

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์แนวคิดการบริหารจัดการความรู้ หน่วยงาน บุคคลผู้เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการความรู้ และโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายและการสื่อสาร 2) พัฒนาระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ 3) พัฒนาค้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ เป็นกรณีศึกษา 4) วิเคราะห์ประสิทธิผลของค้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับการจัดการเรียนการสอนในมหาวิทยาลัยราชภัฏ โดยวัตถุประสงค์สองข้อแรกเน้นการวิเคราะห์เอกสารและนำเสนอเป็นระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับการเสนอค้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ใช้ซอฟต์แวร์ที่เป็นฟรีโค้ด ได้แก่ จาวาสคริปต์ เอเอสพีสคริปต์ และวิเคราะห์ประสิทธิผลของค้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ เป็นการประเมินระบบโดยนำไปทดลองใช้กับนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาที่มีเนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น จำนวน 21 คน ใน 1 ภาคเรียน และผู้ที่เกี่ยวข้อง 5 คน ผลการวิจัยพบว่า

1. แนวคิดการบริหารจัดการความรู้ มีการกำหนดเป้าหมาย องค์ประกอบการบริหารจัดการความรู้ที่ประกอบด้วย 1) คนและหน่วยงาน 2) กระบวนการ 3) เทคโนโลยี 4) ความรู้ 5) งานซึ่งช่วยสนับสนุนการดำเนินการ 5 ด้าน คือ 1) อัจฉริยภาพการประกอบการ 2) การประสานความร่วมมือ 3) การถ่ายโอนความรู้ 4) การสืบค้นและแผนที่ความรู้ 5) แผนที่ผู้เชี่ยวชาญ

2. การพัฒนาระบบบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏมีองค์ประกอบระบบ 7 ประการ คือ หลักการของระบบ ปัจจัยนำเข้า กระบวนการ ผลผลิต ผลลัพธ์ ข้อมูลป้อนกลับ และ ข้อมูลสนับสนุน

3. การพัฒนาค้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏ เป็นกรณีศึกษา ประกอบด้วยโครงสร้างหลัก 5 ประการ คือ 1) สรรสาระ 2) เรียนรู้ร่วมกัน 3) แบ่งปันความรู้ 4) ผลัดกัน และ 5) สมุดหน้าเหลือง

4. ประสิทธิผลของค้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ที่พัฒนาขึ้นโดยนำค้นแบบระบบไปทดลองใช้กับนักศึกษาที่เรียนรู้ผ่านอินเทอร์เน็ตที่ทุกคนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองที่ไหน เมื่อไร และใช้เวลาในการทำกิจกรรมได้นานเท่าที่ต้องการควบคู่กับการเรียนในห้องเรียนตามปกติ โดยรวบรวมข้อมูลจากผลงานที่นักศึกษาได้ร่วมกิจกรรม เช่น เสนอกระทู้อภิปรายแสดงความคิดเห็น ถามตอบปัญหา เขียนอนุทินการเรียนรู้ ทำสัญญาการเรียน นอกจากนั้นนักศึกษาได้เสนอจุดเด่นและจุดด้อย ปัญหาอุปสรรคในการเรียนรู้ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแสดงให้เห็นว่า นักศึกษารับรู้จุดเด่นที่เป็นประโยชน์ของการเรียนรู้ผ่านค้นแบบระบบคอมพิวเตอร์ พร้อมทั้งประเมินตนเองเกี่ยวกับคุณลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเองตามแนวคิดของกุกลิเอลมิโน (Guglielmino, 1977) ในส่วนการเรียนรู้แบบนำตนเองและการใฝ่รู้ นักศึกษา 14 คน ใน 21 คน ประเมินตนเองว่าเป็นนักศึกษาที่ชอบสถานการณ์การเรียนรู้ที่เป็นอิสระ แต่ไม่ถึงกับพอใจที่จะระบุหรือวางแผนการเรียนและกระบวนการทั้งหมดด้วยตนเอง

ค้นแบบระบบคอมพิวเตอร์เพื่อบริหารจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นได้รับการยอมรับว่าเป็นฐานความรู้และศูนย์กลางการเรียนรู้สำหรับอาจารย์ นักศึกษา ชุมชน และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

The purpose of this research are 1) to analyze concepts of knowledge management, organization and personnel that involved with knowledge management and structure of information communication technology; 2) to develop the knowledge management systems of local wisdom for Rajabhat Universities; 3) to develop a prototype of knowledge management systems of local wisdom for Rajabhat Universities; and 4) to analyze the effectiveness of the systems. The first two objectives of the study aimed at document analysis of knowledge management, following with the development of knowledge management systems of local wisdom for Rajabhat Universities and the prototype developing. The systems and the prototype were evaluated by experimenting in classroom of 21 students. The findings of this research were as follows:

1. The concepts of knowledge management consisted of 1) people and organization, 2) process, 3) technology, 4) knowledge, and 5) work. All these concepts support 1) Business Intelligence, 2) Collaboration, 3) Knowledge Transfer, 4) Knowledge Inquiry and Mapping, and 5) Expertise Location.
2. Development of a local wisdom knowledge management systems for Rajabhat Universities with seven components were as followings : rationale, input, process, output, outcome, feedback, and supporting data.
3. Developing the prototype of the systems by using free code software such as JavaScript ASP Script was designed into five main structures as 1) Business Intelligence, 2) Team Learning, 3) Sharing, 4) Product, and 5) Yellow pages.
4. Analysis the effectiveness of the prototype of knowledge management systems of local wisdom for Rajabhat Universities by testing in classroom that the students can access the systems anywhere and anytime. The data is collected from the students' activities such as FAQ, web-board, Q&A, sharing idea, learning journal and learning contract. In addition, their open-ended answers about strength and weakness of the systems were analyzed. The students apparently realized the strengths and the benefits of the prototype. The students were evaluated by using Self-Directed Learning Scale (Guglielmino, 1977). Fourteen out of twenty-one students evaluated themselves as the learners preferred autonomous learning environment; however, they did not preferred to design their own learning plan or process.

The prototype of the knowledge management systems of local wisdom systems was recommended as the knowledge-based and learning center for the teachers, students, communities and other related organizations.