



แบบรายงานการจัดการความรู้
มหาวิทยาลัยรังสิต

ชื่อประเด็นความรู้ _____ แนวคิดการทำงานสร้างสรรค์สื่อเด็กหาย _____

ความสอดคล้องกับประเด็นยุทธศาสตร์/ ประเด็นการจัดการความรู้

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> การเรียนการสอนและการผลิตบัณฑิต | <input checked="" type="checkbox"/> วิจัย / นวัตกรรม |
| <input type="checkbox"/> ศิลปวัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม | <input type="checkbox"/> การบริหารจัดการที่เป็นเลิศ |
| <input type="checkbox"/> ภาพลักษณ์ / ชื่อเสียงขององค์กร | <input type="checkbox"/> ความเป็นนานาชาติ |

ข้อมูลของผู้จัดทำโครงการ/ ผู้ให้ความรู้

ชื่อ-นามสกุล ผู้ช่วยศาสตราจารย์หทัยชนก เชียงทอง _____

รหัสบุคลากร _____ คณะ ดิจิทัลอาร์ต _____

1. Basic principle reported, Concept applications formulated – PLAN

หลักการและเหตุผล / ความสำคัญ / ประเด็นปัญหา *

การขโมยเด็กมีมาก มีเทคนิคมากมายที่พัฒนาขึ้น เป็นปัญหาเร่งด่วน ผู้ปกครองก็ต้องรู้ทัน การผลิตสื่อที่มีผลต่อความตระหนักของเด็กและผู้ปกครองจึงมีความสำคัญที่จะรู้เทคนิคเอาตัวรอด ระมัดระวัง ต่อปัญหาที่จะเกิดขึ้น การสร้างสรรค์โครงการเพื่อสังคม มีความยาก ทักษะมุมมองการทำงานวิจัยเพื่องานสร้างสรรค์ สำหรับเด็กให้เรียนรู้ถึงปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้นได้กับตัว เป็นการป้องกันให้กับเด็กในเบื้องต้น

ความรู้ที่เป็นประเด็นสำคัญที่นำมาใช้

แนวทางการจัดการกระบวนการความคิดเพื่อก่อเกิดสื่อศิลปะชีวิตและสังคม การแหกกฎ แหกกฎตัวเองเพื่อหาแนวทางการทำงาน การหาแนวความคิดใหม่ๆ การแลกเปลี่ยนการเรียนรู้ไม่ยึดติดแนวคิดเดิมๆ ค้นหามุมมองใหม่ๆ ความสนใจส่วนตัว และประสบการณ์จากการมีลูก วิเคราะห์ทัศนคติความสอดคล้อง ในแบบสอบถาม ว่าถามแล้ว

นำไปสู่อะไรที่ใช้ประโยชน์ในงานสร้างสรรค์ การออกแบบใด ๆ จะต้องมีการทำวิจัย ทดสอบ มีข้อมูล เพื่อให้การออกแบบนั้นถึงกลุ่มเป้าหมายได้ดี

ประเภทของความรู้และที่มาของความรู้

ความรู้แบบชัดแจ้ง (Explicit Knowledge)

ความรู้จากคลังความรู้ของเว็บไซต์ระบบการจัดการความรู้ KM Rangsit University

(<http://lc.rsu.ac.th/km/Knowledgebase>)

เจ้าของความรู้/สังกัด _____

อื่น ๆ (โปรดระบุ) _____

ความรู้ที่ฝังลึกอยู่ในตัวคน (Tacit Knowledge)

เจ้าของความรู้/สังกัด คณะดิจิทัลอาร์ต _____

อื่น ๆ (ระบุ) _____

วิธีการดำเนินการ *

การสร้างโครงการเพื่อขออนุมัติงานวิจัยเพื่อสังคม ดำเนินการอย่างมีระบบ ตั้งต้นธารความคิด การหาข้อมูลด้วยการ
การทำแบบสอบถามอย่างละเอียด สัมภาษณ์ผู้ที่ใกล้ชิดกับข้อมูล เพื่อให้ได้ที่มาของการออกแบบงานในส่วนต่างๆ
จากกลุ่มเป้าหมาย การลงพื้นที่จริงเพื่อทราบปัญหา ปรึกษาผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางเพื่อดำเนินงานวิจัย/งาน
สร้างสรรค์การวิจัยเพื่อการออกแบบ วิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้อง การมีเหตุผลในการออกแบบงานต่างๆ การ
ออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับเด็กกลุ่มเป้าหมาย และมีการนำไปเพื่อแพร่ให้เด็กกลุ่มอื่นๆ ผลสัมฤทธิ์ออกมา
เห็นชัดเจนสื่อสารได้ตรงเป้าหมายที่วางไว้ สามารถให้นักศึกษาฝึกงานได้มีส่วนร่วม

2. Prototype testing in an operational environment - DO

ผลการดำเนินการ การนำไปใช้ หรือการลงมือปฏิบัติจริง อุปสรรคหรือปัญหาในการทำงาน *

ต้องเก็บผลสำรวจจากกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย เป็นอุปสรรคสำคัญในการรวบรวมข้อมูล ข้อมูลจากคนกว่า
อาจจะไม่ตรงกับภาพในหัวของผู้สร้างสรรค์ อย่าเสียดายที่จะต้องตัดทิ้ง อุปสรรคในสถานการณ์โควิด-19 จึง
ปรับเปลี่ยนมาเป็นการจัดแบบออนไลน์แทน หากไม่เก็บข้อมูลก่อน จะมีข้อมูลที่เข้าใจผิดเนื่องจากคิดไปเองมาก
อุปสรรคที่เกิดขึ้น ใช้กลยุทธ์ปรับไปตามสถานการณ์เพื่อให้สามารถทำงานได้บรรลุตามเป้าหมาย

การจัดกิจกรรมลงพื้นที่ภาคสนามตามกลุ่มเป้าหมาย ลงพื้นที่จริงเพื่อหาข้อมูล และประเมินผลงาน เพื่อให้เข้าถึง
กลุ่มเป้าหมายจริง สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่มีอายุน้อย ผลสัมฤทธิ์จากการเผยแพร่ในสื่อหนังสือและเว็บไซต์

ออกมาเห็นชัดเจนสื่อสารได้ตรงเป้าหมายผลทุกอย่างบรรลุ การนำไปใช้ ปฏิบัติจริงมีประสิทธิผลการดำเนินการ เป็นที่ยอมรับทั้งไทยและต่างประเทศและสามารถพัฒนาได้อย่างต่อเนื่องและปิดโครงการตามวัตถุประสงค์

3. Proven through successful mission operation, Objectives and Key Results for Knowledge Management - CHECK

การตรวจสอบผลการดำเนินการ การนำเสนอประสบการณ์การนำไปใช้ สรุปและอภิปรายผล บทสรุปความรู้หรือ ความรู้ที่ค้นพบใหม่ *

ความคิดสร้างสรรค์เริ่มต้นตอนเรา แหกกฎความเคยชิน และลงมือทำให้ทำด้วยใจพื้นฐานในความหลงใหล ให้ทำงานเหมือนไม่ต้องการเงิน เดินให้เหมือนไม่มีใครมอง เราจะค้นพบความหมายในการดำรงชีวิต การเรียนรู้สิ่งใหม่ๆและประเด็นทางสังคม การคัดเลือกหรือกลั่นกรองข้อมูลให้เลือกข้อมูลที่ใช่ที่สุด ไม่ควรเสียดายข้อมูลที่ไม่ใช่ประเด็น การค้นคว้าอย่างละเอียดในทุกกิจกรรมของการสร้างสรรค์ ช่วยก่อให้เกิดผลงานที่ดีขึ้นได้ การลงพื้นที่ การสำรวจเพื่อให้ได้ข้อจริง ทำให้ทราบถึงข้อมูลจริงที่ไม่ใช่การสมมติฐาน การตัดทอนรูปหรือหารูปแบบ ภาพสร้างสรรค์แบบเพื่อให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย พยายามนำไปสู่ความสำเร็จ ไม่เสียดายถ้ามันไม่ใช่ ถ้าสิ่งที่จะเปลี่ยนแปลงเพื่อสื่อข้อมูลที่ถูกต้อง เพื่อออกแบบได้ดี และผลงานประทับใจกลุ่มเป้าหมาย เพื่อการเปลี่ยนแปลง พฤติกรรม

4. Objectives and Key Results for Knowledge Management - ACT

ข้อเสนอแนะในการดำเนินการในอนาคต หรือการดำเนินการเพื่อสามารถนำไปสู่การเป็น Good Practice *
Good Practice หรือ Best Practice ที่เกิดจากแรงบันดาลใจที่อยากจะพัฒนาจะไม่เกิดขึ้นหากผู้ถอดบทเรียนไม่นำไปปรับใช้ ในหนทางการคิดสร้างสรรค์ มักมีเส้นทางหลากหลายวิธีไม่มีอะไรตายตัว จะต้องรู้จักยึดได้หัดได้ไปตามสถานการณ์ การที่เราแก้ไขปัญหาก็จะสะท้อนให้เห็นว่า สามารถรับมือแรงผลักดันต่างๆ การบูรณาการร่วมกันในหลายหน่วยงาน และตัวบุคคลที่มีความเชี่ยวชาญในหลายด้านได้มาทำงานร่วมกัน research กับ production ต้อง balance กันเพื่อสามารถจัดสรรเวลา แรงงาน และงบประมาณได้ การร่วมมือกับหน่วยงานภายนอก และตั้งโครงการสำหรับสังคม เป็นแนวทางที่ทำให้งานสร้างสรรค์เกิดประโยชน์ทั้งทางวิชาการและต่อสังคมได้ มี 5 ประโยคที่ไม่ควรพูด 1.ยาก 2.เหนื่อย 3.ซีเกียจ 4.ทำไม่ได้ 5.เบื่อ ในการทำงาน

* ข้อมูลบางส่วนสามารถนำมาจากแบบฟอร์มรายงานการดำเนินโครงการของสำนักงานวางแผนได้ ในกรณีที่โครงการที่ดำเนินการมีประเด็นความรู้ที่สำคัญซึ่งนำมาใช้ในโครงการ