



รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์

การพัฒนาทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์
สืบสานภูมิปัญญาแหล่งเรียนรู้ ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ
ด้วยกระบวนการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมสำหรับแกนนำชุมชน
ตำบลควน จังหวัดพะเยา

โดย

นารีวรรณ พวงภาคีศิริ และคณะ

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์

โดยการสนับสนุนจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)

๒๐ มีนาคม ๒๕๖๑

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้สำเร็จได้ด้วยความอนุเคราะห์ของหน่วยงานและบุคคลเป็นจำนวนมาก หน่วยงานแรกที่ทำให้ความอนุเคราะห์เป็นอย่างสูงคือ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ซึ่งได้ให้ทุนอุดหนุนการวิจัย ผู้ทรงคุณวุฒิทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัยได้ให้แนวคิด และประสบการณ์จากการร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ช่วยให้ได้แนวทางในการพัฒนาทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ ด้วยกระบวนการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมแกนนำชุมชน ได้อย่างเป็นรูปธรรม

ผู้บริหารและผู้ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ องค์กรการบริหารส่วนตำบลควรและองค์กรภาคีที่ให้การสนับสนุนและให้ความร่วมมือในการปฏิบัติการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ในทุกขั้นตอน ช่วยให้สามารถดำเนินการวิจัยได้บรรลุผลดีตามแผนอย่างมีประสิทธิภาพ

ผู้วิจัยมีความซาบซึ้งในความกรุณาของท่านที่ได้กล่าวถึง รวมทั้งผู้ใกล้ชิดและผู้ที่ได้มีส่วนสนับสนุนที่มีจากกล่าวนามได้ทั้งหมด จึงขอขอบพระคุณทุกท่านเป็นอย่างสูง คุณค่าและประโยชน์ที่พึงมีจากการวิจัยนี้ขอมอบเป็นกตเวทิตาคุณแต่บูรพาจารย์และผู้มีพระคุณทุกท่าน

คณะผู้วิจัย
ธันวาคม ๒๕๖๐

บทคัดย่อ

การวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและศึกษาเปรียบเทียบผลการพัฒนาทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ร่วมกิจกรรมต่อการใช้สื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาแหล่งเรียนรู้ ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ ด้วยกระบวนการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม สำหรับแกนนำชุมชน ตำบลควน จ.พะเยา โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงทดลองร่วมกับเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม การดำเนินงานมี ๒ ระยะ **ระยะที่ ๑** สถานภาพ ศักยภาพ เพื่อออกแบบกิจกรรมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพด้วยกระบวนการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมสำหรับแกนนำชุมชน **ระยะที่ ๒** การสร้างและทดลองใช้ชุดกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพด้วยกระบวนการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมสำหรับแกนนำชุมชน โดยมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และจัดการความรู้จากประสบการณ์ความสำเร็จระหว่างดำเนินการ รวมทั้งทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยี

ผลวิจัยพบว่าการพัฒนาทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ ด้วยกระบวนการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมสำหรับแกนนำชุมชน ที่ได้รับการยอมรับร่วมกันของภาคีเครือข่ายและผู้ทรงคุณวุฒิ มีวงจรการเรียนรู้เป็น ๓ องค์ประกอบ เรียกว่า BCL Model ได้แก่ ๑) การเรียนรู้จากแบบปฏิบัติที่ดีและทำแผนแบบมีส่วนร่วม (Best Practices Learning and Participatory Plan : B) มีขั้นตอนสำคัญคือ ๑.๑) ศึกษาข้อมูลท้องถิ่นและแบบปฏิบัติที่ดี ๑.๒) ออกแบบการเรียนรู้และทำแผนปฏิบัติการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ๑.๓) ทำคู่มือการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ ๑.๔) สื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ ๑.๕) ทำแผนปฏิบัติแผนการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ ๒) ปฏิบัติการและเรียนรู้กับผู้ที่มีประสบการณ์ (Coaching Period : C) มีขั้นตอนสำคัญคือ ๒.๑) จัดการความรู้สู่การปฏิบัติแบบนำตนเอง ๒.๓) ปฏิบัติการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ และ ๓) สานพลังเครือข่ายเรียนรู้เพื่อพัฒนาต่อเนื่อง (Learning Organization : L) ขั้นตอนสำคัญคือ ๓.๑) แลกเปลี่ยนเรียนรู้และเสริมศักยภาพการปฏิบัติ ๓.๒) การจัดการความรู้สู่การใช้ประโยชน์ สำหรับผลการทดลองใช้รูปแบบการกิจกรรมพบว่า มีผลที่แสดงถึงความเปลี่ยนแปลงในทางบวกอย่างเป็นรูปธรรมทั้งด้านความรู้และความสามารถในการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ นอกจากนี้ด้านความพึงพอใจของผู้ร่วมโครงการพบว่ายู่ในระดับดีและดีมากทุกรายการ

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญตาราง	ง
สารบัญภาพ	ฉ
บทที่ ๑ บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	๑
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	๒
ขอบเขตของโครงการวิจัย	๓
นิยามศัพท์	๔
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	๔
กรอบแนวคิดการวิจัย	๕
บทที่ ๒ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
ตอนที่ ๑ แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์	๖
ตอนที่ ๒ แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับกระบวนการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม กับชุมชนท้องถิ่น	๑๙
ตอนที่ ๓ แนวคิดเกี่ยวกับการสืบสานภูมิปัญญาแหล่งเรียนรู้	๒๘
ตอนที่ ๔ แนวคิดเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ	๓๖
ตอนที่ ๕ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	๓๗
บทที่ ๓ วิธีดำเนินการวิจัย	
ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย	๓๘
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	๓๙
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	๔๐
การรวบรวมข้อมูล	๔๑
การวิเคราะห์ข้อมูล	๔๑
เกณฑ์การตัดสินระดับคุณภาพ	๔๑
บทที่ ๔ ผลการวิจัย	
ตอนที่ ๑ ผลการพัฒนาทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญา แหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ ด้วยกระบวนการปฏิบัติการ แบบมีส่วนร่วมแกนนำชุมชน	๔๒
ตอนที่ ๒ ผลการทดลองใช้สื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาแหล่งเรียนรู้ ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ ด้วยกระบวนการปฏิบัติการ แบบมีส่วนร่วมสำหรับแกนนำชุมชน	๔๙

สารบัญตาราง

		หน้า
ตารางที่ ๑	กรณีตัวอย่างแผนการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์	๔๗
ตารางที่ ๒	เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้ร่วมโครงการจำแนกตามสาระการเรียนรู้	๕๐
ตารางที่ ๓	ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ร่วมโครงการต่อประโยชน์ที่ได้รับจากการร่วมกิจกรรมในโครงการ	๕๐

สารบัญภาพ

	หน้า	
ภาพที่ ๑	ขั้นตอนการพัฒนาารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์	๔๐
ภาพที่ ๒	แผนที่สรุปแหล่งเรียนรู้ ภูมิปัญญาและแหล่งท่องเที่ยวชุมชนตำบลควรว จังหวัดพะเยา	๔๓
ภาพที่ ๓	รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์	๔๖
ภาพที่ ๔	ส่วนประกอบหลักของคู่มือการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ เพื่อชุมชนท้องถิ่นน่าอยู่	๔๗
ภาพที่ ๕	สื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ ด้วยกระบวนการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมสำหรับ แกนนานชุมชน	๔๘