

บทที่ ๓

วิธีดำเนินการ

การวิจัยพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญา แหล่งเรียนรู้ ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ชุมชนบ้านนาปัง ครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงทดลอง ร่วมกับเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมทั้งในส่วนของประชากร กลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือ การรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

ขั้นตอนดำเนินการ

แบบวิจัย การวิจัยเชิงทดลองร่วมกับเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research) การดำเนินงานมี ๒ ระยะ คือ

ระยะที่ ๑ การศึกษาสถานภาพ ศักยภาพ เพื่อออกแบบกิจกรรมและการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาแหล่งเรียนรู้ ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ชุมชนบ้านนาปัง

๑. จัดประชุมเพื่อเตรียมความพร้อมทีมปฏิบัติการ ชี้แจงรายละเอียด วัตถุประสงค์ โครงการ และประสานองค์การในพื้นที่เพื่อรวบรวมข้อมูลเบื้องต้นและสร้างความชัดเจนในการทำแผนปฏิบัติการร่วมกับชุมชนบ้านนาปัง

๒. จัดประชุมปฏิบัติการจัดทำแผนปฏิบัติการศึกษาสถานการณ์ปัญหา และการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ชุมชนบ้านนาปัง

๓. ปฏิบัติการศึกษสถานภาพและแนวทางการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ชุมชนบ้านนาปัง เพื่อการสร้างเครือข่ายการพัฒนาการใช้สื่อของชุมชนท้องถิ่น

๓.๑ เตรียมความพร้อมผู้ร่วมโครงการทั้งในส่วนของนักวิจัยที่ร่วมโครงการและกลุ่มชุมชนท้องถิ่นที่เกี่ยวข้องโดยจัดประชุมปฏิบัติการเสริมประสบการณ์สำหรับแกนนำการเปลี่ยนแปลงในสาระสอนทำสื่อที่ต้องใช้ในการปฏิบัติการตามแผนที่กำหนดร่วมกัน

๓.๒ ปฏิบัติการศึกษข้อมูลบริบทชุมชน สถานการณ์ปัญหา และ แนวทางการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีแบบมีส่วนร่วม โดยศึกษาจากเอกสารงานวิจัย

การสอบถาม สัมภาษณ์ สันทนาการ และจัดการความรู้จากแบบปฏิบัติที่ดี (Best Practice) ด้วยความร่วมมือชุมชนท้องถิ่นและองค์กรท้องถิ่น

๓.๓ ศึกษาดูงานจากแบบปฏิบัติที่ดี (Best Practice) ด้านการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ โดยองค์กรท้องถิ่นและเครือข่ายที่เกี่ยวข้อง เพื่อเพิ่มศักยภาพแกนนำ และนำแนวทางการปฏิบัติมาปรับใช้กับบริบทของชุมชน

๓.๔ จัดเวทีเสวนาเพื่อวิเคราะห์สถานการณ์ปัญหา ศักยภาพจุดอ่อน จุดแข็ง ปัญหาอุปสรรคด้าน การพัฒนารูปแบบกิจกรรมและคู่มือ เครื่องมือ

ระยะที่ ๒ การทดลองใช้ชุดกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาแหล่งเรียนรู้ ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ชุมชนบ้านนาปัง

๑. ทดลองปฏิบัติตามรูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ โดยวิทยากร ผู้เชี่ยวชาญ และผู้มีประสบการณ์ความสำเร็จด้านเทคโนโลยี

๒. สรุปผลการดำเนินงาน ร่วมกันวิเคราะห์จุดอ่อน จุดแข็ง ปัญหาอุปสรรคของการดำเนินงาน ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ เพื่อใช้ผลปรับปรุง

๓. ประเมินผลจากการดำเนินงานและเขียนรายงานเพื่อการเผยแพร่ ขยายผล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ กลุ่มแกนนำชุมชน 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. การสร้างเครื่องมือรวบรวมข้อมูล ที่สำคัญได้แก่ การสัมภาษณ์ การสังเกตแบบมีส่วนร่วม และการประชุม ซึ่งดำเนินการสร้างโดยการยกร่างเครื่องมือจากผลการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องและตรวจสอบความตรง(Content analysis) โดยผู้ทรงคุณวุฒิ รวมทั้งทดลองใช้กับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อปรับปรุงก่อนนำไปใช้จริง

การรวบรวมข้อมูล

๑. การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
๒. การสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) จากพฤติกรรมการปฏิบัติงาน
๓. การจัดสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion)
๔. การสอบถามความคิดเห็นและความพึงพอใจของผู้ร่วมกิจกรรมทุกครั้งเพื่อนำข้อมูลไปใช้ในการประเมินและพัฒนา
๕. การทดสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของผู้ร่วมโครงการและการทดสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของผู้เรียนในการทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการจัดการตนเองเพื่อสุขภาวะ
๖. การศึกษาแหล่งเรียนรู้ ภูมิปัญญาชุมชน และการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ของชุมชนท้องถิ่น รวมทั้งปัญหาความต้องการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาครั้งนี้ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงทดลองร่วมกับเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม เช่น การสัมภาษณ์ การสังเกตแบบมีส่วนร่วม และการประชุม การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

เกณฑ์การตัดสินระดับคุณภาพ

๑. เกณฑ์ระดับคุณภาพจากค่าคะแนนร้อยละ

ค่าคะแนนร้อยละ ๘๕ ขึ้นไป	หมายถึง	ดีมาก
ค่าคะแนนร้อยละ ๘๐ – ๘๔	หมายถึง	ดี
ค่าคะแนนร้อยละ ๖๐ – ๗๙	หมายถึง	ปานกลาง
ค่าคะแนนร้อยละ ๕๐ – ๕๙	หมายถึง	ควรปรับปรุง
ค่าคะแนนร้อยละต่ำกว่า ๕๐	หมายถึง	ควรปรับปรุงอย่างยิ่ง

๒. เกณฑ์ระดับคุณภาพจากการประเมินมาตราส่วนประมาณค่า ๕ ระดับ

ค่าเฉลี่ยคะแนนตั้งแต่ ๔.๕๐ ขึ้นไป	หมายถึง	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยคะแนนตั้งแต่ ๓.๕๐ - ๔.๔๙	หมายถึง	มาก
ค่าเฉลี่ยคะแนนตั้งแต่ ๒.๕๐ - ๓.๔๙	หมายถึง	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ยคะแนนตั้งแต่ ๑.๕๐ - ๒.๔๙	หมายถึง	น้อย
ค่าเฉลี่ยคะแนนต่ำกว่า ๑.๕๐	หมายถึง	น้อยที่สุด

