บทที่ ๕
บทสรุป

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองร่วมกับเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม(Participatory Action Research) การดำเนินงานมี ๒ ระยะ **ระยะที่ ๑** การศึกษาสถานภาพ ศักยภาพ เพื่อออกแบบกิจกรรมการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาการสร้างเสริมสุขภาวะกลุ่มผู้สูงวัย ด้วยกระบวนการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมสำหรับชุมชนบ้านปางปุก **ระยะที่ ๒** การทดลองใช้สื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาการสร้างเสริมสุขภาวะกลุ่มผู้สูงวัย ด้วยกระบวนการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมสำหรับชุมชนบ้านปางปุก การรวบรวมข้อมูลในงานวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีการการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์ การสังเกตแบบมีส่วนร่วมและการประชุม เครื่องมือรวบรวมข้อมูล ได้แก่ กิจกรรมเสริมทักษะแกนนำการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม แบบสังเกตพฤติกรรม และแบบประเมินผลความพึงพอใจ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติเชิงบรรยายสำหรับข้อมูลเชิงปริมาณ และวิเคราะห์เนื้อหาในส่วนที่เป็นข้อมูลเชิงคุณภาพ

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยโดยสรุปจำแนกเป็น ๓ ส่วน ได้แก่ ตอนที่ ๑ ผลการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาการสร้างเสริมสุขภาวะกลุ่มผู้สูงวัย ด้วยกระบวนการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมสำหรับชุมชน และตอนที่ ๒ ผลการทดลองใช้สื่อสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาการสร้างเสริมสุขภาวะกลุ่มผู้สูงวัย ด้วยกระบวนการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมสำหรับแกนนำชุมชน

ตอนที่ ๑ ผลการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาการสร้างเสริมสุขภาวะกลุ่มผู้สูงวัย ด้วยกระบวนการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมสำหรับชุมชน

๑.๑ รูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาการสร้างเสริมสุขภาวะกลุ่มผู้สูงวัย ด้วยกระบวนการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมสำหรับชุมชน มีองค์ประกอบที่สำคัญ คือ ๑) เรียนรู้จากแบบปฏิบัติที่ดีและทำแผนเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมโดยการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการ สืบสานภูมิปัญญาเด่นของแหล่งเรียนรู้และสถานการณ์ปัญหาความต้องการโดยผู้ร่วมกิจกรรมและผู้มีประสบการณ์ร่วมแลกเปลี่ยนจากต้นแบบที่ดี ออกแบบกิจกรรมการพัฒนาสื่อและจัดทำแผนปฏิบัติการดำเนินกิจกรรมตามประเด็นหลัก ๔ ด้าน ได้แก่ กิจกรรมตัดต่อภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Window movies maker กิจกรรมการเสนอผลงานสื่อสร้างสรรค์

เพื่อการเผยแพร่ออนไลน์ กิจกรรมการรายงานผลการปฏิบัติการสร้างสื่อสร้างสรรค์ออนไลน์ และจัดทำคู่มือการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์เพื่อชุมชนท้องถิ่นน่าอยู่ขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นกับมหาวิทยาลัยราชภัฏและภาคีพื้นที่ภาคเหนือ ๒) ปฏิบัติการและเรียนรู้กับผู้มีประสบการณ์ โดยผู้ร่วมกิจกรรมทดลองปฏิบัติตามแนวคู่มือเป็นกลุ่มและร่วมเรียนรู้กับภาคีแหล่งเรียนรู้และภูมิปัญญาในพื้นที่ และ ๓) สานพลังเครือข่ายเรียนรู้เพื่อพัฒนาเป็นกลไกต่อเนื่อง โดยผู้ร่วมกิจกรรมนำผลที่ได้จากการทดลองปฏิบัติมาร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับภาคีเครือข่ายที่เกี่ยวข้อง

ตอนที่ ๒ ผลการทดลองใช้สื่อสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาการสร้างเสริมสุขภาวะกลุ่มผู้สูงวัย ด้วยกระบวนการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมสำหรับแกนนำชุมชน

๑.๑ เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ของผู้เข้าร่วมโครงการ ผลการประเมินความรู้และประสบการณ์จากการจัดกิจกรรมพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาการสร้างเสริมสุขภาวะกลุ่มผู้สูงวัย ด้วยกระบวนการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมสำนำชุมชนบ้านปางปุก ของผู้เข้าร่วมโครงการที่เป็นกลุ่มตัวอย่างบุคลากรแกนนำขององค์กรหลักที่เข้ารวมกิจกรรม จำนวน ๒๐ คน เปรียบเทียบระหว่างก่อนและหลังเรียน จำแนกตามสาระการเรียนรู้ที่ประเมินปรากฏผลโดยสรุปพบว่าผลการเรียนรู้หลังเรียนแตกต่างจากก่อนเรียนทุกสาระการเรียนรู้โดยผลก่อนเรียนอยู่ในระดับควรปรับปรุงและปรับปรุงอย่างยิ่ง ส่วนผลหลังเรียนอยู่ในระดับดีและดีมากทุกรายการ

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

อภิปรายผล

พิจารณาผลการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาการสร้างเสริมสุขภาวะกลุ่มผู้สูงวัย ด้วยกระบวนการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมสำหรับแกนนำชุมชนบ้านปางปุก ที่ได้จากศึกษาครั้งนี้ พบว่า มีจุดเด่นสำคัญคือ เน้นการเรียนรู้จากการปฏิบัติการจริงและร่วมเรียนรู้กับผู้มีประสบการณ์โดยใช้กระบวนการจัดการความรู้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้ของคอล์บ (David A. Kolb. ๑๙๗๔ : ๑๘) ซึ่งเน้นเริ่มต้นจากประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องสู่การเกิดความรู้เชิงหลักการแล้วนำไปปฏิบัติจริง นอกจากนี้ยังสอดคล้องแนวคิดที่ว่าการเรียนรู้เกิดจากการลงมือปฏิบัติ

จริง เพื่อแสวงหาความรู้ โดยสร้างความรู้ใหม่จากประสบการณ์เดิมและสามารถสรุปความรู้ได้ด้วยตนเองและนำไปใช้ในสภาพการณ์ที่แท้จริงของผู้เรียน(สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, ๒๕๔๒ : ๔๓ - ๔๒)

ข้อเสนอแนะ

ควรนำการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สืบสานภูมิปัญญาการสร้างเสริมสุขภาวะกลุ่มผู้สูงวัย ด้วยกระบวนการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมสำหรับแกนนำชุมชนบ้านปางปุก ที่ได้จากการศึกษาครั้งนี้ไปใช้โดยมีการปรับปรุงพัฒนาต่อเนื่อง เนื่องจากผลการวิจัยช่วยให้ได้สื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์สืบสานภูมิปัญญาการสร้างเสริมสุขภาวะกลุ่มผู้สูงวัย พร้อมคู่มือและเครื่องมือที่เกี่ยวข้อง ซึ่งผ่านการพัฒนาด้วยวิธีการที่เป็นระบบมีการปรับปรุงจากผลการปฏิบัติจริง และเป็นที่ยอมรับร่วมกันสูงในกลุ่มผู้ที่มีประสบการณ์ทดลองใช้และผู้เกี่ยวข้อง จึงควรนำไปใช้เป็นแนวทางในการใช้ประโยชน์โดยมีการพัฒนายกระดับคุณภาพต่อเนื่อง