



รายงานการวิจัย

เรื่อง

การพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล
เพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน

The Development Knowledge Management of Disseminate Local Wisdom
By used Digital Technology for Academic Services to the Community



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

อุมารณ์ เหล็กดี

อภิชาติ เหล็กดี

ณัฐพงศ์ พลสยม

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

2562

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

(งานวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนจากสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ปีงบประมาณ 2560)



รายงานการวิจัย

เรื่อง

การพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

เพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน

The Development Knowledge Management of Disseminate Local Wisdom

By used Digital Technology for Academic Services to the Community

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

อุมารณห์ เหล็กดี

อภิชาติ เหล็กดี

ณัฐพงศ์ พลสยม

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

2562

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

(งานวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนจากสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ปีงบประมาณ 2560)



รายงานการวิจัย

เรื่อง

การพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล
เพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน

The Development Knowledge Management of Disseminate Local Wisdom
By used Digital Technology for Academic Services to the Community



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

อุมารณ์ เหล็กดี

อภิชาติ เหล็กดี

ณัฐพงศ์ พลสยม

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

2562

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

(งานวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนจากสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ปีงบประมาณ 2560)



รายงานการวิจัย

เรื่อง

การพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

เพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน

The Development Knowledge Management of Disseminate Local Wisdom

By used Digital Technology for Academic Services to the Community

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

อุมาภรณ์ เหล็กดี

อภิชาติ เหล็กดี

ณัฐพงศ์ พลสยม

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

2562

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

(งานวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนจากสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ปีงบประมาณ 2560)

บรรณานุกรม

- กนกวรรณ แก้วชารุณ (2553) ผลการเรียนรู้และการคิดวิเคราะห์ กิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้
ปัญหาเป็นฐาน (PBL) เรื่องการใช้โปรแกรมคำนวณ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.
 วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัย
 มหาสารคาม, 2553.
- กาญจนา แก้วเทพ. **การพึ่งตนเองศักยภาพในการพัฒนาชนบท.** กรุงเทพมหานคร : รุ่งเรือง
 สาสน์การพิมพ์, 2530.
- ชัตติยา พันธุ์ทรัพย์สาร. **ความต้องการพัฒนาบุคลากรของโรงเรียนสำนักงานการประถมศึกษา
 อำเภอปอทอง จังหวัดชลบุรี. ปรินญาณิพนธ์ การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการ
 บริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยบูรพา. ชลบุรี. มหาวิทยาลัยบูรพา. 2546.**
- คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ. **แผนยุทธศาสตร์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัย ราช
 ภัฏคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ. รายงานสรุปการจัดกิจกรรมค่ายอาสา 2553-2554.**
 มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 2554.
- บุญชม ศรีสะอาด .**การวิจัยเบื้องต้น.** กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น. 2554.
- บุญส่ง แสนภักดี. **ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) เพื่อพัฒนาทักษะ
 กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐานเรื่องการเคลื่อนที่กลุ่มสาระการเรียนรู้
 วิทยาศาสตร์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัย
 มหาสารคาม. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2556.**
- ชูชาติ พ่วงสมจิตร . **การวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งเสริมและปัจจัยที่เป็นอุปสรรคต่อการมีส่วนร่วม
 ของชุมชนกับโรงเรียนประถมศึกษาในเขตปริมณฑลกรุงเทพมหานคร. ปรินญาณิพนธ์
 ครุศาสตร์ดุสิตบัณฑิต สาขาบริหารการศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพฯ :
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2540.**
- พระนิมิตร กลิ่นดอกแก้ว. **การพัฒนาชุมชน (Community Development) สืบค้นเมื่อ
 20 พฤษภาคม 2558 จาก <https://www.gotoknow.org/posts/295403>**
- ประกาศิต สายธนู. **ผลการเรียนรู้ ความคิดสร้างสรรค์ ความรับผิดชอบและทักษะการ
 แก้ปัญหาของนักศึกษาที่เรียนด้วยบทเรียนบนเว็บแบบ PBL กับการเรียนแบบ PBL
 เรื่องการเขียนภาพฉาย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง. วิทยานิพนธ์การศึกษา
 มหาบัณฑิต**

- ยุวัฒน์ วุฒิเมธี. **หลักการพัฒนาชุมชนและหลักการพัฒนาชนบท**. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ไทยอนุเคราะห์, 2526.
- ไพบูลย์ เจริญทรัพย์. **การส่งเสริมและการพัฒนาการมีส่วนร่วมของชุมชน**. กรุงเทพมหานคร : บริษัท นวชนก จำกัด, 2534.
- ไพรัตน์ เดชะรินทร์. (2527). **นโยบายและกลวิธีการมีส่วนร่วมของชุมชนในยุทธศาสตร์การพัฒนา ในปัจจุบัน การมีส่วนร่วมของประชาชนในงานพัฒนา**. กรุงเทพฯ : ศักดิ์โสภีการพิมพ์.
- จิตจำนงค์ กิติเกียรติ. **การพัฒนาชุมชน : การมีส่วนร่วมของประชาชนในงานพัฒนาชุมชน**. กรุงเทพมหานคร, 2532.
- มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม. **การประชุมวิชาการระดับชาติด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ ครั้งที่ 10**. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ. 2557.
- มาลัย สิงหะ. **ร่วมปฏิรูปการเรียนรู้กับครูต้นแบบ การจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การสอนแบบโครงงาน**. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2544.
- ทิตนา แคมมณี. **รูปแบบการสอน: ทางเลือกที่หลากหลาย**. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551.
- สำเนียง แสงศิลา. **การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องพลังงานแสง ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐานและการคิดเชิงเหตุผล ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้น (7E) และกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL)**. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัย
- วโรปภา อารีราษฎร์ และคณะ. **รูปแบบกิจกรรมค่ายอาสาเครือข่ายอิตีแอลทีวีมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม**. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 2556.
- วลัยพร เพ็งกรุด. **การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยการเรียนรู้ เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อชีวิตพฤติกรรมและความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน(PBL)**. คุรุศาสตรมหาบัณฑิตมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา. นครราชสีมา : มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา, 2554.
- สัญญา สัญญาวิวัฒน์. **การพัฒนาชุมชน**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร : ไทยวัฒนาพานิช, 2525.

- สนธยา พลศรี. **ทฤษฎีและหลักการพัฒนาชุมชน**. กรุงเทพมหานคร : โอเดียนสโตร์, 2533.
- สมเจตน์ ภูศรี และคณะ. **การส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารสู่ท้องถิ่นภายใต้บริบทมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม**. งานประชุมวิชาการ ICSSS 2011. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 2554.
- สุมาลี ชัยเจริญและ อิศรา ก้านจักร (2549). **เทคโนโลยีการศึกษา:จากเทคโนโลยีถ่ายทอดมาสู่เทคโนโลยีทางปัญญา**. วารสารเทคโนโลยีทางปัญญา, 1(1) 3-7.
- สำเนา หมิ่นแจ่ม .**การพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญโดยใช้สื่อเทคโนโลยี** มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
- อภิชาติ เหล็กดี. **การสังเคราะห์รูปแบบกิจกรรมค่ายอาสาเพื่อการเรียนรู้สื่ออีดีแอลทีวี สำหรับโรงเรียนขนาดเล็กเครือข่าย**
- อภิชาติ เหล็กดี. **ผลการสังเคราะห์กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเพื่อพัฒนาชุมชนด้วยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และการสื่อสาร**. การประชุมวิชาการระดับชาติการจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรมครั้งที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม. จังหวัดมหาสารคาม2558
- โอภาส เอี่ยมสิริวงศ์. **วิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ**. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ด, 2551.
- แพทย์ หลัก ฟ้า, & จักรพงษ์. (2013). **การมีส่วนร่วมของชุมชนเมืองในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ศิลป วัฒนธรรม: กรณีศึกษาชุมชนลาดพร้าว** มหาสารคาม
- Suwan, R. (2010). **Developing Ability of Muscle Ties Big for Person with Physical Impairment or Movement Health Problem by Coconut Shell Treats**.*Journal of Ratchasuda College for Research and Development of Persons with Disabilities*, 6(2), 37-46.
- TUMMARATTANANONT, P., BUASROUNG, N., APITIWONGMANIT, N., JAENGCHUEA, T., MEKPIROON, O., & CHARORNPORN, T. The development and application of a mobile classroom system for basic services delivery in different culture–An Example of Pattani Malay. In *Workshop Organizers* (p. 85).
- Arreerard, P. **The Effects of Interactive Learner-Centered Model through Computer Network**. , H.S. and Tamblyn, R.M. **Problem-based learning: an Approach to medical education**. Springer Publishing, New York, N.Y. 1980.

Duch, B., Groh, S. and Allen, D. (eds.). **The power of problem-based learning.**
USA : Stylus Publishing. 2001.

Arreerard, P. **The Effects of Interactive Learner-Centered Model through
Computer Network.**

Leitch, R., & Day, C. (2000). **Action research and reflective practice: Towards a
holistic view.** *Educational Action Research*, 8(1), 179-193.

Emerson, E., & Hatton, C. (2007). **Contribution of socioeconomic position to
health inequalities of implementation.** *Teaching and teacher
education*, 11(1), 33-49.

Emerson, E., & Hatton, C. (2007). **Contribution of socioeconomic position to
health inequalities of British children and adolescents with
intellectual disabilities.** *Journal Information*, 112(2).

Hatton, N., & Smith, D. (1995). **Reflection in teacher education: Towards
definition and implementation.** *Teaching and teacher education*, 11(1),
33-49.



ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



ภาคผนวก ก

แบบประเมินคุณภาพผู้เชี่ยวชาญ

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

แบบประเมินคุณภาพสำหรับผู้เชี่ยวชาญ

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเพื่อพัฒนาชุมชนด้านเทคโนโลยี
ด้วยคลาวด์คอมพิวเตอร์

คำชี้แจง แบบสอบถามนี้สำหรับผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้
สถานการณ์ปัญหาเพื่อพัฒนาชุมชนด้านเทคโนโลยีด้วยคลาวด์คอมพิวเตอร์
หลังจากที่ท่านได้ศึกษาแล้ว โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ท่านเห็นว่าเหมาะสมที่สุด

ระดับความคิดเห็น

5	หมายถึง	เห็นด้วยมากที่สุด
4	หมายถึง	เห็นด้วยมาก
3	หมายถึง	เห็นด้วยปานกลาง
2	หมายถึง	เห็นด้วยน้อย
1	หมายถึง	เห็นด้วยน้อยที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
1. ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้					
1.1 ความเหมาะสมของแหล่งเรียนรู้ชุมชน					
1.2 ความเหมาะสมของแหล่งเรียนรู้โดยผู้สอน					
2. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้					
2.1 ศึกษาปัญหาจากชุมชน					
2.2 เรียนรู้เนื้อหาเพิ่มเติม					
2.3 ค้นคว้าจากสื่อการเรียนรู้					
2.4 ร่วมวางแผนบริการวิชาการ					
2.5 สรุปลงแผนบริการวิชาการ					
2.6 บริการวิชาการสู่ชุมชน					
3. ด้านเป้าหมายกิจกรรม					
3.1 ความเหมาะสมของการประเมินผลการเรียนรู้					
3.2 ความเหมาะสมของการส่งเสริมการบริการวิชาการ					

**ผลการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเพื่อพัฒนาชุมชนด้านเทคโนโลยีด้วย
คลาวด์คอมพิวเตอร์โดยผู้เชี่ยวชาญ**

ผู้วิจัยนำกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นและเครื่องมือการวิจัย เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน พร้อมแบบประเมินกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเพื่อพัฒนาชุมชนด้านเทคโนโลยีด้วยคลาวด์คอมพิวเตอร์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น เพื่อประเมินผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเพื่อพัฒนาชุมชนด้านเทคโนโลยีด้วยคลาวด์คอมพิวเตอร์ ผลการตรวจสอบและประเมินผล ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อกิจกรรม

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น		
	\bar{X}	S.D.	ความหมาย
1. ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้	4.75	0.48	มากที่สุด
1.1 ความเหมาะสมของแหล่งเรียนรู้ชุมชน	4.80	0.45	มากที่สุด
1.2 ความเหมาะสมของแหล่งเรียนรู้โดยผู้สอน	4.70	0.55	มากที่สุด
2. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้	4.58	0.50	มากที่สุด
2.1 ศึกษาปัญหาจากชุมชน	4.70	0.45	มากที่สุด
2.2 เรียนรู้เนื้อหาเพิ่มเติม	4.50	0.55	มากที่สุด
2.3 ค้นคว้าจากสื่อการเรียนรู้	4.30	0.45	มาก
2.4 ร่วมวางแผนบริการวิชาการ	4.60	0.55	มากที่สุด
2.5 สรุปลงแผนบริการวิชาการ	4.60	0.55	มากที่สุด
2.6 บริการวิชาการสู่ชุมชน	4.80	0.45	มากที่สุด
3. ด้านเป้าหมายกิจกรรม	4.80	0.42	มากที่สุด
3.1 ความเหมาะสมของการประเมินผลการเรียนรู้	4.80	0.45	มากที่สุด
3.2 ความเหมาะสมของการส่งเสริมการบริการวิชาการ	4.80	0.45	มากที่สุด
เฉลี่ยรวมทุกด้าน	4.71	0.46	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.2 ผลศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเพื่อพัฒนาชุมชนด้านเทคโนโลยีด้วยคลาวด์คอมพิวเตอร์ พบว่า ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อกิจกรรมทั้ง 3 ด้านอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย=4.71 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน=0.46) เมื่อพิจารณาทุกด้าน พบว่า โดยเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุดถึงมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย=4.30-4.80 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน=0.42-0.55)



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



ภาคผนวก ข
แบบประเมินความพึงพอใจ

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

แบบประเมินความพึงพอใจ
การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเพื่อพัฒนาชุมชนด้านเทคโนโลยี
ด้วยคลาวด์คอมพิวเตอร์

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องว่างที่ท่านพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเพื่อพัฒนาชุมชนด้านเทคโนโลยีด้วยคลาวด์คอมพิวเตอร์ ในหัวข้อต่อไปนี้

ระดับความคิดเห็น

5	หมายถึง	พึงพอใจมากที่สุด
4	หมายถึง	พึงพอใจมาก
3	หมายถึง	พึงพอใจปานกลาง
2	หมายถึง	พึงพอใจน้อย
1	หมายถึง	พึงพอใจน้อยที่สุด

เรื่องที่ประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
1. การชี้แจงกระบวนการทำงาน					
2. การส่งเสริมความรู้และทักษะการแก้ปัญหา					
3. การปฏิบัติการและการลงพื้นที่ภาคสนาม					
4. สิ่งอำนวยความสะดวกในการลงพื้นที่					
5. การดูแลช่วยเหลือให้คำแนะนำ					
6. ได้รับความรู้ในการสัมภาษณ์					
7. ได้รับความรู้ในการทำรายงานสรุปผลการดำเนินงาน					
8. ความรู้ในการนำเสนอ บรรยาย สานิตเพิ่มมากขึ้น					
9. การส่งเสริมบริการวิชาการสู่ชุมชน					
10. การบูรณาการการเรียนการสอนสู่การบริการวิชาการแก่ชุมชน					



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ภาคผนวก ค
แบบประเมินความพึงพอใจของครู



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

แบบประเมินความพึงพอใจของครู
การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเพื่อพัฒนาชุมชนด้านเทคโนโลยี
ด้วยคลาวด์คอมพิวเตอร์

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องว่างที่ท่านพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเพื่อพัฒนาชุมชนด้านเทคโนโลยีด้วยคลาวด์คอมพิวเตอร์ ในหัวข้อต่อไปนี้

ระดับความคิดเห็น

5	หมายถึง	พึงพอใจมากที่สุด
4	หมายถึง	พึงพอใจมาก
3	หมายถึง	พึงพอใจปานกลาง
2	หมายถึง	พึงพอใจน้อย
1	หมายถึง	พึงพอใจน้อยที่สุด

เรื่องที่ประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
1. การชี้แจงให้มีความเข้าใจในกระบวนการดำเนินงานที่ชัดเจน					
2. การนำเทคโนโลยีคลาวด์คอมพิวเตอร์สู่การปฏิบัติ					
3. ความรู้ที่ได้รับจากการบริการวิชาการ					
4. การลงพื้นที่ปฏิบัติการของนักศึกษา					
5. การบริการวิชาการของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของครูที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ปัญหา เพื่อพัฒนาชุมชนด้านเทคโนโลยีด้วยคลาวด์คอมพิวติ้ง ตามกิจกรรมที่พัฒนาขึ้น

รายการประเมิน	ผลการศึกษาความพึงพอใจ		
	\bar{x}	SD	ระดับ
1. การชี้แจงให้มีความเข้าใจในกระบวนการดำเนินงานที่ชัดเจน	4.60	0.49	มากที่สุด
2. การนำเทคโนโลยีคลาวด์คอมพิวติ้งสู่การปฏิบัติ	4.55	0.73	มากที่สุด
3. ความรู้ที่ได้รับจากการบริการวิชาการ	4.15	0.74	มาก
4. การลงพื้นที่ปฏิบัติการของนักศึกษา	4.60	0.50	มากที่สุด
5. การบริการวิชาการของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม	4.58	0.56	มากที่สุด
โดยรวม	4.49	0.56	มาก

จากตารางที่ 4.5 ผลการสอบถามความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริการวิชาการโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.49, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.56) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า มีความพึงพอใจในระดับมากถึงมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.15 -4.60

ประวัติผู้วิจัย

1. ชื่อ-นามสกุล นางอุมาภรณ์ เหล็กดี
2. ตำแหน่ง/หน่วยงานที่สังกัด อาจารย์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
3. ที่อยู่ หมายเลขโทรศัพท์ติดต่อ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม 80 ถ.นครสวรรค์ ต.ตลาดอ.เมือง จ.มหาสารคามโทร. 0910649542, 043-721919
4. ประวัติการศึกษา
ปริญญาเอก ปร.ด. สาขาการจัดการเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม (กำลังศึกษา)
ปริญญาโท ค.ม. สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม พ.ศ. 2554
วท.ม. สาขาการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยรังสิต พ.ศ. 2557
ปริญญาตรี วท.บ. สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคามพ.ศ. 2543
5. ประสบการณ์ด้านการวิจัยและเผยแพร่ผลงานวิจัย
อุมาภรณ์ เหล็กดี กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเพื่อพัฒนาชุมชนด้านเทคโนโลยี ด้วยคลาวด์คอมพิวเตอร์ Learning activity by use problem situation for develop the community Technology side with cloud computing . 2559
อุมาภรณ์ เหล็กดี. การพัฒนารูปแบบการจัดการกิจกรรมค่ายอาสาพัฒนาชุมชน “เยาวชนทั่วถิ่นไทย เรียนรู้ได้ ไตร่พระบารมี มหาจักรีสิรินทร”
อุมาภรณ์ เหล็กดี. ผลการอบรมหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ด้วยแท็บเล็ตสำหรับครูสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 2, สระแก้ว เขต2โรงเรียนศรียานุสรณ์ จังหวัดจันทบุรีร่วมกับคณะเทคโนโลยีสารสนเทศมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคามงานประชุมวิชาการ ICSSS 2012 มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
อุมาภรณ์ เหล็กดี . งานตีพิมพ์ ระดับ นานาชาติ รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อสร้างสรรค์ชิ้นงานร่วมกับชุมชนด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม The Problem-based Learning Model for Creative works with the community a side cares art and cultural. ประชุมวิชาการระดับชาติ “การจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม” The 2nd National Conference on Technology and Innovation Management 30 -31 March NCTIM 2016

อุมาภรณ์ เหล็กดี. การพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมค่ายอาสาพัฒนาชุมชน “เยาวชน
ทั่วถิ่นไทย เรียนรู้ได้ ไ้รู้มพระบารมี มหาจักรกรีสิรินทร”

อุมาภรณ์ เหล็กดี. งานตีพิมพ์ ระดับ นานาชาติ เรื่อง The leaning Integrating with
community to applications development offer local
knowledge. The4 Intern ational Conference on Sciences
and Social Sciences 2014

อุมาภรณ์ เหล็กดี. The learning Integrating with community to applications
development offer local knowledge การบูรณาการการเรียนรู้ร่วมกับ
ชุมชน เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันเสนอองค์ความรู้ภูมิ ปัญญาท้องถิ่น งานวิจัยนี้
ได้รับทุนอุดหนุนจากมหาวิทยาลัยราชภัฏ มหาสารคาม ปีงบประมาณ
2557

อุมาภรณ์ เหล็กดี. Activity volunteer for rural development camp community
arrangement “ The youth all over the place Thailand to learning
of the under Royal Graciousness .” **The Sixtieth Anniversary
Celebrations of Her Majesty's** Maha Chakri Sirindhorn ICER 2014.

อุมาภรณ์ เหล็กดี. The Result of Servicand Training by the Portable
Computer “Tablet” to Learning announce the research the work
meets technical ICSSS 2013.

อุมาภรณ์ เหล็กดี. Course Administration Training Learns with Tablet for a
Teacher be under Area Education Elementary Phayao office 2
Borders are Srakaew 2 seeyanusorn School Chanthaburi Province
announce the research the work meets technical ICSSS 2012.

อุมาภรณ์ เหล็กดี กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเพื่อพัฒนาชุมชนด้านเทคโนโลยี
ด้วยคลาวด์คอมพิวเตอร์ Learning activity by use problem situation
for develop the community Technology side with cloud
computing . 2559

อุมาภรณ์ เหล็กดี, กฤษดา หินเฑาะว์(2559).กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเพื่อ
พัฒนาชุมชนด้านเทคโนโลยีด้วยคลาวด์คอมพิวเตอร์. การประชุมระดับชาติ
“การจัดการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม” ครั้งที่ 2 คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ ข
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

ประวัติผู้วิจัย (ร่วม)

ชื่อ	นายอภิชาติ เหล็กดี
วันเกิด	8 กันยายน 2521
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	79 หมู่ 17 บ้านท่าแร้ววัฒนา ต.แก่งเลิงจาน อ.เมือง จ.มหาสารคาม
มือถือ	085-0575001
อีเมลล์	apichat.la@rmu.ac.th
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	อาจารย์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
ประวัติการศึกษา	ปริญญาตรี ทัศนศิลป์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ปริญญาโท เทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ ปริญญาเอก สาขาคอมพิวเตอร์ศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ปริญญาเอก สาขาการจัดการเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ประสบการณ์ด้านการวิจัย

- อภิชาติ เหล็กดี, วรปภา อารีราษฎร์, เสาวดี คล้ายโสม และ พระครูศรีมงคลปริยัติกิจ. (2560). การบริการวิชาการโดยใช้ไอซีทีจัดการเรียนรู้ด้วยโครงการของคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม. วารสารการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 4(2) : 75-83.
- อภิชาติ เหล็กดี, วรปภา อารีราษฎร์ และ จิตติมา ผ่องแผ้ว. (2560). การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสื่อเสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิด. วารสารการจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 4(2) : 177-186.
- ธรัช อารีราษฎร์, วรปภา อารีราษฎร์, อภิชาติ เหล็กดี และ นิรุทธ์ บุญคง. (2560). การบูรณาการงานศิลปวัฒนธรรมสู่การเรียนการสอนและการบริการวิชาการ โดยใช้สื่อไอซีที. วารสารการจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 4(2) : 57-66.

- กาญจนา ดงสงคราม, วรปภา อารีราษฎร์, ธวัชชัย สหพงษ์ และ อภิชาติ เหล็กดี. (2560). แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการสู่การบริการวิชาการชุมชนโดยใช้หลักการคอมพิวเตอร์เบื้องต้น. วารสารการจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 4(1) : 113-123.
- วรปภา อารีราษฎร์, ธวัช อารีราษฎร์, อภิชาติ เหล็กดี และ จักรีย์ ทำมาน. (2560). การพัฒนางานบริการวิชาการของมหาวิทยาลัยเพื่อส่งเสริมการให้บริการโครงการ ขยายผลการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียมในโรงเรียนขนาดเล็ก สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. วารสารการจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 4(1) : 7-15.
- อภิชาติ เหล็กดี. (2559). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเพื่อพัฒนาชุมชน ด้วยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และการสื่อสาร. วารสารการจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 3(2) : 7-15.
- วรปภา อารีราษฎร์, อภิชาติ เหล็กดี และ ธเนศ ยืนสุข. (2558). ผลการพัฒนาทักษะการเขียนโปรแกรมควบคุมด้วยภาษาซี โดยใช้เรสพ์เบอร์รี่ไพ. วารสารการจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 2(2) : 64-71.
- อภิชาติ เหล็กดี. (2558). ผลการสังเคราะห์กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเพื่อพัฒนาชุมชนด้วยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และการสื่อสาร. วารสารการจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 2(1) : 45-51.
- อภิชาติ เหล็กดี. (2558). การพัฒนากิจกรรมค่ายอาสาโดยใช้วัฏจักร PAOR เพื่อการเรียนรู้สื่ออีดีแอลทีวี สำหรับโรงเรียนขนาดเล็กเครือข่ายมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม. วารสารวิชาการครุศาสตร์อุตสาหกรรม พระจอมเกล้าพระนครเหนือ, 7(2) : 259-267.
- 2) การประชุมวิชาการ
- อภิชาติ เหล็กดี. (2560). การบูรณางานศิลปวัฒนธรรมสู่การเรียนการสอนและการบริการวิชาการโดยใช้สื่อไอซีที. ในการประชุมวิชาการระดับชาติ “การจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม” ครั้งที่ 3 (NCTIM 2017), 1-3 มีนาคม 2560. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- อภิชาติ เหล็กดี. (2560). การศึกษาแนวทางการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล สำหรับโรงเรียนพระปริยัติธรรม. ในการประชุมวิชาการระดับชาติ “การจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม”

ครั้งที่ 3 (NCTIM 2017), 1-3 มีนาคม 2560. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

อภิชาติ เหล็กดี และ ทิพวิมล ชมภูคำ. (2560). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะด้านการเขียนโปรแกรม ในระบบเว็บสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี. ในการประชุมวิชาการระดับชาติ “การจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม” ครั้งที่ 3 (NCTIM 2017), 1-3 มีนาคม 2560. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

อภิชาติ เหล็กดี และ จริญญา รongทอง. (2560). การพัฒนาแอปพลิเคชันเสริมการเรียนรู้สุขศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์. ในการประชุมวิชาการระดับชาติ “การจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม” ครั้งที่ 3 (NCTIM 2017), 1-3 มีนาคม 2560. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

อภิชาติ เหล็กดี และ จุฑารัตน์ แสนปุกคำ. (2560). การพัฒนาแอปพลิเคชันเสริมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง My school day สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. ในการประชุมวิชาการระดับชาติ “การจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม” ครั้งที่ 3 (NCTIM 2017), 1-3 มีนาคม 2560. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

อภิชาติ เหล็กดี และ ฐาปนีย์ ภัคดี. (2560). การพัฒนาแอปพลิเคชันคำศัพท์ภาษาอาเซียน เบื้องต้น บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์. ในการประชุมวิชาการระดับชาติ “การจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม” ครั้งที่ 3 (NCTIM 2017), 1-3 มีนาคม 2560. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

อภิชาติ เหล็กดี และ ณัฐชนานันท์ ไชยพลางม. (2560). การพัฒนาเกมฝึกทักษะการบวก ลบ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์. ในการประชุมวิชาการระดับชาติ “การจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม” ครั้งที่ 3 (NCTIM 2017), 1-3 มีนาคม 2560. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

อภิชาติ เหล็กดี และ นิภาพร สุนทรสนิท. (2560). การพัฒนาสื่อเสริมการเรียนรู้ เรื่องระบบสุริยะจักรวาล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยเทคโนโลยี Augmented Reality. ในการประชุมวิชาการระดับชาติ “การจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม” ครั้งที่ 3 (NCTIM 2017), 1-3 มีนาคม 2560. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

อภิชาติ เหล็กดี และ ปวีณา เชื่อมวงศ์. (2560). การพัฒนาแอปพลิเคชันเสริมการเรียนรู้คำศัพท์อาเซียน "คำศัพท์สัตว์โลก". ในการประชุมวิชาการระดับชาติ “การจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม” ครั้งที่ 3 (NCTIM 2017), 1-3 มีนาคม 2560. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

อภิชาติ เหล็กดี และ วารี ทองปั้น. (2560). การพัฒนาแอปพลิเคชันแนะนำสถานที่พักในจังหวัดมหาสารคามด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง. ในการประชุมวิชาการระดับชาติ “การจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม” ครั้งที่ 3 (NCTIM 2017), 1-3 มีนาคม 2560. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

อภิชาติ เหล็กดี และ ศิรินยา ผ่องลุนहित. (2560). แอปพลิเคชันเสริมทักษะเด็กปฐมวัย บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์. ในการประชุมวิชาการระดับชาติ “การจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม” ครั้งที่ 3 (NCTIM 2017), 1-3 มีนาคม 2560. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

อภิชาติ เหล็กดี. (2558). รูปแบบการบูรณาการการเรียนการสอนสู่การบริการวิชาการ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สื่ออีทีแอลทีวีด้วยกิจกรรมวีดีโอคลิปเรื่องเล่าใต้ร่มพระบารมี. ในการประชุมวิชาการระดับชาติ “การจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม” ครั้งที่ 1 (NCTIM 2015), 12-13 พฤษภาคม 2558. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

อภิชาติ เหล็กดี. (2558). ผลการพัฒนาทักษะการเขียนโปรแกรมควบคุมด้วยภาษาซี โดยใช้เรสพ์เบอร์รี่ไพ. ในการประชุมวิชาการระดับชาติ “การจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม” ครั้งที่ 1 (NCTIM 2015), 12-13 พฤษภาคม 2558. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

อภิชาติ เหล็กดี. (2558). ผลการสังเคราะห์กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเพื่อพัฒนาชุมชน ด้วยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และการสื่อสาร. ในการประชุมวิชาการระดับชาติ “การจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม” ครั้งที่ 1 (NCTIM 2015), 12-13 พฤษภาคม 2558. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

Apichat Lekdee. (2014). The Application Development for Encourage and Local Culture in Mahasarakham Province. In The 7th International Conference on Educational Reform 2014 (ICER 2014), March 15-16, 2014.

อภิชาติ เหล็กดี. (2557). การศึกษาผลการเรียนรู้ของผู้เรียนที่ใช้กระบวนการเรียนรู้แบบโครงงานร่วมกับชุมชน ในรายวิชาการบริหารสารสนเทศ. ในการประชุมทางวิชาการระดับชาติ ด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ ครั้งที่ 10 (NCCIT2014), 8-9 พฤษภาคม 2557. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.

อภิชาติ เหล็กดี. (2557). ผลการสังเคราะห์รูปแบบกิจกรรมค่ายอาสาเพื่อการเรียนรู้สื่ออีทีแอลทีวีสำหรับโรงเรียนขนาดเล็ก เครือข่ายมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม. ในการประชุมทางวิชาการระดับชาติ ด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ ครั้งที่ 10

(NCCIT2014), 8-9 พฤษภาคม 2557. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.

อภิชาติ เหล็กดี. (2557). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานร่วมกับชุมชนโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ผ่านระบบคลาวด์คอมพิวเตอร์. ในการประชุมวิชาการ ICSSS 2013, กันยายน 2557. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

อภิชาติ เหล็กดี. (2557). การติดตามผลการประยุกต์ใช้สื่ออีดีแอลทีวีเพื่อการเรียนการสอนสำหรับโรงเรียนขนาดเล็ก เครือข่ายมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม. ในการประชุมทางวิชาการระดับชาติ ด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ ครั้งที่ 11 (NCCIT2015), 2-3 กรกฎาคม 2558. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.

อภิชาติ เหล็กดี. (2556). การศึกษาสภาพปัญหาและแนวทางการเตรียมความพร้อมนักศึกษา คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม. ในการประชุมวิชาการระดับชาติราชภัฏหมู่บ้านจอมบึงวิจัย มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง, 1 มีนาคม 2556. ราชบุรี: มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง.

อภิชาติ เหล็กดี. (2556). การศึกษาผลการนำแท็บเล็ตร่วมจัดการเรียนการสอนรายวิชาหลักการคอมพิวเตอร์กราฟิก โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share:TPS). ในการประชุมวิชาการ ICSSS 2013, 18-19 กรกฎาคม 2556. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

อภิชาติ เหล็กดี. (2555). การศึกษาผลการเรียนรู้ของผู้เรียนที่ใช้กระบวนการเรียนรู้โดยวิธีการสร้างสรรค์ชิ้นงาน ในรายวิชาปฏิบัติการใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูป. ในการประชุมวิชาการ ICSSS 2012, 19-20 พฤษภาคม 2555. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

อภิชาติ เหล็กดี. (2555). รูปแบบการส่งเสริมการใช้คอมพิวเตอร์แท็บเล็ตเพื่อการเรียนรู้ของชุมชน เครือข่ายมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม. ในการประชุมวิชาการ ICSSS 2012, 19-20 พฤษภาคม 2555. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

ประวัติผู้วิจัย (ร่วม)

ชื่อ	ณัฐพงศ์ พลสยม
วันเกิด	28 มีนาคม 2527
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	42 ซอย 7 ถนน มหาชัยดำริห์ ต.ตลาด อ.เมือง จ.มหาสารคาม 44000
มือถือ	-
อีเมลล์	-
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	อาจารย์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
ประวัติการศึกษา	ปริญญาตรี เทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ปริญญาโท เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ปริญญาเอก สาขาการจัดการเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม (กำลังศึกษา)

ประสบการณ์ด้านการวิจัย

ณัฐพงศ์ พลสยม และ วินัย โกหาลำ. (2560). การพัฒนาสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริง Augmented Reality เพื่อส่งเสริมกิจกรรมการเรียนรู้สู่ชุมชน เรื่อง อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์เครือข่ายคอมพิวเตอร์. ในการประชุมวิชาการระดับชาติ “การจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม” ครั้งที่ 3 วันที่ 2-3 มีนาคม.

ณัฐพงศ์ พลสยม. (2014). The development of application for present the knowledge of folk wisdom “ThaiE-saan Drum ” to cooperate thecommunity. NattapongPonsayom Proceedings of the 7 Th International Conference on Educational Reform(ICER 2014);Innovations and Good Practices in Education: Global Perspectives

ณัฐพงศ์ พลสยม. (2559). รูปแบบการจัดการเรียนรู้การส่งเสริมการบำรุงรักษาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ และเครือข่ายอินเทอร์เน็ตสู่ชุมชนบูรณาการในรายวิชา;งานประชุมวิชาการระดับชาติ “การจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม” ครั้งที่ 2 วันที่ 30-31 มีนาคม.

ณัฐชัย กัดโธสง และ ณัฐพงศ์ พลสยาม. (2559). การควบคุมหุ่นยนต์เคลื่อนที่ด้วยล้อผ่านการสื่อสารไร้สาย.ในการประชุมวิชาการระดับชาติ “การจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม” ครั้งที่ 2 วันที่ 30-31 มีนาคม.

สุพจน์ สุทธารธรรม และ ณัฐพงศ์ พลสยาม. (2559). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้เรื่อง ฮาร์ดแวร์ ด้วยเทคโนโลยี Augmented Reality.ในการประชุมวิชาการระดับชาติ “การจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม” ครั้งที่ 2 วันที่ 30-31 มีนาคม.



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

กิตติกรรมประกาศ

รายงานฉบับนี้ ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยจากสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัย
ราชภัฏมหาสารคาม ในงบประมาณปี พ.ศ.2560 ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้
ขอกราบขอบพระคุณ คณะผู้ทรงคุณวุฒิ ตลอดจนคณะผู้เชี่ยวชาญในการประชุมกลุ่มย่อย
ตรวจสอบ ทาคุณภาพ และประเมินความเหมาะสมของเครื่องมือในการวิจัยในครั้งนี้
ขอกราบขอบพระคุณผู้บริหารและเจ้าหน้าที่เทศบาลตำบลหนองฮีบุตรทุกคนที่ให้ความ
อนุเคราะห์การศึกษางานวิจัยจนเป็นผลให้งานวิจัยนี้
ขอกราบขอบพระคุณผู้บริหาร คณาจารย์และเจ้าหน้าที่คณะเทคโนโลยีสารสนเทศทุกคน
ที่ให้ความช่วยเหลือในงานวิจัยจนเป็นผลให้งานวิจัยนี้สำเร็จลุล่วง



อุมาภรณ์ เหล็กดี

2562

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน
ชื่อผู้วิจัย	อุมาภรณ์ เหล็กดี
หน่วยงาน	คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
ปี พ.ศ.	2562

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความต้องการพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน 2) ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน และ 3) ศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ ในการวิจัยครั้งนี้ มี 3 กลุ่มดังนี้ 1) ผู้เชี่ยวชาญในการประเมินเครื่องมือในการวิจัย จำนวน 3 คน 2) นักศึกษา คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จำนวน 30 คน และ 3) โรงเรียนในเขตเทศบาลจังหวัดมหาสารคาม จำนวน 5 โรงเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ มีดังนี้ 1) แบบประเมินความเหมาะสมขององค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน และ 2) แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน 3) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชนของนักศึกษา และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชนของโรงเรียน สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test

ผลการวิจัยพบว่า 1) ความต้องการองค์ความรู้ของชุมชน ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้ ชุมชนมีความต้องการ ร้อยละ 35.54-88.78 ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ชุมชนมีความต้องการ ร้อยละ 28.45-93.75 และ ด้านวิธีการเรียนรู้ ชุมชนมีความต้องการ ร้อยละ 20.83 -76.15 2) กลุ่มทดลองมีความรู้ความเข้าใจเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมที่พัฒนาขึ้น โดยรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด (\bar{X} = 4.75 และ S.D. = 0.40) และ 3) โรงเรียนมีความพึงพอใจต่อการบริการวิชาการโดยรวมอยู่ในระดับ มาก (\bar{X} = 4.49 และ S.D. = 0.56)

Research Title	The Development Knowledge Management of Disseminate Local Wisdom By used Digital Technology for Academic Services to the Community
Researcher	Umaporn Lagdee
Organization	Faculty of Information Technology Rajabhat Maha Sarakham University
Year	2019

ABSTRACT

The objectives of this research were 1) to study the needs for knowledge development in disseminating the landscape local intelligence with digital technology for academic services to the community 2) to study the results of organizing knowledge development activities, disseminating local wisdom with digital technology. for academic services to the community. the Sample group In this research, used groups as follows: 1) Experts in evaluating research tools in 3 persons and 2) Faculty of Information Technology students Mahasarakham Rajabhat University, 30 people and 3) schools in Maha Sarakham Municipality, 5 schools. The tools used in this research are as follows: 1) Knowledge suitability assessment form, disseminate local wisdom with digital technology for academic services to communities for academic services to the community of students and 4) the satisfaction questionnaire on knowledge, dissemination of local wisdom with digital technology for academic services to the community of schools. Statistics were mean, percentage, standard deviation and t-test.

The results of the research were as follows: 1) the needs of the knowledge of the community Media and sources Learning community needs 35.54-88.78 percent for learning activities The community needs 28.45-93.75 percent for learning methods. The community needs 20.83% -76.15% for 2) The experimental group has more knowledge and understanding with statistical significance at .01 level and is satisfied with the developed activities. overall level is at the highest level (\bar{X} = 4.75 and S.D. = 0.40) and 3) the school is satisfied with overall academic service at a high level (\bar{X} = 4.49 and S.D. = 0.56).

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
กิตติกรรมประกาศ.....	ก
บทคัดย่อ.....	ข
Abstract.....	ค
สารบัญ.....	ง
สารบัญตาราง.....	ฉ
สารบัญภาพ.....	ช
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์	2
ขอบเขตการวิจัย	2
นิยามศัพท์เฉพาะ	3
ประโยชน์ที่ได้รับ	4
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	5
องค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่น.....	5
เทคโนโลยีสารสนเทศ.....	8
เทคโนโลยีดิจิทัล.....	11
การพัฒนาชุมชน.....	15
การมีส่วนร่วมกับชุมชน.....	24
การวิจัยปฏิบัติการแบบร่วมมือ.....	30
การประเมินคุณภาพ.....	30
ความพึงพอใจ.....	31
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	34
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	36

สารบัญ(ต่อ)

เรื่อง	หน้า
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	37
กลุ่มเป้าหมาย.....	37
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	38
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	38
การดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลและทดลอง.....	40
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	49
การศึกษาความต้องการพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน.....	50
การพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อบริการวิชาการสู่ ชุมชน.....	51
การศึกษาผลการพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อ บริการวิชาการสู่ชุมชน.....	52
การศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยี ดิจิทัล เพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน.....	54
บทที่ 5 สรุป อภิปรายและข้อเสนอแนะ.....	56
สรุปผลการวิจัย	56
อภิปรายผลการวิจัย	56
ข้อเสนอแนะ	58
บรรณานุกรม.....	59
ภาคผนวก.....	63
ภาคผนวก ก	64
ภาคผนวก ข.....	69
ภาคผนวก ค.....	72
ประวัติผู้วิจัย.....	75

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
4.1 ผลความต้องการพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน.....	50
4.2 ผลพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อบริการ วิชาการสู่ชุมชน.....	52
4.3 ผลการศึกษาผลการพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน.....	53
4.4 ผลการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วย เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน.....	53



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	36



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญ

กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ได้ผนึกพลังจับมือจัดงาน Startup Thailand & Digital Thailand ในระดับภูมิภาค 3 จังหวัด โดยเริ่มที่จังหวัดเชียงใหม่เป็นแห่งแรก ในระหว่างวันที่ 5-7 สิงหาคม 2559 ในหัวข้อ “การขับเคลื่อน Startup & Digital ภูมิภาคเพื่อสร้างฐานสู่ไทยแลนด์ 4.0 โดยได้รับเกียรติจาก ดร.สมคิด จาตุศรีพิทักษ์ รองนายกรัฐมนตรี เดินทางมาเป็นประธานเปิดงานและกล่าวปาฐกถาพิเศษ Startup Thailand & Digital Thailand กับการสร้างโอกาสในภูมิภาค” สำหรับการจัดงาน StartUp & Digital Thailand @Chiang Mai เชียงใหม่...เมืองสร้างสรรค์” ในครั้งนี้ก็เพื่อเป็นการปลุกกระแส สร้างความรู้ความเข้าใจถึงรูปแบบและจุดเด่นเฉพาะของธุรกิจ Startup และการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล และบูรณาการหน่วยงานรัฐ ที่มีส่วนสนับสนุน ส่งเสริมการขับเคลื่อน StartUp & Digital Thailand ในรูปแบบการสัมมนาและ workshop โดยวิทยากรผู้เชี่ยวชาญ กิจกรรมพิเศษ นิทรรศการ ให้ความรู้และภาพรวมของ StartUp & Digital Thailand ในประเทศไทย โดยนำกิจกรรมและการให้คำปรึกษา ไปหาประชาชน และกลุ่มเป้าหมายในภูมิภาค อีกทั้งมีการนำเสนอกรณีศึกษาตัวอย่างของกลุ่มผู้ประกอบการ StartUp ที่ประสบความสำเร็จ และใช้กลุ่มตัวแทน StartUp เหล่านี้เป็นผู้ให้แรงบันดาลใจ สื่อสารถึงแนวทางการเริ่มธุรกิจ ไปจนถึงให้คำปรึกษากับผู้สนใจอย่างใกล้ชิด ซึ่งสอดคล้อง ชุมชนคือ กลุ่มคนที่อยู่ร่วมกัน และสมาชิกทุกคน ได้ให้ความสนใจ ในเรื่องราวต่างๆ ที่เกิดขึ้นในชุมชนนั้นร่วมกัน มีขอบเขตมากพอที่จะอยู่ร่วมกันในชีวิตประจำวัน นอกจากนี้แล้วชุมชนนั้นอาจหมายถึง การอยู่ร่วมกันอย่างง่าย ๆ เช่น หมู่บ้านหนึ่ง คนเผ่าหนึ่ง หรือการอยู่ร่วมกันขนาดใหญ่ เช่น เมืองหนึ่งๆ หรือประเทศหนึ่ง (ไพรัตน์ เดชะรินทร์, 2544 : 1 -2) ดังนั้น การพัฒนาชุมชนจึงเป็นขบวนการส่งเสริมความเป็นอยู่ของประชาชนให้ดีขึ้น โดยประชาชนเข้าร่วมมือหรือริเริ่มเอง ถ้าประชาชนไม่รู้จักริเริ่มการใช้เทคนิคกระตุ้นเตือนให้เกิดการริเริ่ม เมื่อประชาชนเข้าร่วมมือกับรัฐจึงทำให้เกิดบทบาทและกรรมวิธีขึ้นอีกเพราะประชาชนต้องปรึกษาหารือกันเอง กำหนดความต้องการ วางโครงการเองแล้วก็ร่วมมือกันเอง แล้วร่วมมือกันปฏิบัติตามโครงการนั้นๆ เพราะว่ามีวิธีที่ประชาชนคิดทำเอง มีความสำคัญยิ่งกว่าผลงานเสียอีก ตลอดจนความเชื่อมั่นในตนเอง

ปัจจุบัน เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการดำรงชีวิต ในชีวิตประจำวันของมนุษย์อยู่ตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นการทำงาน การเดินทาง การติดต่อสื่อสาร ไม่เว้นแม้กระทั่งการศึกษา โดยมีเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเป็นตัวจักรสำคัญ กล่าวคือ เป็น

สื่อที่สามารถรวบรวมข่าวสาร ความรู้ ระบบทางคอมพิวเตอร์หลาย ๆ ประเภท การส่งผ่านข้อมูล ในรูปแบบของสื่อต่าง ๆ เช่น รูปภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว และวีดิทัศน์ ทำให้การศึกษายุคใหม่นั้น ประสบความสำเร็จ โดยการดึงดูดใจของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ประเภทต่าง ๆ ทำให้เด็กไทยมีความตื่นตัวที่จะเรียนรู้กับสิ่งใหม่ ๆ เทคโนโลยีใหม่ ๆ และการศึกษาใหม่ ๆ

จากปัจจัยด้านการจัดการเรียนการสอน และการให้บริการวิชาการ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาการพัฒนางานองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชนให้กับนักศึกษาได้ คิดวิเคราะห์ แก้ไขปัญหาให้กับชุมชนได้ตรงตาม บริบท และความต้องการ อีกทั้งยังได้ดำเนินการตามภารกิจการให้บริการวิชาการแก่ชุมชน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของชุมชนต่อไป

ผู้วิจัยได้รับทุนศึกษา เรื่อง การพัฒนางานองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน จากสถาบันวิจัยและพัฒนา ในปี พ.ศ. 2559-2560 เพื่อศึกษารูปแบบการจัดการข้อมูลเชิงพื้นที่ กรณีศึกษา : 4 จังหวัด มหาสารคาม ร้อยเอ็ด ขอนแก่น กาฬสินธุ์ ส่งผลให้ต้องค้ความรู้เพื่อนำไปเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่น ในปี พ.ศ. 2560

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาความต้องการพัฒนางานองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน
2. เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมการพัฒนางานองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการพัฒนางานองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน

ขอบเขตของการวิจัย

ด้านเนื้อหาที่ศึกษา การวิจัยครั้งนี้ได้ดำเนินการวิจัย 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการพัฒนางานองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน

ระยะที่ 2 พัฒนางานองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน

ระยะที่ 3 ศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อผลการพัฒนางานองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน

ด้านประชากรและกลุ่มเป้าหมาย ผู้วิจัย แบ่งกลุ่มเป้าหมายออกเป็น 3 กลุ่ม คือ

กลุ่มที่ 1 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ

ประชากร คือ อาจารย์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 27 คน

กลุ่มเป้าหมาย อาจารย์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 3 คน คัดเลือกด้วยวิธีเจาะจงเพื่อให้ได้ผู้ที่มีความสามารถโดยตรงในการประเมิน

กลุ่มที่ 2 กลุ่มทดลอง

ประชากร คือ นักศึกษา สาขาวิชาการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 100 คน

กลุ่มเป้าหมาย นักศึกษา นักศึกษา สาขาวิชาการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 30 คน

กลุ่มที่ 3 โรงเรียนในเขตเทศบาลจังหวัดมหาสารคาม จำนวน 5 โรงเรียน

ด้านระยะเวลาการวิจัย

ระหว่างเดือน พฤศจิกายน 2559 ถึง กันยายน 2560

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่น หมายถึง การเรียนรู้โดยให้ผู้เรียน คิด วิเคราะห์ จากสภาพของชุมชน และเนื้อหาการเรียนรู้ที่ได้รับมอบหมาย เพื่อพัฒนาชุมชน ชวลิต ชูกำแหง (2551 : 135) เพื่อการพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่น 4 จังหวัด มหาสารคาม ร้อยเอ็ด ขอนแก่น กาฬสินธุ์ ส่งผลให้ได้องค์ความรู้เพื่อนำไปเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่น ในปี พ.ศ. 2560
2. พัฒนาชุมชนด้านเทคโนโลยีด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล หมายถึง การบริการวิชาการสู่ชุมชน ตามความต้องการและบริบทของชุมชนด้านเทคโนโลยีด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อชุมชน
3. ความพึงพอใจ หมายถึง ระดับความรู้สึกของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเพื่อพัฒนาชุมชนด้วยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และการสื่อสารที่พัฒนาขึ้น หลังจากที่ได้รับการเรียนการสอนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น และระดับความรู้สึกของครูที่มีต่อการบริการวิชาการ โดยวัดค่าเป็นคะแนนจากการทำแบบประเมินความพึงพอใจ ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น
4. การประเมินคุณภาพ หมายถึง การแสดงความรู้สึกของผู้เชี่ยวชาญด้านการบริการวิชาการสู่ชุมชน ตามความต้องการและบริบทของชุมชนด้านเทคโนโลยีด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ที่มีต่อกิจกรรมการพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน ที่พัฒนาขึ้น

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ได้ความต้องการพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อ
บริการวิชาการสู่ชุมชนอย่างมีคุณภาพ
2. ได้ผลการจัดกิจกรรมการพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล
เพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน
3. ได้ความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วย
เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตามลำดับ ดังนี้

1. องค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่น
2. เทคโนโลยีสารสนเทศ
3. เทคโนโลยีดิจิทัล
4. การพัฒนาชุมชน
5. การมีส่วนร่วมกับชุมชน
6. การวิจัยปฏิบัติการแบบร่วมมือ
7. การประเมินคุณภาพ
8. ความพึงพอใจ
9. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
10. กรอบแนวคิดการวิจัย

องค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่น

ความหมายของภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาตรงกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษว่า Wisdom ซึ่งหมายความว่าความรู้ ความสามารถ ความเชื่อ ความสามารถทางพฤติกรรม และความสามารถในการแก้ไขปัญหาของ มนุษย์ ส่วนคำว่า “ภูมิปัญญาท้องถิ่น” เป็นคำที่ใช้ในความหมายที่ตรงกับภาษาอังกฤษว่า “Local wisdom” หรือบางครั้งเราเรียกว่า “ภูมิปัญญาชาวบ้าน” (Indigenous knowledge) มี นักวิชาการได้ให้ความหมายของภูมิปัญญาท้องถิ่นไว้แตกต่างกันดังนี้ กรมวิชาการกล่าวไว้ว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่น (Local wisdom) หรือภูมิปัญญา ชาวบ้าน คือ ความรู้ที่เกิดจากประสบการณ์ในชีวิตของคนเราที่ผ่านกระบวนการศึกษา สังเกต คิดวิเคราะห์ จนเกิดปัญหาและตกผลึกมาเป็นองค์ความรู้ที่ประกอบกันขึ้นมาจากความรู้เฉพาะ หลากๆ เรื่องโดยไม่ได้แยกย่อยออกมาให้เห็นเป็นศาสตร์เฉพาะสาขาวิชาต่างๆ จึงจัดเป็นพื้นฐาน ขององค์ความรู้สมัยใหม่ ที่จะช่วยในการเรียนรู้การแก้ปัญหา การจัดการ และการปรับตัวในการ ดำเนินชีวิต นันทสาร สีสลับและคณะ กล่าวไว้ว่า ภูมิปัญญาไทย หมายถึง ความสามารถ ทักษะ และเทคนิค อันเกิดจากการสะสมองค์ความรู้ มวลรวมทุกด้านที่ผ่านกระบวนการสืบทอด ปรับปรุง พัฒนา และเลือกสรรมาแล้วอย่างดี ในการสร้างผลงาน แก้ปัญหาและพัฒนาชีวิตของคน ไทยอย่างเหมาะสมกับยุคสมัย รุ่ง แก้วแดง (2542) กล่าวว่า

ภูมิปัญญาท้องถิ่นหรือภูมิปัญญาชาวบ้านว่าหมายถึง องค์ความรู้ ความสามารถและทักษะของคนไทย อันเกิดจากการสั่งสมประสบการณ์ที่ผ่าน กระบวนการเรียนรู้ เลือกรสร ปรุงแต่ง พัฒนา และถ่ายทอด สืบต่อกันมา เพื่อใช้แก้ปัญหาและ พัฒนาชีวิตของคนไทยให้สมดุลกับสภาพแวดล้อมและเหมาะสมกับ ยุคสมัย ภูมิปัญญาท้องถิ่นมี 24 ลักษณะเป็นองค์รวม มีคุณค่าทางวัฒนธรรมเกิดขึ้นในวิถีชีวิตไทย ลักษณะองค์รวมของภูมิปัญญาท้องถิ่น มีความเด่นชัดในหลายด้าน เช่น ด้านเกษตรกรรม ด้าน อุตสาหกรรมและหัตถกรรม ด้าน การแพทย์แผนไทย ด้านการจัดการทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม ด้าน กองทุนและธุรกิจชุมชน ด้านศิลปกรรม ด้านภาษาและวรรณกรรม ด้านปรัชญา ศาสนา และประเพณี และด้านโภชนาการ ภูมิปัญญาท้องถิ่นจึงหมายถึง พื้นความรู้ องค์ความรู้ ความสามารถและทักษะ ของ ประชาชนในสังคมนั้นๆ ที่สะสมขึ้นมาจากประสบการณ์ของชีวิต สังคม และในสภาพสิ่งแวดล้อม ที่แตกต่างกัน และถ่ายทอดสืบต่อกันมาเป็นวัฒนธรรม ช่วยในการเรียนรู้ การแก้ปัญหา การจัดการ และการปรับตัวในการด าเนินชีวิต ขอบข่ายหรือสำข่าของภูมิปัญญาท้องถิ่น จากการรวบรวมสาขา หรือขอบข่ายที่เกี่ยวข้องด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น พบว่ามีผู้ได้จำแนกสาขาหรือขอบข่ายของภูมิปัญญา ท้องถิ่นไว้ต่างๆ กันดังนี้ เอกวิทย์ ณ ถกลาง และคณะ (2539) วิจัยเรื่องภูมิปัญญาและกระบวนการ เรียนรู้ของ ชาวบ้านไทยในโครงการกิตติเมธี สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช โดยได้ กำหนดหัวข้อในการวิจัยภูมิปัญญา 4 ลักษณะ คือ 1) ความเชื่อ โลกทัศน์ที่บ่งบอก ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อมในธรรมชาติ เทนือธรรมชาติและระหว่างมนุษย์ด้วยกัน 2) วิธีการดำเนินชีวิต การแก้ปัญหา และการปรับตัวกับสิ่งแวดล้อมและกระแสการ เปลี่ยนแปลงทาง เศรษฐกิจและสังคม 3) ศิลปหัตถกรรม ประดิษฐ์กรรม ในรูปเครื่องมือ ของใช้ ศิลปวัตถุ ที่มีแรง บันดาลใจ จากสิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรมตามพื้นภูมิที่หลากหลายระหว่างภูมิภาค 4) กระบวนการ และพฤติกรรมการเรียนรู้ การถ่ายทอดภูมิปัญญา ประสบการณ์การให้ การศึกษาอบรมและการ แก้ปัญหาตามพื้นฐานวัฒนธรรมและปรัชญาของชาวบ้าน คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2541) ได้กล่าวถึงการศึกษาสาขาหรือประเภทของ ภูมิปัญญาท้องถิ่นไว้ว่าสามารถแยกประเภทเป็น สาขาต่างๆ ได้ทั้งสิ้น 11 สาขา ดังนี้ 1) สาขาเกษตรกรรม 2) สาขาอุตสาหกรรมและหัตถกรรม 3) สาขาการแพทย์แผนไทย 4) สาขาการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม 5) สาขากองทุน และธุรกิจชุมชน 6) สาขาสวัสดิการ 7) สาขาศิลปกรรม 8) สาขาการจัดการองค์กร 25 9) สาขาภาษา และวรรณกรรม 10)สาขาศาสนาและประเพณี 11)สาขาการศึกษา จารีตอัน ปรกแก้ว และคณะ (2542) ทำการวิจัยเรื่อง “ภูมิปัญญาท้องถิ่นในวิถีชีวิต ท้องถิ่นบุรีรัมย์” ได้แบ่งภูมิปัญญาท้องถิ่น ออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ โดยมีแนวเหตุผลว่าวิถีชีวิต โดยทั่วไปของมนุษย์ประกอบด้วย 2 องค์ประกอบหลัก องค์ประกอบแรกเป็นโครงสร้างส่วนล่างที่ เกี่ยวข้องกับพลังการผลิตและ ความสัมพันธ์ทางการผลิตอันประกอบด้วยปัจจัยพื้นฐานที่จำเป็นต่างๆ เพื่อการดำรงชีวิตอยู่ได้ องค์ประกอบหลังเป็นโครงสร้างส่วนบนที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึกรู้จัก คิดทางสังคม อันประกอบด้วย

ปัจจัยต่างๆ เพื่อการดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่มสังคม ซึ่งอาศัย รากฐานจาก 2 องค์ประกอบนี้มา พิจารณาจัดจำแนกและจัดประเภทต่างๆ ของภูมิปัญญาใน วิถีชีวิตดังนี้ 1) ประเภทของภูมิปัญญาใน วิถีชีวิตจากโครงสร้างส่วนบนที่เกี่ยวกับพลังการผลิตและ ความสัมพันธ์ทางการผลิตหรือปัจจัยพื้นฐาน จำเป็นเพื่อการดำรงชีวิตอยู่ได้ ประกอบด้วย 1.1) วิธีการผลิตที่เป็นอาชีพของตนในท้องถิ่น – การเกษตรแบบยั่งยืน 1.2) หัตถกรรมเพื่อการดำรงชีพ ได้แก่ เครื่องทอผ้าไหม-ผ้าไหม เครื่องปั้นดินเผา การทอเสื่อ เครื่องดักสัตว์ เครื่องจักสาน การแกะสลักหิน 2) ประเภทของภูมิปัญญาในวิถีชีวิตจาก โครงสร้างส่วนบนที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึกนึกคิด ทางสังคม เพื่อการอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่มสังคม ประกอบด้วย สถาปัตยกรรมทางศาสนา สถาปัตยกรรมทางการปกครอง ประเพณีทางสังคม การละเล่นพื้นบ้าน ดนตรีพื้นบ้าน ประเพณี ขึ้นเขาพนมรุ้ง ฯลฯ ภูมิปัญญาท้องถิ่นนั้นมีขอบข่ายที่ กว้างขวางครอบคลุมวิถีชีวิตของประชาชนในท้องถิ่น สำหรับประเภทสาขาของภูมิปัญญาท้องถิ่นนั้น พบว่าได้มีหน่วยงานหรือบุคคลต่างๆ ได้จำแนกกัน ไว้แตกต่างกัน แต่โดยสรุป การจำแนกสาขาภูมิ ปัญญาท้องถิ่นสามารถแบ่งกลุ่มได้เป็น 3 กลุ่ม ใหญ่ๆ คือ กลุ่มที่ 1 ภูมิปัญญาเกี่ยวกับการทำมาหากิน ในชุมชนรวมถึงภูมิปัญญาด้าน การเกษตร ธุรกิจชุมชนขนาดย่อม กลุ่มที่ 2 ภูมิปัญญาด้าน ศิลปวัฒนธรรมในชุมชน รวมถึงเรื่องศาสนา ความเชื่อ วรรณกรรมพื้นบ้าน การอนุรักษ์ภูมิปัญญา ท้องถิ่น ศิลปะ ดนตรี กีฬา สุนทรียศาสตร์ กลุ่มที่ 3 ภูมิปัญญาด้านการส่งเสริมคุณภาพชีวิต และการ อนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ชุมชน 26 ความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาท้องถิ่นมีความสำคัญและ มีความหมายอย่างยิ่งต่อการดำเนินชีวิตและความอยู่ รอดของผู้คนในท้องถิ่นนั้นๆ ดังที่บุคคล ดังต่อไปนี้ได้กล่าวไว้ เอนก นาคะบุตร มีความคิดเห็นว่าภูมิปัญญาท้องถิ่นมีความสำคัญต่อการ พัฒนา ท้องถิ่น การพัฒนาท้องถิ่นที่อาศัยภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นองค์ประกอบมีลักษณะ ดังนี้ 1) มีความรู้และ ภูมิปัญญาของชาวบ้านที่เอื้ออำนวย ชี้นำ และเป็นทางเลือกที่เหมาะสม ต่อสภาวะท้องถิ่นและเงื่อนไข การเปลี่ยนแปลงของภายนอกที่มากระทบ 2) ประเด็นสำคัญ ความรู้ภูมิปัญญา ตลอดจนระบบคุณค่า เหล่านี้ได้รับการประยุกต์ (Reproduction) และการสืบสานต่อเนื่องโดยคนในชุมชนด้วยกระบวนการ เรียนรู้หลายรูปลักษณะ ผ่านประเพณี พิธีกรรม ตัวบุคคล และการปฏิบัติซ้ำตลอดจนการเลือก ผสมผสานกับความรู้ที่ เข้ามากระทบจากภายนอก 3) ผู้นำปัญญาชนชาวบ้าน นักเทคนิคพื้นบ้าน และ เครือข่ายของกลุ่มบุคคล ตลอดจน องค์กรชุมชนในรูปแบบต่างๆ คือ สถาบันสำคัญของกระบวนการปฏิบัติ ปฏิบัติ ปฏิเวธ ยิ่งกว่านั้น เครือข่ายขององค์กรชุมชน ในหลายกรณีได้มีส่วนต่อบทบาทใน 3 ด้าน คือ 3.1) ด้านพัฒนา 3.2) ด้านพิทักษ์ปกป้อง 3.3) ด้านการขยายแนวร่วมสู่ญาติมิตร ลูกหลาน เพื่อน บ้าน องค์ประกอบทั้ง 3 ดังกล่าวเปรียบเสมือน “ระบบภูมิคุ้มกันที่ยั่งยืนของชุมชน” ภูมิคุ้มกัน ดังกล่าว จะเป็นขีดความสามารถและหลักประกันในการจัดการแก้ปัญหา พัฒนาตนเอง ของชาวบ้าน และชุมชนในระดับท้องถิ่นท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงอันรวดเร็ว และซับซ้อนของ สังคมใหญ่ ประกอบ ใจมั่น (2539) ได้กล่าวถึงความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่นไว้ดังนี้คือ 27 1) ช่วยสร้างชาติ

ให้เป็นปึกแผ่นมั่นคง 2) สร้างความภาคภูมิใจ และศักดิ์ศรีเกียรติภูมิแก่คนไทย 3) สามารถปรับประยุกต์หลักธรรมคำสอนทางศาสนามาใช้กับวิถีชีวิตได้อย่างเหมาะสม 4) สร้างความสมดุลระหว่างคนกับสังคมและธรรมชาติได้อย่างยั่งยืน 5) ช่วยเปลี่ยนแปลงปรับปรนวิถีชีวิตของคนไทยให้เหมาะสมได้ตามยุคสมัย ไพบรรณ เกียรติโชคชัย กล่าวว่า ภูมิปัญญาชาวบ้านหรือภูมิปัญญาท้องถิ่นมี คุณค่า และมีความสำคัญน่านับต่อการพัฒนาท้องถิ่นไทย ดังนี้ 1) ภูมิปัญญาชาวบ้านนับเป็นรากเหง้าของวัฒนธรรมไทยที่ถ่ายทอดกันมาเป็นเวลา ยาวนานและมรดกไทยที่คนไทยทุกคนภูมิใจ 2) ความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมของสังคมที่เปลี่ยนแปลง ตลอดเวลา และเปลี่ยนแปลงในทางที่เสื่อมโทรม “ภูมิปัญญาชาวบ้าน” ของชาวไทยได้ช่วยให้คนไทยใช้สติปัญญาความสามารถ และภาวะสร้างสรรค์มาใช้ในการแก้ไขปัญหาต่างๆ ให้ลุล่วงมา โดยตลอด 3) ภูมิปัญญาชาวบ้านเป็นองค์ความรู้ที่มีขอบเขตกว้างขวางและลึกซึ้งมาก ซึ่งครอบคลุม คตินิยม ความรู้ ความสันทัด การรู้เท่าเทียมธรรมชาติของสรรพสิ่งรอบตัว และการเลือกเฟ้น ความคิดวิธีการมาใช้ในชีวิตประจำวัน 4) การเชื่อมโยงความรู้ประสบการณ์จากคนรุ่นหนึ่งสู่คนอีกรุ่นหนึ่ง และจากชุมชนหนึ่งสู่ อีกชุมชนหนึ่งอย่างไม่ขาดสาย 5) ภูมิปัญญาชาวบ้านล้วนแต่เป็นการศึกษาค้นคว้าและเรียนรู้แบบเชิงประจักษ์จากปัญหา ต่างๆ ที่เกิดขึ้นเสมอๆ ในการดำเนินชีวิตประจำวัน มีการทดสอบจากประสบการณ์จริงจนกว่าจะ หาข้อสรุปที่ชัดเจนและสืบทอดต่อกันไป 6) การถ่ายทอดความรู้ความสามารถประสบการณ์ และการปฏิสัมพันธ์รูปแบบต่างๆ ใน หลายสาขามาผสมผสานกัน “ภูมิปัญญาชาวบ้าน” ซึ่งนับเป็นการเรียนรู้แบบองค์รวมที่ปัจจุบันนี้ เรียกว่าการเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrated) 7) วิธีการถ่ายทอดประสบการณ์ตรงจากคนรุ่นหนึ่งไปสู่คนอีกรุ่นหนึ่ง โดยการทำให้ดูให้ลงมือทำและเลียนแบบอย่างที่ดีของภูมิปัญญาชาวบ้านที่ยึดถือปฏิบัติมา สรุปได้ว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่นนั้นมีความสำคัญต่อการสืบทอดมรดกวัฒนธรรมของชุมชน ส่งเสริมการจัดการศึกษาชุมชน และเสริมสร้างศักยภาพในการพัฒนาของชุมชน

เทคโนโลยีสารสนเทศ

สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี (2538) ทรงอธิบายคำว่าเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology) หรือที่เรียกกันย่อๆ ว่า ไอที (IT) นั้น เน้นถึงการจัดการกระบวนการดำเนินงานสารสนเทศหรือสารสนเทศในขั้นตอนต่างๆ ตั้งแต่การเสาะแสวงหาการวิเคราะห์ การจัดเก็บ การจัดการ และการเผยแพร่เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ ความถูกต้อง ความแม่นยำ และความรวดเร็วทันต่อการนำไปใช้ประโยชน์

ระเบียบสำนักนายกรัฐมนตรีว่าด้วยการส่งเสริมการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศ พ.ศ. 2535 กล่าวว่าไว้ว่าเทคโนโลยีสารสนเทศ หมายถึง ความรู้ในผลิตภัณฑ์ หรือในกระบวนการดำเนินงานใดๆ ที่อาศัยเทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ ฮาร์ดแวร์ การติดต่อสื่อสาร การ

รวบรวม และการนำข้อมูลมาใช้อย่างทันการ เพื่อก่อให้เกิดประสิทธิภาพทั้งทางด้านการผลิต การบริการ การบริหาร และการดำเนินงาน รวมทั้งเพื่อการศึกษาและการเรียนรู้ ซึ่งจะส่งผลต่อความได้เปรียบทางด้านเศรษฐกิจ การค้า และการพัฒนาด้านคุณภาพชีวิตและคุณภาพของประชาชนในสังคม หรืออาจกล่าวได้ว่า “เทคโนโลยีสารสนเทศ” หมายถึง เทคโนโลยีสารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงานต่างๆ เพื่อจัดทำสารสนเทศไว้ใช้งาน ซึ่งประกอบด้วยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีโทรคมนาคมเป็นหลัก และยังรวมถึงเทคโนโลยีอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการนำข้อมูลข่าวสารมาใช้ให้เกิดประโยชน์ โดยมีคอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือในการจัดการและจัดเก็บข้อมูล ส่วนการสื่อสารโทรคมนาคมใช้เป็นสื่อในการจัดส่งข้อมูลเผยแพร่ภาพ และเสียงออกไปเพื่อสื่อสารกัน (มณีรัตน์ ผลิพัฒน์ อ่างใน ศิริศักดิ์ สุขชื่น, 2540, หน้า 13)

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (2545, หน้า 40) ได้ให้คำจำกัดความถึงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ว่าเป็นเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับข่าวสาร ข้อมูลและการสื่อสารนับตั้งแต่การสร้าง การนำมาวิเคราะห์หรือประมวลผล การรับส่งข้อมูล การจัดเก็บและการนำไปใช้งานใหม่ เทคโนโลยีเหล่านี้มักจะหมายถึงคอมพิวเตอร์ ซึ่งประกอบไปด้วยส่วนฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ และส่วนข้อมูลและระบบสื่อสารต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นโทรศัพท์ ระบบสื่อสารดาวเทียมหรือเครื่องมือสื่อสารใดๆ ที่มีสายและไร้สาย

ลัดดา ไกรติ (2548, หน้า 284) ให้ความหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ หมายถึงเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีการสื่อสารที่นำมาใช้ในการจัดทำระบบสารสนเทศและสื่อสารสนเทศ เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ได้แก่ เครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อการประมวลผลจัดสร้าง และแสดงผลสารสนเทศตามที่ต้องการ เทคโนโลยีการบันทึกข้อมูล เทคโนโลยีสำหรับการแสดงผลข้อมูล เทคโนโลยีสำหรับจัดเก็บข้อมูลบนสื่อ และเทคโนโลยีสำหรับการสื่อสารส่งผ่านข้อมูล

ครรชิต มาลัยวงศ์ (2540, หน้า 77) ให้ความหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ คือเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการจัดเก็บ ประมวลผล และเผยแพร่สารสนเทศ ซึ่งรวมแล้วก็คือเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสื่อสารโทรคมนาคม หรือ Computer and Communication ที่นิยมเรียกย่อ ๆ ว่า C&C อย่างไรก็ตาม มีแนวโน้มที่จะนับเทคโนโลยีอื่นๆ ที่เป็นองค์ประกอบของ C&C และที่เกี่ยวข้องเข้ามาเป็นเทคโนโลยีสารสนเทศด้วย เช่น เทคโนโลยีไมโครอิเล็กทรอนิกส์ เทคโนโลยีระบบอัตโนมัติ เทคโนโลยีการพิมพ์เทคโนโลยีสำนักงานอัตโนมัติ เทคโนโลยีการศึกษา

วิภา เจริญกัญธารักษ์ (2549, หน้า 2-2) ให้ความหมายเทคโนโลยีสารสนเทศหมายถึงการรวมกันระหว่างเทคโนโลยีและสารสนเทศ ส่วนของเทคโนโลยีเป็นการผสมผสานระหว่างเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีอื่นๆ เช่น เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสื่อสารข้อมูล เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์นั้นมียุคประกอบอยู่ด้วยกัน 5ยุคประกอบ คือ ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ บุคลากร ข้อมูล และกระบวนการทำงาน ส่วนสารสนเทศซึ่งเป็นสิ่งที่ได้มาจากการนำข้อมูลข่าวสารมาเข้าสู่ระบบการ

ประมวผล เพื่อให้ได้สารสนเทศที่ใช้ในการปฏิบัติงานและตัดสินใจในเรื่องต่างๆ สถาปัตยกรรมของเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อใช้งานในองค์กรนั้น มีสิ่งที่ผู้บริหารองค์กรจะต้องคำนึงถึง 2 สิ่งที่สำคัญ ได้แก่ ความต้องการของธุรกิจและโครงสร้างพื้นฐานของการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในองค์กร มีการเน้นในงานด้านการประมวผล การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศช่วยในการตัดสินใจ ดำเนินการ ควบคุม ติดตามผล และวิเคราะห์ผลงานของผู้บริหาร

ไพรัช รัชพงษ์ (2539, หน้า 55-60) กล่าวว่า เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นการประยุกต์เครื่องมืออุปกรณ์ต่าง ๆ ซึ่งได้แก่ เครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องใช้สำนักงาน และอุปกรณ์โทรคมนาคมทั้งหลาย โดยมีคอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือที่ช่วยในการเก็บและบันทึกข้อมูล เพื่อนำมาใช้ในการประมวผลให้เกิดเป็นสารสนเทศ สำหรับจัดส่งไปให้ผู้บริหารและผู้ปฏิบัติใช้งาน ซึ่งการจัดส่งนี้อาจจะใช้ระบบโทรคมนาคม เช่น ระบบโทรสาร ระบบไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์หรือระบบอื่น ในหน่วยงานหรือในธุรกิจต่าง ๆ มุ่งไปที่การคิดค้นวิธีการจัดเก็บข้อมูลจากแหล่งข้อมูล การจัดระบบข้อมูลให้ผู้ใช้สามารถร่วมกันใช้ข้อมูลได้อย่างสะดวก การจัดทำรายงาน ตลอดจนผลลัพธ์ในรูปแบบกราฟฟิก ที่ผู้ใช้เข้าใจง่าย การจัดทำระบบต่างๆ เพื่อช่วยสนับสนุนการบริหารจัดการของผู้บริหาร ไปจนถึงการสนับสนุนการจัดทำกลยุทธ์ธุรกิจ

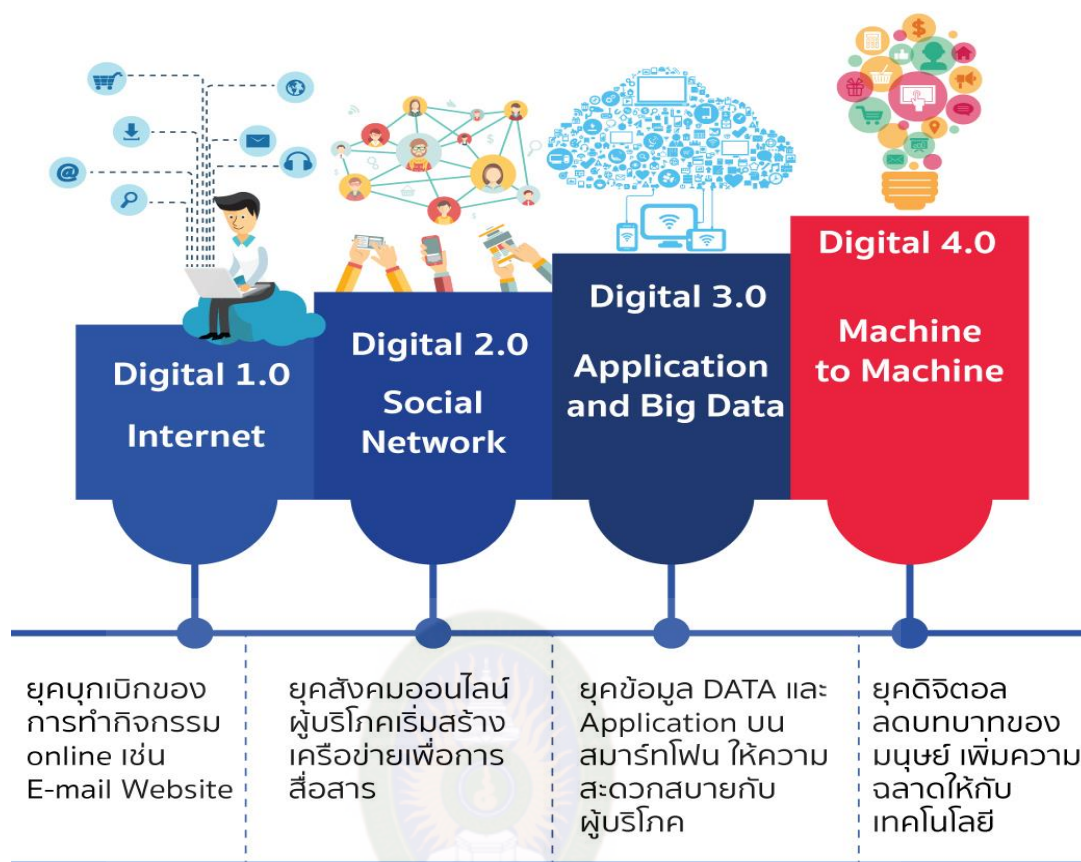
คำว่า “เทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology)” หรือมักเรียกสั้นๆว่าไอที (IT) ถูกนำมาใช้งานอย่างกว้างขวาง แทบทุกวงการล้วนเห็นความสำคัญของเทคโนโลยีสารสนเทศ จนมีคำกล่าวว่าโลกปัจจุบันนี้เป็นโลกแห่งยุคไอทีในความเป็นจริง เทคโนโลยีสารสนเทศจะประกอบด้วยคำว่า “เทคโนโลยี” และคำว่า “สารสนเทศ” รวมกัน ซึ่งแต่ละคำมีความหมายดังนี้เทคโนโลยี (Technology) คือ การประยุกต์ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์มาใช้ให้เกิดประโยชน์ที่เกี่ยวข้องกับการผลิต การสร้าง วิธีการดำเนินงาน และรวมถึงอุปกรณ์ต่างๆ ที่มีได้เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ ปัจจุบันมนุษย์ได้นำเทคโนโลยีต่างๆ มากมายมาใช้เพื่ออำนวยความสะดวกต่อการดำเนินชีวิตประจำวันมากมาย อย่างนับไม่ถ้วนสารสนเทศ (Information) คือ ผลลัพธ์ที่เกิดจากการประมวผลข้อมูลดิบ ด้วยการรวบรวมข้อมูลดิบจากแหล่งต่างๆ นำมาผ่านกระบวนการประมวผล ไม่ว่าจะเป็นการจัดกลุ่มข้อมูล การเรียงลำดับข้อมูล การคำนวณ และการสรุปผล มีการนำเอาสารสนเทศมานำเสนอในรูปแบบรายงานที่เหมาะสมต่อการใช้งาน สารสนเทศที่ดีย่อมก่อประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ไม่ว่าจะเป็นด้านชีวิตประจำวัน ข่าวสาร ความรู้ด้านวิชาการ และธุรกิจดังนั้น เมื่อนำเอาคำว่า “เทคโนโลยี” และคำว่า “สารสนเทศ” มารวมกันเป็นคำว่า “เทคโนโลยีสารสนเทศ” หมายถึง เทคโนโลยีเพื่อใช้กับการจัดการสารสนเทศซึ่งหมายรวมถึงเทคโนโลยีการผลิต การจัดเก็บข้อมูล การประมวผลข้อมูล การวิเคราะห์และเผยแพร่ การสื่อสารโทรคมนาคม รวมถึงอุปกรณ์สนับสนุนการปฏิบัติงานด้านสารสนเทศที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้งานร่วมกันเพื่อให้ได้มาซึ่งประโยชน์ ประสิทธิภาพความถูกต้อง ความแม่นยำ และทันต่อเหตุการณ์

สรุปได้ว่าเทคโนโลยีสารสนเทศจะเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีที่สำคัญ 2 สาขาคือเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีการสื่อสาร มีการนำเอาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ผสมผสานกับเทคโนโลยีการสื่อสารโทรคมนาคม จึงทำให้คอมพิวเตอร์สามารถเชื่อมต่อสื่อสารเป็นระบบเครือข่าย โดยการเผยแพร่ข่าวสารจากการจัดเก็บข้อมูล การประมวลผลมีความถูกต้องแม่นยำไปยังผู้ใช้ที่สามารถสื่อสารผ่านทางสื่อโทรคมนาคมต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นวิทยุ โทรศัพท์ โทรทัศน์ และเครือข่ายอินเทอร์เน็ตด้วยคอมพิวเตอร์ที่มีการนำเอาเทคโนโลยีสายเคเบิล สายไฟเบอร์ออปติก ระบบดาวเทียม หรือเครือข่ายไร้สายมาประยุกต์ใช้ในการบริหารจัดการองค์กรต่างๆ ทั้งในภาครัฐ เอกชน และในการดำรงชีวิตได้อย่างเหมาะสม

เทคโนโลยีดิจิทัล

ในปัจจุบันโลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว จากยุค Analog ไปสู่ยุค Digital และยุค Robotic จึงทำให้เทคโนโลยีดิจิทัลมีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิตและการทำงาน ข้าราชการซึ่งเป็นแกนหลักของการพัฒนาประเทศ จึงต้องปรับตัวให้สอดคล้องกับบริบทของการเปลี่ยนแปลง เพื่อป้องกันไม่ให้เกิด culture shock เนื่องจากการเปลี่ยนผ่านเทคโนโลยี และเพื่อป้องกันความเสี่ยงที่อาจเกิดจากการใช้เทคโนโลยีที่ไม่เหมาะสม เช่น การสูญเสียการเป็นส่วนตัว ความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สิน การโจรกรรมข้อมูล การโจมตีทางไซเบอร์ เป็นต้น

Digital literacy หรือทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เป็นทักษะด้านดิจิทัลพื้นฐานที่จะเป็นตัวช่วยสำคัญ สำหรับข้าราชการในการปฏิบัติงาน การสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ในลักษณะ “ทำน้อย ได้มาก” หรือ “Work less but get more impact” และช่วยส่วนราชการสร้างคุณค่า (Value Co-creation) และความคุ้มค่าในการดำเนินงาน (Economy of Scale) เพื่อการก้าวไปสู่การเป็นประเทศไทย 4.0 อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือช่วยให้ข้าราชการ สามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองเพื่อให้ได้รับโอกาสการทำงานที่ดีและเติบโตก้าวหน้าในอาชีพราชการ (Learn and Growth) ด้วย “ดิจิทัล 4.0” และ “ดิจิทัลไทยแลนด์” เป็นวลีที่คนไทยเริ่มจะได้ยินบ่อยขึ้นในช่วงหลายปีมานี้ หลายคนอาจจะสงสัยว่าหมายถึงอะไร เกี่ยวข้องกับพวกเราอย่างไร ส่งผลกระทบต่อชีวิตเราบ้าง และประเทศไทยในตอนนี้อยู่ในยุคใด คนไทยมีชีวิตผูกติดกับดิจิทัลมานานแล้ว ไม่ว่าจะเป็นการใช้อินเทอร์เน็ต ซื้อขายออนไลน์ อีคอมเมิร์ซ ทำธุรกรรมการเงินผ่านแอปพลิเคชัน การสื่อสาร แต่เพียงเท่านี้ยังไม่พอที่จะพาสังคมไทยเข้าสู่ยุคดิจิทัล 4.0 ได้ก่อนที่จะศึกษานิยามของ Digital 4.0 เราทำความรู้จักยุคแรกของโลกดิจิทัลกันก่อน 1.0 ถึง 3.0 คืออะไร มีความแตกต่างกันอย่างไร



Digital 1.0 เปิดโลกอินเทอร์เน็ต

ยุคนี้เป็นยุคเริ่มต้นของ “Internet” เป็นช่วงเวลาที่กิจกรรมและการดำเนินชีวิตของผู้คนเปลี่ยนจากออฟไลน์ (offline) มาเป็นออนไลน์ (online) มากขึ้น เช่น การส่งจดหมายทางไปรษณีย์ก็เปลี่ยนมาเป็นการส่งอีเมล E-mail และอีกหนึ่งตัวอย่างที่เห็นได้ชัด คือ การถือกำเนิดของเว็บไซต์ Website ที่ทำให้เราเข้าถึงทุกอย่างได้ง่ายขึ้นและทั่วถึง การอัพเดทรวดเร็วตลอด 24 ชั่วโมง การเปลี่ยนแปลงครั้งนี้ได้ส่งผลกระทบต่อครั้งใหญ่และเป็นวงกว้าง การดำเนินกิจกรรมสะดวกและรวดเร็ว เริ่มมีกิจกรรมเชิงพาณิชย์และโฆษณาผ่านเครื่องมือออนไลน์เหมือนกับมีหน้าร้านที่ทุกคนบนโลกจะเห็นเราได้ง่ายขึ้น

Digital 2.0 ยุคโซเชียลมีเดีย

ต่อยอดจากยุค 1.0 ก็จะเป็นยุคที่ผู้บริโภคเริ่มสร้างเครือข่ายติดต่อสื่อสารกันในโลกออนไลน์ เครือข่ายสังคม Social Network นี้เริ่มจากการคุยหรือแชทกับเพื่อน สมาคม กลุ่มเล็กๆ

ของผู้คนที่ต้องการความสะดวกสบายในการติดต่อสื่อสาร จุดเล็กๆนี้เริ่มพัฒนาและขยายวงกว้างไปสู่การดำเนินกิจกรรมในเชิงธุรกิจ โดยนักธุรกิจส่วนใหญ่มองว่า Social Media เป็นเครื่องมือเชื่อมต่อและสร้างเครือข่ายทางธุรกิจให้แก่พวกเขาได้เป็นอย่างดีด้วยการคลิกเพียงครั้งเดียว อีกทั้งยังช่วยในการพัฒนา Brand วัตถุประสงค์ดำเนินงานของธุรกิจ ส่งเสริมภาพลักษณ์แบรนด์ เสมือนว่า Social Media เป็นกระบอกเสียงและเวทีเสนองานแก่นักธุรกิจสู่สายตาชาวโลกเป็นอย่างดี เครื่องมือโซเชียลยังสามารถเป็นอำนาจในการต่อรองของผู้บริโภคที่กำลังตัดสินใจเลือกสินค้าและบริการ เนื่องจากมีตัวเลือกและร้านค้าให้เห็นมากขึ้นอีกด้วย



Digital 3.0 ยุคแห่งข้อมูลและบิ๊กดาต้า

ยุคแห่งการใช้ข้อมูลที่วิ่งเข้าออกเป็นล้านๆดาต้าให้เป็นประโยชน์ การเติบโตของโซเชียลมีเดียและ E-Commerce จากยุค 2.0 ทำให้เกิดการขยายของข้อมูลอย่างมหาศาล ทุกแพลตฟอร์มไม่ว่าจะเป็นสื่อโซเชียล เว็บไซต์ หรือแม้แต่ธุรกิจอย่างธนาคาร โลจิสติกส์ ประกันภัย รีเทล ต่างมีข้อมูลเข้าออกเป็นจำนวนมากในแต่ละวัน และเริ่มมีการนำข้อมูลเหล่านั้นมาใช้ให้เกิดประโยชน์ ดังคำกล่าวที่ว่า “ใครมีข้อมูลมาก ก็มีอำนาจมาก” ข้อมูลถูกนำมาประมวลผล จับสาระ วิเคราะห์ถึงความต้องการ

ของผู้บริโภคเพื่อสร้างสินค้าและบริการที่สามารถตอบสนองโจทย์ของลูกค้าได้ ทุกองค์กรต่างเห็นความสำคัญของการนำบิ๊กดาต้ามาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด แต่การนำบิ๊กดาต้ามาตอบสนองอย่างเรียลไทม์นั้น จำเป็นต้องมีระบบคลาวด์ **Cloud Computing** มาช่วยอำนวยความสะดวก จัดเก็บข้อมูล เลือกรายการตามการใช้งาน และทำให้เราสามารถเข้าถึงข้อมูลบนคลาวด์จากที่ใดก็ได้ ผู้ใช้ทุกคนสามารถเข้าถึงระบบ ข้อมูลต่างๆผ่านอินเทอร์เน็ต สามารถจัดการ บริหารข้อมูล และแบ่งปันข้อมูลกับผู้อื่น (Shared Services) ลดต้นทุนและลดความยุ่งยากเพื่อโฟกัสกับงานหลัก เพิ่มความเร็วในการบริการและการทำธุรกิจได้มากขึ้นบิ๊กดาต้าสามารถนำมาต่อยอดโดยการคิดค้น ค้นหา และประยุกต์ใช้ข้อมูลนั้น พัฒนาเป็นแอปพลิเคชัน Application ที่ให้ความสะดวกสบายแก่ผู้บริโภคผ่านทางสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตอีกด้วย

Digital 4.0 เมื่อเทคโนโลยีมีมันสมอง

และเราก็มาถึงยุคที่ความฉลาดของเทคโนโลยีจะทำให้อุปกรณ์ต่างๆสื่อสารและทำงานกันเองได้อย่างอัตโนมัติ เทคโนโลยีในสามยุคแรกที่กำลังล้าไปเปรียบเสมือนเป็นแขน ขา ให้แก่นมนุษย์ เป็นเทคโนโลยีที่ช่วยเหลืออำนวยความสะดวก หยิบจับ คำนวณ ประมวลผลให้มนุษย์ มีแขน ขา แต่ไม่มีสมองเป็นของตัวเอง ในยุค 4.0 เทคโนโลยีถูกนำมาพัฒนาต่อยอดเพื่อลดบทบาทของมนุษย์ และเพิ่มศักยภาพของมนุษย์ในการใช้ความคิดเพื่อข้ามขีดจำกัด สร้างสรรค์พัฒนาสิ่งใหม่ๆ โดยจะใช้ชื่อยุคนี้ว่าเป็นยุค **Machine-to-Machine** เช่น เราสามารถเปิด-ปิด หรือสั่งงานอื่นๆกับเครื่องใช้ไฟฟ้าในบ้านตัวเองผ่านแอปพลิเคชันโดยไม่ต้องเดินไปกดสวิตช์ หรือตัวอย่างที่ถูกนำมาใช้งานจริงแล้วอย่างการพูดคำว่า “แคปเจอร์” กับแอปถ่ายภาพในสมาร์ทโฟน โทรศัพท์ก็จะถ่ายรูปให้อัตโนมัติโดยที่เราไม่ต้องกดถ่ายด้วยซ้ำ หรือแม้แต่เทคโนโลยีจำลอง Simulation จำลองสถานการณ์เพื่อฝึกอบรมพนักงานวางแผนสถานการณ์โดยไม่ต้องเดินทางไปถึงสถานที่จริง หรือเป็นสื่อการเรียนรู้แบบ Interactive เป็นต้น

DIGITAL 4.0 ในปัจจุบัน



Cloud Computing

ใช้เซิร์ฟเวอร์ระยะไกล จัดเก็บ
จัดการและประมวลผลข้อมูล
เพื่อกระบวนการที่รวดเร็ว



Simulation

การจำลองสถานการณ์ เหมาะ
สำหรับการฝึกอบรมพนักงาน
และการวางแผนสถานการณ์



Autonomous Systems

ป้อนคำสั่งเครื่องจักร
และหุ่นยนต์ให้ทำหน้าที่อิสระ



Cyber Security

ปกป้องข้อมูลที่มีค่าของลูกค้าและคู่ค้า



Augmented Reality

เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม
สร้างข้อมูลบนโลกเสมือนจริง
เพื่อวิเคราะห์ตัวสินค้า



Internet of Things

เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตกับเครื่องจักร
เพื่อส่ง รับ และประมวลผลข้อมูล

เทคโนโลยีและโลกดิจิทัลลึกลงไป และเคลื่อนที่ไม่มีหยุด องค์กรจึงจำเป็นต้องปรับตัวให้ทันตามเท
รนด์ พัฒนานวัตกรรมเพื่อต่อยอดธุรกิจบนการแข่งขันที่รวดเร็วและรอบด้าน จาก SME ให้กลายเป็น
Smart Enterprise ที่มีศักยภาพสูงขึ้น จากบริการธรรมดาให้กลายเป็น High Value Service เพื่อ
ความมั่นคง

การพัฒนาชุมชน

การพัฒนาชุมชน หมายถึง การเสริมสร้างความเจริญทางเศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม
ให้แก่ท้องถิ่นชนบททุกแห่งทุกส่วน โดยการดำเนินการและการริเริ่มจากประชาชนเอง การพัฒนา
ชุมชนต้องอาศัยความสามารถของรัฐบาลที่เป็นผู้แทนเข้าไปบริหารในด้านเครื่องมือ เครื่องใช้
ตลอดจนกระตุ้นและเร่งเร้าให้ประชาชนมองเห็นปัญหาของตนเอง

การพัฒนาชุมชน เป็นขบวนการส่งเสริมความเป็นอยู่ของประชาชนให้ดีขึ้น โดยประชาชน
เข้าร่วมมือหรือริเริ่มเอง ถ้าประชาชนไม่รู้จักริเริ่มการใช้เทคนิคกระตุ้นเตือนให้เกิดการริเริ่ม เมื่อ
ประชาชนเข้าร่วมมือกับรัฐจึงทำให้เกิดบทบาทและกรรมวิธีขึ้นอีกเพราะประชาชนต้องปรึกษาหารือ
กันเอง กำหนดความต้องการ วางโครงการเองแล้วก็ร่วมมือกันเอง แล้วร่วมมือกันปฏิบัติตาม

โครงการนั้นๆ เพราะว่าวิธีที่ประชาชนคิดทำเอง มีความสำคัญยิ่งกว่าผลงานเสียอีก ตลอดจนความเชื่อมั่นในตนเอง

การพัฒนาชุมชน หมายถึง ขบวนการที่กำหนดขึ้นเพื่อส่งเสริมและปรับปรุงภาวะต่างๆ ทางเศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรมของท้องถิ่นต่างๆ ให้ดีขึ้น ซึ่งเป็นการกระทำร่วมกันของผู้คนในท้องถิ่นนั่นเอง

1. จุดมุ่งหมายของการพัฒนาชุมชน

กำลังที่สำคัญจะสำเร็จได้สมความมุ่งหมาย ก็คือ ประชาชน โดยที่ประชาชนมีความต้องการมีความสามารถอยู่ในตัวประชาชนเอง ซึ่งจัดได้ว่าเป็นทรัพยากรที่สำคัญ เช่น ความคิด กำลังกาย ฝีมือ เป็นสิ่งที่ซ่อนเร้นอยู่ในตัวบุคคลหรือประชาชน ดังนั้น จุดมุ่งหมายของการพัฒนาชุมชนก็คือ

1) เพื่อยกฐานะความเป็นอยู่ของประชาชนให้ดีกว่าที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน โดยวิธีการนำทรัพยากรที่มีอยู่ในท้องถิ่นมาใช้ให้เป็นประโยชน์กับสังคม และให้มีผลมากที่สุดเพื่อเป็นการผลิตรายได้ของประชาชนให้สูงขึ้น

2) เพื่อเปลี่ยนแปลงแก้ไขปรับปรุงชีวิตจิตใจ และความรู้สึกของประชาชน ให้มีความรู้สึกที่จะยกมาตรฐานความเป็นอยู่ของตน

3) เพื่อส่งเสริมให้ประชาชนมีความกระตือรือร้นสนใจการทำงานในชุมชนและพยายามช่วยตนเองให้มากที่สุด

2. ประโยชน์ของการพัฒนาชุมชน

ทางการเมือง

1) ทำให้ประชาชนจงรักภักดีต่อรัฐบาล เห็นว่ารัฐบาลไม่ทอดทิ้ง สำนึกบุญคุณและเห็นความสำคัญของรัฐบาล เพราะงานพัฒนารัฐบาลมุ่งช่วยเหลือประชาชนในทางตรงและเข้าถึงตัว

2) ทำให้ประชาชนมีความรู้สึกรับผิดชอบ รู้สึกเป็นเจ้าของประเทศยิ่งขึ้น เพราะงานพัฒนาชุมชนเป็นงานที่ประชาชนช่วยเหลือตนเอง โดยความสนับสนุนช่วยเหลือของรัฐบาล

3) อำนวยผลประโยชน์ในการปกครอง เพราะงานพัฒนาชุมชนส่งเสริมงานด้านการปกครองช่วยลดและขจัดความแตกแยกห่างเหิน ความกินแหนงแคลงใจ

4) งานพัฒนาชุมชนส่งเสริมการปกครองส่วนท้องถิ่น เพราะเป็นงานที่ส่งเสริมให้ประชาชนรู้จักช่วยเหลือและสร้างสรรค์ความเจริญในท้องถิ่นร่วมกันเป็นแบบอาสาสมัคร

5) ช่วยให้ประชาชนเป็นฝ่ายรัฐบาล ทำให้การรุกรานแทรกซึมของฝ่ายตรงข้ามไม่ได้ผล เพราะปัจจุบันไทยเรามีภัยทางการเมืองเป็นสงครามจิตวิทยา ต่อสู้กันทางแย่งชิงประชาชน ฝ่ายใดมีประชาชนสนับสนุนมากก็ได้เปรียบ

6) การพัฒนาชุมชนเป็นการสร้างสรรค์การอยู่ดีกินดีให้บังเกิดแก่ชุมชน ถ้าทุกคนอยู่ดีมีสุขย่อมเป็นหลักประกันของความสำเร็จของการปกครองและความมั่นคงของชาติ

ด้านเศรษฐกิจ

- 1) เพิ่มประสิทธิภาพในการผลิต
- 2) การดำรงชีพดีขึ้น มีรายได้มากขึ้น มีข้าวของใช้มากขึ้น ให้ความสะดวก การหมุนเวียนของกระแสเงินดีขึ้น
- 3) รายได้ประชาชาติสูงขึ้น

ด้านสังคม

- 1) ความสำเร็จของการพัฒนาชุมชนจะส่งเสริมความเป็นอยู่ทางด้านอนามัย
- 2) ความสำเร็จของการพัฒนาชุมชน จะช่วยลดความเหลื่อมล้ำแตกต่างในเรื่องชนชั้นในสังคมให้น้อยลง มีความเสมอภาคเป็นธรรมแก่สังคม
- 3) ความสำเร็จของการพัฒนาชุมชน จะส่งเสริมฐานะของสังคม ทางการศึกษา โรงเรียนมีบทบาทที่สำคัญยิ่งนัก โรงเรียนในโครงการพัฒนาชุมชนสร้างด้วยความร่วมมือของประชาชนในท้องถิ่นนั้นทำให้ประชาชนมีส่วนร่วมรับผิดชอบในการศึกษายิ่งขึ้น มีความรู้สึกว่าเป็นเจ้าของ ให้การสนับสนุนดีขึ้น (เว็บไซต์. 2558.)

3. หลักการพัฒนาชุมชน

หลักการของการพัฒนาชุมชน ถือว่าเป็นหลักหรือจุดยืนในการดำเนินงานพัฒนาชุมชน เพื่อการสร้างสรรค์ความเจริญในทางเศรษฐกิจ สังคม และการเมือง ให้แก่ชุมชนและประเทศชาติในที่สุดและการที่จะสร้างความเจริญให้แก่ชุมชนดังกล่าวนี้ ต้องฝึกอบรมประชาชนให้รู้จักการช่วยเหลือตนเองและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน โดยอาศัยหลักการพอสรุปได้ดังต่อไปนี้

1) พิจารณาถึงบริบทของชุมชนเป็นหลักในการเริ่มงาน (Context) บริบทของชุมชน หมายถึง สภาพความเป็นอยู่ในชุมชน ซึ่งในการพิจารณานั้น นักพัฒนาควรพิจารณาอย่างรอบด้าน ทั้งสภาพความเป็นอยู่ทางกายภาพ ชีวภาพ เศรษฐกิจ สังคมวัฒนธรรม การเมืองการปกครอง การที่นักพัฒนาทราบสภาพความเป็นอยู่ของชุมชนก็สามารถที่จะวางแผนและดำเนินงานพัฒนาได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

2) การดึงประชาชนเข้ามาเกี่ยวข้องหรือมีส่วนร่วม (Participation) การจัดกิจกรรมการพัฒนาอะไรก็ตาม จะต้องดึงหรือชักจูงประชาชนให้เข้ามาเกี่ยวข้องและมีส่วนร่วมด้วยตั้งแต่ศึกษาชุมชน วางแผนวางโครงการ ปฏิบัติการตามโครงการ และการประเมินผล ซึ่งจะทำให้ได้มากน้อยแค่นั้น ขึ้นอยู่กับประเภทของกิจกรรม แต่ยึดหลักการที่สำคัญว่าต้องให้ประชาชนเข้ามาเกี่ยวข้องและมีส่วนร่วมในการดำเนินงานให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ ทั้งนี้ เนื่องจากกว่าผลของการดำเนินงานพัฒนา

นั้นส่งผลกระทบโดยตรงต่อตัวประชาชน ดังนั้น ควรที่จะให้ประชาชนเลือกแนวทางในการพัฒนาสภาพความเป็นอยู่ของตนเอง

3) การทำงานต้องค่อยเป็นค่อยไป (Gradualness) ความล้มเหลวของการพัฒนาชุมชนเกิดขึ้น เพราะการเร่งรีบทำงานให้เสร็จเร็วเกินไป ก่อนที่จะรู้ข้อเท็จจริงเกี่ยวกับสภาพทั่วไปและปัญหาที่แท้จริงของชุมชนหรือก่อนที่ประชาชนจะมีความเชื่อมั่นในตนเองหรือก่อนที่จะมีทรัพยากรเพียงพอ ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะว่านักพัฒนาต้องการให้มีผลงานออกมาโดยเร็ว ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับ การของบประมาณมาใช้ในการดำเนินงาน ดังนั้น การพัฒนาชุมชนไม่ควรเร่งรีบจนเกินไป ควรดำเนินงานแบบค่อยเป็นค่อยไป ควรคิดถึงผลกระทบในการพัฒนาชุมชนในระยะยาว

4) การให้ความสำคัญกับคนในชุมชนเป็นหลัก (Man-Center Development) มีความจริงอยู่ประการหนึ่งว่า การช่วยคนไม่อาจสำเร็จได้ ถ้าผู้นั้นไม่ต้องการจะช่วยตนเอง โดยหลักการนี้ การพัฒนาชุมชนจึงต้องเริ่มด้วยการให้ความสำคัญกับคนในชุมชนเป็นหลักหรือเป็นศูนย์กลางในการพัฒนาโดยให้คนในชุมชนค้นหาความต้องการและปัญหา (Identify Need and Problem) ของตนเองให้พบไม่ว่าจะด้วยวิธีการกระตุ้น ยั่วยุ หรือชักจูงก็ตาม

5) การใช้วิธีดำเนินงานแบบประชาธิปไตย (Democracy) การพัฒนาชุมชนจะต้องนำแบบประชาธิปไตยมาใช้เพื่อส่งเสริมสนับสนุนให้ประชาชนรู้จักคิดด้วยตนเอง รู้จักอภิปรายและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ตลอดจนร่วมกันทำงานตามข้อตกลงที่ได้ร่วมกันกำหนดไว้ ยึดถือในเสียงข้างมากและรับฟังเสียงข้างน้อย (Rule of Majority, Right of Minority)

6) การดำเนินงานต้องยืดหยุ่นได้ (Flexible) เนื่องจากสังคมมีความเคลื่อนไหว (Dynamic) ตลอดเวลา จึงจำเป็นต้องเลือกวิธีดำเนินงานให้กว้างและเข้ากับสถานการณ์ เหตุการณ์ หรือการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น แต่ทั้งนี้ การเปลี่ยนแปลงจะต้องเป็นไปเฉพาะวิธีดำเนินงานเท่านั้น โดยยึดมั่นในหลักการ วัตถุประสงค์ และเป้าหมายเสมอ

7) สอดคล้องกับวัฒนธรรมชุมชน (Culture) วัฒนธรรมเป็นกุญแจสำคัญที่จะไขประตูปัญหาเพื่อเข้าถึงประชาชน การพัฒนาชุมชนจะสำเร็จหรือล้มเหลว เกิดจากความเข้าใจในวัฒนธรรมของชุมชนเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่ง ทั้งนี้ เพราะในแต่ละชุมชน สังคมมีวิถีชีวิต (Way of Life) ที่แตกต่างกัน จนมีคำกล่าวเกี่ยวกับวัฒนธรรมและงานพัฒนาว่า “การเข้าใจวัฒนธรรมชุมชนได้มากเท่าใด ก็จะเข้าใจงานพัฒนาชุมชนได้มากเท่านั้น”

8) ทำงานกับผู้นำท้องถิ่น (Local Leader) การทำงานกับผู้นำท้องถิ่นเป็นหลักการพัฒนาชุมชนที่สำคัญอย่างหนึ่ง การพัฒนาชุมชนจะขยายตัวกว้างออกไปและบรรลุวัตถุประสงค์ได้ส่วนหนึ่งขึ้นอยู่กับศักยภาพ ความสามารถของผู้นำในท้องถิ่น ซึ่งจะมีทั้งผู้นำที่เป็นทางการ คือ มีบทบาท ตำแหน่งหน้าที่ ตามที่ได้รับแต่งตั้งจากทางราชการ เช่น กำนัน ผู้ใหญ่บ้าน ผสส. อสม. ครูใน

หมู่บ้านหรือตำบล และผู้นำที่ไม่เป็นทางการ คือ ผู้นำที่คนในหมู่บ้านให้ความเคารพนับถือและมีบทบาทในการชี้แนะการพัฒนา เช่น เจ้าแก้งค้อ เจ้าแก้งไธ้อย คนเฒ่าคนแก่ จ้า พระสงฆ์ เป็นต้น

9) ทำงานกับองค์การที่มีอยู่ในชุมชน (Community Organization) ในชุมชนใดที่มีสมาคม สถาบัน สโมสร หรือองค์กรอื่น ๆ อยู่ย่อมมีผู้นำขององค์กรนั้น ๆ อยู่ด้วยหลักการพัฒนาชุมชนต้องพยายามใช้องค์กรเหล่านี้ให้เป็นประโยชน์ โดยดึงเอาสมาชิกหรือตัวแทนขององค์กร เข้ามาร่วมทำงานเพราะองค์กรต่าง ๆ เหล่านี้จะมีการรวมกลุ่มกันอยู่แล้ว ซึ่งจะเป็นประโยชน์ในการดึงเอากำลังของกลุ่มมาใช้ในการพัฒนา แต่ถ้าหากไม่มีองค์กรอยู่ในชุมชนก็ควรส่งเสริมให้มีการรวมกลุ่มตั้งเป็นองค์กรขึ้นโดยการให้การศึกษาลดจนการฝึกอบรม

10) ทำการประเมินผลตลอดเวลา (Evaluation) การประเมินผลมิใช่เป็นแค่เพียงการเปรียบเทียบผลงานในอดีต เพื่อให้รู้ว่ามีควมก้าวหน้าเพียงใด เท่านั้น แต่เป็นการเรียนรู้ถึงข้อดี ข้อเสีย ความผิดพลาด และความสำเร้ง ในสถานการณ์และสิ่งแวดล้อมที่เกิดขึ้นจากการดำเนินกิจกรรมนั้น และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการทำงานครั้งต่อไปได้ ซึ่งในการประเมินผลนั้นสามารถทำได้ในทุกขั้นตอนของการดำเนินงานและเมื่อโครงการเสร็จสิ้นไปแล้ว

11) สอดคล้องกับนโยบายของชาติ (Policy) ไม่มีองค์การใดที่จะเกิดขึ้นถูกต้องตามกฎหมาย ถ้าองค์กรนั้นไม่ดำเนินงานให้สอดคล้องกับนโยบายของชาติ และเช่นเดียวกัน ไม่มีองค์การใดจะได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาลให้ดำเนินงาน ถ้าหากองค์กรนั้นขัดกับนโยบายของชาติ ด้วยเหตุนี้ การพัฒนาชุมชนซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาประเทศ ผลการเปลี่ยนแปลงใด ๆ ที่เกิดขึ้นจะมีผลต่อความเปลี่ยนแปลงในระดับชาติเสมอ ฉะนั้น จึงต้องสอดคล้องเป็นแนวเดียวกันนโยบายของชาติ

12) การทำงานโดยผ่านกระบวนการกลุ่ม (Grouping Process) การทำงานโดยผ่านกระบวนการกลุ่ม เป็นหลักการที่ขาดไม่ได้สำหรับการทำงานพัฒนาชุมชน ประชาชนต้องได้รับการกระตุ้นให้ทำงานผ่านกระบวนการกลุ่ม เพราะพลังกลุ่มมีอิทธิพลเข้มแข็งและมั่นคงมากกว่าคน ๆ เดียว จนมีคำกล่าวเกี่ยวกับกลุ่มในงานพัฒนาชุมชนว่า “ไม่มีกลุ่มก็ไม่มีการพัฒนาชุมชน” (No Group No C.D.)

13) การพัฒนาชุมชนต้องทำเป็นกระบวนการต่อเนื่อง (Continuity) โครงการใดโครงการหนึ่งที่ดำเนินการตามกระบวนการพัฒนาชุมชนและสำเร็จไปแล้ว ไม่ได้หมายความว่า งานพัฒนาชุมชนเสร็จสิ้นตามไปด้วย จะต้องมีการเริ่มทำโครงการใหม่ต่อไปเรื่อย ๆ ไม่มีที่สิ้นสุด หรือเรียกได้ว่าเป็นกระบวนการที่มีความต่อเนื่อง โครงการใหม่นี้ อาจใหญ่กว่าเดิมหรือยากกว่าเดิมก็ได้ ซึ่งก็ย่อมแล้วแต่ประชาชนจะเป็นผู้กำหนด สำหรับขั้นตอนตามกระบวนการพัฒนาชุมชนที่จะใช้สำหรับทำโครงการใหม่นั้น ก็ไม่จำเป็นที่ต้องเริ่มจากขั้นตอนแรก คือ ขั้นการศึกษาชุมชน แต่อาจเริ่มจากขั้นตอนอื่นได้เลย เช่น เริ่มจากขั้นตอนวางแผนทันทีก็ได้

หลักการพัฒนาชุมชนของกรมการพัฒนาชุมชน ผู้ปฏิบัติงานพัฒนาจะยึดหลักการพัฒนาชุมชนของกรมการพัฒนาชุมชน 10 ประการ คือ

1) ต้องพัฒนาชุมชนทุก ๆ ด้านไปพร้อมกัน ถ้าพิจารณาอย่างกว้าง ๆ จะเห็นว่า สิ่งที่จะต้องทำการพัฒนาในชุมชนนั้นมีเพียง 2 ประการ คือ ด้านวัตถุและจิตใจ ด้านวัตถุนั้น หมายถึงสภาพแวดล้อมที่เป็นวัตถุทุก ๆ ด้าน เช่น ถนนหนทาง ที่อยู่อาศัย สถานศึกษา สถานรักษาพยาบาล ไฟฟ้า วิทยุ เป็นต้น เมื่อสภาพแวดล้อมทางวัตถุเจริญก้าวหน้าดีแล้ว ไม่ได้หมายความว่า สภาพจิตใจของประชาชนจะเจริญก้าวหน้าตามไปด้วยเสมอไป จึงจำเป็นต้องส่งเสริมสภาพจิตใจให้แปรเปลี่ยนไปในทิศทางที่ถูกต้องด้วย เช่น การให้การศึกษา ส่งเสริมอาชีพ ส่งเสริมขนบธรรมเนียมประเพณีหรือวัฒนธรรมพร้อมกันไปด้วย

2) ยึดประชาชนเป็นหลักในการพัฒนา การทำงานกับประชาชนนั้นจะต้องคำนึงถึงปัญหาและความต้องการของประชาชนเป็นสำคัญ ประชาชนกำลังประสบปัญหาอะไร กำลังมีความต้องการอะไร อะไรเป็นปัญหาที่รีบด่วน เป็นความต้องการที่รีบด่วนที่จะต้องรีบแก้ไข อะไรเป็นปัญหาความต้องการที่รองลงมา สิ่งเหล่านี้จะต้องคำนึงถึงตัวประชาชนเป็นที่ตั้ง การแก้ปัญหาจึงจะตรงจุดมิใช่แก้ปัญหาจากปัญหาและความต้องการของผู้ปฏิบัติงานพัฒนาเอง

3) การดำเนินงานจะต้องค่อยเป็นค่อยไป จุดมุ่งหมายของการดำเนินงานพัฒนาชุมชน ก็คือ ต้องการแปรเปลี่ยนทัศนคติของประชาชนในชุมชนและวัตถุไปพร้อม ๆ กัน ฉะนั้น การดำเนินงานตามกิจกรรมจึงไม่ควรเร่งรีบจนเกินไปจนประชาชนไม่รู้ว่าจะอะไรเป็นอะไร การมุ่งผลงานตามกิจกรรมอย่างเดียวนั้นจะไม่ก่อให้เกิดผลการพัฒนาอย่างแท้จริง การดำเนินงานจึงต้องค่อยเป็นค่อยไป โดยเลือกทำในชุมชนที่พร้อมกว่าก่อน

4) ต้องคำนึงถึงวัฒนธรรมของชุมชนเป็นหลัก ขนบธรรมเนียมประเพณีหรือวัฒนธรรมในท้องถิ่นมีลักษณะสนับสนุนการพัฒนาแล้ว จึงควรส่งเสริมให้วัฒนธรรม ประเพณีในท้องถิ่นให้ได้มีบทบาทในการพัฒนาให้มากยิ่งขึ้น สิ่งใดที่เป็นการขัดต่อขนบธรรมเนียมประเพณีหรือวัฒนธรรมควรหลีกเลี่ยง หรือถ้าเห็นว่าประเพณีบางอย่างไม่ถูกต้องไม่ควรก็ไม่ควรจะไปตำหนิติเตียนตรง ๆ แต่ควรชี้แนะเสนอแนะให้ประชาชนเห็นว่าดีและไม่ใช่อะไรด้วยเหตุผลแล้วช่วยกันหาทางปรับปรุงเปลี่ยนแปลงให้ดีขึ้น

5) ต้องพยายามใช้ทรัพยากรในชุมชนให้มากที่สุด ผลงานพัฒนาชุมชนนั้น ควรจะเริ่มจากการนำเอาทรัพยากรในท้องถิ่นมาดัดแปลงใช้ให้เกิดประโยชน์ให้มากที่สุด โดยชี้แนะเสนอแนะให้คนในชุมชนเห็นคุณค่าของสิ่งที่มีอยู่ในชุมชน และนำเอาสิ่งเหล่านั้นมาปรับปรุงเปลี่ยนแปลงหรือแปรรูปเป็นวัสดุเครื่องใช้ในครัวเรือนให้ได้ คำว่า ทรัพยากรในที่นี้ หมายถึง ทุกสิ่งที่มีอยู่ในชุมชน เช่น ตัวคน วัตถุ สถาบันทางสังคม และกลุ่มต่าง ๆ เป็นต้น

6) ต้องยึดหลักประชาธิปไตยในการดำเนินงาน การดำเนินงานพัฒนาชุมชนจะเริ่มด้วยการประชุมปรึกษาหารือกัน ร่วมกันคิดว่าจะทำอะไร เมื่อตกลงกันแล้วก็จะร่วมกันทำโดยมอบหมายงานให้แต่ละคนได้รับผิดชอบร่วมกัน งานจะมาจากเบื้องล่าง คือ ตัวประชาชนในชุมชนเอง ไม่ได้มาจากถูกสั่งให้กระทำ ในการเข้าไปแก้ปัญหาของประชาชนนั้น ผู้ปฏิบัติงานพัฒนาจะไม่ใช้วิธีออกคำสั่งแต่จะให้การศึกษ ชักชวน ชี้้นำให้ประชาชนได้เห็นปัญหา และร่วมกันหาทางแก้ไขโดยความสมัครใจ

7) ต้องใช้หลักการประสานงาน งานพัฒนาชุมชนจะประสบผลสำเร็จมากน้อยแค่ไหนอยู่ที่การประสานงาน เพราะงานพัฒนาชุมชนนั้นมีชิ้นงานของหน่วยงานใดหน่วยงานหนึ่งโดยเฉพาะเป็นงานที่จะต้องร่วมกันรับผิดชอบทุกหน่วยงานและผู้ปฏิบัติงานพัฒนาก็มีเชื่อว่าจะเป็นผู้เชี่ยวชาญทุก ๆ ด้าน จึงต้องอาศัยการประสานงานเป็นหลักในการดำเนินงาน

8) เริ่มต้นทำงานกับกลุ่มผู้นำก่อน ผู้นำในท้องถิ่นเป็นผู้ที่ประชาชนในชุมชนให้ความเคารพเชื่อถือ จะพูดจาทำอะไร ประชาชนส่วนใหญ่จะยอมรับและคล้อยตาม การจะกระทำกิจกรรมพัฒนาในชุมชนหากผู้นำเห็นชอบด้วย ปัญหาการขัดแย้งและการให้ความร่วมมือก็จะน้อยลงหรือหมดไป

9) การดำเนินงานต้องให้สอดคล้องกับนโยบายของชาติ การจัดทำแผนงานหรือกิจกรรมใด ๆ จะต้องให้เป็นไปตามแผนพัฒนาระดับตำบล อำเภอ จังหวัด และสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติเสมอ

10) ปลูกฝังความเชื่อมั่นในตนเองให้กับประชาชน ความเชื่อมั่นในตนเอง เป็นพลังสำคัญที่จะช่วยให้การทำงานสำเร็จลงได้ แม้งานนั้นจะยากลำบากเพียงใดก็ตาม หากมีความมั่นใจและเชื่อในพลังงานที่ตนมีอยู่แล้ว การดำเนินงานก็จะสำเร็จลงได้โดยไม่ยากนัก

กรมการพัฒนาชุมชนได้ประยุกต์หลักการดำเนินงานพัฒนาโดยทั่วไปข้างต้นให้เจ้าหน้าที่พัฒนาชุมชนยึดถือและนำไปเป็นหลักปฏิบัติ 4 ประการ เรียกว่า หลัก 4 ป. คือ ประชาชนประชาธิปไตย ประสานงาน และประหยัด

1) ประชาชน (People oriented) ในการปฏิบัติงาน เจ้าหน้าที่ทุกคนต้องทำงานกับประชาชนไม่ได้ทำให้ประชาชน พัฒนาทัศนคติของประชาชนทุกเพศทุกวัยโดยการเพิ่มพูนทักษะ และพิจารณาสภาวการณ์และปัญหาของชุมชนและประชาชนเป็นหลักในเรื่องงาน

2) ประชาธิปไตย (Democracy oriented) ในการปฏิบัติงาน เจ้าหน้าที่ทุกคนจะต้องทำงานในรูปคณะกรรมการ ซึ่งเป็นตัวแทนของประชาชนในท้องถิ่นในระดับหมู่บ้าน ตำบล สนับสนุนให้ประชาชนรวมกลุ่มกันริเริ่มกิจกรรมเพื่อปรับปรุงท้องถิ่นด้วยตนเอง และอาศัยหลักการเข้าถึงประชาชนในการทำงานและร่วมงานกับผู้นำท้องถิ่นและประชาชนในรูปกลุ่ม

3) ประสานงาน (Co-ordination oriented) ในการปฏิบัติงาน เจ้าหน้าที่ทุกคนจะต้องร่วมมือประสานงานกับหน่วยงาน องค์กรทั้งของรัฐบาลและเอกชน ชักนำบริการของนักวิชาการไปสู่ประชาชนและกระตุ้นให้ประชาชนไปหานักวิชาการเพื่อรับบริการตามความต้องการ โดยเหมาะสม และพัฒนากรจะเป็นผู้เชื่อมประสานงานระหว่างนักวิชาการกับประชาชน

4) ประหยัด (Economy oriented) ในการปฏิบัติงาน เจ้าหน้าที่ทุกคนจะต้องให้ประชาชนช่วยเหลือตัวเองเป็นหลัก รัฐบาลช่วยเหลือในสิ่งซึ่งเกินความสามารถของประชาชนเท่านั้น ในการจัดทำกิจกรรมพัฒนาต่าง ๆ พยายามนำทรัพยากรในชุมชนทั้งในด้านกำลังคนและวัสดุมาใช้ให้เกิดประโยชน์มากที่สุด และทุกฝ่ายร่วมกันคิดและวางแผนการปฏิบัติงานตามกิจกรรมไว้ล่วงหน้าจึงจะทำให้ประหยัดแรงงาน เวลา วัสดุอุปกรณ์ และค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน

4. การดำเนินงานพัฒนาชุมชน

ตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 6 (พ.ศ. 2530 – 2534) รัฐบาลปัจจุบันได้มีนโยบายให้ 5 กระทรวงหลัก คือ กระทรวงมหาดไทย กระทรวงสาธารณสุข กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงเกษตรและสหกรณ์ และกระทรวงอุตสาหกรรม ร่วมมือประสานงานกันอย่างใกล้ชิดในการปฏิบัติงานพัฒนาชนบท ดังนั้น เพื่อให้การปฏิบัติงานของกรมการพัฒนาชนบทเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและสนองตอบนโยบายของรัฐบาลและกระทรวงมหาดไทยอย่างแท้จริง และขณะเดียวกัน สามารถปฏิบัติงานตามหน้าที่ความรับผิดชอบให้สอดคล้องกับแผนและโครงการของ 5 กระทรวงหลักในการพัฒนาชนบท กรมการพัฒนาชุมชนจึงปรับแนวทางในการดำเนินงานพัฒนาชุมชน โดยแนวทางการดำเนินงานพัฒนาชุมชนประกอบไปด้วย จุดมุ่งหมาย วิธีการ และแนวทางปฏิบัติ ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) จุดมุ่งหมาย เพื่อมุ่งพัฒนาให้หมู่บ้านในชนบทเป็นที่อยู่ร่วมกันของประชาชนที่ต้องการอยู่ด้วยความผาสุกตลอดไป

2) วิธีการ เพื่อนำไปสู่จุดหมายดังกล่าว กรมการพัฒนาชุมชนได้ใช้วิธีการสร้างพลังของหมู่บ้าน เพื่อนำพลังดังกล่าวมาใช้ในการพัฒนาชุมชน พลังที่สำคัญที่มุ่งให้เกิดขึ้นในหมู่บ้านชนบท ได้แก่ พลังความคิดของประชาชน พลังการทำงานของประชาชน และพลังการรวมตัวของประชาชน พลังดังกล่าว มีวิธีการสร้าง ดังนี้

2.1) การสร้างพลังความคิดที่ถูกต้องให้กับประชาชน การเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ในชุมชนมนุษย์ในทางที่พึงปรารถนาและไม่พึงปรารถนานั้น ย่อมมาจากพลังความคิดของประชาชน ในชุมชนนั้นเป็นผู้กำหนดขึ้น อันจะนำไปสู่ความมั่นคงแข็งแรงของชุมชนในที่สุด กล่าวได้ว่า พลังความคิดของมวลชนประการสำคัญเกิดขึ้นจากกระบวนการรับรู้ และเนื่องจากพลังความคิดของประชาชนหรือของมวลชนย่อมไม่เหมือนกัน ที่เป็นเช่นนี้ สืบเนื่องมาจากความสามารถในการสัมผัส และการรับรู้ของประชาชนไม่เท่ากันและประสบการณ์ของบุคคลซึ่งเจริญเติบโตมาในสิ่งแวดล้อมของ

ชุมชนยังแตกต่างกันอีกด้วย ฉะนั้น การส่งเสริมให้ประชาชนได้มีพลังความคิดของตนเองจึงมีความสำคัญมากการส่งเสริมพลังความคิดที่ถูกต้องให้กับประชาชนจะช่วยทำให้ประชาชนเกิดความมั่นใจในตัวเอง ซึ่งมีความสำคัญอย่างมากในการพัฒนาคน กาท่ทำสิ่งใดให้ผู้อื่นตลอดเวลา โดยที่ไม่เปิดโอกาสให้ผู้อื่นได้ทดลองคิด ลองปฏิบัติเอง จะไม่ช่วยให้ผู้อื่นเจริญขึ้น และไม่สามารถคุ้มครองตัวเองหรือเป็นตัวของตัวเองได้ ดังนั้น การสร้างความเข้าใจและการช่วยให้ประชาชนมองเห็น มีความคิด และมีทักษะที่ถูกต้อง โดยเสริมสร้างให้ประชาชนใช้ความคิดของตนเอง จึงมีความจำเป็นสำหรับการพัฒนาชุมชนอย่างมากการพัฒนาชุมชนจึงมุ่งพัฒนาคนให้มีความคิดเห็นของตนเองเป็นการใช้ความคิดเห็นที่มีเหตุผลจนเกิดความเชื่อมั่น ศรัทธา และเห็นคุณค่าในตัวเอง อันนำไปสู่การคิดปรับปรุงตัวเองและชุมชนให้ก้าวหน้า ตลอดจนเวลาแก้ปัญหาของตัวเองและสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ การพัฒนาความคิดจึงเป็นการพัฒนาชุมชนให้เจริญก้าวหน้าไปในตัวการสร้างแนวความคิดที่ถูกต้องให้กับประชาชนหรือกลุ่มชนในการที่จะเข้ามาเป็นแรงผลักดันให้เกิดความเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงของชุมชนไปในทิศทางที่ต้องการในการพัฒนาชุมชน จึงถือหลักการนำความคิดมวลชนในทิศทางที่ถูกต้อง 4 ทางด้วยกัน คือ

2.1.1) ถูกต้องตามนโยบายแห่งรัฐ ซึ่งหมายถึง แนวความคิดทางการเมืองย่อมเป็นข้อกำหนดทิศทางในการพัฒนาให้เหมาะสมตามสภาพของท้องที่หรือสถานการณ์ของบ้านเมือง กลุ่มชน หรือชุมชน ในฐานะเป็นส่วนประกอบของประเทศชาติ จึงมีความจำเป็นที่จะต้องเข้าใจแนวนโยบายของรัฐ เพื่อการเปลี่ยนแปลงจะได้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน

2.1.2) ถูกต้องตามทฤษฎีและวิชาการ ซึ่งหมายถึง การนำทฤษฎีและวิชาการปรับใช้เข้ากับสภาพความเป็นจริงหรือสภาพของสิ่งแวดล้อมจะแปลงรูปออกมาเป็นการปฏิบัติที่ดีที่สุด

2.1.3) ถูกต้องตามสาเหตุ ซึ่งหมายถึง การดำเนินการแก้ไขต่าง ๆ จะต้องแสวงหาสาเหตุแห่งปัญหาให้ถูกต้อง ถ้าหากค้นหาสาเหตุที่ถูกต้องใหม่ไม่ได้ ย่อมไม่สามารถจะแก้ปัญหาได้ทั้งหมดหรือเป็นการก่อให้เกิดปัญหาใหม่ขึ้น เพราะฉะนั้น ความคิดในการดำเนินการทั้งหวงย่อมจะต้องศึกษาและค้นคว้าถึงสาเหตุที่แท้จริงของปัญหา เพื่อกำหนดแนวทางการแก้ไข

2.1.4) ถูกต้องตามขีดความสามารถ ความคิดที่ถูกต้องนั้น จะมีขึ้นได้เมื่อผู้ปฏิบัติรู้ขีดความสามารถของตนเอง ขีดความสามารถของตัวเองนี้ รวมทั้งแต่ละบุคคล กลุ่มชน ตำบล หมู่บ้าน คณะกรรมการ หรือเมือง หรือรัฐ หรือประเทศ การคิดทำอะไรเกินขีดความสามารถหรือยังไม่รู้ขีดความสามารถของตัวเอง ถ้าไปคิดอะไรเข้าก็ย่อมไม่ถูกต้อง ไม่สำเร็จ จะขยายให้กว้างออกไปก็ไม่ได้ การปฏิบัติงานที่ไม่เป็นไปตามขีดความสามารถของตัวเอง นับได้ว่าเป็นความคิดที่ไม่ถูกต้องด้วยเหตุทั้ง 4 ประการ จะทำให้การวินิจฉัยตัดสินว่า กลุ่มคนมีความคิดที่ถูกต้องหรือไม่ และทำอย่างไร ความรู้ความคิดที่เกิดขึ้นจะเป็นความคิดที่ถูกต้อง อันจะเป็นประโยชน์ต่อการปฏิบัติงานพัฒนาชุมชนให้สำเร็จต่อไป

2.2) การสร้างพลังการทำงานของประชาชน เมื่อประชาชนได้เกิดศรัทธา ความเชื่อมั่นในตัวเองว่า มีความสามารถที่จะกระทำการใด ๆ ด้วยตัวเองได้สำเร็จ ประชาชนก็ย่อมจะมีความรับผิดชอบต่อการกระทำนั้น ๆ เพราะบุคคลทุกคนย่อมมีความรับผิดชอบในตัวเองและในสิ่งอื่น ๆ ที่เหมาะสมกับขีดความสามารถของตัวเอง ซึ่งความรับผิดชอบของบุคคลสามารถจะรวมเป็นพลังในการที่จะกระทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่อยู่ในขีดความสามารถให้ประสบผลสำเร็จได้ เมื่อใดที่เกิดปัญหาอุปสรรคขึ้น ก็สามารถรวมพลังกันแก้ไขปัญหาอุปสรรคนั้น และเมื่อผลจากการรวมพลังทำให้กระทำกิจกรรมใด ๆ ได้สำเร็จ ความคิดที่จะกระทำกิจกรรมอื่น ๆ ก็จะติดตามขึ้นมาอีก

2.3) การสร้างพลังการรวมตัวของประชาชน การส่งเสริมหรือสร้างการรวมตัวของประชาชนภายในหมู่บ้าน ในรูปของการรวมตัวเป็นกลุ่มขึ้นมาเองหรือในรูปขององค์กรประชาชน จะก่อให้เกิดพลังความคิดที่จะนำไปสู่พลังการกระทำกิจกรรมพัฒนาต่าง ๆ ในหมู่บ้านให้เป็นผลสำเร็จ ซึ่งสามารถสร้างความเจริญให้แก่ชุมชน หมู่บ้าน หรือตำบลต่อไปได้พลังทั้งสามนี้ จะเป็นระบบที่ก่อให้เกิดการเคลื่อนไหวผลักดันให้เกิดกิจกรรมพัฒนาขึ้นภายในชุมชนและสามารถสร้างความเจริญให้แก่ประเทศชาติได้ในที่สุด

3) แนวทางปฏิบัติ สำหรับแนวทางปฏิบัติของกรมการพัฒนาชุมชน ได้ดำเนินงานตามแผนการดำเนินงานพัฒนาชุมชนระดับตำบล 9 แผนงาน คือ แผนงานพัฒนาเด็ก แผนงานพัฒนาเยาวชน แผนงานพัฒนาสตรี แผนงานสร้างเสริมรายได้ แผนงานส่งเสริมการออมทรัพย์เพื่อการผลิต แผนงานพัฒนาสิ่งแวดล้อม แผนงานอาสาพัฒนาชุมชน แผนงานพัฒนาจิตใจ และแผนงานพัฒนาองค์กร

การมีส่วนร่วมกับชุมชน

1. แนวคิดเกี่ยวกับการมีส่วนร่วม

นักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงแนวคิดการมีส่วนร่วม ไว้ดังต่อไปนี้

อภิญา เวชยชัย (2544 , หน้า 32-33) ได้กล่าวถึงแนวคิดการมีส่วนร่วมของพ่อแม่ผู้ปกครอง ในการพัฒนาการศึกษาที่สำคัญๆ ดังนี้

1) แนวคิดการมีส่วนร่วมในฐานะเป็นหุ้นส่วนของสถานศึกษา หรือเป็นแบบเพื่อนผู้ปกครองและชุมชนทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง เข้ามามีส่วนร่วมอย่างแท้จริงในทุกกระบวนการ โดยมุ่งเน้นการทำงานร่วมกันอย่างเสมอภาคมากกว่าความร่วมมือที่เป็นพิธีการ หรือเป็นความร่วมมือที่ฝ่ายผู้ปกครอง ชุมชน เป็นฝ่ายให้และสถานศึกษาเป็นฝ่ายรับฝ่ายเดียว เป็นการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน เป็นการเรียนรู้ร่วมกัน

2) แนวคิดการสร้างความสัมพันธ์ที่เหมาะสม โดยอยู่บนพื้นฐานความเป็นตัวของตัวเอง ยอมรับความแตกต่างของบุคคล เป็นความสัมพันธ์ที่เป็นไปตามธรรมชาติมากกว่าเป็นแบบ

ทางการ และควรเป็นความสัมพันธ์แบบสองทาง มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้อย่างเต็มที่ ซึ่งจำเป็นต้องมีการฝึกทักษะในการสื่อสาร การยอมรับความเห็นๆ การเรียนรู้ร่วมกัน การสร้างสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ

3) การสื่อสารข้อมูลข่าวสารสองทางทำให้เกิดความร่วมมือที่มีประสิทธิภาพ ข้อมูลข่าวสารต้องเป็นข้อมูลจริง โปร่งใส มีการใช้การสื่อสารหลายรูปแบบ มีความจริงใจ ใช้ภาพที่ง่ายไม่เป็นการและมีการสื่อสารที่สม่ำเสมอ

ชูชาติ พวงสมจิตร (2540, หน้า 20) ได้กล่าวว่าแนวความคิดของการมีส่วนร่วมขึ้นอยู่กับระดับความสมัครใจแบ่งออกเป็น 3 ระดับ คือ

ระดับที่ 1 การมีส่วนร่วมโดยสมัครใจ เป็นการมีส่วนร่วมที่เกิดขึ้นจากการริเริ่มของประชาชนเอง

ระดับที่ 2 การมีส่วนร่วมโดยการชักนำ เป็นการมีส่วนร่วมที่เกิดจากการชักนำจากภายนอกหรือจากชนชั้นนำ โดยอาศัยความแรงใจที่ประชาชนอาจจะมีส่วนต่อบุคคลที่นับถือ หรือจากเจ้าหน้าที่ของรัฐ หรืออาจจะใช้สิ่งล่อใจที่เป็นผลตอบแทนทางวัตถุ หรือจิตใจกระตุ้นให้ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการพัฒนา

ระดับที่ 3 การมีส่วนร่วมโดยการบังคับ เป็นการมีส่วนร่วมที่เกิดการใช้อำนาจที่เหนือกว่าไปใช้บังคับหรือระดมประชาชนให้เข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการพัฒนา

อุทัย บุญประเสริฐ (2542, หน้า 5) ได้กล่าวถึงหลักการมีส่วนร่วมว่าเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องและมีส่วนได้ส่วนเสีย มีส่วนร่วมในการตัดสินใจ และร่วมจัดการศึกษาทั้งครู ผู้ปกครอง ตัวแทนชุมชน ตัวแทนศิษย์เก่า และตัวแทนนักเรียน การที่บุคคลมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา จะเกิดความรู้สึกเป็นเจ้าของและจะรับผิดชอบในการจัดการศึกษา

สุวิมล เปลื้องกระโทก (2546, หน้า 44) ได้กล่าวว่าการมีส่วนร่วมเป็นการเปิดโอกาสให้สมาชิกได้เข้ามามีส่วนร่วมในการกำหนดเป้าหมาย และร่วมตัดสินใจเกี่ยวกับกิจกรรมขององค์กร สมาชิกจะรู้สึกว่ามีเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นที่มีส่วนร่วมปรึกษาหารือ และช่วยกันแก้ไขปัญหาข้อขัดข้อง เป็นการเพิ่มประสิทธิภาพของงาน ซึ่งในลักษณะเช่นนี้ผู้บริหารจะต้องทำงานกับกลุ่มคนมากกว่าการทำงานกับบุคคลคนเดียว

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2540, หน้า 21- 25) ได้กล่าวไว้ เพื่อให้การศึกษาของชุมชนมีความเจริญก้าวหน้า ท้นต่อความเจริญ ชุมชนจะต้องเข้ามามีส่วนร่วมรับผิดชอบพัฒนาการศึกษาอย่างจริงจัง ซึ่งสามารถดำเนินการได้ดังนี้

1) ชุมชนต้องถือเป็นภาระหน้าที่ ที่มีความจำเป็นจะต้องร่วมกันพัฒนาการศึกษาในชุมชนให้เจริญก้าวหน้า เพื่อใช้การศึกษาเป็นเครื่องมือในการพัฒนาลูกหลานของชุมชนให้มีคุณภาพ โดยพยายามผลักดันให้โรงเรียนประถมศึกษาเป็นหน่วยงานที่เป็นศูนย์กลางของการพัฒนาชุมชน

2) ชุมชนต้องเข้ามามีส่วนร่วมในการวิเคราะห์ เพื่อหาจุดพัฒนาการศึกษาให้ลูกหลาน ร่วมกับคณะครูในโรงเรียน โดยร่วมแสดงความคิดเห็นและแก้ปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้น โดยให้ได้รับความสำเร็จ

3) ชุมชนต้องค้นหาผู้มีความรู้ความสามารถในท้องถิ่นเข้ามาร่วมให้การศึกษาในโรงเรียน

4) ชุมชนเข้ามาร่วมปฏิบัติงานช่วยเหลือสนับสนุนการพัฒนาโรงเรียน เช่น การปรับปรุงช่วยเหลือซ่อมแซมอาคารเรียน อาคารประกอบ จัดและตกแต่งสิ่งแวดล้อมในโรงเรียน ร่วมรณรงค์หาทุนการศึกษาเพื่อพัฒนาโรงเรียน ตลอดจนร่วมกิจกรรมต่างๆ ที่ทางโรงเรียนได้จัดขึ้นเป็นต้น

5) ร่วมตรวจสอบผลพัฒนาโรงเรียน การจัดการศึกษาของโรงเรียน หากพบปัญหาหรือข้อบกพร่องที่เกิดขึ้น ก็เข้ามาร่วมแก้ไขปัญหาและอุปสรรคร่วมกัน

6) สร้างความภูมิใจในผลงานการพัฒนาการศึกษาาร่วมกัน โดยชุมชนเข้ารับรู้ความเจริญก้าวหน้าของโรงเรียน ร่วมกันภาคภูมิใจในผลงานการพัฒนาการศึกษาที่ประสบผลสำเร็จโดยชุมชนได้มีส่วนร่วมในการพัฒนาตลอดมา

ประกอบ คูปรัตน์ (2528, หน้า 93) มีความคิดเห็นว่าการมีส่วนร่วมของประชาชนในระบบการศึกษามีสิ่งจำเป็นที่ควรคำนึงถึง คือ ความสอดคล้องกับสภาพสังคมไทย หลักการมีส่วนร่วมจะต้องอยู่บนพื้นฐานของความเสมอภาคและความเท่าเทียมกัน โดยการมีส่วนร่วมและการได้ประโยชน์จากการศึกษาจะต้องเท่าเทียมกันและยังประโยชน์แก่ทุกคน หลักของความเป็นระบบควบคู่กับความหลากหลาย การศึกษาจะต้องมีหลายรูปแบบ เพราะแต่ละชุมชนมีความแตกต่างกันและการดำเนินงานจะต้องมีประสิทธิภาพสูงสุดจะต้องมีกลไกบางประการ เพื่อเป็นหลักประกัน ประสิทธิภาพการดำเนินงาน กล่าวคือ มีระบบการจัดการที่ดี ความสัมพันธ์ระหว่างชาวบ้านกับครูจะต้องอยู่บนพื้นฐานของการเคารพซึ่งกันและกันและเป็นเจ้าของกิจการร่วมกัน

2. ความหมายของการมีส่วนร่วม

นักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงความหมายของการมีส่วนร่วม ไว้ดังต่อไปนี้

ภัทรภรณ์ นันทวงศ์ (2545, หน้า 9) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การมีส่วนร่วมหมายถึง การที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับเรื่องนั้นๆ ได้เสียสละทรัพยากรส่วนตน เช่น ความคิด ความรู้ ความสามารถ แรงงาน เงินทุน วัสดุ เข้ามามีบทบาทในขั้นตอนต่างๆ ของกิจกรรมด้านการจัดการควบคุมการใช้ และการกระจายทรัพยากร ตลอดจนปัจจัยการผลิตที่มีอยู่เพื่อประโยชน์ต่อการดำรงชีพทางเศรษฐกิจและสังคมของชุมชน

เพ็ญศรี สมร่าง (2545, หน้า 9) ได้ให้ความหมายของการมีส่วนร่วมไว้ว่า การมีส่วนร่วมคือ การที่ประชาชนได้ค้นคิดแนวทางขึ้นเอง เป็นผู้กำหนดการตัดสินใจ คิดค้นปัญหาและการดำเนิน

งานในขั้นตอนต่างๆ เช่น แสดงความคิดเห็น เสนอแนะและสนับสนุนกิจกรรมต่างๆ ของโรงเรียน เพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์และเกิดประสิทธิภาพที่ดีขึ้น

สุภาพ จันทรมณี (2538, หน้า 68) ได้สรุปความหมายของการมีส่วนร่วมไว้ว่า การมีส่วนร่วมในการดำเนินการใด ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการร่วมกันพิจารณาตัดสินใจกำหนดการทำงานตามบทบาทหน้าที่ของทุกคนให้มากที่สุดด้วยความรับผิดชอบ เพื่อให้ผลของการจัดการมีประสิทธิภาพ

พิสุทธิ์ วรรณฉัตรสิริ (2546, หน้า 38) ได้ให้ความหมายการมีส่วนร่วมไว้ว่า การมีส่วนร่วมในการคิด การตัดสินใจ การดำเนินงาน การประเมินผลให้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ โดยมีส่วนร่วมในความรับผิดชอบต่อการกระทำนั้นๆ ในชุมชนที่อาศัยอยู่

วันชัย วัฒนศัพท์ (2543, หน้า 19) ได้ให้ความหมายการมีส่วนร่วมไว้ว่า เป็นการเข้าร่วมกิจกรรมของชาวบ้านตามที่หน่วยงาน ของรัฐหรือเอกชนจัดขึ้นและชาวบ้านเป็นผู้เสนอ โดยมีการเข้าไปมีส่วนร่วมในหลายระดับ เช่น การเข้าร่วมในการฟังเฉย ๆ ร่วมฟังและออกความคิดเห็นตลอดจนร่วมในการวางแผนและผู้เข้าร่วม มีตั้งแต่ผู้ใหญ่บ้าน กรรมการหมู่บ้านและชาวบ้านทั่วไป

เสริมศักดิ์ วิศาลาภรณ์ (2537, หน้า 182-183) ได้อธิบายว่าการมีส่วนร่วม หมายถึง การที่บุคคลหรือคณะเข้ามาช่วยเหลือสนับสนุน ทำประโยชน์ในเรื่องต่างๆ อาจเป็นการมีส่วนร่วมในการตัดสินใจหรือกระบวนการบริหาร ประสิทธิภาพขององค์การขึ้นอยู่กับการรวมพลังของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับองค์การนั้น

เออร์วิน (Erwin 1976 , หน้า 138) ได้ให้ความหมายต่อการมีส่วนร่วมไว้ว่า เป็นการพัฒนาแบบมีกระบวนการให้ประชาชนเข้ามามีบทบาทส่วนร่วม หรือเกี่ยวข้องในการดำเนินงาน พัฒนา ร่วมคิด ร่วมทำร่วมตัดสินใจ ร่วมแก้ปัญหาของตนเอง เน้นการมีส่วนร่วม เกี่ยวข้องอย่างแข็งขันของประชาชนให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ และความชำนาญของประชาชน การแก้ปัญหา ร่วมกัน การใช้วิทยาการที่เหมาะสม และสนับสนุน ติดตามผล ปฏิบัติงานขององค์กรและเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้อง

อแลสเทอร์ (Alastair 1982, หน้า18) ได้ให้ความหมายของการมีส่วนร่วมว่า ประกอบด้วย การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจว่าจะทำอะไรควรทำ และทำอย่างไร ซึ่งได้แก่การมีส่วนร่วมเสียสละในการพัฒนา การมีส่วนร่วมในการแบ่งปันผลประโยชน์ที่เกิดจากการดำเนินงาน และการมีส่วนร่วมในการประเมินผล

ธนสาร บัลลังก์ปัทมา (2551, หน้า 30) ได้ให้ความหมายการมีส่วนร่วมว่า เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้มีส่วนได้เสียเข้ามามีส่วนร่วมดำเนินกิจกรรม ตั้งแต่การศึกษาปัญหา การวางแผนดำเนินการ การตัดสินใจการแก้ไขปัญหาและการประเมินร่วมกัน เพื่อขับเคลื่อนให้กิจกรรมนั้นดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ โดยยึดหลักการมีส่วนร่วม คือ หลักร่วมคิด ร่วมทำ ร่วมตรวจสอบ ร่วมรับผิดชอบ

อรทัย ก๊กผล (2548, หน้า 8) ได้ให้ความหมายไว้ว่าเป็นกระบวนการซึ่งประชาชนหรือผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ได้มีโอกาสแสดงทัศนะแลกเปลี่ยนข้อมูลและความคิดเห็น เพื่อแสวงหาทางเลือก และ

การตัดสินใจต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับโครงการที่เหมาะสมและเป็นที่ยอมรับร่วมกัน ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องจึงควรเข้าร่วมในกระบวนการนี้ ตั้งแต่เริ่มต้นจนกระทั่งถึงการติดตามและประเมินผล เพื่อให้เกิดความเข้าใจและการรับรู้ เรียนรู้ การปรับเปลี่ยนโครงการร่วมกัน ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อทุกฝ่าย

จากการศึกษาพอสรุปได้ว่า การมีส่วนร่วมเป็นการเน้นให้เห็นความสำคัญของประชาชนที่อยู่ร่วมกันชุมชนได้แสดงออกถึงความต้องการที่จะมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ส่งผลกระทบต่อตนเอง ชุมชน และโดยประชาชนร่วมกันแก้ไขปรับปรุงกิจกรรมเหล่านั้นไม่ว่าโดยทางตรงหรือทางอ้อม ในลักษณะของการร่วมรับรู้ ร่วมทำ ร่วมคิด และร่วมตัดสินใจ ให้เหมาะกับสภาพของชุมชนที่ตนเองอาศัยอยู่ อย่างปกติสุข และ

3. ลักษณะของการมีส่วนร่วม

นักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงลักษณะการมีส่วนร่วม ไว้ดังต่อไปนี้

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (2542, หน้า 104) และมัลลิกา ต้นสอน (2544, หน้า 127) มีความเห็นตรงกันในลักษณะของการมีส่วนร่วมของประชาชนในการพัฒนาท้องถิ่น ครอบคลุมทั้งระดับประชาชน ชุมชน และองค์กรของประชาชนดังนี้

1) องค์กรประชาชนที่จัดตั้งอย่างไม่เป็นทางการ เป็นการรวมกลุ่มจากประชาชนที่มีความสนใจในการพัฒนาชุมชน อาจมีการรวมตัวกันเองเป็นกลุ่มขนาดเล็กในระดับหมู่บ้านหรือระดับหมู่บ้าน หรือระดับตำบล อำเภอ จังหวัด เพื่อร่วมทำประโยชน์ให้แก่ส่วนรวม เช่น กลุ่มแม่บ้าน กลุ่มเยาวชน ซึ่งเป็นกลุ่มตามลักษณะอาชีพหรือกิจกรรมที่จะทำ เป็นกลุ่มที่จัดตั้งไม่เป็นทางการนี้จะทำงานเพื่อประโยชน์ของสมาชิกกลุ่มเป็นส่วนใหญ่และต่อส่วนรวม

2) องค์กรประชาชนที่จัดตั้งขึ้นอย่างเป็นทางการ องค์กรเหล่านี้จะจดทะเบียนในรูปแบบของสมาคม มูลนิธิ ตามกฎหมายและยังมีรูปแบบการจดทะเบียนเป็นสหกรณ์ประเภทต่างๆ เช่น สหกรณ์การเกษตร สหกรณ์ครู เป็นต้น องค์กรประชาชนเหล่านี้จะทำกิจกรรมตามวัตถุประสงค์ที่จดทะเบียน หรือตามที่ระเบียบกฎหมายบัญญัติบทบาทหน้าที่ไว้ ส่วนใหญ่จะเป็นตัวแทนของประชาชนในท้องถิ่นนั้นๆ ที่ประชาชนในท้องถิ่นเลือก หรือแต่งตั้งเข้ามามีส่วนร่วมในการตัดสินใจ ตกลงใจ ดำเนินการพัฒนาท้องถิ่นของตน

อนุภรณ์ สุวรรณทิศกร (2529, หน้า 25 อ้างถึงใน สุวิมล เปลื้องกระโทก ,2546, หน้า 42) ได้กล่าวถึงแนวทางของลักษณะการมีส่วนร่วมไว้ดังนี้

1) ร่วมคิด คือ ร่วมในการประชุมปรึกษาหารือในการวางโครงการ วิธีดำเนินงาน การติดตามตรวจสอบ และการดูแลรักษา เพื่อให้กิจกรรม โครงการได้ผลตามวัตถุประสงค์ร่วมตัดสินใจ คือ เมื่อมีการประชุมปรึกษาหารือแล้ว จะต้องร่วมกันในการตัดสินใจเลือกกิจกรรม หรือแนวทางที่เห็นว่าดีที่สุดหรือที่เหมาะสมที่สุด

2) ร่วมปฏิบัติตามโครงการ คือ เข้าร่วมในการดำเนินงานตามโครงการ เช่น ร่วมออกแรง ร่วมบริจาคทรัพย์ เป็นต้น

3) ร่วมติดตามและประเมินผลโครงการ คือ เมื่อโครงการเสร็จสิ้นแล้วได้มีส่วนร่วมในการตรวจตราดูแลรักษาผลประโยชน์ที่เกิดขึ้นจากโครงการ

เจิมศักดิ์ ปิ่นทอง ได้สรุปการมีส่วนร่วมของประชาชนไว้ 4 ขั้นตอน คือ

- 1) การมีส่วนร่วมในการค้นหาปัญหาและสาเหตุของปัญหา
- 2) การมีส่วนร่วมในการวางแผนดำเนินงานกิจกรรม
- 3) การมีส่วนร่วมในการลงทุนและปฏิบัติงาน
- 4) การมีส่วนร่วมในการติดตามและประเมินผล

กิตติชัย การโสภาก (2536, หน้า 37) ได้สรุปการมีส่วนร่วมของประชาชนในการจัดหลักสูตรท้องถิ่น ออกเป็น 10 ลักษณะ คือ

- 1) การมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น
- 2) การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ
- 3) การมีส่วนร่วมในการวางแผน
- 4) การมีส่วนร่วมในการดำเนินการ
- 5) การมีส่วนร่วมในการควบคุมหรือตรวจสอบ
- 6) การมีส่วนร่วมในการเสียสละเงิน
- 7) การมีส่วนร่วมในการเสียสละแรงงาน
- 8) การมีส่วนร่วมในการเสียสละวัสดุอุปกรณ์
- 9) การมีส่วนร่วมในการประชุม
- 10) การมีส่วนร่วมเป็นวิทยากร

กล่าวโดยสรุปได้ว่า รูปแบบของการมีส่วนร่วมควรจำแนกออกเป็น 4 ระดับ คือ 1) การมีส่วนร่วมแบบไม่เป็นทางการ เป็นการร่วมกลุ่มของประชาชนโดยอิสระไม่มีกฎหมาย ระเบียบ ประเพณี และข้อตกลงรองรับ ซึ่งเข้ามารวมตัวกันด้วยความเต็มใจ เพื่อตอบสนองความต้องการทางสังคมหรือดำเนินการตามความสนใจที่เหมือนกันของสมาชิก 2) การมีส่วนร่วมแบบเป็นทางการ การมีส่วนร่วมโดยมีกฎหมาย ระเบียบ ประเพณี และข้อตกลงร่วมกันรองรับ การมีส่วนร่วมอย่างเป็นทางการโดยกลุ่มบุคคล ได้แก่ สมาคม ชมรม ชมรมผู้ปกครอง 3) การมีส่วนร่วมโดยตรง เป็นการมีส่วนร่วมรับผิดชอบโดยตรง มีอำนาจในการตัดสินใจ และ 4) การมีส่วนร่วมทางอ้อม เป็นการมีส่วนร่วมในลักษณะการเป็นตัวแทนไม่มีอำนาจในการตัดสินใจ

สรุปได้ว่า การมีส่วนร่วมสามารถแบ่งเป็น 4 ลักษณะ คือ การมีส่วนร่วมคิด การมีส่วนร่วมคิด และร่วมตัดสินใจ การมีส่วนร่วมคิด ร่วมตัดสินใจ และร่วมปฏิบัติ และการมีส่วนร่วมคิด ร่วมตัดสินใจ ร่วมปฏิบัติ และร่วมติดตามประเมินผล

การวิจัยปฏิบัติการแบบร่วมมือ

1. การวิจัยปฏิบัติการ (Action research)

การวิจัยปฏิบัติการเป็นการวิจัยเพื่อพัฒนาผลการปฏิบัติงานของตนให้มีประสิทธิภาพที่ดีขึ้นกว่าเดิม (นงลักษณ์ วิรัชชัย, 2548) ซึ่งสอดคล้องกับ Kember & Gow ที่กล่าวว่าการวิจัยปฏิบัติการเป็นความพยายามของผู้วิจัยที่จะปรับปรุงการสอนของตนเองโดยใช้ประโยชน์จากวงจรปฏิบัติการของ Kimmi8s (1988) ที่ประกอบด้วย การวางแผน (Planning) การปฏิบัติการ (Action) การสังเกตรวบรวมข้อมูล (Observing) การสะท้อนความคิด (Reflecting) กระบวนการดังกล่าวเป็นที่รู้จักและยอมรับกันในโรงเรียนในการให้การศึกษาแก่ครูแต่ยังไม่เป็นที่นิยมปฏิบัติอย่างกว้างขวางในระดับอุดมศึกษา ทั้ง ๆ ที่สามารถใช้เป็นเครื่องมือพัฒนาบุคลากรได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Kember & Gow, 1992)

Sebatane (1994 อ้างใน สุวิมล ว่องวานิช, 2552) ได้เสนอวิธีการพัฒนาการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียนโดยการเก็บข้อมูลต่าง ๆ จากประสบการณ์ของครู เช่น ข้อค้นพบ ความประทับใจ ปัญหาที่พบและแนวทางการพัฒนาการเรียนการสอนต่างๆ ที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน

2. การวิจัยปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research : PAR)

การวิจัยปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมหมายถึง การค้นหาความจริงหรือการตอบคำถามที่อยากรู้ โดยมีการกระทำจริงเพื่อบรรลุผลที่ต้องการในการพัฒนา โดยกลุ่มเป้าหมายมีส่วนร่วมในการวิจัยและเรียนรู้แลกเปลี่ยนอย่างสม่ำเสมอ การมีส่วนร่วม เกิดจากแนวคิด 3 ประการ คือ 1) ความสนใจและห่วงกังวลร่วมกัน 2) ความเดือดร้อนและความไม่พึงพอใจร่วมกันต่อสถานการณ์หนึ่งๆ และ 3) การตกลงใจเปลี่ยนแปลงทิศทางที่พึงปรารถนาาร่วมกัน

สรุปได้ว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเป็นการร่วมคิด ร่วมตัดสินใจ ร่วมเรียนรู้ ร่วมรับผิดชอบ จากสิ่งที่คิดร่วมกันทำร่วมกันตัดสินใจร่วมกันโดยมุ่งเน้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลง เกิดการพัฒนาในเรื่องที่วิจัยและตัวผู้วิจัยเอง การวิจัยเชิงปฏิบัติการจึงเป็นการเรียนรู้จากการกระทำ

การประเมินคุณภาพ

ผู้วิจัยได้นำแอปพลิเคชันที่พัฒนา เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อประเมินคุณภาพ โดยใช้แบบสอบถามมาตราส่วน 5 ระดับ

ความพึงพอใจ

วัดความพึงพอใจด้วยแบบสอบถามความพึงพอใจ ของกลุ่มเป้าหมายที่เป็นนักศึกษา สาขาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และการสื่อสาร จำนวน 30 คน

1. ความหมายของความพึงพอใจ

ความพึงพอใจเป็นปัจจัยที่สำคัญประการหนึ่งที่มีผลต่อความสำเร็จของงานให้เป็นไปตามเป้าหมายที่วางไว้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นผลมาจากการได้รับการตอบสนองต่อแรงจูงใจหรือความต้องการของแต่ละบุคคลในแนวทางที่เขาพึงประสงค์ ผู้รายงานได้ศึกษาเกี่ยวกับความหมายของความพึงพอใจ โดยมีผู้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้หลายทรรศนะด้วยกัน ซึ่งพอสรุปได้ดังต่อไปนี้

ศรีสกุล คุณิพงษ์ (2546 : 31) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ความรู้สึกพอใจจะเกิดขึ้น เมื่อบุคคลได้รับในสิ่งที่ต้องการ หรือบรรลุจุดหมายใดระดับหนึ่ง ซึ่งความรู้สึกดังกล่าวจะลดลงหรือไม่นั้น เกิดขึ้นจากความต้องการหรือจุดหมายนั้นได้รับ การตอบสนองหรือไม่

พิสุทธา อารีราษฎร์ และสมเจตต์ ภูศรี (2552 : 174) กล่าวถึง ความพึงพอใจว่าเป็น ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยเฉพาะ ความรู้สึกนั้นทำให้บุคคลเอาใจใส่และอาจจะกระทำการบรรลุถึงความมุ่งหมายที่บุคคลมีต่อสิ่งนั้น

มณี โพธิเสน (2543 : 6-7) ให้ความหมายของความพึงพอใจว่า เป็นความรู้สึกยินดี เจตคติที่ดีของบุคคล เมื่อได้รับการตอบสนองความต้องการของตนทำให้เกิดความรู้สึกดีในสิ่งนั้นๆ

สเตราส์ และเซลเลส (สังคม ไชยเมืองสง. 2547 : 43 ; อ้างอิงมาจาก Strauss and Sayles. 1960 : 5-6) ได้ให้ความเห็นว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกพอใจในงานที่ทำ เต็มใจที่จะปฏิบัติงานนั้นให้สำเร็จตามวัตถุประสงค์

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน (2543 : 8-10) สรุปความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า เป็นความรู้สึกที่ดี หรือความประทับใจที่มีต่อการกระทำของบุคคลหรือการทำงานนั้น ๆ

สรุปได้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกยินดีของบุคคลเมื่อได้รับการตอบสนองในสิ่งที่ตนต้องการ ซึ่งถ้าประเมินในด้านความพึงพอใจของผู้ใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ ถ้าผู้เรียนพอใจพอใจต่อบทเรียนจะเป็นผลทำให้ผู้เรียนยอมรับและตอบสนองการเรียนด้วยความเต็มใจ โดยการสนใจในการเรียนหรือการเข้าร่วมกิจกรรมซึ่งมีผลทำให้ผู้เรียนมีผลการเรียนดียิ่งขึ้น

2. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวกับความพึงพอใจ

ทฤษฎีสำหรับการสร้างความพึงพอใจมีหลายทฤษฎี แต่ทฤษฎีที่ได้รับการยอมรับและมีชื่อเสียงที่ผู้รายงานจะนำเสนอ คือ ทฤษฎีความต้องการตามลำดับขั้นของมาสโลว์ (Maslow's Hierarchy of Needs) ที่กล่าวว่า มนุษย์ทุกคนมีความต้องการเหมือนกัน แต่ความต้องการนั้นเป็นลำดับขั้น เขาได้ตั้งสมมติฐานเกี่ยวกับความต้องการของมนุษย์ไว้ดังนี้ (Maslow. 1970 : 6-8)

1) มนุษย์มีความต้องการอยู่เสมอ และไม่มีที่สิ้นสุด ขณะที่ความต้องการสิ่งใดได้รับการตอบสนองแล้ว ความต้องการอย่างอื่นก็จะเกิดขึ้นอีกไม่มีวันจบสิ้น

2) ความต้องการที่ได้รับการตอบสนองแล้วจะไม่ใช่สิ่งจูงใจสำหรับพฤติกรรมอื่นต่อไป ความต้องการที่ได้รับการตอบสนองเท่านั้นที่เป็นสิ่งจูงใจของพฤติกรรม

3) ความต้องการของมนุษย์จะเรียงเป็นลำดับขั้นตามลำดับความสำคัญ กล่าวคือ เมื่อความต้องการในระดับต่ำได้รับการตอบสนองแล้ว ความต้องการระดับสูงก็จะเรียกร้องให้มีการตอบสนอง ซึ่งลำดับขั้นความต้องการของมนุษย์มี 5 ขั้นตอนตามลำดับขั้นจากต่ำไปสูง ดังนี้

3.1) ความต้องการด้านร่างกาย (Physiological Needs) เป็นความต้องการเบื้องต้นเพื่อความอยู่รอดของชีวิต เช่น ความต้องการในเรื่องของอาหาร น้ำ อากาศ เครื่องนุ่งห่ม ยา รักษาโรค ที่อยู่อาศัย และความต้องการทางเพศ ความต้องการทางด้านร่างกายจะมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของคนก็ต่อเมื่อความต้องการทั้งหมดของคนยังไม่ได้รับการตอบสนอง

3.2) ความต้องการด้านความปลอดภัยหรือความมั่นคง (Security of Safety Needs) ถ้าความต้องการทางด้านร่างกายได้รับการตอบสนองตามสมควรแล้วมนุษย์จะต้องการในขั้นสูงต่อไป คือ เป็นความรู้สึกที่ต้องการความปลอดภัยหรือความมั่นคงในปัจจุบันและอนาคตซึ่งรวมถึงความก้าวหน้าและความอบอุ่นใจ

3.3) ความต้องการทางด้านสังคม (Social or Belonging Needs) หลังจากที่มนุษย์ได้รับการตอบสนองในสองขั้นดังกล่าวแล้วก็จะมีความต้องการสูงขึ้นอีก คือ ความต้องการทางสังคมเป็นความต้องการที่จะเข้าร่วมและได้รับการยอมรับในสังคม ความเป็นมิตรและความรักจากเพื่อน

3.4) ความต้องการที่จะได้รับการยอมรับนับถือ (Esteem Needs) เป็นความต้องการให้คนอื่นยกย่อง ให้เกียรติ และเห็นความสำคัญของตนเอง อยากระเด่นในสังคม รวมถึงความสำเร็จ ความรู้ความสามารถ ความเป็นอิสระ และเสรีภาพ

3.5) ความต้องการความสำเร็จในชีวิต (Self Actualization) เป็นความต้องการระดับสูงสุดของมนุษย์ ส่วนมากจะเป็นการยากที่จะเป็นได้ตามความคิดของตน หรือต้องการจะเป็นมากกว่าที่ตัวเองเป็นอยู่ในขณะนั้นจากสาระสำคัญของทฤษฎีความต้องการตามลำดับขั้นของมาสโลว์สรุปได้ว่า ความต้องการทั้ง 5 ขั้นของมนุษย์มีความสำคัญไม่เท่ากัน การจูงใจตามทฤษฎีนี้จะต้องพยายามตอบสนองความต้องการของมนุษย์ซึ่งมีความต้องการที่แตกต่างกันไป และความต้องการในแต่ละขั้นจะมีความสำคัญแก่บุคคลมากน้อยเพียงใดนั้นย่อมขึ้นอยู่กับความพึงพอใจที่ได้รับจากการตอบสนองความต้องการในลำดับนั้นๆ

3. การวัดความพึงพอใจ

ในการวัดความพึงพอใจนั้น บุญเรือง ขจรศิลป์ (2529 : 36) ได้ให้ทรรศนะเกี่ยวกับเรื่องนี้ว่าทัศนคติหรือเจตคติเป็นนามธรรมเป็นการแสดงออกค่อนข้างซับซ้อน จึงเป็นการยากที่จะวัดทัศนคติได้โดยตรง แต่เราสามารถที่จะวัดทัศนคติได้โดยอ้อม โดยวัดความคิดเห็นของบุคคลเหล่านั้นแทน ฉะนั้น การวัดความพึงพอใจก็มีขอบเขตที่จำกัดด้วย อาจมีความคลาดเคลื่อนขึ้นถ้าบุคคลเหล่านั้นแสดงความคิดเห็นไม่ตรงกับความรู้สึกที่จริง ซึ่งความคลาดเคลื่อนเหล่านี้ย่อมเกิดขึ้นได้เป็นธรรมดาของการวัดโดยทั่ว ๆ ไป

สาโรช ไสยสมบัติ (2534 : 39) กล่าวว่า ความพึงพอใจที่มีต่อการบริการจะเกิดขึ้นหรือไม่นั้น จะต้องพิจารณาถึงลักษณะของการให้บริการขององค์การ ประกอบกับระดับความรู้สึกของผู้มารับบริการในมิติต่าง ๆ ของแต่ละบุคคล ดังนั้นในการวัดความพึงพอใจต่อการบริการอาจกระทำได้หลายวิธีดังต่อไปนี้

การใช้แบบสอบถาม ซึ่งเป็นวิธีที่นิยมกันอย่างแพร่หลายวิธีหนึ่ง โดยการขอร้องหรือขอความร่วมมือจากบุคคลที่ต้องการวัด แสดงความคิดเห็นลงในแบบฟอร์มที่กำหนดคำตอบไว้ให้เลือกตอบ หรือเป็นคำตอบอิสระ โดยคำตอบที่ถามอาจจะถามถึงความพึงพอใจในด้านต่าง ๆ ที่หน่วยงานกำลังให้บริการอยู่ เช่น ลักษณะของการให้บริการ สถานที่ให้บริการระยะเวลาในการให้บริการบุคลากรที่ให้บริการ เป็นต้น

การสัมภาษณ์ เป็นอีกวิธีหนึ่งที่ได้ทราบถึงระดับความพึงพอใจของผู้มาใช้บริการซึ่งเป็นวิธี การที่ต้องอาศัยเทคนิคและความชำนาญพิเศษของผู้สัมภาษณ์ ที่จะจูงใจให้ผู้ถูกสัมภาษณ์ตอบคำถามให้ตรงกับข้อเท็จจริง การวัดความพึงพอใจโดยวิธีสัมภาษณ์นับเป็นวิธีการที่ประหยัดและมีประสิทธิภาพมากอีกวิธีหนึ่ง

จะเห็นได้ว่า การวัดความพึงพอใจต่อการบริการนั้นสามารถที่จะทำการวัดได้หลายวิธี ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสะดวก ความเหมาะสม ตลอดจนจุดมุ่งหมายหรือเป้าหมายของการวัดด้วย จึงจะส่งผลให้การวัดนั้นมีประสิทธิภาพเป็นที่น่าเชื่อถือได้

ในการวัดหรือประเมินความพึงพอใจจะใช้แบบสอบถามวัดทัศนคติตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) ซึ่งจะแบ่งความรู้สึกออกเป็น 5 ช่วงหรือ 5 ระดับ ดังนี้ (พิสุทธา อารีราษฎร์ และสมเจตต์ ภูศรี. 2552 : 174)

ระดับ	5	หมายถึงมีความพึงพอใจมากที่สุด
ระดับ	4	หมายถึงมีความพึงพอใจมาก
ระดับ	3	หมายถึงมีความพึงพอใจปานกลาง
ระดับ	2	หมายถึงมีความพึงพอใจน้อย
ระดับ	1	หมายถึงมีความพึงพอใจน้อยที่สุด

เกณฑ์การพิจารณาระดับความพึงพอใจของผู้เรียนแปรความหมายจากค่าเฉลี่ยตาม
น้ำหนักคะแนนเฉลี่ยที่คำนวณได้ จำแนกเป็น 5 ระดับดังนี้ (พิสุทธา อารีราษฎร์ และสมเจตต์ ภูศรี.
2550 : 174 ; อ้างอิงมาจาก Best. 1983 : 179-187)

4.50 – 5.00	หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด
3.50 – 4.49	หมายถึง มีความพึงพอใจมาก
2.50 – 3.39	หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง
1.50 – 2.49	หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย
1.00 – 1.49	หมายถึง มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

สรุปได้ว่า ความพึงพอใจในการเรียน และผลการเรียนจะมีความสัมพันธ์กันในทางบวกทั้งนี้
ขึ้นอยู่กับ กิจกรรมที่ผู้เรียนได้ปฏิบัตินั้น ทำให้ผู้เรียนได้รับการตอบสนองความต้องการด้านร่างกาย
และจิตใจ ซึ่งเป็นส่วนที่จะทำให้เกิดความสมบูรณ์ของชีวิตมากน้อยเพียงใด นั่นคือ สิ่งที่ครูผู้สอน
จะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบต่างๆ ในการเสริมสร้างความพึงพอใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยในประเทศ

Alshehria A. และคณะ (2016) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การบูรณาการระหว่าง
อุตสาหกรรมและมหาวิทยาลัย กรณีศึกษา คณะวิศวกรรมศาสตร์ที่เมือง Rabigh ประเทศซาอุดี
อาระเบีย พบว่า ความร่วมมือระหว่างมหาวิทยาลัยและภาคอุตสาหกรรมมีกันมายาวนาน แต่เมื่อมี
การเพิ่มขึ้นขององค์ความรู้ทำให้ต้องมีการพัฒนาความสัมพันธ์เพิ่มมากขึ้นนอกจากการขอทุนทำ
โครงการวิจัยการวิจัยมหาวิทยาลัยควรจะพัฒนาสำหรับอนาคตที่มีบทบาทสำคัญของอุตสาหกรรม
และการเติบโตของเศรษฐกิจตามลำดับ สำหรับความสำเร็จของความร่วมมือทั้งสองฝ่ายควรจะต้อง
ติดต่อสื่อสารกันและวัฒนธรรมที่แตกต่างกันเพื่อสร้างความสัมพันธ์กันระหว่างอุตสาหกรรมและ
มหาวิทยาลัยทั้งในทุกระดับและเพิ่มศักยภาพร่วมกัน Abdulaziz (KAU) ตั้งอยู่ที่กลันฉิมอุตสาหกรรม
และสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆเช่น บริษัท Rabigh Refining & Petrochemical Co. ระบบ
ผลิตน้ำจืดจากทะเล การแปรรูปผลิตภัณฑ์ เหล็ก และอุตสาหกรรมซีเมนต์ ซึ่งทางคณะ ฯ คิดแก้ไข
ปัญหาทางด้านเทคโนโลยีที่สำคัญสำหรับอุตสาหกรรมทั้งหมด จากความพยายามของคณะ ฯ คิด
แก้ไขปัญหาทางด้านเทคโนโลยีทั้งในระยะสั้นและระยะยาวได้ในภาคอุตสาหกรรม ไม่เพียงสามารถ
นำมาใช้ปรับปรุงความรู้พื้นฐานและทักษะ แต่ยังเป็นการสร้างเชื่อมั่นและความไว้วางใจ
ระหว่างทั้งสองฝ่ายได้ นอกจากนี้การสร้างนวัตกรรมขึ้นกับบริบทของเศรษฐกิจ สังคม และนโยบาย

ที่เป็นตัวกำหนดการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้นด้วย รัฐบาลของรัฐบาลมีส่วนสำคัญในการสร้างกรอบแนวทางทำให้ความสัมพันธ์ของมหาวิทยาลัยและอุตสาหกรรมเป็นแบบสถานการณ์ที่มีแต่ผู้ชนะ

พัชอร บุญรัตน์กรกิจ (Boonyaratanakornkit, 2004) ได้ทำวิจัยเรื่อง กระบวนการผลิตและการนำเสนอ รายการวิทยุบนอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ซึ่งมี วัตถุประสงค์ในการศึกษาเพื่อศึกษากระบวนการผลิต และการนำเสนอรายการวิทยุบนอินเทอร์เน็ตในประเทศยุคดิจิทัลด้วย นอกจากนี้ยังรณรงค์ รามสูตรผู้อำนวยการศูนย์ศึกษานโยบายสื่อ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ให้มุมมองไว้ว่าสำหรับในประเทศไทยปัจจุบันการหลอมรวมสื่อมีบทบาทและได้รับความนิยมนมากขึ้น ภาพรวมค่อนข้างกว้างแต่จะเห็น ภาพชัดเจนในรูปแบบของอุปกรณ์ลูกข่าย เช่น ไอโฟนของแอปเปิ้ล และโทรศัพท์มือถือ ที่ไม่ใช่เพียง โทรศัพท์เคลื่อนที่ แต่ยังสามารถฟังเพลงถ่ายรูปลูกศูที่วีฟิง วิทยุและใช้งานอินเทอร์เน็ตได้ นอกจากนี้ การหลอม รวมสื่อยังเห็นได้ชัดให้รูปของแพลตฟอร์ม หรือรูปแบบ การรับส่ง เนื้อหา เช่น การฟังวิทยุด้วยระบบปกติ การฟัง ผ่านดาวเทียม การฟังผ่านระบบอินเทอร์เน็ตผ่านมือถือ' ที่ทั้งหมดนี้ทำให้หลายบริษัททั้งในธุรกิจสื่อและโทรคมนาคม (itnews24hrs.com, 2015)

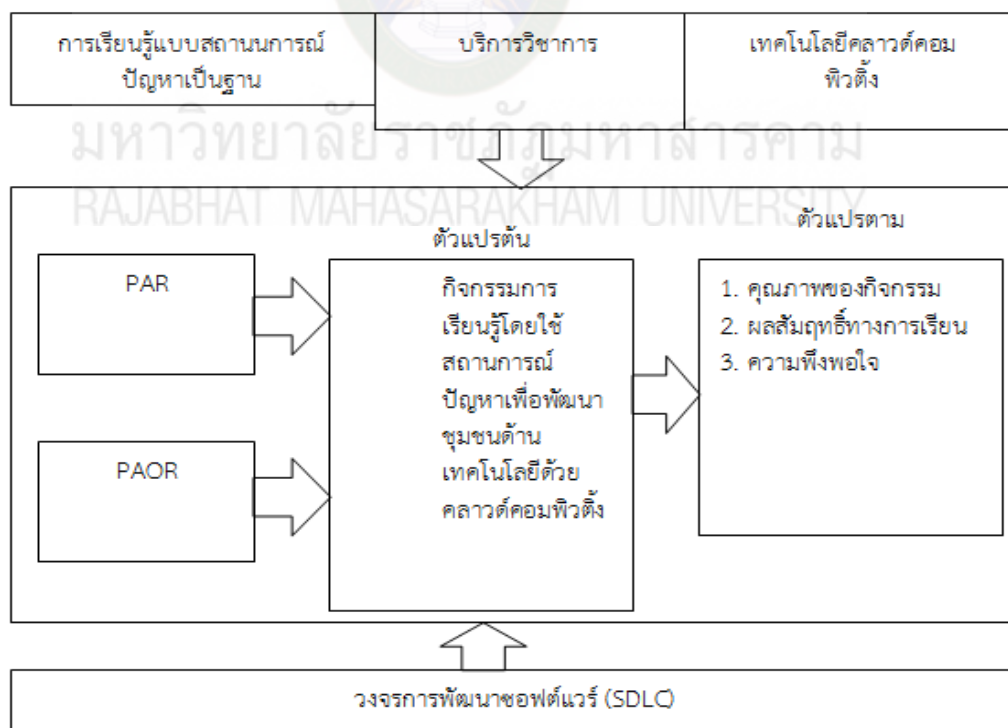
Kotler (1997) ให้ความหมายของการขายโดยใช้พนักงานขายว่า เป็นการขายที่ผู้ขายติดต่อเผชิญหน้ากันกับผู้ซื้อที่มุ่งหวังหนึ่งคนหรือมากกว่า โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อเสนอขายผลิตภัณฑ์หรือ บริการเพื่อตอบข้อซักถาม และเพื่อให้ได้รับใบสั่งซื้อขอบเขตและความสำคัญของการขายโดยบุคคล การขายโดยบุคคลเป็นเครื่องมือสื่อสารที่แพงมากที่สุดในบรรดาเครื่องมือทั้งหมดในส่วนประสมการ สื่อสารการตลาด นักการตลาดใช้การขายโดยบุคคลเพื่อทำหน้าที่หลายอย่าง ดังนั้นผู้ทำหน้าที่ในการ ขายจึงมีชื่อเรียกต่างๆ กัน เช่น พนักงานขาย (Salespeople หรือ Salesmen) ผู้แทนขาย (Sales Representatives) ผู้ประสานงานลูกค้า (Account Executives) ผู้ให้คำปรึกษาทางการขาย (Sales Consultants) วิศวกรขาย (Sales Engineers) ตัวแทน (Agents) ผู้จัดการเขต (District Managers) และผู้แทนฝ่ายการตลาด (Marketing Representatives) เป็นต้น

Kotler & Armstrong (2001) ได้กล่าวไว้ว่า บทบาทของการขายโดยบุคคลจะแตกต่างกัน ไปในแต่ละบริษัท ไม่เหมือนกัน ขึ้นอยู่กับลักษณะของผลิตภัณฑ์และบริการที่ เสนอขาย ขนาดของ บริษัท และประเภทของอุตสาหกรรม บางบริษัทไม่มีการใช้พนักงานขายเลย เช่น บริษัทที่ขายสินค้า โดยใช้แคตตาล็อกทางไปรษณีย์ (Mail Order Catalogs) หรือบริษัทที่ขายผลิตภัณฑ์ผ่านตัวแทนของ ผู้ประกอบการผลิต เอเยนต์การขายหรือนายหน้า เป็นต้น ในขณะที่ บริษัทอื่นๆส่วนมากหน่วยงาน ขายมีความสำคัญอย่างยิ่ง เช่นบริษัทซึ่งขายผลิตภัณฑ์ทางธุรกิจ หรืออุตสาหกรรมต่างๆ บริษัทเหล่านี้ จำเป็นต้องใช้หน่วยงานขายทำงานติดต่อกับลูกค้าโดยตรง อันที่จริงลูกค้าเป็นจำนวนมากก็จะติดต่อ เฉพาะกับพนักงานขายเท่านั้น กรณีเช่นนี้ในความรู้สึกของลูกค้า พนักงานขายก็คือบริษัทนั่นเอง พนักงานขายจึงทำหน้าที่เป็นตัวเชื่อมที่สำคัญระหว่างบริษัทกับลูกค้าบางครั้งพนักงาน

ขายจะทำหน้าที่เป็นตัวแทนทั้งสองฝ่าย คือ ฝ่ายผู้ขายและผู้ซื้อ กล่าวคือในฐานะที่ทำหน้าที่เป็นตัวแทนของบริษัท พนักงานขายจะพยายามหาลูกค้ารายใหม่เพิ่มขึ้นแจ้งบอกข่าวสารหรือข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์และ บริการของบริษัท เข้าพบลูกค้าเพื่อขายผลิตภัณฑ์เสนอขายผลิตภัณฑ์ใหม่ตอบข้อซักถามเพื่อนจัดซื้อ 24 โด่แย้ง เจรจาต่อรงราคาและเงื่อนไข และปิดการขาย นอกจากนี้พนักงานขายยังทำหน้าที่จัดหา บริการให้กับลูกค้าทำการวิจัยตลาดและเก็บข้อมูล และจัดทำรายการสั่งซื้อเป็นต้นในขณะที่เดียวกัน พนักงานขายในฐานะที่ทำหน้าที่เป็นตัวแทนของผู้บริโภค จะทำหน้าที่ถ่ายทอดความคิดหรือทัศนคติ ของผู้บริโภคที่มีต่อผลิตภัณฑ์หรือการกระทำต่างๆ ของบริษัทมาแจ้งให้ผู้ที่เกี่ยวข้องในบริษัททราบ พนักงานขายเป็นผู้ที่มีความรู้เกี่ยวกับความต้องการของลูกค้า ทำงานร่วมกับผู้อื่นในบริษัท เพื่อพัฒนา สิ่งมีคุณค่าเพื่อสนองความต้องการของลูกค้ามากขึ้น ดังนั้นบางครั้งพนักงานขายจะทำหน้าที่เป็น ผู้จัดการฝ่ายลูกค้า (Account Manager) ทำหน้าที่สร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้ขายกับผู้ซื้ออีก ด้วย

กรอบแนวคิดในการวิจัย

กรอบแนวคิดการวิจัยครั้งนี้ อธิบายโดยแสดงให้เห็นเป็นภาพความสัมพันธ์ของตัวแปรต้นและตัวแปรตาม ดังนี้



ภาพที่ 2.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน มีวัตถุประสงค์ในการวิจัย เพื่อ 1) เพื่อศึกษาความต้องการพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน 2) เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมการพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามกระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research & Development) แบ่งขั้นตอนการดำเนินการวิจัย เป็น 3 ระยะ ดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ระยะที่ 1 ศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน

ระยะที่ 2 พัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน

ระยะที่ 3 ศึกษาผลการพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน

กลุ่มเป้าหมาย

ด้านประชากรและกลุ่มเป้าหมาย ผู้วิจัย แบ่งกลุ่มเป้าหมายออกเป็น 3 กลุ่ม คือ

กลุ่มที่ 1 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ

ประชากร คือ อาจารย์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 27 คน

กลุ่มเป้าหมาย อาจารย์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 3 คน คัดเลือก

ด้วยวิธีเจาะจงเพื่อให้ได้ผู้ที่มีความสามารถโดยตรงในการประเมิน

กลุ่มที่ 2 กลุ่มทดลอง

ประชากร คือ นักศึกษา สาขาวิชาการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 100 คน

กลุ่มเป้าหมาย นักศึกษา นักศึกษา สาขาวิชาการจัดการเทคโนโลยี
สารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 30 คน

กลุ่มที่ 3 โรงเรียนในเขตเทศบาลจังหวัดมหาสารคาม จำนวน 5 โรงเรียน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- 1) แบบประเมินความเหมาะสมขององค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน และ
- 2) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชนของนักศึกษา
- 3) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชนของโรงเรียน

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1.1 การสร้างแบบสอบถามวัดความพึงพอใจที่มีต่อการพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน ผู้วิจัยมีขั้นตอนในการสร้างแบบวัดความพึงพอใจ ซึ่งเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ดังนี้

1.1.1 ศึกษาเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

1.1.2 ศึกษาวิธีสร้างแบบวัดความพึงพอใจ และกำหนดรูปแบบการสอบถามจากเอกสาร ตำราการวัดผลทางการศึกษาของ บุญชม ศรีสะอาด (2543, หน้า 63-70) และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.1.3 ดำเนินการสร้างแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนต่อบทเรียนเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) จำนวน 1 ฉบับ แยกเป็น 4 ด้านคือ ด้านเนื้อหา ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ด้านสื่อการเรียนการสอน ด้านการประเมินผลจำนวน 10 ข้อ

1.1.4 นำแบบวัดความพึงพอใจที่สร้างขึ้นทั้ง 10 ข้อนำเสนอผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดผลประเมินผลเพื่อดูความเที่ยงตรงของเนื้อหา ความชัดเจนของภาษา ความครอบคลุมของข้อความ และข้อเสนอแนะ เพื่อปรับแก้ตามคำแนะนำต่อไป

1.1.5 นำแบบสอบถามวัดความพึงพอใจต่อการพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน

ไปวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย และคัดเลือกข้อที่มีความเฉลี่ยตั้งแต่ .50 ขึ้นไปจำนวน 10 ข้อ ไปจัดพิมพ์เป็นแบบวัดความพึงพอใจต่อการพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชนไปใช้กับกลุ่มทดลองต่อไป

แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ เกี่ยวกับการพัฒนาองค์ความรู้ เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน

ผู้วิจัยได้เลือกใช้แบบสอบถามความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับการพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชนในด้านต่าง ๆ รวม 5 ด้าน คือ ด้านเนื้อหา ภาษา การจัดกิจกรรม ใ้บทความู้ และด้านการจัดการโครงการ โดยดำเนินการสร้างตามขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาวิธีการ ขั้นตอน และเนื้อหาแบบสอบถาม
2. วิเคราะห์เนื้อหาและความเหมาะสมของแบบประเมิน
3. สร้างแบบประเมิน
4. นำไปประเมินกับผู้เชี่ยวชาญ

โดยใช้แบบประเมินผลตามวิธีประมาณค่าของ Likert ซึ่งกำหนดระดับความคิดเห็นเป็นมาตราส่วนประมาณค่าในการให้น้ำหนักคะแนน ในระดับความคิดเห็น 5 ระดับ คือ

- | | |
|----------------------------|--------------------------|
| เห็นด้วยในระดับ มากที่สุด | มีค่าระดับคะแนนเท่ากับ 5 |
| เห็นด้วยในระดับ มาก | มีค่าระดับคะแนนเท่ากับ 4 |
| เห็นด้วยในระดับ ปานกลาง | มีค่าระดับคะแนนเท่ากับ 3 |
| เห็นด้วยในระดับ น้อย | มีค่าระดับคะแนนเท่ากับ 2 |
| เห็นด้วยในระดับ น้อยที่สุด | มีค่าระดับคะแนนเท่ากับ 1 |

ในการวิเคราะห์ระดับคะแนนเฉลี่ยของข้อความแต่ละข้อ ได้ใช้เกณฑ์กำหนดช่วงคะแนนเฉลี่ยไว้เพื่อสะดวกในการแปลความหมายดังต่อไปนี้ (ประคอง กรรณสูตร. 2528 : 68)

- | | | |
|--------------------------------|---------|---------------------------------|
| คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 4.51 - 5.00 | หมายถึง | มีความเห็นด้วยในระดับมากที่สุด |
| คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 3.51 - 4.50 | หมายถึง | มีความเห็นด้วยในระดับมาก |
| คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 2.51 - 3.50 | หมายถึง | มีความเห็นด้วยในระดับปานกลาง |
| คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.51 - 2.50 | หมายถึง | มีความเห็นด้วยในระดับน้อย |
| คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.00 - 1.50 | หมายถึง | มีความเห็นด้วยในระดับน้อยที่สุด |

การดำเนินการและเก็บรวบรวมข้อมูลและทดลอง

ระยะที่ 1 ศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิ

ปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน

1. วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาความการพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชนมีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

- 1.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 1.2 สร้างแบบสำรวจเพื่อศึกษาความต้องการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
- 1.3 เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมาย
- 1.4 สรุปผลการศึกษาความต้องการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย คือ ผู้ให้ข้อมูลด้านความต้องการพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน จำนวน 30 คน คัดเลือกด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (simple random sampling) ประกอบด้วย กลุ่มนักวิชาการ กลุ่มครูผู้สอน กลุ่มนักศึกษา

3. ตัวแปรในการวิจัย

3.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน

3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ความคิดเห็นที่มีต่อการพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน

4. เครื่องมือหรือเทคนิคที่ใช้ในการวิจัย

แบบสอบถามความการพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน

5. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือการวิจัย

เครื่องมือในขั้นตอนนี้ คือ แบบสอบถามความการพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

5.1 ศึกษาทฤษฎี หลักการ และวิธีการสร้างแบบสอบถาม จากเอกสารตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อทำความเข้าใจและนำมาเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถาม

5.2 กำหนดโครงสร้างแบบสอบถาม แบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ

ตอนที่ 1 คำชี้แจง เป็นข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับการเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

ตอนที่ 2 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 3 ความการพัฒนางานองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยี

ดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชนจำนวนข้อคำถาม 15 ข้อ มีองค์ประกอบ 3 ด้าน คือ

- 1) ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้ จำนวน 3 ข้อ
- 2) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 10 ข้อ
- 3) ด้านวิธีการเรียนรู้ จำนวน 2 ข้อ

5.3 สร้างแบบสอบถามในแต่ละตอน โดยตอนที่ 3 เป็นแบบสอบถามเลือกตอบ ใช้เกณฑ์การแปลผลโดยการแจกแจงความถี่และร้อยละ

5.4 ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content validity) ความเหมาะสมของภาษา และความสอดคล้องของข้อคำถามกับเนื้อหา

5.5 ปรับปรุงข้อคำถาม และจัดทำแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์เป็นเครื่องมือการวิจัยต่อไป

5.6 ตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ และทำการปรับปรุงโดยนำคำชี้แนะจากผู้เชี่ยวชาญ

6. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การสำรวจความการพัฒนางานองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน ผู้วิจัยดำเนิน ดังนี้

- 1) แจกแบบสอบถามให้กับประกอบด้วย กลุ่มนักวิชาการ กลุ่มครูผู้สอน กลุ่มนักศึกษา จำนวน 30 คน
- 2) ชี้แจงการทำแบบสอบถามและการส่งคืนแบบสอบถาม โดยให้คืนแบบสอบถามหลังจากตอบแบบสอบถามแล้ว
- 3) เก็บรวบรวมแบบสอบถาม ตรวจสอบความสมบูรณ์ นำมาวิเคราะห์ด้วยค่าสถิติ

7. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลที่รวบรวมได้จากแบบสอบถาม นำมาคำนวณโดยใช้สถิติพื้นฐาน คือ ร้อยละ (%)

8. ระยะเวลาดำเนินการ พฤศจิกายน 2561

ระยะที่ 2 พัฒนางานองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน

1. วัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการ
วิชาการสู่ชุมชน

มีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

- 1.1 สังเคราะห์ความต้องการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้ผลจากการศึกษาในระยะที่ 1
- 1.2 สร้างแผนการเรียนรู้ และเครื่องมือของกิจกรรม
- 1.3 ประเมินคุณภาพของกิจกรรมการเรียนรู้
- 1.4 สรุปผลการประเมินคุณภาพของกิจกรรมการเรียนรู้

2. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนการสอน การให้บริการวิชาการ
คัดเลือกด้วยวิธีเจาะจง จำนวน 5 คน ประกอบด้วย ด้านหลักสูตรและการเรียนการสอน ด้านการ
วิจัยและการประเมินผล และด้านการให้บริการวิชาการ

3. ตัวแปรในการวิจัย

- 3.1 ตัวแปรต้น ได้แก่พัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วย
เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน
- 3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ คุณภาพของการพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญา
ท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน

4. เครื่องมือหรือเทคนิคที่ใช้ในการวิจัย

- 4.1 องค์กรความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่
ชุมชน
- 4.2 แบบสอบถามประเมินคุณภาพองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วย
เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน
- 4.3 แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วย
เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน
- 4.4 แบบสอบถามความพึงพอใจขององค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยี
ดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน

5. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือการวิจัย

- 5.1 องค์กรความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่
ชุมชนมีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

5.1.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง นโยบายมหาวิทยาลัย แนวทางการบริการวิชาการ แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลัก ความต้องการจัดกิจกรรมจากการดำเนินงานในระยะที่ 1

5.1.2 ร่างองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชนและเครื่องมือของกิจกรรม ที่สอดคล้องความต้องการจากการวิจัยระยะที่ 1

5.1.3 พิจารณาความเหมาะสมขององค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน

5.1.4 ปรับปรุงองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชนที่พัฒนาขึ้น

5.1.5 ประเมินองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชนโดยจัดทำเป็นเอกสารที่สมบูรณ์นำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมต่อไป

5.2 แบบประเมินองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชนมีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

5.2.1 ศึกษาทฤษฎี หลักการ และวิธีการสร้างแบบประเมิน จากเอกสารตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อทำความเข้าใจและนำมาเป็นแนวทางในการสร้างแบบประเมิน

5.2.2 กำหนดโครงสร้างแบบประเมิน แบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ประเมิน

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมขององค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน

จำนวนข้อคำถาม 9 ข้อ มีองค์ประกอบ 3 ด้าน คือ

1) ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้ จำนวน 2 ข้อ

2) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 5 ข้อ

3) ด้านเป้าหมายกิจกรรม จำนวน 2 ข้อ

5.2.3 สร้างแบบประเมินในแต่ละตอน โดยตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด ใช้เกณฑ์การแปลผลค่าเฉลี่ย โดยแบ่งระดับคะแนนเฉลี่ย ดังนี้ (Best, 1997 : 190)

4.50-5.00	หมายถึง	ระดับความคิดเห็น เห็นด้วยมากที่สุด
3.50-4.49	หมายถึง	ระดับความคิดเห็น เห็นด้วยมาก
2.50-3.49	หมายถึง	ระดับความคิดเห็น เห็นด้วยปานกลาง
1.50-2.49	หมายถึง	ระดับความคิดเห็น เห็นด้วยน้อย

- 1.00-1.49 หมายถึง ระดับความคิดเห็น เห็นด้วยน้อยที่สุด
- 5.2.4 ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา ความเหมาะสมของภาษา และความสอดคล้องของข้อความกับเนื้อหา
- 5.2.5 ปรับปรุงข้อความ และจัดทำแบบประเมินฉบับสมบูรณ์เป็นเครื่องมือการวิจัยต่อไป
- 5.3 แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน
- 5.3.1 ศึกษาทฤษฎี หลักการ และวิธีการสร้างแบบสอบถาม จากเอกสารตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อทำความเข้าใจและนำมาเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถาม
- 5.3.2 กำหนดโครงสร้างแบบสอบถาม แบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ
ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม
ตอนที่ 2 ความพึงพอใจที่มีต่อองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชนจำนวนข้อความ 10 ข้อ
- 5.3.3 สร้างแบบสอบถามในแต่ละตอน โดยตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด ใช้เกณฑ์การแปลผลค่าเฉลี่ย โดยแบ่งระดับคะแนนเฉลี่ย ดังนี้ (Best, 1997 : 190)
- | | | | |
|-----------|---------|------------------|--------------------|
| 4.50-5.00 | หมายถึง | ระดับความคิดเห็น | เห็นด้วยมากที่สุด |
| 3.50-4.49 | หมายถึง | ระดับความคิดเห็น | เห็นด้วยมาก |
| 2.50-3.49 | หมายถึง | ระดับความคิดเห็น | เห็นด้วยปานกลาง |
| 1.50-2.49 | หมายถึง | ระดับความคิดเห็น | เห็นด้วยน้อย |
| 1.00-1.49 | หมายถึง | ระดับความคิดเห็น | เห็นด้วยน้อยที่สุด |
- 5.3.4 ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา ความเหมาะสมของภาษา และความสอดคล้องของข้อความกับเนื้อหา
- 5.3.5 ปรับปรุงข้อความ และจัดทำแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์เป็นเครื่องมือการวิจัยต่อไป
- 5.4 แบบสอบถามความพึงพอใจต่อองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน
- 5.4.1 ศึกษาทฤษฎี หลักการ และวิธีการสร้างแบบสอบถาม จากเอกสารตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อทำความเข้าใจและนำมาเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถาม
- 5.4.2 กำหนดโครงสร้างแบบสอบถาม แบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจที่มีต่อองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชนจำนวนข้อคำถาม 5 ข้อ

5.4.3 สร้างแบบสอบถามในแต่ละตอน โดยตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด ใช้เกณฑ์การแปลผลค่าเฉลี่ย โดยแบ่งระดับคะแนนเฉลี่ย ดังนี้ (Best, 1997 : 190)

4.50-5.00	หมายถึง	ระดับความคิดเห็น	เห็นด้วยมากที่สุด
3.50-4.49	หมายถึง	ระดับความคิดเห็น	เห็นด้วยมาก
2.50-3.49	หมายถึง	ระดับความคิดเห็น	เห็นด้วยปานกลาง
1.50-2.49	หมายถึง	ระดับความคิดเห็น	เห็นด้วยน้อย
1.00-1.49	หมายถึง	ระดับความคิดเห็น	เห็นด้วยน้อยที่สุด

5.4.4 ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา ความเหมาะสมของภาษา และความสอดคล้องของข้อคำถามกับเนื้อหา

5.4.5 ปรับปรุงข้อคำถาม และจัดทำแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์เป็นเครื่องมือการวิจัยต่อไป

6. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลแบบสอบถามการประเมินองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชนและเครื่องมือของกิจกรรม จากผู้เชี่ยวชาญด้วยตนเอง โดยมีขั้นตอน ดังนี้

6.1 ติดต่อขอความร่วมมือผู้เชี่ยวชาญเพื่อประเมินองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชนและเครื่องมือของกิจกรรม ด้วยตนเอง

6.2 ส่งแบบสอบถามการประเมินองค์ความรู้ และเครื่องมือขององค์ความรู้ ไปให้ผู้เชี่ยวชาญเพื่อประเมิน

6.3 เก็บรวบรวมแบบสอบถามการประเมินองค์ความรู้ และเครื่องมือขององค์ความรู้ จากผู้เชี่ยวชาญและตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบประเมินที่ได้รับ

7. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลที่รวบรวมได้จากแบบสอบถาม นำมาคำนวณค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD.)

8. ระยะเวลาดำเนินการ พฤศจิกายน-ธันวาคม 2560

ระยะที่ 3 ศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อผลการพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน

1. วัตถุประสงค์

ศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อผลการพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน มีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

1.1 ประชุมชี้แจง สร้างความเข้าใจการดำเนินงานของกิจกรรมบริการวิชาการร่วมกับโรงเรียน แนะนำโครงการและกิจกรรมตามรูปแบบที่พัฒนาขึ้น โดยร่วมวางแผน กำหนดบทบาทหน้าที่ กิจกรรมที่ต้องดำเนินการ การวัดและประเมินผลพัฒนาองค์ จัดทำในรูปแบบแผนการดำเนินงานร่วมกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง โดยมีนักศึกษาร่วมสำรวจความต้องการจัดกิจกรรม และสังเกตการณ์

1.2 จัดกิจกรรมบริการวิชาการที่โรงเรียน ตามแผนการดำเนินงานที่กำหนดไว้ โดยบูรณาการเข้ากับการเรียนการสอนของนักศึกษา เพื่อให้ศึกษาร่วมบริการวิชาการสู่ชุมชน

1.3 เก็บข้อมูล วิเคราะห์ และสรุปผลการทดลองพึงพอใจที่มีต่อผลการพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน

2. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายจังหวัด มหาสารคาม ร้อยเอ็ด ขอนแก่น กาฬสินธุ์ ส่งผลให้ได้องค์ความรู้เพื่อนำไปเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่น

3. ตัวแปรในการวิจัย

3.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน

3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ พึงพอใจที่มีต่อผลการพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน

4. เครื่องมือหรือเทคนิคที่ใช้ในการวิจัย

พึงพอใจที่มีต่อผลการพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน และเครื่องมือของกิจกรรม ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นในระยะที่ 2

5. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือการวิจัย

การวิจัยระยะที่ 3 นำเครื่องมือที่ได้สร้างในระยะที่ 2 มาเป็นเครื่องมือในการวิจัย

6. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล จากการจัดกิจกรรมตามขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

6.1 เตรียมความพร้อม ดำเนินการดังนี้

6.1.1 เตรียมความพร้อมนักศึกษา ประชุมหารือเพื่อกำหนดบทบาทและหน้าที่ของแต่ละบุคคล

6.1.2 เตรียมความพร้อมด้านเครื่องมือและอุปกรณ์การบริการวิชาการ ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ

6.2 ประสานงานกลุ่มเป้าหมาย กำหนดรูปแบบการจัดกิจกรรม วางแผนกำหนดการ โดยเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความรู้ ความเข้าใจ

6.3 จัดกิจกรรมบริการวิชาการด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ ตามแผนกำหนดการ

6.4 เก็บข้อมูลการสอบถามความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรมบริการวิชาการด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจ

6.7 เก็บรวบรวมข้อมูล ตรวจสอบความสมบูรณ์ นำมาวิเคราะห์และสรุปผล

7. การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมค่ายอาสา โดยหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD.)

8. ระยะเวลาดำเนินการ มิถุนายน 2560

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐานที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ ร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD.) โดยนำค่าเฉลี่ยที่ได้เทียบกับเกณฑ์การประเมิน (พิสุทธา อารีราษฎร์. 2551 : 143-151) ดังนี้

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ	4.50 – 5.00	หมายความว่า	เหมาะสมมากที่สุด
ค่าเฉลี่ยเท่ากับ	3.50 – 4.49	หมายความว่า	เหมาะสมมาก
ค่าเฉลี่ยเท่ากับ	2.50 – 3.49	หมายความว่า	เหมาะสมปานกลาง
ค่าเฉลี่ยเท่ากับ	1.50 – 2.49	หมายความว่า	เหมาะสมน้อย
ค่าเฉลี่ยเท่ากับ	1.00 – 1.49	หมายความว่า	เหมาะสมน้อยที่สุด

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อ
บริการวิชาการสู่ชุมชน มีวัตถุประสงค์ในการวิจัย เพื่อ 1) เพื่อศึกษาความต้องการพัฒนาองค์ความรู้
เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน 2) เพื่อศึกษาผลการจัด
กิจกรรมการพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่
ชุมชน และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญา
ท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน

ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามกระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research & Development) แบ่ง
ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย เป็น 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญา
ท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน

ระยะที่ 2 พัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการ
วิชาการสู่ชุมชน

ระยะที่ 3 ศึกษาผลการพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อ
บริการวิชาการสู่ชุมชน

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยนำเสนอตามลำดับ ดังนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล
2. การศึกษาความต้องการพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยี
ดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน
3. การพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อบริการ
วิชาการสู่ชุมชน
4. การศึกษาผลการพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล
เพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน
5. การศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วย
เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

n	หมายถึง	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
%	หมายถึง	ร้อยละ
\bar{X}	หมายถึง	ค่าเฉลี่ย
SD.	หมายถึง	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
t	หมายถึง	สถิติทดสอบที
Sig.	หมายถึง	ระดับความมีนัยสำคัญทางสถิติ (Statistical Significant)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ศึกษาความต้องการพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน

ผู้วิจัยได้ศึกษาความต้องการพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน มีขั้นตอนการดำเนินงาน โดยศึกษาจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการและการสำรวจข้อมูลด้วยแบบสอบถามที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น มีผลการดำเนินงาน ดังนี้

ตารางที่ 4.1 ผลการสอบถามความต้องการพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน

รายการประเมิน	ผลประเมิน(ร้อยละ)
1. ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้	
1.1 แหล่งเรียนรู้โดยผู้สอน	88.78
1.2 แหล่งเรียนรู้จากชุมชน	76.88
1.3 แหล่งเรียนรู้จากอินเทอร์เน็ต	35.54
2. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้	
2.1 ศึกษาปัญหาโดยผู้สอนกำหนด	47.48
2.2 ศึกษาปัญหาจากชุมชน	65.55

ตารางที่ 4.1 ผลการสอบถามความต้องการพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน (ต่อ)

รายการประเมิน	ผลประเมิน(ร้อยละ)
2.3 เรียนรู้เนื้อหาจากผู้สอน	93.75
2.4 เรียนรู้เนื้อหาด้วยตนเอง	28.45
2.5 ค้นหาเรียนรู้จากสื่อที่จัดเตรียมไว้	80.57
2.6 ค้นหาเรียนรู้ด้วยตนเอง	49.85
2.7 ร่วมวางแผนการบริการวิชาการ	85.45
2.8 สรุปแผนการบริการวิชาการ	77.93
2.9 นำเสนอแผนบริการวิชาการ	80.60
2.10 บริการวิชาการสู่ชุมชน	95.53
3. ด้านวิธีการเรียนรู้	
3.1 เรียนรู้รายบุคคล	20.83
3.2 เรียนรู้แบบกลุ่ม	75.32

จากตารางที่ 4.1 ผลการสอบถามความต้องการพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน พบว่า ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้ ชุมชนมีความต้องการ ร้อยละ 35.54-88.78 ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ชุมชนมีความต้องการ ร้อยละ 28.45-93.75 และ ด้านวิธีการเรียนรู้ ชุมชนมีความต้องการ ร้อยละ 20.83 -76.15

การพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน

ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชนจากการศึกษาความต้องการของชุมชนและนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินกิจกรรม

ผลการประเมินกิจกรรมการพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชนโดยผู้เชี่ยวชาญ

ผู้วิจัยนำกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นและเครื่องมือการวิจัย เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน พร้อมแบบประเมินพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการ

วิชาการสู่ชุมชนที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น เพื่อประเมินผลการพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน ผลการตรวจสอบและประเมินผล ดังตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อกิจกรรม

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น		
	\bar{x}	S.D.	ความหมาย
1. ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้	4.75	0.48	มากที่สุด
1.1 ความเหมาะสมของแหล่งเรียนรู้ชุมชน	4.80	0.45	มากที่สุด
1.2 ความเหมาะสมของแหล่งเรียนรู้โดยผู้สอน	4.70	0.55	มากที่สุด
2. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้	4.58	0.50	มากที่สุด
2.1 ศึกษาปัญหาจากชุมชน	4.70	0.45	มากที่สุด
2.2 เรียนรู้เนื้อหาเพิ่มเติม	4.50	0.55	มากที่สุด
2.3 ค้นคว้าจากสื่อการเรียนรู้	4.30	0.45	มาก
2.4 ร่วมวางแผนบริการวิชาการ	4.60	0.55	มากที่สุด
2.5 สรุปแผนบริการวิชาการ	4.60	0.55	มากที่สุด
2.6 บริการวิชาการสู่ชุมชน	4.80	0.45	มากที่สุด
3. ด้านเป้าหมายกิจกรรม	4.80	0.42	มากที่สุด
3.1 ความเหมาะสมของการประเมินผลการเรียนรู้	4.80	0.45	มากที่สุด
3.2 ความเหมาะสมของการส่งเสริมการบริการวิชาการ	4.80	0.45	มากที่สุด
เฉลี่ยรวมทุกด้าน	4.71	0.46	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.2 ผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน พบว่า ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อกิจกรรมทั้ง 3 ด้านอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย=4.71 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน=0.46) เมื่อพิจารณาทุกด้าน พบว่า โดยเฉลี่ยอยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย=4.30-4.80 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน=0.42-0.55)

การศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน

ผู้วิจัยได้นำองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน และเครื่องมือของกิจกรรมไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษา สาขาวิชาการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 30 คน เป็นนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา เทคโนโลยีและนวัตกรรม ปีการศึกษา 1/2560 โดยดำเนินการตามขั้นตอนของกิจกรรม เก็บรวบรวมข้อมูลจากการทดลองจัดกิจกรรม นำมาวิเคราะห์ประสิทธิผล และผลลัพธ์ของกิจกรรม ดังนี้

1. ผลการทดสอบวัดความรู้ ความเข้าใจ โดยนักศึกษาทำข้อสอบวัดผลการเรียนรู้ จำนวน 30 ข้อ วิเคราะห์ด้วยสถิติ t-test แสดงดังตารางที่ 4.3

ตารางที่ 4.3 ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการเรียนรู้

คะแนน	จำนวนคน	คะแนน	\bar{X}	S.D.	t	Sig.
ก่อนการส่งเสริม	30	30	14.85	3.45	14.16	.000**
หลังการส่งเสริม	30	30	21.06	3.33		

จากตารางที่ 4.3 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการเรียนรู้ พบว่า หลังการเรียนรู้ นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่า Sig. เท่ากับ .000 มีค่าน้อยกว่าค่านัยสำคัญที่กำหนด ($\alpha=.01$)

2. ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน ผู้วิจัยสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรม โดยใช้แบบสอบถามที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น แสดงดังตารางที่ 4.4

ตารางที่ 4.4 ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรม

รายการความเหมาะสม	ผลการประเมิน		
	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. การชี้แจงกระบวนการทำงาน	4.80	0.34	มากที่สุด
2. การส่งเสริมความรู้และทักษะการแก้ปัญหา	4.80	0.35	มากที่สุด
3. การปฏิบัติการและการลงพื้นที่ภาคสนาม	4.75	0.38	มากที่สุด

ตารางที่ 4.4 ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรม (ต่อ)

รายการความเหมาะสม	ผลการประเมิน		
	\bar{x}	S.D.	แปลผล
4. สิ่งอำนวยความสะดวกในการลงพื้นที่	4.76	0.42	มากที่สุด
5. การดูแลช่วยเหลือให้คำแนะนำ	4.78	0.33	มากที่สุด
6. ได้รับความรู้ในการสัมภาษณ์	4.80	0.30	มากที่สุด
7. ได้รับความรู้ในการทำรายงานสรุปผลการดำเนินงาน	4.70	0.50	มากที่สุด
8. ความรู้ในการนำเสนอ บรรยาย สาธิตเพิ่มมากขึ้น	4.69	0.49	มากที่สุด
9. การส่งเสริมบริการวิชาการสู่ชุมชน	4.67	0.46	มากที่สุด
10. การบูรณาการเรียนการสอนสู่การบริการวิชาการแก่ชุมชน	4.70	0.47	มากที่สุด
โดยรวม	4.75	0.40	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.4 ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย=4.75 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.40) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่ามีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดทุกข้อโดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.67 - 4.80

การศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการพัฒนาศักยภาพความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน

ตารางที่ 4.5 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของครูที่มีต่อองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน ตามกิจกรรมที่พัฒนาขึ้น

รายการประเมิน	ผลการศึกษาคความพึงพอใจ		
	\bar{x}	SD	ระดับ
1. การชี้แจงให้มีความเข้าใจในกระบวนการดำเนินงานที่ชัดเจน	4.60	0.49	มากที่สุด
2. การนำเทคโนโลยีคลาวด์คอมพิวเตอร์สู่การปฏิบัติ	4.55	0.73	มากที่สุด
3. ความรู้ที่ได้รับจากการบริการวิชาการ	4.15	0.74	มาก
4. การลงพื้นที่ปฏิบัติการของนักศึกษา	4.60	0.50	มากที่สุด
5. การบริการวิชาการของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม	4.58	0.56	มากที่สุด
โดยรวม	4.49	0.56	มาก

จากตารางที่ 4.5 ผลการสอบถามความพึงใจของครูที่มีต่อการบริการวิชาการโดยรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 4.49, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.56) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า มีความพึงพอใจในระดับมากถึงมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.15 -4.60



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ข้อค้นพบที่ได้จากการวิจัย เรื่อง การพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน ผู้วิจัยได้นำเสนอตามลำดับดังนี้

1. สรุปผลการวิจัย
2. อภิปรายผล
3. ข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่า

1. ความต้องการพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน พบว่า ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้ ชุมชนมีความต้องการ ร้อยละ 35.54-88.78 ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ชุมชนมีความต้องการ ร้อยละ 28.45-93.75 และ ด้านวิธีการเรียนรู้ ชุมชนมีความต้องการ ร้อยละ 20.83 -76.15
2. ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น พบว่า นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่า Sig. เท่ากับ .000 มีค่าน้อยกว่าค่านัยสำคัญที่กำหนด ($\alpha=.01$) และความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรม โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย=4.75 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.40)
3. ความพึงพอใจของชุมชนที่มีต่อกิจกรรมการพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.49, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.56) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดถึงมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.15 -4.60

อภิปรายผล

1. ความต้องการพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน พบว่า ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้ ประกอบด้วย แหล่งเรียนรู้โดยผู้สอน และแหล่งเรียนรู้จากชุมชน ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย ศึกษาปัญหาจากชุมชน เรียนรู้เนื้อหาจากผู้สอน ค้นหาเรียนรู้จากสื่อที่จัดเตรียมไว้ ร่วมวางแผนการบริการวิชาการ สรุปแผนการบริการวิชาการ นำเสนอแผนบริการวิชาการ และบริการวิชาการสู่ชุมชน ด้านวิธีการ

เรียนรู้ คือ เรียนรู้แบบกลุ่ม โดยคัดเลือกจากร้อยละ 50 ของผู้ที่ตอบแบบสอบถาม เหตุที่เป็นเช่นนี้อาจเนื่องมาจาก กิจกรรมการเรียนรู้เป็นการนำรูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นหลัก ส่งผลให้ผู้เรียนมีการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหาด้วยตนเอง เพื่อการบริการวิชาการ สอดคล้องกับ ชัตติยา พันธุ์ทรัพย์สาร (2546) ได้วิจัยเรื่อง ความต้องการพัฒนาบุคลากรของ โรงเรียนสำนักงานการประถมศึกษาอำเภอบ่อทอง จังหวัดชลบุรี ผลการวิจัยพบว่า ความต้องการพัฒนาบุคลากรของโรงเรียน สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาอำเภอบ่อทอง จังหวัดชลบุรี โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า อยู่ในระดับมากทุกด้าน โดยเรียงคะแนนเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย คือ การพัฒนาบุคลากรโดยกระบวนการบริหาร การพัฒนาบุคลากรโดยการพัฒนาตนเอง การพัฒนาบุคลากรโดยส่งบุคลากรไปศึกษาอบรมหรือดูงาน การฝึกอบรม และการพัฒนาบุคลากรโดยกระบวนการปฏิบัติงาน

2. ผลการจัดกิจกรรมการพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน พบว่า กิจกรรมที่สังเคราะห์ขึ้นประกอบด้วย องค์ประกอบของกิจกรรม 3 ส่วน คือ 1) สื่อและแหล่งเรียนรู้ ประกอบด้วย แหล่งเรียนรู้ชุมชน และแหล่งเรียนรู้โดยผู้สอย 2) กิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย ศึกษาปัญหาจากชุมชน เรียนรู้เนื้อหาเพิ่มเติม ค้นคว้าจากสื่อการเรียนรู้ ร่วมวางแผนบริการวิชาการ สรุปแผนบริการวิชาการ และบริการวิชาการสู่ชุมชน และ 3) เป้าหมายกิจกรรม ประกอบด้วย ประเมินผลการเรียนรู้ และส่งเสริมบริการวิชาการ สอดคล้องกับ อภิชาติ เหล็กดี (2557) ได้วิจัยเรื่อง การสังเคราะห์รูปแบบกิจกรรมค่ายอาสาเพื่อการเรียนรู้สื่ออีดีแอลทีวี สำหรับโรงเรียนขนาดเล็กเครือข่ายมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ผลการวิจัยพบว่า ผลการสังเคราะห์รูปแบบการจัดกิจกรรมค่ายอาสาเพื่อการเรียนรู้สื่ออีดีแอลทีวีสำหรับโรงเรียนขนาดเล็ก พบว่า กิจกรรมมีองค์ประกอบ 7 ส่วน คือ 2.1) นโยบายภาครัฐ 2.2) สื่ออีดีแอลทีวี 2.3) โรงเรียนขนาดเล็ก 2.4) การเรียนรู้สื่ออีดีแอลทีวี 2.5) กิจกรรมค่ายอาสา 2.6) หน่วยงานความร่วมมือ และ 2.7) ตัวชี้วัด 5 ตัว และความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเพื่อพัฒนาชุมชน พบว่า ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อกิจกรรมทั้งสามด้านอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย=4.64 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน=0.48) เมื่อพิจารณาทุกด้านพบว่า โดยเฉลี่ยอยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย=4.20-4.80 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน=0.42-0.55) เหตุที่เป็นเช่นนี้อาจเนื่องมาจาก กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเพื่อพัฒนาชุมชนมีการจัดเตรียมทั้งสื่อจากผู้สอนและสื่อจากชุมชน โดยใช้กระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นหลัก ซึ่งมีเป้าหมายของกิจกรรมอย่างชัดเจน

3. ความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการพัฒนาองค์ความรู้เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการสู่ชุมชน โดยรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 4.49, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.56) เหตุที่เป็นเช่นนี้ อาจเป็นเพราะว่า การดำเนินงานเป็นกิจกรรมที่มีส่วนร่วมจากทุก ๆ ฝ่าย โดยเฉพาะอย่างยิ่ง โรงเรียนที่ร่วมกันวางแผนการดำเนินงานและกำหนดปฏิทินการดำเนินงาน ดังนั้นจึงทำให้ครู และโรงเรียนทราบบทบาท และแนวทางการดำเนินงานที่ชัดเจน สอดคล้องกับ วรปภา อารีราษฎร์ และ ธรัช อารีราษฎร์ (2556) ได้วิจัยเรื่อง ได้วิจัยเรื่อง รูปแบบกิจกรรมค่ายอาสาเครือข่ายอีดีแอลที่วิทยาลัยราชภัฏมหาสารคามแบบมีส่วนร่วม พบว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมในระดับมากที่สุด

ปัญหาและอุปสรรค

จากการดำเนินการสรุปผลได้ดังนี้

1. เวลาว่างของสมาชิกแต่ละคนในกลุ่ม ไม่ค่อยตรงกัน
2. เนื่องจากการปฏิบัติงานมีการลงพื้นที่บ่อยครั้ง สภาพของดินฟ้าอากาศและการเดินทางไกลเป็นปัญหาอุปสรรคในการทำงาน
3. การทำกิจกรรมในวิชาต่างๆ ที่ต้องใช้เวลานานในการทำ และบางครั้งต้องออกไปทำในสถานที่ต่างๆ ทำให้มีเวลาในการปฏิบัติงานน้อยลง
4. การเดินทางปฏิบัติกิจกรรมมีความจำเป็นต้องลงพื้นที่ร่วมกับชุมชนระยะทางและพาหนะในการเดินทางเป็นอุปสรรคในการดำเนินงาน

ข้อเสนอแนะ

1. งานวิจัยนี้ดำเนินงานโดยมีความร่วมมือจากชุมชน ดังนั้นในการนำผลการวิจัยไปใช้งานจำเป็นต้องศึกษาบริบทของชุมชน รวมทั้งความต้องการให้บริการวิชาการตามที่ชุมชนต้องการ
2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป ควรมีการศึกษาในขอบเขตของรายวิชาอื่นๆ ที่สอดคล้องกับความต้องการของชุมชน และควรศึกษาความต้องการของชุมชนเพื่อนำมาจัดทำแผนการเรียนรู้