

## บทที่ ๕

### บทสรุป

การวิจัยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ และเพื่อทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาแหล่งเรียนรู้ ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ชุมชนบ้านนาปัง ตำบลนาปัง จังหวัดน่าน โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงทดลองร่วมกับเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research) การดำเนินงานมี ๒ ระยะ **ระยะที่ ๑** การศึกษาสถานภาพศักยภาพ และแนวทางการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ **ระยะที่ ๒** ผลการทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ เพื่อการพัฒนาคู่มือ และรูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีเชิงสร้างสรรค์ โดยมีการจัดกิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และจัดการความรู้จากประสบการณ์ความสำเร็จ ระหว่างดำเนินการรวมทั้งการประเมินผลเพื่อให้เกิดรูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับบริบทของพื้นที่ และตรงกับความต้องการที่แท้จริง

### สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยโดยสรุปจำแนกเป็น ๒ ส่วนได้แก่ ๑) ผลการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ และตอนที่ ๒) ผลการทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์

### ตอนที่ ๑ ผลการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์

๑.๑ รูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ มีองค์ประกอบที่สำคัญ คือ ๑) เรียนรู้จากแบบปฏิบัติที่ดีและทำแผนเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมโดยการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ ภูมิปัญญาเด่นของแหล่งเรียนรู้และสถานการณ์ปัญหาความต้องการโดยผู้ร่วมกิจกรรมและผู้มีประสบการณ์ร่วมแลกเปลี่ยนจากต้นแบบที่ดี ออกแบบกิจกรรมเสริมทักษะและจัดทำแผนปฏิบัติการดำเนินกิจกรรมตามประเด็นหลัก ๔ ปฏิบัติการ ได้แก่ กิจกรรมตัดต่อภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Window movies maker กิจกรรมการเสนอผลงานสื่อสร้างสรรค์เพื่อการเผยแพร่ออนไลน์ กิจกรรมการรายงานผลการปฏิบัติการสร้างสรรค์ออนไลน์ และจัดทำคู่มือการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์เพื่อชุมชนท้องถิ่นน่าอยู่ขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นกับมหาวิทยาลัยราชภัฏและภาคี

พื้นที่ภาคเหนือ ๒) ปฏิบัติการและเรียนรู้กับผู้ที่มีประสบการณ์ โดยผู้ร่วมกิจกรรมทดลองปฏิบัติจริงตามแนวคู่มือเป็นกลุ่มและร่วมเรียนรู้กับภาคีแหล่งเรียนรู้และภูมิปัญญาในพื้นที่ และ ๓) สานพลังเครือข่ายเรียนรู้เพื่อพัฒนาเป็นกลไกต่อเนื่อง โดยผู้ร่วมกิจกรรมนำผลที่ได้จากการทดลองปฏิบัติมาร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับภาคีเครือข่ายที่เกี่ยวข้อง

**ตอนที่ ๒) ผลการทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์** จำแนกออกเป็น ๒ ด้าน ได้แก่

**๒.๑) เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ของผู้เข้าร่วมโครงการ** ผลการประเมินความรู้และประสบการณ์จากการทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ ของผู้เข้าร่วมโครงการที่เป็นกลุ่มตัวอย่างบุคลากรแกนนำขององค์กรหลักที่เข้าร่วมกิจกรรม เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ระหว่างก่อนและหลังการเข้าร่วมโครงการ จำแนกตามสาระการเรียนรู้โดยผลก่อนเรียนอยู่ในระดับควรปรับปรุงและปรับปรุงอย่างยิ่ง ส่วนผลหลังเรียนอยู่ในระดับดีและดีมากทุกรายการตามลำดับ

**๒.๒) ความพึงพอใจของผู้ร่วมโครงการ** ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ร่วมโครงการต่อประโยชน์ที่ได้รับจากการร่วมกิจกรรมในโครงการโดยสรุปพบว่าผู้ร่วมโครงการมีความพึงพอใจต่อประโยชน์ที่ได้รับจากการร่วมกิจกรรมโครงการในระดับมากและมากที่สุดทุกรายการโดยมีความพึงพอใจในด้านได้แนวทางในการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ของพื้นที่ในระดับมากที่สุด รองลงมาได้แก่ มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างสื่อเคลื่อนไหว (Video Message) เพื่อการสื่อสารและการตัดต่อด้วยโปรแกรมถ่ายภาพวิดีโอและได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ การใช้งานโปรแกรม Window Movies Maker เพื่อการผลิตสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ในระดับมาก

## อภิปราย

พิจารณาผลการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาแหล่งเรียนรู้ ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ชุมชนบ้านนาบึง ที่ได้จากศึกษาครั้งนี้ พบว่า มีจุดเด่นสำคัญคือ เน้นการเรียนรู้จากการปฏิบัติการจริงและร่วมเรียนรู้กับผู้ที่มีประสบการณ์โดยใช้กระบวนการจัดการความรู้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้ของคอล์บ (David A. Kolb. ๑๙๙๔ : ๑๘) ซึ่งเน้นเริ่มต้นจากประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องสู่การเกิดความรู้เชิงหลักการแล้วนำไปปฏิบัติจริง นอกจากนี้ยังสอดคล้องแนวคิดที่ว่า การเรียนรู้เกิดจากการลงมือปฏิบัติจริง เพื่อแสวงหาความรู้ โดยสร้างความรู้ใหม่จากประสบการณ์เดิมและสามารถสรุปความรู้ได้ด้วยตนเองและนำไปใช้ในสภาพการณ์ที่แท้จริงของผู้เรียน (สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษาแห่งชาติ, ๒๕๔๒ : ๔๓ - ๔๒)

### ข้อเสนอแนะ

๑) ควรนำรูปแบบกิจกรรมการพัฒนาทักษะที่ได้จากการศึกษาครั้งนี้ไปใช้โดยมีการปรับปรุงพัฒนาต่อเนื่อง

๒) ควรส่งเสริมการพัฒนาเครือข่ายแกนนำแหล่งเรียนรู้เพื่อการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ อย่างต่อเนื่อง โดยการถอดบทเรียนจากการดำเนินงานเป็นแนวทางพิจารณานำไปทดลองใช้และปรับปรุงพัฒนาให้มีประสิทธิภาพสอดคล้องกับบริบทยิ่งขึ้น

๓) ควรส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการที่ส่งเสริมการเรียนรู้และฝึกทักษะในรายวิชาวิจัยหรือวิชาที่เกี่ยวข้องสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย