

## ชุมชนแห่งการสืบเสาะผ่านเว็บเพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเอง

### ของนักวิชาชีพทางบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์

บุญญลักษณ์ ตำนานจิตร<sup>1</sup>

#### บทคัดย่อ

กระบวนการชุมชนแห่งการสืบเสาะเป็นกระบวนการที่ซึมซาบประสบการณ์ใหม่เข้าสู่ประสบการณ์เดิมที่เหมือนหรือคล้ายคลึงกัน แล้วสมองรวบรวมปรับเหตุการณ์ใหม่ให้เข้ากับโครงสร้างของความคิดอันเกิดจากการเรียนรู้ที่มีอยู่เดิมจากการที่กลุ่มคนมารวมตัวกันเพื่อร่วมกันสร้างปฏิสัมพันธ์กันอย่างมีจุดมุ่งหมาย และสะท้อนถึงการแสดงความคิดเห็นของตนเองร่วมกับผู้อื่น เพื่อให้เกิดความเข้าใจซึ่งกันและกัน เป็นการนำไปสู่การสร้างประสบการณ์การเรียนรู้จากการศึกษาด้วยตนเองอย่างมีความหมายและมีคุณค่า ดังนั้นชุมชนแห่งการสืบเสาะเพื่อการเรียนการสอนผ่านเว็บกับการพัฒนาวิชาชีพบรรณารักษศาสตร์ห้องสมุดอุดมศึกษาจึงสามารถนำลักษณะเด่นของการสืบค้นข้อมูล การศึกษาด้วยตนเองและการมีปฏิสัมพันธ์กันผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์มาประยุกต์ใช้ได้ โดยสังคมออนไลน์ที่มีการเชื่อมโยงกันเพื่อสร้างเครือข่ายในการตอบสนองความต้องการทางสังคมที่มุ่งเน้นการสร้างและสะท้อนให้เห็นถึงเครือข่าย หรือความสัมพันธ์ทางสังคมในกลุ่มคนที่มีความสนใจหรือมีกิจกรรมร่วมกัน บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์จะให้บริการผ่านหน้าเว็บ และให้มีการโต้ตอบกันระหว่างผู้ใช้งานผ่านอินเทอร์เน็ต ทั้งนี้นักวิชาชีพทางบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ต้องศึกษาและค้นคว้าเพื่อพัฒนาตนเองอยู่เสมอเพื่อความก้าวหน้าในวิชาชีพ โดยเฉพาะการศึกษาและเรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อสร้างความเข้าใจในการทำงาน คิดวิเคราะห์เพื่อพัฒนาและสร้างนวัตกรรมบริการใหม่ ๆ ให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้รับบริการได้อย่างเหมาะสมพร้อมที่จะเป็นผู้ถ่ายทอดและสามารถแนะนำเครื่องมือหรือแหล่งทรัพยากรสารสนเทศ เพื่อให้ผู้รับบริการเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว

**คำสำคัญ:** ชุมชนแห่งการสืบเสาะ การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้ผ่านเว็บไซต์ บรรณารักษณ์ นักวิชาชีพสารสนเทศ

---

<sup>1</sup>คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต E-mail: boonyalak\_tum@dusit.ac.th

**The community of Inquiry-COI to improve self-study ability of professionals  
in library and information science**

Boonyalak Tumnanchit<sup>1</sup>

**Abstract**

The quest community process refers to a process that permeates a new experience into the same or similar experience. Then the brain gathers and adapts new events to the structure of ideas that arise from existing learning, as a group of people come together to join together. The create interaction with purpose; and reflect the opinions expressed together with others In order to understand each other Leads to creating meaningful and valuable learning experiences from self-study Therefore, the search community for teaching and learning through the web and professional development, the librarians in higher education libraries can apply the outstanding characteristics of information searching self-study and interaction through online social networks. In which online communities are linked together to create a network to meet the social needs that focus on creating and reflect the network or social relationships among people who are interested or have joint activities The online social networking service will provide services via the webpage and allow interaction between users via the internet. In this regard, library and information science professionals must constantly study and search for their own development; for career advancement Especially education and self-learning And to create understanding in the work, analytical thinking, to develop and create new service innovations in accordance with the behavior of clients appropriately Ready to be transmitters and able to recommend tools or information resources So that clients can access the information they need accurately and quickly

**Keywords:** Community of Inquiry-COI, Self learning, Web-based learning, Library and information profession

---

<sup>1</sup>Faculty of Humanity and Social Science. Suan Dusit University. E-mail: boonyalak\_tum@dusit.ac.th

## บทนำ

การศึกษาด้วยตนเองเป็นการหาวิธีจูงใจให้พยายามหาความรู้และลงมือเรียนรู้ โดยมี การวางเป้าหมายและเวลาในการเรียนรู้ แต่ก็ควรมีผู้สนับสนุนในกระบวนการนี้ ซึ่งผู้สนับสนุนเหล่านี้ควรจะเป็นผู้สอนหรือผู้บริหาร โดยการแนะนำให้ผู้จัดการตั้งเป้าหมาย และแนวทางที่จะไปสู่เป้าหมายที่ ละชั้น ดังนั้นการศึกษาด้วยตนเองจึงเป็นกระบวนการที่บุคลากรรู้จักรับผิดชอบตนเองในการแสวงหา ความรู้ และเรียนรู้ด้วยตนเอง เริ่มจากวางแผนการปฏิบัติ คิดแก้ปัญหา ควบคุมการเรียนรู้ด้วยตนเองจน สามารถเรียนรู้ เป็นการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของตนเองและประเมินผล การเรียนรู้ของตนเอง (The Skill Development Institute EYE LEVEL THAILAND, 2017)

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติได้บัญญัติไว้อย่างชัดเจนในหมวด 9 เพื่อให้มีการใช้ เทคโนโลยีการศึกษาอย่างจริงจัง (Ministry of Education, 2011) วิทยาการในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการ เรียนการสอน จึงเป็นศาสตร์แขนงหนึ่งที่มีผลการวิจัยสนับสนุนว่าเทคโนโลยีการจัดการเรียนรู้ ผ่านเว็บเป็นสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับการจัดการศึกษาในปัจจุบัน เป็นการส่งเสริมและพัฒนาการ เรียนรู้ที่สนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อเพิ่มพูนความรู้ และผู้เรียนเป็น ศูนย์กลางของการเรียนรู้ สามารถตอบสนองรูปแบบของการเรียนรู้และความแตกต่างระหว่างบุคคลได้ สามารถเรียนได้ไม่จำกัดเวลาและไม่จำกัดสถานที่ ผู้เรียนสามารถสื่อสารกันระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้สอนได้ ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสูงสุด จึงเป็นที่มาของการใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศติดต่อสื่อสาร เชื่อมโยงให้เกิดชุมชนแห่งการสืบเสาะ ซึ่งเป็นชุมชนที่มีการ รวมกลุ่มกันของสมาชิกผ่านเว็บที่สะท้อนความคิดเห็นของตนเองในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ อย่างมีความหมายเชิงลึกร่วมกัน สร้างปฏิสัมพันธ์อย่างมีจุดมุ่งหมายผ่านการแสดงออกด้านสังคม ปัญญา และการจัดการเรียนการสอน การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการชุมชนแห่งการสืบเสาะเป็น แนวการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ การศึกษาด้วย ตนเอง และการสื่อสารกับผู้อื่นได้ตรงตามเป้าหมาย สามารถจัดการตนเองได้ช่วยพัฒนาทักษะของ ผู้เรียนในด้านสังคมและปัญญา โดยนำทักษะในการใช้เทคโนโลยีสนับสนุนการเรียนรู้มาประยุกต์ใช้ ร่วมกัน

## วิธีการเรียนรู้แบบชุมชนแห่งการสืบเสาะ (Community of inquiry/ COI)

การเรียนการสอนแบบชุมชนแห่งการสืบเสาะเป็นแนวคิดหนึ่งของการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งลักษณะการศึกษาด้วยตนเอง (Garrison and Anderson, 2008) หมายถึง คุณลักษณะที่เกิดขึ้นภายใน ตนเองอย่างอิสระ โดยมีการคิดและวางแผนอย่างเป็นขั้นตอน เริ่มจากการศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง ด้วยวิธีการต่าง ๆ อันนำความรู้และทักษะที่ได้รับไปใช้ให้เกิดประโยชน์และเป็นไปตามเป้าหมายการ

เรียนรู้ที่วางไว้ โดยหลังจากศึกษาตามการวางแผนแล้วจึงประเมินผลการศึกษาคด้วยตนเอง เพื่อปรับปรุงแก้ไขเพื่อพัฒนาตนเองให้เป็นผู้ที่ประสบความสำเร็จและเป็นผู้รักการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Khantama, 2012)

ผู้ที่ศึกษาคด้วยตนเองจะต้องมีความสามารถในการวิเคราะห์ความต้องการของตนเอง รู้ว่าตนเองสนใจสิ่งใด มีความสามารถในการกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ และสามารถชี้แหล่งสารสนเทศที่ต้องการ มีความสามารถใช้ทักษะที่จำเป็น เช่น การอ่าน การฟัง การเขียน การจดบันทึกประเด็นสำคัญ เป็นต้น เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล บริหารเวลาในการดำเนินการได้อย่างเหมาะสม สามารถแก้ปัญหาและตอบสนองความต้องการในการศึกษาคด้วยตนเอง

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้แบบสืบเสาะ บดินทร์ ศิริเกษ (Sirikase, 2012) ให้แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้แบบสืบเสาะ ดังนี้

1. ปรัชญาวิทยาศาสตร์ดั้งเดิม ความรู้วิทยาศาสตร์ หมายถึง ความจริงหรือข้อเท็จจริงที่มีอยู่หรือเป็นอยู่ซึ่งได้จากการตรวจสอบ การค้นคว้าทดลองอย่างเป็นระบบ โดยใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ แต่ปรัชญาวิทยาศาสตร์แนวใหม่ ความรู้วิทยาศาสตร์เป็นความรู้ที่เกิดจากการสร้างของแต่ละบุคคลซึ่งมีอิทธิพลมาจากความรู้หรือประสบการณ์เดิม และสิ่งแวดล้อมหรือบริบทของสังคมของแต่ละคน

2. แนวคิดของเพียเจต์ (Piaget) เกี่ยวกับการพัฒนาการทางสติปัญญาและความคิด คือ การที่บุคคลมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมตั้งแต่แรกเกิด การปฏิสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องระหว่างบุคคลกับสิ่งแวดล้อม มีผลให้ระดับสติปัญญาและความคิดมีการพัฒนาขึ้นอย่างต่อเนื่อง กระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทางสติปัญญาและความคิดมี 2 กระบวนการ ได้แก่ การปรับตัว และการจัดระบบโครงสร้าง

การปรับตัวเป็นกระบวนการที่บุคคลหาหนทางที่จะปรับสภาพความไม่สมดุลทางความคิดให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม รอบตัว เมื่อบุคคลมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัว ส่วนโครงสร้างทางสมองจะถูกจัดระบบให้มีความเหมาะสมกับสภาพแวดล้อม มีรูปแบบของความคิดเกิดขึ้น กระบวนการปรับตัวประกอบด้วยกระบวนการที่สำคัญ 2 ประการ ดังนี้

2.1 กระบวนการดูดซึม หมายถึง กระบวนการที่อินทรีย์ซึมซับประสบการณ์ใหม่เข้าสู่ประสบการณ์เดิมที่เหมือนหรือคล้ายคลึงกัน แล้วสมองรวบรวมปรับให้เข้ากับโครงสร้างของความคิดอันเกิดจากการเรียนรู้ที่มีอยู่เดิม

2.2 กระบวนการปรับขยายโครงสร้าง เป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องมาจากกระบวนการดูดซึม คือ ภายหลังจากที่ซึมซาบของเหตุการณ์ใหม่เข้ามา และปรับเข้าสู่โครงสร้างเดิม ถ้าปรากฏว่าประสบการณ์ใหม่ที่ได้รับการซึมซาบเข้ามาให้เข้ากับประสบการณ์เดิมได้ สมองจะสร้างโครงสร้างใหม่ขึ้นมาเพื่อปรับให้เข้ากับประสบการณ์ใหม่นั้น

การ์ริสัน และแอนเดอสัน (Garrison and Anderson, 2008) กล่าวว่า องค์ประกอบของกระบวนการชุมชนแห่งการสืบเสาะมี 3 ด้าน ดังนี้

1. ด้านสังคม (Social Presence) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการแสดงตัวตนทางสังคมหรือชุมชนผ่านช่องทางการสื่อสารออนไลน์ด้วยการแสดงออกในการสื่อสารที่ตรงจุดมุ่งหมาย และการพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลผ่านการแสดงออกทางบุคลิกภาพ สังเกตได้จากตัวชี้วัด 3 ด้าน ได้แก่ การแสดงออกทางอารมณ์ การสร้างความร่วมมือ และการสนทนา

2. ด้านปัญญา (Cognitive Presence) หมายถึง ความสามารถในการแสดงตัวตนของผู้เรียนที่ช่วยให้ ผู้เรียนสร้างคุณค่าให้แก่ตนเองผ่านการแสดงออกทางพฤติกรรมจากการสร้างสถานการณ์ของผู้สอน การสืบค้นข้อมูล การบูรณาการ และการแก้ไขปัญหา จัดเป็นกระบวนการซักลมที่เปลี่ยนจากการระบุปัญหาไปเป็นการอธิบายเนื้อหาและแนวความคิด จากนั้นรวบรวมความคิดเป็นแนวทางที่น่าเชื่อถือและทดสอบผลได้

3. ด้านการเรียนการสอน (Teaching Presence) หมายถึง ความสามารถในการแสดงตัวตนของผู้เรียน ผ่านตัวชี้วัด 3 ด้าน ได้แก่ การออกแบบกระบวนการเรียนการสอนการจัดการเรียน การสอน การชี้แนะของผู้สอน ทั้งนี้ผู้สอนต้องคำนึงถึงการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน ด้านการเรียนการสอนเป็นหน้าที่ของผู้สอนที่จัดขึ้นเพื่อสร้างชุมชน รวมถึงด้านสังคม และด้านปัญญา ดังนั้นในทุกองค์ประกอบผู้สอนมีบทบาทที่สำคัญเพื่อสร้างและรักษาสิ่งแวดล้อม ทางการศึกษา สามารถสรุปเป็นแผนภาพได้ดังนี้



ภาพที่ 1 แนวคิดชุมชนแห่งการสืบเสาะ

ที่มา: (Khantama, 2012 : 18)

ทฤษฎีพัฒนาการทางการรู้คิด (Theory of Cognitive Development) ของฌอง เพียเจต์ (Jean Piaget) (Piaget, 2001 อ้างถึงใน Khrng-yuthth, 2017 : 65) ระบุว่า เพียเจต์ ได้กล่าวว่า ชุมชนแห่งการสืบเสาะเป็นการเรียนรู้ร่วมกันที่ผู้เรียนจะต้องรับฟังความเห็นต่อกัน และแลกเปลี่ยนความเห็นต่อกัน และชุมชนแห่งการสืบเสาะเป็นวิธีเรียนสำหรับผู้ใหญ่ ซึ่งทำให้พวกเขาได้รับฟังความเห็นผู้อื่นและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่อกันอย่างแท้จริง

แนวคิดของชุมชนแห่งการสืบเสาะเป็นแนวคิดทฤษฎีการของความรู้ที่ได้มาจากการสืบเสาะใช้เหตุและผล ใช้วิธีการเรียนรู้เป็นกลุ่ม เพื่อหาคำตอบ การตัดสินใจร่วมกันเพื่อนำไปสู่การปฏิบัติจริง โดยมีการถกเถียงและแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกัน รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ตรวจสอบความคิดเห็นด้วยทรัพยากรและข้อสมมติฐานทางวิชาการ มีการโต้เถียงที่ชี้แจงความคิด 3 ความคิด คือ คิววิพากษ์ คิดห่วย และคิดสร้างสรรค์

องค์ประกอบของชุมชนแห่งการสืบเสาะ ประกอบไปด้วยเป้าหมายดังนี้

1. มีเป้าหมาย เป็นคำตัดสินหรือเป็นผลผลิตของการสืบเสาะ เป็นฉันทมติหรือเป็นความรู้
2. มีกระบวนการสืบค้นซึ่งมีการอ้างอิงถึงเหตุผลประเด็นที่สืบค้น
3. มีทิศทางในการถกเถียง การแลกเปลี่ยนความรู้โดยใช้เหตุและผลตรรกะของความรู้
4. การติดต่อสื่อสารอย่างมีเหตุและผลผ่านกระบวนการทางความคิด
5. มีการคิดอยู่ 3 รูปแบบ คือ 1) คิววิพากษ์ 2) คิดห่วย และ 3) คิดสร้างสรรค์ เอามาปฏิบัติ

### **ชุมชนแห่งการสืบเสาะเพื่อการเรียนการสอนบนเว็บ**

กระบวนการชุมชนแห่งการสืบเสาะ หมายถึง กระบวนการที่ ชีวมชาบประสบการณ์ใหม่เข้าสู่ประสบการณ์เดิมที่เหมือนหรือคล้ายคลึงกัน แล้วสมองรวบรวมปรับเหตุการณ์ใหม่ให้เข้ากับโครงสร้างของความคิดอันเกิดจากการเรียนรู้ที่มีอยู่เดิม จากการทำกลุ่มคนมารวมตัวกันเพื่อร่วมกันสร้างปฏิสัมพันธ์กันอย่างมีจุดมุ่งหมาย และสะท้อนถึงการแสดงความคิดเห็นของตนเองร่วมกับผู้อื่น เพื่อให้เกิดความเข้าใจ ซึ่งกันและกัน เป็นการนำไปสู่การสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมายและมีคุณค่า

ชุมชนแห่งการสืบเสาะเพื่อการเรียนการสอนผ่านเว็บ หมายถึง กลุ่มคนที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกัน รวมตัวกันเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้โดยมีการสื่อสารผ่านเครือข่ายเทคโนโลยี ซึ่งมีนักวิชาการกล่าวเกี่ยวกับความเป็นชุมชนการเรียนรู้ต่าง ๆ บนเว็บหรือที่เรียกว่าชุมชนเสมือนจริงไว้ดังนี้

1. สเวียร์ (Schwier, 2002) กล่าวเพิ่มเติมถึงองค์ประกอบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ที่จำเป็นอีก 3 ประการ ได้แก่ 1) การทำความเข้าใจของสมาชิกในการกำหนดทิศทางสู่ออนาคเทคโนโลยี 2) การเรียนรู้ขององค์กร โดยให้ความสำคัญต่อการพัฒนาชุมชน(เสมือน)แห่งการเรียนรู้ 3) ตัวกระตุ้นที่มี

ส่วนเกี่ยวข้องและปัจจัยที่มีผลต่อการเรียนรู้ของชุมชนเสมือน ซึ่งลักษณะของชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ หรือชุมชนแห่งการเรียนรู้เสมือน จัดว่าเป็นจุดเด่นของการจัดสภาพแวดล้อมเพื่อการเรียนรู้ สภาพแวดล้อมเสมือนจริงจะเกิดขึ้นได้ต้องอาศัยการเรียนรู้แบบเผชิญหน้ากันทางออนไลน์ ชุมชนแห่งการเรียนรู้เสมือนจะเกิดขึ้นได้สภาพแวดล้อมเพื่อการเรียนรู้ต้องเอื้อให้บุคคลสามารถพบปะกัน มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างบุคคล ดังนั้นจึงจำเป็นต้องจัดการรูปแบบของชุมชนแห่งการเรียนรู้ที่เหมาะสม เอื้อประโยชน์ด้านการเรียนรู้ภายในชุมชน เสริมสร้างความคิด การสร้างสรรค์ผลงาน การร่วมแสดงความคิดเห็น กำหนดข้อตกลงร่วมกัน ดังนั้นการพัฒนาารูปแบบของชุมชนเสมือนแห่งการเรียนรู้จำเป็นต้องพัฒนาเพื่อเพิ่มศักยภาพการเรียนรู้ ชุมชนนับเป็นต้นแบบที่ดีที่เสริมสร้างให้สมาชิกเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ส่งผลให้เกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ สร้างแรงจูงใจที่จะเรียนรู้ร่วมกันระหว่างสมาชิก และสนับสนุนให้เกิดแนวทางที่ถูกต้องเหมาะสมจากการร่วมกันคิดภายในชุมชน

2. The Office of the Education Council. (2005) เสนอลักษณะของชุมชนแห่งการเรียนรู้ เป็นชุมชนที่มีลักษณะ 1) เป็นเมืองหรือชุมชน 2) ตระหนักถึงความสำคัญว่าคนในชุมชนสามารถพัฒนาได้ 3) สามารถวิเคราะห์สภาพชุมชนของตนเองได้ 4) ใช้ประโยชน์ของการเรียนรู้เพื่อพัฒนาชุมชน 5) ดำเนินงานพัฒนาโดยร่วมมือแบบหุ้นส่วนจากทุกฝ่าย 6) ส่งเสริมการใช้ทรัพยากรในท้องถิ่น 7) มีความร่วมมือจากทุกฝ่าย 8) ได้รับการพัฒนาด้วยการเรียนรู้ และ 9) มุ่งให้ชุมชนสามารถพัฒนาตนเองได้

3. ทิพวัลย์ ชันธมะ (Khantama, 2012) พบว่า 1) กระบวนการชุมชนแห่งการสืบเสาะผ่านเว็บมี 4 ขั้นตอน ได้แก่

- 3.1 การกำหนดและออกแบบ
- 3.2 การพัฒนาและการดำเนินการ
- 3.3 การแสดงผล
- 3.4 การปรับปรุงแก้ไข

หากพิจารณาแล้วจะพบว่าชุมชนแห่งการสืบเสาะผ่านเว็บ อาจนำองค์ประกอบของเครือข่ายสังคมออนไลน์มาประยุกต์ใช้ในการทำงานและการเรียนการสอน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญที่คนยุคสังคมออนไลน์นิยมใช้อย่างแพร่หลาย

องค์ประกอบของการนำเครือข่ายสังคมออนไลน์มาประยุกต์กับชุมชนแห่งการสืบเสาะเพื่อการเรียนการสอนผ่านเว็บ (Kongpila, 2017) มีดังนี้

1. การร่วมมือ (Collaboration) เป็นการแบ่งกลุ่มผู้เรียนออกเป็นกลุ่มย่อยตามประเด็นหัวข้อโครงการที่ผู้เรียนสนใจ มีการกำหนดบทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบ โดยสมาชิกทุกคนในกลุ่ม

ต้องร่วมมือกันในการเรียนรู้หรือทำกิจกรรมโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือ เช่น Group (กลุ่มร่วมมือกันเรียนรู้ตามหัวข้อที่ผู้เรียนสนใจ) และ Member (การเป็นสมาชิกในกลุ่ม) เป็นต้น

2. การสื่อสาร (Communication) เป็นการใช้ช่องทางของสื่อสังคมออนไลน์ในการติดต่อสื่อสาร พูดคุย แลกเปลี่ยน สอบถาม ติดตาม แสดงความคิดเห็นเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในขณะการทำโครงการในสถานที่และเวลาที่แตกต่างกัน เครื่องมือสื่อสารควรเหมาะสมกับความต้องการและสภาพการใช้งานและสอดคล้องกับลักษณะกิจกรรมของโครงการ เช่น Facebook จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) กระดานสนทนา (Web Board) การพูดคุย (Chat) เป็นต้น

3. บริบททางสังคม (Social Context) เป็นองค์ประกอบด้านสภาพแวดล้อม ความสัมพันธ์ช่องทาง สถานที่ เวลา และสถานการณ์หรือเรื่องราวที่กำหนดให้เข้าไปร่วมทำกิจกรรมการเรียนรู้โครงการโดยใช้พื้นที่ของสื่อสังคมออนไลน์ที่มีระบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นโดยสมาชิกทุกคนในห้องต้องเข้าร่วมกลุ่มจึงจะสามารถทำกิจกรรมได้ โดยมีการเชื่อมโยงกับกลุ่มใน เฟซบุ๊ก (Facebook)

4. เทคโนโลยี (Technologies) เป็นการจับสภาพแวดล้อมการเรียนรู้หรือสิ่งอำนวยความสะดวกโดยอาศัยเทคโนโลยีเครือข่ายในรูปแบบของสื่อสังคมออนไลน์เป็นสื่อกลางในการติดต่อสื่อสารเพื่อเพิ่มศักยภาพในการสื่อสารในลักษณะของการโต้ตอบ เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) บล็อก ( Blog) ยูทูป ( YouTube) อีเมล (E-mail) (Discussion, Web Board, Chat, Comment, Reply) แบบทดสอบออนไลน์ รวมถึงการเชื่อมโยงไปยังแหล่งทรัพยากรสารสนเทศอื่น ๆ เป็นต้น

5. การแบ่งปัน (Sharing) หรือการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เป็นกระบวนการสำคัญในการจัดการความรู้ ข้อมูล แหล่งข้อมูล ภาพ เสียง เนื้อหาผ่านสื่อสังคมออนไลน์เพื่อแบ่งปันให้กับสมาชิกในกลุ่มโครงการและในเครือข่าย เช่น การแบ่งปันโดยใช้ Google Drive, Google Docs, Google Forms, Google Sheets, Google Presentation เป็นต้น

6. ความสัมพันธ์ (Connections) โดยการให้สมาชิกทุกคนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทั้งในส่วนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ช่วยเหลือซึ่งกันและกันทั้งภายในกลุ่มระหว่างกลุ่มทุกคนอย่างสม่ำเสมอ โดยกิจกรรมจะมุ่งเน้นการนำความรู้มาแลกเปลี่ยนกัน ร่วมแสดงความคิดเห็น รวมถึงการตั้งประเด็นการศึกษา คำถาม วัตถุประสงค์และหัวข้อนั้น ๆ เช่น Group (กลุ่มตามหัวข้อโครงการของนักเรียนแต่ละกลุ่ม และกลุ่มแต่ละห้องเรียน) เป็นต้น

7. การใช้เครื่องมือร่วมกันสร้างเนื้อหา (Content co-creation Tools) โดยสมาชิกในกลุ่มและสมาชิกในเครือข่ายมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ (Co-Creation) และนำเสนอข้อมูลเนื้อหา (Content) แสดงความคิดเห็นด้วยการโพสต์คอมเมนต์ ได้ตอบกันได้อย่างอิสระ ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ โดยบุคคลจะเป็นทั้งผู้รับและผู้ให้ เช่น การแบ่งปัน (Sharing) การแสดงความคิดเห็น (Comment) การโต้ตอบ(Reply) การนำเสนอ (YouTube) การทำแผนที่ความคิด (Mind Map) เป็นต้น

สรุปได้ว่า ชุมชนแห่งการสืบเสาะผ่านเว็บสามารถนำลักษณะเด่นของเครือข่ายสังคมออนไลน์ มาประยุกต์ใช้ได้ โดยสังคมออนไลน์ที่มีการเชื่อมโยงกันเพื่อสร้างเครือข่ายตอบสนองความต้องการทางสังคมที่มุ่งเน้นในการสร้างและสะท้อนให้เห็นถึงเครือข่าย หรือความสัมพันธ์ทางสังคมในกลุ่มคนที่มีความสนใจหรือมีกิจกรรมร่วมกัน บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์จะให้บริการผ่านหน้าเว็บ และโต้ตอบกันระหว่างผู้ใช้งานผ่านอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นที่มาของการทำวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษาของผู้เขียน ซึ่งจะกล่าวถึงในเนื้อหาต่อไป

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้แบบสืบเสาะเพื่อพัฒนาความสามารถในการศึกษาด้วยตนเอง

ข้อมูลข้างต้นทำให้ผู้เขียนสนใจทำวิจัย เรื่อง “กระบวนการชุมชนแห่งการสืบเสาะโดยการเรียนการสอนผ่านเว็บ เพื่อพัฒนาความสามารถในการศึกษาด้วยตนเอง” ของนักศึกษาหลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต โดยมีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการจัดการสารสนเทศสำหรับเด็กะหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของการสอนด้วยกระบวนการชุมชนแห่งการสืบเสาะเพื่อการเรียนการสอนผ่านเว็บ และเพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการศึกษาด้วยตนเองระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกระบวนการชุมชนแห่งการสืบเสาะเพื่อการเรียนการสอนผ่านเว็บ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ ชั้นปีที่ 2 ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาการจัดการสารสนเทศสำหรับเด็ก รหัสวิชา 1633419 ภาคเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2562 ของมหาวิทยาลัยสวนดุสิต รวมทั้งสิ้น 24 คน ตัวแปรต้น คือ วิธีการสอนรายวิชาการจัดการสารสนเทศสำหรับเด็กด้วยกระบวนการชุมชนแห่งการสืบเสาะเพื่อการเรียนการสอนผ่านเว็บ โดยมีตัวแปรตามมี 2 ด้าน ได้แก่ 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน และ 2) ความสามารถในการศึกษาด้วยตนเอง ขอบเขตด้านระยะเวลา ได้แก่ ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยตั้งแต่วันที่ 15 สิงหาคม – วันที่ 27 พฤศจิกายน 2562 ผลการวิจัย พบว่า นักศึกษาที่เรียนด้วยกระบวนการชุมชนแห่งการสืบเสาะเพื่อการเรียนการสอนผ่านเว็บ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และมีความสามารถในการศึกษาด้วยตนเองหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .001

ข้อสังเกตของผู้เขียน พบว่า ชุมชนแห่งการสืบเสาะผ่านเว็บมีความครอบคลุมกับคำหลายคำที่มีความหมายเช่นเดียวกัน ได้แก่ คำว่า “ชุมชนแห่งการเรียนรู้” “ชุมชนเสมือนจริง” “ชุมชนเสมือนจริงแห่งการเรียนรู้” “ชุมชนบนเว็บ” “ชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์” ซึ่งแต่ละคำมีความหมายดังนี้

ชุมชนแห่งการเรียนรู้ (Learning Community) หมายถึง กลุ่มคนที่ตระหนักถึงความสำคัญ ความจำเป็นของการเรียนรู้ มีทักษะและกระบวนการคิด การวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการนำความรู้

มาใช้ประโยชน์ ทุกคนคิดและปฏิบัติร่วมกันแบบหุ้นส่วน มีจุดมุ่งหมายเดียวกัน ดำเนินชีวิตไปพร้อม ๆ กันกับการเรียนรู้ การสั่งสมความรู้ และการสร้างความรู้ใหม่เพื่อนำไปพัฒนาตนเองและชุมชน (Lohit-wises, 2020 : 31)

ชุมชนเสมือนจริง (Virtual reality) หมายถึง เครื่องข่ายสังคมประเภทหนึ่งสำหรับปัจเจกบุคคล ผู้ซึ่งได้ต่อกันผ่านสื่อเฉพาะ โดยอาจสื่อสารข้ามพรมแดนทางภูมิประเทศหรือทางการเมือง เพื่อที่จะบรรลุความสำเร็จหรือสิ่งที่สนใจร่วมกัน ชุมชนเสมือนที่แพร่หลายที่สุดชนิดหนึ่ง คือ บริการเครือข่ายสังคม อันประกอบด้วยชุมชนออนไลน์ที่หลากหลาย ซึ่งเกิดมาจากการสร้างสภาพแวดล้อมของข้อมูลสารสนเทศในรูปแบบใหม่ มีจุดเด่นที่ทำให้บริการด้านการสื่อสารแบบเครือข่ายที่เชื่อมโยงผู้ใช้งานไว้ด้วยกัน ทำให้เกิดเป็นสังคมขนาดใหญ่ขึ้นบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Pukkhamdee, 2015 : 7)

ชุมชนเสมือนจริงแห่งการเรียนรู้ (Learning Community on Virtual reality) หมายถึง ชุมชนแห่งการเรียนรู้ ซึ่งเป็นกลุ่มบุคคลที่ตระหนักถึงความสำคัญ ความจำเป็นของการเรียนรู้ มีทักษะและกระบวนการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และนำความรู้มาใช้ประโยชน์เพื่อพัฒนาตนเองและสถาบันหรือชุมชนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Lohit-wises, 2015 : 72)

ชุมชนบนเว็บหรือชุมชนออนไลน์ (Online communication) หมายถึง ชุมชนที่มีสมาชิกเปิดใช้งานโดยการผ่านเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมของสมาชิก ชุมชนเสมือนสามารถใช้รูปแบบของระบบข้อมูลซึ่งทุกคนสามารถโพสต์เนื้อหา เช่น ระบบกระดานข่าวที่มีผู้คนสามารถเข้าไปโพสต์ได้ เช่น เว็บบล็อก นอกจากนี้ยังเสริมการสื่อสารระหว่างคนที่รู้จักกันในชีวิตจริง หมายถึงจำนวนถูกใช้ในซอฟต์แวร์ที่สังคมแยกหรือรวมกันรวมทั้งข้อความที่ใช้ห้องแชทและการประชุมที่ใช้เสียงวิดีโอข้อความหรือลายเซ็น ที่สำคัญการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและทางด้านเทคนิคอาจมีผลมาจากการแพร่กระจายของเครือข่ายทางสังคมเช่น เครือข่ายสังคมบนอินเทอร์เน็ต (Wikipedia, the free encyclopedia, 2020)

ชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ (Online Learning Community) หมายถึง กลุ่มคนที่ตระหนักถึงความสำคัญ ความจำเป็นของการเรียนรู้ มีทักษะและกระบวนการคิด การวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการนำความรู้มาใช้ประโยชน์ ทุกคนคิดและปฏิบัติร่วมกันแบบหุ้นส่วน มีจุดมุ่งหมายเดียวกัน ดำเนินชีวิตไปพร้อม ๆ กันกับการเรียนรู้ การสั่งสมความรู้ และการสร้างความรู้ใหม่เพื่อนำไปพัฒนาตนเองและชุมชนในโลกออนไลน์

ข้อมูลดังกล่าวข้างต้นล้วนเป็นคุณลักษณะของบุคคลในศตวรรษที่ 21 เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ระบุถึง 21st Century Skill's Framework อธิบายถึงกรอบแนวคิดของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเริ่มต้นจากสิ่งที่ผู้เรียนควรได้รับก่อนที่จะก้าวออกจากรั้วสถาบันการศึกษาสู่ชีวิตการทำงานในวิชาชีพด้านบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์

ประกอบด้วยความเชี่ยวชาญในวิชาแกน (Core Subjects) แนวคิดสำคัญในศตวรรษที่ 21 (21st Century Themes) และ ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) ได้แก่ ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีทักษะชีวิตและการทำงาน โดยมีโครงสร้างพื้นฐานที่เป็นระบบสนับสนุนการศึกษา (Support Systems) ของศตวรรษที่ 21 ให้เป็นไปตามเป้าหมายที่ต้องการ (Laoharatsaeng, 2018 : 11-14) ดังนั้นคุณลักษณะจำเป็น 8 ประการสำหรับบุคคลในศตวรรษที่ 21 จึงมีลักษณะดังนี้

1. ความรับผิดชอบและพึ่งพาตนเองในการเรียนรู้ (Autonomous Learning)
2. ทักษะด้านการคิด (Thinking Skills)
3. ทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ (Effective collaborators)
4. ทักษะในการสืบเสาะค้นหา (Enquirers)
5. ความกระตือรือร้น (Active learners)
6. ทักษะพื้นฐานด้าน ไอซีที (ICT skills)
7. ทักษะในด้านการใช้ภาษาสากล (Second language skills)
8. ความสนใจในวัฒนธรรม (Engaged with cultures) และ ความตระหนักถึงความเป็นไปในโลก (World awareness)

คุณลักษณะทั้ง 8 ประการล้วนมีความสำคัญต่อการพัฒนาตนเองของบรรณารักษ์และนักวิชาชีพสารสนเทศ บทความนี้ให้ความสำคัญต่อทักษะด้านการรับผิดชอบและพึ่งพาตนเองในการเรียนรู้ และทักษะในการสืบเสาะค้นหาความรู้ด้วยตนเอง

พัฒนาการทางด้านดิจิทัล ทำให้เราใช้ประโยชน์จากสองโลก โลกทางกายภาพ (Physical world) กับโลกไซเบอร์ (Cyber world) โลกทางกายภาพเป็นชีวิตที่ใกล้กัน แบบ Face to face เป็นสังคมอยู่รวมกัน แต่เมื่อมีเทคโนโลยีดิจิทัล ก็สร้างนิเวศน์ดิจิทัลใหม่ เปลี่ยน Physical object ให้กลายเป็น Digital object หากหนังสือในห้องสมุด สมุด ดินสอ ยางลบ วงเวียน ไม้บรรทัด กระดาษกราฟ อุปกรณ์การเรียนการสอน เปลี่ยนจาก Physical object ไปเป็น Digital object โดยสิ้นเชิงแล้ว เด็กรุ่นใหม่เริ่มคุ้นชินกับ Digital object มี Open education resource เป็นแหล่งเรียนรู้แบบเปิดบนคลาวด์ (Cloud) เช่น คลิปยูทูป (Youtube) รูปภาพ บทความจากวิกิพีเดีย บทเรียนการศึกษาแบบเปิดมากมาย ทุกคนเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ได้เท่ากัน ทุกที่ ทุกเวลา การเรียนรู้จึงต้องเปลี่ยนวิธีการดำเนินชีวิตใช้แพลตฟอร์มทางดิจิทัล สื่อสาร รวมกลุ่มสังคม Social network ใช้ไลน์ (Line) เฟซบุ๊ก (Facebook) ทวิตเตอร์ (Twitter) ซื้อขาย สิ่งของแบบออนไลน์ ใช้เงินแบบออนไลน์ เงินดิจิทัล กิจกรรมต่างๆ ทำบน แพลตฟอร์ม (Service platform) ทำให้ทุกคนมีสองชีวิต บนโลกกายภาพ และบนโลกไซเบอร์ การเปลี่ยนแปลงเรียกว่า Digital transform เปลี่ยนตามแรงกดของเทคโนโลยีที่เข้ามา เมื่อ โรค COVID 19 เกิดขึ้นผู้คน

ต้องลดสังคมทางกายภาพลง ลดการรวมกลุ่ม Social distancing โลกโซเชียลจึงแทรกตัวเข้ามา มีการ Work from home WFH ชีวิตความเป็นอยู่ใช้ดิจิทัล บนแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียมากขึ้นเรื่อย ๆ นิเวศน์ดิจิทัล จึงเข้ามามีความสำคัญต่อโรค COVID 19 ทำให้ต้อง Social distancing ผู้สอนต้องคิด และ ออกแบบบทเรียนให้เรียนที่บ้าน ออกแบบกิจกรรมให้ทำด้วยความสนุก ไม่ใช่ส่งหนังสือให้อ่าน หรือ ส่งแบบฝึกหัดให้ทำ ครูจะหาทางออนไลน์มาใช้เครื่องมือสื่อสาร สื่อสังคม สมาร์ทโฟนช่วยอะไรได้บ้าง แหล่งเรียนรู้ที่สนุกไม่จำเป็นต้องยึดเนื้อหาเฉพาะในหนังสือเรียนอย่างเดียว แต่มีเรื่อง สิ่งที่น่าสนใจ น่า สนุก น่าเรียนอีกมาก ที่มีแรงจูงใจให้ผู้เรียน การสร้างสังคม กลุ่ม การเรียนรู้ร่วมกัน ทำได้อย่างไร เครื่องมือสื่อสารทำให้เรารวมกลุ่มได้ดีกว่าเดิมมาก (Phuvorawan, 2020) สิ่งที่เป็นโอกาสจากวิกฤติ คราวนี้ คือ การสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ร่วมกัน ระหว่างบ้าน โรงเรียน ครู นักเรียน ผู้ปกครอง ชาวบ้าน องค์กรส่วนท้องถิ่น วัด ฯลฯ ต้องทำให้เกิด HBL - Home Base Learning หรือ บ้าน สถานแห่ง การเรียนรู้ HBL ฐานการเรียนรู้ ต้องทำให้ บ้านมีสิ่งที่น่าเรียนรู้ มีกิจกรรมการเรียนรู้ รอบ ๆ บ้าน สวน ไร่ นา กิจกรรมในบ้าน การทำอาหารร่วมกัน ทำกิจกรรม ทำงานบ้าน เป็นการเรียนรู้ร่วมกันในสังคม บ้าน ผู้ปกครอง ใช้เวลากับลูก หลาน ทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้มากขึ้น

### **ชุมชนแห่งการสืบเสาะผ่านเว็บไซต์ : การเรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อการพัฒนาตนเองของบรรณารักษ์และ นักวิชาชีพสารสนเทศ**

จากผลการวิจัยข้างต้นเป็นไปตามการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในแวดวงการศึกษาของไทยที่มีผล จากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศ การเรียนการสอนที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และ เป้าหมายของสถาบันอุดมศึกษาที่มุ่งสู่การเป็นมหาวิทยาลัยวิจัยมากขึ้น ส่งผลให้บรรณารักษ์รวมไป ถึงบุคลากรด้านการศึกษาต้องพัฒนาความรู้พัฒนาทักษะและความสามารถส่วนตัว รวมไปถึง ความสามารถทางวิชาชีพด้านบรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์อย่างจริงจัง เพื่อการทำงาน อย่างมืออาชีพ สอดคล้องกับงานวิจัยทางการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาด้วยตนเอง และการเรียนรู้ ด้วยการสืบเสาะผ่านระบบออนไลน์และออฟไลน์ ดังนี้

1. สายสุนีย์ เทพสุขเอี่ยม (Thepsuk-iam, 2010) ทำวิจัยเรื่อง “การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วย วิธีการค้นพบโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารตามแนวคิดการมีส่วนร่วมของชุมชนนัก ปฏิบัติและชุมชนแห่งการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาของผู้เรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3” โดย นักเรียนที่เรียนด้วยกระบวนการชุมชนแห่งการสืบเสาะด้วยการเรียนการสอนผ่านเว็บมีผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยวิธีแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญ

2. บุญชู บุญลิขิตศิริ (Bunlikhitsiri, 2010) ทำวิจัยเรื่อง “การพัฒนากระบวนการสร้างความรู้ใน ชุมชนการเรียนรู้เชิงเสมือนสำหรับนักการศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา” ขั้นตอนการวิจัยมี 3 ระยะ

ประกอบด้วย ระยะที่ 1 การสังเคราะห์เอกสารและความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับกระบวนการสร้างความรู้ในชุมชนการเรียนรู้เชิงเสมือนสำหรับนักการศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา ระยะที่ 2 การพัฒนากระบวนการสร้างความรู้ในชุมชนการเรียนรู้เชิงเสมือนสำหรับนักการศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา และระยะที่ 3 การนำเสนอกระบวนการสร้างความรู้ในชุมชนการเรียนรู้เชิงเสมือนสำหรับนักวิชาการในสถาบัน อุดมศึกษา โดยมีกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ คณาจารย์และบุคลากรของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่เข้าร่วมโครงการพัฒนาคณาจารย์เพื่อการเรียนการสอนยุคใหม่ ผลการวิจัยพบว่า

1) องค์ประกอบของกระบวนการสร้างความรู้ในชุมชนการเรียนรู้เชิงเสมือนในสถาบันอุดมศึกษาประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ ได้แก่ (1) สมาชิกและบทบาท (2) กิจกรรม (3) ความรู้ของชุมชน (4) เทคโนโลยี (5) แรงจูงใจ และ (6) การประเมินผล

2) ขั้นตอนของกระบวนการสร้างความรู้ในชุมชนการเรียนรู้เชิงเสมือนในสถาบันอุดมศึกษาประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ได้แก่ (1) ขั้นเตรียมความพร้อมของชุมชน (2) การจัดตั้งชุมชน (3) การบันทึก-สกัดจัดเก็บความรู้ (4) การสกัดความรู้ ดูความถูกต้องรับรองผลบนสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เสมือน (5) การทดลองใช้ความรู้ และ (6) การติดตามและประเมินผล

3. แสงเดือน เจริญนิม และคณะ (Charoen-Chim *et al.*, 2012) ทำวิจัยเรื่อง “ความสามารถในการเรียนรู้แบบนำตนเองของนิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูคณะศึกษาศาสตร์และพัฒนศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์” ผลการวิจัยพบว่านิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูมีความสามารถในการเรียนรู้แบบนำตนเองอยู่ในระดับสูง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน นิสิตมีการเรียนรู้แบบนำตนเองอยู่ในระดับสูงทุกด้าน โดยด้านความสามารถในการใช้ทักษะการศึกษาหาความรู้และทักษะแก้ปัญหามีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับสูงที่สุด ด้านความคิดริเริ่มและมีอิสระในการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับต่ำที่สุด ผลการเปรียบเทียบการเรียนรู้แบบนำตนเองของนิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูแต่ละสาขามีความสามารถในการเรียนรู้แบบนำตนเองไม่แตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญ .05 เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านเปิดโอกาสต่อการเรียนรู้ ด้านมโนคติของตนเองในด้านการเป็นผู้เรียนที่มีประสิทธิภาพ ด้านความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง ด้านความรักในการเรียนรู้ด้านความคิดสร้างสรรค์ ด้านการมองอนาคตในแง่ดี และพบว่า ความสามารถในการใช้ทักษะการศึกษาหาความรู้และทักษะแก้ปัญหา นิสิตฝึกประสบการณ์แต่ละสาขามีการเรียนรู้ไม่แตกต่างกัน ส่วนด้านความคิดริเริ่มและมีอิสระในการเรียนรู้ พบว่านิสิตฝึกประสบการณ์สาขาคณิตศาสตร์และคอมพิวเตอร์ศึกษา กับนิสิตฝึกประสบการณ์สาขาพลศึกษาและสุขศึกษา มีการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูเพศชายและเพศหญิงมีการเรียนรู้แบบนำตนเองไม่แตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญ .05

4. แมคเคอริช และคณะ (McKerlich *at el.*, 2011) ศึกษาการรับรู้ในการแสดงออกด้านการเรียนการสอน สังคมและปัญญาของผู้เรียนในโลกเสมือนจริง งานวิจัยเน้นถึงการแสดงตนหรือการมีความรู้สึกและมีส่วนร่วม ในการศึกษาที่ผู้วิจัยมุ่งเน้นไปที่การรับรู้ของผู้เรียนในการแสดงตนด้านการเรียนการสอนด้านสังคมและด้านปัญญาในโลกเสมือนจริงผลการวิจัยพบว่าผู้เรียนมีการรับรู้และแสดงออกผ่านสังคมปัญญา และการเรียนการสอนในโลกเสมือนจริง

ทั้งนี้จากการประมวลความคิดเห็นจากบทสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาบุคลากรห้องสมุดและนำเสนอใน 4 ประเด็น ได้แก่ วิธีการพัฒนาตนเองของบรรณารักษ์ ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา บทบาทของห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาในการพัฒนาวิชาชีพ บรรณารักษ์ บทบาทของภาค/สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์ในการพัฒนาวิชาชีพบรรณารักษ์ และ บทบาทของสมาคมในการพัฒนาวิชาชีพบรรณารักษ์ (Buangam, 2015 : 69-73) ดังนี้

1. วิธีการพัฒนาตนเองของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา ผู้บริหารห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาและอาจารย์ประจำภาควิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์หลายแห่ง ได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับวิธีการพัฒนาตนเองของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา ว่าบรรณารักษ์ต้องศึกษาและค้นคว้าเพื่อการพัฒนาตนเองอยู่เสมอ เพื่อความก้าวหน้าในวิชาชีพ โดยเฉพาะการศึกษาและเรียนรู้ เพื่อสร้างความเข้าใจในการทำงาน คิดวิเคราะห์เพื่อพัฒนาและสร้างนวัตกรรมบริการใหม่ๆ ให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้รับบริการได้อย่างเหมาะสมพร้อมที่จะเป็นผู้ถ่ายทอดและสามารถแนะนำเครื่องมือหรือแหล่งทรัพยากรสารสนเทศ เพื่อให้ผู้รับบริการเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว รวมทั้งต้องฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ การศึกษาต่อ และการสร้างเครือข่ายและการสื่อสารกันของคนในวิชาชีพเดียวกัน เพื่อติดตามความก้าวหน้าในวิชาชีพ

2. บทบาทห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาในการพัฒนาวิชาชีพบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา นอกจากจะมีการกำหนดนโยบายด้านการบริหารจัดการห้องสมุดแล้ว การกำหนดนโยบายด้านการบริหารทรัพยากรบุคคลภายในองค์กรย่อมมีความสำคัญด้วยเช่นกัน เพื่อให้การดำเนินงานต่าง ๆ เป็นไปด้วยดี ผู้บริหารห้องสมุด และอาจารย์ประจำภาควิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับนโยบายการพัฒนาวิชาชีพของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา คือ การกำหนดวิสัยทัศน์และแผนงานของห้องสมุดให้ชัดเจน เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดนโยบายด้านการพัฒนาบุคลากรให้สอดคล้องกับเป้าหมายขององค์กร และการวางแผนและยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาบุคลากรในองค์กร ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาควรมีแผนหรือยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาบรรณารักษ์และบุคลากรในองค์กร การถ่ายทอดความรู้ การสร้างบุคลากรทดแทน และเส้นทางความก้าวหน้าในอาชีพ

3. บทบาทของภาค/สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์ในการพัฒนาวิชาชีพบรรณารักษ์ เนื่องจาก

เป็นหน่วยงานบริการการศึกษาทางวิชาชีพบรรณารักษ์อย่างเป็นทางการ โดยผู้บริหารห้องสมุด สถาบันอุดมศึกษา และอาจารย์ประจำภาควิชาบรรณารักษ์ได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับบทบาทของภาควิชาบรรณารักษ์และสารสนเทศศาสตร์ในการพัฒนาวิชาชีพบรรณารักษ์ควรมีบทบาทสำคัญในการสร้างมาตรฐานหลักสูตรและตำราในสาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ เพื่อการผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพและตรงตามความต้องการของตลาดแรงงาน โดยเฉพาะห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา ซึ่งมีความต้องการบุคลากรในวิชาชีพบรรณารักษ์เข้ามาทำงานกับองค์กรในระดับสูง สร้างความร่วมมือด้านการพัฒนางานวิจัยทางบรรณารักษศาสตร์และห้องสมุด สร้างความร่วมมือด้านการเรียนการสอน โดยเฉพาะในส่วนของภารกิจงานนักศึกษา ห้องสมุดเป็นเสมือนห้องปฏิบัติการ ขณะที่ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์เป็นการสอนในภาคทฤษฎี ขณะเดียวกันห้องสมุดมีบรรณารักษ์ที่มีประสบการณ์ด้านการทำงาน จึงควรมีความร่วมมือระหว่างกันที่ใกล้ชิด เพื่อการพัฒนางานวิจัยทางด้านบรรณารักษศาสตร์และห้องสมุดให้มีความก้าวหน้ามากขึ้น และควรมีบทบาทสำคัญในการจัดประชุม อบรม สัมมนาวิชาการในวิชาชีพบรรณารักษ์มากขึ้น รวมไปถึงการผลักดันหลักสูตรและตำราในสาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์ให้เป็นมาตรฐานเดียวกัน

4. บทบาทของสมาคมในการพัฒนาวิชาชีพบรรณารักษ์ สมาคมห้องสมุดเป็นองค์กรที่มีบทบาทสำคัญในฐานะเป็นศูนย์รวมของบุคลากรในวิชาชีพ และถือเป็นผู้ริเริ่มการพัฒนาวิชาชีพบรรณารักษ์ ไม่ว่าจะไปในต่างประเทศหรือในประเทศไทยเองก็ตาม โดยผู้บริหารสถาบันอุดมศึกษาหลายแห่งได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับบทบาทของสมาคมวิชาชีพของไทยต่อการพัฒนาวิชาชีพบรรณารักษ์ว่า ควรแสดงบทบาทในฐานะเป็นตัวแทนของกลุ่มวิชาชีพ เพื่อผลักดันรัฐบาลให้เป็นความสำคัญกับการพัฒนาห้องสมุดและศูนย์สารสนเทศ ตลอดจนแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ มีการกำหนดเป็นนโยบายของรัฐบาล เพื่อนำไปสู่การปฏิบัติอย่างจริงจัง และผลักดันให้รัฐบาลเห็นถึงความสำคัญของวิชาชีพบรรณารักษ์เทียบเท่าวิชาชีพครู การกำหนดกรอบอัตรากำลังด้านบุคลากรวิชาชีพบรรณารักษ์เพื่อรองรับผู้สำเร็จการศึกษาด้านวิชาชีพบรรณารักษ์ และนักสารสนเทศศาสตร์ เช่น รัฐบาลควรจัดตั้งห้องสมุดหรือศูนย์สารสนเทศในทุกตำบลและให้มีเจ้าหน้าที่บรรณารักษ์แห่งละ 1 คน โดยองค์กรท้องถิ่นเป็นผู้รับผิดชอบ เป็นต้น ควรแสดงบทบาทในฐานะเป็นองค์กรผู้นำและมีนโยบายที่ชัดเจนในด้านความร่วมมือระหว่างห้องสมุดในทุกระดับ และควรมีการรณรงค์ให้บรรณารักษ์ห้องสมุดในทุกระดับเข้าเป็นสมาชิกสมาคมวิชาชีพ เพื่อสร้างกลุ่มวิชาชีพบรรณารักษ์ที่เข้มแข็งในอนาคตมากยิ่งขึ้น

จากข้อมูลข้างต้น ทิพวัลย์ ชันธมะ (Khantama, 2012 : 71) กล่าวถึงความพร้อมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ การพัฒนาวิชาชีพบรรณารักษ์ห้องสมุดอุดมศึกษา สามารถจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการชุมชนแห่งการสืบเสาะ โดยการเรียนการสอนผ่านเว็บ เพื่อพัฒนาความสามารถการศึกษาด้วยตนเอง เนื่องจากลักษณะการจัดการเรียนการสอน 5 ด้าน ได้แก่ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้จากการค้นพบคำตอบ

ด้วยตนเอง เป็นการส่งเสริมความกระตือรือร้น การเอาใจใส่และการรับผิดชอบในกิจกรรม 2) ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองในการสืบเสาะหาความรู้ และต้องปรึกษาข้อมูล ระหว่างผู้เรียนด้วยกัน เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเกิดการเรียนรู้อย่างหลากหลาย และได้แนวทางการพัฒนาระบบความคิดได้มากขึ้น 3) ความรู้ที่ได้มาจากประสบการณ์จริง จากการทำกิจกรรมช่วยให้สามารถแก้ปัญหาจากเหตุการณ์จริงและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองได้ 4) การเรียนการสอนแบบสืบเสาะดีกว่าการสอนแบบบรรยายความรู้เพียงอย่างเดียว เพราะจุดประสงค์การเรียนรู้ที่คาดหวังให้ผู้เรียนรู้จักการสืบค้นหาความรู้จากแหล่งข้อมูล เป็นการเรียนรู้และการตัดสินใจของผู้เรียนเอง 5) การเรียนการสอนแบบสืบเสาะเป็นการออกแบบกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จริง และปฏิบัติจริงจนเกิดการเรียนรู้ในการตัดสินใจที่ดี

### บทสรุป

กระบวนการชุมชนแห่งการสืบเสาะโดยการเรียนรู้ผ่านเว็บเพื่อพัฒนาความสามารถในการศึกษาด้วยตนเอง เน้นการสืบค้นเพื่อค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง เพื่อเน้นความสำคัญของ 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) วัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ 2) กระบวนการจัดการเรียนรู้ 3) สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีและการสื่อสาร เวลาเรียน แหล่งเรียนรู้ 4) การวัดประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ และ 5) การเผยแพร่องค์ความรู้ ขั้นตอนของรูปแบบการเรียนรู้ ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นเตรียมการเรียนรู้ ขั้นการจัดการเรียนรู้ และขั้นเผยแพร่องค์ความรู้ พิจารณาได้ว่าการมีส่วนร่วมของชุมชนมีความสำคัญเป็นอย่างมากและเป็นเป้าหมายของการเรียนรู้ ชุมชนแห่งการสืบเสาะ (Community of inquiry/ COD) เป็นแนวคิดปฏิบัตินิยมและการเรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่ม ประเด็นที่มักจะศึกษาได้แก่ 1) ปัญหาความสามารถในการใช้เหตุผลของเด็กในทฤษฎีพัฒนาการทางารรู้คิด (Theory of Cognitive Development) ของ ฌอง เพียเจต์ (Jean Piaget) และ 2) ข้อถกเถียงด้านปัญหาในเรื่องการไตร่ตรองร่วมกันเป็นกลุ่ม (Group deliberation) แสดงให้เห็นว่าวิธีชุมชนแห่งการสืบเสาะมีข้อได้เปรียบทางญาณวิทยา วิธีชุมชนแห่งการสืบเสาะจะมีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้นสำหรับการเรียนในชั้นเรียนโดยประยุกต์การค้นคว้าทั้งแบบรายบุคคล และค้นคว้าร่วมกันเป็นกลุ่มในการจัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาความสามารถในการศึกษาด้วยตนเองของผู้เรียน เป็นการเสริมสร้างการพัฒนาวิชาชีพ บรรณารักษ์ห้องสมุดอุดมศึกษาได้เป็นอย่างดี

กระบวนการชุมชนแห่งการสืบเสาะสามารถนำมาใช้ในการพัฒนาบุคลากรด้วยการสร้างความรู้จากความรู้เดิมผสานกับการแสวงหาความรู้ใหม่ แล้วนำความรู้นั้นมาเป็นของตนเอง มีการเปลี่ยนจากเดิมที่เน้นการศึกษาปัจจัยภายนอกมาเป็นการศึกษาสิ่งเร้าภายใน ได้แก่ ความรู้ความเข้าใจหรือกระบวนการรู้คิด (Cognitive Process) ที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ จากผลการศึกษาพบว่าสิ่งเร้าภายในมีส่วนช่วยทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย และความรู้เดิมมีส่วนเกี่ยวข้องและเสริมสร้าง

ความเข้าใจของผู้ร่วมงานที่มีการรวมกลุ่มกันของสมาชิกผ่านเว็บโดยสมาชิกในชุมชนร่วมกัน สะท้อนความคิดเห็นของตนเองในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมายเชิงลึก ร่วมกันสร้างปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันอย่างมีจุดมุ่งหมาย เพื่อให้การปฏิบัติงานประสบความสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

#### References

- Buangam, K. (2015). The Overview of librarians' professional development in academic libraries. **The Journal of Library and Information Science Srinakharinwirot University**, 8 (1), 67-74. [In Thai]
- Bunlikhitsiri, B. (2010). **Development of a knowledge creation process in virtual learning communities for academic in higher education institutions**. (Doctoral Dissertation, Ph.D. in Educational Communications and Technology, Chulalongkorn University, Thailand). [In Thai]
- Charoen-Chim. S., et al. (2012). **The Self-directed learning ability of students teaching professional experience at Faculty of Education and Development Sciences Kasetsart University**. Bangkok: Kasetsart University. [In Thai]
- Garrison, D. R. and Anderson, N. (2008). **Blended learning in higher education : framework, principles, and guidelines**. San Francisco: Jossey-Bass.
- Khantama, T. (2012). **Development of the community of inquiry procedures for web-based instruction**. (Doctoral Dissertation, Ph.D., King Mongkut's University of Technology North Bangkok, Thailand). [In Thai]
- Khrxng-yuthth, N. (2017). **Epistemological issues in the concept of the quest community of Matthew Lipman**. (Doctoral Dissertation, Ph.D., Chulalongkorn University, Thailand). [In Thai]
- Kongpila, K. (2017). **The Development of the conceptual frameworks using social media**. Retrieve October 22, 2020, from <https://www.gotoknow.org/posts/599442>. [In Thai]
- Laoharatsaeng, T. (2018). **21st century skills for CMU faculty development 21st century skills for lecturer development at Chiang Mai University**. Chiang Mai: Chiang Mai University. [In Thai]

- Lohit-wises, S. (2015). **The Encyclopedia of education in honor of Her Royal Highness Princess Maha Chakri Sirindhorn The Royal Chakri Sirindhorn on the occasion of the 60th birthday**. Bangkok: Faculty of Education, Srinakharinwirot University. [In Thai]
- Lohit-wises, S. (2020). **The meaning of learning community**. Retrieve April 23, 2020, from <http://ejournals.swu.ac.th/index.php/ENEDU/article/viewFile/7820/7059>. [In Thai]
- McKerlich, R., et al. (2011). Student perceptions of teaching presence, social presence and cognitive presence in a virtual world. **MERLOT Journal of Online Learning and Teaching**. 7 (3), 324-326.
- Ministry of Education. (2011). **Thailand ICT master plan, 2011-2013**. Retrieve October 22, 2019, from [http://www.bict.moe.go.th/event/index.php?option=com\\_jdownloads&Itemid=0&task=finisf&cid=66&catid=24&m=0](http://www.bict.moe.go.th/event/index.php?option=com_jdownloads&Itemid=0&task=finisf&cid=66&catid=24&m=0). [In Thai]
- The Office of the Education Council. (2005). **The arranging of lifelong learning resources: the science and technology park**. Bangkok: Pimdee. [In Thai]
- Phuvorawan, Y. (2020). **COVID 19 with learn from home: LFH and home base learning: HBL**. Retrieve April 26, 2020, from [https://www.facebook.com/permalink.php?story\\_fbid=10219342261084906&id=1162233576](https://www.facebook.com/permalink.php?story_fbid=10219342261084906&id=1162233576). [In Thai]
- Pukkhamdee, P. (2015). **Daily life in a virtual community of people in Chiang Mai the case study of facebook fan page of cm108.com**. (Master's thesis, Chiang Mai University, Thailand). [In Thai]
- Schwier, R. A. (2002). **Shaping the metaphor of community in online learning environments**. Paper Presented to the International Symposium on Educational Conferencing.: 1-8.
- The Skill Development Institute EYE LEVEL THAILAND. (2017). **Self-Directed Learning**. Retrieve March 7, 2017, from <http://www.eyelevel.co.th/การเรียนด้วยตนเอง-self-directed-learning/>. [In Thai]
- Sirikase, B. (2012). **The theory of Inquiry-based learning (Inquiry Method)**. Retrieve October 2, 2019, from <http://sirikase.blogspot.com/2011/01/inquiry-method.html>. [In Thai]

Thepsuk-iam, S. (2010). **Development of a discovery learning model using information and communication technology based on community of practice participation and learning community to develop problem-solving skills of ninth grade students and community participation.** (Doctoral Dissertation, Ph.D., Chulalongkorn University, Thailand). [In Thai]

Wikipedia, the free encyclopedia. (2020). **Online community.** Retrieve 2020 April 23, URL: <https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%8A%E0%B8%B8%E0%B8%A1%E0%B8%8A%E0%B8%99%E0%B8%AD%E0%B8%AD%E0%B8%99%E0%B9%84%E0%B8%A5%E0%B8%99%E0%B9%8C>. [In Thai]