

รายงานการวิจัย

เรื่อง

การพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน
แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น
เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

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

โดย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มาเรียม นิลพันธุ์

อาจารย์ ดร.ศิริวรรณ วณิชวัฒนวรชัย

ภายใต้ชุดโครงการวิจัย เรื่อง รูปแบบการพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน
โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ได้รับทุนอุดหนุนจากสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยศิลปากร

พ.ศ. 2557

ข้อมูลทางบรรณานุกรม

มาเรียม นิลพันธุ์ และ ศิริวรรณ วณิชวัฒนารชัย.

รายงานการวิจัย เรื่อง การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์.

นครปฐม : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2557. 189 หน้า

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

ISBN 978-974-641-516-3

จัดพิมพ์โดย : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

พิมพ์ที่ : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีที่พิมพ์ : กรกฎาคม พ.ศ. 2557

จำนวนพิมพ์ : 50 เล่ม

คำนำ

การเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำคัญของการจัดการศึกษา โดยเฉพาะการจัดการศึกษาระดับ การศึกษาขั้นพื้นฐาน การพัฒนาผู้เรียนสามารถจัดการศึกษาได้ทุกที่ ทุกเวลา มิใช่เฉพาะใน สถานศึกษา แต่ละสถานศึกษาอยู่ในชุมชน มีแหล่งเรียนรู้ทั้งในและนอกสถานศึกษา พิพิธภัณฑ์และ แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเป็นแหล่งความรู้และประสบการณ์ที่ทรงคุณค่าของแต่ละชุมชน เพื่อให้ผู้สอน และผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าพัฒนาเป็นความรู้ และปัจจัยที่สำคัญคือการมีส่วนร่วมของชุมชน ช่วย เสริมสร้างการเรียนรู้เพราะการเรียนรู้จากเรื่องใกล้ตัวทำให้ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ได้ การเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์ควรเริ่มตั้งแต่การจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน พัฒนาบนความต้องการของผู้เรียน สถานศึกษา และชุมชน จากแหล่งเรียนรู้ในชุมชน ให้ผู้เรียนมีความเข้มแข็ง เกิดการเรียนรู้อย่างยั่งยืน เพื่อให้สามารถขยายผลการเรียนรู้ในวงกว้างต่อไป

คณะผู้วิจัย

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยครั้งนี้สำเร็จลงได้ คณะผู้วิจัยขอขอบคุณ รองศาสตราจารย์สมประสงค์ น่วมบุญลือ และ ดร.นิรันดร์ จงวุฒิเวศย์ ที่ปรึกษาโครงการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริบุญ จงวุฒิเวศย์ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มาเรียม นิลพันธุ์ หัวหน้าชุดโครงการวิจัย ที่ทุ่มเทให้คำปรึกษา ติดตาม ลงพื้นที่วิพากษ์งานวิจัย และตรวจสอบความถูกต้องของงานวิจัยทุกขั้นตอน

ขอขอบคุณ คณะผู้วิจัยในพื้นที่ที่รับผิดชอบพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นทั้ง 4 แห่ง ในภูมิภาคตะวันตก และคณะผู้ทำงานทุกท่าน ได้แก่ ผอ.ธเนศ ปานอุทัย อาจารย์อุษา มะหะหมัด พิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง จังหวัดนครปฐม อาจารย์ ดร.ชนลธิ์ ลิทธิ์สูงเนิน แหล่งเรียนรู้ วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี อาจารย์ศรีวรรณ ฉัตรสุริยวงศ์ แหล่งเรียนรู้ปล่องเหลี่ยม จังหวัดสมุทรสาคร และอาจารย์หทัยรัตน์ ขาวอ่อน แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ จังหวัดราชบุรี ที่กรุณาาร่วมเป็นคณะทำงานในการศึกษาวิจัย และดำเนินการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องของ ทุกขั้นตอนตลอดระยะเวลาการดำเนินการวิจัย รวมทั้งการจัดทำสรุปผลการศึกษาในแต่ละพื้นที่

ขอขอบคุณ พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ชุมชนทุกชุมชน องค์การภาครัฐ และ เอกชน สถานศึกษาต่าง ๆ ผู้นำชุมชน ปราชญ์ชาวบ้าน และบุคคลในชุมชนที่มีส่วนร่วมในการดำเนิน กิจกรรม ร่วมกันสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดการเรียนรู้และเข้าร่วมกิจกรรมด้วยความเต็มใจ ตลอดจน ทุกท่านที่ให้กำลังใจและคำแนะนำเพื่อการพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ให้มีความสมบูรณ์ ทำให้คณะผู้วิจัยดำเนินงานประสบความสำเร็จตามที่มุ่งหวัง ขอขอบคุณ ณ โอกาสนี้

คณะผู้วิจัย

ชื่องานวิจัย การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ผู้วิจัย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มาเรียม นิลพันธุ์
อาจารย์ ดร.ศิริวรรณ วณิชวัฒนวรชัย

ปีที่เผยแพร่ พ.ศ. 2557

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ มีวัตถุประสงค์การวิจัย คือ 1) เพื่อวิเคราะห์และสังเคราะห์นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ 2) เพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ 3) เพื่อศึกษาผลการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และ 4) เพื่อสังเคราะห์และเสนอรูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ การวิจัยนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 1) นักวิจัยท้องถิ่นซึ่งเป็นผู้แทนจากคนใน 4 ชุมชน ได้แก่ (1) พิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง จังหวัดนครปฐม 2) แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี (3) แหล่งเรียนรู้ปล่องเหลี่ยม จังหวัดสมุทรสาคร และ (4) แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ จังหวัดราชบุรี และ 2) คณะครูและผู้บริหารสถานศึกษาที่เป็นผู้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ 4 แห่ง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยแบบสำรวจข้อมูลพื้นฐานของชุมชน สภาพพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น แบบสัมภาษณ์ ประเด็นการสนทนากลุ่ม แบบประเมินการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ พบว่า พื้นที่การวิจัยทั้ง 4 แห่ง มีบริบทด้านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ที่เหมาะสมแก่

การพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้ และพื้นที่การวิจัยทั้ง 4 แห่ง มีชุมชนและหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนให้ความร่วมมือในการดำเนินงานเป็นอย่างดีเรื่อยมา

2. ผลการพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ พบว่า วัตกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย หลักสูตรสถานศึกษาที่บูรณาการพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่น กิจกรรมบูรณาการ และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (กิจกรรมชุมชน/ชมรม)

3. ผลการใช้วัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ พบว่า กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ วัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน เกิดความตระหนักและจิตสำนึกในการใช้พิพิธภัณฑ์ และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นให้มีประโยชน์อย่างสูงสุด เกิดความรัก ชื่นชม ห่วงแหนและอนุรักษ์ ศิลปวัฒนธรรมอันมีค่าของท้องถิ่นและของประเทศชาติ ทุกฝ่ายมีส่วนร่วมในการพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียน โดยมีส่วนร่วมในการวางแผน มีส่วนร่วมในการดำเนินงาน และมีส่วนร่วมในการประเมินผล ผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานมีชิ้นงาน ผลงานที่สะท้อนความคิดสร้างสรรค์ และเกิดความภาคภูมิใจในชิ้นงานของตนเอง มีความเข้าใจในกระบวนการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

4. รูปแบบการพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ หลักการของรูปแบบ คือ การพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม วัตถุประสงค์ของรูปแบบ คือ เพื่อพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ขั้นตอนรูปแบบ ประกอบด้วย 1) การวิเคราะห์บริบทชุมชนและสภาพพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ 2) การสร้างความเข้าใจร่วมกับทีมวิจัย 3) ร่วมประสานกับทีมวิจัยและการสร้างเครือข่าย 4) ร่วมประชุมวางแผน 5) การออกแบบพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้ 6) ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้กิจกรรมและวิเคราะห์ 7) ร่วมจัดกิจกรรม 8) นำเสนอผลการจัดกิจกรรม 9) ร่วมประเมินผลให้ข้อมูลย้อนกลับ และ 10) ขยายผลและสร้างเครือข่าย เงื่อนไข/ปัจจัย/ตัวบ่งชี้สู่ความยั่งยืน 1) การนำรูปแบบไปใช้ควรคำนึงถึงองค์ความรู้ด้านวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานและพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ของเครือข่าย 2) การสนับสนุนของสถานศึกษา คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน และชุมชนในท้องถิ่น 3) การพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานจะสำเร็จได้ต้องให้ความสำคัญกับเครือข่ายและชุมชนในการดำเนินงาน

คำสำคัญ : วัตกรรมการเรียนรู้ การมีส่วนร่วมกับชุมชน การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ พิพิธภัณฑ์ และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

Research Title	The Development of Innovation Learning for Basic Education Level with Community Participation on Museum and Local Learning Resources for the Creative Learning
Researchers	Assistant Professor Maream Nillapun, Ed.D. Lecturer Siriwan Vanichwatanavorachai, Ph.D.
Year	2014

ABSTRACT

The research aimed to: 1) analysis and synthesis the learning innovation for Basic Education Level with community participation on Museum and Local Learning Resource for the Creative Learning 2) develop the learning innovation for Basic Education Level with community Participation on Museum and Local Learning Resource for the Creative Learning 3) study of Learning innovation for Basic Education Level with community Participation on Museum and Local Learning Resource for the Creative Learning 4) synthesis and present the Development Model on innovation learning for Basic Education Level with community Participation on Museum and Local Learning Resources for the Creative Learning. This research was Research and Development. Participants were teachers, administrators and local researcher from Bangluong school museum, Nakorn Prathom province, Wat Ma Ha Tat Learning Resource, Petchaburi province, Plonglium Learning Resource, Samut Sakorn province, Karen Banbung Learning Resource, Ratchaburi province. Research instruments were inventory form, interview form, focus group discussion guideline, innovation evaluation form. The research was analyzes by content analysis

The research found that

1. The four museum and local learning resource had the appropriateness for develop the learning innovation, the community and local organization were high and good participation.
2. The learning innovation were school based curriculum by Integrate the museum and local learning resource, integration activities and learners development activities.
3. Participants had awareness, responsibility and public mind for using the museum and local learning resources, love, appreciate, concern the cultural heritage, participate (plan do check act) in design and develop the learning innovation. Learners could create the task and the

learners work which reflect the creative learning, understand and could related with museum and local learning resources.

4. The development model on Innovation Learning for Basic Education level with Community Participation on Museum and Local Learning Resources for the Creative Learning, Principle emphasize on participation. The objective was to develop the learning innovation Learning for Basic Education level with Community Participation on Museum and Local Learning Resources for the Creative Learning, There were ten step comprised of 1) Context analysis 2) Understanding with research team 3) Cooperation with local research team 4) Planning 5) Designing the activities 6) Participation in sharing and SWOT analysis 7) Participation in activity 8) Presentation 9) Participation in assessment and reflection 10) Dissemination and Networking. Condition of the model implementation for success and sustain was based on 1) The body of knowledge in learning innovation on Basic Education level. 2) Supporting of the school, school council and local community. 3) Concentrate with networking and community process.

Keywords : Learning Innovation, Community Participation, Creative Learning, Museum 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
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	4
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	4
ขอบเขตการวิจัย.....	5
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	6
ประโยชน์ที่ได้รับ.....	7
บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
พิพธิภณท์และพิพธิภณท์ท้องถิ่น.....	9
แหล่งเรียนรู้.....	23
การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์.....	33
นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน.....	40
การมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดการศึกษา.....	47
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	53

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	
พื้นที่ที่ใช้ในการวิจัย	61
ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย	63
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	64
วิธีการสร้างและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	64
วิธีดำเนินการวิจัย	67
กรอบดำเนินการวิจัย	76
การเก็บรวบรวมข้อมูล	77
การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์.....	77
บทที่ 4 ผลการศึกษาสภาพพิพธิภัณฑ์ท้องถิ่นและแหล่งเรียนรู้	
พิพธิภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง จังหวัดนครปฐม	81
แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี	85
แหล่งเรียนรู้ปล่องเหล็ยม จังหวัดสมุทรสาคร	89
แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ จังหวัดราชบุรี	94
สรุปผลการวิเคราะห์ SWOT ของพิพธิภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้	98
สรุปนวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน	99
บทที่ 5 ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	
พิพธิภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง จังหวัดนครปฐม	104
แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี	109
แหล่งเรียนรู้ปล่องเหล็ยม จังหวัดสมุทรสาคร	114
แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ จังหวัดราชบุรี	118

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 6 สรุปผลและอภิปรายผลการพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษา ขั้นพื้นฐานเชิงสร้างสรรค์	
ตอนที่ 1 การสรุปผลการพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ...	125
พิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง จังหวัดนครปฐม.....	126
แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี.....	127
แหล่งเรียนรู้ปัสถ์เฮลียัม จังหวัดสมุทรสาคร.....	128
แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ จังหวัดตราดบุรี	129
ตอนที่ 2 การอภิปรายผลตามแนวคิด ทฤษฎี นวัตกรรมการเรียนรู้ การมีส่วน ร่วมกับชุมชน และการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	131
การพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน	131
การมีส่วนร่วมร่วมกับชุมชน	132
การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	133
ตอนที่ 3 การวิเคราะห์กระบวนการวิจัยและการพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้ระดับ การศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่ง เรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	134
ด้านการวิจัยและพัฒนา.....	134
ด้านการมีส่วนร่วม	135
ด้านการเรียนรู้	135
ด้านความสร้างสรรค์.....	136
บทที่ 7 รูปแบบการพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมี ส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริม การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	
หลักการ.....	139
วัตถุประสงค์.....	139
ขั้นตอน.....	139
เงื่อนไข / ปัจจัย / ตัวบ่งชี้สู่ความยั่งยืน.....	140
ข้อเสนอแนะ	142

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บรรณานุกรม	145
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	155
ภาคผนวก ข ประมวลภาพกิจกรรม.....	167
ประวัติผู้วิจัย.....	173

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
3.1	รายชื่อพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ที่ศึกษา จำแนกตามลักษณะเนื้อหาในการจัด แสดง.....	63
3.2	พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ที่ศึกษา และรายชื่อนักวิจัยชุมชน	68
3.3	กำหนดการลงพื้นที่เพื่อสำรวจและเก็บข้อมูลพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ใน ท้องถิ่น.....	69
3.4	กำหนดการสนทนากลุ่มเก็บข้อมูลพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น	70
3.5	นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน	73
3.6	กำหนดการลงพื้นที่เพื่อติดตามกิจกรรมการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้.....	74
3.7	วิธีดำเนินการวิจัย โครงการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้น พื้นฐานฯ.....	78
4.1	แนวทางพัฒนารูปแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมี ส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการ เรียนรู้เชิงสร้างสรรค์.....	99

สารบัญแผนภาพ

แผนภาพที่		หน้า
1.1	กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	4
3.1	แนวทางการวิจัยแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน.....	69
3.2	กรอบดำเนินการวิจัย.....	76
6.1	การวิเคราะห์เพื่อสรุปผลการวิจัย	137
7.1	รูปแบบการพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมี ส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริม การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์.....	141

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
3.1	ตำแหน่งที่ตั้งของพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นที่ใช้ในการศึกษาวิจัย.....	62
3.2	ประชุมนักวิจัยชุมชน วันที่ 21 ธันวาคม พ.ศ. 2555 ณ ห้องกิจกรรมอาจารย์คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.....	68
3.3	สนทนากลุ่ม วันที่ 28 มกราคม พ.ศ. 2556 แหล่งเรียนรู้ปลองเหลียม จังหวัดสมุทรสาคร.....	70
3.4	สนทนากลุ่ม วันที่ 31 มกราคม พ.ศ. 2556 พิพิธภัณฑสถานโรงเรียนวัดบางหลวง จังหวัดนครปฐม.....	70
3.5	สนทนากลุ่ม วันที่ 19 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2556 แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี.....	71
3.6	สนทนากลุ่ม วันที่ 24 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2556 แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านปึงเหนือ จังหวัดราชบุรี.....	71
3.7	นำเสนอแนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ วันที่ 10-11 เมษายน 2556 ณ บ้านราชดำเนินหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์.....	72
4.1	โบราณสถานและแหล่งเรียนรู้ของจังหวัดเพชรบุรี.....	85
4.2	บรรยากาศของโรงเรียนและปลองเหลียม ซึ่งอยู่ภายในโรงเรียนบ้านปลองเหลียม	90
4.3	ประเพณีผูกข้อมือของชาวกะเหรี่ยง.....	95
5.1	ผลงานนักเรียนและกิจกรรมระดับปฐมวัย.....	104
5.2	ผลงานนักเรียนและกิจกรรมระดับชั้นประถมศึกษาที่ 1-3.....	104
5.3	ผลงานนักเรียนและกิจกรรมระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6.....	105
5.4	กิจกรรมในพิธีเปิดพิพิธภัณฑสถานโรงเรียนวัดบางหลวง.....	105
5.5	กิจกรรมการเรียนรู้ปั้นสร้างสรรค์ของนักเรียน.....	111
5.6	กิจกรรมการเรียนรู้และผลงานนักเรียนในโครงการพัฒนากิจกรรมชุมชนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมร่วมกับชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์.....	112
5.7	กิจกรรมการเรียนรู้และผลงานนักเรียนในงาน 189 ปี ปลองเหลียม...วิถีแห่งลุ่มน้ำท่าจีน.....	115
5.8	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนแบบฐานการเรียนรู้.....	121
5.9	กิจกรรมนิทรรศการชุมชน “ประเพณีกินข้าวห่อ”.....	122

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญ

การเรียนรู้เป็นยุทธศาสตร์สำคัญสำหรับบุคคลและความเจริญก้าวหน้าของชาติ เป็นแนวทางในการพัฒนาคุณภาพคน การสร้างอาชีพ สร้างคน และสร้างงาน สมรรถนะด้านการเรียนรู้ของคนในชาติก่อให้เกิดทุนทางปัญญาสำคัญที่เป็นตัวกำหนดวิถีทางในการพัฒนาประเทศเพื่อการแข่งขันในด้านเศรษฐกิจ การพัฒนาสังคม ศิลปวัฒนธรรม และเพื่อความอยู่รอดของชาติในเวทีการแข่งขันระดับนานาชาติ

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 หมวด 4 มาตรา 22 และมาตรา 24 กล่าวว่า การจัดการศึกษานั้นมุ่งเน้นให้ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถในการเรียนรู้พัฒนาตนเองได้ โดยถือว่าผู้เรียนสำคัญที่สุดและกำหนดให้มีการจัดการศึกษาทั้งในระบบ นอกระบบ และตามอัธยาศัย ซึ่งต้องเน้นความสำคัญทั้งความรู้ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้ และการบูรณาการตามความเหมาะสมของแต่ละระดับการศึกษา การเรียนรู้ต้องจัดให้เกิดขึ้นได้ตลอดเวลา ทุกสถานที่ มีการประสานความร่วมมือกันทุกฝ่ายเพื่อพัฒนาผู้เรียนตามศักยภาพ โดยมาตราที่ 25 ได้ระบุไว้ว่า รัฐต้องส่งเสริมการดำเนินงานและการจัดตั้งแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิตทุกรูปแบบ ได้แก่ ห้องสมุด พิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ สวนพฤกษศาสตร์ สวนสาธารณะ สวนสัตว์ อุทยานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ศูนย์กีฬาและนันทนาการ แหล่งข้อมูลและแหล่งเรียนรู้อื่นอย่างเพียงพอและมีประสิทธิภาพ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรงได้ฝึกปฏิบัติจริง รู้จักการสืบค้นหาความรู้ได้ด้วยตนเอง มีทักษะกระบวนการคิด รู้จักคิดเป็นทำเป็น รักการอ่าน มีประสบการณ์ที่สนับสนุนให้ผู้เรียนใฝ่รู้ใฝ่เรียน แสวงหาความรู้ และเรียนรู้ด้วยตนเองตามอัธยาศัยอย่างกว้างขวางและต่อเนื่อง เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ และเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ เป็นการเรียนรู้อย่างมีความสุขและตลอดชีพ (คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545)

จากพระราชบัญญัติการศึกษาดังกล่าว รัฐบาลจะต้องจัดการศึกษาโดยพัฒนาการเรียนรู้ คุณธรรม จริยธรรม ตั้งแต่เด็กแรกเกิด สร้างสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม ที่อำนวยความสะดวกการเรียนรู้ทั้งในระบบ นอกระบบ ในห้องเรียนและนอกห้องเรียน เพื่อให้มีกระบวนการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ ได้ให้ความหมายของแหล่งเรียนรู้ ว่าหมายถึง “แหล่ง” หรือที่รวม ที่ประกอบด้วย ข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ และกิจกรรมที่มีกระบวนการเรียนรู้ หรือกระบวนการเรียนการสอนที่มีรูปแบบแตกต่างไปจากกระบวนการเรียนการสอนที่มีครูเป็นผู้สอนหรือศูนย์กลางการเรียนรู้ เป็นการเรียนรู้ที่มีกำหนดเวลาเรียนยืดหยุ่นสอดคล้องกับความต้องการ

และความพร้อมของผู้เรียน การประเมินและการวัดผลการเรียนมีลักษณะเฉพาะ สร้างขึ้นให้เหมาะสมกับการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งไม่จำเป็นต้องเป็นรูปแบบเดียวกันกับการประเมินผลในห้องเรียน (แสงจันทร์ อินทนนท์, 2553: ออนไลน์) โดยบทบาทของแหล่งเรียนรู้ในการให้การศึกษาแก่ผู้เรียน มีดังต่อไปนี้

1) แหล่งเรียนรู้ต้องสามารถตอบสนองการเรียนรู้ที่เป็นกระบวนการ (Process of Learning) การเรียนรู้โดยการปฏิบัติจริง (Learning by doing) ทั้งการเรียนรู้ของคนในชุมชนที่มีแหล่งเรียนรู้ของตนเองอยู่แล้ว และการเรียนรู้ของคนอื่น ๆ ทั้งในระบบนอกระบบ และตามอัธยาศัย

2) เป็นแหล่งทำกิจกรรม แหล่งทัศนศึกษา แหล่งฝึกงาน และแหล่งประกอบอาชีพของผู้เรียน

3) เป็นแหล่งสร้างกระบวนการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นโดยตนเอง

4) เป็นห้องเรียนทางธรรมชาติ เป็นแหล่งศึกษาค้นคว้า วิจัย และฝึกอบรม

5) เป็นองค์กรเปิด ผู้สนใจสามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างเต็มที่และทั่วถึง

6) สามารถเผยแพร่ข้อมูลแก่ผู้เรียนในเชิงรุก เข้าสู่ทุกกลุ่มเป้าหมายอย่างทั่วถึง ประหยัด และสะดวก

7) มีการเชื่อมโยงและแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกัน

8) มีสื่อประเภทต่าง ๆ ประกอบด้วย สื่อสิ่งพิมพ์ และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อเสริมกิจกรรมการเรียนการสอนและการพัฒนาอาชีพ

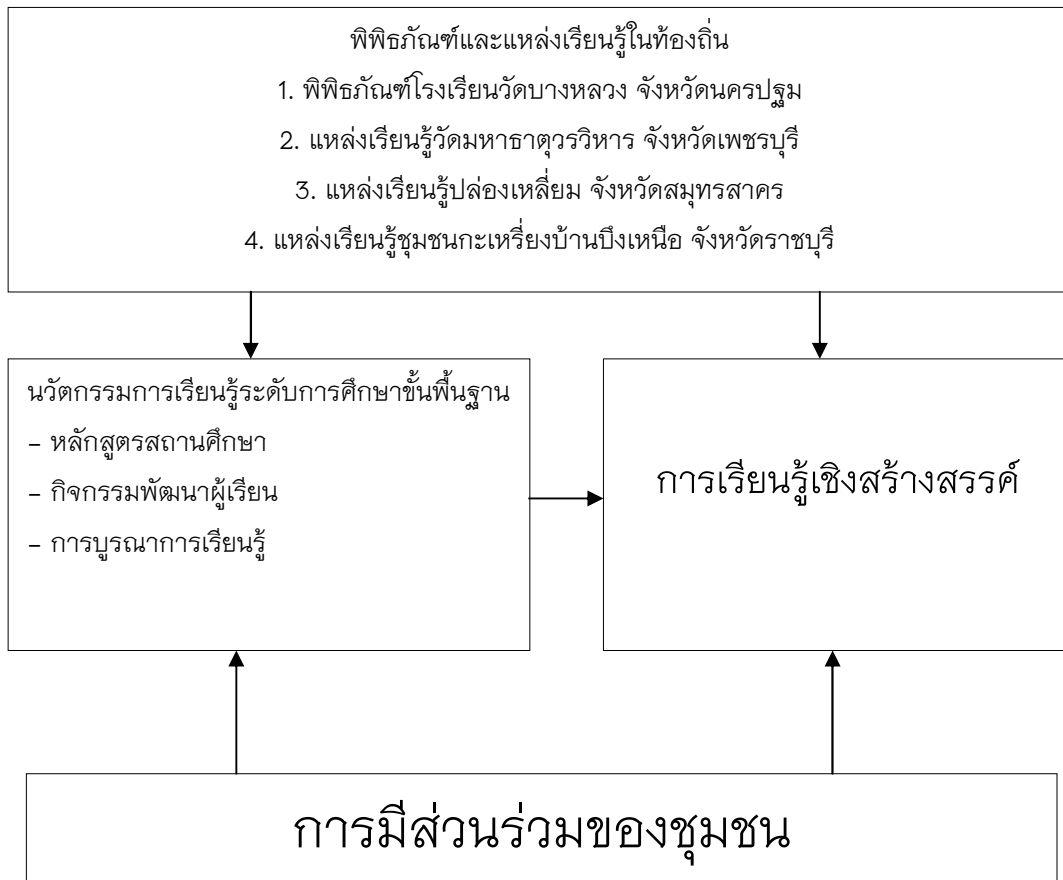
พิพิธภัณฑ์เป็นแหล่งเรียนรู้อีกแหล่งหนึ่งที่ไม่เพียงแต่จะสามารถปลูกฝังให้เราได้ซึมซับถึงมรดกทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม ยังยึดโยงผู้คนในสังคมให้เปลี่ยนแปลงปรับตัวอย่างมีรากมีอัตลักษณ์แห่งชาติพันธุ์ของตนด้วย พิพิธภัณฑ์มิใช่เป็นเพียงสถานที่เก็บรวบรวมจัดหมวดหมู่และแสดงของเก่าอย่างที่เรามองเห็นอย่างผิวเผินและเข้าใจ หากแต่ยังมีบทบาทที่เป็นแหล่งเรียนรู้ที่สามารถกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความกระหายใฝ่รู้ ความคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนความคิดใหม่ ๆ ในการพัฒนาวิชาการและความรู้ที่หลากหลายสาขา พิพิธภัณฑ์จึงเป็นชุมพลังที่สำคัญในการเปลี่ยนแปลงสังคมที่เป็นอยู่สู่สังคมแห่งการเรียนรู้

บทบาทของพิพิธภัณฑ์ในการกระตุ้นให้เกิดสิ่งใหม่ที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของสังคม อาทิ พิพิธภัณฑ์เป็นสถานที่ดึงการสอนจากห้องเรียนสู่ประสบการณ์จริง เป็นการเรียนรู้ของชีวิต เป็นการเรียนรู้เพื่อชีวิตผู้เรียนโดยเฉพาะเด็กและเยาวชนได้เรียนรู้เกี่ยวกับชุมชนท้องถิ่น กระตุ้นให้ผู้ใหญ่มีโอกาสใช้พิพิธภัณฑ์ก้าวนำไปสู่การเรียนรู้ พิพิธภัณฑ์เป็นแหล่งเรียนรู้สำหรับผู้สนใจในการศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง บุคคลและครอบครัวมีโอกาสเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ในสภาพการจัดการความรู้ที่เหมาะสม เกิดแรงจูงใจสำหรับผู้เข้ามาเรียนรู้ในสถานการณ์ที่เป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีอิสระ เกิดการประสานงานระหว่างพิพิธภัณฑ์กับชุมชนอย่างใกล้ชิด

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2551) ได้ศึกษาเกี่ยวกับสภาพปัญหาและแนวทางแก้ปัญหาการจัดการเรียนการสอนที่ส่งผลต่อการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับแหล่งเรียนรู้ พบว่า การจัดการเรียนการสอนของครูส่วนใหญ่เน้นการบรรยายและยังใช้สื่อหรือนวัตกรรมน้อย กิจกรรมไม่ได้ฝึกฝนให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายหรือข้อมูลที่มาจากการสังเกตจริง พร้อมทั้งเสนอแนะให้สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาส่งเสริมสนับสนุนให้สถานศึกษาพัฒนาและใช้ประโยชน์จากแหล่งเรียนรู้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอน นอกจากนี้ พบว่า หน่วยงานที่รับผิดชอบการจัดการแหล่งเรียนรู้ยังไม่ได้ผลเท่าที่ควรเนื่องมาจากไม่มีการนำแผนหรือนโยบายสู่การปฏิบัติอย่างจริงจัง ขาดงบประมาณในการสนับสนุนแหล่งเรียนรู้ ขาดการประชาสัมพันธ์เพื่อกระตุ้นจิตใจให้ประชาชนเห็นคุณค่าและใช้ประโยชน์จากแหล่งเรียนรู้ สอดคล้องกับความเห็นของอนุชา เทวราชสมบูรณ์ (สำนักผู้ตรวจราชการประจำเขตตรวจราชการที่ 2 กระทรวงศึกษาธิการ) ที่กล่าวถึงปัญหาหลักในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในชุมชนเกิดจากปัญหาหลายด้าน เช่น ด้านการสร้างและการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในชุมชน ด้านการบริหารและการดูแลรักษาแหล่งเรียนรู้ในชุมชน ประเด็นสำคัญคือทำอย่างไรจะให้หน่วยงานต่าง ๆ ทั้งภาครัฐ เอกชน ซึ่งมีหน้าที่เกี่ยวข้องกับแหล่งเรียนรู้ได้มีบทบาทในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้ทุกคนเกิดการเรียนรู้ ใช้ประโยชน์จากแหล่งเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่และมากขึ้นกว่าเดิม ซึ่งส่วนใหญ่ใช้เพื่อพักผ่อนและนันทนาการ ดังนั้น ควรส่งเสริมให้ครูจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนไปศึกษาค้นคว้า มีการประสานร่วมมือกับองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นเพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ให้มีความคุ้มค่าแก่การศึกษา การใช้พิพิธภัณฑ์ในท้องถิ่นอย่างเห็นคุณค่า

จากการศึกษาดังกล่าว เห็นได้ว่าการปฏิรูปการศึกษาได้มุ่งเน้นให้มีการพัฒนาการเรียนรู้อยู่โดยใช้แหล่งเรียนรู้ในการจัดการศึกษา มุ่งส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนทั้งการศึกษาในระบบนอกระบบ และตามอัธยาศัยอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต โดยผู้ที่มีหน้าที่สำคัญในการให้การสนับสนุนโรงเรียนจัดการศึกษาโดยใช้แหล่งเรียนรู้ที่มีอยู่ในท้องถิ่นให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียน คือ ครูผู้บริหารในสถานศึกษา และชุมชนในท้องถิ่น ดังนั้น คณะผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้อัตนศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

2. กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

3. วัตถุประสงค์การวิจัย

วัตถุประสงค์ทั่วไป

เพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

วัตถุประสงค์เฉพาะ

1. เพื่อวิเคราะห์และสังเคราะห์นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
2. เพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

3. เพื่อศึกษาผลการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

4. เพื่อสังเคราะห์และเสนอรูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

4. ขอบเขตการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

1) ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 2 กลุ่ม คือ กลุ่มแรก นักวิจัยท้องถิ่นซึ่งเป็นผู้แทนจากคนใน 4 ชุมชน ประกอบด้วย

(1) พิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง จังหวัดนครปฐม

(2) แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี

(3) แหล่งเรียนรู้ปล่องเหลี่ยม จังหวัดสมุทรสาคร

(4) แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ จังหวัดราชบุรี

นักวิจัยท้องถิ่นเป็นผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์หรือแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นนั้น ผู้นำชุมชน สมาชิกในชุมชน บุคลากรทางการศึกษา กลุ่มที่สอง คือ ครูและผู้บริหารสถานศึกษาที่เป็นผู้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้

2) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้แทนจากคนในชุมชน 4 ชุมชน ชุมชนละ 5 คน รวมเป็น 20 คน เพื่อเป็นนักวิจัยท้องถิ่น และกลุ่มตัวอย่างของผู้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ 4 แห่ง แห่งละ 1 สถานศึกษา รวมเป็น 4 สถานศึกษา โดยใช้รูปแบบการสุ่มแบบแบ่งชั้นภูมิ (Stratify Random Sampling)

เนื้อหา

1) สภาพทั่วไปและบริบทของสถานศึกษาในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

2) การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

3) กระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ จัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยบูรณาการพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

4) แนวทางจัดการนวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ตัวแปรตาม ผลการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

พื้นที่ศึกษา

พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นและแหล่งเรียนรู้ในภูมิภาคตะวันตก จำนวน 4 แห่ง จาก 4 จังหวัด ได้แก่ 1) พิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง จังหวัดนครปฐม 2) แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี 3) แหล่งเรียนรู้ปล่องเหล็กม จังหวัดสมุทรสาคร และ 4) แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ จังหวัดราชบุรี

5. คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

พิพิธภัณฑ์ หมายถึง สถานที่ที่รวบรวมเรื่องราวและจัดแสดงทรัพยากรโบราณคดี โบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ สิ่งของเครื่องใช้ วัตถุทางวัฒนธรรม ความเป็นมาด้านต่าง ๆ ของท้องถิ่น ที่แสดงถึงในอัตลักษณ์และภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อให้คนในท้องถิ่นได้เข้าใจและภูมิใจในวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ของตนเอง เพื่อสะท้อนวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของชุมชน และมีการเผยแพร่ให้คนต่างถิ่นได้เรียนรู้

แหล่งเรียนรู้ หมายถึง แหล่งข้อมูลข่าวสาร สารสนเทศ แหล่งความรู้ทางวิชาการ และประสบการณ์ที่สนับสนุน ส่งเสริมให้ผู้เรียนใฝ่เรียน ใฝ่รู้ แสวงหาความรู้และเรียนรู้ด้วยตนเองตามอัธยาศัยอย่างกว้างขวางและต่อเนื่องจากแหล่งต่าง ๆ

การมีส่วนร่วมของชุมชน หมายถึง การมีส่วนร่วมของชุมชนในทุกขั้นตอนของการจัดกิจกรรมเริ่มตั้งแต่การริเริ่มกิจกรรม การวางแผน การดำเนินกิจกรรม และการประเมินผลการจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราววิถีชีวิต ขนบธรรมเนียม ประเพณี และวัฒนธรรมของชุมชน

นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน หมายถึง สิ่งที่พัฒนาขึ้นมาใหม่หรือการปรับปรุงสิ่งที่มีอยู่ให้ดีขึ้น เพื่อพัฒนาหรือส่งเสริมให้การจัดการศึกษามีคุณภาพมากยิ่งขึ้นโดยใช้ พิพธิภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น บนพื้นฐานความร่วมมือของชุมชน ซึ่งในงานวิจัยนี้หมายถึง หลักสูตรสถานศึกษา กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน และกิจกรรมการบูรณาการการเรียนรู้

การพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน หมายถึง วิธีการ ขั้นตอนในการพัฒนาความรู้และประสบการณ์ให้กับผู้เรียน ซึ่งเป็นการนำเอาแนวคิด วิธีการที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา มาเพิ่มประสิทธิภาพให้การศึกษามีระบบที่ดียิ่งขึ้นมีคุณภาพ ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็วมีประสิทธิภาพหรือประสิทธิผลสูงขึ้น ด้วยโดยใช้แหล่งเรียนรู้และพิพธิภัณฑ์ในท้องถิ่น เป็นฐานการเรียนรู้

การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ หมายถึง การใฝ่รู้ ใฝ่เรียน แสวงหาความรู้ จากการจัดกิจกรรม นันทนาการ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เพิ่มพูนทักษะ ความคิด จินตนาการ เกิดความคิดริเริ่มใหม่ ๆ ที่มีคุณค่า และสามารถนำความรู้และทักษะที่ได้มาปรับใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานและการดำเนินชีวิต

กระบวนการของนวัตกรรม หมายถึง วิธีการ ขั้นตอนของการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมของชุมชนที่ได้ร่วมกันดำเนินการโดยใช้แหล่งเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียน

ผลผลิตของนวัตกรรม หมายถึง ผลที่เกิดขึ้นหลังจากการนำนวัตกรรมการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมไปใช้กับกลุ่มนักเรียนเป้าหมาย

ผลกระทบของนวัตกรรม หมายถึง ผลที่เกิดขึ้นต่อเนื่องจากการนำนวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานไปใช้ ซึ่งอาจเป็นทั้งผลดีและผลที่ควรได้รับการพัฒนาปรับปรุง

ความยั่งยืนของนวัตกรรม หมายถึง ความสามารถในการรักษาผลที่ได้จากการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานให้ดำเนินต่อไป มีการนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อชุมชนและบุคคลทั่วไป มีการพัฒนาขยายผลต่อยอดอย่างต่อเนื่อง

6. ประโยชน์ที่ได้รับ

1. นักเรียนเกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ตระหนักในความสำคัญของพิพธิภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นอันเป็นชุมชนทรัพยากรทางการศึกษา
2. สถานศึกษามีนวัตกรรมเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพธิภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

3. สถานศึกษาได้แนวทางการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

4. สถานศึกษามีเครือข่ายความร่วมมือจากชุมชนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

5. ชุมชนมีส่วนร่วมในการสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

6. คณะผู้วิจัย ผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ รวมทั้งนักวิจัยท้องถิ่น ได้แนวทางในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

บทที่ 2

การทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัย เรื่อง การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเด็นต่อไปนี้

1. พิพิธภัณฑ์และพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น
2. แหล่งเรียนรู้
3. การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
4. นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน
5. การมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดการศึกษา
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. พิพิธภัณฑ์และพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น

1.1 ความหมายของพิพิธภัณฑ์

สมาการพิพิธภัณฑ์สถานระหว่างชาติ (International Council of Museum) หรือ ICOM (2013: Online) ได้ให้คำจำกัดความว่า “พิพิธภัณฑ์” ใ้ไว้ว่าเป็นองค์กรที่ไม่แสวงหาผลกำไรที่เปิดเป็นสถานที่สาธารณะ และเป็นสถาบันถาวรที่ให้บริการแก่สังคมและมีส่วนในการพัฒนาสังคม มีหน้าที่รวบรวม สงวนรักษา ค้นคว้าวิจัย เผยแพร่ความรู้ และจัดแสดงวัตถุ อันเป็นหลักฐานที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์และสิ่งแวดล้อมของมนุษย์ ทั้งนี้เพื่อจุดประสงค์ทางการค้นคว้า การศึกษา และความเพลิดเพลินใจ” จากคำจำกัดความข้างต้น ได้แจ้งหน้าที่หลัก ๆ ของพิพิธภัณฑ์ไว้ 5 ประการ คือ 1) รวบรวม 2) สงวนรักษา 3) ค้นคว้าวิจัย 4) เผยแพร่ความรู้ และ 5) จัดแสดงวัตถุ

นิตินทพ ชัยยะ (2556: 3) ได้อธิบายความหมายของคำว่า พิพิธภัณฑ์ ได้อย่างน่าสนใจว่าโดยส่วนมากคนไทยเข้าใจว่าพิพิธภัณฑ์จะมีความสัมพันธ์กับการเป็นสถานที่เก็บของเพื่อประโยชน์ในการศึกษา ซึ่งคำนิยามนี้เป็นการจำกัดหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์ให้แคบ เมื่อนำคำนิยาม “พิพิธภัณฑ์” ไปเปรียบเทียบกับคำว่า “Museum” ที่มีความหมายหมายถึง “พิพิธภัณฑ์” ในภาษาอังกฤษจะทำให้เห็นว่า คำนิยามของทั้ง 2 คำนี้มีความแตกต่างกันในหลายประเด็น ความแตกต่างประการแรก que เห็นได้ชัดเจนคือ รากศัพท์ของคำว่า “Museum” นั้นมาจากคำว่า “Muse” ที่หมายถึง เทพธิดาแห่งศิลปะ และวิทยาการ 9 แขนง ซึ่งประกอบไปด้วย ประวัติศาสตร์ ดาราศาสตร์ การแสดงทั้งสุนทรียกรรม และโศกนาฏกรรม กวีนิพนธ์ นาฏศิลป์ และการดนตรี ดังนั้น คำว่า “Museum” จึงมี

ความหมายเป็นสถานที่สถิตของเทพแห่งศิลปะ และวิทยาการทั้ง 9 แขนง สิ่งนี้ได้แสดงให้เห็นถึงสิ่งที่จัดแสดงอยู่ภายในพิพิธภัณฑสถานอาจจะมีลักษณะเป็นรูปธรรม หรือนามธรรม ซึ่งมีความแตกต่างจากคำว่าพิพิธภัณฑสถานตามความหมายของไทยที่ได้กล่าวไปแล้วในข้างต้น

เมื่อพิจารณาคำนิยามคำว่า “พิพิธภัณฑสถาน” แยกออกเป็นส่วนต่าง ๆ จะเห็นว่านิยามของคำว่า “พิพิธภัณฑสถาน” ไทยจะประกอบไปด้วยลักษณะ 3 ประการคือ หน้าที่พิพิธภัณฑสถาน วัตถุประสงค์แสดงและตัวอาคารจัดแสดง หน้าที่ของพิพิธภัณฑสถานโดยทั่วไปคือ การให้ความรู้เป็นสำคัญ ดังนั้นในประเด็นนี้คำนิยามของ “พิพิธภัณฑสถาน” และ “Museum” จึงไม่มีความแตกต่างกัน แต่สิ่งที่แตกต่างกันออกไปนอกจากวัตถุประสงค์แสดง ประเด็นของอาคารจัดแสดงเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่กำลังจะเปลี่ยนแปลงไปจากความเข้าใจดั้งเดิม ประการต่อความแตกต่างที่เกิดขึ้นพร้อมกับคำใหม่เพื่อใช้ระบุประเภทของพิพิธภัณฑสถานประเภทใหม่ได้สร้างบรรทัดฐานให้กับงานด้านพิพิธภัณฑสถานที่ไม่จำเป็นต้องยึดติดกับอาคารจัดแสดง พิพิธภัณฑสถานประเภทนี้ถูกเรียกว่า Outdoor Museum หรือ พิพิธภัณฑสถานกลางแจ้ง พิพิธภัณฑสถานประเภทนี้มีลักษณะการจัดแสดงที่จำเป็นต้องใช้พื้นที่ภายนอกอาคาร เนื่องจากเป็นประเภทของพิพิธภัณฑสถานที่ต้องแสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตของคน เช่นการใช้ชีวิต การประกอบอาชีพ การแสดงออกทางความเชื่อ หรือสถาปัตยกรรม ซึ่งในบางครั้งพิพิธภัณฑสถานประเภทนี้จะถูกเรียกว่า “Living Museum” ซึ่งจะมีการนิยามที่เป็น การจำลองให้เห็นถึงวิถีชีวิตของคนในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่งเช่น Ballenbrug Museum ที่แสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตชาวสวิสเซอร์แลนด์ในชนบท ซึ่งในพิพิธภัณฑสถานแห่งนี้จะประกอบไปด้วยบ้านชาวสวิสเซอร์แลนด์ในชนบท สัตว์เลี้ยง การประกอบอาชีพที่เปิดโอกาสให้ผู้เยี่ยมชมได้เข้ามาสัมผัสกับประสบการณ์ตรง เช่นการทดลองยิงหน้าไม้ล่าสัตว์ หรือเข้ามาสัมผัสงานช่างท้องถิ่น เป็นต้น

ปริตตา เฉลิมเผ่า กอนนันทกุล และคณะ (2547) ได้อธิบายความหมายของคำว่าพิพิธภัณฑสถานว่า ถ้าแปลตามรูปศัพท์แล้วจะมีความหมายเพียง “สิ่งของนานาชนิด” เท่านั้น ไม่ได้หมายถึงสถานที่จัดแสดงวัตถุสิ่งของแต่อย่างใด คำที่ถูกต้องตามความหมายนั้น ต้องเป็นคำว่า “พิพิธภัณฑสถาน” ซึ่งหมายถึง “สถานที่สำหรับสิ่งของนานาชนิด” และจากรูปศัพท์นี้ ถ้านำไปเปรียบเทียบกับ คำว่า “มิวเซียม” (Museum) จะเห็นว่ารูปศัพท์ทั้ง 2 นั้น มีความหมายไม่ตรงกัน คำว่า “พิพิธภัณฑสถาน” แสดงออกแต่เพียงเป็นสถานที่เก็บของ ในขณะที่คำว่า “มิวเซียม” กลับมีความหมายว่าเป็นสถานที่สถิตของคณะเทพธิดามูซา (Musa) คณะเทพธิดามูซานี้ เป็นคณะแห่งสรรพวิชาด้านต่าง ๆ ดังนั้น คำว่า “มิวเซียม” จึงมีความหมายอยู่ในตัวเองว่า “หอแห่งสรรพวิชา” หรือ “แหล่งเรียนรู้”

จากความหมายข้างต้น แสดงให้เห็นว่าพิพิธภัณฑสถานในความหมายปัจจุบัน มีความหมายที่กว้างและมีความหลากหลาย แต่จะมีหน้าที่ทำนองเดียวกันคือ รวบรวม สงวนรักษา ศึกษาวิจัย และจัดแสดงสิ่งซึ่งเป็นหลักฐานมีความสำคัญแก่มนุษย์และสิ่งแวดล้อม โดยมีความมุ่งหมายเพื่อการค้นคว้า การศึกษา และความเพลิดเพลิน สิ่งซึ่งสงวนรักษาและจัดแสดงนั้นไม่ใช่เป็นเพียงวัตถุ แต่ได้

รวมถึงสิ่งที่มีชีวิตด้วย ความหมายของพิพิธภัณฑ์ จึงได้กินความไปถึง สวนสัตว์ สวนพฤกษชาติ สวนอุทยาน สถานที่สงวนสัตว์น้ำและสถานที่อันจัดเป็นเขตสงวนอื่นๆ รวมทั้งโบราณสถานและแหล่งอนุสรณ์สถาน

1.2 ความสำคัญของพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น

พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นกำลังเป็นกระแสความคิดแนวใหม่ในการจัดพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทย แม้ปัจจุบันจะมีพิพิธภัณฑ์ตามจังหวัดต่าง ๆ แต่กระนั้นก็เป็นส่วนน้อยเมื่อเปรียบเทียบกับจำนวนชุมชนและท้องถิ่นจำนวนมากในประเทศไทยที่ยังขาดแคลนชุมชนปัญญาท้องถิ่นไว้ให้ลูกหลานศึกษาหาความรู้ เพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตและการพัฒนาท้องถิ่นของตน นอกจากนี้พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นยังเป็นกลไกที่ช่วยสนับสนุนการรวมตัวของคนในท้องถิ่นเอง สอดคล้องกับเจตนารมณ์ของรัฐบาลที่ต้องการขยายการมีส่วนร่วมในการพัฒนาแก่ชุมชน อันเป็นแนวทางการพัฒนาที่ยั่งยืน

1.3 พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น

พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นเป็นสถานที่ที่รวบรวมและจัดแสดงโบราณคดี โบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ สิ่งของเครื่องใช้ วัตถุทางวัฒนธรรม ความรู้ภูมิปัญญาที่มีหรือเคยมีในชุมชนนั้น รูปแบบของพิพิธภัณฑ์ขึ้นกับประเภทของวัตถุสิ่งของ ทรัพยากรวัฒนธรรมที่มี หรือสิ่งที่ต้องการจัดแสดง หนึ่งสำคัญก็คือวัตถุที่จัดแสดงจะมีความหมายต่อระบบนิเวศ สภาพแวดล้อม สถานที่ หรือภูมิสังคมที่วัตถุนั้นเคยอยู่สัมพันธ์เชื่อมโยงกันมาก่อน

พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นโดยทั่วไปมีลักษณะเด่นที่แตกต่างจากพิพิธภัณฑ์ทั่วไปดังนี้

- 1) ท้องถิ่นเป็นผู้ริเริ่ม จัดทำ และดำเนินการ พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นที่แท้จริงจะต้องเกิดจากความต้องการของชาวบ้าน และชาวบ้านจะทำหน้าที่ในการจัดการดูแลรักษาและดำเนินการเอง
- 2) เนื้อหาที่เสนอเน้นเรื่องราวของชุมชนในด้านต่าง ๆ เช่น ประวัติของชุมชน การทำมาหากิน ศาสนาและความเชื่อ ตลอดจนความสัมพันธ์ภายในชุมชน อาจกล่าวถึงสังคมอื่นที่มีการติดต่อสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง
- 3) มีความหลากหลาย พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นแต่ละที่จะมีลักษณะพิเศษเฉพาะอันเป็นเอกลักษณ์ของแต่ละชุมชน ทำให้เกิดการเรียนรู้และเข้าใจถึงความแตกต่าง ความหลากหลายทางวัฒนธรรม ช่วยลดทอนการดูถูกเหยียดหยาม
- 4) เน้นความเรียบง่ายแต่มีความหมายต่อชุมชน สิ่งของที่จัดแสดงไม่จำเป็นต้องเป็นของมีค่ามาก อาจเป็นศิลปวัตถุทางศาสนาที่ทางวัดเก็บรวบรวมไว้ หรืออาจเป็นงานศิลปหัตถกรรมที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของชาวบ้าน

1.4 บทบาทหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น

บทบาทของพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นเรียกได้ว่าเป็นคลังทางภูมิปัญญาของสังคม เป็นพื้นที่ในการสร้างความรู้ความเข้าใจ รวมถึงความภาคภูมิใจของคนในท้องถิ่นและคนภายนอกให้ตระหนักและยอมรับถึงความแตกต่าง หลากหลายที่ล้วนประกอบขึ้นมาเป็นชาติ เป็นพื้นที่ในการปฏิสังสรรค์ทางสังคมที่คนในชุมชนจะมาร่วมกันฟื้นฟูหรืออนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่นที่กำลังจะสูญสลาย ต่อยอดหรือประยุกต์วัฒนธรรมดั้งเดิมรวมถึงภูมิปัญญาเก่าให้ผสมผสานเข้ากับเทคโนโลยีหรือวิถีชีวิตใหม่ๆ ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้คนในท้องถิ่นควรจะต้องรับรู้และเรียนรู้เพื่อเพิ่มศักยภาพในการดำรงชีพและปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมอย่างมีประสิทธิภาพในการพัฒนาบทบาทหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นนั้น สิ่งพิพิธภัณฑ์แทบทุกแห่งจะต้องตระหนักถึงคือ คุณประโยชน์ที่เป็นผลมาจากการพัฒนานั้น จะต้องตกอยู่กับคนในท้องถิ่น สังคมและประเทศชาติ เป็นสำคัญ บทบาทหน้าที่ที่พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นควรปรับเพื่อเอื้อประโยชน์ต่อสังคมและประเทศชาติอาจแบ่งออกได้เป็น 3 บทบาท ดังนี้

1) *บทบาททางสังคมและวัฒนธรรม* ในสภาวะการณ์ปัจจุบัน ขณะที่ประเทศกำลังพัฒนาให้สอดคล้องกับความเจริญทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีนั้น ได้ส่งผลกระทบต่อชุมชนต่างๆ ในสังคมอย่างมาก เนื่องจากความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจยังไม่สัมพันธ์กับความเติบโตทางวัฒนธรรม ประกอบกับความเจริญทางการสื่อสาร ทำให้ท้องถิ่นได้รับข่าวคราวความเจริญด้านต่างๆ แต่ในทางกลับกัน ความรู้ “ดีกว่า-ด้อยกว่า” ที่เกิดขึ้นส่งผลกระทบต่อชาวบ้านลดความภูมิใจในท้องถิ่นของตน เกิดความนิยมต่อสิ่งใหม่ที่ได้รับรู้ จึงทำให้ละเลยขนบธรรมเนียมประเพณีที่สืบทอดกันมา และปรับวิถีการดำเนินชีวิตตามค่านิยมสมัยใหม่ สภาวะการณ์เช่นนี้จะทำให้มรดกทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นสูญหายไปได้มากที่สุด Ambrose นักวิชาการพิพิธภัณฑ์ท่านหนึ่งได้ให้ความเห็นว่า พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นนั้นมีหน้าที่หลักในการสงวนรักษาอนุรักษ์ จัดแสดงและให้การศึกษา มรดกทางวัฒนธรรมอยู่แล้ว จึงน่าจะมีบทบาทสำคัญในการนำมาซึ่งความภาคภูมิใจ ความมั่นใจและสามารถสร้างกำลังให้แก่คนในท้องถิ่นสามารถพัฒนาไปได้อย่างค่อยเป็นค่อยไปตามศักยภาพของตน พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นจึงควรมีบทบาทต่อสังคมและวัฒนธรรมของท้องถิ่นต่าง ๆ ดังนี้ คือ (1) มีบทบาทในการสร้างจิตสำนึกและความภาคภูมิใจในการรักษาเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของคนในท้องถิ่น (2) เป็นองค์กรที่สงวนรักษาอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมของท้องถิ่น (3) มีบทบาทในการเป็นศูนย์รวมทางวัฒนธรรมของท้องถิ่น (4) มีบทบาทในการให้บริการการศึกษาให้แก่คนในท้องถิ่นและคนต่างถิ่น (5) มีบทบาทในการเสริมสร้างคุณภาพชีวิตให้แก่คนในท้องถิ่น

2) *บทบาททางเศรษฐกิจ* พิพิธภัณฑ์สามารถมีบทบาทสำคัญทางเศรษฐกิจของชาติได้ทั้งในส่วนกลางและในท้องถิ่นต่าง ๆ แม้ว่าบทบาทด้านเศรษฐกิจจะไม่เด่นชัดเท่าบทบาททางสังคม แต่ในการพัฒนาทางเศรษฐกิจที่ส่งผลกระทบต่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในท้องถิ่นต่างๆ นั้น พิพิธภัณฑ์น่าจะเป็นองค์กรกลางที่สามารถอธิบายถึงความคงอยู่ และความเปลี่ยนแปลงของท้องถิ่น

ได้เป็นอย่างดี บทบาทที่พิพิธภัณฑ์น่าจะปรับให้สอดคล้องกับการพัฒนาทางเศรษฐกิจนั้น มีหลายอย่าง เช่น (1) บทบาทในการสร้างกิจกรรมเสริมภารกิจเดิม คือ การอนุรักษ์ โดยการสร้างห้องสมุดดีๆ สร้างโรงหนังโรงละคร และเวทีการแสดงต่าง ๆ เพื่อสอดคล้องกับความต้องการเปลี่ยนแปลงทางสังคม การสร้างกิจกรรมเหล่านี้จะเป็นโอกาสที่จะขอความสนับสนุนจากองค์กรของรัฐและเอกชนได้ (2) บทบาทในอันที่จะส่งเสริมการลงทุนในธุรกิจประเภทต่างๆ ที่สอดคล้องกับภารกิจของพิพิธภัณฑ์ (3) บทบาทในการพัฒนาเศรษฐกิจในท้องถิ่นด้วยการขยายอาชีพใหม่ เช่น การทำของที่ระลึก การแสดงเสริมกิจกรรมหลัก (4) บทบาทในการส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยเป็นแหล่งดึงดูดนักท่องเที่ยวให้มาเยี่ยมชมนอกจากจะเป็นการเพิ่มรายได้ ให้แก่พิพิธภัณฑ์แล้วร้านค้า ร้านอาหาร โรงแรม ตลาดในชุมชนก็พลอยได้เงินจากนักท่องเที่ยวด้วย (5) บทบาทในการสร้างงานที่เกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์สำหรับเยาวชนและคนในท้องถิ่น

3) *บทบาททางการเมือง* พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นมีบทบาทสำคัญเป็นอย่างยิ่งในการสร้างความรู้สึกท้องถิ่นนิยมให้แก่คนในท้องถิ่นโดยปลูกฝังให้คนในท้องถิ่นเข้าใจถึงประวัติความเป็นมา พัฒนาการของสังคมภูมิปัญญาดั้งเดิมของท้องถิ่นและเปิดโอกาสให้คนในท้องถิ่นได้ศึกษาถึง “รากเหง้า” และ “เห็นคุณค่าของท้องถิ่นของตน” ความรู้สึกเช่นนี้จะทำให้คนในท้องถิ่นเกิดความรักถิ่นและสามารถระดมพลังวัฒนธรรมอันดีให้สืบเนื่องต่อไป และยึดคนให้อยู่ร่วมกันเป็นกลุ่มสร้างความมั่นคงเป็นปึกแผ่นให้แก่ชาติ นอกจากนั้นพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นจะเป็นตัวประสาน และเป็นสื่อกลางในการประชาสัมพันธ์ให้คนต่างถิ่นเข้าใจถึงความเป็นท้องถิ่นของชุมชนได้อีกด้วย

1.5 องค์ประกอบในการดำเนินงานของพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น

1) คณะทำงาน การจัดทำพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นให้ประสบผลสำเร็จได้ต้องอาศัยความร่วมมือจากหลายฝ่าย คือ (1) ชาวบ้าน คือกลุ่มเจ้าของพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นอย่างแท้จริง ถ้าคนในท้องถิ่นไม่เห็นความสำคัญพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นก็เกิดขึ้นได้ยาก ชาวบ้านจึงมีความสำคัญมากที่สุด ทั้งในแง่แหล่งข้อมูล และที่มาของวัตถุจัดแสดง โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มที่จะต้องดูแลพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นให้คงอยู่ต่อไป (2) ฝ่ายวิชาการทำหน้าที่ศึกษาวิจัยท้องถิ่น เพื่อให้ได้เนื้อหาที่จะจัดแสดง คำบรรยายประกอบเรื่องราว ตลอดจนการกำหนดกิจกรรมเผยแพร่ความรู้ กลุ่มนี้อาจประกอบด้วยชาวบ้านที่มีความรู้เกี่ยวกับท้องถิ่นหรือชุมชนของตนเป็นอย่างดี พระสงฆ์ ครูอาจารย์ ตลอดจนนักวิชาการจากสถาบันการศึกษาภายในท้องถิ่น และ (3) ภัณฑารักษ์ ทำหน้าที่จัดทำทะเบียนวัตถุ ทำความสะอาดวัตถุ ซ่อมแซมวัตถุที่เสียหาย ตลอดจนคัดเลือกวัตถุที่จะจัดแสดง โดยประสานงานกับฝ่ายวิชาการในส่วนของภัณฑารักษ์นี้อาจขอความช่วยเหลือจากหน่วยงานภายในท้องถิ่นที่มีความรู้ เช่น สถาบันการศึกษาด้านศิลปะต่าง ๆ

2) งบประมาณ ไม่ใช่อุปสรรคที่สำคัญ การจัดทำพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นควรพิจารณา ดำเนินการตามอัตภาพ โดยถือคติทำเท่าที่ทำได้ ดีกว่าไม่ทำเลย เพราะพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นมี กระบวนการที่ค่อย ๆ พัฒนา โดยอาจเริ่มจากห้องเล็ก ๆ แล้วค่อยขยายไป ไม่ต้องให้สมบูรณ์แบบ เลยทีเดียว สิ่งสำคัญคือ สร้างความเข้าใจแก่คนในท้องถิ่นให้ตระหนักในคุณค่าและความสำคัญของ พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นที่มีต่อชุมชน

3) เนื้อหาที่นำมาเสนอ เป็นเรื่องราวความเป็นมาของท้องถิ่นในด้านต่าง ๆ ได้แก่ ภูมิ ประเทศ ภูมิอากาศ สิ่งแวดล้อม นิทาน ตำนานความเชื่อ ศาสนาประเพณี การละเล่น ประวัตินบุคคล สำคัญในท้องถิ่น การทำมาหากินของผู้คน

4) สิ่งของที่จัดแสดง เป็นสิ่งของที่มีอยู่ในชุมชน เช่น ธรรมาสน์ สิ่งของเครื่องใช้ในการ จารใบลาน ต้นฉบับคัมภีร์ต่าง

5) สถานที่จัดแสดง อาจเป็นบ้าน ตึก โกดังเก่า ห้องเรียน ศาลาการเปรียญ โดยมาก แล้วมักเป็นสถานที่ของวัด เพราะนอกจากวัดจะเป็นสถานที่ให้การศึกษาอบรมในอดีตและเป็น ศูนย์กลางของชุมชนแล้ว วัดยังเป็นศูนย์รวมของศิลปวัตถุ สิ่งของเครื่องใช้ของชุมชนที่ชาวบ้านนำมา ถวายไว้ กรณีที่มีงบประมาณการออกแบบตัวอาคารควรคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอยเป็นหลัก เช่น จะมี กิจกรรมอะไรบ้าง ใครบ้างที่จะมาใช้พิพิธภัณฑ์

1.6 ขั้นตอนการจัดทำพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนหลัก คือ

ขั้นตอนที่ 1 การมีส่วนร่วมของชุมชน พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นที่แท้จริงจะต้องเกิดจากความ กระตือรือร้นของชุมชนซึ่งจะนำไปสู่ความร่วมมือและความมีส่วนร่วมจริงจัง

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาวิจัยข้อมูลในท้องถิ่น ในท้องถิ่นมีเรื่องราวที่น่าศึกษาค้นคว้ามากมาย ดังนั้น จึงควรมีการกำหนดหัวข้อเรื่องและขอบเขตในการศึกษา ซึ่งจะต้องเป็นเรื่องที่สามารถให้ความรู้ สร้างภาพเคลื่อนไหวของชุมชนนับตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันให้แก่ผู้ชมได้เป็นอย่างดี โดยทั่วไปควร ศึกษาในเรื่องหลัก ๆ อย่างน้อย 4 เรื่อง คือ

1) ประวัติความเป็นมาของชุมชนนับตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ได้แก่ การตั้งถิ่นฐาน กลุ่มชน ที่อยู่อาศัย

2) การดำเนินชีวิตของชุมชน การประกอบอาชีพ การศึกษา การแต่งกาย บ้านเรือนที่อยู่อาศัย เครื่องมือเครื่องใช้ประจำวัน ฯลฯ

3) ศาสนาและความเชื่อ ได้แก่ พิธีกรรม พิธีเกี่ยวกับชีวิต งานเทศกาลต่าง ๆ เป็นต้น

4) ความสัมพันธ์ของคนภายในชุมชน อาทิเช่น ลักษณะครอบครัว ระบบเครือญาติ การอบรมเลี้ยงดู การแบ่งงานกันทำ ฯลฯ

ขั้นตอนที่ 3 จัดทำทะเบียนและจัดหมวดหมู่วัตถุ สามารถดำเนินการได้ทันทีหลังจากการตกลงใจสร้างพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น ก่อนที่จะทำทะเบียนวัตถุควรตรวจสอบสภาพวัตถุ หากมีการแตกหักควรมีการซ่อมแซมเสียก่อน และควรทำความสะอาดวัตถุเท่าที่จำเป็น ซึ่งไม่จำเป็นต้องยึดแบบใดตายตัว ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมและสะดวก การทำทะเบียนควรประกอบด้วยข้อมูลพื้นฐานดังนี้

1) เลขทะเบียนประจำวัตถุ คือหมายเลขประจำวัตถุที่จะบอกให้ทราบว่าวัตถุนั้นเข้ามายังพิพิธภัณฑ์เมื่อไหร่ อย่างไร ซึ่งมีวิธีเขียนหลายวิธี เช่น ลำดับปี พ.ศ. ที่ได้วัตถุมา/เลขลำดับวัตถุในปีนั้น เช่น 16 / 2546 หมายความว่าได้วัตถุมาในปี 2546 เป็นลำดับที่ 16 ของปีนั้น ลำดับปี พ.ศ.ที่ได้วัตถุมา/หมวดหมู่ของวัตถุ/เลขลำดับวัตถุในปีนั้น เช่น 20 / 1 / 2540 หาก 1 หมายถึงหมวดหมู่ของผ้า ลำดับดังกล่าวหมายความว่า ได้ผ้ามาในปี 2540 เป็นลำดับที่ 20

2) ชื่อวัตถุ ได้แก่ ชื่อเรียกวัตถุแต่ละชิ้น เช่น ธรรมาสัน ใบลาน เป็นต้น

3) คำบรรยายลักษณะ ได้แก่ รูปพรรณสัณฐานของวัตถุแต่ละชิ้น ควรเขียนให้ครอบคลุม เช่น เครื่องมือหินขัด มีผิวขัดมันเรียบ เนื้อหินสีขาวนวล มีคราบสีน้ำตาลจับทั่วไป สภาพชำรุดแตกหัก เป็นต้น

4) ขนาดวัดเป็นเซนติเมตร และน้ำหนักชั่งเป็นกรัม

5) ประวัติ ตำนานเรื่องเล่าของวัตถุว่าพบที่ไหน อย่างไร รายละเอียดส่วนนี้มีความสำคัญมาก เพราะจะเป็นตัวบ่งบอกความหมายและคุณค่าของวัตถุ

6) หมายเหตุ ได้แก่ คำอธิบายเพิ่มเติม นอกจากนั้นยังควรมีการถ่ายภาพวัตถุไว้หรือสามารถวาดรูปแทนได้ เพื่อนำไปติดกับคำบรรยาย ข้อมูลทั้งหมดนี้ควรจัดเก็บใน “สมุดทะเบียนวัตถุ” ซึ่งควรทำสำรองไว้ 1 ชุด

ขั้นตอนที่ 4 กำหนดเนื้อหาและการทำคำบรรยายเรื่องราว ให้พิจารณาจากข้อมูลที่ได้ศึกษาวิจัยทั้งหมดประกอบกับวัตถุที่มีอยู่ว่าสะท้อนเอกลักษณ์ใดของท้องถิ่น เพื่อนำเสนอเป็นจุดเด่นของพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นต่อไป

1.7 การจัดพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นและประเภทของวัฒนธรรม

โดยทั่วไปนักมานุษยวิทยาแบ่งวัฒนธรรมออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ คือ วัฒนธรรมทางวัตถุ (Material culture) และวัฒนธรรมไม่ใช่วัตถุ (Non-Material culture) วัฒนธรรมทางวัตถุ หมายถึง ส่วนของวัฒนธรรมที่จับต้องสัมผัสได้ เพราะมันเป็นสิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ ที่มีรูปร่างมีขนาด และน้ำหนักแตกต่างกันไปตั้งแต่ จอบ เสียม มีด หม้อ บาน รถยนต์ รถไฟ ไปจนถึงเครื่องจักรกลประเภทต่าง ๆ มนุษย์ไม่สามารถมีชีวิตอยู่ได้โดยปราศจากสิ่งของเครื่องใช้บางอย่างได้ เช่น เสื้อผ้า อาหาร ยารักษาโรค เป็นต้น แต่สิ่งของบางอย่างไม่จำเป็นนัก เช่น เครื่องสำอาง และบางอย่างยังเป็น

อันตรายต่อสุขภาพด้วย เช่น ผื่น ภูมิแพ้ และเชื้ออื่น เป็นต้น แต่ยังมีกลุ่มคนผลิตมันขึ้นมาด้วยเหตุผลต่าง ๆ แม้ว่าจะผิดกฎหมายก็ตาม

สิ่งที่มักพบกันทั่วไปในการจัดพิธีกรรมที่ท้องถิ่น คือ มักจัดแสดงเกี่ยวกับวัฒนธรรมทางวัตถุแต่อย่างเดียว เพราะจัดแสดงได้ง่ายกว่าวัฒนธรรมที่ไม่ใช้วัตถุ พิธีกรรมที่ส่วนมากไม่จัดแสดงวัฒนธรรมที่ไม่ใช้วัตถุ ซึ่งเราสามารถจัดแสดงได้โดยวิธีการต่าง ๆ ก่อนอื่นควรเข้าใจความหมายของวัฒนธรรมที่ไม่ใช้วัตถุก่อน วัฒนธรรมที่ไม่ใช้วัตถุ คือ ส่วนของวัฒนธรรมที่จับต้องสัมผัสไม่ได้ เพราะไม่มีรูปร่าง ขนาด หรือน้ำหนัก แต่มีอิทธิพลต่อชีวิตมนุษย์มาก วัฒนธรรมประเภทนี้แบ่งออกเป็น 6 ประเภทย่อย คือ บรรทัดฐานทางสังคม สถาบันทางสังคม วัฒนธรรมประเภทการควบคุมทางสังคม ศิลปะ ภาษา และพิธีกรรม

1) บรรทัดฐานทางสังคม (Social Norms)

เนื่องจากบรรทัดฐานทางสังคมเป็นกฎระเบียบหลักของแบบแผนพฤติกรรมของคนในสังคมต่างๆ จึงอาจกล่าวถึงประเภทของบรรทัดฐานทางสังคม 3 ประเภทย่อย ดังนี้

1.1) วิถีชาวบ้าน (Folkways) แต่ละสังคมมีวิถีชาวบ้านที่ถือเป็นบรรทัดฐานทางสังคม เช่น เกี่ยวกับการแต่งกายที่เหมาะสมในสถานการณ์ต่าง ๆ โดยมีปัจจัยของเพศ วัยและสถานภาพทางสังคมเข้ามาเกี่ยวข้อง ในสังคมไทยมีวิถีชาวบ้านกำหนดว่าผู้ไปงานศพควรใส่สีดำ แต่ถ้าไปงานรื่นเริง เช่น งานแต่งงานควรใส่สีสด ๆ เป็นต้น

1.2) จารีต (Mores) เป็นบรรทัดฐานทางสังคมประเภทที่มีความสำคัญต่อสังคมมากที่สุด การกระทำผิดจารีตจะมีผลกระทบต่อคนจำนวนมาก ดังนั้นทุกสังคมจึงมีข้อห้ามไม่ให้กระทำการใดๆ ที่จะเป็นอันตรายต่อสังคม เช่น ห้ามไม่ให้ลักขโมย ทำร้ายผู้อื่น ฆ่าคน ประพฤติผิดทางเพศ ประกอบอาชญากรรมทุกประเภท ห้ามไม่ให้ทุจริต ไม่ทารุณสัตว์และข้อห้ามอื่น ๆ อีกมาก แต่จารีตไม่ได้มีเฉพาะข้อห้าม มีข้อให้ทำตามด้วย เช่น ต้องช่วยเหลือผู้อื่น เป็นต้น

1.3) กฎหมาย (Laws) แบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ กฎหมายที่ไม่ได้บันทึกไว้เป็นลายลักษณ์อักษร กฎหมายประเภทนี้รวมเอาประเพณีทั้งหมดรวมทั้งกฎเกณฑ์ข้อบังคับต่าง ๆ ของกลุ่มคนหรือสังคมไว้ด้วย จึงได้กฎหมายที่เรียกว่ากฎหมายดั้งเดิม (Primitive Law) กฎหมายประเภทหนึ่ง คือ กฎหมายที่บันทึกไว้เป็นลายลักษณ์อักษร กฎหมายประเภทนี้มีลักษณะเด่นและชัดเจนมาก เพราะมีข้อห้ามไม่ให้กระทำหรือข้อบังคับให้ทำตาม และมีบทลงโทษไว้ด้วยว่า ถ้าทำผิดกฎหมายแต่ละอย่างจะได้รับโทษสถานใดบ้าง

1.4) บรรทัดฐานประเภทอื่น ๆ นอกจากบรรทัดฐานทั้งสามประเภทรูปร่างแล้ว ยังมีบรรทัดฐานประเภทอื่น ๆ อีก คือ สมัยนิยม ความนิยมชั่วคราว ความคลั่งไคล้ พิธีกรรม พิธีกรรม งานพิธี และมารยาทสังคม

2) สถาบันสังคม คือ ส่วนต่าง ๆ ของวัฒนธรรมที่เข้าจัดการกับปัญหาพื้นฐานของสังคม สถาบันสังคมจึงแบ่งเป็นประเภทต่าง ๆ ดังนี้ คือ สถาบันครอบครัว เศรษฐกิจ การเมืองการปกครอง การศึกษา ศาสนา การแพทย์และสาธารณสุข เป็นต้น สถาบันสังคมคือ หัวใจของวัฒนธรรม

3) วัฒนธรรมประเภทที่เกี่ยวกับการควบคุมทางสังคม คือ วัฒนธรรมที่ช่วยทำให้เกิดระเบียบในสังคมซึ่งบางอย่างจะเป็นการควบคุมอย่างเป็นทางการ และบางอย่างไม่เป็นทางการ วัฒนธรรมประเภทนี้มี 5 ประเภทย่อย คือ

3.1) ศาสนา ในหลักศาสนาจะมีข้อห้ามต่าง ๆ เช่น ศาสนาพุทธมีศีล 5 ศีล 8 ที่ห้ามฆ่าสัตว์ พุศฺต ลักทรัพย์ ตีฆ้องมีนเมา ศาสนาจึงช่วยควบคุมทางสังคมอย่างสำคัญ

3.2) ความเชื่อทางสังคม คือ ระบบความคิดเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ที่เป็นของคนจำนวนมากในสังคม เช่น ในสังคมไทยคนจำนวนมากเชื่อในนรก สวรรค์ บุญ บาป การทำบุญและโลกหน้า ความเชื่อต่าง ๆ ดังกล่าว จะช่วยควบคุมพฤติกรรมของคนให้อยู่ในระเบียบได้

3.3) ค่านิยม คือ มาตรฐานที่ใช้วัดว่าสิ่งใดมีค่าในสังคมบ้าง เมื่อสิ่งใดมีค่า คนก็อยากมีอยากได้ ความเชื่อในค่านิยมของสังคมทำให้เกิดความมีระเบียบในสังคมขึ้นได้

3.4) ประเพณีต่าง ๆ แต่ละสังคมมีประเพณีต่าง ๆ ที่ปฏิบัติติดต่อกันมาเป็นเวลาอันยาวนาน ประเพณีบางอย่างของไทยมีอายุหลายร้อยปี เช่น สงกรานต์ ลอยกระทง เข้าพรรษา เณิมพระชนมพรรษาและการบวชนาค เป็นต้น เมื่อคนทำตามประเพณีจะทำให้เกิดความมีระเบียบในสังคมขึ้นได้

3.5) กฎหมาย คือ การควบคุมทางสังคมโดยตรง กฎหมายมีความสำคัญมากในสังคมสมัยใหม่ เพราะมันทำให้เกิดความมีระเบียบในสังคมได้อย่างดี

4) ศิลปะ นักวิชาการยังถกเถียงกันว่า ศิลปะเป็นวัฒนธรรมทางวัตถุหรือไม่ใช่ ในสายตาของศิลปินมักมองศิลปะเป็นวัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุ ความจริงมันเป็นได้ทั้งวัฒนธรรมทางวัตถุและไม่ใช่ด้วย ศิลปะในที่นี้หมายถึง การสร้างสรรค์ผลงานในด้านต่าง ๆ เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม หัตถกรรม ดนตรี การละคร นาฏศิลป์และวรรณกรรม เป็นต้น

5) ภาษา คือ ระบบสัญลักษณ์ที่ใช้สื่อสารติดต่อกัน ภาษาในที่นี้หมายถึงภาษาพูด ภาษาเขียน รวมทั้งกิริยาท่าทางต่าง ๆ ด้วย

6) พิธีกรรม เน้นเฉพาะพิธีที่ต้องทำในแต่ละขั้นตอนของประเพณีต่าง ๆ เช่น ในงานศพ ประกอบไปด้วยพิธีต่าง ๆ ที่ทำในช่วงเวลาที่ต่างกันออกไป พิธีบางอย่างทำก่อนพิธีอื่น ๆ เช่น การอาบน้ำศพ แต่งตัวมาก่อนการรดน้ำศพ เป็นต้น

1.8 การจัดแสดงพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นในระดับชุมชน

การจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ เป็นกระบวนการที่สามารถพัฒนาได้เรื่อย ๆ สิ่งของที่นำมาจัดแสดงควรจะบอกว่าเป็นมาจากชุมชนอะไรและแสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตของชุมชนนั้น ๆ ทำความเข้าใจชุมชนในระดับหมู่บ้านเป็นระดับ ๆ ขึ้นมาก็จะทำให้ได้ข้อมูลที่มีความสมบูรณ์มากขึ้น ข้อมูลที่ควรเก็บในระดับชุมชนมีดังต่อไปนี้

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

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

3) ข้อมูลเกี่ยวกับเครือญาติ ในบางชุมชนเครือญาติเป็นระบบที่สำคัญมาก จึงควรเก็บรวบรวมข้อมูลด้านนี้เพื่อเรียนรู้ว่าใครเป็นญาติใครบ้าง

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

5) ข้อมูลเกี่ยวกับวงจรชีวิต 1 ปี ของชุมชน ควรให้ความสนใจกับชีวิตประจำวันของชาวบ้านหรือประชากรในชุมชน โดยจัดแสดงว่าชาวบ้านมีชีวิตประจำวันอย่างไร ต่อมาให้ชีวิตในรอบเดือนต่างๆ จนครบ 1 ปีของคนรวย คนจน ผู้ชาย ผู้หญิง คนชรา และกลุ่มย่อยกลุ่มอื่น ๆ ของชุมชน

6) ข้อมูลเกี่ยวกับกลุ่มทางสังคม ควรให้ข้อมูลเกี่ยวกับสมาคม ชมรมต่าง ๆ ซึ่งคือกลุ่มที่ชาวบ้านจำนวนหนึ่งมารวมตัวกัน เพื่อทำกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่าง เช่น ในหมู่บ้านต่าง ๆ ในสังคมไทย กรมพัฒนาชุมชนได้ส่งพัฒนากรเข้าไปช่วยจัดตั้งกลุ่มต่าง ๆ เช่น กลุ่มออมทรัพย์ กลุ่มสตรีทอผ้า กลุ่มเลี้ยงไก่ กลุ่มทำสวน เลี้ยงสัตว์และอื่น ๆ

7) ข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมทางวัตถุและเทคโนโลยี ควรสังเกตและให้ข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมทางวัตถุ เช่น ลักษณะบ้านเรือนของคนรวย คนจน เสื้อผ้าของผู้ชาย ผู้หญิง คนชรา และเด็ก เครื่องใช้ในบ้านเฟอร์นิเจอร์ต่าง ๆ ที่จะใช้เป็นตัวชี้ฐานะทางสังคมได้ นอกจากนี้ต้องให้ข้อมูลเกี่ยวกับเทคโนโลยี เช่น เครื่องมือทำไร่ ทำนา พาหนะขนส่ง การสื่อสารและอื่น ๆ

8) ประวัติชีวิต นักวิจัยต้องรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับครอบครัว และเก็บรวบรวมประวัติคนในวัยต่าง ๆ เพื่อแสดงให้เห็นชีวิตคนในชุมชนว่าคนแต่ละเพศ แต่ละวัยมีชีวิตความเป็นอยู่อย่างไรในชุมชน จึงต้องเก็บประวัติชีวิตของผู้หญิง เด็ก วัยรุ่น คนวัยหนุ่มสาว วัยกลางคน และวัยชรา โดย

แสดงให้เห็นชีวิตแต่ละช่วงของแต่ละคน ตั้งแต่เกิด และการผ่านวัยต่างๆ มารวมกันจะทำให้เห็นภาพรวมที่สมบูรณ์ของชุมชนได้ และทำให้ผู้อ่านเห็นภาพชุมชนในหลายมิติเวลา

9) ภาษาท้องถิ่นและศิลปะ ควรบันทึกข้อมูลเกี่ยวกับผลผลิตของวัฒนธรรมที่แสดงออกมาในรูปของภาษา เช่น นิทานชาวล้านนา เกมต่าง ๆ เพลงต่าง ๆ การละเล่นต่าง ๆ การเต้นรำ นิยายปรัมปรา ในบางสังคมเสียงสำคัญมาก เสียงคืออำนาจ เมื่อมีเสียงแสดงว่ามีอะไรเกิดขึ้นในหมู่บ้านของสังคมไทย ภาษาท้องถิ่นในรูปต่าง ๆ ที่กล่าวมาแล้วกำลังจะหมดไป ซึ่งเป็นเรื่องที่น่าเสียดาย นักจัดพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นจึงต้องให้ความสำคัญกับสิ่งเหล่านั้น และต้องเก็บรวบรวมข้อมูลที่มีค่าเหล่านั้นก่อนที่มันจะสูญหายไป

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

สรุปได้ว่า ข้อมูลระดับชุมชนที่ควรจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นนั้น ควรแสดงลักษณะทางกายภาพ (Ecological mapping) ได้แก่ ภูมิประเทศ ภูมิอากาศ ทรัพยากรต่าง ๆ ของชุมชน และควรเก็บประวัติชุมชน ชีวิตประจำวันของชุมชนต่าง ๆ ดูว่าใน 24 ชั่วโมง ชาวบ้านทำอะไรบ้าง กิจกรรมอะไรที่ชาวบ้านให้ความสำคัญในรอบ 12 เดือน เขามีพิธีกรรมหรือประเพณีอะไรบ้าง นับตั้งแต่ชีวิตประจำวัน ประจำเดือนจนถึงปี ให้เห็นภาพรวมว่าในหนึ่งปีชุมชนมีประเพณีอะไรบ้าง และควรแสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตด้านต่าง ๆ ของคนในชุมชนนั้น

ในระดับชุมชนนั้น ควรจะมีการวิจัยโดยวิธีการทางมานุษยวิทยาที่จะทำความเข้าใจในวัตถุที่เรารวบรวมไว้แล้ว ได้โดยใช้เทคนิควิธีวิจัยต่าง ๆ เช่น อย่างแรกคือ การวิจัยอย่างมีส่วนร่วม (Participant Observation) เราควรจัดแสดงสิ่งของให้เห็นถึงคุณค่าความสำคัญ ประวัติความเป็นมาต่างๆ โดยการทำการวิจัยอย่างมีส่วนร่วมในชุมชน ด้วยการเข้าไปอยู่กับชาวบ้านเพื่อให้เรามองวัฒนธรรมชาวบ้านผ่านสายตาของชาวบ้าน และเห็นคุณค่าวัฒนธรรมของเขาเหมือนกับวัฒนธรรมของเราเอง ถ้าทำได้เราก็จะให้ภาพวัฒนธรรมอย่างชัดเจน มีอคติน้อยลง ในการเก็บข้อมูลต้องมองหาผู้ให้ข้อมูล (Key informant) เช่น จะดูว่าเมื่อ 10 ปีมาแล้ว เขามีการรักษาดูแลเด็กทารกอย่างไรบ้าง คงต้องไปสัมภาษณ์ผู้หญิงที่เคยเป็นหมอตำแยอายุมากๆ และใช้เทคนิคการสัมภาษณ์ประวัติศาสตร์จากการบอกเล่า (Oral history) เรื่องราวในอดีตบางที่ไม่มีจารึกบันทึกไว้ เพราะอาจจะยังไม่มีตัวอักษรใช้ แต่จะมีการบอกเล่าเป็นทอดๆ การเก็บรวบรวมประวัติชีวิตของคน (Life history) ซึ่งไม่เฉพาะบุคคลสำคัญเท่านั้นที่จะแสดงให้เห็นถึงชีวิตที่สมบูรณ์ของชุมชน จะต้องดูว่า ผู้หญิง เด็ก ผู้ชาย ในวัยต่างๆ ผู้นำ คนที่ยากจน มีชีวิตอยู่ร่วมกันอย่างไร ควรจะให้ความสำคัญกับประวัติชีวิตของคนทุกคน การวิจัยทางมานุษยวิทยาจะมีประโยชน์มากในการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับชุมชน และแสดงวัฒนธรรมชุมชน

สุดท้ายคือ ควรทำให้พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นเป็นศูนย์ทางด้านวัฒนธรรมด้วย ไม่ใช่เป็นที่รวบรวมสิ่งของอย่างเดียว นั่นคือควรพยายามชักจูงให้คนที่อยู่ในชุมชนเป็นเจ้าของร่วมกัน มีการมาพบปะกันเป็นประจำเพื่อแสวงหาความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมพื้นบ้านมากขึ้น ให้ทุกคนมีความรู้สึกว่าเป็นเจ้าของเหมือนกัน เพื่อให้พิพิธภัณฑ์มีความสมบูรณ์และทำหน้าที่ในการให้ความรู้เกี่ยวกับชุมชนได้ดีที่สุด

สิ่งที่กล่าวมาข้างต้นเป็นเพียงแนวทางหนึ่งเท่านั้น ในปัจจุบันรูปแบบและแบบแผนของพิพิธภัณฑ์มีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ นักจัดการจำเป็นต้องเข้าใจในวัตถุประสงค์ของพิพิธภัณฑ์ว่าต้องการในลักษณะใด ไม่จำเป็นต้องให้เทคโนโลยีนำหน้าสิ่งที่ต้องการนำเสนอ อีกทั้งยังต้องมีการประเมินศักยภาพและปรับปรุงพิพิธภัณฑ์ให้มีความน่าสนใจอยู่เสมอ จึงจะดึงดูดผู้สนใจได้ตลอด ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่ยากในการที่จะดำรงให้พิพิธภัณฑ์อยู่รอดในสังคมปัจจุบัน

1.9 พิพิธภัณฑ์ในอนาคต

ในอดีตพิพิธภัณฑ์จัดตั้งขึ้นเพื่อรวบรวมของที่มีค่าของประเทศ เพื่อแสดงความเจริญรุ่งเรืองทางศิลปวัฒนธรรม แต่เนื่องจากโลกในอนาคตมีการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วการพัฒนาภูมิปัญญาของคนไทยเป็นเรื่องที่มีความสำคัญที่ต้องเร่งยกระดับให้ทันสมัยมากยิ่งขึ้นตามลำดับของเทคโนโลยีเพื่อป้องกันการไม่ถูกกลืน แต่ผสมผสานความเป็นไทยได้อย่างถูกต้อง สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา โดยสำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาการเรียนรู้ (2548) ได้นำเสนอแนวทางการเตรียมพิพิธภัณฑ์ในอนาคตดังนี้

1. ทบทวนให้เกิดความแน่ชัดด้านปัญหาของประเทศ ในที่นี้อาจกำหนดเป็น 3 ระดับ คือ ระดับประเทศ ระดับหน่วยงาน ระดับครัวเรือนหรือบุคคล (ในบางพิพิธภัณฑ์อาจต้องดูระดับโลก)

2. ทบทวนบทบาท กิจกรรม นิทรรศการ การดำเนินการในอดีต และขีดความพร้อม

3. นำข้อสรุปจาก 2 ข้อแรกมาวางสภาพ (Positioning) เพื่อให้รู้บทบาท หน้าที่

ทั้ง 3 ประการเป็นจุดเริ่มต้นสำคัญที่ทำให้มองเห็นภาพรวมของพิพิธภัณฑ์ในอนาคต ซึ่งจำเป็นต้องมีการตีตัวให้สอดคล้องกับสภาพการณ์ที่เปลี่ยนแปลงของประเทศและของโลก โดยมีประเด็นสำคัญดังนี้

1. พิพิธภัณฑ์มีบทบาทหน้าที่ชัดเจน เป็นแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตของประชาชน ทั้งที่เป็นนักเรียน นักศึกษา หรือประชาชนทั่วไป สำหรับนักเรียน นักศึกษาอาจกำหนดเป็นนิทรรศการหรือกิจกรรมเสริมหลักสูตร ในขณะที่การบริหารประชาชนอาจจัดกิจกรรมกึ่งบันเทิง

2. พิพิธภัณฑ์มีบทบาทคล้ายหน่วยงานด้านวิชาชีพ ให้ข้อมูลวิชาการ ร่วมกับการเป็นสถาบันที่เชื่อมโยงวิชาการเข้ากับการมีคุณภาพชีวิตที่ดีของสังคม

3. พิพิธภัณฑ์เป็นแหล่งท่องเที่ยว แหล่งพักผ่อนหย่อนใจแก่สังคมไทย และชาวต่างชาติ ให้หลีกเลี่ยงจากการท่องเที่ยวที่ไร้สาระเป็นการท่องเที่ยวอย่างมีสาระประเทืองปัญญา

4. พิพิธภัณฑ์ในอนาคต ต้องสร้างความร่วมมือระหว่างพิพิธภัณฑ์ด้วยกัน เพื่อการลดภาระด้าน Collection ให้น้อยลง แต่เน้นการจัดนิทรรศการ การแสดง การให้ข้อมูลแก่ผู้เข้าชมในวงกว้างอย่างมีคุณภาพทั่วถึง

5. เทคโนโลยีการสื่อสาร (Communication Technology) จะทำให้ภาพลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์เปลี่ยนและมีวิธีการนำเสนอที่พัฒนาขึ้นเรื่อย ๆ ไม่เพียงเฉพาะเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสาร ที่ทำให้พิพิธภัณฑ์ในอนาคตน่าสนใจเท่านั้น แต่นิทรรศการที่ง่ายและสร้างความเข้าใจแก่ผู้ชมโดยไม่เบื่อจะเป็นหัวใจของการนำเสนอ

6. การจัดการนิทรรศการของพิพิธภัณฑ์ แม้จะแบ่งแยกเป็นนิทรรศการถาวร และนิทรรศการชั่วคราว แต่การพัฒนาเทคโนโลยีจะทำให้ช่วงการเปลี่ยนแปลงโปรแกรมนิทรรศการต่างมีช่วงที่สั้นกว่าในอดีตโดยเฉพาะอย่างยิ่ง พิพิธภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ทั้งนี้เพราะเทคโนโลยีมีการเปลี่ยนแปลงค่อนข้างเร็ว

7. การสร้างเรื่องราว (Story Line) ให้ผู้เข้าชมมองเห็นและเข้าใจทั้งวงจร มีความจำเป็นต้องกระทำควบคู่ไปกับนิทรรศการเพื่อสร้างบรรยากาศที่จูงใจ และเข้าใจจนนำไปประยุกต์ใช้กับการดำรงชีวิต

8. พิพิธภัณฑ์จำเป็นต้องมีการติดต่อกับสังคมอย่างใกล้ชิด เช่นการประชาสัมพันธ์ในลักษณะ Offensive เพื่อให้ผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์จะต้องกระทำโดยสม่ำเสมอ และมีการติดตามประเมินสถานการณ์

1.10 บทบาทของพิพิธภัณฑ์กับการศึกษา

พิพิธภัณฑ์เป็นตัวกระตุ้นและสนับสนุนสังคมแห่งการเรียนรู้ การเรียนรู้จากวัตถุจริงที่ตั้งแสดงอยู่ในพิพิธภัณฑ์ เป็นการกระตุ้นให้เกิดการกระหายรู้ เกิดความคิดสร้างสรรค์ ระหว่างการชมผลงานผู้ชมจะบังเกิดความคิดใหม่ ความรู้ใหม่ ก่อให้เกิดการพัฒนาการทุกระดับของการศึกษานับแต่เด็กจนถึงผู้ใหญ่วัยชรา นอกจากนี้แล้วพิพิธภัณฑ์ยังเป็นศูนย์กลางของการเปลี่ยนแปลงทางสังคม สำหรับกลุ่มคนซึ่งถูกกีดกันจากสังคม ไม่ว่าจะเป็น ผู้ว่างงาน ผู้ไร้ทักษะฝีมือ ผู้มีรายได้น้อย ผู้อาศัยในแหล่งเสื่อมโทรม ในสภาวะแวดล้อมที่มีอาชญากรรมสูง ผู้ที่มีสุขภาพอนามัยไม่ดี หรือผู้ที่ยากจนครอบครัวแตกแยกเหล่านี้พิพิธภัณฑ์ ห้องสมุด และหอศิลป์ จะเป็นสถานที่ซึ่งพวกเขาสามารถเข้าไปหาความบันเทิง หาความรู้จากวัตถุที่ถูกจัดไว้

การศึกษาเป็นการพัฒนาคนในทุก ๆ ด้าน การศึกษาในความหมายปัจจุบัน ไม่ใช่เพียงคำสอนหรือการถ่ายทอดวิชาจากคนหนึ่งไปยังอีกคนหนึ่ง การศึกษาไม่เพียงการให้ความรู้ แต่เป็น

การพัฒนาคน เป็นการปลูกฝัง ส่งเสริมและพัฒนาให้เกิดสติปัญญา ความรู้ลึกนึกคิด ทักษะที่ดี มีรสนิยมสูง มีวิจารณญาณ การศึกษาเป็นการพัฒนาคนทุก ๆ ด้าน ไม่เฉพาะเพียงให้ความรู้เท่านั้น แต่เป็นการพัฒนาคน เป็นการปลูกฝัง ส่งเสริมและพัฒนาให้เกิดสติปัญญา ความรู้ลึกนึกคิด ทักษะที่ดี มีรสนิยมสูง มีวิจารณญาณ การศึกษาเป็นการพัฒนาคนทุก ๆ ด้าน ไม่เฉพาะเพียงให้ความรู้เท่านั้น ดังนั้น การศึกษาจึงไม่ได้อยู่เพียงที่สำนักเรียนแต่อยู่ที่สิ่งแวดล้อมทุกแห่ง และสถาบันที่สำคัญยิ่งแห่งหนึ่งก็คือ พิพิธภัณฑสถาน ซึ่งเป็นสถานที่ซึ่งสามารถพัฒนาการศึกษา ในเรื่องความคิด ความเข้าใจ คุณค่า ทักษะดีได้อย่างกว้างขวาง

การศึกษาแบบใหม่ให้ความสำคัญในการเรียนรู้จากประสบการณ์แวดล้อม การเรียนรู้จากการสัมผัสด้วยตา ด้วยหูและมือ พิพิธภัณฑสถานเป็นสถานที่จัดแสดงวัตถุในแขนงวิชาต่าง ๆ จึงได้กลายเป็นสถาบันการศึกษาที่สำคัญยิ่งในปัจจุบัน พิพิธภัณฑสถานในปัจจุบันได้เปลี่ยนแปลงไปตามความต้องการของสังคม ไม่มีการแบ่งชั้นวรรณะ พิพิธภัณฑสถานจะช่วยให้คนรำลึกถึงอดีตเห็นคุณค่าและศิลปวัฒนธรรมในอดีต และเรียนรู้วิชาการแขนงต่าง ๆ ได้อย่างเพลิดเพลิน

วัตถุประสงค์ของการศึกษาในพิพิธภัณฑสถาน มีดังนี้

1) ให้ความรู้โดยอาศัยหลักฐาน ข้อเท็จจริงต่าง ๆ จากวัตถุที่รวบรวมไว้ในพิพิธภัณฑสถานในเรื่องราวของวัตถุที่จัดแสดงไว้

2) ให้ความคิด การทำให้คนคิดใช้ความคิดและความคิดเกิดปัญญา หมายความว่า วัตถุในพิพิธภัณฑสถานต้องเร้าความสนใจให้เกิดความคิด ความอยากรู้ อยากเห็นในสิ่งซึ่งไม่เคยสนใจหรือเอาใจใส่มาก่อน เมื่อเกิดความคิดแล้วก็จะนำไปสู่การค้นคว้าเรื่องราวเกิดเป็นความรู้ขึ้นภายหลัง

3) สร้างแรงจูงใจ สร้างความประทับใจให้เกิดความรู้ลึกซึ้งเห็นคุณค่าของวัตถุ พิพิธภัณฑสถานรวบรวมรักษาไว้ จะเป็นคุณค่าทางศิลปะ วัฒนธรรม หรือทางวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีก็ตาม จะต้องทำให้ผู้ชมเกิดความสำนึกในคุณค่าความสำคัญของวัตถุที่แสดงนั้น

4) สร้างทัศนคติที่ดีและถูกต้องแก่ผู้ชม

ความสำคัญของพิพิธภัณฑสถานกับการเรียนรู้ของนักเรียน โดยพิพิธภัณฑสถานมีส่วนช่วยส่งเสริมสนับสนุนนักเรียนในด้านต่าง ๆ ดังนี้

1) ส่งเสริมให้เด็กใช้ความคิด ใช้เหตุผลจากการพิจารณาวัตถุในพิพิธภัณฑสถาน

2) สร้างทัศนคติที่ดีและสร้างความรู้ลึกเห็นคุณค่าและชื่นชมยินดีในสิ่งที่มีคุณค่า

3) เร้าความสนใจในวิทยาการแขนงต่าง ๆ

4) ให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับข้อเท็จจริง หลักฐานเรื่องราวที่สัมพันธ์กับวัตถุในพิพิธภัณฑสถาน

5) ฝึกทักษะต่าง ๆ เช่น ทักษะในการศึกษาค้นคว้า

6) ฝึกนิสัยให้มีเหตุมีผล มีความคิดพิจารณารอบคอบ

7) กระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์

8) สร้างนิสัยให้ตื่นตัวในการศึกษาหาความรู้อยู่ตลอดเวลา

ดังความสำคัญของการพิพิธภัณฑที่ที่มีบทบาทต่อการพัฒนาการเรียนของผู้เรียน และประชาชนทุกเพศ ทุกวัย ให้ได้รับความรู้ไปพร้อมกับความเพลิดเพลิน ทำให้หน่วยงานรัฐบาล เอกชน และองค์กรอิสระต่าง ๆ ให้ความสำคัญกับพิพิธภัณฑที่เพิ่มมากขึ้น และก่อเกิดเป็นพิพิธภัณฑที่ท้องถิ่นเพิ่มมากขึ้น ซึ่งถือเป็นสิ่งที่ควรให้การสนับสนุนเพราะพิพิธภัณฑที่นอกจากเป็นสถานที่ให้ความรู้แล้วยังเป็นต้นกำเนิดของความรู้อีกด้วย

2. แหล่งเรียนรู้

2.1 ความหมายของแหล่งเรียนรู้ มีผู้ให้คำจำกัดความของแหล่งเรียนรู้ไว้หลากหลายดังนี้

คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2545) ให้ความหมายของแหล่งเรียนรู้ว่า หมายถึง แหล่งหรือที่รวมสาระความรู้ซึ่งอาจเป็นสถานที่ ศูนย์ข้อมูล ข่าวสาร หรือบุคคลที่เอื้อให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต

อาชัญญา รัตนอุบล และคณะ (2548) กล่าวว่า แหล่งเรียนรู้เป็นสิ่งที่มิอยู่ในสังคมรอบตัวทั้งสิ่งที่มีชีวิตและไม่มีชีวิต เป็นสิ่งที่มิอยู่ในธรรมชาติ และมนุษย์สร้างขึ้น เป็นแหล่งความรู้ที่ทำให้คนในสังคมเกิดการเรียนรู้และเกิดประสบการณ์ในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

สุมาลี สังข์ศรี (อ้างถึงใน วรรัตน์ อภินันท์กุล, 2551) ให้ความหมายของแหล่งเรียนรู้ว่า หมายถึง บุคคล กิจกรรมที่อยู่ในชุมชน ซึ่งให้ประสบการณ์แก่ประชาชนได้ ดังนั้นแหล่งเรียนรู้ในชุมชนอาจจะเป็นศาสนสถาน โรงเรียน พิพิธภัณฑที่ สวนสมุนไพร ภูมิปัญญาท้องถิ่น พิธีกรรมทางศาสนา ประเพณี ศูนย์การศึกษาในชุมชน ห้องสมุด สถานประกอบการ หน่วยงานต่าง ๆ ที่มีสาขาอยู่ในชุมชน เป็นต้น

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2551) ได้สรุปความหมายของแหล่งเรียนรู้ว่า หมายถึง แหล่งข้อมูล ข่าวสาร สารสนเทศและประสบการณ์ที่สนับสนุนส่งเสริมให้ผู้เรียนใฝ่รู้ใฝ่เรียนแสวงหาความรู้ และเรียนรู้ด้วยตนเองตามอัธยาศัยอย่างกว้างขวางและต่อเนื่อง เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ มีความสนใจ ใคร่เรียนรู้และเป็นบุคคลที่มีการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยมีหลักการดำเนินงานที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและแนวคิดที่มุ่งเน้นการเรียนรู้ของผู้เรียน

จากความหมายของแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ที่ได้กล่าวข้างต้น การวิจัยครั้งนี้จึงใช้ความหมายของแหล่งเรียนรู้ตามสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาที่กล่าวว่า แหล่งเรียนรู้ หมายถึง แหล่งหรือที่รวมสาระความรู้ ซึ่งอาจเป็นสถานที่ ศูนย์ข้อมูลข่าวสาร สาระความรู้ หรือบุคคลที่เอื้อให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต

2.2 ความสำคัญของแหล่งเรียนรู้

แหล่งเรียนรู้มีความสำคัญต่อการพัฒนาการเรียนรู้อย่างมากมายหลายประการ ซึ่งมีผู้ให้ทัศนะเกี่ยวกับความสำคัญของแหล่งเรียนรู้ไว้ทำนองเดียวกัน ดังนี้

ยนต์ ชุ่มจิต (2550) ได้กล่าวถึงความสำคัญของแหล่งเรียนรู้โดยสรุปคือ

- 1) เป็นแหล่งการศึกษาตลอดชีวิต
- 2) ช่วยเสริมการเรียนการสอน
- 3) เป็นแหล่งปฐมนิเทศของการศึกษาหาความรู้
- 4) ใช้เป็นแหล่งความรู้ที่ทำให้เกิดประสบการณ์ตรง
- 5) ใช้เป็นแหล่งศึกษาเกี่ยวกับวิทยาการใหม่ ๆ

นฤมล ตันธสุรเศรษฐ์ (อ้างถึงใน วรารัตน์ อภินันท์กุล, 2551) ได้ให้ความสำคัญของแหล่งเรียนรู้ว่า

- 1) เป็นแหล่งการศึกษาตลอดชีวิตที่ประชาชนจะมีปฏิสัมพันธ์ เพื่อหาความรู้ต่าง ๆ ได้ด้วยตนเองตลอดเวลา โดยไม่จำกัดเพศและวัย
- 2) เป็นแหล่งที่ประชาชนจะเข้าไปปฏิสัมพันธ์ เพื่อหาความรู้จากแหล่งกำเนิดได้
- 3) เป็นแหล่งที่ประชาชนจะเข้าไปปฏิสัมพันธ์ เพื่อให้เกิดประสบการณ์ตรงหรือลงมือปฏิบัติจริงได้
- 4) เป็นแหล่งที่ประชาชนจะเข้าไปปฏิสัมพันธ์ เพื่อให้ได้ความรู้เกี่ยวกับวิทยาการใหม่ๆ ที่มีการคิดค้นขึ้นและยังไม่มีของจริงให้เห็น เช่น ศึกษาสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ จากงานนิทรรศการ
- 5) เป็นการให้ข่าวสารและเปลี่ยนแปลงทัศนคติ ค่านิยม เพื่อเกิดการยอมรับสิ่งใหม่ แนวคิดใหม่ หรือมีมุมมองใหม่

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2551) ได้กล่าวถึงความสำคัญของแหล่งเรียนรู้ ดังนี้

- 1) เป็นแหล่งรวมขององค์ความรู้ที่หลากหลายที่ผู้เรียนจะสามารถศึกษาเรียนรู้ได้ทั้งรูปแบบการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัยที่ตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคล และเอื้อต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตได้อย่างเต็มที่
- 2) เป็นแหล่งทำกิจกรรม แหล่งทัศนศึกษา แหล่งฝึกปฏิบัติจริงที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะกระบวนการเรียนรู้ ทั้งทักษะการสังเกต การเก็บข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล การตีความ การสรุปองค์ความรู้ การทำงานร่วมกันเป็นเป็นหมู่คณะ ตลอดจนการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ
- 3) เป็นแหล่งเรียนรู้ทางธรรมชาติและสภาพแวดล้อมที่มีอยู่ในท้องถิ่นรอบ ๆ ตัว ผู้เรียนที่สามารถเข้าถึงได้โดยง่ายทั้งสะดวกและประหยัด

4) เป็นแหล่งข้อมูลที่ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข ได้เรียนรู้โดยการปฏิบัติจริง ได้เรียนรู้ตามศักยภาพและความสนใจใคร่รู้ของผู้เรียน

5) ทำให้ผู้เรียนได้รับการปลูกฝังให้รู้จักค่าและรักท้องถิ่นของตนเอง และตระหนักในคุณค่าของทรัพยากร สภาพแวดล้อม ศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนและสืบสานสู่อนุชนรุ่นหลังต่อไป

6) เป็นแหล่งเชื่อมโยงให้สถานศึกษาและชุมชนมีความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดกัน ทำให้คนในชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา มีการพัฒนาท้องถิ่นและแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ร่วมกัน มีการสร้างเครือข่ายระหว่างองค์กรต่าง ๆ ระดับท้องถิ่นและระดับประเทศ ก่อให้เกิดความร่วมมือร่วมใจพัฒนาเป็นแหล่งเรียนรู้ระดับสากล เพื่อพัฒนาการศึกษาตลอดชีวิตของทุกกลุ่มเป้าหมาย

2.3 ประเภทของแหล่งเรียนรู้

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 มาตรา 25 ได้กำหนดประเภทของแหล่งเรียนรู้ คือ ห้องสมุดประชาชน พิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ สวนสาธารณะ สวนสัตว์ สวนพฤกษศาสตร์ อุทยานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ศูนย์กีฬาและนันทนาการ และแหล่งข้อมูลและแหล่งเรียนรู้อื่น

มนุษย์สร้างแหล่งเรียนรู้ที่ช่วยให้สามารถเรียนรู้ได้ตามความต้องการทุกเพศทุกวัย ทุกสถานที่ เช่น วิทยุ โทรทัศน์ คอมพิวเตอร์ เป็นต้น แหล่งเรียนรู้ที่เป็นบุคคลหรือกลุ่มคนที่มีความรู้ความสามารถ ความเชี่ยวชาญในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง จะเป็นผู้ถ่ายทอดให้ผู้เรียนมีทักษะในการพัฒนาชีวิตต่อไป (กรมสามัญศึกษา, 2544: 3) เนื่องจากแหล่งเรียนรู้ หรือแหล่งความรู้ในชุมชน หรือแหล่งทรัพยากรในชุมชนมีความหมายที่กว้างขวางมาก จึงมีนัยการศึกษาจำแนกประเภทแหล่งเรียนรู้ไว้แตกต่างกัน ดังต่อไปนี้

Ramirez (1994) จำแนกแหล่งความรู้ในชุมชนออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่

- 1) แหล่งความรู้ที่เป็นธรรมชาติ อาทิ แสงแดด อากาศ ดิน น้ำ เป็นต้น
- 2) แหล่งความรู้ที่เป็นบุคคล ได้แก่ บุคคลที่มีความรู้ความสามารถในชุมชน
- 3) แหล่งความรู้ทางด้านเทคโนโลยี ได้แก่ แหล่งความรู้ที่เกิดจากความเจริญก้าวหน้าทางด้านวิทยาศาสตร์ การคิดประดิษฐ์ต่าง ๆ เช่น เครื่องยนต์
- 4) แหล่งความรู้ที่เป็นสถาบัน ได้แก่ สถาบันต่าง ๆ ที่มนุษย์ได้สร้างขึ้น เช่น โรงเรียน โบสถ์ เป็นต้น

Jarolimek (1969: 189) จำแนกแหล่งความรู้ออกเป็น 2 ประเภท คือ

1) ประเภทที่เป็นวัสดุในการอ่าน (Reading Materials) ได้แก่ หนังสือ จุลสาร วารสาร หนังสือพิมพ์และสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ

2) ประเภทที่ไม่ใช้วัสดุในการอ่าน (Non-Reading Materials) ได้แก่ ภาพยนตร์ รูปภาพ ฟิล์มสตริป เครื่องบันทึกเสียง แผนที่ ลูกโลก และแหล่งวิทยาการอื่น ๆ

Nichols (1971: 341-347) ได้แบ่งประเภทของแหล่งความรู้ที่มีอยู่ในชุมชน ดังนี้

1) ผู้ชำนาญการ เช่น นักดนตรี จิตรกร ผู้ชำนาญงานพิเศษ นักกีฬา พนักงานซื้อ-ขาย และบริการ พ่อค้า นักธุรกิจ นายธนาคาร นักอุตสาหกรรม ช่างนา

2) พ่อแม่หรือผู้ปกครอง

3) ตัวแทนขององค์กรต่าง ๆ ได้แก่ ตัวแทนของสังคม เทศบาล ศูนย์วัฒนธรรมหรือหน่วยงานอื่น ๆ

4) ผู้แทนทางด้านธุรกิจและอุตสาหกรรม ได้แก่ บุคคล ที่ทำงานทางด้านธุรกิจการค้าขาย หรือโรงงานอุตสาหกรรม เช่น บริษัทขนส่ง เหมืองแร่ บริษัทห้างร้านต่าง ๆ

5) ผู้แทนรัฐบาล เช่น ตำรวจ เทศมนตรี เจ้าหน้าที่อนามัย เป็นต้น

6) คณะกรรมการที่ทำหน้าที่ให้คำปรึกษาแนะนำแก่ประชาชน เช่น คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน คณะที่ปรึกษาโรงเรียน คณะครูภายในโรงเรียน เป็นต้น

7) ทรัพยากรธรรมชาติ ประกอบไปด้วย พืช สัตว์ป่า น้ำ ดิน แร่ และวัสดุชนิดต่าง ๆ ทางธรรมชาติ

8) สิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น เช่น อาคารสถานที่ เครื่องบิน ถนน รถไฟ ห้องสมุด พิพิธภัณฑ์ ปุชนิยสถาน เป็นต้น

นฤมล ดันธสุเรศรัฐ (2533: 6-13) ให้จำแนกแหล่งวิทยาการที่มีอยู่ในชุมชนที่จะสามารถนำมาประกอบการเรียนการสอนได้ ดังนี้

1) ประเภทบุคคล หมายถึง ผู้ที่มีความรู้ความสามารถในด้านต่าง ๆ ที่อาศัยอยู่ในชุมชนนั้น

2) ประเภททรัพยากรธรรมชาติ หมายถึง สิ่งต่าง ๆ ที่มีอยู่ตามธรรมชาติ

3) ประเภทสื่อต่าง ๆ รวมทั้งเทคโนโลยี และสิ่งประดิษฐ์ชนิดต่าง ๆ

สรุปได้ว่า แหล่งเรียนรู้ที่มีอยู่รอบๆ ตัวเราทุกหนทุกแห่งจะมีลักษณะแตกต่างกันออกไปมากมายหลายประเภท ซึ่งสามารถจำแนกเป็นประเภทใหญ่ ๆ ได้ดังนี้

1) แหล่งเรียนรู้ที่เป็นบุคคล เช่น ครู เพื่อนในห้องเรียน เพื่อต่างระดับ บุคลากรในโรงเรียน ผู้ปกครอง คนในชุมชน เป็นต้น

2) แหล่งเรียนรู้ที่เป็นแหล่งวิชาการ ได้แก่ สถานที่ต่าง ๆ ภายในโรงเรียนและชุมชน เช่น ห้องสมุด วัด ตลาด ร้านค้า สถานีตำรวจ สถานีอนามัย โบราณสถาน สวนสัตว์ เป็นต้น

3) แหล่งเรียนรู้ที่เป็นธรรมชาติ เช่น ห้วย หนอง คลอง อ่างเก็บน้ำ สวนสาธารณะ ป่า ต้นไม้ ใบไม้ อุทยานแห่งชาติ รวมทั้งสัตว์ต่าง ๆ เช่น สัตว์เลี้ยง สัตว์ป่า เป็นต้น

4) แหล่งเรียนรู้ที่เป็นสื่อ นวัตกรรมและเทคโนโลยีต่าง ๆ เช่น หนังสือ ตำรา วารสาร นิตยสาร สิ่งพิมพ์ หนังสือพิมพ์ แผ่นปลิว บ้ายโฆษณา รายการวิทยุ รายการโทรทัศน์ เสียงตามสาย เกมคอมพิวเตอร์ และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ต่าง ๆ เป็นต้น

2.4 แหล่งเรียนรู้กับการพัฒนาการเรียนรู้

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2551) ได้กล่าวถึงการใช้แหล่งเรียนรู้ว่า แหล่งเรียนรู้เป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ มีทักษะ และมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ตามที่หลักสูตรกำหนด ดังนี้

1) ตระหนักถึงความสำคัญและความจำเป็นของแหล่งเรียนรู้และมุ่งมั่นพัฒนาคุณภาพของตนเอง

2) รู้จักแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ได้ศึกษาค้นคว้าตามความถนัดและความสนใจ

3) ผู้เรียนมีลักษณะเป็นคนช่างสังเกต รู้จักวิเคราะห์ กล้าคิด กล้าพูด

4) มีทักษะและขั้นตอนในการเรียนรู้ กระตือรือร้น รักการอ่าน ใฝ่รู้ ใฝ่เรียน และรัก การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

5) ผู้เรียนมีโอกาสทำงานในสิ่งที่ตนสนใจ มีความถนัดเหมาะสมสอดคล้องกับความต้องการ

6) ปฏิบัติงานได้อย่างมีระบบ รู้จักการวางแผน มีวิธีการดำเนินงาน ตามแผน มีการปรับปรุงพัฒนางานและการสรุปรายงาน

7) สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข รู้จักช่วยเหลือเกื้อกูลซึ่งกันและกัน

8) เป็นการนำความรู้มาประยุกต์ใช้กับชีวิตประจำวันและเป็นแนวทางประกอบอาชีพในอนาคต

นอกจากแหล่งเรียนรู้จะเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ มีทักษะและมีคุณสมบัติตามที่หลักสูตรกำหนดดังกล่าวแล้ว การจัดการเรียนรู้โดยใช้แหล่งเรียนรู้ยังเป็นการเรียนรู้ที่มีองค์ประกอบของการเรียนรู้ที่สำคัญ 6 ประการ ดังนี้

1) ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตัวเอง

2) ผู้เรียนได้ฝึกทำงานเป็นกลุ่ม ร่วมคิดร่วมทำ ร่วมแก้ปัญหาต่าง ๆ ซึ่งจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้และทักษะกระบวนการต่าง ๆ

3) ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการสังเกต เก็บข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล การตีความ และการสรุป การคิดแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ

4) ผู้เรียนได้ประเมินผลการทำงานด้วยตนเอง

5) ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้และเผยแพร่ความรู้ได้

6) ผู้สอนเป็นที่ปรึกษาให้ความรู้ ให้คำแนะนำ และให้การสนับสนุน

2.5 วัตถุประสงค์การจัดตั้งแหล่งเรียนรู้

บุญเลิศ มาแสง (2532: 29) ได้กล่าวถึงการจัดตั้งแหล่งเรียนรู้ของกรมการศึกษานอกโรงเรียน ซึ่งกำหนดวัตถุประสงค์การจัดตั้งไว้ 5 ประการ คือ

1) เพื่อพัฒนาแหล่งวิทยาการของหมู่บ้าน เช่น ที่อ่านหนังสือพิมพ์ประจำ หมู่บ้าน และที่อ่านหนังสือที่วัดหรือโรงเรียน ให้เป็นแหล่งความรู้หมู่บ้าน สามารถให้บริการแก่ประชาชนได้ทุกกลุ่ม ทุกเพศ ทุกวัย

2) เพื่อจัดตั้งแหล่งความรู้หมู่บ้านขึ้นในพื้นที่ ซึ่งยังไม่เคยมีการจัดตั้งแหล่งวิทยาการรูปแบบใดมาก่อน

3) เพื่อเปิดโอกาสให้ประชาชนในหมู่บ้านและชุมชนที่ใกล้เคียงได้มีโอกาสศึกษาค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองได้อย่างกว้างขวางตลอดเวลา ได้รับการบริการทางการศึกษาในรูปแบบของกิจกรรมต่าง ๆ ที่ช่วยพัฒนาทักษะความสามารถในการปรับปรุงคุณภาพชีวิตตามความพร้อมและตามความต้องการของตน

4) เพื่อส่งเสริมให้ประชาชนมีส่วนร่วมในการบริหารกิจกรรมการศึกษาด้วยตนเอง โดยอาศัยองค์กรท้องถิ่นหรือตัวแทนของประชาชนในหมู่บ้าน เช่น กลุ่มนักศึกษาทางไกล กลุ่มพลังมวลชนและอาสาสมัครในหมู่บ้าน

5) เพื่อส่งเสริมให้เกิดการระดมทรัพยากร และการทำงานร่วมกันระหว่างหน่วยงานต่าง ๆ ของรัฐ ตั้งแต่ระดับจังหวัด อำเภอ ตำบล หมู่บ้าน และหน่วยงานภาคเอกชนตามแนวนโยบายการพัฒนาชนบทแห่งชาติ

สรุปได้ว่า การจัดตั้งแหล่งความรู้ มีวัตถุประสงค์ที่สำคัญคือ เพื่อให้ประชาชนได้รับการศึกษาตลอดชีวิต โดยเรียนรู้ด้วยตนเองจากสื่อและกิจกรรมในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อพัฒนาทักษะความรู้ ความสามารถและคุณภาพชีวิต ตลอดจนส่งเสริมให้มีการระดมทรัพยากรจากแหล่งต่าง ๆ มาใช้ในการทำงานร่วมกันระหว่างภาครัฐ เอกชนและชุมชน

2.6 ความสำคัญของแหล่งเรียนรู้

ปัจจุบันความเจริญก้าวหน้าในวิทยาการสาขาต่าง ๆ มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วการศึกษาหรือการเรียนรู้จะหยุดอยู่เพียงการศึกษาภาคบังคับในรั้วโรงเรียนเท่านั้นไม่ได้ทุกคนจะต้องศึกษาหาความรู้อย่างต่อเนื่องต่อไปตลอดชีวิต ดังนั้นแหล่งความรู้ต่าง ๆ จึงมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งที่จะช่วยให้บุคคลสามารถแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเองตามความต้องการ ความสนใจ ความถนัดและความพร้อม ดังที่ผู้รู้และนักการศึกษาได้กล่าวถึงความสำคัญของแหล่งเรียนรู้ไว้ดังนี้

นิวัตติ อรรถพลยุคล (2536: 15-16) กล่าวว่า ไร่ว่า แหล่งความรู้มีความสำคัญ คือเป็นสถานที่ที่ประชาชนในหมู่บ้านได้ร่วมแรง ร่วมคิด ร่วมทำ โดยได้มีการบริจาคทรัพย์สินของร่วมมือเสียสละกำลังกายในการจัดสร้างอาคารสถานที่ขึ้นมา สำหรับเป็นสถานที่ให้ความรู้ข่าวสารข้อมูลต่าง ๆ แก่ประชาชน โดยมีสื่อประเภทสิ่งพิมพ์และอาจมีสื่อเทคโนโลยี วิทยุ โทรทัศน์ ของจริง ของจำลอง การแสดง การสาธิตต่าง ๆ ไว้บริการ สื่อบางส่วนได้รับความร่วมมือจากหน่วยงานของราชการและเอกชนต่าง ๆ และสื่ออีกบางส่วนได้รับการบริจาคจากประชาชนทั่วไป ทั้งนี้เพื่อให้ประชาชนในหมู่บ้านได้มีโอกาสฝึกอ่าน เขียน ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเพื่อนำไปสู่การพัฒนาคุณภาพชีวิตให้ดีขึ้น

นฤมล ตันธสุรเศรษฐ์ (2533: 6-7) กล่าวว่า ไร่ว่า แหล่งความรู้หรือแหล่งวิทยาการในชุมชนมีความสำคัญ คือ

- 1) เป็นแหล่งการศึกษาตลอดชีวิตที่ประชาชนจะมีปฏิสัมพันธ์เพื่อหาความรู้ต่าง ๆ ได้ด้วยตนเองตลอดเวลา โดยไม่จำกัดเพศและวัย
- 2) เป็นแหล่งที่ช่วยเสริมการเรียนการสอนการศึกษาในระบบ
- 3) เป็นแหล่งที่ประชาชนจะเข้าไปปฏิสัมพันธ์เพื่อหาความรู้จากแหล่งกำเนิดได้เช่น การเข้าไปศึกษาโบราณสถาน โบราณวัตถุหรือศาสนสถาน การศึกษาพันธุ์ไม้ หรือการศึกษาพันธุ์สัตว์ สภาพชีวิตความเป็นอยู่ตามธรรมชาติของสัตว์ชนิดต่าง ๆ ถึงแหล่งที่อยู่อาศัยในป่า
- 4) เป็นแหล่งที่ประชาชนจะเข้าไปปฏิสัมพันธ์เพื่อให้เกิดประสบการณ์ตรง หรือลงมือปฏิบัติจริงได้ เช่น การแก้เครื่องยนต์ การประดิษฐ์ เครื่องใช้ต่าง ๆ เช่น โต๊ะ เก้าอี้ การทำอาหาร ขนม หรือดอกไม้ประดิษฐ์ เป็นต้น
- 5) เป็นแหล่งที่ประชาชนจะเข้าไปปฏิสัมพันธ์เพื่อให้ได้ความรู้เกี่ยวกับวิทยาการใหม่ที่มีการคิดค้นขึ้น และยังมีของจริงให้เห็น เช่น การศึกษาถึงประดิษฐ์กรรมชิ้นใหม่ โดยดูจาก วิดีทัศน์ ภาพยนตร์ นิทรรศการ หรือสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งแหล่งวิทยาการประเภทนี้จะเป็นสื่อต่าง ๆ ซึ่งมีความสำคัญเฉพาะในหลายด้าน คือ

5.1) เป็นแหล่งให้ข่าวสาร เปิดโลกทัศน์ของผู้ศึกษาให้กว้างไกลกว่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นในท้องถิ่นของตน ช่วยให้เกิดความสนใจในเรื่องที่สำคัญ ช่วยยกระดับความมุ่งมั่น โดยการ

เสนอภาพในอุดมคติหรือเสนอผลสำเร็จ และความก้าวหน้าของงานและบุคคลต่าง ๆ ซึ่งจะช่วยสร้างบรรยากาศของการพัฒนาด้วย

5.2) เป็นสิ่งช่วยเปลี่ยนทัศนคติและค่านิยมเพื่อให้เกิดการยอมรับสิ่งใหม่ ๆ แนวความคิดใหม่ เกิดมุมมองใหม่ขึ้น

5.3) เป็นสื่อการสอนสมัยใหม่ที่ให้ทั้งความรู้ ก่อให้เกิดทักษะ ช่วยให้การเรียนรู้เร็วขึ้น

ความสำคัญของแหล่งเรียนรู้จะอยู่ที่ความหลากหลาย ที่สามารถตอบสนองความต้องการของแต่ละบุคคลในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง เพราะบุคคลมีความต้องการแตกต่างกันไปตามความสามารถ ความสนใจ ความถนัดและความพร้อมที่จะเรียนรู้ หากสามารถดำเนินการจัดแหล่งความรู้ได้อย่างเพียงพอและมีประสิทธิภาพ ก็สามารถส่งเสริมให้บุคคลเกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต และเกิดสังคมแห่งการเรียนรู้ได้ทุกหนทุกแห่ง

แสงจันทร์ อินทนนท์ (2532: 68) กล่าวว่า การจัดแหล่งความรู้หมู่บ้านเป็นการวางพื้นฐานเบื้องต้นที่จะช่วยพัฒนาประชาชนในท้องถิ่นด้านต่าง ๆ ดังนี้

1) ช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชนในชนบท มุ่งพัฒนาด้านความเป็นอยู่ให้เขา “อยู่ดี” สามารถดำรงชีวิตในชุมชนได้อย่าง “มีความสุข” มีความประพฤติที่ถูกต้อง มีความมั่นคงปลอดภัยในชีวิต การให้บริการทางการศึกษา เป็นการชี้แนะให้เขาเห็นว่า จะทำอย่างไรจะมีชีวิตอยู่ดีมีความสุขและนำความรู้ที่ได้รับนั้นมาปรับใช้ให้เหมาะสมกับตน โดยขึ้นอยู่กับพื้นฐานของแต่ละบุคคล เป็นสำคัญ

2) ช่วยให้ประชาชนรู้จักการพึ่งพาตนเอง การพัฒนาชุมชนมีความมุ่งหมายให้ประชาชนได้ช่วยตนเองมากที่สุด และเป็นการส่งเสริมให้ประชาชนมีส่วนร่วมในการช่วยเหลือชุมชนของตนเอง การจัดแหล่งความรู้ในชุมชนจึงเป็นการช่วยให้ประชาชนมีส่วนร่วมในการช่วยเหลือชุมชนของตนเอง ในรูปของการช่วยกันสร้างแหล่งความรู้ การช่วยเหลือมีหลายด้าน เช่นด้านแรงงาน ด้านวัสดุและทรัพย์สินที่จะนำมาพัฒนาชุมชนของตน โดยไม่ต้องอาศัยงบประมาณจากรัฐการพึ่งพาตนเองนี้ทำให้เกิดความรู้สึกในความเป็นเจ้าของ เป็นการช่วยให้แหล่งความรู้นั้นได้รับการพัฒนาให้ดีขึ้นอีกด้วย

3) ช่วยให้คนคิดเป็น คนที่คิดเป็นนั้นเป็นผู้ที่สามารถปรับปรุงตนเองและสิ่งแวดล้อมให้ผสมกลมกลืนกัน เมื่อมีปัญหาเกิดขึ้นก็สามารถมองเห็นปัญหา วิเคราะห์ปัญหาและหาทางแก้ปัญหาได้ โดยเลือกทางตัดสินใจได้อย่างเหมาะสมกับสภาพปัจจุบันของตนเองและสิ่งแวดล้อม การศึกษาเป็นเครื่องมือที่ทำให้เขาได้พิจารณาหาทางที่ดีที่สุดและเหมาะสมที่สุดในการตัดสินใจ

4) ช่วยแก้ปัญหาเศรษฐกิจในชุมชน อันเป็นการพัฒนาคุณภาพชีวิตอีกประการหนึ่ง ปัญหาความยากจนเป็นปัญหาสำคัญประการหนึ่งของประเทศและมีความเกี่ยวข้องกับปัญหาเรื่อง ความไม่รู้ของประชาชน ไม่รู้ว่าจะทำอย่างไรที่จะช่วยเสริมรายได้ให้กับครอบครัว ไม่รู้จักใช้เทคโนโลยี ต่างๆ เพื่อปรับปรุงผลผลิตในไร่นาและไม่รู้ว่าจะนำวัสดุพื้นบ้านมาทำประโยชน์อะไรบ้าง เป็นต้น ดังนั้นการมีศูนย์รวมความรู้ในหมู่บ้านก็เป็นวิธีหนึ่งที่จะช่วยชี้แนะให้เขามีโอกาสรู้ในเรื่องต่าง ๆ เพิ่มขึ้น และหาทางช่วยแก้ปัญหาเศรษฐกิจในครอบครัวและชุมชนได้

สรุปได้ว่า แหล่งความรู้จะช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนให้ดีขึ้น เพราะการเรียนรู้ไม่ จำเป็นที่จะต้องเรียนในโรงเรียนเท่านั้น การดำรงชีวิตประจำวันก็สามารถเกิดการเรียนรู้ได้จากสิ่ง ที่อยู่รอบตัว โดยที่ผู้เรียนไม่รู้สึกรู้ว่ากำลังเรียนอยู่ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้จากสิ่งที่อยู่รอบตัวโดย ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองและสามารถแก้ปัญหาด้วยตนเองได้ ทำให้การเรียนมีคุณค่า ส่งเสริมสภาพการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้แก่ผู้เรียน ผู้เรียนมีความรู้ และความสามารถดำรงชีวิตในสังคม อย่างเป็นปกติสุข ทุกคนจึงต้องช่วยกันพัฒนาแหล่งความรู้ให้มีจำนวนมากและหลายหลายขึ้นเพื่อ ก่อให้เกิดประโยชน์ในการเรียนรู้แก่ทุกคนตลอดชีวิต

2.7 รูปแบบการจัดแหล่งเรียนรู้

แหล่งเรียนรู้ เป็นส่วนหนึ่งของการจัดประสบการณ์เรียนรู้ เพื่อกระตุ้น ส่งเสริมและ สนับสนุนให้บุคคลเกิดการเรียนด้วยตนเอง การจัดแหล่งความรู้จะต้องอาศัยความร่วมมือและ ประสานกันทั้งภาครัฐ เอกชน และชุมชน การจัดแหล่งความรู้สามารถดำเนินการได้ในหลายรูปแบบ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสภาพความเป็นอยู่ วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณี เป็นต้น ที่แตกต่างกันในแต่ละ ท้องถิ่น จึงควรคำนึงถึงประโยชน์ที่ประชาชนในท้องถิ่นจะได้รับ

บุญเลิศ มาแสง (2532: 140-145) ได้กล่าวถึงการจัดรูปแบบแหล่งความรู้ของ กรมการศึกษานอกโรงเรียน ซึ่งกำหนดรูปแบบแหล่งความรู้ไว้ 4 รูปแบบ คือ

1) แหล่งความรู้ที่พัฒนาจากที่อ่านหนังสือประจำหมู่บ้าน เนื่องจากที่อ่านหนังสือ ประจำหมู่บ้านเป็นแหล่งข่าวสารข้อมูลที่สำคัญยิ่งของชุมชนแห่งหนึ่งนอกเหนือไปจากโรงเรียนซึ่ง กรมการศึกษานอกโรงเรียนมีนโยบายที่จะขยายที่อ่านหนังสือประจำหมู่บ้านออกไปให้ทั่วถึงทุก หมู่บ้าน โดยยึดหลักการเดิมที่ให้ชาวบ้านเป็นผู้ดูแลและจัดการที่อ่านหนังสือประจำหมู่บ้าน กรมการ ศึกษานอกโรงเรียนจะสนับสนุนในด้านหนังสือพิมพ์และวารสาร จากหลักการนี้ทำให้เป็นแนวทางที่จะ พัฒนาที่อ่านหนังสือประจำหมู่บ้าน ให้เป็นแหล่งความรู้หมู่บ้านโดยความร่วมมือของชาวบ้านเช่น คณะกรรมการที่อ่านหนังสือประจำหมู่บ้าน กลุ่มนักศึกษาทางไกลหรือกลุ่มพลังอื่น ๆ รวมทั้งกลุ่ม อาสาสมัคร ซึ่งสามารถที่จะให้บริการความรู้ด้านต่าง ๆ แก่ประชาชนในขอบเขต เนื้อหาที่กว้างขวาง

มากขึ้นกว่าเดิม เพื่อเพิ่มพูนความรู้ทักษะที่เป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุงคุณภาพชีวิตของคนในหมู่บ้านให้ดีขึ้น

2) แหล่งความรู้หมู่บ้านที่จัดขึ้นในวัด วัดในชนบทโดยทั่วไปถือเป็นศูนย์กลางที่สำคัญแห่งหนึ่งของชุมชน เป็นสถานที่ที่ประชาชนมาพบปะกันเพื่อประกอบศาสนกิจร่วมกันโดยมีพระเป็นผู้ให้การอบรมเทศนา ซึ่งเป็นกระบวนการศึกษาเรียนรู้ประการหนึ่ง หากจะพัฒนาให้วัด สามารถให้บริการความรู้ให้กับประชาชนในรูปแบบแหล่งความรู้ก็ทำได้ เพราะวัดมีบริเวณกว้างขวาง ร่มรื่น มีภิกษุและสามเณรที่ประชาชนเคารพนับถือและมีเวลาพอที่จะทำประโยชน์ให้กับชุมชนได้เป็นอย่างดี ประกอบกับสามารถดูแลและประสานงานกับคณะกรรมการหมู่บ้านหรือคณะกรรมการแหล่งความรู้ได้อย่างใกล้ชิดและมีประสิทธิภาพ

3) แหล่งความรู้ที่จัดขึ้นในโรงเรียน เนื่องจากโรงเรียนเป็นสถาบันที่จัดการศึกษาให้แก่ประชาชนในชุมชนอยู่แล้ว โดยเฉพาะมีอาคารสถานที่พร้อม มีห้องสมุดโรงเรียนหรือสามารถจัดเป็นห้องสมุดโรงเรียนที่ให้บริการแก่ประชาชนในชุมชนได้ โดยจัดทำเป็นแหล่งความรู้ให้แก่ชาวบ้านเข้ามาใช้บริการโดยไม่จำกัดเวลา เพศ และวัย

4) แหล่งความรู้ที่จัดขึ้นในสถานที่สาธารณะหรือที่ที่ประชาชนบริจาดในบางหมู่บ้าน ไม่มีวัด โรงเรียน หรือที่อ่านหนังสือประจำหมู่บ้าน จึงมีข้อจำกัด ทำให้ไม่มีฐานในการที่จะพัฒนาให้เป็นแหล่งความรู้หมู่บ้านได้ แต่ก็สามารถที่จะพัฒนาที่สาธารณะหรือสถานที่ที่มีผู้บริจาดให้ในหมู่บ้าน ให้เป็นแหล่งความรู้หมู่บ้านได้ โดยสถานที่ดังกล่าวจะต้องอยู่ในหมู่บ้าน ประชาชนทุกคนสามารถมาใช้บริการได้อย่างสะดวกและปลอดภัย

สุจิต ศิลารักษ์ (ม.ป.ป.: 2-4) ได้กำหนดรูปแบบแหล่งความรู้ออกเป็นแหล่งต่าง ๆ ดังนี้

1) แหล่งเสนอข้อมูลข่าวสาร คือ เป็นที่รวบรวมข่าวสารที่เป็นประโยชน์และเหมาะสมกับความต้องการของประชาชนในชนบท ซึ่งอาจประกอบด้วยหนังสือพิมพ์ สิ่งพิมพ์ต่าง ๆ แผ่นปลิว แผ่นพับและเอกสารทุกอย่างที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้

2) แหล่งที่เป็นสถานที่ต่าง ๆ ที่ให้คุณค่าทางวัฒนธรรม เช่น โบสถ์ วัด และศิลปะที่มีคุณค่าที่ควรอนุรักษ์ไว้ สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้เป็นผลส่งเสริมการเรียนรู้ ช่วยให้เกิดการทวงแหวนในคุณค่าทางวัฒนธรรม อันเป็นมรดกของคนไทย

3) แหล่งที่เป็นบุคคลหรือกลุ่มคน หมายถึง บุคคลที่มีความรู้ ความสามารถมีความเชี่ยวชาญในสาขาวิชาต่างๆ ที่มีอยู่ในท้องถิ่น บุคคลเหล่านี้สำคัญมาก เพราะมีความชำนาญและความเชี่ยวชาญ มีความสำเร็จในการประกอบอาชีพ บุคคลเหล่านี้สามารถหาได้ในท้องถิ่นควรนำเข้ามาช่วยให้ความรู้แก่บุคคลอื่น

4) แหล่งทรัพยากรธรรมชาติในท้องถิ่นตลอดจนหัตถกรรมพื้นเมือง จะเห็นได้ว่ามีอยู่กระจัดกระจายทั่วไปและแตกต่างกันออกไปแต่ละหมู่บ้าน แหล่งความรู้ชนิดนี้ช่วยให้มองเห็นความสำคัญของท้องถิ่นตนเอง ช่วยให้เกิดความอนุรักษ์ทรัพยากรเหล่านั้นให้มีประโยชน์สืบไป

5) แหล่งส่งเสริมกิจกรรม เช่น การจัดกิจกรรมทางอนามัย อาชีพ นิทรรศการการอภิปราย การให้ความรู้บางเรื่องเพื่อส่งเสริมความเข้าใจและนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เป็นการเพิ่มเติมความรู้เดิมให้กว้างขวางยิ่งขึ้น

สรุปได้ว่า การจัดแหล่งความรู้สามารถดำเนินการได้หลายรูปแบบ แต่ทั้งนี้จะต้องอาศัยความร่วมมือจากทุก ๆ ฝ่ายที่เกี่ยวข้องและต้องคำนึงถึงประโยชน์ที่ได้รับจากการใช้ความหลากหลายและความคุ้มค่า

3. การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เป็นกระบวนการที่ก่อให้เกิดความรู้สึกริเว หรือตระหนักต่อปัญหาต่อความบกพร่อง ต่อช่องว่าง ต่อส่วนประกอบที่ขาดหายไป ต่อความไม่ผสมผสานกลมกลืนและอื่นๆ ซึ่งทำให้เกิดการรวบรวมผสมผสานและเชื่อมโยงความสัมพันธ์ใหม่จากความรู้เดิมและประสบการณ์ที่มีอยู่เดิมเพื่อมองหาแนวทางในการแก้ปัญหา ความบกพร่อง ความขาดหาย ด้วยการตั้งสมมติฐานเกี่ยวกับปัญหา ข้อบกพร่องและทดสอบสมมติฐานที่ตั้งขึ้นเพื่อให้เกิดผลกระจำชัดและสมบูรณ์และสื่อสารผลที่เกิดขึ้นจากการค้นพบ เป็นลักษณะและกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ หรือที่ Torrance เรียกว่า Creative Problem Solving (อารี พันธุ์มณี, 2540: 11)

3.1 ความหมายของการคิดสร้างสรรค์

นักจิตวิทยาและนักการศึกษาได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) ไว้หลากหลายดังนี้ (สุคนธ์ ลินธพานนท์ และคณะ, 2552: 30)

ทอร์แรนซ์ ให้นิยามว่าเป็นความสามารถของบุคคลในการคิดผลผลิตหรือสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ ที่ไม่รู้จักมาก่อน ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้อาจจะเกิดจากการรวบรวมเอาความรู้ต่าง ๆ ที่ได้จากประสบการณ์ แล้วรวบรวมความคิดเป็นสมมติฐาน ทำการทดสอบสมมติฐานแล้วรายงานผลที่ได้รับจากการค้นพบ

วอลลาซและโคแกน กล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์ คือความคิดโยงสัมพันธ์ได้ คนที่มีความคิดสร้างสรรค์ คือคนที่สามารถคิดอะไรได้อย่างสัมพันธ์เป็นลูกโซ่ ยิ่งคิดได้มากเท่าไรก็ยิ่งแสดงถึงศักยภาพด้านความคิดสร้างสรรค์มากขึ้นเท่านั้น

กิลฟอร์ด กล่าวว่า เป็นความคิดแบบอนเนกนัย (Divergent Thinking) คือความคิดหลายทิศทาง หลายแง่หลายมุม คิดได้กว้างไกล ลักษณะความคิดเช่นนี้จะนำไปสู่การประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่

รวมทั้งการคิดหาวิธีการแก้ปัญหาให้สำเร็จด้วยความคิดแบบอเนกนัย ประกอบด้วย ความคิดริเริ่ม (Originality) ความคล่องในการคิด (Fluency) ความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility) และความละเอียดลออ (Elaboration)

วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนผล (2553: 12) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการแก้ปัญหาอย่างลึกซึ้งซึ่งนอกเหนือไปจากลำดับขั้นของการคิดอย่างปกติ เป็นลักษณะภายในของบุคคลที่จะคิดหลายแง่มุมประสมประสานกัน จนได้ผลผลิตใหม่ที่ถูกต้อง สมบูรณ์

สุคนธ์ สินธพานนท์ และคณะ (2552: 30) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถของบุคคลที่แสดงความคิดหลายทิศทาง หลายแง่มุม คิดได้กว้างไกล โดยนำ ประสบการณ์ที่ผ่านมาเป็นพื้นฐานที่ทำให้เกิดความคิดใหม่ อันนำไปสู่การประดิษฐ์คิดค้น พบสิ่งต่างๆ ที่แปลกใหม่ ความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วยความคิดริเริ่ม ความคล่องในการคิด ความยืดหยุ่นในการคิด และความละเอียดลออ

จากความหมายของความคิดสร้างสรรค์ที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถส่วนบุคคลที่ใช้ความรู้เดิมหรือประสบการณ์ของตนเอง ผสมผสานกับความรู้หรือประสบการณ์ใหม่ แล้วแสดงออกด้านความคิดในหลากหลายลักษณะ ได้แก่ ความคิดริเริ่ม ความคล่องในการคิด ความยืดหยุ่นในการคิด และความละเอียดลออจนนำไปสู่ การแก้ปัญหาและการสร้างสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ ขึ้นมา

3.2 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

นักการศึกษาหลายท่านได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ไว้ คล้ายคลึงกัน ว่ามีองค์ประกอบ ดังนี้ (สุคนธ์ สินธพานนท์ และคณะ, 2552: 32-33)

1) ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความคิดแปลกใหม่ไม่ซ้ำกับความคิดของคนอื่นและแตกต่างจากธรรมดา 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 ความคิดยืดหยุ่นมีความยืดหยุ่นทั้งความคิดและการกระทำ เป็นความสามารถในการปรับสภาพของความคิดในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ ความคิดยืดหยุ่นมี 2 ประเภท ได้แก่

3.1) ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นทันที (Spontaneous Flexibility) เป็นความสามารถที่จะพยายามคิดได้หลายอย่าง อย่างอิสระ สามารถคิดได้หลายประเภท หลายอย่าง

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

4) ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ความคิดในรายละเอียดเพื่อขยายความคิดหลัก หรือความคิดครั้งแรกให้ได้ความหมายสมบูรณ์ยิ่งขึ้นสามารถอธิบายให้เห็นภาพชัดเจนหรือเป็นแผนงานที่สมบูรณ์ขึ้น

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

3.3 แนวทางการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

สுகนธ์ สิ้นธพานนท์ และคณะ (2552: 34) ได้เสนอแนวทางที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ ไว้ดังนี้

1) จัดบรรยากาศในห้องเรียนให้นักเรียนรู้สึกเป็นอิสระ ไม่ถูกควบคุมด้วยระเบียบวินัย นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นแปลก ๆ ใหม่ ๆ ของตนเอง เมื่อนักเรียนมีอิสระด้านความคิด การตัดสินใจย่อมทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์

2) ส่งเสริมให้นักเรียนถามและให้ความสนใจต่อคำถามแปลกๆของนักเรียนด้วยการตอบคำถามอย่างมีชีวิตชีวา ครูไม่เน้นคำตอบที่ถูกต้องเพียงอย่างเดียวและควรให้นักเรียนได้คิดวิเคราะห์ ค้นหาและพิสูจน์คำตอบโดยการใช้วิธีชี้แนะให้นักเรียนหาคำตอบจากแหล่งต่าง ๆ เพื่อเป็นข้อมูลสำหรับวิเคราะห์ซึ่งจะนำไปสู่การคิดสร้างสรรค์

3) ส่งเสริมให้นักเรียนตอบคำถามชนิดปลายเปิดที่มีความหมาย ไม่มีคำตอบที่แน่นอนตายตัว คำถามลักษณะนี้จะสนับสนุนให้นักเรียนค้นคว้าหาความรู้หาข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ มากขึ้น

4) ส่งเสริมให้นักเรียนเรียนรู้มากขึ้น โดยให้ข้อมูลข่าวสารที่จะกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจที่จะเรียนรู้เพิ่มเติมด้วยตนเอง ชื่นชมนักเรียนที่พยายามเรียนรู้ด้วยตนเอง

5) ส่งเสริมให้นักเรียนใช้จินตนาการของตนเองและยกย่องชมเชยเมื่อนักเรียนมีจินตนาการที่แปลกกว่าผู้อื่น หรือชื่นชมผลงานของนักเรียนที่มีการพัฒนาชิ้นงานที่แปลกใหม่และเป็นประโยชน์ต่อสังคม

6) ส่งเสริมกระบวนการคิดสร้างสรรค์ โดยช่วยให้นักเรียนหาความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลในรูปแบบที่แปลกใหม่จากเดิม ส่งเสริมให้คิดแก้ปัญหาใหม่ ๆ และมีความกล้าเสี่ยงทางสติปัญญา

ทอแรนซ์ (อ้างถึงใน อารี พันธุ์มณี, 2540: 20-25) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับลักษณะพื้นฐานของกิจกรรมซึ่งเป็นแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ไว้ 3 ลักษณะ คือ

1) ความไม่สมบูรณ์ การเปิดใจกว้าง (Incompleteness, Openness) กล่าวคือ เมื่อผู้เรียนเกิดความรู้สึกว่างานที่ตนได้ทำนั้นยังไม่สมบูรณ์ ยังมีช่องว่างหรือข้อบกพร่องบางประการ ก็จะทำให้ผู้เรียนคิดศึกษาค้นหาและพยายามหาทางทำให้สมบูรณ์อันเป็นแนวทางหนึ่งซึ่งช่วยก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์

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

3) การใช้คำถามของเด็ก (Using Pupil Question) พื้นฐานในการพัฒนาทักษะการตั้งคำถาม คือความสามารถของครูที่จะยอมรับคำถามที่เด็กถาม และควรให้รางวัลเด็กที่ถามคำถามมากกว่าเด็กที่ตอบคำถามได้ ครูควรหาเทคนิควิธีในการส่งเสริมบรรยากาศในการถามคำถาม และการค้นหาคำตอบให้มาสนใจยิ่งขึ้น

อุษณีย์ โพธิ์สุข (2544: 33) ได้กล่าวถึง การส่งเสริมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนว่าสามารถทำได้ทั้งทางตรงและทางอ้อม ในทางตรงโดยการสอน ผูกฝนและอบรม ทางอ้อม

โดยการสร้างบรรยากาศ และการจัดสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมการเป็นอิสระในการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ไม่สามารถบังคับให้เกิดขึ้นได้แต่สามารถทำให้เกิดขึ้นได้ การพัฒนาเชิงสร้างสรรค์มีองค์ประกอบที่สำคัญในกระบวนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1) กระบวนการคิดเป็นการเพิ่มทักษะการคิดด้านต่าง ๆ เช่น ความคิดจินตนาการ ความคิดเอกลักษ์ อเนกนัย ความคิดวิจารณ์ญาณ ความคิดวิเคราะห์ ความคิดสังเคราะห์ ความคิดแปลกใหม่ ความหลากหลาย ความคิดยืดหยุ่น ความคิดเห็นที่แตกต่าง และการประเมินผล

2) ผลผลิตเป็นสิ่งที่ชี้ให้เห็นหลายสิ่งหลายอย่างของการคิด เช่น วิธีคิด ประสิทธิภาพทางความคิด การนำเอาความรู้ไปสู่การนำไปใช้ จุดสำคัญในการจัดการเรียนรู้จะต้องพิจารณาเกณฑ์ของผลผลิต ควรจะมีการกำหนดให้ผู้เรียนรู้จักการระบุจุดประสงค์ของการทำงาน รู้จักประเมินการทำงานของตนเองโดยใช้เหตุผล พยายามและสามารถปรับใช้ได้ในชีวิตจริง

3) องค์ความรู้พื้นฐาน ให้โอกาสผู้เรียนได้รับความรู้ผ่านสื่อและทักษะหลายด้าน โดยใช้ประสาทสัมผัสหรือความรู้ที่มาจากประสบการณ์ที่หลากหลายและมีแหล่งข้อมูลที่ต่างกันทั้งจากหนังสือ ผู้เชี่ยวชาญ การทดสอบด้วยตนเอง และที่สำคัญคือให้ผู้เรียนได้สร้างความรู้จากตัวเขาเอง

4) สิ่งที่ทำนายผู้เรียน หางานที่สร้างสรรค์ และมีมาตรฐานให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติ

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

ศิริกาญจน์ โกลสุมภ์ และดารณี คำวัจนัง (2549: 78) กล่าวถึงการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณสมบัติที่มีอยู่แล้วในตัวนักเรียนทุกคนครูสามารถส่งเสริมให้พัฒนาขึ้น ทั้งทางตรงและทางอ้อม ในทางตรง ได้แก่ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนการฝึกอบรม สำหรับทางอ้อมนั้นได้แก่ การจัดบรรยากาศ สิ่งแวดล้อมภายในโรงเรียน ภายในห้องเรียน ให้ส่งเสริมความเป็นอิสระ เสริมการเรียนรู้ ครูสามารถสร้างและส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ โดยดำเนินการดังนี้

1) ยอมรับความสามารถของนักเรียน เชื่อมั่นในความสามารถของนักเรียน

2) สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ทำให้นักเรียนมีความรู้สึกเป็นอิสระ เป็นตัวของตัวเองและกล้าแสดงออกทางความคิดและการกระทำอย่างสร้างสรรค์

3) มีความเข้าใจความรู้สึกของนักเรียน ทำให้นักเรียนไว้วางใจรู้สึกปลอดภัย

จากสิ่งที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า แนวทางการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน จำเป็นต้องเริ่มต้นที่การสร้างบรรยากาศให้ผู้เรียนได้รู้สึกเป็นอิสระในการเรียนรู้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยการให้นักเรียนได้รู้จักใช้คำถามและสืบค้นความรู้ที่ต้องการให้ได้มากที่สุด โดยมีครูเป็นผู้คอยอำนวยความสะดวกและกระตุ้นให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองและขยายความในส่วนที่ผู้เรียนยังไม่เข้าใจยอมรับและชื่นชมในความคิดของผู้เรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พัฒนา ประดิษฐ์คิดค้น หรือสร้างผลงานที่แปลกใหม่โดยใช้วิธีการที่หลากหลาย เมื่อผู้เรียนได้ผลงานออกมาแล้วควรส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ประเมินผลงานของตนเองเพื่อหาจุดบกพร่องอันนำไปสู่การคิดพัฒนาผลงานให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

3.4 การประยุกต์ใช้แนวคิดการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ในการเรียนการสอน

การที่ผู้สอนจะจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวคิดการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ให้ผู้เรียนได้มีประสบการณ์ที่หลากหลายในการใช้ความคิดจากแหล่งความรู้ต่าง ๆ นั้น ผู้สอนต้องสามารถประยุกต์ใช้แนวคิดการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ เพื่อนำไปใช้ในการเรียนการสอน ซึ่ง ทิศนา แขมมณี (2545: 94-96) ได้เสนอแนวทางการนำแนวคิดการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ไปใช้ในการเรียนการสอนไว้หลายประการ ดังนี้

1) ตามแนวคิดการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ ผลของการเรียนจะมุ่งเน้นไปที่กระบวนการสร้างความรู้ (Process of Knowledge Construction) และการตระหนักรู้ในกระบวนการนั้น (Reflexive Awareness of that Process) เป้าหมายของการเรียนรู้จะต้องมาจากการปฏิบัติงานจริง (Authentic Task) ครูจะต้องเป็นตัวอย่างและฝึกฝนกระบวนการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเห็น ผู้เรียนจะต้องฝึกฝนการสร้างความรู้ด้วยตนเอง

2) เป้าหมายของการสอนจะเปลี่ยนจากการถ่ายทอดให้ผู้เรียนได้รับสาระความรู้ที่แน่นอนตายตัว ไปสู่การสาธิตกระบวนการแปลและสร้างความหมายที่หลากหลาย การเรียนรู้ทักษะต่างๆ จะต้องให้มีประสิทธิภาพถึงขั้นทำได้และแก้ปัญหาจริงได้

3) ในการเรียนการสอน ผู้เรียนจะเป็นผู้มีบทบาทในการเรียนรู้อย่างตื่นตัว (Active) ผู้เรียนจะต้องเป็นผู้จัดการกับข้อมูลหรือประสบการณ์ต่างๆ และจะต้องสร้างความหมายให้กับสิ่งนั้นด้วยตนเอง โดยการให้ผู้เรียนอยู่ในบริบทจริง หรืออาจจัดกิจกรรมที่เรียกว่า “Physical-Knowledge Activities” ซึ่งเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อ วัสดุ อุปกรณ์ สิ่งของ หรือข้อมูลต่าง ๆ ที่เป็นของจริงและมีความสอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียน โดยผู้เรียนสามารถจัดกระทำศึกษา สืบค้น วิเคราะห์ ทดลอง กับสิ่งนั้นๆจนเกิดเป็นความรู้ ความเข้าใจขึ้น

4) ในการจัดการเรียนการสอนครูจะต้องพยายามสร้างบรรยากาศทางสังคม-จริยธรรม (Sociomoral) ให้เกิดขึ้น กล่าวคือ ผู้เรียนต้องมีโอกาสเรียนรู้ในบรรยากาศที่เอื้อต่อการ

ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม คือการร่วมมือ และการแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดและประสบการณ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และบุคคลอื่นๆซึ่งจะช่วยให้การเรียนรู้ของผู้เรียนกว้างขึ้น ชับซ้อนและหลากหลายขึ้น

5) ในการเรียนการสอน ผู้เรียนมีบทบาทในการเรียนรู้อย่างเต็มที่ โดยผู้เรียนจะต้องนำตนเองและควบคุมตนเองในการเรียนรู้ เช่น ผู้เรียนต้องแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นเอง ตกลงกันเองเมื่อเกิดปัญหาหรือความขัดแย้ง และรับผิดชอบในการเรียนรู้ให้ประสบความสำเร็จร่วมกัน

6) ในการเรียนการสอนแบบสร้างความรู้ ครูจะเปลี่ยนบทบาทจากผู้ถ่ายทอดและควบคุมการเรียนรู้ มาเป็นการให้ความร่วมมือ อำนวยความสะดวก และช่วยเหลือผู้เรียนในการเรียนรู้ คือครูต้องจัดกิจกรรมการเรียนรู้และดำเนินกิจกรรมเป็นไปในทางที่ส่งเสริมพัฒนาการของผู้เรียน ให้คำปรึกษาทั้งในด้านวิชาการและด้านสังคมแก่ผู้เรียน นอกจากนี้ครูประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียนและครูต้องมีความเป็นประชาธิปไตยและมีเหตุผลกับผู้เรียนอีกด้วย

7) ในด้านการประเมินผลการเรียนการสอน เนื่องจากผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากแนวคิดการศึกษาเชิงสร้างสรรค์มีความหลากหลาย การประเมินผลจึงจำเป็นต้องมีลักษณะเป็น “Goal Free Evaluation” ซึ่งหมายถึงการประเมินตามจุดมุ่งหมายในลักษณะที่ยืดหยุ่นกันไปในแต่ละบุคคล หรืออาจใช้วิธีการที่เรียกว่า “Socially Negotiated Goal” และการประเมินควรใช้วิธีการหลากหลาย เช่นการประเมินงานจากเพื่อน แพ้ผลงาน รวมถึงการประเมินตนเอง

นอกจากนี้ สุวิทย์ มูลคำ (2547: 52-53) ได้เสนอการจัดกระบวนการเรียนรู้ตามแนวคิดการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ ไว้ดังนี้

1) ผู้สอนมีหน้าที่จัดการให้ผู้เรียนขยายโครงสร้างทางปัญญา (สร้างความรู้) โดยมีสมมุติฐาน ดังนี้

1.1) นำเสนอสถานการณ์ที่เป็นปัญหา ซึ่งมีปฏิสัมพันธ์ต่อสังคมและตัวผู้เรียนเอง ก่อให้เกิดความขัดแย้งทางปัญญา

1.2) ความขัดแย้งทางปัญญาเป็นแรงจูงใจให้เกิดกิจกรรมการไตร่ตรองเพื่อสร้างความรู้ที่จะขจัดความขัดแย้งนั้น

1.3) การคิดไตร่ตรองบนพื้นฐานของประสบการณ์และโครงสร้างทางปัญญาที่มีอยู่เดิมภายใต้การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมจะกระตุ้นให้มีการสร้างโครงสร้างทางปัญญาเกี่ยวกับสิ่งนั้นขึ้นมาใหม่

2) จัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียนคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล

3) จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็นทำเป็นและใฝ่เรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

4) มีการฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

5) ผู้สอนเปลี่ยนบทบาทจากผู้บอกความรู้มาเป็นผู้อำนวยความสะดวก โดยการจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม วางแผนการจัดกิจกรรม จัดสื่อการเรียน ให้ความช่วยเหลือผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้และสร้างความรู้ กระตุ้นผู้เรียนโดยการตั้งคำถาม ให้กำลังใจผู้เรียน ประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน และให้ข้อมูลย้อนกลับ

6) ผู้สอนเรียนรู้ไปพร้อมกับผู้เรียนจากกิจกรรมการเรียนการสอน สื่อ และแหล่งวิทยาการต่าง ๆ

7) ใช้วิธีการที่หลากหลายในการประเมินผู้เรียนโดยเน้นการประเมินตามสภาพจริง

4. นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

4.1 ความหมายของนวัตกรรม และนวัตกรรมการศึกษา

“นวัตกรรม” ตรงกับคำว่า “innovation” นวัตกรรมทางการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้จำเป็นต้องอาศัย “วิถีคิด” ที่ออกนอกกรอบเดิมพอสมควร จะต้องพลิกกระบวนการทัศน์ (shift paradigm) ที่มีอยู่เดิมเกี่ยวกับการเรียนรู้เสียใหม่ จากที่เคยเข้าใจว่าการเรียนรู้ก็คือการศึกษาเพียงเพื่อให้ได้รู้ไว้มาเป็นการเรียนรู้ที่นำมาใช้พัฒนางาน พัฒนาชีวิต ความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้แบบหลังนี้จึงเป็นความรู้ชนิดที่แนบแน่นอยู่กับงาน เกี่ยวพันอยู่กับปัญหา เป็นความรู้ที่มีบริบท (context-ricked) ไม่ใช่ความรู้ที่อยู่ลอย ๆ ไม่สัมพันธ์หรืออิงอยู่กับบริบทใด ๆ (context less) การเรียนรู้ตามกระบวนการทัศน์ใหม่นี้จึงมักจะเริ่มต้นด้วยการพัฒนาตัวโจทย์ขึ้นมาก่อนโดยใช้ปัญหาหรือสิ่งที่เกิดขึ้นในชีวิตจริงเป็นหลัก เรียกได้ว่ามีความต้องการที่จะแก้ไขปัญหาหรือพัฒนาสิ่งต่างๆ ให้ดีขึ้น จึงเป็นแรงผลักดันทำให้เกิดการเรียนรู้ขึ้น สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ได้ทรงอธิบายไว้ในการแสดงปาฐกถาเรื่อง “เทคโนโลยี นวัตกรรม กับการพัฒนาประเทศ” ในการประชุมประจำปีของสำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.) เมื่อวันที่ 30 มีนาคม พ.ศ. 2542 มีใจความตอนหนึ่งว่า

“...คนเรานั้นจะต้องมีนวัตกรรม คือต้อง innovative หรือต้องรู้จักสร้างสรรค์ ต้องมีความพร้อมที่จะก้าวไปข้างหน้า ปรับตัวให้ทันกับความเปลี่ยนแปลงของโลก แต่เราก็ต้องสามารถปรับโลกให้เหมาะสมสอดคล้องกับความเป็นอยู่หรือความพอใจความสบายของตัวเองเหมือนกัน ต้องแก้ปัญหาด้วยความคิด พยายามหนึ่งต้นก็ต้องหาทางใหม่ ไม่ยอมมีของเก่า ยิ่งใน ภาวะวิกฤตยิ่งต้องการนวัตกรรม ซึ่งไม่เฉพาะแต่นวัตกรรมทางเทคโนโลยีเท่านั้น หากแต่เป็นนวัตกรรมของทั้งระบบโดยรวม ตั้งแต่สังคม เศรษฐกิจ และวิถีชีวิตหรือวัฒนธรรม...”

สมนึก เอื้อจิระพงษ์พันธ์ และคณะ (2553) ได้ให้ความหมายของนวัตกรรม หมายถึง “สิ่งใหม่ที่เกิดขึ้นจากการใช้ความรู้ ทักษะประสบการณ์ และความคิดสร้างสรรค์ ในการพัฒนาขึ้น ซึ่งอาจจะมีลักษณะเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ บริการใหม่ หรือกระบวนการใหม่ ที่ก่อให้เกิดประโยชน์ในเชิงเศรษฐกิจและสังคม”

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (2549) เป็นหน่วยงานที่ทำหน้าที่เป็นตัวแทนให้การส่งเสริม และพัฒนานวัตกรรมของประเทศ ได้กำหนดความหมายของนวัตกรรมไว้ว่านวัตกรรม คือ “สิ่งใหม่ที่เกิดจากการใช้ความรู้ และความคิดสร้างสรรค์ที่มีประโยชน์ต่อเศรษฐกิจและสังคม”

ผลจากการทบทวนวรรณกรรมข้างต้นเกี่ยวกับการให้คำนิยามของคำว่า “นวัตกรรม” พบว่า มีการให้คำนิยามในหลายลักษณะ และหลายแง่มุมที่แตกต่างกันออกไปตามพื้นฐานความรู้ และวิชาชีพของนักวิชาการที่ให้คำนิยามแต่อย่างไรก็ตาม หากได้พิจารณาในประเด็นที่เป็นแกนหลักสำคัญของคำนิยามต่าง ๆ แล้ว พบว่ามีอยู่ 3 ประเด็นที่เป็นมิติสำคัญของนวัตกรรม ก็คือ (สมนึก เอื้อจิระพงษ์พันธ์ และคณะ, 2553)

1) ความใหม่ (Newness) สิ่งที่จะได้รับการยอมรับว่า มีคุณลักษณะเป็นนวัตกรรมได้นั้น มิติแรกที่จะต้องนึกคือ ความใหม่ หมายถึง เป็นสิ่งใหม่ที่ถูกพัฒนาขึ้น ซึ่งอาจจะมีลักษณะเป็นตัวผลิตภัณฑ์บริการ หรือกระบวนการ โดยจะเป็นการปรับปรุงจากของเดิมหรือพัฒนาขึ้นใหม่เลยก็ได้

2) ประโยชน์ในเชิงเศรษฐกิจ (Economic Benefits) ในมิติประการที่สองที่ถูกกล่าวถึงเสมอ ในลักษณะของการเป็นนวัตกรรมก็คือการให้ประโยชน์ในเชิงเศรษฐกิจ หรือการสร้างความสำเร็จในเชิงพาณิชย์ กล่าวคือ นวัตกรรม จะต้องสามารถทำให้เกิดมูลค่าเพิ่มขึ้นได้จากการพัฒนาสิ่งใหม่นั้นๆ ซึ่งผลประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นอาจจะสามารถวัดได้เป็นตัวเงินโดยตรง หรือไม่เป็นตัวเงินโดยตรงก็ได้

3) การใช้ความรู้และความคิดสร้างสรรค์ (Knowledge and Creativity Idea) ในมิติที่สำคัญ ประการสุดท้ายของการเป็นนวัตกรรม ที่สามารถสรุปได้จากวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ก็คือ การใช้ความรู้และความคิดสร้างสรรค์ หมายความว่าสิ่งที่จะถือเป็นนวัตกรรมได้นั้นจะต้องเกิดจากการใช้ความรู้และความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานของการพัฒนาให้เกิดขึ้นใหม่ ไม่ใช่เกิดจากการลอกเลียนแบบการทำซ้ำเป็นต้น

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556: ออนไลน์) ได้ให้เกณฑ์การพิจารณาว่าสิ่งใดเป็นนวัตกรรมไว้ 4 ประการ คือ

1) นวัตกรรมจะต้องเป็นสิ่งใหม่ทั้งหมด หรือบางส่วนอาจเป็นของเก่าใช้ไม่ได้ผลในอดีต แต่นำมาปรับปรุงใหม่ หรือเป็นของปัจจุบันที่เรานำมาปรับปรุงให้ดีขึ้น

2) มีการนำวิธีการจัดระบบมาใช้ โดยพิจารณาองค์ประกอบทั้งส่วนข้อมูลที่น่าเข้าไปในกระบวนการและผลลัพธ์ โดยกำหนดขั้นตอนการดำเนินการให้เหมาะสมก่อนที่จะทำการเปลี่ยนแปลง

3) มีการพิสูจน์ด้วยการวิจัยหรืออยู่ระหว่างการวิจัยว่า “สิ่งใหม่” นั้นจะช่วยแก้ปัญหาและการดำเนินงานบางอย่างได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงขึ้นกว่าเดิม

4) ยังไม่เป็นส่วนหนึ่งของระบบงานในปัจจุบันหาก “สิ่งใหม่” นั้น ได้รับการเผยแพร่และยอมรับจนกลายเป็นส่วนหนึ่งของระบบงานที่ดำเนินอยู่ในขณะนั้นไม่ถือว่าสิ่งใหม่นั้นเป็นนวัตกรรมแต่จะเปลี่ยนสภาพเป็นเทคโนโลยีอย่างเต็มที่

การนำนวัตกรรมมาใช้ในวงการศึกษารเรียกว่า “นวัตกรรมการศึกษา” (Educational Innovation) หมายถึง นวัตกรรมที่จะช่วยให้การศึกษาและการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น ผู้เรียนสามารถเกิดการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็วมีประสิทธิภาพสูงกว่าเดิม เกิดแรงจูงใจในการเรียนด้วยนวัตกรรมเหล่านั้น และประหยัดเวลาในการเรียนได้อีกด้วย ปัจจุบันมีการใช้นวัตกรรมศึกษามากมายหลายอย่างซึ่งมีทั้งนวัตกรรมที่ใช้กันแพร่หลายแล้ว และประเภทที่กำลังเผยแพร่ เช่น บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน การใช้แผ่นวีดิทัศน์เชิงโต้ตอบ สื่อหลายมิติ เป็นต้น

การพัฒนานวัตกรรมการศึกษา (Educational Innovation) จึงหมายถึงการกระทำใหม่ การสร้างใหม่ หรือการพัฒนาตัดแปลงจากสิ่งใด ๆ แล้วทำให้การศึกษาหรือการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพดีขึ้นกว่าเดิม ทำให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงในการเรียนรู้ เกิดการเรียนรู้อย่างรวดเร็ว มีแรงจูงใจในการเรียนทำให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดแก่ผู้เรียน

4.2 ประเภทของนวัตกรรมการศึกษา

นวัตกรรมที่นำมาใช้ในทางการศึกษาทั้งการกระทำใหม่ใด ๆ การสร้างสิ่งใหม่ ๆ รวมทั้งการพัฒนาตัดแปลงจากสิ่งใด ๆ เพื่อใช้ในการเรียนการสอน แบ่งออกเป็น 5 ประเภท (มนสิขสิทธิ์สมบุรณ์, 2556: ออนไลน์) ดังนี้

1) นวัตกรรมด้านสื่อการสอน เช่น บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ บทเรียนการ์ตูน หนังสือเล่มเล็ก ชุดสื่อผสม หนังสืออ่านเพิ่มเติม ชุดฝึกอบรม คู่มือการทำงานกลุ่ม ชุดเสริมความรู้/ประสบการณ์ ฯลฯ แนวทางการพัฒนาสื่อนำมาใช้ในการเรียนการสอน เช่น การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่องการคูณ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 การพัฒนาชุดการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องระบบนิเวศน์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 การพัฒนาสื่อประสมเพื่อใช้ในการสอนดนตรี-นาฏศิลป์ ชุดร่างมาตรฐาน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 การพัฒนาชุดฝึกทักษะเรื่องการอ่านหนังสือและวารสารภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 การพัฒนาสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ความรู้

เบื้องต้นในการทำวิจัย การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำหรับเด็กปฐมวัย ฯลฯ

2) นวัตกรรมด้านวิธีการจัดการเรียนการสอน เช่น การสอนแบบร่วมมือร่วมใจ การสอนแบบโครงสร้างความรู้ การสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ การสอนด้วยรูปแบบการเรียนรู้เป็นคู่ การสอนแบบพัฒนาความสามารถเฉพาะ ฯลฯ แนวทางการพัฒนาด้านวิธีการจัดการเรียนการสอนแบบต่าง ๆ เช่น การพัฒนาการสอนแบบร่วมมือร่วมใจ เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 การพัฒนาวิธีสอนแบบฝึกทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ เรื่องอุบัติเหตุในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 การพัฒนารูปแบบการสอนซ่อมเสริม เรื่อง นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ฯลฯ

3) นวัตกรรมทางด้านหลักสูตร เช่น หลักสูตรสาระเพิ่มเติม หลักสูตรท้องถิ่น หลักสูตรฝึกอบรบ หลักสูตรกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ฯลฯ แนวทางการพัฒนาหลักสูตรใด ๆ ทางด้านการเรียนการสอน เช่น การพัฒนาหลักสูตรสาระเพิ่มเติม เรื่อง การสานตะกร้า กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 การพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่น เรื่อง ดอกไม้จันทร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรบ เรื่อง เทคนิคการสอนความคิดสร้างสรรค์สำหรับครูระดับประถมศึกษา การพัฒนาหลักสูตรกิจกรรมนักเรียน เรื่อง การสร้างจิตสำนึกสาธารณะ ฯลฯ

4) นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ เช่น การสร้างแบบวัดต่าง ๆ การสร้างเครื่องมือวัดผลและประเมินผล การประยุกต์ใช้ระบบคอมพิวเตอร์เพื่อการวัดและประเมินผล ฯลฯ แนวทางการพัฒนาการวัดและประเมินผล เช่น การสร้างแบบวัดความมีวินัยในตนเอง การสร้างแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ การสร้างแบบวัดแววครู การพัฒนาคลังข้อสอบ การพัฒนาระบบลงทะเบียนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ฯลฯ

5) นวัตกรรมด้านการบริหารจัดการ เช่น การบริหารเชิงระบบ การบริหารเชิงกลยุทธ์ การบริหารแบบหลอมรวม การบริหารเชิงบูรณาการ การบริหารแบบภาคีเครือข่าย ฯลฯ แนวทางการพัฒนากระบวนการบริหารใดๆ เช่น การพัฒนารูปแบบการนิเทศเชิงระบบเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนของครู ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน การบริหารแบบร่วมมือร่วมใจ เพื่อพัฒนางานวิชาการระดับประถมศึกษา การบริหารด้วยวัฏจักรเต็มมิ่ง เพื่อพัฒนาคุณภาพงานวิชาการระดับชั้นประถมศึกษา การพัฒนาระบบการบริหารแบบ Top star เพื่อพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียน การพัฒนารูปแบบการบริหารโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อพัฒนาจิตสำนึกประชาธิปไตยในสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ฯลฯ

ดังจะเห็นได้ว่า นวัตกรรมการศึกษาามีหลายประเภท หลายรูปแบบ ดังนั้นเมื่อหลากหลายสถาบันหรือบุคลากรทางการศึกษาได้นำเอานวัตกรรมเข้ามาผนวกกับการศึกษาช่วยใน

การพัฒนาการจัดการเรียนการสอน ที่เรียกว่า “นวัตกรรมการศึกษา” ให้เข้ามามีบทบาทในการเรียนการสอน ซึ่งเป็นการนำเอาแนวคิด วิธีการที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา เพื่อพัฒนา ปรับปรุง มาเพิ่มประสิทธิภาพให้การศึกษามีระบบที่ดียิ่งขึ้นมีคุณภาพ ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็วมีประสิทธิภาพหรือประสิทธิผลสูงขึ้น อันได้แก่สิ่งที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาที่คิดขึ้นมาใหม่ทั้งหมด สิ่งที่คิดเพิ่มเติมจากเดิม หรือสิ่งที่เคยนำมาใช้แล้วและปรับปรุงให้มีความเหมาะสมยิ่งขึ้น การนำวิธีการใหม่ ๆ ที่ดีกว่ามาปรับปรุงแก้ไขวิธีการเดิม ๆ การคิดค้นระบบหรือการจัดการวิธีการการวิจัยหรืออื่น ๆ แล้วนำมาเผยแพร่กว้างขวางยิ่งขึ้น เช่น คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย คอมพิวเตอร์ช่วยสอน บทเรียนแบบโปรแกรม ชุดการสอน เป็นต้น

ทั้งนี้ การจัดการเรียนการสอนที่ดีนั้น นอกจากจะมีนวัตกรรมการสอนที่ดีมาใช้กับผู้เรียนให้เกิดประโยชน์อย่างสูงสุด นอกเหนือจากนวัตกรรมที่เป็นอุปกรณ์ช่วยสอน วิธีการสอน การวัดและประเมินผล หลักสูตรและการบริหารจัดการ ยังต้องมีสิ่งสำคัญเกี่ยวข้องกับนวัตกรรมการเรียนการสอน ประกอบด้วย ครูผู้สอน หลักสูตรหรือเนื้อหา ผู้เรียน สื่อ/อุปกรณ์ และทักษะกระบวนการต่าง ๆ ทั้งหมดล้วนก่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ต่อผู้เรียนได้ตลอดเวลาและตลอดชีวิต

4.3 องค์ประกอบของนวัตกรรม

องค์ประกอบที่เป็นมิติสำคัญของนวัตกรรม มีอยู่ 3 ประการ คือ

1) ความใหม่ (Newness) หมายถึง เป็นสิ่งใหม่ที่ถูกพัฒนาขึ้น ซึ่งอาจเป็นตัวผลิตภัณฑ์ บริการ หรือกระบวนการ โดยจะเป็นการปรับปรุงจากของเดิมหรือพัฒนาขึ้นใหม่เลยก็ได้

2) ประโยชน์ในเชิงเศรษฐกิจ (Economic Benefits) หรือการสร้างความสำเร็จในเชิงพาณิชย์ กล่าวคือ นวัตกรรม จะต้องสามารถทำให้เกิดมูลค่าเพิ่มขึ้นได้จากการพัฒนาสิ่งใหม่นั้นๆ ซึ่งผลประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นอาจจะวัดได้เป็นตัวเงินโดยตรง หรือไม่เป็นตัวเงินโดยตรงก็ได้

3) การใช้ความรู้และความคิดสร้างสรรค์ (Knowledge and Creativity Idea) สิ่งที่จะเป็นนวัตกรรมได้นั้นต้องเกิดจากการใช้ความรู้และความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานของการพัฒนาให้เกิดซ้ำใหม่ ไม่ใช่เกิดจากการลอกเลียนแบบ การทำซ้ำ เป็นต้น

ความสำเร็จของนวัตกรรมจัดอยู่ในระดับปลายน้ำ (Down-Stream) ซึ่งจะประสบผลสำเร็จหรือไม่ขึ้นอยู่กับนวัตกรรมนั้นก่อให้เกิดผลสำเร็จตามเป้าหมายหรือไม่ ดังนั้นการนำนวัตกรรมไปใช้จะประสบความสำเร็จได้ ต้องเกิดจากการประสมประสานที่ดีของ 3 ขั้นตอน (3 Stages) ดังต่อไปนี้

1) เป็นสิ่งใหม่หรือนวัตกรรม โดยจะต้องคำนึงถึงด้านจริยธรรม (Ethic) เป็นหลัก จากการนำความรู้เดิมหรือความรู้ใหม่ที่เกิดจากการวิจัย นำมาพัฒนาขึ้นใหม่ให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ที่เรียกว่านวัตกรรม

2) นำมาทำหรือปฏิบัติให้เกิดได้ (Getting, Done) เกิดผลเป็นจริง ตรงประเด็น (Reality, Relevancy: 2R)

3) เป็นประโยชน์ต่อด้านเศรษฐกิจ และสังคม จากการใช้นวัตกรรมนั้น

4.4 กระบวนการนวัตกรรม

การพัฒนาสื่อและนวัตกรรมทางการศึกษานั้น นักวิชาการศึกษาจะใช้รูปแบบการวิจัยและพัฒนา เป็นระเบียบวิธีวิจัยในการพัฒนานวัตกรรมโดยมีรายละเอียดของแต่ละขั้นตอนดังนี้

1) การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง หมายถึง การศึกษาปัญหาในการจัดการเรียนการสอน การศึกษาเอกสารและวิจัย เพื่อค้นหาแนวทางที่เหมาะสมในแก้ปัญหา รวมทั้งความรู้ที่จะใช้ในการพัฒนาสื่อและนวัตกรรม

2) การวางแผนพัฒนานวัตกรรม หมายถึงการเตรียมการในด้านต่างๆ เช่นหลักสูตร ระยะเวลางบประมาณ วัสดุ – อุปกรณ์ บุคลากร ผู้เชี่ยวชาญกลุ่มตัวอย่าง ฯลฯ

3) การสร้างนวัตกรรม หมายถึง การลงมือทำเพื่อสร้างนวัตกรรมโดยจะใช้กระบวนการพัฒนาสื่อ 7 ขั้นตอนของ Stephen M. Alessi and Stanley R. Trollip คือ

3.1) การเตรียม ประกอบด้วย การกำหนดเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของนวัตกรรม การสร้างแผนการสอนและกำหนดเนื้อหา และการสร้างแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน (โดยการวิเคราะห์ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์โดยผู้เชี่ยวชาญ และการวิเคราะห์หาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ)

3.2) การออกแบบสื่อและนวัตกรรม ประกอบด้วย การวิเคราะห์โครงสร้างนวัตกรรมออกแบบขั้นแรก ประเมินและแก้ไขการออกแบบ

3.3) การเขียนแผนผังของนวัตกรรม คือการเขียนแผนผังเพื่อให้เห็นโครงสร้างทั้งหมดของนวัตกรรมที่จะสร้าง

3.4) การสร้างสตอรี่บอร์ด คือ การร่างลักษณะของนวัตกรรมแต่ละส่วนหรือแต่ละหน้าให้เห็นรายละเอียดของนวัตกรรม

3.5) การสร้างนวัตกรรม คือ การลงมือทำตามที่ได้ออกแบบไว้

3.6) การผลิตเอกสารประกอบ ประกอบด้วยคู่มือครู คู่มือการใช้ ฯลฯ

3.7) การประเมินและการแก้ไขนวัตกรรม คือ การส่งนวัตกรรมที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพและปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

เซวาร์ตัน เตมียกูล (2553: ออนไลน์) ได้แบ่งระยะของกระบวนการพัฒนานวัตกรรมออกเป็น 3 ระยะ คือ ระยะที่ 1 มีการประดิษฐ์คิดค้น (Innovation) หรือเป็นการปรุงแต่งของเก่าให้เหมาะสมกับกาลสมัย ระยะที่ 2 พัฒนาการ (Development) มีการทดลองในแหล่งทดลองจัดทำอยู่ในลักษณะของโครงการทดลองปฏิบัติก่อน (Pilot Project) และระยะที่ 3 การนำเอาไปปฏิบัติในสถานการณ์ทั่วไป ซึ่งจัดว่าเป็นนวัตกรรมขั้นสมบูรณ์

กระบวนการนวัตกรรมจะเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้องค์กรสามารถดำรงอยู่และเจริญเติบโตต่อไปได้ ซึ่งกระบวนการประกอบด้วยส่วนที่สำคัญ ๆ หลายประการ

1) การค้นหา (Searching) เป็นการสำรวจสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ทั้งภายในและภายนอก เพื่อตรวจจับสัญญาณของทั้งโอกาสและอุปสรรค สำหรับการนำไปสู่จุดเริ่มต้นการเปลี่ยนแปลงในอนาคต

2) การเลือกสรร (Selecting) เป็นการตัดสินใจเลือกสัญญาณที่สำรวจพบเหล่านั้น เพื่อจะนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดกับองค์กร ทั้งนี้การเลือกสรรจำเป็นต้องมีความสอดคล้องกับหลักกลยุทธ์ขององค์กร

3) การนำไปปฏิบัติ (Implementing) เป็นการแปลงสัญญาณที่มีศักยภาพ ไปสู่การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ขึ้นและนำสิ่งเหล่านั้นออกเผยแพร่สู่ตลาดทั้งภายในและภายนอกองค์กร แต่สัญญาณที่ว่า ไม่ได้เกิดขึ้นเพียงชั่วครั้งชั่วคราวเท่านั้นหากแต่จะเกิดขึ้นด้วยการดำเนินงานขั้นตอนที่สำคัญอีก 4 ประการ ดังนี้

3.1) การรับ (Acquiring) คือ ขั้นตอนของการนำองค์ความรู้ต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้ให้เกิดเป็นนวัตกรรมขึ้น เช่น การสร้างสรรค์สิ่งใหม่จากกระบวนการทางวิจัยและพัฒนา (R&D), การทำวิจัยทางการตลาด รวมไปถึงการได้รับองค์ความรู้จากแหล่งอื่น ๆ โดยการถ่ายทอดทางเทคโนโลยี (Technology Transfer) หรือการค้นคว้าร่วมกันในเครือพันธมิตร (Strategic Alliance) เป็นต้น

3.2) การปฏิบัติ (Executing) คือ ขั้นตอนของการนำโครงการดังกล่าวสู่การปฏิบัติงานภายใต้สภาพของความไม่แน่นอนต่าง ๆ ซึ่งต้องอาศัยทักษะการแก้ปัญหา (Problem-Solving) ตลอดเวลา

3.3) การนำเสนอ (Launching) คือ การนำนวัตกรรมที่ได้ออกสู่ตลาด โดยอาศัยการจัดการอย่างเป็ระบบเพื่อให้นวัตกรรมนั้นสามารถเป็นที่ยอมรับจากตลาดได้โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงแรกของการนำออกสู่ตลาด

3.4) การรักษาสภาพ (Sustaining) คือ การรักษาสถานะภาพการยอมรับจากตลาด ให้เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องต่อไปและคงอยู่นานเท่าที่จะเป็นไปได้ ซึ่งอาจจะต้องนำนวัตกรรมนั้น ๆ กลับมาปรับปรุงแก้ไขในแนวความคิดหรือทำการเริ่มใหม่ตั้งแต่ต้น (Renovation) เพื่อให้ได้นวัตกรรมที่ถือพัฒนาให้มีความสอดคล้องกับความต้องการของตลาดมากยิ่งขึ้น

4) การเรียนรู้ (Learning) เป็นสิ่งจำเป็นที่องค์กรควรที่จะศึกษาและเรียนรู้ในขั้นตอนต่าง ๆ ของกระบวนการทางนวัตกรรมเพื่อก่อให้เกิดเป็นองค์ความรู้พื้นฐานที่แข็งแกร่ง และสามารถนำไปใช้พัฒนาวิธีการสำหรับการจัดการกับกระบวนการทางนวัตกรรมเหล่านั้นให้มีประสิทธิภาพที่ดียิ่งขึ้น

5. การมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดการศึกษา

5.1 ความหมายของการมีส่วนร่วม

นักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายไว้มากมาย ผู้วิจัยขอสรุปความหมายของการมีส่วนร่วมของชุมชน ดังนี้

การมีส่วนร่วมของชุมชน หรือการมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง จะต้องเป็นการมีส่วนร่วมที่ประชาชนเป็นตัวตั้ง คือเป็นเจ้าของโครงการ โดยการมีกิจกรรมร่วมกันของประชาชนที่ไม่เคยมีส่วนเกี่ยวข้องกันในทางปฏิบัติ คำว่า การมีส่วนร่วม นั้นเป็นผลมาจากการต่อสู้ในรูปธรรมและการขัดแย้งทางสังคม ส่วนบุคคลภายนอกนั้นเป็นฝ่ายสนับสนุน ชาวบ้านเป็นผู้วางแผนดำเนินตามรูปแบบและวิธีการที่ชาวบ้านคุ้นเคยตัดสินใจ เมื่อต้องการทางเลือกแบบต่างๆในการแก้ปัญหา ภูมิรู้ ภูมิปัญญา และภูมิธรรม รวมทั้งตัวบุคคลในการระดมความคิดในการแก้ปัญหาต้องมาจากชุมชนเป็นส่วนใหญ่ รวมทั้งเป็นผู้แก้ไขข้อผิดพลาดหรือความขัดแย้งอันอาจเกิดขึ้นตามวิธีการของตัวเองด้วย และนี่คือแนวทางวัฒนธรรมชุมชนนั่นเอง (กาญจนา แก้วเทพ, 2538: 99; อภิชัย พันธเสน, 2541: 165)

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

1) การมีส่วนร่วมในลักษณะที่เป็นกระบวนการของการพัฒนาโดยให้ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการพัฒนา ตั้งแต่เริ่มจนถึงสิ้นสุดโครงการ ได้แก่ การร่วมกันค้นหาปัญหา การวางแผน การตัดสินใจ การระดมทรัพยากร และเทคโนโลยีในท้องถิ่น การบริหารจัดการ การติดตามประเมินผล รวมทั้งการรับผลประโยชน์ที่เกิดขึ้นจากโครงการโดยโครงการพัฒนาดังกล่าวต้องมีความสอดคล้องกับวิถีชีวิตและวัฒนธรรมชุมชน

2) การมีส่วนร่วมในนัยทางการเมือง แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

2.1) การส่งเสริมสิทธิและพลังอำนาจของพลเมืองโดยประชาชนหรือชุมชนพัฒนาขีดความสามารถของตนในการจัดการ เพื่อรักษาผลประโยชน์ของกลุ่ม ควบคุมการใช้และการกระจายทรัพยากรของชุมชนอันก่อให้เกิดกระบวนการและโครงสร้างที่ประชาชนในชนบทสามารถแสดงออกซึ่งความสามารถของตนและได้รับผลประโยชน์จากการพัฒนา

2.2) การเปลี่ยนแปลงกลไกการพัฒนาโดยรัฐ มาเป็นการพัฒนาที่ประชาชนมีบทบาทหลักโดยการกระจายอำนาจในการวางแผนจากส่วนกลางมาเป็นส่วนภูมิภาค เพื่อให้ภูมิภาคมีลักษณะเป็นเอกเทศ ให้มีอำนาจทางการเมือง การบริหาร มีอำนาจต่อรองในการจัดสรรทรัพยากร อยู่ในมาตรฐานเดียวกันโดยประชาชนสามารถตรวจสอบได้ อาจกล่าวได้ว่าเป็นการคืนอำนาจ (Empowerment) ในการพัฒนาให้แก่ประชาชนให้มีส่วนร่วมในการกำหนดอนาคตของตนเอง ทั้งนี้ ต้องคำนึงถึงการพัฒนาที่เท่าเทียมกันของชายและหญิงในการดำเนินงานพัฒนาด้วย

5.2 รูปแบบและขั้นตอนการมีส่วนร่วมของชุมชน

นักวิชาการหลายท่านได้เสนอรูปแบบและขั้นตอนของการมีส่วนร่วมของชุมชนไว้อย่างหลากหลาย ดังนี้

เดวิสและนิวสตรอม (Davis and Newstrom, 1989: 243–248) ยังได้เสนอรูปแบบของการมีส่วนร่วมไว้ 7 รูปแบบ ดังนี้

1) รูปแบบที่ผู้บริหารใช้วิธีการปรึกษาหารือกับบุคลากร เพื่อกระตุ้นให้บุคลากรแสดงความคิดเห็นก่อนที่ผู้บริหารจะตัดสินใจ (Consultive Management: CM)

2) รูปแบบที่ผู้บริหารให้อำนาจการตัดสินใจแก่บุคลากร (Democratic Management: DM)

3) การปรับปรุงการทำงานในรูปแบบของคณะกรรมการ ซึ่งประกอบด้วยลูกจ้างและฝ่ายบริหาร (Quality Circle: QC)

4) การกระตุ้นบุคลากรแต่ละคนให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงงาน ซึ่งจะเน้นการแก้ไขปัญหาก็ที่บุคลากรแต่ละคนมากกว่าการแก้ไขปัญหากลุ่มโดยรวม (Suggestion Programs: SP)

5) กลไกของกลุ่มเพื่อปรับปรุงการมีส่วนร่วมของผู้บริหารระดับกลาง ในการบริหารองค์การระดับสูง (Middle Management Committee: MMC)

6) การกำหนดของรัฐบาลให้คนงานมีส่วนร่วมได้หลายระดับในองค์การ เป็นการให้มีส่วนร่วมในการบริหารผ่านกลไกทางสถาบัน (Industrial Democracy: ID)

7) การมีส่วนร่วมในการเป็นเจ้าของ เพื่อกระตุ้นให้พนักงานมีส่วนร่วมอย่างสูงในกระบวนการตัดสินใจ (Employer Ownership Plans: EOP)

อุทัย ดุลยเกษม และอรศรี งามวิทยาพงศ์ (2540: 93–94) ได้เสนอกระบวนการเกิดและการดำเนินความร่วมมือระหว่างโรงเรียนและชุมชนไว้เป็นลำดับขั้น ดังนี้

1) แสวงหาระบบหรือกลไกในการสร้างหรือพัฒนาบุคลากรให้มีทัศนคติและวิสัยทัศน์ที่เอื้อต่อการเกิดความร่วมมือและการทำงานร่วมกัน เพื่อสร้างความเข้มแข็งของชุมชนหรือ

แสวงหาช่องทางที่นำมาซึ่งการปรึกษาหารืออย่างจริงจังร่วมกันระหว่างผู้ที่มองเห็นปัญหามีทัศนคติหรือมีวิสัยทัศน์ร่วมกันอยู่แล้ว

2) เมื่อผ่านการปรึกษาหารือและมองเห็นปัญหาร่วมกันแล้ว ขยายไปสู่การร่วมคิดวิเคราะห์ กำหนดแนวทางแก้ไขปัญหา และวางแผนกิจกรรม เพื่อนำไปสู่การร่วมมือกันจัดกิจกรรมการพัฒนาต่าง ๆ ที่ช่วยแก้ไขปัญหานั้นที่ประสบอยู่ และพัฒนาทัศนคติ ความสามารถสติปัญญาของบุคคล เพื่อให้ชุมชนเกิดความเข้มแข็งและเกิดบูรณาการในการศึกษาของชุมชน

3) จัดกระบวนการเรียนรู้จากการปฏิบัติ และการจัดการตามกิจกรรมที่กำหนดในข้อ 2 โดยมีการสรุปประเมินผลการดำเนินกิจกรรมร่วมกันอย่างสม่ำเสมอ เพื่อมาพัฒนากิจกรรมและการเรียนรู้ใหม่อย่างต่อเนื่อง

4) แสวงหาแนวทางการขยายความคิด กิจกรรมการเรียนรู้ ไปสู่ประชาชนในชุมชนและภาคีต่างๆ เพื่อขยายการมีส่วนร่วมให้ทั่วถึง และผลักดันให้เกิดโครงสร้างของกิจกรรมแบบแนวราบอย่างต่อเนื่อง

5) สำรวจหารูปแบบและระบบของความร่วมมือและความสัมพันธ์กับภาคีอื่นๆ ภายนอกชุมชนที่จะพัฒนาการศึกษาของท้องถิ่น เพื่อความเข้มแข็งของบุคคล โรงเรียน และชุมชน เช่น เครือข่ายงานพัฒนาในด้านการศึกษา เศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม ฯลฯ โดยมุ่งให้เกิดการพัฒนาอย่างเป็นบูรณาการ

จะเห็นได้ว่ารูปแบบการมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาเป็นวิธีการที่จัดระบบให้การถ่ายทอดมีความง่ายและสะดวกขึ้น ซึ่งการถ่ายทอดความรู้ต่างๆ นั้นต้องมีกระบวนการที่จะให้ประชาชนในชุมชนได้มีวิธีการร่วมแสวงหาแหล่งเรียนรู้ในชุมชนของตนและร่วมเรียนรู้ในทุกกระบวนการของการเรียนรู้ในรูปแบบต่างๆ จึงจะเกิดคุณค่าของการสร้างความเข้มแข็งของชุมชนอย่างแท้จริง งานวิจัยนี้จึงเน้นการมีส่วนร่วมของชุมชนในทุกขั้นตอนของกิจกรรม

5.3 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดการศึกษา

สถานศึกษากับชุมชนนั้นคงจะแยกออกจากกันเด็ดขาดไม่ได้ เพราะสถานศึกษาเปรียบเสมือนต้นไม้ ชุมชนเปรียบเหมือนพื้นดิน ยิ่งดินมีคุณภาพเพียงใดก็ย่อมทำให้ต้นไม้เติบโตได้เร็ว แข็งแรง มีลำต้น กิ่งก้าน ใบ และผลที่ดี มีอายุยืนยาว นอกจากนี้ ต้นไม้ยังช่วยยึดดินให้ติดอยู่ด้วยกันไม่ถล่มไปง่ายๆ ส่วนชุมชนเปรียบเหมือนพื้นดินให้ประโยชน์กับต้นไม้ พื้นดินจะดีมีคุณภาพดังที่ได้กล่าวมาแล้วก็เพราะเมื่อต้นไม้เติบโตมากขึ้น ใบไม้ ดอกไม้ ผลไม้แก่จัดก็จะร่วงหล่นลงพื้นดินมันก็จะกลายเป็นปุ๋ยในดินให้ประโยชน์กับต้นไม้ต่อไปอีกเช่นกัน ฉะนั้นต้นไม้และพื้นดินต้องพึ่งพาอาศัยกันฉันใด ชุมชนกับสถานศึกษาก็ต้องพึ่งพาอาศัยกันฉันนั้น (สุดา ทัพสุวรรณ, 2545: 23) ดังนั้นการมีส่วน

ร่วมของชุมชนในการจัดการศึกษานับเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยขับเคลื่อนกลไกการพัฒนาประเทศอย่างแท้จริง

ชูชาติ พ่วงสมจิตร (2541: บทคัดย่อ) ได้ทำการวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งเสริมและปัจจัยที่เป็นอุปสรรคต่อการมีส่วนร่วมของชุมชนกับโรงเรียนประถมศึกษาในเขตปริมณฑล กรุงเทพมหานคร พบว่า มีปัจจัยที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วม 3 ประการ ได้แก่

1) ปัจจัยที่เกี่ยวกับสภาพแวดล้อม คือ โครงสร้างทางเศรษฐกิจแบบอุตสาหกรรมช่วยให้ชุมชนมีความพร้อมในการสนับสนุนโรงเรียนด้านการเงิน เพราะเป็นย่านอุตสาหกรรมย่อมทำให้เกิดภาวะเศรษฐกิจดี นอกจากนี้ ลักษณะนิสัยของคนไทยช่วยส่งเสริมการเข้ามามีส่วนร่วมกับโรงเรียนกล่าวคือ โดยทั่วไปคนไทยมีนิสัยชอบทำบุญทำทาน ไม่ค่อยปฏิเสธคำร้องขอของผู้อื่น โดยเฉพาะโรงเรียนที่เป็นสถาบันสอนบุตรหลานให้เป็นคนดีมีความรู้ ส่วนระบบการเมืองการปกครองท้องถิ่นจะกระตุ้นให้นักการเมืองเข้ามามีส่วนร่วมกับโรงเรียน ซึ่งในช่วงที่มีการเลือกตั้ง ผู้สมัครจะต้องไปพบประชาชนและช่วยเหลือกิจกรรมของสังคม โดยวัดกับโรงเรียนที่เป็นสถาบันหลักของชุมชน

2) ปัจจัยเกี่ยวกับชุมชน คือ ความศรัทธาของชุมชนที่มีต่อโรงเรียน หากโรงเรียนสร้างความศรัทธาให้กับชุมชนได้ เช่น ผลการเรียนนักเรียนสามารถสอบชิงทุนหรือสอบเข้าสถาบันที่มีชื่อเสียงได้รับรางวัลชนะเลิศ ครูอาจารย์เอาใจใส่ต่อเด็กโรงเรียนขณะการประกวดผลงานทางวิชาการ ฯลฯ สำหรับความคาดหวังของชุมชนต่อโรงเรียน ได้แก่ ความคาดหวังว่าโรงเรียนจะส่งมอบบุตรหลานของเขาให้เป็นคนเก่ง คนดี และคาดหวังให้โรงเรียนมีคุณภาพไม่เป็นรองโรงเรียนอื่น และชุมชนมีความสัมพันธ์อันดีกับโรงเรียน หากผู้บริหารและครูเข้าร่วมกิจกรรมกับชุมชนอย่างสม่ำเสมอ โรงเรียนให้การต้อนรับประชาชนอย่างดี โรงเรียนเอาใจใส่บุตรหลานของประชาชน ชุมชนให้ความร่วมมือกับโรงเรียนด้วยดี

3) ปัจจัยเกี่ยวกับโรงเรียน คือ ปัจจัยเกี่ยวกับผู้บริหารและครู ซึ่งได้แก่ ผู้บริหารและครูมีความสัมพันธ์อันดีกับชุมชน ให้เกียรติและกำลังใจเอาใจใส่การเรียนการสอน ฯลฯ นอกจากนี้ยังมีปัจจัยเกี่ยวกับผลงานและวิธีปฏิบัติของโรงเรียน เช่น โรงเรียนมีชื่อเสียงด้านวิชาการ มีความเชื่อมั่นในเรื่องการเงิน โรงเรียนมีการพัฒนาในด้านต่าง ๆ

กล่าวโดยสรุป ปัจจัยที่สนับสนุนส่งเสริมให้ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการศึกษามีอยู่หลายประการ ที่สำคัญก็คือ ผู้บริหารโรงเรียนจะต้องเห็นความสำคัญและสนองนโยบายของรัฐในเรื่องนี้ ผู้บริหารจะต้องมีมนุษยสัมพันธ์และสร้างความสัมพันธ์กับชุมชนให้แนบแน่นอย่าคิดว่าโรงเรียนตั้งอยู่ในชุมชนที่มีเศรษฐกิจดีก็จะได้รับการสนับสนุน นอกจากนี้โรงเรียนจะต้องสร้างผลงานให้ชุมชนเกิดความศรัทธา เช่น มีผลงานทางวิชาการ เอาใจใส่เด็กนักเรียน เด็กนักเรียนมี

ผลการเรียนดีเป็นต้น สำหรับในด้านของประชาชนนั้น ส่วนใหญ่คนไทยมีนิสัยชอบทำบุญมีความเชื่อเพื่อเพื่อแผ้ว ดังนั้นหากโรงเรียนจะร้องขออะไรก็ควรได้รับการสนับสนุน

5.4 บทบาทของโรงเรียนและชุมชนในการจัดการศึกษา

ในช่วงเวลาเกือบ 100 ปีที่ผ่านมา ผู้คนจำนวนมากในสังคมไทยต่างพากันเข้าใจว่าการศึกษาคือการไปโรงเรียน หน่วยงานรัฐ เอกชน ตลอดจนชุมชนได้ทุ่มเทพยายามทั้งมวลให้การพัฒนาโรงเรียน และหวังว่าโรงเรียนจะเป็นศูนย์กลางของความรู้และสติปัญญาเพื่อพัฒนาประเทศชาติและประชาชน ถึงวันนี้โรงเรียนเข้มแข็งขึ้นมากสามารถให้ความรู้และตอบสนองความต้องการของคนจำนวนหนึ่งในสังคม สร้างคนและสร้างชาติให้เติบโตขึ้นมาจวบจนปัจจุบัน

เมื่อมีศักยภาพย่อมมีข้อจำกัด มิได้ก็มิเสีย ความเข้มแข็งและเติบโตของโรงเรียนกลับไปบดบังความรู้เดิมและภูมิปัญญาของชาวบ้านในชุมชนท้องถิ่น จนมีสภาพแคระแกร็น เทียบเฉา และแห้งตาย โรงเรียนและการศึกษาสสมัยใหม่ไม่ใส่ใจต่อสิ่งนี้เพียงเพราะไม่มีใน “หลักสูตร” กลายเป็นว่า ความรู้ที่มีอยู่ในโรงเรียนเท่านั้นที่เป็นจริง ถูกต้อง และเป็นมาตรฐานชี้วัดคุณภาพคนที่สุดก็คือการผูกขาดทางการศึกษา

การพัฒนาการศึกษาที่แท้จริงเป็นอิสระคนละประเด็นกับการพัฒนาโรงเรียน มีครูและโรงเรียนจำนวนหนึ่งที่ตระหนักในความจริงข้อนี้ และยังคงยึดมั่นต่อการสร้างกระบวนการเรียนรู้ให้แก่เด็กและชาวบ้านในชุมชน มุ่งสร้างคุณค่าของความเป็นคนแทนผลสัมฤทธิ์ในเชิงปริมาณ และการดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ครูและโรงเรียนที่จัดการศึกษาตามแนวทางนี้มีอยู่ทั่วทุกภาคของประเทศ มากบ้างน้อยบ้างแตกต่างกันไปตามสภาพเศรษฐกิจและสังคมวัฒนธรรมของท้องถิ่น เดิมทีครูและโรงเรียนเหล่านี้ส่วนใหญ่ต่างคนต่างทำ มีเพียงส่วนน้อยเท่านั้นที่รู้จักกันเป็นส่วนตัว เคยไปมาหาสู่เพื่อแบ่งปันและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ผลงานจึงปรากฏและเป็นที่ยอมรับในแวดวงจำกัด จนกระทั่งย่างเข้าสู่ต้นทศวรรษ 2530 องค์กรพัฒนาเอกชนและหน่วยงานของรัฐได้เข้าไปศึกษาและเรียนรู้ประสบการณ์ ประสบการณ์และเชื่อมโยง โดยการจัดเวทีให้ครูและโรงเรียนเหล่านั้นได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกันจนเกิดเครือข่ายครูเพื่อเด็กเพื่อชุมชนขึ้นทั้งในภาคใต้และภาคอีสาน ในช่วงเวลาเดียวกันนี้ การเรียกร้องต่อรัฐให้ปฏิรูปการศึกษาโดยเฉพาะอย่างยิ่งการจัดการศึกษาที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตของชาวบ้านและชุมชนได้ขยายออกไปอย่างกว้างขวาง เป็นกระแสสังคมที่ไปกระตุ้นและผลักดันให้เครือข่ายครูได้ขยายตัวออกไปในทุกภาคของประเทศในปัจจุบัน

การที่ต้องหยิบเอาประเด็นต่าง ๆ ข้างต้นขึ้นมากล่าว ก็ด้วยเห็นว่าสำคัญเพราะเป็นสิ่งที่ชี้ให้เห็นว่าการเปลี่ยนแปลงภายในได้เกิดขึ้นแล้วในวงการการศึกษา และส่งผลต่อคุณภาพของการจัดการศึกษามากกว่าการเปลี่ยนแปลงจากข้างนอกหรือการสั่งการ ซึ่งมักจะก่อให้เกิดผลในเชิงปริมาณ

มากกว่าเชิงคุณภาพ บทบาทของโรงเรียนในการจัดการศึกษาในปัจจุบันได้เปลี่ยนไปแล้ว เช่นเดียวกับบทบาทของครูได้เปลี่ยนไป ซึ่งพอจะสรุปได้ดังต่อไปนี้

บทบาทในการจัดการศึกษาเพื่อเด็ก เกิดจากการที่ครูและโรงเรียนได้เปลี่ยน บทบาทของตัวเองจากคน “สอนหนังสือ” มาเป็นผู้ “สร้างกระบวนการเรียนรู้” ให้แก่เด็ก ครูและโรงเรียนส่วนใหญ่ได้ให้เหตุผลของการเปลี่ยนแปลงนี้ไว้คล้ายคลึงกัน ที่สำคัญคือ การเรียนการสอน ในขณะนั้นมุ่งไปที่เนื้อหา ต้องจดจำเพื่อทำข้อสอบให้ได้ “คะแนน” มาก ๆ ทั้งนักเรียนและครูจึง เครียดพอ ๆ กัน นอกจากนั้น การเน้นเนื้อหามากเกินไปทำให้เด็กขาดการฝึกฝนทักษะที่จำเป็น สำหรับการดำรงชีวิตในสังคม โดยเฉพาะทักษะพื้นฐานด้านอาชีพที่สอดคล้องกับวิถีของชุมชน และ สุดท้ายก็คือ การที่ครูและโรงเรียนได้พบได้เห็นปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นในชุมชนตลอดเวลา และ พยายามใช้การศึกษาเป็นเครื่องมือในการแก้ไข

ในระยะแรกของการปรับเปลี่ยนบทบาทนี้ ครูและโรงเรียนได้ดำเนินงานแบบไม่เป็น ทิศทางการ จัดกระบวนการเรียนรู้ให้แก่เด็กจึงสอดแทรกอยู่ในกิจกรรมต่าง ๆ เท่าที่พอจะทำได้ และบางครั้งเป็นความสนใจของครูคนใดคนหนึ่งมากกว่าจะเป็นบทบาทของโรงเรียน อย่างไรก็ตาม ผลของกิจกรรมเหล่านี้ได้ช่วยให้เด็กเรียนรู้อย่างกว้างขวาง มีความสุข และสอดคล้องกับสภาพชีวิต จริงในชุมชน หลายกิจกรรมที่ครูและนักเรียนจัดขึ้นได้มีส่วนในการแก้ปัญหาที่ปรากฏอยู่จริงในชุมชน โรงเรียนจำนวนมากสามารถใช้โครงการอาหารกลางวันฝึกฝนเด็กให้เกิดทักษะด้านการเกษตร ลด ความขาดแคลนอาหารและภาวะทุพโภชนาการ หลายโรงเรียนสามารถสร้างกระบวนการเรียนรู้ให้ เด็กโดยเฉพาะเยาวชนสตรีเลือกที่จะใช้ชีวิตในชุมชนแทนการออกไปทำงานต่างถิ่น เหล่านี้เป็นต้น

บทบาทของโรงเรียนในการจัดการการศึกษาเพื่อเด็กตามแนวคิดนี้ ได้รับการ ยอมรับอย่างเป็นทางการเมื่อหลักเกณฑ์ต่างๆ ของ “หลักสูตรท้องถิ่น” ถูกกำหนดขึ้น ทำให้ครูและ โรงเรียนสามารถนำความรู้ท้องถิ่นสู่ระบบการเรียนการสอนส่งผลให้เด็กได้เรียนรู้อย่างหลากหลาย และมีทางเลือกมากขึ้น โรงเรียนที่จัดการศึกษาเพื่อเด็กตามแนวคิดนี้ในทุกภาคของประเทศ เป็น กระบวนการทำงานหรือการจัดการเรียนการสอนของครูและโรงเรียนทุกพื้นที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน

บทบาทในการจัดการศึกษาเพื่อเด็กเพื่อชุมชน เป็นอีกบทบาทหนึ่งในการจัด การศึกษาของโรงเรียนจำนวนมากในปัจจุบัน และได้พบในทุกภาคของประเทศ บทบาทนี้เกิดจากครู ในโรงเรียนที่ได้สัมผัสกับชุมชนมองเห็นปัญหาที่เกิดขึ้นกับเด็กและชาวบ้าน ซึ่งส่วนใหญ่เป็นญาติที่ น้องและลูกหลานของตนทำให้ต้องคิดหาหนทางแก้ไข การทำงานนี้จึงเริ่มต้นด้วยใจรักด้วยสำนึก มองเห็นคุณค่าของความเป็นคนและการอยู่ร่วมกัน ครูและโรงเรียนที่สมัครใจทำงานนี้ต้องริเริ่ม เรียนรู้ และสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง เป้าหมายของการจัดการศึกษาตามแนวคิดนี้ คือการ เชื่อมโยงและการถ่ายทอดความรู้ระหว่างเด็กกับชาวบ้าน หรือระหว่างโรงเรียนกับชุมชน ซึ่งจะช่วยให้ การศึกษาได้เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในวิถีชีวิต เพราะเด็กและชาวบ้านได้เรียนรู้จากชีวิตจริง เป็นธรรมชาติ

กว้างขวาง และสอดคล้องกับชีวิตจริง นอกจากนั้นการจัดการศึกษาในแนวนี้ยังช่วยให้เกิดการถ่ายทอดศีลธรรมจริยธรรมระหว่างเด็ก ครู และชาวบ้าน ซึ่งจะเกิดขึ้นได้ยากในระบบการจัดการศึกษาทั่วไป

โรงเรียนที่จัดการศึกษาเพื่อเด็กเพื่อชุมชนในทุกภาคของประเทศ ทำให้มองเห็นภาพในระยะแรกเริ่มของการดำเนินงานตามแนวคิดนี้ กล่าวได้ว่าวิธีการดำเนินงานที่ครูนำมาใช้มี 2 แบบ แบบแรก ครูได้ใช้โรงเรียนเป็นสถานที่ทดลองความคิด โดยให้เด็กทำกิจกรรมและเรียนรู้ในโรงเรียน เมื่อกิจกรรมประสบความสำเร็จก็จะขยายผลออกไปเชื่อมโยงกับชุมชน อาจเรียกวิธีการแบบนี้ว่า “จากโรงเรียนสู่ชุมชน” แบบที่สอง ครูเริ่มต้นเรียนรู้และสร้างสรรค์กิจกรรมกับชาวบ้านในชุมชน เมื่อกระบวนการเรียนรู้ในชุมชนเกิดขึ้นแล้วจึงขยายผลไปเชื่อมต่อการเรียนรู้ของเด็กในโรงเรียน อาจเรียกวิธีการแบบนี้ว่า “จากชุมชนสู่โรงเรียน” ทั้งหมดนี้เป็นกรอบวิธีการดำเนินการอย่างกว้าง ๆ แน่แน่นอนว่าครู โรงเรียน และชุมชนแต่ละแห่งย่อมมีรายละเอียดในการดำเนินงานของตนเอง ซึ่งส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากลักษณะเฉพาะถิ่นเฉพาะที่และสภาพการณ์ในแต่ละช่วงเวลา

แม้ว่าการจัดการศึกษาเพื่อเด็กเพื่อชุมชนอาจเริ่มต้นได้ 2 วิธีหรือ 2 แบบ ดังกล่าวแล้ว แต่การวิเคราะห์ในที่นี้ถือเอากระบวนการเรียนรู้ที่ได้เชื่อมประสานเด็กและชาวบ้าน หรือโรงเรียนและชุมชนเข้าด้วยกันแล้วเท่านั้น เพราะกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดจากการขยายผลของวิธีการดำเนินงานแบบใดแบบหนึ่งจนครอบคลุมองค์ประกอบสำคัญของแนวคิด คือเด็กและชาวบ้าน หรือโรงเรียนและชุมชน ถึงจุดนี้กระบวนการเรียนรู้หรือปฏิสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับชาวบ้านในชุมชนค่อนข้างเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ทำให้ยากที่จะแยกแยะว่ากระบวนการนี้เริ่มต้นตรงจุดใดโรงเรียนหรือชุมชน

สรุปได้ว่าการจัดการศึกษาเพื่อเด็กเพื่อชุมชนเป็น “การจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีเด็กและชุมชนเป็นศูนย์กลาง” เป็นกระบวนการที่เปิดโอกาสให้ชุมชนเข้ามามีบทบาทได้เต็มที่ บทบาทของโรงเรียนจึงแปรเปลี่ยนอาจเป็น “ผู้กระทำ” และ “ผู้เชื่อมประสาน” หรือ “พี่เลี้ยง” ตามช่วงเวลาและสถานการณ์ที่แตกต่างกัน

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

6.1 งานวิจัยในประเทศ

ศิริพร ศรีสินธุ์อุไร และอุษณีย์ พรหมสุวรรณ (2543: 78-79) ได้ทำการศึกษาเรื่องพลังวัดและความหมายของพิพิธภัณฑสถานท้องถิ่น: กรณีศึกษาพิพิธภัณฑสถานพื้นบ้านวัดม่วง อำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี และพิพิธภัณฑสถานบ้านเขายี่สาร อำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาความเป็นมาและกระบวนการจัดทำพิพิธภัณฑ

ท้องถิ่น 2) พิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นนำเสนออะไร อย่างไร 3) พลวัตและความหมายของพิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นท่ามกลางบริบทที่เปลี่ยนแปลงไป ผลการวิจัยพบว่า การจัดตั้งพิพิธภัณฑสถานประสบความสำเร็จแสดงถึงความตั้งใจและความเข้มแข็งทั้ง 2 ชุมชนที่จะหาทางทำความรู้จักตัวเองและบอกเล่าเรื่องราวของตนเองทั้งประวัติความเป็นมา วิถีชีวิต ประเพณี พิธีกรรม ความเชื่อของคนในชุมชน การเปลี่ยนแปลงความสัมพันธ์กับบริบทแวดล้อม พิพิธภัณฑสถานแต่ละแห่งมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวมีความหมายหลายอย่างอยู่ด้วยกันของคนบ้านม่วงและคนยี่สารผ่านการจัดสิ่งของแสดงและเรื่องราวแต่ละท้องถิ่น พิพิธภัณฑสถานสร้างความภาคภูมิใจในตนเองมาสู่คนท้องถิ่น ยังเป็นแหล่งศึกษาเรียนรู้เรื่องราวที่เกี่ยวกับท้องถิ่นนั้น ๆ เป็นคลังสะสมภูมิปัญญาความรู้สำหรับคนในท้องถิ่น ในส่วนของการเปลี่ยนแปลงของสังคมด้านการท่องเที่ยวทำให้คนรู้จักมากขึ้น เป็นช่องทางได้มาซึ่งรายได้ของชุมชนแต่อย่างไรก็ตามควรใคร่ครวญถึงรูปแบบการท่องเที่ยวที่ต้องศึกษาจุดยืนหรือเป้าหมายของพิพิธภัณฑสถานด้วยหรือเป็นภาระด้านลบหรือส่งผลกระทบต่อชุมชน

เสรี พงศ์พิศ (2550: 15-19) ได้วิจัยและพัฒนาสื่อส่งเสริมการเรียนรู้ การพัฒนาหลักสูตร “ศูนย์เรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียงชุมชน” และการฝึกอบรมการจัดทำแผนชุมชนเพื่อแก้ไขปัญหาความยากจนของเกษตรกร พบว่า การเรียนรู้ในศูนย์เรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียงแยกได้เป็น 3 รูปแบบ คือ การเรียนรู้ตามอัธยาศัย การเรียนรู้ในระบบ และการเรียนรู้ในระบบ *การเรียนรู้ตามอัธยาศัย* เป็นการจัดการเรียนรู้ของชุมชนตามความสนใจของแต่ละคน แต่ละครอบครัว เพื่อตอบสนองปัญหาและความต้องการของตนเอง ส่วนหนึ่งเป็นการชวนช่วยหาข้อมูล หาความรู้เองของแต่ละคน แต่ละครอบครัว หรือว่าศูนย์เองจัดการให้มีการเรียนรู้หลังจากได้ทำแผนแม่บทชุมชน แม้ว่าอาจจะไม่มีการเรียกร้องจากชุมชน แต่เห็นว่าเป็นเรื่องดีและชุมชนควรทำ ศูนย์ก็ควรเป็นผู้เสนอให้มีการเรียนรู้เอง เช่น กำหนดว่าวันไหน เวลาไหนจะมีวิทยากรผู้รู้มาสอนและสาธิตวิธีการทำแชมพูสบู่ น้ำยาล้างจาน มีผู้เชี่ยวชาญมาสอนและสาธิตวิธีการทำแชมพูสนใจนำอุปกรณ์มาคนละอย่างสองอย่าง *การเรียนรู้ในระบบ*เป็นการเรียนรู้ที่มีการจัดการอย่างเป็นระบบ โดยเน้นการเรียนรู้จากการปฏิบัติและเพื่อการปฏิบัติ เรียนในชีวิตจริง ซึ่งองค์กรหรือหน่วยงานภายนอกเข้ามามีบทบาทในการจัดหรือร่วมกับชุมชนให้เกิดการเรียนรู้ขึ้น ซึ่งมีหลักสูตรต่าง ๆ เปิดให้ชุมชนได้เรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง พัฒนาท้องถิ่น เช่น วิทยาลัยชุมชน หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสหวิทยาการเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นหรือที่เรียกกันว่า โครงการมหาวิทยาลัยชีวิต หลักสูตรปริญญาตรีเป็นการศึกษาระดับอุดมศึกษาสำหรับผู้ใหญ่ที่มีประสบการณ์การทำงาน การเรียนรู้ที่เน้นการจัดการความรู้ การนำประสบการณ์มาเรียนรู้ เพื่อแลกเปลี่ยนกับคนอื่นแล้วนำกลับไปใช้ในชีวิตและหน้าที่การงานของแต่ละคนเป็นการเรียนรู้อีกแบบหนึ่ง หลักสูตรนี้เป็นความร่วมมือระหว่างมูลนิธิสถาบันส่งเสริมวิสาหกิจชุมชนและมหาวิทยาลัยในท้องถิ่นต่าง ๆ ทั่วประเทศ โดยมีคณะกรรมการของชุมชนในท้องถิ่นเป็นเจ้าภาพร่วมดำเนินการ

อมรรัตน์ วัฒนาธร (2547: บทคัดย่อ) เรื่อง การวิจัยแบบมีส่วนร่วมที่ใช้ชุมชนเป็นฐาน ในกระบวนการพัฒนาหลักสูตร กรณีศึกษาหลักสูตรเศรษฐศาสตร์ระดับประถมศึกษาที่บ้านถวาย จังหวัดเชียงใหม่เป็นการวิจัยภาคสนามที่มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการร่วมมือของชุมชนในโครงการวิจัยและพัฒนาหลักสูตรเศรษฐศาสตร์ท้องถิ่นโดยเอาบริบทของท้องถิ่นด้านการทำไม้แกะสลักมาใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการกระบวนการพัฒนาหลักสูตร ผลการวิจัยที่น่าสนใจ เช่น การร่วมมือกันของชาวบ้านถวายในโครงการวิจัยนี้มีลักษณะของความร่วมมือกัน 2 ลักษณะ ได้แก่ การร่วมมือระหว่างชาวบ้านกับผู้วิจัยและความร่วมมือระหว่างชาวบ้านกับชาวบ้าน ซึ่งเกิดขึ้นใน 2 ช่วงคือ ช่วงการศึกษาข้อมูลด้านเศรษฐศาสตร์การประกอบอาชีพไม้แกะสลักในท้องถิ่นที่ผู้วิจัยกับชาวบ้านช่วยกันค้นหาข้อมูลด้านเศรษฐศาสตร์และช่วงของการพัฒนาหลักสูตรเศรษฐศาสตร์ท้องถิ่นเกิดขึ้นเมื่อผู้วิจัยกับชาวบ้านช่วยกันตรวจสอบข้อมูลเพื่อนำมาจัดทำเป็นเนื้อหาเศรษฐศาสตร์ท้องถิ่น และในช่วงการนำหลักสูตรเศรษฐศาสตร์ท้องถิ่นไปใช้ในโรงเรียน โรงเรียนจำเป็นต้องบูรณาการเนื้อหารายวิชาอื่นเข้ากับมาตรฐานเศรษฐศาสตร์เพื่อจัดทำเป็นหน่วยการเรียนรู้ขึ้นส่วนการใช้หลักสูตรเศรษฐศาสตร์ที่พัฒนาขึ้นนี้โรงเรียนสามารถนำเอาบทเรียนตามแนวทางที่จัดไว้ให้แล้วในหลักสูตรไปใช้ได้เลย

สามารถ รอดสำราญ (2546: 136–142) ได้ทำการศึกษาการใช้แหล่งเรียนรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนของโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดกรมสามัญศึกษาจังหวัดเพชรบุรี พบว่า โรงเรียนมีการใช้แหล่งเรียนรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่นในการจัดการเรียนการสอนทั้ง 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ โดยนำแหล่งเรียนรู้ที่เป็นสื่อสารสนเทศมาใช้เป็นอันดับสูงสุด รองลงมาทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้อยู่ในระดับปานกลาง คือ แหล่งเรียนรู้ที่เป็นบุคคล ศิลปวัฒนธรรมประเพณี แนวคิดหลักปฏิบัติหรือเทคโนโลยีชาวบ้าน แหล่งเรียนรู้ที่เป็นวิทยากร การประกอบอาชีพในท้องถิ่น ภูมิปัญญาเกี่ยวกับคดี ความคิด ความเชื่อ และแหล่งเรียนรู้ที่เป็นธรรมชาติตามลำดับ สำหรับปัญหาการใช้แหล่งเรียนรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนทุกด้านอยู่ในระดับปานกลาง ที่เป็นปัญหาสูงสุด คือ ปัญหาด้านงบประมาณ รองลงมาคือปัญหาด้านวัสดุ อุปกรณ์ ด้านการจัดการ และด้านบุคลากรตามลำดับ

อมรทิพย์ เจริญผล (2550) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการจัดการความรู้จากแหล่งเรียนรู้ของสถานศึกษา โดยใช้แนวคิดของวิจารณ์ พานิช โนนากะ และทาเคอูชิ ในการกำหนดขอบเขตทางทฤษฎี กลุ่มตัวอย่างเป็นโรงเรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน 291 โรงเรียน ผลการวิจัยพบว่า สถานศึกษาใช้แหล่งเรียนรู้ระดับปานกลาง การจัดการความรู้ด้านการตรวจสอบความรู้ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบหลัก คือ 1) การวิเคราะห์ความเคลื่อนไหวของความรู้ 2) การกำหนดความรู้ที่ต้องการกับการจัดทำรายการความรู้ และ 3) การทำแผนที่ความรู้ โดยมีการดำเนินการอยู่ในระดับมาก ด้านกระบวนการจัดการความรู้ ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบหลัก คือ 1) ดารสร้างบรรยากาศ

ของการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ 2) การพัฒนาความรู้ที่จำเป็นต่อการพัฒนางานอย่างต่อเนื่อง 3) การตระหนักถึงความสำคัญของความรู้ 4) การสร้างเครือข่ายความรู้ 5) การกำหนดวิสัยทัศน์ และ 6) การสร้างความเข้าใจ โดยมีการดำเนินการอยู่ในระดับมาก สำหรับการจัดการความรู้จากแหล่งเรียนรู้ของสถานศึกษา พบว่า การตรวจสอบความรู้ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบหลัก โดยระดับการใช้แหล่งเรียนรู้ของสถานศึกษาไม่ได้บอกคุณภาพของการจัดการความรู้ทั้งในด้านการตรวจสอบความรู้และกระบวนการจัดการความรู้

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2551) ได้ดำเนินงานติดตามความก้าวหน้าในการจัดการแหล่งเรียนรู้ ปี พ.ศ. 2549–2550 โดยมีสาระครอบคลุมการดำเนินการตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ ในหมวด 4 มาตรา 25 รัฐต้องส่งเสริมการดำเนินการจัดตั้งแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตทุกรูปแบบ ได้แก่ ห้องสมุดประชาชน พิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ สวนสัตว์ สวนสาธารณะ สวนพฤกษศาสตร์ อุทยานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ศูนย์การกีฬาและนันทนาการ แหล่งข้อมูล และแหล่งเรียนรู้อื่นอย่างเพียงพอและมีประสิทธิภาพ ซึ่งผลการวิจัยพบว่า การส่งเสริมแหล่งเรียนรู้ หน่วยงานต่างๆ มีการจัดทำแผนปฏิบัติการ มีการกำหนดนโยบาย มาตรการและแนวทางดำเนินงาน มีอัตราการเพิ่มจำนวนของห้องสมุดเพิ่มมากขึ้น มีการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการบริหารจัดการ นอกจากนี้ผลการวิจัยพบว่า แหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิตที่จัดตั้งขึ้นผ่านเกณฑ์การพิจารณาตามมาตร 25 ของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 โดยมีแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิตผ่านเกณฑ์ 31 แห่ง (เฉพาะกรุงเทพมหานคร) กรุงเทพมหานครมีการดำเนินการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ มีการดำเนินการเพิ่มจำนวนห้องสมุดประชาชนอย่างต่อเนื่อง มีการปรับโฉมห้องสมุดประชาชนใหม่เป็นห้องสมุดเพื่อการเรียนรู้ (Discovery Learning Library) มีการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น 27 แห่ง พิพิธภัณฑ์เด็ก หอศิลป์วัฒนธรรม รวมทั้งพัฒนาสถานศึกษาในสังกัดให้เป็นแหล่งการเรียนรู้สำหรับเด็ก เยาวชน และบุคคลทั่วไปสามารถเข้าไปศึกษาและใช้ประโยชน์ได้ เช่นเดียวกับองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นก็ได้พัฒนาและส่งเสริมให้สถานศึกษาในสังกัดเป็นแหล่งการเรียนรู้ เป็นเครือข่ายและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ในการบริหารจัดการ สนับสนุนการแข่งขันกีฬาเยาวชนอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น

กิตติธัช คงชะวัน (2553: ง) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรที่สอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้ของชุมชนตามแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียง ผลการศึกษาวิจัย พบว่า 1) แนวคิดของกระบวนการเรียนรู้ของชุมชนตามแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียงของชุมชนท่าข้ามที่เป็นจุดเด่น คือ การเรียนรู้ที่เน้นการพัฒนาชีวิตของคนในชุมชนจากรูปแบบการพัฒนาชุมชนที่เรียกว่าท่าข้ามโมเดล 2) รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรที่สอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้ของชุมชนตามแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียงที่พัฒนาขึ้นเรียกว่า LADIE Model ประกอบด้วย การทำความเข้าใจร่วมกัน

(Learning) วิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis) ร่วมกันจัดทำหลักสูตรและตรวจสอบ (Design) การนำหลักสูตรไปใช้ (Implementation) และการประเมินหลักสูตร (Evaluation) 3) หลังจากนำรูปแบบไปใช้กับครูโรงเรียนวัดท่าข้าม พบว่า ครูมีความรู้ความเข้าใจและมีความสามารถในการพัฒนาหลักสูตรสาระการเรียนรู้ท้องถิ่นเป็นอย่างดี จากผลการทดสอบความรู้ด้านการพัฒนาหลักสูตรและผลการประเมินหลักสูตรทั้ง 3 หลักสูตรของครูในภาพรวมมีอยู่ในระดับมากทั้งหมด สำหรับความพึงพอใจของครูที่มีต่อการใช้รูปแบบ พบว่า ครูมีความพึงพอใจ เพราะเป็นประโยชน์ต่อครู ทั้งในด้านการส่งเสริมให้ครูได้พัฒนาตนเองในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน และการกระตุ้นให้ครูมีความสัมพันธ์กับชุมชนมากขึ้น 4) นักเรียนมีความรู้เรื่องเศรษฐกิจพอเพียง และมีความพึงพอใจที่จะได้รับประสบการณ์ตรงจากผู้รู้ หรือครูภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งเป็นความรู้ที่สอดคล้องกับชีวิตจริงของผู้เรียน และนักเรียนมีความรู้ลึกซึ้งที่มีผู้นำที่เก่งในชุมชน และมีเจตคติที่ดีต่อท้องถิ่นของตนเอง

ทวี พรหมมา (2550: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาวิจัย เรื่อง การวิจัยและพัฒนาองค์ความรู้พิพิธภัณฑสถานท้องถิ่น: ศึกษากรณีตำบลโนนศิลาเลิง กิ่งอำเภอซำสูงชัย จังหวัดกาฬสินธุ์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารวบรวมข้อมูลของชุมชนท้องถิ่นตำบลโนนศิลาเลิง และพิพิธภัณฑสถานวัฒนธรรมพื้นบ้านและภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อพัฒนาเป็นแหล่งเรียนรู้ของชุมชนท้องถิ่น ผลการวิจัยพบว่า จากหลักฐานทางโบราณคดีที่ปรากฏบริเวณพื้นที่ตั้งของชุมชนท้องถิ่นตำบลโนนศิลาเลิงเดิมมีความสัมพันธ์เมืองฟ้าแดดสงยาง และมีพัฒนาการของชุมชนมาเป็นลำดับ เมื่อกลุ่มชนจากอาณาจักรล้านช้าง (ลาว) ได้อพยพเข้ามาตั้งถิ่นฐานในดินแดนภาคอีสานจึงเกิดเป็นชุมชนใหม่ที่มีการรวมตัวกันในบริเวณพื้นที่สภาพแวดล้อมทางภูมิศาสตร์เหมาะสม แล้วผสมผสานวัฒนธรรมความเชื่อทั้งผี พราหมณ์ และพุทธศาสนาเข้าด้วยกันเกิดเป็นศาสนาแบบชาวบ้านที่ได้รับการสั่งสอนสืบทอดกันมาจนถึงปัจจุบันที่มีลักษณะเป็นวัตรปฏิบัติตามปฏิทินทั้งปี เรียกว่า “ฮีตสิบสอง” ด้วยสภาพพื้นที่ราบลุ่มและมีน้ำอุดมสมบูรณ์ ชุมชนท้องถิ่นตำบลโนนศิลาเลิงจึงถือเป็นแหล่งผลิตข้าวที่สำคัญปัจจุบันวิถีการดำเนินชีวิตของชาวบ้านเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพสังคมและเศรษฐกิจ การถูกแทรกแซงและครอบงำโดยกระแสทุนนิยม อำนาจของชาติรัฐและการศึกษาสมัยใหม่ ทำให้ชุมชนท้องถิ่นไม่เกิดกระบวนการเรียนรู้ในวิถีชีวิตของชาวบ้านการจัดตั้งพิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นจึงทำให้เห็นความสัมพันธ์ของคนในท้องถิ่นความสัมพันธ์ระหว่างคนกับสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติ และความสัมพันธ์ระหว่างผู้คนกับสิ่งเหนือธรรมชาติที่สะท้อนให้เห็นภูมิปัญญาท้องถิ่น

ปราโมทย์ เหล่าลาภะ และกาญจนา เส็งผล (2554: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาวิจัย เรื่อง การพัฒนาพิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์: พิพิธภัณฑสถานวัดพระปฐมเจดีย์ราชวรมหาวิหาร จังหวัดนครปฐม ผลการวิจัยพบว่า 1) การวิเคราะห์ SWOT พบว่า จุดแข็ง คือ พิพิธภัณฑสถานมีงบประมาณสนับสนุนและมีโบราณวัตถุที่หลากหลาย จุดอ่อน คือ เจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑสถานขาดความรู้ในการจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โอกาส คือ นโยบายส่งเสริมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์

ของรัฐบาล อุปสรรค คือพิพธิภรณ์ที่ยังไม่เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวาง 2) ผลการจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ พบว่า 2.1) ด้านกระบวนการ สามารถส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ ความสนุก การเรียนรู้ร่วมกัน ความมีน้ำใจ 2.2) ด้านผลผลิต ผลงานของนักเรียนแสดงให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์ และ 2.3) ด้านผลกระทบและด้านความยั่งยืน นักเรียนเกิดความตระหนักในคุณค่าของพิพธิภรณ์ และครูสามารถนำไปพัฒนาเป็นหลักสูตรการเรียนรู้หรือใช้เป็นสื่อการสอน และ 3) ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมอยู่ในระดับมากที่สุด ส่วนนักศึกษามีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

พฤษมงคล จุลพูล และคณะ (2555: บทคัดย่อ) ได้ทำศึกษาวิจัย เรื่อง การพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ชุมชนโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน ตำบลเตาไห อำเภอเพ็ญ จังหวัดอุดรธานี การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาบริบทฐานทรัพยากรของชุมชน พัฒนาศักยภาพฐานข้อมูลชุมชน และพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ชุมชน วิจัยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพโดยใช้กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการระดมความคิดสร้างสรรค์ การสัมภาษณ์เชิงลึก และการสังเกต ผลการวิจัยพบว่า ชาวบ้านในชุมชนมีวิถีชีวิตที่เรียบง่าย ทำการเกษตรเป็นหลัก มีการพึ่งพาทรัพยากรธรรมชาติ ภูมิปัญญาสืบทอดมาตั้งแต่บรรพบุรุษ ได้รวบรวมข้อมูล คือ ภูมิปัญญาแพทย์แผนไทย ภูมิปัญญาด้านหัตถกรรม ภูมิปัญญาด้านพิธีกรรมและความเชื่อ ด้านทรัพยากรธรรมชาติ แหล่งทรัพยากรธรรมชาติ วัฒนธรรมและประเพณี และโบราณสถานและโบราณวัตถุ และพัฒนาระบบฐานข้อมูลแหล่งการเรียนรู้ชุมชนเพื่อจัดเก็บและสืบค้นข้อมูล และได้พัฒนาแหล่งการเรียนรู้ป่าชุมชน โนนชาด

6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

โรบินสัน (Robinson, 1992: 746) ได้ทำการศึกษา เรื่อง ความเชื่อมโยงระหว่างการศึกษาและการพัฒนาชุมชนที่ยั่งยืนที่มลรัฐนิวฟอर्डแลนด์ ประเทศแคนาดา โดยใช้ประชาชน ผู้ปกครอง นักเรียน ผู้นำชุมชน ผู้นำองค์กรส่วนท้องถิ่นเป็นตัวอย่าง ผลการวิจัย พบว่า ในการจัดการศึกษาควรเปิดโอกาสให้ท้องถิ่น ประชาชนท้องถิ่น ภูมิปัญญาท้องถิ่น ผู้มีความรู้ในท้องถิ่น ที่อยู่ในชุมชนใกล้สถานศึกษาเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา โดยการระดมความคิดเห็นและการวางแผนในการจัดการศึกษา เพื่อที่จะได้แก้ปัญหาของชุมชนได้อย่างเหมาะสมถูกต้องและสอดคล้องกับสภาพความเป็นจริงของชุมชน

เฟอร์กูสัน (Ferguson, 1997: 32) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การศึกษาของเด็กในชนบทของมลรัฐเนบราสก้า ผลการวิจัยพบว่า การใช้ภูมิปัญญาและความคิดสร้างสรรค์ สำหรับกลวิธีในการพัฒนาภูมิปัญญาที่อยู่ในรูปของการผสมผสาน ระหว่างวิธีระดมพลังสมองระดับชุมชนกับการเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ โดยนำเด็กออกไปหาประสบการณ์นอกสถานที่ มีการพบปะผู้

ประกอบอาชีพระดับท้องถิ่น พบว่า วิทยากรผู้ทรงคุณวุฒิของชุมชนเพื่อที่จะให้เด็กเกิดแนวคิดใหม่ๆ แปลก ๆ และมีความก้าวไกลด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น จากการทดลองอยู่ประมาณ 5 สัปดาห์ แล้วทำการประเมินผล พบว่า เด็กสามารถนำภูมิปัญญาที่ตนได้ออกศึกษาเรียนรู้มาผสมผสานเข้ากับแนวคิดของตนเองได้ดีกว่าการไปศึกษาอยู่แต่ภายในโรงเรียน

โจนาธาน (Jonathan 1998: Abstract) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการเผยแพร่ความรู้ในองค์การ กรณีศึกษาการมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาของชุมชน ที่มลรัฐแคลิฟอร์เนีย ผลการวิจัยพบว่า การให้ความรู้บุคลากรในชุมชนในการจัดองค์การของชุมชนมีผลต่อการมีส่วนร่วมในการจัดการบุคลากรให้มีความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ และก่อให้เกิดการมีส่วนร่วมอย่างกว้างขวางและต่อเนื่อง ซึ่งจะส่งผลต่อการเรียนรู้โดยตรงของคนในชุมชน

มินเตอร์และลินา (Minter and Lina, 1996: Abstract) ได้ทำการศึกษาวิจัยในปี ค.ศ. 1995 เรื่องการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในโรงเรียนประถมศึกษาในแมนิโตบา (Manitoba) ซึ่งใช้วิธีการวิจัยโดยใช้แบบสอบถามสอบถามอาจารย์ใหญ่ 29 คน และผู้ปกครอง 87 คน ในโรงเรียนประถมศึกษาในชนบท โดยแบ่งลักษณะการมีส่วนร่วมออกเป็น 5 ลักษณะ คือ การเป็นผู้สนับสนุน และเป็นผู้รับบริการ การเป็นผู้ช่วยสอนที่บ้าน การมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอนที่โรงเรียน การมีส่วนร่วมในเรื่องที่ไม่เกี่ยวข้องกับการสอนและการมีส่วนร่วมในการเป็นผู้ตัดสินใจในเรื่องต่าง ๆ ผลการวิจัย พบว่า ผู้ปกครอง ครู และผู้บริหารโรงเรียนมีความคิดเห็นว่าการมีส่วนร่วมของชุมชนส่วนมากอยู่ในระดับต่ำ ยกเว้นการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในกิจกรรมของโรงเรียนบางอย่าง เช่น การเข้าร่วมประชุมและการช่วยเหลือโรงเรียนนอกสถานที่และทั้งกลุ่มผู้ปกครอง ครู และผู้บริหารต่างเห็นว่าควรเพิ่มการมีส่วนร่วมของชุมชนกับโรงเรียนให้สูงขึ้นในทุก ๆ เรื่อง

บรูซ (Bruce, 1999: Abstract) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องบทบาทของครูใหญ่โรงเรียนประถมศึกษาเกี่ยวกับความสัมพันธ์กับชุมชน พบว่า ความคาดหวังของโรงเรียนที่เกี่ยวข้องกับชุมชน สอดคล้องกับความต้องการของชุมชนที่จะมีส่วนร่วมกับทางโรงเรียนสำหรับความคาดหวังของครูใหญ่โรงเรียนประถมนั้น ผลการวิจัย พบว่า ครูใหญ่คาดหวังที่จะให้ผู้ปกครองของนักเรียนได้มีส่วนร่วมระหว่างโรงเรียนกับการเรียนรู้การอบรมสอนเด็กให้มากยิ่งขึ้นให้การทำงานมีความคาบเกี่ยวกับโรงเรียนชุมชนและต้องการให้มีชุมชนมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาต่างๆ ของเด็กด้วยครูและผู้ปกครองมีความต้องการที่จะให้ครูใหญ่มีที่พักหรืออยู่อาศัยภายในบริเวณโรงเรียนครูใหญ่มีความเห็นว่า การสื่อความหมายระหว่างโรงเรียนกับชุมชน มีอุปสรรคอยู่อย่างใดอย่างหนึ่งคือการที่ทำให้ความหมายของสิ่งใดสิ่งหนึ่งถูกเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม อันเนื่องมาจากการถ่ายทอดข่าวหรือการส่งข่าวเกิดความผิดพลาด

จอยซ์ (Jouce, 1999) ได้ศึกษาผลกระทบที่มีต่อครูผู้สอนและนักเรียนจากการไปศึกษา
นอกสถานที่โดยใช้พิพิธภัณฑ์ทางธรรมชาติ ผลการศึกษาวิจัยพบว่า การไปศึกษานอกสถานที่โดยใช้
พิพิธภัณฑ์ทางธรรมชาติทำให้ครูผู้สอนและนักเรียนมีชีวิตใหม่เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ สำหรับ
อุปสรรคในการจัดการศึกษานอกสถานที่คือ ผู้สอนจะปิดกั้นตนเองเพราะกลัวการพานักเรียนไปนอก
สถานที่

โกลด์ (Gold, 2000: Abstract) ได้ศึกษาการเข้ามามีส่วนร่วมของชุมชนในการจัด
การศึกษาระดับโรงเรียนมัธยมศึกษา โดยเน้นการให้ความร่วมมือระหว่างชุมชน ผู้ปกครอง และ
นักการศึกษา ซึ่งถือเป็นส่วนหนึ่งของการปฏิรูปการศึกษาในรัฐฟิลาเดลเฟีย ผลการศึกษาพบว่า
การจัดการของชุมชนเป็นสื่อกลางระหว่างผู้ปกครอง ครอบครัวกับโรงเรียน เพื่อเป้าหมายในการ
เสริมสร้าง การอ่านออกเขียนได้และการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับชุมชน ทำให้ผู้ปกครองได้รับความรู้
เกี่ยวกับชุมชน ดังนั้นการสร้างหุ้นส่วนและความร่วมมือระหว่างผู้ปกครองกับนักการศึกษาทำให้เกิด
ทรัพยากรที่มีคุณค่าทั้งในด้านสังคมและวัฒนธรรมแก่โรงเรียน

บทที่ 3

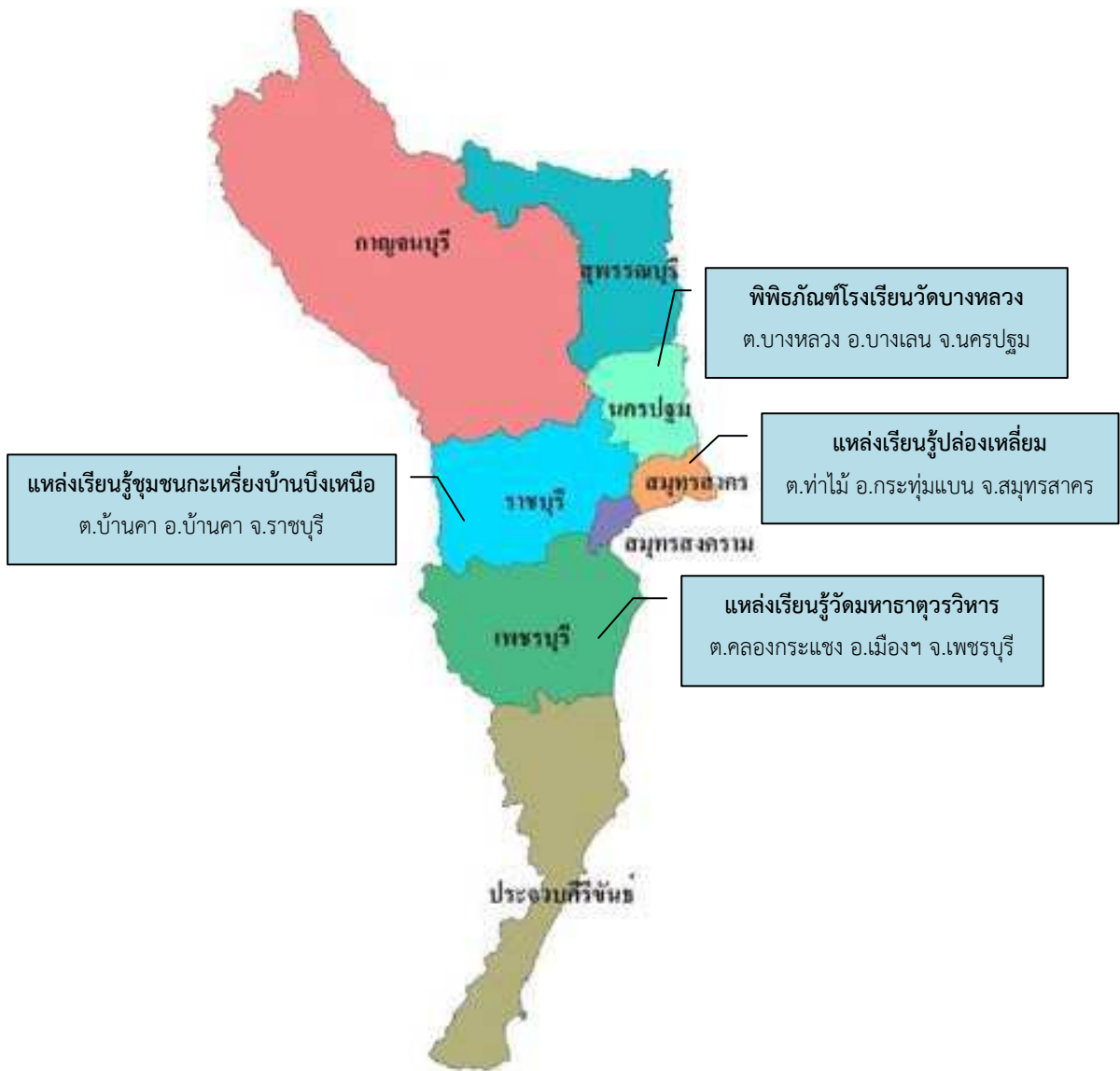
วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัย เรื่อง การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วม กับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ดำเนินการในรูปแบบการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ประเภทการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research) ในลักษณะของวิธีการวิจัยแบบผสมผสาน วิธี (Mixed Methods Research) ระหว่างวิธีการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์หลัก เพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยวัตถุประสงค์รอง 1) เพื่อวิเคราะห์และสังเคราะห์นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ 2) เพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ 3) เพื่อศึกษาผลการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และ 4) เพื่อสังเคราะห์และเสนอรูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

1. พื้นที่ที่ใช้ในการวิจัย

พื้นที่ในการวิจัยเป็นการคัดเลือกแบบเจาะจง โดยคัดเลือกชุมชนที่ตั้งอยู่ในจังหวัดที่เป็นพื้นที่เป้าหมายของเครือข่ายวิจัยอุดมศึกษาภาคกลางตอนล่าง ซึ่งประกอบด้วย 8 จังหวัดภูมิภาค ตะวันตก ได้แก่ กาญจนบุรี สุพรรณบุรี นครปฐม ราชบุรี สมุทรสาคร สมุทรสงคราม เพชรบุรี และ ประจวบคีรีขันธ์ โดยคัดเลือกไว้ 4 จังหวัด คือ จังหวัดนครปฐม จังหวัดเพชรบุรี จังหวัดสมุทรสาคร และจังหวัดราชบุรี ดังนี้

- 1) พิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง ตำบลบางหลวง อำเภอบางเลน จังหวัดนครปฐม
- 2) แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร ตำบลคลองกระแซง อำเภอเมืองฯ จังหวัดเพชรบุรี
- 3) แหล่งเรียนรู้ปล่องเหล็ก ตำบลท่าไม้ อำเภอกะทู้มแบน จังหวัดสมุทรสาคร
- 4) แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ ตำบลบ้านคา อำเภอบ้านคา จังหวัดราชบุรี



ภาพที่ 3.1 ตำแหน่งที่ตั้งของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นที่ใช้ในการศึกษาวิจัย

ตารางที่ 3.1 รายชื่อพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ที่ศึกษา จำแนกตามลักษณะเนื้อหาในการจัดแสดง

พิพิธภัณฑ์ / แหล่งเรียนรู้	ลักษณะเนื้อหาในการจัดแสดง			
	วิถีชีวิต ท้องถิ่น / ภูมิปัญญา	แหล่ง โบราณคดี / โบราณสถาน	ชาติพันธุ์	เฉพาะ เรื่อง
1. พิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง จังหวัดนครปฐม	✓			
2. แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี		✓		
3. แหล่งเรียนรู้ปล่องเหล็ก จังหวัดสมุทรสาคร				✓
4. แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้าน บึงเหนือ จังหวัดราชบุรี			✓	

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 2 กลุ่ม คือ กลุ่มแรก นักวิจัยท้องถิ่นซึ่งเป็นผู้แทนจากคนใน 4 ชุมชน ทั้งนี้ นักวิจัยท้องถิ่น ได้แก่ ผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น ผู้นำชุมชน สมาชิกในชุมชน บุคลากรทางการศึกษา และกลุ่มที่สอง คือ ประชากรที่เป็นผู้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้และเกี่ยวข้องกับกิจกรรม

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้แทนจาก 4 ชุมชน เพื่อเป็นนักวิจัยท้องถิ่น และกลุ่มตัวอย่างของผู้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ 4 แห่ง โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยไม่อาศัยความน่าจะเป็น (Non Probabilistic Sampling) ได้จากการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยการคัดเลือกพื้นที่ที่กระจายอยู่ในจังหวัดในภูมิภาคตะวันตก และมีลักษณะเนื้อหาในการจัดแสดงที่แตกต่างกัน เช่น พื้นที่ที่เน้นการสืบทอดความรู้จากวิถีชีวิตท้องถิ่นและภูมิปัญญา ได้เลือกพิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง จังหวัดนครปฐม พื้นที่ที่แสดงแหล่งเรียนรู้ทางโบราณคดี ได้เลือกแหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี ชุมชนที่โดดเด่นด้านกลุ่มชาติพันธุ์ได้เลือก แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ จังหวัดราชบุรี และแหล่งเรียนรู้ที่จัดแสดงเฉพาะเรื่องได้เลือกแหล่งเรียนรู้ปล่องเหล็ก จังหวัดสมุทรสาคร

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

1. แบบสำรวจข้อมูลพื้นฐานของชุมชน สภาพพิพธิภณท์/แหล่งเรียนรู้อในท้องถิ่น และสถานศึกษาระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน
2. ประเด็นการสัมภาษณ์ผู้รู้เกี่ยวกับองค์ความรู้ การเรียนรู้อของคนในชุมชน และพิพธิภณท์/แหล่งเรียนรู้อในท้องถิ่น และการพัฒนากระบวนการเรียนรู้อระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน
3. ประเด็นการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ในระดับชุมชน เพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้อระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพธิภณท์และแหล่งเรียนรู้อในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อเชิงสร้างสรรค์
4. การตรวจสอบความเป็นไปได้ของนวัตกรรมการเรียนรู้อที่ออกแบบ และพัฒนานวัตกรรมการจากข้อมูลบริบทชุมชน สภาพพิพธิภณท์/แหล่งเรียนรู้อในท้องถิ่น สภาพการจัดการศึกษาของสถานศึกษาระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน และความคิดเห็นของคนในชุมชนเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้อระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพธิภณท์และแหล่งเรียนรู้อในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อเชิงสร้างสรรค์
5. แบบประเมินการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้อระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพธิภณท์และแหล่งเรียนรู้อในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อเชิงสร้างสรรค์
6. ประเด็นการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ในระดับชุมชน เพื่อประเมิน ปรับปรุง และพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้อระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพธิภณท์และแหล่งเรียนรู้อในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อเชิงสร้างสรรค์

4. วิธีการสร้างและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสำรวจข้อมูลพื้นฐานของชุมชน สภาพพิพธิภณท์/แหล่งเรียนรู้อในท้องถิ่น และสถานศึกษาระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ผู้วิจัยได้สร้างแบบสำรวจข้อมูลพื้นฐานของชุมชน โดยมีวิธีการดังนี้
 - 1.1 ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎี จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพิพธิภณท์และแหล่งเรียนรู้อในท้องถิ่น และการพัฒนาการจัดการเรียนรู้อในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน
 - 1.2 กำหนดกรอบแนวคิด ประเด็นในการสำรวจข้อมูลพื้นฐาน เพื่อให้มีรายละเอียดครอบคลุม ครบถ้วนในเรื่องที่ต้องการศึกษา
 - 1.3 สร้างแบบสำรวจข้อมูลพื้นฐานของชุมชนและการเรียนรู้อของชุมชนจากแหล่งเรียนรู้อในท้องถิ่น

1.4 นำแบบสำรวจที่สร้างขึ้นแล้วนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้อง และความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)

1.5 นำเครื่องมือที่ผู้ทรงคุณวุฒิได้ตรวจสอบแล้วมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

1.6 นำแบบสำรวจข้อมูลพื้นฐานของชุมชนและการเรียนรู้ของชุมชนจากแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นไปเก็บข้อมูล

2. ประเด็นการสัมภาษณ์ผู้รู้เกี่ยวกับองค์ความรู้ การเรียนรู้ของคนในชุมชน พิพิธภัณฑสถาน/ แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น และการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ผู้วิจัยได้สร้างประเด็นการสัมภาษณ์ โดยมีวิธีการดังนี้

2.1 ศึกษาหลักการแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับประเด็นการสัมภาษณ์

2.2 กำหนดกรอบแนวคิด ประเด็นการสัมภาษณ์เพื่อให้มีรายละเอียดครอบคลุมครบถ้วนในประเด็นที่ต้องการศึกษา

2.3 สร้างแบบประเด็นการสัมภาษณ์

2.4 นำแบบประเด็นการสัมภาษณ์ที่สร้างขึ้นแล้วนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้อง และความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)

2.5 นำเครื่องมือที่ผู้ทรงคุณวุฒิได้ตรวจสอบแล้วมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

2.6 นำแบบประเด็นสัมภาษณ์กลุ่มไปเก็บข้อมูล

3. ประเด็นการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ในระดับชุมชน 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. ตรวจสอบความเป็นไปได้ของนวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานที่ออกแบบและพัฒนากิจกรรม

4.1 กำหนดแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

4.2 ตรวจสอบความเป็นไปได้ของแนวทางการดำเนินงานกับผู้ทรงคุณวุฒิ และชุมชน แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

5. แบบประเมินการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

5.1 ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบประเมินการใช้ นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

5.2 กำหนดกรอบแนวคิด ประเด็น ตัวชี้วัดในข้อคำถามการประเมิน

5.3 สร้างแบบประเมินความคิดเห็นการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้น พื้นฐาน

5.4 นำแบบประเมินความคิดเห็นการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้อง และความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)

5.5 นำเครื่องมือที่ผู้เชี่ยวชาญได้ตรวจสอบแล้วมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

5.6 นำแบบประเมินความคิดเห็นการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้น พื้นฐานไปเก็บข้อมูลจากผู้เกี่ยวข้อง

6. ประเด็นการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ในระดับชุมชน เพื่อประเมิน ปรับปรุง และ พัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑสถานและ แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

6.1 ศึกษาหลักการแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับประเด็นการสนทนากลุ่ม

6.2 กำหนดกรอบแนวคิด ประเด็นการสนทนากลุ่ม เพื่อให้มีรายละเอียดครอบคลุม ครบถ้วนในประเด็นที่ต้องการศึกษา

6.3 สร้างแบบประเด็นการสนทนากลุ่ม

6.4 นำแบบประเด็นการสนทนากลุ่มที่สร้างขึ้นแล้วนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้อง และความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)

6.5 นำเครื่องมือที่ผู้ทรงคุณวุฒิได้ตรวจสอบแล้วมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

6.6 นำแบบประเด็นสนทนากลุ่มไปเก็บข้อมูล

5. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการในรูปแบบการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ประเภทการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research) ในลักษณะของวิธีการวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Methods Research) ระหว่างวิธีการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ โดยมีขั้นตอนการดำเนินการวิจัยดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 (R₁) การศึกษาบริบทและนวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ในพื้นที่ 4 จังหวัด ซึ่งตั้งอยู่ใน 8 จังหวัดภูมิภาคตะวันตกที่เป็นเครือข่ายของมหาวิทยาลัยศิลปากร เป็นการวิจัยเชิงสำรวจเพื่อศึกษาบริบท สภาพการจัดการเรียนรู้ของสถานศึกษาที่มีการนำพิพิธภัณฑ์หรือแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นมาใช้ในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ จัดกิจกรรมการเรียนรู้หรือไม่ อย่างไร ศึกษาบริบทการมีส่วนร่วมของชุมชนหรือบุคคลที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษา โดยดำเนินการศึกษาร่วมกับนักวิจัยท้องถิ่น มีการประชุมกลุ่มย่อยเพื่อทำความเข้าใจในกระบวนการวิจัยร่วมกันระหว่างบุคลากรของสถานศึกษา ผู้แทนหรือบุคคลในชุมชน ผู้รู้หรือผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ดำเนินการเก็บข้อมูล ตรวจสอบ และสังเคราะห์ข้อมูล รวมทั้งศึกษาแนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์แบบมีส่วนร่วมโดยบูรณาการพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่นในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยมีรายละเอียดดังนี้

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

1.2 คัดเลือกพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น สำหรับดำเนินการทดลองพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ได้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ที่ใช้ในการวิจัย รวม 4 แห่ง เป็นพิพิธภัณฑ์ จำนวน 1 แห่ง และแหล่งเรียนรู้ จำนวน 3 แห่ง และนักวิจัยชุมชน จำนวน 6 คน ซึ่งเป็นศิษย์เก่าที่สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโทจากมหาวิทยาลัยศิลปากร สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ จำนวน 5 คน และผู้บริหารสถานศึกษา จำนวน 1 คน ดังรายละเอียดในตารางที่ 3.2

ตารางที่ 3.2 พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ที่ศึกษา และรายชื่อนักวิจัยชุมชน

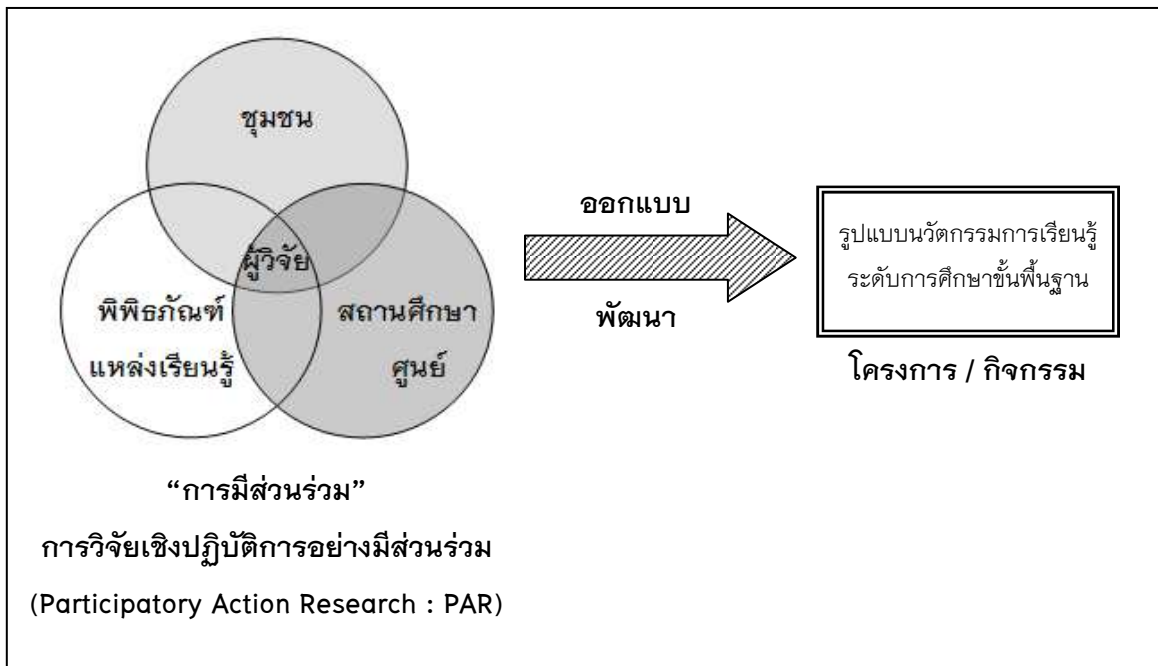
พิพิธภัณฑสถาน / แหล่งเรียนรู้	นักวิจัยชุมชน
พิพิธภัณฑสถานโรงเรียนวัดบางหลวง จังหวัดนครปฐม	นายธเนศ ปานอุทัย นางสาวอุษา มะหะหมัด
แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี	อาจารย์ ดร.ชนสิทธิ์ สิทธิสูงเนิน
แหล่งเรียนรู้ปล่องเหลี่ยม จังหวัดสมุทรสาคร	นางศรียรรณ ฉัตรสุริยวงศ์
แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านปึงเหนือ จังหวัดราชบุรี	นางหทัยรัตน์ ขาวอ่อน

1.3 ประชุมนักวิจัยชุมชนเพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์ของแผนงานวิจัยในโครงการวิจัยย่อย แผนการดำเนินการวิจัย และแนวทางการดำเนินการวิจัย ในวันศุกร์ที่ 21 ธันวาคม พ.ศ. 2555 ณ ห้องกิจกรรมอาจารย์ ชั้น 2 อาคารศึกษา 3 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ประกอบด้วยที่ปรึกษางานวิจัย คณะผู้วิจัย นักวิจัยชุมชน และผู้ร่วมวิจัย



ภาพที่ 3.2 ประชุมนักวิจัยชุมชน วันที่ 21 ธันวาคม พ.ศ. 2555 ณ ห้องกิจกรรมอาจารย์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

1.4 ประชุมกลุ่มย่อยเพื่อชี้แจงรายละเอียดเกี่ยวกับแนวทางการดำเนินการวิจัยของโครงการวิจัยย่อยเป็นระยะ ๆ เพื่อติดตามผลการดำเนินงาน



แผนภาพที่ 3.1 แนวทางการวิจัยแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน

1.5 คณะผู้วิจัยและที่ปรึกษาโครงการวิจัยลงพื้นที่เพื่อเยี่ยมสำรวจพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นที่เป็นพื้นที่ดำเนินการวิจัยทั้ง 4 แห่ง เพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัยและแนวทางการดำเนินการวิจัยแก่ชุมชนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง และให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่นักวิจัยชุมชนและผู้ร่วมวิจัย ตามลักษณะเฉพาะของพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้แต่ละแห่ง พร้อมทั้งสำรวจสภาพภูมิปัญญาและแหล่งเรียนรู้ในชุมชน กระบวนการเรียนรู้ของคนในชุมชน การมีส่วนร่วมของคนในชุมชนในเรื่องต่าง ๆ และศึกษาสภาพของพิพิธภัณฑสถาน/แหล่งเรียนรู้เกี่ยวกับประวัติความเป็นมา การก่อตั้ง ที่ตั้ง สภาพทั่วไป การบริหารจัดการและการจัดแสดง กิจกรรมและการให้ความรู้ ความร่วมมือและการสนับสนุนของชุมชน โดยมีกำหนดการดังตารางที่ 3.3

ตารางที่ 3.3 กำหนดการลงพื้นที่เพื่อสำรวจและเก็บข้อมูลพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

วัน เดือน ปี	พิพิธภัณฑสถาน / แหล่งเรียนรู้	จังหวัด
28 มกราคม 2556	แหล่งเรียนรู้ปล่องเหลี่ยม	สมุทรสาคร
31 มกราคม 2556	พิพิธภัณฑสถานโรงเรียนวัดบางหลวง	นครปฐม
5 กุมภาพันธ์ 2556	แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร	เพชรบุรี
8 กุมภาพันธ์ 2556	แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ	ราชบุรี

1.6 คณะผู้วิจัยร่วมกับนักวิจัยท้องถิ่นจัดสนทนากลุ่มเพื่อศึกษาปัญหา ความต้องการ ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะในการส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จากชุมชนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง อาทิ ผู้นำชุมชน พระภิกษุ ผู้ดูแลพิพิธภัณฑสถาน/แหล่งเรียนรู้ ครู นักเรียน ศิษย์เก่า ผู้ปกครอง คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน นักวิชาการ ฯลฯ เพื่อให้ทราบปัญหาและ/หรือความต้องการของคนในชุมชน ตลอดจนลักษณะการมีส่วนร่วม และผู้ที่เข้ามามีส่วนร่วม เพื่อวิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรค (SWOT Analysis) ของชุมชน สำหรับเป็นแนวทางในการออกแบบและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยมีกำหนดการดังตารางที่ 3.4

ตารางที่ 3.4 กำหนดการสนทนากลุ่มเก็บข้อมูลพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

วัน เดือน ปี	พิพิธภัณฑสถาน / แหล่งเรียนรู้	จังหวัด
28 มกราคม 2556	แหล่งเรียนรู้รูปหล่อเหล็กม	สมุทรสาคร
31 มกราคม 2556	พิพิธภัณฑสถานโรงเรียนวัดบางหลวง	นครปฐม
19 กุมภาพันธ์ 2556	แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร	เพชรบุรี
24 กุมภาพันธ์ 2556	แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ	ราชบุรี



ภาพที่ 3.3 สนทนากลุ่ม 28 มกราคม พ.ศ. 2556 แหล่งเรียนรู้รูปหล่อเหล็กม จังหวัดสมุทรสาคร



ภาพที่ 3.4 สนทนากลุ่ม 31 มกราคม พ.ศ. 2556 พิพิธภัณฑสถานโรงเรียนวัดบางหลวง จังหวัดนครปฐม



ภาพที่ 3.5 สนทนากลุ่ม 19 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2556 แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี



ภาพที่ 3.6 สนทนากลุ่ม 24 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2556 แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านปึงเหนื่อ จังหวัดราชบุรี

ขั้นตอนที่ 2 (D₁) การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ขั้นตอนนี้เป็นการสร้างรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ซึ่งเน้นไปที่ 1) กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ 2) รูปแบบการมีส่วนร่วม และ 3) รูปแบบการใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ซึ่งได้จากการสังเคราะห์ข้อมูลในขั้นตอนที่ 1 ซึ่งมีการดำเนินการดังนี้

2.1 นักวิจัยชุมชนและชุมชนร่วมกันออกแบบและพัฒนาโครงการหรือกิจกรรมโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นตามแนวทางของผลการศึกษาที่ได้จากการศึกษาสภาพบริบทชุมชน สภาพของพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ที่ศึกษาและการวิเคราะห์ข้อมูล (SWOT Analysis) โดยเชื่อมโยงกับแนวคิด ทฤษฎี และหลักการเกี่ยวกับการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน การมีส่วนร่วมกับชุมชน และการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

2.2 คณะผู้วิจัยจัดให้มี “การสัมมนานำเสนอแนวทางการพัฒนากิจกรรมในงานวิจัย เรื่องรูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์” ระหว่างวันที่ 10-11 เมษายน พ.ศ. 2556 ณ บ้านราชดำเนิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ เพื่อนำเสนอผลการศึกษาเบื้องต้นและแนวทางการพัฒนา

โครงการหรือกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น และร่วมกันอภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ตลอดจนหาข้อสรุปร่วมกัน ระหว่างคณะผู้วิจัย ที่ปรึกษางานวิจัย นักวิจัยชุมชน และผู้ร่วมวิจัย มีผู้เข้าร่วมทั้งสิ้น 33 คน



รูปที่ 3.7 นำเสนอแนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
วันที่ 10-11 เมษายน 256 ณ บ้านราชดำเนินหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

หลังจากคณะผู้วิจัย ที่ปรึกษางานวิจัย นักวิจัยชุมชน และผู้ร่วมวิจัย ได้ร่วมกันอภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น เพื่อหาข้อสรุปร่วมกันในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษา ขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ จึงได้กำหนดรายละเอียดดังตารางที่ 3.5

ตารางที่ 3.5 นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน

พิพิธภัณฑ์ / แหล่งเรียนรู้	นวัตกรรมการเรียนรู้
พิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง จังหวัดนครปฐม	หลักสูตรเพิ่มเติมบูรณาการแหล่งเรียนรู้และการมีส่วนร่วมของชุมชน กับโครงการโรงเรียนมาตรฐานสากล (IS) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี	กิจกรรมชุมชนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ดำเนินการ 2 กิจกรรม คือ 1) กิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียน 2) กิจกรรมเรียนรู้นอกสถานที่ ณ ศูนย์เรียนรู้ที่บ้านช่างทองรวง เอ็มโอบัสส์
แหล่งเรียนรู้ปล่องเหลี่ยม จังหวัดสมุทรสาคร	กิจกรรมบูรณาการเรียนรู้อาศัยปล่องเหลี่ยมเป็นฐาน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ จังหวัดราชบุรี	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนแบบฐานการเรียนรู้ เรื่องเรียนรู้รอบบ้านสืบสานตำนานกะเหรี่ยงบ้านบึง

ขั้นตอนที่ 3 (R₂) การทดลองใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ขั้นตอนนี้เป็นการทดลองใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ทั้งนี้ ขณะดำเนินการทดลองมีการประเมินผลไปพร้อมกัน และปรับปรุงให้เหมาะสมตลอดระยะเวลาการทดลอง

คณะผู้วิจัยติดตามการดำเนินงานของพื้นที่ดำเนินการวิจัยเพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นทั้ง 4 แห่ง โดยคณะผู้วิจัย ที่ปรึกษาโครงการวิจัย และนักวิจัยชุมชนต่างพื้นที่เข้าร่วมในกิจกรรมที่แต่ละพื้นที่จัดขึ้นตามแนวทางการพัฒนานวัตกรรมเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ซึ่งได้จากการมีส่วนร่วมของชุมชน การให้ข้อเสนอแนะของคณะผู้วิจัยและที่ปรึกษาโครงการวิจัย ตลอดจนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างนักวิจัยชุมชนแต่ละ

พื้นที่ โดยมีกำหนดการลงพื้นที่เพื่อติดตามโครงการ/กิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ระหว่างเดือนมิถุนายน – สิงหาคม พ.ศ. 2556 รายละเอียดดังตารางที่ 3.6

ตารางที่ 3.6 กำหนดการลงพื้นที่เพื่อติดตามกิจกรรมการใช้วัตกรรมการเรียนรู้

พิพิธภัณฑ์ / แหล่งเรียนรู้	กำหนดการ
แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ จังหวัดราชบุรี	วันที่ 21 สิงหาคม พ.ศ. 2556 ณ หมู่บ้านบ้านบึงเหนือ อำเภอบ้านคา จังหวัดราชบุรี
แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี	วันที่ 1 สิงหาคม พ.ศ. 2556 ณ วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี วันที่ 29 สิงหาคม พ.ศ. 2556 ณ ศูนย์เรียนรู้ภูปูนปั้น บ้านช่างทองร่วง เอ็มโอบัสส์
พิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง จังหวัดนครปฐม	วันที่ 30 สิงหาคม พ.ศ. 2556 ณ โรงเรียนวัดบางหลวง จังหวัดนครปฐม
แหล่งเรียนรู้ปล่องเหล็กม จังหวัดสมุทรสาคร	วันที่ 6 กันยายน พ.ศ. 2556 ณ โรงเรียนบ้านปล่องเหล็กม จังหวัดสมุทรสาคร

ขั้นตอนที่ 4 (D₂) ประเมิน ปรับปรุง และพัฒนากระบวนการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

การปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ รวมทั้งข้อเสนอแนะต่อการจัดการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ด้วยวิธีการประเมินเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ โดยมีประเด็นสำคัญในการประเมิน คือ 1) รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2) กระบวนการมีส่วนร่วม และ 3) การใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยมีวิธีดำเนินการดังนี้

4.1 ประเมินการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยเก็บข้อมูลจากการเข้าร่วมในโครงการหรือกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของกลุ่มเป้าหมายและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในด้านความรู้ความเข้าใจ ผลสัมฤทธิ์ ทักษะ พฤติกรรม ผลงาน ความคิดเห็น และความพึงพอใจ

4.2 ประเมินการใช้ประโยชน์ของนวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยศึกษา กระบวนการ ผลผลิต ผลกระทบ และความยั่งยืนของโครงการหรือกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่จัดขึ้น ซึ่งมีตัวชี้วัดประสิทธิผลกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ดังนี้

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

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

(3) ด้านผลกระทบ หมายถึง ผลที่เกิดเนื่องมาจากการทำกิจกรรมและนอกเหนือจากวัตถุประสงค์หลักของกิจกรรมที่ตั้งไว้

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

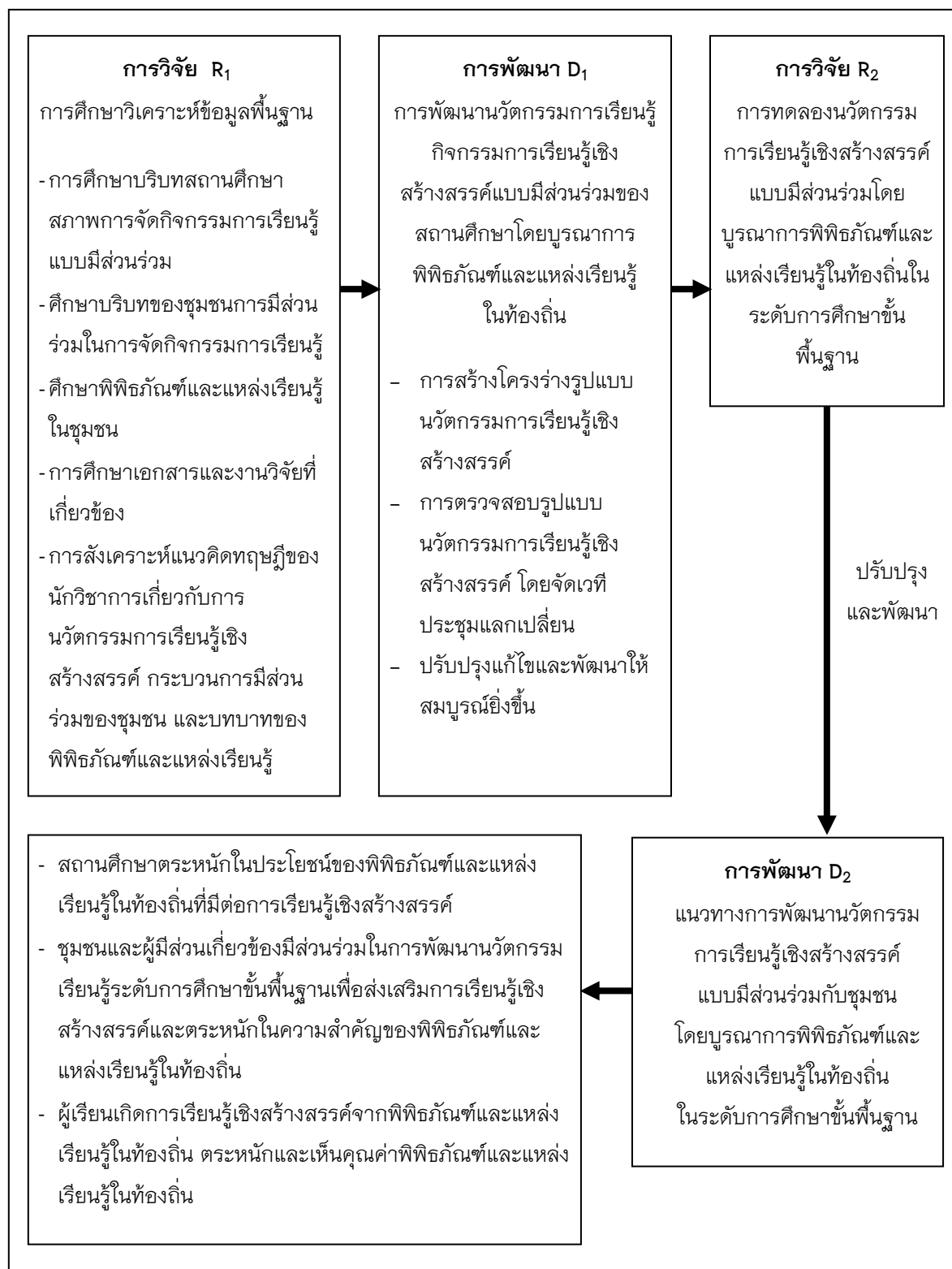
4.3 ขยายผลนวัตกรรมการเรียนรู้และกระบวนการทำงานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยนำนวัตกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนไปใช้ ในรูปแบบของกิจกรรม สื่อ วิธีการ หลักสูตร ฯลฯ

4.4 จัดสัมมนาเพื่อนำเสนอผลการจัดโครงการหรือกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้ พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของพื้นที่ดำเนินการวิจัย แต่ละแห่ง และคืนข้อมูลแก่ชุมชน ระหว่างวันที่ 27-29 กันยายน พ.ศ. 2556 ณ ฟู้ด-ทวาม รีสอร์ท แอนด์ สปา จังหวัดกาญจนบุรี

4.5 วิเคราะห์และสังเคราะห์รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ จากผลการดำเนินการวิจัยในพื้นที่พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น 4 แห่ง

4.6 สรุปผลการวิจัยโดยการประชุมร่วมกันระหว่างคณะผู้วิจัยและที่ปรึกษาโครงการวิจัย และจัดทำรายงานการวิจัย

6. กรอบดำเนินการวิจัย



แผนภาพที่ 3.2 กรอบดำเนินการวิจัย

7. การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบสำรวจข้อมูลพื้นฐานของสถานศึกษาและชุมชน พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในชุมชน เก็บรวบรวมข้อมูลจาก ผู้ดูแลพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ ผู้นำชุมชน บุคลากรทางการศึกษาทั้งในและนอกระบบโรงเรียน และคนในชุมชน จำนวน 4 ชุมชน

2. สรุประเบียบการสัมภาษณ์ผู้รู้เกี่ยวกับองค์ความรู้และการเรียนรู้ของบุคลากรในสถานศึกษา คนในชุมชนจากพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในชุมชน เก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ดูแลพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ ผู้นำชุมชน จำนวน 4 ชุมชน

3. ออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้องและความเหมาะสม

4. นำรูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ไปทดลองใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง

5. ประเมินความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยการจับกลุ่มย่อยและจัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้

8. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้การวิเคราะห์

ข้อมูลจากการประเมินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) แล้วนำข้อเสนอในลักษณะการบรรยาย

ตารางที่ 3.7 วิธีดำเนินการวิจัย โครงการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานฯ

ขั้นตอน	วิธีการ	กลุ่มเป้าหมาย	เครื่องมือ	การวิเคราะห์ข้อมูล
R ₁ ศึกษาบริบทและนวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน	<p>ศึกษาข้อมูลพื้นฐาน</p> <ul style="list-style-type: none"> - บริบทของสถานศึกษา ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานเกี่ยวกับ นวัตกรรมการเรียนรู้ การใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ - บริบทของชุมชนที่มีต่อการมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา - บริบทของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ - การศึกษาสังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้บริหารสถานศึกษา ครู นักเรียน ผู้ปกครอง - ผู้นำชุมชน - ผู้แทนพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ - เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 	<ul style="list-style-type: none"> - แบบสัมภาษณ์ - แบบสอบถาม - ประเด็นการสนทนากลุ่ม - แบบวิเคราะห์เอกสาร 	การวิเคราะห์เนื้อหา
D ₁ พัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	<p>การนำข้อมูลที่ได้จากขั้น R₁ มาสังเคราะห์และสร้างโครงร่างรูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์</p> <ul style="list-style-type: none"> - การตรวจสอบรูปแบบโดยผู้รู้หรือผู้เชี่ยวชาญ 	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้เชี่ยวชาญ 	<ul style="list-style-type: none"> - ประเด็นการสัมภาษณ์ - ประเด็นการสนทนากลุ่ม 	การวิเคราะห์เนื้อหา

ตารางที่ 3.7 (ต่อ)

ขั้นตอน	วิธีการ	กลุ่มเป้าหมาย	เครื่องมือ	การวิเคราะห์ข้อมูล
	- การปรับปรุงและพัฒนารูปแบบการพัฒนานวัตกรรมให้เหมาะสมยิ่งขึ้น			
R ₂ ทดลองใช้รูปแบบการพัฒนา นวัตกรรม การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	นำรูปแบบการพัฒนา นวัตกรรมไปใช้จริงกับ กลุ่มทดลอง	- สถานศึกษาระดับ การศึกษาขั้น พื้นฐาน - ผู้แทนชุมชน - ผู้แทนพหิพธิภักษ์ และแหล่งเรียนรู้	แบบประเมิน	การวิเคราะห์ เนื้อหา
D ₂ ประเมินปรับปรุง และพัฒนา รูปแบบการพัฒนา นวัตกรรม การเรียนรู้เชิง สรรค์	จัดเวทีประชุม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ การสนทนากลุ่มย่อย	- สถานศึกษาระดับ การศึกษาขั้น พื้นฐาน - ผู้แทนชุมชน - ผู้แทนพหิพธิภักษ์ และแหล่งเรียนรู้ - ผู้ปกครอง นักเรียน	ประเด็น สทนากลุ่ม	การวิเคราะห์ เนื้อหา

บทที่ 4

ผลการศึกษาสภาพพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นและแหล่งเรียนรู้

งานวิจัย เรื่อง การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในบทนี้นำเสนอผลการศึกษาสภาพบริบทชุมชน และสภาพพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ ในประเด็นต่อไปนี้

1. สภาพบริบทชุมชน

- 1.1 ข้อมูลพื้นฐานของชุมชน
- 1.2 สภาพภูมิปัญญาและแหล่งเรียนรู้ในชุมชน
- 1.3 กระบวนการเรียนรู้ของคนในชุมชน
- 1.4 การมีส่วนร่วมของคนในชุมชน

2. สภาพของพิพิธภัณฑ์

- 2.1 ประวัติความเป็นมา การก่อตั้ง ที่ตั้ง สภาพทั่วไป
- 2.2 การบริหารจัดการ และการจัดแสดง
- 2.3 กิจกรรมและการให้ความรู้
- 2.4 ความร่วมมือและการสนับสนุนของชุมชน
- 2.5 ปัญหา ความต้องการ ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะในการพัฒนาพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้

3. ผลการวิเคราะห์ SWOT

4. แนวทางการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

1. พิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง จังหวัดนครปฐม

1.1 สภาพบริบทชุมชน

1.1.1 ข้อมูลพื้นฐานของชุมชน มีข้อสันนิษฐานว่าบริเวณนี้เคยเป็นเมืองเก่าเพราะพบเศษกระเบื้องดินเผาอยู่ทั่วไป และมีมูลดินเป็นลักษณะคูเมือง ในสมัยที่เมืองอู่ทองเป็นราชธานีเจ้าเมืองอู่ทองได้อพยพหนีโรคห่ามาตั้งเมืองชั่วคราวที่ตำบลบางหลวงในปัจจุบัน โดยมอบหมายให้พระมหาลองคุมราษฎรชุดคูเมืองด้านหนึ่ง เกิดเป็นคลองเรียกว่า “คลองบางหลวง” และพระมหาลองน้อยคุมราษฎรชุดคลองเรียกว่า “คลองบางน้อย” แต่การสร้างเมืองไม่แล้วเสร็จเพราะเมื่อโรคห่าหายก็ทรงอพยพราษฎรไปสร้างเมืองที่อื่น ต่อมาในสมัยรัชกาลที่ 5 แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ ตั้งมณฑลอำเภอบางหลวง และตำบล บริเวณนี้จึงได้ชื่อว่า “ตำบลบางหลวง” พื้นที่โดยทั่วไปเป็นที่ราบลุ่มริมฝั่งแม่น้ำ

ทำจีน ประชาชนส่วนใหญ่ประกอบอาชีพค้าขายและบริการ ทุกคนนับถือศาสนาพุทธ โดยในเขตเทศบาลมีวัด 1 แห่ง คือ วัดบางหลวง

1.1.2 สภาพภูมิปัญญาและแหล่งเรียนรู้ในชุมชน ชุมชนบางหลวงเป็นชุมชนเก่าแก่ มีแหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตและภูมิปัญญาควรค่าแก่การศึกษาเรียนรู้หลายอย่าง เช่น ตลาดบางหลวงอายุกว่า 100 ปี ซึ่งปัจจุบันยังคงสภาพความสวยงามและบรรยากาศของสถาปัตยกรรมตลาดเก่าในอดีตไว้ได้อย่างสมบูรณ์ นอกจากนี้ ยังมีวัดบางหลวง พุทธศาสนสถานเพียงแห่งเดียวในเขตเทศบาลตำบลบางหลวง โรงเจบัวทองตั้ง ศาลเจ้าแม่ทับทิม วิหัง บ้านเก่าเล่าเรื่อง คานเรือ และหนังตะลุง

1.1.3 กระบวนการเรียนรู้ของคนในชุมชน มีโรงเรียนเป็นสถานศึกษาสำหรับการศึกษาในระบบ มีปราชญ์ท้องถิ่นให้ความรู้ในเรื่องวิถีการดำเนินชีวิตแบบดั้งเดิมผ่านการเป็นแหล่งเรียนรู้ภายนอกโรงเรียนที่มีชีวิต

1.1.4 การมีส่วนร่วมของคนในชุมชน สภาพสังคมของตำบลบางหลวงยังคงเป็นสังคมชนบท คนในชุมชนให้ความช่วยเหลือเกื้อกูลกันเป็นอย่างดี เมื่อมีกิจกรรมคนในชุมชนจะให้ความร่วมมือและเสนอความร่วมมือในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งกำลังปัญญาความคิด และกำลังทรัพย์

1.2 สภาพของพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้

1.2.1 ประวัติความเป็นมา การก่อตั้ง ที่ตั้ง สภาพทั่วไป โรงเรียนวัดบางหลวง ก่อตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 19 สิงหาคม พ.ศ. 2465 มีกรรมการ คือ ขุนอภิบาลมัจฉเขตร์ (นายแปลก สวัสดิ์กิจ) นายถนอมยา ศรีประมงค์ และนายเปี่ยม ศรีภิญโญ เดิมใช้ศาลาการเปรียญของวัดบางหลวงเป็นโรงเรียน ต่อมาได้รับงบประมาณจากกระทรวงศึกษาธิการในการสร้างอาคารเรียนขนาด 10 ห้องเรียน ในพื้นที่ของวัดบางหลวง ใช้เป็นสถานที่จัดการสอนตามหลักสูตรประถมศึกษาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2498 และมัธยมศึกษาในปี พ.ศ. 2501

1.2.2 การบริหารจัดการ และการจัดแสดง พิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง อยู่ในความดูแลของโรงเรียนวัดบางหลวง ดำเนินงานโดยผู้บริหาร คณะครู นักเรียน และคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐานโรงเรียนวัดบางหลวง เปิดบริการวันจันทร์-ศุกร์ เวลา 08.30-16.30 น. สิ่งของที่จัดแสดง ได้แก่ ข้าวของเครื่องใช้ในอดีตจนถึงปัจจุบันเกี่ยวกับโรงเรียนวัดบางหลวง เช่น โต๊ะเก้าอี้ ประวัติครูใหญ่คนแรก กล้องข่าว เสื้อผ้านักเรียน สมุด ดินสอ แบบเรียน ฯลฯ โดยมีแหล่งเรียนรู้ภายนอก คือ คานเรือ และหนังตะลุง

1.2.3 กิจกรรมและการให้ความรู้ ได้แก่ เรื่องราวของโรงเรียนวัดบางหลวงตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน และความรู้เกี่ยวกับคานเรือและหนังตะลุง โดยมีการเชื่อมโยงไปยังแหล่งเรียนรู้นอกพิพิธภัณฑ์ซึ่งเป็นสถานที่จริงที่ใช้ซ่อมแซมเรือในอดีต และการแสดงศิลปวัฒนธรรมอย่างหนังตะลุง นอกจากนี้ยังจัดให้พิพิธภัณฑ์ของโรงเรียนเป็นแหล่งเรียนรู้สำหรับนักเรียนในการพัฒนา

ความคิดสร้างสรรค์ โดยทางโรงเรียนวัดบางหลวงจัดทำหลักสูตรสถานศึกษาเชื่อมโยงกับพิพิธภัณฑ์ โดยจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการทุกชั้นปี ผ่าน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ให้แก่ผู้เรียน

1.2.4 ความร่วมมือและการสนับสนุนของชุมชน ชุมชนให้การสนับสนุนตั้งแต่การริเริ่มก่อตั้งพิพิธภัณฑ์ โดยแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเลือกเรื่องราว และสิ่งของที่จัดแสดง มีส่วนร่วมในการรวบรวมสิ่งของเกี่ยวกับโรงเรียนวัดบางหลวงในอดีต ร่วมบอกเล่าเรื่องราวและความ เป็นมาของภาพถ่ายโบราณโดยศิษย์เก่าและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ตลอดจนอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้นอกสถานที่เกี่ยวกับเรื่องคานเรือและหนังตะลุง

1.2.5 ปัญหา ความต้องการ ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ

ปัญหา พิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง ยังขาดข้อมูล อุปกรณ์ สิ่งของ ที่แสดงถึงความเป็นมาของโรงเรียน ทั้งนี้หากได้รับความร่วมมือจากชุมชน ศิษย์เก่า ผู้นำชุมชน ในการเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนา จะทำให้พิพิธภัณฑ์มีความสมบูรณ์มากขึ้น เป็นพิพิธภัณฑ์ที่มีชีวิต เป็นแหล่งเรียนรู้สำหรับนักเรียน และบุคคลที่สนใจมากขึ้น

ความต้องการ ชุมชน ผู้นำองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น คณะครู ผู้บริหาร ศิษย์เก่า ผู้ปกครองนักเรียน มีความคิดเห็นที่ตรงกันในการพัฒนาพิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวงให้มีความสมบูรณ์ โดยขอความร่วมมือจากผู้ที่เกี่ยวข้องในการบริจาคสิ่งของ รูปภาพ อุปกรณ์ และอื่นๆ ที่แสดงถึงความเป็นมาของโรงเรียน และให้ทุกฝ่ายเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ให้มีชีวิต พร้อมเป็นแหล่งเรียนรู้ของนักเรียน ชุมชน และบุคคลที่สนใจ ซึ่งผลจากการพัฒนาพิพิธภัณฑ์นี้จะทำให้เยาวชน มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับโรงเรียนมากขึ้น มีความรัก ความหวงแหน ความผูกพัน และเกิดความสามัคคีในชุมชน

ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ การจัดพิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง ควรให้ทุกฝ่ายเข้ามาเป็นเจ้าของร่วมกัน ร่วมกันจัดตั้ง ร่วมกันดำเนินการ ร่วมกันดูแล รักษา โดยข้อมูลต่างๆ ควรได้มาจากผู้ที่เกี่ยวข้อง และพิพิธภัณฑ์ควรเชื่อมโยงกับภูมิปัญญา ปราชญ์ชาวบ้าน สะท้อนวิถีชีวิตชุมชน ทั้งนี้ได้นำภูมิปัญญาคานเรือ และหนังตะลุง เป็นส่วนหนึ่งของพิพิธภัณฑ์ พร้อมกับทำเส้นทางชมพิพิธภัณฑ์ ที่สามารถเดินทางสู่ชุมชนเพื่อเยี่ยมชมสถานที่จริง ในส่วนของการจัดการเรียนรู้ในโรงเรียน จัดให้มีการบูรณาการพิพิธภัณฑ์เข้ากับการเรียนรู้ในทุกระดับชั้น เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยใช้พิพิธภัณฑ์เป็นฐานการเรียนรู้

1.3 ผลการวิเคราะห์ SWOT

จุดแข็ง (S)	จุดอ่อน (W)
<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้บริหารและครูเป็นบุคคลในพื้นที่ สามารถทำงานได้เต็มเวลาและมีความสัมพันธ์อันดีต่อกัน 2. โรงเรียนได้รับความไว้วางใจจากหน่วยงานหรือองค์กรที่เกี่ยวข้อง 3. โรงเรียนและชุมชนมีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน มีความร่วมมือด้วยดีเสมอมา 	<ol style="list-style-type: none"> 1. จำนวนข่าวของ อุปกรณ์ และข้อมูลในพิพิธภัณฑ์ มีน้อย ไม่น่าสนใจ 2. กลุ่มผู้ดำเนินงานเป็นกลุ่มเล็ก การพัฒนาพิพิธภัณฑ์เป็นไปได้ช้า
โอกาส (O)	อุปสรรค (T)
<ol style="list-style-type: none"> 1. โรงเรียนตั้งอยู่ในตำบลบางหลวง ซึ่งเป็นสถานที่ท่องเที่ยว นักท่องเที่ยวรู้จักมีการจัดงานส่งเสริมการท่องเที่ยวมีนักท่องเที่ยวมาบ่อย 2. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องมีนโยบายสนับสนุนส่งเสริมการท่องเที่ยว อนุรักษ์วัฒนธรรมสถานที่และภูมิปัญญา 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ประชาชนชาวบ้านเป็นผู้สูงอายุ ร่างกายไม่แข็งแรง ไม่สามารถอธิบายให้ความรู้ได้ตลอดเวลา 2. พิพิธภัณฑ์ของโรงเรียนวัดบางหลวงมีเวลาเปิดปิดไม่สอดคล้องกับนักท่องเที่ยว 3. บุคลากรที่จะแนะนำสถานที่ของพิพิธภัณฑ์มีจำนวนน้อย

1.4 แนวทางการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

แนวทางการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง จังหวัดนครปฐม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ มีรายละเอียดดังนี้

1. จัดพิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง โดยเชื่อมโยงกับแหล่งเรียนรู้ด้านเรือและหนังตะลุง (นอกโรงเรียน) โดยร่วมมือกับชุมชน ประชาชนท้องถิ่น ผู้รู้
2. จัดทำหลักสูตรเพิ่มเติมบูรณาการแหล่งเรียนรู้และการมีส่วนร่วมการร่วมชุมชน กับโครงการโรงเรียนมาตรฐานสากล (Is) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ได้เรียนรู้จากการผ่านประสบการณ์ตรงของนักเรียนจากแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น สร้างทัศนคติที่ดีให้กับนักเรียน มีความรักหวงแหน ภาคภูมิใจในโรงเรียนและชุมชน

2. แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี

2.1 สภาพบริบทชุมชน

2.1.1 **ข้อมูลพื้นฐานของชุมชน** เมืองเพชรบุรีเป็นเมืองเก่าแก่โบราณสมัยทวารวดีและศรีวิชัย เคยมีกษัตริย์ปกครอง บางสมัยก็ตกเป็นเมืองขึ้นของอาณาจักรที่เข้มแข็งกว่า ชื่อเมือง “เพชรบุรี” ปรากฏเป็นลายลักษณ์อักษรในศิลาจารึกสมัยสุโขทัย ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเพชรบุรีเป็นเมืองที่มีคนอยู่อาศัยเป็นชุมชนมานานแล้ว เมืองเพชรบุรีมีโบราณสถาน โบราณวัตถุ และศิลปกรรมที่แสดงถึงความเจริญซึ่งยังคงอยู่ในปัจจุบัน เช่น ภาพเขียนฝาผนังอุโบสถ ลวดลายปูนปั้นต่างๆ วัตวาอาราม พระพุทธรูป ฯลฯ นอกจากนี้ ยังเป็นเมืองที่มีทรัพยากรธรรมชาติอุดมสมบูรณ์ทั้งภูเขา ป่าไม้ ถ้ำ ลำธาร น้ำตก แก่งหิน และหาดทรายชายทะเล



ภาพที่ 4.1 โบราณสถานและแหล่งเรียนรู้ของจังหวัดเพชรบุรี

2.1.2 **สภาพภูมิปัญญาและแหล่งเรียนรู้ในชุมชน** เพชรบุรีเป็นเมืองที่มีช่างสกุลต่าง ๆ มากมาย อาทิ ช่างลิปป์หมู่ ช่างแทงหยวก ช่างไม้ ช่างตอกกระดาศ ช่างทองโบราณ (ทองเมืองเพชร) ช่างปั้น มีจิตรกรรม ประติมากรรม และลายรดน้ำที่สวยงาม มีอาหารและขนมหวานที่มีชื่อเสียง เช่น ขนมหม้อแกง ข้าวแช่ ข้าวเกรียบที่ทำจากตาลโตนด มีศิลปวัฒนธรรมที่หลากหลาย เช่น ละครชาตรี หนังตะลุง ประเพณีกินข้าวห่อ ทั้งยังมีภาษาพื้นบ้านที่เป็นเอกลักษณ์ และมีความหลากหลายทางชาติพันธุ์

2.1.3 **กระบวนการเรียนรู้ของคนในชุมชน** เมืองเพชรบุรีมีการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น อาทิ ปูนปั้น แกะสลัก ลายรดน้ำ หัวโขน ตอกกระดาศ แทงหยวก ปิดทองประดับกระจก ช่างทอง ซึ่งปรากฏในวัดวาอารามต่าง ๆ ทั่วเมืองเพชรบุรี นอกจากนี้ยังภูมิปัญญาในการทำอาหาร มีกลุ่มวรรณศิลป์ กลุ่มช่างภาพถ่ายต้นตาลโตนด กลุ่มเรียงกลอน กลุ่มทำหนังสือศิลปะแม่น้ำเพชร และมีพิพิธภัณฑ์รวมองค์ความรู้ดั้งเดิมของเมืองเพชร

2.1.4 **การมีส่วนร่วมของคนในชุมชน** ชุมชน หน่วยงานภาครัฐ และเอกชนร่วมกันสนับสนุนกิจกรรมที่ช่วยสืบสานด้านศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น ได้แก่ กิจกรรมลานวัฒนธรรม การรวมกลุ่มสกุลช่างเมืองเพชร การจัดตั้งกลุ่มโขนเด็ก กลุ่มอนุรักษ์ละครชาตรี วัดใหญ่ การจัด

นิทรรศการ การประกวดปูนปั้น ภาพถ่าย ลายเขียน และศิลปะแขนงต่าง ๆ ตลอดจนงานพระนครคีรี และงานเพชรบุรีดีจัง

2.2 สภาพของแหล่งเรียนรู้

2.2.1 ประวัติความเป็นมา การก่อตั้ง ที่ตั้ง สภาพทั่วไป วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี เป็นพระอารามหลวงชั้นตรี ชนิดวรวิหาร สร้างด้วยช่างสกุลเมืองเพชร หลากหลายเชิงช่าง มีผู้สันนิษฐานว่าสร้างในสมัยทวารวดี-สุโขทัย อายุราว 800-1,000 ปี พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6 พระกรุณาโปรดเกล้าฯ ยกฐานะเป็นพระอารามหลวง เมื่อปี พ.ศ. 2459 เป็นวัดที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ ศิลปะเชิงพุทธศิลป์ และโบราณคดี ภายในพระวิหารหลวงประดิษฐานหลวงพ่อดักดีสิทธิ์ ด้านหลัง คือ พระปรารค์ 5 ยอด ทิศใต้ของพระวิหารหลวง คือ พระวิหารน้อย และมีพิพิธภัณฑสถานซึ่งเก็บรวบรวมโบราณวัตถุที่แสดงถึงความเป็นมาของวัด นอกจากนี้ ยังมีแหล่งเรียนรู้ในชุมชนที่สำคัญ คือ พิพิธภัณฑสถานแม่ย่าเพชรบุรี จัดแสดงโบราณวัตถุที่มได้จากแม่น้ำเพชรบุรี เช่น หม้อ ไห ขวานหิน เต่า เงินตราต่างๆ โดยเฉพาะหม้อตาลเมืองเพชรซึ่งมีอยู่จำนวนมาก

2.2.2 การบริหารจัดการ และการจัดแสดง วัดมหาธาตุวรวิหารบริหารจัดการในรูปแบบของคณะกรรมการวัด ไม่ว่าจะเป็นการบริหารบุคลากรภายในวัด การส่งเสริมการศึกษา การทำกิจกรรมทางพระพุทธศาสนา ตลอดจนงานบริหารจัดการศาสนสมบัติ โดยมีเทศบาลเมืองเพชรบุรี วัฒนธรรมจังหวัดเพชรบุรี สำนักงานพระพุทธศาสนาเพชรบุรี การท่องเที่ยวจังหวัดเพชรบุรี รวมทั้งภาครัฐ เอกชน และชุมชนร่วมกันดูแลรักษาศาสนวัตถุและศาสนสถาน วัดมหาธาตุวรวิหาร เป็นแหล่งเรียนรู้ที่จัดแสดงกลางแจ้ง เนื่องจากเป็นโบราณสถานและโบราณวัตถุที่มีขนาดใหญ่ เช่น หลวงพ่อดักดีสิทธิ์ พระปรารค์ 5 ยอด พระวิหารน้อย ประชาชนสามารถเข้าไปนมัสการสักการะและเยี่ยมชมศิลปวัฒนธรรมภายในวัดได้โดยไม่มีค่าใช้จ่าย

2.2.3 กิจกรรมและการให้ความรู้ วัดมหาธาตุวรวิหารมีความสำคัญทางประวัติศาสตร์และโบราณคดี มีผลงานของช่างสกุลต่าง ๆ ที่แสดงถึงภูมิปัญญาให้ศึกษาเรียนรู้ โดยเฉพาะงานปูนปั้น ซึ่งเป็นภูมิปัญญาแขนงหนึ่งที่เป็นเอกลักษณ์ของเมืองเพชรบุรี กิจกรรมการให้ความรู้นอกจากการศึกษาด้วยตนเองแล้ว ยังมีการบรรยายให้ความรู้จากวิทยากรท้องถิ่น คือ นายกิตติพงษ์ พึ่งแดง ครูพลศึกษา โรงเรียนสุวรรณรังษฤษฎ์วิทยาลัย จังหวัดเพชรบุรี ซึ่งทำหน้าที่เป็นมัคคุเทศก์นำชมและแนะนำแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ภายในวัด นอกจากนี้ ยังมีกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ที่ดำเนินการโดยชุมชน เช่น กิจกรรมลานวัฒนธรรม การรวมกลุ่มย่อยของชุมชนช่าง และรวมกลุ่มใหญ่ของสกุลช่างเมืองเพชร นิทรรศการประกวดปูนปั้น ลายเขียน และศิลปะแขนงอื่น ๆ เป็นต้น

2.2.4 ความร่วมมือและการสนับสนุนของชุมชน ชุมชนและสถานศึกษามีส่วนร่วมในการพัฒนาพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แก่เด็ก เยาวชน และคนในชุมชน โดยเฉพาะในด้านประวัติศาสตร์และศิลปวัฒนธรรม ซึ่งโรงเรียนจัดทำหลักสูตรท้องถิ่น หลักสูตร/รายวิชาเพิ่มเติม กิจกรรมชมรม กิจกรรมเสริมหลักสูตร ฯลฯ และเชิญปราชญ์เมืองเพชรมาเป็นผู้ให้ความรู้ มีเครือข่ายความร่วมมือในการจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อให้เยาวชนในชุมชนรักท้องถิ่น ขณะเดียวกันชุมชนก็มีส่วนร่วมในการพัฒนาโรงเรียน และร่วมแสดงความคิดเห็นในกิจกรรมต่าง ๆ

2.2.5 ปัญหา ความต้องการ ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ

ปัญหา จังหวัดเพชรบุรีมีแหล่งเรียนรู้มากมาย ที่บ่งบอกถึงอารยธรรมความเป็นมา และศิลปะแขนงต่าง ๆ โดยเฉพาะวัดมหาธาตุวรวิหาร ซึ่งเป็นสถานที่เรียนรู้ที่ดีทางด้านศาสนา ประวัติศาสตร์ ศิลปะเชิงพุทธศิลป์ซึ่งประกอบไปด้วยศิลปะปูนปั้น และศิลปะลายรดน้ำ ซึ่งมีความวิจิตรสวยงาม เป็นศิลปะที่ควรค่าแก่การอนุรักษ์และสืบทอดต่อไป

ความต้องการ ต้องการให้โรงเรียนจัดการเรียนการสอนเกี่ยวกับวัดมหาธาตุวรวิหาร ศึกษาเกี่ยวกับประวัติวัด โบราณสถานที่สำคัญ ความเป็นมาของวัดมหาธาตุวรวิหาร เกี่ยวกับลวดลายโบสถ์และวิหารต่างกันอย่างไร แล้วก็ตัวहरา ลายปูนปั้นที่หน้าบรรณ เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยสามารถผลิตงานสร้างสรรค์ชิ้นใหม่และเป็นอาชีพ ของที่ระลึกจำหน่ายที่วัดมหาธาตุวรวิหาร งานประเพณี และกิจกรรมต่าง ๆ ของจังหวัดเพชรบุรี การเรียนการสอนต้องเริ่มมาตั้งแต่อนุบาล – ประถมศึกษา โดยการปลูกฝังพาเด็กเดินชมรอบ ๆ วัด ใช้สถานที่เรียนในวัด ปราชญ์ชุมชนเมืองเพชรมีส่วนร่วมในการสอน หรือ เป็นวิทยากรในโรงเรียน

ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ ในโรงเรียนควรจัดในลักษณะของกิจกรรมชมรม/ชุมนุม ปูนปั้น ลายรดน้ำ ทางหยวก ใบตาล เป็นต้น ขึ้นในโรงเรียนโดยเชิญปราชญ์ชุมชนร่วมกับครูมาเป็นผู้สอน มีการจัดการประกวดแข่งขันผลิตภัณฑ์ และมีชมรม/ชุมนุม มัคคุเทศก์น้อยในโรงเรียน เกี่ยวกับวัดมหาธาตุวรวิหาร และชุมชนรอบ ๆ วัด ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ จัดทำหลักสูตรมัคคุเทศก์น้อย จัดตั้งศูนย์ ติดต่อ สอบถามข้อมูลท่องเที่ยวพร้อมมัคคุเทศก์ภายในวัด และจัดทำแผ่นพับข้อมูลท่องเที่ยวภายในวัด

2.3 ผลการวิเคราะห์ SWOT

จุดแข็ง (S)	จุดอ่อน (W)
<ol style="list-style-type: none"> 1. เป็นโรงเรียนภายใต้มูลนิธิของวัดมหาธาตุวรวิหาร 2. วัดมหาธาตุวรวิหารเป็นวัดที่มีศิลปกรรมสืบทอดของช่างสกุลเมืองเพชร 3. มีปราชญ์ชุมชน/ช่างสกุลเมืองเพชรเป็นกรรมการวัดและกรรมการสถานศึกษา 4. ชุมชนให้ความสำคัญกับการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมเมืองเพชร 5. โรงเรียนมีหลักสูตร กิจกรรมการเรียนการสอนบ้างแล้ว และเน้นการจัดการเรียนรู้เรื่องวัดมหาธาตุวรวิหาร 6. ผู้บริหารและครูให้การสนับสนุนส่งเสริมเรื่องศิลปวัฒนธรรมเป็นอย่างดี 7. เป็นแหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ ศาสนา และศิลปกรรม 8. จัดกิจกรรมลานศิลปวัฒนธรรมเพชรบุรีเป็นประจำ 9. รวมกลุ่มย่อยของชุมชนช่างแต่ละท้องถิ่นและรวมกลุ่มใหญ่ของสกุลช่างเมืองเพชร 10. มีการจัดกิจกรรมเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมในจังหวัดอย่างต่อเนื่อง เช่น นิทรรศการ ประกวดปูนปั้น ภาพถ่าย ลายเขียน และศิลปะแขนงอื่น ๆ โดยเฉพาะในงานพระนครคีรี 11. ตั้งอยู่ในชุมชนเมืองที่มีความสะดวก 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ขาดการประชาสัมพันธ์แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร 2. ไม่มีภาคีเครือข่าย/ให้ข้อมูล 3. สกุลช่างเมืองเพชร/ปราชญ์ชุมชนมีส่วนร่วมกับโรงเรียนน้อย 4. ขาดการต่อยอดงานสร้างสรรค์ สร้างรายได้
โอกาส (O)	อุปสรรค (T)
<ol style="list-style-type: none"> 1. นักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวต่างชาติให้ความสนใจ 2. ได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐ เช่น เทศบาล สำนักพระพุทธศาสนาและวัฒนธรรมจังหวัดเพชรบุรี 	<ol style="list-style-type: none"> 1. งบประมาณ 2. ผู้รู้เรื่องการออกแบบผลิตภัณฑ์ 3. ภาระงานของครู / ปราชญ์ชุมชน/สกุลช่างเมืองเพชร มีงานมาก 4. ความไม่ต่อเนื่องและยั่งยืนของกิจกรรม

2.4 แนวทางการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

แนวทางการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ พบว่าต้องการให้มีจัดการเรียนการสอนเกี่ยวกับวัดมหาธาตุวรวิหาร ศึกษาเกี่ยวกับประวัติวัด โบราณสถานที่สำคัญ ความเป็นมาของวัดมหาธาตุวรวิหารเกี่ยวกับลวดลายโบสถ์และวิหารต่างกันอย่างใด แล้วก็ตัวหระ ลายปูนปั้นที่หน้าบรรณ การเขียนลายในวัดมหาธาตุวรวิหารศึกษาเกี่ยวกับหม้อตาลเมืองเพชร สมบัติแม่น้ำเพชร งานใบตองงาน การทำหมวกราชวัลลภ และเครื่องศิราภรณ์ทำทรงราว บายศรีเทศน์มหาชาติฉบับเพชรบุรีเป็นวิชาเพิ่มเติม ในส่วนสาระอื่น ๆ จะมีเนื้อหา สอดแทรกเกี่ยวกับจังหวัดเพชรบุรีและแม่น้ำเพชรบุรี มีการสอดแทรกการเขียนเกี่ยวกับเรื่องเมืองเพชรในวิชาภาษาไทย

กิจกรรมนักเรียนวิชาลูกเสือเนตรนารี: ได้มีการสอดแทรกวิชานักสำรวจ ได้บอกสัญลักษณ์ต่าง ๆ ภายในวัดมหาธาตุวรวิหารแล้วให้นักเรียนเดินศึกษา บันทึก และได้นำมาเผยแพร่ในหมู่เรียน

กลุ่มสาระการงาน: ได้สอดแทรกเกี่ยวกับประเภทขนมเมืองเพชร (ขนมหม้อแกง ขนมตาล ข้าวเกรียบงา) พานักเรียนไปดูการทำน้ำตาล

3. แหล่งเรียนรู้ปล่องเหลี่ยม จังหวัดสมุทรสาคร

3.1 สภาพบริบทชุมชน

3.1.1 ข้อมูลพื้นฐานของชุมชน ตำบลท่าไม้ตั้งอยู่ในเขตการปกครองของอำเภอกระทุ่มแบน มีเนื้อที่ประมาณ 8.6848 ตารางกิโลเมตร ประกอบด้วย 12 หมู่บ้าน พื้นที่ส่วนใหญ่เป็นที่ราบลุ่ม มีแม่น้ำท่าจีนผ่านกลาง พื้นที่เกษตรกรรมอยู่ทางทิศตะวันตกของแม่น้ำท่าจีน และพื้นที่อุตสาหกรรมอยู่ทางทิศตะวันออกของแม่น้ำท่าจีน ตั้งอยู่ทางทิศเหนือของอำเภอกระทุ่มแบน อยู่ห่างจากที่ว่าการอำเภอ 5 กิโลเมตร และห่างจากตัวจังหวัด 18 กิโลเมตร

3.1.2 สภาพภูมิปัญญาและแหล่งเรียนรู้ในชุมชน ภูมิปัญญาในตำบลท่าไม้ส่วนใหญ่เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการประกอบอาชีพและงานจักสาน ซึ่งผู้มีความรู้ส่วนใหญ่มีอายุมาก และไม่มีผู้สืบทอดความรู้ เช่น นายเทพมงคล ภูทอง ผู้พัฒนาพันธุ์ไม้ให้มีมูลค่าเพิ่มมากขึ้น นายกรวย อิ่มเนรมิตสกุล ผู้ประดิษฐ์เครื่องปั่นอัดเปลือกมะพร้าวต้นทุนต่ำ ซึ่งคุณภาพเท่าเทียมเครื่องจักรราคาแพง นางรัตนา ศรีวาริรัตน์ ผู้มีความรู้ด้านงานจักสาน เป็นต้น

แหล่งเรียนรู้ในชุมชน ได้แก่ วัดท่าไม้ วัดนางสาว ปล่องเหลี่ยม ไร่นาสวนผสม สวนกล้วยไม้ นาทุ่ง นาข้าว การประกอบอาชีพเกษตรกรรม และการเลี้ยงสัตว์ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นเรื่อง

การประกอบอาชีพ ไม่มีเอกสาร ตำรา หรือมีแค่เทคนิคบรรยายเรื่องราว ผู้สนใจต้องศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง หากสงสัยสามารถสอบถามข้อมูลเบื้องต้นได้จากผู้ดูแลแหล่งเรียนรู้หรือผู้ที่มีความรู้

3.1.3 กระบวนการเรียนรู้ของคนในชุมชน ส่วนใหญ่เป็นการบอกต่อ พูดคุย เล่าสู่กันฟัง และบางครั้งมีการจัดกิจกรรมร่วมกัน เช่น การประชุม การประชุม การจัดงานของหมู่บ้าน การทำบุญหมู่บ้าน คนในชุมชนเรียนรู้จากการอ่านหนังสือ การดูโทรทัศน์ การฟังวิทยุ การใช้ อินเทอร์เน็ต และการใช้เทคโนโลยีในการสื่อสารต่าง ๆ ชอบการเรียนรู้ที่ได้ลงมือปฏิบัติมากกว่าการเห็นด้วยตา องค์ความรู้ที่ได้ต้องมีความน่าสนใจ ทันสมัย สามารถนำมาปรับใช้ให้เกิดประโยชน์ในการทำงานหรือการดำรงชีวิต ใช้เวลาในการเรียนรู้ไม่มาก เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อนเป็นเรื่องที่อยู่ใกล้ตัวในชีวิตประจำวัน หรือมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับตัวเองและเป็นสิ่งที่ต้องการเรียนรู้

3.1.4 การมีส่วนร่วมของคนในชุมชน กิจกรรมที่คนในชุมชนมีส่วนร่วมอย่างเห็นได้ชัด มี 2 กิจกรรม คือ 1) การทำบุญวันสงกรานต์ของหมู่บ้าน ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความรักความสามัคคีและความร่วมมือของคนในชุมชน มีผู้มาร่วมกิจกรรมเป็นจำนวนมากทุกปี และ 2) กิจกรรมของโรงเรียนบ้านปล่องเหล็ก เนื่องจากคนในชุมชนให้ความสำคัญกับการศึกษา และเชื่อถือโรงเรียนบ้านปล่องเหล็ก โรงเรียนจึงเป็นศูนย์รวมของชุมชน หากโรงเรียนจัดกิจกรรมจะได้รับความร่วมมือจากชุมชนด้วยดีทุกครั้ง

3.2 สภาพของแหล่งเรียนรู้

3.2.1 ประวัติความเป็นมา การก่อตั้ง ที่ตั้ง สภาพทั่วไป ปล่องเหล็ก ตั้งอยู่ที่หมู่ 10 ตำบลท่าไม้ อำเภอกระทุ่มแบน จังหวัดสมุทรสาคร ริมน้ำท่าจีน เป็นโบราณสถานที่สำคัญของจังหวัดสมุทรสาคร สร้างขึ้นในปี พ.ศ. 2367 โดยภูมิปัญญาชาวบ้าน เดิมเป็นปล่องไฟของโรงงานอุตสาหกรรมผลิตน้ำตาลทรายขนาดใหญ่ สร้างรายได้ให้กับประเทศเป็นจำนวนมาก ปัจจุบันมีอายุ 189 ปี คงเหลือเพียงปล่องเดียวจากจำนวนทั้งหมด 7 ปล่อง เนื่องจากหักพังลงแม่น้ำท่าจีนไป นอกจากปล่องเหล็กแล้วยังมีร่องรอยความเจริญให้ผู้สนใจได้ศึกษา เช่น บ่อน้ำใช้ขนาดใหญ่ของคณงาน ถนนลาดน้ำอ้อย และถนนลูกรัง



ภาพที่ 4.2 บรรยากาศของโรงเรียนและปล่องเหล็ก ซึ่งอยู่ภายในโรงเรียนบ้านปล่องเหล็ก

3.2.2 การบริหารจัดการ และการจัดแสดง ปล่องเหลี่ยมเป็นสิ่งก่อสร้างที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ ตั้งอยู่ริมแม่น้ำท่าจีนในพื้นที่ของโรงเรียนบ้านปล่องเหลี่ยม ไม่มีผู้ดูแลรับผิดชอบโดยตรง จึงอยู่ในความดูแลของโรงเรียนบ้านปล่องเหลี่ยม และผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ได้แก่ ผู้นำชุมชน ชุมชนใกล้เคียง องค์การบริหารส่วนตำบลท่าไม้ ผู้สนใจสามารถเยี่ยมชมและศึกษาปล่องเหลี่ยมได้ตลอดเวลา ไม่มีวันหยุด เนื่องจากเป็นสถานที่เปิด ไม่จำกัดกลุ่มผู้เข้าชม และไม่เสียค่าเข้าชม หากมาเยี่ยมชมในเวลาราชการและติดต่อทางโรงเรียนล่วงหน้าจะมีวิทยากรบรรยายให้ความรู้เกี่ยวกับประวัติความเป็นมา และเรื่องราวที่น่าสนใจของปล่องเหลี่ยม พร้อมทั้งแจกเอกสารแผ่นพับสรุปความรู้ให้กับทุกคน

3.2.3 กิจกรรมและการให้ความรู้ ในปัจจุบันมีสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายเพื่อให้ผู้มาเยี่ยมชมเข้าใจเรื่องราวของปล่องเหลี่ยมได้มากขึ้น เช่น หนังสือเล่าเรื่องราวของปล่องเหลี่ยมผ่านสื่อมัลติมีเดีย โมเดลจำลองการทำน้ำตาลทรายในสมัยก่อน หนังสือส่งเสริมการอ่าน และเว็บไซต์ซึ่งจัดทำโดยองค์การบริหารส่วนตำบลท่าไม้ นอกจากนี้ ยังมีการปรับปรุงภูมิทัศน์โดยรอบปล่องเหลี่ยม เพื่อให้ผู้มาเยี่ยมชมเกิดความประทับใจ

3.2.4 ความร่วมมือและการสนับสนุนของชุมชน ชุมชนมีการตื่นตัวและให้ความสำคัญกับแหล่งเรียนรู้ในชุมชนมากขึ้น มีความรู้ ความเข้าใจ ความซาบซึ้งต่อมรดกที่ทรงคุณค่าของชาติ โดยให้การสนับสนุนในทุกเรื่องที่ทางโรงเรียนขอความร่วมมือ รวมทั้งผู้นำชุมชนและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกภาคฝ่ายก็ให้ความร่วมมือที่ดีเช่นกัน เช่น การมาร่วมกิจกรรม การเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร การร่วมอนุรักษ์ การร่วมบริจาค และการมาร่วมกิจกรรมที่จัดขึ้น

3.2.5 ปัญหา ความต้องการ ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ

ปัญหา ปัญหาที่พบและเป็นประเด็นสำคัญคือพื้นที่ของบริเวณโดยรอบปล่องเหลี่ยมซึ่งอยู่ใกล้อาคารเอนกประสงค์ซึ่งมีพื้นที่จำกัดในการปรับแต่งภูมิทัศน์และบริเวณตัวปล่องเหลี่ยมก็ถูกถมทับด้วยดินสูงประมาณ 3 เมตร ทำให้สัดส่วนและร่องรอยของความเป็นโบราณสถาน ขาดหายความสมบูรณ์ลงไปเป็นอย่างมาก และปัจจุบันปล่องเหลี่ยมมีผู้ให้ความสนใจ เดินทางมาศึกษาเยี่ยมชมอย่างต่อเนื่อง ประกอบด้วย นักเรียน นักศึกษา กลุ่มผู้สนใจ นักเขียนสารคดี นักท่องเที่ยว ชาวต่างชาติ เมื่อเดินทางมาเยี่ยมชมที่ปล่องเหลี่ยมแล้วไม่มีแหล่งที่แสดงข้อมูลให้ทราบรายละเอียดเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาและความสำคัญต่าง ๆ ประกอบกับบริเวณพื้นที่โดยรอบก็มีภูมิทัศน์ที่ไม่เหมาะสม ขาดความน่าสนใจไม่มีป้ายประวัติบอกเล่าความเป็นมา ไม่มีมัคคุเทศก์แนะนำ และขาดจุดสนใจที่จะดึงดูดใจสำหรับผู้มาเยี่ยมชม

ความต้องการ ผู้นำชุมชน ผู้บริหาร ครู และผู้ที่เกี่ยวข้องในชุมชนปล่องเหลี่ยมซึ่งมองเห็นคุณค่ามีความรักและความผูกพันกับสถานที่ดังกล่าวมาก ต้องการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ให้กับนักเรียนทั้งโรงเรียนจำนวน 1,450 คน ตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาล ประถมศึกษา

มัธยมศึกษาตอนต้นและมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยการใช้ปล่องเหล็ยเป็นฐานการเรียนรู้ร่วมกันแบบบูรณาการในการเรียนการสอนทั้ง 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ โดยการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนร่วมกับชุมชน เพื่อให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าและหันกลับมาให้ความสำคัญ ดูแลรักษา สืบทอด และร่วมกันอนุรักษ์ให้คงอยู่ต่อไป

ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ ในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้จากสภาพปัญหาดังกล่าว ซึ่งเป็นเรื่องที่ยากในการแก้ไขเปลี่ยนแปลง เนื่องจากความเก่าของปล่องเหล็ย การขุดเจาะต้องทำอย่างระมัดระวังเพื่อป้องกันความเสียหาย ดังนั้นจึงต้องมีการปรึกษาและร่วมกันวางแผนในการดำเนินการอย่างรอบคอบ ซึ่งจะต้องมีการวางแผนการทำงานร่วมกันระหว่างผู้นำชุมชน ตัวแทนชาวบ้าน คณะกรรมการสถานศึกษา วิศวกรขององค์การบริหารส่วนตำบลท่าไม้ ร่วมแสดงความคิดเห็นในการดำเนินการตามขั้นตอนต่าง ๆ แต่ในขณะนี้ทางกรมศิลปากรได้ขึ้นทะเบียน “ปล่องเหล็ย” เป็นโบราณสถานที่สำคัญของจังหวัดสมุทรสาครแล้ว การบูรณปฏิสังขรณ์ ซ่อมแซมให้คงสภาพเดิมจะเป็นหน้าที่ของกรมศิลปากร ซึ่งเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะด้านและมีประสบการณ์ตรง

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ให้กับนักเรียนทั้งโรงเรียนจำนวน 1,450 คน ตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาล ประถมศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้นและมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยการใช้ปล่องเหล็ยเป็นฐานการเรียนรู้ร่วมกันแบบบูรณาการในการเรียนการสอนทั้ง 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ โดยการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนร่วมกับชุมชน สิ่งที่ต้องการให้เกิดขึ้นคือความหวงแหนและมีจิตที่จะอนุรักษ์และดูแลสิ่งที่มีค่าของชุมชนในท้องถิ่น เพื่อให้คนรุ่นใหม่ช่วยกันสืบสานตำนาน และความภาคภูมิใจนี้ไว้ รวมทั้งเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนของโรงเรียน บ้านปล่องเหล็ย มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของปล่องเหล็ยและเผยแพร่ความรู้สู่ชุมชนภายใต้โครงการ “ปล่องเหล็ย...วิถีแห่งลุ่มน้ำท่าจีน” แห่งนี้จะกลายเป็นแหล่งเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่ทรงคุณค่าของชุมชนและทุกคนตลอดไป

3.3 ผลการวิเคราะห์ SWOT

จุดแข็ง (S)	จุดอ่อน (W)
<ol style="list-style-type: none"> 1. ครุมีความรู้เกี่ยวกับเรื่องราวของปล่องเหลี่ยม 2. บริเวณรอบชุมชนมีภูมิปัญญาชาวบ้านที่สามารถสอบถามเรื่องราวต่าง ๆ ได้ 3. มีงานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ปล่องเหลี่ยม ซึ่งดำเนินการในปี พ.ศ. 2553 4. ผู้นำชุมชนประกอบด้วย กำนัน ผู้ใหญ่บ้าน รองนายกองค์การบริหารส่วนตำบลท่าไม้ สมาชิกสภาองค์การบริหารส่วนจังหวัด ประชาชนในชุมชน ผู้ปกครองทุกฝ่ายเห็นความสำคัญและต้องการช่วยส่งเสริมสนับสนุนให้ปล่องเหลี่ยม เป็นพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นของชุมชนอย่างแท้จริง 5. กรมศิลปากรได้ขึ้นทะเบียนปล่องเหลี่ยมเป็นโบราณสถานที่สำคัญของจังหวัดสมุทรสาคร เรียบร้อยแล้ว และจะเร่งดำเนินการอนุรักษ์ฟื้นฟูตามขั้นตอนต่อไป 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ระยะเวลาในการดำเนินการค่อนข้างน้อย 2. ต้องใช้งบประมาณสนับสนุนจากหลายฝ่าย เช่น องค์การบริหารส่วนตำบลท่าไม้ องค์การบริหารส่วนจังหวัดสมุทรสาคร 3. ปล่องเหลี่ยมและสถานที่โดยรอบมีภูมิทัศน์ที่ไม่เหมาะสมต้องมีการปรับเปลี่ยนซึ่งต้องใช้งบประมาณและความเห็นชอบจากบุคคลหลายฝ่ายในการดำเนินการ อาจทำให้การดำเนินโครงการมีความล่าช้าและติดขัดในบางประเด็น
โอกาส (O)	อุปสรรค (T)
<ol style="list-style-type: none"> 1. ได้รับการตอบรับและการสนับสนุนเป็นอย่างดี จากกลุ่มผู้นำชุมชนและชาวบ้าน พร้อมใจกันมอบสิ่งของเครื่องใช้ที่เป็นของเก่าเพื่อเก็บรวบรวมให้ผู้อื่นได้ศึกษาต่อไป 2. ในส่วนของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ปล่องเหลี่ยมเป็นฐานการเรียนรู้ โดยใช้สอนใน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนนั้นคณะครูผู้รับผิดชอบมีความเข้าใจ สนใจพร้อมที่จะให้ความร่วมมือในการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ 	<p>ข้อจำกัดด้านพื้นที่และการสร้างอาคารหลังใหม่ซึ่งติดกับบริเวณปล่องเหลี่ยม ซึ่งทำให้มีพื้นที่จำกัดในการดำเนินการต่าง ๆ ตามโครงการที่วางไว้ จึงทำให้ไม่สะดวกในการจัดปรับแต่งภูมิทัศน์และบริเวณที่จะจัดเก็บของเก่าที่รวบรวมมาได้งานบางอย่างจึงต้องรอเวลาในการดำเนินการเพื่อการแก้ปัญหาดังกล่าวต่อไป</p>

3.4 แนวทางการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ผลจากการศึกษาข้อมูลด้านบริบท และการสนทนากลุ่มร่วมกับผู้ที่เกี่ยวข้อง พบว่าทุกคนเห็นความสำคัญและคุณค่าของโบราณสถาน และพร้อมใจกันในการสนับสนุนส่งเสริมกิจกรรมการเรียนรู้ขั้นเรียนเพื่อความคงทนและยั่งยืนในคนรุ่นต่อ ๆ ไป โดยมีแนวทางในการดำเนินการดังนี้

1. จัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียนในทุกช่วงชั้น เริ่มที่อนุบาลจนถึงระดับมัธยมศึกษา โดยจัดในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ใช้ปล่องเหลี่ยมเป็นฐานการเรียนรู้ ให้ครูที่รับผิดชอบมีการวางแผนร่วมกันกำหนดแนวทางการจัดกิจกรรมในลักษณะของการบูรณาการความรู้ เพื่อลดความยุ่งยากซับซ้อนในการจัดกิจกรรม กิจกรรมที่จัดมีความหลากหลายเน้นความคิดสร้างสรรค์ เปิดโอกาสให้นักเรียน ครู ผู้ที่เกี่ยวข้องมีโอกาสในการแสดงความคิดเห็นแนวคิดต่าง ๆ ได้อย่างอิสระ รวมทั้งมีการวัดและประเมินผลที่หลากหลายตามสภาพจริง โดยผู้ที่เกี่ยวข้องทุกฝ่ายมีส่วนร่วมในการประเมินผลงานด้วย ประเมินจากชิ้นงานและกระบวนการในการดำเนินงานแต่ละขั้นตอน

2. เนื้อหาสาระในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนจะมีความง่ายตามความเหมาะสมของอายุและความสามารถในการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งต้องมีการประชุมปรึกษาอีกครั้งกับครูผู้สอน

3. ทุกกิจกรรมต้องได้รับความร่วมมือและความคิดเห็นของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง เพื่อการขับเคลื่อนไปในทิศทางเดียวกันและมีเป้าหมายของการดำเนินการร่วมกันอย่างชัดเจน เพราะความร่วมมือจากชุมชนเป็นสิ่งที่สำคัญที่ต้องการให้เกิดขึ้นและความคงอยู่อย่างยั่งยืนต่อไปในอนาคต

4. ผู้นำชุมชน ชุมชน คณะกรรมการสถานศึกษาควรมีบทบาทต่อการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนและมีส่วนสนับสนุนในด้านต่าง ๆ เช่น การให้ข้อมูลจากการสอบถาม การสัมภาษณ์ การสนับสนุนงบประมาณและการให้ความช่วยเหลือในกรณีต่างๆ รวมทั้งการขยายผลของความรู้สู่ชุมชนด้วย

4. แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ จังหวัดราชบุรี

4.1 สภาพบริบทชุมชน

4.1.1 ข้อมูลพื้นฐานของชุมชน หมู่บ้านบ้านบึงเหนือ ตั้งอยู่ที่หมู่ 6 ตำบลบ้านคา อำเภอบ้านคา จังหวัดราชบุรี เป็นหมู่บ้านเก่าแก่ของกลุ่มชาติพันธุ์ไทยกะเหรี่ยง (ชาวไทยตะนาวศรี) ที่มีวิถีชีวิตเรียบง่าย มีประเพณีและวัฒนธรรมที่สะท้อนถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่และความเชื่อของชาติพันธุ์ไทยกะเหรี่ยง เช่น ประเพณีกินข้าวห่อ การทอผ้าด้วยกี่เอว การทำอาหารพื้นถิ่น การละเล่นพื้นเมือง และการหั่นยาสูบ



ภาพที่ 4.3 ประเพณีผูกข้อมือของชาวกะเหรี่ยง

4.1.2 สภาพภูมิปัญญาและแหล่งเรียนรู้ในชุมชน หมู่บ้านบ้านบึงเหนือเป็นชุมชนที่มีวัฒนธรรมดั้งเดิมของชาวกะเหรี่ยงที่น่าสนใจและศึกษาเรียนรู้อย่างหลากหลาย ได้แก่ ประเพณีกินข้าวห่อ ระบายพื้นเมือง การละเล่นพื้นเมือง (โยนสะบ้า) การจักสาน การทอผ้าพื้นเมืองกะเหรี่ยง การหั่นยาสูบ การดำข้าวกะเหรี่ยง อาหารพื้นเมืองชาวกะเหรี่ยง เช่น แกงหอยขมข้าวเปลือก แกงคั่วแห้งขมิ้น แกงคั่วไก่หยวกกล้วย

4.1.3 กระบวนการเรียนรู้ของคนในชุมชน สรุปได้ดังนี้ เรียนรู้จากการถ่ายทอดของบิดามารดา ญาติพี่น้อง และผู้รู้ในชุมชน เรียนรู้จากการศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมด้วยตนเอง เรียนรู้จากชีวิตประจำวัน จากการปฏิบัติจริง และจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในชุมชน

4.1.4 การมีส่วนร่วมของคนในชุมชน เป็นไปในลักษณะของการให้ความร่วมมือและช่วยกันสืบสานประเพณีและวัฒนธรรมดั้งเดิมของชาวกะเหรี่ยง เช่น การจัดกิจกรรมประเพณีกินข้าวห่อในเดือนเก้า การอนุรักษ์ศิลปหัตถกรรม การทอผ้าพื้นเมืองของชาวกะเหรี่ยงด้วยกี่เอว โดยมีโรงเรียนบ้านบึงเป็นหน่วยงานที่ให้การสนับสนุนในการสืบสานวัฒนธรรมของชาวกะเหรี่ยงผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ของกับนักเรียน และกิจกรรมของชุมชน

4.2 สภาพของพิพิธภัณฑ์

4.2.1 ประวัติความเป็นมา การก่อตั้ง ที่ตั้ง สภาพทั่วไป หมู่บ้านบ้านบึงเหนือ ตั้งอยู่หมู่ที่ 6 ตำบลบ้านคา อำเภอบ้านคา จังหวัดราชบุรี เป็นชุมชนขนาดเล็ก มีจำนวนครัวเรือนทั้งสิ้น 120 ครัวเรือน ประชากรทั้งหมด 524 คน ร้อยละ 80 ของประชากรทั้งหมดในชุมชนเป็นคนไทยที่มีเชื้อสายกะเหรี่ยง นับถือศาสนาพุทธ

4.2.2 การบริหารจัดการ และการจัดแสดง แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ ไม่มีอาคารจัดแสดงที่เป็นรูปธรรม ตามปกติผู้สนใจศึกษาเรียนรู้เรื่องราวเกี่ยวกับชุมชนจะมาติดต่อที่ศูนย์เรียนรู้สืบสานวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่นกะเหรี่ยง โดยมีผู้ประสานงานคือ

นางอารีย์ กงจก โดยภายในอาคารเป็นศูนย์ทอผ้าพื้นเมืองของชาวกะเหรี่ยง ซึ่งมีการทอผ้าแบบดั้งเดิมและการทอผ้าโดยใช้กี่กระตุก

4.2.3 กิจกรรมและการให้ความรู้ มีลักษณะเป็นการศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยสอบถามจากผู้ดูแลศูนย์เรียนรู้ ศึกษาจากแผ่นป้ายให้ความรู้ เยี่ยมชมการทอผ้าจากการทอผ้าของภูมิปัญญาในชุมชน และเรียนรู้จากกิจกรรมที่ศูนย์การเรียนรู้ฯ จัดขึ้นในงานประเพณีกินข้าวห่อ (เดือน 9)

4.2.4 ความร่วมมือและการสนับสนุนของชุมชน หมู่บ้านบ้านบึงได้รับความร่วมมือและการสนับสนุนจากหน่วยงานของรัฐและองค์กรต่างๆ ในด้านงบประมาณสำหรับจัดกิจกรรมสืบสานภูมิปัญญาของชาวกะเหรี่ยงเพื่อเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรม และการพัฒนาฝีมือการทอผ้าเรื่องซึ่งเป็นภูมิปัญญาที่สำคัญของชุมชน นอกจากนี้ คนในชุมชนยังร่วมมือกันสืบสานประเพณีวัฒนธรรมของชาวกะเหรี่ยง โดยการจัดงานประเพณีดั้งเดิมของชาวกะเหรี่ยงเป็นประจำทุกปี รวมทั้งสืบทอดอาชีพการทอผ้าด้วยกี่เอวซึ่งเป็นภูมิปัญญาดั้งเดิมของชาวกะเหรี่ยง ตลอดจนปรับปรุงภูมิทัศน์ในหมู่บ้านเพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการเป็นหมู่บ้านท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา

4.2.5 ปัญหา ความต้องการ ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ

ปัญหา ชุมชนสะท้อนปัญหาของเด็ก เยาวชนรุ่นหลังที่ไม่กล้าแสดงออกถึงความ เป็นชนพื้นเมืองกะเหรี่ยง สังเกตได้จากการพูดซึ่งไม่ยอดพูดภาษากะเหรี่ยงกับพ่อแม่ ผู้ปกครอง ทั้งที่พูดได้ การแต่งกายที่ไม่แต่งกายตามประเพณีเมื่อถึงเทศกาล หรืองานประเพณีของชาวกะเหรี่ยง เป็นต้น การรักษาสืบสานตำนานประเพณีเริ่มลดน้อยลง ถอยลง จากปัญหาดังกล่าวทุกฝ่ายจึงควร ร่วมกันรณรงค์ให้เด็กและเยาวชน ตลอดจนชุมชนเห็นความสำคัญของวัฒนธรรม ประเพณี ตลอดจน วิถีชีวิตของชาวกะเหรี่ยง

ความต้องการ ชุมชนต้องการให้มีการสืบสานประเพณีและวัฒนธรรมดั้งเดิมของชาวกะเหรี่ยง โดยผ่านหลักสูตรการเรียนการสอน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับนักเรียนในโรงเรียนที่อยู่ในชุมชน เขตตำบลบ้านคา จำนวน 7 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนบ้านบึง (สันติมนิประชา สรรค์) โรงเรียนประชาพัฒนาวิทย์ โรงเรียนอนุบาลบ้านคา โรงเรียนวัดบ้านเก่าต้นมะค่า โรงเรียนบ้านโป่งเจ็ด โรงเรียนบ้านลำพระ และโรงเรียนบ้านคาวิทยา โดยมีวัตถุประสงค์หลัก คือ ต้องการให้นักเรียนตระหนักและเห็นความสำคัญของภูมิปัญญาและวิถีดั้งเดิมของชาวกะเหรี่ยงที่อาศัยอยู่ในหมู่บ้านบ้านบึงมานานกว่า 100 ปี โดยเนื้อหาสาระที่ต้องการให้นักเรียนเรียนรู้ ได้แก่ เรื่องภาษาพูด ประเพณีกินข้าวห่อ การทอผ้าพื้นเมือง การละเล่นพื้นเมืองได้แก่ การโยนสะบ้า การทำอาหารพื้นถิ่น วิถีชีวิตความเป็นอยู่ของชาวกะเหรี่ยง และการแต่งกายของชาวกะเหรี่ยง

ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ กิจกรรมและการให้ความรู้ควรจะเป็นการให้นักเรียนได้ศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง การสอบถามข้อมูลจากผู้ดูแลศูนย์เรียนรู้ ศึกษาจากแผ่นป้ายให้

ความรู้ เยี่ยมชมการทอผ้าจากการทอผ้าของภูมิปัญญา ซึ่งทางศูนย์การเรียนรู้จะจัดงานในช่วง ประเพณีกินข้าวห่อในเดือน 9 ส่วนภายในชุมชน ให้ร่วมมือกันในการรักษาและสืบสานประเพณี วัฒนธรรมของชาวกะเหรี่ยงโดยการจัดงานประเพณีดั้งเดิมของชาวกะเหรี่ยง สืบทอดอาชีพการทอผ้า ด้วยกี่เอวซึ่งเป็นภูมิปัญญาดั้งเดิมของชาวกะเหรี่ยง ปรับปรุงภูมิทัศน์ในหมู่บ้านเพื่อเตรียมพร้อม สำหรับการเป็นหมู่บ้านท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา โดยการศึกษาวิถีชีวิตจากสภาพจริง ในชุมชน

4.3 ผลการวิเคราะห์ SWOT

จุดแข็ง (S)	จุดอ่อน (W)
<ol style="list-style-type: none"> 1. เป็นชุมชนที่มีความเข้มแข็ง มีการรวมตัวกัน เพื่อทำกิจกรรมสืบทอดภูมิปัญญาประเพณี และวัฒนธรรมของชุมชน 2. ประชาชนร่วมกันอนุรักษ์วัฒนธรรม ประเพณีของท้องถิ่นเป็นอย่างดี โดยการจัด งานประเพณีกินข้าวห่อในเดือนเก้า ทุก ๆ ปี 3. ภูมิปัญญาท้องถิ่นมีความรู้ความสามารถ และยินดีถ่ายทอดความรู้ ความสามารถ และทักษะด้านต่าง ๆ ให้กับบุคคลในชุมชน 4. ผู้ประสานงานในชุมชนมีความเสียสละและ ทุ่มเทในการทำงานด้านการอนุรักษ์และสืบ ทอดประเพณีและวัฒนธรรม 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ขาดสถานที่ในการจัดเป็นพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นที่ เป็นรูปธรรม ทำให้ต้องศึกษาจากแหล่งเรียนรู้ ในชุมชน 2. ไม่มีหลักสูตรการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ ครอบคลุมวิถีชีวิต และประเพณีวัฒนธรรม ของชาวกะเหรี่ยงในหมู่บ้านบ้านบึง 3. ไม่มีการจัดทำหลักฐานที่เป็นลายลักษณ์อักษร เกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของชาวกะเหรี่ยง ในชุมชน 4. ไม่มีการเก็บรวบรวมสิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ ที่ เป็นของเก่าแก่ของชาวกะเหรี่ยงใน ตำบลบ้าน คาไว้ในรูปแบบของการจัดแสดงในอาคาร พิพิธภัณฑ์
โอกาส (O)	อุปสรรค (T)
<ol style="list-style-type: none"> 1. องค์การบริหารส่วนตำบล หน่วยงานต่าง ๆ ให้ความสนใจและสนับสนุนกิจกรรมอนุรักษ์ วัฒนธรรมประเพณีของชาวกะเหรี่ยง 2. องค์กรและหน่วยงานต่าง ๆ ในจังหวัดให้ ความสนใจศึกษาเรียนรู้และให้ความ ช่วยเหลือในการเผยแพร่วัฒนธรรมและ ประเพณีอย่างต่อเนื่อง 	<ol style="list-style-type: none"> 1. นิสัยรักความสันโดษ และวิถีชีวิตที่เรียบง่าย และความสงบของชาวกะเหรี่ยงทำให้ผู้เฒ่าผู้ แก่มักไม่ให้ความร่วมมือในการถ่ายทอดภูมิ ปัญญา 2. กระแสโลกตะวันตก และ วัตถุนิยม หรือสื่อ ต่างๆ ทำให้เยาวชนไม่เห็นความสำคัญของภูมิ ปัญญาดั้งเดิมของชุมชน

4.4 แนวทางการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ผลจากการศึกษาข้อมูลด้านบริบท และการสนทนากลุ่มร่วมกับผู้ที่เกี่ยวข้องพบว่า แนวทางการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้ชุมชนกะเหรี่ยงหมู่บ้านบ้านบึงเหนือ จังหวัดราชบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ได้แนวทาง ดังนี้

นวัตกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในครั้งนี้ จัดทำในรูปแบบของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ให้นักเรียนได้เรียนรู้ในชั้นเรียนและการจัดกิจกรรมเสริมนอกชั้นเรียนในรูปแบบการเรียนรู้เชิงบูรณาการผ่านวิถีชีวิตชนพื้นเมืองกะเหรี่ยง โดยจัดทำเป็นแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 7 แผน ประกอบด้วยเนื้อหาสาระ ดังนี้ 1) ประวัติความเป็นมาของชนพื้นเมืองกะเหรี่ยง 2) ภาษาถิ่นชาวกะเหรี่ยง 3) ประเพณีกินข้าวห่อในเตียนแก้ว 4) การละเล่นพื้นเมือง 5) วิถีชีวิตของชนพื้นเมืองกะเหรี่ยง 6) อาหารพื้นถิ่น 7) การทอผ้าพื้นเมืองด้วยกี่เอว

จัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการผ่านวิถีชีวิตชนพื้นเมืองกะเหรี่ยง โดยการศึกษาเรียนรู้ในชุมชนโดยใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ในกิจกรรมนี้ เป็นการจัดการเรียนรู้อย่างบูรณาการผ่านประสบการณ์จริง โดยจะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรียนรู้รอบบ้านสืบสานตำนานกะเหรี่ยงบ้านคา เป็นกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการโดยให้นักเรียนได้เรียนรู้จากการผ่านประสบการณ์ตรงของนักเรียนจากแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น โดยแบ่งการเรียนรู้เป็น 2 ส่วน ดังนี้ คือ ส่วนที่ 1 เรียนรู้ในชั้นเรียนผ่านแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ส่วนที่ 2 เรียนรู้แบบบูรณาการในท้องถิ่น นักเรียนเป็นผู้ค้นหาองค์ความรู้ผ่านกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ และให้คนในชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยให้นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับเนื้อหาสาระที่ได้สำรวจความต้องการจำนวน 7 เรื่อง ซึ่งเนื้อหาสาระทั้ง 7 เรื่อง จะเรียนรู้ตามบ้านของผู้รู้ในหมู่บ้าน

สรุปผลการวิเคราะห์ SWOT ของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้

ผลการศึกษาและวิเคราะห์ SWOT จากพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น สรุปได้ว่า พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ทั้ง 4 แห่ง มีความพร้อมด้านกายภาพที่สมบูรณ์ มีความพร้อมในด้านสถานที่ มีบุคลากรที่มีความรู้ ความสามารถในการถ่ายทอดความรู้เป็นชุมชนที่มีความเข้มแข็ง ผู้นำชุมชนมีส่วนร่วมในการส่งเสริมและสนับสนุน ซึ่งส่งผลให้เกิดโอกาสในด้านการพัฒนาการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ให้มีประสิทธิภาพ

ทั้งนี้ พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ทั้ง 4 แห่ง ยังขาดระบบการจัดการที่ดี ส่งผลให้การดำเนินงานไม่ต่อเนื่องการต่อยอดองค์ความรู้ขาดผู้สานงานต่อขาดทรัพยากร/งบประมาณในการพัฒนาโครงการหรือกิจกรรมที่ดำเนินการไม่ต่อเนื่อง

**สรุปนวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์
และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์**

จากการศึกษาสภาพและบริบทชุมชน ซึ่งประกอบด้วยข้อมูลพื้นฐานของชุมชน สภาพภูมิปัญญาและแหล่งเรียนรู้ในชุมชน การจัดการเรียนการสอนของโรงเรียน กระบวนการเรียนรู้ของคนในชุมชน การมีส่วนร่วมของคนในชุมชน และสภาพของพิพิธภัณฑ์แหล่งเรียนรู้เกี่ยวกับประวัติความเป็นมา การก่อตั้ง ที่ตั้ง สภาพทั่วไป การบริหารจัดการและการจัดแสดง กิจกรรมและการให้ความรู้ ความร่วมมือและการสนับสนุนของชุมชน ตลอดจนสภาพปัญหา ความต้องการ ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะในการส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จากชุมชนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง อาทิ ผู้นำชุมชน พระภิกษุ ชาวบ้าน ผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ ครู นักเรียน ผู้ปกครอง กรรมการสถานศึกษา นักวิชาการ ฯลฯ ได้มีการนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาดังกล่าวมานำเสนอในการสนทนากลุ่มในระดับชุมชน เพื่อร่วมกันตรวจสอบข้อมูลและใช้ข้อมูลดังกล่าวประกอบการพิจารณาแนวทางในการออกแบบและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานร่วมกัน จากนั้นนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาข้างต้นและแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่ผ่านกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชนในกิจกรรมสนทนากลุ่ม มานำเสนอในการสัมมนาในงานวิจัยเรื่อง รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ระหว่างวันที่ 10-11 เมษายน พ.ศ. 2556 ณ บ้านราชดำเนิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ โดยมีการอภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และหาข้อสรุปร่วมกัน ระหว่างคณะผู้วิจัย ที่ปรึกษา นักวิจัยชุมชน และผู้ร่วมวิจัย ซึ่งสามารถสรุปได้ดังตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 แนวทางการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

พิพิธภัณฑ์ / แหล่งเรียนรู้	แนวทางการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
1. พิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง จังหวัดนครปฐม	1. การจัดทำพิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง 2. การจัดทำวีดิทัศน์แนะนำโรงเรียนวัดบางหลวง 3. การพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา (รายวิชาเพิ่มเติม) เรื่อง คานเรือ และหนังตะลุง 4. โครงการ ถิ่นฐานบ้านเรา รากเหง้าการพัฒนา ทรงคุณค่าสู่มาตรฐานสากล ตอน พิพิธภัณฑ์โรงเรียน วัดบางหลวง

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

พิพิธภัณฑ์ / แหล่งเรียนรู้	แนวทางพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
<p>2. แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนชุมนุมศิลปะ จำนวน 2 เรื่อง ได้แก่ <ol style="list-style-type: none"> 1.1 ลายรดน้ำสร้างสรรค์ 1.2 ปูนปั้นสรรค์สร้าง 2. โครงการพัฒนากิจกรรมชุมนุมระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ จำนวน 6 ฐานการเรียนรู้ ได้แก่ <ol style="list-style-type: none"> 2.1 ลายรดน้ำสร้างสรรค์ 2.2 สานใบตาล 2.3 ดอกหนังใหญ่ 2.4 งานปูนปั้นสรรค์สร้าง 2.5 สมบัติแม่น้ำเพชร 2.6 ของเก่ามาเล่าใหม่
<p>3. แหล่งเรียนรู้ปล่องเหล็กม จังหวัดสมุทรสาคร</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์บูรณาการทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้โดยใช้ปล่องเหล็กมเป็นฐานการเรียนรู้ 2. โครงการ ปล่องเหล็กม...วิถีแห่งลุ่มน้ำท่าจีน จำนวน 9 ศูนย์การเรียนรู้ ได้แก่ <ol style="list-style-type: none"> 2.1 ชีวิตริมฝั่งท่าจีนเมื่อวันวาน 2.2 ร่วมสืบสานงานแห่งศิลป์ 2.3 ส่งเสริมกวีน้อยของแผ่นดิน 2.4 คืบสู่ถิ่น ภูมิรู้ ภูมิปัญญา 2.5 เส้นแห่งภาษาต่างแดน 2.6 สุดแสนหรรษาค้นหาคำตอบ 2.7 คิดให้รอบแ่้ใจหทัยปัญหา 2.8 เด็กไทยใจอาสา ชุมชนก้าวหน้า การศึกษาสร้างสรรค์ 2.9 ใครจะรู้ว่าหนูก็ทำได้... ความคิดสร้างสรรค์เริ่มที่อนุบาล

พิพิธภัณฑ์ / แหล่งเรียนรู้	แนวทางพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
<p>4. แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้าน บึงเหนือ จังหวัดราชบุรี</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนแบบฐานการเรียนรู้ เรื่อง เรียนรู้ รอบบ้านสืบสานตำนานกะเหรี่ยงบ้านบึง จำนวน 7 ฐาน การเรียนรู้ ได้แก่ <ol style="list-style-type: none"> 1.1 เรียนรู้ตำนานกะเหรี่ยง 1.2 ส่งสำเนียงภาษาชาวไทยตะนาวศรี 1.3 สืบสานประเพณีกินข้าวห่อ 1.4 สนุกจริงหนอการละเล่นพื้นบ้าน (ทอยสะบ้า) 1.5 ลิ้มรสอาหารพื้นถิ่นมากคุณค่า 1.6 ชื่นชมผ้าทอพื้นเมืองเสื่องซื่อ 1.7 ฝึกปรือการดำข้าวไร่ 2. นิทรรศการชุมชน ประเพณีกินข้าวห่อ <ol style="list-style-type: none"> 2.1 ลานนิทรรศการเรียนรู้รอบบ้านสืบสานตำนาน กะเหรี่ยงบ้านบึง 2.2 ลานกิจกรรมศิลปะเชิงสร้างสรรค์วันกินข้าวห่อ 2.3 ลานแสดงผลงานนิทรรศการผลงานของโรงเรียนที่ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนเกี่ยวกับ ภูมิปัญญาท้องถิ่นของชาวกะเหรี่ยง

บทที่ 5

ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้
พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ได้ดำเนินโครงการ/
กิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนในพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ จำนวน 4 แห่ง ได้แก่
1) พิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง จังหวัดนครปฐม 2) แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัด
เพชรบุรี 3) แหล่งเรียนรู้ปล่องเหล็ก จังหวัดสมุทรสาคร และ 4) แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านปึง
เหนือ จังหวัดราชบุรี มีการนำเสนอโดยจำแนกเป็นประเด็น ดังนี้

1. กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 1.1) ชื่อโครงการ/
กิจกรรม 1.2) วัตถุประสงค์ 1.3) กลุ่มเป้าหมาย/ผู้ร่วมกิจกรรม 1.4) วัน เวลา สถานที่จัดกิจกรรม
และ 1.5) ผลการพัฒนากิจกรรม

2. ผลการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 2.1) ด้านกระบวนการ
2.2) ด้านผลผลิตของโครงการ 2.3) ด้านผลกระทบ และ 2.4) ด้านความยั่งยืน

1. พิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง จังหวัดนครปฐม

1.1 กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

1.1.1 ชื่อโครงการ/กิจกรรม ถิ่นฐานบ้านเรา รากเหง้าการพัฒนา ทรงคุณค่าสู่
มาตรฐานสากล ตอน พิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง

1.1.2 วัตถุประสงค์ เพื่อส่งเสริมสนับสนุนให้สถานศึกษาระดับการบริหารจัดการ
การศึกษา และปรับปรุงพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาให้มีประสิทธิภาพในการนำไปจัดกระบวนการ
เรียนการสอน การใช้สื่อเทคโนโลยีและการวัดประเมินผลส่งผลให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะเป็นพลโลก
รองรับการเข้าสู่ประชาคมอาเซียน

1.1.3 กลุ่มเป้าหมาย/ ผู้ร่วมกิจกรรม นักเรียนโรงเรียนวัดบางหลวง จำนวน 300 คน
ครูโรงเรียนวัดบางหลวง จำนวน 18 คน ศึกษานิเทศก์เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครปฐม
นครปฐม เขต 2 จำนวน 2 คน ประชาชนท้องถิ่น จำนวน 3 คน ผู้นำชุมชนจำนวน 5 คน รวม 328 คน

1.1.4 วัน เวลา สถานที่จัดกิจกรรม วันศุกร์ที่ 30 สิงหาคม พ.ศ. 2556 ณ โรงเรียน
วัดบางหลวง อำเภอบางเลน จังหวัดนครปฐม

1.1.5 ผลการพัฒนากิจกรรม

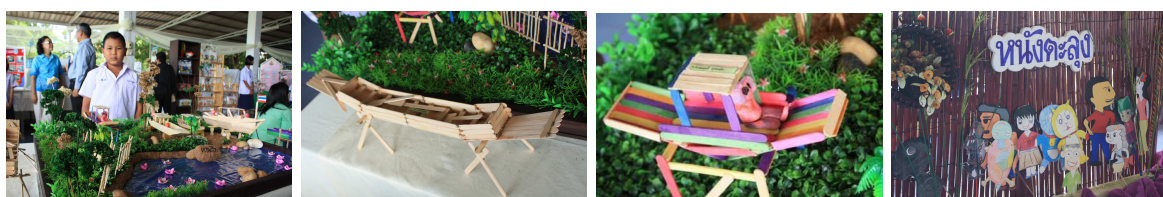
การจัดโครงการ “ถิ่นฐานบ้านเรา รากเหง้าการพัฒนา ทรงคุณค่าสู่มาตรฐานสากล ตอน พิพิธภัณฑสถานโรงเรียนวัดบางหลวง” เป็นการจัดกิจกรรมโดยร่วมมือกับชุมชน ปราชญ์ท้องถิ่น ผู้นำท้องถิ่น องค์การปกครองส่วนท้องถิ่น สถาบันการศึกษา ศิษย์เก่า นักเรียน และผู้ปกครอง โดยร่วมวางแผน และดำเนินการจัดตั้งพิพิธภัณฑสถานโรงเรียนวัดบางหลวง เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ของนักเรียนและชุมชน อีกทั้งเป็นสถานที่แสดงความเป็นมาของโรงเรียน บุคคลสำคัญ ตลอดจนภูมิปัญญาท้องถิ่น อาทิ คานเรือและ หนังสติ่ง ทั้งนี้โรงเรียนวัดบางหลวงใช้พิพิธภัณฑสถานโรงเรียนวัดบางหลวงเป็นแหล่งเรียนรู้สำหรับนักเรียน เพื่อพัฒนาการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยมีกิจกรรม 3 ฐาน ได้แก่

1) กิจกรรมระดับปฐมวัย Project Approach เป็นกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการ จัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามความสนใจและความถนัดของนักเรียน โดยให้นักเรียนได้คิดและลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เกิดการเรียนรู้ผ่านการเล่นและการสัมผัส มีการทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน ฝึกความกล้าแสดงออกโดยการพูดแนะนำ และเชิญผู้ปกครองนักเรียนร่วมเป็นวิทยากรให้ความรู้



ภาพที่ 5.1 ผลงานนักเรียนและกิจกรรมระดับปฐมวัย

2) กิจกรรมระดับชั้นประถมศึกษาที่ 1-3 เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ เรื่อง โรงเรียนวัดบางหลวง คานเรือ และหนังสติ่ง โดยมีกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ คือ การออกแบบโมเดลคานเรือจากไม้ไอศกรีม การทำหนังสติ่งจำลอง เป็นต้น



ภาพที่ 5.2 ผลงานนักเรียนและกิจกรรมระดับชั้นประถมศึกษาที่ 1-3

3) กิจกรรมระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการ เรื่อง โรงเรียนวัดบางหลวง คานเรือ และหนังตะลุง ในกิจกรรมนี้พานักเรียนไปศึกษาจากแหล่งการเรียนรู้จริง คือ คานเรือ และหนังตะลุง นักเรียนได้ประสบการณ์ตรง สามารถเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่ตามความสนใจผ่านโครงการ ซึ่งผลจากการทำโครงการส่งเสริมให้นักเรียนเป็นผู้มีระบบในการทำงาน สามารถสรุปองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง มีความคิดสร้างสรรค์ และต่อยอดองค์ความรู้ได้อย่างต่อเนื่อง



ภาพที่ 5.3 ผลงานนักเรียนและกิจกรรมระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6

1.2 ผลการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

1.2.1 ด้านกระบวนการ โครงการ “ถิ่นฐานบ้านเรา รากเหง้าการพัฒนา ทรงคุณค่าสู่มาตรฐานสากล ตอน พิพิธภัณฑสถานโรงเรียนวัดบางหลวง” ดำเนินงานร่วมกับคณะครูโรงเรียนวัดบางหลวงและปราชญ์ท้องถิ่น โดยแบ่งกิจกรรมบูรณาการการเรียนรู้จำนวน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ได้แก่ 1) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย 2) คณิตศาสตร์ 3) วิทยาศาสตร์ 4) สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม 5) สุขศึกษาและพลศึกษา 6) การงานอาชีพและเทคโนโลยี และ 7) ภาษาต่างประเทศ โดยแบ่งกิจกรรมการเรียนรู้เป็น 3 ฐาน คือ ฐานที่ 1 กิจกรรมระดับชั้นปฐมวัย กิจกรรม Project Approach เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการระดับชั้นปฐมวัย ฐานที่ 2 กิจกรรมระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ เรื่อง โรงเรียนวัดบางหลวง คานเรือ และหนังตะลุง ฐานที่ 3 กิจกรรมระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการ เรื่อง โรงเรียนวัดบางหลวง คานเรือ และหนังตะลุง



ภาพที่ 5.4 กิจกรรมในพิธีเปิดพิพิธภัณฑสถานโรงเรียนวัดบางหลวง

หลังจากกลุ่มเป้าหมายทำสมุดบันทึกผลงานกิจกรรมตามโครงการ“ถิ่นฐานบ้านเรา รากเหง้าการพัฒนา ทรงคุณค่าสู่มาตรฐานสากล” ตอนพิพิธภัณฑน์โรงเรียนวัดบางหลวง คณะผู้วิจัยประเมินผลการจัดกิจกรรม โดยใช้วิธีการดังนี้ 1) สอบถามความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม 2) สอบถามความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เกี่ยวข้อง ได้แก่ ผู้นำชุมชน ปราชญ์ท้องถิ่น ศึกษาพิเศษ ครูโรงเรียนวัดบางหลวง 3) สัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการ (Formal Interview) เกี่ยวกับความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคน และ 4) สังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participation Observation)

นักเรียน จากการจัดกิจกรรมโครงการ “ถิ่นฐานบ้านเรา รากเหง้าการพัฒนา ทรงคุณค่าสู่มาตรฐานสากล” ตอนพิพิธภัณฑน์โรงเรียนวัดบางหลวง” พบว่า ฐานที่ 1 กิจกรรมระดับชั้นปฐมวัย Project Approach ทำให้นักเรียนได้ฝึกทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์เป็นขั้นตอน นักเรียนปฐมวัยได้เรียนรู้ผ่านการเล่นและสัมผัส การลงมือทำผลงานด้วยตนเอง นักเรียนเกิดความรู้สึกภูมิใจ ฐานที่ 2 กิจกรรมระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กิจกรรมนี้ช่วยกระตุ้นทำให้นักเรียนเกิดจินตนาการ ความเพลิดเพลิน จรรโลงใจ เป็นสื่อที่ถ่ายทอดความรู้สึก รักหวงแหนและภาคภูมิใจในโรงเรียนวัดบางหลวงที่เป็นโรงเรียนที่ตนเองเรียน มีสมาธิจดจ่อกับงาน เวล่านักเรียนระบายสีด้วยสีสันทึบสวยงาม การต่อโมเดลคานเรือส่งผลให้นักเรียนมีสมาธิ มีความสนุกสนาน มีชีวิตชีวา เมื่อนักเรียนมีสุนทรียภาพ ช่วยให้ผู้ชมทั้งสองซีกเกิดความสมดุล จึงสะท้อนออกมาเป็นผลงานเชิงสร้างสรรค์ที่สวยงาม ชัดเจนเป็นรูปธรรม ฐานที่ 3 กิจกรรมระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กิจกรรมนี้ ทำให้นักเรียนได้รับความรู้ ความจำที่มีเนื้อหาความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกัน ทำให้นักเรียนเกิดทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ การตีความของข้อมูล เป็นกระบวนการทางปัญญาขั้นสูง ทำให้นักเรียนสามารถประมวลองค์ความรู้ และมีทักษะการเขียนด้วยภาษาที่สละสลวย ได้ใจความ สามารถเชื่อมโยงข้อมูลได้อย่างดี

พิพิธภัณฑน์ ครูผู้ดูแลพิพิธภัณฑน์ได้ถ่ายทอดองค์ความรู้ที่จัดแสดงภายในพิพิธภัณฑน์แก่อนุชนรุ่นหลัง ทำให้นักผู้ดูแลพิพิธภัณฑน์และปราชญ์ท้องถิ่น ในฐานะผู้ใหญ่ที่มีประสบการณ์ได้เรียนรู้ที่จะต้องปรับบุคลิกภาพและวิธีการถ่ายทอดให้สอดคล้องและเหมาะสมแก่ผู้มาเยี่ยมชมแต่ละกลุ่มเป้าหมาย ตลอดจนมีวิธีการสร้างศรัทธา ความรักในโรงเรียนวัดบางหลวง และปลูกฝังระเบียบวินัย และการเคารพต่อสถานที่ดังกล่าวที่ว่า “นักเรียนโรงเรียนนี้มีระเบียบวินัย รู้จักให้เกียรติต่อสถานที่ มีการเข้าแถวหน้าพิพิธภัณฑน์และเดินเป็นแถวเข้ามาในพิพิธภัณฑน์อย่างเป็นระเบียบและไม่ส่งเสียงดัง” อีกทั้งครูผู้ดูแลพิพิธภัณฑน์ได้เรียนรู้การทำงานเชิงบูรณาการกับชุมชนและเครือข่ายต่างๆ นอกจากนี้ยังได้แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เพื่อจัดกิจกรรมให้พิพิธภัณฑน์โรงเรียนวัดบางหลวง เกิดการเคลื่อนไหวและเป็นพิพิธภัณฑน์ที่มีชีวิต

ชุมชน ผู้นำชุมชนและปราชญ์ท้องถิ่นร่วมคิด ร่วมทำ ร่วมประเมินผลในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของพิพิธภัณฑ์ และประชาสัมพันธ์แก่คนในชุมชนให้รู้จักพิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวงมากขึ้น

1.2.2 ด้านผลผลิตของโครงการ

นักเรียน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ครั้งนี้ทำให้นักเรียนประมวลองค์ความรู้ที่ได้รับจากโครงการ “ถิ่นฐานบ้านเรา รากเหง้าการพัฒนา ทรงคุณค่าสู่มาตรฐานสากล ตอนพิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง” ออกมาเป็นสมุดบันทึก จำนวน 300 เล่ม แต่ละเล่มประกอบด้วย ใบกิจกรรม จำนวน 6 ใบ ฐานละ 2 ใบ ได้แก่ ฐานที่ 1 ใบกิจกรรมระดับชั้นปฐมวัย นักเรียนค้นคว้าหาคำตอบได้ถูกต้อง วาดภาพสิ่งที่สนใจเรียนรู้และเขียนข้อความเชิญชวนผู้ปกครองมาร่วมงานชมพิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวงได้อย่างสวยงาม ฐานที่ 2 ใบกิจกรรมระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 นักเรียนสามารถวาดภาพโรงเรียน คานเรือและหนังตะลุงได้อย่างสวยงาม ฐานที่ 3 ใบกิจกรรมระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 นักเรียนเขียนบันทึกสรุปประเด็นที่สำคัญที่ได้รับจากการถ่ายทอดองค์ความรู้ภายในพิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง และแหล่งการเรียนรู้ท้องถิ่น คานเรือและหนังตะลุงได้ถูกต้อง และเขียนสรุปประเด็นเป็นแผนผังมโนทัศน์ได้ แต่ยังไม่ครอบคลุมทุกประเด็น และนำไปกิจกรรมทั้ง 3 ฐานมารวบรวมเป็นรูปเล่ม ออกแบบปก พร้อมทั้งตั้งชื่อ ซึ่งผลงานดังกล่าวนักเรียนสามารถสร้างผลงานออกมาได้ตามวัตถุประสงค์ของกิจกรรมอย่างครบถ้วน เหมาะสม สวยงาม ภายในระยะเวลาที่กำหนด

สถานศึกษา ได้แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เพื่อนำไปประยุกต์ในการจัดการเรียนการสอนทั้งภายในและภายนอกห้องเรียน โรงเรียนวัดบางหลวงได้ผลงานที่เกิดจากการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จากการจัดโครงการ “ถิ่นฐานบ้านเรา รากเหง้าการพัฒนา ทรงคุณค่าสู่มาตรฐานสากล ตอน พิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง”

พิพิธภัณฑ์ ครูผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์ ได้วิดิทัศน์แนะนำโรงเรียนวัดบางหลวงตามโครงการ “ถิ่นฐานบ้านเรา รากเหง้าการพัฒนา ทรงคุณค่าสู่มาตรฐานสากล ตอน พิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง” เพื่อใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ของพิพิธภัณฑ์ นอกจากนี้พิพิธภัณฑ์มีการบอกเส้นทางเดินชมนิทรรศการตามห้องต่างๆ มีป้ายข้อมูลและประวัติโรงเรียนวัดบางหลวงจัดแสดงภายในพิพิธภัณฑ์

1.2.3 ด้านผลกระทบ

นักเรียน การจัดกิจกรรมนี้ส่งผลต่อการปรับเปลี่ยนเจตคติที่ดี และเกิดความรักหวงแหน ภาคภูมิใจ และปกป้องโรงเรียนวัดบางหลวง และชุมชนบางหลวงที่ตนอยู่อาศัย การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ของพิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวงครั้งนี้ ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้

นอกห้องเรียน ได้สัมผัสได้เห็นของจริง และได้รับประสบการณ์จริงทำให้เกิดความรู้ได้ง่าย เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน จึงส่งผลให้นักเรียนปรับเปลี่ยนความคิดว่าการเรียนรู้ไม่ได้มีเฉพาะแต่ในห้องเรียนเท่านั้น การเรียนนอกห้องเรียนดีกว่าการอ่านหนังสือ ส่งผลให้เกิดความสนใจใฝ่รู้ จินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์

สถานศึกษา โรงเรียนวัดบางหลวงเป็นโรงเรียนขนาดกลาง เป็นที่ตั้งของพิพิธภัณฑสถานโรงเรียนวัดบางหลวง ครูเคยนำนักเรียนมาเข้าชมพิพิธภัณฑสถาน แต่ยังไม่เคยทำกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จากพิพิธภัณฑสถาน ดังนั้น การจัดกิจกรรมครั้งนี้ จึงมีส่วนช่วยกระตุ้นแนวความคิดในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ให้กับนักเรียน นอกจากนี้ครูยังสามารถจัดทำแผนการสอนแบบบูรณาการ โดยใช้เนื้อหาของความรู้ของพิพิธภัณฑสถานโรงเรียนวัดบางหลวง เชื่อมโยงการจัดการเรียนการสอนทั้ง 8 กลุ่มสาระ อีกทั้งผลงานเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนที่ได้จากโครงการ

พิพิธภัณฑสถาน ผลการจัดกิจกรรมครั้งนี้ทำให้ครูผู้ดูแลพิพิธภัณฑสถานโรงเรียนวัดบางหลวง ได้ปรับแนวความคิดในการพัฒนาให้เป็นพิพิธภัณฑสถานให้มีชีวิตและมีกิจกรรมที่เคลื่อนไหว ส่งผลทำให้ผู้ที่มาเยี่ยมชมได้รับความรู้ ความเข้าใจ และมีทักษะความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น นอกจากนี้ผู้บริหารและผู้ดูแลพิพิธภัณฑสถานเกิดการยอมรับและเปิดโอกาสให้บุคคลและเครือข่ายภายนอกเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาพิพิธภัณฑสถานโรงเรียนวัดบางหลวง ให้เป็นแหล่งการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เป็นที่รู้จักและมีผู้มาเยี่ยมชมมากขึ้น ดังคำกล่าวของครูผู้ดูแลพิพิธภัณฑสถานคนหนึ่งกล่าวว่า “พิพิธภัณฑสถานโรงเรียนวัดบางหลวง มีแต่กิจกรรมการเยี่ยมชมเท่านั้น ยังไม่เคยมีการจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ครั้งนี้เป็นครั้งแรกที่มีการจัดกิจกรรมที่เป็นแหล่งการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์”

ชุมชน ผลจากการจัดกิจกรรมครั้งนี้ทำให้ผู้นำชุมชนและประชาชนท้องถิ่นเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาพิพิธภัณฑสถานให้เป็นแหล่งการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ได้รับการยอมรับและยกย่องจากหน่วยงานและผู้เกี่ยวข้อง ทำให้เกิดความภาคภูมิใจและเห็นคุณค่าในตนเองว่ายังเป็นผู้ที่มีความสำคัญ และพิพิธภัณฑสถานเป็นแหล่งการเรียนรู้ที่สำคัญของชุมชนที่ชุมชนจะต้องมีส่วนร่วมในการพัฒนาพิพิธภัณฑสถานแห่งนี้

สังคม การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ครั้งนี้ ส่งผลให้เกิดความร่วมมือร่วมแรง ร่วมใจในการพัฒนาพิพิธภัณฑสถานโรงเรียนวัดบางหลวง ให้เป็นแหล่งการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ให้กับนักเรียน โดยคณะครู คณะกรรมการและนักเรียนโรงเรียนวัดบางหลวง ได้ให้การสนับสนุนและเปิดโอกาสให้คณะผู้ทำวิจัยได้สร้างพิพิธภัณฑสถานโรงเรียนวัดบางหลวง และร่วมกับผู้นำชุมชน ประชาชน ท้องถิ่น ศึกษาพิเศษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร และมหาลัษยราชภัฏนครปฐม ตลอดจนผู้เกี่ยวข้องส่งผลทำให้เกิดบรรยากาศที่ดีในการทำงานและการเรียนรู้ร่วมกัน มีความเอื้ออาทรช่วยเหลือ ถ้อยทีถ้อยอาศัย

1.2.4 ด้านความยั่งยืน

สถานศึกษา สถานศึกษาทั้งในระบบและนอกระบบสามารถนำเอารูปแบบการจัดกิจกรรมโครงการ “ถิ่นฐานบ้านเรา รากเหง้าการพัฒนา ทรงคุณค่าสู่มาตรฐานสากล ตอน พิพิธภัณฑสถานโรงเรียนวัดบางหลวง” ไปใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ให้นักเรียน นักศึกษา และประชาชนต่อไป ตลอดจนนำไปพัฒนาเป็นหลักสูตรท้องถิ่นของสถานศึกษา และสามารถบูรณาการกับทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้

พิพิธภัณฑสถาน พิพิธภัณฑสถานโรงเรียนวัดบางหลวง สามารถนำเอารูปแบบการจัดกิจกรรมโครงการ “ถิ่นฐานบ้านเรา รากเหง้าการพัฒนา ทรงคุณค่าสู่มาตรฐานสากล ตอน พิพิธภัณฑสถานโรงเรียนวัดบางหลวง” ไปประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เชิงสร้างสรรค์ให้สอดคล้องและเหมาะสมกับแต่ละกลุ่มเป้าหมาย ครูผู้ดูแลพิพิธภัณฑสถานมีแนวคิดที่จะพัฒนาปรับปรุงวิถีทัศน์แนะนำโรงเรียนวัดบางหลวงให้มีความเหมาะสมยิ่งขึ้น

ชุมชน การจัดกิจกรรมครั้งนี้ทำให้เกิดสร้างสรรค์สายสัมพันธ์ และสร้างเครือข่ายการทำงานและการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ระหว่างพิพิธภัณฑสถาน ปรากฏท้องถิ่น สถานศึกษา ชุมชน และเครือข่ายต่างๆ ซึ่งเห็นได้จากการติดต่อประสานงาน สิ้นสุดการจัดกิจกรรมโครงการ “ถิ่นฐานบ้านเรา รากเหง้าการพัฒนา ทรงคุณค่าสู่มาตรฐานสากล ตอน พิพิธภัณฑสถานโรงเรียนวัดบางหลวง” แล้วยังคงมีการติดต่อประสานงาน การขอคำแนะนำกันระหว่างคณะผู้วิจัย โรงเรียนวัดบางหลวง ชุมชน ปรากฏท้องถิ่นและเครือข่ายต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

2. แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี

2.1 กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

2.1.1 ชื่อโครงการ/กิจกรรม การพัฒนากิจกรรมชุมชนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

2.1.2 วัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาแผนกิจกรรมชุมชนมณฑลประมงเพชรบุรีเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ 2) เพื่อพัฒนาทักษะศิลปะเมืองเพชรบุรีเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน และ 3) เพื่ออนุรักษ์สกุลช่างศิลป์เมืองเพชรแก่นักเรียน

2.1.3 กลุ่มเป้าหมาย/ ผู้ร่วมกิจกรรม ประกอบด้วย

1) กลุ่มเป้าหมายกิจกรรมชุมชนมณฑลประมง ได้แก่ ปรากฏชุมชน ผู้บริหาร ครู และนักเรียนชุมชนมณฑลประมง โรงเรียนสุวรรณรังษยาภิบาลวิทยาลัย จำนวน 38 คน

2) กลุ่มเป้าหมายโครงการพัฒนากิจกรรมชุมชนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ รวมจำนวน 136 คน ได้แก่ คณาจารย์จาก คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะครุศาสตร์ และสาขาศิลปศึกษา คณะมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ และโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี คณะครูจากโรงเรียนสุวรรณรังสฤษดิ์วิทยาลัยและโรงเรียนเทศบาล 3 (ชุมชนวัดจันทราวาส) จำนวน 18 คน นักเรียนชุมนุมศิลปะ โรงเรียนสุวรรณรังสฤษดิ์วิทยาลัย นักศึกษาศาสาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี นักเรียนโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี และโรงเรียนเทศบาล 3 (ชุมชนวัดจันทราวาส)

2.1.4 วัน เวลา สถานที่จัดกิจกรรม วันที่ 29 สิงหาคม พ.ศ. 2556 ณ ศูนย์เรียนรู้ ปูนปั้น บ้านช่างทองรวง เอ็มโอบัสส์ ศิลปินแห่งชาติ

2.1.5 ผลการพัฒนากิจกรรม

ผลจากการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ทำให้ได้แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนชุมนุมศิลปะ (ลายรดน้ำสร้างสรรค์ – ปูนปั้น สรรค์สร้าง) โรงเรียนสุวรรณรังสฤษดิ์วิทยาลัย จังหวัดเพชรบุรี ขึ้น ซึ่งรายละเอียดของแผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ประกอบด้วย 1) ความสำคัญ 2) วิสัยทัศน์ 3) หลักการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 4) วัตถุประสงค์ของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 5) ลักษณะของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 6) การประเมินผลผ่านกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 7) การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 8) รูปแบบการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ประสบผลสำเร็จ 9) คุณภาพของผู้เรียน 10) หลักการและเหตุผล 11) คำอธิบายรายวิชา 12) หน่วยการเรียนรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนชุมนุมศิลปะ: ลายรดน้ำสร้างสรรค์ – ปูนปั้น สรรค์สร้าง ประกอบด้วย หน่วยที่ 1 ลายรดน้ำสร้างสรรค์ จำนวน 3 เรื่อง เรื่องละ 2 ชั่วโมง ได้แก่ เรื่องที่ 1 ลายรดน้ำ แบบลาย และวิธีการเขียน เรื่องที่ 2 ฝึกปฏิบัติการเขียนลงแผ่นเรียบ และแผ่นนูน และเรื่องที่ 3 สรรค์สร้างลายรดน้ำ ณ แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร โดยมีวิทยากรคือ ช่างธานีรินทร์ ชื่นใจ และช่างกฤษดา อินกงลาศ และหน่วยที่ 2 ปูนปั้นสรรค์สร้าง จำนวน 3 เรื่อง เรื่องละ 2 ชั่วโมง ได้แก่ เรื่องที่ 1 วัสดุเครื่องมือการเตรียมปูนและแบบลายต่าง ๆ เรื่องที่ 2 ปั้นปูนพื้นฐาน เรื่องที่ 3 สรรค์สร้างปูนปั้น ณ ศูนย์เรียนรู้ปูนปั้น บ้านช่างทองรวง เอ็มโอบัสส์ โดยมีวิทยากร คือ ช่างทอง รวง เอ็มโอบัสส์ ศิลปินแห่งชาติ และช่างบุญเจื่อน เอ็มโอบัสส์ 13) แผนการจัดกิจกรรมชุมนุมศิลปะ : ลายรดน้ำสร้างสรรค์ – ปูนปั้น สรรค์สร้าง ประกอบด้วย ชื่อชุมนุม ครูที่ปรึกษาชุมนุม วิทยากร/ปราชญ์ จำนวนชั่วโมง/สัปดาห์ เนื้อหา ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน (ขั้นนำ ขั้นสอน ขั้นสรุป) สื่อการเรียนการสอน/แหล่งเรียนรู้ การวัดผลประเมินผลการเรียน และใบความรู้

การจัดกิจกรรมชุมชนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้ วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ในครั้งนี้ดำเนินการ 2

กิจกรรม คือ 1) กิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียน และ 2) กิจกรรมเรียนรู้นอกสถานที่ ณ ศูนย์เรียนรู้ปูนปั้น บ้านช่างทองร่วง เอ็มโอบัสส์ รายละเอียดแต่ละกิจกรรมมีดังนี้

กิจกรรมที่ 1 กิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียน โดยมีแผนการจัดกิจกรรม ชุมนุมศิลปะ จำนวน 2 หน่วยการเรียนรู้ คือ ลายรดน้ำสร้างสรรค์ และงานปูนปั้นสรรค์สร้าง ดังนี้

หน่วยเรียนรู้ลายรดน้ำสร้างสรรค์ จำนวน 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 วัน วันละ 2 ชั่วโมง รวม 6 ชั่วโมง ครั้งที่ 1 วันที่ 5 กรกฎาคม พ.ศ. 2556 เวลา 13.50-15.30 น. ครั้งที่ 2 วันที่ 12 กรกฎาคม พ.ศ. 2556 เวลา 13.50-15.30 น. ครั้งที่ 3 วันที่ 18 กรกฎาคม พ.ศ. 2556 เวลา 09.00-11.00 น. วิทยากรคือ นายธานีรินทร์ ชื่นใจ และนายกฤษดากร อินกงลาศ ณ ห้องศิลปะ/วัดมหาธาตุวรวิหาร

หน่วยเรียนรู้งานปูนปั้นสรรค์สร้าง จำนวน 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 วัน วันละ 2 ชั่วโมง รวม 6 ชั่วโมง ครั้งที่ 1 วันที่ 2 สิงหาคม พ.ศ. 2556 เวลา 13.50-15.30 น. ครั้งที่ 2 วันที่ 9 สิงหาคม พ.ศ. 2556 เวลา 13.50-15.30 น. ครั้งที่ 3 วันที่ 16 สิงหาคม พ.ศ. 2556 เวลา 13.50-15.30 น. วิทยากรคือ นายทองร่วง เอ็มโอบัสส์ และนางบุญเจ็อน เอ็มโอบัสส์ ณ วัดมหาธาตุวรวิหาร และศูนย์เรียนรู้ปูนปั้นบ้านช่างทองร่วง เอ็มโอบัสส์



ภาพที่ 5.5 กิจกรรมการเรียนรู้ปูนปั้นสร้างสรรค์ของนักเรียน

กิจกรรมที่ 2 โครงการพัฒนากิจกรรมชุมนุมระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ในวันที่ 29 สิงหาคม พ.ศ. 2556 ณ ศูนย์เรียนรู้ปูนปั้นบ้านช่างทองร่วง เอ็มโอบัสส์ จำนวน 6 ฐาน และฐานเสริมการเรียนรู้ 1 ฐาน ดังนี้

ฐานที่ 1 ลายรดน้ำสร้างสรรค์ วิทยากรคือ ช่างกฤษดา อินกงลาศ ช่างลายรดน้ำ ฐานที่ 2 ฐานใบตาล วิทยากรคือ ครูณัชญา นราธิพานันท์ ครูโรงเรียนเทศบาล 3 (ชุมชนวัดจันทราวาส) ฐานที่ 3 ดอกหนึ่งใหญ่ วิทยากรคือ ครูธนาภรณ์ ธรรมรักษ์ ครูโรงเรียนเทศบาล 3 (ชุมชนวัดจันทราวาส) ฐานที่ 4 งานปูนปั้นสรรค์สร้าง วิทยากรคือ ช่างบุญเจ็อน เอ็มโอบัสส์ ช่างปูนปั้น ฐานที่ 5 สมบัติแม่น้ำเพชร วิทยากรคือ ครูกิตติพงษ์ พึ่งแดง ฐานที่ 6 ของเก่ามาเล่าใหม่ วิทยากรคือ ช่างทองร่วง เอ็มโอบัสส์ ศิลปินแห่งชาติ และฐานเรียนรู้เสริมปั้นดินไทย วิทยากรคือ อาจารย์กาญจน์

บุพพัตถ์หมัย สาขาวิชาศิลปกรรม คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี โดยแต่ละฐานเรียนรู้จะมีนักเรียนชุมนุมศิลปะ โรงเรียนสุวรรณรังษอยุธยาวิทยาลัย เป็นพี่เลี้ยงประจำฐาน ฐานละ 3-4 คน เพื่อคอยให้คำแนะนำและทำเป็นตัวอย่างแก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม และในแต่ละฐานจะมีวัสดุอุปกรณ์จัดเตรียมไว้ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมอย่างเพียงพอ



ภาพที่ 5.6 กิจกรรมการเรียนรู้และผลงานนักเรียนในโครงการพัฒนากิจกรรมชุมนุมระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

2.2 ผลการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

2.2.1 ด้านกระบวนการ ผลจากการดำเนินกิจกรรมทั้ง 2 กิจกรรม ได้รับความร่วมมือเป็นอย่างดีจากผู้ที่เกี่ยวข้องโดยเฉพาะวิทยากรท้องถิ่น ศิลปินแห่งชาติ และหน่วยงานด้านการศึกษา ทำให้นักเรียนได้รับความรู้ และได้รับประสบการณ์ตรงที่นอกเหนือจากห้องเรียน ซึ่งผลงาน/ชิ้นงานของนักเรียน สะท้อนให้เห็นว่านักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

2.2.2 ด้านผลผลิตของโครงการ ผลที่ได้จากการประเมินการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ พบว่า นักเรียนสร้างและนำเสนอผลงานด้านการศิลปะ: ลายรดน้ำสร้างสรรค์ – ปูนปั้นสรรค์สร้างได้ นักเรียนสามารถปฏิบัติเขียนลายรดน้ำและปูนปั้นในรูปแบบต่าง ๆ

และนำความรู้ศิลปะ : ลายรดน้ำสร้างสรรค์ – ปูนปั้นสรรค์สร้าง ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันและการเรียนรู้ กลุ่มสาระอื่น ๆ และนักเรียนเกิดความตระหนัก ชื่นชมในคุณค่าของศิลปะสกุลช่างเมืองเพชร ภูมิปัญญาท้องถิ่น ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม มรดก มากขึ้น ด้านการมีส่วนร่วมกับชุมชนพบว่า การจัดกิจกรรมในครั้งนี้ได้รับความร่วมมือเป็นอย่างดีจากทุกฝ่าย ทั้งชุมชน หน่วยงานภาครัฐ ภูมิปัญญา ศิลปินแห่งชาติทุกฝ่ายมีส่วนร่วมในการวางแผน การดำเนินงาน มีส่วนร่วมในการปฏิบัติ และประเมินผลร่วมกัน

2.2.3 ด้านผลกระทบ ผลจากการดำเนินกิจกรรม แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ชุมชนศิลปะ (ลายรดน้ำสร้างสรรค์ – ปูนปั้นสรรค์สร้าง) และโครงการพัฒนากิจกรรมชุมชนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ มีดังนี้

โรงเรียนสุวรรณรังษฤษฎีวิทยาลัย ตระหนักในประโยชน์ของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหารที่มีต่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โรงเรียนสุวรรณรังษฤษฎีวิทยาลัยซึ่งเป็นโรงเรียนภายใต้มูลนิธิของวัดมหาธาตุวรวิหาร และเป็นโรงเรียนที่เน้นการส่งเสริม อนุรักษ์ สืบสานทางด้านศิลปวัฒนธรรมของเพชรบุรี ได้ให้ความสำคัญกับกิจกรรมดังกล่าวเป็นอย่างมาก ผู้บริหาร คณะครู และนักเรียนเกิดความตระหนักและเห็นความสำคัญของการใช้แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น โดยเฉพาะวัดมหาธาตุวรวิหาร บ้านช่างทองรุ่ง เอ็มโอบัสส์ ลายรดน้ำ และแม่น้ำเพชรบุรี มาประกอบในการจัดการเรียนการสอนมากขึ้น โดยจัดทำเป็นหลักสูตรท้องถิ่นของโรงเรียน จัดการเรียนรู้แบบบูรณาการในทุกสาระการเรียนรู้ เห็นคุณค่าของการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบของการจัดกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เห็นคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่น ปราชญ์ชุมชน สกุลช่างเมืองเพชรมากยิ่งขึ้น

ชุมชน เห็นความสำคัญและคุณค่า เกิดความภูมิใจ ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องราวศิลปะลายรดน้ำ ปูนปั้น สานใบตาล ดอกหนังใหญ่ ข้าวของต่าง ๆ ในแม่น้ำเพชรบุรี อุปกรณ์ตมน้ำตาล สามารถนำความรู้ที่มีเล่าต่อสู่ลูกหลาน เพื่อนบ้าน และผู้ที่สนใจได้อย่างถูกต้อง โดยมีข้อมูลที่ชัดเจนมากขึ้น และที่สำคัญสามารถสอบถามเรื่องราวความรู้ต่าง ๆ เพิ่มเติมได้จากปราชญ์ชาวบ้านที่อยู่ในชุมชนซึ่งเป็นญาติพี่น้อง และเป็นบุคคลที่รู้จักเพิ่มเติมในที่เกิดความสงสัยและต้องการข้อมูลต่าง ๆ ที่ต้องการ ได้อีกด้วย

ครู อาจารย์ สามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์ศิลปะ เพิ่มพูนทักษะทางด้านศิลปะท้องถิ่นเมืองเพชรบุรีให้กับนักเรียน โดยใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ เช่น วัดมหาธาตุวรวิหาร ศูนย์เรียนรู้ปูนปั้นบ้านช่างทองรุ่ง เอ็มโอบัสส์ และปราชญ์/สกุลช่างเมืองเพชรให้มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ส่งผลให้เกิดความตระหนักและจิตสำนึกในการใช้แหล่ง

เรียนรู้ในท้องถิ่นให้มีประโยชน์อย่างสูงสุด เกิดความรัก ชื่นชม ห่วงแทนและอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมอันมีค่าของท้องถิ่นและของประเทศชาติ

2.2.4 ด้านความยั่งยืน

โรงเรียน ได้แนวทางในการพัฒนาการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ให้กับนักเรียนโดยใช้แหล่งเรียนรู้ และได้รับแนวทางการพัฒนาความร่วมมือกับชุมชน ปราชญ์ชาวบ้าน ศิลปินแห่งชาติ เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนในโรงเรียน

ครู เห็นความสำคัญและตระหนักในความสำคัญของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้แหล่งเรียนรู้ ภูมิปัญญา ปราชญ์ชาวบ้าน ศิลปินแห่งชาติ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียน

นักเรียน ได้กระบวนการในการเรียนรู้ที่หลากหลายที่นำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน หรือการเรียนรู้ได้ มีความตระหนัก รักและห่วงใยชุมชนของตนเอง

ชุมชน มีการทำงานร่วมกัน การแบ่งปัน การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ เป็นการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนและยังประโยชน์ต่อชุมชน ชุมชนตระหนักถึงความสำคัญของการจัดการศึกษา การเรียนรู้เรื่องราวในชุมชน การสืบทอดสู่รุ่นต่อไป ที่สำคัญชุมชนจะเป็นกำลังสำคัญในการขับเคลื่อนความยั่งยืน คงทน ถาวร ตลอดไป

3. แหล่งเรียนรู้ปพลิเคชัน จังหวัดสมุทรสาคร

3.1 กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

3.1.1 ชื่อโครงการ/กิจกรรม “189 ปี ปล่องเหลี่ยม...วิถีแห่งลุ่มน้ำท่าจีน”

3.1.2 **วัตถุประสงค์** เพื่อทดลองใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้แหล่งเรียนรู้ปพลิเคชันเป็นฐานการเรียนรู้สู่ชั้นเรียน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

3.1.3 **กลุ่มเป้าหมาย/ผู้ร่วมกิจกรรม** ผู้ที่เข้าร่วมกิจกรรมคือนักเรียนของโรงเรียนบ้านปล่องเหลี่ยมทั้งหมด ตั้งแต่อนุบาลถึงมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 1,450 คน

3.1.4 **วัน เวลา สถานที่จัดกิจกรรม** จัดนิทรรศการในวันที่ 6 กันยายน พ.ศ. 2556 เพื่อแสดงผลงานทั้งหมดของทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้

3.1.5 ผลการพัฒนากิจกรรม

ผลการพัฒนากิจกรรมทำให้ได้กิจกรรมที่เกิดจากความร่วมมือของชุมชนในการใช้ปล่องเหลี่ยมซึ่งเป็นสถานที่ในชุมชนเป็นฐานการจัดกิจกรรม โดยกิจกรรมมีลักษณะเป็นฐานกิจกรรมให้ความรู้ มีเวทีการแสดงสำหรับนักเรียนและการออกร้านอาหาร/เครื่องดื่ม สำหรับ

ผู้ร่วมงาน โดยได้รับความร่วมมือจากชุมชน หน่วยงานองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ผู้ปกครอง และนักเรียน ซึ่งฐานกิจกรรมการเรียนรู้แบ่งออกเป็น 9 ศูนย์การเรียนรู้ ดังนี้ 1) ชีวิตริมฝั่งท่าจีนเมื่อวันวาน (การงานอาชีพ) 2) ร่วมสืบสานงานแห่งศิลป์ (ศิลปะ) 3) ส่งเสริมกวีน้อยของแผ่นดิน (ภาษาไทย) 4) คีนสู่ถิ่น ภูมิรัฐ ภูมิปัญญา (สังคมศึกษา) 5) เสน่ห์แห่งภาษาต่างแดน (ภาษาอังกฤษ) 6) สุดแสนหรรษาค้นหาคำตอบ (วิทยาศาสตร์) 7) คิดให้รอบแ่้ใจทหย์ปัญหา (คณิตศาสตร์) 8) เด็กไทยใจอาสา ชุมชนก้าวหน้า การศึกษาสร้างสรรค์ (สุขศึกษา+จิตอาสา) และ 9) ใครจะรู้ว่าหนูก็ทำได้... ความคิดสร้างสรรค์เริ่มต้นที่อนุบาล



ภาพที่ 5.7 กิจกรรมการเรียนรู้และผลงานนักเรียนในงาน 189 ปี ปล่องเหลี่ยม...วิถีแห่งลุ่มน้ำท่าจีน

3.2 ผลการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

3.2.1 ด้านกระบวนการ มีการประชุมวางแผนร่วมกันระหว่างโรงเรียนและคณะกรรมการสถานศึกษา ผู้นำชุมชน โดยมีการกำกับติดตามและการประเมินตรวจสอบภาระงานอย่างเป็นระบบ มีการประชุมติดตามความคืบหน้าของงานอย่างต่อเนื่อง โดยการประชุมร่วมกันกับหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้เพื่อการวางแผนและการปรับปรุงงาน การจัดทำปฏิทินงาน ตารางการดำเนินการและทำคำสั่งแต่งตั้งผู้รับผิดชอบในแต่ละด้าน โดยหัวหน้างานต้องกระจายงานเพื่อให้สมาชิกในทีมรับทราบและร่วมกันปฏิบัติงาน เน้นการทำงานเป็นทีม การปรึกษาหารือและร่วมแสดงความคิดเห็น แต่ไม่มีการบังคับ ให้อิสระกับครูและนักเรียนในการจัดกิจกรรมและการสร้างสรรค์ชิ้นงานตามความคิดและจินตนาการซึ่งอาจมีการใช้ประสบการณ์เดิมของตัวเองมาประกอบในการดำเนินการ โดยการใช้ปล่องเหลี่ยมเป็นฐานการเรียนรู้มีการบูรณาการการเรียนรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ และกิจกรรมที่จะจัดในแต่ละศูนย์การเรียนรู้เป็นกิจกรรมงานวัด นอกนั้นให้ทุกคนช่วยกันระดมความคิดในการจัดงานได้อย่างเต็มที่

หลังจากมีการวางแผนและกำหนดการต่างๆ ร่วมกับชุมชนเรียบร้อยแล้ว ดำเนินการประชาสัมพันธ์งาน โดยการเชิญชวนให้ทุกคนมาร่วมงานหลายช่องทาง เช่น ติดป้าย

ประกาศหน้าโรงเรียน จดหมายเชิญผู้ปกครอง จดหมายเชิญกรรมการสถานศึกษา ประชาสัมพันธ์ เสียงตามสาย การลง Facebook ของโรงเรียน ซึ่งกลุ่มเป้าหมายประกอบด้วยศิษย์เก่า ผู้ปกครอง นักเรียน คณะครูในกลุ่มโรงเรียนพัฒนาทำจีน โรงเรียนใกล้เคียง และผู้ที่สนใจทั่วไป ใช้เวลาในการ ประชาสัมพันธ์งานประมาณ 2 สัปดาห์ก่อนถึงงาน จากนั้นจัดศูนย์การเรียนรู้ต่าง ๆ ตามที่กำหนดไว้ โดยได้รับความร่วมมือจากชาวบ้าน ผู้ปกครอง ผู้นำชุมชน ประชาชนในชุมชน ในการให้ยืมเครื่องมือ อุปกรณ์ต่าง ๆ ในการจัดสถานที่ รวมทั้งของในสมัยก่อนที่หาได้ยากมาจัดแสดงเพื่อให้ผู้อื่นได้ศึกษา และมาร่วมจัดนิทรรศการด้วย จากนั้นทำพิธีบูชาปล่องเหล็มซึ่งเป็นโบราณสถานที่สำคัญของ จังหวัดสมุทรสาครและไหว้ผู้ที่มีพระคุณกับโรงเรียนคือ นายใช้ ทองใบ ผู้ที่ยกที่ดินให้ปลูกสร้าง โรงเรียนและอดีตนายองค์การบริหารส่วนจังหวัดสมุทรสาคร นายอุตร ไกรวัตนุสรณ์ ผู้ที่อนุมัติ โครงการในการปลูกสร้างอาคารเรียนและพัฒนาโรงเรียนให้มีเจริญก้าวหน้าเป็นอย่างมาก ซึ่งผู้ที่มี ร่วมงานทุกท่านตระหนักและเห็นความสำคัญของพิธีดังกล่าวจึงเข้าร่วมพิธีบูชาปล่องและไหว้บุคคล สำคัญเป็นจำนวนมาก

3.2.2 ด้านผลผลิตของโครงการ ผลที่ได้จากการประเมินการเข้าร่วมกิจกรรมการ เรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ พบว่า นักเรียนตั้งแต่ระดับชั้นปฐมวัยถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีกระบวนการ เรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ซึ่งนักเรียนสามารถนำเสนอผลงาน/ชิ้นงานที่ ผ่านระบบการคิด กระบวนการ เรียนรู้ที่หลากหลาย เน้นการระดมความคิดในการทำงาน ผูกการทำงานด้วยกระบวนการกลุ่ม การ แก้ปัญหาและการใช้เทคโนโลยีในการทำงาน อีกทั้งส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้จากชุมชน ผู้นำชุมชน ประชาชนท้องถิ่น โดยการสอบถามสัมภาษณ์ เช่น ให้นักเรียนสืบค้นข้อมูลความเป็นมาของปล่อง เหล็มจากสถานที่ต่าง ๆ จากบุคคลที่รู้จัก เอกสาร ตำรา และอินเทอร์เน็ต เพื่อนำความรู้มาสรุป และจัดทำแผนผังความคิด จัดนิทรรศการสรุปองค์ความรู้ ด้านการมีส่วนร่วมกับชุมชน พบว่า การ จัดกิจกรรมในครั้งนี้ได้รับความร่วมมือเป็นอย่างดีจากทุกฝ่าย ทั้งชุมชน ผู้นำ องค์การปกครองท้องถิ่น หน่วยงานภาครัฐ และเอกชนเป็นจำนวนมาก ทุกฝ่ายมีส่วนร่วมในการวางแผน การดำเนินงาน มีส่วน ร่วมในการปฏิบัติ และประเมินผล

3.2.3 ด้านผลกระทบ ผลจากการดำเนินกิจกรรม “189 ปี ปล่องเหล็ม... วิถีแห่งลุ่ม น้ําทำจีน” โดยจัดกิจกรรม 9 ฐานการเรียนรู้ มีผลกระทบที่เกิดจากการจัดกิจกรรม ดังนี้

โรงเรียน ได้รับการยอมรับจากทุกภาคฝ่ายมากขึ้น ได้มีโอกาสจัดงานวัน สถาปนาโรงเรียนซึ่งจัดเป็นปีแรก ในระยะเวลา 74 ปีที่เปิดการเรียนการสอน ได้รับความไว้วางใจจาก หน่วยงานต้นสังกัดในความสามารถของการดำเนินงาน การจัดกิจกรรมและได้รับคำชื่นชมมีความ เป็นเอกลักษณ์ “ปล่องเหล็ม” ทำให้มีผู้ให้ความสนใจและรู้จักปล่องเหล็มและโรงเรียนบ้านปล่อง เหล็มมากขึ้น

ครู ได้พัฒนาตนเองในการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ตระหนักและเห็นความสำคัญของการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชน การทำงานเป็นทีม การประสานสัมพันธ์กับหน่วยงานอื่น ๆ การสอนแบบบูรณาการ การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ การทำงานร่วมกับผู้อื่น เกิดความกระตือรือร้น ความรักความสามัคคี ความเสียสละ การให้อภัย ความรักต่อองค์กรและความเป็นหนึ่งเดียวกันได้มีโอกาสแสดงความรู้ ความสามารถต่อสาธารณชนและผู้ที่สนใจทั่วไป โดยเฉพาะครูโรงเรียนต่าง ๆ เป็นการสร้างความเชื่อมั่นและเป็นขวัญกำลังใจในการทำงานของครู

นักเรียน ได้ศึกษาแหล่งเรียนรู้ที่อยู่ในชุมชน มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของปล่องเหล็ยม โรงเรียนบ้านปล่องเหล็ยมมากขึ้น เกิดทักษะ กระบวนการในการเรียนรู้ที่หลากหลาย ได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง การฝึก การลงมือปฏิบัติ การแสวงหาความรู้ การรวบรวมข้อมูล กระบวนการคิด การแก้ปัญหา การทำงานอย่างเป็นขั้นตอน การใช้เทคโนโลยี การสัมภาษณ์ภูมิปัญญาชาวบ้าน การเก็บข้อมูล การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การอภิปราย กระบวนการกลุ่ม ความรับผิดชอบ เห็นคุณค่าของงาน (ชิ้นงาน/กระบวนการทำงาน/ภาระงาน) เกิดความรักในหมู่คณะ ฯลฯ และท้ายที่สุดผู้เรียนเกิดความตระหนักและความภาคภูมิใจต่อมรดกที่ล้ำค่าของชุมชนเป็นส่วนสำคัญในการขยายผลของความรู้สู่ผู้สนใจต่อไป การจัดการเรียนการสอนในลักษณะนี้เป็นฝึกทักษะการคิดเป็นการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์เพราะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดของตนเองอย่างเต็มที่เต็มความสามารถ ไม่มีการปิดกั้นความคิดจินตนาการของผู้เรียน รวมทั้งส่งเสริมและสนับสนุน ให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อนักเรียน นักเรียนกล้าที่จะนำเสนอผลงานของตนเองต่อผู้ที่สนใจ สามารถอธิบายปัญหาที่พบในการทำงาน และแสดงความคิดเห็นในการต่อยอดผลงานของตนเองได้อย่างสร้างสรรค์

ผู้ปกครอง ได้มีโอกาสประเมินและชื่นชมผลงานของลูกหลานจากนิทรรศการที่เข้าร่วม เป็นการสานความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างโรงเรียนและผู้ปกครองมีการปฏิสัมพันธ์กัน ได้เห็นพัฒนาการของนักเรียนเห็นจุดบกพร่องและจุดเด่น เพื่อการพัฒนาส่งเสริมได้อย่างเหมาะสม รู้ปัญหาของนักเรียนเป็นรายบุคคลมีโอกาสในการร่วมแก้ปัญหากับผู้ปกครอง ผู้ปกครองเกิดความเชื่อมั่นในการจัดการศึกษาของโรงเรียนมากขึ้น ชื่นชมผลงานของนักเรียนและการทำงานของครู

ชุมชน การดำเนินการทุกอย่างเริ่มต้นจากการมีส่วนร่วมของชุมชน การวางแผน การแสดงความคิดเห็น การอภิปราย การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ การร่วมระดมทุน (งบประมาณ) การเสนอแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายมุมมอง การร่วมแรงร่วมใจ มีบุคคลในชุมชนหลายฝ่าย ประกอบด้วยคณะกรรมการสถานศึกษา ศิษย์เก่า ชาวบ้านมาร่วมช่วยงานโรงเรียน เช่น ตกแต่งเต็นท์ หาสิ่งของเครื่องใช้ในสมัยก่อนมาร่วมจัดกิจกรรม การทำอาหารเลี้ยงผู้มาร่วมงาน การให้ความรู้กับครูและนักเรียน การสาธิตการสร้างงานในลักษณะต่าง ๆ ตามความสามารถของ

ภูมิปัญญา การถ่ายทอดเรื่องเล่า ตำนาน ความเชื่อ ฯลฯ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการทำงานร่วมกัน การแบ่งปัน การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ เป็นการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนและยังประโยชน์ต่อชุมชน ชุมชนมีส่วนร่วมในการประเมินผู้เรียน และตระหนักถึงความสำคัญของการจัดการศึกษา การเรียนรู้เรื่องราวในชุมชน การสืบทอดสู่รุ่นต่อไป ที่สำคัญชุมชนจะเป็นกำลังสำคัญในการขับเคลื่อนความยั่งยืน คงทน ถาวร ตลอดไป

3.2.4 ด้านความยั่งยืน

โรงเรียน เมื่อได้รับการยอมรับจากทุกฝ่ายมากขึ้น แสดงให้เห็นว่าโรงเรียนได้รับความไว้วางใจจากชุมชน ซึ่งทำให้เกิดความร่วมมือเป็นวงกว้างมากขึ้น โรงเรียนมีโอกาสในการพัฒนาศักยภาพของตนเองได้เต็มที่

ครู ผลจากการดำเนินกิจกรรมส่งผลให้ครู เกิดการเรียนรู้ด้านการบูรณาการแหล่งเรียนรู้และความร่วมมือกับชุมชนในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งผลที่ได้จากการเรียนรู้ส่งผลให้ครูตระหนักถึงความสำคัญของการสอนว่า องค์ประกอบสำคัญของการสอนมิใช่เพียงอยู่ในเนื้อหาหรือในห้องเรียนเท่านั้น แต่การจัดการเรียนรู้สามารถบูรณาการแหล่งเรียนรู้ในชุมชนเข้ากับเนื้อหาที่สอนได้ อีกทั้งการเรียนโดยใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างยั่งยืน และมีทัศนคติที่ดีต่อตนเองและชุมชน

นักเรียน ได้กระบวนการในการเรียนรู้ที่หลากหลายที่นำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน หรือการเรียนได้ มีความตระหนัก รักและหวงแหนชุมชนของตนเอง

ผู้ประกอบการ มีทัศนคติที่ดีต่อโรงเรียนเพิ่มมากขึ้น มีสานความสัมพันธ์ที่ดีกับโรงเรียน เห็นความสำคัญของการมีส่วนร่วมในการพัฒนาการศึกษาและพัฒนาชุมชน และตระหนักในความสำคัญของแหล่งเรียนรู้ปล่องเหลี่ยม

ชุมชน มีการทำงานร่วมกัน การแบ่งปัน การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ เป็นการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนและยังประโยชน์ต่อชุมชน ชุมชนตระหนักถึงความสำคัญของการจัดการศึกษา การเรียนรู้เรื่องราวในชุมชน การสืบทอดสู่รุ่นต่อไป ที่สำคัญชุมชนจะเป็นกำลังสำคัญในการขับเคลื่อนความยั่งยืน คงทน ถาวร ตลอดไป

4. แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ จังหวัดราชบุรี

4.1 กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

4.1.1 ชื่อโครงการ/กิจกรรม เรียนรู้รอบบ้านสืบสานตำนานกะเหรี่ยงบ้านบึง

4.1.2 วัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาบริบทและนวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิง

สร้างสรรค์ : เรียนรู้รอบบ้านสืบสานตำนานกะเหรี่ยงบ้านปิง ตำบลบ้านคา อำเภอบ้านคา จังหวัดราชบุรี 2) เพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน แบบมีส่วนร่วมร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ : เรียนรู้รอบบ้านสืบสานตำนานกะเหรี่ยงบ้านปิง 3) เพื่อทดลองใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน แบบมีส่วนร่วมร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ : เรียนรู้รอบบ้านสืบสานตำนานกะเหรี่ยงบ้านปิง และ 4) เพื่อกำหนดข้อเสนอแนะและแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ : เรียนรู้รอบบ้านสืบสานตำนานกะเหรี่ยงบ้านปิง

4.1.3 กลุ่มเป้าหมาย/ ผู้ร่วมกิจกรรม นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมได้แก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 -6 ของโรงเรียนประชาพัฒนาวิทย์ จำนวน 28 คน และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนบ้านปิง (สันติมนิประชาสรรค์) จำนวน 60 คน พร้อมด้วยผู้บริหาร ครู ผู้นำชุมชน และปราชญ์ชาวบ้าน/ผู้รู้ในท้องถิ่น/ชาวบ้าน

4.1.4 วัน เวลา สถานที่จัดกิจกรรม วันที่ 3 สิงหาคม พ.ศ. 2556 ณ ชุมชนบ้านปิงเหนือ จังหวัดราชบุรี

4.1.5 ผลการพัฒนากิจกรรม

การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านปิงเหนือ จังหวัดราชบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ได้ดำเนินกิจกรรมดังนี้

1. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนแบบฐานการเรียนรู้ เรื่อง เรียนรู้รอบบ้านสืบสานตำนานกะเหรี่ยงบ้านปิง โดยให้นักเรียนได้เรียนรู้ในชั้นเรียนและการจัดกิจกรรมเสริมนอกชั้นเรียนในรูปแบบการเรียนรู้เชิงบูรณาการผ่านวิถีชีวิตชนพื้นเมืองกะเหรี่ยง โดยจัดทำเป็นแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 7 แผน ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้นี้จัดการเรียนรู้ โดยให้นักเรียนได้เรียนรู้เนื้อหา 7 เรื่องผ่านกิจกรรมฐานการเรียนรู้จากผู้รู้ในท้องถิ่น และเข้าไปเรียนรู้ที่ชุมชนบ้านปิงเหนือ ดังนี้

ฐานที่ 1 เรียนรู้ตำนานกะเหรี่ยง จัดการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับตำนานของกะเหรี่ยงบ้านปิง โดยมีนางทก กงจก เป็นวิทยากรให้ความรู้ และนางใจเอื้อ บุญนาต เป็นพี่เลี้ยงประจำกลุ่ม นางกนกวรรณ ล้าเลิศ เป็นครูที่ปรึกษาประจำกลุ่ม กิจกรรมการเรียนรู้ฐานนี้วิทยากรจะเล่าประวัติความเป็นมาของกะเหรี่ยงหมู่บ้านปิง และให้นักเรียนตั้งประเด็นคำถามคนละ 1 คำถาม หลังเสร็จกิจกรรมแต่ละกลุ่มจะต้องนำประเด็นคำถามไปจัดทำเป็น Mind mapping ในหัวเรื่องเรียนรู้ตำนานกะเหรี่ยงบ้านปิง

ฐานที่ 2 ส่งสำเนียงภาษาชาวไทยตะนาวศรี จัดการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับภาษากะเหรี่ยงซึ่งเป็นภาษาท้องถิ่นที่ชาวกะเหรี่ยงบ้านบึงใช้ในการสื่อสาร โดยมี นางกุหลาบ อิรัชวา เป็นวิทยากรให้ความรู้ และนางสาวพรพรรณ สายัณห์ เป็นพี่เลี้ยงประจำกลุ่ม นางหทัยรัตน์ ชาวอ่อน เป็นครูที่ปรึกษาประจำกลุ่ม กิจกรรมการเรียนรู้ที่วิทยากรจะให้นักเรียนทำ กิจกรรมเล่นเกมค้นหาคำทำ Picture Dictionary โดยให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม จับฉลากเลือกหมวดภาษา จากนั้น ให้นักเรียนไปค้นหาภาษากะเหรี่ยงโดยการสอบถามจากผู้รู้ หลังเสร็จกิจกรรมแต่ละกลุ่มต้องนำคำศัพท์ที่กลุ่มตนได้ค้นหาคำศัพท์เป็นภาษากะเหรี่ยงและนำไปจัดทำเป็นหนังสือ Picture Dictionary

ฐานที่ 3 สืบสานประเพณีกินข้าวห่อ จัดการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับประเพณีกินข้าวห่อ ซึ่งเป็นประเพณีเรียกขวัญของชาวกะเหรี่ยง โดยหมู่บ้านบ้านบึงเหนือจัดขึ้นทุกวันขึ้น 15 ค่ำเดือน 9 ของทุกปี โดยมี นางใบ จินเทศ เป็นวิทยากรให้ความรู้ และนางสาวจริยา เรียงจี เป็นพี่เลี้ยงประจำกลุ่ม นางสาวธัญญา สุขจันทร์ เป็นครูที่ปรึกษาประจำกลุ่ม กิจกรรมการเรียนรู้ที่วิทยากรจะให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติในการห่อข้าวห่อจากใบตอง และได้ร่วมกิจกรรมจำลองบรรยากาศในวันกินข้าวห่อ โดยให้นักเรียนร่วมผูกข้อไม้รับขวัญด้วยด้ายแดง

ฐานที่ 4 สนุกจริงหนอการละเล่นพื้นบ้าน (ทอยสะบ้า) จัดการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับการละเล่นพื้นบ้านของชาวกะเหรี่ยงคือการเล่นทอยสะบ้า ซึ่งนิยมเล่นกันในยามว่างหรือ เล่นกันในช่วงงานประเพณีกินข้าวห่อ หรือประเพณีสงกรานต์ โดยมี นายเทียว จินเทศ เป็นวิทยากรให้ความรู้ และนางนันทา พรประเสริฐ เป็นพี่เลี้ยงประจำกลุ่ม นางเียของ พญาเครือ เป็นครูที่ปรึกษาประจำกลุ่ม กิจกรรมการเรียนรู้ที่วิทยากรจะให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติการเล่นทอยสะบ้า เมื่อเสร็จกิจกรรมประจำฐานนี้แล้ว นักเรียนแต่ละกลุ่มต้องกลับไปวาดภาพเกี่ยวกับการละเล่นทอยสะบ้า

ฐานที่ 5 ลิ้มรสอาหารพื้นถิ่นมากคุณค่า จัดการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับอาหารพื้นบ้านของชาวกะเหรี่ยง โดยมี นางชาลี โสภิตพันธ์ เป็นวิทยากรให้ความรู้ และ นางกรรณา จิลากาหงษ์ เป็นพี่เลี้ยงประจำกลุ่ม นางอารีย์ กงจก เป็นครูที่ปรึกษาประจำกลุ่ม กิจกรรมการเรียนรู้ที่วิทยากรจะให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติการทำอาหารพื้นบ้าน ได้แก่ คั่วกลิ้งหมู และแกงหน่อไม้เปรี้ยวใส่ข้าวคั่ว เมื่อเสร็จกิจกรรมประจำฐานนี้แล้ว นักเรียนแต่ละกลุ่มต้องกลับไปทำเมนูอาหารพื้นบ้าน

ฐานที่ 6 ชื่นชมผ้าทอพื้นเมืองเลื่องชื่อ จัดการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับการทอผ้าพื้นเมืองของชาวกะเหรี่ยง โดยมี นางโซ่ จินเทศ เป็นวิทยากรให้ความรู้ และนางสาวสุวรรณา แซ่ลี เป็นพี่เลี้ยงประจำกลุ่ม นางสาวภัคภิญญา นิมนวล เป็นครูที่ปรึกษาประจำกลุ่ม กิจกรรมการเรียนรู้ที่วิทยากรจะให้นักเรียนได้ดูสาธิตการทอผ้าจากวิทยากร และสอบถาม

เกี่ยวกับผ้าทอของชาวกะเหรี่ยง เมื่อเสร็จกิจกรรมประจำฐานนี้แล้ว นักเรียนแต่ละกลุ่มต้องกลับไปทำชิ้นงานสร้างสรรค์การวาดภาพ

ฐานที่ 7 ฝึกปรือการดำข้าวไร่ จัดการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับการดำข้าวไร่ของของชาวกะเหรี่ยง โดยมี นางหว่า คาปุก เป็นวิทยากรให้ความรู้ และนางสาวน้ำค้าง สอนพิลม เป็นพี่เลี้ยงประจำกลุ่ม และนางสาวนิศากร โพธิ์ประสิทธิ์ เป็นครูที่ปรึกษาประจำกลุ่ม กิจกรรมการเรียนรู้ที่วิทยากรจะให้นักเรียนได้ดูสาธิตการดำข้าวไร่ และฝึกการดำข้าวไร่ เมื่อเสร็จกิจกรรมประจำฐานนี้แล้วนักเรียนแต่ละกลุ่มต้องกลับไปทำชิ้นงานสร้างสรรค์การวาดภาพ



ภาพที่ 5.8 กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนแบบฐานการเรียนรู้

2. การจัดกิจกรรมนิทรรศการชุมชน “ประเพณีกินข้าวห่อ” เป็นการจัดกิจกรรมร่วมกับชุมชนบ้านบึงเหนือ ในงานประเพณีกินข้าวห่อ ซึ่งจัดเป็นประจำทุกปี ในวันขึ้น 15 ค่ำ เดือน 9 ตรงกับวันที่ 21 สิงหาคม พ.ศ. 2556 ในการจัดกิจกรรมนิทรรศการชุมชนประเพณีกินข้าวห่อ การจัดงานได้แบ่งกิจกรรมเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ลานนิทรรศการเรียนรู้รอบบ้านสืบสานตำนานกะเหรี่ยงบ้านคา ผู้วิจัยและคณะกรรมการจัดงานได้นำฐานการเรียนรู้ทั้ง 7 ฐาน มาจัดแสดงนิทรรศการเพื่อให้ประชาชนที่มาร่วมงานได้ร่วมกิจกรรมและแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับตำนานกะเหรี่ยงบ้านบึง

ลานกิจกรรมศิลปะเชิงสร้างสรรค์วันกินข้าวห่อ เป็นส่วนกิจกรรมศิลปะที่ให้นักเรียนและประชาชนที่มาร่วมงานได้ร่วมกิจกรรมศิลปะอย่างหลากหลาย ได้แก่ การฟังดนตรีจากศิลปินสุดแผ่นดิน การพันท์กระเป่าจากศิลปินในท้องถิ่น (พี่อ้อ) การทำเทียนหอมจากบ้านหอมเทียน การเป่าแก้วจากผู้ประกอบการอิสระในท้องถิ่น

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



ภาพที่ 5.9 กิจกรรมนิทรรศการชุมชน “ประเพณีกินข้าวห่อ”

4.2 ผลการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

สรุปผลจากการศึกษา เรื่อง การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ จังหวัดราชบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ทุกกิจกรรมได้รับความร่วมมือในการจัดกิจกรรม นักเรียนมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรม โดยผลของการประเมินมีดังต่อไปนี้

4.2.1 ด้านกระบวนการ ในการจัดการศึกษาเรื่อง การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ : เรียนรู้รอบบ้านสืบสานตำนานกะเหรี่ยงบ้านบึง ตำบลบ้านคา อำเภอบ้านคา จังหวัดราชบุรี มีการจัดเตรียมกระบวนการในการจัดกิจกรรมอย่างเป็นขั้นตอนและใช้กระบวนการมีส่วนร่วมของทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง โดยได้รับความร่วมมือจากผู้ประสานงานในการจัดกิจกรรม คือ นางอารีย์ กงจก ซึ่งเป็นผู้รับผิดชอบในการจัดกิจกรรมภูมิปัญญาของชาวกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ และผู้ประสานงานทางด้านการจัดการเรียนรู้บูรณาการเรียนรู้อรอบบ้านสืบสานตำนานกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ ได้แก่ คุณครูธัญลักษณ์ ประดิษฐ์ฐาน ครูวิทยฐานะชำนาญการ ค.ศ.3 โรงเรียนบ้านบึง (สันติมนิประชาสรรค์) ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครั้งนี้แบ่งกิจกรรมเป็น 2 วัน คือ วันแรก คือ วันที่ 3 สิงหาคม พ.ศ. 2556 จัดกิจกรรมฐานการเรียนรู้บูรณาการ เรื่อง เรียนรู้รอบบ้านสืบสานตำนานกะเหรี่ยงบ้านบึง โดยมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมดังนี้ คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนบ้านบึง (สันติมนิประชาสรรค์) จำนวน 70 คน และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียน

ประชาพัฒนาวิทย์ จำนวน 60 คน และครูผู้สอนที่รับผิดชอบทั้งสิ้น จำนวน 7 คน ภูมิปัญญาท้องถิ่น จำนวน 7 คน พี่เลี้ยงประจำฐานการเรียนรู้ จำนวน 7 คน วันที่สอง คือ วันที่ 21 สิงหาคม 2556 จัดนิทรรศการชุมชน ประเพณีกินข้าวห่อ มีผู้ร่วมกิจกรรมครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนบ้านบึง (สันติมนิประชาสรรค์) จำนวน 80 คน และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3-6 โรงเรียนประชาพัฒนาวิทย์ จำนวน 60 คน และครูผู้สอนที่รับผิดชอบทั้งสิ้น จำนวน 7 คน ภูมิปัญญาท้องถิ่น จำนวน 7 คน พี่เลี้ยงประจำฐานการเรียนรู้ จำนวน 7 คน และประชาชนร่วมงานอื่น ๆ ประมาณ 500 คน

4.2.2 ด้านผลผลิตของโครงการ นักเรียน คณะครู ผู้นำชุมชน ผู้ปกครอง คณะกรรมการสถานศึกษา และผู้มาร่วมชมงานทุกคน มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา ศิลปวัฒนธรรม วิถีชีวิตความเป็นอยู่ของชาวกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ มีความรักความภาคภูมิใจต่อท้องถิ่นและวิถีชีวิตของชาวกะเหรี่ยง เกิดความหวงแหนและต้องการอนุรักษ์ สืบทอด บอกเล่าเรื่องราวความรู้ต่าง ๆ สู่คนในรุ่นต่อไป

4.2.3 ด้านผลกระทบ จากการพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ จังหวัดราชบุรี ผลกระทบหลังจากจัดกิจกรรมมีดังนี้

สถานศึกษา โรงเรียนบ้านบึง (สันติมนิประชาสรรค์) และโรงเรียนประชาพัฒนาวิทย์ เกิดความตระหนักและเห็นความสำคัญของการนำแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นมาประกอบในการจัดการเรียนการสอนมากขึ้น โดยจัดทำเป็นหลักสูตรท้องถิ่นของโรงเรียนเรียน จัดการเรียนรู้แบบบูรณาการในทุกสาระการเรียนรู้ เห็นคุณค่าของการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เนื่องจากผลงานที่แสดงมาทำให้เห็นถึงการนำความคิดสร้างสรรค์มาใช้ การใช้กระบวนการคิด การแก้ปัญหาการวางแผนในการทำงาน

ครูและนักเรียนโรงเรียน มีความตื่นตัวต่อการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ มีความต้องการเข้ามาศึกษาเรียนรู้เพิ่มเติม และต้องการให้มีการจัดกิจกรรมในโอกาสต่อไปอีก

องค์กรส่วนท้องถิ่น เห็นความสำคัญของการจัดการศึกษาแบบมีส่วนร่วมของชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้และภูมิปัญญาของท้องถิ่น ได้มีการพูดคุยและแสดงเจตนาที่จะจัดหางบประมาณในการจัดกิจกรรมต่อเนื่องเป็นนิทรรศการประจำปีของหมู่บ้านบ้านบึงเหนือ

ผู้ประกอบการการท่องเที่ยว หลาย ๆ ฝ่ายที่เข้าชมนิทรรศการมีความต้องการในการผลักดันให้มีการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ของท้องถิ่น หมู่บ้านกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือให้มีความเหมาะสมและเอื้อต่อการจัดกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงศิลปวัฒนธรรม โดยการประชาสัมพันธ์ทางสื่อท่องเที่ยวต่าง ๆ ให้รู้จักหมู่บ้านบ้านบึงเหนือ และผลักดันเข้าสู่แผนประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว

ของการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย และสู่การท่องเที่ยวของอำเภอสวนผึ้งและอำเภอบ้านคาอย่างกว้างขวางและเป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น

4.2.4 ด้านความยั่งยืน จากการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ จังหวัดราชบุรี ผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ในรูปแบบของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ซึ่งทำให้เกิดความยั่งยืนหลายประการดังนี้

1) ความยั่งยืนของหลักสูตรกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ให้หลักสูตรท้องถิ่นเรื่องวิถีชีวิตของชาวกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือได้ถูกนำมาใช้ในชีวิตจริง และเกิดผลต่อผู้เรียนในท้องถิ่นอย่างแท้จริงและตอบสนองต่อเป้าหมายของหลักสูตรการศึกษา

2) ความยั่งยืนกับโรงเรียนเป็นการเสริมสร้างแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้บูรณาการแบบมีส่วนร่วมกับท้องถิ่นอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นตัวอย่างการจัดกิจกรรมอย่างสมบูรณ์แบบที่ครูสามารถนำไปใช้ได้รวมทั้งองค์ความรู้ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นก็สามารถขยายผลสู่สาระการเรียนรู้ต่าง ๆ ทำให้นักเรียนเกิดองค์ความรู้กลายเป็นความรู้อย่างยั่งยืนติดตัวผู้เรียนไป

3) ความยั่งยืนกับตัวผู้เรียน กิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนและการจัดนิทรรศการชุมชนเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการที่พัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ทักษะ และเจตคติที่หลากหลาย มีความเชื่อมโยงต่อการนำไปใช้ในการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องและยาวนาน

4) ความยั่งยืนขององค์กรในชุมชน การพัฒนากิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนในครั้งนี้ ได้รับการสนับสนุนในด้านต่าง ๆ จากหลายหน่วยงาน ซึ่งเห็นความสำคัญของการจัดการศึกษาโดยใช้แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น และต้องการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่สมบูรณ์ของอำเภอบ้านคาในอนาคต

บทที่ 6

สรุปผลและอภิปรายผล

การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานเชิงสร้างสรรค์

การสรุปผลและอภิปรายผล การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ คณะผู้วิจัยได้สรุปผลการจัดกิจกรรมเป็น 3 ตอน ได้แก่ 1) การสรุปผลการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ 2) การอภิปรายผลตามแนวคิด ทฤษฎีการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และ 3) การสรุปกระบวนการวิจัยและพัฒนาการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ซึ่งดำเนินการในพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ 4 แห่ง ได้แก่ 1) พิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง จังหวัดนครปฐม 2) แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี 3) แหล่งเรียนรู้ปล่องเหล็กม จังหวัดสมุทรสาคร และ 4) แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ จังหวัดราชบุรี รายละเอียดดังนี้

ตอนที่ 1 การสรุปผลการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

การวิจัยเรื่อง การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ มีวัตถุประสงค์ทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และมีวัตถุประสงค์เฉพาะ คือ 1) เพื่อวิเคราะห์และสังเคราะห์นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ 2) เพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ 3) เพื่อศึกษาผลการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และ 4) เพื่อสังเคราะห์และเสนอรูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ซึ่งสามารถสรุปผลการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานได้ดังนี้

1. พิพิธภัณฑสถานโรงเรียนวัดบางหลวง จังหวัดนครปฐม

พิพิธภัณฑสถานโรงเรียนวัดบางหลวง อยู่ในความดูแลของโรงเรียนวัดบางหลวง โดยเชื่อมโยงกับแหล่งเรียนรู้ภายนอก คือ คานเรือ และหนังตะลุง ชุมชนให้การสนับสนุนตั้งแต่การริเริ่มก่อตั้งพิพิธภัณฑสถาน จากการสนทนากลุ่มผู้ที่เกี่ยวข้อง พบว่าต้องการที่จะพัฒนาพิพิธภัณฑสถานโรงเรียนวัดบางหลวงให้มีความสมบูรณ์ ที่แสดงถึงความเป็นมาของโรงเรียน และให้ทุกฝ่ายเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาพิพิธภัณฑสถานให้มีชีวิต พร้อมเป็นแหล่งเรียนรู้ของนักเรียน ชุมชน และบุคคลที่สนใจ เพื่อให้เยาวชนมีความรู้ความเข้าใจมีความรัก ความหวงแหน ความผูกพันและเกิดความสามัคคีในชุมชน สำหรับกิจกรรมและการให้ความรู้ของพิพิธภัณฑสถาน ได้แก่ เรื่องราวของโรงเรียนวัดบางหลวงตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน และความรู้เกี่ยวกับคานเรือและหนังตะลุง

แนวทางการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑสถานโรงเรียนวัดบางหลวง จังหวัดนครปฐม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 1) จัดพิพิธภัณฑสถานโรงเรียนวัดบางหลวง โดยเชื่อมโยงกับแหล่งเรียนรู้อื่นๆ และหนังตะลุง (นอกโรงเรียน) โดยร่วมมือกับชุมชน ประชาชนท้องถิ่น ผู้รู้ และ 2) จัดทำหลักสูตรเพิ่มเติมบูรณาการแหล่งเรียนรู้และการมีส่วนร่วมการร่วมชุมชน กับโครงการโรงเรียนมาตรฐานสากล (IS) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ได้เรียนรู้จากการผ่านประสบการณ์ตรงของนักเรียนจากแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น สร้างทัศนคติที่ดีให้กับนักเรียน มีความรัก ห่วงแหน ภาคภูมิใจในโรงเรียนและชุมชน โดยโรงเรียนวัดบางหลวงนำเสนอผลการดำเนินงานผ่านกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ชื่อ “ถิ่นฐานบ้านเรา รากเหง้าการพัฒนา ทรงคุณค่าสู่มาตรฐานสากล ตอนพิพิธภัณฑสถานโรงเรียนวัดบางหลวง” ซึ่งจัดขึ้นในวันศุกร์ที่ 30 สิงหาคม พ.ศ. 2556 ณ โรงเรียนวัดบางหลวง อำเภอบางเลน จังหวัดนครปฐม

ผลจากการนำพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานของพิพิธภัณฑสถานโรงเรียนวัดบางหลวง ซึ่งได้แก่หลักสูตรรายเพิ่มเติมบูรณาการแหล่งเรียนรู้และการมีส่วนร่วมการร่วมชุมชน สรุปผลได้ดังนี้ ด้านนักเรียน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ครั้งนี้ทำให้นักเรียนประมวลองค์ความรู้ที่ได้รับจากโครงการ “ถิ่นฐานบ้านเรา รากเหง้าการพัฒนา ทรงคุณค่าสู่มาตรฐานสากล ตอนพิพิธภัณฑสถานโรงเรียนวัดบางหลวง” ออกมาเป็นสมุดบันทึก นักเรียนสามารถวาดภาพโรงเรียน คานเรือและหนังตะลุงได้อย่างสวยงาม นักเรียนเขียนบันทึกสรุปประเด็นที่สำคัญที่ได้รับจากการถ่ายทอดองค์ความรู้ภายในพิพิธภัณฑสถานโรงเรียนวัดบางหลวง และแหล่งการเรียนรู้ท้องถิ่น คานเรือและหนังตะลุงได้ถูกต้องและเขียนสรุปประเด็นเป็นแผนผังมโนทัศน์ได้ แต่ยังไม่ครอบคลุมทุกประเด็น และนักเรียนออกแบบปกพร้อมทั้งตั้งชื่อ ซึ่งผลงานนักเรียนสามารถสร้าง

ผลงานออกมาได้อย่างสร้างสรรค์ และตรงตามวัตถุประสงค์ของกิจกรรมอย่างครบถ้วนเหมาะสม สวยงาม ด้านสถานศึกษา ได้แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เพื่อนำไปประยุกต์ในการจัดการเรียนการสอนทั้งภายในและภายนอกห้องเรียน ด้านพิพิธภัณฑ์ ครูผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์ ได้แนวทางในการจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ของพิพิธภัณฑ์ นอกจากนี้พิพิธภัณฑ์มีการบอกเส้นทาง การเดินทางเดินชมนิทรรศการตามห้องต่าง ๆ มีป้ายข้อมูลและประวัติโรงเรียนวัดบางหลวงจัดแสดงภายใน พิพิธภัณฑ์

2. แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี

วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี เป็นพระอารามหลวงชั้นตรี ชนิดวรวิหาร สร้างด้วยช่างสกุลเมืองเพชรหลากหลายเชิงช่าง ภายในพระวิหารหลวงประดิษฐานหลวงพ่อดังดีสิทธิ์ และมีพิพิธภัณฑ์ซึ่งเก็บรวบรวมโบราณวัตถุที่แสดงถึงความเก่าแก่ของวัด นอกจากนี้ ยังมีแหล่งเรียนรู้ในชุมชนที่สำคัญ คือ พิพิธภัณฑ์ใต้แม่น้ำเพชรบุรี จัดแสดงโบราณวัตถุที่ได้จากแม่น้ำเพชรบุรี เช่น หม้อไห ขวานหิน เต่า เงินตราต่าง ๆ โดยเฉพาะหม้อตาลเมืองเพชรซึ่งมีอยู่จำนวนมาก วัดมหาธาตุวรวิหารมีความสำคัญทางประวัติศาสตร์และโบราณคดี มีผลงานของช่างสกุลต่าง ๆ ที่แสดงถึงภูมิปัญญาให้ศึกษาเรียนรู้ โดยเฉพาะงานปูนปั้น ซึ่งเป็นภูมิปัญญาแขนงหนึ่งที่เป็นเอกลักษณ์ของเมืองเพชรบุรี กิจกรรมการให้ความรู้นอกจากการศึกษาด้วยตนเองแล้ว ยังมีการบรรยายให้ความรู้จากวิทยากรท้องถิ่น คือ นายกิตติพงษ์ พึ่งแดง ครูพลศึกษา โรงเรียนสุวรรณรังษฤษฎ์วิทยาลัย จังหวัดเพชรบุรี ซึ่งทำหน้าที่เป็นมัคคุเทศก์นำชมและแนะนำแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ภายในวัด นอกจากนี้ยังมีกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ที่ดำเนินการโดยชุมชน เช่น กิจกรรมลานวัฒนธรรม การรวมกลุ่มย่อยของชุมชนช่าง และรวมกลุ่มใหญ่ของสกุลช่างเมืองเพชร นิทรรศการประกวดปูนปั้น ลายเขียน และศิลปะแขนงอื่น ๆ เป็นต้น

แนวทางการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ดำเนินการ 2 กิจกรรม คือ 1) กิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียน มีแผนการจัดกิจกรรมชุมชน ศิลปะ จำนวน 2 หน่วยการเรียนรู้ คือ ลายรดน้ำสร้างสรรค์ และงานปูนปั้นสร้างสรรค์ และ 2) กิจกรรมเรียนรู้นอกสถานที่ ณ ศูนย์เรียนรู้ปูนปั้น บ้านช่างทองร่วง เอ็มโอบัสส์ คือ โครงการพัฒนา กิจกรรมชุมชนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ในวันที่ 29 สิงหาคม พ.ศ. 2556 ณ ศูนย์เรียนรู้ปูนปั้น บ้านช่างทองร่วง เอ็มโอบัสส์ ศิลปินแห่งชาติ ลานเรียนรู้ศิลปะเมืองเพชรบุรี มีจำนวน 6 ลานการเรียนรู้ และลานเสริมการเรียนรู้ 1 ลาน

ผลที่ได้จากการประเมินการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ พบว่านักเรียนรู้สร้างและนำเสนอผลงานด้านการศิลปะ: ลายรดน้ำสร้างสรรค์ – ปูนปั้นสร้างสรรค์ได้ นักเรียน

สามารถปฏิบัติเขียนลายรดน้ำและปูนปั้นในรูปแบบต่าง ๆ และนำความรู้ศิลปะไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันและการเรียนรู้กลุ่มสาระอื่น ๆ และนักเรียนเกิดความตระหนักชื่นชมในคุณค่าของ ศิลปะสกุลช่างเมืองเพชร ภูมิปัญญาท้องถิ่น ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมมากขึ้น ด้านการมีส่วนร่วม กับ ชุมชน พบว่า การจัดกิจกรรมในครั้งนี้ได้รับความร่วมมือเป็นอย่างดีจากทุกฝ่าย ทั้งชุมชน หน่วยงาน ภาครัฐ ภูมิปัญญา ศิลปินแห่งชาติทุกฝ่ายมีส่วนร่วมในการวางแผนการดำเนินงานมีส่วนร่วมในการ ปฏิบัติ และประเมินผลร่วมกัน ชุมชน เห็นความสำคัญและคุณค่า เกิดความภาคภูมิใจ ความรู้ความ เข้าใจเกี่ยวกับเรื่องราวศิลปะลายรดน้ำ ปูนปั้น สานใบตาล ดอกหนังใหญ่ ข้าวของต่าง ๆ ในแม่น้ำ เพชรบุรี สามารถนำความรู้ที่มีเล่าต่อสู่ลูกหลานและผู้สนใจได้อย่างถูกต้องโดยมีข้อมูลที่ชัดเจนมาก ขึ้น และที่สำคัญสามารถสอบถามเรื่องราวความรู้ต่าง ๆ เพิ่มเติมได้จากปราชญ์ชาวบ้านที่อยู่ใน ชุมชนซึ่งเป็นญาติพี่น้อง และเป็นบุคคลที่รู้จักเพิ่มเติมในที่เกิดความสงสัยและต้องการข้อมูลต่าง ๆ ที่ ต้องการได้อีกด้วย ครู อาจารย์ สามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์ศิลปะ เพิ่มพูนทักษะ ทางด้านศิลปะท้องถิ่นเมืองเพชรบุรีให้กับนักเรียน โดยใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ เช่น วัดมหาธาตุวรวิหาร ศูนย์เรียนรู้ปูนปั้นบ้านช่างทองรุ่ง เอ็มโอบัสส์ และปราชญ์/สกุลช่างเมืองเพชรให้ มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ส่งผลให้เกิดความตระหนักและจิตสำนึกในการใช้แหล่ง เรียนรู้ในท้องถิ่นให้มีประโยชน์อย่างสูงสุด เกิดความรัก ชื่นชม ห่วงแหนและอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม อันมีค่าของท้องถิ่นและของประเทศชาติ

3. แหล่งเรียนรู้ปล่องเหล็ยม จังหวัดสมุทรสาคร

สภาพของแหล่งเรียนรู้ปล่องเหล็ยม ตั้งอยู่หมู่ที่ 10 ตำบลท่าไม้ อำเภอกระทุ่มแบน จังหวัดสมุทรสาคร ริมฝั่งแม่น้ำท่าจีน เป็นโบราณสถานที่สำคัญของจังหวัดสมุทรสาคร สร้างขึ้นในปี พ.ศ. 2367 โดยภูมิปัญญาชาวบ้าน เดิมเป็นปล่องไฟของโรงงานอุตสาหกรรมผลิตน้ำตาลทรายขนาดใหญ่ สร้างรายได้ให้กับประเทศเป็นจำนวนมาก ปัจจุบันมีอายุ 189 ปี คงเหลือเพียงปล่องเดียวจาก จำนวนทั้งหมด 7 ปล่อง เนื่องจากหักพังลงแม่น้ำท่าจีนไป ปล่องเหล็ยมเป็นสิ่งก่อสร้างที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ อยู่ในความดูแลของโรงเรียนบ้านปล่องเหล็ยม และผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ได้แก่ ผู้นำชุมชน ชุมชนใกล้เคียง องค์การบริหารส่วนตำบลท่าไม้ ในส่วนของการร่วมมือและการ สนับสนุนของชุมชน พบว่า ชุมชนมีการตื่นตัวและให้ความสำคัญกับแหล่งเรียนรู้ปล่องเหล็ยมมากขึ้น มีความรู้ความเข้าใจต่อมรดกที่ทรงคุณค่าของชาติ โดยให้การสนับสนุนในทุกเรื่องที่ทางโรงเรียนขอ ความร่วมมือ รวมทั้งผู้นำชุมชนและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกภาคฝ่ายก็ให้ความร่วมมือที่ดีเช่นกัน

จากการสนทนากลุ่มผู้ที่เกี่ยวข้องในประเด็นการพัฒนาให้เยาวชนรุ่นหลังได้เรียนรู้ เกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้ปล่องเหล็ยมซึ่งเป็นแหล่งเรียนรู้ในชุมชน ให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติ ความเป็นมา สามารถบอกเล่าเรื่องราวของปล่องเหล็ยมให้ผู้สนใจได้ และเชื่อมโยงสู่องค์ความรู้

ต่างๆ ดังนั้นจึงต้องการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ให้กับนักเรียนทั้งโรงเรียน จำนวน 1,450 คน ตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาล ประถมศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้นและมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยการใช้ปล่องเหลี่ยมเป็นฐานการเรียนรู้ร่วมกันแบบบูรณาการในการเรียนการสอนทั้ง 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ โดยการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนร่วมกับชุมชน และเผยแพร่ความรู้สู่ผู้ชุมชน ภายใต้โครงการ “189 ปี ปล่องเหลี่ยม...วิถีแห่งลุ่มน้ำท่าจีน” ซึ่งจะกลายเป็นแหล่งเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่ทรงคุณค่าของชุมชนและทุกคนตลอดไป

แนวทางการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน คือ กิจกรรมบูรณาการการเรียนรู้ โดยใช้ปล่องเหลี่ยมเป็นฐาน ทั้ง 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้จะมีการบูรณาการแหล่งเรียนรู้ปล่องเหลี่ยมเข้าไปในการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ กิจกรรมการเรียนรู้จะร่วมกับชุมชนในการวางแผนและดำเนินกิจกรรม และจัดกิจกรรมแสดงผลงานนักเรียนผ่านโครงการ “189 ปี ปล่องเหลี่ยม...วิถีแห่งลุ่มน้ำท่าจีน” โดยมีลักษณะเป็นฐานกิจกรรมให้ความรู้ มีเวทีการแสดงสำหรับนักเรียน โดยได้รับความร่วมมือจากชุมชน หน่วยงานองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ผู้ปกครอง และนักเรียน

ผลการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ของแหล่งเรียนรู้ปล่องเหลี่ยมจังหวัดสมุทรสาคร สรุปได้ดังนี้ นักเรียนมีกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ซึ่งนักเรียนสามารถนำเสนอผลงาน/ชิ้นงานที่ ผ่านระบบการคิด กระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายเน้นการระดมความคิดในการทำงาน ผักการทำงานด้วยกระบวนการกลุ่ม การแก้ปัญหาและการใช้เทคโนโลยีในการทำงาน อีกทั้งส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้จากชุมชน ผู้นำชุมชน ปราชญ์ท้องถิ่น โดยการสอบถามสัมภาษณ์ เช่น ให้นักเรียนสืบค้นข้อมูลความเป็นมาของปล่องเหลี่ยมจากสถานที่ต่างๆ จากบุคคลที่รู้จักเอกสาร ตำรา และอินเทอร์เน็ตเพื่อนำความรู้มาสรุปและจัดทำแผนผังความคิดจัดนิทรรศการสรุปองค์ความรู้ ด้านการมีส่วนร่วมกับชุมชน พบว่า การจัดกิจกรรมในครั้งนี้ได้รับความร่วมมือเป็นอย่างดีจากทุกฝ่าย ทั้งชุมชน ผู้นำ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น หน่วยงานภาครัฐและเอกชนทุกฝ่ายมีส่วนร่วมในการวางแผนการดำเนินงาน มีส่วนร่วมในการปฏิบัติ และประเมินผล

4. แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ จังหวัดราชบุรี

หมู่บ้านบ้านบึงเหนือ ตั้งอยู่หมู่ที่ 6 ตำบลบ้านคา อำเภอบ้านคา จังหวัดราชบุรี เป็นชุมชนขนาดเล็ก มีจำนวนครัวเรือนทั้งสิ้น 120 ครัวเรือน ประชากรทั้งหมด 524 คน ร้อยละ 80 ของประชากรทั้งหมดในชุมชนเป็นคนไทยที่มีเชื้อสายกะเหรี่ยง นับถือศาสนาพุทธมีวิถีชีวิตเรียบง่ายมีประเพณีและวัฒนธรรมที่สะท้อนถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่และความเชื่อของชาติพันธุ์ไทยกะเหรี่ยง เช่น ประเพณีกินข้าวห่อ การทอผ้าด้วยกี่เอว การทำอาหารพื้นถิ่น การละเล่นพื้นเมือง และการหันยาสูบ การเรียนรู้ของคนในชุมชนเกิดจากการถ่ายทอดของบิดามารดา ญาติพี่น้อง และผู้รู้ในชุมชน เรียนรู้จาก

การศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมด้วยตนเอง เรียนรู้จากชีวิตประจำวัน จากการศึกษาปฏิบัติจริง และจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในชุมชน แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงไม่มีอาคารจัดแสดงที่เป็นรูปธรรม ตามปกติผู้สนใจศึกษาเรียนรู้เรื่องราวเกี่ยวกับชุมชนจะมาติดต่อที่ศูนย์เรียนรู้สืบสานวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่นกะเหรี่ยง โดยมีผู้ประสานงานคือ นางอารีย์ กงจก หมู่บ้านบ้านบึงเหนือ ได้รับความร่วมมือและการสนับสนุนจากหน่วยงานของรัฐและองค์กรต่าง ๆ ในด้านงบประมาณ สำหรับจัดกิจกรรมสืบสานภูมิปัญญาของชาวกะเหรี่ยงเพื่อเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรม และการพัฒนาฝีมือการทอผ้า ซึ่งเป็นภูมิปัญญาที่สำคัญของชุมชน นอกจากนี้คนในชุมชนยังร่วมมือกันสืบสานประเพณีวัฒนธรรมของชาวกะเหรี่ยง โดยจัดงานประเพณีดั้งเดิมของชาวกะเหรี่ยงเป็นประจำทุกปี

จากการสนทนากลุ่ม ชุมชนได้สะท้อนปัญหาของเด็กและเยาวชนรุ่นหลังที่ไม่กล้าแสดงออกถึงความเป็นชนพื้นเมืองกะเหรี่ยง สังเกตได้จากการพูดซึ่งไม่ยอดพูดภาษากะเหรี่ยงกับพ่อแม่ ผู้ปกครองทั้งที่พูดได้ การแต่งกายที่ไม่แต่งกายตามประเพณีเมื่อถึงเทศกาล หรืองานประเพณีของชาวกะเหรี่ยง เป็นต้น การรักษาสืบสานตำนานประเพณีเริ่มลดน้อยลงถอยลง จากปัญหาดังกล่าวทุกฝ่ายจึงควรร่วมกันรณรงค์ให้เด็กและเยาวชน ตลอดจนชุมชนเห็นความสำคัญของวัฒนธรรม ประเพณี ตลอดจนวิถีชีวิตของชาวกะเหรี่ยง ดังนั้นชุมชนจึงต้องการให้มีการสืบสานประเพณีและวัฒนธรรมดั้งเดิมของชาวกะเหรี่ยง โดยผ่านหลักสูตรการเรียนการสอน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับนักเรียนในโรงเรียนที่อยู่ในชุมชน โดยมีวัตถุประสงค์หลักคือต้องการให้นักเรียนตระหนักและเห็นความสำคัญของภูมิปัญญาและวิถีดั้งเดิมของชาวกะเหรี่ยงที่อาศัยอยู่ในหมู่บ้านมานานกว่า 100 ปี โดยเนื้อหาสาระที่ต้องการให้นักเรียนเรียนรู้ ได้แก่ ภาษาพูด ประเพณีกินข้าวห่อ การทอผ้าพื้นเมือง การละเล่นพื้นเมือง ได้แก่ การโยนสะบ้า การทำอาหารพื้นถิ่น วิถีชีวิตความเป็นอยู่ของชาวกะเหรี่ยง และการแต่งกายของชาวกะเหรี่ยง

แนวทางการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ จังหวัดราชบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ได้แนวทางดังนี้ นวัตกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในครั้งนี้จัดทำในรูปแบบของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนให้นักเรียนได้เรียนรู้ในชั้นเรียนและการจัดกิจกรรมเสริมนอกชั้นเรียนในรูปแบบการเรียนรู้เชิงบูรณาการผ่านวิถีชีวิตชนพื้นเมืองกะเหรี่ยง จัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการผ่านวิถีชีวิตชนพื้นเมืองกะเหรี่ยง การศึกษาเรียนรู้ในชุมชนโดยใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ในกิจกรรมนี้เป็นการจัดการเรียนเรียนรู้แบบบูรณาการผ่านประสบการณ์จริง โดยผ่านโครงการ เรียนรู้รอบบ้าน สืบสานตำนานกะเหรี่ยงบ้านบึง กิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการ โดยให้นักเรียนได้เรียนรู้จากการผ่านประสบการณ์ตรงของนักเรียนจากแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น โดยแบ่งการเรียนรู้เป็น 2 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 เรียนรู้ในชั้นเรียนผ่านแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ และส่วนที่ 2 เรียนรู้แบบบูรณาการใน

ท้องถิ่นนักเรียนเป็นผู้ค้นหาองค์ความรู้ผ่านกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์และให้คนในชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ผลการใช้พัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ จังหวัดราชบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ซึ่งจัดทำในรูปแบบของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนแบบฐานการเรียนรู้ ให้นักเรียนได้เรียนรู้ในชั้นเรียนและจัดกิจกรรมเสริมนอกชั้นเรียน ในรูปแบบการเรียนรู้เชิงบูรณาการผ่านวิถีชีวิตชนพื้นเมืองกะเหรี่ยงสรุปผลได้ดังนี้ นักเรียน นักเรียนเกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ สามารถเชื่อมโยงความรู้ที่ได้จากการศึกษาในแหล่งเรียนรู้ ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงทั้งการสัมภาษณ์ พูดคุย และผ่านประสบการณ์ตรง โดยนักเรียนสามารถทำชิ้นงาน/ภาระงานได้ถูกต้อง ชัดเจน อีกทั้งสะท้อนความคิดเชิงสร้างสรรค์ นอกจากนี้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในความเป็นชนเชื้อสายกะเหรี่ยง กล้าพูด กล้าแสดงออก และสืบทอดต่อไปในอนาคต คณะครู ผู้บริหารสถานศึกษา ผู้นำชุมชน ผู้ปกครอง คณะกรรมการสถานศึกษาและผู้ร่วมชมงานทุกคน ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน และกิจกรรมหมู่บ้าน และมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาศิลปวัฒนธรรม วิถีชีวิตความเป็นอยู่ของชาวกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ มีความรักความภาคภูมิใจต่อท้องถิ่นและวิถีชีวิตของชาวกะเหรี่ยง เกิดความหวงแหนและต้องการอนุรักษ์สืบทอดบอกเล่าเรื่องราวความรู้ต่างๆ สู่คนในรุ่นต่อไป

ตอนที่ 2 การอภิปรายผลตามแนวคิด ทฤษฎี นวัตกรรมการเรียนรู้ การมีส่วนร่วมกับชุมชน และการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

1. การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ผลจากการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานจากทั้ง 4 แห่ง พบว่า นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประกอบด้วย หลักสูตรเพิ่มเติมบูรณาการแหล่งเรียนรู้และการมีส่วนร่วมของชุมชน กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนแบบฐานการเรียนรู้ และ กิจกรรมบูรณาการการเรียนรู้ ซึ่งนวัตกรรมดังกล่าวเป็นส่วนหนึ่งในการจัดการศึกษาระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานที่จะช่วยส่งเสริมความรู้ ความสามารถของผู้เรียน ตลอดจนทักษะกระบวนการด้านความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ซึ่งเมื่อพิจารณานวัตกรรมการเรียนรู้ ทั้ง 4 แห่ง กับมิติสำคัญของนวัตกรรม พบว่า นวัตกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นสอดคล้องกับมิติสำคัญของนวัตกรรม กล่าวคือ นวัตกรรมที่สร้างขึ้นต้องมีความใหม่ (Newness) มีประโยชน์ในเชิงเศรษฐกิจ (Economic Benefits) และการใช้ความรู้และความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนานวัตกรรม (Knowledge and Creativity Idea) ทั้งนี้เป็นเพราะว่า นวัตกรรมการเรียนรู้ ดังกล่าวผ่านการพัฒนามาจากความต้องการของนักเรียน ครู ผู้ปกครอง และชุมชนตลอดจนบริบทของสังคม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ สมนึก เอื้อจิระพงษ์พันธ์

และคณะ (2553) ที่กล่าวว่า กระบวนการในการพัฒนานวัตกรรมต้องผ่าน 1) การค้นหา (Searching) เป็นการสำรวจสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ทั้งภายในและภายนอก เพื่อตรวจจับสัญญาณของทั้งโอกาสและอุปสรรค สำหรับการนำไปสู่จุดเริ่มต้นการเปลี่ยนแปลงในอนาคต 2) เลือกสรร (Selecting) เป็นการตัดสินใจเลือกสัญญาณที่สำรวจพบเหล่านั้น เพื่อจะนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ 3) การนำไปปฏิบัติ (Implementing) เป็นการแปลงสัญญาณที่มีศักยภาพไปสู่การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ขึ้น และนำสิ่งเหล่านั้นออกเผยแพร่ 4) การเรียนรู้ (Learning) เป็นสิ่งจำเป็นที่ควรศึกษาและเรียนรู้ในขั้นตอนต่าง ๆ ของกระบวนการทางนวัตกรรมเพื่อก่อให้เกิดเป็นองค์ความรู้พื้นฐานที่แข็งแกร่ง และสามารถนำไปใช้พัฒนาวิธีการสำหรับจัดการกับกระบวนการทางนวัตกรรมเหล่านั้นให้มีประสิทธิภาพที่ดียิ่งขึ้น

2. การมีส่วนร่วมกับชุมชน

ผลจากการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ พบว่า พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ทั้ง 4 แห่ง ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนานวัตกรรมในทุกขั้นตอน เริ่มตั้งแต่การวิเคราะห์บริบทและข้อมูลพื้นฐาน การวางแผน การออกแบบนวัตกรรมและกิจกรรมการนำไปใช้ และการประเมินผล โดยชุมชน ครู ผู้บริหารสถานศึกษา ผู้นำชุมชน ภูมิปัญญาชาวบ้าน ร่วมกันอภิปรายเสนอความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความคิดเห็นทั้งก่อนเริ่มดำเนินการงาน ในลักษณะของการสนทนากลุ่มอย่างเป็นทางการและไม่เป็นทางการ เพื่อนำความคิดเห็น ข้อเสนอแนะประเด็นต่างๆ มาใช้ในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ ส่งผลให้คนในชุมชนเกิดความตระหนัก เกิดความสามัคคีในชุมชนมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 ที่ได้เสนอแนวทางในการจัดการศึกษาของชุมชนไว้ว่า จัดการศึกษาโดยยึดถือหลักการที่จะระดมทรัพยากรทุกอย่าง โดยการมีส่วนร่วมของบุคคล ครอบครัว ชุมชน องค์กร ชุมชน และองค์กรต่างๆ จึงจะเป็นแนวทางที่ทำให้เกิดการจัดการศึกษาของชุมชนได้ ซึ่งกระบวนการดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของโคเฮนและอัฟฮอฟ (Cohen and Uphoff, 1977 : 7-9) ผู้ริเริ่มทฤษฎีการมีส่วนร่วม กล่าวว่า การมีส่วนร่วมต้องมีส่วนเกี่ยวข้องกับกระบวนการ 4 กระบวนการ คือ 1) การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ (Decision - Making) ซึ่งอาจเป็นการตัดสินใจตั้งแต่ในระยะเริ่ม การตัดสินใจในช่วงของกิจกรรม และการตัดสินใจในการดำเนินกิจกรรม 2) การมีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรม (Implementation) ซึ่งอาจเป็นไปในรูปของการเข้าร่วมโดยการให้มีการสนับสนุนทางด้านทรัพยากร การเข้าร่วมในการบริหารและการร่วมมือ รวมทั้งการเข้าร่วมในการร่วมแรงร่วมใจ 3) การมีส่วนร่วมในการรับผลประโยชน์ (Benefits) ซึ่งอาจจะเป็นผลประโยชน์ทางวัตถุ ทางสังคม หรือโดยส่วนตัว 4) การมีส่วนร่วมในการประเมินผล (Evaluation) ซึ่งนับเป็นการควบคุมและ

ตรวจสอบ นอกจากนี้ผลจากการร่วมมือของชุมชนจะปลูกฝังให้เด็กและเยาวชนในพื้นที่เกิดความรัก ความร่วมมือในชุมชนมากขึ้น

3. การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ผลจากการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับ ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ของทั้ง 4 แห่ง พบว่า นักเรียนมีผลงานชิ้นงานที่สะท้อน ถึงการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ทั้งนี้เป็นเพราะว่านวัตกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นประกอบไปด้วย กิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย และเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่คำนึงถึงความต้องการและความ แตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะ กระบวนการเรียนรู้ได้อย่าง เต็มศักยภาพ ผู้เรียนได้แสดงออกถึงความรู้และทักษะ เรียนและลงมือปฏิบัติจากเรื่องหรือสิ่งที่ตนเอง สนใจและต้องการแสวงหาคำตอบ โดยใช้พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ ซึ่ง กระบวนการดังกล่าวสอดคล้องกับ สุวิทย์ มูลคำ (2547: 52-53) ที่ได้กล่าวว่าการจัดกระบวนการ เรียนรู้ตามแนวคิดการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ ต้องจัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความ สนใจและความถนัดของผู้เรียนคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จาก ประสบการณ์จริงฝึกปฏิบัติให้ได้ คิดเป็น ทำเป็นและใฝ่เรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต ทั้งนี้เพราะ การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เป็นการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้รับการจัดกระบวนการเรียนรู้ ได้ใช้ความคิดเพื่อสร้างสรรค์ผลงานออกมาในรูปแบบตามจินตนาการของแต่ละบุคคล ความคิด สร้างสรรค์จึงเป็นความสามารถที่อยู่ในตัวมนุษย์ทุกคน เพราะความคิดสร้างเป็นการคิดค้นเพื่อค้นพบ ความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ ที่มีประโยชน์มีคุณค่า รวมทั้งเป็นลักษณะความคิดที่แปลกใหม่ ซึ่งอาจเกิด จากการคิดปรับปรุงเปลี่ยนแปลงจากความคิดเดิมให้เป็นความคิดแปลกใหม่ แตกต่างไปจากเดิม โดย บางครั้งอาจคงเค้าโครงเดิมไว้ หรืออาจแปลกไปจนไม่คงแนวคิดเดิมไว้เลย เอ็ดวาร์ด เดอ โบโน (Edward De Bono, 1972) ได้กล่าวถึงคุณภาพของผลผลิตความคิดสร้างสรรค์ ขึ้นการแสดงออกอย่างอิสระที่อาจ ไม่จำเป็นต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์หรือทักษะขั้นสูงแต่อย่างใด เพียงแค่กล้าที่จะแสดงออกอย่าง อิสระ ขึ้นผลิตงานออกมาโดยที่งานนั้นอาศัยเพียงทักษะบางประการเท่านั้น แต่ไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งใหม่ ชั้นสร้างสรรค์ เป็นชั้นที่แสดงความคิดใหม่ของคุณ โดยไม่ได้ลอกเลียนแบบความคิดจากใคร ถึงแม้ งานนั้นจะมีคนอื่นไว้แล้วก็ตาม และชั้นประดิษฐ์อย่างสร้างสรรค์ เป็นชั้นที่สามารถประดิษฐ์สิ่งใหม่ขึ้น โดยไม่ซ้ำของใคร

นอกจากนี้ นวัตกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นเป็นความร่วมมือของชุมชน ผู้ปกครอง หน่วยงาน องค์กรในท้องถิ่นตลอดจนภูมิปัญญาที่เข้ามามีส่วนร่วมในการวางแผนดำเนินการงาน ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้จากความร่วมมือ มีห้องเรียนที่กว้างมากขึ้นเกิดความอบอุ่น มั่นใจในการเรียนรู้ส่งผล ให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างชิ้นงาน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของกอร์ดอน (Gordon,

1961) ที่ได้กล่าวไว้ว่า ปัจจัยที่ส่งผลทางด้านบวกที่ช่วยเกื้อกูลส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ บุคคล บ้าน และสถานศึกษา สภาพแวดล้อมและสังคม ผู้เรียนมีความรู้สึกว่าคุณค่าและได้รับการยอมรับ รวมทั้งมีเสรีภาพในการคิดและการแสดงออกอย่างอิสระ การเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติอย่างสร้างสรรค์ ทำให้ผู้เรียนมีความสุข มีอิสระในการทำงาน การสร้างผลงาน และผลิตผลงานตามความรู้ความสามารถและความสนใจของตนเอง

ตอนที่ 3 การวิเคราะห์กระบวนการวิจัยและการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษา ขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริม การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

หลักในการวิเคราะห์กระบวนการวิจัยและพัฒนา มี 4 ด้าน คือ ด้านการวิจัยและพัฒนา ด้านการมีส่วนร่วม ด้านการเรียนรู้ และด้านความคิดสร้างสรรค์ มีรายละเอียดดังนี้

1. ด้านการวิจัยและพัฒนา ประกอบด้วย

1.1 กระบวนการวิจัยถูกต้อง หมายถึง กระบวนการวิจัยสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย ผู้วิจัยสามารถออกแบบการวิจัย วิธีดำเนินการวิจัยได้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัยที่ต้องการศึกษา

1.2 ผลการวิจัยเป็นไปตามวัตถุประสงค์ หมายถึง ผลการวิจัยที่ได้ตอบวัตถุประสงค์การวิจัยที่ได้กำหนดไว้

1.3 ผลการวิจัยใช้ประโยชน์ได้ หมายถึง ผลที่ได้จากการวิจัย สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการปฏิบัติงานสำหรับกลุ่มเป้าหมายและผู้ที่เกี่ยวข้อง

1.4 ผลกระทบทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง หมายถึง มีผลการวิจัยที่ได้นอกเหนือจากวัตถุประสงค์การวิจัยที่เกิดขึ้น ส่งผลต่อกลุ่มเป้าหมายและผู้ที่เกี่ยวข้องทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

ผลจากการดำเนินงานของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ทั้ง 4 แห่ง ได้แก่ 1) พิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง จังหวัดนครปฐม 2) แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี 3) แหล่งเรียนรู้ปล่องเหลี่ยม จังหวัดสมุทรสาคร และ 4) แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ จังหวัดราชบุรี พบว่า มีกระบวนการวิจัยที่ถูกต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัยโดยกระบวนการวิจัยเน้นการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม กล่าวคือ กระบวนการวิจัยทุกขั้นตอนเกิดจากการมีส่วนร่วมของชุมชน เริ่มตั้งแต่การวิเคราะห์บริบท สภาพปัญหา การร่วมหาแนวทางวิธีการแก้ปัญหา และร่วมดำเนินการในกิจกรรมต่าง ๆ จนกระทั่งประสบผลสำเร็จ การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ทั้ง 4 แห่ง สามารถตอบสนองความต้องการของชุมชน นักเรียน ผู้ปกครอง ศิษย์เก่าได้เป็นอย่างดี การเก็บ

ข้อมูลแบบผสมผสานวิธี ทั้งวิธีการเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพที่ครอบคลุม สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายประเภทต่าง ๆ กระบวนการวิจัยให้ความสำคัญกับผลกระทบและผลที่ได้ ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อสถานศึกษาและชุมชนผลการวิจัยใช้ประโยชน์ได้ ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และสามารถขยายผลกับผู้ที่เกี่ยวข้องได้

2. ด้านการมีส่วนร่วม (Cohen and Uphoff, 1977) ประกอบด้วย

2.1 ร่วมคิดตัดสินใจ วางแผน คือ การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ (Decision-Making) ซึ่งอาจเป็นการตัดสินใจตั้งแต่ในระยะเริ่ม การตัดสินใจในช่วงของกิจกรรม และการตัดสินใจในการดำเนินกิจกรรม

2.2 ร่วมทำ ร่วมแรง ทรัพยากรของ (Implementation) คือ การมีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรม การสนับสนุนทรัพยากร การเข้าร่วมในการบริหาร การร่วมมือ และการร่วมแรงร่วมใจ

2.3 ร่วมประเมิน ติดตามผล (Evaluation) เป็นการควบคุมและตรวจสอบการดำเนินกิจกรรมทั้งหมด

2.4 ร่วมรับผลประโยชน์ (Benefits) เช่น การใช้ การบำรุงรักษา ดูแล

ผลการดำเนินงานของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ทั้ง 4 แห่ง พบว่ากระบวนการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานครั้งนี้ เกิดจากการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน อาทิ สถานศึกษา ครู ผู้บริหาร ภูมิปัญญาท้องถิ่น ชุมชน หน่วยงานทั้งภาครัฐ และเอกชน โดยการมีส่วนร่วมเกิดจากความตั้งใจจริง ซึ่งมีการร่วมวิเคราะห์สภาพบริบทชุมชน ร่วมหาแนวทางวิธีการแก้ปัญหาและร่วมวางแผน ร่วมดำเนินการ ร่วมประเมินผล และร่วมติดตามผลและรับประโยชน์ รวมทั้งมีส่วนร่วมในการสนับสนุนงบประมาณ ทั้งนี้ผลจากการมีส่วนร่วมนี้ส่งผลให้เกิดเป็นนวัตกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้กับเยาวชนในท้องถิ่น

3. ด้านการเรียนรู้ (UNESCO, 1996) ประกอบด้วย

3.1 เรียนเพื่อให้อันรู้ (To know) คือ การเรียนรู้ที่ผสมผสานความรู้ทั่วไปกับความรู้ใหม่ในเรื่องต่าง ๆ อย่างละเอียดลึกซึ้ง การฝึกฝนวิธีเรียนรู้เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในการดำรงชีวิต

3.2 เรียนรู้เพื่อให้ทำได้ (To do) คือ การเรียนรู้ที่ช่วยให้บุคคลสามารถรับมือกับสถานการณ์ต่าง ๆ และปฏิบัติงานได้ เป็นการเรียนรู้โดยอาศัยประสบการณ์ต่าง ๆ ทางสังคมและในการประกอบอาชีพ

3.3 เรียนรู้เพื่อใช้ชีวิตร่วมกับคนอื่น (To live together) คือ การเรียนรู้ที่ช่วยให้บุคคลเข้าใจผู้อื่นและตระหนักว่า มนุษย์ต้องพึ่งพาอาศัยกัน ดำเนินโครงการร่วมกัน และเรียนรู้วิธีแก้ปัญหาข้อขัดแย้งต่าง ๆ โดยตระหนักในความแตกต่างหลากหลาย ความเข้าใจอันดีต่อกันและสันติภาพ

3.4 เรียนรู้เพื่อเป็นคนเต็มคน มีความเชื่อมั่นและภาคภูมิใจในสิ่งที่เรียนรู้ (To be) คือ การเรียนรู้ที่ช่วยให้บุคคลสามารถปรับปรุงบุคลิกภาพของตนได้ดีขึ้น ดำเนินงานต่าง ๆ โดยอิสระ ยิ่งขึ้น มีดุลยพินิจและความรับผิดชอบต่อตนเองมากขึ้น

ผลสรุปในด้านการเรียนรู้ของงานวิจัยพหุพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ทั้ง 4 แห่ง พบว่า ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยเฉพาะด้านการคิดสร้างสรรค์อันเป็นเป้าหมายของการวิจัยครั้งนี้ และนอกจากนี้ นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในด้านความร่วมมือของคนในชุมชนเพราะเห็นความร่วมมือร่วมกันเกิดเป็นการเรียนรู้ซึ่งกันและกัน อีกทั้งผลจากการดำเนินงานทำให้ผู้ที่เกี่ยวข้องได้เรียนรู้ขั้นตอนการพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน เรียนรู้ที่จะทำงานร่วมกัน เกิดเป็นความภาคภูมิใจในชุมชนของตนเองและเกิดเครือข่ายที่ขยายวงกว้างขึ้นออกไป

4. ด้านความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วย

4.1 คล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ความคล่องตัวในการคิดตอบสนองต่อสิ่งเร้าให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ หรือความสามารถในการหาคำตอบได้รวดเร็วและได้ปริมาณมากในเวลาจำกัด โดยเน้นปริมาณของความคิด

4.2 ริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความคิดแปลกใหม่ ไม่ซ้ำกับความคิดของคนอื่นและแตกต่างจากธรรมดา อาจเกิดจากการดัดแปลงประยุกต์ความคิดเดิมเป็นสิ่งใหม่ และเป็นความคิดที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

4.3 ยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ความสามารถในการคิดหาคำตอบได้หลายประเภทหลายทิศทาง มีความยืดหยุ่นทั้งความคิดและการกระทำ เป็นความสามารถในการปรับสภาพของความคิดในสถานการณ์ต่าง ๆ

4.4 เป็นประโยชน์ (Usefulness) หมายถึง ความสามารถในการคิดที่ก่อให้เกิดผลผลิตหรือชิ้นงานที่มีคุณค่า สามารถนำไปใช้ได้ เพิ่มมูลค่า ลดปัญหา และเป็นผลดี

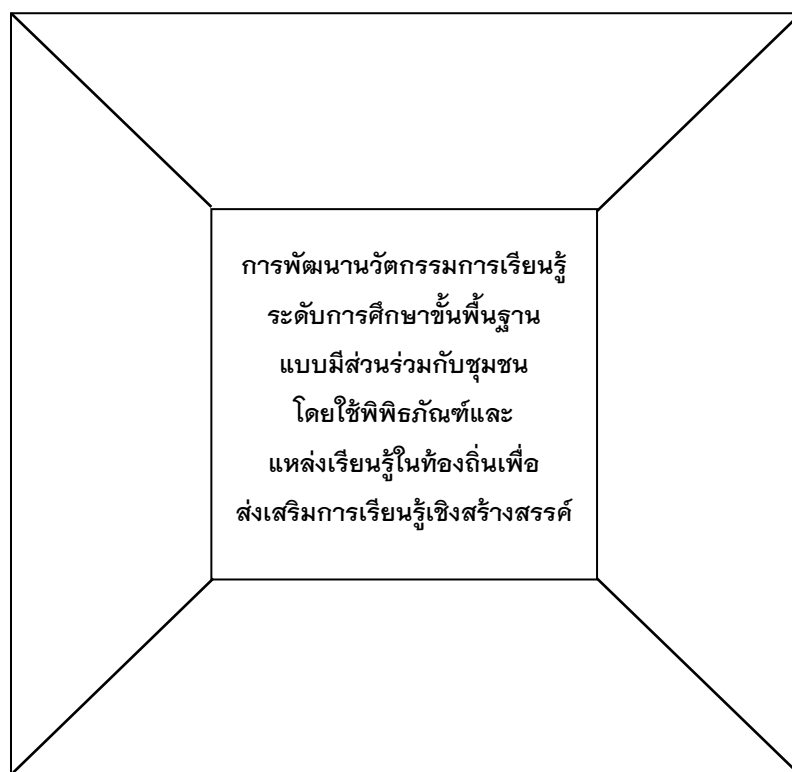
ผลสรุปด้านความคิดสร้างสรรค์ของพหุพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ทั้ง 4 แห่ง พบว่า นักเรียน ครู ผู้บริหารและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องได้รับการพัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งสะท้อนให้เห็นได้จาก วัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานที่ได้ร่วมกันพัฒนาขึ้น อาทิ หลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนวัดบางหลวงที่บูรณาการแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นคือคารเวือ และหนังตะลุง ที่ทุกฝ่ายช่วยกันจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้เรียนรู้ การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนในลักษณะของกิจกรรมชุมนุมชมรมของแหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร และแหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ จังหวัดราชบุรี ที่ใช้ศิลปะและวิถีชีวิตของชุมชนในการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน ทุกฝ่ายมีความสร้างสรรค์ในการออกแบบกิจกรรม ผู้เรียนและผู้ที่เกี่ยวข้องมีความสุข สนุกกับกิจกรรม ได้ร่วมประดิษฐ์คิดค้น สาธิตทดลอง สร้างสรรค์ชิ้นงานและภาระงานที่แปลกใหม่ ที่สะท้อนถึงความคิดสร้างสรรค์

จากการวิเคราะห์กระบวนการทำงาน ตามกรอบทั้ง 4 ด้าน สามารถสรุปกระบวนการวิจัย และพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์ และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ดังนี้

กระบวนการวิจัยถูกต้อง	ร่วมคิด ตัดสินใจ วางแผน
ผลการวิจัยเป็นไปตามวัตถุประสงค์	ร่วมทำ ร่วมแรง ทรัพยากรของ
ผลการวิจัยใช้ประโยชน์ได้	ร่วมประเมิน ติดตามผล
ผลกระทบทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง	ร่วมรับผลประโยชน์

Research

Participation



Creativity

Learning

คล่องแคล่ว
ริเริ่ม
ยืดหยุ่น
เป็นประโยชน์

เรียนเพื่อให้รู้
เรียนเพื่อทำได้
เรียนรู้เพื่อใช้ชีวิตร่วมกับคนอื่น
เรียนรู้เพื่อเป็นคนเต็มคน

แผนภาพที่ 6.1 การวิเคราะห์เพื่อสรุปผลการวิจัย

สรุปการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ที่ดำเนินการในพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น 4 แห่ง ได้แก่ 1) พิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง จังหวัดนครปฐม 2) แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี 3) แหล่งเรียนรู้ปล่องเหล็กม จังหวัดสมุทรสาคร และ 4) แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ จังหวัดราชบุรี มีผลการดำเนินการ ดังนี้

1. ด้านการวิจัยและพัฒนา การดำเนินการวิจัยในพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นทั้ง 4 แห่ง มีการดำเนินการวิจัยครบถ้วนและถูกต้องตามระเบียบวิธีวิจัย ผู้วิจัยสามารถออกแบบการวิจัยที่เน้นการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม วิธีดำเนินการวิจัยได้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัยที่ต้องการศึกษา ผลการวิจัยที่ได้ตอบวัตถุประสงค์การวิจัยที่ได้กำหนดไว้ และสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้

2. ด้านการมีส่วนร่วม การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นทั้ง 4 แห่ง สมาชิกในชุมชน มีส่วนร่วมโดยมีการร่วมคิด ร่วมตัดสินใจ ร่วมให้ข้อมูล มีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรม ประเมิน และร่วมรับผลประโยชน์ ในทุกขั้นตอนของการดำเนินกิจกรรม

3. ด้านการเรียนรู้ การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นทั้ง 4 แห่ง ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เรียนรู้การดำเนินโครงการร่วมกัน และเรียนรู้วิธีแก้ปัญหาข้อขัดแย้งต่าง ๆ มีความเชื่อมั่นและภาคภูมิใจในสิ่งที่เรียนรู้

4. ด้านความคิดสร้างสรรค์ การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นทั้ง 4 แห่ง ทำให้มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถคิดริเริ่มในการทำกิจกรรม สามารถจัดกิจกรรมได้หลากหลายทำให้ผู้เข้าร่วมโครงการหรือกิจกรรม สามารถผลิตชิ้นงานสร้างสรรค์ต่าง ๆ ได้

บทที่ 7

รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

การนำเสนอข้อมูลในบทนี้เป็นการนำเสนอรูปแบบ “การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์” ซึ่งได้มาจากการศึกษาสังเคราะห์พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ทั้ง 4 แห่ง อันประกอบด้วย 1) พิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง จังหวัดนครปฐม 2) แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี 3) แหล่งเรียนรู้ปล่องเหล็กม จังหวัดสมุทรสาคร และ 4) แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ จังหวัดราชบุรี ผลจากการสังเคราะห์ได้รูปแบบซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. หลักการ

การพัฒนานวัตกรรมแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน

2. วัตถุประสงค์

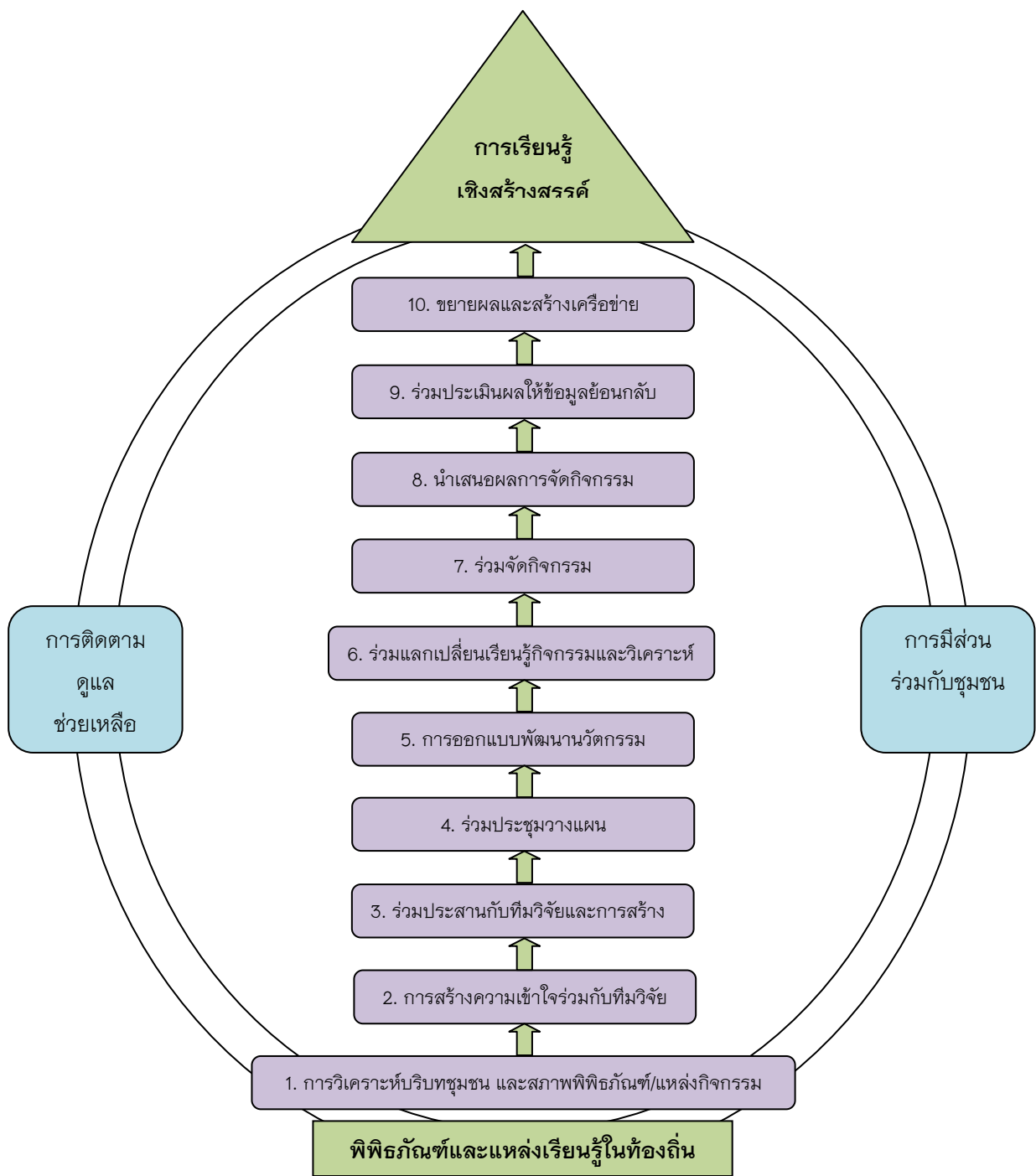
เพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

3. ขั้นตอน

1. การวิเคราะห์บริบทชุมชน และสภาพพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ (Context analysis)
2. การสร้างความเข้าใจร่วมกับทีมวิจัย (Understanding with research team)
3. ร่วมประสานกับทีมวิจัยและการสร้างเครือข่าย (Cooperation with local research team)
4. ร่วมประชุมวางแผน (Planning)
5. การออกแบบพัฒนานวัตกรรม (Designing the activities)
6. ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้กิจกรรมและวิเคราะห์ SWOT (Participation in sharing and SWOT analysis)
7. ร่วมจัดกิจกรรม (Participation in activity)
8. นำเสนอผลการจัดกิจกรรม (Presentation)
9. ร่วมประเมินผลให้ข้อมูลย้อนกลับ (Participation in assessment and reflection)
10. ขยายผลและสร้างเครือข่าย (Dissemination and Networking)

4. เจ็อนไซ / ปัจจย / ตัวบงชี้สูัความยั้งยีน

1. การนำรูปแบบไปใช้ควรคำนึงถึงองค์ความรู้ด้านนวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน และพิพิธภัณฑ์แหล่งเรียนรู้ ของเครือข่าย
2. การสนับสนุนของสถานศึกษาและคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐานและชุมชนในท้องถิ่น
3. การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานจะสำเร็จได้ต้องให้ความสำคัญกับเครือข่ายและชุมชนในการดำเนินงาน



แผนภาพที่ 7.1 รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วม กับชุมชนโดยใช้พิพธิภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

5. ข้อเสนอแนะ

5.1 ข้อเสนอแนะในการนำรูปแบบไปใช้

1. จากการวิจัย พบว่า การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ควรพัฒนาจากการมีส่วนร่วมของชุมชนในทุกขั้นตอนตั้งแต่การวางแผน การดำเนินการ การประเมินผลและการรับผลประโยชน์ โดยใช้แหล่งเรียนรู้ พิพิธภัณฑสถานเป็นฐานทั้งนี้เพื่อให้ นวัตกรรมตอบสนองความต้องการของคนในชุมชน รวมทั้งสถานศึกษาต้องเห็นประโยชน์ของการบูรณาการนวัตกรรมการเรียนการสอน

2. การมีส่วนร่วมของชุมชนควรสร้างเป็นเครือข่ายครอบคลุมทั้งสถานศึกษา พิพิธภัณฑสถาน แหล่งเรียนรู้ วัด องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ศิษย์เก่า ผู้ปกครอง ผู้สอน ผู้เรียน โดยการขับเคลื่อนของผู้บริหารสถานศึกษาและควรมีกระบวนการให้คำปรึกษาแนะนำช่วยเหลือการดำเนินงานใน ทุกขั้นตอน

3. ชุมชนควรมีองค์ความรู้เกี่ยวกับการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เนื้อหาเกี่ยวกับชุมชน พิพิธภัณฑสถาน แหล่งเรียนรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อนำมากำหนดเป็น นวัตกรรม

4. นวัตกรรมการเรียนรู้ต้องสามารถนำไปบูรณาการในการจัดการเรียนการสอนและไม่แปลกแยกจากการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยกระบวนการสร้าง นวัตกรรมควรผ่านการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานก่อนที่จะนำไปออกแบบและพัฒนา และการนำไปใช้จริงและปรับปรุง เพื่อให้สามารถนำไปขยายผลถึงกลุ่มเป้าหมายอื่น ๆ รวมทั้งเป็นแนวให้สถานศึกษา สามารถพัฒนาต่อยอดได้

5. การนำนวัตกรรมไปใช้ควรปรับให้เหมาะสมกับบริบทของแต่ละชุมชน ทั้งนี้เพื่อให้ตอบสนองต่อการใช้ของผู้ใช้และให้นวัตกรรมมีความยั่งยืน ควรมีคู่มือแนวทางการปฏิบัติ ประกอบการใช้นวัตกรรมด้วย

5.2 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

5.2.1 ข้อเสนอแนะต่อโรงเรียน

1. โรงเรียนควรจัดให้มีการเรียนการสอนโดยใช้พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เป็นรายวิชาเพิ่มเติม

2. โรงเรียนควรมีการบูรณาการข้อมูลเนื้อหาด้านพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์แบบสหวิทยาการ และพหุวิทยาในรายวิชาที่สามารถทำได้

3. โรงเรียนควรใช้แหล่งเรียนรู้อื่น ๆ ในท้องถิ่น เพื่อพัฒนาการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน

4. การจัดการศึกษาของโรงเรียนไม่ควรแปลกแยกออกจากชุมชนและแหล่งเรียนรู้ โรงเรียนควรใช้ชุมชนและแหล่งเรียนรู้เป็นฐานในการเรียนรู้

5. โรงเรียนควรนำนวัตกรรมการเรียนรู้ไปขยายผลหรือจัดทำเป็นแผนนโยบายดำเนินงานของโรงเรียน

5.2.2 ข้อเสนอแนะต่อชุมชน

1. ผู้นำชุมชนควรสร้างความเข้าใจและความตระหนักให้คนในชุมชนเกิดความเข้าใจและเห็นคุณค่าของบทบาทการมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา

2. ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องควรมีการสนับสนุนงบประมาณให้ชุมชน หรืออำนวยความสะดวก ปรึกษาหารือให้ชุมชนเพื่อให้ชุมชนได้มีบทบาทอย่างเต็มที่ในการมีส่วนร่วม

3. คนในชุมชนเองควรมีการถ่ายทอดองค์ความรู้ของชุมชนจากรุ่นสู่รุ่นเพื่อไม่ให้สูญหาย

5.2.3 ข้อเสนอแนะต่อแหล่งเรียนรู้

1. แหล่งเรียนรู้ควรมีกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่หลากหลายเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เรียนที่มีความแตกต่างกัน

2. ควรมีการนำแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ เช่น อาชีพ ท้องเที่ยว เกษตรกรรมท้องถิ่น อุตสาหกรรมท้องถิ่น หรือภูมิปัญญามาใช้เป็นแหล่งเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ให้กับนักเรียน

3. ควรมีบุคลากรจากหลายหน่วยงานร่วมเป็นคณะกรรมการดำเนินงานเพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และเพื่อขยายมิติการมีส่วนร่วมและขยายเครือข่ายแหล่งเรียนรู้

5.3 ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาวิจัยแหล่งเรียนรู้ ทำเนียบผู้รู้ หรือผลที่นักเรียนจะได้รับ เพื่อตอบสนองความต้องการของนักเรียน

2. ควรมีการศึกษาผลกระทบและความยั่งยืนของนวัตกรรมการมีส่วนร่วม และผลการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

3. ควรมีการศึกษาวิจัยนวัตกรรมการเรียนรู้โดยใช้แหล่งเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในระดับการศึกษาอื่น ๆ เช่น ระดับอาชีวศึกษา ระดับอุดมศึกษา หรือระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานในสังกัดอื่น ๆ เช่น โรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

กรมสามัญศึกษา. (2544). **การพัฒนาการใช้แหล่งการเรียนรู้ในโรงเรียนและท้องถิ่นเพื่อจัดกระบวนการเรียนรู้**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์การศาสนา.

กาญจนา แก้วเทพ. (2538). **การพัฒนาแนวนวัตกรรมชุมชน**. กรุงเทพฯ: สภาคาทอสิกแห่งประเทศไทยเพื่อการพัฒนา.

กิตติธัช คงชะวัน. (2553). **รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรที่ สอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้ของชุมชนตามแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียง**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยศิลปากร.

คณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, สำนักงาน. (2545). **แหล่งเรียนรู้ในสถานศึกษาและชุมชน**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์การศาสนา.

คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, สำนักงาน. (2547). **การใช้แหล่งเรียนรู้ในโรงเรียนและชุมชน**. กรุงเทพฯ: ครูสภาลาดพร้าว.

คณะกรรมการการศึกษาระดับชาติ, สำนักงาน. (2542). **แนวการจัดการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542**. กรุงเทพฯ: สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาการเรียนรู้.

_____. (2545). **พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545**. กรุงเทพฯ: สำนักงานฯ.

ศิริบุญ จงวุฒิเวศย์ และมาเรียม นิลพันธุ์. (2547). **โครงการสืบค้นประวัติศาสตร์วัฒนธรรมท้องถิ่น: การเรียนรู้กระบวนการเสริมศักยภาพการวิจัยชุมชนในพื้นที่อำเภอห้วยใหญ่ และอำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร**. งานวิจัยวัฒนธรรม สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ.

จิตจำนงค์ กิติเกียรติ. (2532). **การพัฒนาชุมชน: การมีส่วนร่วมของประชาชนในงานพัฒนาชุมชน**. กรุงเทพฯ: มปป.

ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). **นวัตกรรมทางการศึกษา**. (ออนไลน์). เข้าถึงเมื่อ 22 ธันวาคม 2556. เข้าถึงได้จาก <http://www.gotoknow.org/posts/426690>

- ชูชาติ พวงสมจิตร์. (2541). **การวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งเสริมและปัจจัยที่เป็นอุปสรรคต่อการมีส่วนร่วมของชุมชนกับโรงเรียนประถมศึกษาในเขตปริมณฑล กรุงเทพมหานคร.** วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เชาวรัตน์ เตมียกุล. (2553). **การพัฒนาวัตกรรมการศึกษา.** (ออนไลน์). เข้าถึงเมื่อ 22 มกราคม 2553. เข้าถึงได้จาก www.kruchaow.com/swot/swot-12.pdf
- เดอ โบโน, เอ็ดเวิร์ด, เขียน; ทวี ลักษณ์วิวัฒนา และกานต์สุดา มาชะศิริานนท์, แปลและเรียบเรียง. (2550). **สอนศิษย์ให้คิดเก่ง = Teaching Thinking.** กรุงเทพฯ: บริษัท เอ็กสเปอร์เน็ท จำกัด.
- เดอ โบโน, เอ็ดเวิร์ด, เขียน; นุชนาฏ เนตรประเสริฐศรี, แปล. (2554). **6 กรอบความคิดเพื่อการตัดสินใจ = The Six Value Medals.** กรุงเทพฯ: เนชั่นบุ๊คส์.
- ทวี พรหมมา. (2550). **การวิจัยและพัฒนาองค์ความรู้พิพิธภัณฑสถาน: ศึกษากรณีตำบลโนนศิลาเลิง กิ่งอำเภอหนองชัย จังหวัดกาฬสินธุ์.** กรุงเทพฯ: สถาบันพิพิธภัณฑสถานเรียนรู้แห่งชาติ.
- ทีศนา แชมมณี. (2545). **ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.** กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นฤมล ตันธสุรเศรษฐ์. (2533) “แหล่งวิทยาการในชุมชน” ใน เอกสารการสอนชุดวิชาการพัฒนาและการใช้แหล่งวิทยาการในชุมชน หน่วยที่ 1, หน้า 1-43. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- นิคม มูสิกะคามะ และคณะ. (2531). **วิชาการพิพิธภัณฑสถาน.** พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- นิวัตติ อรรถพลยุคล. (2536). **การวิเคราะห์แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านดีเด่นในจังหวัดอุบลราชธานี.** ปรินญาณินพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- นิติเทพ ชัยยะ. (2556). **วารสารออนไลน์ CITU Review.** ฉบับที่ 1/2556. (ออนไลน์). เข้าถึงเมื่อ 12 กันยายน 2556. เข้าถึงได้จาก http://articles.citu.tu.ac.th/wp-content/uploads/2013/05/1-2556_007.pdf
- บุญชม ศรีสะอาด. (2537). **การพัฒนาการสอน.** กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์นการพิมพ์.

- บุญเลิศ มาแสง. (2532). **นอกรั้วโรงเรียน: กระบวนการนำการศึกษาออกโรงเรียนเข้าไปหล่อหลอมตนเองและสังคม.** กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์การศาสนา.
- ปราโมทย์ เหล่าลาภะ และกาญจนา เล็งผล. (2554). “การพัฒนาพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์: พิพิธภัณฑ์วัดพระปฐมเจดีย์วรมหาวิหาร จังหวัดนครปฐม.” วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย. 4(1): 36-49.
- ปริตดา เฉลิมเฟ่า กอนันตกุล และคณะ. (2547). **วิจัยและพัฒนาพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น ระยะที่ 1 สร้างเครือข่ายและสำรวจสภาพพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น.** กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- ปาริชาติ วลัยเสถียร แลคณะ. (2543). **กระบวนการพัฒนาและเทคนิคการทำงานของนักพัฒนา.** กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- พฤษมงคล จุลพูล และคณะ. (2555). **การวิจัย เรื่อง การพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ชุมชนโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน ตำบลเตาไห อำเภอเพ็ญ จังหวัดอุดรธานี.** สาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.
- ภาษิต บุชมงคล. (2544). **การใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนเพื่อการจัดการเรียนการสอนของโรงเรียนมัธยมศึกษา จังหวัดลำพูน.** วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- มนสิข สิทิสมบูรณ์. (2556). **การพัฒนานวัตกรรมการศึกษา.** (ออนไลน์). เข้าถึงเมื่อ 22 กุมภาพันธ์ 2556. เข้าถึงได้จาก http://3A%2F%2Foffice.nu.ac.th%2Fedu_teach
- ยนต์ ชุ่มจิต. (2550). **ความเป็นครู.** กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- วรรรัตน์ อภินันท์กุล. (2551). **แนวคิดทฤษฎีที่นำรู้ทางการศึกษาออกห้องเรียน.** กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิชัย วงษ์ใหญ่. (2523). **พัฒนาหลักสูตรและการสอน: มิติใหม่.** กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์รุ่งเรืองธรรม.
- _____. (2537). **กระบวนการพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอนภาคปฏิบัติ.** กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนผล. (2553). **จากหลักสูตรแกนกลางสู่หลักสูตรสถานศึกษา: กระบวนทัศน์ใหม่การพัฒนา.** กรุงเทพฯ: จรัญสนิทวงศ์การพิมพ์.

ศิริกาญจน์ โกสุมภ์. (2542). **การมีส่วนร่วมของชุมชนและโรงเรียนเพื่อการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน**. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษาดุษฎี สาขาวิชาพัฒนศึกษาศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ศิริกาญจน์ โกสุมภ์ และดารณี คำวัจน์. (2549). **สอนให้เด็กคิดเป็น**. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: เมธีทิปส์.

ศิริพร ศรีสินธุ์อุไร และอุษณีย์ พรหมสุวรรณ. (2543). **พลวัตและความหมายของพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น กรณีศึกษา พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านวัดม่วง อำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี พิพิธภัณฑ์บ้านเขายี่สาร อำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม**. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ.

แหล่งการเรียนรู้ยุคปฏิรูปการศึกษา (ตอนที่ 2). (ออนไลน์). เข้าถึงเมื่อ 22 มกราคม 2553. เข้าถึงได้จาก http://www.thaiwisdom.org/p_learn/pon_/index_pon.htm

สมนึก เอื้อจิระพงษ์พันธ์ และคณะ. (2553). “นวัตกรรม: ความหมาย ประเภท และความสำคัญต่อการเป็นผู้ประกอบการ.” **วารสารบริหารธุรกิจ**. 33, 128(ตุลาคม-ธันวาคม 2553): 49-65.

สามารถ รอดสำราญ. (2546). **การใช้แหล่งเรียนรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น ในการเรียนการสอนของโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดกรมสามัญศึกษา จังหวัดเพชรบุรี**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ. (2549). **สุดยอดนวัตกรรมไทย**. กรุงเทพฯ: สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ, กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.

สำนักงานปฏิรูปการศึกษา. (2545). **ปฏิรูปการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542**. กรุงเทพฯ: บุญศิริการพิมพ์.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). **รายงานการจัดการเรียนรู้ของแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต: พิพิธภัณฑ์**. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัดภาพพิมพ์.

_____. (2548). **มาตรฐานการศึกษาชาติ**. กรุงเทพฯ: สหાયบลิ๊อคและการพิมพ์.

_____. (2551). **รายงานการติดตามความก้าวหน้าในการจัดการแหล่งเรียนรู้ ปี 2549-2550**. กรุงเทพฯ: สำนักงานฯ.

- สุคนธ์ ลินธพานนท์ และคณะ. (2552). **พัฒนาทักษะการคิด...พิชิตการสอบ**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เลียงเชียง.
- สุจิต ศิลารักษ์. (ม.ป.ป.). **การจัดแหล่งวิชาชุมชน**. ม.ป.ท.: ม.ป.พ.
- สุดา ทัพสุวรรณ. (2545). “บ้านกับโรงเรียน.” **วารสารบริหารการศึกษา มศว**, 1(2): 24–25.
- สุวิทย์ มูลคำ. (2547). **กลยุทธ์การสอนคิดสร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- เสรี พงศ์พิศ. (2550). **คู่มือศูนย์เรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียง**. กรุงเทพฯ: เจริญวิทย์การพิมพ์.
- แสงจันทร์ อินทนนท์. (2532). **แหล่งความรู้สู่การพัฒนา**. กรุงเทพฯ: กรมการศึกษานอกโรงเรียน.
- _____. (2547). **คู่มือการปฏิบัติงานคณะกรรมการเขตพื้นที่การศึกษา**. (อัดสำเนา).
- _____. (2553). **รายงานผลการวิจัยเรื่องการพัฒนาแหล่งเรียนรู้สำหรับการศึกษาดลอดชีวิตกรณีศึกษานครประวัติศาสตร์พระนครศรีอยุธยาและพื้นที่ใกล้เคียง**. (ออนไลน์). เข้าถึงเมื่อ 22 มกราคม 2553. เข้าถึงได้จาก http://www.thaiwisdom.org/p_learn/pon_/index_pon.htm
- อมรทิพย์ เจริญผล. (2550). **การจัดการความรู้จากแหล่งเรียนรู้ของสถานศึกษา**. วิทยานิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- อมรรัตน์ วัฒนาธร. (2547). **การวิจัยแบบมีส่วนร่วมที่ใช้ชุมชนเป็นฐานในการพัฒนาหลักสูตร: กรณีศึกษาหลักสูตรเศรษฐศาสตร์ระดับประถมศึกษาที่บ้านถวาย จังหวัดเชียงใหม่**. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อภิชัย พันธเสน. (2541). **พัฒนาชนบทไทย: สมุทัยและมรรค แนวคิด ทฤษฎี และภาพรวมของการพัฒนา**. กรุงเทพฯ: มูลนิธิภูมิปัญญา.
- _____. (2549). **สังเคราะห์องค์ความรู้เกี่ยวกับเศรษฐกิจพอเพียง**. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- อักษร ธัญญะวานิช และคณะ. (2553). **รูปแบบแนวทางการสร้างกลไกพัฒนาการเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้ระดับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา กรณีศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาการศึกษากาญจนบุรี เขต 1 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาพระนครศรีอยุธยา เขต 1**. กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.

- อาชัญญา รัตนอุบล และคณะ. (2548). **รายงานการวิจัย เรื่อง การพัฒนารูปแบบการเสริมสร้าง การรู้สารสนเทศสำหรับสังคมไทย**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อารี พันธุ์มณี. (2540). **ความคิดสร้างสรรค์กับการเรียนรู้**. กรุงเทพฯ: ต้นอ้อแกรมมี.
- อุทัย ดุลยเกษม และอรศรี งามวิทยาพงศ์. (2540). **ระบบการศึกษากับชุมชน: กรอบความคิด และข้อเสนอเพื่อการศึกษาริวิจัย**. กรุงเทพฯ: บริษัท แปลน พรินติ้ง จำกัด.
- อุษณีย์ โพธิ์สุข. (2544). **สร้างสรรค์นักคิด: คู่มือการจัดการศึกษาสำหรับผู้ที่มีความสามารถ พิเศษด้านทักษะความคิดระดับสูง**. กรุงเทพฯ: รัตนพรชัย.

ภาษาต่างประเทศ

- Cohen, J.M. and Uphoff, N. Rural. (1977). **Development Participation: Concept and Measure for Project Design Implementation and Evaluation**. New York: Cornell University.
- Davis, Keith and John W. Newstrom. (1989). **Human Behavior at Work: Organizational Behavior**. 7th ed. New York: McGraw – Hill Book Company.
- Ferguson, Harl R. (1997). **The High School Curriculum**. New York: The Ronald Press.
- Gardner, Howard. (1991). **Multiple Intelligences: The Theory in Practice**. NY: Basic Books.
- Gordon, S.E. (1993). “We Do: Therefore, We Learn.” **Training and Development**. 47(10): 47–52.
- Guilford J. P. (1988). **The Nature of Human Intelligence**. New York: McGraw Hill,
- _____. (1967). “Some Change in the Structure of Intellect Model.” **Educational Psychological Measurement**. 48, 1(June 1988): 1–4.
- 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)**, Electronic Document, [Online]. [Accessed] March 22, 2013. Available From http://icom.museum/hist_def_eng.html

- Jarolimek. (1969). **Social Studies in Elementary Education**. 3rd ed. New York: The Macmillan Company.
- Jonathan, Levine Marc. (1998). "Knowledge Diffusion in Organization Studies The case of Participative Management." **Dissertation Abstracts International**.
- Jouce, Mullin A. (1999). "How Field Trips in Natural are as Associated with Museums, Arboreta, and Aquaria Impact the Educational Experiences of Teacher and Student." **Dissertation Abstracts International**. 59, 7(January 1999): 2431–A.
- Nichols, Mark. (1971). "Community Resources for School." **Encyclopedia of Education**. 2(1): 341–347.
- Ramírez, Rafael. (1994). **Changing Demands with Respect to Content and Method when Planning for the Future**. in International Borsens Okonomistyrings Konferens. 3 May, 1994, Copenhagen, Denmark
- Robinson, Michel. (1992). **Link Distance Education to Sustainable Community Development**. Canada: Memorial University of New Foundland.
- Torrance, E.P. (1962). **Guiding Creative Talent**. Englewood Cliffs, NJ: Prentice – Hall.
- _____. (1963). **Education and the Creative Potential**. Minneapolis: The Lund Press.
- _____. (1969). **Guiding Creative Talent**. New Delhi: Prentice–Hall of India.
- Torrance, E.P. (1972). **Creative Learning and Teaching**. New York: Mead.
- _____. (1973). **Encouraging Creativity in the Classroom**. Iowa: WMC. Brown.
- _____. (1979). **The Search for Satori and Creativity**. New York: Creative Education Foundation.
- UNESCO. (1996). **Learning: The Treasure within**. Paris: UNESCO Publishing.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสำรวจข้อมูลพื้นฐานของชุมชน สภาพพิพิธภัณฑ/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น และสถานศึกษาระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน
2. ประเด็นการสัมภาษณ์ผู้รู้ เรื่อง องค์ความรู้ การเรียนรู้ของคนในชุมชน และพิพิธภัณฑ/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น และการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน
3. ประเด็นการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ในระดับชุมชน เพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน
4. แบบประเมินการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
5. ประเด็นการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ในระดับชุมชน เพื่อประเมิน ปรับปรุง และพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

แบบสำรวจข้อมูลพื้นฐานของชุมชน
สภาพพิพัตถัณท์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น และสถานคึกษาาระดบัการคึกษาชั้นพื้นฐาน

ชื่-สกุล ผู้ให้ข้อมูล.....

ตอนท่ 1 สภาพปรทบชุมชน

1.1 ข้อมูลพื้นฐานของชุมชน

- 1) ชื่ชุมชน.....
- 2) ท่ตั้ง ขนาด ขอบเขตการปกครอง.....

.....
.....



แผนท่แสดงท่ตั้งของชุมชน

- 3) ปรวัตคึกความเป็นมา.....

.....
.....

- 4) จำนวนประชากร

.....
.....

5) โครงสร้างพื้นฐาน

.....

6) เศรษฐกิจ

.....

7) สังคม วัฒนธรรม ประเพณี ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

.....

8) สถานศึกษาระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานในชุมชน.....

.....

1.2 สภาพภูมิปัญญาและแหล่งเรียนรู้ในชุมชน

1) ภูมิปัญญาท้องถิ่น

.....

ที่	ชื่อภูมิปัญญา	องค์ความรู้	ที่อยู่

2) แหล่งเรียนรู้.....

.....

ที่	ชื่อแหล่งเรียนรู้	องค์ความรู้	ที่ตั้ง

1.3 กระบวนการเรียนรู้ของคนในชุมชน

.....

.....

.....

.....

1.4 การมีส่วนร่วมของคนในชุมชนในเรื่องต่าง ๆ

.....

.....

.....

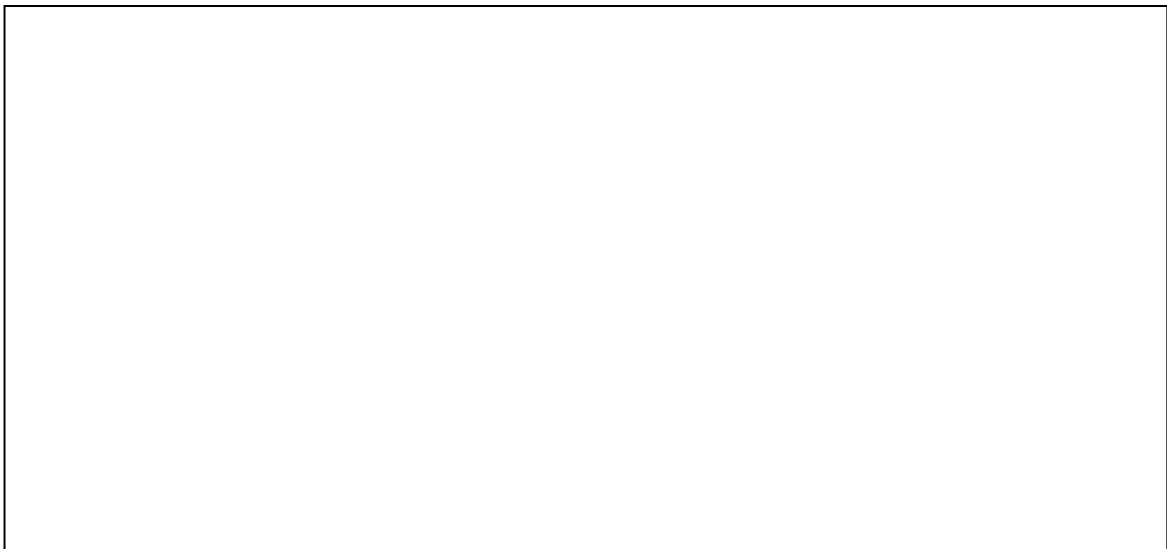
.....

ตอนที่ 2 สภาพพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ที่ศึกษา

2.1 ชื่อพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ที่ศึกษา

2.2 ที่ตั้ง

.....



แผนที่แสดงที่ตั้งของพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ที่ศึกษา

2.3 ประวัติความเป็นมา/การก่อตั้ง

.....

.....

.....

2.4 สภาพทั่วไป

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

2.5 การบริหารจัดการและการจัดแสดง

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

2.6 กิจกรรมและการให้ความรู้

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

2.7 ความร่วมมือและการสนับสนุนของชุมชน

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

2.8 ปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินงาน

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

2.9 แนวทางการพัฒนาพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้

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

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

ประเด็นการสัมภาษณ์ผู้รู้
เรื่อง องค์ความรู้ การเรียนรู้ของคนในชุมชน และพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น
และการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ชุมชนที่ศึกษา

พิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ที่ศึกษา.....

ชื่อ-สกุล ผู้ให้สัมภาษณ์

ตอนที่ 1 องค์ความรู้และการเรียนรู้ของคนในชุมชน

1.1) ภูมิปัญญาและแหล่งเรียนรู้ในชุมชนมีอะไรบ้าง

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

1.2) คนในชุมชนมีวิธีการแสวงหาความรู้อย่างไร

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

ตอนที่ 2 พิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ที่ศึกษา

2.1) กิจกรรมและการให้ความรู้ของพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้แห่งนี้ มีลักษณะอย่างไร

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

2.2) ผู้มีบทบาทในการเผยแพร่ความรู้ของพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้แห่งนี้ มีใครบ้าง

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

2.3) ผู้มาศึกษาเรียนรู้มีใครบ้าง

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

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

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

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

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

2.8) ปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินการพิพิธภัณฑสถาน/แหล่งเรียนรู้แห่งนี้ มีอะไรบ้าง

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

2.9) ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับแนวทางในการพัฒนาพิพิธภัณฑสถาน/แหล่งเรียนรู้แห่งนี้

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

ตอนที่ 3 การพัฒนากระบวนการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

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

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

ประเด็นการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ในระดับชุมชน
เพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อตรวจสอบข้อมูลสภาพบริบทชุมชน สภาพพิพธิภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น
2. เพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้พิพธิภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ประเด็นการสนทนา

1. ชุมชนมีภูมิปัญญาและแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญอะไรบ้าง
2. การเรียนรู้ภูมิปัญญาและแหล่งเรียนรู้ในชุมชนมีความสำคัญหรือไม่ อย่างไร
3. เด็ก เยาวชน และคนในชุมชน ควรเรียนรู้ภูมิปัญญาและแหล่งเรียนรู้ในชุมชนเรื่องอะไรบ้าง
4. การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในเรื่องดังกล่าวสามารถทำได้อย่างไรบ้าง
5. ใครบ้างที่ควรมีส่วนร่วมในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็ก เยาวชน และคนในชุมชน

แบบประเมิน

การใช้วัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน
โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ตอนที่ 1 สถานภาพของผู้ตอบแบบประเมิน

คำชี้แจง โปรดเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงใน หน้าข้อความที่ตรงกับสถานภาพของท่าน

1.1) เพศ ชาย หญิง

1.2) อายุ (เศษของปีที่เกิน 6 เดือน นับเป็น 1 ปี)

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

1.3) การศึกษา

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

1.4) อาชีพ / บทบาทหน้าที่

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

1.5) ความเกี่ยวข้องกับชุมชน

- คนในชุมชน คนนอกชุมชน

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับโครงการ/กิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน

คำชี้แจง โปรดเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงใน □ ที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

- 5 หมายถึง มีความพึงพอใจ/มีความเหมาะสม ในระดับมากที่สุด
- 4 หมายถึง มีความพึงพอใจ/มีความเหมาะสม ในระดับมาก
- 3 หมายถึง มีความพึงพอใจ/มีความเหมาะสม ในระดับปานกลาง
- 2 หมายถึง มีความพึงพอใจ/มีความเหมาะสม ในระดับน้อย
- 1 หมายถึง มีความพึงพอใจ/มีความเหมาะสม ในระดับน้อยที่สุด

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

ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ขอบคุณที่ให้ความร่วมมือ 😊

ประเด็นการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ในระดับชุมชน
เพื่อประเมิน ปรับปรุง และพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

วัตถุประสงค์

เพื่อประเมิน ปรับปรุง และพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ประเด็นการสนทนา

1. ท่านมีความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอย่างไร เกี่ยวกับการนำนวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานมาใช้จัดโครงการ/กิจกรรมในครั้งนี้
2. ท่านมีความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอย่างไร เกี่ยวกับการมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานในครั้งนี้
3. การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในครั้งนี้ ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงแก่คนในชุมชนหรือไม่ อย่างไร
4. การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในครั้งนี้ ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงแก่พิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในชุมชนหรือไม่ อย่างไร
5. ท่านมีความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอย่างไร เกี่ยวกับการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้พิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ให้มีความต่อเนื่องและยั่งยืน

ภาคผนวก ข
ประมวลภาพกิจกรรม

ประมวลภาพกิจกรรม

ประชุมนักวิจัยชุมชนเพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์และแนวทางการดำเนินการวิจัย



วันที่ 21 ธันวาคม พ.ศ. 2555 ณ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จังหวัดนครปฐม

เยี่ยมชมสำรวจพื้นที่ศึกษา



วันที่ 5 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2556 ณ แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี



วันที่ 28 มกราคม พ.ศ. 2556 ณ แหล่งเรียนรู้ปล่องเหล็ก จังหวัดสมุทรสาคร

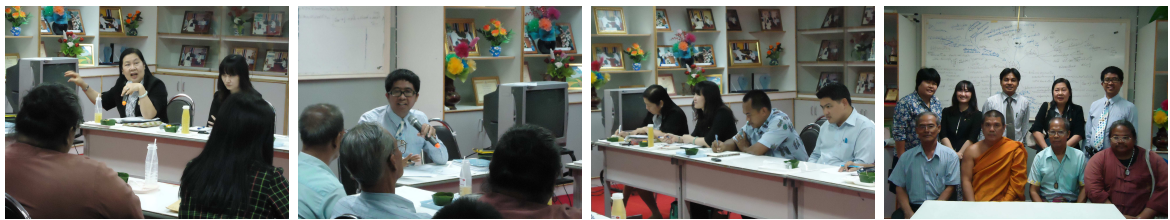


วันที่ 8 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2556 ณ แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ จังหวัดราชบุรี

สนทนากลุ่ม (Focus Group) เพื่อตรวจสอบข้อมูลและรับฟังข้อเสนอแนะจากชุมชน



วันที่ 31 มกราคม พ.ศ. 2556 ณ โรงเรียนวัดบางหลวง จังหวัดนครปฐม



วันที่ 19 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2556 ณ โรงเรียนสุวรรณรังษยาภิวิทยาลัย จังหวัดเพชรบุรี



วันที่ 28 มกราคม พ.ศ. 2556 ณ แหล่งเรียนรู้ปล่องเหลี่ยม จังหวัดสมุทรสาคร

นำเสนอแนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์



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

กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์



วันที่ 30 สิงหาคม พ.ศ. 2556 ณ พิพิธภัณฑสถานโรงเรียนวัดบางหลวง จังหวัดนครปฐม



วันที่ 29 สิงหาคม พ.ศ. 2556 ณ ศูนย์เรียนรู้ปั้นปั้น บ้านช่างทองรุ่งเรือง เอ็มโอบีลู่ จังหวัดเพชรบุรี



วันที่ 6 กันยายน พ.ศ. 2556 ณ โรงเรียนบ้านปล่องเหลี่ยม จังหวัดสมุทรสาคร



วันที่ 21 สิงหาคม พ.ศ. 2556 ณ แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ จังหวัดราชบุรี

นำเสนอผลการวิจัย



วันที่ 27-28 กันยายน พ.ศ. 2556 ณ ฟู้ง-หวาน รีสอร์ท แอนด์ สปา จังหวัดกาญจนบุรี

ประวัติผู้วิจัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มาเรียม นิลพันธุ์

ตำแหน่งปัจจุบัน รองคณบดีฝ่ายวิจัยและบริการวิชาการ
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

สถานที่ทำงาน ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม 73000
โทรศัพท์/โทรสาร 034-219134
e-mail: maream_su@hotmail.com



อาจารย์ ดร.ศิริวรรณ วณิชวัฒน์วรชัย

ตำแหน่งปัจจุบัน รองหัวหน้าภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

สถานที่ทำงาน ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม 73000
โทรศัพท์/โทรสาร 034-219134
e-mail : wantoo_@hotmail.com



ชุดโครงการวิจัย รูปแบบการพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้
ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์สมประสงค์ นวมบุญลือ และ ดร.นิรันดร์ จงวุฒิเวศย์

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

ผู้ประสานงานโครงการ นางสาวกิตติมา พระคัมภีร์รักษา

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 วนิชวัฒนวรชัย
13	การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง จังหวัดนครปฐม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	นายธเนศ ปานอุทัย น.ส.อุษา มะทะหมัด
14	การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	อ.ดร.ชนลธิ์ 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.ลธิชัย ลายเสมา น.ส.อังค์สร กฤตนันท์
21	การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	ผศ.ดร.เอกนถน บางท่าไม้ น.ส.สิริธร บุญประเสริฐ น.ส.นรภัทร เสนีวงศ์ ณ อยุธยา