

บทที่ ๕

บทสรุป

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองร่วมกับเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research) การดำเนินงานมี ๒ ระยะ **ระยะที่ ๑** สถานภาพศักยภาพ และแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของชุมชนบนฐานภูมิปัญญาพื้นถิ่นและทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง **ระยะที่ ๒** การสร้างและทดลองใช้สื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ เพื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของชุมชนบนฐานภูมิปัญญาพื้นถิ่นและทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาโรงเรียนบ้านนาบาง จังหวัดลำปาง การรวบรวมข้อมูลในงานวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีการการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์ การสังเกตแบบมีส่วนร่วม และการประชุมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ จัดการความรู้ เครื่องมือรวบรวมข้อมูล ได้แก่ รูปแบบกิจกรรมเสริมทักษะแกนนำการสร้างสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ และแบบสังเกตแบบมีส่วนร่วม การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงทดลองร่วมกับเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม เช่น การสัมภาษณ์ การสังเกตแบบมีส่วนร่วม และการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยโดยสรุปจำแนกเป็น ๒ ส่วน ได้แก่ ตอนที่ ๑ ผลการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ เพื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของชุมชนบนฐานภูมิปัญญาพื้นถิ่นและทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และตอนที่ ๒ ผลการทดลองใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของชุมชนบนฐานภูมิปัญญาพื้นถิ่นและทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

ตอนที่ ๑ ผลการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ เพื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของชุมชนบนฐานภูมิปัญญาพื้นถิ่นและทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

๑.๑ การพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ เพื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของชุมชนบนฐานภูมิปัญญาพื้นถิ่นและทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง มีองค์ประกอบที่สำคัญ คือ ๑) เรียนรู้จากแบบปฏิบัติที่ดีและทำแผนเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมโดยการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับภูมิปัญญา แหล่งเรียนรู้เพื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของชุมชนบนฐานภูมิปัญญาพื้นถิ่นและทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และสถานการณ์ปัญหาความต้องการโดยผู้ร่วมกิจกรรมและผู้มีประสบการณ์ร่วมแลกเปลี่ยนจากต้นแบบที่ดี ออกแบบกิจกรรมการพัฒนาสื่อและจัดทำแผนปฏิบัติการดำเนินกิจกรรมตามประเด็นหลัก ๔ ด้าน ได้แก่ กิจกรรมติดต่อภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Window movies maker กิจกรรมการเสนอผลงานสื่อสร้างสรรค์เพื่อการเผยแพร่ออนไลน์ กิจกรรมการรายงานผลการปฏิบัติการสร้างสื่อสร้างสรรค์ออนไลน์ และจัดทำคู่มือการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์เพื่อชุมชน

ท้องถิ่นนำอยู่ขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นกับมหาวิทยาลัยราชภัฏและภาคีพื้นที่ภาคเหนือ ๒) ปฏิบัติการและเรียนรู้กับผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง โดยผู้ร่วมกิจกรรมทดลองปฏิบัติตามแนวคู่มือเป็นกลุ่มและร่วมเรียนรู้กับภาคีแหล่งเรียนรู้และภูมิปัญญาในพื้นที่ และ ๓) สานพลังเครือข่ายเรียนรู้เพื่อพัฒนาเป็นกลไกต่อเนื่อง โดยผู้ร่วมกิจกรรมนำผลที่ได้จากการทดลองปฏิบัติมาร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับภาคีเครือข่ายที่เกี่ยวข้อง

ตอนที่ ๒ ผลการทดลองใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของชุมชนบนฐานภูมิปัญญาพื้นถิ่นและทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

๒.๑ ได้สื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ เพื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของชุมชนบนฐานภูมิปัญญาพื้นถิ่นและทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (QR-Code) จำนวน ๒ เรื่อง ได้แก่ ชุมชนนาบงครอบครัวพอเพียง การทำกล้วยตากด้วยทฤษฎี Constructionism

๒.๒ ผลการทดลองปฏิบัติการใช้สื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ ในทุกกิจกรรมได้มีการประเมินทบทวนจากผู้เกี่ยวข้องโดยใช้เทคนิค AAR (After Action Review) และการประเมินตามสภาพจริง ทั้ง โดย ผู้ร่วมโครงการและผู้เกี่ยวข้อง ช่วยให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์เพื่อการปรับปรุงเป็นระยะๆ และช่วยให้ได้ข้อสรุปผลการทดลองปฏิบัติการเรียนรู้หลังเรียนแตกต่างจากก่อนเรียน โดยผลก่อนเรียนอยู่ในระดับปานกลาง ส่วนหลังจากเรียนแล้วอยู่ในระดับดีมากตามลำดับ

๒.๓ ความพึงพอใจของผู้ทดลองใช้สื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ทดลองใช้สื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ ต่อประโยชน์ที่ได้รับจากการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ พบว่าผู้ร่วมโครงการมีความพึงพอใจต่อประโยชน์ที่ได้รับจากการร่วมกิจกรรมโครงการในระดับมากและมากที่สุดทุกรายการโดยมีความพึงพอใจในด้านชุมชนนาบงครอบครัวพอเพียง การละเล่น เพลงพื้นบ้านและนันทนาการสำหรับผู้สูงอายุ คู่มือการจัดการสุขภาพตนเองของผู้ที่มีโรคเรื้อรัง และ อาหารพื้นบ้านเพื่อสุขภาพ ในระดับสูงสุดตามลำดับ

อภิปราย

ผลการวิจัยช่วยให้ได้สื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ เพื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของชุมชนบนฐานภูมิปัญญาพื้นถิ่นและทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งเมื่อนำไปทดลองใช้พบว่ามีคะแนนความพึงพอใจของผู้ร่วมโครงการที่เป็นกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ (เกินร้อยละ ๘๐) ที่เห็นว่าสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ มีความเป็นประโยชน์ เหมาะสม และเป็นไปได้ในระดับมากถึงมากที่สุดทุกรายการ ที่เป็นเช่นนี้อาจเนื่องมาจากกระบวนการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ ได้มีการศึกษาแนวคิดทฤษฎีทั้งจากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และจากประสบการณ์ความสำเร็จของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องตรงจากการปฏิบัติจริง นอกจากนี้ ผลการวิจัยในส่วนการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ ยังเน้นความ

ร่วมมือการปฏิบัติจริงของสถานศึกษาและภาคี ที่ต่อยอดจากศักยภาพและทุนเดิมซึ่งสอดคล้องกับ ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของคอล์บ(David A. Kolb ๒๐๐๑:๑๑-๑๒) และเป็นไปตามทฤษฎี การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ ๒๕๔๔ : ๑-๒)

ข้อเสนอแนะ

ควรนำการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ เพื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของชุมชนบนฐาน ภูมิปัญญาพื้นถิ่นและทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองไปใช้ เนื่องจากผลการวิจัยช่วยให้ได้สื่อ เทคโนโลยีสร้างสรรค์ พร้อมคู่มือและเครื่องมือที่เกี่ยวข้อง ซึ่งผ่านการพัฒนาด้วยวิธีการที่เป็นระบบ เป็นที่ยอมรับร่วมกันสูงในกลุ่มผู้ที่มีประสบการณ์ทดลองใช้และผู้เกี่ยวข้อง จึงควรนำไปใช้เป็น แนวทางในการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของชุมชนบนฐานภูมิปัญญาพื้นถิ่นและทฤษฎีการสร้างองค์ ความรู้ด้วยตนเอง โดยมีการปรับปรุงให้สอดคล้องกับบริบทและคำนึงถึงปัจจัยเอื้อต่อความสำเร็จที่ เป็นผลจากการศึกษาครั้งนี้