

ชื่องานวิจัย	การพัฒนา รูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
ผู้วิจัย	รองศาสตราจารย์ ดร.คณิต เขียววิชัย นางสาววรรณภา แสงวัฒนะกุล
ปีที่เผยแพร่	พ.ศ. 2557

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนา รูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เป็นการวิจัยประเภทการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ซึ่งประกอบด้วยการศึกษาข้อมูลพื้นฐานและประเมินความต้องการของชุมชน การออกแบบและพัฒนา กิจกรรมนันทนาการ การนำกิจกรรมนันทนาการไปใช้ การประเมินผลเพื่อปรับปรุงและพัฒนา และการสรุปรูปแบบของกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ การศึกษาในครั้งนี้ใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นจำนวน 4 แห่ง คือ 1) พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึกจังหวัดกาญจนบุรี 2) พิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา วัดชะอำคีรี จังหวัดเพชรบุรี 3) แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ 4) แหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี เป็นแหล่งศึกษาวิจัย

วิธีการดำเนินวิจัยใช้วิธีการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research) ระหว่างคณะผู้วิจัย ผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์หรือแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น นักการศึกษา ครู นักเรียน ผู้นำชุมชน ประชาชนทั้งในและนอกท้องถิ่น ร่วมค้นหาปัญหาและความต้องการ ร่วมวางแผน ร่วมดำเนินการ ร่วมประเมิน ปรับปรุง และพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แบบสำรวจข้อมูลพื้นฐานของชุมชน ประเด็นสนทนากลุ่ม แบบประเมินการจัดโครงการหรือกิจกรรมนันทนาการ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

รูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วย

1. หลักการ ประกอบด้วย 1) กิจกรรมนันทนาการเชิงสร้างสรรค์ เป็นกิจกรรมที่ทำให้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น มีบรรยากาศของความสนุกสนาน เพลิดเพลิน เอื้อต่อการเรียนรู้ มีการปรับเปลี่ยนกิจกรรมเพื่อให้สอดคล้องกับยุคสมัย และสอดคล้องกับความสนใจของคนในสมัยนั้นๆ 2) การมีส่วนร่วมของชุมชน เป็นการเข้าร่วมโดยสมัครใจของกลุ่มหรือบุคคลในกิจกรรม

ใดกิจกรรมหนึ่งของชุมชน ในฐานะผู้ร่วมคิด ร่วมตัดสินใจ วางแผน ร่วมดำเนินการโดยร่วมทำ ร่วมแรง ทรัพยากรสิ่งของ ร่วมติดตามประเมินผล และร่วมรับผลประโยชน์ 3) การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ และประสบการณ์แก่ผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถโดยใช้วิธีการคิดที่คิดคล่อง คิดไม่เหมือนเดิม คิดยืดหยุ่น ไม่ติดกรอบ และการคิดที่เป็นประโยชน์

2. วัตถุประสงค์ เพื่อสร้าง นำเสนอ และประเมินกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนซึ่งเป็นนวัตกรรมใหม่ทางด้านนันทนาการสำหรับนำไปใช้ในพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

3. ขั้นตอนการพัฒนากิจกรรม ประกอบด้วย 1) การวางแผนงานและกำหนดแนวทางการดำเนินโครงการร่วมกับชุมชน 2) ศึกษาสภาพพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นและแหล่งเรียนรู้ 3) พัฒนากิจกรรมนันทนาการเชิงสร้างสรรค์ 4) สรุปผลการจัดกิจกรรม

4. กิจกรรมที่นำมาใช้ ประกอบด้วย 1) กิจกรรมพิเศษ เป็นกิจกรรมตามประเพณีที่มีในท้องถิ่น 2) ดนตรีและเพลง 3) การละเล่นพื้นบ้าน 4) กิจกรรมทางสังคม 5) เต้นรำ ฟ้อนรำพื้นเมือง

5. ปัจจัยของการนำรูปแบบไปใช้ ประกอบด้วย 1) ปัจจัยภายใน พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่นจะต้องมีเรื่องราวทางวัฒนธรรม ประเพณีของชนกลุ่มต่าง ๆ หรือทางโบราณคดีและประวัติศาสตร์ที่มีสืบทอดต่อกันมายาวนาน 2) ปัจจัยภายนอก พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่นควรตั้งอยู่ในแหล่งที่การคมนาคมสะดวก ชุมชนขนาดใหญ่ มีความเจริญรุ่งเรืองทางวัฒนธรรม แต่ยังคงสภาพของชุมชนและท้องถิ่นไว้

6. เงื่อนไขของการนำรูปแบบไปใช้ ประกอบด้วย 1) สถานที่ของพิพิธภัณฑ์หรือแหล่งเรียนรู้จะต้องมีบริเวณเพียงพอในการจัดกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน ที่สามารถตอบสนองความต้องการของคนในเรื่องความสุขสงบ หรือตื่นเต้นหวาดเสียว หรือผจญภัย 2) มีงบประมาณสนับสนุนการดำเนินงาน หากมีองค์กรสนับสนุนจะช่วยส่งเสริมให้การดำเนินงานประสบความสำเร็จได้ดีขึ้น 3) ผู้นำที่มีความรู้ความสามารถหรือมีผู้มีความรู้ความสามารถ 4) จัดสภาพพิพิธภัณฑ์หรือแหล่งเรียนรู้ของท้องถิ่นเพื่อให้น่าสนใจ

7. ตัวบ่งชี้ความสำเร็จ เป็นกิจกรรมนันทนาการ ที่มีความหลากหลาย สะท้อนอัตลักษณ์ของชุมชน เป็นประโยชน์ ความตระหนักรู้และภาคภูมิใจของคนในชุมชน คนในชุมชนมีส่วนร่วมในกระบวนการทุกขั้นตอนและกิจกรรมก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงการเรียนรู้ของคนในชุมชน

8. ความยั่งยืน ควรให้องค์กรต่าง ๆ ในชุมชนเข้ามาสีบทบาท และระบุกิจกรรมในแผนการทำงานของชุมชนอย่างต่อเนื่องทุกปี หรือจัดเป็นกิจกรรมประเพณีของชุมชน

คำสำคัญ: กิจกรรมนันทนาการเชิงสร้างสรรค์ การมีส่วนร่วมกับชุมชน การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

Research Title	Recreation Activities Model with Community Participation Through the Use of Museum and Local Learning Resources to Promote the Creative Learning
Researchers	Associate Professor Kanit Kheovichai, PhD. Miss Wannapa Sangwattanakul, M.Ed.
Year	2014

ABSTRACT

The objective of this research is to develop recreation activities model with community participation through the use of museum and local learning resources to promote the creative learning. This is a research and development project. The procedures involved studying basic data, assessing the needs of the community, designing and developing recreational activities, implementing the recreational activities, evaluating the activities for improvement and development and finalizing the format of recreation activities. This research was conducted in 4 museums and local learning resources. These are: 1) JEATH war museum, Kanchanaburi Province; 2) Farmer Museum, Cha-am Khiri Temple, Phetchaburi Province; 3) Karen Life Learning Resources, Thumbol Huay Sat Yai, Prachuap Khiri Khan Province; and 4) Lao Wiang Learning Resources, Ban Don Kha, Suphan Buri Province.

The research method is participatory action research. The research team, curators or the caretakers of the local learning resources, educators, teachers, students, community leaders, and people inside and outside the community took part in identifying the problems and needs, planning, implementing, evaluating and developing the learning activities. The research instruments comprised surveys of the community's basic information, focus group discussion and the project or recreation evaluation forms. Data were analyzed using content analysis.

This research leads to the construction of recreation activities model with community participation through the use of museum and local learning resources to promote the creative learning. This model consists of eight components as follows.

1. The principles of this model are as follows. 1) creative recreation activities equip the museums and local learning resources with fun atmosphere and pleasure, which facilitates learning and adapts the activities to be suitable to the time and consistent with the interests of the people; 2) the community participation has to be voluntary; the individual or group in a community take part in co-thinking, making a decision, planning, supporting the activity through action and resources,

following up and benefiting; 3) creative learning is a knowledge and experience management process for learners to make them think fast, think differently, think flexibly, think outside the box and think positively.

2. The objectives are to develop, present and evaluate recreation activities with community participation – new recreational innovation that can be applied to museum and local learning resources.

3. The stages for developing activities are: 1) planning and setting way in which the project is organized with the community, 2) study the conditions of local museums and learning resources, 3) develop creative recreation activities and 4) conclude the activities.

4. The activities are: 1) special activities – traditional activities in the local community, 2) music and songs, 3) folk plays, 4) social activities, 5) Thai traditional folk dance.

5. Factors influencing model application are: 1) internal factor – museums and local learning resources must have stories about culture and traditions of ethnic groups or long archeological and historical narratives; 2) external factor – museums and local learning resources should be situated in easily accessible location and in large communities which are rich in culture but still maintains their communal and local condition.

6. Conditions for model application are: 1) The location of museums and learning resources must have sufficient area for arranging a recreation activity with community participation which can respond to community's needs in terms of peace, excitement and adventure; 2) there should be adequate management budget and the support from other organization will increase the chance of success; 3) the leaders must be knowledgeable and capable; and 4) the design of the museums or the local learning resources must be interesting.

7. Performance indicators are: 1) recreation activities have varieties and reflect the community's identity, pride and awareness; 2) people in the community take part in every stage of the activity; and 3) the activity should change the learning process of the people in the community.

8. Sustainability: organizations within the community should play a role in the activity. The activities must be included in the community work plan every year and organized as community's traditional activities.

Keywords: creative recreation activity, community participation, creative learning, museums and local learning resources