

ชื่อเรื่อง	การจัดการความรู้เพื่อสร้างทักษะทางด้านการออกแบบกราฟิก คอมพิวเตอร์ของนักเรียนกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ โรงเรียนเทพมิตรศึกษา
ผู้ศึกษาค้นคว้า	สุนิษา อินทร์โสม
ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รุจโรจน์ แก้วอุไร
ประเภทสารนิพนธ์	การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง กศ.ม. สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสาร การศึกษา มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2554
คำสำคัญ	การจัดการความรู้

บทคัดย่อ

จุดมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษารูปแบบการจัดการความรู้เพื่อสร้างทักษะทางด้านการออกแบบกราฟิก
คอมพิวเตอร์ของนักเรียนกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ โรงเรียนเทพมิตรศึกษา
2. เพื่อศึกษากระบวนการจัดการความรู้เพื่อสร้างทักษะทางด้านการออกแบบกราฟิก
คอมพิวเตอร์ของนักเรียนกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ โรงเรียนเทพมิตรศึกษา

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพเป็นการศึกษาเป็นรายกรณี แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้จากคณะครูผู้ดูแลและนักเรียนกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์โรงเรียนเทพมิตรศึกษา การวิจัยในครั้งนี้เป็นการประยุกต์การวิจัยเชิงคุณภาพ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นการสังเกต สัมภาษณ์ และมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนมีทักษะทางด้านการออกแบบกราฟิกคอมพิวเตอร์ โดยผู้วิจัยเป็นผู้มีบทบาทในการเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลเป็นแบบพรรณนาตามขั้นตอนของเนื้อหาที่ตั้งไว้

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยแบ่งเป็น 2 ด้าน คือ 1) ด้านรูปแบบการจัดการความรู้ของนักเรียนกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ มีการแบ่งปันความรู้และประสบการณ์จากองค์ความรู้ภายในตัวตนที่มีประสบการณ์จากการเข้าร่วมแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ และมาประชุมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างรุ่นพี่และรุ่นน้อง โดยครูเป็นผู้นำกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านการสนทนากลุ่มและ 2) ด้านกระบวนการจัดการความรู้โดยแบ่งเป็น 7 ด้านดังนี้ 2.1) ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มแข่งขันทักษะ

คอมพิวเตอร์พบว่าเป็นการรวมตัวขึ้นจากการรักและชอบในเทคโนโลยี สามารถนำเอาความรู้ทางด้านโปรแกรมและเทคโนโลยีสารสนเทศมาประยุกต์ใช้ในการทำงาน และอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีคุณภาพ 2.2) ด้านการกำหนดเป้าหมายความรู้ ของกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์มีแนวทางที่มุ่งสู่เป้าหมายในการพัฒนาความรู้ทักษะความคิดสร้างสรรค์ได้มาซึ่งรางวัลจากการแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์และสร้างจิตสำนึกในการทำงานร่วมกันเป็นทีมของนักเรียนกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ 2.3) ด้านการแสวงหาความรู้ นักเรียนกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์มีการแสวงหาความรู้และมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่หลากหลาย 2.4) ด้านการพัฒนาความรู้ของกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์มีการพัฒนาความรู้อย่างต่อเนื่อง โดยนำความรู้ที่ได้รับ การถ่ายทอดจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากนักเรียนในกลุ่มและจากวิทยากร มาประยุกต์ใช้กับความรู้เดิมของสมาชิกในกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ ก่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่และสามารถนำไปปรับใช้ให้เหมาะสมกับชิ้นงาน 2.5) ด้านการเก็บรักษาความรู้ของสมาชิกในกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ จะเป็นการจัดเก็บความรู้อย่างต่อเนื่องเกี่ยวกับเทคนิคการออกแบบกราฟิก ไว้ในลักษณะการจดบันทึกเป็นรูปเล่ม หรือการจดจำ การบันทึกเป็นไฟล์งาน โดยใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยในการจัดเก็บความรู้ทำให้สามารถนำความรู้ที่จัดเก็บไว้ไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ 2.6) ด้านการนำความรู้ไปใช้ของกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ได้นำความรู้ที่ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ภายในกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ ไปสร้างชิ้นงาน การออกแบบภาพกราฟิก การนำเทคนิคไปใช้ในการสร้างภาพกราฟิก ในด้านการเรียน และกิจกรรมต่างๆทั้งภายในโรงเรียนและนอกโรงเรียน 2.7) ด้านการเผยแพร่ความรู้ การนำผลงานขึ้นสู่เว็บไซต์ จัดทำบอร์ด การอบรม และการซักถามและสนทนาดังจะเห็นได้จากการสังเกตของผู้วิจัย ทำให้การเผยแพร่ความรู้เป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยสะท้อนผลลัพธ์กลับสู่กลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ ทำให้นักเรียนในกลุ่มมีความกระตือรือร้นที่จะพัฒนาทักษะทางด้านคอมพิวเตอร์ให้มีประสิทธิภาพ

Title	Knowledge management for making graphic computer design skill of the Thepmitsuksa school students who have attended the computer skill contest.
Authors	Sunisa Insom
Advisor	Assistant Professor Dr. Rujroad Kaewurai.
Academic Paper	Independent Study, of Education in Communication and Technology Education, Naresuan University, 2011
Keywords	Knowledge management

Abstract

Research objectives

1. To study the type of knowledge management for making graphic computer design skill of the Thepmitsuksa school students who have attended the computer skill contest.
2. To study the process of knowledge management for making graphic computer design skill of the Thepmitsuksa school students who have attended the computer skill contest.

Research methodology

It is a qualitative research case study evaluation. Its data source was derived from the Thepmitsuksa school teachers who was in charged of the computer skill contest and their students . The qualitative research method was applied. Observation , interview and learning exchange participation is used for the students to have more skills in graphic computer design in the research . The researcher is responsible for collecting data and analyzing them by descriptive statistics following the defined contents.

Research results

The results are included 2 issues 1) In terms of knowledge management of students who have attended the computer skill contest : The senior and junior students have shared their knowledge and experiences derived from the computer skill contest through the teachers who have led the process of learning exchange in the group interviews. 2) In terms of knowledge management processes ; they are included 7

points : 2.1) General data ; It is found that the group of students were gathered together because of their technology favor. They can apply their knowledge about computer and information technology with their works. And they can get along with other people.

2.2) Knowledge targets specified ; The computer skill candidates aim to develop their skill and creation after the contest and make their conscious about team works.

2.3) Knowledge seeking ; The students have been seeking and exchanging about the computer knowledge extensively. 2.4) Knowledge development ; The students have been developing their knowledge continuously. They have used the knowledge exchanged and learned within their group and from the lecturers. They could apply their new knowledge with the old one . Therefore it leads to new knowledge and they can adapt it properly. 2.5) How to collect the knowledge; They have been collecting their knowledge about graphic design continuously in term of a book , memory and saving as files in their computers. Because of up-to-date technology matters, the students can collect and use their knowledge derived efficiently. 2.6) The knowledge usage ; The students have exchanged their knowledge each other in order to create a new project , design a graphic image, and use their technical knowledge in the study and the activities both inside and outside schools. 2.7) Distribution of knowledge ; Their works have been distributed through websites, information boards, seminars and interrogation. The researchers had noticed that the distribution of knowledge held made the students be enthusiastic to develop their computer skills more effectively.