

การพัฒนาอีเลิร์นนิ่งเพื่อชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพในมหาวิทยาลัย
มหามกุฏราชวิทยาลัยวิทยาเขตอีสาน: การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม
E-LEARNING DEVELOPMENT FOR PROFESSIONAL LEARNING COMMUNITY
IN MAHAMAKUT BUDDHIST UNIVERSITY, ISAN CAMPUS:
A PARTICIPATORY ACTION RESEARCH

วิทูล ทาชา^{1*} พระครูสุธีจริยวัฒน์² และรัฐสภา พงษ์ภิญโญ³
Witoon Thacha^{1*} Phrakrusuteejariyawat² and Rattasapa Pongpinyo³

^{1,2,3}คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสาน

^{1,2,3}Faculty of Education, Mahamakut Buddhist University Isan Campus, Khon Kaen, 40000, Thailand

*Corresponding Author, E-mail: thachatoon@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการเปลี่ยนแปลง การเรียนรู้ และองค์ความรู้ใหม่ที่เกิดขึ้นจากการพัฒนาอีเลิร์นนิ่งเพื่อชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพในมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสานด้วยกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม โดยผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยที่เป็นอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรสาขาวิชาต่างๆ จำนวน 15 รูป/คน และนักศึกษา จำนวน 140 รูป/คน ผลการวิจัย พบว่า มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสานมีบทเรียนอีเลิร์นนิ่งเสริมการเรียนการสอนให้นักศึกษาได้เรียนรู้ด้วยตนเองนอกเวลาเรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา จำนวน 15 รายวิชา และ ได้ก่อให้เกิดการเรียนรู้ในตัวผู้วิจัยหลายประการ เช่น การรู้จักใช้หลักการบริหารแบบมีส่วนร่วม การใช้หลักจิตวิทยาในการทำงานเป็นทีม การรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนร่วมงาน การมุ่งคุณภาพของงาน เป็นต้น ในส่วนของผู้ร่วมวิจัย พบว่า ต่างได้ทราบถึงข้อจำกัดและศักยภาพของตนเองได้เรียนรู้ถึงแนวทาง วิธีการในการพัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่งที่สามารถนำมาใช้เป็นส่วนเสริมในการเรียนการสอนตรงตามความต้องการของผู้มีส่วนได้เสียอย่างแท้จริง ได้เรียนรู้ถึงคุณค่าของน้ำใจของเพื่อนร่วมวิชาชีพ ในระดับสถาบัน พบว่า ได้เรียนรู้ที่จะนำเอาแนวคิดของอีเลิร์นนิ่งมาใช้จัดงานจัดกิจกรรมต่างๆ มากมาย นอกจากนี้ ได้ก่อให้เกิดองค์ความรู้ว่า การพัฒนาอีเลิร์นนิ่งจะยังไม่หยุดลงใน 2 วงจร แต่จะยังคงมีการพัฒนาต่อไปอีกอย่างต่อเนื่องในอนาคต

คำสำคัญ: การพัฒนาอีเลิร์นนิ่ง ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม

Abstract

The objective of this research was to study the effect of changing, learning and new knowledge that were arising from E-learning development for professional learning community in Mahamakut Buddhist University Isan Campus by using Participatory Action Research. The researcher team included the researcher and 14 teachers who also took part in the Participatory Action Research along with 140 students.

The research findings found that Mahamakut Buddhist University Isan Campus had 15 E-learning Courses to be used as fulfillment students' learning of their own part-time at anywhere, anytime. And the researcher obtained many aspects of learning for instances using the principle of collaborative work, using psychological principle for teamwork, listening to the comments of colleagues, aiming at the ultimate goal of working. For research participants it was found that they had learned the awareness of limitations and potential of their own, the approach to develop E-learning that could be used in fulfillment learning met the needs of stakeholders literally and they had learned the value of kindness of colleagues. For the organizational level, it was found that the research team had learned to take the concept of E-learning to organize many activities. Besides, the knowledge obtained revealed that E-learning development in two spirals processes would not stop, but would continue to develop further in the future.

Keywords: E-Learning Development, Professional Learning Community, Participatory Action Research

บทนำ

อีเลิร์นนิง (E-learning) เป็นเครื่องมือที่สำคัญยิ่งในการเสาะแสวงหาความรู้ โดยเฉพาะในด้านการเรียนการสอนที่มีจุดมุ่งหมายที่การเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างยั่งยืนในยุคสังคมความรู้แห่งศตวรรษที่ 21 ในภาวะที่โลกกำลังเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เนื่องจากแรงขับเคลื่อนไหลบ่าจากกระแสโลกาภิวัตน์ การเปิดเสรีทางเศรษฐกิจ การพัฒนาทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสารสนเทศการเจริญเติบโตของการเรียนการสอนออนไลน์ การสื่อสารผ่านระบบอินเทอร์เน็ต รวมถึงสังคมก้าวเข้าสู่ยุคอินเทอร์เน็ตในทุกสิ่ง (Internet of Things: IOT) (White Space Cloud, 2559) ซึ่งอีเลิร์นนิงเป็นรูปแบบการเรียนรู้ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ประกอบด้วยระบบย่อยๆ หลายระบบทำงานร่วมกัน โดยผู้พัฒนาสร้างไว้ในระบบการจัดการเรียนรู้ (Learning Management System: LMS) ซึ่งเป็นซอฟต์แวร์ประยุกต์ขนาดใหญ่ที่ทำหน้าที่ในการจัดการเรียนรู้ ตั้งแต่ขั้นตอนลงทะเบียนเรียนจนกระทั่งอนุมัติผลการเรียน เป็นระบบที่มีความสำคัญต่อการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 ดังทัศนะของ Marc (2001) ที่กล่าวว่า อีเลิร์นนิงเป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่สนับสนุนแนวคิดปฏิรูปการศึกษา ซึ่งเน้นการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องมือการเรียนการสอน เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางแห่งการเรียนรู้ และเป็นการศึกษาตลอดชีวิตทั้งในระบบและนอกระบบ และดังทัศนะของ Charmonman (2009) ที่กล่าวว่า ในศตวรรษที่ 21 เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตมีความก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็วและจะยังคงพัฒนาต่อไปอีกอย่างไม่หยุดยั้ง ในแง่ของการศึกษาสมัยใหม่ก็มีการนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตเข้าไปช่วยอำนวยความสะดวกให้ผู้คนที่ทั้งหลาย ที่ไม่ว่าจะอยู่แห่งใดในโลกก็สามารถเรียนได้ทันกันหมด เพียงนั่งอยู่ที่หน้าจอคอมพิวเตอร์ การศึกษาไม่

จำเป็นต้องได้มาจากห้องเรียนเท่านั้น แต่อาจจะได้มาจากวิธีอื่นๆ โดยอาจจะมาจากอีเลิร์นนิ่ง (E-learning) เอ็มเลิร์นนิ่ง (M-learning) ยูเลิร์นนิ่ง (U-learning) และกูเลิร์นนิ่ง (goo-learning) ที่จะส่งผลถึงการเปลี่ยนแปลงด้านพฤติกรรมของคนในยุคปัจจุบัน ที่ต้องการความสะดวกรวดเร็วในการเข้าถึงข้อมูลเพื่อการเรียนรู้และการตัดสินใจ สิ่งเหล่านี้ยังรวมถึงพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาในยุคศตวรรษที่ 21 นี้ด้วย ซึ่งสอดคล้องกับความเห็นของ Laohajaratsang (as cited in Sikamahn, 2011) ที่กล่าวว่า ในการจัดการเรียนรู้ในระบบอีเลิร์นนิ่งสามารถทำได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะเป็นรูปแบบการเรียนการสอนชนิดหนึ่งที่น่าเอาเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้สามารถนำมาทดแทนหรือใช้เสริมระบบการเรียนการสอนแบบเดิม (Traditional Instruction) ที่นักศึกษาต้องเข้าฟังบรรยายและเช็คชื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระดับสูง เนื่องจากกิจกรรมการเรียนการสอนในระบบอีเลิร์นนิ่ง เน้นผู้เรียนและกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นศูนย์กลาง ผู้เรียนสามารถควบคุมกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยเรียนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จากสถานที่ใด ใด เวลาใดก็ได้ ตลอดสัปดาห์ทั้ง 7 วัน และวันละ 24 ชั่วโมง การจัดการเรียนรู้ เช่น การสร้างเนื้อหา สื่อการเรียน การนำเสนอเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนการสอน ใช้ซอฟต์แวร์ประยุกต์เฉพาะด้าน (Application Software) เป็นเครื่องมือ ซึ่งนานาทัศนะดังกล่าวมาข้างต้น มีความสอดคล้องกับนโยบายรัฐบาล โดย The Secretariat of the Senate (2014) ได้กำหนดนโยบายที่นอกจากจะมุ่งพัฒนาระบบการผลิตและพัฒนาครูที่มีคุณภาพและมีจิตวิญญาณของความเป็นครู เน้นครูผู้สอนให้มีความรู้ตรงตามวิชาที่สอนแล้ว ยังมุ่งให้นำเทคโนโลยีสารสนเทศและเครื่องมือที่เหมาะสมมาใช้ในการเรียนการสอนเพื่อเป็นเครื่องมือช่วยครูหรือเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เช่น การเรียนทางไกล การเรียนโดยระบบอิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น รวมทั้งปรับระบบการประเมินสมรรถนะที่สะท้อนประสิทธิภาพการจัดการเรียนการสอนและการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนเป็นสำคัญ

มีผลงานวิจัยที่สะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของอีเลิร์นนิ่งเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน เช่น งานวิจัยของ Chan-in, et al. (2014) ที่ทำการวิจัย เรื่อง “การพัฒนาบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยใช้กระบวนการจัดการความรู้เรื่องการแพร่กระจายนวัตกรรมทางการศึกษา” เพื่อพัฒนาบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยใช้กระบวนการจัดการความรู้ เรื่องการแพร่กระจายนวัตกรรมทางการศึกษาให้มีประสิทธิภาพไม่น้อยกว่าเกณฑ์ที่กำหนด เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน ทำนองเดียวกันกับ Chanprasert, et al. (2011) ที่ทำการวิจัยเรื่อง “สื่อการสอนรายวิชาต้นแบบระบบ E-Learning เพื่อพัฒนาสมรรถนะการรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรี” เพื่อพัฒนาสื่อการสอนรายวิชาต้นแบบระบบ E-Learning เพื่อเป็นแนวทางการพัฒนาสมรรถนะการรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ในปัจจุบัน สถาบันการศึกษาทุกระดับของไทยทั้งภาครัฐและเอกชน จำนวนมากต่างแข่งขันกันพัฒนาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและบุคลากรในด้านการนำเอาอีเลิร์นนิ่งมาใช้เพื่อการเรียนการสอน แต่ก็มีจำนวนไม่มากนักที่ประสบความสำเร็จ ยังมีสถาบันการศึกษาอีกจำนวนมากที่ยังไม่มีระบบอีเลิร์นนิ่งใช้ในการเรียนการสอน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสาน ยังไม่มีระบบการเรียนการสอนที่ใช้รูปแบบอีเลิร์นนิ่ง ถือได้ว่าเป็นปัญหาใหญ่ในการพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนสำหรับศตวรรษที่ 21 เป็นอย่างยิ่ง

ดังนั้น งานวิจัยนี้จึงมุ่งพัฒนาอีเลิร์นนิ่งโดยอาศัยศักยภาพบุคลากรของมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสาน ที่รวมตัวกันเป็นชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ มุ่งหวังให้การเรียนการสอนเป็นกระบวนการเพื่อหวังผลเชิงคุณภาพให้ผู้เรียนที่มีคุณภาพ ด้วยตระหนักว่าการพัฒนาการเรียนการสอนเป็นสิ่งสำคัญที่ผู้สอนต้องกระทำอย่างต่อเนื่องเพื่อตอบสนองการปฏิรูปการศึกษาที่มุ่งพัฒนาผู้เรียน ซึ่งบุคคลที่มีบทบาทสำคัญในการจัดการเรียนการสอนที่จะส่งผลต่อการพัฒนาผู้เรียน คือ ครูอาจารย์ ดังในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 มีจุดเน้นที่ว่า ครูอาจารย์จะต้องมีความรอบรู้ในด้านต่างๆ เพื่อพัฒนาการเรียนการ

สอน คือ หลักการจัดการศึกษาการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน การประกันคุณภาพ หลักการจัดการเรียนรู้ใหม่โน้มน้าวใหม่เพื่อมุ่งสู่คุณภาพการศึกษา ครูอาจารย์ต้องมีบทบาทเป็นทั้งนักวิจัยและพัฒนาหลักสูตรเพื่อจะนำผลที่ได้ไปสู่การพัฒนาการเรียนการสอน ซึ่งการพัฒนาการเรียนการสอนจะต้องมีการดำเนินการอย่างเป็นระบบ มีกระบวนการตั้งแต่การกำหนดปัญหา การกำหนดแนวทางในการแก้ปัญหา การทดลองปฏิบัติการแก้ปัญหา หรือการพัฒนา รวมทั้งการสรุปและรายงานผลเพื่อเป็นการยืนยันผลการกระทำ ซึ่งกระบวนการดังกล่าวก็คือการวิจัยเชิงปฏิบัติการนั่นเอง สิ่งที่สำคัญยิ่งต่อการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน คืองานวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้อาจจะสำเร็จมิใช่อยู่ที่ความคิดอย่างเดียว แต่อยู่ที่การลงมือทำ สุดท้ายอาจกล่าวได้ว่าการพัฒนาคุณภาพของผู้เรียน คุณภาพการเรียนการสอนที่ต่อเนื่องจะเกิดขึ้นได้ยากถ้าขาดการดำเนินการอย่างเป็นรูปธรรม ขาดการดำเนินการโดยใช้แนวคิดทางวิทยาศาสตร์ การวิจัยถือเป็นเครื่องมือสำคัญที่ทำให้เกิดความคิดในการพัฒนาการเรียนการสอนของครูอาจารย์ให้เกิดเป็นรูปธรรมขึ้นและเป็นการดำเนินการเชิงวิทยาศาสตร์ที่จะช่วยพัฒนาการเรียนการสอนของครูอาจารย์อย่างแท้จริง ซึ่งผลก็คือ คุณภาพของผู้เรียนนั่นเอง

อย่างไรก็ตาม ปัญหาสำคัญที่เป็นอุปสรรคต่อการดำเนินการพัฒนาอีเลิร์นนิ่งมาใช้ในการเรียนการสอน ได้แก่ บุคลากร และกระบวนการทำงาน ซึ่งในทัศนะของผู้วิจัยเห็นว่า ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม สามารถแก้ไขปัญหาดังกล่าวได้ตรงจุด เนื่องจากเน้นการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน และเน้นการพัฒนาคนสู่สังคมชุมชนแห่งการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับทัศนะของ Uthailertarun (2005) ที่กล่าวว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการโดยชุมชนนักปฏิบัติเป็นแนวคิดที่สำคัญในการขับเคลื่อนกระบวนการจัดการความรู้ที่มีประสิทธิภาพ เนื่องจากว่าการเกิดขึ้นของชุมชนนักปฏิบัตินั้น จะสะท้อนให้เห็นถึงระบบความสัมพันธ์ทางสังคมที่เอื้อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การพัฒนาและการจัดการยกระดับองค์ความรู้ขององค์กร สถาบันหรือสังคมได้เป็นอย่างดี ดังนั้นชุมชนนักปฏิบัติจึงถือได้ว่าเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการจัดการความรู้และการพัฒนาที่มุ่งสู่การเป็นองค์กรเอื้อการเรียนรู้ จะทำให้บุคลากรเมื่อได้ผ่านการร่วมดำเนินการวิจัยด้วยระเบียบวิธีวิจัยนี้แล้ว จะมีทัศนคติที่ดีต่อระบบการเรียนการสอนและจะเป็นผลทำให้ระบบการประกันคุณภาพการศึกษาประสบผลสำเร็จตามไปด้วย ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความมั่นใจว่า การแก้ไขปัญหาลearning management ในวิทยาเขตอีสาน ด้วยการนำระบบอีเลิร์นนิ่งมาใช้ จำเป็นต้องได้รับความร่วมมือร่วมแรงและการมีส่วนร่วมจากคณาจารย์และผู้บริหารทุกคนในวิทยาเขต จึงจะเกิดผลสำเร็จ เป็นวิธีการแก้ไขปัญหามาแบบยั่งยืน สอนให้ทุกคนในองค์กรคิดเป็น ทำเป็น สามารถแก้ไขปัญหาได้ด้วยตัวเอง โดยไม่จำเป็นต้องรับคำสั่งจากผู้บริหารแต่เพียงฝ่ายเดียว (บริหารแบบบนลงล่าง) เนื่องจากทุกคนได้เรียนรู้ มีทักษะประสบการณ์การเรียนรู้จากการมีส่วนร่วมในทุกกระบวนการ อีกทั้งระเบียบวิธีวิจัยดังกล่าวยังส่งเสริมการสร้างจิตสำนึกของทุกคนในองค์กรในการร่วมรับผิดชอบการแก้ไขปัญหา และที่สำคัญคือผู้วิจัยต้องการให้เกิดการเปลี่ยนแปลง เกิดประสบการณ์การเรียนรู้ และองค์ความรู้ใหม่ ทั้งในระดับตัวบุคคล กลุ่มบุคคล และองค์การตามวัตถุประสงค์ของระเบียบวิธีวิจัยดังกล่าวอีกด้วย โดยมีวัตถุประสงค์การวิจัยดังจะกล่าวถึงต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาผลการเปลี่ยนแปลง การเรียนรู้ และองค์ความรู้ใหม่ที่เกิดขึ้นจากการพัฒนาอีเลิร์นนิ่งเพื่อชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพในมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสานด้วยกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมตามกรอบแนวคิดของ Sarrattana (2015) สถานที่ในการวิจัย คือ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสาน ตำบลในเมือง อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น ที่มีปัญหาด้านการพัฒนาคนสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างยั่งยืน โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศระบบอีเลิร์นนิ่งเป็นเครื่องมือ ซึ่งการเลือกสถานที่ในการวิจัยนี้เป็นแบบเจาะจง โดยอาศัยสภาพจริงที่ปรากฏและผลการประเมินเชิงประจักษ์เป็นเกณฑ์พิจารณา ที่พบว่า มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสาน ยังไม่มีระบบอีเลิร์นนิ่งหรือยังไม่มีการใช้ระบบการจัดการเรียนรู้ (Learning Management System: LMS) มาเป็นส่วนเสริมในการจัดการเรียนการสอน และอาจารย์ยังไม่มีรายวิชาเพื่อให้นักศึกษาได้ศึกษาค้นคว้าเป็นส่วนเสริมผ่านระบบอีเลิร์นนิ่ง โดยมีระยะเวลาในการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม 2 วงจรของกิจกรรม การเตรียมการ การวางแผน การนำแผนไปปฏิบัติ การสังเกต และการสะท้อนผล ภายในปีการศึกษา 2558 ระหว่างวันที่ 1 มิถุนายน พ.ศ. 2558 ถึง วันที่ 31 มีนาคม พ.ศ. 2559 รวม 2 ภาคการศึกษา

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research: PAR) ที่มีรูปแบบเน้นความเป็นศาสตร์เชิงวิพากษ์ (Critical Science) นำเสนอผลการวิจัยอิงกับแนวคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Approach) แสดงหลักฐานประกอบทั้งข้อมูล สถิติ ภาพถ่าย เอกสาร หรืออื่นๆ ถึงสิ่งที่ได้ร่วมกันคิด ร่วมกันปฏิบัติ ร่วมกันสังเกตผล และร่วมกันสะท้อนผลการเปลี่ยนแปลง ทั้งที่สำเร็จและไม่สำเร็จ และประสบการณ์การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นทั้งในระดับตัวบุคคล ระดับกลุ่มบุคคล และระดับองค์กร รวมทั้งความรู้ใหม่ที่เกิดขึ้น โดยยึดถือหลักการที่สำคัญ ดังนี้ 1) ดำเนินการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม 2 วงจรๆ ละ 1 ภาคเรียน โดยมีขั้นตอนการวิจัยรวม 10 ขั้นตอน คือ (1) การเตรียมการ (2) การวางแผน (3) การปฏิบัติ (4) การสังเกตผล (5) การสะท้อนผล (6) การวางแผนใหม่ (7) การปฏิบัติใหม่ (8) การสังเกตผลใหม่ (9) การสะท้อนผลใหม่ (10) การสรุปผล โดยยึดถือหลักการ 10 ประการ จรรยาบรรณ 10 ประการ และบทบาทของนักวิจัย 10 ประการ 2) ให้ความสำคัญกับการศึกษาแนวคิดเชิงทฤษฎีที่จะทำให้ผู้วิจัยมีความไวเชิงทฤษฎี (Sensitivity of Theory) ต่อการนำไปใช้อธิบายปรากฏการณ์หรือการให้คำแนะนำต่อผู้ร่วมวิจัย ในลักษณะที่ไม่ใช่เป็นการยึดเยียด แต่เป็นทางเลือก เป็นตัวเสริม 3) การสร้างทัศนคติที่ดีให้เกิดขึ้นกับผู้ร่วมวิจัยและผู้เกี่ยวข้องว่า ทฤษฎีกับการปฏิบัติเป็นสิ่งที่ไปด้วยกันได้ไม่ได้เป็นเส้นขนานที่ไม่มีวันบรรจบกัน 4) แสดงบทบาทการส่งเสริมสนับสนุนการเสริมพลังทางวิชาการแก่ผู้ร่วมวิจัย โดยหากมีการตัดสินใจร่วมกันจากผู้ร่วมวิจัยว่ามีความประสงค์ที่จะศึกษาหาความรู้ ความเข้าใจหรือเพิ่มพูนโลกทัศน์เพิ่มเติม เช่น การศึกษาดูงานของบุคคลหรือหน่วยงานที่ทำประสบผลสำเร็จ การจัดอบรมสัมมนา การเชิญวิทยากร เป็นต้น ผู้วิจัยจะทำหน้าที่ส่งเสริมสนับสนุน 5) ผู้วิจัยเน้นบทบาทการเป็นผู้มีส่วนร่วมและเป็นผู้ส่งเสริมสนับสนุนและอำนวยความสะดวกให้มีการปฏิบัติตามแผนเชิงปฏิบัติการที่กำหนดไว้ พยายามไม่ให้ความช่วยเหลือใดๆ ที่ได้ওয়่งงายๆ หรือสำเร็จรูปเกินไป และ 6) ให้มีการบันทึกผลการดำเนินงานทั้งของผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัย และจัดให้มีการพบปะสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันเป็นระยะๆ ตามหลักการรับฟังข้อคิดเห็นจากผู้ร่วมวิจัยทุกคน การวิเคราะห์วิพากษ์และประเมินตนเอง ตลอดจนเกิดกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันอย่างเป็นระบบ ดังกรอบแนวคิดและแนวปฏิบัติการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมตามทัศนะของไวโรจน์ สารรัตน์ ในภาพ 1



ภาพ 1 กรอบแนวคิดและแนวปฏิบัติการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมตามทัศนะของวิโรจน์ สารรัตน์

สรุปและอภิปรายผล

1. การเปลี่ยนแปลงจากการพัฒนาอีเลิร์นนิ่ง พบว่า ตั้งแต่เริ่มก่อตั้งวิทยาเขตอีสาน (2533) มาจนถึงปีเริ่มต้นที่ผู้วิจัยเริ่มทำวิจัยใน พ.ศ. 2558 การเรียนการสอนในวิทยาเขตอีสานไม่มีการนำระบบอีเลิร์นนิ่งเข้ามาใช้เป็นส่วนเสริมการเรียนการสอนให้นักศึกษาได้ศึกษาเรียนรู้เพิ่มเติม ถือเป็นปัญหาเร่งด่วนที่ต้องแก้ไข เพราะในศตวรรษที่ 21 จะต้องมีการนำเอาเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้อย่างแพร่หลาย ผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยจึงตั้งเป้าหมายกันว่า จะมีบทเรียนอีเลิร์นนิ่งในรายวิชาของตนเองให้นักศึกษาได้เรียนรู้เพิ่มเติมนอกเวลาเรียน เป็นการเรียนรู้ตามอัธยาศัย ซึ่งผลจากการนำแผนปฏิบัติการพัฒนาอีเลิร์นนิ่งเพื่อชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพลงสู่การปฏิบัติ มหาวิทยาลัยมหาภูมิราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสาน มีบทเรียนอีเลิร์นนิ่งเสริมการเรียนการสอนให้นักศึกษาได้

เรียนรู้ด้วยตนเองนอกเวลาเรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา จำนวน 15 รายวิชา ส่งผลให้ปัญหาอุปสรรคต่างๆ ในการพัฒนา อีเลิร์นนิ่งได้รับการแก้ไขโดยผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยจนบรรลุผลตามที่คาดหวัง นอกจากนั้น ยังพบการเปลี่ยนแปลงที่ไม่คาดหวังด้วย เป็นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในลักษณะที่เป็นประโยชน์

ทั้งนี้ ผลการเปลี่ยนแปลงทั้งที่คาดหวังและไม่คาดหวังซึ่งปรากฏผลในทิศทางที่ดีขึ้นเช่นนี้ ในทัศนะของผู้วิจัยเห็นว่า มีปัจจัยที่สำคัญจากการนำเอาหลักการจากวิธีวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมมาใช้ในกระบวนการแก้ไขปัญหาคือสำคัญตามที่เสนอของ Arhar, Holly and Kasten (2001); Mills (2007); Coghlan and Brannick (2007); James, Milenkiewicz and Bucknam (2008) ที่เชื่อเกี่ยวกับประสบการณ์ที่มีอยู่จริงของมนุษย์ การตั้งศักยภาพของมนุษย์ออกมาใช้ให้เต็มที่ การเปิดโอกาสให้ผู้ร่วมวิจัยทุกคนได้มีส่วนร่วมในการเสนอแนวคิด เสนอความเห็น ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองอย่างเต็มที่ โดยไม่มีการปิดกั้นความคิด ดังนั้น ทางเลือกที่นำมาใช้ในการแก้ไขปัญหาจึงเป็นแนวทางที่มาจากผู้ร่วมวิจัยโดยแท้จริง ส่งผลให้ผู้ร่วมวิจัยแต่ละคนกระทำด้วยความเต็มใจและเต็มใจ เป็นไปตามพระบรมราโชวาทของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวพระองค์หนึ่งเกี่ยวกับการพัฒนาที่ทรงตรัสว่า “การพัฒนาต้องระเบิดจากข้างใน” นั้นหมายความว่า ต้องสร้างความเข้มแข็งให้คนในชุมชนไปพัฒนา ให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการพัฒนา

2. การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในตัวผู้วิจัยที่สำคัญ คือ 1) การนำทฤษฎีและหลักการบริหารการศึกษาในรูปแบบประชาธิปไตยมาประยุกต์ใช้ในภาคปฏิบัติมากขึ้น หลีกเลี่ยงการออกคำสั่งแต่จะเป็นการใช้หลักจิตวิทยาเพื่อการทำงานร่วมกันเป็นทีม การสนใจ การสร้างแรงบันดาลใจ การสร้างความผูกพัน การกระตุ้นให้เกิดความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของงานจากแรงผลักดันภายในของแต่ละคน 2) การปรับพฤติกรรมการทำงานให้ยืดหยุ่นมากขึ้น ไม่เกรงกลัว มีความเป็นเพื่อนร่วมงาน ถือได้ว่าเป็นผลจากการได้ศึกษาเรียนรู้ทฤษฎีทางการบริหารการศึกษาและการทำวิจัยด้วยระเบียบวิธีวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม อันเป็นผลต่อเนื่องไปถึงการเปลี่ยนแปลงในระบบการทำงานที่ก่อให้เกิดเป็นชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพอย่างแท้จริง ดังที่เสนอของ Mowday, Porter, and Steers (1982) ได้ให้ทัศนะไว้อย่างน่าฟังว่า ความเป็นชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพที่แท้จริงจะเกิดขึ้นได้นั้น เกิดจากความผูกพันของครูที่มีต่อโรงเรียนซึ่งเป็นเสมือนชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพของตน มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันกับความพยายามที่จะทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ให้มากขึ้นกว่าเดิม

3. การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับกลุ่มผู้ร่วมวิจัยที่สำคัญ คือ 1) เทคนิคและวิธีการพัฒนาอีเลิร์นนิ่ง จนทำให้แต่ละคนมีศักยภาพในการพัฒนาอีเลิร์นนิ่งเพิ่มมากขึ้น โดยพบว่าผลคะแนนจากแผนพัฒนาบุคลากรรายบุคคลหลังการปฏิบัติงานวิจัยสูงขึ้นกว่าเดิมและมีค่าสูงกว่าเป้าหมายที่ได้วางไว้จนใกล้เคียงกับคะแนนเต็มในแต่ละด้าน 2) เข้าใจเทคนิคและวิธีการเกี่ยวกับระเบียบวิธีวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมมากขึ้น เนื่องจากได้รับการพัฒนาในรูปแบบต่างๆ เช่น การศึกษาร่วมกับผู้วิจัยแบบตัวต่อตัว การอบรมสัมมนา การกระทำ และการร่วมกันแก้ปัญหาในทุกขั้นตอน 3) ให้ความสำคัญกับการทำงานแบบมีส่วนร่วมมากขึ้น จากเดิมในลักษณะแบบแบ่งงานแล้วแยกกันไปทำ เปลี่ยนเป็นทำงานแบบรวมกลุ่มหรือเป็นทีมมากขึ้น และ 4) เรียนรู้กระบวนการทำงานที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น นำกระบวนการ PDCA มาใช้ในการปฏิบัติงาน มีการวางแผนงาน มีการประเมินผล และสรุปผล ทั้งนี้ เพราะการเรียนรู้จากการกระทำ (Action Learning) ถือเป็นจุดมุ่งหมายสำคัญจากการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม ซึ่ง Sarrattana (2015) กล่าวว่า หากงานวิจัยไม่มีคำตอบเกี่ยวกับการเรียนรู้ (Learning) ที่เกิดขึ้น มีแต่คำตอบเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลง (Change) การกระทำนั้นก็เป็นเพียงการบริหารจัดการหรือการพัฒนาแบบปกติทั่วไปที่ทำแล้วทำเลย ผ่านแล้วผ่านไป ที่แม้จะมีวงจรการทำงานคล้ายคลึงกันก็ตาม ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับ Hord (2004) ที่ได้กล่าวว่า ผลลัพธ์ตามเป้าหมายของชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพที่ใช้โรงเรียนเป็นฐานในการพัฒนา

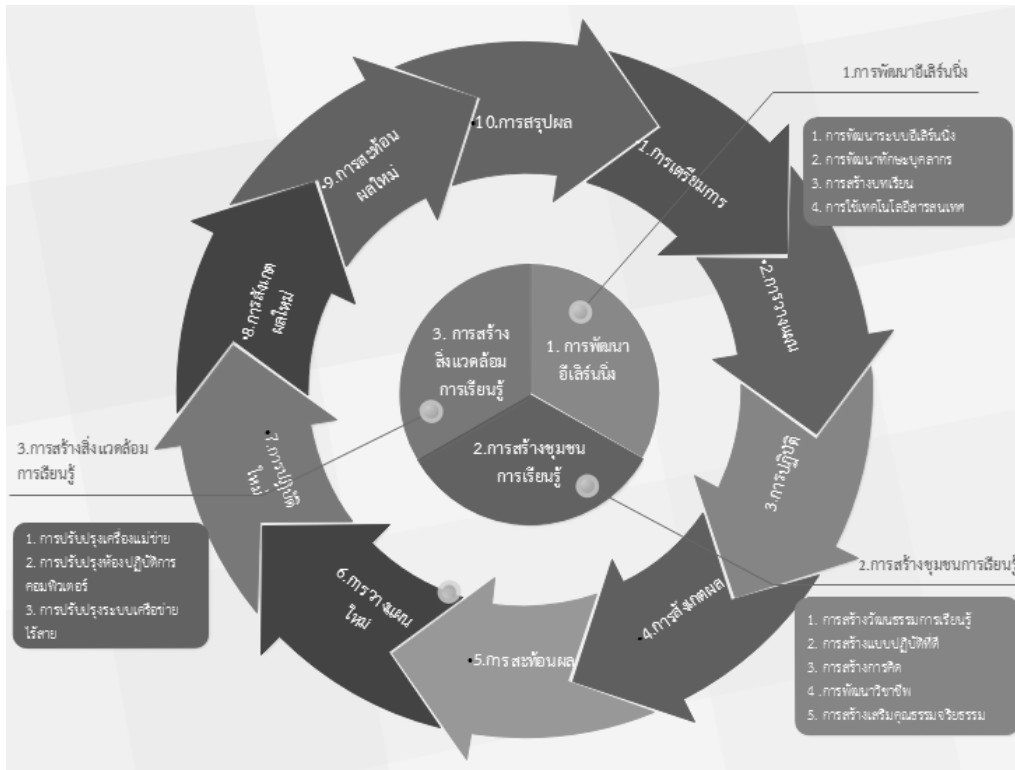
คือ การเปิดโอกาสให้ครู อาจารย์ และผู้บริหารมีส่วนร่วมรับรู้ ร่วมคิด ร่วมทำ ร่วมแก้ไขปัญหา และตัดสินใจร่วมกัน ภายในโรงเรียน

4. การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสานที่สำคัญ คือ 1) การนำเอาแนวคิดของอีเลิร์นนิ่งมาใช้จัดงานจัดกิจกรรมต่างๆ มากมาย มีการประชาสัมพันธ์โดยใช้สื่อเทคโนโลยี ทั้ง facebook, line, และ website 2) การนำเอาอีเลิร์นนิ่งมาใช้เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนมากขึ้น อาจารย์และนักศึกษาเกิดช่องทางที่จะศึกษาเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างหลากหลายช่องทาง หลายรูปแบบ 3) การให้ความสำคัญกับการพัฒนาห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ จากเดิมที่มีเพียงห้องเดียว ตอนนี้มีเพิ่มขึ้นอีก 1 ห้อง สามารถจัดการเรียนการสอนได้อย่างสะดวก และมีระบบ Wi-Fi ที่ครอบคลุมทั้งวิทยาเขต และ 4) พัฒนาการบริหารจัดการวิทยาเขตให้เป็นระบบและมีระเบียบมากขึ้น เนื่องจากมีการนำระบบบริการการศึกษา (Vision Net) มาใช้ช่วยในการจัดการฐานข้อมูลด้านทะเบียนนักศึกษา และงานการเงิน ทำให้บริการนักศึกษาได้อย่างรวดเร็ว มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ซึ่งการเรียนรู้ต่างๆ ดังกล่าว สอดคล้องกับงานวิจัยของ Irwin, Ball, Desbrow and Leveritt (2012) เรื่อง Students' perceptions of using facebook as an interactive learning resource at university ที่แสดงให้เห็นถึงการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) กับการเรียนการสอนในการเรียนรู้ในยุคใหม่ ซึ่งผู้เรียนจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนบทบาทของตนเอง จากการเป็นผู้รับความรู้อย่างเดียว มาเป็นทั้งผู้แสวงหาความรู้ ผู้สร้างความรู้ ผู้เผยแพร่ความรู้ ผ่านทางการใช้เทคโนโลยีต่างๆ เพื่อให้เกิดสังคมแห่งการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน

5. ความรู้ใหม่ที่เกิดขึ้นจากปฏิบัติวิจัยที่สำคัญ คือ 1) การพัฒนาอีเลิร์นนิ่งอย่างมีประสิทธิภาพ ควรใช้ระเบียบวิธีวิจัยการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม เนื่องจากการพัฒนาทุกด้านจำเป็นต้องได้รับการร่วมมืออย่างเต็มใจจากผู้ร่วมวิจัยทุกคน 2) หลักการ แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมถึงแนวคิดเชิงเทคนิคต่างๆ เป็นสิ่งที่ผู้ร่วมพัฒนาจำเป็นต้องรู้ก่อนเริ่มการพัฒนา เพื่อที่ว่าทุกคนจะได้ทราบถึงสิ่งที่ตนเองจะร่วมรับผิดชอบและก้าวเดินไปพร้อมๆ กัน 3) การพัฒนาอีเลิร์นนิ่งของผู้ร่วมวิจัย ควรใช้แผนพัฒนาบุคลากรรายบุคคล (Individual Development Plan: IDP) เป็นเครื่องมือในการพัฒนาเนื่องจากสามารถวัดการเปลี่ยนแปลงที่เป็นรูปธรรมได้ 4) “แรงบันดาลใจ” “การได้ใจ” ถือว่าเป็นแรงกระตุ้นที่จะก่อให้เกิดการพัฒนาที่ดีตามมา และจะก่อให้เกิดเป็นทีมผู้ร่วมแรงร่วมใจพัฒนาเพื่อการพัฒนาแบบ “เต็มใจ” 5) การมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นและร่วมกันปฏิบัติทุกขั้นตอนของผู้ร่วมการพัฒนา ปล่อยให้ทุกคนได้ใช้ความคิดที่อิสระ ก่อให้เกิดการทำงานที่มีความสุข ได้ทำในสิ่งที่ตนเองชอบ (6) ความอ่อนน้อมถ่อมตน การมีสัมมาคารวะ การรับฟังความคิดเห็น การเชิญชวนให้ร่วมทำแทนการสั่งให้ทำ ความเป็นกันเองของผู้ร่วมการพัฒนาทุกฝ่ายย่อมนำมาซึ่งความเป็นชุมชนการเรียนรู้ “ครูเพื่อศิษย์” ได้อย่างแท้จริงดังทัศนะของ Panich (2012) ที่กล่าวว่า ในยุคการเรียนการสอนที่ต้องมีการเปลี่ยนแปลงในทิศทางที่ถูกต้อง ต้องเริ่มทำในสิ่งที่พิจารณาแล้วว่ามีคุณค่าเพียงพอ การเริ่มทำ PLC จึงต้องตั้งคำถามเชิงคุณค่าว่า “มหาวิทยาลัยดำรงอยู่เพื่ออะไร ทำไมจึงต้องมีมหาวิทยาลัยนี้ ไม่มีได้ไหม” “เมื่อมีอยู่ต้องทำอะไร ให้แก่สังคม แก่ชุมชน” “อย่างไรจึงจะเรียกว่าทำหน้าที่ได้ดี น่าภาคภูมิใจ” และ “เราจะช่วยกันทำให้มหาวิทยาลัยของเราทำหน้าที่ได้ดีเช่นนั้นได้อย่างไร” จากคำถามทั้งหมดนั้น เมื่อพิจารณาโดยถ่องแท้แล้วคำตอบที่ได้ไม่หนีไปจากความมีคุณค่าต่อศิษย์ ต่อการสร้างอนาคตให้แก่นักศึกษาของเราแก่นุชนรุ่นหลัง

6. ความรู้ใหม่ที่ได้จากการร่วมพัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่งของอาจารย์แต่ละสาขาวิชาทำให้ผู้วิจัยค้นพบ “รูปแบบการพัฒนาอีเลิร์นนิ่ง ในมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสาน” ประกอบด้วย 1) ต้องให้การอบรมสัมมนาพัฒนาอีเลิร์นนิ่งแก่ผู้ร่วมวิจัย ให้มีโอกาสเข้าอบรมสัมมนา อีเลิร์นนิ่งอยู่เสมอๆ ได้พบปะแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเรื่องอีเลิร์นนิ่งอยู่เป็นประจำ มีความตั้งใจที่จะเข้าร่วมสัมมนาอีเลิร์นนิ่งทุกครั้งที่มีโอกาส สามารถใน

การใช้ทักษะการเรียนรู้อีเลิร์นนิ่งในการสอนรายวิชาของตน ยึดมั่นในคุณธรรมตระหนักในการไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ทางปัญญา ใช้เทคโนโลยีอย่างมีวิจารณญาณ บทเรียนมีการปลูกฝังสอดแทรกศีลธรรมอันดีงาม 2) ตระหนักในการพัฒนาอีเลิร์นนิ่งอย่างต่อเนื่อง ใส่ใจถึงการพัฒนาอีเลิร์นนิ่งว่าเป็นสิ่งจำเป็นในการเรียนการสอน ความใส่ใจในการฝึกฝนอีเลิร์นนิ่งอยู่เสมอ จนมีความมั่นใจว่าจะสามารถพัฒนาบทเรียนได้ด้วยตนเอง คิดว่าอีเลิร์นนิ่งช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนและผู้สอน มีทัศนคติต่ออีเลิร์นนิ่งในเชิงบวก รับผิดชอบในงานพัฒนาอีเลิร์นนิ่งของตน คำนึงถึงความเหมาะสมของบทเรียนอีเลิร์นนิ่งที่พัฒนา 3) มีที่เล็งในการพัฒนาอีเลิร์นนิ่ง จะก่อให้เกิดความมั่นใจว่าจะสามารถสร้างบทเรียนได้สำเร็จ สามารถต่อยอดสร้างบทเรียนได้ด้วยตนเอง การมีที่เล็งที่เป็นทีมเอื้อเพื่อมีความเป็นกัลยาณมิตรซึ่งกันและกันคอยช่วยเหลืออธิบายวิธีพัฒนาบทเรียนได้เข้าใจจะก่อให้เกิดชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพที่สมปรารถนา 4) สังเกตการณ์การพัฒนาอีเลิร์นนิ่ง มีโอกาสได้รับการแบ่งปันความรู้จากผู้พัฒนาอีเลิร์นนิ่งจากการซักถามอยู่เสมอ มีโอกาสได้รับฟังความคิดเห็นคำวิจารณ์จากการอบรมพัฒนาอีเลิร์นนิ่ง มีความคิดที่จะปรับปรุงบทเรียนให้ดียิ่งขึ้นเมื่อมีผู้แนะนำ การพัฒนาอีเลิร์นนิ่งให้สัมฤทธิ์ผลผู้บริหารต้องมีส่วนร่วมในการขับเคลื่อน มีการวางแผนการทำงานอย่างเป็นระบบโดยมุ่งผลสัมฤทธิ์ 5) มีอุปนิสัยในการแบ่งปันความรู้โดยเฉพาะเทคนิคและวิธีการที่สร้างสรรค์ มีจิตใจใฝ่เรียนรู้มีประเด็นความรู้ใหม่ๆ อยู่เสมอ 6) การศึกษาด้วยตนเองมีความสามารถในการเข้าใจเนื้อหาและขั้นตอนได้ด้วยตนเอง มีศักยภาพในการสร้างบทเรียนที่พัฒนามาจากโปรแกรมอื่นได้ มีความมั่นใจว่าจะสามารถสร้างบทเรียนที่สมบูรณ์ได้ด้วยตัวเอง มีความประสงค์ที่จะพัฒนาบทเรียนในรายวิชาอื่นๆ ที่ตนเองสอนอยู่ประจำ มีทัศนคติว่าความรู้ที่ดีต้องมาจากการลงมือปฏิบัติ ซึ่งความรู้ใหม่ที่เกิดขึ้นดังกล่าว เป็นผลสืบเนื่องจากการที่ผู้วิจัยใช้แนวคิดการมาบรรจบกันของธารสองสาย คือสายปฏิบัติการ และสายวิชาการ ทำให้เกิดการร่วมคิด ร่วมแสดงทัศนะในการพัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง สะท้อนถึงสิ่งที่ผู้ปฏิบัติประสงค์จะให้มีการพัฒนา ซึ่งแนวคิดการบรรจบกันของธารสองสายนี้สอดคล้องกับทัศนะของ Sarrattana (2015) ที่ว่า “ทฤษฎีหากไม่นำไปปฏิบัติก็เปล่าประโยชน์ การปฏิบัติหากไม่มีทฤษฎีมาเสริมด้วย ก็เสมือนคนตาบอด ไปไหนได้ไม่ไกล วนเวียนอยู่แต่วิธีการเดิมๆ”



ภาพ 2 รูปแบบการพัฒนาอีเลิร์นนิ่ง ในมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสาน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในเชิงปฏิบัติ

1.1 การวิจัยโดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม ควรใช้แผนพัฒนาบุคลากรรายบุคคล (IDP) ควบคู่กันไปด้วยเสมอ เนื่องจากมีความจำเป็นสำหรับใช้วัดการเปลี่ยนแปลงในระดับบุคคล ทำให้มีความน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น

1.2 แม้ว่าการพัฒนาอีเลิร์นนิ่งครั้งนี้ จะประสบความสำเร็จตามความคาดหวังแล้วก็ตาม แต่ทุกคนที่เป็นผู้มีส่วนเกี่ยวข้องควรร่วมมือกันพัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่งของตนเองต่อไป เพื่อให้เกิดการพัฒนาที่ต่อเนื่องและเกิดความยั่งยืนให้มีบทเรียนที่ทันสมัยอยู่เสมอ และสามารถต่อยอดการพัฒนาไปสู่รายวิชาอื่นๆ

1.3 ควรใช้รูปแบบการวิจัยนี้ในการพัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่งที่มีบริบทคล้ายคลึงกันนี้ เพราะจะก่อให้เกิดความมุ่งมั่นที่จะสร้างบทเรียนในรายวิชาที่ตนเองสอนในรูปแบบบทเรียนออนไลน์ ทำให้เกิดความร่วมมือร่วมแรง ร่วมใจ ของคณาจารย์ประจำหลักสูตรในแต่ละสาขาวิชา

1.4 ในการนำรูปแบบการพัฒนาอีเลิร์นนิ่งเพื่อชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพไปใช้ โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม นั้น ปัจจัยหนึ่งที่จะทำให้การพัฒนาประสบความสำเร็จและถือเป็นบันไดสู่ความสำเร็จขั้นแรกคือทัศนคติเชิงบวกของผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัย ซึ่งหมายถึง ผู้วิจัยควรมีทัศนคติที่ดีและเปิดใจยอมรับเกี่ยวกับหลักการการมีส่วนร่วม เพราะหากผู้วิจัยไม่มีสิ่งนี้ตั้งแต่เริ่มต้นจะทำให้การพัฒนาล้มเหลวตั้งแต่แรกและไม่สามารถเดินหน้าไปสู่จุดหมายได้ สิ่งนี้ถือได้ว่ามีความสำคัญสูงสุด

2. ข้อเสนอแนะในเชิงนโยบาย

ภาครัฐควรให้ความสำคัญและส่งเสริม “การพัฒนาอีเลิร์นนิ่งเพื่อการเรียนรู้ในสถานศึกษาทุกแห่ง” อย่างจริงจัง เนื่องจากในปัจจุบันการศึกษาในยุคศตวรรษที่ 21 พบว่าในประเทศที่พัฒนาแล้วส่วนใหญ่ได้ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศนำในการศึกษาเพื่อพัฒนาคนในชาติ ส่งเสริมให้คนในชาติใช้อินเทอร์เน็ต ส่งเสริมและพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีอย่างกว้างขวาง นักเรียนนักศึกษาสามารถเข้าถึงการเรียนแบบอีเลิร์นนิ่งทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงได้อย่างง่ายดาย

3. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

3.1 ควรนำผู้มีส่วนได้เสียอื่นๆ นอกเหนือจากกลุ่มผู้ร่วมวิจัยและนักศึกษามาร่วมเป็นผู้ร่วมวิจัยด้วย อาทิเช่น ผู้ปกครอง และชุมชนโดยรอบวิทยาเขต เพื่อเป็นการเสริมพลังการพัฒนา และจะทำให้ผลการวิจัยมีความน่าเชื่อถือมากขึ้นและแนวทางการพัฒนานั้นมีความชัดเจน ถูกต้องและตรงกับความต้องการของผู้มีส่วนได้เสียอย่างแท้จริง

3.2 ควรมีทีมผู้ช่วยนักวิจัยไว้คอยช่วยเหลือผู้ร่วมวิจัยเนื่องจากผู้ร่วมวิจัยมีการกิจมาก มีทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์ไม่ดีนัก ถ้ามีทีมงานคอยช่วยเหลือจะทำให้การวิจัยเดินหน้าได้อย่างรวดเร็วราบรื่น และควรมีห้องที่เหมาะสมสำหรับการวิจัยแบบ PAR โดยเฉพาะเพื่อจัดเก็บเอกสารสำคัญที่เป็นประโยชน์ รวมถึงใช้ในการประชุมทั้งกลุ่มใหญ่ (ผู้ร่วมวิจัยทุกคน) และกลุ่มย่อย (ทีมช่วยเหลือผู้วิจัย)

3.3 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสาน ควรส่งเสริมให้อาจารย์ประจำหลักสูตรทุกคนทำวิจัยในรูปแบบอื่นๆ ที่ส่งผลต่อการพัฒนาตนเองให้มีคุณสมบัติในการเป็นอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรหรืออากรณาเอาการเรียนรู้อื่นๆ ที่ได้จากการวิจัยในครั้งนี้ไปพัฒนาต่อยอดเป็นการวิจัยในรูปแบบอื่นๆ ที่มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับภารกิจของมหาวิทยาลัย แต่ทั้งนี้ ผู้บริหารของมหาวิทยาลัยจะต้องให้การสนับสนุนในด้านการจัดอบรมเพื่อเพิ่มพูนความรู้ด้านการวิจัยให้กับคณาจารย์เหล่านั้นด้วย

References

- Arhar, J. M., Holly, M. L., & Kasten, W. C. (2001). *Action research for teachers*. New Jersey: Merrill Prentice Hall.
- Chan-in, J., Lertpongsombat, I., & Atisabda, W. (2014). A development of web-based instruction courseware based on knowledge management process in diffusion of innovation in education. *Journal of education faculty of education, Prince of Songkla University, Pattani campus*, 25(2) 129-140. (in Thai)
- Chanprasert, S., Tuamsuk, K., & Soodpakdee, D. (2011). E-Learning courseware prototype for information literacy competency development of undergraduate students. *Journal of Information Science*, 29(2), 9-27. (in Thai)
- Charmonman, S. (2009). *E-learning M-learning and U-learning*. In a lecture “E M U-Learning and Educational technology in the next decade. Chonburi: Burapha University. (in Thai)
- Coghlan, D. & Brannick, T. (2007). *Doing action research in your own organization* (2nd ed). Thousand Oaks, CA: Sage.

- Hord, S. (2004). *Professional learning communities: An overview*. In S. Hord (ed), *Learning together, leading together: Changing schools through professional learning communities*. New York: Teachers College Press.
- Irwin C., Ball L., Desbrow B., & Leveritt M. (2012). Students' perceptions of using facebook as an interactive learning resource at university. *Australasian Journal of Educational Technology*, 28(7), 1221-1232.
- James, E. A., Milenkiewicz, M. T., & Bucknam, A. (2008). *Participatory Action Research for Educational Leadership: Using Data-driven Decision Making to Improve Schools*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Marc, R. J. (2001). *E-Learning: Strategies for Delivering Knowledge in the Digital Age*. United State: McGraw-Hill.
- Mill, G. E. (2007). *Action research: A Guide for the teacher research* (3rd ed.). New Jersey: Merrill Prentice Hall.
- Mowday, R., Porter, L., & Steers, R. (1982). *Organizational linkages: The psychology of commitment, absenteeism, and turnover*. New York: Academic Press.
- Panich, W. (2012). *Framework for 21st century learning*. Bangkok: Sodsri-Saridwongso Foundation. (in Thai)
- Sarrattana, W. (2015). *Educational administration research: concept, practice and case study*. (4th ed.). Bangkok: Thipayawisut. (in Thai)
- Sikamahn, K. (2011). *A study of achievement in learning subject: Business English communication teaching by E-learning* (Research report). Bangkok: Sripatum University. (in Thai)
- The Secretariat of the Senate. (2014). *Policy statement of cabinet*. Retrieved November, 30, 2015, from http://library.senate.go.th/document/mSubject/Ext33/33209_0001.PDF (in Thai)
- Uthailertarun, P. (2005). *Cultivating communities of practice*. Bangkok: Amarin Printing & Publishing. (in Thai)
- White Space Cloud. (2016). *Internet of things*. Retrieved May 20, 2016, from <http://www.oknation.net/blog/WhiteSpace-Cloud/2015/06/22/entry-1>