

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สถานการณ์เด็กและเยาวชนในประเทศไทยปัจจุบันเมื่อพิจารณาการพัฒนาคุณภาพเด็กและเยาวชน พบว่ายังมีประเด็นท้าทายของการพัฒนาแต่ละช่วงวัยและส่งผลกระทบต่อเนื่องจากแรกเกิดจนถึงเยาวชน จากแผนการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ.2560-2564 กล่าวว่าการพัฒนาการที่สมวัยในเด็กปฐมวัย ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของเด็กวัยเรียน การพัฒนาความรู้และทักษะชีวิตของเยาวชนที่รู้ทันการเปลี่ยนแปลงของบริบทโลก ลักษณะความสัมพันธ์ในครอบครัวที่เปลี่ยนแปลงไป สังคมยุคดิจิทัลสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้ง่ายส่งผลต่อค่านิยมและพฤติกรรมในการดำเนินชีวิตของเด็กและเยาวชน รวมทั้งจิตสำนึกต่อส่วนรวมสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ที่ 2 :การลดความเหลื่อมล้ำ (Inclusive Growth) ในด้านการจัดสวัสดิการสังคมและการดูแลผู้สูงอายุ เด็ก สตรี และผู้ด้อยโอกาส

การดำรงชีวิตของเด็กและเยาวชนในสังคมมุ่งเน้นให้ประสบความสำเร็จได้นั้นต้องอาศัยปัจจัยหลายอย่างประกอบเข้าด้วยกัน อาทิเช่น การมีสุขภาพแข็งแรง ฐานะทางเศรษฐกิจที่มั่นคง มีการศึกษาที่ดี ทั้งนี้ ปัจจัยหนึ่งที่มีความสำคัญยิ่ง นั่นคือ การมีสุขภาพจิตที่ดี มีจิตใจที่เข้มแข็ง สามารถแก้ปัญหาและเอาชนะอุปสรรคต่างๆ ที่ผ่านเข้ามาในชีวิตได้ แต่ทว่าในสังคมปัจจุบันโดยเฉพาะอย่างยิ่งสถาบันครอบครัวที่มีเด็กและเยาวชนรวมอยู่ด้วย ประกอบกับการเป็นอยู่ของผู้ปกครองที่มีความเร่งรีบในด้านการทำงานหลัก ส่งผลให้มีพฤติกรรมอื่นๆ ตามมาในด้านของการหาเครื่องมือช่วยในการเลี้ยงดูบุตรหลาน ทั้งนี้ จากการประชาคมเวทีสภาเด็กและเยาวชนซึ่งกองสวัสดิการได้จัดขึ้นร่วมกับสำนักกิจการเด็กและเยาวชน พบข้อมูลว่าประเด็นปัญหาของชุมชนประเด็นหนึ่งคือเด็กและเยาวชนใช้เทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์ในเด็กและเยาวชนที่มากเกินไป ทั้งนี้อาจจะเป็นเพราะพ่อแม่ ผู้ปกครองนำเอาเทคโนโลยีมาเป็นเครื่องมือช่วยเลี้ยงดูบุตรหลาน และขาดการควบคุมสอดส่องหรือกำกับการใช้เทคโนโลยีนั้นส่งผลให้เกิดปัญหาเกิดขึ้นทั้งเด็กและชุมชน เช่น เด็กขาดการพัฒนาตนเองและขาดทักษะในการใช้ชีวิตของเด็กและเยาวชนที่ดี ล่อลวงให้เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมทางเพศที่ไม่เหมาะสม โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเล่นเกมที่มาจากอุปกรณ์เหล่านั้น ซึ่งเกมคือเครื่องเล่น หรืออุปกรณ์การเล่น เพื่อความสนุกสนาน เป็นเทคโนโลยีที่มีการพัฒนาอยู่ตลอด เกมที่เด็กและวัยรุ่นนิยมเล่นกัน ใน ปัจจุบันมีหลายรูปแบบ ได้แก่ ตู้เกมหยอดเหรียญ วิดีโอเกม เกมคอมพิวเตอร์ทั้งแบบออนไลน์และไม่ออนไลน์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเกมคอมพิวเตอร์ได้เข้ามาสู่เด็ก โดยเริ่มต้นจากการที่ทุกบ้านต้องมีคอมพิวเตอร์ใช้เพื่อการศึกษา การสื่อสาร และความบันเทิง

การพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีคุณภาพชีวิตที่ดีเหมาะสมตามช่วงวัย ทั้งด้านจิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญาที่ดี มีทักษะการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ ๒๑ รวมทั้งมีความเป็นพลเมืองสร้างสรรค์ ที่สามารถปรับตัวเท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงของบริบทโลก มีความรับผิดชอบต่อตนเอง

มีจิตสำนึกต่อส่วนรวมและมีส่วนร่วมในการพัฒนาสังคม ซึ่งเป็นคุณสมบัติที่สำคัญยิ่งของเด็กและเยาวชนที่จะเป็นกำลังสำคัญของประเทศชาติในอนาคตนั้น เป็นสิ่งที่เด็กและเยาวชนควรได้รับการส่งเสริมให้ด้านต่าง ๆ เพื่อให้เกิดการพัฒนาและเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพในอนาคต

จากปัญหาและความต้องการทางเทศบาลตำบลเกาะคาผู้วิจัยจึงสนใจการจัดการความรู้ให้เด็กและเยาวชนในเทศบาลตำบลเกาะคา อำเภอเกาะคา จังหวัดลำปาง เนื่องจากการช่วยเหลือส่งเสริมให้บุคคลโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ให้มีพัฒนาการสูงสุดของสมรรถภาพในแต่ละคนทั้ง ในด้านร่างกาย สังคม อารมณ์และสติปัญญา โดยมุ่งให้บุคคลได้เกิดการพัฒนาด้านต่างๆ มุ่งป้องกันปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นกับบุคคล และมุ่งช่วยแก้ไขปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นแล้ว โดยที่บุคคลสามารถช่วยเหลือตนเอง รู้จักเลือกตัดสินใจ และปรับพฤติกรรมของตนเองให้ดำรงชีพอยู่ในสังคมได้ และเมื่อเด็กและเยาวชนได้รับการจัดการและตอบสนองต่อเหตุการณ์ที่เป็นปัญหาได้อย่างมีสติพร้อมทั้งสร้างเจตคติทางบวกในการจัดการแก้ไขปัญหาและอุปสรรคได้จะทำให้สามารถพัฒนาตนเองอย่างภาคภูมิใจและมีคุณค่าต่อสังคมต่อไป

โจทย์ในแผนงานวิจัย

การจัดการความรู้ช่วยให้เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมที่เหมาะสมในการพัฒนาตนเองในสังคม

คำถามแผนงานวิจัย

การวิจัยครั้งนี้กำหนดคำถามการวิจัย ดังนี้

1. การจัดการความรู้สามารถส่งเสริมพฤติกรรมเด็กและเยาวชนได้อย่างไร
2. พฤติกรรมเด็กและเยาวชนในชุมชนมีการเปลี่ยนแปลงมากน้อยเพียงใด

วัตถุประสงค์ของแผนงานวิจัย

1. เพื่อจัดการความรู้ในการส่งเสริมพฤติกรรมเด็กและเยาวชนในจังหวัดลำปาง
2. เพื่อสังเคราะห์องค์ความรู้ในการส่งเสริมพฤติกรรมเด็กและเยาวชนในจังหวัดลำปาง

ขอบเขตของแผนงานวิจัย

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ มุ่งศึกษาโดยมีขอบเขตการวิจัย ดังนี้

1. ขอบเขตด้านตัวแปร
 - 1.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการความรู้เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมสำหรับเด็กและเยาวชน
 - 1.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ พฤติกรรมของเด็กและเยาวชน
2. ขอบเขตด้านเนื้อหา
 - 2.1 การจัดการความรู้ หมายถึง การรวบรวม สร้าง จัดระเบียบ แลกเปลี่ยนและประยุกต์ใช้ความรู้ในองค์กร โดยพัฒนาระบบจากข้อมูลนำไปสู่สารสนเทศเพื่อให้เกิดความรู้และ

ปัญญา ตามความรู้ประกอบไปด้วยชุดของการปฏิบัติงานที่ถูกใช้กระจายความรู้ เพื่อประโยชน์ในการนำไปใช้และการเรียนรู้ภายในองค์กร อันนำไปสู่การจัดการสารสนเทศที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น

2.2 พฤติกรรมของเด็กและเยาวชน หมายถึง พฤติกรรมของเด็กและเยาวชนถูกทอดทิ้งในเทศบาลตำบลเกาะคา เด็กและเยาวชนติดเกมในเทศบาลตำบลทุ่งผ่าย และเด็กฟันผุในเทศบาลตำบลท่าผา

2.3 เด็กและเยาวชน หมายถึง บุคคลที่มีอายุตั้งแต่ 5 –18 ปีบริบูรณ์ อาศัยอยู่ในเทศบาลตำบลเกาะคา เทศบาลตำบลทุ่งผ่าย และเทศบาลตำบลท่าผา จังหวัดลำปาง

3. ขอบเขตด้านการจัดการความรู้ หมายถึง ผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน บุคลากรในหน่วยงาน ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาและการแนะแนว ด้านจิตวิทยาการให้คำปรึกษา ด้านการจัดกิจกรรมสำหรับเด็กและเยาวชน และผู้เกี่ยวข้องในชุมชน จำนวน 15 คน

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การจัดการความรู้ (Knowledge Management-KM) หมายถึง การจัดการที่มีกระบวนการและเป็นระบบตั้งแต่การประมวลผลข้อมูล (Data) สารสนเทศ (Information) ความคิด (Knowledge) ตลอดจนประสบการณ์ของบุคคล เพื่อสร้างความรู้ (Knowledge) และ จะต้องมีการจัดเก็บในลักษณะที่ผู้ใช้สามารถเข้าถึงได้โดยอาศัยช่องทางที่สะดวก เพื่อนำความรู้ ไปประยุกต์ใช้งาน ทำให้เกิดการโอนถ่ายความรู้ และมีการแพร่กระจายไหลเวียนไปทั่วองค์กร

2. กระบวนการจัดการความรู้ (Process of Knowledge Managements) หมายถึง กระบวนการที่จะช่วยให้เกิดพัฒนาการของความรู้หรือการจัดการความรู้ที่จะเกิดขึ้นภายในองค์กรมี 7 ขั้นตอน คือ การค้นหา/บงชี้ความรู้ (Knowledge Identification) การสร้างและการแสวงหาความรู้ (Knowledge Creation and Acquisition) การจัดการความรู้ให้เป็นระบบ (Knowledge Organization) การประมวลและกลั่นกรองความรู้ (Knowledge Codification and Refinement) การเข้าถึงความรู้ (Knowledge Access) การแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้ (Knowledge Sharing) และการเรียนรู้ (Learning)

3. ชุมชนนักปฏิบัติ (Communication of Practices-Cops) หมายถึง การรวมของคนหรือกลุ่มคนที่มีความชอบ มีความสนใจในสาระ ความเชี่ยวชาญที่คล้าย ๆ กันหรือมีปัญหาาร่วมกันทำงานด้านเดียวกัน สมาชิกในกลุ่มพร้อมและเต็มใจที่จะเรียนรู้และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ซึ่งกันและกัน

4. องค์กรแห่งการเรียนรู้ (Learning Organization) หมายถึง องค์กรที่มีการสร้างช่องทางให้เกิดการถ่ายทอดความรู้ซึ่งกันและกันภายในระหว่างบุคลากร ควบคู่ไปกับการรับความรู้จากภายนอกเป่าประสงค์สำคัญ คือ เอื้อให้เกิดโอกาสในการหาแนวปฏิบัติที่ดีที่สุด (Best Practices) เพื่อนำไปสู่การพัฒนาและสร้างเป้นฐานความรู้ที่เข้มแข็ง (Core Competence) ของ องค์กร เพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกที่เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา

ประโยชน์ที่ได้รับจากแผนงานวิจัย

1. ได้แนวทางการแก้ปัญหาพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน
2. เด็กและเยาวชนในชุมชนในจังหวัดลำปาง มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมดีขึ้น
3. สร้างการมีส่วนร่วมของหน่วยงานและองค์กรแก้ปัญหาพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน
4. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องและชุมชนอื่นๆ มีสภาพปัญหาและบริบทใกล้เคียงกันประยุกต์ใช้

แนวทางการส่งเสริมพฤติกรรมสำหรับเด็กและเยาวชน

กรอบแนวคิดแผนงานวิจัย

องค์ความรู้จากการจัดการความรู้สามารถส่งเสริมพฤติกรรมเด็กและเยาวชนดังกรอบแนวคิดการวิจัยต่อไปนี้

