



รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์

การพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญา
การสร้างเสริมสุขภาวะกลุ่มผู้สูงอายุ ด้วยกระบวนการปฏิบัติการ
แบบมีส่วนร่วมสำหรับแกนนำชุมชนบ้านปางปุก ตำบลนาไร่หลวง
จังหวัดน่าน

โดย

นารีวรรณ พวงพาคีสิริ และคณะ

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์

โดยการสนับสนุนจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ(สสส.)

๒๐ มีนาคม ๒๕๖๑

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้สำเร็จได้ด้วยความช่วยเหลือของหน่วยงานและบุคคลเป็นจำนวนมาก หน่วยงานแรกที่ทำให้ความช่วยเหลือเป็นอย่างสูงคือ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ (สสส.) ซึ่งได้ให้ทุนอุดหนุนการวิจัย ผู้ทรงคุณวุฒิทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัยได้ให้แนวคิด และประสบการณ์จากการร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในกระบวนการจัดกิจกรรมจากการปฏิบัติการจริง และร่วมเรียนรู้กับผู้มีส่วนเกี่ยวข้องโดยใช้กระบวนการจัดการความรู้ การพัฒนาสื่อเทคโนโลยี สร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาการส่งเสริมสุขภาพแก่กลุ่มผู้สูงอายุ ด้วยกระบวนการปฏิบัติการ แบบมีส่วนร่วมสำหรับแกนนำชุมชนบ้านปางปูก ได้อย่างเป็นรูปธรรม

ผู้บริหารและผู้ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาการส่งเสริมสุขภาพแก่กลุ่มผู้สูงอายุ ด้วยกระบวนการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมสำหรับแกนนำชุมชนบ้านปางปูก และให้ความร่วมมือในการปฏิบัติการรูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ ช่วยให้สามารถดำเนินการวิจัยได้บรรลุผลดีตามแผนอย่างมีประสิทธิภาพ

ผู้วิจัยมีความซาบซึ้งในความกรุณาของท่านที่ได้กล่าวถึง รวมทั้งผู้ใกล้ชิดและผู้ที่ได้มีส่วนสนับสนุนที่มีจากกล่าวนามได้ทั้งหมด จึงขอขอบพระคุณทุกท่านเป็นอย่างสูง คุณค่าและประโยชน์ที่พึงมีจากการวิจัยนี้ขอมอบเป็นกตเวทิตาคุณแด่บูรพาจารย์และผู้มีพระคุณทุกท่าน

คณะผู้วิจัย
ธันวาคม ๒๕๖๐

บทคัดย่อ

การวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ และการทดลองและประเมินผล การใช้สื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาการสร้างเสริมสุขภาวะกลุ่มผู้สูงวัย ด้วยกระบวนการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมสำหรับแกนนำชุมชนบ้านปางปุก อปต.นาไร่หลวง จ.น่าน โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงทดลองร่วมกับเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม การดำเนินงานมี ๒ ระยะ ได้แก่ ระยะที่ ๑ สถานภาพ ศักยภาพ เพื่อออกแบบกิจกรรมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพด้วยกระบวนการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมสำหรับแกนนำชุมชน ระยะที่ ๒ การสร้างและทดลองใช้สื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาการสร้างเสริมสุขภาวะกลุ่มผู้สูงวัย ด้วยกระบวนการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมสำหรับชุมชนบ้านปางปุก โดยมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และจัดการความรู้จากประสบการณ์ความสำเร็จ ระหว่างดำเนินการ รวมทั้งทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยี

ผลวิจัยพบว่าการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ และการทดลองและประเมินผลการใช้สื่อสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาการสร้างเสริมสุขภาวะกลุ่มผู้สูงวัย ด้วยกระบวนการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมสำหรับแกนนำชุมชน ที่ได้รับการยอมรับร่วมกันของภาคีเครือข่ายและผู้ทรงคุณวุฒิ มีวงจรการเรียนรู้เป็น ๓ องค์ประกอบเรียกว่า 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 สืบสานภูมิปัญญาการสร้างเสริมสุขภาวะกลุ่มผู้สูงวัย 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 มีผลที่แสดงถึงความเปลี่ยนแปลงในทางบวกอย่างเป็นรูปธรรมทั้งด้านความรู้และความสามารถในการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ นอกจากนี้ด้านความพึงพอใจของผู้ร่วมโครงการพบว่าอยู่ในมากและมากที่สุดทุกรายการ

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญตาราง	ง
สารบัญภาพ	ฉ
บทที่ ๑ บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	๑
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	๒
ขอบเขตของโครงการวิจัย	๓
นิยามศัพท์	๔
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	๕
กรอบแนวคิดการวิจัย	๖
บทที่ ๒ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
ตอนที่ ๑ แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์	๗
ตอนที่ ๒ แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับกระบวนการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนท้องถิ่น	๒๑
ตอนที่ ๓ แนวคิดเกี่ยวกับภูมิปัญญาการสร้างเสริมสุขภาวะกลุ่มผู้สูงอายุ	๓๒
ตอนที่ ๔ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	๓๕
บทที่ ๓ วิธีดำเนินการวิจัย	
ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย	๓๗
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	๓๘
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	๓๙
การรวบรวมข้อมูล	๓๙
การวิเคราะห์ข้อมูล	๓๙
เกณฑ์การตัดสินระดับคุณภาพ	๓๙
บทที่ ๔ ผลการวิจัย	
ตอนที่ ๑ ผลการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาการสร้างเสริมสุขภาวะกลุ่มผู้สูงอายุ แบบมีส่วนร่วมสำหรับแกนนำชุมชน	๔๑
ตอนที่ ๒ ผลการทดลองใช้สื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาการสร้างเสริมสุขภาวะกลุ่มผู้สูงอายุ ด้วยกระบวนการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมสำหรับแกนนำชุมชน	๔๙

	หน้า
บทที่ ๕	
สรุปผลการวิจัย	
สรุปผลการวิจัย	๕๒
อภิปรายผล	๕๓
ข้อเสนอแนะ	๕๔
บรรณานุกรม	๕๕
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก	เอกสารประกอบการประชุมเชิงปฏิบัติการพัฒนา
	สื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ เพื่อชุมชนท้องถิ่นน่าอยู่
ภาคผนวก ข	คู่มือการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์
	เพื่อชุมชนท้องถิ่นน่าอยู่

สารบัญตาราง

		หน้า
ตารางที่ ๑	สรุปข้อมูลแหล่งเรียนรู้ดี ภูมิปัญญาเด่นเพื่อสืบสานภูมิปัญญาการสร้างเสริม สุขภาวะบ้านปางปุก ตำบลนาไร่หลวง จังหวัดน่าน	๔๒
ตารางที่ ๒	กรณีตัวอย่างแผนการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อ เทคโนโลยีสร้างสรรค์	๔๗
ตารางที่ ๓	เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้ร่วม โครงการจำแนกตามสาระการเรียนรู้	๕๐
ตารางที่ ๔	ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ร่วมโครงการต่อประโยชน์ที่ได้รับจากการร่วม กิจกรรมในโครงการ	๕๑

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ ๑	รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ ๔๖
ภาพที่ ๒	ส่วนประกอบหลักของคู่มือการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ เพื่อชุมชนท้องถิ่นน่าอยู่ ๔๗
ภาพที่ ๓	สื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาการสร้างเสริมสุขภาวะกลุ่มผู้สูงอายุแบบมีส่วนร่วมสำหรับแกนนำชุมชน ๔๘