

บทที่ ๔ ผลการวิจัย

การนำเสนอผลการวิจัยจำแนกเป็น ๒ ตอน ได้แก่ ตอนที่ ๑ ผลการพัฒนาทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ ด้วยกระบวนการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมแกนนำชุมชน และตอนที่ ๒ ผลการทดลองใช้สื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาแหล่งเรียนรู้ ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ ด้วยกระบวนการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมสำหรับแกนนำชุมชน

ตอนที่ ๑ ผลการพัฒนาทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ ด้วยกระบวนการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมแกนนำชุมชน

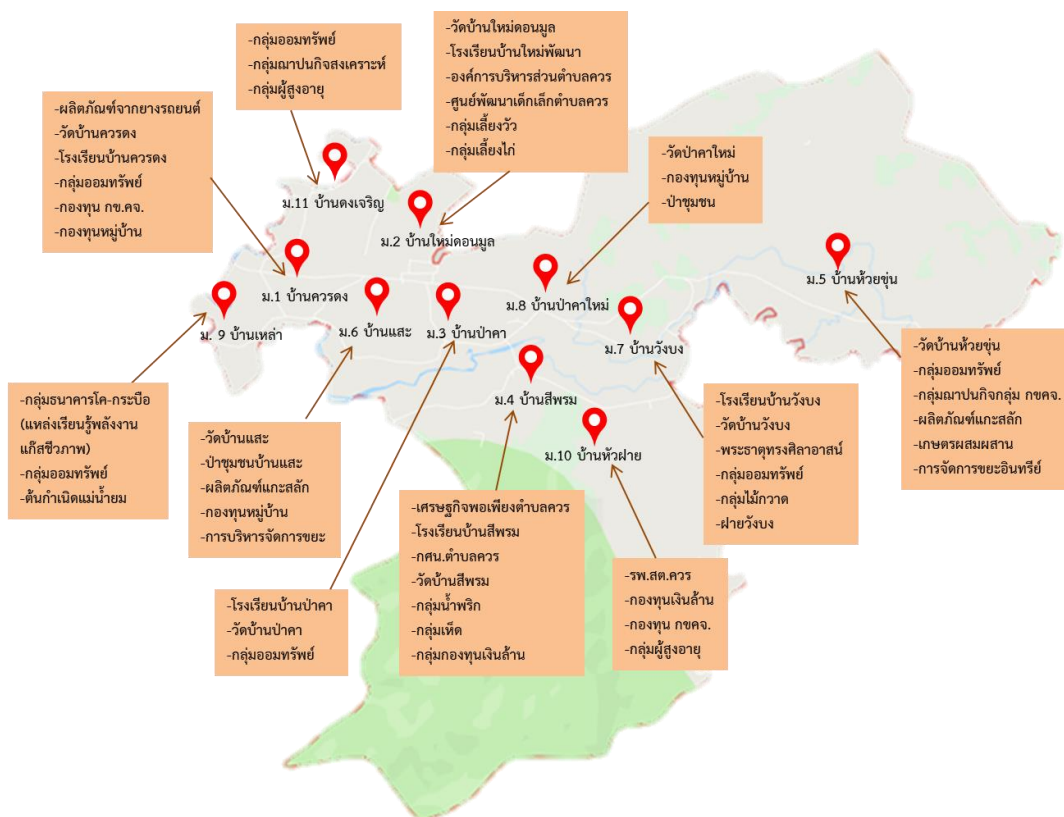
ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาในส่วนนี้จำแนกเป็น ๓ ส่วน ได้แก่ ๑) สถานภาพแหล่งเรียนรู้ ภูมิปัญญาและการท่องเที่ยวชุมชนตำบลควน จังหวัดพะเยา ๒) รูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ ด้วยกระบวนการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมแกนนำชุมชน

๑) สถานภาพแหล่งเรียนรู้ ภูมิปัญญาและการท่องเที่ยวชุมชนตำบลควน จังหวัดพะเยา

๑.๑ สถานภาพแหล่งเรียนรู้ ภูมิปัญญาและการท่องเที่ยว องค์การบริหารส่วนตำบลควน มีศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นที่สืบทอดกันมาแต่โบราณ เป็นพื้นที่ที่มีสถานที่ท่องเที่ยวและแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายตามวิถีอัตลักษณ์ของชุมชนท้องถิ่น มีภาษาพูด ขนบธรรมเนียม วัฒนธรรม ประเพณีแบบล้านนา มีการส่งเสริมการดำเนินชีวิตตามปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง จึงมีผลทำให้พื้นที่มีองค์ความรู้และภูมิปัญญาที่เกิดจากประสบการณ์ที่สืบทอดกันมาทั้งทางตรงและทางอ้อม เป็นระยะเวลายาวนาน โดยสรุปองค์ความรู้และภูมิปัญญามีลักษณะเกี่ยวกับเศรษฐกิจ อาชีพ ความ เป็นอยู่ วิถีชีวิต วัฒนธรรมที่ผสมผสานกลมกลืนเชื่อมโยงกัน จำแนกเป็น ๒ ลักษณะ คือ ๑) ลักษณะเป็นนามธรรม ได้แก่ ค่านิยม ความเชื่อและปรัชญาในการดำรงชีวิต ตั้งแต่เกิด แก่ เจ็บ ตาย ๒) ลักษณะที่เป็นรูปธรรม ได้แก่ ภูมิปัญญาและองค์ความรู้เกี่ยวกับการดำรงชีวิต เช่น การเกษตร หัตถกรรม ศิลปะดนตรี เป็นต้น

ผลการศึกษาสถานภาพแหล่งเรียนรู้ ภูมิปัญญาและการท่องเที่ยวชุมชนโดยศึกษา เอกสาร สัมภาษณ์ และสนทนากลุ่มจากผู้รู้ในพื้นที่ช่วยให้ได้ข้อสรุปผลการศึกษา โดยสรุปแสดงดังภาพต่อไปนี้

ภาพที่ ๒ แผนที่สรุปแหล่งเรียนรู้ ภูมิปัญญาและแหล่งท่องเที่ยวชุมชนตำบลควน จังหวัดพะเยา



จากภาพเป็นข้อมูลที่แสดงถึงแหล่งเรียนรู้และภูมิปัญญาของตำบลควน ที่เป็นศักยภาพและทุนชุมชนที่มีคุณค่า ซึ่งองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นและองค์กรที่เกี่ยวข้องสามารถร่วมมือกันใช้ประโยชน์เพื่อการพัฒนาสู่เป้าหมายวิสัยทัศน์ที่มุ่งสู่การอยู่ดีมีสุขของคนในชุมชนได้อย่างต่อเนื่อง

๑.๒ จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรคการพัฒนา ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งในส่วนของเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและข้อมูลสถานภาพ ศักยภาพของแหล่งเรียนรู้และภูมิปัญญาในพื้นที่มีข้อสรุปที่เน้นแนวทางการเรียนรู้บนฐานภูมิปัญญาพื้นถิ่นและทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ดังนี้

จุดแข็ง (Strength) ที่สำคัญ ได้แก่ ตำบลควนมีแหล่งเรียนรู้เชิงเกษตรและอาหารปลอดภัย เช่น แหล่งเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียงตำบลควน หมู่ที่ ๔ บ้านสีพรม แหล่งเรียนรู้เกษตรผสมผสาน หมู่ที่ ๕ บ้านห้วยซุ่น และมีวิถีชีวิตของชุมชนท้องถิ่น เช่น การทำปุ๋ยหมักชีวภาพจากเศษพืช การทำเครื่องจักรสาน การเลี้ยงวัว การเลี้ยงไก่ ฯลฯ ซึ่งแหล่งเรียนรู้ และภูมิปัญญาบนฐานอัตลักษณ์ของชุมชนท้องถิ่นต่างๆ เหล่านี้ในปัจจุบันสามารถพัฒนาให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงสุขภาพที่สำคัญของตำบลควน สามารถสร้างรายได้ให้กับเกษตรกร หรือกลุ่มอาชีพต่างๆ นอกจากนี้ยังมีแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญทางด้านธรรมชาติ ศิลปะ วัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ เช่น ต้นกำเนิดแม่น้ำยม

ป่าชุมชน ฝายวังบง พระธาตุทรงศิลาอาสน์ วัดบ้านควรง ฯลฯ รวมทั้งกลุ่มอาชีพต่างๆ เช่น กลุ่มน้ำพริก กลุ่มเห็ด กลุ่มไม้กวาด กลุ่มผลิตภัณฑ์แกะสลัก ฯลฯ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ตำบลมีศักยภาพในการพัฒนาสูง

จุดอ่อน (Weakness) ที่สำคัญ ได้แก่

- ๑) ขาดบุคลากรที่มีความรู้ในการสร้างสื่อเทคโนโลยี
- ๒) การจัดทำสื่อเทคโนโลยีเพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้ นวัตกรรมและภูมิปัญญาขาดการสนับสนุนจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง
- ๓) การจัดการเรียนรู้และสร้างสื่อเทคโนโลยีเพื่อการต่อยอดองค์ความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพอย่างเป็นระบบยังไม่มี การขับเคลื่อนอย่างเป็นรูปธรรม
- ๔) การขับเคลื่อนระบบและกลไกยังขาดความชัดเจนและต่อเนื่อง

โอกาส (Opportunity)

- ๑) แหล่งทุนสนับสนุนการวิจัยหรือพัฒนาส่วนใหญ่เน้นการให้ทุนพัฒนาพื้นที่ที่มีการทำงานแบบบูรณาการอย่างมีส่วนร่วมกับภาคีเครือข่าย ทำให้ตำบลควรงซึ่งมีศักยภาพ ฐานคิดและทุนการทำงานในแนวทางดังกล่าวมีโอกาสสูงในการได้รับการส่งเสริมสนับสนุน
- ๒) พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติปี ๒๕๔๒ เน้นการจัดการศึกษาและพัฒนาหลักสูตรเพื่อทักษะชีวิตสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ ๑๑ รวมทั้งเป็นเป้าหมาย นโยบายของกระทรวงศึกษาธิการที่ส่งเสริมสนับสนุนให้การจัดการศึกษาสนองต่ออัตลักษณ์และความต้องการของชุมชนโดยชุมชนเพื่อชุมชน

อุปสรรค (Threat) การสนับสนุนเชิงนโยบายในทุกๆระดับยังไม่ชัดเจน กฎระเบียบและเป้าหมายนโยบายขององค์กรแต่ละสังกัดยังไม่เอื้อให้มีการเชื่อมโยงการทำงานแบบบูรณาการอย่างมีส่วนร่วมเพื่อชุมชนท้องถิ่นอย่างเป็นระบบต่อเนื่อง ขาดการพัฒนาปัจจัยแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยี โดยเฉพาะกลไกการพัฒนากำลังคนให้มีความสามารถในการใช้ทักษะเพื่อพัฒนาให้เป็นวัฒนธรรมองค์กรและวิถีชีวิต

๑.๓) แนวทางการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยี
สร้างสรรค์ ผลการวิเคราะห์สถานการณ์ปัญหา ความต้องการที่เกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ของผู้ร่วมโครงการและแนวทางการพัฒนารูปแบบกิจกรรมที่สนองต่อสถานการณ์ปัญหาและความต้องการจากข้อมูลสถานภาพ ศักยภาพและเอกสารที่

เกี่ยวข้องช่วยให้ได้ข้อสรุปที่เป็นการจัดการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ ดังนี้

๑) ควรมีการดำเนินงานในแนวทางที่ต่อยอดจากประสบการณ์ความสำเร็จที่เป็นจุดแข็งของชุมชนโดยมีการสนับสนุนเชิงนโยบายจากต้นสังกัดของทุกภาคส่วนโดยเฉพาะองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นกับมหาวิทยาลัยและภาคในพื้นที่ ให้มีการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์แบบบูรณาการอย่างมีส่วนร่วมที่เป็นกลไกเชิงระบบมีการพัฒนาต่อเนื่อง

๒) การพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ ควรมีแนวทางและผู้มีประสบการณ์เป็นคู่มือ มีการจัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเสริมประสบการณ์ตามความจำเป็น

๓) ควรมีการจัดทำคู่มือและเครื่องมือเพื่อเป็นแนวทางการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ที่สนองต่อปัญหาและความต้องการของพื้นที่

๔) ควรเสริมสมรรถนะบุคลากรชุมชน โดยเฉพาะทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ โดยความร่วมมือกับภาคีที่เกี่ยวข้อง และปฏิบัติงานร่วมกับแหล่งเรียนรู้หรือผู้มีประสบการณ์ความสำเร็จในพื้นที่ เป็นต้น

๒) รูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญา แหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ ด้วยกระบวนการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมแกนนำชุมชน

ผลการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ จากการใช้ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาสถานภาพ ศักยภาพ และแนวทางพัฒนาเป็นฐานคิดดำเนินการช่วยให้ได้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ได้รับการยอมรับร่วมกันของภาคีเครือข่ายและผู้ทรงคุณวุฒิ ที่มีวงจรกิจกรรมเรียนรู้เป็น ๓ องค์ประกอบเรียกว่า BCL Model ได้แก่ ๑) การเรียนรู้จากแบบปฏิบัติที่ดีและทำแผนแบบมีส่วนร่วม (Best Practices Learning and Participatory Plan : B) ๒) การปฏิบัติและเรียนรู้กับผู้มีประสบการณ์ (Coaching Peried : C) และ ๓) การสานพลังเครือข่ายเรียนรู้เพื่อพัฒนาต่อเนื่อง (Learning Organization : L) โดยสรุปรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมแสดงดังภาพต่อไปนี้

ภาพที่ ๓ รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์



จากภาพจะเห็นว่าวงจรการจัดการเรียนรู้มีกระบวนการดำเนินงานที่เมืองค์ประกอบหลัก ๓ องค์ประกอบโดยที่แต่ละองค์ประกอบมีรายละเอียดการปฏิบัติและกรณีตัวอย่างการปฏิบัติดังนี้

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

๑.๑ ศึกษาข้อมูลท้องถิ่นและแบบปฏิบัติที่ดี โดยผู้เรียนศึกษากรณีตัวอย่างการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์จากต้นแบบที่ดีและรวบรวมข้อมูลท้องถิ่นจากฐานข้อมูลตำบล ผู้รู้ เอกสารที่เกี่ยวข้องและวิเคราะห์ปัญหา ได้แก่ บริบทชุมชน และองค์ความรู้ ภูมิปัญญาเด่นของแหล่งเรียนรู้และสถานการณ์ปัญหาความต้องการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ โดยผู้เรียนและผู้มีประสบการณ์ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากต้นแบบที่ดีและการปฏิบัติในสถานศึกษาจริงในบริบทของผู้เรียน

๑.๒ ออกแบบการเรียนรู้และทำแผนปฏิบัติการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ประเด็นหลัก สารการเรียนรู้ และแนวการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่ การกำหนดประเด็นหลักในแต่ละหน่วยตามความต้องการของผู้เรียนโดยการแนะนำของผู้มีประสบการณ์ความสำเร็จในการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ โดยสรุปแสดงดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ ๑ กรณีตัวอย่างแผนการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ (เวลาเรียน/ชม. บรรยาย : ปฏิบัติ)	สาระการเรียนรู้	สื่อ	กิจกรรม/การประเมิน
๑. การพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์เพื่อชุมชนท้องถิ่นนำอยู่ขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นกับมหาวิทยาลัยราชภัฏและภาคพื้นทีภาคเหนือ (๘/๑:๗)	<ul style="list-style-type: none"> ● แนวทางการถ่ายภาพและ video ● วิธีการใช้เครื่องมือโปรแกรม Movie Maker ● การบันทึกไฟล์วิดีโอเพื่อนำไปใช้ใน รูปแบบต่างๆ ● แนวทางการอัปโหลดวิดีโอเข้า YouTube ● วิธีสร้าง QR-Code 	<ul style="list-style-type: none"> • PPT การพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ฯ • คู่มือการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ฯ • ผู้มีประสบการณ์ความสำเร็จการสร้างสื่อเทคโนโลยีเชิงสร้างสรรค์ • แบบประเมินก่อนเรียน-หลังเรียน • แบบประเมินประกอบการประชุมเชิงปฏิบัติการ • แผนปฏิบัติการต่อเนื่อง 	<ul style="list-style-type: none"> • สอบวัดความรู้ก่อนเรียน • ผู้รู้เล่าประสบการณ์ความสำเร็จการสร้างสื่อเทคโนโลยีเชิงสร้างสรรค์ • แลกเปลี่ยนรู้เพื่อเสริมทักษะการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ฯ • แบ่งกลุ่มปฏิบัติการ • นำเสนอผลงานกลุ่มเพื่อเรียนรู้ร่วมกัน • อภิปรายและสรุปผลการเรียนรู้ • มอบหมายการนำผลการเรียนรู้สู่การทดลองปฏิบัติในสถานการณ์จริง

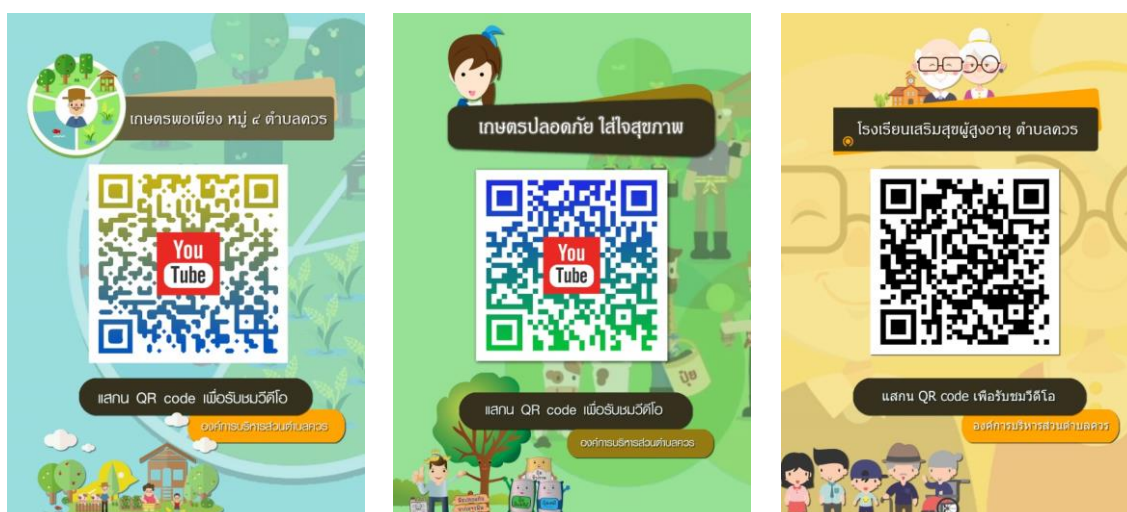
๑.๓) ทำคู่มือการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ โดยผู้ร่วมกิจกรรมศึกษาร่างคู่มือการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ เพื่อชุมชนท้องถิ่นนำอยู่ การแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับผู้รู้เพื่อปรับปรุงร่างคู่มือพัฒนารูปแบบกิจกรรมมีผู้รู้ดูแลให้คำแนะนำ โดยสรุปแสดงดังภาพ

ภาพที่ ๔ ส่วนประกอบหลักของคู่มือการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ เพื่อชุมชนท้องถิ่นนำอยู่

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 การเพิ่มคำอธิบายภาพแต่ละเหตุการณ์	15-16
2.9 การตั้งค่าเฟรมเพื่อเป็นคำเริ่มต้น	17
2.10 การตัดไฟล์วิดีโอ	17
2.11 การเปลี่ยนภาพเคลื่อนไหว	17-18
2.12 การใช้งาน Visual Effect	18-19
3. การบันทึกไฟล์วิดีโอเพื่อนำไปใช้ใน รูปแบบต่างๆ	19-20
4. แนวทางการอัปโหลดวิดีโอเข้า YouTube	20-22
5. อธิบายวิธีสร้าง QR-Code	22-26
บรรณานุกรม	

๑.๔) สื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ ด้วยกระบวนการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมสำหรับแกนนำชุมชน จำนวน ๓ เรื่อง ได้แก่ เกษตรปลอดภัย เศรษฐกิจพอเพียง และโรงเรียนเสริมสุขผู้สูงอายุ ตำบลควร กรณีตัวอย่างสื่อวีดีโอ QR Code เรื่องเกษตรปลอดภัย ใส่ใจสุขภาพ เศรษฐกิจพอเพียง หมู่ ๔ ตำบลควร และโรงเรียนเสริมสุขผู้สูงอายุตำบลควร โดยสรุปแสดงดังภาพ

ภาพที่ ๕ สื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ ด้วยกระบวนการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมสำหรับแกนนำชุมชน



๑.๕) ทำแผนปฏิบัติการแผนการพัฒนา รูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ ได้แก่ การตั้งเป้าหมายและทำแผนการพัฒนา กิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ของผู้เข้าร่วมกิจกรรมโดยเลือกประเด็นปัญหาที่ต้องการและเสนอโครงการพัฒนา กิจกรรมที่สนใจต่อผู้มีประสบการณ์เพื่อปรับเพิ่มความสมบูรณ์ก่อนนำเสนอสู่การปฏิบัติจริง

๒) ปฏิบัติการและเรียนรู้กับผู้ที่มีประสบการณ์ Coaching Period : C

๒.๑ ปฏิบัติการพัฒนา รูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ โดยผู้ร่วมกิจกรรมทดลองปฏิบัติตามแนวคู่มือเป็นกลุ่มและร่วมเรียนรู้กับภาคีแหล่งเรียนรู้และภูมิปัญญาในพื้นที่

๒.๒ จัดการความรู้สู่การปฏิบัติแบบนำตนเอง โดยผู้เข้าร่วมกิจกรรมนำเสนอประสบการณ์จากการเรียนรู้แบบร่วมมือที่ตกผลึกแล้วและมีการจัดการความรู้สู่การปรับปรุงคู่มือเพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางปฏิบัติที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีบทบาทเป็นผู้นำดำเนินการด้วยตนเองร่วมกับภาคีที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาตามประเด็นที่สนใจและสอดคล้องกับปัญหาความต้องการของพื้นที่

๒.๓ ปฏิบัติการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ โดยผู้เข้าร่วมกิจกรรมปฏิบัติการตามแผนที่ผู้เข้าร่วมเสนอตามความต้องการในบริบทของตนเองมีผู้รู้ดูแลให้คำปรึกษาและใช้คู่มือเป็นแนวทางทำงานร่วมกันของภาคีในพื้นที่

๓. สถานพลังเครือข่ายเรียนรู้เพื่อพัฒนาต่อเนื่อง (Learning Organization : L)

๓.๑ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเสริมศักยภาพการปฏิบัติงาน โดยมีองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นในพื้นที่เป็นเจ้าภาพหลักในตำบล และมีมหาวิทยาลัยโดยศูนย์เรียนรู้และพัฒนาสื่อเทคโนโลยีเป็นเจ้าภาพเชื่อมเครือข่ายและภาคี จัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อพัฒนา และส่งเสริมสนับสนุนการยกระดับคุณภาพต่อเนื่อง

๓.๒ การจัดการความรู้สู่การใช้ประโยชน์ โดยการรวบรวมข้อมูลเพื่อปรับปรุงและพัฒนาคู่มือร่วมกับภาคีเครือข่ายในพื้นที่นำสู่การใช้ประโยชน์ที่บูรณาการกับพันธกิจขององค์กรและเสริมสร้างชุมชนท้องถิ่นเข้มแข็งในหลากหลายรูปแบบ เช่น องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นใช้คู่มือเพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยใช้ข้อมูลเพื่อบูรณาการเรียนการสอน

ตอนที่ ๒ ผลการทดลองใช้สื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาแหล่งเรียนรู้ ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ ด้วยกระบวนการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมสำหรับแกนนำชุมชน

ผลจากการทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ ในทุกกิจกรรมได้มีการประเมินทบทวน จากผู้เกี่ยวข้องโดยใช้เทคนิค AAR (After Action Review) และการประเมินตามสภาพจริงทั้ง โดยผู้ร่วมโครงการและผู้เกี่ยวข้อง ช่วยให้ได้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์เพื่อการปรับปรุงเป็นระยะ ๆ และช่วยให้ได้ข้อสรุปผลการทดลองปฏิบัติการจากการศึกษาครั้งนี้

๒.๑ เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ของผู้เข้าร่วมโครงการ ผลการประเมินความรู้และประสบการณ์จากการจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ ด้วยกระบวนการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมสำหรับแกนนำชุมชน ของผู้เข้าร่วมโครงการที่เป็นกลุ่มตัวอย่างบุคลากรแกนนำขององค์กรหลักที่เข้าร่วมกิจกรรมจำนวน ๒๐ คน เปรียบเทียบระหว่างก่อนและหลังเรียนจำแนกตามสาระการเรียนรู้ที่ประเมินปรากฏผลโดยสรุปแสดงดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ ๒ เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้ร่วมโครงการจำแนกตามสาระการเรียนรู้

สาระการเรียนรู้	คะแนนเต็ม (N= ๒๐)	ก่อนเรียน		หลังเรียน	
		ค่าเฉลี่ย	คุณภาพ	ค่าเฉลี่ย(%)	คุณภาพ
๑.การถ่ายภาพและ video	๒๐	๓.๘๐ (๔๐)	ดี	๔.๕๐ (๕๐)	ดีมาก
๒.เครื่องมือโปรแกรม Movie Maker	๒๐	๔.๕๕ (๕๕)	ดีมาก	๔.๕๕ (๕๐)	ดีมาก
๓. บันทึกไฟล์วิดีโอเพื่อนไปใช้ใน รูปแบบต่าง ๆ	๒๐	๓.๗๐ (๓๐)	ดีมาก	๔.๖๕ (๗๐)	ดีมาก
๔. การอัปโหลดวิดีโอเข้า YouTube	๒๐	๔.๖๕ (๖๕)	ดีมาก	๕.๐๐ (๑๐๐)	ดีมาก
๕. วิธีสร้าง QR-Code	๒๐	๔.๓๐ (๗๐)	ดี	๔.๕๐ (๕๐)	ดีมาก

จากตารางจะเห็นผลการเรียนรู้หลังเรียนแตกต่างจากก่อนเรียนทุกสาระการเรียนรู้โดยผลก่อนเรียนอยู่ในระดับ ดีและดีมาก ส่วนผลหลังเรียนอยู่ในระดับดีมากทุกรายการ

๒.๒ ความพึงพอใจของผู้ร่วมโครงการ ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ร่วมโครงการต่อประโยชน์ที่ได้รับจากการร่วมกิจกรรมในโครงการโดยสรุปแสดงดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ ๓ ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ร่วมโครงการต่อประโยชน์ที่ได้รับจากการร่วมกิจกรรมในโครงการ

รายการพิจารณา	ระดับความพึงพอใจ	
	X (SD)	ระดับคุณภาพ
๑. มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างสื่อเคลื่อนไหว (Video Message) เพื่อการสื่อสารและการตัดต่อด้วยโปรแกรมถ่ายภาพวิดีโอ	๔.๓๐ (๐.๗๒)	ดี
๒. ได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ การใช้งานโปรแกรม Window Movies Maker เพื่อการผลิตสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์	๓.๗๗ (๐.๕๖)	ดี
๓. ได้แนวทางในการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ของพื้นที่	๔.๕๑ (๐.๖๘)	ดีมาก

จากตารางจะเห็นว่าผู้ร่วมโครงการมีความพึงพอใจต่อประโยชน์ที่ได้รับจากการร่วมกิจกรรมโครงการในระดับดีและดีมากทุกรายการโดยมีความพึงพอใจในด้านได้แนวทางในการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ของพื้นที่ในระดับดีมาก รองลงมาได้แก่ มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างสื่อเคลื่อนไหว (Video Message) เพื่อการสื่อสารและการตัดต่อด้วยโปรแกรมถ่ายภาพวิดีโอ และได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ การใช้งานโปรแกรม Window Movies Maker เพื่อการผลิตสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ในระดับดี