# บทที่ ๔
# ผลการวิจัย

การนำเสนอผลการวิจัยจำแนกเป็น ๒ ตอน ได้แก่ ตอนที่ ๑ การศึกษาสถานภาพ ศักยภาพ และแนวทางการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ เพื่อการจัดการสุขภาวะผู้สูงวัย และตอนที่ ๒ ผลการทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ เพื่อการจัดการสุขภาวะผู้สูงวัย ของเทศบาลตำบลตลาดใหญ่ จังหวัดเชียงใหม่

## ตอนที่ ๑ การศึกษาสถานภาพ ศักยภาพ และแนวทางการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ เพื่อการจัดการสุขภาวะผู้สูงวัย

ผลการศึกษาในส่วนนี้จำแนกเป็น ๒ ส่วน ได้แก่ ๑) สถานภาพ ศักยภาพ การจัดการสุขภาวะผู้สูงวัย ของเทศบาลตำบลตลาดใหญ่ จังหวัดเชียงใหม่ ๒) แนวทางการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์

**๑.๑) สถานภาพ ศักยภาพ การจัดการสุขภาวะผู้สูงวัย ของเทศบาลตำบลตลาดใหญ่ จังหวัดเชียงใหม่** จากการสำรวจข้อมูลสถานภาพ ศักยภาพ พบว่า เทศบาลตำบลตลาดใหญ่มีต้นทุนชุมชนที่สำคัญ ได้แก่ ๑) ทุนด้านทรัพยากรบุคคล คือ ผู้บริหารเทศบาล กำนัน ผู้ใหญ่บ้าน เจ้าหน้าที่เทศบาล เจ้าหน้าที่สาธารณสุขตำบล อาสาสมัครสุขภาพ กลุ่มแม่บ้านเกษตรแม่จ้อง กลุ่มชมรมผู้สูงอายุ ประกอบด้วย ประธานชมรมผู้สูงอายุ แกนนำผู้สูงอายุ จำนวน ๓๐ และกลุ่มองค์กรต่างๆที่เกี่ยวข้องในพื้นที่ ที่มีความเข้มแข็งมีกิจกรรมที่ดำเนินการ อย่างต่อเนื่อง โดยมีกิจกรรมที่เสริมสร้างสุขภาวะ เช่น กิจกรรมรำวงย้อนยุค เย็บบายศรีสู่ขวัญ ปลูกผักสมุนไพร ฟ้อนเล็บ ออกกำลังกาย และกิจกรรมทางศาสนา ฯลฯ ๒) ทุนด้านโครงสร้างพื้นฐานทางกายภาพ ที่ช่วยสนับสนุนให้เกิดความสำเร็จ คือ วัด โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล และโรงเรียน หรือสถานที่ทำการกลุ่มต่างๆ ตามนัดหมายของคนในหมู่บ้าน โดยจะมีการนัดพบปะกันเป็นประจำเพื่อทำกิจกรรมและแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารต่างๆ ๓) ทุนด้านเครือข่าย หน่วยงานที่มีบทบาทในการหนุนเสริมการทำงานที่สำคัญ คือ ๑) เทศบาล สนับสนุนงบประมาณ วิชาการ การประสานงาน ๒) สำนักงานสภาวัฒนธรรมส่งเสริมการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ๓) โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล การบริการด้านสาธารณสุข จัดอบรมให้ความรู้ด้านการส่งเสริมสุขภาพอนามัย ๔) กองทุนหลักประกันสุขภาพ อบรมให้ความรู้การปลูกผักปลอดสารพิษและพืชสมุนไพรเพื่อสุขภาพ ๕) หน่วยงานพัฒนาชุมชน สนับสนุนการส่งเสริมอาชีพ ๖) หน่วยงานป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย ควบคุม ป้องกันและแก้ไขปัญหายาเสพติด และ ๗) ชุดปฏิบัติการฉุกเฉิน ซึ่งทุนเหล่านี้ถือเป็นทุนที่เกิดขึ้นอยู่แล้ว แต่ยังไม่มีการรวบรวมให้เป็นระบบ เมื่อผ่านกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากเทศบาลตลาดใหญ่ และได้รับ

การต่อยอดเสริมศักยภาพทางวิชาการจากทีมวิจัยมหาวิทยาลัยในการสำรวจทุนทางชุมชน จึงเกิดการเปรียบเทียบและเกิดกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในชุมชน ร่วมกันคิดนำศักยภาพและทุนที่มีอยู่เดิมมาเรียบเรียงอย่างเป็นระบบ ปรับเปลี่ยนสู่การปฏิบัติมุ่งใช้ศักยภาพที่มีในชุมชนเป็นตัวตั้ง และประสานความร่วมมือหน่วยงานต่างๆที่เกี่ยวข้องในรูปแบบของการบูรณาการทำงานรวมกัน โดยสรุปข้อมูลสถานภาพ ศักยภาพของเทศบาลแสดงดังภาพต่อไปนี้

**ภาพที่ ๕ ข้อมูลสถานภาพ ศักยภาพของเทศบาลตำบลตลาดใหญ่ จังหวัดเชียงใหม่**

**จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรค์การพัฒนา**

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งในส่วนของเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและข้อมูลสถานภาพ ศักยภาพในการจัดการสุขภาวะผู้สูงอายุ เทศบาลตำบลตลาดใหญ่ มีข้อสรุปที่เน้นแนวทางการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ เพื่อการจัดการสุขภาวะผู้สูงวัย ดังนี้

**จุดแข็ง (StrengthX)** ที่สำคัญ ได้แก่ เทศบาลตำบลตลาดใหญ่มีกลุ่มชมรมผู้สูงอายุที่มีความเข้มแข็งในระดับหมู่บ้าน ระดับตำบล สูงระดับอำเภอ ประกอบด้วย ประธานชมรมผู้สูงอายุซึ่งเป็นบุคคลต้นแบบด้านสุขภาพ เป็นวิทยากรในการถ่ายทอดภูมิปัญญาพื้นบ้าน เช่น การสานปลาตะเพียนจากใบมะพร้าว การตัดตุง การทำประทีป การเย็บบายศรี ฯลฯ ให้กับเด็กและเยาวชนหรือผู้ที่สนใจ นอกจากนี้ยังมีแกนนำผู้สูงอายุในทุกหมู่บ้าน จำนวน ๓๐ คน ส่งเสริมการทำกิจกรรมในด้านต่างๆ ดังนี้ ๑) ด้านอาชีพ เช่น การประดิษฐ์ดอกไม้จันทน์ ๒) ด้านการเกษตร เช่น การปลูกผักปลอดสารพิษ ๓) ด้านสุขภาพ เช่น การออกกำลังกาย ด้วยวิธีการรำมวยจีน รำไม้พอง ๔) ด้านศิลปวัฒนธรรม เช่น ฟ้อนเล็บ รำวงย้อนยุค และ ๕) ด้านสังคมโดยจะมีการนัดพบปะกันเป็นประจำที่วัด สถานีอนามัย หรือโรงเรียนตามนัดหมาย เพื่อทำกิจกรรมและแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารต่างๆ ร่วมกัน

**จุดอ่อน (Weekness)** ที่สำคัญ ได้แก่ แกนนำผู้สูงอายุที่มีผลงานเด่นในแต่ละหมู่บ้านส่วนใหญ่ยังขาดทักษะในการพัฒนานวัตกรรมและการร่วมมือกับภาคี ในการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ เพื่อการจัดการสุขภาวะผู้สูงวัย ให้มีการยกระดับคุณภาพอย่างเป็นระบบและการขับเคลื่อนอย่างเป็นรูปธรรม

**โอกาส (Opportunity)** แหล่งทุนสนับสนุนการวิจัยหรือพัฒนาส่วนใหญ่เน้นการให้ทุนพัฒนาพื้นที่ที่มีการทำงานแบบบูรณาการอย่างมีส่วนร่วมกับภาคีเครือข่าย ทำให้เทศบาลตำบลตลาดใหญ่ซึ่งมีศักยภาพ ฐานคิดและทุนการทำงานในแนวทางดังกล่าวมีโอกาสสูงในการได้รับการส่งเสริมสนับสนุน

**อุปสรรค (Threat)** ที่สำคัญ ได้แก่ การสนับสนุนเชิงนโยบายในทุกระดับยังไม่ชัดเจน กฎระเบียบและเป้าหมายนโยบายขององค์กรแต่ละสังกัดยังไม่เอื้อให้มีการเชื่อมโยงการทำงานแบบบูรณาการอย่างมีส่วนร่วมเพื่อชุมชนท้องถิ่นอย่างเป็นระบบต่อเนื่อง ขาดการพัฒนาปัจจัยแวดล้อมที่เอื้อต่อกาพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการจัดการตนเองเพื่อสุขภาวะ โดยเฉพาะกลไกการพัฒนากำลังคนให้มีความสามารถในการใช้ทักษะการจัดการตนเองเพื่อพัฒนาให้เป็นวัฒนธรรมองค์กรและวิถีชีวิต

**๒) แนวทางการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ เพื่อการจัดการสุขภาวะผู้สูงวัย** ผลการวิเคราะห์สถานการณ์ปัญหา ความต้องการที่เกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ เพื่อการจัดการสุขภาวะผู้สูงวัย ของผู้ร่วมโครงการและแนวทางการพัฒนารูปแบบกิจกรรมที่สนองต่อสถานการณ์ปัญหาและความต้องการจากข้อมูลสถานภาพ ศักยภาพและเอกสารที่เกี่ยวข้องช่วยให้ได้ข้อสรุปที่เป็นการจัดการพัฒนารูปแบบกิจกรรม ดังนี้

๑) ควรมีการดำเนินงานในแนวทางที่ต่อยอดจากประสบการณ์ความสำเร็จที่เป็นจุดแข็งของพื้นที่ โดยมีการสนับสนุนเชิงนโยบายจากต้นสังกัดของทุกภาคส่วนโดยเฉพาะองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นกับมหาวิทยาลัยและภาคีในพื้นที่ ให้มีการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ เพื่อการจัดการสุขภาวะผู้สูงวัย แบบบูรณาการอย่างมีส่วนร่วมที่เป็นกลไกเชิงระบบมีการพัฒนาต่อเนื่อง

๒) การพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ เพื่อการจัดการสุขภาวะผู้สูงวัย ควรมีแนวทางและผู้มีประสบการณ์เป็นคู่คิด มีการจัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเสริมประสบการณ์ตามความจำเป็น

๓) ควรมีการจัดทำคู่มือและเครื่องมือเพื่อเป็นแนวทางการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ เพื่อการจัดการสุขภาวะผู้สูงวัย ที่สนองต่อปัญหาและความต้องการของพื้นที่

๔) ควรเสริมสมรรถนะบุคลากรสำหรับผู้สูงอายุ โดยเฉพาะทักษะการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ โดยความร่วมมือกับภาคีที่เกี่ยวข้อง และปฏิบัติงานร่วมกับแหล่งเรียนรู้หรือผู้มีประสบการณ์ความสำเร็จในพื้นที่ เป็นต้น

**ตอนที่ ๒ ผลการทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ เพื่อการจัดการสุขภาวะผู้สูงวัย ของเทศบาลตำบลตลาดใหญ่ จังหวัดเชียงใหม่**

ผลการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการจัดการตนเองเพื่อสุขภาวะ สร้างสรรค์ เพื่อการจัดการสุขภาวะผู้สูงวัย จากการใช้ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาสถานภาพ ศักยภาพ และแนวทางพัฒนาเป็นฐานคิดดำเนินการช่วยให้ได้รูปแบบเสริมทักษะการจัดการตนเองเพื่อสุขภาวะที่ได้รับการยอมรับร่วมกันของภาคีเครือข่ายและผู้ทรงคุณวุฒิ มีองค์ประกอบที่สำคัญ ๑ องค์ประกอบเรียกว่า BCL Model ได้แก่ ๑) การเรียนรู้จากแบบปฏิบัติที่ดีและทำแผนแบบมีส่วนร่วม (Best Practices Learning and Participatory Plan : B) ๒) การปฏิบัติและเรียนรู้กับผู้มีประสบการณ์ (Coaching Peried : C ) และ ๓) การสานพลังเครือข่ายเรียนรู้เพื่อพัฒนาต่อเนื่อง (Learning Organization : L) โดยสรุปรูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ เพื่อการจัดการสุขภาวะผู้สูงวัย แสดงดังภาพต่อไปนี้

ภาพที่ ๖ รูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์
เพื่อการจัดการสุขภาวะผู้สูงวัย

จากภาพจะเห็นว่าวงจรการจัดการเรียนรู้มีกระบวนการดำเนินงานที่มีองค์ประกอบหลัก ๓ องค์ประกอบโดยที่แต่ละองค์ประกอบมีรายละเอียดการปฏิบัติและกรณีตัวอย่างการปฏิบัติดังนี้

**๑. การเรียนรู้จากแบบปฏิบัติที่ดีและทำแผนแบบมีส่วนร่วม (Best Practices Learning and Participatory Plan: B)** มีขั้นตอนสำคัญดังนี้

**๑.๑ ศึกษาข้อมูลท้องถิ่นและแบบปฏิบัติที่ดี** โดยผู้เรียนศึกษากรณีตัวอย่างการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์จากต้นแบบที่ดีและรวบรวมข้อมูลท้องถิ่นจากฐานข้อมูลตำบล ผู้รู้ เอกสารที่เกี่ยวข้องและวิเคราะห์ปัญหา ได้แก่ บริบทชุมชน และองค์ความรู้แหล่งเรียนรู้ ภูมิปัญญา การจัดการสุขภาวะชุมชน และสถานการณ์ปัญหาความต้องการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ โดยผู้เรียนและผู้มีประสบการณ์ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากต้นแบบที่ดีและการปฏิบัติในสถานศึกษาจริงในบริบทของผู้เรียน

**๑.๒ ออกแบบการเรียนรู้และทำแผนปฏิบัติการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม** ประเด็นหลัก สาระการเรียนรู้ และแนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่ การกำหนดประเด็นหลักในแต่ละหน่วยตามความต้องการของผู้เรียนโดยการแนะนำของผู้มีประสบการณ์ความสำเร็จในการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ โดยสรุปแสดงดังตารางต่อไปนี้

**ตารางที่ ๓** กรณีตัวอย่างแผนการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์

| ชื่อหน่วยการเรียนรู้ (เวลาเรียน/ชม. บรรยาย : ปฏิบัติ) | สาระการเรียนรู้ | สื่อ | กิจกรรม/การประเมิน |
|---|---|---|---|
| ๑. การพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์เพื่อชุมชนท้องถิ่นน่าอยู่ขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นกับมหาวิทยาลัยราชภัฏและภาคีพื้นที่ภาคเหนือ (๘/๑:๗) | ● แนวทางการถ่ายภาพและ video<br>● วิธีการใช้เครื่องมือโปรแกรม Movie Maker<br>● การบันทึกไฟล์วิดีโอเพื่อนำไปใช้ในรูปแบบต่างๆ<br>● แนวทางการอัปโหลดวิดีโอเข้า YouTube<br>● วิธีสร้าง QR-Code | •PPT การพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ฯ<br>•คู่มือการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ฯ<br>•ผู้มีประสบการณ์ความสำเร็จการสร้างสื่อเทคโนโลยีเชิงสร้างสรรค์<br>•แบบประเมินก่อนเรียน-หลังเรียน<br>•แบบประเมินประกอบการประชุมเชิงปฏิบัติการ<br>•แผนปฏิบัติการต่อเนื่อง | •สอบวัดความรู้ก่อนเรียน<br>•ผู้รู้เล่าประสบการณ์ความสำเร็จการสร้างสื่อเทคโนโลยีเชิงสร้างสรรค์<br>•แลกเปลี่ยนรู้เพื่อเสริมทักษะการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ฯ<br>•แบ่งกลุ่มปฏิบัติการ<br>•นำเสนอผลงานกลุ่มเพื่อเรียนรู้ร่วมกัน<br>•อภิปรายและสรุปผลการเรียนรู้<br>•มอบหมายการนำผลการเรียนรู้สู่การทดลองปฏิบัติในสถานการณ์จริง |

**๑.๓) ทำคู่มือการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์** โดยผู้ร่วมกิจกรรมศึกษาร่างคู่มือการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ เพื่อชุมชนท้องถิ่นน่าอยู่ การแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับผู้รู้เพื่อปรับปรุงร่างคู่มือการพัฒนารูปแบบกิจกรรมมีผู้รู้ดูแลให้คำแนะนำ โดยสรุปแสดงดังภาพ

**สารบัญ**


| เนื้อหา | หน้า |
|---|---|
| 1. แนวทางการถ่ายภาพและ video | 1 |
| 1.1 ความรู้เบื้องต้นและเทคนิคสำหรับการถ่ายภาพและ video | 1-6 |
| 1.2 การจัดลำดับภาพและขั้นตอนการผลิตสื่อ video | 6-7 |
| 2. คำอธิบายเครื่องมือโปรแกรม Movie Maker | 7-8 |
| 2.1 การติดตั้งโปรแกรม Movie Maker | 8-11 |
| 2.2 การเข้าใช้งานโปรแกรม Movie Maker | 11-12 |
| 2.3 ภาพรวมของโปรแกรม | 12 |
| 2.4 การนำเข้ารูปถ่ายและวิดีโอ | 12-13 |
| 2.5 การเลือกรูปภาพและวิดีโอเพื่อนำเข้าไปใน Movie Maker | 13-14 |
| 2.6 การเพิ่มไฟล์เสียงหรือไฟล์วิดีโอจากอุปกรณ์อื่น | 14-15 |
| 2.7 การเพิ่มเฟรมเพื่อสร้างข้อความ | 14-15 |
| 2.8 กาเพิ่มคำอธิบายภาพแต่ละเหตุการณ์ | 15-16 |
| 2.9 การตั้งค่าเฟรมเพื่อเป็นค่าเริ่มต้น | 17 |
| 2.10 การตัดไฟล์วิดีโอ | 17 |
| 2.11 การเปลี่ยนภาพเคลื่อนไหว | 17-18 |
| 2.12 การใช้งาน Visual Effect | 18-19 |
| 3. การบันทึกไฟล์วิดีโอเพื่อนำไปใช้ในรูปแบบต่างๆ | 19-20 |
| 4. แนวทางการอัปโหลดวิดีโอเข้า YouTube | 20-22 |
| 5. อธิบายวิธีสร้าง QR-Code | 22-26 |
| บรรณานุกรม | |


**ภาพที่ ๗ ส่วนประกอบหลักของคู่มือการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ เพื่อชุมชนท้องถิ่นน่าอยู่**

**๑.๔) ทำแผนปฏิบัติแผนการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์** ได้แก่ การตั้งเป้าหมายและทำแผนการพัฒนากิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ของผู้เข้าร่วมกิจกรรมโดยเลือกประเด็นปัญหาที่ต้องการและเสนอโครงการพัฒนากิจกรรมที่สนใจต่อผู้มีประสบการณ์เพื่อปรับเพิ่มความสมบูรณ์ก่อนนำสู่การปฏิบัติจริง

**๒) ปฏิบัติการและเรียนรู้กับผู้มีประสบการณ์ Coaching Peried : C**

**๒.๑ ปฏิบัติการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์** โดยผู้ร่วมกิจกรรมทดลองปฏิบัติตามแนวคู่มือเป็นกลุ่มและร่วมเรียนรู้กับภาคีแหล่งเรียนรู้และภูมิปัญญาในพื้นที่

**๒.๒ จัดการความรู้สู่การปฏิบัติแบบนำตนเอง** โดยผู้เข้าร่วมกิจกรรมนำประสบการณ์จากการเรียนรู้แบบร่วมมือที่ตกผลึกแล้วและมีการจัดการความรู้สู่การปรับปรุงคู่มือเพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางปฏิบัติที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีบทบาทเป็นผู้นำดำเนินการด้วยตนเองร่วมกับภาคีที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาตามประเด็นที่สนใจและสอดรับกับปัญหาความต้องการของพื้นที่

**๒.๓ ปฏิบัติการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์** โดยผู้เข้าร่วมกิจกรรมปฏิบัติการตามแผนที่ผู้เข้าร่วมเสนอตามความต้องการในบริบทของตนเองมีผู้รู้ดูแลให้คำปรึกษาและใช้คู่มือเป็นแนวทางทำงานร่วมกันของภาคีในพื้นที่

**๓. สานพลังเครือข่ายเรียนรู้เพื่อพัฒนาต่อเนื่อง (Learning Organization : L)**

**๓.๑ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเสริมศักยภาพการปฏิบัติงาน** โดยมีองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นในพื้นที่เป็นเจ้าภาพหลักในตำบล และมีมหาวิทยาลัยโดยศูนย์เรียนรู้และพัฒนาสื่อเทคโนโลยีเป็นเจ้าภาพเชื่อมเครือข่ายและภาคี จัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อพัฒนา และส่งเสริมสนับสนุนการยกระดับ คุณภาพต่อเนื่อง

**๓.๒ การจัดการความรู้สู่การใช้ประโยชน์** โดยการรวบรวมข้อมูลเพื่อปรับปรุงและพัฒนาคู่มือร่วมกับภาคีเครือข่ายในพื้นที่นำสู่การใช้ประโยชน์ที่บูรณาการกับพันธกิจขององค์กรและเสริมสร้างชุมชนท้องถิ่นเข้มแข็งในหลากหลายรูปแบบ เช่น องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นใช้คู่มือเพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยใช้ข้อมูลเพื่อบูรณาการเรียนการสอน

## ตอนที่ ๒ ผลการทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ เพื่อการจัดการสุขภาวะผู้สูงวัย ของเทศบาลตำบลตลาดใหญ่ จังหวัดเชียงใหม่

ผลจากการทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ ในทุกกิจกรรมได้มีการประเมินทบทวน จากผู้เกี่ยวข้องโดยใช้เทคนิค AAR (After Action Review) และการประเมินตามสภาพจริงทั้ง โดยผู้ร่วมโครงการและผู้เกี่ยวข้อง ช่วยให้ได้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์เพื่อการปรับปรุงเป็นระยะๆ และช่วยให้ได้ข้อสรุปผลการทดลองปฏิบัติการจากการศึกษาดังนี้

**๒.๑ เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ของผู้เข้าร่วมโครงการ** ผลการประเมินความรู้และประสบการณ์จากการจัดกิจกรรมการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาแหล่งเรียนรู้ ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ชุมชนบ้านนาปัง ของผู้เข้าร่วมโครงการที่เป็นกลุ่มตัวอย่างบุคลากรแกนนำขององค์กรหลักที่เข้ารวมกิจกรรม จำนวน ๒๐ คน เปรียบเทียบระหว่างก่อนและหลังเรียนจำแนกตามสาระการเรียนรู้ที่ประเมินปรากฏผลโดยสรุปแสดงดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ ๔ เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้ร่วมโครงการจำแนกตามสาระการเรียนรู้

| สาระการเรียนรู้ | คะแนนเต็ม (N= ๒๐) | ก่อนเรียน | | หลังเรียน | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | ค่าเฉลี่ย (%) | คุณภาพ | ค่าเฉลี่ย (%) | คุณภาพ |
| ๑. การถ่ายภาพและ video | ๒๐ | ๔.๓๐ (๗๐) | ดี | ๔.๕๐ (๕๐) | ดีมาก |
| ๒.เครื่องมือโปรแกรม Movie Maker | ๒๐ | ๑๐.๑๐ (๕๐.๕๐) | ควรปรับปรุง | ๑๗.๕๕ (๘๗.๗๕) | ดีมาก |
| ๓. บันทึกไฟล์วิดีโอเพื่อนไปใช้ในรูปแบบต่างๆ | ๒๐ | ๙.๕๐ (๔๗.๕๐) | ควรปรับปรุงอย่างยิ่ง | ๑๖.๐๐ (๘๐.๐๐) | ดี |
| ๔. การอับโหลดวิดีโอเข้า YouTube | ๒๐ | ๑๐.๔๘ (๕๒.๔๐) | ควรปรับปรุง | ๑๗.๒๐ (๘๖.๐๐) | ดีมาก |
| ๕. วิธีสร้าง QR-Code | ๒๐ | ๙.๗๐ (๔๘.๕๐) | ควรปรับปรุงอย่างยิ่ง | ๑๗.๖๕ (๘๘.๒๕) | ดีมาก |

จากตารางจะเห็นผลการเรียนรู้หลังเรียนแตกต่างจากก่อนเรียนทุกสาระการเรียนรู้โดยผลก่อนเรียนอยู่ในระดับดี ควรปรับปรุงและควรปรับปรุงอย่างยิ่ง ส่วนผลหลังเรียนอยู่ในระดับดีและดีมากทุกรายการ

**๒.๒ ความพึงพอใจของผู้ร่วมโครงการ** ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ร่วมโครงการต่อประโยชน์ที่ได้รับจากการร่วมกิจกรรมในโครงการโดยสรุปแสดงดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ ๕ ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ร่วมโครงการต่อประโยชน์ที่ได้รับจากการร่วมกิจกรรมในโครงการ

| **รายการพิจารณา** | **ระดับความพึงพอใจ** | |
|---|---|---|
| | X (SD) | ระดับคุณภาพ |
| ๑. มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างสื่อเคลื่อนไหว (Video Message) เพื่อการสื่อสารและการตัดต่อด้วยโปรแกรมถ่ายภาพวิดีโอ | ๔.๕๕ (๐.๖๙) | มากที่สุด |
| ๒. ได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ การใช้งานโปรแกรม Window Movies Maker เพื่อการผลิตสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ | ๔.๕๒ (๐.๖๘) | มากที่สุด |
| ๓. ได้แนวทางในการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ของพื้นที่ | ๔.๗๕ (๐.๔๔) | มากที่สุด |

จากตารางจะเห็นว่าผู้ร่วมโครงการมีความพึงพอใจต่อประโยชน์ที่ได้รับจากการร่วมกิจกรรมโครงการในระดับมากที่สุดทุกรายการโดยมีความพึงพอใจในด้านได้แนวทางในการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ของพื้นที่ มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างสื่อเคลื่อนไหว (Video Message) เพื่อการสื่อสารและการตัดต่อด้วยโปรแกรมถ่ายภาพวิดีโอและได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์การใช้งานโปรแกรม Window Movies Maker เพื่อการผลิตสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ตามลำดับ