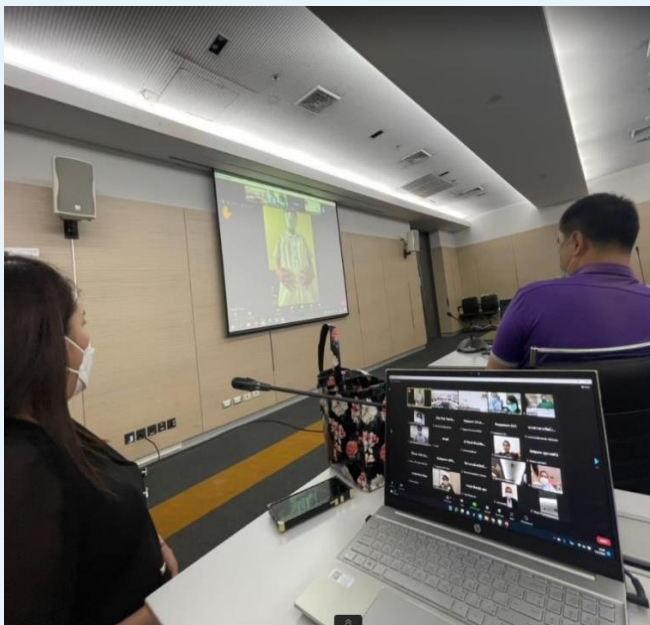
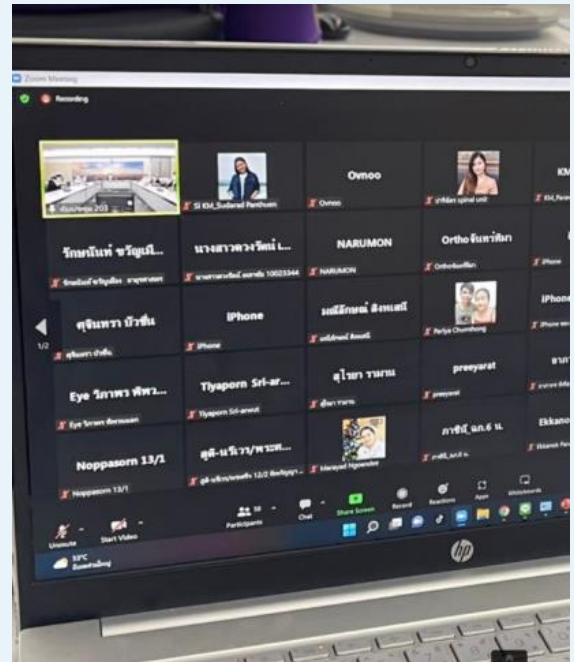


กิจกรรมชุมชนนักปฏิบัติ ในยุคออนไลน์

ชุมชนนักปฏิบัติ (Community of Practice : CoP)

เป็นการรวมกลุ่มคนที่พบปัญหาหรือมีความปรารถนาในการแลกเปลี่ยนความรู้ ทักษะปฏิบัติในเรื่องใดเรื่องหนึ่งร่วมกัน เพื่อให้สามารถแก้ไขปัญหาให้บรรลุวัตถุประสงค์/ตัวชี้วัดขององค์กร การพบปะและแลกเปลี่ยนความรู้นั้น อาจผ่านพื้นที่จริงหรือเสมือนด้วยความสมัครใจ โดยการดึง tacit knowledge ร่วมกับหลักฐานเชิงประจักษ์ที่อ้างอิงได้ และสรุปเป็น knowledge assets ในเรื่องนั้น ๆ (Explicit knowledge) โดยใช้กระบวนการ KM, KM tool เป็นเครื่องมือในการดำเนินการกลุ่ม มีการนำความรู้ที่ได้ไปปฏิบัติ และมีการติดตามประเมินผล เพื่อพัฒนาจนได้ผลลัพธ์ที่ดี จึงเผยแพร่ความรู้เพื่อขยายผลทั่วทั้งองค์กรต่อไป



การจัดกิจกรรมของกลุ่ม CoP

ส่วนใหญ่จะมีกิจกรรมในการละลายพฤติกรรมของสมาชิกก่อนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ โดยส่วนใหญ่จะเป็นเกมเพื่อให้สมาชิกเกิดความรู้สึกผ่อนคลายสนุกสนาน และสามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภายใต้บรรยากาศที่เป็นกันเอง ในช่วงสถานการณ์ COVID-19 หลายกลุ่ม CoP ยังคงมีการดำเนินการกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง โดยส่วนใหญ่จะจัดกิจกรรมผ่านพื้นที่เสมือนในรูปแบบออนไลน์ แต่หลายกลุ่มอาจพบปัญหาเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมเพื่อละลายพฤติกรรมก่อนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ว่าจะใช้กิจกรรมอย่างไรดี วันนี้ทีม KM มีกิจกรรมเพื่อเป็นตัวอย่างให้กับกลุ่ม CoP ได้เลือกใช้กันค่ะ

การเลือกใช้เกมในการทำกิจกรรม ใช้หลักการคือเป็นเกมที่ตอบกันได้ระหว่างผู้จัดและทีมสมาชิก โดยเป็นเกมเกี่ยวกับการตอบคำถาม ซึ่งใช้วิธีการโต้ตอบผ่านห้อง chat หรือเปิดไมค์ในการตอบคำถามผ่านระบบ zoom โดยตัวอย่างการทำกิจกรรมในกลุ่ม CoP ส่งเสริมสุขภาพบุคลากรเพื่อป้องกันภาวะคลอตก่อนกำหนด กลุ่ม CoP โลจิกโมเดล สำนักงานภาควิชา และ CoP ของกลุ่มงานวิชาการ

ตัวอย่างเกมที่ใช้



ตัวอย่างเกมที่ใช้ ได้แก่ เกมการถอดรหัสจากภาพ หรือที่รู้จักกันในชื่อ **เกมถอดรหัสลับ The Davinci Code** ทีมใช้ภาพจากเกมรายการดังกล่าว และให้สมาชิกตอบคำถามผ่านทางช่อง chat โดยตั้งกติกาว่า ใครตอบได้ท่านแรก จะได้รับคะแนน หรือกำหนดว่า ใครตอบได้ท่านที่ 3 หรือ 5 จะได้รับคะแนน เพื่อให้สมาชิกได้มีส่วนร่วม และสะสมคะแนนไปจนครบข้อคำถาม ใครได้คะแนนสะสมสูงสุดจะเป็นผู้ชนะ

อีกหนึ่งเกมคือการตอบคำถามโดยใช้เครื่องมือ **KAHOOT** หรือ **QUIZZ** หรือเครื่องมือที่เกี่ยวข้องกับการตอบคำถามผ่านออนไลน์อื่น ๆ โดยมีการสร้างคำถามในโปรแกรมนั้น ๆ และกำหนดคำตอบที่ถูกต้อง เมื่อถึงเวลาเล่นเกมจะส่ง LINK หรือ QR CODE ให้สมาชิกสแกนเพื่อเข้าร่วมเล่นเกม โดยกำหนดให้มีการใส่ชื่อเล่นเพื่อร่วมสนุก และกำหนดเวลาในการตอบคำถามแต่ละข้อ เมื่อตอบคำถามเรียบร้อยแล้วจะขึ้นรายชื่อผู้ที่ได้คะแนนมากที่สุด 3 ลำดับแรก โดยนับคะแนนได้จากผู้ที่ตอบถูกและเร็ว ลำดับผู้ชนะสามารถเปลี่ยนแปลงได้ทุกข้อ ตามความเร็วที่ได้ตอบคำถาม การใช้เกมนี้จะทำให้สมาชิกร่วมลุ้น และสนุกไปกับการร่วมกิจกรรม แต่การใช้เกมนี้หากให้สแกน QR CODE สมาชิกต้องมีเครื่องมือในการเข้าสู่เกมอีกเครื่องหนึ่ง ซึ่งอาจไม่สะดวกกับสมาชิก โดยเกมเหล่านี้สามารถใช้กับการจัดกิจกรรมแบบ **ONSITE** ได้เช่นเดียวกัน

จากประสบการณ์การจัดกิจกรรมเพื่อละลายพฤติกรรมให้กับสมาชิกก่อนการเริ่มกิจกรรมต่าง ๆ พบว่าเป็นการสร้างบรรยากาศที่เป็นกันเอง สมาชิกมีความสุข สนุกสนาน และทำให้กล้าพูด กล้าแสดงความคิดเห็นในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้มากขึ้น และในเกมอาจใช้คำถามที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่จะแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ซึ่งเป็นการให้ความรู้กับสมาชิกไปด้วย ดังนั้นทีม CoP อาจใช้เกมเพื่อสร้างความร่วมมือในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และเพิ่มบรรยากาศที่ดีให้กับสมาชิก เพื่อให้กิจกรรมดำเนินไปด้วยดีและมีประสิทธิภาพ หากทีม KM มีกิจกรรมดี ๆ เรา จะมาร่วมแบ่งปันกันอีกนะคะ หรือทีม CoP ที่มีกิจกรรมที่น่าสนใจสามารถแบ่งปันให้กับทีมอื่น ๆ ได้เลยนะคะ ร่วมแบ่งปันและเรียนรู้ไปด้วยกันคะ



ติดตามสาระความรู้เพิ่มเติมได้ที่

www2.si.mahidol.ac.th/km



FOLLOW OUR SOSIAL MEDIA

