

บทที่ ๔

ผลการวิจัย

การนำเสนอผลการวิจัยจำแนกเป็น ๒ ตอน ได้แก่ ตอนที่ ๑ ผลการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาการสร้างเสริมสุขภาวะกลุ่มผู้สูงอายุ แบบมีส่วนร่วมสำหรับแกนนำชุมชน และตอนที่ ๒ ผลการทดลองใช้สื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาการสร้างเสริมสุขภาวะกลุ่มผู้สูงอายุ ด้วยกระบวนการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมสำหรับแกนนำชุมชน

ตอนที่ ๑ ผลการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาการสร้างเสริมสุขภาวะกลุ่มผู้สูงอายุ แบบมีส่วนร่วมสำหรับแกนนำชุมชน

ผลการศึกษาในส่วนนี้จำแนกเป็น ๒ ส่วน ได้แก่ ๑) สถานภาพ ศักยภาพแหล่งเรียนรู้และแนวทางในการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ ๒) รูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาการสร้างเสริมสุขภาวะกลุ่มผู้สูงอายุ แบบมีส่วนร่วมสำหรับแกนนำชุมชน

๑) สถานภาพ ศักยภาพแหล่งเรียนรู้ และแนวทางในการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์

๑.๑ สถานภาพ ศักยภาพแหล่งเรียนรู้ สืบสานภูมิปัญญาการสร้างเสริมสุขภาวะหมู่บ้านปางปุก ตำบลนาไร่หลวง จังหวัดน่าน มีศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นที่สืบทอดกันมาแต่โบราณ เป็นชุมชนที่มีแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายตามวิถีอัตลักษณ์ของชุมชนท้องถิ่น ประชากรส่วนใหญ่เป็นคนไทยที่มีเชื้อสายไทลื้อ ที่ยังคงพยายามดำรงรักษาวิถีแบบไทลื้อในวิถีชีวิต ผ่านการแสดง การแต่งกาย การใช้ภาษาพูด และยังมีศูนย์เรียนรู้วัฒนธรรมวิถีชีวิตและตัวแบบการสร้างบ้านของชาวไทลื้อ “เฮินไตลื้อ” ที่เป็นพื้นที่แสดงความเป็นชนชาวไทลื้อไว้สำหรับลูกหลานและคนทั่วไปที่เข้ามาในชุมชน โดยตั้งอยู่ในบริเวณวัดปางปุกซึ่งเป็นศูนย์รวมจิตใจและศูนย์กลางในการทำกิจกรรมต่างๆ ของชุมชน มีการส่งเสริมชุมชนต้นแบบเศรษฐกิจพอเพียง ต้นแบบการรวมกลุ่มพัฒนาอาชีพบนพื้นฐานการปรับตัวเพื่อการเปลี่ยนแปลงสู่ความพอเพียงบริบทบ้านปางปุก ตำบลนาไร่หลวง การพัฒนาภายใต้แนวคิด “รวมกลุ่มสร้างความเข้มแข็ง สู่วิถีพอเพียง” เป็นการสร้างชีวิตความเป็นอยู่ร่วมกันของชุมชน มีการจัดตั้งศูนย์เรียนรู้และสถาบันการเงินชุมชนขึ้น จนสามารถดำเนินงานบริหารจัดการอย่างเป็นระบบ ที่เกิดจากความร่วมมือของคนในพื้นที่ จนเป็นที่รู้จักกันในรูปแบบชุมชนพึ่งตนเอง พึ่งพากัน และเชื่อมโยงเครือข่าย จึงมีผลทำให้ชุมชนมีองค์ความรู้และภูมิปัญญาที่เกิดจากประสบการณ์ที่สืบทอดกันมาทั้งทางตรงและทางอ้อม เป็นระยะเวลายาวนาน โดยสรุปองค์ความรู้และภูมิปัญญามีลักษณะเกี่ยวกับเศรษฐกิจ อาชีพ ความเป็นอยู่ วิถีชีวิต วัฒนธรรมที่

ผสมผสานกลมกลืนเชื่อมโยงกัน จำแนกเป็น ๒ ลักษณะ คือ ๑) ลักษณะเป็นนามธรรม ได้แก่ ค่านิยม ความเชื่อและปรัชญาในการดำรงชีวิต ตั้งแต่เกิด แก่ เจ็บ ตาย ๒) ลักษณะที่เป็นรูปธรรม ได้แก่ ภูมิปัญญา และองค์ความรู้เกี่ยวกับการดำรงชีวิต เช่น การเกษตร ทัศนกรรม ศิลปะดนตรี และสุขภาพ เป็นต้น

ผลการศึกษสถานภาพแหล่งเรียนรู้ และสืบสานภูมิปัญญาการสร้างเสริมสุขภาวะ โดยศึกษาเอกสาร สัมภาษณ์ และสนทนากลุ่มจากผู้รู้ในพื้นที่ช่วยให้ได้ข้อสรุปผลการศึกษา โดยสรุปได้ดังนี้

ตารางที่ ๑ สรุปข้อมูลแหล่งเรียนรู้ดี ภูมิปัญญาเด่นเพื่อสืบสานภูมิปัญญาการสร้างเสริมสุขภาวะ บ้านปางปุก ตำบลนาไร่หลวง จังหวัดน่าน

ลำดับ	แหล่งเรียนรู้ดีและภูมิปัญญาเด่น	ผลงานเด่น/องค์ความรู้
๑	วัดปางปุก	ศูนย์รวมจิตใจของชาวบ้านและศูนย์กลางในการทำกิจกรรมต่างๆ ของชุมชน
๒	กลุ่มเกษตรกรผู้ผลิตข้าวโพด	-ส่งเสริมกระบวนการรวมกลุ่มเพื่อลดต้นทุนการผลิตและการจำหน่ายข้าวโพดในราคาสูงโดยไม่ผ่านพ่อค้าคนกลาง -การส่งเสริมองค์ความรู้ในการแปรรูปผลิตทางการเกษตร
๓	กลุ่มวิสาหกิจ	องค์ความรู้ในการบริหารจัดการกลุ่มวิสาหกิจชุมชน
๔	กลุ่มชมรมผู้สูงอายุ	-ส่งเสริมองค์ความรู้เพื่อเตรียมรองรับสังคมสูงวัย -ส่งเสริมการสร้างสุขโดยการเชื่อมโยงกับการสืบสานภูมิปัญญาของชุมชนในเรื่องการทำขนมพื้นบ้าน เช่น ข้าวควบ การทำอาหารพื้นเมืองที่ห่อด้วยใบตอง เช่น จิ้นส้ม ปลา ห่อนึ่งปลา -ส่งเสริมองค์ความรู้ในการประกอบอาชีพ เช่น ทำไม้กวาด ดอกไม้จันทน์ บายศรี อาหารพื้นบ้าน -ส่งเสริมกิจกรรมด้านการดูแลสุขภาพโดยการตรวจสุขภาพประจำเดือน และการออกกำลังกาย เช่น รำวง ย้อยยูก เต็นทะลามาพะรว การเล่นเปตอง รวมทั้งการจัดกิจกรรมจิตอาสาเยี่ยมไข้ประจำเดือน

ลำดับ	แหล่งเรียนรู้ดีและภูมิปัญญาเด่น	ผลงานเด่น/องค์ความรู้
๕	ศูนย์เรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียง ต้นแบบ	องค์ความรู้ในการบริหารจัดการสถาบันการเงินชุมชน ต้นแบบ เช่น การฝากเงิน – ถอนเงินออมทรัพย์ การฝาก เงินสัจจะรายเดือน การให้บริการสินเชื่อเพื่อพัฒนา อาชีพ การจัดสวัสดิการสำหรับผู้ป่วยที่นอนโรงพยาบาล ผู้เสียชีวิต มีการให้ทุนการศึกษาแก่บุตรสมาชิกที่เรียนดี แต่ขาดทุนทรัพย์ รวมทั้งการจัดกองทุนประกันความ เสี่ยงในลักษณะฌาปนกิจสงเคราะห์ -องค์ความรู้เกษตรผสมผสานเช่น การทดลองทำเกษตร แบบผสมผสาน การทดลองปลูกพืชชนิดใหม่ การทำปุ๋ย หมักชีวภาพ สารชีวภัณฑ์ การเลี้ยงสัตว์ เช่น หมูหลุม ไก่พื้นบ้าน การปลูกพืชโรงเรียนพลาสติก การจัด ห้องสมุดเพื่อการเรียนรู้ -แนวทางการพัฒนาเกษตรอินทรีย์ และเกษตรปลอดภัย -องค์ความรู้ในการทำบัญชีครัวเรือน การวิเคราะห์ รายรับรายจ่าย และแนวทางการลดรายจ่าย
๖	แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตไทลื้อ	ศูนย์กลางในการทำกิจกรรมต่างๆ ของชุมชน
๗	โครงการบูรณาการสิ่งแวดล้อม เขตลุ่มน้ำภาคเหนือ	ส่งเสริมและการสร้างความตระหนักในการอนุรักษ์ป่า ชุมชน

จากภาพเป็นข้อมูลที่แสดงถึงแหล่งเรียนรู้และภูมิปัญญาเด่นของบ้านปางปุก ที่เป็นศักยภาพ และทุนชุมชนที่มีคุณค่า ซึ่งองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นและองค์กรที่เกี่ยวข้องสามารถร่วมมือกันใช้ ประโยชน์เพื่อการพัฒนาสู่เป้าหมายวิสัยทัศน์ที่มุ่งสู่การอยู่ดีมีสุขของคนในชุมชนได้อย่างต่อเนื่อง

๑.๒ จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรคการพัฒนา ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งในส่วน ของเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและข้อมูลสถานภาพ ศักยภาพของแหล่งเรียนรู้เพื่อสืบสานภูมิปัญญาการ สร้างเสริมสุขภาวะในพื้นที่มีข้อสรุปที่เน้นแนวทางการเรียนรู้บนฐานภูมิปัญญาพื้นถิ่นและทฤษฎีการสร้าง องค์ความรู้ด้วยตนเอง ดังนี้

จุดแข็ง (Strength) ที่สำคัญ ได้แก่ บ้านปางปุกมีแหล่งเรียนรู้ด้านการเกษตร เช่น ศูนย์เรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียงต้นแบบ ที่ส่งเสริมองค์ความรู้ในการบริหารจัดการสถาบันการเงินชุมชน ต้นแบบ องค์ความรู้เกษตรผสมผสาน แนวทางการพัฒนาเกษตรอินทรีย์ เกษตรปลอดภัย องค์ความรู้ใน การทำบัญชีครัวเรือน การวิเคราะห์รายรับรายจ่าย แนวทางการลดรายจ่าย นอกจากนี้ยังมีแหล่งเรียนรู้

ด้านสุขภาพ เศรษฐกิจและสิ่งแวดล้อม เช่น การส่งเสริมองค์ความรู้เพื่อเตรียมรองรับสังคมสูงวัย การสร้างสุขโดยการเชื่อมโยงกับการสืบสานภูมิปัญญาของชุมชน การจัดกิจกรรมด้านการดูแลสุขภาพ การจัดกิจกรรมจิตอาสาเยี่ยมไข้ประจำเดือน การส่งเสริมองค์ความรู้ในการประกอบอาชีพ รวมทั้งการสร้างความตระหนักในการอนุรักษ์ป่าชุมชน ซึ่งแหล่งเรียนรู้ และภูมิปัญญาบนฐานอัตลักษณ์ของชุมชนท้องถิ่นต่างๆ เหล่านี้ในปัจจุบันสามารถพัฒนาให้เป็นแหล่งเรียนรู้เชิงสุขภาพที่สำคัญของชุมชน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ตำบลมีศักยภาพในการพัฒนาสูง

จุดอ่อน (Weakness) ที่สำคัญ ได้แก่

- ๑) ขาดบุคลากรที่มีความรู้ในการสร้างสื่อเทคโนโลยี
- ๒) การจัดทำสื่อเทคโนโลยีเพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้ นวัตกรรมเพื่อสืบสานภูมิปัญญาการสร้างเสริมสุขภาพะขาดการสนับสนุนจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง
- ๓) การพัฒนาสื่อเทคโนโลยีเพื่อการต่อยอดองค์ความรู้และภูมิปัญญาการสร้างเสริมสุขภาพ ยังไม่มีการขับเคลื่อนอย่างเป็นทางการ
- ๔) การขับเคลื่อนระบบและกลไกยังขาดความชัดเจนและต่อเนื่อง

โอกาส (Opportunity)

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

อุปสรรค (Threat) การสนับสนุนเชิงนโยบายในทุกระดับยังไม่ชัดเจน กฎระเบียบและเป้าหมายนโยบายขององค์กรแต่ละสังกัดยังไม่เอื้อให้มีการเชื่อมโยงการทำงานแบบบูรณาการอย่างมีส่วนร่วมเพื่อชุมชนท้องถิ่นอย่างเป็นระบบต่อเนื่อง ขาดการพัฒนาปัจจัยแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ โดยเฉพาะกลไกการพัฒนากำลังคนให้มีความสามารถในการใช้ทักษะเพื่อพัฒนาให้เป็นวัฒนธรรมองค์กรและวิถีชีวิต

๑.๓) แนวทางการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ ผลการวิเคราะห์สถานการณ์ปัญหา ความต้องการที่เกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ของผู้ร่วมโครงการและแนวทางการพัฒนารูปแบบกิจกรรมที่สนองต่อสถานการณ์ปัญหาและความต้องการจากข้อมูลสถานภาพ ศักยภาพและเอกสารที่เกี่ยวข้องช่วยให้ได้ข้อสรุปที่เป็นการจัดการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ ดังนี้

๑) ควรมีการดำเนินงานในแนวทางที่ต่อยอดจากประสบการณ์ความสำเร็จที่เป็นจุดแข็งของตำบลควนโดยมีการสนับสนุนเชิงนโยบายจากต้นสังกัดของทุกภาคส่วนโดยเฉพาะองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นกับมหาวิทยาลัยและภาคีในพื้นที่ ให้มีการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์แบบบูรณาการอย่างมีส่วนร่วมที่เป็นกลไกเชิงระบบมีการพัฒนาต่อเนื่อง

๒) การพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ ควรมีแนวทางและผู้มีประสบการณ์เป็นคู่คิด มีการจัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเสริมประสบการณ์ตามความจำเป็น

๓) ควรมีการจัดทำคู่มือและเครื่องมือเพื่อเป็นแนวทางการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ที่สนองต่อปัญหาและความต้องการของพื้นที่

๔) ควรเสริมสมรรถนะบุคลากรชุมชน โดยเฉพาะทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ โดยความร่วมมือกับภาคีที่เกี่ยวข้อง และปฏิบัติงานร่วมกับแหล่งเรียนรู้หรือผู้มีประสบการณ์ความสำเร็จในพื้นที่ เป็นต้น

๒) รูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาการสร้างเสริมสุขภาพกลุ่มผู้สูงอายุ แบบมีส่วนร่วมสำหรับแกนนำชุมชน

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. การพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์เพื่อชุมชนท้องถิ่นนำอยู่ขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นกับมหาวิทยาลัยราชภัฏและภาคพื้นภูมิภาคเหนือ (๘/๑:๗)	<ul style="list-style-type: none"> ● แนวทางการถ่ายภาพและ video ● วิธีการใช้เครื่องมือโปรแกรม Movie Maker ● การบันทึกไฟล์วิดีโอเพื่อนำไปใช้ในรูปแบบต่างๆ ● 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 การแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับผู้รู้เพื่อปรับปรุงร่างคู่มือการพัฒนารูปแบบกิจกรรมมีผู้รู้ดูแลให้คำแนะนำ โดยสรุปแสดงดังภาพ

ภาพที่ ๒ 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. การบันทึกไฟล์วิดีโอเพื่อนำไปใช้ในรูปแบบต่างๆ	19-20
4. แนวทางการอัปโหลดวิดีโอเข้า YouTube	20-22
5. อธิบายวิธีสร้าง QR-Code	22-26
บรรณานุกรม	

๔) สื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาการสร้างเสริมสุขภาพของกลุ่มผู้สูงอายุ แบบมีส่วนร่วม
 ร่วมสำหรับแกนนำชุมชน จำนวน ๒ เรื่อง ได้แก่ การเดินชกกะลาเพื่อสุขภาพ การทำข้าวควบ กรณี
 ตัวอย่างสื่อวิดีโอ QR Code เรื่องการเดินชกกะลาเพื่อสุขภาพ และการทำข้าวควบ โดยสรุปแสดงดังภาพ

ภาพที่ ๓ สื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาการสร้างเสริมสุขภาพของกลุ่มผู้สูงอายุ
 แบบมีส่วนร่วมสำหรับแกนนำชุมชน



๑.๕) ทำแผนปฏิบัติแผนการพัฒนาารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยี
 สร้างสรรค์ ได้แก่ การตั้งเป้าหมายและทำแผนการพัฒนากิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยี
 สร้างสรรค์ของผู้เข้าร่วมกิจกรรมโดยเลือกประเด็นปัญหาที่ต้องการและเสนอโครงการพัฒนากิจกรรมที่
 สนใจต่อผู้มีประสบการณ์เพื่อปรับเพิ่มความสมบูรณ์ก่อนนำสู่การปฏิบัติจริง

๒) ปฏิบัติการและเรียนรู้กับผู้ที่มีประสบการณ์ Coaching Period : C

๒.๑ ปฏิบัติการพัฒนาารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์
 โดยผู้ร่วมกิจกรรมทดลองปฏิบัติตามแนวคู่มือเป็นกลุ่มและร่วมเรียนรู้กับภาคีแหล่งเรียนรู้และภูมิปัญญา
 ในพื้นที่

๒.๒ จัดการความรู้สู่การปฏิบัติแบบนำตนเอง โดยผู้เข้าร่วมกิจกรรมนำประสบการณ์
 จากการเรียนรู้แบบร่วมมือที่ตกผลึกแล้วและมีการจัดการความรู้สู่การปรับปรุงคู่มือเพื่อนำมาใช้เป็น
 แนวทางปฏิบัติที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีบทบาทเป็นผู้นำดำเนินการด้วยตนเองร่วมกับภาคีที่เกี่ยวข้องในการ
 พัฒนาตามประเด็นที่สนใจและสอดคล้องกับปัญหาความต้องการของพื้นที่

๒.๓ ปฏิบัติการพัฒนาารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์
 โดยผู้เข้าร่วมกิจกรรมปฏิบัติตามแผนที่ผู้เข้าร่วมเสนอตามความต้องการในบริบทของตนเองมีผู้รู้ดูแล
 ให้คำปรึกษาและใช้คู่มือเป็นแนวทางทำงานร่วมกันของภาคีในพื้นที่

๓. สถานพลังเครือข่ายเรียนรู้เพื่อพัฒนาต่อเนื่อง (Learning Organization : L)

๓.๑ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเสริมศักยภาพการปฏิบัติงาน โดยมีองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นในพื้นที่เป็นเจ้าภาพหลักในตำบล และมีมหาวิทยาลัยโดยศูนย์เรียนรู้และพัฒนาสื่อเทคโนโลยีเป็นเจ้าภาพเชื่อมเครือข่ายและภาคี จัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อพัฒนา และส่งเสริมสนับสนุนการยกระดับคุณภาพต่อเนื่อง

๓.๒ การจัดการความรู้สู่การใช้ประโยชน์ โดยการรวบรวมข้อมูลเพื่อปรับปรุงและพัฒนาคู่มือร่วมกับภาคีเครือข่ายในพื้นที่นำสู่การใช้ประโยชน์ที่บูรณาการกับพันธกิจขององค์กรและเสริมสร้างชุมชนท้องถิ่นเข้มแข็งในหลากหลายรูปแบบ เช่น องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นใช้คู่มือเพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยใช้ข้อมูลเพื่อบูรณาการเรียนการสอน

ตอนที่ ๒ ผลการทดลองใช้สื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาการสร้างเสริมสุขภาพกลุ่มผู้สูงอายุ ด้วยกระบวนการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมสำหรับแกนนำชุมชน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

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

๒.๑ เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ของผู้เข้าร่วมโครงการ ผลการประเมินความรู้และประสบการณ์จากการจัดกิจกรรมพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาการสร้างเสริมสุขภาพกลุ่มผู้สูงอายุ ด้วยกระบวนการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมสำหรับแกนนำชุมชนบ้านปางปูก ของผู้เข้าร่วมโครงการที่เป็นกลุ่มตัวอย่างบุคลากรแกนนำขององค์กรหลักที่เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน ๒๐ คน เปรียบเทียบระหว่างก่อนและหลังเรียนจำแนกตามสาระการเรียนรู้ที่ประเมินปรากฏผลโดยสรุปแสดงดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ ๓ เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้ร่วมโครงการจำแนกตามสาระการเรียนรู้

สาระการเรียนรู้	คะแนนเต็ม (N= ๒๐)	ก่อนเรียน		หลังเรียน	
		ค่าเฉลี่ย (%)	คุณภาพ	ค่าเฉลี่ย (%)	คุณภาพ
๑. การถ่ายภาพและ video	๒๐	๙.๗๐ (๔๘.๕๐)	ควรปรับปรุง อย่างยิ่ง	๑๗.๖๕ (๘๘.๒๕)	ดีมาก
๒. เครื่องมือโปรแกรม Movie Maker	๒๐	๙.๒๕ (๔๖.๒๕)	ควรปรับปรุง อย่างยิ่ง	๑๗.๘๕ (๘๙.๒๕)	ดีมาก
๓. บันทึกไฟล์วิดีโอเพื่อนำไปใช้ในรูปแบบต่าง ๆ	๒๐	๙.๕๕ (๔๗.๗๕)	ควรปรับปรุง อย่างยิ่ง	๑๗.๙๐ (๘๙.๕๐)	ดีมาก
๔. การอัปโหลดวิดีโอเข้า YouTube	๒๐	๑๐.๑๐ (๕๐.๕๐)	ควรปรับปรุง	๑๗.๕๕ (๘๗.๗๕)	ดีมาก
๕. วิธีสร้าง QR-Code	๒๐	๙.๘๕ (๔๙.๒๕)	ควรปรับปรุง อย่างยิ่ง	๑๗.๘๕ (๘๙.๒๕)	ดีมาก
รวม	๒๐	๙.๖๙ (๔๘.๔๕)	ควรปรับปรุง อย่างยิ่ง	๑๗.๗๖ (๘๘.๘๐)	ดีมาก

จากตารางจะเห็นผลการเรียนรู้หลังเรียนแตกต่างจากก่อนเรียนทุกสาระการเรียนรู้โดยผลก่อนเรียนอยู่ในระดับควรปรับปรุงและปรับปรุงอย่างยิ่ง ส่วนผลหลังเรียนอยู่ในระดับดีและดีมากทุกรายการ

๒.๒ ความพึงพอใจของผู้ร่วมโครงการ ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ร่วมโครงการต่อประโยชน์ที่ได้รับจากการร่วมกิจกรรมในโครงการโดยสรุปแสดงดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ ๔ ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ร่วมโครงการต่อประโยชน์ที่ได้รับจากการร่วมกิจกรรม
ในโครงการ

รายการพิจารณา	ระดับความพึงพอใจ	
	X (SD)	ระดับ คุณภาพ
๑. มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างสื่อเคลื่อนไหว (Video Message) เพื่อการสื่อสารและการตัดต่อด้วยโปรแกรมถ่ายภาพวิดีโอ	๔.๗๕ (๐.๔๔)	มากที่สุด
๒. ได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ การใช้งานโปรแกรม Window Movies Maker เพื่อการผลิตสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์	๔.๕๕ (๐.๖๙)	มากที่สุด
๓. ได้แนวทางในการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ของพื้นที่	๓.๘๕ (๐.๖๗)	มาก

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