

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของปัญหา

สาระการเรียนรู้การทำงานอาชีพและเทคโนโลยี เป็นกลุ่มสาระเพิ่มเติมด้านคอมพิวเตอร์ กลุ่มงานแข่งขันทักษะ ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะในการทำงาน ทำงานเป็น รักการทำงาน ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ มีความสามารถในการจัดการ การวางแผนการทำงาน ออกแบบผลงาน สามารถนำเอาความรู้เทคโนโลยีและเทคโนโลยีสารสนเทศมาประยุกต์ใช้ในการทำงาน และอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีคุณภาพ ในขณะที่โลกแห่งเทคโนโลยีก้าวหน้าและพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ข้อมูลข่าวสารและสารสนเทศที่กลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์จะต้องเกี่ยวข้อง รับรู้และจัดการรวบรวมก็มีมากขึ้น ปัญหาที่กลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ต้องเผชิญและแก้ไขคือ ลักษณะปัญหาในกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ที่เป็นเรื่องของการถ่ายทอดความรู้เพื่อสร้างทักษะ การออกแบบกราฟิกให้เป็นพื้นฐานในการนำไปใช้ร่วมกับโปรแกรมงานต่างๆ กลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ได้จัดการฝึกอบรมให้กับนักเรียนกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์อยู่เสมอ ทำให้ความรู้ในตัวตนของนักเรียนในกลุ่มแข่งขันทักษะนั้น ไม่สามารถถูกจัดเก็บไว้ให้เป็นประโยชน์กับผู้ร่วมกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์รุ่นหลัง ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำแนวความคิดการจัดรูปแบบ กระบวนการจัดการความรู้ (Knowledge Management) มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ข่าวสาร ประสบการณ์ ผลงานและการใช้งานโปรแกรมกราฟิก เพื่อเป็นประโยชน์และส่งเสริมความสัมพันธ์ ในกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์

การพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2544 มุ่งพัฒนาผู้เรียน ให้เป็นคนที่สมบูรณ์และสมดุลทั้งด้านจิตใจ ร่างกาย สติปัญญา อารมณ์และสังคม โดยมุ่งเน้น การพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้ ความสามารถทั้งด้านวิชาการ วิชางานและวิชาชีพ เพื่อให้สามารถ ดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข พึ่งตนเองได้ อยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ พัฒนา สังคมและสิ่งแวดล้อม (หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544, บทนำ)

ผู้เรียนในยุคปฏิรูปการศึกษา ต้องเป็นผู้เรียนที่มีประสิทธิภาพสามารถเรียนรู้ได้ตาม ศักยภาพและตามความสามารถของตนเองต้องมีความรู้ และความสามารถทั้งในเชิงทักษะและ ปฏิบัติจึงจำเป็นที่จะต้องพัฒนาความเป็นกลุ่มแข่งขันทักษะให้เกิดกับตัวผู้เรียน เพราะว่าการกลุ่ม แข่งขันทักษะจะเป็นเครื่องมือช่วยให้ผู้เรียนได้มีการแบ่งปันความรู้ตลอดจนประสบการณ์ของ

ผู้เรียนส่งผลให้เกิดการพัฒนาศักยภาพส่วนตนของผู้เรียนและของกลุ่มแข่งขันทักษะในระดับเดียวกัน

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เป็นกิจกรรมที่จัดอย่างเป็นระบบประกอบด้วยรูปแบบกระบวนการ วิธีการที่หลากหลาย ให้ผู้เรียนได้ประสบการณ์จากการปฏิบัติจริง มีความหมายและมีคุณค่าในการพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ และสังคม มุ่งสร้างเสริมเจตคติ คุณค่าชีวิต ปลูกฝังคุณธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์ ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักและเข้าใจตนเอง สร้างจิตสำนึกในธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม ปรับตัวและปฏิบัติตนให้เป็นประโยชน์ต่อสังคม ประเทศชาติ และดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข

การจัดการความรู้ในกลุ่มงานแข่งขันทักษะ จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งในการปฏิรูปการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 ที่มุ่งเป้าหมายไปที่คุณภาพผู้เรียน ซึ่งเป็นกลไกสำคัญคือ ความรู้ ความสามารถ ในองค์กรนั้นๆ และมีระบบการบริหารคุณภาพประกอบกับแนวคิดการจัดการความรู้ซึ่งมีหลายรูปแบบ เป็นทางเลือกหนึ่งของการจัดการความรู้ ให้สามารถพัฒนาตนเองและกลุ่มงาน จากแนวคิดและข้อสังเกตดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาการจัดการความรู้เพื่อสร้างทักษะทางการออกแบบกราฟิกคอมพิวเตอร์ของนักเรียนกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ โรงเรียนเทพมิตรศึกษาเพื่อศึกษาว่าการจัดการความรู้มีรูปแบบและกระบวนการ ที่ทำให้การจัดการความรู้ในกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ มีประสิทธิภาพและบรรลุวัตถุประสงค์ได้อย่างแท้จริง

จุดมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษารูปแบบการจัดการความรู้เพื่อสร้างทักษะทางการออกแบบกราฟิกคอมพิวเตอร์ของนักเรียนกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ โรงเรียนเทพมิตรศึกษา
2. เพื่อศึกษากระบวนการจัดการความรู้เพื่อสร้างทักษะทางการออกแบบกราฟิกคอมพิวเตอร์ของนักเรียนกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ โรงเรียนเทพมิตรศึกษา

ความสำคัญของการวิจัย

1. เข้าใจรูปแบบและกระบวนการจัดการความรู้เพื่อสร้างทักษะทางการออกแบบกราฟิกคอมพิวเตอร์ของนักเรียนกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ โรงเรียนเทพมิตรศึกษา
2. สามารถนำผลการวิจัยไปประยุกต์ใช้กับการจัดการความรู้ด้านการเรียนการสอนของคุณครูผู้ดูแลและนักเรียนกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์รวมถึงบุคคลที่มีความสำคัญต่อสังคมและผู้อื่น

ขอบเขตของงานวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยเรื่อง การจัดการความรู้เพื่อสร้างทักษะทางการออกแบบกราฟิก

คอมพิวเตอร์ของนักเรียนกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ โรงเรียนเทพมิตรศึกษา เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพซึ่งทำการศึกษากลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์โดยมีขอบเขตการวิจัย ดังนี้

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา ผู้วิจัยได้ศึกษาการจัดการความรู้เพื่อสร้างทักษะทางการออกแบบกราฟิกคอมพิวเตอร์ของนักเรียนกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ โรงเรียนเทพมิตรศึกษาในด้านต่างๆ ดังนี้

2.1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์

2.1.1 ความเป็นมาของกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์

2.1.2 สภาพลักษณะบริบทของกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์

2.1.3 บทบาทของกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ ที่มีต่อโรงเรียน

2.2 ศึกษากระบวนการจัดการความรู้เพื่อสร้างทักษะทางการออกแบบกราฟิกคอมพิวเตอร์ของนักเรียนกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ โรงเรียนเทพมิตรศึกษาใน 6 ขั้นตอนดังนี้

2.2.1 ด้านการกำหนดเป้าหมายความรู้

2.2.2 ด้านการแสวงหาความรู้

2.2.3 ด้านการพัฒนาความรู้

2.2.4 ด้านการจัดเก็บความรู้

2.2.5 ด้านการนำความรู้ไปใช้

2.2.6 ด้านการเผยแพร่ความรู้

3. ขอบเขตด้านระยะเวลา จะดำเนินการในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553

4. ขอบเขตด้านพื้นที่ โรงเรียนเทพมิตรศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา

สุราษฎร์ธานี เขต 1

นิยามศัพท์เฉพาะ

กลุ่ม หมายถึง กลุ่มงานแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ โรงเรียนเทพมิตรศึกษา
อำเภอเมือง จังหวัดสุราษฎร์ธานี

การจัดการความรู้ หมายถึง การรวบรวมองค์ความรู้ที่มีอยู่ในกลุ่มแข่งขันทักษะซึ่ง
กระจัดกระจายอยู่ในตัวนักเรียนหรือเอกสาร มาพัฒนาให้เป็นระบบ เพื่อให้นักเรียนสามารถ
เข้าถึงความรู้ และพัฒนาตนเองให้เป็นผู้รู้ รวมทั้งปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ อันจะส่งผล
ให้นักเรียนมีความสามารถในเชิงแข่งขันสูงสุด

นักเรียน หมายถึง นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 – 4 โรงเรียนเทพมิตรศึกษาที่ได้รับคัดเลือกเข้า
ร่วมกิจกรรมการแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ระหว่างปีการศึกษา 2552 - 2553

ทักษะ หมายถึง ทักษะที่ได้จากการที่นักเรียนกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์สร้างขึ้น
จากตัวตนของนักเรียนเอง เช่นการวาดเส้น การผสมสี การตัดปะภาพ การจัดวางภาพ การ
ออกแบบตัวอักษร เป็นต้น

รูปแบบ หมายถึง กิจกรรมหรือกระบวนการที่ได้จากการจัดการความรู้ของนักเรียน
กลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ มาเป็นแนวความคิดให้ผู้อ่านเข้าใจง่าย