

การพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์
และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

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

มาเรียม นิลพันธุ์ (Maream Nillapun)^{*}

ศิริวรรณ วณิชวัฒนารชัย (Siriwan Vanichwatanavorachai)^{**}

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อวิเคราะห์และสังเคราะห์นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น 2) เพื่อพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้ 3) เพื่อศึกษาผลการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ และ 4) เพื่อสังเคราะห์และเสนอรูปแบบการพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย นักวิจัยท้องถิ่นจำนวน 4 คน ผู้บริหารสถานศึกษาจำนวน 4 คน คณะครูจำนวน 289 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แบบสำรวจข้อมูลพื้นฐานของชุมชน สภาพพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น แบบสัมภาษณ์ ประเด็นการสนทนากลุ่ม แบบประเมินการใช้นวัตกรรมเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ผลการวิจัยพบว่า

1. พื้นที่การวิจัยทั้ง 4 แห่ง ซึ่งประกอบด้วย 1) พิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง จังหวัดนครปฐม 2) แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี 3) แหล่งเรียนรู้ปล่องเหล็ก จังหวัดสมุทรสาคร และ 4) แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ จังหวัดราชบุรี มีบริบทด้านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ที่เหมาะสมแก่การพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้

2. นวัตกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย หลักสูตรสถานศึกษาที่บูรณาการพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่นกิจกรรมบูรณาการ และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

3. คนในชุมชนเกิดความตระหนักและมีจิตสำนึกในการใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นให้มีประโยชน์อย่างสูงสุด เกิดความรักชื่นชม ห่วงแหน และอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมอันมีค่าของท้องถิ่นและของประเทศชาติ ทุกฝ่ายมีส่วนร่วมในการพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียนมีชิ้นงาน ผลงานที่สะท้อนความคิดสร้างสรรค์และเกิดความภาคภูมิใจในชิ้นงานของตนเอง มีความเข้าใจในกระบวนการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

^{*} ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประจักษ์ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Asst. Prof. Ed.D. Department of Curriculum and Instruction. Faculty of Education, Silpakorn University,

THAILAND

^{**} อาจารย์ ดร. ประจักษ์ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Ph.D. Department of Curriculum and Instruction. Faculty of Education, Silpakorn University, THAILAND

4. รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้มี 10 ขั้นตอน ประกอบด้วย การวิเคราะห์บริบทชุมชนและสภาพพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ การสร้างความเข้าใจร่วมกับทีมวิจัย ร่วมประสานกับทีมวิจัยและการสร้างเครือข่าย ร่วมประชุมวางแผน การออกแบบพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้กิจกรรมและวิเคราะห์SWOT ร่วมจัดกิจกรรม นำเสนอผลการจัดกิจกรรม ร่วมประเมินผลให้ข้อมูลย้อนกลับ และขยายผลและสร้างเครือข่าย

คำสำคัญ : นวัตกรรมการเรียนรู้/ การมีส่วนร่วมกับชุมชน/ การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์/ พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

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 3) study the results of learning innovation 4) synthesis and present the Development Model on learning innovation. This research was Research and Development. Participants were local researcher, teachers and administrators. Research instruments were inventory form, interview form, focus group discussion guideline, innovation evaluation form. The research was analyzes by content analysis.

This research found that

1. The four museums and local learning resource were 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 had the appropriateness for develop the learning innovation.

2. The learning innovation was school based curriculum by Integrate the museum and local learning resource, integration activities and learner development activities.

3. Participants had awareness 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 Learning Innovation for Basic Education level with Community Participation on Museum and Local Learning Resources for the Creative Learning had ten step comprised of Context analysis, Understanding with research team, Cooperation with local research team, Planning, Designing the activities, Participation in sharing and SWOT analysis, Participation in activity, Presentation, Participation in assessment and reflection, and Dissemination and Networking.

Keywords : Learning Innovation / Community Participation/ Creative Learning/ Museum and Local Learning Resources

ความเป็นมาและความสำคัญ

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 หมวด 4 มาตรา 22 และมาตรา 24 กล่าวว่า การจัดการศึกษานั้นมุ่งเน้นให้ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถในการเรียนรู้ พัฒนาตนเองได้ โดยถือว่าผู้เรียนสำคัญที่สุดและกำหนดให้มีการจัดการศึกษาทั้งในระบบ นอกระบบ และตาม อัยาศัย ซึ่งต้องเน้นความสำคัญทั้งความรู้ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้ และการบูรณาการตามความเหมาะสม ของแต่ละระดับการศึกษา การเรียนรู้ต้องจัดให้เกิดขึ้นได้ตลอดเวลา ทุกสถานที่ มีการประสานความร่วมมือกันทุก ฝ่ายเพื่อพัฒนาผู้เรียนตามศักยภาพ โดยมาตรา 25 ได้ระบุไว้ว่า รัฐต้องส่งเสริมการดำเนินงานและการจัดตั้ง แหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิตทุกรูปแบบ ได้แก่ ห้องสมุด พิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ สวนพฤกษศาสตร์ สวนสาธารณะ สวน สัตว์ อุทยานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ศูนย์กีฬาและนันทนาการ แหล่งข้อมูลและแหล่งเรียนรู้อื่นอย่างเพียงพอ และมีประสิทธิภาพ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรงได้ฝึกปฏิบัติจริง รู้จักการสืบค้นหาความรู้ได้ด้วย ตนเอง มีทักษะกระบวนการคิด รู้จักคิดเป็นทำเป็น รักการอ่าน มีประสบการณ์ที่สนับสนุนให้ผู้เรียนใฝ่รู้ใฝ่เรียน แสวงหาความรู้ และเรียนรู้ด้วยตนเองตามอัธยาศัยอย่างกว้างขวางและต่อเนื่อง เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิด กระบวนการเรียนรู้ และเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ เป็นการเรียนรู้ที่มีความสุขและตลอดชีพ (คณะกรรมการ การศึกษาแห่งชาติ, 2545) รัฐบาลจึงต้องจัดการศึกษาโดยพัฒนาการเรียนรู้ คุณธรรม จริยธรรม ตั้งแต่เด็กแรก เกิด สร้างสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมที่อำนวยความสะดวกการเรียนรู้ทั้งในระบบ นอกระบบ ในห้องเรียนและนอกห้องเรียน เพื่อให้มีกระบวนการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต มีแหล่งเรียนรู้ มีเวลาเรียนที่ยืดหยุ่นสอดคล้องกับ ความต้องการและความพร้อมของผู้เรียน มีการประเมินและการวัดผลการเรียนรู้ที่เป็นลักษณะเฉพาะ สร้างขึ้นให้ เหมาะสมกับการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง โดยบทบาทของแหล่งเรียนรู้ในการให้การศึกษาแก่ผู้เรียนมีดังนี้ 1) แหล่ง เรียนรู้ต้องสามารถตอบสนองการเรียนรู้ที่เป็นกระบวนการ (Process of Learning) และการเรียนรู้โดยการ ปฏิบัติจริง (Learning by doing) 2) เป็นแหล่งทำกิจกรรม แหล่งทัศนศึกษา แหล่งฝึกงาน และแหล่งประกอบ อาชีพของผู้เรียน 3) เป็นแหล่งสร้างกระบวนการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นโดยตนเอง 4) เป็นห้องเรียนทางธรรมชาติ เป็น แหล่งศึกษาค้นคว้า วิจัย และฝึกอบรม 5) เป็นองค์กรเปิด ผู้สนใจสามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างเต็มที่และทั่วถึง 6) สามารถเผยแพร่ข้อมูลแก่ผู้เรียนในเชิงรุก เข้าสู่ทุกกลุ่มเป้าหมายอย่างทั่วถึง ประหยัด และสะดวก 7) มีการ เชื่อมโยงและแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกัน และ 8) มีสื่อประเภทต่าง ๆ เพื่อเสริมกิจกรรมการเรียนการสอนและ การพัฒนาอาชีพ พิพิธภัณฑ์เป็นแหล่งเรียนรู้อีกแหล่งหนึ่งซึ่งนอกจากจะสามารถปลูกฝังให้เราได้ซึมซับถึงมรดก ทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมแล้วยังเชื่อมโยงผู้คนในสังคมให้เปลี่ยนแปลงปรับตัวอย่างมีราก มีอัตลักษณ์ แห่งชาติพันธุ์ของตนด้วย พิพิธภัณฑ์ยังมีบทบาทในการกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความกระหายใฝ่รู้ ความคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนความคิดใหม่ ๆ ในการพัฒนาวิทยาการและความรู้ที่หลากหลายสาขา เป็นสถานที่ดึงการสอนจาก ห้องเรียนสู่ประสบการณ์จริง เด็กและเยาวชนได้เรียนรู้เกี่ยวกับชุมชนท้องถิ่น กระตุ้นให้ผู้ใหญ่มีโอกาสใช้ พิพิธภัณฑ์ก้าวนำไปสู่การเรียนรู้ พิพิธภัณฑ์เป็นแหล่งเรียนรู้สำหรับผู้สนใจในการศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง บุคคลและครอบครัวมีโอกาสเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ในสภาพการจัดการความรู้ที่เหมาะสม เกิดแรงจูงใจ สำหรับผู้ที่เข้ามาเรียนรู้ในสถานการณ์ที่เป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีอิสระ เกิดการประสานงานระหว่าง พิพิธภัณฑ์กับชุมชนอย่างใกล้ชิด สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2551) ได้ศึกษาเกี่ยวกับสภาพปัญหาและ

แนวทางแก้ปัญหาการจัดการเรียนการสอนที่ส่งผลต่อการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับแหล่งเรียนรู้ พบว่า การจัดการเรียนการสอนของครูส่วนใหญ่เน้นการบรรยายและยังใช้สื่อหรือนวัตกรรมน้อย กิจกรรมไม่ได้ฝึกฝนให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายหรือข้อมูลที่มาจากประสบการณ์จริง พร้อมทั้งเสนอแนะให้สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาส่งเสริมสนับสนุนให้สถานศึกษาพัฒนาและใช้ประโยชน์จากแหล่งเรียนรู้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอน นอกจากนี้ พบว่า หน่วยงานที่รับผิดชอบการจัดการแหล่งเรียนรู้ยังไม่ได้ผลเท่าที่ควรเนื่องจากไม่มีการนำแผนหรือนโยบายสู่การปฏิบัติอย่างจริงจัง ขาดงบประมาณในการสนับสนุนแหล่งเรียนรู้ ขาดการประชาสัมพันธ์เพื่อกระตุ้นใจให้ประชาชนเห็นคุณค่าและใช้ประโยชน์จากแหล่งเรียนรู้ ดังนั้น ควรส่งเสริมให้ครูจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนไปศึกษาค้นคว้า มีการประสานความร่วมมือกับองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นเพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ให้มีคุณค่าแก่การศึกษาการใช้พิพิธภัณฑ์ในท้องถิ่นอย่างเห็นคุณค่า

จากการศึกษาดังกล่าว เห็นได้ว่าการปฏิรูปการศึกษาได้มุ่งเน้นให้มีการพัฒนาการเรียนรู้อยู่โดยใช้แหล่งเรียนรู้ในการจัดการศึกษา มุ่งส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนทั้งการศึกษาในระบบ นอกระบบ และตามอัธยาศัยอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต โดยผู้ที่มีหน้าที่สำคัญในการให้การสนับสนุนโรงเรียนจัดการศึกษาโดยใช้แหล่งเรียนรู้ที่มีอยู่ในท้องถิ่นให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียน คือ ครู ผู้บริหารในสถานศึกษา และชุมชนในท้องถิ่น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์และสังเคราะห์นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
2. เพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
3. เพื่อศึกษาผลการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
4. เพื่อสังเคราะห์และเสนอรูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตด้านประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย คนในชุมชนภูมิภาคตะวันตก 4 ชุมชน ได้แก่ นครปฐม เพชรบุรี สมุทรสาคร และราชบุรี

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักวิจัยท้องถิ่นจำนวน 4 คน ผู้บริหารสถานศึกษาจำนวน 4 คน คณะครูจำนวน 289 คน โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากชุมชน 4 แห่ง

ขอบเขตด้านเนื้อหา

- 1) สภาพทั่วไปและบริบทของสถานศึกษาในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
- 2) การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
- 3) กระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ จัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยบูรณาการพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น
- 4) แนวทางจัดการนวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ขอบเขตด้านตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น ได้แก่ นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ขอบเขตด้านพื้นที่ศึกษา

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

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ประเภทการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research) ในลักษณะของวิธีการวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Methods Research) โดยมีขั้นตอนการวิจัยดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 (R₁) การศึกษาบริบทและนวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ในพื้นที่ 4 จังหวัด ซึ่งตั้งอยู่ใน 8 จังหวัด ภูมิภาคตะวันตกที่เป็นเครือข่ายของมหาวิทยาลัยศิลปากร เป็นการศึกษาเชิงสำรวจเพื่อศึกษาบริบท สภาพการจัดการเรียนรู้ของสถานศึกษาว่ามีการนำพิพิธภัณฑ์หรือแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นมาใช้ในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน จัดกิจกรรมการเรียนรู้หรือไม่ อย่างไร ศึกษาบริบทการมีส่วนร่วมของชุมชนหรือบุคคลที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษา โดยดำเนินการศึกษาร่วมกับนักวิจัยท้องถิ่น มีการประชุมกลุ่มย่อยเพื่อทำความเข้าใจในกระบวนการวิจัยร่วมกันระหว่างบุคลากรของสถานศึกษา ผู้แทนหรือบุคคลในชุมชน ผู้รู้หรือผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ดำเนินการเก็บข้อมูล ตรวจสอบ และสังเคราะห์ข้อมูล รวมทั้งศึกษาแนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์แบบมีส่วนร่วมโดยบูรณาการพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่นในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยมีการดำเนินการดังนี้ 1) ประชุมคณะผู้วิจัยเพื่อ

วางแผนงานวิจัยและกำหนดแนวทางการดำเนินโครงการร่วมกัน 2) คัดเลือกพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น สำหรับดำเนินการทดลองพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ ได้พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ที่ใช้ในการวิจัยรวม 4 แห่ง 3) ประชุมนักวิจัยชุมชนเพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์ของแผนงานวิจัยในโครงการวิจัยย่อย แผนการดำเนินการวิจัย และแนวทางการดำเนินการวิจัย 4) ติดตามผลการดำเนินงานเป็นระยะ 5) คณะผู้วิจัยและที่ปรึกษาโครงการวิจัยลงพื้นที่เพื่อเยี่ยมชมสำรวจพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น เพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัย และแนวทางการดำเนินการวิจัยแก่ชุมชนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง รวมทั้งให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม และสำรวจสภาพภูมิปัญญาและแหล่งเรียนรู้ในชุมชน กระบวนการเรียนรู้ของคนในชุมชน การมีส่วนร่วมของคนในชุมชน รวมทั้งศึกษาสภาพของพิพิธภัณฑสถาน/แหล่งเรียนรู้ และ 6) คณะผู้วิจัยร่วมกับนักวิจัยท้องถิ่นจัดสนทนากลุ่มเพื่อศึกษาปัญหาความต้องการ ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะในการส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จากชุมชนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง

ขั้นตอนที่ 2 (D₁) การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เป็นขั้นตอนการสร้างรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ซึ่งเน้นกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ รูปแบบการมีส่วนร่วม และรูปแบบการใช้พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ นวัตกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย หลักสูตรสถานศึกษาที่บูรณาการพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่น กิจกรรมบูรณาการ และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ซึ่งได้มาจากผลการสังเคราะห์ข้อมูลในขั้นตอนที่ 1 โดยดำเนินการดังนี้ 1) นักวิจัยชุมชนและชุมชนร่วมกันออกแบบและพัฒนาโครงการหรือกิจกรรมโดยใช้พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นตามแนวทางของผลการศึกษาที่ได้จากการศึกษาสภาพบริบทชุมชน สภาพของพิพิธภัณฑสถาน/แหล่งเรียนรู้ที่ศึกษา และการวิเคราะห์ข้อมูล (SWOT Analysis) โดยเชื่อมโยงกับแนวคิด ทฤษฎี และหลักการเกี่ยวกับการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน การมีส่วนร่วมกับชุมชน และการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ 2) คณะผู้วิจัยจัดให้มี “การสัมมนานำเสนอแนวทางการพัฒนากิจกรรมในงานวิจัย เรื่อง รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์” โดยคณะผู้วิจัย ที่ปรึกษางานวิจัย นักวิจัยชุมชน และผู้ร่วมวิจัย ได้ร่วมกันอภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น เพื่อหาข้อสรุปร่วมกันในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ขั้นตอนที่ 3 (R₂) การทดลองใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยคณะผู้วิจัยที่ปรึกษาโครงการวิจัย และนักวิจัยชุมชนต่างพื้นที่เข้าร่วมในกิจกรรมที่แต่ละพื้นที่จัดขึ้นตามแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ซึ่งได้จากการมีส่วนร่วมของชุมชน การให้ข้อเสนอแนะของคณะผู้วิจัยและที่ปรึกษาโครงการวิจัย ตลอดจนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างนักวิจัยชุมชนแต่ละพื้นที่ ทั้งนี้ในระหว่างการศึกษาทดลองใช้นวัตกรรมการเรียนรู้คือ หลักสูตรสถานศึกษาที่บูรณาการพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่น กิจกรรมบูรณาการ และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ได้กำหนดให้มีการประเมินผลและปรับปรุงให้เหมาะสมตลอดระยะเวลาการทดลอง

ขั้นตอนที่ 4 (D₂) ประเมิน ปรับปรุง และพัฒนากระบวนการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับ การศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริม การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ใช้วิธีการประเมินทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ โดยมีประเด็นสำคัญในการประเมิน ได้แก่ รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระบวนการมีส่วนร่วม และการใช้พิพิธภัณฑ์ และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยมีวิธีดำเนินการคือ 1) ประเมินการเรียนรู้เชิง สร้างสรรค์ โดยเก็บข้อมูลจากการเข้าร่วมในโครงการหรือกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของ กลุ่มเป้าหมายและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในด้านความรู้ความเข้าใจ ผลสัมฤทธิ์ ทักษะ พฤติกรรม ผลงาน ความคิดเห็น และความพึงพอใจ 2) ประเมินการใช้ประโยชน์ของนวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยศึกษา กระบวนการ ผลผลิต ผลกระทบ และความยั่งยืนของโครงการหรือกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่จัด ขึ้น ซึ่งมีตัวชี้วัดประสิทธิผลกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ 4 ด้าน ได้แก่ ด้านกระบวนการ ด้านผลผลิต ด้าน ผลกระทบ และด้านความยั่งยืน 3) ขยายผลนวัตกรรมการเรียนรู้และกระบวนการทำงานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยนำไปใช้ในรูปแบบของกิจกรรม สื่อ วิธีการ หลักสูตร ฯลฯ 4) จัดสัมมนาเพื่อนำเสนอผลการจัดโครงการหรือ กิจกรรมแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนของพื้นที่ดำเนินการวิจัยแต่ละแห่ง และคืนข้อมูลแก่ชุมชน 5) วิเคราะห์และ สังเคราะห์รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้ พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และ 6) สรุปผลการวิจัยโดยการประชุม ร่วมกันระหว่างคณะผู้วิจัยและที่ปรึกษาโครงการวิจัย และจัดทำรายงานการวิจัย

ผลที่ได้จากการศึกษาสภาพพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิง สร้างสรรค์ และผลการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานเชิงสร้างสรรค์ ใช้วิธีการวิเคราะห์ เนื้อหา (Content Analysis) และนำเสนอในลักษณะการบรรยาย

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับ ชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์พบว่า พื้นที่การวิจัยทั้ง 4 แห่ง ได้แก่ 1) พิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง จังหวัดนครปฐม 2) แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัด เพชรบุรี 3) แหล่งเรียนรู้ปล่องเหลี่ยม จังหวัดสมุทรสาคร และ 4) แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ จังหวัดราชบุรี มีบริบทด้านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ที่เหมาะสมแก่การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ และมี ชุมชนและหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนให้ความร่วมมือในการดำเนินงานเป็นอย่างดีและต่อเนื่อง

2. ผลการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้ พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์พบว่า นวัตกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย หลักสูตรสถานศึกษาที่บูรณาการพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่น กิจกรรมบูรณาการ และ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

3. ผลการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้ พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์พบว่า กลุ่มเป้าหมายที่ใช้นวัตกรรมการ

เรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน เกิดความตระหนักและมีจิตสำนึกในการใช้พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นให้มีประโยชน์อย่างสูงสุด เกิดความรัก ชื่นชม ห่วงแหนและอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมอันมีค่าของท้องถิ่นและของประเทศชาติ ทุกฝ่ายมีส่วนร่วมในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียน โดยมีส่วนร่วมในการวางแผน มีส่วนร่วมในการดำเนินงาน และมีส่วนร่วมในการประเมินผล ผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานมีชิ้นงาน ผลงานที่สะท้อนความคิดสร้างสรรค์ และเกิดความภาคภูมิใจในชิ้นงานของตนเอง มีความเข้าใจในกระบวนการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

4. ผลการสังเคราะห์และเสนอรูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ผลการสังเคราะห์กระบวนการในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ที่ดำเนินการในพิพิธภัณฑสถาน/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น 4 แห่ง มีผลการดำเนินการจำแนกเป็น 4 ด้านดังนี้

4.1 ด้านการวิจัยและพัฒนา การดำเนินการวิจัยในพิพิธภัณฑสถาน/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นทั้ง 4 แห่ง มีการดำเนินการวิจัยครบถ้วนและถูกต้องตามระเบียบวิธีวิจัย ผู้วิจัยสามารถออกแบบการวิจัยที่เน้นการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม วิธีดำเนินการวิจัยได้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัยที่ต้องการศึกษา ผลการวิจัยที่ได้ตอบวัตถุประสงค์การวิจัยที่ได้กำหนดไว้ และสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้

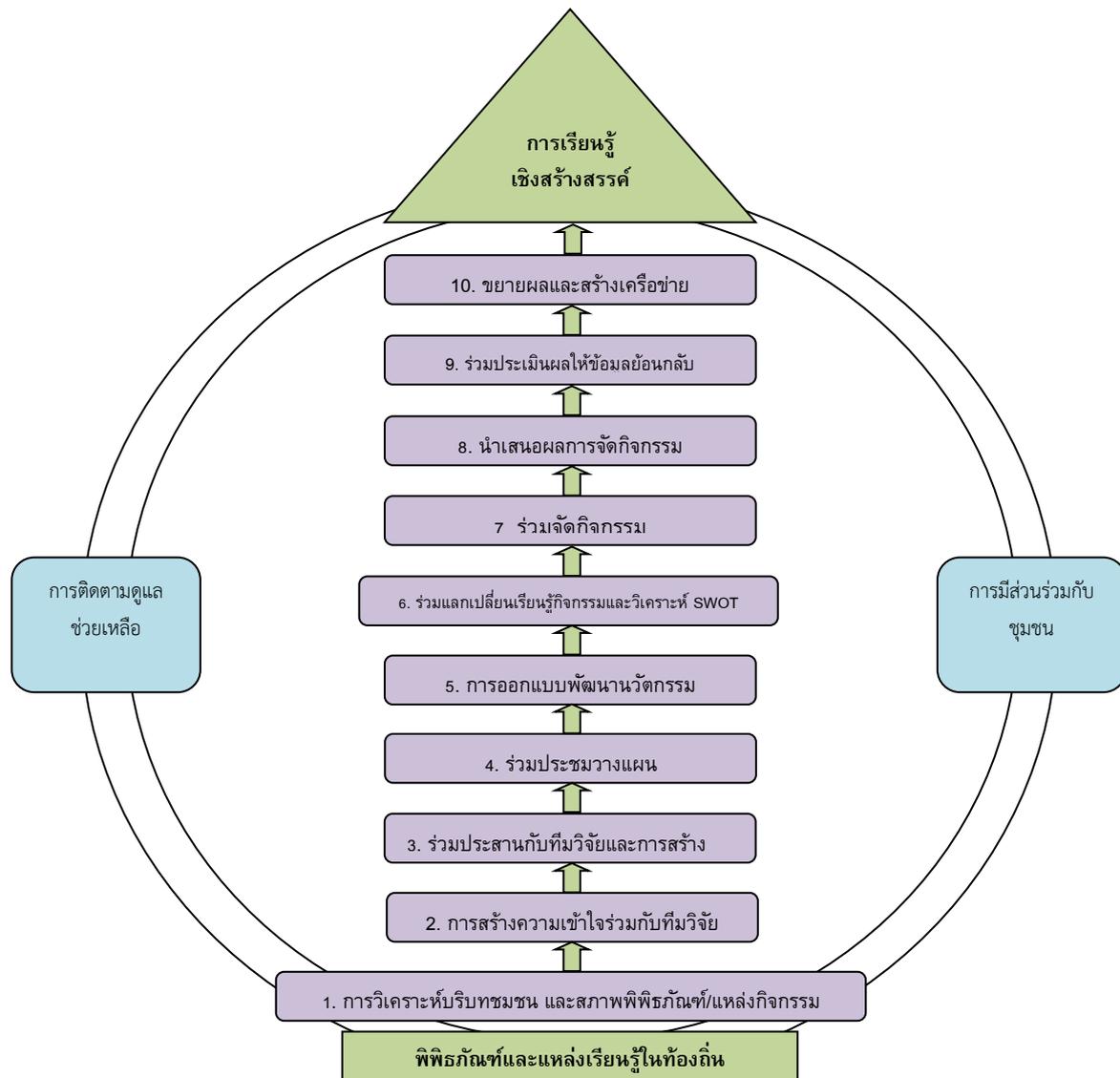
4.2 ด้านการมีส่วนร่วม การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑสถาน/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นทั้ง 4 แห่ง สมาชิกในชุมชน มีส่วนร่วมโดยมีการร่วมคิด ร่วมตัดสินใจ ร่วมให้ข้อมูล มีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรม ประเมิน และร่วมรับผลประโยชน์ ในทุกขั้นตอนของการดำเนินกิจกรรม

4.3 ด้านการเรียนรู้ การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑสถาน/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นทั้ง 4 แห่ง ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เรียนรู้การดำเนินโครงการร่วมกัน และเรียนรู้วิถีแก้ปัญหาข้อขัดแย้งต่าง ๆ มีความเชื่อมั่นและภาคภูมิใจในสิ่งที่เรียนรู้

4.4 ด้านความคิดสร้างสรรค์ การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑสถาน/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นทั้ง 4 แห่ง ทำให้มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถคิดริเริ่มในการทำกิจกรรม สามารถจัดกิจกรรมได้หลากหลายทำให้ผู้เข้าร่วมโครงการหรือกิจกรรม สามารถผลิตชิ้นงานสร้างสรรค์ต่าง ๆ ได้

รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย 1) หลักการของรูปแบบ คือ การพัฒนานวัตกรรมแบบมีส่วนร่วม 2) วัตถุประสงค์ของรูปแบบ คือ เพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ 3) ขั้นตอนรูปแบบ ประกอบด้วย (1) การวิเคราะห์บริบทชุมชนและสภาพพิพิธภัณฑสถาน/แหล่งเรียนรู้ (2) การสร้างความเข้าใจร่วมกับทีมวิจัย (3) ร่วมประสานกับทีมวิจัยและการสร้างเครือข่าย (4) ร่วมประชุมวางแผน (5) การออกแบบพัฒนานวัตกรรม (6) ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้กิจกรรมและวิเคราะห์ (7) ร่วมจัดกิจกรรม (8) นำเสนอผลการจัดกิจกรรม (9) ร่วมประเมินผลให้ข้อมูลย้อนกลับ และ 10) ขยายผลและสร้างเครือข่าย 4) เงื่อนไข/ปัจจัย/ตัวบ่งชี้สู่ความยั่งยืน ได้แก่ (1) การนำรูปแบบไปใช้ควรคำนึงถึงองค์ความรู้ด้านนวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน และพิพิธภัณฑสถาน/แหล่งเรียนรู้ของเครือข่าย (2) การสนับสนุนของสถานศึกษา

คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน และชุมชนในท้องถิ่น และ(3) การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับ
การศึกษาขั้นพื้นฐานจะสำเร็จได้ต้องให้ความสำคัญกับเครือข่ายและชุมชนในการดำเนินงาน ทั้งนี้ได้นำเสนอ
รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ไว้ดังแผนภาพ



แผนภาพ รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน
โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

การอภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การอภิปรายผล

1. การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ผลจากการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานจากทั้ง 4 แห่ง พบว่า นวัตกรรม การเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประกอบด้วยหลักสูตรสถานศึกษาที่บูรณาการพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ ท้องถิ่น กิจกรรมบูรณาการเรียนรู้อะไร และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนแบบฐานการเรียนรู้ ซึ่งนวัตกรรมดังกล่าวเป็นส่วนหนึ่งในการจัดการศึกษาระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานที่จะช่วยส่งเสริมความรู้ ความสามารถของผู้เรียน ตลอดจนทักษะกระบวนการด้านความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ซึ่งเมื่อพิจารณาวัตกรรมการ เรียนรู้ ทั้ง 4 แห่งกับมิติสำคัญของนวัตกรรม พบว่า นวัตกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นสอดคล้องกับมิติสำคัญของ นวัตกรรม 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) เป็นการสำรวจ สภาพแวดล้อมต่าง ๆ ทั้งภายในและภายนอก เพื่อตรวจจับสัญญาณของทั้งโอกาสและอุปสรรค สำหรับการ นำไปสู่จุดเริ่มต้นการเปลี่ยนแปลงในอนาคต 2) เลือกสรร (Selecting) เป็นการตัดสินใจเลือกสัญญาณที่สำรวจ พบเหล่านั้น เพื่อจะนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ 3) การนำไปปฏิบัติ (Implementing) เป็นการแปลง สัญญาณที่มีศักยภาพไปสู่การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ขึ้นและนำสิ่งเหล่านั้นออกเผยแพร่ 4) การเรียนรู้ (Learning) เป็นสิ่งจำเป็นที่ควรศึกษาและเรียนรู้ในขั้นตอนต่าง ๆ ของกระบวนการทางนวัตกรรมเพื่อก่อให้เกิดเป็นองค์ ความรู้พื้นฐานที่แข็งแกร่ง และสามารถนำไปใช้พัฒนาวิธีการสำหรับจัดการกับกระบวนการทางนวัตกรรม เหล่านั้นให้มีประสิทธิภาพที่ดียิ่งขึ้น

2. การมีส่วนร่วมกับชุมชน

ผลจากการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้ พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ พบว่า พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ทั้ง 4 แห่ง ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนานวัตกรรมในทุกขั้นตอน เริ่มตั้งแต่การวิเคราะห์บริบทและข้อมูล พื้นฐาน การวางแผน การออกแบบนวัตกรรมและกิจกรรม การนำไปใช้ และการประเมินผล โดยชุมชน ครู ผู้บริหารสถานศึกษา ผู้นำชุมชน ภูมิปัญญาชาวบ้าน ร่วมกันอภิปรายเสนอความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ทั้งก่อนเริ่มดำเนินการงาน ในลักษณะของการสนทนากลุ่มอย่างเป็นทางการและไม่เป็นทางการ เพื่อนำความ คิดเห็น ข้อเสนอแนะประเด็นต่างๆ มาใช้ในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ ส่งผลให้คนในชุมชนเกิดความ ตระหนัก เกิดความสามัคคีในชุมชนมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่ แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 ที่ได้เสนอแนวทางในการจัดการศึกษาของชุมชนไว้ว่า จัดการศึกษาโดยยึดถือ หลักการที่จะระดมทรัพยากรทุกอย่าง โดยการมีส่วนร่วมของบุคคล ครอบครัว ชุมชน องค์กรชุมชน และองค์กร ต่างๆ จึงจะเป็นแนวทางที่ทำให้เกิดการจัดการศึกษาของชุมชนได้ ซึ่งกระบวนการดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิด ของโคเฮนและอัฟฮอฟ (Cohen and Uphoff, 1977: 7-9) ผู้ริเริ่มทฤษฎีการมีส่วนร่วม กล่าวว่าการมีส่วนร่วม ต้องมีส่วนเกี่ยวข้องกับกระบวนการ 4 กระบวนการ คือ 1) การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ (Decision - Making) ซึ่งอาจเป็นการตัดสินใจตั้งแต่ในระยะเริ่ม การตัดสินใจในช่วงของกิจกรรม และการตัดสินใจในการดำเนิน

กิจกรรม 2) การมีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรม (Implementation) ซึ่งอาจเป็นไปในรูปของการเข้าร่วมโดย การให้มีการสนับสนุนทางด้านทรัพยากร การเข้าร่วมในการบริหารและการร่วมมือ รวมทั้งการเข้าร่วมในการร่วม แรงร่วมใจ 3) การมีส่วนร่วมในการรับผลประโยชน์ (Benefits) ซึ่งอาจจะเป็นผลประโยชน์ทางวัตถุ ทางสังคม หรือโดยส่วนตัว 4) การมีส่วนร่วมในการประเมินผล (Evaluation) ซึ่งนับเป็นการควบคุมและตรวจสอบ ทั้งนี้จาก ผลการวิจัยของอลงกรณ์ จุฑาเกตุ (2557: 1113) ได้ให้แนวทางการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดการ เรียนรู้ของพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น ประกอบด้วย 1) การเสริมสร้างปัจจัยที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนในการ จัดการเรียนรู้ 2) การเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจในการมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดการเรียนรู้ 3) การ เสริมสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดการเรียนรู้ และ 4) การเสริมสร้างเครือข่ายของการมี ส่วนร่วมของชุมชนในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ดังนั้นในการพัฒนา นวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ใน ท้องถิ่นจึงต้องอาศัยชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมดำเนินการทุกขั้นตอน และหาแนวทางที่เหมาะสมในการส่งเสริมการมี ส่วนร่วมของชุมชนทุกระดับ ซึ่งผลจากการร่วมมือของชุมชนจะช่วยปลูกฝังให้เด็กและเยาวชนในพื้นที่เกิดความ รัก และความร่วมมือในชุมชนมากขึ้น

3. การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ผลจากการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเพื่อ ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของทั้ง 4 แห่ง พบว่า นักเรียนมีผลงานชิ้นงานที่สะท้อนถึงการเรียนรู้เชิง สร้างสรรค์ ทั้งนี้เป็นเพราะว่านวัตกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นประกอบไปด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย และเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่คำนึงถึงความต้องการและความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน กิจกรรมส่งเสริม ให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะ กระบวนการเรียนรู้ได้อย่างเต็มศักยภาพ ผู้เรียนได้แสดงออกถึงความรู้และทักษะ เรียนและ ลงมือปฏิบัติจากเรื่องหรือสิ่งที่ตนเองสนใจและต้องการแสวงหาคำตอบ โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในชุมชน เป็นฐานการเรียนรู้ ซึ่งกระบวนการดังกล่าวสอดคล้องกับสุวิทย์ มูลคำ (2547: 52-53) ที่ได้กล่าวว่าการจัด กระบวนการเรียนรู้ตามแนวคิดการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ ต้องจัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจ และความถนัดของผู้เรียนคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริงฝึกปฏิบัติให้ ทำได้ คิดเป็น ทำเป็นและใฝ่เรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต ทั้งนี้เพราะการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เป็นการจัด กระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้รับการจัดการกระบวนการเรียนรู้ได้ใช้ความคิดเพื่อสร้างสรรค์ผลงานออกมาใน รูปแบบตามจินตนาการของแต่ละบุคคล ความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นความสามารถที่อยู่ในตัวมนุษย์ทุกคน เพราะ ความคิดสร้างเป็นการคิดค้นเพื่อค้นพบความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ ที่มีประโยชน์มีคุณค่า รวมทั้งเป็นลักษณะ ความคิดที่แปลกใหม่ ซึ่งอาจเกิดจากการคิดปรับปรุงเปลี่ยนแปลงจากความคิดเดิมให้เป็นความคิดแปลกใหม่ แตกต่างไปจากเดิม โดยบางครั้งอาจคงเค้าโครงเดิมไว้ หรืออาจแปลกไปจนไม่คงแนวคิดเดิมไว้เลย เอ็ดวาร์ด เดอ โบ โน (Edward De Bono, 1982) ได้กล่าวถึงคุณภาพของผลผลิตความคิดสร้างสรรค์ ขึ้นการแสดงออกอย่างอิสระที่ อาจไม่จำเป็นต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์หรือทักษะขั้นสูงแต่อย่างใด เพียงแค่กล้าที่จะแสดงออกอย่างอิสระ ขึ้น ผลิตงานออกมาโดยที่งานนั้นอาศัยเพียงทักษะบางประการเท่านั้น แต่ไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งใหม่ ขึ้นสร้างสรรค์ เป็น ขั้นที่แสดงความคิดใหม่ของคุณ โดยไม่ได้ลอกเลียนแบบความคิดจากใคร ถึงแม้งานนั้นจะมีคนอื่นไว้แล้วก็ตาม

และขั้นประดิษฐ์อย่างสร้างสรรค์ เป็นขั้นที่สามารถประดิษฐ์สิ่งใหม่ขึ้นโดยไม่ซ้ำของใคร นอกจากนี้ นวัตกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นเป็นความร่วมมือของชุมชน ผู้ปกครอง หน่วยงาน องค์กรในท้องถิ่นตลอดจนภูมิปัญญาที่เข้ามามีส่วนร่วมในการวางแผนดำเนินการงาน ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้จากความร่วมมือ มีห้องเรียนที่กว้างมากขึ้นเกิดความอบอุ่น มั่นใจในการเรียนรู้ส่งผลให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างชิ้นงาน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของกอร์ดอน (Gordon, 1961) ที่ได้กล่าวว่า ปัจจัยที่ส่งผลทางด้านบวกที่ช่วยเกื้อกูลส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ บุคคล บ้าน และสถานศึกษา สภาพแวดล้อมและสังคม ผู้เรียนมีความรู้สึว่าตนเองมีคุณค่าและได้รับการยอมรับ รวมทั้งมีเสรีภาพในการคิดและการแสดงออกอย่างอิสระ การเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติอย่างสร้างสรรค์ ทำให้ผู้เรียนมีความสุข มีอิสระในการทำงาน การสร้างผลงาน และผลิตผลงานตามความรู้ ความสามารถและความสนใจของตนเอง

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำรูปแบบไปใช้

1. จากการวิจัย พบว่า การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ควรพัฒนาจากการมีส่วนร่วมของชุมชนในทุกขั้นตอนตั้งแต่การวางแผน การดำเนินการ การประเมินผลและการรับผลประโยชน์ โดยใช้แหล่งเรียนรู้ พิพิธภัณฑสถานเป็นฐานทั้งนี้เพื่อให้นวัตกรรมตอบสนองความต้องการของคนในชุมชนรวมทั้งสถานศึกษาต้องเห็นประโยชน์ของการบูรณาการนวัตกรรมการเรียนการสอน

2. การมีส่วนร่วมของชุมชนควรสร้างเป็นเครือข่ายครอบคลุมทั้งสถานศึกษา พิพิธภัณฑสถาน แหล่งเรียนรู้ วัด องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ศิษย์เก่า ผู้ปกครอง ผู้สอน ผู้เรียน โดยการขับเคลื่อนของผู้บริหารสถานศึกษา และควรมีกระบวนการให้คำปรึกษาแนะนำช่วยเหลือการดำเนินงานในทุกขั้นตอน

3. ชุมชนควรมีองค์ความรู้เกี่ยวกับการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เนื้อหาเกี่ยวกับชุมชน พิพิธภัณฑสถาน แหล่งเรียนรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อนำมากำหนดเป็นนวัตกรรม

4. นวัตกรรมเรียนรู้ต้องสามารถนำไปบูรณาการในการจัดการเรียนการสอนและไม่แปลกแยกจากการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยกระบวนการสร้างนวัตกรรมควรผ่านการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานก่อนที่จะนำไปออกแบบและพัฒนา และการนำไปใช้จริงและปรับปรุง เพื่อให้สามารถนำไปขยายผลถึงกลุ่มเป้าหมายอื่นๆ รวมทั้งเป็นแนวให้สถานศึกษาสามารถพัฒนาต่อยอดได้

5. การนำนวัตกรรมไปใช้ควรปรับให้เหมาะสมกับบริบทของแต่ละชุมชน ทั้งนี้เพื่อให้ตอบสนองต่อการใช้ของผู้ใช้และให้นวัตกรรมมีความยั่งยืน ควรมีคู่มือแนวทางการปฏิบัติประกอบการใช้นวัตกรรมด้วย

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

ข้อเสนอแนะต่อโรงเรียน

1. โรงเรียนควรจัดให้มีการเรียนการสอนโดยใช้พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เป็นรายวิชาเพิ่มเติม

2. โรงเรียนควรมีการบูรณาการข้อมูลเนื้อหาด้านพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์แบบสหวิทยาการ และพหุวิทยาในรายวิชาที่สามารถทำได้

3. โรงเรียนควรใช้แหล่งเรียนรู้อื่น ๆ ในท้องถิ่น เพื่อพัฒนาการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน

4. การจัดการศึกษาของโรงเรียนไม่ควรแปลกแยกออกจากชุมชนและแหล่งเรียนรู้ โรงเรียนควรใช้ชุมชนและแหล่งเรียนรู้เป็นฐานในการเรียนรู้
5. โรงเรียนควรนำนวัตกรรมการเรียนรู้ไปขยายผลหรือจัดทำเป็นแผนนโยบายดำเนินงานของโรงเรียน

ข้อเสนอแนะต่อชุมชน

1. ผู้นำชุมชนควรสร้างความเข้าใจและความตระหนักให้คนในชุมชนเกิดความเข้าใจและเห็นคุณค่าของบทบาทการมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา
2. ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องควรมีการสนับสนุนงบประมาณให้ชุมชน หรืออำนวยความสะดวกประชาสัมพันธ์ให้ชุมชนเพื่อให้ชุมชนได้มีบทบาทอย่างเต็มที่ในการมีส่วนร่วม
3. คนในชุมชนเองควรมีการถ่ายทอดองค์ความรู้ของชุมชนจากรุ่นสู่รุ่นเพื่อไม่ให้สูญหาย

ข้อเสนอแนะต่อแหล่งเรียนรู้

1. แหล่งเรียนรู้ควรมีกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่หลากหลายเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เรียนที่มีความแตกต่างกัน
2. ควรมีการนำแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ เช่น อาชีพ ท้องเที่ยว เกษตรกรรมท้องถิ่น อุตสาหกรรมท้องถิ่น หรือภูมิปัญญามาใช้เป็นแหล่งเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ให้กับนักเรียน
3. ควรมีบุคลากรจากหลายหน่วยงานร่วมเป็นคณะกรรมการดำเนินงานเพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และเพื่อขยายมิติการมีส่วนร่วมและขยายเครือข่ายแหล่งเรียนรู้

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาวิจัยแหล่งเรียนรู้ ทำเนียบผู้รู้ หรือผลที่นักเรียนจะได้รับเพื่อตอบสนองความต้องการของนักเรียน
2. ควรมีการศึกษาผลกระทบและความยั่งยืนของนวัตกรรมมีส่วนร่วม และผลการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
3. ควรมีการศึกษาวิจัยนวัตกรรมการเรียนรู้โดยใช้แหล่งเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในระดับการศึกษาอื่น ๆ เช่น ระดับอาชีวศึกษา ระดับอุดมศึกษา หรือระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานในสังกัดอื่น ๆ เช่น โรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน

เอกสารอ้างอิง

ภาษาต่างประเทศ

- Alongkorn Jutaked. (2557). "Community Participation in Learning Management of the Bangkok Local Museums." *Veridian E-Journal*. 7, 3(September-December): 1113-1124.
- Cohen, J.M. and Uphoff, N. Rural. (1977). *Development Participation: Concept and Measure for Project Design Implementation and Evaluation*. New York: Cornell University.
- De Bono, E. (1982). *Lateral thinking : A Textbook of Creativity*. Penguin Books.

- Education Reform Office. (2545). **Education Reform Act of National Education 2542**. Bangkok : Boonsiri Printing.
- Gardner, H. (1991). **Multiple Intelligences: The Theory in Practice**. NY: Basic Books.
- Gordon, W. J. (1961). **Synerctics : The Development of creative Capacity**. New Yok: Harper & Row.
- Guilford, J. P. (1967). “Some Change in the Structure of Intellect Model.” **Educational Psychological Measurement**. 48, 1(June 1988): 1–4.
- National Education Commission, Office. (2542). **Education Guidelines According to the National Education Act 2542**. Bangkok : National Institute for Reform of Learning.
- National Education Commission, Office. (2545). **The National Education Act 2542 and Improvement 2545 (No.2)**. Bangkok : Office of the Council of Stage.
- National Innovation Agency. (2549). **The top of Thailand Innovation**. Bangkok : Ministry of Science and Technology.
- Office of the Education Council, Ministry of Education. (2551). **Progress reports In the years 2549 - 2550 managing resources**. Bangkok : Office of the Basic Education Commission.
- Sumnuk Auejirapongpun and Other. (2553). “Innovation: Meaning, types, and the Importance of the Entrepreneur.” **Journal of Business**. 33, 128(October-December): 49-65.
- Suwit Moolkum. (2547). **Strategies of Teaching Creativity**. Bangkok : Prints.
- UNESCO. (1996). **Learning: The Treasure within**. Paris: UNESCO Publishing.