

## บทที่ ๓

### วิธีดำเนินการ

การวิจัยการพัฒนาทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ ด้วยกระบวนการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมสำหรับแกนนำชุมชน ตำบลควน จ.พะเยา ครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงทดลองร่วมกับเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research) มีขั้นตอนและวิธีการดำเนินการวิจัยทั้งในส่วนของประชากร กลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือ การรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

#### ขั้นตอนดำเนินการวิจัย

**แบบวิจัย** เป็นการวิจัยเชิงทดลองร่วมกับเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research) ขั้นตอนการดำเนินการจำแนกเป็น ๒ ระยะ คือ

**ระยะที่ ๑** การศึกษาสถานภาพ ศักยภาพ เพื่อออกแบบกิจกรรมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพด้วยกระบวนการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมสำหรับแกนนำชุมชน

๑. จัดประชุมเพื่อเตรียมความพร้อมทีมปฏิบัติการ ชี้แจงรายละเอียด วัตถุประสงค์โครงการ และประสานองค์กรในพื้นที่เพื่อรวบรวมข้อมูลเบื้องต้นและสร้างความชัดเจนในการทำแผนปฏิบัติการร่วมกับองค์กรท้องถิ่นและเครือข่ายที่เกี่ยวข้อง

๒. จัดประชุมปฏิบัติการจัดทำแผนปฏิบัติการศึกษาสถานการณ์ปัญหา และการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมบนฐานข้อมูลจากการทบทวนสถานการณ์ปัญหาและแบบปฏิบัติที่ดี

๓. ปฏิบัติการศึกษาศานภาพและแนวการพัฒนาทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ เพื่อการสร้างเครือข่ายการจัดทำคู่มือ เครื่องมือ และสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ ขององค์กรท้องถิ่นและเครือข่ายที่เกี่ยวข้อง

๓.๑ เตรียมความพร้อมผู้ร่วมโครงการทั้งในส่วนของผู้สูงอายุในพื้นที่ที่ร่วมโครงการและแกนนำองค์กรที่เกี่ยวข้องโดยจัดประชุมปฏิบัติการเสริมประสบการณ์สำหรับแกนนำการเปลี่ยนแปลงในสาระการเรียนรู้ที่ต้องใช้ในการปฏิบัติการตามแผนที่กำหนดร่วมกัน

๓.๒ ปฏิบัติการศึกษาค้นคว้าข้อมูลบริบทชุมชน สถานการณ์ปัญหา และแนวทางพัฒนาทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ โดยศึกษาจากเอกสารงานวิจัย สัมภาษณ์ สังเกตแบบมีส่วนร่วม และการจัดประชุมเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ จัดการความรู้ ด้วยความร่วมมือขององค์กรท้องถิ่นและเครือข่ายที่เกี่ยวข้อง

๓.๓ ศึกษาดูงานจากแบบปฏิบัติที่ดี (Best Practice) ด้านการพัฒนาทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ โดยองค์กรท้องถิ่นและเครือข่ายที่เกี่ยวข้อง เพื่อเพิ่มศักยภาพแกนนำ และนำแนวทางการปฏิบัติมาปรับใช้กับบริบทของชุมชน

๓.๔ จัดเวทีเสวนาเพื่อวิเคราะห์สถานการณ์ปัญหา ศักยภาพจุดอ่อน จุดแข็ง ปัญหา อุปสรรค ด้าน การพัฒนาทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์

๔. ประชุมปฏิบัติการเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ ที่เน้นการปฏิบัติจากการบูรณาการงานกับพันธกิจปกติขององค์กรท้องถิ่นและเครือข่ายที่เกี่ยวข้อง โดยใช้ข้อมูลจากผลการศึกษาในข้อ ๓ รวมทั้งจัดทำคู่มือ เครื่องมือที่เกี่ยวข้อง การวางแผนติดตาม ประเมินเสริมพลังด้วยระบบออนไลน์

๔.๑ ยกร่างรูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์และแผนการจัดการเรียนรู้ คู่มือและเครื่องมือที่เกี่ยวข้อง โดยใช้ข้อมูลจากการศึกษา แนวคิดทฤษฎี เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

๔.๒ การวางระบบการติดตามประเมินเสริมพลังด้วยระบบออนไลน์

๕. ตรวจสอบความสมบูรณ์รูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์และจัดทำแผนปฏิบัติการ รวมทั้งคู่มือ สื่อการเรียนรู้และเครื่องมือที่เกี่ยวข้อง

**ระยะที่ ๒** การสร้างและทดลองใช้ชุดกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพด้วยกระบวนการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมสำหรับแกนนำชุมชน

๑. ทดลองปฏิบัติตามรูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ โดยวิทยากรผู้เชี่ยวชาญ และผู้มีประสบการณ์ความสำเร็จด้านเทคโนโลยี

๒. สรุปผลการดำเนินงาน ร่วมกันวิเคราะห์จุดอ่อน จุดแข็ง ปัญหาอุปสรรคของการดำเนินงาน ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ เพื่อใช้ผลปรับปรุง

๓. ประเมินผลจากการดำเนินงานและเขียนรายงานเพื่อการเผยแพร่ ขยายผล

## ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ กลุ่มผู้สูงอายุ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นและเครือข่ายที่เกี่ยวข้องในพื้นที่ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ แกนนำองค์กรหลักที่สมัครใจเข้าร่วมโครงการและสามารถร่วมกิจกรรมกับภาคีเครือข่ายได้ตามแผนปฏิบัติการของโครงการอย่างน้อยพื้นที่ละ ๒ คน รวมกลุ่มตัวอย่างที่เป็นบุคลากรแกนนำและที่สมัครใจร่วมกิจกรรมกับภาคีเครือข่ายที่เป็นองค์กรสนับสนุนได้ตามแผนมีจำนวน ๒๐ คน สำหรับข้อมูลองค์กรหลักและองค์กรสนับสนุนมีรายละเอียด ดังนี้

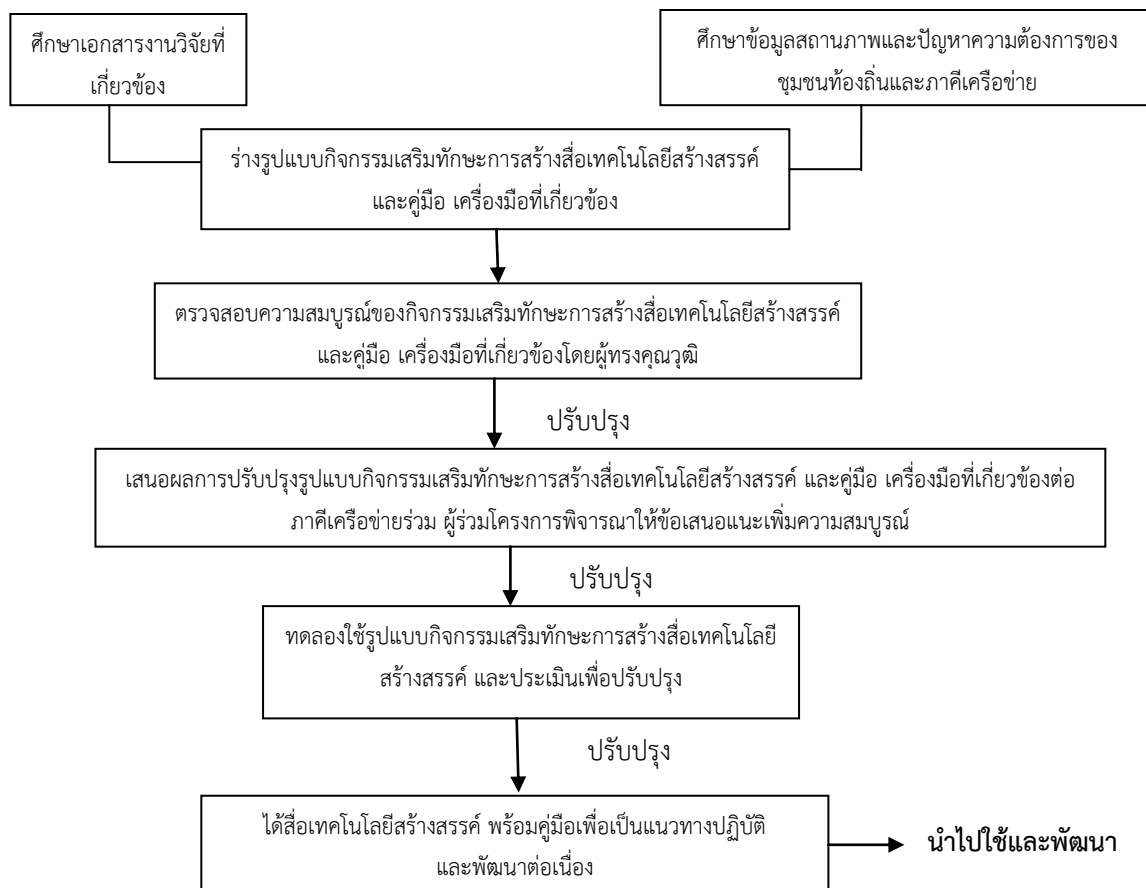
๑. **องค์กรหลัก** ได้แก่ เจ้าหน้าที่ แกนนำกลุ่มผู้สูงอายุ แกนนำกลุ่มเด็กและเยาวชน แกนนำกลุ่มผู้ทรงภูมิปัญญาในชุมชน ซึ่งได้จากการรับสมัครแกนนำที่สนใจร่วมโครงการจากพื้นที่แต่ละหมู่บ้านที่เป็นกลุ่มเป้าหมายโดยผ่านการประสานความร่วมมือจากเขตพื้นที่และองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น

๒. **องค์กรสนับสนุน** ได้แก่ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์ กลุ่มวิสาหกิจชุมชน และแหล่งเรียนรู้ชุมชน

## เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

๑. **การพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์** ขั้นตอนดำเนินการโดยต่อยอดจากผลการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องและข้อมูลจากผู้มีประสบการณ์ความสำเร็จโดยสรุปแสดงดังภาพต่อไปนี้

ภาพที่ ๑ ขั้นตอนการพัฒนาแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์



๒. การสร้างเครื่องมือรวบรวมข้อมูล ที่สำคัญได้แก่ การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์ การสังเกตแบบมีส่วนร่วม และการประชุมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ จัดการความรู้ เครื่องมือรวบรวมข้อมูล ได้แก่ กิจกรรมเสริมทักษะแกนนำการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ ด้วยกระบวนการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม แบบสังเกตพฤติกรรม และแบบประเมินผลความพึงพอใจ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติเชิงบรรยายสำหรับข้อมูลเชิงปริมาณ และวิเคราะห์เนื้อหาในส่วนที่เป็นข้อมูลเชิงคุณภาพ

### การรวบรวมข้อมูล

๑. การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
๒. การสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) จากพฤติกรรมการปฏิบัติงาน
๓. การจัดสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion)
๔. การสอบถามความคิดเห็นและความพึงพอใจของผู้ร่วมกิจกรรมทุกครั้งเพื่อนำข้อมูลไปใช้ในการประเมินและพัฒนา
๕. การทดสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของผู้ร่วมโครงการและการทดสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของผู้เรียนในการทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการจัดการตนเองเพื่อสุขภาวะ

### การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาครั้งนี้ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ โดยใช้สถิติเชิงบรรยายสำหรับข้อมูลเชิงปริมาณ และวิเคราะห์เนื้อหาในส่วนที่เป็นข้อมูลเชิงคุณภาพ

### เกณฑ์การตัดสินระดับคุณภาพ

เกณฑ์ระดับคุณภาพจากการประเมินมาตราส่วนประมาณค่า ๕ ระดับ

ค่าเฉลี่ยคะแนนตั้งแต่ ๔.๕๐ ขึ้นไป	หมายถึง	ดีมาก
ค่าเฉลี่ยคะแนนตั้งแต่ ๓.๕๐ - ๔.๔๙	หมายถึง	ดี
ค่าเฉลี่ยคะแนนตั้งแต่ ๒.๕๐ - ๓.๔๙	หมายถึง	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ยคะแนนตั้งแต่ ๑.๕๐ - ๒.๔๙	หมายถึง	ควรปรับปรุง
ค่าเฉลี่ยคะแนนต่ำกว่า ๑.๕๐	หมายถึง	ควรปรับปรุงอย่างยิ่ง