่ 1) เครือข่ายคนซึ่งเป็นแหล่งรวมความรู้และพลังขับเคลื่อนในชุมชน 2) เครือข่ายการบริหารจัดการ

ความรู้ที่บูรณาการหลอมรวมและจัดระบบความรู้ที่มีอยู่บน“พื้นที่จริง” ผ่านกระบวนการผลิตเพื่อสร้าง“พื้นที่เรียนรู้เสมือน” และ3) เทคโนโลยีเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่รองรับสนับสนุนการสร้างความรู้ของชุมชน รูปแบบการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมจึงเป็นกลไกการมีส่วนร่วมจัดการความรู้ที่ขยายมิติความรู้จากกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การสร้างปฏิสัมพันธ์และการแบ่งปันความคิดความเห็นให้เกิดขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลา โดยอาศัยอุปกรณ์และโปรแกรมประยุกต์ที่หลากหลายและสามารถเชื่อมโยงสื่อสารกันได้ เช่น คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน แทปเลต โปรแกรมคอมพิวเตอร์และสื่อสังคมออนไลน์อื่นๆ โดยมุ่งผลิตเนื้อหา (content) ที่มีคุณภาพตรงตามความต้องการของผู้เรียนรู้

สิ่งสำคัญที่จำเป็นอย่างยิ่งในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม คือผู้เรียนรู้ ซึ่งต้องเปลี่ยนแปลงบทบาทจากผู้รับบริการความรู้เพียงด้านเดียวไปสู่การร่วมเป็นผู้บริหารจัดการความรู้ร่วมกันซึ่งต้องมีทักษะและความเข้าใจการใช้เทคโนโลยีเครือข่ายทางสังคม (Social Network) เป็นเครื่องมือในการจัดการความรู้เพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ให้เกิดประโยชน์ สามารถสร้างความรู้และนวัตกรรมที่ตอบสนองการใช้ชีวิตให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมปัจจุบัน

4.4 แหล่งเรียนรู้ในอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด

จังหวัดร้อยเอ็ดตั้งอยู่ตอนกลางของภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย ห่างจากกรุงเทพมหานครประมาณ 512 กิโลเมตร มีพื้นที่ทั้งสิ้น 8,299.46 ตารางกิโลเมตร หรือ 5,187,156 ไร่ ลักษณะภูมิประเทศโดยทั่วไปเป็นที่ราบสูง มีภูเขาทางตอนเหนือติดต่อจากเทือกเขาภูพาน ตอนกลางของจังหวัดมีลักษณะเป็นที่ราบลูกคลื่น บริเวณตอนล่างมีลักษณะเป็นที่ราบลุ่มริมฝั่งแม่น้ำมูลและสาขา ได้แก่ลำน้ำชี ลำน้ำพลับพลา ลำน้ำเตา เป็นต้น บริเวณที่ราบต่ำเป็นทุ่งกว้างเรียกว่า ทุ่งกุลาร้องไห้ มีพื้นที่ประมาณ 80,000 ไร่ มีลักษณะเป็นที่ราบแอ่งกระทะ

อำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ดเป็นหนึ่งในจำนวน 20 อำเภอ แบ่งเขตปกครองเป็น 15 ตำบลดังนี้ ตำบลในเมือง ตำบลรอบเมือง ตำบลเหนือเมือง ตำบลขอนแก่น ตำบลนาโพธิ์ ตำบลสีแก้ว ตำบลปอภาร ตำบลสะอาดสมบูรณ์ ตำบลโนนรัง ตำบลหนองแก้ว ตำบลหนองแวง ตำบลดงลาน ตำบลแคนใหญ่ ตำบลโนนตาล และตำบลเมืองทอง

แหล่งเรียนรู้ในชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด ส่วนใหญ่เป็นแหล่งเรียนรู้ที่มนุษย์สร้างขึ้นทั้งเพื่อวัตถุประสงค์การเรียนรู้และเพื่อวัตถุประสงค์อื่น รวมทั้งแหล่งเรียนรู้ประเภทบุคคลและภูมิปัญญา

1. แหล่งเรียนรู้ที่จัดกระทำเพื่อวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ ได้แก่

1.1 พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติจังหวัดร้อยเอ็ด จัดตั้งขึ้นตามโครงการพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติประจำเมือง เป็นสถานที่จัดแสดงและเก็บรวบรวมเรื่องราวน่ารู้ทุกด้านของจังหวัดร้อยเอ็ด เช่น โบราณสถาน ประวัติศาสตร์ วิถีชีวิต ประเพณี ศิลปวัฒนธรรมอีสาน ภูมิปัญญาท้องถิ่น ฯลฯ

1.2 ห้องสมุดประชาชนรูปแบบเน้นฐานข้อมูลดิจิทัล

1.3 สถานแสดงพันธุ์สัตว์น้ำ เป็นสถานที่รวบรวมพันธุ์สัตว์น้ำจืดที่อาศัยอยู่ในภาคอีสาน เป็นแหล่งค้นคว้าหาความรู้ที่แสดงพัฒนาการความเป็นอยู่ของสัตว์น้ำจืด ตลอดจนวิธีการแพร่พันธุ์ เพื่อสร้างจิตสำนึกในการอนุรักษ์ทรัพยากรสัตว์น้ำและสิ่งแวดล้อม ตั้งอยู่บริเวณทิศใต้ตรงข้ามกับบึงพลาญชัย

1.4 แหล่งเรียนรู้ทางศาสนา เช่น วัด ศูนย์ปฏิบัติธรรม ศูนย์ปริวาสธรรม ศาสนสถาน วัดหลายแห่งในอำเภอเมืองยังเป็นแหล่งรวบรวมวัฒนธรรมประเพณีของคนในชุมชน เช่น วัดโชคชัยโนนขวางใน ตำบลนาโพธิ์ วัดบ้านเปลือยใหญ่ วัดบูรพาภิรามซึ่งเป็นที่ประดิษฐานพระพุทธรัตนมงคลมหามุนี(พระเจ้าใหญ่) เป็นพระพุทธรูปปางประทานพรสีเหลืองอร่าม สูงที่สุดในประเทศไทย มีความสูง 101 ศอก วัดสระทองมีพระสังกะจายเป็นพระคู่บ้านคู่เมืองที่มีขนาดหน้าตักกว้าง 2.47 เมตร นั่งขัดสมาธิสูง 2.75 เมตร เป็นที่เคารพบูชาของประชาชนชาวร้อยเอ็ด และวัดกลางมิ่งเมืองซึ่งเป็นวัดเก่าแก่สมัยอยุธยาตอนปลาย อุโบสถประกอบด้วยลวดลายวิจิตรพิสดารสวยงามฝีมือปราณีต วัดนี้ในอดีตใช้เป็นสถานที่ถือน้ำพิพัฒน์สัตยา เป็นต้น

1.5 ศูนย์การเรียนรู้ด้านการเกษตรผสมผสานและทฤษฎีใหม่ แหล่งทำปุ๋ยหมักชีวภาพ แหล่งเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียง บ่อปลา แหล่งเรียนรู้การเพาะเลี้ยงปลา กุ้ง ซึ่งมีลักษณะการจัดการความรู้มาช่วยในการจัดการฟาร์มที่ใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยในเรื่องของการผสมพันธุ์ปลา การบริหารจัดการฟาร์มที่ถูกต้อง

1.6 ศูนย์ฝึกอาชีพชุมชน เป็นแหล่งเรียนรู้สำหรับฝึกฝนอาชีพให้แก่ประชาชนผู้สนใจ

2. แหล่งเรียนรู้ที่จัดกระทำเพื่อวัตถุประสงค์อื่นๆ เช่น

2.1 บึงพลาญชัยตั้งอยู่ถนนผดุงพาณิช กลางเมืองร้อยเอ็ด เป็นสัญญลักษณ์ของจังหวัด มีเกาะกลางบึงขนาดใหญ่เนื้อที่ประมาณ 2 แสนตารางกิโลเมตร เป็นสถานที่พักผ่อนหย่อนใจ ตกแต่งด้วยสวนดอกไม้ให้ความร่มรื่นเย็นสบาย มีพระพุทธโคดมมงคลศาสดาสิริพัฒนาบึงพลาญชัย องค์ใหญ่ประดิษฐานท่ามกลางสวนดอกไม้ในบึงวังมัจฉาชนิดต่างๆ มากมาย

2.2 สวนสมเด็จพระศรีนครินทร์ เป็นสวนสาธารณะกลางเมืองเชื่อมต่อกับบึงพลาญชัย ตกแต่งด้วยพันธุ์ไม้ดอกไม้ประดับ มีหอนาฬิกาประจำเมือง ใช้เป็นสถานที่พักผ่อนหย่อนใจและจัดงานในเทศกาลต่างๆ ของจังหวัด

2.3 สวนสาธารณะพุทธประวัติเวสสันดรชาดก ตั้งอยู่ที่บ้านน้อยหัวฝาย หมู่ที่ 8 ตำบลรอบเมือง ห่างจากอำเภอเมืองร้อยเอ็ดประมาณ 10 กิโลเมตร สร้างขึ้นโดยองค์การบริหารส่วนจังหวัดร้อยเอ็ด เมื่อ พ.ศ.2545 เพื่อรองรับการขยายตัวทางด้านเศรษฐกิจโดยพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยวและพักผ่อนออกกำลังกายของประชาชน พื้นที่ห้อมล้อมด้วยบึงใหญ่ จัดแสดงรูปปั้นของพระเวสสันดรทั้ง 13 กัณฑ์

2.4 แหล่งท่องเที่ยวในรูปแบบชุมชนท่องเที่ยวนวัตวิถีซึ่งเป็นชุมชนที่ได้รับการคัดเลือกว่ามีศักยภาพโดยการประเมินจากคณะประเมินของจังหวัดร้อยเอ็ดในปี 2560 โดยเป็นวิถีชุมชนในด้านประเพณี

วัฒนธรรมและการประกอบอาชีพของชุมชน โรงงานผลิตกระแสไฟฟ้าจากชีวมวล แหล่งเรียนรู้เกี่ยวกับการขายของออนไลน์

3. แหล่งเรียนรู้ประเภทบุคคลและภูมิปัญญา อำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ดยังมีแหล่งเรียนรู้ประเภทบุคคลหรือกลุ่มคน ได้แก่ ปราชญ์ชาวบ้านและภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านต่างๆ เช่น หมอลำ การแต่งสรภัญญะ หมอยาสมุนไพร นวดแผนไทย ภูมิปัญญาด้านเกษตรผสมผสาน กลุ่มทอผ้าฝ้ายและผ้าไหมลายสาเกต ผ้าสไบขิต และทอธงผะเหวด กลุ่มดอกไม้ประดิษฐ์จากรังไหม กลุ่มตีเหล็ก กลุ่มทำดอกไม้ไฟ กลุ่มทำพิณ กลุ่มสานตระกร้า กลุ่มทอเสื่อกก กลุ่มเฟอร์นิเจอร์รากไม้ กลุ่มทำตะเกียงกะลามะพร้าว กลุ่มทำลูกประคำ กลุ่มจัดการขยะ กลุ่มอาชีพเพาะเห็ด กลุ่มผลิตลวดหนามด้วยมือ กลุ่มปลูกผักปลอดสารพิษ กลุ่มแปรรูปผลิตภัณฑ์จากข้าวหอมมะลิ ฟาร์มเพาะเลี้ยงกุ้ง ปลา และกลุ่มชุมชนท่องเที่ยวนวัตวิถี

ส่วนแหล่งเรียนรู้ตามธรรมชาติ ในอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ดไม่พบว่ามีข้อมูล

5.เทคโนโลยีเครือข่ายทางสังคม (Social Network Technology)

เทคโนโลยีเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่มีความสำคัญและเป็นเครื่องมือในการจัดการความรู้และพัฒนาแหล่งเรียนรู้ตามความต้องการเรียนรู้ของบุคคลที่แตกต่างและหลากหลายไม่ว่าการเรียนรู้ในรูปแบบใดๆ ทั้งการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบหรือการศึกษาตามอัธยาศัย โดยเฉพาะเมื่อเทคโนโลยีเว็บ2.0 ซึ่งเป็นเทคโนโลยีเวิร์ลไวด์เว็บได้พัฒนาขึ้นเพื่อเพิ่มขีดความสามารถการออกแบบเว็บไซต์ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นโดยสามารถเชื่อมโยงข้อมูลทุกรูปแบบในลักษณะการสื่อสารสองทาง ซึ่งช่วยให้การสร้างเนื้อหาทำได้อย่างรวดเร็ว เนื่องจากสามารถแบ่งปันข้อมูลเพื่อการทำงานร่วมกันได้สะดวกง่ายดายยิ่งขึ้น และยังช่วยให้การสร้างแหล่งเรียนรู้ที่อาศัยกลไกการมีส่วนร่วมจากคนจำนวนมากในสถานที่ต่างๆกันสามารถทำได้ในลักษณะของชุมชนเสมือนบนพื้นที่อินเทอร์เน็ต การศึกษารูปแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเทคโนโลยีเครือข่ายทางสังคมเพื่อนำมาประยุกต์ใช้เป็นกลไกสนับสนุนด้านวิธีการและเครื่องมือจัดการความรู้เพื่อสร้างแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม ได้แก่ เครือข่ายสังคมออนไลน์ (social network) และสื่อสังคมออนไลน์ (social media)

5.1 ความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์

เครือข่ายสังคมออนไลน์หรือคำว่า เครือข่ายสังคมเป็นคำที่มาจากคำว่า Social network ซึ่งเป็นเทคโนโลยีการสื่อสารแบบสองทาง (Two-way Communication) ที่ช่วยให้ผู้ใช้งานบนระบบอินเทอเน็ตสามารถสร้างกลุ่มเครือข่ายเพื่อสื่อสารตอบโต้กันไปมาได้ระหว่างผู้สร้างเว็บกับผู้ที่ใช้เว็บ โดยไม่เพียงผู้สร้างเว็บจะเป็นผู้นำเสนอเนื้อหาบนเว็บเพียงฝ่ายเดียว แต่ผู้ที่ใช้บริการเว็บก็ยังสามารถสร้างเนื้อหาขึ้นเองหรือเพิ่มเติมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกันให้สมบูรณ์ หรือตอบโต้แสดงความคิดเห็นต่างๆได้ ผู้ที่เข้ามาสื่อสารกันในกลุ่มนี้สามารถเพิ่มจำนวนคนที่สนใจได้มากขึ้นเรื่อยๆ จนกลายเป็นลักษณะเครือข่ายทางสังคม (Social Network) ที่มี

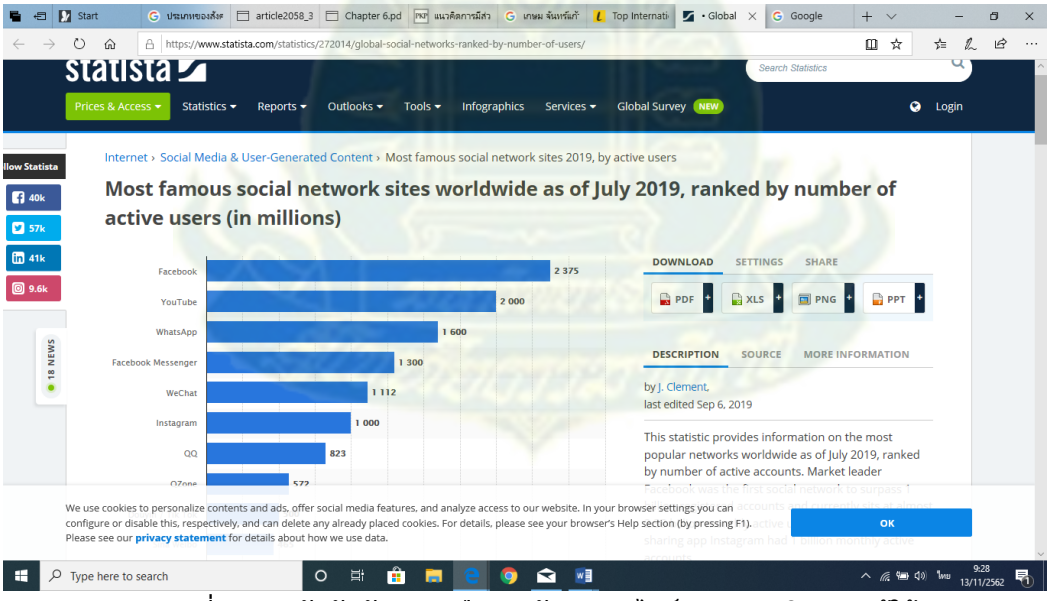
ปฏิสัมพันธ์กันด้วยการแบ่งปันและร่วมกันผลิตเนื้อหาและข้อมูลภายในเว็บในรูปแบบการสร้างสรรค์ร่วมกัน (Co-Creation) และเป็นการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ (Connect) ระหว่างผู้ใช้งานด้วยกันเพื่อขยายเครือข่ายออกไปในวงกว้าง

เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามความหมายของวิกีพีเดีย (2562) ให้คำอธิบายโดยใช้คำว่า social networking site ซึ่งเป็นการให้ความหมายในเชิงการบริการเว็บโดยหมายถึง รูปแบบการสื่อสารบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ช่วยให้ผู้คนได้สร้างกลุ่มเครือข่ายและสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่นโดยสามารถแบ่งปันข้อมูล พูดคุยเรื่องส่วนตัว หรือสร้างกลุ่มที่มีความสนใจร่วมกันในอาชีพ หรือชื่นชอบกิจกรรมประเภทเดียวกัน

นอกจากนั้นคำว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์ยังให้ความหมายที่สื่อถึง “ชุมชนออนไลน์” ซึ่งเป็นชุมชนเสมือนในรูปแบบของเว็บไซต์หรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตสามารถสร้างพื้นที่ร่วมกันเพื่อสื่อสารและแบ่งปันข้อมูล หรือสร้างกลุ่มเพื่อเขียนอธิบายความสนใจและกิจกรรมที่ได้ทำเพื่อเชื่อมโยงกับความสนใจและกิจกรรมของผู้อื่นโดยใช้คอมพิวเตอร์หรือสมาร์ทโฟนเป็นเครื่องมือ

ราชบัณฑิตยสถานได้บัญญัติคำว่า “Social Network”โดยใช้ภาษาไทยว่า “เครือข่ายสังคม” หมายถึง กลุ่มบุคคลที่ติดต่อสื่อสารกันผ่านสื่อสังคม (social media) ซึ่งนอกจากจะส่งข่าวสารข้อมูลแลกเปลี่ยนกันแล้ว ยังอาจจะทำกิจกรรมที่สนใจร่วมกันด้วย

ในปัจจุบันเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีผู้นิยมใช้เป็นจำนวนมากมีหลายเว็บไซต์ โดยเฉพาะ facebook และ youtube เป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีผู้นิยมใช้งานอยู่ในอันดับ 1และอันดับ 2 (ดังภาพ)



ภาพที่ 1 การจัดอันดับของเครือข่ายสังคมออนไลน์ตามความนิยมของผู้ใช้

ที่มา: https://www.statista.com/statistics/272014/global-social-networks-ranked-by-number-of-users/

จุดเด่นของเครือข่ายสังคมออนไลน์ คือ การสื่อสารที่รวดเร็วมีประสิทธิภาพและเชื่อมโยงเนื้อหาที่มีรูปแบบหลากหลายได้ในวงกว้าง เช่น การใช้งานทั่วไปเพื่อส่งข้อความ รูปภาพ วิดีโอ การสื่อสารกับคนหรือกลุ่มคนเพื่อพูดคุยในเรื่องที่มีความชื่นชอบเช่นเดียวกัน การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น หรือการรวมตัวกันทำกิจกรรมที่มีประโยชน์ นอกจากนี้ยังเป็นใช้เป็นแหล่งพบปะเพื่อนที่ไม่เคยพบกันมานานหรือเพื่อนที่อยู่ห่างไกลกันได้อีกด้วย คุณลักษณะของการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายและเป็นช่องทางการสื่อสารได้รวดเร็วตลอดเวลาเช่นนี้ทำให้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเทคโนโลยีที่มีการนำมาประยุกต์ใช้งานได้อย่างกว้างขวาง โดยเฉพาะการสร้างเครือข่ายในชุมชนเพื่อร่วมกันนำเสนอแหล่งเรียนรู้ที่มีอยู่ในชุมชนของตนเองให้เป็นที่รู้จัก ซึ่งสามารถขยายโอกาสไปสู่การสร้างกิจกรรมและสร้างความสัมพันธ์ในชุมชน จนถึงการต่อยอดไปสู่การเพิ่มช่องทางการสร้างรายได้ทั้งส่วนบุคคลและชุมชนได้อีกด้วย

5.2 ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์

คำว่า “สื่อสังคมออนไลน์” มาจากคำว่า Social Media ซึ่งเป็นคำที่มีผู้นำไปสื่อความหมายเดียวกันด้วยคำที่ใกล้เคียงกัน เช่น สื่อสังคม สื่อออนไลน์ โดยในกลุ่มเครือข่ายทางสังคม (Social Network) จะใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือปฏิบัติการทางสังคมเพื่อสื่อสารเนื้อหา (content)ระหว่างกันผ่านการเชื่อมต่อกับระบบอินเทอร์เน็ต โดยมีผู้ให้ความหมายคำว่า “สื่อสังคมออนไลน์” ไว้ดังนี้

ราชบัณฑิตยสถาน (2554) บัญญัติศัพท์ คำว่า Social Media ไว้ว่า “สื่อสังคม” หรือที่คนทั่วไปเรียกว่า สื่อสังคมออนไลน์ หรือ สื่อออนไลน์ ในทางเทคนิค สื่อสังคมออนไลน์ จะหมายถึง โปรแกรมคอมพิวเตอร์กลุ่มหนึ่งที่ทำงานโดยใช้พื้นฐานและเทคโนโลยีของเว็บตั้งแต่รุ่น 2.0 เช่น มายสเปซ เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ วิกิพีเดีย ไฮไฟฟ์ และบล็อก ส่วนในทางธุรกิจ **สื่อสังคมออนไลน์** จะเรียกว่า สื่อที่ผู้บริโภคสร้างขึ้น (consumer- generated media หรือ CGM) ซึ่งกลุ่มบุคคลผู้ติดต่อสื่อสารกันโดยผ่านสื่อสังคม นอกจากจะส่งข่าวสารข้อมูลแลกเปลี่ยนกันแล้ว ยังอาจทำกิจกรรมที่สนใจร่วมกันด้วย

กูเกิ้ลไซด์ (Google site) ได้ให้ความหมายสื่อสังคมออนไลน์ว่าหมายถึง สื่อดิจิทัลที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคมเพื่อใช้สื่อสารระหว่างกันในเครือข่ายทางสังคม (Social Network) ผ่านทางเว็บไซต์และโปรแกรมประยุกต์บนสื่อใดๆ ที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต โดยเน้นให้ผู้ใช้ทั้งที่เป็นผู้ส่งสารและผู้รับสารมีส่วนร่วม (Collaborative) อย่างสร้างสรรค์ในการผลิตเนื้อหาขึ้นเอง (User-GenerateContent: UGC) ในรูปของข้อมูล ภาพ และเสียง

แคมบริด (2562) ให้ความหมายสื่อสังคมออนไลน์ว่าหมายถึงเว็บไซต์และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ผู้ใช้สามารถมีส่วนร่วม สร้าง และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่าง ๆ ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตโดยใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือได้

ยืน ภู่วรวรรณ (2554) ได้ให้ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ว่าเป็นสื่อที่ใช้เทคโนโลยีออนไลน์ และวิธีการทำให้ผู้คนแบ่งปันข้อมูล ความคิดเห็น ทัศนคติ ประสบการณ์ มุมมองและสื่อข้อมูลของตน สามารถเขียนแก้ไขด้วยตนเอง สนทนาระหว่างกัน มีการกระจายตัวเร็ว มีการบันทึกและจัดเก็บไว้ได้

เขมณัฏฐ์ มิ่งศิริธรรม (2557) ให้ความหมายสื่อสังคมออนไลน์ว่าเป็นสื่อดิจิทัลหรือซอฟแวร์ที่ทำงานบนพื้นฐานของระบบเว็บไซต์ เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคม เป็นการนำเรื่องราวต่างๆ เหตุการณ์ ประสบการณ์ รูปภาพ วิดีโอ รวมทั้งการพูดคุยต่างๆ แบ่งปันให้คนที่อยู่ในสังคมเดียวกันได้รับรู้

โดยสรุปสื่อสังคมออนไลน์หรือสื่อออนไลน์ (social media) ในการวิจัยนี้ หมายถึง สารสนเทศเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด ในรูปแบบวิดีโอคลิปที่นำเสนอผ่านเครือข่ายทางสังคม (Social Network) ประเภท Facebook และ YouTube โดยสร้างเป็นชุมชนแหล่งเรียนรู้ออนไลน์กศน.อำเภอเมืองร้อยเอ็ด ที่กลุ่มผู้ใช้งานในชุมชนมีส่วนร่วมผลิตเนื้อหาขึ้นเอง (User-Generate Content: UGC) และใช้เป็นพื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้และปฏิบัติการร่วมกันเพื่อสร้างแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของชุมชน

5.3 ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์

สื่อสังคมออนไลน์พัฒนาจากความสามารถของเทคโนโลยีเว็บ 2.0 ซึ่งทำให้มีลักษณะเด่นในแง่การมีส่วนร่วมของผู้ใช้งานจำนวนมาก และการตอบสนองที่รวดเร็วของเนื้อหาที่สามารถแลกเปลี่ยนโต้ตอบกันได้ในทันที สื่อสังคมออนไลน์สามารถจำแนกได้หลายประเภทขึ้นอยู่กับลักษณะของการนำมาใช้ โดยแบ่งเป็นกลุ่มหลักๆ ตามความนิยมในการใช้งานได้ดังนี้

ภาพที่ 2 ภาพรวมของสื่อสังคมออนไลน์

ที่มา: http://nanthiya12365.blogspot.com/2016/11/social-network.html

1. Weblogs หรือเรียกว่า Blogs คือ สื่อส่วนบุคคลบนอินเทอร์เน็ตที่ใช้เผยแพร่ข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ ข้อคิดเห็น บันทึกส่วนตัว โดยสามารถแบ่งปันให้บุคคลอื่นๆ สามารถเข้าไปอ่านหรือแสดงความคิดเห็น

เพิ่มเติมได้ การแสดงเนื้อหาของบล็อกจะเรียงลำดับจากเนื้อหาใหม่ไปสู่เนื้อหาเก่า ผู้เขียนและผู้อ่านสามารถค้นหาเนื้อหาย้อนหลังเพื่ออ่านและแก้ไขเพิ่มเติมได้ตลอดเวลา เช่น Wordpress, Blogger, Okanation

2. Social Networking หรือเครือข่ายทางสังคมในอินเทอร์เน็ต เป็นเครือข่ายที่ใช้สำหรับเชื่อมต่อระหว่างบุคคล กลุ่มบุคคล ให้เป็นกลุ่มสังคม (Social Community) โดยผ่านผู้ให้บริการด้านโซเชียลเน็ตเวิร์ค (Social Network) บนอินเตอร์เน็ต เช่น Facebook, Hi5, Linked in, Pinterest, Line เพื่อร่วมแลกเปลี่ยนและแบ่งปันข้อมูลระหว่างกัน การเชื่อมโยงที่ทำให้เกิดเครือข่ายขึ้นนี้เป็นการสร้างสังคมเสมือนจริงที่ขยายวงออกไปได้อย่างรวดเร็ว จากเพื่อนที่เรารู้จักเชื่อมต่อไปยังเพื่อนของคนที่เรารู้จักและเพิ่มเครือข่ายต่อไปเป็นทอดๆ เป็นการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ที่ง่ายดาย ดังนั้นเมื่อมีการแบ่งปัน (Share) ข้อความเรื่องใดก็ตามส่งไปผ่านในเครือข่าย ทุกคนในเครือข่ายสามารถรับรู้ได้พร้อมกันและสามารถตอบสนองต่อข้อความนั้นได้โดยทันที เช่น การแสดงความคิดเห็น (Comment) การกดไลค์ (Like) เป็นต้น จุดเด่นในการขยายกลุ่มได้ง่ายนี้เองทำให้มีการนำเครือข่ายทางสังคมไปประยุกต์ใช้เป็นเครื่องมือในแวดวงต่างๆทั้งด้านธุรกิจ การเมือง การศึกษา เป็นต้น

3. Micro Blogging และ Micro Sharing หรือ“บล็อกจิ๋ว” เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการแก่บุคคลทั่วไปเพื่อเขียนข้อความสั้นๆ ประมาณ 140 ตัวอักษรที่เรียกว่า “Status” หรือ “Notice” แสดงสถานะของตัวเองที่กำลังทำอยู่ หรือแจ้งข่าวสารต่างๆ แก่กลุ่มเพื่อนในสังคมออนไลน์ การกำหนดให้ใช้ข้อมูลที่เป็นข้อความสั้นๆ เพื่อให้ผู้ใช้ที่เป็นทั้งผู้เขียนและผู้อ่านเข้าใจได้ง่าย เช่น Twitter ซึ่งเป็นที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย

4. Online Video เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการวิดีโอโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย ปัจจุบันมีผู้นิยมใช้กันอย่างมาก เนื่องจากเนื้อหาที่นำเสนอในวิดีโอออนไลน์ไม่ถูกจำกัดตายตัวในลักษณะผังรายการ ทำให้ผู้ใช้บริการติดตามชมได้อย่างต่อเนื่อง ไม่มีโฆษณาคั่นและยังสามารถเลือกชมส่วนของเนื้อหาได้ตามความต้องการ นอกจากนี้ยังสามารถเชื่อมโยงไปยังเว็บวิดีโออื่นๆ ที่เกี่ยวข้องได้อีกด้วย เช่น Youtube

5. Poto Sharing เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการฝากรูปภาพ โดยผู้ใช้บริการสามารถอัพโหลดและ ดาวน์โหลดรูปภาพเพื่อนำมาใช้งานได้ นอกจากการแบ่งปันรูปภาพแล้วยังเป็นพื้นที่เพื่อเสนอขายภาพที่ตนเองนำเข้าไปฝากได้อีกด้วย เช่น Flickr, Photobucket, Photoshop, Express เป็นต้น

6. Wikis เป็นเว็บไซต์ที่มีลักษณะเป็นแหล่งข้อมูลหรือความรู้ ส่วนใหญ่ผู้เขียนมักเป็นนักวิชาการ หรือผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางในด้านต่างๆ ทั้งการเมือง เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม ซึ่งผู้ใช้งานสามารถเขียนหรือแก้ไขข้อมูลได้อย่างอิสระ เช่น Wikipedia, Google Earth เป็นต้น

7. Podcasting หรือ Podcast มาจากคำสองคำ คือ Pod และ Broadcasting โดย“POD” มาจาก Personal On - Demand คือ อุปสงค์หรือความต้องการส่วนบุคคล ส่วน“Broadcasting” เป็นการนำสื่อต่างๆ มารวมกันในรูปของภาพและเสียง ดังนั้น Podcast จึงเป็นการบันทึกภาพและเสียงแล้วนำมาไว้ในเว็บเพจ (Web Page) เพื่อเผยแพร่ให้บุคคลภายนอกที่สนใจดาวน์โหลดนำไปใช้งาน เช่น Dual Geek Podcast, Wiggly Podcast เป็นต้น

8. Crowd Sourcing มาจากคำสองคำคือ Crowd และ Outsourcing เป็นการขอความร่วมมือจากบุคคลในเครือข่ายสังคมออนไลน์ จัดทำในรูปของเว็บไซต์ที่มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อค้นหาคำตอบและวิธีการแก้ปัญหาต่างๆ ทั้งทางธุรกิจ การศึกษารวมทั้งการสื่อสาร โดยประสานความร่วมมือจากเครือข่ายทางสังคมมาช่วยตรวจสอบข้อมูลเสนอความคิดเห็นหรือให้ข้อเสนอแนะ กลุ่มคนที่เข้ามาให้ข้อมูลอาจจะเป็นประชาชนทั่วไปหรือผู้มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านในภาคธุรกิจ เป็นการเปิดกว้างความคิดเพื่อนำไปแก้ปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยให้มีการร่วมกันตรวจสอบหรือคัดกรองข้อมูลที่เป็นปัญหาสาธารณะเช่น Idea storm, Mystarbucks Idea เป็นต้น

5.4 ประโยชน์ของสื่อสังคมออนไลน์

การใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นการใช้พื้นที่สื่อบนอินเทอร์เน็ตที่เรียกว่า เว็บไซต์ เพื่อเชื่อมต่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) โดยร่วมกันสร้างเนื้อหาตามความสนใจและเชื่อมโยงผู้คนให้เข้ามารู้จักกันและทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์ขึ้น ปัจจุบันมีเว็บไซต์เกิดขึ้นเป็นจำนวนมากทั้งที่เป็นสื่อสังคมออนไลน์ประเภทไม่แสวงหากำไรและประเภทที่มีเป้าหมายในเชิงพาณิชย์ แนวโน้มการพัฒนาสื่อสังคมออนไลน์ในปัจจุบันนอกจากจะใช้ประโยชน์ในการติดต่อสื่อสารเพื่อความบันเทิงแล้ว สื่อสังคมออนไลน์ยังเป็นช่องทางการสื่อสารที่ใช้เพื่อสร้างเนื้อหาที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ทั้งการศึกษาในระบบ นอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยอีกด้วย สื่อสังคมออนไลน์ก่อให้เกิดประโยชน์ โดยสรุปได้ดังนี้

1. เป็นพื้นที่แลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ในมิติที่มีความสนใจร่วมกัน

2. เป็นคลังรวบรวมข้อมูลความรู้ขนาดย่อมที่ได้จากการแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็น การตั้งประเด็นคำถามในเรื่องต่างๆ เพื่อให้ผู้รู้หรือบุคคลอื่นที่สนใจได้ร่วมกันตอบ

3. เป็นช่องทางการติดต่อสื่อสารที่ประหยัดค่าใช้จ่าย สะดวกและรวดเร็ว

4. เป็นพื้นที่นำเสนอผลงานของตัวเองเพื่อให้ผู้อื่นได้เข้ามารับชมและแสดงความคิดเห็น เช่น งานเขียน รูปภาพ วีดิโอต่างๆ

5. เป็นสื่อเพื่อการโฆษณาประชาสัมพันธ์ หรือบริการทางธุรกิจ

6. เป็นสื่อที่สร้างรายได้ให้แก่ผู้ใช้งาน โดยทำให้เกิดการจ้างงานรูปแบบใหม่ๆ ขึ้น

7. เป็นพื้นที่สร้างความสัมพันธ์สำหรับผู้ใช้ที่ต้องการมีเพื่อนร่วมกิจกรรมสร้างสรรค์ต่างๆ

5.5 การประยุกต์ใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาและเรียนรู้

ปัจจุบันโดยเฉพาะในวงการศึกษามีการประยุกต์ใช้สื่อสังคมออนไลน์ในหลากหลายรูปแบบทั้งการศึกษาในระบบ นอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย โดยสามารถใช้เป็นเครื่องมือเก็บข้อมูลในการศึกษาวิจัย เผยแพร่และแบ่งปันข้อมูลข่าวสาร ติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคลและหน่วยงาน และเป็นเครื่องมือจัดการเรียน

การสอนในรูปแบบต่างๆ เช่น สื่อการสอน แหล่งเรียนรู้ และสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ รวมถึงการประเมินผลการเรียนรู้

ในการประยุกต์ใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน คเชนทร์ กองพิลา (2558) ได้ศึกษาถึงองค์ประกอบของสื่อสังคมออนไลน์ที่ต้องคำนึงถึง ไว้ดังนี้

1. การร่วมมือ (Collaboration) เป็นการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสร้างกลุ่มผู้เรียนแบ่งเป็นกลุ่มย่อยตามประเด็นที่สนใจ และการกำหนดบทบาท หน้าที่ ความรับผิดชอบให้สมาชิกทุกคนในกลุ่มต้องร่วมมือกันเรียนรู้หรือทำกิจกรรมโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือ เช่น Group (กลุ่มร่วมมือกันเรียนรู้ตามหัวข้อที่นักเรียนสนใจ) และ Member (การเป็นสมาชิกในกลุ่ม)

2. การสื่อสาร (Communication) เป็นการใช้ช่องทางของสื่อสังคมออนไลน์ในการติดต่อสื่อสาร พูดคุย แลกเปลี่ยน สอบถาม ติดตาม แสดงความคิดเห็นเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในสถานที่และเวลาที่แตกต่างกัน เครื่องมือสื่อสารควรเลือกให้เหมาะสมกับความต้องการ สภาพการใช้งานของผู้เรียน และสอดคล้องกับลักษณะกิจกรรม เช่น Facebook จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) กระดานสนทนา (WebBoard) การพูดคุย(Chat)

3. บริบททางสังคม (Social Context) เป็นองค์ประกอบด้านสภาพแวดล้อม ความสัมพันธ์ ช่องทาง สถานที่ เวลา และสถานการณ์หรือเรื่องราวที่กำหนดให้ผู้เรียนเข้าไปร่วมทำกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้พื้นที่ของสื่อสังคมออนไลน์ที่มีระบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น โดยสมาชิกทุกคนในห้องต้องเข้าร่วมกลุ่มจึงจะสามารถทำกิจกรรมได้ และมีการเชื่อมโยงเพื่อการสื่อสารกับกลุ่มในเฟสบุ๊ค (Facebook)

4. เทคโนโลยี (Technologies) เป็นการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้หรือสิ่งอำนวยความสะดวกโดยอาศัยเทคโนโลยีเครือข่ายในรูปแบบของสื่อสังคมออนไลน์ เป็นสื่อกลางในการติดต่อสื่อสารเพื่อเพิ่มศักยภาพในการเรียนรู้ การสื่อสารในลักษณะของการโต้ตอบ เช่น Facebook , Blog , YouTube , E-mail แบบทดสอบออนไลน์ รวมถึงการเชื่อมโยงไปยังแหล่งทรัพยากรสารสนเทศอื่นๆ

5. การแบ่งปัน (Sharing) หรือการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เป็นกระบวนการสำคัญในการจัดการความรู้ ข้อมูล แหล่งข้อมูล ภาพ เสียง เนื้อหาผ่านสื่อสังคมออนไลน์เพื่อแบ่งปันให้กับสมาชิกในกลุ่มโครงงานและในเครือข่าย เช่น การแบ่งปันโดยใช้ Google Drive , Google Docs , Google Forms , Google Sheets , Google Presentation อื่นๆ

6. ความสัมพันธ์ (Connections) โดยสมาชิกทุกคนมีส่วนร่วมทำกิจกรรม ร่วมแสดงความคิดเห็น มีการตั้งประเด็นและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ช่วยเหลือซึ่งกันและกันทั้งภายในกลุ่มและระหว่างกลุ่มอย่างสม่ำเสมอ เช่น Group (กลุ่มตามหัวข้อโครงงานของนักเรียนแต่ละกลุ่ม และกลุ่มแต่ละห้องเรียน)

7. การใช้เครื่องมือร่วมกันสร้างเนื้อหา (Content co-creation Tools) โดยสมาชิกในกลุ่มนอกกลุ่มและในเครือข่ายมีส่วนร่วมสร้างสรรค์ (Co-Creation) และนำเสนอข้อมูลเนื้อหา (Content) แสดงความคิดเห็นด้วยการโพสต์คอมเม้นต์ โต้ตอบกันได้อย่างอิสระ ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้โดยเป็นทั้งผู้รับและผู้ให้

เช่น การแบ่งปัน (Sharing) การแสดงความคิดเห็น(Comment) การโต้ตอบ (Reply) การนำเสนอ (YouTube) การทำแผนที่ความคิด (Mind Map)

ในการพัฒนารูปแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมที่ศึกษานี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาองค์ประกอบและแนวโน้มของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมในกลุ่มผู้ใช้งานทั่วไป และได้สำรวจสื่อสังคมออนไลน์ที่คนในชุมชนอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ดมีความคุ้นเคย รวมถึงศึกษาลักษณะ (feature) และองค์ประกอบของสื่อสังคมออนไลน์ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการสร้างกลไกสนับสนุนการมีส่วนร่วมของเครือข่ายหรือชุมชนที่เข้าร่วมปฏิบัติการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ครั้งนี้ คือกลุ่มเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social networking site) ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่บุคคลหรือองค์กรชุมชนสามารถสร้างข้อมูลและเปลี่ยนแปลงได้ โดยสมาชิกสามารถเข้ามาแสดงความเห็น หรือเผยแพร่ สนทนาโต้ตอบได้ ได้แก่ Facebook Line และเว็บไซต์อีกประเภทหนึ่งที่ให้บริการแบ่งปันวิดีโอออนไลน์ (Video sharing website) ได้แก่ Youtube

ภาพที่ 3 สื่อสังคมออนไลน์ประเภท Facebook ,YouTube และ Line

5.6 การประยุกต์ใช้ Facebook เพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมของชุมชน

Facebook เป็นเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมสูงเป็นอันดับ1 โดยเป็นบริการบนอินเทอร์เน็ตประเภทหนึ่งที่ช่วยในการติดต่อสื่อสารและทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนๆ หรือกลุ่มเพื่อนหรือบุคคลอื่นๆ เพื่อใช้งานในหลายวัตถุประสงค์ เช่น การตั้งประเด็นถามตอบในเรื่องที่สนใจ โพสต์รูปภาพ โพสต์คลิปวิดีโอ เขียนบทความหรือบล็อก แชทออนไลน์ เล่นเกมแบบเป็นกลุ่ม ตลอดจนทำกิจกรรมอื่นๆ ผ่านแอพพลิเคชันเสริม (Applications) ที่มีอยู่มากมายและยังคงมีการพัฒนาคุณลักษณะใหม่ๆ (feature) เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้อยู่อย่างต่อเนื่อง

นอกจากประโยชน์ในการติดต่อสื่อสารแล้ว Facebook Group หรือกลุ่มใน Facebook” เป็นอีกหนึ่งในคุณลักษณะของ facebook ที่เน้นการสร้างพื้นที่เพื่อเชื้อเชิญบุคคลที่มีความสนใจหรือเป้าหมายในเรื่องเดียวกันให้มารวมกลุ่มหรือสร้างกิจกรรมกลุ่ม โดยการแบ่งปันข้อมูลและความรู้ในเรื่องที่สนใจร่วมกัน เช่น กลุ่มคนรักต้นไม้ กลุ่มท่องเที่ยวนวัตวิถี กลุ่มรักงานศิลปะ เป็นต้น การสร้างกลุ่มใน facebook ขึ้นมานั้นสามารถเริ่มต้น

จากผู้ใดก็ได้ที่ริเริ่มสร้างประเด็นหรือหัวข้อหนึ่งหัวข้อใดขึ้นมา และผู้ที่เริ่มต้นสร้างกลุ่มนี้จะมีบทบาทเป็นผู้ดูแลบริหารจัดการกลุ่มที่เรียกกันว่า “แอดมิน” (Admin)

การสร้างกลุ่ม Facebook group นี้นอกจากจะจำแนกกลุ่มได้หลากหลายตามประเภทของกลุ่มสนใจ เช่นกลุ่มท่องเที่ยว กลุ่มอาชีพ ต่างๆ แล้ว ยังมีการจำแนกกลุ่มตามระดับของความเป็นส่วนตัว (privacy) ได้ 3 ระดับคือ

1. กลุ่มเปิดสาธารณะ (public) เป็นกลุ่มที่ทุกคนที่สนใจสามารถเข้าร่วมกลุ่มและรับรู้ข้อมูลของกลุ่มได้อย่างเปิดเผยโดยไม่ต้องขอความเห็นชอบจากผู้ใด
2. กลุ่มปิด (closed) เป็นกลุ่มที่ผู้ที่มีสิทธิ์เข้าร่วมกลุ่มและสามารถรับรู้ข้อมูลในกลุ่มได้จะต้องได้รับความเห็นชอบจากผู้ดูแลระบบ
3. กลุ่มลับ (secret) เป็นกลุ่มฉพาะสำหรับผู้ที่ได้รับการเชื้อเชิญจากผู้สร้างกลุ่มหรือสมาชิกในกลุ่มเท่านั้น

จุดเด่นที่น่าสนใจของ Facebook Group ในการสร้างกลุ่มหรือ “ชุมชน” (Community) ก็คือกลุ่มที่มีผู้สร้างขึ้นนี้ สมาชิกในกลุ่มสามารถเป็นผู้สร้างเนื้อหาซึ่งอาจมาจากการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารกันในกลุ่ม หรือหยิบยกจากประเด็นที่กลุ่มสนใจมาโพสต์ทั้งในรูปข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว โดยไม่จำเป็นต้องรอการโพสต์หรือลงข้อความและเนื้อหาอื่นใดจากเจ้าของหรือผู้ดูแลกลุ่มเพียงผู้เดียว ดังนั้นสิ่งที่ปรากฏบนเพจ (Page) ของกลุ่มจึงไม่ได้เกิดขึ้นจากผู้บริหารจัดการกลุ่ม แต่เกิดขึ้นจาก “การมีส่วนร่วม” ของสมาชิกทุกคนในกลุ่มหรือในชุมชนที่สร้างขึ้น

ด้วยคุณสมบัติของ Facebook Groups ที่มีลักษณะของความเป็นชุมชน (Community) นี้จึงเป็นพื้นที่เฉพาะของชุมชนที่ต้องการร่วมกันกระทำสิ่งหนึ่งสิ่งใด และเป็นชุมชนเสมือนที่สมาชิกในกลุ่มสามารถใช้เป็นช่องทางสื่อสารประชาสัมพันธ์เรื่องราวที่เป็นประโยชน์สำหรับสมาชิก ใช้เพื่อถามตอบข้อสงสัยที่อาจมีสมาชิกคนหนึ่งคนใดที่สามารถขยายความรู้ที่ต้องการเพิ่มเติม หรือเพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนแบบเจาะลึกที่นำไปสู่การ พัฒนาเป็นแหล่งข้อมูลและคลังความรู้ให้ผู้ที่สนใจเรื่องเดียวกันได้แลกเปลี่ยนพูดคุยและสร้างเนื้อหาความรู้เพื่อต่อยอดเป็นองค์ความรู้ต่อไปในชุมชนของตนเอง

โดยสรุป Facebook Group มีจุดประสงค์หลักในการใช้งาน3 ประเด็นคือ

1. แบ่งปันข้อมูลและสร้างความสัมพันธ์ของกลุ่มสมาชิก
2. สร้างเนื้อหาหรือเป็นผู้ใช้งานเนื้อหาที่สร้างโดยสมาชิก
3. เป็นช่องทางสื่อสารกับสมาชิกอื่นผ่านการสนทนา (chat) ส่วนตัว

Facebook Group จึงเป็นเครื่องมือที่สามารถนำมาใช้สร้างชุมชนเสมือนเพื่อเป็นพื้นที่ของทุกคนที่เข้ามาร่วมเป็นสมาชิกกลุ่ม โดยเฉพาะในกลุ่มเปิดที่ทำให้ผู้คนในสังคมที่แตกต่างหลากหลายได้ทำความรู้จัก

เชื่อมโยงสื่อสารกันและยังเปิดโอกาสให้คนในกลุ่มได้แบ่งปันความช่วยเหลือซึ่งกันและกันในเรื่องต่างๆ ได้อีกด้วย ประเด็นของการศึกษาวิจัยครั้งนี้ facebook group จึงเป็นหนึ่งในเครื่องมือที่นำมาใช้เป็นกลไกสนับสนุนกระบวนการมีส่วนร่วมของกลุ่มในการทำงานร่วมกัน เพื่อช่วยแบ่งปันและเติมเต็มความรู้ให้สมาชิกได้นำไปปรับปรุงและพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

5.7 การประยุกต์ใช้ YouTube เพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมของชุมชน

YouTube เป็นเว็บไซต์ที่ในปัจจุบันมีผู้นิยมใช้มากมายทั่วโลก เป็นพื้นที่บนระบบอินเทอเน็ตที่ให้บริการแลกเปลี่ยนไฟล์วิดีโอระหว่างผู้ใช้ด้วยการสมัครเป็นสมาชิกโดยไม่มีค่าบริการ บุคคลทั่วไปสามารถ upload ไฟล์วิดีโอได้ไม่จำกัดครั้ง ครั้งละไม่เกิน10 ไฟล์แต่ละไฟล์มีขนาดไม่เกิน 2 GB และเป็นคลิปสั้นที่มีความยาวไม่เกิน 15 นาที

จากการสำรวจพฤติกรรมการใช้งาน Youtube ของ Google ประเทศไทย (ธุรกิจคิดใหม่ :2016) พบว่า 62% ของผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตไทยใช้เวลาครึ่งหนึ่งในโลกออนไลน์กับ YouTube และ 81% ของคนไทยเลือกYouTube เป็นแหล่งแรกเมื่อต้องการชมวิดีโอ 61% ของคนไทยเลือกดู YouTube มากกว่าโทรทัศน์ และระหว่างสัปดาห์ คนไทยชม YouTube มากกว่าโทรทัศน์ถึง 14 ชั่วโมงจาก 24 ชั่วโมง และYouTube ดึงดูดสายตาผู้ชมมากกว่าโทรทัศน์โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มผู้มีอายุต่ำกว่า 35 ปี และผู้ใช้งานในต่างจังหวัดชม YouTube มากกว่าคนกรุงเทพฯ

Youtube จึงเป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่ผู้คนทั่วไปมีความคุ้นเคยกันอย่างดี ด้านประโยชน์ของการใช้ YouTube นอกจากเพื่อการดูวิดีโอที่มีการอัพโหลดจากทั่วโลกแล้ว ในปัจจุบันYouTubeได้พัฒนาบริการเพิ่มเติมอื่นๆ อย่างต่อเนื่อง ซึ่งทำให้การใช้สื่อรูปแบบนี้เป็นที่นิยมแพร่หลาย และเป็นโอกาสที่ดีของวงการต่างๆที่ได้ประยุกต์ใช้จุดเด่นของสื่อประเภทนี้มาเป็นแหล่งรวมความรู้ในทุกแวดวงที่สามารถพัฒนาให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณภาพได้เช่นกัน ปัจจุบันจึงมีทั้งบุคคลและบริษัททำคลิปวิดีโอเผยแพร่เรื่องราวต่างๆ มากมายไม่ว่าจะเป็นความรู้ทางด้านไอที ความรู้ในการทำอาหาร แนะนำกิจกรรมที่น่าสนใจ รวมทั้งแหล่งเรียนรู้ด้านความบันเทิงที่ให้ทั้งความรู้และความบันเทิง

แหล่งเรียนรู้บน youtube สามารถสร้างเป็นสถานีหรือที่เรียกว่า Channel เพื่อเปิดโอกาสให้กับบุคคลทั่วไปสามารถสร้างสถานีหรือช่อง (channel) เป็นของตัวเองเพื่อนำเสนอเรื่องราวต่างๆ ที่ตนเองถนัดและสามารถทำความเข้าใจได้ง่าย เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ที่ให้ข้อมูลในมิติต่างๆ อย่างหลากหลาย Youtube ในปัจจุบันจึงมีเนื้อหา (content) หลายประเภท เช่น ภาษา ศิลปะ วัฒนธรรมประเพณี สุขภาพ ท่องเที่ยว อาหาร เป็นต้น

Youtube Channel จึงเป็นอีกช่องทางในการประยุกต์ใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อพัฒนาเป็นแหล่งเรียนรู้ที่สามารถใช้งานในลักษณะการเป็นสถานีถ่ายทอดวิดีโอของชุมชนออนไลน์ โดยเหมาะสำหรับการประชาสัมพันธ์ข้อมูลเรื่องราวความรู้ที่เป็นอัตลักษณ์ของชุมชน เป็นความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีจุดเด่นที่

สามารถต่อยอดไปสู่การสร้างนวัตกรรม จนมีการพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ สินค้าหรือบริการในชุมชน ซึ่งการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ผ่านช่องทางที่กล่าวนี้นับเป็นการสร้างความรู้ที่นำไปสู่การสร้างมูลค่ากลับสู่ชุมชนได้อีกด้วย

การประยุกต์ใช้ Youtube Channel เพื่อเป็นช่องทางพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์จำเป็นต้องพัฒนาทักษะในการผลิตวิดีโอคลิปที่มีคุณภาพโดยมีขั้นตอนดังนี้

1. วางแผนพัฒนาโครงสร้างเนื้อหาความรู้
2. จัดทำบทคลิปวิดีโอ
3. บันทึกภาพวิดีโอ
4. ลำดับตัดต่อวิดีโอคลิป ตกแต่งตัวอักษรและงานกราฟิค
5. จัดหาและบันทึกเสียงประกอบ
6. ส่งออกไฟล์วิดีโอและบริหารจัดการเครือข่ายวิดีโอออนไลน์

การพัฒนาทักษะตามขั้นตอนที่กล่าวนี้เป็นสิ่งสำคัญที่ผู้มีส่วนร่วมในการจัดการแหล่งเรียนรู้ต้องฝึกฝนและพัฒนาทั้งทักษะด้านการสร้างเนื้อหา การเล่าเรื่องราว การปรากฏตัวหน้ากล้อง และด้านเทคนิคในการจัดการภาพและเสียงเพื่อสร้างไฟล์วิดีโอที่มีคุณภาพ เรียนรู้โปรแกรมตัดต่อที่มีให้เลือกใช้มากมายทางอินเตอร์เน็ท ซึ่งโปรแกรมเหล่านี้มีคุณสมบัติในการใช้งานได้ไม่น้อยกว่าโปรแกรมมืออาชีพที่มีราคาแพง เช่น Adobe Premiere Clip, Power Director, KineMaster, Quik by Gopro, Vivavideo เป็นต้น

จุดเด่นของวิดีโอในรูปแบบสื่อสังคมออนไลน์ที่ต้องคำนึงถึง คือการสร้างคำค้น ชื่อเรื่อง หรือชื่อประเด็นที่ชัดเจนและเกี่ยวเนื่องกับเนื้อหาวิดีโอเพื่อให้ง่ายต่อการเข้าถึงของผู้ชม โดยเฉพาะการสร้างชุดวิดีโอควรใช้คำที่เป็นเอกลักษณ์ และใช้คำนั้นเป็นคำค้นหาของวิดีโอในชุดเดียวกันเพื่อสร้างความต่อเนื่องในการติดตาม นอกจากนี้การติดตามของผู้เข้าชมแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ยังอยู่ที่การสร้างเนื้อหาและการอัพโหลดวิดีโอใหม่ๆ อย่างต่อเนื่อง รวมทั้งการใช้ข้อได้เปรียบของสื่อสังคมออนไลน์ในการสร้างการมีส่วนร่วมด้วยการเปิดพื้นที่ให้มีการปฏิสัมพันธ์กับผู้เข้าชมด้วยการสนทนา ตอบคำถามประเด็นที่สงสัยหรือเพิ่มเติมสาระความรู้ นับเป็นสิ่งจำเป็นที่ควรคำนึงถึงในการประยุกต์ใช้ YouTubeเพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม นอกจากนี้ยังควรประสานความร่วมมือกับผู้จัดทำเนื้อหารายอื่น สร้างเครือข่ายการทำงานกับผู้ผลิตเนื้อหาและวิดีโอคลิปในแนวเดียวกันเพื่อสร้างโอกาสในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทักษะและเทคนิคใหม่ๆในการจัดการสื่อออนไลน์ให้มีคุณภาพอย่างต่อเนื่อง

โดยสรุป Facebook และ YouTube เป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่ผู้คนส่วนใหญ่มีความคุ้นเคยและได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบัน นอกจากนี้ยังมีแนวโน้มที่จะเข้ามาแทนที่สื่อรูปแบบเดิมที่มีมาในอดีต ดังนั้นการเรียนรู้เพื่อดำรงชีวิตในปัจจุบันจึงจำเป็นต้องอาศัยแหล่งเรียนรู้ที่เปลี่ยนรูปแบบไปจากเดิม เป็นแหล่งเรียนรู้ที่ต้องตอบสนองการเรียนรู้ตลอดชีวิตได้มากขึ้น และมีความสะดวกต่อการสื่อสารเชื่อมโยงข้อมูลเพื่อสร้างโอกาสการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ให้กว้างขวาง ส่งเสริมให้คนในชุมชนที่เป็นเจ้าของเนื้อหาและเป็นต้นตอแหล่งเรียนรู้ได้มีส่วนร่วม

สร้างเนื้อหาและผลิตสื่อเพื่อเผยแพร่ได้ด้วยตนเอง โดยเรียนรู้การใช้เทคโนโลยีเครือข่ายสังคมออนไลนที่เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในวิถีชีวิตให้เกิดประโยชน์ทั้งด้านคุณค่าของการสร้างแหล่งเรียนรู้และมูลค่าจากการต่อยอดความรู้ที่ได้เรียนรู้ร่วมกันจากสิ่งแวดล้อมในชุมชนของตนเอง

5.8 การประยุกต์ใช้ Line เพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมของชุมชน

Line เป็นแอพลิเคชั่นที่ให้บริการMessaging รวมกับ Voice Over IP และเป็นแอปพลิเคชั่นที่ใช้งานง่ายทำให้มีการพัฒนาต่อยอดไปอย่างมากมายจนกลายเป็นหนึ่งในสื่อสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมลำดับต้นๆ ในประเทศไทย นอกจากนี้ไลน์ยังสามารถใช้งานบนอุปกรณ์ได้หลายประเภทไม่ว่าจะเป็นสมาร์ทโฟน, แท็บเล็ต หรือแม้กระทั่งเครื่องคอมพิวเตอร์ ไลน์จึงเป็นแอพลิเคชั่นที่ผู้คนส่วนใหญ่สามารถเรียนรู้การใช้ประโยชน์จากความสามารถที่หลากหลายของไลน์ได้ดังนี้

1. การโทรสนทนา ไลน์สามารถรองรับทั้งการโทรด้วยเสียงและการโทรด้วยวิดีโอ การโทรศัพท์ผ่าน line ไม่มีค่าบริการโทรศัพท์เนื่องจากใช้ร่วมกับแพ็คเกจอินเตอร์เน็ต ทำให้ประหยัดค่าบริการโดยเฉพาะการโทรศัพท์ทางไกล

2. การสื่อสารผ่านข้อความเพื่อสนทนาเป็นรายบุคคลหรือกลุ่ม และยังสามารถส่งรูปภาพหรือไฟล์ประเภทต่างๆได้อีกด้วย จุดเด่นในการสนทนาผ่านข้อความของไลน์ คือการส่งสติ๊กเกอร์เพื่อสื่อสารแทนการพิมพ์ข้อความยาวๆ ด้วยสัญญลักษณ์หรือภาพการ์ตูน

3. การโพสต์ข้อความบนไทม์ไลน์ของไลน์ ซึ่งมีลักษณะเช่นเดียวกับการโพสต์ข้อความบน facebook เพื่อแสดงความรู้สึกหรือแบ่งปันเรื่องราว ตลอดจนภาพกิจกรรมต่างๆ ให้กับกลุ่มเพื่อนๆ

4. Line Keep เป็นความสามารถของแอพลิเคชั่นไลน์สำหรับเก็บไฟล์ส่วนตัวที่ไม่ต้องการลบไว้กับไลน์ โดยเป็นพื้นที่จำนวน 1 GB เพื่อเก็บข้อมูลตามที่เราต้องการเช่น ไฟล์เอกสาร รูปภาพ วีดีโอ เป็นต้น นอกจากนี้เรายังสามารถประยุกต์ใช้ Keep ในการส่งไฟล์จากคอมพิวเตอร์ไปสู่สมาร์ทโฟน หรือส่งไฟล์จากสมาร์ทโฟนไปยังเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีความสะดวกเป็นอย่างมาก

5. นอกจากความสามารถของแอพลิเคชั่นไลน์เองแล้วยังมี application อื่นที่พัฒนาขึ้นมาและสามารถนำมาใช้ร่วมกับไลน์อีกมากมายเช่น Line TV, Line tool, Line brush เป็นต้น

Line นับเป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่ผู้คนแทบทุกชุมชนคุ้นเคยกับการใช้งานผ่านสมาร์ทโฟน ซึ่งมีคนจำนวนน้อยที่ไม่เคยใช้งานแอพลิเคชั่นLine ดังนั้น Line จึงเป็นทางเลือกในการติดต่อสื่อสารที่ช่วยสร้างความสัมพันธ์เชื่อมโยงคนในชุมชนให้มีการสื่อสารสองทาง สามารถแสดงความคิดเห็นโต้ตอบ สร้างกลุ่มและสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมในการทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ คุณสมบัติที่สำคัญของไลน์สรุปได้ดังต่อไปนี้ (ศุภศิลป์ กุลจิตต์เจือวงศ์, 2556)

1. เป็นการติดต่อสื่อสารสองทาง (Two-way Communication) ไลน์เป็นการสื่อสารโดยตรงจากผู้ส่งสารไปยังผู้รับสาร โดยผู้ส่งสารสามารถส่งข้อความ รูปภาพ เอกสาร หรือข้อมูลข่าวสารตามวัตถุประสงค์ของ

ผู้ส่งสารเพื่อให้เกิดการรับรู้ และมีพฤติกรรมตามที่ผู้ส่งสารต้องการ เช่นการสนทนากับเพื่อนร่วมงาน การส่งรูปภาพ การส่งข้อมูลการประชุม เป็นต้น ขณะที่ผู้รับสารก็สามารถแสดงปฏิกิริยาข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) โดยตรงได้ทันที ทำให้ผู้ส่งสารสามารถทราบความสำเร็จของการติดต่อสื่อสารได้อย่างรวดเร็ว

2. สามารถติดต่อสื่อสารได้เฉพาะกลุ่ม (Group Communication) เมื่อบุคคลต้องการพื้นที่สำหรับการติดต่อสื่อสารระหว่างกันเฉพาะคนแวดวงเดียวกันก็สามารถตั้งค่าการใช้งานของไลน์ให้เชื่อมต่อและสื่อสารกันด้วยวิธีการสร้างกลุ่มเฉพาะกับบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องกัน เช่น กลุ่มที่มีอาชีพทอผ้า กลุ่มทำการเกษตร เป็นต้น ซึ่งเมื่อสมาชิกในกลุ่มคนใดส่งสารผ่านไลน์ออกไปก็จะถึงผู้รับสารที่เป็นสมาชิกในกลุ่มได้ทุกคนทำให้สามารถสื่อสารโต้ตอบกันในหัวข้อหรือประเด็นที่สมาชิกภายในกลุ่มเข้าใจร่วมกันได้

3. สามารถสื่อสารได้ตลอดเวลา (Anytime) ผู้ส่งสารสามารถสื่อสารไปยังผู้รับสารได้ตลอดเวลาโดยไม่จำกัดช่วงเวลาและระยะเวลาในการสื่อสารหากยังมีการเชื่อมต่อเครือข่ายสัญญาณอินเทอร์เน็ต

4. สามารถส่งข่าวสารได้หลากหลายรูปแบบ (Multimedia) ผู้ส่งสารสามารถเลือกส่งข่าวสารเรื่องราวต่างๆให้เหมาะสมกับรูปแบบและกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการสื่อสารเช่น ส่งวิดีโอการปลูกพืชไม่ใช้ดินให้สมาชิกกลุ่มเกษตรได้เห็นวิธีการและเทคโนโลยีในการเกษตร

5. สามารถเลือกปิดกั้นการสนทนาได้ (Block) เมื่อผู้รับสารไม่ต้องการสื่อสารกับผู้ส่งสารบางคนหรือบางกลุ่มก็สามารถเลือกปิดการสนทนากับผู่ส่งสารเป็นการเฉพาะเจาะจงได้

6. สามารถสนทนาด้วยเสียงผ่านไลน์ (Voice call) ลักษณะเฉพาะอีกประการหนึ่งของไลน์ที่มีความโดดเด่น คือความสามารถในการสนทนาผ่านไลน์เสมือนการพูดคุยทางโทรศัพท์กับสมาชิกบนเครือข่ายไลน์โดยไม่มีค่าบริการแม้คู่สนทนาปลายทางจะอยู่ห่างไกลคนละตำบลจนถึงคนละประเทศ

7. สามารถสร้าง Timeline ได้เช่นเดียวกับสื่อสังคมออนไลน์อื่นๆ เช่น Facebook twitter เพื่อเป็นการสื่อสารสร้างแรงบันดาลใจ แนวคิด ความรู้สึก ไปยังกลุ่มสมาชิกที่เกี่ยวข้อง

8. รองรับไฟล์ข้อมูลได้หลากหลาย (File support) นอกจากการส่งข้อความสนทนาเป็นตัวอักษร ภาพ สติ๊กเกอร์แล้วผู้ใช้งานยังสามารถส่งแฟ้มงานในรูปแบบของไฟล์นามสกุลต่างๆ คล้ายการรับส่ง Email ทำให้การสื่อสารทำได้สะดวกรวดเร็ว

การนำไลน์มาใช้ในกระบวนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมในการวิจัยครั้งนี้จึงเป็นการนำสื่อสังคมออนไลน์ประเภทที่สมาชิกส่วนใหญ่ในชุมชนคุ้นเคยมาใช้ในการสื่อสารสนทนา แจ้งข่าวสาร และแบ่งปันไฟล์งานชนิดต่างๆร่วมกันได้อย่างสะดวกรวดเร็วและประหยัด

6. การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม

การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Reseach) หรือ PAR เป็นกระบวนการค้นหาคำตอบในสภาพจริงที่เป็นปัจจุบันที่เกิดขึ้นหรือเป็นปัญหา และต้องการให้มีการเปลี่ยนแปลงอย่างหนึ่ง

อย่างใดในอนาคต การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมไม่ใช่งานวิจัยที่เพียงต้องการคำตอบแต่เป็นกระบวนการวิจัยที่สร้างจุดเริ่มต้นการขับเคลื่อนเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงโดยความร่วมมือของคนในชุมชนกับนักวิจัยตลอดกระบวนการวิจัย โดยใช้หลักพื้นฐานของวิธีการสะท้อนคิดและการปฏิบัติ โดยเปลี่ยนความเชื่อที่ว่าความรู้ต้องมาจากผู้เชี่ยวชาญมาเป็นการเพิ่มพูนความรู้จากการได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ตลอดกระบวนการ ดังนั้นการวิจัยเชิงปฏิบัติการจึงส่งเสริมการร่วมทำงานเป็นทีมกับผู้เกี่ยวข้องทุกระดับ โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้มีประสบการณ์ผ่านการปฏิบัติและภูมิปัญญาท้องถิ่นในชุมชนซึ่งมีความสำคัญเช่นเดียวกับนักวิจัยและนักพัฒนา

การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเป็นกระบวนการแสวงหาความรู้เพื่อแก้ปัญหาที่แม้จะมีการวางแผนแต่เนื่องจากความเฉพาะเจาะจงที่เป็นเงื่อนไขความแตกต่างของแต่ละปัญหา ทำให้กิจกรรมต้องมีความยืดหยุ่นสูงสามารถปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมได้เสมอ แม้บางกิจกรรมอาจไม่ได้กำหนดไว้ล่วงหน้า อย่างไรก็ตามการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมมีลักษณะเฉพาะที่สำคัญดังนี้คือ

1. PAR เป็นลักษณะของวงจรการปฏิบัติการ (Action Research Spiral) ที่เกิดจากการทำวิจัยกับการปฏิบัติงาน ตามแนวคิดของ Crane & O'Regan (2010) ซึ่งมีองค์ประกอบสำคัญ 5 องค์ประกอบได้แก่ 1) การสังเกต(Observe) 2) การสะท้อนคิด(Reflect) 3) การวางแผน(Plan) 4) การปฏิบัติ (Act) และ 5) การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Share)

2. PAR เป็นวิธีการที่ต้องอาศัยการมีส่วนร่วมของผู้เกี่ยวข้อง โดยเป็นกระบวนการขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงที่ดำเนินการร่วมกันอย่างต่อเนื่องโดยไม่มีการกำหนดเวลาที่แน่นอน ขึ้นอยู่กับเงื่อนไขของผู้มีส่วนร่วมที่ต้องการร่วมเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาให้ดีขึ้นโดยทุกคนสามารถร่วมกระบวนการปฏิบัติและสะท้อนผลไปตลอดกระบวนการวิจัย ตั้งแต่ระบุปัญหาหรือเป้าหมายที่ต้องการเปลี่ยนแปลง การสำรวจวิเคราะห์ข้อมูล การลงมือปฏิบัติเพื่อแก้ปัญหาและเปลี่ยนแปลงไปสู่สิ่งที่ดีขึ้น (Stringer, 2007)

3. PAR มีลักษณะเป็นพลวัตร และเป็นการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ ที่นำไปสู่การพัฒนา

การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเป็นวิธีการที่ให้ความสำคัญกับผู้คนในพื้นที่โดยสนับสนุนให้ผู้ร่วมกระบวนการวิจัยทุกฝ่ายเป็นผู้สร้างองค์ความรู้หรือนวัตกรรมให้กับตนเองและชุมชน โดยเป็นกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันตั้งแต่การศึกษาหาข้อมูล วิเคราะห์ปัญหา วางแผน และดำเนินงานตามแผนหรือโครงการรวมทั้งแก้ไขปัญหาที่กำลังประสบอยู่ให้บรรลุเป้าหมายได้ตรงตามความต้องการ การวิจัยรูปแบบนี้จึงเป็นการแสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่องเพื่อให้เกิดการปรับปรุงและพัฒนาต่อไปไม่สิ้นสุดในหนึ่งวงจรเท่านั้น โดยทำให้ชุมชนเกิดการเรียนรู้ที่นำไปสู่การแก้ปัญหาด้วยกระบวนการวิจัยเพื่อพัฒนาชุมชนของตนเองอย่างแท้จริง

วิธีการเก็บข้อมูลในการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมมีหลายวิธี ผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยต้องพิจารณาตามความเหมาะสมกับสถานการณ์หรือประเด็นที่ต้องการข้อมูล โดยการร่วมกันสร้างวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลที่เหมาะสม (McNiff & Whitehead, 2006; Stringer& Genat,2004) วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลที่นิยมใช้ในการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมส่วนใหญ่มักเลือกวิธีการเก็บข้อมูลอย่างน้อย 3 วิธีเพื่อเป็นการตรวจสอบสามเส้า

(Triangulate Data) ได้แก่ การสำรวจ การสนทนากลุ่ม การสอบถาม การสังเกต การสัมภาษณ์และการบันทึกภาคสนาม

การวิจัยครั้งนี้ได้นำรูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมมาใช้เป็นกลไกในการสร้างกระบวนการเรียนรู้ของชุมชนเพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วม

7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ในช่วงที่ผ่านมาพบว่า งานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาสื่อออนไลน์เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้สำหรับชุมชนในแนวทางส่งเสริมการศึกษาตามอัธยาศัยยังมีอยู่น้อย งานวิจัยส่วนใหญ่ที่พบมักเป็นการศึกษาเกี่ยวกับพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์เพื่อการเรียนการสอนและส่งเสริมการศึกษาในระบบ โดยมักเป็นรูปแบบที่ผู้วิจัยหรือผู้สอนเป็นผู้สร้างพื้นที่การเรียนรู้ขึ้นเพื่อให้กลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนหรือนักศึกษาเข้ามาเรียนรู้และประเมินประสิทธิภาพของแหล่งเรียนรู้ ดังเช่น งานวิจัยของเกียรติศักดิ์ เสสสุวรรณ (2556) ได้พัฒนาโมเดลสภาพแวดล้อมการเรียนแบบสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมจิตสาธารณะในการเรียนแบบภาระงานเป็นฐานสำหรับผู้เรียนระดับมัธยมศึกษา เป็นการเรียนการสอนบนเว็บแบบสื่อสังคมออนไลน์โดยการเรียนรู้ด้วยตนเองจากแบบฝึกปฏิบัติกิจกรรมบนเว็บเพื่อให้เกิดจิตสาธารณะ โมเดลที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วย

1.องค์ประกอบของโมเดล มี 7 องค์ประกอบหลักได้แก่ 1) หลักการของโมเดล 2) วัตถุประสงค์ของโมเดล 3) กระบวนการเรียนการสอน 4) การจัดกิจกรรมกระบวนการเรียนการสอนแบบภาระงานเป็นฐาน 5) เนื้อหาและกิจกรรมที่ส่งเสริมจิตสาธารณะ 6) ระบบการเรียนการสอนบนเว็บแบบสื่อสังคมออนไลน์ 7) การวัดและประเมินผล

2. ขั้นตอนกระบวนการเรียนการสอน มี 2 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นเตรียมก่อนการเรียนการสอน และขั้นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

3. กิจกรรมประกอบการจัดการเรียนการสอนแบบภาระงานเป็นฐาน มี 8 กิจกรรม ได้แก่ 1) กำหนดภาระงาน 2) ตระหนักรู้ปัญหา 3) ค้นหาสาเหตุของปัญหา 4) กำหนดปัญหา 5) หาแนวทางแก้ปัญหา 6) ค้นหาข้อสรุปและเลือกวิธี 7) ดำเนินการแก้ปัญหา 8) สรุปและประเมินผล

4. เนื้อหาและกิจกรรมที่ส่งเสริมจิตสาธารณะ มี 5 กิจกรรม 1) กระบวนการเรียนรู้เนื้อหาการปฏิบัติกิจกรรมบนเว็บแบบสื่อสังคมออนไลน์ในกระบวนจัดการเรียนรู้แบบภาระงานเป็นฐาน 2) การปฏิบัติกิจกรรมรายบุคคล กิจกรรมเป็นกลุ่ม โดยใช้บทเรียนการพัฒนาจิตสาธารณะผ่านรูปภาพ วิดีโอ เนื้อหา บทความ และการ์ตูนร่วมกับการชี้แนะทางวาจา ซึ่งมีการสร้างระบบขั้นตอนการชี้แนะที่เหมาะสม กำหนดพฤติกรรมการชี้แนะอย่างชัดเจนให้สอดคล้องกับหลักสูตรจิตสาธารณะ 3) กิจกรรมการค้นคว้าเนื้อหา รูปภาพ วิดีโอ เน้นด้านปัญหาที่

เกิดในสังคมและการแก้ปัญหาในสังคมตามตัวชี้วัดจิตสาธารณะ 4) กิจกรรมการนำเสนอผลงาน การเผยแพร่ผลงาน การส่งงาน ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ 5) กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้เรื่องจิตสาธารณะผ่านสื่อสังคมออนไลน์

5. ระบบการเรียนการสอนบนเว็บแบบสื่อสังคมออนไลน์ มี 7 ประเภท 1) Blogger 2) Facebook 3) YouTube 4) WikiPedia 5) Skype 6) Multiply 7) Twitter เครื่องมือมี 6 ชนิดดังนี้ 1) วิดีโอ 2) รูปภาพ 3) ห้องสนทนา 4) จดหมายอีเล็กทรอนิกส์ 5) การนำเสนองาน 6) การศึกษาค้นคว้า

6. การวัดและประเมินผล มี 3 ลักษณะ 1) การประเมินด้านกระบวนการ (Process) 2) การประเมินความคืบหน้า (Progress) 3) การประเมินผลงาน (Product)

นอกจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอนระดับมัธยมศึกษาแล้ว ในระดับอุดมศึกษา กาญจนา โล่ห์นารายณ์ (2556) ได้ศึกษาการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านสุขภาพ โดยมีวัตถุประสงคเพื่อ 1) สร้างแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านสุขภาพ 2) ศึกษาความพึงพอใจ และ 3) เปรียบเทียบความพึงพอใจของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2-4 สาขาวิชาแพทย์แผนไทย คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหงที่มีต่อแหลงเรียนรู้ออนไลน์ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านสุขภาพ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แหลงเรียนรู้ออนไลน์ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านสุขภาพ 2) แบบประเมินความเหมาะสมของแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ภูมิปัญญาท่องถิ่นด้านสุขภาพ 3) แบบสอบถามประเมินความพึงพอใจการใช้แหล่งเรียนรู้ออนไลน์ภูมิปัญญาท่องถิ่นด้านสุขภาพ กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2-4 สาขาวิชาแพทย์แผนไทย คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง ที่ลงทะเบียนเรียนภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 90 คน

ผลการวิจัยพบว่าแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ภูมิปัญญาท่องถิ่นด้านสุขภาพมีความเหมาะสมในด้านการออกแบบเว็บไซต์ ด้านประโยชน์และการนำไปใช้อยู่ในระดับดี ส่วนด้านเนื้อหาเว็บไซต์ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง ผู้ใช้ส่วนใหญ่มีอายุ 26-35 ปี เรียนชั้นปีที่ 2 มีประสบการณ์ในการสืบค้นสารสนเทศออนไลน์ 7-13 ปี และมีทักษะในการสืบค้นสารสนเทศออนไลน์อยู่ในระดับมาก ในภาพรวมมีความพึงพอใจด้านเนื้อหาเว็บด้านการออกแบบเว็บไซต์ ด้านประโยชน์และการนำไปใช้อยู่ในระดับปานกลาง การเปรียบเทียบความพึงพอใจของผู้ใช้ต่อแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ภูมิปัญญาท่องถิ่นด้านสุขภาพในด้านเนื้อหาเว็บไซต์ ด้านการออกแบบเว็บไซต์ และด้านประโยชน์และการนำไปใช้ ตามอายุ ชั้นปี ประสบการณ์ และทักษะในการสืบค้นสารสนเทศออนไลน์ พบว่าผู้ใช้ที่มีอายุต่างกันมีความพึงพอใจด้านเนื้อหาเว็บไซต์ และด้านประโยชน์และการนำไปใช้ตางกัน ผู้ใช้ที่มีประสบการณ์ในการสืบค้นสารสนเทศออนไลน์ตางกันมีความพึงพอใจด้านการออกแบบเว็บไซต์ต่างกัน ผู้ใช้ที่ต่างชั้นปี และมีทักษะในการสืบค้นสารสนเทศออนไลน์ตางกันมีความพึงพอใจต่างกันในทุกด้าน

จุฑารัตน์ ศราวณะวงศ์และคณะ (2560) ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ โดยเป็นการวิจัยเชิงสำรวจเพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้ การประยุกต์ใช้ทัศนคติและความคิดเห็นต่อผลกระทบของการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ ความสัมพันธ์ระหว่างคุณลักษณะ

ส่วนบุคคลกับการประยุกต์ใช้ และทัศนคติต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติกับความคิดเห็นต่อผลกระทบของการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์

ผลการวิจัยพบว่านิสิตส่วนใหญ่มีประสบการณ์การใช้สื่อสังคมออนไลน์มากกว่า 7 ปี ขึ้นไป ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้มากที่สุดคือ Line, Youtube และ Facebook และไม่เคยใช้ Linkedin นิสิตส่วนใหญ่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ผ่านสมาร์ทโฟนโดยใช้งานทั้งวันและใช้มากที่สุดในช่วงเวลา 6 โมงเย็นถึง 3 ทุ่ม วัตถุประสงค์การใช้เพื่อการเรียนรู้มากกว่าเพื่อการดำเนินชีวิตประจำวัน ซึ่งได้แก่ เพื่อทำงานกลุ่ม ติดต่อสื่อสารกับเพื่อน อาจารย์ ดาว์นโหลดสื่อการสอน และส่งการบ้าน รวมทั้งใช้เพื่อการบันเทิงด้วยการดูหนังและฟังเพลง ทัศนคติและความคิดเห็นต่อผลกระทบของสื่อสังคมออนไลน์เป็นเชิงบวกโดยเฉพาะด้านการสื่อสาร ผลการทดสอบสมมุติฐานพบว่าตัวแปรเพศและคณะที่สังกัดต่างกันมีการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ไม่แตกต่างกัน แต่ใช้เพื่อการดำเนินชีวิตแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 ส่วนนิสิตที่เรียนในชั้นปีที่ต่างกันมีการใช้เพื่อการเรียนรู้แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 แต่ใช้เพื่อการดำเนินชีวิตไม่แตกต่างกัน นอกจากนี้ตัวแปรเพศ คณะและชั้นปีที่ต่างกันมีทัศนคติต่อสื่อสังคมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน ตัวแปรทัศนคติกับความคิดเห็นต่อผลกระทบของการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

นอกจากการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการใช้สื่อออนไลน์กับกลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมและนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรีแล้ว มีการศึกษาวิจัยกับกลุ่มผู้สอน โดยวรากร หงษ์โต (2555) ได้ศึกษาวิจัยการพัฒนารูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์โดยใช้กระบวนการสร้างความรู้เพื่อการสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนของครูผู้สอนวิชาคอมพิวเตอร์ ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ 1. ฐานทรัพยากรบนชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ 2.กลุ่มออนไลน์ 3. เครื่องมือที่ใช้แลกเปลี่ยนบนชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ 4. เทคโนโลยีที่สนับสนุนการทำงานร่วมกันบนชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ ขั้นตอนการเรียนรู้ของรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์มี 8 ขั้นตอน คือ 1. ขั้นการวางแผนและกำหนดทิศทางการเรียนรู้ 2. ขั้นนำเข้าสู่ประเด็นการเข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ 3. ขั้นค้นปัญหาหรือกำหนดภารกิจของงาน 4. ขั้นการจัดเก็บรวบรวมข้อมูลและนำผลข้อมูลที่ค้นพบไปใช้ 5. ขั้นวางแผนดำเนินงานการสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอน 6. ขั้นดำเนินงานสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอน 7. ขั้นนำเสนอผลงานนวัตกรรมการเรียนการสอน 8.ขั้นประเมินผล

ด้านการประยุกต์ใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนการสอน คเชนทร์ กองพิลา (2558) ได้นำเสนอการประยุกต์ใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยนำแหล่งข้อมูล ภาพ เสียง และปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในเครือข่ายสังคมมาเป็นสื่อ ใช้แหล่งความรู้ที่หลากหลายบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลางในการเรียนการสอน ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ มากมายตามความสนใจ ทำให้การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ทุกเวลาทุกสถานที่ การประยุกต์ใช้สื่อสังคมออนไลน์จำเป็นต้องคำนึงถึงองค์ประกอบของสื่อสังคมออนไลน์เป็นกรอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนดังนี้ 1) การร่วมมือ (Collaboration) เป็นการแบ่งกลุ่มผู้เรียนเป็นกลุ่มย่อยตามประเด็นที่สนใจ กำหนดบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบให้สมาชิกทุกคนในกลุ่มร่วมกันเรียนรู้หรือทำกิจกรรมโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ เช่น Group

(กลุ่มร่วมมือเรียนรู้ตามหัวข้อที่สนใจ)และ Member (การเป็นสมาชิกในกลุ่ม) 2) การสื่อสาร (Communication) เป็นการใช้ช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ติดต่อสื่อสาร พูดคุย สอบถาม ติดตาม แสดงความคิดเห็นเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันต่างสถานที่ต่างเวลากัน ควรเลือกเครื่องมือสื่อสารให้เหมาะสมกับความต้องการ สภาพการใช้งานของผู้เรียนและลักษณะกิจกรรม เช่น Facebook จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) กระดานสนทนา (WebBoard) การพูดคุย(Chat) 3) บริบททางสังคม (Social Context) เป็นองค์ประกอบด้านสภาพแวดล้อม ความสัมพันธ์ ช่องทาง สถานที่ เวลาและสถานการณ์หรือเรื่องราวที่กำหนดให้ผู้เรียนร่วมกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้พื้นที่สื่อสังคมออนไลน์ที่มีระบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นโดยสมาชิก ซึ่งทุกคนในห้องต้องเข้าร่วมกลุ่มจึงจะสามารถทำกิจกรรมได้ และมีการเชื่อมโยงเพื่อการสื่อสารกับกลุ่มในเฟสบุ๊ค (Facebook) และจากการศึกษาของ Anshari, M. , Alas, Y., Guan, L.S. (2015) ได้พบว่าการใช้ทรัพยากรการเรียนรู้ออนไลน์ (Online Learning Resource) จากหลายช่องทางสามารถสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ได้มากกว่าการเรียนรู้แบบเดิม เป็นการเรียนรู้ร่วมกันได้ในทุกที่ทุกเวลา และการรวบรวมข้อมูลขนาดใหญ่มาใช้ (Big data) สามารถสร้างประสบการณ์เรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้ นอกจากนี้ในอดีตการเรียนรู้ของผู้เรียนอยู่ในสถานะผู้รับข้อมูลและความรู้ แต่ปัจจุบันผู้เรียนสามารถมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้และยังมีบทบาทสำคัญในการสร้าง แสวงหา สกัดความรู้และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันจากข้อมูลจำนวนมากที่ได้รวบรวมไว้เพื่อแบ่งปันกันด้วย

นอกจากการศึกษาสื่อสังคมออนไลน์ที่นำมาใช้เพื่อการเรียนการสอนแล้ว สุภจี หาภา (2561) ได้ศึกษาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงเกษตร จังหวัดเพชรบูรณ์เพื่อศึกษาสภาพการใช้สื่อสังคมออนไลน์ตลอดจนรูปแบบ วิธีการและแนวทางการใช้สื่อสังคมออนไลน์เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นของเกษตรกรต้นแบบจังหวัดเพชรบูรณ์ โดยเป็นการศึกษาวิจัยแบบผสมผสานเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ ใช้วิธีการสำรวจ สนทนากลุ่ม สัมภาษณ์เชิงลึก และใช้แบบประเมินตนเองและแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างเป็นเครื่องมือในการวิจัย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ เกษตรกรจังหวัดเพชรบูรณ์ จำนวน 30คน เกษตรกรต้นแบบ ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ประสบความสำเร็จ 5คน และหน่วยงานภาครัฐด้านส่งเสริมการเกษตรและพัฒนาการท่องเที่ยว จำนวน 7คน ซึ่งใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง ผลการวิจัยพบว่าเกษตรกรในจังหวัดเพชรบูรณ์ มีพื้นฐานการใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยเฉพาะแอปพลิเคชันไลน์ (Line) และเฟซบุก (Facebook) ควรมีการส่งเสริมการใช้และมีการฝึกอบรมให้ความรู้ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ด้านการนำเสนอภูมิปัญญาท้องถิ่น การนำเสนอภูมิปัญญาท้องถิ่นออกมาในรูปแบบการบอกเล่าเรื่องราวความเป็นมาของผลผลิต การให้ความรู้เกี่ยวกับการทำการเกษตร การจัดกิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยวการเกษตร การกำหนดตราสินค้าเพื่อสร้างความจดจำให้ผู้บริโภค รูปแบบและวิธีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อพัฒนาการท่องเที่ยวของเกษตรกรต้นแบบที่ประสบความสำเร็จพบว่า มีวิธีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงเกษตรโดยนำเสนอภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์ กำหนดกลุ่มเป้าหมายและศึกษาพฤติกรรมของนักท่องเที่ยว มีกิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงเกษตรภายในพื้นที่ของตน มีการกำหนดตราสินค้า

แนวทางการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อเผยแพร่ภูมิปัญญาเพื่อพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงเกษตร จังหวัดเพชรบูรณ์พบว่า ควรส่งเสริมให้เกษตรกรรุ่นใหม่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นส่งเสริมกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงเกษตรในพื้นที่ และควรได้รับความร่วมมือจากทุกภาคส่วน ทั้งตัวเกษตรกร ภาครัฐ และเอกชนในการสนับสนุนด้านต่างๆ เช่น ภาควิชาการส่งเสริมการให้ความรู้แก่ประชาชนในด้านการพัฒนา แปรรูปผลผลิต การออกแบบผลิตภัณฑ์ ด้านการสนับสนุนเงินทุน ภาครัฐให้ความร่วมมือกำหนดมาตรฐาน สร้างข้อกำหนดร่วมกันระหว่างชุมชน ภาคประชาชนที่มีบทบาทเป็นผู้ขับเคลื่อนกิจกรรมในชุมชนต้องมีการรวมกลุ่ม และภาคสื่อมวลชน ในด้านการประชาสัมพันธ์กิจกรรมของชุมชน

ส่วนด้านการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อเผยแผ่ความรู้เกี่ยวกับศาสนา ธนิพร จุลศักดิ์ (2554) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การเผยแผ่ธรรมะผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของพระมหาวุฒิชัย วชิรเมธี โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยศึกษาผลงานของพระมหาวุฒิชัย วชิรเมธี ที่เผยแพร่ทางสื่อสังคมออนไลน์เฟซบุ๊คแฟนเพจ พระมหาวุฒิชัย วชิรเมธี โดยเก็บรวบรวมข้อมูลในเดือนมกราคม ถึง เดือนมีนาคม 2555 ด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกกลุ่มตัวอย่าง อายุ 18-24 ปี จำนวน 8 คน และอายุ 25-34 ปี จำนวน 8 คน รวม 16 คน จากผู้ที่เป็นเฟซบุ๊คแฟนเพจพระมหาวุฒิชัย วชิรเมธี ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบของการเผยแผ่ธรรมะผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ของพระมหาวุฒิชัย วชิรเมธี มีการใช้มัลติมีเดียได้อย่างสมบูรณ์ทุกรูปแบบ เป็นการกระจายไปยังเมนูต่างๆ อย่างครบถ้วน โดยมีการใช้ข้อความตัวอักษร (Text) มากที่สุดจำนวน 10 เมนู รองลงมาคือ การใช้รูปภาพ (Image) จำนวน 8 เมนู วีดีโอลิงค์ดาวน์โหลด (Video Link Download) จำนวน 6 เมนู และการใช้เสียง (Sound) 5 เมนู และยังพบว่าในแต่ละเมนูมีการใช้การนำเสนอแบบมัลติมีเดีย มากกว่า 1 ชนิด ซึ่งเป็นการผสมผสานเพื่อให้เกิดความน่าสนใจ และดึงดูดกลุ่มเป้าหมายให้เข้าใช้งาน ด้านเนื้อหาพบว่า เป็นเนื้อหาประเภทข้อคิด หลักธรรมคำสอน มากที่สุดจำนวน 35 หัวข้อ เป็นข้อความที่ให้แง่คิด คติสอนใจ นำไปเป็นแนวทางปฏิบัติให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้ ส่วนเนื้อหาประเภทข่าวสารเป็นเนื้อหาที่รองลงมามี 14 หัวข้อ เป็นการเสนอข่าวประชาสัมพันธ์การบรรยายธรรม การแจ้งข่าวสาร แจ้งลิงค์ดาวน์โหลด (Link Download) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือเสียงบรรยายธรรม ในบางหัวข้อมีการนำเสนอเนื้อหามากกว่า 1 ประเด็น ด้านภาษาพบว่า ภาษาที่ใช้ในการเผยแผ่ธรรมะส่วนใหญ่ใช้ภาษาแบบที่ไม่เป็นทางการจำนวน 35 หัวข้อ เป็นภาษาที่เข้าใจง่าย สั้นกระชับและคล้องจอง ส่วนภาษาที่เป็นทางการจำนวน 8 หัวข้อ เป็นการใช้ภาษาบาลีและภาษาอังกฤษ อธิบายหลักคำสอน เกี่ยวกับความต้องการและความพึงพอใจต่อการเผยแผ่ธรรมะผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ผลจากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างพบว่า กลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่ม ที่มีอายุระหว่าง 18-24 ปี และ อายุ 25-34 ปี มีความต้องการและความพึงพอใจในลักษณะที่ใกล้เคียงกันและเห็นว่าข้อคิดคำคมที่นำมาเผยแผ่นั้นเป็นประโยชน์ สามารถนำมาปรับใช้ได้ในชีวิตประจำวันและชีวิตการทำงานได้

นอกจากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาสื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในระดับต่างๆ แล้ว งานวิจัยเกี่ยวกับการสร้างเนื้อหาจากแหล่งเรียนรู้ในชุมชนได้ศึกษางานวิจัยของ ณิรดา เวชญาลักษณ์ (2560)

ซึ่งศึกษาเรื่อง การศึกษาเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในอำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์นายกองค์การบริหารส่วนตำบลและผู้นำชุมชน ผลการวิจัยพบว่า 1. กลุ่มชุมชนที่มีแหล่งเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นมากที่สุดคือ กลุ่มชุมชนกึ่งเมืองกึ่งชนบทจำนวน 32 แห่ง รองลงมาคือ กลุ่มชุมชนชนบทจำนวน 25 แห่ง และกลุ่มชุมชนเมืองจำนวน 17 แห่ง รวมจำนวนทั้งสิ้น 74 แห่ง 2. แนวทางการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นควรมีการร่วมมือกันระหว่างชุมชน สถานศึกษาและองค์กรที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่ายให้มีการจัดตั้งเป็นศูนย์การเรียนรู้ในชุมชน สถานศึกษาและชุมชนควรร่วมกันวิเคราะห์หลักสูตรและออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นให้สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้วางแผนหรือออกแบบการเรียนรู้โดยใช้แหล่งเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น สถานศึกษาควรจัดกิจกรรมเรียนรู้โดยแบ่งงานหน้าที่รับผิดชอบ สำรวจ สืบค้น รวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ นำเสนอแลกเปลี่ยน ควรจัดตั้งคณะกรรมการในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในชุมชนและประชาสัมพันธ์ แหล่งเรียนรู้ในชุมชนให้เป็นที่รู้จักแก่บุคคลภายนอก

นอกจากการศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับการใช้และการพัฒนาสื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอนและการเรียนรู้ดังได้สรุปไว้ข้างต้น ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดการความรู้และแหล่งเรียนรู้ชุมชนดังต่อไปนี้

ชนกนารถ บุญวัฒนะกุล (2561) ซึ่งได้ศึกษาสภาพและปัญหาการจัดการเรียนรู้และแนวทางในการจัดการแหล่งการเรียนรู้ในการจัดการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยสำหรับกรุงเทพมหานคร พบว่า แนวคิดในการจัดการแหล่งการเรียนรู้ให้ความสำคัญต่อความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองและพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการพัฒนาอาชีพให้แก่ประชาชนในพื้นที่และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชนในชุมชนไปในลักษณะของการอำนวยความสะดวกทางการเรียนรู้ โดยรูปแบบและประเภทของแหล่งการเรียนรู้ส่วนใหญ่จะจัดกิจกรรมในวันสำคัญต่างๆ ลักษณะการมีส่วนร่วมเป็นไปในลักษณะของคณะกรรมการสถานศึกษา ประเมินการใช้แหล่งเรียนรู้โดยการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้บริการ ปัญหาของการจัดการแหล่งเรียนรู้จากปัญหาด้านงบประมาณ ความสะดวกในการเข้าใช้พื้นที่ และปัญหาการประสานความร่วมมือและขาดประสบการณ์ในการเผยแพร่ข้อมูล และข้อจำกัดด้านเวลาตามลำดับ และได้เสนอแนวทางการจัดการแหล่งเรียนรู้ตามแนวทาง 4A & 4C ประกอบด้วย 1. การจัดสรรงบประมาณสู่แหล่งการเรียนรู้ (Allocation) 2. ความสะดวกในการเข้าถึง (Accessibility) 3. การส่งเสริมการดำเนินงานเชิงรุก (Active) 4. ความพร้อมของสิ่งอำนวยความสะดวก (Accommodations) 5. การประสานความร่วมมือกับชุมชนหรือภาคีเครือข่าย (Coordination) 6. ความต่อเนื่องของนโยบายในการบริหารจัดการหรือพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ (Continuing) 7. การพัฒนาและกระตุ้นให้เกิดความต้องการในการเรียนรู้ (Curious) และ 8. การเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อสร้างฐานข้อมูลที่มีความสมบูรณ์ (Collected)

เรณุมาศ กุละศิริมาและคณะ (2557) ได้ศึกษาแนวทางในการจัดการความรู้โดยใช้เครือข่ายแหล่งการเรียนรู้ชุมชน ตำบลโคกโคเฒ่า อำเภอเมือง จังหวัดสุพรรณบุรี เพื่อศึกษาสภาพแหล่งเรียนรู้ชุมชนและเครือข่ายการเรียนรู้ของชุมชนเพื่อหาแนวทางจัดการความรู้เพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยใช้วิธีวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมและการวิจัยเชิงคุณภาพ พบว่า แนวทางในการจัดการความรู้ชุมชนโดยใช้เครือข่ายการเรียนรู้มีดังนี้ 1) พัฒนาทีมงานเครือข่ายการจัดการความรู้ชุมชน เพื่อสร้างทีมงานในการจัดการความรู้ชุมชนตำบลโคกโคเฒ่าให้สามารถบริหารจัดการ สร้างและแสวงหาความรู้ที่จำเป็นมาใช้ประโยชน์ในชุมชนทำให้ประชาชนดำรงชีพได้อย่างมีคุณภาพและยั่งยืน 2) พัฒนาแหล่งการเรียนรู้ในชุมชนให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อยกระดับแหล่งเรียนรู้ในชุมชนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่คนในชุมชนทุกเพศทุกวัยสามารถเข้าถึงความรู้ที่ต้องการได้สะดวกรวดเร็ว เป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีชีวิตชีวา รวมถึงเป็นแหล่งที่เอื้อให้เกิดการแบ่งปันและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของประชาชน 3) พัฒนาระบบการจัดการความรู้เพื่อทำให้การดำเนินงานตามกระบวนการจัดการความรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลตามเป้าหมายนำไปสู่วิสัยทัศน์ในการจัดการความรู้ของชุมชน 4) สร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ทำให้ชุมชนโคกโคเฒ่าเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้

เสาวรส ไพจิตร (2556) ศึกษาการจัดการความรู้ชุมชนเพื่อสืบสานอาชีพท้องถิ่น: กรณีศึกษากลุ่มอาชีพสตรีทำผ้าปาเต๊ะ บ้านคลองประสงค์ อำเภอเมือง จังหวัดกระบี่ เพื่อศึกษาสภาพปัญหาการจัดการความรู้ชุมชนเพื่อสืบสานอาชีพท้องถิ่นของกลุ่มอาชีพสตรีทำผ้าปาเต๊ะ และนำเสนอแนวทางจัดการความรู้ชุมชนเพื่อสืบสานอาชีพท้องถิ่นของกลุ่มอาชีพสตรีทำผ้าปาเต๊ะ ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพโดยมุ่งเน้นการศึกษาในภาคสนามด้วยการสัมภาษณ์และการสังเกตและศึกษาเอกสาร ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มอาชีพสตรีทำผ้าปาเต๊ะมีแนวคิดการผลิตผ้าปาเต๊ะมาจากสมาชิกในชุมชนที่มีการนุ่งผ้าปาเต๊ะในชีวิตประจำวันและได้สืบทอดมาจากบรรพบุรุษหลายชั่วอายุคน โดยมีการคิดค้นใช้ลายผ้าจากธรรมชาติและเกิดจากวิถีชีวิตของคนในชุมชน ซึ่งความรู้ส่วนใหญ่ได้จากการศึกษาดูงานจังหวัดนราธิวาสและอาศัยประสบการณ์การดำเนินงานของกลุ่ม การจัดการความรู้ชุมชนพบว่า ความรู้ได้จากการศึกษาดูงาน การอบรม สัมมนาและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การพูดคุยภายในกลุ่มและนำความรู้มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันเพื่อถ่ายทอดความรู้และใช้ประโยชน์ให้กับคนในชุมชน โดยเป็นแหล่งเรียนรู้ชุมชนที่มีการสาธิตให้ผู้สนใจเข้ามาเรียนรู้ ด้านปัญหาในการจัดการความรู้พบว่า กลุ่มอาชีพสตรีทำผ้าปาเต๊ะยังขาดฐานข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งการเรียนรู้และมีความจำกัดในด้านเวลาในการเพิ่มพูนความรู้ทำให้โอกาสการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อสร้างความรู้ใหม่ทำได้น้อยลง ทางกลุ่มยังไม่มีการจัดเก็บความรู้ในรูปแบบของเอกสาร แต่มีการถ่ายทอดความรู้ภายในกลุ่ม แนวทางในการจัดการความรู้ชุมชน ได้แก่ 1) การจัดทำฐานข้อมูลแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ให้กับสมาชิกในกลุ่ม 2) กลุ่มอาชีพสตรีทำผ้าปาเต๊ะควรจัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภายในกลุ่มและภายนอกกลุ่ม มีการประกวดผ้าปาเต๊ะอย่างน้อยปีละ 1 ครั้ง 3) กลุ่มอาชีพสตรีทำผ้าปาเต๊ะควรตระหนักถึงความจำเป็นในการจัดเก็บความรู้ในรูปเอกสาร 4) สร้างความตระหนักถึงความสำคัญของอาชีพการทำผ้าปาเต๊ะในชุมชน 5) เปิดโอกาสให้สมาชิกในกลุ่มได้มีทักษะในการถ่ายทอดความรู้

พิทักษ์พงศ์ ป้อมปราณีและนิตยา จันกา (2562) ศึกษาเรื่องการพัฒนากระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชนในการขับเคลื่อนระบบเกษตรกรรมยั่งยืนสู่อาหารเพื่อสุขภาวะในบ้านคอกช้าง ตำบลแหลมบัว อำเภอนครชัยศรี จังหวัดนครปฐม มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนากระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชน โดยใช้กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมด้วยการสร้างกระบวนการเรียนรู้ภายในชุมชน และการออกแบบรูปแบบกระบวนการในการสร้างการมีส่วนร่วมของชุมชน ผลการศึกษาพบว่า การสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชนประกอบด้วยการจัดเวทีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันให้เห็นสถานะและศักยภาพทุนทางสังคมที่มีอยู่ในชุมชน การจัดเวทีร่วมคิดร่วมวางแผน ร่วมออกแบบการดำเนินงาน การเสริมศักยภาพผู้นำและแกนนำ การให้เกษตรกรเข้ามามีส่วนร่วมทดลองปฏิบัติการจริง โดยออกแบบการพัฒนากระบวนการผลิตในระดับไร่นาของเกษตรกร พัฒนากระบวนการในการเข้าถึงและการกระจายอาหารในครัวเรือน และพัฒนากระบวนการเพื่อพัฒนาการผลิตและอาหารจัดการโรค

การวิจัยเพื่อพัฒนารูปแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบมีส่วนร่วมบนฐานสิ่งแวดล้อมชุมชนที่ศึกษานี้ ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยเป็นแนวการศึกษารวบรวมแนวคิดและงานวิจัยที่มีผู้ศึกษาในแนวทางใกล้เคียงกันเพื่อนำมาเรียบเรียงและจัดกลุ่มแนวคิดที่นำไปใช้เป็นฐานในการสร้างกระบวนการคิดและแสวงหารูปแบบการดำเนินการในพื้นที่วิจัย ได้แก่ แนวคิดเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมชุมชนซึ่งเป็นฐานทรัพยากรการเรียนรู้ที่เป็นต้นทุนการพัฒนาคน แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการมีส่วนร่วมและแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการความรู้ในชุมชน ซึ่งนำมาเชื่อมโยงเป็นแนวคิดหลักที่นำไปประยุกต์ใช้เป็นกลไกขับเคลื่อนกระบวนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ให้สอดคล้องกับการสร้างกระบวนการเรียนรู้ตามบริบทของชุมชนและแหล่งเรียนรู้ซึ่งเป็นพื้นที่วิจัย ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้ในชุมชนและศึกษาเทคโนโลยีเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อเป็นข้อมูลในการพิจารณาเลือกเครื่องมือและวิธีการที่สอดคล้องและเหมาะสมกับปัญหาและความต้องการของชุมชนโดยคำนึงถึงศักยภาพและความเป็นไปได้ของกระบวนการและขั้นตอนดำเนินการ การศึกษาทบทวนวรรณกรรมดังกล่าวได้นำมาเป็นองค์ประกอบในการออกแบบกระบวนการวิจัยโดยได้ศึกษารูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม รวมทั้งศึกษางานวิจัยที่มีผู้ศึกษาไว้ก่อนในแง่มุมที่ใกล้เคียงและแตกต่าง เพื่อให้ได้มิติการเรียนรู้ชุมชนที่กว้างขวางและเป็นประโยชน์ในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในช่วงการดำเนินการตามกระบวนการวิจัย ตลอดจนเพื่อสร้างโอกาสในการต่อยอดความรู้จากงานวิจัยที่เคยมีผู้ศึกษาไว้