

**ชื่องานวิจัย**      รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

**ผู้วิจัย**            ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริบุญ จงวุฒิเวศย์  
                         ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มาเรียม นิลพันธุ์  
                         นางสาววรรณภา แสงวัฒนะกุล

**ปีที่เผยแพร่**      พ.ศ. 2557

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อสร้างรูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เป็นการวิจัยประเภทการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ซึ่งประกอบด้วยการสังเคราะห์บริบทและนวัตกรรมการเรียนรู้ สังเคราะห์ผลการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ ประเมินการใช้ประโยชน์และการขยายผลของนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และกระบวนการทำงานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน นำเสนอรูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นรูปแบบที่ใช้ในนวัตกรรมการเรียนรู้ 4 ด้าน ได้แก่ 1) กิจกรรมนันทนาการ 2) การเรียนรู้ตลอดชีวิต 3) นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน และ 4) สื่อการเรียนรู้

การศึกษานี้ใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นในพื้นที่ 8 จังหวัดภูมิภาคตะวันตก โดยการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 16 แห่ง วิธีดำเนินการวิจัยใช้วิธีการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research) ระหว่างคณะผู้วิจัย ผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์หรือแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น นักการศึกษา ครู นักเรียน ผู้นำชุมชน ประชาชนทั้งในและนอกท้องถิ่น เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แบบสำรวจข้อมูลพื้นฐานของชุมชน ประเด็นสนทนากลุ่มแบบประเมินการจัดโครงการหรือกิจกรรม วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วย

1. หลักการ 1) การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ เป็นกระบวนการสร้างสรรค์กิจกรรมการเรียนรู้ที่ทำให้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นที่มีการพัฒนาอย่างเป็นขั้นตอนเพื่อสร้างชุดความรู้ใหม่ โดยแนวคิดทฤษฎี 4 ด้าน คือ กิจกรรมนันทนาการ การเรียนรู้ตลอดชีวิต นวัตกรรม

การเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน และสื่อการเรียนรู้ 2) การมีส่วนร่วมของชุมชน เป็นการเข้าร่วมโดยสมัครใจของกลุ่มหรือบุคคลในกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งของชุมชน ในฐานะผู้ร่วมคิด ร่วมตัดสินใจ วางแผน ร่วมดำเนินการโดยร่วมทำ ร่วมแรง ทรัพยากรสิ่งของ ร่วมติดตามประเมินผล และร่วมรับผลประโยชน์ 3) การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ และประสบการณ์แก่ผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถโดยใช้วิธีการคิดที่คิดคล่อง คิดไม่เหมือนเดิม คิดยืดหยุ่น ไม่ติดกรอบ และการคิดที่เป็นประโยชน์

2. ขั้นตอนการสร้างรูปแบบ ประกอบด้วย 1) การวางแผนงานและกำหนดแนวทางการดำเนินงานร่วมกับชุมชน 2) การศึกษาสภาพพิพัตถ์ในท้องถิ่นและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น 3) การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ 4) สรุปผลการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ 5) การนำเสนอรูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้พิพัตถ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

3. ปัจจัยการนำรูปแบบไปใช้ 1) ปัจจัยภายใน พิตถ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นมีความพร้อมด้านองค์ความรู้เพื่อนำมาป็นเนื้อหาในการเรียนรู้ ด้านการบริหารจัดการด้านการมีส่วนร่วมของคนในท้องถิ่นในการดำเนินงาน เสนอความคิดเห็น และ 2) ปัจจัยภายนอก (1) หน่วยงาน องค์กร สถานศึกษาที่ตั้งอยู่โดยรอบเห็นความสำคัญของพิพัตถ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น และพร้อมที่จะมีส่วนร่วมหรือให้ความร่วมมือในการจัดกิจกรรมและใช้ประโยชน์ (2) พิตถ์และแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่นควรตั้งอยู่ในแหล่งที่การคมนาคมสะดวก

4. เงื่อนไขการนำรูปแบบไปใช้ 1) พิตถ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นมีพื้นที่เพียงพอต่อการจัดกิจกรรม 2) หน่วยงาน องค์กร สถาบันการศึกษา รวมทั้งสมาชิกในชุมชน มีความเข้าใจและมีทัศนคติดีต่อการเรียนรู้ 3) มีการประสานงานและระดมทรัพยากรในการจัดกิจกรรม 4) กิจกรรมที่จัดควรคำนึงถึงควมมีอิสระในการสร้างสรรค์กิจกรรม สามารถพัฒนา ปรับปรุง หรือเปลี่ยนแปลงรูปแบบของกิจกรรมให้เหมาะสมกับบริบทของท้องถิ่นนั้น ๆ

5. ตัวบ่งชี้ความสำเร็จ เป็นกิจกรรมที่มีความแปลกใหม่ มีความหลากหลาย สามารถสะท้อนอัตลักษณ์ของชุมชน เป็นประโยชน์ สร้างความตระหนักรู้และภาคภูมิใจของคนในชุมชน คนในชุมชนมีส่วนร่วมในกระบวนการทุกขั้นตอน และกิจกรรมนั้นก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในชุมชน

6. ความยั่งยืน ควรให้องค์กรต่าง ๆ ในชุมชนเข้ามามีบทบาทและระบุกิจกรรมในแผนการทำงานของชุมชนอย่างต่อเนื่องทุกปี หรือจัดเป็นกิจกรรมประเพณีของชุมชน

**คำสำคัญ:** นวัตกรรมการเรียนรู้, การมีส่วนร่วมกับชุมชน, การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์, พิตถ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น, กิจกรรมนันทนาการเชิงสร้างสรรค์, การเรียนรู้ตลอดชีวิตเชิงสร้างสรรค์, นวัตกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์, สื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

<b>Research Title</b>	The Model Development of Learning Innovation with Community Participation on Museum and Local Learning Resources for the Creative Learning
<b>Researchers</b>	Assistant Professor Kiriboon Jongwutiwes, Ph.D. Assistant Professor Maream Nillapun, Ed.D. Miss Wannapa Sangwattanakul
<b>Year</b>	2014

## ABSTRACT

The objective of this research was to develop learning innovation model with community participation through the use of museum and local learning resources to promote the creative learning. Research and development was applied in the procedures involved analyzing the community context and learning innovation, the outputs and the applications of the learning innovation to promote the creative learning and community participation. The community participation learning innovation model through the use of museum and local learning resources applied 4 innovation concepts: 1) recreation activities 2) lifelong learning 3) innovation learning for basic education level 4) learning media

This research was conducted in 16 museums and local learning resources in the western region with purposive sampling. The research method was participatory action research. The research team consisted of the researcher, curators of museum and the local learning resources, educators, teachers, students, community leaders, and people inside and outside the community. The research instruments comprised of surveys of the community's basic information, focus group discussion and the project evaluation forms. Data were analyzed using content analysis.

The learning innovation model:

1. Principles: 1) the development of innovative learning was the creative learning activities process to develop the new set of knowledge under the 4 concepts of recreation activities, lifelong learning, innovation learning in the foundation education and learning media ; 2) the community participation has to be voluntary of the individual or group in a community took part in co-thinking, making a decision, planning, supporting the activity through action and resources, monitoring, evaluating and benefiting; 3) creative learning was a knowledge and

experience management process for learners to develop their fast thinking, think differently, think flexibly, think outside the box and think positively.

2. The model development steps were 1) planning and set up the working procedures with the community 2) studying the community museum and learning resources profile 3) developing the creative learning activities 4) evaluating the implementation 5) Presenting the model of learning innovation with community participation through the use of museum and local learning resources to promote the creative learning.

3. Factors for model application: 1) internal factors: museums and local learning resources need to have the local knowledge for learning and knowledge management, administration, community participation 2) external factors: 1) the acknowledge of related organizations to use museum and learning resources 2) the museums and local learning resources should be located in the area which has accessible transportation.

4. Conditions for model application: 1) The location of museums and learning resources must have sufficient area for arranging the activities 2) the nearby organization or education institute including the community themselves should have the attitude towards the learning 3) there should be adequate management and pull resources for conducting the activities; 4) the opportunity and freedom to create the activities and setting the climate of the museums or the local learning resources according to the local context.

5. Performance indicators: the new ideas of activities, variety of learning activities, reflection of the community identity, usefulness, community self actualization and pride, community participation in every working process stage and community had changed.

6. Sustainability: organizations within the community should play a role in the activity. The activities were accepted and included in the community work plan every year and organized as a community tradition.

**Keywords:** learning innovation, community participation, creative learning, museums and local learning resources, creative recreation activities, creative lifelong learning, creative learning innovation, creative learning media