

รายงานการวิจัย

เรื่อง

รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน
โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

The Model Development of Learning Innovation with
Community Participation on Museum and Local Learning Resources for the
Creative Learning

โดย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริบุญ จงวุฒิเวศย์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มาเรียม นิลพันธุ์

นางสาววรรณภา แสงวัฒนะกุล

สนับสนุนโดย

สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยศิลปากร

พ.ศ. 2557

ข้อมูลทางบรรณานุกรม

ศิริบุญ จงวุฒิเวศย์ มาเรียม นิลพันธุ์ และ วรรณภา แสงวัฒนะกุล.

รายงานการวิจัย เรื่อง รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์.

นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2557. 316 หน้า

1. นวัตกรรมการเรียนรู้
2. การมีส่วนร่วมกับชุมชน
3. การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
4. พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น
5. กิจกรรมนันทนาการเชิงสร้างสรรค์
6. การเรียนรู้ตลอดชีวิตเชิงสร้างสรรค์
7. นวัตกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
8. สื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ISBN 978-974-641-519-4

จัดพิมพ์โดย : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

พิมพ์ที่ : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีที่พิมพ์ : กรกฎาคม พ.ศ. 2557

จำนวนพิมพ์ : 50 เล่ม

คำนำ

การวิจัยเรื่อง รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้
พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ดำเนินการในรูปแบบ
การวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ซึ่งประกอบด้วยการศึกษาข้อมูลพื้นฐานและ
ประเมินความต้องการของชุมชน การออกแบบและพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ การนำกิจกรรม
การเรียนรู้ไปใช้ และการประเมินผลเพื่อปรับปรุงและพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ให้ได้รูปแบบ
นวัตกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยทุกขั้นตอนของการวิจัยดำเนินการ
ในลักษณะของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research) ระหว่าง
คณะผู้วิจัย ผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์หรือแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น นักการศึกษา ครู นักเรียน ผู้นำชุมชน
ประชาชนทั้งในและนอกท้องถิ่น ซึ่งร่วมค้นหาปัญหาและความต้องการ ร่วมวางแผน ร่วม
ดำเนินการ ร่วมประเมิน ปรับปรุง และพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ โดยดำเนินการวิจัยแบบผสมผสาน
วิธี (Mixed Methods Research) ระหว่างวิธีการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ

การพัฒนากิจกรรมร่วมกับคณะผู้วิจัยในพื้นที่ 8 จังหวัดภูมิภาคตะวันตก ซึ่งเป็นพื้นที่
เป้าหมายของเครือข่ายวิจัยอุดมศึกษาภาคกลางตอนล่าง ได้แก่ จังหวัด นครปฐม ราชบุรี กาญจนบุรี
สุพรรณบุรี เพชรบุรี ประจวบคีรีขันธ์ สมุทรสงคราม และสมุทรสาคร โดยคัดเลือกพิพิธภัณฑ์และ/
หรือแหล่งเรียนรู้ในการดำเนินการวิจัยจังหวัดละ 2 แห่ง รวมจำนวน 16 แห่ง ดำเนินการศึกษา
โดยแบ่งเป็นโครงการวิจัยย่อย จำนวน 4 โครงการ คือ 1) การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการ
แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้
เชิงสร้างสรรค์ 2) การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ตลอดชีวิตแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์
และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ 3) การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้
ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น
เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และ 4) การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้
พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

คณะผู้วิจัยหวังว่า การทำงานร่วมกันระหว่างนักวิจัย นักวิชาการ และคนในชุมชน
ซึ่งก่อให้เกิดการเรียนรู้แก่ทุกฝ่ายในครั้งนี้ จะเป็นประสบการณ์ที่น่าจดจำและประทับใจของทุกคน
และช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้จากพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นให้เกิดการเรียนรู้
อย่างยั่งยืนที่สามารถขยายผลการเรียนรู้ในวงกว้างต่อไปในอนาคต

คณะผู้วิจัย

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณ รองศาสตราจารย์สมประสงค์ น่วมบุญลือ และ ดร.นิรันดร์ จงวุฒิเวศย์ ที่ปรึกษาโครงการวิจัย ที่ทุ่มเทให้คำปรึกษา ติดตามนิเทศ ปรึกษาชี้แจงงานและตรวจสอบความถูกต้องของงานทุกขั้นตอน

ขอขอบคุณ รองศาสตราจารย์สุรพล นาถะพินธุ และผู้ช่วยศาสตราจารย์สิริอาภา รัชตะหิรัญ ผู้ทรงคุณวุฒิ ที่ให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะเพื่อความถูกต้องสมบูรณ์ของงาน

ขอขอบคุณ หัวหน้าโครงการวิจัยและผู้วิจัยที่รับผิดชอบโครงการวิจัยย่อยทั้ง 4 โครงการ คือ โครงการวิจัยย่อยที่ 1 การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน ฯ โดย รองศาสตราจารย์ ดร.คณิต เขียววิชัย และนางสาววรรณภา แสงวัฒนะกุล โครงการวิจัยย่อยที่ 2 การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ตลอดชีวิตแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน ฯ โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริบุญ จงวุฒิเวศย์ และอาจารย์พรพรรณภัทร ปลั่งศรีเจริญสุข โครงการวิจัยย่อยที่ 3 การพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน ฯ โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มาเรียม นิลพันธุ์ และอาจารย์ ดร.ศิริวรรณ วณิชวัฒนวรชัย และโครงการวิจัยย่อยที่ 4 การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน ฯ โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนิรุทธ์ สติมัน และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอกนถุน บางท่าไม้ ที่ร่วมวิจัยและดูแลโครงการวิจัยพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นตลอดกระบวนการ

ขอขอบคุณ คณะผู้วิจัยที่รับผิดชอบการวิจัยพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ทั้ง 16 พื้นที่ และขอขอบคุณ คนในชุมชน บุคลากรของพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ทุกคนที่มีส่วนร่วมในการพัฒนาและจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ทำให้คณะผู้วิจัยสามารถดำเนินงานได้สำเร็จตามเป้าหมายที่ได้กำหนดไว้

ขอขอบคุณ คุณกิตติมา พระคัมภีร์รักษา ที่ช่วยประสานงาน รวบรวม เรียบเรียง สนับสนุน จนการทำงานวิจัยครั้งนี้ประสบความสำเร็จ

สุดท้ายขอขอบคุณ สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยศิลปากร ที่สนับสนุนงบประมาณในการทำวิจัยครั้งนี้

คณะผู้วิจัย

ชื่องานวิจัย รูปแบบการพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ผู้วิจัย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริบุญ จงวุฒิมิเวศย์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มาเรียม นิลพันธุ์
นางสาววรรณภา แสงวัฒนะกุล

ปีที่เผยแพร่ พ.ศ. 2557

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อสร้างรูปแบบการพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เป็นการวิจัยประเภทการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ซึ่งประกอบด้วย การสังเคราะห์บริบทและนวัตกรรมการเรียนรู้ สังเคราะห์ผลการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ ประเมินการใช้ประโยชน์และการขยายผลของนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และกระบวนการทำงานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน นำเสนอรูปแบบการพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นรูปแบบที่ใช้ในวัตกรรมการเรียนรู้ 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

รูปแบบการพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วย

1. หลักการ 1) การพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้ 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) การศึกษาสภาพพิพธิภัณฑ์ท้องถิ่นและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น 3) การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ 4) สรุปผลการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ 5) การนำเสนอรูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้พิพธิภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

3. ปัจจัยการนำรูปแบบไปใช้ 1) ปัจจัยภายใน พิพธิภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น มีความพร้อมด้านองค์ความรู้เพื่อนำมาเป็นเรื่องในการเรียนรู้ ด้านการบริหารจัดการ ด้านการมีส่วนร่วมของคนในท้องถิ่นในการดำเนินงาน เสนอความคิดเห็น และ 2) ปัจจัยภายนอก (1) หน่วยงาน องค์กร สถานศึกษาที่ตั้งอยู่โดยรอบเห็นความสำคัญของพิพธิภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น และพร้อมที่จะมีส่วนร่วมหรือให้ความร่วมมือในการจัดกิจกรรมและใช้ประโยชน์ (2) พิพธิภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่นควรตั้งอยู่ในแหล่งที่การคมนาคมสะดวก

4. เงื่อนไขการนำรูปแบบไปใช้ 1) พิพธิภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นมีพื้นที่เพียงพอต่อการจัดกิจกรรม 2) หน่วยงาน องค์กร สถาบันการศึกษา รวมทั้งสมาชิกในชุมชน มีความเข้าใจ และมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ 3) มีการประสานงานและระดมทรัพยากรในการจัดกิจกรรม 4) กิจกรรมที่จัดควรคำนึงถึงความมีอิสระในการสร้างสรรค์กิจกรรม สามารถพัฒนา ปรับปรุง หรือเปลี่ยนแปลงรูปแบบของกิจกรรมให้เหมาะสมกับบริบทของท้องถิ่นนั้น ๆ

5. ตัวบ่งชี้ความสำเร็จ เป็นกิจกรรมที่มีความแปลกใหม่ มีความหลากหลาย สามารถสะท้อนอัตลักษณ์ของชุมชน เป็นประโยชน์ สร้างความตระหนักรู้และภาคภูมิใจของคนในชุมชน คนในชุมชนมีส่วนร่วมในกระบวนการทุกขั้นตอน และกิจกรรมนั้นก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในชุมชน

6. ความยั่งยืน ควรให้องค์กรต่าง ๆ ในชุมชนเข้ามามีบทบาทและระบุกิจกรรมในแผนการทำงานของชุมชนอย่างต่อเนื่องทุกปี หรือจัดเป็นกิจกรรมประเพณีของชุมชน

คำสำคัญ: นวัตกรรมการเรียนรู้, การมีส่วนร่วมกับชุมชน, การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์, พิพธิภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น, กิจกรรมนันทนาการเชิงสร้างสรรค์, การเรียนรู้ตลอดชีวิตเชิงสร้างสรรค์, นวัตกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์, สื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

Research Title The Model Development of Learning Innovation with Community Participation on Museum and Local Learning Resources for the Creative Learning

Researchers Assistant Professor Kiriboon Jongwutiwes, Ph.D.
Assistant Professor Maream Nillapun, Ed.D.
Miss Wannapa Sangwattanakul

Year 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

สารบัญ

	หน้า
คำนำ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฎ
สารบัญแผนภาพ.....	ฏ
สารบัญภาพ.....	ฑ
บทที่ 1 บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	5
ขอบเขตการวิจัย.....	5
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	7
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	8
ประโยชน์ที่ได้รับ.....	10
บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
นวัตกรรมการเรียนรู้.....	12
ความหมายของนวัตกรรมและนวัตกรรมการเรียนรู้.....	12
การพัฒนา นวัตกรรมการเรียนรู้.....	13
กิจกรรมนันทนาการ.....	14
การเรียนรู้ตลอดชีวิต.....	21
นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน.....	25
สื่อการเรียนรู้.....	28
พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น.....	34
ความหมายของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น.....	34
ความสำคัญของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น.....	37

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (ต่อ)	
บทบาทและหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น	38
องค์ประกอบในการดำเนินงานของพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น	39
การจัดทำพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น.....	40
กิจกรรมการเรียนรู้ในแหล่งเรียนรู้	42
การมีส่วนร่วมของชุมชน	44
ความหมายของการมีส่วนร่วม.....	44
ความสำคัญของการมีส่วนร่วม.....	46
ลักษณะและขั้นตอนของการมีส่วนร่วม	47
การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	50
ความหมายของความคิดสร้างสรรค์	50
องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์.....	51
อุปสรรคของความคิดสร้างสรรค์.....	52
การพัฒนาและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	55
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	58
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	
พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ที่ศึกษา.....	65
ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย	69
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	70
วิธีการสร้างและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	71
วิธีดำเนินการวิจัย	73
การเก็บรวบรวมข้อมูล	96
การตรวจสอบข้อมูล	96
การวิเคราะห์ข้อมูล	97

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการศึกษาสภาพพิพิธภัณฑที่ท้องถิ่นและแหล่งเรียนรู้	
ตอนที่ 1 การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน ฯ	99
พิพิธภัณฑสงครามอักษะและเชลยศึก จังหวัดกาญจนบุรี.....	99
พิพิธภัณฑวิถีชาวนา วัดชะอำคีรี จังหวัดเพชรบุรี	102
แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ จังหวัด ประจวบคีรีขันธ์.....	104
แหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี.....	107
ตอนที่ 2 การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ตลอดชีวิตแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน ฯ	109
พิพิธภัณฑ ม.จ.สิทธิพร กฤดากร จังหวัดประจวบคีรีขันธ์	110
พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ ราชบุรี จังหวัดราชบุรี.....	113
พิพิธภัณฑบ้านเขายี่สาร จังหวัดสมุทรสงคราม	117
พิพิธภัณฑท้องถิ่นกลุ่มชาติพันธุ์ลาวครั่ง จังหวัดนครปฐม	119
ตอนที่ 3 การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วม ร่วมกับชุมชน	121
พิพิธภัณฑที่โรงเรียนวัดบางหลวง จังหวัดนครปฐม.....	121
แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี	124
แหล่งเรียนรู้ปล่องเหล็กม จังหวัดสมุทรสาคร.....	127
แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ จังหวัดราชบุรี.....	129
ตอนที่ 4 การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน ฯ	132
หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี	132
แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม.....	134
แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อี จังหวัดสมุทรสาคร	136
แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี.....	138
สรุปแนวทางการจัดโครงการ/กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	140

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 5 ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	
ตอนที่ 1 ผลการจัดกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน ฯ	144
พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก จังหวัดกาญจนบุรี.....	144
พิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา วัดชะอำคีรี จังหวัดเพชรบุรี.....	147
แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ จังหวัด ประจวบคีรีขันธ์.....	149
แหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี.....	154
ตอนที่ 2 ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน ฯ	157
พิพิธภัณฑ์ ม.จ.สิทธิพร กฤดากร จังหวัดประจวบคีรีขันธ์	157
พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ ราชบุรี จังหวัดราชบุรี.....	161
พิพิธภัณฑ์บ้านเขาอีสาร จังหวัดสมุทรสงคราม	164
พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นกลุ่มชาติพันธุ์ลาวครั่ง จังหวัดนครปฐม	169
ตอนที่ 3 ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วม ร่วมกับชุมชน ฯ	175
พิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง จังหวัดนครปฐม.....	175
แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี	179
แหล่งเรียนรู้ปล่องเหลี่ยม จังหวัดสมุทรสาคร.....	183
แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงหมู่บ้านบ้านบึง จังหวัดราชบุรี	188
ตอนที่ 4 ผลการจัดกิจกรรมพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน ฯ	192
หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี	193
แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม.....	196
แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อี จังหวัดสมุทรสาคร	199
แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี.....	203

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 6 สรุปผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	
ตอนที่ 1 สรุปและอภิปรายผลการจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ตามแนวคิด ทฤษฎีนวัตกรรมการเรียนรู้	207
ตอนที่ 2 อภิปรายผลการจัดกิจกรรมตามแนวคิด ทฤษฎี การมีส่วนร่วมกับชุมชน .	219
ตอนที่ 3 อภิปรายผลการจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ตามแนวคิด ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	221
ตอนที่ 4 การวิเคราะห์เพื่อสรุปผลการวิจัยด้านการวิจัยและพัฒนา การมีส่วนร่วมการเรียนรู้ และความคิดสร้างสรรค์	222
บทที่ 7 รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	
หลักการ	227
วัตถุประสงค์.....	228
ขั้นตอนการสร้างรูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้.....	228
ปัจจัยการนำรูปแบบไปใช้.....	231
เงื่อนไขการนำรูปแบบไปใช้.....	232
ตัวบ่งชี้ความสำเร็จ	233
ความยั่งยืน	233
ข้อเสนอแนะ	235
บรรณานุกรม	239
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	251
ภาคผนวก ข โครงการนำเสนอแนวทางการพัฒนากิจกรรม ในงานวิจัย ฯ.....	263
ภาคผนวก ค โครงการนำเสนอผลการจัดกิจกรรม ในงานวิจัย ฯ	269
ภาคผนวก ง ประมวลภาพกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน ฯ.....	275
ประวัติผู้วิจัย	293

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
3.1	รายชื่อพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ที่ศึกษา จำแนกตามโครงการวิจัยย่อยและลักษณะเนื้อหาในการจัดแสดง	68
3.2	พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ที่ศึกษา และรายชื่อนักวิจัยชุมชน จำแนกตามโครงการวิจัยย่อย	74
3.3	กำหนดการลงพื้นที่เพื่อเยี่ยมสำรวจพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น	77
3.4	กำหนดการและผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มเพื่อตรวจสอบข้อมูล และเสนอความคิดเห็นในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	79
3.5	กิจกรรมและผู้เข้าร่วมโครงการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	87
3.6	กำหนดการลงพื้นที่เพื่อติดตามกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	92
4.1	กิจกรรมการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	140

สารบัญแผนภาพ

แผนภาพที่		หน้า
1.1	กรอบแนวคิดในการวิจัย	8
2.1	วงจรการมีส่วนร่วมตามแนวคิดของโคเฮนและอ็พฮอฟ	47
3.1	แนวทางการวิจัยแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน	77
6.1	การวิเคราะห์เพื่อสรุปผลการวิจัย.....	223
7.1	รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้ พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์.....	234

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
3.1 ตำแหน่งที่ตั้งของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นที่ใช้ในการศึกษาวิจัย	67
3.2 การประชุมชี้แจงแนวทางการดำเนินการวิจัย วันศุกร์ที่ 21 ธันวาคม พ.ศ. 2555...	75
3.3 ประชุมกลุ่มย่อย วันที่ 14 มกราคม พ.ศ. 2556 ณ ศูนย์วิจัยและพัฒนาทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.....	76
3.4 ประชุมกลุ่มย่อย วันที่ 30 มกราคม พ.ศ. 2556 ณ ฟุ้ง-หวาน รีสอร์ท แอนด์ สปา จังหวัดกาญจนบุรี.....	76
3.5 การนำเสนอแนวทางการพัฒนากิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ในงานวิจัย วันที่ 10-11 เมษายน พ.ศ. 2556 ณ บ้านราชดำเนินหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์.....	86
3.6 นำเสนอผลการทดลองจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และคืนข้อมูลแก่ชุมชน	95
4.1 เยี่ยมสำรวจวัดไชยชุมพลชนะสงคราม อำเภอเมืองฯ จังหวัดกาญจนบุรี.....	100
4.2 การจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก.....	100
4.3 บรรยายภาคการสนทนากลุ่ม วันที่ 28 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2556 ณ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาญจนบุรี เขต 1	101
4.4 วัดชะอำคีรี ตำบลชะอำ อำเภอชะอำ จังหวัดเพชรบุรี.....	102
4.5 พิพิธภัณฑ์วิถีชีวิตชาวนา วัดชะอำคีรี.....	103
4.6 บรรยายภาคการสนทนากลุ่ม วันที่ 4 เมษายน พ.ศ. 2556 ณ บ้านชะอาน จังหวัดเพชรบุรี.....	103
4.7 กิจกรรมในแหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่.....	106
4.8 บรรยายภาคการสนทนากลุ่ม วันที่ 8 มีนาคม พ.ศ. 2556 ณ องค์การบริหารส่วนตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์	106
4.9 เยี่ยมสำรวจชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา ณ วัดโศคาราม อำเภออู่ทอง จังหวัดสุพรรณบุรี	108
4.10 บรรยายภาคการสนทนากลุ่ม วันที่ 15 มีนาคม พ.ศ. 2556 ณ โรงเรียนดอนคาวิทยา อำเภออู่ทอง จังหวัดสุพรรณบุรี	109
4.11 การจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ ม.จ.สิทธิพร กฤดากร จังหวัดประจวบคีรีขันธ์.....	111
4.12 บรรยายภาคการสนทนากลุ่ม วันที่ 23 มีนาคม พ.ศ. 2556 ณ พิพิธภัณฑ์ ม.จ.สิทธิพร กฤดากร อำเภอบางสะพานน้อย จังหวัดประจวบคีรีขันธ์.....	112

สารบัญญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.13 สภาพชมชนรอบพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ ราชบุรี จังหวัดราชบุรี	114
4.14 อาคารพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ ราชบุรี จังหวัดราชบุรี และการจัดแสดง.....	115
4.15 บรรยายภาคการสนทนากลุ่ม วันที่ 8 มีนาคม พ.ศ. 2556 ณ ห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี” อำเภอเมืองราชบุรี จังหวัดราชบุรี.....	116
4.16 การจัดแสดงในพิพิธภัณฑสถานบ้านเขาอีสาร จังหวัดสมุทรสงคราม	118
4.17 บรรยายภาคการสนทนากลุ่ม วันที่ 22 มีนาคม พ.ศ. 2556 ณ โรงเรียนวัดเขา อีสาร (ประมุขเวชกิจ) อำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม.....	119
4.18 การจัดแสดงในพิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นกลุ่มชาติพันธุ์ลาวครั่ง จังหวัดนครปฐม.....	120
4.19 บรรยายภาคการสนทนากลุ่ม วันที่ 27 เมษายน พ.ศ. 2556 ณ วัดทุ่งผักกูด.....	120
4.20 แหล่งเรียนรู้ที่สำคัญในชุมชนบางหลวง อำเภอบางเลน จังหวัดนครปฐม.....	122
4.21 บรรยายภาคการสนทนากลุ่ม วันที่ 31 มกราคม พ.ศ. 2556 ณ โรงเรียนวัดบาง หลวง.....	123
4.22 แหล่งเรียนรู้ในชุมชนของเมืองเพชรบุรี	125
4.23 การสนทนากลุ่ม วันที่ 19 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2556 ณ โรงเรียนสุวรรณรังสฤษฎ์ วิทยาลัย.....	126
4.24 การนำเสนอแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้แหล่งเรียนรู้ วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี.....	126
4.25 สภาพชมชนที่ตั้งแหล่งเรียนรู้ปล่องเหล็ยม อำเภอกระทุ่มแบน จังหวัดสมุทรสาคร	127
4.26 การสนทนากลุ่ม วันที่ 28 มกราคม พ.ศ. 2556 ณ โรงเรียนบ้านปล่องเหล็ยม อำเภอกระทุ่มแบน จังหวัดสมุทรสาคร.....	128
4.27 สภาพบริบทชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ อำเภอบ้านคา จังหวัดราชบุรี	129
4.28 เยี่ยมสำรวจชุมชน ภูมิปัญญา และแหล่งเรียนรู้ในชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ.....	130
4.29 อาคารและการจัดแสดงภายในหอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี	132
4.30 บรรยายภาคการสนทนากลุ่ม วันที่ 19 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2556 ณ หอศิลป์เอม เจริญ	133
4.31 หลวงพ่อนิลมณี โบสถ์ปรกโพธิ์ อนุสาวรีย์สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช และรูป ปั้นท่าทางการต่อสู้แบบมวยไทยในวัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม.....	134
4.32 บรรยายภาคการเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์เชิงลึก วันที่ 1 เมษายน พ.ศ. 2556....	135

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.33 สภาพแหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อดี จังหวัดสมุทรสาคร	136
4.34 ผลิตภัณฑ์ของหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อดี จังหวัดสมุทรสาคร	137
4.35 สนทนากลุ่ม วันที่ 2 เมษายน พ.ศ. 2556 ณ สำนักงานเทศบาลตำบลดอนไก่อดี	137
4.36 สภาพแหล่งเรียนรู้และการจัดแสดงของแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร.....	139
4.37 สนทนากลุ่ม วันที่ 15 มีนาคม พ.ศ. 2556 ณ องค์การบริหารส่วนตำบลหนอง ราชวัตร.....	139
5.1 กิจกรรม Walk Rally ณ พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก จังหวัดกาญจนบุรี	145
5.2 กิจกรรมพัฒนามัคคุเทศก์ท้องถิ่นรุ่นเยาว์คู่ไปกับมัคคุเทศก์ท้องถิ่นของชุมชน.....	145
5.3 กิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการ ณ โรงเรียนอนุบาลวัดไชยชุมพลชนะสงคราม.	146
5.4 การเรียนการสอนในรายวิชาเพิ่มเติมท้องถิ่นของเรา (อำเภอชะอำ) และผลงาน นักเรียนจากกิจกรรมการออกแบบประติมากรรมตำนานเมล็ดข้าว	148
5.5 กิจกรรมในงานเล่าเรื่องเมืองชะอำ ตอน ตำนานเมล็ดข้าว.....	148
5.6 ฐานการเรียนรู้ เรื่องเล่าชาวกะเหรี่ยงปาละอู	150
5.7 ระบายไม้ไผ่และการแสดงเส้นสายแห่งความภาคภูมิใจ.....	150
5.8 กิจกรรมทอผ้ากี่เอว ร้อยลูกปัด และถ่ายภาพที่ระลึกเครื่องแต่งกายชาวกะเหรี่ยง	151
5.9 ลิ้มลองอาหารพื้นบ้านของชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยง “น้ำยาแกงหยวก”	151
5.10 กิจกรรมห่อข้าว และเรียนรู้พิธีไหว้พระจันทร์ของชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยง	151
5.11 เรียนรู้วิถีเกษตรกรรมของชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยง	152
5.12 กิจกรรมการแข่งขันยิงสะบ้า และการเดินไม้ไผ่	152
5.13 การบรรเลงเตหน่าและการรำรำของชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยง	153
5.14 กิจกรรมการแสดง การสาธิต และเกมการแข่งขันในงานม่วนซื่นลาวเวียง.....	155
5.15 กิจกรรมวาดภาพการ์ตูนตกแต่งอาคารพิพิธภัณฑ์ จัดทำตัวมาสคอต และมุม เรียนรู้	158
5.16 ถ่ายทำวีดิทัศน์โดยสัมภาษณ์คนในชุมชนที่เคยทำงานในฟาร์มบางเบิด	158
5.17 กิจกรรมในงานสืบสานตำนานเกษตรหม่อมเจ้าสิทธิพร กฤดากร	159
5.18 โมเดลจำลองอาคารพิพิธภัณฑ์และฐานเรียนรู้จากการออกแบบของชุมชน.....	159
5.19 กิจกรรม Walk Rally ไชยปริศนาในพิพิธภัณฑ์ และการฝึกนำชมพิพิธภัณฑ์	162

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
5.20 กิจกรรมฝึกปฏิบัติการเป็นมัดคทุเทศก์ และออกแบบเข็มกลัดมัดคทุเทศก์วัยใส.....	162
5.21 บรรยายภาคการเรียนรู้ และผลงานจากกิจกรรมในโครงการ ตามรอยประวัติศาสตร์เมืองราชบุรี สร้างสรรค์ความคิดจากพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติราชบุรี.....	163
5.22 กิจกรรมให้ความรู้เกี่ยวกับประวัติความเป็นมาและสภาพท้องถิ่นของบ้านเขายี่สาร.....	165
5.23 นักเรียนและคนในชุมชนแนะนำอาหารพื้นบ้านของเขายี่สาร	165
5.24 กิจกรรมเรียนรู้ภูมิปัญญาในการประกอบอาชีพของเขายี่สาร	166
5.25 ทดลองทำผ้ามัดย้อม เล่นหุ่นสายจากวัสดุที่เหลือใช้ และชมการแสดงเชิดหุ่นสาย.	166
5.26 บริการถ่ายภาพที่ระลึก	167
5.27 กิจกรรมแลกรับถุงผ้าที่ระลึกและที่คั่นหนังสือ	167
5.28 กิจกรรมนันทนาการก่อนเข้าฐานการเรียนรู้.....	169
5.29 เจ้าอาวาสวัดทุ่งผักกูดนำสวดมนต์ให้ว้พระ.....	170
5.30 กิจกรรมเรียนรู้เรื่องการลิ้ข้าว.....	170
5.31 กิจกรรมเรียนรู้เรื่องการตำข้าว.....	170
5.32 เรียนรู้และทดลองฝัดข้าวแบบต่าง ๆ.....	171
5.33 เรียนรู้การหุงข้าวแบบเข้ดน้ำ	171
5.34 กิจกรรมต่อภาพเครื่องมือและอุปกรณ์ทำนา	171
5.35 เรียนรู้การรับมานข้าว (ฮ้บมานข้าว) และชิมข้าวยาคุ.....	172
5.36 หมอขวัญสาธิตการรับขวัญข้าวขึ้นย้ง	172
5.37 กิจกรรมสะท้อนการเรียนรู้.....	173
5.38 วิดีทัศน์แนะนำโรงเรียนวัดบางหลวง	176
5.39 พิธีเปิดพิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง	176
5.40 กิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการ (Project Approach) ในระดับปฐมวัย	176
5.41 กิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณการ ในระดับประถมศีกษาที่ 1-3	177
5.42 กิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการ ในระดับประถมศีกษาที่ 4-6	177
5.43 กิจกรรมชุมนุมศิลป์ปะ หน่วยเรียนรู้ลายรดน้ำสร้างสรรค์ และงานปูนปั้น สรรค์สร้าง	180

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
5.44 ฝึกเขียนลายไทยและลายสร้างสรรค์ลงบนหินจากแม่น้ำเพชรบุรี	180
5.45 ฝึกสานใบตาล.....	180
5.46 ฝึกตอกกระดาษรูปหนังใหญ่	181
5.47 ฝึกปั้นปูนตามแบบและตามจินตนาการ.....	181
5.48 เรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งของเครื่องใช้ในอดีตที่พบในแม่น้ำเพชรบุรี	181
5.49 ฟังบรรยายในกิจกรรมของเก่ามาเล่าใหม่ และฝึกปั้นดินไทย	182
5.50 ผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียน จากกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี	184
5.51 ผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียน จากกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ	184
5.52 ผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียน จากกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	184
5.53 ผลงานนักเรียน จากกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	185
5.54 ผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียน จากกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ	185
5.55 ผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียน จากกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์.....	185
5.56 ผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียน จากกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์.....	186
5.57 ผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียน จากกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา	186
5.58 ผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับอนุบาล	186
5.59 ประมวลภาพกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนแบบฐานการเรียนรู้	190
5.60 กิจกรรมลานนิทรรศการ เรียนรู้รอบบ้านสืบสานตำนานกะเหรี่ยงบ้านปิ้ง	190
5.61 ลานกิจกรรมศิลปะเชิงสร้างสรรค์วันกินข้าวหอ.....	191
5.62 นิทรรศการกิจกรรมการเรียนการสอนเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นของชาว กะเหรี่ยง	191
5.63 เรียนรู้ประวัติความเป็นมาของหอศิลป์เอมเจริญจากสื่อวีดิทัศน์	193
5.64 เรียนรู้วิธีการวาดภาพลายเส้น.....	194
5.65 เรียนรู้วิธีการทำเคอพาจบนวัสดุต่าง ๆ	194
5.66 เรียนรู้วิธีการทำการ์ดแบบ pop up	194
5.67 กิจกรรมแฟนท์เลื่อ และการทำการ์ดที่ระลึก.....	195
5.68 สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง	196

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
5.69 การนำเสนอวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ และการประกวดภาพถ่ายโบสถ์ปรกโพธิ์.....	197
5.70 พิธีมอบรางวัลแก่นักเรียนที่ชนะเลิศการประกวดภาพถ่าย.....	197
5.71 สื่อประชาสัมพันธ์และสื่อการเรียนรู้ เรื่อง หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อดี	200
5.72 บรรยายภาคการเรียนรู้จากสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง เบญจรงค์ดอนไก่อดี	200
5.73 เยี่ยมชมผลิตภัณฑ์และเรียนรู้การเขียนลายเบญจรงค์จากคนในชุมชน.....	201
5.74 ฝึกปฏิบัติเขียนลายเบญจรงค์	201
5.75 สื่อการเรียนรู้และสื่อประชาสัมพันธ์ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร.....	203
5.76 บรรยายภาคการเรียนรู้จากสื่อวีดิทัศน์และสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง แหล่งโบราณคดี หนองราชวัตร.....	204
5.77 บรรยายภาคการตอบคำถามทบทวนความรู้ในเกมกะหล่ำปลี.....	204
5.78 ฐานการเรียนรู้จักชอว์หรรษา	205
5.79 กิจกรรมออกแบบลวดลายบนถุงผ้า.....	205

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญ

การสร้างสังคมไทยให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้หรือสังคมฐานความรู้ที่มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ สังคมต้องสร้างลักษณะนิสัยรักการเรียนรู้ ผู้คนในสังคมต้องตระหนักว่า การเรียนรู้สามารถเกิดขึ้นได้ตลอดเวลา ทุกสถานที่ และสามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต การเรียนรู้ในสถานศึกษาเป็นเพียงช่วงเวลาช่วงหนึ่งของชีวิตเท่านั้น ความรู้ที่ได้จากสถานศึกษาไม่ใช่องค์ความรู้ที่ให้คำตอบหรือให้ความกระจ่างกับชีวิตได้ทั้งหมด เพื่อสร้างศักยภาพในการดำเนินชีวิตเราจะต้องเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ อีกมากมายจากแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ รอบตัวเรา

ในสภาพเศรษฐกิจที่ประเทศไทยกำลังเผชิญอยู่นี้ ทำให้รัฐบาลต้องเร่งสร้างนโยบายในการขับเคลื่อนนโยบายเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ เพื่อให้สอดคล้องกับภาวะวิกฤตทางเศรษฐกิจ เป็นที่มาให้เกิดการปรับโครงสร้างเศรษฐกิจของประเทศโดยดำเนินการพัฒนาเศรษฐกิจบนพื้นฐานของความได้เปรียบอย่างแท้จริงที่มีอยู่ แทนที่โครงสร้างเศรษฐกิจเดิม ซึ่งต้องพึ่งพาเศรษฐกิจจากภายนอกประเทศในสัดส่วนที่สูง โดยคำนึงถึงปัจจัยของประเทศในด้านการผลิตที่มีราคาถูกและการใช้ทรัพยากรอย่างสิ้นเปลือง ซึ่งระบบเศรษฐกิจใหม่จะต้องเน้นการเพิ่มประสิทธิภาพและการสร้างนวัตกรรม เช่น การให้ความสำคัญกับการพัฒนาเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ และต้องครอบคลุมทั้งทางด้านเกษตร อุตสาหกรรมและบริการ โดยอยู่บนพื้นฐานของความหลากหลายทางชีวภาพ วัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ผนวกเข้ากับองค์ความรู้และนวัตกรรม

พิพิธภัณฑ์เป็นแหล่งเรียนรู้อีกแหล่งหนึ่งที่ไม่เพียงแต่จะสามารถปลูกฝังให้เราได้ซึมซับถึงมรดกทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมยังยึดโยงผู้คนในสังคม ให้เปลี่ยนแปลงปรับตัวอย่างมีรากมีอัตลักษณ์แห่งชาติพันธุ์ของตนด้วย พิพิธภัณฑ์มิใช่เป็นเพียงสถานที่เก็บรวบรวมจัดหมวดหมู่และแสดงของเก่าอย่างที่เรามองเห็นอย่างผิวเผินและเข้าใจ หากแต่ยังมีบทบาทที่เป็นแหล่งเรียนรู้ที่สามารถกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความกระหายใฝ่รู้ ความคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนความคิดใหม่ ๆ ในการพัฒนาวิชาการและความรู้ที่หลากหลายสาขา พิพิธภัณฑ์จึงเป็นขุมพลังที่สำคัญในการเปลี่ยนแปลงสังคมที่เป็นอยู่สู่สังคมแห่งการเรียนรู้

บทบาทของพิพิธภัณฑ์ในการกระตุ้นให้เกิดสิ่งใหม่ที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของสังคม อาทิ พิพิธภัณฑ์เป็นสถานที่ตั้งการสอนจากห้องเรียนสู่ประสบการณ์จริง เป็นการเรียนรู้ของชีวิต เป็นการเรียนรู้เพื่อชีวิตผู้เรียนโดยเฉพาะเด็กและเยาวชนได้เรียนรู้เกี่ยวกับชุมชน ท้องถิ่นกระตุ้นให้ ผู้ใหญ่มีโอกาสใช้พิพิธภัณฑ์ก้าวนำไปสู่การเรียนรู้ พิพิธภัณฑ์เป็นแหล่งการเรียนรู้สำหรับผู้สนใจ ในการศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองบุคคลและครอบครัวมีโอกาสเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ในสภาพ การจัดการความรู้ที่เหมาะสม เกิดแรงจูงใจสำหรับผู้เข้ามาเรียนรู้ในสถานการณ์ที่เป็นการเรียนรู้ ตลอดชีวิตอย่างมีอิสระ เกิดการประสานงานระหว่างพิพิธภัณฑ์กับชุมชนอย่างใกล้ชิด

ประเทศไทยมีพิพิธภัณฑ์อยู่จำนวนมาก ทั้งส่วนของภาครัฐ เอกชน และพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น แต่พิพิธภัณฑ์เหล่านั้นยังมิได้เป็นแหล่งความรู้ที่สามารถเรียนรู้ได้อย่างเพลิดเพลิน อีกทั้งไม่ได้ ตอบสนองเป้าหมายให้คนในชาติได้รู้และเข้าใจถึงความเป็นมาของตนเอง และเกิดสำนึกในความเป็น ไทย ซึ่งแตกต่างจากพิพิธภัณฑ์ที่มีชื่อเสียงของต่างประเทศที่เด็ก ๆ สามารถเข้าไปหาความรู้ได้อย่าง เพลิดเพลิน แต่เบื้องหลังความเพลิดเพลินเหล่านั้นมีการสื่อความหมายให้เด็กเกิดกระบวนการเรียนรู้ สิ่งที่น่ามาจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ของเขาจะเน้น เรื่องการสื่อความหมายกระตุ้นให้เด็กเกิดการตั้ง คำถาม เพื่อแสวงหาคำตอบ การสร้างพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทยเป็นการสร้างแบบลัดชั้นตอน ต่างประเทศกว่าจะสร้างพิพิธภัณฑ์ขึ้นสักแห่ง เขาจะทำงานเป็นขั้นเป็นตอน มีการสังสมรวบรวม ความรู้ของท้องถิ่น แล้วนำข้อมูลเหล่านั้นมากำหนดเป็นนโยบายและเป้าหมายในการดำเนินงานของ พิพิธภัณฑ์ไว้อย่างชัดเจน สร้างความร่วมมือให้เกิดในท้องถิ่น และสร้างเครือข่ายเชื่อมโยงความรู้ ในท้องถิ่นกับพิพิธภัณฑ์ระดับชาติเข้าด้วยกัน เพราะต้องยอมรับว่าพิพิธภัณฑ์นั้น ไม่สามารถเก็บ ทุกอย่างไว้ได้หมด เมื่อเด็กเข้าไปเรียนรู้ที่พิพิธภัณฑ์ เขาจะสามารถตามไปสืบค้นข้อมูลได้จากสถานที่ จริง เด็กจะเกิดกระบวนการเรียนรู้โดยอัตโนมัติ ความสำเร็จของพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นขึ้นอยู่กับบทบาท ของพิพิธภัณฑ์นั้น ๆ ว่าสามารถสร้างความรู้ความเข้าใจ ในเรื่องราวของท้องถิ่นให้คนในชุมชนได้ เรียนรู้และเข้าใจมากน้อยเพียงใด และแน่นอนว่าการที่จะทำเช่นนั้นได้ ต้องเป็นการดำเนินงาน โดยคนในชุมชนหรือท้องถิ่น เพื่อคนในชุมชนหรือท้องถิ่นเป็นหลัก คนภายนอกไม่ว่าจะเป็นนักวิชาการ หรือนักท่องเที่ยวเป็นเพียงส่วนเสริมหรือสนับสนุนในด้านนักวิชาการ หรือด้านทุนในการดำเนินงานให้ ต่อเนื่องเท่านั้น (ศรีศักร วัลลิโภดม, 2549)

รุ่ง แก้วแดง (2545) กล่าวว่า ประเทศไทยมีพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 เป็นแผนแม่บทด้านการศึกษาของประเทศ และในมาตรา 4 ของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 ได้ให้ความหมายของการศึกษาไว้ว่า การศึกษา หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ และกระบวนการเรียนรู้ นั้นเกิดกับบุคคลและสังคม ถ้าเราถือว่าคนเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ดังนั้นการเรียนรู้ก็คือการเรียนรู้ ของคนในสังคมนั่นเอง การเรียนรู้ทำได้หลายวิธี มีได้หลายรูปแบบ การเรียนรู้ คือการสร้างสรรค์ที่

จรรโลงความก้าวหน้า คือครีเอทีฟเพื่อความก้าวหน้า และการเรียนรู้คือการสร้างองค์ความรู้ ดังนั้น จะเห็นได้ว่าการเรียนรู้ใหม่ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 นั้น ต้องการการเรียนรู้ที่เน้นและให้ความสำคัญกับการสร้างสรรค์มากมาย หมายความว่า การเรียนรู้ เราสามารถสร้างองค์ความรู้ได้จากทุกสิ่งทุกอย่าง ถ้าเรามองว่าการศึกษาคือการสร้างสรรค์ และการสร้างสรรค์เป็นสิ่งยิ่งใหญ่

มาตรา 7 พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 ได้บอกจุดประสงค์ของการเรียนรู้ไว้อย่างชัดเจนว่า กระบวนการเรียนรู้เน้นการสร้างสรรคสิ่งต่าง ๆ และการบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องศิลปะ วัฒนธรรม การกีฬา จนถึงภูมิปัญญาและวิทยาศาสตร์ จะเห็นได้ว่าการศึกษาในเชิงสร้างสรรค์นำไปใช้ในสาขาต่าง ๆ ได้ ทั้งสาขาวิทยาศาสตร์ สาขาศิลปะ ดนตรี หรือการเขียน การศึกษาระบบใหม่เป็นระบบที่เหมาะสม และยืดหยุ่นให้กับการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ค่อนข้างมาก เพราะการศึกษาไม่ได้จำกัดอยู่เพียงในห้องเท่านั้น นอกจากนี้มาตรา 12 ยังเปิดโอกาสให้คนที่เข้ามาจัดการศึกษานั้นมีมากมายหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นบุคคล ครอบครัว หรือสถาบันศาสนา และสิ่งสำคัญคือการศึกษาใหม่ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 นั้นมีถึง 3 ระบบคือ การศึกษาในระบบโรงเรียน (Formal Education) การศึกษานอกระบบโรงเรียน (Non-formal Education) และการศึกษาตามอัธยาศัย (Informal Education) และกฎหมายได้กำหนดให้ระบบการศึกษาทั้ง 3 ระบบสามารถเทียบโอนการศึกษากันได้ นี่คือการยืดหยุ่น เป็นการลดความแข็งของระบบการศึกษา เพื่อให้เกิดสิ่งที่เรียกว่า “ความคิดริเริ่ม” และ “สร้างสรรค์”

นอกจากนี้ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 ยังมีสิ่งที่โดดเด่นมากคือในมาตรา 22 ที่เปลี่ยนความเชื่อและหลักการเกี่ยวกับผู้เรียนค่อนข้างมาก โดยเชื่อว่า ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ และพัฒนาตนเองได้ ซึ่งหมายความว่าเราเชื่อในพลังแห่งการเรียนรู้ของผู้เรียน เชื่อในพลังแห่งการสร้างสรรค์ของแต่ละคน ซึ่งนับว่าเป็นความเชื่อที่ยิ่งใหญ่มาก ประการต่อมาเราเชื่อว่าผู้เรียนแต่ละคนสามารถพัฒนาได้เต็มศักยภาพของตัวเองได้ การศึกษาเชิงสร้างสรรค์จึงเป็นอีกทางเลือกหนึ่ง ซึ่งกฎหมายได้กำหนดไว้อย่างชัดเจน ถ้าเรามองว่าการศึกษาเชิงสร้างสรรค์เป็นรูปแบบและวิธีการเรียนรู้อย่างหนึ่ง ในมาตรา 25 กล่าวถึง แหล่งเรียนรู้ว่ามีได้จำกัดตายตัวอยู่แต่เพียงในห้องเรียน สถานที่ต่าง ๆ เช่น ห้องสมุดประชาชน พิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ สวนสัตว์ สวนสาธารณะ ก็ถือเป็นแหล่งเรียนรู้สำคัญเช่นกัน

มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้กำหนดนโยบายในการเป็นมหาวิทยาลัยที่เน้นการวิจัย และส่งเสริมความคิดเชิงสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศิลปากรมีศักยภาพในการเป็นผู้นำในการพัฒนาเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ เนื่องจากเป็นมหาวิทยาลัยที่มีรากฐานทางด้านศิลปะ การออกแบบ ประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม และมีการพัฒนาเป็นมหาวิทยาลัยที่ประกอบด้วยคณะวิชาในทุกแขนง

ของวิชาการ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ของประเทศ นอกจากนี้ สภามหาวิทยาลัยศิลปากรเห็นชอบในแผนยุทธศาสตร์ในการเป็นมหาวิทยาลัยแห่งการสร้างสรรค์ (Creative University) (อุทัย ดุลยเกษม, 2553) ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายของรัฐบาลในด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) ประกอบกับความสำคัญและคุณค่าของพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น และจากข้อเสนอแนะในงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ (ศิรีบุญ จงวุฒิเวศย์ และคณะ, 2554) ได้เสนอว่าสำหรับองค์กรหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องว่า

1) พิพิธภัณฑ์ควรมีบทบาทในการส่งเสริมการวิจัยทางด้านของวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วมร่วมกับคนในชุมชน เยาวชน เพื่อเสริมสร้างความรัก ความภาคภูมิใจในท้องถิ่น ชุมชนของตนเอง และตระหนักถึงคุณค่าของพิพิธภัณฑ์ และควรปรับรูปแบบการจัดแสดง กิจกรรมโดยเน้นกิจกรรมในลักษณะสร้างสรรค์

2) สถาบันชุมชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ควรสร้างความรู้สึกเป็นเจ้าของพิพิธภัณฑ์ และมีส่วนร่วมร่วมกับพิพิธภัณฑ์ ในการดำเนินงานกิจกรรมต่าง ๆ และควรส่งเสริมให้ชุมชนทั้งชุมชนเป็นพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นที่มีชีวิต มีกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดจากกิจกรรม วิถีชีวิตของคนในชุมชน

3) สถาบันการศึกษา/หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ควรมีการขยายผลการวิจัยโดยการจัดเวทีเสวนาวิชาการ ร่วมกับชุมชน หน่วยงานที่รับผิดชอบ เพื่อขับเคลื่อนแนวคิดการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น เพื่อนำไปสู่บทบาทการส่งเสริมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ ควรนำรูปแบบของการจัดการศึกษาเชิงสร้างสรรค์จากพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นไปขยายผล ในการจัดการเรียนการสอนและการวิจัย และควรตระหนักถึงบทบาทในการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม โดยการส่งเสริม ร่วมมือและใช้ประโยชน์ รวมทั้งเน้นการใช้แหล่งเรียนรู้ในการจัดการเรียนการสอน

จากความเป็นมาและความสำคัญที่กล่าวมาข้างต้น คณะผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาและสร้างรูปแบบการพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมร่วมกับชุมชน โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่นในภูมิภาคตะวันตกเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

วัตถุประสงค์ทั่วไป

เพื่อสร้างรูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

วัตถุประสงค์เฉพาะ

1. เพื่อสังเคราะห์บริบทและนวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
2. เพื่อสังเคราะห์ผลการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
3. เพื่อประเมินการใช้ประโยชน์และการขยายผลของนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และกระบวนการทำงานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน
4. เพื่อสังเคราะห์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
5. เพื่อนำเสนอรูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

3. ขอบเขตการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย ผู้ดำเนินงานของพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น จำนวน 16 แห่ง คนในชุมชน นักวิชาการ นักวิจัย นักเรียน นักศึกษา และผู้มาเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น โดยมีพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเป็นหน่วยวิเคราะห์ (Unit of analysis)

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้ดำเนินงานของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น จำนวน 16 แห่ง คนในชุมชน นักวิชาการ นักวิจัย นักเรียน นักศึกษา และผู้มาเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยไม่อาศัยความน่าจะเป็น (Non Probabilistic Sampling) ได้กลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยคัดเลือกพื้นที่ที่กระจายอยู่ในจังหวัดในภูมิภาคตะวันตก และมีลักษณะเนื้อหาในการจัดแสดงที่แตกต่างกัน คือ พื้นที่ที่เน้นการสืบทอดความรู้จากวิถีชีวิตท้องถิ่นและภูมิปัญญา พื้นที่ที่แสดงแหล่งเรียนรู้ทางโบราณคดี ชุมชนที่โดดเด่นด้านกลุ่มชาติพันธุ์ และแหล่งเรียนรู้ที่จัดแสดงเฉพาะเรื่อง

เนื้อหา

1. สภาพทั่วไปและบริบทของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ในพื้นที่ 8 จังหวัด ภูมิภาคตะวันตก
2. รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้
3. การทำงานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน
4. การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

พื้นที่ศึกษา

คณะผู้วิจัยคัดเลือกพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ที่จะเป็นเป้าหมายในการดำเนินการวิจัยและพัฒนาโดยการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ในพื้นที่ 8 จังหวัดภูมิภาคตะวันตก ซึ่งเป็นพื้นที่เป้าหมายของเครือข่ายวิจัยอุดมศึกษาภาคกลางตอนล่าง ได้แก่ จังหวัด นครปฐม ราชบุรี กาญจนบุรี สุพรรณบุรี เพชรบุรี ประจวบคีรีขันธ์ สมุทรสงคราม และสมุทรสาคร โดยคัดเลือกพิพิธภัณฑ์และ/หรือแหล่งเรียนรู้ในการดำเนินการวิจัยจังหวัดละ 2 แห่ง รวมจำนวน 16 แห่ง ครอบคลุมประเภทของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นตามลักษณะเนื้อหาในการจัดแสดง 4 ประเภท คือ 1) วิถีชีวิตท้องถิ่น/ภูมิปัญญา จำนวน 3 แห่ง 2) แหล่งโบราณคดี/โบราณสถาน จำนวน 4 แห่ง 3) ชาติพันธุ์ จำนวน 4 แห่ง และ 4) จัดแสดงเฉพาะเรื่อง จำนวน 5 แห่ง โดยแบ่งเป็นพื้นที่ดำเนินการของโครงการวิจัยย่อยภายใต้แผนงานวิจัย เรื่อง รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ จำนวน 4 โครงการ โครงการละ 4 แห่ง ดังนี้

1. โครงการวิจัยย่อย เรื่อง การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 1) พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก จังหวัดกาญจนบุรี 2) พิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา วัดชะอำคีรี จังหวัดเพชรบุรี 3) แหล่งการเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ และ 4) แหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี

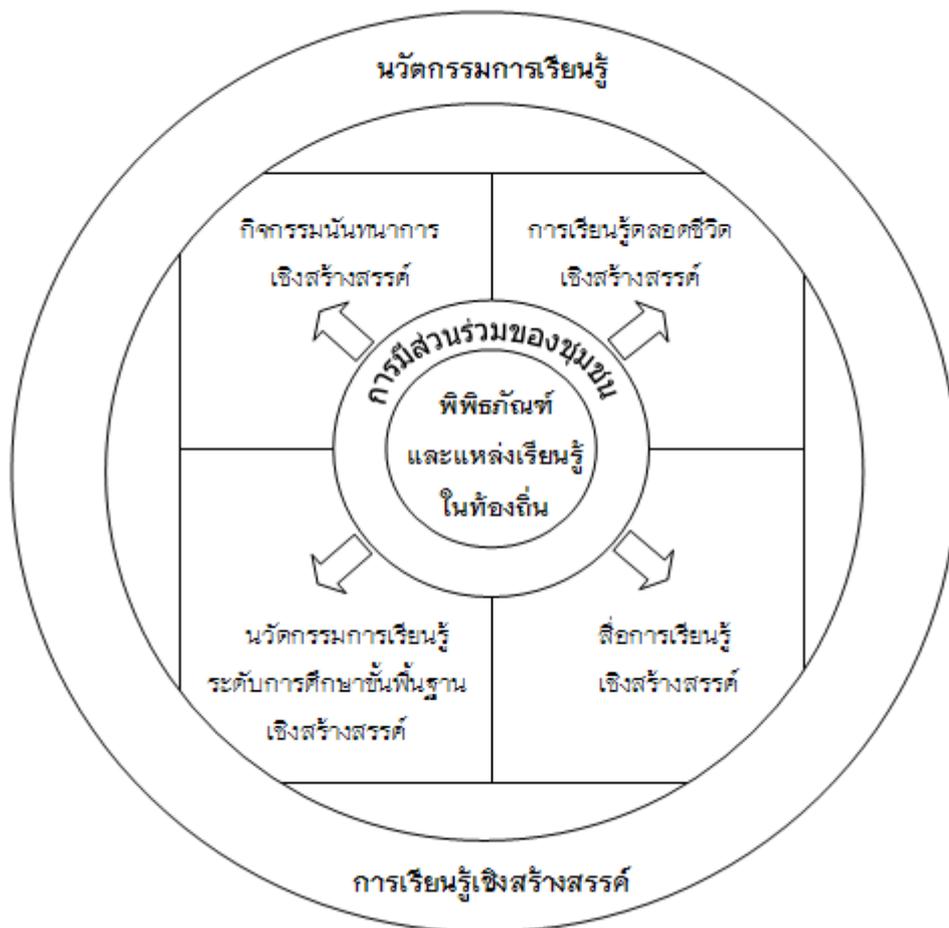
2. โครงการวิจัยย่อย เรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ตลอดชีวิตแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 1) พิพิธภัณฑ์ ม.จ.สิทธิพร กฤดากร จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ 2) พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ ราชบุรี จังหวัดราชบุรี 3) พิพิธภัณฑ์บ้านเขายี่สาร จังหวัดสมุทรสงคราม และ 4) พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นกลุ่มชาติพันธุ์ลาวครั่ง จังหวัดนครปฐม

3. โครงการวิจัยย่อย เรื่อง การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษา
ขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริม
การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 1) พิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง จังหวัดนครปฐม
2) แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี 3) แหล่งเรียนรู้ปล่องเหลี่ยม จังหวัดสมุทรสาคร
และ 4) แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ จังหวัดราชบุรี

4) โครงการวิจัยย่อย เรื่อง การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน
โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
ประกอบด้วย 1) หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี 2) แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง
จังหวัดสมุทรสงคราม 3) แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อ่ดี จังหวัดสมุทรสาคร และ
4) แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี

4. กรอบแนวคิดในการวิจัย

งานวิจัย เรื่อง รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้
พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ได้พัฒนานวัตกรรมการ
การเรียนรู้ 4 ด้าน ได้แก่ 1) กิจกรรมนันทนาการ 2) การเรียนรู้ตลอดชีวิต 3) นวัตกรรมการเรียนรู้
ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน และ 4) สื่อการเรียนรู้ แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และ
แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น มีกรอบแนวคิดของการวิจัยตามแผนภาพที่ 1.1



แผนภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

5. คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น หมายถึง สถานที่ที่รวบรวมเรื่องราวและจัดแสดงทรัพยากรโบราณคดี โบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ สิ่งของเครื่องใช้ วัตถุทางวัฒนธรรม ความเป็นมาด้านต่าง ๆ ของท้องถิ่น ที่แสดงถึงในอัตลักษณ์และภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อให้คนในท้องถิ่นได้เข้าใจและภูมิใจในวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ของตนเอง เพื่อสะท้อนวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของชุมชน และมีการเผยแพร่ให้คนต่างถิ่น ได้เรียนรู้

แหล่งเรียนรู้ หมายถึง แหล่งข้อมูลข่าวสาร สารสนเทศ แหล่งความรู้ทางวิชาการ และประสบการณ์ที่สนับสนุน ส่งเสริมให้ผู้เรียนใฝ่เรียน ใฝ่รู้ แสวงหาความรู้และเรียนรู้ด้วยตนเอง ตามอัธยาศัยอย่างกว้างขวางและต่อเนื่องจากแหล่งต่าง ๆ

การมีส่วนร่วมกับชุมชน หมายถึง การที่คนในชุมชนร่วมให้ข้อมูล เสนอความคิดเห็น ออกแบบและตัดสินใจเกี่ยวกับกิจกรรมและการดำเนินการ ร่วมบริหารและดำเนินกิจกรรม ให้ความร่วมมือ ร่วมแรงร่วมใจ ให้การสนับสนุนทรัพยากร ร่วมรับประโยชน์ และร่วมประเมินผลในการดำเนินกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

นวัตกรรมการเรียนรู้ หมายถึง กระบวนการสร้างสรรค์การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่มีพัฒนาการและการประยุกต์ใช้อย่างเป็นขั้นตอนเพื่อสร้างชุดความรู้ใหม่

รูปแบบการพัฒนานวัตกรรม หมายถึง หลักการ แนวคิด วิธีการ ขั้นตอน เพื่อให้ได้มาซึ่งกระบวนการในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

การสร้างรูปแบบการพัฒนานวัตกรรม หมายถึง กระบวนการสร้างนวัตกรรมที่ได้มาจากการมีส่วนร่วมของชุมชนและตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ และนำนวัตกรรมที่สร้างขึ้นผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญและผู้ที่เกี่ยวข้องในแหล่งเรียนรู้

กิจกรรมนันทนาการ หมายถึง กิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน โดยผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความสมัครใจซึ่งเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความสุข สนุกสนาน พัฒนาอารมณ์ สังคม สติปัญญาและร่างกาย ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรม ไม่ขัดต่อขนบธรรมเนียมประเพณี อันดีงาม ศีลธรรม และเป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

การเรียนรู้ตลอดชีวิต หมายถึง การรับรู้ ความรู้ ทักษะ และเจตคติ ซึ่งสัมพันธ์กับวิถีชีวิต หรือการดำเนินชีวิตของแต่ละบุคคล ตั้งแต่เกิดจนตาย โดยสามารถจะเรียนรู้ด้วยวิธีต่าง ๆ อย่างมีระบบหรือไม่มีระบบ โดยตั้งใจหรือโดยบังเอิญ อันก่อให้เกิดกระบวนการเปลี่ยนแปลงทางความคิด จิตใจ และทักษะทางร่างกาย ให้เป็นไปในทางที่ดีขึ้นในทุกช่วงชีวิต

นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน หมายถึง สิ่งที่พัฒนาขึ้นมาใหม่หรือการปรับปรุงสิ่งที่มีอยู่ให้ดีขึ้น เพื่อพัฒนาหรือส่งเสริมให้การจัดการศึกษามีคุณภาพมากยิ่งขึ้นโดยใช้ พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น บนพื้นฐานความร่วมมือของชุมชน ซึ่งในงานวิจัยนี้หมายถึง หลักสูตรสถานศึกษา กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน และกิจกรรมการบูรณาการการเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้ หมายถึง ตัวกลางหรือช่องทางการถ่ายทอด เนื้อหา องค์ความรู้ จากแหล่งความรู้ไปสู่ผู้ใช้งาน โดยสื่อที่พัฒนาขึ้นผ่านขั้นตอนและกระบวนการการมีส่วนร่วมและการศึกษาความต้องการของชุมชน โดยบรรจุเนื้อหา ข้อมูล ข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์ทั้งในอดีตและปัจจุบัน และผ่านการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาและผ่านการตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญและจากคนในชุมชน

การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ หมายถึง กระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ซึ่งเป็นผลจากประสบการณ์ที่กระตุ้นให้เกิดความคล่องตัวในการตอบสนอง มีความแตกต่างจากสิ่งที่มีอยู่เดิม มีคุณค่า และปรับสภาพได้ตามสถานการณ์ต่าง ๆ

6. ประโยชน์ที่ได้รับ

1. พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ สถานศึกษา ตลอดจนชุมชน มีนวัตกรรมการเรียนรู้ในด้านกิจกรรมนันทนาการ การเรียนรู้ตลอดชีวิต นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน และสื่อการเรียนรู้ แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

2. คนในชุมชน คณะวิจัยหลัก และนักวิจัยท้องถิ่น ได้แนวทางในการทำงานร่วมกันในการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยผ่านกระบวนการกิจกรรมนันทนาการเชิงสร้างสรรค์ การเรียนรู้ตลอดชีวิตเชิงสร้างสรรค์ นวัตกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

3. มีการเผยแพร่ผลงานต่อชุมชน แวดวงวิชาการ และสาธารณะ โดยการประชุมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การเผยแพร่ในวารสารและที่ประชุมเสนอผลงานวิชาการ และสื่อต่าง ๆ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ

4. มีการบูรณาการในการจัดการเรียนการสอน การบริการวิชาการ และการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม โดยผ่านหลักสูตร การจัดกิจกรรม การจัดประชุมสัมมนา

5. ทำให้เกิดนักวิจัยรุ่นใหม่จากชุดโครงการนักวิจัยท้องถิ่นที่จะขยายผลการวิจัย ต่อยอดและสร้างเครือข่ายวิจัยการเรียนรู้จากพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนในท้องถิ่นให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิต

บทที่ 2

การทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัย เรื่อง การพัฒนารูปแบบนวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้
พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร
และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องใน 5 ประเด็นต่อไปนี้

- 1) นวัตกรรมการเรียนรู้
 - 1.1) ความหมายของนวัตกรรม และนวัตกรรมการเรียนรู้
 - 1.2) การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้
 - 1.3) กิจกรรมนันทนาการ
 - 1.4) การเรียนรู้ตลอดชีวิต
 - 1.5) นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน
 - 1.6) สื่อการเรียนรู้
- 2) พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น
 - 2.1) ความหมายของพิพิธภัณฑ์ และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น
 - 2.2) ความสำคัญของพิพิธภัณฑ์ และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น
 - 2.3) บทบาทและหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น
 - 2.4) องค์ประกอบในการดำเนินงานของพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น
 - 2.5) การจัดทำพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น
 - 2.6) กิจกรรมการเรียนรู้ในแหล่งเรียนรู้
- 3) การมีส่วนร่วมของชุมชน
 - 3.1) ความหมายของการมีส่วนร่วม
 - 3.2) ความสำคัญของการมีส่วนร่วม
 - 3.3) ลักษณะและขั้นตอนของการมีส่วนร่วม
- 4) การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
 - 4.1) ความหมายของความคิดสร้างสรรค์
 - 4.2) องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์
 - 4.3) อุปสรรคของความคิดสร้างสรรค์
 - 4.4) การพัฒนาและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
- 5) งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. นวัตกรรมการเรียนรู้

1.1 ความหมายของนวัตกรรม และนวัตกรรมการเรียนรู้

นวัตกรรม เป็นคำนาม มาจากคำบาลีว่า นวต + คำสันสกฤตว่า กรุม หมายถึงสิ่งที่ทำขึ้นใหม่หรือแปลกจากเดิม ซึ่งอาจจะเป็นความคิด วิธีการหรืออุปกรณ์ เป็นต้น ตรงกับคำภาษาอังกฤษว่า Innovation (ราชบัณฑิตยสถาน, 2546: 565) มีรากศัพท์มาจากคำภาษาละตินว่า innovare ซึ่งแปลว่า to renew หรือ ทำขึ้นมาใหม่ คนทั่วไปมักจะเข้าใจผิดคิดว่านวัตกรรมเป็นคำที่เกี่ยวข้องเฉพาะสิ่งใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้นในวงการด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเท่านั้น (ประพนธ์ ผาสุกขีต, 2547: 1) ซึ่งในเรื่องนี้สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ได้ทรงอธิบายไว้ในการแสดงปาฐกถาเรื่อง “เทคโนโลยี นวัตกรรม กับการพัฒนาประเทศ” ในการประชุมประจำปีของสำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.) เมื่อวันที่ 30 มีนาคม พ.ศ. 2542 มีใจความตอนหนึ่งว่า

“...คนเรานั้นจะต้องมีนวัตกรรม คือ ต้อง innovative หรือต้องรู้จักสร้างสรรค์ ต้องมีความพร้อมที่จะก้าวไปข้างหน้า ปรับตัวให้ทันกับความเปลี่ยนแปลงของโลก แต่ว่าก็ต้องสามารถปรับโลกให้เหมาะสมสอดคล้องกับความเป็นอยู่หรือความพอใจความสบายของตัวเองเหมือนกัน ต้องแก้ปัญหาด้วยความคิด พอทางหนึ่งตันก็ต้องหาทางใหม่ ไม้งอมืองอเท้า ยิ่งในภาวะวิกฤตยิ่งต้องการนวัตกรรม ซึ่งไม่เฉพาะแต่นวัตกรรมทางเทคโนโลยีเท่านั้น หากแต่เป็นนวัตกรรมของทั้งระบบโดยรวมตั้งแต่สังคม เศรษฐกิจ และวิถีชีวิตหรือวัฒนธรรม...”

Rogers (1983 อ้างถึงใน วรรณพงษ์ เตรียมโพธิ์, 2554: 6) ให้ความหมายว่า นวัตกรรม คือ ความคิด การกระทำ หรือสิ่งที่คุณคณหรือคนกลุ่มหนึ่งยอมรับว่าเป็นสิ่งใหม่ โดยอาจเป็นเรื่องเล็ก ๆ ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมของมนุษย์ ไม่ว่าจะความคิดนั้นจะเป็นสิ่งใหม่นับตั้งแต่เริ่มใช้หรือถูกค้นพบครั้งแรกหรือไม่ก็ตาม ขึ้นอยู่กับการที่บุคคลรับรู้ว่าเป็นของใหม่หรือไม่ โดยความเห็นของบุคคลเองจะเป็นผู้ตัดสินการตอบสนองของบุคคลที่มีต่อสิ่งนั้น ถ้าบุคคลเห็นว่าความคิดนั้นเป็นสิ่งใหม่สำหรับตน ความคิดนั้นก็จะเป็นนวัตกรรม

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) (2555: 6) ให้ความหมายว่า นวัตกรรม คือ การผลิต การเรียนรู้ การจัดการความรู้ และการใช้ประโยชน์จากความคิดใหม่เพื่อให้เกิดผลดีทางเศรษฐกิจและสังคม รวมถึงการกำเนิดผลิตภัณฑ์ การบริการ กระบวนการผลิตใหม่ การปรับปรุงเทคโนโลยี การแพร่กระจายเทคโนโลยี และการใช้เทคโนโลยีให้เป็นประโยชน์และเกิดผลพวงทางเศรษฐกิจและสังคม

ประพนธ์ ผาสุกขีต (2547) กล่าวว่า นวัตกรรมการเรียนรู้ หมายถึง กระบวนการสร้างสรรค์การเรียนรู้ของคนในสังคมที่เกี่ยวข้องกับความรู้ วิธีการ และการจัดการกับความสัมพันธ์ของความรู้ ผู้คน และการนำไปใช้ในวิถีชีวิต โดยการนำเอาสิ่งใหม่ซึ่งอาจจะอยู่ในรูปแบบของ

ความคิดหรือการกระทำ รวมทั้งสิ่งประดิษฐ์เข้ามาใช้ในการเปลี่ยนแปลงเพื่อพัฒนางานและพัฒนาชีวิต นวัตกรรมการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ จำเป็นต้องอาศัย “วิถีคิด” ที่นอกกรอบเดิม คือ จะต้องออกจาก “ร่อง” และ “ช่องทางเดิม ๆ” ที่คุ้นชิน หรืออาจเรียกได้ว่า จะต้องพลิกกระบวนทัศน์ (Shift Paradigm) เกี่ยวกับการเรียนรู้ที่มีอยู่เดิม เปลี่ยนจากการศึกษาเพียงเพื่อให้ได้รู้ไว้หรือการรับรู้อย่างเป็นการเรียนรู้ที่นำมาใช้ในการพัฒนางาน พัฒนาชีวิต ความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้แบบนี้จึงเป็นความรู้ชนิดที่แนบแน่นอยู่กับงาน เกี่ยวพันอยู่กับปัญหา เป็นความรู้ที่มีบริบท (Context-rich) ไม่ใช่ความรู้ที่อยู่นอกบริบท ไม่สัมพันธ์หรืออิงอยู่กับบริบทใด ๆ (Context less) การเรียนรู้ตามกระบวนทัศน์ใหม่นี้จึงมักจะเริ่มต้นด้วยการพัฒนาตัวใจที่เข้มแข็งมาก่อน โดยใช้ปัญหาหรือสิ่งที่เกิดขึ้นในชีวิตจริงเป็นหลัก เรียกได้ว่ามีความต้องการที่จะแก้ไขปัญหาหรือพัฒนาสิ่งต่าง ๆ ให้ดีขึ้นจึงเป็นแรงผลักดันทำให้เกิดการเรียนรู้ขึ้น

พระมหาสุทิตย อากาศโร (2548: 20) กล่าวว่า นวัตกรรมการเรียนรู้ เป็นกระบวนการสร้างสรรค์ทางความคิดและวิธีการเรียนรู้ที่มีพัฒนาการและการประยุกต์ใช้อย่างเป็นขั้นตอน เป็นการจัดการความรู้เพื่อสร้างชุดความรู้ใหม่ และเป็นไปเพื่อความเปลี่ยนแปลงและความเข้าใจอย่างแท้จริง มิใช่เป็นเพียงแค่การรับรู้ กล่าวคือ เป็นการเปลี่ยนแปลงจากความไม่รู้สู่การรู้ อย่างเข้าใจ จากสภาพมีปัญหาลงสู่สภาวะแห่งการไร้ปัญหา หรือจากความทุกข์ไปสู่ความสุข มีความเกี่ยวข้องกับวิถีคิด กระบวนการ และการจัดการอย่างเป็นรูปธรรม

จากความหมายของนวัตกรรมการเรียนรู้ข้างต้น จึงอาจกล่าวได้ว่า นวัตกรรมการเรียนรู้ คือ กระบวนการสร้างสรรค์การเรียนรู้ที่มีพัฒนาการและการประยุกต์ใช้อย่างเป็นขั้นตอน เพื่อสร้างชุดความรู้ใหม่ที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อม และเป็นประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิต

1.2 การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เป็นการนำสิ่งใหม่ที่เกิดจากการใช้ความรู้และความคิดสร้างสรรค์ที่มีประโยชน์ต่อเศรษฐกิจ สังคม และการจัดการเรียนรู้ ซึ่งในปัจจุบันเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปว่า นวัตกรรมกลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการขับเคลื่อนระบบเศรษฐกิจสังคมฐานความรู้ (ไพรัช ธีชัยพงษ์ และพิเชฐ ดุรงคเวโรจน์, 2541) ซึ่งมีผู้เสนอหลักการและขั้นตอนในการพัฒนานวัตกรรมเรียนรู้ไว้ต่าง ๆ กัน ดังนี้

สถาบัน Destination-Innovation แห่งประเทศอังกฤษ (อ้างถึงใน พระมหาสุทิตย อากาศโร, 2548: 43-44) ได้แนะนำหลักการ 6 ประการ ที่เรียกว่า New six point plan to improve innovation หรือแผนงานเพื่อพัฒนานวัตกรรม 6 ขั้นตอน ดังนี้

1) การวินิจฉัยสถานการณ์ที่เป็นอยู่ (Diagnose the current situation) ได้แก่ การกำหนดแนวทางเพื่อศึกษาค้นคว้าและเรียนรู้ถึงแนวคิดใหม่ ๆ นวัตกรรมชั้นล่าสุด หรือวัฒนธรรมองค์กรที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ ซึ่งจะทำให้ทราบถึงจุดอ่อน จุดแข็ง และแนวทางที่จะสร้างนวัตกรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเองขึ้นมา

2) กำหนดเป้าหมาย (Set goals) โดยคำนึงถึงความเป็นไปได้ การกำหนดตัวชี้วัด/เป้าหมายที่ชัดเจน ซึ่งอาจเป็นเป้าหมายระยะสั้นหรือระยะยาวก็ได้

3) ออกแบบและฝึกฝน (Design and train) คือ การออกแบบทางด้านนวัตกรรมที่มีการศึกษา ค้นคว้า ทดลอง ฝึกฝนเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง โดยให้ความสำคัญกับผู้นำ นักคิด เทคนิค เครื่องมือ และกิจกรรมที่เป็นฐานของการเรียนรู้และการสร้างนวัตกรรม

4) สืบสานงานนวัตกรรม (Run innovation program) ได้แก่ ปฏิบัติการเพื่อออกแบบความคิดและวิธีการที่จะนำไปสู่เป้าหมาย โดยการสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่ให้ความสำคัญกับการสร้างนวัตกรรมของตนเอง ส่งเสริมกลยุทธ์ทางความคิดทั้งในระดับบุคคลและทีมงาน ค้นหา ข้อมูล ความรู้ วิธีคิดทั้งจากภายในและภายนอกองค์กร รวมทั้งจัดตั้งระบบวิธีคิดที่ประเมินได้ นำไปปฏิบัติได้

5) ประเมินผลและปฏิบัติการ (Evaluate and Implement) วิธีคิดที่ออกแบบไว้จะต้องถูกทดสอบว่าสามารถนำไปสู่การปฏิบัติในเชิงสร้างสรรค์ได้และมีความต่อเนื่อง

6) การวัดผล การสร้างระบบการสื่อสารกับสังคมภายนอก และการประยุกต์ใช้ (Measure, Communicate, Adapt) เป็นการตรวจสอบกระบวนการทั้งหมด โดยเปรียบเทียบกับเป้าหมายที่วางไว้ มีการสร้างระบบสื่อสารกับสังคมเพื่อให้เกิดการยอมรับในสิ่งที่คิดค้นขึ้น จนกลายเป็นนวัตกรรมที่ผู้คนให้ความสนใจ

ในงานวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบนวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์นี้ คณะผู้วิจัยได้ศึกษาเพื่อพัฒนานวัตกรรม 4 ประเด็น คือ 1) กิจกรรมนันทนาการ 2) การเรียนรู้ตลอดชีวิต 3) นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน และ 4) สื่อการเรียนรู้ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1.3 กิจกรรมนันทนาการ

ความหมายของกิจกรรมนันทนาการ

ซูชีพ เยาวพัฒน์ (2543: 21) ได้ให้ความหมายของนันทนาการว่า คือ กิจกรรมที่คนเราใช้เวลาว่างจากภารกิจงานประจำ โดยเข้าร่วมด้วยความสมัครใจ และกิจกรรมที่ต้องไม่ขัดต่อขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรมและกฎหมายบ้านเมือง เพื่อก่อให้เกิดการพัฒนาหรือความเจริญงอกงามทางกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา จนรู้สึกมีความสุขกลับคืนมาสู่สภาวะปกติ

พนมดกดี สวัสดิ์พงษ์ (2544: 22) กล่าวว่า นันทนาการเป็นวิถีชีวิตแห่งความสุขและเป็นปัจจัยสำคัญยิ่งต่อการดำเนินชีวิตของคนเรา ผลที่ได้รับจากนันทนาการคือพลังแห่งความสุขซึ่งจะเป็นปฏิปักษ์กับความเครียด ความทุกข์ ความกังวล หรือความเศร้าหมองทุกประการ แต่ความสามารถทางนันทนาการต้องมีการปลูกฝัง สร้างและสะสมจึงจะเกิดขึ้นได้จากกระบวนการกิจกรรม

สมบัติ กาญจนกิจ (2544: 16-17) ได้ให้ความหมายของนันทนาการ ดังนี้

1) นันทนาการ หมายถึง การทำให้สดชื่น เสริมสร้างพลังงานขึ้นมาใหม่ หลังจากการใช้พลังงานแล้วก่อให้เกิดความเหนื่อยเมื่อยล้าทางร่างกาย ทางสมองและจิตใจ กิจกรรมนันทนาการที่บุคคลเข้าร่วมในเวลาว่าง จะช่วยขจัดหรือผ่อนคลายความเหนื่อยเมื่อยล้าทางร่างกายและจิตใจ นันทนาการจึงเป็นการตอบสนองของความต้องการทางกายและจิตใจของบุคคลและสังคม

2) นันทนาการ หมายถึง กิจกรรมต่าง ๆ ที่บุคคลเข้าร่วมในช่วงเวลาต่าง ๆ โดยไม่มีการบังคับและจะเข้าร่วมด้วยความสมัครใจ แล้วส่งผลก่อให้เกิดการพัฒนาอารมณ์สุข รวมทั้งความสนุกสนานหรือความสงบสุข และกิจกรรมนั้นต้องเป็นกิจกรรมที่สังคมยอมรับด้วย

3) นันทนาการ หมายถึง กระบวนการหรือประสบการณ์ที่ทำให้บุคคลเกิดความสุขโดยอาศัยกิจกรรมนันทนาการในช่วงเวลาว่างเป็นสื่อ ก่อให้เกิดการพัฒนาหรือการเจริญงอกงามทางกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาของบุคคล

4) นันทนาการเป็นสถาบันทางสังคมหรือแหล่งศูนย์กลางของสังคม เพื่อให้บุคคลเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการแล้วก่อให้เกิดการพัฒนาทางอารมณ์ และพัฒนาเจริญงอกงามทางร่างกาย จิตใจ และสังคม

คณิต เขียววิชัย (2554: 18) ได้ให้ความหมายไว้ว่า กิจกรรมนันทนาการกลางแจ้งเป็นกิจกรรมหลากหลายที่ส่งเสริมให้บุคคลได้มีโอกาสใกล้ชิดธรรมชาติ สภาพแวดล้อม ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาการเจริญเติบโตทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาของบุคคล และสังคม แหล่งนันทนาการประเภทนี้ ได้แก่ สวนสาธารณะ สนามเด็กเล่น ฟาร์ม ค่ายพักแรม สวนหย่อม สวนผักผลไม้ พิพิธภัณฑ์ สวนสัตว์ หรือศูนย์ชุมชนที่นอกเหนือจากสภาพแวดล้อมในบ้าน หรือในห้องเรียน

จากความหมายที่กล่าวมา สรุปได้ว่า นันทนาการ หมายถึง กิจกรรมที่ทำในเวลาว่างจากงานประจำ โดยไม่มีการบังคับ ทำด้วยความสมัครใจตามประสบการณ์ของแต่ละบุคคล เพื่อลดความตึงเครียด ทำให้เกิดความสุขสนุกสนาน ร่าเริงและเกิดการพัฒนาร่างกาย จิตใจและสติปัญญา กิจกรรมต่าง ๆ นี้จะต้องไม่ผิดกฎหมาย วัฒนธรรมและประเพณี

ความสำคัญและจุดมุ่งหมายของนันทนาการ

สมบัติ กาญจนกิจ (2542: 52-53) กล่าวว่าไว้ว่า นันทนาการเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับมนุษย์ในยุคปัจจุบันเป็นอย่างมาก ทั้งนี้เพราะว่าวิถีการดำเนินชีวิตของคนเรานั้นได้เปลี่ยนแปลงไปจนเป็นผลให้ต้องมีปัจจัยที่หาเพิ่มเติมจากปัจจัยสี่ประการ ได้แก่ เครื่องนุ่งห่ม ที่อยู่อาศัย ยารักษาโรคและอาหาร ปัจจัยที่หาเพิ่มก็คือ การพักผ่อนหรือกิจกรรมนันทนาการ จากการเปลี่ยนแปลงนี้เองทำให้นันทนาการมีบทบาทและมีความสำคัญต่อสังคมมนุษย์เป็นอย่างมาก ซึ่งสามารถสรุปความสำคัญได้ดังนี้

1) ประชากรในสังคม นันทนาการเป็นสิ่งสำคัญในการที่จะพัฒนามนุษย์ให้มีความสมบูรณ์ทั้งทางกาย จิตใจ อารมณ์และสังคม ดังนั้นนันทนาการจึงมีความสำคัญต่อประชากรในสังคมเป็นอย่างยิ่ง

2) ครอบครัวยุคใหม่ได้ว่าเป็นสังคมหน่วยย่อยเล็กที่สุด ซึ่งในปัจจุบันนี้สัมพันธ์ภาพภายในครอบครัวไม่ค่อยแน่นแฟ้นเหมือนสมัยก่อน ๆ เพราะทุกคนต่างมีความจำเป็นในการทำมาหากิน สภาพแวดล้อมที่ต้องแข่งขันกับเวลาและแข่งขันกับคนอื่น ๆ ทำให้สมาชิกในครอบครัวไม่ค่อยมีโอกาสที่จะพบกันมากนัก ดังนั้นนันทนาการจะเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยสร้างบรรยากาศที่อบอุ่นให้เกิดขึ้นในครอบครัว นอกจากนี้ กิจกรรมนันทนาการยังช่วยลดปัญหาการใช้เวลาว่างให้กับสมาชิกในครอบครัวด้วย เป็นผลให้ผู้นำของครอบครัวได้ทำบทบาทหน้าที่ของตนเองได้ดีขึ้น

3) ชุมชน นันทนาการช่วยพัฒนาชุมชนให้มีความสมบูรณ์หลาย ๆ ด้านด้วยกัน คือ ช่วยสร้างคนให้เป็นสมาชิกที่ดีมีเหตุผล เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าประโยชน์ส่วนตน มีความขยันขันแข็ง ทั้งนี้เพราะกิจกรรมนันทนาการช่วยเสริมสร้างสมาชิกที่ดีให้กับชุมชน เช่น กิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์จะช่วยให้สมาชิกในสังคมรู้จักเสียสละและช่วยเหลือผู้อื่น ช่วยลดปัญหาอาชญากรรมในชุมชน ทำให้ชุมชนสงบ เนื่องจากทุกคนใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

เทเวศร์ พิริยะพฤษ์ และคณะ (2556: ออนไลน์) กล่าวถึงความสำคัญของนันทนาการไว้ดังนี้

1) ความสำคัญต่อตัวเราเอง คนทุกคนหากได้แสดงออก ได้พูดจา ได้ร้องเพลง ได้ออกกำลังกาย ได้พักผ่อน ได้พักผ่อนหย่อนใจกับธรรมชาติ ฯลฯ จะมีความปิติสุข มีความสนุกสนาน อารมณ์แจ่มใส ไม่เครียด สุขภาพก็จะดีพร้อมที่จะประกอบกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างมีคุณภาพ กิจกรรมเหล่านั้นเป็นองค์ประกอบของนันทนาการทั้งสิ้น และเป็นองค์ประกอบตามธรรมชาติของมนุษย์นั่นเอง เพราะอยู่ในตัวเรามาตั้งแต่เกิดแล้ว เพียงแต่เรามีได้ประมวลไว้เป็นหมวดหมู่ เป็นลำดับ และไม่ดึงออกมาใช้ให้เป็นประโยชน์เอง หากจะกล่าวว่า "เมื่อเกิดเป็นคนแล้ว ไม่มีใครไม่สนนันทนาการในหัวใจ" ก็ย่อมไม่ผิด

2) ความสำคัญต่อระบบสังคม สังคมเกิดจากการรวมตัวของบุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป หรือการประกอบกิจกรรมต่าง ๆ ต้องอาศัยคนกระทำให้มีการเคลื่อนไหวไปมา ด้วยการผูกพันโยงใยต่อเนื่องเป็นโครงสร้างตั้งแต่เล็ก เช่น ในครอบครัว ในหมู่เพื่อนฝูง จนกระทั่งโตเป็นระดับองค์กร ซึ่งที่ใดมีองค์กรที่มีโครงสร้างซับซ้อนแน่นอนหนาก็ก่อจะมีปัญหาตามมามากมาย โดยเฉพาะปัญหาอันเนื่องมาจากจิตใจ เช่น จิตใจเป็นพิษเพราะเกิดมลภาวะทางจิต (Mind Pollution) ทำให้ศักยภาพการทำงานลดลงอย่างรวดเร็ว คนในองค์กรขาดคุณภาพ มีปัญหาการขัดแย้ง อาจส่งผลให้เกิดปัญหาอื่น ๆ ในสังคมตามมา

ดังนั้นสรุปได้ว่า นันทนาการมีความสำคัญและจำเป็นต่อมนุษย์เป็นอย่างยิ่ง ในฐานะที่เป็นองค์ประกอบและเป็นส่วนหนึ่งในแวดวงชีวิตของเราที่จะพัฒนามนุษย์ให้มีความสมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ อารมณ์ เพื่อให้เกิดความสุข ความรัก ความอบอุ่น ความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มและชุมชน เป็นการนำพาสถาบันครอบครัว ชุมชน และประเทศชาติไปสู่สังคมที่มีแต่ความสงบสุข

ลักษณะพื้นฐานของนันทนาการ

จากความหมายของนันทนาการสามารถตีความหมายได้หลากหลาย ซึ่งอาจจะมองในเรื่องของประสบการณ์ หรือกระบวนการ หรือกิจกรรมที่จะช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิต หรือแหล่งสถาบันทางสังคม ดังนั้น นักวิชาการหลายท่านได้วางหลักเกณฑ์ในเรื่องของลักษณะพื้นฐานของนันทนาการไว้ดังนี้

1) นันทนาการเกี่ยวข้องกับกิจกรรม ไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมต่าง ๆ ทั้งที่กระทำและถูกกระทำ รูปแบบของกิจกรรมนั้นหลากหลายตั้งแต่เกม กีฬา ศิลปะ หัตถกรรม ดนตรี ละคร กิจกรรมกลางแจ้งนอกเมือง งานอดิเรก การท่องเที่ยว โยคะ สมาธิ เป็นต้น

2) นันทนาการมีรูปแบบหลากหลาย มีขอบเขตไม่จำกัด ตั้งแต่ในรูปแบบของกิจกรรมซึ่งกำหนดเป็น 14 หมวดหมู่ใหญ่แล้ว นันทนาการยังมีรูปแบบที่จัดบริการเป็นสวัสดิการสังคม เป็นแหล่งนันทนาการบริการแก่กลุ่มประชากรทุกระดับวัยและประชากรกลุ่มพิเศษ

3) นันทนาการจะต้องเป็นไปด้วยความสมัครใจและมีแรงจูงใจ นั่นคือผู้เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการจะต้องเป็นการเข้าร่วมด้วยความสนใจ สมัครใจ และมีแรงจูงใจในกิจกรรมที่เข้าร่วมโดยมิได้ถูกบังคับ

4) นันทนาการเกิดขึ้นได้ในเวลาที่ไม่จำกัด บุคคลและชุมชนมีอิสระที่เข้าร่วมในสิ่งที่เขาต้องการจะเล่นหรือเข้าร่วมโดยไม่จำกัดเวลา

5) นันทนาการจะต้องเป็นสิ่งที่มีจริงจังและมีจุดหมาย ประสบการณ์นันทนาการเป็นการพัฒนาคุณภาพชีวิต พัฒนาอารมณ์สุข มีคุณค่าสาระ เป็นสิ่งจริงจังและมีจุดหมายเสมอ

6) นันทนาการเป็นการบำบัดรักษา กิจกรรมนันทนาการช่วยฟื้นฟูและรักษาคนไข้ และเปิดโอกาสให้คนไข้เลือกกิจกรรมในเวลาว่าง กระทำเพื่อพัฒนาสุขภาพกายและจิตใจยามฟื้นฟู หรือระหว่างการบำบัดรักษา

7) นันทนาการเป็นกิจกรรมที่สามารถยืดหยุ่นเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม กิจกรรมนันทนาการสามารถจัดให้ตามความเหมาะสม ตามสภาพแวดล้อม ความต้องการและสนใจ ของชุมชน ตลอดจนอุปกรณ์และสถานที่สิ่งอำนวยความสะดวก

8) นันทนาการจะต้องเป็นกิจกรรมที่พึงประสงค์ของสังคม กิจกรรมนันทนาการของ สังคมหรือชุมชนหนึ่งอาจจะไม่เหมาะสมกับอีกชุมชนหนึ่ง ทั้งนี้เพราะความสนใจต้องการค่านิยม วัฒนธรรม ศาสนา ประเพณี สภาพแวดล้อม ความเชื่อ เป็นขอบข่ายวิถีชีวิตของชุมชน ดังนั้น กิจกรรมนันทนาการจะต้องเป็นที่ยอมรับในสังคมนั้น ๆ

องค์ประกอบของการจัดกิจกรรมนันทนาการ

อเนก หงษ์ทองคำ (2542: 53) ได้กล่าวถึงความสำเร็จของการบริการงานด้าน นันทนาการและการสร้างความนิยมชมชอบแก่ผู้ที่เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ ส่วนที่สำคัญที่สุด คือ ผู้นำนันทนาการ ดังนั้นคุณสมบัติของของผู้นำนันทนาการที่พึงปรารถนามีดังนี้

1) ต้องมีความรู้สึกในคุณค่าและเกียรติของมนุษย์ทุกคนและต้องยอมรับว่า คนทุกคนมีเกียรติมีคุณค่าแห่งตนทั้งสิ้น

2) มีความเข้าใจในความสนใจและความต้องการของประชาชนที่จะเข้าร่วม ในกิจกรรมนันทนาการ

3) ตระหนักและเข้าใจในเรื่องความสนุกสนานร่าเริงของชีวิตและศิลปะ ในการดำเนินชีวิตของแต่ละบุคคล

4) มีความปรารถนาอันแรงกล้าที่จะให้บริการกิจกรรมนันทนาการแก่บุคคลทั่วไป ที่เข้าร่วมอย่างเต็มความสามารถ

5) ผู้นำต้องเป็นผู้กระตือรือร้นในหน้าที่การงาน

6) ต้องมีทักษะในกิจกรรมนันทนาการนั้น ๆ เป็นอย่างดี

7) มีอารมณ์มั่นคง

8) มีอารมณ์ขัน ยิ้มแย้มแจ่มใสเสมอ

9) ต้องเป็นคนที่สุขภาพเรียบร้อย พุดจาไพเราะเสมอ

10) พยายามมองผ่านความผิดพลาดของผู้เข้าร่วมเล็ก ๆ น้อย ๆ ไปเสียบ้าง คือไม่พยายามจับผิดในความผิดเล็กน้อย เพราะจะทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเบื่อหน่าย

11) มีพละนาถมัยดีทั้งทางกายและทางจิต

- 12) มีลักษณะนิสัยเป็นมิตรต่อคนทุกคน
- 13) มีความยุติธรรมไม่ลำเอียง
- 14) มีความเชื่อมั่นในตนเอง
- 15) ต้องเป็นผู้ที่รักการบริการและอยากเห็นบุคคลอื่นมีความสุข
- 16) ต้องเป็นผู้ที่รักสังคมไม่เก็บตัว
- 17) เป็นบุคคลที่มีความสามารถปรับตัวเข้ากับสังคมได้ดีทุกสถานการณ์
- 18) มีความเป็นนักประชาธิปไตย เห็นอกเห็นใจผู้เข้าร่วม ให้เลือกกิจกรรม

ที่เหมาะสม

สมบัติ กาญจนกิจ (2542: 132) ได้กล่าวไว้ว่า การจัดกิจกรรมนันทนาการให้ประสบความสำเร็จต้องประกอบไปด้วยปัจจัยสนับสนุนดังนี้

- 1) ใช้สถานที่อย่างเหมาะสม โดยคำนึงถึงความสะดวกสบาย ปลอดภัย และเหมาะสมกับกิจกรรมแต่ละประเภท
- 2) การวางแผนจัดอำนวยความสะดวกในด้านต่าง ๆ อย่างมีระบบ
- 3) จัดสิ่งอำนวยความสะดวกที่มีมาตรฐานและมีความปลอดภัยสูง
- 4) จัดงบประมาณเพื่อเพื่อหาสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ โดยเริ่มตั้งแต่การจัดการสร้าง การบำรุงรักษา และการจัดระบบการใช้ที่เหมาะสม
- 5) วัสดุ อุปกรณ์ที่จะใช้ สามารถเคลื่อนย้าย นำไปใช้ได้ทั่วถึงและพอเพียง
- 6) สามารถบริการให้สมาชิกได้อย่างทั่วถึงและพอเพียง
- 7) มีการตรวจตรา ดูแล ซ่อมบำรุงวัสดุอุปกรณ์ให้สามารถใช้งานได้และให้ความปลอดภัยต่อผู้ใช่มากที่สุด

ประเภทของกิจกรรมนันทนาการ

ประเภทของกิจกรรมนันทนาการมีหลายรูปแบบขึ้นอยู่กับเป้าหมาย โอกาส ความเหมาะสมของปัจจัย องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ ที่สำคัญและน่าสนใจมีดังนี้

บัตเลอร์ (Butler, 1959: 237-241) ได้แบ่งกิจกรรมนันทนาการออกเป็น 1) เกมและกีฬา 2) กิจกรรมทางสังคม 3) ดนตรี 4) ศิลปะและหัตถกรรม 5) ละคร 6) เดินร่ำ 7) กิจกรรมทางธรรมชาติและกิจกรรมกลางแจ้ง 8) กิจกรรมทางภาษา วรรณกรรมและที่เกี่ยวข้อง 9) ละครของต่าง ๆ และ 10) กิจกรรมบริการ

อเนก หงษ์ทองคำ (2542: 18-19) ได้แบ่งประเภทของกิจกรรมนันทนาการไว้ดังนี้ 1) ศิลปะและหัตถกรรม 2) การเดินร่ำ 3) การละคร 4) เกมและกีฬา 5) งานอดิเรก 6) การดนตรีและ

เพลง 7) นันทนาการกลางแจ้ง 8) การอ่าน การเขียนและการพูด 9) นันทนาการทางสังคม
10) กิจกรรมพิเศษ และ 11) งานบริการอาสาสมัคร

สมบัติ กาญจนกิจ (2544: 48-54) ได้จัดประเภทกิจกรรมนันทนาการออกเป็น
15 ประเภท คือ 1) กิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม 2) กิจกรรมนันทนาการเกมกีฬา 3) กิจกรรม
นันทนาการการเดินร่ำ 4) กิจกรรมนันทนาการการท่องเที่ยวทัศนศึกษา 5) กิจกรรมนันทนาการ
พัฒนาจิตใจและความสงบสุข 6) กิจกรรมนันทนาการการละคร 7) กิจกรรมนันทนาการงานอดิเรก
8) กิจกรรมนันทนาการการดนตรีและร้องเพลง 9) กิจกรรมนันทนาการกลางแจ้ง/นอกเมือง
10) กิจกรรมนันทนาการทางสังคม 11) กิจกรรมนันทนาการพิเศษ 12) กิจกรรมนันทนาการ
วรรณกรรม 13) กิจกรรมนันทนาการการบริการอาสาสมัคร 14) กิจกรรมนันทนาการพัฒนาสุขภาพ
และสมรรถภาพ และ 15) กิจกรรมนันทนาการกลุ่มสัมพันธ์

ประโยชน์และคุณค่าของกิจกรรมนันทนาการ

ซูซีฟ เยาวพัฒน์ (2543: 36) กล่าวว่า ประโยชน์ของกิจกรรมนันทนาการมีดังนี้

- 1) ประโยชน์ต่อตนเอง กิจกรรมนันทนาการทำให้คนเรามีสุขภาพที่ดีทั้งร่างกายและ
จิตใจ
- 2) ประโยชน์ต่อครอบครัว กิจกรรมนันทนาการทำให้ครอบครัวเป็นสุขและอบอุ่น
- 3) ประโยชน์ต่อสังคม กิจกรรมนันทนาการก่อให้เกิดความรักใคร่กลมเกลียว
ในการทำงานร่วมกัน

สมบัติ กาญจนกิจ (2544: 41) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของกิจกรรมนันทนาการไว้ว่า

- 1) ช่วยให้คุณคน ชุมชน ได้รับความสนุกสนาน มีความสุขในชีวิต และใช้เวลาว่าง
ให้เกิดประโยชน์
- 2) ช่วยให้คุณคน ชุมชน พัฒนาสุขภาพจิตและสมรรถภาพทางกายที่ดี เกิดความ
สมดุลของชีวิต
- 3) ช่วยป้องกันปัญหาอาชญากรรมและพฤติกรรมในทางที่ไม่พึงประสงค์ของ
เยาวชนและเด็ก
- 4) ส่งเสริมความเป็นพลเมืองดี
- 5) ส่งเสริมพัฒนาอารมณ์สุข
- 6) ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมของชาติ
- 7) ส่งเสริมอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ
- 8) ส่งเสริมในเรื่องการบำบัดรักษาคนป่วยทั้งร่างกายและสุขภาพจิต
- 9) ส่งเสริมมนุษยสัมพันธ์และการทำงานเป็นทีม

บัตเลอร์ (Butler, 1965 อ้างถึงใน กาญจนี ละอองทอง, 2548: 20)

- 1) นันทนาการเป็นความต้องการพื้นฐานของมนุษย์
- 2) นันทนาการ คือ ทางออกที่ดีของการแสดงออกและการพัฒนาตนเอง
- 3) การเล่นหรือนันทนาการ ช่วยให้เด็กมีความเจริญเติบโต และมีประสบการณ์ที่จะนำไปใช้ประโยชน์ได้ในชีวิตเมื่อเจริญวัย
- 4) ช่วยให้เด็กมีความกระตือรือร้นในชีวิตและกิจกรรมต่าง ๆ ช่วยให้ได้มาซึ่งทักษะที่จำเป็นสำหรับชีวิตในภายหลัง
- 5) สำหรับผู้ใหญ่ นันทนาการเป็นการแสดงออกในกิจกรรมต่าง ๆ และเป็นการคบค้าสมาคมซึ่งกันและกัน
- 6) นันทนาการเป็นวิธีหาความสุข ซึ่งจะช่วยให้เกิดความสมดุลในชีวิตการทำงาน การพักผ่อน ความรักและความเคารพนับถือซึ่งกันและกัน

ทรูปลูกปัญญา (2556: ออนไลน์) กล่าวถึงประโยชน์ของกิจกรรมนันทนาการไว้ดังนี้

- 1) ช่วยส่งเสริมให้คนรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
- 2) ช่วยให้ร่างกายแข็งแรงและสุขภาพจิตดี และผ่อนคลายความเครียด
- 3) ช่วยให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และมีความสุข
- 4) ช่วยสร้างความรัก ความสามัคคีให้เกิดในครอบครัว ชุมชน และสังคม
- 5) ช่วยลดปัญหาทางสังคม เช่น ปัญหาอาชญากรรม ปัญหายาเสพติด เพราะกิจกรรมนันทนาการช่วยส่งเสริมให้คนรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
- 6) ช่วยในการบำบัดรักษาผู้ที่เจ็บป่วยทั้งทางกายและจิตใจ
- 7) ช่วยอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมของชุมชนและของประเทศ

1.4 การเรียนรู้ตลอดชีวิต

การเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในตัวบุคคลตลอดช่วงชีวิตของผู้นั้น อันเป็นผลมาจากกระบวนการพัฒนาสติปัญญา ครอบคลุมการเรียนรู้ที่เกิดจากการศึกษาทั้งในระบบ นอกกระบบระบบ และตามอัธยาศัย แหล่งการเรียนรู้ควรมีลักษณะเป็นเครือข่ายที่สัมพันธ์กับชุมชน และสิ่งที่เรียนรู้ควรสัมพันธ์กับชีวิตจริง ซึ่งจุดหมายของการเรียนรู้ตลอดชีวิต คือ ความต้องการให้บุคคลได้มีการเรียนรู้ตลอดชีวิตของตน โดยเรียนรู้อย่างเหมาะสมเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนเองและสังคม (สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย, 2551: 97)

ความหมายของการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ดักคี่ศรี ปาณะกุล (2549: 89-90) ให้ความหมายว่า การเรียนรู้ตลอดชีวิต เป็นการที่บุคคลได้รับความรู้และประสบการณ์จากแหล่งการเรียนรู้หรือกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ อาจจะอยู่ในรูปของการศึกษาในระบบ (Formal Education) การศึกษานอกระบบ (Non-formal Education) หรือการศึกษาตามอัธยาศัย (Informal Education) ซึ่งได้รับในแต่ละช่วงชีวิตตั้งแต่เกิดจนตาย บางช่วงอาจจะได้เรียนรู้จากการศึกษารูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง แต่บางช่วงอาจจะได้เรียนรู้จากการศึกษาหลายรูปแบบผสมผสานกันและจากหลายแหล่งการเรียนรู้ ความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับเหล่านี้ จะช่วยให้บุคคลนำไปใช้ในการดำเนินชีวิต ประกอบอาชีพ และปรับตัวเข้ากับสภาพสังคมและสิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงในแต่ละช่วงชีวิตได้อย่างเหมาะสม

การประชุมระหว่างชาติที่จัดโดยองค์การการศึกษาวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO) ที่กรุงมอนทรีออล ค.ศ. 1986 ได้พัฒนาแนวคิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งมีสาระสำคัญดังนี้

1) มนุษย์แสวงหาความรู้และพัฒนาตนเองอยู่ตลอดเวลา เพราะมนุษย์เราเรียนรู้จากธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และสังคมทุกขณะ เช่น การทำมาหากิน การเล่น การพักผ่อน การเข้าร่วมพิธีกรรม และการสมาคม เป็นต้น

2) การเรียนรู้ที่แท้จริงไม่ได้จำกัดแต่เพียงในโรงเรียน แต่ครอบคลุมถึงการศึกษานอกโรงเรียน การศึกษาตามอัธยาศัย การศึกษาเกิดได้ตามโอกาสจึงไม่มีวันสิ้นสุด

3) การเรียนรู้ตลอดชีวิตเปิดโอกาสให้คนทั่วไปได้รับการศึกษา เพราะสามารถเลือกเรียนตามรูปแบบที่ตนต้องการ ยืดหยุ่นได้ตามโอกาส ทุกคนสามารถเรียนรู้ได้จากทุกแห่งตามโอกาสจะอำนวย ฉะนั้นมนุษย์จึงมีโอกาที่จะพัฒนาชีวิตให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยการเรียนรู้อย่างไม่หยุดจบไปตลอดชีวิต

หลักการเรียนรู้ตลอดชีวิต

สี่เสาหลักทางการศึกษา (The Four Pillars of Education) ขององค์การการศึกษาวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO) เมื่อ ค.ศ. 1995 กล่าวว่า การศึกษาตลอดชีวิตมีหลักสำคัญ 4 ประการ (UNESCO, 1996) ดังนี้

1) การเรียนเพื่อรู้ (Learning to Know) คือ การเรียนที่ผสมผสานความรู้ทั่วไประหว่างความรู้ใหม่ในเรื่องต่าง ๆ อย่างละเอียดลึกซึ้ง การเรียนเพื่อรู้หมายถึงรวมถึงการฝึกฝนวิธีเรียนรู้เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในการดำรงชีวิต

2) การเรียนรู้เพื่อปฏิบัติได้จริง (Learning to Do) คือ การเรียนรู้ที่ช่วยให้บุคคลสามารถรับมือกับสถานการณ์ต่าง ๆ และปฏิบัติงานได้ เป็นการเรียนรู้โดยอาศัยประสบการณ์ต่าง ๆ

ทางสังคมและในการประกอบอาชีพ ซึ่งอาจเป็นการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียน ทั้งนี้สืบเนื่องจากสภาพในท้องถิ่นหรือประเทศนั้น ๆ หรืออาจเป็นการเรียนรู้ในระบบโรงเรียนโดยใช้หลักสูตรซึ่งประกอบด้วยการเรียนรู้ในภาคทฤษฎีสลับกับการฝึกปฏิบัติ

3) การเรียนรู้เพื่อการอยู่ร่วมกัน (Learning to Live Together) คือ การเรียนรู้ที่ช่วยให้บุคคลเข้าใจผู้อื่นและตระหนักว่า มนุษย์ต้องพึ่งพาอาศัยกัน ดำเนินโครงการร่วมกัน และเรียนรู้วิธีแก้ปัญหาข้อขัดแย้งต่าง ๆ โดยตระหนักในความแตกต่างหลากหลาย ความเข้าใจอันดีต่อกันและสันติภาพว่าเป็นสิ่งล้ำค่าคู่ควรแก่การหวงแหน

4) การเรียนรู้เพื่อชีวิต (Learning to be) คือ การเรียนรู้ที่ช่วยให้บุคคลสามารถปรับปรุงบุคลิกภาพของตนได้ดีขึ้น ดำเนินงานต่าง ๆ โดยอิสระยิ่งขึ้น มีดุลยพินิจและความรับผิดชอบต่อตนเองมากขึ้น การจัดการศึกษาต้องไม่ละเลยศักยภาพในด้านใดด้านหนึ่งของบุคคล เช่น ความจำ การใช้เหตุผล ความซาบซึ้งในสุนทรียภาพ สมรรถนะทางร่างกาย ทักษะในการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่น

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 (คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545 ก) ได้กำหนดหลักการเรียนรู้ตลอดชีวิตของคนไทยไว้ ดังนี้

- 1) สร้างสังคมไทยให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตและมีวัฒนธรรมการเรียนรู้
- 2) การเรียนรู้ตลอดชีวิตเกิดขึ้นและมีความต่อเนื่องตลอดเวลาตลอดช่วงอายุของผู้เรียน
- 3) คนไทยทุกคนมีสิทธิและความเสมอภาคในการเรียนรู้ตลอดชีวิต
- 4) ผู้เรียนและการเรียนรู้มีความสำคัญและความสัมพันธ์กับวิถีชีวิตที่มีความสุข
- 5) ผู้เรียนมีโอกาสและมีทางเลือกในการเรียนรู้ ด้วยรูปแบบและวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลายมีคุณภาพและยืดหยุ่นตามความต้องการของผู้เรียน
- 6) การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ทุกสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม
- 7) ทุกแห่งในสังคมคือแหล่งการเรียนรู้ของทุกคน
- 8) ทุกฝ่ายในสังคมต้องร่วมรับผิดชอบในการจัดการศึกษา และอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ตลอดชีวิตแก่ปวงชน
- 9) การเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นการบูรณาการการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัยเข้าด้วยกัน
- 10) คุณภาพของการเรียนรู้ขึ้นอยู่กับความพึงพอใจของผู้เรียนและผู้ที่เกี่ยวข้อง

เป้าหมายของการเรียนรู้ตลอดชีวิต

การเรียนรู้ตลอดชีวิตมีเป้าหมายหลักเพื่อให้ประชาชนทุกคนได้รับการศึกษา ซึ่งการศึกษาจะทำให้เกิดทักษะทางการเรียนรู้ที่ถูกต้องและเป็นไปอย่างต่อเนื่อง และเป็นการเรียนรู้ที่ผสมกลมกลืนไปกับวิถีการดำเนินชีวิต ทำให้บุคคลเกิดการพัฒนาในทุกด้านทั้งด้านร่างกาย จิตใจ และสติปัญญาในทุกช่วงวัย ทำให้เป็นผู้ที่สามารถดำรงชีวิตอยู่ได้อย่างปกติสุขตามศักยภาพของตนเอง มีคุณธรรม จริยธรรม และวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต ทั้งนี้เพื่อให้มีความรู้พื้นฐานที่เพียงพอสำหรับการดำเนินชีวิต การประกอบอาชีพ สามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ต่าง ๆ หรือแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม มีความสามารถในการแสวงหาและเพิ่มพูนความรู้ได้อย่างต่อเนื่อง เลือกรับความรู้ข้อมูลข่าวสารและนำมาประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม ปรับตัว ดูแลสุขภาพที่ถูกต้องและพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนเองได้ในทุกช่วงชีวิตและอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

เป้าหมายของการเรียนรู้ตลอดชีวิตอีกประการหนึ่ง คือ การให้ความสำคัญกับการกระจายโอกาสอย่างเท่าเทียมกันในการเรียนรู้ การขยายโอกาสทางการศึกษาเพียงอย่างเดียวไม่ได้ช่วยลดความแตกต่างของอัตราการมีคุณภาพชีวิตที่ดีของคนในสังคม ดังนั้น การเรียนรู้จึงมีหลายรูปแบบและเกิดขึ้นได้หลายวิถี ทั้งจากหลักสูตรที่เป็นทางการ เช่น ในโรงเรียนหรือสถาบันการศึกษา ไปจนถึงไม่เป็นทางการ เช่น ในครอบครัว ชุมชน และที่ทำงาน

การจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต

การจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตต้องมีมุมมองแบบองค์รวม (Comprehensive View) ที่ครอบคลุมกิจกรรมการเรียนรู้ทุกด้าน โดยมีเป้าหมายที่จะปรับปรุงความรู้และความสามารถในการแข่งขันของบุคคลที่ปรารถนาเข้าร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งมีลักษณะสำคัญ 4 ประการ (สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย, 2551: 98-99) ดังนี้

1) มีมุมมองที่เป็นระบบ มีความเชื่อมโยง ครอบคลุมวงจรชีวิตทั้งหมด ประกอบด้วย การเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ ซึ่งควรมีกรอบแนวคิดในการดำเนินงานและทิศทางที่ชัดเจน คือ 1) ปรับปรุงการเข้าถึง คุณภาพ และความเป็นธรรมในการเรียนรู้ สร้างรากฐานที่มั่นคงด้านทักษะสำหรับทุกคน 2) ให้ความสำคัญกับทุกรูปแบบของการเรียนรู้ ไม่เพียงเฉพาะการศึกษาที่เป็นทางการเท่านั้น 3) จัดสรรทรัพยากรและใช้ประโยชน์จากทรัพยากรจากทุกภาคส่วน สนับสนุนการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นทุกช่วงเวลาในชีวิต และ 4) ความร่วมมือของทุกภาคส่วน

2) มีผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการจัดกระบวนการเรียนรู้ เน้นความต้องการของผู้เรียน

3) มีแรงจูงใจที่จะเรียน มุ่งเน้นการเรียนรู้ที่ต่อเนื่องตลอดชีวิตโดยการพัฒนาขีดความสามารถในการเรียนรู้ของผู้เรียนที่จะเรียนรู้ด้วยตนเอง และการเรียนรู้ที่ตนเองเป็นผู้ริเริ่ม

4) มีวัตถุประสงค์ของนโยบายการศึกษาที่หลากหลาย ให้ความสำคัญกับเป้าหมาย การศึกษาที่หลากหลายครบวงจรชีวิต เช่น การพัฒนาบุคลิกภาพ การพัฒนาความรู้ด้านเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม ซึ่งอาจเปลี่ยนไปในแต่ละช่วงชีวิต

นอกจากนี้ การจัดการศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิตต้องคำนึงถึงทรัพยากร 3 ประการ คือ มีทรัพยากรเพียงพอหรือไม่ที่จะสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิตประเภทต่าง ๆ ในตลอดช่วงเวลาของอายุ ทรัพยากรได้ถูกใช้ไปอย่างมีประสิทธิภาพมากน้อยเพียงใด และความ คุ่มค่าของงบประมาณว่าผลที่ได้นั้นก่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างครอบคลุมทุกกลุ่มประชากรหรือไม่ มีมุมมองอย่างเป็นระบบ คือ คุณลักษณะที่สำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิต กรอบแนวคิดการเรียนรู้ ตลอดชีวิต โอกาสการเรียนรู้ที่เป็นระบบที่มีความเชื่อมโยงกัน ครอบคลุมวงจรชีวิตทั้งหมด และประกอบด้วยรูปแบบต่าง ๆ ของการเรียนรู้ทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ มีผู้เรียนเป็น ศูนย์กลางจัดกระบวนการเรียนรู้ เน้นความต้องการของผู้เรียน มีแรงจูงใจที่จะเรียน มุ่งเน้นการเรียนรู้ ที่ต่อเนื่องตลอดชีวิต โดยการพัฒนาขีดความสามารถในการเรียนรู้ของผู้เรียนที่จะเรียนรู้ด้วยตนเอง และการเรียนรู้ที่ตนเองเป็นผู้ชี้แนะ

การจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อกลุ่มเป้าหมายทุกกลุ่มเป็นเรื่องท้าทาย ซึ่งต้องได้รับการ สนับสนุนและดำเนินการอย่างจริงจังจากรัฐ การสร้างการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่เป็นระบบควรมี กรอบแนวคิดในการดำเนินงานและทิศทางที่ชัดเจน ดังนี้

- 1) ปรับปรุงการเข้าถึง คุณภาพ และความเป็นธรรมในการเรียนรู้ สร้างรากฐานที่ มั่นคงด้านทักษะสำหรับทุกคน
- 2) ให้ความสำคัญกับทุกรูปแบบของการเรียนรู้ ไม่เพียงเฉพาะการศึกษา ที่เป็นทางการเท่านั้น
- 3) จัดสรรทรัพยากรและใช้ประโยชน์จากทรัพยากรจากทุกภาคส่วนสนับสนุน การเรียนรู้ให้เกิดขึ้นทุกช่วงเวลาในชีวิต
- 4) ได้รับความร่วมมือจากทุกภาคส่วน

1.5 นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ความหมายของนวัตกรรมการศึกษา

จากความหมายของ “นวัตกรรม” ที่กล่าวแล้วในข้างต้น เมื่อมีการนำเอา ความเปลี่ยนแปลงใหม่ ๆ เข้ามาใช้เพื่อปรับปรุงงานให้ดีขึ้นกว่าเดิม ก็เรียกได้ว่าเป็นนวัตกรรมของ วงการนั้น ๆ เช่นเดียวกับการนำนวัตกรรมมาใช้ในวงการการศึกษา ก็จะเรียกว่า “นวัตกรรมการศึกษา” (Educational Innovation) หมายถึง สิ่งใหม่ที่นำมาใช้ในการจัดการศึกษา เพื่อช่วยให้การศึกษาและ

การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น ผู้เรียนสามารถเกิดการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็วมีประสิทธิภาพสูงกว่าเดิม เกิดแรงจูงใจในการเรียน และประหยัดเวลาในการเรียน

ประเภทของนวัตกรรมทางการศึกษา

นวัตกรรมที่นำมาใช้ทางการศึกษา ทั้งการกระทำใหม่ การสร้างสิ่งใหม่ รวมทั้งการดัดแปลงจากสิ่งใด ๆ เพื่อใช้ในการเรียนการสอน อาจแบ่งได้ 5 ประเภท (มนสิช สิทธิสมบูรณ์, 2556: ออนไลน์) ดังนี้

1) นวัตกรรมด้านสื่อการสอน เช่น บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ บทเรียนการ์ตูน บทเรียน CD/VCD หนังสือเล่มเล็ก บทเรียนเครือข่าย ชุดเรียนรู้ด้วยตนเอง ชุดสื่อผสม หนังสืออ่านเพิ่มเติม ชุดการเรียนรู้ทางไกล ชุดฝึกอบรม ชุดครูผู้สอน ชุดเสริมความรู้/ประสบการณ์ ชุดเสริมสร้างลักษณะนิสัย คู่มือการทำงานกลุ่ม คู่มือการเรียนรู้ เกม/บทละคร/บทเพลง เป็นต้น แนวทางการพัฒนาสื่อที่นำมาใช้ในการเรียนการสอน เช่น การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน การพัฒนาชุดการเรียนรู้ด้วยตนเอง การพัฒนาสื่อประสม การพัฒนาชุดฝึกทักษะ การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ การพัฒนาหนังสืออ่านเพิ่มเติม การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยโครงการ การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เป็นต้น

2) นวัตกรรมด้านวิธีการจัดการเรียนการสอน เช่น การสอนแบบร่วมมือร่วมใจ (Cooperative Learning) การสอนแบบโครงสร้างความรู้ (Graphic Organizer) การสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ (Learning Center) การสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry Based) การสอนแบบบูรณาการ (Integrate Teaching) การสอนด้วยรูปแบบชิปปา (CIPPA Model) การสอนแบบโครงการ (Project Method) การสอนด้วยรูปแบบการเรียนรู้เป็นคู่ (Learning Cell) การสอนโดยใช้กิจกรรมในแหล่งชุมชน (Community Activities) การสอนแบบทดลอง (Laboratory Method) การสอนแบบแบ่งกลุ่มทำ (Committee Work Method) การสอนแบบอภิปราย (Discussion Group) การสอนแบบพัฒนาความสามารถเฉพาะ (Talents Unlimited) วิธีสอนแบบหน่วย (Unit Teaching Method) วิธีสอนแบบบทบาทสมมติ (Role Playing) วิธีสอนแบบวิทยาศาสตร์ (Scientific Method) การเรียนการสอนโดยการแก้ปัญหา (Problem Solving) วิธีสอนแบบอุปนัย (Inductive Method) วิธีสอนแบบนิรนัย (Deductive Method) วิธีสอนโดยใช้หมวก 6 ใบ เป็นต้น แนวทางการพัฒนาด้านวิธีการจัดการเรียนการสอนแบบต่าง ๆ เช่น การพัฒนารูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA Model) การพัฒนาการสอนแบบร่วมมือร่วมใจ การพัฒนาวิธีการสอนแบบฝึกทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ การพัฒนาการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง การพัฒนารูปแบบการสอนเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ เป็นต้น

3) นวัตกรรมด้านหลักสูตร เช่น หลักสูตรสาระเพิ่มเติม หลักสูตรท้องถิ่น หลักสูตร การฝึกอบรม หลักสูตรกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เป็นต้น แนวทางการพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอน เช่น การพัฒนาหลักสูตรสาระเพิ่มเติม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง ผนญา สำหรับนักเรียน ช่วงชั้นที่ 4 การพัฒนาหลักสูตรสาระเพิ่มเติม เรื่อง การสานตะกร้า กลุ่มสาระการเรียนรู้การงาน อาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 การพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่น เรื่อง การทำหมอยอสมุนไพร การพัฒนาหลักสูตรกิจกรรมนักเรียน เรื่อง การสร้างจิตสำนึกสาธารณะ เป็นต้น

4) นวัตกรรมด้านการวัดและการประเมินผล เช่น การสร้างแบบวัดต่าง ๆ การสร้าง เครื่องมือ การประยุกต์ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เป็นต้น แนวทางการพัฒนาด้านการวัดและการประเมินผล เช่น การสร้างแบบวัดความมีวินัยในตนเอง การสร้างแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ การพัฒนาระบบฐานข้อมูลโรงเรียน เป็นต้น

5) นวัตกรรมด้านการบริหารจัดการ เช่น การบริหารเชิงระบบ การบริหารเชิง กลยุทธ์ การบริหารเชิงบูรณาการ การบริหารเชิงวิจัยปฏิบัติการ การบริหารแบบภาคีเครือข่าย การบริหารโดยใช้โรงเรียน บ้าน วัด ชุมชน และสถานประกอบการเป็นฐาน เป็นต้น แนวทางการ พัฒนาการบริหารจัดการ เช่น การพัฒนารูปแบบการนิเทศเชิงระบบเพื่อการพัฒนาการเรียน การสอนของครูระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน การบริหารแบบร่วมมือร่วมใจเพื่อพัฒนางานวิชาการ ระดับประถมศึกษา พัฒนาระบบการบริหารแบบพาคิด พาทำ เพื่อการวิจัยของครู เป็นต้น

จะเห็นได้ว่า นวัตกรรมการศึกษา มีหลายประเภท หลายรูปแบบ ดังนั้น เมื่อสถาบัน หรือบุคลากรทางการศึกษานำเอานวัตกรรมเข้ามาผนวกกับการศึกษา ช่วยในการพัฒนาการจัดการ เรียนการสอนที่เรียกว่า “นวัตกรรมการศึกษา” ให้เข้ามามีบทบาทในการเรียนการสอน ซึ่งเป็นการนำเอาแนวคิดวิธีการการเกี่ยวข้องกับการศึกษา เพื่อพัฒนาปรับปรุงมาเพิ่มประสิทธิภาพให้ การศึกษามีระดับที่ดียิ่งขึ้น มีคุณภาพ ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว มีประสิทธิภาพหรือ ประสิทธิภาพสูงขึ้นไป อันได้แก่ สิ่งที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาที่คิดขึ้นมาใหม่ทั้งหมด สิ่งที่คิดเพิ่มเติม จากเดิม หรือสิ่งที่เคยนำมาใช้แล้วและปรับปรุงให้มีความเหมาะสมยิ่งขึ้น การนำวิธีการใหม่ ๆ ที่ดีกว่ามาปรับปรุงแก้ไขวิธีการเดิม ๆ การคิดค้นระบบหรือการจัดการวิธีการการวิจัย หรืออื่น ๆ แล้วนำมาเผยแพร่กว้างขวางยิ่งขึ้น เช่น คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย คอมพิวเตอร์ช่วยสอน บทเรียน แบบโปรแกรม ชุดการสอน เป็นต้น ทั้งนี้ การจัดการเรียนการสอนที่ดีนั้น นอกจากจะมีนวัตกรรม การสอนที่ดีมาใช้กับผู้เรียนให้เกิดประโยชน์อย่างสูงสุด นอกเหนือจากนวัตกรรมที่เป็นอุปกรณ์ช่วย สอน วิธีการสอน การวัดและประเมินผล หลักสูตร และการบริหารจัดการ ยังต้องมีสิ่งสำคัญ เกี่ยวข้องกับนวัตกรรมการเรียนการสอน ประกอบด้วย ครูผู้สอน หลักสูตรหรือเนื้อหา ผู้เรียน สื่อ/อุปกรณ์ และทักษะกระบวนการต่าง ๆ ทั้งหมดล้วนก่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ต่อผู้เรียน ได้ตลอดเวลาและตลอดชีวิต

1.6 สื่อการเรียนรู้

ความหมายของสื่อการเรียนรู้

คำว่า “สื่อ” (Media) เป็นคำที่มาจากภาษาละตินว่า medium แปลว่า “ระหว่าง” หมายถึง สิ่งใดก็ตามที่บรรจุข้อมูลเพื่อให้ผู้ส่งและผู้รับสามารถสื่อสารกันได้ตรงตามวัตถุประสงค์ เมื่อมีการนำสื่อมาใช้ในการกระบวนการเรียนการสอนก็เรียกสื่อนั้นว่า “สื่อการเรียนการสอน” (Instruction Media) หมายถึง สื่อชนิดใดก็ตามที่บรรจุเนื้อหาหรือสาระการเรียนรู้ ซึ่งผู้สอนและผู้เรียนใช้เป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้เนื้อหาหรือสาระนั้น ๆ การเรียนการสอนในภาพลักษณ์เดิม ๆ มักจะเป็นการถ่ายทอดสาระความรู้จากผู้สอนไปยังผู้เรียนโดยใช้สื่อการเรียนการสอนเป็นตัวกลางในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ทักษะและประสบการณ์ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ปัจจุบันเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปแล้วว่า การเรียนรู้ไม่ได้จำกัดอยู่เฉพาะในห้องเรียนหรือในโรงเรียน ผู้สอนและผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากสื่อต่าง ๆ อย่างหลากหลาย สามารถเรียนรู้ได้ทุกเวลาและทุกสถานที่ สื่อที่นำมาใช้เพื่อการเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานจึงเรียกว่า “สื่อการเรียนรู้” ซึ่งหมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างที่มีอยู่รอบตัวไม่ว่าจะเป็นวัสดุ ของจริง บุคคล สถานที่ เหตุการณ์ หรือความคิดก็ตาม ถือเป็นสื่อการเรียนรู้ทั้งสิ้น ขึ้นอยู่กับว่าเราเรียนรู้จากสิ่งนั้น ๆ หรือนำสิ่งนั้น ๆ เข้ามาสู่การเรียนรู้ของเราหรือไม่

นักวิชาการในวงการเทคโนโลยีทางการศึกษา โสวัตต์ศนศึกษา และวงการการศึกษา ได้ให้คำจำกัดความของสื่อการเรียนรู้ไว้ ดังนี้

สมบูรณ์ สงวนญาติ (2534: 76) กล่าวว่า สื่อการเรียนรู้ หมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างที่ผู้สอนและผู้เรียนนำมาใช้ในการเรียนการสอน เพื่อช่วยให้กระบวนการเรียนรู้ดำเนินไปสู่เป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ ได้แก่ วัสดุสิ่งของที่มีอยู่ในธรรมชาติ หรือมนุษย์สร้างขึ้นมา รวมทั้งวิธีการสอนและกิจกรรมในรูปแบบต่าง ๆ

Brown, Norberg and Srygley (1972 อ้างถึงใน กมล เวียสุวรรณ และนิตยา เวียสุวรรณ, 2539: 39) ให้ความหมายว่า สื่อการเรียนรู้ หมายถึง อุปกรณ์ทั้งหลายที่สามารถช่วยเสนอความรู้ให้แก่ผู้เรียนจนเกิดผลการเรียนที่ดี รวมถึงกิจกรรมต่าง ๆ ไม่เฉพาะแต่สิ่งที่เป็นวัสดุหรือเครื่องมือเท่านั้น เช่น การศึกษานอกสถานที่ การสาธิต การทดลอง ตลอดจนการสัมภาษณ์ เป็นต้น

นอกจากนี้ ยังมีคำอื่น ๆ ที่มีความหมายใกล้เคียงกับสื่อการเรียนรู้ เช่น สื่อการเรียนการสอน หมายถึง สิ่งต่าง ๆ ที่ใช้เป็นเครื่องมือ หรือช่องทางสำหรับทำให้การสอนของครูถึงผู้เรียน และทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายที่ครูวางไว้ได้เป็นอย่างดี (เปรี๊ยะ กุมุท, 2519) สื่อการสอน หมายถึง วัสดุอุปกรณ์และวิธีการประกอบการสอน เพื่อใช้เป็นสื่อกลางในการสื่อความหมายที่ผู้สอนประสงค์จะส่งหรือถ่ายทอดไปยังผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

(ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2523) สื่อการเรียน หมายถึง เครื่องมือตลอดจนเทคนิคต่าง ๆ ที่จะมาสนับสนุน การเรียนการสอน ได้รับความสนใจผู้เรียนรู้ให้เกิดการเรียนรู้ เกิดความเข้าใจดีขึ้นอย่างรวดเร็ว สื่อการศึกษา หมายถึง ระบบการนำวัสดุและวิธีการมาเป็นตัวกลางในการให้การศึกษาความรู้แก่ ผู้เรียนโดยทั่วไป โสตทัศนูปกรณ์ หมายถึง วัสดุทั้งหลายที่นำมาใช้ในห้องเรียน หรือนำมา ประกอบการสอนใด ๆ ก็ตามเพื่อช่วยให้การเขียน การพูด การอภิปรายนั้นเข้าใจชัดเจนยิ่งขึ้น

ดังนั้นสรุปได้ว่า สื่อการเรียนรู้ หมายถึง ตัวกลางที่ช่วยนำถ่ายทอดความรู้จากผู้สอน หรือแหล่งความรู้ไปยังผู้เรียน เป็นสิ่งช่วยอธิบายและขยายเนื้อหาบทเรียนให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจ เนื้อหาได้ง่ายขึ้น เพื่อบรรลุถึงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ตั้งไว้

ความสำคัญของสื่อการเรียนรู้

สื่อเป็นเครื่องมือของการเรียนรู้ ทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก เพิ่มพูนทักษะและประสบการณ์ สร้างสถานการณ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน กระตุ้นให้เกิดการพัฒนา ศักยภาพทางการคิด ได้แก่ การคิดไตร่ตรอง การคิดสร้างสรรค์ และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ตลอดจนสร้างเสริมคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมให้แก่ผู้เรียน สื่อการเรียนรู้ในปัจจุบันมีอิทธิพล สูงต่อการกระตุ้นให้ผู้เรียนกลายเป็นผู้แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง มีมากมายหลากหลายรูปแบบ มีบทบาทและให้คุณประโยชน์ต่าง ๆ (กรมวิชาการ, 2545 ข: 6-7) เช่น

- 1) ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจความคิดรวบยอดได้ง่ายขึ้น รวดเร็วขึ้น
- 2) ช่วยให้ผู้เรียนมองเห็นสิ่งที่กำลังเรียนรู้ได้อย่างเป็นรูปธรรมและเป็นกระบวนการ
- 3) ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง ส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์
- 4) สร้างสภาพแวดล้อมและประสบการณ์การเรียนรู้ที่แปลกใหม่ น่าสนใจและทำให้อุบายรู้้อยากเห็น
- 5) ส่งเสริมการมีกิจกรรมร่วมกันระหว่างผู้เรียน
- 6) เกื้อหนุนผู้เรียนที่มีความสนใจและความสามารถในการเรียนรู้ที่ต่างกันให้เรียนรู้ได้เท่าเทียมกัน
- 7) ช่วยให้ผู้เรียนบูรณาการสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ ให้เชื่อมโยงกัน
- 8) ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้วิธีการใช้สื่อและแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เพื่อการค้นคว้าเพิ่มเติม
- 9) ช่วยให้ผู้เรียนได้รับการเรียนรู้ในหลายมิติจากสื่อที่หลากหลาย
- 10) เชื่อมโยงโลกที่อยู่ใกล้ตัวผู้เรียนให้เข้ามาสู่การเรียนรู้ของผู้เรียน

สื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ นอกจากมีบทบาทเป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้ของผู้เรียนแล้ว ยังช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาในด้านต่าง ๆ ได้แก่

1) ความรู้ สื่อช่วยให้ผู้เรียนได้รับความรู้เชิงเนื้อหา ความรู้เชิงกระบวนการ และ ความรู้เชิงประจักษ์จากการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ ส่งเสริมการค้นคว้าหาความรู้ เพิ่มเติม พัฒนาความอยากรู้อยากเห็นเชิงสร้างสรรค์ ส่งเสริมการค้นหาและเชื่อมโยงสาระที่ได้เรียนรู้ ระหว่างกลุ่มต่าง ๆ เข้ากับประสบการณ์ส่วนตัว หรือกิจกรรมที่ปฏิบัติในครอบครัว โรงเรียน ชุมชน และสังคมในวงกว้าง

2) ทักษะ สื่อการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ ช่วยส่งเสริมและพัฒนาทักษะ ด้านต่าง ๆ ให้แก่ผู้เรียน ได้แก่ ทักษะพื้นฐานตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ ทักษะการคิด ทักษะ การสื่อสาร ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ทักษะการจัดการ ทักษะในงานอาชีพ เป็นต้น

3) คุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม สื่อต่าง ๆ นอกจากจะให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาความรู้และทักษะแล้วยังมุ่งให้ผู้เรียนรักการเรียนรู้ เห็นคุณค่าในตนเอง ภูมิใจใน ความเป็นไทย มีจิตสำนึกทางสังคมและสิ่งแวดล้อม รู้จักใช้เวลาอย่างสร้างสรรค์ ยอมรับค่านิยมที่ดี

กิตานันท์ มลิทอง (2543: 89) กล่าวว่า สื่อการเรียนรู้เป็นสิ่งที่มีความสำคัญอย่างมาก ในการเรียนการสอนนับแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เนื่องจากเป็นตัวกลางที่ช่วยให้การให้สื่อสารระหว่าง ผู้สอนและผู้เรียนดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจความหมายของเนื้อหา ของบทเรียนได้ตรงกับที่ผู้สอนต้องการ ไม่ว่าสื่อนั้นจะเป็นสื่อในรูปแบบใดก็ตาม ล้วนแต่เป็น ทรัพยากรที่สามารถอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ได้ทั้งสิ้น โดยสามารถอธิบายความสำคัญของ สื่อการเรียนรู้เพิ่มเติมในมิติของสื่อกับผู้เรียนและมิติของสื่อกับผู้สอนได้ดังนี้ 1) สื่อกับผู้เรียน เป็นสิ่งที่ ช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ สื่อจะช่วยกระตุ้นและสร้างความสนใจกับผู้เรียน ทำให้ ผู้เรียนมีความเข้าใจตรงกัน ช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนมากขึ้น สร้างเสริมลักษณะที่ดีในการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ และช่วยแก้ปัญหาความแตกต่างระหว่างบุคคล โดยการจัดให้มีการใช้สื่อการศึกษารายบุคคล และ 2) สื่อกับผู้สอน การใช้สื่อวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ประกอบการเรียนการสอนช่วยให้บรรยากาศในการสอนน่าสนใจขึ้น สื่อจะช่วยแบ่งเบาภาระของ ผู้สอนในด้านการเตรียมเนื้อหา และเป็นการกระตุ้นให้ผู้สอนตื่นตัวอยู่เสมอในการเตรียมและ ผลิตวัสดุใหม่ ๆ เพื่อใช้เป็นสื่อการสอน

เอดการ์ เดล (Dale, 1969) ได้กล่าวสรุปถึงความสำคัญของสื่อการสอน ดังนี้

1) สื่อการสอนช่วยสร้างรากฐานที่เป็นรูปธรรมขึ้นในความคิดของผู้เรียน การฟัง เพียงอย่างเดียว ผู้เรียนจะต้องใช้จินตนาการเข้าช่วยด้วย เพื่อให้สิ่งที่ป็นนามธรรมเกิดเป็น รูปธรรมขึ้นในความคิด แต่สำหรับสิ่งที่ยุ่งยากซับซ้อน ผู้เรียนย่อมไม่มีความสามารถจะทำได้ การใช้ อุปกรณ์เข้าช่วยจะทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจและสร้างรูปธรรมขึ้นในใจได้

2) สื่อการสอนช่วยเร่งความสนใจของผู้เรียน เพราะผู้เรียนสามารถใช้ประสาทสัมผัสได้ด้วยตา หู และการเคลื่อนไหวจับต้องได้แทนการฟังหรือดูเพียงอย่างเดียว

3) เป็นรากฐานในการพัฒนาการเรียนรู้และช่วยความทรงจำอย่างถาวร ผู้เรียนจะสามารถนำประสบการณ์เดิมไปสัมพันธ์กับประสบการณ์ใหม่ ๆ ได้ เมื่อมีพื้นฐานประสบการณ์เดิมที่คืออยู่แล้ว

4) ช่วยให้ผู้เรียนได้มีพัฒนาการทางความคิดซึ่งต่อเนื่องเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ทำให้เห็นความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับสิ่งต่าง ๆ เช่น เวลา สถานที่ วัฏจักรของสิ่งมีชีวิต

5) ช่วยเพิ่มทักษะในการอ่านและเสริมสร้างความเข้าใจในความหมายของคำใหม่ ๆ ให้มากขึ้น ผู้เรียนที่อ่านหนังสือซ้ำก็จะสามารถอ่านได้ทันพวกที่อ่านเร็วได้ เพราะได้ยินเสียงและได้เห็นภาพประกอบกัน

ประเภทของสื่อการเรียนการสอน

การจำแนกประเภทของสื่อการเรียนการสอน จำแนกตามประสบการณ์นักการศึกษาที่จัดแบ่งประเภทสื่อการสอนตามประสบการณ์ที่ผู้เรียนจะได้รับนั้น เอ็ดการ์ เดล (Edgar Dale) และ เจมส์ เอส. คินเคอร์ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยีทางการศึกษาที่มีชื่อเสียงแห่งคณะวิชาการศึกษา มหาวิทยาลัยโอไฮโอสเตท ได้จำแนกประสบการณ์ทางการศึกษาที่โรงเรียนจัดให้ผู้เรียนไว้ 10 ประเภท และจัดอันดับประสบการณ์ไว้ 10 อันดับ จากประสบการณ์ที่จะสามารถช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้มากไปยังประสบการณ์ที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้น้อยลงเรื่อย ๆ ตามลำดับ ดังนี้

1) ประสบการณ์ตรงและมีความมุ่งหมาย เป็นรากฐานสำคัญของการศึกษาทั้งปวง เป็นประสบการณ์ที่ผู้เรียนได้รับมาจากความเป็นจริงและด้วยตัวเองโดยตรง ผู้รับประสบการณ์นี้ จะได้เห็น ได้จับ ได้ทำ ได้รู้สึก และได้ดมกลิ่นจากของจริง ดังนั้น สื่อการสอนที่ให้ประสบการณ์การเรียนรู้ในขั้นนี้ก็คือของจริงหรือความเป็นจริงในชีวิตของคนเรานั้นเอง

2) ประสบการณ์จำลอง เป็นที่ยอมรับกันว่าศาสตร์ต่าง ๆ ในโลก มีมากเกินกว่าที่จะเรียนรู้ได้หมดสิ้นจากประสบการณ์ตรงในชีวิต บางกรณีก็อยู่ในอดีต หรือซับซ้อนเร้นลับหรือเป็นอันตราย ไม่สะดวกต่อการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง จึงได้มีการจำลองสิ่งต่าง ๆ เหล่านั้นมาเพื่อการศึกษา ของจำลองบางอย่างอาจจะเรียนได้ง่ายกว่าและสะดวกกว่า

3) ประสบการณ์นาฏการ มีประสบการณ์หลายอย่างที่เราไม่สามารถประสบได้ด้วยตนเอง เช่น เหตุการณ์ในอดีต เรื่องราวในวรรณคดี การเรียนในเรื่องที่มีปัญหาเกี่ยวกับสถานที่ หรือเรื่องธรรมชาติที่เป็นนามธรรม การแสดงละครจะช่วยให้เราได้เข้าใจความเป็นจริงมากที่สุด เช่น ฉาก เครื่องแต่งตัว เครื่องมือ หุ่นต่าง ๆ เป็นต้น

4) การสาธิต คือ การอธิบายถึงข้อเท็จจริง หรือแบ่งความคิด หรือกระบวนการต่าง ๆ ให้ผู้ฟังแลเห็นไปด้วย เช่น ครูวิทยาศาสตร์เตรียมก๊าซออกซิเจนให้นักเรียนดูก็เป็นการสาธิต การสาธิตก็เหมือนกับนาฏการ หรือการศึกษานอกสถานที่ ถือเป็นสื่อการสอนอย่างหนึ่ง ซึ่งการสาธิตอาจารย์รวมเอาสิ่งของที่ใช้ประกอบหลายอย่าง นับตั้งแต่ของจริงไปจนถึงตัวหนังสือ หรือคำพูดเข้าไว้ด้วย แต่เราไม่เพ่งเล็งถึงสิ่งเหล่านี้ เราจะให้ความสำคัญกับกระบวนการทั้งหมดที่ผู้เรียนจะต้องเฝ้าสังเกตอยู่โดยตลอด

5) การศึกษานอกสถานที่ เป็นการสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตเพื่อให้นักเรียนได้เรียนจากแหล่งข้อมูล แหล่งความรู้ที่มีอยู่จริงภายนอกห้องเรียน จึงเป็นวิธีการหนึ่งที่เป็นสื่อกลางให้นักเรียนได้เรียนจากของจริง

6) นิทรรศการ หมายถึง การจัดแสดงสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้ความรู้แก่ผู้ชม ดังนั้น นิทรรศการจึงเป็นการรวมสื่อต่าง ๆ มากมายหลายชนิด การจัดนิทรรศการที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัด จะส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีโอกาสคิดสร้างสรรค์มีส่วนร่วม และได้รับข้อมูลย้อนกลับด้วยตัวของเขาเอง

7) โทรทัศน์และภาพยนตร์ โทรทัศน์เป็นสื่อการสอนที่มีบทบาทมากในปัจจุบัน เพราะได้เห็นทั้งภาพและได้ยินเสียงในเวลาเดียวกัน และยังสามารถแพร่และถ่ายทอดเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นได้ด้วย นอกจากนั้นโทรทัศน์ยังมีหลายรูปแบบ เช่น โทรทัศน์วงจรปิด ซึ่งโรงเรียนสามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ยังมีโทรทัศน์วงจรปิด ที่เอื้อประโยชน์ต่อการศึกษาอย่างกว้างขวาง ภาพยนตร์เป็นสื่อที่จำลองเหตุการณ์มาให้ผู้ชมหรือผู้เรียนได้ดูและได้ฟังอย่างใกล้ชิดเคียงกับความจริง แต่ไม่สามารถถ่ายทอดเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นได้ ถึงอย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์ก็ยังนับว่าเป็นสื่อที่มีบทบาทมากในการเรียนการสอน เช่นเดียวกับกับโทรทัศน์

8) ภาพนิ่ง การบันทึกเสียง และวิทยุ ภาพนิ่ง ได้แก่ ภาพถ่าย ภาพวาด ซึ่งมีทั้งภาพทึบแสงและโปร่งแสง ภาพทึบแสง คือ รูปถ่าย ภาพวาดหรือภาพในสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ ส่วนภาพนิ่งโปร่งใส หมายถึง สไลด์ फिल्मสตริป ภาพโปร่งใสที่ใช้กับเครื่องฉายวัสดุโปร่งใส เป็นต้น ภาพนิ่งสามารถจำลองความเป็นจริงมาให้เราศึกษานจนจอบได้ การบันทึกเสียง ได้แก่ แผ่นเสียงและเครื่องเล่นแผ่นเสียง เทปและเครื่องบันทึกเสียง และเครื่องขยายเสียงตลอดจนอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับเสียง ซึ่งนอกจากจะสามารถนำมาใช้อย่างอิสระในการเรียนการสอนด้วยแล้ว ยังใช้กับรายการวิทยุและกิจกรรมการศึกษาอื่น ๆ ได้ด้วย ส่วนวิทยุ นั้น ปัจจุบันที่ยอมรับกันแล้วว่า ช่วยการศึกษาและการเรียนการสอนได้มาก ซึ่งไม่จำกัดอยู่แต่เพียงวิทยุโรงเรียนเท่านั้น แต่ยังหมายรวมถึงวิทยุทั่วไปอีกด้วย

9) ทัศนสัญลักษณ์ สื่อการสอนประเภททัศนสัญลักษณ์มีหลายชนิด เช่น แผนภูมิ แผนภาพ แผนที่ แผนที่ ภาพโฆษณา การ์ตูน เป็นต้น สื่อเหล่านี้เป็นสื่อที่มีลักษณะเป็นสัญลักษณ์สำหรับถ่ายทอดความหมายให้เข้าใจได้รวดเร็วขึ้น

10) วจนสัญลักษณ์ เป็นสื่อชั้นที่เป็นนามธรรมมากที่สุด ได้แก่ ตัวหนังสือหรืออักษร สัญลักษณ์ทางคำพูดที่เป็นเสียงพูด ความเป็นรูปธรรมของสื่อประเภทนี้จะไม่คงเหลืออยู่เลย อย่างไรก็ตามเราก็ใช้ประโยชน์จากสื่อประเภทนี้มากเพราะต้องใช้ในการสื่อความหมายอยู่ตลอดเวลา การพิจารณาเลือกใช้ลำดับประสบการณ์ในการเรียนการสอนอาจใช้ชั้นใดก็ได้ที่จะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี ซึ่งบางครั้งอาจจะต้องใช้หลาย ๆ ประสบการณ์ปะปนกันตามความเหมาะสมขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ เนื้อหา และสถานการณ์ในการสอน ประสบการณ์ตรงบางครั้งก็ไม่เหมาะที่จะจัดให้นักเรียน เช่น อาจเสี่ยงอันตราย หรือผิดศีลธรรม

นอกจากสื่อที่มีวัตถุประสงค์เพื่อการเรียนและการสอนโดยตรงตามวัฒนธรรมการเรียนรู้ที่เคยมีมาแล้ว ทุกสิ่งทุกอย่างรอบตัวไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์ สิ่งของ สถานที่ เหตุการณ์ หรือความคิดก็ตาม ถือเป็นสื่อการเรียนรู้ได้ทั้งสิ้น ซึ่งจำแนกเป็นประเภทใหญ่ ๆ ได้ดังนี้ (กรมวิชาการ, 2545 ข: 7-8)

1) สื่อสิ่งพิมพ์ หมายถึง หนังสือและเอกสารสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ ซึ่งได้แสดงหรือจำแนกหรือเรียบเรียงสาระความรู้ต่าง ๆ โดยใช้หนังสือที่เป็นตัวเขียนหรือตัวพิมพ์เป็นสื่อเพื่อแสดง ความหมาย สื่อสิ่งพิมพ์มีหลายประเภท เช่น เอกสาร หนังสือ ตำรา หนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสาร จุลสาร จดหมาย จดหมายเหตุ บันทึก รายงาน วิทยานิพนธ์ เป็นต้น

2) สื่อเทคโนโลยี หมายถึง สื่อการเรียนรู้ที่ได้ผลิตขึ้นเพื่อใช้ควบคู่กับเครื่องมือ สไลด์ทัศนวัสดุหรือเครื่องมือที่เป็นเทคโนโลยีใหม่ ๆ รวมถึงกระบวนการต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับ การนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน เช่น การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนการสอน การศึกษาผ่านดาวเทียม เป็นต้น

3) สื่ออื่น ๆ อาจแบ่งได้ 4 ประเภทใหญ่ ๆ คือ (1) สื่อบุคคล หมายถึง บุคคลที่มีความรู้ความสามารถ ความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน ซึ่งสามารถทำหน้าที่ถ่ายทอดสาระความรู้ แนวคิด เจตคติและวิธีปฏิบัติตนไปสู่บุคคลอื่น (2) สื่อธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม หมายถึง สิ่งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติหรือสภาพที่อยู่รอบตัวผู้เรียน (3) สื่อกิจกรรม/กระบวนการ หมายถึง กิจกรรมหรือกระบวนการที่ครูหรือผู้เรียนกำหนดขึ้นเพื่อเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ ใช้ในการฝึกทักษะ ซึ่งต้องใช้กระบวนการคิด การปฏิบัติ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้ของผู้เรียน และ (4) สื่อวัสดุ/เครื่องมือและอุปกรณ์ หมายถึง วัสดุที่ประดิษฐ์ขึ้นเพื่อประกอบการเรียนรู้ เช่น หุ่นจำลอง แผนภูมิ ตาราง ฯลฯ รวมถึงสื่อประเภทเครื่องมือและอุปกรณ์ที่จำเป็นในการปฏิบัติงานต่าง ๆ เช่น อุปกรณ์ทดลองวิทยาศาสตร์ เครื่องมือวิชาช่าง เป็นต้น

2. พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

2.1 ความหมายของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

พิพิธภัณฑ์, พิพิธภัณฑ์สถาน (ราชบัณฑิตยสถาน, 2546: 789) หมายถึง สถานที่เก็บรวบรวมและแสดงสิ่งต่าง ๆ ที่มีความสำคัญด้านวัฒนธรรมหรือด้านวิทยาศาสตร์ โดยมีความมุ่งหมายเพื่อให้เป็นประโยชน์ต่อการศึกษา และก่อให้เกิดความเพลิดเพลินใจ

ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (2540: 123) กล่าวว่า พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น คือ พิพิธภัณฑ์ที่เกิดขึ้นและดำเนินการโดยสถาบันหรือองค์กรท้องถิ่น สารระในพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นแตกต่างจากพิพิธภัณฑ์สถานในเรื่องของมุมมองทางประวัติศาสตร์ โดยพิพิธภัณฑ์สถานจะมองประวัติศาสตร์จากส่วนกลาง แต่หากเป็นพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นแล้วจะเป็นเรื่องของประวัติศาสตร์ท้องถิ่นที่มาจากมุมมองของท้องถิ่นจริง ๆ โดยให้ได้จำกัดความตามลักษณะพิเศษที่แตกต่างกันดังนี้

1) ท้องถิ่นเป็นผู้ริเริ่ม จัดทำ และดำเนินการ พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นที่แท้จริงจะต้องเกิดจากความต้องการหรือเกิดจากการริเริ่มของชาวบ้าน บางแห่งอาจมีหน่วยงานภายนอกมาช่วยเหลือบ้าง แต่ชาวบ้านจะมีหน้าที่ในการจัดการ ดูแลรักษา และดำเนินการเอง

2) เนื้อหาที่น่าสนใจเป็นเรื่องราวของชุมชนในด้านต่าง ๆ อันได้แก่ ประวัติความเป็นมาของชุมชน การทำมาหากิน ศาสนาและความเชื่อ ตลอดจนความสัมพันธ์ภายในชุมชนหรือท้องถิ่นเป็นสำคัญ อาจมีการกล่าวถึง สังคมอื่นที่เฉพาะส่วนที่ท้องถิ่น มีการติดต่อสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจ การเมือง สังคม และวัฒนธรรมกับสังคมภายนอกเท่านั้น

3) มีความหลากหลาย พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นแต่ละที่จะมีลักษณะพิเศษเฉพาะอันเป็นเอกลักษณ์ของแต่ละชุมชน ทำให้เกิดการเรียนรู้และเข้าใจถึงความแตกต่าง หลากหลายทางวัฒนธรรม ช่วยลดทอนการหลงตัวเองและการดูถูกเหยียดหยาม อันนำไปสู่ความเข้าใจซึ่งกันและกันของสังคม

4) เน้นความเรียบง่ายที่มีความหมายต่อชุมชน สิ่งของที่จัดแสดงมีอยู่ในชุมชนท้องถิ่นนั้น ๆ ไม่จำเป็นต้องเป็นของมีค่า อาจเป็นศิลปวัตถุทางศาสนาที่ทางวัดเก็บรวบรวมไว้หรือศิลปหัตถกรรม ประเภทเครื่องมือเครื่องใช้ ที่เกี่ยวกับชีวิตความเป็นอยู่ของชาวบ้าน

สมลักษณ์ เจริญพจน์ (2547: 5) ให้ความหมายว่า พิพิธภัณฑ์ มีรากศัพท์มาจากคำว่า “พิพิธภัณฑ์” แปลว่า ต่าง ๆ กัน ผนวกกับคำว่า “ภัณฑ” ซึ่งแปลว่า สิ่งของ เมื่อนำมารวมกันจึงมีความหมายว่า สิ่งของต่าง ๆ ที่รวบรวมไว้ เพื่อประโยชน์ในการศึกษา เมื่อเติมคำว่า “สถาน” เข้าไปเป็น “พิพิธภัณฑ์สถาน” แปลว่า สถาบันถาวรที่เก็บรวบรวมและแสดงสิ่งของต่าง ๆ ที่มีความสำคัญด้านวัฒนธรรมหรือด้านวิทยาศาสตร์ โดยมีความมุ่งหมายเพื่อให้ประโยชน์ต่อการศึกษาเล่าเรียนและก่อให้เกิดความเพลิดเพลินใจ ทั้งคำว่า “พิพิธภัณฑ์” และ “พิพิธภัณฑ์สถาน” ในภาษาอังกฤษตรงกับคำว่า “MUSEUM”

ปริตดา เฉลิมเผ่า กอนันตกุล (2548: 23-24) กล่าวว่า พิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นมีชื่อเรียก ขนานแตกต่างกันหลายชื่อ เช่น พิพิธภัณฑสถานชุมชน พิพิธภัณฑสถานชาวบ้าน พิพิธภัณฑสถานพื้นบ้าน หรือพิพิธภัณฑสถานชุมชนวิทยา เป็นต้น การเกิดขึ้นของพิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นสืบเนื่องมาจากเงื่อนไขสำคัญหลายประการ เช่น เงื่อนไขนโยบายของรัฐ ซึ่งมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อกระจายอำนาจจากส่วนกลางสู่ท้องถิ่น เพื่อปลูกฝังให้คนในท้องถิ่นเห็นความสำคัญของรากเหง้าและประวัติศาสตร์ความเป็นมาของตนเอง ซึ่งก่อให้เกิดความภูมิใจในอัตลักษณ์และภูมิปัญญาท้องถิ่น และเพื่อส่งเสริมนโยบายการสร้างงานและอาชีพให้กับชุมชนผ่านการท่องเที่ยว หรือเงื่อนไขความต้องการของคนในท้องถิ่นที่ต้องการอนุรักษ์ วัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของตนที่กำลังจะสูญหายไป เช่น วิถีชีวิต ประเพณีสำคัญ ขนบธรรมเนียมและความเชื่อ เป็นต้น

ประภัสสร โพธิ์ศรีทอง (2549: 48-55) กล่าวว่า พิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นเป็นอีกรูปแบบหนึ่งของพิพิธภัณฑสถานไทย โดยก่อตั้งขึ้นในหลายลักษณะ เช่น พิพิธภัณฑสถานวัด ที่เกิดขึ้นจากพระภิกษุผู้สนเก็บรวบรวมสิ่งของเครื่องใช้ที่ตกทอดมาในวัด แล้วจัดตั้งขึ้นเป็นพิพิธภัณฑสถาน มีการสะสมเพิ่มเติมโดยการแสวงหาหรือรับบริจาคจากญาติโยมที่ศรัทธา การสนับสนุนส่วนมากมาในรูปแบบของการบริจาคเงินและสิ่งอำนวยความสะดวกให้พิพิธภัณฑสถานจากผู้มีจิตศรัทธา พิพิธภัณฑสถานชาวบ้านเกิดจากนักสะสมที่เก็บรวบรวมสิ่งของที่ตนเองสนใจ เพื่อตอบสนองความอยากรู้ของตนเอง แล้วขยายเป็นพิพิธภัณฑสถานตามกำลังกายและกำลังทรัพย์ของตนเอง นอกจากนี้แล้ว พิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นยังเกิดจากกลุ่มชาวบ้านที่รวบรวมข้าวของเครื่องใช้พื้นบ้านที่กำลังจะสูญหายไปมาจัดตั้งเป็นพิพิธภัณฑสถาน เพื่อให้คนในท้องถิ่นได้เข้าใจและภูมิใจในรากเหง้าทางวัฒนธรรมของตนเอง และเผยแพร่วัฒนธรรมของตนให้คนต่างถิ่นได้เรียนรู้ โดยสิ่งของในพิพิธภัณฑสถานพื้นบ้าน อาจเป็นของเฉพาะประเภทหรือหลากหลายประเภทที่สะท้อนคุณค่าภูมิปัญญาท้องถิ่นหรือสิ่งที่เกี่ยวข้องเนื่องกับพัฒนาการทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมท้องถิ่นเป็นส่วนใหญ่ แต่ก็มี พิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นหลายแห่งได้เก็บรักษาของที่มีคุณค่ามากทางด้านโบราณคดีและประวัติศาสตร์ไว้ด้วยเช่นกัน

ประสิทธิ์ รัตนมณี (2550: 50) พิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นเป็นสิ่งสะท้อนวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของชุมชน ศิลปวัตถุที่นำมาแสดงเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมของคนในท้องถิ่น โดยผู้คนในชุมชนเป็นเจ้าของพิพิธภัณฑสถาน ร่วมกันดูแลรักษา พร้อมกับการเป็นมัคคุเทศก์นำชมสำหรับคนต่างถิ่นที่มีโอกาสเข้ามาเยี่ยมชม และสิ่งนำมาแสดงภายในพิพิธภัณฑสถานมีความสัมพันธ์ด้านประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม สังคม และวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของชุมชน

คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2544: 1) กำหนดความหมายของแหล่งเรียนรู้ว่า หมายถึง แหล่งหรือที่รวมที่อาจมีสภาพ สถานที่ หรือศูนย์รวมที่ ประกอบด้วยข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ และกิจกรรมที่มีกระบวนการเรียนรู้ หรือกระบวนการเรียนการสอนที่มีรูปแบบแตกต่างไปจาก

กระบวนการเรียนการสอนที่มีครูเป็นผู้สอน เป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ เป็นการเรียนรู้ที่มีกำหนดเวลา เรียนยืดหยุ่น สอดคล้องกับความต้องการและความพร้อมของผู้เรียน การประเมินและการวัดผล การเรียนมีลักษณะเฉพาะ สร้างขึ้นให้เหมาะสมกับการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งไม่จำเป็นต้องเป็น รูปแบบเดียวกันกับการประเมินผลในห้องเรียน

กรมวิชาการ (2545 ค: 43) กล่าวว่า แหล่งการเรียนรู้ หมายถึง แหล่งข้อมูลข่าวสาร สารสนเทศ แหล่งความรู้ทางวิชาการและประสบการณ์ที่สนับสนุนส่งเสริมให้ผู้เรียนใฝ่เรียนใฝ่รู้ แสวงหาความรู้และเรียนรู้ด้วยตนเองตามอัธยาศัยอย่างกว้างขวางและต่อเนื่อง เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้และเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้

สุมาลี สังข์ศรี และคณะ (2548: 1) ให้ความหมายว่า แหล่งเรียนรู้ หมายถึง บุคคลหรือกิจกรรมที่มีอยู่ในชุมชน ซึ่งให้ประสบการณ์แก่ชุมชนได้ แหล่งเรียนรู้ในชุมชนอาจจะเป็นศาสนสถาน โรงเรียน พิพิธภัณฑ์ สวนสมุนไพร ภูมิปัญญาท้องถิ่น พิธีกรรมทางศาสนา ประเพณี ศูนย์การศึกษา ในชุมชน ห้องสมุด สถานประกอบการ หน่วยงานต่าง ๆ ที่มีสาขาในชุมชน เป็นต้น

ต่อจรัส พงษ์สาลี (2541: 15-16) กล่าวว่า แหล่งการเรียนรู้ หมายถึง การจัดรวบรวม ทรัพยากรเพื่อการเรียนรู้ในรูปแบบของข้อมูลความรู้ วัสดุ สิ่งประดิษฐ์คิดค้น หรือมรดก ทางสติปัญญา เพื่อการเผยแพร่โดยการจัดแหล่งข้อมูล จัดสถานที่ หรือจัดแสดงเพื่อการเรียนรู้ ตามต้องการของผู้เรียน เช่น ห้องสมุด หอจดหมายเหตุ พิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ สถาบันวิทยบริการ ศูนย์การเรียนรู้ สวนพฤกษชาติ สวนสาธารณะ อุทยานการศึกษา อุทยานวิทยาศาสตร์ สถานปฏิบัติการณ์ ศูนย์กีฬาและนันทนาการ

จรีพร กาญจนการุณ (2547: 41) แหล่งเรียนรู้ มีความหมายกว้างขวางและมีคำเรียกใช้ ที่แตกต่างกันไป เช่น แหล่งความรู้ แหล่งเรียนรู้ แหล่งข้อมูลท้องถิ่น แหล่งวิชาการในท้องถิ่น แหล่งทรัพยากรในชุมชน แหล่งสื่อการสอนในชุมชน ตลอดจนแหล่งวิทยากรในชุมชน การให้ความหมายที่แตกต่างกันออกไปนั้นขึ้นอยู่กับจุดเน้นความสนใจที่จะศึกษา

กู๊ด (Good, 1959: 114) ให้ความหมายว่า แหล่งเรียนรู้ในชุมชน หมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่าง ที่มีอยู่ในชุมชน เป็นสิ่งที่มีคุณค่าทางการศึกษาที่สามารถนำมาใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอนได้ เช่น พิพิธภัณฑ์ โรงมหรสพ ห้องสมุด สวนสาธารณะ รวมถึงบุคคลหรือกลุ่มคนที่อยู่ในชุมชนด้วย

วิททิช และสคัลเลอร์ (Wittich and Schuller, 1962: 229) อธิบายว่า แหล่งเรียนรู้ในชุมชน หมายถึง ประชาชน สถานที่ และสิ่งของที่อยู่ในชุมชน ซึ่งสามารถนำมาใช้เพื่อให้ผู้เรียน มีประสบการณ์ตรง

นิโคลส์ (Nichols, 1971: 341-347) ให้ความหมายว่า แหล่งความรู้ในชุมชน หมายถึง แหล่งที่เป็นวิชาการสำหรับโรงเรียน ประกอบด้วย ประชาชน สถานที่ สิ่งต่าง ๆ และกิจกรรมทั้งหลาย ที่นำมาใช้ในการศึกษาของนักเรียน เพื่อให้เป็นพลเมืองดี

2.2 ความสำคัญของพิพิธภัณฑ์ และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

พิพิธภัณฑ์มีความน่าสนใจในฐานะที่เป็นแหล่งการเรียนรู้ทั้งในระบบและตลอดชีวิตที่สำคัญให้กับนักเรียนและชุมชน รวมทั้งผู้สนใจที่เป็นนักท่องเที่ยวทั่วไปได้เข้าชมเพื่อเป็นการพักผ่อนหย่อนใจอย่างประเทืองปัญญา และที่สำคัญยิ่งไปกว่านั้น คือการเข้าไปศึกษาค้นคว้าหาความรู้ อย่างเป็นระบบและลึกซึ้ง นอกจากนี้ หน้าที่และบทบาทหลักของพิพิธภัณฑ์คือ พิพิธภัณฑ์สถาน สามารถเสริมสร้างความรู้สึที่ดีและมีคุณค่าในการเชื่อมต่อระหว่างอดีตกับปัจจุบัน ตลอดจนแสดงให้เห็นถึงแนวโน้มพฤติกรรมต่างๆ ในอนาคตได้อีกด้วย จึงกล่าวได้ว่า พิพิธภัณฑ์เป็นสถานที่ที่มีคุณค่าในการเชื่อมต่อและสืบทอดทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญา ความรู้ ความเชื่อ ฯลฯ ได้อีกทางหนึ่ง (สาวิตรี สุวรรณสถิตย์, 2550: 28-29)

ศรีศักร วัลลิโภดม (2548: บทบรรณาธิการ) กล่าวว่า การจัดตั้งพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น ทั้งของรัฐ องค์กรท้องถิ่นและเอกชน มีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นที่รวบรวมบรรดาสิ่งของที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ข้อมูล ความรู้ ภูมิปัญญาของท้องถิ่น เพื่อให้คนภายในได้เรียนรู้และถ่ายทอดแก่คนรุ่นหลัง และในขณะเดียวกันก็เพื่อให้คนภายนอกได้เรียนรู้ว่าแต่ละท้องถิ่นต่างมีความหลากหลายทางชีวภาพ วัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ของสังคมที่แตกต่างกันไป อันจะมีผลให้เกิดความเข้าใจในการที่จะมีชีวิตร่วมกันในชาติบ้านเมืองและในโลกได้อย่างสันติสุข

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 ให้ความสำคัญกับแหล่งเรียนรู้เป็นอย่างยิ่ง จึงได้กำหนดไว้ในมาตรา 25 ว่า รัฐต้องส่งเสริมการดำเนินงานและการจัดตั้งแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตทุกรูปแบบ ได้แก่ ห้องสมุดประชาชน พิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ สวนสัตว์ สวนสาธารณะ สวนพฤกษศาสตร์ อุทยานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ศูนย์การกีฬาและนันทนาการ แหล่งข้อมูลและแหล่งการเรียนรู้อื่นอย่างเพียงพอและมีประสิทธิภาพ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545 ก: 14)

นอกจากนี้ นักการศึกษาหลายท่านได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับความสำคัญของแหล่งเรียนรู้ไว้อย่างหลากหลาย ดังนี้

ประเวศ วะสี (2543 : 3) กล่าวว่า แหล่งเรียนรู้เป็นแหล่งรวมวิทยาการที่สังคมยอมรับ และเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นสำหรับการเรียนรู้ คึกคักค้นคว้าของประชาชน ถือว่าเป็นเครื่องหมายของความเจริญรุ่งเรืองของประเทศชาติ

ประไพ เกษแก้ว (2548: 17) กล่าวว่า ความสำคัญของแหล่งเรียนรู้จะอยู่ที่ความหลากหลายที่สามารถตอบสนองความต้องการของแต่ละบุคคล ในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง เพราะบุคคลมีความต้องการแตกต่างกันไปตามความสามารถ ความสนใจ ความถนัดและความพร้อมที่จะเรียนรู้ หากสามารถดำเนินการจัดแหล่งความรู้ได้อย่างเพียงพอและมีประสิทธิภาพก็สามารถส่งเสริมให้บุคคลเกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตและก่อให้เกิดสังคมแห่งการเรียนรู้

2.3 บทบาทและหน้าที่ของพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

สมลักษณ์ เจริญพจน์ (2547: 15-16) กล่าวถึง การพัฒนาบทบาทหน้าที่ของพิพิธภัณฑสถานท้องถิ่น ซึ่งควรตระหนักถึงประโยชน์ที่จะเกิดแก่คนในท้องถิ่น สังคม และประเทศชาติเป็นสำคัญ โดยอาจแบ่งบทบาทของพิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นได้ 3 บทบาท ดังนี้

1) บทบาททางสังคมและวัฒนธรรม เช่น มีบทบาทในการสร้างจิตสำนึกและความภาคภูมิใจในการรักษาเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของคนในท้องถิ่น เป็นองค์กรที่สงวนรักษาอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมของท้องถิ่น มีบทบาทในการเป็นศูนย์รวมทางวัฒนธรรมของท้องถิ่น มีบทบาทในการให้บริการการศึกษาให้แก่คนในท้องถิ่นและคนต่างถิ่น มีบทบาทในการเสริมสร้างคุณภาพชีวิตให้แก่คนในท้องถิ่น

2) บทบาททางเศรษฐกิจ พิพิธภัณฑสถานสามารถมีบทบาทสำคัญทางเศรษฐกิจของชาติได้ทั้งในส่วนกลางและในท้องถิ่นต่าง ๆ แม้ว่าบทบาทด้านเศรษฐกิจจะไม่เด่นชัดเท่าบทบาททางสังคม แต่ในการพัฒนาทางเศรษฐกิจที่ส่งผลกระทบต่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในท้องถิ่นต่าง ๆ นั้น พิพิธภัณฑสถานน่าจะเป็นองค์กรกลางที่สามารถอธิบายถึงความคงอยู่ และความเปลี่ยนแปลงของท้องถิ่นได้เป็นอย่างดี บทบาทที่พิพิธภัณฑสถานน่าจะปรับให้สอดคล้องกับการพัฒนาทางเศรษฐกิจนั้น

3) บทบาททางการเมือง พิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นมีบทบาทสำคัญเป็นอย่างยิ่งในการสร้างความรู้สึกท้องถิ่นนิยมให้แก่คนในท้องถิ่นโดยปลูกฝังให้คนในท้องถิ่นนิยมให้แก่คนในท้องถิ่น โดยปลูกฝังให้คนในท้องถิ่นเข้าใจถึงประวัติความเป็นมาพัฒนาการของสังคม ภูมิปัญญาดั้งเดิมของท้องถิ่นและเปิดโอกาสให้คนในท้องถิ่นได้ศึกษาถึงรากเหง้าและเห็นคุณค่าของท้องถิ่นของตนเอง ความรู้สึกเช่นนี้จะทำให้คนในท้องถิ่นเกิดความรู้สึก รักถิ่นและสามารถจรรโลงวัฒนธรรมอันดีให้สืบเนื่องต่อไป และยึดคนให้อยู่ร่วมกันเป็นกลุ่มสร้างความมั่นคงเป็นปึกแผ่นให้แก่ชาติ รวมทั้งเป็นตัวประสาน และเป็นสื่อกลางในการประชาสัมพันธ์ให้คนต่างถิ่นเข้าใจถึงความเป็นท้องถิ่นของชุมชนได้อีกด้วย

สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย (2551: ข-ค) กล่าวถึงบทบาทและหน้าที่ของแหล่งเรียนรู้ไว้ ดังนี้

1) จัดการศึกษาและเรียนรู้ในรูปแบบที่หลากหลาย สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนในทุกระดับและทักษะกลุ่มเป้าหมาย

2) สร้างกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นองค์กรเปิด สร้างกระบวนการเรียนรู้ให้เกิดอย่างต่อเนื่อง สามารถเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับสภาพสังคม วิถีชีวิตและสภาพทางเศรษฐกิจในแต่ละท้องถิ่น

3) จัดหาความร่วมมือ โดยร่วมมือกับหน่วยงานภาครัฐและเอกชน ชุมชน หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งผู้เรียน เพื่อร่วมกันจัดทำหลักสูตรที่ยืดหยุ่น ผู้เรียนเลือกเรียนตามความถนัด ความสนใจ

4) เป็นแหล่งศึกษา ค้นคว้า วิจัย และสามารถจัดกระบวนการเชื่อมโยงกับองค์กรอื่น ทั้งสถานศึกษาและชุมชนในแหล่งเรียนรู้ นั้น ๆ ให้เข้ามามีส่วนร่วมในการจัดทำสาระการเรียนรู้ ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน

5) เป็นแหล่งข้อมูล ที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว และเป็นแหล่งแลกเปลี่ยนและเชื่อมโยงข้อมูลระหว่างแหล่งเรียนรู้ประเภทต่าง ๆ ทั่วประเทศ

6) เผยแพร่ประชาสัมพันธ์ผลงาน เพื่อให้ผู้เรียนจากทั่วทุกภูมิภาคสามารถรู้ข้อมูล ข่าวสารและการเข้าถึงการเรียนรู้ได้อย่างแท้จริง

2.4 องค์ประกอบในการดำเนินงานของพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น

องค์ประกอบในการดำเนินงานของพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น (ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน), 2545) ประกอบด้วย

1) คณะทำงาน การจัดทำพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นให้ประสบผลสำเร็จได้ต้องอาศัยความร่วมมือจากหลายฝ่าย ได้แก่ ชาวบ้าน คือ กลุ่มเจ้าของพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นอย่างแท้จริง ถ้าคนในท้องถิ่นไม่เห็นความสำคัญพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นก็เกิดขึ้นได้ยาก ชาวบ้านจึงมีความสำคัญมากที่สุด ทั้งในแง่แหล่งข้อมูล และที่มาของวัตถุจัดแสดง โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มที่จะต้องดูแลพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นให้คงอยู่ต่อไป ฝ่ายวิชาการ ทำหน้าที่ศึกษาวิจัยท้องถิ่นเพื่อให้ได้เนื้อหาที่จะจัดแสดง คำบรรยายประกอบเรื่องราว ตลอดจนการกำหนดกิจกรรมเผยแพร่ความรู้ กลุ่มนี้อาจประกอบด้วยชาวบ้านที่มีความรู้เกี่ยวกับท้องถิ่นหรือชุมชนของตนเป็นอย่างดี พระสงฆ์ ครู อาจารย์ ตลอดจนนักวิชาการจากสถาบันการศึกษาภายในท้องถิ่น ภัณฑารักษ์ ทำหน้าที่จัดทำทะเบียนวัตถุ ทำความสะอาดวัตถุ ซ่อมแซมวัตถุที่เสียหาย ตลอดจนคัดเลือกวัตถุที่จะจัดแสดงโดยประสานงานกับฝ่ายวิชาการ ในส่วนของภัณฑารักษ์นี้อาจขอความช่วยเหลือจากหน่วยงานภายในท้องถิ่นที่มีความรู้ เช่น สถาบันการศึกษาด้านศิลปะต่าง ๆ

2) งบประมาณ ไม่ใช่อุปสรรคที่สำคัญ การจัดทำพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นควรพิจารณา ดำเนินการตามอัธยาศัย โดยถือคติทำเท่าที่ทำได้ดีกว่าไม่ทำเลย เพราะพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นนั้นมีกระบวนการที่ค่อย ๆ พัฒนา โดยอาจเริ่มจากห้องเล็ก ๆ แล้วค่อยขยายไปไม่ต้องให้สมบูรณ์แบบเลยทีเดียวน สิ่งสำคัญคือสร้างความเข้าใจแก่คนในท้องถิ่นให้ตระหนักในคุณค่าและความสำคัญของพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นที่มีต่อชุมชน

3) เนื้อหาที่นำมาเสนอ เป็นเรื่องราวความเป็นมาของท้องถิ่นในด้านต่าง ๆ ได้แก่ ภูมิประเทศ ภูมิอากาศ สิ่งแวดล้อม นิทาน ตำนานความเชื่อ ศาสนาประเพณี การละเล่น ประเพณี บุคคลสำคัญในท้องถิ่น การทำมาหากินของผู้คน

4) สิ่งของที่จัดแสดง เป็นสิ่งของที่มีอยู่ในชุมชน เช่น ธรรมมาสน์ สิ่งของเครื่องใช้ในการจารใบลาน ต้นฉบับคัมภีร์ต่าง ๆ

5) สถานที่จัดแสดง อาจเป็นบ้าน ดึก โถงเก่า ห้องเรียน ศาลาการเปรียญ โดยมากแล้วมักเป็นสถานที่ของวัด เพราะนอกจากวัดจะเป็นสถานที่ให้การศึกษาอบรมในอดีตและเป็นศูนย์กลางของชุมชนแล้ว วัดยังเป็นศูนย์รวมของศิลปวัตถุ สิ่งของเครื่องใช้ของชุมชนที่ชาวบ้านนำมาถวายไว้ กรณีที่มีงบประมาณการออกแบบตัวอาคารควรคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอยเป็นหลัก เช่น จะมีกิจกรรมอะไรบ้าง ใครบ้างที่จะมาใช้พิพิธภัณฑ์

2.5 การจัดทำพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น

การจัดทำพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนหลัก (ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน), 2545) ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การมีส่วนร่วมของชุมชน พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นที่แท้จริงต้องเกิดจากความกระตือรือร้นของชุมชนซึ่งจะนำไปสู่ความร่วมมือและความมีส่วนร่วมจริงจัง

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาวิจัยข้อมูลในท้องถิ่น ในท้องถิ่นมีเรื่องราวที่น่าศึกษาค้นคว้ามากมาย ดังนั้นจึงควรมีการกำหนดหัวข้อเรื่องและขอบเขตในการศึกษา ซึ่งจะต้องเป็นเรื่องที่สามารถให้ความรู้ สร้างภาพเคลื่อนไหวของชุมชนนับแต่อดีตถึงปัจจุบันให้แก่ผู้ชมได้เป็นอย่างดี โดยทั่วไปควรศึกษาในเรื่องหลัก ๆ อย่างน้อย 4 เรื่อง คือ 1) ประวัติความเป็นมาของชุมชนนับแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ได้แก่ การตั้งถิ่นฐาน กลุ่มชน ที่อยู่อาศัย 2) การดำเนินชีวิตของชุมชน การประกอบอาชีพ การศึกษา การแต่งกาย บ้านเรือนที่อยู่อาศัยเครื่องมือเครื่องใช้ประจำวัน ฯลฯ 3) ศาสนาและความเชื่อ ได้แก่ พิธีกรรม ประเพณีเกี่ยวกับชีวิต งานเทศกาลต่าง ๆ เป็นต้น และ 4) ความสัมพันธ์ของคนภายในชุมชน เช่น ลักษณะครอบครัว ระบบเครือญาติ การอบรมเลี้ยงดู การแบ่งงานกันทำ ฯลฯ

ขั้นตอนที่ 3 จัดทำทะเบียนและจัดหมวดหมู่วัตถุ สามารถดำเนินการได้ทันทีหลังจากการตกลงใจสร้างพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น ก่อนที่จะทำทะเบียนวัตถุควรตรวจสอบสภาพวัตถุ หากมีการแตกหักควรมีการซ่อมแซมเสียก่อน และควรทำความสะอาดวัตถุเท่าที่จำเป็น ซึ่งไม่จำเป็นต้องยึดแบบใดตายตัว ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมและสะดวก การทำทะเบียนควรประกอบด้วยข้อมูลพื้นฐาน

ขั้นตอนที่ 4 กำหนดเนื้อหาและการทำคำบรรยายเรื่องราว ให้พิจารณาจากข้อมูลที่ได้ศึกษาวิจัยทั้งหมดประกอบกับวัตถุที่มีอยู่ว่าสะท้อนเอกลักษณ์ใดของท้องถิ่น เพื่อนำเสนอเป็นจุดเด่นของพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นต่อไป

การจัดแสดงพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น เป็นกระบวนการที่สามารถพัฒนาได้เรื่อย ๆ สิ่งของที่นำมาจัดแสดง ควรจะบอกว่าเป็นมาจากชุมชนอะไรและแสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตของชุมชนนั้น ๆ ทำความเข้าใจชุมชนในระดับหมู่บ้านเป็นระดับ ๆ ขึ้นมาก็จะทำให้ได้ข้อมูลที่มีความสมบูรณ์มากขึ้น ข้อมูลที่ควรเก็บในระดับชุมชน มีดังนี้ (งามพิศ สัตย์สงวน, 2540: 20-21)

1) ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพและสิ่งแวดล้อม ควรให้ข้อมูลเกี่ยวกับที่ตั้ง ขนาดชุมชน ภูมิประเทศ ภูมิอากาศ ทรัพยากรธรรมชาติ การคมนาคม การสื่อสาร โครงสร้างชุมชน สถานที่สำคัญของชุมชน โรงงาน ตลาด โรงเรียน ร้านค้า พืช และสัตว์ เป็นต้น

2) ข้อมูลเกี่ยวกับประชากร ควรให้ข้อมูลจำนวนประชากร เพศ โครงสร้างอายุ อาชีพ โครงสร้างประชากรและพยายามให้สถิติเกี่ยวกับการศึกษา สาธารณสุข ศาสนา ชนชั้น รายได้ กลุ่มชาติพันธุ์ ข้อมูลเหล่านี้มักมานุษยวิทยาอาจเก็บรวบรวมเอาเองหรืออาจได้จากหน่วยงานของรัฐบาลหรือเอกชนก็ได้

3) ข้อมูลเกี่ยวกับเครือญาติ ในบางชุมชนเครือญาติเป็นระบบที่สำคัญมากจึงควรเก็บรวบรวมข้อมูลด้านนี้เพื่อเรียนรู้ว่าใครเป็นญาติใครบ้าง

4) ประวัติความเป็นมา ข้อมูลประเภทนี้สำคัญมาก จึงต้องหาข้อมูลเกี่ยวกับประวัติของชุมชน ทุกชุมชนมักมีเรื่องเล่าต่อ ๆ กันมา เกี่ยวกับความเป็นมาของชุมชน เรื่องเล่าเกี่ยวกับผู้บุกเบิกว่าเป็นใคร มาจากไหนและเกี่ยวกับการตั้งถิ่นฐานในช่วงแรก ๆ ของชุมชน

5) ข้อมูลเกี่ยวกับวงจรชีวิต 1 ปีของชุมชน ควรให้ความสนใจกับชีวิตประจำวันของชาวบ้านหรือประชากรในชุมชน โดยจัดแสดงว่าชาวบ้านมีชีวิตประจำวันอย่างไร ต่อมาให้ชีวิตในรอบเดือนต่าง ๆ จนครบ 1 ปี ของคนรวย คนจน ผู้ชาย ผู้หญิง คนชรา และกลุ่มย่อยกลุ่มอื่น ๆ ของชุมชน

6) ข้อมูลเกี่ยวกับกลุ่มทางสังคม ควรให้ข้อมูลเกี่ยวกับสมาคม ชมรมต่าง ๆ ซึ่งคือกลุ่มที่ชาวบ้านจำนวนหนึ่งมารวมตัวกัน เพื่อทำกิจกรรมบางอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่าง เช่น ในหมู่บ้านต่าง ๆ ในสังคมไทย กรมพัฒนาชุมชนได้ส่งพัฒนากรเข้าไปช่วยจัดตั้งกลุ่มต่าง ๆ เช่น กลุ่มออกทรัพย์ กลุ่มสตรีทอผ้า กลุ่มเลี้ยงไก่ กลุ่มทำสวน เลี้ยงสัตว์ และอื่น ๆ

7) ข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมทางวัตถุและเทคโนโลยี ควรสังเกตและให้ข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมทางวัตถุ เช่น ลักษณะบ้านเรือนของคนรวย คนจน เสื้อผ้า ของผู้ชาย ผู้หญิง คนชรา และเด็ก เครื่องใช้ในบ้านเฟอร์นิเจอร์ต่าง ๆ ที่จะใช้เป็นตัวชี้ฐานะทางสังคมได้นอกจากนี้ต้องให้ข้อมูลเกี่ยวกับเทคโนโลยี เช่น เครื่องมือทำไร่ ทำนา พาหนะขนส่ง การสื่อสารและอื่น ๆ

8) ประวัติชีวิต นักวิจัยต้องรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับครอบครัว และเก็บรวบรวมประวัติคนในวัยต่าง ๆ เพื่อแสดงให้เห็นชีวิตคนในชุมชนว่าคนแต่ละเพศ แต่ละวัยมีชีวิตความเป็นอยู่อย่างไรในชุมชน จึงต้องเก็บประวัติชีวิตของผู้หญิง เด็ก วัยรุ่น คนวัยหนุ่มสาว วัยกลางคน และวัยชรา โดยแสดงให้เห็นชีวิตแต่ละช่วงของแต่ละคน ตั้งแต่เกิด และการผ่านวัยต่าง ๆ มารวมกัน จะทำให้เห็นภาพรวมที่สมบูรณ์ของชุมชนได้ และทำให้ผู้อ่านเห็นภาพชุมชนในหลายมิติเวลา

9) ภาษาท้องถิ่นและศิลปะ ควรบันทึกข้อมูลเกี่ยวกับผลผลิตของวัฒนธรรมที่แสดงออกมาในรูปของภาษา เช่น นิทานชาวบ้าน เกม เพลง การละเล่น การเดินรำ นิยายปรัมปรา ในบางสังคมเสียงสำคัญมาก เสียงคืออำนาจ เมื่อมีเสียงแสดงว่ามีอะไรเกิดขึ้นในหมู่บ้านของสังคมไทย ภาษาท้องถิ่นในรูปต่าง ๆ ที่กล่าวมาแล้วกำลังจะหมดไป ซึ่งเป็นเรื่องที่น่าเสียดาย นักจัดพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นจึงต้องให้ความสำคัญกับสิ่งเหล่านั้น และต้องเก็บรวบรวมข้อมูลที่มีค่าเหล่านั้นก่อนที่มันจะสูญหายไป

10) วัฒนธรรมด้านต่าง ๆ ควรเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมด้านต่าง ๆ ของมนุษย์ทุกด้าน คือ ด้านครอบครัว เศรษฐกิจ การเมืองการปกครอง ศาสนาและความเชื่อ การศึกษา การแพทย์และสาธารณสุข การคมนาคม สื่อสาร ศิลปะ และนันทนาการ

2.6 กิจกรรมการเรียนรู้ในแหล่งเรียนรู้

การจัดการแหล่งเรียนรู้เป็นส่วนหนึ่งของการส่งเสริมการศึกษาตามอัธยาศัย ดำเนินการเพื่อสนับสนุนให้ประชาชนสามารถเรียนรู้ได้ตามอัธยาศัยเพื่อการศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง ให้ประชาชนทั่วไปได้รับการศึกษาและเพิ่มเติมความรู้ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลก ใช้เป็นข้อมูลในการปรับปรุงชีวิตให้ก้าวหน้าและดำรงตนอยู่ในสังคมได้อย่างเป็นสุข การศึกษาตามอัธยาศัยเกิดขึ้นตามวิถีชีวิตที่เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ การทำงาน จากบุคคล ครอบครัว ชุมชน สื่อ แหล่งความรู้ ซึ่งสามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต (คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545 ก: 9)

กรมวิชาการ (2545 ค: 36) กล่าวถึงการพัฒนาแหล่งเรียนรู้เพื่อใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

- 1) สำรวจแหล่งการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาคุณภาพการศึกษาทั้งในสถานศึกษา ชุมชน ท้องถิ่น
- 2) จัดทำเอกสารเผยแพร่แหล่งการเรียนรู้แก่ครู
- 3) จัดตั้งและพัฒนาแหล่งการเรียนรู้รวมทั้งพัฒนาให้เกิดองค์ความรู้
- 4) ส่งเสริมสนับสนุนให้ครูใช้แหล่งการเรียนรู้ทั้งในและนอกโรงเรียนในการจัดกระบวนการเรียนรู้

ซึ่ง สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2545 : 108) ได้กล่าวถึงหลักการพื้นฐานในการใช้ แหล่งเรียนรู้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ไว้ดังนี้

- 1) การเรียนรู้เกิดขึ้นได้กับทุกคน ทุกเวลา ทุกสถานที่
- 2) แหล่งเรียนรู้ของชุมชนมีมากมายทั้งที่เป็นองค์การจัดตั้ง สถาบันในชุมชน วิธีชีวิตการทำมาหากิน ประเพณี พิธีกรรมและสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ
- 3) การเรียนรู้ที่ดีเกิดขึ้นจากการที่ทุกฝ่ายสร้างเครือข่ายของการเชื่อมโยง ประสพการณ์ เกิดสังคมนการเรียนรู้และสังคมคุณธรรม
- 4) การเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ในชุมชนและธรรมชาติเป็นกระบวนการที่มีความสร้างสรรค์ความคิดและประสพการณ์ชีวิตที่มีคุณค่า

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2550 ค: 4) อธิบายขั้นตอนการจัดการเรียนรู้จาก แหล่งเรียนรู้ไว้ 5 ขั้นตอน คือ

- 1) ขั้นสำรวจ ผู้สอนให้ผู้เรียนศึกษา สำรวจแหล่งเรียนรู้ในโรงเรียนและในชุมชนของ นักเรียน
- 2) ขั้นเรียนรู้ เป็นขั้นที่ผู้เรียนได้ศึกษาแหล่งเรียนรู้ และปฏิบัติกิจกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้ และมีการวางแผนร่วมกันในการปฏิบัติงาน
- 3) ขั้นประเมินผล เป็นขั้นตอนการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง โดยให้บรรล่วัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในจัดการเรียนรู้ โดยมีผู้สอน ผู้เรียน ผู้ปกครอง เป็นผู้ประเมิน
- 4) ขั้นนำไปใช้ เป็นขั้นที่ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากแหล่งเรียนรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน
- 5) ขั้นประยุกต์ความรู้และเผยแพร่ผลงาน เป็นขั้นที่ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันและเผยแพร่การนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดกับผู้เรียนต่อไป

การใช้แหล่งการเรียนรู้เพื่อให้การเรียนการสอนเกิดประโยชน์สูงสุด ครูผู้สอนควร ร่วมมือกับผู้เกี่ยวข้องหรือผู้รับผิดชอบแหล่งการเรียนรู้ในการวางแผนการดำเนินการร่วมกันให้มีการใช้แหล่งการเรียนรู้เพื่อการเรียนการสอน โดยมีแนวทางการใช้แหล่งการเรียนรู้ คือ 1) ศึกษาหลักสูตรรายวิชาที่เปิดสอน 2) กำหนดกิจกรรมการสอนให้ผู้เรียนใช้แหล่งเรียนรู้ 3) กำหนดทรัพยากรสารสนเทศประกอบการเรียนการสอน เช่น รายชื่อหนังสือ สื่อการสอน 4) จัดหาและเตรียมสื่อสารสนเทศแหล่งการเรียนรู้ 5) แนะนำการใช้แหล่งการเรียนรู้และอำนวยความสะดวก และ 6) สรุปและประเมินผลการใช้แหล่งการเรียนรู้ (กรมสามัญศึกษา, 2544: 18)

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในแหล่งเรียนรู้ หรือการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้ออกแบบกิจกรรมต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบของกิจกรรม กลุ่มเป้าหมาย และวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ เพราะกิจกรรมการเรียนรู้จะเป็นสิ่งจูงใจให้ทดลองปฏิบัติเพื่อให้บรรลุ

วัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ หรือจุดมุ่งหมายของหลักสูตร การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้จึงควรมีรูปแบบที่หลากหลายเพื่อสร้างความสนใจ ไม่เกิดความเบื่อหน่าย และท้าทายให้อยากรู้ อยากลอง ซึ่ง สมชาย จิตร์ตันอัศว (2556: ออนไลน์) อธิบายลักษณะของกิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีไว้ดังนี้

- 1) กิจกรรมมีความเกี่ยวข้องกับความรู้ที่มีอยู่ในแหล่งเรียนรู้
- 2) กิจกรรมมีความเหมาะสมกับระดับ วัย และความสามารถของผู้เรียน
- 3) มีคำชี้แจงสั้น ๆ ที่จะทำให้เข้าใจวิธีทำได้ง่าย และคำชี้แจงหรือคำสั่งต้องกะทัดรัด
- 4) ใช้เวลาเหมาะสม ไม่เร็ว หรือช้าจนเกินไป
- 5) เป็นที่สนใจและท้าทายผู้เรียนให้อยากแสดงความสามารถ ปลูกความสนใจหรือปลูกจินตนาการ และเกิดความคิดสร้างสรรค์
- 6) มีการใช้หลักจิตวิทยาในการออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย
- 7) มีหลากหลายรูปแบบ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาด้วยตนเอง
- 8) ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล
- 9) สามารถสร้างความสนใจของผู้เรียนตั้งแต่ต้นจนจบ
- 10) สามารถประเมินและจำแนกความเจริญของงานของผู้เรียนได้
- 11) ควรเป็นกิจกรรมที่มีความหมายกับผู้เรียน สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

3. การมีส่วนร่วมของชุมชน

3.1 ความหมายของการมีส่วนร่วม

นักวิชาการได้ให้ความหมายของการมีส่วนร่วมไว้หลากหลายมุมมอง ดังนี้

นิรันดร์ จงวุฒิเวศย์ (2550: 25) อธิบายว่า การมีส่วนร่วม หมายถึง การเข้าไปเกี่ยวข้องกับทางความคิด จิตใจ อารมณ์ และทางกาย การมีส่วนร่วมมีความหมายมากกว่าการเป็นส่วนหนึ่ง แต่มีความหมายทั้งในเชิงปริมาณและคุณภาพ โดยครอบคลุมทั้งมิติด้านความสามารถ เวลา และโอกาสที่จะมีส่วนร่วม อีกทั้งการมีส่วนร่วมเป็นการกระทำซึ่งมีผู้กระทำ ผู้ถูกกระทำหรือผู้รับผล และสาธารณชน ผู้เป็นบริบทของการกระทำ สำหรับการมีส่วนร่วมในงานพัฒนาชุมชนนั้น การมีส่วนร่วมเป็นปรากฏการณ์ที่มีความหมายหลากหลาย เป็นความพยายามร่วมกันของชุมชน เพื่อแก้ไขปัญหาและบรรลุลความต้องการของตนเอง กลุ่มคนโดยริเริ่มจากการร่วมคิด วางแผน ดำเนินการ และร่วมติดตามประเมินผลในโครงการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง และสรุปส่วนประกอบของการมีส่วนร่วมว่ามี 3 ส่วน คือ ส่วนของการวางแผนพัฒนา ส่วนของการจัดและดำเนินการตามแผนโครงการ และส่วนของการประเมินผลโครงการ

นรินทร์ชัย พัฒนพงศา (2546: 4) ให้ความหมายว่า การมีส่วนร่วม คือ การที่ฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดที่ไม่เคยได้เข้าร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ หรือเข้าร่วมการตัดสินใจหรือเคยมาเข้าร่วมด้วยเล็กน้อย

ได้เข้าร่วมด้วยมากขึ้น เป็นไปอย่างมี อิสรภาพ เสมอภาค มิใช่มีส่วนร่วมอย่างผิวเผินแต่เข้าร่วมด้วยอย่างแท้จริงยิ่งขึ้นและการเข้าร่วมนั้นต้องเริ่มตั้งแต่ขั้นแรกจนถึงขั้นสุดท้ายของโครงการ

กระทรวงยุติธรรม (2550: 56) อธิบายว่า การมีส่วนร่วม หมายถึง กระบวนการให้ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมเกี่ยวข้องในการดำเนินการพัฒนา ทั้งร่วมความคิด ร่วมในการตัดสินใจ แก้ปัญหาตนเอง เป็นการเน้นการมีส่วนร่วมอย่างสร้างสรรค์และความชำนาญ การมีทักษะของประชาชนในการแก้ปัญหา ร่วมกับการใช้วิทยาการภูมิปัญญาที่เหมาะสม การสนับสนุน ให้กำลังใจ และปฏิบัติการประเมินผลร่วมกัน การมีส่วนร่วมประกอบด้วย 4 มิติ คือ การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ ว่าอะไรเหมาะสมหรือไม่เหมาะสมที่ควรดำเนินการ การมีส่วนร่วมเสียสละในการพัฒนาโดยลงมือปฏิบัติการตามที่ได้ตัดสินใจ การมีส่วนร่วมในการแข่งขันเพื่อผลประโยชน์ที่เกิดจากการดำเนินการ และการมีส่วนร่วมในการประเมินผล

ปาริชาติ วลัยเสถียร และคณะ (2543: 138-139) สรุปความหมายของการมีส่วนร่วมว่ามีความหมาย 2 ลักษณะ คือ

1) การมีส่วนร่วมในลักษณะที่เป็นกระบวนการของการพัฒนา โดยให้ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการพัฒนาตั้งแต่เริ่มจนถึงสิ้นสุดโครงการ ได้แก่ การร่วมกันค้นหาปัญหา การวางแผน การตัดสินใจ การระดมทรัพยากรและเทคโนโลยีในท้องถิ่น การบริหารจัดการ การติดตามประเมินผล รวมทั้งการรับผลประโยชน์ที่เกิดขึ้นจากโครงการ โดยโครงการพัฒนาดังกล่าวต้องมีความสอดคล้องกับวิถีชีวิตและวัฒนธรรมชุมชน

2) การมีส่วนร่วมในนัยทางการเมือง แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

2.1) การส่งเสริมสิทธิและพลังอำนาจของพลเมืองโดยประชาชนหรือชุมชนพัฒนาขีดความสามารถของตนในการจัดการ เพื่อรักษาผลประโยชน์ของกลุ่ม ควบคุมการใช้และการกระจายทรัพยากรของชุมชน อันก่อให้เกิดกระบวนการและโครงสร้างที่ประชาชนในชนบทสามารถแสดงออกซึ่งความสามารถของตนและได้รับผลประโยชน์จากการพัฒนา

2.2) การเปลี่ยนแปลงกลไกการพัฒนาโดยรัฐมาเป็นการพัฒนาที่ประชาชนมีบทบาทหลัก โดยการกระจายอำนาจในการวางแผนจากส่วนกลางมาเป็นส่วนภูมิภาค เพื่อให้ภูมิภาคมีลักษณะเป็นเอกเทศ ให้มีอำนาจทางการเมือง การบริหาร มีอำนาจต่อการจัดการสรรทรัพยากรอยู่ในมาตรฐานเดียวกัน โดยประชาชนสามารถตรวจสอบได้ อาจกล่าวได้ว่าเป็นการคืนอำนาจในการพัฒนาให้แก่ประชาชน ให้มีส่วนร่วมในการกำหนดอนาคตของตนเอง

3.2 ความสำคัญของการมีส่วนร่วม

การเสริมสร้างการมีส่วนร่วมและสนับสนุนการมีส่วนร่วมของชุมชนในงานพัฒนาชุมชนมีความสำคัญหลายประการ ดังนี้ (นิรันดร์ จงวุฒิเวศย์, 2550: 25)

1) เป็นทั้งวิธีการและจุดหมายของการพัฒนาชนบท เพราะจุดหมายของการพัฒนา คือ ความสามารถในการพึ่งตนเองของชนบทในการปกครองและพัฒนาตนเอง เพื่อบรรลุจุดหมายนั้น วิธีการพัฒนาจึงต้องอาศัยการมีส่วนร่วมในกิจการต่าง ๆ ของชุมชน เพื่อให้ประชาชนเกิดการเรียนรู้ การเรียนรู้จะทำให้เกิดการพัฒนา

2) เป็นการระดมพลังความคิด พลังกาย พลังใจ และทรัพยากรต่าง ๆ ที่มีอยู่ในชุมชนมาใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อชุมชน การที่คนในชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมการพัฒนาของชุมชน ทำให้มีโอกาสในการระดมพลังความคิด พลังกาย พลังใจ และทรัพยากรต่าง ๆ ที่มีอยู่ในชุมชน

3) เป็นการกระจายอำนาจในการตัดสินใจ ให้กลุ่มบุคคลต่าง ๆ ในชุมชนได้มีโอกาสร่วมคิด ตัดสินใจ เลือกลงแนวทางในการพัฒนาด้วยตัวเอง

4) ทำให้เกิดความเสมอภาคหรือความเท่าเทียมกัน ในด้านต่าง ๆ ในกลุ่มบุคคลของชุมชนการมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ของชุมชนเป็นการกระจายโอกาสในการพัฒนาชุมชนในทุกขั้นตอนของการพัฒนา ทำให้เกิดความเสมอภาคและความทัดเทียมกันในประเด็นต่าง ๆ แก่คนในชุมชน

5) เป็นวิธีการที่สามารถสร้างประสบการณ์ต่าง ๆ ให้กับคนในชุมชนได้เรียนรู้และนำไปปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง หรือเกิดการสร้างองค์ความรู้และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกันและกัน แก่คนในชุมชน

6) เป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนา เพราะการพัฒนาใด ๆ ก็ตามที่ขาดถ้าขาดความร่วมมือและการมีส่วนร่วมของชุมชนแล้ว กิจกรรมหรือโครงการนั้น ๆ จะไม่สามารถดำเนินต่อไปได้อย่างมีประสิทธิภาพและจะประสบความล้มเหลวในที่สุด

7) เป็นตัวบ่งชี้ประการหนึ่งของความอยู่รอดของกลุ่ม เพราะการมีส่วนร่วม (Participation) จะทำให้เกิดสำนึกถึงความมีตัวตนอยู่ในกลุ่ม (Sense of being) ซึ่งจะ使人ที่เข้าร่วมเกิดพันธะผูกพัน (Commitment) ต่อกัน

8) สอดคล้องกับปรัชญาการพัฒนา ที่ต้องการให้ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมในการกำหนดนโยบายการพัฒนา การวางแผน การปฏิบัติ และการประเมินผล ทั้งทางตรงและทางอ้อม

ศิริกาญจน์ โกสุมภ์ (2542: 17 อ้างถึงใน สมยศ อัมพันธ์ศิริ, 2550: 45) กล่าวถึงความสำคัญของการมีส่วนร่วมไว้ว่า การให้ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการพัฒนาเป็นสิ่งที่ มีประโยชน์และสำคัญมาก เพราะจะเกิดการพัฒนาที่ยั่งยืนและเกิดความเจริญงอกงามในตัวเอง แม้รัฐบาลหรือเจ้าหน้าที่ถอนตัวออกไปแล้ว การพัฒนาก็ยังดำเนินต่อไปได้ เพราะประชาชนหรือ

ตัวแทนของประชาชนในแต่ละชุมชนจะเป็นผู้ที่มีความรู้และความเข้าใจกระบวนการพัฒนาได้ดีที่สุด และการตัดสินใจโดยการมีส่วนร่วมของประชาชนเป็นการตอบสนองต่อความต้องการและปัญหาของชุมชนได้ตรงตามเป้าหมายที่สุด

3.3 ลักษณะและขั้นตอนของการมีส่วนร่วม

โคเฮนและอัฟฮอฟ (Cohen and Uphoff, 1977: 7-9) อธิบายลักษณะการมีส่วนร่วมไว้ 4 รูปแบบ คือ

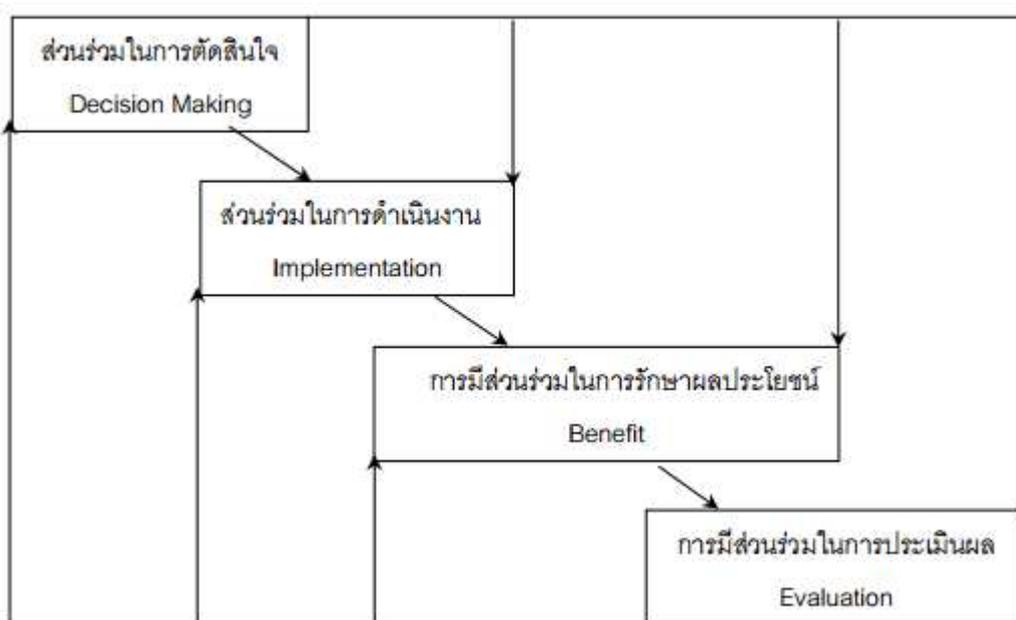
1) การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ (Decision - Making) อาจเป็นการตัดสินใจตั้งแต่ในระยะเริ่ม การตัดสินใจในช่วงของกิจกรรม และการตัดสินใจในการดำเนินกิจกรรม

2) การมีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรม (Implementation) ซึ่งอาจเป็นไปในรูปของการเข้าร่วมโดยการให้มีการสนับสนุนทางด้านทรัพยากร การเข้าร่วมในการบริหารและการร่วมมือ รวมทั้งการเข้าร่วมในการร่วมแรงร่วมใจ

3) การมีส่วนร่วมในการรับผลประโยชน์ (Benefits) ซึ่งอาจจะเป็นผลประโยชน์ทางวัตถุ ทางสังคม หรือโดยส่วนตัว

4) การมีส่วนร่วมในการประเมินผล (Evaluation) ซึ่งนับเป็นการควบคุมและตรวจสอบการดำเนินกิจกรรมทั้งหมด และเป็นการแสดงถึงการปรับตัวการมีส่วนร่วมต่อไป

ซึ่งสามารถนำเสนอเป็นวงจรการมีส่วนร่วมตามแนวคิดของโคเฮนและอัฟฮอฟ (อ้างถึงใน ถวิลวดี บุรีกุล, 2551: 8) ได้ดังนี้



แผนภาพที่ 2.1 วงจรการมีส่วนร่วมตามแนวคิดของโคเฮนและอัฟฮอฟ

องค์การสหประชาชาติ (United Nations, 1981 อ้างถึงใน วีระกิตติ์ หาญปริพรรณ์ และคณะ, 2551: 70-71) ได้รวบรวมรูปแบบการมีส่วนร่วมไว้ 3 รูปแบบ คือ

1) การมีส่วนร่วมแบบเป็นไปเอง จะเป็นการมีส่วนร่วมที่เป็นไปโดยการอาสาสมัคร หรือการรวมตัวกันขึ้นมาเอง เพื่อแก้ไขปัญหาของกลุ่มของตนเองโดยเน้นการกระทำที่ไม่ได้รับการช่วยเหลือจากภายนอก

2) การมีส่วนร่วมแบบชักนำ เป็นการเข้าร่วมโดยต้องการความเห็นชอบหรือสนับสนุนโดยรัฐบาลหรือหน่วยงานอื่นๆ เป็นรูปแบบที่เกิดขึ้นในประเทศที่กำลังพัฒนา

3) การมีส่วนร่วมแบบบังคับ ซึ่งเป็นผู้มีส่วนร่วมภายในการดำเนินนโยบายของรัฐบาล ภายใต้การจัดการโดยเจ้าหน้าที่ของรัฐ หรือเป็นการบังคับโดยตรง ผู้กระทำได้รับผลทันที แต่จะไม่ได้รับผลระยะยาว และจะมีผลเสียคือไม่ได้รับการสนับสนุนจากประชาชนในที่สุด

สุชาดา จักรพิสูทธิ์ (2547: 18-23) สรุปลักษณะการมีส่วนร่วมของชุมชนจากการศึกษาเรื่อง การมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดการศึกษา ได้ 2 ลักษณะ คือ

1) ลักษณะการมีส่วนร่วมจากความเกี่ยวข้องทางด้านเหตุผล โดยการเปิดโอกาสให้สังคม องค์กรต่างๆ ในชุมชน ประชาชนมีบทบาทหลักตามสิทธิ หน้าที่ในการเข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินงาน ตั้งแต่การคิดริเริ่ม การพิจารณาตัดสินใจ วางแผน การร่วมปฏิบัติและการรับผิดชอบในผลกระทบที่เกิดขึ้น รวมทั้งส่งเสริม ชักนำ สนับสนุนให้การดำเนินงานเกิดผลประโยชน์ต่อชุมชนตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดด้วยความสมัครใจ

2) ลักษณะการมีส่วนร่วมจากความเกี่ยวข้องทางด้านจิตใจ เป็นการมีส่วนร่วมของชุมชนที่เกี่ยวข้องทางด้านจิตใจ อารมณ์ รวมทั้งค่านิยมของประชาชน เป็นเครื่องชี้นำตนเองให้เข้ามามีส่วนร่วม แสดงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การกระทำที่บรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ทำให้ผู้ที่เข้ามามีส่วนร่วมเกิดความผูกพัน รู้สึกรับผิดชอบต่อกิจกรรมที่ดำเนินงานด้วยความสมัครใจ

อุทัย บุญประเสริฐ (2542: 113 อ้างถึงใน นาวิณ อรุณไพโร, 2554: 40) ได้สรุปรูปแบบการมีส่วนร่วมของประชาชน โดบแบ่งการมีส่วนร่วมออกเป็น 10 แบบ คือ 1) การมีส่วนร่วมประชุม (Attendance at meeting) 2) การมีส่วนร่วมในการออกเงิน (Financial Contribution) 3) การมีส่วนร่วมเป็นกรรมการ (Membership on committees) 4) การมีส่วนร่วมเป็นผู้นำ (Position of leadership) 5) การมีส่วนร่วมสัมภาษณ์ (Interviewer) 6) การมีส่วนร่วมเป็นผู้ชักชวน (Solicitor) 7) การมีส่วนร่วมเป็นผู้บริโภค (Customers) 8) การมีส่วนร่วมเป็นผู้ริเริ่ม (Entrepreneurs) 9) การมีส่วนร่วมเป็นผู้ใช้แรงงาน (Employees) และ 10) การมีส่วนร่วมออกวัสดุอุปกรณ์ (Material Contribution)

เฉลียว บุรีภักดิ์ และคณะ (2545: 116) ได้กล่าวถึงการมีส่วนร่วมในขั้นตอนของการพัฒนา 5 ชั้น ดังนี้

- 1) ชั้นมีส่วนร่วมในการค้นหาปัญหาและสาเหตุของปัญหาในชุมชน ตลอดจนกำหนดความต้องการของชุมชน และมีส่วนร่วมในการจัดลำดับความสำคัญของความต้องการ
- 2) ชั้นมีส่วนร่วมในการวางแผนพัฒนา โดยประชาชนมีส่วนร่วมในการกำหนดนโยบายและวัตถุประสงค์ของโครงการ กำหนดวิธีการและแนวทางการดำเนินงาน ตลอดจนกำหนดทรัพยากรและแหล่งทรัพยากรที่ใช้
- 3) ชั้นมีส่วนร่วมในการดำเนินงานพัฒนา เป็นขั้นตอนที่ประชาชนมีส่วนร่วมในการสร้างประโยชน์โดยการสนับสนุนทรัพยากร วัสดุอุปกรณ์และแรงงาน หรือเข้าร่วมบริหารงานประสานงานและดำเนินการขอความช่วยเหลือจากภายนอก
- 4) ชั้นการมีส่วนร่วมในการรับผลประโยชน์จากการพัฒนา เป็นขั้นตอนที่ประชาชนมีส่วนร่วมในการรับประโยชน์ที่พึงได้รับจากการพัฒนาหรือยอมรับ ผลประโยชน์อันเกิดจากการพัฒนาทั้งด้านวัตถุและจิตใจ
- 5) ชั้นการมีส่วนร่วมในการประเมินผลการพัฒนา เป็นขั้นที่ประชาชนเข้าร่วมประเมินว่าการพัฒนาที่ได้กระทำไปนั้นสำเร็จตามวัตถุประสงค์เพียงใด

อภิญา กังสนารักษ์ (2544: 14 – 15) กล่าวถึงการมีส่วนร่วม 4 ขั้นตอน คือ

- 1) การมีส่วนร่วมในการริเริ่มโครงการ ร่วมค้นหาปัญหา และสาเหตุของปัญหาภายในชุมชน ร่วมตัดสินใจกำหนดความต้องการ และร่วมลำดับความสำคัญของความต้องการ
- 2) การมีส่วนร่วมในขั้นการวางแผน กำหนดวัตถุประสงค์ วิธีการ แนวทางการดำเนินงาน รวมถึงทรัพยากรและแหล่งทรัพยากรที่จะใช้ในโครงการ
- 3) การมีส่วนร่วมในขั้นตอนการดำเนินโครงการ ทำประโยชน์ให้แก่โครงการ โดยร่วมช่วยเหลือด้านทุนทรัพย์ วัสดุอุปกรณ์ และแรงงาน
- 4) การมีส่วนร่วมในการประเมินผลโครงการ เพื่อให้รู้ว่าผลจากการดำเนินงานบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้หรือไม่ โดยสามารถกำหนดการประเมินผลเป็นระยะต่อเนื่องหรือประเมินผลรวมทั้งโครงการในคราวเดียวก็ได้

ซึ่งสอดคล้องกับ อคิน รพีพัฒน์ (2547: 49) ซึ่งแบ่งขั้นตอนการมีส่วนร่วมเป็น 4 ขั้นตอน คือ 1) การกำหนดปัญหา สาเหตุของปัญหา และแนวทางแก้ไข 2) การตัดสินใจเลือกแนวทาง และวางแผนพัฒนาแก้ไขปัญหา 3) การปฏิบัติงานในกิจกรรมการพัฒนาตามแผน และ 4) การประเมินผลงานกิจกรรมการพัฒนา

พาลาก สิงหเสนี และคณะ (2545: 8-9 อ้างถึงใน สมยศ อำพันศิริ, 2550: 52) ให้ความเห็นเกี่ยวกับกระบวนการมีส่วนร่วมว่า เป็นกระบวนการที่เป็นพลวัตเพราะมีความเชื่อมโยง

โดยเริ่มจาก การมีส่วนร่วมในการวางแผน ซึ่งประกอบด้วย การรับรู้ การเข้าถึงข้อมูลเกี่ยวกับการวางแผน การร่วมวางแผนกิจกรรม การมีส่วนร่วมในการปฏิบัติการ การดำเนินการ ซึ่งประกอบด้วย การเข้าไปเกี่ยวข้องกับการดำเนินการในกิจกรรมต่างๆ และในการตัดสินใจ การมีส่วนร่วมในการจัดการผลประโยชน์ เป็นการร่วมจัดสรรผลประโยชน์ หรือผลของกิจกรรม ผลของการตัดสินใจ การมีส่วนร่วมในการติดตามผล การประเมินผลในกิจกรรมต่างๆ และพิจารณาว่าจะดำเนินการต่อไปหรือไม่ ซึ่งจะเป็นข้อมูลย้อนกลับนำไปสู่การวางแผน เพื่อวางแผนดำเนินโครงการต่อไปในขั้นตอนที่หนึ่ง

จะเห็นได้ว่า การมีส่วนร่วมเป็นกระบวนการที่เปิดโอกาสให้สมาชิกในชุมชนได้ค้นพบ พัฒนา มีความเชื่อมั่น มีความรู้ความสามารถ พร้อมกับการเรียนรู้ที่จะจัดความสัมพันธ์กับผู้อื่น และกับสภาพแวดล้อมของชุมชน ซึ่งจะนำไปสู่ความสามารถตัดสินใจเลือกหนทางในการดำเนินชีวิต ตลอดจนกำหนดแนวทางและดำเนินการพัฒนา เกิดความรู้สึกเป็นเจ้าของชุมชนและเจ้าของงานพัฒนาชุมชน ที่จะเป็นประโยชน์และเกิดการพึ่งพาตนเองของชุมชนอย่างยั่งยืนต่อไป ซึ่งสามารถจำแนกลักษณะการมีส่วนร่วมได้ 4 ลักษณะ คือ การมีส่วนร่วมในการศึกษาชุมชน การมีส่วนร่วมในการวิเคราะห์ ตัดสินใจ และวางแผน การมีส่วนร่วมในการจัดการและดำเนินการพัฒนา และการมีส่วนร่วมในการติดตามและประเมินผลการพัฒนา

4. การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

4.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2546: 172) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นสมรรถภาพทางด้านสมองในการคิดได้หลายทางที่มีอยู่ในบุคคลมากน้อยต่างกันไป ซึ่งมีผลงานหรือการกระทำที่แสดงออกเป็นลักษณะเฉพาะ

ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์ (2546: 7) ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่าเป็นความสามารถของสมองที่คิดได้กว้างไกลหลายแง่มุม เรียกว่า ความคิดนอกเนกนัย ซึ่งทำให้เกิดความคิดแปลกใหม่แตกต่างไปจากเดิม เป็นความสามารถในการมองเห็นความสัมพันธ์ต่าง ๆ รอบตัวให้เกิดการเรียนรู้ เข้าใจ จนเกิดปฏิกิริยาตอบสนองให้เกิดความคิดเชิงจินตนาการ ซึ่งจะเป็นลักษณะสำคัญของความคิดสร้างสรรค์อันจะนำไปสู่การประดิษฐ์คิดค้นสิ่งแปลกใหม่หรือเพื่อแก้ไขปัญหา

สเตอร์นเบิร์ก และลูบาร์ต (Sternberg and Lubart, 1996) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถพิเศษอย่างหนึ่งที่มีความสัมพันธ์กับความเจริญเติบโตทางด้านสติปัญญา สไตส์การคิด แรงจูงใจ และอิทธิพลจากสิ่งแวดล้อม

สุคนธ์ สินธพานนท์ และคณะ (2552: 30) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึงความสามารถของบุคคลที่แสดงความคิดหลายทิศทาง หลายแง่มุม คิดได้กว้างไกล โดยนำ

ประสบการณ์ที่ผ่านมาเป็นพื้นฐานที่ทำให้เกิดความคิดใหม่ อันนำไปสู่การประดิษฐ์คิดค้นพบสิ่งต่าง ๆ ที่แปลกใหม่ ความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วย ความคิดริเริ่ม ความคล่องในการคิด ความยืดหยุ่นในการคิด และความละเอียดลออ

สรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถในการคิดของบุคคลที่มีมาแต่กำเนิด ซึ่งทุกคนสามารถพัฒนาได้ ดังนั้นความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นความสามารถที่อยู่ในตัวมนุษย์ทุกคนที่สามารถนำความรู้และประสบการณ์เดิมมาต่อยอดกับความคิด จินตนาการ ความรู้หรือประสบการณ์ใหม่ เป็นความสามารถในการคิดหลากหลาย คิดได้กว้างไกล ซึ่งก่อให้เกิดแนวคิดอย่างอื่นที่จะนำมาพัฒนาเพื่อแก้ปัญหาที่ต้องการได้

4.2 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

สุรศักดิ์ หลาบมาลา (2541: 38-39) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์อาจมองได้ว่าเป็นความสามารถพิเศษ และเป็นเจตคติต่อชีวิต ซึ่งเห็นได้มากในเด็กเล็ก ๆ ที่อยากคิดอยากทำ แต่จะหายไปเมื่อโตขึ้นเพราะถูกผู้ใหญ่คอยห้ามตลอดเวลา ซึ่งความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 ประการ คือ

1) ความสามารถในการสังเคราะห์ (Synthetic ability) คือ ความสามารถที่จะคิดอะไรได้มากกว่าสิ่งที่เห็นอยู่เป็นปกติ ได้อะไรใหม่ ๆ ขึ้นมา ซึ่งคนอื่นมองไม่เห็น เช่น เห็นสายไฟเห็นแผ่นพลาสติก เห็นมอเตอร์ อาจนำมารวมกันเป็นพัดลมได้

2) ความสามารถในการวิเคราะห์ (Analytical ability) เรียกกันว่าความคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) คือ ความสามารถในการคิดแยกแยะออกเป็นส่วน ๆ และมีการประเมินผลมองเห็นจุดดี คิดนำจุดดีไปใช้ประโยชน์ และอาจทดลองทำ

3) ความสามารถในทางปฏิบัติ (Practical ability) คือ ความสามารถในการเปลี่ยนทฤษฎีเป็นปฏิบัติ หรือเปลี่ยนความคิดเชิงนามธรรมเป็นรูปธรรม

สุคนธ์ สินธพานนท์ และคณะ (2552: 32-33) ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ไว้คล้ายคลึงกันว่ามีองค์ประกอบดังนี้

1) ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความคิดแปลกใหม่ ไม่ซ้ำกับความคิดของคนอื่น และแตกต่างจากธรรมดา อาจเกิดจากความคิดเดิมที่มีอยู่แล้วมาดัดแปลงประยุกต์เป็นสิ่งใหม่ และเป็นความคิดที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

2) ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ความคล่องตัวในการคิดตอบสนองต่อสิ่งเร้าให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ หรือความสามารถในการหาคำตอบได้รวดเร็วและได้ปริมาณมากในเวลาที่กำหนด โดยเน้นปริมาณของความคิด ความคิดคล่องแคล่ว แบ่งเป็น 4 ประเภท คือ

2.1) ความคิดคล่องแคล่วด้านถ้อยคำ (Word Fluency) เป็นความสามารถในการใช้ถ้อยคำได้อย่างคล่องแคล่ว

2.2) ความคิดคล่องแคล่วด้านการโยงความสัมพันธ์ (Associational Fluency) เป็นความสามารถในการคิดหาถ้อยคำที่เหมือนกันหรือคล้ายคลึงกันให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะหาได้ภายในเวลาที่กำหนด

2.3) ความคิดคล่องแคล่วด้านการแสดงออก (Expressional Fluency) เป็นความสามารถในการใช้วลีหรือประโยค สามารถนำคำมาเรียงกันอย่างรวดเร็วเพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการ

2.4) ความคล่องแคล่วในการคิด (Ideal Fluency) เป็นความสามารถในการคิดสิ่งที่ต้องการภายในเวลาที่กำหนด

3) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้หลายประเภท หลายทิศทาง ความคิดยืดหยุ่นมีความยืดหยุ่นทั้งความคิด และการกระทำ เป็นความสามารถในการปรับสภาพของความคิดในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ ความคิดยืดหยุ่นมี 2 ประเภท ได้แก่

3.1) ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นทันที (Spontaneous Flexibility) เป็นความสามารถที่จะพยายามคิดได้หลายอย่าง อย่างอิสระ สามารถคิดได้หลายประเภท หลายอย่าง

3.2) ความคิดยืดหยุ่นทางด้านการดัดแปลง (Adaptive Flexibility) หมายถึง ความสามารถในการดัดแปลง ความรู้ หรือประสบการณ์ให้เกิดประโยชน์หลาย ๆ ด้าน มีประโยชน์ในการแก้ปัญหา ผู้ที่มีความยืดหยุ่นจะคิดดัดแปลงไม่ซ้ำกัน

4) ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ความคิดในรายละเอียดเพื่อขยายความคิดหลักหรือความคิดครั้งแรกให้ได้ความหมายสมบูรณ์ยิ่งขึ้น สามารถอธิบายให้เห็นภาพชัดเจนหรือเป็นแผนงานที่สมบูรณ์ขึ้น

จากสิ่งที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า องค์ประกอบของการคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วย ความคิดริเริ่ม (Originality) ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) และความคิดละเอียดลออ (Elaboration)

4.3 อุปสรรคของความคิดสร้างสรรค์

ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์ (2546: 50) แบ่งอุปสรรคของความคิดสร้างสรรค์เป็น 3 ลักษณะ ดังนี้

1) อุปสรรคเชิงรับรู้ (Perceptual Block) ตามหลักการทางจิตวิทยาเมื่อมีข้อมูลหรือประสบการณ์ใหม่ผ่านเข้ามาสู่กระบวนการรับรู้มนุษย์จะ “เลือกรับรู้” เฉพาะส่วนที่ตนสนใจ

โดยเหตุผลที่เกิดขึ้นเนื่องมาจากอคติหรือความลำเอียง เพราะความชอบ พอใจไม่ชอบ ไม่พอใจ หรือ อุปสรรคที่เกิดจากความเคยชิน โดยอุปสรรคเชิงรับรู้อาจเกิดจากกำแพงความคิดหรือทิวี่ เพราะมนุษย์จะมีมีโนทัศน์ (Concept) เกี่ยวกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งอยู่ หากการรับรู้ใหม่ขัดแย้งกับแนวคิดเดิม ความคิดจะถูกปฏิเสธทันที ตัวอย่างเช่น

- ความยากในการจำแนกปัญหาที่แท้จริงจากปัญหาทั่วไป
- การมองปัญหาแคบเกินไป ขาดการพิจารณาสภาพแวดล้อมของปัญหานั้น ซึ่งอาจจะเป็นด้วยข้อจำกัดในการรับรู้ก็ได้
- ความไม่สามารถที่จะให้คำจำกัดความหรือนิยามของปัญหาเป็นเหตุให้ ลือความเข้าใจได้ตรงกันไม่ได้
- ความไม่สามารถที่จะใช้ประสาทสัมผัสทั้งหลายในการสังเกต ซึ่งโดยทั่วไป มักเข้าใจว่าการสังเกตนั้นเป็นการใช้แค่ตามองเท่านั้น แต่แท้จริงแล้วสามารถใช้ประสาทสัมผัส ทั้งหมด คือ ตา หู จมูก และกายสัมผัส ช่วยให้การสังเกตได้ด้วย
- ความยากที่จะมองเห็นความสัมพันธ์ของวัตถุและเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกัน น้อย (Remote Relationship) ทำให้ไม่สามารถหาทางแก้ไขปัญหาได้ด้วย
- การมองข้ามสิ่งที่อยู่ใกล้ตัว หรือสิ่งที่เด่นชัด ซึ่งบางครั้งความเคยชินกับ ปัญหาหรือสถานการณ์ที่คุ้นเคยอาจทำให้มองข้ามประเด็นที่น่าสนใจ
- ความล้มเหลวในการจำแนกเหตุผล มีหลายสถานการณ์ที่ยากแก่การแยกแยะ ได้อย่างชัดเจนว่าอะไรเป็นเหตุผลแก่กัน

2) อุปสรรคเชิงอารมณ์ (Emotional Block) อารมณ์มีส่วนสัมพันธ์กับบุคลิกภาพหรือ ลักษณะ อุปสรรคเชิงอารมณ์ที่สำคัญคือ ความกลัว เพราะความคิดสร้างสรรค์อาศัยการริเริ่ม บางครั้งต้องอาศัยจากการคาดเดา การลองผิดลองถูก ภาวะทางอารมณ์จึงต้องพร้อมจะพจญกับ ความไม่รู้ ไม่แน่นอน กล้าลองผิดลองถูก กล้าแหวกกรอบความคิดเดิม ๆ ที่สำคัญการลองนั้น ไม่จำเป็นต้องประสบความสำเร็จเสมอไป อารมณ์จึงเป็นตัวสกัดกั้นความคิดและเหตุผล ตลอดจนจนความคิด สร้างสรรค์ของบุคคล เช่น

- ความกลัวที่จะทำผิดหรือทำในสิ่งที่ผู้อื่นมองว่าไร้สาระ
- การด่วนตัดสินใจรับความคิดอันแรกที่เกิดขึ้นโดยไม่เปิดโอกาสคิดหาแนวทาง อื่นที่แตกต่างออกไป
- การยึดติดกับความคิดของตนและต่อต้านกับความคิดที่ไม่ตรงกับความคิด ของตน

ความอดกลั้นต่อการแสวงหาวิธีการแก้ปัญหาที่ยาก ไม่พยายามที่จะรวบรวมสติ และความคิดในการหาหนทางอื่น

- ความต้องการความมั่นคงปลอดภัยสูงเกินไป ทำให้ละเลยต่อโอกาสที่จะรับรู้ พิจารณาในสิ่งใหม่

- ความกลัวต่อการนิเทศแนะนำและไม่ไว้วางใจเพื่อนร่วมงาน ทำให้ขาดความเชื่อมั่นและความไว้วางใจซึ่งกันและกัน ทำให้สกัดกั้นความสามารถในการแก้ปัญหาและทำกิจกรรม สร้างสรรค์

- การขาดความพยายามที่จะแก้ปัญหาโดยตลอดจนสำเร็จหรือหาวิธีการใหม่ ๆ มาดำเนินการให้โครงการนั้นสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

- การขาดแรงจูงใจในการแก้ปัญหา เนื่องมาจากขาดผู้เห็นด้วยหรือขาดผู้เห็นใจ ในแนวทางแก้ปัญหาที่ตนเสนอ

3) อุปสรรคเชิงสภาพแวดล้อม (Environmental Block) มีลักษณะทางจิตใจและทางความคิดที่ยึดมั่นในสิ่งใดสิ่งหนึ่งอย่างเหนียวแน่น ยากต่อการเปลี่ยนแปลง เช่น

- ความต้องการตามแบบอย่าง ไม่แตกต่างจากผู้อื่น ทำให้เกิดรูปแบบ พฤติกรรมและกรอบปัญหาที่คล้ายคลึงกัน

- ความกลัวที่จะเป็นคนไม่สุภาพเรียบร้อย กลัวผู้อื่นเห็นว่าตนเป็นบุคคลที่ น่ารำคาญ ทำให้ขาดความยากรู้หรือยากเห็น ไม่กล้าที่จะซักถามหรืออภิปรายในสิ่งที่ตนยังไม่เข้าใจ ทำให้เป็นคนที่ยึดมั่นในการสืบค้น

- การมุ่งในเรื่องการแข่งขันหรือความคิดร่วมกันมากเกินไป บุคคลทั่วไป มักคิดว่าการร่วมมือกันนั้นแต่ละคนต้องลดความคิดของตนเองลงเพื่อให้สอดคล้องร่วมมือ ส่วนการ มุ่งการแข่งขันจนเกินไป ทำให้บุคคลมองข้ามเป้าหมายที่แท้จริงของงานนั้นโดยจะมุ่งเอาชนะ แต่อย่างเดียว ทำให้ละเลยความคิดริเริ่มของตนเองไป

- ความยากในการสรุปอ้างอิง เพราะแต่ละคนมีพฤติกรรมเป็นเอกลักษณ์ของตนเองซึ่งแตกต่างกัน จึงเป็นการยากในการพิจารณาขอบข่ายงานที่เหมาะสมกับกับแต่ละบุคคลได้

- การยึดมั่นในเหตุและผลมากจนเกินไป หรือการหลงเชื่อความจริงในอดีต มากเกินไปเก็บเป็นเหตุให้บุคคลขาดความคิดสร้างสรรค์ได้

- การขาดความประนีประนอมในความคิดเห็นที่ไม่สอดคล้องกัน

- การมีความเชื่อว่า ความคิดฝันเป็นสิ่งที่ไร้ค่า บุคคลจึงไม่ยอมรับความคิด ความฝันที่แปลกใหม่ โดยเห็นว่าเป็นเรื่องเพ้อฝันไร้สาระ ซึ่งความจริงแล้วประดิษฐ์กรรมใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้นส่วนใหญ่มักก็ได้ความคิดฝันมาก่อน

4.4 การพัฒนาและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ผู้สอนต้องให้ผู้เรียนมีอิสระในการคิด สามารถปลดปล่อยพลังทางปัญญาให้ผู้เรียนคิดเป็น ทำเป็น และแก้ปัญหาเป็น มิใช่กำกับตามแนวทางที่ครู/ผู้สอนวางไว้ แนวคิดนี้นำไปสู่บริเวณที่ทำให้เกิดการเรียนรู้จากน้อยไปหามากที่มีลักษณะแตกต่างกันใน 3 บริเวณ (3 Zones) ได้แก่

1) บริเวณที่ผู้เรียนเป็นผู้รับความรู้โดยไม่ต้องคิดวิเคราะห์ แก้ไขปัญหา เป็นผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และการสร้างสรรค์น้อย ในลักษณะนี้อาจรู้สึกสบายเพราะไม่ต้องมีภาระในการคิดจึงเรียกการเรียนรู้ในบริเวณนี้ว่า “เขตสบาย” (Comfort Zones) แต่ไม่ได้เรียนรู้และสร้างสรรค์

2) บริเวณที่ผู้เรียนเป็นผู้รับความรู้และแสวงหาความรู้ด้วยตนเองบ้าง เมื่อนำสิ่งที่ได้ค้นพบมาคิดวิเคราะห์ แก้ไขปัญหา ผู้เรียนจึงเกิดการเรียนรู้และการสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น ในลักษณะนี้ผู้เรียนอาจรู้สึก “อึดอัด” ไม่สบายใจนักเพราะมีภาระที่ต้องคิดและแสวงหาความรู้ด้วยตนเองเพิ่มขึ้นจึงเรียกการเรียนรู้ในบริเวณนี้ว่า “เขตอึดอัดใจ” (Intermediate Zones) แต่ได้เรียนรู้และสร้างสรรค์บ้าง

3) บริเวณที่ผู้เรียนเป็นผู้เรียนรู้และสร้างสรรค์ด้วยตนเองด้วยการคิด วิเคราะห์ แก้ไขปัญหา และสังเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับเพื่อนำมาสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ในลักษณะนี้ผู้เรียนอาจรู้สึกอึดอัดและเคร่งเครียดในการคิดแก้ปัญหา แต่สิ่งที่ได้รับจะนำไปสู่การทำทนายในการเรียนรู้ สามารถสร้างสรรค์สิ่งใหม่ด้วยตนเองจึงเรียกการเรียนรู้ในบริเวณนี้ว่า “เขตอึดอัดใจ” (Discomfort Zones) เกิดความภาคภูมิใจได้เรียนรู้และสร้างสรรค์อันเป็นเป้าหมายสำคัญของการจัดการศึกษาเชิงสร้างสรรค์

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2550 ก: 17-18) ได้เสนอขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ไว้ ดังนี้

1) ขั้นสร้างความตระหนัก เป็นขั้นตอนที่สำคัญที่ผู้สอนใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการกระตุ้นเร้า เรียกร้องความสนใจของผู้เรียนเข้าสู่เรื่องที่จะเรียนรู้ เช่น เกม เพลง นิทาน ลีลา ท่าทางต่าง ๆ ที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความคิดจินตนาการ เป็นต้น

2) ขั้นระดมพลังความคิด เป็นการดึงศักยภาพของผู้เรียนทุกคนเพื่อให้สามารถค้นหาคำตอบ ผู้เรียนทุกคนจะต้องมีส่วนร่วมโดยมีผู้สอนทำหน้าที่เหมือนผู้อำนวยการควบคุมทุกขั้นตอน

3) ขั้นสร้างสรรค์ชิ้นงาน เมื่อผู้เรียนได้ผ่านกระบวนการเรียนรู้ คิดหาคำตอบแล้ว ผู้เรียนเกิดจินตนาการในการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบต่าง ๆ เช่น บทร้อยกรอง บทเพลง ปรินิพนาคำทนาย งานประดิษฐ์ รูปทรงและมิติ เป็นต้น

4) ชื่อนำเสนอผลงาน เป็นขั้นตอนสำคัญที่ผู้เรียนได้มีโอกาสนำเสนอผลงาน วิพากษ์ วิจารณ์ แสดงความคิดเห็นผลจากการนำเสนอของผู้อื่น เป็นขั้นที่ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ การรู้จักการยอมรับ การมีเหตุผล การประยุกต์ การนำไปใช้ ทำให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจ

5) ชั้นวัดและประเมินผล เป็นการวัดและประเมินผลตามสภาพจริงโดยใช้เครื่องมือที่หลากหลาย เน้นให้ผู้เรียนรู้จักประเมินผลงานตนเองและผู้อื่น มีการยอมรับแก้ไขบนพื้นฐานของ หลักการทางประชาธิปไตย คือ ปัญญาธรรม คารวธรรม และสามัคคีธรรม

6) ชั้นเผยแพร่ผลงาน ผลงานของผู้เรียนทุกคน ทุกกลุ่ม ได้นำไปเผยแพร่ในรูปแบบต่าง ๆ อาทิ การจัดนิทรรศการ การนำผลงานสู่สาธารณชนเป็นการนำเสนอความรู้และความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน คณะกรรมการที่ปรึกษาแห่งชาติด้านการศึกษาเชิงสร้างสรรค์และเชิง วัฒนธรรมเพื่อให้เพื่อน ผู้ปกครอง ชุมชน และบุคคลที่เกี่ยวข้องได้ชื่นชมผลงาน

สுகนธ์ สินธพานนท์ และคณะ (2552: 34) ได้นำเสนอแนวทางในการส่งเสริมให้ผู้เรียน เกิดความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

1) จัดบรรยากาศในห้องเรียนให้นักเรียนรู้สึกเป็นอิสระ ไม่ถูกควบคุมด้วยระเบียบวินัย นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นแปลก ๆ ใหม่ ๆ ของตนเอง เมื่อนักเรียนมีอิสระด้านความคิด การตัดสินใจ ย่อมทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์

2) ส่งเสริมให้นักเรียนถามและให้ความสนใจต่อคำถามแปลก ๆ ของนักเรียนด้วยการตอบคำถามอย่างมีชีวิตชีวา ครูไม่เน้นคำตอบที่ถูกต้องเพียงอย่างเดียว และควรให้นักเรียนได้คิดวิเคราะห์ ค้นหาและพิสูจน์คำตอบ โดยแนะนำให้นักเรียนหาคำตอบจากแหล่งต่าง ๆ เพื่อเป็นข้อมูลสำหรับวิเคราะห์ ซึ่งจะนำไปสู่การคิดสร้างสรรค์

3) ส่งเสริมให้นักเรียนตอบคำถามชนิดปลายเปิดที่มีความหมาย ไม่มีคำตอบที่แน่นอนตายตัว คำถามลักษณะนี้จะสนับสนุนให้นักเรียนค้นคว้าหาความรู้หาข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ มากขึ้น

4) ส่งเสริมให้นักเรียนเรียนรู้มากขึ้น โดยให้ข้อมูลข่าวสารที่จะกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจที่จะเรียนรู้เพิ่มเติมด้วยตนเอง ชื่นชมนักเรียนที่พยายามเรียนรู้ด้วยตนเอง

5) ส่งเสริมให้นักเรียนใช้จินตนาการของตนเอง และยกย่องชมเชยเมื่อนักเรียนมีจินตนาการที่แปลกกว่าผู้อื่น หรือชื่นชมผลงานของนักเรียนที่มีการพัฒนาชิ้นงานที่แปลกใหม่และเป็นประโยชน์ต่อสังคม

6) ส่งเสริมกระบวนการคิดสร้างสรรค์ โดยยั่วยุให้นักเรียนหาความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลในรูปแบบที่แปลกใหม่จากเดิม ส่งเสริมให้คิดแก้ปัญหาใหม่ ๆ และมีความกล้าเสี่ยงทางสติปัญญา

กิจกรรมเชิงสร้างสรรค์สามารถช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนให้เกิดความอยากรู้ อยากรเห็น กระตือรือร้น กล้าคิด กล้าทำ กล้าแสดงออก ส่งเสริมการคิดจินตนาการ และสามารถ แก้ไขปัญหาได้อย่างมีขั้นตอนอย่างเป็นระบบ ซึ่ง คิววิต อรรถวุฒิกุล (2554: 64-66) ได้รวบรวมและสรุปข้อเสนอแนะของนักการศึกษาและนักวิชาการเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์เพื่อ พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ไว้ ดังนี้

1) ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยความคิดริเริ่มของตัวเอง เป็นการ กระตุ้นให้ผู้เรียนอยากค้นพบ อยากทดลอง โดยไม่ปิดกั้นหรือจำกัดความคิดของผู้เรียน และชี้แนะให้ ผู้เรียนค้นหาคำตอบจากแหล่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง

2) ควรจัดบรรยากาศในการเรียนรู้แบบเสรีที่ไม่มีการสร้างกรอบมาตรฐานมาบีบรัด ให้ผู้เรียนมีอิสระทางความคิดและการแสดงออก ในการศึกษาค้นคว้าตามกรอบความสนใจและความสามารถของผู้เรียนเอง โดยผู้สอนจะเป็นผู้สนับสนุนการให้ข้อมูลข่าวสาร แหล่งเรียนรู้เพิ่มเติมที่ ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสนใจที่จะเรียนรู้ด้วยตนเอง สร้างความรู้สึกลอยดกภัยทางจิต และ บรรยากาศแห่งความไว้วางใจ การสนับสนุนซึ่งกันและกัน ทำให้ผู้เรียนมีอิสระในการคิดสร้างสรรค์ได้ อย่างเต็มที่

3) ส่งเสริมการเรียนการสอนอย่างสร้างสรรค์ด้วยการจัดกิจกรรมตามกระบวนการ ความคิดสร้างสรรค์ เริ่มต้นด้วยการช่วยผู้เรียนมองเห็นปัญหา ให้นิยามหรือกำหนดขอบเขตของ ปัญหาที่ต้องการแก้ไขอย่างชัดเจน จากนั้นตั้งเป้าหมายเพื่อหาแนวทางแก้ไขปัญหานั้น ด้วยการคิดหา ความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลในรูปแบบที่แปลกใหม่ที่สร้างสรรค์กว่าเดิม จนสามารถค้นพบวิธีแก้ไข ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ได้ แต่ไม่เข้มงวดกับผลหรือคำตอบหรือข้อสรุปที่ได้จากการค้นพบของผู้เรียน จนเกินไป

4) ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความยืดหยุ่นทางความคิด โดยช่วยผู้เรียนซักถาม คิดหา คำตอบหรือวิธีแก้ไขปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลายวิธี และผู้สอนควรให้ความสนใจ ต่อคำถามหรือความคิดแปลก ๆ โดยอย่าตัดสินและลิดรอนความคิดนั้น ส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้วิธีการ เด่า เลี่ยง หรือใช้วิธีที่ทำทลายความสามารถ ความคิด และจัดสถานการณ์ให้เผชิญหน้ากับ ความยุ่งยาก อุปสรรคต่าง ๆ เพื่อแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น โดยใช้ประสบการณ์เดิมในบริบทใหม่ ไม่ให้ ยึดมั่นกับประสบการณ์เดิมเพียงด้านเดียว

5) ส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นผู้องไวต่อการรับรู้สิ่งเร้า ด้วยการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียน มีความคิดคล่องแคล่ว และการตอบปัญหาประเภทปลายเปิดที่มีความหมาย และไม่มีคำตอบที่ แน่แน่นอนตายตัว คำถามประเภทนี้จะสนับสนุนให้ผู้เรียนค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติม และฝึกให้ผู้เรียน พิจารณาปัญหาในภาพรวมโดยการบูรณาการมากกว่าจะพิจารณาปัญหาย่อย ๆ

6) ฝึกฝนให้ผู้เรียนต่อสู้กับความล้มเหลวและความคับข้องใจ เพราะผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ต้องมีความสามารถที่จะอยู่ในสถานการณ์ที่คลุมเครือ และสามารถจัดการสถานการณ์เหล่านั้นได้อย่างเหมาะสม จัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความต้องการ มีพลังกดดัน หรือมีความปรารถนาที่จะพยายามดิ้นรนเพื่อให้บรรลุผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์ จะช่วยเป็นแรงผลักดันให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ได้

7) เสริมสร้างแรงจูงใจทั้งภายในและภายนอกให้แก่ผู้เรียน แรงจูงใจที่มีความสมดุลกันมีส่วนอย่างมากที่จะช่วยให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ เช่น การให้รางวัล การยกย่องชมเชย การยอมรับจากเพื่อน สนับสนุนคนที่คิดแตกต่าง และแสดงให้เห็นว่าความคิดนั้นมีคุณค่า และนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ นอกจากนี้ ความอยากรู้อยากเห็นและการแข่งขันก็ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจจากภายในได้เป็นอย่างดี

8) สนับสนุนให้ผู้เรียนรู้จักการตรวจสอบความคิด การประเมินผลสัมฤทธิ์ และความก้าวหน้าของตนเอง เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น มีความรับผิดชอบ และรู้จักประเมินตนเอง พยายามหลีกเลี่ยงการใช้เกณฑ์มาตรฐาน และอย่าประเมินผลความคิดเร็วเกินไปในขณะที่กำลังใช้ความคิด ควรจะรับรองการประเมินผลหรือพิจารณาความคิดที่เกิดขึ้นไว้ก่อน เพราะความคิดนั้นอาจจะเป็นก้าวหนึ่งของความคิดสร้างสรรค์ได้

9) จัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้สร้างสรรค์และผลิตผลงาน อาจอยู่ในรูปของความคิด สิ่งของที่ผลิตขึ้น ทั้งรูปธรรมและนามธรรม เพราะความคิดสร้างสรรค์ คือ ความสามารถในการจินตนาการหรือสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ จากการผสมผสาน ปรับปรุง เปลี่ยนแปลง หรือการนำกลับมาใช้ใหม่ ซึ่งสามารถประเมินความคิดสร้างสรรค์ได้จากการประเมินคุณภาพของผลงานที่เกิดขึ้น

จะเห็นได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์สามารถทำให้เกิดได้ และการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สามารถทำได้ทั้งทางตรงและทางอ้อม ในทางตรงทำได้โดยการสอน การอบรม การให้เรียนรู้ผ่านกระบวนการและการฝึกฝน ส่วนในทางอ้อมทำได้โดยการสร้างบรรยากาศ และการจัดสภาพแวดล้อม ส่งเสริมความเป็นอิสระในการเรียนรู้

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ศิริพร ศรีสินธุ์อุไร และอุษณีย์ พรหมสุวรรณ (2543: 78-79) ได้ทำการศึกษาเรื่องพลังวัดและความหมายของพิพิธภัณฑสถานท้องถิ่น กรณีศึกษาพิพิธภัณฑสถานพื้นบ้านวัดม่วง อำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี และพิพิธภัณฑสถานบ้านเขาอีสาร อำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม พบว่า การจัดตั้งพิพิธภัณฑสถานจนประสบความสำเร็จแสดงถึงความตั้งใจและความเข้มแข็งทั้ง 2 ชุมชนที่จะหาทางทำความเข้าใจกับตัวเองและบอกเล่าเรื่องราวของตนเองทั้งประวัติความเป็นมา วิถีชีวิต ประเพณี พิธีกรรม ความเชื่อ

ของคนในชุมชน การเปลี่ยนแปลงความสัมพันธ์กับบริบทแวดล้อม พิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นแต่ละแห่ง มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว มีความหมายหลายอย่างอยู่ด้วยกัน พิพิธภัณฑสถานสร้างความภาคภูมิใจในตนเองมาสู่คนในท้องถิ่น เป็นแหล่งศึกษาเรียนรู้เรื่องราวที่เกี่ยวกับท้องถิ่นนั้น ๆ เป็นคลังสะสม ภูมิปัญญาความรู้สำหรับคนในท้องถิ่น ในส่วนของการเปลี่ยนแปลงของสังคมด้านการท่องเที่ยวทำให้ คนรู้จักมากขึ้น เป็นช่องทางได้มาซึ่งรายได้ของชุมชน

วรวิมล สุภาพ (2547: บทคัดย่อ) ทำการศึกษากระบวนการถ่ายทอดวัฒนธรรมกลองปฐจา ในจังหวัดลำปางจากอดีตสู่ปัจจุบัน ผลการศึกษามีดังนี้ กระบวนการถ่ายทอดวัฒนธรรมกลองปฐจา ในอดีตมีจุดมุ่งหมายเพื่อการดำรงชีวิตและใช้ในพิธีกรรมของสังคมผู้ถ่ายทอดคือพระสงฆ์และครู ชาวบ้านและต้องเป็นชายที่รับรู้ถึงทำนองและอาณัติสัญญาณที่ใช้ในชุมชน ทำการถ่ายทอดให้กับ ชายที่มีความสนใจศึกษาเรื่องกลองปฐจาอย่างจริงจัง องค์ความรู้ที่ถ่ายทอดคือการบรรเลงกลองปฐจา และคติความเชื่อและพิธีกรรมเกี่ยวกับกลองปฐจา โดยถ่ายทอดในรูปแบบการศึกษาตามอัธยาศัย ในขณะที่กระบวนการถ่ายทอดวัฒนธรรมกลองปฐจาในปัจจุบันเป็นการศึกษานอกระบบโรงเรียน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อการอนุรักษ์และฟื้นฟูวัฒนธรรมกลองปฐจาในชุมชน ผู้ถ่ายทอดคือวิทยากรที่มี โอกาสศึกษา ค้นคว้าวิจัยและเรียนรู้วิธีการตีกลองปฐจา ถ่ายทอดให้กับผู้ที่สนใจในการอนุรักษ์สืบสาน วัฒนธรรมกลองปฐจา โดยเฉพาะองค์ความรู้ในเรื่องการบรรเลงเป็นหลัก เพื่อนำไปใช้ในการแสดงและ การแข่งขันตีกลองเพื่อการอนุรักษ์วัฒนธรรมกลองปฐจา กระบวนการถ่ายทอดวัฒนธรรมกลองปฐจา ในอดีตจนถึงปัจจุบันแสดงให้เห็นถึงลักษณะการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในทุกขั้นตอน โดยเฉพาะ จุดมุ่งหมายหลักของกลองปฐจาคือการประกอบพิธีกรรมทางศาสนาและพิธีกรรมในชุมชน ได้สูญหายไป สำหรับการศึกษาคคุณค่าวัฒนธรรมกลองปฐจาที่มีต่อชุมชนนั้นเป็นคุณค่าที่เกิดจาก บทบาทหน้าที่ของกลองปฐจาในชุมชน ในอดีตพบว่าประกอบด้วคุณค่าทางด้านจิตใจ ศาสนา ประวัติศาสตร์และสุนทรียศิลป์ เป็นเอกลักษณ์ที่แสดงถึงวิถีชีวิตและคติความเชื่อที่ดำรงอยู่ในสังคม ล้านนา ถือเป็นกลองศักดิ์สิทธิ์และเป็นสัญญาณเสียงส่วนรวมของคนในชุมชน มีบทบาทในสังคม สำหรับการสื่อสารภายในชุมชน ทำหน้าที่เหมือนกระบอกเสียงของชุมชน และการสื่อสารในทาง ศาสนาและพิธีกรรมในฐานะเครื่องมือในการประกอบศาสนกิจในทางพุทธศาสนา ปัจจุบันพบว่า คุณค่าของวัฒนธรรมกลองปฐจายังคงความเป็นกลองที่ดำรงเอกลักษณ์ของวิถีชีวิต คติความเชื่อของ คนในสังคมล้านนาในทุกด้าน แต่ปรากฏคุณค่าด้านเศรษฐกิจเพิ่มเติมขึ้นมา อันมาจากการผลิตกลอง ปฐจาเพื่อจำหน่ายและรายได้จากการแสดงการบรรเลงกลองปฐจาในงานต่าง ๆ ปัจจุบันคุณค่า วัฒนธรรมกลองปฐจาในชุมชนจึงเน้นคุณค่าในเชิงปริมาณ โดยคุณค่าในเชิงจิตวิญญาณความเป็น ท้องถิ่น คุณค่าทางศาสนาและพิธีกรรมได้ขาดหายไป ข้อเสนอแนะแนวทางในการนำวัฒนธรรม กลองปฐจามาถ่ายทอดในโรงเรียนต้องนำองค์ความรู้ทั้งสองด้านมาเป็นหลักในการถ่ายทอด โดยบูรณาการวัฒนธรรมกลองปฐจาเข้ากับสาระการเรียนรู้ทั้ง 8 กลุ่ม โดยต้องเป็นกระบวนการจัด

การศึกษาที่ใช้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและอาศัยความร่วมมือจากชุมชนไม่ว่าจะเป็นผู้รู้ ปราชญ์ ชาวบ้าน และแหล่งความรู้อื่น ๆ ในการถ่ายทอดวัฒนธรรมกลองปฐา

ศิริบุญ จงวุฒิเวศย์ และมาเรียม นิลพันธุ์ (2547: บทคัดย่อ) ทำการวิจัยเรื่อง “โครงการสืบค้นประวัติศาสตร์วัฒนธรรมท้องถิ่น : การเรียนรู้กระบวนการเสริมศักยภาพการวิจัยชุมชนในพื้นที่อำเภอห้วยน้ำใหญ่ และอำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร” พบว่า นักวิจัยชุมชนมีศักยภาพในการสืบค้นประวัติศาสตร์วัฒนธรรมท้องถิ่น สามารถเก็บรวบรวม วิเคราะห์ตรวจสอบข้อมูลได้ โดยใช้รูปแบบการประชุมชี้แจงทำความเข้าใจโดยใช้กระบวนการทางสังคมและวัฒนธรรมผ่านงานบุญ งานประเพณีต่าง ๆ ของชุมชน เป็นรูปแบบอย่างไม่เป็นทางการ แต่บูรณาการผ่านกิจกรรมทางวัฒนธรรมในลักษณะของการประสานงานแบบปากต่อปาก และผ่านการรื้อฟื้นความเป็นวัฒนธรรมชุมชน มีนักวิจัยชุมชนหลายกลุ่ม ต่างวัย ต่างอาชีพ ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ คณะผู้วิจัยเป็นเพียงผู้เสริมศักยภาพให้แก่ักวิจัยชุมชน โดยการประสานงานระหว่างนักวิจัยชุมชน จัดเวทีระดมความคิด ร่วมกิจกรรมทางวัฒนธรรมกับชุมชน ให้คำปรึกษา ร่วมตรวจสอบข้อมูล ร่วมวิพากษ์วิจารณ์ เพื่อหาข้อสรุปหรือที่ชุมชนเรียกว่าการไต่หรือการไล่ การถกเถียงเชิงวิชาการในรูปแบบของชาวบ้าน ผลการศึกษาข้อมูลทางประวัติศาสตร์วัฒนธรรมของทั้งสองชุมชน เป็นประเด็นตามความสนใจของเจ้าของวัฒนธรรมในแต่ละชุมชน ชุมชนห้วยน้ำใหญ่เก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับสภาพชุมชน ประวัติความเป็นมา ภาษา การละเล่นพื้นเมือง เครื่องดนตรี เครื่องจับสัตว์น้ำ สุขภาพอนามัย ยารักษาโรค ยาสมุนไพร เรือ และระบบเครือญาติ ส่วนชุมชนบ้านภูเก็บรวบรวมข้อมูลสภาพชุมชน ประวัติความเป็นมา วัฒนธรรมประเพณีในรอบปี พิธีกรรม อาหารการกิน เพลง การรำ ดนตรี การทอผ้า การแต่งกาย ภาษา และความเชื่อ และจากข้อสรุปส่งท้ายของงานวิจัยพบว่าศักยภาพของนักวิจัยในชุมชนมีอยู่แล้ว ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับว่าจะนำออกมาใช้หรือไม่ และการได้มีโอกาสมองเห็น เข้าใจ ตรวจสอบตนเอง และแสดงออก ทำให้พลังที่มีอยู่เต็มเต็มเต็มเพิ่มทวีคูณ ปราบกฏเป็นความเข้มแข็ง งอกงาม รวมทั้งก่อให้เกิดสติปัญญาที่พร้อมจะเข้าร่วมกระบวนการพัฒนาชุมชนของตนเองได้อย่างยั่งยืนตลอดไป

พัชรลดา จุลเพชร (2549) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ความต้องการของคนไทยต่อพิพิธภัณฑ์ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความต้องการในหลายด้านด้วยกัน เช่น ต้องการชมพิพิธภัณฑ์ผ่านสื่อประเภทโทรทัศน์เป็นส่วนใหญ่ ต้องการให้พิพิธภัณฑ์รวมทุกอย่างไว้ในที่เดียวกัน ต้องการพิพิธภัณฑ์ขนาดใหญ่ มีศูนย์การเรียนรู้ ข้อมูลสารสนเทศ ต้องการให้พิพิธภัณฑ์ปรับปรุงในเรื่องของห้องน้ำ ห้องสุขา ต้องการเข้าชมพิพิธภัณฑ์ในวันหยุดเสาร์-อาทิตย์ ส่วนใหญ่ สนใจกิจกรรมพิเศษในโอกาสต่าง ๆ ที่จะจัดในพิพิธภัณฑ์ โดยให้เหตุผลว่าได้รับความสนุกสนาน ความรู้ และได้ร่วมกิจกรรมกับครอบครัว และคิดว่าพิพิธภัณฑ์มีลักษณะเป็นสถานที่เกี่ยวกับวัตถุโบราณ จัดตั้งขึ้นเพื่อเป็นสถานที่หาความรู้ จึงเป็นงานวิจัยที่ส่งเสริมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ และมีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้

ในท้องถิ่นจังหวัดสมุทรสงคราม ด้วยการใช้อะไหล่สิ่งพิมพ์เชิงสร้างสรรค์และสื่อประชาสัมพันธ์เชิงสร้างสรรค์ สามารถต่อยอดเป็นสื่อที่ใช้ในการเรียนการสอนหรือการประชาสัมพันธ์ให้กับชุมชนได้

ปิยฉัตร เชาวลิต (2551: บทคัดย่อ) ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการมีส่วนร่วมของชุมชนของวัดพัฒนาดีเด่น พบว่า สังคมของชุมชนส่งผลต่อการมีส่วนร่วมของคนในชุมชน คือ เมื่อสังคมสงบสุขชาวบ้านก็สามารถเข้าไปมีส่วนร่วมกับกิจกรรมที่วัดได้เต็มที่ ไม่ต้องห่วงหน้าพะวงหลังถึงขโมย หรือปัญหาสังคมอื่น ๆ ส่วนด้านฐานะทางเศรษฐกิจของคนในชุมชนไม่ส่งผลต่อการมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ของวัดกับชุมชนมากนัก ในส่วนของขั้นตอนการมีส่วนร่วม การมีส่วนร่วมในการคิด มีเพียงตัวแทนชาวบ้านเท่านั้นเข้าไปมีส่วนร่วมในขั้นตอนนี้ ได้แก่ กรรมการวัด มัคทายก เป็นต้น การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจคือคนที่มีส่วนร่วมตั้งแต่ขั้นตอนการคิด การมีส่วนร่วมในการปฏิบัติ ชาวบ้านให้ความร่วมมือในการปฏิบัติในทุกกิจกรรมเป็นอย่างดี ทั้งร่างกาย แรงใจ และกำลังทรัพย์ การมีส่วนร่วมในผลประโยชน์ คือ ได้บุญ ได้มาพบปะ พูดคุยกัน และเปลี่ยนความคิดเห็นกันระหว่างที่ทำกิจกรรม และได้ร่วมกิจกรรม การประเมินผล เป็นการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันระหว่างผู้นำชุมชน เช่น เจ้าอาวาสกับชาวบ้านถึงความพึงพอใจในกิจกรรม มีข้อบกพร่องอย่างไรและข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงกิจกรรมในครั้งต่อไป และจากข้อเสนอแนะในงานวิจัย ต้องการให้โรงเรียนมีการจัดแทรกกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับวัด และกิจกรรมที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตในท้องถิ่น โดยการสำรวจชุมชนเพื่อหาข้อมูลมาสร้างเป็นหลักสูตรแทรกในเนื้อหาวิชา เพื่อให้นักเรียนตระหนักในคุณค่าของชุมชนตัวเอง และมีข้อเสนอแนะให้เจ้าอาวาสซึ่งเป็นผู้นำชุมชนเป็นผู้รอบรู้ในเรื่องใกล้ตัว เรื่องในชุมชน เพื่อหาหนทางแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในชุมชนหรือเพื่อสนับสนุนอาชีพในชุมชน อันจะส่งผลให้ทั้งวัดและชุมชนมีความเจริญก้าวหน้าสืบไป

พิณวลี อังศุพันธ์ (2551: บทคัดย่อ) ศึกษาการมีส่วนร่วมของชุมชนในการบริหารจัดการเพื่อเพิ่มขีดความสามารถของพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น จังหวัดนครราชสีมา พบว่า ขีดความสามารถในการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นและการมีส่วนร่วมของชุมชนเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นของจังหวัดนครราชสีมาทั้ง 4 แห่งในช่วงเริ่มจัดตั้งมีการนำสิ่งของเครื่องใช้ ทรัพยากรวัตถุ สถาปัตยกรรมโบราณ รวมไปถึงโบราณสถานที่มีอยู่ในชุมชนของตนเองมารวบรวมไว้โดยแนวคิดของผู้นำในชุมชนประกอบกับจิตสำนึกคนในชุมชนที่มีความรักและเห็นคุณค่าของภูมิปัญญาบรรพบุรุษนำมาจัดแสดงไว้ เพื่อให้เกิดประโยชน์ในการศึกษา และบอกถึงเรื่องราวต่าง ๆ ในอดีต ซึ่งชุมชนในท้องถิ่นและผู้สนใจศึกษาได้รับประโยชน์มาก และของที่นำมาบริจาคก็มีจำนวนเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ด้านการมีส่วนร่วมของชุมชนเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นพบว่า การมีส่วนร่วมของชุมชนในการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์เฉลิมพระเกียรติ มีเพียงการนำนักเรียนมาศึกษาความรู้นอกห้องเรียน พิพิธภัณฑ์วัดพรหมราชมีส่วนร่วมในเรื่องการทำความสะอาด นำชมพิพิธภัณฑ์ รักษาความปลอดภัย แต่ก็ยังไม่มีการอื่น ๆ ที่ชุมชน

มีส่วนร่วมในการคิดปฏิบัติ พิพิธภัณฑวัดโคกศรีสะเกษ การมีส่วนร่วมของชุมชนมีเพียงแต่ร่วมในการปฏิบัติ และการมีส่วนร่วมของชุมชนที่พิพิธภัณฑสิบสานภูมิปัญญาชาวนาไทย มีทั้งในการคิดปฏิบัติ รับผิดชอบต่อชน ประเมินผล เพราะมีการจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับพิพิธภัณฑขึ้นเป็นประจำทุกปี การบริหารจัดการโดยการมีส่วนร่วมของชุมชนเป็นปัจจัยสำคัญในการดำเนินงานเพื่อเพิ่มขีดความสามารถของพิพิธภัณฑท้องถิ่น จังหวัดนครราชสีมา องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย พบว่า ในการดูแล รักษา ซ่อมแซม และการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ผู้มีส่วนสำคัญคือ ชุมชนในท้องถิ่น โดยมีผู้บริหารที่มีความรู้เกี่ยวกับพิพิธภัณฑท้องถิ่นเป็นหัวใจสำคัญในการดำเนินงาน จัดระบบบริหารจัดการ และแบ่งหน้าที่รับผิดชอบตามความสามารถมีระบบระเบียบ มีการประเมินผล และมีงบประมาณสนับสนุนจึงทำให้ดำเนินงานเป็นไปด้วยความราบรื่น ประโยชน์ที่สังคมได้รับคือ เกิดความรัก ความซาบซึ้ง และเห็นคุณค่าของท้องถิ่น ในส่วนของดำเนินงานของพิพิธภัณฑท้องถิ่นที่ชุมชนมีส่วนร่วมในการบริหารจัดการ จึงต้องคำนึงถึงปัจจัยต่าง ๆ ในการบริหารและการมีส่วนร่วมของชุมชนเป็นสำคัญ เพื่อเพิ่มขีดความสามารถของพิพิธภัณฑท้องถิ่นให้พิพิธภัณฑท้องถิ่นสามารถทำหน้าที่ดูแลรักษามรดกทางวัฒนธรรมภายใต้จิตสำนึกรักในท้องถิ่นได้อย่างมั่นคงและยั่งยืน รูปแบบการบริหารจัดการโดยการมีส่วนร่วมของชุมชนเพื่อเพิ่มขีดความสามารถของพิพิธภัณฑท้องถิ่น จังหวัดนครราชสีมา คือ Pad Model สามารถนำไปปรับใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ทั้งยังก่อให้เกิดความรัก ห่วงแหนมในมรดกทางวัฒนธรรมท้องถิ่นของตน และเกิดความสามัคคีภายในชุมชน และนำไปสู่การพัฒนาพิพิธภัณฑให้ยั่งยืนคู่กับชุมชนสืบไป

มณัญญา นวลศรี (2552: บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาเรื่อง แนวทางในการจัดการพิพิธภัณฑท้องถิ่นกรุงเทพมหานครให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันในการจัดการพิพิธภัณฑท้องถิ่นกรุงเทพมหานครให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต และเพื่อพัฒนาแนวทางในการจัดการพิพิธภัณฑท้องถิ่นกรุงเทพมหานครให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต ผลการวิจัยพบว่า สภาพปัจจุบันในการจัดการพิพิธภัณฑท้องถิ่นกรุงเทพมหานคร ยังมีปัญหาเกี่ยวกับการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ ได้แก่ ขาดแคลนงบประมาณ กิจกรรมที่จัดไม่มีความหลากหลาย บุคลากรไม่มีความรู้เกี่ยวกับพิพิธภัณฑ และมีผู้เข้าชมน้อย ส่วนแนวทางในการจัดการพิพิธภัณฑด้านการบริหารจัดการ คือ ควรมีแผนงานบริหารจัดการทั้งระยะสั้นและระยะยาว แผนงานระยะยาวควรเป็นแผนที่มีพื้นฐานมาจากนโยบายชาติ แผนงานระยะสั้นควรเป็นแผนประจำปีที่สนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย งบประมาณควรมาจากการสนับสนุนของรัฐบาลเป็นหลัก ให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม ผู้บริหารต้องมีวิสัยทัศน์และให้การสนับสนุนในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ควรวางแผนโครงการตามลำดับความสำคัญ ด้านบุคลากรควรมีความรู้ตรงกับลักษณะงานที่ปฏิบัติ มีใจรักงานด้านศิลปวัฒนธรรมของชาติ มีความรู้ด้านภาษาต่างประเทศในระดับดี มีมนุษยสัมพันธ์ดีและมีจิตใจพร้อมให้บริการ ควรเป็นนักสื่อสารและนักถ่ายทอดที่ดี มีความรู้

ความเข้าใจเกี่ยวกับการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย ควรจัดให้มีการศึกษาดูงานด้าน พิพิธภัณฑสถานทั้งในและต่างประเทศ ด้านกิจกรรมควรมีกิจกรรมหลากหลายรูปแบบ ควรมีนิทรรศการ ทั้งถาวรและชั่วคราว มีการจัดกิจกรรมภาคสนาม ควรมีกิจกรรมหลักที่เป็นจุดเด่นและควรจัดกิจกรรม เสริมเพิ่มเติม ควรจัดกิจกรรมตามความต้องการของแต่ละกลุ่มเป้าหมาย และควรมีการทำสื่อประเภท ต่าง ๆ เพื่อเผยแพร่ความรู้

สุจารีย์ จรัสดวง (2552: บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่องการบริหารจัดการพิพิธภัณฑสถานท้องถิ่น กรุงเทพมหานคร เพื่อเปรียบเทียบการบริหารจัดการพิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นกรุงเทพมหานครในพื้นที่ ผังพระนครและผังธนบุรี ผลการศึกษาพบว่า การบริหารจัดการพิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นกรุงเทพมหานคร ในพื้นที่ผังพระนครและผังธนบุรี มีรูปแบบการดำเนินงานและบริหารจัดการที่แตกต่างกัน แม้จะได้รับการวางแผนงานและกำหนดนโยบายโดยสำนักวัฒนธรรม กีฬาและการท่องเที่ยว แต่หลังจากการโอน ภารกิจในการดำเนินงานให้สำนักงานเขตของแต่ละพื้นที่เป็นผู้บริหารจัดการ การบริหารจัดการของ พิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นกรุงเทพมหานครในผังพระนครยังคงยึดรูปแบบและกรอบแนวทางการบริหารจัดการ จากสำนักวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยวเป็นสำคัญ โดยขาดการวางแผนงานและสร้างสรรค์กิจกรรม การเรียนรู้ในรูปแบบของตน ขาดการนำชุมชนท้องถิ่นเข้ามามีส่วนร่วมในการบริหารจัดการอย่างแท้จริง ซึ่งแตกต่างจากการดำเนินงานของพิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นกรุงเทพมหานครในผังธนบุรีที่มีการวางแผนงาน และการสร้างสรรค์กิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบของตนเอง ซึ่งมีความสอดคล้องกับทรัพยากรธรรมชาติและวัฒนธรรมประเพณีของชุมชน ควบคู่ไปกับการปฏิบัติตามกรอบแนวทางการบริหารจัดการของ สำนักวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว รวมทั้งมีการนำชุมชนท้องถิ่นเข้ามามีส่วนร่วมในการบริหาร จัดการ เช่น การเป็นอาสาสมัครนำชม การบริจาคสิ่งของ การดำเนินงานและเข้าร่วมกิจกรรมของชุมชน ท้องถิ่น นอกจากนี้ จากการศึกษาปัจจัยความสำเร็จในการดำเนินงานและบริหารจัดการ พบว่า ด้านบุคลากรควรมีผู้นำนักพัฒนาชุมชนเข้ามาเป็นแกนนำสำคัญในการดำเนินงาน ด้านการประชาสัมพันธ์ ควรประชาสัมพันธ์ให้ทั่วถึงและครอบคลุมโดยเฉพาะประชากรในชุมชนท้องถิ่น เพื่อให้ชุมชนท้องถิ่น เกิดความรู้สึกเป็นเจ้าของ และรู้สึกภูมิใจว่าพิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นกรุงเทพมหานครมีขึ้นเพื่อชุมชนท้องถิ่น อย่างแท้จริง

ศิริบุญ จงวุฒิมิเวศย์ และคณะ (2554: บทคัดย่อ) ทำการวิจัย เรื่อง การพัฒนาพิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ ปรากฏผลการพัฒนากิจกรรมพิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นเพื่อ การศึกษาเชิงสร้างสรรค์ใน 5 ด้าน คือ ด้านกระบวนการจัดกิจกรรม มีการเตรียมการล่วงหน้า ประสานงานกับคนในพื้นที่ ผู้เกี่ยวข้องกับพิพิธภัณฑสถาน และผู้ที่จะเข้าร่วมกิจกรรม ทำความเข้าใจ เรียนรู้ ข้อมูลพื้นที่ การจัดกิจกรรมคำนึงถึงความเหมาะสมของบริบทชุมชน ผู้เข้าร่วมกิจกรรม และทรัพยากรที่มีอยู่ มีการวางแผนและการประเมินผลการจัดกิจกรรม ด้านผลผลิตของการจัดกิจกรรม ผลเชิงปริมาณ ได้แก่ ชิ้นงานที่ได้ในลักษณะเอกสารแนะนำ คู่มือ แผ่นป้ายประชาสัมพันธ์ วิดีทัศน์ ภาพวาด งานปั้น งานประดิษฐ์ คำประพันธ์ หนังสือ ภาพยนตร์การ์ตูน และผลเชิงคุณภาพ ได้แก่ ความสนใจ

ความพึงพอใจ กระตือรือร้น ความมีชีวิตชีวา ความสุข ภูมิใจ กล้าแสดงออก จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ ด้านผลลัพธ์ของการจัดกิจกรรม มีการปรับปรุงภูมิทัศน์ มีการเชื่อมโยงการเรียนรู้กับแหล่งเรียนรู้ในชุมชนและทรัพยากรที่มีอยู่ ส่งผลถึงผู้เกี่ยวข้อง เช่น นักเรียน ครู ผู้ปกครอง ผู้นำชุมชน ผู้รู้ในชุมชน มีความรู้ ความภูมิใจ ชื่นชม เห็นคุณค่า และนำไปใช้ ด้านผลกระทบของการจัดกิจกรรม มีการสร้างและปรับปรุงพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นหลายแห่ง มีฐานข้อมูล และเว็บไซต์เผยแพร่ สถานศึกษา และองค์กรบริหารส่วนตำบลให้ความสนใจ คนในชุมชนเกิดความสัมพันธ์จากการเรียนรู้ร่วมกัน มีทัศนคติที่ดีต่อกัน และด้านความยั่งยืนของการจัดกิจกรรม มีเอกสารและสื่อเพื่อการเผยแพร่ มีหลักสูตรท้องถิ่นที่บูรณาการพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นสู่การจัดการเรียนการสอน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นเห็นความสำคัญ และมีแผนสนับสนุนกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง

พฤษมงคล จุลพูล และคณะ (2555: 7-8) ได้ทำศึกษาวิจัย เรื่อง การพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ชุมชนโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน ตำบลเตาไห อำเภอบึงสามพัน จังหวัดอุตรดิตถ์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาบริบทฐานทรัพยากรของชุมชน พัฒนาศักยภาพฐานข้อมูลชุมชน และพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ชุมชน ผลการวิจัยพบว่า บริบทชุมชน ชาวบ้านในชุมชนมีวิถีชีวิตที่ยังพึ่งพาอาศัยทรัพยากรธรรมชาติ สภาพของชาวบ้านในชุมชนจำเป็นต้องดิ้นรนเพื่อความอยู่รอด แต่ชาวบ้านยังพึ่งพาอาศัยให้ความร่วมช่วยเหลือเกื้อกูลกัน มีความสัมพันธ์อันดีต่อกัน ชุมชนยังคงอนุรักษ์และสืบทอดภูมิปัญญา วัฒนธรรม ประเพณี และเชื่อในอำนาจสิ่งศักดิ์สิทธิ์ แต่ชุมชนมีการเปิดรับความรู้และสิ่งใหม่ๆ จากภายนอกอยู่เสมอ กระบวนการพัฒนาฐานข้อมูลแหล่งการเรียนรู้ชุมชน ชุมชนให้ความสำคัญต่อกิจกรรมการมีส่วนร่วม การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ชุมชนในทุกขั้นตอน และมีชาวบ้านในชุมชนเข้าร่วมหลายกลุ่ม เนื่องจากเข้าใจและเห็นความสำคัญของการมีแหล่งเรียนรู้ชุมชนที่มีไว้เพื่อเผยแพร่และถ่ายทอดความรู้ ภูมิปัญญาที่สืบทอดมาจากบรรพบุรุษ ภูมิปัญญาด้านพิธีกรรมและความเชื่อ และภูมิปัญญาด้านแพทย์แผนไทยในชุมชนมีจำนวนน้อย เนื่องจากขาดผู้สืบทอดความรู้และผู้เรียนจะต้องเอาใจใส่เป็นอย่างมาก มีข้อปฏิบัติอย่างเคร่งครัด จึงหาผู้สืบทอดที่มีใจรักได้ยาก และการรักษาจากแพทย์แผนไทยก็มีจำนวนลดน้อยลง การพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ป่าชุมชนโนนชาติ พบว่า ชาวบ้านในชุมชนเห็นคุณค่าและความสำคัญของป่า เนื่องจากป่าเป็นแหล่งอาหารและทำให้ชาวบ้านมีรายได้และได้รับประโยชน์จากป่าเป็นจำนวนมาก แต่เนื่องจากป่าชุมชนโนนชาติมีพื้นที่มาก จึงไม่สามารถจัดทำเส้นทางศึกษาพันธุ์ไม้ได้ครอบคลุมทั้งหมด จึงได้ร่วมกันกำหนดเส้นทางศึกษาตามสภาพพื้นที่และระยะทางที่เหมาะสม โดยทำการตัดป้ายตามจุดหรือพันธุ์ไม้ที่กำหนด เพื่อให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ตามอัธยาศัยของผู้ที่สนใจศึกษาด้วยตนเอง และเป็นแหล่งเรียนรู้ชุมชนที่ส่งเสริมด้านการเรียนการสอนแก่นักเรียนหรือครู เพื่อให้เกิดทักษะและประสบการณ์จริง

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัย เรื่อง รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้
พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้าง
รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้
ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยดำเนินการในรูปแบบของการวิจัยและพัฒนา
(Research and Development) ซึ่งประกอบด้วยการศึกษาข้อมูลพื้นฐานและประเมินความต้องการ
ของชุมชน การออกแบบและพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ การนำกิจกรรมการเรียนรู้ไปใช้ และ
การประเมินผลเพื่อปรับปรุงและพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ให้ได้รูปแบบของนวัตกรรมการเรียนรู้
ที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยทุกขั้นตอนของการวิจัยดำเนินการในลักษณะของการวิจัย
เชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research) ระหว่างคณะผู้วิจัย ผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์
หรือแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น นักการศึกษา ครู นักเรียน ผู้นำชุมชน ประชาชนทั้งในและนอกท้องถิ่น
ซึ่งร่วมค้นหาปัญหาและความต้องการ ร่วมวางแผน ร่วมดำเนินการ ร่วมประเมิน ปรับปรุงและ
พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ โดยดำเนินการวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Methods Research)
ระหว่างวิธีการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ

1. พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ที่ศึกษา

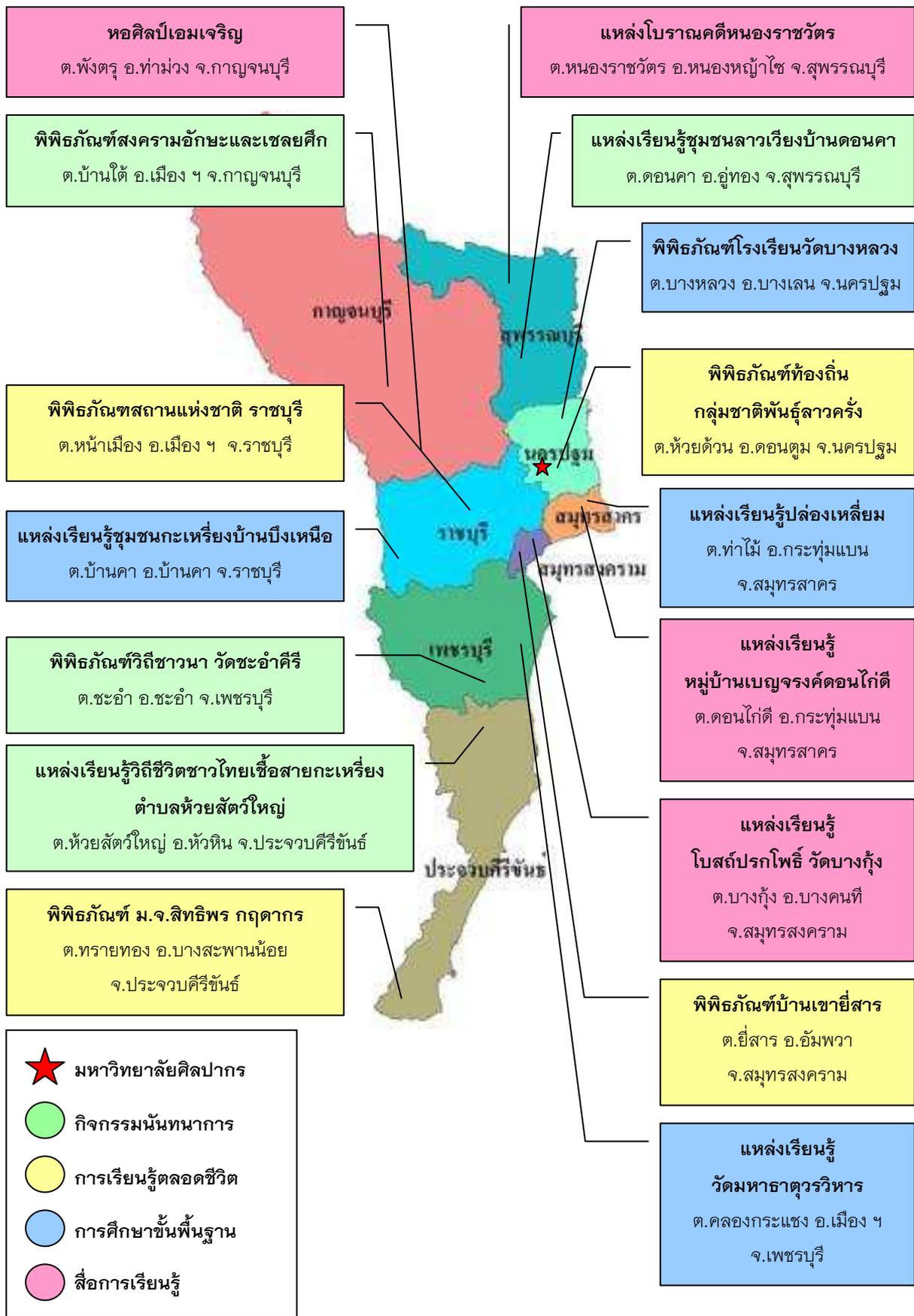
คณะผู้วิจัยคัดเลือกพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ที่จะเป็นเป้าหมายในการดำเนินการวิจัยและ
พัฒนาโดยการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ในพื้นที่ 8 จังหวัดภูมิภาคตะวันตกซึ่งเป็น
พื้นที่เป้าหมายของเครือข่ายวิจัยอุดมศึกษาภาคกลางตอนล่าง ได้แก่ จังหวัด นครปฐม ราชบุรี
กาญจนบุรี สุพรรณบุรี เพชรบุรี ประจวบคีรีขันธ์ สมุทรสงคราม และสมุทรสาคร โดยคัดเลือก
พิพิธภัณฑ์และ/หรือแหล่งเรียนรู้ในการดำเนินการวิจัยจังหวัดละ 2 แห่ง รวมจำนวน 16 แห่ง
ครอบคลุมประเภทของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นตามลักษณะเนื้อหาในการจัดแสดง
4 ประเภท คือ 1) วิถีชีวิตท้องถิ่น/ภูมิปัญญา จำนวน 3 แห่ง 2) แหล่งโบราณคดี/โบราณสถาน จำนวน
4 แห่ง 3) ชชาติพันธุ์ จำนวน 4 แห่ง และ 4) จัดแสดงเฉพาะเรื่อง จำนวน 5 แห่ง โดยแบ่งเป็นพื้นที่
ดำเนินการของโครงการวิจัยย่อยภายใต้แผนงานวิจัย เรื่อง รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้
แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้
เชิงสร้างสรรค์ จำนวน 4 โครงการ โครงการละ 4 แห่ง ดังนี้

โครงการวิจัยย่อยที่ 1 การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 1) พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก จังหวัดกาญจนบุรี 2) พิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา วัดชะอำคีรี จังหวัดเพชรบุรี 3) แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ และ 4) แหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี

โครงการวิจัยย่อยที่ 2 การพัฒนารูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 1) พิพิธภัณฑ์ ม.จ.สิทธิพร กฤดากร จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ 2) พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ ราชบุรี จังหวัดราชบุรี 3) พิพิธภัณฑ์บ้านเขายี่สาร จังหวัดสมุทรสงคราม และ 4) พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นกลุ่มชาติพันธุ์ลาวครั่ง จังหวัดนครปฐม

โครงการวิจัยย่อยที่ 3 การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 1) พิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง จังหวัดนครปฐม 2) แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี 3) แหล่งเรียนรู้ปล่องเหล็กม จังหวัดสมุทรสาคร และ 4) แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ จังหวัดราชบุรี

โครงการวิจัยย่อยที่ 4 การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 1) หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี 2) แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม 3) แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อดี จังหวัดสมุทรสาคร และ 4) แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี



ภาพที่ 3.1 ตำแหน่งที่ตั้งของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นที่ใช้ในการศึกษาวิจัย

ตารางที่ 3.1 รายชื่อพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ที่ศึกษา จำแนกตามโครงการวิจัยย่อยและลักษณะเนื้อหาในการจัดแสดง

พิพิธภัณฑ์ / แหล่งเรียนรู้	ลักษณะเนื้อหาในการจัดแสดง			
	วิถีชีวิต ท้องถิ่น/ ภูมิปัญญา	แหล่ง โบราณคดี/ โบราณสถาน	ชาติพันธุ์	เฉพาะ เรื่อง
1. การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการฯ				
1.1 พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก จังหวัดกาญจนบุรี				✓
1.2 พิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา วัดชะอำคีรี จังหวัดเพชรบุรี	✓			
1.3 แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสาย กะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ จังหวัด ประจวบคีรีขันธ์			✓	
1.4 แหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี			✓	
2. การพัฒนารูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตฯ				
2.1 พิพิธภัณฑ์ ม.จ.สิทธิพร กฤดากร จังหวัดประจวบคีรีขันธ์				✓
2.2 พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ ราชบุรี จังหวัดราชบุรี		✓		
2.3 พิพิธภัณฑ์บ้านเขายี่สาร จังหวัดสมุทรสงคราม	✓			
2.4 พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นกลุ่มชาติพันธุ์ลาวครั่ง จังหวัดนครปฐม			✓	

ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

พิพิธภัณฑ์ / แหล่งเรียนรู้	ลักษณะเนื้อหาในการจัดแสดง			
	วิถีชีวิต ท้องถิ่น/ ภูมิปัญญา	แหล่ง โบราณคดี/ โบราณสถาน	ชาติพันธุ์	เฉพาะ เรื่อง
3. การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานฯ				
3.1 พิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง จังหวัดนครปฐม	✓			
3.2 แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี		✓		
3.3 แหล่งเรียนรู้ปล่องเหล็ก จังหวัดสมุทรสาคร				✓
3.4 แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ จังหวัดราชบุรี			✓	
4. การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ ฯ				
4.1 หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี				✓
4.2 แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม		✓		
4.3 แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี จังหวัดสมุทรสาคร				✓
4.4 แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี		✓		
รวม	3	4	4	5

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

1. ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 2 กลุ่ม คือ กลุ่มแรก นักวิจัยท้องถิ่นซึ่งเป็นผู้แทนจากคนใน 16 ชุมชน ทั้งนี้ นักวิจัยท้องถิ่นอาจเป็นผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์หรือแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นนั้น ผู้นำชุมชน สมาชิกในชุมชน บุคลากรทางการศึกษา และกลุ่มที่สองคือ ประชากรที่เป็นผู้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และผู้เกี่ยวข้องับกิจกรรม

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้แทนจาก 16 ชุมชน เพื่อเป็นนักวิจัยท้องถิ่น และกลุ่มตัวอย่างของผู้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ 16 แห่ง โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยไม่อาศัยความน่าจะเป็น (Non Probabilistic Sampling) ได้กลุ่มตัวอย่างโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยคัดเลือกพื้นที่ที่กระจายอยู่ในจังหวัดในภูมิภาคตะวันตก และมีลักษณะเนื้อหาในการจัดแสดงที่แตกต่างกัน คือ พื้นที่ที่เน้นการสืบทอดความรู้จากวิถีชีวิตท้องถิ่นและภูมิปัญญา ได้เลือกพิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา วัดชะอำคีรี จังหวัดเพชรบุรี พิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง จังหวัดนครปฐม และพิพิธภัณฑ์บ้านเขายี่สาร จังหวัดสมุทรสงคราม พื้นที่ที่แสดงแหล่งเรียนรู้ทางโบราณคดี ได้เลือกพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ ราชบุรี จังหวัดราชบุรี แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม และแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี ชุมชนที่โดดเด่นด้านกลุ่มชาติพันธุ์ได้เลือกแหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ แหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นกลุ่มชาติพันธุ์ลาวครึ่ง จังหวัดนครปฐม และแหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านปึงเหนื่อ จังหวัดราชบุรี และแหล่งเรียนรู้ที่จัดแสดงเฉพาะเรื่องได้เลือกพิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก จังหวัดกาญจนบุรี พิพิธภัณฑ์ ม.จ.สิทธิพร กฤดากร จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ แหล่งเรียนรู้ปล่องเหล็ก จังหวัดสมุทรสาคร หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี และแหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อี จังหวัดสมุทรสาคร

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

1. แบบสำรวจข้อมูลพื้นฐานของชุมชน และสภาพพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น
2. ประเด็นการสัมภาษณ์ผู้รู้เกี่ยวกับองค์ความรู้ การเรียนรู้ของคนในชุมชน และพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น
3. ประเด็นการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ในระดับชุมชน เพื่อพัฒนาแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
4. แบบประเมินการจัดโครงการหรือกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
5. ประเด็นการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ในระดับชุมชน เพื่อประเมิน ปรับปรุง และพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

6. โครงการสัมมนาเพื่อตรวจสอบความเป็นไปได้ ติดตามและประเมินผลการจัดกิจกรรม รวมทั้งพัฒนาและตรวจสอบรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

4. วิธีการสร้างและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสำรวจข้อมูลพื้นฐานของชุมชน และสภาพพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ผู้วิจัยได้สร้างแบบสำรวจข้อมูลพื้นฐานของชุมชน โดยมีวิธีการดังนี้

1.1) ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎี จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพิพิธภัณฑ์ และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

1.2) กำหนดกรอบแนวคิด ประเด็นในการสำรวจข้อมูลพื้นฐาน เพื่อให้มีรายละเอียดครอบคลุม ครบถ้วนในเรื่องที่ต้องการศึกษา

1.3) สร้างแบบสำรวจข้อมูลพื้นฐานของชุมชนและการเรียนรู้ของชุมชนจากแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

1.4) นำแบบสำรวจที่สร้างขึ้นแล้วนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้อง และความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)

1.5) นำเครื่องมือที่ผู้ทรงคุณวุฒิได้ตรวจสอบแล้วมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

1.6) นำแบบสำรวจข้อมูลพื้นฐานของชุมชนและการเรียนรู้ของชุมชนจากแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นไปเก็บข้อมูล

2. ประเด็นการสัมภาษณ์ผู้รู้เกี่ยวกับองค์ความรู้ การเรียนรู้ของคนในชุมชน และพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ผู้วิจัยได้สร้างประเด็นการสัมภาษณ์ โดยมีวิธีการดังนี้

2.1) ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับประเด็นการสัมภาษณ์

2.2) กำหนดกรอบแนวคิด ประเด็นการสัมภาษณ์ เพื่อให้มีรายละเอียดครอบคลุม ครบถ้วนในประเด็นที่ต้องการศึกษา

2.3) สร้างแบบประเด็นการสัมภาษณ์

2.4) นำแบบประเด็นการสัมภาษณ์ที่สร้างขึ้นแล้วนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้อง และความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)

2.5) นำเครื่องมือที่ผู้ทรงคุณวุฒิได้ตรวจสอบแล้วมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

2.6) นำแบบประเด็นสัมภาษณ์กลุ่มไปเก็บข้อมูล

3. ประเด็นการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ในระดับชุมชน เพื่อตรวจสอบข้อมูลสภาพบริบทชุมชน สภาพพิพธิภณัฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น และเพื่อพัฒนาแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้พิพธิภณัฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้สร้างประเด็นการสนทนากลุ่ม โดยมีวิธีการดังนี้

3.1) ศึกษาหลักการแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับประเด็นการสนทนากลุ่ม

3.2) กำหนดกรอบแนวคิด ประเด็นการสนทนากลุ่ม เพื่อให้มีรายละเอียดครอบคลุมครบถ้วนในประเด็นที่ต้องการศึกษา

3.3) สร้างแบบประเด็นการสนทนากลุ่ม

3.4) นำแบบประเด็นการสนทนากลุ่มที่สร้างขึ้นแล้วนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้อง และความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)

3.5) นำเครื่องมือที่ผู้ทรงคุณวุฒิได้ตรวจสอบแล้วมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

3.6) นำแบบประเด็นสนทนากลุ่มไปเก็บข้อมูล

4. แบบประเมินการจัดโครงการหรือกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพธิภณัฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

4.1) ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบประเมินการจัดโครงการหรือกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

4.2) กำหนดกรอบแนวคิด ประเด็น ตัวชี้วัดในข้อคำถามการประเมิน

4.3) สร้างแบบประเมินความคิดเห็นการจัดโครงการ/กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

4.4) นำแบบประเมินความคิดเห็นการจัดโครงการ/กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้อง และความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)

4.5) นำเครื่องมือที่ผู้เชี่ยวชาญได้ตรวจสอบแล้วมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

4.6) นำแบบประเมินความคิดเห็นการจัดโครงการ/กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ไปเก็บข้อมูลจากผู้เข้าร่วมกิจกรรม

5. ประเด็นการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ในระดับชุมชน เพื่อประเมิน ปรับปรุง และพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพธิภณัฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

5.1) ศึกษาหลักการแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับประเด็นการสนทนากลุ่ม

5.2) กำหนดกรอบแนวคิด ประเด็นการสนทนากลุ่ม เพื่อให้มีรายละเอียดครอบคลุมครบถ้วนในประเด็นที่ต้องการศึกษา

- 5.3) สร้างแบบประเด็นการสนทนากลุ่ม
 - 5.4) นำแบบประเด็นการสนทนากลุ่มที่สร้างขึ้นแล้วนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้อง และความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)
 - 5.5) นำเครื่องมือที่ผู้ทรงคุณวุฒิได้ตรวจสอบแล้วมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ
 - 5.6) นำแบบประเด็นสนทนากลุ่มไปเก็บข้อมูล
6. โครงการสัมมนาเพื่อตรวจสอบความเป็นไปได้ ติดตามและประเมินผลการจัดกิจกรรม รวมทั้งพัฒนาและตรวจสอบรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
- 6.1) กำหนดหลักการและเหตุผล วัตถุประสงค์ กำหนดการในการดำเนินการ สถานที่งบประมาณ ประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดโครงการ และวิธีการประเมินผลโครงการ
 - 6.2) นำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้อง ความสอดคล้อง และความเป็นไปได้ในการจัดโครงการ
 - 6.3) ปรับรายละเอียดโครงการตามข้อเสนอของผู้ทรงคุณวุฒิ
 - 6.4) ดำเนินการจัดโครงการ และประเมินผลความสำเร็จในการจัดโครงการ

5. วิธีดำเนินการวิจัย

คณะผู้วิจัยได้กำหนดวิธีดำเนินการวิจัยในรูปแบบการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ประเภทการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research) ในลักษณะของวิธีการวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Methods Research) ทั้งวิธีการวิจัยเชิงปริมาณ และเชิงคุณภาพ โดยมีขั้นตอนในการดำเนินการดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 วางแผนงานวิจัยและกำหนดแนวทางการดำเนินโครงการร่วมกับคณะทำงานวิจัย

1.1) ประชุมคณะผู้วิจัยเพื่อวางแผนงานวิจัยและกำหนดแนวทางการดำเนินโครงการร่วมกัน ในวันพฤหัสบดีที่ 13 ธันวาคม พ.ศ. 2555 ณ ห้องประชุมสวัสดิ์ สุวรรณที่ ชั้น 2 อาคารศึกษา 3 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ประกอบด้วย ผู้อำนวยการแผนงานวิจัย เลขานุการแผนงานวิจัย หัวหน้าโครงการวิจัยย่อยและนักวิจัย 4 โครงการ รวม 10 คน

1.2) คัดเลือกพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น สำหรับดำเนินการทดลองรูปแบบนวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ได้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ที่ใช้ในการวิจัย รวม 16 แห่ง

เป็นพิพิธภัณฑ์ จำนวน 8 แห่ง และแหล่งเรียนรู้ จำนวน 8 แห่ง และนักวิจัยชุมชน จำนวน 26 คน ประกอบด้วย 1) อาจารย์ของคณะศึกษาศาสตร์ จำนวน 2 คน 2) ศิษย์เก่าที่สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโทจากมหาวิทยาลัยศิลปากร สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ สาขาวิชาการศึกษานอกโรงเรียน และสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 6 คน 3) ผู้ที่กำลังศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 3 คน 4) ผู้ที่กำลังศึกษาระดับปริญญาเอก สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน และสาขาวิชาการศึกษาดนตรีและการพัฒนามนุษย์ จำนวน 5 คน 5) คนในชุมชนที่พิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ตั้งอยู่ จำนวน 9 คน และ 5) ผู้ที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับการวิจัยเชิงคุณภาพ จำนวน 1 คน ดังตารางที่ 3.2

ตารางที่ 3.2 พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ที่ศึกษา และรายชื่อนักวิจัยชุมชน จำแนกตามโครงการวิจัยย่อย

พิพิธภัณฑ์ / แหล่งเรียนรู้	นักวิจัยชุมชน
1. การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการฯ	
1.1 พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก จังหวัดกาญจนบุรี	นางนุติ รุ่งสว่าง
1.2 พิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา วัดชะอำคีรี จังหวัดเพชรบุรี	นางเอี่ยมพร โตภาณุรักษ์กุล
1.3 แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์	นางสาวสุธิกานต์ แยมนิล นางปนัดดา จันทร์เฝ้า
1.4 แหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี	นางอุบลรัตน์ กรุดมณี นางจันทร์เพ็ญ สุวรรณนคร นางสาวขวัญณา อุณหกานต์
2. การพัฒนารูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตฯ	
2.1 พิพิธภัณฑ์ ม.จ.สิทธิพร กฤดากร จังหวัดประจวบคีรีขันธ์	ม.ล.สันติสุข กฤดากร
2.2 พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ ราชบุรี จังหวัดราชบุรี	นางสาวอัญชลี ภูพานิช
2.3 พิพิธภัณฑ์บ้านเขายี่สาร จังหวัดสมุทรสงคราม	นายเดชา บุญชู นางไพรัช แก้วกาม
2.4 พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นกลุ่มชาติพันธุ์ลาวครั่ง จังหวัดนครปฐม	นายสุรัตน์ เพชรนิล นายศักดิ์ดา ทวีศรี

ตารางที่ 3.2 (ต่อ)

พิพิธภัณฑ์ / แหล่งเรียนรู้	นักวิจัยชุมชน
3. การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานฯ	
3.1 พิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง จังหวัดนครปฐม	นายธเนศ ปานอุทัย นางสาวอุษา มะหะหมัด
3.2 แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี	อาจารย์ ดร.ชนสิทธิ์ สิทธิสูงเนิน
3.3 แหล่งเรียนรู้ปล่องเหล็กม จังหวัดสมุทรสาคร	นางศรีวรรณ ฉัตรสุริยวงศ์
3.4 แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ จังหวัดราชบุรี	นางหทัยรัตน์ ชาวอ่อน
4. การพัฒนาสื่อการเรียนรู้	
4.1 หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี	นางสาลิณี อุดมผล
4.2 แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม	นางอารีลักษณ์ ปู้กน้อย นางสาวอรอุรา สุขแปดริ้ว
4.3 แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี จังหวัดสมุทรสาคร	อาจารย์ สิทธิชัย ลายเสมา นางสาวอังค์สร กฤตพันธ์
4.4 แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี	ผศ.ดร.เอกนถน บางท่าไม้ นางสาวสิริธร บุญประเสริฐ นางสาวนรภัทร เสนีวงศ์ ณ อยุธยา

1.3) ประชุมนักวิจัยชุมชนเพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์ของแผนงานวิจัย โครงการวิจัยย่อย 4 โครงการ แผนการดำเนินการวิจัย และแนวทางการดำเนินการวิจัย ในวันศุกร์ที่ 21 ธันวาคม พ.ศ. 2555 ณ ห้องกิจกรรมอาจารย์ ชั้น 2 อาคารศึกษา 3 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ประกอบด้วย ที่ปรึกษางานวิจัย คณะผู้วิจัย นักวิจัยชุมชน และผู้ร่วมวิจัย รวม 31 คน



ภาพที่ 3.2 การประชุมชี้แจงแนวทางการดำเนินการวิจัย วันศุกร์ที่ 21 ธันวาคม พ.ศ. 2555

1.4) ประชุมกลุ่มย่อยเพื่อชี้แจงรายละเอียดเกี่ยวกับแนวทางการดำเนินการวิจัยของโครงการวิจัยย่อย 4 โครงการ จำนวน 3 ครั้ง ดังนี้

(1) วันจันทร์ที่ 14 มกราคม พ.ศ. 2556 ณ ศูนย์วิจัยและพัฒนาทางการศึกษา ชั้น 1 อาคารศึกษา 3 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ประกอบด้วย คณะผู้วิจัย นักวิจัยชุมชน และผู้ร่วมวิจัย รวม 13 คน

(2) วันศุกร์ที่ 18 มกราคม พ.ศ. 2556 ณ ศูนย์วิจัยและพัฒนาทางการศึกษา ชั้น 1 อาคารศึกษา 3 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ประกอบด้วย คณะผู้วิจัย นักวิจัยชุมชน และผู้ร่วมวิจัย รวม 10 คน

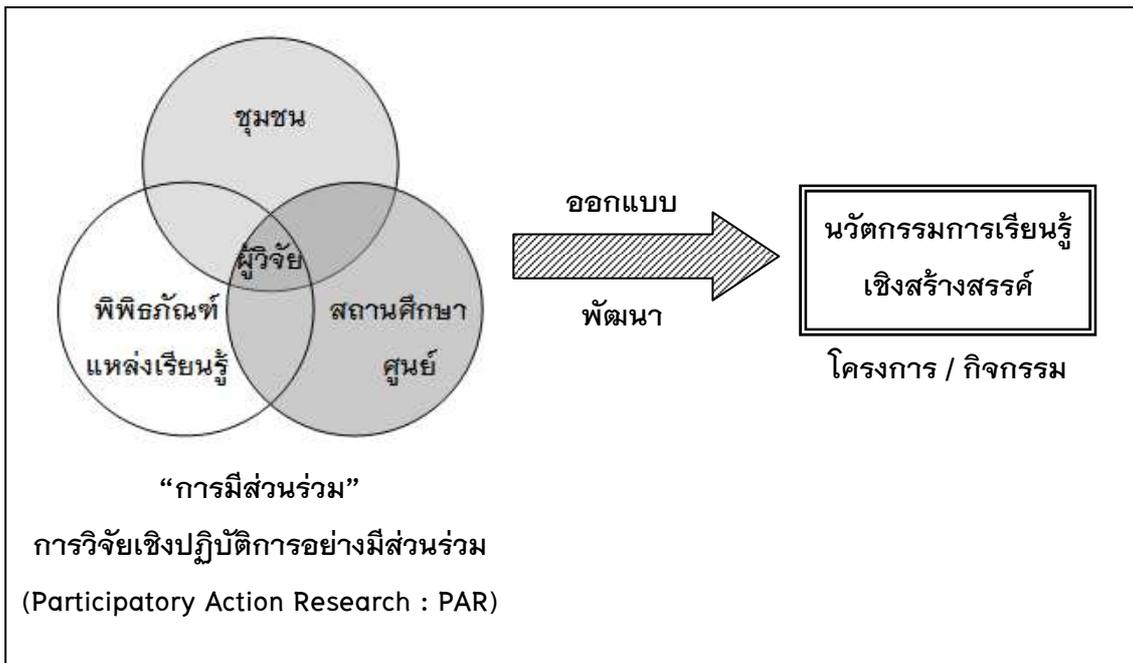


ภาพที่ 3.3 ประชุมกลุ่มย่อย วันที่ 14 มกราคม พ.ศ. 2556
ณ ศูนย์วิจัยและพัฒนาทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

(3) วันพุธที่ 30 มกราคม พ.ศ. 2556 ณ ฟู้ง-หวาน รีสอร์ท แอนด์ สปา จังหวัดกาญจนบุรี ประกอบด้วย ที่ปรึกษางานวิจัย คณะผู้วิจัย นักวิจัยชุมชน และผู้ร่วมวิจัย รวม 11 คน



ภาพที่ 3.4 ประชุมกลุ่มย่อย วันที่ 30 มกราคม พ.ศ. 2556
ณ ฟู้ง-หวาน รีสอร์ท แอนด์ สปา จังหวัดกาญจนบุรี



แผนภาพที่ 3.1 แนวทางการวิจัยแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน

1.5) คณะผู้วิจัยและที่ปรึกษาโครงการวิจัยลงพื้นที่เพื่อเยี่ยมสำรวจพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นที่เป็นพื้นที่ดำเนินการวิจัยทั้ง 16 แห่ง เพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัยและแนวทางการดำเนินการวิจัยแก่ชุมชนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ตลอดจนให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่นักวิจัยชุมชนและผู้ร่วมวิจัย ตามลักษณะเฉพาะของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติและแหล่งเรียนรู้แต่ละแห่ง โดยมีกำหนดการเยี่ยมพื้นที่ดังตารางที่ 3.3

ตารางที่ 3.3 กำหนดการลงพื้นที่เพื่อเยี่ยมสำรวจพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

วัน เดือน ปี	พิพิธภัณฑสถาน / แหล่งเรียนรู้	จังหวัด
5 มกราคม 2556	- พิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นกลุ่มชาติพันธุ์ลาวครั่ง	นครปฐม
28 มกราคม 2556	- แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อดี - แหล่งเรียนรู้ปล่องเหลี่ยม	สมุทรสาคร
30 มกราคม 2556	- พิพิธภัณฑสถานสงครามอักษะและชลยศึก - หอศิลป์เอมเจริญ	กาญจนบุรี
31 มกราคม 2556	- พิพิธภัณฑสถานโรงเรียนวัดบางหลวง	นครปฐม
1 กุมภาพันธ์ 2556	- แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร - แหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา	สุพรรณบุรี

ตารางที่ 3.3 (ต่อ)

วัน เดือน ปี	พิพิธภัณฑ์ / แหล่งเรียนรู้	จังหวัด
4 กุมภาพันธ์ 2556	- พิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา วัดชะอำคีรี - พิพิธภัณฑ์ ม.จ.สิทธิพร กฤดากร	เพชรบุรี ประจวบคีรีขันธ์
5 กุมภาพันธ์ 2556	- แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบล ห้วยสัตว์ใหญ่ - แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร	ประจวบคีรีขันธ์ เพชรบุรี
6 กุมภาพันธ์ 2556	- แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง - พิพิธภัณฑ์บ้านเขายี่สาร	สมุทรสงคราม
8 กุมภาพันธ์ 2556	- แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ - พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ ราชบุรี	ราชบุรี

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาสภาพบริบทชุมชน และสภาพพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้

ศึกษาข้อมูลสภาพบริบทชุมชน ซึ่งประกอบด้วย ข้อมูลพื้นฐานของชุมชน สภาพภูมิปัญญา และแหล่งเรียนรู้ในชุมชน กระบวนการเรียนรู้ของคนในชุมชน การมีส่วนร่วมของคนในชุมชนในเรื่องต่าง ๆ และศึกษาสภาพของพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้เกี่ยวกับประวัติความเป็นมา การก่อตั้ง ที่ตั้ง สภาพทั่วไป การบริหารจัดการและการจัดแสดง กิจกรรมและการให้ความรู้ ความร่วมมือและการสนับสนุนของชุมชน รวมทั้งสภาพปัญหา ความต้องการ ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะในการส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จากชุมชนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง อาทิ ผู้นำชุมชน พระภิกษุ ชาวบ้าน พ่อค้าแม่ค้า ผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ ครู นักเรียน ผู้ปกครอง กรรมการสถานศึกษา นักวิชาการ ฯลฯ เพื่อให้ทราบปัญหาและ/หรือความต้องการของคนในชุมชน ตลอดจนลักษณะการมีส่วนร่วม และผู้ที่เข้ามามีส่วนร่วม เพื่อวิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรค (SWOT Analysis) ของชุมชน สำหรับเป็นแนวทางในการออกแบบและพัฒนาโครงการหรือกิจกรรมโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ด้วยวิธีการต่าง ๆ ดังนี้

1) ศึกษาจากหนังสือ เอกสาร รายงานการวิจัย สถิติ แผนที่ สิ่งของ ภาพถ่าย ภาพวาด และเว็บไซต์

2) เก็บข้อมูลในพื้นที่ โดยการสอบถามและสัมภาษณ์คนในชุมชนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง โดยใช้แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ แบบบันทึกการลงพื้นที่ และแบบบันทึกผู้เข้าร่วมกิจกรรม/ผู้มีส่วนร่วม เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

3) สนทนากลุ่ม (Focus Group) เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ รับฟังความคิดเห็น ให้คำแนะนำ วิเคราะห์และตรวจสอบข้อมูลร่วมกัน ระหว่างคณะผู้วิจัย ที่ปรึกษางานวิจัย นักวิจัย ชุมชน ผู้ดูแลพิพิธภัณฑสถาน/แหล่งเรียนรู้ คนในชุมชน และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องซึ่งมามีมาจากบทบาทหน้าที่ที่หลากหลาย เช่น ผู้นำท้องถิ่น นักวิชาการ ผู้บริหารสถานศึกษา กรรมการสถานศึกษา กรรมการวัฒนธรรม ประชาชนชาวบ้าน พระภิกษุ ครู นักเรียน นักศึกษา และผู้สนใจทั่วไป โดยแต่ละพื้นที่ มีกำหนดการสนทนากลุ่มและจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม ดังปรากฏในตารางที่ 3.4

ตารางที่ 3.4 กำหนดการและผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มเพื่อตรวจสอบข้อมูล และเสนอความคิดเห็นในการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

พิพิธภัณฑสถาน / แหล่งเรียนรู้	วันที่จัด / สถานที่	ผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่ม
1. การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการฯ		
1.1 พิพิธภัณฑสถานสงคราม อักษะและชลยศึก จังหวัดกาญจนบุรี	วันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2556 ณ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษากาญจนบุรี เขต 1 อำเภอเมือง จังหวัดกาญจนบุรี	ประธานฝ่ายฆราวาส มูลนิธิวัดไชยชุมพลชนะสงคราม ประธานชุมชนบ้านใต้ รองผู้อำนวยการ ครู และนักเรียน โรงเรียนอนุบาลวัดไชยชุมพลชนะสงคราม นักวิจัยท้องถิ่น และคณะผู้วิจัย รวมทั้งสิ้น 12 คน

ตารางที่ 3.4 (ต่อ)

พิพิธภัณฑ / แหล่งเรียนรู้	วันที่จัด / สถานที่	ผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่ม
<p>1.2 พิพิธภัณฑวิถีชาวนา วัดชะอำคีรี จังหวัดเพชรบุรี</p>	<p>วันที่ 4 เมษายน 2556 ณ บ้านชะอาน อำเภอ ชะอำ จังหวัดเพชรบุรี</p>	<p>เจ้าอาวาสและที่ปรึกษาเจ้าอาวาส วัดชะอำคีรี นายอำเภอชะอำ สมาชิกสภา จังหวัด สมาชิกสภาเทศบาลตำบลบางเก่า รองประธานสภาวัฒนธรรมจังหวัดเพชรบุรี และอำเภอชะอำ เจ้าหน้าที่สำนักงาน วัฒนธรรมจังหวัดเพชรบุรี ผู้อำนวยการ รองผู้อำนวยการ และครูโรงเรียนเทศบาล 1 บ้านชะอำ ครูโรงเรียนชะอำคุณหญิงเนื่องบุรี ครูโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏ เพชรบุรี คณบดีคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี อาจารย์ ประจำมหาวิทยาลัยนานาชาติ แสตมฟอร์ด ข้าราชการครูบ้านาญ ผู้อำนวยการกองสวัสดิการเทศบาลเมือง ชะอำ เจ้าหน้าที่สำนักงานพัฒนาชุมชน อำเภอชะอำ ตัวแทนบริษัท ชลประทาน ซีเมนต์ จำกัด (มหาชน) กลุ่มเด็กและเยาวชนบ้านชะอาน ประธาน ชุมชนหัวบ้านชะอำ คนในชุมชน นักวิจัย อิสระ นักวิจัยท้องถิ่น ที่ปรึกษาและ คณะผู้วิจัย รวมทั้งสิ้น 26 คน</p>
<p>1.3 แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาว ไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบล ห้วยสัตว์ใหญ่ จังหวัด ประจวบคีรีขันธ์</p>	<p>วันที่ 8 มีนาคม 2556 ณ องค์การบริหาร ส่วนตำบลห้วยสัตว์ ใหญ่ อำเภอหัวหิน จังหวัด ประจวบคีรีขันธ์</p>	<p>นายกเทศมนตรี ปลัด เจ้าหน้าที่ และ สมาชิกสภาองค์การบริหารส่วนตำบลห้วย สัตว์ใหญ่ ครู กศน. ตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ ครู กศน. อำเภอหัวหิน ครูและนักศึกษา ศศช. แม่ฟ้าหลวงบ้านโคนมพัฒนา คนในชุมชน นักวิจัยท้องถิ่น และคณะผู้วิจัย รวม 18 คน</p>

ตารางที่ 3.4 (ต่อ)

พิพิธภัณฑ / แหล่งเรียนรู้	วันที่จัด / สถานที่	ผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่ม
1.4 แหล่งเรียนรู้ชุมชน ลาวเวียงบ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี	วันที่ 15 มีนาคม 2556 ณ โรงเรียนดอนคา วิทยา อำเภออู่ทอง จังหวัดสุพรรณบุรี	เจ้าอาวาสวัดโสภณาราม เลขานุการเจ้า อาวาสวัดโกศาราม นายกองดีการบริหาร ส่วนตำบลดอนคา เลขานุการ และเจ้าหน้าที่ ตัวแทนสภาวัฒนธรรมชุมชน ผู้อำนวยการ ครู และนักเรียนโรงเรียนดอนคาวิทยา ปราชญ์ชาวบ้าน ผู้ใหญ่บ้าน คนในชุมชน นักวิจัยท้องถิ่น ที่ปรึกษาและคณะผู้วิจัย รวม ทั้งสิ้น 22 คน
2. การพัฒนารูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตฯ		
2.1 พิพิธภัณฑ ม.จ.สิทธิพร กฤดากร จังหวัดประจวบคีรีขันธ์	วันที่ 23 มีนาคม 2556 ณ พิพิธภัณฑ ม.จ.สิทธิพร กฤดากร อำเภอบาง สะพานน้อย จังหวัด ประจวบคีรีขันธ์	ครูและนักเรียนโรงเรียนบ้านบางเปิด โรงเรียน บ้านฝั่งแดง และโรงเรียนบ้านน้ำพุ เจ้าหน้าที่ สถานีวิจัยสิทธิพรกฤดากร เจ้าหน้าที่องค์การ บริหารส่วนตำบลทรายทอง ผู้ช่วยผู้ใหญ่บ้าน คนในชุมชน ผู้ประกอบการร้านอาหารใน ชุมชน ผู้ประกอบการโรงแรมที่พักในชุมชน นักวิจัยอิสระ และนักวิจัยท้องถิ่น รวมทั้งสิ้น 25 คน
2.2 พิพิธภัณฑสถาน แห่งชาติ ราชบุรี จังหวัดราชบุรี	วันที่ 8 มีนาคม 2556 ณ ห้องสมุด ประชาชน “เฉลิม ราชกุมารี” อำเภอ เมืองราชบุรี จังหวัด ราชบุรี	ประกอบด้วย ครูวิทยาลัยสารพัดช่างราชบุรี ครู กศน. จากสถาบัน กศน. ภาคกลาง ครู และนักศึกษ กศน. อำเภอเมืองราชบุรี กรรมการสถานศึกษา หัวหน้า พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ ราชบุรี ตัวแทน สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดราชบุรี ประธาน ชุมชนวัดศรีสุริยวงศ์ นักวิจัยท้องถิ่น ที่ปรึกษา และคณะผู้วิจัย รวมทั้งสิ้น 16 คน

ตารางที่ 3.4 (ต่อ)

พิพิธภัณฑ / แหล่งเรียนรู้	วันที่จัด / สถานที่	ผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่ม
2.3 พิพิธภัณฑบ้านเขายี่สาร จังหวัดสมุทรสงคราม	วันที่ 22 มีนาคม 2556 ณ โรงเรียนวัดเขายี่สาร (ประมุขเวชกิจ) อำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม	ภูมิปัญญาท้องถิ่น ด้านศิลปหัตถกรรม ประชันกลุ่มผ้ามัดย้อมเปลือกไม้ ผู้อำนวยการและครูโรงเรียนวัดเขายี่สาร (ประมุขเวชกิจ) ประชานกรรมการฯ และ ผู้ดูแลพิพิธภัณฑบ้านเขายี่สาร มัคคุเทศก์ น้อย คนในชุมชน นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาดลอดชีวิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ที่ปรึกษาและคณะผู้วิจัย รวมทั้งสิ้น 26 คน
2.4 พิพิธภัณฑท้องถิ่นกลุ่มชาติพันธุ์ลาวครั่ง จังหวัดนครปฐม	วันที่ 27 เมษายน 2556 ณ วัดทุ่งผักกูด อำเภอดอนตูม จังหวัดนครปฐม	ครูและนักเรียนโรงเรียนวัดทุ่งผักกูด ครูและพี่เลี้ยงศูนย์พัฒนาเด็กฯ วัดทุ่งผักกูด เจ้าหน้าที่และสมาชิกสภาองค์การบริหารส่วนตำบลห้วยด้วน (ส.อบต.) ประชานชมรมผู้สูงอายุตำบลห้วยด้วน เด็กและเยาวชน ผู้ใหญ่บ้าน คนในชุมชน นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาดลอดชีวิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร นักวิจัยอิสระ นักวิจัยท้องถิ่น ที่ปรึกษาและคณะผู้วิจัย รวมทั้งสิ้น 56 คน

ตารางที่ 3.4 (ต่อ)

พิพิธภัณฑ์ / แหล่งเรียนรู้	วันที่จัด / สถานที่	ผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่ม
3. การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน		
3.1 พิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง จังหวัดนครปฐม	วันที่ 31 มกราคม 2556 ณ ห้องประชุมเฉลิมพระเกียรติ โรงเรียนวัดบางหลวง อำเภอบางเลน จังหวัดนครปฐม	ประธานและสมาชิกสภาเทศบาลตำบล บางหลวง นายกและรองนายกเทศมนตรีตำบลบางหลวง ผู้อำนวยการกองการศึกษาเทศบาลตำบลบางหลวง ศึกษาพิเศษ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครปฐม เขต 2 ผู้อำนวยการและครูโรงเรียนวัดบางหลวง ผู้ใหญ่บ้าน คนในชุมชน ที่ปรึกษาและคณะผู้วิจัย รวมทั้งสิ้น 29 คน
3.2 แหล่งเรียนรู้ วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี	วันที่ 19 กุมภาพันธ์ 2556 ณ โรงเรียนสุวรรณรังษอยุธยา วิทยาลัย อำเภอเมือง จังหวัดเพชรบุรี	ครูช่างปูนปั้น สกุลช่างเมืองเพชร วัฒนธรรมจังหวัดเพชรบุรี ผู้อำนวยการกลุ่มส่งเสริมศาสนา ศิลปะและวัฒนธรรม และเจ้าหน้าที่สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดเพชรบุรี อาจารย์ประจำมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี ศึกษาพิเศษ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเพชรบุรี เขต 2 ครูโรงเรียนชะอำคุณหญิงเนื่องบุรี รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ ครู และนักเรียนโรงเรียนสุวรรณรังษอยุธยา วิทยาลัย นักวิจัยท้องถิ่น และคณะผู้วิจัย รวมทั้งสิ้น 20 คน
3.3 แหล่งเรียนรู้ ปล่องเหลี่ยม จังหวัดสมุทรสาคร	วันที่ 28 มกราคม 2556 ณ โรงเรียนบ้านปล่องเหลี่ยม อำเภอกะทู้มแบน จังหวัดสมุทรสาคร	สมาชิกสภาองค์การบริหารส่วนจังหวัดสมุทรสาคร รองนายกองค์การบริหารส่วนตำบลท่าไม้ ผู้อำนวยการ ครู และนักเรียนโรงเรียนบ้านปล่องเหลี่ยม ผู้ใหญ่บ้าน คนในชุมชน นักวิจัยท้องถิ่น ที่ปรึกษาและคณะผู้วิจัย รวมทั้งสิ้น 18 คน

ตารางที่ 3.4 (ต่อ)

พิพิธภัณฑ / แหล่งเรียนรู้	วันที่จัด / สถานที่	ผู้เข้าร่วมสนทนา
3.4 แหล่งเรียนรู้ชุมชน กะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ จังหวัดราชบุรี	วันที่ 24 กุมภาพันธ์ 2556 ณ ศูนย์เรียนรู้สืบสาน วัฒนธรรมภูมิปัญญา ท้องถิ่นกะเหรี่ยง อำเภอบ้านคา จังหวัด ราชบุรี	นายกและสมาชิกองค์การบริหารส่วน ตำบลบ้านคา ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้าน บึง ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาพัฒนา วิทย์ ครู กศน.อำเภอเมืองราชบุรี ภูมิ ปัญญาชาวบ้าน ผู้ใหญ่บ้าน และ คณะผู้วิจัย รวมทั้งสิ้น 19 คน
4. การพัฒนาสื่อการเรียนรู้		
4.1 หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี	วันที่ 19 กุมภาพันธ์ 2556 ณ หอศิลป์เอมเจริญ อำเภอดำม่วง จังหวัดกาญจนบุรี	คุณบุญยิ่ง และคุณศรีศิลป์ เอมเจริญ (ภรรยาและบุตรสาวของอาจารย์ ประเทือง เอมเจริญ) นายกเทศมนตรี และเจ้าหน้าที่เทศบาลตำบลสำโรง ผู้ตรวจตราสอดส่องศาลเจ้า เจ้าหน้าที่ ตำรวจ สถานีตำรวจภูธรตำบลสำโรง ศึกษานิเทศก์ สำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษา กาญจนบุรี เขต 4 และเจ้าหน้าที่สำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษา กาญจนบุรี เขต 1 รองผู้อำนวยการและครูโรงเรียนท่า ม่วงราษฎร์บำรุง ครูโรงเรียนอนุบาล กาญจนบุรี ครูและนักเรียนโรงเรียน ตลาดสำโรง ครูและนักเรียนโรงเรียน บ้านหนองสองห้อง ศิลปินอิสระ ผู้ใหญ่บ้าน คนในชุมชน นักวิจัยท้องถิ่น และคณะผู้วิจัย รวมทั้งสิ้น 29 คน

ตารางที่ 3.4 (ต่อ)

พิพิธภัณฑ / แหล่งเรียนรู้	วันที่จัด / สถานที่	ผู้เข้าร่วมสนทนา
4.2 แหล่งเรียนรู้โบสถ์ ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม	วันที่ 1 เมษายน 2556 (สัมภาษณ์เชิงลึก)	ผู้ดูแลแหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ รองปลัด องค์การบริหารส่วนตำบลโรงหีบ ครูโรงเรียน วัดสกลวิสุทธิ ครูโรงเรียนวัดตรีจินดาวัฒนา ราม กำนันตำบลบางกุ้ง ผู้ใหญ่บ้าน และ นักวิจัยท้องถิ่น รวมทั้งสิ้น 15 คน
4.3 แหล่งเรียนรู้หมู่บ้าน เบญจรงค์ดอนไก่ดีจังหวัด สมุทรสาคร	วันที่ 2 เมษายน 2556 ณ สำนักงานเทศบาล ตำบลดอนไก่ดี อำเภอกระทุ่มแบน จังหวัดสมุทรสาคร	นายกเทศมนตรีตำบลดอนไก่ดี หัวหน้า สำนักปลัดเทศบาลตำบลดอนไก่ดี ครูโรงเรียนวัดท่าเสา (อาทรราษฎร์อุปถัมภ์) เลขานุการกลุ่มหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี คนในชุมชน นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตร บัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะ ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร นักวิจัย อิสระ นักวิจัยท้องถิ่น ที่ปรึกษาและ คณะผู้วิจัย รวมทั้งสิ้น 18 คน
4.4 แหล่งโบราณคดีหนอง ราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี	วันที่ 15 มีนาคม 2556 ณ องค์การบริหาร ส่วนตำบลหนองราช วัตร อำเภอหนองหญ้า ไซ จังหวัดสุพรรณบุรี	รองนายกองค์การบริหารส่วนตำบลหนอง หญ้าไซ ประธานสภาและสมาชิกสภา องค์การบริหารส่วนตำบล (ส.อบต.) นักโบราณคดี สำนักศิลปากรที่ 2 สุพรรณบุรี ครูและนักเรียนโรงเรียนวัด หนองทราย ผู้ใหญ่บ้าน คนในชุมชน ที่ ปรึกษาและคณะผู้วิจัย รวมทั้งสิ้น 22 คน

ขั้นตอนที่ 3 สังเคราะห์รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

3.1) นักวิจัยชุมชนและชุมชนร่วมกันออกแบบและพัฒนาโครงการหรือกิจกรรมโดยใช้
พิพิธภัณฑและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นตามแนวทางของผลการศึกษาที่ได้จากการศึกษาสภาพบริบท
ชุมชน สภาพของพิพิธภัณฑ/แหล่งเรียนรู้ที่ศึกษา และการวิเคราะห์ข้อมูล (SWOT Analysis)
โดยเชื่อมโยงกับแนวคิด ทฤษฎี และหลักการเกี่ยวกับการนันทนาการ การเรียนรู้ตลอดชีวิต
การพัฒนาการเรียนรู้อัตนศึกษาขั้นพื้นฐาน และการพัฒนาสื่อการเรียนรู้อื่นๆ รวมทั้งบูรณาการ

ความรู้จากสาขาต่าง ๆ เพื่อพัฒนาโครงการหรือกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ผ่านกระบวนการกิจกรรมนันทนาการเชิงสร้างสรรค์ การเรียนรู้ตลอดชีวิตเชิงสร้างสรรค์ นวัตกรรม การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

3.2) คณะผู้วิจัยจัดให้มีการสัมมนา “โครงการ นำเสนอแนวทางการพัฒนากิจกรรม ในงานวิจัย เรื่อง รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์ และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์” ระหว่างวันที่ 10-11 เมษายน พ.ศ. 2556 ณ บ้านราชดำเนินหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ เพื่อนำเสนอผลการศึกษาเบื้องต้นและ แนวทางการพัฒนาโครงการหรือกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ในท้องถิ่น และร่วมกันอภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ตลอดจนหาข้อสรุปร่วมกัน ระหว่าง คณะผู้วิจัย ที่ปรึกษางานวิจัย นักวิจัยชุมชน และผู้ร่วมวิจัย มีผู้เข้าร่วมทั้งสิ้น 34 คน ซึ่งจากการ สัมมนาได้แนวทางการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของแต่ละพื้นที่ ดังรายละเอียดใน ตารางที่ 3.5



ภาพที่ 3.5 การนำเสนอแนวทางการพัฒนากิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ในงานวิจัย
วันที่ 10-11 เมษายน พ.ศ. 2556 ณ บ้านราชดำเนินหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

ตารางที่ 3.5 กิจกรรมและผู้เข้าร่วมโครงการการพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

พิพิธภัณฑ์ / แหล่งเรียนรู้	แนวทางพัฒนากิจกรรม	ผู้เข้าร่วมโครงการ
1. กิจกรรมนันทนาการฯ		
1.1 พิพิธภัณฑ์สงคราม อักษะและเขลยศึก จังหวัดกาญจนบุรี	1. กิจกรรม Walk Rally 2. กิจกรรมการพัฒนาให้นักเรียน ให้เป็นมัคคุเทศก์ท้องถิ่นรุ่น เยาว์คู่ไปกับมัคคุเทศน์ท้องถิ่น ของชุมชน 3. กิจกรรมการจัดกิจกรรมการ เรียนรู้แบบบูรณาการ	1. นักเรียนระดับชั้นอนุบาล 1 ถึง มัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาล วัดไชยชุมพลชนะสงคราม 2. ผู้บริหาร ครูผู้สอน
1.2 พิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา วัดชะอำคีรี จังหวัด เพชรบุรี	1. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียน เรียนรู้กิจกรรมนันทนาการของ พิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา 2. กิจกรรมการเรียนรู้เชิง สร้างสรรค์ พิพิธภัณฑ์มีชีวิต ในงานเล่าเรื่องเมืองชะอำ ตอน ตำนานเมล็ดข้าว	1. เด็ก เยาวชน ครอบครัว และ ชุมชนในพื้นที่จังหวัดเพชรบุรี 2. ภาควิชาเครือข่ายพื้นที่สร้างสรรค์ใน แต่ละอำเภอ 3. องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น หน่วยราชการ และเอกชน 4. ศิลปิน ผู้รู้ ครูช่าง และ ภูมิปัญญาในชุมชน 5. สื่อมวลชนและสาธารณชนทั่วไป
1.3 แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิต ชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยง ตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์	1. ส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ กิจกรรมนันทนาการของชาว ไทยเชื้อสายกะเหรี่ยง 2. กิจกรรมการเรียนรู้เชิง สร้างสรรค์ในรูปแบบ นิทรรศการมีชีวิต	1. ภูมิปัญญาท้องถิ่น 2. คณะครูและนักเรียน นักศึกษา กศน. ตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ 3. ผู้เยี่ยมชม ผู้ปกครอง

ตารางที่ 3.5 (ต่อ)

พิพิธภัณฑ์ / แหล่งเรียนรู้	แนวทางพัฒนากิจกรรม	ผู้เข้าร่วมโครงการ
1.4 แหล่งเรียนรู้ชุมชน ลาวเวียงบ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี	1. จัดตั้งชุมชนม่วนขึ้นลาวเวียง 2. จัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน กิจกรรมชุมชนม่วนขึ้นลาวเวียง 3. จัดโครงการม่วนขึ้นลาวเวียง	1. ผู้บริหารและครู นักเรียน โรงเรียนดอนคาวิทยา 2. ผู้ปกครอง คณะกรรมการ สถานศึกษา ผู้นำชุมชน ประชาชน ชาวบ้าน และบุคคลในชุมชน ลาวเวียงบ้านดอนคา
2. กิจกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตฯ		
2.1 พิพิธภัณฑ์ ม.จ.สิทธิพร กฤดากร จังหวัดประจวบคีรีขันธ์	1. กิจกรรมแสดงเอกลักษณ์ สร้างสรรค์ความมีชีวิตให้กับ พิพิธภัณฑ์ 2. กิจกรรมสืบค้นคนเคยอยู่ ของเคยใช้ในฟาร์มบางเบิด 3. กิจกรรมวันงาน “สืบสานตำนาน ม.จ.สิทธิพร กฤดากร” 4. กิจกรรมพิพิธภัณฑ์ออกแบบได้ด้วยชุมชน	1. ทีมวิจัย ทีมช่างศิลป์ หัวหน้า และเจ้าหน้าที่สถานีวิจัย สิทธิพรกฤดากร 2. เด็ก เยาวชน ผู้มาเยี่ยมชม พิพิธภัณฑ์ 3. ตัวแทนคนในชุมชน ได้แก่ เจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑ์ ผู้นำชุมชน อบต. เทศบาล เจ้าหน้าที่พัฒนาชุมชน นักเรียน ผู้ปกครอง ครู นักศึกษา ครู กศน. ตัวแทนกลุ่มสตรี ผู้สูงอายุ กลุ่มนักรักกิจ ภูมิปัญญาท้องถิ่น และชาวบ้าน
2.2 พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ ราชบุรี จังหวัดราชบุรี	1. โครงการมัคคุเทศก์วัยใส ย้อนรอยเมืองราชบุรี 2. โครงการตามรอยประวัติศาสตร์เมืองราชบุรี สร้างสรรค์ความคิดจากพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ ราชบุรี	1. เด็กและเยาวชนจากโรงเรียนเทศบาล 1 (วัดสัตตนารถปริวัตร) โรงเรียนเทศบาล 2 (วัดช่องลม) และโรงเรียนเทศบาล 4 (วัดมหาธาตุวรวิหาร) 2. นักศึกษา กศน. อำเภอเมืองราชบุรี

ตารางที่ 3.5 (ต่อ)

พิพิธภัณฑ์ / แหล่งเรียนรู้	แนวทางพัฒนากิจกรรม	ผู้เข้าร่วมโครงการ
2.3 พิพิธภัณฑ์ บ้านเขายี่สาร จังหวัด สมุทรสงคราม	1. โครงการ ลานวัฒนธรรมเฉลิม พระเกียรติสมเด็จพระเจ้าแม่ 12 สิงหา มหาราชินี ตอน... เล่าเรื่องเมือง เก่า เขายี่สาร ผ่านพิพิธภัณฑ์	1. คนในชุมชนบ้านเขายี่สาร 2. คณะครูและนักเรียนโรงเรียน วัดเขายี่สาร สถานศึกษาต่าง ๆ ในเขตพื้นที่การประถมศึกษา สมุทรสงคราม และจังหวัดอื่นๆ 3. หน่วยงาน องค์กร และ เครือข่ายพิพิธภัณฑ์พื้นบ้าน
2.4 พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นกลุ่ม ชาติพันธุ์ลาวครึ่ง จังหวัด นครปฐม	1. โครงการ ขำกับวิถีชีวิตคนลาว ครึ่ง	1. นักเรียน และครูโรงเรียนวัดทุ่ง ผักกูด 2. คณะกรรมการบริหาร พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นกลุ่มชาติพันธุ์ ลาวครึ่ง 3. ผู้ใหญ่บ้าน ผู้ช่วย กำนัน 4. คนในชุมชน
3. กิจกรรมรูปแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานฯ		
3.1 พิพิธภัณฑ์โรงเรียน วัดบางหลวง จังหวัด นครปฐม	1. พิพิธภัณฑ์โรงเรียน 2. หลักสูตรสถานศึกษา (รายวิชา เพิ่มเติม) เรื่อง คานเรือ และหนัง ตะลุง 3. จัดการเรียนรู้ 5 ชั้น เพื่อให้ ผู้เรียนเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	1. นักเรียน และครู โรงเรียนวัด บางหลวง 2. ศึกษานิเทศก์ สำนักงานเขต พื้นที่การศึกษาประถมศึกษา จังหวัดนครปฐม เขต 2 3. ปราชญ์ท้องถิ่น ผู้นำชุมชน ผู้ปกครอง และผู้สนใจทั่วไป

ตารางที่ 3.5 (ต่อ)

พิพิธภัณฑ / แหล่งเรียนรู้	แนวทางพัฒนากิจกรรม	ผู้เข้าร่วมโครงการ
<p>3.2 แหล่งเรียนรู้ วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี</p>	<p>1. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนชุมนุม ศิลปะ เรื่อง ลายรดน้ำ สร้างสรรค์ และปูนปั้น สร้างสรรค์ สร้าง</p> <p>2. โครงการพัฒนากิจกรรม ชุมนุมระดับการศึกษาชั้น พื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับ ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ เชิงสร้างสรรค์</p>	<p>1. ปราชญ์ชุมชน ผู้บริหาร ครู และ นักเรียนชุมนุมศิลปะ โรงเรียน สุวรรณรังษฤษฎีวิทยาลัย โรงเรียน สาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏ เพชรบุรี และโรงเรียนเทศบาล 3 (ชุมชนวัดจันทราวาส)</p> <p>2. คณาจารย์จากมหาวิทยาลัย ศิลปากร มหาวิทยาลัยราชภัฏ เพชรบุรี</p> <p>3. นักศึกษา สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี</p>
<p>3.3 แหล่งเรียนรู้ ปล่องเหลี่ยม จังหวัดสมุทรสาคร</p>	<p>1. กิจกรรมการเรียนรู้เชิง สร้างสรรค์บูรณาการทุกกลุ่ม สาระการเรียนรู้โดยใช้ปล่อง เหลี่ยมเป็นฐานการเรียนรู้ (Community Based Learning)</p> <p>2. จัดนิทรรศการการเรียนรู้เชิง สร้างสรรค์ โดยแสดงผลงาน จากกิจกรรมการเรียนรู้ของทุก กลุ่มสาระการเรียนรู้</p>	<p>1. ผู้บริหาร ครู และนักเรียนของ โรงเรียนบ้านปล่องเหลี่ยมทั้งหมด ตั้งแต่อนุบาลถึงมัธยมศึกษาตอน ปลาย</p> <p>2. ผู้นำชุมชน ผู้ปกครอง และ ผู้สนใจทั่วไป</p>
<p>3.4 แหล่งเรียนรู้ชุมชน กะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ จังหวัดราชบุรี</p>	<p>1. จัดตั้งชมรม/ชุมนุม โดยจัด กิจกรรมการเรียนรู้ทั้งในและ นอกโรงเรียน</p> <p>2. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนใน รูปแบบการเรียนรู้เชิงบูรณา การผ่านวิถีชีวิตชนพื้นเมือง กะเหรี่ยง โดยใช้กระบวนการ เรียนรู้เชิงสร้างสรรค์</p>	<p>1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4- 6 โรงเรียนประชาพัฒนาวิทย์ และ โรงเรียนบ้านบึง (สันติมนิประชา สรรค์)</p> <p>2. ผู้บริหาร ครู ผู้นำชุมชน และ ปราชญ์ชาวบ้าน/ผู้รู้ในท้องถิ่น / ชาวบ้าน</p>

ตารางที่ 3.5 (ต่อ)

พิพิธภัณฑ์ / แหล่งเรียนรู้	แนวทางพัฒนากิจกรรม	ผู้เข้าร่วมโครงการ
4. กิจกรรมการพัฒนาสื่อการเรียนรู้		
4.1 หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี	1. การพัฒนาสื่อการเรียนรู้และสื่อประชาสัมพันธ์ 2. จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการร่วมกับสื่อ	1. นักเรียน 2. ผู้บริหาร ครู ผู้นำชุมชน และผู้ปกครอง 3. นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร
4.2 แหล่งเรียนรู้ โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม	1. การพัฒนาสื่อการเรียนรู้และสื่อประชาสัมพันธ์ 2. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการร่วมกับสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์สำหรับผู้เข้าร่วมโครงการ	1. นักเรียนโรงเรียนเทพสุวรรณ ชาญวิทยา จังหวัด สมุทรสงคราม 2. นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร
4.3 แหล่งเรียนรู้หมู่บ้าน เบญจรงค์ดอนไก่ดี จังหวัดสมุทรสาคร	1. การพัฒนาสื่อการเรียนรู้และสื่อประชาสัมพันธ์ 2. กิจกรรมฐานการเรียนรู้สำหรับผู้เข้าร่วมโครงการ	1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนกระทุ่มแบนวิเศษสมุท คุณ 2. นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร
4.4 แหล่งโบราณคดี หนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี	1. การพัฒนาสื่อการเรียนรู้และสื่อประชาสัมพันธ์ 2. กิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการของนักเรียน นักศึกษา และผู้สนใจเข้าร่วมกิจกรรม	1. นักเรียนโรงเรียนบ้านมาบ พะยอม จังหวัดสุพรรณบุรี 2. นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร

3.3) ติดตามการดำเนินงานของพื้นที่ดำเนินการวิจัยเพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นทั้ง 16 แห่ง ภายใต้โครงการวิจัยย่อย 4 โครงการ โดยคณะผู้วิจัย ที่ปรึกษาโครงการวิจัย และนักวิจัยชุมชนต่างพื้นที่เข้าร่วมในโครงการ/กิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่แต่ละพื้นที่จัดขึ้นตามแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ซึ่งได้จากการมีส่วนร่วมของชุมชน การให้ข้อเสนอแนะของคณะผู้วิจัยและที่ปรึกษาโครงการวิจัย ตลอดจนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างนักวิจัยชุมชนแต่ละพื้นที่ โดยมีกำหนดการลงพื้นที่เพื่อติดตามโครงการ/กิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ระหว่างเดือนมิถุนายน – กันยายน พ.ศ. 2556 รายละเอียดดังตารางที่ 3.6

ตารางที่ 3.6 กำหนดการลงพื้นที่เพื่อติดตามกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

พิพิธภัณฑ์ / แหล่งเรียนรู้	กำหนดการ	สถานที่
1. การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการฯ		
1.1 พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก จังหวัดกาญจนบุรี	วันที่ 26 สิงหาคม 2556	โรงเรียนอนุบาลวัดไชยชุมพลชนะสงคราม อำเภอเมือง จังหวัดกาญจนบุรี
1.2 พิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา วัดชะอำคีรี จังหวัดเพชรบุรี	31 สิงหาคม 2556	ลานวัดชะอำคีรี อำเภอชะอำ จังหวัดเพชรบุรี
1.3 แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์	วันที่ 27 สิงหาคม 2556	แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์
1.4 แหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียง บ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี	วันที่ 18 กรกฎาคม 2556	ณ โรงเรียนดอนคาวิทยา อำเภออู่ทอง จังหวัดสุพรรณบุรี
2. การพัฒนารูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตฯ		
2.1 พิพิธภัณฑ์ ม.จ.สิทธิพร กฤดากร จังหวัดประจวบคีรีขันธ์	วันที่ 22 มิถุนายน 2556	สถานีวิจัยสิทธิพรกฤดากร และพิพิธภัณฑ์ ม.จ.สิทธิพร กฤดากร อำเภอบางสะพานน้อย จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

ตารางที่ 3.6 (ต่อ)

พิพิธภัณฑ์ / แหล่งเรียนรู้	กำหนดการ	สถานที่
2.2 พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ ราชบุรี จังหวัดราชบุรี	วันที่ 11-12 กรกฎาคม 2556 และ วันที่ 18 สิงหาคม 2556	พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ ราชบุรี และวัดมหาธาตุวรวิหาร อำเภอ เมืองฯ จังหวัดราชบุรี
2.3 พิพิธภัณฑ์บ้านเขายี่สาร จังหวัดสมุทรสงคราม	วันที่ 12 สิงหาคม 2556	ลานวัดเขายี่สาร อำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม
2.4 พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นกลุ่ม ชาติพันธุ์ลาวครั่ง จังหวัดนครปฐม	วันที่ 12 กันยายน 2556	พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นกลุ่มชาติพันธุ์ ลาวครั่ง อำเภอดอนตูม จังหวัด นครปฐม
3. การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานฯ		
3.1 พิพิธภัณฑ์โรงเรียน วัดบางหลวง จังหวัดนครปฐม	วันที่ 30 สิงหาคม 2556	โรงเรียนวัดบางหลวง อำเภอบางเลน จังหวัดนครปฐม
3.2 แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุ วรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี	วันที่ 29 สิงหาคม 2556	บ้านศิลปินแห่งชาติ ช่างทองรุ่ง แอมโอบัส อำเภอเมืองฯ จังหวัดเพชรบุรี
3.3 แหล่งเรียนรู้ปล่องเหลี่ยม จังหวัดสมุทรสาคร	วันที่ 6 กันยายน 2556	โรงเรียนบ้านปล่องเหลี่ยม อำเภอกระทุ่มแบน จังหวัดสมุทรสาคร
3.4 แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยง บ้านบึงเหนือ จังหวัดราชบุรี	วันที่ 21 สิงหาคม 2556	ชุมชนกะเหรี่ยงหมู่บ้านบึง เหนือ อำเภอบ้านคา จังหวัดราชบุรี
4. การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ ฯ		
4.1 หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัด กาญจนบุรี	วันที่ 2 กันยายน 2556	หอศิลป์เอมเจริญ อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี
4.2 แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม	วันที่ 14 กันยายน 2556	โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง อำเภอ บางคนที จังหวัดสมุทรสงคราม
4.3 แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ ดอนไก่อี จังหวัดสมุทรสาคร	วันที่ 13 กันยายน 2556	หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อี อำเภอ กระทุ่มแบน จังหวัดสมุทรสาคร

ตารางที่ 3.6 (ต่อ)

พิพิธภัณฑ / แหล่งเรียนรู้	กำหนดการ	สถานที่
4.4 แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี	วันที่ 20 กันยายน 2556	แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร อำเภอหนองหญ้าไซ จังหวัด สุพรรณบุรี

ขั้นตอนที่ 4 สรุปผลการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

4.1) สรุปผลการจัดโครงการหรือกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่จัดขึ้นโดยใช้ข้อมูลจากการเข้าร่วมโครงการหรือกิจกรรมของกลุ่มเป้าหมายและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องด้วยวิธีการสังเกต การสอบถาม และการสนทนากลุ่มย่อย ใน 4 ประเด็นสำคัญ ได้แก่ กระบวนการผลิต ผลกระทบ และความยั่งยืน ซึ่งมีตัวชี้วัดประสิทธิผลกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ดังนี้

(1) ด้านกระบวนการ หมายถึง ผลของกิจกรรมในด้านการดำเนินงาน โดยพิจารณาการมีส่วนร่วมในการระดมความคิด ตัดสินใจ การวางแผน เตรียมงาน การร่วมลงมือทำ ร่วมออกแบบ ประเมิน และรับผลประโยชน์ โดยลักษณะการจัดประชุม สนทนากลุ่มย่อย (Focus Group)

(2) ด้านผลผลิต หมายถึง ผลของกิจกรรมในด้าน ผลงานที่ปรากฏทั้งที่เป็นรูปธรรม เช่น สื่อ สิ่งของ แนวทางการจัดกิจกรรม และนามธรรม เช่น ความสุข ความสนุก ความภูมิใจที่เกิดจากการวางแผนกิจกรรม

(3) ด้านผลกระทบ หมายถึง ผลที่เกิดขึ้นเนื่องมาจากการทำกิจกรรมและนอกเหนือจากวัตถุประสงค์หลักของกิจกรรมที่ตั้งไว้

(4) ด้านความยั่งยืน หมายถึง ผลของกิจกรรมในด้านร่องรอย ความเป็นไปได้ของการมีกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้จากพิพิธภัณฑและแหล่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่องในอนาคตต่อไป ไม่สูญหาย เช่น การกำหนดไว้ในแผนของชุมชน หรือกำหนดให้เป็นวันสำคัญที่จะต้องมีการจัดกิจกรรมทุกปี หรือได้ระบุไว้ในหลักสูตรการจัดการเรียนการสอน เป็นต้น

4.2) ปรับปรุงและพัฒนากิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยการสัมภาษณ์และการสนทนากลุ่มย่อยกับผู้ดูแลพิพิธภัณฑ ผู้นำ บุคลากรทางการศึกษา และคนในชุมชน

4.3) วิเคราะห์และอภิปรายผลการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ จากผลการดำเนินการวิจัยในพื้นที่พิพิธภัณฑและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น 16 แห่ง โดยอภิปรายผลตาม 1) แนวคิด ทฤษฎี นวัตกรรมทางการเรียนรู้ ได้แก่ (1) กิจกรรมนันทนาการ (2) การเรียนรู้ตลอดชีวิต (3) นวัตกรรมทางการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน และ (4) สื่อการเรียนรู้ 2) การมีส่วนร่วมกับ

ชุมชน และ 3) การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ รวมทั้งสรุปกระบวนการวิจัยและพัฒนากิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน

4.4) นำเสนอผลการทดลอง พัฒนา และรับฟังข้อคิดเห็น ข้อเสนอแนะจากที่ปรึกษาโครงการ ผู้ทรงคุณวุฒิ ในการสัมมนาโครงการหรือกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของพื้นที่ดำเนินการวิจัยแต่ละแห่ง และคืนข้อมูลแก่ชุมชน ระหว่างวันที่ 27-28 กันยายน พ.ศ. 2556 ณ ฟุ้ง-หวาน รีสอร์ท แอนด์ สปา จังหวัดกาญจนบุรี



ภาพที่ 3.6 นำเสนอผลการทดลองจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และคืนข้อมูลแก่ชุมชน

ขั้นตอนที่ 5 รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

5.1) ประชุมร่วมกันระหว่างคณะผู้วิจัยและที่ปรึกษาโครงการวิจัย เพื่อวิเคราะห์และสังเคราะห์รูปแบบนวัตกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และแนวทางการทำงานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน จากผลการดำเนินการวิจัยของโครงการวิจัยย่อยภายใต้แผนงานวิจัยทั้ง 4 โครงการ และผลการดำเนินการวิจัยในพื้นที่พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น 16 แห่ง

5.2) นำเสนอรูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ต่อสาธารณชน โดยจัดโครงการประชุมสัมมนาทางวิชาการเรื่อง “การเรียนรู้ตลอดชีวิตเชิงสร้างสรรค์โดยใช้แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น” ในวันที่ 23-24 มกราคม พ.ศ. 2557 ณ ห้องประชุม 2306 ชั้น 3 อาคารศึกษา 2 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จังหวัดนครปฐม เพื่อนำเสนอผลการวิจัยในภาพรวม และรับฟังข้อคิดเห็น ข้อเสนอแนะจากผู้เกี่ยวข้องและผู้สนใจ

5.3) สรุปผลการวิจัยโดยการประชุมร่วมกันระหว่างคณะผู้วิจัยและที่ปรึกษาโครงการวิจัย และจัดทำรายงานการวิจัย เรื่อง รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

6. การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. เก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ดูแลพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นที่ใช้เป็นพื้นที่ดำเนินการวิจัย จำนวน 16 แห่ง และคนในชุมชน อาทิ ผู้นำชุมชน ครู นักเรียน นักศึกษา นักวิชาการ พระภิกษุ ปราชญ์ชาวบ้าน ตัวแทนจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ฯลฯ โดยใช้แบบสำรวจข้อมูลพื้นฐานของชุมชน และสภาพพิพิธภัณฑสถาน/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

2. เก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ดูแลพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นที่ใช้เป็นพื้นที่ดำเนินการวิจัย จำนวน 16 แห่ง และคนในชุมชน อาทิ ผู้นำชุมชน ครู นักเรียน นักศึกษา นักวิชาการ พระภิกษุ ปราชญ์ชาวบ้าน ตัวแทนจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ฯลฯ โดยใช้ประเด็นการสัมภาษณ์ผู้รู้เกี่ยวกับองค์ความรู้ การเรียนรู้ของคนในชุมชน และพิพิธภัณฑสถาน/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

3. เก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ดูแลพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นที่ใช้เป็นพื้นที่ศึกษาวิจัย และคนในชุมชน อาทิ ผู้นำชุมชน ครู นักเรียน นักศึกษา นักวิชาการ พระภิกษุ ปราชญ์ชาวบ้าน ตัวแทนจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ฯลฯ โดยใช้ประเด็นการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ในระดับชุมชน เพื่อพัฒนาแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

4. เก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ดูแลพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นที่ใช้เป็นพื้นที่ศึกษาวิจัย และคนในชุมชน อาทิ ผู้นำชุมชน ครู นักเรียน นักศึกษา นักวิชาการ พระภิกษุ ปราชญ์ชาวบ้าน ตัวแทนจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ฯลฯ ที่เข้าร่วมโครงการ/กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยใช้แบบประเมินการจัดโครงการ/กิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

5. เก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ดูแลพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นที่ใช้เป็นพื้นที่ศึกษาวิจัย และคนในชุมชน อาทิ ผู้นำชุมชน ครู นักเรียน นักศึกษา นักวิชาการ พระภิกษุ ปราชญ์ชาวบ้าน ตัวแทนจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ฯลฯ โดยใช้ประเด็นการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ในระดับชุมชน เพื่อประเมิน ปรับปรุง และพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

7. การตรวจสอบข้อมูล

คณะผู้วิจัยมีการตรวจสอบข้อมูลโดยการตรวจสอบสามเส้าด้านผู้วิจัย (Researchers Triangulation) เนื่องจากมีการเก็บข้อมูลพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมร่วมกับชุมชน โดยใช้พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นให้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยผู้วิจัย 3 กลุ่ม ประกอบด้วย คณะผู้วิจัย จำนวน 3 คน ที่ปรึกษา จำนวน

2 คน และนักวิจัยโครงการวิจัยย่อย นักวิจัยในชุมชน ร่วมกับผู้ร่วมวิจัยในพื้นที่ ทำการตรวจสอบข้อมูลเพื่อหาข้อสรุปในกรณีผลที่ได้ไม่สอดคล้องกัน มีการตรวจสอบข้อมูลซ้ำอีกครั้ง โดยนักวิจัยในชุมชนร่วมกับผู้ร่วมวิจัยในพื้นที่

นอกจากนี้ มีการตรวจสอบสามเส้าด้านระเบียบวิธีวิจัย (Methodologies Triangulation) โดยมีการตรวจสอบข้อมูลจากการเก็บข้อมูลแบบผสมผสานวิธี ทั้งวิธีการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ เพื่อตอบคำถามการวิจัยในแต่ละขั้นตอน มีการเก็บข้อมูลต่างเวลา ต่างสถานที่ ต่างบุคคล เพื่อให้ได้ข้อสรุป

8. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) แล้วนำเสนอในลักษณะการบรรยายความ

บทที่ 4

ผลการศึกษาสภาพพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นและแหล่งเรียนรู้

งานวิจัย เรื่อง รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ได้ศึกษาสภาพพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นและแหล่งเรียนรู้ในพื้นที่ 8 จังหวัดในภูมิภาคตะวันตก ประกอบด้วยจังหวัดประจวบคีรีขันธ์ จังหวัดเพชรบุรี จังหวัดราชบุรี จังหวัดนครปฐม จังหวัดกาญจนบุรี จังหวัดสมุทรสาคร จังหวัดสมุทรสงคราม และจังหวัดสุพรรณบุรี ซึ่งในแต่ละจังหวัด คณะผู้วิจัยได้ศึกษาพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น/แหล่งเรียนรู้ จำนวน 2 แห่ง รวมพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น/แหล่งเรียนรู้ทั้งหมด จำนวน 16 แห่ง และได้สรุปผลการศึกษา โดยแบ่งเป็น 4 ตอน คือ

ตอนที่ 1 การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการ ฯ

ตอนที่ 2 การพัฒนารูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ฯ

ตอนที่ 3 การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ฯ

ตอนที่ 4 การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ ฯ

โดยมีรายละเอียดการนำเสนอในแต่ละตอน ประกอบด้วย 1) สภาพ บริบทชุมชน พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นและแหล่งเรียนรู้ 2) ความต้องการ และข้อเสนอแนะของชุมชน 3) แนวทางการจัดโครงการ/กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ดังนี้

ตอนที่ 1 การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ในชุดงานวิจัยการพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการ ฯ นี้ ได้ศึกษาพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ จำนวน 4 แห่ง คือ 1) พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก จังหวัดกาญจนบุรี 2) พิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา วัดชะอำคีรี จังหวัดเพชรบุรี 3) แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยง ตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ และ 4) แหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี มีผลการศึกษาสภาพพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นและแหล่งเรียนรู้ ดังนี้

1. พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก จังหวัดกาญจนบุรี

1.1 สภาพบริบทชุมชน พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นและแหล่งเรียนรู้

วัดไชยชุมพลชนะสงคราม หรือชื่อที่ชาวจังหวัดกาญจนบุรีเรียกขานอีกนามหนึ่งว่า วัดใต้ ตั้งอยู่ถนนไชยชุมพล ตำบลบ้านใต้ อำเภอเมืองกาญจนบุรี จังหวัดกาญจนบุรี เป็นพุทธสถาน ซึ่งเป็นสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญของจังหวัดกาญจนบุรี มีพิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก ตั้งอยู่

ภายในวัดฯ ภูมิปัญญาที่สำคัญในชุมชนมีอย่างหลากหลาย เนื่องจากเป็นชุมชนขนาดใหญ่ แหล่งเรียนรู้ที่สำคัญในชุมชน คือ โรงเรียนอนุบาลวัดไชยชุมพลชนะสงคราม วัดไชยชุมพลชนะสงคราม คนในชุมชนส่วนใหญ่มีการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยการศึกษาจากผู้รู้และแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ เข้าร่วมในกิจกรรม ใช้ทักษะการสังเกตและการคิดวิเคราะห์เชื่อมโยงองค์ความรู้เข้าด้วยกัน



ภาพที่ 4.1 เยี่ยมสำรวจวัดไชยชุมพลชนะสงคราม อำเภอเมืองฯ จังหวัดกาญจนบุรี

พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึกเป็นพิพิธภัณฑ์ที่จัดแสดงภาพถ่ายและภาพวาดของค่ายเชลยศึกสงครามโลกครั้งที่ 2 มีอาคารจัดแสดงหลัก 2 หลัง อาคารหลังแรกเป็น เป็นอาคารไม้ไผ่หลังคามุงจาก ฝาขัดแตะด้วยไม้รวก ด้านในยกพื้นขึ้นกึ่งหนึ่งปูด้วยฟากไม้ไผ่ ซึ่งจำลองรูปแบบที่พักของเชลยศึกในสมัยนั้น ตามผนังและเสาจัดแสดงภาพถ่าย ภาพข่าวจากหนังสือพิมพ์ทั้งไทยและต่างประเทศ ภาพวาดสีน้ำโดยอดีตเชลยศึกที่แสดงให้เห็นถึงชีวิตความเป็นอยู่ของเชลย ภาพวาดเกี่ยวกับการสร้างสะพานและสภาพของเชลยศึก โดยอดีตหมอัครยกรรมของกองทัพออสเตรเลีย จดหมายของเชลยศึก โปสการ์ดของนายทหารญี่ปุ่น ส่วนอาคารหลังที่สองเป็นอาคารก่ออิฐถือปูนชั้นเดียว ใช้จัดแสดงเครื่องใช้ไม้สอยของเชลยศึกและกองทัพญี่ปุ่น เช่น หมวกทหาร ปืน ลูกกระเบิด ด้อนตอกหมุดรางรถไฟ ขวดเหล้าสาเกญี่ปุ่น เป็นต้น บริหารจัดการโดยคณะกรรมการวัดไชยชุมพลชนะสงคราม ซึ่งประกอบด้วยคนในชุมชนรอบวัด



ภาพที่ 4.2 การจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก

1.2 ความต้องการและข้อเสนอแนะของชุมชน

จากการจัดกิจกรรมสนทนากลุ่ม (Focus Group) เมื่อวันที่ 28 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2556 ณ ห้องประชุม 2 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาญจนบุรี เขต 1 ซึ่งมีผู้เข้าร่วมสนทนา ประกอบด้วย ประธานฝ่ายฆราวาส มูลนิธิวัดไชยชุมพลชนะสงคราม ประธานชุมชนบ้านใต้ รองผู้อำนวยการ ครู และนักเรียนโรงเรียนอนุบาลวัดไชยชุมพลชนะสงคราม นักวิจัยท้องถิ่น และคณะผู้วิจัย ปรากฏผลดังนี้

คนในชุมชนต้องการมีส่วนร่วมในกิจกรรมพัฒนาพิพิธภัณฑ์ให้มากขึ้น โรงเรียนอนุบาลวัดไชยชุมพลชนะสงคราม ควรจัดกิจกรรมนันทนาการเพื่อการเรียนรู้โดยใช้ประโยชน์จากพิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึกให้มากขึ้น และครอบคลุมนักเรียนทุกระดับชั้น ควรจัดให้นักเรียนมีกิจกรรมร่วมกับพิพิธภัณฑ์ให้มากขึ้นและหลากหลาย โดยเฉพาะการฝึกภาษาอังกฤษให้เป็นนักเรียนมัคคุเทศก์น้อย เพื่อให้ความช่วยเหลือชาวต่างชาติ และโรงเรียนควรมีส่วนร่วมในการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ให้มากขึ้น ชุมชนบ้านใต้ควรพัฒนาคนในชุมชนให้เป็นมัคคุเทศก์ท้องถิ่นเพื่อเล่าเรื่องราวต่าง ๆ เสริมกับเรื่องราวของพิพิธภัณฑ์ ควรให้ชุมชนจัดทำโครงการพัฒนาพิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก โดยการมีส่วนร่วมของทุกฝ่ายทั้งชุมชน โรงเรียนอนุบาลวัดไชยชุมพลชนะสงคราม และวัดไชยชุมพลชนะสงคราม โดยขอรับงบประมาณสนับสนุนจากองค์การบริหารส่วนจังหวัดกาญจนบุรี รวมถึงการพัฒนาให้มีสื่อบันทึกเสียงพร้อมภาพประกอบแสดงในพิพิธภัณฑ์ ควรมีการจำลองสภาพพื้นที่เป็นหลุมหลบภัย และ/หรือภาพจำลองวิถีชีวิตของชาวบ้านในช่วงสงคราม



ภาพที่ 4.3 บรรยากาศการสนทนากลุ่ม วันที่ 28 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2556

ณ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาญจนบุรี เขต 1

1.3 แนวทางการจัดโครงการ/กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

แนวทางในการพัฒนากิจกรรมกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนของพิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก ประกอบด้วย 1) กิจกรรม Walk Rally เป็นกิจกรรมกลุ่มที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้อาศัยทักษะและศักยภาพเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ร่วมกัน มีความคิดสร้างสรรค์ในการทำงาน 2) กิจกรรมการพัฒนานักเรียนให้เป็นมัคคุเทศก์ท้องถิ่นรุ่นเยาว์

คู่กับมัคคุเทศก์ท้องถิ่นของชุมชน การพัฒนานักเรียนให้เป็นมัคคุเทศก์ท้องถิ่นรุ่นเยาว์คู่กับมัคคุเทศก์ท้องถิ่นของชุมชน เมื่อนักเรียนมีความรู้และทักษะทางด้านภาษาอังกฤษ และนำไปใช้สื่อสารกับนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติที่มาเที่ยวชมพิพิธภัณฑ์ ทำให้เป็นคนกล้าแสดงออกต่อที่สาธารณะ 3) **กิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการ** การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการของนักเรียนทุกระดับชั้น ทำให้นักเรียนรู้จักวิเคราะห์ แยกแยะและจัดหมวดหมู่ความรู้ได้เรียนรู้จากการผ่านประสบการณ์ตรงของนักเรียนจากแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น คุณครูมีทักษะในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการที่เป็นรูปธรรมมากขึ้น

2. พิพิธภัณฑสถานวิถีชาวนา วัดชะอำคีรี จังหวัดเพชรบุรี

2.1 สภาพบริบทชุมชน พิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นและแหล่งเรียนรู้

ชุมชนชะอำเป็นชุมชนที่มีความหลากหลายของภูมิปัญญาและแหล่งเรียนรู้ ทั้งทางธรรมชาติ ศาสนสถาน โรงเรียน พิพิธภัณฑสถาน สวนสมุนไพร ภูมิปัญญาท้องถิ่น พิธีกรรมทางศาสนา ประเพณี ศูนย์การศึกษาในชุมชน ห้องสมุด สถานประกอบการ หน่วยงานในพื้นที่ และยังเป็นศูนย์รวมของภูมิปัญญาท้องถิ่น ครอบครัวและชุมชนมีบทบาทสำคัญในการให้ความรู้แก่สมาชิกในชุมชน ทั้งการอบรมปลูกฝังการเรียนรู้ การพูดคุยแลกเปลี่ยน การลงมือปฏิบัติจริง การทำงานร่วมกันในลักษณะเครือข่ายทั้งภาครัฐและเอกชน การทำงานอย่างบูรณาการ โรงเรียนมีหลักสูตรท้องถิ่นให้เด็กและเยาวชนเกิดความรักและภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตน ชุมชนชะอำมีกระบวนการมีส่วนร่วมที่ภาครัฐและเอกชนเข้ามาสนับสนุนกิจกรรมงานวัฒนธรรม ประเพณี เทศกาลต่าง ๆ ของชุมชน มีการตั้งกลุ่มแม่บ้าน กลุ่มสุขภาพ กลุ่มจิตอาสา กลุ่มเด็กและเยาวชน



ภาพที่ 4.4 วัดชะอำคีรี ตำบลชะอำ อำเภอชะอำ จังหวัดเพชรบุรี

พิพิธภัณฑสถานวิถีชีวิตชาวนา ตั้งอยู่ในวัดชะอำคีรี เป็นพิพิธภัณฑสถานที่เกิดจากความร่วมมือร่วมใจของผู้คนในท้องถิ่น เพื่อสืบสานวิถีชีวิตภูมิปัญญาของชาวชะอำ โดยพระมหาโกมล อจารสุภ ที่ปรึกษาเจ้าอาวาสวัดชะอำคีรี เป็นผู้ริเริ่มสะสมเครื่องมือเครื่องใช้ในการทำนา ซึ่งชาวบ้านมีอาชีพทำนาแต่ระยะหลังวิวัฒนาการเริ่มมีรถแทรกเตอร์และเครื่องทุ่นแรงอื่น ๆ เข้ามาช่วยในการทำนา ชาวบ้านจึงได้เก็บเครื่องมือเครื่องใช้ในการทำนาไว้เฉย ๆ แต่เมื่อทราบว่าเจ้าอาวาสได้นำเครื่องมือเครื่องใช้ในการทำนามาสะสมไว้ที่วัดเลยนำมาถวาย ภายในพิพิธภัณฑสถานจะประกอบไปด้วย

เครื่องมือเครื่องใช้ในการทำนา เช่น สีสัด ล้อเกวียน ไถควาย ไถวัว ระเบิดดินน้ำ และของใช้อื่น ๆ เช่น กระบุง ตะเกียงเจ้าพายุ นอกจากนี้ยังมีเครื่องมือจับสัตว์น้ำประเภทต่าง ๆ ได้ดำเนินการจัดสร้าง พิพิธภัณฑ์วิถีชีวิตชาวนาชะอำแล้วเสร็จในสมัยพระอธิการอำนาจ ฐานิสโร และได้มีการพัฒนาให้พิพิธภัณฑ์เป็นแหล่งเรียนรู้ของชุมชนตามแนวคิด “บวร” โดยสร้างความร่วมมือให้เกิดขึ้นในท้องถิ่น และรื้อฟื้นประเพณีท้องถิ่นขึ้นเพื่อให้ชุมชนเกิดความรักความสามัคคีและภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตน



ภาพที่ 4.5 พิพิธภัณฑ์วิถีชีวิตชาวนา วัดชะอำคีรี

2.2 ความต้องการและข้อเสนอแนะของชุมชน

จากการจัดกิจกรรมสนทนากลุ่ม (Focus Group) เมื่อวันที่ 4 เมษายน พ.ศ. 2556 ณ บ้านชะอำ อำเภอลำลูกกา จังหวัดเพชรบุรี ซึ่งมีผู้เข้าร่วมสนทนาประกอบด้วย ที่ปรึกษาเจ้าอาวาส วัดชะอำคีรี นายอำเภอลำลูกกา รองประธานสภาวัฒนธรรมจังหวัดเพชรบุรีและอำเภอลำลูกกา ประธานชุมชนหัวบ้านชะอำ เจ้าหน้าที่กลุ่มยุทธศาสตร์และเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดเพชรบุรี ผู้อำนวยการ รองผู้อำนวยการ และครูโรงเรียนเทศบาล 1 บ้านชะอำ ครูโรงเรียนชะอำคุณหญิงเนื่องบุรี ครูโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี คณบดีคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี อาจารย์มหาวิทยาลัยนานาชาติแสตมฟอร์ด ผู้อำนวยการกองสวัสดิการเทศบาลเมืองชะอำ เจ้าหน้าที่จากสำนักงานพัฒนาชุมชนอำเภอลำลูกกา ตัวแทนชุมชนกลุ่มเด็กและเยาวชนบ้านชะอำ และคณะผู้วิจัย พบว่า ควรหาสิ่งของมาจัดแสดงให้ครบถ้วนตามขั้นตอนของการทำนา เพราะปัจจุบันยังขาดบางสิ่งไป หากมีสิ่งของจัดแสดงครบจะทำให้เข้าใจการทำงานทั้งหมด ควรจัดพิพิธภัณฑ์ให้มีชีวิต สร้างกิจกรรมที่มีส่วนร่วมของชุมชน เช่น การทำนาจริง การละเล่นของชาวนา และควรมีการระดมความคิดเห็นและหาแนวทางในการสร้างทัศนคติใหม่เกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์ เพื่อให้เยาวชนเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมพัฒนาพิพิธภัณฑ์มากขึ้น



ภาพที่ 4.6 บรรยากาศการสนทนากลุ่ม วันที่ 4 เมษายน พ.ศ. 2556 ณ บ้านชะอำ จังหวัดเพชรบุรี

2.3 แนวทางการจัดโครงการ/กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

แนวทางในการพัฒนากิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนของพิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา วัดชะอำคีรี ประกอบด้วย 1) การส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการของพิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา ได้แก่ จัดกิจกรรมการเรียนการสอนในสาระการเรียนรู้ท้องถิ่น รายวิชาเพิ่มเติมท้องถิ่นของเรา (อำเภอชะอำ) ด้านประวัติความเป็นมา วิถีชีวิตชาวนา ตำนานเมล็ดข้าว โดยใช้การผลิตสื่อ Facebook ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชะอำคุณหญิงเนื่องบุรี และจัดกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการด้านศิลปะเกี่ยวกับการออกแบบประติมากรรมตำนานเมล็ดข้าว ร่วมกับสาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี 2) กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์พิพิธภัณฑ์มีชีวิต ในงานเล่าเรื่องเมืองชะอำ ตอนตำนานเมล็ดข้าว ประกอบด้วย 7 กิจกรรม ดังนี้ (1) พิธีบวงสรวงแม่โพสพ (2) ลานนิทรรศการพิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา นิทรรศการเศรษฐกิจพอเพียง ความรู้เมล็ดพันธุ์ข้าวของไทยความรู้ขวัญดี-ขวัญร้ายของข้าว ความรู้เรื่องเขาวัวชนิดต่างๆ ความรู้เรื่องเมล็ดตาล (3) ลานกิจกรรมสาธิต โลกสวยด้วยมือเรา ตัดพวงมโหตร สร้างหุ่นไล่กาด้วยมือเรา ศิลปะการทอเหรียญ การทำบายศรี ทำขนมตาลโบราณ ตามรอยขนมไทย ขนมจีนโบราณ การกลิ้งคุกกี้แบบโบราณ การวิดน้ำด้วยระดัชกมวย การวิดน้ำด้วยขงโอง การตำข้าวด้วยครกกระเดื่อง การตำข้าวด้วยตะลุมพุก การหุงข้าว-ทำกับข้าวด้วยหม้อดิน การสีข้าวด้วยเครื่องสีมือ การตำข้าวด้วยสากยาว การมัดข้าวด้วยกระดิ่ง การสานมอบ การถักมอบ การเย็บตับจากด้วยใบตาล (4) ลานการแข่งขันวิถีชาวนา การแข่งขันตำข้าวซ้อมมือ การแข่งขันชูดมะพร้าวด้วยกระต่ายชูดมะพร้าว การแข่งขันจุดไฟชุด การแข่งขันถักหัวหมูคั้นไถ การแข่งขันพับคอบมาใบตาล การแข่งขันเรียกชื่อชิ้นส่วนเกวียน (5) ลานของเล่นเด็กวิถีชาวนา การเล่นลูกข่าง การเดินกะลา การเล่นกังหันไม้ การเล่นจานบิน การเล่นจักรหมุน การเล่นจรวดทางมะพร้าว การยิงเป้าด้วยหนังสติ๊ก การเดินขาหย่างหรือเดินโถกเถก การเล่นอีเฟลละ การเล่นกังหันใบตาล (6) ลานวัวเทียมไถ และ (7) ลานการแสดงและการละเล่นพื้นบ้าน

3. แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

3.1 สภาพบริบทชุมชน และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

ชุมชนชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ ตั้งอยู่ในตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ มีแหล่งท่องเที่ยวที่เป็นที่รู้จัก คือ น้ำตกป่าละอู ถ้ำเม่น หอดูช้าง แหล่งการเรียนรู้วิถีชีวิตวัฒนธรรมชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยง บ่อมรกต จุดชมวิวเขาทุ่ง เป็นต้น วิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม ประเพณี และอาชีพของชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยง ส่วนใหญ่ได้รับการถ่ายทอดจากบรรพบุรุษจนถึงปัจจุบัน เช่น การแต่งกาย ความเป็นอยู่ การทำข้าวไร่ การตำข้าวซ้อมมือ ประเพณี

ไหว้พระจันทร์ งานขอ (งานศพ) การทอผ้าด้วยกี่เอว การแสดงกะเหรี่ยงกระทบไม้ การเล่นสะบ้า การร้องเพลงของชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยง และแพทย์แผนไทย/หมอพื้นบ้าน ส่วนกลุ่มอาชีพเลี้ยงโคนม กลุ่มอาชีพเพาะเห็ดและกลุ่มวิสาหกิจชุมชนแม่บ้านเกษตรกรรวมใจพัฒนา ได้รับการถ่ายทอดความรู้จากหน่วยงานภาครัฐต่าง ๆ ที่มีนโยบายสนองโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ประชาชนในตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ มีกระบวนการเรียนรู้จากการถ่ายทอดองค์ความรู้จากครอบครัว การศึกษาในระบบโรงเรียน การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย การเรียนด้วยตนเองจากห้องสมุดประชาชน แหล่งเรียนรู้และภูมิปัญญาในชุมชน การประชุม อบรม สัมมนา การศึกษาดูงาน การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การเรียนรู้จากการทำงาน เป็นต้น ประชาชนในตำบลห้วยสัตว์ใหญ่มีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชนและสังคมในด้านต่าง ๆ ได้แก่ การจัดทำแผนชุมชน/หมู่บ้าน การส่งเสริมการเลือกตั้งและประชาธิปไตย การอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมในชุมชน การอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม และประเพณีของท้องถิ่น ด้านความมั่นคงและการธำรงรักษาในสถาบันชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์ การเป็นอาสาสมัครสาธารณสุข อาสาสมัครส่งเสริมการอ่าน อาสาสมัครบ้านหนังสืออัจฉริยะ อาสาสมัครการศึกษานอกโรงเรียน เป็นต้น

แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ ตั้งอยู่ที่ศูนย์การเรียนรู้ชุมชนชาวไทยภูเขา “แม่ฟ้าหลวง” บ้านโคนมพัฒนา หมู่ที่ 6 บ้านโคนมพัฒนา ตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ สังกัดศูนย์การศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยอำเภอหัวหิน สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยจังหวัดประจวบคีรีขันธ์ เป็นแหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ เป็นแหล่งเรียนรู้ในชุมชนด้านศิลปวัฒนธรรม มี นายนิกร เสี่ยงใส ครูอาสาสมัครการศึกษานอกโรงเรียน และ นายศักดิ์ดา ปัญญาหาร ภูมิปัญญาด้านวิถีชีวิตวัฒนธรรมชาวกะเหรี่ยง เป็นผู้ดูแลรับผิดชอบบรรยายให้ความรู้และนำชมแก่คณะนักเรียน นักศึกษา คณะศึกษาดูงานจากสถานศึกษาทั้งในระบบและนอกระบบ หน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชนและประชาชน มีการจัดแสดงในรูปแบบนิทรรศการมีชีวิต มีการนำสิ่งของที่ยืมจากชุมชนและภูมิปัญญามาจัดแสดงเมื่อมีคณะมาเยี่ยมชม ยังไม่มีการจัดทำป้ายนิเทศอธิบายประกอบสื่อของจริงที่จัดแสดง มีการจัดแสดงและการละเล่นของชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยง มีการบรรยายเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา วิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม ประเพณีและการละเล่นของชาวกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ แปลงสาธิตการทำเกษตรแบบพอเพียง การสาธิตการทอผ้ากี่เอว การตำข้าว การแสดงกะเหรี่ยงกระทบไม้ การเดินไม้ไฟ การแสดงเส้นสายแห่งความรักดี การแสดงบูชาเทวดา การเล่นดนตรีและการร้องเพลง โดยมีทั้งที่จัดแสดงภายในแหล่งเรียนรู้และเคลื่อนย้ายไปจัดแสดงในชุมชนและนอกชุมชน แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ได้รับการสนับสนุนด้วยงบประมาณ วัสดุ สิ่งของที่จัดแสดง และ

เครื่องแต่งกายของชาวกะเหรี่ยงจากภูมิปัญญาในชุมชน องค์การบริหารส่วนตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดและอำเภอ และสำนักงานพัฒนาชุมชนอำเภอ



ภาพที่ 4.7 กิจกรรมในแหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่

3.2 ความต้องการและข้อเสนอแนะของชุมชน

จากการจัดกิจกรรมสนทนากลุ่ม (Focus Group) เมื่อวันที่ 8 มีนาคม พ.ศ. 2556 ณ องค์การบริหารส่วนตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ซึ่งมีผู้เข้าร่วมสนทนาประกอบด้วย นายกองดีการบริหารส่วนตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ ปลัด อบต. สมาชิก อบต. และเจ้าหน้าที่ ครู กศน.อำเภอหัวหิน นักศึกษา กศน.ศูนย์การเรียนรู้ชุมชนแม่ฟ้าหลวงบ้านโคกมพัฒนา เจ้าหน้าที่ รพ.สต.ห้วยสัตว์ใหญ่ คนในชุมชน และคณะผู้วิจัย พบว่า แหล่งเรียนรู้มีความน่าสนใจและมีจุดขายด้านการท่องเที่ยว มีการแสดงวิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม ประเพณี และการละเล่นของชาวกะเหรี่ยง เช่น พิธีไหว้พระจันทร์ ประเพณีการกินข้าวห่อ การบูชาเทวดา การแต่งกาย การทอผ้า กี่เอด การปั่นฝ้ายให้เป็นด้าย การแสดงกะเหรี่ยงกระทบไม้ เส้นสายแห่งความรักดี การป็นเสาน้ำมัน การเล่นสะบ้า การรำดาบ ดนตรีและการร้องเพลง การรำแคน ด้านอาหาร เช่น น้ำพริกตาละวี การหุงข้าวด้วยหินสามเส้า ควรกำหนดให้วันที่ 2 มกราคมของทุกปี เป็นวันขึ้นปีใหม่ที่มีการจัดกิจกรรม การแสดง และการละเล่นต่างๆ ของชาวกะเหรี่ยง ควรอนุรักษ์ภูมิปัญญาการหาผ้าฝ้ายป่าที่แสดงถึงการยอมรับซึ่งกันและกัน สิทธิ เสรีภาพ การแบ่งปัน และความเป็นเจ้าของ ควรมีการอบรมมัคคุเทศก์ท้องถิ่น ควรมีการประชาสัมพันธ์เผยแพร่ทางเว็บไซต์ Facebook และ Youtube



ภาพที่ 4.8 บรรยายการสนทนากลุ่ม วันที่ 8 มีนาคม พ.ศ. 2556

ณ องค์การบริหารส่วนตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

3.3 แนวทางการจัดโครงการ/กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

แนวทางในการพัฒนากิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนของแหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ มีดังนี้ 1) ส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการของชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงโดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบโครงงาน โดยการจัดการเรียนการสอนแบบโครงงานแก่ผู้เรียนเรียนรู้ด้านประวัติความเป็นมา วิถีชีวิตศิลปวัฒนธรรม ประเพณี



ความเชื่อ การละเล่นของชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยง ตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ 2) กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในรูปแบบนิทรรศการมีชีวิต โดยนำความรู้จากการเรียนรู้แบบโครงงานของผู้เรียนมานำเสนอในรูปแบบนิทรรศการมีชีวิต จำนวน 8 ฐานการเรียนรู้ ได้แก่ (1) เรื่องเล่าชาวกะเหรี่ยงป่าละอู (2) ลานละเล่นต้นแบบกะเหรี่ยง (3) ปั่น ทอ หล่อ สวย ด้วยผ้ากะเหรี่ยง ประกอบด้วย การปั่นฝ้ายให้เป็นด้าย การทอผ้าที่เอว การแต่งกายของชาวกะเหรี่ยง ร้อยลูกปัดเครื่องประดับ จัดแสดงผลภัณฑ์จากผ้าทอกะเหรี่ยง (4) ประเพณีดีดีชาวกะเหรี่ยง ประกอบด้วย พิธีไหว้พระจันทร์ พิธีกินข้าวห่อ สาธิตการทำข้าวห่อ (5) กินอยู่พอเพียงตามวิถี ประกอบด้วย สาธิตการทำน้ำพริก ตะละวี สาธิตการทำน้ำยาแกงหยวก แสดงอุปกรณ์เครื่องครัว สาธิตการทำน้ำดื่มสมุนไพร สาธิตการหุงข้าวโดยใช้หินสามเส้า (6) จากข้าวไร่เป็นข้าวสาร ประกอบด้วย จัดแสดงวัสดุอุปกรณ์เครื่องใช้ในการตำและผัดข้าว สาธิตการตำและผัดข้าว การแสดงบูชาเทวดา (7) ก้าวเดินไม้ไผ่ ใส่ใจพื้นบ้าน ประกอบด้วย การแข่งขันเดินโลกถอก การแข่งขันปั่นเสาน้ำมัน และ (8) ดนตรีพื้นบ้าน ประกอบด้วย การจัดแสดงเครื่องดนตรีของชาวกะเหรี่ยง การรำแคน การบรรเลงเตหน่า การร้องเพลงขอบคุณและอำลา

4. แหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี

4.1 สภาพบริบทชุมชน และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา ตั้งอยู่ที่ตำบลดอนคา อำเภออู่ทอง จังหวัดสุพรรณบุรี เป็นชุมชนเก่าแก่อายุกว่าร้อยปี ประชากรในชุมชนส่วนใหญ่เป็นชาวลาวเวียง มีวัฒนธรรมและประเพณีเป็นของตนเองอย่างชัดเจน มีแหล่งเรียนรู้ในชุมชนลาวเวียงที่หลากหลาย น่าสนใจ และมีคุณค่าควรแก่การจัดกิจกรรมเพื่อให้เกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เช่น ประเพณี ความเชื่อ ภาษา อาหาร การแต่งกาย การประกอบอาชีพ การละเล่น และการแสดง คนในชุมชน เรียนรู้จากการถ่ายทอดจากบิดามารดา ญาติพี่น้อง จากการปฏิบัติจริง จากผู้รู้ในชุมชน วิถีชีวิตประจำวัน การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในชุมชน และจากการศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมด้วยความสนใจใฝ่รู้ การมีส่วนร่วมมีรูปแบบที่หลากหลาย เช่น มีส่วนร่วมในการเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น ถ่ายทอดความรู้

มีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ของชุมชน โดยเป็นผู้ร่วมงาน ผู้ดำเนินการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับชุมชนลาวเวียง และเป็นผู้สนับสนุนงบประมาณ

แหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา มีแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายหลายบริเวณรอบชุมชน อาทิ วัดโศคาราม วัดเขาดีสลัก ศูนย์การทอผ้า ศูนย์การทำมุ้ง ศูนย์การทำตะกร้า ศูนย์การทำอาหารลาวเวียง วงดนตรีลำแคน วงโปงลาง เป็นต้น มีกิจกรรมการบรรยายให้ความรู้บอกเล่า ประวัติความเป็นมา ชมการแสดง และการสาธิตการทำหัตถศิลป์ การประกอบอาหาร ผู้นำชุมชน สถานศึกษา ประชาชนให้ความร่วมมือและเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ เป็นอย่างดี



ภาพที่ 4.9 เยี่ยมสำรวจชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา ณ วัดโศคาราม อำเภออุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

4.2 ความต้องการและข้อเสนอแนะของชุมชน

จากการจัดกิจกรรมสนทนากลุ่ม (Focus Group) เมื่อวันที่ 15 มีนาคม พ.ศ. 2556 ณ โรงเรียนดอนคาวิทยา ตำบลดอนคา อำเภออุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี มีผู้เข้าร่วมสนทนาประกอบด้วย เจ้าอาวาสวัดโศคาราม เลขานุการเจ้าอาวาสวัดโศคาราม ผู้อำนวยการ ครู และนักเรียนโรงเรียนดอนคาวิทยา นายกองัดการบริหารส่วนตำบลดอนคา เลขานุการนายกองัดการบริหารส่วนตำบลดอนคา และเจ้าหน้าที่ ตัวแทนสภาวัฒนธรรมชุมชน นักพัฒนาชุมชน ผู้ใหญ่บ้าน ปราชญ์ชาวบ้าน และคณะผู้วิจัย พบว่า มีความต้องการให้จัดกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยควรนำเนื้อหาเกี่ยวกับประเพณี ดนตรีประยุกต์ หัตถศิลป์ ความเชื่อ การละเล่นของท้องถิ่น ภาษาถิ่น และอาหารของลาวเวียง มาใช้ในการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ได้แก่ ประเพณีของชุมชนลาวเวียง เช่น ประเพณีบุญบั้งไฟ (เดือน 6) ประเพณีบุญข้าวจี (เดือน 3) ประเพณีแห่นาค ประเพณีบุญสารทลาว (เดือน 10) ประเพณีวันสงกรานต์ ประเพณีบุญพระเวศ และประเพณีพระอุปคุต (วันพุธ 15 ค่ำ) ดนตรีประยุกต์ เช่น วงลำแคน วงโปงลาง หัตถศิลป์ เช่น การทอผ้า งานจักสานต่าง ๆ การทำบายศรี ความเชื่อ เช่น ศาลประจำตำบล เจ้าพ่อปู่ หลวงพ่อพระใหญ่ ปราสาทผึ้ง การละเล่น เช่น นางดั่ง อีโป๊ะ อีกอด (ตีจับ) ไม้โยกเยก เดินกะโป (เดินกะลา) ม้าส่งเมือง ภาษาถิ่นลาวเวียง เช่น คำผญา ลำเซ็ง หมอขวัญ อาหารลาวเวียงที่เป็นอาหารคาว เช่น ลาบเทา แกงผำ ปลาไร่ ข้าวปุ้น เป็นต้น และอาหารหวาน เช่น ข้าวปาดดำ ข้าวหมาก ข้าวดอกแตก ข้าวจี ข้าวต้มหัวหงอก ข้าวหลาม เป็นต้น นอกจากนี้ต้องการให้จัดตั้งชุมชนลาวเวียงในโรงเรียนดอนคาวิทยาเพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้ต่อไป



ภาพที่ 4.10 บรรยายภาคการสนทนากลุ่ม วันที่ 15 มีนาคม พ.ศ. 2556
ณ โรงเรียนดอนคาวิทยา อำเภออุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

4.3 แนวทางการจัดโครงการ/กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

แนวทางในการพัฒนากิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนของแหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา มีดังนี้ 1) การจัดตั้งชุมชน “ม่วนซื่นลาวเวียง” โดยเน้นการจัดกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมของชุมชนเป็นหลัก ส่งเสริมการแสวงหาความรู้เพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ของผู้เข้าร่วมกิจกรรม ไม่จำกัดจำนวนผู้เข้าร่วมขึ้นอยู่กับความสนใจและความต้องการ โดยคำนึงถึงความสอดคล้องกับสภาพจริง เช่น กิจกรรมตำนานบุญบั้งไฟจะดำเนินการให้สอดคล้องกับเทศกาลงานบุญบั้งไฟ ซึ่งชุมชนจัดขึ้นเป็นประจำทุกปี และในกิจกรรมอาหารนารับประทาน มีการจัดการแข่งขันประกอบอาหารลาวเวียงระหว่างตระกูลต่าง ๆ ในชุมชน เพื่อให้เกิดความบันเทิงและความสนุกสนาน เป็นต้น 2) จัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน กิจกรรมชุมชน “ม่วนซื่นลาวเวียง” และจัดโครงการ “ม่วนซื่นลาวเวียง” ประกอบด้วย 6 กิจกรรม คือ (1) รากเหง้าลาวเวียง (2) สำเนียงภาษาถิ่น (3) หัตถศิลป์ล้ำค่า (4) สุขอร่ามจ้ำแคน (5) ดินแดนอาหารพื้นบ้าน และ (6) สืบสานตำนานบุญบั้งไฟ



ตอนที่ 2 การพัฒนารูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ในชุดงานวิจัย การพัฒนารูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ฯ นี้ ได้ศึกษาพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ จำนวน 4 แห่ง คือ 1) พิพิธภัณฑ์ ม.จ.สิทธิพร กฤดากร จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ 2) พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ ราชบุรี จังหวัดราชบุรี 3) พิพิธภัณฑ์บ้านเขายี่สาร จังหวัดสมุทรสงคราม และ 4) พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นกลุ่มชาติพันธุ์ลาวครั่ง จังหวัดนครปฐม มีผลการศึกษาสภาพพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นและแหล่งเรียนรู้ ดังนี้

1. พิพิธภัณฑน์ ม.จ.สิทธิพร กฤดากร จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

1.1 สภาพบริบทชุมชน พิพิธภัณฑน์ท้องถิ่นและแหล่งเรียนรู้

บ้านบางเปิด เดิมชื่อ “บ้านคลองอ้อ” เรียกตามชื่อคลองอ้อ ตั้งอยู่หมู่ที่ 5 ตำบลทรายทอง อำเภอบางสะพานน้อย จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ มีภูมิปัญญาท้องถิ่นที่โดดเด่นในด้านการแพทย์แผนไทยและเศรษฐกิจพอเพียง และแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญของชุมชน คือ พิพิธภัณฑน์ ม.จ.สิทธิพร กฤดากร ศูนย์เรียนรู้ชุมชนตามโครงการหมู่บ้านเศรษฐกิจพอเพียงต้นแบบของกระทรวงมหาดไทย และกลุ่มผลิตภัณฑน์จากกะลามะพร้าว คนในชุมชนเรียนรู้จากแบบอย่างในครอบครัว เรียนรู้จากคำบอกเล่าของคนแก่แก่ในชุมชนและปฏิบัติสืบทอดกันมา เรียนรู้จากการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และแนวทางแก้ไขระหว่างคนในชุมชนด้วยกันในเรื่องเฉพาะกิจ เรียนรู้จากปัญหาในชีวิตจริงผ่านกระบวนการคิดแล้วลงมือปฏิบัติเพื่อแก้ปัญหาในระดับบุคคล หรือปัญหาในระดับชุมชน และเรียนรู้ระหว่างการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มและการเชื่อมโยงเป็นเครือข่ายมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ การมีส่วนร่วมเสียสละในการพัฒนา รวมทั้งลงมือปฏิบัติในกิจกรรมของส่วนรวม การมีส่วนร่วมในการแบ่งปันผลประโยชน์ที่เกิดขึ้นจากการดำเนินงานร่วมกัน และการมีส่วนร่วมโดยการส่งตัวแทนร่วมตัดสินใจในการดำเนินโครงการและการประเมินผลโครงการของหน่วยงานหรือองค์กรต่าง ๆ ในชุมชน

พิพิธภัณฑน์ ม.จ.สิทธิพร กฤดากร ก่อตั้งในปี พ.ศ. 2463-2502 โดย ม.จ.สิทธิพร กฤดากร นักบุกเบิกการเกษตรได้ทรงทำการเกษตรแบบไร่นาสวนผสมขึ้นที่ฟาร์มบางเปิด ทรงคิดค้นเทคนิคและวิธีการทางการเกษตร อยู่เสมอ ต่อมาในปี พ.ศ.2534 มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ได้รับความอนุเคราะห์จากกรมธนารักษ์ให้ใช้ที่ราชพัสดุ ซึ่งครั้งหนึ่งเคยเป็นพื้นที่ส่วนใหญ่ของ “ฟาร์มบางเปิด” จัดตั้งเป็นสถานีวิจัยสิทธิพรกฤดากร เพื่อสืบสานเจตนารมณ์ของท่านในการทดลอง ค้นคว้า ศึกษาหาวิธีทำการเกษตรที่เหมาะสมให้แก่เกษตรกรไทยต่อไป

การดำเนินงานพิพิธภัณฑน์เป็นภารกิจหนึ่งของสถานีวิจัยสิทธิพรกฤดากร พิพิธภัณฑน์ ม.จ.สิทธิพร กฤดากร มีพื้นที่ในการจัดแสดง 3 ส่วน ดังนี้ ชั้นล่างจัดแสดงเครื่องมือทางการเกษตรที่ใช้ในฟาร์มบางเปิด ส่วนชั้นที่สองจัดเก็บ/จัดแสดงข้อมูล วัตถุ รูปภาพ หนังสือ สิ่งของเครื่องใช้ อันเนื่องด้วยชีวิตและงานของ ม.จ.สิทธิพร กฤดากร และหม่อมศรีพรหมา ชายา ผู้มีส่วนสำคัญในชีวิตและงานของท่าน และชั้นที่สามเป็นห้องโถงโล่งสำหรับจัดประชุม กิจกรรม และจัดนิทรรศการหมุนเวียนในหัวข้อที่เป็นประโยชน์แก่เกษตรกรและผู้สนใจ พิพิธภัณฑน์ ม.จ.สิทธิพร กฤดากร ได้รับการสนับสนุนงบประมาณและความร่วมมือในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ เป็นอย่างดี จากองค์การบริหารส่วนจังหวัด องค์การบริหารส่วนตำบลทรายทอง สภาวัฒนธรรมอำเภอบางสะพานน้อย การท่องเที่ยวจังหวัดประจวบคีรีขันธ์ สถานศึกษาและส่วนราชการต่าง ๆ ของอำเภอบางสะพานน้อย



ภาพที่ 4.11 การจัดแสดงในพิพิธภัณฑน์ ม.จ.สิทธิพร กฤดากร จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

1.2 ความต้องการและข้อเสนอแนะของชุมชน

จากการสัมภาษณ์คนในชุมชนและผู้เกี่ยวข้อง และการสนทนากลุ่ม (Focus Group) เมื่อวันที่ 23 มีนาคม พ.ศ. 2556 ณ พิพิธภัณฑน์ ม.จ.สิทธิพร กฤดากร ตำบลทรายทอง อำเภอ บางสะพานน้อย จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ซึ่งมีผู้เข้าร่วมสนทนาประกอบด้วยเจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑน์ ผู้นำ ชุมชน อบต. เทศบาล นักพัฒนาชุมชน นักเรียน ผู้ปกครอง และครูโรงเรียนบ้านบางเปิด โรงเรียน บ้านฝั่งแดง โรงเรียนบ้านน้ำพุ นักศึกษาและครู กศน. ตัวแทนกลุ่มสตรี/ผู้สูงอายุ ผู้ประกอบการ ร้านอาหารและที่พักในชุมชน เจ้าหน้าที่สถานีวิจัยสิทธิพร กฤดากร ภูมิปัญญาท้องถิ่น และคนใน ชุมชน พบว่า 1) ควรจัดทำป้ายพิพิธภัณฑน์ ป้ายเชิญชวนเข้าชมพิพิธภัณฑน์ และมีป้ายบอกวันเวลา ทำการและเวลาเปิด-ปิด พิพิธภัณฑน์ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ 2) ปรับปรุงภูมิทัศน์บริเวณรอบ พิพิธภัณฑน์ให้ร่มรื่นสวยงาม ให้ทั้งความรู้ และความเพลิดเพลินใจในการเข้ามาเยี่ยมชม มีสวนหย่อม มีสถานที่นั่งพักผ่อนทั้งภายในและภายนอกอาคารและจุดเด่น จุดสนใจ ที่ดึงดูดสายตาให้นำแวะ เข้ามาเยี่ยมชม และเข้ามาถ่ายรูป 3) เปิดกว้างให้นักท่องเที่ยวมาแวะสักการะท่าน ให้ประชาชนได้ เข้าถึงพิพิธภัณฑน์ได้มากกว่านี้ โดยเปิดโอกาสให้เข้าเยี่ยมชมได้ทุกวัน จัดบริเวณให้มีลานจอดรถ กว้างๆ รองรับนักท่องเที่ยว 4) มีการจัดพิพิธภัณฑน์แบบมีชีวิตที่สามารถดึงดูดความสนใจ 5) ควรมิ การใช้ประโยชน์จากพื้นที่ภายในอาคารพิพิธภัณฑน์อย่างเต็มที่ โดยเฉพาะบริเวณชั้นล่างและชั้นสาม ของอาคารยังว่างอยู่ควรให้มีการจัดแสดงกิจกรรมหรือสื่อเรียนรู้ต่าง ๆ เน้นเรื่องราวการเกษตรที่มาจากผลงานของ ม.จ.สิทธิพร กฤดากร เช่น แดงโม ข้าวโพด การเลี้ยงไก่ เลี้ยงหมู และให้เน้น การแปรรูปอาหารซึ่งหม่อมศรีพรหมทำได้ทำไว้เพื่อสืบสานต่อไป 6) ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ของเยาวชน ในรูปแบบฐานการเรียนรู้ด้านการเกษตร เช่น แปลงแดงโมและพืชพรรณหลากหลาย สัตว์ในฟาร์ม บางเปิด เป็นต้น 7) ควรมีการแสดงเนื้อหาความรู้ รูปภาพ และคำบรรยายที่เป็นทั้งภาษาไทยและ ภาษาอังกฤษรองรับนักท่องเที่ยวต่างชาติ และใช้อักษรตัวโต ๆ ในการบรรยายภาพ มีโมเดลจำลอง รูปแบบและกิจกรรมในฟาร์มบางเปิด 8) ควรมีการแปลงสาธิตการปลูกพืชหมุนเวียน เช่น แดงโม โดยให้เกษตรกรภายในชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการปลูก และมีการบรรยายหรือสาธิตวิธีการ ปลูกพืช เช่น แดงโม ให้คนรุ่นหลังได้เรียนรู้ มีการจัดนิทรรศการเคลื่อนที่เกี่ยวกับเกษตรแผนใหม่

ไปตามแหล่งชุมชนเพื่อให้ความรู้ และเป็นการดึงคนให้เข้ามาใช้พิพิธภัณฑ์อย่างต่อเนื่อง หากต้องการค้นคว้าความรู้เพิ่มเติม 9) ควรจะมีมุมหนังสือความรู้ด้านการเกษตรแผนใหม่ และนวัตกรรมการเกษตรใหม่ ๆ ให้ศึกษาค้นคว้า และมีกิจกรรมหมุนเวียนมาจัดแสดง 10) พิพิธภัณฑ์ร่วมกับสถานศึกษาจัดทำหลักสูตรท้องถิ่นเกี่ยวกับ ม.จ.สิทธิพร กฤดากร และแนวคิดทางการเกษตรของท่าน

นอกจากนี้ ควรมีการประชาสัมพันธ์ พิพิธภัณฑ์ให้เป็นที่รู้จักแพร่หลายยิ่งขึ้น โดย 1) จัดทำป้ายพิพิธภัณฑ์ใหญ่ ๆ หน้าถนนเพชรเกษม และบอกทิศทางการเดินทางจากถนนเพชรเกษมมาเป็นระยะจนกระทั่งถึงพิพิธภัณฑ์ มีการประสานงานกับหน่วยงานต่าง ๆ เช่น อบต. องค์การการท่องเที่ยว หรือหน่วยงานในอำเภอบางสะพานน้อยจัดกลุ่มท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ มีการฟื้นฟูการปลูกแตงโมบางเปิดให้มีตลอดปี เพื่อใช้เป็นจุดประชาสัมพันธ์ให้คนเข้ามาเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ และขายหารายได้เข้าพิพิธภัณฑ์ มีการจำหน่ายของที่ระลึกจากพิพิธภัณฑ์แก่ผู้มาเยี่ยมชม จัดให้มีเจ้าหน้าที่หรืออาสาสมัครชุมชนประจำอาคารพิพิธภัณฑ์ คอยตอบข้อซักถามและอธิบายเพิ่มเติมจากสิ่งที่จัดแสดงแก่ผู้เข้ามาเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ จัดตั้งกองทุนพัฒนาพิพิธภัณฑ์ โดยมีตัวแทนชุมชนและเจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑ์ร่วมดูแล ฝึกให้นักเรียนเป็นมัคคุเทศก์น้อยเปลี่ยนเวรกันมาประจำที่พิพิธภัณฑ์ในวันหยุด โดยอาจมีค่าตอบแทนให้แก่เด็กบ้างเป็นแรงจูงใจ จัดสถานที่ให้มีเอกลักษณ์หรือสัญลักษณ์ของฟาร์มบางเปิดที่โดดเด่นน่าเข้ามาถ่ายรูป



ภาพที่ 4.12 บรรยากาศการสนทนากลุ่ม วันที่ 23 มีนาคม พ.ศ. 2556
ณ พิพิธภัณฑ์ ม.จ.สิทธิพร กฤดากร อำเภอบางสะพานน้อย จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

1.3 แนวทางการจัดโครงการ/กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

แนวทางในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนของพิพิธภัณฑ์ ม.จ.สิทธิพร กฤดากร ประกอบด้วย 1) **กิจกรรมแสดงเอกลักษณ์ สร้างสรรค์ความมีชีวิตให้กับพิพิธภัณฑ์** โดยจัดทำป้ายพิพิธภัณฑ์บริเวณด้านหน้าสถานีวิทยุสิทธิพรกฤดากร ป้ายเชิญชวนเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ ตกแต่งด้วยตัวไม้สคอต แต่งโม และปรับปรุงป้ายบริเวณหน้าอาคารพิพิธภัณฑ์ให้ดูน่าสนใจ จัดทำโมเดลจำลองฟาร์มบางเปิดไว้ชั้นล่างของอาคาร จัดแสดงการทำงานของตะบันน้ำ และบริเวณชั้นสามของอาคารจัดแสดง Installation โดยใช้อุปกรณ์เสริมในการจัดวาง

ให้กลมกลืนกับบรรยากาศฟาร์มบางเบิด และจัดทำสมุดภาพโดยให้ตัวมัศคอตเป็นผู้บอกเล่าเรื่องราวจากฟาร์มบางเบิด 2) **กิจกรรมสืบค้นคนเคยอยู่ ของเคยใช้ในฟาร์มบางเบิด** จัดทำวีซีดีคนเก่าเล่าเรื่องฟาร์มบางเบิด และจัดแสดงสิ่งของเครื่องใช้ในสมัยฟาร์มบางเบิด 3) **กิจกรรมสื่อสารเรื่องราวสู่ชุมชน** สแกนบันทึกประจำวันของ ม.จ.สิทธิพร กฤดากร จากต้นฉบับเก็บไว้แล้วจัดทำรูปเล่มบันทึกประจำวันของ ม.จ.สิทธิพร กฤดากรใหม่แทนต้นฉบับซึ่งเก่าชำรุดแล้ว โดยแปลจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย 4) **กิจกรรมวันงาน “สืบสานตำนาน ม.จ.สิทธิพร กฤดากร”** จัดกิจกรรมจำนวน 4 ชุ้ม ได้แก่ กิจกรรมซึลด์สกรีนการ์ตูนมัศคอตและคำคมลงบนเสื้อและผ้าพันคอ กิจกรรมเปเปอร์มาเช่จากกระดาษเหลือใช้และวัสดุธรรมชาติ โดยนำลูกโป่งมาเป็นแม่พิมพ์และเขียนเป็นหน้าสัตว์ต่าง ๆ กิจกรรมถ่ายภาพที่ระลึกกับตัวมาสคอตสัญลักษณ์จากฟาร์มบางเบิด และจำหน่ายของที่ระลึกจากพิพิธภัณฑ์ โดยประสานนักเรียนโรงเรียนบ้านถ้ำธง แต่งตัวมาเชิญชวนหน้าชุ้มกิจกรรม ตกแต่งรถไถเป็นแบบโบราณวิ่งในงาน และจัดทำแผ่นพับประชาสัมพันธ์พิพิธภัณฑ์แจกในงาน และนำไปไว้ที่รีสอร์ทใกล้พิพิธภัณฑ์ 5) **กิจกรรมพิพิธภัณฑ์ออกแบบได้ด้วยชุมชน** จัดทำโมเดลการตกแต่งภายในอาคารพิพิธภัณฑ์และฐานเรียนรู้บริเวณภายนอกอาคาร ตามข้อเสนอแนะจากการสนทนากลุ่มตัวแทนชุมชนให้เห็นเป็นรูปธรรม และผลักดันการจัดทำโครงการและนำเสนอโมเดลอาคารพิพิธภัณฑ์และฐานเรียนรู้เพื่อของบประมาณสนับสนุน



2. พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ ราชบุรี จังหวัดราชบุรี

2.1 สภาพบริบทชุมชน พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นและแหล่งเรียนรู้

เทศบาลเมืองราชบุรี อำเภอเมือง จังหวัดราชบุรี มีแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ ศาสนา และอารยธรรมที่สำคัญ ได้แก่ วัดมหาธาตุวรวิหาร วัดศรีสุริยวงศาราม เขาวัง พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติราชบุรี เบญจมาราชูทิศพิพิธภัณฑ์ พิพิธภัณฑ์วัดเกาะนัมมทาทพทวล์ญุชาราม ห้องสมุดประชาชน”เฉลิมราชกุมารี” อำเภอเมืองราชบุรี เป็นต้น นอกจากนี้ ยังมีบุคคลสำคัญที่เป็นภูมิปัญญาทางด้านภาษา ศิลปะ และวัฒนธรรม การเรียนรู้มีหลากหลายรูปแบบ ทั้งในระบบและนอกระบบโรงเรียน มีการเรียนรู้ตามความสนใจความต้องการของตนเอง ทั้งจากแหล่งเรียนรู้ที่มีอยู่ภายในชุมชนและนอกชุมชน หรือเรียนรู้จากอินเทอร์เน็ต สื่อเทคโนโลยีต่าง ๆ เทศบาลเมืองราชบุรี มีกิจกรรมเผยแพร่ข่าวสารข้อมูลทางเสียงตามสายอย่างต่อเนื่อง และเสียงตามสายของชุมชนในบางชุมชน ตลอดจนการประชาสัมพันธ์ข่าวสารจากหน่วยงานภาครัฐ เอกชน ตามกิจกรรมที่มีการดำเนินการในชุมชน กิจกรรมของชุมชน ได้แก่ กิจกรรมสำหรับผู้สูงอายุ ทำบุญเทศกาลสงกรานต์

กองทุนสตรี กองทุนเงินออมสัจจะ กองทุนฌาปนกิจสงเคราะห์ และการสืบสานวัฒนธรรมประเพณี กับเทศบาล เป็นต้น



ภาพที่ 4.13 สภาพชุมชนรอบพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ ราชบุรี จังหวัดราชบุรี

พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติราชบุรี มีอาคารสำคัญ 2 หลัง คือ อาคารจัดแสดงนิทรรศการถาวร และอาคารส่วนให้บริการ มีวัตถุประสงค์เพื่อตอบสนองความต้องการของชุมชนในพื้นที่จังหวัดราชบุรี ใช้เป็นศูนย์ศึกษา อนุรักษ์ และเผยแพร่ความรู้ความเข้าใจทางด้านศิลปวัฒนธรรมของชาติตามแนวทางการพัฒนากิจการพิพิธภัณฑ์สถานสมัยใหม่ โดยจัดแสดงทั้งทางด้านธรณีวิทยาโบราณคดี ประวัติศาสตร์ ประวัติศาสตร์ศิลปะ วัฒนธรรมพื้นบ้าน ชาติพันธุ์วิทยา และแหล่งท่องเที่ยวด้านวัฒนธรรมและธรรมชาติที่สำคัญของจังหวัด อาคารนิทรรศการถาวร มี 12 ห้อง แบ่งเรื่องราวที่จัดแสดงดังนี้ 1) สภาพภูมิศาสตร์และธรรมชาติวิทยา 2) ก่อนประวัติศาสตร์ 3) วัฒนธรรมทวารวดี 4) ลพบุรี 5) สมัยสุโขทัย-อยุธยา 6) สมัยกรุงธนบุรี 7) รัตนโกสินทร์ 8) เผ่าชนชาติพันธุ์วิทยาของจังหวัดราชบุรี 9) มรดกทางวัฒนธรรม 10) ห้องมรดกทางธรรมชาติ 11) ห้องบุคคลสำคัญ และ 12) ห้องราชบุรีปัจจุบัน ส่วนอาคารหลังที่สองเป็นส่วนบริการสำนักงานคลังจัดแสดงศิลปะโบราณวัตถุเพื่อการศึกษ และส่วนจัดแสดงนิทรรศการหมุนเวียน หรือกิจกรรมพิเศษ

พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติราชบุรี ได้รับการสนับสนุนจากภูมิปัญญาท้องถิ่นและวิทยากรทั้งจากหน่วยงานภาครัฐและเอกชน ในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ อาทิ การทำเครื่องทองเหลือง บ้านเขาลอยมูลโค ตำบลอนตะโก กิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมในวันเด็กแห่งชาติ การตกแต่งสถานที่จากหอคิลป์ร่วมสมัย Tao Hong Tai d Kunst เป็นต้น ผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์มีหลายลักษณะ เช่น ครอบครัว นักท่องเที่ยว นักเรียน นักศึกษา แขกของทางราชการ มีทั้งกลุ่มเล็ก กลุ่มใหญ่ และมาตามลำพัง ซึ่งลักษณะการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น เรียนรู้ด้วยตนเองจากป้ายคำอธิบาย เรียนรู้จากวีดิทัศน์ก่อนเข้าชมนิทรรศการ เรียนรู้จากวิทยากรที่บรรยายให้ความรู้ในแต่ละห้องจัดแสดง ฯลฯ นอกจากนี้ ยังมีการจัดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติให้เป็นแหล่งเรียนรู้ ได้แก่

กิจกรรมวันเด็กแห่งชาติ นิทรรศการสัญจร นิทรรศการพิเศษเนื่องในวันอนุรักษ์มรดกไทย กิจกรรมวันพิพิธภัณฑ์ไทย เป็นต้น



ภาพที่ 4.14 อาคารพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ ราชบุรี จังหวัดราชบุรี และการจัดแสดง

2.2 ความต้องการและข้อเสนอแนะของชุมชน

จากการสอบถามและสัมภาษณ์ผู้มาใช้บริการพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ ราชบุรี และการสนทนากลุ่ม (Focus Group) เมื่อวันที่ 8 มีนาคม พ.ศ. 2556 ณ ห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี” อำเภอเมืองราชบุรี จังหวัดราชบุรี ซึ่งมีผู้เข้าร่วมสนทนา ประกอบด้วยหัวหน้าพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติราชบุรี ผู้แทนสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดราชบุรี ผู้แทนจากสถานศึกษาในระบบโรงเรียนและนอกระบบโรงเรียนคณะกรรมการสถานศึกษา ผู้นำชุมชน ผู้แทนชุมชน ครู นักศึกษา และคณะผู้วิจัย พบว่า ควรพัฒนาพิพิธภัณฑ์ให้มีจุดเด่นจุดขาย จุดดึงดูด สร้างความประทับใจตั้งแต่ก้าวแรก เช่น ประทับใจข้อความ สัญลักษณ์ เพิ่มสีสันด้วยสี ตกแต่งสถานที่ให้ดูเป็นมิตร ต้นไม้ร่มรื่น ไม้กระถาง ไม้ดอกหลากสีตกแต่งสถานที่ ลดความน่าเกรงขามเก่าแก่ของอาคาร มีกิจกรรมหลากหลาย กิจกรรมเติมเต็มสิ่งของให้สมบูรณ์ ใช้กราฟิกเข้าช่วย ภาพที่สมบูรณ์ควรเป็นอย่างไร นำสิ่งที่ต้องห้ามให้แตะต้องได้ เช่น จำลองของให้แตะต้องได้ ดมได้ ของเก่าของใหม่ต่างกันอย่างไร ฟังเสียงได้ เสียงเรื่องราวจากอดีต เชื่อมวิถีอดีตมาสู่ปัจจุบัน จัดทำโปสเตอร์จัดแสดงกิจกรรมเรียนรู้ ควรจัดทำป้ายประชาสัมพันธ์เส้นทางให้มากขึ้น มีการประชาสัมพันธ์เชิงรุกในพื้นที่ เช่น การแจ้งข่าวประชาสัมพันธ์ไปยังสถานศึกษา จัดทำแผนพับ โปสเตอร์แนะนำเที่ยวพิพิธภัณฑ์ไปตามโรงแรม และร้านอาหาร จัดให้มีอาสาสมัคร มัคคุเทศก์นำชม หน่วยงานระดับจังหวัด อำเภอ องค์การบริหารส่วนท้องถิ่น เทศบาลควรเข้ามามีส่วนร่วมส่งเสริมสนับสนุนการประชาสัมพันธ์ สนับสนุนงบประมาณและร่วมแสดงความคิดเห็นในการจัดกิจกรรม ส่วนราชการ เช่น สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด โรงพยาบาลหรือภาคเอกชน เข้ามาใช้สถานที่จัดกิจกรรม ควรมีการร่วมจัดกิจกรรมเพื่อเชิญชวนให้ผู้เข้ามาเรียนรู้ภายในอาคารแสดงนิทรรศการถาวร ควรมีการประสานกับสำนักงานการท่องเที่ยวจังหวัดในด้านการประชาสัมพันธ์และด้านงบประมาณ มีการประชาสัมพันธ์แผนการจัดกิจกรรมให้ชุมชน หรือหน่วยงานต่าง ๆ ในพื้นที่ทราบและเชิญชวนเข้าร่วมกิจกรรม

การจัดกิจกรรมควรรอบนอกแบบกิจกรรมให้เชื่อมโยง ระหว่างพิพิธภัณฑ์กับสถานที่สำคัญของจังหวัดราชบุรี อาจเชื่อมโยงไปในพื้นที่ต่างอำเภอ จัดทำเส้นทางเรียนรู้ นำชมแหล่งเรียนรู้ต่างๆ เช่น วัดช่องลม วัดมหาธาตุวรวิหาร วัดอรัญญิกาวาส เจดีย์หัก เขาแก่นจันทร์ เขาวังราชบุรี จิปาถะภัณฑ์สถานบ้านคูบัว เป็นต้น จัดกิจกรรมเรียนรู้จำแนกให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย กลุ่มผู้ชม เช่น กลุ่มครอบครัว กลุ่มคนราชบุรี กลุ่มนักท่องเที่ยว จัดทำพาสปอร์ต มอบของที่ระลึก หรือประกาศนียบัตรแก่ผู้มาเยี่ยมชม เพื่อสร้างความผูกพัน หรือกระแสดความนิยมเข้าชมพิพิธภัณฑ์ ใช้เกมเป็นสื่อในการเรียนรู้ จัดกิจกรรมให้สนุกต่อเนื่องกัน จัดการค้นคว้าหาความรู้ แข่งขันตอบคำถามระหว่างโรงเรียน 1-2 เดือนต่อครั้ง มีรางวัลหรือประกาศนียบัตรมอบให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม จัดกิจกรรมแฟนพันธุ์แท้พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ ราชบุรี จัดแข่งขันร้องเพลงประกอบ แข่งขันแต่งกลอน จัดกิจกรรมนำชมพิพิธภัณฑ์แล้ววาดภาพสิ่งที่ประทับใจ เล่าเรื่องราว รวบรวมเป็นหนังสือ มีภาพและมีข้อความประกอบ วางแผนจัดกิจกรรมตลอดปี จัดกิจกรรมพัฒนาด้านภาษา การใช้เหตุผล การบรรยาย การแสดงออก การคำนวณ กิจกรรมเชื่อมโยงกับแหล่งเรียนรู้เดือนละครั้ง กิจกรรมพื้นที่กระเปาะจากการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ เสนอกิจกรรมให้ชุมชนทราบ ให้ชุมชนร่วมเป็นเจ้าของ ใช้พื้นที่ของพิพิธภัณฑ์ให้เกิดประโยชน์ อำนวยความสะดวกเด็กๆ หลังเวลาเลิกเรียน ในเรื่องการใช้สถานที่ โรงเรียน และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องของสนับสนุนการจัดกิจกรรมเป็นรายสัปดาห์ หรือรายเดือน



ภาพที่ 4.15 บรรยายภาคการสนทนากลุ่ม วันที่ 8 มีนาคม พ.ศ. 2556 ณ ห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี” อำเภอเมืองราชบุรี จังหวัดราชบุรี

2.3 แนวทางการจัดโครงการ/กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

แนวทางในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนของพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติราชบุรี ประกอบด้วย 1) **กิจกรรมมัดคุเทศก์วัยใส ย้อนรอยเมืองราชบุรี** มีกิจกรรมในโครงการ คือ (1) Walk Rally ไชปริศนาในพิพิธภัณฑ์ (2) การบรรยายนำชมพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติราชบุรี (3) กิจกรรมเรียนรู้หลักการมัดคุเทศก์ การต้อนรับ และศิลปะการพูด (4) กิจกรรม



เรียนรู้เรื่องราววัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดราชบุรี (5) กิจกรรมนำชมวัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดราชบุรี (6) ออกแบบเข็มกลัดมัลลาคุเทศก์วัยใส และ (7) เรียนรู้การใช้แหล่งเรียนรู้จากภูมิปัญญา

2) กิจกรรมตามรอยประวัติศาสตร์เมืองราชบุรี มีกิจกรรมในโครงการ คือ (1) กิจกรรม walk Rally ไชยปริศนาในพิพิธภัณฑสถาน (2) กิจกรรมออกแบบเข็มกลัดที่ระลึก และ (3) กิจกรรมตามรอยประวัติศาสตร์เมืองราชบุรี ประกอบด้วย 5 ฐานเรียนรู้ คือ เรื่องเล่าจากโครงการระดม ตามรอยเมืองโบราณบ้านคูบัว อานุภาพแห่งพระโพธิสัตว์ ตำนานสะพานจุฬาลงกรณ์ และเล่าขานตำนานโองมังก

3. พิพิธภัณฑสถานบ้านเขายี่สาร จังหวัดสมุทรสงคราม

3.1 สภาพบริบทชุมชน พิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นและแหล่งเรียนรู้

ชุมชนเขายี่สาร อยู่ในตำบลเขายี่สาร อำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม คนในชุมชนส่วนใหญ่เป็นเครือญาติกัน มีตระกูลอยู่หลายกลุ่ม อาทิ พยนต์ยิ้ม เวชกิจ ชลภูมิ อ่อนอุระ ดรณศรี พัยคชะ ชุมณี สารสิทธิ์ เป็นต้น อาชีพของคนส่วนใหญ่ในบ้านเขายี่สาร ได้แก่ อาชีพเผาถ่าน ประมง และค้าขาย มีภูมิปัญญาและแหล่งเรียนรู้ที่โดดเด่น ได้แก่ 1) อาชีพเผาถ่าน ประมงพื้นบ้าน และการลมน้ำ 2) การย้อมผ้าด้วยน้ำกะเตา การสานใบมะพร้าว 3) อาหารพื้นบ้าน ได้แก่ ชะคราม ปลาหมอกเทศแดดเดียว และ 4) ความเชื่อเกี่ยวกับตำนานวัดเขายี่สาร และศาลคุณปู่ศรีราชา คนในชุมชนมีการถ่ายทอดความรู้จากรุ่นสู่รุ่น ได้แก่ ภูมิปัญญาเกี่ยวกับการประกอบอาชีพ เช่น การเผาถ่าน การทำประมงพื้นบ้าน การทำโพงพาง ผ่านกระบวนการสังคมโดยอาศัยการอบรมสั่งสอน ผ่านประเพณีและพิธีกรรมทางพุทธศาสนาผสมผสานกับความเชื่อเรื่องผี เช่น งานบุญประจำปีคุณปู่ศรีราชา ตำนานหลวงพ่อกาแดง และกระบวนการแก้ปัญหา ได้แก่ ภูมิปัญญาในการลมน้ำเพื่อแก้ปัญหาการขาดแคลนน้ำจืด มีการร่วมจัดงานประจำปีคุณปู่ศรีราชา งานเวียนเทียนคุณปู่ศรีราชาในเทศกาลสงกรานต์ งานบุญตักบาตรเทโว การร่วมกันจัดตั้งพิพิธภัณฑสถานบ้านเขายี่สาร

พิพิธภัณฑสถานบ้านเขายี่สาร จัดตั้งขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2539 โดยความร่วมมือจากชาวชุมชนเขายี่สาร อดีตเจ้าอาวาสวัดเขายี่สารได้บริจาคเงินสมทบกับชาวชุมชนเขายี่สาร จัดสร้างเป็นห้องพิพิธภัณฑสถาน และแต่งตั้งคณะกรรมการซึ่งเป็นชาวชุมชนขึ้นบริหารพิพิธภัณฑสถาน ปัจจุบันมีผู้ช่วยศาสตราจารย์สิริอาภา รัชตะหิรัญ เป็นประธานคณะกรรมการดำเนินการ ในครั้งนั้นได้เชิญรองศาสตราจารย์ศรีศักร วัลลิโภดม นักโบราณคดี ประวัติศาสตร์ และมานุษยวิทยา จากมหาวิทยาลัยศิลปากร มาเป็นผู้เชี่ยวชาญให้คำปรึกษาและคำแนะนำต่าง ๆ รวมทั้ง ได้รับการสนับสนุนจากศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร มหาวิทยาลัยศิลปากร และมูลนิธิเล็กประไพ วิริยะพันธุ์ ในการศึกษาค้นคว้ารวบรวมข้อมูล ทุนจัดสร้างพิพิธภัณฑสถานหนึ่งได้รับการสนับสนุนจากกองทุนชุมชน (SIP) ซึ่งมีธนาคารออมสินเป็นผู้บริหารกองทุนฯ ร่วมกับเงินสมทบจากชาวชุมชนเขายี่สาร

พิพิธภัณฑ์บ้านเขายี่สาร ประกอบด้วยส่วนที่จัดแสดงเป็นนิทรรศการถาวรภายในอาคาร 2 ชั้น ชั้นบนเป็นที่จัดแสดงวัตถุโบราณที่ขุดค้นพบบริเวณชุมชนเขายี่สาร และสิ่งของบริจาคจากชาวบ้าน เช่น เศษภาชนะโบราณที่ค้นพบในหลุมขุดค้นทางโบราณคดี เศียรพระพุทธรูปหินทรายแดง ธรรมมาสน์ ผ้าห่อคัมภีร์ หีบพระธรรม เสมาหินทรายจากวัดน้อย ภาพพุทธประวัติ ตุ่ม โปลง เป็นต้น ชั้นล่างเป็นที่จัดแสดงวิถีชีวิตและสิ่งของโบราณของชาวเขายี่สาร เช่น จำลองอาชีพเผาถ่านไม้ โกงกาง ลักษณะบ้านเรือน สิ่งของเครื่องใช้ที่สัมพันธ์กับวิถีชีวิต เครื่องบดยาสุนัขไพล เครื่องมือประมง เป็นต้น ส่วนพิพิธภัณฑ์ภายนอกอาคาร ได้แก่ โบราณสถาน วัดเขายี่สาร วิหารพระพุทธบาทสี่รอย โบสถ์ ศาลคุณปู่ศรีราชา ศาลาพระปาลีไลยก์ ศาลคุณปู่หัวละมาน ซากโบราณสถานวัดน้อย อาชีพเผาถ่าน การทำประมง เป็นต้น กิจกรรมและการให้ความรู้ มีลักษณะเป็นนิทรรศการถาวร และให้ความรู้โดยวิทยากรชุมชน มีรายการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ ได้แก่ ล่องทะเลตามรอยสุนทรภู่ที่บ้านเขายี่สาร ล่องเรือชมวิถีชาวบ้านริมคลอง พิพิธภัณฑ์บ้านเขายี่สาร และนำชมพิพิธภัณฑ์วิถีชีวิตชาวชุมชนบ้านเขายี่สาร คนในชุมชนให้ความร่วมมือในงานเทศกาลของชุมชนเป็นอย่างดี



ภาพที่ 4.16 การจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์บ้านเขายี่สาร จังหวัดสมุทรสงคราม

3.2 ความต้องการและข้อเสนอแนะของชุมชน

จากการเก็บข้อมูลจากคนในชุมชน พระสงฆ์ และผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์ และการสนทนากลุ่ม (Focus Group) เมื่อวันที่ 22 มีนาคม พ.ศ. 2556 ณ โรงเรียนวัดเขายี่สาร (ประมุขเวชกิจ) อำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม ผู้เข้าร่วมสนทนาประกอบด้วยภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านศิลปหัตถกรรม ประธานกลุ่มผ้ามัดย้อมเปลือกไม้ ผู้อำนวยการและครูโรงเรียนวัดเขายี่สาร ประธานกรรมการและผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์ มัคคุเทศก์น้อย คนในชุมชน นักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาดลอดชีวิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ที่ปรึกษาและคณะผู้วิจัย พบว่า คนในชุมชนมองว่าพิพิธภัณฑ์มีสภาพทรุดโทรม ขาดการดูแล ขาดการประชาสัมพันธ์กับชาวบ้านอย่างต่อเนื่อง และไม่รู้สึกรู้ว่าพิพิธภัณฑ์เป็นของทุกคนในชุมชน ส่วนหนึ่งเป็นเพราะไม่สามารถเชื่อมโยงได้อย่างชัดเจนระหว่างพิพิธภัณฑ์และวิถีชีวิต จึงควรเชื่อมโยงพิพิธภัณฑ์กับชีวิตของคนในชุมชนให้ได้ อาจจัดในรูปแบบนิทรรศการมีชีวิต เช่น เทศกาลของดียี่สาร แต่ควรคำนึงถึงความเป็นไปได้ในการจัดกิจกรรม และกลุ่มเป้าหมายของการจัดงานควรเป็นไปเพื่อคนในชุมชน กลุ่มยุวมัคคุเทศก์เสนอว่า

ต้องการเรียนรู้การทำภาพยนตร์สารคดีแนะนำยี่สาร การจัดกิจกรรมควรคำนึงถึงความต้องการของคนในชุมชน โดยอาศัยเด็กเป็นตัวประสานความร่วมมือและกระตุ้นจิตสำนึก และให้เยาวชนเป็นแกนนำในการจัดกิจกรรม หรือโรงเรียนเชื่อมประสานระหว่างพิพิธภัณฑ์กับชุมชน



ภาพที่ 4.17 บรรยากาศการสนทนากลุ่ม วันที่ 22 มีนาคม พ.ศ. 2556 ณ โรงเรียนวัดเขายี่สาร (ประมุขเวชกิจ) อำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม

3.2 แนวทางการจัดโครงการ/กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

แนวทางในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนของพิพิธภัณฑ์บ้านเขายี่สาร มีวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็ก เยาวชน คนในชุมชน และผู้เกี่ยวข้องได้มีส่วนร่วมในการสืบสานและเผยแพร่วัฒนธรรมประเพณี ภูมิปัญญาท้องถิ่น ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงอนุรักษ์อย่างสร้างสรรค์และความสัมพันธ์อันดีระหว่างพิพิธภัณฑ์ ชุมชน และเครือข่ายการเรียนรู้จากสถานศึกษาต่าง ๆ ประกอบด้วยกิจกรรมใน **โครงการ ลานวัฒนธรรมเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวมหาวชิราลงค์ 12 สิงหาคม มหาราชินี ตอน... เล่าเรื่องเมืองเก่า เขายี่สาร ผ่านพิพิธภัณฑ์** จำนวน 6 กิจกรรม ได้แก่ 1) เล่าเรื่องเมืองเก่าเขายี่สาร 2) ภูมิปัญญาอาหารท้องถิ่น 3) ภูมิปัญญาน้ำรู้แหล่งทำกิน 4) สืบสานถิ่นพัฒนาผ้าน้ำกะเตา 5) เก็บไว้เล่าเป็นตำนานสืบสานรัก และ 6) จำหน่ายของดียี่สาร

4. พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นกลุ่มชาติพันธุ์ลาวครั้ง จังหวัดนครปฐม

4.1 สภาพบริบทชุมชน พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นและแหล่งเรียนรู้

ตำบลห้วยด้วนมีกลุ่มชาติพันธุ์ลาวครั้งอพยพจากเมืองหลวงพระบาง ประเทศลาว เข้ามาตั้งรกรากอยู่เป็นจำนวนมาก ซึ่งชาวบ้านยังคงรักษาวัฒนธรรมการแต่งกาย ภาษาพูด ขนบประเพณี อาหาร และความเชื่อตามบรรพบุรุษไว้อย่างภาคภูมิใจ โดยบ้านทุ่งผักกูด มีลักษณะการตั้งบ้านเรือนที่ขยายที่อยู่อาศัยเป็นลักษณะบ้านสองชั้นหรือชั้นเดียวจนเกือบเต็มพื้นที่ มีเนื้อที่สวนลดน้อยลง การก่อสร้างเป็นบ้านครึ่งปูนครึ่งไม้หรือบ้านปูน สะท้อนถึงรายได้ของครัวเรือนที่มาจากการประกอบอาชีพในระบบอุตสาหกรรม หรือการรับจ้างนอกเหนือจากการทำเกษตรกรรม ซึ่งยังมีอยู่แต่เป็นการจ้างทำนา การเรียนรู้ของชุมชนหากเป็นการประกอบอาชีพที่เป็นความรู้เดิมจะเรียนรู้จากการจำ การทำให้ดูเป็นตัวอย่างและทำตามจากรุ่นสู่รุ่น การเรียนรู้จากการจัดการเรียนการสอน เช่น การวาดแผนโบราณ



ภาพที่ 4.18 การจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นกลุ่มชาติพันธุ์ลาวครั่ง จังหวัดนครปฐม

พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นกลุ่มชาติพันธุ์ลาวครั่งเกิดจากความร่วมมือร่วมใจของชาวตำบลห้วยด้วนที่มีความภาคภูมิใจและตระหนักถึงคุณค่าของภูมิปัญญาวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ลาวครั่ง จึงร่วมกันก่อตั้งพิพิธภัณฑ์แห่งนี้ขึ้น นำโดยผู้นำชุมชน อาทิ กำนัน ผู้ใหญ่บ้าน สมาชิกองค์การบริหารส่วนตำบลห้วยด้วน ชาวบ้าน และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ ร่วมบริจาคสิ่งของและทุนทรัพย์ในการก่อสร้างอาคารพิพิธภัณฑ์ ตัวพิพิธภัณฑ์มีลักษณะจำลองทรงบ้านแบบลาวครั่ง โดยมี 2 ชั้น ชั้นล่างเป็นใต้ถุนสูงใช้จัดแสดงสิ่งของในชุมชน เช่น ไห โม่ สีฝัด เปล ตะเกียง ภาชนะ เครื่องมือช่างและเครื่องมือการเกษตร และชั้นบนเป็นเรือนไม้ที่แบ่งเป็นห้อง มีห้องครัว ห้องลูกสาว ห้องผีเทวดา มีสิ่งของจัดแสดงประกอบตามห้องต่าง ๆ

4.2 ความต้องการและข้อเสนอแนะของชุมชน

จากการสนทนากลุ่ม (Focus Group) เมื่อวันที่ 27 เมษายน พ.ศ. 2556 ณ วัดทุ่งผักกูด อำเภอดอนตูม จังหวัดนครปฐม มีผู้เข้าร่วมสนทนาประกอบด้วย ครูและนักเรียนโรงเรียนวัดทุ่งผักกูด ครูและพี่เลี้ยงศูนย์พัฒนาเด็กฯ วัดทุ่งผักกูด เจ้าหน้าที่และสมาชิกสภาองค์การบริหารส่วนตำบลห้วยด้วน ประธานชมรมผู้สูงอายุตำบลห้วยด้วน เด็กและเยาวชน ผู้ใหญ่บ้าน คนในชุมชน นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาตลอดชีวิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร นักวิจัยท้องถิ่น ที่ปรึกษาและคณะผู้วิจัย รวมทั้งสิ้น 56 คน สรุปว่า ควรจัดกิจกรรมเกี่ยวกับการทำนาแบบโบราณเพื่อเรียนรู้พิธีกรรม วิธีการ ภาษา เครื่องมือที่เกี่ยวข้องกับการทำนาและข้าว มีกลุ่มเป้าหมายคือเด็กและเยาวชนในชุมชน เพื่อให้เรียนรู้วิถีทำนา และเห็นประวัติศาสตร์ของบรรพบุรุษ โดยจำลองสถานการณ์ที่เชื่อมโยงกับสิ่งของในพิพิธภัณฑ์ เช่น จัดพิธีทำขวัญข้าว เรียนรู้เครื่องมือเกี่ยวกับการทำนา ทำสื่อที่เกี่ยวข้องกับการทำนา เป็นต้น



ภาพที่ 4.19 บรรยากาศการสนทนากลุ่ม วันที่ 27 เมษายน พ.ศ. 2556 ณ วัดทุ่งผักกูด

4.3 แนวทางการจัดโครงการ/กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

แนวทางในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ตลอดชีวิตแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนของพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นกลุ่มชาติพันธุ์ลาวครั้ง ประกอบด้วยกิจกรรมในโครงการ **ข้าวกับวิถีชีวิตคนลาวครั้ง** จำนวน 10 กิจกรรม ได้แก่ 1) กิจกรรมนันทนาการ 2) สวดมนต์ไหว้พระ 3) สีข้าว 4) ดำข้าว 5) ฝัดข้าว 6) หุงข้าว 7) กิจกรรมต่อภาพ 8) รับประทานอาหาร 9) รับขวัญข้าวขึ้นยุ้ง และ 10) กิจกรรมสะท้อนการเรียนรู้



ตอนที่ 3 การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ในชุดงานวิจัยการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานนี้ได้ศึกษาพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ จำนวน 4 แห่ง คือ 1) พิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง จังหวัดนครปฐม 2) แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี 3) แหล่งเรียนรู้ปล่องเหลี่ยม จังหวัดสมุทรสาคร และ 4) แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ จังหวัดราชบุรี มีผลการศึกษาสภาพพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นและแหล่งเรียนรู้ ดังนี้

1. พิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง จังหวัดนครปฐม

1.1 สภาพบริบทชุมชน พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นและแหล่งเรียนรู้

ชุมชนบางหลวงเป็นชุมชนเก่าแก่ พื้นที่โดยทั่วไปเป็นที่ราบลุ่มริมฝั่งแม่น้ำท่าจีน ประชาชนส่วนใหญ่ประกอบอาชีพค้าขายและบริการ ทุกคนนับถือศาสนาพุทธ มีแหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตและภูมิปัญญาควรรค่าแก่การศึกษาเรียนรู้หลายอย่าง เช่น ตลาดบางหลวงอายุกว่า 100 ปี ซึ่งยังคงสภาพสวยงามและบรรยากาศของสถาปัตยกรรมตลาดเก่าในอดีตไว้อย่างสมบูรณ์ มีวัดบางหลวงพุทธศาสนสถานเพียงแห่งเดียวในเขตเทศบาลตำบลบางหลวง โรงเรียนวันฮุกตั้ง ศาลเจ้าแม่ทับทิม วิหัง บ้านเก่าเล่าเรื่อง คานเรือ และหนังตะลุง มีโรงเรียนวัดบางหลวงเป็นสถานศึกษาสำหรับการศึกษาในระบบ มีปราชญ์ท้องถิ่นให้ความรู้ในเรื่องวิถีการดำเนินชีวิตแบบดั้งเดิมผ่านการเป็นแหล่งเรียนรู้ภายนอกโรงเรียนที่มีชีวิต คนในชุมชนตำบลบางหลวงเป็นสังคมชนบท คนในชุมชนให้ความช่วยเหลือเกื้อกูลกันเป็นอย่างดี เมื่อมีกิจกรรมคนในชุมชนจะให้ความร่วมมือและเสนอความร่วมมือในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งกำลังปัญญาความคิดและกำลังทรัพย์

พิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวงอยู่ในความดูแลของโรงเรียนวัดบางหลวง ดำเนินงานโดยผู้บริหาร คณะครู นักเรียน และคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐานโรงเรียน

วัดบางหลวง จัดแสดงสิ่งของเครื่องใช้เกี่ยวกับโรงเรียนวัดบางหลวง มีแหล่งเรียนรู้ภายนอก คือ คานเรือและหนังตะลุง กิจกรรมและการให้ความรู้ ได้แก่ เรื่องราวของโรงเรียนวัดบางหลวงตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน มีการเชื่อมโยงไปยังแหล่งเรียนรู้นอกพิพิธภัณฑ์ซึ่งเป็นสถานที่จริงที่ใช้ซ่อมแซมเรือในอดีตและการแสดงศิลปวัฒนธรรมอย่างหนังตะลุง นอกจากนี้ โรงเรียนวัดบางหลวงได้จัดทำหลักสูตรสถานศึกษาเชื่อมโยงกับพิพิธภัณฑ์ โดยจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการทุกชั้นปีผ่าน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียน ซึ่งชุมชนให้การสนับสนุนตั้งแต่การริเริ่มก่อตั้งพิพิธภัณฑ์ โดยแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเลือกเรื่องราวและสิ่งของที่จะจัดแสดง มีส่วนร่วมในการรวบรวมสิ่งของเกี่ยวกับโรงเรียนวัดบางหลวงในอดีต ศิษย์เก่าและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องร่วมบอกเล่าเรื่องราวและความเป็นมาของภาพถ่ายโบราณ ตลอดจนอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้นอกสถานที่เกี่ยวกับเรื่องคานเรือและหนังตะลุง



ภาพที่ 4.20 แหล่งเรียนรู้ที่สำคัญในชุมชนบางหลวง อำเภอบางเลน จังหวัดนครปฐม

1.2 ความต้องการและข้อเสนอแนะของชุมชน

จากการศึกษาข้อมูลเบื้องต้น การสัมภาษณ์ และการจัดสนทนากลุ่ม (Focus Group) เมื่อวันที่ 31 มกราคม พ.ศ. 2556 ณ โรงเรียนวัดบางหลวง อำเภอบางเลน จังหวัดนครปฐม ผู้เข้าร่วมสนทนาประกอบด้วย ประธานและสมาชิกสภาเทศบาลตำบลบางหลวง นายกและรองนายกเทศมนตรีตำบลบางหลวง ผู้อำนวยการกองการศึกษาเทศบาลตำบลบางหลวงศึกษานิเทศก์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครปฐม เขต 2 ผู้อำนวยการ คณะครู ศิษย์เก่า และผู้ปกครองนักเรียนโรงเรียนวัดบางหลวง ผู้ใหญ่บ้าน คนในชุมชน ที่ปรึกษาและคณะผู้วิจัย รวมทั้งสิ้น 29 คน พบว่า พิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวงยังขาดข้อมูล อุปกรณ์ สิ่งของ ที่แสดงถึงความเป็นมาของโรงเรียน ทั้งนี้หากได้รับความร่วมมือจากชุมชน ศิษย์เก่า ผู้นำชุมชน เข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนา จะทำให้พิพิธภัณฑ์มีความสมบูรณ์มากขึ้น โดยขอความร่วมมือจากผู้ที่เกี่ยวข้องในการบริจาคสิ่งของ รูปภาพ อุปกรณ์ และอื่น ๆ ที่แสดงถึงความเป็นมาของโรงเรียน ควรให้ทุกฝ่ายเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ให้มีชีวิต พร้อมเป็นแหล่งเรียนรู้ของนักเรียน ชุมชน และบุคคลที่สนใจ ซึ่งผลจากการพัฒนาพิพิธภัณฑ์จะทำให้เยาวชนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับโรงเรียนมากขึ้น มีความรัก ความหวงแหน ความผูกพัน และเกิดความสามัคคีในชุมชน

ควรให้ทุกฝ่ายเข้ามาเป็นเจ้าของร่วมกัน ร่วมกันจัดตั้ง ร่วมกันดำเนินการ ร่วมกันดูแลรักษา ข้อมูลต่าง ๆ ควรมาจากผู้ที่เกี่ยวข้อง และพิพิธภัณฑ์ควรเชื่อมโยงกับภูมิปัญญา ปราชญ์ชาวบ้าน สะท้อนวิถีชีวิตชุมชน ทั้งนี้ได้นำภูมิปัญญาคานเรือและหนังตะลุงเป็นส่วนหนึ่งของพิพิธภัณฑ์ ทำเส้นทาง การชมพิพิธภัณฑ์ที่สามารถเดินทางสู่ชุมชนเพื่อเยี่ยมชมสถานที่จริง และการจัดการเรียนรู้ ในโรงเรียนโดยบูรณาการพิพิธภัณฑ์กับการเรียนรู้ทุกระดับชั้น เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยใช้พิพิธภัณฑ์เป็นฐานการเรียนรู้



ภาพที่ 4.21 บรรยายภาคการสนทนากลุ่ม วันที่ 31 มกราคม พ.ศ. 2556 ณ โรงเรียนวัดบางหลวง

1.3 แนวทางการจัดโครงการ/กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

แนวทางในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้ พิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง จังหวัดนครปฐม เพื่อส่งเสริม การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 1) **จัดทำพิพิธภัณฑ์ โรงเรียนวัดบางหลวง** โดยความร่วมมือกับชุมชน ปราชญ์ ท้องถิ่นและผู้รู้ เพื่อรวบรวมและจัดแสดงสิ่งของเครื่องใช้ ประวัติ และเหตุการณ์สำคัญของโรงเรียน วัดบางหลวง โดยเชื่อมโยงกับแหล่งเรียนรู้ในชุมชน 2) **จัดทำวิดิทัศน์แนะนำโรงเรียนวัดบางหลวง** โดยสำรวจและศึกษาข้อมูลเอกสาร สัมภาษณ์ครูและนักเรียนเกี่ยวกับโรงเรียนวัดบางหลวง 3) **พัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา (รายวิชาเพิ่มเติม) เรื่อง คานเรือ และหนังตะลุง** โดยบูรณาการ แหล่งเรียนรู้และการมีส่วนร่วมการร่วมชุมชน เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ ในท้องถิ่น สร้างทัศนคติที่ดีให้นักเรียนมีความรักความหวงแหน ภาคภูมิใจในโรงเรียนและชุมชน 4) **โครงการ ถิ่นฐานบ้านเรา รากเหง้าการพัฒนา ทรงคุณค่าสู่มาตรฐานสากล ตอน พิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง** มีพิธีเปิดพิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง และจัดกิจกรรมจำนวน 3 ฐาน ได้แก่ ฐานที่ 1 ระดับชั้นปฐมวัย กิจกรรม Project Approach ฐานที่ 2 ระดับชั้นประถมศึกษา ปีที่ 1-3 กิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ เรื่อง โรงเรียนวัดบางหลวง คานเรือ และหนังตะลุง ฐานที่ 3 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 กิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน เรื่อง โรงเรียนวัดบางหลวง คานเรือ และหนังตะลุง



2. แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี

2.1 สภาพบริบทชุมชน และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

เพชรบุรีเป็นเมืองเก่าแก่โบราณสมัยทวารวดีและศรีวิชัย เคยมีกษัตริย์ปกครอง บางสมัยก็ตกเป็นเมืองขึ้นของอาณาจักรที่เข้มแข็งกว่า ชื่อเมือง “เพชรบุรี” ปรากฏเป็นลายลักษณ์อักษรในศิลาจารึกสมัยสุโขทัย ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเพชรบุรีเป็นเมืองที่มีคนอยู่อาศัยเป็นชุมชนมานานแล้ว เมืองเพชรบุรีมีโบราณสถาน โบราณวัตถุ และศิลปกรรมที่แสดงถึงความเจริญซึ่งยังคงอยู่ในปัจจุบัน เช่น ภาพเขียนฝาผนังอุโบสถ ลวดลายปูนปั้นต่าง ๆ วัดวาอาราม พระพุทธรูป ฯลฯ นอกจากนี้ยังเป็นเมืองที่มีทรัพยากรธรรมชาติอุดมสมบูรณ์ทั้งภูเขา ป่าไม้ ถ้ำ ลำธาร น้ำตก แก่งหิน และหาดทรายชายทะเล เป็นเมืองที่มีช่างสกุลต่าง ๆ มากมาย อาทิ ช่างสิบหมู่ ช่างแทงหยวก ช่างไม้ ช่างตอกกระดาด ช่างทองโบราณ (ทองเมืองเพชร) ช่างปั้น มีจิตรกรรม ประติมากรรม และลายรดน้ำที่สวยงาม มีอาหารและขนมหวานที่มีชื่อเสียง เช่น ขนมหม้อแกง ข้าวแช่ ข้าวเหนียวที่ทำจากตาลโตนด มีศิลปวัฒนธรรมที่หลากหลาย เช่น ละครชาตรี หนังตะลุง ประเพณีกินข้าวห่อ ทั้งยังมีภาษาพื้นบ้านที่เป็นเอกลักษณ์ และมีความหลากหลายทางชาติพันธุ์

เมืองเพชรบุรีมีการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น อาทิ ปูนปั้น แกะสลัก ลายรดน้ำ หัวไขน ตอกกระดาด แทงหยวก ปิดทองประดับกระจก ช่างทอง ซึ่งปรากฏในวัดวาอารามต่าง ๆ ทั่วเมืองเพชรบุรี นอกจากนี้ยังภูมิปัญญาในการทำอาหาร มีกลุ่มวรรณศิลป์ กลุ่มช่างภาพถ่ายต้นตาลโตนด กลุ่มเรียงกลอน กลุ่มทำหนังสือศิลปะแม่น้ำเพชร และมีพิพิธภัณฑ์รวมองค์ความรู้ดั้งเดิมของเมืองเพชร ซึ่งชุมชน หน่วยงานภาครัฐ และเอกชนร่วมกันสนับสนุนกิจกรรมที่ช่วยสืบสานด้านศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น ได้แก่ กิจกรรมลานวัฒนธรรม การรวมกลุ่มสกุลช่างเมืองเพชร การจัดตั้งกลุ่มโขนเด็ก กลุ่มอนุรักษ์ละครชาตรี วัดใหญ่ การจัดนิทรรศการ การประกวดปูนปั้น ภาพถ่าย ลายเขียน และศิลปะแขนงต่าง ๆ ตลอดจนงานพระนครคีรี และงานเพชรบุรีดีจัง

วัดมหาธาตุวรวิหาร เป็นวัดที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ ศิลปะเชิงพุทธศิลป์ และโบราณคดี ภายในพระวิหารหลวงประดิษฐานหลวงพ่อดังดีสิทธิ์ ด้านหลังคือพระปรางค์ 5 ยอด และมีพิพิธภัณฑ์ซึ่งเก็บรวบรวมโบราณวัตถุที่แสดงถึงความเป็นมาของวัด นอกจากนี้ยังมีแหล่งเรียนรู้ในชุมชนที่สำคัญ คือ พิพิธภัณฑ์ใต้แม่น้ำเพชรบุรี จัดแสดงโบราณวัตถุที่ขุดได้จากแม่น้ำเพชรบุรี เช่น หม้อ ไห ขวานหิน เต่า เงินตราต่าง ๆ โดยเฉพาะหม้อตาลเมืองเพชรซึ่งมีอยู่จำนวนมาก มีผลงานของช่างสกุลต่าง ๆ ที่แสดงถึงภูมิปัญญาให้ศึกษาเรียนรู้ โดยเฉพาะงานปูนปั้น ซึ่งเป็นภูมิปัญญาแขนงหนึ่งที่เป็นเอกลักษณ์ของเมืองเพชรบุรี นอกจากการศึกษาด้วยตนเองแล้วยังมีการบรรยายให้ความรู้จากวิทยากรท้องถิ่น มีกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ที่ดำเนินการโดยชุมชน เช่น กิจกรรมลานวัฒนธรรม การรวมกลุ่มของสกุลช่างเมืองเพชร นิทรรศการประกวดปูนปั้น เป็นต้น

ชุมชนและสถานศึกษามีส่วนร่วมในการพัฒนาพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แก่เด็ก เยาวชน และคนในชุมชน โดยเฉพาะในด้านประวัติศาสตร์ และศิลปวัฒนธรรม ซึ่งโรงเรียนจัดทำหลักสูตรท้องถิ่น หลักสูตร/รายวิชาเพิ่มเติม กิจกรรมชมรม กิจกรรมเสริมหลักสูตร ฯลฯ และเชิญปราชญ์เมืองเพชรมาเป็นผู้ให้ความรู้ มีเครือข่ายความร่วมมือ ในการจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อให้เยาวชนในชุมชนรักท้องถิ่น ขณะเดียวกันชุมชนก็มีส่วนร่วม ในการพัฒนาโรงเรียน และร่วมแสดงความคิดเห็นในกิจกรรมต่าง ๆ



ภาพที่ 4.22 แหล่งเรียนรู้ในชุมชนของเมืองเพชรบุรี

2.2 ความต้องการและข้อเสนอแนะของชุมชน

จากการศึกษาข้อมูลเบื้องต้น การสัมภาษณ์และการจัดสนทนากลุ่ม เมื่อวันที่ 19 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2556 ณ โรงเรียนสุวรรณรังสฤษฎ์วิทยาลัย อำเภอเมือง จังหวัดเพชรบุรี ซึ่งมีผู้เข้าร่วมสนทนา ประกอบด้วย ครูช่างปูนปั้น สกุลช่างเมืองเพชร วัฒนธรรมจังหวัดเพชรบุรี ผู้อำนวยการกลุ่มส่งเสริมศาสนา ศิลปะและวัฒนธรรม และเจ้าหน้าที่สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดเพชรบุรี อาจารย์ประจำมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี ศึกษานิเทศก์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาเพชรบุรี เขต 2 ครูโรงเรียนชะอำคุณหญิงเนื่องบุรี รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ คณะครู และนักเรียนโรงเรียนสุวรรณรังสฤษฎ์วิทยาลัย นักวิจัยท้องถิ่น และคณะผู้วิจัย รวมทั้งสิ้น 20 คน พบว่า วัดมหาธาตุวรวิหารเป็นสถานที่เรียนรู้ที่ดีทางด้านศาสนา ประวัติศาสตร์ ศิลปะเชิง พุทธศิลป์ซึ่งประกอบไปด้วยศิลปะปูนปั้น และศิลปะลายรดน้ำ ซึ่งมีความวิจิตรสวยงาม เป็นศิลปะที่ ควรค่าแก่การอนุรักษ์และสืบทอดต่อไป จึงต้องการให้โรงเรียนจัดการเรียนการสอนเกี่ยวกับ วัดมหาธาตุวรวิหาร ศึกษาเกี่ยวกับประวัติวัด โบราณสถานที่สำคัญ ความเป็นมาของวัดมหาธาตุ วรวิหารเกี่ยวกับลวดลายโบสถ์และวิหารต่างกันอย่างไร ตัวहरา ลายปูนปั้นที่หน้าบรรณ เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยสามารถผลิตงานสร้างสรรค์ชิ้นใหม่ และเป็นอาชีพ ของที่ระลึกจำหน่ายที่วัดมหาธาตุวรวิหาร งานประเพณี และกิจกรรมต่าง ๆ ของ จังหวัดเพชรบุรี การเรียนการสอนต้องเริ่มมาตั้งแต่อนุบาล-ประถมศึกษา โดยการปลูกฝังพาเด็ก เดินชมรอบ ๆ วัด ใช้สถานที่เรียนในวัด ปราชญ์ชุมชนเมืองเพชรมีส่วนร่วมในการสอน หรือเป็น วิทยากรในโรงเรียน ควรมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ในโรงเรียนควรจัดในลักษณะของกิจกรรม

ชมรม/ชุมนุม ปู่นปั้น ลายรดน้ำ แทงหยวก ใบตาล เป็นต้น ขึ้นในโรงเรียนโดยเชิญปราชญ์ชุมชนร่วมกับครูมาเป็นผู้สอน มีการจัดการประกวดแข่งขันผลิตภัณฑ์ และมีชมรม/ชุมนุม มัคคุเทศก์น้อยในโรงเรียน เกี่ยวกับวัดมหาธาตุวรวิหาร และชุมชนรอบ ๆ วัด ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ จัดทำหลักสูตรมัคคุเทศก์น้อย จัดตั้งศูนย์ติดต่อสอบถามข้อมูลท่องเที่ยว พร้อมมัคคุเทศก์ภายในวัด และจัดทำแผนพับข้อมูลท่องเที่ยวภายในวัด



ภาพที่ 4.23 การสนทนากลุ่ม วันที่ 19 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2556 ณ โรงเรียนสุวรรณรังษฤษฎีวิทยาลัย

2.3 แนวทางการจัดโครงการ/กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

แนวทางในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ มีดังนี้ 1) กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนชุมนุมศิลปะ โรงเรียนสุวรรณรังษฤษฎีวิทยาลัย ประกอบด้วยหน่วยเรียนรู้ จำนวน 2 หน่วย คือ (1) ลายรดน้ำสร้างสรรค์ และ (2) ปู่นปั้นสรรค์สร้าง และ 2) โครงการพัฒนากิจกรรมชุมนุมระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วยกิจกรรม จำนวน 6 ฐาน ได้แก่ ลายรดน้ำสร้างสรรค์ สานใบตาล ดอกหนังใหญ่ งานปู่นปั้นสรรค์สร้าง สมบัติแม่น้ำเพชร และของเก่ามาแล้วใหม่ และกิจกรรมเสริมการเรียนรู้ คือ บัณฑิตไทย โดยมีปราชญ์ชุมชนและผู้เชี่ยวชาญเป็นวิทยากรประจำฐาน และนักเรียนชุมนุมศิลปะ โรงเรียนสุวรรณรังษฤษฎีวิทยาลัย เป็นพี่เลี้ยง



ภาพที่ 4.24 การนำเสนอแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

โดยใช้แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี

3. แหล่งเรียนรู้ป่องเหลียม จังหวัดสมุทรสาคร

3.1 สภาพบริบทชุมชน และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

ชุมชนบ้านป่องเหลียม ตั้งอยู่ในเขตการปกครองของตำบลท่าไม้ อำเภอกระทุ่มแบน แหล่งเรียนรู้ในชุมชน ได้แก่ วัดท่าไม้ วัดนางสาว ป่องเหลียม ไร่นาสวนผสม สวนกล้วยไม้ นาทุ่ง นาข้าว อาชีพเกษตรกรรม และการเลี้ยงสัตว์ การเรียนรู้ของคนในชุมชนส่วนใหญ่เป็นการบอกต่อ พูดคุย เล่าสู่กันฟัง และบางครั้งมีการจัดกิจกรรมร่วมกัน เช่น การประชุม การประชาคม การจัดงานของหมู่บ้าน การทำบุญหมู่บ้าน คนในชุมชนเรียนรู้จากการอ่านหนังสือ ดูโทรทัศน์ ฟังวิทยุ ใช้อินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีในการสื่อสารต่าง ๆ ชอบการเรียนรู้ที่ได้ลงมือปฏิบัติ มากกว่าการเห็นด้วยตา องค์ความรู้ที่ได้ต้องมีความน่าสนใจ ทันสมัย สามารถนำมาปรับใช้ให้เกิดประโยชน์ในการทำงานหรือการดำรงชีวิต ใช้เวลาในการเรียนรู้ไม่มาก เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อนเป็นเรื่องที่อยู่ใกล้ตัวในชีวิตประจำวัน หรือมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับตัวเองและเป็นสิ่งที่ต้องการเรียนรู้ กิจกรรมที่คนในชุมชนมีส่วนร่วมอย่างเห็นได้ชัด คือ การทำบุญวันสงกรานต์ของหมู่บ้าน และกิจกรรมของโรงเรียนบ้านป่องเหลียม เนื่องจากคนในชุมชนให้ความสำคัญกับการศึกษา และเชื่อถือโรงเรียนบ้านป่องเหลียม โรงเรียนจึงเป็นศูนย์รวมของชุมชน หากโรงเรียนจัดกิจกรรมจะได้รับความร่วมมือจากชุมชนด้วยดีทุกครั้ง

ป่องเหลียม ตั้งอยู่ที่หมู่ 10 ตำบลท่าไม้ อำเภอกระทุ่มแบน จังหวัดสมุทรสาคร ริมฝั่งแม่น้ำท่าจีน เป็นโบราณสถานที่สำคัญของจังหวัด เดิมเป็นปล่องไฟของโรงงานอุตสาหกรรมผลิตน้ำตาลทรายขนาดใหญ่ ไม่มีผู้ดูแลรับผิดชอบโดยตรงจึงอยู่ในความดูแลของโรงเรียนบ้านป่องเหลียม มีวิทยากรให้ความรู้เกี่ยวกับประวัติความเป็นมาและเรื่องราวที่น่าสนใจของป่องเหลียม มีเอกสารแผ่นพับสรุปความรู้ ปัจจุบันมีสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายให้ผู้มาเยี่ยมชมเข้าใจเรื่องราวของป่องเหลียมได้มากขึ้น เช่น หนังสือเล่าเรื่องราวของป่องเหลียม โมเดลจำลองการทำน้ำตาลทรายในสมัยก่อน หนังสือส่งเสริมการอ่าน และเว็บไซต์ ซึ่งจัดทำโดยองค์การบริหารส่วนตำบลท่าไม้ มีการปรับปรุงภูมิทัศน์เพื่อให้ผู้มาเยี่ยมชมเกิดความประทับใจ ชุมชนตื่นตัวและให้ความสำคัญกับแหล่งเรียนรู้ในชุมชน ให้การสนับสนุนในทุกเรื่องที่โรงเรียนขอความร่วมมือ ผู้นำชุมชนให้การสนับสนุนเป็นอย่างดี ร่วมเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร ร่วมอนุรักษ์ ร่วมบริจาค และเข้าร่วมในกิจกรรม



ภาพที่ 4.25 สภาพชุมชนที่ตั้งแหล่งเรียนรู้ป่องเหลียม อำเภอกระทุ่มแบน จังหวัดสมุทรสาคร

3.2 ความต้องการและข้อเสนอแนะของชุมชน

จากการศึกษาข้อมูลเบื้องต้น การสัมภาษณ์ และการสนทนากลุ่ม เมื่อวันที่ 28 มกราคม พ.ศ. 2556 ณ โรงเรียนบ้านปล่องเหล็ก อำเภอกระทุ่มแบน จังหวัดสมุทรสาคร ซึ่งมีผู้เข้าร่วมสนทนาประกอบด้วย สมาชิกสภาองค์การบริหารส่วนจังหวัดสมุทรสาคร รองนายกองค์การบริหารส่วนตำบลท่าไม้ ผู้อำนวยการ คณะครู นักเรียน ผู้ปกครอง และศิษย์เก่าโรงเรียนบ้านปล่องเหล็ก ผู้ใหญ่บ้าน คนในชุมชน นักวิจัยท้องถิ่น ที่ปรึกษาและคณะผู้วิจัย รวมทั้งสิ้น 18 คน พบว่า ปัจจุบันปล่องเหล็กมีผู้ให้ความสนใจเดินทางมาศึกษาเยี่ยมชมอย่างต่อเนื่อง เช่น นักเรียน นักศึกษา นักเขียนสารคดี นักท่องเที่ยว ชาวต่างชาติ แต่ไม่มีแหล่งแสดงข้อมูลเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ความเป็นมา ความสำคัญ พื้นที่โดยรอบขาดความน่าสนใจ และไม่มีมัคคุเทศก์แนะนำ จึงต้องการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ให้แก่นักเรียนระดับชั้นอนุบาล ประถมศึกษา และมัธยมศึกษา โดยใช้ปล่องเหล็กเป็นฐานการเรียนรู้แบบบูรณาการในการเรียนการสอนทั้ง 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนร่วมกับชุมชน สิ่งที่ต้องการให้เกิดขึ้นคือ ความห่วงใยและมีจิตที่จะอนุรักษ์และดูแลสิ่งที่มีค่าของชุมชน เพื่อให้คนรุ่นใหม่ช่วยกันสืบสานตำนานและความภาคภูมิใจนี้ไว้ รวมทั้งกระตุ้นให้นักเรียนของโรงเรียนบ้านปล่องเหล็กมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ความเป็นมาของปล่องเหล็ก และเผยแพร่ความรู้สู่ผู้ชุมชน ภายใต้โครงการ “ปล่องเหล็ก...วิถีแห่งลุ่มน้ำท่าจีน” นอกจากนี้ ควรมีการวางแผนการทำงานร่วมกันระหว่างผู้นำชุมชน ตัวแทนชาวบ้าน คณะกรรมการสถานศึกษา วิศวกรขององค์การบริหารส่วนตำบลท่าไม้ ร่วมแสดงความคิดเห็นในการดำเนินการตามขั้นตอนต่าง ๆ ซึ่งขณะนี้กรมศิลปากรได้ขึ้นทะเบียนปล่องเหล็กเป็นโบราณสถานที่สำคัญของจังหวัดสมุทรสาครแล้ว การบูรณปฏิสังขรณ์ซ่อมแซมจะเป็นหน้าที่ของกรมศิลปากร ซึ่งเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะด้านและมีประสบการณ์ตรง



ภาพที่ 4.26 การสนทนากลุ่ม วันที่ 28 มกราคม พ.ศ. 2556
ณ โรงเรียนบ้านปล่องเหล็ก อำเภอกระทุ่มแบน จังหวัดสมุทรสาคร

3.3 แนวทางการจัดโครงการ/กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

แนวทางในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้ป่องเหลียม จังหวัดสมุทรสาคร เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ พบว่า 1) กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์บูรณาการทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้โดยใช้ป่องเหลียมเป็น



ฐานการเรียนรู้ (Community Based Learning) ประกอบด้วยกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ภาษาต่างประเทศ ดนตรีและศิลปะ การงานอาชีพ และสุขศึกษา 2) โครงการ ป่องเหลียม...วิถีแห่งลุ่มน้ำท่าจีน จัดนิทรรศการแสดงผลงานการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนจากกิจกรรมการเรียนรู้ของทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ ประกอบด้วยกิจกรรม จำนวน 9 ศูนย์ ได้แก่ (1) ชีวิตริมฝั่งท่าจีนเมื่อวันวาน (2) ร่วมสืบสานงานแห่งศิลป์ (3) ส่งเสริมกวีน้อยของแผ่นดิน (4) ดินสู่ถิ่นภูมิรัฐภูมิปัญญา (5) เส้นแห่งภาษาต่างแดน (6) สุดแสนหรรษาค้นหาคำตอบ (7) คิดให้รอบแก่โจทย์ปัญหา (8) เด็กไทยใจอาสา ชุมชนก้าวหน้าการศึกษาสร้างสรรค์ และ (9) ใครจะรู้ว่าหนูทำได้ ความคิดสร้างสรรค์เริ่มที่อนุบาล

4. แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านปิงเหนือ จังหวัดราชบุรี

4.1 สภาพบริบทชุมชน และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านปิงเหนือ ตั้งอยู่ที่หมู่ 6 ตำบลบ้านคา อำเภอบ้านคา จังหวัดราชบุรี เป็นหมู่บ้านเก่าแก่ของกลุ่มชาติพันธุ์ไทยกะเหรี่ยง (ชาวไทยตะนาวศรี) ที่มีวิถีชีวิตเรียบง่าย มีประเพณีและวัฒนธรรมที่สะท้อนถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่และความเชื่อของชาติพันธุ์ไทยกะเหรี่ยง เช่น ประเพณีกินข้าวห่อ ระบายพื้นเมือง การละเล่นพื้นเมือง (โยนสะบ้า) การจักสาน การทอผ้าพื้นเมืองกะเหรี่ยง การหั่นยาสูบ การดำข้าวกะเหรี่ยง อาหารพื้นเมืองชาวกะเหรี่ยง เช่น แกงหอยขม ข้าวเป็อ แกงคั่วแห้งขมิ้น แกงคั่วไก่หยวกกล้วย



ภาพที่ 4.27 สภาพบริบทชุมชนกะเหรี่ยงบ้านปิงเหนือ อำเภอบ้านคา จังหวัดราชบุรี

คนในชุมชนเรียนรู้จากการถ่ายทอดของบิดามารดา ญาติพี่น้อง และผู้รู้ในชุมชน เรียนรู้จากการศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมด้วยตนเอง เรียนรู้จากชีวิตประจำวัน จากการปฏิบัติจริง และจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในชุมชน ให้ความร่วมมือและช่วยกันสืบสานประเพณีและวัฒนธรรมดั้งเดิมของชาวกะเหรี่ยง เช่น การจัดกิจกรรมประเพณีกินข้าวห่อในเดือน 9 การอนุรักษ์ศิลปหัตถกรรม การทอผ้าพื้นเมืองของชาวกะเหรี่ยงด้วยกี่เอว โดยมีโรงเรียนบ้านบึงเป็นหน่วยงานที่ให้การสนับสนุนในการสืบสานวัฒนธรรมของชาวกะเหรี่ยงผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ของกับนักเรียน และกิจกรรมของชุมชน

แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือไม่มีอาคารจัดแสดงที่เป็นรูปธรรม ตามปกติผู้สนใจศึกษาเรียนรู้เรื่องราวเกี่ยวกับชุมชนจะมาติดต่อที่ศูนย์เรียนรู้สืบสานวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่นกะเหรี่ยง โดยมีผู้ประสานงานคือ นางอารีย์ กงจก โดยภายในอาคารเป็นศูนย์ทอผ้าพื้นเมืองของชาวกะเหรี่ยง ซึ่งมีการทอผ้าแบบดั้งเดิม และการทอผ้าโดยใช้กี่กระตุก กิจกรรมและการให้ความรู้ มีลักษณะเป็นการศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยสอบถามจากผู้ดูแลศูนย์เรียนรู้ ศึกษาจากแผ่นป้ายให้ความรู้ เยี่ยมชมการทอผ้าจากการทอผ้าของภูมิปัญญาในชุมชน และเรียนรู้จากกิจกรรมที่ศูนย์การเรียนรู้ฯ จัดขึ้นในงานประเพณีกินข้าวห่อ (เดือน 9) คนในชุมชนยังร่วมมือกันสืบสานประเพณีวัฒนธรรมของชาวกะเหรี่ยง โดยการจัดงานประเพณีดั้งเดิมของชาวกะเหรี่ยงเป็นประจำทุกปี รวมทั้งสืบทอดอาชีพการทอผ้าด้วยกี่เอวซึ่งเป็นภูมิปัญญาดั้งเดิมของชาวกะเหรี่ยง ตลอดจนปรับปรุงภูมิทัศน์ในหมู่บ้าน เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการเป็นหมู่บ้านท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา หมู่บ้านบ้านบึงได้รับความร่วมมือและการสนับสนุนจากหน่วยงานของรัฐและองค์กรต่างๆ ในด้านงบประมาณสำหรับจัดกิจกรรมสืบสานภูมิปัญญาของชาวกะเหรี่ยงเพื่อเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรม และการพัฒนาฝีมือการทอผ้า



ภาพที่ 4.28 เยี่ยมสำรวจชุมชน ภูมิปัญญา และแหล่งเรียนรู้ในชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ

4.2 ความต้องการและข้อเสนอแนะของชุมชน

จากการศึกษาข้อมูลเบื้องต้น การสัมภาษณ์ และการจัดสนทนากลุ่ม (Focus Group) เมื่อวันที่ 24 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2556 ณ ศูนย์เรียนรู้สืบสานวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่นกะเหรี่ยง อำเภอบ้านคา จังหวัดราชบุรี ซึ่งมีผู้เข้าร่วมสนทนา ประกอบด้วย นายกและสมาชิก

องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านคา ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านบึง ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาพัฒนาวิทย์ ครู กศน.อำเภอเมืองราชบุรี ภูมิปัญญาชาวบ้าน ผู้ใหญ่บ้าน และคณะผู้วิจัย รวมทั้งสิ้น 19 คน พบว่า เยาวชนรุ่นหลังที่ไม่กล้าแสดงออกถึงความเป็นชนพื้นเมืองกะเหรี่ยงไม่พูดภาษากะเหรี่ยงกับพ่อแม่ผู้ปกครองทั้งที่พูดได้ การแต่งกายที่ไม่แต่งกายตามประเพณีเมื่อถึงเทศกาล หรืองานประเพณีของชาวกะเหรี่ยง เป็นต้น การรักษาสืบสานตำนานประเพณีเริ่มลดน้อยลง จึงต้องการให้มีการสืบสานประเพณีและวัฒนธรรมดั้งเดิมของชาวกะเหรี่ยง โดยผ่านหลักสูตรการเรียนการสอน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับนักเรียนในโรงเรียนที่อยู่ในชุมชน เขตตำบลบ้านคา เพื่อให้ นักเรียนตระหนักและเห็นความสำคัญของภูมิปัญญาและวิถีดั้งเดิมของชาวกะเหรี่ยงที่อาศัยอยู่ในหมู่บ้านบ้านบึงมานานกว่า 100 ปี โดยเนื้อหาสาระที่ต้องการให้นักเรียนเรียนรู้ได้แก่ เรื่องภาษาพูด ประเพณีกินข้าวห่อ การทอผ้าพื้นเมือง การละเล่นพื้นเมือง ได้แก่ การโยนสะบ้า การทำอาหารพื้นถิ่น วิถีชีวิต ความเป็นอยู่ของชาวกะเหรี่ยง และการแต่งกายของชาวกะเหรี่ยง

รูปแบบกิจกรรมและการให้ความรู้ควรจะเป็นการให้นักเรียนได้ศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง การสอบถามข้อมูลจากผู้ดูแลศูนย์เรียนรู้ ศึกษาจากแผ่นป้ายให้ความรู้ เยี่ยมชมการทอผ้าจากการทอผ้าของภูมิปัญญา ซึ่งทางศูนย์การเรียนรู้จะจัดงานในช่วงประเพณีกินข้าวห่อ ในเดือน 9 ส่วนภายในชุมชน ให้ร่วมมือกันในการรักษาและสืบสานประเพณีวัฒนธรรมของชาวกะเหรี่ยงโดยการจัดงานประเพณีดั้งเดิมของชาวกะเหรี่ยง สืบทอดอาชีพการทอผ้าด้วยกี่เอวซึ่งเป็นภูมิปัญญาดั้งเดิมของชาวกะเหรี่ยง ปรับปรุงภูมิทัศน์ในหมู่บ้านเพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการเป็นหมู่บ้านท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา โดยการศึกษาวถีชีวิตจากสภาพจริงในชุมชน

4.3 แนวทางการจัดโครงการ/กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

แนวทางในการพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ จังหวัดราชบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ มีดังนี้ 1) กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน



แบบฐานการเรียนรู้ เรื่อง เรียนรู้รอบบ้านสืบสานตำนานกะเหรี่ยงบ้านบึง โดยให้นักเรียนได้เรียนรู้ในชั้นเรียนและจัดกิจกรรมเสริมนอกชั้นเรียนในรูปแบบการเรียนรู้เชิงบูรณาการผ่านวิถีชีวิตชนพื้นเมืองกะเหรี่ยง ซึ่งจัดทำเป็นแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จำนวน 7 แผน ประกอบด้วย (1) ตำนานกะเหรี่ยง (2) ส่งสำเนียงภาษาชาวไทยตะนาวศรี (3) สืบสานประเพณีกินข้าวห่อ (4) สนุกจริงหนอการละเล่นพื้นบ้าน (5) ลิ้มรสอาหารพื้นถิ่นมากคุณค่า (6) ชื่นชมผ้าทอพื้นเมืองสิ่งซื้อ และ (7) ผีกปรือการดำข้าวไร่ 2) นิทรรศการชุมชนประเพณีกินข้าวห่อ เป็นการจัดกิจกรรมร่วมกับชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ ในงานประเพณีกินข้าวห่อ

ซึ่งจัดเป็นประจำทุกปี ในวันขึ้น 15 ค่ำเดือน 9 กิจกรรมแบ่งเป็น 3 ส่วน คือ 1) ลานนิทรรศการเรียนรู้ รอบบ้านสืบสานตำนานกะเหรี่ยงบ้านปิง 2) ลานกิจกรรมศิลปะเชิงสร้างสรรค์วันกินข้าวห่อ และ 3) ลานแสดงผลงานการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นของชาวกะเหรี่ยง

ตอนที่ 4 การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ในชุดงานวิจัย การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ นี้ ได้ศึกษาพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ จำนวน 4 แห่ง คือ 1) หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี 2) แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม 3) แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อดี จังหวัดสมุทรสาคร และ 4) แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี มีผลการศึกษาสภาพพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ดังนี้

1. หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี

1.1 สภาพบริบทชุมชน และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

เทศบาลตำบลลำยอง ตำบลพังตรุ อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี มีภูมิประเทศส่วนใหญ่เป็นที่ราบลุ่ม มีแม่น้ำแม่กลองอยู่ทางทิศเหนือ อาชีพของคนในชุมชน เช่น รับราชการ ทำธุรกิจค้าขาย ร้านอาหาร อุตสาหกรรมบริการ ทำไร่ไถ่ไร่ข้าวโพด ทำนา เลี้ยงสัตว์ และรับจ้างทั่วไป มีแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญ คือ หอศิลป์เอมเจริญ ทะเลน้ำจืดและฟาร์มนกกระจอกเทศ

หอศิลป์เอมเจริญ เป็นองค์การอิสระ ก่อตั้งขึ้นเมื่อ พ.ศ. 2544 โดยอาจารย์ประเทือง เอมเจริญ ศิลปินแห่งชาติสาขาทัศนศิลป์ (จิตรกรรม) พ.ศ. 2548 มีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นสถานที่จัดแสดงผลงานศิลปะและจัดอบรมด้านศิลปะร่วมสมัยให้แก่นักเรียน นักศึกษา ศิลปินชาวไทยและชาวต่างชาติ และผู้สนใจ โดยมีเป้าหมายคือ แผลขยายความเจริญรุ่งเรืองของงานศิลปะร่วมสมัยออกสู่ส่วนภูมิภาค มีอาคารจัดแสดงผลงาน จำนวน 3 หลัง คือ อาคารวงกลม อาคารสามเหลี่ยม และอาคารสี่เหลี่ยม มีอาคารสำหรับจัดกิจกรรม 1 หลัง และบ้านพัก บริหารจัดการโดยคุณศรีศิลป์ เอมเจริญ มีกิจกรรมให้ความรู้ มีการจัดแสดงผลงานศิลปะแบบถาวรและแบบหมุนเวียน ซึ่งมีการเชิญศิลปินมาร่วมงานนิทรรศการปีละ 1 ครั้ง



ภาพที่ 4.29 อาคารและการจัดแสดงภายในหอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี

1.2 ความต้องการและข้อเสนอแนะของชุมชน

จากการสำรวจข้อมูลพื้นฐาน การสัมภาษณ์ และจัดกิจกรรมสนทนากลุ่ม (Focus Group) เมื่อวันที่ 19 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2556 ณ หอศิลป์เอมเจริญ อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี มีผู้เข้าร่วมสนทนา ประกอบด้วย คุณบุญยิ่งและคุณศรีศิลป์ เอมเจริญ (ภรรยาและบุตรสาวของ อาจารย์ประเทือง เอมเจริญ) นายกเทศมนตรีและเจ้าหน้าที่เทศบาลตำบลสำโรง ผู้ตรวจตรา สอดส่องศาลเจ้า เจ้าหน้าที่ตำรวจ สถานีตำรวจภูธรตำบลสำโรง คีษานีเทศก์ สำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษา กาญจนบุรี เขต 4 และเจ้าหน้าที่สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา กาญจนบุรี เขต 1 รองผู้อำนวยการและครูโรงเรียนท่าม่วงราษฎร์บำรุง ครูโรงเรียนอนุบาล กาญจนบุรี ครูและนักเรียนโรงเรียนตลาดสำโรง ครูและนักเรียนโรงเรียนบ้านหนองสองห้อง ศิลปิน อิสระ ผู้ใหญ่บ้าน คนในชุมชน นักวิจัยท้องถิ่น และคณะผู้วิจัย รวมทั้งสิ้น 29 คน ผลปรากฏว่า แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาหอศิลป์ให้เกิดประโยชน์อย่างสูงสุดต่อองค์กรต่าง ๆ แบ่งเป็น 2 ส่วน คือ 1) ทำสื่อประชาสัมพันธ์ให้คนรู้จักหอศิลป์เอมเจริญมากขึ้น เช่น สื่อทางอินเทอร์เน็ตเพื่อตอบสนอง กลุ่มคนที่ใช้เทคโนโลยี การประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อสารมวลชน เช่น หนังสือพิมพ์ เสียงตามสาย ติดป้ายประชาสัมพันธ์ 2) ควรมีโอกาสที่ให้คุณคณาภายนอกมีส่วนร่วม เช่น การจัดค่ายศิลปะ การเรียนรู้นอกห้องเรียนสำหรับนักเรียนและผู้สนใจ และมีการจัดกิจกรรมให้ชุมชน ได้แก่ ผู้บริหาร หอศิลป์เอมเจริญ ผู้นำชุมชน ผู้บริหารโรงเรียน ครู สื่อมวลชน นักเรียน นักศึกษา และทุกคนที่มีความสนใจงานด้านศิลปะมีส่วนร่วมตามบทบาทที่ควรจะเป็น จัดให้มีการวัดและประเมินผลการใช้สื่อ แต่ละชนิด ควรมีวิธีการและลักษณะการวัดและประเมินเพื่อแสดงผลการใช้สื่อและเกิดการเรียนรู้ เชิงสร้างสรรค์ โดยการใช้เครื่องมือวิจัยต่าง ๆ ให้มีความเหมาะสมกับกลุ่มคนที่มาร่วมกิจกรรม



ภาพที่ 4.30 บรรยากาศการสนทนากลุ่ม วันที่ 19 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2556 ณ หอศิลป์เอมเจริญ

1.3 แนวทางการจัดโครงการ/กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

แนวทางในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้หอศิลป์ เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ มีดังนี้ 1) **การพัฒนาสื่อ การเรียนรู้และสื่อประชาสัมพันธ์** ประกอบด้วย สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง หอศิลป์ เอมเจริญ สื่อวีดิทัศน์แนะนำหอศิลป์เอมเจริญ และสื่อการเรียนรู้ศิลปะ 2) **การจัดกิจกรรม**

การเรียนรู้แบบบูรณาการร่วมกับสื่อ ประกอบด้วยศูนย์การเรียนรู้ จำนวน 7 ศูนย์ คือ (1) เรียนรู้ หอศิลป์เอมเจริญ (2) เพลิดเพลินวาดภาพลายเส้น (3) เดคูพาจบนวัสดุผักตบชวา (4) เดคูพาจบนพัด (5) งานกระดาษ pop up (6) เฟ้นท์ เส้น ภาพบนเส้น และ (7) ที่ระลึกหอศิลป์เอมเจริญ

2. แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม

2.1 สภาพบริบทชุมชน และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

ตำบลบางกุ้ง อำเภอบางคนที จังหวัดสมุทรสงคราม มีแหล่งเรียนรู้ในชุมชนสำคัญ ประกอบด้วยโบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง อนุสาวรีย์สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช สวนเทิดพระเกียรติ ร.9 สระน้ำโบราณ 400 ปี โบราณวัตถุที่เกี่ยวข้องกับค่ายบางกุ้ง และวังมัจฉา

วัดบางกุ้ง มีพระอุโบสถอายุกว่า 400 ปี มีไม้ใหญ่ 4 ชนิด คือ ต้นโพธิ์ ต้นไทร ต้นไกร และต้นกร่าง แผ่กิ่งก้าน ราก และใบโอบล้อมไว้ทั้งหลังจึงเรียกว่า “โบสถ์ปรกโพธิ์” เป็นความมหัศจรรย์ของธรรมชาติที่นักท่องเที่ยวสนใจมาเยี่ยมชมเป็นจำนวนมาก นอกจากนี้ยังเป็นประดิษฐานหลวงพ่อนิลมณี พระพุทธรูปที่ชาวตำบลบางกุ้งเคารพสักการะ มีอนุสาวรีย์สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช และรูปปั้นท่าทางการต่อสู้แบบมวยไทย มีแผนพับอธิบายความเป็นมาเกี่ยวกับวัดบางกุ้ง โบสถ์ปรกโพธิ์ และเส้นทางการเดินทาง ในวันเสาร์-อาทิตย์มีมัคคุเทศก์น้อยจากโรงเรียนบ้านบางนางลี่และคนในชุมชนมาร่วมกันแนะนำสถานที่ ประวัติความเป็นมา และอำนวยความสะดวกแก่นักท่องเที่ยวโดยมิได้หวังผลตอบแทน มีการจัดงานวันสมเด็จพระตากสินมหาราชเป็นประจำทุกปี โดยเจ้าอาวาสวัดบางกุ้ง กำหนด ผู้ใหญ่บ้าน องค์การบริหารส่วนตำบล โรงเรียนในชุมชน ร่วมกันจัดงานเพื่อน้อมรำลึกถึงพระมหากษัตริย์องค์ที่ทรงกอบกู้เอกราชของชาติไทย และมีการจัดนิทรรศการประวัติความเป็นมา ความสำคัญ และการแสดงศิลปะการสู้รบในสมัยนั้น โดยโรงเรียนวัดตรีจันทน์ารามและโรงเรียนสกลวิสุทธิ โดยได้รับการสนับสนุนงบประมาณจากองค์การบริหารส่วนตำบลโรงหีบ



ภาพที่ 4.31 หลวงพ่อนิลมณี โบสถ์ปรกโพธิ์ อนุสาวรีย์สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช และรูปปั้นท่าทางการต่อสู้แบบมวยไทยในวัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม

2.2 ความต้องการและข้อเสนอแนะของชุมชน

จากการสำรวจข้อมูลพื้นฐานโดยการสัมภาษณ์เชิงลึก เมื่อวันที่ 1 เมษายน พ.ศ. 2556 ประกอบด้วย คุณสมศักดิ์ แซ่ไคว่ (ผู้ดูแลโบสถ์ปรกโพธิ์) รองปลัดองค์การบริหารส่วนตำบลโรงหีบ ครูโรงเรียนวัดสกลวิสุทธิ ครูโรงเรียนวัดตรีจินดาวัฒนาราม กำนันตำบลบางกุ้ง และผู้ใหญ่บ้าน รวมทั้งสิ้น 15 คน พบว่า ควรมีการพัฒนาด้านอาคารสถานที่ โรงเรียนในพื้นที่และองค์การบริหารส่วนตำบลโรงหีบควรมีการจัดกิจกรรมต่อเนื่องและบรรจุลงในแผนปฏิบัติการทุกปี และควรมีการส่งเสริมให้เป็นที่รู้จักของนักท่องเที่ยวมากขึ้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำประเด็นของการพัฒนาแหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ด้านการท่องเที่ยวและการศึกษามาใช้เป็นหลักในการจัดทำโครงการเพื่อส่งเสริมให้โบสถ์ปรกโพธิ์เป็นแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญและเป็นที่รู้จักโดยแพร่หลาย อันนำไปสู่การท่องเที่ยวและสร้างรายได้ให้แก่คนในชุมชนต่อไปในอนาคต นอกจากนี้ควรสร้างกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์สำหรับเยาวชนในชุมชน เพื่อปลูกจิตสำนึก ให้เยาวชนระลึกในความเสียหายของวีรชนที่ร่วมกันปกป้องรักษาแผ่นดินของประเทศไทยจนถึงปัจจุบัน



ภาพที่ 4.32 บรรยากาศการเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์เชิงลึก วันที่ 1 เมษายน พ.ศ. 2556

2.3 แนวทางการจัดโครงการ/กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

แนวทางในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ มีดังนี้

- 1) การผลิตสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ ได้แก่ สื่อวีดิทัศน์ แผ่นพับ หนังสือเล่มเล็ก เว็บไซต์เพื่อการประชาสัมพันธ์โบสถ์ปรกโพธิ์วัดบางกุ้ง
- 2) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการร่วมกับสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วยฐานการเรียนรู้ จำนวน 3 ฐาน ได้แก่ (1) เรียนรู้เรื่องโบสถ์ปรกโพธิ์จากหนังสือเล่มเล็ก แผ่นพับ และเว็บไซต์ (2) สร้างสรรค์ผลงานจากการเรียนรู้ผ่านสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เป็นการถ่ายภาพโบสถ์ปรกโพธิ์ และ (3) การแสดงผลงานการผลิตสื่อและผลงานสร้างสรรค์ นิทรรศการภาพถ่ายและแจกโปสการ์ด ณ โบสถ์ปรกโพธิ์

3. แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไถ่ดี จังหวัดสมุทรสาคร

3.1 สภาพบริบทชุมชน และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

ตำบลดอนไถ่ดี อยู่ในเขตการปกครองของอำเภอกระทุ่มแบน จังหวัดสมุทรสาคร สภาพพื้นที่เป็นที่ราบลุ่มริมแม่น้ำและที่ดอน คนในชุมชนประกอบอาชีพเกษตรกรรม รับจ้างในโรงงานอุตสาหกรรม และทำอุตสาหกรรมขนาดเล็กกึ่งครัวเรือน นิยมเลี้ยงไก่ชนเพื่อขายและชนแข่งกับไก่จากหมู่บ้านอื่น ซึ่งมักจะได้รับชัยชนะจึงเป็นที่มาของชื่อ “ดอนไถ่ดี” คนในชุมชนมีการอนุรักษ์ศิลปะการเขียนลายเบญจรงค์ซึ่งเป็นภูมิปัญญาที่ถ่ายทอดกันมา มีการคิดรูปแบบและลวดลายใหม่ ตลอดเวลาจนเป็นผลิตภัณฑ์ชุมชน OTOP ระดับ 5 ดาว ที่มีชื่อเสียงยอมรับโดยทั่วไป เทศบาลตำบลดอนไถ่ดีมีกองการศึกษาทำหน้าที่ส่งเสริมและสนับสนุนการศึกษา ศาสนา วัฒนธรรม ประเพณีของท้องถิ่น คนในชุมชนมีประเพณีทำบุญตักบาตรในวันขึ้นปีใหม่และวันสำคัญเป็นประจำทุกปี มีงานวันกัตถุญรตนำดำหัวผู้สูงอายุเนื่องในเทศกาลสงกรานต์ มีกิจกรรม “สืบสาน สีสัน สายเส้น เบญจรงค์ดอนไถ่ดี” โดยความร่วมมือของคนในชุมชนและหน่วยงานต่าง ๆ มีคนในชุมชนและพื้นที่ใกล้เคียงมาออกร้านจำหน่ายผลิตภัณฑ์ สร้างรายได้ให้กับคนในชุมชนและชุมชนใกล้เคียงได้เป็นจำนวนมาก



ภาพที่ 4.33 สภาพแหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไถ่ดี จังหวัดสมุทรสาคร

แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไถ่ดี ตั้งอยู่หมู่ที่ 1 ตำบลดอนไถ่ดี อำเภอกระทุ่มแบน จังหวัดสมุทรสาคร หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไถ่ดีได้รับรางวัลชนะเลิศระดับประเทศในการประกวดหัตถกรรมดีเด่นของมูลนิธิหม่อมงามจิตต์ บุรฉัตร ทำให้เครื่องเบญจรงค์มีชื่อเสียงและได้รับความนิยมมากขึ้น สมาชิกจึงได้รวมกลุ่มกันเป็นระบบและเข้มแข็งมากขึ้น ภายใต้ชื่อ “กลุ่มหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไถ่ดี” และต่อมาในปี พ.ศ.2546 ผลิตภัณฑ์เบญจรงค์ของกลุ่มหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไถ่ดี ได้รับการคัดเลือกเป็นสุดยอด หนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ (One Tambon One Product : OTOP) ระดับ 5 ดาว จึงเป็นที่รู้จักและยอมรับอย่างกว้างขวางทั้งในและต่างประเทศ มีกิจกรรมและการให้ความรู้ โดยการฉายวิดิทัศน์และบรรยายประวัติความเป็นมาของเบญจรงค์ดอนไถ่ดี สาธิตการเขียนลายเบญจรงค์ สอนเขียนลายเบญจรงค์ และนำชมการผลิตเบญจรงค์ของสมาชิกแต่ละบ้าน นอกจากนี้ยังมีบริการที่พักค้างแรม (HOME STAY) สมาชิกในกลุ่มหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไถ่ดีช่วยเหลือเกื้อกูลกัน ร่วมคิด ร่วมทำ และแบ่งงานกันเมื่อมีการสั่งซื้อสินค้าในปริมาณ

มาก อีกทั้งลูกหลานและเพื่อนบ้านใกล้เคียงยังมีโอกาสได้เรียนรู้และพัฒนาฝีมือ ทำให้มีรายได้ เสริมสร้างคามเข้มแข็งให้กับชุมชน และยกระดับฐานะความเป็นอยู่ของสมาชิกในชุมชนให้ดีขึ้น โดยได้รับการสนับสนุนจากอำเภอกระทู้แบบอย่างต่อเนื่อง



ภาพที่ 4.34 ผลิตภัณฑ์ของหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อี จังหวัดสมุทรสาคร

3.2 ความต้องการและข้อเสนอแนะของชุมชน

จากการการสำรวจข้อมูลพื้นฐานและจัดกิจกรรมสนทนากลุ่ม (Focus Group) เมื่อวันที่ 2 เมษายน พ.ศ. 2556 ณ สำนักงานเทศบาลตำบลดอนไก่อี อำเภอกระทู้แบบ จังหวัดสมุทรสาคร ผู้เข้าร่วมสนทนาประกอบด้วย นายกเทศมนตรีตำบลดอนไก่อี หัวหน้าสำนักปลัดเทศบาลตำบลดอนไก่อี ครูโรงเรียนวัดท่าเสา (อาทรราชวรอุปัถม์ภ) เลขานุการกลุ่มหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อี คนในชุมชน นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร นักวิจัยอิสระ นักวิจัยท้องถิ่น ที่ปรึกษาและคณะผู้วิจัย รวมทั้งสิ้น 18 คน พบว่า โรงเรียนวัดท่าเสาควรนำหลักสูตรเบญจรงค์เข้ามาเปิดสอนเป็นหลักสูตรเพิ่มเติมให้นักเรียน เพื่อการทำอาชีพเบญจรงค์จะได้ไม่สูญหาย ถ้าหากทุกคนให้ความสำคัญและดำรงศูนย์การเรียนรู้เอาไว้และสืบทอดต่อไป ทำให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ อาจทำในรูปแบบการประกวด เริ่มจากให้นักเรียนได้เรียนรู้ลวดลายเบญจรงค์และออกแบบพัฒนาต่อยอดไปสู่ลายใหม่ ๆ หากได้ลวดลายที่สวยงามอาจจะได้พัฒนามาเป็นลายใหม่ ๆ ของชุมชน ควรมีการพัฒนาสื่อที่คุณภาพ มีรูปแบบสื่อทางเลือกที่เหมาะสมกับเด็กในทุกกลุ่ม และควรผลิตสื่อสำหรับคนหลายกลุ่ม หลากหลายรูปแบบ และมีประโยชน์ต่อคนในทุกกลุ่ม ควรมีเรื่องของประวัติเครื่องเบญจรงค์ ขั้นตอนการทำ ประโยชน์ที่ได้รับ ตลอดจนการนำเสนอเกี่ยวกับคุณค่าของเครื่องเบญจรงค์ต่อไป



ภาพที่ 4.35 การสนทนากลุ่ม วันที่ 2 เมษายน พ.ศ. 2556 ณ สำนักงานเทศบาลตำบลดอนไก่อี

3.3 แนวทางการจัดโครงการ/กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

แนวทางในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อี จังหวัดสมุทรสาคร เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ มีดังนี้

- 1) การพัฒนาสื่อการเรียนรู้และสื่อประชาสัมพันธ์ ประกอบด้วย สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อี สื่อวีดิทัศน์แนะนำหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อีและขั้นตอนผลิตเครื่องเบญจรงค์ สื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ ได้แก่ โปสเตอร์และแผ่นพับ
- 2) จัดกิจกรรมฐานการเรียนรู้สำหรับผู้เข้าร่วมโครงการ ประกอบด้วยกิจกรรม 3 ฐาน ได้แก่ (1) เรียนรู้จากสื่อ เรื่องเบญจรงค์ดอนไก่อี (2) เปิดบ้านเบญจรงค์ สัมผัสวิถีชุมชน และ (3) สร้างสรรค์งานเบญจรงค์



4. แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี

4.1 สภาพบริบทชุมชน และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

ตำบลหนองราชวัตร อำเภอหนองหญ้าไซ ตั้งอยู่ในหมู่ที่ 8 บ้านเลี้ยวทับหมี่ ห่างจากที่ว่าการอำเภอหนองไผ่ประมาณ 5 กิโลเมตร ภูมิประเทศส่วนใหญ่เป็นที่ราบแห้งแล้ง ประชากรประกอบอาชีพเกษตรกรรม สถานที่สำคัญของตำบลหนองราชวัตร ได้แก่ วัดหนองเต่าทอง วัดหนองทราย วัดหนองราชวัตร วัดมาบพะยอม โรงเรียนวัดหนองทราย โรงเรียนบ้านหนองราชวัตร โรงเรียนบ้านมาบพะยอม ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านหนองราชวัตร ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านมาบพะยอม สถานีอนามัยตำบลหนองราชวัตร และศาลเจ้าพ่อชัยมงคล ซึ่งเป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจของคนในหมู่บ้านและหมู่บ้านใกล้เคียง

แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร เดิมเป็นพื้นที่โล่งกว้างขวางใช้ทำนาและไร่ ต่อมาได้พบโครงกระดูกมนุษย์และเศษภาชนะดินเผา กระดูกสัตว์ และขวานหินขนาดต่าง ๆ เป็นจำนวนมาก โดยพบวัตถุชิ้นเด่น คือ “หม้อสามขา” ซึ่งเคยพบในแหล่งโบราณคดีบ้านเก่า จังหวัดกาญจนบุรี และแหล่งโบราณคดีหลายแห่งในคาบสมุทรภาคใต้ ซึ่งนักโบราณคดีสันนิษฐานในเบื้องต้นว่า แหล่งโบราณคดีแห่งนี้ น่าจะเป็นแหล่งฝังศพของคนยุคหินใหม่ อายุราว 4,000 ปีมาแล้ว ซึ่งนับได้ว่าเป็นแหล่งข้อมูลใหม่ที่น่าสนใจของนักโบราณคดี แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรมีพื้นที่ในการจัดแสดงวัตถุโบราณแบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 ศูนย์การเรียนรู้ชุมชน ตั้งอยู่ในบริเวณที่ทำการองค์การบริหารส่วนตำบลหนองราชวัตร เป็นอาคารปูนชั้นเดียว ติดเครื่องปรับอากาศ โดยนำโบราณวัตถุที่ค้นพบบางส่วนมาจัดแสดงไว้ ได้แก่ ภาชนะดินเผา เครื่องมือหินกะเทาะ ขวานหินสะเก็ดหินและหินลับ กำไลหิน โครงกระดูกมนุษย์ และมีแผ่นโปสเตอร์ความรู้เกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร และส่วนที่ 2 แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร เป็นสถานที่ที่มีการขุดค้น

ทางโบราณคดี ซึ่งมีลักษณะเป็นพื้นที่โล่ง มีหลังคาคลุม จำนวน 2 แห่ง ภายในหลุมขุดค้นมีการจัดแสดงวัตถุโบราณทั้งประเภทการฝังศพ ภาชนะดินเผา และวัตถุโบราณชนิดอื่น ๆ ที่ให้ผู้สนใจได้ศึกษาเรียนรู้ได้บริเวณด้านบนของหลุมขุดค้น



ภาพที่ 4.36 สภาพแหล่งเรียนรู้และการจัดแสดงของแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร

4.2 ความต้องการและข้อเสนอแนะของชุมชน

ผลจากศึกษาข้อมูลและจัดกิจกรรมสนทนากลุ่ม (Focus Group) เมื่อวันที่ 15 มีนาคม พ.ศ. 2556 ณ องค์การบริหารส่วนตำบลหนองราชวัตร อำเภอหนองหญ้าไซ จังหวัดสุพรรณบุรี มีผู้เข้าร่วมสนทนาประกอบด้วย รองนายก อบต.หนองราชวัตร ประธานสภาและสมาชิกสภา อบต.หนองราชวัตร นักโบราณคดี สำนักศิลปากรที่ 2 สุพรรณบุรี ครูและนักเรียนโรงเรียนวัดหนองทราย ผู้ใหญ่บ้าน คนในชุมชน ที่ปรึกษาและคณะผู้วิจัย รวมทั้งสิ้น 22 คน พบว่า ผู้นำชุมชน ผู้นำสถานศึกษา และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องของควรเข้ามาพัฒนาแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร เช่น จัดให้มีเจ้าหน้าที่ดูแล จัดผู้ดูแลทำความสะอาด ปรับปรุงทัศนียภาพ ให้ความรู้แก่คนในชุมชน มีการประชาสัมพันธ์ในสื่ออินเทอร์เน็ต เช่น Youtube เว็บไซต์ จัดทำสื่อในรูปแบบการ์ตูน มีการตั้งคำถามเพื่อให้เด็ก ๆ เกิดความสนใจและเข้าใจง่ายขึ้น รวมทั้งส่งเสริมการท่องเที่ยว สร้างรายได้ให้แก่ชุมชนด้วยการจำหน่ายสินค้า หรือจัดทำหม้อสามขาจำลองเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว ควรสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ที่หลากหลาย ทั้งป้ายนิเทศตามสถานที่ต่าง ๆ อินเทอร์เน็ต วิทยุชุมชน หนังสือพิมพ์ นิตยสาร ภาพนิ่งพร้อมคำอธิบาย วิดีทัศน์ หนังสือเกี่ยวกับแหล่งโบราณคดี เป็นต้น ควรเสริมเนื้อหาเกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรในการเรียนการสอน เช่น ประวัติความเป็นมา ความโดดเด่น ความสำคัญของแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรและโบราณวัตถุที่พบ และนำนักเรียนมาเรียนรู้ในสถานที่จริง และด้านการเดินทางควรมีป้ายบอกทาง



ภาพที่ 4.37 สนทนากลุ่ม วันที่ 15 มีนาคม พ.ศ. 2556 ณ องค์การบริหารส่วนตำบลหนองราชวัตร

4.3 แนวทางการจัดโครงการ/กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

แนวทางในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ มีดังนี้

- 1) การพัฒนาสื่อการเรียนรู้และสื่อประชาสัมพันธ์ ประกอบด้วย สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร สื่อวีดิทัศน์แนะนำแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร สื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ ได้แก่ ไปสเตอร์และแผ่นพับ
- 2) จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการของนักเรียน นักศึกษา และผู้สนใจเข้าร่วมกิจกรรม ประกอบด้วยฐานการเรียนรู้จำนวน 4 ฐาน ได้แก่ (1) บอกเล่าเรื่องราวแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร เป็นฐานหลักที่ให้ความรู้เกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร โดยการศึกษาจากสื่อวีดิทัศน์ (2) กะหล่ำปลีแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร เป็นฐานความรู้เพิ่มเติมโดยใช้เกมกะหล่ำปลีเพื่อทบทวนความรู้ (3) จี๊กซอร์ทรรษา และ (4) วาดเส้นเล่นลาย เป็นฐานสรุปความรู้ผ่านการออกแบบลวดลายบนถุงผ้า โดยแสดงจุดเด่นหรือสิ่งที่ประทับใจเกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร

สรุปแนวทางการจัดโครงการ/กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

จากการศึกษาสภาพบริบทชุมชน พิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นและแหล่งเรียนรู้ ความต้องการและข้อเสนอแนะของชุมชน คณะผู้วิจัยสามารถสรุปแนวทางการจัดโครงการ/กิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ได้ดังรายละเอียดในตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 กิจกรรมการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

พิพิธภัณฑสถาน / แหล่งเรียนรู้	แนวทางการพัฒนากิจกรรม
1. กิจกรรมนันทนาการ ฯ	
1.1 พิพิธภัณฑสถานธรรมอักษะและ เซलयศีก จังหวัดกาญจนบุรี	1. กิจกรรม Walk Rally 2. กิจกรรมการพัฒนานักเรียนให้เป็นมัคคุเทศก์ท้องถิ่น รุ่นเยาว์คู่ไปกับมัคคุเทศก์ท้องถิ่นของชุมชน 3. กิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการ

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

พิพิธภัณฑ์ / แหล่งเรียนรู้	แนวทางการพัฒนากิจกรรม
1.2 พิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา วัดชะอำคีรี จังหวัดเพชรบุรี	<ol style="list-style-type: none"> 1. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการของพิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา 2. กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ พิพิธภัณฑ์มีชีวิต ในงานเล่าเรื่องเมืองชะอำ ตอนตำนานเมล็ดข้าว
1.3 แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทย เชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ ใหญ่ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์	<ol style="list-style-type: none"> 1. การส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการของชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยง 2. กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในรูปแบบนิทรรศการมีชีวิต โดยนำองค์ความรู้จากการเรียนรู้แบบโครงงานของผู้เรียนมานำเสนอในรูปแบบนิทรรศการมีชีวิต
1.4 แหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียง บ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี	<ol style="list-style-type: none"> 1. การจัดตั้งชุมชน ม่วนซื่นลาวเวียง 2. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน กิจกรรมชุมชน ม่วนซื่นลาวเวียง 3. โครงการ ม่วนซื่นลาวเวียง
2. กิจกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ฯ	
2.1 พิพิธภัณฑ์ ม.จ.สิทธิพร กฤดากร จังหวัดประจวบคีรีขันธ์	<ol style="list-style-type: none"> 1. กิจกรรมแสดงเอกลักษณ์ สร้างสรรค์ความมีชีวิตให้กับพิพิธภัณฑ์ 2. กิจกรรมสืบค้นคนเคยอยู่ ของเคยใช้ในฟาร์มบางเบิด 3. กิจกรรมวันงาน สืบสานตำนาน ม.จ.สิทธิพร กฤดากร 4. กิจกรรมพิพิธภัณฑ์ออกแบบได้ด้วยชุมชน
2.2 พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ ราชบุรี จังหวัดราชบุรี	<ol style="list-style-type: none"> 1. โครงการ มัคคุเทศก์วัยใส ย้อนรอยเมืองราชบุรี 2. โครงการ ตามรอยประวัติศาสตร์เมืองราชบุรี สร้างสรรค์ ความคิดจากพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ ราชบุรี
2.3 พิพิธภัณฑ์บ้านเขายี่สาร จังหวัดสมุทรสงคราม	<ol style="list-style-type: none"> 1. โครงการ ลานวัฒนธรรมเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระเจ้า 12 สิงหา มหาราชินี ตอน...เล่าเรื่องเมืองเก่า เขายี่สาร ผ่านพิพิธภัณฑ์
2.4 พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นกลุ่มชาติ พันธุ์ลาวครั่ง จังหวัดนครปฐม	<ol style="list-style-type: none"> 1. โครงการ ข้าวกับวิถีชีวิตคนลาวครั่ง

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

พิพิธภัณฑ / แหล่งเรียนรู้	แนวทางการพัฒนากิจกรรม
3. กิจกรรมรูปแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ฯ	
3.1 พิพิธภัณฑโรงเรียนวัดบางหลวง จังหวัดนครปฐม	<ol style="list-style-type: none"> 1. การจัดทำพิพิธภัณฑโรงเรียนวัดบางหลวง 2. การจัดทำวีดิทัศน์แนะนำโรงเรียนวัดบางหลวง 3. การพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา (รายวิชาเพิ่มเติม) เรื่อง คานเรือ และหนังตะลุง 4. โครงการ ถิ่นฐานบ้านเรา รากเหง้าการพัฒนา ทรงคุณค่าสู่มาตรฐานสากล ตอน พิพิธภัณฑโรงเรียนวัดบางหลวง
3.2 แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี	<ol style="list-style-type: none"> 1. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนชุมนุมศิลปะ เรื่อง ลายรดน้ำ สร้างสรรค์ และปูนปั้นสรรค์สร้าง 2. โครงการพัฒนากิจกรรมชุมนุมระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
3.3 แหล่งเรียนรู้ปล่องเหลี่ยม จังหวัดสมุทรสาคร	<ol style="list-style-type: none"> 1. กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์บูรณาการทุกกลุ่มสาระฯ โดยใช้ปล่องเหลี่ยมเป็นฐานการเรียนรู้ 2. โครงการ ปล่องเหลี่ยม...วิถีแห่งลุ่มน้ำท่าจีน
3.4 แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้าน ปึงเหนือ จังหวัดราชบุรี	<ol style="list-style-type: none"> 1. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนแบบฐานการเรียนรู้ เรื่อง เรียนรู้รอบบ้านสืบสานตำนานกะเหรี่ยงบ้านปึง 2. นิทรรศการชุมชน ประเพณีกินข้าวห่อ
4. กิจกรรมการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ ฯ	
4.1 หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัด กาญจนบุรี	<ol style="list-style-type: none"> 1. การพัฒนาสื่อการเรียนรู้และสื่อประชาสัมพันธ์ 2. กิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการร่วมกับสื่อ
4.2 แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม	<ol style="list-style-type: none"> 1. การพัฒนาสื่อการเรียนรู้และสื่อประชาสัมพันธ์ 2. กิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการร่วมกับสื่อ
4.3 แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ ดอนไก่ดี จังหวัดสมุทรสาคร	<ol style="list-style-type: none"> 1. การพัฒนาสื่อการเรียนรู้และสื่อประชาสัมพันธ์ 2. กิจกรรมฐานการเรียนรู้สำหรับผู้เข้าร่วมโครงการ
4.4 แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี	<ol style="list-style-type: none"> 1. การพัฒนาสื่อการเรียนรู้และสื่อประชาสัมพันธ์ 2. กิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการของนักเรียน

บทที่ 5

ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

งานวิจัย เรื่อง รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้
พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ได้พัฒนาโครงการ/
กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ขึ้นจากการมีส่วนร่วมของชุมชนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง อาทิ ผู้นำ
ชุมชน พระภิกษุ ชาวบ้าน ผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ ครู นักเรียน ผู้ปกครอง กรรมการ
สถานศึกษา นักวิชาการ ฯลฯ โดยมีการนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาสภาพบริบทชุมชน กระบวนการ
เรียนรู้ของคนในชุมชน การมีส่วนร่วมของคนในชุมชนในเรื่องต่าง ๆ สภาพพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้
ในท้องถิ่น ความเป็นมา การก่อตั้ง การบริหารจัดการและการจัดแสดง กิจกรรมและการให้ความรู้
ความร่วมมือและการสนับสนุนของชุมชน รวมทั้งสภาพปัญหา ความต้องการ ความคิดเห็นและ
ข้อเสนอแนะในการส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จากชุมชนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง มานำเสนอใน
การสนทนากลุ่มย่อย (Focus Group) ในระดับชุมชน เพื่อร่วมกันตรวจสอบข้อมูล และใช้ข้อมูล
ดังกล่าวประกอบการพิจารณาแนวทางในการออกแบบและพัฒนาโครงการ/กิจกรรมการเรียนรู้เชิง
สร้างสรรค์ร่วมกัน โดยแนวทางการพัฒนาโครงการ/กิจกรรมของแต่ละโครงการย่อย มีการเชื่อมโยง
กับแนวคิด ทฤษฎี และหลักการที่เกี่ยวข้อง คือ หลักนันทนาการ แนวคิด ทฤษฎีการเรียนรู้ตลอดชีวิต
การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน และการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ รวมทั้ง
บูรณาการความรู้จากสาขาต่าง ๆ เพื่อพัฒนาโครงการ/กิจกรรมแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้
พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นในการส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่พัฒนาและทดลองจัดกิจกรรมในครั้งนี้
พิจารณาจากการประเมินผลกิจกรรมใน 4 ด้าน คือ ด้านกระบวนการ ด้านผลผลิต ด้านผลกระทบ
และด้านความยั่งยืน โดยแต่ละด้านมีการประกอบการพิจารณา ดังนี้

1) ด้านกระบวนการ หมายถึง ผลของกิจกรรมในด้านการทำงาน โดยพิจารณา
การมีส่วนร่วมในการระดมความคิด ตัดสินใจ การวางแผน เตรียมงาน การร่วมลงมือทำ
ร่วมออกแบบประเมิน และรับผลประโยชน์ โดยลักษณะการจัดประชุม สนทนากลุ่มย่อย (Focus
Group)

2) ด้านผลผลิต หมายถึง ผลของกิจกรรมในด้าน ผลงานที่ปรากฏทั้งที่เป็นรูปธรรม
เช่น สื่อ สิ่งของ แนวทางการจัดกิจกรรม และนามธรรม เช่น ความสุข ความสนุก ความภูมิใจที่
เกิดจากการวางแผนกิจกรรม

3) ด้านผลกระทบ หมายถึง ผลที่เกิดขึ้นเนื่องมาจากการทำกิจกรรมและนอกเหนือจากวัตถุประสงค์หลักของกิจกรรมที่ตั้งไว้

4) ด้านความยั่งยืน หมายถึง ผลของกิจกรรมในด้านร่องรอย ความเป็นไปได้ของการมีกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้จากพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่องในโอกาสต่อไป ไม่สูญหาย เช่น การกำหนดไว้ในแผนของชุมชน หรือกำหนดให้เป็นวันสำคัญที่จะต้องมีการทำกิจกรรมทุกปี หรือได้ระบุไว้ในหลักสูตรการจัดการเรียนการสอน เป็นต้น

การดำเนินโครงการ/กิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในครั้งนี้ คณะผู้วิจัยสรุปผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และผลการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยแบ่งการนำเสนอเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการจัดกิจกรรมนันทนาการ ฯ

ตอนที่ 2 ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ฯ

ตอนที่ 3 ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ฯ

ตอนที่ 4 ผลการจัดกิจกรรมพัฒนาสื่อการเรียนรู้ ฯ

ตอนที่ 1 ผลการจัดกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ในชุดงานวิจัย การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการฯ นี้ ได้จัดกิจกรรมกับพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ จำนวน 4 แห่ง คือ 1) พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก จังหวัดกาญจนบุรี 2) พิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา วัดชะอำคีรี จังหวัดเพชรบุรี 3) แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยง ตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ และ 4) แหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี รายละเอียดดังนี้

1. พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก จังหวัดกาญจนบุรี

1.1 สรุปผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

การจัดกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึกเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ในโครงการ “จากพิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึกสู่การเรียนรู้ที่หลากหลาย” ประกอบด้วย 3 กิจกรรม คือ 1) กิจกรรม Walk Rally 2) กิจกรรมการพัฒนานักเรียนให้เป็นมัคคุเทศก์ท้องถิ่นรุ่นเยาว์คู่ไปกับมัคคุเทศก์ท้องถิ่นของชุมชน และ 3) กิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการ ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ประกอบด้วย 1) นักเรียนระดับชั้นอนุบาล 1 ถึงมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลวัดไชยชุมพลชนะสงคราม 2) ผู้บริหารและ ครูผู้สอน

โรงเรียนอนุบาลวัดไชยชุมพลชนะสงคราม จำนวน 200 คน ผลการพัฒนากิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึกเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ พบว่า

1) กิจกรรม Walk Rally ทำให้นักเรียนมีความรู้ ทักษะและศักยภาพ ประสิทธิภาพในการเรียนรู้ร่วมกัน มีความคิดสร้างสรรค์ในการทำงาน โดยนักเรียนได้เข้าไปเรียนรู้พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก และให้นักเรียนนำเสนอความรู้เมื่อเสร็จสิ้นกิจกรรมในลักษณะของสมุดภาพหรือรายงาน



ภาพที่ 5.1 กิจกรรม Walk Rally ณ พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก จังหวัดกาญจนบุรี

2) กิจกรรมการพัฒนานักเรียนให้เป็นมัคคุเทศก์ท้องถิ่นรุ่นเยาว์คู่ไปกับมัคคุเทศก์ท้องถิ่นของชุมชน ทำให้นักเรียนมีความรู้และทักษะทางด้านภาษาอังกฤษและนำไปใช้สื่อสารกับนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติที่มาเที่ยวชมพิพิธภัณฑ์ ทำให้เป็นคนกล้าแสดงออกต่อที่สาธารณะชน



ภาพที่ 5.2 กิจกรรมพัฒนามัคคุเทศก์ท้องถิ่นรุ่นเยาว์คู่ไปกับมัคคุเทศก์ท้องถิ่นของชุมชน

3) กิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการ ทำให้นักเรียนรู้จักวิเคราะห์ แยกแยะและจัดหมวดหมู่ความรู้ที่ได้ นักเรียนนำเสนอผลงานที่ได้เรียนรู้จากการผ่านประสบการณ์ตรงของนักเรียนจากแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น จากการเรียนรู้ในชั้นเรียนผ่านแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ตลอดจนทำให้คุณครูมีทักษะในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการที่เป็นรูปธรรมมากขึ้น



ภาพที่ 5.3 กิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการ ณ โรงเรียนอนุบาลวัดไชยชุมพลชนะสงคราม

1.2 ผลการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ผลการจัดกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเฉลยศึกเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ พบว่า

1) ด้านกระบวนการ ในการจัดกิจกรรม มีการจัดเตรียมกระบวนการในการจัดกิจกรรมอย่างเป็นขั้นตอนและใช้กระบวนการมีส่วนร่วมของทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง โดยได้รับความร่วมมือจากผู้ประสานงานในการจัดกิจกรรมจากองเจ้าอาวาสวัดไชยชุมพลชนะสงครามและรองผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลวัดไชยชุมพลชนะสงครามในการจัดกิจกรรม

2) ด้านผลผลิตของโครงการ ทำให้คนในชุมชนซึ่งแต่เดิมไม่ให้ความสนใจพิพิธภัณฑ์มากนัก หันมาสนใจ ร่วมแรงร่วมใจ ร่วมพัฒนาพิพิธภัณฑ์มากขึ้น เช่น พัฒนาห้องน้ำและสภาพแวดล้อมให้สะอาด สวยงาม คุณครู นำนักเรียนมาทำกิจกรรมมากขึ้น ทำให้บ้าน วัด โรงเรียน ได้ทำกิจกรรมร่วมกัน ด้านตัวบุคคล ผลผลิตที่ชัดเจน คือ นักเรียนและผู้เข้าร่วมชมนิทรรศการทุกคนได้รับประสบการณ์ตรงจากการเรียนรู้ด้วยตนเอง เกิดเป็นการเรียนรู้ที่คงทนยั่งยืนและเป็นการเรียนรู้ที่มีคุณค่าต่อผู้เรียนรู้อย่างสูงสุด

3) ด้านผลกระทบ โรงเรียนอนุบาลวัดไชยชุมพลชนะสงครามเกิดความตระหนักและเห็นความสำคัญของการนำแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นมาประกอบในการจัดการเรียนการสอนมากขึ้น โดยจัดทำเป็นสาระการเรียนรู้ท้องถิ่นของโรงเรียน ให้ครูทุกชั้นทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้จัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ มีผลงานที่แสดงมาทำให้เห็นถึงการนำความคิดสร้างสรรค์มาใช้ การใช้กระบวนการคิด การแก้ปัญหา การวางแผนในการทำงาน การนำเสนอผลงาน หลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เสร็จสิ้นแล้ว ครูและนักเรียน มีความตื่นตัวต่อการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ มีความต้องการศึกษาเรียนรู้เพิ่มเติม และต้องการให้มีการจัดกิจกรรมในโอกาสต่อไปอีก ชุมชนเห็นความสำคัญของการมีส่วนร่วมจัดการศึกษาของโรงเรียนที่มีการใช้แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ได้มีการพูดคุยและแสดงเจตนาที่จะจัดหางบประมาณสนับสนุนการจัดกิจกรรมของโรงเรียนและพัฒนาพิพิธภัณฑ์อย่างต่อเนื่องและผู้เข้าร่วมกิจกรรม มีความต้องการให้มีการพัฒนาพิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเฉลยศึกให้มีความเหมาะสมและเอื้อต่อการท่องเที่ยว โดยการประชาสัมพันธ์ทางสื่อต่าง ๆ ให้มากยิ่งขึ้น

4) ด้านความยั่งยืน จากการจัดกิจกรรมฯ ทำให้โรงเรียนอนุบาลวัดไชยชุมพลชนะสงคราม จัดกิจกรรมการเรียนรู้ อย่างต่อเนื่อง มีแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้บูรณาการแบบมีส่วนร่วมกับท้องถิ่นอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นตัวอย่างการจัดกิจกรรมอย่างสมบูรณ์แบบที่ครูสามารถนำไปใช้ได้ รวมทั้งองค์ความรู้ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นก็สามารถขยายผลสู่สาธารณะการเรียนรู้ต่าง ๆ จากการที่นักเรียนได้เป็นผู้ปฏิบัติเอง ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ทักษะ และเจตคติ ที่หลากหลายและมีความเชื่อมโยงต่อการนำไปใช้ในการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องและยาวนาน นอกจากนี้ทำให้ชุมชนมองเห็นความสำคัญของการพัฒนาการจัดการศึกษาโดยใช้แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น รวมถึงต้องการพัฒนาสภาพพิพิธภัณฑ์ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นที่เหมาะสม

2. พิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา วัดชะอำคีรี จังหวัดเพชรบุรี

2.1 สรุปผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

การจัดกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา วัดชะอำคีรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ในโครงการ “เล่าเรื่องเมืองชะอำ ตอน ตำนานเมล็ดข้าว” ซึ่งประกอบด้วยกิจกรรม 2 กิจกรรมหลัก คือ 1) กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการของพิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา และ 2) กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์พิพิธภัณฑ์มีชีวิต ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ประกอบด้วย เด็ก เยาวชน ครอบครัว และชุมชนในพื้นที่จังหวัดเพชรบุรี ภาคีเครือข่ายพื้นที่สร้างสรรค์ในแต่ละอำเภอ องค์การปกครองส่วนท้องถิ่น หน่วยงานราชการ และเอกชน ศิลปิน ผู้รู้ ครูช่าง และภูมิปัญญาในชุมชน และสื่อมวลชนและสาธารณชนทั่วไป ประมาณ 1,380 คน ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ พบว่า

1) กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการของพิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา ประกอบด้วย 1) กิจกรรมการเรียนรู้การสอนในสาระการเรียนรู้ท้องถิ่นรายวิชาเพิ่มเติมท้องถิ่นของเรา (อำเภอชะอำ) ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเป็นเบื้องต้น ครูผู้สอนได้นำสื่อการสอนเรื่องตำนานเมล็ดข้าวเข้ามาจัดกิจกรรมการเรียนการสอน นำเรื่องพิพิธภัณฑ์วิถีชาวนามาให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านกระบวนการเรียนการสอน โดยใช้ Facebook นักเรียนได้ทำงานกลุ่ม และมีการคิดวิเคราะห์ผ่านแผนผังความคิด ทำให้นักเรียนรู้จักพิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา รู้จักการทำนา หรือกิจกรรมอื่น ๆ ข้อมูลต่าง ๆ เกี่ยวกับชาวนา นอกจากนี้นักเรียนได้ไปสัมภาษณ์ชาวนาในพื้นที่จริงและถ่ายรูปกับชาวนา ทำให้นักเรียนได้ไปพูดคุยกับคนพื้นที่และได้รู้จักอาชีพการทำนา และ 2) กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการด้านการพัฒนาศิลปะและการออกแบบประติมากรรมตำนานเมล็ดข้าว ซึ่งนักเรียนได้ตัดกระดาษเป็นรูปเมล็ดข้าว ทาสี และวาดรูปวิถีชาวนาลงไปในเมล็ดข้าวตามความคิดและจินตนาการของตนเอง นักเรียนทำกิจกรรมอย่างสนุกสนานและได้ผลงานเป็นที่น่าภาคภูมิใจ



ภาพที่ 5.4 การเรียนการสอนในรายวิชาเพิ่มเติมท้องถิ่นของเรา (อำเภอชะอำ) และผลงานนักเรียนจากกิจกรรมการออกแบบประติมากรรมตำนานเมล็ดข้าว

2) กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ พิพิธภัณฑน์มีชีวิต ในงาน เล่าเรื่องเมืองชะอำ ตอน...ตำนานเมล็ดข้าว ประกอบด้วยกิจกรรมย่อย 7 กิจกรรม คือ กิจกรรมบวงสรวงแม่โพสพ ลานกิจกรรมนิทรรศการ ลานกิจกรรมสาธิต ลานกิจกรรมการแข่งขันวิถีชาวนา ลานกิจกรรมของเล่นเด็กวิถีชาวนา ลานกิจกรรมวัวเทียมไถ และลานกิจกรรมการแสดงการละเล่นพื้นบ้าน ทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมมีความสามัคคีและเป็นหนึ่งเดียว การมีส่วนร่วม ความภาคภูมิใจที่ถ่ายทอดออกมาทางพิธีกรรม ทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมทราบข้อมูลวิถีชาวนา วัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ สำหรับการทำนา มีความรู้เรื่องเมล็ดพันธุ์ข้าวของไทย การทำอาหารของชุมชน เช่น ขนมจีนโบราณ การกวนกระยาสารท การแข่งขันวิถีชาวนา เป็นต้น กิจกรรมความรู้เรื่องขวัญดี ขวัญร้ายของวัว ความรู้เรื่องเขาวัชชนิดต่าง ๆ การวิดน้ำด้วยขงโอง การวิดน้ำด้วยระหัดชกมวย การสีข้าวด้วยเครื่องสีมือ กิจกรรมของเล่นเด็กไทย มีการเล่นลูกข่าง การเดินกะลา การแข่งขันจุดไฟ การเล่นกังหันไม้ การเล่นจานบิน กิจกรรมวัวเทียมไถ มีการนำวัวเทียมเกวียนและวัวเทียมไถมาจัดแสดงและโชว์การเทียมไถ สร้างความเป็นวิถีชาวนาที่มีชีวิต กิจกรรมการแสดงการละเล่นพื้นบ้าน มีการแสดงในลานเวทีกิจกรรมการแสดงกลองยาว การแสดงดนตรีเครื่องสาย การละเล่นพื้นบ้านเพลงโนเน การแสดงขวัญข้าวขวัญแผ่นดิน การแสดงละครเยาวชน ตอน กำเนิดแม่โพสพ การแสดงโขน การแสดงจากชมรมผู้สูงอายุ เป็นต้น



ภาพที่ 5.5 กิจกรรมในงานเล่าเรื่องเมืองชะอำ ตอน ตำนานเมล็ดข้าว

2.2 ผลการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ผลการจัดกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา วัดชะอำคีรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ พบว่า

1) ด้านกระบวนการ ในการดำเนินงานเน้นการมีส่วนร่วมของชุมชน การระดมสมอง การร่วมคิดร่วมกันวางแผนการดำเนินการอย่างเป็นขั้นตอน เพื่อสร้างความตระหนักของคนในชุมชน หลังจากนั้นเป็นการขยายเครือข่ายของชุมชนให้มีจำนวนสมาชิกที่มากขึ้น

2) ด้านผลผลิตของโครงการ ผลผลิตที่ได้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่น วิถีชาวนาและตำนานแม่ลัดข้าว ความเป็นมาของพิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความภาคภูมิใจและมีความสุขสนุกสนานกับกิจกรรม

3) ด้านผลกระทบ ผลที่เกิดจากโครงการนี้คือ ความศรัทธา ความเชื่อมั่นจำนวนมาก กระแสตอบรับในการจัดงานและการให้ข้อมูลย้อนกลับมีค่อนข้างมาก สรุปแล้วคือผู้ที่มาร่วมงานทุกคนชื่นชม ประทับใจ มีความสุขและเห็นคุณค่าของแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ทุกคนต้องการให้พิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา วัดชะอำคีรี จัดงานเล่าเรื่องเมืองชะอำ ตอน...ตำนานแม่ลัดข้าว อย่างต่อเนื่องเป็นประจำทุกปี

4) ด้านความยั่งยืน ในส่วนของชุมชน นักเรียน ครู ผู้ปกครองเป็นการขยายผลของความรู้ กระบวนการเรียนรู้ การสร้างความตระหนัก การเห็นคุณค่าต่อผู้ที่สนใจต่อไปจากรุ่นสู่รุ่น ไม่ว่าจะเป็นการทำพิพิธภัณฑ์ การฟื้นฟูเมืองฟื้นฟูวัฒนธรรม คือเครื่องมือที่จะสร้างสังคมและคน เพื่อให้คนได้เข้าใจความเป็นตัวตน สังคม บ้านเมืองของตนอย่างลึกซึ้ง ทุกหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นกับพิพิธภัณฑ์ มีการจัดตั้งกองทุน เพื่อช่วยเหลือด้านงบประมาณ และเป็นกองทุนที่มีการบริหารจัดการที่ยืดหยุ่น คล่องตัว ชุมชนมีการทำแผนกิจกรรมประจำปี (Year Plan) ว่าชุมชนมีการจัดงานอะไร ในช่วงไหน อย่างไร

3. แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวนาไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

3.1 สรุปผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

การจัดกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวนาไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ในโครงการ “นิทรรศการนันทนาการสืบสานวิถีชีวิตชาวกะเหรี่ยง” ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ประกอบด้วย ภูมิปัญญาท้องถิ่น คณะครูและนักเรียน นักศึกษาการศึกษานอกระบบ ผู้มาเยี่ยมชม จำนวนประมาณ 730 คน ซึ่งประกอบด้วยกิจกรรม 8 ฐานการเรียนรู้ ได้แก่ 1) ฐานเรื่องเล่าชาวกะเหรี่ยงป่าละอู 2) ฐานเรียนรู้การเล่นเต้นแบบกะเหรี่ยง 3) ฐานเรียงร้อย ปั่น ทอ หล่อ สวย ด้วยผ้ากะเหรี่ยง 4) ฐานกินอยู่

พอเพียงตามวิถี 5) ฐานศิลปะวัฒนธรรมประเพณีที่ดี 6) ฐานผ้าไหมมัดหมี่ เป็นข้าวสาร 7) ฐานก้าวเดิน
ไม้ไผ่ ใส่ใจกีฬาพื้นบ้าน และ 8) ฐานสืบสานดนตรีพาเพลินไป ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้
เชิงสร้างสรรค์ พบว่า

1) ฐานเรื่องเล่าชาวกะเหรี่ยงป่าละอู ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รับทราบข้อมูล
การดำเนินชีวิตและการประกอบอาชีพจากสถานที่จริง เช่น ลักษณะบ้านเรือน ความเป็นอยู่
การแต่งกาย การทอผ้า การรำแคน การเล่นเตหน่า เป็นต้น



ภาพที่ 5.6 ฐานการเรียนรู้ เรื่องเล่าชาวกะเหรี่ยงป่าละอู

2) ฐานเรียนรู้การละเล่นต้นแบบกะเหรี่ยง ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ได้ทดลองเล่นระบำ
ไม้ไผ่และการแสดงเส้นสายแห่งความรักดี มีการช่วยเหลือและเอื้ออาทรต่อกัน มีความสนิทสนม
อย่างรวดเร็วทั้งที่ไม่รู้จักกันมาก่อน มีการยอมรับเอาชนเชื้อสายกะเหรี่ยงและฝึกตามด้วยความเต็ม
ใจและสนุกสนาน นอกจากนี้ยังมีปัญญาช่วยกันพัฒนาเนื้อเพลงของระบำไม้ไผ่และเส้นสายแห่ง
ความรักดีจากภาษากะเหรี่ยงเป็นภาษาไทย ซึ่งยังคงความหมายและจังหวะของเนื้อเพลงเดิม
ได้ฝึกซ้อมเยาวชนไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงให้ร้องเพลงภาษาไทยสลับกับภาษากะเหรี่ยงจนเกิด
ความชำนาญ



ภาพที่ 5.7 ระบำไม้ไผ่และการแสดงเส้นสายแห่งความรักดี

3) ฐานเรียงร้อย ปั่น ทอ หล่อ สวย ด้วยผ้ากะเหรี่ยง ผู้เข้าร่วมกิจกรรมให้ความ
สนใจและตั้งใจออกแบบการร้อยลูกปัดเป็นลวดลายและสีต่าง ๆ ตามความสนใจและความถนัด
มีการถ่ายภาพกับป้ายแบนเนอร์เครื่องแต่งกายเป็นที่ระลึก นอกจากนี้ผู้ร่วมกิจกรรมยังสนใจการทอ

ผ้าที่เอว มีการสอบถามเกี่ยวกับระยะเวลาที่ใช้ในการทอ ได้รับทราบการแต่งกายของชายหญิง มีความแตกต่างกัน และหญิงที่แต่งงานแล้วกับหญิงที่ยังไม่แต่งงาน



ภาพที่ 5.8 กิจกรรมทอผ้าที่เอว ร้อยลูกปัด และถ่ายภาพที่ระลึกเครื่องแต่งกายชาวกะเหรี่ยง

4) ฐานกิน อยู่ พอเพียงตามวิถี ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เห็นประโยชน์และคุณค่าของการนำวัสดุตามธรรมชาติมาใช้ในชีวิตประจำวันจากการลองทำและชิมอาหาร เช่น การนำหยวกกล้วยมาทำน้ำยาแกงหยวก มีการสาธิตทำน้ำพริกตะละวี น้ำยาแกงหยวก เครื่องต้มสมุนไพร การหุงข้าวโดยใช้หินสามเส้า และแสดงอุปกรณ์เครื่องครัว



ภาพที่ 5.9 ลิ้มลองอาหารพื้นบ้านของชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยง “น้ำยาแกงหยวก”

5) ฐานศิลปวัฒนธรรมประเพณี ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความสนใจและสนุกสนานกับการห่อข้าวและชิมข้าวห่อ ได้แก่ พิธีไหว้พระจันทร์ พิธีกินข้าวห่อ สาธิตการทำข้าวห่อ กิจกรรมนี้มีการช่วยเหลือกันระหว่างนักเรียนกับนักศึกษาที่จับคู่กันช่วยกันทำ มีความสุขกับผลงานของตนเอง และชิมข้าวห่ออย่างเอร็ดอร่อย



ภาพที่ 5.10 กิจกรรมห่อข้าว และเรียนรู้พิธีไหว้พระจันทร์ของชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยง

6) ฐานฝัดสีข้าวไร่ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความสุขสนุกสนาน กระตือรือร้นที่จะทำกิจกรรมปลูกข้าวไร่ การดำข้าวด้วยครกตะลุมพุก การสีข้าว และการฝัดข้าว ได้เห็นความช่วยเหลือและความสามัคคีในการทำงานร่วมกันระหว่างพี่กับน้อง เช่น ช่วยกันขุดหลุมเพื่อหยอดเมล็ดข้าว การช่วยกันดำข้าวต้องอาศัยจังหวะสลัดกันดำ และต้องระมัดระวังไม่ให้ตะลุมพุกมากระทบกัน ทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมเห็นคุณค่าของข้าวว่า กว่าจะนำมาบริโภคได้ต้องผ่านกระบวนการผลิตหลายขั้นตอน โดยใช้วัสดุอุปกรณ์ที่มีในท้องถิ่นและสร้างขึ้นด้วยภูมิปัญญาของท้องถิ่น



ภาพที่ 5.11 เรียนรู้วิถีเกษตรกรรมของชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยง

7) ฐานก้าวเดินไม้ไผ่ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมให้ความสนใจ มีความตั้งใจและกระตือรือร้นที่จะหัดเล่นและแข่งขันกัน ทำให้เกิดความสุขสนุกสนาน เพลิดเพลิน ท้าทายความสามารถในการทรงตัวและเดินเคลื่อนไหว เมื่อทำได้ ทำให้เกิดความภาคภูมิใจ ทำให้ได้เรียนรู้วิถีชีวิตของชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงดั้งเดิมที่นำไม้ไผ่ซึ่งเป็นวัสดุธรรมชาติหาได้ในท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้เพื่อเดินทางให้ปลอดภัยจากสัตว์มีพิษในป่า สำหรับการแข่งขันยิงสะบ้า ผู้เล่นต้องใช้สมาธิในการเล็งเพื่อยิงสะบ้าให้ถูกเป้าหมาย ผู้เล่นต้องใช้ทักษะการมอง ใช้กล้ามเนื้อนิ้วมือในการยิงลูกสะบ้าได้เรียนรู้เกี่ยวกับการสร้างความสัมพันธ์โดยใช้กิจกรรมพื้นบ้านเชื่อมความสัมพันธ์ ทำให้มีโอกาสพบปะพูดคุย สังสรรค์ เพื่อกระชับสัมพันธ์ไมตรีต่อกัน



ภาพที่ 5.12 กิจกรรมการแข่งขันยิงสะบ้า และการเดินไม้ไผ่

8) ล้วนสืบสานดนตรีพาเพลินไป ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลินกับการฟังจังหวะเพลงและชมการรำรำ ส่วนใหญ่ไม่รู้จักเตหน้า (เครื่องดนตรี) มาก่อน ทำให้เกิดความสนใจอยากรู้วิธีเล่น นอกจากนี้ยังได้เรียนรู้คติสอนใจ การอบรมบ่มนิสัยลูกหลานผ่านดนตรีและบทเพลง ตลอดจนการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์



ภาพที่ 5.13 การบรรเลงเตหน้าและการรำรำของชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยง

3.2 ผลการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

1) ด้านกระบวนการ ชุมชน ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภาคีเครือข่ายทั้งภาครัฐ ภาคเอกชนและท้องถิ่น มีส่วนร่วมคิด ร่วมวางแผน ร่วมทำ ร่วมประเมินผล และรับผลประโยชน์ ในการจัดกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

2) ด้านผลผลิตของโครงการ ผู้เข้าร่วมกิจกรรม มีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะ ประสิทธิภาพ เช่น การเดินไม้ไผ่และการยิงสะบ้า ได้เรียนรู้วิถีการปลูกข้าวไร่ การดำ การปัก การสี ข้าวไร่ รู้จักการคิดวิเคราะห์ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีสุนทรียภาพ มีความสุขสนุกสนาน เพลิดเพลิน มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีเหตุมีผล รู้จักการแก้ปัญหา รู้จักให้เกียรติ เคารพและ ยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น มีการแบ่งปันเอื้ออาทรต่อผู้อื่น นอกจากนี้ยังได้ชิ้นงานจากการเข้าร่วม กิจกรรม เช่น ได้สมุดบันทึกความรู้ โครงการ สร้อยคอ สร้อยข้อมือ ได้น้ำพริกตาละวี่ น้ำยา แกงหยวกและสูตรการทำ ได้ข้าวห่อและวิธีการทำข้าวห่อ ได้เนื้อเพลงระบำไม้ไผ่ และเพลงเส้นสาย แห่งความรักดีเป็นภาษาไทย สถานศึกษา ได้แนวทางการจัดกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม กับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เพื่อนำไปประยุกต์ในการจัดการเรียน การสอนโดยใช้แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ แหล่งเรียนรู้ ได้รูปแบบการจัดกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน มีวิถีทัศน์ประวัติความเป็นมาของ ชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยง ป้ายข้อมูล ป้ายแบนด์เนอร์ และสื่อของจริงจัดแสดงภายในแหล่งเรียนรู้

3) ด้านผลกระทบ การจัดกิจกรรมนันทนาการของแหล่งเรียนรู้ส่งผลให้นักเรียน และนักศึกษาเห็นคุณค่าของกิจกรรมนันทนาการ ทำให้ได้รับทั้งความรู้ ความเข้าใจ ทักษะ ประสิทธิภาพจากการเรียนรู้นอกห้องเรียน ได้สัมผัสของจริง ทำให้เกิดความสุขสนุกสนาน

ผลิตเพลง ร่าเริงแจ่มใส มีโลกทัศน์ที่กว้างไกล ยอมรับและพร้อมที่จะรับมือกับการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ และมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการต่าง ๆ ตลอดจนยอมรับในวิถีชีวิต และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข สถานศึกษาต่าง ๆ สามารถนำเนื้อหาขององค์ความรู้และรูปแบบกิจกรรมนันทนาการ ไปเชื่อมโยงกับการจัดการเรียนการสอนทั้ง 8 กลุ่มสาระ สามารถจัดทำเป็นหลักสูตรท้องถิ่นและแผนการจัดกิจกรรม แหล่งเรียนรู้ได้แนวคิดในการพัฒนาให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีชีวิตและมีกิจกรรมที่เคลื่อนไหว ส่งผลให้ผู้เยี่ยมชมได้รับความรู้ ความเข้าใจและมีทักษะความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น ผู้บริหารและผู้ดูแลแหล่งเรียนรู้มีแนวคิดการทำงานในเชิงรุก ได้แก่ การสร้างพันธมิตรและความเป็นหุ้นส่วนในการพัฒนาต่อยอดร่วมกับภาคีเครือข่าย การประชาสัมพันธ์เชิงรุกและทันสมัยโดยใช้สื่อ Social Network

4) ด้านความยั่งยืน สถานศึกษา ทั้งในระบบและนอกระบบสามารถนำรูปแบบการจัดกิจกรรมนันทนาการฯ ไปจัดทำหลักสูตรท้องถิ่น จัดทำแผนการเรียนรู้แบบบูรณาการกับทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ แหล่งเรียนรู้ มีทุนทางสังคมเพิ่มขึ้นทั้งทางด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น ทุนทางวัฒนธรรม ความร่วมมือของภาคีเครือข่าย สามารถนำวิถีทัศน์และโครงการการจัดนิทรรศการสืบสานวิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงไปประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมนันทนาการเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ให้สอดคล้องและเหมาะสมกับแต่ละกลุ่มเป้าหมาย แหล่งเรียนรู้แห่งนี้มีเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ผ่าน Youtube เว็บไซต์ ทำให้เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวาง และมีผู้สนใจมาเยี่ยมชมมากขึ้น ได้รับการยอมรับจากสาธารณชน มีภาคีเครือข่ายเข้ามีส่วนร่วมในการพัฒนาต่อยอด เช่น ได้รับเชิญไปจัดแสดงนิทรรศการตามสถานที่ต่าง ๆ ชุมชนเห็นคุณค่าของแหล่งเรียนรู้นี้เป็นทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นอัตลักษณ์ มีการสืบทอดแก่เยาวชนรุ่นหลัง ตลอดจนมีทุนทางสังคมและวัฒนธรรมที่สามารถสร้างรายได้ให้แก่คนในชุมชน

4. แหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี

4.1 สรุปผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

การจัดกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในโครงการ “ม่วนซื่นลาวเวียง” ซึ่งประกอบด้วย 1) การจัดตั้งชุมชน “รักษ์ลาวเวียง” 2) จัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน กิจกรรมชุมชน “ม่วนซื่น ลาวเวียง” ประกอบด้วย 6 หน่วยการเรียนรู้ คือ รากเหง้าลาวเวียง สำเนียงภาษาถิ่น หัตถศิลป์ล้ำค่า สุขอุรวางรำแคน ดินแดนอาหารพื้นบ้าน และสืบสานตำนานบุญบั้งไฟ 3) จัดโครงการ “ม่วนซื่นลาวเวียง” ผู้เข้าร่วมโครงการประกอบด้วย ผู้บริหารและครู นักเรียน ผู้ปกครอง คณะกรรมการสถานศึกษา ผู้นำชุมชน ปราชญ์ชาวบ้าน และบุคคลในชุมชน จำนวนประมาณ 1,100 คน ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ พบว่า

1) การจัดตั้งชุมนุม “ม่วนซื่นลาวเวียง” ในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน นักเรียน รวมกลุ่มกันด้วยความสมัครใจและมีเป้าหมายเดียวกัน คือ มีความสนใจและต้องการเรียนรู้เกี่ยวกับ เรื่องราวของชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี ตลอดจนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม นันทนาการเพื่อให้เกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยมีครูที่ปรึกษาประจำชุมนุม จำนวน 2 คน

2) การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน กิจกรรมชุมนุม “ม่วนซื่น ลาวเวียง” จัดกิจกรรม การเรียนรู้ตามแผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 6 หน่วยการเรียนรู้ ประกอบด้วย 1) รากเหง้า ลาวเวียง 2) สำเนียงภาษาถิ่น 3) หัตถศิลป์ล้ำค่า 4) สุขอุรวางรำแคน 5) ดินแดนอาหารพื้นบ้าน และ 6) สืบสานตำนานบุญบั้งไฟ โดยการจัดกิจกรรมนี้ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง เติบโตเต็มความรู้ ความชำนาญและประสบการณ์ของนักเรียนให้กว้างขวางยิ่งขึ้นจากแหล่งเรียนรู้ใน โรงเรียนและในชุมชน โดยครูเป็นเพียงที่ปรึกษาและอำนวยความสะดวกให้แก่ นักเรียน

3) การจัดกิจกรรมในงาน “ม่วนซื่นลาวเวียง” นักเรียน และผู้เข้าร่วมกิจกรรม ในงาน ได้รับความรู้ สนุกสนาน บันเทิง และเพลิดเพลิน สอดแทรกเนื้อหาสาระ ทักษะและเจตคติที่ดี เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี ตลอดจนวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของชุมชนลาวเวียง บ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี ในด้านประวัติความเป็นมาของชุมชนลาวเวียง ด้านภาษาลาวเวียง ซึ่งเป็นภาษาถิ่นของชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา ด้านศิลปหัตถกรรมที่เป็นผลงานทำด้วยฝีมือของ นักเรียนและบุคคลในชุมชน ด้านการแสดงดนตรีลำแคน วงโปงลาง ชุดการแสดงวิถีชีวิตของชุมชน ลาวเวียงบ้านดอนคา มาเป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบท่ารำและเครื่องแต่งกาย การแต่งเนื้อเพลง ขึ้นมาใหม่ ด้านอาหารพื้นบ้านของชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา ทั้งอาหารคาวและอาหารหวาน และ เครื่องดื่มสมุนไพรที่มีประโยชน์ต่อสุขภาพ การนำเสนอเกี่ยวกับประเพณีบุญบั้งไฟ ซึ่งเป็นประเพณี ของของชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคาตรงกับขึ้น 15 ค่ำเดือน 6 ที่จัดขึ้นเป็นประจำทุกปี



ภาพที่ 5.14 กิจกรรมการแสดง การสาธิต และเกมการแข่งขันในงานม่วนซื่นลาวเวียง

4.2 ผลการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

1) ด้านกระบวนการ ดำเนินการวางแผนการจัดกิจกรรมร่วมกับทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง ทำให้กระบวนการจัดกิจกรรมในแต่ละขั้นตอนเป็นไปด้วยความเรียบร้อย ลักษณะของการจัดกิจกรรม มุ่งเน้นให้นักเรียนมีโอกาสแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง การจัดกิจกรรมสอดคล้องกับสภาพบริบทและความต้องการของชุมชน การจัดงาน “ม่วนซื่นลาวเวียง” มีการเตรียมความพร้อมเป็นอย่างดีจัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ต่าง ๆ ไว้ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีส่วนร่วมในการปฏิบัติและผลงานเอกสาร ทุกกิจกรรมเกิดจากการมีส่วนร่วมของชุมชน และรูปแบบการจัดกิจกรรมไม่น่าเบื่อหน่าย สร้างความบันเทิงให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคน ทำให้ทุกกิจกรรมมีความน่าสนใจ ตลอดจนมีการติดตามและประเมินผลการดำเนินงานอย่างเป็นระบบ

2) ด้านผลผลิตของโครงการ ผลงานที่เกิดจากนักเรียนและการมีส่วนร่วมของชุมชน ประกอบด้วย การจัดทำหนังสือเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา ที่อยู่อาศัยของชุมชน หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) หนังสือมือ หนังสือ Picture Dictionary ของที่ระลึกพวงกุญแจหมอนลายซิด การประดิษฐ์ลายผ้าทอพื้นบ้านลาวเวียงด้วยโปรแกรม GSP และการออกแบบตะกร้า การประดิษฐ์บั้งไฟน้อย การออกแบบทำพ้อนรำ ภาพยนตร์บั้งไฟ และการแต่งกายบั้งไฟ ทำรำและเครื่องแต่งกาย ในชุดการแสดง รำสาละวันลำเพลิน เนื้อเพลงโปงลาง ดอนคาม่าแล้ว เกมภาพตัดต่อจิ๊กซอว์ นอกจากนี้ยังทำให้นักเรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เห็นคุณค่าและมีความภาคภูมิใจในชุมชนของตน สามารถเชื่อมโยงความรู้ปราชญ์ชาวบ้านสู่กระบวนการดำเนินชีวิตอย่างมีประสิทธิภาพ นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจถึงรูปแบบภูมิปัญญาไทย และรากฐานทางวัฒนธรรมด้านภาษา ประเพณี วัฒนธรรม ตลอดจนชีวิตความเป็นอยู่ มีจินตนาการนำความรู้ปรับประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดกับตน ค้นหาค้นคว้า ความสนใจส่วนตัว ฝึกการเรียนรู้ การคิด การสังเกต ฝึกทักษะปฏิบัติ ที่ละเอียดอ่อนอันนำไปสู่ความรัก ศรัทธา สนุกสนาน เกิดความภาคภูมิใจท้องถิ่นที่อยู่อาศัย เห็นคุณค่า และเกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของชุมชนลาวเวียงและสิ่งรอบตัว พัฒนาเจตคติ สมาธิ รสนิยม มีทักษะกระบวนการวิธีการแสดงออก คิดสร้างสรรค์ส่งเสริมให้ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญของศิลปวัฒนธรรมในบริบทของการสะท้อนวัฒนธรรมของตนเอง สะท้อนให้เห็นมุมมองของวิถีชีวิตความเป็นอยู่ด้วยลักษณะธรรมชาติ การเรียนรู้เทคนิควิธีการทำงาน ตลอดจนการเปิดโอกาสให้แสดงออกอย่างอิสระ ทำให้นักเรียนได้รับการส่งเสริมสนับสนุนให้คิดริเริ่มสร้างสรรค์ คัดแปลง จินตนาการ มีสุนทรียภาพ และเห็นคุณค่าของศิลปวัฒนธรรม ดนตรีภาษา และการดำรงชีวิตอย่างมีประสิทธิภาพ

3) ด้านผลกระทบ นักเรียนได้ค้นพบศักยภาพและความสามารถของตนเองทำให้ได้รับการพัฒนาต่อยอดให้มีความเชี่ยวชาญ โรงเรียนได้รับการยอมรับจากชุมชนมากขึ้น มีหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชน มอบความไว้วางใจให้โรงเรียนเป็นแกนนำในการจัดงานประเพณี

ต่าง ๆ ของชุมชน และขอความร่วมมือให้ทางโรงเรียนนำชุดการแสดงพื้นบ้านลาวเวียงไปร่วมแสดงในงานสำคัญต่าง ๆ ชุมชนเห็นความสำคัญของแหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคาเพิ่มขึ้น และตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงให้มีสถานที่เป็นหลักแหล่งในการจัดแสดงผลงานและการจัดกิจกรรม เพื่อให้บุคคลในชุมชนและบุคคลทั่วไปได้มาศึกษา และสื่อมวลชนให้ความสนใจชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา ติดตามประสานงาน ข้อมูลเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรม ประเพณีของชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา เพื่อนำไปถ่ายทอดทำสารคดี

4) ด้านความยั่งยืน มีเอกสาร และสื่อมัลติมีเดีย หนังสือนำ เพื่อการเผยแพร่ให้กับสาธารณชน มีคู่มือการจัดกิจกรรมชุมชน “ม่วนซื่นลาวเวียง” ส่งผลให้ครูมีแนวทางปรับประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยใช้แหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี ผู้นำชุมชนและองค์การบริหารส่วนท้องถิ่นมีแผนสนับสนุนการจัดกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง

ตอนที่ 2 ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตแบบมีส่วนร่วมร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ในชุดงานวิจัย การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต นี้ ได้จัดกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ จำนวน 4 แห่ง คือ 1) พิพิธภัณฑ์ ม.จ.สิทธิพร กฤดากร จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ 2) พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ ราชบุรี จังหวัดราชบุรี 3) พิพิธภัณฑ์บ้านเขายี่สาร จังหวัดสมุทรสงคราม และ 4) พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นกลุ่มชาติพันธุ์ลาวครั่ง จังหวัดนครปฐม รายละเอียดดังนี้

1. พิพิธภัณฑ์ ม.จ.สิทธิพร กฤดากร จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

1.1 สรุปผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

การจัดกิจกรรมตามแนวคิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต แบบมีส่วนร่วมร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์ ม.จ.สิทธิพร กฤดากร เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วยกิจกรรมหลัก 4 กิจกรรม คือ 1) กิจกรรมแสดงเอกลักษณ์สร้างสรรค์ควมมีชีวิตให้แก่พิพิธภัณฑ์ 2) กิจกรรมสืบค้นคนเคยอยู่ ของเคยใช้ในฟาร์มบางเบิด 3) กิจกรรมวันงาน “สืบสานตำนานเกษตรหม่อมเจ้าสิทธิพร กฤดากร” และ 4) กิจกรรมพิพิธภัณฑ์ออกแบบได้ด้วยชุมชน ผู้เข้าร่วมโครงการประกอบด้วย เด็ก เยาวชน ผู้มาเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์พบว่า

1) กิจกรรมแสดงเอกลักษณ์สร้างสรรค์ควมมีชีวิตให้แก่พิพิธภัณฑ์ ได้ดำเนินการพัฒนาตกแต่งอาคารพิพิธภัณฑ์ชั้นสาม ได้แก่ วาดภาพการ์ตูนตัวแทนเรื่องราวจากฟาร์มบางเบิด ตั้งแต่เชิงบันไดชั้นล่างสุดสู่ชั้นที่สองและชั้นที่สาม เพื่อดึงดูดความสนใจให้เด็ก เยาวชน ผู้มาเยี่ยมชม

พิพิธภัณฑ์ ได้ติดตามตัวการ์ตูนขึ้นมาয়ँชั้นสาม จัดแสดงตัวมาสคอตนำสู่เรื่องราวต่าง ๆ ของฟาร์ม บางเปิด จัดทำหนังสือพร้อมภาพประกอบสำหรับเด็ก จัดมุมเรียนรู้เรื่องราวต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับ ฟาร์มบางเปิด ได้แก่ การทำงานของตะบันน้ำ วลี “เงินทองเป็นมายา ข้าวปลาเป็นของจริง” วลี “ความเจริญเดินตามไถ” เรื่องราวเกี่ยวกับข้าวโพด เรื่องราวฟาร์มบางเปิด สถานีวิจัยสิทธิพร กฤดากร และมุมเพลงนิพนธ์



ภาพที่ 5.15 กิจกรรมวาดภาพการ์ตูนตกแต่งอาคารพิพิธภัณฑ์ จัดทำตัวมาสคอต และมุมเรียนรู้

2) กิจกรรมสืบค้นคนเคยอยู่ ของเคยใช้ในฟาร์มบางเปิด คณะผู้วิจัยร่วมกับ เจ้าหน้าที่ของสถานีวิจัยสิทธิพรกฤดากรสืบหาคนในชุมชนที่เคยทำงานในฟาร์มบางเปิด ซึ่งได้ข้อมูล จากการสนทนากลุ่มและการสอบถามคนในชุมชน เพื่อสัมภาษณ์และถ่ายทำวีดิทัศน์ สำหรับเปิด มุมเวียนในพิพิธภัณฑ์ พบผู้ที่เคยทำงานในฟาร์มบางเปิด/ผู้ให้สัมภาษณ์ รับผิดชอบเครื่องใช้ใน อดีตสมัยฟาร์มบางเปิด มาจัดแสดงเป็นตัวเชื่อมโยงอดีตสู่ปัจจุบัน ได้แก่ ชุดเครื่องครัว เครื่องดนตรี แมนโดลิน ชุดใส่ข้าวเซรามิคและตุลเลอร์เซรามิคสำหรับใส่น้ำในสมัยฟาร์มบางเปิด เป็นต้น



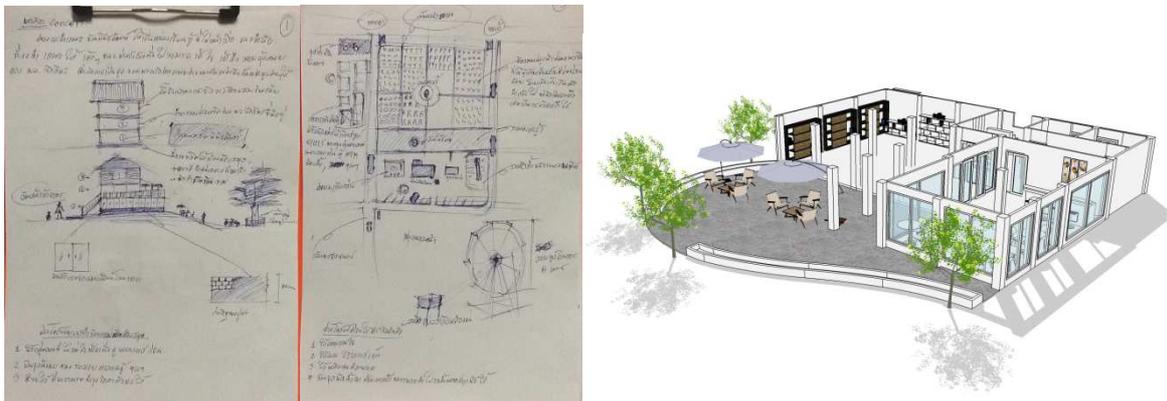
ภาพที่ 5.16 ถ่ายทำวีดิทัศน์โดยสัมภาษณ์คนในชุมชนที่เคยทำงานในฟาร์มบางเปิด

3) กิจกรรมงานสืบสานตำนานเกษตรหม่อมเจ้าสิทธิพร กฤดากร จัดขึ้นในวันที่ 22 มิถุนายน พ.ศ.2556 โดยนักวิจัยรับผิดชอบเกี่ยวกับกิจกรรมของพิพิธภัณฑ์ ได้แก่ การเปิด พิพิธภัณฑ์ให้เยี่ยมชม กิจกรรมบล็อกกระดาษหรรษา และผลไม้มาสนุก จัดซุ้มจำหน่าย ของที่ระลึก ได้แก่ เสื้อยืดสกรีน แยมผิวส้มและแตงกวาดองตำรับหม่อมศรีพรหมา และนำนักศึกษา คณะดุริยางคศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร บรรเลงเพลงในพิธีเปิดงาน “สืบสานตำนานเกษตร หม่อมเจ้าสิทธิพร กฤดากร”



ภาพที่ 5.17 กิจกรรมในงานสืบสานตำนานเกษตรหม่อมเจ้าสิทธิพร กฤดากร

4) กิจกรรมพิพิธภัณฑ์ออกแบบได้ด้วยชุมชน คณะทำงาน ประกอบด้วย ทีมวิจัย ทีมช่างศิลป์ หัวหน้าและเจ้าหน้าที่สถานีวิจัยสิทธิพรกฤดากร กำหนดรูปแบบการพัฒนาอาคารพิพิธภัณฑ์และฐานเรียนรู้ต่าง ๆ ในอนาคตร่วมกัน โดยทีมช่างศิลป์ได้ดำเนินการสเก็ตภาพและจัดทำเป็นโมเดลจำลองอาคารพิพิธภัณฑ์และฐานเรียนรู้ที่ต้องการจะพัฒนาตามความต้องการของชุมชน เพื่อให้เห็นเป็นรูปธรรมอย่างชัดเจน จากนั้นจึงผลักดันการจัดทำโครงการและนำเสนอโมเดลอาคารพิพิธภัณฑ์และฐานเรียนรู้ เพื่อขอรับการสนับสนุนงบประมาณจาก อบต./อบจ./องค์กรเอกชน/กองทุนพิพิธภัณฑ์ สำหรับใช้ในการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ต่อไป



ภาพที่ 5.18 โมเดลจำลองอาคารพิพิธภัณฑ์และฐานเรียนรู้จากการออกแบบของชุมชน

1.2 ผลการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

1) ด้านกระบวนการ มีการจัดเตรียมกระบวนการในการจัดกิจกรรมอย่างเป็นขั้นตอนและคำนึงถึงการมีส่วนร่วมของชุมชน ทั้งเจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑ์ ผู้นำชุมชน ภูมิปัญญาท้องถิ่น ผู้แทนจากสถานศึกษาใกล้เคียง กลุ่มนักธุรกิจ จากหน่วยงาน องค์กร สถาบัน และคนในชุมชน

ที่หลากหลายทั้งภาครัฐและภาคเอกชน โดยเข้ามามีส่วนร่วมในการคิดเสนอความเห็น และประสานเจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑสถานรวมทั้งนักเรียนในโรงเรียนใกล้เคียงมาร่วมแรงในการปรับปรุงพัฒนาตกแต่งพิพิธภัณฑสถาน มีการเชื่อมโยงชีวประวัติของท่านกับคำบอกเล่าของผู้คนในชุมชน และรับบริจาคสิ่งของจากคนในชุมชนมาจัดแสดงในพิพิธภัณฑสถาน ซึ่งช่วยสร้างความสัมพันธ์ระหว่างชุมชนและพิพิธภัณฑสถาน จัดกิจกรรมร่วมกัน ร่วมกันออกแบบอาคารพิพิธภัณฑสถาน เพื่อนำไปสู่การระดมทรัพยากรจากองค์กรท้องถิ่นหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องต่อไป

2) ด้านผลผลิต ผลงานที่เกิดจากความร่วมมือของคนในชุมชน เช่น มุมเรียนรู้ใหม่ ได้แก่ มุมเรียนรู้เกี่ยวกับสถานีวิจัยสิทธิพรกฤดากร มุมเพลงนิพนธ์ มุมหนังสือเกี่ยวกับฟาร์มบางเบิด มุมเรียนรู้วลี “ความเจริญเดินตามไถ” และ “เงินทองเป็นมายา ข้าวปลาเป็นของจริง” มุมเรียนรู้ “การปลูกข้าวโพด” มุมเรียนรู้เรื่องตะบันน้ำ หนังสือสำหรับเด็กชุดฟาร์มบางเบิด ตัวมาสคอตฟาร์มบางเบิด ผู้เข้าชมพิพิธภัณฑสถานมีความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ รูปแบบใหม่ในพิพิธภัณฑสถาน ได้รับการชื่นชมในการสร้างสรรค์นำภาพการ์ตูนและตัวมาสคอตมาดึงดูดความสนใจในการบอกเล่าเรื่องราว และสื่อสารความรู้ในพิพิธภัณฑสถาน ทำให้พิพิธภัณฑสถานมีชีวิตชีวาขึ้น สามารถดึงดูดความสนใจให้อยากเข้ามาเยี่ยมชม หนังสือสำหรับเด็ก การจัดแสดงภาพประกอบเรื่องราวและอุปกรณ์ทำให้ผู้ที่มาเยี่ยมชมพิพิธภัณฑสถานสามารถเรียนรู้ชีวประวัติของ ม.จ.สิทธิพร กฤดากร ได้รวดเร็วขึ้น

พิพิธภัณฑสถานมีสื่อวีดิทัศน์และสิ่งของมาจัดแสดงเพิ่มซึ่งเอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เข้าชมพิพิธภัณฑสถานให้เข้าใจเนื้อหาต่างที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑสถานได้ชัดเจนมากขึ้น ขณะเดียวกันผู้เข้าชมพิพิธภัณฑสถานให้ความสนใจการจัดแสดงสิ่งของเครื่องใช้ในสมัยฟาร์มบางเบิด และตั้งใจชม DVD คำบอกเล่าของคนในชุมชนที่เคยทำงานในฟาร์มบางเบิด บางคนให้ข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับคนในชุมชนที่เคยทำงานในฟาร์มบางเบิดและยังมีชีวิตอยู่ นอกจากนี้ เด็กและเยาวชนที่เข้ามาเรียนรู้ที่พิพิธภัณฑสถานเกิดการเรียนรู้โดยอัตโนมัติ สามารถเข้าใจเรื่องราวที่เกิดขึ้นในท้องถิ่นของตนในอดีตเชื่อมโยงมาสู่ปัจจุบัน ผู้มาร่วมงานชื่นชมการจัดงานซึ่งได้รับความร่วมมือจากหน่วยงานและคนในชุมชนเป็นอย่างดี ได้รับความรู้จากการจัดแสดงนิทรรศการทางวิชาการในหัวข้อต่างๆ โดยครอบคลุมทั้งด้านพืช สัตว์ พลังงาน และสิ่งแวดล้อม ซึ่งสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้กับชีวิตประจำวัน ตลอดจนได้ทราบถึงแนวความคิด การดำเนินชีวิตและแนวทางปฏิบัติงานด้านการเกษตรแผนใหม่ และการทำไร่นาสวนผสมของ ม.จ.สิทธิพร กฤดากร จากการสาธิตและจัดแสดงในพิพิธภัณฑสถาน ม.จ.สิทธิพร กฤดากร เด็กๆ ได้รับความสนุกสนานจากการเข้าร่วมกิจกรรมของพิพิธภัณฑสถาน นอกจากนี้ ยังสามารถเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ สถานีวิจัยสิทธิพรกฤดากร และพิพิธภัณฑสถาน ม.จ.สิทธิพร กฤดากร ให้เป็นที่รู้จักและเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญของอำเภอบางสะพานน้อย

3) ด้านผลกระทบ การเปิดโอกาสให้คนในชุมชนได้เข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาโครงการ/กิจกรรมในทุกขั้นตอน ทำให้ชุมชนเห็นความสำคัญของพิพิธภัณฑ์ มีความภูมิใจที่ได้มีส่วนร่วมในการพัฒนาและจัดกิจกรรมของพิพิธภัณฑ์ และรู้สึกมีส่วนร่วมเป็นเจ้าของ สร้างความรู้สึกเป็นเจ้าของ รักและหวงแหน พร้อมทั้งจะดูแลรักษาพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นของตนเองให้ยั่งยืนหน่วยงานเครือข่าย องค์กรเอกชน และคนในชุมชน เกิดความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตนเอง เห็นความสำคัญของการมีส่วนร่วมในการพัฒนา

4) ด้านความยั่งยืน การเปิดโอกาสให้คนในชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนา และเห็นผลที่เกิดจากการพัฒนาดังกล่าว ทำให้คนในชุมชนมีความกระตือรือร้น อยากเห็นความก้าวหน้าและการต่อยอดการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ต่อไป เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้สำหรับเด็กและเยาวชนรุ่นหลังสืบไป การจัดกิจกรรม เป็นจุดเริ่มต้นในการสร้างเครือข่ายเชื่อมโยงความรู้ในท้องถิ่นกับพิพิธภัณฑ์เข้าด้วยกัน สามารถต่อยอดการพัฒนา จากการเข้าไปเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์สู่การตามไปสืบค้นข้อมูลจากบุคคล สถานที่จริงในชุมชนของตนเอง เพื่อให้ทราบเรื่องราวของท้องถิ่น โดยความร่วมมือของคนในท้องถิ่นเอง สามารถยกระดับความสำคัญของการจัดงาน สืบสานตำนานเกษตรหม่อมเจ้าสิทธิพร กฤดากร ให้เป็นงานประจำอำเภอบางสะพานน้อย ซึ่งจัดได้อย่างต่อเนื่องต่อไป ทั้งยังส่งเสริมการท่องเที่ยวและสร้างรายได้จากการท่องเที่ยวให้แก่ชุมชนอีกด้วย

2. พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ ราชบุรี จังหวัดราชบุรี

2.1 สรุปผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

การจัดกิจกรรมตามแนวคิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติราชบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วยโครงการหลัก 2 โครงการ คือ 1) โครงการ มัคคุเทศก์วัยใส ย้อนรอยเมืองราชบุรี ผู้เข้าร่วมโครงการประกอบด้วยเด็กและเยาวชนจากโรงเรียนในพื้นที่รอบพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติราชบุรี ได้แก่ โรงเรียนเทศบาล 1 (วัดสัตตนารถปริวัตร) โรงเรียนเทศบาล 2 (วัดช่องลม) และโรงเรียนเทศบาล 4 (วัดมหาธาตุวรวิหาร) รวม 35 คน และ 2) โครงการ ตามรอยประวัติศาสตร์เมืองราชบุรี สร้างสรรค์ความคิดจากพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติราชบุรี ผู้เข้าร่วมโครงการประกอบด้วยนักศึกษา กศน. อำเภอเมืองราชบุรี จำนวน 65 คน พบว่า

1) โครงการ มัคคุเทศก์วัยใส ย้อนรอยเมืองราชบุรี ประกอบด้วย 8 กิจกรรม ได้แก่ 1) Walk Rally “ไชยปริศนาในพิพิธภัณฑ์” 2) การบรรยายนำชมพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติราชบุรี 3) กิจกรรมเรียนรู้หลักการมัคคุเทศก์ การต้อนรับ และศิลปะการพูด 4) กิจกรรมเรียนรู้เรื่องราววัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดราชบุรี 5) กิจกรรมนำชมวัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดราชบุรี 6) ออกแบบเข็มกลัด “มัคคุเทศก์วัยใส” 7) เรียนรู้การใช้แหล่งเรียนรู้จากภูมิปัญญา และ 8) กิจกรรมถ่ายทอด

ผลงานการเรียนรู้ ทำให้ผู้เข้าร่วมโครงการได้ศึกษาเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ด้วยตนเองเพื่อหาคำตอบของทุกห้องจัดแสดง หลังจากนั้นวิทยากรนำชมพิพิธภัณฑ์และให้ฝึกเป็นมัคคุเทศก์นำชมห้องจัดแสดงที่ตนเองรับผิดชอบ มีการศึกษาประวัติความเป็นมาของวัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดราชบุรี โดยวิทยากรจากสำนักศิลปากรที่ 1 ราชบุรี ฝึกเป็นมัคคุเทศก์นำชมวัดมหาธาตุวรวิหาร ผู้ร่วมกิจกรรมได้ออกแบบเข็มกลัดโดยวาดภาพแสดงความประทับใจจากการได้เรียนรู้ที่พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติราชบุรี นอกจากนี้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมยังได้เรียนรู้การใช้ประโยชน์จากแหล่งเรียนรู้และภูมิปัญญาผ่านการบรรยายเรื่องการใช้แหล่งเรียนรู้และภูมิปัญญา



ภาพที่ 5.19 กิจกรรม Walk Rally ไชปริศนาในพิพิธภัณฑ์ และการฝึกนำชมพิพิธภัณฑ์



ภาพที่ 5.20 กิจกรรมฝึกปฏิบัติการเป็นมัคคุเทศก์ และออกแบบเข็มกลัดมัคคุเทศก์ด้วยสี

2) โครงการ ตามรอยประวัติศาสตร์เมืองราชบุรี สร้างสรรค์ความคิดจากพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติราชบุรี จัดขึ้นในวันที่ 18 กรกฎาคม พ.ศ.2556 ณ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติราชบุรี อำเภอเมือง จังหวัดราชบุรี ประกอบด้วยกิจกรรม 3 กิจกรรม ได้แก่ 1) กิจกรรม walk Rally ไชปริศนาในพิพิธภัณฑ์ 2) กิจกรรมออกแบบเข็มกลัดที่ระลึก และ 3) กิจกรรมตามรอยประวัติศาสตร์เมืองราชบุรี คือ ทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ศึกษาเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ ตั้งแต่ห้องที่ 1-13 ด้วยตนเองเพื่อหาคำตอบของทุกห้องจัดแสดง ออกแบบเข็มกลัดสิ่งที่ตนเองประทับใจ ได้เรียนรู้ประวัติศาสตร์ในแต่ละยุคจากห้องจัดแสดง สัมภาษณ์เจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑ์และภูมิปัญญาชาวบ้าน ประกอบด้วย 5 ฐานเรียนรู้ ได้แก่ 1) เรื่องเล่าจากโครงกระดูก 2) ตามรอยเมืองโบราณบ้านคูบัว 3) อานุภาพแห่งพระโพธิสัตว์ 4) ตำนานสะพานจุฬาลงกรณ์ และ 5) เล่าขานตำนานโองมังกกร จากนั้นทำกิจกรรมถ่ายทอดความรู้สู่จินตนาการ โดยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและออกแบบผลงานจากวัสดุอุปกรณ์ที่จัดเตรียมไว้ให้



ภาพที่ 5.21 บรรยากาศการเรียนรู้ และผลงานจากกิจกรรมในโครงการ ตามรอยประวัติศาสตร์เมืองราชบุรี สร้างสรรค์ความคิดจากพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติราชบุรี

2.2 ผลการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

1) ด้านกระบวนการ การออกแบบกิจกรรมให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์ ผู้แทนจากหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งผู้ใช้ประโยชน์จากพิพิธภัณฑ์ เช่น ครูอาจารย์ในสถานศึกษาใกล้เคียง และสมาชิกของชุมชนที่พิพิธภัณฑ์ตั้งอยู่ มีการประชุม ระดมความคิดเห็น ทำให้หน่วยงาน องค์กร ชุมชน ที่เข้าร่วมมีโอกาสได้พบปะแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกัน ซึ่งจะเอื้อต่อการทำงานร่วมกันต่อไปในอนาคต รวมทั้งมีการกำหนดขั้นตอนการออกแบบกิจกรรมที่ให้ร่วมกันเสนอรูปแบบของกิจกรรม นอกจากนี้ในการดำเนินงานมีการเชื่อมโยงกับครู อาจารย์จากสถาบันการศึกษาในระบบโรงเรียนใกล้เคียง ศูนย์การศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยภายในอำเภอเมืองราชบุรี

2) ด้านผลผลิต พิพิธภัณฑ์และสถานศึกษาใกล้เคียงได้แนวทางในการประสานความร่วมมือและมีตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้ประโยชน์จากพิพิธภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับเด็กเยาวชน กิจกรรมของโครงการทำให้นักเรียนผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความรู้ความเข้าใจในประวัติศาสตร์วัฒนธรรม ประเพณีและวิถีชีวิตของชาวราชบุรีมากขึ้น นักเรียนให้ความสนใจและตั้งใจฟังเป็นอย่างดี มีการซักถามวิทยากร มีการวางแผนการทำงานเป็นทีม เกิดผู้นำกลุ่มโดยธรรมชาติ กระตือรือร้นในหาคำตอบและการฝึกปฏิบัติเป็นมัดคทุเทศก์ ซึ่งสามารถทำได้ดีกล้าแสดงออก มีปฏิภาณไหวพริบ สามารถพาชมพิพิธภัณฑ์ในจุดที่รับผิดชอบได้ โดยเฉพาะกลุ่มนักเรียนโรงเรียนวัดมหาธาตุวรวิหาร ซึ่งมีความคุ้นเคยสถานที่ เมื่อได้รับความรู้จึงสามารถนำเสนอได้ดี ในการออกแบบเข้มงวดสามารถถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดของตนเองได้อย่างสร้างสรรค์และมีความมั่นใจ มีเอกสารคู่มือการเรียนรู้พิพิธภัณฑ์ที่ถูกพัฒนาขึ้น นักศึกษามีความกระตือรือร้นในการ

ทำกิจกรรม มีการวางแผน ทำงานเป็นทีม ได้เรียนรู้ด้วยตนเอง มีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ
เข็มกลัด เชื่อมโยงเรื่องราวจากสิ่งจัดแสดงภายในพิพิธภัณฑ์กับจินตนาการของตนเอง อธิบาย
ความรู้สึกลึกซึ้งคิดให้ผู้อื่นเข้าใจได้

3) ด้านผลกระทบ พิพิธภัณฑ์ได้รูปแบบการจัดกิจกรรม Walk Rally สำหรับ
กลุ่มเป้าหมายต่างๆ ทุกเพศทุกวัย โรงเรียนสามารถนำรูปแบบการจัดกิจกรรมไปใช้กับแหล่งเรียนรู้
อื่นๆ เพื่อฝึกการสังเกตและการเรียนรู้ด้วยตนเองให้แก่ นักเรียน นักเรียนได้รับประสบการณ์จากการ
นำชมพิพิธภัณฑ์ ได้มีส่วนร่วมในการส่งเสริมการใช้ประโยชน์จากแหล่งเรียนรู้ โดยนำความรู้ที่ได้จาก
การเข้าร่วมกิจกรรมไปถ่ายทอดให้แก่เพื่อนและครอบครัว เชื่อมโยงความรู้ในพิพิธภัณฑ์กับ
แหล่งเรียนรู้อื่น ๆ ในจังหวัดราชบุรี พิพิธภัณฑ์ได้แนวคิดในการจัดกิจกรรมรูปแบบใหม่ โดยใช้เกม
ในการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้มาเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ นักศึกษามีทัศนคติที่เปลี่ยนไปจากเดิมว่า
การเรียนรู้ไม่ได้เกิดขึ้นเฉพาะในห้องเรียน การแสดงผลงานการออกแบบเข็มกลัดทำให้นักศึกษาได้
เห็นศักยภาพของตนเองและเพื่อน ฝึกการยอมรับความคิดเห็นของคนส่วนใหญ่ในการลงคะแนน
ผลงานที่ได้รับความนิยมสูงสุด

4) ด้านความยั่งยืน พิพิธภัณฑ์สามารถนำรูปแบบของกิจกรรมต่าง ๆ มาใช้เป็น
แนวทางในการจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ เช่น จัดกิจกรรมให้ผู้มาเยี่ยมชม
พิพิธภัณฑ์ได้ถ่ายทอดความรู้สึกลึกซึ้งคิด ความประทับใจหลังจากเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ โดยออกแบบเข็ม
กลัดที่ระลึกด้วยตนเอง หรือปรับเปลี่ยนรูปแบบกิจกรรมให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายอื่น ๆ เพื่อ
ขยายการเรียนรู้ให้กว้างขวางยิ่งขึ้น สถานศึกษาสามารถขยายผลการจัดกิจกรรมในรูปแบบ
ต่าง ๆ โดยนำไปใช้กับแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ ในชุมชน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของคนในชุมชน นักศึกษา
สามารถนำความรู้และทักษะที่ได้รับการพัฒนาจากกิจกรรมการเรียนรู้ที่เข้าร่วมไปใช้ใน
ชีวิตประจำวัน เช่น การสังเกต การวางแผน ความคิดสร้างสรรค์ ฯลฯ สามารถถ่ายทอดความรู้
เกี่ยวกับประวัติศาสตร์เมืองราชบุรีให้แก่อื่นได้ ซึ่งแสดงถึงการมีส่วนร่วมในการส่งเสริมให้คนใน
ชุมชนเห็นความสำคัญของพิพิธภัณฑ์ และอยากจะทำมาศึกษาเรียนรู้มากขึ้น

3. พิพิธภัณฑ์บ้านเขายี่สาร จังหวัดสมุทรสงคราม

3.1 สรุปผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

การจัดกิจกรรมตามแนวคิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้
พิพิธภัณฑ์บ้านเขายี่สาร เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยการจัดโครงการ “ลานวัฒนธรรม
เฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวมหาวชิราลงกรณ 12 สิงหาคม มหาราชินี ตอน... เล่าเรื่องเมืองเก่า เขายี่สาร ผ่านพิพิธภัณฑ์”
ประกอบด้วย 5 ฐานกิจกรรม ได้แก่ 1) เล่าเรื่องเมืองเก่าเขายี่สาร 2) ภูมิปัญญาอาหารท้องถิ่น
3) ภูมิปัญญาน้ำพุร้อนทำกิน 4) สืบสานถิ่นพัฒนาผ่านน้ำกะเตา 5) เก็บไว้เล่าเป็นตำนานสืบสานรัก

6) จำหน่ายของดีเยี่ยมสาร ผู้เข้าร่วมโครงการประกอบด้วย 1) ครูและนักเรียนโรงเรียนวัดเขายี่สาร จำนวน 100 คน 2) คนในชุมชนบ้านยี่สาร จำนวน 200 คน 3) สถานศึกษาต่าง ๆ ในเขตพื้นที่การประถมศึกษาสมุทรสงคราม และจังหวัดอื่น ๆ ที่สนใจมาเยี่ยมชม 4) หน่วยงาน องค์กร และเครือข่าย พิพิธภัณฑสถานพื้นบ้าน ผลการจัดกิจกรรมพบว่า

1) ฐาน เล่าเรื่องเมืองเก่าเขายี่สาร มีป้ายให้ความรู้ แผนที่ สิ่งของที่เกี่ยวข้องกับ และ ฉายสารคดีเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาและสภาพท้องถิ่นของบ้านเขายี่สาร



ภาพที่ 5.22 กิจกรรมให้ความรู้เกี่ยวกับประวัติความเป็นมาและสภาพท้องถิ่นของบ้านเขายี่สาร

2) ฐาน ภูมิปัญญาอาหารท้องถิ่น ได้แก่ แกงอ่อมชะครามไข่ปู ยำชะคราม ลำแพนกวน ขนมลูกแสม ขนมชะคราม ขนมดอกอัญชัน และขนมจาก โดยมีคนในชุมชนและนักเรียน จากโรงเรียนบ้านเขายี่สารเป็นผู้แนะนำอาหารในซุ้มและให้ชิมฟรีตลอดงาน



ภาพที่ 5.23 นักเรียนและคนในชุมชนแนะนำอาหารพื้นบ้านของชาวยี่สาร

3) ฐาน ภูมิปัญญานำรู้แหล่งทำกิน ได้แก่ ถ่านไม้โกงกวาง เย็บอวน เย็บจาก ถักกระดุมเสื่อจากเชือก ของเล่นจากใบจาก ใบมะพร้าว การตัดพวงมะโหด โดยมีภูมิปัญญา ในชุมชนเป็นวิทยากรให้ความรู้ เช่น สาธิตและให้ทดลองเย็บอวน ซึ่งเป็นภูมิปัญญาพื้นบ้านในการทำ ประมงของคนยี่สาร มุมความรู้เรื่อง โพงพาง (เครื่องมือดักสัตว์น้ำชนิดหนึ่ง) มีป้ายให้ความรู้และ การจำลองโพงพางให้ศึกษา มีคนในชุมชนเป็นผู้อธิบาย เป็นต้น ซึ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถทดลอง ทำกิจกรรมต่าง ๆ และของเล่นที่ประดิษฐ์จากฝีมือตนเองสามารถนำกลับบ้านเป็นที่ระลึกได้ นอกจากนี้ มีคู่เทศก์น้อยบ้านเขายี่สารได้พัฒนาผลิตภัณฑ์ถ่านหอมดับกลิ่น โดยนำถ่านมาอบด้วย เครื่องหอม หุ้มด้วยกระดาษสาและผ้าโปร่ง ตกแต่งด้วยดอกไม้แห้งและริบบิ้น ช่วยเพิ่มมูลค่าและ

สะดวกในการนำไปใช้ สามารถนำไปใส่ในตู้เสื้อผ้า เพื่อลดกลิ่นอับและช่วยเพิ่มกลิ่นหอมให้แก่เสื้อผ้า เมื่อผ่านหมักกลิ่นหอมแล้วยังสามารถนำไปใช้ดูดกลิ่นในตู้เย็นได้ หรือนำไปใส่ในกระถางต้นไม้ เพื่อช่วยรักษาความชื้นในดินได้ ซึ่งในชุมชนมีอุปกรณ์ให้ผู้ร่วมงานออกแบบบรรจุภัณฑ์ด้วยตนเอง โดยมีคณาจารย์คอยให้คำแนะนำ



ภาพที่ 5.24 กิจกรรมเรียนรู้ภูมิปัญญาในการประกอบอาชีพของชาวยี่สาร

4) ฐาน สืบสานถิ่นพัฒนาผ้าน้ำกะเตา ได้แก่ การจัดแสดงนิทรรศการและการสาธิตเกี่ยวกับวิธีการทำผ้ามัดย้อมจากน้ำกะเตาซึ่งเป็นพืชที่พบในท้องถิ่น และมุมเรียนรู้การประดิษฐ์หุ่นสายรีไซเคิล โดยจัดนิทรรศการเกี่ยวกับหุ่นสายรีไซเคิล มีการสาธิตและทดลองประดิษฐ์หุ่นสายจากวัสดุที่เหลือใช้ เช่น กระป๋องแป้ง ขวดน้ำดื่ม รวมทั้งชมการแสดงเชิดหุ่นสายโดยนักเรียนจากโรงเรียนบ้านเขายี่สาร



ภาพที่ 5.25 ทดลองทำผ้ามัดย้อม เล่นหุ่นสายจากวัสดุที่เหลือใช้ และชมการแสดงเชิดหุ่นสาย

5) ฐาน เก็บไว้เล่าเป็นตำนานสืบสานรัก กิจกรรมถ่ายภาพครอบครัวภายในชุมชน ให้บริการถ่ายภาพสำหรับผู้มาเยี่ยมชมงานเป็นที่ระลึกกลับไป ส่วนหนึ่งหวังให้ผู้มาเยี่ยมชมงานได้บันทึกภาพความประทับใจร่วมกันกับสมาชิกในครอบครัว เพื่อน คนรัก



ภาพที่ 5.26 บริการถ่ายภาพที่ระลึก

6) จำหน่ายของดีอีสาน มีการแจกต้นไม้ซึ่งเป็นสมุนไพรจากสวนสมุนไพรของโรงเรียนบ้านเขายี่สารให้ผู้ร่วมงานนำกลับไปปลูกที่บ้าน จำหน่ายน้ำสมุนไพร ได้แก่ น้ำมะตูม น้ำกระเจี๊ยบ น้ำดอกอัญชัน จำหน่ายซาลาเปาจากโครงการอาหารกลางวันโรงเรียนบ้านเขายี่สาร และจำหน่ายผักวอเตอร์เครส

นอกจากนี้ ในการเข้าร่วมกิจกรรม หลังจากลงทะเบียนร่วมงานแล้วจะได้รับบัตรประทับตราเข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งจะได้รับตราประทับจากซุ้มกิจกรรมต่าง ๆ ภายในงาน เมื่อเข้าร่วมกิจกรรมครบทุกซุ้มสามารถนำบัตรประทับตราดังกล่าวมาแลกรับของที่ระลึก ได้แก่ ที่คั่นหนังสือ ถูผ้า และสามารถทำกิจกรรมระบายสีตกแต่งถูผ้าเพิ่มเติมได้อีกด้วย



ภาพที่ 5.27 กิจกรรมแลกรับถูผ้าที่ระลึกและที่คั่นหนังสือ

3.2 ผลการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

1) ด้านกระบวนการ การจัดกิจกรรมเป็นมีการศึกษา ระดมความคิด วางแผน และดำเนินการที่ทำร่วมกันระหว่างทีมวิจัยหลักซึ่งประกอบด้วยผู้อำนวยการ ครูจากโรงเรียน และผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์ ซึ่งให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของชาวบ้านในชุมชนหลากหลายวัย มาทำงานร่วมกันโดยมีการแบ่งบทบาทชัดเจน ทำให้สมาชิกในชุมชนมองเห็นศักยภาพของกันและกันทั้งคนในวัยเดียวกันและข้ามวัย ขณะเดียวกันสามารถเชื่อมโยงกับงานเทศกาลเดิมที่มีอยู่ในชุมชน คือ งานวันแม่ที่จะมีพิธีการและการแสดงของเด็กนักเรียนจากโรงเรียนใกล้เคียงมาร่วม ซึ่งสถานที่จัดงานอยู่ในบริเวณเดียวกับพิพิธภัณฑ์ ซึ่งช่วยลดความกังวลของชาวบ้านที่มีส่วนร่วมในการจัดงานเกี่ยวกับจำนวนของผู้มาร่วมงานว่าจะมีน้อย ขณะเดียวกันทำให้ชุมชนเห็นแนวทางในการจัดกิจกรรมในอนาคตว่าไม่จำเป็นต้องสร้างโอกาสเฉพาะแต่ทำให้สอดคล้องกับวิถีของชุมชนแบบค่อยเป็นค่อยไป

2) ด้านผลผลิต แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้ประโยชน์จากพิพิธภัณฑ์และผลงานที่เกิดจากชาวบ้านที่เป็นวิทยากรและผู้สนใจประดิษฐ์ขึ้น เช่น ของเล่นจากใบจาก ใบมะพร้าว ผ้ามัดย้อม หุ่นสายริโซเคิล ผลต่อสมาชิกชุมชนที่มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมครั้งนี้เป็นครั้งแรกที่จัดกิจกรรมที่มีเป้าหมายคือการมาเรียนรู้และสนุกสนานร่วมกันโดยไม่มุ่งไปที่การออกร้านขายของ ซึ่งประสบความสำเร็จเป็นที่น่าพอใจ ชาวบ้านหลายคนได้เห็นศักยภาพของผู้สูงอายุที่โดยปกติจะถูกมองว่าเป็นผู้สูงอายุที่ไม่ทำอะไรเพียงเดินทางไปพบปะเพื่อนๆ แต่เมื่อจัดงานพบว่าผู้สูงอายุท่านนั้นสามารถใช้ใบจากสานออกมาเป็นรูปร่างต่าง ๆ ได้อย่างสวยงาม หรือกลุ่มวัยรุ่นก็สามารถจัดตกแต่งสถานที่ได้อย่างสวยงามได้รับคำชมจากคนในชุมชนมากมาย นอกจากนี้ได้มีการรวบรวมสื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวของบ้านอีสานทั้งที่จัดทำโดยโรงเรียนวัดเขาอีสาน รายการโทรทัศน์ต่าง ๆ และจากโครงการความร่วมมือต่างๆระหว่างโรงเรียนและหน่วยงานภายนอก นำเสนอให้คนชุมชนตระหนักถึงคุณค่าที่มีอยู่ในชุมชน โดยมีการจัดเก็บไว้ที่โรงเรียนวัดเขาอีสาน ภายใต้การดูแลของสภาวัฒนธรรมตำบลอีสานเพื่อให้บริการข้อมูลทางวัฒนธรรม ผลต่อสมาชิกในชุมชนและผู้สนใจที่เข้าร่วมกิจกรรมนี้ จากการตอบแบบสอบถามพบว่า ส่วนใหญ่ได้รับความรู้จากการร่วมงาน การเรียนรู้กับภูมิปัญญาสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับชีวิตประจำวันได้ และมีโอกาสทดลองทำ เด็กๆ มีเห็นว่ากิจกรรมนี้มีความสนุกสนาน ให้ประโยชน์มาก วิทยากรมีความเป็นกันเอง เช่นเดียวกับที่ชาวบ้านมาเรียนรู้ตามชุมต่างๆและทดลองทำงานประดิษฐ์เหล่านั้น

3) ด้านผลกระทบ ชุมชนเห็นศักยภาพและมีกำลังใจว่า การจัดงานแบบนี้นอกจากจะช่วยสืบสานองค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นและมีโอกาสสัมผัสความรู้ในพิพิธภัณฑ์ในบรรยากาศที่สนุกสนานแล้ว ผู้ใหญ่และผู้สูงอายุหลายท่านได้มีโอกาสรำลึกความหลังในวัยเยาว์ ถึงความสนุกสนาน ความทรงจำดีๆที่ยังคงมีอยู่ และเล่าสู่ให้ลูกหลานฟังระหว่างที่เยี่ยมชมงาน ทำให้ชาวบ้านและผู้สนใจภายนอกเสนอให้จัดกิจกรรมในลักษณะเช่นนี้อีก และเพิ่มระยะเวลาในการจัดงาน ซึ่งในวันจัดงานได้มีการประชาสัมพันธ์ไปยังสื่อรายการโทรทัศน์ท้องถิ่น เจ้าหน้าที่จากหน่วยงานที่เคยทำงานกับชุมชน ทำให้ทีมวิจัยชุมชนได้รับการติดต่อว่า หากมีงบประมาณสนับสนุนให้จัดงานในลักษณะเช่นนี้ ชุมชนสนใจหรือไม่ ซึ่งเบื้องต้นมีแนวโน้มว่าจะมีชาวบ้านที่สนใจเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดงานเช่นนี้มากขึ้น

4) ด้านความยั่งยืน เนื่องจากองค์ความรู้ที่มีในพิพิธภัณฑ์หลายเรื่องสูญหายไปจากวิถีชีวิตของผู้คนในชุมชน เช่น การลมน้ำที่เรือลำสุดท้ายในชุมชนกำลังถูกขายเปลี่ยนมือไป หรือเรื่องราวความผูกพันของผู้คนกับธรรมชาติป่าชายเลน ที่เคยนำเศษวัสดุมาประดิษฐ์เป็นสิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ เริ่มจางหายไปพร้อมกับผู้สูงวัยในชุมชน การจัดงานครั้งนี้มีส่วนสำคัญในการรื้อฟื้นความรู้เดิมของผู้สูงวัยและแลกเปลี่ยนกับคนรุ่นใหม่ที่น่าสนใจ เปิดโอกาสให้เยาวชนและผู้ใหญ่ในชุมชนได้เรียนรู้และรำลึกความหลัง ความสำเร็จของการจัดกิจกรรมทำให้คนในชุมชนมีโอกาสหันหน้ามา

พูดคุยทำงานสนุกสนานร่วมกันมากขึ้น ขณะเดียวกันหน่วยงานที่รับผิดชอบในการพัฒนาคนในท้องถิ่นเห็นศักยภาพที่จะต่อยอดกิจกรรมและสนับสนุนให้มีการจัดกิจกรรมในลักษณะนี้ต่อไปในระยะยาวได้ รวมทั้งมีการรวบรวมสื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวของบ้านอีสานไว้ที่โรงเรียนวัดเขายี่สารเพื่อให้บริการข้อมูลทางวัฒนธรรมภายใต้การดูแลของสภาวัฒนธรรมตำบลเขายี่สาร

4. พิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นกลุ่มชาติพันธุ์ลาวครั่ง จังหวัดนครปฐม

4.1 สรุปผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

การจัดกิจกรรมตามแนวคิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นกลุ่มชาติพันธุ์ลาวครั่ง เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วยกิจกรรมหลัก 6 โครงการ ข้างกับวิถีชีวิตคนลาวครั่ง ประกอบด้วย 10 กิจกรรม ได้แก่ 1) กิจกรรมนันทนาการ 2) สวดมนต์ไหว้พระ 3) ลีซ่าว 4) ตำข้าว 5) ผัดข้าว 6) หุงข้าว 7) กิจกรรมต่อภาพสิ่งของที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑสถาน 8) รับประทานอาหาร 9) รับขวัญข้าวขึ้นยุ้ง 10) กิจกรรมสะท้อนการเรียนรู้ ผู้เข้าร่วมโครงการประกอบด้วยวิทยากรและนักวิจัยชุมชน นักเรียน นักศึกษาสาขาวิชาเอกการศึกษาตลอดชีวิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะกรรมการบริหารพิพิธภัณฑสถาน ผู้ใหญ่บ้าน ผู้ช่วยผู้ใหญ่บ้าน กำนัน รวมจำนวน 114 คน ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ พบว่า

1) กิจกรรมนันทนาการ เป็นการสร้างบรรยากาศให้นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความสนุกสนานและรู้สึกผ่อนคลายก่อนจะเริ่มกิจกรรมฐานการเรียนรู้ โดยมีนักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการศึกษาตลอดชีวิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เป็นผู้ดำเนินกิจกรรม แบ่งนักเรียนเป็น 4 กลุ่ม แล้วให้ตั้งชื่อกลุ่มพร้อมออกแบบท่าทางแสดงสัญลักษณ์ของกลุ่ม



ภาพที่ 5.28 กิจกรรมนันทนาการก่อนเข้าฐานการเรียนรู้

2) สวดมนต์ไหว้พระ เป็นกิจกรรมที่ต้องการให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รับความเป็นสิริมงคล มีสติ มีความตั้งใจในการเรียนรู้ ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ได้แก่ นักเรียน นักวิจัย นักศึกษา คณะครู และชาวบ้านที่มาร่วมทำบุญ พระอาจารย์สมเกียรติ จิตธรรมโม เจ้าอาวาสวัดทุ่งผักกูด เป็นผู้นำไหว้พระ สวดมนต์



ภาพที่ 5.29 เจ้าอาวาสวัดทุ่งผักกูดนำสวดมนต์ไหว้พระ

3) สีข้าว เป็นการเรียนรู้เรื่องการสีข้าว คือ การแยกข้าวกล้องออกจากแกลบ สีข้าวชนิดนี้เป็นสีข้าวโบราณ โดยวิทยากรชี้แจงชื่ออุปกรณ์และการใช้งาน และสาธิตการสีข้าว แล้วนักเรียนนักศึกษาทดลองปฏิบัติ



ภาพที่ 5.30 กิจกรรมเรียนรู้เรื่องการสีข้าว

4) ตำข้าว เป็นการเรียนรู้การแยกรำและแกลบออกจากข้าวที่ได้จากการสี ซึ่งยังมีข้าวเปลือกบางส่วนที่ไม่แยกออกจากข้าวเปลือกด้วยการสี ครกตำข้าว วิทยากรประจำฐาน ชี้แจงชื่ออุปกรณ์และการใช้งาน และสาธิตการตำข้าว แล้วนักเรียนนักศึกษาทดลองปฏิบัติ



ภาพที่ 5.31 กิจกรรมเรียนรู้เรื่องการตำข้าว

5) ฝัดข้าว เป็นการเรียนรู้เรื่องการแยกแกลบออก โดยใช้กระดังฝัดข้าว เป็นการกระดกให้ข้าวสารและแกลบลอยขึ้น ลมจะพัดเอาแกลบปลิวออกมา ส่วนข้าวจะตกลงบนกระดัง หากฝัดไม่ดีข้าวจะลอยหกออกนอกกระดัง ส่วนการฝัดด้วยเครื่องจะมีใบพัดให้ลมพุ่งออกมาเมื่อเทข้าวลงไป ลมจะพัดเอาแกลบพุ่งออกมา ส่วนเม็ดข้าวหนักกว่าจะตกลงในภาชนะที่รองไว้ไหลลงมาและมีภาชนะรองรับไว้ โดยวิทยากรประจำฐาน ชี้แจงชื่ออุปกรณ์และการใช้งาน จากนั้นสาธิตการฝัดข้าว แล้วนักเรียนนักศึกษาทดลองปฏิบัติ



ภาพที่ 5.32 เรียนรู้และทดลองมัดข้าวแบบต่าง ๆ

6) หุงข้าว เป็นการหุงข้าวแบบแช่น้ำ เริ่มต้นจากการซาวข้าวเพื่อล้างฝุ่นออก เหน้ข้าวข้าวทิ้ง เติมน้ำให้ท่วมสูงกว่าข้าวสองถึงสามเท่าตัว นำไปวางบนเตาที่ก่อไฟแล้ว จะเป็นเตาถ่านหรือเตาฟืนก็ได้ เมื่อน้ำเดือดจนให้สุกสม่ำเสมอ และข้าวสุกพอดีแล้ว นำไม้ขัดหม้อขัดฝาหม้อ เหน้ข้าวออกบนอ่างน้ำข้าว วางเทไว้จนสะเด็ดน้ำ นำหม้อข้าวไปวางตั้งข้าวคือการวางข้าวที่หุงเอียงไปเอียงมาบนไฟอ่อน เพื่อให้ข้าวแห้งสวย โดยวิทยากรประจำฐาน แสดงขั้นตอน พร้อมอธิบายการหุงข้าวแบบแช่น้ำ จากนั้นให้นักเรียนนักศึกษาทดลองทำ



ภาพที่ 5.33 เรียนรู้การหุงข้าวแบบแช่น้ำ

7) กิจกรรมต่อภาพ แต่ละกลุ่มจะได้รับชิ้นส่วนเป็นภาพสิ่งของในพิพิธภัณฑ์ กลุ่มละ 3 ภาพ เช่น เครื่องสีข้าว ครกตำข้าว คันไถ ถังตวงข้าว กระบุง ระหัดวิดน้ำเข้านา ฯลฯ โดยให้แต่ละกลุ่มที่ได้จิ๊กซอร์ต่อให้สำเร็จ และเมื่อกลุ่มไหนต่อเป็นรูปภาพเครื่องมือ/อุปกรณ์ในการทำงาน ก็จะต้องไปหาเครื่องมือดังกล่าวที่จัดแสดงไว้ให้พบ เมื่อหาครบแล้ววิทยากรอธิบายเรื่องราวของสิ่งของการใช้ประโยชน์ จนครบทุกภาพ



ภาพที่ 5.34 กิจกรรมต่อภาพเครื่องมือและอุปกรณ์ทำนา

8) รับประทานข้าว การรับประทานข้าวทำตอนข้าวกำลังออกรวงและอยู่ในระยะน้ำนมข้าว หรือข้าวยาคุซึ่งจะเป็นการทำพิธีที่แปลงนา ผู้ทำพิธีนำไปยังแปลงนาจำลอง ซึ่งข้าวออกรวงแล้ว และอยู่ในระยะน้ำนมข้าว จากนั้นชี้แจงสิ่งของที่ใช้ทำพิธี และอธิบายระยะเวลาการเจริญเติบโตของข้าว ทำพิธีรับประทานข้าว และให้นักเรียน นักศึกษา ชิมข้าวยาคุ



ภาพที่ 5.35 เรียนรู้การรับประทานข้าว (รับประทานข้าว) และชิมข้าวยาคุ

9) รับประทานข้าวขึ้นยั้งฉาง การรับประทานข้าวทำเมื่อเกี่ยวข้าวแล้ว ผู้ทำพิธี นักเรียน นักศึกษา นักวิจัยชุมชน และผู้ร่วมกิจกรรมทั้งหมดพร้อมกันที่ยั้งข้าว เริ่มให้ 3 ลา จากนั้นหมอบัญชา กล่าวคำบูชา พร้อมทั้งเครื่องเช่นไหว้ว เมื่อจบแต่ละตอนจะมีการให้ 3 ลา



ภาพที่ 5.36 หมอบัญชาสาธิตการรับประทานข้าวขึ้นยั้ง

10) กิจกรรมสะท้อนการเรียนรู้ สะท้อนความรู้สึก ความประทับใจ ความรู้ที่ได้รับ หลังจากทำกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งในส่วนของนักเรียนดำเนินการโดยนักศึกษาชั้นปีที่ 2 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร และในส่วนของนักวิจัยท้องถิ่น ซึ่งประกอบด้วยคนในชุมชน ผู้นำชุมชน และคณะครู สรุปผลการจัดกิจกรรมร่วมกัน โดยนักวิจัยภายนอกเป็นผู้ดำเนินกิจกรรม ซึ่งผลการสะท้อนการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา และนักวิจัยในชุมชน ปรากฏผลดังนี้

- การเรียนรู้ของนักเรียน ได้แก่ ได้เรียนรู้ความยากลำบากกว่าจะได้ข้าวมาแต่ละเม็ด มีกระบวนการที่ซับซ้อน ได้เรียนรู้วิธีหุงข้าวเช็ดน้ำ ได้รู้จักอุปกรณ์ เครื่องมือในการทำนา เช่น คราด ไถ มีดตัดหญ้า ได้เรียนรู้วิถีชีวิตของคนในอดีต และประทับใจกิจกรรมแต่ละฐานซึ่งมีวิธีการเรียนรู้ที่น่าสนใจ สนุก ไม่น่าเบื่อ

- การเรียนรู้ของนักศึกษา ได้แก่ ได้เห็นการเชื่อมโยง การถ่ายทอดความรู้ระหว่างผู้ใหญ่กับเด็ก โดยใช้อุปกรณ์ที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ ได้เห็นสภาพการจัดกิจกรรมของผู้ใหญ่ที่มีความสุขกับสิ่งที่เคยทำในอดีต และได้ถ่ายทอดความรู้นั้นให้แก่เด็ก เพื่อให้เด็กเห็นที่มาของตนเอง และประทับใจการเรียนรู้ที่ไม่มีช่องว่างระหว่างเด็กกับผู้ใหญ่

- การเรียนรู้ของนักวิจัยในชุมชน ได้แก่ การเชื่อมโยงความรู้ทุกอย่างในพิพิธภัณฑ์ การร่วมมือ การรวมกลุ่ม สามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้อุปกรณ์ที่มีอยู่ในพิพิธภัณฑ์เพื่ออธิบายเรื่องราวในอดีตได้ โดยไม่จำเป็นต้องมีเงินทุนสนับสนุน ถ้าทุกคนในหมู่บ้านร่วมแรงร่วมใจกันก็สามารถจัดกิจกรรมได้ เพราะทุกคนมีความรู้เกี่ยวกับสิ่งของที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์อยู่แล้ว การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์แบบนี้มีส่วนร่วมครั้งนี้ทำให้พิพิธภัณฑ์มีชีวิตชีวา ทุกคนในชุมชนสามารถเข้ามามีส่วนร่วมในการนำเสนอวิถีชีวิตของชาวลาวครั้งในอดีต และมีความภาคภูมิใจที่ทุกคนสามารถถ่ายทอดความรู้ของตนเอง ด้วยการบอกเล่าเรื่องราวผ่านสิ่งของต่าง ๆ ในพิพิธภัณฑ์



ภาพที่ 5.37 กิจกรรมสะท้อนการเรียนรู้

4.2 ผลการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

1) ด้านกระบวนการ การจัดกิจกรรมให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของชาวบ้านในชุมชนในการร่วมศึกษา ร่วมคิด ร่วมตัดสินใจ ร่วมเตรียมงาน ร่วมดำเนินงาน ร่วมประเมิน และที่สำคัญร่วมรับผลประโยชน์ มีการให้ความสำคัญกับกระบวนการสร้างความเข้าใจร่วมกันของผู้ใหญ่ในชุมชน ในการร่วมกันพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เวทีประชุม เวทีสนทนากลุ่มย่อย การนำสื่อวีดิทัศน์มากระตุ้นบทบาทของชาวบ้านในการพัฒนาชุมชนของตนเองผ่านการลุกขึ้นมาเป็นทำงานวิจัยท้องถิ่น ทำให้ได้อาสาสมัครที่พร้อมทำงานวิจัยร่วมกัน โดยมีเป้าหมายสำคัญคือ การใช้ประโยชน์จากพิพิธภัณฑ์ที่คนในชุมชนต่างมีส่วนร่วมในการก่อตั้ง เพื่อนำมาส่งเสริมให้ลูกหลานในชุมชนในเรียนรู้จากพิพิธภัณฑ์ด้วยวิธีการสนุกสนาน

2) ด้านผลผลิต สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องได้แนวทางและแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับองค์ความรู้ต่าง ๆ ที่มีการจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ ได้แนวทางจัดกิจกรรมด้วยการเชื่อมโยงความรู้ต่างในพิพิธภัณฑ์ให้เป็นระบบ เช่น การเรียนรู้เกี่ยวกับข้าว มีการ

เชื่อมโยงองค์ความรู้ตั้งแต่ข้าวอายุจากแปลงนามาถึงข้าวสวยในจาน พิพิธภัณฑที่มีสื่อส่งเสริมการเรียนรู้เพิ่มเติม ได้แก่ สิ่งของต่าง ๆ ที่ทีมวิจัยท้องถิ่นและวิทยากร ร่วมกันระดมมาจัดแสดงเพิ่มเติมเพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้ที่สามารถจับต้องได้ เช่น เครื่องสีข้าว ครกตำข้าว และกระดิ่งผัดข้าว และองค์ความรู้ต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับวิถีการทำนาได้รับการทบทวนและบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษรร่วมกัน นักเรียนได้เรียนรู้และเข้าใจกิจกรรม เครื่องมือ และประเพณีเกี่ยวกับข้าว ดังนั้นนักเรียนสามารถอธิบายความรู้เหล่านี้ผ่านการอธิบาย วาดภาพแสดงรายละเอียดของรูปร่างสิ่งของที่แสดงในพิพิธภัณฑได้อย่างแม่นยำ และสามารถบอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับสิ่งของนั้นๆ มีการจับต้องทดลองทำและมีความประทับใจ แสดงถึงความสามารถในการจดจำ เข้าใจ ถึงองค์ประกอบรูปร่าง การใช้ประโยชน์ และได้เรียนรู้ถึงความยากลำบากกว่าจะได้ข้าวมาแต่ละเมล็ดมีกระบวนการที่ซับซ้อน ได้เรียนรู้วิถีหุงข้าวเหนียว ได้รู้จักอุปกรณ์ เครื่องมือในการทำนา เช่น คราด ไถ มีดตัดหญ้า ได้เรียนรู้วิถีชีวิตของคนในอดีต และมีความประทับใจกิจกรรมแต่ละฐานซึ่งมีวิธีการเรียนรู้ที่น่าสนใจ สนุก ไม่น่าเบื่อ นักวิจัยท้องถิ่นได้ทบทวนและค้นคว้าเพิ่มเติมเกี่ยวกับองค์ความรู้และภูมิปัญญาต่าง ๆ ที่ตนมี เชื่อมโยงกับสิ่งที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ เห็นความร่วมมือร่วมใจ ได้รวมกลุ่มจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้อุปกรณ์ที่มีอยู่ในพิพิธภัณฑเพื่ออธิบายเรื่องราวในอดีตได้ ชุมชนได้แนวทางการจัดการเรียนรู้อันจะทำให้พิพิธภัณฑมีชีวิตชีวา ทุกคนในชุมชนสามารถเข้ามามีส่วนร่วมในการนำเสนอวิถีชีวิตของชาวลาวครั้งในอดีต และมีความภาคภูมิใจที่ทุกคนสามารถถ่ายทอดความรู้ของตนเอง ด้วยการบอกเล่าเรื่องราวผ่านสิ่งของต่าง ๆ ในพิพิธภัณฑ

3) ด้านผลกระทบ กิจกรรมที่จัดขึ้นมีบรรยากาศที่เรียบง่าย สนุกสนาน ผ่อนคลาย มีสื่อที่จับต้องได้ทำให้ทั้งผู้ใหญ่และเด็ก ๆ ได้ลงมือปฏิบัติเรียนรู้ร่วมกัน ผู้ใหญ่และผู้สูงอายุต่างแวะเวียนมาพูดคุยแลกเปลี่ยนเรื่องเล่าความทรงจำในอดีต บรรยากาศจึงเต็มไปด้วยเสียงหัวเราะและรอยยิ้ม จึงเป็นอีกภาพประทับใจสำคัญในการเสริมสร้างแรงจูงใจให้ชุมชนเห็นประโยชน์ของกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้พิพิธภัณฑเป็นฐานและพร้อมสนับสนุนให้มีกิจกรรมลักษณะเช่นนี้ต่อไปในอนาคต คณะครูโรงเรียนบ้านทุ่งผักกูดได้เห็นแนวทางการจัดทำหลักสูตรท้องถิ่นได้ โดยการพัฒนาหลักสูตรการเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้โดยเฉพาะพิพิธภัณฑท้องถิ่นกลุ่มชาติพันธุ์ลาวครั้ง ซึ่งมีการจัดแสดงสิ่งที่เป็นความความรู้ ภูมิปัญญา ประเพณี วัฒนธรรมและข้าวของอื่น ๆ ที่สามารถบอกเล่าเรื่องราววิถีชีวิตของคนลาวครั้งในอดีต ซึ่งเป็นรากเหง้าของเยาวชนในปัจจุบัน โดยสามารถพัฒนาหลักสูตรร่วมกับนักวิจัยท้องถิ่นและชาวบ้านในชุมชนที่มีความรู้ ความสามารถสามารถถ่ายทอดได้ในครั้งนี้ กรรมการบริหารพิพิธภัณฑ ฯ เกิดความเข้าใจและเห็นความสำคัญของการเรียนรู้ การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากกว่าที่จะเน้นการจัดแสดงสิ่ง เครื่องใช้ภายในบริเวณพิพิธภัณฑ

4) ด้านความยั่งยืน ชุมชนเกิดความคิดว่าพิพิธภัณฑเกิดขึ้นจากพลังของคนในชุมชน ดังนั้นชาวบ้านในชุมชนมีความสามารถเข้าไปเรียนรู้และใช้ประโยชน์จากพิพิธภัณฑเพื่อการเรียนรู้

ร่วมกันของคนในชุมชน ผนวกกับความสำเร็จของโครงการ โดยเฉพาะที่ทำให้ทีมนักวิจัยท้องถิ่นได้เรียนรู้และเล็งเห็นแนวทางการพัฒนากิจกรรม เห็นศักยภาพ มีความมั่นใจ จึงมีการเสนอร่วมกันว่าสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้โดยไม่จำเป็นต้องรอเงินทุนสนับสนุนจากภายนอก ถ้าคนในหมู่บ้านรวมแรงร่วมใจกันก็สามารถจัดกิจกรรมได้ ซึ่งเป็นความรู้ที่คนในชุมชนมีและเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับสิ่งของต่าง ๆ ที่จัดแสดงอยู่ในพิพิธภัณฑ์ โดยมีการเสนอให้ประธานสภาวัฒนธรรมตำบลที่เป็นหนึ่งในทีมวิจัยท้องถิ่นรับแนวคิดดังกล่าวไปจัดกิจกรรมต่อ โดยทุกคนพร้อมมีส่วนร่วมหากมีการจัดขึ้น

ตอนที่ 3 ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ในชุดงานวิจัย การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานฯ นี้ ได้จัดกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ จำนวน 4 แห่ง คือ 1) พิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง จังหวัดนครปฐม 2) แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี 3) แหล่งเรียนรู้ปล่องเหลี่ยม จังหวัดสมุทรสาคร และ 4) แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ จังหวัดราชบุรี รายละเอียดดังนี้

1. พิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง จังหวัดนครปฐม

1.1 สรุปผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้พิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วยกิจกรรมคือ วิดีทัศน์แนะนำโรงเรียนวัดบางหลวง ลูกศรบอกเส้นทางและสร้างพิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง การจัดวางสิ่งของเครื่องใช้ในอดีต บ้ายข้อมูลนิทรรศการที่จัดแสดงภายในพิพิธภัณฑ์ และจัดกิจกรรมโครงการ “ถิ่นฐานบ้านเรา รากเหง้าการพัฒนา ทรงคุณค่าสู่มาตรฐานสากล ตอน พิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง” ซึ่งมีกิจกรรม 3 ฐาน คือ กิจกรรมระดับชั้นปฐมวัย Project Approach กิจกรรมระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 กิจกรรมระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ผู้เข้าร่วมโครงการประกอบด้วย นักเรียนและครูโรงเรียนวัดบางหลวง ศึกษานิเทศก์สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจังหวัดนครปฐม เขต 2 ประชาชนท้องถิ่น ผู้นำชุมชนรวมจำนวน 328 คน ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ พบว่า

1) วิดีทัศน์แนะนำโรงเรียนวัดบางหลวง เกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของโรงเรียนวัดบางหลวง สิ่งของเครื่องใช้ในอดีต เครื่องแต่งกายที่สำคัญและน่าสนใจที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ และดำเนินการถ่ายภาพเกี่ยวกับบรรยากาศและสภาพแวดล้อมทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน



ภาพที่ 5.38 วิดีทัศน์แนะนำโรงเรียนวัดบางหลวง

2) จัดทำพิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง แสดงสิ่งของเครื่องใช้ในอดีตปัจจุบันเกี่ยวกับโรงเรียนวัดบางหลวง เช่น โต๊ะ เก้าอี้ ประวัติครูใหญ่คนแรก กล่องข้าว เสื้อผ้านักเรียน สมุด ดินสอ แบบเรียน และในส่วนของแหล่งเรียนรู้ภายนอกคือ คานเรือ และหนังตะลุง



ภาพที่ 5.39 พิธีเปิดพิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง

3) กิจกรรมโครงการ “ถิ่นฐานบ้านเรา รากเหง้าการพัฒนา ทรงคุณค่าสู่มาตรฐานสากล ตอน พิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง”

3.1) กิจกรรมระดับชั้นปฐมวัย Project Approach เป็นกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการในระดับปฐมวัย เป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามความสนใจและความถนัดของนักเรียน โดยให้นักเรียนได้คิดและลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เกิดการเรียนรู้ผ่านการเล่นและการสัมผัส มีการทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน ฝึกความกล้าแสดงออกโดยการพูดแนะนำ ในกิจกรรมระดับปฐมวัยได้ นักเรียนค้นคว้าหาคำตอบได้ถูกต้อง วาดภาพสิ่งที่สนใจเรียนรู้และเขียนข้อความเชิญชวนผู้ปกครองมาร่วมงานชมพิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง



ภาพที่ 5.40 กิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการ (Project Approach) ในระดับปฐมวัย

3.2) กิจกรรมระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 เป็นกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้เรื่องโรงเรียนวัดบางหลวง คานเรือและหนังตะลุง จากนั้นให้นักเรียนวาดภาพระบายสีโรงเรียนในอดีตและคานเรือ สร้างสรรค์ผลงานโมเดลคานเรือจากไม้ไอศกรีม ทำหนังตะลุงจำลอง เป็นต้น จากการสังเกตการทำกิจกรรมนี้ พบว่า นักเรียนสามารถวาดภาพระบายสี สร้างสรรค์ผลงานได้ตามแบบผสมผสานจินตนาการของตนเองได้อย่างมีความสุข เรียบร้อยสวยงาม และเสร็จทันเวลา



ภาพที่ 5.41 กิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการ ในระดับประถมศึกษาปีที่ 1-3

3.3) กิจกรรมระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 เป็นกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการ ให้นักเรียนได้ระดมความคิดเรื่องโรงเรียนวัดบางหลวง คานเรือ และหนังตะลุง โดยพานักเรียนไปศึกษาจากแหล่งการเรียนรู้จริง นักเรียนได้ค้นคว้า หาความรู้ด้วยตนเอง แล้วสรุปประเด็นเป็นแผนผังความคิด ให้นักเรียนได้คิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์จัดทำผลงานเป็นโครงการ



ภาพที่ 5.42 กิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการ ในระดับประถมศึกษาปีที่ 4-6

1.2 ผลการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

1) ด้านกระบวนการ การดำเนินงานคณะครูโรงเรียนวัดบางหลวงและปราชญ์ท้องถิ่น โดยแบ่งกิจกรรมบูรณาการการเรียนรู้จำนวน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ครูผู้ดูแลพิพิธภัณฑสถานได้เรียนรู้การทำงานเชิงบูรณาการกับชุมชนและเครือข่ายต่าง ๆ นอกจากนี้ผู้นำชุมชนและปราชญ์ท้องถิ่นร่วมคิด ร่วมทำ ร่วมประเมินผลในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของพิพิธภัณฑสถานและประชาสัมพันธ์แก่คนในชุมชนให้รู้จักพิพิธภัณฑสถานโรงเรียนวัดบางหลวงมากขึ้น

2) ด้านผลผลิต การจัดกิจกรรมทำให้นักเรียนประมวลองค์ความรู้เป็นสมุดบันทึกประกอบด้วย ใบกิจกรรม จำนวน 6 ใบ สลวนละ 2 ใบ ได้แก่ สลวนที่ 1 ใบกิจกรรมระดับชั้นปฐมวัย

นักเรียนค้นคว้าหาคำตอบได้ถูกต้อง วาดภาพสิ่งที่สนใจเรียนรู้และเขียนข้อความเชิญชวนผู้ปกครอง มาร่วมงานชมพิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวงได้อย่างสวยงาม ฐานที่ 2 ใบกิจกรรมระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 นักเรียนสามารถวาดภาพโรงเรียน คานเรือและ หนังสือได้สวยงาม ฐานที่ 3 ใบกิจกรรมระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 นักเรียนเขียนบันทึกสรุปประเด็นที่สำคัญที่ได้รับจากการถ่ายทอดองค์ความรู้ภายในพิพิธภัณฑ์ โรงเรียนวัดบางหลวง และแหล่งการเรียนรู้ท้องถิ่น คานเรือและหนังสือได้ถูกต้อง และเขียนสรุป ประเด็นเป็นแผนผังมโนทัศน์ได้ แต่ยังไม่ครอบคลุมทุกประเด็น และนำใบกิจกรรมทั้ง 3 ฐาน มารวบรวมเป็นรูปเล่ม ออกแบบปก พร้อมทั้งตั้งชื่อ ซึ่งผลงานดังกล่าวนักเรียนสามารถสร้างผลงาน ออกมาได้ตามวัตถุประสงค์ของกิจกรรมอย่างครบถ้วน เหมาะสม สวยงาม ภายในระยะเวลา ที่กำหนด

สถานศึกษาได้แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เพื่อนำไป ประยุกต์ในการจัดการเรียนการสอนทั้งภายในและภายนอกห้องเรียน โรงเรียนวัดบางหลวง ครูผู้ดูแล พิพิธภัณฑ์ ได้วิดิทัศน์แนะนำโรงเรียนวัดบางหลวงตามโครงการ “ถิ่นฐานบ้านเรา รากเหง้า การพัฒนา ทรงคุณค่าสู่มาตรฐานสากล ตอน พิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง” เพื่อใช้เป็นแนวทาง ในการจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ของพิพิธภัณฑ์ นอกจากนี้พิพิธภัณฑ์มีการบอกเส้นทาง การเดินชม นิทรรศการตามห้องต่างๆ มีป้ายข้อมูลและประวัติโรงเรียนวัดบางหลวงจัดแสดงภายในพิพิธภัณฑ์

3) ด้านผลกระทบ การจัดกิจกรรมนี้ส่งผลต่อการปรับเปลี่ยนเจตคติที่ดี และเกิด ความรัก ห่วงแหน ภาคภูมิใจ และปกป้องโรงเรียนวัดบางหลวง และชุมชนบางหลวงที่ตนอยู่อาศัย ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้นอกห้องเรียน ได้สัมผัสได้เห็นของจริง และได้รับประสบการณ์จริงทำให้เกิด ความรู้ได้ง่าย เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน จึงส่งผลให้นักเรียนปรับเปลี่ยนความคิดว่าการเรียนรู้ เกิดความสนใจใฝ่รู้จินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ การจัดกิจกรรมครั้งนี้ช่วยกระตุ้น แนวความคิดให้ครูจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ให้กับนักเรียน นอกจากนี้ครูยังสามารถจัดทำ แผนการสอนแบบบูรณาการ โดยใช้เนื้อหาองค์ความรู้ของพิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง เชื่อมโยง การจัดการเรียนการสอนทั้ง 8 กลุ่มสาระ อีกทั้งผลงานเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนที่ได้จากโครงการ

การจัดกิจกรรมครั้งนี้ทำให้ครูผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง ได้ปรับ แนวความคิดในการพัฒนาให้เป็นพิพิธภัณฑ์ให้มีชีวิตและมีกิจกรรมที่เคลื่อนไหว ส่งผลทำให้ผู้ที่มา เยี่ยมชมได้รับความรู้ ความเข้าใจ และมีทักษะความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น นอกจากนี้ผู้บริหารและ ผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์เกิดการยอมรับและเปิดโอกาสให้บุคคลและเครือข่ายภายนอกเข้ามามีส่วนร่วม ในการพัฒนาพิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง ให้เป็นแหล่งการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เป็นที่รู้จักและมี ผู้มาเยี่ยมชมมากขึ้น ดังคำกล่าวของครูผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์คนหนึ่ง นอกจากนี้ทำให้ผู้นำชุมชนและ ประชาชนท้องถิ่นเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ให้เป็นแหล่งการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ได้รับ

การยอมรับและยกย่องจากหน่วยงานและผู้เกี่ยวข้อง ทำให้เกิดความภาคภูมิใจ และเห็นคุณค่าในตนเองว่ายังเป็นผู้ที่มีความสำคัญของพิพิธภัณฑ์ ว่าเป็นแหล่งการเรียนรู้ที่สำคัญของชุมชนที่ชุมชนจะต้องมีส่วนร่วมในการพัฒนาพิพิธภัณฑ์แห่งนี้

4) ความยั่งยืน สถานศึกษาทั้งในระบบและนอกระบบสามารถนำเอารูปแบบการจัดกิจกรรมไปใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ให้แก่ นักเรียน นักศึกษา และประชาชนต่อไป ตลอดจนนำไปพัฒนาเป็นหลักสูตรท้องถิ่นของสถานศึกษา และสามารถบูรณาการกับทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมครั้งนี้ทำให้เกิดสร้างสรรค์สายสัมพันธ์และสร้างเครือข่ายการทำงานและการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ระหว่างพิพิธภัณฑ์ ปราชญ์ท้องถิ่น สถานศึกษา ชุมชนและเครือข่ายต่าง ๆ

2. แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี

2.1 สรุปผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยการจัดกิจกรรมชุมชนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้วัดพระธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ซึ่งดำเนินการ 2 กิจกรรม คือ กิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียน และกิจกรรมเรียนรู้นอกสถานที่ ณ ศูนย์เรียนรู้ปูนปั้น บ้านช่างทองร่วง เอ็มโอบีส์ ผู้เข้าร่วมโครงการประกอบด้วย ปราชญ์ชุมชน ผู้บริหาร ครู และนักเรียนชุมชนมุสลิม โรงเรียนสุวรรณรังษฤษฎีวิทยาลัย คณะอาจารย์จากคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะอาจารย์จากคณะครุศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ และโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี คณะครูจากโรงเรียนสุวรรณรังษฤษฎีวิทยาลัยและโรงเรียนเทศบาล 3 (ชุมชนวัดจันทราวาส) นักเรียนชุมชนมุสลิม โรงเรียนสุวรรณรังษฤษฎีวิทยาลัย นักศึกษาจากสาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี นักเรียนจากโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี โรงเรียนเทศบาล 3 (ชุมชนวัดจันทราวาส) รวมจำนวน 192 คน ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ พบว่า

1) กิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียน โดยมีแผนการจัดกิจกรรมชุมชนมุสลิมจำนวน 2 หน่วยการเรียนรู้ คือ หน่วยเรียนรู้ลายรดน้ำสร้างสรรค์ จำนวน 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 วัน วันละ 2 ชั่วโมง รวม 6 ชั่วโมง ได้แก่ เรื่องที่ 1 ลายรดน้ำ แบบลาย และวิธีการเขียน เรื่องที่ 2 ฝึกปฏิบัติลายเขียนลงแผ่นเรียบ และแผ่นนูน เรื่องที่ 3 สร้างสรรค์ลายรดน้ำ หน่วยเรียนรู้งานปูนปั้นสร้างสรรค์สร้าง จำนวน 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 วัน วันละ 2 ชั่วโมง รวม 6 ชั่วโมง เรื่องที่ 1 วัสดุเครื่องมือการเตรียมปูนและแบบลายต่าง ๆ เรื่องที่ 2 ปั้นปูนพื้นฐาน เรื่องที่ 3 สร้างสรรค์สร้างปูนปั้น ซึ่งผู้เรียนได้

เรียนรู้เกี่ยวกับความเป็นมางานปูนปั้นเมืองเพชรบุรี วัสดุอุปกรณ์และการเตรียมปูน การร่อนปูน การตากปูน การบดปูน การขึ้นโครงแบบ การโกลนปูน การปั้น



ภาพที่ 5.43 กิจกรรมชุมนุมศิลปะ หน่วยเรียนรู้ลายรดน้ำสร้างสรรค์ และงานปูนปั้นสร้างสรรค์สร้าง

2) กิจกรรมเรียนรู้นอกสถานที่ วันที่ 29 สิงหาคม พ.ศ. 2556 ณ ศูนย์เรียนรู้ ปูนปั้น บ้านช่างทองร่วง เอ็มโอบีเอส สุสานเรียนรู้ศิลปะเมืองเพชรบุรี มีจำนวน 6 ฐาน แต่ละฐานจะมี นักเรียนชุมนุมศิลปะ โรงเรียนสุวรรณรังสฤษฎ์วิทยาลัย เป็นพี่เลี้ยงประจำฐาน ฐานละ 3-4 คน เพื่อให้คำแนะนำและทำเป็นตัวอย่าง และแต่ละฐานจะมีวัสดุอุปกรณ์จัดเตรียมไว้อย่างเพียงพอ ดังนี้

2.1) ลายรดน้ำสร้างสรรค์ เป็นการฝึกปฏิบัติการวาดลายไทยและลาย สร้างสรรค์ ตามความสนใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรม ลงบนหินจากแม่น้ำเพชรบุรี ผู้เรียนได้เรียนรู้ วัสดุ อุปกรณ์ที่ใช้ในการเขียน วิธีการเขียนลาย การลงสี



ภาพที่ 5.44 ฝึกเขียนลายไทยและลายสร้างสรรค์ลงบนหินจากแม่น้ำเพชรบุรี

2.2) สานใบตาล เป็นการฝึกปฏิบัติการสานของใช้ เช่น ตะกร้า แจกัน หมวก และรูปต่าง ๆ ที่สร้างสรรค์จากใบตาล ตามความสนใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรม ผู้เรียนได้เรียนรู้วัสดุ อุปกรณ์ที่ใช้ในการสาน ขั้นตอนการสานรูป ของใช้ต่าง ๆ จากใบตาล



ภาพที่ 5.45 ฝึกสานใบตาล

2.3) ตอกหนังใหญ่ เป็นการฝึกปฏิบัติการตอกหนังใหญ่จากกระดาษรูปหนังใหญ่ ผู้เรียนได้เรียนรู้วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ วิธีการตอกหนังใหญ่ ตระหนักในคุณค่าของตอกหนังใหญ่



ภาพที่ 5.46 ฝึกตอกกระดาษรูปหนังใหญ่

2.4) งานปูนปั้นสรรค์สร้าง เป็นการฝึกปฏิบัติการปั้นปูน ขึ้นรูป วาดลาย แบบง่าย ๆ และงานสร้างสรรค์ตามความสนใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรม ผู้เรียนได้เรียนรู้วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ ในการปั้นปูน การขึ้นรูป ลายแบบต่าง ๆ



ภาพที่ 5.47 ฝึกปั้นปูนตามแบบและตามจินตนาการ

2.5) สมบัติแม่น้ำเพชร เป็นการฟังบรรยายคุณค่าของใช้ในอดีต โดยเฉพาะหม้อตาลเมืองเพชร และสัมผัสข้าวของที่มพบในแม่น้ำเพชรบุรี ได้แก่ ภาชนะ หม้อ ไห ขวานหิน เต่าเงินตราต่าง ๆ เป็นต้น



ภาพที่ 5.48 เรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งของเครื่องใช้ในอดีตที่พบในแม่น้ำเพชรบุรี

6) ของเก่ามาเล่าใหม่ เป็นการฟังบรรยาย และสัมผัสของจริงเกี่ยวกับวัตถุสิ่งของใช้ในอดีต เช่น ตู โต๊ะ พระพุทธรูป แจกัน ถ้วย น้ำชา โคมไฟ เป็นต้น และฐานเสริมการเรียนรู้ 1 ฐาน คือ บันดินไทย เป็นการฝึกปฏิบัติการปั้นดินไทย ขึ้นรูป วาดลายแบบง่าย ๆ และงานสร้างสรรค์ตามความสนใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรม



ภาพที่ 5.49 ฟังบรรยายในกิจกรรมของเก่ามาแล้วใหม่ และฝึกปั้นดินไทย

2.2) ผลการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

1) ด้านกระบวนการ การดำเนินกิจกรรมทั้ง 2 กิจกรรม ได้รับความร่วมมือเป็นอย่างดีจากผู้ที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะวิทยากรท้องถิ่น ศิลปินแห่งชาติ ภูมิปัญญาและหน่วยงานด้านการศึกษา มีส่วนร่วมในการปฏิบัติ และประเมินผลร่วมกัน ทำให้นักเรียนได้รับความรู้ และได้รับประสบการณ์ตรงที่นอกเหนือจากห้องเรียน ซึ่งผลงาน/ชิ้นงานของนักเรียน สะท้อนให้เห็นว่านักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

2) ด้านผลผลิต นักเรียนสร้างและนำเสนอผลงานด้านการศิลปะ: ลายรดน้ำสร้างสรรค์ – ปูนปั้นสรรค์สร้างได้ นักเรียนสามารถปฏิบัติเขียนลายรดน้ำและปูนปั้นในรูปแบบต่าง ๆ และนำความรู้ศิลปะ: ลายรดน้ำสร้างสรรค์-ปูนปั้นสรรค์สร้าง ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันและการเรียนรู้ กลุ่มสาระอื่น ๆ และนักเรียนเกิดความตระหนัก ชื่นชมในคุณค่าของศิลปะสกุลช่างเมืองเพชร ภูมิปัญญาท้องถิ่น ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม มรดกทางวัฒนธรรมมากขึ้น

3) ด้านผลกระทบ โรงเรียนสุวรรณรังสฤษฎ์วิทยาลัยตระหนักในประโยชน์ของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหารที่มีต่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ได้ให้ความสำคัญกับกิจกรรมดังกล่าวเป็นอย่างมาก ผู้บริหาร คณะครู และนักเรียนเกิดความตระหนักและเห็นความสำคัญของการใช้แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น โดยเฉพาะวัดมหาธาตุวรวิหาร บ้านช่างทองรุ่ง เอ็มไอษฐ์ ลายรดน้ำ และแม่น้ำเพชรบุรี มาประกอบในการจัดการเรียนการสอนมากขึ้น โดยจัดทำเป็นหลักสูตรท้องถิ่นของโรงเรียน จัดการเรียนรู้แบบบูรณาการในทุกสาระการเรียนรู้ เห็นคุณค่าของการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบของการจัดกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เห็นคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่น ปราชญ์ชุมชน สกุลช่างเมืองเพชรมากยิ่งขึ้น ชุมชนเห็นความสำคัญและคุณค่า เกิดความภูมิใจ ความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับเรื่องราวศิลปะลายรดน้ำ ปูนปั้น สานใบตาล ดอกหนังใหญ่ ข้าวของต่าง ๆ ในแม่น้ำเพชรบุรี อุปรกรณ์ต้มน้ำตาล สามารถนำความรู้ที่มีเล่าต่อสู่ลูกหลาน เพื่อนบ้าน และผู้ที่สนใจได้อย่างถูกต้องโดยมีข้อมูลที่ชัดเจนมากขึ้น และที่สำคัญสามารถสอบถามเรื่องราวความรู้ต่าง ๆ เพิ่มเติมได้จากปราชญ์ชาวบ้านที่อยู่ในชุมชนซึ่งเป็นญาติพี่น้อง และเป็นบุคคลที่รู้จักเพิ่มเติมหากเกิดความสงสัยและต้องการข้อมูลต่าง ๆ ที่ต้องการ

4) ด้านความยั่งยืน โรงเรียนได้แนวทางในการพัฒนาการเรียนรู้อิงสร้างสรรค์ให้กับนักเรียนโดยใช้แหล่งเรียนรู้ และได้รับแนวทางการพัฒนาความร่วมมือกับชุมชน ประชาชน ชาวบ้าน ศิลปินแห่งชาติ เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนในโรงเรียน ครูเห็นความสำคัญและตระหนักในความสำคัญของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้แหล่งเรียนรู้ ภูมิปัญญา วิชาชีพชาวบ้าน ศิลปินแห่งชาติ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้อิงสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียน นักเรียน ได้กระบวนกรในการเรียนรู้ที่หลากหลายที่นำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน หรือการเรียนได้ มีความตระหนัก รักและห่วงหาเนนชุมชนของตนเอง และชุมชน มีการทำงานร่วมกัน การแบ่งปัน การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ เป็นการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนและยังประโยชน์ต่อชุมชน ชุมชนตระหนักถึงความสำคัญของการจัดการศึกษา การเรียนรู้เรื่องราวในชุมชน การสืบทอดสู่รุ่นต่อไป ที่สำคัญชุมชนจะเป็นกำลังสำคัญในการขับเคลื่อนความยั่งยืน คงทน ถาวรตลอดไป

3. แหล่งเรียนรู้ปล่องเหลี่ยม จังหวัดสมุทรสาคร

3.1 สรุปผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อิงสร้างสรรค์

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้อิงระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้แหล่งเรียนรู้ปล่องเหลี่ยม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อิงสร้างสรรค์ ในโครงการ “189 ปี ปล่องเหลี่ยมวิถีแห่งลุ่มน้ำท่าจีน” โดยกิจกรรมมีลักษณะเป็นฐานกิจกรรมให้ความรู้ มีเวทีการแสดง สำหรับนักเรียนและการออกร้านอาหาร/เครื่องดื่ม สำหรับผู้ร่วมงาน โดยได้รับความร่วมมือจากชุมชน หน่วยงานองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ผู้ปกครอง และนักเรียน ซึ่งฐานกิจกรรมการเรียนรู้อิงแบ่งออกเป็น 9 ศูนย์การเรียนรู้ คือ 1) ชีวิตริมฝั่งท่าจีนเมื่อวันวาน (การงานอาชีพ) 2) ร่วมสืบสานงานแห่งศิลป์ (ศิลปะ) 3) ส่งเสริมกลิ่นอายของแผ่นดิน(ภาษาไทย) 4) คีนสู่ถิ่น ภูมิรู้ ภูมิปัญญา (สังคมศึกษา) 5) เส้นแห่งภาษาต่างแดน (ภาษาอังกฤษ) 6) สุดแสนทรรษาค้นหาคำตอบ (วิทยาศาสตร์) 7) คิดให้รอบแ่ใจทฤษฎีปัญหา (คณิตศาสตร์) 8) เด็กไทยใจอาสา ชุมชนก้าวหน้า การศึกษาสร้างสรรค์ (สุขศึกษา+จิตอาสา) 9) ใครจะรู้ว่าหนูก็ได้..ความคิดสร้างสรรค์เริ่มต้นที่อนุบาลผู้เข้าร่วมโครงการประกอบด้วย นักเรียนของโรงเรียนบ้านปล่องเหลี่ยมทั้งหมด ตั้งแต่อนุบาลถึงมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวนประมาณ 1,450 คน ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้อิงสร้างสรรค์ พบว่า

1) ศูนย์การเรียนรู้ชีวิตริมฝั่งท่าจีนเมื่อวันวาน แสดงผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียนทุกช่วงชั้นจากกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ซึ่งเกิดจากการนำเศษวัสดุในท้องถิ่นมาสร้างสรรค์ชิ้นงานตามจินตนาการและความสามารถของนักเรียน เช่น ปล่องประดิษฐ์จากวัสดุเหลือใช้ในท้องถิ่น ไม้อัด กระดาษทิชชู ไม้ไอศกรีม กระดาษลัง กระดาษแข็ง พวงกุญแจ ไปสการ์ด ภาพปล่องเหลี่ยม โคมไฟปล่องเหลี่ยม เป็นต้น



ภาพที่ 5.50 ผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียน จากกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

2) ศูนย์การเรียนรู้ร่วมสืบสานงานแห่งศิลป์ แสดงผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียน จากกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ซึ่งมีความหลากหลาย แตกต่างตามช่วงวัยและความคิดของผู้เรียน เช่น ภาพวาดปล่องเหลี่ยมในลักษณะต่าง ๆ กรอบรูปปล่องเหลี่ยมจากการเลื้อยฉลุไม้ การกัดกระจก การลงรักปิดทอง การปั้นรูปปล่องเหลี่ยมในลักษณะต่าง ๆ จากดินน้ำมัน ดินเหนียว ดินไทย เป็น ประติมากรรมลอยตัว



ภาพที่ 5.51 ผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียน จากกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

3) ศูนย์การเรียนรู้ส่งเสริมวินัยของแผ่นดิน แสดงผลงานสร้างสรรค์ของ นักเรียนจากกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ได้แก่ ที่คั่นหนังสือ บทกลอน เรียงความ คำขวัญ หนังสือเล่มเล็ก บิ๊กบุค (Big Book) แผ่นผังความคิด ภาพวาดประกอบคำบรรยาย พวงกุญแจ หนังสือ 3 มิติ แผ่นพับ เป็นต้น



ภาพที่ 5.52 ผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียน จากกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

4) ศูนย์การเรียนรู้สืบสาน ภูมิรู้ ภูมิปัญญา แสดงผลงานนักเรียนจากกลุ่มสาระ การเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เป็นผลงานที่นักเรียนรวบรวมข้อมูลจากผู้ปกครอง คน ในชุมชน และภูมิปัญญาชาวบ้าน เพื่อทำหนังสือเรื่องราวความเป็นมาของปล่องเหลี่ยม การสร้าง

แบบจำลองวิธีการดำเนินชีวิตของผู้คนในอดีต จัดทำสมุดบันทึกเพื่อจำหน่ายในวิชาเศรษฐศาสตร์
แผนผังความคิดของนักเรียนจากการค้นหาข้อมูล คำขวัญ ภาพวาด และบอร์ดสรุปองค์ความรู้



ภาพที่ 5.53 ผลงานนักเรียน จากกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

5) ศูนย์การเรียนรู้เสน่ห์แห่งภาษาต่างแดน แสดงผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียน
จากกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เช่น หนังสือคำศัพท์ภาษาอังกฤษและภาษาจีนที่เกี่ยวข้อง
กับปล่องเหล็ยม แผ่นพับแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวและสถานที่สำคัญของจังหวัดสมุทรสาคร ปล่อง
เหล็ยมจำลองที่แสดงถึงวิถีชีวิตของผู้คนโดยสอดแทรกคำศัพท์ที่สำคัญ หนังสือเล่มเล็กภาษาอังกฤษ
พร้อมภาพประกอบสวยงาม การ์ตูนประวัติปล่องเหล็ยมฉบับภาษาอังกฤษ เป็นต้น



ภาพที่ 5.54 ผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียน จากกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

6) ศูนย์การเรียนรู้สุดแสนหรรษาค้นหาคำตอบ แสดงผลงานสร้างสรรค์ของ
นักเรียนจากกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เช่น รูปจำลองปล่องเหล็ยมในอดีต ปล่องเหล็ยมใน
ปัจจุบัน และปล่องเหล็ยมในอนาคตตามจินตนาการของนักเรียนประกอบข้อมูลที่ได้จากการศึกษา
ค้นคว้า การใช้เลโก้ต่อเป็นโมเดลปล่องเหล็ยมจำลอง ทำเทียนเจลโดยปั้นเป็นรูปปล่องเหล็ยมเล็ก ๆ
แล้วตกแต่งให้สวยงาม ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับระบบนิเวศและจัดทำรายงานวิชาชีววิทยา ทำแผนผัง
ความคิดเพื่อสรุปองค์ความรู้ และการประดิษฐ์หุ่นยนต์เกษตรกรโดยใช้ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์และ
เทคโนโลยี



ภาพที่ 5.55 ผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียน จากกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์

7) ศูนย์การเรียนรู้คิดให้รอบแ่ใจทห้ปัญหา แสดงผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียน จากกลุ่มสาระการเรี ยนรู้คณิตศาสตร์ เช่น การคำนวณเส้นคู่ขนานซึ่งทำให้เกิดชิ้นงานที่มีความ แตกต่างกั น การเรี ยนด้ว ยการกำหนดั่ขนาน การกำหนดั่จุดตัดการสร้ างกราฟเส้น การตั้งใจทห้ คำถำมด้ว ยปล่องเหลี ยมและให้่ นักเรียนหำคำถอบ



ภาพที่ 5.56 ผลงานสร้ างสรรค์ของนักเรียน จากกลุ่มสาระการเรี ยนรู้คณิตศาสตร์

8) ศูนย์การเรียนรู้ เด็กไทยใจอาสา ชุมชนกำวหน้า การศีกษาสร้ างสรรค์ แสดง ผลงานสร้ างสรรค์ของนักเรียนจากกลุ่มสาระการเรี ยนรู้สุขศีกษาและพะละศีกษา เช่น หน้ งสือเล่มเล็ก ให้่ ความรู้เกี ยวกับสุขภำพ อำหำรหลั ก 5 หมู่ และคุณพะรโยชน์ของน้ำอ้อย พะรโยชน์ของการออก กำลังกำย มีแผนผังควำมคิ ด กรำพ และโม่บำยควำมรู้



ภาพที่ 5.57 ผลงานสร้ างสรรค์ของนักเรียน จากกลุ่มสาระการเรี ยนรู้สุขศีกษาและพะละศีกษา

9) ศูนย์การเรียนรู้ ใครจะรู้ว่ ำหนุ่ กั ทำได้... ควำมคิ ดสร้ างสรรค์เรี มที่อนุบำนล แสดงผลงานสร้ างสรรค์ของนักเรียนระดั บอนุบำนล เช่น ออมลีนปล่องเหลี ยม ที่ใส่่ ดินสอ โม่บำย ภำพ ชั กเลี ยน ภำพวำดปล่องเหลี ยม หมวกปล่องเหลี ยม เกมต่อภำพปล่องเหลี ยม การปั้นดินน้ ำมัน การ สร้ างภำพปะติ ด การฉีกปะ เป็นดั น



ภาพที่ 5.58 ผลงานสร้ างสรรค์ของนักเรียนระดั บอนุบำนล

3.2 ผลการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

1) ด้านกระบวนการ มีการประชุมวางแผนร่วมกันระหว่างโรงเรียนและคณะกรรมการสถานศึกษา ผู้นำชุมชน โดยมีการกำกับติดตามและการประเมินตรวจสอบภาระงานอย่างเป็นระบบ มีการประชุมติดตามความคืบหน้าของงานอย่างต่อเนื่อง โดยการประชุมร่วมกันกับหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้เพื่อการวางแผนและการปรับปรุงงาน การจัดทำปฏิทินงาน ตารางการดำเนินการและทำคำสั่งแต่งตั้งผู้รับผิดชอบในแต่ละด้าน โดยหัวหน้างานต้องกระจายงานเพื่อให้สมาชิกในทีมรับทราบและร่วมกันปฏิบัติงาน เน้นการทำงานเป็นทีม การปรึกษาหารือและร่วมแสดงความคิดเห็น การจัดศูนย์การเรียนรู้ต่าง ๆ ได้รับความร่วมมือจากชาวบ้าน ผู้ปกครอง ผู้นำชุมชน ประชาชนในชุมชน ในการให้ยืมเครื่องมืออุปกรณ์ต่าง ๆ ในการจัดสถานที่ รวมทั้งของในสมัยก่อนที่หาได้ยากมาจัดแสดงเพื่อให้ผู้อื่นได้ศึกษา และมาร่วมจัดนิทรรศการด้วย

2) ด้านผลผลิต ผลที่ได้จากการประเมินการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ พบว่า นักเรียนตั้งแต่ระดับชั้นปฐมวัยถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ซึ่งนักเรียนสามารถนำเสนอผลงาน/ชิ้นงานที่ผ่านระบบการคิด กระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย เน้นการระดมความคิดในการทำงาน ผูกการทำงานด้วยกระบวนการกลุ่ม การแก้ปัญหา และการใช้เทคโนโลยีในการทำงาน อีกทั้งส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้จากชุมชน ผู้นำชุมชน ประชาชนท้องถิ่น โดยการสอบถามสัมภาษณ์ เช่น ให้นักเรียนสืบค้นข้อมูลความเป็นมาของปล่องเหล็ยมจากสถานที่ต่าง ๆ จากบุคคลที่รู้จัก เอกสาร ตำรา และอินเทอร์เน็ต เพื่อนำความรู้มาสรุปและจัดทำแผนผังความคิด จัดนิทรรศการสรุปองค์ความรู้

3) ด้านผลกระทบ โรงเรียนได้รับการยอมรับจากทุกภาคฝ่ายมากขึ้น ได้มีโอกาสจัดงานวันสถาปนาโรงเรียน ได้รับความไว้วางใจจากหน่วยงานต้นสังกัดในความสามารถของการดำเนินงาน การจัดกิจกรรมและได้รับคำชื่นชมมีความเป็นเอกลักษณ์ “ปล่องเหล็ยม” ทำให้มีผู้ให้ความสนใจและรู้จักปล่องเหล็ยมและโรงเรียนบ้านปล่องเหล็ยมมากขึ้น ครูได้พัฒนาตนเองในการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ตระหนักและเห็นความสำคัญของการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชน การทำงานเป็นทีม การประสานสัมพันธ์กับหน่วยงานอื่น ๆ การสอนแบบบูรณาการ การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ การทำงานร่วมกับผู้อื่น เกิดความกระตือรือร้น ความรักความสามัคคี ความเสียสละ การให้อภัย ความรักต่อองค์กรและความเป็นหนึ่งเดียวกันได้มีโอกาสแสดงความรู้ความสามารถต่อสาธารณชนและผู้ที่เกี่ยวข้องไป โดยเฉพาะครูโรงเรียนต่าง ๆ เป็นการสร้างความเชื่อมั่นและเป็นขวัญกำลังใจในการทำงานของครู

ส่วนนักเรียนได้ศึกษาแหล่งเรียนที่อยู่ในชุมชน มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของปล่องเหล็ยมและโรงเรียนบ้านปล่องเหล็ยมมากขึ้น เกิดทักษะกระบวนการ

ในการเรียนรู้ที่หลากหลาย ได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง การฝึก การลงมือปฏิบัติ การแสวงหาความรู้ การรวบรวมข้อมูล กระบวนการคิด การแก้ปัญหา การทำงานอย่างเป็นขั้นตอน การใช้เทคโนโลยี การสัมภาษณ์ภูมิปัญญาชาวบ้าน การเก็บข้อมูล การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การอภิปราย กระบวนการกลุ่ม ความรับผิดชอบ เห็นคุณค่าของงาน (ชิ้นงาน/กระบวนการทำงาน/ภาระงาน) เกิดความรักในหมู่คณะ ฯลฯ และท้ายที่สุดผู้เรียนเกิดความตระหนักและความภาคภูมิใจต่อมรดกที่ล้ำค่าของชุมชนเป็นส่วนสำคัญในการขยายผลของความรู้สู่ผู้ที่สนใจต่อไป ผู้ปกครองได้มีโอกาสประเมินและชื่นชมผลงานของลูกหลานจากนิทรรศการที่เข้าร่วม เป็นการสานความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างโรงเรียนและผู้ปกครองมีการปฏิสัมพันธ์กัน ได้เห็นพัฒนาการของนักเรียนเห็นจุดบกพร่องและจุดเด่น เพื่อการพัฒนาส่งเสริมได้อย่างเหมาะสม ภูมิปัญญาของนักเรียนเป็นรายบุคคลมีโอกาสในการร่วมแก้ปัญหากับผู้ปกครอง ผู้ปกครองเกิดความเชื่อมั่นในการจัดการศึกษาของโรงเรียนมากขึ้น ชื่นชมผลงานของนักเรียนและการทำงานของครู

4) ด้านความยั่งยืน โรงเรียนเมื่อได้รับการยอมรับจากทุกฝ่ายมากขึ้น แสดงให้เห็นว่าโรงเรียนได้รับความไว้วางใจจากชุมชน ซึ่งทำให้เกิดความร่วมมือเป็นวงกว้างมากขึ้น โรงเรียนมีโอกาสในการพัฒนาศักยภาพของตนเองได้เต็มที่ ครูเกิดการเรียนรู้ด้านการบูรณาการแหล่งเรียนรู้และความร่วมมือกับชุมชนในการจัดการเรียนการสอน นักเรียนได้กระบวนการในการเรียนรู้ที่หลากหลาย ที่นำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน หรือการเรียนรู้ได้ มีความตระหนัก รักและหวงแหนชุมชนของตนเอง ผู้ปกครอง มีทัศนคติที่ดีต่อโรงเรียนเพิ่มมากขึ้น มีสานความสัมพันธ์ที่ดีกับโรงเรียน เห็นความสำคัญของการมีส่วนร่วมในการพัฒนาการศึกษาและพัฒนาชุมชน และตระหนักในความสำคัญของการมีส่วนร่วมในการพัฒนาการศึกษาและพัฒนาชุมชน และตระหนักในความสำคัญของการเรียนรู้รูปแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนและยังประโยชน์ต่อชุมชนต่อไป ที่สำคัญชุมชนจะเป็นกำลังสำคัญในการขับเคลื่อนความยั่งยืน คงทน ถาวรตลอดไป

4. แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ จังหวัดราชบุรี

4.1 สรุปผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ซึ่งจัดกิจกรรมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนแบบฐานการเรียนรู้ เรื่อง เรียนรู้รอบบ้านสืบสานตำนานกะเหรี่ยงบ้านบึง โดยให้นักเรียนได้เรียนรู้ในชั้นเรียนและการจัดกิจกรรมเสริมนอกชั้นเรียนในรูปแบบการเรียนรู้เชิงบูรณาการผ่านวิถีชีวิตชนพื้นเมืองกะเหรี่ยง ให้นักเรียนได้เรียนรู้เนื้อหา 7 เรื่อง ผ่านกิจกรรมฐานการเรียนรู้จากผู้รู้ในท้องถิ่น และเข้าไปเรียนรู้ที่ชุมชนบ้านบึงเหนือ ประกอบด้วย ฐานที่ 1 เรียนรู้ตำนานกะเหรี่ยง ฐานที่ 2 ส่งสำเนียงภาษาชาวไทยตะนาวศรี ฐานที่ 3 สืบสานประเพณีกินข้าวห่อ

ฐานที่ 4 สนุกจริงหนอการละเล่นพื้นบ้าน (ทอยสะบ้า) ฐานที่ 5 ลิ้มรสอาหารพื้นถิ่นมากคุณค่า ฐานที่ 6 ชื่นชมผ้าทอพื้นเมืองเลื่องชื่อ ฐานที่ 7 ฝึกปรือการดำข้าวไร่ และการจัดกิจกรรมนิทรรศการ ชุมชน “ประเพณีกินข้าวห่อ” ผู้เข้าร่วมโครงการประกอบด้วย 1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ของโรงเรียนประชาพัฒนาวิทย์ และ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนบ้านบึง (สันติมนิ ประชาสรรค์) พร้อมด้วยผู้บริหาร ครู ผู้นำชุมชน และปราชญ์ชาวบ้าน/ผู้รู้ในท้องถิ่น/ชาวบ้าน ผลการ พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ พบว่า

1) กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนแบบฐานการเรียนรู้ เรื่อง เรียนรู้รอบบ้านสืบสานตำนาน กะเหรี่ยงบ้านบึง นักเรียนได้เรียนรู้เนื้อหา 7 เรื่อง จาก 7 ฐานการเรียนรู้ ดังนี้

1.1) ฐานเรียนรู้ตำนานกะเหรี่ยง จัดการเรียนรู้เกี่ยวกับตำนานของกะเหรี่ยง บ้านบึง โดยวิทยากรจะเล่าประวัติความเป็นมาของกะเหรี่ยงหมู่บ้านบึง และให้นักเรียนตั้ง ประเด็นคำถามคนละ 1 คำถาม หลังเสร็จกิจกรรมแต่ละกลุ่มจะต้องนำประเด็นคำถามไปจัดทำเป็น Mind mapping ในหัวเรื่องเรียนรู้ตำนานกะเหรี่ยงบ้านบึง

1.2) ฐานส่งสำเนียงภาษาชาวไทยตะวันตก จัดการเรียนรู้เกี่ยวกับภาษา กะเหรี่ยง ซึ่งเป็นภาษาท้องถิ่นที่ชาวกะเหรี่ยงบ้านบึงใช้ในการสื่อสาร โดยวิทยากรจะให้นักเรียนทำ กิจกรรมเล่นเกมค้นหาคำทำ Picture Dictionary โดยให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม จับฉลากเลือกหมวดภาษา จากนั้น ให้นักเรียนไปค้นหาภาษากะเหรี่ยงโดยการสอบถามจากผู้รู้ หลังเสร็จกิจกรรมแต่ละกลุ่มต้อง นำคำศัพท์ที่กลุ่มตนได้ค้นหาคำศัพท์เป็นภาษากะเหรี่ยงและนำไปจัดทำเป็นหนังสือ Picture Dictionary

1.3) ฐานสืบสานประเพณีกินข้าวห่อ จัดการเรียนรู้เกี่ยวกับประเพณีกินข้าวห่อ ซึ่งเป็นประเพณีเรียกขวัญของชาวกะเหรี่ยง โดยหมู่บ้านบึงเหนือจัดขึ้นทุกวันขึ้น 15 ค่ำเดือน 9 ของทุกปี โดยวิทยากรจะให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติในการห่อข้าวห่อ จากใบตอง และเข้าร่วมกิจกรรม จำลองบรรยากาศในวันกินข้าวห่อ โดยให้นักเรียนร่วมผูกข้อมือรับขวัญด้วยด้ายแดง

1.4) ฐานสนุกจริงหนอการละเล่นพื้นบ้าน (ทอยสะบ้า) จัดการเรียนรู้เกี่ยวกับการละเล่นพื้นบ้านของชาวกะเหรี่ยง คือ การเล่นทอยสะบ้า ซึ่งนิยมเล่นกันในยามว่างหรือ เล่นกันใน ช่วงงานประเพณีกินข้าวห่อ หรือประเพณีสงกรานต์ โดยวิทยากรจะให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติการเล่น ทอยสะบ้า เมื่อเสร็จกิจกรรมประจำฐานนี้แล้ว นักเรียนแต่ละกลุ่มต้องกลับไปวาดภาพเกี่ยวกับการละเล่นทอยสะบ้า

1.5) ฐานลิ้มรสอาหารพื้นถิ่นมากคุณค่า จัดการเรียนรู้เกี่ยวกับอาหารพื้นบ้าน ของชาวกะเหรี่ยง โดยวิทยากรจะให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติการทำอาหารพื้นบ้าน ได้แก่ คั่วกลิ้งหมู และ แกงหน่อไม้เปรี้ยวใส่ข้าวคั่ว เมื่อเสร็จกิจกรรมประจำฐานนี้แล้ว นักเรียนแต่ละกลุ่มต้องกลับไปทำ เมนูอาหารพื้นบ้าน

1.6) ฐานชั้นชมผ้าทอพื้นเมืองเลื่องชื่อ จัดการเรียนรู้เกี่ยวกับการทอผ้าพื้นเมืองของชาวกะเหรี่ยง โดยวิทยากรจะให้นักเรียนได้ดูสาธิตการทอผ้าจากวิทยากร และสอบถามเกี่ยวกับผ้าทอของชาวกะเหรี่ยง เมื่อเสร็จกิจกรรมประจำฐานนี้แล้ว นักเรียนแต่ละกลุ่มต้องกลับไปทำชิ้นงานสร้างสรรค์การวาดภาพ

1.7) ฐานที่ 7 ฝึกปรือการตำข้าวไร่ จัดการเรียนรู้เกี่ยวกับการตำข้าวไร่ของชาวกะเหรี่ยง โดยวิทยากรจะให้นักเรียนได้ดูสาธิตการตำข้าวไร่ และฝึกการตำข้าวไร่ เมื่อเสร็จกิจกรรมประจำฐานนี้แล้วนักเรียนแต่ละกลุ่มต้องกลับไปทำชิ้นงานสร้างสรรค์การวาดภาพ



ภาพที่ 5.59 ประมวลภาพกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนแบบฐานการเรียนรู้

2) การจัดกิจกรรมนิทรรศการชุมชน “ประเพณีกินข้าวห่อ” เป็นการจัดกิจกรรมร่วมกับชุมชนบ้านบึงเหนือในงานประเพณีกินข้าวห่อ ซึ่งจัดเป็นประจำทุกปี ในวันขึ้น 15 ค่ำเดือน 9 ตรงกับวันที่ 21 สิงหาคม พ.ศ. 2556 ในการจัดงานแบ่งกิจกรรมเป็น 3 ส่วน ดังนี้

2.1) ลานนิทรรศการเรียนรู้รอบบ้านสืบสานตำนานกะเหรี่ยงบ้านบึง ผู้วิจัยและคณะกรรมการจัดงานได้นำฐานการเรียนรู้ทั้ง 7 ฐาน มาจัดแสดงนิทรรศการเพื่อให้ประชาชนที่มาร่วมงานได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับตำนานกะเหรี่ยงบ้านบึง และร่วมกิจกรรมในแต่ละฐาน



ภาพที่ 5.60 กิจกรรมลานนิทรรศการ เรียนรู้รอบบ้านสืบสานตำนานกะเหรี่ยงบ้านบึง

2.2) ลานกิจกรรมศิลปะเชิงสร้างสรรค์วันกินข้าวห่อ เป็นส่วนกิจกรรมศิลปะที่ให้นักเรียนและประชาชนที่มาร่วมงานได้ร่วมกิจกรรมศิลปะอย่างหลากหลาย ได้แก่ การฟังดนตรีจากศิลปินสุดแผ่นดิน การเพ้นท์กระเป๋าจากศิลปินในท้องถิ่น (พี่อ้อ) การทำเทียนหอมจากบ้านหอมเทียน การเป่าแก้วจากผู้ประกอบการอิสระในท้องถิ่น



ภาพที่ 5.61 ลานกิจกรรมศิลปะเชิงสร้างสรรค์วันกินข้าวห่อ

2.3) ลานแสดงผลงานนิทรรศการผลงานของโรงเรียนที่มีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นของชาวกะเหรี่ยง โรงเรียนที่ร่วมจัดแสดงผลงานนิทรรศการ ได้แก่ โรงเรียนบ้านท่ามะขาม โรงเรียนบ้านบึง (สันติมนิประชาสรรค์) และโรงเรียนประชาพัฒนาวิทย์ ผลงานที่นำมาจัดแสดง ได้แก่ ผลงานของนักเรียนเกี่ยวกับภาษาท้องถิ่น หนังสือเล่มเล็ก ผ้าทอมือ และการสานเข่ง



ภาพที่ 5.62 นิทรรศการกิจกรรมการเรียนการสอนเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นของชาวกะเหรี่ยง

4.2 ผลการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

1) ด้านกระบวนการ มีการจัดเตรียมกระบวนการในการจัดกิจกรรมอย่างเป็นขั้นตอนและใช้กระบวนการมีส่วนร่วมของทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง โดยได้รับความร่วมมือจากผู้ประสานงานในการจัดกิจกรรมจากผู้รับผิดชอบในการจัดกิจกรรมภูมิปัญญาของชาวกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ และผู้ประสานงานทางด้านการจัดการเรียนรู้บูรณาการเรียนรู้ออบบ้านสืบสานตำนานกะเหรี่ยงบ้านบึง

2) ด้านผลผลิต นักเรียน คณะครู ผู้นำชุมชน ผู้ปกครอง คณะกรรมการสถานศึกษา และผู้มาร่วมชมงานทุกคน มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา ศิลปวัฒนธรรม วิถีชีวิตความเป็นอยู่ของชาวกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ มีความรักความภาคภูมิใจต่อ

ท้องถิ่นและวิถีชีวิตของชาวกะเหรี่ยง เกิดความหวงแหนและต้องการอนุรักษ์ สืบทอด บอกเล่า เรื่องราวความรู้ต่าง ๆ สู่คนในรุ่นต่อไป

3) ด้านผลกระทบ สถานศึกษาเกิดความตระหนักและเห็นความสำคัญของการนำ แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นมาประกอบในการจัดการเรียนการสอนมากขึ้น โดยจัดทำเป็นหลักสูตรท้องถิ่น ของโรงเรียน จัดการเรียนรู้อย่างบูรณาการในทุกสาระการเรียนรู้ เห็นคุณค่าของการจัดการเรียนรู้ เชิงสร้างสรรค์ เนื่องจากผลงานที่แสดงมาทำให้เห็นถึงการนำความคิดสร้างสรรค์มาใช้ การใช้ กระบวนการคิด การแก้ปัญหาการวางแผนในการทำงาน ครูและนักเรียนโรงเรียนมีความตื่นตัวต่อ การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ มีความต้องการเข้ามาศึกษาเรียนรู้เพิ่มเติม และต้องการให้มีการจัด กิจกรรมในโอกาสต่อไปอีก องค์การส่วนท้องถิ่นเห็นความสำคัญของการจัดการศึกษาแบบมีส่วนร่วม ของชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้และภูมิปัญญาของท้องถิ่น ได้มีการพูดคุยและแสดงเจตนาที่จะจัดหา งบประมาณในการจัดกิจกรรมต่อเนื่องเป็นนิทรรศการประจำปีของหมู่บ้านบ้านบึงเหนือ

4) ด้านความยั่งยืน มีหลักสูตรกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เชิงสร้างสรรค์ให้หลักสูตรท้องถิ่น เรื่อง วิถีชีวิตของชาวกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ ได้ถูกนำมาใช้ใน ชีวิตจริง และเกิดผลต่อผู้เรียนในท้องถิ่นอย่างแท้จริง และตอบสนองต่อเป้าหมายของหลักสูตรการศึกษา โรงเรียนมีแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้บูรณาการแบบมีส่วนร่วมกับท้องถิ่นอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นตัวอย่างการจัดกิจกรรมอย่างสมบูรณ์แบบที่ครูสามารถนำไปใช้ได้ รวมทั้งองค์ความรู้ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นสามารถขยายผลสู่สาระการเรียนรู้ต่าง ๆ ทำให้นักเรียนเกิดองค์ความรู้ เป็นความรู้ที่ยั่งยืน ติดตัวผู้เรียนไป ผู้เรียนเกิดความรู้ ทักษะ และเจตคติที่หลากหลาย และมีความเชื่อมโยงต่อการ นำไปใช้ในการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องและยาวนาน การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง เรียนรู้รอบบ้านสืบสานตำนานกะเหรี่ยงบ้านบึง ได้รับการส่งเสริมสนับสนุนจากหลายหน่วยงาน ซึ่งเห็นความสำคัญของการพัฒนาการจัดการศึกษาโดยใช้แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น และยินดีให้การ ส่งเสริมสนับสนุนในด้านเงินทุน เพื่อพัฒนาให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่สมบูรณ์ รวมถึงต้องการพัฒนา ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นของอำเภอบ้านคาในอนาคต

ตอนที่ 4 ผลการจัดกิจกรรมการพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้ พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ในชุดงานวิจัย การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ฯ นี้ ได้จัดกิจกรรมในพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ จำนวน 4 แห่ง คือ 1) หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี 2) แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม 3) แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี จังหวัดสมุทรสาคร และ 4) แหล่ง โบราณคดีของราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี รายละเอียดดังนี้

1. หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี

1.1 สรุปผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้หอศิลป์เอมเจริญ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ คือ 1) การพัฒนาสื่อการเรียนรู้และสื่อประชาสัมพันธ์ ประกอบด้วย สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง หอศิลป์เอมเจริญและผลงานด้านศิลปะ สื่อวีดิทัศน์ แนะนำหอศิลป์เอมเจริญ สื่อการเรียนรู้ศิลปะ 2) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการร่วมกับ สื่อในโครงการ “ค่ายสื่อศิลป์สร้างสรรค์” ในวันที่ 2 กันยายน พ.ศ. 2556 ประกอบด้วยศูนย์การเรียนรู้ จำนวน 7 ศูนย์ คือ 1) เรียนรู้หอศิลป์เอมเจริญ 2) เพลิดเพลินวาดภาพลายเส้น 3) เดคูพาจบน วัสดุผักตบชวา 4) เดคูพาจบนพัด 5) งานกระดาษ pop up 6) แฟ้นท์ เส้น ภาพบนสื่อ 7) ที่ระลึกหอศิลป์เอมเจริญ ผู้เข้าร่วมโครงการประกอบด้วย นักเรียนและผู้ปกครอง จำนวน 100 คน ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ พบว่า

1) การพัฒนาสื่อการเรียนรู้และสื่อประชาสัมพันธ์ ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับ ประวัติความเป็นมาของหอศิลป์เอมเจริญผลการศึกษาด้านความรู้ สามารถตอบคำถามและบันทึก ข้อมูลเกี่ยวกับหอศิลป์เอมเจริญ โดยความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่ออยู่ในระดับมากที่สุด ได้แก่ สื่อมีวัตถุประสงค์ของแต่ละเนื้อหา มีความสอดคล้องตรงตามเนื้อหา เนื้อหาเป็นประโยชน์ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ในวิชาต่าง ๆ เนื้อหา มีความเหมาะสมกับระยะเวลา ปริมาณของเนื้อหาในบทเรียนมีความเหมาะสม มีการแบ่งเป็นหัวข้อย่อย ๆ ที่มีความชัดเจน และมีการลำดับการนำเสนอเนื้อหาที่จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง วิดีโอประกอบบทเรียนมีความ น่าสนใจ มีเทคนิคในการนำเสนอที่เหมาะสมและน่าสนใจ ภาพที่ใช้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาทำให้ ได้รับประโยชน์และความรู้ที่ได้รับจากการเรียน ช่วยให้เกิดความคิดใหม่ ๆ อย่างสร้างสรรค์ได้ ผู้เรียน รู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินและพึงพอใจกับการเรียนด้วยสื่อในครั้งนี้

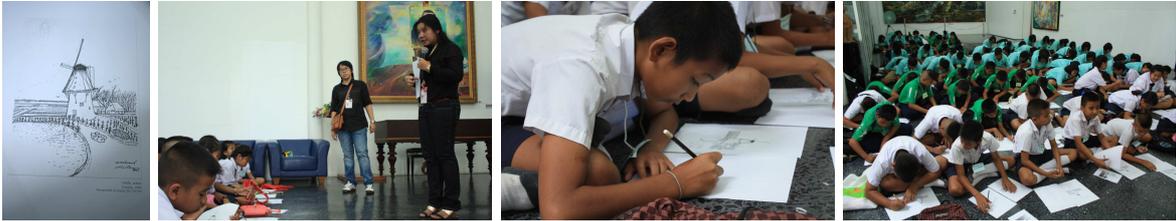
2) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการร่วมกับสื่อ ในโครงการ “ค่ายสื่อ ศิลป์สร้างสรรค์” ประกอบด้วยศูนย์การเรียนรู้ จำนวน 7 ศูนย์ ดังนี้

2.1) ศูนย์การเรียนรู้ที่ 1 เรียนรู้หอศิลป์เอมเจริญ นักเรียนได้รับความรู้เกี่ยวกับ ประวัติความเป็นมาของหอศิลป์เอมเจริญจากสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง หอศิลป์เอมเจริญ ทักษะในการตอบคำถาม สนุกสนานเพลิดเพลิน และพึงพอใจกับการเรียนด้วยสื่อวีดิทัศน์



ภาพที่ 5.63 เรียนรู้ประวัติความเป็นมาของหอศิลป์เอมเจริญจากสื่อวีดิทัศน์

2.2) ศูนย์การเรียนรู้ที่ 2 เพลิดเพลินวาดภาพลายเส้น นักเรียนได้เรียนรู้วิธีการวาดภาพลายเส้น สามารถวาดภาพลายเส้น ชอบการวาดภาพลายเส้น



ภาพที่ 5.64 เรียนรู้วิธีการวาดภาพลายเส้น

2.3) ศูนย์การเรียนรู้ที่ 3 เดคูพาจบนวัสดุผักตบชวา นักเรียนได้เรียนรู้วิธีการทำเดคูพาจ สามารถทำเดคูพาจได้ และชอบการทำเดคูพาจบนวัสดุผักตบ

2.4) ศูนย์การเรียนรู้ที่ 4 เดคูพาจบนพัด นักเรียนได้เรียนรู้วิธีการเดคูพาจบนพัด สามารถทำเดคูพาจบนพัด และชอบการทำเดคูพาจบนพัด



ภาพที่ 5.65 เรียนรู้วิธีการทำเดคูพาจบนวัสดุต่าง ๆ

2.5) ศูนย์การเรียนรู้ที่ 5 งานกระดาษ pop up นักเรียนได้เรียนรู้วิธีการทำการ์ดแบบ pop up สามารถทำการ์ดแบบ pop up และชอบการทำการ์ดแบบ pop up



ภาพที่ 5.66 เรียนรู้วิธีการทำการ์ดแบบ pop up

2.6) ศูนย์การเรียนรู้ที่ 6 เฟ้นท์ เส้น ภาพ บนเลื้อย นักเรียนได้เรียนรู้วิธีการเฟ้นท์ เส้น ภาพ บนเลื้อย นักเรียนสามารถทำเฟ้นท์ เส้น ภาพ บนเลื้อย และชอบการทำเฟ้นท์ เส้น ภาพ บนเลื้อย

2.7) ศูนย์การเรียนรู้ที่ 7 ที่ระลีกหอศิลป์เอมเจริญ นักเรียนได้เรียนรู้วิธีการทำ การ์ดระลีกหอศิลป์ สามารถทำการ์ดระลีกหอศิลป์ และชอบการทำการ์ดระลีกหอศิลป์



ภาพที่ 5.67 กิจกรรมแฟนท์เสื้อ และการทำการ์ดที่ระลีก

1.2 ผลการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

1) ด้านกระบวนการ การดำเนินการทุกอย่างเริ่มต้นจากการมีส่วนร่วมของชุมชน การวางแผน การแสดงความคิดเห็น การอภิปราย การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ การเสนอแนวทาง ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายมุมมอง การร่วมแรงร่วมใจ มีบุคคลในชุมชนหลายฝ่าย ประกอบด้วย ผู้บริหารสถานศึกษา ศึกษานิเทศก์ คณะครู ผู้จัดการหอศิลป์ เอมเจริญ เทศบาลตำบล สำรอง และผู้ปกครอง มาร่วมจัดกิจกรรมให้ความรู้และการฝึกปฏิบัติให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ส่งเสริมให้นักเรียนมีโอกาสได้เรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และงบประมาณสนับสนุนการจัด ค่ายสื่อศิลป์สร้างสรรค์ การอำนวยความสะดวก การประชาสัมพันธ์ และการมีส่วนร่วมในการจัด กิจกรรม

2) ด้านผลผลิต หอศิลป์เอมเจริญมีสื่อการเรียนรู้และสื่อประชาสัมพันธ์ที่ทำให้ ผู้เรียนได้รับประโยชน์และความรู้ ช่วยให้เกิดความคิดใหม่ ๆ อย่างสร้างสรรค์ ทำให้ผู้เรียนรู้สึก สนุกสนาน เพลิดเพลิน หลังจากผู้เรียนได้เรียนรู้หลักการ วิธีการทำงานศิลปะจากศูนย์การเรียนรู้ ทำให้นักเรียนสามารถปฏิบัติงานศิลปะได้ เช่น การวาดภาพลายเส้น การเดคูพาจบนวัสดุผักตบชวา การเดคูพาจบนพัด การทำการ์ดแบบ pop up การแฟนท์ เส้น ภาพ บนเสื้อ การทำการ์ดที่ระลีกหอ ศิลป์

3) ด้านผลกระทบ ผู้บริหารโรงเรียนมีการประสานสัมพันธ์กับหน่วยงานอื่น ๆ การทำงานร่วมกับผู้อื่น เพื่อใช้แหล่งเรียนรู้หอศิลป์เอมเจริญให้เกิดประโยชน์สูงสุด ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ทุกคนมีโอกาสฝึกทักษะกระบวนการในการเรียนรู้ที่หลากหลาย ได้เรียนรู้จากสื่อวีดิทัศน์ สื่อมัลติมีเดีย ประสบการณ์ตรง การฝึก การลงมือปฏิบัติ การแสวงหาความรู้ การรวบรวมข้อมูล กระบวนการคิด การแก้ปัญหา การทำงานอย่างเป็นขั้นตอน การใช้เทคโนโลยี การเก็บข้อมูล การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การอภิปราย กระบวนการกลุ่ม ความรับผิดชอบ เห็นคุณค่าของงาน (ชิ้นงาน/กระบวนการทำงาน/ภาระงาน) ฝึกทักษะการคิดเป็นการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์เพราะเปิดโอกาส ให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดของตนเองอย่างเต็มที่เต็มความสามารถ ไม่มีการปิดกั้นความคิด

จินตนาการของผู้เรียน รวมทั้งส่งเสริมและสนับสนุนให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อนักเรียน นักเรียนกล้าที่จะนำเสนอผลงานของตนเองต่อผู้ที่สนใจ สามารถอธิบายปัญหาที่พบในการทำงาน และแสดงความคิดเห็นในการต่อยอดผลงานของตนเองได้อย่างสร้างสรรค์ ตลอดจนทำให้เกิดความตระหนักและความภาคภูมิใจต่อมรดกที่ล้ำค่าของชุมชน เป็นส่วนสำคัญในการขยายผลของความรู้สู่ผู้ที่สนใจต่อไป นอกจากนี้ ชุมชนยังได้เห็นความสำคัญและคุณค่าของหอศิลป์เอมเจริญ มีความต้องการมาร่วมกิจกรรมและเผยแพร่มากขึ้น

4) ด้านความยั่งยืน หอศิลป์เอมเจริญมีสื่อการเรียนรู้และสื่อประชาสัมพันธ์ให้เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น ผู้นำชุมชน ผู้บริหาร ครู ผู้ปกครอง มีความต้องการให้บุตรหลานมาเรียนรู้และร่วมประชาสัมพันธ์หอศิลป์เอมเจริญให้หน่วยงานการศึกษาและผู้สนใจเข้าร่วมกิจกรรมในโอกาสต่อไป

2. แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม

2.1 สรุปผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ คือ 1) การผลิตสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ ได้แก่ สื่อวีดิทัศน์แนะนำโบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง สื่อสิ่งพิมพ์ แผ่นพับ หนังสือเล่มเล็ก เว็บไซต์เพื่อการประชาสัมพันธ์โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง 2) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการร่วมกับสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์สำหรับผู้เข้าร่วมโครงการ ในวันที่ 14 กันยายน พ.ศ. 2556 ประกอบด้วยฐานการเรียนรู้ ดังนี้ 1) การเรียนรู้เกี่ยวกับโบสถ์ปรกโพธิ์ โดยเรียนรู้จากหนังสือเล่มเล็ก แผ่นพับ และเว็บไซต์ 2) สร้างสรรค์ผลงานจากการเรียนรู้ผ่านสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และ 3) การแสดงผลงานการผลิตสื่อและผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียน กิจกรรมนิทรรศการภาพถ่ายและโปสการ์ด ผู้เข้าร่วมโครงการ ประกอบด้วย นักเรียนโรงเรียนเทพสุวรรณ จังหวัดสมุทรสงคราม จำนวน 30 คน และนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จำนวน 12 คน ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ พบว่า

1) การผลิตสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ ได้แก่ การผลิตสื่อวีดิทัศน์แนะนำโบสถ์ปรกโพธิ์ แผ่นพับ หนังสือเล่มเล็ก เว็บไซต์เพื่อการประชาสัมพันธ์ ทำให้แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์มีสื่อให้ความรู้และประชาสัมพันธ์ที่หลากหลายสำหรับชาวบ้าน นักเรียน หน่วยงาน และผู้ที่สนใจ



ภาพที่ 5.68 สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง

2) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการร่วมกับสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ สำหรับผู้เข้าร่วมโครงการ ประกอบด้วยฐานการเรียนรู้ต่าง ๆ ดังนี้

2.1) ฐานการเรียนรู้ที่ 1 การเรียนรู้เกี่ยวกับโบสถ์ปรกโพธิ์ โดยเรียนรู้จาก หนังสือเล่มเล็ก แผ่นพับ และเว็บไซต์ เพื่อเผยแพร่ให้ความรู้เกี่ยวกับประวัติความเป็นมา และความสำคัญทางประวัติศาสตร์ของโบสถ์ปรกโพธิ์ อนุสาวรีย์ของสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช องค์หญิงมณฑาทิพย์ บ่อน้ำศักดิ์สิทธิ์ และลักษณะความมหัศจรรย์ของต้นไม้ที่ปกคลุมโบสถ์

2.2) ฐานการเรียนรู้ที่ 2 สร้างสรรค์ผลงานจากการเรียนรู้ผ่านสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยการจัดประกวดภาพถ่ายโบสถ์ปรกโพธิ์ เพื่อจัดทำโปสการ์ดที่ระลึกสำหรับผู้มาเยี่ยมชมโบสถ์ปรกโพธิ์ ซึ่งเป็นการถ่ายภาพหลังจากที่นักเรียนเรียนรู้เนื้อหา สาระ เกี่ยวกับโบสถ์ ปรกโพธิ์จากสื่อในฐานที่ 1 ซึ่งทำให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ในการถ่ายภาพว่าจะถ่ายภาพ อย่างไม่ มุมไหน เวลาใด ที่ทำให้ภาพสวยงามและประทับใจผู้มาเยี่ยมชมโบสถ์ปรกโพธิ์



ภาพที่ 5.69 การนำเสนอวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ และการประกวดภาพถ่ายโบสถ์ปรกโพธิ์

2.3) ฐานการเรียนรู้ที่ 3 การแสดงผลงานการผลิตสื่อและผลงานสร้างสรรค์ ของนักเรียน กิจกรรม นิทรรศการภาพถ่ายและโปสการ์ด เป็นการจัดแสดงสื่อการเรียนรู้เชิง สร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ซึ่งผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ หนังสือเล่มเล็ก แผ่นพับ และเว็บไซต์ สำหรับผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียน คือ โปสการ์ดภาพถ่ายที่ผ่านการ คัดเลือก และพิธีมอบรางวัลแก่นักเรียนที่ชนะเลิศการประกวดภาพถ่าย และสอบถามความพึงพอใจ ของผู้มาเยี่ยมชมโบสถ์ปรกโพธิ์ที่มีต่อสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์



ภาพที่ 5.70 พิธีมอบรางวัลแก่นักเรียนที่ชนะเลิศการประกวดภาพถ่าย

2.2 ผลการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

1) ด้านกระบวนการ ผู้นำขององค์การบริหารส่วนตำบล ตระหนักถึงความสำคัญของการให้ความร่วมมือและส่งเสริมให้โบสถ์ปรกโพธิ์เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยของทั้งจากคนในชุมชนและผู้สนใจจากภายนอก และให้ความร่วมมือในการให้ข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์โบสถ์ปรกโพธิ์และพื้นที่โดยรอบ อำนาจความสะดวกในการลงพื้นที่ เพื่อศึกษาบริบทชุมชนและเข้าร่วมกิจกรรม ติดตามผลการดำเนินงาน พร้อมรับฟังความคิดเห็น ข้อเสนอแนะและแนวทางการพัฒนาจากทางทีมงานวิจัยเป็นอย่างดี ผู้บริหารโรงเรียนและครู ได้ให้ความร่วมมือในการวางแผน การจัดกิจกรรม การประเมินผลกิจกรรม การสรุปผลการจัดกิจกรรมและอำนวยความสะดวกตามการจัดการดำเนินการกิจกรรม นอกจากนี้ผู้ดูแลประจำโบสถ์ปรกโพธิ์ ยังได้ให้ความร่วมมือและมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมด้วยดีโดยตลอด ไม่ว่าจะเป็นการให้ข้อมูล แนะนำสถานที่ มีส่วนร่วมในการวางแผน การจัดกิจกรรมและการประเมินผลงานทั้งด้านเนื้อหาและสื่อเพื่อการเรียนรู้ เพื่อความถูกต้องครบถ้วนและเป็นปัจจุบันมากที่สุด

2) ด้านผลผลิต แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์มีสื่อการเรียนรู้ที่สามารถศึกษาเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง รูปแบบสื่อหนังสือเล่มเล็ก และสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ สำหรับให้ความรู้เกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์โบสถ์ปรกโพธิ์ แก่ ชาวบ้าน นักเรียน หน่วยงานราชการทุกฝ่ายและผู้ที่เกี่ยวข้อง รวมถึงสื่อเว็บไซต์และแผ่นพับสำหรับประชาสัมพันธ์ อันจะนำไปสู่การดึงดูดนักท่องเที่ยวให้เดินทางมาเยี่ยมชมแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์โบสถ์ปรกโพธิ์ ครูได้แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่ช่วยส่งเสริมและตอบสนองความคิดเชิงสร้างสรรค์ รวมถึงสามารถช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนให้เกิดความกระตือรือร้นในการเรียนการสอน ได้สื่อหนังสือเล่มเล็ก เว็บไซต์ และสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ไปใช้เป็นสื่อเสริมการเรียนรู้ในชั้นเรียนที่ช่วยตอบสนองความแตกต่างของผู้เรียน ตามหลักสำคัญในการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ได้เห็นถึงความสำคัญของกระบวนการเรียนรู้รายบุคคลและรายกลุ่ม ที่จะทำให้ผู้เรียนแต่ละคนสามารถเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ นักเรียน ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ได้ทราบถึงประวัติความเป็นมา ข้อมูลต่าง ๆ เกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์โบสถ์ปรกโพธิ์

3) ด้านผลกระทบ ผู้นำขององค์การบริหารส่วนตำบลบางกุ่ม ตระหนักถึงความสำคัญของการให้ความร่วมมือและส่งเสริมให้โบสถ์ปรกโพธิ์เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยของทั้งจากคนในชุมชนและผู้สนใจจากภายนอก และให้ความร่วมมือในการให้ข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์โบสถ์ปรกโพธิ์และพื้นที่โดยรอบ อำนาจความสะดวกในการลงพื้นที่ เพื่อศึกษาบริบทชุมชนและเข้าร่วมกิจกรรม ติดตามผลการดำเนินงาน พร้อมรับฟังความคิดเห็น ข้อเสนอแนะและแนวทางการพัฒนาจากทางทีมงานวิจัยเป็นอย่างดี ผู้บริหารโรงเรียนมีความสนใจที่จะเข้าร่วมและพร้อมเป็นส่วนหนึ่งในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ครูได้แนวทางในการพัฒนาสื่อ

การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์สร้างที่ใช้ร่วมกับแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่นใช้พื้นที่ชุมชนมาเป็นแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิตได้อย่างไม่สิ้นสุด โดยสามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนแต่ละคนได้เรียนรู้ตามความต้องการและตามศักยภาพที่มีได้อย่างเต็มที่ นักเรียนผู้เข้าร่วมกิจกรรม ได้ฝึกการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ ที่มีความแปลกใหม่ ทั้งด้วยกระบวนการเรียนรู้รายบุคคลและรายกลุ่ม ทำให้เกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้องค์ความรู้เดิมที่มีอยู่มาสังเคราะห์ร่วมกับความรู้ใหม่ที่ได้รับ และต่อยอดด้วยความคิดสร้างสรรค์ นอกจากนี้แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ ยังได้รับการสนับสนุนในด้านต่าง ๆ จากองค์กรในชุมชนมากขึ้น และส่งเสริมให้โบสถ์ปรกโพธิ์กลายเป็นแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับทุกคนในพื้นที่และต่างจังหวัด

4) ด้านความยั่งยืน แหล่งเรียนรู้สามารถนำแนวทางในการจัดกิจกรรมไปพัฒนาต่อยอด หรือประยุกต์ใช้ในจัดกิจกรรมในวาระต่าง ๆ นำสื่อที่ได้จากการพัฒนาตามโครงการส่งต่อไปยังหน่วยงานหรือสถานศึกษาภายในชุมชน เพื่อขยายกลุ่มเป้าหมายในการใช้สื่อการเรียนรู้และกระจายความรู้ให้ครอบคลุมคนในชุมชน นำสื่อสิ่งพิมพ์ในรูปแบบแผ่นพับและสื่อเว็บไซต์ไปประยุกต์ใช้เพื่อการประชาสัมพันธ์และเผยแพร่ข้อมูลความรู้เกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์โบสถ์ปรกโพธิ์ นักเรียนจะได้รับความรู้ต่าง ๆ เกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์โบสถ์ปรกโพธิ์ ประกอบกับการได้มีส่วนร่วม และการได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง จะทำให้องค์ความรู้ที่เกิดขึ้นมีความคงทนในระยะยาว เกิดทักษะทางการเรียนรู้ที่ยั่งยืนที่จะช่วยเสริมสร้างและพัฒนาประสิทธิภาพให้แก่ตัวผู้เรียนต่อไปในอนาคต นอกจากนี้หน่วยงานภายในชุมชนเกิดการตื่นตัวให้ความสนใจและให้ความร่วมมือในการร่วมกันพัฒนาแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์โบสถ์ปรกโพธิ์ ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญของชุมชน และเป็นที่รู้จักของบุคคลภายนอก

3. แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อี จังหวัดสมุทรสาคร

3.1 สรุปผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์คือ 1) การพัฒนาสื่อการเรียนรู้และสื่อประชาสัมพันธ์ ประกอบด้วย สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อี สื่อวีดิทัศน์แนะนำหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อี และขั้นตอนผลิตเครื่องเบญจรงค์ สื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ ได้แก่ โปสเตอร์ และแผ่นพับ 2) จัดกิจกรรมฐานการเรียนรู้สำหรับผู้เข้าร่วมโครงการ ประกอบด้วยฐานการเรียนรู้ 3 ฐาน คือ 1) เรียนรู้จากสื่อ เรื่อง เบญจรงค์ดอนไก่อี 2) เปิดบ้านเบญจรงค์ สัมผัสวิถีชุมชน และ 3) สร้างสรรค์งานเบญจรงค์ ในวันที่ 13 กันยายน พ.ศ. 2556 ผู้เข้าร่วมโครงการประกอบด้วย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนกระทุ่มแบนวิเศษสมุทคุณ จำนวน 26 คน และนักศึกษาปริญญาตรี สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จำนวน 12 คน ผลการพัฒนางานกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ พบว่า

1) การพัฒนาสื่อการเรียนรู้และสื่อประชาสัมพันธ์ ประกอบด้วย สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อดี สื่อวีดิทัศน์แนะนำหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อดี และขั้นตอนผลิตเครื่องเบญจรงค์ สื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ ได้แก่ โปสเตอร์และแผ่นพับ ทำให้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อดี มีสื่อการเรียนรู้ที่สามารถศึกษาเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง รูปแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้และสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ สำหรับให้ความรู้เกี่ยวกับหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อดีแก่คนในชุมชน นักเรียน หน่วยงานราชการทุกฝ่ายและผู้สนใจ



ภาพที่ 5.71 สื่อประชาสัมพันธ์และสื่อการเรียนรู้ เรื่อง หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อดี

2) จัดกิจกรรมฐานการเรียนรู้สำหรับผู้เข้าร่วมโครงการ ประกอบด้วยฐานการเรียนรู้ จำนวน 3 ฐาน ได้แก่

2.1) ฐานการเรียนรู้ที่ 1 เรียนรู้จากสื่อ เรื่อง เบญจรงค์ดอนไก่อดี ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เรียนรู้จากสื่อวีดิทัศน์ ซึ่งกล่าวถึงเรื่องราวของหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อดี ทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รู้จักหมู่บ้านมากขึ้นผ่านตัวภาพและเสียงเป็นเวลา 15 นาที หลังจากนั้นก็มีกิจกรรมตอบคำถามชิงรางวัล เพื่อกระตุ้นผู้เข้าร่วมกิจกรรมให้เกิดการคิดและทบทวนความจำ หลังจากนั้นผู้เข้าร่วมกิจกรรมฝึกและทบทวนความรู้กับสื่อมัลติมีเดีย โดยจับคู่กันทำกิจกรรมเพื่อเป็นการให้ผู้เรียนได้ฝึกการเรียนรู้ร่วมกัน ช่วยกันคิดแก้ไขปัญหา ซึ่งมีแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเพื่อประเมินความรู้ของตนเอง



ภาพที่ 5.72 บรรยากาศการเรียนรู้จากสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง เบญจรงค์ดอนไก่อดี

2.2) ฐานการเรียนรู้ที่ 2 เปิดบ้านเบญจรงค์ สัมผัสวิถีชุมชน ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ได้สัมผัสวิถีชีวิตของคนในชุมชนหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดีอย่างใกล้ชิด ได้เดินชมตามบ้านเรือนที่ชาวบ้านกำลังนั่งเขียนลายและลงสีเบญจรงค์ สามารถพูดคุย สอบถาม หาความรู้เพิ่มเติมได้โดยตรงจากผู้มีประสบการณ์จริง และเข้าไปดูการสาธิตการเขียนเครื่องเบญจรงค์ได้ทั้งบ้านอุไรเบญจรงค์ บ้านแดงเบญจรงค์ และบ้านหนูเล็กเบญจรงค์ ซึ่งได้รับการต้อนรับและยินดีให้ข้อมูลด้วยความเป็นกันเองจากคนในชุมชน



ภาพที่ 5.73 เยี่ยมชมผลิตภัณฑ์และเรียนรู้การเขียนลายเบญจรงค์จากคนในชุมชน

2.3) ฐานการเรียนรู้ที่ 3 สร้างสรรค์งานเบญจรงค์ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้ใช้ทักษะทางศิลปะและความคิดสร้างสรรค์กันอย่างเต็มที่ เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ลงมือเขียนลายและลงสีเบญจรงค์ด้วยตัวเอง โดยมีคนในหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดีเป็นที่เลี้ยงคอยดูแลและให้คำแนะนำในการลงสีเขียนลายอย่างถูกวิธี และหลังจากลงสีเครื่องเบญจรงค์เสร็จเรียบร้อยแล้ว ทางหมู่บ้านก็จะนำผลงานของทุกคนไปเข้าเตาเผา และจัดส่งผลงานนั้นกลับไปเป็นของขวัญแก่ทุกคน



ภาพที่ 5.74 ฝึกปฏิบัติเขียนลายเบญจรงค์

3.2 ผลการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

1) ด้านกระบวนการ นายกเทศมนตรีตำบลดอนไก่ดี ให้ความร่วมมือในการให้ข้อมูลเกี่ยวกับหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดีและพื้นที่โดยรอบ อำนวยความสะดวกในการลงพื้นที่เพื่อศึกษาบริบทชุมชนและเข้าร่วมกิจกรรม ติดตามผลการดำเนินงาน พร้อมรับฟังความคิดเห็น ข้อเสนอแนะและแนวทางการพัฒนา ผู้บริหารโรงเรียนได้ให้ความร่วมมือในการวางแผน การจัด

กิจกรรม การประเมินผลกิจกรรม การสรุปผลการจัดกิจกรรมและอำนวยความสะดวกตามการ
จัดการดำเนินการกิจกรรม

2) ด้านผลผลิต หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อีดี มีสื่อวีดิทัศน์ที่ให้ความรู้กับผู้เข้าร่วม
กิจกรรมได้จริง อีกทั้งยังกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ทักษะการมีส่วนร่วมกันภายในกลุ่มเพื่อกำ
คำตอบที่ถูกต้องและครบถ้วนสมบูรณ์ สื่อมัลติมีเดียเป็นสื่อที่มีประสิทธิภาพและให้ความรู้กับผู้
เข้าร่วมกิจกรรมได้จริง เห็นได้จากคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน ดังเช่นนักเรียนชาย
กลุ่มหนึ่งคะแนนก่อนเรียนได้ 4 คะแนน จากคะแนนเต็ม 10 คะแนน แต่เมื่อได้ศึกษาเนื้อหาภายในสื่อ
มัลติมีเดียเสร็จสิ้นและลงมือแบบทดสอบหลังเรียนก็สามารถทำได้ถึง 10 คะแนนเต็ม ผู้เข้าร่วม
กิจกรรมได้ออกแบบการลงสีเครื่องเบญจรงค์ของตนเองอย่างตั้งใจและสร้างสรรค์ลายเส้นใหม่ ๆ
อันเป็นเอกลักษณ์ของตนเอง ผลงานที่ได้จึงมีความแตกต่างกันไปตามความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละ
คน ซึ่งแต่ละคนก็มีวิธีการสร้างสรรค์งานไม่เหมือนกัน ทำให้รู้สึกว่าการเรียนที่ได้เรียนนี้เป็นผลงานที่มี
ชิ้นเดียวในโลก ยิ่งเห็นเป็นเครื่องเบญจรงค์สำเร็จออกมาและได้รับเป็นของขวัญก็ยิ่งมีความสุข
ที่ได้มาร่วมกิจกรรมในครั้งนี้

3) ด้านผลกระทบ นายกเทศมนตรีตำบลดอนไก่อีดี ตระหนักถึงความสำคัญของ
การให้ความร่วมมือและส่งเสริมให้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อีดีเป็นแหล่งเรียนรู้ของทั้งจากคนในชุมชน
และผู้สนใจจากภายนอก ผู้บริหารโรงเรียนระทุ่มแบนวิเศษสมุทคุณ มีความสนใจที่จะเข้าร่วมและ
พร้อมเป็นส่วนหนึ่งในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ครั้งนี้ ครูผู้รับผิดชอบโครงการ
โรงเรียนระทุ่มแบนวิเศษสมุทคุณ ได้แนวทางในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่ใช้ร่วมกับ
แหล่งเรียนรู้ท้องถิ่น โดยสามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนแต่ละคนได้เรียนรู้ตามความต้องการและ
ตามศักยภาพที่มีได้อย่างเต็มที่ เพราะสื่อการเรียนรู้ส่วนใหญ่ที่ใช้ภายในโรงเรียนยังไม่สามารถ
ตอบสนองความคิดเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้ทุกคน นักเรียนผู้เข้าร่วมกิจกรรม ได้ฝึกการเรียนรู้
ในรูปแบบต่างๆ ที่มีความแปลกใหม่ ทั้งด้วยกระบวนการเรียนรู้รายบุคคลและรายกลุ่ม ทำให้เกิดการ
เรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้องค์ความรู้เดิมที่มีอยู่มาสังเคราะห์ร่วมกับความรู้ใหม่ที่ได้รับ และต่อยอด
ด้วยความคิดสร้างสรรค์ ส่งผลให้เกิดการเผยแพร่ความรู้ที่มีประโยชน์เกี่ยวกับหมู่บ้านเบญจรงค์
ดอนไก่อีดีให้ยั่งยืนต่อไปในอนาคต แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อีดีมีความใกล้ชิดกับชุมชน
โดยรอบมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะในส่วนของโรงเรียน ที่จะช่วยส่งเสริมให้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อีดีนี้
กลายเป็นแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับทั้งคนในและนอกพื้นที่

4) ด้านความยั่งยืน หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อีดีได้แนวทางในการจัดกิจกรรมไป
พัฒนาต่อยอดหรือประยุกต์ใช้ในจัดกิจกรรมในวาระต่าง ๆ ของหมู่บ้าน นักเรียนได้รับความรู้เกี่ยวกับ
หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อีดีที่สอดแทรกอยู่ในกิจกรรม ซึ่งการที่นักเรียนได้มีส่วนร่วมกับการ
ทั้งแบบรายบุคคลและแบบรายกลุ่ม จะทำให้องค์ความรู้ที่เกิดขึ้นมีความคงทนในระยะยาว หน่วยงาน

ภายในชุมชนเกิดการตื่นตัว ให้ความสนใจและให้ความร่วมมือในการร่วมกันพัฒนาหมู่บ้านเบญจรงค์ ดอนไถ่ดีให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญของชุมชน และเป็นที่รู้จักของบุคคลภายนอก สถาบันการศึกษา ในชุมชน สามารถนำสื่อวีดิทัศน์และสื่อมัลติมีเดียจากโครงการไปประยุกต์ใช้เป็นสื่อการเรียน การสอนให้ห้องเรียน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในระยะยาว ครูผู้สอนอาจใช้แนวทางการจัดกิจกรรม ตามโครงการ สามารถนำไปบูรณาการเข้ากับการเรียนการสอนในรายวิชาได้

4. แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี

4.1 สรุปผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งโบราณคดี หนองราชวัตร เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ คือ 1) การพัฒนาสื่อการเรียนรู้และสื่อ ประชาสัมพันธ์ ประกอบด้วย สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แหล่งเรียนรู้ทางโบราณคดี หนองราชวัตร สื่อวีดิทัศน์แนะนำแหล่งเรียนรู้ทางโบราณคดีหนองราชวัตร สื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการ เผยแพร่และประชาสัมพันธ์ ได้แก่ โปสเตอร์ และแผ่นพับ 2) จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการ ของนักเรียน นักศึกษา และผู้สนใจ เมื่อวันที่ 20 กันยายน พ.ศ. 2556 ประกอบด้วยกิจกรรม 4 ส่วน ได้แก่ 1) บอกล่าเรื่องราว แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร 2) กะหล่ำปลีแหล่งโบราณคดีหนองราช วัตร 3) จิ๊กซอว์บรรพชา และ 4) วาดเส้นเล่นลาย ผู้เข้าร่วมโครงการประกอบด้วย นักเรียนโรงเรียน บ้านมาบพะยอม จังหวัดสุพรรณบุรี จำนวน 30 คน และนักศึกษาปริญญาตรี สาขาวิชาเทคโนโลยี การศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จำนวน 12 คน ผลการจัดกิจกรรมพบว่า

1) การพัฒนาสื่อการเรียนรู้และสื่อประชาสัมพันธ์ ประกอบด้วย สื่อมัลติมีเดีย เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร สื่อวีดิทัศน์แนะนำแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร สื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ ได้แก่ โปสเตอร์และแผ่นพับ ทำให้แหล่งโบราณคดี หนองราชวัตรมีสื่อให้ความรู้และประชาสัมพันธ์ที่หลากหลายสำหรับชาวบ้าน นักเรียน หน่วยงาน ราชการ และผู้ทีสนใจ สื่อมัลติมีเดียมีความสร้างสรรค์ สวยงาม เหมาะสำหรับการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีข้อมูลและภาพประกอบที่เป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนรู้ และเหมาะแก่การนำมาใช้เป็นสื่อในการเผยแพร่ ข้อมูลต่าง ๆ ของแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร



ภาพที่ 5.75 สื่อการเรียนรู้และสื่อประชาสัมพันธ์ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร

2) จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการของนักเรียน นักศึกษาและผู้สนใจ เข้าร่วมกิจกรรมฐานการเรียนรู้ จำนวน 4 ฐาน ได้แก่

2.1) ฐานการเรียนรู้ที่ 1 บอกเล่าเรื่องราว แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร เป็นฐานหลักที่ให้นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร ทั้งด้านประวัติความเป็นมา และความสำคัญของแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรในด้านต่าง ๆ โดยการศึกษาจากสื่อวีดิทัศน์ เพื่อการเรียนรู้ เรื่องแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร โดยกิจกรรมการเรียนรู้ และกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจใคร่รู้ รวมถึงช่วยสร้างองค์ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร เพื่อเตรียมพร้อมด้านพุทธิปัญญาให้แก่ผู้เรียนสำหรับเข้าร่วมกิจกรรมในฐานต่อไป



ภาพที่ 5.76 บรรยากาศการเรียนรู้จากสื่อวีดิทัศน์และสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร

2.2) ฐานการเรียนรู้ที่ 2 กะหล่ำปลี แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร เป็นฐานที่ให้ความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร โดยใช้เกมกะหล่ำปลีที่ทำมาจากกระดาษ โดยในแต่ละชั้นของกระดาษจะเป็นคำถามหรือเกร็ดความรู้ โดยถ้าเป็นคำถามก็จะเป็นคำถามที่ ทบทวนความรู้ว่าจากกิจกรรมฐานที่ 1 ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกกระบวนการทำงานรายบุคคล ได้รับความสนุกสนานและความรู้ที่สอดแทรกลงไปในเกมจากเกร็ดความรู้สั้น ๆ เกี่ยวกับแหล่งโบราณคดี หนองราชวัตร และคำถามจะเป็นการทบทวนความรู้ว่าจากกิจกรรมฐานที่ 1 ที่ผ่านมาผู้เรียนได้รับความรู้มากน้อยเพียงใด เป็นการทบทวนความรู้ในส่วนที่ยังขาด เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับฐานต่อไป



ภาพที่ 5.77 บรรยากาศการตอบคำถามทบทวนความรู้ในเกมกะหล่ำปลี

2.3) ฐานการเรียนรู้ที่ 3 จิกซอว์หรรษา เป็นฐานที่ให้นักเรียนได้รับความรู้จากการเล่นเกมจิกซอว์ โดยทั้งสองด้านของจิกซอว์เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร เพื่อให้เด็กนักเรียนได้เรียนรู้เรื่องของประวัติศาสตร์ ทำให้นักเรียนทราบข้อมูลเกี่ยวกับการขุดค้นพบวัตถุ

โบราณชิ้นต่าง ๆ ของแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรในเชิงลึกมากขึ้น ด้วยสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์รูปแบบจิ๊กซอว์ที่มีความรู้เกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร ทั้งด้านหน้าและหลังของจิ๊กซอว์ ผู้เรียนจะได้ฝึกสมาธิ คิดทบทวน ความกล้าแสดงออก การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การสังเกต จดจำ รวมถึงได้ฝึกการสังเคราะห์ข้อมูลความรู้ แล้วนำเสนอความคิดรวบยอดเพื่อเป็นการเผยแพร่ความรู้ที่ได้ให้แก่เพื่อน ผู้ปกครอง และคนในชุมชนได้



ภาพที่ 5.78ฐานการเรียนรู้จิ๊กซอว์หรรษา

2.4) ฐานการเรียนรู้ที่ 4 วาดเส้นเล่นลาย เป็นฐานสรุปความรู้ของนักเรียนที่ได้รับจากกิจกรรมทุกฐาน เพื่อให้นักเรียนสรุปความคิดรวบยอด สังเคราะห์ความรู้ที่ได้รับถ่ายทอดออกมาได้อย่างเป็นรูปธรรม ผ่านการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบลวดลายบนถุงผ้า โดยแสดงถึงจุดเด่นหรือสิ่งที่ประทับใจเกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร ทำให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะความรู้ที่ได้ศึกษาผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ในทุกฐาน ทั้งการสรุปความคิดรวบยอด การสังเกต จดจำ การคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และที่สำคัญที่สุด คือ ได้แสดงความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการของตนผ่านชิ้นงาน ทำให้ผู้เรียนเกิดความภูมิใจในแหล่งเรียนรู้ในถิ่นอาศัยของตนมากขึ้น อีกทั้งยังเป็นแนวทางในการผลิตของที่ระลึกรูปแบบอื่น ๆ เช่น เสื้อ หมวก พวงกุญแจ แก้ว โปสการ์ด เป็นต้น



ภาพที่ 5.79 กิจกรรมออกแบบลวดลายบนถุงผ้า

4.2 ผลการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

1) ด้านกระบวนการ ผู้นำขององค์การบริหารส่วนตำบลหนองราชวัตรให้ความร่วมมือในการให้ข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรและพื้นที่โดยรอบ อำนวยความสะดวกในการลงพื้นที่เพื่อศึกษาบริบทชุมชนและเข้าร่วมกิจกรรม ติดตามผลการดำเนินงาน พร้อมรับฟังความคิดเห็น ข้อเสนอแนะและแนวทางการพัฒนา ผู้บริหารโรงเรียนได้ให้ความร่วมมือ

ในการวางแผน การจัดกิจกรรม การประเมินผลกิจกรรม การสรุปผลการจัดกิจกรรมและอำนวยความสะดวกตามการจัดการดำเนินการกิจกรรม

2) ด้านผลผลิต แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร มีสื่อการเรียนรู้ที่สามารถศึกษาเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง รูปแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้และสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ สำหรับให้ความรู้เกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรแก่ ชาวบ้าน นักเรียน หน่วยงานราชการทุกฝ่ายและผู้ที่เกี่ยวข้อง รวมถึงสื่อสิ่งพิมพ์สำหรับประชาสัมพันธ์ อันจะนำไปสู่การดึงดูดนักท่องเที่ยวให้เดินทางมาเยี่ยมชมแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรในอนาคต

3) ด้านผลกระทบ องค์การบริหารส่วนตำบลหนองราชวัตรตระหนักในความสำคัญของการร่วมมือและการส่งเสริมให้แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยของคนในชุมชนและผู้สนใจจากภายนอก เกิดแนวทางในการจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์เพื่อสร้างเสริมจิตสำนึกให้แก่คนในชุมชน ครูได้แนวทางในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นอย่างไม่สิ้นสุด นักเรียนได้ฝึกการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งการเรียนรู้รายบุคคลและรายกลุ่ม ทำให้เกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้องค์ความรู้เดิมที่มีอยู่มาสังเคราะห์ร่วมกับความรู้ใหม่ และต่อยอดความคิดสร้างสรรค์ นอกจากนี้แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรยังได้รับการสนับสนุนในด้านต่าง ๆ จากองค์กรทุกฝ่ายภายในจังหวัดสุพรรณบุรีมากขึ้น ที่ส่งเสริมให้แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรนี้ กลายเป็นแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับทุกคนในพื้นที่และต่างจังหวัด อีกทั้งนักโบราณคดีประจำแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร ยังได้ให้ความร่วมมือและมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมด้วยดี โดยตลอด ไม่ว่าจะเป็นการให้ข้อมูล แนะนำสถานที่ มีส่วนร่วมในการวางแผน การจัดกิจกรรมและการประเมินผลงานทั้งด้านเนื้อหาและสื่อเพื่อการเรียนรู้ เพื่อความถูกต้องครบถ้วนและเป็นปัจจุบันมากที่สุด และต้องการจะให้มีการกิจกรรมในรูปแบบนี้ขึ้นอีกในปีต่อ ๆ ไป

4) ด้านความยั่งยืน เจ้าหน้าที่ของแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรมีแนวทางในการจัดกิจกรรมไปพัฒนาต่อยอด หรือประยุกต์ใช้ในจัดกิจกรรมในโอกาสต่อไป สื่อสิ่งพิมพ์ทั้งในรูปแบบแผ่นพับและโปสเตอร์ไปประยุกต์ใช้เพื่อการประชาสัมพันธ์และเผยแพร่ข้อมูลความรู้แก่หน่วยงานหรือสถานศึกษาภายในชุมชน นักเรียนได้รับความรู้เกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีที่สอดแทรกอยู่ในกิจกรรม ซึ่งการที่นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองทำให้เกิดทักษะทางการเรียนรู้ที่ยั่งยืน ช่วยเสริมสร้างและพัฒนาประสิทธิภาพให้แก่ผู้เรียน ทำให้ความรู้ที่เกิดขึ้นมีความคงทนในระยะยาว หน่วยงานในชุมชนเกิดการตื่นตัว ให้ความสนใจและให้ความร่วมมือในการพัฒนาแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร สถานศึกษาในชุมชนสามารถนำสื่อจากโครงการไปใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนได้นอกจากนี้ แนวทางการจัดกิจกรรมตามโครงการสามารถนำไปบูรณาการในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชา เช่น ครูผู้สอนอาจมอบหมายงานให้นักเรียนมาศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมที่แหล่งโบราณคดีนี้อีกครั้ง เป็นต้น

บทที่ 6

สรุปผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

การสรุปผลและอภิปรายผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ คณะผู้วิจัยได้สรุปผลการจัดกิจกรรมเป็น 4 ตอนดังนี้ คือ 1) สรุปและอภิปรายผลการจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ตามแนวคิด ทฤษฎี นวัตกรรมการเรียนรู้ 2) อภิปรายผลการจัดกิจกรรมตามแนวคิด ทฤษฎี การมีส่วนร่วมกับชุมชน 3) อภิปรายผลการจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ตามแนวคิด ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และ 4) วิเคราะห์เพื่อสรุปผลการวิจัยด้านการวิจัยและพัฒนา การมีส่วนร่วมการเรียนรู้ และความคิดสร้างสรรค์

ตอนที่ 1 สรุปและอภิปรายผลการจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ตามแนวคิด ทฤษฎี นวัตกรรม การเรียนรู้

คณะผู้วิจัยสรุปและอภิปรายผลการจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ตามแนวคิด ทฤษฎี นวัตกรรมการเรียนรู้ จำแนกเป็น 4 ด้าน คือ 1) กิจกรรมนันทนาการ 2) การเรียนรู้ตลอดชีวิต 3) นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน และ 4) สื่อการเรียนรู้ ดังนี้

1.1 สรุปและอภิปรายผลการจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ตามแนวคิด ทฤษฎี กิจกรรม นันทนาการ

ในการจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ตามแนวคิด ทฤษฎีกิจกรรมนันทนาการ ได้ดำเนินการในพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น 4 แห่ง ได้แก่ 1) พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก จังหวัดกาญจนบุรี 2) พิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา วัดชะอำคีรี จังหวัดเพชรบุรี 3) แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ และ 4) แหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี มีผลการจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ ดังนี้

พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก จังหวัดกาญจนบุรี ได้จัดกิจกรรมนันทนาการ 3 กิจกรรม คือ 1) กิจกรรม Walk Rally 2) กิจกรรมการพัฒนานักเรียนให้เป็นมัคคุเทศก์ท้องถิ่นรุ่นเยาว์คู่ไปกับมัคคุเทศก์ท้องถิ่นของชุมชน และ 3) กิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการโดยผลการจัดกิจกรรมทำให้โรงเรียนอนุบาลวัดไชยชุมพลชนะสงครามเกิดความตระหนักรู้และเห็นความสำคัญของการนำแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นมาประกอบในการจัดการเรียนการสอนมากขึ้น

โดยจัดทำเป็นสาระการเรียนรู้ท้องถิ่นของโรงเรียน ครูทุกชั้น ทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้จัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ เห็นคุณค่าของการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ผลงานที่แสดงมาทำให้เห็นถึงการนำความคิดสร้างสรรค์มาใช้ การใช้กระบวนการคิด การแก้ปัญหา การวางแผนในการทำงาน การนำเสนอผลงาน หลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เสร็จสิ้นแล้ว ครูและนักเรียนในโรงเรียนมีความตื่นตัวต่อการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ มีความต้องการเข้ามาศึกษาเรียนรู้เพิ่มเติม และต้องการให้มีการจัดกิจกรรมในโอกาสต่อไปอีก

พิพิธภัณฑวิถีสวีตชาวนา วัดชะอำคีรี จังหวัดเพชรบุรี ได้จัดกิจกรรมนันทนาการ 2 กิจกรรม คือ 1) กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการของพิพิธภัณฑวิถีสวีตชาวนา และ 2) กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์พิพิธภัณฑวิถีสวีต ในงานเล่าเรื่องเมืองชะอำ ตอน ตำนานเมล็ดข้าว โดยผลการจัดกิจกรรมทำให้ผู้เรียนและผู้เข้าร่วมกิจกรรม มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่น วิถีสวีตชาวนาและตำนานเมล็ดข้าว ความเป็นมาของพิพิธภัณฑวิถีสวีตชาวนา ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความภาคภูมิใจและมีความสุข สนุกสนานกับกิจกรรม โดยการส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการของพิพิธภัณฑวิถีสวีตชาวนา ผู้ที่มาร่วมงานชื่นชม ประทับใจ มีความสุขและเห็นคุณค่าของแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ทุกคนคิดและต้องการให้พิพิธภัณฑวิถีสวีตชาวนา วัดชะอำคีรี จัดงานเล่าเรื่องเมืองชะอำ ตอน...ตำนานเมล็ดข้าว ทุกปีอย่างต่อเนื่องให้เป็นงานประจำปีของชุมชนตลอดไป

แหล่งเรียนรู้วิถีสวีตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ได้จัดกิจกรรมนันทนาการ 2 กิจกรรม คือ 1) ส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการของชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยง และ 2) กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในรูปแบบนิทรรศการมีชีวิต โดยผลการจัดกิจกรรมทำให้นักเรียนและนักศึกษาได้รับทั้งความรู้ ความเข้าใจ ทักษะ ประสบการณ์จากการเรียนรู้นอกห้องเรียน ได้สัมผัสของจริง ทำให้เกิดความสุขสนุกสนาน เพลิดเพลิน ไร่แจ่มใส มีโลกทัศน์ที่กว้างไกล ยอมรับและพร้อมที่จะรับมือกับการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ และมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการต่าง ๆ ตลอดจนยอมรับในวิถีชีวิตและสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข สถานศึกษาครูสามารถจัดทำแผนการสอนแบบบูรณาการ โดยใช้เนื้อหาองค์ความรู้และรูปแบบกิจกรรมนันทนาการของแหล่งเรียนรู้วิถีสวีตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ ไปเชื่อมโยงกับการจัดการเรียนการสอนทั้ง 8 กลุ่มสาระ นอกจากนั้นครูยังสามารถจัดทำเป็นหลักสูตรท้องถิ่นและแผนการจัดกิจกรรม แหล่งเรียนรู้ได้แนวคิดในการพัฒนาให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีชีวิต และมีกิจกรรมที่เคลื่อนไหว ส่งผลให้ผู้เยี่ยมชมได้รับความรู้ ความเข้าใจและมีทักษะความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น ชุมชนมีจำนวนภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เข้ามามีส่วนร่วมในการถ่ายทอดองค์ความรู้เพิ่มขึ้นและเป็น

ยอมรับ เกิดความภาคภูมิใจและเห็นคุณค่าในตนเองที่สามารถถ่ายทอดองค์ความรู้และประสบการณ์แก่ผู้อื่น

แหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี ได้จัดกิจกรรมนันทนาการ 3 กิจกรรม คือ 1) จัดตั้งชุมนุม “ม่วนซื่นลาวเวียง” 2) จัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนกิจกรรมชุมนุม “ม่วนซื่นลาวเวียง” 3) จัดโครงการ “ม่วนซื่นลาวเวียง” โดยผลการจัดกิจกรรมทำให้นักเรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เห็นคุณค่าและมีความภาคภูมิใจในชุมชนของตน สามารถเชื่อมโยงความรู้ ปราชญ์ชาวบ้านสู่กระบวนการดำเนินชีวิตอย่างมีประสิทธิภาพ เกิดความรู้ความเข้าใจถึงรูปแบบภูมิปัญญาไทย และรากฐานทางวัฒนธรรมด้านภาษา ประเพณี วัฒนธรรม ตลอดจนชีวิตความเป็นอยู่ มีจินตนาการนำความรู้ ปรับประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดกับตน ค้นหาคำกยภาพ ความสนใจส่วนตัว ฝึกการเรียนรู้ การคิด การสังเกต ฝึกทักษะปฏิบัติที่ละเอียดอ่อน อันนำไปสู่ความรัก ศรัทธา สนุกสนาน เกิดความภาคภูมิใจท้องถิ่นที่อยู่อาศัย เห็นคุณค่า และเกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของชุมชนลาวเวียงและสิ่งรอบตัว พัฒนาเจตคติ สมาธิ รสนิยม มีทักษะกระบวนการวิธีการแสดงออก คิดสร้างสรรค์ส่งเสริมให้ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญของศิลปวัฒนธรรมในบริบทของการสะท้อนวัฒนธรรมของตนเอง การเรียนรู้เทคนิควิธีการทำงาน ตลอดจนการเปิดโอกาสให้แสดงออกอย่างอิสระ ผู้เรียนได้รับการส่งเสริมสนับสนุนให้คิดริเริ่มสร้างสรรค์ ดัดแปลง จินตนาการ มีสุนทรียภาพ และเห็นคุณค่าของศิลปวัฒนธรรม ดนตรีภาษา และการดำรงชีวิตอย่างมีประสิทธิภาพ

โดยจะเห็นได้ว่ากิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ตามแนวคิด ทฤษฎีกิจกรรมนันทนาการของพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นทั้ง 4 แห่ง เป็นการจัดกิจกรรมนันทนาการที่สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ มีทักษะกระบวนการคิด การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกับผู้อื่น ได้มีโอกาสศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง มีการวางแผนการทำงานอย่างเป็นลำดับขั้นตอนร่วมกับคณะทำงานมีการวางแผนการทำงาน โดยคำนึงถึงความแตกต่างของบุคคล ความสามารถในการเรียนรู้ อายุ เพศ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมของพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้มีความภาคภูมิใจ และมีความสุขสนุกสนานกับกิจกรรม โดยการส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการ ผู้ที่มาร่วมงานชื่นชมประทับใจ มีความสุขและเห็นคุณค่าของแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ทำให้ได้รับทั้งความรู้ ความเข้าใจ ทักษะ ประสบการณ์จากการเรียนรู้นอกห้องเรียน ได้สัมผัสของจริง ทำให้เกิดความสุขสนุกสนาน เพลิดเพลิน ร่าเริง แจ่มใส มีโลกทัศน์ที่กว้างไกล ยอมรับและพร้อมที่จะรับมือกับการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ การพัฒนาให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีชีวิต และมีกิจกรรมที่เคลื่อนไหว มีจินตนาการนำความรู้ ปรับประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดกับตน ค้นหาคำกยภาพ ความสนใจส่วนตัว ฝึกการเรียนรู้ การคิด การสังเกต ฝึกทักษะปฏิบัติที่ละเอียดอ่อนอันนำไปสู่ความรัก ศรัทธา สนุกสนาน เกิดความภาคภูมิใจท้องถิ่นที่อยู่อาศัย เห็นคุณค่าและเกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของชุมชน สอดคล้องกับ

แนวคิดของคณิต เขียววิชัย (2554) ที่กล่าวว่า กิจกรรมนันทนาการเป็นกิจกรรมหลากหลายที่ส่งเสริมให้บุคคลได้มีโอกาสใกล้ชิดธรรมชาติ สภาพแวดล้อม ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาการเจริญเติบโตทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาของบุคคลและสังคม ดังที่ บัทเลอร์ (Butler, 1959) และอเนก หงส์ทองคำ (2542) ได้แบ่งประเภทกิจกรรมนันทนาการดังนี้ 1) ศิลปะและหัตถกรรม 2) การเดินร่ำ 3) การละคร 4) เกมและกีฬา 5) งานอดิเรก 6) ดนตรีและเพลง 7) นันทนาการกลางแจ้ง 8) การอ่าน การเขียนและการพูด 9) นันทนาการทางสังคม 10) กิจกรรมพิเศษ และ 11) งานบริการอาสาสมัคร ในทำนองเดียวกับชูชีพ เยาวพัฒน์ (2543: 21) กิจกรรมที่คนเราใช้เวลาว่างจากภารกิจงานประจำโดยเข้าร่วมด้วยความสมัครใจ และกิจกรรมที่ทำไม่ขัดต่อธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรม และกฎหมายบ้านเมือง ก่อให้เกิดการพัฒนาหรือความเจริญงอกงามทางกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา จนรู้สึกมีความสุขกลับคืนสู่สภาวะปกติ

นอกจากนี้ สมบัติ กาญจนกิจ (2544) กล่าวว่า นันทนาการเป็นกิจกรรมที่ทำให้สดชื่น เสริมสร้างพลังงานขึ้นมาใหม่ หลังจากการใช้พลังงานแล้วก่อให้เกิดความเหนื่อยเมื่อยล้าทางร่างกาย ทางสมองและจิตใจ กิจกรรมนันทนาการที่บุคคลเข้าร่วมในเวลาต่าง ๆ โดยไม่มีการบังคับและจะเข้าร่วมด้วยความสมัครใจ แล้วส่งผลก่อให้เกิดการพัฒนาอารมณ์สุข รวมทั้งความสนุกสนานหรือความสงบสุข และกิจกรรมนั้นต้องเป็นกิจกรรมที่สังคมยอมรับ โดยมีจุดมุ่งหมายดังนี้ 1) เพื่อพัฒนาอารมณ์ 2) เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์ใหม่ 3) เพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์ 4) เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมของบุคคลและชุมชน 5) เพื่อส่งเสริมการแสดงออก 6) เพื่อส่งเสริมคุณภาพชีวิต 7) เพื่อส่งเสริมความเป็นมนุษยชาติ และ 8) เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดี

1.2 สรุปและอภิปรายผลการจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ตามแนวคิด ทฤษฎีการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ในการจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ตามแนวคิด ทฤษฎีการเรียนรู้ตลอดชีวิต ได้ดำเนินการในพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น 4 แห่ง คือ 1) พิพิธภัณฑ์ ม.จ.สิทธิพร กฤดากร จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ 2) พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ ราชบุรี จังหวัดราชบุรี 3) พิพิธภัณฑ์บ้านเขายี่สาร จังหวัดสมุทรสงคราม และ 4) พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นกลุ่มชาติพันธุ์ลาวครั่ง จังหวัดนครปฐม มีผลการจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ ดังนี้

พิพิธภัณฑ์ ม.จ.สิทธิพร กฤดากร จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ จัดกิจกรรม 4 กิจกรรม ได้แก่ 1) กิจกรรมแสดงเอกลักษณ์ สร้างสรรค์ความมีชีวิตให้กับพิพิธภัณฑ์ 2) กิจกรรมสืบค้นคนเคยอยู่ ของเคยใช้ในฟาร์มบางเปิด 3) กิจกรรมวันงาน “สืบสานตำนาน ม.จ.สิทธิพร กฤดากร” และ 4) กิจกรรมพิพิธภัณฑ์ออกแบบได้ด้วยชุมชน ซึ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมและผู้เข้าเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์มีความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ของพิพิธภัณฑ์ที่สามารถสื่อสารความรู้

ให้เข้าใจง่ายขึ้น ทำให้พิพิธภัณฑ์ดูมีชีวิตชีวาขึ้น สามารถดึงดูดความสนใจให้อยากเข้ามาเยี่ยมชม ทำให้ได้สื่อสำหรับจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ที่เชื่อมโยงกับองค์ความรู้ทางการเกษตรและวิถีชีวิตของคนในชุมชนที่ชัดเจนขึ้น ได้แบบร่างพิพิธภัณฑ์สำหรับการพัฒนาในอนาคตที่เกิดจากการสร้างสรรค์และการมีส่วนร่วมของคนในชุมชน ทำให้คนในชุมชนมีความภูมิใจที่ได้มีส่วนร่วมในการพัฒนา มีความกระตือรือร้น อยากเห็นความก้าวหน้า พร้อมทั้งจะดูแลรักษาและร่วมกันรับผิดชอบในการพัฒนา พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นของตนเองให้เจริญก้าวหน้าเป็นแหล่งเรียนรู้สำหรับเด็กและเยาวชนรุ่นหลังสืบไป

พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ ราชบุรี จังหวัดราชบุรี ได้จัดโครงการ คือ 1) โครงการ มัคคุเทศก์วัยใส ย้อนรอยเมืองราชบุรี ประกอบด้วยกิจกรรมย่อย ได้แก่ Walk Rally ไชปริศนาในพิพิธภัณฑ์ การบรรยายนำชมพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ ราชบุรี กิจกรรมเรียนรู้หลักการมัคคุเทศก์ การต้อนรับ และศิลปะการพูด กิจกรรมเรียนรู้เรื่องราววัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดราชบุรี กิจกรรมนำชมวัดมหาธาตุวรวิหาร การออกแบบเข็มกลัดมัคคุเทศก์วัยใส การเรียนรู้การใช้แหล่งเรียนรู้จากภูมิปัญญา และกิจกรรมถ่ายทอดผลงานการเรียนรู้ และ 2) โครงการตามรอยประวัติศาสตร์เมืองราชบุรี สร้างสรรค์ความคิดจากพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ ราชบุรี ประกอบด้วยกิจกรรมย่อย ได้แก่ กิจกรรม walk Rally ไชปริศนาในพิพิธภัณฑ์ กิจกรรมออกแบบเข็มกลัดที่ระลึก และกิจกรรมตามรอยประวัติศาสตร์เมืองราชบุรี ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความรู้ความเข้าใจในประวัติศาสตร์วัฒนธรรม ประเพณีและวิถีชีวิตของชาวราชบุรีมากขึ้น ได้พัฒนาทักษะการสังเกต การวางแผน ความคิดสร้างสรรค์ และการเรียนรู้ด้วยตนเองให้นักเรียนนักศึกษา ได้รับประสบการณ์จากการนำชมพิพิธภัณฑ์ที่มีความสนใจและตั้งใจฟังเป็นอย่างดี มีการซักถามวิทยากร มีการวางแผนการทำงานเป็นทีม สามารถเชื่อมโยงเรื่องราวจากสิ่งจัดแสดงภายในพิพิธภัณฑ์กับจินตนาการของตนเอง อธิบายความรู้ที่นึกคิดให้ผู้อื่นเข้าใจได้

พิพิธภัณฑ์บ้านเขายี่สาร จังหวัดสมุทรสงคราม ได้จัดโครงการลานวัฒนธรรมเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระเจ้าแม่ 12 สิงหา มหาราชินี ตอน เล่าเรื่องเมืองเก่า เขายี่สาร ผ่านพิพิธภัณฑ์ ประกอบด้วย 6 กิจกรรม ได้แก่ 1) เล่าเรื่องเมืองเก่าเขายี่สาร 2) ภูมิปัญญาอาหารท้องถิ่น 3) ภูมิปัญญานำรู้แหล่งทำกิน 4) สืบสานถิ่นพัฒนาผ้าน้ำกะเตา 5) เก็บไว้เล่าเป็นตำนานสืบสานรัก และ 6) จำหน่ายของดีเขายี่สาร ทำให้ได้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้ประโยชน์จากพิพิธภัณฑ์และผลงานที่เกิดจากชาวบ้านที่เป็นวิทยากรและผู้สนใจประดิษฐ์ขึ้น เช่น ของเล่นจากใบจาก ใบมะพร้าว ผ้ามัดย้อม หุ่นสายรุ้งไซเคิล มีการรวบรวมสื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวของบ้านเขายี่สาร ได้รับความรู้จากการร่วมงาน เช่น การเรียนรู้กับภูมิปัญญาสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับชีวิตประจำวันได้ และมีโอกาสทดลองทำ เด็ก ๆ เห็นว่ากิจกรรมนี้มีความสนุกสนาน ให้ประโยชน์มาก วิทยากรมีความเป็นกันเอง ทำให้ได้เห็นศักยภาพของผู้สูงอายุ ผู้ใหญ่และวัยรุ่น เช่น ในการจักสาน

ของผู้สูงอายุที่เพิ่งแสดงให้เห็นในกิจกรรมนี้เป็นครั้งแรก หรือการสร้างสรรค์ฉากและตกแต่งสถานที่ของวัยรุ่นในชุมชน

พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นกลุ่มชาติพันธุ์ลาวครั่ง จังหวัดนครปฐม ได้จัดกิจกรรมในโครงการ ชาวกับวิถีชีวิตคนลาวครั่ง ประกอบด้วย 6 กิจกรรม ได้แก่ 1) กิจกรรมนันทนาการ 2) กิจกรรมสวดมนต์ไหว้พระ 3) กิจกรรมฐานเรียนรู้เรื่องข้าว แบ่งเป็น 4 ฐาน ได้แก่ การสีข้าว การตำข้าว การผัดข้าว และการหุงข้าวด้วยเตาถ่าน 4) กิจกรรมต่อจิ๊กซอว์ภาพเครื่องมือเกี่ยวกับการทำนา 5) กิจกรรมเรียนรู้ประเพณีที่เกี่ยวข้องกับการทำนา ได้แก่ การรับมานข้าวและการรับขวัญข้าว และ 6) กิจกรรมสะท้อนการเรียนรู้ ทำให้ได้แนวทางและแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับองค์ความรู้ต่าง ๆ ที่มีการจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ ได้แนวทางจัดกิจกรรมด้วยการเชื่อมโยงความรู้เกี่ยวกับข้าวในพิพิธภัณฑ์อย่างเป็นระบบ ตั้งแต่ต้นข้าวในแปลงนามาถึงข้าวสวยในจาน ได้สื่อส่งเสริมการเรียนรู้เพิ่มเติม นักเรียนได้เรียนรู้และเข้าใจกิจกรรม เครื่องมือ และประเพณีเกี่ยวกับข้าว โดยสามารถอธิบายความรู้เหล่านี้ผ่านการอธิบาย วาดภาพแสดงรายละเอียดของรูปร่างสิ่งของที่แสดงในพิพิธภัณฑ์ได้อย่างแม่นยำ เข้าใจถึงองค์ประกอบ รูปร่าง การใช้ประโยชน์ ได้เรียนรู้วิถีชีวิตของคนในอดีต และมีความประทับใจกิจกรรมแต่ละฐาน ซึ่งมีวิธีการเรียนรู้ที่น่าสนใจ ไม่น่าเบื่อ ชุมชนได้แนวทางจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะทำให้พิพิธภัณฑ์มีชีวิตชีวา มุ่งเน้นที่คุณค่าของการเข้าไปเรียนรู้จากพิพิธภัณฑ์

โดยจะเห็นได้ว่าการจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ตามแนวคิด ทฤษฎีการเรียนรู้ตลอดชีวิตของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นทั้ง 4 แห่ง เป็นการจัดกิจกรรมที่สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกันระหว่างคนในวัยเดียวกันและเรียนรู้กับคนต่างวัย ได้เรียนรู้เข้าใจวิถีชีวิตประวัติศาสตร์ความเป็นมาของชุมชนตนเองด้วยบรรยากาศผ่อนคลาย สนุกสนาน สอดคล้องกับบริบทพิพิธภัณฑ์ ชุมชน หน่วยงานองค์ผู้จัดกิจกรรม และที่สำคัญคือกลุ่มเป้าหมายของกิจกรรมที่จัดขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนและสมาชิกชุมชนที่เกี่ยวข้องได้เกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ มีทักษะกระบวนการแก้ปัญหา การทำงานร่วมกับผู้อื่น ได้มีโอกาสศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง มีการวางแผนการทำงานอย่างเป็นลำดับขั้นตอนร่วมกับคณะทำงาน มีการวางแผนการทำงาน เห็นศักยภาพของสมาชิกในชุมชน เกิดความประทับใจ มีความสุขและเห็นคุณค่าของแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ชุมชนมีส่วนร่วมดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้ประโยชน์จากพิพิธภัณฑ์ด้วยการเปิดโอกาสให้ผู้เข้ามาศึกษาได้เรียนรู้ตามความถนัด และตามโอกาสจะอำนวย ซึ่งสอดคล้องกับแนวปฏิบัติเพื่อให้ประชาชนได้รับการศึกษาตลอดชีวิต ซึ่งเสนอโดยสถาบันส่งเสริมและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ในสารานุกรมการศึกษาตลอดชีวิต (<http://dnfe5.nfe.go.th/ilp/liciti/longlife.html>) ทุกหน่วยงานในสังคมมีบทบาทในการจัดการศึกษา อาทิ ห้องสมุด พิพิธภัณฑ์ สวนสัตว์ สโมสร ศาลาประชาคม วัด ที่ทำงาน เป็นต้น อันเป็นการจัดการเครือข่ายการเรียนรู้ของสถาบันการศึกษา องค์กรภาครัฐ

และเอกชน เป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน เช่น บริการข่าวสาร ข้อมูลต่าง ๆ เพื่อเป็นแหล่งความรู้ให้ผู้เรียนสามารถศึกษาค้นคว้าได้ด้วยตนเอง

กิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดขึ้นก่อให้เกิดการเรียนรู้เพื่อรู้ เพื่อนำไปปฏิบัติได้ และเพื่อเป็นคนที่สมบูรณ์ มีความเชื่อมั่น ภูมิใจในสิ่งที่เรียนรู้ ตามแนวคิดเกี่ยวกับการศึกษาตลอดชีวิตที่เสนอโดยองค์การการศึกษาวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO) เช่น การพัฒนาและปรับปรุงสื่อและการจัดนิทรรศการเรื่องราวต่าง ๆ ในพิพิธภัณฑ์ ทำให้ผู้มาเยี่ยมชมได้เรียนรู้ ทัศนคติ ประวัติ การดำรงชีวิต การทำงาน และผลงาน แล้วสามารถนำไปเป็นแบบอย่างในการดำรงชีวิต เป็นต้น การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีส่วนสำคัญในการส่งเสริมให้สมาชิกในชุมชนทุกเพศทุกวัย มีโอกาสเรียนรู้ร่วมกันและเรียนรู้จากกันและกัน ทั้งในฐานะผู้จัดกิจกรรมการเรียนรู้และผู้เรียน ได้มีโอกาสทบทวน สืบค้น สร้างสรรค์ รูปแบบและกิจกรรมเรียนรู้ร่วมกัน ทั้งเรียนรู้เรื่องราววิถีชีวิตของผู้อื่นในอดีต เรียนเพื่อรู้วิธีการใช้เครื่องมือในพิพิธภัณฑ์หรือเพื่อประดิษฐ์ชิ้นงานต่าง ๆ จากวัสดุในชุมชน สอดคล้องกับสาขา ดันธนะเดชา (คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2540) ได้ให้ข้อคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งที่ควรเรียนรู้ตลอดชีวิตมีดังนี้ ทักษะการดำรงชีวิต ทักษะวิธีการเรียนรู้ ทักษะการทำงาน ทักษะการผลิต และทักษะการจัดการ และเป็นไปตามรายงานของคณะกรรมการนานาชาติว่าด้วยการศึกษาในศตวรรษที่ 21 เสนอต่อยูเนสโก ปี พ.ศ. 2539 เรื่อง การเรียนรู้: ชุมทรัพย์ในตน (คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2540: 1) ที่กล่าวถึงการเรียนเพื่อรู้ การเรียนรู้ เพื่อปฏิบัติได้จริง และการเรียนรู้เพื่อชีวิต

1.3 สรุปและอภิปรายผลการจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ตามแนวคิด ทฤษฎีนวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ในการจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ตามแนวคิด ทฤษฎีนวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้ดำเนินการในพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น 4 แห่ง คือ 1) พิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง จังหวัดนครปฐม 2) แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี 3) แหล่งเรียนรู้ปล่องเหล็ยม จังหวัดสมุทรสาคร และ 4) แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านปึงเหนือ จังหวัดราชบุรี มีผลการจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ ดังนี้

พิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง จังหวัดนครปฐม ได้พัฒนาพิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง โดยเชื่อมโยงกับแหล่งเรียนรู้คานเรือและหนังตะลุง (นอกโรงเรียน) จัดทำหลักสูตรเพิ่มเติมบูรณาการแหล่งเรียนรู้และการมีส่วนร่วมการร่วมชุมชน กับโครงการโรงเรียนมาตรฐานสากล (IS) โดยนำเสนอผลการดำเนินงานผ่านกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ “ถิ่นฐานบ้านเรา รากเหง้าการพัฒนา ทรงคุณค่าสู่มาตรฐานสากล ตอน พิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง” ทำให้นักเรียนสามารถเขียนบันทึกสรุปประเด็นที่สำคัญที่ได้รับจากการถ่ายทอด

องค์ความรู้ภายในพิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง และแหล่งการเรียนรู้ท้องถิ่น คานเรือและ
หนังตะลุงได้ถูกต้อง และเขียนสรุปประเด็นเป็นแผนผังมโนทัศน์ได้ และนำมารวบรวมเป็นรูปเล่ม
ออกแบบปก พร้อมทั้งตั้งชื่อ ซึ่งผลงานดังกล่าวนักเรียนสามารถสร้างผลงานออกมาได้ตาม
วัตถุประสงค์ของกิจกรรมอย่างครบถ้วนเหมาะสม สวยงาม ภายในระยะเวลาที่กำหนด โรงเรียนได้
แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เพื่อนำไปประยุกต์ในการจัดการเรียนการสอนทั้ง
ภายในและภายนอกห้องเรียน และพิพิธภัณฑ์ได้แนวทางในการจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ของ
พิพิธภัณฑ์

แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี ได้จัดกิจกรรม 2 กิจกรรม คือ

1) กิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียน โดยมีแผนการจัดกิจกรรมชุมนุมศิลปะ จำนวน 2 หน่วย
การเรียนรู้ คือ (1) ลายรดน้ำสร้างสรรค์ และ (2) งานปูนปั้นสรรค์สร้าง และ 2) กิจกรรมเรียนรู้นอก
สถานที่ ณ ศูนย์เรียนรู้ปูนปั้น บ้านช่างทองร่วง เอ็มโอบัสส์ โดยมีฐานการเรียนรู้ศิลปะเมืองเพชรบุรี
จำนวน 6 ฐานการเรียนรู้ และฐานเสริมการเรียนรู้ 1 ฐาน ทำให้ผู้เข้าร่วมโครงการสามารถปฏิบัติ
เขียนลายรดน้ำและปูนปั้นในรูปแบบต่าง ๆ และนำความรู้ศิลปะไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันและ
การเรียนรู้กลุ่มสาระอื่น ๆ และนักเรียนเกิดความตระหนักชื่นชมในคุณค่าของศิลปะสกุลช่าง
เมืองเพชร ภูมิปัญญาท้องถิ่น ธรรมชาติสิ่งแวดล้อมมากขึ้น เห็นความสำคัญและคุณค่า เกิดความ
ภาคภูมิใจ ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องราวศิลปะลายรดน้ำ ปูนปั้น สานใบตาล ดอกหนังใหญ่
ข้าวของต่าง ๆ ในแม่น้ำเพชรบุรี สามารถนำความรู้ที่มีเล่าต่อผู้อื่นและผู้สนใจได้อย่างถูกต้อง
โดยมีข้อมูลที่ชัดเจนมากขึ้น

แหล่งเรียนรู้ปล่องเหล็ยม จังหวัดสมุทรสาคร ได้จัดการเรียนรู้ให้แก่นักเรียนในทุก
ช่วงชั้น เริ่มที่อนุบาลจนถึงระดับมัธยมศึกษา โดยจัดในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ ใช้ปล่องเหล็ยมเป็น
ฐานการเรียนรู้ โดยทั้ง 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้มีการบูรณาการแหล่งเรียนรู้ปล่องเหล็ยมเข้าไปในการ
จัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ กิจกรรมการเรียนรู้จะ
ร่วมกับชุมชนในการวางแผนและดำเนินกิจกรรม และจัดกิจกรรมแสดงผลงานนักเรียนผ่านโครงการ
“189 ปี ปล่องเหล็ยม...วิถีแห่งลุ่มน้ำท่าจีน” โดยมีลักษณะเป็นฐานกิจกรรมให้ความรู้ มีเวทีการแสดง
สำหรับนักเรียน ซึ่งฐานกิจกรรมการเรียนรู้แบ่งออกเป็น 9 ศูนย์การเรียนรู้ในทุกสาระการเรียนรู้
ทำให้นักเรียนได้ศึกษาแหล่งเรียนรู้ที่อยู่ในชุมชน มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของ
ปล่องเหล็ยมมากขึ้น เกิดทักษะกระบวนการในการเรียนรู้ที่หลากหลาย ได้เรียนรู้จากประสบการณ์
ตรง การฝึก การลงมือปฏิบัติ การแสวงหาความรู้ การรวบรวมข้อมูล กระบวนการคิด การแก้ปัญหา
การทำงานอย่างเป็นขั้นตอน มีกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ซึ่งนักเรียนสามารถนำเสนอ
ผลงาน/ชิ้นงานที่ผ่านกระบวนการคิด กระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย เน้นการระดมความคิดในการ
ทำงาน ฝึกการทำงานด้วยกระบวนการกลุ่ม การแก้ปัญหาและการใช้เทคโนโลยีในการทำงาน อีกทั้ง

ส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้จากชุมชน ผู้นำชุมชน ปราชญ์ท้องถิ่น โดยการสอบถามสัมภาษณ์ เช่น ให้นักเรียนสืบค้นข้อมูลความเป็นมาของปล้องเหลี่ยมจากสถานที่ต่าง ๆ จากบุคคลที่รู้จัก เอกสาร ตำรา และอินเทอร์เน็ตเพื่อนำความรู้มาสรุปและจัดทำแผนผังความคิดจัดนิทรรศการสรุปองค์ความรู้

แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ จังหวัดราชบุรี ได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการผ่านวิถีชีวิตชนพื้นเมืองกะเหรี่ยง เป็นการจัดการเรียนเรียนรู้แบบบูรณาการผ่านประสบการณ์จริง โดยผ่านโครงการ “เรียนรู้รอบบ้านสืบสานตำนานกะเหรี่ยงบ้านบึง” กิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการ โดยแบ่งการเรียนรู้เป็น 2 ส่วน คือ การเรียนรู้ในชั้นเรียนผ่านแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งประกอบไปด้วยเนื้อหาสาระ 7 เรื่อง คือ ประวัติความเป็นมาของชนพื้นเมืองกะเหรี่ยง ภาษาถิ่นชาวกะเหรี่ยง ประเพณีกินข้าวห่อในเดือนเก้า การละเล่นพื้นเมือง วิถีชีวิตของชนพื้นเมืองกะเหรี่ยง อาหารพื้นถิ่น การทอผ้าพื้นเมืองด้วยกี่เอว และการเรียนรู้แบบบูรณาการในท้องถิ่น นักเรียนเป็นผู้ค้นหาคำศัพท์ความรู้ผ่านกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์และให้คนในชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ สามารถเชื่อมโยงความรู้ที่ได้จากการศึกษาในแหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงทั้งการสัมภาษณ์ พูดคุย และผ่านประสบการณ์ตรง โดยนักเรียนสามารถทำชิ้นงาน/ภาระงานได้ถูกต้อง ชัดเจน อีกทั้งสะท้อนความคิดเชิงสร้างสรรค์ นอกจากนี้ยังนักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในความเป็นชนเชื้อสายกะเหรี่ยง กล้าพูด กล้าแสดงออก และสืบทอดต่อไปในอนาคต คณะครู ผู้นำชุมชน ผู้ปกครอง คณะกรรมการสถานศึกษาและผู้มาร่วมชมงานทุกคนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนและกิจกรรมหมู่บ้าน

เห็นได้ว่า การจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ตามแนวคิด ทฤษฎี นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นทั้ง 4 แห่ง นวัตกรรมที่พัฒนาขึ้นเป็นส่วนหนึ่งในการจัดการศึกษาระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานที่จะช่วยส่งเสริมความรู้ ความสามารถของผู้เรียน ตลอดจนทักษะกระบวนการด้านความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ซึ่งเมื่อพิจารณานวัตกรรมการเรียนรู้ ทั้ง 4 แห่ง กับมิติสำคัญของนวัตกรรม พบว่า นวัตกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นสอดคล้องกับมิติสำคัญของนวัตกรรม กล่าวคือ นวัตกรรมที่สร้างขึ้นต้องมีความใหม่ (Newness) มีประโยชน์ในเชิงเศรษฐกิจ (Economic Benefits) และการใช้ความรู้และความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนานวัตกรรม (Knowledge and Creativity Idea) ทั้งนี้เป็นเพราะว่า นวัตกรรมการเรียนรู้ ดังกล่าวผ่านการพัฒนามาจากความต้องการของนักเรียน ครู ผู้ปกครอง และชุมชน ตลอดจนบริบทของสังคม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ สมนึก เอื้อจิระพงษ์พันธ์ และคณะ (2553) ที่กล่าวว่า กระบวนการในการพัฒนานวัตกรรมต้องผ่าน 1) การค้นหา (Searching) เป็นการสำรวจสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ทั้งภายในและภายนอก เพื่อตรวจจับสัญญาณของทั้งโอกาสและอุปสรรคสำหรับการนำไปสู่จุดเริ่มต้นการเปลี่ยนแปลงในอนาคต 2) เลือกรสร (Selecting) เป็นการตัดสินใจ

เลือกสัญญาณที่สำรวจพบเหล่านั้น เพื่อจะนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ 3) การนำไปปฏิบัติ (Implementing) เป็นการแปลงสัญญาณที่มีศักยภาพไปสู่การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ขึ้นและนำสิ่งเหล่านั้นออกเผยแพร่ 4) การเรียนรู้ (Learning) เป็นสิ่งจำเป็นที่ควรศึกษาและเรียนรู้ในขั้นตอนต่าง ๆ ของกระบวนการทางนวัตกรรม เพื่อก่อให้เกิดเป็นองค์ความรู้พื้นฐานที่แข็งแกร่ง และสามารถนำไปใช้พัฒนาวิธีการสำหรับการจัดการกับกระบวนการทางนวัตกรรมเหล่านั้นให้มีประสิทธิภาพที่ดียิ่งขึ้น

1.4 สรุปและอภิปรายผลการจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ตามแนวคิด ทฤษฎี สื่อการเรียนรู้

ในการจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ตามแนวคิด ทฤษฎี สื่อการเรียนรู้ ได้ดำเนินการในพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น 4 แห่ง คือ 1) หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี 2) แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม 3) แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี จังหวัดสมุทรสาคร และ 4) แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี มีผลการจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ ดังนี้

หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี ได้พัฒนา 1) สื่อการเรียนรู้และสื่อประชาสัมพันธ์ ได้แก่ วิดีทัศน์แนะนำหอศิลป์เอมเจริญ ที่สามารถเผยแพร่ผ่านทางอินเทอร์เน็ต Youtube และสื่อมัลติมีเดีย ซึ่งการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ผู้เชี่ยวชาญประเมินว่า สื่อการเรียนรู้มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากทุกประเภท และ 2) จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการร่วมกับสื่อ โดยแบ่งเป็น 6 ศูนย์การเรียนรู้ ได้แก่ ศูนย์การเรียนรู้ที่ 1 เรียนรู้หอศิลป์เอมเจริญ ประกอบด้วย สื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้และสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ศูนย์การเรียนรู้ที่ 2 เพลิดเพลินวาดภาพลายเส้น ศูนย์การเรียนรู้ที่ 3 เดคูพาจบนวัสดุกล่องทำจากผักตบชวา ศูนย์การเรียนรู้ที่ 4 เดคูพาจบนพัด ศูนย์การเรียนรู้ที่ 5 งานกระดาษ pop up ศูนย์การเรียนรู้ที่ 6 แฟนท์ เส้น ภาพบนสื่อ ศูนย์การเรียนรู้ที่ 7 ที่ระลึกหอศิลป์เอมเจริญ โดยการจัดกิจกรรมทุกศูนย์การเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะที่มาจากความคิดสร้างสรรค์ มีการประเมินผลการเรียนรู้จากการตอบคำถาม การมีส่วนร่วม และการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของผู้เรียน และผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการสร้างสรรค์ผลงานจากสื่อ เรื่อง หอศิลป์เอมเจริญ พบว่า ค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่มีต่อสื่อวีดิทัศน์อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านประโยชน์และความรู้ที่ได้รับจากวีดิทัศน์ มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด ส่วนสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง หอศิลป์เอมเจริญ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความคิดเห็นในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ด้านเนื้อหา มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด

แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม ได้พัฒนา 1) สื่อการเรียนรู้ และสื่อประชาสัมพันธ์ ได้แก่ สื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง โบสถ์ปรกโพธิ์ สื่อสิ่งพิมพ์

หนังสือเล่มเล็ก สื่อแผ่นพับ เรื่อง โปสการ์ดปรกโพธิ์ สื่อเว็บไซต์ เรื่อง โปสการ์ดปรกโพธิ์ จังหวัดสมุทรสงคราม ซึ่งการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ผู้เชี่ยวชาญประเมินว่า สื่อการเรียนรู้มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากทุกประเภท และ 2) จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการร่วมกับสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยมีกิจกรรมการเรียนรู้ 3 สถานการณ์การเรียนรู้ ได้แก่ 1) สถานการณ์การเรียนรู้เกี่ยวกับโปสการ์ดปรกโพธิ์ โดยเรียนรู้จากสื่อหนังสือเล่มเล็ก แผ่นพับ และเว็บไซต์ 2) สถานการณ์สร้างสรรค์ผลงานจากสื่อ ซึ่งเป็นการถ่ายภาพจากสถานที่จริงในแหล่งเรียนรู้โปสการ์ดปรกโพธิ์ และ 3) สถานการณ์แสดงผลงานการผลิตสื่อและผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียน โดยทุกสถานการณ์การเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ มีการประเมินผลการเรียนรู้จากการตอบคำถาม การมีส่วนร่วม และชิ้นงานของผู้เรียน และผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ เรื่อง โปสการ์ดปรกโพธิ์ พบว่า ค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และผลวิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ที่ใช้แหล่งเรียนรู้โปสการ์ดปรกโพธิ์ พบว่า ค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อี จังหวัดสมุทรสาคร ได้พัฒนา 1) สื่อการเรียนรู้และสื่อประชาสัมพันธ์ ได้แก่ สื่ออัลบั้มเดี่ยวและสื่อวีดิทัศน์เชิงสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมความรู้เกี่ยวกับเบญจรงค์ดอนไก่อี ซึ่งการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ผู้เชี่ยวชาญประเมินว่า สื่อการเรียนรู้มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก และ 2) กิจกรรมฐานการเรียนรู้สำหรับผู้เข้าร่วมโครงการ โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 3 สถานการณ์การเรียนรู้ ได้แก่ ฐานการเรียนรู้ที่ 1 เรียนรู้จากสื่อ เรื่อง เบญจรงค์ดอนไก่อี ฐานการเรียนรู้ที่ 2 เปิดบ้านเบญจรงค์ สัมผัสวิถีชุมชน ฐานการเรียนรู้ที่ 3 สร้างสรรค์งานเบญจรงค์ พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ทุกสถานการณ์กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในคุณค่า ความสวยงาม มีการประเมินผลการเรียนรู้จากการตอบคำถาม การมีส่วนร่วม และการสร้างสรรค์ผลงานของผู้เรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม และผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรมในด้านประโยชน์ที่ได้จากสื่ออยู่ในระดับมากที่สุด และค่าเฉลี่ยภาพรวมความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรมอยู่ในระดับมาก

แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี ได้พัฒนา 1) สื่อการเรียนรู้และสื่อประชาสัมพันธ์ ได้แก่ โปสเตอร์และแผ่นพับเกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร ซึ่งการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ผู้เชี่ยวชาญประเมินว่า สื่อการเรียนรู้มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก และ 2) กิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการของนักเรียน นักศึกษาและผู้สนใจเข้าร่วมกิจกรรม โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 4 สถานการณ์การเรียนรู้ ได้แก่ ฐานการเรียนรู้ที่ 1 บอกเล่าเรื่องราว แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร ฐานการเรียนรู้ที่ 2 กะหล่ำปลี แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร ฐานการเรียนรู้ที่ 3 จิ๊กซอว์ธรรมชาติ และฐานการเรียนรู้ที่ 4 วาดเส้นเล่นลาย เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในทุก ๆ ฐานการเรียนรู้ มีการประเมินผลการเรียนรู้

จากการตอบคำถาม การมีส่วนร่วม และชิ้นงานของผู้เรียน และผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการสร้างสรรคผลงานจากสื่อ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร พบว่าค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และผลวิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร ในทุก ๆ กิจกรรมพบว่าค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

เห็นได้ว่า การจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ตามแนวคิด ทฤษฎีสื่อการเรียนรู้ของพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นทั้ง 4 แห่ง มีแนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ประกอบไปด้วยสื่อชนิดต่าง ๆ ตามข้อเสนอและความต้องการของชุมชน ความสัมพันธ์กับเนื้อหาบทเรียนและจุดมุ่งหมาย เนื้อหาที่น่าสนใจมีความถูกต้อง ทันสมัย น่าสนใจ และเป็นสื่อที่จะให้ผลต่อการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนได้เข้าใจเนื้อหานั้นได้ดีเป็นลำดับขั้นตอน เหมาะสมกับวัย ระดับชั้น ความรู้ และประสบการณ์ของผู้เรียน สะดวกในการใช้ มีวิธีการใช้ไม่ซับซ้อนยุ่งยากจนเกินไป มีคุณภาพเทคนิคการผลิตที่ดี มีความชัดเจนและเป็นจริง มีราคาที่ไม่แพงเกินไป หรือถ้าจะผลิตเองควรคุ้มค่างบเวลาและการลงทุน ในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์นี้ ได้ผ่านการออกแบบและพัฒนาตามขั้นตอนและกระบวนการออกแบบและพัฒนาสื่อมีการตรวจสอบและประเมินคุณภาพในทุก ๆ ขั้นตอน มีการสอบถามและศึกษาความต้องการและรูปแบบที่ต้องการจากผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในทุกภาคส่วน ทำให้สื่อที่พัฒนาขึ้นทั้งหมดมีผลการประเมินอยู่ในระดับเหมาะสมมากในทุก ๆ ชนิดของสื่อทุก ๆ พื้นที่ ทำให้ผู้เรียนได้เกิดการพัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์ โดยสื่อการเรียนรู้ทั้งสื่อมัลติมีเดียและสื่อวีดิทัศน์ รวมถึงกิจกรรมที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นตามความต้องการ ความสามารถ ความถนัด และความสนใจ ร่วมกับรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่ได้กำหนดไว้ เพื่อนำแนวทางที่ได้จากการจัดกิจกรรมไปบูรณาการเข้ากับการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพและสร้างเสริมพัฒนาการด้านกระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ให้แก่ผู้เรียน สอดคล้องกับที่ไชยยศ เรื่องสุวรรณ (2533: 94-97) กล่าวถึง การเลือกสื่อให้เหมาะสมกับจุดมุ่งหมายการเรียนรู้ หลักการเบื้องต้นในการพัฒนารูปแบบการเลือกสื่อการเรียนรู้ ซึ่งควรปฏิบัติเป็นขั้นตอน ดังนี้

- 1) ประเมินสื่อที่ดี
- 2) เลือกสื่อที่มีคุณลักษณะสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายและยุทธศาสตร์การสอน
- 3) พิจารณาเกี่ยวกับค่าใช้จ่ายและผลที่คาดว่าจะได้รับจากการนำระบบสื่อ นั้น ๆ มาใช้ในการเรียนการสอน ซึ่งสอดคล้องกับ Davies (อ้างถึงใน กิตานันท์ มลิทอง, 2536: 84) กล่าวถึง การเลือกสื่อการเรียนรู้เพื่อนำมาประกอบการสอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนอย่างมีประสิทธิภาพนั้นเป็นสิ่งสำคัญยิ่ง โดยในการเลือกสื่อผู้สอนจะต้องตั้งวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมในการเรียนให้แน่นอนเสียก่อน เพื่อให้ใช้วัตถุประสงค์นั้นเป็นตัวชี้ในการเลือกสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสม นอกจากนี้ ยังมีหลักการอื่นเพื่อประกอบการพิจารณา ดังนี้ 1) สื่อนั้นต้องสัมพันธ์กับเนื้อหาบทเรียนและจุดมุ่งหมาย เนื้อหาที่น่าสนใจ 2) เลือกสื่อที่มีเนื้อหาถูกต้อง ทันสมัย น่าสนใจ และเป็นสื่อที่จะให้ผลต่อการเรียนรู้

มากที่สุด ช่วยให้ผู้เรียนได้เข้าใจเนื้อหาได้ดีเป็นลำดับขั้นตอน 3) เป็นสื่อที่เหมาะสมกับวัย ระดับชั้น ความรู้ และประสบการณ์ของผู้เรียน 4) สื่อนั้นควรสะดวกในการใช้ มีวิธีการใช้ไม่ซับซ้อนยุ่งยาก จนเกินไป 5) ต้องเป็นสื่อที่มีคุณภาพเทคนิคการผลิตที่ดี มีความชัดเจนและเป็นจริง และ 6) มีราคาที่ไม่แพงเกินไป หรือถ้าจะผลิตเองควรคุ้มค่างบเวลาและการลงทุน

ตอนที่ 2 อภิปรายผลการจัดกิจกรรมตามแนวคิด ทฤษฎี การมีส่วนร่วมกับชุมชน

ในการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ ในท้องถิ่นทั้ง 16 แห่ง เป็นการจัดกิจกรรมที่มีการส่งเสริมให้ผู้นำชุมชน สมาชิกในชุมชน ผู้บริหาร สถานศึกษา บุคลากรทางการศึกษา ผู้ดูแลพิพิธภัณฑสถาน ประชาชน นักเรียน นักศึกษาในชุมชนเข้ามา มีส่วนร่วม 4 ขั้นตอนสำคัญ ได้แก่

1) การศึกษา สำรวจ สภาพบริบทชุมชน สภาพปัญหาและความต้องการของชุมชน ในการพัฒนาพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ นั้น ๆ จากผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องโดยการสนทนากลุ่ม โดยร่วมกันกำหนดประเด็นที่จะศึกษา และมีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2) การตัดสินใจและวางแผน เป็นการร่วมวิเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ เช่น SWOT และ ร่วมเสนอและกำหนดความต้องการของชุมชน ร่วมวางแผน เสนอแนวทางจัดกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาได้ร่วมมือกันในการวางแผนพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยการวิเคราะห์จุดอ่อน จุดแข็งของชุมชน เพื่อเลือกเนื้อหากิจกรรมที่มีความเหมาะสม กับสภาพบริบทของชุมชนอย่างแท้จริง

3) การดำเนินการประสานงานฝ่ายต่าง ๆ ระหว่างประชาชนด้วยกันหรือกับหน่วยงาน องค์กรในพื้นที่ร่วมระดมทรัพยากร กำลังคน งบประมาณ วัสดุอุปกรณ์ ความคิด ร่วมประชาสัมพันธ์ ร่วมจัดกิจกรรม โดยประสานงานในการจัดฐานการเรียนรู้ ทั้งด้านการจัดสถานที่ การแสดง และ ระดมทรัพยากรทั้งด้านวัสดุอุปกรณ์ สื่อของจริง และองค์ความรู้ ประสานกับองค์การบริหาร ส่วนตำบล เพื่อรับการสนับสนุนงบประมาณในการจัดซื้อชุดการแสดง ภายในการแสดง การประชาสัมพันธ์ วัสดุ อุปกรณ์ และสิ่งอำนวยความสะดวกในการจัดกิจกรรม ได้แก่ โต๊ะ เก้าอี้ เครื่องเสียง เป็นต้น ผู้บริหารสถานศึกษานำครูและนักเรียนเข้าร่วมกิจกรรม สื่อมวลชนให้ความร่วมมือในการประชาสัมพันธ์ หน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชน ให้นำนักศึกษา นักท่องเที่ยว ทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศ มาร่วมกิจกรรมด้วย

4) การติดตามและประเมินผล ทุกฝ่ายที่มาร่วมกิจกรรมได้มีส่วนในการประเมินผล กิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อนำผลการประเมินมาใช้ในการพัฒนาการศึกษาของชุมชนในโอกาสต่อไป ซึ่งการมีส่วนร่วมของทุกฝ่ายทำให้การจัดการเรียนรู้ในครั้งนี้ประสบผลสำเร็จ

ซึ่งการดำเนินการดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ โคเฮนและอัฟฮอฟ (Cohen and Uphoff, 1977: 7-9) ผู้ริเริ่มทฤษฎีการมีส่วนร่วม กล่าวว่า การมีส่วนร่วม ต้องมีส่วนเกี่ยวข้องกับกระบวนการ 4 กระบวนการ คือ 1) การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ (Decision - Making) ซึ่งอาจเป็นการตัดสินใจตั้งแต่ในระยะเริ่ม การตัดสินใจในช่วงของกิจกรรม และการตัดสินใจในการดำเนินกิจกรรม 2) การมีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรม (Implementation) ซึ่งอาจเป็นไปในรูปของการเข้าร่วมโดยการให้มีการสนับสนุนทางด้านทรัพยากร การเข้าร่วมในการบริหารและการร่วมมือ รวมทั้งการเข้าร่วมในการร่วมแรงร่วมใจ 3) การมีส่วนร่วมในการรับผลประโยชน์ (Benefits) ซึ่งอาจจะเป็นผลประโยชน์ทางวัตถุ ทางสังคมหรือโดยส่วนตัว 4) การมีส่วนร่วมในการประเมินผล (Evaluation) ซึ่งนับเป็นการควบคุมและตรวจสอบ

นอกจากนี้ กระบวนการและผลการมีส่วนร่วมในกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ครั้งนี้ สอดคล้องกับแนวความคิดของสิริอาภา รัชตะหิรัญ (2547: 26) ที่กล่าวว่า พิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นจะประสบความสำเร็จได้ ไม่ได้วัดที่ปริมาณการเข้าชมของบุคคลภายนอก หากเน้นคุณภาพของการเรียนรู้ การรู้จักความเป็นท้องถิ่นและความประทับใจต่อสถานที่ ด้วยการทำงานเช่นนี้จึงมิใช่การผลักดันพิพิธภัณฑสถานให้อยู่ในความรับผิดชอบของใคร แต่จะต้องสร้างให้พิพิธภัณฑสถานภาพเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน การตัดสินใจร่วมด้วยรูปแบบคณะกรรมการ การจัดตั้งคณะกรรมการฝ่ายต่าง ๆ ก่อให้เกิดกระบวนการตัดสินใจร่วมกันในการจัดการพิพิธภัณฑสถาน และสร้างความรู้สึกร่วมกันให้พิพิธภัณฑสถานเป็นของท้องถิ่นและสอดคล้องกับแนวคิดของ อนุช อภาภิรม (2553: ออนไลน์) ที่กล่าวถึง แนวคิดในการพัฒนาพิพิธภัณฑสถานชุมชนว่า ควรจะเปิดโอกาสให้ประชาชนในท้องถิ่นได้เข้าไปมีส่วนร่วมมากที่สุดเท่าที่จะทำได้ ทั้งในการจัดการทรัพยากรวัฒนธรรม ทั้งในเรื่องของการศึกษาริวิจัยเพื่อให้ได้มาซึ่งองค์ความรู้ทางวิชาการและการอนุรักษ์พัฒนาแหล่งโบราณคดี โบราณสถาน หรือทรัพยากรทางประวัติศาสตร์ในท้องถิ่นต่าง ๆ เพราะหลักการพัฒนาชุมชนมุ่งพัฒนาความสามารถของผู้คนของชุมชนในการจัดการแบบพึ่งตนเอง ทำตามแต่พอกำลัง อาจมีรายได้มาแบ่งเบาภาระในการดูแลบ้าง แต่การไม่มุ่งค้าหากำไรเป็นเบื้องต้นจะทำให้เกิดเป็นการกระทำในสิ่งที่ชอบเหมือน ๆ กันด้วยความภูมิใจในวัฒนธรรมในท้องถิ่นของตน ในทำนองเดียวกับศิริบุญ จงวุฒิเวศย์ และมาเรียม นิลพันธุ์ (2547) ที่ทำการวิจัย เรื่อง โครงการสืบค้นประวัติศาสตร์วัฒนธรรมท้องถิ่น: การเรียนรู้กระบวนการเสริมศักยภาพการวิจัยชุมชนในพื้นที่อำเภอห้วยน้ำใหญ่ และอำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร ที่พบว่าศักยภาพของนักวิจัยในชุมชนมีอยู่แล้ว ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับที่การจะนำออกมาใช้หรือไม่ และการได้มีโอกาสมองเห็น เข้าใจ ตรวจสอบตนเอง และแสดงออก ทำให้พลังที่มีอยู่เดิมเต็มเต็มเต็มเพิ่มทวีคูณ ปรากฏเป็นความเข้มแข็ง งอกงาม รวมทั้งก่อให้เกิดสติปัญญาที่พร้อมจะเข้าร่วมกระบวนการพัฒนาชุมชนของตนเองได้อย่างยั่งยืนตลอดไป

ตอนที่ 3 อภิปรายผลการจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ตามแนวคิด ทฤษฎี การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

การจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นทั้ง 16 แห่ง เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เนื่องจากการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ของแต่ละพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น เป็นกิจกรรมที่ช่วยสร้างความคิดสร้างสรรค์ให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม เนื่องจากผู้เข้าร่วมกิจกรรมต้องเรียนรู้ ผ่านกระบวนการคิด วางแผน ออกแบบ และสร้างสรรค์ ผลงานออกมาตามเนื้อหาที่ได้รับ ผ่านการกระตุ้นให้แสดงออกในเรื่องราวต่าง ๆ ดังแสดงตัวอย่างกิจกรรมต่อไปนี้

3.1 กิจกรรมนันทนาการ ได้แก่ การคิดประดิษฐ์พวงกุญแจลายขีด นำสื่อเทคโนโลยี โปรแกรมคอมพิวเตอร์ GSP มาใช้ในการประดิษฐ์ลายผ้าอย่างสร้างสรรค์ การทำโครงการ การทำหนังสือเล่มเล็ก การทำแผนที่ศึกษา การแสดงผลงานทางด้านดนตรี การร้องและรำประกอบการเซ็ง บั้งไฟ เกมภาพตัดต่อจิ๊กซอว์ประดิษฐ์ โดยรูปภาพที่นำเสนอเกี่ยวกับประเพณีและวัฒนธรรมของชุมชน ได้แก่ บุญบั้งไฟ บุญข้าวฉี่ บุญเดือนสิบ ประเพณีบายศรีสู่ขวัญ การทำกระดาษสา การทำข้าวหลาม การทำหนังสือทำมือเป็นหมวดเกี่ยวกับภาษาถิ่น การจัดแสดงและการละเล่นของชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยง การบรรยายจากวิทยากร และภูมิปัญญาเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ความเป็นมา วิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม ประเพณีและการละเล่นของท้องถิ่น การสาธิตการทำกระดาษแบบพอเพียง การสาธิตการทอผ้ากี่เอว การดำข้าว การแสดงกะเหรี่ยงกระทบไม้ การเดินไม้ไผ่ การแสดงเส้นสายแห่งความภาคภูมิใจ การแสดงบูชาเทวดา การเล่นดนตรีและการร้องเพลง เป็นต้น

3.2 กิจกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ได้แก่ การภาพวาดลายเส้น ภาพการ์ตูน ตัวมาสคอต ข้าวของเครื่องใช้ในอดีต วิถีทัศน์ การจัดฐานเรียนรู้เกี่ยวกับข้าว การเขียนผังความคิด การต่อจิ๊กซอว์ การวาดภาพสิ่งที่เรียนรู้จากพิพิธภัณฑ์ รวมทั้งการสร้างสรรค์ชิ้นงานประดิษฐ์ของเล่นจากใบจาก ใบมะพร้าว ฟ้ามัดย้อม หุ่นสายรุ้งไซเคิล การจัดแสดงนิทรรศการต่าง ๆ เป็นต้น

3.3 นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้แก่ จัดพิพิธภัณฑ์โรงเรียน จัดทำหลักสูตรเพิ่มเติมบูรณาการแหล่งเรียนรู้และการมีส่วนร่วมการร่วมชุมชน โดยมีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนทั้งในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน มีการออกแบบการเรียนรู้ร่วมกันแบบบูรณาการในการเรียนการสอนทั้ง 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ และร่วมกับชุมชน มีเวทีการแสดงสำหรับนักเรียน เป็นต้น

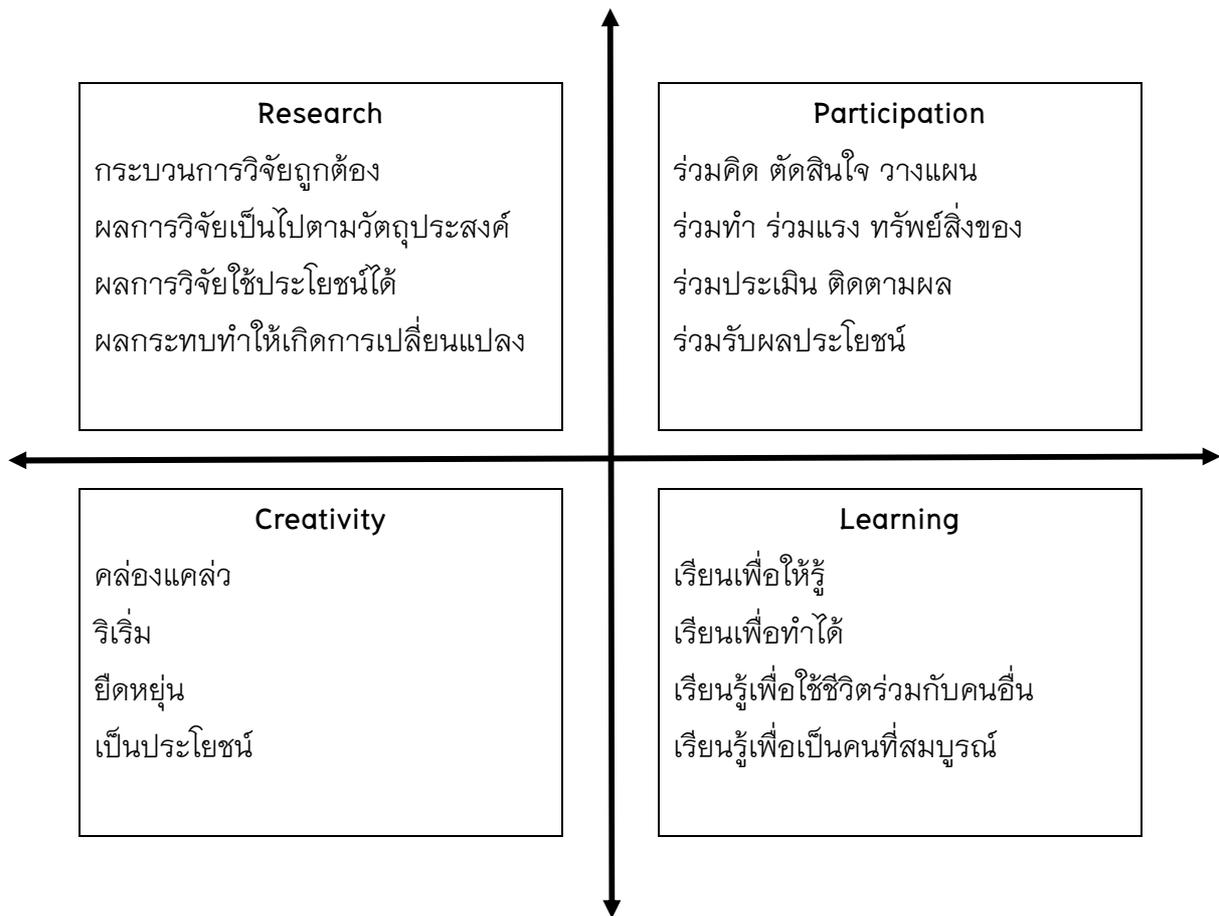
3.4 สื่อการเรียนรู้ ได้แก่ การพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการประชาสัมพันธ์และสื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ ได้แก่ ไปสเตอร์ แผ่นพับ สื่อมัลติมีเดียและสื่อวิถีทัศน์เชิงสร้างสรรค์ สื่อเว็บไซต์ เพื่อเผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ต Youtube และจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ร่วมกับสื่อการเรียนรู้ที่ได้ออกแบบและพัฒนาขึ้น โดยผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีโอกาสได้ผลิต

ชิ้นงานสร้างสรรค์ต่าง ๆ เช่น การวาดภาพลายเส้น การประดิษฐ์เดคูพาจบนวัสดุกล่องทำจากผักตบชวา การประดิษฐ์เดคูพาจบนพัด การประดิษฐ์งานกระดาษ pop up การพับนิต์ เส้น ภาพบนเส้น การประดิษฐ์ของที่ระลึก หนังสือเล่มเล็ก แผ่นพับ การเขียนลายเครื่องเบญจรงค์ การถ่ายภาพและสร้างสรรค์โปสการ์ด เป็นต้น

การจัดกิจกรรมต่าง ๆ ในแต่ละด้าน ส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีการคิด และร่วมมือกันทำกิจกรรมหรืองานแบบเป็นกลุ่ม ส่งเสริมการสะท้อนความคิดจากกิจกรรมและความรู้ที่ได้รับโดยสังเคราะห์ ถ่ายทอดและแสดงออกด้านความคิดสร้างสรรค์ออกมาเป็นชิ้นงาน ซึ่งสอดคล้องกับองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ตามที่สาคอนท์ ลินธพานนท์ และคณะ (2552) และคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2544) กล่าวไว้คือ ความคิดสร้างสรรค์ มีองค์ประกอบ 4 ด้านคือ 1) คิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ความคล่องตัวในการคิดตอบสนองต่อสิ่งเร้าให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ หรือความสามารถในการหาคำตอบได้รวดเร็วและได้ปริมาณมากในเวลาจำกัด โดยเน้นปริมาณของความคิด 2) ริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความคิดแปลกใหม่ ไม่ซ้ำกับความคิดของคนอื่นและแตกต่างจากธรรมดา อาจเกิดจากความคิดเดิมที่มีอยู่แล้วมาดัดแปลงประยุกต์เป็นสิ่งใหม่และเป็นความคิดที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม 3) คิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้หลายประเภท หลายทิศทาง ความคิดยืดหยุ่นมีความยืดหยุ่นทั้งความคิดและการกระทำ เป็นความสามารถในการปรับสภาพของความคิดในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ และ 4) คิดเป็นประโยชน์ (Usefulness) หมายถึง ความคิดสร้างสรรค์ที่ก่อให้เกิดผลผลิตหรือชิ้นงานที่มีคุณค่า สามารถนำไปใช้ได้ เพิ่มมูลค่า ลดปัญหา และเป็นผลดี

ตอนที่ 4 การวิเคราะห์เพื่อสรุปผลการวิจัยด้านการวิจัยและพัฒนา การมีส่วนร่วม การเรียนรู้ และความคิดสร้างสรรค์

การวิเคราะห์เพื่อสรุปผลการวิจัยด้านการวิจัยและพัฒนา การมีส่วนร่วม การเรียนรู้ และความคิดสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ แสดงดังแผนภาพที่ 6.1 ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้



แผนภาพที่ 6.1 การวิเคราะห์เพื่อสรุปผลการวิจัย

4.1 ด้านการวิจัยและพัฒนา ประกอบด้วย 1) กระบวนการวิจัย สอดคล้องกับ วัตถุประสงค์การวิจัย หมายถึง ผู้วิจัยสามารถออกแบบการวิจัย วิธีดำเนินการวิจัยได้สอดคล้องกับ วัตถุประสงค์การวิจัยที่ต้องการศึกษา 2) ผลการวิจัยเป็นไปตามวัตถุประสงค์ หมายถึง ผลการวิจัย ที่ได้ตอบวัตถุประสงค์การวิจัยที่ได้กำหนดไว้ 3) การนำไปใช้ประโยชน์ หมายถึง ผลที่ได้จากการวิจัย สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการปฏิบัติงานสำหรับกลุ่มเป้าหมายและผู้ที่เกี่ยวข้อง และ 4) ผลกระทบ ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง หมายถึง มีผลการวิจัยที่ได้นอกเหนือจากวัตถุประสงค์การวิจัยที่เกิดขึ้น ส่งผลต่อกลุ่มเป้าหมายและผู้ที่เกี่ยวข้องทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

ในการดำเนินโครงการ/กิจกรรมแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ซึ่งดำเนินการจัดกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ ในท้องถิ่น 16 แห่ง ด้านการวิจัยและพัฒนา พบว่า มีการดำเนินการวิจัยครบถ้วนและถูกต้องตาม ระเบียบวิธีวิจัย ผู้วิจัยออกแบบการวิจัยที่เน้นการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม วิธีดำเนินการวิจัย

สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัยที่ต้องการศึกษา ผลการวิจัยที่ได้ตอบวัตถุประสงค์การวิจัยที่กำหนดไว้ และสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ ทำให้นักเรียนและผู้เข้าร่วมโครงการ ได้รับประสบการณ์ตรงจากการเรียนรู้ด้วยตนเอง เกิดเป็นการเรียนรู้ที่คงทน ยั่งยืนและเป็นการเรียนรู้ที่มีคุณค่าต่อผู้เรียนรู้อย่างสูงสุด บางแห่งมีกิจกรรมการเรียนการสอนในสาระการเรียนรู้ท้องถิ่นรายวิชาเพิ่มเติม มีกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่ทำให้พิพิธภัณฑน์มีชีวิต เกิดขึ้นงานจากการเข้าร่วมกิจกรรม เกิดผลกระทบที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งตัวบุคคล หน่วยงานที่จัด พิพิธภัณฑน์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ตลอดจนหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องในชุมชน

4.2 ด้านการมีส่วนร่วม ประกอบด้วย 1) ร่วมคิดตัดสินใจ วางแผน คือ การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ (Decision – Making) ซึ่งอาจเป็นการตัดสินใจตั้งแต่ใน ระยะเริ่ม การตัดสินใจในช่วงของกิจกรรม และการตัดสินใจในการดำเนินกิจกรรม 2) ร่วมทำ ร่วมแรง ทรัพยากรสิ่งของ (Implementation) คือ การมีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรม ซึ่งอาจเป็นไปในลักษณะของการเข้าร่วมสนับสนุนด้านทรัพยากร การเข้าร่วมในการบริหาร การร่วมมือ และการร่วมแรงร่วมใจ 3) ร่วมประเมิน ติดตามผล (Evaluation) เป็นการควบคุมและตรวจสอบการดำเนินกิจกรรมทั้งหมด และ 4) ร่วมรับผลประโยชน์ (Benefits) เช่น การใช้ การบำรุงรักษา ดูแล (Cohen and Uphoff, 1977)

ในการดำเนินโครงการ/กิจกรรมแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑน์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ซึ่งดำเนินการจัดกิจกรรมในพิพิธภัณฑน์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น 16 แห่ง ด้านการมีส่วนร่วม พบว่า มีการร่วมคิดร่วมตัดสินใจของสมาชิกในชุมชน โดยการร่วมให้ข้อมูล มีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรม ประเมิน และร่วมรับผลประโยชน์ในทุกขั้นตอนของการดำเนินกิจกรรม ได้แก่ การศึกษา สำรวจ สภาพบริบทชุมชน และแหล่งเรียนรู้ ร่วมวิเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ เช่น SWOT และร่วมเสนอและกำหนดความต้องการของชุมชน ร่วมวางแผน เสนอแนวทางจัดกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมระดมทรัพยากร การตกแต่งและจัดเก็บสถานที่ กำลังคนงบประมาณ ให้ยืมใช้หรือบริจาควัสดุอุปกรณ์ ร่วมคิดกิจกรรม ร่วมประชาสัมพันธ์ ร่วมจัดกิจกรรม ตลอดจนมีส่วนร่วมในการประเมินผลการจัดกิจกรรมเพื่อนำผลการประเมินมาพัฒนาและปรับปรุงการดำเนินงานในครั้งต่อไป

4.3 ด้านการเรียนรู้ ประกอบด้วย 1) เรียนเพื่อให้รู้ (To know) คือ การเรียนรู้ที่ผสมผสานความรู้ทั่วไปกับความรู้ใหม่ในเรื่องต่าง ๆ อย่างละเอียดลึกซึ้ง การเรียนเพื่อรู้หมายถึงรวมถึงการฝึกฝนวิธีเรียนรู้ เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในการดำรงชีวิต 2) เรียนรู้เพื่อให้ทำได้ (To do) คือ การเรียนรู้ที่ช่วยให้บุคคลสามารถรับมือกับสถานการณ์ต่าง ๆ และปฏิบัติงานได้ เป็นการเรียนรู้โดยอาศัยประสบการณ์ต่าง ๆ ทางสังคมและในการประกอบอาชีพ ซึ่งอาจเป็นการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียน ทั้งนี้สืบเนื่องจากสภาพในท้องถิ่นหรือประเทศนั้น ๆ หรืออาจเป็นการเรียนรู้ในระบบโรงเรียนโดยใช้

หลักสูตร ซึ่งประกอบด้วยการเรียนรู้ในภาคทฤษฎีสลับกับการฝึกปฏิบัติ 3) เรียนรู้เพื่อใช้ชีวิตร่วมกับคนอื่น (To live together) คือ การเรียนรู้ที่ช่วยให้บุคคลเข้าใจผู้อื่นและตระหนักว่า มนุษย์ต้องพึ่งพาอาศัยกัน ดำเนินโครงการร่วมกัน และเรียนรู้วิธีแก้ปัญหาข้อขัดแย้งต่าง ๆ โดยตระหนักในความแตกต่างหลากหลาย ความเข้าใจอันดีต่อกันและสันติภาพว่าเป็นสิ่งล้ำค่าคู่ควรแก่การหวงแหน และ 4) เรียนรู้เพื่อเป็นคนที่สมบูรณ์ มีความเชื่อมั่นและภาคภูมิใจในสิ่งที่เรียนรู้ (To be) คือ การเรียนรู้ที่ช่วยให้บุคคลสามารถปรับปรุงบุคลิกภาพของตนได้ดีขึ้น ดำเนินงานต่าง ๆ โดยอิสระยิ่งขึ้น มีดุลยพินิจและความรับผิดชอบต่อตนเองมากขึ้น การจัดการศึกษาต้องไม่ละเลยศักยภาพในด้านใดด้านหนึ่งของบุคคล เช่น ความจำ การใช้เหตุผล ความซาบซึ้งในสุนทรียภาพ สมรรถนะทางร่างกาย ทักษะในการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่น (UNESCO, 1996)

ในการดำเนินโครงการ/กิจกรรมแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ซึ่งดำเนินการจัดกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น 16 แห่ง ด้านการเรียนรู้ พบว่า นักวิจัยท้องถิ่น ผู้เรียน และผู้ที่เกี่ยวข้องได้เรียนรู้เรื่องราวเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น มีความภาคภูมิใจในสิ่งที่เรียนรู้ เกิดความรักความศรัทธา เห็นคุณค่าและเกิดความซาบซึ้งในท้องถิ่นที่อยู่อาศัย ผู้เรียนได้รับการส่งเสริมสนับสนุนให้คิดริเริ่มสร้างสรรค์ ดัดแปลง จินตนาการ มีสุนทรียภาพ และเห็นคุณค่าของศิลปวัฒนธรรม ดนตรีภาษา และการดำรงชีวิต สามารถออกแบบกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้และทำกิจกรรมสร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์ชิ้นงานต่าง ๆ ได้ นอกจากนี้ สถานศึกษาและชุมชนได้แนวทางการจัดกิจกรรมต่าง ๆ โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน การจัดกิจกรรม การประชาสัมพันธ์พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นให้เป็นที่รู้จัก มีนักท่องเที่ยวรู้จักและเข้าไปศึกษาเรียนรู้มากขึ้น

4.4 ด้านความสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 1) คล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ความคล่องตัวในการคิดตอบสนองต่อสิ่งเร้าให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ หรือความสามารถในการหาคำตอบได้รวดเร็วและได้ปริมาณมากในเวลาจำกัด โดยเน้นปริมาณของความคิด 2) ริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความคิดแปลกใหม่ ไม่ซ้ำกับความคิดของคนอื่นและแตกต่างจากธรรมดา อาจเกิดจากความคิดเดิมที่มีอยู่แล้วมาดัดแปลงประยุกต์เป็นสิ่งใหม่ และเป็นความคิดที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม 3) ยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้หลายประเภท หลายทิศทาง ความยืดหยุ่นมีทั้งความคิดและการกระทำ เป็นความสามารถในการปรับสภาพของความคิดในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ และ 4) เป็นประโยชน์ (Usefulness) หมายถึง ความคิดสร้างสรรค์ที่ก่อให้เกิดผลผลิตหรือชิ้นงานที่มีคุณค่า สามารถนำไปใช้ได้ เพิ่มมูลค่า ลดปัญหา และเป็นผลดี

ในการดำเนินโครงการ/กิจกรรมแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ซึ่งดำเนินการจัดกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น 16 แห่ง ด้านความสร้างสรรค์ พบว่า นักวิจัยท้องถิ่น ผู้เรียน และผู้ที่เกี่ยวข้อง เป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถคิดริเริ่มในการทำกิจกรรม สามารถจัดกิจกรรมได้หลากหลายทำให้ผู้เข้าร่วมโครงการหรือกิจกรรมได้ คิด วิเคราะห์ และแก้ปัญหา ได้รับประสบการณ์ที่แปลกใหม่ มีพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ สังคม และสติปัญญา เป็นกระบวนการที่ใช้กระบวนการทางความคิดหลาย ๆ อย่าง ทั้งการคิดคล่อง คิดไม่เหมือนเดิม คิดยืดหยุ่น ไม่ติดกรอบ และการคิดที่เป็นประโยชน์ สามารถผลิตผลงานสร้างสรรค์ต่าง ๆ

บทที่ 7

รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างรูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นรูปแบบที่ใช้ในวัตกรรมการเรียนรู้ 4 ด้าน ได้แก่ 1) กิจกรรมนันทนาการ 2) การเรียนรู้ตลอดชีวิต 3) นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน และ 4) สื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น โดยดำเนินการในรูปแบบของการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ทุกขั้นตอนของการวิจัยดำเนินการในลักษณะของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research) และดำเนินการวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Methods Research) ระหว่างวิธีการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ซึ่งรูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วย

1. หลักการ

1.1 การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

เป็นกระบวนการสร้างสรรค์กิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่มีการพัฒนาอย่างเป็นขั้นตอนเพื่อสร้างชุดความรู้ใหม่ โดยแนวคิดทฤษฎีในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น คือ 1) กิจกรรมนันทนาการเชิงสร้างสรรค์ เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน ก่อให้เกิดความสนุกสนาน พัฒนาอารมณ์ สังคม สติปัญญาและร่างกาย ไม่ขัดต่อขนบธรรมเนียมประเพณีอันดีงาม ศีลธรรม และเป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ 2) การเรียนรู้ตลอดชีวิตเชิงสร้างสรรค์ เป็นการรับรู้ ความรู้ ทักษะ และเจตคติ ซึ่งสัมพันธ์กับวิถีชีวิตหรือการดำเนินชีวิตของแต่ละบุคคล ตั้งแต่เกิดจนตาย โดยสามารถจะเรียนรู้ด้วยวิธีต่างๆอย่างมีระบบหรือไม่เป็นระบบ ก่อให้เกิดกระบวนการเปลี่ยนแปลงทางความคิด จิตใจ และทักษะทางร่างกาย 3) นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน เป็นสิ่งที่พัฒนาขึ้นมาใหม่หรือการปรับปรุงสิ่งที่มีอยู่ให้ดีขึ้น เพื่อพัฒนาหรือส่งเสริมให้การจัดการศึกษามีคุณภาพมากยิ่งขึ้น และ 4) สื่อการเรียนรู้เนื้อหาเป็นองค์ความรู้จากแหล่งความรู้ไปสู่ผู้ใช้งาน

1.2 การมีส่วนร่วมของชุมชน

การมีส่วนร่วมของชุมชนเป็นการเข้าร่วมโดยสมัครใจของกลุ่มหรือบุคคลในกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งของชุมชน ในฐานะผู้ร่วมคิด ร่วมตัดสินใจ วางแผน ร่วมดำเนินการโดยร่วมทำ ร่วมแรง ทรัพยากรของ ร่วมติดตามประเมินผล และร่วมรับผลประโยชน์

1.3 การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ และประสบการณ์แก่ผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถในการจินตนาการ สังเกต สังเคราะห์ เชื่อมโยง ค้นหา เกิดแนวคิดใหม่ ๆ อันนำไปสู่การคิดค้นและสร้างสิ่งแปลกใหม่ หรือการนำไปประยุกต์ใช้ในทางปฏิบัติ โดยใช้วิธีการคิดที่คล่องแคล่ว เป็นความคิดใหม่ ริเริ่ม มีความยืดหยุ่น และให้ผลที่เป็นประโยชน์

2. วัตถุประสงค์

การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์นี้ มีวัตถุประสงค์ดังนี้

1) เพื่อสร้างกิจกรรม ได้แก่ 1) กิจกรรมนันทนาการเชิงสร้างสรรค์ 2) การเรียนรู้ตลอดชีวิตเชิงสร้างสรรค์ 3) นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานเชิงสร้างสรรค์ และ 4) สื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนซึ่งเป็นนวัตกรรมการเรียนรู้ใหม่สำหรับนำไปใช้ในพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

2) เพื่อนำเสนอวิธีการนำนวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนไปใช้ในพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

3) เพื่อประเมินผลการนำนวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนไปใช้ในพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

3. ขั้นตอนการสร้างรูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

ขั้นตอนการสร้างรูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน คณะผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้วิธีดำเนินการวิจัยในรูปแบบการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ประเภทการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research) ในลักษณะของวิธีการวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Methods Research) ระหว่างวิธีการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ โดยมีขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 วางแผนงานและกำหนดแนวทางการดำเนินงานร่วมกับชุมชน

การวางแผนงานและกำหนดแนวทางการดำเนินโครงการร่วมกับชุมชน มีขั้นตอนดังนี้

1) จัดประชุมคณะทำงานในชุมชนเพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์ แผนและแนวทางการดำเนินงานตลอดจนชี้แจงรายละเอียดการดำเนินงานต่าง ๆ โดยใช้หลัก 5W1H ในการดำเนินงาน คือ ศึกษาที่ไหน (Where) ศึกษาอะไร (What) ทำไมต้องศึกษา (Why) ใครบ้างที่มีส่วนเกี่ยวข้อง (Who) ศึกษาเมื่อใด (When) ศึกษาอย่างไร (How) ภายใต้แนวทางการดำเนินงานแบบมีส่วนร่วมร่วมกับทุกฝ่ายในชุมชน

2) คัดเลือกพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น สำหรับการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมร่วมกับชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ในพื้นที่ 8 จังหวัดภูมิภาค ตะวันตก ซึ่งเป็นพื้นที่เป้าหมายของเครือข่ายวิจัยอุดมศึกษาภาคกลางตอนล่าง ได้แก่ จังหวัด นครปฐม ราชบุรี กาญจนบุรี สุพรรณบุรี เพชรบุรี ประจวบคีรีขันธ์ สมุทรสงคราม และสมุทรสาคร โดยคัดเลือกพิพิธภัณฑ์และ/หรือแหล่งเรียนรู้ในการดำเนินการวิจัยจังหวัดละ 2 แห่ง รวมจำนวน 16 แห่ง ครอบคลุมประเภทของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นตามลักษณะเนื้อหา ในการจัดแสดง 4 ประเภท คือ 1) วิถีชีวิตท้องถิ่น/ภูมิปัญญา 2) แหล่งโบราณคดี/โบราณสถาน 3) ชาติพันธุ์ และ 4) จัดแสดงเฉพาะเรื่อง

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาสภาพพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

การศึกษาสภาพพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น เป็นการศึกษาข้อมูลสภาพบริบทชุมชน ประกอบด้วย ข้อมูลพื้นฐานของชุมชน สภาพภูมิปัญญาและแหล่งเรียนรู้ในชุมชน กระบวนการเรียนรู้ของคนในชุมชน การมีส่วนร่วมของคนในชุมชนในเรื่องต่าง ๆ และศึกษาสภาพของ พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้เกี่ยวกับประวัติความเป็นมา การก่อตั้ง ที่ตั้ง สภาพทั่วไป การบริหารจัดการ และการจัดแสดง กิจกรรมและการให้ความรู้ ความร่วมมือและการสนับสนุนของชุมชน รวมทั้งสภาพปัญหา ความต้องการ ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะในการส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จากชุมชนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง อาทิ ผู้นำชุมชน พระภิกษุ ชาวบ้าน ผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ ครู นักเรียน ผู้ปกครอง กรรมการสถานศึกษา นักวิชาการ ฯลฯ เพื่อให้ทราบปัญหาและ/หรือความต้องการของคนในชุมชน ตลอดจนลักษณะการมีส่วนร่วมและผู้ที่เกี่ยวข้องได้วิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรค (SWOT Analysis) ของชุมชน สำหรับเป็นแนวทางในการออกแบบและพัฒนาโครงการหรือกิจกรรมโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ด้วยวิธีการต่าง ๆ ดังนี้

1) ศึกษาจากหนังสือ เอกสาร รายงานการวิจัย สถิติ แผนที่ สิ่งของ ภาพถ่าย ภาพวาด และเว็บไซต์

2) เก็บข้อมูลในพื้นที่ โดยการสอบถามและสัมภาษณ์คนในชุมชนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง โดยใช้แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ แบบบันทึกการลงพื้นที่ และแบบบันทึกผู้เข้าร่วมกิจกรรม/ผู้มีส่วนร่วม เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

3) สนทนากลุ่ม (Focus Group) เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ รับฟังความคิดเห็น ให้คำแนะนำ วิเคราะห์และตรวจสอบข้อมูลร่วมกัน ระหว่างคณะผู้วิจัย ที่ปรึกษางานวิจัย นักวิจัยชุมชน ผู้ดูแล พิพิธภัณฑสถาน/แหล่งเรียนรู้ คนในชุมชน และผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ซึ่งมีบทบาทหน้าที่ที่หลากหลาย เช่น ผู้นำท้องถิ่น นักวิชาการ ผู้บริหารสถานศึกษา กรรมการสถานศึกษา กรรมการวัฒนธรรม ประชาชน ชาวบ้าน พระภิกษุ ครู นักเรียน นักศึกษา และผู้สนใจทั่วไป

ขั้นตอนที่ 3 พัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ มีการดำเนินการดังนี้

1) คณะทำงานร่วมกันออกแบบและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ในด้าน 1) กิจกรรมนันทนาการเชิงสร้างสรรค์ 2) การเรียนรู้ตลอดชีวิตเชิงสร้างสรรค์ 3) นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานเชิงสร้างสรรค์ และ 4) สื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยนำผลจากการศึกษาสภาพบริบทชุมชน สภาพของพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นที่ศึกษา และการวิเคราะห์ข้อมูล (SWOT Analysis) โดยเชื่อมโยงกับแนวคิด ทฤษฎี และหลักการเกี่ยวกับการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ รวมทั้งบูรณาการความรู้จากสาขาต่างๆ เพื่อพัฒนาโครงการหรือกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยใช้พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

2) ดำเนินการจัดกิจกรรมนวัตกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

ขั้นตอนที่ 4 สรุปผลการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

การสรุปผลการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ มีการดำเนินการดังนี้

1) สรุปผลการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่จัดขึ้น ภายใต้แนวคิดการทำงาน 4 ประเด็นสำคัญได้แก่ กระบวนการทำงาน ผลผลิต ผลกระทบ ความยั่งยืน โดยเก็บข้อมูลจากการเข้าร่วมในโครงการหรือกิจกรรมของกลุ่มเป้าหมายและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ด้วยวิธีการสังเกต การสอบถาม และการสนทนากลุ่มย่อย

2) สรุปผลการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ จากผลการดำเนินงานในพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น โดยสรุปผลตามแนวคิด ทฤษฎีการจัดกิจกรรมพัฒนา

นวัตกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ การมีส่วนร่วมกับชุมชน และการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ รวมทั้ง
สรุปกระบวนการดำเนินงานและพัฒนากิจกรรมแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเชิงสร้างสรรค์

**ขั้นตอนที่ 5 นำเสนอรูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม
กับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์**

1) ประชุมร่วมกันระหว่างคณะผู้วิจัยและที่ปรึกษาโครงการวิจัย เพื่อวิเคราะห์และ
สังเคราะห์รูปแบบนวัตกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และแนวทางการทำงานแบบมีส่วนร่วมกับ
ชุมชน จากผลการดำเนินการวิจัยของโครงการวิจัยย่อยภายใต้แผนงานวิจัยทั้ง 4 โครงการ
และผลการดำเนินการวิจัยในพื้นที่พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น 16 แห่ง

2) นำเสนอรูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้
พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ต่อสาธารณชน
โดยจัดโครงการประชุมสัมมนาทางวิชาการ

3) สรุปผลการวิจัย โดยการประชุมร่วมกันระหว่างผู้วิจัยและที่ปรึกษาโครงการวิจัย
และจัดทำรายงานการวิจัย เรื่อง รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน
โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

4. ปัจจัยการนำรูปแบบไปใช้

พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นที่จะนำนวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน
ไปใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ต้องพิจารณาถึงปัจจัยดังนี้

1) ปัจจัยภายใน พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นจะต้องมีความพร้อมในประเด็น
ต่อไปนี้

(1) ด้านองค์ความรู้เพื่อนำมาเป็นเรื่องในการเรียนรู้ นอกจากสิ่งของที่จัดแสดง
ในพิพิธภัณฑ์ควรมีการรวบรวมข้อมูลและองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งของ ประวัติ วัฒนธรรม
ประเพณี ของพิพิธภัณฑ์ และแหล่งเรียนรู้ของชุมชน หรืออย่างน้อยยังคงพอมีผู้คนที่ยังคง
จดจำและสามารถบอกเล่าเรื่องราวเหล่านั้นอยู่

(2) ด้านการบริหารจัดการควรมีแนวทางการให้บริการ การจัดกิจกรรม และการดูแล
สภาพพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้

(3) การมีส่วนร่วมของคนในท้องถิ่นในการดำเนินงาน เสนอความคิดเห็น กิจกรรมหรือ
โครงการที่จะใช้ประโยชน์จากพิพิธภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้

2) ปัจจัยภายนอก สมาชิกในชุมชน หรือหน่วยงาน องค์กร สถานศึกษา ที่ตั้งอยู่โดยรอบ เห็นความสำคัญของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นและพร้อมที่จะมีส่วนร่วมหรือให้ความร่วมมือในการจัดกิจกรรมและใช้ประโยชน์

5. เงื่อนไขการนำรูปแบบไปใช้

พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นที่จะนำนวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน ไปใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ต้องพิจารณาถึงเงื่อนไขดังนี้

1) พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ควรจะมีพื้นที่กว้างเพียงพอต่อการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ตลอดชีวิตแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน หรือมีการสำรวจว่าในท้องถิ่นชุมชนที่พิพิธภัณฑ์ หรือแหล่งเรียนรู้นั้นตั้งอยู่ มีแหล่งหรือจุดเรียนรู้อื่น ๆ ที่เชื่อมโยงกับองค์ความรู้ต่าง ๆ ที่มีอยู่ใน พิพิธภัณฑ์ ซึ่งจะมีส่วนสร้างบรรยากาศที่ทำให้ผู้ที่เข้าร่วมกิจกรรมเห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่าง พิพิธภัณฑ์และชุมชนโดยรอบ

2) หน่วยงาน องค์กร สถาบันการศึกษา รวมทั้งสมาชิกในชุมชน มีความเข้าใจและมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ ว่าการเรียนรู้คือชีวิต การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลา หากแต่เนื้อหาหรือวิธีการ เรียนรู้เหล่านั้น ควรคำนึงถึงความสอดคล้องเหมาะสมกับการดำเนินชีวิตของผู้คนในแต่ละช่วงวัย ซึ่งมีความแตกต่างกัน แต่สามารถทำให้คนต่างวัยสามารถเรียนรู้ร่วมกันได้อย่างสนุกสนาน และ ทำให้เห็นพลัง ศักยภาพของกันและกัน จนนำไปสู่ความรู้สึกว่าการเรียนรู้ไม่ใช่เรื่องน่าเบื่อแต่เป็นเรื่อง ที่เรามาพบปะกันมาร่วมกันจัดกิจกรรมเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้แบ่งปันความสุขร่วมกัน

3) การประสานงานและระดมทรัพยากรในการจัดกิจกรรม ควรเริ่มจากการเชื่อมโยง เป้าหมายของการจัดกิจกรรมเข้ากับบทบาทหน้าที่ของหน่วยงานองค์กรที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาในการ จัดกิจกรรม เช่น เนื้อหาเกี่ยวกับวัฒนธรรมประเพณีซึ่งมีการจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ ใช้วิธีการ ประสานงานกับสมาชิกในชุมชน ผู้บริหารหรือผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ผู้นำท้องถิ่น ผู้แทน หรือเจ้าหน้าที่หน่วยงานและองค์กรที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมวัฒนธรรมประเพณี เพื่อทำให้กิจกรรม ดังกล่าวเป็นกิจกรรมที่สอดคล้องไปกับบทบาทหน้าที่ของบุคคล หน่วยงาน องค์กรเหล่านั้น

4) รูปแบบของกิจกรรมที่จัดขึ้น ควรคำนึงถึงควมมีอิสระในการสร้างสรรค์กิจกรรม เพื่อสามารถพัฒนา ปรับปรุง หรือเปลี่ยนแปลงรูปแบบของกิจกรรมให้เหมาะสมกับบริบทของท้องถิ่น นั้น ๆ ได้อย่างเหมาะสมซึ่งอาจกลายเป็นเงื่อนไขสำคัญที่นำไปสู่ความยั่งยืนของการจัดกิจกรรมนั้น ๆ

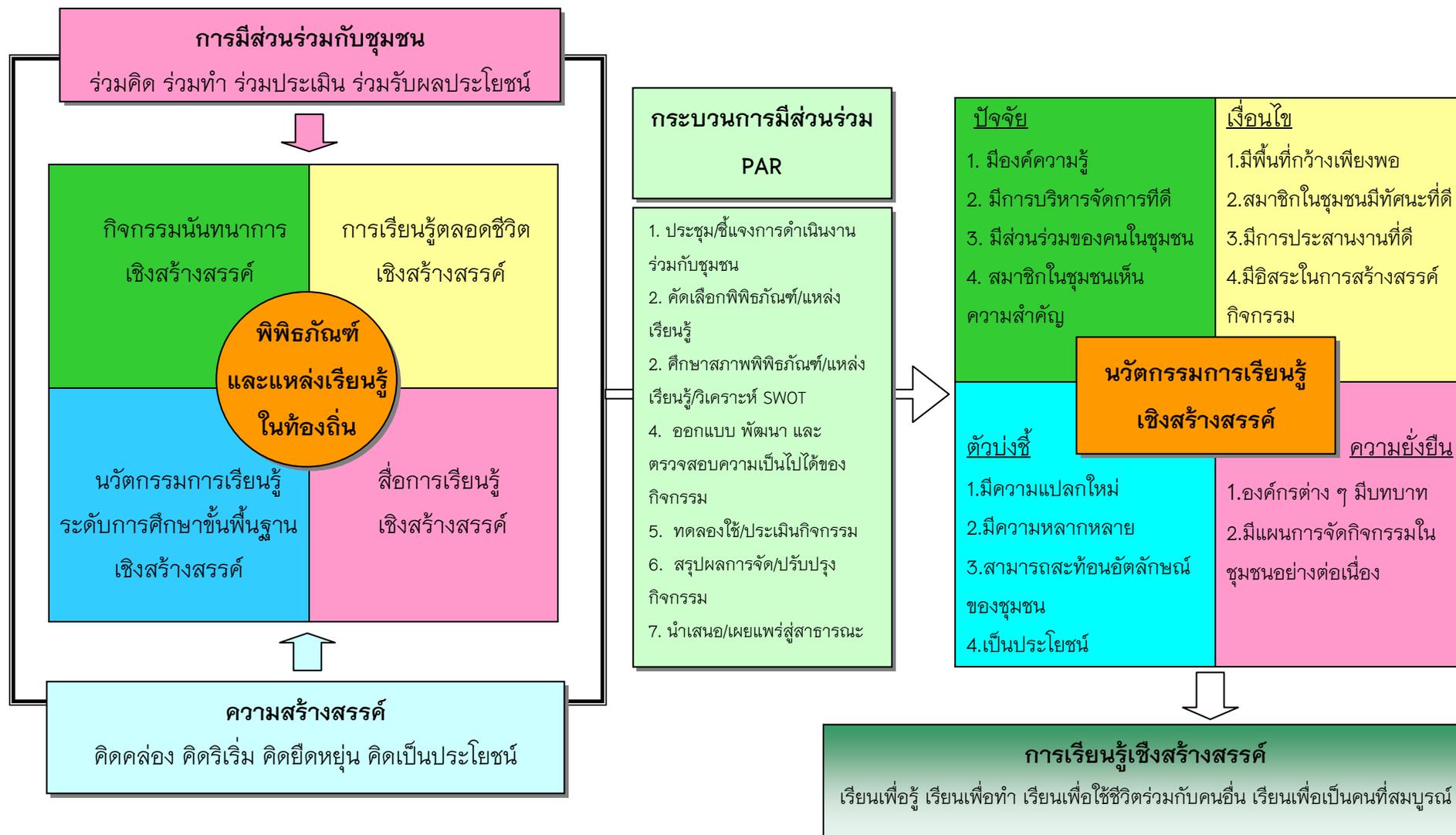
6. ตัวบ่งชี้ความสำเร็จ

การนำนวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนไปใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ มีตัวบ่งชี้ความสำเร็จ คือ ต้องเป็นกิจกรรมที่คนในชุมชนมอง มีความแปลกใหม่ มีความหลากหลาย สามารถสะท้อนอัตลักษณ์ของชุมชน เป็นประโยชน์ สร้างความตระหนักรู้และภาคภูมิใจของคนในชุมชน คนในชุมชนมีส่วนร่วมในกระบวนการทุกขั้นตอนและกิจกรรมนั้นก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในชุมชน

7. ความยั่งยืน

พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ที่จะนำนวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนไปใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ นั้น ควรพิจารณาว่า ผู้ที่เข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมนั้นๆ จะสามารถนำผลการจัดโครงการหรือกิจกรรมนั้นๆ ไปขยายผลต่อได้มากน้อยเพียงใด โดยควรเปิดโอกาสให้องค์กรต่าง ๆ ในชุมชนเข้ามามีบทบาทและระบุกิจกรรมในแผนการทำงานขององค์กรหรือแผนพัฒนาของชุมชน อย่างต่อเนื่อง เช่น จัดเป็นเทศกาล หรืองานประจำปี โดยอาจพิจารณาถึงความสอดคล้องกับบริบทของชุมชนนั้น เช่น เนื้อหาที่นำมาจัดการเรียนรู้นั้นสามารถเชื่อมโยงกับงานเทศกาล งานประเพณี หรืองานประจำปีที่ชุมชนนั้นจัดเป็นประจำ

โดยรูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ สรุปได้ดังแผนภาพที่ 7.1



แผนภาพที่ 7.1 รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

8. ข้อเสนอแนะ

8.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

8.1.1 ข้อเสนอแนะต่อพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

1) พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นสามารถนำรูปแบบการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ไปเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมได้ เช่น กิจกรรมนันทนาการ สืบสานประเพณีวัฒนธรรม การเรียนการสอน การผลิตสื่อเพื่อการเรียนรู้และประชาสัมพันธ์ เป็นต้น

2) การจัดแสดงสิ่งของในพิพิธภัณฑ์ควรมีการอธิบายเชื่อมโยงกับความรู้ที่มีอยู่ในชุมชน และจัดลำดับการนำเสนอตามสภาพการเรียนรู้ที่เป็นจริงตามวิถีชีวิต หรือขั้นตอนการประกอบอาชีพ เป็นต้น

3) การจัดกิจกรรมต่างๆของพิพิธภัณฑ์ควรคำนึงถึงประเพณีและเรื่องราวที่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชน เพื่อให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของคนในชุมชน และเพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นให้เป็นที่รู้จักด้วย เช่น การฟื้นฟูวัฒนธรรมท้องถิ่นชาติพันธุ์ ลาวเวียง กะเหรี่ยง ลาวครั่ง เป็นต้น

4) การทำงานหรือกิจกรรมต่าง ๆ ของพิพิธภัณฑ์ควรให้คนในชุมชน ได้แก่ ผู้นำท้องถิ่น องค์กรบริหารส่วนตำบล หน่วยงาน สถาบันการศึกษา ฯลฯ ได้มีส่วนร่วมรับผิดชอบ และรับผลประโยชน์เพื่อจิตสำนึกความเป็นเจ้าของ

5) ควรมีการบูรณาการระหว่างกลุ่มสาระการเรียนรู้ ระหว่างกลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม กับกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ หรือกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี โดยการเขียนแผนจัดการเรียนรู้ ชุดการเรียนการสอน คู่มือหรือแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ

6) มีการจัดหางบประมาณและทรัพยากรต่าง ๆ สนับสนุนในการจัดกิจกรรมจากหน่วยงาน องค์กรต่าง ๆ เช่น องค์กรบริหารส่วนตำบล (อบต.) เทศบาล วัด กลุ่มผู้สูงอายุ แม่บ้าน อาสาสมัครสาธารณสุขประจำหมู่บ้าน (อสม.) เป็นต้น เพื่อให้มีการจัดกิจกรรมอย่างต่อเนื่องทุกปี

8.1.2 ข้อเสนอแนะต่อชุมชน

1) ควรมีการจัดเวทีเสวนาวิชาการร่วมกับชุมชน หน่วยงานที่รับผิดชอบ เพื่อขับเคลื่อนแนวความคิดการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น อันจะนำไปสู่การพัฒนาพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นให้เกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม

2) ควรมีการทบทวนองค์ความรู้ หรือจัดการความรู้ของชุมชนเพื่อสืบเนื่อง ภูมิปัญญาวัฒนธรรมชุมชน เช่น การทำนา ประเพณีท้องถิ่น การสืบทอดอาชีพปูนปั้น งานฝีมือต่าง ๆ ให้คงอยู่

3) ควรมีการให้ความรู้และทำความเข้าใจกับชุมชนเรื่องการบริหารจัดการ การดูแลและสำนึกความเป็นเจ้าของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

4) ควรส่งเสริมให้คนในชุมชนได้ใช้ประโยชน์และเรียนรู้จากพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น มีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ สืบทอดและร่วมเผยแพร่เรื่องราวและประวัติความเป็นมาของพิพิธภัณฑ์ และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

8.1.3 ข้อเสนอแนะต่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

1) องค์กรและหน่วยงานในท้องถิ่นควรมีบทบาทในการส่งเสริมการเรียนรู้ ประวัติศาสตร์วัฒนธรรมและวิถีชุมชนจากพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

2) สถานศึกษา ควรส่งเสริมการจัดการเรียนรู้โดยใช้แหล่งเรียนรู้พิพิธภัณฑ์ ท้องถิ่นให้มากขึ้น โดยร่วมมือกับพิพิธภัณฑ์ ผู้รู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่น ในการออกแบบกิจกรรม การเรียนรู้ร่วมกันให้สอดคล้องกับหลักสูตรของสถานศึกษา

3) สถาบันการศึกษาในระดับอุดมศึกษา ในท้องถิ่นและบริเวณใกล้เคียงควรให้การสนับสนุนการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาแหล่งเรียนรู้และพิพิธภัณฑ์ในท้องถิ่นอย่างต่อเนื่อง เพราะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน บุคคลในชุมชน และหน่วยงาน ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

8.2 ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1) ควรมีการวิจัยเพื่อขยายผลการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการศึกษา เชิงสร้างสรรค์ในภูมิภาคอื่น

2) ควรมีการวิจัย เพื่อพัฒนาเครือข่ายการวิจัยพัฒนาพิพิธภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์

3) ควรมีการศึกษารูปแบบการมีส่วนร่วมของชุมชนในการส่งเสริมการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมคุณค่าวัฒนธรรมชุมชน

4) ควรมีการวิจัยโครงสร้างการบริหารจัดการที่เหมาะสมต่อพิพิธภัณฑ์ชุมชน

5) ควรมีการออกแบบการวิจัยที่เชื่อมโยงผู้เรียนรู้ในทุกช่วงวัยตั้งแต่วัยเด็ก วัยรุ่น วัยทำงาน และผู้สูงอายุเพื่อความต่อเนื่องยั่งยืน

6) ควรมีการศึกษาผลกระทบและความยั่งยืนของนวัตกรรมการมีส่วนร่วม และผลการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

7) ควรมีการศึกษาวิจัยนวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้ในพิพิธภัณฑ์ และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ กับกลุ่มเป้าหมายในระดับการศึกษาอื่นๆ เช่นระดับอาชีวะ ระดับอุดมศึกษา หรือระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานในสังกัดอื่น ๆ

8) ควรมีการศึกษาวิจัยนวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์กับกลุ่มเป้าหมายอื่นในพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นอื่น ๆ

9) ควรมีการวิจัยเพื่อพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการเรียนรู้โดยใช้วัฒนธรรมของท้องถิ่น

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

กมล เวียสุวรรณ และนิตยา เวียสุวรรณ. (2539). **แนวคิดการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนและ
แนวทางในการจัดตั้งศูนย์วิทยบริการด้านนวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษา
สำหรับสายงานด้านมัธยมศึกษา**. กรุงเทพฯ: คอมแพคท์ พรินท์.

กรมวิชาการ, กระทรวงศึกษาธิการ. (2545 ก). **หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544**.
กรุงเทพฯ: กรมฯ.

_____. (2545 ข). **คู่มือพัฒนาสื่อการเรียนรู้อื่น**. เอกสารประกอบหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน
พุทธศักราช 2544. กรุงเทพฯ: กรมฯ.

_____. (2545 ค). **สถานที่สำคัญทางการศึกษา**. กรุงเทพฯ: กรมฯ.

กรมศิลปากร. (2536). **พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัวกับการพิพิธภัณฑน์ไทย**. กรุงเทพฯ:
บริษัท รุ่งศิลป์การพิมพ์ (1977) จำกัด.

กรมสามัญศึกษา. (2544). **การพัฒนาการใช้แหล่งการเรียนรู้ในโรงเรียนและท้องถิ่นเพื่อจัด
กระบวนการเรียนรู้**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์การศาสนา.

กระทรวงยุติธรรม. (2550). **กระบวนการทำงานชุมชน**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์
การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด

กิดานันท์ มลิทอง. (2536). **เทคโนโลยีการศึกษาร่วมสมัย**. กรุงเทพฯ: ภาควิชาโสตทัศนศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

_____. (2543). **เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ภาควิชาโสตทัศน
ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, สำนักงาน. (2544). **รายงานการศึกษาวิจัย โครงการวิจัยและ
พัฒนาแหล่งการเรียนรู้สำหรับการศึกษาตลอดชีวิต: กรณีศึกษานครประวัติศาสตร์
พระนครศรีอยุธยาและพื้นที่ใกล้เคียง**. กรุงเทพฯ: สำนักงานฯ.

คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, สำนักงาน. (2545 ก). **พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ
พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545**. กรุงเทพฯ: สำนักงานฯ.

คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, สำนักงาน. (2545 ข). **แหล่งเรียนรู้ในโรงเรียนและชุมชน**.
กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์กรมการศาสนา.

คณิต เขียววิชัย. (2554). **การจัดนันทนาการกลางแจ้ง**. นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ศิริบุญ จงวุฒิเวศย์ และคณะ. (2546). **รายงานวิจัย เรื่อง การพัฒนากระบวนการเรียนรู้
เรื่องสมุนไพร ชุมชนปลักไม้ลาย อำเภอกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม**. นครปฐม:
เพชรเกษมการพิมพ์.

_____. (2554). **รายงานวิจัย เรื่อง การพัฒนาพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการศึกษาเชิง
สร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ พิมพ์ดี จำกัด.

ศิริบุญ จงวุฒิเวศย์ และมาเรียม นิลพันธุ์. (2547). **รายงานวิจัย เรื่อง โครงการสืบค้น
ประวัติศาสตร์วัฒนธรรมท้องถิ่น: การเรียนรู้กระบวนการเสริมศักยภาพการวิจัย
ชุมชนในพื้นที่อำเภอร้วานใหญ่ และอำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร**. กรุงเทพฯ:
สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ.

งามพิศ สัตย์สงวน. (2540). “มิติทางวัฒนธรรมในการจัดทำพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น.” **เอกสาร
การสัมมนาทางวิชาการ: พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นในประเทศไทย**, 11-22. กรุงเทพฯ: ศูนย์
มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน).

จรีพร กาญจนการุณ. (2547). “ในชุมชนกับการศึกษาเพื่อการพัฒนาแบบยั่งยืน.” **วารสาร
ครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย**. 33(1): 40-48.

เฉลียว บุรีภักดี และคณะ. (2545). **ชุดวิชาการวิจัยชุมชน**. กรุงเทพฯ : สำนักมาตรฐานการศึกษา.

ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2523). **เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา**. กรุงเทพฯ: ชุมชนุสทกรณ์
การเกษตรแห่งประเทศไทย.

ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์, บรรณาธิการ. (2546). **ความคิดสร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.

ชูชีพ เยาวพัฒน์. (2543). **นันทนาการ**. กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พรีนติ้งเฮ้าส์.

ไชยยศ เรืองสุวรรณ. (2533). **เทคโนโลยีการสอน: หลักการและการปฏิบัติ**. กรุงเทพฯ:
โอเดียนสโตร์.

- ต่อจรัส พงษ์สาลี. (2541). **ความคาดหวังของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีต่องานบริการ การศึกษา พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร**. วิทยานิพนธ์ปริญญา ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวัฒนธรรมศึกษา มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ถวิลวดี บุรีกุล. (2551). **การมีส่วนร่วม: แนวคิด ทฤษฎี และกระบวนการ**. เอกสารประกอบการ ศึกษาดูงานของคณะกรรมการพัฒนาการเมืองและการมีส่วนร่วมของประชาชน. สถาบันพระปกเกล้า.
- ทรูปlookปัญญา. (2556). **กิจกรรมนันทนาการ**. (ออนไลน์). เข้าถึงเมื่อ 25 เมษายน 2556 เข้าถึงได้ จาก www.truelookpanya.com/new/cms_detail/knowledge/2084-00/
- เทเวศร์ พิริยะพูนท์ และคณะ. (2556). **การเสริมสร้างคุณภาพชีวิต: ความสำคัญและความ จำเป็นของนันทนาการ**. (ออนไลน์). เข้าถึงเมื่อ 25 เมษายน 2556 เข้าถึงได้จาก www2.swu.ac.th/royal/book6/b6c8t1.html
- นรินทร์ชัย พัฒนพงศา. (2546). **การมีส่วนร่วม หลักการพื้นฐาน เทคนิคและกรณีตัวอย่าง**. กรุงเทพฯ: 598 Print.
- นาวิน อรุณโพร. (2554). **การมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดการศึกษาของโรงเรียนขนาดเล็ก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาปทุมธานี**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตร มหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเซีย.
- นิรันดร์ จงวุฒิเวศย์. (2550). **แนวคิดและแนวทางการพัฒนาชุมชน**. กรุงเทพฯ: กรมการพัฒนา ชุมชน.
- ประพนธ์ ผาสุขยี่ต. (2547). “นวัตกรรมการเรียนรู้ สู่อุทิศที่แท้.” **เอกสารประกอบการ อภิปราย การสัมมนาวิชาการ เรื่อง นวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อชุมชนเป็นสุข**. วันพุธที่ 28 เมษายน 2547 ณ โรงแรม หลุยส์ แทเวิร์น กรุงเทพฯ จัดโดยโครงการเสริมสร้างการ เรียนรู้เพื่อชุมชนเป็นสุข (สรส.).
- ประไพ เกษแก้ว. (2548). **การบริหารการใช้แหล่งเรียนรู้เพื่อจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระ การเรียนรู้วิทยาศาสตร์ของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประจวบคีรีขันธ์ เขต 1**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการ บริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี.

- ประภัสสร โพธิ์ศรีทอง. (2549). “พิพิธภัณฑน์ไทยกับการไล่ตามฝัน.” **จุลสารหอจดหมายเหตุ
ธรรมศาสตร์**. ฉบับที่ 9 (มิถุนายน 2548 – พฤษภาคม 2549): 48–55.
- ประเวศ วะสี. (2543). **สุขภาพในฐานะอุดมการณ์ของมนุษย์**. พิมพ์ครั้งที่ 3. นนทบุรี: สำนักงาน
ปฏิรูปสุขภาพ สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข.
- ประสิทธิ์ รัตนมณี. (2550). “พิพิธภัณฑน์ท้องถิ่นวัดมัจฉลินทวาปีวิหาร.” **รุสมิแล**. 31(1): 50–55.
- ปรีตตา เฉลิมเผ่า กอนนันทกุล. (2548). “สถานภาพพิพิธภัณฑน์ท้องถิ่นในประเทศไทย.” **จุลสารเพื่อ
ชุมชนพิพิธภัณฑน์ ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน)**. 2(1): 23–24.
- ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์. (2546). **จิตวิทยาการศึกษา**. กรุงเทพฯ: ศูนย์สื่อเสริมกรุงเทพ.
- ปาริชาติ วลัยเสถียร และคณะ. (2543). **กระบวนการและเทคนิคการทำงานของนักพัฒนา**.
กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- ปิยฉัตร เขาวลิต. (2551). **การศึกษาปัจจัยและลักษณะการมีส่วนร่วมของชุมชน: พหุ
กรณีศึกษาวัดพัฒนาดีเด่น**. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพัฒน
ศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เป็รื่อง กุมท. (2519). **สื่อทางการศึกษา**. กรุงเทพฯ: เจริญทัศน์.
- พนมศักดิ์ สวัสดิ์พงษ์. (2544). **นันทนาการศึกษา: การพัฒนาคุณภาพชีวิตจากระยะยุค
บาท**. ปริญญาโทวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ บัณฑิต
วิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พฤษมงคล จุลพูล และคณะ. (2555). **รายงานวิจัย เรื่อง การพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ชุมชนโดย
การมีส่วนร่วมของชุมชน ตำบลเตาไห อำเภอเพ็ญ จังหวัดอุดรธานี**. อุดรธานี:
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.
- พัชรลดา จุลเพชร. (2549). **ความต้องการของคนไทยต่อพิพิธภัณฑน์**. กรุงเทพฯ: สถาบัน
พิพิธภัณฑน์การเรียนรู้แห่งชาติ.
- พิณวลี อังคุพันธ์. (2551). **การศึกษาการมีส่วนร่วมของชุมชนในการบริหารจัดการเพื่อเพิ่มขีด
ความสามารถของพิพิธภัณฑน์ท้องถิ่น จังหวัดนครราชสีมา**. วิทยานิพนธ์ปริญญา
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวัฒนธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

- ไพรัช รัชชพงษ์ และพิเชฐ ดุรงค์เวโรจน์. (2541). รายงานการวิจัยประกอบร่างพระราชบัญญัติ
การศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. -- : เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการศึกษา. กรุงเทพฯ:
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ สำนักนายกรัฐมนตรี.
- มนลัช สิทธิสมบูรณ์. (2556). การพัฒนานวัตกรรมการศึกษา. (ออนไลน์) เข้าถึงเมื่อ 12 ธันวาคม
2556 เข้าถึงได้จาก http://office.nu.ac.th/edu_teach/ASS/index2.php
- มัญญา นวลศรี. (2552). แนวทางในการจัดการพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นกรุงเทพมหานครให้เป็น
แหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา
การศึกษานอกระบบโรงเรียน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542. กรุงเทพฯ: นาน
มีบุ๊คส์ พัชลิเคชั่นส์.
- รุ่ง แก้วแดง. (2552). การบรรยายเรื่อง การปฏิรูปการเรียนรู้เพื่อการพัฒนา "การสร้างสรรค
ศึกษา" กรณีของประเทศไทย. (ออนไลน์). เข้าถึงเมื่อ 3 พฤศจิกายน 2552 เข้าถึงได้จาก
http://library.uru.ac.th/webdb/images/Create_Edu.htm
- วรรณพงษ์ เตริยมโพธิ์. (2554). เปิดโลกทัศน์นวัตกรรมการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: บริษัท คอมมา
ดีไซน์เอนด์พริ้นท์ จำกัด.
- วรวิมล สุภาพ. (2547). กระบวนการถ่ายทอดวัฒนธรรมกลองปี่จาว: กรณีศึกษาจังหวัดลำปาง.
วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนศึกษา จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- วีระกิตติ์ หาญปริพรรณ์ และคณะ. (2551). การมีส่วนร่วมของชุมชนในงานยุติธรรมชุมชน :
กรณีศึกษา ชุมชนคลองจรเข้ข่อย ตำบลเกาะไร่ อำเภอบ้านโพธิ์ จังหวัดฉะเชิงเทรา.
การฝึกอบรมหลักสูตรนักบริหารระดับกลาง รุ่นที่ 7 กระทรวงยุติธรรม.
- ศักดิ์ศรี ปาณะกุล. (2549). “การเรียนรู้ตลอดชีวิต: ความจำเป็นและแนวทางการส่งเสริม.” วารสาร
รามคำแหง. 23(3) กรกฎาคม-กันยายน 2549: 89-97.
- ศิริพร ศรีสินธุ์อุไร และอุษณีย์ พรหมสุวรรณ. (2543). พลวัตและความหมายของพิพิธภัณฑ์
ท้องถิ่น กรณีศึกษา พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านวัดม่วง อำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี
พิพิธภัณฑ์บ้านเขายี่สาร อำเภอมัทพวา จังหวัดสมุทรสงคราม. กรุงเทพฯ: สำนักงาน
คณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ.

- ตีวนิต อรรถวสุฒิกุล. (2554). **เอกสารประกอบการสอน รายวิชา 468213 การผลิตสื่อการศึกษาเชิงสร้างสรรค์**. ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ศรียศกร วลัยโกตม. (2548). “พิพิธภัณฑท์กับจินตนาการ.” **วารสารเมืองโบราณ**. 31(3): บทบรรณาธิการ.
- _____. (2549). “ชี้ทางออกพิพิธภัณฑท์ไทย.” **วารสารสื่อพลัง**. 14(3): 22–25.
- ศุภย์มานุษยวิทยาสิรินคร (องค์การมหาชน). (2540). **เอกสารการสัมมนาทางวิชาการเรื่องพิพิธภัณฑท์ท้องถิ่นในประเทศไทย**. กรุงเทพฯ: ศุภย์มานุษยวิทยาสิรินคร.
- สมชาย ฐิติรัตน์อัศว. (2556). **การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแหล่งเรียนรู้**. (ออนไลน์). เข้าถึงเมื่อ 10 ตุลาคม 2556 เข้าถึงได้จาก www.nfe.go.th/0405/NFE-note/somchai01.html
- สมนึก เอื้อจิระพงษ์พันธ์ และคณะ. (2553). “นวัตกรรม: ความหมาย ประเภท และความสำคัญต่อการเป็นผู้ประกอบการ.” **วารสารบริหารธุรกิจ**. 33, 128(ตุลาคม–ธันวาคม 2553): 49–65.
- สมบัติ กาญจนกิจ. (2542). **นันทนาการชุมชนและโรงเรียน**. กรุงเทพฯ: สำนักวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2544). **นันทนาการและอุตสาหกรรมท่องเที่ยว**. กรุงเทพฯ: สำนักวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมบูรณ์ สงวนญาติ. (2534). **เทคโนโลยีทางการเรียนการสอน**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์การศาสนา.
- สมยศ อัมพันศิริ. (2550). **ความสัมพันธ์ระหว่างภาวะผู้นำแบบเปลี่ยนสภาพของผู้บริหารสถานศึกษากับการมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาของชุมชนในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาลพบุรี เขต 2**. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.
- สมลักษณ์ เจริญพจน์. (2547). **คู่มือพิพิธภัณฑท์ท้องถิ่น**. กรุงเทพฯ: กราฟิคพอร์แมท.
- สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน). (2555). **รายงานประจำปี 2555 สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ**. กรุงเทพฯ: สำนักงานฯ.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2550 ก). **การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดเชิงสร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ: สำนักงานฯ.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2550 ข). **คู่มือการจัดการศึกษาเชิงสร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ: สำนักงานฯ.

_____. (2550 ค). **แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การจัดการเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้**. กรุงเทพฯ: สำนักงานฯ.

สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย. (2551). **เอกสารสาระหลักการและแนวคิดประกอบการดำเนินงาน กศน.: คัมภีร์ กศน.** กรุงเทพฯ: สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย.

สิริอาภา รัชตะหิรัญ. (2547). “การดำเนินงานพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น: กรณีพิพิธภัณฑ์บ้านเขายี่สาร” ใน **เอกสารสรุปการอบรมพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นและการพัฒนา**. วันที่ 4-6 ตุลาคม 2547.

สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ และคณะ. (2552). **พัฒนาทักษะการคิดพิชิตการสอน**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เลี้ยงเชียง.

สุจารีย์ จรัสดวง. (2552). **การบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นกรุงเทพมหานคร**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารงานวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

สุชาติ จักรพิสูทธิ์. (2547). “การศึกษาทางเลือกของชุมชน.” **วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น**. 27(4): 18-23.

สุทธิชัย อากาศโร, พระมหา. (2548). **นวัตกรรมการเรียนรู้: คน ชุมชน และการพัฒนา**. กรุงเทพฯ: โครงการเสริมสร้างการเรียนรู้เพื่อชุมชนเป็นสุข.

สุมาลี สังข์ศรี และคณะ. (2548). **รายงานการวิจัยการจัดการเรียนรู้ของแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต: พิพิธภัณฑ์**. กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.

สุรศักดิ์ หลาบมาลา. (2541). “การสอนเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์.” **วารสารวิชาการ**. 1(1): 38-45.

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2545). **20 วิธีการจัดการเรียนรู้: เพื่อพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมและการเรียนรู้โดยการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง**. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัดภาพพิมพ์.

อศิน รพีพัฒน์. (2547). **การมีส่วนร่วมของประชาชนในงานพัฒนา**. กรุงเทพฯ: ศูนย์การศึกษานโยบายสาธารณะสุข.

อนุช อาภาภิรม. (2553). **พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น**. (ออนไลน์). เข้าถึงเมื่อ 12 ธันวาคม 2555 เข้าถึงจาก <http://www.archaeopen.com/museum.htm>

อนุก หงษ์ทองคำ. (2542). **นันทนาการกับสังคม**. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

อภิญา กังสนารักษ์. (2544). **รูปแบบการบริหารแบบมีส่วนร่วมในองค์กรที่มีประสิทธิผลระดับ คณะของสถาบันอุดมศึกษา**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อุทัย ดุลยเกษม. (2553). **เอกสารประกอบการอบรมเรื่อง การแปลงแผนยุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร สู่แผนปฏิบัติการระดับคณะวิชา/หน่วยงาน**. วันที่ 31 พฤษภาคม 2553 ณ โรงแรมรอยัลซิดดี. เอกสารอัดสำเนา.

ภาษาต่างประเทศ

Anderson, Ronald D. (1970). **Developing Children's Thinking through Science**. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.

Butler, George D. (1959). **Introduction to Community Recreation**. 3rd edition. New York: McGraw-Hill.

Cohen, John M. & Uphoff, Norman T. (1977). **Development Participation: Concept and Measure for Project Design Implementation and Evaluation**. New York: Cornell University.

Dale, E. (1969). **Audiovisual Methods in Teaching**. 3rd edition. New York: The Dryden Press; Holt, Rinehart and Winston.

Good, Carter V. (1959). **Dictionary of Education**. 2nd ed. New York: McGraw-Hill.

Nichols, Mark. (1971). "Community Resources for School." **Encyclopedia of Education**. 2(1): 341-347.

Sternberg, R. J., & Lubart, T. I. (1996). "Investing in Creativity". **American Psychologist**. 51(7): 677-688.

UNESCO. (1996). **Learning: The Treasure within**. Paris: UNESCO Publishing.

Uphoff, Norman T., Cohen, John M. & Goldsmith, Arthur A. (1979). Feasibility and Application of **Rural Development Participation: A State of the Art Paper**. Ithaca: Rural Development Committee, Center for International Studies, Cornell University.

Wittich, Walter A., & Schuller, Charles F. (1962). **Audio-Visual Materials**. Their nature and 3rd ed. New York: Harper and Brothers Publishers.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสำรวจสภาพชุมชนและสภาพพิพธิภักดิ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น
2. ประเด็นการสัมภาษณ์ผู้รู้ เรื่อง องค์ความรู้ การเรียนรู้ของคนในชุมชน และพิพธิภักดิ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น
3. ประเด็นการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ในระดับชุมชน สำหรับแนวทางการจัดกิจกรรม
4. แบบประเมินโครงการ/กิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพธิภักดิ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
5. ประเด็นการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ในระดับชุมชน สำหรับการประเมินกิจกรรม

แบบสำรวจ

สภาพบริบทชุมชนและสภาพพิพธิภักณ์ท์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

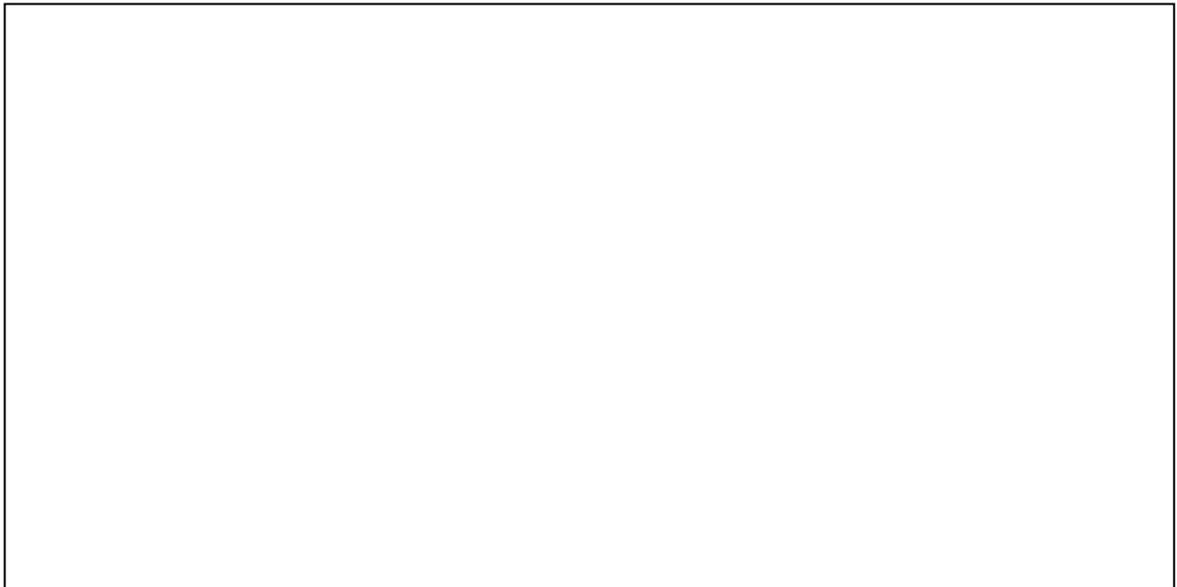
ชื่อ-สกุล ผู้ให้ข้อมูล.....

ตอนที่ 1 สภาพบริบทชุมชน

1.1 ข้อมูลพื้นฐานของชุมชน

- 1) ชื่อชุมชน
- 2) ที่ตั้ง ขนาด ขอบเขตการปกครอง.....

.....
.....



แผนที่แสดงที่ตั้งของชุมชน

- 3) ประวัติความเป็นมา.....

.....
.....

- 4) จำนวนประชากร

.....
.....

5) โครงสร้างพื้นฐาน

.....

6) เศรษฐกิจ

.....

7) สังคม วัฒนธรรม ประเพณี ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

.....

1.2 สภาพภูมิปัญญาและแหล่งเรียนรู้ในชุมชน

1) ภูมิปัญญาท้องถิ่น

.....

ที่	ชื่อภูมิปัญญา	องค์ความรู้	ที่อยู่

2) แหล่งเรียนรู้

.....

ที่	ชื่อแหล่งเรียนรู้	องค์ความรู้	ที่ตั้ง

1.3 กระบวนการเรียนรู้ของคนในชุมชน

.....

.....

.....

.....

1.4 การมีส่วนร่วมของคนในชุมชนในเรื่องต่าง ๆ

.....

.....

.....

.....

ตอนที่ 2 สภาพพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ที่ศึกษา

2.1 ชื่อพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ที่ศึกษา

2.2 ที่ตั้ง

.....



แผนที่แสดงที่ตั้งของพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ที่ศึกษา

2.3 ประวัติความเป็นมา/การก่อตั้ง

.....

.....

.....

2.4 สภาพทั่วไป

.....
.....
.....

2.5 การบริหารจัดการและการจัดแสดง

.....
.....
.....

2.6 กิจกรรมและการให้ความรู้

.....
.....
.....

2.7 ความร่วมมือและการสนับสนุนของชุมชน

.....
.....
.....

2.8 ปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินงาน

.....
.....
.....

2.9 แนวทางการพัฒนาพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้

.....
.....
.....
.....

..... ผู้บันทึกข้อมูล
...../...../..... วันที่บันทึกข้อมูล

ประเด็นการสัมภาษณ์ผู้รู้
เรื่อง องค์ความรู้ การเรียนรู้ของคนในชุมชน และพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

ชุมชนที่ศึกษา

พิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ที่ศึกษา.....

ชื่อ-สกุล ผู้ให้สัมภาษณ์

ตอนที่ 1 องค์ความรู้และการเรียนรู้ของคนในชุมชน

1.1) ปัญญาและแหล่งเรียนรู้ในชุมชนมีอะไรบ้าง

.....
.....
.....

1.2) คนในชุมชนมีวิธีการแสวงหาความรู้อย่างไร

.....
.....
.....

ตอนที่ 2 พิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ที่ศึกษา

2.1) กิจกรรมและการให้ความรู้ของพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้แห่งนี้ มีลักษณะอย่างไร

.....
.....
.....

2.2) ผู้มีบทบาทในการเผยแพร่ความรู้ของพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้แห่งนี้ มีใครบ้าง

.....
.....
.....

2.3) ผู้มาศึกษาเรียนรู้มีใครบ้าง

.....
.....
.....
.....

2.4) ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับพิพิธภัณฑสถาน/แหล่งเรียนรู้แห่งนี้ มีการบริหารจัดการอย่างไร
(คน / งบประมาณ / สถานที่ / กิจกรรมและการให้ความรู้)

.....
.....
.....
.....

2.7) คนในชุมชนมีส่วนร่วมในการดำเนินการของพิพิธภัณฑสถาน/แหล่งเรียนรู้แห่งนี้อย่างไรบ้าง
(การบริหารจัดการ / การจัดกิจกรรม / การให้ความรู้ / หรืออื่นๆ)

.....
.....
.....
.....

2.8) ปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินการพิพิธภัณฑสถาน/แหล่งเรียนรู้แห่งนี้ มีอะไรบ้าง

.....
.....
.....
.....

2.9) ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับแนวทางในการพัฒนาพิพิธภัณฑสถาน/แหล่งเรียนรู้แห่งนี้

.....
.....
.....
.....
.....

..... ผู้สัมภาษณ์
...../...../..... วันที่สัมภาษณ์

**ประเด็นการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ในระดับชุมชน
สำหรับแนวทางการจัดกิจกรรม**

วัตถุประสงค์

1. เพื่อตรวจสอบข้อมูลสภาพบริบทชุมชน สภาพพิพิธภัณฑสถาน/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น
2. เพื่อพัฒนาแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ประเด็นการสนทนา

1. ชุมชนมีภูมิปัญญาและแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญอะไรบ้าง
2. การเรียนรู้ภูมิปัญญาและแหล่งเรียนรู้ในชุมชนมีความสำคัญหรือไม่ อย่างไร
3. เด็ก เยาวชน และคนในชุมชน ควรเรียนรู้ภูมิปัญญาและแหล่งเรียนรู้ในชุมชนเรื่องอะไรบ้าง
4. การจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในเรื่องดังกล่าวสามารถทำได้อย่างไรบ้าง
5. ใครบ้างที่ควรมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็ก เยาวชน และคนในชุมชน

แบบประเมิน

โครงการ/กิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้
ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ตอนที่ 1 สถานภาพของผู้ตอบแบบประเมิน

คำชี้แจง โปรดเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงใน หน้าข้อความที่ตรงกับสถานภาพของท่าน

1.1) เพศ ชาย หญิง

1.2) อายุ (เศษของปีที่เกิน 6 เดือน นับเป็น 1 ปี)

- | | | |
|---|---------------------------------------|-----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> น้อยกว่า 15 ปี | <input type="checkbox"/> 15-20 ปี | <input type="checkbox"/> 21-25 ปี |
| <input type="checkbox"/> 26-30 ปี | <input type="checkbox"/> 31-35 ปี | <input type="checkbox"/> 36-40 ปี |
| <input type="checkbox"/> 41-45 ปี | <input type="checkbox"/> 46-50 ปี | <input type="checkbox"/> 51-55 ปี |
| <input type="checkbox"/> 56-60 ปี | <input type="checkbox"/> 60 ปี ขึ้นไป | |

1.3) การศึกษา

- กำลังศึกษา ระดับ.....
- จบการศึกษา ระดับ.....

1.4) อาชีพ / บทบาทหน้าที่

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> นักเรียน นักศึกษา | <input type="checkbox"/> ครู อาจารย์ นักวิชาการ |
| <input type="checkbox"/> พระภิกษุ สามเณร นักบวช | <input type="checkbox"/> บุคลากรองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น |
| <input type="checkbox"/> เกษตรกร | <input type="checkbox"/> ค้าขาย |
| <input type="checkbox"/> รับจ้าง | <input type="checkbox"/> อื่น ๆ (โปรดระบุ)..... |

1.5) ความเกี่ยวข้องกับชุมชน

- คนในชุมชน คนนอกชุมชน

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับโครงการ/กิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน

คำชี้แจง โปรดเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงใน □ ที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

- 5 หมายถึง มีความพึงพอใจ/มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด
- 4 หมายถึง มีความพึงพอใจ/มีความเหมาะสมในระดับมาก
- 3 หมายถึง มีความพึงพอใจ/มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง
- 2 หมายถึง มีความพึงพอใจ/มีความเหมาะสมในระดับน้อย
- 1 หมายถึง มีความพึงพอใจ/มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

ประเด็นในการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. รูปแบบของโครงการ/กิจกรรมที่จัดสอดคล้องกับความต้องการของท่านมากน้อยเพียงใด					
2. เนื้อหา/ความรู้ที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมมากน้อยเพียงใด					
3. สื่อและวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม มากน้อยเพียงใด					
4. ท่านได้รับความรู้/ประโยชน์จากการเข้าร่วมโครงการ/กิจกรรมมากน้อยเพียงใด					
5. โครงการ/กิจกรรมที่จัดช่วยส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของท่านมากน้อยเพียงใด					
6. กระบวนการจัดกิจกรรมช่วยส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนมากน้อยเพียงใด					
7. ท่านมีความพึงพอใจต่อโครงการ/กิจกรรมในภาพรวมมากน้อยเพียงใด					

ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ขอบคุณที่ให้ความร่วมมือ 😊

**ประเด็นการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ในระดับชุมชน
สำหรับการประเมินกิจกรรม**

วัตถุประสงค์

เพื่อประเมิน ปรับปรุง และพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้
พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ประเด็นการสนทนา

1. ท่านมีความคิดเห็น และข้อเสนอแนะอย่างไร เกี่ยวกับโครงการ/กิจกรรมการเรียนรู้แบบมี
ส่วนร่วมกับชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่จัดขึ้นในครั้งนี้
2. ท่านมีความคิดเห็น และข้อเสนอแนะอย่างไร เกี่ยวกับการมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัด
โครงการ/กิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้
3. โครงการ/กิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิง
สร้างสรรค์ที่จัดขึ้น ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงแก่คนในชุมชนหรือไม่ อย่างไร
4. โครงการ/กิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิง
สร้างสรรค์ที่จัดขึ้น ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงแก่พิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในชุมชนหรือไม่ อย่างไร
5. ท่านมีความคิดเห็น และข้อเสนอแนะอย่างไร เกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมเชิงสร้างสรรค์
ของพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นให้มีความต่อเนื่องและยั่งยืน

ภาคผนวก ข

โครงการ นำเสนอแนวทางการพัฒนากิจกรรม
ในงานวิจัยเรื่อง รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์
และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

โครงการ นำเสนอแนวทางการพัฒนากิจกรรม
ในงานวิจัยเรื่อง รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน
โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

วันที่ 10-11 เมษายน พ.ศ. 2556

ณ บ้านราชดำเนินหัวหิน อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

1. หน่วยงานที่รับผิดชอบ

แผนงานวิจัยเรื่อง รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

2. หลักการและเหตุผล

แผนงานวิจัยเรื่อง รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วยโครงการวิจัยย่อย จำนวน 4 เรื่อง ได้แก่ 1) โครงการ การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ 2) โครงการ การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ตลอดชีวิตแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ 3) โครงการ การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และ 4) โครงการ การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้และรูปแบบการทำงานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นในการส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ตลอดจนประเมินการใช้ประโยชน์และการขยายผลของนวัตกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และกระบวนการทำงานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยดำเนินการศึกษาจากพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นและแหล่งเรียนรู้ใน 8 จังหวัดในภูมิภาคตะวันตก ซึ่งกระบวนการวิจัยในระยะแรก คณะผู้วิจัยได้ทำการศึกษาริบทชุมชน ข้อมูลเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น จำนวน 16 แห่ง และวิเคราะห์ศักยภาพความเป็นไปได้ในการจัดโครงการ/กิจกรรม และขณะนี้อยู่ระหว่างดำเนินการพัฒนาโครงการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ด้วยเหตุนี้ คณะผู้วิจัยจึงได้กำหนดจัด “โครงการ นำเสนอแนวทางการพัฒนากิจกรรมในงานวิจัยเรื่อง รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้

พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์” ขึ้น เพื่อเป็นเวทีให้คณะผู้วิจัย นักวิจัยท้องถิ่น และผู้ร่วมวิจัยได้นำเสนอ อภิปราย และแลกเปลี่ยนแนวทางการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน เพื่อหาข้อสรุปสำหรับการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์สำหรับพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นต่อไป

3. วัตถุประสงค์ของโครงการ

3.1) เพื่อนำเสนอแนวทางการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้ พิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

3.2) เพื่ออภิปราย แลกเปลี่ยน และหาข้อสรุปเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

4. การดำเนินงาน

4.1) จัดทำโครงการ

4.2) เสนอขออนุมัติโครงการ

4.3) ดำเนินกิจกรรม โดยประกอบด้วย การนำเสนอ อภิปราย แลกเปลี่ยน และหาข้อสรุป

4.4) ประเมินผลโครงการ

5. ระยะเวลาปฏิบัติงาน 2 วัน (วันที่ 10-11 เมษายน พ.ศ. 2556 เวลา 09.00-16.00 น.)

6. สถานที่ปฏิบัติงาน บ้านราชดำเนินหัวหิน อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

7. ผู้เข้าร่วมโครงการ จำนวน 35 คน ประกอบด้วย

7.1) ผู้ทรงคุณวุฒิ/วิทยากร จำนวน 2 คน

7.2) ผู้วิจัย นักวิจัยท้องถิ่น และผู้ร่วมวิจัย จำนวน 33 คน

8. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

ผู้วิจัย นักวิจัยท้องถิ่น และผู้ร่วมวิจัย ได้แนวทางในการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

กำหนดการ

โครงการ นำเสนอแนวทางการพัฒนากิจกรรม

ในงานวิจัยเรื่อง รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน
โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

วันที่ 10-11 เมษายน พ.ศ. 2556

ณ บ้านราชดำเนินหัวหิน อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

วันพุธที่ 10 เมษายน 2556

- 11.00 – 11.30 น. - ลงทะเบียน/เข้าที่พัก
- 12.00 – 13.00 น. - รับประทานอาหารกลางวัน
- 13.00 – 16.30 น. - นำเสนอผลการศึกษา และแนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้
เชิงสร้างสรรค์ โดยนักวิจัยท้องถิ่น (กลุ่มที่ 1-2)
- อภิปราย แลกเปลี่ยน และหาข้อสรุปแนวทางการจัดกิจกรรมฯ
โดย ผู้ทรงคุณวุฒิ คณะผู้วิจัย และนักวิจัยท้องถิ่น
- 18.00 – 19.00 น. รับประทานอาหารเย็น
- 19.00 น. พักผ่อนตามอัธยาศัย

วันพฤหัสบดีที่ 11 เมษายน 2556

- 07.30 – 08.30 น. - รับประทานอาหารเช้า
- 09.00 – 12.00 น. - นำเสนอผลการศึกษา และแนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้
เชิงสร้างสรรค์ โดยนักวิจัยท้องถิ่น (กลุ่มที่ 3-4)
- อภิปราย แลกเปลี่ยน และหาข้อสรุปแนวทางการจัดกิจกรรมฯ
โดย ผู้ทรงคุณวุฒิ คณะผู้วิจัย และนักวิจัยท้องถิ่น
- 12.00 – 13.00 น. - รับประทานอาหารกลางวัน
- 13.00 น. - เดินทางกลับมหาวิทยาลัยศิลปากร จังหวัดนครปฐม

หมายเหตุ เวลา 10.30-10.45 น. และ เวลา 14.30-14.45 น. พักรับประทานอาหารว่าง

ภาคผนวก ค

โครงการ นำเสนอผลการจัดกิจกรรม

ในงานวิจัยเรื่อง รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์
และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

โครงการ นำเสนอผลการจัดกิจกรรม

ในงานวิจัยเรื่อง รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน
โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

วันที่ 27-28 กันยายน พ.ศ. 2556

ณ มิ่ง-หวาน รีสอร์ท แอนด์ สปา อำเภอเมือง จังหวัดกาญจนบุรี

1. หน่วยงานที่รับผิดชอบ

แผนงานวิจัยเรื่อง รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้
พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

2. หลักการและเหตุผล

แผนงานวิจัยเรื่อง รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้
พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วย
โครงการวิจัยย่อย จำนวน 4 เรื่อง ได้แก่ 1) โครงการ การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมี
ส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ 2)
โครงการ การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ตลอดชีวิตแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และ
แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ 3) โครงการ การพัฒนานวัตกรรมการ
เรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น
เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และ 4) โครงการ การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับ
ชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ มี
วัตถุประสงค์เพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้และรูปแบบการทำงานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้
พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นในการส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ตลอดจนประเมินการ
ใช้ประโยชน์และการขยายผลของนวัตกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และกระบวนการ
ทำงานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยดำเนินการศึกษาจากพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นและแหล่งเรียนรู้ใน
8 จังหวัด (ภูมิภาคตะวันตก) ซึ่งหลังจากออกแบบและทดลองจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม
กับชุมชน โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ใน
พื้นที่ศึกษาทั้ง 16 แห่งแล้ว ขณะนี้อยู่ในขั้นตอนของการประเมินและติดตามผลการจัดกิจกรรม เพื่อ
ตรวจสอบและพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้

ด้วยเหตุนี้ คณะผู้วิจัยจึงได้กำหนดจัด “โครงการ นำเสนอผลการจัดกิจกรรม
ในงานวิจัยเรื่อง รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้
พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์” ขึ้น เพื่อติดตาม
และประเมินผลการจัดกิจกรรม และเพื่อพัฒนารูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน
เชิงสร้างสรรค์ สำหรับพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นต่อไป

3. วัตถุประสงค์ของโครงการ

3.1) เพื่อติดตามและประเมินผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้
พิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

3.2) เพื่อพัฒนาและตรวจสอบรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้
พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

4. การดำเนินงาน

4.1) จัดทำโครงการ

4.2) เสนอขออนุมัติโครงการ

4.3) ดำเนินกิจกรรม โดยประกอบด้วยการนำเสนอ อภิปราย แลกเปลี่ยน และหาข้อสรุป

4.4) ประเมินผลโครงการ

5. ระยะเวลาปฏิบัติงาน 2 วัน (วันที่ 27-28 กันยายน พ.ศ. 2556 เวลา 09.00-16.00 น.)

6. สถานที่ปฏิบัติงาน ผัง-หวาน รีสอร์ท แอนด์ สปา อำเภอเมือง จังหวัดกาญจนบุรี

7. ผู้เข้าร่วมโครงการ จำนวน 40 คน ประกอบด้วย

7.1) ผู้ทรงคุณวุฒิ/วิทยากร จำนวน 3 คน

7.2) ผู้วิจัย นักวิจัยท้องถิ่น และผู้ร่วมวิจัย จำนวน 37 คน

8. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

ผู้วิจัย นักวิจัยท้องถิ่น และผู้ร่วมวิจัย ได้แนวทางในการพัฒนา ปรับปรุง กิจกรรมการเรียนรู้
แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

กำหนดการ

โครงการ นำเสนอผลการจัดกิจกรรม

ในงานวิจัยเรื่อง รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้
พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

วันที่ 27-28 กันยายน พ.ศ. 2556

ณ ฟู้ง-หวาน รีสอร์ท แอนด์ สปา อำเภอเมือง จังหวัดกาญจนบุรี

วันศุกร์ที่ 27 กันยายน 2556

- 09.30-09.40 น. กล่าวเปิดการประชุม โดย ผศ.ดร.ศิริบุญ จงวุฒิเวศย์ ผู้อำนวยการแผนงานวิจัย
- 09.40-10.00 น. บรรยายในหัวข้อ “การจัดการเรียนรู้จากพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น”
โดย รศ.สุรพล นาถะพินธุ อดีตคณบดีคณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร
- 10.00-12.00 น. - นำเสนอผลการจัดกิจกรรม **โครงการวิจัยย่อยที่ 2 การเรียนรู้ตลอดชีวิต**
- พิพิธภัณฑ์ ม.จ.สิทธิพร กฤดากร โดย ม.ล.สันติสุข กฤดากร
 - พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ ราชบุรี โดย อ.อัญชลี ภูพานิช
 - พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นกลุ่มชาติพันธุ์ลาวครั่ง
โดย อ.สุรัตน์ เพชรนิล และ อ.ศักดิ์ ทวีศรี
 - พิพิธภัณฑ์บ้านเขายี่สาร (สมุทรสงคราม)
โดย ผอ.เดชา บุญชู และ อ.ไพรัช แก้วกาม
- สรุปผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเชิงสร้างสรรค์ โดย ผศ.ดร.ศิริบุญ
จงวุฒิเวศย์ และ อ.พรรณภัทร ปลั่งศรีเจริญสุข
- ให้ข้อเสนอแนะ โดย คณะที่ปรึกษาและทีมวิจัย
- 12.00-13.00 น. รับประทานอาหารกลางวัน
- 13.00-15.00 น. - นำเสนอผลการจัดกิจกรรม **โครงการวิจัยย่อยที่ 1 กิจกรรมนันทนาการ**
- แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่
โดย ผอ.สุธิกานต์ แย้มนิล และ อ.ปนัดดา จันทร์เฝ้า
 - แหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา โดย อ.อุบลรัตน์ กรุดมณี
 - พิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา วัดชะอำคีรี โดย อ.เอี่ยมพร โตภาณุรักษ์กุล
 - พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก โดย คุณนุติ รุ่งสว่าง
- สรุปผลการจัดกิจกรรมนันทนาการเชิงสร้างสรรค์ โดย รศ.ดร.คณิต เขียววิชัย
และ นางสาววรรณภา แสงวัฒนะกุล
- ให้ข้อเสนอแนะ โดย คณะที่ปรึกษาและทีมวิจัย

- 15.00–15.30 น. รับประทานอาหารว่าง
- 15.30–17.30 น. – นำเสนอผลการจัดกิจกรรม **โครงการวิจัยย่อยที่ 3 นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน**
- พิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง โดย ผอ.ชเนศ ปานอุทัย และ อ.อุษา มะหะหมัด
 - แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร โดย อ.ดร.ชนสิทธิ์ ลิทธิ์สูงเนิน
 - แหล่งเรียนรู้ปล่องเหลี่ยม โดย อ.ศิริวรรณ ฉัตรสุริยวงศ์
 - แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงหมู่บ้านบ้านบึงเหนือ โดย อ.หทัยรัตน์ ชาวอ่อน
- สรุปผลนวัตกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดย ผศ.ดร.มาเรียม นิลพันธุ์ และ อ.ศิริวรรณ วณิชวัฒนวรชัย
- ให้ข้อเสนอแนะ โดย คณะที่ปรึกษาและทีมวิจัย
- 18.00 น. รับประทานอาหารเย็น

วันเสาร์ที่ 28 กันยายน 2556

- 09.00–12.00 น. – นำเสนอผลการจัดกิจกรรม **โครงการวิจัยย่อยที่ 4 สื่อการเรียนรู้**
- หอศิลป์เอมเจริญ โดย อ.สาลินี อุดมผล
 - แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง โดย อ.อารีลักษณ์ ปุ๊กน้อย และ อ.อรอุรา สุขแปดริ้ว
 - แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อดี โดย อ.สิทธิชัย ลายเสมา และ นางสาวอังค์สร กฤตนันท์
 - แหล่งโบราณคดีหินงอกราชวัตร โดย ผศ.ดร.เอกนถน บางท่าไม้
- สรุปผลการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดย อ.ดร.อนิรุทธ์ สติมัน และ ผศ.ดร.เอกนถน บางท่าไม้
- ให้ข้อเสนอแนะ โดย คณะที่ปรึกษาและทีมวิจัย
- กล่าวปิดโครงการ โดย ผศ.ดร.ศิริบุญ จงวุฒิเวศย์
- 12.00–13.00 น. รับประทานอาหารกลางวัน

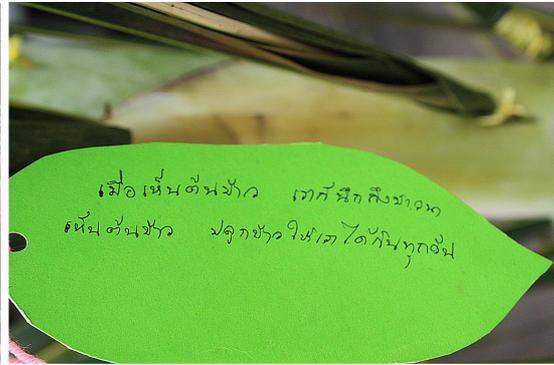
ภาคผนวก ง

ประมวลภาพกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน
โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

โครงการ จากพิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึกสู่การเรียนรู้ที่หลากหลาย
พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก จังหวัดกาญจนบุรี



โครงการ เล่าเรื่องเมืองชะอำ ตอน... ตำนานเมล็ดข้าว
พิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา วัดชะอำคีรี จังหวัดเพชรบุรี



โครงการ นิทรรศการนันทนาการสืบสานวิถีชีวิตชาวกะเหรี่ยง
แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์



โครงการ ม่วนซื่นลาวเวียง
แหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี



โครงการ สืบสานตำนาน ม.จ.สิทธิพร กฤดากร
พิพิธภัณฑ์ ม.จ.สิทธิพร กฤดากร จังหวัดประจวบคีรีขันธ์



โครงการ มัคคุเทศก์วัยใส ย้อนรอยเมืองราชบุรี และโครงการ ตามรอยประวัติศาสตร์
เมืองราชบุรี สร้างสรรค์ความคิดจากพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ ราชบุรี จังหวัดราชบุรี



โครงการ ลานวัฒนธรรมเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์
ตอน เล่าเรื่อง เมืองเก่า เขายี่สาร ผ่านพิพิธภัณฑ์
พิพิธภัณฑ์บ้านเขายี่สาร จังหวัดสมุทรสงคราม



โครงการ ข้าวกับวิถีชีวิตคนลาวครั่ง
พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นกลุ่มชาติพันธุ์ลาวครั่ง จังหวัดนครปฐม



โครงการ ถิ่นฐานบ้านเรา รากเหง้าการพัฒนา ทรงคุณค่าสู่มาตรฐานสากล
ตอน พิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง
พิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง จังหวัดนครปฐม



โครงการ พัฒนากิจกรรมชุมนุมระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน
เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี



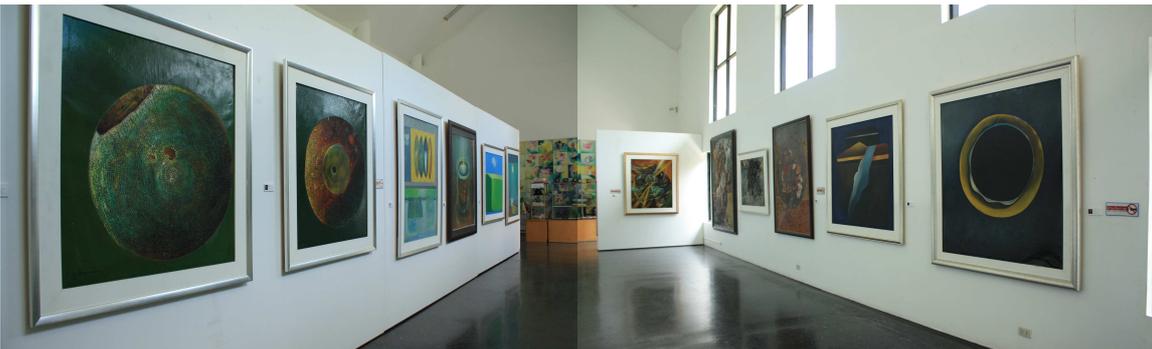
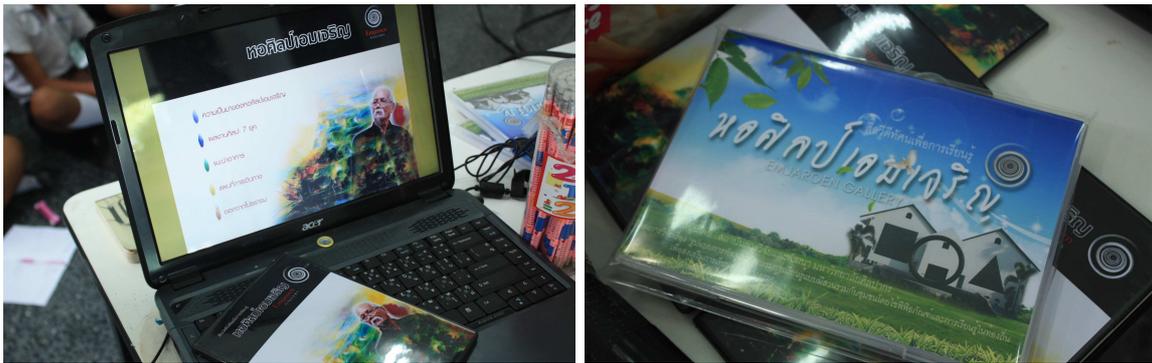
โครงการ 189 ปี ปลองเหลียม วิถีแห่งลุ่มน้ำท่าจีน
แหล่งเรียนรู้ปลองเหลียม จังหวัดสมุทรสาคร



โครงการ เรียนรู้รอบบ้านสืบสานตำนานกะเหรี่ยงบ้านปิ้ง
แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านปิ้งเหนือ จังหวัดราชบุรี



โครงการ ค่ายสื่อศิลปะสร้างสรรค์
หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี



กิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการร่วมกับสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
 แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม



การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ สื่อประชาสัมพันธ์ และกิจกรรมฐานการเรียนรู้
แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อี จังหวัดสมุทรสาคร



การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ สื่อประชาสัมพันธ์ และกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการ
แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี



ประวัติผู้วิจัย

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.คิริบูน จงวุฒิเวศย์

Asst. Prof. Kiriboon Jongwutiwes, Ph.D.

สังกัด : ภาควิชาการศึกษาดลัดชีวิต
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

โทรศัพท์ : 034-255777

e-mail : kiriboonj@gmail.com

การศึกษา : ปริญญาเอก Doctor of Philosophy (Ph.D.) Higher and Adult Education, University of Missouri, Columbia, U.S.A.

ปริญญาโท Master of Arts in Agrarian Studies (MA.AS) University of the Philippines

ปริญญาตรี ศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ (ศศ.บ.) มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์



2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มาเรียม นิลพันธุ์

Asst. Prof. Maream Nillapun, Ed.D.

สังกัด : ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

โทรศัพท์ : 034-253840-4 ต่อ 29132

e-mail : maream_su@hotmail.com

การศึกษา : Cert. in Qualitive Research and Evaluation CIRCE University of Ilinois, Urbana Champaign. USA. (Two Months Training Course.)

ปริญญาเอก การศึกษาคุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยและพัฒนาหลักสูตร มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

Cert. in Educational Planning, Management, Innovation and Technology for More Effective Learning, INNOTECH, Philippines, (Three Months Training Course.)

ปริญญาโท ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

ปริญญาตรี ศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาและการแนะแนว มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์



3. นางสาววรรณภา แสงวัฒนะกุล

Miss.Wannapa Sangwattanakul

ตำแหน่ง : นักวิชาการศึกษาคำนาฏการพิเศษ

หัวหน้างานวิจัยและบริการวิชาการ

สังกัด : สำนักงานเลขาธิการ คณะศึกษาศาสตร์

มหาวิทยาลัยศิลปากร

โทรศัพท์ : 034-258813

e-mail : janejunior2@hotmail.com

การศึกษา : ปริญญาโท ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาอุดมศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปริญญาตรี วิทยาศาสตร์บัณฑิต (ศึกษาศาสตร์) สาขาวิชาชีววิทยา มหาวิทยาลัย

สงขลานครินทร์



ชุดโครงการวิจัย รูปแบบการพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้
ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์สมประสงค์ นวมบุญลือ และ ดร.นิรันดร์ จงวุฒิเวศย์

คณะผู้วิจัยชุดโครงการวิจัย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริบุญ จงวุฒิเวศย์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มาเรียม นิลพันธุ์
และนางสาววรรณภา แสงวัฒนะกุล

ผู้ประสานงานโครงการ นางสาวกิตติมา พระคุ้มรักษา

เอกสารวิจัย ลำดับที่	ชื่อเรื่อง	ผู้วิจัย
1	รูปแบบการพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	ผศ.ดร.ศิริบุญ จงวุฒิเวศย์ ผศ.ดร.มาเรียม นิลพันธุ์ น.ส.วรรณภา แสงวัฒนะกุล
2	การพัฒนาแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	รศ.ดร.คณิต เขียววิชัย น.ส.วรรณภา แสงวัฒนะกุล
3	การพัฒนากิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเฉลยศึก จังหวัดกาญจนบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	นางนุติ รุ่งสว่าง
4	การพัฒนากิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา วัดชะอ่าศิริ จังหวัดเพชรบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	นางเอี่ยมพร โตภาณุรักษ์กุล
5	การพัฒนากิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	น.ส.สุธิกานต์ แยมนิล นางพนัดดา จันทร์เฝ้า
6	การพัฒนากิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	นางอุบลรัตน์ กรุดมณี นางจันทร์เพ็ญ สุวรรณคร น.ส.ขวัญภา อุณหากันต์
7	การพัฒนาแบบกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	ผศ.ดร.ศิริบุญ จงวุฒิเวศย์ อ.พรรณภักดิ์ ปลั่งศรีเจริญสุข
8	การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์ ม.จ.สิทธิพร กฤดากร จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	ม.ล.สันติสุข กฤดากร
9	การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ ราชบุรี จังหวัดราชบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	น.ส.อัญชลี ภูพานิช
10	การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์บ้านเขายี่สาร จังหวัดสมุทรสงคราม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	นายเดชา บุญชู นางไพรัช แก้วกาม
11	การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นกลุ่มชาติพันธุ์ลาวครั่ง จังหวัดนครปฐม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	นายสุรัตน์ เพชรนิล นายศักดิ์ดา ทวีศรี

เอกสารวิจัย ลำดับที่	ชื่อเรื่อง	ผู้วิจัย
12	การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	ผศ.ดร.มาเรียม นิลพันธุ์ อ.ดร.ศิริวรรณ วณิชวัฒนวรชัย
13	การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง จังหวัดนครปฐม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	นายธเนศ ปานอุทัย น.ส.อุษา มะทะหมัด
14	การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	อ.ดร.ชนสิทธิ์ ลิทธิ์สูงเนิน
15	การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้แหล่งเรียนรู้ : ปลูกเหลี่ยมเป็นฐานการเรียนรู้สู่ชั้นเรียน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	นางศรียรรณ ฉัตรสุริยวงศ์
16	การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ จังหวัดราชบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	นางหทัยรัตน์ ชาวอ่อน
17	การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	ผศ.ดร.อนิรุทธิ์ สติมัน ผศ.ดร.เอกนถน บางท่าไม้
18	การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	นางสาลิณี อุดมผล
19	การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	นางอารีลักษณ์ ปุกน้อย น.ส.อรอุรา สุขแปดริ้ว
20	การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไถ่ จังหวัดสมุทรสาคร เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	อ.สิทธิชัย ลายเสมา น.ส.อังค์สร กฤตนันท์
21	การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	ผศ.ดร.เอกนถน บางท่าไม้ น.ส.สิริธร บุญประเสริฐ น.ส.นรภัทร เสนีวงศ์ ณ อยุธยา