

การอบรมหลักสูตรหลักจริยธรรมการวิจัยพื้นฐานสำหรับคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยและ
นักวิจัย วันที่ 24-25 ธค 2563 ผู้รับผิดชอบจัดโครงการหลัก อ.นวพร คำแสงสวัสดิ์

ขั้นตอนและเกณฑ์การรับรองคุณภาพคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

โดย ผศ. สมชาย ศรีวิริยะจันทร์

อ.สิริมาส วงศ์ใหญ่

เกณฑ์มาตรฐานของระบบรับรองคุณภาพคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มีดังนี้

1. โครงสร้างและองค์ประกอบ
2. การปฏิบัติที่สอดคล้องกับนโยบายเฉพาะ
3. ความครบถ้วนของกระบวนการพิจารณาทบทวน
4. วิธีการปฏิบัติหลังให้การเห็นชอบ
5. การจัดการเอกสารและการเก็บรักษาเอกสาร

วิธีการตรวจประเมินการทบทวนเอกสาร การสัมภาษณ์ การเยี่ยมสำนักงาน และการสังเกตการ
ประชุม เกณฑ์การพิจารณาในการตรวจประเมิน 5 มาตรฐาน มีดังนี้

มาตรฐานที่ 1 Membership requirements

มาตรฐานที่ 2 Availability of regulations and guidelines

มาตรฐานที่ 3 Comprehensive use of reviewer assessment from comply with SOPs

มาตรฐานที่ 4 Meeting minutes and decision letters Continuing reviews

มาตรฐานที่ 5 IRB office, Orderly filing system, Database for tracking, Comprehensive documentation , Separation of active from in active files

การยื่นเสนอโครงการวิจัยต่อคณะกรรมการด้านจริยธรรมนักวิจัย ประกอบด้วย

1. แบบเสนอขอรับพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์
2. โครงการวิจัยฉบับสมบูรณ์
3. เอกสารคำชี้แจงสำหรับอาสาสมัคร
4. เอกสารขอคำยินยอม
5. ประวัติผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัย
6. หลักฐานการอบรมจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์
7. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
8. คู่มือนักวิจัย
9. เอกสารด้านกฎหมาย
10. เอกสารอื่นๆและรายละเอียดงบประมาณ

กระบวนการหรือเครื่องมือที่ใช้ในการแก้ปัญหา

New product ต้องตรงกับความต้องการ เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม เป็นที่นิยมของตลาด ลูกค้าเป็นใครบ้าง มีความคุ้มค่าในการใช้งาน

Empathy เข้าใจกลุ่มเป้าหมายมากขึ้น เห็นความต้องการที่แท้จริง จากคำพูด ความคิด การกระทำ และความรู้สึก โดยใช้แบบสอบถาม สัมภาษณ์ สังเกตพฤติกรรม คำแนะนำหรือข้อเสนอแนะ เพื่อให้เจอ Pain point คือ ประสบการณ์ที่ไม่ดีไม่ชอบ เป็นปัญหาที่ต้องแก้ไข เพื่อตอบสนองความต้องการหรือบริการที่ดียิ่งขึ้น ควรแยกปัญหาให้เฉพาะเจาะจงกับบุคคลหรือกลุ่มคน ทำให้เห็นมุมมองที่แตกต่างมากขึ้น

และทำให้ค้นหาวิธีการแก้ปัญหาได้หลากหลายและตรงตามความต้องการของแต่ละบุคคลหรือกลุ่มคนมากขึ้น

Define ค้นหากลุ่มเป้าหมายและความต้องการที่เฉพาะเจาะจงและกว้างพอที่จะสามารถกระตุ้นคิดสร้างสรรค์และไม่แคบเกินไปในการจำกัดกรอบความคิด Ideate มีการ brain storm รวบรวมความคิดจากบุคคลที่หลากหลาย เพื่อให้เกิดความคิดนอกกรอบโดยใช้เหตุผล ความรู้สึก และจินตนาการ ไม่ควรตัดสินหรือโต้แย้งไต่ถามผู้อื่น อาจคิดใหม่ทำใหม่หรือต่อยอดจากของเดิมให้ดีขึ้น ให้เกิดความคิดใหม่ๆ มากๆ อาจเป็นความคิดที่หลุดโลกก็ได้ (Extreme) แล้วค่อยมาปรับให้สามารถกระทำให้เกิดขึ้นจริงได้ นำหลายๆไอเดียมาใช้ในการแก้ปัญหาหรือเลือกไอเดียที่ดีที่สุดมาใช้ในการแก้ปัญหา

Prototype ส่วนใหญ่เป็นสิ่งที่เรามักจินตนาการ ดังนั้นจึงมีการวางแผนสร้างรูปแบบหรือต้นแบบจากความคิดเพื่อให้จับต้องได้ จำลองประสบการณ์จริงอย่างง่าย พัฒนาโดยการตั้งเป้าให้ชัด มีทีมงานที่ดีทำงานประสานกันและมีความคิดสร้างสรรค์ งบประมาณเพียงพอ มีเวลาในการทำ การสร้าง Prototype ที่ดี คือ ตอบโจทย์ ทำงานง่าย ประหยัด เร็ว โดยที่ไม่ต้องสวยงามมาก ทำได้โดยการร่างภาพ สตรีบอร์ด สถานการณ์จำลอง เป็นต้น แล้วนำมาพัฒนาให้ดีขึ้นเรื่อยๆ (redesign)

Scamper model ทำให้เกิดไอเดียใหม่ๆ สิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ การบริการใหม่ๆ กระบวนการใหม่ๆ

Research & Development Teaching & Learning มีเป้าหมายชัดเจน มีการเตรียมตัว ใช้ กลวิธีที่เหมาะสม มีผลลัพธ์ที่คุ้มค่าตรงตามวัตถุประสงค์ โดยค้นหาคำถามที่เราสนใจ จะช่วยให้เรามีแรงจูงใจ ในการหาคำตอบ มีการสะท้อนกลับของข้อมูล มีความคิดที่เกี่ยวกับการเรียนการสอน มีการตรวจสอบด้วย เหตุผลที่ถูกต้อง มีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับผู้อื่น

วิธีหาความรู้

1. ประสบการณ์ของบุคคล
2. ข้อมูลเดิมที่มีอยู่แล้ว หรือตามวิถีที่สืบต่อกันมา ข้อจำกัดคือจะทำให้เกิดการพัฒนานได้น้อย ไม่ทันสมัย
3. ผู้เชี่ยวชาญหรือผู้รู้ ซึ่งบางครั้งก็อาจให้ความคิดเห็นไม่ตรงกันได้ หรืออาจผิดพลาดได้
4. การเข้าใจในเหตุผล จากข้อมูลที่ศึกษาไปข้างหน้าจะเกิดความรู้ใหม่ หรือศึกษาย้อนหลังเป็นการนำความรู้ที่มีอยู่มาใช้วิเคราะห์ข้อมูล

Education research เพื่อต้องการอธิบาย ทำนายเกี่ยวกับการเรียนการสอน เริ่มต้นด้วยการค้นหา ปัญหา ค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่เราสนใจของปัญหานั้น เพื่อนำข้อมูลมาสร้างรูปแบบและเครื่องมือ

จากนั้นวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลการศึกษา Research & Development เป็นการพัฒนาเพื่อให้ได้ สิ่งประดิษฐ์หรือผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ

Classroom action research (CAR) การวิจัยในห้องเรียน ทำให้เราสามารถประเมินและสะท้อนคิด ผู้เรียนได้ทันที สามารถทดสอบแนวคิดหรือสมมติฐานของเราได้ทันที และได้ผลการศึกษาไปด้วยกันกับการ วิจัยในชั้นเรียนนั้น สามารถควบคุมปัจจัยต่างๆได้ง่าย ทั้งการหาข้อมูลที่เฉพาะเจาะจงในเรื่องที่สอนและบริบท ที่เป็นอยู่ จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่เก็บข้อมูล เป็นการศึกษาปัญหาที่เกิดขึ้นตามความเป็นจริง รูปแบบวิจัยไม่ ซับซ้อน ใช้เวลาไม่นาน ผลการศึกษาที่ได้จะเฉพาะเจาะจงกับบริบทตามความเป็นจริง และสามารถนำไป ประยุกต์ใช้ได้จริง ตามกระบวนการ plan act observe reflect