

## สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาของปัญหา.....	1
จุดมุ่งหมายของการวิจัย.....	2
ความสำคัญของงานวิจัย.....	2
ขอบเขตของงานวิจัย.....	3
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	5
การจัดการความรู้.....	6
การวิจัยเชิงคุณภาพ.....	23
ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง.....	30
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	32
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	43
แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการวิจัย.....	43
วิธีการดำเนินการวิจัย.....	43
4 บริบท.....	48
โรงเรียน.....	48
กลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์.....	51
5 ผลการวิจัย.....	53
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	54
6 บทสรุป .....	78
สรุปและอภิปรายผล.....	78
ข้อเสนอแนะ.....	83

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
บรรณานุกรม.....	84
ภาคผนวก.....	87
ภาคผนวก ก บุคคลานุกรม.....	88
ภาคผนวก ข บทสัมภาษณ์ทั่วไป.....	91
ภาคผนวก ค รายงานผลการแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์.....	97
ภาคผนวก ง ประกาศนียบัตร.....	102
ประวัติผู้วิจัย.....	114

## สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
1 แสดงการเปลี่ยนรูปแบบความรู้.....	7
2 แสดงองค์ประกอบของการจัดการความรู้.....	10
3 กระบวนการจัดการความรู้ของ Probst และคณะ.....	17
4 กระบวนการจัดการความรู้ของ Turban และคณะ.....	17
5 กระบวนการจัดการความรู้ของโกศล ดีศีลธรรม.....	18
6 องค์ประกอบการจัดการความรู้เหมือน ปลาทุ.....	19
7 แสดงองค์ประกอบและขั้นตอนในการวางแผนการวิจัยเชิงคุณภาพ.....	27
8 แนวคิดในการร่างรูปแบบจัดการความรู้ที่ได้จากการวิจัย.....	42
9 โครงสร้างการบริหารโรงเรียนเทพมิตรศึกษา.....	50
10 โครงสร้างการกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์.....	52
11 แผนผังโครงสร้างการบริหารงานกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์.....	56
12 กลุ่มงานแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์.....	58
13 การจัดการความรู้เกี่ยวกับการผสมสีกลุ่มงานแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์.....	58
14 ผลงานที่ได้รับรางวัลในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น.....	59
15 ผลงานที่ได้รับรางวัลในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย.....	59
16 ชี้นำงานของกลุ่มงานแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ที่มีต่อโรงเรียน.....	60
17 การอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่อง สีกับการออกแบบกราฟิก ภายในกลุ่มแข่งขัน ทักษะคอมพิวเตอร์.....	65
18 ผลงานของนักเรียนกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์.....	68
19 ผลงานของนักเรียนกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ที่ได้รับรางวัล.....	69
20 ผลด้านการจัดเก็บความรู้.....	70
21 ผลด้านการจัดเก็บความรู้การจดบันทึก.....	71
22 ผลด้านการนำความรู้ไปใช้.....	72
23 ผลด้านการเผยแพร่ความรู้ทางเว็บไซต์.....	74
24 ผลด้านการเผยแพร่ความรู้การจัดบอร์ด.....	74
25 ผลด้านการเผยแพร่ความรู้การบอกเล่า.....	75

## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ	หน้า
26 ผลด้านการเผยแพร่ความรู้การบันทึกเป็นเอกสาร.....	75
27 แผนผังกระบวนการการจัดการความรู้.....	77

## สารบัญตาราง

ตาราง		หน้า
1	แสดงเวลาการจัดการความรู้เพื่อสร้างทักษะทางด้านการออกแบบกราฟิกคอมพิวเตอร์.....	46
2	แสดงผลรูปจากการศึกษาการจัดการความรู้เพื่อสร้างทักษะทางด้านการออกแบบกราฟิกคอมพิวเตอร์.....	76