

บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมในการเรียนรู้แบบร่วมกัน รูปแบบการสนทนาของการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมในการเรียนรู้แบบร่วมกัน กระบวนการปฏิสัมพันธ์ของการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมในการเรียนรู้แบบร่วมกัน และศึกษาปัญหาของการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมในการเรียนรู้แบบร่วมกันผ่านเว็บไซต์เชิงสมรรถนะของนักศึกษาสาขาเทคโนโลยีการโทรทัศน์และวิทยุกระจายเสียง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารตำรา เกี่ยวกับหลักการ แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาวิจัย ด้านการสื่อสาร การสื่อสารแบบมีส่วนร่วม การเรียนแบบร่วมกัน อิเลิร์นนิ่ง เว็บไซต์ และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. การสื่อสาร

- 1.1 ความหมายของการสื่อสาร
- 1.2 ประเภทของการสื่อสาร
- 1.3 ระดับของการสื่อสารในองค์กร

2. การสื่อสารแบบมีส่วนร่วม

- 2.1 แนวคิดทฤษฎีของการแบบมีส่วนร่วม
- 2.2 ความหมายของการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม
- 2.3 แนวคิดการสื่อสารชุมชน
- 2.4 กระบวนการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม
- 2.5 ระดับของการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม
- 2.6 ผลของการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมต่อชุมชน
- 2.7 ข้อควรคำนึงในการพัฒนากระบวนการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมในงานพัฒนาชุมชน
- 2.8 กิจกรรมด้านการสื่อสารของบุคคล
- 2.9 การมีส่วนร่วมในองค์ประกอบของการสื่อสาร

3. การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

- 3.1 ความหมายของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม
- 3.2 หลักการสำคัญของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม
- 3.3 วงจรการเรียนรู้เชิงประสบการณ์
- 3.4 การเรียนรู้ด้วยกระบวนการกลุ่ม

4. การเรียนแบบร่วมกัน

- 4.1 ความหมายของการเรียนแบบร่วมกัน
- 4.2 แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบร่วมกัน
- 4.3 รูปแบบการสอนแบบร่วมมือ
- 4.4 องค์ประกอบของการเรียนแบบร่วมกัน
- 4.5 หลักเกณฑ์ของการเรียนแบบร่วมกัน
- 4.6 ประเภทของกลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมือ
- 4.7 การออกแบบการเรียนแบบร่วมกัน

5. อีเลิร์นนิ่ง

- 5.1 แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
- 5.2 ลักษณะของการศึกษาแบบออนไลน์
- 5.3 ความแตกต่างระหว่างการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์กับการเรียนในชั้นเรียนปกติ

- 5.4 การเรียนแบบร่วมมือกันบนเครือข่าย(e - Collaborative Learning)
- 5.5 เทคโนโลยีเพื่อการออกแบบการเรียนแบบร่วมมือกันบนเครือข่าย
- 5.6 การออกแบบกิจกรรมการเรียนผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์
- 5.7 การประยุกต์ใช้กระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือบนอีเลิร์นนิ่ง
- 5.8 ชุมชนออนไลน์ (ชุมชนเสมือน)

6. เว็บเควสท์

- 6.1 คำจำกัดความของเว็บเควสท์
- 6.2 เว็บเควสท์กับแนวทางเรียนรู้ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542
- 6.3 ลักษณะของเว็บเควสท์
- 6.4 เป้าหมายของบทเรียน
- 6.5 องค์ประกอบของเว็บเควสท์
- 6.6 หลักการออกแบบเว็บเควสท์

6.7 เว็บไซต์ที่เชิงสมรรถนะ

7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. การสื่อสาร

1.1 ความหมายของการสื่อสาร

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 ได้ให้ความหมายว่าเป็นวิธีการนำถ้อยคำ ข้อความ หรือหนังสือ เป็นต้น จากบุคคลหนึ่งหรือสถานที่หนึ่งไปยังอีกบุคคลหนึ่งหรืออีกสถานที่หนึ่ง

เว็บสเตอร์ดิคชันารี (1978: 98) ได้ให้ความหมายเช่นเดียวกับคำว่า การสื่อความหมาย ในภาษาอังกฤษใช้คำว่า Communication ซึ่งรากศัพท์มาจากภาษาละตินว่า Communis หมายถึง การร่วม (Common) เมื่อมีการสื่อสารหรือการสื่อความหมายก็หมายถึงว่า มีการกระทำร่วมกันในบางสิ่งบางอย่าง นั่นคือการถ่ายทอดหรือการแลกเปลี่ยนข่าวสาร ความรู้ ความคิด ของคนเรานั้นเอง

1.2 ประเภทของการสื่อสาร

นักวิชาการด้านการสื่อสารมวลชน ได้จำแนกประเภทของการสื่อสารไว้แตกต่างกันหลายลักษณะ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับว่าจะใช้อะไรเป็นเกณฑ์ในการจำแนก (ปรมะ สตะเวทิน, 2526: 18 - 48) ในที่นี้จะแสดงการจำแนกประเภทของการสื่อสาร โดยอาศัยเกณฑ์ในการจำแนกที่สำคัญ 3 ประการ คือ

1.2.1 จำแนกตามกระบวนการหรือการไหลของข่าวสาร แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

1) การสื่อสารทางเดียว (One - Way Communication) คือ การสื่อสารที่ข่าวสารจะถูกส่งจากผู้ส่งไปยังผู้รับในทิศทางเดียวโดยไม่มีการตอบโต้กลับจากฝ่ายผู้รับ เช่น การสื่อสารผ่านสื่อ วิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ การออกคำสั่งหรือมอบหมายงานโดยฝ่ายผู้รับไม่มีโอกาสแสดงความคิดเห็น ซึ่งผู้รับอาจไม่เข้าใจข่าวสารหรือเข้าใจไม่ถูกต้องตามเจตนาของผู้ส่งและทางฝ่ายผู้ส่งเมื่อไม่ทราบปฏิกิริยาของผู้รับจึงไม่อาจปรับการสื่อสารให้เหมาะสมได้ การสื่อสารแบบนี้สามารถทำได้รวดเร็วจึงเหมาะสำหรับการสื่อสารในเรื่องที่เข้าใจง่าย ในสถานการณ์ของการสื่อสารบางอย่าง มีความจำเป็นต้องใช้การสื่อสารทางเดียว แม้ว่าเรื่องราวที่สื่อสารจะมีความซับซ้อนก็ตาม เช่น กรณีผู้รับและผู้ส่งไม่อาจพบปะหรือติดต่อสื่อสารกันได้เลยโดยตรง การสื่อสารแบบกลุ่มใหญ่และการสื่อสารมวลชนซึ่งไม่อาจทราบผู้รับที่แน่นอน

2) การสื่อสารสองทาง (*Two - way Communication*) คือการสื่อสารที่มีการส่งข่าวสารตอบกลับไปมาระหว่างผู้สื่อสาร ดังนั้น ผู้สื่อสารแต่ละฝ่ายจึงเป็นทั้งผู้ส่งและผู้รับในขณะเดียวกัน ผู้สื่อสารมีโอกาสทราบปฏิกิริยาตอบสนองของระหว่างกัน ทำให้ทราบผลของการสื่อสารว่าบรรลุจุดประสงค์หรือไม่ และช่วยให้สามารถปรับพฤติกรรมในการสื่อสารให้เหมาะสมกับสถานการณ์ ตัวอย่างการสื่อสารแบบสองทาง เช่น การพบปะพูดคุยกัน การพูดโทรศัพท์ การออกคำสั่งหรือมอบหมายงานโดยฝ่ายรับมีโอกาสแสดงความคิดเห็น การสื่อสารแบบนี้จึงมีโอกาสประสบความสำเร็จได้มากกว่า แต่ถ้าเรื่องราวที่จะสื่อสารเป็นเรื่องง่าย อาจทำให้เสียเวลาโดยไม่จำเป็น ซึ่งสอดคล้องกับชนิตว์สรณ์ ตรีวิทยาภูมิ (2549: 1) ที่กล่าวว่า การสื่อสารสองทาง (*Two - Way Communication*) เป็นการสื่อสารที่ผู้รับข้อมูลจะสามารถสื่อสารโต้ตอบกับผู้ให้ข้อมูลได้ ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้รับข้อมูลมีโอกาสสอบถามข้อสงสัย การแสดงความคิดเห็น ก่อให้เกิดความเข้าใจที่ถูกต้องตรงกันทั้งผู้ส่งและผู้รับ เพื่อให้การปฏิบัติงานประสบความสำเร็จสูงสุด

ในสถานการณ์ของการสื่อสารบางอย่าง เช่น ในการสื่อสารมวลชน ซึ่งโดยปกติมีลักษณะเป็นการสื่อสารทางเดียว นักสื่อสารมวลชนก็มีความพยายามที่จะทำให้เกิดการสื่อสารสองทางเกิดขึ้น โดยการให้ประชาชนส่งจดหมาย โทรศัพท์ ตอบแบบสอบถาม กลับไปยังองค์กรสื่อมวลชน เพื่อนำผลไปปรับปรุงการสื่อสารให้บรรลุผลสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

1.2.2 จำแนกตามภาษาสัญลักษณ์ที่แสดงออก แบ่งเป็น

1) การสื่อสารเชิงวจนะ (*Verbal Communication*) หมายถึง การสื่อสารด้วยการใช้ภาษาพูด หรือเขียนเป็นคำพูด ในการสื่อสาร

2) การสื่อสารเชิงอวจนะ (*Non-Verbal Communication*) หมายถึง การสื่อสารโดยใช้รหัสสัญญาณอย่างอื่น เช่น ภาษาท่าทาง การแสดงออกทางใบหน้า สายตา ตลอดจนน้ำเสียง ระดับเสียง ความเร็วในการพูด เป็นต้น

1.2.3 จำแนกตามจำนวนผู้สื่อสารกิจกรรมต่างๆ ของบุคคลและสังคม ถือว่าเป็นผลมา

จากการสื่อสารทั้งสิ้น ดังนั้น การสื่อสารจึงมีขอบข่ายครอบคลุมลักษณะการสื่อสารของมนุษย์ 3 ลักษณะคือ

- 1) การสื่อสารส่วนบุคคล (*Intrapersonal Communication*)
- 2) การสื่อสารระหว่างบุคคล (*Interpersonal Communication*)
- 3) การสื่อสารมวลชน (*Mass Communication*)

1.3 ระดับการสื่อสารในองค์กร พรทิพย์ เข็นจะบก และกมลรัฐ อินทรทัศน์ (ออนไลน์) กล่าวว่า การสื่อสารในองค์กรมักมีการไหลเวียนของข่าวสารใน 3 ลักษณะคือ

1.3.1 การสื่อสารในแนวดิ่ง (Downward Communication) หรือ การสื่อสารจากผู้บังคับบัญชาไปยังบุคลากรระดับต่างๆ มักอยู่ในรูปแบบของการสั่งงาน การกำกับดูแล การออกนโยบายสู่บุคลากรในระดับปฏิบัติงาน และปัญหาที่มักพบด้วยเสมอก็คือมักจะเป็นการสื่อสารทางเดียว

1.3.2 การสื่อสารในแนวตั้ง (Upward Communication) หรือ การสื่อสารจากบุคลากรระดับต่างๆ ไปยังผู้บังคับบัญชา เป็นการสื่อสารที่เปิดโอกาสให้ผู้บังคับบัญชาได้แสดงความคิดเห็น หรือสภาพปัญหาต่างๆ ในการทำงานไปสู่ผู้บริหาร และมักจะเป็นการสื่อสารสองทาง เพราะผู้บริหารมักจะสื่อสารตอบกลับเพื่อให้ข้อมูลแก่ผู้ใต้บังคับบัญชา

1.3.3 การสื่อสารในแนวนอน เป็นการสื่อสารที่เกิดขึ้นระหว่างบุคลากรในระดับเดียวกัน มักเรียกกันว่าการสื่อสารแบบคู่ขนานหรือการสื่อสารในระดับเดียวกัน (Lateral Communication) เป็นการสื่อสารขององค์กรที่มีอิทธิพลและมีความเข้มแข็งมากที่สุด จุดเน้นของการสื่อสารชนิดนี้ก็คือ การร่วมมือและประสานการทำงาน รวมถึงการแก้ไขปัญหาและข้อขัดข้องใจต่างๆ ในการทำงาน

2. การสื่อสารแบบมีส่วนร่วม

จากแผนพัฒนาสื่อสารมวลชน เทคโนโลยีสารสนเทศและเทคโนโลยีโทรคมนาคมเพื่อการพัฒนาคนและสังคม (พ.ศ. 2542 - 2551) แผนพัฒนาฉบับนี้มีวัตถุประสงค์ที่สำคัญคือ เพื่อพัฒนาโครงสร้างของสื่อ เพื่อให้มีความสมดุลระหว่าง รัฐ ภาคเอกชนและภาคประชาชน เพื่อพัฒนาผู้ผลิตสื่อให้มีจิตสำนึก มีจรรยาบรรณ มีความรับผิดชอบต่อสังคม เพื่อพัฒนาผู้รับสารและผู้ใช้สื่อให้มีความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเอง สามารถเลือกสรร กลั่นกรองและใช้ข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่างๆ เพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาตนเอง ครอบครัว ชุมชน สังคมและเพื่อปรับระบบบริหารจัดการสื่อสารมวลชน เทคโนโลยีสารสนเทศและเทคโนโลยีโทรคมนาคมเพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคมมากขึ้น จากบทบาทที่ผ่านมาความล้มเหลวที่ผ่านมาไม่ได้เน้นที่ประชาชนไม่ได้เน้นให้ประชาชนผู้เป็นเป้าหมายของการพัฒนาเข้ามามีส่วนร่วมของการพัฒนา ดังนั้นการปรับปรุงแนวคิดเรื่องพัฒนาในปัจจุบันจึงให้ความสำคัญของการมีส่วนร่วมของการพัฒนาหรือที่เรียกว่า “การพัฒนาแบบประชาชนมีส่วนร่วม” ซึ่งเป็นรากฐานของแนวคิดของการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมก็ได้ให้ความสำคัญกับการแลกเปลี่ยนข้อมูลและความคิดเห็นแบบสองทางที่สมดุลรวมทั้งเน้นการมีปฏิสัมพันธ์ต่อเนื่องระหว่างคู่สื่อสาร โดยอาศัยช่องทางการสื่อสารระหว่างบุคคลและสื่อขนาดเล็กที่สามารถครอบคลุมบุคคลเฉพาะกลุ่มอย่างทั่วถึงแทนกระบวนการสื่อสารที่มีการชี้นำ

แบบทางเดียวหรือการใช้สื่อมวลชนครอบคลุมเป้าหมายในวงกว้าง (โครงการบูรณาการการจัดการเรียนรู้การสื่อสารชุมชนแบบมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของท้องถิ่นจังหวัดเชียงใหม่ : ออนไลน์)

2.1 แนวคิดทฤษฎีของการมีส่วนร่วม

ทฤษฎีที่เกี่ยวกับการมีส่วนร่วมมี 5 ทฤษฎี ซึ่งอकिन รพีพัฒน์ (อ้างถึงในยุพาพร รูปงาม, 2545: 7-9) ได้สรุปไว้ดังนี้

2.1.1 ทฤษฎีการเกลี้ยกล่อมมวลชน (Mass Persuasion) มาสโลว์ (Maslow อ้างถึงใน อकिन รพีพัฒน์, 2527: 7-8) กล่าวว่า การเกลี้ยกล่อม หมายถึง การใช้คำพูดหรือการเขียน เพื่อมุ่งให้เกิดความเชื่อถือและการกระทำ ซึ่งการเกลี้ยกล่อมมีประโยชน์ในการแก้ไขปัญหาความขัดแย้งในการปฏิบัติงานและถ้าจะให้เกิดผลดีผู้เกลี้ยกล่อมจะต้องมีศิลปะในการสร้างความสนใจในเรื่องที่จะเกลี้ยกล่อมโดยเฉพาะในเรื่องความต้องการของคนตามหลักทฤษฎีของ มาสโลว์ ที่เรียกว่าลำดับขั้นความต้องการ (Hierarchy of Needs) คือ ความต้องการของคนจะเป็นไปตามลำดับจากน้อยไปมาก มีทั้งหมด 5 ระดับ ดังนี้

1) **ความต้องการทางด้านสรีระวิทยา (Physiological Needs)** เป็นความต้องการ ขั้นพื้นฐานของมนุษย์ (Survival Need) ได้แก่ ความต้องการทางด้านอาหาร ยา เครื่องนุ่งห่ม ที่อยู่อาศัย ยารักษาโรค และความต้องการทางเพศ

2) **ความต้องการความมั่นคงปลอดภัยในชีวิต (Safety and Security Needs)** ได้แก่ความต้องการที่อยู่อาศัยอย่างมีความปลอดภัยจากการถูกทำร้ายร่างกายหรือถูกขโมยทรัพย์สินหรือความมั่นคงในการทำงานและการมีชีวิตอยู่อย่างมั่นคงในสังคม

3) **ความต้องการทางด้านสังคม (Social Needs)** ได้แก่ ความต้องการความรัก ความต้องการที่จะให้สังคมยอมรับว่าตนเป็นส่วนหนึ่งของสังคม

4) **ความต้องการที่จะมีเกียรติยศชื่อเสียง (Self-Esteem Needs)** ได้แก่ ความภาคภูมิใจ ความต้องการดีเด่นในเรื่องหนึ่งที่จะให้ได้รับการยกย่องจากบุคคลอื่น ความต้องการด้านนี้เป็นความต้องการระดับสูงที่เกี่ยวกับความมั่นใจในตัวเองในเรื่องความสามารถ และความสำคัญของบุคคล

5) **ความต้องการความสำเร็จแห่งตน (Self-Actualization Needs)** เป็นความต้องการในระบบสูงสุด ที่อยากจะให้เกิดความสำเร็จในทุกสิ่งทุกอย่างตามความนึกคิด ของตนเอง เพื่อจะพัฒนาตนเองให้ดีที่สุดเท่าที่จะทำได้ความต้องการนี้จึงเป็นความต้องการพิเศษของบุคคลที่จะพยายามผลักดันชีวิตของตนเองให้เป็นแนวทางที่ดีที่สุด

2.1.2 ทฤษฎีการระดมสร้างขวัญของคนในชาติ (National Morale) คนเรามีความต้องการทางกายและใจถ้าคนมีขวัญดีพอผลของการทำงานจะสูงตามไปด้วย แต่ถ้าขวัญไม่ดีผลงานก็ต่ำไปด้วย ทั้งนี้เนื่องจากว่าขวัญเป็นสถานการณ์ทางจิตใจที่แสดงออกในรูปพฤติกรรมต่าง ๆ นั้นเอง การจะสร้างขวัญให้ดีต้องพยายามสร้างทัศนคติที่ดีต่อผู้ร่วมงาน เช่น การไม่เอารัดเอาเปรียบ การให้ข้อเท็จจริงเกี่ยวกับงาน การเปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็น เป็นต้น และเมื่อใดก็ตามถ้าคนทำงานมีขวัญดีจะเกิดสำนึกในความรับผิดชอบ อันจะเกิดผลดีแก่หน่วยงานทั้งในส่วนที่เป็นขวัญส่วนบุคคล และขวัญของกลุ่ม ดังนั้นจะเป็นไปได้ว่าขวัญของคนเราโดยเฉพาะคนมีขวัญที่ดีย่อมเป็นปัจจัยหนึ่งที่จะนำไปสู่การมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ได้เช่นกัน

2.1.3 ทฤษฎีสร้างความรู้รักชาตินิยม (Nationalism) ปัจจัยประการหนึ่งที่น่าสู่การมีส่วนร่วมคือ การสร้างความรู้รักชาตินิยมให้เกิดขึ้น หมายถึง ความรู้สึกเป็นตัวของตัวเองที่จะอุทิศหรือเน้นค่านิยมเรื่องผลประโยชน์ส่วนรวมของชาติ มีความพอใจในชาติของตัวเอง พอใจเกียรติภูมิ จงรักภักดี ผูกพันต่อท้องถิ่น

2.1.4 ทฤษฎีการสร้างผู้นำ (Leadership) การสร้างผู้นำจะช่วยจูงใจให้ประชาชนทำงานด้วยความเต็มใจเพื่อบรรลุเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ร่วมกัน ทั้งนี้เพราะผู้นำเป็นปัจจัยสำคัญของการรวมกลุ่มคน จูงใจไปยังเป้าหมายประสงค์โดยทั่วไปแล้วผู้นำอาจจะมีทั้งผู้นำที่ดีเรียกว่า ผู้นำปฏิฐาน (Positive Leader) ผู้นำพลวัต คือ เคลื่อนไหวทำงานอยู่เสมอ (Dynamic Leader) และผู้นำไม่มีกิจ ไม่มีผลงานสร้างสรรค์ ที่เรียกว่า ผู้นำนิเสธ (Negative Leader) ผลของการให้ทฤษฎีการสร้างผู้นำ จึงทำให้เกิดการระดมความร่วมมือปฏิบัติงานอย่างมีขวัญกำลังใจ งานมีคุณภาพ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และร่วมรับผิดชอบ ดังนั้นการสร้างผู้นำที่ดีย่อมจะนำไปสู่การมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ด้วยดี

2.1.5 ทฤษฎีการใช้วิธีและระบบทางการบริหาร (Administration and Method) การใช้ระบบบริหารในการระดมความร่วมมือเป็นวิธีหนึ่งที่ยากเพราะใช้กฎหมาย ระเบียบ แบบแผนเป็นเครื่องมือในการดำเนินการ แต่อย่างไรก็ตาม ผลของความร่วมมือยังไม่มีระบบใดดีที่สุดในเรื่องการใช้บริหาร เพราะธรรมชาติของคนถ้าทำงานตามความสมัครใจอย่างตั้งใจไม่มีใครบังคับก็จะทำงานด้วยความรัก แต่ถ้าไม่ควบคุมเลยก็ไม่เป็นไปตามนโยบายและความจำเป็นของรัฐ เพราะการใช้ระบบบริหารเป็นการให้ปฏิบัติตามนโยบายเพื่อให้บรรลุเป้าหมายเพิ่มความคาดหวังผลประโยชน์

2.2 ความหมายของการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม

ลิซา ไมท์ทอลล์ (Lisa Mighton, 2006: ออนไลน์) ได้ให้ความหมายของการสื่อสาร

แบบมีส่วนร่วมว่า การสื่อสารคือการมีส่วนร่วม ซึ่งเป็นกระบวนการแบบ 2 ทางที่มีความเกี่ยวข้องอย่างเต็มตัวในการมีส่วนร่วมในกระบวนการสื่อสาร รวมไปถึงการสื่อสารระหว่างบุคคลในช่องทางการสื่อสารและการมีส่วนร่วมอย่างเท่าเทียมและอิสระในการวินิจฉัยและโต้แย้ง

ซิงฮัล, เอ (Singhal, A ., 2001 อ้างถึงใน ปรีชาติ สถาปิตานนท์, 2549 (ข): 29) กล่าวว่า การสื่อสารแบบมีส่วนร่วม หมายถึง กระบวนการหรือกันระหว่างบุคคล กลุ่มบุคคล และสถาบันในเชิงที่มีพลวัต มีปฏิสัมพันธ์ และเกิดการเปลี่ยนแปลงในทิศทางที่สามารถทำให้ประชาชนทั้งในระดับบุคคลและกลุ่มบุคคล สามารถตระหนักได้ถึงศักยภาพที่เต็มเปี่ยมของพวกเขาและความผูกพันกับสรรพสิ่งสาธารณะ

ชลลดา กิจรินภิรมย์สุข (2548: ออนไลน์) ได้ทำการศึกษาสถานะขององค์ความรู้ด้านการสื่อสารและการมีส่วนร่วมในวิทยานิพนธ์ สาขานิติศาสตร์พัฒนาการของไทธนิยามศัพท์ การสื่อสารและการมีส่วนร่วม ผลการวิจัยพบว่า นิยามการสื่อสารและการมีส่วนร่วม หมายถึง แนวความคิดที่มุ่งเน้นให้สมาชิกในชุมชนมีส่วนร่วม โดยใช้การสื่อสารในรูปแบบต่างๆ ก่อให้เกิดการระดมความคิด การแลกเปลี่ยน ตัดสินใจ วางแผน และร่วมกันทำงาน รวมทั้งมีการตรวจสอบหรือประเมินผลการดำเนินการเพื่อก่อให้เกิดการพัฒนา หรือเพื่อการแก้ไขปัญหาคุณภาพชีวิตให้ดีขึ้นภายในชุมชน

สรุปได้ว่า การสื่อสารแบบมีส่วนร่วมอาศัยทฤษฎีของการมีส่วนร่วมที่เกี่ยวข้องกับบุคคลกลุ่มต่างๆ ที่หลากหลายได้ให้ความสำคัญกับการจัดการข้อมูลข่าวสารระหว่างกับบนพื้นฐานของการร่วมมือกันพัฒนากระบวนการสื่อสารแบบสองทางในลักษณะของการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร โดยทุกฝ่ายสามารถสลับบทบาทให้เป็นผู้ให้และผู้รับข้อมูลผ่านเวทีการสื่อสารในหลากหลายรูปแบบ โดยดำเนินการอยู่บนพื้นฐานของการเคารพความคิดเห็นของกันและกันและร่วมกันซึ่งน้ำหนักเกี่ยวกับผลได้ผลเสียต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากการตัดสินใจดำเนินการในด้านหนึ่งๆ อย่างรอบคอบ

2.3 แนวคิดการสื่อสารชุมชน (Community Communication)

กาญจนา แก้วเทพและคณะ (2543 (ค): 48-58) กล่าวถึง คุณลักษณะของการสื่อสารชุมชนว่ามีดังนี้

2.3.1 เป็นการสื่อสารแบบสองทาง ผู้ส่งสารและผู้รับสารมีปฏิกิริยาโต้ตอบกันอยู่ตลอดเวลา ทั้งอย่างเป็นทางการและไม่เป็นทางการ ทำให้ผู้ส่งสารและผู้รับสารพลัดเปลี่ยนบทบาทกันอยู่ตลอดเวลา

2.3.2 ทิศทางการไหลของข่าวสาร จะมาจากทุกทิศทุกทาง ทั้งจากบนสู่ล่างจากล่าง ขึ้นบน และแบบแนวนอน นอกจากการมองการไหลของข่าวสารในมิติของทิศทางแล้วยัง

สามารถ มองเกณฑ์เรื่องขอบเขตภายในชุมชน การไหลของข่าวสารจากสื่อภายนอกเข้าสู่ชุมชน การใช้สื่อเพื่อส่งสารเรื่องราวของชุมชนออกไปยังบุคคลภายนอก และการใช้การสื่อสารเพื่อกระตุ้นให้เกิดการสื่อสารภายในชุมชน เพื่อช่วยยกระดับความตระหนักเกี่ยวกับความต้องการและการแสดงออกซึ่งความเป็นตัวของตัวเองของชุมชน

2.3.3 เป้าหมายของการสื่อสารชุมชน จะสอดคล้องกับทิศทางการไหลของข่าวสาร
เพื่อ เป็นช่องทางในการแสดงออกซึ่งตัวตนของชุมชน โดยจะรวมความตั้งแต่การแสดงออกซึ่งสิทธิศักดิ์ศรี ภูมิปัญญาของชุมชน นอกจากนี้ยังเป็นเวทีในการพัฒนาศักยภาพในทางความคิดสร้างสรรค์ของบุคคลในชุมชนอย่างเต็มที่

2.3.4 เป็นการสื่อสารที่เกิดขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการของชุมชน

2.3.5 หน้าที่ของการสื่อสารชุมชน ประกอบด้วย

- 1) หน้าที่ในการแสดงออก บุคคลหรือกลุ่มคนสามารถแสดงออกได้เพื่อให้ เกิดเอกลักษณ์เฉพาะของชุมชน
- 2) หน้าที่ทางสังคม การเข้าไปมีส่วนร่วมในการสื่อสาร เพื่อสร้างความรู้สึก เป็นชุมชนเดียวกัน
- 3) หน้าที่ในการให้ข้อมูลข่าวสาร
- 4) หน้าที่ในการควบคุมการปฏิบัติการ เพื่อนำไปสู่การปรับปรุงหรือแก้ไข ปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคม

2.4 กระบวนการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม (Participation Communication) การสื่อสารในแนวนี้นี้ได้เน้นหลักการที่สำคัญ 3 ประการ คือ

2.4.1 การเข้าถึงสื่อ (Access) หมายถึง การเข้าถึงสื่อที่ให้บริการแก่ชุมชน สื่อย่อมเปิดโอกาสให้ประชาชนเลือกรายการหรือเข้าไปจัดทำในสิ่งที่จะเป็นประโยชน์แก่ตัวเองได้ ตราบเท่าที่ไม่ขัดกับกฎหมาย นอกจากนี้ยังเป็นช่องทางที่จะทำให้ประชาชนได้มีโอกาสแสดงความคิดเห็นต่อรายการหรือแสดงความต้องการการเปลี่ยนแปลงรายการ รวมทั้งการเสนอให้มีการปรับเปลี่ยนได้แม้แต่คณะผู้ผลิตรายการหรือผู้ควบคุมการทำงานของสื่อนั้นก็สามารถเปลี่ยนได้

กาญจนา แก้วเทพ (2543 (ก) อ้างถึงในสุนีย์ หนูสง, 2549: 15) ได้กล่าวเกี่ยวกับการเข้าถึง (Accessibility) เพิ่มเติมว่า อาจจะแยกแยะออกได้เป็นหลายมิติที่เป็นอุปสรรคต่อการเข้าถึงสื่อ ดังนี้

- 1) การเข้าถึงในด้านกายภาพ (Physical Accessibility) เช่น ชาวบ้านไม่มีโอกาสได้พบปะกับเจ้าหน้าที่ เพราะระยะทางห่างไกลหรือไม่มีโอกาสได้รับเอกสารสิ่งพิมพ์ซึ่งแจกไปไม่ถึง

2) การเข้าถึงในด้านเศรษฐกิจ (*Economic Accessibility*) ต้องมีค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน เช่น หนังสือพิมพ์ที่จะเข้าไปถึงหมู่บ้าน แต่ถ้าชาวบ้านไม่มีเงินที่จะซื้อหามาอ่าน

3) การเข้าถึงทางด้านวัฒนธรรม – สังคม (*Social – Culture Accessibility*) ได้แก่ เครื่องกีดขวางด้านวัฒนธรรม – สังคมที่ปิดกั้นโอกาสในการเข้าถึงประชาชนที่เห็นได้ชัดที่สุดคือ ช่องว่างทางภาษา ช่องว่างทางวัฒนธรรม

2.4.2 การมีส่วนร่วม (*Participation*) หมายถึง การมีส่วนร่วมในทุกกระบวนในระบบการสื่อสารไม่ว่าจะเป็นเรื่องการวางแผนการสื่อสารภายในชุมชน ตั้งแต่เริ่มคิดไปจนกระทั่งการผลิต การจัดการ การใช้สื่อในชุมชนต่างๆ ประชาชนในชุมชนจะต้องมีส่วนร่วมหรือมีโอกาสในการเข้าร่วมได้ทุกขั้นตอน

2.4.3 การจัดการด้วยตนเอง (*Self - management*) หมายถึง การมีส่วนร่วมที่สำคัญยิ่งกว่าสิ่งใดก็คือ การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจด้วยตนเองตามวิถีทางกระบวนการประชาธิปไตยและการตัดสินใจนั้นประชาชนในชุมชนมีอำนาจตัดสินใจตั้งแต่เริ่มคิด วางแผน ไปจนกระทั่งการกำหนดนโยบาย การบริหารและการลงมือผลิตสื่อด้วยตนเอง ยูเนสโกยอมรับการจัดการด้วยตนเองจะต้องกระทำอย่างค่อยเป็นค่อยไป ส่วนการเข้าถึงสื่อและการมีส่วนร่วมในการสื่อสารมีความเป็นไปได้มาก และสามารถทำได้ง่ายกว่า

2.5 ระดับของการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม

อรสา ปานขาว (2553 (ก)) กล่าวว่า การมีส่วนร่วมในการสื่อสาร สามารถกระทำได้ดังนี้

2.5.1 การมีส่วนร่วมในฐานะผู้รับสาร/ผู้ใช้สาร (*Audience/Receiver/User*) นักสื่อสารด้านการส่งเสริมการเกษตร ต้องขยายแนวคิดของผู้รับสารให้ตระหนักถึงสิทธิที่จะรับรู้ของตนเองและสิทธิในการบอกเล่าข้อมูลข่าวสารของตนเองต่อสาธารณะ ตลอดจนจะต้องสร้างหลักประกันในการมีส่วนร่วมของผู้รับสารในช่วงต่างๆ ของกระบวนการสื่อสาร รวมถึงการมีส่วนร่วมในฐานะของผู้รับสารที่จะต้องมีการสำรวจว่ามีช่องทางในการสื่อสารอะไรบ้างที่จะทำให้ประชาชนในชุมชนได้รับข้อมูลข่าวสารด้านการส่งเสริมการเกษตรอย่างทั่วถึง

2.5.2 การมีส่วนร่วมในฐานะผู้ส่ง/ผู้ผลิต/ผู้ร่วมผลิต/ผู้ร่วมแสดง (*Sender/Producer/ Co - producer/Performance*) ซึ่งสามารถแบ่งเป็นหลายขั้นตอนตามกระบวนการของการผลิตสื่อ กล่าวคือ ตั้งแต่ขั้นก่อนการผลิต (*Preproduction Stage*) ซึ่งประกอบด้วย การเลือกประเด็นหัวข้อ การเลือกแง่มุมที่จะนำเสนอ การรวบรวมข้อเท็จจริงที่จะนำมาใช้เป็นวัตถุดิบ ส่วนขั้นที่สอง คือการผลิต (*Production Stage*) ได้แก่ ขั้นตอนของการผลิต เช่น การเข้าห้องจัดรายการในกรณีของวิทยุชุมชนหรือการจัดรายการเสียงตามสาย/หอกระจายข่าว

หรือการจัดทำเอกสารคำแนะนำด้านส่งเสริมการเกษตร การถ่ายทำวีดิทัศน์ทางส่งเสริมการเกษตร เป็นต้น และในขั้นตอนสุดท้ายคือขั้นตอนหลังการผลิต (Postproduction Stage) เช่น การบันทึกเสียง หรือการเพิ่มเติมเทคนิคต่างๆ รวมถึงการกระจายสื่อที่ดำเนินการผลิตไปยังประชาชนในชุมชน

2.5.3 การมีส่วนร่วมในฐานะผู้วางแผนและกำหนดนโยบาย (Policy

Maker/Planner) หมายถึง การวางแผน และกำหนดนโยบายในการสื่อสารเพื่อการพัฒนาการส่งเสริมการเกษตรของชุมชน ไม่ว่าจะเป็นสื่อประเภทใด เช่น สื่อมวลชน (วิทยุกระจายเสียง หนังสือพิมพ์ท้องถิ่น) สื่อเฉพาะกิจ (วีดิทัศน์ โปสเตอร์ เสียงตามสาย หอกระจายข่าว) สื่อประเพณี สื่อพื้นบ้านต่าง ๆ รวมถึงสื่อบุคคล โดยการวางแผนและกำหนดนโยบายนั้น มีจุดมุ่งหมายสำคัญคือ เพื่อสร้างความเชื่อมโยงระหว่างสื่อแต่ละประเภทในการสื่อสารเพื่อการพัฒนาการส่งเสริมการเกษตรในชุมชนให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

กาญจนา แก้วเทพ (2547) ยังชี้ให้เห็นว่า นอกจากการเข้าถึงช่องทางในลักษณะข้างต้นแล้ว ยังสามารถพิจารณาได้จากมิติเชิงกายภาพ จิตใจ เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม ดังนี้

- 1) *มิติเชิงกายภาพ* กล่าวคือ บางครั้งองค์ประกอบด้านมิติเชิงกายภาพอาจมีส่วนในการอำนวยความสะดวกหรือเป็นอุปสรรคต่อการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม เช่นในพื้นที่ห่างไกล โอกาสในการพัฒนาช่องทางการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมก็อาจต่ำกว่าในพื้นที่อื่นๆ
- 2) *มิติเชิงจิตใจ* กล่าวคือ ในบางสถานการณ์ ถึงแม้ว่าจะมีความห่างไกลแต่ความรู้สึกผูกพันกับประเด็นปัญหา ก็อาจมีผลต่อการที่บุคคลหรือกลุ่มบุคคลจะให้ความสำคัญกับการแสวงหาช่องทางการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมในบางประเด็นอย่างจริงจัง
- 3) *มิติเชิงเศรษฐกิจ* บ่อยครั้งที่เงินหรือเวลา ที่จะต้องจ่ายหากต้องการเข้ามามีส่วนร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารบางประการ ก็อาจเป็นอุปสรรคในการที่บุคคลหรือกลุ่มบุคคลจะสามารถอุทิศตนในการเข้าร่วมกิจกรรมเหล่านั้นอย่างเต็มที่ ได้ ดังเช่นที่บุคคลบางกลุ่มไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมออกกำลังกายเพื่อสุขภาพได้ทั้งนี้เนื่องจากข้อจำกัดด้านงบประมาณหรือเวลาเป็นต้น
- 4) *มิติเชิงวัฒนธรรม* กล่าวคือ ในบางครั้งข้อจำกัดเชิงวัฒนธรรมบางประการ เช่น วัฒนธรรมองค์กร หรือวัฒนธรรมเฉพาะกลุ่ม อาจเป็นอุปสรรคต่อความกล้าของบุคคลในการแสดงความคิดเห็นต่างๆ อย่างอิสระ

ปาริชาติ สถาปิตานนท์ สโรบล (2542 (ข): ออนไลน์) กล่าวว่า เงื่อนไขสำคัญที่จะทำให้กระบวนการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม เป็นแนวทางการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพในการเปลี่ยนแปลงทางสังคมนั้น ได้แก่ ปรัชญาและแนวคิดด้านประชาธิปไตยทางการสื่อสาร (Democratic Communication) กล่าวคือ กระบวนการสนทนาโต้ตอบกันระหว่างสมาชิกใน

สังคมจำเป็นต้องดำเนินไป โดยคำนึงถึงความเท่าเทียมกันของบุคคล สิทธิ และเสียงของบุคคลในการแสดงความคิดเห็น (Right to Communicate) โอกาสในการรับรู้และเข้าถึงข้อมูลข่าวสารที่เกี่ยวข้อง (Accessibility to Information) การมีจิตสำนึกในเชิงประโยชน์ของสาธารณะเหนือประโยชน์ส่วนตัว การตระหนักในบทบาทและหน้าที่ของตน การยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และการปฏิบัติตามแนวทางที่ได้รับการเห็นชอบจากสมาชิกส่วนใหญ่ เป็นต้น โดยเชื่อกันว่าปรัชญาการสื่อสารเชิงประชาธิปไตยดังกล่าวจะนำไปสู่ การเพิ่ม “พลัง” (Empowerment) ให้กับสมาชิกในสังคม การกระตุ้นให้ประชาชนรู้สึกเป็นเจ้าของกิจกรรม หรือโครงการต่างๆ ที่ได้ร่วมกันกำหนด ตลอดจนเข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินการเอาใจใส่ดูแล และตรวจสอบโครงการต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง

2.6 ผลของการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมต่อชุมชน

ปาริชาติ สถาปิตานนท์ (2549 (ก): 68 - 70) ได้สรุปถึงผลของการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมต่อชุมชนในระดับบุคคล กลุ่ม และชุมชน ดังนี้

2.6.1 ผลในระดับบุคคล การสื่อสารแบบมีส่วนร่วมนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงในเชิงความคิด ความรู้สึก และทักษะต่างๆ ของสมาชิกชุมชนที่ได้เข้ามามีส่วนร่วม และนำไปสู่การเกิดความมั่นใจในการใช้ชีวิตและกิจกรรมต่างๆ ร่วมกับผู้อื่นมากขึ้น

2.6.2 ผลในระดับกลุ่ม การสื่อสารแบบมีส่วนร่วมเกี่ยวข้องกับการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารต่างๆ และการพัฒนาเครือข่ายความร่วมมือระหว่างบุคคลที่เกี่ยวข้อง

2.6.3 ผลในระดับชุมชน การสื่อสารแบบมีส่วนร่วมก่อให้เกิดการเปิดพื้นที่ในการนำเสนอเรื่องราวต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับชุมชน ตลอดจนเป็นการพัฒนาระบบสื่อที่ตอบสนองความต้องการของชุมชน และการกระชับสัมพันธ์ภาพระหว่างสมาชิกในชุมชน ความภาคภูมิใจร่วมกันในความเป็นชุมชน ความรู้สึกเป็นเจ้าของร่วมกัน และการกำหนดทิศทางเชิงนโยบายเกี่ยวกับชุมชน

2.7 ข้อควรคำนึงในการพัฒนากระบวนการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมในงานพัฒนาชุมชน

ปาริชาติ สถาปิตานนท์ (2549 (ข): 68-70) ได้กล่าวถึงข้อควรคำนึงในการพัฒนากระบวนการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมในงานพัฒนาชุมชน ดังนี้

2.7.1 ด้านเทคโนโลยี เช่น การที่คุณสมบัติของเทคโนโลยีไม่สอดคล้องกับวิถีชีวิตของชุมชน และความจำเป็น คุณประโยชน์ของเทคโนโลยีที่มีต่อชุมชน

2.7.2 ด้านการเข้าถึงสื่อ เช่น ความเหมาะสมของวัน เวลา สถานที่

2.7.3 ด้านสาร เช่น ความคุ้นเคยด้านเนื้อหาข่าวสาร

2.7.4 ด้านการบริหารจัดการ เช่น การกำหนดแผนงาน

2.7.5 ด้านผู้กำหนดนโยบาย เช่น การกำหนดแนวทางในการสนับสนุนให้สื่อสามารถเข้าถึงชุมชน และสามารถดำรงอยู่ได้อย่างต่อเนื่อง

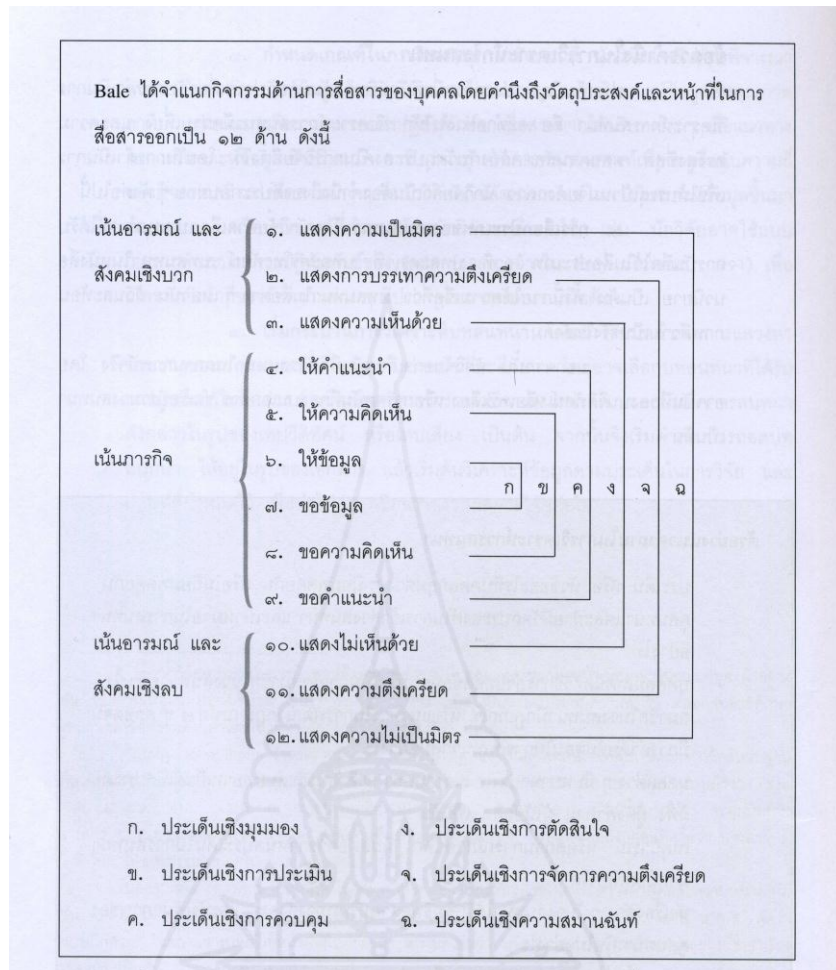
2.7.6 ด้านนโยบาย เช่น นโยบายให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมได้อย่างเต็มที่ทั้งในด้านการบริหารจัดการ และการตัดสินใจเชิงนโยบายที่สอดคล้องกับความต้องการของชุมชน

2.7.7 ด้านงบประมาณ เช่น การปรับเปลี่ยนต้นทุนด้านเทคโนโลยีการสื่อสารที่มีราคาถูกลง

2.8 กิจกรรมด้านการสื่อสารของบุคคล

ลอเรนซ์ อาร์. เฟร (Lawrence R. Frey และคณะ, 1991 อ้างถึงใน ปาริชาติ สถาปิตานนท์ 2550 (ก): 256) ได้จำแนกกิจกรรมด้านการสื่อสารของบุคคลโดยคำนึงถึงวัตถุประสงค์และหน้าที่ในการสื่อสารออกเป็น 12 ด้านดังนี้

- 2.8.1 แสดงความเป็นมิตร
- 2.8.2 แสดงการบรรเทาความตึงเครียด
- 2.8.3 แสดงความเห็นด้วย
- 2.8.4 ให้คำแนะนำ
- 2.8.5 ให้ความคิดเห็น
- 2.8.6 ให้ข้อมูล
- 2.8.7 ขอข้อมูล
- 2.8.8 ขอความคิดเห็น
- 2.8.9 ขอคำแนะนำ
- 2.8.10 แสดงไม่เห็นด้วย
- 2.8.11 แสดงความตึงเครียด
- 2.8.12 แสดงความไม่เป็นมิตร



ภาพที่ 2.1 แสดงการจำแนกกิจกรรมด้านการสื่อสารของบุคคลโดยคำนึงถึงวัตถุประสงค์และหน้าที่ในการสื่อสาร (Lawrence R.Frey, 1991 อ้างถึงในปาริชาติ สถาปิตานนท์, 2550 (ก): 256

2.9 การมีส่วนร่วมในองค์ประกอบของการสื่อสาร

กาญจนา แก้วเทพ และคณะ (2543 (ง): 55 - 67) อธิบายไว้ ดังนี้

2.9.1 เป้าหมายของการสื่อสาร ได้กำหนดให้ชุมชนเข้าไปมีส่วนร่วมในระดับใด

2.9.2 ประเภทของช่องทาง/สื่อ สื่อขนาดเล็กหรือสื่อเฉพาะกิจเปิดโอกาสให้ชุมชนมีส่วนร่วมได้มากกว่าสื่อมวลชน สื่อที่ชาวบ้านคุ้นเคย เช่น สื่อประเพณี จะเอื้ออำนวยให้ชาวบ้านเข้าร่วมได้ง่ายกว่าสื่อสมัยใหม่ที่แปลกหน้า

2.9.3 ผู้รับสารและการมีปฏิริยาย้อนกลับ สำหรับการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมนั้น มีความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับผู้รับสารแตกต่างไปจากการสื่อสารเพื่อการพัฒนา การสื่อสารแบบมีส่วนร่วมเชื่อว่า ผู้รับสารมิใช่ผู้ว่างเปล่าและไม่รู้อะไรเลยเกี่ยวกับเนื้อหาที่สื่อสารไป หากแต่ความรู้ที่

ผู้รับสารมีนั้นอาจจะเป็นความรู้คนละชุดที่แตกต่างจากที่ผู้ส่งสารคาดคิดไว้ ชุมชนไม่ว่าจะเข้ามาส่วนร่วมระดับใดก็ตาม การจัดช่องทางสำหรับปฏิกิริยาป้อนกลับก็จะเป็นปัจจัยที่ขาดไม่ได้ของการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม

2.9.4 ระดับการมีส่วนร่วม มี 3 ระดับ โดยเรียงลำดับจากระดับการมีส่วนร่วมน้อยที่สุดไปจนถึงมากที่สุด

- 1) การมีส่วนร่วมในลักษณะผู้รับสาร/ผู้ใช้สาร
- 2) การมีส่วนร่วมในฐานะผู้ส่งสาร เป็นขั้นตอนของการมีส่วนร่วมในระดับที่สูงขึ้นมา
- 3) การมีส่วนร่วมในฐานะผู้วางแผนและกำหนดนโยบาย ถือว่า เป็นระดับสูงสุดของการมีส่วนร่วม

2.9.5 ลักษณะของการโต้ตอบทางการสื่อสาร (Interactivity) ยิ่งมีการสื่อสารมากโต้ตอบกันตลอดเวลา ยิ่งมีส่วนร่วมมากขึ้นเท่านั้น

2.9.6 ใครคือผู้ส่งสาร ตัวแทนในชุมชนมีส่วนร่วมในการส่งสารมากน้อยเพียงใด

2.9.7 ประเภทของเนื้อหา เป็นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับชุมชนหรือไม่มีวิธีการนำเสนอในเชิงการสนทนาแลกเปลี่ยนทัศนะซึ่งกันและกัน แสวงหาความร่วมมือจากหลายฝ่ายและก่อให้เกิดการตัดสินใจโดยกลุ่ม

2.9.8 ประเภทของช่องทางการสื่อสาร เป็นสื่อที่เข้าถึงชุมชน ให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการสื่อสารได้ง่าย โดยเฉพาะการผสมผสานกับสื่อประเพณี

2.9.9 ผู้รับสารและการมีปฏิกิริยาป้อนกลับ ซึ่งการคิดเชิงการสื่อสารเพื่อชุมชนต้องเชื่อว่า ผู้รับสารนั้นมีชุดความรู้ที่อาจจะแตกต่างจากชุดความรู้ของผู้ส่งสาร วิธีการรับสารเป็นแบบโต้ตอบและมีการป้อนกลับทางความคิดเห็น

3. การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

3.1 ความหมายของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข (2544: 8 - 21) ได้สรุปหลักการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมไว้ดังนี้ หลักการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม มีพัฒนาการจากการที่นักปรัชญาการศึกษา ดิวอี้ (Dewey) ได้เริ่มใช้วิธีการเรียนรู้จากการกระทำ (Learning by Doing) ซึ่งเป็นพื้นฐานการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ที่ดึงความสามารถของผู้เรียนออกมาในรูปของการเรียนรู้ ที่เรียกว่า Active Learning ผู้เรียนจะมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนมากขึ้น ผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนคิด

แก้ปัญหามากขึ้น และยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในการจัดกิจกรรมในการเรียนการสอน ในเวลาต่อมา จึงพัฒนาเป็นรูปแบบการเรียนรู้โดยการแก้ปัญหา (Problem Solving) การเรียนรู้โดยร่วมมือ (Cooperative Learning) เช่น รูปแบบการสอนที่เรียกว่า Problem Based Solving (PBL) ในทศวรรษ ที่ 80 ได้มีการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ (Learning Process) รูปแบบใหม่ที่เรียกว่า การเรียนรู้เชิง ประสบการณ์ (Experiential Learning) ซึ่ง คอลป์ (Kolb, 1984 อ้างถึงในกรมสุขภาพจิต กระทรวง สาธารณสุข, 2544: 8) ได้เสนอว่า ประสบการณ์เป็นแหล่งของการเรียนรู้และพัฒนา Kolb's model เป็นวงจรของการเรียนรู้ ที่การได้รับความรู้ ทักษะ และทักษะจะอยู่ในกระบวนการ 4 องค์ประกอบของการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ได้แก่ ประสบการณ์เชิงรูปธรรม (Concrete Experience) การสังเกตอย่างไตร่ตรอง (Reflective Observation) มโนทัศน์เชิงนามธรรม (Abstract Conceptualization) และการทดลองปฏิบัติ (Active Experimentation)

การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) ของ คอลป์ นี้ได้มีนักการศึกษาและนักฝึกอบรมได้นำไปใช้อย่างแพร่หลาย เป็นเครื่องมือการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมใน กิจกรรม (Active Learning) และยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง มีชื่อเรียกในหลายชื่อ เช่น Experimental Learning, Prior Learning และ Participatory Learning

การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) เป็นการเรียนรู้ที่มี ประสิทธิภาพในการพัฒนาบุคคลทั้งด้านความรู้ ทักษะ และทักษะได้เป็นอย่างดี ผ่านการ สังเคราะห์จากผลวิเคราะห์ของการศึกษาวิจัยรูปแบบการเรียนรู้หลายรูปแบบ (Meta Analysis) จน ได้โครงสร้างพื้นฐานของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ซึ่งประกอบด้วยวงจรการเรียนรู้เชิง ประสบการณ์ (Experiential Learning) ผสมผสานกับกระบวนการกลุ่ม (Group Process) เพราะใน แต่ละองค์ประกอบของวงจรการเรียนรู้เชิงประสบการณ์นั้น ผู้เรียนแต่ละคนซึ่งมีประสบการณ์ติด ตัวมาจะสามารถใช้ประสบการณ์ของตนเองให้เกิดประโยชน์สูงสุดหรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ตลอดจนทดลองใช้ความรู้ที่เรียนมาไปสู่การปฏิบัติได้คตินั้นต้องผ่านกระบวนการกลุ่ม ฉะนั้นการให้ ผู้เรียนได้ทำงานเป็นกลุ่มจะทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน และช่วยกันทำงานให้ บรรลุผลสำเร็จได้ด้วยดี (สุกนิดา ปุสุรินทร์คำ : ออนไลน์)

สรุปได้ว่า หลักการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่ประยุกต์ ทฤษฎีการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมของบุคคลทั้งด้านความรู้ ทักษะ และทักษะได้ดีที่สุด ผ่านการ สังเคราะห์แบบ Meta Analysis ซึ่งได้โครงสร้างพื้นฐานของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่ ประกอบด้วยวงจรการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ผสมผสานกับกระบวนการกลุ่ม (Group Process) เกิด เปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน และช่วยกันทำในสิ่งที่ยากหรือไม่เคยทำมาก่อนด้วยความมั่นใจ

3.2 หลักการสำคัญของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning)

สุกัญญา ปุสุรินทร์คำ (ออนไลน์) กล่าวว่า เป็นการเรียนรู้เชิงประสบการณ์รวมกับการเรียนรู้ด้วยกระบวนการกลุ่ม มีลักษณะสำคัญ 5 ประการดังนี้

3.2.1 เป็นการเรียนรู้ที่ผู้สอนมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสร้างความรู้จากประสบการณ์เดิม

3.2.2 ทำให้เกิดการเรียนรู้ใหม่ๆ ที่ทำทาทายอย่างต่อเนื่อง และเป็นการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) คือ ผู้เรียนต้องทำกิจกรรมตลอดเวลา ไม่ได้นั่งฟังการบรรยายอย่างเดียว

3.2.3 มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกันเอง และระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน

3.2.4 ปฏิสัมพันธ์ที่มีทำให้เกิดการขยายตัวของเครือข่ายความรู้ ที่ทุกคนมีอยู่ ออกไปอย่างกว้างขวาง

3.2.5 อาศัยการสื่อสารทุกรูปแบบ เช่น การพูด หรือการเขียน การวาดรูป การแสดงบทบาทสมมุติ ซึ่งเอื้ออำนวยให้เกิดการแลกเปลี่ยน การวิเคราะห์ และสังเคราะห์การเรียนรู้ องค์ ประกอบ ของการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

3.3 วงจรการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ คอลป์ (Kolb, 1984 อ้างถึงในกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข, 2544: 14 -16) ได้กล่าวถึงประกอบด้วยองค์ประกอบที่สำคัญ 4 องค์ประกอบ การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ผู้เรียนควรมีทักษะการเรียนรู้ทั้ง 4 องค์ประกอบ แม้บางคนจะชอบ/ถนัด หรือมีบางองค์ประกอบมากกว่า เช่น เคยมีประสบการณ์จริง แต่ถ้าไม่ชอบแสดงความคิดเห็น หรือไม่นำประสบการณ์มาร่วมอภิปราย ผู้เรียนนั้นจะขาดการมีทักษะในองค์ประกอบอื่น ฉะนั้น ผู้เรียนควรมีทิศทางการเรียนรู้ทุกด้านและควรมีพัฒนาการเรียนรู้ให้ครบทั้งวงจรหรือทั้ง 4 องค์ประกอบ ดังนี้

3.3.1 ประสบการณ์ (Experience) ซึ่งขึ้นอยู่กับการใช้กระบวนการกลุ่มของผู้สอน การที่ผู้สอนพยายามให้ผู้เรียนได้ดึงประสบการณ์มาใช้ในการอบรมจะทำให้เกิดประโยชน์ทั้งผู้สอน และผู้เรียน ดังนี้

1) ผู้เรียน การที่ผู้เรียนได้ดึงประสบการณ์ของตัวเองออกมานำเสนอร่วมกับเพื่อนๆ จะทำให้ผู้เรียนรู้สึกได้ว่าตัวเองได้มีส่วนร่วมในฐานะสมาชิกคนหนึ่ง มีความสำคัญที่มีคนฟังเรื่องราวของตนเอง และได้มีโอกาสรับรู้เรื่องของคนอื่น ซึ่งจะทำให้มีความรู้เพิ่มขึ้น ทำให้สัมพันธภาพในกลุ่มผู้เรียนเป็นไปด้วยดี

2) ผู้สอน ไม่ต้องเสียเวลาในการอธิบายหรือยกตัวอย่างให้ผู้เรียนฟัง เพียงแต่ใช้เวลาเล็กน้อยกระตุ้นให้ผู้เรียนได้เล่าประสบการณ์ของตนเอง ผู้สอนอาจใช้ใบชี้แจงกำหนดกิจกรรมของผู้เรียนในการนำเสนอประสบการณ์ ในกรณีที่ผู้เรียนไม่มีประสบการณ์ในเรื่องที่จะสอนหรือมีน้อย ผู้สอนอาจจะยกกรณีตัวอย่าง หรือสถานการณ์ก็ได้

3.3.2 การสะท้อน/อภิปราย (Reflection/Discussion) เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ผู้เรียนจะได้แสดงความคิดเห็นและความรู้สึกของตนเองแลกเปลี่ยนกับสมาชิกในกลุ่ม ซึ่งผู้สอนจะเป็นผู้กำหนดประเด็นการวิเคราะห์ วิจัย ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ถึงความคิด ความรู้สึกของคนอื่นที่ต่างไปจากตนเองจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่กว้างขวางขึ้นและผลของการสะท้อนความคิดเห็นหรือการอภิปรายจะทำให้ได้ข้อสรุปที่หลากหลายหรือมีน้ำหนักมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ขณะทำกลุ่มผู้เรียนจะได้เรียนรู้ถึงการทำงานเป็นทีม บทบาทของสมาชิกที่ดีที่จะทำให้งานสำเร็จ การควบคุมตนเอง และการยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น องค์ประกอบนี้จะช่วยทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาทั้งด้านความรู้และเจตคติในเรื่องที่อภิปราย การที่ผู้เรียนจะอภิปรายหรือแสดงความคิดเห็นได้มากน้อยแค่ไหนเป็นไปตามเนื้อหาที่จะสอนหรือไม่ ขึ้นอยู่กับใบงานที่ผู้สอนจัดเตรียมซึ่งประกอบไปด้วยประเด็นอภิปราย หรือตารางการวิเคราะห์เพื่อให้ผู้เรียนทำได้สำเร็จ

3.3.3 การทดลอง/ประยุกต์แนวคิด (Experimentation/Application) เป็นองค์ประกอบที่ผู้เรียนได้ทดลองใช้ความคิดรวบยอดหรือผลิตขึ้นความคิดรวบยอดในรูปแบบต่างๆ เช่น การสนทนา สร้างคำขวัญ ทำแผนภูมิ เล่นบทบาทสมมุติ ฯลฯ หรือเป็นการแสดงถึงผลของความสำเร็จของการเรียนรู้ในองค์ประกอบที่ 1 ถึง 3 ผู้สอนสามารถใช้กิจกรรมในองค์ประกอบนี้ในการประเมินผลการเรียนการสอนได้ เช่น ถ้าวัตถุประสงค์ของการอบรมตั้งไว้ว่าให้ผู้เข้ารับการอบรมสามารถวางแผนประเมินโครงการได้ กิจกรรมในการเรียนรู้ขององค์ประกอบนี้ ผู้สอนต้องเตรียมใบงานให้ผู้เข้ารับการอบรมได้ทดลองทำแผนการประเมินโครงการ ซึ่งผู้เข้ารับการอบรมจะต้องนำความรู้เกี่ยวกับการประเมินโครงการจากการเรียนรู้ในองค์ประกอบความคิดรวบยอดมาใช้ในการเรียนการสอนหรือการอบรมส่วนใหญ่จะขาดองค์ประกอบการทดลอง/ประยุกต์แนวคิด ซึ่งถ้าพิจารณาให้ดีจะเห็นได้ว่า เป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่ผู้สอนจะได้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้รู้จักการประยุกต์ใช้ความรู้ ไม่ใช่เรียนแล้วแต่ควรรนำไปใช้ได้จริงในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนหรือการอบรมแบบมีส่วนร่วม จำเป็นต้องจัดกิจกรรมให้ครบทั้ง 4 องค์ประกอบ องค์ประกอบทั้ง 4 มีความสัมพันธ์เป็นไปอย่างมีพลวัตร (Dynamic) เกี่ยวข้องมีผลถึงกัน ผู้สอนจะเริ่มจากจุดใดก่อนก็ได้ ส่วนใหญ่จะเริ่มจากประสบการณ์ (Experience) หรือความคิดรวบยอด (Concept) ซึ่งทั้ง 2 องค์ประกอบจะช่วยให้ผู้เรียนได้ดึงข้อมูลเก่าหรือรับข้อมูลใหม่บางส่วนก่อนเพื่อนำไปสู่การอภิปรายและการประยุกต์ใช้ ระยะเวลาแต่ละองค์ประกอบไม่จำเป็นต้องเท่ากัน ผู้สอนจัดได้ตามความเหมาะสมของกิจกรรมในแต่ละองค์ประกอบ เช่น ถ้าเนื้อหาที่สำคัญมากก็อาจใช้เวลามากหรือถ้าผู้สอนมีประเด็นในการอภิปรายที่สำคัญและมากก็อาจใช้เวลาในการอภิปรายมากกว่าส่วนขององค์ประกอบความคิดรวบยอด

3.4 การเรียนรู้ด้วยกระบวนการกลุ่ม (Group Process) เป็นการเรียนรู้พื้นฐานที่สำคัญอีกอย่างหนึ่ง ซึ่งเมื่อประกอบไปกับการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) กระบวนการกลุ่มจะช่วยทำให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมสูงสุดและทำให้บรรลุงานสูงสุด การมีส่วนร่วมสูงสุด (Maximum Participation) ของผู้เรียนขึ้นอยู่กับกรอบการออกแบบกลุ่ม ซึ่งมีตั้งแต่กลุ่มเล็กสุด คือ 2 คน จนกระทั่งกลุ่มใหญ่ กลุ่มแต่ละประเภทมีข้อดี และข้อจำกัดต่างกัน ผู้เรียนทุกคนควรมีส่วนร่วมในทุกกิจกรรมของแต่ละองค์ประกอบ ฉะนั้นผู้สอนจึงต้องพิจารณาตามจำนวนผู้เรียนการบรรลุงานสูงสุด (Maximum Performance) ถึงแม้ผู้สอนจะออกแบบกลุ่มให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมแล้วก็ตาม แต่สิ่งสำคัญอีกอย่างหนึ่งที่จะทำให้กลุ่มผู้เรียนบรรลุงานสูงสุดได้ คือ การออกแบบงาน ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ผู้สอนจะต้องจัดทำเป็นใบงานที่กำหนดให้กลุ่ม หรือผู้เรียนทำกิจกรรมให้บรรลุตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในแผนการสอน สิ่งเหล่านี้เป็นหัวใจสำคัญของการบรรลุงาน

4. การเรียนแบบร่วมกัน

4.1 ความหมายของการเรียนแบบร่วมกัน (Collaborative Learning) (CL) เป็นคำสำคัญทางการศึกษา ได้มีผู้ให้คำนิยามไว้อย่างชัดเจนในหลายมุมมอง เช่น

ราชบัณฑิตสถาน (2551) เรียกว่า การร่วมกันเรียนรู้ หรือ การเรียนรู้ร่วมกัน หมายถึง การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากที่บุคคลรวมตัวกันทำงานอย่างมีเกียรติและศักดิ์ศรีเสมอกันโดยเน้นการรวมพลังและกระบวนการทำงานที่ดี

เอนูเรดฮา เอ. กอกเฮล (Anuradha A. Gokhale, 1995) กล่าวว่า CL คือวิธีการสอนที่เน้นกระบวนการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเล็กเพื่อจุดหมายร่วมกัน ผู้เรียนจะมีความรับผิดชอบซึ่งกันและกัน เพื่อผลสำเร็จร่วมกัน

โคลาโบเรทีฟ เลิร์นนิง ออนไลน์ (Collaborative learning online, 2008) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบร่วมกัน ไม่ปรากฏในการเรียนรู้รูปแบบเดิมที่ผู้เรียนมีอิสระในการทำงาน การเรียน และมีความรับผิดชอบในตัวเอง ซึ่งในการเรียนเป็นกลุ่มแบบเดิมโดยทั่วไปเป็นการปฏิบัติด้วยตัวเองและ ทำรายงาน ดังนั้นจึงไม่ต้องพึ่งพาอาศัยกันกับผู้เรียนอื่น

ไพฑูรย์ สินลารัตน์ และคณะ (2550) ได้ให้ความหมายของการเรียนแบบร่วมแรงรวมพลัง (Collaborative Learning) ว่า การเรียนรู้นี้เป็นวิธีการเรียนการสอนแบบทำงานรับผิดชอบร่วมกันเน้นการมีความสนใจร่วมกันของสมาชิกมากกว่าระดับความสามารถ บทบาทของสมาชิกทุกคนมีความชัดเจนและทำงานไปพร้อมๆ กัน ศึกษาค้นคว้า ปฏิบัติงานและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

การเรียนรู้แบบเน้นการยอมรับในบทบาทหน้าที่ของกันและกัน รวมทั้งสามารถแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็นซึ่งกันและกันได้ตลอดเวลา

สรุปได้ว่า การเรียนรู้แบบร่วมกัน (Collaborative Learning) หมายถึง การเรียนที่ เน้นการทำงานเป็นกลุ่ม ที่สมาชิกในกลุ่มทำงานรับผิดชอบร่วมกัน การยอมรับบทบาทหน้าที่ของ กันและกันและสามารถแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ระหว่างสมาชิกด้วยกันได้ ซึ่งใน งานวิจัยนี้ เรียกว่า การเรียนรู้แบบร่วมกัน (Collaborative Learning)

4.2 แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบร่วมกัน

ทฤษฎีพื้นฐานของ Collaborative Learning ซึ่ง เดวิด ดับเบิลยู. จอห์นสัน (David W. Johnson และคณะ, 1996 อ้างถึงในอุดม รัตนอัมพร โสภณ: ออนไลน์) กล่าวว่า มีทฤษฎี 3 ทฤษฎี ที่ชี้นำในการวิจัยการเรียนรู้แบบร่วมกัน (Collaborative) คือ

4.2.1 การพัฒนาสติปัญญา (Cognitive - developmental perspective) เป็นพื้นฐาน มาจากทฤษฎีของ เพียร์เจ (Piaget) และวิกตอทสกี (Vygotsky) เพียร์เจ กล่าวถึงการร่วมมือกันของ บุคคลในสภาพแวดล้อมวิกตอทสกี กล่าวถึงองค์ความรู้คือสังคม โครงสร้าง การสร้างจากการเรียน แบบร่วมกัน ความเข้าใจและการแก้ปัญหา

4.2.2 ทฤษฎีพฤติกรรมการเรียนรู้ (Behavioral learning theory perspective) สกินเนอร์ (Skinner) การให้เสริมแรง การให้รางวัล

4.2.3 การพึ่งพากันทางสังคม (Social Interdependence) กล่าวถึงบุคคลหลายๆ คนที่มีเป้าหมายมีส่วนร่วมกัน และบุคคลที่ประสบความสำเร็จโดยมีกิจกรรมกับผู้อื่น

4.3 รูปแบบการสอนแบบร่วมมือ (Coopertive Learning)

การเรียนรู้แบบร่วมมือสามารถนำมาใช้ในการสอนแบบร่วมกันได้ โดย จอห์นสัน, จอห์นสัน และ สแตน (Johnson, Johnson and stann 2000: ออนไลน์) กล่าวถึง การเรียนรู้แบบ ร่วมมือ ที่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง มีทั้งหมด 8 รูปแบบ ได้แก่

4.3.1 รูปแบบแอลที (LT) หรือ Learning Together

4.3.2 รูปแบบเอ.ซี. (AC) หรือ Academic Controversy

4.3.3 รูปแบบเอส.ที.เอ.ดี (STAD) หรือ Student-Team-Achievement-Divisions

4.3.4 รูปแบบที.จี.ที (TGT) หรือ Team-Games-Tournaments

4.3.5 รูปแบบจี.ไอ (GI) หรือ Group Investigation

4.3.6 รูปแบบจิ๊กซอว์ (Jigsaw)

4.3.7 รูปแบบที.เอ.ไอ (TAI) หรือ Teams-Assisted-Individualization

4.3.8 รูปแบบซี.ไอ.อาร์.ซี (CIRC) หรือ Cooperative Intergrated Reading And Composition

ซึ่งทั้ง 8 รูปแบบให้ผลกระทบในด้านบวกต่อสัมฤทธิ์ผลทางการเรียน ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีของเจมมสัน (2548: 105 - 106) กล่าวว่าทุกรูปแบบของการเรียนแบบร่วมกัน ต่างมีกระบวนการเรียนรู้ที่พึ่งพาและเกื้อกูลกัน สมาชิกกลุ่มมีการปรึกษาหารือและปฏิบัติสัมพันธ์อย่างใกล้ชิด สมาชิกทุกคนมีบทบาทหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบและสามารถตรวจสอบได้ สมาชิกกลุ่มต้องใช้ทักษะการทำงานกลุ่มและการสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในการทำงานหรือการเรียนรู้ร่วมกัน รวมทั้งมีการวิเคราะห์กระบวนการทำงานของกลุ่มเพื่อประสิทธิภาพและคุณภาพของการทำงานร่วมกัน ในส่วนที่ต่างกันนั้นมักจะเป็นความแตกต่างในเรื่องของวิธีการจัดกลุ่ม วิธีการในการพึ่งพากัน วิธีการทดสอบ กระบวนการในการวิเคราะห์กลุ่ม บรรยากาศของกลุ่ม โครงสร้างของกลุ่ม บทบาทของผู้เรียน ผู้นำกลุ่มและครู

4.4 องค์ประกอบของการเรียนแบบร่วมกัน

มนต์ชัย เทียนทอง (2551: ออนไลน์) กล่าวว่า องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบร่วมกัน มี 5 องค์ประกอบ ได้แก่

4.4.1 มีการช่วยเหลือพึ่งพาอาศัยกัน

4.4.2 มีความรับผิดชอบในตนเองและมีความรับผิดชอบต่อการบรรลุเป้าหมายของกลุ่ม

4.4.3 ให้ความสำคัญกับการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน

4.4.4 ใช้ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและระหว่างกลุ่ม

4.4.5 ใช้กระบวนการกลุ่มอย่างสม่ำเสมอในการปรับปรุงประสิทธิภาพของกลุ่ม

4.5 หลักเกณฑ์ของการเรียนแบบร่วมกัน

จอห์นสัน, จอห์นสัน และสมิท (Johnson, Johnson & Smith อ้างถึงใน Collaborative learning: ออนไลน์) ได้สรุปหลักการเรียนแบบร่วมกันที่เป็นกระบวนการขั้นใหม่ทางการศึกษา ไว้ดังนี้

4.5.1 องค์ความรู้คือ การสร้างการค้นคิดและเปลี่ยนสภาพโดยผู้เรียน ผู้สอนสร้างเงื่อนไขให้ผู้เรียนสามารถสร้างความหมายจากวัสดุในการเรียนโดยกระบวนการผ่านโครงสร้างทางปัญญาและเก็บไว้ในความจำระยะยาวเพื่อจะสามารถนำกลับมาใช้

4.5.2 ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการสร้างองค์ความรู้ การเรียนคือสิ่งที่ผู้เรียนทำไม่ใช่สิ่งที่ทำให้ผู้เรียน ผู้เรียนไม่ใช่คอยรับความรู้จากครูหรือหลักสูตร ผู้เรียนจะต้องมีความกระตือรือร้นที่จะเรียนโดยใช้โครงสร้างทางปัญญาหรือสร้างองค์ความรู้ขึ้นมาใหม่

4.5.3 การสอนมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาสมรรถนะและความสามารถด้านต่างๆ
ของผู้เรียน

4.5.4 การศึกษาคือการติดต่อระหว่างบุคคลของผู้เรียน และระหว่างผู้สอนกับ
ผู้เรียนในการทำงานร่วมกัน

4.5.5 ข้อ 1 - 4 สามารถใช้แทนด้วยบริบทของการร่วมกัน

4.5.6 การสอนจะสมบูรณ์และมีประโยชน์ตามทฤษฎีจะต้องพิจารณาที่ผู้สอนว่า
ได้มีการอบรมทักษะและกระบวนการของการสอนแบบร่วมมือกันอย่างต่อเนื่อง



ตารางที่ 2.1 เปรียบเทียบการสอนแบบเดิม (Tradition Teaching) กับการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในรูปแบบการสอนแบบร่วมกัน (Collaborative Teaching)

เปรียบเทียบการสอนแบบเดิม (Tradition Teaching) กับการสอนแบบร่วมกัน (Collaborative Teaching)	
การสอนแบบเดิม (Tradition Teaching)	การ ส อ น แ บ บ ร ่วม กั น (Collaborative Teaching)
จัดสิ่งแวดล้อมให้ครูเป็นศูนย์กลาง	จัดสิ่งแวดล้อมให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง
ครูเป็นผู้ควบคุม	ผู้เรียนเป็นผู้ควบคุมการเรียนรู้ของตนเอง
อำนาจและความรับผิดชอบอยู่ที่ครู	อำนาจและความรับผิดชอบอยู่ที่ผู้เรียน
ครูเป็นผู้สอนและตัดสินใจ	ครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกและแนะนำ ผู้เรียนเป็นผู้ตัดสินใจ
ประสบการณ์ในการเรียนมีพื้นฐานอยู่บนการแข่งขัน	การเรียนรู้อาศัยการร่วมมือกันตามกำหนด, การร่วมมือกัน หรือ เป็นอิสระ ผู้เรียนทำงานด้วยกันและช่วยเหลือผู้อื่น แลกเปลี่ยนทักษะและความคิด
ครูเป็นผู้อธิบายการจัดการงานในแต่ละวิชาเรียนในชั้นเรียน	จัดการตามสภาพจริงในการทำโครงการ การเรียนรู้สามารถขยายเวลาโดยใช้สถานที่นอกห้องเรียน
เนื้อหาเป็นสิ่งที่สำคัญ	ช่องทางการใช้ข้อมูลเป็นสิ่งที่สำคัญ
ความรู้ที่ได้มาจากการฝึกและปฏิบัติ	ความรู้มาจากการประเมินและการตัดสินใจซึ่งเป็นความรับผิดชอบของผู้เรียนโดยการสร้างองค์ความรู้ขึ้นมา
บริบทที่จำเป็นในการเรียนไม่ใช่เนื้อหาในการเรียน	เนื้อหาเป็นการเรียนที่สัมพันธ์กัน

ที่มา: Collaborative Learning (2008: ออนไลน์)

4.6 ประเภทของกลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมือ

ทิสนา แชมมณี (2545: 102 -103) ได้แบ่งกลุ่มการเรียนรู้ที่ใช้อยู่โดยทั่วไป มี 3 ประเภท ดังนี้

4.6.1 กลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมืออย่างเป็นทางการ (Formal Cooperative Learning Group) กลุ่มประเภทนี้ ครูจัดขึ้นโดยการวางแผน จัดระเบียบ กฎเกณฑ์ วิธีการและเทคนิคต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้ร่วมมือกันเรียนรู้สาระต่างๆ อย่างต่อเนื่อง ซึ่งอาจเป็นหลายๆ ชั่วโมง ติดต่อกัน หรือหลายสัปดาห์ติดต่อกัน จนกระทั่งผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และบรรลุจุดมุ่งหมายตามที่กำหนด

4.6.2 กลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมืออย่างไม่เป็นทางการ (Informal Cooperative Learning Group) กลุ่มประเภทนี้ ครูจัดขึ้นเฉพาะกิจเป็นครั้งคราว โดยสอดแทรกอยู่ในการสอนปกติอื่นๆ โดยเฉพาะการสอนแบบบรรยาย ครูสามารถจัดกลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมือสอดแทรกเข้าไปเพื่อช่วยให้ผู้เรียนมุ่งความสนใจ หรือใช้ความคิดเป็นพิเศษในสาระบางจุด

4.6.3 กลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมืออย่างถาวร (Cooperative Base Group หรือ Long – Term Group) กลุ่มประเภทนี้ เป็นกลุ่มการเรียนรู้ที่สมาชิกกลุ่มมีประสบการณ์การทำงาน/การเรียนรู้ร่วมกันมานานมากกว่า 1 หลักสูตร หรือภาคการศึกษา จนกระทั่งเกิดสัมพันธภาพที่แน่นแฟ้น สมาชิกกลุ่มมีความผูกพัน ห่วงใยช่วยเหลือกันและกันอย่างต่อเนื่องในการเรียนรู้แบบร่วมมือมักจะมีกระบวนการดำเนินงานที่ต้องทำเป็นประจำ เช่น การเขียนรายงาน การเสนอผลงานของกลุ่ม การตรวจผลงาน เป็นต้น ในกระบวนการที่ใช้หรือดำเนินการเป็นกิจวัตรในการเรียนรู้แบบร่วมมือนี้ เรียกว่า Cooperative Learning Scripts ซึ่งหากสมาชิกกลุ่มปฏิบัติอย่างต่อเนื่องเป็นเวลานาน จะเกิดเป็นทักษะที่ชำนาญในที่สุด

4.7 การออกแบบการเรียนรู้แบบร่วมกัน

อุดม รัตนอัมพรโสภณ (2551: ออนไลน์) กล่าวว่า การออกแบบการเรียนรู้แบบร่วมกัน ต้องทำให้เกิดความสะดวกระหว่างนักเรียนกับนักเรียน นักเรียนกับครู ครูกับครู ห้องเรียนกับสถาบันการศึกษาอื่นๆ และชุมชน การเรียนต้องเป็นอิสระ ผู้เรียนได้กระทำเองปฏิบัติเอง มีการสื่อสารทางไกลกับนักศึกษาอื่น การสื่อสารการเรียนรู้แบบร่วมกัน (Collaborative) ซึ่งสอดคล้องกับ ยูจีนี เอ็ม.ดับเบิลยู. เอ็นจี และ เอดา ดับเบิลยู. ดับเบิลยู. เม (Eugenia M. W. Ng and Ada W. Ma, 2002: 1) กล่าวว่า การปฏิสัมพันธ์ของผู้เรียนช่วยสนับสนุนการสื่อสารผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งง่ายและสะดวกในการติดต่อไปยังผู้เรียนคนอื่นๆ ซึ่งมีความสะดวกในเรื่องเวลาและสถานที่อีกด้วยเมื่อเปรียบเทียบกับวิธีการสื่อสารแบบอื่น นอกจากนี้เว็บยังสามารถเก็บข้อความข่าวสารที่ผู้ใช้สามารถนำมาสร้างใหม่ สามารถนำมาอ้างอิง เปลี่ยน และเก็บบันทึกระหว่างมี

ปฏิสัมพันธ์กันได้โดยง่าย และผลที่ได้คือ ผู้เรียนที่มีพื้นหลังที่แตกต่างกันและสถานที่ต่างกัน สามารถแบ่งปันระหว่างกัน และประสบการณ์กลุ่มและการออกความเห็นร่วมกันในการแก้ปัญหา ในกระบวนการเรียน

5. อีเลิร์นนิ่ง

5.1 แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

ยุคของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Information and Communication Technology: ICT) โดยเฉพาะเทคโนโลยีของคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมโยงเครือข่ายกันทั่วโลก นั่นคือระบบอินเทอร์เน็ตเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว กลายเป็นเครื่องมือสำคัญสำหรับครูในการเข้าสู่เวิลด์ไวด์เว็บ (World Wide Web: WWW) ต่อไปจะมีการเรียนการสอนผ่านเว็บ (Web-Based Instruction) เกิดขึ้นอย่างมากมาย แต่นักการศึกษา ครูและนักออกแบบระบบการสอนทั้งหลาย ยังขาดวิธีการใช้เครื่องมือนี้ในการเรียนการสอน เพื่อเชื่อมโยงกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนกับรูปแบบการเรียนการสอนผ่านเว็บ อันจะนำไปสู่การเรียนรู้ที่มีความหมาย คิดเป็นทำเป็นแก้ปัญหาได้ และถ่ายโอนการเรียนรู้ไปสู่ชีวิตประจำวันในที่สุด (ปรัชญนันท์ นิลสุข, 2545: 19 - 30)

การตอบสนองนโยบายของประเทศ ตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 8 ที่มุ่งเน้นการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ รวมทั้งเป็นการดำเนินการตาม นโยบาย เทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติ (IT - 2000) สำหรับการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย นั้นมีหลายสถาบัน ได้พัฒนาระบบอีเลิร์นนิ่งและให้บริการ สำหรับนักเรียน นักศึกษาและผู้สนใจทั่วไป ซึ่งมีการบริหารเนื้อหาและติดตามการเรียนรู้ของผู้เรียน ในระบบอีเลิร์นนิ่งที่มีใช้กันในประเทศไทย มีการใช้สื่อต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นข้อมูลตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพแอนิเมชัน ภาพวิดีโอ มีแบบทดสอบและระบบ web board/chat ซึ่งในอนาคตเมื่อมีผู้ใช้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงมีจำนวนเพิ่มมากขึ้น ก็จะทำให้แนวโน้มการพัฒนาเนื้อหาและรูปแบบให้ขยายขีดความสามารถ ด้านคุณภาพของสื่อ (ภาพและเสียง) ด้าน Interactive และด้าน Collaborative มากขึ้น (วรวิทย์ อิศรางกูร ณ อยุธยา, 2548 (ก):18) ซึ่งสอดคล้องกับ สุวรรณ สมบุญสุขโข (ออนไลน์) กล่าวว่า แนวโน้มการศึกษาที่เปลี่ยนแนวคิดจากการใช้เทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถทางสติปัญญาสูงขึ้นหรือเพิ่มไอคิว (IQ) มาเป็นการส่งเสริม ให้ผู้เรียนมีความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) เรียนรู้ที่จะใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข เทคโนโลยีที่จัดอยู่ในกลุ่มของยุคอี อาทิจ คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต วิดีโอคอนเฟอร์เรนซ์ มัลติมีเดีย ดาวเทียมเพื่อการศึกษา

ฯลฯ ล้วนเป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่เข้ามามีบทบาทอย่างยิ่งต่อระบบการศึกษา นำเข้ามาใช้ไม่เฉพาะการติดต่อสื่อสารแต่นำมาใช้เพื่อการเรียนรู้คือที่เรียกกันในปัจจุบันว่า อี - เลิร์นนิ่ง อาจจะดูเป็นแนวคิดทางการศึกษาแบบใหม่ ที่เกิดขึ้นจากความก้าวหน้าทางด้านคอมพิวเตอร์ออนไลน์ ทำให้เกิดการเรียนการสอนระบบต่าง ๆ และมีชื่อเรียกขานแตกต่างกันไปไม่ว่าจะเป็น การเรียนการสอนผ่านเว็บ (Web - based Instruction), การเรียนการสอนออนไลน์ (On - line Learning), การเรียนการสอนผ่านอินเทอร์เน็ต (Internet - based Instruction) หรือแม้แต่จะเรียกว่า คอมพิวเตอร์ช่วยสอนบนเว็บ (CAI on Web) แต่ละรูปแบบจัดเป็นรูปแบบของการเรียนรู้ผ่านระบบ เครือข่ายคอมพิวเตอร์ทั้งสิ้น

บทเรียนบนเว็บและอีเลิร์นนิ่งเป็นการเรียนการสอนแบบร่วมกันโดยใช้บทเรียนบนเว็บ ซึ่งผู้เรียนจากชุมชนต่างๆ ทั้งในและนอกประเทศต่อเชื่อมระบบเข้าสู่บทเรียนในเวลาเดียวกันพร้อมกันหลายๆ คนและศึกษาบทเรียนเรื่องเดียวกัน สามารถช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการตอบคำถาม แก้ปัญหา ทำกิจกรรมการเรียนการสอน และดำเนินการต่างๆ ในการร่วมกันสร้างสรรค์บทเรียน ทำให้เกิดเป็นเครือข่ายขององค์ความรู้ขนาดใหญ่ที่ทำนายและชวนให้ผู้เรียนติดตามบทเรียนโดยไม่เกิดความเบื่อหน่ายการเรียนการสอนโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ ซึ่งครั้งหนึ่งได้ถูกวิพากษ์ว่าทำให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันน้อยลงการเรียนรู้แบบร่วมกัน จึงเป็นแนวทางหนึ่งในการสนับสนุนให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกันมากขึ้น ซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งในการใช้บทเรียนบนเว็บที่มีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนมากขึ้น

ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ได้นำความเปลี่ยนแปลงมาสู่รูปแบบการเรียนการสอนทางไกล เป็นอย่างมาก เพราะเครือข่ายคอมพิวเตอร์ สามารถส่งได้ทั้งภาพและเสียง ข้อมูลต่างๆ หนังสือเป็นเล่มๆ หรือแม้แต่ การทำงานร่วมกันแบบเวลาจริง (real - time)

ในขณะนี้ สถาบันการศึกษาหลายแห่งของไทยเริ่มมีการเปิดระบบการเรียนการสอนแบบอีเลิร์นนิ่งบ้างแล้ว ซึ่งเปิดโอกาสให้นักเรียนและนักศึกษาสามารถดาวน์โหลดบทเรียนหรือข้อมูลผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต หรือเรียนผ่านทางวิดีโอคอนเฟอเรนซ์ (Video Conference) แต่ยังไม่มีการเปิดเรียนแบบหลักสูตรออนไลน์ที่เป็นมาตรฐาน รูปแบบการศึกษาที่มีอยู่เป็นลักษณะให้อิสระแก่ผู้เรียน อย่างไรก็ตามขณะนี้รัฐบาลได้มีการเสนอแนวทางและหลักเกณฑ์การดำเนินหลักสูตรในระดับปริญญาในระบบศึกษาทางไกล ซึ่งเมื่อมีการอนุมัติเกิดขึ้นแล้วทางสถาบันศึกษาและมหาวิทยาลัยต่างๆ สามารถเปิดทำการสอนหลักสูตรระดับปริญญาผ่านอินเทอร์เน็ตได้ทันที

การเรียนการสอนผ่านเครือข่ายเป็นการประยุกต์วิธีการสอนแบบพุทธิพิสัย (Cognitive) ภายใต้งานแวดล้อมการเรียนแบบการสร้างสรรค์สร้างความรู้ (Constructivist) และการเรียนรู้แบบร่วมกัน (Collaborative learning) โดยอาศัยการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

(Learner – centered) และการเรียนแบบปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (Learner Interaction) ที่จะนำไปสู่การต่อเติมจากความรู้และประสบการณ์ที่มีมาก่อนของผู้เรียน ซึ่งแตกต่างกันและเน้นบทบาทของแรงจูงใจจากภายในของผู้เรียนมีทักษะในการตรวจสอบและควบคุมการเรียนรู้ของตนเอง ทั้งนี้จุดเด่นคือในการเรียนแบบนี้ผู้สอนจะเสนอเนื้อหาและเชื่อมโยงองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับฐานความรู้และประสบการณ์ของผู้สอน หรือเชื่อมโยงไปยังฐานข้อมูลภายนอก (External link) ผู้เรียนจะเลือกข้อมูล เนื้อหาและเชื่อมโยงตามประสบการณ์และพื้นฐานความรู้เดิมที่เรียนอยู่เพื่อการเรียนรู้ของตนเอง การควบคุมการเรียนรู้จะอยู่ที่ตัวผู้เรียนโดยสมบูรณ์ ดังนั้น ผู้เรียนควรมีวุฒิภาวะที่เหมาะสมและมีทักษะในการตรวจสอบการคิดของตนเอง (Metacognitive skill) และมีแนวทางในการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self - directed learning) ควบคุมและตรวจสอบตนเองได้ (Self - monitoring) (คณิง จตุทอง: ออนไลน์)

5.2 ลักษณะของการศึกษาแบบออนไลน์

5.2.1 Collaboration มีการร่วมกันในระหว่างผู้เรียนด้วยกัน และกับผู้สอน

5.2.2 Connectivity ผู้เรียนสามารถติดต่อกับคนอื่นและกับผู้สอน โดยผ่านอีเมล และ คอนเฟอเรนซ์ ทั้งยังติดต่อกับพ่อแม่ และกับผู้เรียนอื่นๆ ในสถานศึกษา นอกสถานศึกษา ที่ไหนก็ได้ด้วย ยิ่งไปกว่านั้น ผู้เรียนยังสามารถติดต่อกับนักวิชาการ ผู้เชี่ยวชาญต่างๆ ในวิชาที่เขาศึกษาอยู่ได้

5.2.3 Student - Centered ในขณะที่ผู้สอนแสดงบทบาทในการจัดการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ในชั้น ผู้เรียนก็ได้มีส่วนร่วมแบบเสมือนจริง ผู้สอนกำหนดเป้าหมาย จัดการสิ่งอำนวยความสะดวกต่อกระบวนการเรียนรู้ ผู้เรียนศึกษา ค้นคว้า ค้นพบความรู้เอง แล้วนำเสนองานหรือโครงการ

5.2.4 Unbounded สภาพการเรียนรู้ กำจัดกำแพงกันของห้องเรียนออกโดยสิ้นเชิง ผู้เรียนสามารถ Access ข้อมูล เข้าถึงผู้คนใดก็ได้ในโลก เปิดห้องเรียนให้กับผู้เรียนได้เป็นจำนวนมาก จัดสรรแดนเรื่องสถานที่และเวลาที่จะให้ผู้เรียนเรียน รวมทั้งคนที่เรียน จึงเปิดโอกาสให้กับคนที่อยู่ห่างไกล คนด้อยความสามารถ คนที่แตกต่างจากคนอื่น ให้ได้มีโอกาสศึกษา

5.2.5 Community การศึกษาเกิดขึ้นในชุมชน ไม่ว่าจะเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ (Community of Learning) ในความหมายของโรงเรียน สถาบันจัดการศึกษา หรือในความหมายของ physical community อย่างเช่นในเมืองสามารถเชื่อมโยงชุมชนการเรียนรู้เข้าด้วยกันการสร้างโฮมเพจบนเว็บ สามารถเชื่อมโยงส่วนต่างๆ เข้าด้วยกัน หรือทาง online directory ด้วยอีเมลหรือโทรศัพท์ ก็ช่วยสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ได้

5.2.6 Exploration online Activities ส่วนใหญ่ จะมีรูปแบบการเรียนรู้แบบ ผจญภัย สำรวจ การให้ค้นพบสิ่งต่างๆ ถ้าหาก คอมพิวเตอร์เป็นสิ่งที่ดึงดูดผู้เรียน ก็น่าที่จะนำมาใช้ในการเรียนรู้ได้ หรือการใช้ในรูปแบบของการให้แก้ปัญหา กรณีศึกษา แล้วหาทางออก วินิจฉัย หายุทธวิธี หรือ ออกแบบสิ่งต่างๆ Problem - Based Learning จึงเหมาะมากกับการเรียนลักษณะนี้

5.2.7 Shared Knowledge การแลกเปลี่ยนความรู้กัน เป็นหัวใจสำคัญของการศึกษา หนังสือเป็นเครื่องมือสำคัญในการแลกเปลี่ยนความรู้กันราคาไม่แพง พกพาไปไหนได้ อยู่ได้นาน แต่การ Access หนังสือก็ยังมีข้อจำกัด รวมทั้งการจัดเก็บ การนำข้อมูลความรู้ไปลงในเว็บ (หรือรูปแบบ อิเล็กทรอนิกส์แบบอื่นๆ) ทำให้ใครๆ ในโลก ก็สามารถใช้ประโยชน์ได้

5.2.8 Multisensory การเรียนรู้จะมีประสิทธิภาพถ้าผ่านช่องทางการเรียนรู้หลายอย่าง นั่นคือ การมองเห็น สี การเคลื่อนไหว เสียง การสัมผัส การดมกลิ่น และแต่ละคนก็มีความชอบในการรับรู้จากช่องทางที่แตกต่างกันของเทคโนโลยีมัลติมีเดีย (ซึ่งส่วนใหญ่คือทางเว็บ) สามารถทำให้เกิดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เป็น Multisensory ได้ แม้ว่าอาจจะสัมผัส จับต้อง ดมกลิ่นไม่ได้ แต่ก็ดีกว่าการเรียนแบบเดิม ๆ ที่หนักไปในทางการบรรยายที่เรียกว่า "talk and chalk"

5.2.9 Authenticity สิ่งที่เกี่ยวข้องกับ Connectivity Community และการแบ่งปันความรู้ (shared knowledge) ก็คือ การเรียนรู้แบบร่วมกันบนเครือข่าย (e- Collaborative Learning) ควรเป็นตามสภาพจริง (Authentic) โดยธรรมชาติของมัน การเรียนรู้ที่เป็นโลกเสมือน (Virtual World) มีความเป็นจริงมากขึ้นกว่าห้องเรียนปกติ ผู้เรียนสามารถ Access ฐานข้อมูล และเข้าถึง นักวิชาการ ผู้เชี่ยวชาญได้จริงๆ กิจกรรมการเรียนรู้ของเขาเป็น Realistic มากขึ้น ซึ่งนี่เป็นจุดอ่อนของการศึกษาแบบเดิมที่ขาดความรู้สึกในเรื่อง "real - world" (มยุรีย์ แพร์หลาย, 2007: ออนไลน์)

5.3 ความแตกต่างระหว่างการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์กับการเรียนในชั้นเรียนปกติ

การเรียนการสอนผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์มีความแตกต่างจากการเรียนในชั้นเรียนปกติที่เรียกกันว่า Tradition Classroom Environment หรือ face to face การที่จะทำให้การเรียนการสอนผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ได้ผลและเกิดผลลัพธ์ทางการเรียนรู้อย่างสูงสุด ดังที่กล่าวมาข้างต้นจึงต้องใช้วิธีการเรียนการสอนที่มีกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความสอดคล้องเหมาะสมและเอื้ออำนวยต่อรูปแบบการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ จึงจะใช้ศักยภาพของเทคโนโลยีของระบบเครือข่ายได้อย่างเต็มประสิทธิภาพและทำให้ได้ผลลัพธ์และคุณประโยชน์ต่อการเรียนรู้อย่างสูงสุด (พิชัย ทองดีเลิศ, 2546: 23)

ตารางที่ 2.2 เปรียบเทียบข้อแตกต่างระหว่างการเรียนการสอนแบบเดิมกับการเรียนการสอนโดยอาศัยเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

การเรียนการสอนแบบเดิม	การเรียนการสอนโดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
เห็นหน้ากันระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน	ศึกษาเนื้อหาจากการเรียนระบบออนไลน์
มีสถานที่เรียนเป็นหลักเป็นแหล่ง (ต้องเข้าชั้นเรียน)	เรียนที่ใดก็ได้, เรียนทางไกลก็ได้
ผู้สอนเป็นศูนย์กลาง	ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง
ฟังบรรยายเป็นส่วนใหญ่	มีปฏิสัมพันธ์กับโปรแกรมการเรียน
ความรู้ถูกป้อนจากครูมายังผู้เรียน	ความรู้มาจากการร่วมมือกัน จากเครื่องมือ หรือ โปรแกรมการเรียน จากกลุ่มผู้เรียนหรือจาก แหล่งข้อมูลอื่น

ที่มา: วรวิทย์ อิศรางกูร ณ อยุธยา (2548 (ข): 18)

5.4 การเรียนแบบร่วมกันบนเครือข่าย (e - Collaborative Learning)

คือกลุ่มคนที่ติดต่อเชื่อมโยงกันทางเทคโนโลยี มีปฏิสัมพันธ์กันทางอินเทอร์เน็ต ทาง ประชุมทางโทรศัพท์ ทางการประชุมทางไกลผ่านจอภาพ และอื่นๆ เป็นต้น ชุมชนแห่งการเรียนรู้เหล่านี้ จะส่งเสริมให้เกิดการร่วมมือกันในลักษณะ การร่วมมือกันเสมือน (Virtual Collaboration) โดยเน้นไปที่การร่วมกันศึกษาในหัวข้อเรื่องต่างๆ เฉพาะไป และมีการส่งเสริมสนับสนุนในการเรียนรู้ทาง ออนไลน์ร่วมกัน และทาง Media Tools ต่างๆ ตัวอย่างเช่น การมอบหมายให้ผู้เรียนประชุมร่วมกันเป็นเวลา 1 ชั่วโมง ทาง Web Conference หลังจากประชุมร่วมกันแล้ว มอบหมายให้ผู้เรียนเข้าไปศึกษาใน Interactive Web Course โดยทำงานกันเป็นกลุ่มตามที่กำหนดไว้ในรายวิชานั้น ผู้เรียนในกลุ่มจะต้องใช้ Discussion Board เพื่อนำเอาประสบการณ์เดิมของตนเชื่อมโยงกับสิ่งที่เรียนใหม่มาอภิปรายกัน การบูรณาการ Live Web Conferencing, Streaming Video, Narrated PowerPoint Presentations and Facilitated Discussions เป็นสิ่งที่สามารถทำได้ในการ Conference กันทางออนไลน์ เป็นเวลาหลายๆ วัน Online Conferences ก็คล้ายกับเราประชุมกันแบบตัวต่อตัว คือให้ผู้เรียนได้มีโอกาสรวบรวมความรู้จากผู้ทรงคุณวุฒิ การตั้งคำถาม การได้ปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนคนอื่นทางเน็ตเวิร์คและการได้รับแหล่งข้อมูลความรู้อื่นๆ ซึ่งต่างกับการประชุมแบบเผชิญหน้าตัวต่อตัว เพราะเราสามารถประชุมกันที่ไหนเมื่อไรก็ได้ ไม่มีเรื่องสภาพข้อจำกัดทางพื้นที่มาเป็นอุปสรรคในการทำงานกลุ่ม ค่าใช้จ่ายทาง ออนไลน์ ก็ถูกกว่า การ

เรียนรู้ในลักษณะ Online Conference Communities อาจใช้เวลาเพียง 2 - 3 วันหรือ 2 - 3 สัปดาห์ ก็ได้ (นาคยา ปิณฑนานนท์, (ช): ออนไลน์)

5.5 เทคโนโลยีเพื่อการออกแบบการเรียนรู้แบบร่วมกันบนเครือข่าย (e - Collaborative Learning)

เครื่องมืออะไรที่จะเหมาะกับกิจกรรมการเรียนรู้แบบต่างๆ ในการเรียนรู้ เราต้องการให้ผู้เรียนมีทักษะการแก้ปัญหาร่วมกันเรียนรู้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เป็นการเรียนรู้แบบร่วมกันบนเครือข่ายจำเป็นที่ครูต้องรู้จักเทคโนโลยี เครื่องมือต่างๆ ที่จะนำมาใช้เพื่อออกแบบ การเรียนแบบร่วมกันบนเครือข่าย (Collaborative Technologies) ประกอบด้วย เครื่องมือประเภทต่างๆ ดังเช่น

ตารางที่ 2.3 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างเครื่องมือกับช่องทางการสื่อสาร

เครื่องมือ	ช่องทางการสื่อสาร
เครื่องมือที่เป็น Synchronous tools	* audio conferencing* web conferencing * videoconferencing * chat * instant messaging* whiteboards
เครื่องมือที่เป็น Asynchronous tools	* discussion boards* calendar * links * group announcements * email * surveys and polls
การจัดการบูรณาการเนื้อหาความรู้	* courseware* streaming media * narrated slideshows * e-books
การจัดการเอกสาร	* resource library * version tracking and control * permission-based access

ที่มา: นาคยา ปิณฑนานนท์ ((ค): ออนไลน์)

5.6 การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ต้องคำนึงถึงประเด็นต่างๆ

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์นั้นยังต้องคำนึงถึงแบบ การเรียนของผู้เรียน (Learning Style) การจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนโดยเฉพาะในเรื่องการ

ปฏิบัติงานของผู้เรียน เพราะสิ่งเหล่านี้จะเป็นอุปสรรคที่สำคัญยิ่งต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนเป็นอย่างยิ่ง ดังนั้น แนวคิดการจัดกิจกรรมการเรียน โดยเน้นกระบวนการนั้น อาจยึดแนวปฏิบัติดังนี้

5.6.1 ผู้เรียนเป็นผู้กระทำ (Active learner) โดยที่ผู้เรียนจะต้องใส่ใจในกระบวนการเรียนรู้ ลงมือกระทำด้วยตนเอง และมีประสบการณ์ตรงในการเรียนรู้

5.6.2 การสร้างสรรค์ความรู้ (Constructive) ผู้เรียนจะต้องปรับความคิดหรือความรู้ใหม่ให้เข้ากับความรู้ที่มีอยู่เดิม เพื่อให้เกิดความเข้าใจ และการเรียนรู้อย่างมีความหมาย

5.6.3 การร่วมมือกันเรียนรู้ (Collaborative) ผู้เรียนจะต้องคำนึงถึงกิจกรรมการเรียนโดยการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ มีทักษะทางสังคม เชื่อมโยงประสบการณ์และแลกเปลี่ยนความรู้กับบุคคลอื่นๆ ได้

5.6.4 มีความใส่ใจและสนใจ (Intentional) โดยผู้เรียนต้องมีความกระตือรือร้นและตระหนัก รวมทั้งใส่ใจเพื่อไปสู่เป้าหมายของการเรียน

5.6.5 การพูดคุย สื่อสาร (Conversational) ทั้งนี้ผู้เรียนจะต้องสร้างนิสัยหรือสร้างกระบวนการ ทักษะในการโต้ตอบกับบุคคลอื่นๆ ได้

5.6.6 การอยู่บนบริบทตามสภาพจริง (Contextualized) โดยที่งานการเรียนรู้ต่างๆ ต้องสอดคล้องกับสภาพความเป็นจริงของสังคม อาจจัดในรูปแบบสถานการณ์จำลองที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียน การสะท้อนผล (Reflective) ซึ่งผู้เรียนจะต้องมีปฏิกิริยาโต้ตอบเพื่อการสะท้อนผลความคิดหรือผลการเรียนรู้ของตนได้

รูปแบบการเรียนดังกล่าวจะเป็นตัวกลางที่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับเทคโนโลยี ในด้านการเรียนแบบ Active, Constructive และ Reflective ดังนั้นกรอบแนวคิดในการออกแบบและพัฒนาการเรียนการสอนบนเครือข่าย ที่สามารถเป็นแหล่งการเรียนรู้และช่วยสนับสนุนให้ผู้เรียนเรียนรู้อย่างมีความหมาย โดยการจัดสภาพแวดล้อมต่างๆ ที่เหมาะสมนั้นจะต้องผสมผสานการเรียนทั้งในระบบบนเครือข่ายและการเรียนการสอนแบบดั้งเดิมที่มีผู้สอนและผู้เรียนต้องพบปะกันในชั้นเรียน โดยมีจุดเน้นในด้านการเรียนอย่างมีความหมายของผู้เรียนและส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเอง สามารถเชื่อมโยงความรู้เก่าและความรู้ใหม่ให้ผู้เรียนไปสู่เป้าหมายของการเรียนรู้ที่สลับซับซ้อนได้ มีกระบวนการและยุทธศาสตร์การคิดอย่างมีเหตุผล สามารถตรวจสอบและติดตามการคิดของตนเองอย่างมีวิจารณญาณและอย่างสร้างสรรค์ (สันติ วิจักขณาลัญญ์, 2007: ออนไลน์)

5.7 การประยุกต์ใช้กระบวนการเรียนรู้แบบร่วมกันบนอิเล็กทรอนิกส์

การประยุกต์ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมกันมาใช้ในการบวนการเรียนการสอนแบบร่วมกันบนเครือข่ายนั้น เพื่อให้กระบวนการเรียนการสอนได้ส่งผลต่อการเพิ่มทักษะการทำงานแบบร่วมกันและทักษะทางสังคมของผู้เรียน รูปแบบที่เหมาะสมในกระบวนการเรียนรู้แบบร่วมกันบนอิเล็กทรอนิกส์จึงควรจะเป็นในลักษณะการแบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่มเล็ก ระยะเวลาโดยผู้สอนพิจารณาจากข้อมูลที่สมัครเข้าสู่ระบบ ซึ่งได้ระบุรายละเอียดข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคล ตลอดจนความสามารถพิเศษของผู้เรียนที่เข้าสู่การเรียนการสอนในระบบออนไลน์ โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมกัน เพื่อนช่วยเหลือเพื่อนเป็นกลุ่ม ผู้สอนมีการมอบหมายงานให้ผู้เรียนในลักษณะใบงาน โดยสมาชิกทุกคนในกลุ่มต่างร่วมกันรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ โดยตั้งเป้าหมายร่วมกันมุ่งสู่ความสำเร็จของกลุ่ม และวางแผนการทำงานซึ่งมาจากความคิดเห็นที่ตรงกันของสมาชิกกลุ่มทุกคน สมาชิกแต่ละคนมีการช่วยเหลือกันให้ทุกคนได้เรียนรู้ไปพร้อมๆ กัน ซึ่งนักเรียนที่เก่งจะต้องช่วยเหลือเพื่อนนักเรียนที่อ่อน ต่างตรวจสอบงานของกันและกัน นอกจากนี้แล้วผู้สอนยังมีบทบาทเป็น ผู้ดูแล (Moderator) ที่จะคอยกระตุ้นให้สมาชิกในกลุ่มได้มีการแสดงความคิดเห็น ให้ข้อเสนอแนะ สะท้อนคิดและอภิปราย ในระหว่างดำเนินกิจกรรมกลุ่มออนไลน์แบบมีปฏิสัมพันธ์ ทั้งแบบประสานเวลาและแบบไม่ประสานเวลา โดยใช้เทคโนโลยีที่สนับสนุนการเรียนรู้แบบร่วมกัน ซึ่งได้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ค้นคว้าวิธีการใหม่ๆ ประสบการณ์ใหม่ๆ ความคาดหวังใหม่ๆ โดยเครื่องมือเกี่ยวกับความร่วมมือในปัจจุบัน เช่น อีเมล, เครือข่ายคอมพิวเตอร์, White boards, Bulletin Board System, Chat Lines สรุปได้ว่า กระบวนการเรียนรู้แบบร่วมกันบนอิเล็กทรอนิกส์นั้น ได้ให้ความสำคัญกับการสื่อสาร การสนทนาและการมีปฏิสัมพันธ์ของผู้เรียน

5.8 ชุมชนออนไลน์ (ชุมชนเสมือน)

เศรษฐพงศ์ มะลิสุวรรณ และ อุษา ศิลป์เรืองวิไล (2555: ออนไลน์) กล่าวว่าในยุคที่เทคโนโลยีมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว รูปแบบการสื่อสารได้มีวิวัฒนาการจากการใช้นกพิราบสื่อสาร ไปเป็นการใช้โทรเลข โทรศัพท์ คอมพิวเตอร์ และเข้าสู่ยุคของอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีการพัฒนารูปแบบในติดต่อสื่อสารมาแล้ว 2 ยุคนั้นคือ

ยุคเว็บ 1.0 ยุคของการสนทนาแบบจุดต่อจุด (Point-to-point) เป็นการสื่อสารระหว่างผู้สร้างเว็บ (Webmaster) กับผู้ที่เข้ามาใช้บริการบนเว็บนั้นๆ ซึ่งเป็นลักษณะของการสื่อสารทางเดียว (One-way Communication) ที่ผู้ใช้เว็บไม่สามารถตอบโต้ หรือแก้ไขข้อมูลต่างๆ ได้ ซึ่งรูปแบบหรือเนื้อหาที่สื่อสารถึงกันนั้นจะมีลักษณะเป็นการรับ-ส่งอีเมล (E-Mail), เข้าแชตรูม (Chat Room), ดาวน์โหลดภาพและเสียง หรือไม่ก็ใช้การค้นหาผ่านเว็บ (Search Engine) เพื่อหาข้อมูล

หรือรายงาน รวมทั้งการใช้ Web board เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เช่น Instant Messaging Program หรือ IM อาทิ MSN, Yahoo Messenger, Google Talk, Chat และ ICQ

ยุคเว็บ 2.0 เป็นการสื่อสารระหว่างผู้สร้างเว็บกับผู้ใช้เว็บแบบตอบโต้กันไปมาได้ เรียกว่า การสื่อสารแบบสองทาง (Two-way Communication) ซึ่งเนื้อหาบนเว็บนั้นนอกจากผู้สร้างเว็บจะเป็นคนนำเสนอข้อมูลแล้ว ผู้ที่เข้ามาอ่านก็สามารถสร้างเนื้อหาหรือตอบโต้กันเองได้ และมีการสื่อสารกันเป็นจำนวนมากจาก 1 ไปเป็น 2 3 จนกลายเป็นสังคมเครือข่าย (Social Networking) ซึ่งลักษณะของการสื่อสารกันนั้นจะเน้นการมีส่วนร่วมของผู้ใช้งาน การแบ่งปันสิ่งที่ตนเองมีในลักษณะของการร่วมกันผลิตเนื้อหาและข้อมูลภายในเว็บ การร่วมกันสร้างสรรค์ (Co-Creation) ขยาย (Extend) และเชื่อมโยงความสัมพันธ์ (Connect) ระหว่างผู้ใช้ด้วยกัน อีกทั้งยังมุ่งเน้นให้ผู้ใช้เข้าถึงข้อมูลได้รวดเร็วและเป็นรูปแบบที่มีความเฉพาะตัวของแต่ละบุคคล เช่น Wikipedia, Weblog, Facebook, Hi5, YouTube, Myspace, Twitter เป็นต้น และหากจะพิจารณาความแตกต่างของ เว็บ 1.0 และ 2.0 สามารถสรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 2.4 เปรียบเทียบ Web 1.0 กับ Web 2.0

Web 1.0	Web 2.0
Webmaster หรือคนดูแลเว็บไซต์เท่านั้นที่สามารถแก้ไขปรับเปลี่ยนข้อมูลต่างๆ ในหน้าเว็บได้	สามารถสื่อสารตอบโต้ได้ทั้งผู้สร้างเว็บและผู้ใช้เว็บ (Interactive) เช่น บล็อกหรือการโพสต์กระทู้ต่างๆ
การสื่อสารทางเดียว (One-way Communication)	การสื่อสารสองทาง (Two-way Communication) สามารถสร้างปรากฏการณ์แบบปากต่อปากได้อย่างรวดเร็ว จากการแนะนำผ่าน Social Networking
ข้อมูลมีการเปลี่ยนแปลงช้า และไม่บ่อยทันสมัย เพราะจะต้องรอ Webmaster เป็นผู้เปลี่ยนแปลงแก้ไขเท่านั้น	ผู้ใช้เว็บมีส่วนร่วมและเป็นผู้สร้าง Content ได้โดยไม่จำกัด และข้อมูลจะถูกตรวจสอบคัดกรองจากสมาชิกในเครือข่ายอยู่ตลอด เช่น Wikipedia

ที่มา: เศรษฐพงศ์ มะลิสุวรรณ และ อุษา ศิลป์เรืองวิไล (2555 : ออนไลน์)

ดังนั้น อาจกล่าวได้ว่า การขยายตัวอย่างรวดเร็วของสังคมการสื่อสารแบบออนไลน์ได้สะท้อนให้เห็นถึงเปลี่ยนแปลงในระยะยาวของแนวโน้มการสื่อสารที่สำคัญใน 2 ด้าน ได้แก่

1. รูปแบบการสื่อสาร (Communication Platform) ที่ค่อยๆ เปลี่ยนจากการสนทนาแบบจุดต่อจุด (Point-to-point) และแบบสองทาง (Two-way) ไปสู่การสื่อสารระหว่างผู้ใช้หลายคน (Many-to-many) มากขึ้น และมีการใช้ลิงก์, วิดีโอ, ภาพถ่าย และเนื้อหา multimedia มากขึ้น โดยการขับเคลื่อนของกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่เรียกว่า Net Generation ซึ่งเป็นตัวแปรสำคัญที่ทำให้รูปแบบการสื่อสารเปลี่ยนแปลงไป คนกลุ่มนี้ชื่นชอบการแลกเปลี่ยนเนื้อหา การใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ และเติบโตมาพร้อมกับแนวคิด “ความฉลาดของฝูงชน” (Wisdom of Crowds) อาทิ การทำหน้าที่ให้คะแนน จัดอันดับผู้ใช้อื่นๆ รวมถึงจัดอันดับสินค้าและบริการ เป็นต้น สังคมออนไลน์จึงกลายเป็นช่องทางการสื่อสารหลักสำหรับคนกลุ่มนี้ ซึ่งในอนาคตอาจเข้ามาแทนที่อีเมลหรือโทรศัพท์

2. การควบคุมการสื่อสาร (Communication Control) การเปลี่ยนบทบาทของผู้ให้บริการโทรคมนาคมจากที่เคยเป็นผู้ควบคุม และออกแบบแพลตฟอร์มแบบปิด (Web 1.0) ไปสู่ผู้ให้บริการบนแพลตฟอร์มเปิดบนอินเทอร์เน็ต (Web 2.0) ซึ่งเป็นผลมาจากการที่มีเทคโนโลยีการสื่อสารที่ดีขึ้นและมีราคาถูกลง รวมถึงการใช้บรอดแบนด์ และเครือข่ายไร้สาย (Wireless) เพิ่มขึ้น ส่งผลให้แพลตฟอร์มแบบเปิดอย่าง เว็บไซต์สังคมออนไลน์ กลายเป็นแพลตฟอร์มที่มีประสิทธิภาพมากขึ้นสำหรับบริการสื่อสาร และผู้บริโภคตอบสนองต่อแนวโน้มนี้อย่างกว้างขวาง

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี อ้างถึงใน เอมี โจ คิม (Amy Jo Kim 2000) ว่าชุมชนออนไลน์ (ชุมชนเสมือน) (อังกฤษ: Online Community) เป็นชุมชนที่มีสมาชิกเปิดใช้งานโดยการผ่านเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมของสมาชิก ชุมชนเสมือนสามารถใช้รูปแบบของระบบข้อมูลซึ่งทุกคนสามารถโพสต์เนื้อหา เช่น ระบบกระดานข่าวที่มีผู้คนสามารถเข้าไปโพสต์ได้เช่น เว็บบล็อก นอกจากนี้ยังเสริมการสื่อสารระหว่างคนที่รู้จักกันในชีวิตจริง หมายถึงจำนวนถูกใช้ในซอฟต์แวร์ที่สังคมแยกหรือรวมกันรวมทั้งข้อความที่ใช้ห้องแชทและการประชุมที่ใช้เสียงวิดีโอข้อความหรือลายเซ็น ที่สำคัญการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและทางเทคนิคอาจมีผลมาจากการแพร่กระจายของเครือข่ายทางสังคมเช่น เครือข่ายสังคมบนอินเทอร์เน็ต นอกจากนี้ วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี ได้พูดถึงสังคมเว็บไซต์ออนไลน์ (อังกฤษ: Social web) คนในสังคมหรือผู้คนต่างๆ ใช้ในการโต้ตอบกันกับส่วนอื่นๆ โดยทั่วไปบนเว็บไซต์เว็บ ผู้คนมากมายมารวมตัวกันมีความสนใจที่มีร่วมกัน แต่ก็ยังมีหลายวิธีที่ผู้คนในสังคมใช้กันในทุกวันนี้ ประเภทแรกของสังคมเว็บไซต์ออนไลน์ที่ทำขึ้นคือ “คนเป็นส่วนสำคัญของเว็บไซต์” เช่น Bebo, Facebook และ MySpace เว็บไซต์ดังกล่าวจะส่งเสริมผู้คนเป็นจุดสำคัญของการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การกระทำเช่นนี้ Identity ออนไลน์ (และโปรไฟล์)

ถูกสร้างโดยผู้ใช้แต่ละคนในหลายรูปแบบคล้ายกับหนังสือเดินทาง ประเภทที่สองของสังคมเว็บไซต์ออนไลน์จะเป็นตัวอย่างโดยเรียงลำดับความสำคัญของงานต่างๆของเว็บไซต์ ตัวอย่างเช่น หากมีความสนใจในการถ่ายภาพและต้องการแบ่งปันสิ่งนี้ให้กับผู้อื่นที่มีความสนใจในสิ่งเดียวกัน ก็มีเว็บไซต์การถ่ายภาพเช่น Flickr, Kodak Gallery และ Photobucket นอกจากนี้ยังมีวิธีที่สองของคนในสังคมเว็บไซต์ออนไลน์ ชนิดทั่วไปที่ใช้มากที่สุดและบ่อยที่สุดในทุกเวลาระยะทางและเฉพาะในเว็ลด์ไวด์เว็บ ในสังคมเว็บไซต์ออนไลน์นั้น ไม่มีการติดต่อสื่อสารกันแบบตัวต่อตัวส่วนบุคคล ส่วนมากในสังคมเว็บไซต์ออนไลน์ใน Flickr ก็คือการแบ่งปันภาพถ่ายและการแสดงความคิดเห็นในรูปของผู้อื่น อย่างไรก็ตามแต่สมาชิก Flickr มาจากพื้นที่ทั่วไปในท้องถิ่น สังคมเว็บไซต์ออนไลน์อาจใช้เรียกแตกต่างกันสองแนวความคิด แนวคิดแรกถือเป็นคำอธิบายของเว็บ 2.0 เทคโนโลยีที่เน้นการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและชุมชนก่อนสิ่งอื่นใด แนวคิดที่สองเป็นข้อเสนอสำหรับเครือข่ายในอนาคตคล้ายกับเว็ลด์ไวด์เว็บ

6. เว็บเควสท์

เว็บเควสท์ หรือเรียกอีกชื่อหนึ่งว่า บทเรียนแสวงรู้บนเว็บ ซึ่งคิดค้นโดย เบอร์นี ดอดจ์ และทอม มาร์ช แห่งมหาวิทยาลัยซานดิเอโก (Bernie Dodge and Tom March, San Diego State University) ในปี ค.ศ. 1995

6.1 คำจำกัดความของเว็บเควสท์

วิกิพีเดีย (2008: 1) ได้ให้ความหมายว่า เว็บเควสท์เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่นักการศึกษานำมาใช้ ได้แก่ กิจกรรมของผู้เรียนใน การอ่าน การวิเคราะห์ และการสังเคราะห์ข้อมูลโดยใช้เว็ลด์ไวด์เว็บ

เบอร์นี ดอดจ์ (Bernie Dodge, 1995: ออนไลน์) ได้ให้นิยามของเว็บเควสท์ไว้ว่าเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นกระบวนการสืบเสาะด้วยตนเองเป็นหลัก (Inquiry - Oriented Activities) โดยผู้เรียนสืบค้นจากแหล่งข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต ที่ผู้สอนได้คัดเลือกแล้วว่ามีความเหมาะสม

อลิส คริสตี (Alice Christie, 2007 (ก): ออนไลน์) เว็บเควสท์คือ หลักสูตรหรือบทเรียนที่พัฒนาด้านกิจกรรมในการก้าวหน้าของผู้เรียนมาแล้วอย่างดี เมื่อผู้สอนสร้างเว็บเควสท์จะสร้างโครงสร้างที่เป็นสิ่งแวดล้อมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญไปยังหัวข้อเฉพาะด้านที่ทำให้ผู้เรียนสนใจและงานที่หลากหลายจัดเตรียมอินเทอร์เน็ตและการพิมพ์จากแหล่งข้อมูลที่เตรียมไว้ เตรียม

คำแนะนำเพื่อให้งานที่สมบูรณ์ จัดเตรียมการประเมินเชิงมิติและการจัดการให้ผู้เรียนมีการแลกเปลี่ยนความรู้กับผู้อื่น

6.2 เว็บไซต์กับแนวทางเรียนรู้ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542

ละออง จันทรเจริญ (2543: 40) ได้กล่าวว่า แนวทางการจัดระบบการเรียนรู้ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 หมวดที่ 4 จำแนกถึงคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียนไว้ว่า

6.2.1 สามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ มีการเรียนรู้ทุกเวลาทุกสถานที่

6.2.2 เรียนรู้จากประสบการณ์จริง

6.2.3 ฝึกการปฏิบัติเพื่อให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่าน เกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง

6.2.4 ฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา

6.2.5 ได้เรียนรู้เนื้อหาสาระและกิจกรรมที่สอดคล้องกับความสนใจ ความถนัดและความแตกต่างของผู้เรียน

6.2.6 ให้ผู้เรียนมีทั้งความรู้ คุณธรรม ค่านิยมที่ดีงามและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ นอกจากการจัดการเรียนเพื่อเสริมสร้างทักษะในการเรียนรู้ในด้านต่างๆ แล้ว ยังฝึกทักษะทางด้านคอมพิวเตอร์ ซึ่งในอนาคตจะเป็นสิ่งหนึ่งซึ่งเข้ามามีบทบาทต่อการเรียนการสอนไปจนถึงการใช้ชีวิตประจำวัน เว็บไซต์เป็นสื่อการเรียนการสอนที่ใช้ระบบอินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งความรู้ที่มีความหลากหลาย เป็นสิ่งที่ช่วยให้ผู้เรียนมีโลกทัศน์ในการเรียนรู้ที่กว้างขึ้นมีข้อมูลที่ทันสมัยอยู่ตลอดเวลา ซึ่งผู้เรียนต้องวิเคราะห์ กลั่นกรองข้อมูลที่ได้รับมา หากสามารถจัดเว็บไซต์ให้มีความน่าสนใจ มีแหล่งการเรียนรู้ที่เพียงพอจะช่วยให้เสริมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน อีกทั้งเป็นการฝึกทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ให้กับผู้เรียนอีกด้วย (โอภาส เกาไสยาภรณ์, 2549: ออนไลน์)

6.3 ลักษณะของเว็บไซต์

แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนของครูผู้สอน เป็นส่วนที่ผู้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เขียนอธิบายหรือชี้แจงให้กับครูผู้สอนที่สนใจเข้ามาใช้ และส่วนของนักเรียน ในส่วนนี้ผู้พัฒนาต้องสรุปให้นักเรียนทราบว่า เมื่อจบกิจกรรมนั้นๆ แล้วนักเรียนจะได้เรียนรู้อะไร รวมทั้งอาจตั้งคำถามที่กระตุ้นให้ผู้เรียนขยายผลในสิ่งที่เรียนรู้ (สมศรี ตั้งมงคลเลิศ 2550: 1 - 2) จุดเด่นของการเรียนการสอนบนเว็บ คือมีฐานข้อมูลให้แสวงหาความรู้ และสามารถเรียนรู้ในรูปแบบของการเรียนแบบร่วมมือและร่วมกัน (Cooperative and Collaborative Learning) ได้เป็นอย่างดี (ดวงรัตน์ ศรีวงษ์กุล, 2550 (ข) : 35 - 36)

6.4 เป้าหมายของบทเรียน

อลิส คริสตี้ (Alice Christie, 2007 (ช): ออนไลน์) ได้แบ่งเป้าหมายของบทเรียนแบบเว็บเควสท์ ออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ โดย จำแนก ตามช่วงระยะเวลา ที่ผู้เรียนใช้ศึกษา คือ

6.4.1 ระยะสั้น (Shot Term Webquests) มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนสามารถจับประเด็นความรู้และบูรณาการเข้าใจถึงสาระของวิชา ซึ่งสามารถสอนให้สมบูรณ์ได้ในเวลา 1 - 3 คาบเรียน

6.4.2 ระยะยาว (Long Term Webquests) มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนสามารถขยายองค์ความรู้ ผู้เรียนสามารถแปลงข้อมูลและสามารถหาสิ่งที่เรียนโดยการพัฒนาจากการสำรวจ การอภิปรายและรูปแบบการตอบสนอง ซึ่งสามารถสอนได้สมบูรณ์ในเวลา 1 - 4 สัปดาห์ ซึ่งสอดคล้องกับกลุ่มนิเทศ ติดตามและประเมินผลการจัดการศึกษาสตูล (2008: 1) กล่าวว่านับตั้งแต่มีการเรียนการสอนเป็นระยะเวลาหลาย ๆ สัปดาห์ หรือหลาย ๆ เดือนขึ้นไป สิ่งที่ชี้ชัดได้ว่า ได้เข้าสู่เว็บเควสท์ระยะนี้แล้ว คือผู้เรียนจะมีการวิเคราะห์เนื้อหาสาระความรู้ต่างๆ อย่างลึกซึ้ง มีการตีความหมาย (Transformed) ใหม่ และสรุปย่อความเข้าใจนั้น

การศึกษาในยุคอินเทอร์เน็ตนั้นคือการเรียนรู้ที่จะแยกแยะและกลั่นกรองข้อมูลเพื่อนำข้อมูลมาเรียบเรียงและจัดระบบขึ้นเป็นความรู้ ขณะนี้มีงานวิจัยซึ่งพยายามสร้างกระบวนการอัตโนมัติ (โดยใช้คอมพิวเตอร์) ของการค้นหาข้อมูล (จากเครือข่ายอินเทอร์เน็ต) และนำมาเรียบเรียงขึ้นเป็นความรู้ตามกฎเกณฑ์ที่ผู้ใช้สามารถระบุได้ ศาสตราจารย์ใหม่แขนงนี้มีชื่อเรียกว่า วิศวกรรมความรู้ (Knowledge Engineering) ซึ่งมีการบริการ เวิลด์ ไวด์ เว็บ (WWW.) เป็นวิธีการให้บริการข้อมูลแบบหนึ่งบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เป็นวิธีการที่พัฒนาขึ้นมาเพื่อความสะดวกต่อผู้ใช้ โดยอาศัยสมรรถนะที่สูงขึ้นมากของคอมพิวเตอร์ในยุคนี้ (นวัตกรรมการศึกษา คลังนวัตกรรม สพท. นครปฐม 2 2008)

6.5 องค์ประกอบของเว็บเควสท์

วสันต์ อดิษฐ์ (2546 (ก):55) กล่าวว่า เว็บเควสท์ มีองค์ประกอบที่สำคัญอยู่ 6 ส่วนคือ

6.5.1 ขั้นนำ (Introduction) เป็นขั้นเตรียมตัวผู้เรียนที่จะสู่กิจกรรมการเรียนการสอน โดยทั่วไป มักเป็นการให้สถานการณ์ ที่จะให้ผู้เรียนร่วมแก้ปัญหา หรือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ที่ออกแบบไว้

6.5.2 ขั้นภารกิจ (Task) เป็นปัญหาหรือประเด็นที่สำคัญที่ผู้เรียนจะต้องดำเนินการเพื่อหาคำตอบ

6.5.3 ขั้นกระบวนการ (Process) เป็นการชี้แจงว่าผู้เรียนจะต้องประกอบกิจกรรมใดบ้างเพื่อให้บรรลุภาระกิจที่วางไว้ โดยมีความยืดหยุ่นให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ด้วย จะต้องมีการมีกิจกรรมที่นำไปสู่ขั้นวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินค่า กิจกรรมนั้นควรจะเน้นการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) และกระบวนการเรียนแบบร่วมมือ (Cooperative Learning)

6.5.4 ขั้นแหล่งความรู้ (Resources) เป็นการให้แหล่งสารสนเทศที่มีบน เวิลด์ไวด์ เว็บ เพื่อว่าผู้เรียนสามารถนำสาระความรู้เหล่านั้นมาแก้ปัญหาที่ได้รับมอบหมาย โดยเน้นแหล่งความรู้หลายแหล่งและมีความหลากหลาย

6.5.5 ขั้นประเมินผล (Evaluation) เป็นขั้นติดตามว่าผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้เพียงใดจะเน้นการวัดผลในสภาพที่เป็นจริง (Authentic Assessment) ซึ่งอาจออกมาในรูปแบบประเมินเชิงมิติ (Rubrics) การจัดทำแฟ้มข้อมูล (Portfolio)

6.5.6 ขั้นสรุป (Conclusion) เพื่อให้ผู้เรียนได้ความคิดรวบยอดที่เขาแสวงหาและสร้างขึ้นเอง

6.6 หลักการออกแบบเว็บเควสท์

หลักการสำคัญในการออกแบบเว็บเควสท์ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์การเรียนรู้แก่ผู้เรียนระดับต่างๆ ได้ดังนี้ (วสันต์ อดิศักดิ์ 2546 (ข): 55)

6.6.1 จัดหาหัวเรื่องที่เหมาะสมกับการสร้างเว็บเควสท์ การพัฒนาเว็บเควสท์ เป็นงานสร้างสรรค์ที่ให้ผู้เรียนเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมใหม่ด้วยการประกอบกิจกรรมเองเป็นหลัก นักพัฒนาบทเรียนจึงต้องเลือกหัวเรื่องที่เหมาะสม จูงใจ

6.6.2 จัดหาแหล่งสนับสนุนแหล่งการเรียนรู้ เว็บไซต์ต่างๆ เป็นแหล่งการเรียนรู้ที่สำคัญ ที่จะต้องได้รับการจัดหา คัดสรร และจัดหมวดหมู่เป็นอย่างดี ผ่านการกลั่นกรอง ว่ามีเนื้อหาที่สอดคล้องต่อหลักสูตรและวัตถุประสงค์ของบทเรียน

6.6.3 ออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอน การสร้างสรรค์กิจกรรมในเว็บเควสท์นั้นมีส่วนที่ควรคำนึงต่อไปนี้

1) เน้นการใช้กิจกรรมกลุ่ม ที่ให้ผู้เรียนร่วมกันประกอบกิจกรรม ร่วมกันคิด ร่วมประสบการณ์และร่วมกันสร้างสรรค์ผลงานออกมา ทั้งในชั้นเรียน ห้องสมุด ห้องคอมพิวเตอร์ หรือแม้แต่ที่บ้าน

2) การจูงใจผู้เรียน ด้วยการให้ผู้เรียนเข้าไปมีบทบาทในบทเรียนในรูปแบบบทบาทสมมติให้มากที่สุดไม่ว่าในฐานะนักวิทยาศาสตร์ นักสืบ ผู้สื่อข่าว หมอ ฯลฯ สร้างสถานการณ์ให้น่าสนใจ เร้าใจให้พวกเขาติดตามร่วมกิจกรรมอย่างกระตือรือร้น

3) การพัฒนาในรูปแบบรายวิชาเดี่ยวหรือแบบสหวิทยาการ ในรูปแบบแรกอาจจะง่ายในการพัฒนา แต่อาจจะจำกัดในการเรียนรู้ สร้างประสบการณ์ชีวิตในบริบทจริง ในขณะที่รูปแบบหลังส่งเสริมประเด็นนี้ได้ดีกว่าและสร้างประสบการณ์ในเชิงลึกแก่ผู้เรียน

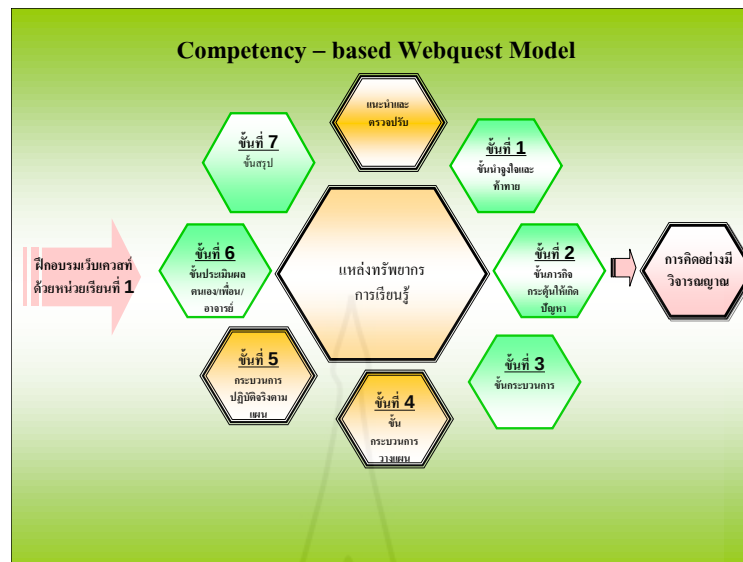
4) พัฒนาโปรแกรม สามารถทำได้ทั้งการเขียนโปรแกรมเพื่อสร้างเว็บเพจด้วยตนเอง ด้วยการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปประเภท FrontPage, Dream Weaver, Composer, etc. หรือการจัดหาต้นแบบ (Template) ที่มีอยู่แล้ว ซึ่งทำให้ง่ายเพราะเพียงแต่ออกแบบกิจกรรมและ การเอาเนื้อหาใส่เข้าไปซึ่งจะลดปัญหาด้านความจำกัดเกี่ยวกับการพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ลงไป ผู้ที่ต้องการต้นแบบนี้สามารถหาได้จากเว็บไซต์ต่างๆ ได้ไม่ยากนัก

5) ทดลองใช้และปรับปรุง ด้วยการหากลุ่มเป้าหมายมาทดลองใช้บทเรียน จุดจุดติจุดด้อยของบทเรียนและปรับปรุง

ทอม มาร์ช (Tom March, 2008: ออนไลน์) ได้สรุปหลักในการออกแบบเว็บเควสท์ไว้ดังนี้

- 1) เป็นวิธีการสอนที่เชื่อถือได้
- 2) เป็นการรวมเอางานวิจัยและทฤษฎีมาใช้สนับสนุน
- 3) เป็นผลของการใช้แหล่งข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต
- 4) สร้างคำถามปลายเปิด
- 5) เสนองานตามสภาพจริง
- 6) จูงใจผู้เรียน
- 7) ผู้เรียนเข้าใจอย่างลึกซึ้งในเนื้อหาที่เรียนจากสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสม

6.7 เว็บเควสท์เชิงสมรรถนะ (Competency - based Webquest) เป็น Model ที่พัฒนาขึ้นสำหรับการเรียนการสอนที่เน้นปฏิบัติ (นริรัตน์ สร้อยศรี, 2551 (พ): 87)



ภาพที่ 2.2 แสดงเว็บควิสต์เชิงสมรรถนะ (Competency – based Webquest)

ขั้นตอนที่ 1-7 ของเว็บควิสต์เชิงสมรรถนะ มีดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ จูงใจและท้าทายให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่จะดำเนินต่อไป โดยในขั้นตอนที่ 1 จะเป็นการให้ผู้เรียนสืบสอบจากแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้เพื่อรู้ถึงปัญหาในเรื่องที่จะดำเนินในขั้นต่อไป โดยใช้การสื่อสารระหว่างสมาชิกในกลุ่มด้วยการสนทนาและกระดานสนทนา และการสื่อสารระหว่างกลุ่มในการส่งองค์ความรู้สุดท้ายขึ้นบนสมุดรายงานเว็บควิสต์ โดยมีแบบฟอร์มรหัสต่างๆ ในแต่ละบทเป็นกรอบในการทำงาน

ขั้นที่ 2 ขั้นการตั้งคำถามให้เกิดปัญหา เพื่อดำเนินการค้นคว้าหาคำตอบโดยกำหนดให้สมาชิกในกลุ่มทำหน้าที่ต่างกัน และร่วมมือกันทำงาน ในขั้นตอนที่ 2 ของเว็บควิสต์เชิงสมรรถนะจะเป็นการชี้ให้ผู้เรียนเห็นประเด็นของปัญหาที่จะต้องดำเนินการแก้ไข โดยใช้การสื่อสารระหว่างสมาชิกในกลุ่มด้วยการสนทนาและกระดานสนทนา และการสื่อสารระหว่างกลุ่มในการส่งองค์ความรู้สุดท้ายขึ้นบนสมุดรายงานเว็บควิสต์ โดยมีแบบฟอร์มรหัสต่างๆ ในแต่ละบทเป็นกรอบในการทำงาน

ขั้นที่ 3 ขั้นกระบวนการ เป็นการชี้แจงให้ผู้เรียนจะต้องทำกิจกรรมใดบ้างให้บรรลุภารกิจ ที่ปรากฏอยู่ในเว็บควิสต์เชิงสมรรถนะในแต่ละหน่วยเรียนโดยใช้การสื่อสารระหว่างสมาชิกในกลุ่มด้วยการสนทนาและกระดานสนทนา และการสื่อสารระหว่างกลุ่มในการส่งองค์ความรู้สุดท้ายขึ้นบนสมุดรายงานเว็บควิสต์ โดยมีแบบฟอร์มรหัสต่างๆ ในแต่ละบทเป็นกรอบในการทำงาน

ขั้นที่ 4 ขั้นกระบวนการวางแผน ใช้ความร่วมมือกันกำหนดแผนการปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย โดยดึงเอาประสบการณ์ของแต่ละคนมาใช้โดยแลกเปลี่ยนความรู้บนเครือข่ายเพื่อหาข้อสรุปองค์ความรู้ร่วมกันในการทำงาน การแก้ปัญหา และการตัดสินใจของกลุ่มโดยใช้การสื่อสารระหว่างสมาชิกในกลุ่มด้วยการสนทนาและกระดานสนทนา และการสื่อสารระหว่างกลุ่มในการส่งองค์ความรู้สุดท้ายขึ้นบนสมุดรายงานเว็บเควสต์ โดยมีแบบฟอร์มรหัสต่างๆ ในแต่ละบทเป็นกรอบในการทำงาน

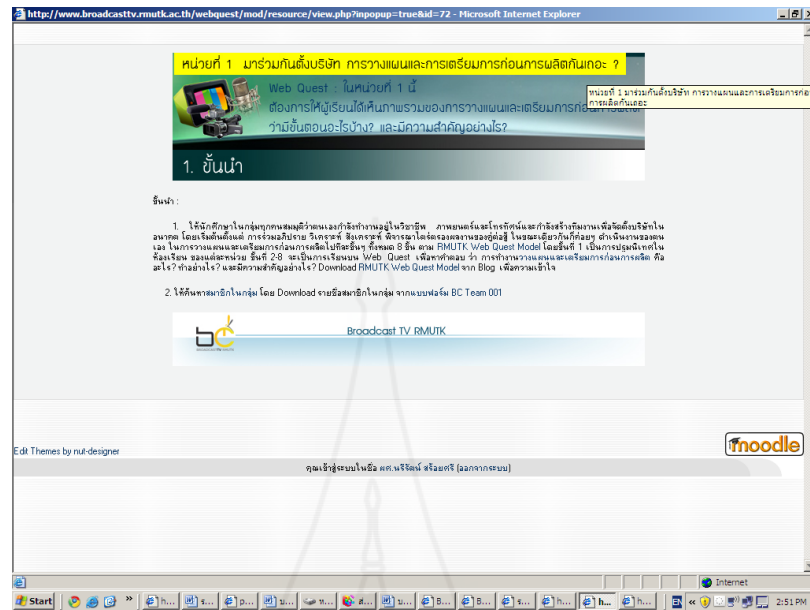
ขั้นที่ 5 กระบวนการปฏิบัติจริงตามแผน โดยร่วมมือกันปฏิบัติตามแผนที่กำหนดไว้ในขั้นตอนที่ 4 นำผลการปฏิบัติ การแก้ไขปัญหา ผลการสรุปงานขึ้นแสดงบนสมุดรายงานเว็บเควสต์โดยใช้การสื่อสารระหว่างสมาชิกในด้วยการสนทนาและกระดานสนทนา และการสื่อสารระหว่างกลุ่มในการส่งองค์ความรู้สุดท้ายขึ้นบนสมุดรายงานเว็บเควสต์ โดยมีแบบฟอร์มรหัสต่างๆ ในแต่ละบทเป็นกรอบในการทำงาน

ขั้นที่ 6 ขั้นประเมินผล เป็นขั้นที่มีการประเมินผลงานโดยใช้การประเมินเชิงมิติจากการที่เพื่อน/อาจารย์ เข้ามาวិพากษ์ผลงาน พิจารณาจากองค์ประกอบในด้านการบรรลุวัตถุประสงค์จากการเรียนในเนื้อหาในแต่ละหน่วย การคิดอย่างมีวิจารณญาณในวิชาชีพการวางแผนก่อนการผลิต การร่วมกันทำงาน และองค์ความรู้สุดท้ายที่นำเสนอในสมุดรายงานเว็บเควสต์

ขั้นที่ 7 ขั้นสรุป นำสิ่งที่ถูกวิพากษ์จากเพื่อน/อาจารย์ ร่วมกันสรุปเป็นองค์ความรู้ โดยเผยแพร่ให้ทุกกลุ่มใช้วิจารณญาณร่วมกัน ในรูปแบบสมุดรายงานเว็บเควสต์

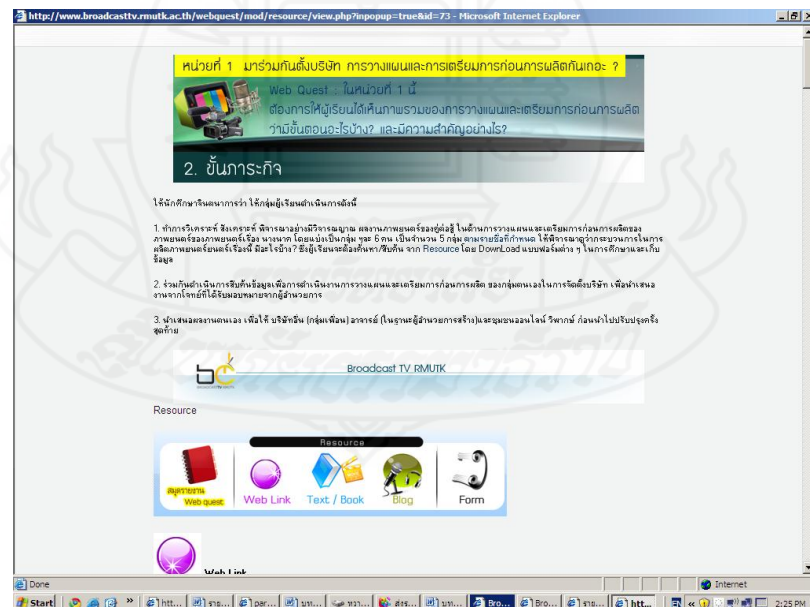


ขั้นที่ 1 ชื่นนำจูงใจและท้าทายให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่จะดำเนินต่อไป



ภาพที่ 2.3 แสดงขั้นที่ 1 ชื่นนำของเว็บเควสท์เชิงสมรรถนะ (Competency – based Webquest)

ขั้นที่ 2 ขั้นภารกิจกระตุ้นให้เกิดปัญหาเพื่อดำเนินการค้นคว้าหาคำตอบโดยกำหนดให้สมาชิกในกลุ่มทำหน้าที่ต่างกัน และร่วมมือกันทำงาน



ภาพที่ 2.4 แสดงขั้นที่ 2 ขั้นภารกิจ ของเว็บเควสท์เชิงสมรรถนะ (Competency – based Webquest)

ขั้นที่ 3 ขั้นกระบวนการชี้แจงว่าผู้เรียนจะต้องทำกิจกรรมใดบ้างให้บรรลุภาระกิจ



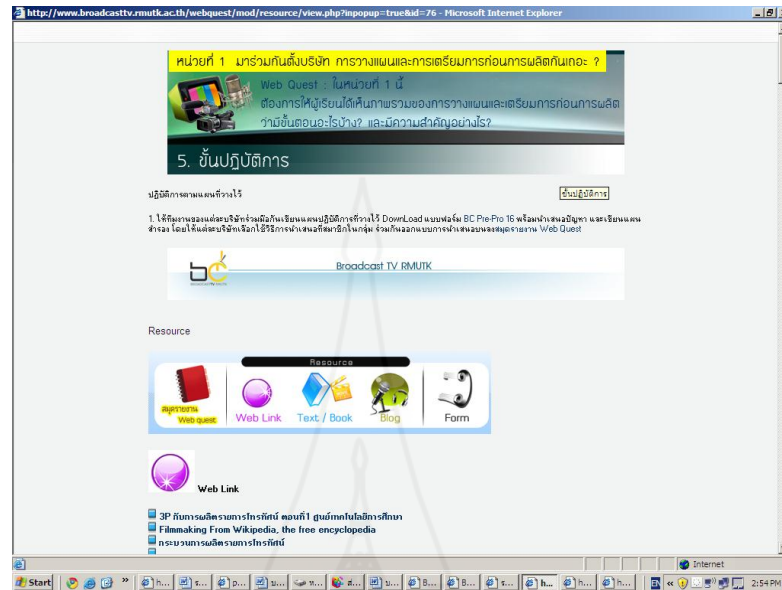
ภาพที่ 2.5 แสดงขั้นที่ 3 ขั้นกระบวนการของเว็บเควสต์เชิงสมรรถนะ
(Competency-based Webquest)

ขั้นที่ 4 ขั้นกระบวนการวางแผน ใช้ความร่วมมือกันโดยดึงเอาประสบการณ์ของแต่ละคนมาใช้โดยแลกเปลี่ยนความรู้บนเครือข่าย เพื่อหาข้อสรุปองค์ความรู้ร่วมกันกำหนดแผนการปฏิบัติงาน



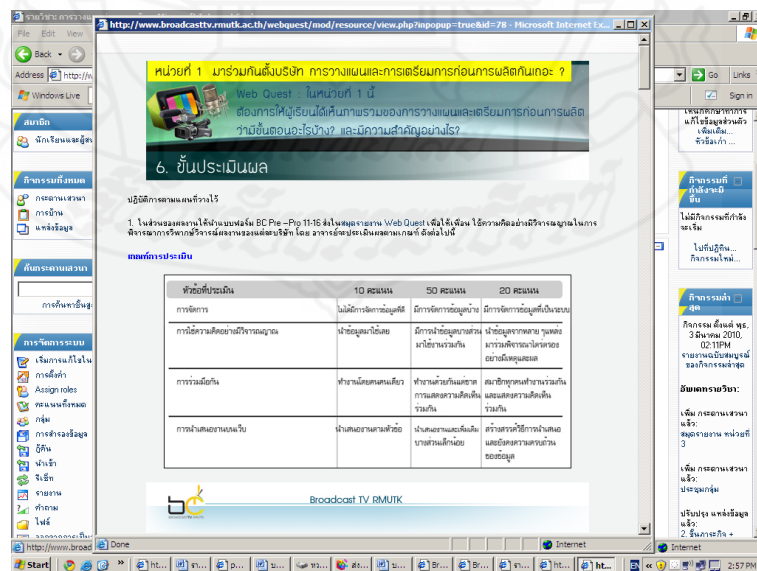
ภาพที่ 2.6 แสดงขั้นที่ 4 ขั้นวางแผนของเว็บเควสต์เชิงสมรรถนะ (Competency – based Webquest)

ขั้นที่ 5 ขั้นกระบวนการปฏิบัติจริงตามแผน โดยร่วมมือกันปฏิบัติตามแผนที่กำหนดไว้ในขั้นตอนที่ 4



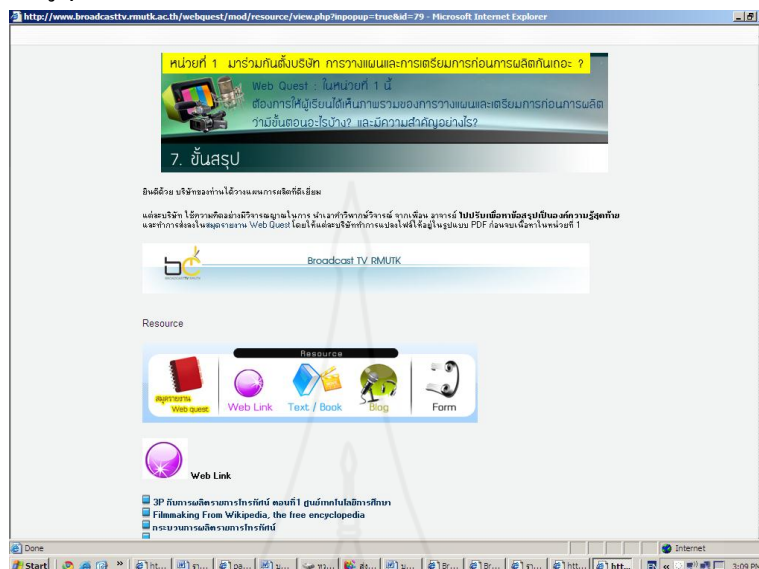
ภาพที่ 2.7 แสดงขั้นที่ 5 ขั้นปฏิบัติการของเว็บเควสต์เชิงสมรรถนะ (Competency – based Webquest)

ขั้นที่ 6 ขั้นประเมินผล เป็นขั้นที่มีการประเมินผลงานโดยเพื่อน/อาจารย์/ทั้งในด้านคุณภาพ/การจัดการข้อมูล/การตอบคำถาม/การร่วมมือกันทำงานและรูปแบบการนำเสนอผลงานบนเว็บ



ภาพที่ 2.8 แสดงขั้นที่ 6 ขั้นประเมินผลของเว็บเควสต์เชิงสมรรถนะ (Competency – based Webquest)

ขั้นที่ 7 ขั้นสรุป นำสิ่งที่ถูกวิพากษ์จากเพื่อน/อาจารย์/บุคคลภายนอก มารวมกัน
สรุปเป็นองค์ความรู้สุดท้าย เพื่อนำไปแสดงบนเว็บ



ภาพที่ 2.9 แสดงขั้นที่ 7 ขั้นสรุปของเว็บเควสท์เชิงสมรรถนะ (Competency – based Webquest)

7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ชลลดา กิจรินทร์มัยสุข (2548) ศึกษาเรื่อง “การศึกษาสถานะขององค์ความรู้ ด้านการสื่อสารและการมีส่วนร่วมในวิทยานิพนธ์ สาขานิเทศศาสตร์พัฒนาการของไทย” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจสถานะขององค์ความรู้ด้านการสื่อสารและการมีส่วนร่วม โดยศึกษานิยามศัพท์ของการสื่อสารและการมีส่วนร่วม ประเด็นการศึกษาวิจัย ระเบียบวิธีวิจัยและข้อค้นพบที่นำมาสู่ องค์ความรู้ด้านการสื่อสารและการมีส่วนร่วม

ผลการศึกษาวิจัย พบว่า นิยามศัพท์การสื่อสารและการมีส่วนร่วม หมายถึง แนวความคิดที่มุ่งเน้นให้สมาชิกในชุมชนมีส่วนร่วม โดยใช้การสื่อสารในรูปแบบต่างๆ ก่อให้เกิดการระดมความคิด การแลกเปลี่ยน ตัดสินใจ วางแผน และร่วมกันทำงาน รวมทั้งมีการตรวจสอบหรือประเมินผลการดำเนินการเพื่อก่อให้เกิดการพัฒนา หรือเพื่อการแก้ไขปัญหาคุณภาพชีวิตให้ดีขึ้นภายในชุมชน ส่วนงานวิจัยเชิงคุณภาพเป็นการศึกษากระบวนการสร้างการสื่อสารที่ก่อให้เกิดการมีส่วนร่วมซึ่งมีลักษณะ คือ (1) เป็นการสื่อสารสองทาง (2) เป็นการไหลแบบ 2 จังหวะ (Two - Step Flow) (3) มีเป้าหมายสร้างประโยชน์เพื่อประชาชนเป็นหลัก (4) ลักษณะของสื่อที่ใช้ ส่วนใหญ่คือ สื่อบุคคลซึ่งมีลักษณะเป็นผู้ที่น่าเคารพนับถือ เป็นผู้เชี่ยวชาญหรือมีชื่อเสียงเป็นที่รู้จัก (5) ลักษณะของสาร ได้แก่ เนื้อหาที่เกี่ยวกับปัญหาของชุมชน, ประโยชน์ที่สมาชิกจะได้รับ, เนื้อหา

ที่เป็นเรื่องใกล้ตัว (6) ระดับการมีส่วนร่วมของประชาชนนั้น พบว่ายังคงเป็นผู้รับสารแบบ Passive Audience ซึ่งจะรับข้อมูลข่าวสารจากหน่วยงานของรัฐเป็นส่วนใหญ่

พวงชมพู ไชยอาลา (2543) ศึกษาเรื่อง “การสื่อสารเพื่อสืบทอดประเพณีบุญบั้งไฟในชุมชนชนบท” โดยการใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบลึกเป็นหลัก เพื่อศึกษารูปแบบการสื่อสาร การมีส่วนร่วมในการสื่อสาร และปัจจัยการมีส่วนร่วมในการสื่อสารเพื่อสืบทอดประเพณีบุญบั้งไฟ

ผลการวิจัยพบว่าการสื่อสารในช่วงของการเตรียมงานภายในหมู่บ้านและคุ้มบ้านมีทิศทางในการสื่อสารสองทางลักษณะการสื่อสารมีทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ มีทิศทางการไหลจากบนลงล่าง จากล่างขึ้นบน และในระดับเดียวกัน ส่วนในครอบครัวมีลักษณะการสื่อสารที่คล้ายกันแต่จะแตกต่างตรงที่ทิศทางการไหลของสารจะแตกต่างกันไปตามบทบาทของการเข้าร่วมกิจกรรมของสมาชิกในครอบครัวและมีลักษณะการสื่อสารที่ไม่เป็นทางการเพียงอย่างเดียว

อภิรดี ประดิษฐ์สุวรรณ (2545) ศึกษาเรื่อง “ผลของการสื่อสารด้วยการสนทนาและกระดานข่าวบนเว็บในการเรียนแบบโครงการบนเว็บที่มีต่อสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความร่วมมือในการทำงานของกลุ่มเด็กที่มีความพิเศษทางปัญญาและด้านทักษะ”

ผลการวิจัยพบว่าเด็กที่มีความสามารถพิเศษทางปัญญาและทักษะเมื่อเรียนโดยการใช้การสื่อสารด้วยการสนทนาและกระดานข่าวด้วยการเรียนแบบโครงการบนเว็บมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความร่วมมือในการทำงานกลุ่มไม่แตกต่างกัน และเมื่อเรียนโดยใช้การสื่อสารด้วยกระดานข่าว มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความร่วมมือในการทำงานกลุ่มสูงกว่าการสื่อสารด้วยการสนทนา

วิวัฒน์ เกื่อนทอ (2543) การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) เพื่อศึกษาถึงรูปแบบการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ โดยศึกษาจากบทสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซี กลุ่มตัวอย่างเป็นบทสนทนาที่ปรากฏบนแม่ข่ายของมหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ (irc.au.ac.th) และแม่ข่าย Webmaster (irc.webmaster.com)

ผลการวิจัย พบว่า 1) โครงสร้างการสื่อสารที่ปรากฏในบทสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซี ประกอบด้วยการสื่อสารจาก 3 ส่วน คือ การสื่อสารจากแม่ข่ายไออาร์ซี การสื่อสารจากผู้ร่วมสนทนา การสื่อสารจากโปรแกรมเสมือนผู้สนทนา 2) กระบวนการสื่อสารที่ปรากฏในบทสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซีในส่วนต่างๆ จะผ่านมายังแม่ข่ายไออาร์ซีก่อนเสมอ เพื่อยืนยันแหล่งที่มาของสารที่ส่งมายังห้องสนทนา โดยวัตถุประสงค์ในการสื่อสารที่ปรากฏในบทสนทนาเป็นการสื่อสารเพื่อรักษาความสัมพันธ์เดิมและสร้างสานความสัมพันธ์ใหม่ อีกทั้งธรรมชาติของการสื่อสารบนเครือข่ายไออาร์ซีมีความจำกัดในการสื่อสารด้วยตัวอักษรความจำกัดของเวลาในการสื่อสารและมีการสนทนาพร้อมกันหลายบุคคล 3) การใช้ภาษาในการสื่อสารที่ปรากฏในบทสนทนาบนเครือข่าย

ไออาร์ซี มีลักษณะเฉพาะในการใช้คำและการสะกด ระดับภาษาที่ใช้ในการสื่อสาร การสื่อความหมาย การใช้สัญลักษณ์และการควบคุมการใช้ภาษาและการสื่อสาร

เกศรา ชั่งชวลิต (2544) การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) การแสวงหาข่าวสาร การรับรู้ประโยชน์ และความพึงพอใจในการสื่อสารผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่อการเรียนรู้ของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานครฯ และปริมณฑล 2) ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางประชากรของกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ต ในเขตกรุงเทพฯฯ และปริมณฑล กับการแสวงหาข่าวสารเกี่ยวกับระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้ 3) ความสัมพันธ์ระหว่างการแสวงหาข่าวสารเกี่ยวกับระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้ กับการรับรู้ประโยชน์ของผู้ใช้อินเทอร์เน็ต ในเขตกรุงเทพฯฯ และปริมณฑล 4) ความสัมพันธ์ระหว่างการแสวงหาข่าวสารเกี่ยวกับ ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้ กับความพึงพอใจของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพฯฯ และปริมณฑล 5) ความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ประโยชน์ กับความพึงพอใจในการสื่อสารผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่อการเรียนรู้ของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพฯฯ และปริมณฑล

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพฯฯและปริมณฑลที่มีลักษณะทางประชากรแตกต่างกัน มีการแสวงหาข่าวสารเกี่ยวกับระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่อการเรียนรู้ต่างกัน 2) การแสวงหาข่าวสารเกี่ยวกับระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่อการเรียนรู้ของกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพฯฯ และปริมณฑล มีความสัมพันธ์กับการรับรู้ประโยชน์ ของการสื่อสารผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้ 3) การแสวงหาข่าวสารเกี่ยวกับระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่อการเรียนรู้ (E-learning) ของกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพฯฯ และปริมณฑล มีความสัมพันธ์กับความพึงพอใจ ในการสื่อสารผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้ 4) การรับรู้ประโยชน์มีความสัมพันธ์กับความพึงพอใจ ในการสื่อสารผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้

ศุณิสรา ทดลา (2542) การศึกษาเรื่อง “รูปแบบพฤติกรรมการสื่อสารในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต” การวิจัยในครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาถึงรูปแบบพฤติกรรมการสื่อสารของผู้สนทนาในห้องสนทนาภาษาไทยบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รวมทั้งศึกษาปัจจัยในการแสดงออกซึ่งพฤติกรรมการสื่อสารดังกล่าวโดยระเบียบวิธีที่ใช้ คือ การวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) เพื่อศึกษาถึงรูปแบบพฤติกรรมการสื่อสารของผู้สนทนาในห้องสนทนา นอกจากนี้ยังใช้การสนทนากลุ่ม (Focus group) การสัมภาษณ์เจาะลึก (In-dept interview) เพื่อศึกษาถึงปัจจัยในการแสดงออกซึ่งพฤติกรรมดังกล่าว

ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบพฤติกรรมการสื่อสารของผู้สนทนาเป็นไปทั้งในรูปแบบที่แตกต่างและคล้ายคลึงกันกับการแสดงออกในโลกของความเป็นจริง และเปิดโอกาสให้ผู้สนทนามี

อิสระเสรีภาพในการแสดงออกในการสื่อสารอย่างไร้ขอบเขต นอกจากนี้ผู้สนทนาจะใช้ข้อความตลอดจนสัญลักษณ์ในการแสดงออกถึงอารมณ์และความรู้สึกในการสนทนา อีกทั้งผู้สนทนาจะคิดเพื่อสร้างคำและรูปแบบประโยคใหม่ๆ ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของรูปแบบการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์ ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการแสดงพฤติกรรมการสื่อสารของผู้สนทนาประกอบด้วย ลักษณะที่เป็นชุมชนจำลอง สภาพแวดล้อมการขีดขวางและการควบคุม การไร้ขอบเขตในการสร้างความหมาย การไม่รู้จักรู้ผู้ที่สื่อสารด้วย การปลอมตัว การหลอกลวง ความเป็นตัวตนหลากหลาย การเปลี่ยนเพศการสร้างจินตนาการ นอกจากนี้ยังมีปัจจัยทางด้านจิตวิทยาสังคม ได้แก่ แนวคิดเกี่ยวกับตนเองรวมทั้งทัศนคติ ความเชื่อ ค่านิยม และความเห็นอีกส่วนหนึ่งด้วย

ทวิชา แพทย์วิบูลย์ (2551) ได้ศึกษาการใช้ Education 2.0 ซึ่งเป็นกระบวนการพัฒนาใหม่ของการศึกษาที่นำเอาแนวคิดจากเทคโนโลยี web 2.0 และซอฟต์แวร์สำหรับการติดต่อสื่อสารมาใช้ประกอบการเรียนรู้เพื่อให้เกิดการเชื่อมโยงระหว่างชีวิตจริงในสังคมดิจิทัลกับชีวิตการเรียนและสร้างสังคมการเรียนรู้ที่ไม่ใช่เป็นเพียงการเรียนรู้สังคมหรือการเรียนรู้ในสังคม จนทำให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันสร้างสรรค์สร้างองค์ความรู้ ดังนั้นจะเห็นได้ว่าการศึกษามีการปรับเปลี่ยนกระบวนการเพื่อนำไปสู่การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริง ไม่ใช่เป็นการถ่ายทอดความรู้จากผู้สอนสู่ผู้เรียนอีกต่อไป การเปลี่ยนแปลงนี้จะกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความกระหายใคร่รู้ในเรื่องที่ตนสนใจ และสามารถแสวงหากลุ่มสมาชิกที่มีความสนใจตรงกันมาร่วมสร้างสรรค์องค์ความรู้ได้ทั้งนี้ Education 2.0 นั้นจะไม่เกิดขึ้น หากยังไม่มีผู้ปฏิบัติที่เข้าใจแนวคิดการพัฒนาและการนำไปปฏิบัติ โดยผู้ศึกษาสำรวจแนวโน้มของการใช้เทคโนโลยี web 2.0 ในปัจจุบันที่มีวัตถุประสงค์ในการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ การแลกเปลี่ยนข้อมูลและการร่วมทำงานเป็นทีมซึ่งจะมีผลกระทบต่อความต้องการทางด้านทักษะที่เยาวชนยุคใหม่พึงมีเพื่อนำไปสู่ความสำเร็จในอนาคต และข้อมูลเชิงวิเคราะห์ถึงวิธีการและประโยชน์ของการนำแนวคิด Education 2.0 มาใช้เพื่อสร้างการเรียนรู้เป็นทีม และเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ที่เกิดจากความกระหายใคร่รู้ ซึ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ลำดับสุดท้ายจะสร้างข้อมูลสำรวจการใช้ web 2.0 และความคิดเห็นเชิงวิพากษ์จากกลุ่มผู้ฟังเพื่อร่วมกันสร้างแนวคิดเชิงกลยุทธ์ที่หลากหลายสำหรับการวางแผนปฏิบัติการ Education 2.0 ในระดับอุดมศึกษาต่อไป

นริรัตน์ สร้อยศรี (2553) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนากระบวนการเรียนรู้แบบร่วมกันด้วยเว็บเควสท์เชิงสมรรถนะเพื่อพัฒนาความคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์การวิจัย 2 ระยะคือ ระยะที่ 1 เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมกันด้วยเว็บเควสท์เชิงสมรรถนะ (Competency - based Webquest) เพื่อ

พัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณและระยะที่ 2) เพื่อศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมกันด้วยเว็บเควสต์เชิงสมรรถนะ

ผลการวิจัยพบว่า 1) รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมกันด้วยเว็บเควสต์เชิงสมรรถนะที่พัฒนาขึ้นมี 7 ขั้นตอน โดยมีแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้อยู่ส่วนกลาง ได้แก่ (1) ขั้นนำ (2) ขั้นภารกิจ (3) ขั้นกระบวนการ (4) ขั้นกระบวนการวางแผน (5) ขั้นกระบวนการปฏิบัติจริงตามแผน (6) ขั้นประเมินผล (7) ขั้นสรุป มีลักษณะต่อเนื่องเป็นวงจร และมีการย้อนไปมา (Iterative Manner) ระหว่างขั้นตอนต่าง ๆ กับแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ ในการเริ่มต้นทุกหน่วยเรียนมีการแนะนำและตรวจปรับในชั้นเรียนก่อนเข้าเรียนเว็บเควสต์เชิงสมรรถนะ ระยะที่ 2) ผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้พบว่า (2.1) ผลคะแนนการคิดอย่างมีวิจารณญาณหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (2.2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามสภาพจริง ประเมินแบบ Analytical Rubrics มีเกณฑ์น้ำหนักคะแนน 3 ระดับ อยู่ในระดับสูง มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) = 2.73 S.D.= .45 (2.3) ผลความพึงพอใจของผู้เรียนใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) = 4.26 S.D.= .73 ด้านกระบวนการ พบว่า วิธีการเรียนรู้หน่วยที่ 1 เป็นการฝึกอบรมการเรียนรู้ด้วยเว็บเควสต์เชิงสมรรถนะที่ผู้เรียนจะเรียนตามขั้นตอนการเรียนรู้ 7 ขั้นตอน และเวลาที่ ผู้เรียนใช้ในการเรียนบนเว็บเควสต์เป็นช่วง 20.00-23.00 น. การสื่อสารในการเรียนรู้ช่องทาง 3 แบบ คือ แบบนัดเวลา (Chat) แบบไม่นัดเวลา (Within Group Webboard) และแบบสมุดรายนานเว็บเควสต์ (Between Group Webboard)

จุง (Joung 2003) ได้ศึกษาความแตกต่างของการเรียนทั้งสองแบบ คือการเรียนแบบ (Cooperative Learning) ที่มีโครงสร้างสมบูรณ์ (High-Structure Cooperative: HSCP) และการเรียนแบบ Collaborative Learning ที่มีโครงสร้างไม่สมบูรณ์ (Low Structure Collaborative: LSCL) กิจกรรมที่ใช้ไม่มีโครงสร้างมากเหมือน Cooperative Learning โดยใช้ แบบทดสอบก่อนเรียน (Pretest) แบบได้อภิปรายออนไลน์ (Online Debate) เป็นเวลา 3 สัปดาห์แล้ว Posttest

ผลการวิจัยสรุปว่าไม่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในเรื่องของการเปลี่ยนแปลงการตัดสินใจระหว่างทั้งสองกลุ่ม แต่การพัฒนาเกี่ยวกับความคิดเชิงวิพากษ์และการปฏิสัมพันธ์นั้น กลุ่มการเรียนแบบ Cooperative Learner ที่มีโครงสร้างสูงจะมีการพัฒนามากกว่ากลุ่ม Collaborative ที่มีโครงสร้างไม่มากนัก

คูเปอร์, เจมส์.แอล. (Cooper, James. L., 1991) ได้ศึกษาเกี่ยวกับงานวิจัยและการเรียนการสอนแบบ Cooperative/Collaborative Learning ในระดับมหาวิทยาลัย ส่วนที่ 1 และส่วนที่ 2 พบว่าจากหนังสือและบทความ จำนวน 101 เล่ม โดยส่วนที่ 1 มาจากงานที่พิมพ์ถึงปี ค.ศ. 1989 และ ส่วนที่ 2 มาจากงานที่ปรากฏระหว่างปี ค.ศ. 1990-1991 ได้ให้คำจำกัดความเกี่ยวกับการเรียนแบบ

Cooperative Learning และ Collaborative Learning ว่ามีความแตกต่างกัน ซึ่งในส่วนที่ 2 ได้แสดงให้เห็นถึงอัตราความนิยมในการเรียนแบบ Cooperative/Collaborative Learning ในระดับมหาวิทยาลัย และการเรียนแบบ Cooperative Learning มีความแตกต่างกว่าวิธีการเรียนแบบอื่น ซึ่งบางกิจกรรมก็ใช้ Collaborative Learning และรูปแบบการเรียนแบบกลุ่มย่อยอื่นๆ มาร่วมด้วย ในการตัดสินใจระหว่างทั้งสองกลุ่ม แต่การพัฒนาเกี่ยวกับการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการปฏิสัมพันธ์นั้น กลุ่มการเรียนแบบ Cooperative Learner ที่มีโครงสร้างสูง จะมีการพัฒนามากกว่ากลุ่ม Collaborative ที่มีโครงสร้างไม่มากนัก

ยिंग-ไช เซน (Ying-Chi Chen, 2000) งานวิจัยนี้มีจุดประสงค์เพื่อการศึกษาถึงการจัดสภาพแวดล้อมที่ส่งผลต่อความรู้ ความจำของผู้เรียนเมื่อเรียนผ่านเครือข่าย ซึ่งใช้เนื้อหาวิชาเทคโนโลยีเป็นตัวอย่างของการจัดองค์ประกอบและการออกแบบของห้องเรียนเสมือน โดยมุ่งประเด็นไปยังองค์ประกอบของห้องเรียนเสมือนแบบ 2 ทาง แบบคู่ขนานและแบบกระบวนการที่เป็นพลวัต เพื่อทราบองค์ประกอบและทราบค่าเชื่อมั่นในส่วนประกอบต่างๆ นี้ ซึ่งเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่นำมาใช้ในห้องเรียนเสมือนนี้ได้แก่ ฐานข้อมูลความรู้ ระบบผู้เชี่ยวชาญ Search engines และเครื่องมืออื่นๆ ในอินเทอร์เน็ต วิธิดำเนินการวิจัยใช้การสำรวจผ่านทางอินเทอร์เน็ตโดยกำหนดให้นักเรียนศึกษาเว็บไซต์ที่ออกแบบไว้เพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้อย่างกระฉับกระเฉง จุดประสงค์หลักของการศึกษานี้เพื่อทราบการจัดรายละเอียดต่างๆ ของเว็บไซต์ การปรับรูปแบบโครงสร้าง และปรับการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนด้วยการประยุกต์หลักการทางด้านวิศวกรรมร่วมกับทฤษฎีทางการศึกษาและเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ให้เกิดประสิทธิผล เพื่อค้นหาหลักการสำคัญที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ของผู้เรียนที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเว็บไซต์ หลักการออกแบบที่สามารถลดเวลาเรียนลงได้พร้อมกับลดอัตราความผิดพลาดและช่วยให้ผู้เรียนเกิดความจดจำมากขึ้น เพื่อพัฒนาการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนทางอินเทอร์เน็ตนี้จึงนำ The Waterfall Model นำมาใช้เพื่อมองเห็นและจัดการกระบวนการพัฒนาสภาพแวดล้อมทางการเรียน

โรเบิร์ต (Roberts 2005) ได้ศึกษากระบวนการสร้างสรรค์เว็บเควสท์: กรณีศึกษาการทำงานรายบุคคลและการทำงานแบบร่วมมือของครูฝึกสอน การศึกษาครั้งนี้ศึกษาเฉพาะการสร้างสรรค์เว็บเควสท์ของครูฝึกสอนทั้งการทำให้เป็นรายบุคคลและการทำแบบร่วมมือกัน ทฤษฎีบรรณนิยม, ทฤษฎีการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ และการเรียนแบบร่วมกันด้วยการบูรณาการเทคโนโลยีของครูฝึกสอนที่ได้ทดสอบและจัดหากรอบแนวคิดสำหรับการศึกษา

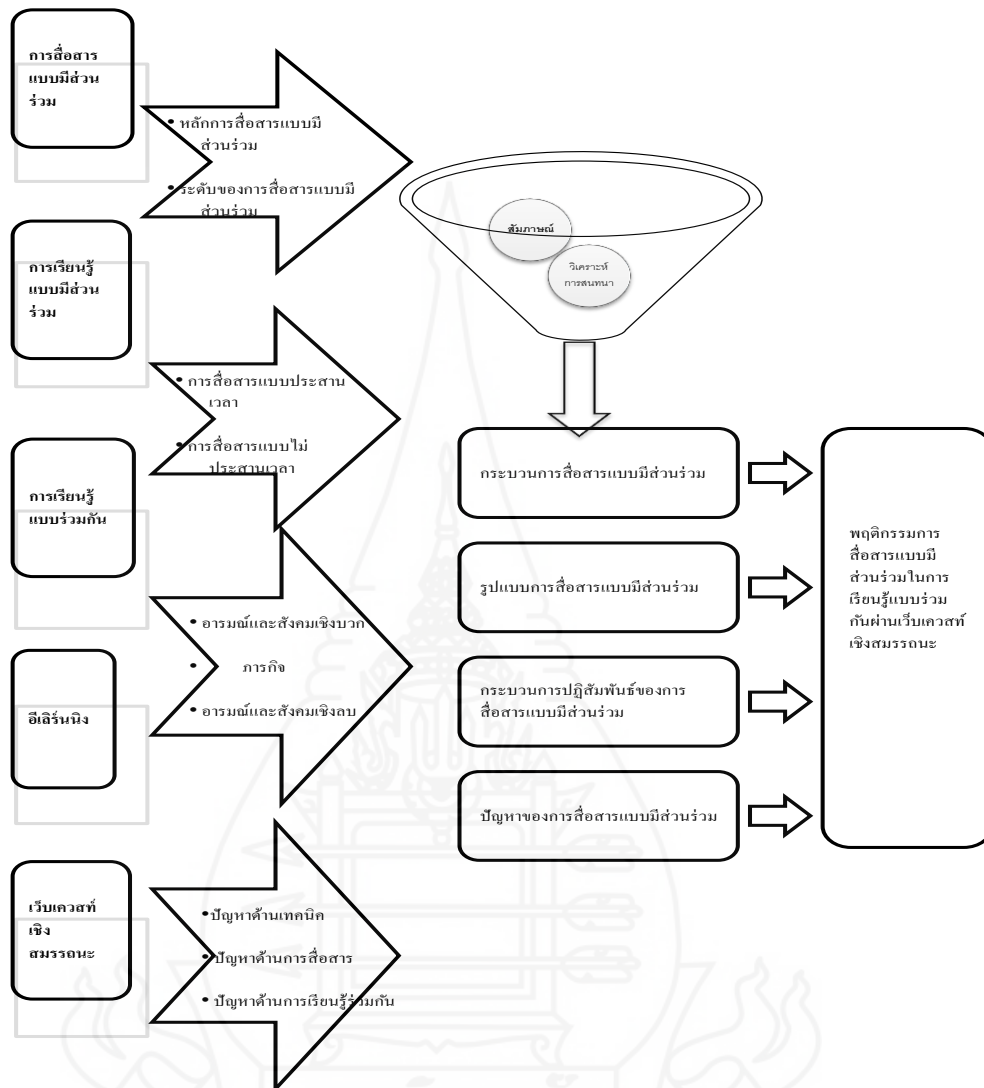
ปัจจัยที่ปรากฏออกมาในการศึกษา คือ 1) โครงสร้างรายบุคคลสำหรับควบคุม 2) โครงสร้างการร่วมมือกันสำหรับการทำงานที่สัมพันธ์กัน 3) กลไกโครงสร้างงานการร่วมมือกันในแบบร่วมมือกันและรายบุคคล (ง) ประสบการณ์ที่มีมาก่อนจากรายวิชาที่แนะนำเทคโนโลยี 4) การ

สนับสนุนการร่วมมือกันอย่างอิสระบนฐานของสิ่งที่ค้นพบในการศึกษานี้ รวมไปถึงตัวบ่งชี้ที่อยู่ในของเขตของโครงสร้างการทำงานในบริบทการเรียนของชุมชน และผลกระทบคือความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีและโครงการนฤยฎีใหม่ของการสนับสนุนที่เป็นอิสระได้ไหลจากการศึกษานี้ไปสู่ความต้องการในอนาคต เห็นได้ชัดเจนถึงผลกระทบของประสพการณ์ของครูฝึกสอนด้วยเทคโนโลยีที่กีดขวางในวิธีทำงานตามสภาพจริงในการปฏิบัติการสอน ในชั้นเรียนเกรด 6 ในการเรียนแบบสืบสอบที่จำเป็นในระยะยาว

เดวิดสัน – ไชเวอร์และคณะ (Davidson-Shivers และคณะ, 2008) ได้ทำการวิจัยเรื่องการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในการอภิปรายออนไลน์ในกลุ่มและข้ามกลุ่มรายวิชา ผู้วิจัยได้สังเกตการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในการอภิปรายออนไลน์จากในกลุ่มและข้ามในรายวิชาใน 4 รายวิชา การเชื่อมโยงการอภิปรายปรากฏตั้งแต่ต้นจนจบในแต่ละรายวิชา

ผลการวิเคราะห์เกี่ยวกับการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม และการเรียนรู้แบบร่วมกัน ซึ่งสะท้อนผ่านงานวิจัยต่าง ๆ ข้างต้น ได้บ่งชี้ให้เห็นถึงบทบาทใหม่ของสื่อที่ไ้บนเครือข่าย ในเชิง การแลกเปลี่ยนข้อมูล (Information Exchange) และการเปิดโอกาสให้ประชาชนได้มีส่วนร่วมในการเข้าถึงสื่อ (Access) ผลิตสื่อ (Production) และบริหารจัดการสื่อ (Management) อันสะท้อนภาพการสื่อสารสองทาง (Two-Way Communication)

8. กรอบแนวคิดทฤษฎี



ภาพที่ 2.10 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม การเรียนรู้แบบร่วมกัน อีเลิร์นนิ่ง และเว็บไซต์เชิงสมรรถนะ โดยแสดงให้เห็นการวัดตัวแปร 4 ตัวแปร ได้แก่ กระบวนการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม รูปแบบการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม กระบวนการปฏิสัมพันธ์ของการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม และ ปัญหาของการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม ด้วยวิธีวิเคราะห์การสนทนา และสัมพันธภาพ ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมสื่อสารแบบมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านเว็บไซต์เชิงสมรรถนะ