

บทที่ ๔ ผลการวิจัย

การนำเสนอผลการวิจัยจำแนกเป็น ๒ ตอน ได้แก่ ตอนที่ ๑ การศึกษาสถานภาพ ศักยภาพ และแนวทางการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ และ ตอนที่ ๒ ผลการทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์

ตอนที่ ๑ การศึกษาสถานภาพ ศักยภาพ และแนวทางการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์

ผลการศึกษาในส่วนนี้จำแนกเป็น ๒ ส่วน ได้แก่ ๑) สถานภาพ ศักยภาพ แหล่งเรียนรู้และ ภูมิปัญญา ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ ชุมชนบ้านนาปัง ตำบลนาปัง จังหวัดน่าน ๒) แนวทางการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์

๑.๑) สถานภาพ ศักยภาพ แหล่งเรียนรู้และภูมิปัญญา ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ ชุมชนบ้านนาปัง ตำบลนาปัง จังหวัดน่าน

บ้านนาปัง ตำบลนาปัง จังหวัดน่าน เป็นตำบลเก่าแก่ที่มีความเป็นมาตั้งแต่สมัยสุโขทัย ตามหลักฐานการสร้างพระพุทธรูปปางลีลา ประมาณปี พ.ศ.๑๙๗๐ ประชาชนส่วนใหญ่พูดภาษาไทย ล้านนา มีชีวิตความเป็นอยู่เรียบง่ายตามวิถีเกษตรพอเพียง ผูกพันกับสายน้ำน่าน เป็นชุมชนคุณธรรม และยึดมั่นศรัทธาพระพุทธศาสนา รักษาวัฒนธรรมดั้งเดิมของชุมชนไว้ได้อย่างเหนียวแน่น เป็นชุมชนที่มีประวัติศาสตร์และเอกลักษณ์ ที่ชัดเจน ที่เห็นได้ชัดคือ มีพิพิธภัณฑวัดนาปัง ซึ่งมีอายุหลายร้อยปี เป็นแหล่งเรียนรู้วิถีชุมชน มีความสง่างามจากสถาปัตยกรรมฝีมือชาวบ้าน มีสิ่งของที่จัดแสดงไว้ด้านในพิพิธภัณฑ์ อาทิ เครื่องไม้ เครื่องมือทางการเกษตร เครื่องมือช่างไม้สมัยเก่า พระพุทธรูปและ ศิลปวัตถุเก่าๆของทางวัด โบราณวัตถุชิ้นโดดเด่น คือไขนเรือ หรือหัวเรือแข่ง ๓ หัว บางหัวมีอายุเก่าแก่กว่า ๒๐๐ ปี ซึ่งในสมัยก่อนจะใช้ในแข่งขันเรือในช่วงงานกฐินประจำปี นอกจากนี้ ยังมีโบราณสถานที่สำคัญคือ หอธรรม สร้างขึ้นราวปี พ.ศ. ๒๔๐๐ เป็นที่เก็บรวบรวมคัมภีร์และใบลานจารึกอักษรล้านนาโบราณที่ทรงคุณค่า

ผลการศึกษาสถานภาพองค์ความรู้และภูมิปัญญาแหล่งเรียนรู้ชุมชนโดยศึกษาเอกสาร สัมภาษณ์ และสนทนากลุ่มจากผู้รู้ในแต่ละพื้นที่ระดับตำบลช่วยให้ได้ข้อสรุปการศึกษา โดยสรุปได้ ดังนี้

ตารางที่ ๑ สรุปข้อมูลแหล่งเรียนรู้ดี ภูมิปัญญาเด่นที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์
บ้านนาปัง ตำบลนาปัง จังหวัดน่าน

ลำดับ	แหล่งเรียนรู้ดีและภูมิปัญญาเด่น	ผลงานเด่น/องค์ความรู้
๑	พิพิธภัณฑ์วัดนาปัง	-ส่งเสริมการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม อาทิ เครื่องมือเครื่องใช้ในชีวิต เครื่องไม้เครื่องมือทางการเกษตร เครื่องมือช่างไม้สมัยเก่า พระพุทธรูปและศิลปวัตถุเก่าๆของทางวัด โบราณวัตถุชิ้นโดดเด่น คือโขนเรือหรือหัวเรือแข่ง ๓ หัว บางหัวมีอายุเก่ากว่า ๒๐๐ ปี
๒	วัดนาปัง	-องค์ความรู้ทางประวัติศาสตร์การก่อสร้างวัดนาปัง -ศูนยรวมจิตใจของชาวบ้านและศูนยกลางในการทำกิจกรรมต่างๆ ของชุมชน
๓	หอธรรม(หอไตร)	คัมภีร์และใบลานจารึกอักษรล้านนาโบราณที่มีอายุนับ ๑๐๐ ปี
๔	กลุ่มแปรรูปผลิตภัณฑ์แปรรูปบ้านนาปัง	-แพนหมุ่ห่อใบตองบ้านนาปัง
๕	กลุ่มเด็กและเยาวชน	- ส่งเสริมการอนุรักษ์และสืบสานศิลปวัฒนธรรมชุมชน - ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ เช่น เด็กและเยาวชนเข้าวัด
๖	กลุ่มอนุรักษ์ภูมิปัญญาชาวบ้าน	- ส่งเสริมและอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น

จากภาพเป็นข้อมูลที่แสดงถึงแหล่งเรียนรู้ดี ภูมิปัญญาเด่นที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ ชุมชนบ้านนาปัง ตำบลนาปัง จังหวัดน่าน ที่เป็นศักยภาพและทุนชุมชนที่มีคุณค่า ซึ่งองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นและองค์กรที่เกี่ยวข้องสามารถร่วมมือกันใช้ประโยชน์เพื่อการพัฒนาสู่เป้าหมายวิสัยทัศน์ที่มุ่งสู่การอยู่ดีมีสุขของคนในชุมชนได้อย่างต่อเนื่อง

๑.๒ จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรคการพัฒนา ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งในส่วนของเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและข้อมูลสถานภาพ ศักยภาพของแหล่งเรียนรู้และภูมิปัญญาในพื้นที่มีข้อสรุปที่เน้นแนวทางการเรียนรู้บนฐานภูมิปัญญาพื้นถิ่นและทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ดังนี้

จุดแข็ง (Strength) ที่สำคัญ ได้แก่ บ้านนาปัง ตำบลนาปัง จังหวัดน่าน มีแหล่งเรียนรู้ ภูมิปัญญาเด่นทางด้านศิลปวัฒนธรรมทางประวัติศาสตร์ ที่มีความเป็นมาตั้งแต่สมัยสุโขทัย มีการส่งเสริมและอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมดั้งเดิมบนฐานอัตลักษณ์ของชุมชนที่ชัดเจน ที่เห็นได้ชัดคือ มี

พิพิธภัณฑวัดนาปังเป็นแหล่งเรียนรู้วิถีชุมชน มีสิ่งของที่จัดแสดงไว้ด้านในพิพิธภัณฑ์ อาทิเช่น เครื่องไม้ เครื่องมือทางการเกษตร เครื่องมือช่างไม้สมัยเก่า พระพุทธรูปและศิลปวัตถุเก่าๆ ของทางวัด โบราณวัตถุชิ้นโดดเด่น คือ โขนเรือ หรือหัวเรือแข่ง ๓ หัว บางหัวมีอายุเก่าแก่ ๒๐๐ ปี มีโบราณสถานที่สำคัญ คือ หอธรรม สร้างขึ้นราวปี พ.ศ. ๒๔๐๐ เป็นที่เก็บรวบรวมคัมภีร์และใบลานจารึกอักษรล้านนาโบราณที่ทรงคุณค่า นอกจากนี้ยังมีกลุ่มอนุรักษ์ภูมิปัญญาชาวบ้าน กลุ่มเด็กและเยาวชนที่มีการส่งเสริมและอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมชุมชน ซึ่งแหล่งเรียนรู้ และภูมิปัญญาบนฐานอัตลักษณ์ของชุมชนท้องถิ่นต่างๆ เหล่านี้ในปัจจุบันสามารถพัฒนาให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ที่สำคัญของชุมชนได้

จุดอ่อน (Weakness) ที่สำคัญ ได้แก่

- ๑) ขาดบุคลากรที่มีความรู้ในการสร้างสื่อเทคโนโลยี
- ๒) การจัดทำสื่อเทคโนโลยีเพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้ นวัตกรรมและภูมิปัญญาขาดการสนับสนุนจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง
- ๓) การพัฒนาสื่อเทคโนโลยีเพื่อการต่อยอดองค์ความรู้และภูมิปัญญาที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ ยังไม่มีการขับเคลื่อนอย่างเป็นรูปธรรม
- ๔) การขับเคลื่อนระบบและกลไกยังขาดความชัดเจนและต่อเนื่อง

โอกาส (Opportunity)

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

อุปสรรค (Threat) การสนับสนุนเชิงนโยบายในทุกระดับยังไม่ชัดเจน กฎระเบียบและเป้าหมายนโยบายขององค์กรแต่ละสังกัดยังไม่เอื้อให้มีการเชื่อมโยงการทำงานแบบบูรณาการอย่างมีส่วนร่วมเพื่อชุมชนท้องถิ่นอย่างเป็นระบบต่อเนื่อง ขาดการพัฒนาปัจจัยแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ โดยเฉพาะกลไกการพัฒนากำลังคนให้มีความสามารถในการใช้ทักษะเพื่อพัฒนาให้เป็นวัฒนธรรมองค์กรและวิถีชีวิต

๑.๓) แนวทางการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ ผลการวิเคราะห์สถานการณ์ปัญหา ความต้องการที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาแหล่งเรียนรู้ ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ ของผู้ร่วมโครงการและแนวทางการพัฒนารูปแบบกิจกรรมที่สนองต่อสถานการณ์ปัญหาและความต้องการจากข้อมูลสถานภาพ ศักยภาพและเอกสารที่เกี่ยวข้องช่วยให้ได้ข้อสรุปที่เป็นการจัดการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ ดังนี้

๑) ควรมีการดำเนินงานในแนวทางที่ต่อยอดจากประสบการณ์ความสำเร็จที่เป็นจุดแข็งของชุมชนโดยมีการสนับสนุนเชิงนโยบายจากต้นสังกัดของทุกภาคส่วนโดยเฉพาะองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นกับมหาวิทยาลัยและภาคีในพื้นที่ ให้มีการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์แบบบูรณาการอย่างมีส่วนร่วมที่เป็นกลไกเชิงระบบมีการพัฒนาต่อเนื่อง

๒) การพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ ควรมีแนวทางและผู้มีประสบการณ์เป็นคู่มือ มีการจัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเสริมประสบการณ์ตามความจำเป็น

๓) ควรมีการจัดทำคู่มือและเครื่องมือเพื่อเป็นแนวทางการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ ที่สนองต่อปัญหาและความต้องการของพื้นที่

๔) ควรเสริมสมรรถนะบุคลากรชุมชน โดยเฉพาะทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ โดยความร่วมมือกับภาคีที่เกี่ยวข้อง และปฏิบัติงานร่วมกับแหล่งเรียนรู้หรือผู้มีประสบการณ์ความสำเร็จในพื้นที่ เป็นต้น

๒) รูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาแหล่งเรียนรู้ ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์

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

ภาพที่ ๑ รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์



จากภาพจะเห็นว่าวงจรการจัดการเรียนรู้มีกระบวนการดำเนินงานที่มีองค์ประกอบหลัก ๓ องค์ประกอบโดยที่แต่ละองค์ประกอบมีรายละเอียดการปฏิบัติและกรณีตัวอย่างการปฏิบัติดังนี้

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

๑.๑ ศึกษาข้อมูลท้องถิ่นและแบบปฏิบัติที่ดี โดยผู้เรียนศึกษากรณีตัวอย่างการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์จากต้นแบบที่ดีและรวบรวมข้อมูลท้องถิ่นจากฐานข้อมูลตำบล ผู้รู้ เอกสารที่เกี่ยวข้องและวิเคราะห์ปัญหา ได้แก่ บริบทชุมชน และองค์ความรู้ ภูมิปัญญาเด่นของแหล่งเรียนรู้และสถานการณ์ปัญหาความต้องการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ โดยผู้เรียนและผู้มีประสบการณ์ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากต้นแบบที่ดีและการปฏิบัติในสถานศึกษาจริงในบริบทของผู้เรียน

๑.๒ ออกแบบการเรียนรู้และทำแผนปฏิบัติการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ประเด็นหลัก สารการเรียนรู้ และแนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่ การกำหนดประเด็นหลักในแต่ละหน่วยตามความต้องการของผู้เรียนโดยการแนะนำของผู้มีประสบการณ์ความสำเร็จในการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ โดยสรุปแสดงดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ ๒ กรณีตัวอย่างแผนการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ (เวลาเรียน/ชม. บรรยาย : ปฏิบัติ)	สาระการเรียนรู้	สื่อ	กิจกรรม/การประเมิน
๑. การพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์เพื่อชุมชนท้องถิ่นน่าอยู่ขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นกับมหาวิทยาลัยราชภัฏและภาคีพื้นที่ภาคเหนือ (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 เพื่อชุมชนท้องถิ่นน่าอยู่ การแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับผู้รู้เพื่อปรับปรุงร่างคู่มือพัฒนารูปแบบกิจกรรมมีผู้รู้ดูแลให้คำแนะนำ โดยสรุปแสดงดังภาพ

ภาพที่ ๒ ส่วนประกอบหลักของคู่มือการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ เพื่อชุมชนท้องถิ่นน่าอยู่

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

๑.

๔) ท้า

แผนปฏิบัติการแผนการพัฒนาในรูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ ได้แก่ การตั้งเป้าหมายและทำแผนการพัฒนากิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ของผู้เข้าร่วมกิจกรรมโดยเลือกประเด็นปัญหาที่ต้องการและเสนอโครงการพัฒนากิจกรรมที่สนใจต่อผู้มีประสบการณ์เพื่อปรับเปลี่ยนความสมบูรณ์ก่อนนำสู่การปฏิบัติจริง

๒) ปฏิบัติการและเรียนรู้กับผู้ที่มีประสบการณ์ Coaching Period : C

๒.๑ ปฏิบัติการพัฒนาในรูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ โดยผู้ร่วมกิจกรรมทดลองปฏิบัติตามแนวคู่มือเป็นกลุ่มและร่วมเรียนรู้กับภาคีแหล่งเรียนรู้และภูมิปัญญาในพื้นที่

๒.๒ จัดการความรู้สู่การปฏิบัติแบบนำตนเอง โดยผู้เข้าร่วมกิจกรรมนำประสบการณ์จากการเรียนรู้แบบร่วมมือที่ตกผลึกแล้วและมีการจัดการความรู้สู่การปรับปรุงคู่มือเพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางปฏิบัติที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีบทบาทเป็นผู้นำดำเนินการด้วยตนเองร่วมกับภาคีที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาตามประเด็นที่สนใจและสอดคล้องกับปัญหาความต้องการของพื้นที่

๒.๓ ปฏิบัติการพัฒนาในรูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ โดยผู้เข้าร่วมกิจกรรมปฏิบัติตามแผนที่ผู้เข้าร่วมเสนอตามความต้องการในบริบทของตนเองมีผู้รู้ดูแลให้คำปรึกษาและใช้คู่มือเป็นแนวทางทำงานร่วมกันของภาคีในพื้นที่

๓. สถานพลังเครือข่ายเรียนรู้เพื่อพัฒนาต่อเนื่อง (Learning Organization : L)

๓.๑ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเสริมศักยภาพการปฏิบัติงาน โดยมีองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นในพื้นที่เป็นเจ้าภาพหลักในตำบล และมีมหาวิทยาลัยโดยศูนย์เรียนรู้และพัฒนาสื่อเทคโนโลยีเป็นเจ้าภาพเชื่อมเครือข่ายและภาคี จัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อพัฒนา และส่งเสริมสนับสนุนการยกระดับคุณภาพต่อเนื่อง

๓.๒ การจัดการความรู้สู่การใช้ประโยชน์ โดยการรวบรวมข้อมูลเพื่อปรับปรุงและพัฒนาคู่มือร่วมกับภาคีเครือข่ายในพื้นที่นำสู่การใช้ประโยชน์ที่บูรณาการกับพันธกิจขององค์กรและเสริมสร้างชุมชนท้องถิ่นเข้มแข็งในหลากหลายรูปแบบ เช่น องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นใช้คู่มือเพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยใช้ข้อมูลเพื่อบูรณาการเรียนการสอน

ตอนที่ ๒ ผลการทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์

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

๒.๑ เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ของผู้เข้าร่วมโครงการ ผลการประเมินความรู้และประสบการณ์จากการจัดกิจกรรมการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาแหล่งเรียนรู้ ที่

เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ชุมชนบ้านนาปัง ของผู้เข้าร่วมโครงการที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง บุคลากรแกนนำขององค์กรหลักที่เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน ๒๐ คน เปรียบเทียบระหว่างก่อนและหลัง เรียนจำแนกตามสาระการเรียนรู้ที่ประเมินปรากฏผลโดยสรุปแสดงดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ ๓ เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้ร่วมโครงการจำแนก ตามสาระการเรียนรู้

สาระการเรียนรู้	คะแนน เต็ม (N= ๒๐)	ก่อนเรียน		หลังเรียน	
		ค่าเฉลี่ย (%)	คุณภาพ	ค่าเฉลี่ย (%)	คุณภาพ
๑. การถ่ายภาพและ video	๒๐	๘.๙๘ (๔๔.๙)	ควร ปรับปรุง อย่างยิ่ง	๑๗.๕๐ (๘๗.๕๐)	ดีมาก
๒. เครื่องมือโปรแกรม Movie Maker	๒๐	๙.๕๐ (๔๗.๕๐)	ควร ปรับปรุง อย่างยิ่ง	๑๖.๐๐ (๘๐.๐๐)	ดี
๓. บันทึกไฟล์วิดีโอเพื่อนไปใช้ใน รูปแบบต่าง ๆ	๒๐	๑๐.๔๘ (๕๒.๔๐)	ควร ปรับปรุง	๑๗.๒๐ (๘๖.๐๐)	ดีมาก
๔. การอัปโหลดวิดีโอเข้า YouTube	๒๐	๘.๘๘ (๔๔.๔๐)	ควร ปรับปรุง อย่างยิ่ง	๑๗.๓๐ (๘๖.๕๐)	ดีมาก
๕. วิธีสร้าง QR-Code	๒๐	๔.๓๐ (๒๑)	ดี	๔.๕๐ (๕๐)	ดีมาก

จากตารางจะเห็นผลการเรียนรู้หลังเรียนแตกต่างจากก่อนเรียนทุกสาระการเรียนรู้โดย ผลก่อนเรียนอยู่ในระดับดี ควรปรับปรุงและควรปรับปรุงอย่างยิ่ง ส่วนผลหลังเรียนอยู่ในระดับดีและดีมากทุกรายการ

๒.๒ ความพึงพอใจของผู้ร่วมโครงการ ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ร่วมโครงการต่อประโยชน์ที่ได้รับจากการร่วมกิจกรรมในโครงการโดยสรุปแสดงดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ ๔ ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ร่วมโครงการต่อประโยชน์ที่ได้รับจากการร่วมกิจกรรมในโครงการ

รายการพิจารณา	ระดับความพึงพอใจ	
	X (SD)	ระดับ คุณภาพ
๑. มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างสื่อเคลื่อนไหว (Video Message) เพื่อการสื่อสารและการตัดต่อด้วยโปรแกรมถ่ายภาพวิดีโอ	๔.๒๖ (๐.๗๒)	มาก
๒. ได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ การใช้งานโปรแกรม Window Movies Maker เพื่อการผลิตสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์	๓.๗๔ (๐.๕๖)	มาก
๓. ได้แนวทางในการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ของพื้นที่	๔.๕๒ (๐.๖๘)	มากที่สุด

จากตารางจะเห็นว่าผู้ร่วมโครงการมีความพึงพอใจต่อประโยชน์ที่ได้รับจากการร่วมกิจกรรมโครงการในระดับมากและมากที่สุดทุกรายการโดยมีความพึงพอใจในด้านได้แนวทางในการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ของพื้นที่ในระดับมากที่สุด รองลงมาได้แก่ มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างสื่อเคลื่อนไหว (Video Message) เพื่อการสื่อสารและการตัดต่อด้วยโปรแกรมถ่ายภาพวิดีโอและได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ การใช้งานโปรแกรม Window Movies Maker เพื่อการผลิตสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ในระดับมาก