

บทที่ ๕

บทสรุป

การวิจัยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อพัฒนาและศึกษาเปรียบเทียบผลการพัฒนาทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ร่วมกิจกรรมต่อการใช้สื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาแหล่งเรียนรู้ ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ ด้วยกระบวนการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมสำหรับแกนนำชุมชน โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม การดำเนินงานมี ๒ ระยะ ได้แก่ **ระยะที่ ๑** การศึกษาสถานภาพ ศักยภาพ เพื่อออกแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ **ระยะที่ ๒** การปฏิบัติตามรูปแบบกิจกรรมกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ เพื่อการพัฒนาฝีมือ และสื่อเทคโนโลยีเชิงสร้างสรรค์ขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นและภาคีที่เกี่ยวข้อง โดยมีการจัดกิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และจัดการความรู้จากประสบการณ์ความสำเร็จ ระหว่างดำเนินการ รวมทั้งการประเมินผลเพื่อให้เกิดรูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับบริบทของพื้นที่ และตรงกับความต้องการที่แท้จริง

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยโดยสรุปจำแนกเป็น ๒ ส่วนได้แก่ ๑) ผลการพัฒนาทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ ๒) ผลการทดลองใช้สื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาแหล่งเรียนรู้ ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ ด้วยกระบวนการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมสำหรับแกนนำชุมชน

ตอนที่ ๑ ผลการพัฒนาทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์

๑.๑ รูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ มีองค์ประกอบที่สำคัญ คือ ๑) เรียนรู้จากแบบปฏิบัติที่ดีและทำแผนเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมโดยการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ ภูมิปัญญาเด่นของแหล่งเรียนรู้และสถานการณ์ปัญหาความต้องการโดยผู้ร่วมกิจกรรมและผู้มีประสบการณ์ร่วมแลกเปลี่ยนจากต้นแบบที่ดี ออกแบบกิจกรรมเสริมทักษะและจัดทำแผนปฏิบัติการดำเนินกิจกรรมตามประเด็นหลัก ๔ ปฏิบัติการ ได้แก่ กิจกรรมตัดต่อภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Window movies maker กิจกรรมการเสนอผลงานสื่อสร้างสรรค์เพื่อการเผยแพร่ออนไลน์ กิจกรรมการรายงานผลการปฏิบัติการสร้างสื่อสร้างสรรค์ออนไลน์ และจัดทำคู่มือการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์เพื่อชุมชนท้องถิ่นนำอยู่ขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นกับมหาวิทยาลัยราชภัฏและภาคีพื้นที่ภาคเหนือ ๒) ปฏิบัติการและเรียนรู้กับผู้มีประสบการณ์ โดยผู้ร่วมกิจกรรมทดลองปฏิบัติจริงตาม

แนวคู่มือเป็นกลุ่มและร่วมเรียนรู้กับภาคีแหล่งเรียนรู้และภูมิปัญญาในพื้นที่ และ ๓) สานพลังเครือข่ายเรียนรู้เพื่อพัฒนาเป็นกลไกต่อเนื่อง โดยผู้ร่วมกิจกรรมนำผลที่ได้จากการทดลองปฏิบัติมาร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับภาคีเครือข่ายที่เกี่ยวข้อง

ตอนที่ ๒ ผลการทดลองใช้สื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาแหล่งเรียนรู้ ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ ด้วยกระบวนการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมสำหรับแกนนำชุมชน จำแนกออกเป็น ๒ ด้าน ได้แก่

๒.๑ เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ของผู้ร่วมโครงการ ผลการประเมินความรู้และประสบการณ์จากการทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ ของผู้เข้าร่วมโครงการที่เป็นกลุ่มตัวอย่างบุคลากรแกนนำขององค์กรหลักที่เข้าร่วมกิจกรรม เปรียบเทียบระหว่างก่อนและหลังการเข้าร่วมโครงการ จำแนกตามสาระการเรียนรู้ที่ประเมินพบว่าผลการเรียนรู้หลังเรียนแตกต่างจากก่อนเรียนทุกสาระการเรียนรู้โดยผลก่อนเรียนอยู่ในระดับดีและดีมาก ส่วนผลหลังเรียนอยู่ในระดับดีมากทุกรายการตามลำดับ

๒.๓ ความพึงพอใจของผู้ร่วมโครงการ ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ร่วมโครงการต่อประโยชน์ที่ได้รับจากการร่วมกิจกรรมในโครงการโดยสรุปพบว่าผู้ร่วมโครงการมีความพึงพอใจต่อประโยชน์ที่ได้รับจากการร่วมกิจกรรมโครงการในระดับดีและดีมากทุกรายการโดยมีความพึงพอใจในด้านได้แนวทางในการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ของพื้นที่ในระดับดีมาก รองลงมาได้แก่มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างสื่อเคลื่อนไหว (Video Message) เพื่อการสื่อสารและการตัดต่อด้วยโปรแกรมถ่ายภาพวิดีโอและได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ การใช้งานโปรแกรม Window Movies Maker เพื่อการผลิตสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ในระดับดี

อภิปรายผล

๑.การพัฒนาทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ ด้วยกระบวนการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมสำหรับแกนนำชุมชน ที่ได้จากศึกษาครั้งนี้ พบว่า มีจุดเด่นสำคัญคือ เน้นการเรียนรู้จากการปฏิบัติการจริงและร่วมเรียนรู้กับผู้มีส่วนเกี่ยวข้องโดยใช้กระบวนการจัดการความรู้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้ของคอล์บ (David A. Kolb. ๑๙๗๔ : ๑๘) ซึ่งเน้นเริ่มต้นจากประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องสู่การเกิดความรู้เชิงหลักการแล้วนำไปปฏิบัติจริง นอกจากนี้ยังสอดคล้องแนวคิดที่ว่า การเรียนรู้เกิดจากการลงมือปฏิบัติจริง เพื่อแสวงหาความรู้ โดยสร้างความรู้ใหม่จากประสบการณ์เดิมและสามารถสรุปความรู้ได้ด้วยตนเองและนำไปใช้ในสภาพการณ์ที่แท้จริงของผู้เรียน(สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, ๒๕๔๒ : ๔๓ - ๔๒)

๒. บทเรียนและคุณค่าจากงานวิจัย บทเรียนและคุณค่าจากการดำเนินงานวิจัยที่สำคัญในครั้ง นี้ ได้แก่ ความร่วมมือจากองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นในการจัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ จัดการความรู้ และเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ อีกทั้งมองเห็นความสำคัญกลุ่มผู้สูงอายุที่มีภูมิปัญญาเด่นที่ควรอนุรักษ์และสืบทอด ความร่วมมือของ แกนนำกลุ่มผู้สูงอายุ แกนนำกลุ่มเด็กและเยาวชน แกนนำกลุ่มผู้ทรงภูมิปัญญาในชุมชน และเจ้าหน้าที่ ในการออกแบบกิจกรรมเสริมทักษะ การทดลองปฏิบัติ การ และการจัดการความรู้

ข้อเสนอแนะ

ก. ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

๑. ควรนำรูปแบบกิจกรรมการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ ที่ได้จากการศึกษาครั้งนี้ไปใช้โดยมีการปรับปรุงพัฒนาต่อเนื่อง เนื่องจากผลการวิจัยช่วยให้ได้รูปแบบกิจกรรมการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ พร้อมคู่มือ เครื่องมือและสื่อเทคโนโลยี ซึ่งผ่านการพัฒนาด้วยวิธีการที่เป็นระบบมีการปรับปรุงจากผลการปฏิบัติจริง และเป็นที่ยอมรับร่วมกันสูงในกลุ่มผู้ที่มีประสบการณ์ทดลองใช้และผู้เกี่ยวข้อง จึงควรนำไปใช้เป็นแนวทางในการใช้ประโยชน์โดยมีการพัฒนาระดับคุณภาพต่อเนื่อง

๒. ควรนำคู่มือการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ ที่ได้จากการศึกษาครั้งนี้ไปใช้โดยมีการพัฒนาคู่มือและเครื่องมือที่เกี่ยวข้องให้สอดคล้องกับบริบท เนื่องจากคู่มือและเครื่องมือที่ได้จากการศึกษาครั้งนี้ได้จากผลการสังเคราะห์ความรู้จากประสบการณ์การปฏิบัติงานบนพื้นฐานของบริบทและปัจจัยสนับสนุนที่มีลักษณะเฉพาะในขอบเขตพื้นที่ที่ศึกษา ดังนั้นในการนำผลการวิจัยไปใช้จึงจำเป็นต้องคำนึงถึงบริบทและมีการปรับปรุงให้สอดคล้องกับบริบทรวมทั้งปัจจัยเงื่อนไขหรือข้อจำกัดของแต่ละพื้นที่

๓. ควรส่งเสริมการพัฒนาเครือข่ายวิจัยเพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ขององค์กรภาคีในพื้นที่ให้มีการสร้างกลไกการจัดการตนเองที่บูรณาการกับพันธกิจขององค์กรอย่างยั่งยืน จากการวิจัยพบว่า รูปแบบกิจกรรมการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ที่ได้ผลดีต้องมีเครือข่ายความร่วมมือกับองค์กรภาคีในพื้นที่โดยเฉพาะองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และแหล่งเรียนรู้ในชุมชน ดังนั้นในการนำผลการวิจัยไปใช้จึงควรคำนึงถึงปัจจัยเงื่อนไขในส่วนนี้

ข. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

องค์กรในพื้นที่โดยเฉพาะองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ควรมีนโยบายให้บุคลากรในหน่วยงานปฏิบัติพันธกิจเชิงบูรณาการที่ส่งเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ โดยการเชื่อมโยงกิจกรรมการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ ของกลุ่มผู้ สู่สถานศึกษาชุมชนและหน่วยงานอื่นๆ ในชุมชนเพื่อพัฒนาเป็นหลักสูตรท้องถิ่นที่ใช้ในสถานศึกษา

ค. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยต่อไป

ควรส่งเสริมให้มีการวิจัยพัฒนาทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาแกนนำการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ และวิจัยการสืบทอดพัฒนาภูมิปัญญาแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ หลักสูตร สื่อการเรียนรู้ที่สนองต่อปัญหาของพื้นที่ โดยความร่วมมือของเครือข่ายสถานศึกษา องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และองค์กรภาคี ที่เชื่อมโยงเครือข่ายทั้งระดับตำบล จังหวัด และภูมิภาค เพื่อให้มีการนำสู่การใช้ประโยชน์ที่สนองต่อปัญหาความต้องการของบริบทที่มีการปรับปรุงให้ทันต่อความเปลี่ยนแปลงส่งผลต่อการพัฒนากำลังคนที่ใช้ประโยชน์ได้จริงอย่างต่อเนื่อง