

บทที่ ๓ วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ เพื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของชุมชนบนฐานภูมิปัญญาพื้นถิ่นและทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาโรงเรียนบ้าน นาง ครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงทดลองร่วมกับเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมทั้งในส่วนของประชากร กลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือ การรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

ขั้นตอนดำเนินการ

แบบวิจัย การวิจัยเชิงทดลองร่วมกับเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research) การดำเนินงานมี ๒ ระยะ คือ

ระยะที่ ๑ การศึกษาสถานภาพ ศักยภาพ เพื่อออกแบบกิจกรรมและการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ เพื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของชุมชนบนฐานภูมิปัญญาพื้นถิ่นและทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

๑. จัดประชุมเพื่อเตรียมความพร้อมทีมปฏิบัติการ ชี้แจงรายละเอียด วัตถุประสงค์ วัตถุประสงค์โครงการ และประสานองค์กรในพื้นที่เพื่อรวบรวมข้อมูลเบื้องต้นและสร้างความชัดเจนในการทำแผนปฏิบัติการร่วมกับชุมชนบ้านนาง

๒. จัดประชุมปฏิบัติการจัดทำแผนปฏิบัติการศึกษาสถานการณ์ปัญหา และการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ เพื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของชุมชนบนฐานภูมิปัญญาพื้นถิ่นและทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

๓. ปฏิบัติการศึกษสถานภาพและแนวทางการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ เพื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของชุมชนบนฐานภูมิปัญญาพื้นถิ่นและทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

๓.๑ เตรียมความพร้อมผู้ร่วมโครงการทั้งในส่วนของนักวิจัยที่ร่วมโครงการและกลุ่มชุมชนท้องถิ่นที่เกี่ยวข้องโดยจัดประชุมปฏิบัติการเสริมประสบการณ์สำหรับแกนนำการเปลี่ยนแปลงในสาระสอนทำสื่อที่ต้องใช้ในการปฏิบัติการตามแผนที่กำหนดร่วมกัน

๓.๒ ปฏิบัติการศึกษข้อมูลบริบทชุมชน สถานการณ์ปัญหา และ แนวทางการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ โดยศึกษาจากเอกสารงานวิจัย การสอบถาม สัมภาษณ์ สนทนากลุ่ม และจัดการความรู้จากแบบปฏิบัติที่ดี (Best Practice) ด้วยความร่วมมือชุมชนท้องถิ่นและองค์กรท้องถิ่น

๓.๓ ศึกษาดูงานจากแบบปฏิบัติที่ดี (Best Practice) ด้านการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ โดยองค์กรท้องถิ่นและเครือข่ายที่เกี่ยวข้อง เพื่อเพิ่มศักยภาพแกนนำ และนำแนวทางการปฏิบัติมาปรับใช้กับบริบทของชุมชน

๓.๔ จัดเวทีเสวนาเพื่อวิเคราะห์สถานการณ์ปัญหา ศักยภาพจุดอ่อน จุดแข็ง ปัญหา อุปสรรคด้าน การพัฒนาสื่อเทคโนโลยีเชิงสร้างสรรค์ คู่มือ และเครื่องมือ

ระยะที่ ๒ การทดลองใช้สื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ เพื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของชุมชนบนฐานภูมิปัญญาพื้นถิ่นและทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

๑. ทดลองปฏิบัติตามสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ เพื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของชุมชนบนฐานภูมิปัญญาพื้นถิ่นและทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง 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 ทต.ตลาดใหญ่ แกนนำชมรมผู้สูงอายุระดับหมู่บ้าน ระดับตำบล และระดับอำเภอ และเจ้าหน้าที่ รพ.สต.บ้านแม่ก๊ะ ซึ่งได้จากการรับสมัครแกนนำที่สนใจร่วมโครงการจากพื้นที่แต่ละหมู่บ้านที่เป็นกลุ่มเป้าหมายโดยผ่านการประสานความร่วมมือจากเขตพื้นที่และองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น

๒) องค์กรสนับสนุน ได้แก่ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์ กลุ่มวิสาหกิจชุมชน และแหล่งเรียนรู้ชุมชน

๓.๓ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้พัฒนาเครื่องมือจากแนวคิด ทฤษฎี และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยได้สร้างเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

๑. แบบสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation)

๒. แบบประเมินเสริมพลังองค์กรชุมชนจัดการตนเอง

๓. แบบประเมินผลก่อนเรียนและหลังเรียนกลับมาแล้ว ผู้ศึกษาวิจัยได้ทำการตรวจสอบความถูกต้องและความสมบูรณ์ของแบบทดสอบทุกชุดด้วยตนเอง จากนั้นจึงนำแบบทดสอบมาวิเคราะห์ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอบรมเชิงปฏิบัติการก่อนอบรมและหลังอบรม โดยใช้ Paired t-Test เพื่อแสดงผลข้อมูลทั้งหมด

๔. แบบประเมินผลความพึงพอใจ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติเชิงบรรยายสำหรับข้อมูลเชิงปริมาณ และวิเคราะห์เนื้อหาในส่วนที่เป็นข้อมูลเชิงคุณภาพ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การสร้างเครื่องมือรวบรวมข้อมูล ที่สำคัญได้แก่ การสัมภาษณ์ การสังเกตแบบมีส่วนร่วม และการประชุม ซึ่งดำเนินการสร้างโดยการยกร่างเครื่องมือจากผลการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องและตรวจสอบความตรง (Content analysis) โดยผู้ทรงคุณวุฒิ รวมทั้งทดลองใช้กับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างเพื่อปรับปรุงก่อนนำไปใช้จริง

การรวบรวมข้อมูล

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

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

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 |