

บทที่ 5

การนำเสนอระบบการจัดการความรู้เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนเชิงสร้างสรรค์ ที่ส่งผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

การวิจัยและพัฒนาระบบการจัดการความรู้เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนเชิงสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ผู้วิจัยขอนำเสนอรายละเอียดในการขอระบบประกอบด้วย

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์การพัฒนาระบบการจัดการความรู้เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนเชิงสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

ตอนที่ 2 องค์ประกอบระบบการจัดการความรู้เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนเชิงสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

ตอนที่ 3 แผนกำกับกิจกรรมการจัดการความรู้เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนเชิงสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์การพัฒนาระบบการจัดการความรู้เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนเชิงสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

1.1 ด้านการจัดการความรู้ และด้านการเรียนการสอน สำหรับการเรียนการสอนในคณะครุศาสตร์/ศึกษาศาสตร์

1. การจัดการความรู้ในคณะครุศาสตร์/ศึกษาศาสตร์ที่สนับสนุนการจัดการเรียนการสอนเชิงสร้างสรรค์ในปัจจุบัน เป็นการจัดการความรู้ที่มีผู้สอนเป็นผู้นำในการจัดการเรียนการสอน โดยผู้เรียนปฏิบัติตาม ซึ่งผู้เรียนไม่สามารถจัดการความรู้ได้อย่างเป็นระบบ มีแนวทางในการสื่อสารทางการเรียนการสอนที่เป็นไปในลักษณะเดียวกัน คือการนำเสนอเฉพาะปัญหาที่เกิดขึ้นและต้องการการแก้ไขปัญหา ไม่สามารถแบ่งปันองค์ความรู้ และนำเสนอในสิ่งที่เกิดการเรียนรู้ขึ้นได้ใหม่ นอกจากนี้ผู้เรียนและผู้สอนยังขาดความเข้าใจการจัดการความรู้ร่วมกันอย่างเป็นระบบ การแบ่งปันหน้าที่ในการจัดการความรู้ร่วมกัน รวมถึงการบันทึกภูมิความรู้ที่ยังไม่สามารถนำมาใช้ได้อย่างเป็นระบบ

2. การจัดการเรียนการสอนในคณะครุศาสตร์/ศึกษาศาสตร์ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในปัจจุบันเป็นการนำเสนอผลงานของผู้เรียนในลักษณะโครงงาน โดยที่ผู้เรียนส่วนมากยังขาดความเข้าใจเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ โดยผู้เรียนมักเข้าใจถึงลักษณะของความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นสิ่งแปลกใหม่เท่านั้น สภาพการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันยังขาดความหลากหลาย ส่วนใหญ่ยังยึดติดกับเนื้อหาและลักษณะของชิ้นงานที่มุ่งหวังผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นอกจากนี้ผู้เรียนยังมีมุมมองว่าความคิดสร้างสรรค์เหมาะสำหรับการเรียนในรายวิชาศิลปะเท่านั้นจึงไม่สามารถแยกระดับของความคิดสร้างสรรค์ได้

3. การนำแนวคิดการจัดการความรู้มาใช้ในการเผยแพร่การเรียนการสอนในคณะครุศาสตร์/ศึกษาศาสตร์มีความเหมาะสมเป็นอย่างมาก เนื่องจากจะทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจและสร้างเครือข่ายที่จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันได้อย่างเป็นรูปธรรม ส่งผลให้การเรียนรู้มีขั้นตอนและเป็นระบบ นอกจากนี้ภูมิความรู้ที่ได้จากการจัดการความรู้จะมีระบบที่ชัดเจน สามารถเลือกใช้ได้อย่างหลากหลายและเป็นแหล่งเรียนรู้ที่ผู้เรียนนำมาใช้ทั้งในภาคทฤษฎีและปฏิบัติได้อย่างชัดเจน ดังนั้นผู้สอนจึงควรทำความเข้าใจการจัดการความรู้อย่างลึกซึ้งและนำมาใช้งานอย่างเป็นระบบมีขั้นตอนที่ชัดเจน

โดยมีองค์ประกอบในการจัดการความรู้ดังนี้ 1) ลักษณะของเนื้อหาที่สามารถสร้างความเข้าใจที่ตรงกันได้ เชื่อมโยงไปสู่การปฏิบัติได้จริง 2) เครื่องมือสื่อสารที่มีมาตรฐานเดียวกันอย่างเป็นระบบ 3) วิธีการจัดการความรู้ที่เหมาะสมกับบริบทของเนื้อหา รายวิชา และกลุ่มผู้เรียน

4. การพัฒนาระบบการจัดการความรู้ เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนเชิงสร้างสรรค์สำหรับคณาจารย์ และนักศึกษาควรมีขั้นตอน ดังนี้ ขั้นการบ่งชี้ความรู้ ขั้นการสร้างและแสวงหาความรู้ ขั้นการจัดระบบความรู้ ขั้นการประมวลผลความรู้ ขั้นการเข้าถึงความรู้ ขั้นการแบ่งปันความรู้ และขั้นการเรียนรู้

5. สื่อการเรียนการสอนที่จะนำมาใช้ในระบบการจัดการความรู้ ควรมีลักษณะมีมิติเดียว โดยมีการนำเสนออย่างเป็นรูปแบบที่หลากหลาย โดยมีทั้งวีดิทัศน์ ภาพ และอนิเมชันเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงความรู้ได้อย่างกว้างขวาง และควรมีการแนะนำแหล่งเรียนรู้จากภายนอกมาให้มาก มีลักษณะเป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถติดต่อสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายภายนอกได้เป็นอย่างดี เนื่องจากเป็นผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาซึ่งมีคุณลักษณะเป็นวิชาชีพ สื่อการสอนจึงมีแนวโน้มที่นำไปสู่การปฏิบัติได้จริง

1.2 ด้านเนื้อหาและกิจกรรมที่เหมาะสมสำหรับการจัดการความรู้ในคณะครุศาสตร์/ศึกษาศาสตร์

1. การเรียนการสอนในคณะครุศาสตร์/ศึกษาศาสตร์ การนำเอาความรู้เกี่ยวกับวิชาต่างๆ โดยวิชาสามารถนำมาจัดการความรู้เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนเชิงสร้างสรรค์ ได้เป็นอย่างดีได้แก่ วิชาการผลิตสื่อประเภทคอมพิวเตอร์กราฟิก การถ่ายภาพ และวีดิทัศน์ เนื่องจากวิชาทั้งสามกลุ่มมีความสอดคล้องและเชื่อมโยงถึงกัน รวมถึงเป็นวิชาพื้นฐานในการผลิตสื่อในระดับสูง จึงเป็นวิชาที่จะสามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี มีรายละเอียดที่ชัดเจนทั้งในส่วนของทฤษฎีและส่วนภาคปฏิบัติ นอกจากนี้ยังเป็นรายวิชาบังคับสำหรับนักศึกษาครุศาสตร์ ศึกษาศาสตร์ สำหรับผลิตสื่อการเรียนการสอนจึงสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างกว้างขวาง เป็นต้น

2. ในแง่ของผู้ที่ต้องการหาความรู้ (reader) ต้องการให้มีกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนด้านใดบ้างที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้เกี่ยวกับวิชาที่เกี่ยวข้อง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ กิจกรรมที่เหมาะสมควรเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมการคิดอย่างเป็นระบบ โดยควรเป็นกิจกรรมที่เกิดการแข่งขัน หรือการประกวดจะช่วยกระตุ้นให้เกิดการแสวงหาองค์ความรู้ การทำงานร่วมกัน ตลอดจนการคิดอย่างเป็นระบบนำไปสู่การสร้างความแปลกใหม่ที่เกิดขึ้น นอกจากนี้ควรจัดกิจกรรมให้เกิดการสร้างผลผลิตหรือชิ้นงานที่เชื่อมโยงระหว่างสามวิชาเข้าไว้ด้วยกันทำให้ผู้เรียนสามารถบูรณาการองค์ความรู้ได้จากการจัดการความรู้อย่างเป็นเหตุเป็นผล และเชื่อมโยงไปสู่ชีวิตประจำวันได้เป็นอย่างดี

3. นอกจากการนำความรู้มารวบรวมเอาไว้แล้ว ต้องการมีส่วนประกอบ อื่นๆ ในลักษณะของแหล่งเรียนรู้ และผู้เชี่ยวชาญภายนอกชั้นเรียนในการแสดงความคิดเห็น ตลอดจนห้องแสดงผลงานของนักศึกษาเพื่อให้มีการนำเสนอ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ได้อย่างสอดคล้อง อาจให้มีผู้อื่นร่วมแสดงความคิดเห็นจากการแสดงผลงานของผู้เรียนได้

4. การนำความรู้ที่รวบรวมไว้นี้ไปเป็นส่วนประกอบของหลักสูตรครุศาสตร์/ศึกษาศาสตร์ได้ โดยมีการจัดทำอย่างเป็นระบบ และมีการนำแหล่งเรียนรู้ที่เกิดขึ้นนำเสนอในลักษณะแหล่งความรู้เพิ่มเติมที่สามารถระบุลงใน มคอ.3 เพื่อให้ผู้เรียนและผู้สอนสามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ได้อย่างหลากหลาย รวมถึงการจัดทำเว็บไซต์ในระบบเปิดเพื่อให้ผู้สนใจสามารถสืบค้นข้อมูลได้อย่างสะดวก

5. รูปแบบ (Format) ของการนำเสนอเนื้อหาควรมีสื่อวีดิทัศน์ในส่วนของภาคปฏิบัติ และมีมัลติมีเดียบนเว็บที่เป็นส่วนนำเสนอเนื้อหาในภาคทฤษฎี นอกจากนี้ควรมีเครื่องมือสื่อสารบนเครือข่าย

อินเทอร์เน็ตอย่างหลากหลายเพื่อตอบสนองให้ผู้เรียนในการสื่อสารในการแบ่งปันองค์ความรู้ อาจมีการให้ผู้เรียนนำเสนอผังความคิดเพื่อให้ผู้เรียนได้เห็นถึงแนวความคิดอย่างเป็นระบบส่งเสริมการเรียนการสอนในลักษณะของแนวปฏิบัติที่ดีต่อไป

1.3 ด้านการพัฒนากระบวนการจัดการความรู้เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนเชิงสร้างสรรค์

1. รูปแบบของระบบจัดการความรู้สำหรับการเรียนการสอนเพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนเชิงสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับรูปแบบการเรียนการสอนในปัจจุบัน ควรเป็นรูปแบบที่มีกลุ่มผู้ใช้งานได้หลายระดับ มีระบบที่สามารถเชื่อมต่อเว็บไซต์จากภายนอก และมีแหล่งเรียนรู้ที่เชื่อมต่อกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ควรมีลักษณะที่สอดคล้องกับขั้นตอนการจัดการความรู้โดยสามารถนำเสนอเนื้อหาแบบมัลติมีเดียได้

2. การวิเคราะห์และการออกแบบระบบระบบจัดการความรู้สำหรับการเรียนการสอนสำหรับ คณะครุศาสตร์/ศึกษาศาสตร์ มีการลำดับกลุ่มเป้าหมายที่จะใช้ได้อย่างสอดคล้องโดยสามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ประสานงานกับกลุ่มผู้เรียนด้วยกัน ผู้สอนกับผู้สอน และผู้เชี่ยวชาญนอกห้องเรียน ระบบควรมีความปลอดภัยและเชื่อมต่อไปยังแหล่งเรียนรู้แบบอัตโนมัติ มีกระดานข่าวสารที่สอดคล้องกับวิชาชีพที่นักศึกษาควร จะรู้ตามลำดับของเนื้อหาที่นำเสนอไว้

3. การเลือกใช้ฐานข้อมูลและระบบการบริหารจัดการฐานข้อมูลที่ประหยัดและไม่ละเมิด ลิขสิทธิ์ในความเห็นควรเป็นฐานข้อมูลที่สามารถเชื่อมต่อกับระบบการจัดการความรู้ภายนอกได้ มีเว็บล็อก เพื่อบันทึกความรู้ ผู้เรียนมี Profile ของตนเอง และมีการเชื่อมต่อเครือข่ายผ่านระบบสังคมออนไลน์อย่างเป็น สากล

4. การออกแบบหน้าจอติดต่อกับผู้ใช้ และการนำเข้าข้อมูลเพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ควรมี ลักษณะควรมีการออกแบบในลักษณะ Content management system ที่มีเครื่องมือสื่อสารที่เข้าถึง กลุ่มเป้าหมายอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจง่ายและสามารถเชื่อมต่อสื่อสารสำหรับแบ่งปันองค์ ความรู้ได้จากฐานข้อมูลในลักษณะเดียวกัน

5. ระบบการรักษาความปลอดภัยของข้อมูล ควรมีการกำหนดสิทธิผู้ใช้ในระดับต่าง ๆ เช่น ระดับผู้ใช้งานทั่วไป ในระดับนี้จะสามารถแสดงเนื้อหาได้อย่างชัดเจนมีปฏิสัมพันธ์ได้เพียงการแสดงความคิดเห็น ระดับแบ่งปัน ในระดับนี้จะสามารถเขียนบทความเพื่อแบ่งปันองค์ความรู้และบันทึกต่าง ๆ ได้อย่าง อิสระ และระดับผู้บริหาร เป็นผู้จัดการเนื้อหา ควบคุมการทำงานของระบบได้อย่างครบถ้วน โดยแบ่งเป็นส่วน ของอาจารย์ และนักศึกษา

ตอนที่ 2 องค์ประกอบระบบการจัดการความรู้เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนเชิงสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

ผู้วิจัยได้สังเคราะห์องค์ประกอบและขั้นตอนของระบบการจัดการความรู้เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนเชิงสร้างสรรค์ โดยขอนำเสนอดังนี้



ภาพที่ 5.1 รูปแบบระบบการจัดการความรู้เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนเชิงสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

1. รูปแบบระบบการจัดการความรู้เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนเชิงสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

กระบวนการนำเข้าสู่ระบบการจัดการความรู้ (Input) เป็นกระบวนการที่ผู้ที่จะนำระบบการจัดการความรู้พิจารณาเป็นลำดับแรก โดยจะมีระบบต่าง ๆ ที่ช่วยให้ผู้ใช้ระบบในฐานะผู้ดูแลระบบได้กำหนดสิทธิ์ของผู้เกี่ยวข้องในลักษณะต่าง ๆ โดยมีระบบย่อย ดังนี้

1. ระบบการจัดการสมาชิก ผู้วิจัยได้ดำเนินการกำหนดขึ้นจากการสังเคราะห์ทฤษฎีการออกแบบระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ และจากการสนทนากลุ่ม โดยมีการให้ผู้ดูแลระบบสามารถกำหนดสิทธิ์ในการเข้าใช้ว่าจะให้สมาชิกใช้ได้ในระดับใด เช่น การเข้าชมเนื้อหา การสร้างเนื้อหาและการแก้ไขเนื้อหา เป็นต้น โดยระบบนี้จะให้สมาชิกลงทะเบียนผ่านหน้าเว็บ และผู้ดูแลระบบเป็นผู้กำหนดสิทธิ์ และยืนยันกลับไปให้ผู้สมัครสมาชิกให้ทราบและเข้าใจบทบาทของตนเอง

2. ระบบการจัดการเนื้อหา ผู้วิจัยได้ออกแบบระบบในส่วนนี้เพื่อให้ผู้สมาชิกที่เป็นผู้จัดการเนื้อหาสามารถสร้างเนื้อหาได้ด้วยตนเอง โดยเริ่มจากผู้สอนในรายวิชาสามารถสร้างเนื้อหาต่าง ๆ ที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถจัดการความรู้และเข้าถึงความรู้ได้ นอกจากนี้ผู้สอนยังสามารถสร้างเนื้อหาที่ส่งถึงผู้สอนด้วยตนเองในการแลกเปลี่ยนเทคนิควิธีสอน รวมถึงปัญหาในการจัดการเรียนการสอนได้เป็นอย่างไร

3. ระบบการจัดการข่าวสาร ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดการระบบข่าวสารโดยมีระบบการเลือกข่าวแบบ

อัตโนมัติ (Feed) เพื่อให้มีข่าวสารจากเว็บไซต์ที่กำหนดไว้สามารถแสดงผู้ได้อย่างทันที (Real time) นอกจากนี้ผู้ดูแลระบบ และสมาชิกในฐานะอาจารย์ ยังสามารถเพิ่มเติมหรือส่งข่าวสารต่าง ๆ ได้อย่างอิสระ

กระบวนการการจัดการความรู้ (Process) เป็นกระบวนการที่ผู้สอนและผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน โดยจะแบ่งเป็น ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้สอน ผู้สอนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้เรียน ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดขึ้นเป็นห้องสำหรับการจัดการความรู้ ซึ่งประกอบด้วย

1. ห้องแลกเปลี่ยนเรียนรู้ โดยระบบจะกำหนดเป็น 2 ส่วนได้แก่

1.1 ห้องแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างอาจารย์ เป็นห้องที่อาจารย์สามารถแบ่งปันองค์ความรู้ด้านการจัดการเรียนการสอน โดยกำหนดสิทธิ์ให้ทุกคนสามารถสร้างเนื้อหา แก้ไข และลบเนื้อหาได้ อย่างอิสระ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้มีการเริ่มต้นในการดำเนินการให้ผู้สอนนำเสนอวิธีสอนในลักษณะการบอกเล่า แบ่งปัน ประสบการณ์ในการสอนในรายวิชาที่มีการปฏิบัติ แล้วจึงแบ่งเป็นรายวิชาการถ่ายภาพ ทัศนศิลป์ และกราฟิก ต่อไป

1.2 ห้องแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของนักศึกษา เป็นห้องที่นักศึกษาสามารถแบ่งปันองค์ความรู้ ตามความสนใจของตนเองได้ โดยห้องแลกเปลี่ยนเรียนรู้จะแบ่งออกเป็น 3 ห้อง คือ ห้องถ่ายภาพ ห้องทัศนศิลป์ และห้องกราฟิก โดยผู้เรียนจะสามารถเข้าไปแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างสถาบันการศึกษาได้ตามความสนใจ ในระบบจะมีผู้สอนสามารถเข้าไปอำนวยความสะดวกในด้านการให้คำปรึกษาและร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้

2. ห้องตอบคำถาม เป็นห้องสำหรับการตั้งคำถามในประเด็นที่ผู้เรียนสงสัย โดยการตั้งคำถาม จะแบ่งไปตามความสนใจของผู้เรียน โดยจะแบ่งเป็น 3 ห้อง คือ ห้องถ่ายภาพ ห้องทัศนศิลป์ และห้องกราฟิก โดยระบบจะมีการออกแบบให้มีระบบการให้คะแนน หรือการโหวต เพื่อให้สมาชิกที่เป็นผู้ตั้งคำถาม สามารถเลือกคำตอบที่ดีที่สุดได้ และระบบจะนำคำตอบที่ได้รับการเลือกบันทึกไว้และนำเสนอในหน้าห้องเพื่อให้ผู้เรียน ได้ทราบแนวทางในการนำเสนอปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างชัดเจน ซึ่งนับได้ว่าเป็นส่วนสำคัญของระบบการจัดการความรู้ระบบนี้

3. ห้องแสดงข่าวสาร เป็นห้องที่ผู้ดูแลระบบและอาจารย์ผู้สอนจะนำเสนอข่าวสารต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อสมาชิก แสดงและเรียนรู้ร่วมกัน โดยสามารถแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ ที่มีต่อข่าวสารและสามารถแบ่งปันสู่ระบบอื่น ๆ ภายนอกได้

นอกจากนี้ในระบบยังมีขั้นตอนของการแลกเปลี่ยนเรียนรู้สอดแทรกเข้าไปในการจัดการความรู้เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งมี 8 ขั้นตอนย่อย ดังนี้

ขั้นที่ 1 สร้างความสัมพันธ์ช่วยกันเตรียม ขั้นตอนนี้จะเป็นขั้นตอนที่ทำให้สมาชิกได้ทำความรู้จักกันเป็นการปฐมนิเทศในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างให้ผู้สอนและผู้เรียนมีความพร้อมในการจัดการความรู้ ทราบบทบาทของตนเองในการจัดการความรู้ผ่านระบบ

ขั้นที่ 2 แบ่งปันเรื่องราวสืบสาวสาเหตุ เป็นขั้นตอนของการแบ่งปันประสบการณ์เดิมของผู้เรียนและผู้สอนเพื่อให้ทราบถึงที่มาของการเรียนการสอน หรือประสบการณ์ที่เคยเกิดขึ้นในการจัดการเรียนการสอน ในขั้นตอนนี้จะทำให้เข้าใจเหตุผลในการเสนอผลงานหรือรูปแบบการเรียนแบบปฏิบัติได้ดียิ่งขึ้น

ขั้นที่ 3 ปรับฐานความคิดสะกิดปัญหา เป็นขั้นตอนที่ทำให้ผู้เข้าร่วมการจัดการความรู้ได้เข้าใจร่วมกันมีทิศทางในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ไปในรูปแบบเดียวกัน นอกจากนี้ยังมีการส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมได้ระดมสมองในการแก้ไขปัญหาพร้อมกันได้ด้วยการนำเสนอปัญหาในการจัดการความรู้ เช่น ปัญหาการจัดการเรียนการสอน ด้านเนื้อหา ด้านเทคโนโลยีต่าง ๆ เป็นต้น

ขั้นที่ 4 ระดมความคิดพิชิตทางเลือก เป็นขั้นตอนการระดมสมองเพื่อแก้ไขปัญหาจากทั้งผู้สอนและผู้เรียน เข้าไว้ร่วมกันมีการกำหนดบทบาทหน้าที่ของแต่ละปัญหา และเลือกทางเลือกในการแก้ไขปัญหาที่หามีความหลากหลายโดยกำหนดไปพร้อมกัน

ขั้นที่ 5 กรณีตัวอย่างสร้างความเป็นเลิศ เป็นขั้นตอนของสมาชิกที่จะนำเสนอตัวอย่างการเรียนการสอน หรือผลงานที่ดี เพื่อสร้างให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่มีความเป็นรูปธรรม และกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมสนใจอย่างพัฒนาผลงานของตนเอง

ขั้นที่ 6 สร้างสรรค์กระบวนการเชี่ยวชาญทักษะ เป็นขั้นตอนที่สมาชิกได้กระบวนการจัดการความรู้ที่สามารถปรับมาเป็นของตนเองได้อย่างเหมาะสมและพัฒนาต่อยอดจนเป็นทักษะในแต่ละบทบาทของตนเอง และตามความสนใจของตนเอง เป็นต้น

ขั้นที่ 7 เรียนรู้แบ่งปันสร้างสรรค์สู่ผู้เรียน เป็นกระบวนการที่ผู้สอนนำความรู้ที่เป็นระบบนำไปต่อยอดการจัดการเรียนการสอนไปสู่ชั้นเรียนได้อย่างเหมาะสม เกิดแนวปฏิบัติที่ดีและกลับมารวมแบ่งปันซึ่งกันและกันต่อไป

ขั้นที่ 8 ส่งเสริมถ่ายทอดต่อยอดนวัตกรรม เป็นขั้นตอนที่สมาชิกได้มีการต่อยอดการจัดการเรียนการสอนจากรายวิชาต่าง ๆ เข้ารวมกัน และแบ่งปันระหว่างสมาชิกในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งในระบบและนอกระบบ

กระบวนการส่งออก (Output) เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนได้แสดงผลงานผ่านกระบวนการจัดการความรู้โดยเป็นกระบวนการที่สามารถแสดงออกถึงการสร้างสรรค์ผลงานตามหลักการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งประกอบด้วย ผลงานที่เป็นชิ้นงาน โครงการ และกระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยแบ่งเป็น 3 ห้องได้แก่ ห้องเสนอผลงาน การถ่ายภาพ ห้องเสนอผลงานวิดิทัศน์ และห้องเสนอผลงานกราฟิก

จากรูปแบบของระบบดังกล่าวที่ผู้วิจัยสังเคราะห์และกำหนดขึ้นจะมีความสอดคล้องกับหลักการจัดการความรู้และการใช้เทคโนโลยีของระบบตามความต้องการของผู้สอนและผู้เรียน โดยจะนำการออกแบบรูปแบบของระบบไปพัฒนาเป็นเว็บไซต์สำหรับการจัดการความรู้ที่มีองค์ประกอบดังนี้

2. ระบบการจัดการความรู้เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนเชิงสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา แบ่งได้ดังนี้

2.1 ระบบสมาชิก

การสมัครสมาชิก

ผู้ใช้ทั่วไป เมื่อเข้ามาในเว็บไซค์มีสิทธิ์ทำได้เพียงเยี่ยมชมเนื้อหาในหน้าต่าง ๆ หากต้องการมีส่วนร่วมในเว็บไซค์จะต้องสมัครสมาชิก โดยคลิกสมัครสมาชิกและกรอกข้อมูลที่จำเป็นเว็บไซค์หลายแห่งเปิดให้ผู้ใช้งานสามารถสมัครสมาชิกโดยใช้บัญชีผู้ใช้ facebook ได้ ซึ่งเป็น Social Media ที่ได้รับความนิยมอย่างสูง ระบบจะดึงชื่อและภาพโปรไฟล์มาใช้กับเว็บไซค์โดยอัตโนมัติ ซึ่งผู้ใช้งานสามารถเข้าไปเปลี่ยนแปลงชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านได้ภายหลัง ในกรณีที่สมาชิกลืมรหัสผ่าน สามารถขอรีเซตรหัสผ่านได้ ระบบจะส่งเมลพร้อมลิงค์สำหรับใส่รหัสผ่านใหม่ไปยัง email address ที่ใช้สมัครสมาชิก สมาชิกจะต้องยืนยันตัวตนผ่านลิงค์ที่อยู่ในอีเมลดังกล่าวก่อน จึงจะสามารถเข้าไปแก้ไขรหัสผ่านของตนเองได้

สำหรับสมาชิกที่เข้าใช้เว็บไซต์ผ่านบัญชี facebook ระบบจะทำการ logout โดยอัตโนมัติเมื่อปิดการใช้งานเว็บไซต์

CAPTCHA (แคปช่า) คือเทคนิคที่ใช้ทดสอบเพื่อให้ทราบว่าผู้ใช้เป็นมนุษย์จริง ไม่ใช่โปรแกรมคอมพิวเตอร์อัตโนมัติ (bot) ใช้วิธีการนำตัวอักษรมาแปลงเป็นรูปภาพ แล้วถามผู้ใช่ว่าตัวอักษรในรูปภาพนั้นคืออะไร เพราะปกติมนุษย์จะอ่านตัวอักษรจากรูปภาพได้ โดยไม่รู้สีกว่าต่างอะไรกับข้อมูลตัวอักษร (text) แต่สำหรับคอมพิวเตอร์ จะรู้แค่ว่าเป็นไฟล์ภาพ แต่ไม่รู้ว่าคือภาพอะไร แคปช่าจึงมีไว้เพื่อนป้องกันผู้ใช้ที่ไม่พึงประสงค์ หรือ bot



ตัวอย่าง CAPTCHA

กลุ่มสมาชิกและสิทธิ

สิทธิบนเว็บไซต์แบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม คือ

- กลุ่มผู้ใช้ทั่วไปที่ไม่ได้เป็นสมาชิก สามารถเข้ามาดูเนื้อหาภายในเว็บไซต์ ไม่มีสิทธิในการเขียนเนื้อหา แสดงความคิดเห็น แต่สามารถใช้แบบฟอร์มในหน้าติดต่อเราได้
- นักเรียน: ท่านที่ผู้ใช้สมัครสมาชิกผ่านเว็บไซต์ จะได้รับสิทธิในการสร้างคำถามและเขียนโครงการบนเว็บไซต์ ซึ่งเป็นสิทธิพื้นฐานสำหรับกลุ่มนักศึกษา
- ครู-อาจารย์: สำหรับครู-อาจารย์ สามารถสร้างเนื้อหาได้เช่นเดียวกับนักศึกษา และได้รับสิทธิเพิ่มเติมในการเขียนข่าวสารที่น่าสนใจ
- ผู้ดูแลระบบ: จัดการดูแลเนื้อหาและสมาชิกทั้งหมด

สิทธิ	นักเรียน	อาจารย์	ผู้ดูแล
คำถาม			
• สร้างเนื้อหา	😊 ☐	😊 ☐	😊 ☐
• แก้ไขเนื้อหาของตนเอง	😊 ☐	😊 ☐	😊 ☐
• ลบเนื้อหาของตนเอง	😊 ☐	😊 ☐	😊 ☐
• แสดงความคิดเห็น (ตอบคำถาม)	😊 ☐	😊 ☐	😊 ☐
• เลือกคำตอบที่ดีที่สุด (คำถามที่เป็นคนสร้างเอง)	😊 ☐	😊 ☐	😊 ☐
• โหวตคำถาม	😊 ☐	😊 ☐	😊 ☐
• โหวตคำตอบ	😊 ☐	😊 ☐	😊 ☐
โครงการ			
• สร้างเนื้อหา	😊 ☐	😊 ☐	😊 ☐
• แก้ไขเนื้อหาของตนเอง	😊 ☐	😊 ☐	😊 ☐
• ลบเนื้อหาของตนเอง	😊 ☐	😊 ☐	😊 ☐
ข่าวสาร			
• สร้างเนื้อหา		😊 ☐	😊 ☐
• แก้ไขเนื้อหาของตนเอง		😊 ☐	😊 ☐
• ลบเนื้อหาของตนเอง		😊 ☐	😊 ☐
สมาชิก			
• เพิ่มสมาชิก			😊 ☐
• จัดการสิทธิสมาชิก			😊 ☐
ห้องแชท	😊 ☐	😊 ☐	😊 ☐
จัดการเนื้อหา			
• ซ่อนเนื้อหา			😊 ☐

ตารางแสดงสิทธิของสมาชิก

2.2 ระบบการจัดการเนื้อหา สมาชิกสามารถสร้าง/แก้ไข/ลบ เนื้อหาของตนเองได้ โดยสามารถแบ่งได้ดังนี้

2.2.1 ประเภทเนื้อหา

เนื้อหาที่ผู้ใช้สามารถจัดการได้ แบ่งออกเป็น 5 ประเภท ดังนี้

1. การแลกเปลี่ยนความรู้

เป็นพื้นที่สำหรับตั้งคำถาม ข้อสงสัย หรือแบ่งปันความรู้ที่เห็นว่ามีประโยชน์สำหรับสมาชิก ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ส่วนแรกสำหรับครูและนักเรียนเขียนโดยสมาชิกเว็บไซต์ ส่วนที่สอง คือ ห้องแลกเปลี่ยนความรู้สำหรับอาจารย์ ห้องนี้นักเรียนไม่มีสิทธิ์ในการเข้าถึง

2. การแสดงความคิดเห็น

การแสดงความคิดเห็นในห้องแลกเปลี่ยนความรู้สมาชิกสามารถร่วมกันแสดงความคิดเห็น และตอบข้อสงสัยของกระทู้ นั้น ๆ ได้

3. โครงการ

เป็นพื้นที่นำเสนอโครงการที่น่าสนใจ ให้สมาชิกได้รับทราบความเคลื่อนไหวต่าง ๆ เพื่อเป็นแบบอย่างให้กับสมาชิกท่านอื่นๆ ได้ต่อยอด และนำเสนอโครงการใหม่ ๆ

4. ข่าวสาร

ส่วนสำหรับกลุ่มสมาชิก ครู-อาจารย์ และผู้ดูแลระบบ ช่วยกันเขียนเพื่อกระจายข่าวสารที่เป็นประโยชน์ ข้อมูลที่น่าสนใจ

5. แบบฟอร์มติดต่อเรา

ผู้ใช้เว็บไซต์ไม่ว่าจะเป็นสมาชิกหรือไม่เป็นก็สามารถส่งแบบฟอร์มถึงผู้ดูแลโครงการผ่านหน้าเว็บไซต์ “ติดต่อเรา” ได้ และยังสามารถเลือกประเภทของเนื้อหาที่ส่งมาได้ คือ ติดต่อเรื่องทั่วไป หรือแจ้งปัญหาการใช้งาน

2.2.2 การจัดการเนื้อหาในเว็บไซต์

สมาชิกในเว็บไซต์สามารถเข้าไปจัดการเนื้อหาต่าง ๆ ของตนเองได้ โดยสามารถเพิ่มเนื้อหาตามสิทธิ์ที่ตัวเองได้รับ และสามารถเข้าไปแก้ไข เปลี่ยนแปลงข้อมูล รวมถึงลบเนื้อหาของตนเองออกจากระบบได้

สร้าง/แก้ไข/ลบเนื้อหา สำหรับเนื้อหาที่ผู้ใช้มีสิทธิ์จัดการคือ ข่าวสาร คำถาม และโครงการนักศึกษา ซึ่งมีวิธีการเหมือนกันทั้งหมด ผู้ใช้สามารถเข้าไปจัดการเนื้อหาได้ 3 วิธี

วิธีที่ 1 เข้าผ่านเมนู “จัดการเนื้อหาของคุณ” ซึ่งจะแสดงขึ้นแทนกล่องเข้าสู่ระบบในหน้าจัดการเนื้อหา จะแสดงรายการเนื้อหาทั้งหมดที่ผู้ใช้เป็นคนสร้าง พร้อมทั้งปุ่มเพิ่ม แก้ไข และลบเนื้อหาของตนเอง



เมนูเข้าไปจัดการเนื้อหา

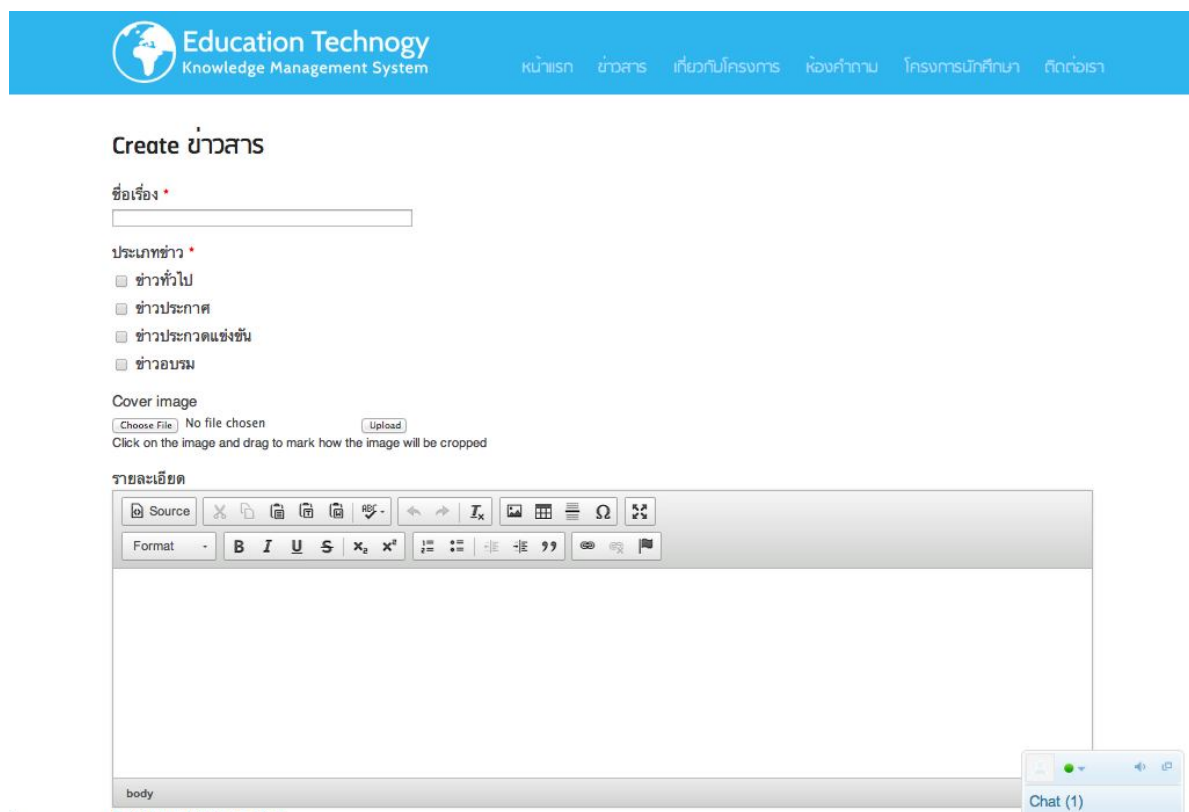
วิธีที่ 2 ในแสดงผลของเนื้อหา จะแสดงปุ่มสร้างเนื้อหาสีแดงปรากฏที่หน้านั้นๆ

ให้คลิกเพื่อไปยังแบบฟอร์มกรอกข้อมูล หลังจากบันทึกแล้ว เนื้อหาจะถูกนำมาแสดงบนเว็บไซต์โดยอัตโนมัติ และสามารถเข้าไปแก้ไขหรือลบเนื้อหาของตนเองได้ผ่านลิงค์ แก้ไข/ลบ ซึ่งลิงค์นี้แสดงให้เห็นบน

เนื้อหาที่ผู้ใช้เป็นคนสร้างเท่านั้น ในส่วนสำหรับเขียนรายละเอียด รองรับการแสดงผลแบบ HTML ซึ่งผู้พัฒนาได้ติดตั้งเครื่องมือสำหรับช่วยเขียนเนื้อหาไว้ในแบบฟอร์ม



ภาพแสดงช่องทางในการสร้างเนื้อหา



แบบฟอร์มเพิ่มเนื้อหา

วิธีที่ 3 เมื่อกดดูรายละเอียดเนื้อหา เว็บไซต์จะแสดงเนื้อหาแบบเต็ม และมีแถบเมนูสำหรับแก้ไขเนื้อหา แสดงบนเนื้อหาที่ผู้ใช้เป็นคนสร้าง



ประเภทข่าว

ข่าวทั่วไป

View Edit

บายนีมีคำตอบการขับเคลื่อนการศึกษาระดับพื้นฐานสู่ประชาคมอาเซียน

Published by admin on Sun, 09/15/2013 - 13:37

รายละเอียด:

ดร.เบญจลักษณ์ น้าฟ้า รองเลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ออกรายการบายนีมีคำตอบ ทางสถานีโทรทัศน์โมเดิร์นไนน์ทีวี ในวันอังคารที่ 27 สิงหาคม เวลา 14.05 น. ร่วมกับ ดร.สุปราณี ไกรวัตนุสสรณ์ ผู้อำนวยการโรงเรียนสตรีศรีสุริโยทัยและ ดร.ราตรี ศรีไพรวรรณ ผู้อำนวยการโรงเรียนพระยาประเสริฐสุนทราศรัย (กระจ่าง สิงหเสนี) ซึ่งเป็นโรงเรียนระดับมัธยมศึกษาและประถมศึกษาในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มาพูดถึงการขับเคลื่อนการศึกษาระดับพื้นฐานสู่ประชาคมอาเซียน ที่สถานศึกษาในสังกัดได้ดำเนินการเกี่ยวกับความก้าวหน้าในเรื่องหลักสูตร การพัฒนาบุคลากร และการพัฒนาทางด้านภาษา ศูนย์สารสนเทศการศึกษาระดับพื้นฐาน

ภาพข่าว:



Tweet 0 Share 0 Email 0

แสดงผลจากการเรียกดูเนื้อหาแบบเต็ม

2.2.3 การเรียกดูเนื้อหาของตนเอง

ในหน้าโปรไฟล์ ให้เลือกเมนู โครงการของคุณ หรือ ข่าวของคุณ เพื่อดูเนื้อหาที่ตนเองเป็นผู้สร้างขึ้น สมาชิกสามารถแก้ไขหรือลบเนื้อหาผ่านหน้านี้ได้

2.2.4 การแสดงความคิดเห็น

สมาชิกสามารถแสดงความคิดเห็นได้โดยการคลิกปุ่ม Post an answer ที่อยู่ในหน้าคำถามนั้น



ประเภทคำถาม

กราฟิก

การถ่ายภาพ

วีดิทัศน์

เลือกโดยคำตอบ

คำถามทั้งหมด

มีคำตอบที่ดีที่สุดแล้ว

ทดสอบ



ทดสอบ

Published by admin on Wed, 08/21/2013 - 17:06

Tweet 0 Share 0 Email 0

Post an Answer



Lorem Ipsum คือ เนื้อหาจำลองแบบเรียบๆ ที่ใช้กันในธุรกิจงานพิมพ์หรืองานเรียงพิมพ์ มันได้กลายมาเป็นเนื้อหาจำลองมาตรฐานของธุรกิจดังกล่าวมาตั้งแต่ศตวรรษที่ 16 เมื่อเครื่องพิมพ์ในเนมเครื่องหนึ่งนำร่างตัวพิมพ์มาสลับตำแหน่งตัวอักษรเพื่อทำหนังสือตัวอย่าง Lorem Ipsum อยู่ยงคงกระพันมาไม่ใช่ว่าแค่เพียงห้าศตวรรษ แต่อยู่มาจนถึงยุคที่พลิกโฉมเข้าสู่งานเรียงพิมพ์ด้วยวิธีทางอิเล็กทรอนิกส์ และยังคงสภาพเดิมไว้อย่างไม่มีการเปลี่ยนแปลง มันได้รับความนิยมมากขึ้นในยุค ค.ศ. 1960 เมื่อแผ่น Letraset วางจำหน่าย โดยมีข้อความบนนั้นเป็น Lorem Ipsum และล่าสุดกว่านั้น คือเมื่อซอฟต์แวร์การทำสิ่งพิมพ์ (Desktop Publishing) อย่าง Aldus PageMaker ได้รวมเอา Lorem Ipsum เวอร์ชันต่างๆ เข้าไว้ในซอฟต์แวร์ด้วย

ปุ่มแสดงความคิดเห็น

2.3 ระบบแบ่งปันข้อมูลผ่าน Social Media

จากการศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาและผู้เชี่ยวชาญพบว่าการใช้ Social Media ต่างๆ เป็นเครื่องมือช่วยกระจายข่าวสารได้อย่างรวดเร็วและกว้างขวาง เมื่อผู้ใช้เห็นว่าเนื้อหาบนเว็บไซต์มีประโยชน์ สามารถแบ่งปันไปทาง Social Media ต่าง ๆ เช่น facebook และ Twitter ได้ เว็บไซต์นี้มีเครื่องมือช่วยแบ่งปันข้อมูลอยู่ในหน้าข่าวสารและหน้าแลกเปลี่ยนความรู้ และยังสามารถส่งเมลไปถึงบุคคลที่ต้องการได้เป็นอย่างดี

2.4 ระบบสนทนาออนไลน์

ระบบสนทนาออนไลน์ เป็นระบบสำหรับสมาชิกเท่านั้น เมื่อสมาชิกเข้าสู่ระบบจะมีกล่องข้อความสำหรับสนทนาปรากฏขึ้นที่มุมขวาล่างของ web browser สามารถพิมพ์โต้ตอบได้ทันที



ระบบสนทนาออนไลน์สำหรับสมาชิกเว็บไซต์ระบบโหวตและเลือกคำตอบที่ดีที่สุด ระบบโหวตมีประโยชน์กับเนื้อหาในเว็บไซต์อย่างมาก เป็นการแสดงความคิดเห็นอย่างง่ายต่อเนื้อหาที่ถูกโพสต์เข้ามา สมาชิกสามารถโหวตขึ้นหรือลง ให้กับกระทู้และความคิดเห็นต่างๆ ได้ ในกรณีที่สมาชิกเข้ามาแสดงความคิดเห็นในกระทู้เป็นจำนวนมาก ผลโหวตช่วยให้ทราบว่าความคิดเห็นใดได้รับการยอมรับ ในกรณีที่ตนเองเป็นผู้ตั้งคำถามเอง สามารถกดเลือก "คำตอบที่ดีที่สุด" สำหรับความคิดเห็นที่ตอบได้ตรงโจทย์ สามารถแก้ไขปัญหาก็ได้จริง เมื่อกดเลือกแล้ว คำตอบนั้นจะมีสัญลักษณ์ปรากฏและจะถูกแสดงเป็นอันดับแรก



ประเภทคำถาม

กราฟิก

การถ่ายภาพ

วัสดุภัณฑ์

เลือกโดยคำถาม

คำถามทั้งหมด

มีคำตอบที่ดีที่สุดแล้ว

ยังไม่มีคำตอบที่ดีที่สุด

ยังไม่มีผู้ตอบ

ทดสอบ



ทดสอบ

Published by admin on Wed, 08/21/2013 - 17:06

Tweet 0

Share 0

Email 0

Post an Answer



Lorem Ipsum คือ เนื้อหาจำลองแบบเรียบๆ ที่ใช้กันในธุรกิจงานพิมพ์หรืองานเรียงพิมพ์ มันได้กลายมาเป็นเนื้อหาจำลองมาตรฐานของธุรกิจดังกล่าวมาตั้งแต่ศตวรรษที่ 16 เมื่อเครื่องพิมพ์โน้ตเมคเครื่องหนึ่งนำร่างตัวพิมพ์มาสลับสับตำแหน่งตัวอักษรเพื่อทำหนังสือตัวอย่าง Lorem Ipsum อยู่ยงคงกระพันมาไม่ใช่แค่เพียงห้าศตวรรษ แต่อยู่มาจนถึงยุคที่พลิกโฉมเข้าสู่งานเรียงพิมพ์ด้วยวิธีทางอิเล็กทรอนิกส์ และยังคงสภาพเดิมไว้อย่างไม่มีการเปลี่ยนแปลง มันได้รับความนิยมมากขึ้นในยุค ค.ศ. 1960 เมื่อแผ่น Letraset วางจำหน่ายโดยมีข้อความบนนั้นเป็น Lorem Ipsum และล่าสุดกว่านั้น คือเมื่อซอฟต์แวร์การทำสิ่งพิมพ์ (Desktop Publishing) อย่าง Aldus PageMaker ได้รวมเอา Lorem Ipsum เวอร์ชันต่างๆ เข้าไว้ในซอฟต์แวร์ด้วย



asdfsadf

Published by admin on Thu, 08/22/2013 - 14:30



การแสดงคำตอบที่ดีที่สุด และการแสดงผลโหวต

2.5 ระบบจัดการดูแลเว็บไซต์

ระบบจัดการดูแลเว็บไซต์ ส่วนนี้สำหรับ admin สามารถเข้าใช้งานผ่านเมนูด้านซ้ายมือที่หน้าโปรไฟล์ของสมาชิก


Education Technology
 Knowledge Management System

[หน้าแรก](#)
[ข่าวสาร](#)
[เกี่ยวกับโครงการ](#)
[ห้องคำถาม](#)
[โครงการนักศึกษา](#)
[ติดต่อเรา](#)

User menu
[My account](#)
[การจัดการสมาชิก](#)
[การจัดการเนื้อหา](#)
[Log out](#)

[View](#)
[Edit](#)
[Google Chat History](#)
[ประวัติการถาม-ตอบ](#)
[Contact](#)

etadmin
 ชื่อ-นามสกุล:
 เกด
 History
Blog
[View recent blog entries](#)
 Member for
 1 day 8 hours

ข่าวสาร
 • ข่าวทั่วไป

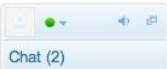
คำถามโดยคำตอบ
 • คำถามทั้งหมด
 • มีคำตอบที่ดีที่สุดแล้ว
 • ยังไม่มีคำตอบที่ดีที่สุด
 • ยังไม่มีผู้ตอบ

ห้องคำถาม
 • กราฟฟิก
 • การถ่ายภาพ
 • วิดีทัศน์

Welcome!
 ยินดีต้อนรับ etadmin
 • หน้า โป้ไฟล์
 • ประวัติการถามตอบ
 • จัดการเนื้อหาของคุณ
[log out](#)



หน้าแรก ข่าวสาร เกี่ยวกับโครงการ ห้องคำถาม โครงการนักศึกษา ติดต่อเรา
 ระบบการจัดการความรู้เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนเชิงสร้างสรรค์ที่ส่งเสริมการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา
 Knowledge Management System to Support Creative Instruction to Enhance Creative Thinking of Higher Education Students
 Copyright © All Rights Reserved. www.etknowledge.com


 Chat (2)

เมนูของ admin

2.6 ระบบจัดการสมาชิก

2.6.1 เพิ่มสมาชิก

ผู้บริหารระบบหรือ admin สามารถเพิ่มสมาชิก โดยคลิกที่ลิงค์ Add user จากนั้นกรอกรายละเอียดและบันทึกข้อมูล ระบบจะส่งอีเมลแจ้งเตือนไปยัง email address ที่ใช้สมัครสมาชิก

2.6.2 กำหนดสิทธิ์ให้สมาชิก

เมื่อผู้ใช้สมัครสมาชิกบนเว็บไซต์ จะได้รับสิทธิ์เป็น Student โดยอัตโนมัติ หากต้องการเปลี่ยนสิทธิ์ให้สมาชิกบางคนเป็น Teacher ผู้ดูแลเว็บไซต์จะต้องเข้ามากำหนดด้วยตนเอง

2.6.3 บล็อก/ลบ

admin สามารถบล็อกหรือลบสมาชิกออกจากระบบได้การจัดการเนื้อหา

2.6.4 แก้ไข/ลบ เนื้อหาของสมาชิก

admin สามารถเข้าไปแก้ไขหรือลบเนื้อหาของสมาชิกท่านใดก็ได้ เข้าใช้ผ่านเมนูด้านซ้ายมือในหน้าโปรไฟล์ ระบบจะแสดงเนื้อหาทั้งหมดในเว็บไซต์ ซึ่งสามารถกรองประเภทของเนื้อหาได้



User menu

My account

การจัดการสมาชิก

การจัดการเนื้อหา

สร้างเนื้อหา

Log out

Content

- [Add content](#)

Show only items where

status
type

Update options

	Title	Type	Author	Status	Updated	Operations
☐	เกี่ยวกับโครงการ	Basic page	admin	published	10/31/2013 - 03:45	edit delete
☐	ป้ายนี้มีคำตอบการขับเคลื่อนการ ศึกษาขั้นพื้นฐานสู่ประชาคมอาเซียน	ข่าวสาร	admin	published	10/31/2013 - 03:20	edit delete
☐	ตอบอีก new	Answer	admin	published	10/16/2013 - 20:47	edit delete
☐	asdfsadf new	Answer	admin	published	10/16/2013 - 20:47	edit delete

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากการสอบถามนักศึกษาและการสนทนากลุ่มสรุปเป็นประเด็นในการพัฒนาระบบสำหรับสนับสนุนการจัดการความรู้ โดยมีการกำหนดรายละเอียดต่าง ๆ จากการวิเคราะห์ทั้งในด้านความต้องการเทคนิคในการพัฒนาระบบให้สอดคล้องกับผู้ใช้งาน ลำดับขั้นตอนที่สามารถสนับสนุนให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้และถ่ายทอดความเข้าใจมากที่สุด

ตอนที่ 3 แผนกำกับกิจกรรมการจัดการความรู้เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนเชิงสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบกิจกรรมการจัดการความรู้ที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าทฤษฎีและหลักการในการจัดการความรู้และสนทนากลุ่มผู้เชี่ยวชาญโดยนำมาออกแบบเป็นแผนกำกับกิจกรรมให้มีความสอดคล้องโดยคำนึงถึงคุณลักษณะในการใช้งานของผู้เรียนผู้สอน ซึ่งกำหนดเป็น 12 สัปดาห์ ขอนำเสนอดังนี้ ตารางที่ 5.1 กระบวนการจัดการความรู้เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนเชิงสร้างสรรค์

สัปดาห์	กิจกรรมสร้างสรรค์	แนวคิด	เครื่องมือ
สัปดาห์ 1	สานสัมพันธ์ช่วยกันเตรียม		
1	1. ผู้ริเริ่มโครงการชี้แจงข้อมูลกระบวนการจัดการความรู้เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนเชิงสร้างสรรค์ และสร้างแรงจูงใจ	Communication	เครื่องมือประชุมผ่านวิดีโอ (Video Conferencing)
	2. สมาชิกแนะนำข้อมูลส่วนตัว ประสบการณ์ และทักษะเฉพาะตัวโดยการบันทึก	Presentation	
	3. สมาชิกพูดคุย ทำความรู้จัก ปรับทัศนคติ สร้างความไว้วางใจ และบรรยากาศในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้	Transition and Behavior Management	เครื่องมือสนทนากลุ่ม (Chat)
	4. สมาชิกพูดคุย แลกเปลี่ยนเป้าหมายของการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนเชิงสร้างสรรค์	Knowledge Typology	
สัปดาห์ 2	แบ่งปันเรื่องราวสืบสาวสาเหตุ		
2	1. สมาชิกบันทึกเรื่องเล่าเร้าพลัง (Story Telling) โดยการถ่ายทอดความรู้จากการปฏิบัติ เล่าถึงความรู้ที่ฝังลึก สิ่งที่ซ่อนอยู่ออกมา	Tacit ==> Explicit	เครื่องมือบันทึกความรู้ (Weblog)
	2. สมาชิกช่วยกันสกัดความรู้ที่ได้จากการอ่านบันทึกเรื่องเล่าเร้าพลังออกมา แล้วนำเสนอประเด็นในเวทีชุมชน	Knowledge Creation Explicit ==> Explicit	เครื่องมือเวทีชุมชน (Forum)
	3. สมาชิกแสวงหาความรู้ที่เกี่ยวข้อง ต่อยอดจากประเด็นที่นำเสนอ และนำมาแลกเปลี่ยนกันในเวทีชุมชน	Knowledge Acquisition	เครื่องมือเวทีชุมชน (Forum)
สัปดาห์	กิจกรรมสร้างสรรค์	แนวคิด	เครื่องมือ

สัปดาห์	ปรับฐานความคิด สะกิดปัญหา		
3	1. สมาชิกนำเสนอ และกำหนดประเด็นปัญหาที่ต้องการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน ● กำหนดปัญหาได้ชัดเจน ● กำหนดสาเหตุของปัญหาที่เกี่ยวข้องได้ทั้งหมด ● กำหนดเป้าหมายหรือสภาพที่ไม่เป็นปัญหา ● กำหนดแนวทาง และวิธีการที่จะบรรลุถึงเป้าหมาย	Knowledge Identification	เครื่องมือเวทีชุมชน (Forum)
	2. จัดการเสวนา (Dialogue) ในประเด็นปัญหาที่ได้รับการโหวต เพื่อปรับฐานความคิด ทำให้สมาชิกเห็นภาพ/บริบทที่ใกล้เคียงกัน ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับปัญหาที่เกิดขึ้น	Tacit ==> Tacit	เครื่องมือสนทนากลุ่ม (Chat)
	3. สมาชิกร่วมกันจัดเตรียมข้อมูล คลังภาพ คลังคลิป และแหล่งความรู้ที่เกี่ยวข้อง มาบันทึกในเครื่องมือบันทึกความรู้ เพื่อการแลกเปลี่ยน และนำแหล่งความรู้นั้นไปประยุกต์ใช้ได้อย่างสร้างสรรค์	Knowledge Storage and Retrieval Explicit ==> Explicit	เครื่องมือเวทีชุมชน (Forum)
สัปดาห์	ระดมความคิด พิชิตทางเลือก		
4	1. จัดการระดมสมอง (Brainstorming) เพื่อค้นหาทางเลือกในการแก้ปัญหาที่มุ่งไปสู่ความสำเร็จ โดยการเสนอวิธีแก้ปัญหาหรือความคิดเห็นของเพื่อนสมาชิกให้ได้มากที่สุด	Tacit ==> Tacit	เครื่องมือกระดานอภิปราย (Discussion Boards)
	2. เมื่อทุกคนได้แสดงความคิดเห็นแล้ว ก็จะมาช่วยกันกลั่นกรองความคิดเห็นทั้งหมด เพื่อเลือกความคิดเห็นที่ดีเข้าสู่แนวทางเดียวกัน และนำไปสู่การปฏิบัติ	Tacit ==> Explicit	เครื่องมือกระดานอภิปราย (Discussion Boards)
สัปดาห์	กิจกรรมสร้างสรรค์	แนวคิด	เครื่องมือ
สัปดาห์	กรณีตัวอย่าง สร้างความเป็นเลิศ		
5	1. จัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และเชื่อมโยงความรู้เดิมด้วยแผนผังทางปัญญา (Mind map) ในประเด็นสำคัญต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นการแสดงออกด้านความคิดรอบทิศทาง	Tacit ==> Explicit	เครื่องมือแผนผังทางปัญญา (Mind map)

	2. สมาชิกนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ของตนเอง และจัดกิจกรรมให้ได้ศึกษาวิธีคิด เปรียบเทียบความคิด และวิจารณ์ความคิดของตนเอง และเพื่อนสมาชิก เพื่อการพัฒนาความคิดอย่างสร้างสรรค์	Explicit ==> Tacit	เครื่องมือกระดานอภิปราย (Discussion Boards)
สัปดาห์	กรณีตัวอย่าง สร้างความเป็นเลิศ (ต่อ)		
6	1. เรียนรู้จากบทเรียน และความสำเร็จ (Lessons Learned and Best Practices) โดยการค้นหาแนวทางปฏิบัติที่เป็นเลิศในประเด็นที่สนใจ และนำมาบันทึกในเครื่องมือบันทึกความรู้เพื่อแลกเปลี่ยนแบ่งปันกัน	Tacit ==> Explicit	เครื่องมือเวทีชุมชน (Forum)
	2. จัดเวทีถาม – ตอบ โดยการโยนคำถามเข้าไปเพื่อให้ผู้รู้ที่อยู่รวมในเวทีและเพื่อนสมาชิกช่วยกันตอบคำถามหรือส่งต่อให้ผู้เชี่ยวชาญอื่นช่วยหาคำตอบหรือแนวทางปฏิบัติที่ดี	Tacit ==> Tacit	เครื่องมือเวทีชุมชน (Forum)
สัปดาห์	สรรค์สร้างกระบวนการ เชี่ยวชาญทักษะ		
7	1. สมาชิกนำเสนอกระบวนการหรือกิจกรรมอย่างสร้างสรรค์ของตนเอง เพื่อจัดการเรียนการสอนเชิงสร้างสรรค์กับผู้เรียน พร้อมทั้งวิธีการประเมินผล	Tacit ==> Explicit	เครื่องมือบันทึกความรู้ (Weblog)
	2. สมาชิกเจ้าของกระบวนการหรือกิจกรรมอย่างสร้างสรรค์ บันทึกแหล่งเรียนรู้ และข้อมูลที่เป็นประโยชน์เพิ่มเติมที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการ และกิจกรรมอย่างสร้างสรรค์ของตนเอง	Explicit ==> Explicit	เครื่องมือบันทึกความรู้ (Weblog)
สัปดาห์	กิจกรรมสร้างสรรค์	แนวคิด	เครื่องมือ
สัปดาห์	สรรค์สร้างกระบวนการ เชี่ยวชาญทักษะ (ต่อ)		
8	1. เพื่อนสมาชิกเข้าไปศึกษากระบวนการหรือกิจกรรมอย่างสร้างสรรค์จากนั้นให้คำแนะนำ ชมเชย และเสริมแรงให้แกกัน	Tacit ==> Tacit	เครื่องมือบันทึกความรู้ (Weblog)
	2. เพื่อนสมาชิกโหวตกระบวนการหรือกิจกรรมอย่างสร้างสรรค์ที่มีความเป็นไปได้ และแนวทางปฏิบัติที่ดีต่อการจัดการเรียนการสอนเชิงสร้างสรรค์	Recognition and Rewards	เครื่องมือความเคลื่อนไหว(ส่วนของการประกาศแจ้งการรับทราบข้อมูล ยกย่องชมเชย ให้กำลังใจ)

สัปดาห์	เรียนรู้แบ่งปัน สร้างสรรค์สู่ผู้เรียน		
9	1. จัดกระบวนการหรือกิจกรรมในการจัดการเรียนการสอนเชิงสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียน	Knowledge Transfer and Utilization	
สัปดาห์	เรียนรู้แบ่งปัน สร้างสรรค์สู่ผู้เรียน (ต่อ)		
10	1. จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนนำเสนอนวัตกรรมสร้างสรรค์	Knowledge Transfer and Utilization	
	2. ประเมินผลงาน โดยใช้แบบประเมินผลงานสร้างสรรค์ และอภิปรายเกี่ยวกับการสร้างสรรค์นวัตกรรมของผู้เรียน โดยผู้เชี่ยวชาญ เพื่อการปรับปรุงแก้ไข และข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์		เครื่องมือบันทึกความรู้ (Weblog) และ เครื่องมือเวทีชุมชน (Forum)
สัปดาห์	ส่งเสริมถ่ายทอด ต่อยอดนวัตกรรม		
11	1. จัดกิจกรรมให้สมาชิกนำเสนอผลการนำกระบวนการอย่างสร้างสรรค์ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนเชิงสร้างสรรค์กับผู้เรียน โดยการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ และผลที่ได้จากการนำกระบวนการอย่างสร้างสรรค์ไปประยุกต์ใช้ โดยผู้เชี่ยวชาญให้คำแนะนำ เพื่อการปรับปรุงแก้ไข และข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์	Tacit ==> Tacit	เครื่องมือเวทีชุมชน (Forum)
สัปดาห์	กิจกรรมสร้างสรรค์	แนวคิด	เครื่องมือ
สัปดาห์	ส่งเสริมถ่ายทอด ต่อยอดนวัตกรรม (ต่อ)		
12	1. จัดกิจกรรม “การยกย่องชมเชยและให้รางวัล” เพื่อเป็นแรงจูงใจในการคิดสร้างสรรค์ผลงาน โดยให้สมาชิกร่วมกันโหวตเพื่อให้รางวัล	Recognition and Rewards	
	2. นำเสนอบทเรียน และความสำเร็จ เพื่อแลกเปลี่ยนแบ่งปันความรู้ให้เป็นประโยชน์ต่อสาธารณชน และต่อชุมชนแห่งการเรียนรู้เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนเชิงสร้างสรรค์	Present to publish	

จากแผนกำกับกิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนเชิงสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา เป็นกระบวนการที่ต้องบูรณาการไปกับองค์ประกอบของระบบโดยมีปัจจัยด้านเทคโนโลยีที่สนับสนุน ซึ่งประกอบด้วยเครื่องมือสื่อสารภายในระบบที่ผ่านกระบวนการสอบถามความต้องการของผู้สอนและผู้เรียน ทั้งนี้ผู้สอนจะเป็นผู้กำกับ และติดตามให้ผู้เรียน

มีส่วนร่วมในการจัดการความรู้และปฏิบัติตามแผนที่ได้กำหนดไว้และแสดงออกผ่านพฤติกรรมจัดการ
ความรู้ไปสู่การแลกเปลี่ยนรู้เรียนรู้ เพื่อให้เกิดประโยชน์ในการใช้เทคโนโลยีอย่างสูงสุด