

รายงานการวิจัย

การจัดการ

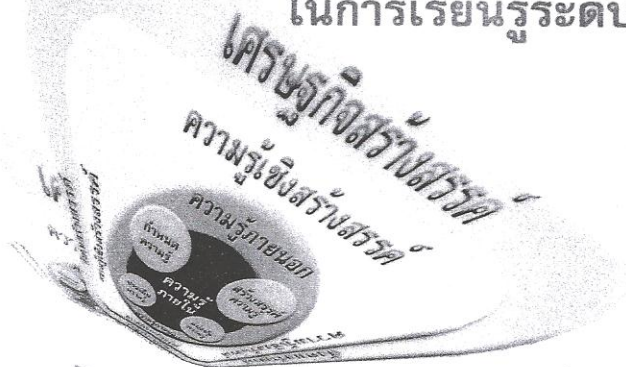
ความรู้เชิงสร้างสรรค์

สู่สังคมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ในการเรียนรู้ระดับปริญญาตรี

CREATIVE KNOWLEDGE
MANAGEMENT

to CREATIVE
SOCIETY and ECONOMY



รองศาสตราจารย์ ดร.เกียรติศักดิ์ พันธลำเจียก

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุกัญญา แสงเดือน

มีนาคม 2554

ทุนสนับสนุนการวิจัยโดยสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ
ภายใต้โครงการส่งเสริมความเข้มแข็งทางวิชาการมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

ชื่อโครงการวิจัย : การจัดการความรู้เชิงสร้างสรรค์สู่สังคมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในการเรียนรู้ระดับปริญญาตรี

ผู้วิจัย : รองศาสตราจารย์ ดร.เกียรติศักดิ์ พันธุ์ลำเจียก และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุกัญญา แสงเดือน

ปีที่สำเร็จ : 2554

แหล่งทุนสนับสนุน : งบประมาณแผ่นดิน ประจำปี 2553 สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ ภายใต้โครงการส่งเสริมความเข้มแข็งทางวิชาการ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวคิดการจัดการความรู้ทั้งต่างประเทศและในประเทศ พัฒนารูปแบบการจัดการความรู้เชิงสร้างสรรค์สู่สังคมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และศึกษาผลการจัดการความรู้เชิงสร้างสรรค์สู่สังคมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในการเรียนรู้ระดับปริญญาตรี กลุ่มตัวอย่างได้แก่ เอกสารสิ่งพิมพ์และเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ได้มาโดยการคัดสรรจากต่างประเทศ จำนวน 23 รูปแบบ จากในประเทศจำนวน 20 รูปแบบ ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินรูปแบบจำนวน 3 ท่าน นักศึกษาระดับปริญญาตรีได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย จำนวน 90 คน ผู้ได้รับความรู้เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรีได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายจำนวน 135 คน บุคคลทั่วไป จำนวน 180 คน และผู้ทรงคุณวุฒิรับรองรูปแบบจำนวน 17 ท่าน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบวิเคราะห์การจัดการความรู้ รูปแบบการจัดการความรู้เชิงสร้างสรรค์ที่พัฒนาขึ้น แบบประเมินรูปแบบการจัดการความรู้เชิงสร้างสรรค์ฯ แบบประเมินตนเองในการจัดการความรู้เชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาที่ดำเนินการจัดการความรู้ แบบประเมินความรู้เชิงสร้างสรรค์ฯ แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อความรู้เชิงสร้างสรรค์ของผู้ได้รับความรู้ และแบบประเมินเพื่อรับรองรูปแบบการจัดการความรู้เชิงสร้างสรรค์ฯ การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ การวิเคราะห์เนื้อหา การหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. แนวคิดการจัดการความรู้ต่างประเทศและในประเทศ พบว่า ด้านกระบวนการจัดการความรู้ ประกอบด้วย การกำหนด การสร้างสรรค์ การแบ่งปัน และการประเมิน สำหรับด้านองค์ประกอบ/ปัจจัย/กิจกรรม เกี่ยวข้องกับความรู้ สังคม และปัจจัยอื่น

2. รูปแบบการจัดการความรู้เชิงสร้างสรรค์สู่สังคมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ได้แก่ ด้านองค์ประกอบ ประกอบด้วย ความรู้ภายในบุคคล ความรู้ภายนอกบุคคล ความรู้เชิงสร้างสรรค์ สังคม และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ด้านกระบวนการ ประกอบด้วย การกำหนด การสร้างสรรค์ การแบ่งปัน และการประเมิน ในแต่ละกระบวนการ ประกอบด้วย การกำหนดความรู้ ประกอบด้วย 2ก ได้แก่ ก่อตั้งชุมชน และก่อให้เกิดความรู้ การสร้างสรรค์ความรู้ ประกอบด้วย 3ส ได้แก่ แสวงหา สร้างสรรค์ และเสริมแต่ง การแบ่งปันความรู้ ประกอบด้วย 3บ ได้แก่ บอกเล่า แบ่งปัน และบันทึก และการประเมินผลความรู้ ประกอบด้วย 3ป 1ก ได้แก่ เป็นไปได้ ประสบผลสำเร็จ ประดิษฐ์ผลงาน และการจัดการ

3. ผลการจัดการความรู้เชิงสร้างสรรค์สู่สังคมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในการเรียนรู้ระดับปริญญาตรี พบว่า

3.1 การประเมินตนเองในการจัดการความรู้เชิงสร้างสรรค์สู่สังคมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในการเรียนรู้ระดับปริญญาตรี โดยนักศึกษาที่ดำเนินการจัดการความรู้ (นักศึกษาระดับปริญญาตรี) พบว่า ผลการประเมินตนเองในการจัดการความรู้เชิงสร้างสรรค์ของกลุ่มตัวอย่างที่ดำเนินการจัดการความรู้ ทั้ง 3 กลุ่ม มีผลการประเมินโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาด้านระดับความรู้ พบว่า

3.2 การประเมินความรู้เชิงสร้างสรรค์สู่สังคมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในการเรียนรู้ระดับปริญญาตรี โดยผู้ทรงคุณวุฒิ พบว่า ผลการประเมินความรู้เชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาทั้ง 3 กลุ่ม โดยผู้ทรงคุณวุฒิ มีผลการประเมินโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก และมีผลการประเมินในแต่ละด้านและทุกหัวข้ออยู่ในระดับดีมาก

3.3 ความคิดเห็นที่มีต่อการจัดการความรู้เชิงสร้างสรรค์สู่สังคมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในการเรียนรู้ระดับปริญญาตรี ของกลุ่มเป้าหมายนักศึกษาระดับปริญญาตรี พบว่า ความคิดเห็นโดยรวมของนักศึกษาระดับปริญญาตรี (รวม 3 ชั้นปี) ที่มีต่อความรู้เชิงสร้างสรรค์ที่ได้จากการจัดการความรู้ระดับปริญญาตรี มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาแต่ละด้าน พบว่า ด้านสร้างความเป็นไปได้ และด้านประดิษฐ์/ออกแบบผลงาน มีความคิดเห็นโดยรวมแต่ละด้าน อยู่ในระดับมากที่สุด ส่วนด้านประสบผลสำเร็จด้วยการวางแผน มีความคิดเห็นโดยรวม อยู่ในระดับมาก

3.4 ความคิดเห็นที่มีต่อการจัดการความรู้เชิงสร้างสรรค์สู่สังคมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในการเรียนรู้ระดับปริญญาตรี ของกลุ่มเป้าหมายบุคคลทั่วไป พบว่า ความคิดเห็นโดยรวม ของบุคคลทั่วไปที่มีต่อความรู้เชิงสร้างสรรค์ที่ได้จากการจัดการความรู้ระดับปริญญาตรี มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ด้านสร้างความเป็นไปได้ พบว่าบุคคลทั่วไปมีความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ส่วน ด้านประสบผลสำเร็จด้วยการวางแผน และด้านประดิษฐ์/ออกแบบผลงาน พบว่า บุคคลทั่วไปมีความคิดเห็นโดยรวมแต่ละด้านอยู่ในระดับมาก

3.5 การรับรองรูปแบบการจัดการความรู้เชิงสร้างสรรค์สู่สังคมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในการเรียนรู้ระดับปริญญาตรี โดยผู้ทรงคุณวุฒิ พบว่า ผู้ทรงคุณวุฒิทำการรับรองรูปแบบในองค์ประกอบ กระบวนการ และขั้นตอนในทุกประเด็นของรูปแบบที่พัฒนาขึ้น และให้ความคิดเห็นเพิ่มเติมว่าเป็นรูปแบบที่สำคัญต่อการเรียนรู้และเป็นประโยชน์ต่อสังคม

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) เป็นระบบเศรษฐกิจที่สะท้อนถึงกระบวนการซึ่งรวมเอาวัฒนธรรม เศรษฐกิจ และเทคโนโลยีเข้าไว้ด้วยกัน ซึ่งในปัจจุบันอุตสาหกรรมที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ สามารถผลิตได้ทั้งสินค้าที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ อันมีเนื้อหาเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ มีมูลค่าทางเศรษฐกิจ และมีเป้าหมายทางการตลาด ที่มีความเชื่อมโยงระหว่างกลุ่มองค์ความรู้ดั้งเดิม กลุ่มการแสดงศิลปะ กลุ่มสิ่งพิมพ์และวรรณกรรม กลุ่ม Visual Arts กลุ่ม Audio-Visuals กลุ่มงานออกแบบ เป็นต้น

การดำเนินนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของไทย หน่วยงานด้านยุทธศาสตร์ของประเทศ สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการปรับโครงสร้างเศรษฐกิจไทยด้วยความรู้และความคิดสร้างสรรค์ จะเห็นได้จากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 10 ที่ได้ให้ความสำคัญกับการพัฒนา “คน” ให้มีความคิดสร้างสรรค์ และการพัฒนาอุตสาหกรรมเชิงวัฒนธรรมให้เป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนาประเทศ ซึ่งอยู่ในระหว่างการพัฒนาให้กลายเป็นนโยบายแห่งชาติ

หลักการสร้างเศรษฐกิจสร้างสรรค์ควรสร้างรากฐานที่แข็งแกร่งด้านการศึกษา สร้างเด็กให้กล้าคิดกล้าแสดงออก ภาครัฐต้องสร้างพื้นที่หรือระบบสาธารณูปโภคให้เหมาะสมกับธุรกิจยุคใหม่เพื่อก้าวไปสู่ Creative Economy (วราภรณ์ สามโกเศศ, 2553)

แนวโน้มที่สำคัญประการหนึ่งในปัจจุบัน คือ การที่เรากำลังก้าวเข้าสู่สังคมแห่งการสร้างสรรค์ (Creative Society) ซึ่งถือเป็นปรากฏการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นทั่วโลก โดยในสังคมยุคใหม่นั้นจะเป็นการพัฒนาที่ต่อเนื่องมาจากสังคมแห่งความรู้ ที่ท่านผู้อ่านคุ้นเคยกันอยู่ในช่วงหลาย ๆ ปีที่ผ่านมา เนื่องจากมองว่าในปัจจุบันเรื่องของความรู้เพียงอย่างเดียว ไม่เพียงพอแล้ว การบริหารความรู้ได้กลายเป็นสิ่งที่พื้นฐานและจำเป็นสำหรับองค์กรทุกแห่ง ในขณะเดียวกัน พัฒนาการของเทคโนโลยี ทำให้ความรู้ที่เราต้องการสามารถหาได้ด้วยปลายนิ้วสัมผัส ดังนั้น พัฒนาการต่อไปของสังคมจึงเป็นการต่อยอดจากการเป็นเพียงแค่สังคมแห่งความรู้ กลายเป็นสังคมแห่งการสร้างสรรค์ (พสุ เดชะรินทร์, 2552)

กระบวนการเรียนรู้ที่ทำกันอยู่ไปเน้นที่ การสอน (Teaching) แบบครูเป็นผู้สอนสั่งมากเกินไป การทำเช่นนี้ไม่ช่วยให้เด็กผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองได้สูงสุดตามศักยภาพได้จึงมีความจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนเสียใหม่... (ชัยอนันต์ สมุทวณิช, 2542) การจัดการความรู้จึงได้พัฒนาระบบขึ้น (วิจารณ์ พานิช, 2547) เป็นศาสตร์สำหรับการเรียนรู้สมัยใหม่ คือ เป็นการเรียนรู้ที่อยู่กับงานและชีวิตจริง เป็นการเรียนรู้จากรูปธรรมการปฏิบัติจริง ชีวิตจริง การศึกษาในระบบผูกพันกับความรู้อยู่ในกระตาะ ซึ่งแตกต่างกับหลักการของการจัดการความรู้ที่มุ่งเน้นการแลกเปลี่ยนความรู้ที่มีอยู่ในคน ได้แก่ ความรู้ในสมอง การคิด ความเชื่อ ค่านิยมและทักษะในการปฏิบัติ เป็นต้น

สภาพที่เป็นปัญหา ในการจัดการศึกษาไทยปัจจุบันยังไม่สอดคล้องกับความต้องการของบุคคล สังคมและประเทศ ซึ่งไม่ตรงกับความคาดหวังของสังคมที่ต้องการเตรียมคนให้แข่งขันกับสังคมโลก ทำให้เกิดปัญหาความล้าหลังทางการศึกษา นอกจากนี้ยังเกิดวิกฤตในด้านผู้เรียน คือ ผู้เรียนมีความทุกข์เนื่องจากเนื้อหาที่เรียนไม่สอดคล้องกับความเป็นจริงในชีวิตประจำวัน เรียนในสิ่งที่ไกลตัว ต้องสร้างจินตนาการด้วยความยากลำบากและต้องท่องจำตลอดเวลา ขาดการเชื่อมโยงความรู้ที่ได้จากการเรียนมาใช้นำปฏิบัติในชีวิตประจำวัน (รุ่ง แก้วแดง, 2543 อ้างถึงใน นวลจิตต์ เชาวศิริพิงค์, 2545)

การแสวงหาความรู้ด้วยตนเองตลอดเวลาจึงเป็นสิ่งที่จำเป็นที่ต้องมีการสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นในตัวตนของทุกคน นอกจากนี้ยังพบว่า มีข้อคิดเห็นของ วิจารย์ พานิช (2546) กล่าวไว้ว่าปัญหาหลักของมหาวิทยาลัยไทยในปัจจุบันในความเห็นของผู้เขียน อยู่ที่มหาวิทยาลัยไม่สามารถใช้ศักยภาพของตน หรือกล่าวให้ชัดยิ่งขึ้น ศักยภาพของคณะมหาวิทยาลัย ให้เกิดผลสูงส่งต่อสังคมได้ มหาวิทยาลัยในปัจจุบัน ทำได้แต่งานง่าย ๆ ไม่สามารถทำงานยาก ๆ ที่มีผลเชิงสร้างสรรค์สูงส่งต่อสังคมได้

ความพยายามในการแก้ปัญหาดังกล่าวข้างต้น พบว่ามีผู้ประยุกต์ใช้การจัดการความรู้ซึ่งเป็นศาสตร์ที่มีการพัฒนามาประมาณ 15 ปี มาใช้กับการจัดการศึกษา เช่น Carroll, and others (2003) ใช้หลักการ เครื่องมือ วิธีการของการจัดการความรู้ช่วยในการเรียนการสอนของครู โดยครูและชุมชนร่วมกันออกแบบกระบวนการและวางแผนการทำงานร่วมกัน ในขณะที่ Sridharan B. and Kinschuk (2002) พัฒนาการจัดการความรู้บนอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นไปในทำนองเดียวกันกับงานวิจัยของ Milam John H. (2001) ที่พบว่า e-Learning เป็นสิ่งหนึ่งที่สำคัญที่สุดสำหรับการจัดการความรู้ และคาดว่าสถานศึกษาจะได้ประโยชน์ในการจัดการดังกล่าว เนื่องจาก e-Learning ถือเป็นเครื่องมือที่ผู้เรียนใช้บ่อยมากที่สุด การถ่ายทอดความรู้สามารถทำได้ทุกเวลาและทุกสถานที่ซึ่งคล้ายกับการศึกษาในระบบปกติ ในขณะที่ Metaxiotis, Kostas (2003) ได้ประยุกต์หลักการจัดการความรู้ในระดับอุดมศึกษา โดยการสร้างสถานศึกษาให้เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ โดยใช้หลักการของการจัดการความรู้เชื่อมโยงระหว่างการศึกษา การทำงานและการเรียนรู้เข้าด้วยกัน เนื่องจากบทบาทของมหาวิทยาลัยในปัจจุบันเปลี่ยนไปสู่สังคมฐานความรู้ บทบาทที่เคยมีแต่เดิมในสองลักษณะ คือ การสร้างความรู้และการเผยแพร่ความรู้ ยังคงดำเนินการอย่างต่อเนื่อง แต่มีการเปลี่ยนแปลงตามแนวทางการจัดการความรู้เพื่อให้สอดคล้องกับชีวิตการทำงานและวิถีชีวิตของแต่ละบุคคล ในข้อสรุปดังกล่าวเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับความเห็นของ Oosterlinck, Prof A" and Leuven, Rector K.U. (n.d.) ที่จัดการความรู้ในการศึกษาระดับมัธยมศึกษาและอุดมศึกษา ซึ่งให้ข้อสังเกต คือ มหาวิทยาลัยในยุคใหม่ควรมีลักษณะสำคัญ 3 ประการ คือ 1) Knowledge Creation คือ สร้างงานวิจัย 2) Knowledge Dissemination คือ การแพร่ความรู้ทางการวิจัยแก่ผู้เรียนโดยการสอน และ 3) Academic Service to Society คือ นำความรู้จากข้อที่ 1 และ 2 เผยแพร่สู่สังคม

ตลอดจนจากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า มีนักวิชาการ หน่วยงาน นักการศึกษา ได้ดำเนินการจัดการความรู้ไปทำการวิจัยหลายลักษณะทั้งในองค์กรภาคเอกชน ภาครัฐ องค์กรชุมชน ในทางการศึกษา ได้ทำการวิจัยในสถาบันอุดมศึกษา ระดับมหาวิทยาลัย ระดับคณะ ส่วนในการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้มีการวิจัยกับสถานศึกษา ในโรงเรียน การจัดการความรู้จากชุมชนสู่สถานศึกษา สำหรับการจัดการความรู้ในการเรียนการสอน ยังมีการวิจัยจำนวนน้อยมาก สรุปได้ว่า มีการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนธรรมชาติเพื่อส่งเสริมการจัดการความรู้ของผู้เรียน การจัดการความรู้เศรษฐกิจพอเพียงเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนโดยการร่วมจัดการความรู้ระหว่างภูมิปัญญาชาวบ้าน นักศึกษา และอาจารย์มหาวิทยาลัย มีการจัดการความรู้ด้านการสอนของคณาจารย์ และการนำการจัดการความรู้มาวิจัยในลักษณะการเรียนการสอน พบงานวิจัยจำนวน 3 เรื่อง โดยทำการวิจัยในระดับบัณฑิตศึกษาให้มีลักษณะเป็นห้องเรียนการเรียนรู้ ในระดับปริญญาตรี โดยเป็นรูปแบบการเรียนการสอนแบบการจัดการความรู้ และการจัดการความรู้ด้านการสอนของคณาจารย์ อย่างไรก็ตามผลการวิจัยมีประสิทธิผลและความพึงพอใจในการนำการจัดการความรู้มาใช้ แต่คงต้องมีการวิจัยเพิ่มเติมอีกมากเพื่อให้มั่นใจว่าการจัดการความรู้เป็นนวัตกรรมที่สามารถพัฒนาบุคคล ชุมชน และสังคมในยุคเศรษฐกิจที่อาศัยความรู้เป็นฐานในการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืน โดยเฉพาะการวิจัยครั้งนี้ที่นำการจัดการความรู้มาใช้ในการเรียนการสอนโดยศึกษาในระดับบัณฑิตศึกษาที่เน้นการจัดการความรู้สู่สังคมเพื่อให้ได้รูปแบบที่สามารถนำไปใช้ได้จริง และนำไปประยุกต์ใช้กับการจัดการความรู้ในวงกว้างต่อไป

ความพยายามในการจัดการปัญหาทางการศึกษาข้างต้นอาจกล่าวได้ว่า การนำเทคนิคการจัดการความรู้มาใช้ในระบบการศึกษา เป็นวิธีการที่จะส่งเสริมรูปแบบความร่วมมือซึ่งความพยายามที่จะสร้างให้เกิดขึ้นภายในสถานศึกษา หรือโรงเรียนเป็นไปเพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของ ชินภัทร ภูมิรัตน (2547)

ปัญหาของการเรียนการสอนในบ้านเราคือการที่ผู้เรียนยังมีลักษณะเป็นผู้บริโภค คือคอยรับความรู้จากผู้สอนเป็นสำคัญ ในขณะที่ตัวผู้เรียนก็คิดตามอย่างคนอื่นมากกว่าคิดด้วยตนเอง การที่จะสร้างผลงาน สร้างองค์ความรู้ขึ้นมาด้วยตนเอง ให้มีลักษณะของการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ขึ้นในสังคมนั้น ก็ยังมีไม่ชัดเจนมากนัก และการเรียนการสอนยังไม่สอดคล้องกับความเป็นจริงในสังคมไทย

ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 ได้กำหนดให้การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุดกระบวนการจัดการศึกษา ต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ (มาตรา 22) สำหรับระดับอุดมศึกษาเองนั้นก็ได้มีการกำหนดไว้ชัดเจนในมาตรา 28 ว่า “... มีความมุ่งหมายเฉพาะที่จะพัฒนาวิชาการวิชาชีพขั้นสูงและการค้นคว้าวิจัยเพื่อพัฒนาองค์ความรู้และพัฒนาสังคม” ซึ่งสะท้อนให้เห็นเช่นเดียวกับการศึกษาระดับอื่นๆ ที่จะต้องมีการปฏิรูปเพื่อให้เกิดการพัฒนาวิชาการและสร้างองค์ความรู้เพื่อพัฒนาสังคมต่อไป (วินัย วีระพัฒนานนท์, 2543) สถาบันอุดมศึกษาจะตอบสนองความต้องการของสังคมยุคใหม่ได้ย่อมต้องขึ้นอยู่กับบุคลากรทุกฝ่ายที่จะต้องบูรณาการทั้งเนื้อหาวิชา วิธีการ เทคนิค กลยุทธ์ และกิจกรรมการเรียนการสอน

สภาพปัจจุบันและแนวโน้มเกี่ยวกับการเรียนรู้ของผู้เรียนได้รับผลกระทบจากปรัชญาในการจัดการศึกษาระดับโลกในเรื่องการเรียนรู้ตลอดชีวิต การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง และการเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และการพัฒนาการเรียนรู้จะพัฒนาโดยการเรียนรู้ทางไกล การเรียนแบบร่วมมือ การเรียนรู้โดยใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ การเรียนรู้แบบนำตนเอง และการเรียนรู้ที่มีความสุข ดังนั้นจึงต้องมีกลวิธีการปฏิรูปการเรียนรู้ โดยการปรับเปลี่ยนกระบวนการเรียนการสอนของครูจากการให้เป็น การจัดการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามปรัชญาข้างต้น ด้วยการใช้ประโยชน์จากแหล่ง ความรู้ในชุมชนและศักยภาพที่สถาบันมีอยู่ และการสร้างเครือข่ายการเรียนรู้เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูล และกลยุทธ์ในการจัดการปฏิรูปการเรียนรู้จึงต้องดำเนินการทั้งด้านผู้เรียน ผู้สอน ด้านวิธีการเรียน การสอน ด้านหลักสูตร ด้านผู้บริหาร ด้านสภาพแวดล้อม และด้านการบริหารจัดการ (พันธ์ศักดิ์ พลสารมัย, ม.ป.ป.)

จากที่มาและความสำคัญของปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่าการจัดการความรู้เป็นนวัตกรรมที่สามารถนำมาใช้เป็นกระบวนการเรียนรู้ในทางการศึกษาเพื่อให้ผู้เรียนได้จัดการความรู้ โดยเฉพาะความรู้เชิงสร้างสรรค์ให้สอดคล้องกับบริบทสังคมใหม่ที่มีลักษณะเป็นสังคมสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นพื้นฐานของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในการพัฒนาประเทศต่อไป

ปัญหาการวิจัย

1. การจัดการความรู้ในต่างประเทศและในประเทศไทยเป็นอย่างไร ?
2. การจัดการความรู้เชิงสร้างสรรค์สู่สังคมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในการเรียนรู้ระดับปริญญาตรี มีองค์ประกอบและกระบวนการอย่างไร ?
3. ผู้เรียนระดับปริญญาตรีมีความรู้ความสามารถความรู้เชิงสร้างสรรค์จากการจัดการความรู้เชิงสร้างสรรค์ที่นำมาใช้ในการเรียนการสอนเป็นอย่างไร ?
4. สังคมกลุ่มเป้าหมายมีความคิดเห็นต่อความรู้เชิงสร้างสรรค์ที่ได้จากการจัดการความรู้เชิงสร้างสรรค์อย่างไร ?

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาแนวคิดการจัดการความรู้ทั้งต่างประเทศและในประเทศไทย
2. เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการความรู้เชิงสร้างสรรค์สู่สังคมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์
3. เพื่อศึกษาผลการจัดการความรู้เชิงสร้างสรรค์สู่สังคมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในการเรียนรู้ระดับปริญญาตรี

ขอบเขตของการวิจัย

1. การจัดการความรู้ เป็นกระบวนการกำหนด สร้างสรรค์ แบ่งปัน และประเมิน ระหว่าง ความรู้ที่ฝังลึกที่เป็นความรู้ภายในบุคคลและความรู้ที่ชัดเจนที่เป็นความรู้ภายนอกบุคคลจากการจัดการเรียนรู้ในระดับปริญญาตรี
2. ระดับปริญญาตรี เป็นการเรียนรู้ในการศึกษาระดับปริญญาตรี ในที่นี้จะทำการวิจัยในการดำเนินการจัดการเรียนการสอนเฉพาะการศึกษาในระบบเท่านั้น
3. การศึกษาแนวคิดการจัดการความรู้ในการเรียนรู้ระดับปริญญาตรี ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดหลักการ การจัดการความรู้ จากเอกสารทั้งสิ่งพิมพ์และเอกสารอิเล็กทรอนิกส์
4. รูปแบบการจัดการความรู้เชิงสร้างสรรค์สู่สังคมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในการเรียนรู้ระดับปริญญาตรี เป็นรูปแบบที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นจากกรอบแนวคิดที่ได้ศึกษา วิเคราะห์ และสังเคราะห์ขึ้น
5. กลุ่มตัวอย่างผู้ทรงคุณวุฒิได้มาโดยการคัดเลือกแบบเจาะจงตามเกณฑ์ที่กำหนด กลุ่มตัวอย่างนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่จัดการความรู้เชิงสร้างสรรค์ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย และกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาระดับปริญญาตรีและกลุ่มบุคคลทั่วไปที่แสดงความคิดเห็นต่อความรู้เชิงสร้างสรรค์ที่ได้จากการจัดการความรู้ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย

คำจำกัดความในการวิจัย

การจัดการความรู้ (Knowledge Management) หมายถึง การจัดการความรู้ (Knowledge Management) เป็นกระบวนการจัดการความรู้จากความรู้ที่ฝังลึก (Tacit Knowledge) ในลักษณะความรู้ภายในบุคคล (Internal Knowledge) กระบวนการทำงาน แนวปฏิบัติ และความรู้ที่ชัดเจน (Explicit Knowledge) ในลักษณะความรู้ภายนอกบุคคล (External Knowledge) ที่ได้ถูกบันทึก จัดเก็บ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ที่เป็นความรู้ของบุคคล กลุ่ม ชุมชน สังคม ที่อยู่ในรูปแบบสื่อ และช่องทางการสื่อสารต่าง ๆ โดยได้มีกระบวนการจัดการความรู้ในการเรียนรู้ระดับปริญญาตรี

ความรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Knowledge) เป็นความรู้ในลักษณะของความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ที่ขั้วต้นมาจากภายในตนเอง (Care-why) ที่เกิดจากประสบการณ์ และได้รับฟังประสบการณ์ของคนอื่นๆ แล้วนำมามองทั้งหลายมาวิเคราะห์ สังเคราะห์จนเกิดเป็นความคิดของตนเองที่สามารถนำมาใช้ได้จริง ซึ่งเป็นความรู้ที่เชื่อมโยงกับความเป็นจริง (truth) ความรู้ที่ช่วยให้เข้าใจความซับซ้อน (complexity) การตัดสินใจหรือวินิจฉัย (judgement) สถานการณ์ใหม่โดยการเปรียบเทียบกับความรู้ที่มีอยู่แล้ว และเพิ่มเติมความรู้จากประสบการณ์ใหม่ (วิจารณ์ พานิช, 2547; ธนพรรณ กุลจันทร์, 2549)

ลักษณะของความรู้ (Knowledge Dimension) ประกอบด้วย 1) ความรู้เกี่ยวกับความเป็นจริง (Factual knowledge) 2) ความรู้ในเชิงมโนทัศน์ (Conceptual knowledge) 3) ความรู้ในเชิงวิธีการ (Procedural knowledge) และ 4) ความรู้เชิงอภิปราย (Metacognitive knowledge) ตามลำดับ (Bloom, 1956 ; Anderson and Krathwohl, 2001)

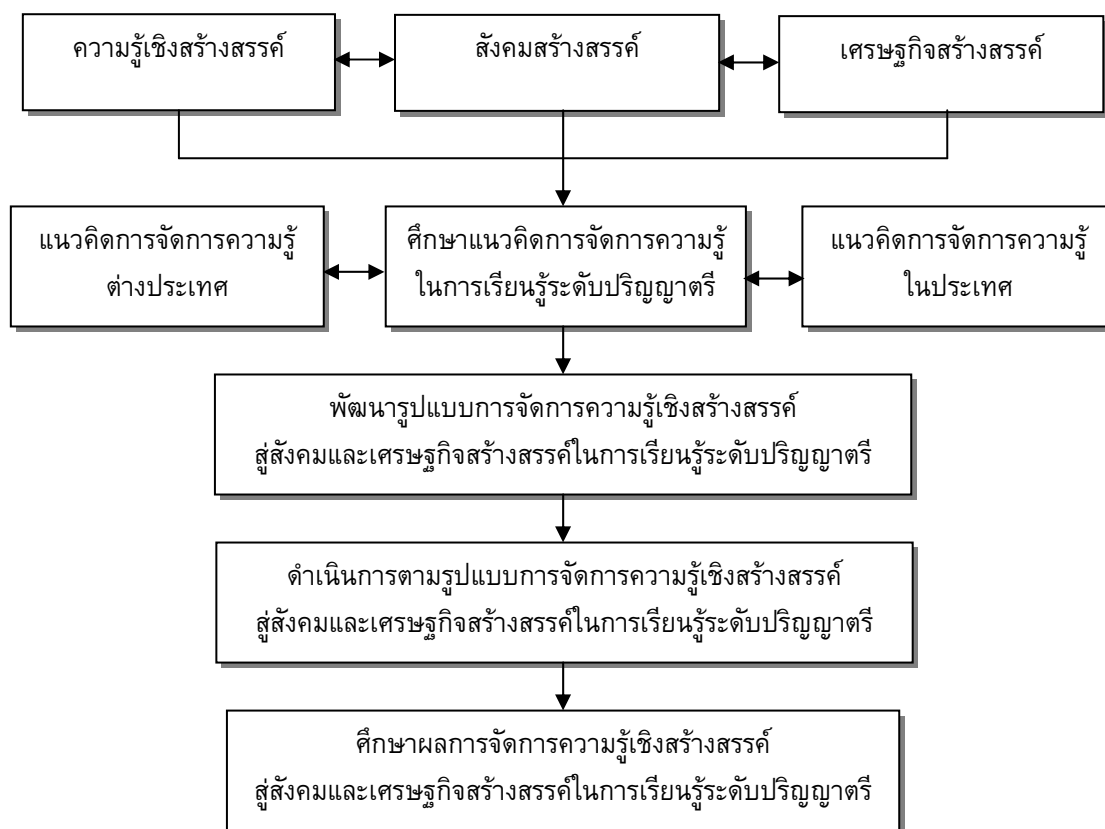
กระบวนการเรียนรู้ทางปัญญาขั้นสร้างสรรค์ (Create) (Anderson and Krathwohl, 2001 อ้างถึงใน ปราวีณยา สุวรรณรัฐโชติ, ม.ป.ป.) ประกอบด้วย 1) สร้างความเป็นไปได้ (Generating) หมายถึง เสนอแนวทางที่เป็นไปได้ 2) วางแผน (Planning) หมายถึง กำหนดวิธีการทำงานเพื่อให้ประสบผลสำเร็จ และ 3) ผลิตงาน (Producing) หมายถึง ประดิษฐ์/ ผลิตงาน

การเรียนรู้ระดับปริญญาตรี (Undergraduate Learning) หมายถึง กระบวนการเรียนการสอนในการศึกษาในระดับปริญญาตรี ในสถาบันอุดมศึกษา

สังคมสร้างสรรค์ (Creative Society) หมายถึง การรวมกลุ่มของบุคคลที่มีลักษณะวัฒนธรรมองค์กรตั้งแต่องค์กรครอบครัว องค์กรในชั้นเรียน องค์กรชุมชน และองค์กรสังคมไทย ซึ่งองค์กรชั้นเรียนประกอบด้วยผู้เรียนที่มีลักษณะพื้นฐานแตกต่างกัน ทั้งเพศ ประสบการณ์ และแนวปฏิบัติ ซึ่งผู้เรียนได้มีประสบการณ์และปฏิสัมพันธ์กับความรู้ การเรียน การทำงาน การดำเนินชีวิต วัฒนธรรม รวมทั้งการมีส่วนร่วมโดยการริเริ่มสร้างสรรค์ที่ขับเคลื่อนภายในตนกับประสบการณ์ในสังคมทุกระดับ

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) หมายถึง แนวคิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานของการใช้ความรู้ การศึกษา การสร้างสรรค์งาน และการใช้ทรัพย์สินทางปัญญา ที่เชื่อมโยงกับพื้นฐานทางวัฒนธรรม การสั่งสมความรู้ของสังคม และเทคโนโลยี/นวัตกรรมสมัยใหม่ ซึ่งขอบเขตของเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ ครอบคลุม การสืบทอดทางมรดกและวัฒนธรรม ศิลปะ สื่อสมัยใหม่ และงานสร้างสรรค์และออกแบบ ตลอดจนโดยเน้นการคิดค้นและการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ที่ก่อให้เกิดคุณค่า (พสุ เดชะรินทร์, 2553)

กรอบแนวคิดการวิจัย



ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้รูปแบบการจัดการความรู้เชิงสร้างสรรค์สู่สังคมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ใช้ในการเรียนรู้ระดับปริญญาตรี
2. ได้รูปแบบการจัดการความรู้เชิงสร้างสรรค์ในลักษณะนวัตกรรมสร้างสรรค์สู่การผลิตเพื่อเพิ่มมูลค่าที่ส่งเสริมให้เกิดสังคมสร้างสรรค์เพื่อเป็นฐานเศรษฐกิจในการพัฒนาประเทศตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ
3. เป็นแนวทางการจัดการความรู้เชิงสร้างสรรค์ในการเรียนรู้ในระดับอื่น ในการผลิตและเตรียมบุคคลให้มีคุณลักษณะการจัดการ และมีสมรรถนะเชิงสร้างสรรค์ ตลอดจนสามารถนำไปต่อยอดการวิจัยในลักษณะอื่นได้ เช่น ในการจัดการความรู้บนเว็บ ในการจัดการความรู้ในองค์กร เป็นต้น
4. ได้ความรู้จากการจัดการความรู้เพื่อเผยแพร่ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ในสังคมสร้างสรรค์ ตลอดจนชุมชนและสังคมมีความรู้เชิงสร้างสรรค์เพื่อเป็นเครื่องมือในการพัฒนาประเทศ

