

## บทที่ ๔ ผลการวิจัย

งานวิจัยครั้งนี้งานวิจัยฉบับนี้มุ่งศึกษาเรื่องการพัฒนา รูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ เพื่อการสืบถอดประเพณีวัฒนธรรมชุมชน ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและเศรษฐกิจชุมชน ออบต.น้ำปั่ว จังหวัดน่านโดยมีวัตถุประสงค์ รูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ พัฒนารูปแบบสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์เพื่อการสืบถอดประเพณีวัฒนธรรมชุมชนที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและเศรษฐกิจชุมชน ออบต.น้ำปั่ว จังหวัดน่าน เพื่อทดลองและประเมินผลการใช้สื่อสร้างสรรค์การสืบถอดประเพณีวัฒนธรรมชุมชนที่เอื้อต่อ การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและเศรษฐกิจชุมชน ออบต.น้ำปั่ว จังหวัดน่านจังหวัดน่าน ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ในรูปแบบตารางและกราฟ พร้อมคำอธิบาย ซึ่งเป็นไปตามหัวข้อ ดังนี้

ตอนที่ ๑. ผลการพัฒนา รูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ เพื่อการสืบถอดประเพณีวัฒนธรรมชุมชน ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและเศรษฐกิจชุมชน

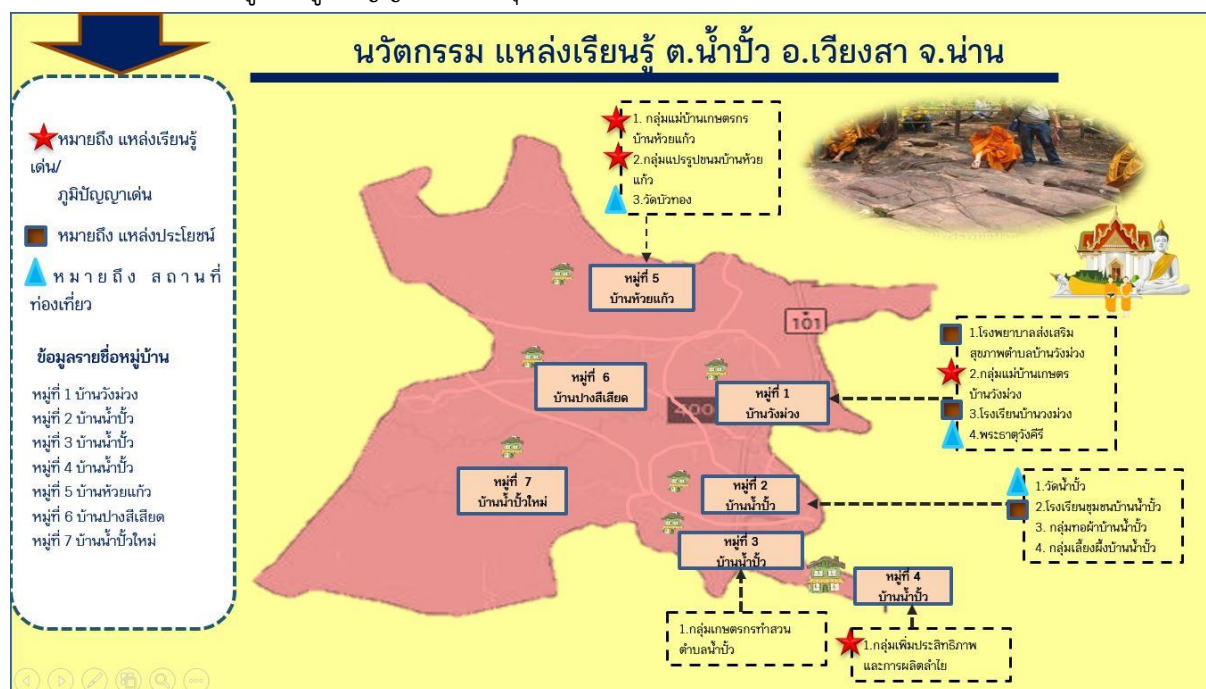
ตอนที่ ๒ ผลการทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ เพื่อการสืบถอดประเพณีวัฒนธรรมชุมชน ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและเศรษฐกิจชุมชน

**ตอนที่ ๑. ผลการพัฒนา รูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ เพื่อการสืบถอดประเพณีวัฒนธรรมชุมชน ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและเศรษฐกิจชุมชน โดยมีรายละเอียด ดังนี้**

**สถานภาพแหล่งเรียนรู้และภูมิปัญญาตำบลน้ำปั่ว อำเภอเวียงสา จังหวัดน่าน**

อบต.น้ำปั่ว จังหวัดน่าน ประชากรโดยส่วนมากในตำบลประกอบอาชีพเกษตรกรรมและมีไม้ผลที่ขึ้นชื่อหลายชนิด เช่น มะม่วง มะขาม ลำไยโดยมีตลาดกลางการเกษตรรองรับผลผลิตทางการเกษตรของประชากรในตำบลน้ำปั่วโดยมีกลุ่ม ดังนี้ กลุ่มปลูกกล้วยเหลือง กลุ่มปลูกผักปลอดสารพิษ กลุ่มแปรรูปผลผลิตทางการเกษตร กลุ่มขยายข้าวพันธุ์ดี กลุ่มมะขามหวาน กลุ่มอาชีพ เช่น กลุ่มจักสาน ศูนย์ OTOP ตำบลน้ำปั่ว ตำบลน้ำปั่วมีงานฝีมือที่ขึ้นชื่อของอำเภอคือผ้าทอมือพื้นบ้าน และมีประเพณีที่สำคัญในพื้นที่ คือ ประเพณีแข่งเรือและเทศกาลกาดกินปลา ซึ่งจัดขึ้นเป็นประจำทุกปี และ เดิมทีแรกหมู่บ้านน้ำปั่วเป็นหมู่บ้านของชาวม่าน (ม่านเป็นคำพูดของคนสมัยนั้นเรียกคนพม่า) ซึ่งมีชื่อว่า “บ้านน้ำมั่ว” ต่อมาชาวบ้านน้ำปั่วได้อพยพมาจากเมืองหลวงพระบาง ประเทศลาว ปลายกรุงศรีอยุธยา เมื่อประเทศไทยยกทัพไปปราบประเทศลาว เวลายกทัพกลับก็ได้นำหรือนำประชาชนกลับมาด้วย ครั้งแรกมาด้วยกันหลายครอบครัว แต่มาถึงบ้านแพร่ในประเทศลาวก็มาหยุดตั้งรกรากอยู่ที่นั่น (อาจจะเกิดจากเดินทางลำบาก) ที่เดินทางมาตั้งรกรากอยู่ที่บ้านน้ำปั่วอยู่ ๕ ครอบครัว จุดแรกที่อพยพมาคือที่คุ้มบ้านเหล่า คุ้มของชาวม่าน คือ คุ้มปากปั่ว ในการทำมาหากินนั้นทำการเกษตร คือ ทำนา

ผลการศึกษสถานภาพองค์ความรู้และภูมิปัญญาแหล่งเรียนรู้ชุมชนโดยศึกษาเอกสาร สัมภาษณ์ และ สทนากลุ่มจากผู้รู้ในแต่ละพื้นที่ระดับตำบลน้ำปั่ว อำเภอเวียงสา จังหวัดน่าน ช่วยให้ได้อธิสรุปผลการศึกษ สถานภาพแหล่งเรียนรู้และภูมิปัญญาเด่นของชุมชน ดังนี้



ภาพที่ ๓ ผลการประเมินองค์ความรู้ ตำบลน้ำปั่ว อำเภอเวียงสา จังหวัดน่าน

สถานที่สำคัญและแหล่งท่องเที่ยวของตำบลน้ำปั่ว อำเภอเวียงสา จังหวัดน่าน มีดังนี้

๑. กลุ่มแม่บ้านเกษตรกรบ้านวังม่วง หมู่ที่ ๑ ตำบลน้ำปั่ว จะมีการรวมกลุ่มอยู่ ๒ ลักษณะ คือ กลุ่มระดับ ตำบล และกลุ่มระดับหมู่บ้าน กลุ่มมีทั้งหมด ๓๑ กลุ่ม สมาชิกทั้งหมด ๒,๑๓๐ คน
๒. กลุ่มทอผ้าบ้านน้ำปั่ว หมู่ที่ ๒
๓. กลุ่มแปรรูปขนมบ้านห้วยแก้ว หมู่ที่ ๕
๔. กลุ่มเกษตรกรทำสวนตำบลน้ำปั่ว หมู่ที่ ๓ (กลุ่มระดับตำบลจะรับสมาชิกจากทางหมู่บ้านของตำบล น้ำปั่ว และกลุ่มระดับหมู่บ้าน จะรับสมาชิกเฉพาะคนในหมู่บ้านนั้น โดยกลุ่มส่งเสริมอาชีพที่มีความต้องการ เหมือนกัน)
๕. กลุ่มเพิ่มประสิทธิภาพ และการผลิตลำไย หมู่ที่ ๔
๖. กลุ่มแปรรูปขนมบ้านห้วยแก้ว หมู่ที่ ๕

สถานที่ท่องเที่ยวสำคัญ

๑. พระธาตุวังศิรี หมู่ที่ ๑
๒. วัดบัวทอง หมู่ที่ ๕

**๑.๒ จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรคการพัฒนา** ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งในส่วนของเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและข้อมูลสถานภาพ ศักยภาพของแหล่งเรียนรู้และภูมิปัญญาในพื้นที่มีข้อสรุปที่เน้นแนวทางการเรียนรู้บนฐานภูมิปัญญาพื้นถิ่นและทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ดังนี้

**จุดแข็ง (Strength) ที่สำคัญ** ตำบลน้ำบัว อำเภอเวียงสา จังหวัดน่าน สถานที่สำคัญ เช่น กลุ่มแม่บ้านเกษตรบ้านวังม่วง กลุ่มทอผ้าบ้านน้ำบัว กลุ่มแปรรูปขนมบ้านห้วยแก้ว กลุ่มเกษตรกรทำสวนตำบลน้ำ กลุ่มแปรรูปขนมบ้านห้วยแก้ว และมีสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญ เช่น พระธาตุวังศิรี หมู่ที่ ๑ วัดบัวทอง หมู่ที่ ๕

#### **จุดอ่อน (Weakness)**

- ๑) ขาดบุคลากรที่มีความรู้ในการสร้างสื่อเทคโนโลยี
- ๒) การจัดทำสื่อเทคโนโลยีเพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้ นวัตกรรมและภูมิปัญญาขาดการสนับสนุนจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง
- ๓) การจัดการเรียนรู้และสร้างสื่อเทคโนโลยีเพื่อการต่อยอดองค์ความรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่น ยังไม่มีการขับเคลื่อนอย่างเป็นรูปธรรม
- ๔) การขับเคลื่อนระบบและกลไกยังขาดความชัดเจนและต่อเนื่อง

#### **โอกาส (Opportunity)**

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

**อุปสรรค (Threat)** การสนับสนุนเชิงนโยบายในทุกระดับยังไม่ชัดเจน กฎระเบียบและเป้าหมายนโยบายขององค์กรแต่ละสังกัดยังไม่เอื้อให้มีการเชื่อมโยงการทำงานแบบบูรณาการอย่างมีส่วนร่วมเพื่อชุมชนท้องถิ่นอย่างเป็นระบบต่อเนื่อง ขาดการพัฒนาปัจจัยแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยี โดยเฉพาะกลไกการพัฒนากำลังคนให้มีความสามารถในการใช้ทักษะเพื่อพัฒนาให้เป็นวัฒนธรรมองค์กรและวิถีชีวิต

**๑.๓) แนวทางการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์** ผลการวิเคราะห์สถานการณ์ปัญหา ความต้องการที่เกี่ยวกับการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ของผู้ร่วมโครงการและแนวทางการพัฒนาสื่อที่สนองต่อสถานการณ์ปัญหาและความต้องการจากข้อมูลสถานภาพ ศักยภาพและเอกสารที่เกี่ยวข้องช่วยให้ได้ข้อสรุปที่เป็นการจัดการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ ดังนี้

๑) ควรมีการดำเนินงานในแนวทางที่ต่อยอดจากประสบการณ์ความสำเร็จที่เป็นจุดแข็งของชุมชนโดยมีการสนับสนุนเชิงนโยบายจากต้นสังกัดของทุกภาคส่วนโดยเฉพาะองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นกับมหาวิทยาลัยและภาคีในพื้นที่ ให้มีการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์แบบบูรณาการอย่างมีส่วนร่วมที่เป็นกลไกเชิงระบบมีการพัฒนาต่อเนื่อง

๒) การพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ ควรมีแนวทางและผู้มีประสบการณ์เป็นคู่มือ มีการจัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเสริมประสบการณ์ตามความจำเป็น

๓) ควรมีการจัดทำคู่มือ เครื่องมือและสื่อเทคโนโลยี เพื่อเป็นแนวทางการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ที่สนองต่อปัญหาและความต้องการของพื้นที่

๔) ควรเสริมสมรรถนะบุคลากรชุมชน โดยเฉพาะทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ โดยความร่วมมือกับภาคีที่เกี่ยวข้อง และปฏิบัติงานร่วมกับแหล่งเรียนรู้หรือผู้มีประสบการณ์ความสำเร็จในพื้นที่ เป็นต้น

## ๒) รูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ เพื่อการสืบถอดประเพณีวัฒนธรรมชุมชน ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและเศรษฐกิจชุมชน

ผลการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ เพื่อการสืบถอดประเพณีวัฒนธรรมชุมชน ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและเศรษฐกิจชุมชน จากการใช้ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาสถานภาพ ศักยภาพ และแนวทางพัฒนาเป็นฐานคิดดำเนินการช่วยให้ได้รูปแบบเสริมทักษะการจัดการตนเองเพื่อสุขภาพะที่ได้รับการยอมรับร่วมกันของภาคีเครือข่ายและผู้ทรงคุณวุฒิ มีองค์ประกอบที่สำคัญ ๑ องค์ประกอบเรียกว่า BCL Model ได้แก่ ๑) การเรียน ๒) การปฏิบัติและเรียนรู้กับผู้มีประสบการณ์ (Coaching Period : C) และ ๓) การสานพลังเครือข่ายเรียนรู้เพื่อพัฒนาต่อเนื่อง (Learning Organization : L) โดยสรุปรูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ แสดงดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ ๔ รูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ เพื่อการสืบถอดประเพณีวัฒนธรรมชุมชน ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อปต.น้ำบัว จังหวัดน่าน

จากภาพจะเห็นว่าวงจรการจัดการเรียนรู้มีกระบวนการดำเนินงานที่มีองค์ประกอบหลัก ๓ องค์ประกอบโดยที่แต่ละองค์ประกอบมีรายละเอียดการปฏิบัติและกรณีตัวอย่างการปฏิบัติดังนี้

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

๑.๑ ศึกษาข้อมูลท้องถิ่นและแบบปฏิบัติที่ดี โดยผู้เรียนศึกษากรณีตัวอย่างการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์จากต้นแบบที่ดีและรวบรวมข้อมูลท้องถิ่นจากฐานข้อมูลตำบล ผู้รู้เอกสารที่เกี่ยวข้องและวิเคราะห์ปัญหา ได้แก่ บริบทชุมชน และองค์ความรู้ แหล่งเรียนรู้ ภูมิปัญญา การจัดการสุขภาวะชุมชน และสถานการณ์ปัญหาความต้องการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ โดยผู้เรียนและผู้มีประสบการณ์ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากต้นแบบที่ดีและการปฏิบัติในสถานศึกษาจริงในบริบทของผู้เรียน

๑.๒ ออกแบบการเรียนรู้และทำแผนปฏิบัติการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ประเด็นหลักสาระการเรียนรู้ และแนวการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่ การกำหนดประเด็นหลักในแต่ละหน่วยตามความต้องการของผู้เรียนโดยการแนะนำของผู้มีประสบการณ์ความสำเร็จในการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ โดยสรุปแสดงดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ ๖ แผนปฏิบัติการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ (เวลาเรียน/ชม. บรรยาย : ปฏิบัติ)	สาระการเรียนรู้	สื่อ	กิจกรรม/การประเมิน
๑. การพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์เพื่อชุมชนท้องถิ่นน่าอยู่ขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นกับมหาวิทยาลัยราชภัฏและภาคีพื้นที่ภาคเหนือ (๘/๑:๗)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• แนวทางการถ่ายภาพและ video</li> <li>• วิธีการใช้เครื่องมือโปรแกรม Movie Maker</li> <li>• การบันทึกไฟล์วิดีโอเพื่อนำไปใช้ในรูปแบบต่างๆ</li> <li>• แนวทางการอัปโหลดวิดีโอเข้า YouTube</li> <li>• วิธีสร้าง QR-Code</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PPT การพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ฯ</li> <li>• คู่มือการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ฯ</li> <li>• ผู้มีประสบการณ์ความสำเร็จการสร้างสื่อเทคโนโลยีเชิงสร้างสรรค์</li> <li>• แบบประเมินก่อนเรียน-หลังเรียน</li> <li>• แบบประเมินประกอบการประชุมเชิงปฏิบัติการ</li> <li>• แผนปฏิบัติการต่อเนื่อง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ทบทวนประเมินองค์กร และใช้ผลที่ได้มาวางแผน แบบมีส่วนร่วมของชุมชนกับภาควิชาการและภาคี</li> <li>- ปฏิบัติการเพื่อพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะ การสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ เพื่อการสืบถอด ประเพณีวัฒนธรรมชุมชน ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิง สุขภาพ และเศรษฐกิจสร้างสรรค์</li> <li>อบต.น้ำ บัว จังหวัด น่าน</li> <li>- ปฏิบัติการสร้างสื่อประชุม ทบทวนบทบาท</li> <li>การพัฒนาของกลุ่มแกนนำชุมชนและองค์กรภาคี เพื่อเสริมจุดเด่นที่เป็นอัตลักษณ์บนฐานภูมิปัญญา ท้องถิ่น องค์กรบริหารส่วนตำบลน้ำบัว จังหวัดน่าน</li> <li>- ทดลองและประเมินผลการใช้สื่อปฏิบัติการพัฒนา จุดเด่นที่เป็นอัตลักษณ์ของกลุ่มแกนนำชุมชน</li> <li>- จัดเวทีกิจกรรมทบทวนการปฏิบัติงานเพื่อใช้ผล พัฒนา</li> </ul>

๑.๓) ทำคู่มือการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ โดยผู้ร่วมกิจกรรมศึกษาร่างคู่มือการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ เพื่อชุมชนท้องถิ่นน่าอยู่ การแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับผู้รู้เพื่อปรับปรุงร่างคู่มือการพัฒนารูปแบบกิจกรรมมีผู้รู้ดูแลให้คำแนะนำ โดยสรุปแสดงดังภาพ

## ภาพที่ ๕ ส่วนประกอบหลักของคู่มือการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ เพื่อชุมชนท้องถิ่นน่าอยู่

สารบัญ		หน้า
เนื้อหา		
1. แนวทางการถ่ายภาพและ video		1
1.1 ความรู้เบื้องต้นและเทคนิคสำหรับถ่ายภาพและ 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		

**๑.๔) ทำแผนปฏิบัติการแผนการพัฒนาในรูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์** ได้แก่ การตั้งเป้าหมายและทำแผนการพัฒนากิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ของผู้เข้าร่วมกิจกรรมโดยเลือกประเด็นปัญหาที่ต้องการและเสนอโครงการพัฒนากิจกรรมที่สนใจต่อผู้มีประสบการณ์เพื่อปรับเพิ่มความสมบูรณ์ก่อนนำสู่การปฏิบัติจริง

### ๒) ปฏิบัติการและเรียนรู้กับผู้ที่มีประสบการณ์ Coaching Period : C

**๒.๑ ปฏิบัติการพัฒนาในรูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์** โดยผู้ร่วมกิจกรรมทดลองปฏิบัติตามแนวคู่มือเป็นกลุ่มและร่วมเรียนรู้กับภาคีแหล่งเรียนรู้และภูมิปัญญาในพื้นที่

**๒.๒ จัดการความรู้สู่การปฏิบัติแบบนำตนเอง** โดยผู้เข้าร่วมกิจกรรมนำประสบการณ์จากการเรียนรู้แบบร่วมมือที่ตกผลึกแล้วและมีการจัดการความรู้สู่การปรับปรุงคู่มือเพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางปฏิบัติที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีบทบาทเป็นผู้นำดำเนินการด้วยตนเองร่วมกับภาคีที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาตามประเด็นที่สนใจและสอดคล้องกับปัญหาความต้องการของพื้นที่

**๒.๓ ปฏิบัติการพัฒนาในรูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์** โดยผู้เข้าร่วมกิจกรรมปฏิบัติตามแผนที่ผู้เข้าร่วมเสนอตามความต้องการในบริบทของตนเองมีผู้รู้ดูแลให้คำปรึกษาและใช้คู่มือเป็นแนวทางทำงานร่วมกันของภาคีในพื้นที่

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

**๓.๑ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเสริมศักยภาพการปฏิบัติงาน** โดยมีองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นในพื้นที่เป็นเจ้าภาพหลักในตำบล และมีมหาวิทยาลัยโดยศูนย์เรียนรู้และพัฒนาสื่อเทคโนโลยีเป็น

เจ้าภาพเชื่อมเครือข่ายและภาคี จัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อพัฒนา และส่งเสริมสนับสนุนการยกระดับคุณภาพต่อเนื่อง

**๓.๒ การจัดการความรู้สู่การใช้ประโยชน์** โดยการรวบรวมข้อมูลเพื่อปรับปรุงและพัฒนา คู่มือร่วมกับภาคีเครือข่ายในพื้นที่นำสู่การใช้ประโยชน์ที่บูรณาการกับพันธกิจขององค์กรและเสริมสร้างชุมชนท้องถิ่นเข้มแข็งในหลากหลายรูปแบบ เช่น องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นใช้คู่มือเพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยใช้ข้อมูลเพื่อบูรณาการเรียนการสอน

## ตอนที่ ๒ ผลการทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ เพื่อการสืบถอดประเพณีวัฒนธรรมชุมชน ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและเศรษฐกิจชุมชน

ผลจากการทดลองใช้สื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ ในทุกกิจกรรมได้มีการประเมินทบทวน จากผู้เกี่ยวข้อง โดยใช้เทคนิค AAR (After Action Review) และการประเมินตามสภาพจริงทั้ง โดยผู้ร่วมโครงการและผู้เกี่ยวข้อง ช่วยให้ได้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์เพื่อการปรับปรุงเป็นระยะ ๆ และช่วยให้ได้ข้อสรุปผลการทดลองปฏิบัติการจากการศึกษาดังนี้

**๒.๑ เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ของผู้เข้าร่วมโครงการ** ผลการประเมินความรู้และประสบการณ์จากการจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ เพื่อการสืบถอดประเพณีวัฒนธรรมชุมชนที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและเศรษฐกิจชุมชน ๒๐ คน เปรียบเทียบระหว่างก่อนและหลังเรียนจำแนกตามสาระการเรียนรู้ที่ประเมินปรากฏผลโดยสรุปแสดงดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ ๗ เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้ร่วมโครงการจำแนกตามสาระการเรียนรู้

สาระการเรียนรู้	คะแนนเต็ม (N= ๑๕)	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. บันทึกไฟล์วิดีโอเพื่อนำไปใช้ในรูปแบบต่าง ๆ	๒๐	๓.๗๐ (๓๐)	ดีมาก	๔.๖๕ (๗๐)	ดีมาก
๔. การอัปโหลดวิดีโอเข้า YouTube	๒๐	๔.๖๕ (๖๕)	ดีมาก	๔.๐๐ (๑๐๐)	ดี
๕. วิธีสร้าง QR-Code	๒๐	๔.๓๐ (๗๐)	ดี	๔.๕๐ (๕๐)	ดีมาก
รวม		๔.๒	ดี	๔.๔๔	ดี



จากตารางจะเห็นผลการเรียนรู้หลังเรียนแตกต่างจากก่อนเรียนทุกสาระการเรียนรู้โดยผลก่อนเรียน และหลังเรียน อยู่ในระดับดี

**๒.๒ ความพึงพอใจของผู้ร่วมโครงการ** ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ร่วมโครงการต่อ ประโยชน์ที่ได้รับจากการร่วมกิจกรรมในโครงการโดยสรุปแสดงดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ ๘ ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ร่วมโครงการต่อประโยชน์ที่ได้รับจากการร่วม กิจกรรมในโครงการ

รายการพิจารณา	ระดับความพึงพอใจ	
	X (SD)	ระดับ คุณภาพ
๑. มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างสื่อเคลื่อนไหว (Video Message) เพื่อ การสื่อสารและการตัดต่อด้วยโปรแกรมถ่ายภาพวิดีโอ	๔.๓๐ (๐.๗๒)	มาก
๒. ได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ การใช้งานโปรแกรม Window Movies Maker เพื่อการผลิตสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์	๓.๗๗ (๐.๕๖)	มาก
๓. ได้แนวทางในการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ของพื้นที่	๔.๕๑ (๐.๖๘)	มากที่สุด

จากตารางจะเห็นว่าผู้ร่วมโครงการมีความพึงพอใจต่อประโยชน์ที่ได้รับจากการร่วมกิจกรรม โครงการในระดับมากและมากที่สุดทุกรายการโดยมีความพึงพอใจในด้านได้แนวทางในการพัฒนาสื่อ เทคโนโลยีสร้างสรรค์ของพื้นที่ในระดับมากที่สุด รองลงมาได้แก่ มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างสื่อ เคลื่อนไหว (Video Message) เพื่อการสื่อสารและการตัดต่อด้วยโปรแกรมถ่ายภาพวิดีโอและได้แลกเปลี่ยน ประสบการณ์ การใช้งานโปรแกรม Window Movies Maker เพื่อการผลิตสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ในระดับ มาก