

รายงานการวิจัย

เรื่อง

การพัฒนา รูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน

โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

Recreation Activities Model with Community Participation

Through the Use of Museum and Local Learning Resources to Promote

the Creative Learning

โดย

รองศาสตราจารย์ ดร.คณิต เขียววิชัย

นางสาววรรณภา แสงวัฒนะกุล

ภายใต้ชุดโครงการวิจัย เรื่อง รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน

โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ได้รับทุนอุดหนุนจากสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยศิลปากร

พ.ศ. 2557

ข้อมูลทางบรรณานุกรม

คณิต เขียววิชัย และ วรณภา แสงวัฒนะกุล.

รายงานการวิจัย เรื่อง การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์.

นครปฐม : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2557. 207 หน้า

1. กิจกรรมนันทนาการเชิงสร้างสรรค์
2. การมีส่วนร่วมกับชุมชน
3. การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
4. พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

ISBN 978-974-641-514-9

จัดพิมพ์โดย : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

พิมพ์ที่ : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีที่พิมพ์ : กรกฎาคม พ.ศ. 2557

จำนวนพิมพ์ : 50 เล่ม

คำนำ

รายงานวิจัย เรื่อง การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้
พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์นี้ ดำเนินการในรูปแบบ
ของการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ซึ่งประกอบด้วยการศึกษาข้อมูลพื้นฐานและ
ประเมินความต้องการของชุมชน การออกแบบและพัฒนากิจกรรมนันทนาการ การนำกิจกรรมไปใช้
และการประเมินผลเพื่อปรับปรุงและพัฒนากิจกรรมนันทนาการเพื่อให้ได้รูปแบบของกิจกรรม
นันทนาการที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยทุกขั้นตอนของการวิจัยดำเนินการในลักษณะของ
การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research) ระหว่างคณะผู้วิจัย ผู้ดูแล
พิพิธภัณฑ์หรือแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น นักการศึกษา ครู นักเรียน ผู้นำชุมชน ประชาชนทั้งในและนอก
ท้องถิ่น ซึ่งร่วมค้นหาปัญหาและความต้องการ ร่วมวางแผน ร่วมดำเนินการ ร่วมประเมิน ปรับปรุง
และพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ โดยดำเนินการวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Methods Research)
ระหว่างวิธีการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ

การพัฒนากิจกรรม ใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น 4 แห่ง ของ 4 จังหวัดใน
ภูมิภาคตะวันตก ได้แก่ พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก อำเภอเมือง จังหวัดกาญจนบุรี
พิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา วัดชะอำคีรี จังหวัดเพชรบุรี แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบล
ห้วยสัตว์ใหญ่ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ และแหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี

คณะผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า การดำเนินการพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการดังกล่าว
จะเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนและบุคคลในชุมชนเกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และมีส่วนร่วมในการ
พัฒนาแหล่งเรียนรู้ในชุมชนให้มีความยั่งยืนต่อไป

คณิต เขียววิชัย

วรรณภา แสงวัฒนะกุล

คณะผู้วิจัย

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณ รองศาสตราจารย์สมประสงค์ น่วมบุญลือ และ ดร.นิรันดร์ จงวุฒิเวศย์ ที่ปรึกษาโครงการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิรีบุญ จงวุฒิเวศย์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มาเรียม นิลพันธุ์ หัวหน้าชุดโครงการวิจัย ที่ทุ่มเทให้คำปรึกษา ติดตามนิเทศ ปรึกษาทำงาน และตรวจสอบความถูกต้องของงานทุกขั้นตอน

ขอขอบคุณ ผู้ดูแลรับผิดชอบพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นทั้ง 4 แห่ง ของทั้ง 4 จังหวัดในภูมิภาคตะวันตก และคณะผู้ทำงาน ได้แก่ พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก จังหวัดกาญจนบุรี โดยนางนุติ รุ่งสว่าง พิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา วัดชะอำคีรี จังหวัดเพชรบุรี โดยนางเอี่ยมพร โตภาณุรักษ์กุล แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ โดยนางสาวสุธิกานต์ แยมนิล และนางปนัดดา จันทร์เฝ้า และแหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี โดยนางอุบลรัตน์ กรุดมณี นางจันทร์เพ็ญ สุวรรณคร และนางสาวขวัญณา อุณหกานต์ ที่กรุณาาร่วมเป็นคณะทำงานในการศึกษา การจัดกิจกรรมทดลอง พัฒนา และจัดทำสรุปผลการศึกษา

ขอขอบคุณชุมชนทุกชุมชน องค์การบริหารส่วนตำบล สถานศึกษาต่าง ๆ ผู้นำชุมชน กลุ่มสตรีแม่บ้าน ปราชญ์ชาวบ้าน และบุคคลในชุมชนที่มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมนันทนาการ ร่วมกันสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดการเรียนรู้และเข้าร่วมกิจกรรมด้วยความเต็มใจ ตลอดจนทุกท่านที่ให้อำนาจใจและคำแนะนำเพื่อการพัฒนา รูปแบบการจัดกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน ให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ทำให้คณะผู้วิจัยดำเนินงานประสบความสำเร็จตามที่มุ่งหวัง

สุดท้ายขอขอบคุณ ชุดโครงการวิจัยเรื่อง รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ สถาบันวิจัยและพัฒนามหาวิทยาลัยศิลปากร ที่สนับสนุนงบประมาณในการทำวิจัยครั้งนี้

คณิต เขียววิชัย

วรรณภา แสงวัฒนะกุล

คณะผู้วิจัย

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

สารบัญ

	หน้า
คำนำ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญแผนภาพ.....	ฎ
สารบัญภาพ.....	ฏ
บทที่ 1 บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	7
ขอบเขตของการวิจัย.....	7
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	8
ประโยชน์ที่ได้รับ.....	9
บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
พิพจน์ภัณฑ์และพิพจน์ภัณฑ์ท้องถิ่น.....	11
แหล่งเรียนรู้.....	18
การเรียนรู้ของชุมชน.....	28
การศึกษาเชิงสร้างสรรค์.....	38
การมีส่วนร่วมของชุมชน.....	48
กิจกรรมนันทนาการ.....	52
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	63

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	
พื้นที่ที่ใช้ในการวิจัย	71
ประชากรและผู้ให้ข้อมูลในการวิจัย	73
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	74
วิธีการสร้างและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	75
วิธีดำเนินการวิจัย	77
การเก็บรวบรวมข้อมูล	87
การตรวจสอบข้อมูล	88
การวิเคราะห์ข้อมูล	88
บทที่ 4 ผลการศึกษาสภาพพิพัตถณ์ท้องถิ่นและแหล่งเรียนรู้	
ผลการศึกษาสภาพพิพัตถณ์ท้องถิ่นและแหล่งเรียนรู้.....	89
- พิพัตถณ์สงครามอักษะและเชลยศึก จังหวัดกาญจนบุรี.....	89
- พิพัตถณ์วิถีชาวนา วัดชะอำคีรี จังหวัดเพชรบุรี.....	94
- แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ จังหวัด ประจวบคีรีขันธ์	98
- แหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี.....	104
สรุปผลการศึกษาสภาพพิพัตถณ์ท้องถิ่นและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น.....	108
สรุปกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพัตถณ์และแหล่งเรียนรู้ใน ท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	111
บทที่ 5 ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	
พิพัตถณ์สงครามอักษะและเชลยศึก จังหวัดกาญจนบุรี	113
พิพัตถณ์วิถีชาวนา วัดชะอำคีรี จังหวัดเพชรบุรี.....	117
แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ จังหวัด ประจวบคีรีขันธ์	126
แหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี	134

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 6 สรุปผลและอภิปรายผลการจัดกิจกรรมนันทนาการเชิงสร้างสรรค์	
สรุปผลการจัดกิจกรรมนันทนาการเชิงสร้างสรรค์	147
อภิปรายผลตามแนวคิด ทฤษฎี กิจกรรมนันทนาการ การมีส่วนร่วมกับชุมชน และ การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	151
วิเคราะห์เพื่อสรุปผลการวิจัยด้านการวิจัยและพัฒนา การมีส่วนร่วม การเรียนรู้ และความคิดสร้างสรรค์.....	157
บทที่ 7 รูปแบบกิจกรรมนันทนาการเชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่ง เรียนรู้ในท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน	
หลักการ	161
วัตถุประสงค์.....	162
ขั้นตอนการพัฒนากิจกรรมนันทนาการ	162
ปัจจัยของการนำรูปแบบไปใช้.....	164
เงื่อนไขของการนำรูปแบบไปใช้	165
ตัวบ่งชี้ความสำเร็จ	165
ความยั่งยืน	165
ข้อเสนอแนะ	167
บรรณานุกรม	171
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	183
ภาคผนวก ข ภาพกิจกรรม.....	186
ภาคผนวก ค นักวิจัยท้องถิ่นและชื่อโครงการวิจัยย่อย	192
ประวัติผู้วิจัย.....	193

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
3.1	รายชื่อพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ที่ศึกษา จำแนกตามลักษณะเนื้อหาในการจัดแสดง	73
3.2	ผู้ให้ข้อมูลในการจัดกิจกรรมแต่ละพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น	74
3.3	พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นที่ศึกษา และรายชื่อนักวิจัยชุมชน	78
3.4	กำหนดการลงพื้นที่เพื่อเยี่ยมสำรวจพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น	79
3.5	กำหนดการและจำนวนผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มเพื่อตรวจสอบข้อมูล และรับฟังความคิดเห็นในการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	80
3.6	โครงการ/กิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น	85
3.7	กำหนดการลงพื้นที่เพื่อติดตามกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	86
4.1	กิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์.....	111
5.1	สรุปผลการจัดกิจกรรมนันทนาการเชิงสร้างสรรค์	143

สารบัญแผนภาพ

แผนภาพที่		หน้า
1.1	กรอบแนวคิดในการวิจัย	6
2.1	แสดงประสาทสัมผัสด้านต่าง ๆ กับการเรียนรู้.....	46
2.2	วงจรการมีส่วนร่วมตามแนวคิดของโคเฮนและอัทฮอฟ	49
3.1	ตำแหน่งที่ตั้งของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นที่ใช้ในการศึกษาวิจัย ...	72
6.1	การวิเคราะห์เพื่อสรุปผลการวิจัย.....	157
7.1	รูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์.....	167

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
3.1	การประชุมคณะผู้วิจัยกับนักวิจัยชุมชน ผู้ร่วมวิจัย.....	78
3.2	กิจกรรมสนทนากลุ่ม (Focus Group Guideline).....	83
3.3	การนำเสนอแนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์.....	84
4.1	พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึกและการจัดแสดง.....	91
4.2	พิพิธภัณฑ์วิถีชีวิตชาวนา วัดชะอำคีรี และการจัดแสดง.....	95
4.3	การสนทนากลุ่มแหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยฯ.....	101
4.4	การสนทนากลุ่มแหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา.....	106
5.1	กิจกรรม Walk Rally พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก.....	114
5.2	กิจกรรมพัฒนานักเรียนให้เป็นมัคคุเทศก์ท้องถิ่น พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะ และเชลยศึก.....	115
5.3	กิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการ พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก.....	115
5.4	กิจกรรมการเรียนรู้การสอนในสาระการเรียนรู้ท้องถิ่น พิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา.....	118
5.5	กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการแนวทางการพัฒนาด้านศิลปะและการ ออกแบบประติมากรรมตำนานเมล็ดข้าว.....	119
5.6	กิจกรรมบวงสรวงแม่โพสพ พิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา.....	120
5.7	กิจกรรมนิทรรศการวิถีชาวนา.....	121
5.8	การจัดแสดงความรู้เรื่องเมล็ดพันธุ์ข้าวของไทย.....	121
5.9	กิจกรรมการละเล่นย้อนยุค.....	122
5.10	กิจกรรมสาธิต เรื่องอาหารของชุมชน.....	122
5.11	กิจกรรมการแข่งขันวิถีชาวนา.....	123
5.12	กิจกรรมของเล่นเด็กไทย.....	123
5.13	กิจกรรมวัวเทียมไถ.....	124
5.14	กิจกรรมการแสดงการละเล่นพื้นบ้าน.....	124
5.15	กิจกรรมฐานเรื่องเล่าชาวกะเหรี่ยงป่าละอู.....	127
5.16	กิจกรรมฐานเรียนรู้การละเล่นต้นแบบกะเหรี่ยง.....	127
5.17	กิจกรรมฐานเรื่องร้อย ปั่น ทอ หล่อ สวย ด้วยผ้ากะเหรี่ยง.....	128
5.18	กิจกรรมฐานกิน อยู่ พอเพียงตามวิถี.....	128
5.19	กิจกรรมฐานศิลปวัฒนธรรมประเพณีดีดี.....	129

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่		หน้า
5.20	กิจกรรมฐานฝัดสีข้าวไร่ เป็นข้าวสาร.....	130
5.21	กิจกรรมฐานก้าวเดินไม้ไผ่ ใส่ใจกีฬาพื้นบ้าน	130
5.22	กิจกรรมฐานสืบสานดนตรีพาเพลินไป	131
5.23	กิจกรรมรอกแห้วลาวเวียง และกิจกรรมสำเนียงภาษาถิ่น.....	137
5.24	กิจกรรมหัตถศิลป์ล้ำค่า.....	138
5.25	กิจกรรมสุขอุรวงลำแคนและกิจกรรมดินแดนอาหารพื้นบ้าน.....	139
5.26	กิจกรรมสืบสานตำนานบุญบั้งไฟ และการประเมินการจัดกิจกรรม.....	140

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญ

การสร้างสังคมไทยให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้หรือสังคมฐานความรู้ นั้น มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่สังคมจะต้องสร้างลักษณะนิสัยรักการเรียนรู้ ผู้คนในสังคมต้องตระหนักว่าการเรียนรู้สามารถเกิดขึ้นได้ตลอดเวลา ทุกสถานที่ และสามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต การเรียนรู้ในสถานศึกษาเป็นเพียงช่วงเวลาช่วงหนึ่งของชีวิตเท่านั้น ความรู้ที่ได้จากสถานศึกษาไม่ใช่องค์ความรู้ที่ให้คำตอบหรือให้ความกระจ่างกับชีวิตได้ทั้งหมด เพื่อสร้างศักยภาพในการดำเนินชีวิตเรายังจะต้องเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ อีกมากมายจากแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ รอบตัวเรา

พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น เป็นแหล่งเรียนรู้ในชุมชนที่มีความสำคัญต่อการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิตของคนในชุมชนและผู้เข้ามาเยี่ยมชมได้เป็นอย่างดี เนื่องจากเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของคนในชุมชน มีหลักฐานทางประวัติศาสตร์พอที่จะทำให้คนรุ่นหลังได้ทราบถึงรากเหง้าความเป็นมาของบรรพบุรุษได้ อีกทั้งเมื่อมีชุมชนย่อมมีประเพณี วัฒนธรรม และภูมิปัญญาในท้องถิ่นเกิดขึ้น โดยสิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งสะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตของคนในชุมชนได้เป็นอย่างดี ทำให้เกิดความรักและความภาคภูมิใจในปัญญาของบรรพบุรุษ และอีกประการหนึ่งเป็นการแสดงให้คนภายนอกชุมชนหรือผู้มาเยี่ยมชมได้รู้ถึงความเป็นมาในทางวัฒนธรรมของแต่ละท้องถิ่นได้อย่างถูกต้อง ส่งผลให้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเป็นแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิตที่บุคคลทุกเพศ ทุกวัย สามารถแสวงหาความรู้ได้ตลอดเวลา และที่สำคัญมีบทบาทช่วยกระตุ้นให้เกิดการพัฒนาศักยภาพทางด้านความคิดและพัฒนาการด้านต่าง ๆ เช่น ด้านความรู้ ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ พัฒนาทักษะการคิด ตลอดจนสร้างเสริมคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมที่ดี ทำให้มีความเข้าใจความคิดรวบยอดได้ง่ายเร็วขึ้น มองเห็นสิ่งที่กำลังเรียนรู้ได้อย่างเป็นรูปธรรมและเป็นกระบวนการเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ สร้างสภาพแวดล้อมและประสบการณ์การเรียนรู้ที่แปลกใหม่ น่าสนใจ และทำให้เกิดการอยากรู้ อยากเห็น ส่งเสริมการมีกิจกรรมร่วมกัน เกื้อหนุนให้มีการเชื่อมโยงการเรียนรู้ในหลายมิติ สามารถปลูกฝังให้เราได้ซึมซับถึงมรดกทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมยังยึดโยงผู้คนในสังคมให้เปลี่ยนแปลงปรับตัวอย่างมีราก มีอัตลักษณ์แห่งชาติพันธุ์ของตนด้วย

พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น มิใช่เป็นเพียงสถานที่เก็บรวบรวมจัดหมวดหมู่และแสดงของเก่าอย่างที่เรามองเห็นอย่างผิวเผินและเข้าใจ หากแต่ยังมีบทบาทที่เป็นแหล่งเรียนรู้ที่สามารถกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความกระหายใฝ่รู้ ความคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนความคิดใหม่ ๆ ในการ

พัฒนาวิทยาการและความรู้ที่หลากหลายสาขา พิพิธภัณฑสถานจึงเป็นชุมพลที่สำคัญในการเปลี่ยนแปลงสังคมที่เป็นอยู่สู่สังคมแห่งการเรียนรู้ มีบทบาทในการกระตุ้นให้เกิดสิ่งใหม่ที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของสังคม อาทิ เป็นสถานที่ตั้งการสอนจากห้องเรียนสู่ประสบการณ์จริง เป็นการเรียนรู้ของชีวิต เป็นการเรียนรู้เพื่อชีวิตผู้เรียน โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนได้เรียนรู้เกี่ยวกับชุมชนท้องถิ่น กระตุ้นให้ผู้ใหญ่มีโอกาสใช้พิพิธภัณฑสถานก้าวไปสู่การเรียนรู้ พิพิธภัณฑสถานเป็นแหล่งการเรียนรู้สำหรับผู้สนใจในการศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง บุคคลและครอบครัวมีโอกาสเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ในสภาพการจัดการความรู้ที่เหมาะสม เกิดแรงจูงใจสำหรับผู้ที่เข้ามาเรียนรู้ในสถานการณ์ที่เป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีอิสระ

ประเทศไทยมีพิพิธภัณฑสถานอยู่จำนวนมาก ทั้งส่วนของภาครัฐ เอกชน และพิพิธภัณฑสถานท้องถิ่น แต่พิพิธภัณฑสถานเหล่านั้นยังมีได้เป็นแหล่งความรู้ที่สามารถเรียนรู้ได้อย่างเพลิดเพลิน อีกทั้งไม่ได้ตอบสนองเป้าหมายให้คนในชาติได้รู้และเข้าใจถึงความเป็นมาของตนเอง และเกิดสำนึกในความเป็นไทย ซึ่งแตกต่างจากพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นที่มีชื่อเสียงของต่างประเทศ ที่เด็ก ๆ สามารถเข้าไปหาความรู้ได้อย่างเพลิดเพลิน แต่เบื้องหลังความเพลิดเพลินเหล่านั้น มีการสื่อความหมายให้เด็กเกิดกระบวนการเรียนรู้ สิ่งที่น่าสนใจแสดงในพิพิธภัณฑสถานจะเน้นเรื่องการสื่อความหมาย กระตุ้นให้เด็กเกิดการตั้งคำถามเพื่อแสวงหาคำตอบ การสร้างพิพิธภัณฑสถานในประเทศไทยเป็นการสร้างแบบลัดชั้นตอน ต่างประเทศกว่าจะสร้างพิพิธภัณฑสถานขึ้นสักแห่ง เขาจะทำงานเป็นขั้นเป็นตอน มีการสั่งสมรวบรวมความรู้ของท้องถิ่น แล้วนำข้อมูลเหล่านั้นมากำหนดเป็นนโยบายและเป้าหมายในการดำเนินงานของพิพิธภัณฑสถานไว้อย่างชัดเจน สร้างความร่วมมือให้เกิดในท้องถิ่น และสร้างเครือข่ายเชื่อมโยงความรู้ในท้องถิ่นกับพิพิธภัณฑสถานระดับชาติเข้าด้วยกัน เพราะต้องยอมรับว่าพิพิธภัณฑสถานไม่สามารถเก็บทุกอย่างไว้ได้หมด เมื่อเด็กเข้าไปเรียนรู้ที่พิพิธภัณฑสถาน เขาจะสามารถตามไปสืบค้นข้อมูลได้จากสถานที่จริง เด็กจะเกิดกระบวนการเรียนรู้โดยอัตโนมัติ ความสำเร็จของพิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นขึ้นอยู่กับบทบาทของพิพิธภัณฑสถานนั้น ๆ ว่าสามารถสร้างความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวของท้องถิ่นให้คนในชุมชนได้เรียนรู้และเข้าใจมากขึ้นน้อยเพียงใด และการจะทำเช่นนั้นได้ต้องเป็นการดำเนินงานโดยคนในท้องถิ่นเพื่อคนในท้องถิ่นเป็นหลัก คนภายนอกไม่ว่าจะเป็นนักวิชาการหรือนักท่องเที่ยวเป็นเพียงส่วนเสริมหรือสนับสนุนในด้านวิชาการหรือทุนในการดำเนินงานให้ต่อเนื่องเท่านั้น (ศรีศักร วัลลิโภดม, 2549)

การศึกษานับว่ามีบทบาทและความสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาคนให้มีความรู้ ความคิดทัศนคติ ค่านิยม คุณธรรม และความประพฤติ ขณะเดียวกัน ความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของสังคมโลกในปัจจุบัน ทำให้มีความจำเป็นต้องกลับมาทบทวนการออกแบบการศึกษาอันใหม่ เพื่อนำไปสู่การปฏิรูปการศึกษาให้สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงดังกล่าว ทั้งนี้การจัดการศึกษาจำเป็นต้องจัดให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในทุก ๆ ด้าน เพราะการศึกษาเป็นรากฐานอันสำคัญ

ในการสร้างความเจริญก้าวหน้า และแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ในสังคม เนื่องจากการศึกษาเป็นกระบวนการที่ช่วยให้คนได้พัฒนาตนเองด้านต่าง ๆ ตลอดชีวิต เป็นการวางรากฐานพัฒนาการของชีวิตตั้งแต่แรกเกิด พัฒนาศักยภาพและขีดความสามารถด้านต่าง ๆ ที่จะดำรงและประกอบอาชีพได้อย่างมีความสุข รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง รวมทั้งเป็นพลังสร้างสรรค์การพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืนได้ โดยมุ่งพัฒนาบุคลากรให้มีความสมดุลและกลมกลืนกันทั้งปัญญา จิตใจ ร่างกาย และสังคม

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 มาตรา 24 บัญญัติว่า การจัดการกระบวนการเรียนรู้ ให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการโดยสรุป คือ จัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ผสมผสานสาระความรู้ต่าง ๆ อย่างสมดุล ปฏิบัติคุณธรรมจริยธรรม สภาพแวดล้อมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความรอบรู้ นอกจากนี้ ในมาตรา 7 และ มาตรา 25 ได้กล่าวถึงความสำคัญต่อการจัดการศึกษาภูมิปัญญาไทย ภูมิปัญญาท้องถิ่น แหล่งการเรียนรู้ โดยระบุไว้พอสรุปได้ว่า การจัดการกระบวนการเรียนรู้ต้องปลูกจิตสำนึกที่ถูกต้องเกี่ยวกับการเมืองการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข มีความภูมิใจในความเป็นไทย รู้จักรักษาผลประโยชน์ส่วนรวมของประเทศชาติ รวมทั้งสนับสนุนส่งเสริมศาสนา ศิลปวัฒนธรรมของชาติ ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย ความรู้อันเป็นสากล รู้จักอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม มีความสามารถในการประกอบอาชีพ รู้จักพึ่งตนเอง ตลอดจนส่งเสริมการจัดตั้งแหล่งเรียนรู้ ได้แก่ หอสมุดประชาชน พิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ สวนสัตว์ สวนสาธารณะ สวนพฤกษศาสตร์ อุทยานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ศูนย์กีฬาและนันทนาการ แหล่งข้อมูลและแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ อย่างเพียงพอและมีประสิทธิภาพ (คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545)

การเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่สถานศึกษาสามารถจัดกิจกรรมซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้หลายลักษณะ เช่น การเรียนรู้ตามความสนใจของผู้เรียนแต่ละคน เกิดการเรียนรู้เป็นกลุ่มซึ่งเป็นการเรียนรู้จากสภาพจริง ทั้งโดยการเรียนรู้จากสภาพในชุมชน เช่น แหล่งน้ำ โบราณสถาน โบราณวัตถุ สถานประกอบการในชุมชน ฯลฯ และการเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ใกล้ตัว เช่น โรงงานอุตสาหกรรม พิพิธภัณฑ์สถาน สถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ แหล่งการค้า ฯลฯ จะทำให้ผู้เรียนสามารถสร้างและสรุปความรู้ได้ด้วยตนเอง เป็นการเรียนรู้จากการปฏิบัติ ซึ่งทำให้ผู้เรียนสามารถออกแบบการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับความต้องการของตนเอง เป็นการเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า ทำให้มีความรู้หรือการเรียนรู้ ได้รับประสบการณ์เป็นประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมาย (Meaningful Learning) และประทับอยู่ในความทรงจำของผู้เรียนตลอดไป สอดคล้องกับ ธนศ เกิดขำ (2543: 74) ที่กล่าวว่า การเรียนการสอนในปัจจุบันไม่จำกัดอยู่เพียงในห้องสี่เหลี่ยมแคบ ๆ แต่ต้องอาศัยการค้นคว้าจากสื่อเทคโนโลยีที่หลากหลายด้วยวิธีการและเทคโนโลยีวิธีการสอนที่

เหมาะสม ครูจึงไม่ใช่แหล่งเรียนรู้อีกต่อไป กิจกรรมการเรียนรู้จึงควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมรอบตัวที่เป็นแหล่งความรู้ที่มีคุณค่า ที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้รับรู้ข้อมูลมากขึ้น และสามารถเรียนรู้ได้ทั้งจาก ครูคน ครูเครื่อง และครูธรรมชาติ

การมีส่วนร่วมของคนในชุมชน เป็นการส่งเสริมให้เกิดการใช้ประโยชน์จากพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นให้เอื้อต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตของคนในชุมชน การมีส่วนร่วมของคนในชุมชนในการดำเนินกิจกรรม ที่เกี่ยวข้องจึงเป็นเงื่อนไขสำคัญที่จะนำไปสู่ความยั่งยืนของโครงการหรือกิจกรรมเหล่านั้น เนื่องจากการมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาเป็นวิธีการหนึ่งที่สำคัญต่อการสร้างประสบการณ์ต่าง ๆ ให้กับคนในชุมชนได้เรียนรู้และนำไปปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง ช่วยส่งเสริมให้เกิดการสร้างองค์ความรู้และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกันและกันแก่คนในชุมชน รวมทั้งเป็นที่ยอมรับร่วมกันในปัจจุบันว่า การมีส่วนร่วม คือ หัวใจสำคัญของการพัฒนา เพราะการพัฒนาใด ๆ ก็ตาม ถ้าขาดความร่วมมือและการมีส่วนร่วมของชุมชนแล้ว กิจกรรมหรือโครงการนั้น ๆ จะไม่สามารถดำเนินต่อไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ และจะประสบความล้มเหลวในที่สุด ประกอบกับการส่งเสริมให้ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนของการดำเนินงานพัฒนา ถูกพิจารณาว่าเป็นแนวอีกทางหนึ่งที่เปิดโอกาสให้ประชาชนได้เรียนรู้อย่างมีส่วนร่วมไปกับการปฏิบัติ ทำให้เกิดการเรียนรู้ในการค้นหาความต้องการ มีความมั่นใจในการคิดริเริ่ม ตัดสินใจกำหนดทางเลือกในการพัฒนา ตลอดจนมีความสามารถและมีอิสระในการตัดสินใจกำหนดแนวทางการพัฒนา และระดมทรัพยากรที่มีอยู่ในชุมชนทั้งด้านความรู้ ความสามารถที่แต่ละคนมีอยู่มาใช้ในการดำเนินการตามที่คิดและตัดสินใจร่วมกัน (เบญจมาศ อยู่ประเสริฐ และพรรณภัทร ปลั่งศรีเจริญสุข, 2553: 30) ดังนั้น การมีส่วนร่วมของประชาชนในกิจการต่าง ๆ ของชุมชนจึงเป็นทั้งวิธีการและจุดหมายของการพัฒนา เพราะจุดหมายของการพัฒนา คือ ความสามารถในการพึ่งตนเองของชุมชนในการปกครองและพัฒนาตนเอง เพื่อบรรลุจุดหมายนั้น วิธีการพัฒนาจึงต้องอาศัยการมีส่วนร่วมในกิจการต่าง ๆ ของชุมชน เพื่อให้ประชาชนเกิดการเรียนรู้ การเรียนรู้จะทำให้เกิดการพัฒนา (นิรันดร์ จงวุฒิเวศย์, 2550: 25)

มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้กำหนดนโยบายในการเป็นมหาวิทยาลัยที่เน้นการวิจัยและส่งเสริมความคิดเชิงสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศิลปากรมีศักยภาพในการเป็นผู้นำในการพัฒนาเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ เนื่องจากเป็นมหาวิทยาลัยที่มีรากฐานทางด้านศิลปะการออกแบบ ประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม และมีการพัฒนาเป็นมหาวิทยาลัยที่ประกอบด้วยคณะวิชาในทุกแขนงของวิชาการ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศ นอกจากนี้ สภามหาวิทยาลัยศิลปากรเห็นชอบในแผนยุทธศาสตร์ในการเป็นมหาวิทยาลัยแห่งการสร้างสรรค (Creative University) (อุทัย ดุลยเกษม, 2553) ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายของรัฐบาลในด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) ประกอบกับความสำคัญและคุณค่าของพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น และจาก

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ (ศิรีบุญ จงวุฒิมิเวศย์ และคณะ, 2554) ได้ให้ข้อเสนอแนะสำหรับองค์กรหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องว่า

1) พิพิธภัณฑ์ควรมีบทบาทในการส่งเสริมการวิจัยทางด้านของวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วมร่วมกับคนในชุมชน เขียวชน เพื่อเสริมสร้างความรัก ความภาคภูมิใจในท้องถิ่น ชุมชนของตนเอง และตระหนักถึงคุณค่าของพิพิธภัณฑ์ และควรปรับปรุงแบบการจัดแสดง กิจกรรมโดยเน้นกิจกรรมในลักษณะสร้างสรรค์

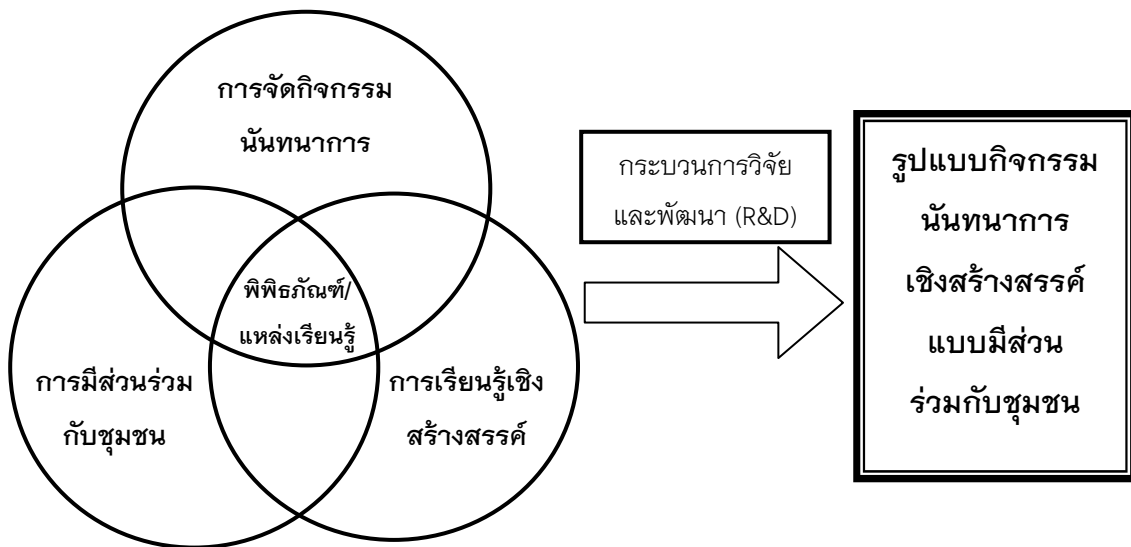
2) สถาบันชุมชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ควรสร้างความรู้สึกเป็นเจ้าของพิพิธภัณฑ์ และมีส่วนร่วมร่วมกับพิพิธภัณฑ์ในการดำเนินงานกิจกรรมต่าง ๆ และควรส่งเสริมให้ชุมชนทั้งชุมชนเป็นพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นที่มีชีวิต มีกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดจากกิจกรรมวิถีชีวิตของคนในชุมชน

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

นันทนาการ เป็นกิจกรรมที่ทำให้ชีวิตสดชื่น โดยการเสริมสร้างพลังงานขึ้นใหม่หลังจากที่ร่างกายใช้พลังงานแล้วเกิดเป็นความเหนื่อยเมื่อยล้าทางร่างกาย จิตใจ และทางสมอง เมื่อบุคคลเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการจะช่วยขจัดหรือผ่อนคลายความเหนื่อยเมื่อยล้าทางด้านร่างกายและจิตใจ ในความหมายนี้ นันทนาการจึงเป็นการตอบสนองความต้องการทางกายและจิตใจของบุคคลได้อย่างแท้จริง นันทนาการเป็นกิจกรรม (Activities) ต่าง ๆ ที่บุคคลเข้าร่วม ในช่วงเวลาว่าง โดยไม่มีการบังคับ หรือเข้าร่วมด้วยความสมัครใจ มีผลก่อให้เกิดการพัฒนาอารมณ์สุข สนุกสนานหรือความสุขสงบ และกิจกรรมนั้น ๆ จะต้องเป็นกิจกรรมที่สังคมยอมรับ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่มีความหลากหลาย เช่น กิจกรรมศิลปหัตถกรรม การอ่าน-เขียน กิจกรรมอาสาสมัคร ศิลปวัฒนธรรม งานอดิเรก เกม กีฬา การละคร ดนตรี กิจกรรมเข้าจังหวะ และนันทนาการกลางแจ้งนอกเมือง กิจกรรมนันทนาการจะมีความหลากหลายและสามารถตอบสนองความต้องการของคนได้ทุกเพศ ทุกวัย กิจกรรมนันทนาการจะช่วยส่งเสริมให้คนเราได้สนุกสนานมีความคิดสร้างสรรค์ และเกิดการเรียนรู้ในทักษะของการใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่น และช่วยให้บรรยากาศแหล่งเรียนรู้ทั้งหลายมีความสนุกสนาน ผ่อนคลาย ทำให้ผู้เรียนมีความสุขกับการเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กัน ดังนั้น การจัดนันทนาการในพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้จึงเป็นการเสริมสร้างบรรยากาศที่ดีให้กับผู้มาเยี่ยมชม เกิดความประทับใจและได้เรียนรู้ทั้งทางโบราณคดี และประวัติศาสตร์ในเชิงสร้างสรรค์

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาเพื่อพัฒนารูปแบบของการจัดกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนในพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ เพื่อดึงดูดใจให้มีคนมาเที่ยวและได้ความรู้ อย่างสร้างสรรค์ไปพร้อม ๆ กัน คณะผู้วิจัยได้พัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมนันทนาการโดยใช้ พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น จำนวน 4 แห่ง ใน 4 จังหวัดในภูมิภาคตะวันตก ได้แก่ 1) พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก อำเภอเมืองฯ จังหวัดกาญจนบุรี 2) พิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา วัดชะอำศิริ จังหวัดเพชรบุรี 3) แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ และ 4) แหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนและบุคคลในชุมชนเกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และมีส่วนร่วมในการพัฒนา พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในชุมชนให้มีความต่อเนื่องและยั่งยืนต่อไป

การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์นี้ คณะผู้วิจัยได้นำแนวคิดในการดำเนินงาน 3 ประการ คือ 1) การจัดกิจกรรมนันทนาการ 2) การมีส่วนร่วมกับชุมชน และ 3) การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ตามกรอบแนวคิดการวิจัย ในแผนภาพที่ 1.1



แผนภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

วัตถุประสงค์ทั่วไป เพื่อพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

วัตถุประสงค์เฉพาะ

1. เพื่อศึกษาบริบทและกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
2. เพื่อพัฒนากิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
3. เพื่อทดลองกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
4. เพื่อประเมินการใช้ประโยชน์กำหนดข้อเสนอแนะและแนวทางการพัฒนากิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

3. ขอบเขตของการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาเพื่อหารูปแบบในการบูรณาการศาสตร์ทางด้านนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน กับการจัดการพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยใช้กรณีศึกษาพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น จำนวน 4 แห่งในพื้นที่ 4 จังหวัดภูมิภาคตะวันตก

ประชากรและผู้ให้ข้อมูลในการวิจัย

- 1) ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 2 กลุ่ม คือ กลุ่มแรก นักวิจัยท้องถิ่นซึ่งเป็นผู้แทนจากคนใน 4 ชุมชน ทั้งนี้ นักวิจัยท้องถิ่น ได้แก่ ผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์หรือแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นนั้น ผู้นำชุมชน สมาชิกในชุมชน บุคลากรทางการศึกษา และกลุ่มที่สองคือ ประชากรที่เป็นผู้เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการและผู้เกี่ยวข้องกับกิจกรรม
- 2) ผู้ให้ข้อมูลในการวิจัย ได้แก่ ผู้แทนจาก 4 ชุมชน เพื่อเป็นนักวิจัยท้องถิ่น และกลุ่มตัวอย่างของผู้เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ 4 แห่ง โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยไม่อาศัยความน่าจะเป็น (Non Probabilistic Sampling) ได้เลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง โดยการคัดเลือกพื้นที่ที่กระจายอยู่ในจังหวัดในภูมิภาคตะวันตก และมีลักษณะเนื้อหาในการจัดแสดงที่แตกต่างกัน ได้แก่ พิพิธภัณฑ์ที่จัดแสดงเฉพาะเรื่องได้เลือก พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก จังหวัดกาญจนบุรี พิพิธภัณฑ์ที่เน้น

การสืบทอดความรู้จากวิถีชีวิตท้องถิ่นและภูมิปัญญาได้เลือกพิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา วัดชะอำคีรี จังหวัดเพชรบุรี แหล่งการเรียนรู้ที่โดดเด่นด้านกลุ่มชาติพันธุ์ได้เลือกแหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ และแหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี

ประเด็นที่ศึกษา

- 1) บริบทชุมชนและการเรียนรู้ของชุมชนจากพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น
- 2) สภาพทั่วไปและการบริหารจัดการของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น
- 3) กิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
- 4) แนวทางการจัดกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

พื้นที่ที่ใช้ในการศึกษา

พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นและแหล่งเรียนรู้ใน 8 จังหวัดภูมิภาคตะวันตก จำนวน 4 แห่ง แบ่งเป็น พิพิธภัณฑ์ 2 แห่ง คือ 1) พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก จังหวัดกาญจนบุรี และ 2) พิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา จังหวัดเพชรบุรี และแหล่งเรียนรู้ 2 แห่ง คือ 1) แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ และ 2) แหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี

4. คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

พิพิธภัณฑ์ หมายถึง แหล่งรวบรวม สงวนรักษา และจัดแสดงสิ่งซึ่งเป็นหลักฐานที่มีความสำคัญแก่มนุษย์ และสิ่งแวดล้อม ทั้งที่เป็นสิ่งไม่มีชีวิตและสิ่งที่มีชีวิต โดยมีความมุ่งหมายเพื่อการค้นคว้า การศึกษา และความเพลิดเพลิน

แหล่งเรียนรู้ หมายถึง แหล่งข้อมูล ข่าวสาร สารสนเทศ และประสบการณ์ที่สนับสนุนให้ผู้เรียนรู้ แสวงหาความรู้ และเรียนรู้ด้วยตนเองตามอัธยาศัยอย่างกว้างขวางและต่อเนื่อง เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้และเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้

การมีส่วนร่วมของชุมชน หมายถึง การเข้าร่วมโดยสมัครใจของกลุ่มบุคคลในกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งของชุมชน ในฐานะผู้ร่วมคิด ร่วมตัดสินใจ ร่วมดำเนินการ ร่วมประเมินผล และร่วมรับผลประโยชน์ ของกิจกรรมนั้น ๆ ตามความต้องการของกลุ่ม ที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตทางสังคม

การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนรู้ และประสบการณ์แก่ผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถในการจินตนาการ สืบค้น สังเคราะห์ เชื่อมโยง ค้นหา เกิดแนวคิดใหม่ ๆ อันนำไปสู่การคิดค้นและสร้างสิ่งแปลกใหม่ หรือการนำไปประยุกต์ใช้ในทางปฏิบัติโดยใช้วิธีการคิดที่คล่องแคล่ว เป็นความคิดใหม่ ริเริ่ม มีความยืดหยุ่น และให้ผลที่เป็นประโยชน์

กิจกรรมนันทนาการ หมายถึง กิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน โดยผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความสมัครใจซึ่งเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความสุข สนุกสนาน พัฒนาอารมณ์สังคม สติปัญญาและร่างกาย ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรม ไม่ขัดต่อขนบธรรมเนียมประเพณีอันดีงาม ศีลธรรม และเป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

การประเมินประสิทธิผลกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ หมายถึง ผลที่ได้จากการประเมินการจัดกิจกรรม 4 ด้าน ดังนี้

กระบวนการจัดกิจกรรม หมายถึง แนวทางหรือวิธีการดำเนินงานตามลำดับขั้นตอนการวิจัยและพัฒนาที่ผ่านการตรวจสอบความถูกต้อง ยอมรับ เป็นไปตามวัตถุประสงค์ มีประโยชน์และสามารถส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลง โดยมีการมีส่วนร่วมของภาคส่วนต่าง ๆ ได้ร่วมดำเนินการจัดกิจกรรมตามที่เสนอ มีการประเมิน และสรุปทบทวนเพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน

ผลผลิตของการจัดกิจกรรม หมายถึง สิ่งที่ได้รับหลังจากการดำเนินการจัดกิจกรรมนันทนาการเสร็จสิ้น อาจศึกษาได้จากตัวบุคคลที่เข้าร่วม ผู้เกี่ยวข้อง และจากชิ้นงานที่ได้จากการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการเชิงสร้างสรรค์

ผลกระทบของการจัดกิจกรรม หมายถึง ผลที่เกิดขึ้นหลังจากการจัดกิจกรรมนันทนาการสิ้นสุด ซึ่งอาจเป็นความคิดเห็น ความรู้สึก ความต้องการ ข้อเสนอแนะของบุคคล อันส่งผลสืบเนื่องถึงชุมชน

ความยั่งยืนของการจัดกิจกรรม หมายถึง ภายหลังจากการจัดกิจกรรมนันทนาการสิ้นสุดลง มีการดำเนินกิจกรรมต่อเนื่อง ขยายผล หรือพัฒนาสร้างสรรค์ไปสู่กิจกรรมอื่น ๆ เกิดความตระหนัก เห็นความสำคัญ เห็นคุณค่า และประโยชน์ของกิจกรรมนั้น ๆ

5. ประโยชน์ที่ได้รับ

1. การศึกษาสภาพบริบทของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นจะช่วยเป็นข้อมูลที่ใช้ในการวางแผนการจัดพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้เพื่อให้เกิดประสิทธิผลที่ดี
2. รูปแบบกิจกรรมนันทนาการที่พัฒนาขึ้นสามารถนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่นให้สามารถตอบสนองความต้องการของคนในท้องถิ่นได้เป็นอย่างดี

3. บุคลากรทางการศึกษา นักวิชาการ สถานศึกษา ชุมชน หน่วยงานต่าง ๆ และผู้สนใจได้ องค์ความรู้ และมีแนวทางในการพัฒนากิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์/ แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

4. มีการเผยแพร่ผลงานต่อชุมชน แวดวงวิชาการและสาธารณะ โดยการประชุม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ การเผยแพร่ในวารสารและที่ประชุมเสนอผลงานวิชาการ และสื่อต่างๆ ทั้งในและ ต่างประเทศ

5. นักวิจัยท้องถิ่นได้เรียนรู้ในการทำงานแบบมีส่วนร่วมในการพัฒนากิจกรรมนันทนาการ แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิง สร้างสรรค์

6. ทำให้เกิดนักวิจัยรุ่นใหม่ จากชุดโครงการ นักวิจัยท้องถิ่น ที่จะขยายผลการวิจัยต่อยอด และสร้างเครือข่ายวิจัยการเรียนรู้จากพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นให้เป็นแหล่งเรียนรู้เชิง สร้างสรรค์ต่อไป

บทที่ 2

การทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัย เรื่อง การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเด็นต่อไปนี้

1. พิพิธภัณฑ์และพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น
2. แหล่งเรียนรู้
3. การเรียนรู้ของชุมชน
4. การศึกษาเชิงสร้างสรรค์
5. การมีส่วนร่วมของชุมชน
6. กิจกรรมนันทนาการ
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. พิพิธภัณฑ์และพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น

1.1 ความหมายของพิพิธภัณฑ์

พิพิธภัณฑ์ อ่านว่า [พิ-พิด-ทะ-พัน] มีรากศัพท์มาจากภาษาบาลี-สันสกฤต จากคำว่า วิวิธ ซึ่งเป็นคำวิเศษณ์แปลว่า ต่าง ๆ กัน สมาสกับคำว่า ภัณฑ ซึ่งเป็นคำนามแปลว่า สิ่งของเครื่องใช้ ดังนั้น เมื่อรวมกันจึงได้คำว่าวิวิธภัณฑ หรือตามสำเนียงไทยคือคำว่า พิพิธภัณฑ์ นั่นเองซึ่งถ้าแปลตามรูปศัพท์แล้วหมายถึง สิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ ที่มีอยู่อย่างหลากหลาย แต่อย่างไรก็ตามถ้าแปลโดยถือความหมายที่สื่อสารกันแล้ว ในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ได้กล่าวไว้ว่า พิพิธภัณฑ์เป็นคำนาม หมายถึง “สิ่งของต่าง ๆ ที่รวบรวมไว้เพื่อประโยชน์ในการศึกษา เช่น โบราณวัตถุหรือศิลปวัตถุ” ซึ่งแม้ว่าในพจนานุกรมได้ให้ความหมายไว้เช่นนั้น แต่การใช้คำว่า พิพิธภัณฑ์ในปัจจุบันมักนิยมหมายถึง “สถานที่หรือสถาบันสำหรับเก็บรวบรวมสิ่งของต่าง ๆ เพื่อประโยชน์ในการศึกษา” ดังนั้นจะเห็นได้ว่า ความหมายของพิพิธภัณฑ์นี้ได้แปรเปลี่ยนไปจากรูปศัพท์เดิม กลายเป็นมีความหมายเดียวกันกับคำว่าพิพิธภัณฑ์สถาน (วิกิพีเดียสารานุกรมเสรี, 2556 ก: ออนไลน์)

สภาการพิพิธภัณฑ์ระหว่างชาติ หรือ ICOM (International Council of Museums) ได้ให้คำจำกัดความไว้แล้วว่า “พิพิธภัณฑ์” คือหน่วยงานที่ไม่หวังผลกำไร เป็นสถาบันที่ถาวรในการรวบรวม สงวนรักษา ศึกษาวิจัย สื่อสาร และจัดแสดงนิทรรศการให้บริการแก่สังคมเพื่อการพัฒนา

โดยมีความมุ่งหมายเพื่อการค้นคว้าการศึกษาและความเพลิดเพลิน โดยแสดงหลักฐานต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับมนุษย์และสภาพแวดล้อม ซึ่งสงวนรักษาและจัดแสดงนั้นไม่ใช่เป็นเพียงวัตถุ แต่ได้รวมถึงสิ่งที่มีชีวิตด้วย โดยรวมไปถึงสวนสัตว์ สวนพฤกษชาติ วนอุทยาน สถานที่สงวนสัตว์น้ำ และสถานที่อันจัดเป็นเขตสงวนอื่น ๆ รวมทั้งโบราณสถานและแหล่งอนุสรณ์สถาน ศูนย์วิทยาศาสตร์ และท้องฟ้าจำลอง” (คลังปัญญาไทย, 2556: ออนไลน์)

สุจิตรา มาถาวร (2542: 12) กล่าวว่า พิพิธภัณฑ์คือสถานที่เก็บรวบรวมวัตถุโบราณเก่าแก่สมบัติมีค่าแปลกประหลาดหรือหายาก และเป็นสถานที่เก็บรวบรวมไว้ซึ่งสิ่งของที่มิได้ใช้งานแล้วเท่านั้น แท้ที่จริงพิพิธภัณฑ์มิได้มีหน้าที่เพียงเท่านั้นเพราะคำว่า “พิพิธภัณฑ์” หมายถึงสถาบันที่ตั้งขึ้นเพื่อรวบรวมสงวนรักษาและจัดแสดงวัตถุอันมีความสำคัญด้านต่าง ๆ

วรภรณ์ เผือกเล็ก (2542: 14) กล่าวว่า พิพิธภัณฑ์โดยทั่วไปถือกันว่าเป็นสถานที่ตั้งแสดงศิลปวัตถุและเป็นที่ยอมรับรวมสมบัติทางสติปัญญา (Intellectual Property) ทั้งนี้เพื่อการพักผ่อนหย่อนใจและเพื่อเป็นหลักฐานที่บรรดาผู้มีสติปัญญาจะใช้เป็นสถานที่ค้นคว้าและเป็นพยานอ้างอิงความรู้ตามศิลปวิทยาแขนงต่าง ๆ ตั้งแต่ความรู้ขั้นต่ำจนถึงขั้นสูงสุด พิพิธภัณฑ์จึงมิใช่สมบัติเฉพาะของประชาชนและประเทศชาติแต่ประเทศใดประเทศหนึ่ง หากแต่เป็นสมบัติส่วนรวมของโลก

เควิน (Kevin, 1998: online) กล่าวว่า พิพิธภัณฑ์คือสถานที่ที่จัดตั้งขึ้นเพื่อรวบรวมวัตถุจัดทำเอกสารอนุรักษ์ จัดแสดงอธิบายถึงส่วนประกอบในสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างแน่ชัด และการให้ข่าวสารที่ต่อเนื่องเพื่อผลประโยชน์โดยส่วนรวม

วิททิชและชูลเลอร์ (Wittich & Schuler, 1973: unpage) กล่าวว่า พิพิธภัณฑ์คือสถานที่สะสมและรวบรวมสิ่งของทั้งที่เป็นของจริงหรือของตัวอย่างเพื่อการจัดแสดง ซึ่งในการแสดงนั้นมีการใช้เทคนิควิธีการต่าง ๆ ในการจัดแสดงเพื่อให้หน้าดูน่าสนใจต่อผู้คนที่เข้าชม

จากความหมายดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า พิพิธภัณฑ์คือสถานที่ที่จัดตั้งขึ้นเพื่อจัดแสดงเก็บรักษาสิ่งต่างๆที่มีคุณค่าโดยมีวัตถุประสงค์รูปแบบวิธีการจัดแสดงที่ต่างกันเพื่อให้ประชาชนได้ตระหนักถึงคุณค่าทางประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม โบราณคดีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในการประดิษฐ์คิดค้น ก่อให้เกิดความภาคภูมิใจในความเป็นตัวตนเป็นสถานที่ให้ประสบการณ์เรียนรู้และความเพลิดเพลินไปพร้อมๆกัน

1.2 พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นและความเป็นท้องถิ่น

พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น จากพระราชดำรัสสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ในงานเทศกาลพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น 2551 ณ หอประชุมศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน) (2540) กล่าวว่า

“...พิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นเป็นที่เก็บรวบรวมวัตถุสิ่งของของบ้านที่เรื่องราวความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม การดำเนินชีวิตและความเปลี่ยนแปลงของผู้คนในท้องถิ่นต่าง ๆ การที่พิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นจำนวนมากจากทั่วทุกภูมิภาคของประเทศมาร่วมกิจกรรมกันในครั้งนี้เป็นโอกาสอันดีที่ผู้เข้าชมงานจะได้ศึกษาข้อมูลความรู้เบื้องต้นของพิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นหลายแห่งได้ในคราวเดียว ขณะเดียวกันผู้ดำเนินงานพิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นก็จะได้เรียนรู้ลักษณะความคล้ายคลึงหรือแตกต่าง และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ซึ่งกันและกัน อันจะนำไปสู่ความร่วมมือเพื่อพัฒนาพิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นให้ก้าวหน้า สามารถทำหน้าที่เป็นแหล่งเรียนรู้ของคนทั้งในและนอกท้องถิ่นได้อย่างเข้มแข็งยิ่งขึ้น...”

ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน) (2540: 123) กล่าวว่า พิพิธภัณฑสถานพื้นบ้านคือ พิพิธภัณฑสถานที่เกิดขึ้นและดำเนินการโดยสถาบันหรือองค์กรท้องถิ่น และสาระในพิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นจะแตกต่างกับพิพิธภัณฑสถานในเรื่องของมุมมองทางประวัติศาสตร์ โดยพิพิธภัณฑสถานจะมองประวัติศาสตร์จากส่วนกลาง แต่หากเป็นพิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นแล้วจะเป็นเรื่องของประวัติศาสตร์ท้องถิ่นที่มาจากมุมมองของท้องถิ่นจริง ๆ โดยให้ได้จำกัดความตามลักษณะพิเศษที่แตกต่าง ดังนี้

1. ท้องถิ่นเป็นผู้ริเริ่ม จัดทำ และดำเนินการ พิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นที่แท้จริงจะต้องเกิดจากความต้องการหรือเกิดจากการริเริ่มของชาวบ้าน บางแห่งอาจมีหน่วยงานภายนอกมาช่วยเหลือบ้าง แต่ชาวบ้านจะมีหน้าที่ในการจัดการ ดูแลรักษา และดำเนินการเอง

2. เนื้อหาที่น่าสนใจ เป็นเรื่องราวของชุมชนในด้านต่าง ๆ ได้แก่ ประวัติความเป็นมาของชุมชน การทำมาหากิน ศาสนาและความเชื่อ ตลอดจนความสัมพันธ์ภายในชุมชนหรือท้องถิ่นเป็นสำคัญ อาจมีการกล่าวถึง สังคมอื่นที่เฉพาะส่วนที่ท้องถิ่น มีการติดต่อสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจ การเมืองสังคม และวัฒนธรรมกับสังคมภายนอกเท่านั้น

3. มีความหลากหลาย พิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นแต่ละที่จะมีลักษณะพิเศษเฉพาะอันเป็นเอกลักษณ์ของแต่ละชุมชน ทำให้เกิดการเรียนรู้และเข้าใจถึงความแตกต่าง หลากหลายทางวัฒนธรรม ช่วยลดทอนการหลงตัวเองและการดูถูกเหยียดหยาม อันนำไปสู่ความเข้าใจซึ่งกันและกันของสังคม

4. เน้นความเรียบง่ายที่มีความหมายต่อชุมชน สิ่งของที่จัดแสดงมีอยู่ในชุมชนท้องถิ่นนั้น ๆ ไม่จำเป็นต้องเป็นของมีค่า อาจเป็นศิลปวัตถุทางศาสนาที่ทางวัดเก็บรวบรวมไว้ หรือศิลปหัตถกรรม ประเภทเครื่องมือเครื่องใช้ ที่เกี่ยวกับชีวิตความเป็นอยู่ของชาวบ้าน

พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นเป็นของคนท้องถิ่น ไม่ใช่ของหน่วยราชการ หรือของคนอื่น ๆ จากภายนอก สิ่งที่น่ามาจัดแสดงก็คือ เนื้อหาที่เป็นชีวิตวัฒนธรรมของคนในท้องถิ่น และเมื่อเกิดขึ้นมาแล้วคนท้องถิ่นก็เป็นเจ้าของ เจ้าหน้าที่ดูแลกันเองรวมทั้งการอธิบายและการนำชม เท่าที่แล้วมาการจัดพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นอาจวิเคราะห์ได้เป็น 2 อย่าง คือ

1. เป็นการจัดโดยคนจากภายนอกที่มีความรู้เรื่องการจัดพิพิธภัณฑ์ คำว่า“ท้องถิ่น” หมายถึง พื้นที่ ไม่ใช่คนผู้รับผิดชอบ เช่น จากหน่วยราชการ ก็จะไปรวบรวมโบราณวัตถุทั้งทางด้านโบราณคดี และชาติพันธุ์ ภายในพื้นที่ของท้องถิ่นมาจัดแสดง ผู้จัดนอกจากตั้งสิ่งของในการแสดงแล้วยังกำหนดเนื้อหาที่ตนได้ตีความจากบรรดาวัตถุเหล่านั้น โดยไม่เชื่อมโยงไปถึงสภาพและความเป็นไปของสังคมวัฒนธรรมท้องถิ่นแม้แต่น้อย

2. เป็นการดำเนินการโดยคนในท้องถิ่นเอง อย่างเช่นพิพิธภัณฑ์ที่เกิดขึ้นตามวัด อันเนื่องมาจากพระภิกษุสงฆ์รวบรวมสิ่งของไว้ แล้วอาศัยลูกศิษย์ลูกหาจัดสร้างอาคารพิพิธภัณฑ์ขึ้น นำสิ่งของที่สะสมไว้มาจัดแสดง พิพิธภัณฑ์แบบนี้เป็นเพียงแต่นำวัตถุที่เก็บไว้มาจัดแสดงเท่านั้น หาได้พยายามสื่อเจ้าของความหมายและเนื้อหาของสังคมวัฒนธรรมแต่อย่างใดไม่ หลายๆ แห่งในชั้นแรกก็ดูน่าสนใจ แต่ความเป็นภาพสถิตจึงทำให้ดูบอๆ ก็เบื่อ และเมื่อไม่มีการเปลี่ยนแปลงในไม่ช้าก็พลอยไปตามยถากรรม ซึ่งถ้าหากถูกปล่อยปะละเลยแล้วพิพิธภัณฑ์เหล่านั้น ก็มีสภาพเป็นโกดังเก็บของไป เพราะฉะนั้น ข้าพเจ้าจึงคิดว่าการจะจัดพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นขึ้นนั้น สิ่งที่จะนำมาแสดงหาใช้รูปแบบอาคารพิพิธภัณฑ์และบรรดาโบราณวัตถุแต่เพียงอย่างเดียวไม่ หากจะต้องสัมพันธ์กับเนื้อหาในด้านประวัติศาสตร์ทางวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์สังคม และชีวิตวัฒนธรรมของผู้คนที่อยู่ตามชุมชนต่างๆ ในพื้นที่หรือท้องถิ่นเดียวกัน ทั้งนี้เรื่องราวประวัติศาสตร์ทางวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์สังคม และชีวิตของผู้คนในท้องถิ่น จะเป็นตัวตั้งหรือสิ่งกำหนดว่าจะเอาโบราณวัตถุประเภทใดมาจัดแสดง แต่ถ้าไม่มีก็จำเป็นต้องหามาด้วยวิธีอื่น อาจแสดงจากภาพถ่าย หุ่นจำลอง ภาพเขียน หรืออื่น ๆ เป็นสิ่งที่กำหนดทิศทางและหัวข้อในการจัดแสดง เป็นสิ่งที่แสดงลักษณะเฉพาะ หรืออักษณหนึ่งเอกลักษณ์ของท้องถิ่นซึ่งจะนำไปสู่การแลเห็นความหลากหลายทางวัฒนธรรมและสภาพแวดล้อม ดังนั้น เมื่อมีการนำเอาเนื้อหาของพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นแต่ละแห่งมาเปรียบเทียบกัน ก็จะแลเห็นความหลากหลายทางวัฒนธรรมอันเนื่องมาจากความแตกต่างกันของท้องถิ่น อย่างไรก็ตาม ก่อนที่จะดำเนินการเรื่องต่อไป ก็ใคร่ทำความเข้าใจคำว่า “ท้องถิ่น” ในที่นี้เสียก่อน จะได้ไม่ไปซับซ้อนหรือสับสนกับคำว่า “ท้องถิ่น” ในที่อื่น ๆ

“ท้องถิ่น” หมายถึง พื้นที่ในลักษณะภูมิประเทศหนึ่งที่มีสภาพแวดล้อมเหมาะสมกับการตั้งถิ่นฐานของมนุษย์ อาจจะเป็นพื้นที่ในเขตหุบเขา พื้นที่ในบริเวณลุ่มน้ำ พื้นที่ตามชายฝั่งทะเลก็ได้ พื้นที่ดังกล่าวนี้มีความกว้างขวางพอที่จะทำให้ผู้คนเข้ามาตั้งถิ่นฐานเป็นชุมชน (Community) ได้หลายชุมชน มีพื้นที่สาธารณะ (Public Space) ที่ไม่เป็นของชุมชนใดชุมชนหนึ่ง เช่นบริเวณที่เป็นป่าเขา

บริเวณที่เป็นหนองบึง แม่น้ำและลำคลอง เป็นที่ลุ่มหรือทุ่งหญ้า อะไรทำนองนั้น พื้นที่สาธารณะเหล่านี้แม้ว่าจะไม่เป็นของชุมชนใดชุมชนหนึ่งก็ตาม แต่ก็เป็นที่ชุมนุมทุกชุมชนในท้องถิ่นเดียวกัน ร่วมกันดูแลและใช้ประโยชน์ร่วมกัน จนมีผลทำให้กฎเกณฑ์ประเพณี หรือจารีตที่ป้องกันไม่ให้เกิดการเอาเปรียบซึ่งกันและกัน รวมทั้งป้องกันการรุกรานจากบุคคลต่างกลุ่มจากภายนอกด้วย การปรับตัวของคนในแต่ละชุมชนเข้ากับสภาพแวดล้อมของท้องถิ่น ตลอดจนการใช้พื้นที่สาธารณะร่วมกันนั้น ทำให้เกิดรูปแบบในการดำรงชีวิตและวิถีชีวิตที่เหมือนกัน รูปแบบดังกล่าวนี้คือสิ่งที่เรียกว่า “วัฒนธรรมท้องถิ่น” และสิ่งที่แสดงออกถึงวัฒนธรรมท้องถิ่นที่เด่นชัดก็คือ บรรดาขนบประเพณี พิธีกรรมและจารีต ที่คนในทุกชุมชนของท้องถิ่นมีเหมือนกัน มีนิทาน นิยายท้องถิ่น รวมทั้งภาษาท้องถิ่นที่สื่อกันได้อย่างดีระหว่างกัน เช่น นิทานเรื่องพระรถเมรีในท้องถิ่นอำเภอพนัสนิคม จังหวัดชลบุรี ที่ถูกนำมากำหนดสถานที่ต่าง ๆ ของท้องถิ่นให้เป็นเอกภาพ เช่น เมืองพระรถ ถ้ำนางสิบสอง เป็นต้น ในบริเวณพื้นที่สาธารณะมักจะมีการสร้างศาลผี ศาลเจ้า หรือ วัด ให้ผู้คนในท้องถิ่นได้กราบไหว้ ประกอบพิธีกรรมร่วมกัน และดูแลร่วมกัน ส่วนผู้คนในชุมชนต่าง ๆ ของท้องถิ่นก็มักมีประสบการณ์ร่วมกันในทางประวัติศาสตร์ที่ทำให้เกิดสำนึกในความเป็นคนในท้องถิ่นเดียวกันขึ้น ท้องถิ่นแต่ละท้องถิ่นจะมีขนาดและความซับซ้อนทางสังคมและวัฒนธรรมไม่เท่ากัน อันเนื่องมาจากพัฒนาการของชุมชนในท้องถิ่น บางท้องถิ่นอาจประกอบด้วยชุมชนบ้าน (Village) เพียงไม่กี่ชุมชน ซึ่งก็มักเป็นท้องถิ่นห่างไกลความเจริญของสังคมเมือง แต่บางท้องถิ่นก็มีขนาดใหญ่มีทั้งชุมชนบ้าน (Village) และชุมชนเมือง (Town) อยู่ด้วยกัน เพราะฉะนั้น “ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น” (Local History) จึงมีได้ทั้งในระดับชุมชนบ้านและชุมชนเมือง มีสิ่งหนึ่งเกี่ยวกับท้องถิ่น (Locality) และชุมชน (Community) ในกระบวนการศึกษาและพัฒนาชุมชนในสังคมไทยขณะนี้ มีนักวิชาการบางกลุ่มกำหนดพื้นที่สาธารณะที่เป็นป่าเขาว่า เป็นป่าชุมชนเพื่อการอนุรักษ์และป้องกันการตัดไม้ทำลายป่า เลยเป็นเหตุให้มีความขัดแย้งเกิดขึ้น ในประการแรก เป็นการตั้งพื้นที่ป่าเขาที่เป็นพื้นที่สาธารณะอย่างหนึ่งให้กลายเป็นของชุมชนใดชุมชนหนึ่งไป มีผลทำให้เกิดการเป็นเจ้าข้าพระเจ้าของระหว่างชุมชนในท้องถิ่นเดียวกัน ประการที่สอง เป็นการละเลยพื้นที่สาธารณะอื่นๆ เช่น แม่น้ำ ลำคลอง หนองบึง และท้องถิ่นที่ลุ่มไป ซึ่งพื้นที่สาธารณะเหล่านี้ ล้วนเป็นฐานเศรษฐกิจในระบบยังชีพของผู้คนในท้องถิ่นมาเป็นเวลาหลายศตวรรษ เพราะเป็นที่ซึ่งมีอาหารและทรัพยากรธรรมชาติที่เป็นประโยชน์ในการดำรงชีพของมนุษย์ทั้งสิ้น เพราะฉะนั้นเมื่อไปป้องกันแต่เพียงป่าเขาอย่างเดียว ก็เลยเปิดโอกาสให้บุคคลภายนอกอาศัยอำนาจรัฐจากส่วนกลางเข้ามาบุกรุก ยึดครอง และแย่งทรัพยากรธรรมชาติในระบบยังชีพของคนในท้องถิ่นไปได้

ในการดำเนินการจัดพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น จึงยึดความต้องการจากภายในมาก่อน และที่จะได้มาซึ่งเนื้อหาในเรื่องที่จะแสดงนั้นนับเป็นการเรียนรู้ร่วมกัน เมื่อได้เนื้อหามาแล้วจึงนำมาหาหรือกำหนดเป็นหัวข้อที่จะแสดงว่ามีเรื่องอะไรบ้าง และแต่ละเรื่องนั้นสื่อด้วยวัตถุทางวัฒนธรรมหรือศิลปวัตถุอะไรบ้าง เนื้อหาในเรื่องประวัติศาสตร์ทางวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์สังคม และวัฒนธรรม

ท้องถิ่น จะต้องมาก่อนบรรดาสิ่งที่เป็นโบราณสถานวัตถุ เรื่องนี้เป็นเรื่องใหม่ขัดกับประเพณีการจัด พิพิธภัณฑสถานแต่เดิม ที่บรรดาศิลปวัตถุมาก่อนเนื้อหา เพราะมุ่งที่จะจัดแสดงแต่ในเรื่องวัตถุเท่านั้น ไม่ให้ความสำคัญแก่เนื้อหา

เหตุที่ต้องเป็นเรื่องของท้องถิ่นทั้งหมดที่มีชุมชนหลายๆ ชุมชนอยู่ร่วมกันเนื่องจากว่า ถ้าไปเน้นเฉพาะชุมชนใดชุมชนหนึ่งแล้ว เนื้อหาที่จะได้เห็นเรื่องราวทางสังคมและวัฒนธรรมเป็นองค์รวมไม่เพียงพอ ยิ่งกว่านั้นจะเป็นการเสนอภาพชุมชนในลักษณะที่โดดเดี่ยวอยู่ตามลำพัง ไม่สัมพันธ์ และพึ่งพิงกับใคร เป็นสิ่งที่ขัดกับความเป็นจริงทางประวัติศาสตร์สังคมและวัฒนธรรม ในสังคม ชาวนา (Peasant Society) ในดินแดนประเทศไทยที่มีพัฒนาการมากกว่าพันปี และกำลังเปลี่ยนแปลง ในทิศทางที่จะเป็นสังคมเมืองและสังคมอุตสาหกรรมในขณะนี้ เพราะฉะนั้น เพื่อเข้าใจในเนื้อหาของ สังคมและวัฒนธรรมท้องถิ่น ในการดำเนินการเก็บข้อมูลจึงต้องอาศัยการออกไปสำรวจศึกษาตาม ชุมชนต่าง ๆ ของท้องถิ่น นอกเหนือไปจากชุมชนที่จะเป็นที่ตั้งพิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นนั้น โดยทั่วไปและ ตามความเป็นจริง ผู้ที่มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องแนวคิด ทฤษฎี และวิธีการ ตลอดจนเทคนิคในการ จัดพิพิธภัณฑสถานไม่ใช่คนจากภายใน หากเป็นคนภายนอกที่เป็นนักวิชาการ การวางแผน การกำหนด วิธีการรวบรวมข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูล จึงเป็นเรื่องของคนจากภายนอก โดยมีขั้นตอนใน การศึกษาดังต่อไปนี้

1. เริ่มด้วยการประชุมกลุ่มทำงาน ที่ประกอบด้วยบุคคลจากภายในและภายนอก เพื่อให้รู้จักบทบาทและหน้าที่ของแต่ละคนแต่ละฝ่าย เพื่อให้เข้าใจแนวคิด วิธีการ รวมทั้งภาพรวม ของท้องถิ่นร่วมกัน โดยเฉพาะการเข้าใจภาพรวมของท้องถิ่น จำเป็นต้องอาศัยเครื่องมือที่สร้างความ สะดวกด้วย เช่น การจัดหาภาพถ่ายทางอากาศและแผนที่มาเป็นสื่อให้เข้าใจตำแหน่งที่ตั้งทาง ภูมิศาสตร์ สภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ ลักษณะพืชและสัตว์ รวมทั้งการตั้งถิ่นฐานและการกระจาย ตัวของชุมชนมนุษย์ในท้องถิ่น การดำรงอยู่ และการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ เทคโนโลยีและสังคม เมื่อเห็นภาพรวมร่วมกันจนเป็นที่เข้าใจแล้ว ก็กำหนดกรอบและเนื้อหาที่จะต้องศึกษาและรวบรวมเข้า มาทำการวิเคราะห์กำหนดเป็นหัวข้อในการจัดแสดง ซึ่งประกอบด้วย พื้นที่ (Space) หรืออีกนัยหนึ่ง คือ ท้องถิ่นว่ามีพัฒนาการทางวัฒนธรรมเป็นมาอย่างไร กลุ่มคนในท้องถิ่น ว่ามาจากไหน และมีวิถีที่ จัดเป็นอย่างไร การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมอย่างไร

2. เป็นการเก็บข้อมูล ทั้งด้านเอกสารและการสำรวจค้นคว้าหลักฐานทาง วัฒนธรรมในท้องถิ่น โดยพยายามให้ทราบวาท้องถิ่นนี้มีกล่าวถึงในเอกสารทั้งโบราณและปัจจุบัน อย่างไรบ้าง แล้วมีการสำรวจหาหลักฐานทางประวัติศาสตร์และโบราณคดีมาวิเคราะห์ให้เห็นว่า ใน ท้องถิ่นนี้มีร่องรอยให้เห็นการมีคนเข้ามาอยู่อาศัยแต่โบราณ ก่อนที่จะเกิดชุมชนในปัจจุบันอย่างไร บ้าง โดยเฉพาะหลักฐานทางโบราณคดีเป็นสิ่งที่มีความหมายมาก เพราะเป็นสิ่งที่เป็หลักฐานทาง ความคิดที่มีความแน่นอนกว่าหลักฐานเอกสาร การศึกษาในข้อนี้อาจใช้วิธีการทางโบราณคดีได้และ

นำหลักฐานมาวิเคราะห์ ดีความ เป็นเรื่องราวประวัติศาสตร์ทางวัฒนธรรม ผลของการศึกษาในชั้นนี้ นอกจากจะรู้ว่าเคยมีการตั้งถิ่นฐานของมนุษย์มาแต่เมื่อใดแล้ว ยังทำให้ทราบได้ว่ามนุษย์ในสมัยโบราณของท้องถิ่น มีการปรับตัวเองเข้ากับสภาพแวดล้อม ธรรมชาติในท้องถิ่นอย่างไรบ้าง และเห็นได้จากอะไรบ้าง

3. การออกแบบและการผลิต คือ สิ่งที่จะวัดศักยภาพและพลังของชุมชนว่า มีความพร้อมเพียงและมั่นคงแค่ไหน เพราะเป็นเรื่องค่าใช้จ่ายในส่วนที่ชุมชนจะต้องรับผิดชอบ ต่างกับสองขั้นตอนแรกที่เกี่ยวข้องกับการทำทะเบียนและการวิจัยศึกษาเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ท้องถิ่น และวัฒนธรรมร่วมกับการกำหนดหัวข้อ ซึ่งเป็นเรื่องที่ทางมูลนิธิหรือองค์กรต่าง ๆ จากภายนอกช่วยเหลือได้ในรูปของการช่วยเหลือทางวิชาการ แต่ในขั้นตอนหลัง ถ้าหากชุมชนไม่พร้อมเพียง ไม่มีสำนึกร่วมก็ทำไม่ได้ สิ่งที่เขาคาดหวังในความพร้อมเพียงก็คือ ทั้งคนรวยและคนจนต้องร่วมมือกันตามกำลังของทุนทรัพย์หรือแรงงาน และถ้าหากเกิดขึ้นจากการระดมทุนจากภายในด้วยแล้ว ก็นับได้ว่าเป็นผลสำเร็จอย่างใหญ่หลวงในการปลุกสำนึกของชุมชน แต่เท่าที่ดูแล้วในหลายๆแห่งนั้น บรรดาคนรวยยังคงสงวนท่าทีอยู่ เช่น บอกว่าไม่มีแต่มีสักสนับสนุนด้วยลมปาก ผิดกับคนที่พอมีหรือคนจนที่พร้อมจะให้แรงงานและความช่วยเหลือในด้านอื่น ๆ พวกนี้มักรวมกันหาทางออกด้วยการจัดงานรื่นเริงหรือพิธีกรรมของชุมชน เช่น ทอดกฐิน ผ้าป่า งานสงกรานต์ เป็นต้น

ในการพัฒนาบทบาทหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นนั้น สิ่งพิพิธภัณฑ์แทบทุกแห่งจะต้องตระหนักถึง คือ คุณประโยชน์ที่เป็นผลมาจากการพัฒนานั้น จะต้องตกอยู่กับคนในท้องถิ่น สังคม และประเทศชาติ เป็นสำคัญ บทบาทหน้าที่ที่พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นควรปรับเพื่อเอื้อประโยชน์ต่อสังคมและประเทศชาติอาจแบ่งออกได้เป็น 3 บทบาท (สมลักษณ์ เจริญพจน์, 2547: 15-16) ดังนี้

1. บทบาททางสังคมและวัฒนธรรม เช่น มีบทบาทในการสร้างจิตสำนึกและความภาคภูมิใจในการรักษาเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของคนในท้องถิ่น เป็นองค์กรที่สงวนรักษาอนุรักษมรดกทางวัฒนธรรมของท้องถิ่น มีบทบาทในการเป็นศูนย์รวมทางวัฒนธรรมของท้องถิ่น 4) มีบทบาทในการให้บริการการศึกษาให้แก่คนในท้องถิ่นและคนต่างถิ่น มีบทบาทในการเสริมสร้างคุณภาพชีวิตให้แก่คนในท้องถิ่น

2. บทบาททางเศรษฐกิจ พิพิธภัณฑ์สามารถมีบทบาทสำคัญทางเศรษฐกิจของชาติได้ทั้งในส่วนกลางและในท้องถิ่นต่าง ๆ แม้ว่าบทบาทด้านเศรษฐกิจจะไม่เด่นชัดเท่าบทบาททางสังคม แต่ในการพัฒนาทางเศรษฐกิจที่ส่งผลกระทบให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในท้องถิ่นต่าง ๆ นั้น พิพิธภัณฑ์น่าจะเป็นองค์กรกลางที่สามารถอธิบายถึงความคงอยู่ และความเปลี่ยนแปลงของท้องถิ่นได้เป็นอย่างดี บทบาทที่พิพิธภัณฑ์น่าจะปรับให้สอดคล้องกับการพัฒนาทางเศรษฐกิจนั้น

3. บทบาททางการเมือง พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นมีบทบาทสำคัญเป็นอย่างยิ่งในการสร้างความรู้สึกลึกซึ้งท้องถิ่นนิยมให้แก่คนในท้องถิ่นโดยปลูกฝังให้คนในท้องถิ่นนิยมให้แก่คนในท้องถิ่นโดย

ปลูกฝังให้คนในท้องถิ่นเข้าใจถึงประวัติความเป็นมาพัฒนาการของสังคม ภูมิปัญญาดั้งเดิมของท้องถิ่นและเปิดโอกาสให้คนในท้องถิ่นได้ศึกษาถึง “รากเหง้า” และ “เห็นคุณค่าของท้องถิ่นของตน” ความรู้สึกเช่นนี้จะทำให้คนในท้องถิ่นเกิดความรู้สึก รักถิ่นและสามารถจรรโลงวัฒนธรรมอันดีให้สืบเนื่องต่อไป และยึดคนให้อยู่ร่วมกันเป็นกลุ่มสร้างความมั่นคงเป็นปึกแผ่นให้แก่ชาติ รวมทั้งเป็นตัวประสาน และเป็นสื่อกลางในการประชาสัมพันธ์ให้คนต่างถิ่นเข้าใจถึงความเป็นท้องถิ่นของชุมชนได้อีกด้วย

2. แหล่งเรียนรู้

2.1 ความหมายของแหล่งการเรียนรู้

ต่อจรัส พงษ์สำลี (2541: 15-16) แหล่งการเรียนรู้ หมายถึง การจัดรวบรวมทรัพยากรเพื่อการเรียนรู้ในรูปแบบของข้อมูลความรู้ วัสดุ สิ่งประดิษฐ์คิดค้น หรือมรดกทางสติปัญญา เพื่อการเผยแพร่โดยการจัดแหล่งข้อมูล จัดสถานที่ หรือจัดแสดง เพื่อการเรียนรู้ตามต้องการของผู้เรียน เช่น ห้องสมุด หอจดหมายเหตุ พิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ สถาบันวิทยบริการ ศูนย์การเรียนรู้ สวนพฤกษชาติ สวนสาธารณะ อุทยานการศึกษา อุทยานวิทยาศาสตร์ สถานปฏิบัติการ ศูนย์กีฬาและนันทนาการ

กฤษณา ศรีเกียรติ (2545: 27-28) กล่าวว่า แหล่งการเรียนรู้ คือการจัดประสบการณ์ทรัพยากรเครื่องมือต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับการเรียนรู้หรือกิจกรรมการเรียนการสอนต่าง ๆ ที่รวบรวมจัดสถานที่หรือจัดแสดงด้วยแหล่งการเรียนรู้เป็นปัจจัยที่สำคัญในการที่จะดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนให้บรรลุผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งพอจะแบ่งแหล่งทรัพยากรการเรียนออกเป็น 6 ประเภท คือ

1. ด้านวัสดุ (Materials) เช่น สื่อวัสดุในลักษณะภาพเสียง เช่น ภาพ ซีดี เทป
2. ด้านเครื่องมือ (Devices) เช่น เครื่องมือเล่นเทป เครื่องฉายสไลด์
3. ด้านเทคนิค (Techniques) ได้แก่ การสาธิต สังเกต อภิปราย บรรยาย การใช้ทรัพยากร (Resources Based Techniques) เป็นการจัดการศึกษานอกสถานที่โดยใช้เทคนิคการสอนควบคู่กับสื่อต่าง ๆ
4. ด้านการติดตั้งหรืออาคารสถานที่ (Setting) เช่น ห้องต่าง ๆ ห้องเสียง ห้องปฏิบัติการ ห้องสมุด
5. ด้านเนื้อหาวิชา (Content) เช่น โปรแกรมการสอน โครงสร้างหลักสูตร
6. ด้านบุคคล (People) เช่น ครู อาจารย์ ผู้มีความรู้ ฯลฯ

กระทรวงศึกษาธิการ (2545: 2-6) กล่าวว่า แหล่งการเรียนรู้ คือ

1. ภูมิปัญญาท้องถิ่น/ปราชญ์ชาวบ้านที่มีความรู้ความสามารถ มีประสบการณ์ ประสบความสำเร็จในงาน/อาชีพที่มีอยู่ในชุมชนท้องถิ่น ผู้นำชุมชน ฯลฯ
2. แหล่งวิทยาการ ได้แก่ สถาบัน องค์กร หน่วยงาน ห้องสมุด ศูนย์วิชาการ ทั้งภาครัฐและเอกชน ซึ่งให้บริการความรู้ในเรื่องต่าง ๆ
3. สถานประกอบการ สถานประกอบวิชาชีพอิสระ โรงงานอุตสาหกรรม หน่วยงานวิจัยในท้องถิ่น ซึ่งให้บริการความรู้ฝึกอบรมเกี่ยวกับงานและวิชาชีพต่าง ๆ ที่มีอยู่ในชุมชนท้องถิ่น
4. ทรัพยากรธรรมชาติแวดล้อม เช่น อุทยานแห่งชาติ สวนสัตว์ พิพิธภัณฑ์
5. สื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ แผ่นพับ วารสาร หนังสืออ้างอิง หนังสือพิมพ์ ฯลฯ
6. สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น ซีดีรอม อินเทอร์เน็ต วีซีดี CIA ฯลฯ

วิลาสินี เทพวงศ์ (2547: 13) ได้ให้ความหมายของแหล่งเรียนรู้ว่า หมายถึง สถานที่ บุคคล ทรัพยากรธรรมชาติ สื่อสารสนเทศ วัฒนธรรมประเพณี ที่ผู้เรียนสามารถแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง ที่มีทั้งภายในโรงเรียนและภายนอก

ฐิตินันท์ สุวรรณเรือง (2553: 9) กล่าวว่า แหล่งเรียนรู้ หมายถึง สถานที่ บุคคล เหตุการณ์ ทรัพยากรธรรมชาติ สภาพแวดล้อมทางเศรษฐกิจ สังคม การเมือง วัฒนธรรม และเทคโนโลยี ที่เป็นที่ยรวมของข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ ประสบการณ์ และความชำนาญที่สามารถถ่ายทอดให้ผู้อื่นรับรู้ได้ ซึ่งผู้เรียนสามารถแสวงหาหรือเกิดกระบวนการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง

กล่าวโดยสรุปได้ว่า แหล่งการเรียนรู้ คือสถานที่ที่จัดรวบรวมทรัพยากรการเรียนรู้ต่าง ๆ เป็นศูนย์การรวมข้อมูลข่าวสารกิจกรรม เพื่อเผยแพร่จัดแสดงเพื่อการเรียนรู้ เป็นประโยชน์และตอบสนองต่อผู้ที่ต้องการจะศึกษาค้นคว้าหาความรู้ได้อย่างเต็มที่

2.2 ประเภทของแหล่งการเรียนรู้

กระทรวงศึกษาธิการ (2545: 4-11) ได้จัดแหล่งการเรียนรู้ออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ด้วยกัน ดังนี้

1. แหล่งการเรียนรู้ในโรงเรียน ได้แก่ ห้องสมุดโรงเรียน ห้องสมุดหมวดวิชา ห้องสมุดเคลื่อนที่ มุมหนังสือในห้องเรียน ห้องพิพิธภัณฑ์ ห้องมัลติมีเดีย ห้องคอมพิวเตอร์ ห้องอินเทอร์เน็ต ศูนย์วิชาการ ศูนย์วิทยบริการ ศูนย์โสตทัศนศึกษา ศูนย์การเรียนการสอน ศูนย์พัฒนากิจกรรมการเรียนการสอน สวนพฤกษศาสตร์ สวนวรรณคดี สวนสมุนไพร สวนสุขภาพ สวนหนังสือ สวนธรรมะ ฯลฯ

2. แหล่งการเรียนรู้ท้องถิ่น ได้แก่ หอสมุดประชาชน พิพิธภัณฑ์ พิพิธภัณฑ์ วิทยาศาสตร์ หอศิลป์ สวนสัตว์ สวนสาธารณะ สวนพฤกษศาสตร์ อุทยานวิทยาศาสตร์ ศูนย์กีฬา ภูมิปัญญาท้องถิ่น วัด ครอบครัว ชุมชน สถานประกอบการ องค์การภาครัฐและเอกชน ฯลฯ จะเห็นว่าพิพิธภัณฑ์ได้ถูกจัดให้เป็นส่วนหนึ่งของประเภทของการเรียนรู้ทำให้พิพิธภัณฑ์เป็นแหล่งการเรียนรู้ที่เป็นประโยชน์มีคุณค่าต่อผู้ที่สนใจในการศึกษาหาความรู้เป็นอย่างยิ่ง

ประจักษ์ บุญอารีย์ (2545: 46-47) ได้กล่าวถึงประเภทของแหล่งการเรียนรู้ไว้ดังนี้

1. แหล่งการเรียนรู้ธรรมชาติ ได้แก่ แหล่งเรียนรู้ที่มีอยู่แล้วตามธรรมชาติ เช่น ดิน หิน น้ำ สัตว์ พืช อากาศ หรือสิ่งแวดล้อมที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ

2. แหล่งการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น ได้แก่ แหล่งการเรียนรู้ที่องค์การภาครัฐและเอกชน

2.1 หอสมุดของท้องถิ่น และห้องสมุดเอกชน ทั้งที่อยู่ในและนอกสถานศึกษา ขององค์กรเอกชนหรือของส่วนบุคคล

2.2 สถาบันการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นในท้องถิ่น เช่น ศูนย์ศิลปวัฒนธรรม หอศิลป์ พิพิธภัณฑ์เมือง พิพิธภัณฑ์ปลาน้ำจืด สวนสัตว์สวนสมุนไพร สวนหิน สวนพฤกษศาสตร์และสวนรุกขชาติ ศูนย์วิทยาศาสตร์ ฯลฯ

2.3 แหล่งประวัติศาสตร์และโบราณคดี เป็นสถานที่อันมีร่องรอยความเป็นมาในอดีต เช่น ซากปรักหักพังของชุมชนเก่า วัดเก่า ภาพเขียน สีผนังถ้ำ เตาเผา เครื่องปั้นดินเผา ปราสาทขอม ฯลฯ

2.4 สถานที่ราชการให้ประชาชนได้สามารถเรียนรู้และเข้าใจในภารกิจต่าง ๆ

2.5 สถานประกอบการของเอกชน สามารถให้ผู้ต้องการเรียนรู้เข้าไปเรียนรู้กิจกรรมต่าง ๆ ได้

2.6 สถานที่สาธารณะ เช่น สวนสาธารณะ อนุสาวรีย์ สนามกีฬา วนอุทยาน ป่าชุมชน ค่ายลูกเสือ ฯลฯ

2.7 แดนเคารพและสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ เป็นสถานที่สร้างขึ้นให้เป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์หรือจิตวิญญาณของความเชื่อของแต่ละชุมชน

3. วัดวาอารามและสถานที่สำคัญทางศาสนา เช่น วัดของชุมชนชาวพุทธ โบสถ์ในชุมชนคริสต์ มัสยิดในชุมชนอิสลาม ฯลฯ

4. ภูมิปัญญาและแหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่น มีแหล่งภูมิปัญญาที่เป็นบุคคลหรือที่เรียกกันว่า ภูมิปัญญาชาวบ้าน (ตัวคน) และมีสถานที่ที่เก็บรวบรวมผลผลิตหรือผลงานอันเกิดจากการกระทำของภูมิปัญญาบุคคล

5. กิจกรรมในวิถีชีวิตและตามประเพณีท้องถิ่น มีการละเล่นและประเพณี วัฒนธรรมมากมายที่คนในแต่ละสังคมต้องเรียนรู้และถือปฏิบัติ เช่น ประเพณี 12 เดือน ประเพณี ภาคอีสานตอนใต้ 12 ครอง 14 ซึ่งมีความรู้และการปฏิบัติแตกต่างกันไป

6. วัตถุเครื่องมือเครื่องใช้ในท้องถิ่น อันเป็นผลผลิตจากภูมิปัญญาของคนในท้องถิ่น

7. แหล่งท่องเที่ยวและนักท่องเที่ยว เป็นแหล่งเรียนรู้ด้านภาษาและวัฒนธรรม ซึ่งกันและกัน

8. แหล่งการเรียนรู้จากสื่อสารมวลชนและสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ความเจริญก้าวหน้าด้านการสื่อสารและเทคโนโลยีคมนาคมในทุกท้องถิ่น สามารถมีสื่ออิเล็กทรอนิกส์ซึ่งสามารถจัดได้ทั้งในสถาบันการศึกษาและธุรกิจ

คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2547: 3-4) ได้จัดประเภทของแหล่งเรียนรู้ไว้ 2 แบบ คือ

แบบที่ 1 จัดตามลักษณะของแหล่งเรียนรู้

1. แหล่งเรียนรู้ตามธรรมชาติเป็นแหล่งเรียนรู้ที่นักเรียนจะศึกษาหาความรู้ได้จากสิ่งที่มีอยู่แล้วตามธรรมชาติ เช่น แม่น้ำ ภูเขา ป่าไม้ ลำธาร กวาด หิน ดินทราย ชายทะเล

2. แหล่งเรียนรู้ที่มนุษย์สร้างขึ้น เป็นแหล่งเรียนรู้ที่มนุษย์สร้างเพื่อสืบทอดศิลปวัฒนธรรม ตลอดจนเทคโนโลยีและสิ่งอำนวยความสะดวกของมนุษย์ เช่น โบราณสถาน โบราณวัตถุ พิพิธภัณฑ์ หอสมุดประชาชน สถาบันทางการศึกษา สวนสาธารณะ ตลาด บ้านเรือนที่อยู่อาศัย สถานประกอบการ ฯลฯ

3. บุคคล เป็นแหล่งเรียนรู้ที่จะถ่ายทอดความรู้ ความสามารถ คุณธรรมจริยธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่นทั้งด้านการประกอบอาชีพ การสืบสานวัฒนธรรม ตลอดจนนักคิด นักประดิษฐ์และผู้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในด้านต่าง ๆ

แบบที่ 2 จัดตามแหล่งที่ตั้งของแหล่งเรียนรู้

1. แหล่งเรียนรู้ในโรงเรียน เช่น ครู อาจารย์ ห้องเรียน ห้องสมุดห้องปฏิบัติการ วิทยาศาสตร์ ห้องปฏิบัติการทางภาษา ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ห้องโสตทัศนศึกษา ห้องศิลปะ ห้องจริยธรรม ฯลฯ ตลอดจนการใช้อาคารสถานที่บริเวณและสิ่งแวดล้อมในโรงเรียน เช่น ห้องอาหาร สนาม ห้องน้ำ สวนดอกไม้ สวนสมุนไพร แหล่งน้ำในโรงเรียน ฯลฯ

2. แหล่งเรียนรู้ในชุมชน ครอบคลุมทั้งด้านสถานที่และบุคคล ซึ่งอาจอยู่ในชุมชนใกล้เคียงโรงเรียน และชุมชนที่โรงเรียนพานักเรียนไปศึกษาหาความรู้ เช่น แม่น้ำ ภูเขาชายทะเล วัด ตลาด หอสมุดประชาชน สถานีตำรวจ สถานีอนามัย สวนสาธารณะ สวนสัตว์ทุ่งนา สวนผัก สวน

ผลไม้แหล่งทอดผ้า ร้านอาหาร ดนตรีพื้นบ้าน การละเล่นพื้นเมือง เทคโนโลยีพื้นบ้านเทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน แหล่งข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ฯลฯ

คำริ บุญชู (2548: 28) ได้จำแนกประเภทของแหล่งการเรียนรู้เป็น 4 ประเภท คือ

1. แหล่งการเรียนรู้ ประเภทบุคคล ได้แก่ บุคคลทั่วไปที่อยู่ในชุมชนซึ่งสามารถถ่ายทอดองค์ความรู้ให้กับผู้เรียนได้เช่น ชาวนา ชาวสวน ชาวไร่ ช่างฝีมือ พ่อค้า นักธุรกิจ พนักงานบริษัท ข้าราชการ ภิภุสงฆ์ ศิลปิน นักกีฬา

2. แหล่งการเรียนรู้ประเภทสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น เช่น สถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ โบราณสถาน สถานที่ราชการ สถาบันทางศาสนา พิพิธภัณฑ์ ตลาด ร้านค้า ห้างร้าน บริษัท ธนาคาร โรงมหรสพ โรงงานอุตสาหกรรม หอสมุด ถนน สะพาน เขื่อน ฝายทดน้ำ สวนสาธารณะ สนามกีฬา สนามบิน

3. แหล่งการเรียนรู้ประเภททรัพยากรธรรมชาติเช่น ภูเขา ป่าไม้ พืช ดิน หิน แร่ทะเล เกาะแม่น้ำ ห้วย หนอง คลอง บึง น้ำตก หุ่นา สัตว์ป่า สัตว์น้ำ

4. แหล่งการเรียนรู้ประเภทกิจกรรมทางสังคม ประเพณีและความเชื่อ ได้แก่ ขนบธรรมเนียมประเพณีพื้นบ้าน การละเล่นพื้นบ้าน กีฬาพื้นบ้าน วรรณกรรมท้องถิ่น ศิลปะพื้นบ้าน ดนตรีพื้นบ้าน วิถีชีวิตความเป็นอยู่ประจำวัน

สรุปได้ว่า ประเภทของแหล่งเรียนรู้สามารถจำแนกได้ 4 ประเภท คือ 1) แหล่งเรียนรู้ที่เป็นบุคคล คือ บุคคลที่มีความรู้ความสามารถด้านต่างๆ ที่เกิดจากการสั่งสมความรู้ประสบการณ์จนเกิดความชำนาญ ทั้งในโรงเรียน ในชุมชนที่โรงเรียนตั้งอยู่ 2) แหล่งเรียนรู้ที่เป็นสถานที่สำคัญ คือ แหล่งที่เป็นอาคารสถานที่ซึ่งเป็นแหล่งรวบรวมข้อมูล ให้บริหารความรู้ในเรื่องต่าง ๆ ฝึกอบรมเกี่ยวกับงานและอาชีพต่าง ๆ ที่มีอยู่ในโรงเรียนและในชุมชน 3) แหล่งเรียนรู้ที่เป็นทรัพยากรธรรมชาติคือแหล่งที่มีอยู่ตามธรรมชาติและ 4) แหล่งเรียนรู้ที่เป็นสื่อสารสนเทศ คือ สื่อนวัตกรรมเทคโนโลยีและสิ่งพิมพ์ต่างๆ

2.3 การใช้แหล่งเรียนรู้

ในโลกแห่งความเป็นจริงโรงเรียนไม่ใช่สถานที่เพียงแห่งเดียวที่ให้ความรู้ให้วุฒิทางการศึกษาและให้ผู้เรียนเป็นผู้ประสบความสำเร็จในการดำเนินชีวิต ในทางตรงกันข้ามผู้ที่ไม่มีโอกาสได้รับการศึกษาในโรงเรียน หากแต่สนใจ ใฝ่รู้ ใฝ่เรียนตามสถานที่ต่าง ๆ เช่น หอสมุด พิพิธภัณฑ์หอศิลป์ สวนสัตว์ สวนสาธารณะ หรือแม้แต่อุทยานประวัติศาสตร์ตามจังหวัดต่าง ๆ อย่างจริงจังแม้จะไม่ได้รับวุฒิทางการศึกษาแต่ก็สามารถนำความรู้ที่ตนเองได้รับไปปรับใช้ประกอบอาชีพจนประสบผลสำเร็จได้ในที่สุด จึงนับได้ว่าสถานที่เหล่านี้มีบทบาทสำคัญยิ่ง เป็นโรงเรียนธรรมชาติที่มีอยู่ทั่วไป ดังนั้นแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ สามารถเป็นองค์ประกอบที่สำคัญต่อการเรียนรู้ได้

เป็นอย่างดี (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา: ออนไลน์) ซึ่งมีผู้กล่าวถึงการใช้แหล่งเรียนรู้ในการจัดการเรียนรู้ไว้ดังนี้

กรมสามัญศึกษา (2542: 7) กล่าวถึงการพัฒนาแหล่งเรียนรู้เพื่อการเรียนรู้ ดังนี้

1. มุ่งส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้โดยเน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง และให้นักเรียนรู้จักแสวงหาความรู้ด้วยตนเองจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ
2. ส่งเสริมให้โรงเรียนดำเนินการจัดแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ที่สมบูรณ์มีคุณภาพ และเป็นโรงเรียนแห่งการเรียนรู้อย่างแท้จริง
3. รณรงค์ให้โรงเรียนพัฒนากระบวนการเรียนรู้หลายชนิดไว้ในแหล่งเรียนรู้ของโรงเรียน
4. ดำเนินการให้โรงเรียนจัดกระบวนการเรียนรู้หลายชนิดไว้ในแหล่งเรียนรู้ของโรงเรียนอย่างครบครัน ให้สนองความต้องการของนักเรียน หลักสูตร ชุมชน และสังคม
5. ดำเนินการนิเทศ ติดตาม และประเมินผลการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในโรงเรียนทุกปี เพื่อให้บรรลุเป้าหมายตามวัตถุประสงค์การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในโรงเรียน

หน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 5 (2542: 9-10) ได้กล่าวถึงการนำแหล่งเรียนรู้ไปใช้ในการจัดการเรียนรู่ว่า การเรียนรู้ในยุคใหม่ไม่ได้ผูกขาดอยู่ในห้องเรียนหรือในโรงเรียนเท่านั้น ผู้เรียนสามารถที่จะเรียนรู้ได้ด้วยตนเองจากแหล่งเรียนรู้ที่มีอยู่รอบ ๆ ตัว โรงเรียนต้องจัดแหล่งเรียนรู้ในโรงเรียนให้เพียงพอและมีประสิทธิภาพ ได้แก่

1. แหล่งเรียนรู้ในอาคารเรียนการสอนในโรงเรียน นักเรียนจะใช้เวลากว่าร้อยละ 90 อยู่ในอาคารเรียน โรงเรียนควรจัดแหล่งเรียนรู้ในห้องเรียนหรือในอาคารเรียนให้มากโดยใช้สื่อและเทคโนโลยีวิธีการ กิจกรรม การศึกษาทดลอง มีมุมค้นคว้า บ้ายความรู้ ห้องสมุดห้องสมุดหมวดวิชา/งาน จัดเป็นแหล่งเรียนรู้ที่สมบูรณ์
2. แหล่งเรียนรู้ นอกอาคาร โดยเฉพาะภายในบริเวณโรงเรียนจะมีแหล่งเรียนรู้มากมายเช่น สวนสมุนไพร สวนวิทยาศาสตร์ ต้นไม้อื่น ๆ อีกมากมาย ล้วนเป็นแหล่งเรียนรู้ทั้งสิ้น

กรมวิชาการ (2543: 9) ได้เสนอวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้แหล่งเรียนรู้ ดังนี้

1. ควรมีการวางแผนร่วมกันระหว่างครูผู้สอนและปราชญ์ท้องถิ่น
2. เน้นการศึกษา วิเคราะห์ และวิธีคิด
3. นำกระบวนการหรือความคิดแนวปฏิบัติของภูมิปัญญาท้องถิ่นมาจัดเป็นกระบวนการเรียนการสอน
4. เสริมสร้างกระบวนการคิดที่เป็นระบบ เป็นวิทยาศาสตร์
5. ฝึกให้นักเรียนคิดหลายด้าน หลายมุม คิดอย่างอิสระ แล้วสรุปเป็นความรู้และประสบการณ์ที่จะนำไปใช้ในการดำเนินชีวิต

6. ผสมผสานระหว่างความรู้สากลกับความรู้ท้องถิ่น

7. เน้นกระบวนการมากกว่าผลผลิต

8. ครูผู้สอนหรือปราชญ์ท้องถิ่นเป็นผู้จัดกิจกรรมการเรียนการสอน ซึ่งมีแนวทางการกิจกรรม 4 แนวทาง คือ

8.1 ครูผู้สอนเป็นผู้ควบคุมการใช้หลักสูตร โดยพิจารณานำหลักสูตรไปใช้ให้สอดคล้องกับกลุ่มประสบการณ์ตามในหลักสูตรแม่บท โดยใช้ระยะเวลา จำนวนคาบตามที่กำหนดไว้ในแผนการสอนของกลุ่มประสบการณ์นั้นๆ

8.2 เน้นให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง

8.3 นำบุคคลในชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมให้ความรู้กับผู้เรียน

8.4 สอดแทรกคุณธรรม ค่านิยมต่าง ๆ ที่ปรากฏตามเนื้อหาของหลักสูตร

กรมสามัญศึกษา (2544: 18) ได้กล่าวถึง การใช้แหล่งการเรียนรู้เพื่อการเรียนการสอนว่าเพื่อการเรียนการสอนให้เกิดประโยชน์สูงสุด ครูผู้สอนควรร่วมมือกับผู้เกี่ยวข้องหรือผู้รับผิดชอบแหล่งการเรียนรู้ในการวางแผน การดำเนินการร่วมกันให้มีการใช้แหล่งการเรียนรู้เพื่อการเรียนการสอน โดยมีแนวทางการใช้แหล่งการเรียนรู้คือ

1. ศึกษาหลักสูตร รายวิชาที่เปิดสอน

2. กำหนดกิจกรรมการสอนให้ผู้เรียนใช้แหล่งเรียนรู้

3. กำหนดทรัพยากรสารสนเทศประกอบการเรียนการสอน เช่น รายชื่อหนังสือ สื่อการสอน ฯลฯ

4. จัดหาและเตรียมสื่อสารสนเทศแหล่งการเรียนรู้

5. แนะนำการใช้แหล่งการเรียนรู้และอำนวยความสะดวก

6. สรุปและประเมินผลการใช้แหล่งการเรียนรู้

เนาวรัตน์ ลิขิตวัฒน์เศรษฐ (2544: 29-30) กล่าวถึง การนำแหล่งเรียนรู้ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ว่า ในการนำแหล่งเรียนรู้ไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ครูผู้สอนจะต้องเตรียมกิจกรรมการเรียนการสอนที่ใช้แหล่งเรียนรู้ร่วมกับนักเรียน จัดสิ่งแวดล้อมและบรรยากาศในแหล่งเรียนรู้ ที่จูงใจและเสริมแรงให้เกิดการเรียนรู้ เอาใจใส่ผู้เรียนเป็นรายบุคคลและแสดงความเมตตา นักเรียนอย่างทั่วถึง จัดกิจกรรมและสถานการณ์ในแหล่งเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้คิดและแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ ส่งเสริมให้ผู้เรียนใฝ่หาความรู้ด้วยตนเองจากแหล่งเรียนรู้ ใช้แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายและเชื่อมโยงกับประสบการณ์ในชีวิตจริง ฝึกให้ผู้เรียนประเมินเพื่อพัฒนาและปรับปรุงตนเองด้านการเรียนรู้ จากแหล่งเรียนรู้ และจัดโอกาสให้นักเรียนนำเสนอผลงานที่เป็นผลจากการสร้างความรู้ด้วยตนเองจากแหล่งเรียนรู้

กระทรวงศึกษาธิการ (2545: 36) กล่าวถึงการพัฒนาแหล่งเรียนรู้เพื่อใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังนี้

1. สำรวจแหล่งการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาคุณภาพการศึกษาทั้งในสถานศึกษาชุมชน ท้องถิ่น
2. จัดทำเอกสารเผยแพร่แหล่งการเรียนรู้แก่ครู
3. จัดตั้งและพัฒนาแหล่งการเรียนรู้รวมทั้งพัฒนาให้เกิดองค์ความรู้
4. ส่งเสริมสนับสนุนให้ครูใช้แหล่งการเรียนรู้ทั้งในและนอกโรงเรียนในการจัดกระบวนการเรียนรู้

กึ่งแก้ว อารีรักษ์ และคณะ (2548: 120-122) ได้เสนอวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้แหล่งเรียนรู้ซึ่งผู้สอนสามารถเลือกใช้ได้ตามความเหมาะสม ดังนี้

1. การวางแผนการเรียนรู้ จากแหล่งเรียนรู้ เป็นการวางแผนที่รอบคอบจะเป็นพื้นฐานสำคัญที่นำไปสู่การเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่ประสบความสำเร็จทั้งระยะสั้นและระยะยาว
2. การเรียนรู้อย่างอิสระ เป็นเหมือนแผนการจัดการทักษะการเรียนรู้ที่ใช้โรงเรียนเป็นฐานมีการระบุและให้คำจำกัดความยุทธศาสตร์ที่จำเป็น เมื่อครูนำไปใช้จะช่วยให้ผู้เรียนมีอิสระ
3. การเรียนรู้ โดยกระบวนการกลุ่มเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเน้นกระบวนการทำงานเป็นกลุ่ม ซึ่งจัดผสมผสานระหว่างคนเก่ง อ่อน กระบวนการเรียนรู้เกิดจากสมาชิกภายในกลุ่มมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้การแสวงหาความรู้ร่วมกัน ยอมรับความเป็นผู้นำผู้ตาม มีการพัฒนาองค์ความรู้
4. การเรียนรู้จากการทำโครงการ เป็นการศึกษาหาความรู้ที่เกิดจากความเข้าใจในหัวเรื่องหรือประเด็นปัญหาให้ชัดเจนยิ่ง โดยมีการวางแผน การค้นคว้า การประชุมปรึกษาหารือ ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการตั้งคำถาม การแก้ปัญหา การเสนอข้อค้นพบ และการทดลองการแก้ปัญหา

สรุปได้ว่าการใช้แหล่งเรียนรู้ในการจัดการเรียนรู้เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและเป็นการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรงจากแหล่งเรียนรู้ที่เป็นบุคคล แหล่งเรียนรู้ที่เป็นสถานที่สำคัญ แหล่งเรียนรู้ที่เป็นทรัพยากรธรรมชาติ และแหล่งเรียนรู้ที่เป็นสื่อสารสนเทศ

2.4 ประโยชน์ของแหล่งเรียนรู้

แหล่งเรียนรู้นำมาซึ่งการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งในเรื่องความคิด ความเข้าใจในคุณค่า และทัศนคติได้อย่างกว้างขวาง สามารถเสริมมิติที่เป็นรูปธรรมให้แก่การศึกษาทั้งในระบบโรงเรียน นอกกระบบและตามอัธยาศัย สามารถพัฒนาการเรียนรู้ (Learning) การศึกษา (Education) โดยเน้น ความสำคัญทั้งความรู้ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้และการบูรณาการตามความเหมาะสม ของแต่ละระดับการศึกษาในแต่ละเรื่อง ทั้งที่เป็นเรื่องความรู้ เกี่ยวกับตนเอง ความสัมพันธ์ของตนเองกับ สังคม ความรู้ ทักษะด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ความรู้ เกี่ยวกับศาสนา ศิลปวัฒนธรรม การ กีฬา ภูมิปัญญาไทยและการประยุกต์ภูมิปัญญา ความรู้ ทักษะด้านคณิตศาสตร์และด้านภาษา ความรู้และทักษะในการประกอบอาชีพ การดำรงชีวิตอย่างมีความสุข ด้วยเหตุที่แหล่งเรียนรู้มี คุณประโยชน์มากมายนี้จึงมีนักวิชาการและนักการศึกษาได้กล่าวถึงประโยชน์จากการใช้แหล่งเรียนรู้ ดังนี้

กรมวิชาการ (2545: 6-7) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของแหล่งเรียนรู้ และสื่อการเรียนรู้ใน ยุคปัจจุบันไว้ว่าเป็นเครื่องมือของการเรียนรู้ที่ทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจความรู้ลึกเพิ่มพูน ทักษะ ประสบการณ์ สร้างสถานการณ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน กระตุ้นให้เกิดการพัฒนาศักยภาพของ การคิด ได้แก่ การคิดไตร่ตรอง การคิดสร้างสรรค์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณตลอดจนสร้าง เสริมคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมให้แก่ผู้เรียน ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจความคิดรวบยอดได้ง่ายเร็วขึ้น ผู้เรียนมองเห็นสิ่งที่กำลังเรียนรู้ได้อย่างเป็นรูปธรรมและเป็นกระบวนการ เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ สร้างสภาพแวดล้อมและประสบการณ์การเรียนรู้ที่แปลกใหม่ น่าสนใจและทำให้เกิดการอยากรู้อยากเห็น ส่งเสริมการมีกิจกรรมร่วมกันระหว่างผู้เรียน เกื้อหนุน ผู้เรียนที่มีความสนใจและความสามารถในการเรียนรู้ที่ต่างกันให้เรียนรู้ได้เท่าเทียมกัน เป็นการบูรณา การสาระการเรียนรู้ต่างๆ ให้เชื่อมโยงกัน เกิดการเรียนรู้ วิธีการใช้แหล่งข้อมูลต่างๆ เพื่อการค้นคว้า เพิ่มเติม การเรียนรู้ในหลายมิติจากแหล่งเรียนรู้ และสื่อที่หลากหลายเชื่อมโยงที่อยู่ใกล้ตัวของผู้เรียน ให้เข้ามาสู่การเรียนการสอนของผู้เรียน

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2544: 171-172) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้แหล่ง เรียนรู้ไว้ดังนี้

1. เด็กได้เรียนรู้จากของจริง ได้เรียนรู้โดยใช้ประสาทสัมผัสครบถ้วน ทั้งจากการ มองเห็นการได้ชิม การได้ดมกลิ่น การได้ยินเสียงการได้จับต้องสิ่งที่เป็นรูปธรรมในสถานการณ์จริง เช่น การไปเยี่ยมชมโรงพยาบาล การสังเกตห่วงโซ่อาหารในนาข้าว การไปเรียนรู้วิธีการทำห่อหมก ปลา เป็นต้น

2. เด็กได้ออกไปศึกษาค้นคว้าหาคำตอบที่ต้องการด้วยตนเอง หรือเด็กได้มีโอกาสซักถามสิ่งที่ยังติดขัดในใจใคร่รู้ว่าผลงานของเขาถูกต้องหรือไม่เพียงใด จากผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านจริงๆ เช่น ผู้เรียนสร้างสถานีวิทยุท้องถิ่นจากจินตนาการเมื่อไปเยี่ยมชนสถานีวิทยุท้องถิ่นนั้นๆ จริตดูการบันทึกเทปหรือการออกรายการสดจริง ๆ คำถามมากมายที่อยากจะรู้จะได้รับคำตอบ ณ ที่แห่งนี้เป็นต้น

3. เป็นการเรียนรู้ที่มีความจริง ๆ ทั้งผู้เรียนและผู้สอนหรือตามหลักการจัดการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ เรียกกันว่า Happy Learning เพราะไม่ซ้ำซากจำเจอยู่ในห้องเรียนสี่เหลี่ยม มีกิจกรรมที่ต้องทำร่วมกันมากมายทั้งครูและเด็ก เกิดปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้เรียนด้วยกัน และที่สำคัญ คือ ครูและผู้เรียนต่างได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ไปด้วยกัน

4. เป็นการจัดการเรียนอย่างมีส่วนร่วม คือ ผู้บริหาร ผู้สอน ผู้เรียน ชุมชน เป็นต้นวางแผนการทำงานร่วมกันตั้งแต่ต้น การแสวงหาและคัดสรรแหล่งเรียนรู้การบูรณาการการเรียนการสอนในแต่ละวิชาจนถึงการประเมินผลงานที่ทุกคนต้องทำร่วมกัน ปรึกษาหารือกัน รับรู้ร่วมกันและชื่นชมผลงานร่วมกัน หรือตามหลักการจัดการเรียนรู้โดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ เรียกวิธีนี้ว่าการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม (Participatory Learning)

5. บุคลากรในชุมชนในท้องถิ่น ในสถานศึกษา เข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาอย่างแท้จริง มิใช่ว่าตราไว้เพียงในกระดาษ ทุกคนมีส่วนเกี่ยวข้องกับทั้งญาติสนิทมิตรสหายของทุกคน ล้วนเกิดความภาคภูมิใจที่โรงเรียนให้ความสำคัญ ลูกหลานให้ความเคารพนับถือ ให้เกียรติให้การยกย่องความรู้สึกรักเป็นเจ้าของจะกลับมา โรงเรียนแห่งนั้นจะกลายเป็นโรงเรียนของชุมชนอย่างแท้จริง ปัญหาเรื่องรอยบาดหมางใจในอดีตจะหายไป ทุกฝ่ายจะหันหน้าเข้าหากันเพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น สายใยที่สำคัญคือเด็กนักเรียนเหล่านั้นสนใจใคร่ซักถาม ปรารถนาที่กระตือรือร้นอยากรู้อยากเห็น อยากฟัง แม้กระทั่งนิยายปรัมปราจากคำบอกเล่าของพ่อแก่แม่เฒ่า จากหลวงปู่ หลวงตา โดยมีครูเป็นเพียงผู้ออกแบบและผู้คอยเชื่อมโยงองค์ความรู้เหล่านั้นสู่จุดประสงค์ของหลักสูตร

สรุปได้ว่า ประโยชน์ของแหล่งเรียนรู้ จะก่อให้เกิดประโยชน์ในการจัดการเรียนการสอนจะช่วยพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ซึ่งสามารถทำได้หลายวิธี ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับว่าผู้สอนจะใช้วิธีใดที่เหมาะสมกับเนื้อหาวิชา และกิจกรรมการเรียนการสอน

3. การเรียนรู้ของชุมชน

3.1 ความหมายของการเรียนรู้

ออสซูเบล (Ausubel David, 1963) ให้ความหมายการเรียนรู้ที่มีความหมาย (Meaningful Learning) ว่าเป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้รับมาจากการที่ผู้สอนอธิบายสิ่งที่ต้องเรียนรู้ให้ทราบและผู้เรียนรับฟังด้วยความเข้าใจโดยผู้เรียนเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งที่เรียนรู้กับโครงสร้างพุทธิปัญญาที่ได้เก็บไว้ในความทรงจำและจะสามารถนำมาใช้ในอนาคต

ทิตนา แคมมณี และคณะ (2545: 1-3) กล่าวว่า การเรียนรู้มีขอบเขตที่ครอบคลุมความหมาย 2 ประการคือการเรียนรู้ในความหมายของ “กระบวนการเรียนรู้” Learning Process หมายถึง ดำเนินการอย่างเป็นขั้นตอนหรือการใช้วิธีการต่างๆที่ช่วยให้บุคคลเกิดการเรียนรู้และเรียนรู้ในความหมาย “ผลการเรียนรู้” Learning Outcome ซึ่งได้แก่ความรู้ความเข้าใจในสาระต่างๆ ความสามารถในการกระทำการใช้ทักษะกระบวนการต่างๆ รวมทั้งความรู้สึกหรือเจตคติอันเป็นผลที่เกิดจากกระบวนการเรียนรู้ตั้งนั้นเมื่อกล่าวถึง “การเรียนรู้” สิ่งที่ต้องเข้ามาเกี่ยวพันด้วยเสมอคือกระบวนการเรียนรู้สาระการเรียนรู้และผลการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วยส่วนที่เป็นความรู้ความเข้าใจ ทักษะและเจตคติ

สุวัฒน์ วัฒนวงศ์ (2545: 87) กล่าวว่า การเรียนรู้หมายถึงการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอันเนื่องมาการได้รับสิ่งเร้าและการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมดังกล่าวควรมีลักษณะที่ถาวรพอสมควรซึ่งก็คือการได้รับประสบการณ์นั่นเอง

อารณีย์ วิวัฒนาภรณ์ (2546: 24) ได้กล่าวถึงความหมายของการเรียนรู้ว่า หมายถึง การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหรือความเข้าใจอันเป็นผลจากประสบการณ์ที่ผ่านมาการเรียนรู้ของบุคคลเกิดขึ้นเมื่อได้รับสิ่งกระตุ้น (Stimulus) ผ่านเข้ามาในความรู้สึกนึกคิดและเกิดการตอบสนอง (Response) ตามทฤษฎีสิ่งกระตุ้น – ตอบสนองกลยุทธการโฆษณาซ้ำแล้วซ้ำอีกจึงได้นำมาใช้ในการส่งเสริมการตลาดไปยังกลุ่มเป้าหมาย

จากข้อความข้างต้นพอจะสรุปได้ว่า การเรียนรู้ หมายถึง กระบวนการที่ทำให้เกิดการรับรู้เปลี่ยนแปลงแนวคิดพฤติกรรมทัศนคติไปในทางที่ดีขึ้นอันเนื่องจากการได้รับประสบการณ์จากสิ่งต่างๆ รอบตัวรวมถึงการได้รับการถ่ายทอดจากบุคคลโดยมีเป้าหมายคือการนำความรู้ไปใช้ในการเปลี่ยนแปลงตนเองทั้งทางด้านเจตคติความรู้สึก ความคิด ความเข้าใจ และการกระทำต่าง ๆ ในการดำรงชีวิตร่วมกับผู้อื่น

3.2 กระบวนการเรียนรู้

มนุษย์สามารถปรับตัวให้เข้ากับสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวได้ด้วยการอาศัยกระบวนการเรียนรู้ซึ่งเป็นแนวทางที่จะได้มาจากประสบการณ์ความรู้ความคิดวิเคราะห์วางแผนทดลองทั้งด้านกายภาพและด้านความรู้สึกนึกคิดนำมาปรับปรุงพัฒนาสร้างสรรค์ให้สอดคล้องกับแต่ละบุคคลเน้นความสำคัญของการเรียนรู้อย่างมีความเข้าใจและมีความหมายการเรียนรู้เกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนได้เรียนรวมหรือเชื่อมโยง (Subsume) สิ่งที่เรียนรู้ใหม่หรือข้อมูลใหม่ ซึ่งอาจจะเป็นความคิดรวบยอด (Concept) หรือความรู้ที่ได้รับใหม่ในโครงสร้างสติปัญญาเกี่ยวกับความรู้เดิมที่อยู่ในสมองของผู้เรียนอยู่แล้ว (ทฤษฎีพุทธิปัญญานิยม, 2556: ออนไลน์)

คณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2543: 25-34) ได้นำเสนอแนวคิดกระบวนการเรียนรู้ที่ควรจัดให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนเพื่อให้เกิดการพัฒนารอบด้านอย่างน้อย 5 ลักษณะ ดังนี้

1. การเรียนรู้อย่างมีความสุขจำเป็นต้องจัดให้เกิดขึ้นตลอดเวลาทั้งในระหว่างการเรียนรู้และหลังจากการเรียนรู้แล้วด้วยการจัดบรรยากาศการเรียนที่ผ่อนคลายเป็นอิสระทุกคนมีความห่วงหาอาทรกันและกันยอมรับในความแตกต่างของกันและกันเชื่อมั่นในศักยภาพของกันและกัน เปิดโอกาสให้ได้แสดงความสามารถและพัฒนาตนเองอย่างเต็มที่ตามแบบของตนเอง ให้มีการเสริมแรงและการสนับสนุนให้เกิดความสำเร็จซึ่งจะมีผลทำให้บุคคลเกิดความสุขการยอมรับเห็นคุณค่าของตนเอง มีความกล้าที่จะเผชิญกับปัญหาที่กล้าที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ มีทัศนคติที่ดีต่อตนเอง บุคคลอื่นและสิ่งต่างๆ รอบตัว การที่ครูจะจัดการเรียนรู้ให้เด็กมีความสุขนั้นครูจะต้องมีความสุขในการจัดการเรียนรู้อยอมรับในความสำคัญของเด็กพร้อมที่จะเปิดโอกาสที่เหมาะสมให้เด็กทุกคนและพร้อมที่เรียนรู้สิ่งต่างๆ ร่วมกันกับเด็กด้วย

2. การเรียนรู้จากการคิดและปฏิบัติจริงเป็นการแสวงหาความรู้จากแหล่งสื่อประสบการณ์ต่าง ๆ รอบตัวโดยผ่านการสังเกต คิด พิจารณาวางแผน และปฏิบัติจริงตามที่ได้วางแผน หลังจากนั้นจึงวิเคราะห์สิ่งที่ทำและผลที่เกิดขึ้นปรับปรุงแนวทางการปฏิบัติให้เหมาะสมจนเกิดผลตามเป้าหมายแล้วจึงสรุปสร้างความรู้เป็นความรู้ของตนเองที่สามารถนำไปใช้ในสถานการณ์การเรียนรู้และสถานการณ์ปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตการเรียนรู้จากการคิดและปฏิบัติจริงนั้น สิ่งสำคัญประการหนึ่งที่ต้องทำให้มีการเรียนรู้แบบนี้ต้องตระหนักไว้ คือการทำงานของสมองในการคิดทั้งในเรื่องส่วนของสมองที่ควบคุมการทำงานในด้านต่าง ๆ ความสามารถของสมองส่วนนั้น ๆ วิธีการพัฒนาสมองในแต่ละส่วน วิธีการพัฒนาสมองทั้งซ้ายและขวาให้สมดุลเพื่อสามารถคิดได้รอบด้านเกิดการบูรณาการความคิด นอกจากนี้ต้องวิเคราะห์ลักษณะพฤติกรรมที่แสดงออกมาของผู้เรียนแต่ละคนเพื่อดูการพัฒนาของสมอง และจะได้จัดกิจกรรมพัฒนาสมองให้เกิดการคิดอย่างมีประสิทธิภาพหลากหลายบูรณาการรอบด้าน

3. การเรียนรู้ร่วมกับบุคคลอื่นเป็นการเรียนรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์กันของบุคคล การได้มีโอกาสถ่ายทอดรับและแลกเปลี่ยนความรู้ความคิดประสบการณ์จากกันและกัน การเรียนรู้ร่วมกันทำให้เกิดผลดีหลายประการทั้งการเรียนรู้เนื้อหา ความรู้การสร้างสรรค์ผลงานที่ดีกว่าการเรียนรู้วิธีการอยู่ร่วมกับคนอื่น และที่สำคัญคือการศึกษาที่สามารถเรียนรู้จากบุคคลอื่นได้ทุกแง่มุมทั้งเรียนรู้ที่เลือกสิ่งดีของบุคคลมาปรับใช้กับตนเองเลือกมองสิ่งที่ไม่ดีของคนอื่นเพื่อปรับปรุงตนเอง ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้อยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

4. การเรียนรู้อย่างเป็นทางการเป็นองค์รวมเป็นการเรียนรู้อย่างบูรณาการสัมพันธ์เชื่อมโยงต่อเนื่องกลมกลืนกันทุกอย่าง ทั้งเนื้อหาวิชาทักษะพื้นฐานวิธีการเรียนรู้กิจกรรมเรื่องราวของตนเอง ท้องถิ่นสิ่งแวดล้อมเรื่องที่เป็นสากลเรื่องราวทั้งในอดีตปัจจุบันและแนวโน้มในอนาคต ซึ่งมีผลให้เกิดความรู้ความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง ชัดเจน มีความหมาย นำไปใช้ในการดำรงชีวิตและแก้ปัญหาในสภาพสังคมได้

5. การเรียนรู้กระบวนการเรียนรู้ของตนเองเป็นการพิจารณาทบทวนสิ่งที่เรียนรู้ แนวทางที่ใช้ในการเรียนรู้อุปสรรคปัญหาเงื่อนไขต่าง ๆ ในการเรียนรู้ สิ่งที่ได้ในการเรียนรู้เพื่อสร้างเป็นแนวทางรูปแบบวิธีการที่เหมาะสมกับตนเองในการเรียนรู้แก้ปัญหาและทำงานต่อไป

3.3 หลักการจัดการเรียนรู้

การเรียนรู้เป็นกิจกรรมของบุคคลซึ่งเรียนรู้ อาจจะเป็นการเรียนรู้ด้วยความตั้งใจหรือโดยบังเอิญ การเรียนอาจเกี่ยวข้องกับการหาข้อมูลหรือทักษะทัศนคติใหม่ ๆ ความเข้าใจหรือค่านิยม การเรียนรู้เป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรมและเป็นสิ่งที่อาจเกิดขึ้นตลอดชีวิต การเรียนรู้จึงเป็นทั้งกระบวนการ (Process) และผลลัพธ์ (Outcome) การจัดการเรียนรู้โดยทั่วไปประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ คือ (ประพนธ์ ผาสุขยัต, 2548: 21-26)

1. Knowledge Vision หมายถึง วิสัยทัศน์หรือทิศทางของการจัดการเรียนรู้ คือ ก่อนที่จะเริ่มจัดการเรียนรู้จะต้องตอบให้ได้ก่อนว่า เรากำลังจะมุ่งหน้าไปทางไหน หรือทำไปเพื่ออะไร การจัดการเรียนรู้ไม่ใช่ตัวเป้าหมายแต่เป็นกระบวนการที่ทำให้งานบรรลุผลสัมฤทธิ์ตามต้องการ บทบาทหน้าที่ของการจัดการเรียนรู้เป็นเครื่องมือที่จะนำไปสู่จุดหมายโดยที่การจัดการเรียนรู้ไม่ได้เป็นตัวเป้าหมาย คือ 1) การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถภาพสู่ความเป็นเลิศ 2) การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาคุณภาพและได้รับการรับรองมาตรฐาน 3) การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาขีดความสามารถ การบริหารงานแบบบูรณาการ 4) การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาเครือข่ายการถ่ายโอนความรู้

2. Knowledge Sharing หมายถึง การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ถือเป็นหัวใจและเป็นส่วนที่ยากที่สุดในกระบวนการจัดการเรียนรู้ เนื่องจากเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการสร้างเหตุปัจจัยที่ทำให้ผู้คนมีใจให้แก่กันในเรื่องการจัดการเรียนรู้เป็นประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการจัดระบบความสัมพันธ์

ระหว่างกันค่อนข้างมากคำว่า จัดการในที่นี้มีความหมายว่า เป็นการจัดการที่ทำให้เกิดเหตุปัจจัยและ สิ่งแวดล้อมที่ส่งเสริมให้คนพร้อมที่จะแบ่งปันและเรียนรู้ร่วมกัน

3. Knowledge Assets หมายถึง ความรู้ที่สะสมไว้เป็นคลังความรู้หรือขุมความรู้ ในการจัดการความรู้นั้นคลังความรู้ที่ดีจะต้องไม่ใหญ่โตจนเกินไป คลังความรู้ที่ดีจะต้องมีการ ออกแบบวางโครงสร้างไว้ได้อย่างเหมาะสม มีการจัดแบ่งหมวดหมู่ หัวข้อต่าง ๆ ไว้อย่างเป็นระบบเพื่อ ความสะดวก นอกจากระบบการจัดเก็บแล้ว ระบบจัดตั้งเนื้อหาความรู้ให้ทันสมัยอยู่เสมอยังเป็นสิ่ง ที่สำคัญยิ่ง

วัฒนาพร ระบุทุกซ์ (2542: 11) กล่าวถึง หลักการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ไว้ ดังนี้

1. การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ควรเป็นไปอย่างมีชีวิตชีวา ดังนั้น ผู้เรียนควรมี บทบาทรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตน และมีส่วนในกิจกรรมการเรียนการสอน

2. การเรียนรู้เกิดขึ้นจากแหล่งต่างๆ กันมิใช่จากแหล่งใดแหล่งหนึ่งเพียงแหล่งเดียว ประสบการณ์ความรู้สึกรีกนึกคิดของแต่ละบุคคลถือว่าเป็นแหล่งการเรียนรู้ที่สำคัญ

3. การเรียนรู้ที่ดีจะต้องเป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากความเข้าใจซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียน จดจำ และสามารถใช้การเรียนรู้นั้นให้เป็นประโยชน์ได้ การเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นผู้ค้นพบด้วยตนเอง มีส่วนช่วยให้เกิดความเข้าใจลึกซึ้งและจดจำได้ดี

4. การเรียนรู้กระบวนการเรียนรู้นั้นมีความสำคัญ หากผู้เรียนเข้าใจและมีทักษะจะ สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ และคำตอบต่าง ๆ ที่ตนต้องการ

5. การเรียนรู้ที่มีความหมายคือ การเรียนรู้ที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

โรเจอร์ส (Rogers, 1969: 62) เชื่อว่า มนุษย์นั้นเป็นผู้มีศักยภาพในด้านดี ต้องมี เอกลักษณะของตนเอง มีแรงขับหรือพลังผลักดันให้เรียนรู้และแสวงหาประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมายต่อตนเอง มีความเต็มใจที่จะรับผิดชอบการเรียนรู้ของตนเอง และความสำเร็จของการ เรียนรู้ขึ้นอยู่กับความเต็มใจของนักศึกษาในการเรียนรู้โดยมีลักษณะสำคัญดังนี้

1. การมีส่วนร่วมเกี่ยวข้องของตัวเป็นส่วนตัว

2. การริเริ่มด้วยตนเอง

3. การประเมินตนเองโดยผู้เรียน

ความหมายของการเรียนรู้ คือ สาระสำคัญของการเรียนการขยายความรู้ไปสู่ สิ่งอื่นได้ โรเจอร์ส กล่าวว่า ผู้สอนต้องให้โอกาสผู้เรียนได้มีการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยครูเป็นเพียงผู้จัด ประสบการณ์ต่าง ๆ หรือเป็นผู้ส่งเสริมการเรียนรู้เท่านั้น

ชลลดา รานอก (2542: 11-12) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกันดังนี้

1. ผู้เรียนมีบทบาทรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตน ผู้เรียนเป็นผู้เรียนรู้บทบาทของครูคือ ผู้สนับสนุน (Support) และเป็นแหล่งเรียนรู้ (Resource Person) ของผู้เรียน ผู้เรียนจะต้องรับผิดชอบตั้งแต่เลือก และวางแผนสิ่งที่ตนจะเรียนหรือเข้าไปมีส่วนร่วมในการเลือก และจะเริ่มต้นการเรียนรู้ด้วยตนเองด้วยการศึกษาค้นคว้ารับผิดชอบการเรียนรู้ ตลอดจนประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง

2. เนื้อหาวิชามีความสำคัญและมีความหมายต่อการเรียนรู้ ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ปัจจัยที่สำคัญที่จะต้องนำมาพิจารณาประกอบด้วยเนื้อหาวิชา ประสบการณ์เดิมและความต้องการของผู้เรียน การเรียนรู้ที่สำคัญและมีความหมายจึงขึ้นอยู่กับ “สิ่งที่สอน (เนื้อหา) และวิธีที่ใช้สอน (เทคนิคการสอน)”

3. การเรียนรู้จะประสบผลสำเร็จ หากผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนจะได้รับความสะดวกจากการเรียน หากได้เข้าไปมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ทำงานร่วมกับเพื่อน ๆ ได้ ค้นพบข้อคำถามและคำตอบใหม่ ๆ สิ่งใหม่ ๆ ประเด็นที่ท้าทายและความสามารถในเรื่องใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้น รวมทั้งการบรรลุผลสำเร็จของงานที่พวกเขาเริ่มด้วยตนเอง

4. สัมพันธภาพที่ดีระหว่างผู้เรียน การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีในกลุ่มจะช่วยส่งเสริมความเจริญอกงาม ความพัฒนาความเป็นผู้ใหญ่ การปรับปรุงการทำงาน และการจัดการกับชีวิตของแต่ละบุคคลสัมพันธภาพที่เท่าเทียมกันระหว่างสมาชิกในกลุ่มจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกันของผู้เรียน

5. ครู คือ ผู้อำนวยการความสะดวกและเป็นแหล่งเรียนรู้ ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ครูจะต้องมีความสามารถค้นพบความต้องการที่แท้จริงของผู้เรียน เป็นแหล่งเรียนรู้ที่ทรงคุณค่าของผู้เรียน และสามารถค้นคว้าหาสื่อวัสดุอุปกรณ์ที่เหมาะสมกับผู้เรียน สิ่งที่สำคัญที่สุดคือ ความเต็มใจของครูที่จะช่วยเหลือโดยไม่มีเงื่อนไข ครูจะต้องให้ทุกอย่างแก่ผู้เรียนไม่ว่าจะเป็นความเชี่ยวชาญ ความรู้ เจตคติ และการฝึกฝนโดยผู้เรียนมีอิสระที่จะรับหรือไม่รับการให้มันได้

6. ผู้เรียนมีโอกาสเห็นตนเองในแง่มุมที่แตกต่างจากเดิม การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญมุ่งให้ผู้เรียนมองเห็นตนเองที่แตกต่างออกไป ผู้มีความมั่นใจในตนเองและควบคุมตนเองได้มากขึ้นสามารถเป็นในสิ่งที่ยากเป็นวุฒิภาวะสูงมากขึ้น

7. การศึกษา คือ การพัฒนาประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนหลาย ๆ ด้าน พร้อมกันไปกับการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาผู้เรียนหลาย ๆ ด้าน

คุณลักษณะด้านความรู้ความคิด ด้านการปฏิบัติ และด้านอารมณ์ความรู้สึกจะได้รับการพัฒนาไปพร้อม ๆ กัน

สวัตน์ วัฒนวงศ์ (2545: 7) กล่าวว่า องค์ประกอบสำคัญที่สนับสนุนและส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ ประกอบด้วย

1. การพิจารณาและให้ความสำคัญกับแรงจูงใจในการเรียน (Motivation to Learn) นั่นคือ บุคคลจะเรียนรู้ได้ดีถ้าหากมีความต้องการในการเรียนสิ่งนั้นๆ
2. สภาพแวดล้อมในการเรียน (Learning Environment) ต้องมีความสะดวกสบายเหมาะสม ตลอดจนได้รับความไว้วางใจและการให้เกียรติผู้เรียน
3. ควรคำนึงถึงความต้องการในการเรียนของแต่ละบุคคลและรูปแบบของการเรียนรู้ที่มีความหมาย
4. ต้องคำนึงถึงความรู้เดิมและประสบการณ์อันมีคุณค่า
5. ควรได้พิจารณาถึงการดูแลและให้ความสำคัญกับเนื้อหาและกิจกรรมในการเรียนรู้
6. ให้ความสำคัญเกี่ยวกับปัญหาที่สอดคล้องกับความเป็นจริงและนำการเรียนรู้ไปใช้ในการแก้ปัญหา
7. ต้องให้การเอาใจใส่กับการมีส่วนร่วมทั้งทางสติปัญญาและทางร่างกายในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
8. ควรให้มีเวลาอย่างเพียงพอในการเรียนรู้โดยเฉพาะการเรียนรู้ข้อมูลใหม่ การฝึกทักษะใหม่ ๆ และการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ
9. ให้โอกาสการฝึกภาคปฏิบัติจนเกิดผลดีหรือการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้
10. ให้ผู้เรียนได้แสดงศักยภาพหรือสมรรถภาพในการเรียนรู้จนกระทั่งได้เห็นถึงความก้าวหน้าที่สามารถบรรลุเป้าหมายได้

จากสิ่งที่กล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของมนุษย์ซึ่งอาจเกิดขึ้นตลอดเวลา เป็นไปตามเป้าหมายและวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้สำหรับการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนจะมีครูเป็นผู้ให้คำแนะนำ ปรีกษา ข้อเสนอแนะ อำนวยความสะดวก เพื่อพัฒนาศักยภาพและผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน

3.4 วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้มีหลากหลายวิธีที่สามารถนำไปปรับใช้ให้เหมาะสมกับผู้เรียน จุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหาสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ การเชื่อมโยงเนื้อหาวิชาที่สอนกับเป้าหมาย เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ และความรู้ในศาสตร์ของการสอนนั้นผู้สอนจะต้องสามารถถ่ายทอดความรู้ใน

เนื้อหาสู่การเรียนรู้ที่เป็นวิชาเฉพาะที่ทำให้เกิดการพัฒนาในตัวผู้เรียน รวมทั้งสามารถถ่ายทอดความรู้ไปยังผู้เรียนที่หลากหลายได้ด้วยความเข้าใจ

การ์ดเนอร์ (Gardner, 1993: 132) กล่าวว่า การจัดกระบวนการเรียนรู้ควรจัดกิจกรรมที่หลากหลายเพื่อส่งเสริมศักยภาพ ความเก่ง/ความสามารถของผู้เรียนเป็นรายบุคคลเพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพของแต่ละบุคคล

โนลส์ (Knowles, 1978) เชื่อว่า ผู้เรียนจะเรียนรู้ได้มากหากมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ มีอิสระที่จะเรียนและได้รับการส่งเสริมในการพัฒนาด้วยตนเอง ซึ่งหลักการจัดการเรียนการสอนเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เลือกสิ่งที่เรียนและวิธีเรียนด้วยตนเองลงมือกระทำและยอมรับผลของการตัดสินใจหรือการกระทำของตนเอง

อิลลิช (Illich, 1979) ได้กล่าวว่า การศึกษาควรเป็นการศึกษาตลอดชีวิตแบบเป็นไปตามธรรมชาติโดยให้โอกาสในการศึกษาเล่าเรียนแก่บุคคลอย่างเต็มที่ หลักการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดนี้เน้นการจัดการศึกษาต่อเนื่องไปตลอดชีวิตไปตามธรรมชาติ ขณะเดียวกันมนุษย์ต้องการจะพัฒนาไปในทางที่ดีทั้งตนเองและสังคม

วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2542: 15-47) กล่าวว่า นอกจากนี้โครงสร้างความรู้ในการจัดการความรู้ (Structure of Practical Knowledge) จะสะท้อนถึงความสัมพันธ์ระหว่างมิติของการปฏิบัติกับประสบการณ์ของผู้สอน ซึ่งแบ่งเป็น 3 ระดับ คือ 1) กฎการปฏิบัติ (Rule of Practice) 2) หลักการของการปฏิบัติ (Principle of Practice) และ 3) ภาพลักษณ์ (Images) ขณะที่แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้จะมีความเกี่ยวข้องกับกระบวนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1. การจัดการเรียนการสอนแบบสืบค้น (Inquiry Instruction) เป็นการใช้คำถามที่มีความหมาย เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนสืบค้นหรือค้นหาคำตอบในประเด็นที่กำหนด เน้นการให้ผู้เรียนรับผิดชอบการเรียนรู้ของตน บทบาทของครูคือผู้ให้ความกระจ่างและผู้อำนวยความสะดวกซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียน “ค้นพบ” ข้อมูลและจัดระบบความหมายข้อมูลตนเอง ครูต้องฝึกทักษะและกระบวนการสืบค้นให้กับผู้เรียนก่อนให้เขาสืบค้นข้อความรู้ ประเด็นปัญหาที่ครูเลือกให้ผู้เรียนศึกษาความสัมพันธ์กับหลักสูตรและสอดคล้องกับพัฒนาการของผู้เรียนอย่างเพียงพอ รวมทั้งมีสื่อและแหล่งวิทยาการที่เหมาะสมในการส่งเสริมในการส่งเสริมให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียน ขั้นตอนในการสืบค้นประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ การกำหนดปัญหา การตั้งสมมติฐาน การรวบรวมข้อมูล และการสร้างข้อสรุป

2. การเรียนแบบค้นพบ (Discovery Learning) การเรียนการสอนแบบทางอ้อมจะส่งเสริมการเรียนแบบค้นพบด้วยการฝึกทักษะการสังเกต การสืบค้น การอ้างอิง หรือการสร้างสมมติฐานซึ่งพัฒนาไปจากข้อมูลที่มีอยู่เดิมขั้นตอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการค้นพบ ประกอบด้วย 1) กำหนดประเด็นที่จะให้ผู้เรียนศึกษาและข้อสรุปที่ต้องการให้สร้างขึ้นจากประสบการณ์การเรียนรู้

- 2) จัดสื่อและกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ใช้ในการสรุปความรู้ 3) ผู้เรียนเขียนข้อสรุปของเนื้อหา
4) วิเคราะห์และสรุป

3. การเรียนแบบแก้ปัญหา (Problem Solving) เป็นวิธีการจัดการเรียนที่เน้นให้ผู้เรียนได้คิดแก้ปัญหาอย่างเป็นกระบวนการโดยอาศัยแนวคิดแก้ปัญหาด้วยการนำเอาวิธีการสอนแบบนิรนัย ซึ่งเป็นการสอนจากกฎเกณฑ์ไปหาความจริงย่อมมาผสมผสานกับวิธีการสอนแบบอุปนัย ซึ่งเป็นการสอนจากตัวอย่างส่วนย่อยมาหากฎเกณฑ์ การรวมกระบวนการคิดทั้ง 2 แบบ เข้าด้วยกันทำให้เกิดรูปแบบวิธีการแบบแก้ปัญหาขั้นตอนของการแก้ปัญหา

4. การเรียนแบบสร้างแผนผังความคิด (Concept Mapping) เป็นการฝึกให้ผู้เรียนสร้างความคิดรวบยอดของตนเอง เพื่อให้เห็นภาพรวมของความคิด และสามารถจดจำได้ง่าย

5. การตั้งคำถาม (Questioning) การถามคือ ยุทธศาสตร์การสอนที่สำคัญก่อให้เกิดการเรียนรู้ช่วยพัฒนากระบวนการคิด การตีความ การไตร่ตรอง การถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความเข้าใจ และสามารถนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงและการปรับปรุงการเรียนรู้ การคิดและการสอน

6. การศึกษาเป็นรายบุคคล (Individual Study) เป็นแนวทางหนึ่งของการเรียนรู้ที่ผู้เรียนแต่ละคนปฏิบัติเพื่อพัฒนาตนเอง และฝึกทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต เทคนิคนี้เริ่มต้นโดยครูหรือผู้เรียนเป็นผู้กำหนดหัวข้อปัญหาหรือโครงการสาระการเรียนรู้ที่กำหนด โดยผู้เรียนต้องศึกษาวิเคราะห์ สรุปอ้างอิงและสรุปข้อความรู้พื้นฐานของการวิเคราะห์ และประเมินผลกระบวนการ ครูต้องใช้เทคนิคการประเมินในด้านการให้ข้อมูลป้อนกลับและตรวจแก้งาน โดยใส่ไว้ในสื่อที่ผู้เรียนใช้หรือใช้ร่วมกันไปกับกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียน

7. การจัดการเรียนการสอนแบบเน้นการปฏิสัมพันธ์ (Interactive Instruction) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการอภิปราย การแบ่งปันความรู้ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการทำงานกลุ่มย่อยแบบร่วมมือกัน ผู้เรียนจะได้ฝึกการจัดระบบความคิด การโต้แย้งอย่างมีเหตุผล

8. การจัดการเรียนการสอนแบบเน้นประสบการณ์ (Experiential Instruction) เป็นวิธีการส่งเสริมการรับรู้ ความรู้ ประสบการณ์ และการสะท้อนความคิดเห็นที่มีต่อสิ่งต่างๆ ทั้งด้านเทคนิควิธีการของผู้เรียนแต่ละคน และกระบวนการเรียนรู้ ผู้เรียนจะได้ตรวจสอบการเรียนรู้ของตนเองและได้รับประสบการณ์ด้านอารมณ์ ความรู้สึกที่จะนำมาปรับความรู้ เจตคติ และค่านิยมของตน

9. การเรียนแบบร่วมมือ (Cooperative Learning) การเรียนแบบร่วมมือเป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนให้แก่ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ แต่ละกลุ่มประกอบด้วยสมาชิกที่มีความรู้ความสามารถแตกต่างกันออกไป โดยที่แต่ละคนมีส่วนร่วมอย่างแท้จริงในการเรียนรู้และในความสำเร็จของกลุ่มทั้งโดยการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

10. การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) เป็นการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งมีองค์ประกอบ 4 ประการคือ (สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ, 2545: 21)

1) ประสบการณ์ (Experience) ผู้สอนช่วยให้ผู้เรียนนำประสบการณ์เดิมของตนมาพัฒนาเป็นองค์ความรู้

2) การสะท้อนความคิดและการอภิปราย (Reflect and Discussion) ผู้สอนช่วยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงออกเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และเรียนรู้ซึ่งกันและกันอย่างลึกซึ้ง

3) เข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด (Understanding and Conceptualization) ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและนำไปสู่การเกิดความคิดรวบยอด อาจเกิดขึ้นโดยผู้เรียนเป็นฝ่ายริเริ่มแล้ว ผู้สอนช่วยเติมแต่งให้สมบูรณ์ หรือผู้สอนเป็นผู้นำทางแล้วผู้เรียนเป็นผู้สานต่อจนความคิดนั้นสมบูรณ์เกิดเป็นความคิดรวบยอด

4) การทดลองหรือประยุกต์แนวคิด (Experiment or Application) ผู้เรียนนำเอาการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นใหม่ไปประยุกต์ใช้ในลักษณะหรือสถานการณ์ต่าง ๆ จนเกิดเป็นแนวทางปฏิบัติของผู้เรียนเอง

11. การเรียนรู้โดยใช้กระบวนการกลุ่ม (Group Process) เป็นการจัดสถานการณ์ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ได้ปฏิสัมพันธ์กันโดยมีแนวคิด การกระทำ แรงจูงใจร่วมกัน แบ่งหน้าที่ช่วยเหลือกันและกันในการทำงานสิ่งใดสิ่งหนึ่งการทำงานเป็นกลุ่มจะทำให้ได้ผลงานที่มีคุณภาพกว่าการทำงาน

12. การเรียนรู้แบบศูนย์การเรียน (Learning Center) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นบรรยากาศในชั้นเรียนให้เป็นแหล่งการศึกษา เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้อาศัยเนื้อหาวิชาที่จัดเป็นศูนย์แต่ละศูนย์จะมีกิจกรรม วัสดุ อุปกรณ์แตกต่างกัน ผู้เรียนต้องทำกิจกรรมให้ครบทุกศูนย์ภายใต้การดูแลของครู

13. การเรียนรู้โดยการบูรณาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2545: 21-22) กล่าวถึงหลักการจัดการเรียนรู้โดยการบูรณาการว่าเป็นวิธีการที่ครูใช้รูปแบบวิธีการที่หลากหลายในการจัดการเรียนรู้ การเรียนรู้คุณธรรม นำกระบวนการจัดการ กระบวนการอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม กระบวนการคิดและกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ไปสอดแทรกในการจัดการเรียนรู้ทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ เป็นการกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ร่วมกัน ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ

วัฒนาพร ระวังทุกข์ (2542: 46-47) กล่าวถึง ลักษณะสำคัญของการบูรณาการไว้ดังนี้

1. เป็นการบูรณาการระหว่างความรู้และกระบวนการเรียนรู้
2. เป็นการบูรณาการระหว่างพัฒนาการทางด้านความรู้และทางด้านจิตใจ
3. เป็นการบูรณาการระหว่างความรู้และการปฏิบัติ
4. เป็นการบูรณาการระหว่างสิ่งที่อยู่ในห้องเรียนกับสิ่งที่อยู่ในชีวิตจริง
5. เป็นการบูรณาการระหว่างวิชาต่าง ๆ

ประเวศ วสี (2543: 19) เชื่อว่า การเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นตัวตั้งหรือยึดผู้เรียนเป็นสำคัญที่สุด หมายถึง การเรียนรู้ในสถานการณ์จริงของแต่ละคนไม่เหมือนกันจึงต้องเอาผู้เรียนแต่ละคนเป็นตัวตั้ง ครูจัดให้นักเรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ กิจกรรมและการทำงานอันจะนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนครบทุกด้านทั้งทางกาย ทางจิต หรือทางอารมณ์ ทางสังคมและทางสติปัญญา ซึ่งรวมถึงพัฒนาการทางจิตวิญญาณ

สรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นกลวิธีที่มุ่งหมายให้เกิดการเรียนรู้ ทักษะ และประสบการณ์ที่จะนำไปสู่ความสามารถปฏิบัติที่ถูกต้องเหมาะสมตามจุดมุ่งหมาย

3.5 การเสริมสร้างความรู้ให้กับชุมชน

กระบวนการเสริมสร้างความรู้ให้กับชุมชน มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาคนและนำสังคมให้เกิดการพัฒนาต่อไป ในอดีต ครอบครัวและชุมชนมีบทบาทสำคัญในการสร้างการเรียนรู้ให้กับสมาชิกในชุมชน ทั้งการอบรมปลูกฝังวินัยและพฤติกรรมที่พึงปรารถนาให้แก่เด็กและเยาวชน และการถ่ายทอดวิชาความรู้ที่ใช้ในการดำเนินชีวิตและการประกอบอาชีพจากคนรุ่นหนึ่งไปยังอีกรุ่นหนึ่งที่เรียกว่าการถ่ายทอดวัฒนธรรม (เสนห์ จามริก, 2541: 30 อ้างถึงใน สหัชยา พลภัณี, 2548: 16) แต่เมื่อการจัดการศึกษาในระบบโรงเรียนได้รับความนิยมมากขึ้น ประกอบกับการที่คนในชุมชนส่วนใหญ่มีความเชื่อว่า โรงเรียนจะทำหน้าที่ตอบสนองการพัฒนาอาชีพและปลูกฝังคุณลักษณะที่พึงประสงค์ได้ ครอบครัวและชุมชนจึงค่อยๆ ลดบทบาทในการสร้างเสริมการเรียนรู้ให้กับสมาชิกในชุมชนลงในการปฏิรูปการศึกษาซึ่งมุ่งเน้นการแก้ปัญหาคความทุกข์ยากให้แก่คนส่วนใหญ่ของประเทศ ได้กระจายการเรียนรู้ออกจากสถานศึกษาไปสู่ชุมชน หรือคืนการศึกษาให้ชุมชน เพื่อให้การเรียนรู้นั้นตอบสนองความต้องการของชุมชน และทำให้เกิดการระดมองค์ความรู้ในท้องถิ่น ซึ่งจะเป็นฐานสำหรับการพัฒนาท้องถิ่นต่อไป ลักษณะของการเรียนรู้ในชุมชน ที่สำคัญมี 4 ประการ ได้แก่ (สีลาภรณ์ นาครทรรพ, 2539: 61-64 อ้างถึงใน สหัชยา พลภัณี, 2548: 17)

1) มีลักษณะเป็นกระบวนการกลุ่ม การเรียนรู้ของแต่ละบุคคลจะเกิดขึ้นในกระบวนการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น วิพากษ์วิจารณ์ปัญหา และหาข้อเสนอแนะแนวทางแก้ไขปัญหาระหว่างคนในชุมชนด้วยกัน กระบวนการกลุ่มนี้เป็นการยอมรับความเท่าเทียมกันของคนในกลุ่มที่มาร่วมเรียนรู้ด้วยกัน ก่อให้เกิดพลังของสติปัญญาที่ได้จากการระดมสมอง และทำให้สามารถหาทางออกที่ดีที่สุดและเป็นที่ยอมรับของทุกฝ่ายได้ นอกจากนี้คนที่มาเรียนรู้ร่วมกันเป็นคนในชุมชนย่อมเป็นผู้ที่รู้ดีที่สุดเกี่ยวกับปัญหาของตนเองและชุมชน รวมทั้งได้มีประสบการณ์ของการทดลองทางเลือกการแก้ปัญหาต่าง ๆ มาแล้วในชีวิตจริง การพูดคุยถกเถียงของคนในชุมชนจึงเป็นการนำเอาประสบการณ์จริงมาแลกเปลี่ยนกัน เพื่อหาทางแก้ปัญหาที่ดีที่สุด

2) เป็นการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง การเรียนรู้ของชุมชนเป็นเรื่องของความพยายามที่จะหาทางแก้ปัญหาในชีวิตจริง พลวัตการเรียนรู้จึงเกิดขึ้นจากการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น วิเคราะห์ปัญหา สาเหตุของปัญหา และหาแนวทางแก้ไข เมื่อได้แนวทางแก้ไขแล้ว สมาชิกในชุมชนก็จะนำกลับไปลงมือปฏิบัติ ซึ่งอาจจะเป็นการกระทำของบุคคลหรือของกลุ่มก็ได้ เมื่อได้ทดลองทำตามแนวทางที่ได้ตกลงกันไว้ในกลุ่มแล้ว ผลที่ได้รับเป็นอย่างไร มีปัญหาอุปสรรคอะไรเกิดขึ้น ก็นำกลับมาทบทวนวิเคราะห์ร่วมกับกลุ่ม เพื่อหาทางแก้ไขต่อไป การเรียนรู้ของชุมชนจึงเป็นกระบวนการคิด-ทำ-ทบทวนวิเคราะห์-ทำ (Plan-Do-Check-Act) ที่หมุนวนกันไป และส่งผลต่อการยกระดับสติปัญญาของสมาชิกในกลุ่มและชุมชน

3) เป็นการเรียนรู้จากปัญหาในชีวิตจริง และเป็นการเรียนรู้เพื่อพยายามแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจริง การเรียนรู้ของชุมชนจึงมิได้มีความหมายเพียงยกระดับความคิดสติปัญญาของคนในชุมชน แต่ยังหมายถึงการช่วยแก้ปัญหาและพัฒนาคุณภาพชีวิต อันเป็นผลที่คนในชุมชนสามารถเห็นเป็นรูปธรรมได้ เมื่อชุมชนสามารถช่วยกันแก้ปัญหาของตนได้ ความมั่นใจในศักยภาพของตนเองก็จะสูงขึ้น และกล้าที่จะริเริ่มคิดค้นหาทางเรียนรู้เพิ่มเติมเพื่อพัฒนาชุมชนของตนเองให้ดีขึ้น นอกจากนี้ การเรียนรู้จากปัญหาในชีวิตจริง เป็นการเรียนรู้จากสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวที่ผู้เรียนรู้อยู่แล้ว การทำความเข้าใจในสถานการณ์ที่ผู้เรียนรู้อยู่แล้วย่อมง่ายและเอื้อต่อการพัฒนาความคิดของผู้เรียนเกี่ยวกับเรื่องนั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่าการที่ผู้เรียนเรียนจากเรื่องที่ไกลตัวหรือไม่รู้จัก

4) เป็นการเรียนรู้และทำงานร่วมกันในลักษณะเป็นเครือข่าย โดยเครือข่ายมักเป็นลักษณะของความสัมพันธ์ในแนวราบมากกว่าแนวตั้งและมีลักษณะค่อนข้างหลวมความเชื่อมโยงระหว่างคนที่เข้ามาสัมพันธ์กันเป็นเครือข่ายนี้ คือ การเรียนรู้จากประสบการณ์ของกันและกัน การแลกเปลี่ยนความคิดและ/หรือทรัพยากรระหว่างกันตามความสมัครใจมีการช่วยเหลือกัน มีการติดต่อสื่อสารถึงกันสม่ำเสมอ ไม่มีการบังคับบัญชาสั่งการ ไม่มีโครงสร้างอำนาจ จุดร่วมของคนหรือชุมชนที่เข้ามาเชื่อมโยงเป็นเครือข่าย มักจะได้แก่ การมีแนวคิดคล้ายกัน การมีความสนใจหรือทำงานในเรื่องประเภทเดียวกัน โดยนัยนี้เครือข่ายในแต่ละชุมชน คือกลุ่มคนที่เข้ามาร่วมกันเรียนรู้และร่วมกันทำงานโดยมีวัตถุประสงค์ร่วมกันนั่นเอง

4. การศึกษาเชิงสร้างสรรค์

4.1 ความหมายของการศึกษาเชิงสร้างสรรค์

การศึกษาเชิงสร้างสรรค์ได้รับแนวคิดมาจากนักปรัชญาและนักจิตวิทยาหลายท่านคือ John Dewey, Jean Piaget, Lev Vykotsky, Jerome Bruner และ David P. Ausubel John Dewey เป็นเจ้าของทฤษฎีของการเรียนรู้โดยการค้นพบ (Discovery Learning) Dewey เชื่อว่า การเรียนรู้เป็น

ความพยายามเชิงสังคม กล่าวคือ เป็นการเรียนรู้แบบร่วมมือกันเน้นความสำคัญของการสร้างความรู้ โดยกลุ่มคนในสังคมและถือว่าประสบการณ์มีความสำคัญมาก ไพจิตร สะดวกการ (2542: 69-74) กล่าวว่า ประสบการณ์ทุกประสบการณ์ไม่ใช่ความรู้เพราะความรู้จะเกิดขึ้นได้เมื่อมีการไตร่ตรอง ซึ่ง Dewey ได้แบ่งประสบการณ์ออกเป็น 2 ประเภท คือ ประสบการณ์ที่ไม่ได้รู้คิด (Non-Cognitive Experience) และประสบการณ์รู้คิด (Cognitive Experience) กล่าวคือ ประสบการณ์ที่ไม่ได้รู้คิดเป็นกระบวนการของการกระทำและการประสบการณ์เปลี่ยนแปลงระหว่างอินทรีย์กับสภาพแวดล้อมที่ยังไม่ได้ไตร่ตรองและกลายเป็นความเคยชินที่มีได้ตระหนักรู้เกี่ยวกับสิ่งเหล่านั้น ครั้นเมื่อมีการไตร่ตรองเกิดขึ้นประสบการณ์เหล่านั้นจะค่อย ๆ มีความหมายมากขึ้นบุคคลนั้นจะเข้าใจในสิ่งที่ตนเองประสบ ซึ่งถือเป็นประสบการณ์รู้คิดซึ่งเป็นความรู้

นอกจากนี้ ไวโกตกี บรูเนอร์ และ ออซุเบล (Lev Vygotsky, Jerome Bruner และ David Ausube Jerome Bruner อ้างถึงใน สุวิทย์ มูลคำ, 2547: 49-51) ได้กล่าวถึงแนวคิดไว้ว่า Lev Vygotsky เป็นผู้มึบทบาทสำคัญในการสร้างทฤษฎีการเรียนรู้ตามแนวคิดการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ การเรียนรู้ไม่ควรถูกแยกออกจากบริบทหรือเป็นอิสระจากประวัติศาสตร์และสังคม เพราะการเรียนรู้เป็นประสบการณ์ที่ได้จากการสั่งสมมาจากส่วนบุคคลและประสบการณ์จากประวัติศาสตร์และสังคมของบุคคล Vygotsky ได้เสนอแนวความคิดที่เรียกว่า “Zone of Proximal Development” ซึ่งหมายถึง อาณาเขตระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนซึ่งจะร่วมกันสร้างความหมายสร้างความรู้และสติปัญญา ขึ้นมา เน้นว่าผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ประสบการณ์ที่เคยมีมาก่อนจะมีบทบาทในการส่งเสริมในการเรียนรู้เขามีความเห็นต่างจาก Piaget ตรงที่เขาเชื่อว่าลำดับวุฒิภาวะอย่างเดียวนั้นไม่เพียงพอต่อการพัฒนาโครงสร้างความรู้ใหม่ แต่ยังมีองค์ประกอบอื่น ๆ ที่มีส่วนสำคัญในการเพิ่มความเจริญงอกงามทางสติปัญญา เช่น พัฒนาการด้านภาษาและประสบการณ์เดิม David Ausubel เป็นผู้ตั้งทฤษฎีการเรียนรู้ที่มีความหมาย โดยเขาเชื่อว่าการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ เมื่อผู้เรียนมีความรู้พื้นฐานที่สามารถเชื่อมโยงกับความรู้ใหม่ได้ การเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถสร้างความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ใหม่กับโครงสร้างของความรู้เดิมที่มีอยู่ จัดเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมาย (Meaningful Learning)

สจอร์จ สินธพานนท์ และคณะ (2552: 30) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถของบุคคลที่แสดงความคิดหลายทิศทาง หลายแง่มุม คิดได้กว้างไกล โดยนำประสบการณ์ที่ผ่านมาเป็นพื้นฐานที่ทำให้เกิดความคิดใหม่ อันนำไปสู่การประดิษฐ์คิดค้น พบสิ่งต่าง ๆ ที่แปลกใหม่ ความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วย ความคิดริเริ่ม ความคล่องในการคิด ความยืดหยุ่นในการคิด และความละเอียดลออ

สรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถในการคิดของบุคคลที่มีมาแต่กำเนิด ซึ่งทุกคนสามารถพัฒนาได้ ดังนั้นความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นความสามารถที่อยู่ในตัวมนุษย์ทุกคนที่สามารถนำความรู้และประสบการณ์เดิมมาต่อยอดกับความคิด จินตนาการ ความรู้หรือ

ประสบการณ์ใหม่ เป็นความสามารถในการคิดหลากหลาย คิดได้กว้างไกล ซึ่งก่อให้เกิดแนวคิดอย่างอื่นที่จะนำมาพัฒนาเพื่อแก้ปัญหาที่ต้องการได้

4.2 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

สคูนธ์ ลินธพานนท์ และคณะ (2552: 32-33) ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ไว้คล้ายคลึงกันว่า มีองค์ประกอบดังนี้

1. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความคิดแปลกใหม่ ไม่ซ้ำกับความคิดของคนอื่น และแตกต่างจากรวมๆ อาจเกิดจากความคิดเดิมที่มีอยู่แล้วมาดัดแปลงประยุกต์เป็นสิ่งใหม่ และเป็นความคิดที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

2. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ความคล่องตัวในการคิดตอบสนองต่อสิ่งเร้าให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ หรือความสามารถในการหาคำตอบได้รวดเร็วและได้ปริมาณมาก ในเวลาที่จำกัด 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) เป็นความสามารถที่จะพยายามคิดได้หลายอย่างอย่างอิสระ สามารถคิดได้หลายประเภทหลายอย่าง

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 แนวทางการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

สุคนธ์ สินธพานนท์ และคณะ (2552: 34) ได้มีการนำเสนอแนวทางที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ ไว้ดังนี้

1. จัดบรรยากาศในห้องเรียนให้นักเรียนรู้สึกเป็นอิสระ ไม่ถูกควบคุมด้วยระเบียบวินัย นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นแปลก ๆ ใหม่ของตนเอง เมื่อนักเรียนมีอิสระด้านความคิด การตัดสินใจ ย่อมทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์

2. ส่งเสริมให้นักเรียนถาม และให้ความสนใจต่อคำถามแปลก ๆ ของนักเรียน ด้วยการตอบคำถามอย่างมีชีวิตชีวา ครูไม่เน้นคำตอบที่ถูกต้องเพียงอย่างเดียว และควรให้นักเรียนได้คิดวิเคราะห์ ค้นหาและพิสูจน์คำตอบโดยการใช้วิธีชี้แนะให้นักเรียนหาคำตอบจากแหล่งต่าง ๆ เพื่อเป็นข้อมูลสำหรับวิเคราะห์ซึ่งจะนำไปสู่การคิดสร้างสรรค์

3. ส่งเสริมให้นักเรียนตอบคำถามชนิดปลายเปิดที่มีความหมาย ไม่มีคำตอบที่แน่นอนตายตัว คำถามลักษณะนี้จะสนับสนุนให้นักเรียนค้นคว้าหาความรู้หาข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ มากขึ้น

4. ส่งเสริมให้นักเรียนเรียนรู้มากขึ้น โดยให้ข้อมูลข่าวสารที่จะกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจที่จะเรียนรู้เพิ่มเติมด้วยตนเอง ชื่นชมนักเรียนที่พยายามเรียนรู้ด้วยตนเอง

5. ส่งเสริมให้นักเรียนใช้จินตนาการของตนเองและยกย่องชมเชยเมื่อนักเรียนมีจินตนาการที่แปลกกว่าผู้อื่น หรือชื่นชมผลงานของนักเรียนที่มีการพัฒนาชิ้นงานที่แปลกใหม่และเป็นประโยชน์ต่อสังคม

6. ส่งเสริมกระบวนการคิดสร้างสรรค์ โดยยั่วยุให้นักเรียนหาความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลในรูปแบบที่แปลกใหม่จากเดิม ส่งเสริมให้คิดแก้ปัญหาใหม่ ๆ และมีความกล้าเสี่ยงทางสติปัญญา

อารี พันธุ์มณี (2545: 20-25) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับลักษณะพื้นฐานของกิจกรรมซึ่งเป็นแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ไว้ 3 ลักษณะ คือ

1. ความไม่สมบูรณ์ การเปิดใจกว้าง (Incompleteness, Openness) กล่าวคือ เมื่อผู้เรียนเกิดความรู้สึกว่างงานที่ตนได้ทำนั้นยังไม่สมบูรณ์ ยังมีช่องว่างหรือข้อบกพร่องบางประการ ก็จะทำให้ผู้เรียนคิดศึกษาค้นคว้าและพยายามหาทางทำให้สมบูรณ์อันเป็นแนวทางหนึ่งที่จะช่วยก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์

2. การสร้างหรือผลิตบางสิ่งบางอย่างขึ้นมา และการใช้ให้เป็นประโยชน์ (Producing Something and Using It) คือการให้ผู้เรียนสร้างหรือผลิตงานบางอย่างขึ้นด้วยตนเอง ซึ่งอาจจะเป็นการวาดภาพ การแต่งเรื่อง การปั้นรูปสัตว์ เป็นต้น ต่อจากนั้นก็ให้ใช้สิ่งที่ผลิตแล้วนั้นให้เกิดประโยชน์

3. การใช้คำถามของเด็ก (Using Pupil Question) พื้นฐานในการพัฒนาทักษะการตั้งคำถาม คือ ความสามารถของครูที่จะยอมรับคำถามที่เด็กถาม และควรให้รางวัลเด็กที่ถามคำถามมากกว่าเด็กที่ตอบคำถามได้ ครูควรหาเทคนิควิธีในการส่งเสริมบรรยากาศในการถามคำถามและการค้นหาคำตอบให้น่าสนใจยิ่งขึ้น

อุษณีย์ โพธิ์สุข (2537: 23) ได้กล่าวถึง การส่งเสริมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนว่าสามารถทำได้ทั้งทางตรงและทางอ้อม ในทางตรงโดยการสอน ผูกฝนและอบรม ทางอ้อมโดยการสร้างบรรยากาศ และการจัดสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมการเป็นอิสระในการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ไม่สามารถบังคับให้เกิดขึ้นได้แต่สามารถทำให้เกิดขึ้นได้ การพัฒนาเชิงสร้างสรรค์มีองค์ประกอบที่สำคัญในกระบวนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1. กระบวนการคิดเป็นการเพิ่มทักษะการคิดด้านต่าง ๆ เช่น ความคิด จินตนาการ ความคิดเอกลักษ์ อเนกนัย ความคิดวิจารณ์ญาณ ความคิดวิเคราะห์ ความคิดสังเคราะห์ ความคิดแปลกใหม่ ความหลากหลาย ความคิดยืดหยุ่น ความคิดเห็นที่แตกต่าง และการประเมินผล

2. ผลิตผล เป็นสิ่งที่ชี้ให้เราเห็นหลายสิ่งหลายอย่างของการคิด เช่น วิธีคิด ประสิทธิภาพทางความคิด การนำเอาความรู้ไปสู่การนำไปใช้ จุดสำคัญในการจัดการเรียนรู้จะต้องพิจารณาเกณฑ์ของผลผลิต ควรจะมีการกำหนดให้ผู้เรียนรู้จักการระบุดจุดประสงค์ของการทำงาน รู้จักประเมินการทำงานของตนเองโดยใช้เหตุผล พยายามและสามารถปรับใช้ได้ในชีวิตจริง

3. องค์ความรู้พื้นฐาน ให้โอกาสผู้เรียนได้รับความรู้ผ่านสื่อและทักษะหลายด้าน โดยใช้ประสาทสัมผัสหรือความรู้ที่มาจากประสบการณ์ที่หลากหลายและมีแหล่งข้อมูลที่ต่างกันทั้งจากหนังสือ ผู้เชี่ยวชาญ การทดสอบด้วยตนเอง และที่สำคัญคือให้ผู้เรียนได้สร้างความรู้จากตัวเขาเอง

4. สิ่งที่ทำทนายผู้เรียน หางานที่สร้างสรรค์ และมีมาตรฐานให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติ

5. บรรยากาศในชั้นเรียน ต้องให้อิสระเสรี ความยุติธรรมความเคารพในความคิดของผู้เรียน ให้ผู้เรียนมั่นใจว่าจะไม่ถูกลงโทษหากมีความคิดที่แตกต่างจากผู้สอน หรือคิดว่าผู้สอนไม่ถูกต้อง ยอมให้ผู้เรียนล้มเหลวหรือผิดพลาด (โดยไม่เกิดอันตราย) แต่ต้องฝึกให้เรียนรู้จากข้อผิดพลาดที่ผ่านมา

จากสิ่งที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปได้ว่าแนวทางการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน จำเป็นต้องเริ่มต้นที่การสร้างบรรยากาศให้ผู้เรียนได้รู้สึกเป็นอิสระในการเรียนรู้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยการให้นักเรียนได้รู้จักใช้คำถามและสืบค้นความรู้ที่ต้องการให้ได้มากที่สุด โดยมีครูเป็นผู้คอยอำนวยความสะดวกและกระตุ้นให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองและขยายความในส่วนที่ผู้เรียนยังไม่เข้าใจ ยอมรับและชื่นชมในความคิดของผู้เรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พัฒนา ประดิษฐ์ คิดค้น หรือสร้างผลงานที่แปลกใหม่โดยใช้วิธีการที่หลากหลาย เมื่อผู้เรียนได้ผลงานออกมาแล้วควรส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ประเมินผลงานของตนเองเพื่อหาจุดบกพร่องอันนำไปสู่การคิดพัฒนาผลงานให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

4.4 เทคนิคการสอนที่ช่วยส่งเสริมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์

มีนักการศึกษาหลายท่านที่กล่าวถึงเทคนิคการสอนที่ส่งเสริมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ไว้อย่างหลากหลาย ซึ่ง วิลเลียมส์ (Williams, 1983 อ้างถึงใน สมศักดิ์ ภูวิภาดาบรรณ, 2544: 132-170) ได้รวบรวมเทคนิคการสอนที่ช่วยพัฒนาสมองซีกขวาหรือพัฒนาความคิดเชิงสร้างสรรค์ให้กับนักเรียนไว้ในหนังสือ Teaching For the Two-Sided Mind ดังนั้น คือ เทคนิคการสอนส่งเสริมการคิดโดยใช้ภาพเป็นสื่อ (Visual) การใช้จินตนาการ (Fantasy) การเรียนรู้โดยใช้ประสาทสัมผัสหลายด้าน (Multisensory Learning) และเทคนิคการออกแบบหรือความคิดเชิงประดิษฐ์ (Creativity by Design) เทคนิคการสอนดังกล่าวสามารถนำไปใช้เสริมการสอนแบบเดิมได้ ซึ่งเทคนิคการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์นั้น ครูควรที่จะนำเทคนิควิธีการต่าง ๆ มากระตุ้นให้เกิดนิสัยและเจตคติในทางสร้างสรรค์แก่ผู้เรียน ด้วยการหาแนวทางที่จะส่งเสริมความคิดให้แก่ผู้เรียนได้ดังแนวคิดต่อไปนี้

1. เทคนิคการสอนส่งเสริมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์โดยใช้ภาพเป็นสื่อ (Visual Thinking) การสร้างสรรค์โดยใช้ภาพเป็นสื่อ หมายถึง ความสามารถ 3 ประการ ดังนี้

1.1 ความสามารถในการมองเห็น (Seeing) อันหมายถึงความละเอียดลออในการสังเกตสิ่งต่าง ๆ และการตีความข้อมูลที่ได้จากการสังเกตนั้น การเรียนวิชาต่าง ๆ จะเริ่มจากการเห็นหรือการสังเกต เช่น สังเกตการณ์สาธิต ดูตาราง หรือดูภาพประกอบ นักเรียนจะได้รับการฝึกฝนให้มีความช่างสังเกตในสิ่งที่สำคัญ และต้องรู้จักตีความจากสิ่งที่สังเกตอีกด้วย

1.2 ความสามารถในการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบของภาพหรือแผนภูมิแบบต่าง ๆ (Representing Information Graphically) ข้อมูลบางอย่างถ้าใช้รูปภาพหรือแผนภูมิอธิบาย จะทำให้เข้าใจได้ง่ายกว่าการอธิบายโดยใช้คำพูดเพียงอย่างเดียว การฝึกให้นักเรียนให้รูปภาพหรือแผนภูมิในการนำเสนอข้อมูลจึงนับว่ามีประโยชน์ทั้งในแง่ที่ช่วยให้นักเรียนมีความกระจ่างในข้อมูล และช่วยทำให้ผู้อื่นเข้าใจแนวคิดของตนได้ง่ายขึ้น

1.3 ความสามารถในการสร้างภาพพจน์ในความคิด (Visualizing) คือความสามารถในการมองเห็นภาพต่าง ๆ ในความคิดเพื่อช่วยในการจดจำข้อมูลจำกฎเกณฑ์หรือสูตรคณิตศาสตร์หรือแก้ปัญหาต่าง ๆ เป็นต้น

การฝึกฝนเพื่อให้นักเรียนเพิ่มพูนประสิทธิภาพในการคิดโดยใช้ภาพเป็นสื่อตามความสามารถ 3 ประการดังกล่าว สามารถทำได้ดังนี้

ก) การวาดภาพเป็นการฝึกการสังเกตอย่างหนึ่งที่ใช้ได้เป็นอย่างดี เพราะการที่นักเรียนจะวาดภาพสิ่งใด นักเรียนจะต้องสังเกตอย่างละเอียดจะทำให้นักเรียนเห็นรายละเอียดบางอย่างที่อาจถูกละเลยไป ถ้าให้สังเกตโดยไม่มีกรวาดภาพประกอบ การวาดภาพในที่นี้ครูต้องให้ความสำคัญแก่ความสามารถในการบันทึกสิ่งที่สังเกตมากกว่าคุณภาพทางศิลปะของภาพวาด นักเรียนบางคนอาจไม่มีฝีมือในทางวาดภาพ แต่ถ้าเขาได้ใช้ความพยายามในการบันทึกสิ่งที่เห็นออกมาได้อย่างถูกต้องสมบูรณ์นักเรียนผู้นี้ก็สมควรได้รับคำชมเชยจากครู

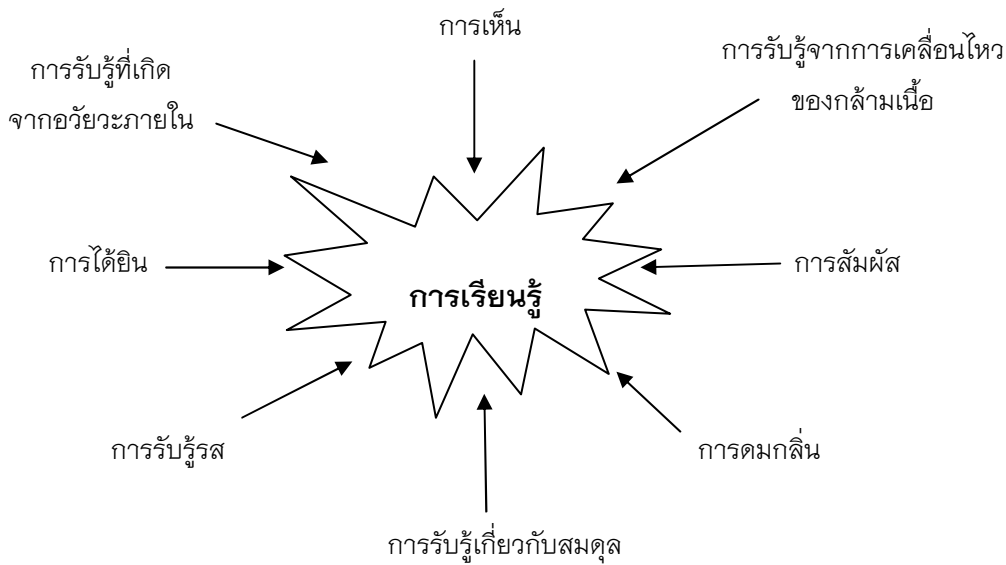
ข) การบรรยายด้วยคำพูด คือ การบรรยายหรือพรรณนาสิ่งที่ต้องการโดยใช้คำพูดสั้น ๆ เช่นเดียวกับที่นักประพันธ์สามารถทำให้ผู้อ่านมองเห็นภาพได้จากการอ่านคำพรรณนาของนักประพันธ์นั้น

2. การใช้จินตนาการ (Fantasy) โดยทั่วไปมนุษย์แทบทุกคนเคยมีจินตนาการที่ล่องลอย แต่มีน้อยคนที่น่าจินตนาการเหล่านั้นมาใช้ให้เกิดประโยชน์ จินตนาการจึงเปรียบเสมือนคนแปลกหน้าที่เข้ามาเชื่อมโยงและมารบกวนสมาธิของบุคคลชั่วครั้งชั่วคราว และขณะเดียวกันถ้าเรารู้จักนำจินตนาการมาใช้ให้เกิดประโยชน์จินตนาการก็จะเปรียบเสมือนเป็นเพื่อนร่วมงานที่ให้ข้อคิดที่มีประโยชน์แก่บุคคลได้เช่นกัน จากสภาพความเป็นจริงในชั้นเรียนทั่ว ๆ ไป จะพบว่า นักเรียนบางคนชอบ “ฝันกลางวัน” ในสิ่งที่ไม่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอน แสดงออกโดยการนั่งเหม่อลอยและมักถูครูดุหรือตำหนิอยู่เสมอ การป้องกันไม่ให้เกิดการฝันกลางวันที่ไม่เกี่ยวข้องหรือไม่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอนดังกล่าว กระทำได้โดยครูและนักเรียนควรช่วยกันควบคุมการฝันกลางวันนั้นให้อยู่ในทิศทางที่พึงประสงค์ อันจะเป็นผลให้การฝันกลางวันนั้นจะเกิดประโยชน์ต่อการเรียนการสอนได้ เราจะพบว่างานสร้างสรรค์ที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญของโลกล้วนเริ่มต้นจากจินตนาการในรูปใดรูปหนึ่งทั้งสิ้น

ในการใช้จินตนาการครูจำเป็นต้องสร้างสถานการณ์ที่ลดความเครียดให้แก่เด็กเรียน
ลงให้มากที่สุด บรรยากาศที่เอื้ออำนวยต่อการจินตนาการต้องอาศัยความสงบความสบายและจิตใจ
ที่ผ่อนคลาย ก่อนการจินตนาการครูจึงจะช่วยให้เด็กเรียนเกิดความผ่อนคลายเป็นการปิดกั้นสมองซีก
ซ้ายไม่ให้ใช้ข้อมูลทางภาษามารบกวนความสงบของจิตใจ สำหรับเด็กที่ช่างพูด ช่างคุย การที่จะ
ปิดกั้นการทำงานของภาษาของสมองซีกซ้ายอาจเป็นการยาก แต่ครูอาจใช้วิธีการต่าง ๆ ช่วย
ตามความถนัด เช่น ใช้วิธีการทำสมาธิ การฝึกกำหนดลมหายใจตามวิธียโคะ หรือใช้แบบฝึกง่าย ๆ

3. เทคนิคการเรียนรู้โดยใช้ประสาทสัมผัสหลายด้าน (Multisensory Learning) เด็ก
เล็ก ๆ เรียนรู้โลกของเขาจากการใช้ประสาทสัมผัสทุกด้าน เมื่อเห็นสิ่งของเด็กจะต้องจับ มองดูไป
รอบ ๆ ฟังเสียง ดมกลิ่น และนำสิ่งของนั้นเข้าปากเพื่อชิมรส และสัมผัสสิ่งของนั้นด้วยลิ้น จากการที่
เด็กได้ใช้การสัมผัสหลายด้านจะทำให้เด็กเรียนรู้สิ่งของในแง่มุมต่าง ๆ อย่างทั่วถึง เมื่อเด็กโตขึ้น
ภาษาจะเข้ามามีบทบาทในการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ กล่าวคือ แทนที่เด็กจะเรียนรู้โดยการสัมผัส การเห็น
การได้ยินเสียง หรือการดมกลิ่น เด็กจะเรียนรู้โดยใช้การฟังคำอธิบายหรืออ่านหนังสือเกี่ยวกับสิ่งที่
จะเรียนรู้แทนเป็นส่วนใหญ่ และการเรียนรู้จากการฟังหรืออ่านนี้จะมุ่งเน้นการพัฒนาสมองซีกซ้าย
เป็นสำคัญ

ในการพัฒนาสมองทั้ง 2 ซีกพร้อม ๆ กันนั้น ครูควรเน้นประสบการณ์ตรงและ
พัฒนาประสาทสัมผัสหลายด้านเพื่อช่วยให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพสูงสุด ระบบประสาทสัมผัสของ
มนุษย์มิได้มีเพียง 5 อย่าง คือ การเห็น การได้ยิน การสัมผัส การดมกลิ่นและการชิมรสเท่านั้น แม้
มนุษย์ยังสามารถรับรู้ได้จากประสาทสัมผัสภายในได้อีก เช่น การรับรู้จากการเคลื่อนไหวของ
กล้ามเนื้อ (Kinesthetic System) การรับรู้ในความสมดุลของร่างกาย (Vestibular System) เช่น ตับ ไต
หัวใจ และกระเพาะ เป็นต้น ดังนั้นการเรียนรู้สามารถเกิดขึ้นจากประสาทสัมผัสด้านต่าง ๆ มากมาย
ดังแผนภาพที่ 2.1



แผนภาพที่ 2.1 แสดงประสาทสัมผัสด้านต่าง ๆ กับการเรียนรู้
ที่มา : สมศักดิ์ ภูวิภาดาบรรณ (2544: 163)

4. เทคนิคการออกแบบหรือความคิดเชิงประดิษฐ์ (Creativity by Design) ความคิดเชิงสร้างสรรค์เชิงประดิษฐ์นี้ เป็นความคิดเชิงสร้างสรรค์ที่ เพอร์กินส์ ได้คิดขึ้นมาโดยมีความเชื่อว่าคุณค่าความรู้ทุกชนิด ไม่ว่าจะเป็นรูปธรรมหรือนามธรรม เช่น สิ่งประดิษฐ์ หรือหลักการทฤษฎี ย่อมมาจากการงู้ออกแบบของมนุษย์ทั้งสิ้น ที่มีจุดประสงค์ของการออกแบบเพื่อการสนองความต้องการบางอย่าง และบอกถึงโครงสร้าง รูปแบบจำลอง ของสิ่งประดิษฐ์ขึ้นพร้อมทั้งเหตุผลในการจัดทำสิ่งนั้น ๆ เพื่อสนับสนุนการออกแบบ ซึ่งความคิดเชิงประดิษฐ์นี้คล้ายกับความคิดเชิงสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ ที่แบ่งออกเป็นระดับการเปลี่ยนแปลงกับการสรรหาหรือค้นพบสิ่งใหม่ โดยความคิดเชิงสร้างสรรค์ระดับการดัดแปลงนี้ เกิดจากการนำสิ่งที่มีอยู่ในธรรมชาติหรือมีประดิษฐ์คิดค้นไว้แล้วมาจัดรูปแบบใหม่เพื่อสนองความอยากรู้อยากเห็นและการแสดงออกถึงความรู้ความคิดที่มุ่งให้เกิดประโยชน์ในการใช้สอย ดังนี้ เพอร์กินส์ได้อ้างไว้ และในขั้นตอนสุดท้ายของความคิดเชิงสร้างสรรค์เชิงประดิษฐ์ ก็ได้บอกถึงการพัฒนาสิ่งที่ได้ออกแบบไว้แล้วให้มีคุณสมบัติที่ดียิ่งขึ้น ใช้สอยประโยชน์ได้มากขึ้นหรือสวยขึ้น

วิธีการที่ใช้ในการส่งเสริมความคิดเชิงประดิษฐ์ มีดังนี้ 1) วิเคราะห์งานออกแบบที่พบเห็นในชีวิตประจำวันด้วยหัวข้อต่าง ๆ ดังนี้ 1. จุดประสงค์ที่สร้างสิ่งนั้น 2. โครงสร้างของสิ่งนั้น 3. รูปแบบจำลองของสิ่งนั้น 4. เหตุผลสนับสนุนในการสร้างให้เป็นแบบนี้ 5. การพัฒนาหรือดัดแปลงให้ดีกว่าเดิม 2) ออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ที่ยังไม่มีผู้ใดคิดขึ้นมาก่อน และ 3) วิเคราะห์งานออกแบบที่เป็นนามธรรม

5. เทคนิคการระดมสมอง (Brain storming) สมคักดี ภูวิภาดาวรรณ (2544: 91) ได้ยึดแนวคิดหลักการระดมสมองของอเล็กซ์ ออสบอร์น (Alex Osbon) เป็นวิธีของกระบวนการกลุ่มที่ช่วยแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ที่รู้จักกันมาก ซึ่งมีหลักการใหญ่ ๆ ของการแก้ปัญหาโดยวิธีระดมสมอง ได้แก่ 1) ไม่มีการวิพากษ์วิจารณ์ความเห็นทั้งของตนเองและของผู้อื่น 2) พยายามหาคำตอบที่แปลกและแตกต่างออกไป 3) พยายามหาคำตอบให้ได้มากที่สุด 4) พยายามดัดแปลงตกแต่งความคิดที่มีอยู่ หัวใจของวิธีแก้ปัญหาโดยวิธีระดมสมองคือ การไม่วิพากษ์วิจารณ์หรือการประวิงการตัดสินใจคิด ทั้งนี้เพื่อเป็นการเปิดโอกาสให้สมาชิกในกลุ่มได้เสนอความคิดเห็นอย่างเต็มที่ หลักการนี้จะทำให้ได้มาซึ่งข้อเสนอแนะมากมายในการแก้ไขปัญหา

6. เทคนิคการสอนให้คิดประดิษฐ์ (Inventive Thinking) สมคักดี ภูวิภาดาวรรณ (2544: 96-100) ได้รวบรวมเทคนิคการสอนที่ช่วยส่งเสริมและพัฒนาทางความคิดเชิงสร้างสรรค์โดยใช้เทคนิคเชื่อมโยงสัมพันธ์โดยการเปรียบเทียบ (Synectics) ไว้ว่า แนวคิดการสอนแบบการเชื่อมโยงสัมพันธ์โดยการเปรียบเทียบ ที่จัดทำโดยกรมวิชาการโดยมีผู้เชี่ยวชาญทำการศึกษารวบรวมรูปแบบเทคนิคการสอนที่ส่งเสริมการคิด ผักผู้เรียนให้ใช้ความคิดในการสร้างองค์ความรู้ (Constructivism) ซึ่งเป็นแนวคิดของ Joyce and Weil (อ้างถึงใน กรมวิชาการ, 2542: 24) โดยสรุปเป็นหลักการจากผู้เชี่ยวชาญตามแนวคิดพื้นฐานและเทคนิควิธีสอน คือ

1) บุคคลมีแนวความคิดเห็นแตกต่างกันหลายอย่างขึ้นอยู่กับลักษณะทางพันธุกรรมสภาพแวดล้อมและประสบการณ์ที่ได้รับ

2) ถ้ามีปัญหาเกิดขึ้น บุคคลจะตัดสินใจแก้ปัญหาโดยใช้ความรู้จากประสบการณ์ที่เคยได้รับมาในอดีต รวมทั้งอิทธิพลของลักษณะทางพันธุกรรมและสภาพแวดล้อมที่เคยเกี่ยวข้องมาใช้สร้างวิธีการแก้ปัญหา

3) บุคคลมักจะยึดมั่นว่า วิธีการแก้ปัญหาของตนเองเป็นวิธีการที่ดีที่สุดแล้ว โดยมิได้คำนึงถึงวิธีการแก้ปัญหาในมุมที่คับแคบเกินไปและอาจจะไม่ได้ผลดี

4) ถ้าให้บุคคลจากหลายกลุ่มประสบการณ์มาช่วยกันแก้ปัญหาจะได้วิธีการแก้ปัญหาที่หลากหลายวิธีมากขึ้น และจะทำให้ได้วิธีการแก้ปัญหาที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น

5) บุคคลจะเกิดความคิดเห็นที่แตกต่างไปจากเดิมได้ ถ้ามีโอกาสได้ลองคิดแก้ปัญหาด้วยวิธีการที่เคยคิดมาก่อน หรือคิดแก้ปัญหาโดยสมมติว่าตัวเองเป็นคนอื่น

6) วิธีการที่จะกระตุ้นให้บุคคลมีโอกาสได้คิดด้วยแนวทางที่แปลกไปจากเดิมประกอบด้วยกระบวนการ 3 กระบวนการ คือ 1) Direct Analogy เป็นการเปรียบเทียบสิ่งที่ไม่น่าจะนำมาเปรียบเทียบกันได้โดยการพยายามหาข้อเปรียบเทียบ ความเหมือนและความต่างกันของสิ่งของคู่หนึ่ง 2) Personal Analogy เป็นวิธีการให้บุคคลลองคิดว่า ถ้าต้องการเป็นอะไรสักอย่างที่ไม่ใช่ตัวเอง จะมีความรู้สึกอย่างไร ในสภาพการณ์ต่าง ๆ เป็นการฝึกเอาใจเขามาใส่ใจเรา 3) Compresses

Conflict เป็นการสร้างคำใหม่ที่มีความหมายจากการนำเอาคำ 2 คำ หรือวลีมาเขียนต่อกัน โดยคำหรือวลีนั้นไม่น่าจะนำมารวมกันได้ เป็นคำหรือวลีที่มีความหมายขัดแย้งกันอยู่ในตัว

แนวคิดพื้นฐานการสอนโดยใช้ ซินเนกติกส์ (Synectics) สามารถทำให้ผู้เรียนสร้างสิ่งแปลกใหม่ ๆ ได้ ถือเป็นวิธีการสร้างผลงานที่แปลกใหม่ และทำให้ผู้เรียนเกิดความคุ้นเคยในสิ่งแปลกใหม่ได้ เป็นการเพิ่มพูนความสนใจ โดยใช้การเปรียบเทียบช่วยการวิเคราะห์

จากแนวคิดต่าง ๆ เกี่ยวกับเทคนิคการสอนที่ช่วยส่งเสริมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ เป็นการสร้างบรรยากาศสนับสนุนส่งเสริม ครูผู้สอนสามารถนำไปเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ให้แก่นักเรียน

5. การมีส่วนร่วมของชุมชน

5.1 ความหมายของการมีส่วนร่วม

โคเฮน และอัฟฮอฟ (Cohen and Uphoff, 1977: 7-9) ผู้ริเริ่มทฤษฎีการมีส่วนร่วม เคยให้ความหมายของการมีส่วนร่วม ต้องมีส่วนเกี่ยวข้องกับกระบวนการ 4 กระบวนการ คือ

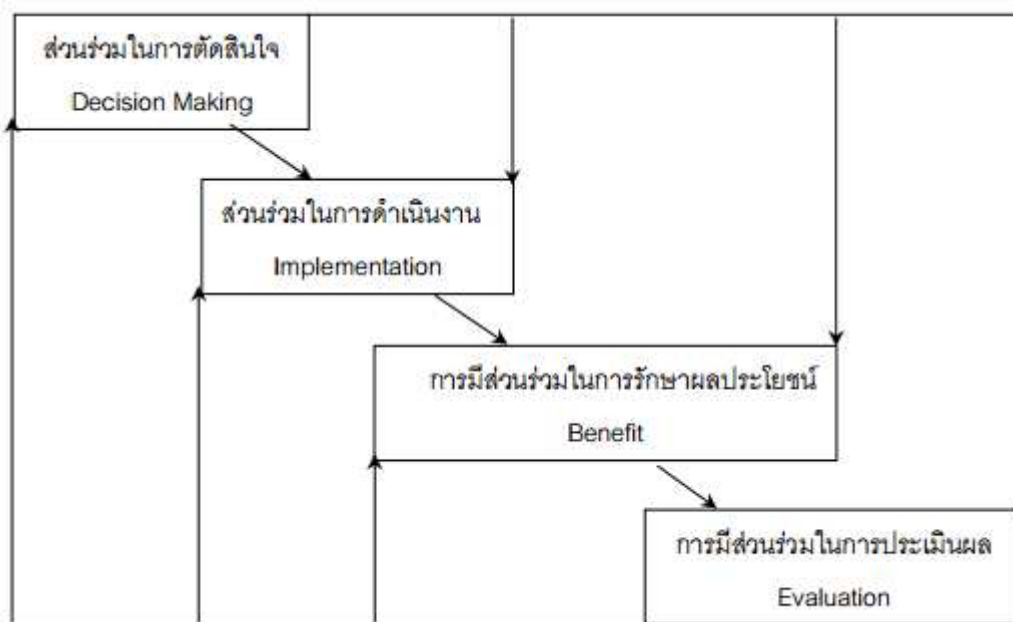
1. การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ (Decision - Making) ซึ่งอาจเป็นการตัดสินใจตั้งแต่ในระยะเริ่ม การตัดสินใจในช่วงของกิจกรรม และการตัดสินใจในการดำเนินกิจกรรม

2. การมีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรม (Implementation) ซึ่งอาจเป็นไปในรูปของการเข้าร่วมโดยการให้มีการสนับสนุนทางด้านทรัพยากร การเข้าร่วมในการบริหารและการร่วมมือรวมทั้งการเข้าร่วมในการร่วมแรงร่วมใจ

3. การมีส่วนร่วมในการรับผลประโยชน์ (Benefits) ซึ่งอาจจะเป็นผลประโยชน์ทางวัตถุ ทางสังคมหรือโดยส่วนตัว

4. การมีส่วนร่วมในการประเมินผล (Evaluation) ซึ่งนับเป็นการควบคุมและตรวจสอบการดำเนินกิจกรรมทั้งหมด และเป็นการแสดงถึงการปรับตัวการมีส่วนร่วมต่อไป

ถวิลวดี บุรีกุล (2551 : 8) ได้นำเสนอวงจรการมีส่วนร่วมตามแนวคิดของโคเฮนและอัฟฮอฟ ไว้ดังนี้



แผนภาพที่ 2.2 วงจรการมีส่วนร่วมตามแนวคิดของโคเฮนและอัฟซอฟ,1977

บุญเลิศ จิตตั้งวัฒนา (2548) ได้ให้ความหมายของการมีส่วนร่วมว่า การที่ปัจเจกบุคคลหรือกลุ่มคนเข้ามามีส่วนร่วมเกี่ยวข้อง ร่วมมือ ร่วมรับผิดชอบในกิจกรรมการพัฒนาที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม ในขั้นตอนต่าง ๆ ของการดำเนินกิจกรรมนั้น ๆ โดยมีกลุ่มหรือองค์กรรองรับบุคคลที่เข้ามามีส่วนร่วมการพัฒนาภูมิปัญญา การรับรู้ สามารถคิดวิเคราะห์ และตัดสินใจ เพื่อกำหนดการดำเนินชีวิตได้ด้วยตนเอง

ประพันธ์พงษ์ ชินพงษ์ (2551) ได้ให้ความหมายของการมีส่วนร่วมไว้ว่า การมีส่วนร่วมเป็นผลมาจากการเห็นพ้องต้องกันในเรื่องของความต้องการและทิศทางการเปลี่ยนแปลงความเห็นพ้องต้องกันนั้น จะมีมากพอจนเกิดความคิดริเริ่มโครงการเพื่อการปฏิบัติการ กล่าวคือต้องเป็นการเห็นพ้องต้องกันของคนส่วนใหญ่ที่จะเข้าร่วมปฏิบัติการนั้น และเหตุผลที่คนมาร่วมปฏิบัติการได้จะต้องตระหนักว่า การปฏิบัติการทั้งหมดโดยกลุ่มหรือในนามของกลุ่มหรือกระทำการผ่านองค์กรตั้งนั้นองค์กรจะต้องเป็นเสมือนตัวที่ทำให้การปฏิบัติการบรรลุถึงความเปลี่ยนแปลงที่ต้องการ

สันติชัย เอื้อจงประสิทธิ์ (2551) ได้กล่าวถึงสาระสำคัญของการมีส่วนร่วมของบุคลากรว่าหมายถึงการเปิดโอกาสให้บุคลากรเข้ามามีส่วนร่วมในการคิดริเริ่มตัดสินใจในการปฏิบัติงานและการร่วมรับผิดชอบในเรื่องต่าง ๆ อันมีผลกระทบมาถึงตัวของบุคลากรเองการที่จะสามารถทำให้บุคลากรเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาเพื่อแก้ไขปัญหา และนำมาซึ่งสภาพความเป็นอยู่ของบุคลากรให้ดีขึ้นนั้น ผู้นำจะต้องยอมรับในปรัชญาการพัฒนาว่ามนุษย์ทุกคนมีความ

ปรารถนาที่จะอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข ได้รับการปฏิบัติอย่างเป็นธรรม เป็นที่ยอมรับของผู้อื่น และพร้อมที่จะอุทิศตนเพื่อกิจกรรมของส่วนรวมในองค์กร

สรุปได้ว่า การมีส่วนร่วมคือการเปิดโอกาสให้สมาชิกทุกคนในสังคมไม่ว่าจะเป็นสังคมเล็กหรือสังคมขนาดใหญ่ได้มีส่วนร่วมช่วยเหลืออย่างเต็มที่ต่อสังคมนั้นๆ อันได้แก่การที่ประชาชนมีส่วนร่วมในการบริหารจัดการเช่นการพิจารณาปัญหาการตั้งนโยบายการตัดสินใจประเด็นสำคัญต่างๆ เกี่ยวกับการพัฒนาประชาชาติและการประเมินความต้องการของสังคมนั้น ๆ

5.2 รูปแบบการมีส่วนร่วม

ศิริชัย กาญจนวาสี (2549) ได้กำหนดรูปแบบและปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการมีส่วนร่วมของบุคคลในองค์กร ดังนี้

1. การมีส่วนร่วมในการประชุม
2. การมีส่วนร่วมในการเสนอปัญหา
3. การมีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆขององค์กร
4. การมีส่วนร่วมตัดสินใจในการเลือกแนวทางในการแก้ไขปัญหา
5. การมีส่วนร่วมในการประเมินผลในกิจกรรมต่าง ๆ
6. การมีส่วนร่วมในการได้รับประโยชน์

วรรณภา วงษ์วานิช (2548) ได้กำหนดรูปแบบของการมีส่วนร่วมของบุคคลไว้เป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

1. การมีส่วนร่วมอย่างแท้จริงคือรูปแบบที่ประชาชนได้เข้ามามีส่วนร่วมหรือเข้ามาเกี่ยวข้องร่วมตัดสินใจในการดำเนินงานแต่ละขั้นตอนจนกว่าการดำเนินงานจะบรรลุผลเสร็จสมบูรณ์
2. การมีส่วนร่วมที่ไม่แท้จริงคือรูปแบบที่ประชาชนได้เข้ามามีส่วนร่วมหรือเข้ามาเกี่ยวข้องในลักษณะหนึ่งลักษณะใดหรือในขั้นตอนใดขั้นตอนหนึ่งเท่านั้นโดยแท้จริงแล้วกระบวนการมีส่วนร่วมไม่อาจสามารถกระทำได้ในทุกประเด็นแต่การมีส่วนร่วมของบุคคลจะมีอยู่ในเกือบทุกกิจกรรมของสังคมทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสนใจและประเด็นการพิจารณาที่อยู่ภายใต้เงื่อนไขพื้นฐานการมีส่วนร่วมว่าจะต้องมีอิสรภาพมีความเสมอภาคและมีความสามารถในการเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อให้การมีส่วนร่วมดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จินตวีร์ เกษมศุข (2556: ออนไลน์) กล่าวว่า รูปแบบของการมีส่วนร่วมที่ดำเนินอยู่โดยทั่วไปสามารถสรุปได้เป็น 4 รูปแบบ คือ

1. การรับรู้ข่าวสาร (Public Information) ประชาชนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจะต้องได้รับการแจ้งให้ทราบถึงรายละเอียดของโครงการที่จะดำเนินการรวมทั้งผลกระทบที่คาดว่าจะเกิดขึ้นทั้งนี้การได้รับแจ้งข่าวสารดังกล่าวจะต้องเป็นการแจ้งก่อนที่จะมีการตัดสินใจดำเนินโครงการ

2. การปรึกษาหารือ (Public Consultation) เป็นรูปแบบการมีส่วนร่วมที่มีการจัดการหารือระหว่างผู้ดำเนินการโครงการกับประชาชนที่เกี่ยวข้องและได้รับผลกระทบเพื่อรับฟังความคิดเห็นและตรวจสอบข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อให้เกิดความเข้าใจในโครงการและกิจกรรมมากขึ้น

3. การประชุมรับฟังความคิดเห็น (Public Meeting) มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ประชาชนและฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับโครงการหรือกิจกรรมและผู้มีอำนาจตัดสินใจในการทำโครงการหรือกิจกรรมนั้นได้ใช้เวทีสาธารณะในการทำความคิดเห็นและค้นหาเหตุผลในการดำเนินโครงการหรือกิจกรรมในพื้นที่นั้นซึ่งมีหลายรูปแบบ ได้แก่

3.1 การประชุมในระดับชุมชน (Community Meeting) โดยจัดขึ้นในชุมชนที่ได้รับผลกระทบจากโครงการโดยเจ้าของโครงการหรือกิจกรรมจะต้องส่งตัวแทนเข้าร่วม เพื่ออธิบายให้ที่ประชุมทราบถึงลักษณะโครงการและผลกระทบที่คาดว่าจะเกิดขึ้นและตอบข้อซักถาม

3.2 การประชุมรับฟังความคิดเห็นในเชิงวิชาการ (Technical Hearing) สำหรับโครงการที่มีข้อโต้แย้งในเชิงวิชาการจำเป็นจะต้องเชิญผู้เชี่ยวชาญเฉพาะสาขาจากภายนอกมาช่วยอธิบายและให้ความเห็นต่อโครงการซึ่งผู้เข้าร่วมประชุมต้องได้รับทราบผลดังกล่าวด้วย

3.3 การประชาพิจารณ์ (Public Hearing) เป็นเวทีในการเสนอข้อมูลอย่างเปิดเผยไม่มีการปิดบังทั้งฝ่ายเจ้าของโครงการและฝ่ายผู้มีส่วนได้ส่วนเสียจากโครงการ ซึ่งจะต้องมีองค์ประกอบของผู้เข้าร่วมที่เป็นที่ยอมรับมีหลักเกณฑ์และประเด็นในการพิจารณาที่ชัดเจนและแจ้งให้ทุกฝ่ายทราบทั่วกัน

4. การร่วมในการตัดสินใจ (Decision Making) เป็นเป้าหมายสูงสุดของการมีส่วนร่วมของประชาชนซึ่งประชาชนจะมีบทบาทในการตัดสินใจได้เพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับองค์ประกอบของคณะกรรมการที่เป็นผู้แทนประชาชนในพื้นที่

5.3 ประโยชน์ของการมีส่วนร่วมของประชาชนและชุมชน

สำนักวิเคราะห์ผลกระทบสิ่งแวดล้อม (2556: ออนไลน์) การจัดการมีส่วนร่วมของประชาชนและชุมชนที่มีประสิทธิภาพ มีประโยชน์หลายประการ ดังนี้

1. เพิ่มคุณภาพการตัดสินใจ ช่วยให้เกิดการพิจารณาทางเลือกใหม่ในการตัดสินใจให้รอบคอบขึ้น

2. การลดค่าใช้จ่ายและการสูญเสียเวลา เมื่อการตัดสินใจนั้นได้รับการยอมรับ จะช่วยลดความขัดแย้งระหว่างการนำไปปฏิบัติ

3. การสร้างฉันทามติ ลดความขัดแย้งทางการเมืองและเกิดความชอบธรรมในการตัดสินใจของรัฐ

4. การเพิ่มความง่ายในการนำไปปฏิบัติ สร้างให้ประชาชนและชุมชนเกิดความรู้สึกเป็นเจ้าของและมีความกระตือรือร้นในการช่วยให้เกิดผลในทางปฏิบัติ
5. การมีส่วนร่วมตั้งแต่ต้นสามารถลดการเผชิญหน้าและความขัดแย้งที่รุนแรงได้
6. ช่วยทำให้เจ้าหน้าที่ของรัฐมีความใกล้ชิดกับประชาชนและชุมชนไวต่อความรู้สึกห่วงกังวล และเกิดความตระหนักในการตอบสนองต่อความห่วงกังวลของประชาชน

6. กิจกรรมนันทนาการ

6.1 ความหมายของกิจกรรมนันทนาการ

ซูชีพ เยาวพัฒน์ (2543: 21) ได้ให้ความหมายของนันทนาการ ว่าเป็น กิจกรรมที่คนเรา ใช้ในเวลาว่างจากภารกิจงานประจำ โดยเข้าร่วมด้วยความสมัครใจ และกิจกรรมที่ต้องไม่ขัดต่อ ขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรมและกฎหมายบ้านเมือง เพื่อก่อให้เกิดการพัฒนาหรือความเจริญงอกงามทางกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา จนรู้สึกมีความสุขกลับคืนมาสู่สภาวะปกติ

พนมศักดิ์ สวัสดิ์พงษ์ (2544: 22) กล่าวว่า นันทนาการเป็นวิถีชีวิตแห่งความสุขและเป็นปัจจัยสำคัญยิ่งต่อการดำเนินชีวิตของคนเรา ผลที่ได้รับจากนันทนาการคือพลังแห่งความสุข ซึ่งจะเป็นปฏิปักษ์กับความเครียด ความทุกข์ ความกังวล หรือความเศร้าหมองทุกประการ แต่ความสามารถทางนันทนาการต้องมีการปลูกฝัง สร้างและสะสมจึงจะเกิดขึ้นได้จากกระบวนการกิจกรรม

สมบัติ กาญจนกิจ (2544: 16-17) ได้ให้ความหมายของนันทนาการ ดังนี้

1. นันทนาการ หมายถึง การทำให้สดชื่น เสริมสร้างพลังงานขึ้นมาใหม่ หลังจากการใช้พลังงานแล้วก่อให้เกิดความเหนื่อยเมื่อยล้าทางร่างกาย ทางสมองและจิตใจ กิจกรรมนันทนาการที่บุคคลเข้าร่วมในเวลาว่าง จะช่วยขจัดหรือหรือผ่อนคลายความเหนื่อยเมื่อยล้าทางร่างกายและจิตใจ ในความนี้นันทนาการจึงเป็นการตอบสนองความต้องการทางกายและจิตใจของบุคคลและสังคม

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

3. นันทนาการ หมายถึง กระบวนการหรือประสบการณ์ที่ทำให้บุคคลเกิดความสุข โดยอาศัยกิจกรรมนันทนาการในช่วงเวลาว่างเป็นสื่อก่อให้เกิดการพัฒนาหรือการเจริญงอกงามทางกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญาของบุคคล

4. นันทนาการเป็นสถาบันทางสังคมหรือแหล่งศูนย์กลางของสังคม เพื่อให้บุคคลเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ แล้วก่อให้เกิดการพัฒนาทางอารมณ์และพัฒนาเจริญงอกงามทางร่างกาย จิตใจ และสังคม

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

วิกีพีเดีย สารานุกรมเสรี (2556 ข: ออนไลน์) นันทนาการ คือ กิจกรรมที่สมัครใจทำในยามว่าง เพื่อให้เกิดความเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความตึงเครียดทั้งร่างกายและจิตใจนันทนาการ การเล่น และความสนุกสนาน ไม่สงวนไว้แต่มนุษย์ แต่พบได้ในสัตว์เกือบทุกชนิด การเล่นช่วยพัฒนาทักษะต่าง ๆ โดยเฉพาะทักษะการเคลื่อนไหวในสิ่งมีชีวิตวัยเยาว์สำหรับมนุษย์ กิจกรรมนันทนาการมักเกิดขึ้นในช่วงสุดสัปดาห์และวันหยุดประกอบด้วยดนตรี การเดินร่ำกีฬา งานอดิเรก เกม และการท่องเที่ยว การดูโทรทัศน์ และฟังเพลง เป็นรูปแบบสามัญของนันทนาการโดยมีความเป็นเอกลักษณ์คือไม่ใช่งานอาชีพไม่ใช่นโยบายมุขไม่มีผลตอบแทนไม่มีใครบังคับให้ร่วมกิจกรรม

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า นันทนาการ หมายถึง กิจกรรมที่ทำในเวลาว่างจากงานประจำ โดยไม่มีการบังคับ ทำด้วยความสมัครใจตามประสบการณ์ของแต่ละบุคคล เพื่อลดความตึงเครียด ทำให้เกิดความสนุกสนาน ร่าเริงและเกิดการพัฒนากาย จิตใจและสติปัญญา กิจกรรมต่าง ๆ นี้จะต้องไม่ผิดกฎหมาย วัฒนธรรม และประเพณี

6.2 ความสำคัญและจุดมุ่งหมายของนันทนาการ

สมบัติ กาญจนกิจ (2542: 52-53) กล่าวว่าไว้ว่านันทนาการเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับมนุษย์ในยุคปัจจุบันเป็นอย่างมาก ทั้งนี้เพราะว่าวิถีการดำเนินชีวิตของคนเรานั้นได้เปลี่ยนแปลงไปจนเป็นผลให้ต้องมีปัจจัยที่ห้าเพิ่มเติมจากปัจจัยสี่ประการ ได้แก่ เครื่องนุ่งห่ม ที่อยู่อาศัย ยารักษาโรคและอาหาร ปัจจัยที่ห้านี้ก็คือ การพักผ่อนหรือกิจกรรมนันทนาการ จากการเปลี่ยนแปลงนี้เองทำให้นันทนาการมีบทบาทและมีความสำคัญต่อสังคมมนุษย์เป็นอย่างมาก ซึ่งสามารถสรุปความสำคัญ ได้ดังนี้

1. ประชากรในสังคม นันทนาการเป็นสิ่งสำคัญในการที่จะพัฒนามนุษย์ให้มีความสมบูรณ์ทั้งทางกาย จิตใจ อารมณ์และสังคม ดังนั้นนันทนาการจึงมีความสำคัญต่อประชากรในสังคมเป็นอย่างยิ่ง

2. ครอบครัวจัดได้ว่าเป็นสังคมหน่วยย่อยเล็กที่สุด ซึ่งในปัจจุบันนี้สภาพร่างกายในครอบครัวไม่ค่อยแน่นแฟ้นเหมือนสมัยก่อน ๆ เพราะว่าทุกคนต่างมีความจำเป็นในการทำมาหากิน สภาพแวดล้อมที่ต้องแข่งขันกับเวลาและแข่งขันกับคนอื่น ๆ ทำให้สมาชิกในครอบครัวไม่ค่อยมีโอกาสที่จะพบกันมากนัก ดังนั้นนันทนาการจะเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยสร้างบรรยากาศที่อบอุ่นให้เกิดขึ้นในครอบครัว นอกจากนี้กิจกรรมนันทนาการยังช่วยลดปัญหาการใช้เวลาว่างให้กับสมาชิกในครอบครัวด้วย 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 และไม่ต้องออกมาใช้ให้เป็นประโยชน์เอง หากจะกล่าวว่า “เมื่อเกิดเป็นคนแล้วไม่มีใครไม่มีนันทนาการในหัวใจ” ก็ย่อมไม่ผิด

2. ความสำคัญต่อระบบสังคม สังคมเกิดจากการรวมตัวของบุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป หรือการประกอบกิจกรรมต่าง ๆ ต้องอาศัยคนกระทำให้มีการเคลื่อนไหวไปมา ด้วยการผูกพันโยงใยต่อเนื่องเป็นโครงสร้างตั้งแต่เล็ก เช่น ในครอบครัว ในหมู่เพื่อนฝูง จนกระทั่งโตเป็นระดับองค์กร ซึ่งที่ใดมีองค์กรที่มีโครงสร้างซับซ้อนแน่นหนาก็ย่อมจะมีปัญหาตามมามากมาย โดยเฉพาะปัญหาอันเนื่องมาจากจิตใจ เช่น จิตใจเป็นพิษเพราะเกิดมลภาวะทางจิต (Mind Pollution) ทำให้ศักยภาพการทำงานลดลงอย่างรวดเร็ว คนในองค์กรขาดคุณภาพ มีปัญหาการขัดแย้ง อาจส่งผลให้เกิดปัญหาอื่นในสังคมตามมา

ดังนั้นสรุปได้ว่า นันทนาการมีความสำคัญและจำเป็นต่อมนุษย์เป็นอย่างมากยิ่ง ในฐานะที่เป็นองค์ประกอบและเป็นส่วนหนึ่งในแวดวงชีวิตของคนเราที่จะพัฒนามนุษย์ให้มีความสมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ อารมณ์ เพื่อให้เกิดความสุข ความรัก ความอบอุ่น ความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มและชุมชน เป็นการนำพาสถาบันครอบครัว ชุมชนและประเทศชาติไปสู่สังคมที่มีแต่ความสงบสุข

สมบัติ กาญจนกิจ (2546) ได้กล่าวว่า กิจกรรมนันทนาการมีจุดมุ่งหมาย ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาอารมณ์ กิจกรรมนันทนาการเป็นกระบวนการเสริมสร้าง และพัฒนาอารมณ์ของบุคคลและชุมชน โดยอาศัยกิจกรรมต่างๆ เป็นสื่อกลางในช่วงเวลาว่าง หรือเวลาอิสระ การเข้าร่วมกิจกรรมต้องเป็นไปด้วยความสมัครใจ และกิจกรรมนั้นจะต้องเป็นกิจกรรมที่สังคมยอมรับ สามารถก่อให้เกิดความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลิน

2. เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์ใหม่ กิจกรรมนันทนาการช่วยสร้างประสบการณ์ใหม่ให้แก่ผู้ร่วมกิจกรรม ทั้งนี้เพราะความหลากหลายกิจกรรม เช่น การท่องเที่ยว ทักษะศึกษา การเสริมสร้างประสบการณ์ใหม่ในสถานที่และทรัพยากรท่องเที่ยว ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ และพื้นฐานเดิมของบุคคลหรือชุมชน

3. เพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์ กิจกรรมสร้างเสริมประสบการณ์หรือกิจกรรมบางอย่างที่เคยเข้าร่วมมาแล้ว แต่ผู้เข้าร่วมอยากสร้างความประทับใจหรือความทรงจำเดิมก็จะเป็นการเพิ่มพูนประสบการณ์ทั้งสิ้น

4. เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมกิจกรรมนันทนาการจะส่งเสริมการมีส่วนร่วมของบุคคลและชุมชน ฝึกให้มีโอกาสเข้าร่วมกิจกรรมของชุมชนด้วยความสนใจและสมัครใจ ส่งเสริมการทำงานร่วมกันเป็นทีม เป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม รู้จักสิทธิและหน้าที่ ตลอดจนความรับผิดชอบตนเอง และผู้อื่นในฐานะองค์การของสังคม

5. เพื่อส่งเสริมการแสดงออกกิจกรรมนันทนาการหลายประเภทเป็นการส่งเสริมให้บุคคลได้แสดงออกทางด้านความรู้สึกนึกคิด สร้างสรรค์ การระบายอารมณ์ การเลียนแบบสถานการณ์ หรือพฤติกรรมต่าง ๆ ทำให้สามารถเรียนรู้และรู้จักตนเองมากขึ้น สร้างความมั่นใจ ความเข้าใจ และการควบคุมตนเอง

6. เพื่อส่งเสริมคุณภาพชีวิต กิจกรรมนันทนาการเป็นกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาอารมณ์ ความสุข ความสามารถของบุคคล สุขภาพและสมรรถภาพทางกายและจิตใจ ความสมดุลทางกายและจิต สิ่งเหล่านี้จะช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิต ของสังคมทุกเพศและวัย นอกจากนี้ ยังช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตของกลุ่มประชากรทุกกลุ่มด้วย

7. เพื่อส่งเสริมความเป็นมนุษยชาติ กิจกรรมนันทนาการจะช่วยส่งเสริมพฤติกรรมและพัฒนาความเจริญงอกงามของบุคคลทั้งทางกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา และจิตใจของคนทุกคน ทุกเพศ ทุกวัย ตามความสนใจและความต้องการของบุคคล เช่น การจัดกิจกรรมนันทนาการ

นานาชาติ คือ มหกรรมกีฬาโอลิมปิก ซึ่งจะช่วยส่งเสริมความเข้าใจอันดีและมิตรภาพของมวลมนุษยชาติ

8. เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดี กิจกรรมนันทนาการเป็นการให้การศึกษาแก่เยาวชนในด้านการช่วยเหลือตนเอง รู้จักสิทธิ หน้าที่ ความรับผิดชอบ ระเบียบวินัย และการปรับตัวให้เข้ากับกลุ่มและสังคมได้เป็นอย่างดี เป็นการพัฒนาบทบาทของการเป็นพลเมืองดี ไม่เห็นแก่ตัวช่วยเหลือสังคมส่วนรวมเป็นสำคัญ ส่งผลให้สังคมอบอุ่น และเพิ่มพูนคุณภาพชีวิต นอกจากนี้ยังเป็นกิจกรรมที่สามารถส่งเสริมความสามารถ และทักษะ เพื่อก่อให้เกิดการพัฒนาทางกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา เช่น การอ่านหนังสือ การเล่นนิทาน การอ่าน การเขียน การพูด การโต้ว่าที่อ่านกลอน ทัศนศึกษาตามโบราณสถาน โบราณวัตถุ พิพิธภัณฑสถาน และกิจกรรมที่เป็นทักษะ เช่น การจัดสวน การตกปลา แกะสลัก งานศิลปะและงานหัตถกรรมต่าง ๆ

6.3 ลักษณะพื้นฐานของนันทนาการ

จากความหมายของนันทนาการ สามารถตีความหมายได้หลากหลาย ซึ่งอาจจะมองในเรื่องของประสบการณ์หรือกระบวนการหรือกิจกรรมที่จะช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิต หรือแหล่งสถาบันทางสังคม ดังนั้น นักวิชาการหลายท่านได้วางหลักเกณฑ์ในเรื่องของลักษณะพื้นฐานของนันทนาการไว้ดังนี้

1. นันทนาการเกี่ยวข้องกับกิจกรรม ไม่ว่าจะ เป็นกิจกรรมต่าง ๆ ทั้งที่กระทำและถูกกระทำ รูปแบบของกิจกรรมนั้นหลากหลาย ตั้งแต่เกมกีฬา ศิลปะหัตถกรรม ดนตรี ละคร กิจกรรมกลางแจ้งนอกเมือง งานอดิเรก การท่องเที่ยว โยคะ สมาธิ เป็นต้น

2. นันทนาการมีรูปแบบหลากหลาย มีขอบเขตไม่จำกัด ตั้งแต่ในรูปแบบของกิจกรรมซึ่งกำหนดเป็น 14 หมวดหมู่ใหญ่แล้ว นันทนาการยังมีรูปแบบที่จัดบริการเป็นสวัสดิการสังคมเป็นแหล่งนันทนาการบริการแก่กลุ่มประชากรทุกระดับวัย และประชากรกลุ่มพิเศษ

3. นันทนาการจะต้องเป็นไปด้วยความสมัครใจและมีแรงจูงใจ นั่นคือ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ จะต้องเป็นการเข้าร่วมด้วยความสนใจ สมัครใจ และมีแรงจูงใจในกิจกรรมที่เข้าร่วม โดยมีได้ถูกบังคับ

4. นันทนาการเกิดขึ้นได้ในเวลาที่ไม่จำกัด บุคคลและชุมชนมีอิสระที่เข้าร่วมในสิ่งที่เขาต้องการจะเล่น หรือเข้าร่วมโดยไม่จำกัดเวลา

5. นันทนาการจะต้องเป็นสิ่งที่จริงจังและมีจุดมุ่งหมาย ประสบการณ์นันทนาการเป็นการพัฒนา คุณภาพชีวิต พัฒนาอารมณ์สุข มีคุณค่าสาระ เป็นสิ่งจริงจัง และมีจุดหมายเสมอ

6. นันทนาการเป็นการบำบัดรักษา กิจกรรมนันทนาการช่วยฟื้นฟู และรักษาคนไข้ และเปิดโอกาสให้คนไข้เลือกกิจกรรมในเวลาว่าง กระทำเพื่อพัฒนาสุขภาพกายและจิตใจยามฟื้นฟู หรือระหว่างการบำบัดรักษา

7. นันทนาการเป็นกิจกรรมที่สามารถยืดหยุ่นเปลี่ยนแปลงได้ ตามความเหมาะสม กิจกรรมนันทนาการสามารถจัดให้ตามความเหมาะสม ตามสภาพแวดล้อม ความต้องการและสนใจ ของชุมชน ตลอดจนอุปกรณ์ และสถานที่สิ่งอำนวยความสะดวก

8. นันทนาการจะต้องเป็นกิจกรรมที่พึงประสงค์ของสังคม กิจกรรมนันทนาการของ สังคม หรือ ชุมชนหนึ่ง อาจจะไม่เหมาะสมกับอีกชุมชนหนึ่ง ทั้งนี้ เพราะความสนใจ ต้องการค่านิยม วัฒนธรรม ศาสนา ประเพณี สภาพแวดล้อม ความเชื่อ เป็นขอบข่ายวิถีชีวิตของชุมชน ดังนั้น กิจกรรมนันทนาการจะต้องเป็นที่ยอมรับในสังคมนั้น ๆ

6.4 ปัจจัยสำคัญที่ทำให้คนมาร่วมในนันทนาการ

การที่บุคคลและสังคมมีความสนใจและความต้องการเลือกกิจกรรมการใช้เวลาว่าง เพื่อให้เกิดประสบการณ์และคุณภาพชีวิตได้นั้น ขึ้นอยู่กับบุคคล ตลอดจนบุคลิกภาพ สีลาชีวิต และ เป้าหมายของเขาเหล่านั้น ได้แก่

1. เพื่อความสนุกสนานรื่นเริง (Fun and Enjoyment)
2. เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต (Quality of Life)
3. เพลิดเพลินธรรมชาติ เกี่ยวกับทัศนียภาพ ทิวทัศน์ที่งดงามตระการตา ได้รับ ประสบการณ์ การเรียนรู้จากธรรมชาติ เรียนรู้พื้นที่ของธรรมชาติที่ยังไม่ได้พัฒนา
4. เพื่อสมรรถภาพทางกาย
5. เพื่อลดความเครียด เกี่ยวกับความเครียดทางจิตใจ อารมณ์ สิ่งแวดล้อม เลี่ยง กิจกรรมประจำวัน
6. หนีจากความแออัด หาดความสงบ จากการรบกวน หาดความสงบ แยกตัวเองอยู่ กับ ป่าธรรมชาติ
7. เพื่อเรียนรู้เกี่ยวกับนันทนาการกลางแจ้ง/นอกเมือง ซึ่งเป็นการเรียนรู้ทั่วไปเพื่อ การค้นหาบุกเบิก เรียนรู้ภูมิทัศน์ท้องถิ่น
8. เพื่อรับรู้คุณธรรมและสัจธรรม การใช้ชีวิตอยู่กับเพื่อนอยู่กับครอบครัวคน ใกล้ชิด
9. เพื่อความเป็นอิสระและความเป็นส่วนตัว
10. เพื่อรู้จักครอบครัวในสภาพแวดล้อมธรรมชาติ
11. เพื่อคุณธรรม คุณค่าของบุคคลและน้ำใจไมตรี

12. อยากประสบความสำเร็จ
 - เป็นการสร้างความมั่นใจและเชื่อถือตนเอง
 - ได้รับการยอมรับทางสังคม
 - ได้พัฒนาทักษะ
 - ได้ทดสอบความสามารถ
 - ได้ความตื่นเต้นสะใจ
13. เพื่อพักผ่อนกาย
14. เพื่อเป็นผู้สอนและแนะนำที่ดี
15. ได้รับการทำทนายและกิจกรรมเสี่ยงภัย
16. เป็นการลดและป้องกันความเสี่ยงอันตราย
17. เพื่อได้รู้จักเพื่อนใหม่
18. ได้สะท้อนภาพชีวิตของบรรพบุรุษที่อยู่ใกล้ธรรมชาติมาก่อน

6.5 องค์ประกอบของการจัดกิจกรรมนันทนาการ

อเนก หงษ์ทองคำ (2542: 53) ได้กล่าวถึง ความสำเร็จของการบริการงานด้านนันทนาการและการสร้างความนิยมชมชอบแก่ผู้ที่เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ ส่วนที่สำคัญที่สุด คือ ผู้นำนันทนาการ ดังนั้นคุณสมบัติของของผู้นำนันทนาการที่พึงปรารถนา มีดังนี้

1. ต้องมีความรู้สึกในคุณค่าและเกียรติของมนุษย์ทุกคนและต้องยอมรับว่าคนทุกคนมีเกียรติ มีคุณค่าแห่งตนทั้งสิ้น
2. มีความเข้าใจในความสนใจและความต้องการของประชาชนที่จะเข้าร่วมในกิจกรรมนันทนาการ
3. ตระหนักและเข้าใจในเรื่องความสนุกสนานร่าเริงของชีวิตและศิลปะในการดำเนินชีวิตของแต่ละบุคคล
4. มีความปรารถนาอันแรงกล้าที่จะให้บริการกิจกรรมนันทนาการแก่บุคคลทั่วไปที่เข้ามาร่วมอย่างเต็มความสามารถ
5. ผู้นำต้องเป็นผู้กระตือรือร้นในหน้าที่การงาน
6. ต้องมีทักษะในกิจกรรมนันทนาการนั้น ๆ เป็นอย่างดี
7. มีอารมณ์มั่นคง
8. มีอารมณ์ขัน ยิ้มแย้มแจ่มใสเสมอ
9. ต้องเป็นคนที่สุภาพเรียบร้อย พุดจาไพเราะเสมอ

10. พยายามมองผ่านความผิดพลาดของผู้เข้าร่วมเล็ก ๆ น้อย ๆ ไปเสียบ้าง คือไม่พยายามจับใจในความผิดเล็กน้อย เพราะจะทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเบื่อหน่าย

11. มีพละทานามัยดีทั้งทางกายและทางจิต
12. มีลักษณะนิสัยเป็นมิตรต่อคนทุกคน
13. มีความยุติธรรมไม่ลำเอียง
14. มีความเชื่อมั่นในตนเอง
15. ต้องเป็นผู้ที่รักการบริการและอยากเห็นบุคคลอื่นมีความสุข
16. ต้องเป็นผู้ที่รักสังคมไม่เก็บตัว
17. เป็นบุคคลที่มีความสามารถปรับตัวเข้ากับสังคมได้ดีทุกสถานการณ์
18. มีความเป็นนักประชาธิปไตย เห็นอกเห็นใจผู้เข้าร่วมให้เลือกกิจกรรมที่เหมาะสม

เหมาะสม

สมบัติ กาญจนกิจ (2542: 132) ได้กล่าวไว้ การจัดกิจกรรมนันทนาการให้ประสบความสำเร็จต้องประกอบไปด้วยปัจจัยสนับสนุน ดังต่อไปนี้

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

6.6 ประเภทของกิจกรรมนันทนาการ

มีผู้แบ่งประเภทของกิจกรรมนันทนาการไว้หลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับเป้าหมาย โอกาส ความเหมาะสมของปัจจัย องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ ที่สำคัญและน่าสนใจ มีดังนี้

บัทเลอร์ (Butler, 1959: 237-241) ได้แบ่งกิจกรรมนันทนาการออกเป็น

1. เกมและกีฬา
2. กิจกรรมทางสังคม
3. ดนตรี

4. ศิลปะและหัตถกรรม
5. ละคร
6. เต็มร่ำ
7. กิจกรรมทางธรรมชาติและกิจกรรมกลางแจ้ง
8. กิจกรรมทางภาษา วรรณกรรมและที่เกี่ยวข้อง
9. สะสมของต่าง ๆ
10. กิจกรรมบริการ

อนเนก หงษ์ทองคำ (2542: 18-19) ได้แบ่งประเภทของกิจกรรมนันทนาการไว้ดังนี้

1. ศิลปะและหัตถกรรม เป็นงานประเภทสร้างสรรค์
2. การเต็มร่ำ เป็นกิจกรรมเพื่อการแสดงออก
3. การละคร เป็นกิจกรรมแสดงเป็นเรื่อง
4. เกมและกีฬา เป็นกิจกรรมเพื่อการแสดงออกอีกชนิดหนึ่งที่มีวิธีการเล่น การแข่งขันที่มี กฎ ระเบียบและกติกา
5. งานอดิเรก เป็นกิจกรรมสร้างสรรค์ความคิดสร้างสรรค์
6. การดนตรีและเพลง เป็นกิจกรรมสร้างสรรค์ให้ความสุข ความสนุกสนาน
7. นันทนาการกลางแจ้ง เป็นกิจกรรมเพื่อการพักผ่อน เพื่อการศึกษา เพื่อสุขภาพ ทั้งร่างกาย อารมณ์และจิตใจ
8. การอ่าน การเขียนและการพูด เป็นกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างความรู้ ความเพลิตเพลิน ความสนุกสนานและความสัมพันธ์อันดีในสังคม
9. นันทนาการทางสังคม เป็นกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีในสังคม เช่น งานฉลองในโอกาสต่าง ๆ
10. กิจกรรมพิเศษ เป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นเป็นครั้งคราวในโอกาสพิเศษ เพื่อให้บุคคล และกลุ่มเข้ามามีส่วนร่วมด้วยความสมัครใจ เพื่อความสนุกสนาน กิจกรรมเหล่านี้ได้แก่ กิจกรรมตามเทศกาลและประเพณี การแสดงสินค้า เป็นต้น
11. งานบริการอาสาสมัคร ในสังคมที่มีความสมบูรณ์ จะต้องมามีกิจกรรมอาสาสมัคร เพื่อตอบสนองความต้องการของสังคม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่ออาสาสมัคร ไม่หวังค่าตอบแทน เจตนาช่วยสังคม

สมบัติ กาญจนกิจ (2544: 48-54) ได้จัดประเภทกิจกรรมนันทนาการออกเป็น 15 ประเภท คือ

1. กิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม
2. กิจกรรมนันทนาการเกมกีฬา

3. กิจกรรมนันทนาการการเต้นรำ
4. กิจกรรมนันทนาการการท่องเที่ยวทัศนศึกษา
5. กิจกรรมนันทนาการพัฒนาจิตใจและความสงบสุข
6. กิจกรรมนันทนาการการละคร
7. กิจกรรมนันทนาการงานอดิเรก
8. กิจกรรมนันทนาการดนตรีและร้องเพลง
9. กิจกรรมนันทนาการกลางแจ้ง/นอกเมือง
10. กิจกรรมนันทนาการทางสังคม
11. กิจกรรมนันทนาการพิเศษ
12. กิจกรรมนันทนาการวรรณกรรม
13. กิจกรรมนันทนาการการบริการอาสาสมัคร
14. กิจกรรมนันทนาการพัฒนาสุขภาพและสมรรถภาพ
15. กิจกรรมนันทนาการกลุ่มสัมพันธ์

จากที่กล่าวมา สามารถสรุปประเภทของกิจกรรมนันทนาการได้ดังนี้

1. กิจกรรมเกมและกีฬา
2. กิจกรรมดนตรีและเพลง
3. กิจกรรมงานอดิเรก
4. กิจกรรมศิลปะหัตถกรรม
5. กิจกรรมการท่องเที่ยว
6. กิจกรรมพิเศษ
7. กิจกรรมอาสาสมัคร
8. กิจกรรมการอ่าน เขียน พูด

6.7 ประโยชน์และคุณค่าของกิจกรรมนันทนาการ

มีผู้ให้ความสำคัญของประโยชน์และคุณค่าของกิจกรรมนันทนาการไว้หลายท่านดังนี้
 ชูชีพ เยาวพัฒน์ (2543: 36) กล่าวว่า ประโยชน์ของกิจกรรมนันทนาการ ดังนี้

1. ประโยชน์ต่อตนเอง กิจกรรมนันทนาการทำให้คนเรามีสุขภาพที่ดีทั้งร่างกายและจิตใจ
2. ประโยชน์ต่อครอบครัว กิจกรรมนันทนาการทำให้ครอบครัวเป็นสุขและอบอุ่น
3. ประโยชน์ต่อสังคม กิจกรรมนันทนาการก่อให้เกิดความรักใคร่กลมเกลียว

ในการทำงานร่วมกัน

สมบัติ กาญจนกิจ (2544: 41) ได้กล่าวถึง ประโยชน์ของกิจกรรมนันทนาการไว้ว่า

1. ช่วยให้บุคคล ชุมชน ได้รับความสนุกสนาน มีความสุขในชีวิต และใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
2. ช่วยให้บุคคล ชุมชน พัฒนาสุขภาพจิตและสมรรถภาพทางกายที่ดี เกิดความสมดุลของชีวิต
3. ช่วยป้องกันปัญหาอาชญากรรมและพฤติกรรมในทางที่ไม่พึงประสงค์ของเยาวชนและเด็ก
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. ช่วยให้เด็กมีความกระตือรือร้นในชีวิต และกิจกรรมต่าง ๆ ช่วยให้ได้มาซึ่งทักษะที่จำเป็นสำหรับชีวิตในภายหลัง
5. สำหรับผู้ใหญ่ นันทนาการเป็นการแสดงออกในกิจกรรมต่าง ๆ และเป็นการคบค้าสมาคมซึ่งกันและกัน
6. นันทนาการเป็นวิธีหาความสุข ซึ่งจะช่วยให้เกิดความสมดุลในชีวิตการทำงาน การพักผ่อน ความรักและความเคารพนับถือซึ่งกันและกัน

ทรูปลุกปัญญา (2556: ออนไลน์) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของกิจกรรมนันทนาการไว้ดังนี้

1. ช่วยส่งเสริมให้คนรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
2. ช่วยให้ร่างกายแข็งแรงและสุขภาพจิตดี และผ่อนคลายความเครียด
3. ช่วยให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และมีความสุข
4. ช่วยสร้างความรัก ความสามัคคีให้เกิดในครอบครัว ชุมชน และสังคม

5. ช่วยลดปัญหาทางสังคม เช่น ปัญหาอาชญากรรม ปัญหายาเสพติด เพราะกิจกรรมนันทนาการช่วยส่งเสริมให้คนรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
6. ช่วยในการบำบัดรักษาผู้ที่เจ็บป่วยทั้งทางกายและจิตใจ
7. ช่วยอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมของชุมชนและของประเทศ

7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สุภาพ บุญญาลัย และคณะ (2549: บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาเรื่องโครงการวิจัยและพัฒนาองค์ความรู้พิพิธภัณฑศิลป์ที่บ้านโรงเรียนสองพิทยาคมอำเภอสองจังหวัดแพร่ผลการวิจัยพบว่าองค์ความรู้ในพิพิธภัณฑศิลป์ที่บ้านโรงเรียนสองพิทยาคมเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับวิถีชีวิตของชุมชนทั้งในอดีตและปัจจุบันทำให้ทราบถึงการดำเนินชีวิตภูมิปัญญาของชุมชนทำให้ชุมชนอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุขรวมถึงวัฒนธรรมประเพณีการกินอยู่อันมีเอกลักษณ์ของชาวอำเภอสอง

ณัฐพงษ์ ถือคำ และสมหมาย ปิ่นพุทธศิลป์ (2550: บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาเรื่องระบบการจัดการพิพิธภัณฑศิลป์โบราณสถานศาสนสถานให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมอย่างยั่งยืนพบว่าพิพิธภัณฑศิลป์ต้องมีการจัดการให้มีอาคารจัดแสดงที่มีเอกลักษณ์มีภูมิทัศน์ที่สวยงามมีห้องน้ำที่สะอาดมีที่นั่งพักผ่อนที่บริการอาหารและเครื่องดื่มบุคลากรของพิพิธภัณฑศิลป์ต้องใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารได้มีบุคลิกภาพที่ดีและมีความรู้เรื่องโบราณวัตถุที่จัดแสดงเป็นอย่างดีการบริหารจัดการองค์กรต้องยึดแบบเอกชนการจัดแสดงในพิพิธภัณฑศิลป์ต้องมีชีวิตสามารถเข้าไปมีส่วนร่วมได้มีข้อความบรรยายเป็นภาษาอังกฤษมีจุดขายที่ชัดเจนและต้องมีการประชาสัมพันธ์เพิ่มขึ้นทั้งทางตรงและทางอ้อมเปิดโอกาสให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นและประชาชนในท้องถิ่นเข้ามามีส่วนร่วมโบราณสถานต้องจัดให้มีอาคารสำนักงานอาคารจัดนิทรรศการความเป็นมาและความสำคัญของโบราณสถานมีห้องน้ำไว้ให้บริการนักท่องเที่ยวจัดหาคุลากรประจำโบราณสถานแต่ละแห่งเพื่อทำงานฝ่ายวิชาการและบริการนักท่องเที่ยวและจัดให้เป็นแหล่งเรียนรู้มีลานจอดรถเพียงพอห้องน้ำสะอาด

อิสสระชัย ธนารักษ์ (2551) ได้ทำการศึกษาเรื่องความต้องการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ เขตพระนครศรีอยุธยา วาสุกี กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษา ระดับ ปวส.หลักสูตร 2 ปี และปริญญาตรี หลักสูตร 4 ปี ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ วิทยาเขตพระนครศรีอยุธยา วาสุกี ปีการศึกษา 2547 เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามความต้องการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษา แล้วนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว ผลปรากฏว่า กิจกรรมนันทนาการประเภทงานอดิเรกเป็นกิจกรรมที่นักศึกษาต้องการเข้าร่วมมากที่สุด

โดยมีค่าร้อยละ 26.67 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมนันทนาการมากที่สุดคือสถานที่จัดกิจกรรม ต้องมีระบบถ่ายเทอากาศที่ดี มีวัสดุอุปกรณ์ และมีสิ่งอำนวยความสะดวกห้องน้ำห้องส้วม คิดเป็นร้อยละ 34.67 การวิเคราะห์เปรียบเทียบกลุ่มนักศึกษาเพศชาย และเพศหญิงมีความต้องการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการกลางแจ้งไม่แตกต่างกันที่ระดับความมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

พิมพ์ปวีร์ หนีพาล (2552) ศึกษาเรื่องความต้องการกิจกรรมนันทนาการของประชาชนอายุระหว่าง 20-30 ปี ในเขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร ตามตัวแปรเพศ อายุ ระดับการศึกษาและอาชีพกับกลุ่มตัวอย่าง เป็นประชาชนอายุระหว่าง 20-30 ปี ในพื้นที่เขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร จำนวน 388 คน พบว่า ส่วนใหญ่มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการ การฟังเพลง การท่องเที่ยวด้วยตนเอง ในแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ การอ่านหนังสือ และนันทนาการโดยการใช้คอมพิวเตอร์เรียงตามลำดับ และนันทนาการที่มีระดับความต้องการน้อยที่สุด คือ นันทนาการการพัฒนาจิตใจและความสงบสุข โดยเฉพาะมวยจีนและไทชิประชาชน อายุ ระหว่าง 20-30 ปี ในพื้นที่เขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร ที่มีเพศ อายุ ระดับการศึกษาและอาชีพต่างกัน มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการโดยรวมใกล้เคียงกัน

อดิพันธ์ อมาตยคง (2552: บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษา เรื่องการจัดการแหล่งเรียนรู้ของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาศุภราชบุรี ผลการศึกษา พบว่า

1. การจัดการเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาศุภราชบุรีในระดับมาก

2. การจัดการเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาศุภราชบุรี จำแนกตามสังกัดของสถานศึกษาไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่เมื่อจำแนกตามขนาดของสถานศึกษามีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เพียงด้านเดียว คือ การนำแผนการใช้แหล่งเรียนรู้ไปใช้ของสถานศึกษา

3. แนวทางการพัฒนา โดยจัดสรรงบประมาณในสถานศึกษาดำเนินการระเบียนการนำนักเรียนไปนอกสถานศึกษา จัดให้มีการประกันอุบัติเหตุหมู่แก่นักเรียน ศึกษาข้อมูลแหล่งเรียนรู้ และจัดทำทะเบียนแหล่งเรียนรู้เป็นกลุ่มสาระ เพื่อให้สามารถวางแผนการนำนักเรียนไปแหล่งเรียนรู้ได้อย่างครบถ้วนและจัดทำทะเบียนภูมิปัญญาท้องถิ่น

ฐิตินันท์ สุวรรณเรือง (2553: บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษา เรื่องการใช้แหล่งเรียนรู้ของนักเรียนที่ศึกษาในระดับช่วงชั้นที่ 4 ในโรงเรียนมัธยมศึกษา เขตพื้นที่การศึกษานราธิวาส เขต 1 ผลการศึกษาพบว่า ด้านปัญหาการใช้แหล่งเรียนรู้ภายในโรงเรียน โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีเพียงแหล่งห้องสมุดเท่านั้นที่อยู่ในระดับมาก ส่วนแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ 5 แหล่ง อยู่ในระดับปานกลาง ส่วนด้านปัญหาการใช้แหล่งเรียนรู้ภายนอกโรงเรียน โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ทั้ง 4 แหล่งการเรียนรู้

ปรมปณต แก้วนนท์ (2553: บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษา เรื่องแนวทางจัดการ แหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิตภายในบ้านเขาทุเรียน ตำบลเขาพระ อำเภอเมืองนครนายก จังหวัดนครนายก ผลการศึกษา พบว่า ฐานข้อมูลสาระการเรียนรู้สามารถแบ่งออกเป็น 2 ชุด ชุดข้อมูลทาง ประวัติศาสตร์และภูมิปัญญาท้องถิ่น และชุดข้อมูลด้านโบราณคดี และเห็นว่าแนวทางที่เหมาะสมในการจัดการแหล่งเรียนรู้ในรูปแบบศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนบ้านเขาทุเรียน ควรประกอบด้วยพื้นฐาน 2 ส่วน คือ 1) อาคารศูนย์การเรียนรู้บ้านเขาทุเรียน และ 2) พื้นที่จัดแสดงที่ตัวแหล่งประวัติศาสตร์ โบราณคดีสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 และทรัพยากรธรรมชาติ พร้อมกันนี้ ได้นำเสนอแผนการปฏิบัติ แนวทางในการดำเนินงานที่มุ่งเน้นให้สามารถปฏิบัติ ได้และเกิดผลสำเร็จได้จริง แผนการปฏิบัติ แบ่งเป็น 6 ระยะ และมีองค์การรับผิดชอบการดำเนินงานตามแนวทางการจัดการเรียนรู้ โดยองค์กร ดังกล่าวควรเกิดจากความร่วมมือของทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องกับทรัพยากรในพื้นที่ เพื่อให้เกิด ประโยชน์ต่อท้องถิ่นอย่างแท้จริง

สิริลักษณ์ กัลยา (2553: บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาเรื่องการเปรียบเทียบรูปแบบการ จัดการพิพิธภัณฑ์ทางวัฒนธรรมระหว่างพิพิธภัณฑ์วังสวนผักกาดและพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติพระ นครผลการวิจัย พบว่า

พิพิธภัณฑ์วังสวนผักกาดมีการบริหารจัดการ โดยภาคเอกชนมีกลุ่มเป้าหมายคือ บุคคลทั่วไป ส่วนพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติพระนครมีการบริหารจัดการโดยหน่วยงานรัฐบาลโดยมี กลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนและนักศึกษา โดยผู้เข้าชมของทั้ง 2 พิพิธภัณฑ์ส่วนใหญ่ตรงกับ กลุ่มเป้าหมายที่กำหนดไว้ซึ่งทั้ง 2 พิพิธภัณฑ์มีพื้นที่สำหรับจัดนิทรรศการ พื้นที่เพื่อการศึกษา พื้นที่ เก็บรักษาวัตถุมีพื้นที่สำหรับการดำเนินงานอนุรักษ์ / ซ่อมแซมวัตถุมีพื้นที่สาธารณะเช่นร้านจำหน่าย ของที่ระลึกจุดนัดพบจุดพักผ่อนผู้บริหารหรือผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์ทั้ง 2 แห่ง มีความเห็นตรงกันว่า พิพิธภัณฑ์ควรจัดให้มีการพัฒนาเทคนิครูปแบบในการจัดแสดงต่าง ๆ มีการสื่อความหมายที่ชัดเจน และน่าสนใจเพื่อสร้างความภูมิใจในมรดกของชาติควรจัดให้มีการพัฒนาศักยภาพของบุคลากรให้มี คุณภาพได้รับการฝึกอบรมและมีความรู้เกี่ยวกับการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์มีการปรับปรุง กระบวนการทำบันทึกหลักฐานและปรับปรุงการจัดนิทรรศการและการจัดแสดงที่น่าสนใจขึ้นเพื่อ เพิ่มจำนวนผู้เข้าชมมีความต้องการในการจัดหาแหล่งทุนสนับสนุนการดำเนินงานของพิพิธภัณฑ์และ การจัดกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อหารายได้ส่วนพันธกิจหลักที่มีความแตกต่างกันของพิพิธภัณฑ์ทั้ง 2 แห่ง คือพิพิธภัณฑ์วังสวนผักกาดไม่มีพันธกิจหลักในการดำเนินงานด้านการวิจัยแผนงานด้านการให้ การศึกษาการสนับสนุนให้ชุมชนท้องถิ่นมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่พิพิธภัณฑ์จัดขึ้นและการกระตุ้นให้ ชุมชนเห็นถึงความสำคัญของการสงวนรักษามรดกของชาติแต่เป็นภารกิจหลักของ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติพระนครสำหรับผลการสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่ระดับปฏิบัติการของทั้ง 2 พิพิธภัณฑ์พบว่าเจ้าหน้าที่ทุกคนได้รับการสนับสนุนและเปิดโอกาสให้ได้รับการพัฒนาศักยภาพใน

การทำงานมีการปฏิบัติตามข้อกำหนดจริยธรรมหรือจรรยาบรรณในการทำงานเป็นลายลักษณ์อักษร โดยกำหนดภาระงานและหน้าที่รับผิดชอบของบุคลากรในการทำงานด้านต่างๆอย่างมีความเหมาะสม

ผลการประเมินระดับความคิดเห็นต่อการจัดการพิพิธภัณฑ์ของนักท่องเที่ยวและมัคคุเทศก์ พบว่า ทั้ง 2 พิพิธภัณฑ์ที่มีศักยภาพในการพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยวเพื่อการศึกษาเรียนรู้ ตามศักยภาพด้านที่ตั้งและอาคารด้านนิทรรศการและการให้คำปรึกษาด้านการบริหารและจัดการ การท่องเที่ยวที่ไม่แตกต่างกันโดยพิพิธภัณฑ์ทั้ง 2 แห่งมีความโดดเด่นด้านตัวอาคารมีความสวยงาม ดึงดูดให้เข้าเที่ยวชมมีความสะอาดและความเป็นระเบียบเรียบร้อยของห้องจัดแสดงมีการรักษาความปลอดภัยแก่ผู้เข้าชมเจ้าหน้าที่และภัณฑารักษ์มีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้เกี่ยวกับ พิพิธภัณฑ์แก่ผู้เข้าชมซึ่งนักท่องเที่ยวและมัคคุเทศก์ให้คะแนนด้านความพึงพอใจในภาพรวมต่อการ ท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์วังสวนผักกาดมากกว่าพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติพระนครสำหรับการประเมิน คุณภาพ/ศักยภาพของพิพิธภัณฑ์โดยผู้เชี่ยวชาญพบว่าภาพรวมของทั้ง 2 พิพิธภัณฑ์ที่มีศักยภาพที่ไม่ แตกต่างกัน โดยด้านการอนุรักษ์ / จัดการสิ่งแวดล้อมมีศักยภาพมากที่สุดด้านการดึงดูดใจ นักท่องเที่ยวการเป็นแหล่งเรียนรู้การรองรับการท่องเที่ยวและด้านการบริหารจัดการมีศักยภาพมาก ส่วนด้านการจัดกิจกรรมนิทรรศการมีศักยภาพในระดับน้อยโดยมีข้อเสนอแนะสำหรับพิพิธภัณฑ์ทั้ง 2 แห่งควรเพิ่มการประชาสัมพันธ์ปรับปรุงข้อมูลวิธีการจัดแสดงให้ทันสมัยอยู่เสมอพัฒนาบุคลากร ด้านภาษาการให้บริการและหาช่องทางในการเพิ่มงบประมาณของพิพิธภัณฑ์

ศิริบุญ จงวุฒิเวศย์ และคณะ (2554: บทคัดย่อ) ทำการวิจัย เรื่อง การพัฒนาพิพิธภัณฑ์ ห้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ ปรากฏผลการพัฒนากิจกรรมพิพิธภัณฑ์ห้องถิ่นเพื่อ การศึกษาเชิงสร้างสรรค์ใน 5 ด้าน คือ ด้านกระบวนการจัดกิจกรรม มีการเตรียมการล่วงหน้า ประสานงานกับคนในพื้นที่ ผู้เกี่ยวข้องกับพิพิธภัณฑ์ และผู้ที่เข้าร่วมกิจกรรม ทำความเข้าใจ เรียนรู้ข้อมูลพื้นที่ การจัดกิจกรรมคำนึงถึงความเหมาะสมของบริบทชุมชน ผู้เข้าร่วมกิจกรรม และ ทรัพยากรที่มีอยู่ มีการวางแผนและการประเมินผลการจัดกิจกรรม ด้านผลผลิตของการจัดกิจกรรม ผลเชิงปริมาณ ได้แก่ ชิ้นงานที่ได้ในลักษณะเอกสารแนะนำ คู่มือ แผ่นป้ายประชาสัมพันธ์ วิดีทัศน์ ภาพวาด งานปั้นงานประดิษฐ์ คำประพันธ์ หนังสือ ภาพยนตร์การ์ตูน และผลเชิงคุณภาพ ได้แก่ ความสนใจ ความพึงพอใจ กระตือรือร้น ความมีชีวิตชีวา ความสุข ภูมิใจ กล้าแสดงออก จินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ ด้านผลลัพธ์ของการจัดกิจกรรม มีการปรับปรุงภูมิทัศน์ มีการเชื่อมโยงการ เรียนรู้กับแหล่งเรียนรู้ในชุมชนและทรัพยากรที่มีอยู่ ส่งผลถึงผู้เกี่ยวข้อง เช่น นักเรียน ครู ผู้ปกครอง ผู้นำชุมชน ผู้รู้ในชุมชน มีความรู้ ความภูมิใจ ชื่นชม เห็นคุณค่า และนำไปใช้ ด้านผลกระทบของการ จัดกิจกรรม มีการสร้างและปรับปรุงพิพิธภัณฑ์ห้องถิ่นหลายแห่ง มีฐานข้อมูล และเว็บไซต์เผยแพร่ สถานศึกษา และองค์กรบริหารส่วนตำบลให้ความสนใจ คนในชุมชนเกิดความสัมพันธ์จากการเรียนรู้

ร่วมกัน มีทัศนคติที่ดีต่อกัน และ ด้านความยั่งยืนของการจัดกิจกรรม มีเอกสารและสื่อเพื่อการเผยแพร่ มีหลักสูตรท้องถิ่นที่บูรณาการพิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นสู่การจัดการเรียนการสอน องค์การปกครองส่วนท้องถิ่นเห็นความสำคัญและมีแผนสนับสนุนกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง

เพลิกา โลหารขุน (2554: บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การศึกษาความคิดเห็นของผู้ปกครองเด็กปฐมวัยต่อการใช้คู่มือผู้ปกครองในแหล่งเรียนรู้ประเภทพิพิธภัณฑสถาน ผลการวิจัยพบว่า

1. การรับรู้บทบาทของผู้ปกครองเด็กปฐมวัยในการใช้แหล่งเรียนรู้ประเภทพิพิธภัณฑสถานหลังการใช้คู่มือ ผู้ปกครองในแหล่งเรียนรู้ประเภทพิพิธภัณฑสถานสูงกว่าก่อนใช้คู่มือ โดยมีการเปลี่ยนแปลงเพิ่มขึ้นเฉลี่ย 1.33 คะแนน ซึ่งเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .01 ($t = 8.26$, $sig = .00$)

2. การรับรู้ของผู้ปกครองเกี่ยวกับความสำคัญของการใช้คู่มือ ผู้ปกครองในแหล่งเรียนรู้ประเภทพิพิธภัณฑสถานสูงกว่าก่อนใช้คู่มือ โดยมีการเปลี่ยนแปลงเพิ่มขึ้นเฉลี่ย 1.43 คะแนน ซึ่งเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .01 ($t = 6.57$, $sig = .00$)

3. ความพึงพอใจของผู้ปกครองต่อการใช้คู่มือผู้ปกครองในแหล่งเรียนรู้ประเภทพิพิธภัณฑสถาน อยู่ในระดับพึงพอใจมาก

เอื้อมพร ไตรภาณูรักษ์กุล (2554) ได้ศึกษาแนวทางการบริหารศูนย์วัฒนธรรมพื้นบ้านชะอำ อำเภอชะอำ จังหวัดเพชรบุรีด้วยการบริหารแบบมีส่วนร่วม พบว่า การบริหารจัดการยังไม่มีรูปแบบที่ชัดเจน เรื่องการบริหารงาน ทั้งเรื่องคนที่รับผิดชอบกับเรื่องของข้อมูลที่ไม่ได้มีการจัดรวบรวมให้เกิดความเหมาะสมในการใช้งานและงบประมาณการดำเนินงาน ควรจัดเก็บข้อมูลวิเคราะห์ข้อมูล และนำเสนอข้อมูลด้านวัฒนธรรมมากยิ่งขึ้นและรัฐหรือสถาบันควรสนับสนุนส่งเสริมงบประมาณ ควรมองไกลไปถึงโครงสร้างสถาบันด้วยเป็นต้นว่า การจัดตั้งกองทุนและองค์กรสนับสนุนงานด้านพิพิธภัณฑสถาน การดเว้นภาษี การยกเลิกหรือเปลี่ยนแปลงข้อกฎหมายระเบียบปฏิบัติต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานด้านพิพิธภัณฑสถาน แนวทางแก้ไขปัญหารวมทั้งการพัฒนาบุคลากรจากทุกหน่วยงานที่รับผิดชอบงานทางด้านวัฒนธรรม เพื่อให้เข้าใจแนวทางการทำงาน และกฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง สิ่งเหล่านี้เป็นแนวทางแก้ไขปัญหารวมทั้งเป็นการหาแนวโน้มสำหรับการดำเนินงานขององค์กรวัฒนธรรมทางศูนย์วัฒนธรรมพื้นบ้านชะอำฯ ต้องพัฒนาการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม โดยให้ศูนย์เป็นศูนย์กลางและมีเครือข่ายการท่องเที่ยวรวมถึงการจัดกิจกรรมและมีการนำสินค้ามาจำหน่ายสร้างรายได้ให้ศูนย์วัฒนธรรมพื้นบ้านชะอำฯ และท้องถิ่นที่ชัดเจนแนวทางการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ภูมิปัญญาพื้นบ้านพิพิธภัณฑสถานบางกลุ่ม เป็นสถานที่ที่จารีกวีถิชีวิตที่ล่วงเลยไปแล้วอย่างไม่มีวันกลับ เช่นวิถีชีวิตชาวนาชีวิตแบบเกษตร หรือแสดงถึงความรู้สึกหวงแหนสิ่งมีค่าที่ได้สูญหายไปแล้ว หรือสร้างให้เกิดความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของตน ได้แก่พิพิธภัณฑสถานของกลุ่มชาติพันธุ์ต่างๆ หรือพิพิธภัณฑสถานที่แสดงประสบการณ์ชีวิตส่วนบุคคล แต่แนวทางการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

และแนวทางการพัฒนาแหล่งศูนย์กลางฐานข้อมูลสำคัญและสถานที่ท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมที่ต้องให้ความสำคัญกับการเรียนรู้เรื่องเศรษฐกิจพอเพียงโดยเฉพาะนักเรียนนักศึกษาและเยาวชนและการท่องเที่ยว เป็นปัจจัยที่จะสร้างรายได้ให้กับศูนย์วัฒนธรรมและสังคมท้องถิ่นจึงจำเป็นต้องจัดฐานข้อมูลในการท่องเที่ยวแบบเป็นเครือข่ายให้ได้

จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า (2555: บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่องการมีส่วนร่วมของชุมชนเมืองในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรม กรณีศึกษาชุมชนลาดพร้าว การวิจัยครั้งนี้เป็นกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยวัตถุประสงค์ 3 ประการ คือ เพื่อศึกษากระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชนลาดพร้าวในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมชุมชนลาดพร้าว เพื่อศึกษากิจกรรมเพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมชุมชน โดยกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชนส่งผลกระทบต่อกระบวนการเรียนรู้ของชุมชนอย่างไร ผู้วิจัยเก็บข้อมูลโดยวิธีการสัมภาษณ์ การจัดประชุมกลุ่มย่อยและการสังเกตจากสมาชิกผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมชุมชน เด็ก เยาวชนและชาวชุมชนที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ผลการวิจัยพบว่า

กระบวนการมีส่วนร่วมในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมชุมชนลาดพร้าว เป็นการดำเนินการตามแนวคิดการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม ซึ่งมี 4 ขั้นตอน คือ ขั้นวางแผน ขั้นดำเนินการตามแผน ขั้นสังเกตการณ์ และขั้นสะท้อนผล โดยมีสมาชิกผู้มีส่วนได้ส่วนเสียร่วมกันพัฒนาตามแผนปฏิบัติการอย่างต่อเนื่อง 3 วงรอบกิจกรรมที่ใช้ในการพัฒนามีทั้งกิจกรรมศิลปศึกษาและกิจกรรมทางวัฒนธรรมที่มีลักษณะเป็นกิจกรรมบูรณาการระหว่างการเรียนการสอนทัศนศิลป์ นาฏศิลป์และกิจกรรมทางวัฒนธรรมที่บูรณาการกับบริบททางเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรมและสภาพแวดล้อมของชุมชน เพื่อตอบสนองต่อปัญหาและความต้องการของชุมชน

ผลของการดำเนินการตามแผนปฏิบัติการพัฒนาแหล่งเรียนรู้และกระบวนการพัฒนาอย่างเป็นระบบ ปรากฏว่าการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรม บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งเอาไว้ โดยข้อบ่งชี้ของการบรรลุผลเชิงปริมาณ คือ การได้แผนปฏิบัติการพัฒนาและเกิดกิจกรรมทั้งกิจกรรมศิลปศึกษาและกิจกรรมทางวัฒนธรรม จากการมีส่วนร่วมของชุมชนอย่างต่อเนื่อง ตัวชี้วัดเชิงคุณภาพ ได้แก่ พฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปในทางบวกของมนุษย์ คือการเกิดการมีส่วนร่วมในการทำแผนปฏิบัติการ ความเป็นระบบในการทำงานพัฒนาร่วมกัน และศักยภาพในการทำงานร่วมกันของคนในชุมชนพัฒนาให้มีเครือข่ายความร่วมมือมากขึ้น นอกจากนี้ การพัฒนาตามแผนปฏิบัติการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมของชุมชนลาดพร้าว ยังส่งผลกระทบต่อกระบวนการเรียนรู้ของชุมชน ทั้งด้านความรู้ ทักษะและเจตคติของสมาชิกผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เด็ก เยาวชน และผู้เข้าร่วมโครงการ คือ ทำให้เกิดความรู้ ความเข้าใจและเกิดทักษะและเจตคติจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่ดี ทำให้ระบบความสัมพันธ์ในชุมชนพัฒนาไปในทางบวก และทำให้เกิดจิตสำนึกสาธารณะในการทำงานให้ชุมชนโดยองค์รวมมากขึ้น

พฤษมงคล จุลพูล และคณะ (2555: 7-8) ได้ทำการศึกษาวิจัย เรื่อง การพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ชุมชนโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน ตำบลเตาไห อำเภอเพ็ญ จังหวัดอุดรธานี มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาบริบทฐานทรัพยากรของชุมชน พัฒนาศักยภาพฐานข้อมูลชุมชน และพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ชุมชน ผลการวิจัยพบว่า บริบทชุมชน ชาวบ้านในชุมชนมีวิถีชีวิตที่ยังพึ่งพาอาศัยทรัพยากรธรรมชาติสภาพของชาวบ้านในชุมชนจำเป็นต้องดิ้นรนเพื่อความอยู่รอด แต่ชาวบ้านยังพึ่งพาอาศัยให้ความร่วมช่วยเหลือเกื้อกูลกัน มีความสัมพันธ์อันดีต่อกัน ชุมชนยังคงอนุรักษ์และสืบทอดภูมิปัญญา วัฒนธรรม ประเพณี และเชื่อในอำนาจสิ่งศักดิ์สิทธิ์ แต่ชุมชนมีการเปิดรับความรู้และสิ่งใหม่ ๆ จากภายนอกอยู่เสมอ กระบวนการพัฒนาฐานข้อมูลแหล่งการเรียนรู้ชุมชน ชุมชนให้ความสำคัญต่อกิจกรรมการมีส่วนร่วมการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ชุมชนในทุกขั้นตอน และมีชาวบ้านในชุมชนเข้าร่วมหลายกลุ่ม เนื่องจากเข้าใจและเห็นความสำคัญของการมีแหล่งเรียนรู้ชุมชนเพื่อเผยแพร่และถ่ายทอดความรู้ ภูมิปัญญาที่สืบทอดมาจากบรรพบุรุษ ภูมิปัญญาด้านพิธีกรรมและความเชื่อและภูมิปัญญาด้านแพทย์แผนไทยในชุมชนมีจำนวนน้อย เนื่องจากขาด ผู้สืบทอดความรู้และผู้เรียนจะต้องเอาใจใส่เป็นอย่างมาก มีข้อปฏิบัติอย่างเคร่งครัด จึงหาผู้สืบทอดที่มีใจรักได้ยาก และการรักษาจากแพทย์แผนไทยก็มีจำนวนลดน้อยลง เนื่องจากการรักษากับแพทย์แผนปัจจุบันมีความทันสมัยและเห็นผลอย่างรวดเร็ว การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ป่าชุมชนโนนชาด พบว่า ชาวบ้านในชุมชนเห็นคุณค่าและความสำคัญของป่า เนื่องจากป่าเป็นแหล่งอาหารและทำให้ชาวบ้านมีรายได้และได้รับประโยชน์จากป่าเป็นจำนวนมาก แต่เนื่องจากป่าชุมชนโนนชาดมีพื้นที่มาก จึงไม่สามารถจัดทำเส้นทางศึกษาพันธุ์ไม้ได้ครอบคลุมทั้งหมด จึงได้ร่วมกันกำหนดเส้นทางศึกษาตามสภาพพื้นที่และระยะทางที่เหมาะสม โดยทำการตัดป้ายตามจุดหรือพันธุ์ไม้ที่กำหนด เพื่อให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ตามอัธยาศัยของผู้ที่สนใจศึกษาด้วยตนเอง และเป็นแหล่งเรียนรู้ชุมชนที่ส่งเสริมด้านการเรียนการสอนแก่นักเรียนหรือครู เพื่อให้เกิดทักษะและประสบการณ์จริง

อินดริยันโตะ (Indriyanto, 1993: Abstract) ได้ทำการศึกษา เรื่องการศึกษาอิทธิพลของแหล่งเรียนรู้ในบ้านกับแหล่งเรียนรู้ในชุมชน ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประถมศึกษาในประเทศอินโดนีเซีย ผลการศึกษา พบว่า ในระหว่างตัวแปรบ้านและแหล่งเรียนรู้ในชุมชน ผู้ปกครองและชุมชนมีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน เพราะผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์สูงขึ้น เมื่อเทียบกับแหล่งชุมชนใดก็ตามที่ได้รับความร่วมมือจากบ้านและแหล่งชุมชนน้อยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก็มีแนวโน้มต่ำลง

แมคโดเวล (Mcdowell, อ้างถึงใน อิศระชัย ธนารักษ์, 2551) ได้ศึกษาเรื่องความปรารถนาและการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการในเวลารว่างเปรียบเทียบระหว่างเด็กวัยรุ่นปกติกับเด็กวัยรุ่นที่เรียนช้าพบว่าเด็กวัยรุ่นทั้งสองกลุ่มมีความปรารถนาสูงที่จะใช้เวลารว่างฟังดนตรี ดูรายการโทรทัศน์ ชมกีฬา วาดรูป จักรกลุ่มสนทนา

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัย เรื่อง การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์นี้ ดำเนินการในรูปแบบของการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ซึ่งประกอบด้วยการศึกษาข้อมูลพื้นฐานและประเมินความต้องการของชุมชน การออกแบบและพัฒนากิจกรรมนันทนาการ การนำกิจกรรมนันทนาการไปใช้ และการประเมินผลเพื่อปรับปรุงและพัฒนากิจกรรมนันทนาการให้ได้รูปแบบของกิจกรรมนันทนาการที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยทุกขั้นตอนของการวิจัยดำเนินการในลักษณะของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research) ระหว่างคณะผู้วิจัย ผู้ดูแลพิพิธภัณฑสถานหรือแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น นักการศึกษา ครู นักเรียน ผู้นำชุมชน ประชาชนทั้งในและนอกท้องถิ่น ซึ่งร่วมค้นหาปัญหาและความต้องการ ร่วมวางแผน ร่วมดำเนินการ ร่วมประเมิน ปรับปรุง และพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ โดยดำเนินการวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Methods Research) ระหว่างวิธีการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ

มีวัตถุประสงค์ทั่วไป เพื่อพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยวัตถุประสงค์เฉพาะ

- 1) เพื่อศึกษาบริบทและกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
- 2) เพื่อพัฒนากิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
- 3) เพื่อทดลองกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
- 4) เพื่อประเมินการใช้ประโยชน์กำหนดข้อเสนอแนะและแนวทางการพัฒนากิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

1. พื้นที่ที่ใช้ในการวิจัย

คณะผู้วิจัยคัดเลือกพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นที่จะดำเนินการทดลองรูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยการคัดเลือกแบบเจาะจงจากพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ที่ตั้งอยู่ในพื้นที่ 8 จังหวัดภูมิภาคตะวันตก ซึ่งเป็นพื้นที่เป้าหมายของเครือข่ายวิจัยอุดมศึกษาภาคกลางตอนล่าง ได้แก่ กาญจนบุรี สุพรรณบุรี นครปฐม ราชบุรี สมุทรสาคร สมุทรสงคราม เพชรบุรี และประจวบคีรีขันธ์ ได้พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้

ในท้องถิ่นที่ใช้ในการศึกษาวิจัย จำนวน 4 แห่ง ประกอบด้วยพิพิธภัณฑ์ 2 แห่ง และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น 2 แห่ง ดังนี้

- 1) พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก ตำบลบ้านใต้ อำเภอเมืองฯ จังหวัดกาญจนบุรี
- 2) พิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา วัดชะอำคีรี ตำบลชะอำ อำเภอชะอำ จังหวัดเพชรบุรี
- 3) แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ ตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์
- 4) แหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา ตำบลดอนคา อำเภออู่ทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

ดังแสดงตำแหน่งที่ตั้งของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นที่ใช้ในการศึกษาวิจัยในแผนภาพที่ 3.1



แผนภาพที่ 3.1 ตำแหน่งที่ตั้งของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นที่ใช้ในการศึกษาวิจัย

ตารางที่ 3.1 รายชื่อพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นที่ศึกษา จำแนกตามลักษณะเนื้อหาในการจัดแสดง

พิพิธภัณฑ์ / แหล่งเรียนรู้	ลักษณะเนื้อหาในการจัดแสดง			
	วิถีชีวิต ท้องถิ่น /ภูมิปัญญา	แหล่ง โบราณคดี/ โบราณสถาน	ชาติพันธุ์	เฉพาะ เรื่อง
1.1 พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก จังหวัดกาญจนบุรี				✓
1.2 พิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา วัดชะอำคีรี จังหวัดเพชรบุรี	✓			
1.3 แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสาย กะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์			✓	
1.4 แหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี			✓	

2. ประชากรและผู้ให้ข้อมูลในการวิจัย

1. ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 2 กลุ่ม คือ กลุ่มแรก นักวิจัยท้องถิ่นซึ่งเป็นผู้แทนจากคนใน 4 ชุมชน ทั้งนี้ นักวิจัยท้องถิ่น ได้แก่ ผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์หรือแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นนั้น ผู้นำชุมชน สมาชิกในชุมชน บุคลากรทางการศึกษา และกลุ่มที่สองคือ ประชากรที่เป็นผู้เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการและผู้เกี่ยวข้องกับกิจกรรม

2. ผู้ให้ข้อมูลในการวิจัย ได้แก่ ผู้แทนจาก 4 ชุมชน เพื่อเป็นนักวิจัยท้องถิ่น และกลุ่มตัวอย่างของผู้เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ 4 แห่ง โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยไม่อาศัยความน่าจะเป็น (Non Probabilistic Sampling) ได้กลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยการคัดเลือกพื้นที่ที่กระจายอยู่ในจังหวัดในภูมิภาคตะวันตก และมีลักษณะเนื้อหาในการจัดแสดงที่แตกต่างกัน ได้แก่ พิพิธภัณฑ์ที่จัดแสดงเฉพาะเรื่องได้เลือก พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก จังหวัดกาญจนบุรี พิพิธภัณฑ์ที่เน้นการสืบทอดความรู้จากวิถีชีวิตท้องถิ่นและภูมิปัญญาได้เลือกพิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา วัดชะอำคีรี จังหวัดเพชรบุรี แหล่งการเรียนรู้ที่โดดเด่นด้านกลุ่มชาติพันธุ์ได้เลือกแหล่งการเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์และ

แหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างแต่ละพิพิธภัณฑสถาน จำนวนประมาณ 2,145 คน ดังตารางที่ 3.2

ตารางที่ 3.2 ผู้ให้ข้อมูลในการจัดกิจกรรมแต่ละพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

พิพิธภัณฑสถาน/แหล่งเรียนรู้	จำนวนผู้ให้ข้อมูล(คน)
1.1 พิพิธภัณฑสถานสงคราม อักษะและชลยศึก จังหวัดกาญจนบุรี	ผู้นำชุมชน จำนวน 3 คน ปราชญ์ท้องถิ่น จำนวน 2 คน ครูโรงเรียน อนุบาลวัดไชยชุมพลชนะสงคราม จำนวน 15 คน นักเรียนระดับชั้น อนุบาล 1 – มัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลวัดไชยชุมพลชนะ สงคราม จำนวน 200 คน รวมจำนวน 217 คน
1.2 พิพิธภัณฑสถานวิถีชาวนา วัดชะอำคีรี จังหวัดเพชรบุรี	พระสงฆ์ 2 รูป ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน คณะกรรมการชุมชน จำนวน 15 คน ชาวบ้าน จำนวน 5 คน ครู จำนวน 5 คน และภูมิ ปัญญาท้องถิ่น จำนวน 10 คน นักวิชาการของ วัฒนธรรมจังหวัด จำนวน 2 คน นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 300 คน ครู จำนวน 30 คน ภูมิปัญญาท้องถิ่น จำนวน 50 คน ภาคีเครือข่าย จำนวน 200 คน รวมจำนวน 624 คน
1.3 แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิต ชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยง ตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์	ภูมิปัญญาท้องถิ่น จำนวน 20 คน คณะครูและบุคลากรทางการศึกษา นอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยอำเภอหัวหิน จำนวน 12 คน นักเรียน จำนวน 80 คน นักศึกษา กศน. จำนวน 140 คน ภาคี เครือข่าย จำนวน 28 คน รวมทั้งหมด 280 คน
1.4 แหล่งเรียนรู้ชุมชน ลาวเวียงบ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี	ผู้บริหารและครู จำนวน 48 คน นักเรียน จำนวน 768 คน ผู้ปกครอง จำนวน 40 คน คณะกรรมการสถานศึกษา จำนวน 13 คน ผู้นำ ชุมชน จำนวน 15 คน ปราชญ์ชาวบ้าน จำนวน 30 คน และบุคคล ในชุมชน 110 คน รวมทั้งสิ้น 1,024 คน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

1. แบบสำรวจข้อมูลพื้นฐานของชุมชน และสภาพพิพิธภัณฑสถาน/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น
2. ประเด็นการสัมภาษณ์ผู้รู้เกี่ยวกับองค์ความรู้ การเรียนรู้ของคนในชุมชน และพิพิธภัณฑสถาน/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

3. ประเด็นการสนทนากลุ่ม (Focus Group Guideline) ในระดับชุมชน เพื่อพัฒนาแนวทางการจัดกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

4. แบบประเมินการจัดโครงการหรือกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

5. ประเด็นการสนทนากลุ่ม (Focus Group Guideline) ในระดับชุมชน เพื่อประเมิน ปรับปรุงและพัฒนากิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

6. โครงการสัมมนาเพื่อตรวจสอบความเป็นไปได้ ติดตามและประเมินผลการจัดกิจกรรมรวมทั้งพัฒนาและตรวจสอบรูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

4. วิธีการสร้างและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสำรวจข้อมูลพื้นฐานของชุมชน และสภาพพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ผู้วิจัยได้สร้างแบบสำรวจข้อมูลพื้นฐานของชุมชน โดยมีวิธีการดังนี้

1.1 ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎี จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

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 ศึกษาหลักการแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวกับประเด็นการสัมภาษณ์

2.2 กำหนดกรอบแนวคิด ประเด็นการสัมภาษณ์เพื่อให้มีรายละเอียดครอบคลุมครบถ้วน ในประเด็นที่ต้องการศึกษา

2.3 สร้างแบบประเด็นการสัมภาษณ์

2.4 นำแบบประเด็นการสัมภาษณ์ที่สร้างขึ้นแล้วนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้อง และความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)

2.5 นำเครื่องมือที่ผู้ทรงคุณวุฒิได้ตรวจสอบแล้วมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

2.6 นำแบบประเด็นสัมภาษณ์กลุ่มไปเก็บข้อมูล

3. ประเด็นการสนทนากลุ่ม (Focus Group Guideline) ในระดับชุมชน เพื่อพัฒนา แนวทางการจัดกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ 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. แบบประเมินการจัดโครงการหรือกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้สร้างแบบประเมิน โดยมีวิธีการดังนี้

4.1 ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบประเมินการจัดโครงการหรือกิจกรรมนันทนาการ

4.2 กำหนดกรอบแนวคิด ประเด็น ตัวชี้วัดในข้อคำถามการประเมิน

4.3 สร้างแบบประเมินความคิดเห็นการจัดกิจกรรมนันทนาการ

4.4 นำแบบประเมินความคิดเห็นการจัดกิจกรรมนันทนาการไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้อง และความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)

4.5 นำเครื่องมือที่ผู้เชี่ยวชาญได้ตรวจสอบแล้วมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

4.6 นำแบบประเมินความคิดเห็นการจัดกิจกรรมนันทนาการไปเก็บข้อมูลจากผู้เข้าร่วมกิจกรรม

5. ประเด็นการสนทนากลุ่ม (Focus Group Guideline) ในระดับชุมชน เพื่อประเมิน ปรับปรุง และพัฒนากิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

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 ปรับรายละเอียดโครงการตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ

6.4 ดำเนินการจัดโครงการ และประเมินผลความสำเร็จในการจัดโครงการ

5. วิธีดำเนินการวิจัย

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

ขั้นตอนที่ 1 วางแผนงานวิจัยและกำหนดแนวทางการดำเนินโครงการร่วมกับคณะทำงานวิจัย

1.1 ประชุมคณะผู้วิจัยเพื่อวางแผนงานวิจัยและกำหนดแนวทางการดำเนินโครงการร่วมกัน ในวันพฤหัสบดีที่ 13 ธันวาคม 2555 ณ ห้องประชุมสวัสดิ์ สุวรรณนที ชั้น 2 อาคารศึกษา 3 คณะ

ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ประกอบด้วย ผู้อำนวยการแผนงานวิจัย เลขานุการแผนงานวิจัย หัวหน้าโครงการวิจัยย่อยและนักวิจัย 4 โครงการ

1.2 คัดเลือกพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น สำหรับดำเนินการทดลองรูปแบบนวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ได้พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นที่ใช้ในการวิจัย รวม 4 แห่ง เป็นพิพิธภัณฑสถาน จำนวน 2 แห่ง และแหล่งเรียนรู้ จำนวน 2 แห่ง และนักวิจัยชุมชน จำนวน 7 คน ประกอบด้วย 1) ศิษย์เก่าที่สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโทจากมหาวิทยาลัยศิลปากร สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ สาขาวิชาการศึกษานอกโรงเรียน จำนวน 7 คน รายละเอียดดังตารางที่ 3.3

ตารางที่ 3.3 พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นที่ศึกษา และรายชื่อนักวิจัยชุมชน

พิพิธภัณฑสถาน / แหล่งเรียนรู้	นักวิจัยชุมชน
1. พิพิธภัณฑสถานสงครามอักษะและเชลยศึก จังหวัดกาญจนบุรี	นางนุติ รุ่งสว่าง
2. พิพิธภัณฑสถานวิถีชาวนา วัดชะอำคีรี จังหวัดเพชรบุรี	นางเอี่ยมพร โตภาณุรักษ์กุล
3. แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์	นางสาวสุธิกานต์ แยมนิล นางปนัดดา จันทร์เข้า
4. แหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี	นางอุบลรัตน์ กรุดมณี นางจันทร์เพ็ญ สุวรรณนคร นางสาวขวัญนภา อุณหกานต์

1.3 ประชุมนักวิจัยชุมชนเพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์ของแผนงานวิจัย โครงการวิจัยย่อย แผนการดำเนินการวิจัย และแนวทางการดำเนินการวิจัย ในวันศุกร์ที่ 21 ธันวาคม 2555 ณ ห้องกิจกรรมอาจารย์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ประกอบด้วยที่ปรึกษางานวิจัย คณะผู้วิจัย นักวิจัยชุมชน และผู้ร่วมวิจัย



ภาพที่ 3.1 การประชุมคณะผู้วิจัยกับนักวิจัยชุมชน ผู้ร่วมวิจัย

1.4 ประชุมกลุ่มย่อยเพื่อชี้แจงรายละเอียดเกี่ยวกับแนวทางการดำเนินการวิจัยของโครงการวิจัยย่อย จำนวน 3 ครั้ง ดังนี้

1) วันจันทร์ที่ 14 มกราคม 2556 ณ ศูนย์วิจัยและพัฒนาทางการศึกษา ชั้น 1 อาคารศึกษา 3 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ประกอบด้วย คณะผู้วิจัย นักวิจัยชุมชน และผู้ร่วมวิจัย

2) วันศุกร์ที่ 18 มกราคม 2556 ณ ศูนย์วิจัยและพัฒนาทางการศึกษา ชั้น 1 อาคารศึกษา 3 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ประกอบด้วย คณะผู้วิจัย นักวิจัยชุมชน และผู้ร่วมวิจัย

3) วันพุธที่ 30 มกราคม 2556 ณ ฟิวเจอร์ริสอร์ท จังหวัดกาญจนบุรี ประกอบด้วย ที่ปรึกษางานวิจัย คณะผู้วิจัย นักวิจัยชุมชน และผู้ร่วมวิจัย

1.5 คณะผู้วิจัยและที่ปรึกษาโครงการวิจัยลงพื้นที่เพื่อเยี่ยมสำรวจพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นที่เป็นพื้นที่ดำเนินการวิจัยทั้ง 4 แห่ง เพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัยและแนวทางการดำเนินการวิจัยแก่ชุมชนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ตลอดจนให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่นักวิจัยชุมชนและผู้ร่วมวิจัย ตามลักษณะเฉพาะของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นแต่ละแห่ง โดยมีกำหนดการเยี่ยมพื้นที่ ดังรายละเอียดในตารางที่ 3.4

ตารางที่ 3.4 กำหนดการลงพื้นที่เพื่อเยี่ยมสำรวจพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

วัน เดือน ปี	พิพิธภัณฑ์ / แหล่งเรียนรู้
30 มกราคม 2556	- พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก จังหวัดกาญจนบุรี
1 กุมภาพันธ์ 2556	- แหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี
4 กุมภาพันธ์ 2556	- พิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา วัดชะอำคีรี จังหวัดเพชรบุรี
5 กุมภาพันธ์ 2556	- แหล่งการเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาสภาพบริบทชุมชน และสภาพพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้

ศึกษาข้อมูลสภาพบริบทชุมชน ซึ่งประกอบด้วย ข้อมูลพื้นฐานของชุมชน สภาพภูมิปัญญา และแหล่งเรียนรู้ในชุมชน กระบวนการเรียนรู้ของคนในชุมชน การมีส่วนร่วมของคนในชุมชนในเรื่องต่างๆ และศึกษาสภาพของพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้เกี่ยวกับประวัติความเป็นมา การก่อตั้ง ที่ตั้ง สภาพทั่วไป การบริหารจัดการและการจัดแสดง กิจกรรมและการให้ความรู้ ความร่วมมือและการสนับสนุนของชุมชน รวมทั้งสภาพปัญหา ความต้องการ ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะในการ

ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จากชุมชนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง 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 Guideline) เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ รับฟังความคิดเห็น ให้คำแนะนำ วิเคราะห์และตรวจสอบข้อมูลร่วมกัน ระหว่างคณะผู้วิจัย ที่ปรึกษางานวิจัย นักวิจัยชุมชน ผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น คนในชุมชน และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องซึ่งมาจากบทบาทหน้าที่ที่หลากหลาย เช่น ผู้นำท้องถิ่น นักวิชาการ ผู้บริหารสถานศึกษา กรรมการสถานศึกษา กรรมการวัฒนธรรม ประชาชนชาวบ้าน พระภิกษุ ครู นักเรียน นักศึกษา และผู้สนใจทั่วไป โดยแต่ละพื้นที่มีกำหนดการสนทนากลุ่มและจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม ดังปรากฏในตารางที่ 3.5

ตารางที่ 3.5 กำหนดการและจำนวนผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มเพื่อตรวจสอบข้อมูล และรับฟังความคิดเห็นในการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

กำหนดการ	พิพิธภัณฑ์ / แหล่งเรียนรู้	ผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่ม
28 กุมภาพันธ์ 2556	พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก จังหวัดกาญจนบุรี	ประธานฝ่ายฆราวาส มูลนิธิวัดไชยชุมพลชนะสงคราม ประธานชุมชนบ้านใต้ รองผู้อำนวยการ ครู และนักเรียนโรงเรียนอนุบาลวัดไชยชุมพลชนะสงคราม นักวิจัยท้องถิ่น และคณะผู้วิจัย รวมทั้งสิ้น 12 คน

ตารางที่ 3.5 (ต่อ)

กำหนดการ	พิพิธภัณฑ์ / แหล่งเรียนรู้	ผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่ม
8 มีนาคม 2556	แหล่งการเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทย เชื้อสายกะเหรี่ยง ตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ จังหวัด ประจวบคีรีขันธ์	เจ้าอาวาสและที่ปรึกษาเจ้าอาวาสวัดชะอำ คีรี นายอำเภอชะอำ สมาชิกสภาจังหวัด สมาชิกสภาเทศบาลตำบลบางเก่า รองประธานสภาวัฒนธรรมจังหวัด เพชรบุรีและอำเภอชะอำ เจ้าหน้าที่ สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดเพชรบุรี ผู้อำนวยการ รองผู้อำนวยการ และครู โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านชะอำ ครูโรงเรียน ชะอำคุณหญิงเนื่องบุรี ครูโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัย ราชภัฏเพชรบุรี คณบดีคณะ มนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ เพชรบุรี อาจารย์ประจำมหาวิทยาลัย นานาชาติแสตมฟอร์ด ข้าราชการครู บำนาญ ผู้อำนวยการกองสวัสดิการ เทศบาลเมืองชะอำ เจ้าหน้าที่สำนักงาน พัฒนาชุมชนอำเภอชะอำ ตัวแทนบริษัท ชลประทานซีเมนต์ จำกัด (มหาชน) กลุ่มเด็กและเยาวชนบ้านชะอำน ประธาน ชุมชนบ้านชะอำ คนในชุมชน นักวิจัยอิสระ นักวิจัยท้องถิ่น ที่ปรึกษาและคณะผู้วิจัย รวมทั้งสิ้น 26 คน
15 มีนาคม 2556	แหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียง บ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี	นายก ปลัด เจ้าหน้าที่ และสมาชิกสภา องค์การบริหารส่วนตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ ครู กศน. ตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ ครู กศน. อำเภอหัวหิน ครูและนักศึกษา ศศช. แม่ ฟ้าหลวงบ้านโคนมพัฒนา คนในชุมชน นักวิจัยท้องถิ่น และคณะผู้วิจัย รวมทั้งสิ้น 18 คน

ตารางที่ 3.5 (ต่อ)

กำหนดการ	พิพิธภัณฑ์ / แหล่งเรียนรู้	ผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่ม
4 เมษายน 2556	พิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา วัดชะอำคีรี จ.เพชรบุรี	เจ้าอาวาสวัดโสภณาราม เลขานุการเจ้า อาวาสวัดโศคาราม นายกองดีการบริหาร ส่วนตำบลดอนคา เลขานุการ และ เจ้าหน้าที่ ตัวแทนสภาวัฒนธรรมชุมชน ผู้อำนวยการ ครู และนักเรียนโรงเรียน ดอนคาวิทยา ปราชญ์ชาวบ้าน ผู้ใหญ่บ้าน คนในชุมชน นักวิจัยท้องถิ่น ที่ปรึกษาและ คณะผู้วิจัย รวมทั้งสิ้น 22 คน



วันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2556 พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก จ.กาญจนบุรี



วันที่ 8 มีนาคม 2556 แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยง จ.ประจวบคีรีขันธ์



วันที่ 15 มีนาคม 2556 แหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา จ.สุพรรณบุรี



วันที่ 4 เมษายน 2556 พิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา วัดชะอำคีรี จ.เพชรบุรี

ภาพที่ 3.2 กิจกรรมสนทนากลุ่ม (Focus Group)

จากการสนทนากลุ่ม (Focus Group Guideline) เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ รับฟังความคิดเห็น ให้คำแนะนำ วิเคราะห์และตรวจสอบข้อมูลร่วมกัน ระหว่างคณะผู้วิจัย ที่ปรึกษางานวิจัย นักวิจัย ชุมชน ผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น คนในชุมชน และผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ทำให้ได้ แนวทางการวิจัยแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน

ขั้นตอนที่ 3 สังเคราะห์รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ใน ขั้นตอนนี้คณะผู้วิจัย มีการดำเนินการดังนี้

3.1 นักวิจัยชุมชนและชุมชนร่วมกันออกแบบและพัฒนาโครงการหรือกิจกรรมโดยใช้ พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นตามแนวทางของผลการศึกษาที่ได้จากการศึกษาสภาพบริบท ชุมชน สภาพของพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ที่ศึกษา และการวิเคราะห์ข้อมูล (SWOT Analysis) โดย เชื่อมโยงกับแนวคิด ทฤษฎี และหลักการเกี่ยวกับการนันทนาการ การบูรณาการความรู้จากสาขา

ต่าง ๆ เพื่อพัฒนาโครงการหรือกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ผ่านกระบวนการกิจกรรมนันทนาการเชิงสร้างสรรค์

3.2 คณะผู้วิจัยจัดให้มีการสัมมนา “โครงการ นำเสนอแนวทางการพัฒนากิจกรรมในงานวิจัย เรื่อง รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์” ระหว่างวันที่ 10-11 เมษายน 2556 ณ บ้านราชดำเนินหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ เพื่อนำเสนอผลการศึกษาเบื้องต้นและแนวทางการพัฒนาโครงการหรือกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น และร่วมกันอภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ตลอดจนหาข้อสรุปร่วมกัน ระหว่างคณะผู้วิจัย ที่ปรึกษางานวิจัย นักวิจัยชุมชน และผู้ร่วมวิจัย



ภาพที่ 3.3 การนำเสนอแนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

หลังจากคณะผู้วิจัย ที่ปรึกษางานวิจัย นักวิจัยชุมชน และผู้ร่วมวิจัย ได้ร่วมกันอภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น เพื่อหาข้อสรุปร่วมกันในการจัดกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ จึงได้กำหนดจัดกิจกรรม ดังรายละเอียดในตารางที่ 3.6

ตารางที่ 3.6 โครงการ/กิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

พิพิธภัณฑ์ / แหล่งเรียนรู้	โครงการ / กิจกรรม
1. พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะ และเชลยศึก จังหวัดกาญจนบุรี	1. กิจกรรม Walk Rally 2. กิจกรรมการพัฒนาให้นักเรียนให้เป็นมัคคุเทศก์ท้องถิ่นรุ่นเยาว์คู่ไปกับมัคคุเทศก์ท้องถิ่นของชุมชน 3. กิจกรรมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการ
2. พิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา วัดชะอำคีรี จังหวัดเพชรบุรี	1. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการของพิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา 2. กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ พิพิธภัณฑ์มีชีวิตในงาน “เล่าเรื่องเมืองชะอำ ตอนตำนานเมล็ดข้าว”
3. แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยง ตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์	1. ส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการของชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยง 2. กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในรูปแบบนิทรรศการมีชีวิต
4. แหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี	1. จัดตั้งชุมชน “ม่วนซื่นลาวเวียง” 2. จัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน กิจกรรมชุมชน “ม่วนซื่นลาวเวียง” 3. จัดโครงการ “ม่วนซื่นลาวเวียง”

3.3 ติดตามการดำเนินงานของพื้นที่ดำเนินการวิจัยเพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นทั้ง 4 แห่ง โดยคณะผู้วิจัย ที่ปรึกษาโครงการวิจัย และนักวิจัยชุมชนต่างพื้นที่เข้าร่วมในโครงการ/กิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่แต่ละพื้นที่จัดขึ้นตามแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ซึ่งได้จากการมีส่วนร่วมของชุมชน การให้ข้อเสนอแนะของคณะผู้วิจัยและที่ปรึกษาโครงการวิจัย ตลอดจนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างนักวิจัยชุมชนแต่ละพื้นที่ โดยมีกำหนดการลงพื้นที่เพื่อติดตามโครงการ/กิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ระหว่างเดือนมิถุนายน – สิงหาคม 2556 รายละเอียดดังตารางที่ 3.7

ตารางที่ 3.7 กำหนดการลงพื้นที่เพื่อติดตามกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

พิพิธภัณฑ์ / แหล่งเรียนรู้	กำหนดการ	สถานที่
1.1 พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและ เชลยศึก จังหวัดกาญจนบุรี	วันที่ 26 สิงหาคม 2556	โรงเรียนอนุบาลวัดไชยชุมพล ชนะสงคราม อำเภอเมือง จังหวัดกาญจนบุรี
1.2 พิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา วัดชะอำคีรี จังหวัดเพชรบุรี	วันที่ 31 สิงหาคม 2556	ลานวัดชะอำคีรี อำเภอชะอำ จังหวัดเพชรบุรี
1.3 แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทย เชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ ใหญ่ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์	วันที่ 27 สิงหาคม 2556	แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทย เชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ ใหญ่ อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์
1.4 แหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียง บ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี	วันที่ 18 กรกฎาคม 2556	ณ โรงเรียนดอนคาวิทยา อำเภอ ชูทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

ขั้นตอนที่ 4 สรุปผลการจัดกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนที่ส่งเสริม
การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

4.1 สรุปผลการจัดโครงการหรือกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนที่ส่งเสริมการ
เรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ที่จัดขึ้น ใน 4 ประเด็นสำคัญได้แก่ กระบวนการ ผลผลิต ผลกระทบ ความ
ยั่งยืน โดยเก็บข้อมูลจากการเข้าร่วมในโครงการหรือกิจกรรมของกลุ่มเป้าหมายและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง
ด้วยวิธีการสังเกต การสอบถาม และการสนทนากลุ่มย่อย

4.2 ปรับปรุงและพัฒนากิจกรรมนันทนาการ โดยการสัมภาษณ์และการสนทนากลุ่มย่อย
กับผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์ ผู้นำ บุคลากรทางการศึกษา และคนในชุมชน 4 ชุมชน

4.3 วิเคราะห์และอภิปรายผลการจัดกิจกรรมนันทนาการ จากผลการดำเนินการวิจัยใน
พื้นที่พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น 4 แห่ง โดยอภิปรายผลตามแนวคิด ทฤษฎีกิจกรรม
นันทนาการ การมีส่วนร่วมกับชุมชน และการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ รวมทั้งสรุปกระบวนการวิจัยและ
พัฒนากิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ใน 4 ชุมชน

4.4 นำเสนอผลการทดลอง พัฒนา และรับฟังข้อคิดเห็น ข้อเสนอแนะจากที่ปรึกษา
โครงการ ผู้ทรงคุณวุฒิ ในการสัมมนาโครงการหรือกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดย
ใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของพื้นที่ดำเนินการวิจัย

แต่ละแห่ง และคืนข้อมูลแก่ชุมชน ระหว่างวันที่ 27-28 กันยายน 2556 ณ ผัง-หวาน รีสอร์ท แอนด์ สปา จังหวัดกาญจนบุรี

ขั้นตอนที่ 5 พัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

5.1 ประชุมร่วมกันระหว่างคณะผู้วิจัยและที่ปรึกษาโครงการวิจัย เพื่อวิเคราะห์และสังเคราะห์รูปแบบการจัดกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น จากผลการดำเนินการวิจัยในพื้นที่พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น 4 แห่ง

5.2 นำเสนอรูปแบบการจัดกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นต่อสาธารณชน โดยจัดโครงการประชุมสัมมนาทางวิชาการเรื่อง “การเรียนรู้ตลอดชีวิตเชิงสร้างสรรค์โดยใช้แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น” ในวันพฤหัสบดีที่ 23 และวันศุกร์ที่ 24 มกราคม พ.ศ. 2557 ณ ห้องประชุม 2306 ชั้น 3 อาคารคณะศึกษาศาสตร์ 2 มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ จังหวัดนครปฐม เพื่อนำเสนอผลการวิจัยในภาพรวม และรับฟังข้อคิดเห็น ข้อเสนอแนะจากผู้เกี่ยวข้องและผู้สนใจ

5.3 สรุปผลการวิจัยโดยการประชุมร่วมกันระหว่างคณะผู้วิจัยและที่ปรึกษาโครงการวิจัย และจัดทำรายงานการวิจัย เรื่อง การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

6. การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบสำรวจข้อมูลพื้นฐานของชุมชน และสภาพพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น เก็บรวบรวมข้อมูลจาก ผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ผู้นำชุมชน บุคลากรทางการศึกษาทั้งในและนอกระบบโรงเรียน และคนในชุมชน จำนวน 4 ชุมชน

2. ประเด็นการสัมภาษณ์ผู้รู้เกี่ยวกับองค์ความรู้ การเรียนรู้ของคนในชุมชน และพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น เก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น และผู้นำชุมชน จำนวน 4 ชุมชน

3. ประเด็นการสนทนากลุ่ม (Focus Group Guideline) ในระดับชุมชน เพื่อพัฒนาแนวทางการจัดกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ผู้นำชุมชน บุคลากรทางการศึกษาทั้งในและนอกระบบโรงเรียน และคนในชุมชน จำนวน 4 ชุมชน

4. ออกแบบและพัฒนากิจกรรมนันทนาการเชิงสร้างสรรค์ จากข้อมูลบริบทชุมชน สภาพ พิพธิภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น และความคิดเห็นของคนในชุมชนเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนา กิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพธิภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริม การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยการตรวจสอบจากผู้ทรงคุณวุฒิ

5. การประเมินการจัดโครงการหรือกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้ พิพธิภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เก็บรวบรวมข้อมูลจาก ผู้ดูแลพิพธิภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ผู้นำชุมชน บุคลากรทางการศึกษาทั้งในและนอกระบบโรงเรียน ศึกษานิเทศก์ในชุมชน และผู้สนใจทั่วไปที่เข้าร่วมโครงการหรือกิจกรรมนั้น ๆ จำนวน 4 ชุมชน

6. ประเด็นการสนทนากลุ่ม (Focus Group Guideline) ในระดับชุมชน เพื่อประเมิน ปรับปรุง และพัฒนากิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพธิภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ดูแลพิพธิภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ผู้นำ ชุมชน บุคลากรทางการศึกษาทั้งในและนอกระบบโรงเรียน คนในชุมชน นักวิชาการ และนักวิจัย จำนวน 4 ชุมชน

7. การตรวจสอบข้อมูล

คณะผู้วิจัยมีการตรวจสอบข้อมูลโดยการตรวจสอบสามเส้าด้านผู้วิจัย (Researchers Triangulation) เนื่องจากมีการเก็บข้อมูลพิพธิภัณฑ์ท้องถิ่น และการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาพิพธิภัณฑ์ ท้องถิ่นให้เป็นแหล่งเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยผู้วิจัย 3 กลุ่ม ประกอบด้วย คณะผู้วิจัย จำนวน 3 คน ที่ปรึกษา จำนวน 2 คน และนักวิจัยในชุมชนร่วมกับผู้ร่วมวิจัยในพื้นที่ ตลอดจนผู้นำท้องถิ่น นักวิชาการ และคนในชุมชน ทำการตรวจสอบข้อมูลเพื่อหาข้อสรุปในกรณีผลที่ได้ไม่สอดคล้องกัน มีการตรวจสอบข้อมูลซ้ำอีกครั้ง โดยนักวิจัยในชุมชนร่วมกับผู้ร่วมวิจัยในพื้นที่ นอกจากนี้ มีการ ตรวจสอบสามเส้าด้านระเบียบวิธีวิจัย (Methodologies Triangulation) โดยมีการตรวจสอบข้อมูลจาก การเก็บข้อมูลแบบผสมผสานวิธีทั้งวิธีการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ เพื่อตอบคำถามการ วิจัยในแต่ละขั้นตอน มีการเก็บข้อมูลต่างเวลา ต่างสถานที่ ต่างบุคคล เพื่อให้ได้ข้อสรุป

8. การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลที่ได้จากการวิจัยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) แล้วนำเสนอในลักษณะ การบรรยาย

บทที่ 4

ผลการศึกษาสภาพพิพัตถัณท์ท้องถิ่นและแหล่งเรียนรู้

งานวิจัย เรื่อง การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพัตถัณท์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้นำเสนอผลในประเด็นต่อไปนี้

1. ผลการศึกษาสภาพพิพัตถัณท์และแหล่งเรียนรู้ 4 แห่ง ในประเด็น 1) การศึกษาสภาพบริบทชุมชน ได้แก่ ข้อมูลพื้นฐานของชุมชน สภาพภูมิปัญญาและแหล่งเรียนรู้ในชุมชน กระบวนการเรียนรู้ของคนในชุมชน การมีส่วนร่วมของคนในชุมชน 2) สภาพพิพัตถัณท์/แหล่งเรียนรู้ ได้แก่ ประวัติความเป็นมา การก่อตั้ง ที่ตั้ง สภาพทั่วไป การบริหารจัดการและการจัดแสดง กิจกรรมและการให้ความรู้ ความร่วมมือ และการสนับสนุนของชุมชน ปัญหา ความต้องการ ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะในการพัฒนาพิพัตถัณท์แหล่งเรียนรู้ 3) ผลการวิเคราะห์ SWOT 4) แนวทางการพัฒนากิจกรรมนันทนาการเชิงสร้างสรรค์

2. สรุปผลการศึกษาสภาพพิพัตถัณท์ท้องถิ่นและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

3. สรุปกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน

1. ผลการศึกษาสภาพพิพัตถัณท์และแหล่งเรียนรู้

1.1 พิพัตถัณท์สงครามอักษะและเขลยศึก จังหวัดกาญจนบุรี

1.1.1 สภาพบริบทชุมชน

- ข้อมูลพื้นฐานของชุมชน พิพัตถัณท์สงครามอักษะและเขลยศึก ตั้งอยู่ภายในวัดไชยชุมพลชนะสงคราม (วัดใต้) ชุมชนบ้านท่าน้ำชุกโดน ตำบลบ้านใต้ อำเภอเมืองฯ จังหวัดกาญจนบุรี สภาพพื้นที่ของชุมชนเป็นพื้นที่ติดแม่น้ำแม่กลอง มีเนื้อที่ของวัดประมาณ 20 ไร่ คร้วเรือนในชุมชนอาศัยอย่างแออัด ความยาวพื้นที่วัดติดลำน้ำ ความยาว 450 เมตร สภาพดินบนฝั่งเป็นดินร่วนปนทราย ชายฝั่งเป็นดินบนทราย จำนวนประชากรในชุมชนมีประมาณ 1,280 คน จากจำนวนคร้วเรือน 210 หลังคาเรือน ระยะเวลาการตั้งถิ่นฐานของชุมชนมีอายุราว 177 ปี

- สภาพภูมิปัญญาและแหล่งเรียนรู้ในชุมชน ภูมิปัญญาที่สำคัญในชุมชนมีอย่างหลากหลาย เนื่องจากเป็นชุมชนขนาดใหญ่ของอำเภอเมืองฯ จังหวัดกาญจนบุรี ซึ่งประกอบด้วยบุคคลที่มีอาชีพต่างๆ ทั้งข้าราชการ พ่อค้า ประชาชน ผู้รับจ้าง แรงงานต่างด้าว และภูมิปัญญาท้องถิ่นต่าง ๆ แหล่งเรียนรู้ที่สำคัญในชุมชน คือ โรงเรียนอนุบาลวัดไชยชุมพลชนะสงคราม วัดไชยชุมพลชนะสงคราม โรงงานกระดาษ (โรงงานเก่า ปัจจุบันลดขนาดกำลังผลิตลงมากแล้ว) บริเวณถนน

ริมแม่น้ำแม่กลองที่เป็นจุดชมวิวที่แม่น้ำแควน้อยและแม่น้ำแควใหญ่ไหลมารวมกันเป็นจุดเริ่มต้นของแม่น้ำแม่กลอง รวมถึงร้านอาหารที่มีชื่อเสียงจำนวนหลายร้านที่อยู่บริเวณใกล้เคียง

- กระบวนการเรียนรู้ของคนในชุมชน กระบวนการเรียนรู้ของคนในชุมชนเป็นการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยการศึกษาจากผู้รู้และแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ เข้าร่วมในกิจกรรมต่างๆ ใช้ทักษะการสังเกตและการคิดวิเคราะห์เชื่อมโยงองค์ความรู้เข้าด้วยกัน ทั้งนี้ ท่านเจ้าอาวาสวัดไชยชุมพลชนะสงครามเป็นบุคลากรสำคัญยิ่งของชุมชน เป็นศูนย์กลางและศูนย์รวมจิตใจของชุมชนชุกโคโดน ชุมชนบ้านใต้ รวมถึงชาวจังหวัดกาญจนบุรี

- การมีส่วนร่วมของคนในชุมชน ชาวบ้านในชุมชนชุกโคโดนและชุมชนบ้านใต้มีชื่อเสียงว่าเป็นชุมชนตัวอย่างของจังหวัดกาญจนบุรี เป็นชุมชนในโครงการการจัดการน้ำชุมชนเพื่อแก้ปัญหาภัยแล้ง-น้ำท่วมในพื้นที่นอกเขตชลประทาน 84 แห่ง และอยู่ในโครงการพลังงานทดแทนชุมชนชุกโคโดน ดำเนินการทำถังหมักและถังเก็บแก๊สเพื่อต้องการกำจัดขยะอินทรีย์ที่ย่อยสลายได้ เช่น เศษอาหารจากโครงการถังดักไขมันครัวเรือนมาจัดทำเป็นบ่อหมักแก๊สชีวภาพเพื่อใช้หุงต้มในครัวเรือน นำปุ๋ยน้ำชีวภาพมาผลิตปุ๋ยอินทรีย์เพื่อใช้ในการเกษตร และนำปุ๋ยน้ำชีวภาพที่ได้จากการหมักมาย่อยสลายวัชพืช เช่น หญ้า ใบไม้ เพื่อทำปุ๋ยอินทรีย์

1.1.2 สภาพของพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้

- ประวัติความเป็นมา การก่อตั้ง ที่ตั้ง สภาพทั่วไป พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก เป็นพิพิธภัณฑ์ที่จัดแสดงภาพถ่ายและภาพวาดของค่ายเชลยศึกสงครามโลกครั้งที่ 2 ที่ฝ่ายทหารญี่ปุ่นได้กวาดต้อนเชลยศึกเหล่านี้ก่อสร้างทางรถไฟสายมรณะจากหนองปลาตุ๊กไปประเทศพม่า เป็นพิพิธภัณฑ์ที่อยู่ในความดูแลของวัด จัดตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 24 กรกฎาคม 2520 โดยเจ้าคุณพระเทพปัญญาสุธี เจ้าอาวาสวัดไชยชุมพลชนะสงครามและเจ้าคณะจังหวัดกาญจนบุรีในขณะนั้น เพื่อใช้เป็นสถานที่แสดงเรื่องราวประวัติศาสตร์สงครามโลกครั้งที่ 2 และเป็นการรำลึกและเป็นเกียรติแก่เชลยศึก ซึ่งประกอบด้วยทหารอังกฤษ ออสเตรเลีย ฮอลแลนด์ อเมริกา และแรงงานท้องถิ่นในเอเชีย ที่เสียชีวิตจากการสร้างทางรถไฟสายมรณะ อีกทั้งเพื่อเป็นอุทธาหรณ์ถึงพิษภัยสงคราม

- การบริหารจัดการและการจัดแสดง พิพิธภัณฑ์อักษะและเชลยศึกหรือ พิพิธภัณฑ์สงคราม ดำเนินการและบริหารจัดการโดยคณะกรรมการของวัดไชยชุมพลชนะสงคราม มีนายสวัสดิ์ โตแก้ว เป็นประธานคณะกรรมการ และมีนายแสวง อาจปักษา เป็นผู้รับผิดชอบการดำเนินงานของพิพิธภัณฑ์ พิพิธภัณฑ์มีอาคารจัดแสดงหลัก 2 หลัง อาคารหลังแรกเป็นอาคารที่จำลองที่พักของเชลยศึก เป็นอาคารไม้ไผ่หลังคามุงจาก ฝาขัดแตะด้วยไม้รวก ด้านในยกพื้นขึ้นกึ่งหนึ่งปูด้วยพากไม้ไผ่ ซึ่งใช้เป็นที่นอนสำหรับเชลย ตามผนังและเสาของอาคารจัดแสดงภาพถ่าย ภาพข่าวจากหนังสือพิมพ์ทั้งไทยและต่างประเทศ ภาพวาดสีน้ำโดยอดีตเชลยศึกที่แสดงให้เห็นถึงชีวิตความเป็นอยู่ของเชลย

ภาพวาดเกี่ยวกับการสร้างสะพานและสภาพของเชลยศึกโดยอดีตหมอดัลยกรรมของกองทัพออสเตรเลีย จดหมายของพวกเชลยศึก โปสการ์ดของนายทหารญี่ปุ่น ที่ลูกหลานนำมามอบให้ ทั้งนี้ภาพถ่ายบางส่วนถ่ายโดยคุณบุญผ่อง สิริเวชชะพันธ์ และเชลยศึกในสมัยนั้นโดยมีคำบรรยายใต้ภาพเป็นภาษาอังกฤษ ส่วนอาคารหลังที่สอง เป็นอาคารก่ออิฐถือปูนชั้นเดียว ใช้จัดแสดงเครื่องใช้ไม้สอยของเชลยศึกและของพวกกองทัพญี่ปุ่น อาทิ หมวกทหาร ปืน ลูกกระเบิด ค้อนตอกหมุดรางรถไฟ ขวดเหล้าสาเกญี่ปุ่น เป็นต้น ทั้งนี้ผนังด้านข้างจัดแสดงภาพถ่ายของเชลยศึกที่รอดชีวิตจากสงคราม และได้มาเยี่ยมเยือนพิพิธภัณฑสถานแห่งนี้ เพื่อรำลึกถึงความโหดร้ายของสงครามที่พวกเขาไม่เคยลืม

พิพิธภัณฑสถานสงครามอักษะและเชลยศึก เปิดให้เข้าชมทุกวัน ตั้งแต่เวลาเวลา 08.00-17.00 น ค่าเข้าชมชาวไทย 10 บาท ชาวต่างประเทศ 30 บาท สอบถามเพิ่มเติมได้ที่โทรศัพท์ 034-511263



ภาพที่ 4.1 พิพิธภัณฑสถานสงครามอักษะและเชลยศึกและการจัดแสดง

- กิจกรรมและการให้ความรู้ โดยพิพิธภัณฑสถานจัดทำเอกสารแจกให้แก่ผู้เข้าชมเป็นเนื้อหาเกี่ยวกับสิ่งที่นำมาแสดงภายในพิพิธภัณฑสถาน

- ความร่วมมือและการสนับสนุนของชุมชน พิพิธภัณฑสถานบริหารจัดการโดยคณะกรรมการวัดไชยชุมพลชนะสงคราม ซึ่งประกอบด้วยบุคคลในพื้นที่ชุมชนรอบวัด ดังนั้นการบริหารและการดำเนินการพัฒนาในเรื่องต่างๆ จึงเป็นความต้องการและข้อเสนอแนะจากผู้เกี่ยวข้อง

ทุกฝ่าย โดยองค์การที่เกี่ยวข้องมากที่สุด คือ โรงเรียนอนุบาลวัดไชยชุมพลชนะสงคราม ซึ่งตั้งอยู่ภายในวัดไชยชุมพลชนะสงคราม

- ปัญหา ความต้องการ ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะในการพัฒนาพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ ชาวบ้านในชุมชนไม่เข้าใจว่า ทำไมสร้างอาคารพิพิธภัณฑ์เป็นเรือนไม้ไผ่ ดูไม่โอ้อ่า สวยงามเหมือนพิพิธภัณฑ์อื่น ๆ และคณะกรรมการบริหารพิพิธภัณฑ์มีความเห็นว่า โรงเรียนมีส่วนร่วมกับการกิจกรรมพิพิธภัณฑ์น้อยเกินไป ชาวบ้านในชุมชนต้องการให้ชาวบ้านในชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมพัฒนาพิพิธภัณฑ์ให้มากขึ้น คุณครูโรงเรียนอนุบาลวัดไชยชุมพลชนะสงคราม เห็นว่าโรงเรียนควรจัดกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมนันทนาการกับพิพิธภัณฑ์อักษะให้มากขึ้นและครอบครัวนักเรียนทุกระดับชั้น และคณะกรรมการบริหารพิพิธภัณฑ์เห็นว่า โรงเรียนควรจัดให้นักเรียนมีกิจกรรมร่วมกับพิพิธภัณฑ์ให้หลากหลายและมากขึ้น โดยเฉพาะการฝึกให้นักเรียนเป็นมัคคุเทศก์น้อยทางด้านภาษาอังกฤษ เพื่อให้ความช่วยเหลือกับชาวต่างชาติอีกทั้งชุมชนและโรงเรียนควรมีส่วนร่วมในการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ให้มากขึ้น และเสนอแนะให้พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก จัดทำโครงการพัฒนาพิพิธภัณฑ์อักษะและเชลยศึก โดยการมีส่วนร่วมของทุกฝ่ายทั้งชุมชนโรงเรียนอนุบาลวัดไชยชุมพลชนะสงครามและวัดไชยชุมพลชนะสงครามโดยการขอรับงบประมาณสนับสนุนจากองค์การบริหารส่วนจังหวัดกาญจนบุรี รวมถึงการพัฒนาให้มีการแสดงเป็นวีดิโอ บันทึกเสียงพร้อมภาพประกอบบรรยายในพิพิธภัณฑ์ โรงเรียนอนุบาลวัดไชยชุมพลชนะสงครามควรจัดกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมนันทนาการกับพิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึกให้มากขึ้นและครอบครัวนักเรียนทุกระดับชั้น ชุมชนควรดำเนินการในเรื่องพัฒนาชาวบ้านในชุมชนให้เป็นมัคคุเทศก์ท้องถิ่นเล่าเรื่องต่างๆ เสริมกับเรื่องราวของพิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก และผู้ร่วมสนทนากลุ่มเสนอแนวคิดในการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ เช่น การจำลองสภาพพื้นที่ เช่น หลุมหลบภัย การแสดงภาพจำลองวิถีชีวิตของชาวบ้านในช่วงสงคราม เป็นต้น

1.1.3 ผลการวิเคราะห์ SWOT จากการศึกษาข้อมูลพื้นฐานชุมชน พิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ ตลอดจนปัญหา ความต้องการ ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ ของพิพิธภัณฑ์อักษะและเชลยศึก ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ SWOT ตามรายละเอียดดังนี้

จุดแข็ง (S)	จุดอ่อน (W)
<p>1. เป็นชุมชนที่มีความเข้มแข็ง มีการรวมตัวกันเพื่อทำกิจกรรมต่างๆ ที่จะสืบทอดภูมิปัญญา ประเพณีและวัฒนธรรมของชุมชน</p> <p>2. ประชาชนมีความรักความศรัทธาต่อวัดไชยชุมพลชนะสงคราม เป็นผลพลอยได้ให้มีความรักที่ดูแลรักษาทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่ในบริเวณวัดซึ่งรวมถึงพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติและเฉลยศึก</p> <p>3. ภูมิปัญญาท้องถิ่นมีความรู้ความสามารถและยินดีถ่ายทอดความรู้ให้แก่เยาวชนในชุมชนและผู้มาเที่ยวชมพิพิธภัณฑสถาน</p> <p>4. ผู้นำชุมชนมีความเสียสละและทุ่มเทในการทำงานให้กับชุมชน</p>	<p>เนื่องจากพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติและเฉลยศึก เป็นพิพิธภัณฑสถานที่ตั้งและอยู่ในการบริหารจัดการของวัดไชยชุมพลชนะสงคราม จึงมีลักษณะตามแต่จะคิดดำเนินการกันโดยลำพัง แล้วแต่บริบทและความต้องการของกรรมการ</p>
โอกาส (O)	อุปสรรค (T)
<p>1. กรรมการบริหารพิพิธภัณฑสถาน ผู้นำชุมชนและโรงเรียนที่อยู่พื้นที่ให้ความสนใจและสนับสนุนกิจกรรมการพัฒนาพิพิธภัณฑสถานและส่งเสริมให้เป็นแหล่งเรียนรู้สำคัญของชุมชน</p> <p>2. พิพิธภัณฑสถานเป็นสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญของจังหวัดกาญจนบุรี มีผู้มาท่องเที่ยวเป็นจำนวนมากในแต่ละสัปดาห์</p>	<p>บุคลากรที่จะแนะนำสถานที่ของพิพิธภัณฑสถานมีจำนวนน้อย</p>

1.1.4 แนวทางการพัฒนากิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ แนวทางการพัฒนาในการพัฒนา กิจกรรมกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติและเฉลยศึก ประกอบด้วย

1) กิจกรรม Walk Rally เป็นกิจกรรมกลุ่มที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้อาศัยทักษะและศักยภาพเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ร่วมกัน มีความคิดสร้างสรรค์ในการทำงาน

2) กิจกรรมการพัฒนานักเรียนให้เป็นมัคคุเทศก์ท้องถิ่นรุ่นเยาว์คู่ไปกับมัคคุเทศก์ท้องถิ่นของชุมชน การพัฒนานักเรียนให้เป็นมัคคุเทศก์ท้องถิ่นรุ่นเยาว์คู่ไปกับมัคคุเทศก์ท้องถิ่นของ

ชุมชน เมื่อนักเรียนมีความรู้และทักษะทางด้านภาษาอังกฤษ และนำไปใช้สื่อสารกับนักท่องเที่ยว ชาวต่างชาติที่มาเที่ยวชมพิพิธภัณฑน์ ทำให้เป็นคนกล้าแสดงออกต่อที่สาธารณะ

3) กิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการของนักเรียนทุกระดับชั้น ทำให้นักเรียนรู้จัก วิเคราะห์ แยกแยะและจัดหมวดหมู่ความรู้ได้เรียนรู้จากการผ่านประสบการณ์ตรงของนักเรียนจาก แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น คุณครูมีทักษะในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการที่เป็นรูปธรรมยิ่งขึ้น

1.2 พิพิธภัณฑน์วิถีชาวนา วัดชะอำคีรี จังหวัดเพชรบุรี

1.2.1 สภาพและบริบทชุมชน

- ข้อมูลพื้นฐานของชุมชน ชะอำเป็นอำเภอหนึ่งในจังหวัดเพชรบุรี เป็นช่องรอยต่อ ระหว่างจังหวัดเพชรบุรีกับจังหวัดประจวบคีรีขันธ์ หลักฐานที่พบจากโบราณสถานทุ่งเศรษฐี สถาปัตยกรรมขนาดใหญ่บริเวณชายฝั่งทะเล แสดงถึงความเจริญของชุมชนในด้านการติดต่อทางด้าน วัฒนธรรมและเศรษฐกิจการค้าระหว่างชาวตะวันตก เพราะที่ตั้งอยู่ในตำแหน่งเส้นทางการเดินเรือ น้ำ ลึกที่ข้ามตัดอ่าวไทย วิธีการดำเนินชีวิตของชาวชะอำ แบ่งได้เป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 1 วิถีชีวิตพื้นที่ติด ทะเล ประกอบอาชีพประมงเป็นส่วนใหญ่ ทั้งประมงพื้นบ้านและประมงพาณิชย์ กลุ่มที่ 2 วิถีชีวิต พื้นที่ราบ ประกอบอาชีพเกษตรกรรม และกลุ่มที่ 3 พื้นที่ชายทะเล การท่องเที่ยวเป็นเศรษฐกิจที่ สำคัญของชุมชน

- สภาพภูมิปัญญาและแหล่งเรียนรู้ในชุมชน ชะอำเป็นอำเภอหนึ่งที่มีความ หลากหลายของภูมิปัญญาและแหล่งเรียนรู้ ทั้งทางธรรมชาติ ศาสนสถาน โรงเรียน พิพิธภัณฑน์ สวน สมุนไพร ภูมิปัญญาท้องถิ่น พิธีกรรมทางศาสนา ประเพณี ศูนย์การศึกษาในชุมชน ห้องสมุด สถาน ประกอบการ หน่วยงานต่างๆ ในพื้นที่ และยังเป็นศูนย์รวมของภูมิปัญญาท้องถิ่น

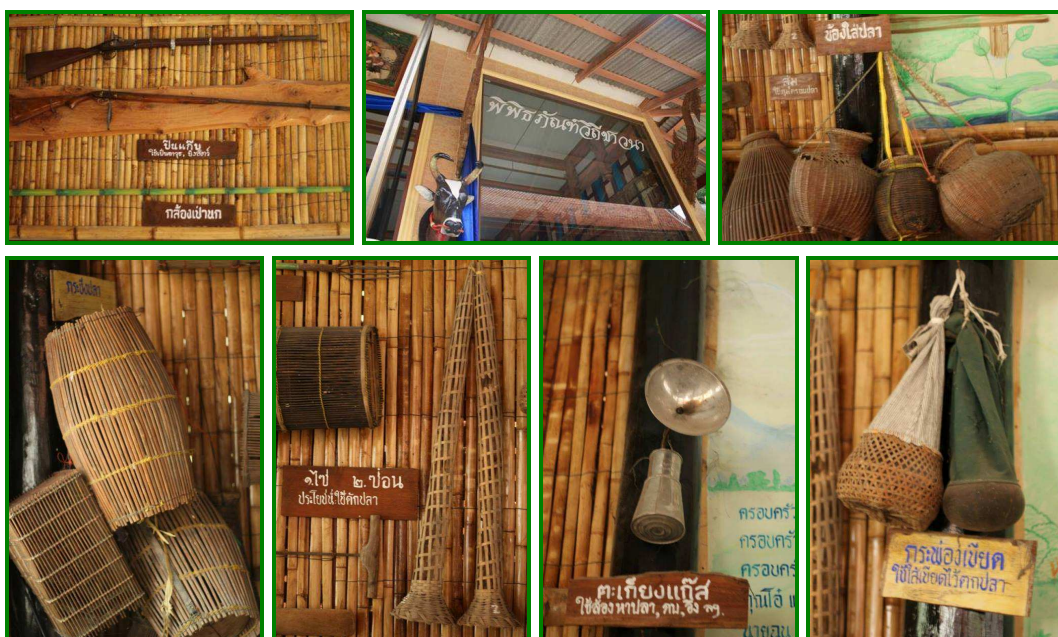
- กระบวนการเรียนรู้ของคนในชุมชน ครอบครัวและชุมชนมีบทบาทสำคัญในการให้ ความรู้แก่สมาชิกในชุมชน ทั้งการอบรมปลูกฝังการเรียนรู้ การพูดคุยแลกเปลี่ยน การลงมือปฏิบัติ จริง การทำงานร่วมกันในลักษณะเครือข่ายทั้งภาครัฐและเอกชน การทำงานอย่างบูรณาการ โรงเรียนมีหลักสูตรท้องถิ่นให้เด็กและเยาวชนเกิดความรักและภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตน

- การมีส่วนร่วมของคนในชุมชน ชุมชนชะอำมีกระบวนการมีส่วนร่วมที่ภาครัฐและ เอกชนเข้ามาสนับสนุนกิจกรรมงานวัฒนธรรม ประเพณี เทศกาลต่างๆ ของชุมชน มีการตั้งกลุ่ม แม่บ้าน กลุ่มสุขภาพ กลุ่มจิตอาสา กลุ่มเด็กและเยาวชน

1.2.2 สภาพของพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้

- ประวัติความเป็นมา การก่อตั้ง ที่ตั้ง สภาพทั่วไป วัดชะอำคีรี ตั้งอยู่ในตำบลชะอำ อำเภอชะอำ จังหวัดเพชรบุรี สังกัดมหานิกาย ตั้งขึ้นเมื่อ พ.ศ. 2407 ได้รับพระราชทานวิสุงคามสีมา เมื่อ พ.ศ. 2479 พิพิธภัณฑ์วิถีชีวิตชาวนา วัดชะอำคีรี ตั้งอยู่ในเป็นพิพิธภัณฑ์ที่เกิดจากความร่วมมือร่วมใจของผู้คนในท้องถิ่น เพื่อสืบสานวิถีชีวิตภูมิปัญญาของชาวชะอำ โดยพระมหาโกมล อาจารย์สุโก ที่ปรึกษาเจ้าอาวาสวัดชะอำคีรี เป็นผู้ริเริ่มสะสมเครื่องมือเครื่องใช้ในการทำนา ซึ่งชาวบ้านมีอาชีพทำนาแต่ระยะหลังวิวัฒนาการเริ่มมีรถแทรกเตอร์และเครื่องทุ่นแรงอื่นๆ เข้ามาช่วยในการทำนา ชาวบ้านจึงได้เก็บเครื่องมือเครื่องใช้ในการทำนาไว้เฉยๆ แต่เมื่อทราบว่าเจ้าอาวาสได้นำเครื่องมือเครื่องใช้ในการทำนามาสะสมไว้ที่วัดเลยนำมาถวาย ภายในพิพิธภัณฑ์จะประกอบไปด้วยเครื่องมือเครื่องใช้ในการทำนา เช่น สีฝัด ล้อเกวียน ไถควาย ไถวัว รั้วตักวิดน้ำ และของใช้อื่นๆ เช่น กระบุง ตะเกียงเจ้าพายุ นอกจากนี้ยังมีเครื่องมือจับสัตว์น้ำประเภทต่างๆ ได้ดำเนินการจัดสร้างพิพิธภัณฑ์วิถีชีวิตชาวนา ชะอำแล้วเสร็จในสมัยพระอธิการอำนาจ ฐานิสฺสโร และได้มีการพัฒนาให้พิพิธภัณฑ์เป็นแหล่งเรียนรู้ของชุมชนตามแนวคิด “บวร” โดยสร้างความร่วมมือให้เกิดขึ้นในท้องถิ่น ระหว่าง บ้าน วัด โรงเรียน และรื้อฟื้นประเพณีท้องถิ่นขึ้นเพื่อให้ชุมชนเกิดความรักความสามัคคีและภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตน

- การบริหารจัดการและการจัดแสดง พิพิธภัณฑ์วิถีชาวนาอยู่ในความดูแลของวัดชะอำคีรี โดยเจ้าอาวาสวัดชะอำและคณะสงฆ์ช่วยในการดูแล จัดวางวัตถุที่เกี่ยวข้องกับการทำนาไว้ในอาคารพิพิธภัณฑ์ ปัจจุบันอยู่ระหว่างการพัฒนาให้มีการกระบวนการเรียนรู้สู่ชุมชนโดยใช้หลักการมีส่วนร่วม



ภาพที่ 4.2 พิพิธภัณฑ์วิถีชีวิตชาวนา วัดชะอำคีรี และการจัดแสดง

- กิจกรรมและการให้ความรู้ ยังเป็นส่วนของวัด โดยพระมหาโกมล อาจารย์สุโก ที่ปรึกษาเจ้าอาวาสวัดชะอำคีรีเป็นวิทยากรในการนำชม และมีนักท่องเที่ยวมาเที่ยวชมด้วยตนเอง
- ความร่วมมือและการสนับสนุนของชุมชน พิพิธภัณฑ์วิถีชีวิตชาวนา วัดชะอำคีรี ได้รับความมือจากชุมชนและองค์กรภาคี
- ปัญหา ความต้องการ ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะในการพัฒนาพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ พิพิธภัณฑ์วิถีชีวิตชาวนา วัดชะอำคีรี มีสถานที่จัดแสดงคับแคบ สิ่งของที่จัดแสดงมีไม่มาก ต้องการหาสิ่งของตามขั้นตอนของการทำนามาจัดแสดงให้ครบถ้วน จะทำให้ผู้เยี่ยมชมและเข้ามาศึกษาเข้าใจ การทำนาทั้งหมด ในบริเวณวัดมีสุนัขจำนวนมากเนื่องจากชาวบ้านนำมาปล่อย ทำให้นักท่องเที่ยวไม่กล้าเดินเข้าไปชมพิพิธภัณฑ์ ชุมชนเสนอให้จัดพิพิธภัณฑ์ให้มีชีวิต สร้างกิจกรรมที่มีส่วนร่วมของชุมชน ได้แก่ การจัดทำนาจริง การจัดการละเล่นของชาวนา ค้นหาแนวทางในการสร้างความทัศนคติใหม่ ๆ ซึ่งจะช่วยให้เยาวชนเข้ามามีส่วนร่วมและเข้ามาศึกษาพิพิธภัณฑ์มากขึ้น

1.2.3 ผลการวิเคราะห์ SWOT จากการศึกษาข้อมูลพื้นฐานชุมชน พิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ ตลอดจนปัญหา ความต้องการ ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ ของพิพิธภัณฑ์วิถีชีวิตชาวนา วัดชะอำคีรี ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ SWOT ตามรายละเอียดดังนี้

จุดแข็ง (S)	จุดอ่อน (W)
1. เป็นชุมชนขนาดใหญ่ที่มีความเข้มแข็ง มีการรวมตัวกันเพื่อทำกิจกรรมต่างๆ ของชุมชน 2. เจ้าอาวาสเป็นที่ศรัทธาของชุมชน 3. พื้นที่วัดกว้างขวางมีที่จอดรถจำนวนมาก 4. อาคารพิพิธภัณฑ์เป็นอาคารถาวร 3. ภูมิปัญญาท้องถิ่นมีความรู้ความสามารถ และยินดีถ่ายทอดความรู้ ความสามารถและทักษะด้านต่างๆ ให้กับบุคคลในชุมชน	1. อาคารจัดแสดงยังไม่มีจุดน่าสนใจไม่มีรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายครอบคลุมวิถีชาวนาชะอำ 2. พิพิธภัณฑ์วิถีชีวิตชาวนาชะอำ ยังไม่มีการจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ เผยแพร่ในเชิงรุก เช่น การจัดทำเว็บไซต์ Facebook และ Youtube เป็นต้น 3. ยังไม่มีระบบบริหารจัดการดูแลโดยวัด ขาดวิทยากรในการบรรยายให้ความรู้ 4. มีสุนัขจำนวนมาก ที่ชาวบ้านนำมาปล่อย ทำให้นักท่องเที่ยวไม่กล้าเดินเที่ยวชม

โอกาส (O)	อุปสรรค (T)
<p>1. วัด และอำเภอ องค์การปกครองส่วนท้องถิ่น ตลอดจนหน่วยงานต่างๆ ทั้งภาครัฐ และเอกชนให้ความสนใจและสนับสนุนกิจกรรมวัฒนธรรมประเพณีของท้องถิ่นเป็นอย่างดี</p> <p>2. ชะอำเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่มีชื่อเสียงและวัดชะอำคีรีก็มีพื้นที่ที่สวยงามสามารถที่จะพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมได้</p> <p>3. สามารถพัฒนาเป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีชีวิตให้สถานศึกษาในพื้นที่และนอกพื้นที่พาเด็กและเยาวชนมาศึกษาเรียนรู้วัฒนธรรมและวิถีชีวิตชาวชะอำ</p>	<p>1. ขาดข้อมูลโครงสร้างพื้นฐาน</p> <p>2. ไม่เป็นที่รู้จักเท่าที่ควรสำหรับนักท่องเที่ยวเพื่อมาเยี่ยมชมและหาความรู้เชิงวัฒนธรรม</p>

1.2.4 แนวทางการพัฒนากิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ แนวทางการพัฒนาในการพัฒนา กิจกรรมกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนของพิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา วัดชะอำคีรี ประกอบด้วย

1) กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการของพิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา โดย จัด 2 กิจกรรมย่อย คือ กิจกรรมการเรียนการสอนในสาระการเรียนรู้ท้องถิ่นรายวิชาเพิ่มเติมท้องถิ่นของเรา (อำเภอชะอำ) ด้านประวัติความเป็นมา วิถีชีวิตชาวนา ตำนานเมล็ดข้าว โดยใช้การผลิตสื่อ facebook ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชะอำคุณหญิงเนื่องบุรี และกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการแนวทางการพัฒนาด้านศิลปะและการออกแบบ ประติมากรรมตำนานเมล็ดข้าว ร่วมกับสาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

2) กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ พิพิธภัณฑ์มีชีวิต ในงานเล่าเรื่องเมืองชะอำ ตอน ตำนานเมล็ดข้าว โดยจัด 7 กิจกรรมย่อย คือ

- กิจกรรมบวงสรวงแม่โพสพ
- ลานนิทรรศการ ประกอบด้วย พิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา นิทรรศการเศรษฐกิจพอเพียง ความรู้เมล็ดพันธุ์ข้าวของไทย ความรู้ขวัญดี-ขวัญร้ายของข้าว ความรู้เรื่องเขาวัวชนิดต่างๆ ความรู้เรื่องเมล็ดตาล
- ลานกิจกรรมสาธิต ประกอบด้วย โลกสวยด้วยมือเรา การตัดพวงมโหตร การสร้างหุ่นไล่กาด้วยมือเรา ศิลปะการห่อเหรียญ การทำบายศรี ทำขนมตาลโบราณ ตามรอยขนมไทย

ขนมจีนโบราณ การกลิ้งคูนเกวียนแบบโบราณ การวิดน้ำด้วยระหัดชกมวย การวิดน้ำด้วยขงโลง การตำข้าวด้วยครกกระเดื่อง การตำข้าวด้วยตะลุมพุก การหุงข้าวทำกับข้าวด้วยหม้อดิน การลีข้าวด้วยเครื่องสีมือ การตำข้าวด้วยสากยาว การฝัดข้าวด้วยกระตัง การสานมอบ การถักมอบ การเย็บตับจากด้วยใบตาล

- ลานการแข่งขันวิถีชาวนา ประกอบด้วย การแข่งขันตำข้าวซ้อมมือ การแข่งขันชูดมะพร้าวด้วยกระต่ายชูดมะพร้าว การแข่งขันจุดไฟซูด การแข่งขันถักหัวหมุดันไถ การแข่งขันพับคอกม้าใบตาล การแข่งขันเรียกชื่อชิ้นส่วนเกวียน

- ลานของเล่นเด็กวิถีชาวนา ประกอบด้วย การเล่นลูกข่าง การเดินกะลา การเล่นกังหันไม้ การเล่นจานบิน การเล่นจักรหมุน การเล่นจรวดทางมะพร้าว การยิงเป้าด้วยหนังสติ๊ก การเดินขาหย่างหรือเดินโถกเถก การเล่นอีเฟลละ การเล่นกังหันใบตาล

- ลานวัวเทียมไถ

- ลานการแสดงการละเล่นพื้นบ้าน ประกอบด้วย การแสดงกลองยาว การแสดงดนตรีเครื่องสาย การละเล่นพื้นบ้านเพลงโนเน การแสดงขวัญข้าวขวัญแผ่นดิน การแสดงละครเยาวชนตอนกำเนิดแม่โพสพ การแสดงโขน การแสดงทางวัฒนธรรมไทยทรงดำ การแสดงละครหุ่นคน การแสดงละครเพลง

1.3 แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

1.3.1 สภาพและบริบทชุมชน

- ข้อมูลพื้นฐานของชุมชน ตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ตั้งอยู่บนที่ราบเชิงเขาตะนาวศรี มีภูเขาล้อมรอบ มีพื้นที่ทั้งหมด 185,625 ไร่ หรือประมาณ 297 ตารางกิโลเมตร มีถนนสายหลัก คือ ถนนทางหลวงชนบท สายหัวหิน - ป่าละอู ระยะทางห่างจากอำเภอหัวหินประมาณ 54 กิโลเมตร ห่างจากจังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ประมาณ 144 กิโลเมตร มีแหล่งท่องเที่ยวที่เป็นที่รู้จัก คือ น้ำตกป่าละอู ถ้ำเม่น หอดูช้าง แหล่งการเรียนรู้วิถีชีวิตวัฒนธรรมชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยง ป้อมมรกต จุดชมวิวเขาทุ่ง เป็นต้น

- สภาพภูมิปัญญาและแหล่งเรียนรู้ในชุมชน แหล่งการเรียนรู้บ้านโคนมพัฒนา ด้านวิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม ประเพณี และอาชีพของชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยง ได้รับการถ่ายทอดจากบรรพบุรุษจนถึงปัจจุบันส่วนกลุ่มอาชีพเลี้ยงโคนม กลุ่มอาชีพเพาะเห็ดและกลุ่มวิสาหกิจชุมชนแม่บ้านเกษตรกรรวมใจพัฒนาได้รับการถ่ายทอดความรู้จากหน่วยงานภาครัฐต่าง ๆ ที่มีนโยบายสนองโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ ของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ซึ่งมีองค์ความรู้เป็นแบบอย่างที่น่าไปเผยแพร่ได้แก่ 1) องค์ความรู้ด้านการเลี้ยงโคนม 2) องค์ความรู้ด้านการเพาะเห็ด

นางฟ้า ประกอบด้วยเรื่องอุปกรณ์ที่ใช้ในการเพาะเห็ดนางฟ้า การเลือกซื้อเห็ด การเก็บเห็ดนางฟ้า 3) องค์ความรู้ด้านการแปรรูปกระดาษและผลิตภัณฑ์จากใยสับปะรด 4) องค์ความรู้ด้านวิถีชีวิตความเป็นอยู่ ศิลปวัฒนธรรมและประเพณีของชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยง 5) มีภูมิปัญญาด้านแพทย์แผนไทย/หมอพื้นบ้าน ด้านการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม/ประเพณีท้องถิ่น ด้านหัตถกรรม ด้านการน้อมนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมาประยุกต์ใช้ มีแหล่งเรียนรู้ด้านเศรษฐกิจพอเพียง ได้แก่ การทำน้ำส้มควันไม้ การทำเกษตรพอเพียง การเลี้ยงหมูหลุม การเกษตรผสมผสาน การปลูกป่าเศรษฐกิจ เกษตรพอเพียง ปลอดภัยพิช

- กระบวนการเรียนรู้ของคนในชุมชน ประชาชนในตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ มีกระบวนการเรียนรู้จากการถ่ายทอดองค์ความรู้จากครอบครัว การศึกษาในระบบการศึกษา โรงเรียน การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย การเรียนด้วยตนเองจากห้องสมุดประชาชน แหล่งเรียนรู้และภูมิปัญญาในชุมชน การประชุม อบรม สัมมนา การศึกษาดูงาน การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การเรียนรู้จากการทำงาน เป็นต้น

- การมีส่วนร่วมของคนในชุมชน ประชาชนในตำบลห้วยสัตว์ใหญ่มีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชนและสังคมในด้านต่างๆ ได้แก่ การจัดทำแผนชุมชน/หมู่บ้าน การส่งเสริมการเลือกตั้งและประชาธิปไตย การอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมในชุมชน การอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมและประเพณีของท้องถิ่น ด้านความมั่นคงและการธำรงรักษาในสถาบันชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์ การเป็นอาสาสมัครสาธารณสุข อาสาสมัครส่งเสริมการอ่าน อาสาสมัครบ้านหนังสืออัจฉริยะ อาสาสมัครการศึกษาออกโรงเรียน เป็นต้น

1.3.2 สภาพของพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้

- ประวัติความเป็นมา การก่อตั้ง ที่ตั้ง สภาพทั่วไป แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ ตั้งอยู่ที่ศูนย์การเรียนรู้ชุมชนชาวไทยภูเขา “แม่ฟ้าหลวง” บ้านโคนมพัฒนา หมู่ที่ 6 บ้านโคนมพัฒนา ตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ สังกัดศูนย์การศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยอำเภอหัวหิน สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยจังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ในปีงบประมาณ 2550 สถาบันส่งเสริมและพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้ (ศูนย์ส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย) ได้จัดให้มีโครงการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต มีกิจกรรมที่สำคัญ คือ “การพัฒนารูปแบบการจัดแหล่งเรียนรู้ในชุมชน” โดยดำเนินการนำร่อง จำนวน 10 จังหวัด 25 แหล่งการเรียนรู้ ศูนย์การศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยอำเภอหัวหิน สังกัดสำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยจังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ได้รับคัดเลือกและพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในชุมชน คือ แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ เป็นแหล่งเรียนรู้ในชุมชนด้านศิลปวัฒนธรรม

- การบริหารจัดการและการจัดแสดง การดูแลและจัดงบประมาณดำเนินการโดยศูนย์ส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ มี นายนิกร เสียงใส ครูอาสาสมัครการศึกษานอกโรงเรียน และนายศักดิ์ดา ปัญญาหาร ภูมิปัญญาด้านวิถีชีวิตวัฒนธรรมชาวกะเหรี่ยง เป็นผู้ดูแลรับผิดชอบบรรยายให้ความรู้และนำชมแก่คณะนักเรียน นักศึกษา คณะศึกษาดูงานจากสถานศึกษาทั้งในระบบและนอกระบบ หน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชนและประชาชน มีการจัดแสดงในรูปแบบนิทรรศการมีชีวิต มีการนำสิ่งของที่ียมจากชุมชนและภูมิปัญญามาจัดแสดงเมื่อมีคณะมาเยี่ยมชม ยังไม่มีการจัดทำป้ายนิเทศอธิบายประกอบสื่อของจริงที่จัดแสดง มีการจัดแสดงและการละเล่นของชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยง

- กิจกรรมและการให้ความรู้ ได้แก่ การศึกษาด้วยตนเองจากป้ายนิทรรศการ การบรรยายจากวิทยากร และภูมิปัญญาเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา วิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม ประเพณี และการละเล่นของชาวกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ แปลงสาธิตการทำกระดาษแบบพอเพียง การสาธิตการทอผ้ากี่เอว การตำข้าว การแสดงกะเหรี่ยงกระทบไม้ การเดินไม้ไผ่ การแสดงเส้นสายแห่งความรักดี การแสดงบูชาเทวดา การเล่นดนตรีและการร้องเพลง โดยมีทั้งที่จัดแสดงภายในแหล่งการเรียนรู้และเคลื่อนย้ายไปจัดแสดงในชุมชนและนอกชุมชน

- ความร่วมมือและการสนับสนุนของชุมชน แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ ได้รับการสนับสนุนด้วยงบประมาณ วัสดุ สิ่งของที่จัดแสดง และเครื่องแต่งกายของชาวกะเหรี่ยง จากภูมิปัญญาในชุมชน องค์การบริหารส่วนตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดและอำเภอ และสำนักงานพัฒนาชุมชนอำเภอ

- ปัญหา ความต้องการ ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ เนื่องจากมีชาวกะเหรี่ยงมีปัญหาการอพยพเข้ามาอยู่ใหม่ ทำให้จำนวนประชากรเพิ่มขึ้นทุกปี และไม่ได้รับสัญชาติไทย ทำให้มีปัญหาด้านการสื่อสารภาษาไทย ปัญหาด้านสุขภาพอนามัยและสิทธิด้านการรักษาพยาบาล ธรรมชาติของชาวกะเหรี่ยงชอบอยู่อย่างอิสระ รักความสงบ สันโดษ เรียบง่าย จึงไม่ชอบการต้อนรับที่เป็นพิธีการและการรอคอยคณะที่มาเยี่ยมชมนาน ๆ ชาวกะเหรี่ยงเริ่มหันมารับวัฒนธรรมจากต่างถิ่นมากขึ้น เช่น การแต่งกาย จึงไม่ให้ความสำคัญและละเลยวัฒนธรรมดั้งเดิมของตนเอง แต่บางเรื่องก็ไม่ยอมรับเทคโนโลยี ภาวะเปียบมาตรการทางสังคม เช่น การปฏิบัติตามกฎจราจร

ในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ ดังนี้ แหล่งเรียนรู้นี้เป็นที่น่าสนใจและมีจุดขาย ด้านการท่องเที่ยว มีการแสดงวิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม ประเพณี และการละเล่น ของชาวกะเหรี่ยง เช่น พิธีไหว้พระจันทร์ ประเพณีการกินข้าวห่อ การบูชาเทวดา การแต่งกาย การทอผ้ากี่เอว การปั่นฝ้ายให้เป็นด้าย การแสดงกะเหรี่ยงกระทบไม้ เส้นสายแห่งความรักดี การป็นเสาน้ำมัน การเล่นสะบ้า การรำดาบ ดนตรีและการร้องเพลง การรำแคน ด้าน

อาหาร เช่น น้ำพริกตาละวี การหุงข้าวด้วยหินสามเส้า ควรกำหนดให้วันที่ 2 มกราคมของทุกปี เป็นวันขึ้นปีใหม่ที่มีการจัดกิจกรรม การแสดง และการละเล่นต่าง ๆ ของชาวกะเหรี่ยง ควรอนุรักษ์ภูมิปัญญาการหาน้ำผึ้งป่าที่แสดงถึงการยอมรับซึ่งกันและกัน สิทธิ เสรีภาพ การแบ่งปัน และความเป็นเจ้าของ ควรมีการอบรมมัคคุเทศก์ท้องถิ่น และควรมีการประชาสัมพันธ์เผยแพร่ทางเว็บไซต์ Facebook และ Youtube



ภาพที่ 4.3 การสนทนากลุ่มแหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่

1.3.3 ผลการวิเคราะห์ SWOT จากการศึกษาข้อมูลพื้นฐานชุมชน พิพิธภัณฑสถาน/แหล่งเรียนรู้ ตลอดจนจนปัญหา ความต้องการ ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ ของแหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ SWOT ตามรายละเอียดดังนี้

จุดแข็ง (S)	จุดอ่อน (W)
<p>1. มีทุนทางสังคม ได้แก่ ภูมิปัญญาท้องถิ่น วิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม ประเพณีของชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยง การมีส่วนร่วมของชุมชนและภาคีเครือข่ายในการระดมทรัพยากร</p> <p>2. เป็นแหล่งเรียนรู้ที่ได้รับรางวัล แหล่งการเรียนรู้ยอดเยี่ยมและผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมดีเด่น ด้านศิลปะ การแสดง กะเหรี่ยงกระทปไม้</p>	<p>1. แหล่งการเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยง ตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ ยังไม่มีการจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ เผยแพร่ในเชิงรุก เช่น การจัดทำเว็บไซต์ Facebook และ Youtube เป็นต้น</p> <p>2. วัสดุ อุปกรณ์ สื่อของจริงที่จัดแสดง บางอย่างเป็นของส่วนตัวของภูมิปัญญาที่ยืมมาจัดแสดง เมื่อมีผู้มาเยี่ยมชม</p>

จุดแข็ง (S)	จุดอ่อน (W)
<p>3. มีวิธีการถ่ายทอดองค์ความรู้ในแหล่งเรียนรู้ด้วยวิธีการที่หลากหลาย</p> <p>4. มีระบบส่งผู้เรียน มีผู้รับบริการ ประชาชน คณะศึกษาดูงาน และเยี่ยมชม</p> <p>5. ชุมชนและภาคีเครือข่ายมีส่วนร่วมในการพัฒนา แหล่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง</p> <p>6. ได้รับการส่งเสริมและสนับสนุนด้านทรัพยากรทางการศึกษาด้านต่าง ๆ จากองค์การบริหารส่วนตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ วัฒนธรรมอำเภอและภาคีเครือข่ายต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง</p> <p>7. มีสื่อมวลชนจากภายนอกไปจัดทำข้อมูล เพื่อการเผยแพร่ผ่านหนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสารอย่างต่อเนื่อง</p> <p>8. มีคณะอาจารย์และนักศึกษาจากสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษา มาศึกษาวิจัยและจัดทำผลงานทางวิชาการเผยแพร่อย่างต่อเนื่อง</p> <p>9. ผู้รับผิดชอบสนใจดูแลเอาใจใส่ทำงานอย่างใกล้ชิดร่วมกับชุมชนและภาคีเครือข่ายส่งผลทำให้แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่เป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีชีวิตและได้รับการยอมรับจากชุมชนและภาคีเครือข่าย</p> <p>10. มีการจัดการแสดงและการละเล่นทั้งภายในอาคารและกลางแจ้ง</p>	<p>3. บุคลากรและภูมิปัญญาของแหล่งเรียนรู้มีงานประจำทำ บางครั้งไม่พร้อมที่จะมาให้ความรู้แก่คณะที่มาเยี่ยมชม</p> <p>4. การจัดนิทรรศการเป็นแบบไม่ถาวร โดยปรับพื้นที่ภายในอาคารเรียนเพื่อใช้จัดนิทรรศการ การจัดการแสดงและการละเล่นเมื่อมีคณะมาศึกษาดูงานและเยี่ยมชม</p>
โอกาส (O)	อุปสรรค (T)
<p>1. องค์การบริหารส่วนตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ กำหนดวิสัยทัศน์ให้แหล่งการเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์วิถีชีวิต วัฒนธรรม</p>	<p>1. หากมีคณะมาเยี่ยมชมในวันอาทิตย์หรือช่วงเทศกาลคริสต์มาส อาจไม่ได้รับความสะดวก เนื่องจากชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงส่วนใหญ่นับถือศาสนาคริสต์ และต้องเข้าโบสถ์</p>

โอกาส (O)	อุปสรรค (T)
<p>2. อำเภอดำรงวิทยารับเป็นอำเภอที่เป็นแหล่งท่องเที่ยวที่มีชื่อเสียง</p> <p>3. แหล่งการเรียนรู้ที่อยู่ในพื้นที่โครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว</p> <p>4. ตำบลห้วยสัตว์ใหญ่มีแหล่งเรียนรู้และแหล่งท่องเที่ยวที่หลากหลายที่สามารถเดินทางได้สะดวก</p> <p>5. ในปีงบประมาณ 2556 ศูนย์การเรียนรู้ชุมชนชาวไทยภูเขา “แม่ฟ้าหลวง” บ้านโคนมพัฒนาได้รับงบประมาณจากสภาผู้แทนราษฎรเพื่อจัดสร้างอาคารเรียนเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวและสมเด็จพระบรมราชินีนาถ ทำให้สามารถใช้อาคารเรียนเดิมเป็นที่จัดแสดงนิทรรศการถาวร</p>	<p>2. ภูมิปัญญาที่สามารถเป็นวิทยากรถ่ายทอดองค์ความรู้มีน้อย เริ่มมีอายุมากขึ้น และยังไม่มีคนรุ่นใหม่ที่สามารถเป็นวิทยากรบรรยายให้ความรู้และนำชมได้</p>

1.3.4 แนวทางการพัฒนากิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ แนวทางการพัฒนาในการพัฒนากิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนของแหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ ประกอบด้วย

1) ส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการของชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยง โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบโครงการ โดย การจัดการเรียนการสอนแบบโครงการแก่ผู้เรียนเรียนรู้ด้านประวัติความเป็นมา วิถีชีวิตศิลปวัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ การละเล่นของชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยง ตำบลห้วยสัตว์ใหญ่

2) กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในรูปแบบนิทรรศการมีชีวิต โดยนำองค์ความรู้จากการเรียนรู้แบบโครงการของผู้เรียนมานำเสนอ จำนวน 8 ฐานการเรียนรู้ ดังนี้

ฐานที่ 1 เรื่องเล่าชาวกะเหรี่ยงป่าละอู

ฐานที่ 2 ลานละเล่นต้นแบบกะเหรี่ยง ประกอบด้วย การแสดงเส้นสายแห่งความภาคภูมิใจ กะเหรี่ยงกระทาบไม้

ฐานที่ 3 ปั่น ทอ หล่อ สวຍ ด้วยฝักกะเหรี่ยง ประกอบด้วย การปั่นฝ้ายให้เป็นด้าย การทอผ้าก็เอว การแต่งกายของชาวกะเหรี่ยง ร้อยลูกปัดเครื่องประดับ จัดแสดงผลิตภัณฑ์จากผ้า ทอกะเหรี่ยง

ฐานที่ 4 ประเพณีดีดีชาวกะเหรี่ยง ประกอบด้วย พิธีไหว้พระจันทร์ พิธีกินข้าวห่อ สาธิตการทำข้าวห่อ

ฐานที่ 5 กินอยู่พอเพียงตามวิถี ประกอบด้วย สาธิตการทำน้ำพริกตะละวี สาธิต การทำน้ำยาแกงหยวก แสดงอุปกรณ์เครื่องครัว สาธิตการทำน้ำดื่มสมุนไพร สาธิตการหุงข้าวโดยใช้หินสามเส้า

ฐานที่ 6 จากข้าวไร่เป็นข้าวสาร ประกอบด้วย จัดแสดงวัสดุอุปกรณ์เครื่องใช้ในการตำและฝัดข้าว สาธิตการตำและฝัดข้าว การแสดงบูชาเทวดา

ฐานที่ 7 ก้าวเดินไม้ไผ่ ใส่ใจพื้นบ้าน ประกอบด้วย การแข่งขันเดินโทกเทก การแข่งขันป็นเสาน้ำมัน

ฐานที่ 8 ดนตรีพื้นบ้าน ประกอบด้วย การจัดแสดงเครื่องดนตรีของชาวกะเหรี่ยง การรำแคน การบรรเลงเอาหน้า การร้องเพลงขอขอบคุณและอำลา

1.4 แหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี

1.4.1 สภาพและบริบทชุมชน

- ข้อมูลพื้นฐานของชุมชน ตำบลดอนคา อำเภออู่ทอง จังหวัดสุพรรณบุรี เป็นชุมชนเก่าแก่อายุกว่าร้อยปี ประชากรในชุมชนส่วนใหญ่เป็นชาวลาวเวียง มีวัฒนธรรมและประเพณีเป็นของตนเองอย่างชัดเจน

- สภาพภูมิปัญญาและแหล่งเรียนรู้ในชุมชน มีแหล่งเรียนรู้ในชุมชนลาวเวียงที่หลากหลาย น่าสนใจ และมีคุณค่าควรแก่การจัดกิจกรรมเพื่อให้เกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เช่น ประเพณี ความเชื่อ ภาษา อาหาร การแต่งกาย การประกอบอาชีพ การละเล่น และการแสดง

- กระบวนการเรียนรู้ของคนในชุมชน เรียนรู้จากการถ่ายทอดจากบิดามารดา ญาติ พี่น้อง จากการปฏิบัติจริง จากผู้รู้ในชุมชน วิถีชีวิตประจำวัน การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในชุมชน และจากการศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมด้วยความสนใจใฝ่รู้

- การมีส่วนร่วมของคนในชุมชน มีรูปแบบที่หลากหลาย มีส่วนร่วมในการเป็น ภูมิปัญญาท้องถิ่น ถ่ายทอดความรู้ มีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ของชุมชน โดยเป็นผู้ร่วมงาน ผู้ดำเนินการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับชุมชนลาวเวียง และเป็นผู้สนับสนุนงบประมาณ

1.4.2 สภาพของพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้

- ประวัติความเป็นมา การก่อตั้ง ที่ตั้ง สภาพทั่วไป สันนิษฐานว่าในสมัยสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 3 แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ เจ้าอนุวงศ์แห่งนครเวียงจันทร์คิดกบฏต่อแผ่นดินตั้งตนเป็นใหญ่ พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวจึงได้ไปปราบปรามที่ทุ่งสัมฤทธิ์ และได้กวาดต้อนผู้คนชาวลาวมาตั้งถิ่นฐานบ้านเรือนแถบจังหวัดลพบุรี สระบุรีสิงห์บุรี และสุพรรณบุรี โดยมีนายหงษ์-นางอำนายผา นางชา นายเหม และนายปลัด ได้อพยพช้างม้าวัวควายมาทางอำเภอจรเข้สามพัน เรื่อยมาจนถึงหมู่บ้านดอนคา พบดอนหญ้าคาจำนวนมาก พื้นดินมีความอุดมสมบูรณ์ดี ในน้ำมีปลาในนามีข้าว จึงได้จับจองพื้นที่ทำมาหากินเรื่อยมา และเป็นที่มาของชื่อหมู่บ้าน “ดอนคา” โดยมีนายปลัด ซึ่งเป็นคนที่มีความรู้ความสามารถ จึงเป็นผู้ปกครองหมู่บ้านให้อยู่กันอย่างร่มเย็นเป็นสุข และเป็นคนวางแผนพัฒนาหมู่บ้านให้เจริญรุ่งเรืองจนได้เป็นปลัดหมู่บ้านและปลัดแขวงในที่สุด ซึ่งปัจจุบันประชาชนในหมู่บ้านดอนคายังคงใช้วิถีชีวิต ความเป็นอยู่ อนุรักษ์วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี มีวงดนตรีแคนประยุกต์หลายวง การพูดใช้ภาษาถิ่น “ลาวเวียง” ตลอดจน อาหารการกินคล้ายกับภาคตะวันออกเฉียงเหนือของไทย

- การบริหารจัดการและการจัดแสดง เปิดโอกาสให้ผู้สนใจศึกษาเรียนรู้จากชุมชนลาวเวียงได้ตลอดเวลาจากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย บริเวณรอบชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา อาทิ วัดโภาคาราม วัดเขาดีสลัก ศูนย์การทอผ้า ศูนย์การทำมุ้ง ศูนย์การทำตะกร้า ศูนย์การทำอาหารลาวเวียง วงดนตรีลำแคน วงโปงลาง เป็นต้น

- กิจกรรมและการให้ความรู้ เป็นการสนทนาพูดคุยอย่างเป็นทางการและไม่เป็นทางการ มีการบรรยายให้ความรู้บอกเล่าประวัติความเป็นมา และการสาธิตให้ชมการแสดง และการทำหัตถศิลป์ การประกอบอาหาร

- ความร่วมมือและการสนับสนุนของชุมชน วัดโภาคารามและองค์การบริหารส่วนตำบลดอนคาเป็นผู้ส่งเสริมและสนับสนุนการดำเนินการจัดกิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวกับชุมชนลาวเวียงตลอดจนสนับสนุนงบประมาณ โดยมีผู้นำชุมชน สถานศึกษา ประชาชนให้ความร่วมมือและเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ เป็นอย่างดี

- ปัญหา ความต้องการ ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะในการพัฒนาพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ ควรจัดกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมร่วมกับชุมชน โดยใช้แหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา เพื่อให้คนในชุมชนได้เรียนรู้ประวัติความเป็นมาของชุมชน ขนบธรรมเนียมประเพณี และศิลปวัฒนธรรม ได้ร่วมกันอนุรักษ์วัฒนธรรมประเพณีให้คงอยู่สืบไป เพื่อเป็นการส่งเสริมการท่องเที่ยวในตำบลดอนคา ตลอดจนเพื่อให้ประชาชนทุกหมู่บ้านภายในตำบลและตำบลใกล้เคียงได้มีส่วนร่วมในประเพณีจะเกิดความรักความสามัคคี



ภาพที่ 4.4 การสนทนากลุ่มแหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา

เนื้อหาในจัดกิจกรรม ควรนำเนื้อหาเกี่ยวกับ ประเพณี ดนตรีประยุกต์ หัตถศิลป์ ความเชื่อ การละเล่นของท้องถิ่น ภาษาถิ่น และอาหารของลาวเวียง นำมาเป็นเนื้อหาในการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ได้แก่ ประเพณีของชุมชนลาวเวียง เช่น ประเพณีบุญบั้งไฟ (เดือน 6) ประเพณีบุญข้าวจี่ (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 นางด้ง อีโป๊ะ อีกอด (ตีจับ) ไม้โยกเยก เดินกะเป้ (เดินกะลา) ม้าส่งเมือง ภาษาถิ่นลาวเวียง เช่น คำพญา ลำเซ็ง หมอขวัญ อาหารลาวเวียง มีทั้งอาหารคาว เช่น ลาบเทา แกงผำ ปลาร้า ข้าวปุ้น และอาหารหวาน เช่น ข้าวปาดดำ ข้าวหมาก ข้าวตอกแตก ข้าวจี่ ข้าวต้มหัวหงอก ข้าวหลาม เป็นต้น

รูปแบบในการจัดกิจกรรม ควรมีรูปแบบในการจัดกิจกรรมนันทนาการที่หลากหลาย ส่งเสริมให้นักเรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง เพื่อเกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ได้แก่ จัดกิจกรรมหน้าเสาธง การศึกษาเรียนรู้จากการรวบรวมข้อมูล การบันทึกประวัติความเป็นมาของชุมชน การจัดกิจกรรมการเล่นตามเทศกาล การพูดคุย โสเคร่ การจัดทำเป็นโครงการ/โครงการ การบูรณาการเชื่อมโยงวิทยาศาสตร์ การจัดเป็นกิจกรรมชุมนุม การจัดนิทรรศการวันพื้นฟูลาวเวียง การจัดกิจกรรมการประกวด

ลักษณะการเข้ามามีส่วนร่วมของชุมชน ชุมชนควรเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม ในลักษณะเป็นผู้ดำเนินการจัดกิจกรรม เป็นผู้เข้าร่วมกิจกรรม เป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ สานิต และเป็นผู้ให้การสนับสนุนงบประมาณในการจัดกิจกรรม

1.4.3 ผลการวิเคราะห์ SWOT จากการศึกษาข้อมูลพื้นฐานชุมชน พิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ ตลอดจนปัญหา ความต้องการ ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ ของแหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ SWOT ตามรายละเอียดดังนี้

จุดแข็ง (S)	จุดอ่อน (W)
<ol style="list-style-type: none"> 1. เป็นชุมชนขนาดใหญ่ที่มีความเข้มแข็ง มีการรวมตัวกันเพื่อทำกิจกรรมต่างๆ ของชุมชน 2. ประชาชนร่วมกันอนุรักษ์วัฒนธรรมประเพณีของท้องถิ่นไว้เป็นอย่างดี 3. ภูมิปัญญาท้องถิ่นมีความรู้ความสามารถและยินดีถ่ายทอดความรู้ ความสามารถและทักษะด้านต่างๆ ให้กับบุคคลในชุมชน 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ขาดสถานที่ในการจัดเป็นพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นที่เป็นหลักแหล่ง ทำให้ต้องศึกษาจากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ ในชุมชน 2. ไม่มีรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย ครอบคลุมวิถีชีวิต และวัฒนธรรมประเพณีของชุมชนลาวเวียง 3. มีร่องรอยหลักฐานที่เป็นลายลักษณ์อักษรเกี่ยวกับชุมชนลาวเวียงจำนวนน้อย 4. ไม่มีการเก็บรวบรวมสิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ ที่เป็นของเก่าแก่ของชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคาไว้เป็นศูนย์กลาง เพื่อให้คนรุ่นหลังได้ศึกษา 5. ไม่มีการสร้างเครือข่ายกลุ่มชุมชนลาวเวียงในต่างพื้นที่เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน
โอกาส (O)	อุปสรรค (T)
<ol style="list-style-type: none"> 1. วัด และองค์การบริหารส่วนตำบล ตลอดจนหน่วยงานต่างๆ ให้ความสนใจและสนับสนุนกิจกรรมการอนุรักษ์วัฒนธรรมประเพณีของชุมชนลาวเวียงเป็นอย่างดี 2. มีสื่อมวลชนเริ่มให้ความสนใจ นำเรื่องราวของชุมชนลาวเวียง ทำเป็นสารคดีออกรายการโทรทัศน์ และข่าวในหนังสือพิมพ์ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. สถานศึกษาในชุมชนใกล้เคียง ใช้ชุมชนลาวเวียงเป็นแหล่งเรียนรู้จำนวนน้อย 2. ไม่เป็นที่รู้จักเท่าที่ควรสำหรับนักท่องเที่ยว เพื่อมาเยี่ยมชมและหาความรู้เชิงวัฒนธรรม

1.4.4 แนวทางการพัฒนากิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ แนวทางการพัฒนาในการพัฒนา กิจกรรมกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนของแหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา ประกอบด้วย

1. จัดตั้งชุมนุม “รักษาลาวเวียง”

2. จัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน กิจกรรมชุมนุม “ม่วนซื่นลาวเวียง” ประกอบด้วย 6 หน่วยการเรียนรู้ คือ 1) รากเหง้าลาวเวียง 2) สำเนียงภาษาถิ่น 3) หัตถศิลป์ล้ำค่า 4) สุขอุรวางรำแคน 5) ดินแดนอาหารพื้นบ้าน และ 6) สืบสานตำนานบุญบั้งไฟ โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ คาบที่ 7 ทุกวันอังคารของภาคเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2556

3. จัดโครงการ “ม่วนซื่นลาวเวียง” ซึ่งประกอบด้วยกิจกรรมย่อยดังนี้

กิจกรรมที่ 1 รากเหง้าลาวเวียง

กิจกรรมที่ 2 สำเนียงภาษาถิ่น

กิจกรรมที่ 3 หัตถศิลป์ล้ำค่า

กิจกรรมที่ 4 สุขอุรวางรำแคน

กิจกรรมที่ 5 ดินแดนอาหารพื้นบ้าน

กิจกรรมที่ 6 สืบสานตำนานบุญบั้งไฟ

2. สรุปผลการศึกษาสภาพพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

จากการศึกษา สภาพและบริบทชุมชน ซึ่งประกอบด้วยข้อมูลพื้นฐานของชุมชน สภาพภูมิปัญญาและแหล่งเรียนรู้ในชุมชน กระบวนการเรียนรู้ของคนในชุมชน และการมีส่วนร่วมของคนในชุมชน และ สภาพของพิพิธภัณฑ์ เกี่ยวกับประวัติความเป็นมา การก่อตั้ง ที่ตั้ง สภาพทั่วไป การบริหารจัดการและการจัดแสดง กิจกรรมและการให้ความรู้ และความร่วมมือและการสนับสนุนของชุมชน ของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นทั้ง 4 แห่ง สรุปได้ดังนี้

1. พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก จังหวัดกาญจนบุรี ตั้งอยู่ในวัดไชยชุมพลชนะสงคราม (วัดใต้) ชุมชนบ้านท่าน้ำซุกโค่น ตำบลบ้านใต้ อำเภอเมืองฯ จังหวัดกาญจนบุรี อาคารจัดแสดงหลัก 2 หลัง อาคารหลังแรกเป็นอาคารที่จำลองที่พักของเชลยศึก เป็นอาคารไม้ไผ่หลังคามุงจาก ฝาขัดแตะด้วยไม้รวก ด้านในยกพื้นขึ้นกึ่งหนึ่งปูด้วยฟากไม้ไผ่ ซึ่งใช้เป็นที่นอนสำหรับเชลย ตามผนังและเสาของอาคารจัดแสดงภาพถ่ายภาพข่าวจากหนังสือพิมพ์ทั้งไทยและต่างประเทศ ภาพวาดสีน้ำโดยอดีตเชลยศึกที่แสดงให้เห็นถึงชีวิตความเป็นอยู่ของเชลย ภาพวาดเกี่ยวกับการสร้างสะพานและสภาพของเชลยศึกโดยอดีตหมอศัลยกรรมของกองทัพออสเตรเลีย จุดหมายของพวกเชลยศึก ไปสการ์ตของนายทหารญี่ปุ่น อาคารหลังที่สอง เป็นอาคารก่ออิฐถือปูนชั้นเดียว ใช้จัดแสดงเครื่องใช้ไม้สอยของเชลยศึกและของกองทัพญี่ปุ่น อาทิ หมวกทหาร ปืน ลูกกระเบิด ค้อนดอกหมุดจากรถไฟ ขวดเหล้าสาเกญี่ปุ่น เป็นต้น ทั้งนี้ผนังด้านข้างจัดแสดงภาพถ่ายของเชลยศึกที่รอดชีวิตจากสงคราม

คนในชุมชนมีกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยการศึกษาจากผู้รู้และแหล่งเรียนรู้ต่างๆ เข้าร่วมในกิจกรรมต่างๆ ใช้ทักษะการสังเกตและการคิดวิเคราะห์เชื่อมโยงองค์ความรู้เข้าด้วยกัน เจ้าอาวาสวัดไชยชุมพลชนะสงครามเป็นบุคลากรสำคัญยิ่งของชุมชน เป็นศูนย์กลางและศูนย์รวมจิตใจของชุมชนชุกโค่น ชุมชนบ้านใต้ รวมถึงชาวจังหวัดกาญจนบุรี

การมีส่วนร่วมของคนในชุมชน ชาวบ้านในชุมชนชุกโค่นและชุมชนบ้านใต้มีชื่อเสียงว่าเป็นชุมชนตัวอย่างของจังหวัดกาญจนบุรี เป็นชุมชนในโครงการการจัดการน้ำชุมชนเพื่อแก้ปัญหาภัยแล้ง-น้ำท่วมในพื้นที่นอกเขตชลประทาน ร่วมกันจัดทำโครงการพลังงานทดแทน เป็นต้น พิพิธภัณฑสถานสงครามอักษะและเชลยศึก มีการบริหารจัดการโดยคณะกรรมการวัดไชยชุมพลชนะสงคราม ซึ่งประกอบด้วยบุคคลในพื้นที่ชุมชนรอบวัด ซึ่งองค์กรที่เกี่ยวข้องมากที่สุด คือ โรงเรียนอนุบาลวัดไชยชุมพลชนะสงคราม

2. พิพิธภัณฑสถานวิถีชีวิตชาวนา วัดชะอำคีรี จังหวัดเพชรบุรี ตั้งอยู่ภายในวัดชะอำคีรี ตำบลชะอำ อำเภอชะอำ จังหวัดเพชรบุรี เป็นพิพิธภัณฑสถานที่เกิดจากความร่วมมือร่วมใจของผู้คนในท้องถิ่นเพื่อสืบสานวิถีชีวิตภูมิปัญญาชาวนา ภายในพิพิธภัณฑสถานจะประกอบไปด้วยเครื่องมือเครื่องใช้ในการทำนา เช่น สีฝัด ล้อเกวียน ไถควาย ไถวัว ระหัดวิดน้ำ และของใช้อื่นๆ เช่น กระบุง ตะเกียงเจ้าพายุ นอกจากนี้ยังมีเครื่องมือจับสัตว์น้ำประเภทต่าง ๆ

คนในชุมชนชะอำ มีกระบวนการเรียนรู้ในลักษณะของครอบครัวและชุมชนมีบทบาทสำคัญในการให้ความรู้แก่สมาชิกในชุมชน ทั้งการอบรมปลูกฝังการเรียนรู้ การพูดคุยแลกเปลี่ยน การลงมือปฏิบัติจริง การทำงานร่วมกันในลักษณะเครือข่ายทั้งภาครัฐและเอกชน การทำงานอย่างบูรณาการ โรงเรียนมีหลักสูตรท้องถิ่นให้เด็กและเยาวชนเกิดความรักและภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตน

การมีส่วนร่วมของคนในชุมชน ชุมชนชะอำมีกระบวนการมีส่วนร่วมที่ภาครัฐและเอกชนเข้ามาสนับสนุนกิจกรรมงานวัฒนธรรม ประเพณี เทศกาลต่างๆ ของชุมชน มีการตั้งกลุ่มแม่บ้าน กลุ่มสุขภาพ กลุ่มจิตอาสา กลุ่มเด็กและเยาวชน พิพิธภัณฑสถานวิถีชีวิตชาวนา วัดชะอำคีรี ได้รับความมือจากชุมชนและองค์กรภาคี หลากหลายองค์กร

3. แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ตั้งอยู่ที่ศูนย์การเรียนรู้ชุมชนชาวไทยภูเขา “แม่ฟ้าหลวง” บ้านโคนมพัฒนา หมู่ที่ 6 บ้านโคนมพัฒนา ตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ สังกัดศูนย์การศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยอำเภอหัวหิน สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยจังหวัดประจวบคีรีขันธ์ มีการจัดแสดงและการละเล่นของชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยง การศึกษาด้วยตนเองจากป้ายนิทรรศการ การบรรยายจากวิทยากร และภูมิปัญญาเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ความเป็นมา วิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม ประเพณีและการละเล่นของชาวกะเหรี่ยงตำบล

ห้วยสัตว์ใหญ่ แพลงสาธิตการทำเกษตรแบบพอเพียง การสาธิตการทอดผ้าก๊วยเตี๋ยวจัด การดำข้าว การแสดงกะเหรี่ยงกระต๊อบไม้ การเดินไม้ไผ่ การแสดงเส้นสายแห่งความภาคภูมิใจ การแสดงบูชาเทวดา การเล่นดนตรีและการร้องเพลง โดยมีทั้งที่จัดแสดงภายในแหล่งการเรียนรู้และเคลื่อนย้ายไปจัดแสดงในชุมชนและนอกชุมชน

ประชาชนในตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ มีกระบวนการเรียนรู้จากการถ่ายทอดองค์ความรู้จากครอบครัว การศึกษาในระบบการศึกษา โรงเรียน การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย การเรียนด้วยตนเองจากห้องสมุดประชาชน แหล่งเรียนรู้และภูมิปัญญาในชุมชน การประชุม อบรม สัมมนา การศึกษาดูงาน การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การเรียนรู้จากการทำงาน เป็นต้น

การมีส่วนร่วมของคนในชุมชน ประชาชนในตำบลห้วยสัตว์ใหญ่มีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชนและสังคมในด้านต่างๆ ได้แก่ การจัดทำแผนชุมชน/หมู่บ้าน การอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม และประเพณีของท้องถิ่น การเป็นอาสาสมัครสาธารณสุข อาสาสมัครส่งเสริมการอ่าน อาสาสมัครบ้านหนังสือัจฉริยะ อาสาสมัครการศึกษาออกโรงเรียน เป็นต้น แหล่งการเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ ได้รับการสนับสนุนด้วยงบประมาณ วัสดุ สิ่งของที่จัดแสดง และเครื่องแต่งกายของชาวกะเหรี่ยง จากภูมิปัญญาในชุมชน องค์การบริหารส่วนตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดและอำเภอ และสำนักงานพัฒนาชุมชนอำเภอ

4. แหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี ตั้งอยู่ตำบลดอนคา อำเภออู่ทอง จังหวัดสุพรรณบุรี เป็นชุมชนที่มีขนาดใหญ่ มีจำนวน 20 หมู่บ้าน บุคคลในชุมชนมีความรักและสามัคคีต่อกัน บุคคลในชุมชนยังคงมีวิถีชีวิตที่เรียบง่าย นิยมใช้ภาษาถิ่น คือภาษาลาวเวียงในการสื่อสาร มีความเชื่อ แนวคิด และปฏิบัติตามขนบธรรมเนียมประเพณีต่าง ๆ ของชุมชนลาวเวียง และให้ความร่วมมือในการจัดงานประเพณีต่างๆ เป็นประจำทุกปี นับว่าเป็นชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี เป็นชุมชนหนึ่งที่วัฒนธรรมได้สร้างความเข้มแข็งให้กับชุมชน

คนในชุมชนมีกระบวนการเรียนรู้โดยเรียนรู้จากการถ่ายทอดจากบิดามารดา ญาติพี่น้อง จากการปฏิบัติจริง จากผู้รู้ในชุมชน วิถีชีวิตประจำวัน การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในชุมชน และจากการศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมด้วยความสนใจใฝ่รู้

การมีส่วนร่วมของคนในชุมชน มีรูปแบบที่หลากหลาย มีส่วนร่วมในการเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น ถ่ายทอดความรู้ มีผู้นำชุมชน สถานศึกษา ประชาชน วัดโคคารามและองค์การบริหารส่วนตำบลดอนคาเป็นผู้ส่งเสริมสนับสนุนและมีส่วนร่วมการดำเนินการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ตลอดจนสนับสนุนงบประมาณ ในกิจกรรมต่างๆ ของชุมชน โดยเป็นผู้ร่วมงาน ผู้ดำเนินการจัดกิจกรรม

3. สรุปกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

จากการศึกษาข้อมูลสภาพบริบทชุมชน สภาพปัญหา ความต้องการ ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะในการส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จากชุมชนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง และร่วมกันอภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น เพื่อหาข้อสรุปพร้อมกันในการจัดกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ จากคณะผู้วิจัย ที่ปรึกษางานวิจัย นักวิจัยชุมชน และผู้ร่วมวิจัย แล้วสรุปได้ว่าจะจัดกิจกรรมดังรายละเอียดในตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 กิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

พิพิธภัณฑ์ / แหล่งเรียนรู้	แนวทางพัฒนากิจกรรมนันทนาการเชิงสร้างสรรค์
1. พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก จังหวัดกาญจนบุรี	<ol style="list-style-type: none"> 1. กิจกรรม Walk Rally 2. กิจกรรมพัฒนานักเรียนให้เป็นมัคคุเทศก์ท้องถิ่น รุ่นเยาว์คู่ไปกับมัคคุเทศก์ท้องถิ่นของชุมชน 3. กิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการ
2. พิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา วัดชะอำคีรี จังหวัดเพชรบุรี	<ol style="list-style-type: none"> 1. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการของพิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา ประกอบด้วย <ol style="list-style-type: none"> 1) กิจกรรมการเรียนรู้การสอนในสาระการเรียนรู้ท้องถิ่นรายวิชาเพิ่มเติมท้องถิ่นของเรา (อำเภอชะอำ) 2) กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการแนวทางการพัฒนาด้านศิลปะและการออกแบบ ประติมากรรม ตำนานเมล็ดข้าว 2. กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ พิพิธภัณฑ์มีชีวิตในงานเล่าเรื่องเมืองชะอำ ตอน ตำนานเมล็ดข้าว โดยจัด 7 กิจกรรมย่อยคือ 1) กิจกรรมบวงสรวงแม่โพสพ 2) ลานนิทรรศการ 3) ลานกิจกรรมสาธิต 4) ลานการแข่งขันวิถีชาวนา 5) ลานของเล่นเด็กวิถีชาวนา 6) ลานวัวเทียมไถ 7) ลานการแสดงการละเล่นพื้นบ้าน

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

พิพิธภัณฑ์ / แหล่งเรียนรู้	แนวทางพัฒนากิจกรรมนันทนาการเชิงสร้างสรรค์
<p>3. แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการของชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยง โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบโครงการ โดย การจัดการเรียนการสอนแบบโครงการ แก่ผู้เรียนเรียนรู้ด้านประวัติความเป็นมา วิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ การละเล่นของชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ 2. กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในรูปแบบนิทรรศการมีชีวิต โดยนำองค์ความรู้จากการเรียนรู้แบบโครงการของผู้เรียนมานำเสนอในรูปแบบนิทรรศการมีชีวิต จำนวน 8 ฐานการเรียนรู้ ดังนี้ <ol style="list-style-type: none"> 1) ฐานเรื่องเล่าชาวกะเหรี่ยงป่าละอู 2) ฐานเรียนรู้การละเล่นเต้นแบบกะเหรี่ยง 3) ฐานเรียงร้อย ปั่น ทอ หล่อ สวย ด้วยผ้ากะเหรี่ยง 4) ฐานกิน อยู่ พอเพียงตามวิถี 5) ฐานศิลปวัฒนธรรมประเพณีที่ดี 6) ฐานผัสส์ข้าวไร่เป็นข้าวสาร 7) ฐานก้าวเดินไม้ไผ่ ใส่ใจกีฬาพื้นบ้าน 8) ฐานสืบสานดนตรีพาเพลินไป
<p>4. แหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียง บ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. จัดตั้งชุมนุม “ม่วนซื่นลาวเวียง” 2. จัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน กิจกรรมชุมนุม “ม่วนซื่นลาวเวียง” ประกอบด้วย 6 หน่วยการเรียนรู้ คือ <ol style="list-style-type: none"> 1) รากเหง้าลาวเวียง 2) สำเนียงภาษาถิ่น 3) หัตถศิลป์ล้ำค่า 4) สุขอร่ามวงรำแคน 5) ดินแดนอาหารพื้นบ้าน 6) สืบสานตำนานบุญบั้งไฟ 3. จัดโครงการ “ม่วนซื่นลาวเวียง”

บทที่ 5

ผลการจัดกิจกรรมนันทนาการเชิงสร้างสรรค์

การดำเนินการจัดกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ซึ่งดำเนินการจัดกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น 4 แห่ง ได้แก่ 1) พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก จังหวัดกาญจนบุรี 2) พิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา วัดชะอำคีรี จังหวัดเพชรบุรี 3) แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยง ตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ และ 4) แหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี โดยการนำเสนอ จำแนกเป็นประเด็นต่อไปนี้

1. กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 1.1) ชื่อกิจกรรม 1.2) วัตถุประสงค์ 1.3) กลุ่มเป้าหมาย/ผู้ร่วมกิจกรรม 1.4) วัน เวลา/สถานที่จัด 1.5) ผลการพัฒนา กิจกรรม

2. ผลการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ในด้าน 2.1) กระบวนการ 2.2) ผลผลิตของโครงการ 2.3) ผลกระทบ 2.4) ความยั่งยืน

1. พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก จังหวัดกาญจนบุรี

1.1) กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

1.1.1) ชื่อกิจกรรม 1) กิจกรรม Walk Rally 2) กิจกรรมพัฒนานักเรียนให้เป็น มัคคุเทศก์ท้องถิ่นรุ่นเยาว์คู่ไปกับมัคคุเทศก์ท้องถิ่นของชุมชน และ 3) กิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการ ในโครงการ “จากพิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึกสู่การเรียนรู้ที่หลากหลาย”

1.1.2) วัตถุประสงค์ 1) เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของครู นักเรียน คนในชุมชน รอบพิพิธภัณฑ์ เครือข่ายการเรียนรู้ และผู้สนใจเข้าร่วมโครงการผ่านกิจกรรมนันทนาการเชิงสร้างสรรค์ 2) เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมของครู นักเรียน คนในชุมชนรอบพิพิธภัณฑ์และเครือข่ายการเรียนรู้ในการใช้ประโยชน์จากแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ 3) เพื่อส่งเสริมให้ครู นักเรียน คนในชุมชนรอบพิพิธภัณฑ์ เครือข่ายการเรียนรู้ และผู้สนใจเข้าร่วมโครงการมีส่วนร่วมในการเผยแพร่ความรู้และประชาสัมพันธ์พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก 4) เพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างพิพิธภัณฑ์ ชุมชน สถานศึกษา และเครือข่ายการเรียนรู้

1.1.3) กลุ่มเป้าหมาย/ผู้เข้าร่วมกิจกรรม นักเรียนระดับชั้นอนุบาล 1 – มัธยมศึกษา ปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลวัดไชยชุมพลชนะสงคราม จำนวน 200 คน

1.1.4) **วัน เวลา/สถานที่จัด** ระหว่างวันที่ 23 กรกฎาคม- 26 สิงหาคม พ.ศ.2556 ณ พิพิธภัณฑสถานสงครามอักษะและเฉลยศึก และโรงเรียนอนุบาลวัดไชยชุมพลชนะสงคราม ตำบลบ้านใต้ อำเภอเมืองฯ จังหวัดกาญจนบุรี

1.1.5) **ผลการพัฒนากิจกรรม** กิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนของ พิพิธภัณฑสถานสงครามอักษะและเฉลยศึก ประกอบด้วย

1) **กิจกรรม Walk Rally** เป็นกิจกรรมกลุ่มที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้อาศัยทักษะ และศักยภาพเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ร่วมกัน มีความคิดสร้างสรรค์ในการทำงาน โดยให้นักเรียน ตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 1 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เข้าไปเรียนรู้พิพิธภัณฑสถานสงครามอักษะและเฉลยศึก โดยครูผู้สอนต้องเริ่มทำกิจกรรมตั้งแต่การกำหนดกลุ่มนักเรียน การกำหนดเนื้อหาภาระงานให้นักเรียนเรียนรู้ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ ตัวอย่างเช่น ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา กำหนดเนื้อหาให้นักเรียนเข้าไปเรียนรู้เรื่อง เรื่องโรคภัยไข้เจ็บที่พบภายในพิพิธภัณฑสถานสงครามอักษะและเฉลยศึก ในปัจจุบันมีการดูแลรักษาโรคนี้ได้อย่างไร และให้นักเรียนนำเสนอความรู้เมื่อเสร็จสิ้นกิจกรรมในลักษณะของสมุดภาพ หรือรายงาน ดังนั้น ครูผู้ใช้กิจกรรม Walk Rally ต้องมีการวางแผนในการจัดกิจกรรม



ภาพที่ 5.1 กิจกรรม Walk Rally พิพิธภัณฑสถานสงครามอักษะและเฉลยศึก

2) **กิจกรรมพัฒนานักเรียนให้เป็นมัคคุเทศก์ท้องถิ่นรุ่นเยาว์คู่ไปกับมัคคุเทศก์ท้องถิ่นของชุมชน** การพัฒนานักเรียนให้เป็นมัคคุเทศก์ท้องถิ่นรุ่นเยาว์คู่ไปกับมัคคุเทศก์ท้องถิ่นของชุมชน เมื่อเรียนรู้แล้วจะช่วยเสริมสร้างคุณลักษณะ ดังนี้ คือนักเรียนมีความรู้และทักษะทางด้านภาษาอังกฤษและนำไปใช้สื่อสารกับนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติที่มาเที่ยวชมพิพิธภัณฑสถาน ทำให้เป็นคนกล้าแสดงออกต่อที่สาธารณชน



ภาพที่ 5.2 กิจกรรมพัฒนานักเรียนให้เป็นมัคคุเทศก์ท้องถิ่นพิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก

3) กิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการของนักเรียนทุกระดับชั้น เมื่อเรียนรู้แล้วจะช่วยเสริมสร้างคุณลักษณะ คือ นักเรียนรู้จักการวิเคราะห์ แยกแยะและจัดหมวดหมู่ความรู้ได้ นักเรียนได้เรียนรู้จากการผ่านประสบการณ์ตรงของนักเรียนจากแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น จากการเรียนรู้ในชั้นเรียนผ่านแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ตลอดจนทำให้คุณครูมีทักษะในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการที่เป็นรูปธรรมมากขึ้น โดยกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการ



ภาพที่ 5.3 กิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการ พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก

1.2) ผลการประเมินกิจกรรมนันทนาการเชิงสร้างสรรค์

1.2.1) **ด้านกระบวนการ** ในการศึกษาเรื่อง การพัฒนากิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์สงคราม อักษะและเขลยศึกเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ มีการจัดเตรียมกระบวนการในการจัดกิจกรรมอย่างเป็นขั้นตอนและใช้กระบวนการ การมีส่วนร่วมของทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง โดยได้รับความร่วมมือจากผู้ประสานงานในการจัดกิจกรรมคือ พระโสมภณ กาญจนชัยสิทธิ์ (ทอมสันต์ จันทสุวรรณโณ) รองเจ้าอาวาสวัดไชยชุมพลชนะสงคราม และนางวาสนา หลงสมบุญ รองผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลวัดไชยชุมพลชนะสงคราม ในการจัดกิจกรรมทั้ง 3 กิจกรรม

1.2.2) **ด้านผลผลิตของโครงการ** นักเรียน คณะครู ผู้นำชุมชน ผู้ปกครอง คณะกรรมการสถานศึกษา และผู้มาร่วมชมงานทุกคน มีความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับเนื้อหาและสิ่งของที่จัดแสดง ซึ่งแต่เดิม ไม่ให้ความสนใจพิพิธภัณฑ์มากนัก หันมาสนใจ ร่วมแรงร่วมใจ ร่วมพัฒนาพิพิธภัณฑ์มากขึ้น นักเรียนชอบมาก เพราะทำให้พิพิธภัณฑ์มีการพัฒนามากขึ้น เช่น พัฒนาห้องน้ำและสภาพแวดล้อมได้สะอาด สวยงามมากขึ้น คุณครูนำนักเรียนมาทำกิจกรรมมากขึ้น ทำให้บ้าน วัดโรงเรียน ได้ทำกิจกรรมร่วมกัน ด้านตัวบุคคล ผลผลิตที่ชัดเจน คือนักเรียนและผู้เข้าร่วมชมนิทรรศการทุกคนได้รับประสบการณ์ตรงจากการเรียนรู้ด้วยตนเอง เกิดเป็นการเรียนรู้ที่คงทน ยั่งยืนและเป็นการเรียนรู้ที่มีคุณค่าต่อผู้เรียนรู้อย่างสูงสุด

1.2.3) **ด้านผลกระทบ** จากการพัฒนากิจกรรมนันทนาการ 3 กิจกรรมนี้ โดยการมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์สงคราม อักษะและเขลยศึกเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ มีผลกระทบหลังจากจัดกิจกรรม ดังต่อไปนี้

สถานศึกษา โรงเรียนอนุบาลวัดไชยชุมพลชนะสงครามเกิดความตระหนักและเห็นความสำคัญของการนำแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นมาประกอบในการจัดการเรียนการสอนมากขึ้น โดยจัดทำเป็นสาระการเรียนรู้ท้องถิ่นของโรงเรียน ครูทุกชั้น ทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้จัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ เห็นคุณค่าของการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เนื่องจากผลงานที่แสดงมาทำให้เห็นถึงการนำความคิดสร้างสรรค์มาใช้ การใช้กระบวนการคิด การแก้ปัญหา การวางแผนในการทำงาน การนำเสนอผลงาน หลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เสร็จสิ้นแล้ว

ครูและนักเรียนในโรงเรียน มีความตื่นตัวต่อการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ มีความต้องการเข้ามาศึกษาเรียนรู้เพิ่มเติม และต้องการให้มีการจัดกิจกรรมในโอกาสต่อไปอีก

ชุมชน เห็นความสำคัญของการเข้ามามีส่วนร่วมจัดการศึกษาของโรงเรียนที่มีการใช้แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ได้มีการพูดคุยและแสดงเจตนาที่จะจัดหางบประมาณสนับสนุนการจัดกิจกรรมของโรงเรียนและพัฒนาพิพิธภัณฑ์อย่างต่อเนื่อง

ผู้เข้าร่วมกิจกรรม หลายๆ ฝ่าย ที่เข้าชมนิทรรศการมีความต้องการให้มีการพัฒนาพิพิธภัณฑ์สงคราม อักขะและเชลยศึก ให้มีความเหมาะสมและเอื้อต่อการท่องเที่ยว โดยการประชาสัมพันธ์ทางสื่อต่างๆ ให้มากยิ่งขึ้น

1.2.4) ด้านความยั่งยืน จากการพัฒนากิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้พิพิธภัณฑ์สงคราม อักขะและเชลยศึก เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ในรูปแบบของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ซึ่งทำให้เกิดความยั่งยืนหลายประการดังนี้

1) ความยั่งยืนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของครู โรงเรียนอนุบาลวัดไชยชุมพลชนะสงคราม เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบนันทนาการที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญอย่างสร้างสรรค์ เกิดผลต่อผู้เรียนอย่างแท้จริงและตอบสนองต่อเป้าหมายของหลักสูตรการศึกษา

2) ความยั่งยืนกับโรงเรียนเป็นการเสริมสร้างแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้บูรณาการแบบมีส่วนร่วมกับท้องถิ่นอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นตัวอย่างการจัดกิจกรรมอย่างสมบูรณ์แบบที่ครูสามารถนำไปใช้ได้ รวมทั้งองค์ความรู้ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นก็สามารถขยายผลสู่สาธารณะการเรียนรู้ต่างๆ ทำให้นักเรียนเกิดองค์ความรู้กลายเป็นความรู้อย่างยั่งยืนติดตัวผู้เรียนไป

3) ความยั่งยืนกับตัวผู้เรียน การเรียนรู้ที่ให้นักเรียนได้เป็นผู้ปฏิบัติเอง ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ทักษะ และเจตคติ ที่หลากหลายและมีความเชื่อมโยงต่อการนำไปใช้ในการพัฒนาตนเอง อย่างต่อเนื่องและยาวนาน

4) ความยั่งยืนขององค์กรในชุมชน จากการจัดกิจกรรมนำเสนอผลการเรียนผ่านนิทรรศการ ได้รับการส่งเสริมสนับสนุนจากหลายส่วน ซึ่งต่างมองเห็นความสำคัญของการพัฒนาการจัดการศึกษาโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

2. พิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา วัดชะอำคีรี จังหวัดเพชรบุรี

2.1) กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

2.1.1) ชื่อกิจกรรม 1) กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการของพิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา 2) กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ พิพิธภัณฑ์มีชีวิต ในงานเล่าเรื่องเมืองชะอำ ตอนตำนานเมล็ดข้าว

2.1.2) วัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้พิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา วัดชะอำคีรี 2) เพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้แก่เด็ก เยาวชน และชุมชน ชูใจให้สนใจเรียนรู้สื่อ ศิลปะและวัฒนธรรมในชุมชน 3) เพื่อบูรณาการทุกภาคส่วน สร้างต้นแบบสังคม 3 ดี ได้แก่ พื้นที่ดี สื่อดี และภูมิดี รวมพลังเปิดพื้นที่สร้างสรรค์ให้แก่เด็ก เยาวชน และชุมชน สร้างบรรยากาศของสังคมที่เป็นมิตรและได้ผ่อนคลายกับหลากหลายกิจกรรมที่ครอบครัว ชุมชน และองค์กรได้ทำร่วมกัน

2.1.3) **กลุ่มเป้าหมาย/ผู้เข้าร่วมกิจกรรม** 1) นักเรียน เด็ก เยาวชน ครอบครัว และชุมชนในพื้นที่จังหวัดเพชรบุรี 2) ภาคีเครือข่ายพื้นที่สร้างสรรค์ในแต่ละอำเภอ 3) องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น หน่วยราชการ และเอกชน 4) ศิลปิน ผู้รู้ ครูช่าง และภูมิปัญญาในชุมชน 5) สื่อมวลชนและสาธารณชนทั่วไป

2.1.4) **วัน เวลา/สถานที่จัด** ระหว่างวันที่ 1-31 สิงหาคม พ.ศ. 2556 ณ ลานเพลินบ้านชะอาน พิพิธภัณฑน์วิถีสาวนา และลานวัดชะอำคีรี ตำบลชะอำ อำเภอชะอำ จังหวัดเพชรบุรี

2.1.5) **ผลการพัฒนากิจกรรม** โครงการ “เล่าเรื่องเมืองชะอำ ตอน ตำนานเมล็ดข้าว” ประกอบด้วยกิจกรรม 2 กิจกรรมหลักคือ 1) กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการของพิพิธภัณฑน์วิถีสาวนา 2) กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์พิพิธภัณฑน์มีชีวิต มีรายละเอียดดังนี้

กิจกรรมที่ 1 ส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการของพิพิธภัณฑน์วิถีสาวนา ประกอบด้วย 1) กิจกรรมการเรียนการสอนในสาระการเรียนรู้ท้องถิ่นรายวิชาเพิ่มเติมท้องถิ่นของเรา (อำเภอชะอำ) และ 2) กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการแนวทางการพัฒนาด้านศิลปะและการออกแบบ ประติมากรรมตำนานเมล็ดข้าว

1) กิจกรรมการเรียนการสอนในสาระการเรียนรู้ท้องถิ่น รายวิชาเพิ่มเติมท้องถิ่นของเรา (อำเภอชะอำ) ด้านประวัติความเป็นมา วิถีชีวิตชาวนา ตำนานเมล็ดข้าว ในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2556 โดยให้นักเรียนได้เรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเป็นเบื้องต้น นำสื่อการสอนเรื่องตำนานเมล็ดข้าวเข้ามาจัดกิจกรรมการเรียนการสอน นำเรื่องพิพิธภัณฑน์วิถีสาวนามาให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านกระบวนการเรียนการสอน โดยใช้ Facebook ให้นักเรียนได้ทำงานกลุ่มและมีการคิด วิเคราะห์ผ่านแผนผังความคิดในเรื่องการให้นักเรียนและบุคคลทั่วไปได้รู้จักพิพิธภัณฑน์วิถีสาวนา รู้จักการทำงาน หรือกิจกรรมอื่นๆ ข้อมูลต่างๆ เกี่ยวกับชาวนา นอกจากนี้ยังมีกิจกรรมรายบุคคลให้นักเรียนได้ลงไปสัมภาษณ์ชาวนาในพื้นที่จริงและถ่ายรูปร่วมกับชาวนา



ภาพที่ 5.4 กิจกรรมการเรียนการสอนในสาระการเรียนรู้ท้องถิ่น พิพิธภัณฑน์วิถีสาวนา

2) กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการแนวทางการพัฒนาด้านศิลปะและการออกแบบประติมากรรมตำนานเมล์ดข้าว ร่วมกับสาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี โดยนำเอาศิลปะร่วมสมัยมาประยุกต์ใช้ให้เกิดความน่าสนใจและให้เด็กได้เกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยนำนักเรียนจากโรงเรียนชะอำคุณหญิงเนื่องบุรี จำนวน 50 คน กลุ่มเด็กและเยาวชนบ้านชะอำน 10 คน กลุ่มเด็กและเยาวชนลูกหว่า 5 คน ซึ่งเกิดจากความสมัครใจ มาร่วมกิจกรรม ในวันเสาร์ที่ 17 สิงหาคม พ.ศ. 2556 ณ วัดชะอำคีรี โดยมีรุ่นพี่สาขาศิลปะและการออกแบบมาเป็นพี่เลี้ยง มีผู้ประสานงานเครือข่ายโครงการเพชรบุรีดีจัง มาร่วมบรรยายในพิธีเปิด มีกิจกรรมหลายพฤติกรรม เกม ให้นักเรียนทุกคนได้คุ้นเคยกันก่อนทำกิจกรรม เริ่มโดยให้นักเรียนตัดกระดาษเป็นรูปเมล์ดข้าว ทาสี และวาดรูปวิถีชาวนาลงไปในเมล์ดข้าว ตามความคิดและจินตนาการของนักเรียน นักเรียนทำกิจกรรมอย่างสนุกสนานและได้ผลงานเป็นที่น่าภาคภูมิใจ



ภาพที่ 5.5 กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการแนวทางการพัฒนาด้านศิลปะและการออกแบบประติมากรรมตำนานเมล์ดข้าว

กิจกรรมที่ 2 กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ พิพิธภัณฑน์มีชีวิต ในงานเล่าเรื่องเมืองชะอำ ตอน...ตำนานเมล์ดข้าว ประกอบด้วย กิจกรรมย่อย 7 กิจกรรม คือ

1. กิจกรรมบวงสรวงแม่โพสพ
2. ลานกิจกรรมนิทรรศการ
3. ลานกิจกรรมสาธิต
4. ลานกิจกรรมการแข่งขันวิถีชาวนา
5. ลานกิจกรรมของเล่นเด็กวิถีชาวนา
6. ลานกิจกรรมวัวเทียมไถ
7. ลานกิจกรรมการแสดงการละเล่นพื้นบ้าน

1) กิจกรรมบวงสรวงแม่โพสพ ในวันที่ 30 สิงหาคม 2556 เวลา 09.39 น. เด็กและเยาวชนกลุ่มบ้านชะอาน ร่วมกับชุมชน ทำพิธีเปลี่ยนชุดให้แม่โพสพ ณ อนุสาวรีย์แม่โพสพ หน้าเทศบาลเมืองชะอำ มีการจุดเทียนโดยรอบฐานแม่โพสพ การอ่านบทบูชาแม่โพสพ ซึ่งบรรยากาศให้ความรู้สึกทางจิตวิญญาณ การมีส่วนร่วม ความกตัญญูที่ถ่ายทอดออกมาทางพิธีกรรม ผู้ร่วมกิจกรรม มีความสามัคคีและเป็นหนึ่งเดียว ได้รับความร่วมมือจากคนในชุมชนและเทศบาลที่ให้อำนวยความสะดวกร่วมกันจัดเตรียมข้าวของและร่วมดำเนินพิธี ทำให้มีภาพสะท้อนความสัมพันธ์ของคนในชุมชนที่ร่วมแรงแข่งขัน รวมถึงมีการสืบสานวัฒนธรรมในชุมชน ไม่ว่าจะเป็นชาวบ้าน วัด รวมถึงนักท่องเที่ยว หน่วยงานภายนอก โรงเรียน มหาวิทยาลัย กลุ่มเยาวชนต่าง ๆ ในจังหวัดเพชรบุรี และเครือข่ายอื่น ๆ จากทั่วประเทศ



ภาพที่ 5.6 กิจกรรมบวงสรวงแม่โพสพ พิพิธภัณฑวัตถุวิชิชาวนา

2) ลานกิจกรรมนิทรรศการวิถีชาวนา จัดพิพิธภัณฑวัตถุวิชิชาวนาวัดชะอำคีรีให้มีชีวิต มีการปรับปรุงอาคารสถานที่ ทำป้ายความรู้มาจัดแสดงให้กับผู้เข้าชมเพื่อศึกษาข้อมูลวิถีชาวนา และมีมัลติมีเดียให้ความรู้ เป็นนักศึกษาสาขาการท่องเที่ยวจาก มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี ทำให้พิพิธภัณฑวัตถุสามารถเล่าเรื่องราวได้มากขึ้นจากการเป็นที่เก็บสิ่งของเครื่องใช้



ภาพที่ 5.7 กิจกรรมนิทรรศการวิถีชาวนา

ความรู้เรื่องเมล็ดพันธุ์ข้าวของไทย ได้รับความอนุเคราะห์จากเครือข่ายสืบสาน ภูมิปัญญาและสถาบันฝึกอบรมเพื่อการจัดการตนเอง จังหวัดเชียงใหม่ นำนิทรรศการเมล็ดพันธุ์ข้าว ซึ่งเกิดจากการลงพื้นที่วิจัยมาร่วมจัดแสดง



ภาพที่ 5.8 การจัดแสดงความรู้เรื่องเมล็ดพันธุ์ข้าวของไทย

การลงทะเบียนแจกหนังสือ เอกสารเรื่องสิ่งแวดล้อมจากกรมส่งเสริม คุณภาพสิ่งแวดล้อม 1,000 ชุด และให้ผู้ร่วมงานได้เขียนข้อความลงกระดาษที่ตัดเป็นรูปเมล็ดข้าว บรรยายความรู้สึกเกี่ยวกับเมล็ดข้าว

ลานกิจกรรมที่โรงเรียนแก่นจันทร์วิทยานำศิลปะการห่อเหรียญ ดนตรีไทย และการละเล่นของเด็กไทยสร้างสรรค์ภายในงาน ทำให้เกิดความรู้สึกเหมือนกับการได้ย้อนยุคไปในอดีต



ภาพที่ 5.9 กิจกรรมการละเล่นย้อนยุค

ชุ่มกิจกรรมแฟนภาพ และกิจกรรมโลกสวยด้วยมือเรานำวัสดุที่ใช้แล้วมาทำประโยชน์จากโรงเรียนชะอำคุณหญิงเนื่องบุรีและกลุ่มป็นดินมาสอนป็นดินสร้างกิจกรรมสร้างสรรค์ให้กับเด็กๆและชุมชนศิลปะจากดิน ตัดพวงมโหตร พวงลูกยอตจากกลุ่มลูกหว่า การทำบายศรีจากชมรมรักษ์ไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี ตามรอยขนมไทยจากโรงเรียนจุฬาภรณ์ราชวิทยาลัยเพชรบุรี ทำขนมไทยแบบโบราณจากคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร และการทำขนมตาลจากกลุ่มกระสวยน้อย อำเภอท่ายาง จังหวัดเพชรบุรี

3) ลานกิจกรรมสาธิต เรื่องอาหารของชุมชน การทำขนมจีนโบราณ การกวนกระยาสารท การทำข้าวเหนียวเหลือง การทำขนมตาลทอด การทำน้ำพริกปลาทุ การแกงเขียวหวาน ซึ่งอาหารเหล่านี้เป็นอาหารแห่งความรักและสามัคคีของผู้คนในชุมชน การปรุงอาหารให้อร่อยต้องเตรียมมือที่แมนลั่นที่ละเอียดทันรส อารมณ์ที่เบิกบาน จินตนาการที่แจ่มใส สมองที่ว่องไว ดวงใจที่อ่อนโยนและแน่วแน่และเป็นสุขกับชีวิต



ภาพที่ 5.10 กิจกรรมสาธิต เรื่อง อาหารของชุมชน

4) ลานกิจกรรมการแข่งขันวิถีชาวนา มีกิจกรรมความรู้เรื่องขวัญดี ขวัญร้าย ของวัว ความรู้เรื่องเขาวัวชนิดต่างๆ ความรู้เรื่องเมล็ดตาล การกลึงตุ้มเกวียนแบบโบราณ การวิดน้ำ ด้วยขงโอง การวิดน้ำด้วยระหัดชกมวย การสีข้าวด้วยเครื่องสีมือ การตำข้าวด้วยครกกระเดื่อง การตำข้าวด้วยสากยาว การตำข้าวด้วยตะลุมพุก การฝัดข้าวด้วยกระด้ง การหุงข้าวทำกับข้าวด้วยหม้อดิน การสานมอบ การเย็บตับจากด้วยใบตาล การแข่งขันตำข้าวซ้อมมือ การแข่งขันไข้วสาแทรก การแข่งขันชูดมะพร้าวด้วยกระต่ายชูดมะพร้าว การแข่งขันจุดไฟชุด การแข่งขันพับคอกม้าใบตาล การแข่งขันเรียกชื่อชิ้นส่วนเกวียน



ภาพที่ 5.11 กิจกรรมการแข่งขันวิถีชาวนา

5) ลานกิจกรรมของเล่นเด็กไทย มีการเล่นลูกข่าง การเดินกะลา การแข่งขันจุดไฟ การเล่นกังหันไม้ การเล่นจานบิน การเล่นจักรหมุน การเล่นจรวดทางมะพร้าว การยิงเป้าด้วยหนังสัตว์ การเดินขาหย่างหรือเดินโถกเถก การเล่นฮีโผละ



ภาพที่ 5.12 กิจกรรมของเล่นเด็กไทย

6) ลานกิจกรรมวัวเทียมไถ มีการนำวัวเทียมเกวียนและวัวเทียมไถมาจัดแสดง และโชว์การเทียมไถ สร้างความเป็นวิถีชาวนาที่มีชีวิต



ภาพที่ 5.13 กิจกรรมวัวเทียมไถ

7) ลานกิจกรรมการแสดงการละเล่นพื้นบ้าน มีการแสดงในลานเวทีกิจกรรม การแสดงกลองยาว การแสดงดนตรีเครื่องสาย การละเล่นพื้นบ้านเพลงโนเน การแสดงขวัญข้าว ขวัญแผ่นดิน การแสดงละครเยาวชนชนตองกำเนิดแม่โพสพ การแสดงโขน การแสดงจากชมรม ผู้สูงอายุ การแสดงทางวัฒนธรรมไทยทรงดำ การแสดงหุ่นคน การแสดงละครเพลง



ภาพที่ 5.14 กิจกรรมการแสดงการละเล่นพื้นบ้าน

2.2) ผลการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

2.2.1) **ด้านกระบวนการ** ในการดำเนินงานเน้นการมีส่วนร่วมของชุมชน การระดมสมอง การร่วมคิด ร่วมกันวางแผนการดำเนินการอย่างเป็นขั้นตอน เพื่อสร้างความตระหนักของคนในชุมชน หลังจากนั้นเป็นการขยายเครือข่ายของชุมชนให้มีจำนวนสมาชิกที่มากขึ้น

2.2.2) **ด้านผลผลิตของโครงการ** ผลผลิตที่ได้เกิดผู้เรียน มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่น วิถีชาวนาและตำนานเมล็ดข้าว ความเป็นมาของพิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความภาคภูมิใจ และ มีความสุขสนุกสนานกับกิจกรรมโดยการส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการของพิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา 1) กิจกรรมการเรียนรู้การสอนในสาระการเรียนรู้ท้องถิ่นรายวิชาเพิ่มเติมท้องถิ่นของเรา (อำเภอชะอำ) ด้านประวัติความเป็นมา วิถีชีวิตชาวนา ตำนานเมล็ดข้าว โดยใช้การผลิตสื่อเผยแพร่ใน Facebook ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชะอำคุณหญิงเนื่องบุรี 2) กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการแนวทางด้านการพัฒนาด้านศิลปะและการออกแบบ ประติมากรรมตำนานเมล็ดข้าว ร่วมกับสาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี และกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ พิพิธภัณฑ์มีชีวิต ในงานเล่าเรื่องเมืองชะอำตอน...ตำนานเมล็ดข้าว จากกิจกรรม 7 กิจกรรม คือ 1) กิจกรรมบวงสรวงแม่โพสพ 2) ลานกิจกรรมนิทรรศการ 3) ลานกิจกรรมสาธิต 4) ลานกิจกรรมการแข่งขันวิถีชาวนา 5) ลานกิจกรรมของเล่นเด็กวิถีชาวนา 6) ลานกิจกรรมวัวเทียมไถ 7) ลานกิจกรรมการแสดงการละเล่นพื้นบ้าน

2.2.3) **ด้านผลกระทบ** ผลที่เกิดจากโครงการนี้คือ ความศรัทธา ความเชื่อมั่นจำนวนมาก กระแสตอบรับในการจัดงานและการให้ข้อมูลย้อนกลับมีค่อนข้างมาก สรุปแล้วคือผู้ที่มาร่วมงานทุกคนชื่นชม ประทับใจ มีความสุขและเห็นคุณค่าของแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นทุกคนคิดและต้องการให้พิพิธภัณฑ์วิถีชาวนาวัดชะอำศรีจัดงานเล่าเรื่องเมืองชะอำ ตอน...ตำนานเมล็ดข้าว ทุกปีอย่างต่อเนื่องให้เป็นงานประจำปีของชุมชนตลอดไป

2.2.4) **ด้านความยั่งยืน** ในส่วนของชุมชน นักเรียน ครู ผู้ปกครองเป็นการขยายผลของความรู้ กระบวนการเรียนรู้ การสร้างความตระหนัก การเห็นคุณค่า ซึ่งทั้งหมดได้รับการตอบรับเป็นอย่างดี และบุคคลเหล่านี้จะกลายเป็นกำลังสำคัญในการบอกเล่าเรื่องราว การขยายผลขององค์ความรู้ต่อผู้ที่สนใจต่อไปจากรุ่นสู่รุ่นไม่ว่าจะเป็นการทำพิพิธภัณฑ์ เรื่องของการฟื้นฟูเมือง ฟื้นฟูวัฒนธรรม คือ เครื่องมือที่จะสร้างสังคมและคน เพื่อให้คนได้เข้าใจความเป็นตัวตน สังคมบ้านเมืองของตนอย่างลึกซึ้ง “พิพิธภัณฑ์” คือ เครื่องมือหนึ่ง ที่สามารถสะท้อนปัญหาที่เกิดขึ้นในชุมชนได้ และพิพิธภัณฑ์จะต้องเกิดจากความต้องการ และการเข้ามามีส่วนร่วมของคนในชุมชนอย่างแท้จริง ดังนั้นเพื่อให้เกิดการพัฒนาที่ยั่งยืน ควรมืองค์กรที่จะทำหน้าที่เป็นเสมือนศูนย์รวบรวมเรื่องต่างๆ ทำหน้าที่เป็นศูนย์ประสานงาน ที่เปิดให้ทุกหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการ

แก้ปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นกับพิพิธภัณฑ์ เป็นศูนย์ที่ใครก็สามารถมาขอความช่วยเหลือได้ มีการจัดตั้งกองทุน เพื่อช่วยเหลือด้านงบประมาณ และเป็นกองทุนที่มีการบริหารจัดการที่ยืดหยุ่น และคล่องตัว จุดประกายของชุมชน ทำแผนประจำปี (Year Plan) ว่าชุมชนมีการจัดงานอะไร ในช่วงไหน ให้สื่อทำเป็นจุดรวมให้เหมือนการท่องเที่ยว คนทำงานพิพิธภัณฑ์ต้องทำอย่างมีความสุขและทำอย่างเต็มที่ สิ่งหนึ่งที่ทุกคนเห็นร่วมกัน คือ ทำอย่างไรให้พิพิธภัณฑ์เป็นตัวส่งต่อความรู้ผู้ดำเนินการก็มีความสุขในเรื่องของการทำพิพิธภัณฑ์

3. แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

3.1) กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

3.1.1) **ชื่อกิจกรรม** 1) กิจกรรมนันทนาการของชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยง โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบโครงการ 2) กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในรูปแบบนิทรรศการมีชีวิตในโครงการ “นิทรรศการนันทนาการสืบสานวิถีชีวิตชาวกะเหรี่ยง”

3.1.2) **วัตถุประสงค์** 1) เพื่อปลูกฝังให้เยาวชนเห็นคุณค่า เกิดความภาคภูมิใจในวิถีชีวิตและอัตลักษณ์ของชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยง 2) เพื่อให้ชุมชนเห็นความสำคัญและมีส่วนร่วมในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยง ตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ให้เป็นแหล่งเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ตลอดชีวิต 3) เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนและประชาชนทั้งในและนอกชุมชนมีความรู้และทักษะด้านกิจกรรมนันทนาการที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ 4) เพื่อประชาสัมพันธ์และเผยแพร่แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่

3.1.3) **กลุ่มเป้าหมาย/ผู้เข้าร่วมกิจกรรม** ภูมิปัญญาท้องถิ่น คณะครูและนักเรียน นักศึกษานอกระบบโรงเรียน รวมจำนวน 280 คน

3.1.4) **วัน เวลา/สถานที่จัด** ระหว่างวันที่ 25 กรกฎาคม - 27 สิงหาคม พ.ศ.2556 ณ แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ ศูนย์การเรียนรู้ชุมชนชาวไทยภูเขา “แม่ฟ้าหลวง” บ้านโคนมพัฒนา ตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

3.1.5) **ผลการพัฒนากิจกรรม** โครงการ “นิทรรศการนันทนาการสืบสานวิถีชีวิตชาวกะเหรี่ยง” ประกอบด้วยกิจกรรม 8ฐานการเรียนรู้ ได้แก่ 1) ฐานเรื่องเล่าชาวกะเหรี่ยงป่าละอู 2) ฐานเรียนรู้การละเล่นต้นแบบกะเหรี่ยง 3) ฐานเรียงร้อย ปั่น ทอ หล่อ สวย ด้วยผ้ากะเหรี่ยง 4) ฐานกิน อยู่ พอเพียงตามวิถี 5) ฐานศิลปวัฒนธรรมประเพณีดีดี 6) ฐานผัสส์ข้าวไร่ เป็นข้าวสาร 7) ฐานก้าวเดินไม้ไผ่ ใส่ใจกีฬาพื้นบ้าน และ 8) ฐานสืบสานดนตรีพาเพลินไป รายละเอียดดังนี้

1) ฐานเรื่องเล่าชาวกะเหรี่ยงป่าละอู ผู้ร่วมกิจกรรมสนใจและชื่นชมวิถีทัศน์ เรื่องเล่าชาวกะเหรี่ยงป่าละอูที่น่าเสนอ เพราะภูมิปัญญาเป็นผู้บอกเล่าเรื่องราวจากประสบการณ์ตรง และมีการถ่ายทอดการดำเนินชีวิตและการประกอบอาชีพจากสถานที่จริง เช่น ลักษณะบ้านเรือน ความเป็นอยู่ การแต่งกาย การทอผ้า การรำแคน การเล่นเตหน่า เป็นต้น



ภาพที่ 5.15 กิจกรรมฐานเรื่องเล่าชาวกะเหรี่ยงป่าละอู

2) ฐานเรียนรู้การละเล่นเต้นแบบกะเหรี่ยง มีการแสดงเส้นสายแห่งความรักดี และกะเหรี่ยงกระทบไม้ นักเรียนและนักศึกษา กศน. ได้ทดลองเล่นระบำไม้ไผ่และการแสดงเส้นสายแห่งความรักดี มีการช่วยเหลือและเอื้ออาทรต่อกัน มีความสนิทมมอย่างรวดเร็วจึงที่ไมรู้จักกันมาก่อน มีการยอมรับเยาวชนเชื้อสายกะเหรี่ยงและฝึกตามด้วยความเต็มใจและสนุกสนาน นอกจากนี้ ภูมิปัญญายังร่วมกันพัฒนาเนื้อเพลงของระบำไม้ไผ่และเส้นสายแห่งความรักดีจากภาษากะเหรี่ยงเป็นภาษาไทย ซึ่งยังคงความหมายและจังหวะของเนื้อเพลงเดิม ได้ฝึกซ้อมเยาวชนไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงให้ร้องเพลงภาษาไทยสลับกับภาษากะเหรี่ยงจนเกิดความชำนาญ



ภาพที่ 5.16 กิจกรรมฐานเรียนรู้การละเล่นเต้นแบบกะเหรี่ยง

3) ฐานเรียงร้อย ปั่น ทอ หล่อ สวย ด้วยผ้ากะเหรี่ยง มีการปั่นฝ้ายให้เป็นด้าย การทอผ้าที่เอว การแต่งกายของชาวกะเหรี่ยง ร้อยลูกปัดเครื่องประดับ และจัดแสดงผลิตภัณฑ์จาก ผ้าทอกะเหรี่ยง ซึ่งการจัดแสดงนิทรรศการได้นำเครื่องแต่งกาย เสื้อผ้า และเครื่องประดับของชาว ไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงมาจัดแสดง ซึ่งการแต่งกายของชายหญิงมีความแตกต่างกัน และหญิงที่ แต่งงานแล้วกับหญิงที่ยังไม่แต่งงานก็มีความแตกต่างกัน มีการสอนร้อยลูกปัด ซึ่งผู้ร่วมกิจกรรมให้ ความสนใจและตั้งใจออกแบบการร้อยลูกปัดเป็นลวดลายและสีล้นต่างๆ ตามความสนใจและความ ถนัด มีการถ่ายภาพกับป้ายแบรบนเนอร์เครื่องแต่งกายเป็นที่ระลึก นอกจากนี้ผู้ร่วมกิจกรรมยังสนใจ การทอผ้าที่เอว มีการสอบถามเกี่ยวกับระยะเวลาที่ใช้ในการทอ



ภาพที่ 5.17 กิจกรรมฐานเรียงร้อย ปั่น ทอ หล่อ สวย ด้วยผ้ากะเหรี่ยง

4) ฐานกิน อยู่ พอเพียงตามวิถี มีการสาธิตทำน้ำพริกตะละวี น้ำยาแกงหยวก เครื่องดื่มสมุนไพร การหุงข้าวโดยใช้หินสามเส้า และแสดงอุปกรณ์เครื่องครัว ผู้ร่วมกิจกรรมได้เห็น ประโยชน์และคุณค่าของการนำวัสดุตามธรรมชาติมาใช้ในชีวิตประจำวันจากการลองทำและชิม อาหาร เช่น การนำหยวกกล้วยมาทำน้ำยาแกงหยวก ชาวต่างชาติที่มาร่วมงานรับประทานขนมจีน น้ำยาแกงหยวกอย่างเอร็ดอร่อยและมีความสุข



ภาพที่ 5.18 กิจกรรมฐานกิน อยู่ พอเพียงตามวิถี

5) ลานศิลปวัฒนธรรมประเพณีดีดี ได้แก่ พิธีไหว้พระจันทร์ พิธีกินข้าวห่อสาธิตการทำข้าวห่อ ซึ่งผู้ร่วมกิจกรรมมีความสนใจและสนุกสนานกับการห่อข้าวและชิมข้าวห่อ ซึ่งการห่อข้าวสำหรับผู้ที่ไม่เคยทำมาก่อนเป็นเรื่องยาก ต้องอาศัยทักษะและความชำนาญจึงจะห่อออกมาได้รูปทรงที่สวยงาม เมื่อนำไปต้มข้าวจะจับตัวกันแน่น กิจกรรมนี้มีการช่วยเหลือกันระหว่างนักเรียนกับนักศึกษาที่จับคู่กัน ช่วยกันทำ มีความสุขกับผลงานของตนเองและชิมข้าวห่ออย่างเอร็ดอร่อย



ภาพที่ 5.19 กิจกรรมลานศิลปวัฒนธรรมประเพณีดีดี

6) ลานฝึกหัดข้าวไร่ เป็นข้าวสาร มีการจัดแสดงเครื่องใช้ในการดำและมัดข้าว สาธิตการดำและมัดข้าว ระบายบูชาเทวดา นักเรียนและนักศึกษา กศน. มีความสนุกสนาน กระตือรือร้นที่จะทำกิจกรรมปลูกข้าวไร่ การดำข้าวด้วยครกตะลุมพุก การสีข้าว และการมัดข้าว ได้เห็นความช่วยเหลือและความสามัคคีในการทำงานร่วมกันระหว่างพี่กับน้อง เช่น ช่วยกันขุดหลุมเพื่อหยอดเมล็ดข้าว การช่วยกันดำข้าวต้องอาศัยจังหวะสลับกันดำ และต้องระมัดระวังไม่ให้ตะลุมพุกมากระทบกัน ทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมเห็นคุณค่าของข้าวว่ากว่าจะนำมาบริโภคได้ต้องผ่านกระบวนการผลิตหลายขั้นตอน โดยใช้วัสดุอุปกรณ์ที่มีในท้องถิ่นและสร้างขึ้นด้วยภูมิปัญญาของท้องถิ่น ซึ่งภูมิปัญญาสามารถถ่ายทอดความรู้และเรื่องราวต่างๆ ด้วยภาษาที่เข้าใจง่าย มีเทคนิคการนำเสนอที่สนุกสนาน ทำให้เกิดความน่าสนใจ ผู้ร่วมกิจกรรมเกิดความกระตือรือร้นที่จะทำกิจกรรมด้วยความสนุกสนาน



ภาพที่ 5.20 ภาพกิจกรรมฐานมัดสีข้าวไร่ เป็นข้าวสาร

7) ฐานก้าวเดินไม้ไผ่ ใสใจกีฬาพื้นบ้าน มีการแข่งขันเดินไม้ไผ่ แข่งขันป็นเสาน้ำมัน ผู้เข้าร่วมกิจกรรมให้ความสนใจ มีความตั้งใจและกระตือรือร้นที่จะหัดเล่นและแข่งขันกัน ทำให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ทำทหายความสามารถในการทรงตัวและเดินเคลื่นไหว เมื่อทำได้ทำให้เกิดความภาคภูมิใจ ทำให้นักเรียน นักศึกษา กศน. และผู้ร่วมงานได้เรียนรู้วิถีชีวิตของชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงดั้งเดิมที่นำไม้ไผ่ซึ่งเป็นวัสดุธรรมชาติหาได้ในท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้เพื่อเดินทางให้ปลอดภัยจากสัตว์มีพิษในป่า สำหรับการแข่งขันยิงสะบ้า ผู้เล่นต้องใช้สมาธิในการเล็งเพื่อยิงสะบ้าให้ถูกเป้าหมาย นักเรียน นักศึกษา กศน. ที่เล่นต้องใช้ทักษะการมอง ใช้กล้ามเนื้อนิ้วมือในการยิงลูกสะบ้า ได้เรียนรู้เกี่ยวกับการสร้างความสัมพันธ์โดยใช้กิจกรรมพื้นบ้านเชื่อมความสัมพันธ์ ทำให้มีโอกาสพบปะพูดคุย สังสรรค์ เพื่อกระชับสัมพันธ์ไมตรีต่อกัน



ภาพที่ 5.21 ภาพกิจกรรมฐานก้าวเดินไม้ไผ่ ใสใจกีฬาพื้นบ้าน

8) ฐานสืบสานดนตรีพาเพลินไป จัดแสดงเครื่องดนตรีของชาวกะเหรี่ยง รำแคนบรรเลงเตหนา ร้องเพลงขอบคุณ/อำลา ซึ่งผู้ร่วมกิจกรรมมีความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลินกับการฟังจังหวะเพลงและชมการรำยาว ส่วนใหญ่ไม่รู้จักเตหนา (เครื่องดนตรี) มาก่อน ทำให้เกิดความสนใจอยากรู้วิธีเล่น นอกจากนี้ยังได้เรียนรู้คติสอนใจ การอบรมบ่มนิสัยลูกหลานผ่านดนตรีและบทเพลง ตลอดจนการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์



ภาพที่ 5.22 ภาพกิจกรรมฐานสืบสานดนตรีพาเพลินไป

3.2 ผลการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

3.2.1 ด้านกระบวนการ การจัดกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ มีการจัดเตรียมกระบวนการในการจัดกิจกรรมอย่างเป็นขั้นตอนและใช้กระบวนการมีส่วนร่วมของทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง ตั้งแต่ขั้นเตรียมการ มีการประสานงานกับ คณะครู คณะวิทยากร การจัดทำแผนกิจกรรม การจัดหาวัสดุอุปกรณ์จากแหล่งต่าง ๆ ขึ้นดำเนินการจัดกิจกรรม ได้รับความร่วมมือจากนักเรียน นักศึกษา ครู เจ้าหน้าที่จากหน่วยงานต่าง ๆ ได้แก่ ศูนย์การศึกษาออกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยอำเภอหัวหิน โรงเรียนอานันต์ โรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน นเรศวรป่าละอู โรงเรียนนเรศวรห้วยผึ้ง โรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดนบ้านคลองน้อย ศูนย์การศึกษาออกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยอำเภอหัวหิน ภาศิเครือข่าย ภูมิปัญญาท้องถิ่น

3.2.2 ด้านผลผลิตของโครงการ การจัดกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนทำให้เกิดผลผลิต ดังนี้

ด้านนักเรียนและนักศึกษา การจัดกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนครั้งนี้ทำให้นักเรียนและนักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะ ประสบการณ์ เช่น การเดินไม้ไผ่และการยิงสะบ้า ได้เรียนรู้วิถีการปลูกข้าวไร่ การดำ การฝัด การสีข้าวไร่ รู้จักการคิดวิเคราะห์ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คิดคล่อง คิดยืดหยุ่น คิดเป็นประโยชน์ มีสุนทรียภาพ มีความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลิน มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีเหตุมีผล รู้จักการแก้ปัญหา รู้จักให้เกียรติ

เคารพและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น มีการแบ่งปัน เอื้ออาทรต่อผู้อื่น นอกจากนี้นักเรียนและนักศึกษาได้ชิ้นงานจากการเข้าร่วมกิจกรรม เช่น ได้สมุดบันทึกความรู้ โครงงาน สร้อยคอ สร้อยมือ ได้นำพริกตะลอะวี น้ำยาแกงหยวกและสูตรการทำ ได้ข้าวห่อและวิธีการทำข้าวห่อ ได้เนื้อเพลงระบำไม้ไผ่และเพลงเส้นสายแห่งความภาคภูมิใจเป็นภาษาไทย

ด้านสถานศึกษา ได้แนวทางการจัดกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เพื่อนำไปประยุกต์ในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่

ด้านแหล่งเรียนรู้ แหล่งเรียนรู้ได้รูปแบบการจัดกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน เพื่อใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ นอกจากนี้ แหล่งเรียนรู้มีวิถีทัศน์ประวัติความเป็นมาของชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยง บ้ายข้อมูล บ้ายแบรนต์เนอร์ และสื่อของจริงจัดแสดงภายในแหล่งเรียนรู้

3.2.3 ด้านผลกระทบ การจัดกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนทำให้เกิดผลกระทบ ดังนี้

ด้านนักเรียนและนักศึกษา การจัดกิจกรรมนันทนาการของแหล่งเรียนรู้ส่งผลให้นักเรียนและนักศึกษาเห็นคุณค่าของกิจกรรมนันทนาการทำให้นักเรียนและนักศึกษาได้รับทั้งความรู้ ความเข้าใจ ทักษะ ประสบการณ์จากการเรียนรู้นอกห้องเรียน ได้สัมผัสของจริง ทำให้เกิดความสุขสนุกสนาน เพลิดเพลิน ร่าเริง แจ่มใส มีโลกทัศน์ที่กว้างไกล ยอมรับและพร้อมที่จะรับมือกับการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ และมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการต่าง ๆ ตลอดจนยอมรับในวิถีชีวิตและสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข

ด้านสถานศึกษา โรงเรียนต่าง ๆ ที่อยู่ในตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ยังไม่เคยนำนักเรียนมาเรียนรู้และร่วมทำกิจกรรมในแหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ ดังนั้นการจัดกิจกรรมนันทนาการในครั้งนี้ จึงมีส่วนช่วยกระตุ้นแนวความคิดในการจัดกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ นอกจากนี้ครูยังสามารถจัดทำแผนการสอนแบบบูรณาการ โดยใช้เนื้อหาองค์ความรู้และรูปแบบกิจกรรมนันทนาการของแหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ ไปเชื่อมโยงกับการจัดการเรียนการสอน ทั้ง 8 กลุ่มสาระ นอกจากนี้ครูยังสามารถจัดทำเป็นหลักสูตรท้องถิ่นและแผนการจัดกิจกรรม

ด้านแหล่งเรียนรู้ ผลจากการจัดกิจกรรมครั้งนี้ ทำให้แหล่งเรียนรู้ได้แนวคิดในการพัฒนาให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีชีวิต และมีกิจกรรมที่เคลื่อนไหว ส่งผลให้ผู้เยี่ยมชมได้รับความรู้

ความเข้าใจและมีทักษะความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น นอกจากนี้ยังส่งผลทำให้ผู้บริหารและผู้ดูแลแหล่งเรียนรู้มีแนวคิดการทำงานในเชิงรุก ได้แก่ การสร้างพันธมิตรและความเป็นหุ้นส่วนในการพัฒนาต่อ ยอดร่วมกับภาคีเครือข่าย มีแนวคิดในการประชาสัมพันธ์เชิงรุกและทันสมัย โดยใช้สื่อ Social Network

ด้านชุมชน ผลจากการจัดกิจกรรมครั้งนี้ ทำให้มีจำนวนภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เข้ามามีส่วนร่วมในการถ่ายทอดองค์ความรู้เพิ่มขึ้นและเป็นที่ยอมรับ เกิดความภาคภูมิใจและเห็นคุณค่าในตนเองที่สามารถถ่ายทอดองค์ความรู้และประสบการณ์แก่ผู้อื่นได้ นอกจากนี้ ภูมิปัญญาท้องถิ่นและเยาวชนรุ่นหลังยังเกิดความรัก ห่วงแหน และภาคภูมิใจในชาติพันธุ์ของตนเอง ชุมชนเห็นความสำคัญในการเข้ามีส่วนร่วมในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้แห่งนี้

ด้านมิติทางสังคม การจัดกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมร่วมกับชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ครั้งนี้ส่งผลทำให้แหล่งเรียนรู้แห่งนี้ มีภาคีเครือข่ายจากทุกส่วนเข้ามาร่วมคิด ร่วมวางแผน ร่วมปฏิบัติ ร่วมประเมินผล และร่วมรับประโยชน์ในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ ส่งผลให้เกิดบรรยากาศที่ดี มีการสนทนา พบปะพูดคุย แลกเปลี่ยนเรียนรู้และเสนอแนวคิดที่ก่อให้เกิดประโยชน์ในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้แห่งนี้ร่วมกัน

3.2.4 ด้านความยั่งยืน การจัดกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมร่วมกับชุมชนทำให้เกิดความยั่งยืน ดังนี้

สถานศึกษาและสถาบันการศึกษาทั้งในระบบและนอกระบบ สามารถนำรูปแบบการจัดกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ ไปจัดทำหลักสูตรท้องถิ่น จัดทำแผนการเรียนรู้แบบบูรณาการกับทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้

แหล่งเรียนรู้ แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ มีทุนทางสังคมเพิ่มขึ้นทั้งทางด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น ทุนทางวัฒนธรรม ความร่วมมือของภาคีเครือข่าย สามารถนำวิถีทัศน์และโครงการการจัดนิทรรศการสืบสานวิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงไปประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมนันทนาการเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ให้สอดคล้องและเหมาะสมกับแต่ละกลุ่มเป้าหมาย แหล่งเรียนรู้แห่งนี้มีเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ผ่าน youtube เว็บไซต์ ทำให้เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวาง และมีผู้สนใจมาเยี่ยมชมมากขึ้น ตลอดจนได้รับการยอมรับจากสาธารณชน มีภาคีเครือข่ายเข้ามีส่วนร่วมในการพัฒนาต่อยอด เช่นได้รับเชิญไปจัดแสดงนิทรรศการตามสถานที่ต่าง ๆ

ชุมชน คนในชุมชนที่เป็นชาวไทยและชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงทั้งที่นับถือศาสนาพุทธ และศาสนาคริสต์ มีความสมัครสมานสามัคคี มีส่วนร่วมในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้แห่งนี้

ชุมชนเห็นคุณค่าของแหล่งเรียนรู้ว่าเป็นทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นอัตลักษณ์ มีการสืบทอดแก่เยาวชนรุ่นหลัง ตลอดจนมีทุนทางสังคมและวัฒนธรรมที่สามารถสร้างรายได้ให้แก่คนในชุมชน

4. แหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี

4.1) กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

4.1.1) **ชื่อกิจกรรม** 1) จัดตั้งชุมชน “รักษ์ลาวเวียง” 2) จัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนในกิจกรรมชุมชน “ม่วนซื่นลาวเวียง” 3) จัดกิจกรรมในโครงการ “ม่วนซื่นลาวเวียง”

4.1.2) **วัตถุประสงค์** 1) เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนั้นทนาการเกิดการการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ 2) เพื่อส่งเสริมการจัดกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมของชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น 3) เพื่อให้เยาวชนและบุคคลในชุมชนเห็นคุณค่าและมีความภาคภูมิใจในชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี

4.1.3) **กลุ่มเป้าหมาย/ผู้เข้าร่วมกิจกรรม** ผู้บริหารและครูโรงเรียนดอนคาวิทยา โรงเรียนวัดโคกคาราม โรงเรียนวัดศิริรัตนาราม โรงเรียนวัดโพธิ์ทองเจริญ และโรงเรียนวัดสระกว้างเจริญธรรม จำนวน 48 คน นักเรียน จำนวน 768 คน ผู้ปกครอง จำนวน 40 คน คณะกรรมการสถานศึกษา จำนวน 13 คน ผู้นำชุมชน จำนวน 15 คน ปราชญ์ชาวบ้าน จำนวน 30 คน และบุคคลในชุมชน 110 คน รวมทั้งสิ้น 1,024 คน

4.1.4) **วัน เวลา/สถานที่จัด** ระหว่างวันที่ 18 มิถุนายน- 18 กรกฎาคม 2556 ณ โรงเรียนดอนคาวิทยา ตำบลดอนคา อำเภออู่ทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

4.1.5) **ผลการพัฒนากิจกรรม** การจัดกิจกรรมนั้นทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ มีรายละเอียดดังนี้

1) การจัดตั้งชุมชน “ม่วนซื่นลาวเวียง” ในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยมีสมาชิกชุมชนเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 –6 โรงเรียนดอนคาวิทยา จำนวน 116 คน รวมกลุ่มกันด้วยความสมัครใจและมีเป้าหมายเดียวกัน คือ มีความสนใจและต้องการเรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องราวของชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี ตลอดจนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมนั้นทนาการเพื่อให้เกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยมีครูที่ปรึกษาประจำชุมชน จำนวน 2 คน คือ ครูจันทร์เพ็ญ สุวรรณคร และครูขวัญนภา อุณหานต์

2) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 6 หน่วยการเรียนรู้ ประกอบด้วย 1) รากเหง้าลาวเวียง 2) สำเนียงภาษาถิ่น 3) หัตถศิลป์ล้ำค่า 4) สุขอุราวงรำแคน 5) ดินแดนอาหารพื้นบ้าน และ 6) สืบสานตำนานบุญบั้งไฟ โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ชุมชน

“ม่วนซื่นลาว เวียง” คาบที่ 7 ทุกวันอังคารของภาคเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2556 ใช้ระยะเวลา 18 ชั่วโมง รูปแบบกระบวนการจัดกิจกรรมมีความหลากหลาย มุ่งเน้นให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ส่งเสริมให้นักเรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเองเป็นส่วนใหญ่ เติมเต็มความรู้ ความชำนาญ และประสบการณ์ของนักเรียนให้กว้างขวางยิ่งขึ้นจากแหล่งเรียนรู้ภายในโรงเรียนและแหล่งเรียนรู้ภายในชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา ครูเป็นเพียงที่ปรึกษาและอำนวยความสะดวกให้กับนักเรียน

3) จัดกิจกรรมในโครงการ “ม่วนซื่นลาวเวียง” หลังจากนักเรียนเรียนรู้ในกิจกรรมชุมนุม “ม่วนซื่นลาวเวียง” ครบทุกหน่วยการเรียนรู้ ทางโรงเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนนำเสนอผลงานการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ร่วมกับชุมชน โดยเชิญชวน ผู้บริหาร ครู และนักเรียนโรงเรียนดอนคาวิทยา โรงเรียนวัดโกศาราม โรงเรียนวัดศรีรัตนาราม โรงเรียนวัดโพธิ์ทองเจริญ และโรงเรียนวัดสระกร่างเจริญธรรม ผู้ปกครอง คณะกรรมการสถานศึกษา ผู้นำชุมชน ประชาชนชาวบ้าน และบุคคลในชุมชน เข้าร่วมกิจกรรมในงานดังกล่าว รูปแบบการจัดกิจกรรมเน้นหนักการมุ่งเน้นความสนุกสนาน ความบันเทิง และความเพลิดเพลิน สอดแทรกเนื้อหาสาระ ทักษะ และเจตคติที่ดีเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี ตลอดจนวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี กำหนดจัดกิจกรรมในงาน “ม่วนซื่นลาวเวียง” ประกอบด้วย 6 กิจกรรม คือ 1) กิจกรรมรอกแหง้าลาวเวียง 2) กิจกรรมสำเนียงภาษาถิ่น 3) กิจกรรมหัตถศิลป์ล้ำค่า 4) กิจกรรมสุขอุรารวงรำแคน 5) กิจกรรม ดินแดนอาหารพื้นบ้าน 6) กิจกรรมสืบสานตำนานบุญบั้งไฟ โดยแต่ละกิจกรรมซึ่งเป็นฐานการเรียนรู้มีรายละเอียดดังนี้

1) **กิจกรรมรอกแหง้าลาวเวียง** เป็นกิจกรรมการนำเสนอเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของชุมชนลาวเวียงด้วยวิธีการที่หลากหลาย เช่น จัดนิทรรศการด้วยผังป้ายนิเทศ การบอกเล่าเรื่องราวจากคุณตา คุณยาย ซึ่งเป็นผู้อาวุโสในหมู่บ้าน การถ่ายทอดวิถีชีวิตของคนในชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา ผ่านตัวแสดงในหนังสือ และสารคดีที่มำถ่ายทำในชุมชนลาวเวียง และศึกษาประวัติความเป็นมาของชุมชนจากการนำเสนอเป็นภาพนิ่ง โดยใช้โปรแกรมในการนำเสนอ (Power Point) ซึ่งส่วนใหญ่เป็นผลงานที่เกิดจากการเรียนรู้ของนักเรียนร่วมกับชุมชน การจัดสถานที่นำเสนอ กิจกรรมรอกแหง้าลาวเวียง ส่วนการจัดสถานที่ จำลองที่อยู่อาศัยของชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคาในสมัยก่อน ประดับตกแต่งบ้านให้สวยงามด้วยพวงมะโหวด และวัสดุอุปกรณ์ที่มีในชุมชน ส่วนรูปแบบการจัดกิจกรรม ประกอบด้วย การศึกษาความรู้จากผังป้ายนิเทศ การชมหนังสือและสารคดี ฝึกปฏิบัติการทำพวงมะโหวดจากประชาชนชาวบ้าน การตอบคำถามเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาเรื่องราวต่างๆ เกี่ยวกับชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา โดยมีของรางวัลและเกียรติบัตรให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรม การจัดกิจกรรมมุ่งเน้นความสนุกสนานและความเพลิดเพลินในการเข้าร่วมกิจกรรม

ผลงานที่เกิดจากการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ 1) หนังสือเรื่องเล่าประวัติความเป็นมาจากคุณตา-คุณยาย 2) หนังสือประวัติลาวเวียงบ้านดอนคา 3) การนำเสนอ (Power Point) ประวัติลาวเวียงบ้านดอนคา 4) หนังสือที่อยู่อาศัยของชุมชนลาวเวียง บ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี 5) นิทรรศการ รากเหง้าลาวเวียง ด้วยผังป้ายนิเทศ 6) การจัดทำหนังสือและหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) 7) เกมตอบคำถาม

2) กิจกรรมสำเนียงภาษาถิ่น เป็นกิจกรรมการนำเสนอเกี่ยวกับภาษาลาวเวียง ซึ่งเป็นภาษาถิ่นของชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา บุคคลในชุมชนพูดภาษาลาวเวียงในชีวิตประจำวัน ตั้งแต่ในอดีตจนถึงปัจจุบัน รูปแบบในการจัดกิจกรรมสำเนียงภาษาถิ่น ประกอบด้วย การใช้ภาษาถิ่นในการทำพิธีบายศรีสู่ขวัญ โดยนักเรียนได้ร่วมกันประดิษฐ์บายศรี 5 ชั้น เตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ในพิธี และมีนักเรียนทำหน้าที่เป็นหมอขวัญดำเนินการสวดหรือสู่ขวัญเพื่อเป็นสิริมงคลต้อนรับผู้มาร่วมกิจกรรมในงาน “ม่วนซื่นลาวเวียง” มีการใช้คำเชิญขวัญด้วยสำนวนที่หมอขวัญเป็นผู้สรรหา และนำสายสิญจน์ไปผูกข้อมือแขกผู้มีเกียรติ นอกจากนี้ในกิจกรรมสำเนียงภาษาถิ่น ได้จัดตกแต่งผังป้ายนิเทศ โปสเตอร์ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เรียนรู้เรื่องภาษาถิ่นลาวเวียง นำเสนอผลงานที่นักเรียนเป็นผู้สร้างสรรค์ ร่วมกันจัดทำหนังสือมือเรื่อง ประเพณีบายศรีสู่ขวัญและคำพญา และหนังสือ Picture Dictionary ให้ความรู้เรื่องของภาษา 4 ภาษา คือ ภาษาลาวเวียง ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ และภาษาจีน โดยจัดหมวดหมู่คำศัพท์แบ่งออกเป็นประเภท ครอบคร้ว ร่างกาย เครื่องใช้ ผัก และผลไม้ จัดทำเป็นรูปเล่มสวยงาม น่าอ่าน มีการจัดกิจกรรมการเล่านิทานเป็นภาษาถิ่นลาวเวียง สร้างความเพลิดเพลิน สนุกสนานให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรม กิจกรรมการแข่งขันตอบปัญหาด้วยปริศนา คำพวน ม่วนซื่นทายคำ เกมนำสู่ชุมชนทรัพย์ เบิกบานจับคู่คำ นอกจากนี้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้รับความรู้ ความบันเทิง ยังเป็นกระตุ้นการคิดแก้ปัญหา คิดสร้างสรรค์สอดแทรกในการจัดกิจกรรม

ผลงานที่เกิดจากการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ 1) การประดิษฐ์บายศรี 2) คำเชิญขวัญในพิธีบายศรีสู่ขวัญ 3) หนังสือมือ ประกอบด้วย ประเพณีบายศรีสู่ขวัญ คำพญา หมวดครอบคร้ว หมวดร่างกาย หมวดของใช้ หมวดผัก และหมวดผลไม้ 4) หนังสือ Picture Dictionary แบ่งออกเป็น หมวดครอบคร้ว หมวดร่างกาย หมวดของใช้ หมวดผัก และหมวดผลไม้ เป็นการรวบรวมคำศัพท์และคำอ่าน 4 ภาษา คือ ภาษาลาวเวียง ภาษาอังกฤษ ภาษาไทย และภาษาจีน 5) ม่วนซื่นทายคำ 6) เกมนำสู่ชุมชนทรัพย์ 7) สนุกกับนิทาน 8) เบิกบานจับคู่คำ



ภาพที่ 5.23 ภาพกิจกรรมรากลาวเวียง และกิจกรรมสำเนียงภาษาถิ่น

3) **กิจกรรมหัตถศิลป์ล้ำค่า** เป็นกิจกรรมการนำเสนอผลงานเกี่ยวกับศิลปหัตถกรรมที่เป็นผลงานทำด้วยฝีมือของนักเรียนและบุคคลในชุมชน รูปแบบการจัดกิจกรรมมีทั้งในส่วนให้ความรู้ ในรูปแบบการจัดนิทรรศการ ผังป้ายนิเทศ การตกแต่งสถานที่ด้วยการนำวัสดุลำแพนมาตกแต่งเป็นผนัง นำผ้าทอตีนจกด้วยสีสันทันได้หลากหลาย สวยงาม ผ้าขาวม้า และเครื่องจักสาน เช่น ไช กระดัง กระบุง ตะข่อง กระจาด สุ่มไก่ ลอบ ชะลอม ตะกร้า มาประดับบริเวณเต็นท์ และในส่วนของฝึกปฏิบัติ มีการสาธิตโดยปราชญ์ชาวบ้าน กลุ่มสตรีแม่บ้านหมู่ที่ 1 และนักเรียน ร่วมกันสาธิตการทอผ้าด้วยกี่ธรรมดาและกี่กระตุก ซึ่งนักเรียนเป็นผู้คิดค้นออกแบบลายผ้าพื้นบ้าน ประยุกต์ สาธิตการทำตะกร้าด้วยรูปทรงต่าง ๆ จากกลุ่มจักสานบ้านดอนคา การประดิษฐ์ของที่ระลึกเป็นพวงกุญแจหมอนลายขีด

ผลงานที่เกิดจากการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ 1) การออกแบบลายผ้าพื้นบ้าน ด้วยโปรแกรม GSP 2) การออกแบบตะกร้าด้วยรูปทรงต่าง ๆ 3) การออกแบบของที่ระลึกเป็นพวงกุญแจหมอนลายขีด 4) เกม “सानตอก บอกชื่อ” 5) เกมปริศนาอักษรไขว้



ภาพที่ 5.24 กิจกรรมหัตถศิลป์ลำค่า

4) **กิจกรรมสุขุขุราวงลำแคน** กิจกรรมสุขุขุราวงลำแคน นำเสนอใน 2 ส่วน คือ พิธีเปิดงานและฐานการเรียนรู้ ในส่วนของพิธีเปิดงาน “ม่วนซื่นลาวเวียง” ด้วยชุดการแสดง 1) เพลงเปิดวงโปงลางของโรงเรียนดอนคาวิทยา 2) ชุดการแสดง รำสาละวันลำเพลิน เป็นชุดการแสดงนาฏศิลป์ประยุกต์ โดยการนำแนวคิดวิถีชีวิตของชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคามาเป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบท่ารำและเครื่องแต่งกาย 3) ชุดการแสดงเพลงโปงลางดอนคามาแล้ว เป็นการแต่งเนื้อเพลงขึ้นมาใหม่ เนื้อหาเกี่ยวกับการเชิญชวนให้ทุกคนในชุมชนร่วมกันอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมของชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา ในส่วนของฐานการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมสุขุขุราวงลำแคน เป็นการนำวงลำแคนมาบรรเลงเพลงตลอดงาน และมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมร่วมรำกันอย่างสนุกสนาน สร้างบรรยากาศเอื้อต่อการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังมีกิจกรรมการฝึกร้อง ฝึกรำ และการบอกชื่อดนตรีที่นำมาใช้ในวงลำแคน

ผลงานที่เกิดจากการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ 1) ท่ารำและเครื่องแต่งกาย ในชุดการแสดง รำสาละวันลำเพลิน 2) เนื้อเพลง โปงลางดอนคามาแล้ว 3) การประดิษฐ์แคน 4) ท่ารำประกอบเพลงต่าง ๆ

5) **กิจกรรมดินแดนอาหารพื้นบ้าน** เป็นกิจกรรมการนำเสนอเกี่ยวกับอาหารพื้นบ้านของชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา ทั้งอาหารคาวและอาหารหวาน และเครื่องดื่มสมุนไพรที่มีประโยชน์ต่อสุขภาพนำมาบริการผู้เข้าร่วมกิจกรรม รูปแบบการจัดกิจกรรม เป็นการศึกษาความรู้ได้จากใบความรู้ ผังป้ายนิเทศ หนังสือ E-Book การนำเสนอด้วยโปรแกรม Power Point ฝึกปฏิบัติ จากการทำอาหารพื้นบ้านร่วมกันระหว่างกลุ่มสตรีแม่บ้าน หมู่ที่ 19 กับนักเรียนของโรงเรียนดอนคาวิทยา เช่น การทำข้าวจีตั้งเดิม และข้าวจีประยุกต์ (พิซซาลาว) การทำข้าวดอกแตก การทำข้าวหลาม และการจัดแสดงอาหารทั้งคาวและหวาน ประกอบด้วย แกงผ่า น้ำพริก หลน ปลาจ๋าลับ เครื่องเคียงเป็นผักพื้นบ้าน ข้าวต้มหัวหงอก ข้าวจี ข้าวหลาม ข้าวดอกแตก เป็นต้น และร่วมกิจกรรมการตอบคำถามเกี่ยวกับอาหารพื้นบ้าน ใช้ปริศนาพาโชค โดยมีของรางวัลมอบให้สำหรับผู้ตอบคำถามได้ถูกต้อง ในส่วนการตกแต่งสถานที่ด้วยวัสดุอุปกรณ์ในท้องถิ่น เช่น การนำข้าวจียักษ์ (จำลอง) มาตั้งไว้บริเวณงาน ใบมะพร้าวมาสานเป็นผนัง เป็นซุ้มทางเดิน เพิ่มความน่าสนใจยิ่งขึ้น การนำแคร่ไม้ไผ่สำหรับมาวางโตกสำหรับอาหารคาวหวาน และการนำอุปกรณ์การประกอบอาหารแบบท้องถิ่น เช่น เต่าถ่าน กระทะยักซ์ ไม้พาย และตกแต่งอาหารด้วยกระทงใบตอง เป็นต้น

ผลงานที่เกิดจากการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ 1) ผังป้ายนิเทศ ใบความรู้เกี่ยวกับอาหารพื้นบ้านลาวเวียง 2) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) 3) การนำเสนอ (Power Point) 4) กิจกรรมใช้ปริศนาพาโชค 5) การทำข้าวจีประยุกต์ (พิซซาลาว) 6) การตกแต่งสำหรับอาหารด้วยใบตอง



ภาพที่ 5.25 ภาพกิจกรรมสุขุรวางลำแคนและกิจกรรมดินแดนอาหารพื้นบ้าน

6) **กิจกรรมสืบสานตำนานบุญบั้งไฟ** เป็นกิจกรรมการนำเสนอเกี่ยวกับประเพณีบุญบั้งไฟ ซึ่งเป็นประเพณีของของชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคาที่จัดขึ้นเป็นประจำทุกปี ตรงกับขึ้น 15 ค่ำเดือน 6 ซึ่งนำเสนอกิจกรรม 2 ส่วน คือ พิธีเปิดงานและฐานการเรียนรู้ ในส่วนของพิธีเปิดงาน “ม่วนซื่นลาวเวียง” ด้วยชุดการแสดงรำเซ็งบั้งไฟของนักเรียนและกลุ่มสตรีแม่บ้านหมู่ที่ 2 ด้วยการออกแบบท่าฟ้อนรำ ภาพยนตร์เซ็งบั้งไฟ และการแต่งกายอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนและบุคคลในชุมชน เพื่อประกอบพิธีการจุดบั้งไฟ ในส่วนของฐานการเรียนรู้ เป็นรูปแบบนำเสนอความรู้จากฝั่งป้ายนิเทศ การนำเสนอด้วยโปรแกรม Sony Vegas การชมวิดีโอแสดงการจัดงานประเพณีบุญบั้งไฟของชุมชนที่ผ่านมา ฝึกปฏิบัติ ประดิษฐ์บั้งไฟน้อยด้วยไม้ไผ่ และร่วมกิจกรรม เกมภาพตัดต่อจิ๊กซอว์มหาสนุก การเล่นเกมตอบคำถามเกี่ยวกับประเพณีบุญบั้งไฟ ในส่วนการตกแต่งสถานที่ด้วยวัสดุอุปกรณ์ในท้องถิ่น เช่น การนำผ้าขาวม้า และใบมะพร้าวมาตกแต่ง การนำบั้งไฟยักษ์ (จำลอง) มาประดับในบริเวณงาน

ผลงานที่เกิดจากการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ 1) การออกแบบท่าฟ้อนรำ ภาพยนตร์เซ็งบั้งไฟ และการแต่งกายเซ็งบั้งไฟ 2) การนำเสนอประเพณีบุญบั้งไฟด้วยโปรแกรม Sony Vegas 3) การประดิษฐ์บั้งไฟน้อย 4) เกมภาพตัดต่อจิ๊กซอว์มหาสนุก 5) กิจกรรมการตอบคำถาม



ภาพที่ 5.26 กิจกรรมสืบสานตำนานบุญบั้งไฟ และการประเมินการจัดกิจกรรม

4.2) ผลการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

4.2.1) **ด้านกระบวนการ** ดำเนินการวางแผนการจัดกิจกรรมร่วมกับทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง ทำให้กระบวนการจัดกิจกรรมในแต่ละขั้นตอนเป็นไปด้วยความเรียบร้อย ลักษณะของการจัดกิจกรรม มุ่งเน้นให้นักเรียนมีโอกาสแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง การจัดกิจกรรมสอดคล้องกับสภาพบริบทและความต้องการของชุมชน การจัดงาน “ม่วนซื่นลาวเวียง” มีการเตรียมความพร้อมเป็นอย่างดีจัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ต่าง ๆ ไว้ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีส่วนร่วมในการปฏิบัติ และผลงานเอกสาร นวัตกรรมต่าง ๆ ของนักเรียนได้แสดงออกถึงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ทุกกิจกรรมเกิดจากการมีส่วนร่วมของชุมชน และรูปแบบการจัดกิจกรรมไม่น่าเบื่อหน่าย สร้างความบันเทิงให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคน ทำให้ทุกกิจกรรมมีความน่าสนใจ ตลอดจนมีการติดตามและประเมินผลการดำเนินงานอย่างเป็นระบบ

4.2.2) ด้านผลผลิตของโครงการ

เชิงปริมาณ ผลงานที่เกิดจากนักเรียนและการมีส่วนร่วมของชุมชน ประกอบด้วย การจัดทำหนังสือเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา ที่อยู่อาศัยของชุมชน หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) หนังสือทำมือ หนังสือ Picture Dictionary ของที่ระลึกพวงกุญแจหมอนลายขิด การประดิษฐ์ลายผ้าทอพื้นบ้านลาวเวียงด้วยโปรแกรม GSP และการออกแบบตะกร้า การประดิษฐ์บั้งไฟน้อย การออกแบบทำพ็อนรำ ภาพยนตร์บั้งไฟ และการแต่งกายบั้งไฟ ทำรำและเครื่องแต่งกาย ในชุดการแสดง รำสาละวันลำเพลิน เนื้อเพลงโปงลางดอนคา มาแล้ว เกมภาพตัดต่อจิ๊กซอว์

เชิงคุณภาพ นักเรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เห็นคุณค่าและมีความภาคภูมิใจในชุมชนของตน สามารถเชื่อมโยงความรู้ ประชาชนชาวบ้านสู่กระบวนการดำเนินชีวิตอย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจถึงรูปแบบภูมิปัญญาไทย และรากฐานทางวัฒนธรรมด้านภาษา ประเพณี วัฒนธรรม ตลอดจนชีวิตความเป็นอยู่ มีจินตนาการนำความรู้ปรับประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดกับตน ค้นหาศักยภาพ ความสนใจส่วนตัว ฝึกการเรียนรู้ การคิด การสังเกต ฝึกทักษะปฏิบัติ ที่ละเอียดอ่อนอันนำไปสู่ความรัก ศรัทธา สนุกสนาน เกิดความภาคภูมิใจท้องถิ่นที่อยู่อาศัย เห็นคุณค่า และเกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของชุมชนลาวเวียงและสิ่งรอบตัว พัฒนาเจตคติ สมาธิ รสนิยม มีทักษะกระบวนการวิธีการแสดงออก คิดสร้างสรรค์ส่งเสริมให้ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญของศิลปวัฒนธรรมในบริบทของการสะท้อนวัฒนธรรมของตนเอง สะท้อนให้เห็นมุมมองของวิถีชีวิตความเป็นอยู่ด้วยลักษณะธรรมชาติ การเรียนรู้เทคนิควิธีการทำงาน ตลอดจนการเปิดโอกาสให้แสดงออกอย่างอิสระ ทำให้ผู้เรียนได้รับการส่งเสริมสนับสนุนให้คิดริเริ่ม

สร้างสรรค์ คัดแปลง จินตนาการ มีสุนทรียภาพ และเห็นคุณค่าของศิลปวัฒนธรรม ดนตรีภาษา และ การดำรงชีวิตอย่างมีประสิทธิภาพ

4.2.3) ด้านผลกระทบ

1) นักเรียนค้นพบศักยภาพและความสามารถของตนเอง ทำให้ได้รับการ พัฒนาต่อยอดให้มีความเชี่ยวชาญยิ่งขึ้น

2) โรงเรียนได้รับการยอมรับจากชุมชนมากขึ้น มีหน่วยงานทั้งภาครัฐและ เอกชน มอบความไว้วางใจให้โรงเรียนเป็นแกนนำในการจัดงานประเพณีต่าง ๆ ของชุมชน และขอ ความร่วมมือให้ทางโรงเรียนนำชุดการแสดงพื้นบ้านลาวเวียงไปร่วมแสดงในงานสำคัญต่าง ๆ

3) ชุมชนเห็นความสำคัญของแหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคาเพิ่มขึ้น และตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงให้มีสถานที่เป็นหลักแหล่งใน การจัดแสดงผลงานและการจัดกิจกรรม เพื่อให้บุคคลในชุมชนและบุคคลทั่วไปได้มาศึกษา

4) สื่อมวลชนให้ความสนใจชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา ติดต่อประสานงาน ข้อมูลเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรม ประเพณีของชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา เพื่อนำไปถ่ายทอดทำสารคดี

4.2.4) ด้านความยั่งยืน มีเอกสาร และสื่อมัลติมีเดีย หนังสือ เพื่อการเผยแพร่ให้กับ สาธารณชน มีคู่มือการจัดกิจกรรมชุมชน “ม่วนซื่นลาวเวียง” ส่งผลให้ครูมีแนวทางปรับประยุกต์ใช้ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยใช้แหล่งเรียนรู้ชุมชน ลาวเวียงบ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี ผู้นำชุมชนและองค์การบริหารส่วนท้องถิ่นมีแผนสนับสนุน การจัดกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง

สรุปผลการประเมินกิจกรรมนันทนาการเชิงสร้างสรรค์ ในการดำเนินการจัดกิจกรรม นันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการ เรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ซึ่งดำเนินการจัดกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น สรุปผลการ จัดกิจกรรมนันทนาการเชิงสร้างสรรค์ ดังตารางที่ 5.1

ตารางที่ 5.1 สรุปผลการจัดกิจกรรมนันทนาการเชิงสร้างสรรค์

พิพิธภัณฑ์/ แหล่งเรียนรู้	กิจกรรม นันทนาการ	กระบวนการ	ผลผลิต	ผลกระทบ	ความยั่งยืน
1. พิพิธภัณฑ์ สงครามอักษะ และเขลยศึก จังหวัด กาญจนบุรี	1. กิจกรรม Walk Rally 2. กิจกรรมการ พัฒนานักเรียน ให้เป็น มัคคุเทศก์ ท้องถิ่น 3. กิจกรรมการ จัดกิจกรรมการ เรียนรู้แบบ บูรณาการ	1. มีการ จัดเตรียม กิจกรรมอย่าง เป็นขั้นตอนและ ใช้กระบวนการ มีส่วนร่วมของทุก ฝ่ายที่เกี่ยวข้อง	1. มีมัคคุเทศก์ ท้องถิ่นรุ่นเยาว์ 2. มีความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับเนื้อหา ที่จัดแสดงใน พิพิธภัณฑ์ 3. นักเรียนรู้จัก วิเคราะห์ แยก แยะและจัด หมวดหมู่ ความรู้ได้ 4. ครูมีทักษะใน การจัดกิจกรรม การเรียนรู้แบบ บูรณาการที่เป็น รูปธรรมมากขึ้น 5. ครูและ นักเรียน สามารถ นำเสนอความรู้ ในนิทรรศการ แสดงผลงาน	1. โรงเรียนมี แหล่งเรียนรู้ใน ท้องถิ่นมา ประกอบใน การจัดการ เรียนการสอน 2. ครูและ นักเรียน มีความ ตื่นตัวต่อการ เรียนรู้แบบ สร้างสรรค์ ความต้องการ เข้ามาศึกษา เรียนรู้ใน พิพิธภัณฑ์ เพิ่มเติม 3. ชุมชน ต้องการ ให้มี การพัฒนา พิพิธภัณฑ์ สงคราม อักษะ และเขลยศึก ให้เหมาะสม และเอื้อต่อการ ท่องเที่ยว	1. เป็นตัวอย่าง การจัดกิจกรรม ที่ขยายผลสู่สาระ การเรียนรู้อื่น ๆ 2. นักเรียนเป็นผู้ ปฏิบัติ ทำให้เกิด ความรู้ ทักษะ และเจตคติ ที่ หลากหลายและ มีความเชื่อมโยง ต่อการนำไปใช้ใน การพัฒนา ตนเอง อย่าง ต่อเนื่อง

ตารางที่ 5.1 (ต่อ)

พิพิธภัณฑ์/ แหล่งเรียนรู้	กิจกรรม นันทนาการ	กระบวนการ	ผลผลิต	ผลกระทบ	ความยั่งยืน
2. พิพิธภัณฑ์ วิถีชาวนา วัดชะอำคีรี จังหวัด เพชรบุรี	1. กิจกรรม ส่งเสริมให้ ผู้เรียนเรียนรู้ กิจกรรม นันทนาการของ พิพิธภัณฑ์วิถี ชาวนา 2. กิจกรรมการ เรียนรู้เชิง สร้างสรรค์ พิพิธภัณฑ์มี ชีวิตในงานเล่า เรื่องเมืองชะอำ ตอนตำนาน เมล็ดข้าว	1. ชุมชนมีส่วน ร่วมทุกขั้นตอนมี การระดมสมอง การร่วมคิด ร่วมกันวาง แผนการ ดำเนินการอย่าง เป็นขั้นตอน ร่วม จัดกิจกรรม บริจาคสิ่งของ ในลานกิจกรรม ต่าง ๆ	1. นักเรียน มี ความรู้ ความ เข้าใจ เกี่ยวกับ ประวัติ ศาสตร์ ท้องถิ่น วิถี ชาวนาและ ตำนานเมล็ดข้าว ความเป็นมาของ พิพิธภัณฑ์วิถี ชาวนา 2. นักเรียน สามารถผลิตสื่อ เผยแพร่ใน Facebook 3. นักเรียนมีการ วางแผนในการ ค้นคว้าโดยใช้ แผนผังความคิด รู้จักคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อ ให้เกิดนวัตกรรม ใหม่ 4. นักเรียนตัด กระดาษเป็นรูป เมล็ดข้าว ระบาย สี และวาดรูป วิถีชาวนาลงไปใน เมล็ดข้าวตาม ความคิดและ จินตนาการของ นักเรียน	1. ผู้ที่มาร่วมงาน ทุกคน ชื่นชม ประทับใจ มี ความสุขและเห็น คุณค่าของแหล่ง เรียนรู้ในท้องถิ่น 2. ต้องการให้ พิพิธภัณฑ์วิถี ชาวนาวัดชะอำ คีรีจัดงานเล่า เรื่องเมืองชะอำ ตอน...ตำนาน เมล็ดข้าว อย่าง ต่อเนื่องทุกปี	1. ทุกคนในชุมชน เห็นความสำคัญ ของพิพิธภัณฑ์ ต้องการให้ขยาย ผลของความรู้ และการฟื้นฟู วัฒนธรรม

ตารางที่ 5.1 (ต่อ)

พิพิธภัณฑ์/ แหล่งเรียนรู้	กิจกรรม นันทนาการ	กระบวนการ	ผลผลิต	ผลกระทบ	ความยั่งยืน
3. แหล่ง เรียนรู้วิถีชีวิต ชาวไทย เชื้อสาย กะเหรี่ยง ตำบลห้วย สัตว์ใหญ่ จังหวัด ประจวบ คีรีขันธ์	1. ส่งเสริมให้ ผู้เรียนเรียนรู้ กิจกรรม นันทนาการของ ชาวไทยเชื้อ สายกะเหรี่ยง 2. กิจกรรมการ เรียนรู้เชิง สร้างสรรค์ใน รูปแบบ นิทรรศการมี ชีวิต	1. จัดเตรียม กระบวนการใน การจัด กิจกรรมอย่าง เป็นขั้นตอน 2. ทุกฝ่ายที่ เกี่ยวข้อง มี ส่วนร่วม ตั้งแต่ ขั้นเตรียม การ ขั้นดำเนินการ จัดกิจกรรม	1. นักเรียนและ นักศึกษาได้ ขึ้นงานจากการ เข้าร่วมกิจกรรม เช่น ได้สมุด บันทึกความรู้ ฯลฯ 2.สถานศึกษาได้ แนวทางในการ จัดการเรียนการ สอนโดยใช้แหล่ง เรียนรู้เป็นฐาน 3.แหล่งเรียนรู้ได้ รูปแบบการจัด กิจกรรม 4. แหล่งเรียนรู้มี วิถีทัศน์ประวัติ ความเป็นมาของ ชาวไทยเชื้อสาย กะเหรี่ยง ป้าย ข้อมูล ป้าย แบนด์เนอร์ และสื่อของจริง จัดแสดงภายใน แหล่งเรียนรู้	1. นักเรียนและ นักศึกษามี ความรู้ ความ เข้าใจ มีทักษะ ประสบการณ์ใน กิจกรรมของชาว ไทยเชื้อสาย กะเหรี่ยง 2.ทำให้มีจำนวน ภูมิปัญญา ท้องถิ่นที่เข้ามา มีส่วนร่วมในการ ถ่ายทอดองค์ ความรู้เพิ่มขึ้น	1. สถานศึกษา สามารถนำรูปแบบ การจัดกิจกรรมไป จัดทำหลักสูตร ท้องถิ่น จัดทำ แผนการเรียนรู้ แบบบูรณาการกับ ทุกกลุ่มสาระการ เรียนรู้ 2. แหล่งเรียนรู้ สามารถนำวิดิทัศน์ และโครงการจัด นิทรรศการสืบสาน วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อ สายกะเหรี่ยงไป ประยุกต์ใช้ได้ 3. แหล่งเรียนรู้มี การเผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ ผ่าน Youtube เว็บไซต์ ทำให้เป็น ที่รู้จักและมีผู้สนใจ มาเยี่ยมชมมากขึ้น 4.ชุมชนเห็นคุณค่า ของแหล่งเรียนรู้ที่ว่า เป็นทุนทาง วัฒนธรรมที่เป็น อัตลักษณ์มีการ สืบทอดแก่ชน รุ่นหลัง

ตารางที่ 5.1 (ต่อ)

พิพิธภัณฑ์/ แหล่งเรียนรู้	กิจกรรม นันทนาการ	กระบวนการ	ผลผลิต	ผลกระทบ	ความยั่งยืน
4. แหล่ง เรียนรู้ ชุมชนลาว เวียงบ้าน ดอนคา จังหวัด สุพรรณบุรี	1. จัดตั้ง ชุมนุม “ม่วน ชื่น ลาว เวียง” 2. จัด กิจกรรม พัฒนา ผู้เรียน กิจกรรม ชุมนุม “ม่วน ชื่น ลาว เวียง” 3. จัด โครงการ “ม่วนชื่น ลาวเวียง”	1. มีการดำเนิน การวางแผนการ จัดกิจกรรม ร่วมกับทุกฝ่ายที่ เกี่ยวข้อง 2. การจัดกิจกรรม สอดคล้องกับ สภาพบริบทและ ความต้องการของ ชุมชน 3. กิจกรรม มุ่งเน้น ให้นักเรียนมีโอกาส แสวงหาความรู้ด้วย ตนเอง 4. มีการจัด เตรียม วัสดุ อุปกรณ์ต่าง ๆ ไว้ให้ผู้เข้าร่วม กิจกรรมมีส่วนร่วม ในการปฏิบัติ 5. การจัดกิจกรรม ไม่น่าเบื่อหน่าย สร้างความบันเทิง ให้กับผู้เข้าร่วม กิจกรรมทุกคน ทำให้ทุกกิจกรรม มีความน่าสนใจ 6. มีการติดตาม และประเมินผล การดำเนินงาน อย่างเป็นระบบ	1. มีผลงาน สร้างสรรค์ที่เกิดจาก นักเรียน จำนวนมาก เช่น หนังสือ หนังสือ อิเล็กทรอนิกส์ การ ประดิษฐ์บั้งไฟน้อย การออกแบบทำพ็อน รำ กายพย์ เชิงบั้งไฟ เป็นต้น 2. นักเรียนมี คุณลักษณะอันพึง ประสงค์ เห็นคุณค่า และมีความภาคภูมิใจ ในชุมชนของตน สามารถเชื่อมโยง ความรู้ ปราชญ์ ชาวบ้านสู่ กระบวนการดำเนิน ชีวิตอย่างมีประสิทธิภาพ 3. นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจถึงรูปแบบ ภูมิปัญญาไทย และ รากฐานทาง วัฒนธรรมด้านภาษา ประเพณี วัฒนธรรม ตลอดจนชีวิตความเป็นอยู่	1. นักเรียนค้นพบ ศักยภาพและ ความสามารถ ของตนเอง ทำ ให้ได้รับการ พัฒนาต่อยอดให้ มีความเชี่ยวชาญ ยิ่งขึ้น 2. โรงเรียนได้รับ การยอมรับจาก ชุมชนได้รับ มอบหมายให้เป็น แกนนำในการจัด งานประเพณี ต่างๆ ของชุมชน 3. ชุมชนเห็น ความสำคัญของ แหล่งเรียนรู้ ชุมชนลาวเวียง บ้านดอนคา เพิ่มขึ้น 4. สื่อมวลชนให้ ความสนใจ ข้อมูลเกี่ยวกับ ศิลปวัฒนธรรม ประเพณีของ ชุมชนลาวเวียง บ้านดอนคา เพื่อนำไปถ่ายทำ สารคดี	1. มีเอกสาร และสื่อ มัลติมีเดีย หนังสือ เพื่อ การเผยแพร่ ให้กับ สาธารณชน มีคู่มือการจัด กิจกรรม ชุมนุม “ม่วนชื่น ลาวเวียง” 2. ครูมี แนวทางจัด กิจกรรม นันทนาการ ในการจัด กิจกรรมการ เรียนรู้เพื่อให้ นักเรียนเกิด การเรียนรู้ เชิง สร้างสรรค์ 3. ผู้นำชุมชน และองค์การ บริหารส่วน ท้องถิ่นมีแผน สนับสนุนการ จัดกิจกรรม อย่างต่อเนื่อง

บทที่ 6

สรุปผลและอภิปรายผลการจัดกิจกรรมนันทนาการเชิงสร้างสรรค์

การสรุปผลและอภิปรายผลการจัดกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ที่ดำเนินการในพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น 4 แห่ง ได้แก่ 1) พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก จังหวัดกาญจนบุรี 2) พิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา วัดชะอำคีรี จังหวัดเพชรบุรี 3) แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยง ตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ และ 4) แหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี คณะผู้วิจัยได้สรุปผลและอภิปรายผลการจัดกิจกรรม 3 ประเด็น ได้แก่

1. สรุปผลการจัดกิจกรรมนันทนาการเชิงสร้างสรรค์
2. อภิปรายผลตามแนวคิด ทฤษฎี กิจกรรมนันทนาการ การมีส่วนร่วมกับชุมชน และการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
3. วิเคราะห์เพื่อสรุปผลการวิจัยด้านการวิจัยและพัฒนา การมีส่วนร่วม การเรียนรู้ และความคิดสร้างสรรค์ รายละเอียดดังนี้

1. สรุปผลการจัดกิจกรรมนันทนาการเชิงสร้างสรรค์

งานวิจัยเรื่องพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยมีวัตถุประสงค์รอง 4 ด้าน คือ 1) เพื่อศึกษาบริบทและกิจกรรมนันทนาการฯ 2) เพื่อพัฒนากิจกรรมนันทนาการฯ 3) เพื่อทดลองกิจกรรมนันทนาการฯ และ 4) เพื่อประเมินการใช้ประโยชน์กำหนดข้อเสนอแนะและแนวทางการพัฒนากิจกรรมนันทนาการฯ ซึ่งสามารถสรุปผลการจัดกิจกรรมนันทนาการได้ดังนี้

1.1 พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก จังหวัดกาญจนบุรี

พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก เป็นพิพิธภัณฑ์ที่จัดแสดงภาพถ่ายและภาพวาดของค่ายเชลยศึกสงครามโลกครั้งที่ 2 ที่ฝ่ายทหารญี่ปุ่นได้กวาดต้อนให้ก่อสร้างทางรถไฟสายมรณะจากหนองปลาตุ๊กไปประเทศพม่า มีอาคารจัดแสดงหลัก 2 หลัง จัดแสดงภาพถ่ายภาพข่าวจากหนังสือพิมพ์ทั้งไทยและต่างประเทศ ภาพวาดสีน้ำที่แสดงให้เห็นถึงชีวิตความเป็นอยู่ของเชลยภาพวาดเกี่ยวกับการสร้างสะพานและสภาพของเชลยศึก จุดหมายของพวกเชลยศึก ไปสการ์ดของ

นายทหารญี่ปุ่น เครื่องใช้ไม้สอยของเชลยศึกและของพวกกองทัพญี่ปุ่น เช่น หมวกทหาร ปืน ลูกกระเบิด ค้อนตอกหมุดรางรถไฟ ขวดเหล้าสาเกญี่ปุ่น เป็นต้น

กิจกรรมนันทนาการที่จัดมี 3 กิจกรรม ได้แก่ 1) กิจกรรม Walk Rally 2) กิจกรรมการพัฒนานักเรียนให้เป็นมัคคุเทศก์ท้องถิ่นรุ่นเยาว์คู่ไปกับมัคคุเทศก์ท้องถิ่นของชุมชน 3) กิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการ โดยการจัดเตรียมกระบวนการในการจัดกิจกรรมอย่างเป็นขั้นตอนและใช้กระบวนการ การมีส่วนร่วมของทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง และได้รับความร่วมมือจากผู้ประสานงานในการจัดกิจกรรมจากผู้นำชุมชน ผู้บริหารและคณะครูโรงเรียน และผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์

ผลการประเมินกิจกรรม ผู้เข้าร่วมกิจกรรมหลายๆ ฝ่าย มีความต้องการให้มีการพัฒนาพิพิธภัณฑ์สงคราม อักขระและเชลยศึก ให้มีความเหมาะสมและเอื้อต่อการท่องเที่ยว โดยการประชาสัมพันธ์ทางสื่อต่างๆ ให้มากยิ่งขึ้น โรงเรียนอนุบาลวัดไชยชุมพลชนะสงครามเกิดความตระหนักและเห็นความสำคัญของการนำแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นมาประกอบในการจัดการเรียนการสอนมากขึ้น โดยจัดทำเป็นสาระการเรียนรู้ท้องถิ่นของโรงเรียน ครูทุกชั้น ทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้จัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ เห็นคุณค่าของการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เนื่องจากผลงานที่แสดงมาทำให้เห็นถึงการนำความคิดสร้างสรรค์มาใช้ การใช้กระบวนการคิด การแก้ปัญหา การวางแผนในการทำงาน การนำเสนอผลงาน หลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เสร็จสิ้นแล้ว ครูและนักเรียนในโรงเรียน มีความตื่นตัวต่อการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ มีความต้องการเข้ามาศึกษาเรียนรู้เพิ่มเติม และต้องการให้มีการจัดกิจกรรมในโอกาสต่อไปอีก ชุมชน เห็นความสำคัญของการเข้ามามีส่วนร่วมจัดการศึกษาของโรงเรียนที่มีการใช้แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ได้มีการพูดคุยและแสดงเจตนาที่จะจัดหางบประมาณสนับสนุนการจัดกิจกรรมของโรงเรียนและพัฒนาพิพิธภัณฑ์อย่างต่อเนื่อง

1.2 พิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา วัดชะอำคีรี จังหวัดเพชรบุรี

พิพิธภัณฑ์วิถีชีวิตชาวนา วัดชะอำคีรี เป็นพิพิธภัณฑ์ที่อยู่ในความดูแลของวัดชะอำคีรี โดยเจ้าอาวาสวัดและคณะสงฆ์ช่วยในการดูแล จัดวางวัตถุที่เกี่ยวข้องกับการทำนาไว้ในอาคารพิพิธภัณฑ์ จัดแสดงเครื่องมือเครื่องใช้ในการทำนา เช่น สีฟัด ล้อเกวียน ไถควาย ไถวัว รั้ววิดน้ำ และของใช้อื่น ๆ เช่น กระบุง ตะเกียงเจ้าพายุ นอกจากนี้ยังมีเครื่องมือจับสัตว์น้ำประเภทต่างๆ

กิจกรรมนันทนาการที่จัดมี 2 กิจกรรม ได้แก่ 1) กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการของพิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา โดยจัด 2 กิจกรรมย่อย คือ 1.กิจกรรมการเรียนการสอนในสาระการเรียนรู้ท้องถิ่นรายวิชาเพิ่มเติมท้องถิ่นของเรา (อำเภอชะอำ) ด้านประวัติความเป็นมาวิถีชีวิตชาวนา ตำนานเมล็ดข้าว และ 2.กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการแนวทางการพัฒนาด้านศิลปะและการออกแบบ ประติมากรรมตำนานเมล็ดข้าว 2) กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ พิพิธภัณฑ์วิถีชีวิต ในงานเล่าเรื่องเมืองชะอำ ตอนตำนานเมล็ดข้าว โดยจัด 7 กิจกรรมย่อย คือ

1. กิจกรรมบวงสรวงแม่โพสพ 2. ลานนิทรรศการ 3. ลานกิจกรรมสาธิต 4. ลานการแข่งขันวิถีชาวนา 5. ลานของเล่นเด็กวิถีชาวนา และ 7. ลานการแสดงการละเล่นพื้นบ้าน ซึ่งในการดำเนินงานเน้นการมีส่วนร่วมของชุมชน การระดมสมอง การร่วมคิด ร่วมกันวางแผนการดำเนินการอย่างเป็นขั้นตอน เพื่อสร้างความตระหนักของคนในชุมชน หลังจากนั้นเป็นการขยายเครือข่ายของชุมชนให้มีจำนวนสมาชิกที่มากขึ้น

ผลการประเมินกิจกรรม ผู้เรียน มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่น วิถีชาวนาและตำนานเมล็ดข้าว ความเป็นมาของพิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความภาคภูมิใจ และ มีความสุขสนุกสนานกับกิจกรรมโดยการส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการของพิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา ผู้ที่มาร่วมงานชื่นชม ประทับใจ มีความสุขและเห็นคุณค่าของแหล่งเรียนรู้ ในท้องถิ่นทุกคนคิดและต้องการให้พิพิธภัณฑ์วิถีชาวนาวัชชะอำาศรีจันตยานุเวศเมืองชะอำ ตอน... ตำนานเมล็ดข้าว ทุกปีอย่างต่อเนื่องให้เป็นงานประจำปีของชุมชนตลอดไป

1.3 แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ จังหวัด ประจวบคีรีขันธ์

แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ เป็นแหล่งการเรียนรู้ ศูนย์การศึกษาอิสระและการศึกษาตามอัธยาศัยอำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ มีการจัดแสดงในรูปแบบนิทรรศการมีชีวิต มีการนำสิ่งของที่ยืมจากชุมชนและภูมิปัญญามาจัดแสดงเมื่อมีคณะมาเยี่ยมชม มีการจัดแสดงและการละเล่นของชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยง การบรรยายจากวิทยากร และภูมิปัญญาเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา วิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม ประเพณีและการละเล่นของชาวกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ แพลงสาธิตการทำกระดาษแบบพอเพียง การสาธิตการทอผ้ากี่เอว การดำข้าว การแสดงกะเหรี่ยงกระทบไม้ การเดินไม้ไผ่ การแสดงเส้นสายแห่งความภาคภูมิใจ การแสดงบูชาเทวดา การเล่นดนตรีและการร้องเพลง โดยมีทั้งที่จัดแสดงภายในแหล่งการเรียนรู้และเคลื่อนย้ายไปจัดแสดงในชุมชนและนอกชุมชน

กิจกรรมนันทนาการที่จัดมี 2 กิจกรรม ได้แก่ 1) ส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการของชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยง โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบโครงการ โดยการจัดการเรียนการสอนแบบโครงการแก่ผู้เรียนเรียนรู้ด้านประวัติความเป็นมา วิถีชีวิตศิลปวัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ การละเล่นของชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยง ตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ 2) กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในรูปแบบนิทรรศการมีชีวิต โดยนำองค์ความรู้จากการเรียนรู้แบบโครงการของผู้เรียนมานำเสนอในรูปแบบนิทรรศการมีชีวิต จำนวน 8 ลานการเรียนรู้ คือ 1. ลานเรื่องเล่าชาวกะเหรี่ยงป่าละอู 2. ลานลานละเล่นต้นแบบกะเหรี่ยง 3. ลานปั้น ทอ หล่อ สวย ด้วยผ้ากะเหรี่ยง 4. ลานประเพณีดีดีชาวกะเหรี่ยง 5. ลานกินอยู่พอเพียงตามวิถี 6. ลานจากข้าวไร่เป็นข้าวสาร 7. ลานก้าวเดินไม้ไผ่

ใส่ใจที่บ้าน 8. ฐานดนตรีที่บ้าน โดยการเตรียมกระบวนการในการจัดกิจกรรมอย่างเป็นขั้นตอนและใช้กระบวนการมีส่วนร่วมของทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง ตั้งแต่ขั้นเตรียมการ การจัดทำแผนกิจกรรม การจัดหาวัสดุอุปกรณ์จากแหล่งต่าง ๆ ขั้นตอนในการจัดกิจกรรม ได้รับความร่วมมือจากนักเรียน นักศึกษา ครู เจ้าหน้าที่จากหน่วยงานต่าง ๆ

ผลการประเมินกิจกรรม ทำให้นักเรียนและนักศึกษาได้รับทั้งความรู้ความเข้าใจทักษะ ประสบการณ์จากการเรียนรู้ในห้องเรียน ได้สัมผัสของจริง ทำให้เกิดความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน ร่าเริง แจ่มใส มีโลกทัศน์ที่กว้างไกล ยอมรับและพร้อมที่จะรับมือกับการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ และมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการต่าง ๆ ตลอดจนยอมรับในวิถีชีวิตและสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข สถานศึกษา ครูสามารถจัดทำแผนการสอนแบบบูรณาการ โดยใช้เนื้อหาของความรู้และรูปแบบกิจกรรมนันทนาการของแหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ ไปเชื่อมโยงกับการจัดการเรียนการสอนทั้ง 8 กลุ่มสาระ นอกจากนั้น ครูยังสามารถจัดทำเป็นหลักสูตรท้องถิ่นและแผนการจัดกิจกรรม แหล่งเรียนรู้ได้แนวคิดในการพัฒนาให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีชีวิต และมีกิจกรรมที่เคลื่อนไหวส่งผลให้ผู้เยี่ยมชมได้รับความรู้ ความเข้าใจและมีทักษะความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น ชุมชนมีจำนวนภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เข้ามามีส่วนร่วมในการถ่ายทอดองค์ความรู้เพิ่มขึ้นและเป็นที่ยอมรับ เกิดความภาคภูมิใจและเห็นคุณค่าในตนเองที่สามารถถ่ายทอดองค์ความรู้และประสบการณ์แก่ผู้อื่นได้นอกจากนี้ ภูมิปัญญาท้องถิ่นและเยาวชนรุ่นหลังยังเกิดความรัก ห่วงแหน และภาคภูมิใจในชาติพันธุ์ของตนเอง ชุมชนเห็นความสำคัญในการเข้ามีส่วนร่วมในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้แห่งนี้ เกิดภาคีเครือข่ายจากทุกส่วนเข้ามาร่วมคิด ร่วมวางแผน ร่วมปฏิบัติ ร่วมประเมินผล และร่วมรับประโยชน์ในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ ส่งผลให้เกิดบรรยากาศที่ดี มีการสนทนา พบปะพูดคุย แลกเปลี่ยนเรียนรู้และเสนอแนวคิดที่ก่อให้เกิดประโยชน์ในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ร่วมกัน

1.4 แหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี

แหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา เป็นชุมชนเก่าแก่อายุกว่าร้อยปี ประชากรในชุมชนส่วนใหญ่เป็นชาวลาวเวียง มีวัฒนธรรมและประเพณีเป็นของตนเองอย่างชัดเจน เป็นแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย น่าสนใจ และมีคุณค่าควรแก่การจัดกิจกรรมเพื่อให้เกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เช่น ประเพณี ความเชื่อ ภาษา อาหาร การแต่งกาย การประกอบอาชีพ การละเล่น และการแสดง มีการบรรยายให้ความรู้บอกเล่าประวัติความเป็นมา และการสาธิตให้ชมการแสดง และการทำหัตถศิลป์ การประกอบอาหาร

กิจกรรมนันทนาการที่จัดมี 3 กิจกรรม ได้แก่ 1) จัดตั้งชุมนุม “ม่วนซื่นลาวเวียง” 2) จัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน กิจกรรมชุมนุม “ม่วนซื่น ลาวเวียง” ประกอบด้วย 6 หน่วยการเรียนรู้ คือ 1. รากเหง้าลาวเวียง 2. สำเนียงภาษาถิ่น 3. หัตถศิลป์ล้ำค่า 4. สุขอุรวางรำแคน 5. ดินแดนอาหารพื้นบ้าน และ 6. สืบสานตำนานบุญบั้งไฟ 3) จัดโครงการ “ม่วนซื่นลาวเวียง” ในการดำเนินการวางแผนการจัดกิจกรรมร่วมกับทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง ทำให้กระบวนการจัดกิจกรรมในแต่ละขั้นตอนเป็นไปด้วยความเรียบร้อย ลักษณะของการจัดกิจกรรม มุ่งเน้นให้นักเรียนมีโอกาสแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง การจัดกิจกรรมสอดคล้องกับสภาพบริบทและความต้องการของชุมชน

ผลการประเมินกิจกรรม ทำให้นักเรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เห็นคุณค่าและมีความภาคภูมิใจในชุมชนของตน สามารถเชื่อมโยงความรู้ ปรากฏชาวบ้านสู่กระบวนการดำเนินชีวิตอย่างมีประสิทธิภาพ เกิดความรู้ ความเข้าใจถึงรูปแบบภูมิปัญญาไทย และรากฐานทางวัฒนธรรมด้านภาษา ประเพณี วัฒนธรรม ตลอดจนชีวิตความเป็นอยู่ มีจินตนาการนำความรู้ปรับประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดกับตน ค้นหาคำกยภาพ ความสนใจส่วนตัว ฝึกการเรียนรู้ การคิด การสังเกต ฝึกทักษะปฏิบัติ ที่ละเอียดอ่อนอันนำไปสู่ความรัก ศรัทธา สนุกสนาน เกิดความภาคภูมิใจท้องถิ่นที่อยู่อาศัย เห็นคุณค่า และเกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของชุมชนลาวเวียงและสิ่งรอบตัว พัฒนาเจตคติสมาธิ รสนิยม มีทักษะกระบวนการวิธีการแสดงออก คิดสร้างสรรค์ส่งเสริมให้ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญของศิลปวัฒนธรรมในบริบทของการสะท้อนวัฒนธรรมของตนเอง สะท้อนให้เห็นมุมมองของวิถีชีวิตความเป็นอยู่ด้วยลักษณะธรรมชาติ การเรียนรู้เทคนิควิธีการทำงาน ตลอดจนการเปิดโอกาสให้แสดงออกอย่างอิสระ ผู้เรียนได้รับการส่งเสริมสนับสนุนให้คิดริเริ่มสร้างสรรค์ คัดแปลงจินตนาการ มีสุนทรียภาพ และเห็นคุณค่าของศิลปวัฒนธรรม ดนตรีภาษา และการดำรงชีวิตอย่างมีประสิทธิภาพ ชุมชนมีเอกสาร และสื่อมัลติมีเดีย หนังสือ เพื่อการเผยแพร่ให้กับสาธารณชน มีคู่มือการจัดกิจกรรมชุมนุม “ม่วนซื่นลาวเวียง” ส่งผลให้ครูมีแนวทางปรับประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยใช้แหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี ผู้นำชุมชนและองค์การบริหารส่วนท้องถิ่นมีแผนสนับสนุนการจัดกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง

2. อภิปรายผลตามแนวคิด ทฤษฎี การจัดกิจกรรมนันทนาการ การมีส่วนร่วมกับชุมชน และการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

2.1 การจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ ตามแนวคิด ทฤษฎี การจัดกิจกรรมนันทนาการ

ในการจัดกิจกรรมนันทนาการ ของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นทั้ง 4 แห่ง ได้แก่ กิจกรรม Walk Rally การพัฒนานักเรียนให้เป็นมัคคุเทศก์ท้องถิ่น ที่จัดในพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ และเฉลยศึก กิจกรรม พิพิธภัณฑสถานมีชีวิตในงานเล่าเรื่องเมืองชะอำ ตอนตำนานเมล็ดข้าว

จำนวน 7 กิจกรรมย่อย ที่จัดใน พิพิธภัณฑวัตถุวิจิตราวนา วัดชะอำคีรี กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ในรูปแบบนิทรรศการมีชีวิต จำนวน 8 ฐานการเรียนรู้ ที่จัดในแหล่งการเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ และโครงการ “ม่วนซื่นลาวเวียง” จำนวน 6 กิจกรรมย่อย ที่จัดใน แหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา นั้นเป็นการจัดกิจกรรมที่สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการ เรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ มีทักษะกระบวนการคิด การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกับผู้อื่น ได้มีโอกาสศึกษา หาความรู้ด้วยตนเอง มีการวางแผนการทำงานอย่างเป็นลำดับขั้นตอนร่วมกับคณะทำงานมีการวางแผนการทำงาน โดยคำนึงถึงความแตกต่างของบุคคล ความสามารถในการเรียนรู้ อายุ เพศ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมของพิพิธภัณฑวัตถุและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นทั้ง 4 แห่ง มีความภาคภูมิใจ และมีความสุขสนุกสนานกับกิจกรรมโดยการส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการ ผู้ที่มาร่วมงาน ชื่นชม ประทับใจ มีความสุขและเห็นคุณค่าของแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ทำให้ได้รับทั้งความรู้ ความ เข้าใจ ทักษะ ประสบการณ์จากการเรียนรู้ในห้องเรียน ได้สัมผัสของจริง ทำให้เกิดความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลิน ร่าเริง แจ่มใส มีโลกทัศน์ที่กว้างไกล ยอมรับและพร้อมที่จะรับมือกับการ เปลี่ยนแปลงต่าง ๆ การพัฒนาให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีชีวิต และมีกิจกรรมที่เคลื่อนไหว มีจินตนาการ นำความรู้ปรับประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดกับตน ค้นหาคำศักยภาพ ความสนใจส่วนตัว ฝึกการ เรียนรู้ การคิด การสังเกต ฝึกทักษะปฏิบัติ ที่ละเอียดอ่อนอันนำไปสู่ความรัก ศรัทธา สนุกสนาน เกิดความภาคภูมิใจท้องถิ่นที่อยู่อาศัย เห็นคุณค่า และเกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของชุมชน

สอดคล้องกับแนวคิดของคณิศร เขียววิชัย (2554) ที่กล่าวว่ากิจกรรมนันทนาการเป็น กิจกรรมหลายหลายที่ส่งเสริมให้บุคคลได้มีโอกาสใกล้ชิดธรรมชาติ สภาพแวดล้อม ส่งเสริมให้เกิด การพัฒนาการเจริญเติบโตทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาของบุคคลและสังคม ดังที่ บัทเลอร์ (Butler, 1995) และอเนก หงส์ทองคำ (2542) ได้แบ่งประเภทกิจกรรมนันทนาการดังนี้ 1) ศิลปะและหัตถกรรม 2) การเดินร่ำ 3) การละคร 4) เกมและกีฬา 5) งานอดิเรก 6) ดนตรีและ เพลง 7) นันทนาการกลางแจ้ง 8) การอ่าน การเขียนและการพูด 9) นันทนาการทางสังคม 10) กิจกรรมพิเศษ และ 11) งานบริการอาสาสมัคร ในทำนองเดียวกับชูชีพ เขียวพัฒน์ (2543: 21) กิจกรรมที่คนเราใช้เวลาว่างจากภารกิจการงานประจำ โดยเข้าร่วมด้วยความสมัครใจ และกิจกรรมที่ทำ ไม่ขัดต่อธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรม และกฎหมายบ้านเมือง ก่อให้เกิดการพัฒนาหรือความ เจริญอุดมทางกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา จนรู้สึกมีความสุขกลับคืนสู่สภาวะปกติ

และสอดคล้องกับ สมบัติ กาญจนกิจ (2544) ที่กล่าวว่านันทนาการเป็นกิจกรรมที่ทำให้สด ซื่น เสริมสร้างพลังงานขึ้นมาใหม่ หลังจากการใช้พลังงานแล้วก่อให้เกิดความเหนื่อยเมื่อยล้าทาง ร่างกาย ทางสมองและจิตใจ กิจกรรมนันทนาการที่บุคคลเข้าร่วมในเวลาว่าง ที่บุคคลเข้าร่วมใน ช่วงเวลาต่างๆ โดยไม่มีการบังคับและจะเข้าร่วมด้วยความสมัครใจ แล้วส่งผลก่อให้เกิดการพัฒนา อารมณ์สุข รวมทั้งความสนุกสนานหรือความสงบสุข และกิจกรรมนั้นต้องเป็นกิจกรรมที่สังคม

ยอมรับ โดยมีจุดมุ่งหมาย 1) เพื่อพัฒนาอารมณ์ ก่อให้เกิดความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลิน 2) เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์ใหม่ เช่น การท่องเที่ยว ทัศนศึกษา 3) เพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์บางอย่างที่เคยเข้าร่วมมาแล้ว 4) เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมกิจกรรมนันทนาการจะส่งเสริมการมีส่วนร่วมของบุคคลและชุมชน 5) เพื่อส่งเสริมการแสดงออกทางด้านความรู้สึกนึกคิด สร้างสรรค์ การระบายอารมณ์ การเลียนแบบสถานการณ์ หรือพฤติกรรมต่างๆ 6) เพื่อส่งเสริมคุณภาพชีวิต ช่วยพัฒนาอารมณ์ ความสุข ความสามารถของบุคคล สุขภาพและสมรรถภาพทางกายและจิตใจ ความสมดุลทางกาย และจิต สิ่งเหล่านี้จะช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิต ของสังคมทุกเพศและวัย 7) เพื่อส่งเสริมความเป็นมนุษยชาติ พัฒนาความเจริญงอกงามของบุคคลทั้งทางกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา และจิตใจของคนทุกคน ทุกเพศ ทุกวัย ตามความสนใจและความต้องการของบุคคล 8) เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดี ในด้านการช่วยเหลือตนเอง รู้จักสิทธิ หน้าที่ ความรับผิดชอบ ระเบียบวินัย และการปรับตัวให้เข้ากับกลุ่มและสังคมได้เป็นอย่างดี

นอกจากนี้ในการจัดกิจกรรมนันทนาการในพิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา วัดชะอำคีรี แหล่งการเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่และแหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา มีภูมิปัญญาและเยาวชน เป็นครูประจำฐาน เป็นผู้บรรยายถ่ายทอดความรู้ในแต่ละฐานการเรียนรู้ ซึ่งสื่อถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ วัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ การแต่งกาย อาหารการกิน การแสดง และการละเล่นต่าง ๆ ซึ่งสอดคล้องที่สุมาลี สังข์ศรีและคณะ (2548: จ) ที่กล่าวด้านบุคลากรว่า พิพิธภัณฑ์ต้องมีบุคลากรที่มีความรู้ ความสามารถตรงกับลักษณะงานที่ปฏิบัติ มีความเชี่ยวชาญ มีใจรักในศิลปวัฒนธรรม หรืองานที่พิพิธภัณฑ์จัดแสดงโดยจิตวิญญาณ มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี มีจิตใจพร้อมให้บริการ ปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ ศึกษาหาความรู้อยู่เสมอ เป็นนักสื่อสารและถ่ายทอดที่ดี

2.2 การมีส่วนร่วมกับชุมชน

ในการจัดกิจกรรมนันทนาการของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นทั้ง 4 แห่ง เป็นการจัดกิจกรรมที่มีการส่งเสริมให้ผู้นำชุมชน สมาชิกในชุมชน ผู้บริหารสถานศึกษา บุคลากรทางการศึกษา ผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์ ประชาชน นักเรียน นักศึกษาในชุมชนเข้ามามีส่วนร่วม ที่สำคัญทั้งในด้านการร่วมคิด ร่วมตัดสินใจ ร่วมวางแผน ร่วมดำเนินการทั้งร่วมในการเป็นผู้ออกแบบและจัดกิจกรรมร่วมติดตามและประเมินผลการจัดกิจกรรม รวมถึงการได้รับและใช้ประโยชน์จากแนวทางการจัดกิจกรรม ซึ่งกล่าวโดยสรุปถึงลักษณะการมีส่วนร่วมของชุมชนในกระบวนการจัดกิจกรรมนันทนาการเชิงสร้างสรรค์ได้ดังนี้

1. ร่วมคิด ร่วมตัดสินใจ และร่วมวางแผน โดยในการศึกษา สสำรวจ สภาพบริบทชุมชน สภาพปัญหาและความต้องการของชุมชนในการพัฒนาพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นทั้ง 4 แห่ง มีการสอบถาม สัมภาษณ์ พูดคุย และการจัดสนทนากลุ่ม ที่เชิญตัวแทนกลุ่มต่าง ๆ ในชุมชน

มาร่วมพูดคุยเพื่อรับทราบปัญหา ความต้องการ ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะในการพัฒนา พิพิธภัณฑสถานและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นำความต้องการ ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเหล่านั้นมา ออกแบบเป็นกิจกรรมนันทนาการ ตลอดจนเลือกเนื้อหาในการจัดกิจกรรมที่มีความเหมาะสมกับ สภาพบริบทของชุมชนอย่างแท้จริง

2. ร่วมแรง ร่วมทำ และนำสิ่งของมาร่วม พบว่า การจัดกิจกรรมที่พิพิธภัณฑสถานอักษะ และชลยศึก นักเรียน คณะครู ผู้นำชุมชน หน่วยงานต่าง ๆ หันมาสนใจ ร่วมแรงร่วมใจ ร่วมพัฒนา พิพิธภัณฑสถาน ให้มีความสะอาด น่ามาท่องเที่ยว คุณครูนำนักเรียนมาทำกิจกรรมมากขึ้น ทำให้บ้าน วัด โรงเรียน ได้ทำกิจกรรมร่วมกัน ในการจัดกิจกรรมที่แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยง ตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ มีการประสานงานกับภูมิปัญญาท้องถิ่น คณะวิทยากร คณะครู นักเรียน นักศึกษา เจ้าหน้าที่จากหน่วยงานต่าง ๆ ในการจัดทำแผนกิจกรรม การจัดหาวัสดุอุปกรณ์จากแหล่ง ต่าง ๆ ตลอดจนร่วมดำเนินการจัดกิจกรรม และในการจัดงาน “ม่วนซื่นลาวเวียง” ของแหล่งเรียนรู้ ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา มีการร่วมมือจากคณะครู นักเรียน สถานศึกษา องค์การส่วนตำบล และ เจ้าหน้าที่จากหน่วยงานต่าง ๆ ในจัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ต่าง ๆ ไว้ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีส่วนร่วมใน การปฏิบัติ และผลงาน เอกสาร นวัตกรรมต่าง ๆ ของนักเรียนได้แสดงออกถึงความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ทุกกิจกรรม นอกจากนี้หน่วยงาน องค์กรในพื้นที่ร่วมระดมงบประมาณ ทรัพยากรทั้งด้าน วัสดุอุปกรณ์ สื่อของจริง และสิ่งอำนวยความสะดวกในการจัดกิจกรรม ได้แก่ โต๊ะ เก้าอี้ เฟอร์นิเจอร์ เป็นต้น กำลังคน การจัดสถานที่ ร่วมประชาสัมพันธ์ ให้นำนักศึกษา นักท่องเที่ยวทั้งชาวไทย และชาวต่างประเทศ มาร่วมกิจกรรมด้วย

3. ร่วมติดตาม ร่วมประเมินผล พบว่า การจัดกิจกรรมนันทนาการของพิพิธภัณฑสถานและแหล่ง เรียนรู้ในท้องถิ่นทั้ง 4 แห่ง เปิดโอกาสให้ชุมชน ผู้แทนจากหน่วยงาน องค์กรที่เกี่ยวข้อง มีส่วนร่วมใน การประเมินผลการจัดกิจกรรมร่วมกัน โดยการจัดสนทนากลุ่ม เชิญตัวแทนกลุ่มต่างๆในชุมชน มาร่วมพูดคุยเพื่อประเมินผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของพิพิธภัณฑสถาน รับทราบความคิดเห็น และให้ ข้อเสนอแนะในการพัฒนาต่อยอดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในโอกาสต่อไป

4. ร่วมรับผลประโยชน์ ส่วนใหญ่เป็นการได้แนวทางในการพัฒนาและใช้ประโยชน์จาก พิพิธภัณฑสถานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับท้องถิ่นชุมชนในอนาคตต่อไป เห็นศักยภาพของสมาชิกใน ชุมชนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ขึ้นโดยริเริ่มจากคนในชุมชนเอง สำหรับผู้ดูแลพิพิธภัณฑสถาน เห็น ประโยชน์ของการมีส่วนร่วมกับชุมชนที่ร่วมกันสร้างความสนุกสนานความมีชีวิตชีวาให้กับพิพิธภัณฑสถาน โดยเชื่อมโยงกับวิถีชีวิต ภูมิปัญญาท้องถิ่น และแหล่งเรียนรู้ใกล้เคียง ในการสืบสานวัฒนธรรมของ ชุมชนให้คงอยู่สืบไป

ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ โคเฮน และอัฟฮอฟ (Cohen and Uphoff,1977: 7-9) ผู้ริเริ่มทฤษฎีการมีส่วนร่วม กล่าวว่า การมีส่วนร่วม ต้องมีส่วนเกี่ยวข้องกับกระบวนการ 4 กระบวนการ คือ 1) การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ (Decision - Making) ซึ่งอาจเป็นการตัดสินใจ ตั้งแต่ใน ระยะเริ่ม การตัดสินใจในช่วงของกิจกรรม และการตัดสินใจในการดำเนินกิจกรรม 2) การมีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรม (Implementation) ซึ่งอาจเป็นไปในรูปของการเข้าร่วมโดยการให้มีการ สนับสนุนทางด้านทรัพยากร การเข้าร่วมในการบริหารและการร่วมมือ รวมทั้งการเข้าร่วมในการร่วม แรงร่วมมือ 3) การมีส่วนร่วมในการรับผลประโยชน์ (Benefits) ซึ่งอาจจะเป็นผลประโยชน์ทางวัตถุ ทางสังคมหรือโดยส่วนตัว 4) การมีส่วนร่วมในการประเมินผล (Evaluation) ซึ่งนับเป็นการควบคุม และตรวจสอบ นอกจากนี้สันติชัย เอื้อจงประสิทธิ์ (2551) ได้กล่าวถึงสาระสำคัญของการมีส่วนร่วม ของบุคลากรว่าหมายถึงการเปิดโอกาสให้บุคลากรเข้ามามีส่วนร่วมในการคิดริเริ่มตัดสินใจในการ ปฏิบัติงานและการร่วมรับผิดชอบในเรื่องต่างๆ อันมีผลกระทบมาถึงตัวของบุคลากรเองการที่จะ สามารถทำให้บุคลากรเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาเพื่อแก้ไขปัญหาและนำมาซึ่งสภาพความเป็นอยู่ ของบุคลากรให้ดีขึ้นนั้นผู้นำจะต้องยอมรับในปรัชญาการพัฒนาว่ามนุษย์ทุกคนมีความปรารถนาที่จะ อยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุขได้รับการปฏิบัติอย่างเป็นธรรมเป็นที่ยอมรับของผู้อื่นและพร้อมที่จะ อุทิศตนเพื่อกิจกรรมของส่วนรวมในองค์กร และศิริชัย กาญจนวาสิ (2549) ได้กำหนดรูปแบบและ ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการมีส่วนร่วมของบุคคลในองค์กรดังนี้ 1) การมีส่วนร่วมในการประชุม 2) การมี ส่วนร่วมในการเสนอปัญหา 3) การมีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆขององค์กร 4) การมีส่วน ร่วมตัดสินใจในการเลือกแนวทางในการแก้ไขปัญหา 5) การมีส่วนร่วมในการประเมินผลในกิจกรรม ต่างๆ 6) การมีส่วนร่วมในการได้รับประโยชน์ จากกิจกรรมที่จัดในพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ใน ท้องถิ่น ทั้ง 4 แห่งนั้นเปิดโอกาสให้สมาชิกในชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนกระบวนการอย่าง แท้จริง

2.3 การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ในการจัดกิจกรรมนันทนาการของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นทั้ง 4 แห่ง เป็น การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ เนื่องจากผู้เรียนได้เรียนรู้ จากกระบวนการต่างๆ อย่างหลากหลายในการพัฒนาความคิดของนักเรียน เช่น การคิดประดิษฐ์ พวงกุญแจลายขีด นำสื่อเทคโนโลยี โปรแกรมคอมพิวเตอร์ GSP มาใช้ในการประดิษฐ์ลายผ้าอย่าง สร้างสรรค์ การทำโครงงาน การทำหนังสือเล่มเล็ก การทำแผนที่ศึกษา การแสดงผลงานทางด้าน ดนตรี การร้องและรำประกอบการเซ็งบั้งไฟ เกมภาพตัดต่อจิ๊กซอว์ประดิษฐ์ โดยรูปภาพที่นำเสนอ เกี่ยวกับประเพณีและวัฒนธรรมของชุมชน ได้แก่ บุญบั้งไฟ บุญข้าวฉี่ บุญเดือนสิบ ประเพณีบายศรี สู่ขวัญ การทำกระยาสารท การทำข้าวหลาม การทำหนังสือทำมือ เป็นหมวดเกี่ยวกับภาษาถิ่น เป็นต้น การสอบถามข้อมูลในชุมชน การเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง สิ่งที่นักเรียนได้ร่วมกิจกรรม

เหล่านั้น เป็นกระบวนการที่สร้างสรรค์ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง ได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริงจากการฝึกปฏิบัติ ทำให้ผู้เรียนได้คิด วิเคราะห์ และแก้ปัญหา ได้รับประสบการณ์ที่แปลกใหม่ ได้รับความรู้ความเข้าใจทางด้านศิลปวัฒนธรรม และประเพณีท้องถิ่น นอกจากนี้ยังได้พัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ สังคม และสติปัญญา เป็นกระบวนการที่ใช้กระบวนการทางความคิดหลาย ๆ อย่าง ทั้งการคิดคล่อง คิดไม่เหมือนเดิม คิดยืดหยุ่น ไม่ติดกรอบ และการคิดที่เป็นประโยชน์ การจัดกิจกรรมนันทนาการทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดการเรียนรู้ โดยผสมผสานความรู้เดิม การจัดกิจกรรมนันทนาการเพื่อส่งเสริมความคิดเชิงสร้างสรรค์ต้องไม่ละเลยศักยภาพในด้านในด้านหนึ่งของบุคคล เช่น ความจำ การใช้เหตุผล ความซาบซึ้งในสุนทรียภาพ สมรรถนะทางร่างกาย ตลอดจนทักษะในการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่น นอกจากนี้มีการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ผ่านช่องทางต่าง ๆ ในเชิงรุกมากขึ้น ทั้งผ่านบุคคล เสียงตามสายของหมู่บ้าน รายการเคเบิลทีวี ท้องถิ่น Facebook และ Youtube

สอดคล้องกับแนวคิดของอารี พันธุ์ณี (2540: 11) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์เป็นกระบวนการที่ก่อให้เกิดความรู้สึกริเว หรือตระหนักต่อปัญหา ต่อความบกพร่อง ต่อช่องว่าง ต่อส่วนประกอบที่ขาดหายไป ต่อความไม่ผสมผสานกลมกลืนและอื่น ๆ ซึ่งทำให้เกิดการรวบรวมผสมผสานและเชื่อมโยงความสัมพันธ์ใหม่จากความรู้เดิมและประสบการณ์ที่มีอยู่เดิม เพื่อมองหาแนวทางในการแก้ปัญหา ความบกพร่อง ความขาดหาย ด้วยการตั้งสมมติฐานเกี่ยวกับปัญหา ข้อบกพร่องและทดสอบสมมติฐานที่ตั้งขึ้นเพื่อให้เกิดผลกระทัดและสมบูรณ์และสื่อสารผลที่เกิดขึ้นจากการค้นพบเป็นลักษณะและกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ หรือที่ทอแรนซ์ เรียกว่า Creative Problem Solving และสอดคล้องกับสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2550 ก) กล่าวว่า กิจกรรมด้านศิลปะเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และชวนฝึกประสาทสัมผัสระหว่างมือกับตา การรู้จักใช้ความคิดของตนเองในการแสดงออกทางความคิดหลาย ๆ ด้าน ความสนุก การกระโดดโลดเต้น การแสดงออกถึงอารมณ์และความรู้สึก เป็นการพัฒนาความรู้สึกนึกคิดอันจะนำไปสู่การคิดอย่างสร้างสรรค์ต่อไป กิจกรรมศิลปะ ได้แก่ การวาดภาพลงสี หรือการวาดภาพด้วยนิ้วมือ การฉีกกระดาษ ปะกระดาษ ตัดกระดาษ การพับกระดาษ การปั้นดินน้ำมัน การปั้นแป้ง การปั้นดินเหนียว และการประดิษฐ์เศษวัสดุ เป็นต้น กิจกรรมด้านภาษา ได้แก่ การเล่านิทาน การเล่นละคร การเล่นบทบาทสมมติ (Role Play) กิจกรรมเข้าจังหวะและการแสดงออกด้านจินตนาการ เป็นต้น

3. วิเคราะห์เพื่อสรุปผลการวิจัยด้านการวิจัยและพัฒนา การมีส่วนร่วม การเรียนรู้ และความคิดสร้างสรรค์

ในการวิเคราะห์เพื่อสรุปผลการวิจัยด้านการวิจัยและพัฒนา การมีส่วนร่วม การเรียนรู้ และความคิดสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนากิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์ และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ มีรายละเอียดดังนี้



แผนภาพที่ 6.1 การวิเคราะห์เพื่อสรุปผลการวิจัย

3.1 ด้านการวิจัยและพัฒนา ประกอบด้วย 1) กระบวนการวิจัย สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย หมายถึง ผู้วิจัยสามารถออกแบบการวิจัย วิธีดำเนินการวิจัยได้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัยที่ต้องการศึกษา 2) ผลการวิจัยเป็นไปตามวัตถุประสงค์ หมายถึง ผลการวิจัยที่ได้ตอบวัตถุประสงค์การวิจัยที่ได้กำหนดไว้ 3) การนำไปใช้ประโยชน์ หมายถึง ผลที่ได้จากการวิจัยสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการปฏิบัติงานสำหรับกลุ่มเป้าหมายและผู้ที่เกี่ยวข้อง 4) ผลกระทบทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง หมายถึง มีผลการวิจัยที่ได้นอกเหนือจากวัตถุประสงค์การวิจัยที่เกิดขึ้น ส่งผลต่อกลุ่มเป้าหมายและผู้ที่เกี่ยวข้องทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

ในการดำเนินโครงการ/กิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ซึ่งดำเนินการจัดกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น 4 แห่ง ด้านการวิจัยและพัฒนา พบว่า มีการดำเนินการวิจัยครบถ้วนและถูกต้องตามระเบียบวิธีวิจัย ผู้วิจัยสามารถออกแบบการวิจัยที่เน้นการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม วิธีดำเนินการวิจัยได้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัยที่ต้องการศึกษา ผลการวิจัยที่ได้ตอบวัตถุประสงค์การวิจัยที่ได้กำหนดไว้ และสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ ทำให้นักเรียนและผู้เข้าร่วมโครงการ ได้รับประสบการณ์ตรงจากการเรียนรู้ด้วยตนเอง เกิดเป็นการเรียนรู้ที่คงทน ยั่งยืนและเป็นการเรียนรู้ที่มีคุณค่าต่อผู้เรียนอย่างสูงสุด บางแห่งมีกิจกรรมการเรียนการสอนในสาระการเรียนรู้ท้องถิ่นรายวิชาเพิ่มเติม มีกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่ทำให้พิพิธภัณฑ์มีชีวิต เกิดชิ้นงานจากการเข้าร่วมกิจกรรม เช่น สมุดบันทึกความรู้ การผลิตสื่อเผยแพร่ใน Facebook การพัฒนาด้านศิลปะและการออกแบบ วิดีทัศน์ประวัติความเป็นมา ป้ายข้อมูล ป้ายแบนด์เนอร์ และสื่อของจริง จัดแสดงภายในแหล่งเรียนรู้ หนังสือเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาชุมชน หนังสือ นิตยสาร อีเล็คทรอนิกส์ (E-Book) หนังสือทำมือ หนังสือ Picture Dictionary ของที่ระลึกพวงกุญแจหมอนลายขีด การประดิษฐ์ลายผ้าทอพื้นบ้านลาวเวียงด้วยโปรแกรม GSP และการออกแบบตะกร้า การประดิษฐ์บั้งไฟน้อย การออกแบบท่าพ้อนรำ ภาพยนตร์บั้งไฟ และการแต่งกายบั้งไฟ ท่ารำและเครื่องแต่งกาย ในชุดการแสดง รำสาละวันลำเพลิน เนื้อเพลงโปงลางดอนคามาแล้ว เกมภาพตัดต่อจิ๊กซอว์ เป็นต้น มีผลกระทบที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งตัวบุคคล หน่วยงานที่จัด พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ตลอดจนหน่วยงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้องในชุมชน

3.2 ด้านการมีส่วนร่วม (Cohen, J.M. and Uphoff, N. Rural.,1977) 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 4) ร่วมรับผลประโยชน์ (Benefits) เช่น การใช้ การบำรุงรักษา ดูแล

ในการดำเนินโครงการ/กิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ซึ่งดำเนินการจัดกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น 4 แห่ง ด้านการมีส่วนร่วม พบว่า มีการร่วมคิดร่วมตัดสินใจของสมาชิกในชุมชน โดยการร่วมให้ข้อมูล มีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรม ประเมิน และร่วมรับผลประโยชน์ ในทุกขั้นตอนของการดำเนินกิจกรรม ได้แก่ การศึกษา สำรวจ สภาพบริบทชุมชน และแหล่งเรียนรู้ ร่วมวิเคราะห์ข้อมูลต่างๆ เช่น SWOT และร่วมเสนอและกำหนดความต้องการของชุมชน ร่วมวางแผน

เสนอแนวทางจัดกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมระดมทรัพยากร การตกแต่งและจัดเก็บสถานที่ กำลังคนงบประมาณ ให้มีใช้หรือบริจาควัสดุอุปกรณ์ ร่วมคิดกิจกรรม ร่วมประชาสัมพันธ์ ร่วมจัดกิจกรรม ตลอดจนมีส่วนร่วมในการประเมินผลการจัดกิจกรรมเพื่อนำผลการประเมินมาพัฒนาและปรับปรุงการดำเนินงานในครั้งต่อไป

3.3 ด้านการเรียนรู้ (UNESCO,1996) ประกอบด้วย 1) เรียนเพื่อให้รู้ (To Know) คือ การเรียนรู้ที่ผสมผสานความรู้ทั่วไปกับความรู้ใหม่ในเรื่องต่างๆ อย่างละเอียดลึกซึ้ง การเรียนเพื่อรู้หมายรวมถึงการฝึกฝนวิธีเรียนรู้ เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในการดำรงชีวิต 2) เรียนรู้เพื่อให้ทำได้ (To Do) คือ การเรียนรู้ที่ช่วยให้บุคคลสามารถรับมือกับสถานการณ์ต่างๆ และปฏิบัติงานได้ เป็นการเรียนรู้โดยอาศัยประสบการณ์ต่างๆ ทางสังคมและในการประกอบอาชีพ ซึ่งอาจเป็นการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียน ทั้งนี้สืบเนื่องจากสภาพในท้องถิ่นหรือประเทศนั้นๆ หรืออาจเป็นการเรียนรู้ในระบบโรงเรียนโดยใช้หลักสูตรซึ่งประกอบด้วยการเรียนรู้ในภาคทฤษฎีสลับกับการฝึกปฏิบัติ 3) เรียนรู้เพื่อใช้ชีวิตร่วมกับคนอื่น (To Live Together) คือ การเรียนรู้ที่ช่วยให้บุคคลเข้าใจผู้อื่นและตระหนักว่า มนุษย์ต้องพึ่งพาอาศัยกัน ดำเนินโครงการร่วมกัน และเรียนรู้วิธีแก้ปัญหาข้อขัดแย้งต่าง ๆ โดยตระหนักในความแตกต่างหลากหลาย ความเข้าใจอันดีต่อกันและสันติภาพว่าเป็นสิ่งล้ำค่าคู่ควรแก่การหวงแหน 4) เรียนรู้เพื่อเป็นคนที่สมบูรณ์ มีความเชื่อมั่นและภาคภูมิใจในสิ่งที่เรียนรู้ (To Be) คือ การเรียนรู้ที่ช่วยให้บุคคลสามารถปรับปรุงบุคลิกภาพของตนได้ดีขึ้น ดำเนินงานต่างๆ โดยอิสระยิ่งขึ้น มีดุลยพินิจและความรับผิดชอบต่อตนเองมากขึ้น การจัดการศึกษาต้องไม่ละเลยศักยภาพในด้านใดด้านหนึ่งของบุคคล เช่น ความจำ การใช้เหตุผล ความซาบซึ้งในสุนทรียภาพ สมรรถนะทางร่างกาย ทักษะในการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่น

ในการดำเนินโครงการ/กิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ซึ่งดำเนินการจัดกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น 4 แห่ง ด้านการเรียนรู้ พบว่า นักวิจัยท้องถิ่น ผู้เรียน และผู้ที่เกี่ยวข้องได้เรียนรู้เรื่องราวเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น มีความภาคภูมิใจในสิ่งที่เรียนรู้ เกิดความรัก ศรัทธา เห็นคุณค่า และเกิดความซาบซึ้งในท้องถิ่นที่อยู่อาศัย ผู้เรียนได้รับการส่งเสริมสนับสนุนให้คิดริเริ่มสร้างสรรค์ คัดแปลง จินตนาการ มีสุนทรียภาพ และเห็นคุณค่าของศิลปวัฒนธรรม ดนตรีภาษา และการดำรงชีวิต สามารถออกแบบกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้และทำกิจกรรม สร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์ ชิ้นงานต่าง ๆ หนังสือ นิตยสารอิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) หนังสือทำมือ การออกแบบทำพอนร่า ภาพยนตร์เชิงบั้งไฟ สมุดบันทึกความรู้ โครงการ สร้อยคอ สร้อยมือ เนื้อเพลงระบำไม้ไผ่และเพลงเส้นสายแห่งความรักดีเป็นภาษาไทย เป็นต้น

นอกจากนี้ สถานศึกษาและชุมชน ได้แนวทางการจัดกิจกรรมนันทนาการโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการ

สอน การจัดกิจกรรม การประชาสัมพันธ์พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นให้เป็นที่รู้จัก มีนักท่องเที่ยวรู้จักและเข้าไปศึกษาเรียนรู้มากขึ้น

3.4 ด้านความสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 1) คล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ความคล่องตัวในการคิดตอบสนองต่อสิ่งเร้าให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ หรือความสามารถในการหาคำตอบได้รวดเร็วและได้ปริมาณมากในเวลาจำกัด โดยเน้นปริมาณของความคิด 2) ริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความคิดแปลกใหม่ ไม่ซ้ำกับความคิดของคนอื่นและแตกต่างจากธรรมดา อาจเกิดจากความคิดเดิมที่มีอยู่แล้วมาดัดแปลงประยุกต์เป็นสิ่งใหม่และเป็นความคิดที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม 3) ยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้หลายประเภท หลายทิศทาง ความคิดยืดหยุ่นมีความยืดหยุ่นทั้งความคิดและการกระทำ เป็นความสามารถในการปรับสภาพของความคิดในสถานการณ์ต่างๆ ได้ 4) เป็นประโยชน์ (Usefulness) หมายถึง ความคิดสร้างสรรค์ ที่ก่อให้เกิดผลผลิตหรือชิ้นงานที่มีคุณค่า สามารถนำไปใช้ได้ เพิ่มมูลค่า ลดปัญหา และเป็นผลดี

ในการดำเนินโครงการ/กิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ซึ่งดำเนินการจัดกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น 4 แห่ง ด้านความสร้างสรรค์ พบว่า นักวิจัยท้องถิ่น ผู้เรียน และผู้ที่เกี่ยวข้องเป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถคิดริเริ่มในการทำกิจกรรม สามารถจัดกิจกรรมได้หลากหลาย ทำให้ผู้เข้าร่วมโครงการหรือกิจกรรมได้ คิด วิเคราะห์ และแก้ปัญหา ได้รับประสบการณ์ที่แปลกใหม่ มีพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ สังคม และสติปัญญา เป็นกระบวนการที่ใช้กระบวนการทางความคิดหลาย ๆ อย่าง ทั้งการคิดคล่อง คิดไม่เหมือนเดิม คิดยืดหยุ่น ไม่ติดกรอบ และการคิดที่เป็นประโยชน์ สามารถผลิตผลงานสร้างสรรค์ต่าง ๆ ได้แก่ การคิดประดิษฐ์พวงกุญแจลายชิต นำสื่อเทคโนโลยี โปรแกรมคอมพิวเตอร์ GSP มาใช้ในการประดิษฐ์ลายผ้าอย่างสร้างสรรค์ การทำโครงการ การทำหนังสือเล่มเล็ก การทำแผนที่ศึกษา การแสดงผลงานทางด้านดนตรี การร้องและรำ ประกอบการเซ็งบั้งไฟ เกมภาพตัดต่อจิ๊กซอว์ประดิษฐ์ โดยรูปภาพที่นำเสนอเกี่ยวกับประเพณีและวัฒนธรรมของชุมชน ได้แก่ บุญบั้งไฟ บุญข้าวฉี่ บุญเดือนสิบ ประเพณีบายศรีสู่ขวัญ การทำกระยาสารท การทำข้าวหลาม การทำหนังสือทำมือ เป็นหมวดเกี่ยวกับภาษาถิ่น การเป็นมัคคุเทศก์ท้องถิ่น การผลิตงานศิลปะต่าง ๆ

บทที่ 7

รูปแบบกิจกรรมนันทนาการเชิงสร้างสรรค์

โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นรูปแบบที่ใช้กิจกรรมนันทนาการเป็นแนวทางในการพัฒนาพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นให้เป็นแหล่งที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้เรื่องราวต่าง ๆ ทั้งทางประวัติศาสตร์ โบราณคดี ศิลปวัฒนธรรม ความเชื่อ ประเพณี และสะท้อนความเจริญรุ่งเรืองของมนุษย์ในแต่ละยุคแต่ละสมัยความรู้เหล่านี้จะช่วยปลูกฝังความภาคภูมิใจในชาติพันธุ์ บรรพบุรุษ ตลอดจนเกิดความรักความผูกพันในท้องถิ่นของตนเอง เป็นต้น ซึ่งรูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์นี้ ประกอบด้วย 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) ขั้นตอนการพัฒนากิจกรรมนันทนาการ 4) ปัจจัยของการนำรูปแบบไปใช้ 5) เงื่อนไขของการนำรูปแบบไปใช้ 6) ตัวบ่งชี้ความสำเร็จ 7) ความยั่งยืน 8) ข้อเสนอแนะ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. หลักการ

1.1 การจัดกิจกรรมนันทนาการเชิงสร้างสรรค์ เป็นกิจกรรมที่ทำให้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น มีบรรยากาศของความสนุกสนาน เพลิดเพลิน เอื้อต่อการเรียนรู้จึงมีความสำคัญที่จะช่วยให้แหล่งเรียนรู้มีบรรยากาศที่น่าสนใจขึ้น ให้ความรู้สึกที่ดีแก่ผู้มาเยือน เป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีชีวิตชีวา มีการปรับเปลี่ยนกิจกรรมเพื่อให้สอดคล้องกับยุคสมัย และสอดคล้องกับความสนใจของคนในสมัยนั้นๆ ไม่เป็นเพียงสถานที่เก็บของเก่า หรือที่รวบรวมเครื่องมือ สิ่งของ เครื่องใช้ของมนุษย์ในแต่ละยุคแต่ละสมัยอีกต่อไป และมีความเหมาะสมกับแหล่งเรียนรู้ด้วย กิจกรรมนันทนาการเชิงสร้างสรรค์ประกอบไปด้วยกิจกรรมประเภทต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ คือ

1) กิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ที่ช่วยเสริมสร้างคุณลักษณะความรักความผูกพันต่อชุมชน มีความภูมิใจในชาติพันธุ์และวัฒนธรรมของตนเอง รักถิ่นที่อยู่ ไม่ทำลายสิ่งแวดล้อม ยึดมั่นในวิถีชีวิตตามแนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ได้แก่ 1) กิจกรรมประเภทการเล่น เช่น จำพื้นเมือง 2) นิทาน การเล่าเรื่อง 3) กิจกรรมศิลปหัตถกรรม 4) ดนตรีและเพลง 5) กิจกรรมตามประเพณี

2) กิจกรรมที่ช่วยเสริมสร้างความรู้ นำไปสู่การปลูกฝังความรักสันติวิธี ช่วยส่งเสริมให้เกิดความรู้ และเกิดความคิดที่ต่อต้านการรุกราน หรือการก่อสงคราม

3) กิจกรรมทางสังคม ที่จัดขึ้นเพื่อให้คนได้มาพบปะพูดคุยแลกเปลี่ยนประสบการณ์ซึ่งกันและกัน ก่อให้เกิดการเรียนรู้เรื่องราวต่าง ๆ ของชุมชนหรือท้องถิ่นอันมีค่า

4) กิจกรรมอาสาสมัครและบำเพ็ญประโยชน์ เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อปลูกฝังจิตสาธารณะ การช่วยเหลือสังคม โดยไม่หวังผลตอบแทน และช่วยปลูกฝังเรื่องของความซื่อสัตย์ ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค มีความมุ่งมั่นในการทำงาน

5) กิจกรรมบันเทิง เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่น มีชีวิตชีวาเพิ่มขึ้น

1.2 การมีส่วนร่วมของชุมชน การมีส่วนร่วมของชุมชนเป็นการเข้าร่วมโดยสมัครใจของกลุ่มหรือบุคคลในกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งของชุมชน ในฐานะผู้ร่วมคิด ร่วมตัดสินใจ วางแผน ร่วมดำเนินการโดยร่วมทำ ร่วมแรง ทรัพยากรสิ่งของ ร่วมติดตามประเมินผล และร่วมรับผลประโยชน์

1.3 การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์แก่ผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถในการจินตนาการ สืบค้น สังเคราะห์ เชื่อมโยง ค้นคว้า เกิดแนวคิดใหม่ ๆ อันนำไปสู่การคิดค้นและสร้างสิ่งแปลกใหม่ หรือการนำไปประยุกต์ใช้ในทางปฏิบัติโดยใช้วิธีการคิดที่คล่องแคล่ว เป็นความคิดใหม่ ริเริ่ม มีความยืดหยุ่น และให้ผลที่เป็นประโยชน์

2. วัตถุประสงค์

รูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์นี้ มีวัตถุประสงค์ดังนี้

1) เพื่อสร้างกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนซึ่งเป็นนวัตกรรมใหม่ทางด้านนันทนาการสำหรับนำไปใช้ในพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

2) เพื่อนำเสนอวิธีการนำกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนไปใช้ในพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

3) เพื่อประเมินผลการจัดกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนไปใช้ในพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

3. ขั้นตอนการพัฒนากิจกรรมนันทนาการ

ขั้นตอนการพัฒนากิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน ดำเนินการโดยใช้วิธีดำเนินการวิจัยในรูปแบบการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ประเภทการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research) ในลักษณะของวิธีการวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Methods Research) ระหว่างวิธีการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ โดยมีขั้นตอน ดังนี้

3.1 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) คัดเลือกพหิพธิภักัณัฑ์และแหล่งเรียนรู้อื่นในท้องถิ่น สำหรับจัดกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมร่วมกับชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

3.2 ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาสภาพพหิพธิภักัณัฑ์ท้องถิ่นและแหล่งเรียนรู้อื่น

การศึกษาสภาพพหิพธิภักัณัฑ์ท้องถิ่นและแหล่งเรียนรู้อื่นในท้องถิ่น เป็นการศึกษาข้อมูลสภาพบริบทชุมชน ประกอบด้วย ข้อมูลพื้นฐานของชุมชน สภาพภูมิปัญญาและแหล่งเรียนรู้อื่นในชุมชน กระบวนการเรียนรู้ของคนในชุมชน การมีส่วนร่วมของคนในชุมชนในเรื่องต่าง ๆ และศึกษาสภาพของพหิพธิภักัณัฑ์และแหล่งเรียนรู้อื่นเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา การก่อตั้ง ที่ตั้ง สภาพทั่วไป การบริหารจัดการและการจัดแสดง กิจกรรมและการให้ความรู้ ความร่วมมือและการสนับสนุนของชุมชน รวมทั้งสภาพปัญหา ความต้องการ ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะในการส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จากชุมชนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง อาทิ ผู้นำชุมชน พระภิกษุ ชาวบ้าน ผู้ดูแลพหิพธิภักัณัฑ์/แหล่งเรียนรู้ ครู นักเรียน ผู้ปกครอง กรรมการสถานศึกษา นักวิชาการ ฯลฯ เพื่อให้ทราบปัญหาและ/หรือความต้องการของคนในชุมชน ตลอดจนลักษณะการมีส่วนร่วมและผู้ที่เกี่ยวข้องเข้ามามีส่วนร่วม เพื่อวิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรค (SWOT Analysis) ของชุมชน สำหรับเป็นแนวทางในการออกแบบและพัฒนาโครงการหรือกิจกรรมโดยใช้พหิพธิภักัณัฑ์และแหล่งเรียนรู้อื่นในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ 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 ผู้ดูแลพหิพธิภักัณัฑ์/แหล่งเรียนรู้อื่น คนในชุมชน และผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ซึ่งมามาจากบทบาทหน้าที่ที่หลากหลาย

เช่น ผู้นำท้องถิ่น นักวิชาการ ผู้บริหารสถานศึกษา กรรมการสถานศึกษา กรรมการวัฒนธรรม ปราชญ์ชาวบ้าน พระภิกษุ ครู นักเรียน นักศึกษา และผู้สนใจทั่วไป

3.3 ขั้นตอนที่ 3 พัฒนากิจกรรมนันทนาการเชิงสร้างสรรค์

การพัฒนากิจกรรมนันทนาการเชิงสร้างสรรค์ มีการดำเนินการดังนี้

1) คณะทำงานร่วมกันออกแบบและพัฒนากิจกรรมนันทนาการเชิงสร้างสรรค์ นำผลจากการศึกษาสภาพบริบทชุมชน สภาพของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นที่ศึกษา และการวิเคราะห์ข้อมูล (SWOT Analysis) โดยเชื่อมโยงกับแนวคิด ทฤษฎี และหลักการเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมนันทนาการ รวมทั้งบูรณาการความรู้จากสาขาต่างๆ เพื่อพัฒนาโครงการหรือกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

2) ดำเนินการจัดกิจกรรมนันทนาการเชิงสร้างสรรค์ ของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเลือก

3.4 ขั้นตอนที่ 4 สรุปผลการจัดกิจกรรมนันทนาการเชิงสร้างสรรค์

การสรุปผลการจัดกิจกรรมนันทนาการเชิงสร้างสรรค์ มีการดำเนินการดังนี้

1) สรุปผลการจัดกิจกรรมนันทนาการเชิงสร้างสรรค์ที่จัดขึ้น ภายใต้กรอบ 4 ประเด็นสำคัญได้แก่ กระบวนการ ผลผลิต ผลกระทบ ความยั่งยืน โดยรวบรวมข้อมูลจากการเข้าร่วมในโครงการหรือกิจกรรมของกลุ่มเป้าหมายและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ด้วยวิธีการสังเกต การสอบถาม และการสนทนากลุ่มย่อย

2) สรุปผลการจัดกิจกรรมนันทนาการเชิงสร้างสรรค์ จากผลการดำเนินงานในพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น โดยสรุปผลตามแนวคิด ทฤษฎีการจัดกิจกรรมนันทนาการ การมีส่วนร่วมกับชุมชน และการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ รวมทั้งสรุปกระบวนการดำเนินงานและพัฒนากิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเชิงสร้างสรรค์

4. ปัจจัยของการนำรูปแบบไปใช้

พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่นที่จะนำรูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนไปใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ต้องพิจารณาถึงปัจจัยดังนี้

4.1 ปัจจัยภายใน พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่นจะต้องมีเรื่องราวทางวัฒนธรรม ประเพณีของชนกลุ่มต่าง ๆ หรือทางโบราณคดีและประวัติศาสตร์ที่มีสืบทอดต่อกันมายาวนาน

4.2 ปัจจัยภายนอก พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่น ควรตั้งอยู่ในแหล่งที่การคมนาคมสะดวก ชุมชนขนาดใหญ่ มีความเจริญรุ่งเรืองทางวัฒนธรรม แต่ยังคงสภาพของเดิมๆ ไว้ด้วย

5. เงื่อนไขของการนำรูปแบบไปใช้ พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่นที่จะนำรูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนไปใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ต้องพิจารณาถึงเงื่อนไขดังนี้

5.1 สถานที่ของพิพิธภัณฑสถานหรือแหล่งเรียนรู้จะต้องมีบริเวณเพียงพอในการจัดกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน ที่สามารถตอบสนองความต้องการของคนในเรื่องความสุขสงบหรือตื่นเต้นหวาดเสียว หรือผจญภัย ได้ ถ้าหากมีบริเวณคับแคบ หรือจำกัดอาจจะไม่สะดวกในการจัดกิจกรรมซึ่งจะทำให้เกิดปัญหาหรืออุปสรรคได้

5.2 งบประมาณที่จะใช้ในการดำเนินงาน ถ้าหากเป็นแหล่งที่เอกชนสนใจมาลงทุนก็จะช่วยให้การดำเนินงานด้านนี้มีความเป็นไปได้มากขึ้น หรือถ้าหากมีงบประมาณในส่วนของการท่องเที่ยวเพียงพอแก่การดำเนินงานเช่น องค์การปกครองส่วนท้องถิ่นที่มีรายได้มาก และการดำเนินงานด้านนี้อยู่ในนโยบายขององค์กรก็จะช่วยส่งเสริมให้การดำเนินงานประสบความสำเร็จได้ดีขึ้น

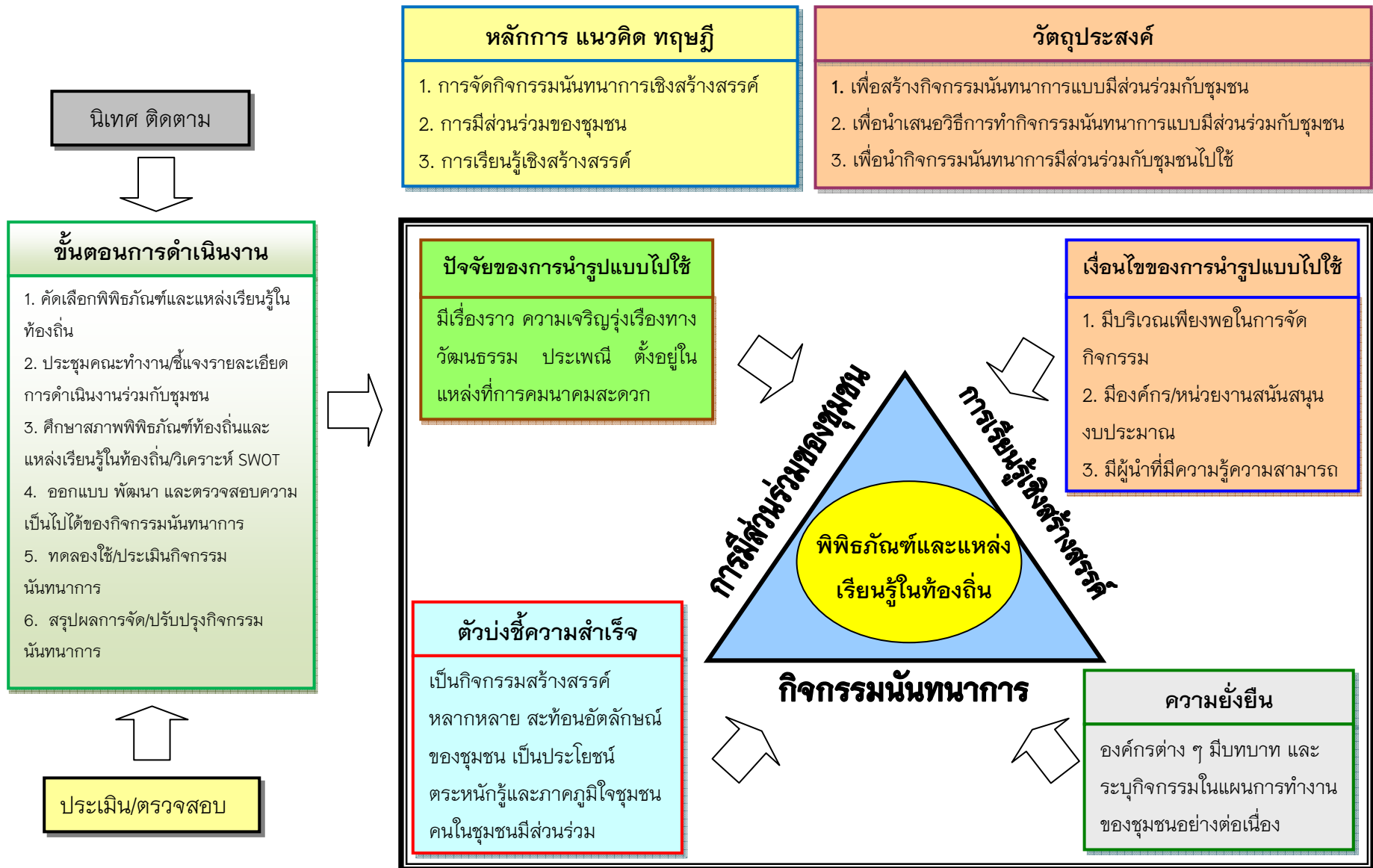
5.3 ผู้นำที่มีความรู้ความสามารถ พิพิธภัณฑสถาน หรือแหล่งเรียนรู้ของท้องถิ่นจะต้องเป็นแหล่งที่สามารถหาผู้นำกิจกรรมต่างไปดำเนินงานได้ง่าย หรือเป็นบริเวณที่ผู้มีความรู้ความสามารถสนใจไปทำงานเป็นต้น หากเป็นแหล่งที่ไม่สามารถจะหาผู้นำกิจกรรมนันทนาการได้จะเป็นปัญหาต่อการดำเนินงาน

5.4 การจัดพิพิธภัณฑสถานหรือแหล่งเรียนรู้ของท้องถิ่นเพื่อให้เป็นที่น่าสนใจ เงื่อนไขนี้ถ้าหากใช้วิธีการแบบดั้งเดิมก็จะไม่เป็นที่น่าสนใจ การแก้ปัญหา อาจจะขอความช่วยเหลือจากสถาบันการศึกษาที่มีการจัดการเรียนการสอนเรื่องของพิพิธภัณฑสถาน หรือทางศิลปะก็จะช่วยแก้ปัญหาได้

6. ตัวบ่งชี้ความสำเร็จ พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่นที่จะนำรูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนไปใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ มีตัวบ่งชี้ความสำเร็จ คือ กิจกรรมนันทนาการจะต้องเป็นกิจกรรมสร้างสรรค์ มีความหลากหลาย สะท้อนอัตลักษณ์ของชุมชน เป็นประโยชน์ ความตระหนักรู้และภาคภูมิใจของคนในชุมชน คนในชุมชนมีส่วนร่วมในกระบวนการทุกขั้นตอนและกิจกรรมก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในชุมชน

7. ความยั่งยืน พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่นที่จะนำรูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนไปใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ให้มีความยั่งยืน มีการนำผลการวิจัยไปขยายผลต่อ นั้น ควรให้องค์กรต่าง ๆ ในชุมชนเข้ามามีบทบาท และระบุกิจกรรมในแผนการทำงานของชุมชน อย่างต่อเนื่องทุกปี หรือเป็นกิจกรรมประเพณีของชุมชน

โดยรูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ สรุปเป็นแผนภาพได้ดังนี้



แผนภาพที่ 7.1 รูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

8. ข้อเสนอแนะ

8.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1) ข้อเสนอแนะต่อพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

1. ควรนำเสนอรูปแบบการจัดกิจกรรมนันทนาการต่าง ๆ ที่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชน พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น เช่น กิจกรรมพิเศษที่เป็นกิจกรรมตามประเพณีที่มีในท้องถิ่น ดนตรีและเพลง การละเล่นพื้นบ้าน กิจกรรมทางสังคม เดิน รำ ฟ้อน รำพื้นเมือง ให้เป็นที่รู้จักของบุคคลทั่วไป และเป็นการประชาสัมพันธ์พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นให้เป็นที่รู้จักด้วย

2. ควรมีการจัดตั้งคณะกรรมการ คณะทำงานที่รับผิดชอบดูแลพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ที่มีความชัดเจนและมีการพัฒนาปรับปรุงแหล่งเรียนรู้ให้มีความน่าสนใจและมีคุณค่าต่อผู้ที่มาเยี่ยมชมอย่างต่อเนื่อง

3. ควรมีบุคคลต่างๆ จากชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมเป็นคณะทำงาน ซึ่งเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะด้าน เพื่อการพัฒนากิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ ร่วมในการดำเนินงาน เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ เชิงสร้างสรรค์ และมีภาคีเครือข่ายหรือวิทยากรท้องถิ่น ทำหน้าที่ให้ความรู้ ข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้ชุมชน พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

4. ควรจัดหางบประมาณและทรัพยากรต่าง ๆ สนับสนุนในการจัดกิจกรรมนันทนาการเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จากหน่วยงาน องค์กรต่าง ๆ เช่น อบต. เทศบาล วิทยาลัยนันทนาการ/เอกชน ฯลฯ เพื่อให้มีการจัดกิจกรรมอย่างต่อเนื่องทุกปี

5. ควรมีการสร้างรายได้ด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และการออกแบบของที่ระลึกที่เป็นเอกลักษณ์พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

2) ข้อเสนอแนะต่อชุมชน

1. องค์กรในชุมชนควรมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ สืบทอดและร่วมเผยแพร่เรื่องราวและประวัติความเป็นมาของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น เพื่อให้คนในชุมชน เกิดความตระหนักเห็นคุณค่า อนุรักษ์ภูมิปัญญา และแหล่งการเรียนรู้ที่เป็นอัตลักษณ์และเอกลักษณ์ของตน

2. องค์กรท้องถิ่น ผู้นำชุมชน และชุมชนควรร่วมมือเพื่อจัดกิจกรรมนันทนาการเชิงสร้างสรรค์ และมีการเชื่อมโยงกับภูมิปัญญาท้องถิ่นและแหล่งเรียนรู้อื่นในชุมชน

3. องค์กรท้องถิ่น ชุมชนและภาคีเครือข่ายควรสนับสนุนงบประมาณและทรัพยากรต่าง ๆ ในการจัดกิจกรรมนันทนาการเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นอย่างต่อเนื่องทุกปี เพื่อก่อให้เกิดประโยชน์แก่ครู ผู้เรียน ผู้รับบริการสถานศึกษา ชุมชนและแหล่งเรียนรู้

3) ข้อเสนอแนะต่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

1. สถาบันการศึกษาในท้องถิ่นและบริเวณใกล้เคียงกับพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ควรให้ความสำคัญต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น หรือใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นที่ให้นักเรียนได้เข้าไปศึกษา ในทุกสาระการเรียนรู้
2. สถาบันการศึกษาในระดับอุดมศึกษา ในท้องถิ่นและบริเวณใกล้เคียงควรให้การสนับสนุนการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาแหล่งเรียนรู้และพิพิธภัณฑ์ในท้องถิ่นอย่างต่อเนื่อง เพราะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน บุคคลในชุมชน และหน่วยงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง

4) ข้อเสนอแนะในการนำกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนไปใช้

การนำกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนไปใช้ในพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นนั้นผู้จัดกิจกรรมควรดำเนินการตามขั้นตอนต่าง ๆ ดังนี้

1. สถานที่ ควรมีการจัดสถานที่ ตกแต่งให้เข้าบรรยากาศของกิจกรรมแต่ละชนิด ซึ่งจะรวมถึงแสงเสียงที่จำเป็นอีกด้วย การจัดสถานที่นี้เป็นส่วนที่มีความสำคัญเช่นเดียวกันเพราะว่าการสร้างบริเวณแวดล้อมให้ผู้ที่มาเยือนมีความรู้สึกเหมือนกับได้สัมผัสกับบรรยากาศนั้นๆ โดยตรง จะช่วยทำให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ และยังประทับใจในพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้อีกด้วย
2. วัสดุอุปกรณ์ จะต้องตรวจสอบให้อยู่ในสภาพพร้อมใช้ สะอาด สะดวก และปลอดภัยในการใช้งานอีกด้วย นอกจากนี้จะต้องมีจำนวนเพียงพอต่อการทำกิจกรรม ผู้จัดกิจกรรมจะต้องประเมินกลุ่มเป้าหมาย และประมาณการต่าง ๆ ได้ใกล้เคียงความเป็นจริงให้มากที่สุด เพื่อไม่ให้เกิดปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินกิจกรรม
3. ผู้นำกิจกรรมนันทนาการแต่ละประเภทที่จัดในพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ทั้งนี้จะต้องคำนึงถึงในเรื่องต่อไปนี้
 - 1) จำนวนของผู้นำกิจกรรมนันทนาการแต่ละประเภท เพราะว่าการจัดดำเนินกิจกรรมนันทนาการนั้นผู้นำจะมีบทบาทที่สำคัญเพราะฉะนั้นสัดส่วนผู้นำต่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่ดีก็จะช่วยให้การดำเนินกิจกรรมประสบความสำเร็จมากขึ้น สร้างความประทับใจและก่อให้เกิดการเรียนรู้ในเรื่องราวต่าง ๆ ได้ดีขึ้น
 - 2) ทักษะของการเป็นผู้นำกิจกรรมนันทนาการ ผู้จัดกิจกรรม ต้องเตรียมผู้นำในกิจกรรมนันทนาการต่าง ๆ ให้มีความรู้ความสามารถ มีความชำนาญเพียงพอ และมีสภาพของจิตใจและอารมณ์ที่เอื้อต่อการเป็นผู้นำกิจกรรมนันทนาการประเภทนั้น ๆ อีกด้วย ผู้นำกิจกรรมจะต้องมีการอบรม หรือมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่ต้องกระทำอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้มีความรู้ความสามารถทันสมัยตลอดเวลา

3) การจัดการความเสี่ยงในเรื่องของผู้นำทางนั้นหนทางการ ผู้จัดจะต้องมีระบบ หรือสร้างกระบวนการในการจัดการถ้าหากผู้นำกิจกรรมบางประเภทลาออก หรือเจ็บป่วย หรือ ประสบอุบัติเหตุ อาจจะทำให้เกิดปัญหาในเรื่องผู้นำกิจกรรมนั้นหนทางการแต่ละประเภท อาจจะใช้วิธีการฝึก ทักษะการเป็นผู้นำกิจกรรมนั้นหนทางการที่มีอยู่แต่ละคนให้มีความรู้ความสามารถในการเป็นผู้นำ กิจกรรมนั้นหนทางการได้หลายประเภท เพื่อว่าหากมีการลาหรือหยุดก็สามารถเคลื่อนย้ายมาทำหน้าที่ แทนกันได้

นอกจากนี้ผู้จัดจะต้องมีการดำเนินการเพื่อรักษาคนเก่ง คนดีเอาไว้อีกด้วย โดย ใช้กระบวนการทางการบริหารหรือการจัดการที่สร้างบรรยากาศในการทำงานอย่างมีความสุข มีการ กระจายงานที่ดี มีสวัสดิการให้กับผู้นำที่เหมาะสม ต้องสร้างแรงจูงใจผู้นำกิจกรรมที่มีความรู้ ความสามารถและมีจิตใจในการบริการด้านนั้นหนทางการให้อยู่กับพิพิธภัณฑ์หรือแหล่งเรียนรู้ให้นาน ที่สุด

3.4 งบประมาณ ผู้จัดจะต้องดำเนินการวางแผนในด้านงบประมาณดังนี้

1) แหล่งงบประมาณที่จะนำมาใช้ ผู้จัดจะต้องศึกษาว่าในการดำเนินงานนำ กิจกรรมนั้นหนทางการแบบชุมชนมีส่วนร่วมนี้จะมีแหล่งงบประมาณจากที่ใด จากภาครัฐ หรือเอกชน ตลอดจนจนสมาคมหรือมูลนิธิต่าง ๆ ทั้งนี้จะต้องทราบวิธีการและเงื่อนไขของการนำงบประมาณจาก แหล่งดังกล่าวมาใช้ในการดำเนินงานเช่น การยืมเงินทตรงจ่าย การจัดซื้อจัดจ้าง การซื้อวัสดุ ครุภัณฑ์ การจ่ายค่าตอบแทน ค่าเช่า เป็นต้น จะมีวิธีการอย่างไร

2) จำนวนงบประมาณที่จะใช้ในการดำเนินงาน ผู้จัดจะต้องรู้วิธีการประมาณการ ค่าใช้จ่ายให้ใกล้เคียงกับความจริงให้มากที่สุด เพื่อไม่ให้เกิดปัญหาตามมาในภายหลัง หรืออาจจะเกิด ในระหว่างการดำเนินงานได้ ถ้าหากงบประมาณที่ประมาณการไว้ไม่เพียงพอจะแก้ปัญหายังไง ผู้ จัดจะต้องเตรียมการไว้ให้พร้อมอีกด้วย

3.5 การประเมินผล จะต้องเลือกใช้วิธีการประมวลผลเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ดีมีความแม่นยำ และน่าเชื่อถือมาใช้ในการประเมิน อาจจะใช้มากกว่า 1 วิธีได้ เช่นอาจจะใช้วิธีการสังเกต และ สัมภาษณ์ เพื่อให้ได้ข้อมูลว่าการดำเนินกิจกรรมบรรลุตามเป้าหมายมากน้อยเพียงใด การประเมินผล ควรพิจารณาทุกด้านทั้งอาคารสถานที่ วัสดุอุปกรณ์ กิจกรรม ผู้นำและอื่น ๆ เพื่อให้ทราบถึงผลการ ดำเนินงานว่าบรรลุเป้าหมายหรือมีปัญหาอุปสรรคอะไรบ้าง

3.6 การปรับปรุงแก้ไข นำผลการประเมิน มาปรับปรุงแก้ไขเพื่อการดำเนินงานใน โอกาสต่อไป การปรับปรุงนี้อาจจะแบ่งเป็นระยะได้ เช่นระยะเร่งด่วน หรือระยะยาว เป็นต้น ระยะ เร่งด่วนจะต้องรีบดำเนินการก่อน และในระยะยาวควรนำมาประกอบการวางแผนปรับปรุงต่อไป แต่ ควรต้องดำเนินการเพื่อให้การดำเนินงานประสบความสำเร็จในโอกาสต่อไป

8.2 ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

- 1) ควรมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนารูปกิจกรรมนันทนาการแบบส่วนร่วมกับชุมชน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์กับกลุ่มเป้าหมายอื่น เช่น นักเรียนในระดับมัธยมศึกษา นักศึกษาในระดับอุดมศึกษา นักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศ และพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นอื่นๆ
- 2) ควรส่งเสริมการวิจัยและพัฒนากระบวนการถ่ายทอดความรู้ของภูมิปัญญาแก่เยาวชนรุ่นหลัง
- 3) ควรวิจัยและพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่นเพื่อนำไปใช้ในสถาบันการศึกษา
- 4) ควรวิจัยและพัฒนานวัตกรรมหรือสื่อการเรียนรู้ แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
- 5) ควรมีการวิจัยเพื่อพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการเรียนรู้โดยใช้วัฒนธรรมของท้องถิ่น

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

กมล ภูประเสริฐ. (2545). **การบริหารงานวิชาการในสถานศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: เมธีทีปส์.

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). **การสังเคราะห์รูปแบบการพัฒนาศักยภาพของ
เด็กไทยด้านทักษะการคิด**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์การศาสนา.

_____. (2543). **คู่มือการจัดการเรียนการสอนโดยใช้แหล่งเรียนรู้**. กรุงเทพฯ: ครูสภา.

_____. (2545). **หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544**. กรุงเทพฯ: กรมวิชาการ.

กรมศิลปากร. (2536). **พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัวกับการพิพิธภัณฑน์ไทย**.
กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์รุ่งศิลป์การพิมพ์.

กรมสามัญศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). **แนวดำเนินการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในโรงเรียน**.
กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์การศาสนา.

_____. (2544). **การพัฒนาและการใช้แหล่งเรียนรู้ในโรงเรียนและท้องถิ่นเพื่อจัด
กระบวนการเรียนรู้**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์การศาสนา.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). “แหล่งการเรียนรู้และศูนย์การเรียนรู้.” **วารสารการศึกษา**. 25(6).

กฤษณา ศรีเกียรติ. (2545). **ความคิดเห็นของครูและนักเรียนต่อการใช้แหล่งการเรียนรู้ในการ
จัดกิจกรรมการเรียนการสอนในโรงเรียนประถมศึกษาสังกัดสำนักงานประถมศึกษา
อำเภอหนองแขง จังหวัดอุดรธานี**. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชา
เทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

กาญจณี ละอองทอง. (2548). **ความต้องการกิจกรรมนันทนาการของพนักงานธนาคารเพื่อ
การเกษตรและสหกรณ์กรุงเทพฯ**. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

กิ่งแก้ว อารีรักษ์ และคณะ. (2548). **การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบหลากหลาย**. กรุงเทพฯ:
อัลฟ่า มิเลินเนี่ยม.

- คณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, สำนักงาน. (2543). **ปฏิรูปการเรียนรู้ผู้เรียนสำคัญที่สุด**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- คณะกรรมการการศึกษาระดับพื้นฐาน, สำนักงาน. (2547). **การใช้แหล่งเรียนรู้ในโรงเรียนและชุมชน**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์สำนักงานฯ.
- คณะกรรมการการศึกษาระดับชาติ, สำนักงาน. (2545). **พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545**. กรุงเทพฯ: พริกหวานกราฟฟิก.
- คณิต เขียววิชัย. (2545). **หลักนันทนาการ**. นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- _____. (2554). **การจัดนันทนาการกลางแจ้ง**. นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- คลังปัญญาไทย. (2556). **พิพิธภัณฑ**. (ออนไลน์). เข้าถึงเมื่อ 26 เมษายน 2556 เข้าถึงได้จาก <http://www.panyathai.or.th>
- ศิริบุญ จงวุฒิเวศย์ และคณะ. (2554). **การพัฒนาพิพิธภัณฑท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ พิมพ์ดี จำกัด.
- จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า. (2555). **การมีส่วนร่วมของชุมชนเมืองในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรม: กรณีศึกษาชุมชนลาดพร้าว**. (ออนไลน์). เข้าถึงเมื่อ 5 ตุลาคม 2556 เข้าถึงได้จาก <http://www.ejournals.swu.ac.th/index.php/jica/article/view/2555>.
- จินตวีร์ เกษมสุข. (2556). **การสร้างกระบวนการมีส่วนร่วม**. เอกสารประกอบการเรียนรู้ด้วยตนเอง หมวดวิชางานชุมชนและมวลชนสัมพันธ์. (ออนไลน์). เข้าถึงเมื่อ 25 เมษายน 2556 เข้าถึงได้จาก http://www.edupol.org/pknow/Course/C2/document/10/10_8.pdf,
- ชลลดา รานอก. (2542). **การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์การศาสนา.
- ชูชีพ เยาวพัฒน์. (2543). **นันทนาการ**. กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พริ้นติ้งเฮ้าส์.
- ฐิตินันท์ สุวรรณเรือง. (2553). **การใช้แหล่งเรียนรู้ของนักเรียนที่ศึกษาในระดับ ช่วงชั้นที่ 4 ในโรงเรียนมัธยมศึกษา เขตพื้นที่การศึกษานราธิวาส เขต 1. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ**.

ณัฐพงศ์ ถือดำ และสมหมาย ปิ่นพุทธศิลป์. (2550). **ระบบการจัดการพิพิธภัณฑ์โบราณสถาน
ศาสนสถานให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน.** ภูเก็ต: มหาวิทยาลัย
ราชภัฏภูเก็ต.

ดำริ บุญชู. (2548). “การใช้ประโยชน์จากแหล่งการเรียนรู้ในสถานศึกษา.” **วารสารวิชาการ.**
8, 1(มกราคม-มีนาคม 2548).

ต่อจรัส พงษ์สำลี. (2541). **ความคาดหวังของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีต่องานบริการทาง
การศึกษาของพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติพระนคร.** วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตร
มหาบัณฑิต สาขาวิชาวัฒนธรรมศึกษา มหาวิทยาลัยมหิดล.

ถวิลวดี บุรีกุล. (2551). **การมีส่วนร่วม: แนวคิด ทฤษฎี และกระบวนการ.** เอกสารประกอบการ
ศึกษาดูงานของคณะกรรมการพัฒนาการเมืองและการมีส่วนร่วมของประชาชน.
สถาบันพระปกเกล้า.

ทรูปlookปัญญา. (2556). **กิจกรรมนันทนาการ.** (ออนไลน์). เข้าถึงเมื่อ 25 เมษายน 2556 เข้าถึงได้
จาก www.trueplookpanya.com/new/cms_detail/knowledge/2084-00/.

ทฤษฎีพุทธิปัญญานิยม. (2556). **การเรียนรู้.** (ออนไลน์). เข้าถึงเมื่อ 25 เมษายน 2556 เข้าถึงได้
จาก <http://ednet.kku.ac.th/~sumcha/cognitive/pages/ausubel.htm>.

ทีศนา แชมมณี และคณะ. (2545). **วิทยาการด้านการคิด.** กรุงเทพฯ: เดอะมาสเตอร์กรุ๊ปแมนเนจ
เมนท์จำกัด.

เทเวศร์ พิริยะพูนท์ และคณะ. (2556). **การเสริมสร้างคุณภาพชีวิต: ความสำคัญและความ
จำเป็นของนันทนาการ.** (ออนไลน์). เข้าถึงเมื่อ 25 เมษายน 2556 เข้าถึงได้จาก
www2.swu.ac.th/royal/book6/b6c8t1.html

ธเนศ ขำเกิด. (2543). “การประกันคุณภาพการศึกษาภายในสถานศึกษา: มโนทัศน์ที่จำเป็นต้อง
ทบทวน”. **วารสารวิชาการ.** 3(9).

นิรันดร์ จงวุฒิเวศย์. (2550). **แนวคิดและแนวทางการพัฒนาชุมชน.** กรุงเทพฯ: กรมการพัฒนา
ชุมชน.

เนาวรัตน์ ลิขิตวัฒน์เศรษฐ์. (2544). “แหล่งเรียนรู้ในโรงเรียนสร้างเพื่อเด็กมิได้สร้างเพื่อใคร.”
วารสารวิชาการ. 4, 12(ธันวาคม 2544).

- บุญเลิศ จิตตั้งวัฒนา. (2548). **อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวธุรกิจไม่มีวันตายของประเทศไทย**. กรุงเทพฯ: ซี.พี.บุ๊คสแอนด์คาร์ด.
- เบญจมาศ อยู่ประเสริฐ และพรรณภัทร ปลั่งศรีเจริญสุข. (2553). “หน่วยที่ 5 กระบวนการพัฒนาชุมชนเกษตร” **ประมวลสาระชุดวิชา การพัฒนาชุมชนเกษตร**. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมศาสตร์.
- ปรมปณต แก้วนนท์. (2553). **แนวทางจัดการแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิตภายในบ้านเขาทุเรียน ตำบลเขาพระ อำเภอเมืองนครนายก จังหวัดนครนายก**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการทรัพยากรวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ประจักษ์ บุญอารีย์. (2545). “การใช้แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อการศึกษา.” **วารสารครุทัศน์**. 16, 1(เมษายน 2545).
- ประพนธ์ ผาสุขยัต. (2548). **การจัดการความรู้ Knowledge Management**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: โยโหม.
- ประพันธ์พงษ์ ชินพงษ์. (2551). **อุตสาหกรรมการท่องเที่ยว**. ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์.
- ประเวศ วะสี. (2543). “ปฐมกถา” **การปฏิรูปการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญที่สุด**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- ปรีตดา เฉลิมเผ่า กอนันต์กุล และคณะ. (2547). **รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์: วิจัยและพัฒนาพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น ระยะที่ 1 สร้างเครือข่ายและสำรวจสภาพพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น**. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- ฝ่ายพัฒนาเยาวชน 2. (2549). **กรอบแนวคิดในการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น**. กองสันทนการสำนักสวัสดิการสังคม. กรุงเทพฯ. (อัดสำเนา).
- พนมศักดิ์ สวัสดิ์พงษ์. (2544). **นันทนาการศึกษา: การพัฒนาคุณภาพชีวิตจากรอยพระยุคลบาท**. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการศึกษานันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พฤษมณฑล จุลพูล และคณะ. (2555). **การวิจัย เรื่อง การพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ชุมชนโดยมีส่วนร่วมของชุมชน ตำบลเตาไห อำเภอเพ็ญ จังหวัดอุดรธานี**. สาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.

- พิมพ์ปวีร์ หนีพาล. (2552). **ความต้องการกิจกรรมนันทนาการของประชาชนอายุระหว่าง 20-30 ปี ในเขตจตุจักร กรุงเทพฯ**. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เพ็ญภา โลหารชุน. (2554). **การศึกษาคำคิดเห็นของผู้ปกครองเด็กปฐมวัยต่อการใช้คู่มือผู้ปกครองในแหล่งเรียนรู้ประเภทพิพิธภัณฑ์**. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษา มหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ไพจิตร สะดวกการ. (2542). “เรียนผูกและเรียนแก้: ภูมิปัญญาไทยแท้แต่โบราณที่สอดรับกับ รังสรรค์นิยม (Constructivism).” **วารสารวิชาการ**. 2(1).
- ลัดดา คิลาน้อย. (2543). “มิติหนึ่งของการเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางด้วยเทคนิคการสอนแบบบูรณาการใน วิชาสังคมศึกษา.” **วารสารศึกษาศาสตร์**. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น. 24(2): 22-31.
- วรรณ วรษ์วานิช. (2548). **ความคาดหวังและความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วรารณณ์ เผือกเล็ก. (2542). **พิพิธภัณฑ์ศิลปะไทย**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา.
- วัฒนาพร ระจับทุกข์. (2542). “แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง.” พิมพ์ครั้งที่ 2. **วารสารสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดบุรีรัมย์**. สำนักพิมพ์วัฒนาพานิช.
- วิกิพีเดียสารานุกรมเสรี. (2556ก). **พิพิธภัณฑ์**. (ออนไลน์). เข้าถึงเมื่อ 25 เมษายน 2556 เข้าถึงได้จาก <http://th.wikipedia.org/wiki/พิพิธภัณฑ์>
- _____. (2556ข). **นันทนาการ**. (ออนไลน์). เข้าถึงเมื่อ 25 เมษายน 2556 เข้าถึงได้จาก <http://th.wikipedia.org/wiki/นันทนาการ>.
- วิลาสินี เทพวงศ์. (2547). **การใช้แหล่งเรียนรู้ของนักเรียนระดับช่วงชั้นที่ 4 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเชียงรายเขต 1**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ศรีศักดิ์ วัลลีโกดม. (2549). “ชี้ทางออกชี้ทางออกพิพิธภัณฑ์ไทย.” **วารสารสื่อพลัง**. 14, 3 (กรกฎาคม-กันยายน 2549). บริษัท ปตท.จำกัด (มหาชน).
- ศิริชัย กาญจนวาสิ. (2549). **การมีส่วนร่วมของชุมชนในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมของเกาะช้าง จังหวัดตราด**. กรุงเทพฯ: บุญศิริการพิมพ์.

- ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน). (2540). **เอกสารการสัมมนาทางวิชาการเรื่อง พิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นในประเทศไทย**. กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร.
- สมบัติ กาญจนกิจ. (2542). **นันทนาการชุมชนและโรงเรียน**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2544). **นันทนาการและอุตสาหกรรมท่องเที่ยว**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2546). **หลักการนันทนาการ**. กรุงเทพฯ: สำนักวิทยาศาสตร์การกีฬา.
- สมลักษณ์ เจริญพจน์. (2547). **คู่มือพิพิธภัณฑสถานท้องถิ่น**. กรุงเทพฯ: กราฟิคพอร์แมท.
- สมศักดิ์ ภูวิภาดาพรรณ. (2544). **เทคนิคการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์**. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- สหทัย พลปลัดพี. (2548). **การนำเสนอแนวทางการพัฒนาคนให้มีคุณลักษณะตามปรัชญาของ เศรษฐกิจพอเพียง**. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สันติชัย เอื้อจงประสิทธิ์. (2551). “การศึกษาวิจัยในหน่วยงานท่องเที่ยวของรัฐ.” **จุลสาร การท่องเที่ยว**.
- สำนักวิเคราะห์ผลกระทบสิ่งแวดล้อม. (2556). **แนวทางการมีส่วนร่วมของประชาชนและการ ประเมินผลกระทบสิ่งแวดล้อมทางสังคมในกระบวนการวิเคราะห์ผลกระทบ สิ่งแวดล้อม**. (ออนไลน์). เข้าถึงเมื่อ 25 เมษายน 2556 เข้าถึงได้จาก www.onep.go.th/eia/.../ ภาคผนวก 3, 25 เมษายน 2556.
- สิริลักษณ์ กัลยา. (2553). **การเปรียบเทียบรูปแบบการจัดการพิพิธภัณฑสถานทางวัฒนธรรม ระหว่างพิพิธภัณฑสถานวังสวนผักกาดและพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติพระนคร**. วิทยานิพนธ์ ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการวางแผนและการจัดการการท่องเที่ยวเพื่อ อุตสาหกรรมสิ่งแวดล้อม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุคนธ์ สินธพานนท์ และคณะ. (2552). **พัฒนาทักษะการคิด...พิชิตการสอบ**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เสียงเสียง.
- สุจิตรา มาถาวร. (2542). **พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติในประเทศไทย**. กรุงเทพฯ: เอทีพีเวิร์ลมีเดีย.
- สุภาพ บุญญาลัย. (2549). **โครงการวิจัยและพัฒนาองค์ความรู้พิพิธภัณฑสถานศิลปะพื้นบ้าน โรงเรียนสองพิทยา**. (อัตสำเนา).

- สุমনทนา พรหมบุญ และคณะ. (2541). **วิธีการแบบร่วมมือที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ**.
 ปรินธิพนธ์ปริญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สถาบันราชภัฏนครสวรรค์.
- สุมาลี สังข์ศรี และคณะ. (2548). **รายงานการวิจัย การจัดการเรียนรู้ของแหล่งการเรียนรู้ตลอด
 ชีวิต: พิพิธภัณฑ**. กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.
- สุวัฒน์ วัฒนวงศ์. (2545). **จิตวิทยาเพื่อการฝึกอบรมผู้ใหญ่**. กรุงเทพฯ: เอ็กซ์เปอร์เน็ท.
- สุวิทย์ มูลคำ. (2547). **กลยุทธ์การสอนคิดสร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ภาพพิมพ์.
- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2544). **Child Centered: Storyline Method: การบูรณาการ
 หลักสูตรการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ภาพพิมพ์.
- _____. (2545). **20 วิธีจัดการเรียนรู้: เพื่อพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมและการ
 เรียนรู้โดยการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ภาพพิมพ์.
- หน่วยศึกษานิเทศก์. (2542). **การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในโรงเรียน**. ราชบุรี: หน่วยศึกษานิเทศก์
 กรมสามัญศึกษา เขตการศึกษา 5.
- อดิพันธ์ อมาตยคง. (2552). **การจัดการแหล่งเรียนรู้ของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่
 การศึกษาสมุทรสงคราม**. สารนิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการ
 บริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- อเนก หงษ์ทองคำ. (2542). **นันทนาการกับสังคม**. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- อารณีย์ วิวัฒนาภรณ์. (2546). **ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยว
 ไทยในจังหวัดราชบุรี**. สารนิพนธ์ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาการตลาด
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อารี พันธุ์มณี. (2545). **ความคิดสร้างสรรค์กับการเรียนรู้**. กรุงเทพฯ: บริษัท คอมแพคท์พริ้น
 จำกัด.
- _____. (2545). **จิตวิทยาสร้างสรรค์การเรียนการสอน**. กรุงเทพฯ: ใยไหม.
- อิสสระชัย ธนารักษ์. (2551). **ความต้องการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาวิทยาเขต
 พระนครศรีอยุธยา วาสูกรี**. พระนครศรีอยุธยา: มหาวิทยาลัยราชชมงคลสุวรรณภูมิ ศูนย์
 วาสูกรี.

อุทัย ดุลยเกษม. (2553). เอกสารประกอบการอบรม เรื่อง “การแปลงแผนยุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร สู่แผนปฏิบัติการระดับคณะวิชา/หน่วยงาน” เมื่อวันที่ 31 พฤษภาคม 2553 โรงแรมรอยัลซิดดี. (อัสสัมชัญ).

อุษณีย์ โพธิ์สุข. (2537). **สร้างลูกให้เป็นอัจฉริยะ**. กรุงเทพฯ: ผู้จัดการ,

เอี่ยมพร โตภาณุรักษ์กุล. (2554). **แนวทางบริหารจัดการศูนย์วัฒนธรรมพื้นบ้านชะอำ อำเภอชะอำ จังหวัดเพชรบุรี ด้วยการบริหารแบบมีส่วนร่วม**. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี.

ภาษาต่างประเทศ

Ausubel, D. (1963). **The Psychology of Meaningful Verbal Learning**. New York: Grune & Stratton.

Butler, George D. (1995). **Introduction to Community Recreation**. New York: McGraw Hill Book Company.

Cohen, J.M. and Uphoff, N. Rural. (1977). **Development Participation: Concept and Measure for Project Design Implementation and Evaluation**. New York: Cornell University.

Flude, Kevin. (1998). **Museums Association –Old Definition**. (Online). Available from <http://www.chr.org.uk/museum/mumeaningdict.htm>, 2006.

Gardner, Howard. (1993). **Multiple Intelligences: The Theory in Practice**. New York: Basic Books.

ICOM, “ICOM Statutes, amended by the 20th General Assembly of ICOM, Barcelona, Spain, 6 July 2001”, in **Development of the Museum Definition according to ICOM Statutes (1946–2001)**. (Online). Available from http://icom.museum/hist_def_eng.html, March 22, 2004.

Illich, I. (1979). “A Special Supplement: Education Without School: How It Can Be Done.” **The New York Review of Books**. 15(12).

Indriyanto, B. (1993). **The relative contribution of home and community resources To primary student achievement in Indonesia.** Ed.D.Dissertation. State University of New York at Albany. (Online). Available from <http://proquest.umi.com/pqdweb/?did=745452221&sid=3&Fmt=2&clientId=71090&RQT=309&VName=PQD>.

Knowles, M.S. (1978). **Self-Directed Learning: A Guide for Learners and Teachers.** Chicago: Follett Publishing Company.

Rogers, C.R. (1969). **Freedom to Learn.** Columbus: Charles E. Merrill Publishing Co.

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

Wittich, WalterA, and Schullor, Charlea F. (1973). **Instructional Technology: It Natural Use 5th.** New York: Harper & Row.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสำรวจข้อมูลพื้นฐานของชุมชน และสภาพพิพธิภณท์/แหล่งเรียนรู้อื่น
 1. สภาพชุมชนที่ตั้งของแหล่งเรียนรู้อื่น
 - 1.1 ประวัติความเป็นมา การก่อตั้ง สภาพทั่วไป
 - 1.2 จำนวนประชากรในชุมชน.....
 - 1.3 การประกอบอาชีพของบุคคลในชุมชน
 - 1.4 การศึกษาของบุคคลในชุมชน
 - 1.5 ประชากรชาวบ้าน ผู้รู้ในชุมชน.....
 - 1.6 วัฒนธรรม ประเพณี และความเชื่อของบุคคลในชุมชน
 - 1.7 แหล่งเรียนรู้อื่นในชุมชน
 2. การเรียนรู้อื่นและความคิดสร้างสรรค์ของชุมชน
 - 2.1 การบริหารจัดการและการจัดแสดง
 - 2.2 กิจกรรมและการให้ความรู้.....
 - 2.3 การมีส่วนร่วมของคนในชุมชน.....
2. ประเด็นการสัมภาษณ์ผู้รู้เกี่ยวกับองค์ความรู้ การเรียนรู้อื่นของคนในชุมชน และพิพธิภณท์/แหล่งเรียนรู้อื่น และประเด็นการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ในระดับชุมชน
 - 2.1 ท่านคิดว่า นักเรียนและบุคคลในชุมชนควรเรียนรู้อื่นเรื่องราวเกี่ยวกับท้องถิ่นหรือไม่ เพราะเหตุใด
 - 2.2 ท่านคิดว่า ควรมีเนื้อหา/เรื่องราวใดบ้าง ที่ควรนำมาจัดกิจกรรมนันทนาการโดยให้ชุมชนมีส่วนร่วม จากการใช้พิพธิภณท์หรือแหล่งเรียนรู้อื่น ในท้องถิ่น
 - 2.3 ท่านคิดว่า ควรจัดกิจกรรมนันทนาการในรูปแบบใดบ้าง เพื่อให้นักเรียนและบุคคลในชุมชนเกิดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์
 - 2.4 ท่านคิดว่า ชุมชนควรเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมด้วยวิธีการ/รูปแบบใดบ้าง
 - 2.5 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ เพิ่มเติม

3. การตรวจสอบความเป็นไปได้กิจกรรมนันทนาการเชิงสร้างสรรค์ ที่ออกแบบและพัฒนากิจกรรม จากข้อมูลบริบทชุมชน สภาพพิพธิภณัฑ์/แหล่งเรียนรู้อื่น และความคิ ดเห็นของคณในชุมชน เกี่ยวกับแนวทางการพัฒนากิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพธิภณัฑ์และแหล่ง เรียนรู้อื่นในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อื่นเชิงสร้างสรรค์

โดยตรวจสอบข้อมูลพื้นฐานและประเด็นที่สำคัญกับผู้ทรงคุณวุฒิ ประกอบด้วย รองศาสตราจารย์ ดร.คณิฑิต เขียววิชัย รองศาสตราจารย์สมประสงค์ น่วมบุญลือ ดร.นิรันดร์ จงวุฒิเวศย์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริบุญ จงวุฒิเวศย์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มาเรียม นิลพันธุ์ และนางสาววรรณภา แสงวัฒนะกุล และผู้เข้าร่วมสัมมนา จำนวน 35 คน ในการนำเสนอผล การศึกษาระยะที่ 1 เมื่อวันที่ 10-11 เมษายน 2556 ณ ห้องประชุมบ้านราชดำเนิน อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ หลังจากนั้นได้ตรวจสอบความเป็นไปได้ของแนวทางการดำเนินงานกับชุมชน ระยะเวลาการดำเนินงาน แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขแนวทางการพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการให้ มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

5. แบบประเมินการจัดโครงการหรือกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพธิภณัฑ์ และแหล่งเรียนรู้อื่นในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อื่นเชิงสร้างสรรค์

- 5.1 สถานที่และบรรยากาศ มีความเหมาะสม
- 5.2 รูปแบบการจัดกิจกรรมและการนำเสนอของแต่ละกิจกรรมต่างๆ มีความเหมาะสม
- 5.3 การให้บริการด้านต่าง ๆ และการอำนวยความสะดวกต่อผู้มาร่วมงาน
- 5.4 ความภูมิใจในการมีส่วนร่วมกับการจัดกิจกรรม
- 5.5 ภูมิปัญญา ครู และนักศึกษาที่ประจำฐานมีความรู้ความสามารถในการจัดกิจกรรม นันทนาการ
- 5.6 ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมนันทนาการมีความเหมาะสม
- 5.7 สื่อวีดิทัศน์ และวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดนิทรรศการมีความเหมาะสม
- 5.8 การเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการช่วยสร้างประสบการณ์ใหม่ๆ และเกิดความริเริ่ม สร้างสรรค์
- 5.9 ได้รับความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลิน และเกิดความสามัคคี
- 5.10 สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ประโยชน์ได้
- 5.11 ความต้องการให้แหล่งเรียนรู้อื่นวิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงจัดกิจกรรมอย่าง ต่อเนื่อง
- 5.12 ข้อเสนอแนะการจัดกิจกรรมในงานครั้งต่อไป

6. ประเด็นการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ในระดับชุมชน เพื่อประเมิน ปรับปรุง และพัฒนากิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ซึ่งมีประเด็นดังนี้

- 2.1 ท่านคิดว่า นักเรียนและบุคคลในชุมชนควรเรียนรู้เรื่องราวเกี่ยวกับท้องถิ่นหรือไม่ เพราะเหตุใด
- 2.2 ท่านคิดว่า ควรมีเนื้อหา/เรื่องราวใดบ้าง ที่ควรนำมาจัดกิจกรรมนันทนาการโดยให้ชุมชนมีส่วนร่วม จากการใช้พิพิธภัณฑ์หรือแหล่งเรียนรู้ ในท้องถิ่น
- 2.3 ท่านคิดว่า ควรจัดกิจกรรมนันทนาการในรูปแบบใดบ้าง เพื่อให้นักเรียนและบุคคลในชุมชนเกิดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์
- 2.4 ท่านคิดว่า ชุมชนควรเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมด้วยวิธีการ รูปแบบใดบ้าง
- 2.5 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ เพิ่มเติม

ภาคผนวก ข ภาพกิจกรรม

1. การประชุมคณะผู้วิจัย/นักวิจัยชุมชน เพื่อชี้แจงรายละเอียดในการทำงาน วันพฤหัสบดีที่ 13 ธันวาคม พ.ศ. 2555 ณ ห้องกิจกรรมอาจารย์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร



2. การประชุมคณะผู้วิจัย/นักวิจัยชุมชน เพื่อนำเสนอแนวทางการพัฒนากิจกรรมในงานวิจัย ระหว่างวันที่ 10-11 เมษายน พ.ศ. 2556 ณ บ้านราชดำเนินหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์



3. การประชุมคณะผู้วิจัย/นักวิจัยชุมชน เพื่อนำเสนอผลการทดลองใช้กิจกรรม ระหว่างวันที่ 27-28 กันยายน พ.ศ. 2556 ณ ฟู้ง-หวาน รีสอร์ท แอนด์ สปา จังหวัดกาญจนบุรี



4. ภาพกิจกรรมที่จัดในพิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก จังหวัดกาญจนบุรี



5. ภาพกิจกรรมที่จัดในพิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา วัดชะอำคีรี จังหวัดเพชรบุรี



6. ภาพกิจกรรมที่จัดในแหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์



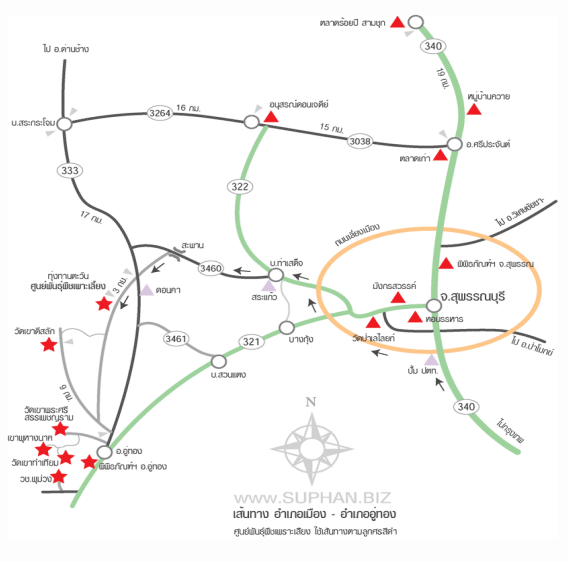
เพลงระบำไม้ไผ่

လဲၤဇိၣ်လဲၤဇိၣ်ကညိၣ်ဒုၣ်သးဝဲလူၢ်ဝဲး
 แลทอ แลทอ กือ ยอ โฟ เซ ซา สี ชือ ปือ ซา
 lei tau lei tau K'nyaw poe thay, tha the yu pa tha
 ဝုၤကညိၣ်ဒုၣ်သးဝဲလူၢ်ဝဲး
 ปือปาก็ยอ โอะဂွီ โอะพอซาพี่แกอกกา
 P' pwa K' nyaw oh kou oh pwo tha pwee weh ko ga
 ကညိၣ်ဒုၣ်သးဝဲလူၢ်ဝဲး
 กือยอ โฟสือกือยอ โฟสือ โอะဂွီ โอะแกอกกา
 K' nyaw poe Aeh, K' nyaw poe Aeh oh kou oh pwo weh ko
 ga

ลูกขึ้น ลูกขึ้น ชาวเผ่ากะเหรี่ยงจงเปรมปรีชินดี (ซ้ำ)
 เราชาวกะเหรี่ยงรักสามัคคีเบิกบานใจทุกคน (ซ้ำ)
 พวกเราทั้งหลาย พวกเราทั้งหลาย ร่วมมือ ร่วมใจ สามัคคี



7. ภาพกิจกรรมที่จัดในแหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี



ภาคผนวก ค

นักวิจัยท้องถิ่นและชื่อโครงการวิจัยย่อย

นักวิจัยท้องถิ่น	นางนุติ รุ่งสว่าง
ชื่อโครงการวิจัย	การพัฒนากิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก จังหวัดกาญจนบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
นักวิจัยท้องถิ่น	นางเอี่ยมพร โตภาณุรักษ์กุล
ชื่อโครงการวิจัย	การพัฒนากิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา วัดชะอำคีรี จังหวัดเพชรบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
นักวิจัยท้องถิ่น	นางสาวสุธิกานต์ แยมนิล และ นางปนัดดา จันทร์เข้า
ชื่อโครงการวิจัย	การพัฒนากิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
นักวิจัยท้องถิ่น	นางอุบลรัตน์ กรุดมณี นางจันทร์เพ็ญ สุวรรณคร และนางสาวขวัญนภา อุณหากานต์
ชื่อโครงการวิจัย	การพัฒนากิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ประวัติผู้วิจัย

รองศาสตราจารย์ ดร.คณิต เขียววิชัย

สถานที่ทำงาน ภาควิชาพื้นฐานทางการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
อำเภอเมืองฯ จังหวัดนครปฐม 73000
โทรศัพท์ 034-255095
e-mail : kanit@su.ac.th



ประวัติการศึกษา

ปริญญาเอก ครุศาสตร์ดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาอุดมศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปริญญาโท ครุศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปริญญาตรี ครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

นางสาววรรณภา แสงวัฒนะกุล

สถานที่ทำงาน สำนักงานเลขานุการ คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศิลปากร
วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
อำเภอเมืองฯ จังหวัดนครปฐม 73000
โทรศัพท์ 034-258813
e-mail : janejunior2@hotmail.com



ประวัติการศึกษา

ปริญญาโท ครุศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาอุดมศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปริญญาตรี วิทยาศาสตร์บัณฑิต (ศึกษาศาสตร์) สาขาวิชาชีววิทยา
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

ชุดโครงการวิจัย รูปแบบการพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้
ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์สมประสงค์ นวมบุญลือ และ ดร.นิรันดร์ จงวุฒิเวศย์

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

ผู้ประสานงานโครงการ นางสาวกิตติมา พระคัมภักษา

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 โดภาณูร์ภักย์กุล
5	การพัฒนากิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	น.ส.สุธิกานต์ แยมนิล นางพนัดดา จันทร์เฝ้า
6	การพัฒนากิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	นางอุบลรัตน์ กรุดมณี นางจันทร์เพ็ญ สุวรรณคร น.ส.ขวัญภา อุณหากานต์
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	การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อี 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