

ผลการทดลองใช้กิจกรรมการศึกษาอกระบบโรงเรียนในการส่งเสริมความรู้ ความอ่อนไหว
และการตระหนักทางวัฒนธรรมชุมชนสำหรับเยาวชนในจังหวัดชลบุรีโดยใช้แนวคิดแอนดราโกจี
Effects of The Experimental Non-Formal Educational Activities Based on
Andragogy Theory to Promote Community Cultural Knowledge, Sensitivity,
and Awareness of Youth in Chonburi Province

ปณัสยา เมฆพักตร์* และ วรรัตน์ ปทุมเจริญวัฒนา
Pranasya Mekpak and Worarat Pathumcharoenwattana

ภาควิชาการศึกษาตลอดชีวิต คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Department of Lifelong Education, Faculty of Education, Chulalongkorn University

*Corresponding author, E-mail: pranasya.mek@gmail.com, โทร. 095-5832158

วันที่ส่งบทความ 1 กันยายน 2564 วันที่แก้ไขครั้งสุดท้าย 7 ตุลาคม 2564
วันที่ตอบรับบทความ 14 ตุลาคม 2564 วันที่เผยแพร่ออนไลน์ 1 กรกฎาคม 2566

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สสำรวจระดับการเห็นคุณค่าด้านความรู้ ความอ่อนไหว และการตระหนักทางวัฒนธรรมชุมชนของเยาวชนในชุมชน 2) ออกแบบกิจกรรมการศึกษาอกระบบโรงเรียนในการส่งเสริมความรู้ ความอ่อนไหวและการตระหนักทางวัฒนธรรมชุมชนสำหรับเยาวชนจังหวัดชลบุรี โดยใช้แนวคิดแอนดราโก จี และ 3) ศึกษาผลการทดลองใช้กิจกรรมการศึกษาอกระบบโรงเรียนฯ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เก็บข้อมูล คือ เยาวชนในอำเภอศรีราชาที่มีอายุ 14-18 ปี จำนวน 535 คน กลุ่มตัวอย่างในการทดลองกิจกรรม คือ เยาวชนในอำเภอศรีราชา ที่มีอายุ 14-18 ปี จำนวน 25 คน เครื่องมือที่ใช้ คือ แบบวัดระดับการเห็นคุณค่าวัฒนธรรมชุมชนของเยาวชน แบบบันทึกการสนทนากลุ่ม แผนการจัดกิจกรรมการศึกษาอกระบบโรงเรียนฯ แบบประเมินระดับความรู้ ความอ่อนไหว และการตระหนักทางวัฒนธรรมชุมชน (ประเพณีแห่พญายม) และแบบสะท้อนผลการทดลองใช้กิจกรรมฯ มีสถิติที่ใช้ ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีแบบ dependent t-test ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ $\alpha=0.05$

ผลการวิจัยพบว่า 1) การวัดระดับการเห็นคุณค่าวัฒนธรรมชุมชนอำเภอศรีราชาทั้ง 3 วัฒนธรรม พบว่า เยาวชนมีระดับค่าเฉลี่ยการเห็นคุณค่าของประเพณีแห่พญายมต่ำที่สุด ($\bar{X} = 3.15$, S.D. = 0.10) จึงนำมาใช้เป็นเนื้อหาในการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ 2) การออกแบบกิจกรรมการศึกษาอกระบบโรงเรียนฯ ประกอบไปด้วย 8 ขั้นตอน ตามแนวคิดแอนดราโกจี โดยมีการจัดการสนทนากลุ่มให้ผู้เรียนและผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านกิจกรรมได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยร่วมกัน 3) ผลการทดลองกิจกรรม พบว่า เยาวชนจังหวัดชลบุรีมีระดับค่าเฉลี่ยการเห็นคุณค่าวัฒนธรรมชุมชนทั้งด้านของความรู้ ความอ่อนไหว และการตระหนักทางวัฒนธรรมชุมชนหลังทดลองเท่ากับ 4.69 สูงกว่าก่อนการทดลองกิจกรรมเท่ากับ 3.05 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p\text{-value} < 0.01$) โดยผู้เรียนมีการสะท้อนผลการจัดกิจกรรมว่า กิจกรรมการเรียนรู้นี้มีเนื้อหา รูปแบบการจัดกิจกรรม และกระบวนการถ่ายทอดความรู้ที่เหมาะสมในการส่งเสริมผู้เรียนให้ตระหนักในคุณค่าของวัฒนธรรมชุมชนอย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: กิจกรรมการศึกษาอกระบบโรงเรียน แอนดราโกจี การส่งเสริมความรู้ ความอ่อนไหวและการตระหนักทางวัฒนธรรมชุมชน

Abstract

This study adopted a quasi-experimental research approach aimed to 1) survey the levels of community cultural knowledge, sensitivity, and awareness of Chonburi Province's youth, 2) design non-formal educational activities based on Andragogy Theory to promote community cultural knowledge, sensitivity, and awareness of Chonburi Province's youth and 3) study the effects of non-formal educational activities. The sample group for quantitative data collection were 535 youths with the age range between 14-18 years old in Sriracha District. The sample group for the activity experiment consisted of 25 youths with the age range between 14-18 years old in Sriracha District. The instruments used in this study were appreciation of community culture scale, focus group discussion, non-formal educational activities plan, appreciation of Hae Phaya Yom Festival scale and reflective learning form. The data were analyzed by using percentage, mean, standard deviation, and dependent t-test at the statistic significant level of $\alpha=0.05$.

The results were: 1) Levels of appreciation of the three community cultures in Sriracha District, Chonburi province were reported. It was found that youth had appreciation of Hae Phaya Yom Festival at the lowest average ($\bar{X} = 3.15$, S.D. = 0.10). Then, the topic was used as content of the activities. 2) The non-formal educational activities plan developed based Andragogy Theory consisted of 8 levels, implemented as a focus group that allowed learners and activity specialists to participate in the design of self-learning activities. 3) The results of the experimental non-formal educational activities based on Andragogy Theory to promote community cultural knowledge, sensitivity, and awareness of Chonburi Province's youth revealed that after the experiment the mean score was 4.69, which was higher than the mean before the experiment which was 3.05 at the p-value of 0.01. Moreover, the learners' reflection on their learning indicated that the activities appropriately included content, while the learning activity style and the process efficiently supported increasing awareness and appreciation for the importance of community culture.

Keywords: *Non-formal educational activities, Andragogy Theory, Cultural knowledge, Sensitivity and awareness*

บทนำ

วัฒนธรรมและสังคมมีความสำคัญต่อชีวิตมนุษย์ เนื่องจากวัฒนธรรมช่วยจำแนกความแตกต่างของสังคมและมีเฉพาะในสังคมมนุษย์เท่านั้น เมื่อมนุษย์ได้อาศัยอยู่ร่วมกันและกำหนดข้อตกลงเกี่ยวกับแนวคิดและข้อปฏิบัติที่เหมาะสม จนเกิดเป็นแนวทางการดำเนินชีวิตในชุมชนและปฏิบัติต่อกันมาจนเป็นวัฒนธรรมชุมชน ที่ให้ความสำคัญกับคุณค่าความเป็นคน และการผสมกลมกลืนแนวคิดรุ่นบรรพบุรุษสู่รุ่นปัจจุบันที่ปฏิบัติร่วมกันมา วัฒนธรรมชุมชนจึงเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาชุมชน ที่ช่วยประสานและผูกมัดสังคมให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน (ฉัตรทิพย์ นาถสุภา, 2534)

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 พ.ศ. 2560-2564 กล่าวถึง สถานการณ์ในประเทศที่กำลังเผชิญกับการเลื่อนไหลของกระแสวัฒนธรรมโลกเข้ามามีบทบาท ที่ทำให้สังคมไทยเกิดการเปลี่ยนแปลงทางค่านิยมเพิ่มขึ้น และในขณะเดียวกันคนไทยส่วนใหญ่ยังไม่สามารถพิจารณาเลือกรับวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสม จนละทิ้งค่านิยมอันดีงาม อีกทั้งยังคงให้คุณค่าวัฒนธรรมไทยทั้งโดยตั้งใจและไม่ตั้งใจ เป็นเหตุให้วัฒนธรรมที่เป็นรากเหง้าพื้นฐานวิถีชีวิตของคนไทยถูกกลืนหายไปด้วยวิถีชีวิตแบบใหม่ ซึ่งถือเป็นการทำลายวัฒนธรรมดั้งเดิมโดยไม่รู้ตัว (พิงรัก ริยะขัน, ม.ป.ป.) ทั้งนี้กระทรวงวัฒนธรรม (2559) มุ่งให้ความสำคัญด้านวัฒนธรรมไทย ด้วยการให้ทุกภาคส่วนร่วมกันอนุรักษ์วัฒนธรรม และประเพณีที่เป็นเอกลักษณ์ของชาติ และพร้อมรับมือกับสถานการณ์ทางวัฒนธรรมที่จะเกิดขึ้น โดยกำหนดแนวทางการส่งเสริมคุณค่าของวัฒนธรรมชุมชนเพื่อเป็นแนวทางในการอนุรักษ์วัฒนธรรมไทย

ดังนั้น การศึกษาถือเป็นแรงขับเคลื่อนหนึ่งที่สำคัญในการรับมือการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว ที่ช่วยทำให้วัฒนธรรมชุมชนนั้นคงอยู่ การศึกษาอกระบบโรงเรียนนั้นจึงเป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่มีให้บริการแก่กลุ่มเป้าหมายทุกเพศ ทุกวัย และทุกชุมชน ที่สามารถกำหนดจุดมุ่งหมาย วิธีการจัดการศึกษา ที่ตอบสนองความต้องการของผู้เรียนและสภาพปัญหาของชุมชน เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้รับบริการ (อาชัญญา รัตนอุบล, 2559)

ปัจจุบันสืบเนื่องมาจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและอุตสาหกรรม จังหวัดชลบุรีเป็นจังหวัดหนึ่งในภาคตะวันออกของประเทศไทยที่มีอัตราการเจริญเติบโตทางด้านสังคม วัฒนธรรม และเศรษฐกิจ เนื่องจากเป็นเมืองติดชายทะเลและมีแหล่งท่องเที่ยวที่มีชื่อเสียงติดอันดับต้นของประเทศ อีกทั้งยังเป็นแหล่งที่ตั้งของอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ ทำให้จังหวัดชลบุรีมีการขยายตัวของเมืองเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วจากการย้ายถิ่นฐานเข้ามาทำงานและอยู่อาศัย ที่ส่งผลกระทบต่อจังหวัดชลบุรีอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ โดยแผนพัฒนาจังหวัดชลบุรี พ.ศ. 2561 - 2565 ทำการวิเคราะห์อุปสรรคและภัยคุกคามที่เกิดขึ้นในพื้นที่ และพบปัญหาอันดับแรกว่า วัฒนธรรม ประเพณี และภูมิปัญญาท้องถิ่น เริ่มถูกลืมเลือนไปตามกาลเวลา ซึ่งเป็นปัญหาที่จำเป็นต้องเร่งแก้ไข (สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดชลบุรี, 2562)

อำเภอศรีราชาเป็นอำเภอหนึ่งของจังหวัดชลบุรีที่กำลังประสบปัญหาทางวัฒนธรรมเช่นกัน จึงมีการจัดงานเพื่ออนุรักษ์สืบสานวัฒนธรรมชุมชนของอำเภอศรีราชาทั้ง 3 วัฒนธรรม ได้แก่ ประเพณีกองข้าวศรีราชา ประเพณีแห่พญายม และกีฬามวยดับจาก ในช่วงเทศกาลสงกรานต์ของทุกปี ซึ่งจากการสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้องด้านเยาวชนและวัฒนธรรมชุมชนได้ข้อมูลว่า ด้วยเทคโนโลยีที่มีบทบาทมากขึ้นในชุมชน ทำให้เยาวชนกลับหลงใหลในวัตถุนิยม จนมองข้ามคุณค่าอันงดงามของวัฒนธรรมชุมชนไป ที่อาจส่งผลให้ในอีกไม่ช้าวัฒนธรรมชุมชนจะถูกกลืนเลือนหายไปเป็นที่สุด (พิศมัย ปันน้อย, การสื่อสารส่วนบุคคล, 20 มีนาคม 2563)

มูลเหตุสำคัญที่ผู้วิจัยสนใจการจัดกิจกรรมการศึกษาอกระบบโรงเรียนเพื่อส่งเสริมความรู้ ความอ่อนไหวและการตระหนักทางวัฒนธรรมชุมชนสำหรับเยาวชนในชุมชน โดยนำแนวคิดแอนดราโกจีซึ่งเป็นหลักการจัดกิจกรรมของผู้ใหญ่ และเลือกวัฒนธรรมชุมชนที่เยาวชนมีการเห็นคุณค่าต่ำที่สุดมาใช้เป็นเนื้อหาในการเรียนรู้ พร้อมเปิดโอกาสเยาวชนได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สะท้อนความต้องการและความสนใจของตนเอง เพื่อให้ได้กิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสูงสุดในการถ่ายทอดวัฒนธรรมชุมชนเพื่อการปลูกฝังและเติมเต็มระดับการเห็นคุณค่าวัฒนธรรมชุมชนของเยาวชน ในด้านความรู้ ความอ่อนไหว และการตระหนักทางวัฒนธรรมชุมชน พร้อมจะเป็นส่วนหนึ่งในการอนุรักษ์และสืบสานวัฒนธรรมชุมชนให้ดำรงอยู่อย่างมีคุณค่ากับชุมชนสืบไป

วัตถุประสงค์ในการศึกษา

1. สสำรวจระดับของความรู้ ความอ่อนไหวและการตระหนักรู้ทางวัฒนธรรมชุมชน
2. ออกแบบกิจกรรมการศึกษาอกระบบโรงเรียนในการส่งเสริมความรู้ ความอ่อนไหวและการตระหนักรู้ทางวัฒนธรรมชุมชนสำหรับเยาวชนจังหวัดชลบุรีโดยใช้แนวคิดแอนดราโกจี
3. ศึกษาผลการทดลองใช้กิจกรรมการศึกษาอกระบบโรงเรียนในการส่งเสริมความรู้ ความอ่อนไหวและการตระหนักรู้ทางวัฒนธรรมชุมชนสำหรับเยาวชนจังหวัดชลบุรีโดยใช้แนวคิดแอนดราโกจี

ขอบเขตการวิจัย

1. ขอบเขตด้านพื้นที่ คือ อำเภอศรีราชา จังหวัดชลบุรี เขตพัฒนาอีสเทิร์นซีบอร์ดที่มีการขยายตัวของแรงงานในพื้นที่และการหลั่งไหลเข้ามาของวัฒนธรรมอื่นๆ ที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมชุมชน อำเภอศรีราชา (สำนักงานคณะกรรมการนโยบายเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก, 2560)
2. ขอบเขตด้านประชากร คือ เยาวชนในอำเภอศรีราชา จังหวัดชลบุรี ที่มีอายุระหว่าง 14 –18 ปี บริบูรณ์ และอยู่ในเวลาที่ผู้วิจัยทำการวิจัย
3. ขอบเขตด้านเนื้อหาการจัดกิจกรรมการศึกษาอกระบบโรงเรียน คือ วัฒนธรรมชุมชนอำเภอศรีราชา ได้แก่ 1) ประเพณีกองข้าวศรีราชา 2) ประเพณีแห่พญายม และ 3) กีฬามวยต่บจาก (สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดชลบุรี, 2559)

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรจัดกระทำ คือ กิจกรรมการศึกษาอกระบบโรงเรียนในการส่งเสริมความรู้ ความอ่อนไหวและการตระหนักรู้ทางวัฒนธรรมชุมชนสำหรับเยาวชนจังหวัดชลบุรีโดยใช้แนวคิดแอนดราโกจี

ตัวแปรตาม คือ 1) ความรู้ของวัฒนธรรมชุมชน 2) ความอ่อนไหวของวัฒนธรรมชุมชน และ 3) การตระหนักรู้ทางวัฒนธรรมชุมชนของเยาวชน

วิธีดำเนินการวิจัย

โดยการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยแบ่งการดำเนินการเป็น 3 ระยะตามวัตถุประสงค์ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ระยะที่ 1 เพื่อสำรวจระดับการเห็นคุณค่าด้านความรู้ ความอ่อนไหว และการตระหนักรู้ทางวัฒนธรรมชุมชนของเยาวชน

1. กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

1.1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ เยาวชนในอำเภอศรีราชาที่มีอายุ 14-18 ปี กำหนดขนาดตัวอย่างโดยใช้สูตรของ Yamane (1973) ยอมรับความคลาดเคลื่อนที่ $\pm 5\%$ ได้ขนาดตัวอย่าง 390 คน เพื่อชดเชยอัตราการตอบกลับจึงเพิ่มจำนวนเป็น 535 คน ที่ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง ด้วยการคัดเลือกโรงเรียนในพื้นที่อำเภอศรีราชาโรงเรียนละ 1 ตำบล รวมทั้งสิ้น 8 ตำบล

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบวัดระดับการเห็นคุณค่าวัฒนธรรมชุมชนของเยาวชน มีแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ แต่ละข้อมีคะแนนตั้งแต่ 1-5 คะแนน มีทั้งหมด 3 ตอน ได้แก่ 1) ประเพณีกองข้าวศรีราชา 2) ประเพณีแห่พญายม และ 3) กีฬามวยต่บจาก รวมทั้งสิ้น 60 ข้อ ซึ่งเป็นวัฒนธรรมชุมชนเฉพาะของอำเภอศรีราชาที่ได้ขึ้นทะเบียนเป็นมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติ โดยเครื่องมือชุดนี้พัฒนามาจาก the Cultural Appreciation of Martial Arts Scale ของ Malmo (2013) เป็นเครื่องมือทางสังคมศาสตร์ที่ใช้วัดระดับการเห็นคุณค่าวัฒนธรรม

3 ด้าน ได้แก่ 1. ความรู้ของวัฒนธรรม 2. ความอ่อนไหวของวัฒนธรรม และ 3. การตระหนักทางวัฒนธรรม ผู้วิจัยจึงนำเครื่องมือมาดัดแปลงให้เหมาะสมกับงานและกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา โดยได้รับการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน พบว่า ข้อคำถามทั้ง 60 ข้อ มีค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและวัตถุประสงค์ ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป จึงถือว่ามีความสอดคล้องกับเนื้อหา และมีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.95 หมายความว่ามีการยอมรับได้

3. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

แจกแบบวัดระดับการเห็นคุณค่าวัฒนธรรมชุมชนของเยาวชน ให้แก่กลุ่มตัวอย่างที่ตรงตามเกณฑ์ที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้ เพื่อศึกษาระดับค่าเฉลี่ยของเยาวชนที่มีการเห็นคุณค่าวัฒนธรรมชุมชนในอำเภอศรีราชาทั้ง 3 วัฒนธรรม ได้แก่ ประเพณีกองข้าวศรีราชา ประเพณีแห่พญายม และกีฬามวยตำบลจาก

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

นำแบบวัดระดับการเห็นคุณค่าวัฒนธรรมชุมชนของเยาวชน มาวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และนำมาเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของวัฒนธรรมชุมชนทั้ง 3 วัฒนธรรม วัฒนธรรมชุมชนใดมีค่าเฉลี่ยการเห็นคุณค่าต่ำที่สุด จะถูกนำไปใช้เป็นเนื้อหาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ในส่วนการตีความค่าเฉลี่ยการเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมชุมชนใช้เกณฑ์พิจารณาดังนี้ คะแนนระหว่าง 4.50 -5.00 หมายถึง ระดับมากที่สุด คะแนนระหว่าง 3.50 - 4.49 หมายถึง ระดับมาก คะแนนระหว่าง 2.50 - 3.49 หมายถึง ระดับปานกลาง คะแนนระหว่าง 1.50 - 2.49 หมายถึง ระดับน้อย คะแนนระหว่าง 1.00- 1.49 หมายถึง ระดับน้อยที่สุด

ระยะที่ 2 เพื่อออกแบบกิจกรรมการศึกษาอกระบบโรงเรียนในการส่งเสริมความรู้ ความอ่อนไหวและการตระหนักทางวัฒนธรรมชุมชนสำหรับเยาวชนโดยใช้แนวคิดแอนดราโกจี

จากการวิเคราะห์ข้อมูลระยะที่ 1 พบว่า ประเพณีแห่พญายม มีค่าเฉลี่ยการเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมชุมชนต่ำที่สุด ผู้วิจัยทำการวางแผนและออกแบบกิจกรรมการศึกษาอกระบบโรงเรียนฯ ในหัวข้อเรื่องประเพณีแห่พญายม ดังนี้

1. กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

1.1 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เยาวชนในอำเภอศรีราชา ที่มีอายุ 14-18 ปี จำนวน 25 คน จากการเปิดรับสมัครเยาวชนที่สนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมชุมชน และผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมชุมชน จำนวน 2 คน และด้านเยาวชน จำนวน 1 คน ได้จากการคัดเลือกแบบเจาะจง

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แบบบันทึกการสนทนากลุ่ม มีจุดมุ่งหมายในการศึกษาความต้องการ ความสนใจ และความสนใจเป็นไปในการวางแผนและออกแบบการจัดกิจกรรมการศึกษาอกระบบโรงเรียนร่วมกันระหว่างกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ได้รับการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน พบว่า ประเด็นข้อคำถามทั้ง 5 ข้อ มีค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและวัตถุประสงค์ ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป จึงถือว่ามีความสอดคล้องกับเนื้อหา

2.2 แผนการจัดกิจกรรมการศึกษาอกระบบโรงเรียนฯ เรื่อง ประเพณีแห่พญายม มีกิจกรรมทั้งสิ้น 7 กิจกรรม ดังนี้ 1. กำเนิดประเพณีแห่พญายม 2. ตำนานองค์พญายม 3. เอกลักษณะของประเพณีแห่พญายม 4. พิธีกรรมการบวงสรวงองค์พญายม 5. ทวนความรู้ เชื้คความรู้สึ่ก 6. ยื้อให้คิด ยุให้ทำ และ 7. ปลุกสำนึกสู่การสืบสานประเพณี มีระยะเวลา 50 ชั่วโมง ซึ่งได้รับการตรวจสอบคุณภาพเชิงเนื้อหา รูปแบบการจัดกิจกรรมและการประเมินผลจากผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมชุมชนและเยาวชน 2 คน พบว่า แผนการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม

และครอบคลุมวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ตรงตามเกณฑ์การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดแอนดราโกจี และเป็นประโยชน์ ต่อผู้เข้าร่วมกิจกรรม

3. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 จัดการสนทนากลุ่มกับผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน และเยาวชนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 25 คน เพื่อรวบรวมความคิดเห็นและวิเคราะห์ความต้องการเพื่อนำข้อมูลมาประกอบกับโครงสร้างแผนกิจกรรมการศึกษานอกระบบโรงเรียนฯ

3.2 ผู้วิจัยดำเนินการออกแบบกิจกรรมการศึกษานอกระบบโรงเรียนฯ เรื่องประเพณีแห่พญายม และให้ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมชุมชน ตรวจสอบความถูกต้องและเหมาะสมของกิจกรรมที่พัฒนาขึ้น พร้อมปรับปรุงแก้ไขเพื่อนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการศึกษาผลการจัดกิจกรรมการศึกษานอกระบบโรงเรียนฯ ในระยะต่อไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 นำข้อมูลที่ได้จากการจัดสนทนากลุ่มไปวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา (Content Analysis) นำข้อมูลจากการจัดบันทึกการสนทนากลุ่ม และการถอดเสียงการสนทนา เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น และนำไปใช้ประกอบการร่างแผนกิจกรรมการศึกษานอกระบบโรงเรียนฯ

4.2 ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมชุมชนและเยาวชน ตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 7 กิจกรรมที่ถูกพัฒนาขึ้น ผู้วิจัยพร้อมนำคำแนะนำไปปรับปรุงแก้ไขและนำกิจกรรมไปทดลองใช้และศึกษาผลในระยะถัดไป

ระยะที่ 3 เพื่อศึกษาผลการทดลองใช้กิจกรรมการศึกษานอกระบบโรงเรียนในการส่งเสริมความรู้ ความอ่อนไหว และการตระหนักรู้ทางวัฒนธรรมชุมชนสำหรับเยาวชนโดยใช้แนวคิดแอนดราโกจี

1. กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองกิจกรรมการศึกษานอกระบบโรงเรียนฯ คือ กลุ่มเดียวกันจากระยะที่ 2

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แบบประเมินระดับการเห็นคุณค่าวัฒนธรรมชุมชน (ประเพณีแห่พญายม) เป็นเครื่องมือตัวเดียวกับการดำเนินงานวิจัยในระยะที่ 1 ทำการคัดเลือกเฉพาะตอนของประเพณีแห่พญายม มาพัฒนาโดยเพิ่มเติมเนื้อหาและข้อความเชิงลึกเกี่ยวกับเนื้อหาประเพณีแห่พญายมที่ถูกนำมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อใช้ในการวัดการเห็นคุณค่าของประเพณีแห่พญายมทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ 1. ความรู้ของวัฒนธรรม 10 ข้อ 2. ความอ่อนไหวของวัฒนธรรม 10 ข้อ และ 3. การตระหนักรู้ทางวัฒนธรรม 10 ข้อ รวมทั้งสิ้น 30 ข้อ ซึ่งใช้วัดกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังการทดลองกิจกรรม และได้รับการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน พบว่า ข้อคำถามทั้ง 30 ข้อ มีค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและวัตถุประสงค์ ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป จึงถือว่ามีความสอดคล้องกับเนื้อหา และมีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.97 หมายความว่ามีการยอมรับได้

2.2 แบบสะท้อนผลหลังการจัดกิจกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม ที่จะช่วยสะท้อนผลการวิจัยให้ชัดเจนและครอบคลุมมากขึ้นเกี่ยวกับการเห็นคุณค่าวัฒนธรรมชุมชน เป็นข้อคำถามปลายเปิด 4 ประเด็น ได้แก่ (1) ความรู้ที่ได้รับ (2) ทศนคติที่เกิดขึ้น (3) พฤติกรรมที่เกิดขึ้น (4) ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ พัฒนาประเด็นคำถามจากแบบประเมินระดับการเห็นคุณค่าวัฒนธรรมชุมชน (ประเพณีแห่พญายม) ที่ได้รับการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน พบว่า ข้อคำถามปลายเปิดทั้ง 4 ข้อ มีค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและวัตถุประสงค์ ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป จึงถือว่ามีความสอดคล้องกับเนื้อหา

3. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 ทดลองใช้กิจกรรมการศึกษาอกระบบโรงเรียนฯ ใช้แผนการทดลองรูปแบบ one group pretest-posttest design จำนวน 50 ชั่วโมง ระยะเวลา 7 วัน ในระหว่างการทดลองผู้วิจัยจำเป็นต้องควบคุมตัวแปรแทรกซ้อนให้เกิดขึ้นน้อยที่สุด เพื่อลดผลกระทบที่อาจส่งผลกระทบต่อตัวแปรที่ต้องการศึกษา และเพื่อให้ได้ข้อสรุปการวิจัยที่ถูกต้องและเที่ยงตรงมากที่สุด

3.2 ประเมินผลกิจกรรมการศึกษาอกระบบโรงเรียนในการส่งเสริมความรู้ ความอ่อนไหวและการตระหนักทางวัฒนธรรมชุมชนสำหรับเยาวชนโดยใช้แนวคิดแอนดราโกจี โดยใช้ 2 เครื่องมือวิจัย ได้แก่ (1) แบบประเมินระดับการเห็นคุณค่าวัฒนธรรมชุมชน (ประเพณีแห่งพญายม) เพื่อประเมินผลก่อนหลังการทดลองใช้กิจกรรม (2) แบบสะท้อนผลการทดลองใช้กิจกรรมของผู้เข้าร่วมประเมินหลังเสร็จสิ้นกระบวนการจัดกิจกรรมเพื่อรวบรวมข้อมูลไปวิเคราะห์และเปรียบเทียบข้อมูลต่อไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

นำแบบประเมินระดับการเห็นคุณค่าวัฒนธรรมชุมชนทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านความรู้ของวัฒนธรรมชุมชน ด้านความอ่อนไหวของวัฒนธรรมชุมชน และด้านการตระหนักทางวัฒนธรรมชุมชน มาวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และเปรียบเทียบความแตกต่างค่าเฉลี่ยของคะแนนการเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมชุมชนก่อนและหลังการทดลองกิจกรรมของกลุ่มทดลอง โดยใช้การทดสอบค่าที่แบบ dependent t-test ระดับนัยสำคัญที่ $\alpha=0.05$ เพื่อนำข้อมูลทั้งหมดมาสรุปผลและอภิปรายผล จากนั้นนำแบบสะท้อนผลหลังการทดลองใช้กิจกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรมมาวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา โดยค้นหาคำสำคัญ (Keywords) ที่มีความหมายเหมือนกันมาจัดเป็นหมวดหมู่ (Themes) และเรียบเรียงตามประเด็นต่าง ๆ เพื่อสรุปผลการสะท้อนผลของเยาวชนผู้เข้าร่วมกิจกรรม

ผลการวิจัย

1. ผลการสำรวจระดับการเห็นคุณค่าด้านความรู้ ความอ่อนไหว และการตระหนักทางวัฒนธรรมชุมชนของเยาวชน

1) ผลการสรุปการเห็นคุณค่าวัฒนธรรมชุมชนทั้ง 3 วัฒนธรรมชุมชนของอำเภอสรีราชา ได้แก่ ประเพณีก้องข้าวศรีราชา ประเพณีแห่งพญายม และกีฬามวยดับจาก จากการวัดระดับกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 535 คน

ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่างที่ทำการศึกษาระดับการเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมชุมชน พบว่า ประชากรที่ศึกษาส่วนใหญ่ เป็นเพศหญิง จำนวน 287 คน คิดเป็นร้อยละ 53.60 และเป็นเพศชาย จำนวน 248 คน คิดเป็นร้อยละ 46.40 มีเยาวชนร่วมทำแบบวัดระดับฯ คิดเป็นร้อยละ 100.00

ตารางที่ 1 สรุประดับการเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมชุมชนทั้ง 3 วัฒนธรรมชุมชน (n= 535)

ตำบล	ระดับการเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมชุมชน (ความรู้ ความอ่อนไหว และการตระหนักทางวัฒนธรรมชุมชน)					
	ประเพณีกองข้าวศรีราชา		ประเพณีแห่พญายม		กีฬามวยตำบลจาก	
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.
ศรีราชา	4.25	0.14	3.61	0.12	4.03	0.04
สุรศักดิ์	4.09	0.08	3.28	0.07	3.80	0.08
บางพระ	4.04	0.08	3.14	0.06	3.77	0.12
บึง	4.04	0.11	3.10	0.14	3.74	0.07
ทุ่งสุขลา	3.99	0.10	3.08	0.11	3.73	0.10
หนองขาม	3.91	0.12	3.07	0.15	3.65	0.19
อ.เขาคันทรง	3.91	0.10	3.06	0.06	3.60	3.60
บ่อวิน	3.84	0.08	2.87	0.14	3.56	3.56
รวม	4.01	0.10	3.15	0.10	3.73	3.73

จากตาราง 1 พบว่า ระดับการเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมชุมชน ที่ประกอบด้วย ประเพณีกองข้าวศรีราชา ประเพณีแห่พญายม และกีฬามวยตำบลจากของเยาวชนทั้ง 8 ตำบลนั้น มีคะแนนเฉลี่ยการเห็นคุณค่าของประเพณีกองข้าวศรีราชา ($\bar{X} = 4.01$, S.D. = 0.10) คะแนนเฉลี่ยการเห็นคุณค่าของประเพณีแห่พญายม ($\bar{X} = 3.15$, S.D. = 0.10) และ คะแนนเฉลี่ยการเห็นคุณค่าของกีฬามวยตำบลจาก ($\bar{X} = 3.73$, S.D. = 0.03) เมื่อพิจารณารายละเอียด พบว่า วัฒนธรรมชุมชนที่เยาวชนจังหวัดชลบุรีมีค่าเฉลี่ยการเห็นคุณค่าสูงที่สุด คือ ประเพณีกองข้าวศรีราชา และวัฒนธรรมชุมชนที่เยาวชนจังหวัดชลบุรีมีค่าเฉลี่ยการเห็นคุณค่าต่ำที่สุด คือ ประเพณีแห่พญายม

2. ผลการออกแบบกิจกรรมการศึกษานอกระบบโรงเรียนในการส่งเสริมความรู้ ความอ่อนไหว และการตระหนักทางวัฒนธรรมชุมชนสำหรับเยาวชนโดยใช้แนวคิดแอนดราโกจี

กิจกรรมการศึกษานอกระบบโรงเรียนฯ สร้างขึ้นจากการนำผลการวิจัยระยะที่ 1 ที่สรุปว่า ประเพณีแห่พญายมเป็นวัฒนธรรมชุมชนที่มีค่าเฉลี่ยการเห็นคุณค่าต่ำที่สุดมาใช้เป็นเนื้อหาในการจัดกิจกรรม ด้วยการจัดการสนทนากลุ่มระหว่างกลุ่มตัวอย่างและผู้เชี่ยวชาญ เพื่อร่วมกันออกแบบและร่างแผนกิจกรรมจากความต้องการของเยาวชนและสอดคล้องกับสภาพของชุมชน โดยนำแนวคิดแอนดราโกจีของ Knowles (1998) ที่เป็นรูปแบบการจัดกิจกรรมสำหรับผู้ใหญ่ ทั้ง 8 ขั้นตอน มาใช้เป็นฐานในการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเยาวชน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การเตรียมความพร้อมในการเรียนรู้ คือ การเตรียมความพร้อมผู้เข้าร่วมกิจกรรม การจัดเตรียมเนื้อหาสาระ อุปกรณ์ สถานที่ และสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ พร้อมทั้งประสานงานกับผู้เกี่ยวข้อง เพื่อขอความอนุเคราะห์ในเรื่องต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการจัดกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 2 การจัดบรรยากาศการเรียนรู้อย่างเป็น 2 ด้าน ได้แก่ ด้านกายภาพ คือ การจัดห้องเรียนให้มีพื้นที่ที่เหมาะสมในการจัดกิจกรรม มีแสงสว่าง และบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ และด้านจิตวิทยา คือ การสร้างบรรยากาศที่อบอุ่น ให้เกียรติกัน และเคารพความแตกต่างระหว่างบุคคล โดยผู้วิจัยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงประสบการณ์ความรู้ โดยไม่ปิดกั้น เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

ขั้นตอนที่ 3 การวางแผนการจัดการเรียนรู้ ด้วยการใช้วิธีการสนทนากลุ่ม เพื่อสำรวจข้อมูลความต้องการของผู้เรียนที่ร่วมกันวางแผนแนวทางและลักษณะของกิจกรรมการศึกษาอกระบบโรงเรียนในการส่งเสริมความรู้ความอ่อนไหวและการตระหนักรู้ทางวัฒนธรรมชุมชนสำหรับเยาวชน

ขั้นตอนที่ 4 การค้นหาความต้องการในการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้เรียนและผู้วิจัย ในการกำหนดหัวข้อที่ต้องการจะเรียนรู้ ลักษณะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และรูปแบบการประเมินผลที่เหมาะสม ผ่านกระบวนการสนทนากลุ่ม พบว่า ผู้เรียนได้เสนอความต้องการและแนวทางในการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ โดยแบ่งเป็น 3 ประเด็นหลัก ดังนี้

1. ด้านความรู้เกี่ยวกับประเพณีแห่งพญายมที่ต้องการเรียนรู้ ได้แก่ ประวัติความเป็นมา ลักษณะสำคัญของประเพณีแห่งพญายมที่เกี่ยวข้องกับชุมชน หลักพิธีกรรมการบวงสรวงองค์พญายม และธรรมเนียมการปฏิบัติของชุมชน
2. ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า ผู้เรียนต้องการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความหลากหลาย น่าสนใจ ได้ร่วมคิด ร่วมปฏิบัติผ่านกระบวนการกลุ่ม เรียนรู้จากการร่วมทำกิจกรรม เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง รวมทั้งได้เรียนรู้ผ่านสื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัย ส่วนด้านบรรยากาศการเรียนรู้ ผู้เรียนชอบบรรยากาศที่ผ่อนคลาย เป็นกันเอง สนุกสนาน และเปิดกว้างทางการแสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนการเรียนรู้ร่วมกัน
3. ด้านรูปแบบการถ่ายทอดความรู้ พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่ต้องการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการบรรยาย การสาธิต และการลงมือปฏิบัติที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและเกิดพฤติกรรมอันพึงประสงค์หลังเข้าร่วมกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 5 กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้เรียนและผู้วิจัย โดยผ่านกระบวนการสนทนากลุ่ม เพื่อให้วัตถุประสงค์นั้นตรงตามความต้องการ ความสนใจ และสภาพปัญหาของชุมชนในปัจจุบันมากที่สุด พบว่า เยาวชนมีคุณลักษณะที่คาดหวังหลังจากการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้ 1) การเป็นผู้รอบรู้ด้านประเพณีแห่งพญายม 2) เกิดความภาคภูมิใจ 3) ประทับใจต่อประเพณีแห่งพญายม 4) มีศรัทธาแรงกล้าในการช่วยสืบสานประเพณีให้คงอยู่ และ 5) เป็นส่วนสำคัญในการเผยแพร่ประเพณีแห่งพญายมให้เป็นที่รู้จักทั่วกัน

ขั้นตอนที่ 6 ดำเนินการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับแนวคิดแอนดราโกจี การจัดการศึกษาอกระบบโรงเรียนสำหรับเยาวชน และความต้องการของผู้เรียนที่ได้เสนอแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในกระบวนการสนทนากลุ่ม เพื่อสร้างกิจกรรมการศึกษาอกระบบโรงเรียนฯ ที่เป็นประโยชน์สูงสุดในการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 7 กิจกรรมการศึกษาอกระบบโรงเรียนฯ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ ผู้วิจัยมีหน้าที่ชี้แนะแนวทางการเรียนรู้ให้เป็นไปตามทิศทางที่ได้กำหนดวัตถุประสงค์ไว้ เป็นระยะเวลา 7 วัน วันละ 7 ชั่วโมง รวมการปฐมนิเทศและการทำแบบวัดระดับการเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมชุมชนในหัวข้อประเพณีแห่งพญายม ทั้งก่อนและหลังทำกิจกรรม รวมทั้งการสะท้อนผลการทดลองใช้กิจกรรมของผู้เรียน เป็นจำนวนทั้งสิ้น 50 ชั่วโมง โดยมีกิจกรรมทั้งหมด 7 กิจกรรม ดังต่อไปนี้

1. กิจกรรม กำเนิดประเพณีแห่งพญายม
2. กิจกรรม ตำนานองค์พญายม
3. กิจกรรม เอกลักษณ์ของประเพณีแห่งพญายม
4. กิจกรรม พิธีกรรมการบวงสรวงองค์พญายม
5. กิจกรรม ทวนความรู้ เชื้อความรู้ศึก
6. กิจกรรม ยื้อให้คิด ยื้อให้ทำ
7. กิจกรรม ปลุกสำนึก สู่การสืบสานประเพณี

ขั้นตอนที่ 8 การกำหนดรูปแบบและการวัดและประเมินผลร่วมกัน โดยพิจารณาตามศักยภาพของผู้เรียน ซึ่งผู้วิจัยได้นำแบบประเมินการเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมชุมชนเยาวชน ที่แบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ 1) ความรู้ของวัฒนธรรมชุมชน 2) ความอ่อนไหวของวัฒนธรรมชุมชน และ 3) การตระหนักรู้ทางวัฒนธรรมชุมชน และแบบสะท้อนผลการทดลองใช้กิจกรรมมาใช้ในการประเมินผลการเข้าร่วมของผู้เรียน

ในการสร้างกิจกรรมตามแนวคิดแอนดราโกจินี้ ผู้เรียนจะได้เป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ของตนเอง ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนรู้สึกเกิดความสนใจ กระตือรือร้นและมีความรับผิดชอบในการทำกิจกรรมนั้น ส่วนผู้สอนจะถูกเปลี่ยนบทบาทเป็นเพียงผู้แนะแนวทางการเรียนรู้ ที่คอยเสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลาย ปลอดภัย ไว้วางใจในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในชั้นเรียน

3. ผลการทดลองใช้กิจกรรมการศึกษาอิสระของโรงเรียนในการส่งเสริมความรู้ ความอ่อนไหว และการตระหนักทางวัฒนธรรมชุมชนสำหรับเยาวชนโดยใช้แนวคิดแอนดราโกจี

1) ผลการเปรียบเทียบระดับการเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมชุมชน (ประเพณีแห่งพญายม) ของเยาวชนจังหวัดชลบุรี ระหว่างก่อนและหลังการทดลองใช้กิจกรรม

ตาราง 2 การเปรียบเทียบระดับการเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมชุมชนในหัวข้อประเพณีแห่งพญายม ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม (n= 25)

การเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมชุมชน (ประเพณีแห่งพญายม)	ก่อนทดลองกิจกรรม		หลังทดลองกิจกรรม		Dependent t-test	Sig.
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.		
ด้านความรู้ของวัฒนธรรมชุมชน	3.13	0.31	4.74	0.21	18.662*	<0.01
ด้านความอ่อนไหวของวัฒนธรรมชุมชน	3.03	0.12	4.72	0.15	34.380*	<0.01
ด้านการตระหนักทางวัฒนธรรมชุมชน	2.98	0.05	4.60	0.18	32.579*	<0.01
รวม	3.05	0.13	4.69	0.03	45.125*	<0.01

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $\alpha=0.05$

จากตาราง 2 พบว่า ค่าเฉลี่ยการเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมชุมชน (ประเพณีแห่งพญายม) หลังการทดลองกิจกรรม เท่ากับ 4.69 สูงกว่าก่อนการเข้าร่วมกิจกรรม เท่ากับ 3.05 ที่แสดงว่าผู้เรียนมีระดับการเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมชุมชน (ประเพณีแห่งพญายม) จากการเข้าร่วมกิจกรรมที่เพิ่มขึ้น และเมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยด้วยการใช้การทดสอบค่าที่แบบ dependent t-test พบว่า มีความแตกต่างกัน โดยค่าเฉลี่ยการเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมชุมชนหลังการทดลองกิจกรรมของเยาวชนสูงกว่าก่อนทดลองใช้กิจกรรมอย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ $\alpha=0.05$ เมื่อพิจารณารายด้าน พบผลวิจัย ดังนี้

1.1 ด้านความรู้ของวัฒนธรรมชุมชนมีค่าเฉลี่ยหลังทดลองกิจกรรม เท่ากับ 4.74 สูงกว่าก่อนการเข้าร่วมกิจกรรม เท่ากับ 3.13

1.2 ด้านความอ่อนไหวของวัฒนธรรมชุมชนมีค่าเฉลี่ยหลังทดลองกิจกรรม เท่ากับ 4.72 สูงกว่าก่อนการเข้าร่วมกิจกรรม เท่ากับ 3.03

1.3 ด้านการตระหนักทางวัฒนธรรมชุมชนมีค่าเฉลี่ยหลังทดลองกิจกรรม เท่ากับ 4.60 สูงกว่าก่อนการเข้าร่วมกิจกรรม เท่ากับ 2.98

2) ผลการสะท้อนการทดลองใช้กิจกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม แบ่งเป็น 4 ประเด็นหลัก ดังนี้

ประเด็นที่ 1 ด้านความรู้ที่ได้รับหลังเข้าร่วมกิจกรรม พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่ได้เรียนรู้เกี่ยวกับสถานการณ์ปัจจุบันของวัฒนธรรมในชุมชนของตน เข้าใจถึงวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมครั้งนี้ ทำให้ได้รับความรู้เชิงลึกเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของประเพณีแห่งพญายม หลักพิธีกรรมการบวงสรวงองค์พญายม วิธีการปฏิบัติของชุมชน ความสำคัญของประเพณีแห่งพญายมที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของชุมชน รวมถึงปัญหาเยาวชนมีการเห็น

คุณค่าของวัฒนธรรมชุมชนน้อยลง พร้อมทั้งได้ร่วมระดมความคิดเห็นหาแนวทางในการแก้ปัญหาและการร่วมอนุรักษ์
ประเพณีแห่งพญายมให้อยู่คู่กับชุมชนต่อไป

ประเด็นที่ 2 ด้านทัศนคติที่เกิดขึ้นหลังเข้าร่วมกิจกรรม พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่เกิดความเชื่อ ความศรัทธา
ในประเพณีแห่งพญายมมากขึ้นจากเดิม เนื่องจากได้เข้าใจถึงหลักพิธีกรรมทางความเชื่อของประเพณีแห่งพญายม
ว่าเป็นการสะเดาะเคราะห์สิ่งชั่วร้าย และปัดเป่าสิ่งไม่ดีออกไปจากชุมชน ซึ่งเป็นพิธีกรรมอันศักดิ์สิทธิ์ จนได้รับ
การขนานนามว่าเป็นประเพณีหนึ่งเดียวในไทย หนึ่งเดียวในโลกที่สร้างความภาคภูมิใจให้แก่คนในชุมชนเป็นอย่างยิ่ง
ประเด็นที่ 3 ด้านพฤติกรรมที่เกิดขึ้นหลังเข้าร่วมกิจกรรม พบว่า ผู้เรียนเข้าใจถึงบทบาทหน้าที่ที่สำคัญของตนใน
ฐานะเยาวชนของชุมชน รวมทั้งเห็นคุณค่าและความสำคัญของประเพณีแห่งพญายม จึงเกิดพฤติกรรมที่สะท้อนถึง
ความต้องการในการอนุรักษ์ และสืบทอดประเพณีแห่งพญายมที่สำคัญของชุมชน เพื่อส่งต่อไปกับอนุชนรุ่นหลัง
ได้ร่วมกันดูแลและรักษาต่อไป โดยมีความพร้อมที่จะเป็นกำลังสำคัญในการเข้าร่วมกิจกรรมประเพณีแห่งพญายม
ประจำปี เป็นแรงสนับสนุนในการเป็นกระบอกเสียงเพื่อช่วยเผยแพร่ประเพณีให้เป็นที่รู้จักทั่วกัน และเชิญชวน
ให้ผู้อื่นได้มาเข้าร่วมชื่นชมประเพณีแห่งพญายม พร้อมสืบสานพลังการอนุรักษ์ประเพณีให้อยู่คู่กับชุมชนและไม่
เลือนลางหายไปตามกาลเวลา

ประเด็นที่ 4 ความคิดเห็นของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าการ
กิจกรรมที่จัดขึ้นนี้เป็นกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนอย่างมาก เนื่องจากผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการออกแบบ
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง ทำให้มีเนื้อหาการเรียนรู้ที่ตรงตามความต้องการของผู้เรียนโดยตรง กิจกรรม
ที่จัดขึ้นนั้นน่าสนใจและมีรูปแบบที่หลากหลาย ผู้เรียนได้ฝึกคิด ได้ลงมือปฏิบัติตามศักยภาพของตน ส่วนด้านสื่อ
การเรียนรู้ที่นำมาใช้ทันสมัย มีการนำสื่อเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการจัดกิจกรรม พร้อมทั้งการจัดบรรยากาศให้เกี่ยวข้องกับ
กับประเพณี แห่งพญายม ทั้งการติดธงสงกรานต์ การใส่เสื้อลายดอกที่ช่วยสร้างบรรยากาศให้เข้ากับสิ่งที่กำลังเรียน
รู้ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจทำกิจกรรม และในด้านวิทยากรและผู้วิจัยนั้นได้เปิดโอกาสในการแลกเปลี่ยน
เรียนรู้ และพร้อมรับฟังความคิดเห็นของผู้เรียนทุกคน โดยไม่ประเมินคุณค่า ไม่ว่าคำตอบของผู้เรียนนั้นถูกหรือผิด
ข้อเสนอแนะในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียนต้องการให้จัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเยาวชนกลุ่ม
อื่น ๆ ในชุมชนเพื่อสร้างความรู้ เข้าใจและคุณค่าของประเพณีแห่งพญายมที่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชน เพื่อเป็น
ประโยชน์แก่เยาวชนและผู้สนใจในวัฒนธรรมของชุมชน

อภิปรายผลการศึกษา

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยขอเสนอประเด็นการอภิปรายดังนี้

1. ระดับการเห็นคุณค่าด้านความรู้ความอ่อนไหว และการตระหนักทางวัฒนธรรมชุมชนของเยาวชน

จากผลสรุประดับการเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมชุมชน ที่ประกอบด้วย ประเพณีกองข้าวศรีราชา ประเพณี
แห่งพญายม และกีฬามวยดัดจาก พบว่า เยาวชนจังหวัดชลบุรีมีระดับค่าเฉลี่ยการเห็นคุณค่าของประเพณีแห่ง
พญายมต่ำที่สุด เท่ากับ ($\bar{X} = 3.15, S.D. = 0.10$) ดังนั้น หากมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็น
คุณค่าของวัฒนธรรมชุมชนให้แก่เยาวชนในชุมชน โดยเปิดโอกาสให้เยาวชนได้มีส่วนร่วมในการออกแบบกิจกรรม
การเรียนรู้ จะช่วยพัฒนาให้เยาวชนนั้นมีระดับการเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมชุมชนเพิ่มมากขึ้น สอดคล้องกับแนวคิด
การส่งเสริมวัฒนธรรมชุมชนในสังคมไทย โดยการปลูกจิตสำนึกในชุมชนด้วยความรัก ความภาคภูมิใจของบุคคล
ผ่านกิจกรรมเรียนรู้ที่มีการถ่ายทอดจิตสำนึกทางวัฒนธรรมชุมชนร่วมกันกับผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง เพื่อร่วมสืบทอด
และสืบสานวัฒนธรรมของชุมชนส่งต่อรุ่นต่อรุ่น (ฉัตรทิพย์ นาถสุภา, 2537) สอดคล้องกับหลักการจัดกิจกรรม
การศึกษานอกระบบโรงเรียน ที่มุ่งให้บริการกลุ่มเป้าหมายในทุกเพศ ทุกวัย มีหลักสูตรที่ตรงตามความต้องการ
ของผู้เรียนและสภาพปัญหาของชุมชน เพื่อพัฒนาความรู้เฉพาะอย่างในการนำไปใช้แก้ปัญหาต่างๆ (อาชัญญา

รัตนอุบล, 2559) สอดคล้องกับแนวคิดแอนดราโกจีที่มุ่งพัฒนาการเรียนรู้ผู้ใหญ่ตามหลักธรรมชาติ มีความสามารถในการนำตนเองและประสบการณ์ที่มากขึ้น ผู้สอนควรมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเลือกใช้วิธีการสอนผู้ใหญ่ที่หลากหลาย เพื่อตอบสนองความต้องการการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ได้อย่างเหมาะสมที่สุด รวมถึงเติมเต็มความรู้ ความสามารถและความสำนึกคิดที่ต่ออย่างยั่งยืน ในการรับมือกับปัญหาต่าง ๆ บนพื้นฐานทางหลักวัฒนธรรมและค่านิยมของประเทศ (นันทวัฒน์ ภัทรกรนันท์, 2559) อันเป็นช่องทางในการส่งเสริมการเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมชุมชนให้แก่ผู้เรียนต่อไป

2. การออกแบบกิจกรรมการศึกษาอกระบบโรงเรียนในการส่งเสริมความรู้ ความอ่อนไหวและการตระหนักรู้ทางวัฒนธรรมชุมชนสำหรับเยาวชนโดยใช้แนวคิดแอนดราโกจี

ผู้วิจัยออกแบบกิจกรรมการศึกษาอกระบบโรงเรียนได้นำแนวคิดแอนดราโกจีของ Knowles (1998) ซึ่งเป็นรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่ 8 ขั้นตอน มาใช้เป็นฐานในการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ จากนั้นนำข้อมูลที่ได้ออกการสนทนากลุ่มมาใช้ในการสร้างกิจกรรม ที่สรุปได้ว่า กิจกรรมการเรียนรู้ที่ออกแบบให้ผสมผสานกับแนวคิดแอนดราโกจี ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ เคารพความแตกต่างระหว่างบุคคล เข้าใจธรรมชาติในการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ จึงจัดหลักสูตรที่ยืดหยุ่นตามความต้องการและความเหมาะสมของผู้เรียน มุ่งเน้นการใช้มวลประสบการณ์เดิมของผู้เรียน ประเภทกิจกรรมการเรียนรู้ที่นำมาใช้นั้นช่วยฝึกทักษะความคิด ทักษะการปฏิบัติ และทักษะการแก้ปัญหา ผ่านกระบวนการกลุ่ม โดยมีผู้เชี่ยวชาญในชุมชนเป็นผู้บรรยายและสาธิตความรู้ทางวัฒนธรรมชุมชน เพื่อเปิดโอกาสสื่อสารทางความคิดของผู้เรียน ได้ฝึกอภิปรายและแลกเปลี่ยนการเรียนรู้ซึ่งกันและกัน เพื่อเสริมสร้างระดับการเห็นคุณค่าวัฒนธรรมชุมชนของเยาวชนให้เพิ่มขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับฉัตรทิพย์ นาถสุภา (2537) กล่าวว่า แนวคิดการส่งเสริมวัฒนธรรมชุมชน ควรมีการถ่ายทอดจิตสำนึกที่มีต่อวัฒนธรรมชุมชนจากนักวิชาการชุมชน หรือผู้อาวุโสในชุมชนส่งต่อให้แก่ปัญญาชนในชุมชน เพื่อร่วมสืบทอดและสืบสานวัฒนธรรมชุมชนส่งต่อรุ่นต่อรุ่น ซึ่งสอดคล้องกับ วงเดือน นาราสาจจ์, และชมพู พงษ์ (2551) การส่งเสริมการเห็นคุณค่าวัฒนธรรมชุมชน ควรมีการจัดกิจกรรมทางวัฒนธรรมชุมชน ที่รวบรวมประวัติและความเป็นมา เพื่อส่งเสริมความรู้ ความเข้าใจ และความภาคภูมิใจให้กับคนในชุมชน รวมทั้งปลูกจิตสำนึกให้เกิดการตระหนักถึงความสำคัญและมีจิตสำนึกที่ดีในการร่วมกันอนุรักษ์วัฒนธรรมชุมชนที่เป็นเอกลักษณ์ที่มีคุณค่าของชุมชน

รูปแบบของการจัดกิจกรรมในครั้งนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ Knowles (1980) ที่กล่าวว่า กระบวนการจัดการศึกษาผู้ใหญ่ ควรยึดปัญหาของผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ เนื้อหาที่ใช้ควรพัฒนาศักยภาพระดับบุคคลและกลุ่ม เทคนิคการเรียนรู้ต้องช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ฝึกวางแผนเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเอง และมีส่วนร่วมรับผิดชอบในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของตน เพื่อพัฒนาทางด้านความรู้ ทักษะ หรือทักษะต่าง ๆ ให้เปลี่ยนแปลงไปในทิศทางที่ดีขึ้นโดยอาศัยทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองจากประสบการณ์ของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับ ชัยฤทธิ์ โพธิสุวรรณ (2544) ที่เสนอว่า สิ่งแรกที่ควรคำนึงถึงในการจัดการศึกษาสำหรับผู้ใหญ่ คือ ความต้องการและความสนใจในการเรียนรู้ของผู้เรียน (Needs and Interests) เนื่องจากผู้ใหญ่จะเรียนรู้ได้ดีถ้าสิ่งที่ได้เรียนรู้นั้นตรงกับความต้องการหรือเกี่ยวข้องกับสถานการณ์ในชีวิตของผู้เรียน (Life Situation) เป็นหลักสำคัญ นอกจากนี้ผู้ใหญ่ยังมีศักยภาพในการนำตนเองได้ดี (Self-Directing) การจัดการศึกษาจึงปรับเปลี่ยนบทบาทให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในการเรียนการสอน (Life-Centered) และไม่ยึดที่ตัวเนื้อหาวิชาเพียงอย่างเดียวเท่านั้น ซึ่งสอดคล้องกับ Kidd (1973) กล่าวว่า ลักษณะของการจัดกิจกรรมควรตอบโต้กับความต้องการและพัฒนาการเรียนรู้อของผู้เรียน มีวิธีการการเรียนรู้ที่ดี เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ชี้ชัดในประเด็นใดประเด็นหนึ่ง หรืออาจเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันที่จำเป็นต้องส่งเสริมทักษะ ความรู้ และเจตคติที่นำไปสู่ความสำเร็จของผู้เรียน โดยต้องอาศัยธรรมชาติในการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ เช่น การบรรยาย การทดลองปฏิบัติ และการอภิปรายผลการเรียนรู้ซึ่งสอดคล้องกับงาน

วิจัยของ ชมพูนุช ลลิตมงคล (2556) ศึกษากระบวนการเรียนรู้ของเยาวชนเพื่อเสริมสร้างภูมิคุ้มกันทางวัฒนธรรมพบว่า ควรมีการสร้างความสัมพันธ์กันระหว่างชุมชนและสถานศึกษาในชุมชน ผู้วิจัยควรมีทักษะความรู้ที่ดีในการกระบวนการจัดกิจกรรม สามารถจัดหาสื่อและกิจกรรมที่เหมาะสมที่ทำให้เกิดประโยชน์จากการเรียนรู้สูงสุด

3. ผลการทดลองใช้กิจกรรมการศึกษาอกระบบโรงเรียนในการส่งเสริมความรู้ ความอ่อนไหว และการตระหนักรู้ทางวัฒนธรรมชุมชนสำหรับเยาวชนโดยใช้แนวคิดแอนดราโกจีก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมฯ

การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของระดับการเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมชุมชนของเยาวชนก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมการศึกษาอกระบบโรงเรียนโดยใช้การทดสอบค่าที่แบบ dependent t-test พบว่า ระดับค่าเฉลี่ยการเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมชุมชน (ประเพณีแห่พญายม) หลังสูงกว่าก่อนเข้าร่วมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $\alpha=0.05$ โดยมีคะแนนเฉลี่ยหลังการทำกิจกรรม เท่ากับ 4.69 สูงกว่าก่อนการทำกิจกรรม เท่ากับ 3.05 แสดงว่ากิจกรรมการเรียนรู้ มีเนื้อหาและรูปแบบกิจกรรมที่ตรงตามศักยภาพและมวลประสบการณ์ของผู้เรียน

ผลการสะท้อนการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า หลังการเข้าร่วมกิจกรรมผู้เรียนมีความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมที่นำไปสู่การเห็นคุณค่าของประเพณีแห่พญายมมากขึ้นจากเดิม ทั้งนี้อาจเป็นเพราะผู้เรียนเห็นถึงความสำคัญของวัฒนธรรมของชุมชน กิจกรรมมีเนื้อหาที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนที่เป็นประโยชน์ต่อตัวผู้เรียน รวมถึงมีกระบวนการจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกับความรู้ ความเข้าใจ สามารถปรับเปลี่ยนทัศนคติของผู้เรียนให้เกิดการตระหนักในคุณค่าเกี่ยวกับวัฒนธรรมชุมชน

ทั้งนี้ ในการแปลผลของการวิจัยที่ทดลองรูปแบบ one group pretest-posttest design มีข้อจำกัดที่นักวิจัยต้องระมัดระวัง คือ การทดลองไม่มีกลุ่มตัวอย่างเปรียบเทียบ ทำให้อาจมีปัจจัยอื่น ๆ ที่นอกเหนือจากการจัดกระทำทดลองมีผลต่อการทดลองได้ จึงไม่สามารถสรุปได้ว่าผลการทดลองนั้นเป็นผลมาจากการให้สิ่งที่ทดลอง ซึ่งสอดคล้องกับบทความของ อรพินธ์ ชูชม (2552) ได้เสนอแนวทางการวิจัยเพื่อให้ผลการวิจัยมีความเที่ยงตรงมากขึ้น ด้วยการเลือกกลุ่มตัวอย่างที่มีความเท่าเทียมกัน และจัดปัญหาต่าง ๆ ที่เป็นภัยคุกคามที่อาจเกิดขึ้น เช่น เหตุการณ์ต่างๆที่ไม่คาดคิดระหว่างที่มีการทดลองทั้งก่อนและหลังที่ส่งผลกระทบต่อตัวแปรตาม ภาวะของกลุ่มตัวอย่าง และการเก็บรวบรวมข้อมูล

ทั้งนี้ เนื่องจากผู้วิจัยนำแนวคิดทฤษฎีแอนดราโกจี การจัดกิจกรรมการศึกษาอกระบบโรงเรียนมาผสมผสานกันให้เหมาะสมเพื่อให้ได้แผนการจัดกิจกรรมการศึกษาอกระบบโรงเรียนที่มีประสิทธิภาพ ดำเนินการจัดกิจกรรมไปตามลำดับขั้นตอน ที่ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ซึ่งผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของ บรมัตต์ ท้าวแก่นสาร (2555) เรื่องผลการจัดกิจกรรมการศึกษาอกระบบโรงเรียนตามแนวคิดแอนดราโกจีที่มีต่อความสามารถในการอนุรักษ์วัฒนธรรมของเยาวชนไทใหญ่ ที่พัฒนากิจกรรมโดยใช้แนวคิดแอนดราโกจี 7 ขั้นตอน และการจัดการสนทนากลุ่ม ผลการจัดกิจกรรมพบว่า เยาวชนไทใหญ่มีความสามารถในการอนุรักษ์วัฒนธรรมของเยาวชนไทใหญ่ ทั้งในด้านความรู้ ทักษะ การพูดสนทนา ทักษะ การอ่านออกเสียง ทักษะการเขียน และเจตคติเพิ่มขึ้นจากก่อนเข้าร่วมกิจกรรม เนื่องจากกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นเป็นกิจกรรมที่ทำให้เยาวชนไทใหญ่เกิดความเข้าใจและต้องการอนุรักษ์วัฒนธรรมของชาวไทใหญ่มากขึ้นจากเดิม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ประพิมพ์พรรณ สุวรรณภูฏ (2557) ทำการพัฒนาแบบกิจกรรมการศึกษาอกระบบโรงเรียนเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองโลกของเด็กและเยาวชนไทย โดยการใช้ทฤษฎีแอนดราโกจี แนวคิดนีโอฮิวแมนนิสและความเป็นพลเมืองโลก จากการศึกษาพบว่า หลังเข้าร่วมกิจกรรมผู้เรียนมีความรู้ ด้านทักษะ และด้านเจตคติของการเป็นพลเมืองโลกสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีระดับนัยสำคัญที่ $\alpha=0.05$ และปัจจัยที่มีผลทำให้การวิจัยนี้สัมฤทธิ์ผล ได้แก่ ผู้เรียน ผู้สอน เนื้อหา ระยะเวลา กิจกรรมการเรียนรู้และสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Malmo (2013) ทำการพัฒนาเครื่องมือการวัดการเห็นคุณค่าทางวัฒนธรรมของศิลปะการต่อสู้

โดยมีทั้งหมด 3 ด้านที่ใช้ในการวัดระดับ ได้แก่ ความรู้ทางวัฒนธรรม ความอ่อนไหวทางวัฒนธรรม และ
การตระหนักทางวัฒนธรรม เพื่อนำไปสู่การเห็นคุณค่าวัฒนธรรมของศิลปะการต่อสู้ จากนั้นดำเนินการศึกษาระดับ
การเห็นคุณค่าทางวัฒนธรรมของศิลปะการต่อสู้จากผู้เข้าร่วมกิจกรรม พบว่า เยาวชนมีระดับการเห็นคุณค่าทาง
วัฒนธรรมของศิลปะการต่อสู้ทั้ง 3 ด้าน อยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะในการนำกิจกรรมไปใช้

การจัดกิจกรรมการศึกษาอนุกระบวนโรงเรียนฯ จำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้วิจัยต้องศึกษาแนวคิดแอนดราโกจี
ที่เป็นทฤษฎีการเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่ รวมทั้งเนื้อหาสาระของวัฒนธรรมชุมชน (ประเพณีแห่งพญายม) อย่างเข้าใจ
แท้จริง เพื่อที่จะสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม สอดคล้องกับแนวคิดแอนดราโกจี และตอบสนอง
ต่อความต้องการของผู้เข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรู้สึกมีพื้นที่ที่ปลอดภัยใน
การแลกเปลี่ยนเรียนรู้

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการจัดกิจกรรมการศึกษาอนุกระบวนโรงเรียนรูปแบบนี้ในกลุ่มเป้าหมายอื่น นอกจากกลุ่มเยาวชน เช่น กลุ่ม
เด็ก หรือ กลุ่มผู้ใหญ่ เพราะการส่งเสริมการเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมชุมชน (ประเพณีแห่งพญายม) มีความเกี่ยวข้องกับ
กับทุกคนในชุมชน จึงควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้แก่กลุ่มเป้าหมายทุกเพศ และทุกวัยในชุมชน

เนื่องจากการทำวิจัยครั้งนี้เป็นการทดลอง รูปแบบ one group pretest-posttest design ทำให้เกิด
ข้อจำกัด คือ ไม่มีกลุ่มควบคุมที่สามารถนำมาเปรียบเทียบได้ ผู้วิจัยจำเป็นต้องให้ความสำคัญในการแปลผลข้อมูล
ทางการวิจัยอย่างมาก ดังนั้นในการทำวิจัยครั้งต่อไป ผู้วิจัยเสนอแนะการจัดการทดลองแบบ 2 กลุ่ม คือ กลุ่ม
ทดลองและกลุ่มควบคุมในการเปรียบเทียบผลการวิจัยทั้งก่อนหลังการศึกษาค้นคว้าเพื่อลดข้อจำกัดที่เกิดขึ้น และ
ยังสามารถศึกษาข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับการส่งเสริมการเห็นคุณค่าวัฒนธรรมชุมชน (ประเพณีแห่งพญายม) ได้

กิตติกรรมประกาศ

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษา
อนุกระบวนโรงเรียน ภาควิชาการศึกษาตลอดชีวิต คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้รับการสนับสนุน
ทุนวิจัยจาก “ทุนอุดหนุนวิทยานิพนธ์สำหรับนิสิต” บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บรรณานุกรม

- กระทรวงวัฒนธรรม. (2559). *ร่างกรอบทิศทางยุทธศาสตร์ 20 ปี ด้านวัฒนธรรม ตามกรอบทิศทาง ยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ 20 ปี*. กรุงเทพฯ: กระทรวงวัฒนธรรม.
- กลุ่มงานยุทธศาสตร์การพัฒนาจังหวัด, สำนักงานพัฒนาจังหวัดชลบุรี. (2560). *แผนพัฒนาจังหวัดชลบุรี (พ.ศ. 2561-2565)*. ชลบุรี: ผู้แต่ง.
- ฉัตรทิพย์ นาถสุภา. (2534). *วัฒนธรรมไทยกับการเปลี่ยนแปลงสังคม*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- (2537). *วัฒนธรรมไทยกับขบวนการเปลี่ยนแปลงสังคม*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชมพูนุช ลลิตมงคล. (2556). *กระบวนการเรียนรู้ของเยาวชนเพื่อเสริมสร้างภูมิคุ้มกันทางวัฒนธรรม*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชัยฤทธิ์ โพธิสุวรรณ. (2544). *การศึกษาผู้ใหญ่ : ปรัชญาตะวันตกและการปฏิบัติ*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- นันทวัฒน์ ภัทรกรนนท์. (2559). *ศาสตร์และศิลป์การสอนผู้ใหญ่*. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 14(2), 40-53.
- บรมัตถ์ ท้าวแก่นสาร. (2555). *ผลของการจัดกิจกรรมการศึกษาอกระบบโรงเรียนตามแนวคิดแอนดราโกจีที่มีต่อความสามารถในการอนุรักษ์วัฒนธรรมของเยาวชนไทใหญ่*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประพิมพ์พรรณ สุวรรณกฎ. (2557). *การพัฒนาารูปแบบกิจกรรมการศึกษาอกระบบโรงเรียนเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองโลกของเด็กและเยาวชนไทย*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิงรัก ริยะขัน. (ม.ป.ป.). *วัฒนธรรมไทย*. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม .
- วงเดือน นาราสัจจ์, และชมพูนุช นาศิริรักษ์. (2551). *ประวัติศาสตร์ ม.1*. กรุงเทพฯ: สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ.
- สำนักงานคณะกรรมการนโยบายเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก. (4 กรกฎาคม 2562). *ภาพรวม อีอีซี*. สืบค้นจาก <https://www.eeco.or.th/th/government-initiative>
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2560). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 พ.ศ. 2560-2564*. กรุงเทพฯ: ผู้แต่ง.
- สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดชลบุรี. (4 กรกฎาคม 2562). *ข้อมูลวัฒนธรรม*. สืบค้นจาก https://chonburi.m-culture.go.th/th/db_7_ChonBuri_34
- อรพินทร์ ชูชม. (2552). *การวิจัยกึ่งทดลอง*. *วารสารพฤติกรรมศาสตร์*, 15(1), 1-15.
- อาชัญญา รัตนอุบล. (2559). *การเรียนรู้ของผู้ใหญ่และผู้สูงอายุในสังคมไทย*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Kidd, J.R. (1973). *How Adults Learn*. New York: Association Press.
- Knowles, M.S. (1980). *The modern practice of adult education: From pedagogy to andragogy*. Englewood Cliffs, NJ: Cambridge Adult Education
- (1998). *The Adult Learner: The Definitive Classic in Adult Education and Human Resource Development*. San Diego, CA: Elsevier.
- Malmo, J. R. (2013). *Development of the Cultural Appreciation of Martial Arts Scale*. Fayetteville: University of Arkansas.

Translated Thai References

- Chonburi Culture Office. (2019, July 4). *Cultural knowledge*. Retrieved from https://chonburi.m-culture.go.th/th/db_7_ChonBuri_34 [in Thai]
- Choochom, O. (2009). Quasi – Experimental Research. *The Journal of Behavioral Science*, 15(1), 1-15. [in Thai]
- Eastern Economic Corridor Office of Thailand. (2019, July 4). *EEC at Glance*. Retrieved from <https://www.eeco.or.th/th/government-initiative> [in Thai]
- Lalitmongkol, C. (2013). *The Learning Processes of The Youth for Culture Immunity Enhancement*. Bangkok: Chulalongkorn University. [in Thai]
- Ministry of Culture. (2017). *20-year cultural development direction framework*. Bangkok: Ministry of Culture. [in Thai]
- Narasaj, W., & Nakhirak, C. (2008). *History, Grade 1*. Bangkok: Academic Quality and Development Institute. [in Thai]
- Natsupha, C. (1991). *Thai culture and social transformation*. Bangkok: Chulalongkorn University. [in Thai]
- (1994). *Village culture in Thailand*. Bangkok: Chulalongkorn University Press.
- Office of the National Economic and Social Development Board. (2017). *The Twelfth National Economic and Social Development Plan (2017-2021)*. Bangkok: Author. [in Thai]
- Patrarakoran, N. (2016). Science and Art of Teaching Andragogy. *Journal of Education, Silpakorn University*, 14(2), 40-53. [in Thai]
- Phosuwan, C. (2001). *Adult of Education: Western philosophy and practice*. Bangkok: Kasetsart University. [in Thai]
- Ratana-ubol, A. (2016). *Learning of adults and the elderly in Thai society*. Bangkok: Chulalongkorn University Printing House. [in Thai]
- Riyakhan, P. (n.d.). *Thai culture. Phitsanulok: Phibunsongkhram Rajabhat University*. [in Thai]
- Strategy and Information for Provincial Development Unit. (2017). *Chon Buri Provincial Development Plan 2018-2022*. Chonburi: Author. [in Thai]
- Suvarnakuta, P. (2014). *Development of a non-formal education activity model to enhance global citizenship of Thai children and youth*. Bangkok: Chulalongkorn University. [in Thai]
- Thaowkaensarn, B. (2012). *Effects of organizing non-formal education activities to enhance the ability based on andragogy concept of culture conservation of TAI YAI (CHAN) Youth*. Bangkok: Chulalongkorn University. [in Thai]