



การพัฒนาแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถ
ในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

DEVELOPMENT OF COMMUNITY-BASED LEARNING MODEL
FOR PROMOTING SECONDARY SCHOOL STUDENTS' CAPABILITY
OF CREATIVE USE OF CULTURAL CAPITAL

ประสิทธิ์ ดีขาว

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2564



228029871

SWU iThesis gs581120034 dissertation / recv: 29092564 12:01:30 / seq: 30

การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถ
ในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา



ประสิทธิ์ ตึกขาว

ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยและพัฒนาหลักสูตร
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีการศึกษา 2564
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



228029971

SWU iThesis g5581120034 dissertation / recv: 29092564 12:01:30 / seq: 30

DEVELOPMENT OF COMMUNITY-BASED LEARNING MODEL
FOR PROMOTING SECONDARY SCHOOL STUDENTS' CAPABILITY
OF CREATIVE USE OF CULTURAL CAPITAL



PRASIT TUEKKHAOW

A Dissertation Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of DOCTOR OF PHILOSOPHY
(Curriculum Research and Development)
Graduate School, Srinakharinwirot University

2021

Copyright of Srinakharinwirot University



228029971

SWU iThesis gs581120034 dissertation / recv: 29092564 12:01:30 / seq: 30

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถ
ในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

ของ

ประสิทธิ์ ตึกขาว

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยและพัฒนาหลักสูตร

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก	 ประธาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดนุลดา จามจุรี)	(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มาเรียม นิลพันธุ์)
..... ที่ปรึกษาร่วม	 กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริยุภา พูลสุวรรณ)	(รองศาสตราจารย์ ดร.มารุต พัฒนาผล)



228029971

ชื่อเรื่อง	การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา
ผู้วิจัย	ประสิทธิ์ ดีกขาว
ปริญญา	ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
ปีการศึกษา	2564
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ดนุลดา จามจุรี
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	รองศาสตราจารย์ ดร. ศิริยุภา พูลสุวรรณ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาองค์ประกอบ และพัฒนาการเรียนรู้อยู่โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ดำเนินการ ในลักษณะการวิจัยและพัฒนา 4 ระยะ 1) ศึกษาองค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา 2) พัฒนาการเรียนรู้อยู่โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา 3) การทดลองศึกษานำร่องรูปแบบการเรียนรู้ 4) ศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนรู้ ผู้ให้ข้อมูลในการศึกษาองค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา คือ ผู้บริหารจากกระทรวงวัฒนธรรม และนักวิชาการ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านวัฒนธรรม รวมจำนวน 7 คน กลุ่มตัวอย่างในการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนรู้ คือนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนปิยะชาติพัฒนา ในพระราชูปถัมภ์ฯ จังหวัดนครนายก จำนวน 35 คน โดยการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) ผลการวิจัยพบว่า (1) องค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ คือ องค์ประกอบที่ 1 การจัดการความรู้ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน องค์ประกอบที่ 2 การสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน และองค์ประกอบที่ 3 การสื่อสารและนำเสนอคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน (2) รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ประกอบด้วยกระบวนการเรียนรู้ 4 ขั้น (4Cs) คือ ขั้นที่ 1 เรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning) ขั้นที่ 2 สร้างสรรค์ร่วมคิด (Cooperative Thinking) ขั้นที่ 3 ประดิษฐ์นวัตกรรม (Creative Innovation) ขั้นที่ 4 นำประสบการณ์มาสื่อสาร (Communicating Experience) (3) ประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนรู้ พบว่า 1) ค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ที่ผู้เรียนประเมินตนเอง ผู้วิจัยประเมินผู้เรียน และผู้ช่วยสอนประเมินผู้เรียน มีพัฒนาการที่สูงขึ้นตามช่วงระยะเวลาของการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ที่ผู้เรียนประเมินตนเอง ผู้วิจัยประเมินผู้เรียน และผู้ช่วยสอนประเมินผู้เรียน หลังการทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยคะแนนสูงกว่าก่อนการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : รูปแบบการเรียนรู้, ความสามารถ, การใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์, นักเรียนระดับมัธยมศึกษา

Title	DEVELOPMENT OF COMMUNITY-BASED LEARNING MODEL FOR PROMOTING SECONDARY SCHOOL STUDENTS' CAPABILITY OF CREATIVE USE OF CULTURAL CAPITAL
Author	PRASIT TUEKKHAOW
Degree	DOCTOR OF PHILOSOPHY
Academic Year	2021
Thesis Advisor	Assistant Professor Dr. Danulada Jamjuree
Co Advisor	Associate Professor Dr. Siriyupa Poonsuwan

The research aims to study the components and to develop a community-based learning model to promote capability of creative use of cultural capital among secondary school students. The research and development procedures were implemented in four phases: (1) the study of the components denoting the capability of the creative use of cultural capital among secondary school students; (2) the development of a community-based learning model to promote capability of creative use of cultural capital for secondary school students; (3) a pilot study of the learning model; and (4) a study of the effectiveness of the learning model. The seven key informants in the first phase were executives from Ministry of Culture, scholars and experts with cultural expertise. The sample group for evaluating the effectiveness of the learning model were selected by the cluster random sampling technique composed of 35 students in Grade Nine from Piyajat Pattana School under Her Royal Highness Princess Maha Chakri Sirindhorn Patronage in Nakhon Nayok province. The research yielded the following: (1) there were three components denoting capability of creative use of cultural capital of secondary school students. The first component was the wisdom management of local cultural capital. The second component was creative production based on local cultural capital. The third component was communication about the value of local cultural capital; (2) the community-based learning model to promote capability of creative use of cultural capital for secondary school students consisted of four stages (4Cs) including collaborative learning; cooperative thinking; creative innovation; and communicating experience; (3) the results of effectiveness of the community-based learning model yielded the following results: (1) the average scores of the capability of creative use of cultural capital among secondary school students obtained from self-assessment, the assessments of the researchers and the co-teachers increased constantly, with a statistical significance at .05; (2) the average scores of the capability of creative use of cultural capital among secondary school students obtained by self-assessment, the assessments of the researchers and co-teachers after the implementation of the learning model were higher than the pre-test scores with a statistical significance at .05.

Keyword : Learning Model, Capability, Creative Use of Cultural Capital, Secondary School Students

กิตติกรรมประกาศ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จสมบูรณ์ด้วยความกรุณาอย่างยิ่งจากคณาจารย์หลายท่าน ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดนุตา จามจุรี อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริภา พูลสุวรรณ อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ที่ให้ความกรุณาเสียสละเวลาอันมีค่าให้คำปรึกษา คำแนะนำ กำลังใจ ตลอดจนกระตุ้นและผลักดันให้ผู้วิจัยทำปริญญานิพนธ์สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี อีกทั้งยังเป็น “ครูเพื่อศิษย์” ที่อบรมสั่งสอนและเป็นแบบอย่างที่ดีให้ผู้วิจัยได้เรียนรู้ตลอดระยะเวลาของการศึกษาและการทำงานในรั้ว มศว ขอกราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มาเรียม นิลพันธุ์ และรองศาสตราจารย์ ดร.มารุต พัฒนาผล ที่ได้กรุณามาเป็นกรรมการสอบปริญญานิพนธ์

ขอขอบคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.วิชัย วงษ์ใหญ่ ครูผู้สร้างแรงบันดาลใจของการเป็นนักวิชาการด้านการศึกษาและวัฒนธรรม นับตั้งแต่วันแรกของการสอบสัมภาษณ์ “ประสิทธิ์ คุณอย่าทิ้งวัฒนธรรมนะ และคุณต้องสอนให้เด็กยุคใหม่เห็นว่าวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่มีความค่า” นิสิตคนนี้ไม่เคยลืม

ขอขอบคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติกร นพอุดมพันธุ์ ว่าที่ร้อยตรี ดร.เกิดศิริ นกน้อย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุวิรัตน์ จันทพงษ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติชัย สุธาสีโนบล ดร.โสดา คล้ายสำริด อาจารย์ ดร.มิ่ง เทพक्रमเมืองที่ให้ความอนุเคราะห์ในการสัมภาษณ์ ตรวจคุณภาพเครื่องมือ ตลอดจนให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ต่อการวิจัย

ขอขอบคุณ ผู้อำนวยการอานนท์ คำชู ผู้อำนวยการกองการณ จารุธีรนาท ผู้อำนวยการกาญจนา ตุ่มกลีบ รองศาสตราจารย์ ดร.จินตนา สายทองคำ ดร.อนันต์ นาวิไล คุณสุศักดิ์ สิงห์วิบูลย์ อาจารย์ ดร.ธนากร วัฒนกุล ที่ให้สัมภาษณ์ข้อมูลเกี่ยวกับการพัฒนาความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ ขอขอบคุณผู้อำนวยการ สุกัญญา เพาะบุญ ครูณนุช ศรีราชฤทธิ์ ครูวิภาวดี ธีวีกุล ตลอดจนนักเรียนโรงเรียนปิยะชาติพัฒนาในพระราชูปถัมภ์ ฯ จังหวัดนครนายกที่น่ารักทุกคน ที่ได้ร่วมสร้างประสบการณ์และความทรงจำอันมีค่า

ขอขอบคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติคุณ รุ่งเรือง ที่ได้ให้คำแนะนำและมอบโอกาสในการศึกษาต่อครั้งนี้ ขอขอบคุณ อาจารย์ ดร.ยุคลวัชร ภัคดีจักริณี อาจารย์ ดร.ธารทิพย์ ขุนทอง อาจารย์ ดร.ณัฐวรรณ วิวัฒน์กิจกุล อาจารย์ ดร.มานิตา ศรีสีตานนท์ อาจารย์ดิณณภพ มาลาพุด คุณฉันทินยา วิศปาแก้ว ที่ได้ให้คำแนะนำในการวิเคราะห์ข้อมูลให้คำปรึกษาตลอดจนให้ความช่วยเหลือในการจัดกิจกรรมจนประสบความสำเร็จอย่างยิ่ง

ขอบคุณกัลยาณมิตร รุ่นที่ 24 ตลอดจนรุ่นพี่ รุ่นน้อง ที่ร่วมแบ่งปันความรู้ ประสบการณ์ ให้ความอนุเคราะห์ช่วยเหลือตลอดระยะเวลาของการศึกษาและการทำปริญญานิพนธ์

สำนึกในพระคุณ คุณแม่ชวนตัว ตึกขาว ผู้เป็นดังดวงใจ คอยอยู่เคียงข้างและเป็นกำลังใจสำคัญจนทำให้ลูกประสบความสำเร็จในวันนี้ ขอขอบคุณพ่อบวรจ อูปลิทธิ พี่ชายโกศล ตึกขาว คุณประภัสสร สุทธิปัญญานนท์ที่คอยสนับสนุนและให้กำลังใจ อีกทั้งญาติมิตร เพื่อน พี่ น้อง ครู อาจารย์คณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่ให้กำลังใจ และให้ความช่วยเหลือในทุก ๆ เรื่อง

และสุดท้ายนี้ ขอขอบคุณ สถาบันวิจัย พัฒนา และสาธิตการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่ได้สนับสนุนและมอบโอกาสอันมีค่ายิ่งในการเป็น “นิสิตปริญญานิพนธ์ และดุริยางค์ดุริยางคศาสตร์และการวิจัยและพัฒนาหลักสูตรรุ่นที่ 24”

ประสิทธิ์ ตึกขาว

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญรูปภาพ	ฐ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง	1
คำถามการวิจัย.....	9
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	9
ความสำคัญของการวิจัย	9
ขอบเขตของการวิจัย	10
สมมติฐานการวิจัย.....	11
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	11
กรอบแนวคิดในการวิจัย	13
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	15
1. ความจำเป็นในการพัฒนาคุณภาพเยาวชนด้านวัฒนธรรม.....	16
2. แนวคิดเกี่ยวกับทุนทางวัฒนธรรม	18
3. แนวคิดเกี่ยวกับความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์	29

4. แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริม ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับ มัธยมศึกษา	38
5. แนวคิดการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถใน การใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา.....	61
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย	74
ระยะที่ 1 การศึกษาองค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของ นักเรียนระดับมัธยมศึกษา.....	74
ระยะที่ 2 การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการ ใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา	82
ระยะที่ 3 การทดลองศึกษานำร่อง (Pilot Study) ร่างรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับ นักเรียนระดับมัธยมศึกษา.....	100
ระยะที่ 4 การประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้าง ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับ มัธยมศึกษา	102
บทที่ 4 ผลการศึกษา	113
ส่วนที่ 1 ผลการศึกษาองค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา.....	114
ส่วนที่ 2 ผลการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถใน การใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา.....	128
ส่วนที่ 3 ผลการทดลองศึกษานำร่อง (Pilot Study) ร่างรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียน ระดับมัธยมศึกษา.....	150

ส่วนที่ 4 ผลการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้าง ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับ มัธยมศึกษา	153
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	177
ความมุ่งหมายของการวิจัย	177
วิธีดำเนินการวิจัย	177
สรุปผลการวิจัย	180
อภิปรายผลการวิจัย	185
ข้อเสนอแนะ	195
บรรณานุกรม	197
ภาคผนวก	205
ประวัติผู้เขียน	276



228029971

สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 การสังเคราะห์แนวคิดการใช้ทุนทางวัฒนธรรมจากข้อมูลงานวิจัย	30
ตาราง 2 การสังเคราะห์ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์	34
ตาราง 3 ความสอดคล้องและความสัมพันธ์ของหลักการเรียนรู้	64
ตาราง 4 ความสอดคล้องและความสัมพันธ์ของแนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้ เพื่อพัฒนา กระบวนการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการ ใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา	68
ตาราง 5 การสังเคราะห์หลักการของรูปแบบการเรียนรู้จากแนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้	84
ตาราง 6 การสังเคราะห์กระบวนการเรียนรู้ของรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อ เสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับ มัธยมศึกษา	88
ตาราง 7 แสดงบทบาทของผู้เรียน ผู้สอน และชุมชน ในกระบวนการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้ โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา	92
ตาราง 8 ระยะเวลาของการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถ ในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา	109
ตาราง 9 ข้อสรุปนิยาม องค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของ นักเรียนระดับมัธยมศึกษา จากผลการวิเคราะห์เอกสาร และการสอบถามโดยผู้เชี่ยวชาญ	117
ตาราง 10 ผลการสังเคราะห์พฤติกรรมบ่งชี้ตามองค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทาง วัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา	120
ตาราง 11 ผลการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของนิยามความหมาย องค์ประกอบ และ พฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับ มัธยมศึกษา	123

ตาราง 12 แสดงผลการปรับปรุงนิยาม องค์ประกอบ และพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา	126
ตาราง 13 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ..	134
ตาราง 14 ผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา	139
ตาราง 15 ผลการประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา	141
ตาราง 16 ผลการประเมินความสอดคล้องขององค์ประกอบภายในรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา	143
ตาราง 17 แสดงผลการปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา.....	145
ตาราง 18 ตัวอย่างแบบประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา	147
ตาราง 19 ผลการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของแบบประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา.....	149
ตาราง 20 ผลการตรวจสอบความเชื่อมั่นระหว่างผู้ประเมิน (Inter-Rater Reliability)	153
ตาราง 21 แสดงค่าคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา จากผู้เรียน ผู้วิจัย และผู้ช่วยสอน	155
ตาราง 22 ค่าคะแนนเฉลี่ยจำแนกตามองค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาจากผู้เรียน ผู้วิจัย และผู้ช่วยสอน.....	156
ตาราง 23 การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบวัดซ้ำของพัฒนาการความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา	158

ตาราง 24 การวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยรายคู่ของความสามารถในการใช้ทุนทาง วัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาด้วยวิธี Bonferroni	159
ตาราง 25 แสดงข้อค้นพบและประเด็นการปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับ มัธยมศึกษา.....	174



สารบัญรูปภาพ

หน้า

ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย	14
ภาพประกอบ 2 หลักการของรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา	67
ภาพประกอบ 3 รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา	73
ภาพประกอบ 4 วงจรรูปแบบการเรียนรู้ 4Cs MODEL	91
ภาพประกอบ 5 แสดงแบบแผนการทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้	103
ภาพประกอบ 6 การปรับปรุงภาพร่างรูปแบบการเรียนรู้ 4Cs MODEL	146
ภาพประกอบ 7 แสดงคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ของผู้เรียน ผู้วิจัย และผู้ช่วยสอน	156
ภาพประกอบ 8 แสดงร้อยละความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ จำแนกตามองค์ประกอบ	157
ภาพประกอบ 9 แสดงคะแนนเฉลี่ยการประเมินพัฒนาการความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา	160
ภาพประกอบ 10 แสดงคะแนนเฉลี่ยประเมินผลงานของกลุ่มที่ 1 การแสดงสร้างสรรค์ “ตามรอยดงละคร”	161
ภาพประกอบ 11 แสดงคะแนนเฉลี่ยประเมินผลงานของกลุ่มที่ 2 วิดีโอคลิปแนะนำ “ท่องเที่ยวดงละคร”	163
ภาพประกอบ 12 แสดงคะแนนเฉลี่ยประเมินผลงานของกลุ่มที่ 3 ตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์ “มะยมชิดสวนลุงชิด”	166
ภาพประกอบ 13 ผลการเปรียบเทียบคะแนนประเมินกับเกณฑ์คุณภาพ	168
ภาพประกอบ 14 รูปแบบการเรียนรู้ 4Cs MODEL	176

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

“วัฒนธรรม” เป็นสิ่งที่แสดงถึงความเจริญงอกงามของสังคม ความกลมเกลียวก้าวหน้าของชาติและศีลธรรมอันดีของประชาชนทั้งทางจิตใจและวัตถุ อันเป็นผลจากระบบความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ มนุษย์กับสังคม และมนุษย์กับธรรมชาติ ที่มีการสั่งสมและถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่น จากสังคมหนึ่งไปสู่อีกสังคมหนึ่ง จนกลายเป็นรูปแบบ วิธีการ และระบบความคิด ตลอดจนแบบแผนที่ถูกสร้างขึ้น (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2535; สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, 2555) ดังพระราชดำรัสของพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศรมหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร ในโอกาสเสด็จพระราชดำเนินไปทรงเปิดพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ จังหวัดสุโขทัย เมื่อวันที่ 25 มกราคม พ.ศ.2507 ความว่า “...ชาติไทยเรานั้นได้มีเอกราช มีภาษา ศิลปะ และขนบธรรมเนียมประเพณีเป็นของตนเองมาช้านานหลายศตวรรษแล้ว ทั้งนี้เพราะบรรพบุรุษของเราได้สละอุทิศชีวิต กำลังทั้งกายและใจ สะสมสิ่งเหล่านี้ไว้ให้พวกเรา จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่เราจะต้องรักษาสืบสิ่งเหล่านี้ไว้ให้คงทนถาวร ตกเป็นมรดกของอนุชนรุ่นหลังต่อไป ข้าพเจ้าเห็นว่าโบราณวัตถุและศิลปวัตถุทั้งหลายนั้นเป็นสิ่งสำคัญยิ่งที่ชี้ให้เห็นอดีตอันรุ่งโรจน์ของชาติไทยเรา เป็นประโยชน์แก่การศึกษาทั้งในทางประวัติศาสตร์ ศิลปะ โบราณคดี และวัฒนธรรม จึงควรที่ทุกฝ่ายจะได้ช่วยกันทะนุถนอมบำรุงรักษาอย่าให้สูญสลายไป..” (กรมศิลปากร, 2548) จากความสำคัญของวัฒนธรรมดังพระราชดำรัส กล่าวได้ว่าหากชาติใดมีความแข็งแกร่งทางวัฒนธรรม ชาตินั้นก็คงความเป็นชาติไว้ได้ ดังนั้น เมื่อวัฒนธรรมก่อให้เกิดความเป็นชาติขึ้นได้ การรักษาวัฒนธรรมก็เปรียบเสมือนการรักษาชาติได้เช่นนั้น

วัฒนธรรมเปรียบเสมือนสินทรัพย์ เป็นทุนสำคัญในการพัฒนาและขับเคลื่อนเศรษฐกิจ เนื่องจากการสร้างนวัตกรรมต่าง ๆ มักมีวัฒนธรรมเป็นรากฐาน เพราะวัฒนธรรมได้เข้าไปปลูกฝังหล่อหลอม กล่อมเกลาวีถีการดำเนินชีวิตของมนุษย์ ความหลากหลายของวัฒนธรรมยังสะท้อนให้เห็นถึงความแตกต่างของคนในชาติ ซึ่งแต่ละพื้นที่มีการก่อตัวและมีพัฒนาการที่ต่างกัน ทำให้เกิดความแตกต่างในด้านวิถีชีวิตและวัฒนธรรม (ธัชภรณ์ ศรีเมือง, 2561) การทำความเข้าใจในการใช้วัฒนธรรมเป็นฐานคิดเพื่อสร้างผลงานนวัตกรรมนั้นถือเป็นการใช้ทรัพยากรที่เป็นทุน หรืออาจเรียกว่าใช้ทุนทางวัฒนธรรมให้เกิดประโยชน์อย่างมีคุณค่า ซึ่งทุนทางวัฒนธรรมมีความสำคัญและเกี่ยวข้องกับความรู้ ภูมิปัญญา และงานสร้างสรรค์ที่มีการสะสมและฝังตัวจนเกิดเป็นมูลค่า (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2559) โดยสามารถแบ่งประเภทของทุนทางวัฒนธรรมได้เป็น

2 ลักษณะ คือ ทูทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ประกอบด้วย ระบบคุณค่า ค่านิยม ความเชื่อ ภาษา จารีตประเพณี พิธีกรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น ฯลฯ และทูทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้ ประกอบด้วย โบราณสถาน โบราณวัตถุ สถาปัตยกรรม และงานศิลปกรรมแขนงต่าง ๆ รวมถึงอุทยานประวัติศาสตร์ วัดในพระพุทธศาสนา และพิพิธภัณฑ์ ฯลฯ (Throsby, 2001, p. 46) เมื่อโลกกำลังเข้าสู่สังคมฐานความรู้ การประยุกต์และบูรณาการทูทางวัฒนธรรมกับการพัฒนาเศรษฐกิจจึงส่งผลให้ทูทางวัฒนธรรมเข้ามามีบทบาทมากยิ่งขึ้น เพราะทูทางวัฒนธรรมเป็นเครื่องมือของผู้ประกอบการที่มีส่วนสำคัญในการส่งเสริมให้ภาคอุตสาหกรรมและการบริการมีความแปลกใหม่น่าสนใจ ทำให้เกิดจุดเปลี่ยนทางธุรกิจที่ไม่เน้นการลงทุนสูง สามารถสร้างมูลค่าได้โดยการสอดแทรกทางวัฒนธรรม ไม่ว่าจะเป็นด้านจารีตขนบธรรมเนียมประเพณี วิถีชีวิต และความเชื่อ เป็นรากฐานในการต่อยอดความคิดสร้างสรรค์ เพราะทูทางวัฒนธรรมถือเป็นทูทางปัญญาที่เป็นฐานในการสร้างสิ่งใหม่ ๆ เช่น งานศิลปะ วัฒนธรรมดั้งเดิม เรื่องเล่า ประวัติศาสตร์ ภูมิปัญญาท้องถิ่น หากสามารถนำไปพัฒนาและใช้ประโยชน์จากทุนดังกล่าวได้อย่างเต็มที่แล้ว ก็จะนำมาซึ่งรายได้และมูลค่า ทุนวัฒนธรรมจึงถือเป็นหัวใจสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจของชาติ (กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม, 2559; สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ และศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ, 2552; ธีรภรณ์ ศรีเมือง, 2558) นอกจากนี้ การพัฒนาทูทางวัฒนธรรม ยังมีความเกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) ซึ่งเป็นนโยบายและแนวทางสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศไทย เพราะเศรษฐกิจสร้างสรรค์จะประสบความสำเร็จไม่ได้ หากขาดการนำทูทางวัฒนธรรมมาพัฒนาและต่อยอดให้เกิดมูลค่า โดยในปัจจุบันรัฐบาลได้มีแผนงานเพื่อส่งเสริมทูทางวัฒนธรรมในเชิงพาณิชย์ เนื่องจากวัฒนธรรมเปรียบเสมือนต้นน้ำในห่วงโซ่มูลค่าของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (ไกรฤกษ์ ปิ่นแก้ว, 2544; สุวิทย์ เมษินทรีย์, 2559)

จากสภาวะการณ์ของสังคมไทยมีความก้าวหน้าในด้านเทคโนโลยี เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในทุกมิติทางสังคม เศรษฐกิจ และการเมือง ซึ่งการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวส่งผลกระทบต่อสังคมและวัฒนธรรม ก่อให้เกิดการครอบงำทางความคิด แบบแผนการประพฤติปฏิบัติ การบริโภคนิยม และปัญหาทางสังคม ประกอบกับการเลือนไหลของวัฒนธรรมต่างชาติที่เข้ามามีอิทธิพลต่อวัฒนธรรมของชาติผ่านสังคมยุคดิจิทัล ในขณะที่คนไทยจำนวนมากไม่สามารถคัดกรองและเลือกรับวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสมส่งผลต่อวิถีชีวิต ค่านิยม ทศนคติ และพฤติกรรมในการดำเนินชีวิต (กระทรวงวัฒนธรรม, 2559) สถานการณ์ดังกล่าวทำให้เยาวชนทั่วโลกให้ความสนใจและตื่นตัวเป็นอย่างมาก ดังเห็นได้จากแถลงการณ์ของเยาวชนที่เข้าร่วมในงานเทศกาล

วัฒนธรรมเยาวชนนานาชาติ (International Youth Cultural Festival: IYCF 2015) ภายใต้หัวข้อ “เอกภาพและความสามัคคี: ความเข้มแข็งภายใต้ความหลากหลายทางวัฒนธรรม” (Unity and Solidarity: Strength in Cultural Diversity) ซึ่งจัดขึ้นโดยกระทรวงศึกษาธิการแห่งราชอาณาจักรกัมพูชา เพื่อแลกเปลี่ยนแนวคิดและทำข้อตกลงร่วมกันของเยาวชน 16 ประเทศ ได้แก่ ประเทศสมาชิกอาเซียน 10 ประเทศ และอีก 6 ประเทศ ได้แก่ ประเทศออสเตรเลีย อินเดีย จีน เกาหลี ญี่ปุ่น และรัสเซีย จากแถลงการณ์ของกลุ่มเยาวชนได้กล่าวไว้ว่า “พวกเราเยาวชนจาก 16 ประเทศตระหนักถึงความสำคัญของการสร้างความเข้าใจร่วมกันระหว่างเยาวชน เรามีความมุ่งมั่นในการสร้างความเป็นเอกภาพและความสามัคคีท่ามกลางวัฒนธรรมที่หลากหลาย และเชื่อมั่นว่าการที่จะสร้างสันติภาพที่ยั่งยืนได้นั้นจำเป็นต้องมีการสร้างความเข้าใจทางด้านวัฒนธรรมด้วยการส่งเสริมการแลกเปลี่ยนความรู้ การยกระดับความเข้าใจด้านวัฒนธรรม ซึ่งถือเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยสร้างสันติภาพ อีกทั้งยังช่วยกระชับความสัมพันธ์และความร่วมมือระหว่างประชากรที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมได้อย่างยั่งยืน” (The ASEAN Secretariat, 2015) เห็นได้ว่าการส่งเสริมให้เยาวชนเห็นคุณค่าและตระหนักในการรักษาวัฒนธรรมของชาติตนเองเป็นสิ่งที่เยาวชนทั่วโลกให้ความสนใจเป็นอย่างมาก ฉะนั้นการส่งเสริมให้เยาวชนมีความรู้ความเข้าใจและเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ทุกภาคส่วนต้องร่วมกันสนับสนุน เพื่อสร้างความเป็นเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชาติให้ดำรงอยู่ในสังคมโลกด้วยความภาคภูมิใจ

ความตระหนักถึงการเปลี่ยนแปลงด้านสังคมและวัฒนธรรมที่กำลังจะเกิดขึ้นนี้ ส่งผลให้เกิดการจัดทำแผนพัฒนาระดับชาติเพื่อปลูกฝังคุณค่าของวัฒนธรรม เห็นได้จากสาระสำคัญของแผนยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี (พ.ศ.2560-2579) ที่ได้กล่าวถึงการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ มุ่งหวังให้คนไทยเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ มีความพร้อมทั้งกายและใจ สติปัญญาสามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต มีทักษะในศตวรรษที่ 21 รักษาและรู้คุณค่าทางวัฒนธรรม ปรับเปลี่ยนค่านิยมเพื่อให้คนประพฤติดีมีจิตสำนึก ร่วมกันในการสร้างสังคมที่น่าอยู่ ปฏิรูปการเรียนรู้ในทุกระดับตั้งแต่ระดับขั้นปฐมวัยจนถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งกระทรวงวัฒนธรรมได้วิเคราะห์กรอบทิศทางยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี กรอบทิศทางตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 12 (พ.ศ.2560-2564) รวมทั้งข้อเสนอของสภาขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศที่เกี่ยวข้องกับงานวัฒนธรรมเพื่อจัดทำกรอบทิศทางตามยุทธศาสตร์ด้านวัฒนธรรมระยะ 20 ปี โดยมีเป้าหมายให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทางวัฒนธรรมในระดับนานาชาติ มีภาพลักษณ์ความสัมพันธ์ที่ดี และได้รับการยอมรับในเวทีทางวัฒนธรรมระดับสากล ส่งเสริมและสนับสนุนให้ประเทศไทยมีรายได้จากอุตสาหกรรมสร้างสรรค์โดยใช้ทุนทางวัฒนธรรม



228029971

จากสาระสำคัญของแผนยุทธศาสตร์ พบว่าการขับเคลื่อนการดำเนินงานตามยุทธศาสตร์ด้านวัฒนธรรมที่สำคัญ คือการรณรงค์และปลูกฝังค่านิยมผ่านสถาบันสังคมทุกระดับ เสริมสร้างผู้นำการเปลี่ยนแปลง พัฒนาคุณภาพมาตรฐานด้านวัฒนธรรม รณรงค์ผ่านสื่อต่าง ๆ ทั้งสื่อกระแสหลัก สื่อสมัยใหม่ และสื่อบุคคล ผ่านระบบการศึกษาทั้งการศึกษาในระบบ นอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย อีกทั้งยังมุ่งพัฒนากระบวนการเรียนรู้ เสริมสร้างกิจกรรม การสร้างความรู้ผ่านกระบวนการคิดด้วยตนเอง พัฒนาสื่อให้มีความทันสมัย วิจัยและพัฒนา นวัตกรรมเพื่อพัฒนาระบบการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับบริบทของสังคมไทยและ สังคมโลก ส่งเสริมอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมโดยการพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ การสร้างสรรค์ โดยใช้ทุนทางวัฒนธรรม เสริมสร้างคุณค่าสังคมและมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ ซึ่งในการขับเคลื่อน การพัฒนาประเทศในมิติวัฒนธรรมมีสิ่งที่จะต้องเร่งรัดการดำเนินงานให้เกิดเป็นรูปธรรม ได้แก่ การ ปลูกฝังให้เด็กและเยาวชนมีความรัก ความหวงแหน และภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ของวัฒนธรรม ท้องถิ่น ยกกระตือรือร้นการบริหารจัดการมรดกภูมิปัญญา ส่งเสริมการพัฒนาและต่อยอดทุนทาง วัฒนธรรมเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ (กระทรวงวัฒนธรรม, 2559) ดังเช่น ประเทศเกาหลีใต้ที่ประสบความสำเร็จอย่างมากในการขับเคลื่อนความมั่งคั่งผ่านทุนทางวัฒนธรรม ไม่ว่าจะเป็น ภาพยนตร์ ดนตรี เสื้อผ้า อาหาร เครื่องสำอาง การท่องเที่ยว แม้กระทั่งการทำศัลยกรรมสไตส์ เกาหลี เมื่อภาพยนตร์เรื่องแดจังกึมเข้ามาฉาย ได้ทำให้อาหารเกาหลีเป็นที่นิยมและได้รับความ สนใจจากคนไทยมากขึ้น มีร้านอาหารเกาหลีปิ้งย่างเกิดขึ้นมาก กระแสวัฒนธรรมเกาหลีได้ เปลี่ยนแปลงเศรษฐกิจและสังคมแบบก้าวกระโดดจนเป็นที่จับตามองทั่วโลก โดยชาวยุโรป วัฒนธรรม เป็นสินค้าและนำเศรษฐกิจสร้างสรรค์มาใช้เพื่อปรับเปลี่ยนอุตสาหกรรม ผ่านการใช้ความคิด สร้างสรรค์ (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม, 2560) และหากประเทศไทยต้องการประสบความสำเร็จใน การนำทุนทางวัฒนธรรมมาใช้ในการพัฒนาเศรษฐกิจของชาติบ้าง การส่งเสริม สนับสนุน และ พัฒนาความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมจึงถือเป็นเรื่องสำคัญที่รัฐบาล องค์กร สถาบันการศึกษา และหน่วยงานทุกภาคส่วนต้องร่วมมือกันผลักดันและขับเคลื่อนให้เกิดเป็น รูปธรรม

สำหรับสภาพปัญหาที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมในปัจจุบัน พบว่ามีการเลือนไหลของ วัฒนธรรมต่างชาติเข้ามาผ่านสังคมยุคเทคโนโลยีและดิจิทัล ในขณะที่เยาวชนจำนวนไม่น้อยไม่ สามารถคัดกรองและเลือกรับวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสม ส่งผลต่อวิถีชีวิตด้านค่านิยมและทัศนคติ (กระทรวงวัฒนธรรม, 2559) นอกจากนี้ที่ประชุมกระทรวงวัฒนธรรมได้สรุปปัญหาและแนวทาง ที่ต้องเร่งขับเคลื่อน ได้แก่ ปัญหาของเยาวชนยังขาดความรัก ความหวงแหน และความภาคภูมิใจ



228029971

ในอัตลักษณ์ของวัฒนธรรมท้องถิ่น ขาดการนำทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาเพิ่มคุณค่าและมูลค่าให้กับสินค้าและบริการ อีกทั้งทุนทางวัฒนธรรมไม่ได้รับการบริหารจัดการเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับเศรษฐกิจได้ (ปรีชา กันธิยะ, 2558) จากข้อมูลดังกล่าว สะท้อนให้เห็นว่าที่จริงแล้ว ความสำคัญของทุนทางวัฒนธรรมไม่ได้เป็นเรื่องไกลตัวสำหรับเยาวชนในยุคปัจจุบัน แม้จะทราบว่าทุนทางวัฒนธรรมในชุมชนของตนเองคืออะไร แต่หากขาดความสามารถในการนำทุนทางวัฒนธรรมไปใช้ อาจทำให้คุณค่าของทุนทางวัฒนธรรมนั้นถูกลดทอนหรือไม่ได้ใช้ประโยชน์เท่าที่ควร การพัฒนาเยาวชนให้มีความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมจึงมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมในการรักษาคุณค่าและการต่อยอดเพื่อเพิ่มมูลค่าให้กับทุนทางวัฒนธรรมอันเป็นหัวใจสำคัญของเศรษฐกิจสร้างสรรค์

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทุนทางวัฒนธรรม ผู้วิจัยได้ศึกษาทิศทางทฤษฎีวิจัยในระยะเวลาที่ผ่านมา ตั้งแต่ปี พ.ศ.2552-2563 พบว่ามีงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับทุนทางวัฒนธรรม ได้แก่ การใช้ทุนทางวัฒนธรรมเป็นพื้นฐานในการออกแบบ การใช้ทุนทางวัฒนธรรมเป็นเครื่องมือในการบริหารและการพัฒนา และ การใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว (อริศลี ธัญญ์ ณ ป้อมเพชร, 2556; ประชิด ทิณบุตร, 2558; อัจฉนา ธราพร, 2562; ทงยศ สาโรจน์, 2557; เปรมชัย จันทร์จำปา, 2558; สุวรรณฤทธิ์ วงศ์ชุม, 2553; อภิลักษณ์ เกษมผลกุล, 2561; วิวิทย์ ประสานศักดิ์ทวี, 2560) นอกจากนี้การศึกษาจากงานวิจัยของต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับเรื่องทุนทางวัฒนธรรม ยังพบว่ามีการศึกษาเรื่องทุนทางวัฒนธรรมในมิติด้านความสัมพันธ์ระหว่างทุนทางวัฒนธรรมและผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน การพัฒนาทุนทางวัฒนธรรมเพื่อการท่องเที่ยว การส่งเสริมให้เกิดการเข้าถึงทรัพยากรทุนทางวัฒนธรรมเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การศึกษาบทบาทและการใช้ทุนทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะนั้นเป็นเอกลักษณ์ของชาติ ในการสร้างฐานการพัฒนาประเทศ (Ruomu, 2015; Frances Ruane, 2014; Jenkins, T., 2015; Ma, G., & Wu, Q., 2020; McCall Magan, K., 2019) จากประเด็นที่ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับทุนทางวัฒนธรรม ยังไม่พบการศึกษาในลักษณะของการนำทุนทางวัฒนธรรมไปใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรม หรือการพัฒนาผู้เรียนให้เห็นคุณค่า สามารถใช้ทุนทางวัฒนธรรมในการต่อยอดและสร้างสรรค์ผลงานเพื่อเพิ่มมูลค่าให้เกิดประโยชน์กับตนเองและชุมชน ในขณะที่ทุนทางวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่มีความสำคัญกับการพัฒนานวัตกรรมและเศรษฐกิจของชาติ แต่นโยบายตามแผนยุทธศาสตร์ด้านการส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรมให้กับเด็กและเยาวชนยังไม่ได้มีการตอบสนองและขับเคลื่อนให้เกิดเป็นรูปธรรมมากนัก ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความจำเป็นในการพัฒนาความสามารถในการใช้ทุนทาง

วัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชน ซึ่งความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์มาจากการศึกษาวิเคราะห์นโยบายด้านวัฒนธรรม แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับทุนทางวัฒนธรรม โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้คุณค่าของทุนทางวัฒนธรรมอันเป็นมรดกทางภูมิปัญญาของชาติ สามารถนำไปใช้สร้างสรรค์ผลงาน พร้อมสื่อสารและนำเสนอคุณค่าที่ได้รับในรูปแบบที่หลากหลาย ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง สามารถนำความรู้และประสบการณ์ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์กับตนเอง และทุนทางวัฒนธรรมในชุมชนของตนเองในอนาคต โดยกลุ่มเป้าหมายผู้วิจัยเน้นไปที่นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งเป็นวัยที่มีพัฒนาการทางสติปัญญาที่สูงขึ้น มีความคิดเป็นของตนเองสามารถวิเคราะห์สิ่งต่าง ๆ ได้มากขึ้น มีความคิดสร้างสรรค์ และสนใจในสิ่งใหม่ ๆ สามารถปรับตัวและมีทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น (พรพิมล เจียมนาคินทร์, 2539) การปลูกฝังความรักและเห็นคุณค่าของทุนทางวัฒนธรรมในเด็กวัยนี้จะช่วยส่งผลให้เกิดการพัฒนาทั้งด้านทักษะการคิด และเจตคติ ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์กับการเรียนรู้ของตนเอง ทั้งนี้การพัฒนาความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ให้ความสำคัญกับการออกแบบที่เน้นการเรียนรู้อย่างกว้างขวางและเป็นองค์รวม (Broad-based and Holistic Learning) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับประเด็นปัญหาที่เป็นจริง โดยเชื่อมโยงเนื้อหาสาระเข้าด้วยกันกับบริบทชีวิตที่การจัดการเรียนรู้ต้องบูรณาการทักษะการคิด การแก้ปัญหา และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ โดยมีการประเมินผลตามสภาพจริงที่วัดความเข้าใจมากกว่าการจดจำเนื้อหา ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมินตนเอง มีการเชื่อมโยงกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้เรียน ทั้งในระดับเดียวกัน ต่างระดับกัน และกับชุมชนภายนอก (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2557) ซึ่ง (วิจารณ์ พานิช, 2557) ให้ทัศนะว่าโรงเรียนต้องแสวงหาแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับองค์กรหรือกลไกต่าง ๆ ในชุมชนและสังคม นั่นคือการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-based Learning : PBL) ที่บรรจบกับการเรียนรู้แบบสถานที่เป็นฐาน (Place-based Learning: PBL) หรือการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-based Learning: CBL) ซึ่งมีความแตกต่างจากการเรียนการสอนแบบเดิม กล่าวคือ การเรียนรู้แบบเดิมผู้เรียนรับการถ่ายทอดจากครูโดยตรง (Reception Learning) ในขณะที่การเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเน้นการกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ค้นพบด้วยตนเอง (Discovery Learning) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ที่ออกแบบมาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ โดยมุ่งการมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับบุคคลและความต้องการของชุมชน (Flecky, 2011) ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติงานด้วยตนเองจากสถานการณ์จริงที่เกิดขึ้นในชุมชน ภายใต้การมีส่วนร่วมระหว่างผู้สอน ผู้เรียน และกลุ่มคน

ในชุมชน โดยมีกระบวนการสำคัญที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ คือการสะท้อนคิด ซึ่งจะช่วยพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความรู้และเข้าใจชุมชนมากขึ้น ซึ่งการส่งเสริมเรื่องทุนทางวัฒนธรรมต้องสนับสนุนให้คนในชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมและมีบทบาทในการสร้างสรรค์ พัฒนา ถ่ายทอด และต่อยอดทุนทางวัฒนธรรม (Frances Ruane, 2014, pp.74-75) ส่งเสริมการเรียนรู้และทักษะอย่างหลากหลาย เช่น การคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ การคิดเชิงวิพากษ์ มีคุณธรรมจริยธรรม เจตคติที่พึงประสงค์ ตระหนักในความรับผิดชอบในฐานะเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน รวมทั้งเพื่อตอบสนองความต้องการของชุมชน ชุมชนและผู้เรียนจะได้รับประโยชน์ร่วมกันทั้งการบรรลุวัตถุประสงค์ตามเป้าหมายที่กำหนด และสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในเชิงบวก อันเป็นการสร้างความเข้มแข็งให้กับชุมชนอย่างยั่งยืน (วิจารณ์ พานิช, 2557; กล้า ทองขาว, 2561) เมื่อพิจารณาแนวคิดเรื่องความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์กับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน จะเห็นได้ว่ามีความสอดคล้องกันในการพัฒนาและส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และมีทักษะความสามารถจากประสบการณ์การเรียนรู้ของตนเองโดยการมีส่วนร่วมระหว่างผู้เรียนและชุมชน เพื่อนำทุนทางวัฒนธรรมอันมีคุณค่าไปใช้ในการสร้างสรรค์ และต่อยอดให้เกิดประโยชน์

สำหรับในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกชุมชนเมืองโบราณดงละคร จังหวัดนครนายก เป็นพื้นที่สำหรับสร้างการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนในการนำทุนทางวัฒนธรรมอันมีคุณค่าของชุมชนมาใช้สร้างสรรค์ให้เกิดประโยชน์ โดยที่ชุมชนเมืองโบราณดงละครเป็นเมืองโบราณร่วมสมัยวัฒนธรรมทวารวดีในแถบภาคกลางของประเทศไทย โดยชุมชนเมืองโบราณแห่งนี้พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวได้พระราชทานวินิจฉัยไว้ในพระราชหัตถเลขา พ.ศ. 2451 ว่าเป็นที่ประทับของพระเจ้าแผ่นดิน (กรมศิลปากร, 2558, น. คำนำ) ซึ่งเป็นชุมชนที่มีความสำคัญของจังหวัดนครนายก มีพัฒนาการมาจากชุมชนสมัยก่อนประวัติศาสตร์ช่วงปลาย ซึ่งได้อพยพเคลื่อนย้ายมาตั้งถิ่นฐานในพื้นที่เมืองดงละคร แล้วค่อย ๆ พัฒนาขึ้นเป็นชุมชนในวัฒนธรรมทวารวดี ในช่วงพุทธศตวรรษที่ 13 (จารึก วิไลแก้ว, 2539) ชุมชนเมืองโบราณดงละครได้รับการขุดค้นครั้งแรกในปี พ.ศ. 2515 แต่การทำงานยังไม่คืบหน้ากระทั่งในปี พ.ศ. 2532 จึงมีการขุดค้นอีกครั้งและทำผังเมืองโบราณแห่งนี้ ตามพระราชดำริของสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ดำเนินงานภายใต้โครงการอนุรักษ์และพัฒนาเมืองดงละคร และนับแต่นั้นมาเมืองโบราณดงละครจึงเป็นที่สนใจมากขึ้น มีการศึกษาค้นคว้าจนสามารถเชื่อมโยงถึงการตั้งหลักแหล่งของมนุษย์ก่อนประวัติศาสตร์ในแถบริมคลองบ้านนา จังหวัดนครนายก เมืองโบราณดงละครมีผังเมืองเป็นรูปไข่หรือวงรี มีคันดิน และคูน้ำล้อมรอบ อันเป็นลักษณะผังเมืองยุคทวารวดี-ลพบุรี ระหว่างพุทธศตวรรษที่ 14-19 สภาพภูมิประเทศของเมืองคล้ายกระทะคว่ำ มีเนินสูงราว 30

เมตร ทางด้านตะวันออกเรียกว่าหนองกระพ้อ มีประตูทางเข้าเมืองและสระน้ำอยู่ทั้งสี่ทิศ สันนิษฐานว่าชุมชนนี้มีการติดต่อกับต่างชาติเพื่อแลกเปลี่ยนสินค้าเพราะในอดีตชุมชนดงละคร ตั้งอยู่ใกล้ชายฝั่งทะเลซึ่งอยู่ลึกเข้าไปในแผ่นดินปัจจุบัน โดยใช้แม่น้ำนครนายกหล่อเรือออกสู่ทะเล ได้สะดวก ชากฐานโบราณสถาน 2 แห่งที่เหลืออยู่นอกกำแพงเมือง สันนิษฐานว่าเป็นศาสนสถาน ในศาสนาพุทธ สร้างขึ้นในราวพุทธศตวรรษที่ 18 (กรมศิลปากร, 2558, น.16-17; เย็นจิต สุขวาสนา, 2540, น.1; ธงชัย สาโค, 2556, น.8-11) จากลักษณะและประวัติความเป็นมาของ ชุมชนเมืองโบราณดงละครแสดงให้เห็นถึงคุณค่าและความสำคัญทางประวัติศาสตร์อันยาวนาน ปัจจุบันได้มีผู้ให้ความสนใจจากหลากหลายหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนในการศึกษาค้นคว้า ข้อมูลซึ่งมีความแตกต่างกันตามเป้าหมายและวัตถุประสงค์ แต่ก็ทำให้เมืองโบราณดงละครยังไม่ เป็นที่รู้จักหรือได้รับความสนใจมากเท่าที่ควร ทั้งในด้านการเป็นแหล่งท่องเที่ยว หรือการเป็น แหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม

ด้วยเหตุนี้ ชุมชนเมืองโบราณดงละครจึงได้ถูกจัดเป็นพื้นที่ (Setting) ของการนำรูปแบบ การเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่าง สร้างสรรค์ สำหรับสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับผู้เรียนกลุ่มเป้าหมาย ประกอบกับข้อมูลจาก การสัมภาษณ์วัฒนธรรมจังหวัดนครนายกทำให้ทราบว่ายังไม่เคยมีการศึกษาในลักษณะของการ พัฒนาระบบการเรียนรู้ที่จะส่งเสริมความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมของเมืองโบราณ ดงละคร จึงเป็นประเด็นที่มีความน่าสนใจ สอดคล้องกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนให้รู้จักเห็น คุณค่าความสำคัญของวัฒนธรรมท้องถิ่น และจากประสบการณ์การทำงานของผู้วิจัยซึ่งอยู่ใน พื้นที่จังหวัดนครนายกมากกว่า 10 ปี เห็นว่าชุมชนเมืองโบราณดงละครเป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีทุนทาง วัฒนธรรมหลากหลายรูปแบบ เหมาะสมกับการเป็นพื้นที่เรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรม และประโยชน์ที่ จะเกิดขึ้นจากการวิจัยยังเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนในจังหวัดนครนายกได้รู้จัก และเห็นถึงคุณค่า ความสำคัญของชุมชนเมืองโบราณดงละครอีกด้วย เพราะการรักษาคุณค่าของทุนทางวัฒนธรรมที่ ดินนั้น จำเป็นต้องมีกระบวนการเรียนรู้ และมีกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม เป็นเครื่องมือสำคัญที่ จะทำให้ผู้เรียนได้เข้าใจในคุณค่าที่แท้จริง มีทักษะ ทศนคติ และพฤติกรรมที่ดีงาม สามารถ เลือกรสและสร้างสรรค์ พร้อมทั้งนำไปประยุกต์ใช้กับชีวิตจริงได้ (สำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาแห่งชาติ, 2545) โดยคาดหวังผลจากการวิจัยจะเป็นแบบอย่างและแนวทางที่เป็น ประโยชน์ต่อการพัฒนาความสามารถของผู้เรียน สามารถนำไปปรับใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้ อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์สูงสุด จะยังรวมถึงช่วยดำรงรักษาคุณค่าของวัฒนธรรมให้ คงอยู่ในสังคมแห่งการเปลี่ยนแปลงอย่างมีคุณค่าสืบต่อไป

คำถามการวิจัย

1. องค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาเป็นอย่างไร
2. รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาเป็นอย่างไร
3. ประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาเป็นอย่างไร

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาองค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา
2. เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา
3. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

ความสำคัญของการวิจัย

ผลจากการวิจัยครั้งนี้ มีประโยชน์ต่อการพัฒนาความสามารถของผู้เรียนด้านการใช้ทุนทางวัฒนธรรม มีแนวทางและคุณประโยชน์ต่อการนำไปใช้ ดังนี้

1. ผลจากการวิจัยทำให้ได้องค์ความรู้ใหม่เกี่ยวกับความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งจะช่วยพัฒนาและส่งเสริมความสามารถของผู้เรียนในด้านการจัดการความรู้ การออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน การสื่อสารและนำเสนอคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน ที่ผู้สนใจสามารถนำไปใช้ในการประเมินเพื่อพัฒนาผู้เรียนด้านวัฒนธรรมให้สอดคล้องกับความต้องการและความสนใจได้
2. รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่พัฒนาขึ้นนี้ เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ไม่ยึดโยงกับเนื้อหารายวิชา (Content Free) หน่วยงานทางการศึกษา หรือบุคลากรทางการศึกษาที่มีความสนใจด้านทุนทางวัฒนธรรม สามารถนำไปปรับใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ หรือนำไปบูรณาการกับรายวิชาอื่น ๆ ได้ทุกช่วงวัย อันจะเป็นการปลูกฝังการเห็นคุณค่าทาง

วัฒนธรรมให้เกิดกับผู้เรียน อีกทั้งรูปแบบการเรียนรู้ดังกล่าวยังสามารถนำไปปรับใช้ในการศึกษาเรียนรู้ทางวัฒนธรรมจากชุมชนอื่น ๆ ซึ่งจะก่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้เรียนและชุมชนนั้น ๆ ต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ดำเนินการในลักษณะของการวิจัยและพัฒนา (Research & Development) เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา มีขอบเขตของการวิจัยดังนี้

ประชากรในการวิจัย ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนปิยชาติพัฒนา ในพระราชูปถัมภ์ฯ จังหวัดนครนายก ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 107 คน 3 ห้องเรียน ซึ่งแต่ละห้องเรียนมีการจัดกลุ่มโดยความสามารถของนักเรียน ทำให้นักเรียนแต่ละห้องจะมีคุณลักษณะคล้ายคลึงกัน

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองรูปแบบการเรียนรู้ครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ใช้วิธีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยมีห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่มได้ 1 ห้องเรียน จำนวน 35 คน

ตัวแปรที่ศึกษา ประกอบด้วย

ตัวแปรอิสระ (Independent Variable) คือ รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

ตัวแปรตาม (Dependent Variable) คือ ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

ขอบเขตด้านพื้นที่ศึกษา พื้นที่ทุนทางวัฒนธรรมสำหรับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ครั้งนี้ คือ ชุมชนเมืองโบราณดงละคร ตำบลดงละคร อำเภอเมือง จังหวัดนครนายก

ระยะเวลาในการทดลอง ดำเนินการใช้รูปแบบการเรียนรู้ ๕ จำนวน 5 สัปดาห์ ระหว่างวันที่ 8 มีนาคม - 10 เมษายน 2564

สมมติฐานการวิจัย

1. ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ หลังการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

2. ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของผู้เรียนเพิ่มขึ้นตามช่วงระยะเวลาการใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **ทุนทางวัฒนธรรม (Cultural Capital)** หมายถึง สิ่งที่เกี่ยวข้องกับองค์ความรู้และภูมิปัญญาของชุมชนที่มีการสั่งสมและสืบทอดต่อกันมาจากอดีต มีคุณค่าและความสำคัญ สะท้อนให้เห็นรูปแบบของวิถีชีวิตที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน สามารถนำไปใช้ต่อยอด สร้างสรรค์ พัฒนาเพื่อให้เกิดมูลค่าและประโยชน์ ปรากฏในรูปแบบที่จับต้องได้ ได้แก่ โบราณสถาน โบราณวัตถุ และรูปแบบที่จับต้องไม่ได้ ได้แก่ เรื่องเล่า ความเชื่อ ตำนานประวัติศาสตร์ และการประกอบอาชีพของชุมชน

2. **ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ (Capability of Creative Use of Cultural Capital)** หมายถึง พฤติกรรมของผู้เรียนที่แสดงออกถึงการบูรณาการความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะส่วนบุคคลในการจัดการความรู้ สร้างสรรค์ผลงาน สื่อสารและนำเสนอคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ ได้แก่

องค์ประกอบที่ 1 การจัดการความรู้ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน (Wisdom Management of Local Cultural Capital) หมายถึง พฤติกรรมการแสดงออกของผู้เรียนถึงความสามารถในการสืบค้น จัดการ และแลกเปลี่ยนทุนทางวัฒนธรรมอันเป็นภูมิปัญญา โดยการเรียนรู้ร่วมกับชุมชน

องค์ประกอบที่ 2 การสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน (Creative Production Based on Local Cultural Capital) หมายถึง พฤติกรรมการแสดงออกของผู้เรียนถึงความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ ต่อยอด และใช้ทุนทางวัฒนธรรมในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีเอกลักษณ์ มีคุณค่า และเพิ่มมูลค่าให้กับทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชน

องค์ประกอบที่ 3 การสื่อสารและนำเสนอคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน
(Communication about Value of Local Cultural Capital) หมายถึง พฤติกรรมการแสดงออกของผู้เรียนถึงความสามารถในการสื่อสารคุณค่า และเผยแพร่ผลงานจากการเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชน

3. รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา หมายถึง แนวคิดหลักการ และวิธีการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วย เป้าหมาย หลักการ กระบวนการเรียนรู้ และการประเมินผล บนหลักการของการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้สามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านการเรียนรู้ร่วมกับชุมชน เน้นการสร้างประสบการณ์ภายใต้สถานการณ์จริง และสร้างสรรค์ผลงานด้วยการลงมือปฏิบัติจริง มีกระบวนการเรียนรู้ 4 ขั้น (4Cs)

ขั้นที่ 1 เรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning) เป็นขั้นสร้างแรงบันดาลใจให้แก่ผู้เรียนได้เรียนรู้และสัมผัสกับทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนจากการศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเองจากประสบการณ์แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับชุมชน

ขั้นที่ 2 สร้างสรรค์ร่วมคิด (Cooperative Thinking) เป็นขั้นเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้กำหนดขอบเขตความรู้ ผ่านการวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษา ระดมสมอง ทำความเข้าใจ พิจารณา ประเมิน และตัดสินใจเลือกใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนผ่านการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น

ขั้นที่ 3 ประดิษฐ์นวัตกรรม (Creative Innovation) เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนได้นำความรู้ ประสบการณ์ และแรงบันดาลใจที่ได้รับจากการศึกษา มาใช้ในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน โดยคำนึงถึงเอกลักษณ์ ประโยชน์ในการใช้ การรักษาคุณค่าและเพิ่มมูลค่าให้กับทุนทางวัฒนธรรม

ขั้นที่ 4 นำประสบการณ์มาสื่อสาร (Communicating Experience) เป็นขั้นที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนแนวคิดและประสบการณ์จากการสร้างสรรค์ผลงานของตน รับฟังความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ มาใช้ดำเนินการแก้ไข ปรับปรุง พัฒนาผลงาน และการเรียนรู้ของตนเองให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น

4. ประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา หมายถึง ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนอันเนื่องมาจากการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา กำหนดเกณฑ์ประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

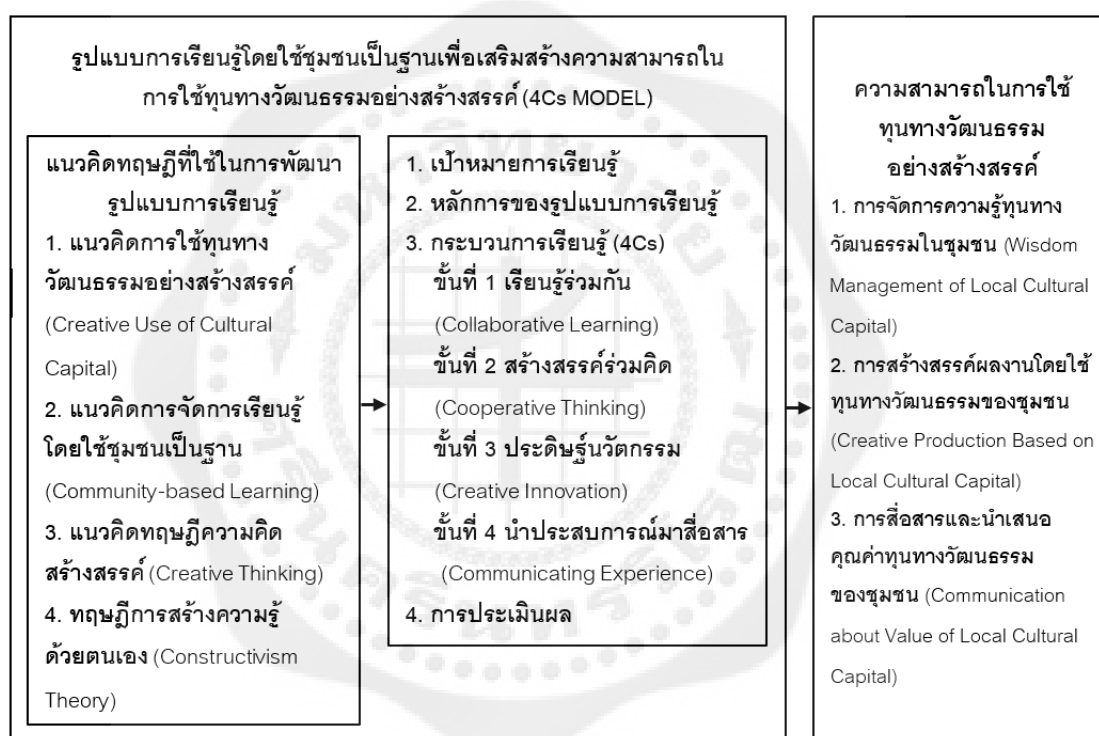
1) ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนตามรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา เมื่อสิ้นสุดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2) ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของผู้เรียนตามช่วงระยะเวลาการใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ก่อน ระหว่าง และหลังการใช้รูปแบบการเรียนรู้ ฯ เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ใช้กระบวนการวิจัยเป็นเครื่องมือดำเนินการในแต่ละขั้นตอนของการพัฒนามีเป้าหมายสำคัญ คือ การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา มีแนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ ประกอบด้วย แนวคิดการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ (Creative Use of Cultural Capital) ซึ่งเป็นแนวคิดที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ จากการศึกษารู้นทุนทางวัฒนธรรมในชุมชนมาใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน พร้อมสื่อสารประสบการณ์ที่ได้รับ และนำเสนอคุณค่าของทุนทางวัฒนธรรม ผ่านการเรียนรู้ร่วมกันอย่างมีความหมาย แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-based Learning) เป็นแนวคิดที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริงจากสถานการณ์จริงในชุมชน ภายใต้การมีส่วนร่วมระหว่างผู้เรียน ผู้สอน และกลุ่มคนในชุมชน โดยใช้สิ่งแวดล้อม แหล่งทรัพยากรในชุมชนสนับสนุนการเรียนรู้ เป็นรูปแบบที่เชื่อมวัตถุประสงค์การเรียนรู้กับการมีส่วนร่วม เน้นความสำคัญในการช่วยเหลือและเสริมสร้างคุณค่าให้กับชุมชน แนวคิดทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) เป็นแนวคิดทฤษฎีที่มุ่งเน้นพัฒนาความสามารถของผู้เรียนในการคิดได้อย่างหลากหลายทิศทาง สามารถเชื่อมโยงสัมพันธ์

ผ่านจินตนาการ นำไปสู่การแก้ไขปัญหา การประดิษฐ์คิดค้น การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่มีความแปลกใหม่และทันสมัย และทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism Theory) เป็นทฤษฎีการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ จากการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลและสิ่งแวดล้อมในชุมชนโดยการเชื่อมโยงประสบการณ์และความรู้เดิม กับความรู้ใหม่ ซึ่งจำเป็นต้องอาศัยแรงจูงใจภายในเป็นพื้นฐานสำหรับการเรียนรู้ โดยมีการตรวจสอบว่าสามารถนำไปปรับใช้ในการแก้ไขปัญหา หรือใช้ประกอบการอธิบายในสถานการณ์ต่าง ๆ จากสาระสำคัญทั้ง 4 แนวคิด นำเสนอเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัย ตามภาพประกอบ 1



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้าง
ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ผู้วิจัย
ได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทุนทางวัฒนธรรมและการพัฒนารูปแบบการ
เรียนรู้ เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางและกรอบในการวิจัย ดังนี้

1. ความจำเป็นในการพัฒนาคุณภาพเยาวชนด้านวัฒนธรรม
2. แนวคิดเกี่ยวกับทุนทางวัฒนธรรม
 - 2.1 ความหมายและรูปแบบของทุนทางวัฒนธรรม
 - 2.2 ลักษณะของทุนทางวัฒนธรรม
 - 2.3 ความสำคัญของทุนทางวัฒนธรรม
 - 2.4 ทุนทางวัฒนธรรมกับการพัฒนาเศรษฐกิจและนวัตกรรม
 - 2.5 แนวทางการพัฒนาทุนทางวัฒนธรรม
 - 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทุนทางวัฒนธรรม
3. แนวคิดเกี่ยวกับความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์
 - 3.1 แนวคิดการใช้ทุนทางวัฒนธรรม
 - 3.2 ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์
 - 3.3 การพัฒนาความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์
4. แนวคิด และทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน
เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับ
มัธยมศึกษา
 - 4.1 การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-based Learning)
 - 4.2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking)
 - 4.3 ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism Theory)
5. แนวคิดการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้าง
ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา



1. ความจำเป็นในการพัฒนาคุณภาพเยาวชนด้านวัฒนธรรม

วัฒนธรรมและการศึกษาเป็นสิ่งที่สะท้อนถึงความเจริญของงามของมนุษย์และสังคม คำว่า “วัฒนธรรม” หมายถึง วิธีการดำเนินชีวิต ความคิด ความเชื่อ ค่านิยม จารีต ประเพณี พิธีกรรม และภูมิปัญญา ซึ่งกลุ่มชนและสังคมได้ร่วมสร้างสรรค์ สังคม ปกป้อง สืบทอด เรียนรู้ ปรับปรุง และเปลี่ยนแปลง เพื่อให้เกิดความเจริญของงาม ทั้งด้านจิตใจและวัตถุ อย่างสันติสุขและยั่งยืน (พระราชบัญญัติวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2553, น.1-2) และคำว่า “การศึกษา” หมายถึง กระบวนการเรียนรู้เพื่อความเจริญของงามของบุคคลและสังคมโดยการถ่ายทอดความรู้ การฝึก การอบรม การสืบสานทางวัฒนธรรม การสร้างสรรค์จรรโลงความก้าวหน้าทางวิชาการ การสร้างองค์ความรู้ขึ้นเกิดจากการจัดสภาพแวดล้อม สังคม การเรียนรู้และปัจจัยเกื้อหนุนให้บุคคลเรียนรู้ อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต (พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ, 2542, น.1) เมื่อพิจารณาถึงความหมายของ 2 คำนี้ เห็นได้ถึงความสำคัญที่แสดงถึงกระบวนการเรียนรู้เพื่อให้เกิดความเจริญของงาม อันเกี่ยวข้องกับคุณค่าของวิธีการดำเนินชีวิตและภูมิปัญญาที่ได้มีการสร้างสรรค์ สังคม และสืบทอด เพื่อให้บุคคลได้เรียนรู้ และเกิดการเรียนรู้ ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 หมวด 1 ความมุ่งหมายและหลักการ มาตรา 6 ที่ได้กล่าวว่า การจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิตสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข อีกทั้งมาตรา 7 ได้กำหนดไว้ว่าในกระบวนการเรียนรู้ต้องมุ่งปลูกฝังจิตสำนึกที่ถูกต้องเกี่ยวกับความภาคภูมิใจในความเป็นไทย รวมทั้งส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมของชาติ ภูมิปัญญาท้องถิ่น และความรู้ อันเป็นสากล ตลอดจนการรู้จักพึ่งตนเอง มีความริเริ่มสร้างสรรค์ ใฝ่รู้และเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง จากสาระสำคัญดังกล่าว เห็นได้ว่า การศึกษาเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการสืบทอดวัฒนธรรม (Education is Cultural Transmission) ซึ่งหมายถึงมีกระบวนการสืบทอดจากรุ่นสู่รุ่น จากอดีตถึงปัจจุบัน ในขณะเดียวกันวัฒนธรรมก็มีพลวัต เคลื่อนไหวไม่หยุดนิ่ง มีสิ่งใหม่เกิดขึ้น และของเก่าก็เริ่มสูญหายตามกาลเวลา ฉะนั้นการรักษาสืบทอดวัฒนธรรมจึงต้องมีการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อยู่ตลอดเวลาด้วยเช่นกัน (เอกวิทย์ ณ ถลาง, 2545, น. 39)

การดำเนินงานด้านวัฒนธรรมในปัจจุบันเป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงการเร่งพัฒนาคุณภาพผู้เรียนด้านวัฒนธรรม ตามที่กระทรวงวัฒนธรรมได้วิเคราะห์กรอบทิศทางยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ 20 ปี ประกอบกับกรอบทิศทางตามนโยบายการพัฒนาสู่ประเทศไทย 4.0 กรอบทิศทางตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ.2560-2564) รวมทั้งข้อเสนอของสภาขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศที่เกี่ยวข้องกับงานวัฒนธรรม เพื่อจัดทำกรอบทิศทางยุทธศาสตร์

ด้านวัฒนธรรมระยะ 20 ปี โดยมีเป้าหมายให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมในระดับชาติและนานาชาติ รวมทั้งส่งเสริมให้ประเทศไทยมีรายได้และความมั่งคั่งจากอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และบริการทางวัฒนธรรมเพิ่มมากขึ้น ซึ่งในการขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศในมิติวัฒนธรรม พบว่ามีสิ่งที่จะต้องเร่งรัดดำเนินงาน คือ การปลูกฝังให้เด็กและเยาวชนมีความรัก ความหวงแหน และภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ของวัฒนธรรมท้องถิ่น การยกระดับการบริหารจัดการทุนทางวัฒนธรรมเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ โดยนำทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นมาเพิ่มคุณค่าและมูลค่าให้กับสินค้าและการบริการที่ตรงกับความต้องการของตลาด การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม รวมทั้งสร้างความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ประเพณี และวัฒนธรรม โดยกรอบทิศทางการพัฒนาการศึกษาและการเรียนรู้ด้านวัฒนธรรม มีแนวทางที่สำคัญ คือ การพัฒนากระบวนการเรียนรู้ผ่านระบบการศึกษา โดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยสมอง กายและใจ เสริมสร้างกิจกรรมการสร้างความรู้ผ่านกระบวนการคิดด้วยตนเอง ผู้เรียนมีส่วนร่วมทุกกระบวนการและทุกขั้นตอนของกิจกรรม เน้นการปฏิบัติจริง เรียนรู้จากสถานการณ์จริงในพื้นที่จริงอย่างอิสระ เรียนรู้จากธรรมชาติ จินตนาการ และความจริงด้านศิลปะ วัฒนธรรม มีการรายงานผล ตรวจสอบ ปรับปรุง นำเสนอ และประเมินผล เพื่อการพัฒนา วิจัยและพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อพัฒนากระบวนการเรียนรู้ด้านวัฒนธรรมที่มีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับบริบทของสังคมไทยและสังคมโลก (กระทรวงวัฒนธรรม, 2559) หลายประเทศได้มีการบริหารจัดการวัฒนธรรมในเชิงการสร้างความรู้ การสร้างสรรค์ และการนำวัฒนธรรมไปใช้ให้เกิดประโยชน์ ซึ่งต้องมีการศึกษาข้อมูล วิเคราะห์ วิจัยอย่างรอบคอบ เพื่อให้เกิดองค์ความรู้เกี่ยวกับสถานภาพของวัฒนธรรม ลักษณะที่ควรอนุรักษ์ทิศทางการพัฒนาจนสามารถนำมาสร้างคุณค่าและมูลค่าให้กับวัฒนธรรมได้ (ปรีชา ช้างขวัญยืน, 2560, น. 145-146)

จากข้อมูลดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่าการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนในด้านที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่มีความสำคัญมาก เพราะนอกจากจะช่วยพัฒนาและหล่อหลอมผู้เรียนให้มีความสมบูรณ์ทางด้านจิตใจ รู้จักตนเอง เข้าใจตนเอง และเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมตนเองแล้วยังจะส่งผลให้เกิดประโยชน์ในการดำเนินชีวิตและการอยู่ร่วมกันในสังคม ตลอดจนการใช้วัฒนธรรมเพื่อสร้างสรรค์ ต่อยอดให้เกิดคุณค่าและมูลค่าทางเศรษฐกิจอีกด้วย โดยกรอบทิศทางการพัฒนาชาติด้านวัฒนธรรมนั้นได้กล่าวถึงแนวทางในการส่งเสริมให้ประเทศไทยมีรายได้จากอุตสาหกรรมสร้างสรรค์โดยใช้ทุนทางวัฒนธรรม บูรณาการกับการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน เน้นการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เสริมสร้างการเรียนรู้

ผ่านกระบวนการคิดด้วยตนเอง ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริงและมีส่วนร่วมทุกกระบวนการ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์แนวทางการพัฒนาผู้เรียนด้านวัฒนธรรมดังกล่าว จึงมีความสนใจที่จะพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการส่งเสริมความสามารถในการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อนำทุนทางวัฒนธรรมไปใช้ในการต่อยอด และสร้างสรรค์ให้เกิดประโยชน์

2. แนวคิดเกี่ยวกับทุนทางวัฒนธรรม

ทุนทางวัฒนธรรม เป็นทุนประเภทหนึ่งที่มีลักษณะความสำคัญหลากหลายมิติ การนิยามความหมาย รูปแบบ และลักษณะของทุนทางวัฒนธรรมจึงมีความแตกต่างกันตามจุดมุ่งหมายของการศึกษา เพื่อให้สอดคล้องกับสภาพปัญหาและจุดมุ่งหมายของการวิจัย จึงได้ทบทวนเอกสาร แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทุนทางวัฒนธรรม ดังนี้

2.1 ความหมายและรูปแบบของทุนทางวัฒนธรรม

ทุนทางวัฒนธรรม (Cultural Capital) เป็นทุนรูปแบบหนึ่งที่มีความสำคัญและเกี่ยวข้องกับคุณค่า องค์ความรู้ ภูมิปัญญา และงานสร้างสรรค์ ที่ถูกค้นพบจากผู้ทรงความรู้ในท้องถิ่น ครอบคลุมไปถึงค่านิยมและความเชื่อต่าง ๆ ในสังคมที่มีส่วนสำคัญต่อการส่งเสริมให้เกิดการจัดระเบียบที่มีคุณต่อส่วนรวม (ดิเรก บัณฑิตวิวัฒน์ และคณะ, 2549, น. 18) สามารถปรากฏในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง ดังนี้ รูปแบบที่ 1 คือ ทุนที่เป็นฮาบิตุส (Habitus) หมายถึง ทุนที่ได้มาจากการสะสมประสบการณ์ชีวิตของตนที่แต่ละคนนั้นสืบทอดกันมาซึ่งฝังอยู่ในตัวคนหรือจิตใจ เป็นรูปแบบการใช้ชีวิตโดยผ่านการอบรมจากครอบครัวหรือชุมชนของตนเองถูกปลูกฝังด้วยการสอดแทรกผ่านภาพการใช้ชีวิตในรูปแบบการศึกษา กลายมาเป็นฐานของการพัฒนาค่านิยมและรสนิยม รวมทั้งรูปแบบพฤติกรรมซึ่งจะกลายเป็นฐานของการก่อรูปขึ้นเป็นสังคม รูปแบบที่ 2 คือ ทุนที่ถูกทำให้เป็นรูปธรรม (Objectified State) หมายถึง ทุนที่มีคุณสมบัติและความสัมพันธ์เชื่อมโยงในลักษณะเชิงวัตถุ หรือสิ่งของ เช่น ผลิตภัณฑ์ สิ่งประดิษฐ์ สถาปัตยกรรม สิ่งก่อสร้าง งานศิลปะ ฯลฯ สามารถส่งผ่านโดยการเป็นเจ้าของ ซึ่งเป็นวิถีของการบริโภควัตถุ เปรียบเสมือนสินค้าที่เป็นได้ทั้งวัตถุและสัญลักษณ์ รูปแบบของความสัมพันธ์เชิงอำนาจกับทุนทางเศรษฐกิจและทุนทางสังคม รูปแบบที่ 3 คือ ทุนที่ถูกทำให้เป็นสถาบัน (Institutionalization State) หมายถึง ทุนที่มีการเห็นพ้องยอมรับร่วมกัน ซึ่งมีอยู่ 3 ประเภท คือ สถาบันที่ดำรงอยู่ได้ภายใต้อำนาจสถาบันที่ดำรงอยู่ได้ด้วยการให้สิ่งของรางวัลเน้นการตอบแทนด้วยวัตถุ และสถาบันที่ดำรงอยู่ด้วยศีลธรรมใช้การให้หรือเพิกถอนรางวัลในเชิงสัญลักษณ์เพื่อกำกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (Bourdieu, 1986, pp. 79) สอดคล้องกับ เดวิด ทรอสบี (Throsby, 1999, pp. 166-169) ได้ให้นิยามของทุนทางวัฒนธรรม หมายถึง ทรัพย์สินที่มีคุณค่าในตัวเองที่เกิดจากการสะสม สามารถ

นำมาผูกกับข้อมูลหรือเรื่องราวเพื่อต่อยอดเป็นสินค้าและบริการทางวัฒนธรรม ซึ่งมีความแตกต่างจากทุนรูปแบบอื่น ๆ คือ เป็นสินค้าทางวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นจากการใช้ความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ โดยการถ่ายทอดความหมายเชิงสัญลักษณ์ สามารถชี้ได้ว่าเป็นทรัพย์สินทางปัญญา โดยไม่สามารถประเมินค่าออกมาเป็นมูลค่าในรูปของเงินเพียงอย่างเดียว แต่ยังมีมูลค่าทางวัฒนธรรม กล่าวคือ มีลักษณะของการเป็นอัตลักษณ์ มีความเป็นสุนทรีย์ มีความหมายต่อจิตวิญญาณ และมีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ แม้คุณค่าเหล่านี้จะส่งผลต่อคุณค่าทางเศรษฐกิจแต่คุณค่าทั้งสองด้านนี้ไม่ได้มีความเชื่อมโยงหรือสัมพันธ์ต่อกันในลักษณะที่สามารถแทนค่ากันได้อย่างสมบูรณ์ ซึ่งมีลักษณะ 2 รูปแบบ คือ รูปแบบที่ 1 ทุนทางวัฒนธรรมที่สัมผัสจับต้องได้ (Tangible Culture Capital) ทุนทางวัฒนธรรมประเภทนี้จะมีลักษณะเป็นรูปธรรม มองเห็น และสัมผัสได้ อาทิ โบราณสถาน โบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ สถาปัตยกรรม จิตรกรรม ประติมากรรม เป็นต้น ซึ่งทุนทางวัฒนธรรมประเภทนี้มีโอกาสที่จะผูกพัน เสื่อมสภาพ และสูญหายไปตามกาลเวลา หากขาดการดูแลและอนุรักษ์ให้คงอยู่ โดยทุนทางวัฒนธรรมประเภทนี้ถูกนำไปใช้เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้าทางวัฒนธรรมต่าง ๆ โดยการนำรูปร่าง รูปทรง ลวดลายที่มีเอกลักษณ์เฉพาะมาใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ ทำให้เกิดคุณค่าและมูลค่าของผลงานหรือผลิตภัณฑ์ และรูปแบบที่ 2 ทุนทางวัฒนธรรมที่สัมผัสจับต้องไม่ได้ (Intangible Culture Capital) ทุนทางวัฒนธรรมประเภทนี้จะมีลักษณะเป็นนามธรรม เป็นทุนในรูปของทรัพย์สินทางปัญญา หรืออาจเรียกว่าวัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุ (Nonmaterial Culture) อาทิ ความคิด ความเชื่อ การปฏิบัติ ค่านิยม ที่มีการถ่ายทอดและยึดถือกันในกลุ่มชน เช่น ขนบธรรมเนียมประเพณี พิธีกรรม ศิลปะการแสดง เพลง วรรณกรรม นิทาน ตำนานพื้นบ้าน ดนตรี เป็นต้น ซึ่งทุนทางวัฒนธรรมประเภทนี้จะส่งผลให้เกิดคุณค่าทางจิตใจหรือส่งผลต่ออิทธิพลทางความคิด ความเชื่อ วิถีชีวิต มักสูญหายได้ง่ายกว่าทุนทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้ เนื่องจากมีการฝังลึกอยู่ในตัวปัจเจกบุคคล เป็นภูมิความรู้ของคนในกลุ่มชน หากขาดการรักษาและสืบทอดก็ย่อมสูญหายไปตามกาลเวลา และถึงแม้ทุนทางวัฒนธรรมจะแบ่งลักษณะ ประเภท ในรูปแบบที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้นั้น แต่ทุนทั้งสองประเภทนี้ล้วนมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกัน เนื่องจากสิ่งที่จับต้องได้จะมีความหมาย ภูมิหลัง เรื่องราว และคุณค่าอยู่เบื้องหลัง

ทุนทางวัฒนธรรมจะเติบโตได้ย่อมต้องอาศัยการเติบโตของอุตสาหกรรมสินค้าวัฒนธรรม (Cultural Products) ซึ่งหมายถึง สินค้าและบริการที่มีวัฒนธรรมฝังตัวอยู่ เมื่อมีการบริโภคสินค้าและบริการต่าง ๆ ไม่เพียงแต่ผู้บริโภคจะได้รับความสุขและความพอใจจากสินค้า แต่ผู้บริโภคยังได้รับวัฒนธรรมที่มีการฝังตัวในระดับที่เข้มข้นแตกต่างกันอยู่ในสินค้านั้น ๆ

ด้วย (รังสรรค์ ธนะพรพันธุ์, 2539, น. 8-10) โดยกรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม ได้กล่าวว่า ทูทางวัฒนธรรม คือ มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติ ประกอบด้วย 7 สาขา ได้แก่ 1) ภาษาและวรรณกรรมพื้นบ้าน 2) ศิลปะการแสดง 3) แนวทางปฏิบัติทางสังคม พิธีกรรม และงานเทศกาล 4) งานช่างฝีมือดั้งเดิม 5) ความรู้และแนวปฏิบัติเกี่ยวกับธรรมชาติและจักรวาล และ 6) กีฬาภูมิปัญญาไทย อีกทั้งยังรวมถึงมรดกทางศิลปวัฒนธรรม ได้แก่ โบราณสถาน โบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ ภาษา วรรณกรรม เอกสารโบราณ จดหมายเหตุ ศิลปะการแสดง และงานศิลปะต่าง ๆ เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นทุนทางวัฒนธรรมที่บรรพบุรุษได้สั่งสมและสร้างสรรค์ไว้ จนสืบทอดเป็นมรดกทางวัฒนธรรมให้แก่คนรุ่นหลังได้ศึกษาเรียนรู้จนกระทั่งถึงปัจจุบัน (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม, 2555, น. 66-67)

จากข้อมูลดังกล่าว สามารถสรุปความหมายของทุนทางวัฒนธรรม ได้ว่า ทุนทางวัฒนธรรม (Cultural Capital) หมายถึง สิ่งที่เกี่ยวข้องกับองค์ความรู้และภูมิปัญญาที่มีการสั่งสมและสืบทอดต่อกันมาจากอดีต มีคุณค่าและความสำคัญ สะท้อนให้เห็นรูปแบบของวิถีชีวิตที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน สามารถนำไปใช้ต่อยอด สร้างสรรค์ พัฒนาเพื่อให้เกิดมูลค่าและประโยชน์ ปรากฏในรูปแบบที่จับต้องได้ เช่น สถาปัตยกรรม โบราณสถาน งานศิลปะ สิ่งประดิษฐ์ ฯลฯ และรูปแบบที่จับต้องไม่ได้ เช่น ความเชื่อ ความศรัทธา ค่านิยม พิธีกรรม เป็นต้น

2.2 ลักษณะของทุนทางวัฒนธรรม

วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่คนในอดีตคิดสร้างขึ้น มีการถ่ายทอดและสืบทอดด้วยการเรียนรู้และปฏิบัติ ซึ่งมีทั้งสิ่งที่จับต้องได้และสิ่งที่จับต้องไม่ได้ มี 3 ลักษณะ (สำนักพัฒนาสังคม และคุณภาพชีวิต, 2549, น. 15; คณาจารย์มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, 2561, น. 131) ดังนี้

1) เป็นมรดกตกทอดที่เกิดจากความรู้และภูมิปัญญาของมนุษย์ อันประกอบด้วย สิ่งที่เคลื่อนที่ไม่ได้ เช่น โบราณสถาน สิ่งประดิษฐ์ก่อสร้าง และสิ่งที่สามารถเคลื่อนที่ได้ เช่น บันทึกเล่าเรื่อง เอกสาร บันทึก เป็นต้น

2) เป็นสิ่งที่มีรูปแบบเอกลักษณ์เฉพาะ เกิดจากการกระทำของมนุษย์ ประกอบด้วย การประกอบอาชีพ ซึ่งเป็นวิถีชีวิตที่มีความแตกต่างกันในแต่ละชุมชนและท้องถิ่น เช่น ภาษา กิริยา สำเนียงพูด ความเชื่อ ศาสนา ขนบธรรมเนียม จารีตประเพณี ระบบเครือญาติ ระบบสังคม และพิธีกรรม เป็นความสวยงามที่มีอารยธรรม มีคุณค่า ควรแก่การรักษา และสืบสานไว้ให้คงอยู่

3) ภูมิปัญญาดั้งเดิม และภูมิปัญญาสมัยใหม่ เช่น ศาสตร์ความรู้ของบรรพบุรุษ อาทิ ดาราศาสตร์ ภาษาศาสตร์ การคำนวณ โคลง ฉันท์ กาพย์ กลอน ร้อยแก้ว ร้อยกรอง ฯลฯ ความรู้เกี่ยวกับการประกอบอาชีพและเครื่องมือการเกษตร ยุทธศาสตร์ในการป้องกันตนเอง เช่น มวยไทย ฟันดาบ กระบี่กระบอง ฯลฯ การเย็บเย็บยาสีฟัน เช่น การรักษาโรคภัยไข้เจ็บ การทำยาสมุนไพร การนวดแผนโบราณ ฯลฯ การอยู่ร่วมกันในสังคมโดยใช้ความรู้ในเชิงรัฐศาสตร์ นิติศาสตร์ เช่น ระบบการปกครองแบบพ่อปกครองลูก ฯลฯ ศิลปศาสตร์ซึ่งเป็นองค์รวมของศิลปะที่มีคุณค่าและความสำคัญหลากหลาย

จากการอธิบายถึงลักษณะของทุนทางวัฒนธรรม สะท้อนให้เห็นว่าวัฒนธรรมในรูปแบบลักษณะต่าง ๆ เป็นทุนที่มีความสำคัญ ซึ่งเกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาความรู้ที่มีการรักษาและสืบทอดต่อกันมาจากอดีต การก่อเกิดวัฒนธรรมจะมีความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมที่เกิดขึ้นในชุมชนหรือสังคม หากขาดความรู้ความเข้าใจในการนำทุนทางวัฒนธรรมไปต่อยอด พัฒนา หรือสร้างสรรค์อย่างเหมาะสม ก็อาจส่งผลกระทบต่อวัฒนธรรมนั้น ๆ ให้เสื่อมคุณค่าหรือสูญหายไปตามกาลเวลาได้

2.3 ความสำคัญของทุนทางวัฒนธรรม

ทุนทางวัฒนธรรมเป็นทรัพย์สินที่มีการฝังตัว มีคุณค่าและเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมในแบบเฉพาะของตนเอง มีความสำคัญ (รังสรรค์ ธนะพรพันธุ์, 2545, น. 20-22, คณาจารย์มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, 2561, น. 132) ดังนี้

1) เป็นสินค้าทางวัฒนธรรม ที่มีนัยทางวัฒนธรรม อาทิ ขนบธรรมเนียมประเพณีจารีต ระบบความเชื่อ ระบบคุณค่า แบบแผนการดำรงชีวิต แบบแผนการบริโภค การละเล่น การแต่งกาย วรรณกรรม ศิลปกรรม ฯลฯ

2) อุตสาหกรรมและการบริการจะมีกลุ่มทุนทางวัฒนธรรมเป็นฐานในการผลิตในภาคอุตสาหกรรม เช่น อาหาร เครื่องดื่ม เครื่องแต่งกาย กีฬา ผลิตภัณฑ์ ภาพยนตร์ ฯลฯ ในภาคบริการ เช่น สื่อมวลชน สารสนเทศ บริการอาหาร บริการการศึกษา ฯลฯ

3) เศรษฐกิจที่กลุ่มทุนทางวัฒนธรรมยังรากลึกถึง มีการกระจุกตัวของทุน (Concentration of Capital) อย่างสูง จึงส่งผลให้มีอำนาจผูกขาดระดับหนึ่ง โดยกลุ่มทุนทางวัฒนธรรมมักจะเป็นบริษัทใหญ่ระหว่างประเทศที่มีอิทธิพลทั้งในประเทศตนเองและประเทศที่เข้าลงทุน โดยอาศัยรัฐบาลเป็นผู้นำของการเปิดตลาด

4) กลุ่มทุนทางวัฒนธรรมมีการผนึกตัวอยู่ตลอดเวลาเพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งทางเศรษฐกิจด้วยการครอบครองกิจการต่าง ๆ วิธีการที่สำคัญซึ่งเป็นที่นิยม คือ การสร้างพันธมิตรเชิงยุทธศาสตร์ (Strategic Alliance)

5) กลุ่มทุนทางวัฒนธรรมในประเทศต่าง ๆ มักเข้ามามีบทบาทสำคัญในการผลักดันให้เกิดความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ผ่านการทุ่มงบประมาณในด้านการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยมุ่งหวังให้เกิดการปรับปรุงประสิทธิภาพการผลิต ตลอดจนมุ่งหวังให้ได้ผลิตภัณฑ์ประเภทใหม่ที่สอดคล้องกับรสนิยมและความต้องการของผู้บริโภค

6) กลุ่มทุนทางวัฒนธรรมมีความพยายามในการสร้างอุปสงค์ที่มีต่อสินค้าของตนอยู่ตลอดเวลา โดยกลุ่มทุนทางวัฒนธรรมมักจะมุ่งสร้างผลผลิตระดับโลก (Global Brand) เพื่อสร้างให้เกิดความภักดี (Brand Loyalty) เป็นกลยุทธ์ที่สำคัญในการรักษาและขยายส่วนแบ่งตลาด ซึ่งกลยุทธ์ดังกล่าวจำเป็นต้องใช้บริการโฆษณาและการส่งเสริมการขาย ผ่านการสนับสนุนทางการเงินแก่กิจกรรมทางวัฒนธรรมต่าง ๆ

7) กลุ่มทุนทางวัฒนธรรมมีความสำคัญระหว่างประเทศในกระแสโลกาภิวัตน์ (Globalization) ซึ่งมักจะเลือกทำสัญญาพันธมิตรเชิงยุทธศาสตร์กับกลุ่มทุนท้องถิ่น เพราะต้องการประโยชน์จากเครือข่ายความสัมพันธ์

จากความสำคัญของทุนทางวัฒนธรรมในลักษณะต่าง ๆ สะท้อนให้เห็นถึงเอกลักษณ์และคุณค่าของภูมิปัญญาความรู้อันเป็นหัวใจสำคัญของการสร้างสรรค์ ซึ่งมีบทบาทในการพัฒนาเศรษฐกิจผ่านอุตสาหกรรมและการบริการโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรม สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภค การส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถในการนำคุณค่าของทุนทางวัฒนธรรมไปใช้ในการสร้างสรรค์ และต่อยอดให้เกิดประโยชน์ จึงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญ และควรได้รับการส่งเสริม นอกจากเป็นการพัฒนาผู้เรียนด้านวัฒนธรรมแล้ว ยังเป็นการตอบสนองนโยบายรัฐในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของชาติโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมอีกด้วย

2.4 ทุนทางวัฒนธรรมกับการพัฒนาเศรษฐกิจและนวัตกรรม

ปัจจุบันรัฐบาลพยายามผลักดันนโยบายประเทศไทย 4.0 หรือ Thailand 4.0 ด้วยการพัฒนาเศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม เทคโนโลยี เน้นภาคบริการแทนภาคอุตสาหกรรม เป็นเศรษฐกิจฐานความรู้ที่สร้างความมั่งคั่งให้กับประเทศผ่านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วัฒนธรรม และความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งหากต้องการให้ประเทศไทยเป็นประเทศแนวหน้าของโลกจำเป็นต้องมีนโยบายที่ตอบโจทย์ปัญหาของประเทศได้จริง เนื่องจากประเทศไทยยังขาดนวัตกรรมและเทคโนโลยีใหม่ อันเป็นผลมาจากหลายปัจจัย อาทิ งบประมาณสนับสนุนการ

วิจัยและพัฒนา การคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาขาดความเข้มงวด ขาดการเชื่อมโยงระหว่างสถานศึกษากับผู้ประกอบการ และการศึกษาของไทยยังไม่สนับสนุนให้ผู้เรียนเป็นคนกล้าคิด ซึ่งปัญหาต่าง ๆ เหล่านี้ ส่งผลให้ความสามารถในการแข่งขันของประเทศถดถอย และประสิทธิภาพในการผลิตต่ำ ด้วยเหตุนี้เมื่อโลกเคลื่อนเข้าสู่สังคมฐานความรู้ การประยุกต์และบูรณาการทุนทางวัฒนธรรมกับการพัฒนาเศรษฐกิจจึงเป็นประเด็นที่มีผู้สนใจมากขึ้น ส่งผลให้ทุนทางวัฒนธรรมมีบทบาทสำคัญ อันเนื่องจากทุนทางวัฒนธรรมเป็นทุนสำคัญที่เกี่ยวข้องกับคุณค่าความรู้ ภูมิปัญญา และงานสร้างสรรค์ เป็นสินทรัพย์ที่ผ่านการสะสมและฝังตัวจนเกิดเป็นมูลค่าเป็นต้นน้ำของห่วงโซ่คุณค่า (Value Chain) ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ โดยสามารถนำทุนทางวัฒนธรรม เช่น เรื่องราว (Story) และเนื้อหา (Content) ของวัฒนธรรม มาสร้างความโดดเด่นให้กับผลิตภัณฑ์ หรือใช้ทุนทางวัฒนธรรมสร้างความแตกต่างให้กับสินค้าทำให้เกิดมูลค่าเพิ่ม (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2559)

ปัจจุบันกระแสของโลกกำลังหมุนกลับ จากกระแสโลกาภิวัตน์ (Globalization) กลับสู่กระแสของภูมิภาคิวัตน์ (Regionalization) และความเป็นชุมชนิวัตน์ (Localization) ซึ่งก็คือความเป็นท้องถิ่น หรือความเป็นชุมชนเพิ่มมากขึ้น การพัฒนาตามแนวคิดประเทศไทย 4.0 จึงต้องเปลี่ยนการเจริญเติบโตแบบรากแขนงเป็นการเจริญเติบโตแบบรากแก้ว โดยการยื่นด้วยองค์ความรู้ วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และวัฒนธรรมของตนเอง อาศัยการขับเคลื่อนด้วยปัญญานวัตกรรม องค์ความรู้ และการบริหารจัดการในทิศทางสำคัญ คือการนำสิ่งที่มีคุณค่าไปสร้างให้เกิดมูลค่าและต้องรักษาความสัมพันธ์ระหว่างการสร้างมูลค่าและการรักษาคุณค่าด้วยเช่นกัน (สุวิทย์ เมษินทรีย์, 2559) การนำเทคโนโลยีมาใช้ และพัฒนานวัตกรรม เพื่อสร้างคุณค่าและมูลค่าให้กับสินค้าและบริการทางวัฒนธรรมนั้น มีลักษณะสำคัญ 4 ลักษณะได้แก่ 1) อยู่บนพื้นฐานของความรู้และภูมิปัญญา (Knowledge Based) 2) มีความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creative & Innovation) 3) มีความโดดเด่นหรือสร้างความแตกต่าง (Differentiation) และมีตัวตนที่เป็นเอกลักษณ์หรือตราสินค้า (Brand) (สุดปฐพี เวียงสี, 2560) ซึ่งในปัจจุบันนวัตกรรมได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการแข่งขันทางเศรษฐกิจของโลก เพราะสามารถสร้างความยั่งยืนให้กับธุรกิจและเศรษฐกิจของประเทศได้ นวัตกรรมจึงเป็นสิ่งที่ถูกออกแบบเพื่อที่จะเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตของมนุษย์ และไม่สามารถเกิดขึ้นได้ในทันทีแต่จะต้องมีวัฒนธรรมที่เอื้อต่อการสร้างนวัตกรรมโดยมีกระบวนการสร้างนวัตกรรม ประกอบด้วยปัจจัยหลัก (ชัชวาล เพ็ญโฉม, 2555) 4 ประการดังนี้

1) วัฒนธรรม (Culture) คือวิถีชีวิตของมนุษย์ เป็นต้นทางสำคัญของการออกแบบ ซึ่งวัฒนธรรมไม่ได้มีความหมายเพียงแค่ประเพณี การแต่งกาย หรือพิธีกรรมที่สืบทอดกันมาตั้งแต่อดีต แต่มีความหมายรวมถึงวิถีชีวิตของคนในสังคม ทั้งที่มองเห็น (Tangible) อาทิ งานศิลปะ การแต่งกาย อาหาร ฯลฯ และสิ่งที่มองไม่เห็น (Intangible) เช่น กฎกติกา ความเชื่อ ค่านิยม ฯลฯ

2) ความคิดสร้างสรรค์ (Creative) ถือเป็นเครื่องมือสำคัญในการออกแบบ ซึ่งความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่เกิดจากความคิด (Ideal) ร่วมกับ ข้อมูล (Information) อันจะนำไปสู่การพัฒนารอบความคิด ที่ต้องปรับให้มีความทันสมัยอยู่ตลอดเวลา ซึ่งวิธีการที่ใช้ในการสร้างสรรค์มักเกิดจากการระดมสมอง (Brainstorm) จากผู้ที่มีข้อมูล ทำให้กระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ดำเนินไปได้

3) การออกแบบ (Design) งานออกแบบที่ประสบความสำเร็จต้องสามารถนำไปแก้ปัญหาภายใต้แนวคิดเพื่อสิ่งที่ดีกว่า ซึ่งจุดเน้นศูนย์กลางของการออกแบบเริ่มต้นจากผู้ใช้งาน โดยผู้ออกแบบต้องทำความเข้าใจพฤติกรรม และสภาพปัญหาที่เกิดขึ้น และนำเครื่องมือที่เรียกว่า Design Brief อันประกอบด้วย 4 หัวข้อสำคัญ คือ แนวทางงานออกแบบ การตลาด การผลิต และทรัพยากรทางปัญญา เข้ามาช่วยกำหนดทิศทางของการทำงาน

4. นวัตกรรม (Innovation) อาจเป็นผลิตภัณฑ์ (Product) ตัวกระบวนการ (Process) หรือผลิตภัณฑ์ที่ผสมกับกระบวนการ แต่หากวิถีชีวิตและพฤติกรรมของคนเปลี่ยนแปลง ผลิตภัณฑ์ที่ใช้ในชีวิตประจำวันก็ควรเปลี่ยนแปลงตามด้วย การพิจารณาถึงแง่มุมทางวัฒนธรรมถือเป็นการเข้าใจต้นทางของการออกแบบ ซึ่งจะนำไปสู่คำตอบหรือจุดหมายที่มีประสิทธิภาพตามความต้องการมากที่สุด

เห็นได้ว่านวัตกรรมเป็นสิ่งที่มีความสำคัญกับการเปลี่ยนแปลงตามกระแสหลักของเศรษฐกิจโลกที่เน้นการสร้างนวัตกรรมเป็นสินค้าส่งออก เช่น กลุ่มประเทศตะวันตก อาทิ ฝรั่งเศส แคนาดา และเดนมาร์ก ฯลฯ ซึ่งนโยบาย Thailand 4.0 เป็นนโยบายที่ก่อตัวจากผลกระทบจากปัจจัยภายนอกที่ส่งผลกระทบต่อปัจจัยภายใน เป็นโมเดลที่จะมารองรับการเปลี่ยนแปลงระบบโลกที่มีนวัตกรรมเข้ามามีบทบาทในการเปลี่ยนแปลงระบบเศรษฐกิจพื้นฐานให้มีความยั่งยืน (ชนินทร เพ็ญสูตร, 2560, น. 89-91) การเจริญเติบโตดังกล่าวมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องใช้ทุนทางวัฒนธรรมอันเป็นองค์ความรู้และภูมิปัญญาที่มีคุณค่ากับความคิดสร้างสรรค์ เป็นกำลังสำคัญในการขับเคลื่อนไปสู่การสร้างผลงานนวัตกรรม เพื่อสร้างให้เกิดมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจของประเทศ การส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ความสามารถในการนำทุนทางวัฒนธรรมใช้ให้เกิด

ประโยชน์ผ่านการจัดการศึกษาจึงเป็นสิ่งสำคัญยิ่ง ซึ่งจะช่วยปลูกฝังการมีส่วนร่วมในการรักษา พัฒนา และสร้างสรรค์ทุนทางวัฒนธรรมให้เกิดประโยชน์กับตนเอง ชุมชน และสังคมต่อไป

2.5 แนวทางการพัฒนาทุนทางวัฒนธรรม

เพื่อให้มีการนำทุนทางวัฒนธรรมไปใช้ให้เกิดประโยชน์อย่างมีประสิทธิภาพ จึงมีการ กำหนดแนวทางในการพัฒนาทุนทางวัฒนธรรม (คณาจารย์มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราช วิทยาลัย, 2561, น. 141-143) ดังนี้

1) การฟื้นฟู พัฒนา และต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมอย่างเป็นระบบ โดยการ ส่งเสริมและสนับสนุนการวิจัย พัฒนา และสร้างนวัตกรรมการถ่ายทอดองค์ความรู้และภูมิปัญญา ท้องถิ่นทั้งที่อยู่ในตัวคนและในวิถีชุมชน สนับสนุนกระบวนการขยายผลนำภูมิปัญญาไปใช้ในทาง ปฏิบัติและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ส่งเสริมเศรษฐกิจชุมชนที่เกิดจากการใช้ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ให้มีความเข้มแข็ง เพื่อสร้างผลิตภัณฑ์ที่มีเอกลักษณ์

2) การจัดการองค์ความรู้และสร้างภูมิคุ้มกันทางวัฒนธรรมอย่างทั่วถึงและ ต่อเนื่อง โดยพัฒนาแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมให้คนทุกกลุ่มสามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์ได้ง่าย จัดทำแผนข้อมูล ทำเนียบทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นให้มีความชัดเจน ครบถ้วน ถูกต้อง สามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้อย่างสะดวก จัดให้มีหลักสูตรด้านวัฒนธรรมใน สถานศึกษาทุกระดับทั้งในและนอกระบบ ส่งเสริมการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมที่พึงประสงค์แก่ เยาวชน ส่งเสริมให้มีการใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนมาสร้างความเข้มแข็งของชุมชนอย่าง ต่อเนื่อง ฟื้นฟู อนุรักษ์ สืบสานและพัฒนาทุนทางวัฒนธรรม ที่เป็นมรดกและมีคุณค่าของท้องถิ่น ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อเผยแพร่ความรู้ ส่งเสริมงานวิจัยและพัฒนางานด้านวัฒนธรรมโดย การบูรณาการร่วมกับชุมชน

3) การเสริมสร้างระบบบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพและเอื้อต่อการขับเคลื่อน ทุนทางวัฒนธรรม โดยระดมพลังทุกภาคส่วนในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อพัฒนางานวัฒนธรรมร่วมกัน กระจายอำนาจ ส่งเสริม และสนับสนุนให้ชุมชนท้องถิ่นเข้ามามีบทบาทในการดำเนินงาน วัฒนธรรมของตนเอง สนับสนุนสภาวัฒนธรรมทั้งในระดับจังหวัดและระดับภูมิภาคให้เข้ามามี บทบาทหลักในการเป็นศูนย์กลางด้านการติดตามประเมินผลการดำเนินงานด้านวัฒนธรรม

นอกจากนี้ ช่อพฤกษ์ ผิวภู (2560, น. 140-141) ยังได้เสนอแนวทางในการพัฒนาทุน ทางวัฒนธรรมที่สอดคล้องตามนโยบาย Thailand 4.0 โดยการเสริมสร้างค่านิยมและพฤติกรรมแก่ ประชาชนให้มีการพัฒนา และร่วมรักษาวัฒนธรรมอย่างต่อเนื่องอย่างเป็นระบบ โดยเริ่มจากการ สร้างค่านิยมตั้งแต่วัยเด็ก กระตุ้นให้ผู้นำชุมชนเห็นความสำคัญของการสร้างคุณค่าวัฒนธรรมใน

ท้องถิ่น โดยหน่วยงานทุกภาคส่วนร่วมกันสนับสนุนการสร้างนวัตกรรมทางวัฒนธรรมให้มีจุดเด่นเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของท้องถิ่น เพื่อสร้างมูลค่าให้กับวัฒนธรรม ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ สื่อสังคมออนไลน์ในการประชาสัมพันธ์ข้อมูลด้านวัฒนธรรม พัฒนาแหล่งเรียนรู้ให้เป็นสถานที่รวบรวมข้อมูลวัฒนธรรมท้องถิ่น ส่งเสริมการสร้างงานวิจัยและพัฒนาผลงานด้านวัฒนธรรมที่มีการบูรณาการ ตลอดจนนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้อย่างแท้จริง

จากแนวทางการพัฒนาทุนทางวัฒนธรรมดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการพัฒนาทุนทางวัฒนธรรม ซึ่งมีความสอดคล้องกับนโยบาย Thailand 4.0 ที่รัฐบาลพยายามผลักดันและขับเคลื่อนให้เกิดขึ้นเป็นรูปธรรมในหลากหลายมิติ เช่นเดียวกับการพัฒนาคุณภาพการศึกษาด้านวัฒนธรรม โดยการวิจัยเพื่อพัฒนารูปแบบและกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความสามารถของผู้เรียนในการนำทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนไปใช้สร้างสรรค์ให้เกิดคุณค่าและประโยชน์ เน้นการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และลงมือ ปฏิบัติด้วยตนเองจากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ผ่านการเรียนรู้ร่วมกันกับชุมชน

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้ทุนทางวัฒนธรรม

เพื่อให้ทราบถึงแนวทางในการพัฒนาทุนทางวัฒนธรรมในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมเยาวชนด้านวัฒนธรรม โดยเฉพาะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการมีส่วนร่วมกันกับชุมชน ผู้วิจัยจึงได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้ทุนทางวัฒนธรรมซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นงานวิจัยในประเทศไทย ตลอดทั้งวิธีการ แนวคิด และจุดมุ่งหมาย เพื่อพิจารณาสิ่งที่ได้มีการดำเนินการศึกษามาแล้วและช่องว่างของความรู้ที่จะนำมาเป็นกรอบของการศึกษาความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ มีรายละเอียดดังนี้

จตุรงค์ เลาหะเพ็ญแสง (2557) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาแนวทางบูรณาการทุนทางวัฒนธรรมในการจัดการเรียนการสอน หลักสูตรครุศาสตร์การออกแบบ ระดับอุดมศึกษามีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาทุนทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบที่สำคัญในประเทศไทย 2) เพื่อศึกษาแนวทางในการบูรณาการความรู้จากทุนทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบการจัดการเรียนการสอน 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจและศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา ผลของการศึกษาพบว่าการจัดการศึกษามี 3 กระบวนการ ประกอบด้วย 1) กระบวนการเตรียมและการยอมรับ 2) กระบวนการจัดการเรียนการสอนโดยบูรณาการความรู้จากทุนทางวัฒนธรรม เพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ และ 3) กระบวนการวัดและประเมินผลผลความพึงพอใจอยู่ในระดับดี และนักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการใช้วิธีสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

อัจฉรา ธารพร (2562) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาทุนทางวัฒนธรรมประเภทของที่ระลึกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กรณีศึกษา แบรินด์ “โฮเลน (HOLEN)” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวคิดและกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวต่อผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก ผลการศึกษาพบว่า โฮเลน (HOLEN) เป็นแบรนด์สินค้าของที่ระลึกเชิงสร้างสรรค์โดยนักออกแบบไทยเพื่อการท่องเที่ยว โดยการนำเสนอเรื่องราวจากรามเกียรติ์ มีรูปแบบของผลิตภัณฑ์ที่โดดเด่น ตอบสนองลูกค้ากลุ่มเป้าหมาย เช่น ตลาดนักท่องเที่ยวชาวจีน และชาวตะวันตก มีลูกค้า 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่นำไปใช้ประโยชน์ และกลุ่มลูกค้าธุรกิจ สำหรับความพึงพอใจของผู้บริโภค พบว่าส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีสัญชาติไทย อายุระหว่าง 26-33 ปี มีเหตุผลในการเลือกซื้อเพราะเป็นของที่ระลึก และมีความพึงพอใจโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

วิวิทย์ ประสานศักดิ์ทวี (2560) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การจัดการศึกษาตลอดชีวิตโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชนเผ่าญัฮกุร มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาทุนทางวัฒนธรรม องค์ความรู้เกี่ยวกับขนบธรรมเนียมประเพณีของกลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุรบ้านวังกำแพง และการจัดการศึกษาตลอดชีวิตในชุมชน ผลการศึกษาพบว่า ทุนทางวัฒนธรรมที่ยังคงอยู่ของชาวญัฮกุรบ้านวังกำแพงแบ่งเป็นทุนทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้ คือ ประเพณีแห่หอดอกผึ้ง และรำไท่น ส่วนทุนทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ คือการร้องบ๊ะเรเร ความเชื่อเรื่องผี และการเป่าใบไม้ ส่วนการศึกษาตลอดชีวิตในระบบ มีการนำภูมิปัญญาท้องถิ่น จัดเป็นศูนย์การเรียนรู้ มีหลักสูตรท้องถิ่น บูรณาการกิจกรรมทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ สำหรับการศึกษาจากระบบจัดให้มีวิทยากรในหลักสูตร มีแหล่งเรียนรู้ จัดนิทรรศการ นำเสนอและเผยแพร่วิถีชีวิต ส่วนการศึกษาตามอัธยาศัยจัดให้มีการเรียนรู้วิถีชีวิต ภาษา ประเพณี วัฒนธรรมชาวญัฮกุรในชีวิตประจำวัน บูรณาการการเรียนรู้วิถีชีวิตชาติพันธุ์อื่น ๆ ในชุมชน

ประชิด ทิถบุตร และนรรชนา ทาสวรรณ (2558) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อการออกแบบพัฒนาตราสัญลักษณ์และรูปลักษณ์บรรจุภัณฑ์สินค้าประเภทสมุนไพร สำหรับกลุ่มวิสาหกิจชุมชนในเขตพื้นที่กลุ่มจังหวัดภาคกลางตอนบน 2 มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาความต้องการด้านการออกแบบพัฒนาคุณภาพของตราสัญลักษณ์และรูปลักษณ์บรรจุภัณฑ์ของวิสาหกิจชุมชนด้านสมุนไพรศึกษาทุนทางวัฒนธรรมด้านทัศนศิลป์ที่ปรากฏอยู่ในเขตพื้นที่ และประเมินความคิดเห็นของกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่มีต่อภาพรวมผลงานการออกแบบ ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มผู้ประกอบการมีความต้องการผลงานออกแบบกราฟิกตราสัญลักษณ์และ

รูปลักษณะบรรจุกันที่มีคุณภาพ และใช้ทุนทางวัฒนธรรมด้านศิลปะลายไทยของแต่ละจังหวัด มีความเหมาะสม มีมูลค่าเพิ่ม เสริมการต่อยอดการผลิตได้จริง กลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียมีความเห็นว่า ภาพรวมคุณลักษณะของผลงานมีคุณภาพและประสิทธิภาพที่พึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยรวมทั้งหมดอยู่ที่ 4.53 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.66 สามารถเพิ่มมูลค่าแก่ตัวสินค้าและธุรกิจได้จริง

สุวรรณฤทธิ์ วงศ์อุ่ม (2558) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนของชุมชนท่าคา อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดสมุทรสงคราม มีวัตถุประสงค์เพื่อรวบรวมจัดหมวดหมู่และวิเคราะห์ความสำคัญของทุนทางวัฒนธรรมตำบลท่าคาเพื่อเป็นแนวทางการจัดการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม ผลการศึกษาพบว่า ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันลำคลองและการสัญจรทางน้ำยังคงทำหน้าที่เชื่อมโยง อาชีพ การตั้งบ้านเรือน และความศรัทธาของชุมชนท่าคาไว้ด้วยกัน สามารถจัดเป็นหมวดหมู่ออกเป็นคุณค่าด้านวัฒนธรรม 4 ด้าน ได้แก่ ด้านประวัติศาสตร์ ด้านสังคม ด้านสุนทรียภาพ และด้านวิชาการ

อัญธิชา มั่นคง (2560) ได้ทำการวิจัยเรื่อง บทบาทของทุนทางวัฒนธรรมกับการพัฒนาเศรษฐกิจชุมชน กรณีศึกษาชุมชนในตำบลบ้านตุน อำเภอเมือง จังหวัดพะเยา มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะทุนทางวัฒนธรรม ศึกษาโครงสร้างเศรษฐกิจชุมชน ตลอดจนบทบาทของทุนทางวัฒนธรรมที่ต่อการพัฒนาเศรษฐกิจชุมชน ผลการศึกษาพบว่า ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนในตำบลบ้านตุน อำเภอเมือง จังหวัดพะเยา คือประเพณีดั้งเดิมและภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านหัตถกรรม การจักสานใบไม้ การทำนาแบบดั้งเดิมและการทำนาอินทรีย์ ทุนบุคคลมีปราชญ์ชาวบ้าน ผู้นำชุมชนมีบทบาทในการสร้างความเข้มแข็งให้กับชุมชน ทุนเครือข่ายมีความสัมพันธ์แบบเคารพผู้อาวุโส เคารพกฎกติกาของหมู่บ้าน บทบาทของทุนทางวัฒนธรรมในการพัฒนาเศรษฐกิจ ภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.25 คิดเป็นร้อยละ 85.00

เตชิต เฉยพ่วง (2561) ได้ทำการวิจัยเรื่อง อัตลักษณ์ตราสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์ สำหรับกลุ่มแมสทีจโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมกลุ่มชนไทยทรงดำ จังหวัดเพชรบุรี มีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหาแนวทางการสร้าง อัตลักษณ์ตราสินค้าแฟชั่นสำหรับกลุ่มแมสทีจ โดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมกลุ่มชนไทยทรงดำ จังหวัดเพชรบุรี ผลการศึกษาพบว่า อัตลักษณ์ตราสินค้าจากวัฒนธรรมไทยทรงดำโดยมีความเชื่อเรื่องผีที่กลุ่มเป้าหมายแมสทีจสนใจ เป็นตราสินค้าที่น่าเสนอความงามที่ได้รับการออกแบบโดยเน้นเอกลักษณ์เฉพาะของวัตถุดิบซึ่งผ่านการปรุงแต่งน้อย แต่ให้ความรู้สึกถ่อมตน เป็นธรรมชาติ และบริสุทธิ์ ภายใต้บุคลิกภาพแบบเป็นธรรมชาติและเป็นผู้ดี (Natural Elegant) นำเสนอสินค้าแฟชั่นที่มีรูปแบบเรียบง่าย มีรายละเอียดในตัว สีสันสบายตาในรูปแบบ

ทันสมัยและเป็นธรรมชาติ (Modern Natural) แต่ต้องยังส่งเสริมบุคลิกภาพที่มีความโดดเด่นและเป็นที่อิสระ น่าจดจำ (Outstanding and Independent)

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทุนทางวัฒนธรรม พบว่า มีการศึกษาทุนทางวัฒนธรรมในหลากหลายมิติ ตามจุดมุ่งหมายของการวิจัย ทั้งในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การศึกษาระดับคุณภาพและประสิทธิภาพของผลงาน การศึกษาทุนทางวัฒนธรรมจากชุมชน การศึกษาบทบาทของทุนทางวัฒนธรรมที่มีผลต่อการพัฒนาเศรษฐกิจ การศึกษาแนวคิดและกระบวนการพัฒนาผลผลิตโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรม ซึ่งจากข้อมูลที่ได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังกล่าว ยังไม่พบการศึกษาในประเทศไทยที่นำแนวคิดของทุนทางวัฒนธรรมมาใช้บูรณาการกับความรู้เพื่อพัฒนาเยาวชนในด้านการใช้ทุนวัฒนธรรมสร้างสรรค์ให้เกิดประโยชน์กับตนเองและชุมชน ซึ่งมีความสอดคล้องกับนโยบายของชาติด้านการส่งเสริมการใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อเพิ่มมูลค่าให้กับเศรษฐกิจของประเทศ โดยข้อมูลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้ทุนทางวัฒนธรรม พบว่า มีลักษณะของพฤติกรรมที่สะท้อนถึงความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมที่ตรงกัน ประกอบด้วย 1) มีทักษะในการสืบค้นและจัดการข้อมูลทุนทางวัฒนธรรมจากชุมชน 2) นำแนวคิด องค์ความรู้ ภูมิปัญญาของชุมชน มาใช้และต่อยอดให้เกิดประโยชน์ 3) มีความคิดสร้างสรรค์ คิดริเริ่มสิ่งใหม่ 4) ออกแบบผลงาน ที่มีเอกลักษณ์ โดดเด่น และแตกต่าง 5) สร้างมูลค่า เพิ่มมูลค่า ให้กับทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน 6) ประยุกต์ใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรม และ 7) มีทักษะในการสื่อสาร และนำเสนอ ผู้วิจัยได้นำข้อมูลดังกล่าวไปใช้ในการสังเคราะห์แนวคิดการใช้ทุนทางวัฒนธรรมในลำดับต่อไป

3. แนวคิดเกี่ยวกับความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์

3.1 แนวคิดการใช้ทุนทางวัฒนธรรม

จากผลการวิเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้ทุนทางวัฒนธรรมดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยได้นำมาจัดกลุ่ม โดยพิจารณาจากคำสำคัญที่ตรงกัน และสรุปแนวคิดการใช้ทุนทางวัฒนธรรม ดังแสดงในตาราง 1

ตาราง 1 การสังเคราะห์แนวคิดการใช้ทุนทางวัฒนธรรมจากข้อมูลงานวิจัย

การใช้ทุนทางวัฒนธรรมจากข้อมูลงานวิจัย	สรุปแนวคิดการใช้ทุนทางวัฒนธรรม
1. มีทักษะในการสืบค้นและจัดการข้อมูลทุนทางวัฒนธรรมจากชุมชน (จตุรงค์ เลาหะเพ็ญแสง, 2557; อัจฉนา ธราพร, 2562; วิวิทย์ ประสานศักดิ์ทวี, 2560; ประชิต ทิณบุตร และนรรชนา ทาสวรรณ, 2558; สุวรรณฤทธิ์ วงศ์ขุ่ม, 2558; อัญธิชา มั่นคง, 2560; เติต เฉยพ่วง, 2561)	1. มีทักษะในการสืบค้นและจัดการข้อมูลทุนทางวัฒนธรรม สามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และนำแนวคิดองค์ความรู้ ตลอดจนภูมิปัญญาของชุมชน มาใช้และต่อยอดให้เกิดประโยชน์
2. นำแนวคิด องค์ความรู้ ภูมิปัญญาของชุมชน มาใช้ และต่อยอดให้เกิดประโยชน์ (จตุรงค์ เลาหะเพ็ญแสง, 2557; อัจฉนา ธราพร, 2562; วิวิทย์ ประสานศักดิ์ทวี, 2560; ประชิต ทิณบุตร และนรรชนา ทาสวรรณ, 2558; สุวรรณฤทธิ์ วงศ์ขุ่ม, 2558; อัญธิชา มั่นคง, 2560; เติต เฉยพ่วง, 2561)	2. มีความคิดสร้างสรรค์ คิดริเริ่มสิ่งใหม่ในการออกแบบผลงาน ที่มีเอกลักษณ์ มีความโดดเด่น และแตกต่างประยุกต์ใช้ทุนทาง วัฒนธรรมเพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมที่สามารถสร้างมูลค่า และเพิ่มมูลค่าให้กับทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน
3. มีความคิดสร้างสรรค์ คิดริเริ่มสิ่งใหม่ (จตุรงค์ เลาหะเพ็ญแสง, 2557; อัจฉนา ธราพร, 2562; วิวิทย์ ประสานศักดิ์ทวี, 2560; ประชิต ทิณบุตร และนรรชนา ทาสวรรณ, 2558; สุวรรณฤทธิ์ วงศ์ขุ่ม, 2558; อัญธิชา มั่นคง, 2560; เติต เฉยพ่วง, 2561)	3. มีทักษะในการสื่อสาร และนำเสนอ สามารถถ่ายทอดความรู้ แนวคิด และแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน
4. ออกแบบผลงาน ที่มีเอกลักษณ์ โดดเด่นและแตกต่าง(จตุรงค์ เลาหะเพ็ญแสง, 2557; อัจฉนา ธราพร, 2562; ประชิต ทิณบุตร และนรรชนา ทาสวรรณ, 2558; เติต เฉยพ่วง, 2561)	
2561	

ตาราง 1 (ต่อ)

การใช้ทุนทางวัฒนธรรมจากข้อมูลงานวิจัย	สรุปแนวทางการการใช้ทุนทางวัฒนธรรม
5. สร้างมูลค่า เพิ่มมูลค่า ให้กับทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน (จตุรงค์ เลาหะเพ็ญแสง, 2557; อัจฉนา ธราพร, 2562; วิวิทย์ ประสานศักดิ์ทวี, 2560; ประชิด ทิณบุตร และนรรชนา ทาสสุวรรณ, 2558; สุวรรณฤทธิ์ วงศ์ขุ้ม, 2558; อัญธิชา มั่นคง, 2560; เตชิต เนยพวง,	สรุปแนวทางการการใช้ทุนทางวัฒนธรรม
6. ประยุกต์ใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรม (จตุรงค์ เลาหะเพ็ญแสง, 2557; อัจฉนา ธราพร, 2562; ประชิด ทิณบุตร และนรรชนา ทาสสุวรรณ, 2558; สุวรรณฤทธิ์ วงศ์ขุ้ม, 2558; เตชิต เนยพวง, 2561)	
7. มีทักษะในการสื่อสาร และนำเสนอ (อัจฉนา ธราพร, 2562; ประชิด ทิณบุตร และนรรชนา ทาสสุวรรณ, 2558; อัญธิชา มั่นคง, 2560)	

จากตาราง 1 สามารถสรุปแนวทางการใช้ทุนทางวัฒนธรรมที่ได้จากข้อมูลงานวิจัยดังนี้

1. มีทักษะในการสืบค้นและจัดการข้อมูลทุนทางวัฒนธรรม สามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และนำแนวคิด องค์ความรู้ ตลอดจนภูมิปัญญาของชุมชน มาใช้และต่อยอดให้เกิดประโยชน์
2. มีความคิดสร้างสรรค์ คิดริเริ่มสิ่งใหม่ในการออกแบบผลงาน ที่มีเอกลักษณ์ มีความโดดเด่น และแตกต่างประยุกต์ใช้ทุนทาง วัฒนธรรมเพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมที่สามารถสร้างมูลค่า และเพิ่มมูลค่าให้กับทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน
3. มีทักษะในการสื่อสาร และนำเสนอ สามารถถ่ายทอดความรู้ แนวคิด และแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

ผลจากการสังเคราะห์งานวิจัย แสดงให้เห็นว่าแนวคิดการใช้ทุนทางวัฒนธรรม เป็นแนวคิดที่มุ่งส่งเสริมความสามารถในการนำความรู้จากการศึกษาเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน มาใช้ในการออกแบบและสร้างผลงานเพื่อต่อยอดทุนทางวัฒนธรรม พร้อมสื่อสารและนำเสนอแนวคิดของตนเองในการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยได้นำแนวคิดดังกล่าวไปใช้ในการสังเคราะห์นิยามความหมายและองค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ในลำดับต่อไป

3.2 ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์

การส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนในการนำทุนทางวัฒนธรรมที่ได้จากการศึกษาไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในด้านต่าง ๆ นั้น มีความจำเป็นอย่างยิ่ง โดยความสามารถ (Ability) มีความเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมของบุคคลในการปฏิบัติงานหรือกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งให้เกิดความสำเร็จ แสดงถึงความชำนาญในการใช้ความรู้ ทักษะ และสติปัญญาในการปฏิบัติงาน การเรียนรู้ หรือทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี อันเป็นผลมาจากการได้รับความรู้ ประสบการณ์ หรือการพัฒนาตนเอง และแสดงพฤติกรรมออกมาอย่างเหมาะสม ในการกระทำหรือการแก้ปัญหาตามบทบาทหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายของตนเอง (Kaiser & Rudolph, 1996; Kelly-Thomas, 1998; วันทนา กอวัฒนสกุล, 2543) จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทุนทางวัฒนธรรม ที่ได้กล่าวถึงความจำเป็นในการพัฒนาผู้เรียนด้านวัฒนธรรมลักษณะความสำคัญของทุนทางวัฒนธรรม แนวคิดการใช้ทุนทางวัฒนธรรมในการพัฒนาเศรษฐกิจและนวัตกรรม รวมทั้งผลจากการสังเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้ทุนทางวัฒนธรรม ผู้วิจัยได้นำแนวคิดดังกล่าวมาบูรณาการร่วมกันกับลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ เพื่อนำไปใช้ในการสังเคราะห์นิยามความหมายและองค์ประกอบของความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ มีรายละเอียดดังนี้

บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ จะมีลักษณะเป็นผู้ที่มีความอยากรู้อยากเห็น ตื่นตัวอยู่ตลอดเวลา มีความคิดยืดหยุ่น ใฝ่ต่อปัญหา สามารถกำหนดนิยามความหมายใหม่ มีความเชื่อมั่นในตนเอง มีความคิดริเริ่มในการทำสิ่งใหม่ และมีความหยิ่งรู้ (Torrance, 1962, as cited in Schirmacher, 1988, p. 9-10) จากการศึกษาลักษณะของผู้มีความคิดสร้างสรรค์ (Weschler, 1961; วิชัย วงษ์ใหญ่, 2523, น. 9; ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2553, น. 115; สมพร หลิมเจริญ, 2552, น. 44) สามารถสรุปได้ดังนี้

1. ชอบศึกษาค้นคว้า ทดลอง ชักถาม มีความต้องการในการตอบสนองต่อความอยากรู้ ช่างสงสัย มีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ พร้อมเปิดรับประสบการณ์ใหม่ ช่างพินิจพิเคราะห์ ชอบตั้งคำถาม และตอบคำถามในรูปแบบต่างๆ

2. มีความคิดริเริ่มสิ่งใหม่ ในการผลิต ประดิษฐ์ หรือสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ที่แตกต่างไปจากความคิดเดิม แตกต่างไปจากของเดิม โดยต้องไม่ซ้ำแบบใคร มีอิสระทางความคิด มีความละเอียดลออ สามารถแก้ไขปัญหา และดัดแปลงความคิดให้เกิดความเหมาะสม

3. มีความเชื่อมั่นในตนเอง มั่นใจในการตัดสินใจที่จะกระทำสิ่งต่าง ๆ ให้เกิดความสำเร็จ ชอบมีตัวตน กล้าแสดงออก มีความมุ่งมั่นพยายาม และปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์

สำหรับในต่างประเทศได้มีการศึกษาเรื่องทุนทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับลักษณะของการใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาหรือสร้างสรรค์สิ่งใหม่ โดยเริ่มจากการคิดค้นในสิ่งที่ตนเองมีความสนใจ ประเมินและตัดสินใจด้วยตนเอง มีวิธีการและกระบวนการให้ได้มาซึ่งข้อมูลเพื่อต่อยอดของเดิมให้เกิดนวัตกรรมใหม่ พัฒนาสู่การเป็นผู้สร้างสรรค์ที่มั่นใจ ใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ให้เกิดประโยชน์ และสื่อสารคุณค่าของวัฒนธรรมที่ตนเองเลือก (McCall Magan, 2019) สอดคล้องกับการศึกษาของ Peng Ruomu (2015) ที่ได้เสนอกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์การท่องเที่ยวโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรม ประกอบด้วย การวางแผนการออกแบบด้วยความเข้าใจอย่างถ่องแท้ การกำหนดตำแหน่งทางการตลาดที่ชัดเจน การคิดเชิงนวัตกรรม การกำหนดนโยบายการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสม และการส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับทุนทางวัฒนธรรม แนวคิดการใช้ทุนทางวัฒนธรรมจากการศึกษาและสังเคราะห์งานวิจัย ลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ มาใช้ในการสังเคราะห์นิยามความหมาย และองค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ รายละเอียดตามตาราง 2

แนวคิด	ลักษณะของบุคคล	การได้ทุน	ความสามารถในการใช้
ทางวัฒนธรรม	ที่มีความคิดสร้างสรรค์		ทุนทางวัฒนธรรมอย่าง
			สร้างสรรค์
มีทักษะในการสื่อสาร และ	3. มีความเชื่อมั่นในตนเอง	McCall Magan (2019)	David Throsby (1999)
นำเสนอสามารถถ่ายทอด	มุ่งมั่นใจในการตัดสินใจที่จะ	การสื่อสารคุณค่าของ	การสื่อสารและนำเสนอ
ความรู้ แนวคิด และแรง	กระทำการสิ่งต่าง ๆ ให้เกิด	วัฒนธรรมที่ตนเองเลือกได้	ประสงค์ หมายถึง
บันดาสนใจในการ	ความล้ำเลิศ ชอบมีตัวตนกล้า	- แสดงความคิดเห็นและ	การสื่อสารข้อความรู้ที่
สร้างสรรค์ผลงาน	แสดงออก มีความมุ่งมั่น	แลกเปลี่ยนประสบการณ์	เกี่ยวกับทุนทางวัฒนธรรม
	พยายาม และปรับตัวให้เข้า	ร่วมกัน	ของชุมชน แลกเปลี่ยน
	กับสถานการณ์	- สื่อสารและอธิบายให้ผู้อื่นเกิด	แนวคิด และประสบการณ์
		ความเข้าใจ	จากการสร้างสรรค์ผลงาน
			โดยการนำเสนอและ
			เผยแพร่

จากการสังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สามารถสรุปนิยามความหมายของความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ หมายถึง พฤติกรรมการแสดงออกของผู้เรียนในการเรียนรู้ สร้างสรรค์ สื่อสารและนำเสนอทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน อันเป็นองค์ความรู้และภูมิปัญญา ที่สั่งสมจากอดีตไปใช้ต่อยอดให้เกิดประโยชน์อย่างมีคุณค่า มีองค์ประกอบ 3 ด้าน ดังนี้

องค์ประกอบที่ 1 การจัดการความรู้จากชุมชน หมายถึง การสืบค้น รวบรวม และจัดการข้อมูลความรู้ที่ได้จากการศึกษาโดยการสร้างความสัมพันธ์และการทำงานร่วมกันกับคนในชุมชน สามารถนำข้อมูลมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ด้านคุณค่า แนวคิด และประโยชน์ของทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชน

องค์ประกอบที่ 2 การสร้างสรรค์ผลงาน หมายถึง การนำความรู้ ประสบการณ์ และแรงบันดาลใจที่ได้จากการศึกษาในชุมชน มาใช้ในการริเริ่มสร้างสรรค์ ออกแบบ และสร้างผลงานโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างรู้คุณค่า ประยุกต์ใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อสร้างนวัตกรรมที่เกิดประโยชน์ต่อตนเองและชุมชน

องค์ประกอบที่ 3 การสื่อสารและนำเสนอประสบการณ์ หมายถึง การสื่อสารข้อมูลความรู้เกี่ยวกับทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน แลกเปลี่ยนแนวคิด และประสบการณ์จากการสร้างสรรค์ผลงานโดยการนำเสนอและเผยแพร่

ข้อมูลดังกล่าว ทำให้ทราบถึงนิยามความหมายและองค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ เพื่อนำมาใช้เป็นกรอบในการศึกษาโดยมุ่งพัฒนาความสามารถของผู้เรียนในการนำทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนไปใช้พัฒนาให้เกิดประโยชน์กับตัวผู้เรียนและชุมชนผ่านกระบวนการเรียนรู้ และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย

3.3 การพัฒนาความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์

จากการสรุปนิยามความหมาย และองค์ประกอบของความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมที่ได้จากการวิเคราะห์และสังเคราะห์เอกสาร พบว่าความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์เป็นลักษณะพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความสามารถในการจัดการความรู้จากชุมชน สามารถสืบค้น รวบรวมข้อมูล วิเคราะห์คุณค่า และประโยชน์ของทุนทางวัฒนธรรม ประยุกต์ใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดประโยชน์กับตนเองและชุมชน นำความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับสื่อสาร นำเสนอ และเผยแพร่ให้ผู้อื่นเกิดความเข้าใจ ในการพัฒนาความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ จึงมีความจำเป็นที่ต้องมุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองจากการเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรม

ในสภาพสภาพแวดล้อม และสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในชุมชน โดยการลงมือปฏิบัติจริงด้วยตนเองทุกขั้นตอนผ่านการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้เรียน ผู้สอน และชุมชน เป็นกระบวนการส่งเสริมและพัฒนาความสามารถของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ แตกต่างจากหลักสูตรรายวิชา ทั้งด้านเนื้อหา และกิจกรรมการเรียนรู้ที่เคยเกิดขึ้นในชั้นเรียน จากแนวทางการพัฒนาความสามารถดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่จะพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยนำคุณค่า ความสำคัญของทุนทางวัฒนธรรมในด้านการนำไปใช้สร้างสรรค์ให้เกิดประโยชน์เป็นแนวทางในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ และการประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ มีความเกี่ยวข้องกับแนวคิด ทฤษฎีการเรียนรู้ ได้แก่ แนวคิดเรื่องทุนทางวัฒนธรรม ซึ่งเป็นแนวคิดสำคัญในการนำองค์ความรู้และภูมิปัญญาที่มีคุณค่าของชุมชนมาใช้ต่อยอดให้เกิดประโยชน์ แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เป็นรูปแบบการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ที่ออกแบบมาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาผู้เรียนให้มีส่วนร่วมในกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับความต้องการของชุมชน ทฤษฎีเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ซึ่งมีความสำคัญในการนำทุนทางวัฒนธรรมมาใช้ในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดคุณค่าและมูลค่า ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับผู้เรียนในการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านประสบการณ์ที่มีความหมาย ผู้วิจัยได้ศึกษาจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยนำเสนอในลำดับต่อไป

4. แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

จากแนวทางการพัฒนาความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมสร้างสรรค์ แสดงให้เห็นถึงความสำคัญในการส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง นำความรู้ที่ได้รับมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้เรียน ผู้สอน และชุมชน ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดและทฤษฎีที่มีความสอดคล้องกับการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ ประกอบด้วย แนวคิดการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน แนวคิดทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ และทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง มีรายละเอียดดังนี้

4.1 การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community based Learning)

4.1.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

ชุมชน (Community) หมายถึง เขตพื้นที่ที่มีความคุ้นเคย มีการอาศัยอยู่ร่วมกันของกลุ่มคนในขอบเขตหรือพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่ง มีการติดต่อปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เป็นพื้นฐานในการยึดเหนี่ยวที่มีรูปแบบเฉพาะ ซึ่งภายในชุมชนนั้นจะมีลักษณะทางเศรษฐกิจของการเลี้ยงตนเองจากการดำเนินชีวิต กิจกรรมการผลิต วิถีชีวิต จารีตประเพณี วัฒนธรรม และสังคม ซึ่งส่งผลให้กลุ่มคนในชุมชนมีความผูกพัน อาศัยพึ่งพาซึ่งกันและกัน มีความสัมพันธ์ระหว่างกันของคนภายในกลุ่ม ด้วยชาติพันธุ์ พิธีกรรม ประเพณี ความเชื่อ หรือความคิดทางการเมืองแนวเดียวกัน ส่งผลให้เกิดกระบวนการตัดสินใจร่วมกัน (ราชบัณฑิตยสถาน, 2542, น. 72-73; Collins Cobuild, 1978, p. 280; วิจิต นันทสุวรรณ, 2541, น. 4-5)

สำหรับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน รู้จักกันอย่างแพร่หลายในชื่อการเรียนรู้โดยการบริการสังคม (Service Learning: SL) เป็นที่รู้จักในประเทศสหรัฐอเมริกา ทวีปแอฟริกา ออสเตรเลีย และเอเชีย โดยถูกออกแบบมาเพื่อเป็นต้นแบบของการเรียนรู้ การพัฒนาและเสริมสร้างผู้เรียน โดยผู้เรียนสามารถมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับบุคคลและความต้องการของชุมชน (Flecky, 2011, p. 2) ทั้งนี้ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเป็นรูปแบบหรือกลยุทธ์ของการจัดการเรียนรู้ที่ถูกบูรณาการขึ้นตามเนื้อหาหลักสูตรให้เชื่อมโยงกับชุมชนโดยที่ตัวผู้เรียนเองจะได้ใช้การลงมือปฏิบัติ เป็นการเรียนรู้พื้นฐาน และลงมือปฏิบัติงานจากสถานการณ์จริงที่เกิดขึ้นในชุมชน ภายใต้การมีส่วนร่วมระหว่างกลุ่มคนในชุมชน ครู และผู้เรียน เช่น การศึกษาเรื่องวัฒนธรรม การทำมาหากิน ประวัติศาสตร์ เรื่องศิลปะและหัตถกรรม การปฐมพยาบาลพื้นฐานจากบุคคล และองค์กรภายในชุมชน นอกจากนี้ กระบวนการสำคัญของการเรียนรู้ที่มากกว่าการเรียนรู้ในห้องเรียน คือสามารถใช้การสะท้อนคิดเชิงวิพากษ์ ซึ่งช่วยให้เกิดความรู้ความเข้าใจภายในชุมชนร่วมกับเนื้อหาตามหลักสูตร โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อช่วยส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาผู้เรียนในด้านทักษะความรู้ที่หลากหลาย เช่น การสังเคราะห์ การคิดวิเคราะห์ การคิดเชิงวิพากษ์อย่างมีคุณธรรมและจริยธรรม ซึ่งเป็นทักษะที่มีความจำเป็นอย่างยิ่งในศตวรรษที่ 21 โดยเป็นเจตคติที่พึงประสงค์และควรตระหนักถึงความรับผิดชอบในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของชุมชน และตอบสนองความต้องการของชุมชนได้อย่างแท้จริง โดยผู้เรียนจะได้รับประโยชน์ร่วมกันกับชุมชน ในแง่ของการมีหลักสูตรและเป้าหมายซึ่งบรรลุสำเร็จและเป็นสิ่งที่ถูกกำหนดโดยชุมชน อันจะช่วยสร้างสังคมให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในเชิงบวกและมีความเข้มแข็งอย่างยั่งยืน (วิจารณ์ พานิช, 2557; กล้า ทองขาว, 2561) ทั้งนี้ การศึกษาชุมชน (Community

Study) คือการสำรวจ และวิเคราะห์ความจริงของข้อมูลต่าง ๆ ทั้งด้านสังคม เศรษฐกิจ วัฒนธรรม การเมือง การปกครอง ตลอดจนทั้งความต้องการและปัญหาของคนในชุมชน เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาชุมชนต่อไป โดยประเภทของการศึกษาชุมชน สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ 1) การศึกษาเฉพาะด้าน (Topical Community Study) คือการศึกษาเฉพาะเรื่องใดเรื่องหนึ่งเท่านั้น เช่น การเกษตร การศึกษา สุขภาพ ระบบเครือญาติ ศาสนา เป็นต้น และ 2) การศึกษาทั่วไป (General Community Study) คือการศึกษาสิ่งที่คุณเองมีความสนใจหลายด้านไปพร้อม ๆ กันอย่างกว้างขวาง

สำหรับความมุ่งหมายในการศึกษาชุมชน มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ทราบข้อมูลพื้นฐานต่าง ๆ ในชุมชน สภาพปัญหาที่มีอยู่ภายในชุมชน รับรู้ถึงความต้องการด้านต่าง ๆ ที่มีอยู่ในชุมชน ความสัมพันธ์ระหว่างประชาชนในชุมชน ประชาชนกับหน่วยงาน องค์กรต่าง ๆ ทั้งภายในและภายนอกชุมชน ค่านิยม เจตคติ ความเชื่อ ขนบธรรมเนียมประเพณี และวัฒนธรรมของประชาชนในชุมชน ชีวความรู้และศักยภาพ ความสามารถของชุมชน เช่น ผู้นำกลุ่มองค์กร สถาบันต่าง ๆ รวมถึงทรัพยากรทั้งในรูปแบบมนุษย์และวัตถุ เป็นต้น เพื่อที่จะได้นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาไปดำเนินการพัฒนาชุมชนในรูปแบบต่าง ๆ ให้เกิดความก้าวหน้าและเข้มแข็งมากยิ่งขึ้น

4.1.2 สำนวนการทฤษฎีการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน มีรากฐานมาจากทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism Theory) โดยเป็นกระบวนการที่เน้นการลงมือทำ (Active Process) ซึ่งเกิดขึ้นในแต่ละบุคคล โดยองค์ความรู้ต่าง ๆ ได้ถูกสร้างขึ้นโดยจากผู้เรียนเองใช้ข้อมูลที่ถูกเพิ่มขึ้นคู่ขนานไปด้วยกันกับความรู้ดั้งเดิมที่มีในตัว ทั้งนี้รวมไปถึงประสบการณ์ที่มีอยู่เดิมเพื่อร่วมสร้างนิยามการเรียนรู้ในตนเอง และประสบการณ์ของผู้เรียนจะถูกนำมาเป็นปัจจัยพื้นฐานในการตัดสินใจ จากนั้นจะส่งผลโดยตรงต่อการสร้างความรู้ใหม่และแนวคิดใหม่ กระบวนการเรียนรู้จึงมีลักษณะที่ผู้เรียนจะต้องเริ่มต้นการสร้างฐานความรู้จากการแก้ปัญหาด้วยการร่วมมือ มีหลักการพื้นฐานสำคัญ 5 ประการ ดังนี้ (สุมาลี ชัยเจริญ, 2557, น. 375-378)

1. สถานการณ์แก้ปัญหา (Problem Based) เป็นแนวคิดพื้นฐานจากทฤษฎีการสร้างความรู้ที่เน้นกระบวนการรู้คิด (Cognitive Constructivism) ของเพียเจต์ (Piaget) ผู้มีความเชื่อว่าหากผู้เรียนได้รับการกระตุ้นให้มีความคิดเห็นแย้งกันในด้านสติปัญญา หรือที่เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า เกิดการเสียสมดุลทางปัญญา ผู้เรียนต้องพยายามเปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางปัญญาหรือสกีมา (Schema) ให้เข้าสู่ภาวะสมดุลโดยการปรับโครงสร้างทางปัญญาเพื่อสร้าง

ความรู้ใหม่ขึ้นมาโดยซึมซับและสร้างการเรียนรู้ภายใต้สภาวะแวดล้อมทางการเรียนรู้ ซึ่งการสร้างความรู้ใหม่โดยสถานการณ์แก้ปัญหาเปรียบเสมือนประตูที่นำผู้เรียนเข้าสู่เนื้อหา

2. แหล่งเรียนรู้ (Resource) เป็นแหล่งรวบรวมเนื้อหา สารสนเทศ และข้อมูล ที่ผู้เรียนใช้ในการแก้ปัญหาจากสถานการณ์ที่เกิดขึ้น เช่น ชุมชนแห่งการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น แหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม แหล่งเรียนรู้ทางธรรมชาติ เป็นต้น

3. การจัดเครื่องช่วยสร้างการเรียนรู้ (Scaffolding) เป็นการสนับสนุนผู้เรียน ในการเรียนรู้ หรือการแก้ปัญหาในกรณีที่ไม่สามารถปฏิบัติการกิจกรรมการเรียนรู้ให้สำเร็จลงด้วย ตนเอง โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ความพยายามในการเรียนรู้ ซึ่งอาจอยู่ในรูปของคำแนะนำ วิธีการ กลยุทธ์ ตลอดจนแนวทางต่าง ๆ ในการแก้ปัญหา การปฏิบัติการกิจ รวมทั้งกระบวนการ คิดด้านการเรียนรู้ เป็นต้น

4. การโค้ช (Coaching) เป็นแนวทางสำหรับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด คอนสตรัคติวิสต์ โดยเปลี่ยนบทบาทของครูจากการถ่ายทอดความรู้หรือบอกต่อความรู้มาเป็น หน้าที่ของผู้ชี้แนะ ซึ่งต้องให้ความช่วยเหลือ และให้คำแนะนำกับผู้เรียน โดยมุ่งเน้นการให้ความรู้ ในเชิงพุทธิปัญญา

5. การร่วมมือกันแก้ปัญหา (Collaboration) เป็นองค์ประกอบที่ช่วย สนับสนุนให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์กับผู้อื่นสำหรับขยายมุมมองให้แก่ตนเอง ซึ่งการ ร่วมมือกันแก้ปัญหาก็จะส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เกิดการไตร่ตรองความคิด ช่วยเปิดโอกาสทั้งผู้สอนและ ผู้เรียนได้สนทนาแสดงความคิดเห็นของตนเองต่อผู้อื่น นอกจากนี้ยังเป็นส่วนสำคัญสำหรับการ ป้องกันและช่วยปรับมโนคติที่คลาดเคลื่อนซึ่งอาจเกิดขึ้นได้ระหว่างการเรียนรู้

4.1.3 กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ที่มีชุมชนเป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้ที่มีชุมชนเป็นฐานมีด้วยกันหลากหลายรูปแบบ โดยเป็นการ ผสมผสานทั้งการปฏิบัติและทฤษฎี ซึ่ง เมลาวิลล์, เบิร์จ และ แบลงค์ (Melaville, Berg & Blank 2015, p. 36-45) ได้ทำการสรุปกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานไว้ 6 กลยุทธ์ ดังนี้

1. การให้บริการชุมชนเชิงวิชาการ (Academically Based Community Services: ABCS) จะเชื่อมต่อภารกิจด้านการศึกษาภายในสถานศึกษาซึ่งมีชุมชนล้อมรอบ ทั้ง สถาบันอุดมศึกษาและโรงเรียนของรัฐจะถูกออกแบบมาเพื่อให้มุ่งเน้นการฟื้นฟูในชุมชน อันเป็น หลักการสำคัญของชุมชนในเชิงวิชาการ เพื่อช่วยกันแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริง ส่งผลให้ผู้เรียนได้พัฒนาความเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย ด้วยการเน้นให้บริการแก่ชุมชน

ซึ่งรูปแบบนี้เริ่มต้นมาจากความต้องการของชุมชน กระบวนการเรียนรู้ในการวิจัย รวมถึงการดำเนินการเมื่อมีการเรียนการสอนตามปกติ และหลังเลิกเรียน

2. การศึกษาความเป็นพลเมือง (Civic Education) มีจุดมุ่งหมายเพื่อเตรียมพร้อมความเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบและมีพลังส่งเสริมการมีส่วนร่วมในทางการเมือง โดยให้ประสบการณ์การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงการเรียนรู้ทางวิชาการของผู้เรียน ผสานกับการมีส่วนร่วมของประชาชน ซึ่งมีความสำคัญต่อประชาธิปไตยตามรัฐธรรมนูญ ด้วยการยึดหลักการที่สำคัญ คือ 1) สนับสนุนการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างชัดเจนในด้านบทบาทของพลเมือง 2) สะท้อนถึงความพยายามและเจตนาที่มุ่งเน้นผลลัพธ์ของความเป็นพลเมือง 3) สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงการมีส่วนร่วมของประชาชนเข้ากับการเรียนรู้ในห้องเรียน 4) เน้นแนวคิดที่จำเป็นต่อระบอบประชาธิปไตย และ 5) ช่วยให้เห็นความเชื่อมโยงระหว่างแนวความคิดด้านประชาธิปไตยและด้านชีวิตของตัวผู้เรียนเอง

3. การศึกษาด้านสิ่งแวดล้อม (Environmental Education) เป็นการใช้ประโยชน์โดยนำความอยากรู้อยากเห็นของผู้เรียนในประเด็นด้านที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ทางสังคมและโลกของธรรมชาติ โดยใช้สภาพแวดล้อมในชุมชนและสถานศึกษาเป็นกรอบเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ต่อตนเอง โดยกลยุทธ์นี้ไม่ได้มุ่งเน้นการเรียนรู้เกี่ยวกับสภาพแวดล้อมเป็นหลัก แต่ใช้การสร้าง ความสนใจของผู้เรียนด้วยสิ่งแวดล้อม โดยมีหลักการสำคัญคือจะต้องมีการสอนแนวคิดในด้านนิเวศวิทยาที่สัมพันธ์ และสำคัญต่อระบบนิเวศ ช่วยสร้างเสริมความรู้ที่ ملمลึกในประเด็นปัญหาด้านสิ่งแวดล้อม โดยผู้เรียนลงศึกษาพื้นที่จริงเพื่อศึกษาสิ่งแวดล้อมภายในชุมชนอย่างเหมาะสม เพื่อการกระตุ้นให้เกิดการกระทำที่ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในตัวบุคคลในเชิงบวก ด้วยการฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ และสืบเสาะศึกษาด้วยการทดลองทำ ทดลองปฏิบัติ รวมถึงการปลูกฝังทักษะในการเป็นพลเมืองซึ่งมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาของชุมชน

4. การเรียนรู้ด้วยการศึกษาจากสถานที่ (Place-based Learning) หรือการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ โดยจะใช้วัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม ประวัติศาสตร์ และเศรษฐกิจ ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของชุมชนโดยเป็นบริบทในการเรียนรู้ การทำงานของผู้เรียนตามความสนใจและความต้องการของคนในชุมชน โดยชุมชนทำหน้าที่เป็นแหล่งข้อมูลที่ทำให้ความร่วมมือร่วมใจกันในทุก ๆ ด้าน ชุมชนและโรงเรียนมีส่วนร่วมในการทำงานเพื่อสร้างท้องถิ่นให้เป็นสถานที่สำหรับการเรียนรู้และทำงาน โดยมีที่ปรึกษาเป็นชุมชน ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้และทำงานร่วมกันกับชุมชน ครูผู้บริหารโรงเรียน และคนในชุมชน รวมถึงประเมินผลการเรียนของผู้เรียนด้วยวิธีการและเครื่องมือที่หลากหลาย

5. การเรียนรู้โดยการบริการ (Service Learning) เป็นการบูรณาการโดยศึกษาเนื้อหาสาระตามหลักสูตรและการให้บริการชุมชน เพื่อกระตุ้นความรับผิดชอบต่อสังคม กิจกรรมการให้บริการผู้เรียนถูกกำหนดขึ้นว่าต้องสามารถสนองตอบความต้องการในชุมชน และเชื่อมโยงกับเป้าหมายของการเรียนรู้ตามแบบหลักสูตร โดยมีหลักการสำคัญ คือ 1) เป็นการเรียนรู้แบบบูรณาการที่มีเป้าหมายในด้านความรู้ ความสามารถ รวมถึงทักษะที่ชัดเจน 2) การบริการโดยสนองตอบความต้องการในชุมชนที่แท้จริง มีช่วงเวลาในการปฏิบัติอย่างเหมาะสม เกิดประโยชน์ต่อทั้งชุมชนและผู้เรียน 3) มีการร่วมมือระหว่างผู้เกี่ยวข้องเป็นจำนวนมาก ซึ่งผู้มีส่วนร่วมในการวางแผนและร่วมให้บริการทุกฝ่ายจะได้รับประโยชน์ร่วมกัน 4) ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการวางแผนโครงการและลงมือทำงานให้บรรลุตามภาระงานที่ได้รับมอบหมาย 5) การสะท้อนคิด เกิดขึ้นในช่วงก่อน ระหว่าง และหลังเกิดการเรียนรู้ และ 6) ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียนรู้ ซึ่งมีเป้าหมายเพื่อวัดความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของตนเอง

6. การเรียนรู้ด้วยการใช้การทำงานเป็นฐาน (Work-Based Learning) เป็นกลยุทธ์ที่สามารถช่วยให้ผู้เรียนใช้เวลาอยู่กับผู้ที่มีประสบการณ์เพื่อขอรับคำปรึกษาหรือเรียนรู้ ซึมซับข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพ รวมถึงการศึกษาแบบอย่างที่ดีจากผู้ที่มีประสบการณ์ การแบ่งกลยุทธ์ในการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวข้างต้น ไม่อาจแบ่งกันได้อย่างชัดเจน เพราะขึ้นอยู่กับบริบทและวัตถุประสงค์ของโครงการหรือกิจกรรมที่มีความเฉพาะเจาะจง เช่น การนำผู้เรียนลงพื้นที่ศึกษาแหล่งเรียนรู้การบริการสังคมและการวิจัยชุมชน (Community-based Research) โดยในบางครั้งอาจใช้ร่วมกันหรือสลับกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ทั้งนี้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานนั้นเป็นร่มใหญ่ของการบริการสังคมและการวิจัยชุมชน ดังนั้น การปฏิบัติจริงจึงมีความจำเป็นที่ต้องระบุกลยุทธ์และเป้าหมายของการจัดการเรียนรู้อย่างชัดเจน อนึ่ง การจัดการเรียนรู้ที่มีชุมชนเป็นฐานก็ยังมีเงื่อนไขที่ส่งผลให้เกิดผลสำเร็จอันสำคัญ โดยผลสำเร็จประกอบด้วยชุมชนให้การส่งเสริมและสนับสนุนให้มีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน ผู้เรียนลงพื้นที่ในชุมชนเพื่อเก็บข้อมูลด้วยตนเอง เพื่อฝึกการแก้ปัญหาจากการคิดตามสิ่งที่เกิดขึ้นจริงที่พบในชุมชน และมีการยืดหยุ่นเวลาของการจัดการเรียนรู้เพื่อความเหมาะสมกับกิจกรรมนอกห้องเรียน (ศรียรรณ จัตรสุริยวงศ์, 2557, น. 200-202) นอกจากนี้ มณฑล จันท์แจ่มใส (2558, น. 143) ได้เสนอว่าปัจจัยที่ส่งผลให้บรรลุผลสำเร็จในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานนั้นประกอบไปด้วยการสร้างเครือข่ายทางการศึกษา (Partnership) กระบวนการทำงานร่วมกันระหว่างเครือข่าย (Procession) และมีส่วนร่วมกันระหว่างผู้เรียนและชุมชน (Public Participation)

4.1.4 แนวทางการวัดและประเมินผล

แนวทางในการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้ชุมชนเป็นฐาน แอช และ เคลย์ตัน (Ash & Clayton, 2004, p. 137) ได้แบ่งวัตถุประสงค์และประเมินผลเป็น 3 หมวดหมู่ ได้แก่ ด้านความรู้สมรรถนะ/ คุณลักษณะที่มุ่งเน้นการคิดวิพากษ์และความเป็นพลเมือง ในขณะที่ สไตน์เก และ ฟิทช์ (Steinke and Fitch, 2007, p. 115) แบ่งการประเมินโดยใช้ผลการเรียนรู้ 2 หมวดหมู่ ได้แก่ ผลลัพธ์ด้านความรู้ความเข้าใจ เช่น การคิดเชิงวิพากษ์ และการพัฒนาในด้านสติปัญญา และคุณลักษณะทักษะของผู้เรียน เช่น การมีส่วนร่วม ความเป็นพลเมือง ด้านจริยธรรม ในขณะที่ เบดนาร์ และ ซิมป์สัน (Bednar & Simpson 2013, p. 19) กำหนดประเด็นในการวัดและประเมินผล 4 เรื่อง คือ 1) ข้อมูลผู้เรียนโดยละเอียด 2) มุมมองของผู้ศึกษาเกี่ยวกับประสบการณ์ในการเรียนรู้ที่มีชุมชนเป็นฐาน 3) ทักษะของผู้เรียนต่อการมีส่วนร่วมของชุมชน และ 4) การสะท้อนความเห็นส่วนตัว ซึ่ง เบดรี, เฟริน และ ดาวลิง (Bedri, Frein & Dowling, 2017, p. 13-16) ได้เสนอแนะเครื่องมือและวิธีการที่ใช้ประกอบด้วย 1) การประเมินการเขียน (Written Assessment) การเขียนบันทึกสะท้อนคิด (Reflection Journal) ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการจัดการเรียนรู้ที่มีชุมชนเป็นฐาน เป็นการเสริมสร้างให้เกิดการส่งเสริมโดยให้ผู้เรียนตรวจสอบประสบการณ์ของตนเองในมุมผลการเรียนรู้ตามหลักสูตร ทักษะส่วนบุคคล และการมีส่วนร่วมกับชุมชนในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของชุมชน 2) การนำเสนอด้วยปากเปล่า (Oral Assessment)

เป็นการประเมินเพื่อสังเกตผู้เรียนในการนำเสนอความรู้เกี่ยวกับประเด็นที่ได้เรียนรู้ รวมถึงการประเมินทักษะและความเข้าใจ การนำเสนอความรู้เกี่ยวกับประเด็นที่ได้เรียนรู้รวมถึงการประเมินความรู้ความเข้าใจในการนำเสนอและความรู้ที่มีในตัวผู้เรียน โดยในการนำเสนอผู้สอนต้องให้ข้อเสนอแนะในทันทีที่พบว่าผู้เรียนมีความเข้าใจที่คลาดเคลื่อน รวมถึงการเติมเต็มความรู้ให้กับผู้เรียนด้วย 3) การใช้แบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า (Research Scales) สำหรับประเมินทักษะต่าง ๆ เช่น การคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทักษะการแก้ปัญหา เป็นต้น เห็นได้ว่าแนวทางในการประเมินข้างต้นนั้น เป็นการประเมินตามสภาพจริง ซึ่งชุมชน ครู และนักเรียนร่วมกันประเมินโดยใช้วิธีการและเครื่องมือที่หลากหลาย ซึ่งสามารถสะท้อนความสามารถของผู้เรียนได้อย่างชัดเจน

จากการศึกษาแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ถูกระบุขึ้นตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร โดยการเชื่อมโยงเนื้อหาสาระและกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ

จากสถานการณ์จริงที่เกิดขึ้นในชุมชน มีแนวคิดสำคัญในการจัดการเรียนรู้ (Flecky, 2011, p. 2; สุมาลี ชัยเจริญ, 2557, น. 375-378; Melaville, Berg & Blank 2015, p. 36-45; ศิริวรรณ ฉัตรสุริยวงศ์, 2557, น. 200-202) ดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานมีฐานรากและแนวคิดมาจากทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยใช้ข้อมูลที่ได้รับใหม่ร่วมกับข้อมูลความรู้เดิมและประสบการณ์เดิมที่มีอยู่แล้วมาสร้างความหมายในการเรียนรู้ เป็นพื้นฐานในการตัดสินใจ ซึ่งจะมีผลโดยตรงต่อการสร้างความรู้ใหม่

2. เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เชื่อว่าหากผู้เรียนได้รับการกระตุ้นให้เกิดความขัดแย้งทางปัญญา เพื่อการปรับโครงสร้างทางปัญญาให้สามารถที่จะสร้างความรู้ใหม่หรือการเรียนรู้ใหม่ภายใต้สิ่งแวดล้อมที่กำหนดขึ้น สถานการณ์ปัญหาจะเป็นสิ่งสำคัญที่นำผู้เรียนเข้าสู่เนื้อหา

3. การจัดการเรียนรู้ต้องบูรณาการเนื้อหาให้เชื่อมโยงกับชุมชน มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากสถานการณ์จริงในชุมชน ภายใต้การมีส่วนร่วมระหว่างผู้สอน ผู้เรียน และกลุ่มคนในชุมชน เป็นกระบวนการลงมือกระทำ (Active Process) ที่เกิดขึ้นในแต่ละบุคคลความรู้จะถูกสร้างขึ้นด้วยตัวผู้เรียนเอง

4. สนับสนุนและส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์กับผู้อื่นเพื่อขยายมุมมองให้แก่ตนเอง การร่วมมือกันแก้ปัญหาจะสนับสนุนให้เกิดการคิดไตร่ตรอง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สนทนาแสดงความคิดเห็นของตนเองกับผู้อื่น อีกทั้งเป็นส่วนสำคัญในการป้องกัน และปรับมนต์ที่คลาดเคลื่อนซึ่งอาจเกิดขึ้นในขณะที่เรียนรู้

ทั้งนี้ สามารถสรุปขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Flecky, 2011, p. 2; Melaville, Berg & Blank 2015, p. 36-45) ดังนี้

1. ศึกษาศักยภาพของชุมชน ความพร้อมในการเป็นแหล่งศึกษาเรียนรู้
2. กระตุ้นผู้เรียนและบุคคลในชุมชน ให้เกิดความตระหนัก และมีพลังอำนาจในการร่วมมือกันไปสู่เป้าหมายที่กำหนด
3. ศึกษาความต้องการ การพัฒนาจากชุมชน ร่วมกันเสนอแนวคิดและแนวทางการพัฒนา
4. นำสิ่งที่ได้เรียนรู้จากชุมชนไปออกแบบหน่วยการเรียนรู้
5. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริง

6. จัดกิจกรรมเสริมการเรียนรู้พัฒนา ต่อยอด เพื่อให้เกิดคุณค่า มีประโยชน์ กับตนเองและชุมชน

7. นำเสนอ สะท้อนคิด และประเมินผลการเรียนรู้ตามสภาพจริง

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากการศึกษาแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานไปใช้ในการสังเคราะห์หลักการเรียนรู้ และกระบวนการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

4.2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking)

4.2.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

นักจิตวิทยาและนักการศึกษาได้เสนอความคิดที่คล้ายคลึงและแตกต่างกันเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ไว้อย่างหลากหลาย ดังที่ ธอร์เรนซ์ (Torrance, 1962) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นโดยไร้ขอบเขตที่จำกัด ความคิดสร้างสรรค์ของบุคคลสามารถเกิดขึ้นได้ในหลายรูปแบบ และผลลัพธ์ของความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นนั้นก็สามารถมีได้หลากหลายรูปแบบ เช่นเดียวกับ กิลฟอร์ด และ เดอ โบโน (Guilford, 1967, p. 138; De Bono, 1982, p. 10) ที่ได้ให้ความหมายว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นลักษณะความคิดแบบอเนกนัย (Divergent Thinking) เป็นความสามารถที่สมองพัฒนาขอบเขตไปได้กว้างไกลมากมายหลายทิศทาง เป็นกระบวนการคิดที่นำไปสู่การเกิดขึ้นของสิ่งใหม่ สามารถคิดนอกกรอบจากความคิดเดิมที่สามารถนำมาใช้ในการพัฒนาและแก้ไขปัญหาที่ต้องการได้

นอกจากนี้ สุวิทย์ มูลคำ (2549, น. 9) ได้ให้ความหมายของคำว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางปัญญาซึ่งสามารถขยายขอบเขตความคิดที่มีอยู่เดิม ไปสู่ความคิดที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างเหมาะสมและมีความแปลกใหม่ (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2553, น. 14) ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่า หมายถึงความคิดแง่บวก การกระทำที่ไม่ทำร้ายใคร และสามารถสร้างสิ่งใหม่ ๆ ที่แตกต่างไปจากเดิม สอดคล้องกับ ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2553, น. 111) ที่ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นกระบวนการคิดแบบอเนกนัยสามารถบูรณาการกับประสบการณ์เดิมที่มีอยู่เพื่อนำมาสร้างรูปแบบความรู้ใหม่ที่ไม่ซ้ำกับความรู้อเดิม เพื่อนำผลของการสร้างสรรค์มาใช้แก้ปัญหาในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง

4.2.2 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

นักจิตวิทยาและนักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ไว้ ดังที่ ธอร์เรนซ์ (Torrance, 1966, p. 91-95) ได้กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์คือ

กระบวนการที่ไวต่อปัญหา ช่วยให้เห็นข้อบกพร่องหรือมองเห็นความแตกต่าง หรือความคิดแบบ
 อเนกนัย (Divergent Thinking) โดยในองค์ประกอบนั้น ได้ทำการศึกษาไว้ได้ดังนี้

1. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง รูปแบบของความคิดซึ่งมีความ
 แปลกใหม่และแตกต่างจากความคิดเดิม เป็นความคิดที่มีประโยชน์ในการนำไปต่อยอดให้
 สามารถประยุกต์เป็นสิ่งใหม่ขึ้นมาด้วยการอาศัยจินตนาการหรือเรียกว่าเป็นความคิดจินตนาการ
 ประยุกต์

2. ความคิดคล่อง (Fluency) หมายถึง ความสามารถของคนที่สามารถจะ
 คิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว ได้จำนวนคำตอบมากภายในระยะเวลาที่กำหนด โดยยัง
 สามารถแบ่งออกได้เป็น 4 ลักษณะ ดังนี้

- 1) ความคิดคล่องด้านถ้อยคำ (Word Fluency)
- 2) ความคิดคล่องด้านการโยงสัมพันธ์ (Associational Fluency)
- 3) ความคิดคล่องด้านการแสดงออก (Expressional Fluency)
- 4) ความคิดคล่องด้านการคิด (Ideational Fluency)

3. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการ
 คิดหาคำตอบได้หลายประเภท หลายทิศทาง ไม่ซ้ำแบบ แบ่งได้เป็น

- 1) ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นทันที (Spontaneous Flexibility)
- 2) ความคิดยืดหยุ่นทางด้านการดัดแปลง (Adaptive Flexibility)

4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ความสามารถในการชี้แจง
 รายละเอียดเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์หรือเป็นการปรับปรุงสิ่งนั้น หรือพัฒนาสิ่งนั้นเพื่อให้เกิด
 ประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

สรุปได้ว่าความคิดสร้างสรรค์ คือลักษณะของความคิดแบบอเนกนัย (Divergent
 Thinking) เป็นความสามารถของสมองที่คิดได้หลายทิศทางและกว้างไกล เป็นกระบวนการคิดซึ่ง
 นำไปสู่การประดิษฐ์คิดค้นสิ่งใหม่ ๆ มีด้วยกัน 4 องค์ประกอบ (Guilford, 1967, p. 145-151;
 จันทิมา สำนักโนน, 2551, น. 48) ดังนี้

1. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ความสามารถในการคิดของ
 บุคคลเพื่อค้นหาคำตอบได้รวดเร็วเมื่อเทียบกับระยะเวลาที่มีจำกัดแล้วได้คำตอบในปริมาณมาก
 และหลากหลาย ไม่ซ้ำกัน ความคิดคล่องจึงแสดงให้เห็นถึงความสำคัญกับทักษะในการแก้ปัญหา
 เฉพาะหน้า ดังนั้น จึงต้องมีการคิดที่หลากหลายวิธีและคิดได้รวดเร็ว

2. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ความสามารถในการหาคำตอบจากการคิดได้หลากหลายประเภทและหลายทิศทางของตัวบุคคล ซึ่งสามารถคิดดัดแปลงได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์กะทันหันที่เกิดขึ้น

3. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความคิดที่แตกต่างจากความคิดธรรมดา มีความแปลกใหม่ เพื่อสามารถนำเอาความคิดนั้นมาประยุกต์หรือดัดแปลงให้เกิดประโยชน์

4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง รายละเอียดของความคิดที่เป็นขั้นเป็นตอน สามารถอธิบายให้เห็นภาพได้อย่างชัดเจน ซึ่งสามารถนำความคิดแบบนี้มาตกแต่งหรือขยายต่อเพื่อให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ (ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ, 2553, น. 187-192) ได้กล่าวถึงลักษณะของความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วย

1. คิดจินตนาการ เป็นความคิดในสิ่งที่อาจเกิดขึ้นหรือยังไม่ได้เกิดขึ้น อาจเป็นไปได้ยากที่จะเกิด แต่มีโอกาสเกิดขึ้นได้ หรือเกิดขึ้นอย่างน้อย เป็นพื้นฐานในการคิดเริ่มต้นสิ่งใหม่ๆ สำหรับสร้างผลงานขึ้นมา ซึ่งต้องมีความคิดในรูปแบบอื่นเพื่อสานต่อความคิดจินตนาการนี้

2. ความคิดคล่องแคล่วหรือการคิดเร็ว เป็นความคิดที่มีปฏิกิริยาตอบสนองต่อสิ่งเร้าได้อย่างทันทีทันใด รวดเร็ว และได้คำตอบปริมาณมากในเวลาจำกัด

3. คิดกว้าง หรือความคิดหลากหลาย เป็นการคิดซึ่งเน้นปริมาณและคุณภาพของความคิด ซึ่งการคิดรูปแบบนี้ส่งผลให้เกิดคำตอบที่เป็นไปได้อย่างหลากหลาย ทั้งคำตอบ และมุมมอง สำหรับนำไปใช้อย่างเหมาะสมสำหรับสถานการณ์ปัญหาที่แท้จริงได้

4. คิดริเริ่ม เป็นความสามารถในการค้นพบสิ่งที่แปลกใหม่ คิดได้ต่าง ไม่เหมือนใคร ไม่มีใครเคยคิดได้มาก่อน เป็นการคิดที่เปลี่ยนแปลงหรือปรับปรุงให้ต่างออกไปจากของเดิม

5. การคิดละเอียดลออ เป็นการคิดที่ฝึกให้เห็นถึงรายละเอียดของสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างแม่นยำขึ้น เพื่อให้เกิดสิ่งที่มีสมบูรณ์ในความคิดและตัดสิ่งที่ไม่เหมาะสมออกไป

6. การสังเคราะห์ เป็นการรวบรวม ผสมผสาน และรู้จักนำสิ่งใหม่ที่เกิดขึ้นมาประยุกต์ร่วมกับสิ่งเดิม

7. การคิดในทางสร้างสรรค์ เป็นการคิดในทางที่ดี สามารถเป็นไปได้ และก่อให้เกิดประโยชน์ ไม่ใช่ทำลายล้าง

จากความหมายและลักษณะดังที่กล่าวมานี้ สรุปได้ว่า องค์ประกอบหลักของความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วย ความคิดริเริ่ม เป็นลักษณะของความคิดที่แตกต่าง แปลกใหม่ จากความคิดเดิม ความคิดคล่องแคล่ว เป็นความคิดที่มีปฏิกิริยาตอบสนองต่อสิ่งเร้าได้อย่างทันทีทันใด รวดเร็ว และได้คำตอบปริมาณมากในเวลาจำกัด ความคิดยืดหยุ่น เป็นความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้หลายประเภทและหลายทิศทาง และความคิดละเอียดลออ เป็นการคิดที่ฝึกให้มองเห็นรายละเอียดของสิ่งต่าง ๆ ได้แม่นยำมากยิ่งขึ้น เพื่อให้เกิดความคิดที่สมบูรณ์โดยตัดสิ่งที่ไม่ถูกต้องเหมาะสมออกไป

4.2.3 แนวทางการจัดการเรียนรู้ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

การจัดการเรียนรู้ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ได้มีผู้เสนอลำดับขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนไว้ ดังที่ คอลแลนเจโล และเดวิส (Colangelo & Davis, 1991, p. 243) ได้เสนอขั้นตอนแนวทางการจัดการเรียนรู้ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้กับนักเรียน ดังนี้

1. อบรมสั่งสอนให้นักเรียนเกิดความตระหนักของความคิดสร้างสรรค์ สร้างเจตคติ ความคิดสร้างสรรค์ (Creative Attitude) สร้างอารมณ์และแรงจูงใจ โดยสิ่งเหล่านี้ถือเป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
2. ปรับปรุงความรู้คิดของนักเรียน (Students Metacognitive) ปรับในเรื่องการคิดสร้างสรรค์ ความเข้าใจการคิดสร้างสรรค์ และกระบวนการ เทคนิคต่าง ๆ รวมถึงการทดสอบความคิดสร้างสรรค์
3. การประชุมระดมพลังสมองเพื่อฝึกการคิดการปฏิบัติการที่หลากหลาย โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ให้แข็งแกร่งและเพิ่มเจตคติ ความคิดสร้างสรรค์ (Creative Attitudes) และความตระหนักของความคิดสร้างสรรค์ให้มากยิ่งขึ้น
4. สอนและฝึกปฏิบัติเทคนิคการคิดสร้างสรรค์ ซึ่งถึงแม้จะทำให้เกิดความคิดคล่องแคล่วในการปฏิบัติหรือไม่ก็ตาม แต่อย่างน้อยจะช่วยให้เพิ่มความเข้าใจให้กับผู้เรียนว่าความคิดนั้น มาจากที่ใด
5. สิ่งที่เป็นผลของกิจกรรมความคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ สามารถประเมินคุณค่าได้จากเจตคติการคิดสร้างสรรค์ การเพิ่มขึ้นของทักษะและความสามารถในการคิด และความเข้าใจความคิดสร้างสรรค์ เทคนิคในการช่วยพัฒนาการคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหานักเรียนต่อไป

นอกจากนี้ เดวิส (Davis, 1998) ได้เสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

1. จัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดจินตนาการหรือใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เน้นการจัดการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้นักเรียนมีจินตนาการในเรื่องแปลก แตกต่าง และเป็นไปได้แม้จะยาก

2. จัดการเรียนรู้โดยให้ผู้เรียนทำอย่างสร้างสรรค์ สนับสนุนแนวคิดของดิวอี้ (Dewey) ที่กล่าวว่า Learning by Doing หรือเน้นลงมือปฏิบัติจริง สร้างสถานการณ์ที่ก่อให้เกิดการตอบสนองหลายรูปแบบ

3. จัดการเรียนรู้ให้นักเรียนรู้จักการระดมสมอง (Brainstorming) การระดมสมองหรือการระดมความคิดเป็นอีกเทคนิคหนึ่งของการแก้ปัญหา ซึ่งจุดมุ่งหมายนั้นเพื่อส่งเสริมให้บุคคลมีความคิดหลายทาง คิดได้มากในช่วงเวลาที่จำกัด

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2550) ได้เสนอขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ไว้ ดังนี้

1. ขั้นสร้างความตระหนัก เป็นขั้นตอนที่สำคัญที่ครูผู้สอนใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการกระตุ้นเรียกร้องความสนใจจากนักเรียนเพื่อนำเข้าสู่เรื่องที่จะเรียนรู้ เช่น เกม เพลง ลีลาท่าทาง นิทานต่าง ๆ ที่จะทำให้นักเรียนเกิดจินตนาการ เป็นต้น

2. ขั้นระดมพลังความคิด เป็นขั้นที่ค้นพบศักยภาพของนักเรียนให้สามารถค้นหาคำตอบได้ โดยนักเรียนได้มีส่วนร่วมกับครูผู้สอนผู้คอยอำนวยความสะดวกทุกขั้นตอน

3. ขั้นสรรค์สร้างชิ้นงาน เมื่อได้พบกระบวนการเรียนรู้เพื่อค้นหาคำตอบแล้ว นักเรียนจะเกิดจินตนาการในการออกแบบชิ้นงานในรูปแบบต่าง ๆ

4. ขั้นตอนนำเสนอผลงาน เป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญที่นักเรียนจะได้นำเสนอผลงานได้มีการวิพากษ์วิจารณ์และแสดงความคิดเห็นต่อผลจากการนำเสนอของผู้อื่น เป็นขั้นตอนการส่งเสริมในเรื่องของคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ การรู้จักยอมรับ การนำไปใช้ ทำให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจ

5. ขั้นวัดประเมินผล เป็นการประเมินและวัดผลตามสภาพความเป็นจริง โดยใช้เครื่องมือที่หลากหลาย เน้นให้นักเรียนรู้จักประเมินผลงานของตนเองและผู้อื่น มีการยอมรับและปรับปรุงบนพื้นฐานประชาธิปไตย

6. ขั้นเผยแพร่ผลงาน ผลงานของนักเรียนทุกคนหรือทุกกลุ่ม ได้เผยแพร่ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การนำเสนอผลงานสู่สาธารณชน นิทรรศการ การนำเสนอความรู้และความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน เพื่อให้บุคคลอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องชื่นชมผลงาน

4.2.4 การวัดและประเมินผลความคิดสร้างสรรค์

การคิดสร้างสรรค์สามารถวัดและประเมินได้หลายวิธี เช่น การสังเกต การบรรยาย การเขียน และการใช้แบบวัด ซึ่งแบบวัดที่นิยมมากที่สุดคือ เคธินา (Khatena, 1977 อ้างถึงใน ประสาท อิศรปรีดา, 2549, น.155) แบบวัดการคิดสร้างสรรค์ของทอร์เรนซ์ (Torrance test of creative thinking) โดยเป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายคือ ฉบับภาษา (Thinking creativity with words) และฉบับรูปภาพ (Thinking creativity with pictures) โดยแต่ละฉบับ จะมี 2 ชุด คือ ชุด ก และ ชุด ข ซึ่งเป็นแบบทดสอบคู่ขนาน ผู้ใช้สามารถเลือกใช้ชุดใดชุดหนึ่งก็ได้ หรือเลือกใช้ทั้ง 2 ชุดก็ได้ มีรายละเอียด ดังนี้

1. ฉบับภาษา (Verbal Tasks) แบบทดสอบนี้ ทอร์เรนซ์ เรียกว่า การคิดสร้างสรรค์ด้วยคำ (Thinking creativity with words) มีทั้งหมด 7 ชุด ดังนี้

ชุดที่ 1-3 ชุดถามและเดา (Ask and Guess) แบบทดสอบชุดนี้จะเริ่มด้วยการให้ผู้ถูกทดสอบดูภาพที่กำหนดให้ แล้วกระตุ้นให้เขาถามคำถามเกี่ยวกับสิ่งที่เกิดขึ้นในภาพ ให้เขาเดาสาเหตุหรือให้เหตุผลในสิ่งที่เกิดขึ้นและเดาผลลัพธ์ที่จะตามมา

ชุดที่ 4 ชุดปรับปรุงผลผลิตให้ดีขึ้น (Product improvement) แบบทดสอบชุดนี้จะเป็นภาพตุ๊กตาสุนัข ผู้ทดสอบจะให้เด็กดูภาพและจินตนาการเพื่อตอบด้วยคำพูดว่าควรเปลี่ยนแปลงตุ๊กตาสุนัขตัวนี้อย่างไรบ้าง เพื่อให้สนุกสนานและน่าเล่นมากขึ้น

ชุดที่ 5 ชุดประโยชน์แปลก ๆ ของสิ่งของ (Unusual uses) เป็นแบบทดสอบที่คล้ายกับชุดประโยชน์ของก้อนอิฐของกิลฟอร์ด เช่น กระจกมีประโยชน์อย่างไรบ้าง ตอบให้ได้มากที่สุด

ชุดที่ 6 ชุดคำถามแปลก ๆ (Unusual questions) เป็นแบบทดสอบที่ให้ผู้ตอบคิดคำถามที่แปลก ๆ ให้เยอะที่สุดเท่าที่สามารถทำได้

ชุดที่ 7 ชุดการคิดแบบสมมติ (Just suppose) แบบทดสอบชุดนี้จะกระตุ้นให้ผู้ตอบเกิดจินตนาการจากการสมมติสิ่งที่เป็นไปไม่ได้ เช่น ถ้าฝนตกลงมาแข็งตัวเป็นน้ำแข็ง มีเมฆฝนค้างอยู่ในอากาศโดยไม่เคลื่อนลงมา จะเกิดอะไรขึ้น ตอบมาให้เยอะที่สุด

2. ฉบับรูปภาพ (No verbal tasks) แบบทดสอบฉบับนี้ ทอร์เรนซ์เรียกว่า การคิดสร้างสรรค์ด้วยภาพ ซึ่งมี 2 ฉบับ คือ ฉบับ ก และฉบับ ข ผู้ดำเนินการสอบสามารถเลือกฉบับใดก็ได้ โดยแบบทดสอบทั้ง 2 ฉบับ ประกอบด้วยแบบทดสอบย่อย 3 ชุด หรือ 3 กิจกรรม ดังนี้

กิจกรรมที่ 1 การวาดภาพ (Picture Construction) กิจกรรมนี้จัดให้นักเรียนวาดภาพต่อเติมส่วนของภาพที่กำหนดไว้ให้ โดยวาดเป็นรูปอะไรก็ได้ให้สมบูรณ์ ให้เด็ก

พยายามคิดและวาดภาพที่แปลกๆ แล้วเพิ่มเติมรายละเอียดเพื่อให้เป็นภาพที่น่าสนใจ และคิดชื่อภาพนั้น

กิจกรรมที่ 2 การต่อเติมภาพให้สมบูรณ์ (Picture Completion) กิจกรรมนี้จะมีภาพเส้นซึ่งเป็นส่วนของภาพหนึ่ง จำนวน 10 ภาพ ให้นักเรียนต่อเติมภาพให้เป็นภาพอะไรก็ได้ให้สมบูรณ์ และพยายามให้เกิดภาพที่แปลกใหม่ และสามารถเพิ่มเติมรายละเอียดให้น่าสนใจเมื่อวาดเสร็จให้ตั้งชื่อภาพนั้น

กิจกรรมที่ 3 ให้ต่อเติมภาพเส้นคู่ขนานหรือวงกลม โดยให้นักเรียนวาดภาพสิ่งใดก็ได้ โดยใช้ภาพที่กำหนดเป็นส่วนประกอบสำคัญของภาพหรือการต่อเติมเส้นคู่ขนาน (หรือวงกลม) หลายภาพเข้าด้วยกันเป็นภาพเดียวกัน ให้นักเรียนคิดและวาดเป็นภาพที่แปลก ๆ แล้ววาดต่างกันให้ได้มากที่สุดเมื่อวาดเสร็จให้ตั้งชื่อภาพนั้น

นอกจากนี้ (อารี พันธุ์ณี, 2545, น. 209-212) ได้ทำการศึกษาค้นคว้าในเรื่องการวัดความคิดสร้างสรรค์ และต่อยอดพัฒนาตามลำดับ สรุปได้ดังนี้

1. การสังเกต หมายถึง การสังเกตบุคคลจากพฤติกรรมที่แสดงออกเชิงสร้างสรรค์ โดยสังเกตพฤติกรรมการเล่นแบบ การปรับปรุงตกแต่งและทดลองสิ่งต่าง ๆ การแสดงละคร การบรรยายหรือใช้คำอธิบายเพื่อให้เห็นภาพชัดเจน ตลอดจนการเล่นิทาน การแต่งเรื่องใหม่ การเล่นและคิดเกมใหม่ ๆ
2. การวาดภาพ หมายถึง การให้เด็กวาดภาพจากสิ่งที่กำหนด เป็นการฉายภาพของแนวคิดสร้างสรรค์ออกมาเป็นรูปธรรม และช่วยให้แสดงออกซึ่งความหมายได้ สิ่งเร้าอาจเป็นรูปวงกลม สีเหลี่ยม แล้วให้นักเรียนต่อเติมให้เป็นภาพ
3. รอยหยดหมึก หมายถึง การให้นักเรียนดูภาพรอยหยดหมึกแล้วคิดคำตอบจากภาพที่เห็น มักใช้กับเด็กวัยประถมศึกษา เพราะเด็กสามารถอธิบายได้
4. การเขียนเรียงความและงานศิลปะ หมายถึง การให้เด็กเขียนเรียงความจากหัวข้อที่กำหนด และการประเมินจากงานศิลปะของนักเรียน
5. แบบทดสอบ หมายถึง การให้นักเรียนทำแบบทดสอบการคิดสร้างสรรค์มาตรฐาน ซึ่งเป็นผลมาจากการวิจัยการคิดสร้างสรรค์ในด้านธรรมชาติ โดยแบบทดสอบนี้ใช้ทั้งภาษาเป็นสื่อและภาพเช่นกัน เพื่อเร้าให้นักเรียนแสดงออกซึ่งความคิดสร้างสรรค์

จากการศึกษาแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ สรุปได้ว่า การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์มีแนวทางสำคัญในการจัดการเรียนรู้ คือการระดมสมอง กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดจินตนาการ และลงมือปฏิบัติงานด้วยตนเองเพื่อสร้างประสบการณ์การทำงานใหม่ พัฒนาวิธีการ

ใหม่ ให้เกิดสิ่งใหม่ มีลักษณะสำคัญ (Torrance 1962, p. 16; Guilford, 1967, p. 138; De Bono, 1982, p. 10; สุวิทย์ มูลคำ, 2549, น. 9; ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2553, น. 111; ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ, 2553, น. 187-192) ดังนี้

1. เป็นความคิดที่อยู่ในตัวบุคคล ผู้ที่จะนำออกมาใช้คือผู้ที่รู้จักตนเอง พอใจตนเอง เข้าใจความหมายด้วยตนเอง ยอมรับในค่าของคน เคารพในสิทธิความคิดเห็น ไม่ประเมินหรือเปรียบเทียบความคิดเห็น มั่นใจกล้าที่จะเล่นกับความคิด พร้อมเปิดรับประสบการณ์ใหม่

2. เกิดจากการเรียนรู้ เน้นความสำคัญของการเสริมแรง การตอบสนองที่ถูกต้องกับสิ่งเร้า แรงจูงใจ เน้นความสัมพันธ์ทางปัญญา โยงความสัมพันธ์จากสิ่งเร้าหนึ่งไปยังสิ่งต่าง ๆ ทำให้เกิดความคิดใหม่ หรือสิ่งใหม่

3. กระบวนการคิดตอบสนองความอยากรู้ สงสัย ชอบทดลอง ศึกษาค้นคว้า เพื่อพิสูจน์ กระตือรือร้นกับสิ่งแปลกใหม่มั่นใจ ตัดสินใจที่จะกระทำให้สำเร็จ ผ่านการปฏิบัติจริง ด้วยตนเองจนเกิดความสำเร็จ

4. การจัดการเรียนรู้เน้นที่การพัฒนาความสามารถของผู้เรียนจากการเชื่อมโยง เสริมแรงทางบวกในสิ่งที่นักเรียนตอบสนอง ให้มีความสำคัญกับการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการกลุ่มที่มีความแตกต่างระหว่างบุคคล

5. การแสดงออกทางความคิด ความรู้สึกไวต่อปัญหา เกิดความพยายามในการสร้างแนวคิดหาคำตอบด้วยตนเอง หากเป็นผลงาน (Product) ต้องมีความแปลกใหม่ มีคุณค่าได้รับการยอมรับ หากเป็นกระบวนการ (Process) ต้องมีความสร้างสรรค์ เชื่อมโยงสิ่งต่างที่ต่างกันเข้าด้วยกันได้ เพื่อคุณค่าและประโยชน์ต่อสังคม

จากการศึกษาแนวคิดดังกล่าว สามารถสรุปขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ (Colangelo and Davis, 1991, p. 243; Davis, 1998; สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2550) ดังนี้

1. ขั้นสร้างความตระหนัก เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนใช้เทคนิคในการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนเข้าสู่เรื่องที่จะเรียนรู้ ทำให้เกิดจินตนาการ และการคิดริเริ่ม

2. ขั้นระดมพลังความคิด เป็นขั้นที่ดึงศักยภาพของผู้เรียนให้สามารถค้นหาคำตอบ โดยผู้เรียนจะได้มีส่วนร่วม ผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยการความสะอาดทุกขั้นตอน

3. ขั้นสร้างสรรค์ผลงาน เมื่อผู้เรียนได้ผ่านกระบวนการเรียนรู้ค้นหาคำตอบแล้ว เกิดจินตนาการในการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ แนวคิดใหม่ในรูปแบบต่าง ๆ

4. ขั้นตอนนำเสนอผลงาน เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนมีโอกาสนำเสนอผลงาน มีการวิพากษ์วิจารณ์ แสดงความคิดเห็นผลจากการนำเสนอของผู้อื่น เป็นขั้นตอนที่ส่งเสริมในเรื่องของคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ การรู้จักยอมรับ การนำไปใช้ ทำให้นักเรียนเกิด ความภาคภูมิใจ

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ ไปใช้ในการ สังเคราะห์หลักการเรียนรู้ และกระบวนการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อ เสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับ มัธยมศึกษา

4.3 ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism Theory)

4.3.1 แนวคิดทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง

ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism Theory) มีรากฐานสำคัญ มาจากทฤษฎีพัฒนาการทางชีวปัญญาของเพียเจต์ (Piaget) และวีโกทสกี (Vygotsky) โดยมีการ อธิบายว่าพัฒนาการของชีวปัญญาของบุคคลมีการปรับตัวผ่านกระบวนการดูดซึม (Assimilation) และกระบวนการปรับโครงสร้างทางปัญญา (Accommodation) โดยพัฒนาการ ทางสติปัญญาจะเกิดขึ้นได้เมื่อบุคคลรับเอาประสบการณ์ใหม่ที่มีความสอดคล้องกับความรู้หรือ โครงสร้างทางชีวปัญญาที่มีอยู่เดิม หรือหากความรู้เดิมไม่สอดคล้องกับประสบการณ์ใหม่ก็จะ เกิดสภาวะไม่สมดุล (Disequilibrium) ดังนั้นบุคคลจึงพยายามปรับสภาวะให้สมดุล (Equilibration) โดยการปรับเปลี่ยนโครงสร้างทางปัญญาที่มีอยู่ให้สอดคล้องกับประสบการณ์ใหม่ (ทิตินา แชมมณี, 2554, น. 90-91) ซึ่งการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลและสิ่งแวดล้อมจำเป็นต้องอาศัย ประสบการณ์การเดิม และแรงจูงใจภายในเป็นพื้นฐานสำหรับการเรียนรู้ โดยมีการตรวจสอบว่า สามารถนำไปประยุกต์ใช้เมื่อต้องการแก้ไขปัญหา หรืออาจจะใช้ประกอบการอธิบาย ในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่อยู่ในโครงสร้างทางปัญญานั้นได้ ซึ่งโครงสร้างทางปัญญาที่ถูกสร้างขึ้น ใหม่สามารถเป็นเครื่องมือในการสร้างโครงสร้างทางปัญญาใหม่ ๆ ต่อไปได้อีกเรื่อย ๆ (ปฤษฎา สุริยวงศ์, 2544: จิราภรณ์ พิมพ์ใจใส, 2553, น. 61; สาวิตรี สิทธิชัยกานต์, 2559, น. 55; Perkins, 1991)

วีโกทสกี (Vygotsky, 1978) ได้เสนอแนวคิดทฤษฎีประวัติศาสตร์สังคม ที่สอดคล้องกับทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองไว้ว่า พัฒนาการทางชีวปัญญาของบุคคลนั้นมีการปรับตัวจากกระบวนการซึมซับ (Assimilation) และกระบวนการปรับโครงสร้างทางปัญญา (Accommodation) พัฒนาการเกิดขึ้นเมื่อบุคคลรับและซึมซับข้อมูลหรือประสบการณ์ใหม่เข้าไป

ซึ่งประสบการณ์ใหม่จะสัมพันธ์กับความรู้หรือโครงสร้างปัญญามืออยู่เดิม หากไม่สัมพันธ์กันจะไม่สมดุลกัน และบุคคลก็จะพยายามปรับตัวเองให้กลับมาอยู่ในสภาวะสมดุลได้โดยใช้กระบวนการปรับโครงสร้างทางปัญญา

นอกจากนี้วิโกทสกียังให้ความสำคัญเกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างบุคคล และการให้ความช่วยเหลือนักเรียนเพื่อให้เกิดความก้าวหน้าจากระดับพัฒนาการที่เป็นอยู่ไปจนถึงระดับพัฒนาการที่เด็กมีศักยภาพไปถึง จึงได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับ Zone of Proximal Development ซึ่งเป็นแนวคิดที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงในด้านการจัดการเรียนรู้ โดยได้อธิบายว่า ปกติเมื่อมีการวัดพัฒนาการทางเชาว์ปัญญาของนักเรียน โดยมักใช้แบบทดสอบมาตรฐานในการวัด เพื่อดูว่านักเรียนอยู่ในระดับใด ซึ่งดูว่าสิ่งที่นักเรียนสามารถทำได้คือสิ่งที่นักเรียนในช่วงอายุเท่าใดสามารถทำได้ ดังนั้น การวัดผลจึงเป็นการบอกถึงสิ่งที่นักเรียนสามารถไปถึงได้ ช่วงห่างระหว่างระดับที่นักเรียนเป็นอยู่ในปัจจุบันกับระดับที่นักเรียนมีศักยภาพในการเจริญเติบโต แนวคิดนี้มีผลต่อการเรียนการสอนที่มีลักษณะเป็นเส้นตรง (Linear) เปลี่ยนแปลงไปเป็นอยู่ในลักษณะเหลื่อมกัน โดยการสอนนั้นจะต้องนำหน้าพัฒนาการอยู่เสมอ

4.3.2 ลักษณะการเรียนการสอนแบบสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

การจัดการเรียนการสอนตามทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง มีลักษณะสำคัญ (Anthony, 1996; Clements, 1997; Driscoll, 1994) ดังนี้

1. ผู้เรียนได้รับการพัฒนาให้ใช้วิธีการของตนเองและมีวิธีการที่หลากหลายในการเรียนรู้และแก้ปัญหา
2. นักเรียนมีอิสระและสามารถกำหนดแนวทางในการทำกิจกรรมได้มากที่สุด เพื่อให้ให้นักเรียนได้ตัดสินใจและติดตามสิ่งที่ตนสนใจด้วยตนเอง
3. นักเรียนได้รับการพัฒนาและกระตุ้นให้เกิดการไตร่ตรอง เพื่อตรวจสอบแนวคิดของตนเอง มีการอธิบายและให้เหตุผลในสิ่งที่ทำ และรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
4. นักเรียนมีการอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้อมูล ความคิด มุมมอง วิธีการ แก้ไขปัญหา และการสรุปการประเมิน
5. เน้นการทำกิจกรรมเป็นกลุ่มร่วมกัน ระดมสมองในการสืบเสาะค้นคว้า โดยการตั้งคำถาม คาดเดาคำตอบ เชื่อมโยงข้อมูลเพื่อหาข้อสรุป
6. ให้อาจารย์เพียงพอกับนักเรียนในการทำกิจกรรม

นอกจากนี้ (จิราภรณ์ ศิริทวี, 2541, น. 8-10) ได้กล่าวถึงลักษณะการเรียนแบบสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ดังนี้

1. นักเรียนเป็นเจ้าของความคิดมากกว่าเป็นผู้รับหรือซึมซับข้อมูล

2. นักเรียนเรียนรู้ด้วยความเข้าใจ

3. การสื่อสารของครูจะเป็นลักษณะการกระตุ้นให้นักเรียนคิด โดยไม่ต้องบอกหรือตอบคำถามตรง ๆ นักเรียนจะต้องเรียนรู้วิธีการแปลความหมายสิ่งที่ครูผู้สอนพูดหรืออธิบาย สำหรับนำมาใช้ในการหาคำตอบให้ได้ตามความต้องการ

4. สิ่งที่ยื่นและวิธีเรียนมีผลกระทบจากบริบทของสังคม ซึ่งการเรียนรู้อาจเกิดขึ้นรวมถึงบริบทในห้องเรียน

5. สิ่งที่นักเรียนสร้างขึ้นมาจากความเข้าใจ โดยไม่ได้มาจากการลอกเลียนแบบครู

6. บทบาทของครูคือผู้ชี้แนะ ผู้จัดการ ไม่ใช่ผู้ชี้นำ

4.3.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง

สำหรับขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนตามแนวทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน (Hassard, 2000; Hassard and Dias, 2009) ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นการนำเข้าสู่บทเรียน (Invitation) คือ ขั้นตอนการกระตุ้นนักเรียนให้เกิดความสนใจด้วยการกำหนดสถานการณ์หรือการใช้คำถามและให้นักเรียนคาดคะเนคำตอบเพื่อให้เกิดมโนทัศน์หรือการแสดงความคิดที่มีอยู่แล้วในตัวนักเรียน

ขั้นที่ 2 ขั้นสำรวจ (Exploration) คือ ขั้นตอนที่ให้นักเรียนเป็นผู้สำรวจค้นคว้าสืบค้นข้อมูลในเรื่องที่กำลังทำการศึกษาด้วยการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม และนำสิ่งที่ได้จากการศึกษาค้นคว้ามาแลกเปลี่ยนรู้ระหว่างเพื่อนภายในกลุ่ม และสร้างองค์ความรู้ใหม่

ขั้นที่ 3 ขั้นอธิบาย (Explanation) คือ ขั้นตอนที่ให้นักเรียนนำเสนอองค์ความรู้หรือมโนทัศน์ของกลุ่มและอภิปรายร่วมกันระหว่างกลุ่ม เพื่อทำการตรวจสอบความรู้ความเข้าใจ

ขั้นที่ 4 ขั้นนำไปปฏิบัติ (Taking Action) คือ ขั้นตอนที่ให้นักเรียนนำมุมมองหรือมโนทัศน์ที่ได้ทำการศึกษาค้นคว้าและอภิปรายมาประยุกต์ใช้

นอกจากนี้ บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์ (2540, น. 55-56) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการสร้างความรู้ด้วยตนเอง ประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นปฐมนิเทศ คือ ขั้นที่ครูผู้สอนให้โอกาสนักเรียนได้สร้างจุดมุ่งหมายและแรงจูงใจการเรียนรู้ในเนื้อหาที่กำหนด

ขั้นที่ 2 ขั้นทำความเข้าใจ คือ ขั้นที่นักเรียนปรับแนวคิดปัจจุบัน ในหัวข้อของบทเรียนให้ชัดเจนซึ่งสามารถทำได้ โดยทำให้เกิดกิจกรรมหลากหลายขึ้น เช่น การออกแบบอินโฟกราฟฟิค การเขียนรายงาน การอภิปรายกลุ่มย่อย

ขั้นที่ 3 ขั้นจัดโครงสร้างแนวคิดใหม่ คือ ขั้นที่ทำให้แนวคิดที่ได้เรียนรู้เกิดความกระจ่างมากขึ้น และนำมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน เพื่อให้เกิดการสร้างแนวความคิดใหม่ และทำการประเมินแนวความคิดใหม่

ขั้นที่ 4 ขั้นการนำแนวความคิดไปใช้ คือ ขั้นที่ครูได้มีการเปิดโอกาสให้นักเรียนนำแนวความคิดของตนเองที่สังเคราะห์ขึ้นเองไปใช้กับสถานการณ์หลากหลายที่เกิดขึ้นทั้งที่เคยพบเจอมาแล้ว และมีความแปลกใหม่

ขั้นที่ 5 ขั้นการทบทวนขั้นตอนสุดท้าย คือ ขั้นที่ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เกิดการสะท้อนคิดจากแนวความคิดของตนเองว่าได้มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร ด้วยการเปรียบเทียบระหว่างความคิดในช่วงเริ่มต้นบทเรียน กับตอนบทเรียนนั้นสิ้นสุดลงแล้ว

4.3.4 บทบาทของครูตามแนวทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง

การจัดการเรียนการสอนตามแนวทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง เน้นที่กระบวนการคิดและการกระทำของนักเรียนเป็นหลัก แต่การเรียนรู้อาจไม่เป็นไปตามเป้าหมายหรือไม่ประสบความสำเร็จ หากครูผู้สอนไม่เป็นผู้คอยให้การสนับสนุน ชี้แนะ ชวนเหลือและส่งเสริม ปลอ่ยให้นักเรียนเรียนรู้กับปัญหาตามลำพัง หรือปลอ่ยนักเรียนดำเนินการเรียนรู้ด้วยตนเองทั้งหมด จะทำให้นักเรียนจำนวนมากไม่เกิดความกระตือรือร้น หรือตั้งใจมากขึ้นเพราะเชื่อว่าตนเองไม่มีความสามารถ (Perkins, 1991, p. 20) ดังนั้น ในการเรียนการสอนในกิจกรรม ครูผู้สอนยังคงมีบทบาทสำคัญในฐานะที่เป็นผู้เอื้ออำนวยให้เกิดการกระทำและกระบวนการคิดเพื่อไปสู่การเรียนรู้ในทางที่เหมาะสมถูกต้อง และคอยควบคุมขั้นตอนการทำงาน ให้ความช่วยเหลือแก่นักเรียนที่ยังไม่สามารถกระทำด้วยตนเองได้สำเร็จ และค่อย ๆ เพิ่มความรับผิดชอบมากขึ้นจนสามารถกระทำและเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง โดยมีนักการศึกษาได้อธิบายถึงบทบาทของครูตามแนวคิดทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง ดังนี้

บรู๊คส์และบรู๊คส์ (Brooks & Brooks, 1993, p. 103-118) ได้กล่าวถึงผู้สอนผู้ซึ่งควรมีบทบาทตามแนวคิดทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง ดังนี้

1. ครูผู้สอนต้องใช้แหล่งการเรียนรู้รอบตัวของนักเรียนมาใช้ร่วมกับการเรียนการสอนเพื่อให้เกิดการส่งเสริมและเกิดประโยชน์ต่อตัวนักเรียน

2. การยอมรับความแตกต่างในตัวครูผู้สอนระหว่างนักเรียน และใช้คำถามในการกระตุ้นนักเรียนให้เกิดกระบวนการแก้ปัญหาที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการคิดเพื่อแก้ปัญหา

3. ครูผู้สอนต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและแสดงความรู้สึกรู้สึกนึกคิดที่มีต่อบทเรียนเนื้อหา และวิธีการสอน

4. ครูผู้สอน ควรพยายามทำความเข้าใจในความคิดรวบยอดของนักเรียน ก่อนร่วมแสดงความคิดเห็นร่วมกับครู

5. ครูผู้สอนควรใช้คำพูดในเชิงกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความคิดและสติปัญญา เช่น ให้วิเคราะห์ จำแนก สังเคราะห์ และสร้างสรรค์

6. ครูผู้สอนควรใช้คำถามที่สมเหตุสมผล ใช้คำถามปลายเปิดและส่งเสริมให้นักเรียนได้ตั้งประเด็นคำถามกับเพื่อนนักเรียนด้วยกัน

7. ครูผู้สอนควรกระตุ้นให้นักเรียนได้สนทนาและมีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็นทั้งกับครูและเพื่อนนักเรียน

8. ครูผู้สอนพยายามช่วยนักเรียนให้ได้แก้ไขข้อผิดพลาดของตนเอง

9. ครูควรให้ความสำคัญกับประสบการณ์ดั้งเดิมของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้ดึงเอาสิ่งนั้นมาช่วยตั้งสมมติฐานในการตรวจสอบและอภิปรายปัญหาเพื่อกระตุ้นให้เกิดประโยชน์ในการสร้างความรู้

10. ครูผู้สอนควรให้เวลากับนักเรียนเพื่อเชื่อมโยงหาความสัมพันธ์ระหว่างความรู้เดิมกับความรู้ใหม่

11. ครูผู้สอนควรให้เวลากับนักเรียนเพื่อรอคำตอบหลังจากที่บอกระเบิดคำถาม

12. ครูควรสนองตอบความอยากรู้ อยากเห็นของนักเรียนด้วยการใช้แผนภูมิการเรียนรู้แบบวัฏจักร (Learning Cycle) ซึ่งประกอบด้วย การนำเข้าสู่บทเรียน การอธิบาย การสำรวจ การลงข้อสรุปและการประเมินผล

จรรยา ภูอุดม (2544, น. 61) ได้กล่าวถึงบทบาทของครูผู้สอนตามแนวทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง ดังนี้

1. ครูผู้สอนควรเลือกองค์ความรู้หลักที่ต้องการให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ เพื่อที่จะนำมากำหนดเป็นสถานการณ์

2. ครูผู้สอนควรนำเสนอสถานการณ์ปัญหา และชี้้นำความสนใจของนักเรียนด้วยการสนทนาหรือนำเสนองานที่เหมาะสม

3. ครูผู้สอนควรใช้คำถามที่มีความท้าทายเพื่อให้นักเรียนเกิดการสำรวจสืบค้น เพื่อนำไปสู่การสร้างหรือขยายมโนทัศน์และเกิดการตรวจสอบแนวความคิดของตนเอง โดยการถามให้นักเรียนอธิบายถึงเหตุผลและรายละเอียดของขั้นตอนการกระทำหรือแนวคิดต่าง ๆ

4. ครูผู้สอนควรสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้และป้อนข้อมูลย้อนกลับให้แก่ นักเรียนในเวลาที่เหมาะสมและจำเป็น โดยควรหลีกเลี่ยงการตีค่าหรือแก้แนวคิดของนักเรียนในเวลาที่เหมาะสม แต่ใช้คำถามให้นักเรียนสามารถค้นพบแนวทางด้วยตนเอง

5. ครูผู้สอนควรพยายามทำความเข้าใจ และค้นหารายละเอียดในคำตอบหรือแนวคิดของนักเรียน

6. ครูผู้สอนควรช่วยเหลือนักเรียนให้เกิดความชัดเจนในการสื่อสารนำเสนอศัพท์เทคนิคที่นักเรียนจะต้องพบเจอ และแนะนำนักเรียนเกี่ยวกับการใช้ภาษา และสัญลักษณ์ที่เหมาะสม ตลอดจนอธิบายและตั้งคำถามหรือขยายความเพิ่มเติมได้

นอกจากนี้ (ทิตินา แซมมณี และคณะ, 2545) ได้กล่าวถึงบทบาทครูผู้สอนในการจัดการเรียนการสอนตามทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองไว้ว่า ครูผู้สอนควรให้นักเรียนได้เสริมสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวในการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ (Active) กล่าวคือ นักเรียนมิใช่เพียงเป็นผู้รับข้อมูลเท่านั้น แต่จะต้องเป็นผู้จัดกระทำกับความรู้อหรือประสบการณ์ต่าง ๆ และให้ความหมาย โดยสร้างบรรยากาศทางสังคมจริยธรรม (Socio-moral) ให้เกิดขึ้น เนื่องจากปฏิสัมพันธ์ทางสังคมคือปัจจัยสำคัญของการสร้างความรู้ นอกจากนั้นการร่วมมือและแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับประสบการณ์ระหว่างนักเรียนและบุคคลอื่น จะช่วยให้การเรียนรู้ของนักเรียนกว้างขึ้น ชับซ้อน และมีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น

สรุปได้ว่า บทบาทของครูผู้สอนในการจัดการเรียนการสอนตามทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง ครูผู้สอนจะต้องมีการเปลี่ยนแปลงและปรับวิธีในการจัดการเรียนการสอน จากมุมมองของผู้ถ่ายทอดความรู้สู่การเป็นผู้ชี้แนะ ให้ความร่วมมือ อำนวยความสะดวก และช่วยเหลือ นักเรียนในการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและแสดงความรู้สึกรู้สึกนึกคิดที่มีต่อวิธีการสอน บทเรียน และเนื้อหา นอกจากนี้ ครูผู้สอน ควรทำหน้าที่ช่วยสร้างแรงจูงใจภายในให้ เกิดแก่นักเรียน จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ตรงกับความสนใจของนักเรียน คอยแนะนำช่วยเหลือ ดูแลเมื่อนักเรียนมีปัญหา และประเมินการเรียนรู้ของนักเรียน

จากการศึกษาแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง สรุปได้ว่า เป็นแนวคิดที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคล และสิ่งแวดล้อมโดยเชื่อมโยงความรู้จากประสบการณ์เดิมกับความรู้ใหม่ มีแนวคิดสำคัญ (Vygotsky, 1978; จิราภรณ์ พิมพ์ใจใส, 2553: 62; สาทิตรี สิทธิชัยกานต์, 2559, น. 55; Perkins, 1991) ดังนี้

1. การเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างความหมายและตรวจสอบความเข้าใจจากสิ่งที่ตัวเองรับรู้ตามประสบการณ์เดิมสู่การสร้างความรู้ใหม่ เน้นการตรวจสอบความหมายที่สร้างขึ้น โดยผู้เรียนรับผิดชอบในการตรวจสอบความรู้

2. การเรียนรู้ขึ้นอยู่กับความรู้เดิมแรงจูงใจ ความคิด และอารมณ์ของผู้เรียนซึ่งมีอิทธิพลต่อการเลือกรับสิ่งเร้าและวิธีการที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งเหล่านั้น ความรู้ที่ติดมากับผู้เรียนจะมีอิทธิพลต่อการเลือกเรียนอะไรและใช้วิธีเรียนรู้อย่างไร

3. เป็นกระบวนการแก้ปัญหาหรือสืบสอบเพิ่มเติมเพื่อลดความขัดแย้งทางความคิดของตนเอง เปิดโอกาสให้ได้มีประสบการณ์ในการแก้ปัญหาตามสภาพจริงส่งเสริมให้ได้ลงมือปฏิบัติจริงและทำการสืบสอบด้วยตนเอง

4. เป็นกระบวนการทางสังคม เกิดจากการปฏิสัมพันธ์กัน ซึ่งอธิบายผลจากการร่วมมือกันทางสังคมว่าความรู้สามารถถ่ายโอนจากบุคคลหนึ่งไปยังอีกบุคคลหนึ่ง ทำให้ผู้เรียนได้มีโอกาสพิจารณากระบวนการคิดของตนเองและเปรียบเทียบกับผู้อื่น

5. เป็นกระบวนการกำกับตนเองของผู้เรียนที่ต้องรับผิดชอบเกี่ยวกับการเรียนรู้ของตนเอง ด้วยการทำให้การเรียนรู้นั้นเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมาย คือการเข้าใจเรื่องที่เรียนได้อย่างลึกซึ้ง จนสามารถสร้างความหมายของสิ่งนั้นได้

จากการศึกษานี้แนวคิดดังกล่าว สามารถสรุปขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Anthony, 1996; Clements, 1997; Driscoll, 1994; Hassard, 2000; Hassard and Dias, 2009; บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์, 2540, น. 55-56) ดังนี้

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เป็นขั้นตอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ โดยการกำหนดสถานการณ์หรือการใช้คำถามและให้นักเรียนคาดคะเนคำตอบ เพื่อเกิดการแสดงความคิดหรือมโนทัศน์ที่มีอยู่แล้วของผู้เรียน

2. ขั้นสำรวจ เป็นขั้นตอนที่ให้ผู้เรียนเป็นผู้สำรวจค้นคว้า สืบค้นข้อมูลในเรื่องที่สนใจโดยการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม แล้วนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้ามาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างสมาชิกภายในกลุ่ม เพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่

3. ขั้นจัดโครงสร้างแนวคิดใหม่ เป็นขั้นที่ทำให้แนวคิดที่ได้เรียนรู้เกิดความกระจ่างมากขึ้น สามารถนำมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อให้เกิดการสร้างสิ่งใหม่ แนวความคิดใหม่

4. ขั้นการนำแนวความคิดไปใช้ เป็นขั้นที่ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนนำแนวความคิดของตนเองที่สร้างขึ้นไปใช้ในสถานการณ์ที่หลากหลายทั้งที่คุ้นเคยและมีความแปลกใหม่

5. ขั้นการทบทวนขั้นตอนสุดท้าย เป็นขั้นที่ผู้สอนเปิดโอกาสให้เกิดการสะท้อนคิดจากแนวความคิดของตนเองว่าได้มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร โดยการเปรียบเทียบระหว่างความคิดก่อนเริ่มบทเรียนกับตอนสิ้นสุดบทเรียน

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง ไปใช้ในการสังเคราะห์หลักการเรียนรู้ และกระบวนการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาต่อไป

5. แนวคิดการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

5.1 ความหมายของรูปแบบการเรียนรู้

รูปแบบการเรียนรู้เป็นรูปธรรมของความคิด ซึ่งบุคคลแสดงออกมาในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง เพื่อช่วยให้ตนเองและบุคคลอื่นสามารถเข้าใจได้ชัดเจนขึ้น และเป็นเครื่องมือทางความคิดที่บุคคลใช้ในการแสวงหาคำตอบ ความรู้ ความเข้าใจในปรากฏการณ์ต่าง ๆ ซึ่งมีลักษณะเดียวกันกับสมมติฐานอันเป็นข้อความที่บ่งบอกถึงความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบหรือตัวแปรต่าง ๆ ของสถานการณ์ปัญหานั้น ๆ โดยสร้างขึ้นจากความรู้ ข้อค้นพบ ประสบการณ์ การหยั่งรู้ หรือจากทฤษฎีและหลักการต่าง ๆ ซึ่งรูปแบบการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นนั้นไม่ใช่ทฤษฎี (ทีศนา แชมมณี, 2545, น. 218-220; Kemp, 1977, p. 386-387) กล่าวถึงองค์ประกอบที่สำคัญของรูปแบบการเรียนรู้โดยทั่วไป ดังนี้

1. รูปแบบการเรียนรู้จะต้องนำไปสู่การทำนาย (Prediction) ผลที่ตามมาสามารถพิสูจน์และทดสอบได้ กล่าวคือ สามารถนำไปสร้างเครื่องมือเพื่อนำไปพิสูจน์และทดสอบได้

2. โครงสร้างของรูปแบบการเรียนรู้จะต้องประกอบด้วยความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ (Causal Relationship) ซึ่งสามารถใช้อธิบายปรากฏการณ์หรือเรื่องนั้นได้

3. รูปแบบการเรียนรู้จะต้องสามารถช่วยสร้างจินตนาการ (Imagination) มโนทัศน์ (Concept) และความสัมพันธ์ (Interrelations) รวมทั้งช่วยขยายขอบเขตของการสืบเสาะความรู้

4. รูปแบบการเรียนรู้ควรประกอบด้วยความสัมพันธ์เชิงโครงสร้าง (Structural Relationships) มากกว่าความสัมพันธ์เชิงเชื่อมโยง (Associative Relationships)

5.2 องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้

ทิตินา แชมมณี (2548, น. 222) กล่าวถึงองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้ประกอบด้วย

1. ปรัชญา ทฤษฎี หลักการ แนวคิด หรือความเชื่อ ที่เป็นพื้นฐานของรูปแบบการสอน
2. รายละเอียด สภาพ หรือลักษณะการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับหลักการ
3. การจัดองค์ประกอบและความสัมพันธ์ขององค์ประกอบของระบบให้สามารถนำผู้เรียนสู่เป้าหมาย
4. รายละเอียดข้อมูลวิธีสอน และเทคนิคการสอนเพื่อช่วยให้กระบวนการเรียนการสอนเกิดประสิทธิภาพสูงสุด

5.3 การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

จากการศึกษาแนวคิดการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ (Creative Use of Cultural Capital) ซึ่งเป็นแนวคิดที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ จากการศึกษาริเริ่มทุนทางวัฒนธรรมในชุมชนมาใช้ในการออกแบบ สร้างสรรค์ผลงาน พร้อมสื่อสารประสบการณ์ที่ได้รับ และนำเสนอคุณค่าของทุนทางวัฒนธรรมผ่านการเรียนรู้ร่วมกันอย่างมีความหมาย แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-based Learning) เป็นแนวคิดที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง จากสถานการณ์จริงในชุมชน ภายใต้การมีส่วนร่วมระหว่างผู้เรียน ผู้สอน และกลุ่มคนในชุมชน โดยใช้สิ่งแวดล้อม แหล่งทรัพยากรในชุมชนสนับสนุนการเรียนรู้ เป็นรูปแบบที่เชื่อมโยงวัตถุประสงค์การเรียนรู้กับการมีส่วนร่วม เน้นความสำคัญในการช่วยเหลือและเสริมสร้างคุณค่าให้กับชุมชน แนวคิดทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) เป็นแนวคิดทฤษฎีที่มุ่งเน้นพัฒนาความสามารถของผู้เรียนในการคิดได้อย่างหลากหลายทิศทาง สามารถเชื่อมโยงสัมพันธ์ผ่านจินตนาการ นำไปสู่การแก้ไขปัญหา

การประดิษฐ์คิดค้น การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่มีความแปลกใหม่และทันสมัย และทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism Theory) เป็นทฤษฎีการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ จากการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลและสิ่งแวดล้อมในชุมชนโดยการเชื่อมโยงประสบการณ์และความรู้เดิม กับความรู้ใหม่ ซึ่งจำเป็นต้องอาศัยแรงจูงใจภายในเป็นพื้นฐานสำหรับการเรียนรู้ โดยมีการตรวจสอบว่าสามารถนำไปปรับใช้ในการแก้ไขปัญหา หรือใช้ประกอบการอธิบายในสถานการณ์ต่าง ๆ จากสาระสำคัญทั้ง 4 แนวคิด ผู้วิจัยได้นำมาสังเคราะห์เพื่อให้ได้หลักการและกระบวนการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา มีรายละเอียดตามตาราง 3 และตาราง 4 ดังนี้

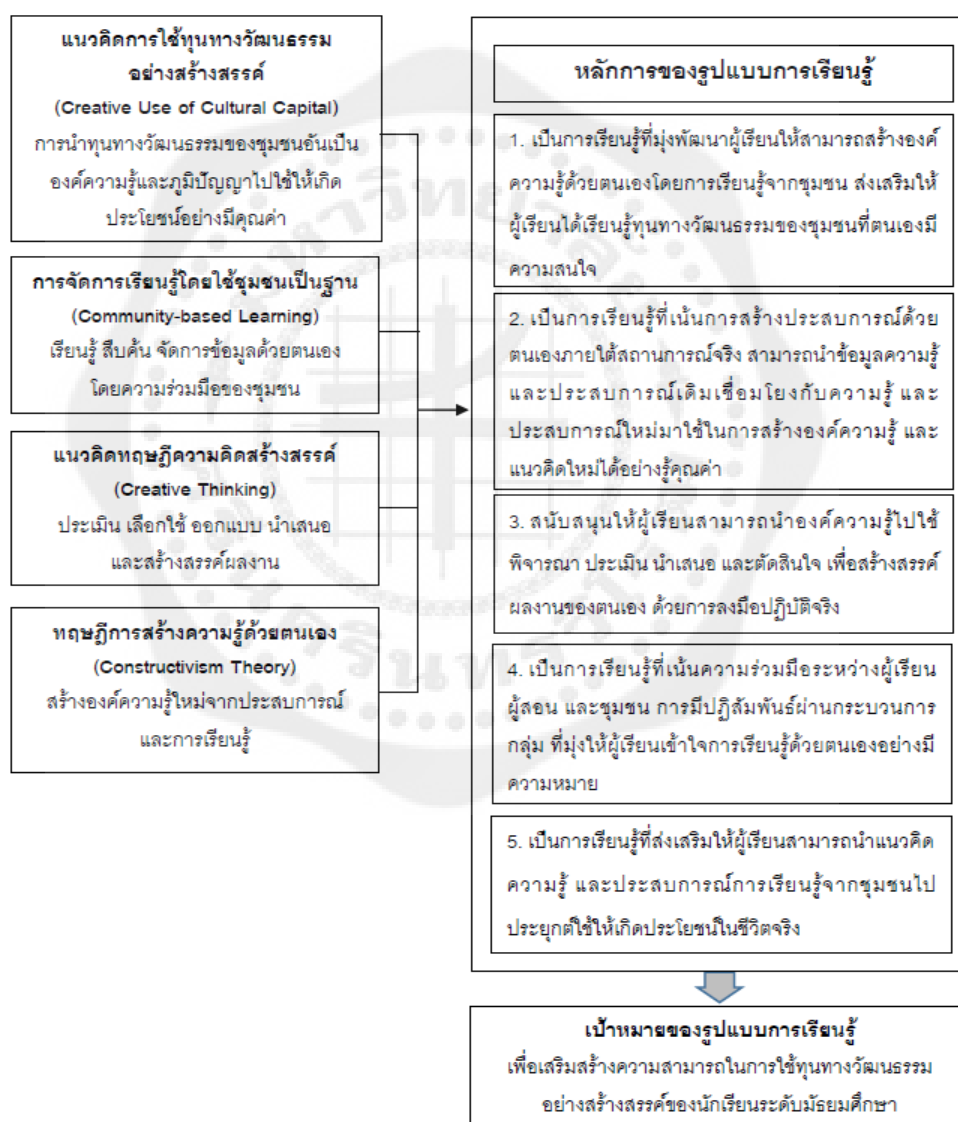


แนวคิดการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์	แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน	แนวคิดทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์	ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง
(Creative Use of Cultural Capital)	(Community-based Learning)	(Creative Thinking)	(Constructivism Theory)
เป็นแนวคิดที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้จากการศึกษาเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชนด้วยตนเองมาใช้ในการวิเคราะห์ เพื่อพัฒนาและต่อยอดทุนทางวัฒนธรรม โดยการออกแบบและ	มีฐานจากและแนวคิดมาจากทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชนด้วยตนเอง ยอมรับในคำของตนเอง พยายามเข้าใจความหมายของตัวเอง ยอมรับในคำของตนเอง ยอมรับในคำของตนเอง พยายามเข้าใจความหมายของตัวเอง ยอมรับในคำของตนเอง	1. เป็นความคิดที่อยู่ในตัว ผู้ที่จะนำออกมาใช้คือผู้ที่รู้จักตนเอง พอใจตนเอง เข้าใจความหมายของตัวเอง ยอมรับในคำของตนเอง พยายามเข้าใจความหมายของตัวเอง ยอมรับในคำของตนเอง	1. เป็นการเรียนรู้ที่เกี่ยวกับการสร้างความรู้ที่เกี่ยวกับ การสร้างความหมายและตรวจสอบความเข้าใจจากสิ่งที่ตัวเองรับรู้ ตามประสบการณ์เดิม ผู้การสร้างความรู้ใหม่ เน้นการตรวจสอบความหมายที่สร้างขึ้น โดยผู้เรียนมีความหมายที่สร้างขึ้น
พัฒนาการแบบและสร้างสรรคผลงาน พร้อมสื่อสารประกอบทางวัฒนธรรมที่ได้รับ และนำเสนอประสบการณ์ที่ได้รับ วัฒนธรรมผ่านคุณค่าของทุนทางวัฒนธรรมผ่านการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้เรียน และชุมชน	เชื่อว่าถ้าผู้เรียนได้รับการกระตุ้นให้เกิดความเข้าใจแนวทางปัญหา เพื่อการปรับโครงสร้างปัญหาให้สามารถที่จะสร้างความรู้ใหม่ หรือการเรียนรู้ใหม่ ภายใต้สิ่งแวดล้อมที่กำหนดขึ้น สถานการณ์ปัญหาจะเป็นสิ่งที่สำคัญที่นำไปเรียนเข้าสู่เนื้อหา	1. พฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้เน้นความสำคัญของการเสริมแรง การตอบสนองที่ถูกต้องกับสิ่งเร้า แรงจูงใจ เน้นความสัมพันธ์ทางปัญหา ยอมรับความสัมพันธ์จากสิ่งเร้าหนึ่งไปยังสิ่งต่าง ๆ ทำให้เกิดความคิดใหม่ หรือสิ่งใหม่	2. เป็นการเรียนรู้ที่เน้นการสร้างประสบการณ์จริง สามารถนำข้อคิด ความรู้และประสบการณ์เดิม เชื่อมโยงกับความรู้และการประกอบความรู้ใหม่ มาใช้ในการสร้างองค์ความรู้และแนวคิดใหม่ได้อย่างรู้คุณค่า

แนวคิดการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ (Creative Use of Cultural Capital)	แนวคิดการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-based Learning)	แนวคิดทฤษฎี ความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking)	แนวคิดทฤษฎี การสร้างความรู้ ด้วยตนเอง (Constructivism Theory)
3. เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการเนื้อหาให้เชื่อมโยงกับชุมชน ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากสถานการณ์จริงในชุมชน ภายใต้งานมีส่วนร่วมระหว่างผู้สอน ผู้เรียน และกลุ่มคนในชุมชน เป็นกระบวนการลงมือกระทำ (Active Process) ที่เกิดขึ้นในแต่ละบุคคล ความรู้จะถูกสร้างด้วยตัวผู้เรียนเอง	3. พฤติกรรมที่ตอบสนองของความรู้ อยากรู้อยากเห็น ขอบเขตของสิ่งที่ศึกษาค้นคว้า เพื่อพิสูจน์ กระตือรือร้นกับสิ่งแปลกใหม่ มีหัวใจ ตัดสินใจที่จะกระทำให้สำเร็จ ผ่านการปฏิบัติจริงจึงด้วยตนเองจนเกิดความสำเร็จ	3. เป็นกระบวนการแก้ปัญหาหรือสืบสอบเพิ่มเติม เพื่อลดความขัดแย้งทางความคิดของตนเอง เปิดโอกาสให้ได้มีประสบการณ์ในการแก้ปัญหาตามสภาพจริง ส่งเสริมให้ได้ลงมือปฏิบัติจริง และทำการสืบสอบด้วยตนเอง	3. สนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถนำองค์ความรู้ไปใช้พิจารณา ประเมิน นำเสนอ และตัดสินใจ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริง
4. สนับสนุน ส่งเสริม ให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์กับผู้เรียน เพื่อขยายมุมมองให้แก่ตนเอง การเรียนรู้ร่วมกันแก้ปัญหาจะสนับสนุนให้เกิดการคิดไตร่ตรอง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สนทนาแสดงความเห็นของตนเองกับผู้เรียน อีกทั้งเป็นส่วนสำคัญในการป้องกัน และ	4. การจัดการเรียนรู้เน้นที่การพัฒนาความสามารถของผู้เรียน จากการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง ส่งเสริมแรงทางบวกในสิ่งที่นักเรียนตอบสนอง ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการกลุ่มที่มีความแตกต่างระหว่างบุคคล	4. เป็นกระบวนการทางสังคม เกิดจากการปฏิสัมพันธ์กัน ซึ่งอธิบายผลจากการร่วมมือกันทางสังคมว่า ความรู้สามารถถ่ายโอนจากบุคคลหนึ่งไปยังอีกบุคคลหนึ่ง ทำให้ผู้เรียนได้มีโอกาสพิจารณากระบวนการคิดของตนเองและเปรียบเทียบกับผู้อื่น	4. เป็นกระบวนการที่ผู้เรียน ผู้สอน และผู้เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ที่เน้นความเข้มชน การมีปฏิสัมพันธ์ผ่านกระบวนการกลุ่ม ที่มุ่งให้ผู้เรียนเข้าใจการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีความหมาย
	5. การแสดงออกทางความคิด ความรู้สึกไวต่อปัญหา เกิดความพยายามในการสร้างแนวคิดว่า	5. เป็นกระบวนการกำกับตนเองของตัวผู้เรียน ที่ต้องรับผิดชอบเกี่ยวกับการเรียนรู้ของตนเอง ด้วย	5. เป็นการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถนำแนวคิด ความรู้ และประสบการณ์การเรียนรู้จากชุมชนไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตจริง

หลักการเรียนรู้	ด้วยตนเอง	ทฤษฎีความรู้ความหมาย	ความคิดสร้างสรรค์	ความรู้	วัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์
	(Constructivism Theory)		(Creative Thinking)	(Community-based Learning)	(Creative Use of Cultural Capital)
	การทำให้การเรียนรู้เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มีคุณค่า คือ การเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง และสามารถใช้ความรู้ที่เรียนได้มาแก้ปัญหาในชีวิตจริง	การเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง และสามารถใช้ความรู้ที่เรียนได้มาแก้ปัญหาในชีวิตจริง	ความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) คือ กระบวนการคิดค้นสิ่งใหม่ (Product) ที่ต้องแปลกใหม่ มีคุณค่า (Process) ได้รับการยอมรับจากผู้อื่น	การเรียนรู้ (Learning) คือ กระบวนการที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง และสามารถใช้ความรู้ที่เรียนได้มาแก้ปัญหาในชีวิตจริง	วัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ (Creative Use of Cultural Capital) คือ การใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ เพื่อสร้างคุณค่าทางสังคม

จากตารางที่ 3 เมื่อนำแนวคิดการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน แนวคิดทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ และทฤษฎีสร้างความรู้ด้วยตนเองมาใช้ในการสังเคราะห์หลักการเรียนรู้ แสดงให้เห็นถึงความสอดคล้องและความสัมพันธ์ของหลักการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา รายละเอียดตามภาพประกอบ 2



ภาพประกอบ 2 หลักการของรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

ตาราง 4.4 ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ (Capability of Creative Use of Cultural Capital)

ฐานเพื่อเสริมสร้างวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์และส่งเสริมการพัฒนาความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์

ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ (Capability of Creative Use of Cultural Capital)	แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-based Learning)	แนวคิดทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking)	ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism Theory)	กระบวนการเรียนรู้
1. จัดการข้อมูลความรู้ที่ได้จากการสืบค้นรวบรวม โดยแยกแยะข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับชุมชน นำข้อมูลมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันกับชุมชน	1. ศึกษาสภาพของชุมชน ความพร้อมในการเป็นแหล่งเรียนรู้ 2. กระตุ้นให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันเอง และมีส่วนร่วมให้เกิดความตระหนักรู้ 3. นำข้อมูลความรู้ที่เรียนรู้ร่วมกันกับชุมชน นำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันกับชุมชน	1. ขั้นต้นสร้างความรู้ความเข้าใจในกระบวนการที่ผู้สอนใช้เทคนิคในการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน 2. เรื่องที่จะเรียนรู้ ทำให้เกิดจินตนาการ และการคิดริเริ่ม 3. ขั้นระดับความยากของเรื่องจะเพิ่มขึ้น 4. ขั้นระดับความยากของเรื่องจะเพิ่มขึ้น	1. ขั้นต้นผู้เรียนเป็นขั้นตอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจโดยยกย่องความถนัดหรือความสามารถในการใช้คำอธิบายและให้คำอธิบายของตนเอง 2. ขั้นสร้างเสริมความคิด (Cooperative Thinking) 3. ขั้นสร้างเสริมความคิดสร้างสรรค์ (Creative Innovation) 4. ขั้นนำประสบการณ์มาสื่อสาร (Communicating Experience)	1. ขั้นต้นเรียนรู้ร่วมกัน 2. ขั้นสร้างเสริมความคิด (Cooperative Thinking) 3. ขั้นสร้างเสริมความคิดสร้างสรรค์ (Creative Innovation) 4. ขั้นนำประสบการณ์มาสื่อสาร (Communicating Experience)

ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ (Capability of Creative Use of Cultural Capital)	แนวคิดการจัดระเบียบเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-based Learning)	ความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking)	ทฤษฎีการเรียนรู้ (Constructivism Theory)	กระบวนการเรียนรู้
3. นำเสนอคุณค่าความรู้และประสบการณ์จากการเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน แสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยนแนวความคิดทางทางการพัฒนาและต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมที่ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและชุมชน	6. จัดกิจกรรมเสริมการเรียนรู้พัฒนาต่อยอด เพื่อให้เกิดคุณค่า มีประโยชน์กับตนเองและชุมชน 7. นำเสนอ สะท้อนคิด และประเมินผลการเรียนรู้ตามสภาพจริง	4. ขั้นตอนนำเสนอผลงาน เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนมีโอกาสนำเสนอผลงาน มีบทบาทวิพากษ์วิจารณ์ แสดงความคิดเห็นจากผู้เรียนเป็นขั้นตอนที่ส่งเสริมในเรื่องของคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ ภายรู้สึกลอยอมรับ การนำไปใช้ ทำให้เกิดการเรียนเกิดความรู้ภาคภูมิใจ	3. ขั้นตอนโครงสร้างแนวความคิดใหม่ เป็นขั้นที่ทำให้แนวคิดที่ได้เรียนรู้เกิดความกระตือรือร้น สนอง เกิดความเปลี่ยนแปลงมากขึ้น สามารถนำมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อให้เกิดการสร้างสิ่งใหม่ แนวความคิดใหม่ 4. ขั้นการนำแนวความคิดใหม่ เป็นขั้นที่ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนนำแนวความคิดของตนเอง ที่สร้างขึ้นไปในสถานการณ์ที่หลากหลายทั้งที่คุ้นเคยจะมีผลเปลี่ยนแปลงใหม่ 5. ขั้นการทบทวนขั้นตอนสุดท้าย เป็นขั้นที่ผู้สอนเปิดโอกาสให้เกิดการสะท้อนคิดจากแนวความคิดของตนเองว่าได้มีการเปลี่ยนแปลงของตนเองหรือไม่ โดยการเปรียบเทียบระหว่างความคิดก่อนเริ่มบทเรียน กับตอนสิ้นสุดบทเรียน	

จากตารางที่ 4 แสดงให้เห็นถึงความสอดคล้องและความสัมพันธ์ของแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ เพื่อพัฒนากระบวนการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยผู้วิจัยได้นำแนวคิดความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ และแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ ไปใช้ในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ มีรายละเอียดดังนี้

1. แนวคิดการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ (Creative Use of Cultural Capital) เป็นแนวคิดที่ได้จากการวิเคราะห์และสังเคราะห์เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เป็นแนวคิดที่มุ่งส่งเสริมความสามารถของผู้เรียนในการจัดการข้อมูลความรู้ที่ได้จากการสืบค้น รวบรวม โดยการศึกษาทุนทางวัฒนธรรมด้วยตนเองจากชุมชน นำข้อมูลมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันกับชุมชน เพื่อใช้ในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน โดยการบูรณาการและประยุกต์ใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน พร้อมนำเสนอคุณค่าความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับ แสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนแนวทางการพัฒนาและต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมที่ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและชุมชน

2. แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-based Learning) เป็นแนวคิดที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง จากสถานการณ์จริงในชุมชน ภายใต้การมีส่วนร่วมระหว่างผู้สอน ผู้เรียน และกลุ่มคนในชุมชน โดยใช้สิ่งแวดล้อมแหล่งทรัพยากรในการสนับสนุนการเรียนรู้ เป็นรูปแบบที่เชื่อมโยงวัตถุประสงค์การเรียนรู้กับการมีส่วนร่วม เน้นความสำคัญในการช่วยเหลือและเสริมคุณค่าให้กับชุมชน ซึ่งผู้วิจัยได้นำแนวคิดและหลักการจัดการเรียนรู้นี้ มาบูรณาการร่วมกับแนวคิดการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งมีความสอดคล้องและเหมาะสม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ของตนเอง สามารถสืบค้นข้อมูลความรู้จากชุมชน พิจารณา ตัดสินใจ ประเมิน และเลือกใช้ทุนทางวัฒนธรรมให้เกิดประโยชน์อย่างรู้คุณค่า

3. แนวคิดทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) เป็นแนวคิดทฤษฎีที่มุ่งเน้นพัฒนาความสามารถในการคิดได้อย่างหลากหลาย หลายทิศทาง สามารถเชื่อมโยงสัมพันธ์ มีจินตนาการ แสดงออกทางด้านจิตใจและบุคลิกภาพ ซึ่งจะนำไปสู่การแก้ไขปัญหา ประดิษฐ์คิดค้น สร้างสรรค์สิ่งใหม่หรือผลงานใหม่ที่มีความแปลกใหม่ โดยผู้วิจัยได้นำแนวคิด องค์ประกอบ และลักษณะการจัดการเรียนรู้มาใช้ในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ที่เสริมสร้างความสามารถของผู้เรียนในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมผ่านกระบวนการคิดสร้างสรรค์ เพื่อผลิตผลงานหรือนวัตกรรมที่สะท้อนเอกลักษณ์ของทุนทางวัฒนธรรมจากชุมชน

4. ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism Theory) เป็นทฤษฎีการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลและสิ่งแวดล้อมที่เชื่อมโยงจากประสบการณ์เดิม ความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ ซึ่งเป็นการสร้างองค์ความรู้ที่มีความหมาย การมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นและสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ จำเป็นที่จะต้องอาศัยแรงจูงใจภายในเป็นพื้นฐานสำหรับการเรียนรู้ โดยมีการตรวจสอบว่าสามารถนำไปปรับใช้ในการแก้ไขปัญหาหรืออาจใช้ในการประกอบการอธิบายในสถานการณ์ต่าง ๆ โดยเริ่มกิจกรรมการเรียนรู้จากการศึกษาความรู้ทุนทางวัฒนธรรมด้วยตนเองจากชุมชน การมีปฏิสัมพันธ์กับคนในชุมชน การสำรวจความรู้ สืบค้นข้อมูลที่สนใจ นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสมาชิกภายในกลุ่มและชุมชน เพื่อให้เกิดความชัดเจน เกิดความกระจ่าง จนกระทั่งนำไปสู่การเกิดความรู้ใหม่ แนวคิดใหม่ โดยรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ประกอบด้วยกระบวนการเรียนรู้ 4 ขั้น มีรายละเอียดดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning)

เป็นขั้นสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และสัมผัสกับทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนจากการสังเกตและศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสงสัยเกี่ยวกับความสำคัญและความเป็นมา ผูกทักษะการสืบค้นข้อมูล เก็บรวบรวม จัดการข้อมูล และถอดบทเรียนที่ได้จากการเรียนรู้โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน การสร้างความสัมพันธ์กับคนในชุมชน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ผ่านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในด้านคุณค่า และประโยชน์ของทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน

ขั้นที่ 2 ขั้นสร้างสรรค์ร่วมคิด (Cooperative Thinking)

เป็นขั้นเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้กำหนดขอบเขตความรู้ ผ่านการวิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการเรียนรู้ ระดมสมอง ทำความเข้าใจ พิจารณา ประเมิน และตัดสินใจเลือกใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน ร่วมกันแสดงความคิดเห็น อภิปราย แลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้านคุณค่า แนวคิด วิธีการ เพื่อการพัฒนาและต่อยอดทุนทางวัฒนธรรม สร้างความเข้าใจในการทำงานร่วมกันให้เกิดความสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนด

ขั้นที่ 3 ขั้นประดิษฐ์นวัตกรรม (Creative Innovation)

เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนได้นำความรู้ ประสบการณ์ และแรงบันดาลใจที่ได้รับจากการศึกษาเรียนรู้จากชุมชน มาใช้เพื่อการออกแบบผลงาน โดยคำนึงถึงเอกลักษณ์ ประโยชน์ การนำไปใช้ การรักษาคุณค่าและเพิ่มมูลค่าให้กับทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน ร่วมกันลงมือปฏิบัติ

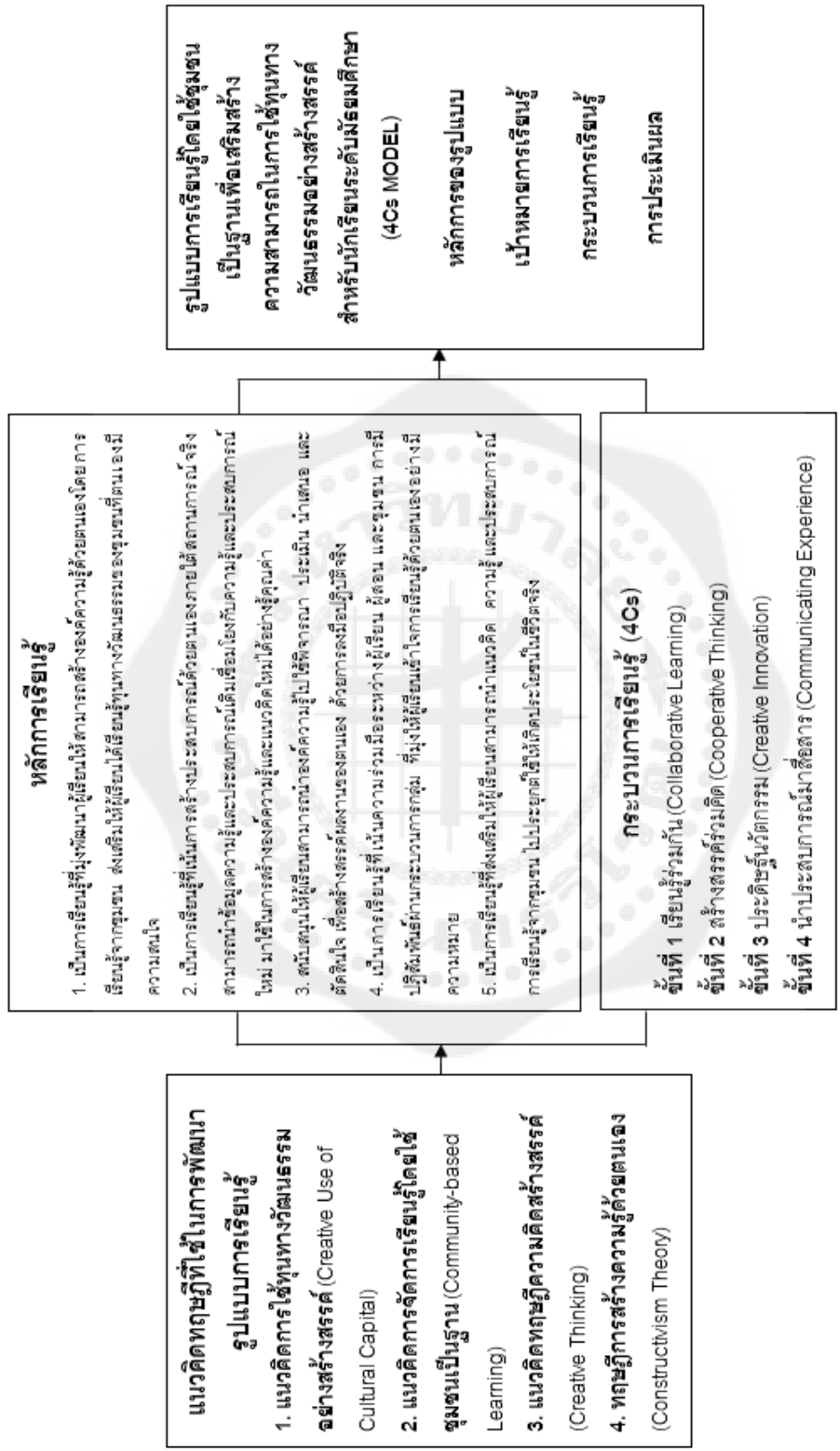
จริงโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เพื่อสร้างผลงานในรูปแบบของนวัตกรรม สินค้า ผลิตภัณฑ์ หรือการบริการ

ขั้นที่ 4 ขั้นนำประสบการณ์มาสื่อสาร (Communicating Experience)

เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนได้นำเสนอผลงานและประสบการณ์จากการเรียนรู้ของตนเอง พร้อมเผยแพร่ให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ อีกทั้งแลกเปลี่ยนแนวคิดจากการสร้างสรรค์ผลงาน แสดงความรู้สึกในสิ่งที่ได้เรียนรู้ รับฟังความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ เพื่อนำมาดำเนินการปรับปรุง แก้ไข พัฒนาผลงาน และการเรียนรู้ของตนเองให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น

จากการศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาใช้ในการกำหนดบทบาทผู้เรียน ผู้สอน และชุมชน เพื่อให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประสบความสำเร็จตามเป้าหมาย โดยผู้เรียนต้องเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง เชื่อมโยงความรู้และประสบการณ์เดิมกับความรู้ใหม่ ประสบการณ์การเรียนรู้ใหม่ที่เกิดขึ้นในชุมชน เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริงทุกขั้นตอน เพื่อนำคุณค่าความรู้มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมให้เกิดประโยชน์อย่างหลากหลาย ผู้สอนต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เสริมสร้างความรู้ด้วยตนเองในสิ่งที่ผู้เรียนมีความสนใจ การออกแบบการเรียนรู้มุ่งให้ผู้เรียนเกิดความตื่นตัวในการเข้าร่วมทุกกิจกรรม โดยการมีปฏิสัมพันธ์ การร่วมมือ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียน ผู้สอน ชุมชน และชุมชนต้องให้การสนับสนุนในการเรียนรู้ทุกขั้นตอน ตลอดจนให้คำแนะนำ และให้การช่วยเหลือเมื่อผู้เรียนเกิดข้อคำถาม หรือต้องการคำชี้แนะ

ผู้วิจัยได้สรุปแนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา มีรายละเอียดตามภาพประกอบ 3



ภาพประกอบ 3 รูปแบบการเรียนรู้ที่ใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ดำเนินการโดยใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research & Development) โดยมีจุดมุ่งหมาย เพื่อ 1) ศึกษาองค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา 2) พัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ และ 3) ศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยได้รับการพิจารณาจากคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ หมายเลขรับรอง SWUEC/E/G-075/2564 ดำเนินการวิจัยแบ่งเป็น 4 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 การศึกษาองค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

ระยะที่ 2 การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

ระยะที่ 3 การทดลองศึกษานำร่อง (Pilot Study) ร่างรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

ระยะที่ 4 การประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาแต่ละระยะของการดำเนินการวิจัย มีรายละเอียดดังจะกล่าวต่อไปนี้

ระยะที่ 1 การศึกษาองค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

ในระยะนี้ผู้วิจัยประยุกต์ใช้แนวคิดและหลักการของการวิจัยเชิงคุณภาพในการศึกษาประกอบ ด้วยการวิเคราะห์เอกสาร (Documentary Analysis) การสอบถามตามประเด็น (Connoisseurship) และการสัมภาษณ์ (Interview) เพื่อนำข้อมูลที่ได้มากำหนดนิยามความหมาย องค์ประกอบ และพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา แบ่งการดำเนินงานออกเป็น 2 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่ 1 การศึกษานิยามความหมาย และองค์ประกอบของความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่าง



สร้างสรรค์ จากแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และขั้นตอนที่ 2 การยืนยันนิยามความหมาย องค์ประกอบ และพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษานิยามความหมาย และองค์ประกอบของความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ จากแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยดำเนินการศึกษา วิเคราะห์ และสังเคราะห์นิยามความหมาย องค์ประกอบ ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ด้วยการใช้การวิเคราะห์เอกสาร (Documentary Analysis)

1.1 วัตถุประสงค์

เพื่อวิเคราะห์นิยามความหมาย และองค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์

1.2 แหล่งข้อมูล

เอกสาร บทความ หนังสือ แผนยุทธศาสตร์ด้านวัฒนธรรม นโยบายภาครัฐที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรม และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทุนทางวัฒนธรรม การใช้ทุนทางวัฒนธรรมในรูปแบบลักษณะต่าง ๆ โดยสืบค้นข้อมูลจากห้องสมุด หอสมุดกลาง สำนักงานวิทยทรัพยากร และการสืบค้นแบบออนไลน์จากฐานข้อมูล TCI (Thai Journal Citation Index Centre) ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2552 - 2563 และฐานข้อมูล Google Scholar ตั้งแต่ปี ค.ศ. 2009 - 2020

1.3 วิธีการดำเนินการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล

1.3.1 ศึกษาแผนยุทธศาสตร์และนโยบายที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรม สังเคราะห์ข้อมูลจากแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทุนทางวัฒนธรรมในประเทศไทยและต่างประเทศ โดยศึกษาข้อมูลจากห้องสมุด สำนักหอสมุดกลาง สำนักงานวิทยทรัพยากร และการสืบค้นแบบออนไลน์จากฐานข้อมูล TCI (Thai Journal Citation Index Centre) ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2552-2563 จำนวน 8 เล่ม และฐานข้อมูล Google Scholar ตั้งแต่ปี ค.ศ. 2009-2020 จำนวน 15 เล่ม โดยมีเกณฑ์ในการสืบค้น คือ แผนและยุทธศาสตร์ชาติด้านวัฒนธรรมจากหน่วยงานรัฐที่มีการเผยแพร่และนำไปใช้ หนังสือที่เกี่ยวข้องกับนิยามความหมายและลักษณะของทุนทางวัฒนธรรม บทความทางวิชาการ บทความวิจัย งานวิจัยภาษาไทยและภาษาต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับทุนทางวัฒนธรรมต้องมีการตีพิมพ์เผยแพร่ไม่เกิน 10 ปี โดยใช้คำสำคัญในการสืบค้นข้อมูล ได้แก่ ทุนทางวัฒนธรรม การพัฒนาทุนทางวัฒนธรรม การใช้ทุนทางวัฒนธรรม การพัฒนาเศรษฐกิจโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรม Cultural Capital, Cultural Competencies, Social Assets,

Distinction, Cultural Knowledge ดำเนินการสืบค้นระหว่างเดือนธันวาคม 2562 - สิงหาคม 2563

1.3.2 กำหนดกรอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ โดยวิเคราะห์ข้อมูลในประเด็นหลัก ได้แก่ นิยามความหมาย และองค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ ผลการวิเคราะห์เอกสารได้นิยามความหมายความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ ว่าหมายถึง พฤติกรรมการแสดงออกถึงการเรียนรู้ สร้างสรรค์ สื่อสารและนำเสนอทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนที่ได้จากการศึกษาเรียนรู้ไปใช้ต่อยอดให้เกิดประโยชน์ ประกอบด้วยองค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ 3 องค์ประกอบ ได้แก่ องค์ประกอบที่ 1 การจัดการความรู้จากชุมชน องค์ประกอบที่ 2 การสร้างสรรค์ผลงาน และองค์ประกอบที่ 3 การสื่อสารและนำเสนอประสบการณ์

1.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสาร ด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) และการตีความสร้างข้อสรุปแบบอุปนัย (Analytic Induction)

ขั้นตอนที่ 2 การยืนยันนิยามความหมาย องค์ประกอบ และกำหนดพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

2.1 วัตถุประสงค์

2.1.1 เพื่อยืนยันนิยามความหมาย และองค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

2.1.2 เพื่อกำหนดพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

2.1.3 เพื่อสร้างข้อสรุปนิยามความหมาย องค์ประกอบ และพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

2.2 กลุ่มผู้ให้ข้อมูล

ใช้วิธีการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยแบ่งกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมเป็น 2 กลุ่ม

ผู้ให้ข้อมูลกลุ่มที่ 1 สำหรับสอบถามนิยามความหมาย องค์ประกอบ และสัมภาษณ์ข้อมูลพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม จำนวน 7 ท่าน ได้แก่ ผู้บริหาร นักวิชาการจากกระทรวง

วัฒนธรรม จำนวน 3 ท่าน อาจารย์ผู้สอนในระดับมหาวิทยาลัย จำนวน 2 ท่าน ผู้ทรงคุณวุฒิด้าน
ทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น จำนวน 2 ท่าน โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูล
ดังนี้

2.2.1 หลักเกณฑ์คัดเลือกนักวิชาการ

1) เป็นผู้บริหาร นักวิชาการผู้ทรงคุณวุฒิของกระทรวงวัฒนธรรม ที่มี
บทบาทหน้าที่ในการกำหนดนโยบายและจัดทำแผนยุทธศาสตร์ด้านวัฒนธรรม มีผลงานการเขียน
หนังสือ บทความที่เกี่ยวข้องกับทุนทางวัฒนธรรม การอนุรักษ์และส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรม

2) เป็นผู้ที่มีความเชี่ยวชาญในการทำงานด้านวัฒนธรรม การ
บริหารงาน การวิจัย และการจัดโครงการด้านวัฒนธรรม และ

3) เป็นผู้ได้รับรางวัลด้านวัฒนธรรม การสร้างสรรค์และพัฒนาทุน
ทางวัฒนธรรมโดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาชุมชน

2.2.2 หลักเกณฑ์คัดเลือกอาจารย์ผู้สอนในระดับมหาวิทยาลัย

1) เป็นอาจารย์ผู้สอนในระดับมหาวิทยาลัย มีประสบการณ์ในการ
สอน การวิจัยและการทำงานด้านวัฒนธรรม ไม่น้อยกว่า 5 ปี และ

2) เป็นผู้ที่มีผลงานทางวิชาการ เช่น ตำรา หนังสือ เอกสารคำสอน
บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับด้านวัฒนธรรม

2.2.3 หลักเกณฑ์การคัดเลือกผู้ทรงคุณวุฒิด้านทุนทางวัฒนธรรมและภูมิ ปัญญาท้องถิ่น

1) เป็นบุคคลในพื้นที่และมีประสบการณ์ด้านวัฒนธรรมของชุมชน
อย่างน้อย 5 ปี และ

2) เป็นผู้ได้รับรางวัลด้านการส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรม การพัฒนา
ทุนทางวัฒนธรรม โดยมีผลงานเป็นที่ประจักษ์

ผู้ให้ข้อมูลกลุ่มที่ 2 สำหรับการยืนยันนิยามความหมาย องค์ประกอบ
และพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับ
มัธยมศึกษา และประเมินด้านความตรงตามเนื้อหาของแบบประเมิน คัดเลือกจากนักวิชาการ
ผู้ทรงคุณวุฒิด้านวัฒนธรรม จำนวน 3 ท่าน โดยมีเกณฑ์ดังนี้

1) เป็นอาจารย์ผู้สอนในระดับมหาวิทยาลัย มีประสบการณ์ในการ
สอน และมีผลการวิจัยทางด้านวัฒนธรรม ไม่น้อยกว่า 5 ปี

2) สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอกด้านวัฒนธรรม และมีตำแหน่งทางวิชาการในสาขาที่เกี่ยวข้อง ระดับผู้ช่วยศาสตราจารย์ขึ้นไป และ

3) มีประสบการณ์ในการประเมินผลงาน ประเมินเครื่องมือวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาและวัฒนธรรม

2.3 วิธีดำเนินการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล

2.3.1 การสอบทานนิยามความหมาย องค์ประกอบ และการสัมภาษณ์ข้อมูลพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์

2.3.1.1 ติดต่อประสานงานผู้ให้ข้อมูลกลุ่มที่ 1 ทั้ง 7 ท่าน เพื่อขออนุญาตเป็นผู้เชี่ยวชาญเพื่อสอบทานนิยาม และองค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ พร้อมนำกรอบนิยามและองค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ให้ผู้เชี่ยวชาญสอบทานตามประเด็น (Connoisseurship) และสัมภาษณ์ความคิดเห็นเกี่ยวกับพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยดำเนินการระหว่างวันที่ 16 - 26 กุมภาพันธ์ 2564

2.3.1.2 นำกรอบนิยามความหมาย และองค์ประกอบของความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ที่ได้จากการวิเคราะห์เอกสารในขั้นตอนที่ 1 ให้ผู้เชี่ยวชาญสอบทานตามประเด็น (Connoisseurship) พร้อมการสัมภาษณ์ความคิดเห็นเกี่ยวกับพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

2.3.1.3 ผู้วิจัยนำผลจากการสอบทานของผู้เชี่ยวชาญมาเปรียบเทียบกับกรอบนิยามความหมาย และองค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ที่ได้จากการวิเคราะห์เอกสารในขั้นตอนที่ 1 เพื่อสร้างข้อสรุปนิยามความหมาย และองค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์

2.3.1.4 นำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ความคิดเห็นเกี่ยวกับพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยการใช้ข้อสรุปเชิงอุปนัย จัดระเบียบ ตีความ ให้ความหมายด้วยการนำข้อความสำคัญมาจัดหมวดหมู่เพื่อสรุปเป็นพฤติกรรมบ่งชี้ของผู้มีความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา สรุปได้ดังนี้

ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา หมายถึง พฤติกรรมของผู้เรียนที่แสดงออกถึงการบูรณาการความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะส่วนบุคคลในการจัดการความรู้ สร้างสรรค์ผลงาน สื่อสารและนำเสนอคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน

องค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา มี 3 องค์ประกอบ 16 พฤติกรรมบ่งชี้ มีรายละเอียดดังนี้

องค์ประกอบที่ 1 การจัดการความรู้ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน หมายถึง พฤติกรรมของผู้เรียนที่แสดงออกถึงการสืบค้น จัดการ และแลกเปลี่ยนทุนทางวัฒนธรรม อันเป็นภูมิปัญญา โดยการเรียนรู้ร่วมกับชุมชน มี 8 พฤติกรรมบ่งชี้ ได้แก่

- 1) ผู้เรียนสามารถสังเกต และอธิบายสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมของชุมชนได้
- 2) ผู้เรียนสามารถตั้งคำถาม และสัมภาษณ์ข้อมูลทางวัฒนธรรมจากสมาชิกในชุมชนได้
- 3) ผู้เรียนสามารถเลือกแหล่งข้อมูล และใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้น รวบรวม และบันทึกข้อมูลได้
- 4) ผู้เรียนสามารถพิจารณาข้อมูล คัดเลือกและตัดสินใจอย่างมีเหตุผล
- 5) ผู้เรียนสามารถจัดระบบข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล และนำเสนอข้อมูลได้
- 6) ผู้เรียนสามารถประมวลความรู้ และสรุปผลจากการเรียนรู้ได้
- 7) ผู้เรียนสามารถนำเสนอแนวทางการใช้ทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชนได้
- 8) ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นได้

องค์ประกอบที่ 2 การสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน หมายถึง พฤติกรรมของผู้เรียนที่แสดงออกถึงการคิดสร้างสรรค์ ต่อยอด และใช้ทุนทางวัฒนธรรมในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีเอกลักษณ์ มีคุณค่า และเพิ่มมูลค่าให้กับทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชน มี 4 พฤติกรรมบ่งชี้ ได้แก่

- 1) ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์แนวทางการต่อยอดและพัฒนา
ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนได้
- 2) ผู้เรียนสามารถนำเสนอแนวคิดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้การ
ต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชนได้อย่างหลากหลาย
- 3) ผู้เรียนสามารถออกแบบผลงานโดยประยุกต์ใช้ทุนทาง
วัฒนธรรมของชุมชนให้เกิดประโยชน์ได้
- 4) ผู้เรียนสามารถสร้างผลงานที่มีเอกลักษณ์ มีคุณค่า และ
เพิ่มมูลค่าให้กับทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนได้

องค์ประกอบที่ 3 การสื่อสารและนำเสนอคุณค่าทุนทาง
วัฒนธรรมของชุมชน หมายถึง พฤติกรรมของผู้เรียนที่แสดงออกถึงการสื่อสารคุณค่า และเผยแพร่
ผลงานจากการเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชน มี 4 พฤติกรรมบ่งชี้ ได้แก่

- 1) ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์คุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับจาก
การเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชนได้
- 2) ผู้เรียนสามารถสื่อสารคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน
ที่ศึกษาได้
- 3) ผู้เรียนสามารถออกแบบการนำเสนอเพื่อสื่อสารคุณค่าทุน
วัฒนธรรมของชุมชนในรูปแบบที่หลากหลายได้
- 4) ผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยีในการนำเสนอประสบการณ์
และเผยแพร่ผลงานให้เกิดประโยชน์กับชุมชนได้

2.3.2 การยืนยันนิยามความหมาย องค์ประกอบ และพฤติกรรมบ่งชี้
ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

2.3.2.1 นำข้อมูลซึ่งประกอบด้วยนิยามความหมาย องค์ประกอบ
และพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับ
มัธยมศึกษา ไปให้ผู้ให้ข้อมูล กลุ่มที่ 2 จำนวน 3 ท่าน พิจารณาค่าความสอดคล้อง (Index of
Item Objective Congruence: IOC) เพื่อยืนยันข้อมูลโดยตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา
(Content Validity) ของการตีความ พิจารณาความชัดเจนของข้อความและภาษา ความเชื่อมโยง
สอดคล้องระหว่างนิยามความหมาย องค์ประกอบ และพฤติกรรมบ่งชี้โดยใช้แบบประเมินความ
สอดคล้องของนิยามความหมาย องค์ประกอบ และพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการใช้ทุนทาง
วัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ผลจากการศึกษาพบว่า ค่าดัชนีความ

สอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ของนิยามความหมาย องค์ประกอบ และพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 แสดงว่านิยามความหมาย องค์ประกอบ และพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัศึกษามีความสอดคล้องกัน

2.3.2.2 ปรับปรุงแก้ไขนิยามความหมาย องค์ประกอบ และพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ในประเด็นของการให้นิยามความหมาย และความชัดเจนของพฤติกรรมบ่งชี้

2.4 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

2.4.1 แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างในประเด็นกรอบนิยามความหมาย และองค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์จากการวิเคราะห์เอกสาร ในขั้นตอนที่ 1 (สำหรับผู้ให้ข้อมูลกลุ่มที่ 1)

2.4.2 แบบประเมินความสอดคล้องของนิยามความหมาย องค์ประกอบ และพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา (สำหรับผู้ให้ข้อมูลกลุ่มที่ 2) เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 3 ระดับ ดังนี้

+1 หมายถึง นิยามความหมาย องค์ประกอบ และพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัศึกษามีความสอดคล้องกัน

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่านิยามความหมาย องค์ประกอบ และพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัศึกษามีความสอดคล้องกัน

-1 หมายถึง นิยามความหมาย องค์ประกอบ และพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัศึกษาไม่มีความสอดคล้องกัน

2.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

2.5.1 ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ ใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) และการตีความสร้างข้อสรุปแบบอุปนัย (Analysis Induction)

2.5.2 ข้อมูลผลการประเมินความสอดคล้องของนิยามความหมาย องค์ประกอบ และพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับ

มัธยมศึกษา วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) โดยใช้สูตรการคำนวณ ดังนี้

$$IOC = \sum R/N$$

IOC = หมายถึง ดัชนีความสอดคล้อง

$\sum R$ = หมายถึง ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N = หมายถึง จำนวนของผู้เชี่ยวชาญ

ระยะที่ 2 การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

เป็นการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา มีการดำเนินงาน 2 ขั้นตอน ประกอบด้วย ขั้นตอนที่ 1 การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา และขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาเครื่องมือประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา มีรายละเอียดการดำเนินการดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

1.1 วัตถุประสงค์

1.1.1 เพื่อสร้างรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

1.1.2 เพื่อตรวจสอบคุณภาพรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

1.2 วิธีดำเนินการ

1.2.1 สังเคราะห์หลักการของรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา จากแนวคิดและทฤษฎี ประกอบด้วย แนวคิดการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ (Creative Use of Cultural Capital) ซึ่งเป็นแนวคิดที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้จากการศึกษาเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชนมาใช้ในการออกแบบ สร้างสรรค์ผลงาน

พร้อมสื่อสารประสบการณ์ที่ได้รับ และนำเสนอคุณค่าของทุนทางวัฒนธรรมผ่านการเรียนรู้ร่วมกันอย่างมีความหมาย แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-based Learning) เป็นแนวคิดที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง จากสถานการณ์จริงในชุมชน ภายใต้การมีส่วนร่วมระหว่างผู้เรียน ผู้สอน และกลุ่มคนในชุมชน โดยใช้สิ่งแวดล้อม แหล่งทรัพยากรในชุมชนสนับสนุนการเรียนรู้ เป็นรูปแบบที่เชื่อมวัตถุประสงค์การเรียนรู้กับการมีส่วนร่วม เน้นความสำคัญในการช่วยเหลือและเสริมสร้างคุณค่าให้กับชุมชน แนวคิดทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) เป็นแนวคิดทฤษฎีที่มุ่งเน้นพัฒนาความสามารถของผู้เรียนในการคิดได้อย่างหลากหลายทิศทาง สามารถเชื่อมโยงสัมพันธ์ผ่านจินตนาการ นำไปสู่การแก้ไขปัญหา การประดิษฐ์คิดค้น การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่มีความแปลกใหม่ และทันสมัย และทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism Theory) เป็นทฤษฎีการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ จากการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลและสิ่งแวดล้อมในชุมชนโดยการเชื่อมโยงประสบการณ์และความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ ซึ่งจำเป็นต้องอาศัยแรงจูงใจภายในเป็นพื้นฐานสำหรับการเรียนรู้ โดยมีการตรวจสอบว่าสามารถนำไปปรับใช้ในการแก้ไขปัญหาหรือใช้ประกอบการอธิบายในสถานการณ์ต่าง ๆ มีรายละเอียดการสังเคราะห์หลักการของรูปแบบการเรียนรู้แสดงในตาราง 5 ดังนี้

แนวคิดการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ (Creative Use of Cultural Capital)	แนวคิดการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-based Learning)	แนวคิดทฤษฎี ความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking)	ทฤษฎีการสร้างความรู้ ด้วยตนเอง (Constructivism Theory)	หลักการเรียนรู้
3. เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการเนื้อหาให้เชื่อมโยงกับชุมชน ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากสถานการณ์จริงในชุมชน ภายนอก และกลุ่มคนในชุมชน เป็นผู้เรียน และกลุ่มคนในชุมชน เป็นกระบวนการลงมือกระทำ (Active Process) ที่เกิดขึ้นในแต่ละบุคคล 4. สนับสนุน ส่งเสริม ให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์กับผู้เรียน เพื่อขยายมุมมองให้ตนเอง การร่วมมือกันแก้ปัญหาจะสนับสนุนให้เกิดการคิดได้ตรงประเด็น โอกาสให้ผู้เรียนได้สนทนาแสดงความเห็น ทั้งคิดเห็นของตนเองกับผู้เรียน อีกทั้งเป็นส่วนสำคัญในการป้องกัน และ	3. พฤติกรรมที่ตอบสนองความอยากรู้อยากเห็น ขอบเขตของสิ่งที่ค้นคว้า เพื่อพิสูจน์ กระตือรือร้นกับสิ่งแปลกใหม่ มุ่งมั่น ใฝ่รู้ ใฝ่เรียน กระทำให้สำเร็จ ผ่านการปฏิบัติจริงด้วยตนเองจนเกิดความเข้าใจ 4. การจัดการเรียนรู้เน้นที่การพัฒนาความสามารถของผู้เรียน จากการศึกษาเชื่อมโยง เสริมแรงทางบวกในสิ่งที่นักเรียนตอบสนทนอง ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการกลุ่มที่มีความแตกต่างระหว่างบุคคล	3. เป็นกระบวนการแก้ปัญหาหรือสืบสอบเพิ่มเติม เพื่อลดความขัดแย้งทางความคิดของตนเอง เปิดโอกาสให้ได้มีประสบการณ์ในการแก้ปัญหาตามสภาพจริง ส่งเสริมให้ได้ลงมือปฏิบัติจริง และทำการสืบสอบด้วยตนเอง 4. เป็นกระบวนการทางสังคม เกิดจากการปฏิสัมพันธ์กัน ซึ่งอธิบายผลจากการร่วมมือกันทางสังคมว่า ความรู้สามารถถ่ายโอนจากบุคคลหนึ่งไปยังอีกบุคคลหนึ่ง ทำให้ผู้เรียนได้มีโอกาสพิจารณากระบวนการคิดของตนเองและเปรียบเทียบกับผู้อื่น 5. เป็นกระบวนการกำกับตนเองของ ผู้เรียน ที่ต้องรับผิดชอบเกี่ยวกับ การเรียนรู้ของตนเอง	3. สนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถนำองค์ความรู้ไปใช้พิจารณา ประเมิน นำเสนอ และตัดสินใจ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริง 4. เป็นการเรียนรู้ที่เน้นความร่วมมือระหว่างผู้เรียน ผู้สอน และชุมชน การมีปฏิสัมพันธ์ผ่านกระบวนการกลุ่ม ที่มุ่งให้ผู้เรียนเข้าใจการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีความหมาย 5. เป็นการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถนำแนวคิด ความรู้ และประสบการณ์การเรียนรู้จากชุมชนไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตจริง	

แนวคิดการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ (Creative Use of Cultural Capital)	แนวคิดการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-based Learning)	แนวคิดทฤษฎี ความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking)	ทฤษฎีการสร้างความรู้ ด้วยตนเอง (Constructivism Theory)	หลักการเรียนรู้
	ปรับโมเดลที่คลาดเคลื่อนซึ่งอาจเกิดขึ้นขณะการเรียนรู้	5. การแสดงออกทางความคิดความรู้สึกต่อปัญหา เกิดความพยายามในการสร้างแนวคิดหาคำตอบด้วยตนเอง ถ้าเป็นผลงาน (Product) ต้องแปลกใหม่ มีคุณค่าได้รับการยอมรับ เป็นกระบวนการ (Process) ต้องมีความสร้างสรรค์ เชื่อมโยงสิ่งที่ต่างกันเข้าด้วยกันได้ เพื่อคุณค่าและประโยชน์ต่อสังคม	5. การทำให้การเรียนรู้เป็นการเรียนรู้ที่มีความหมาย คือการเข้าใจเรื่องที่ไม่ได้ย่ำแย่ลงจนสามารถสร้างความหมายของสิ่งนั้นได้	

1.2.2 นำนโยบายความหมาย องค์ประกอบ และพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นในระยะที่ 1 มาวิเคราะห์เนื้อหาความรู้ คุณลักษณะ และความสามารถที่ผู้เรียนต้องได้รับการพัฒนา

1.2.2.1 สังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ จากเอกสาร ตำรา บทความ และงานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศ โดยสืบค้นข้อมูลจากห้องสมุดสำนักงานวิทยทรัพยากร และการสืบค้นแบบออนไลน์จากฐานข้อมูล TCI (Thai Journal Citation Index Centre) และฐานข้อมูล Google Scholar เพื่อนำมาใช้ในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยมีเกณฑ์ในการสืบค้น คือ หนังสือตำราที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา การพัฒนาหลักสูตร การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ การวิจัย การวัดประเมินผล ที่มีการตีพิมพ์จัดจำหน่ายและเผยแพร่ บทความทางวิชาการ บทความวิจัย งานวิจัยภาษาไทยและภาษาต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้และมีการเผยแพร่ในรูปแบบเอกสาร และข้อมูลออนไลน์ไม่เกิน 10 ปี ใช้คำสำคัญในการสืบค้นข้อมูล ประกอบด้วย คำว่า การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนด้านวัฒนธรรม การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ Model of Teaching, Learning Model, Creative Thinking, Active Learning, Constructivism, Community-based Learning ดำเนินการสืบค้นระหว่างเดือนกันยายน 2562 - กรกฎาคม 2563

1.2.2.2 สังเคราะห์กระบวนการเรียนรู้ โดยนำแนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้มาวิเคราะห์ เพื่อกำหนดกระบวนการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา มีรายละเอียดตามตาราง 6 ดังนี้

ภาพแผนที่ใช้ในงานพัฒนาเชิงสหวิชาชีพพื้นฐานเป็นแผนที่ใช้รู้หรือระบอบการปฏิบัติงานที่จะคาดหวัง 9 งบค่า

ภาพที่ใช้ในงานพัฒนาเชิงสหวิชาชีพพื้นฐานเป็นแผนที่ใช้รู้หรือระบอบการปฏิบัติงานที่จะคาดหวัง 9 งบค่า

ความรู้ ประเภทความรู้	องค์ความรู้ (Constructivism Theory)	กระบวนการ เชิงความคิด (Creative Thinking)	ความรู้ (Common-based Learning)	ความรู้ (Use of Creative Capital)
ความรู้ ประเภทความรู้	องค์ความรู้ (Constructivism Theory)	กระบวนการ เชิงความคิด (Creative Thinking)	ความรู้ (Common-based Learning)	ความรู้ (Use of Creative Capital)
ความรู้ ประเภทความรู้	องค์ความรู้ (Constructivism Theory)	กระบวนการ เชิงความคิด (Creative Thinking)	ความรู้ (Common-based Learning)	ความรู้ (Use of Creative Capital)

(๒๒) 9 งงบต

ความสามารถในการสร้างสรรค์ (Capability of Creative Use of Cultural Capital)	โดยให้ชุมชนเป็นฐาน (Community-based Learning)	ความคิดสร้างสรรค์เชิงนวัตกรรม (Creative Thinking)	ทฤษฎีการสร้างความรู้ (Theory of Knowledge Construction)	กระบวนการเรียนรู้ (Learning Process)
3. นวัตกรรมทางความคิดสร้างสรรค์ (Creative Innovation) เป็นกระบวนการที่นำความรู้ใหม่มาใช้ในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่มีคุณค่าและประโยชน์ต่อสังคม	3. การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (Experiential Learning) เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติและเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง	3. การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (Experiential Learning) เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติและเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง	3. การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (Experiential Learning) เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติและเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง	3. การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (Experiential Learning) เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติและเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง

1.2.3 การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้าง
ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา
ประกอบด้วย

1.2.3.1 เป้าหมายของรูปแบบการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความสามารถใน
การใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

1.2.3.2 หลักการของรูปแบบการเรียนรู้

1) เป็นการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้สามารถสร้างองค์ความรู้ด้วย
ตนเองโดยการเรียนรู้จากชุมชน ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนที่ตนเองมี
ความสนใจ

2) เป็นการเรียนรู้ที่เน้นการสร้างประสบการณ์ด้วยตนเองภายใต้
สถานการณ์จริง สามารถนำข้อมูลความรู้และประสบการณ์เดิมเชื่อมโยงกับความรู้และ
ประสบการณ์ใหม่ มาใช้ในการสร้างองค์ความรู้และแนวคิดใหม่ได้อย่างรู้คุณค่า

3) สนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถนำองค์ความรู้ไปใช้พิจารณา ประเมิน
นำเสนอ และตัดสินใจ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริง

4) เป็นการเรียนรู้ที่เน้นความร่วมมือระหว่างผู้เรียน ผู้สอน และชุมชน
การมีปฏิสัมพันธ์ผ่านกระบวนการกลุ่ม ที่มุ่งให้ผู้เรียนเข้าใจการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมี
ความหมาย

5) เป็นการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถนำแนวคิด ความรู้ และ
ประสบการณ์การเรียนรู้จากชุมชน ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตจริง

1.2.3.3 กระบวนการเรียนรู้ 4 ขั้น (4Cs) ประกอบด้วย

ขั้นที่ 1 เรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning) เป็นขั้นสร้างแรงบันดาลใจให้แก่ผู้เรียนได้เรียนรู้และสัมผัสกับทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนจากการศึกษาเรียนรู้ด้วย
ตนเอง ฝึกทักษะในการสืบค้นข้อมูล เก็บรวบรวม และจัดการข้อมูล เพื่อให้ผู้เรียนเกิด
ประสบการณ์ผ่านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันกับชุมชน

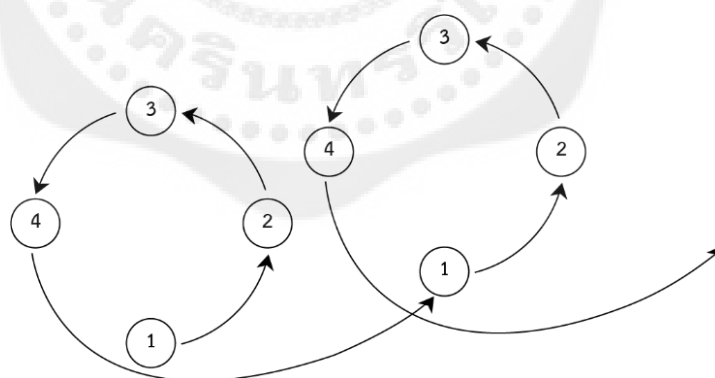
ขั้นที่ 2 สร้างสรรค์ร่วมคิด (Cooperative Thinking) เป็นขั้นเปิด
โอกาสให้ผู้เรียนได้กำหนดขอบเขตความรู้ ผ่านการวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษา
ระดมสมอง ทำความเข้าใจ พิจารณา ประเมิน และตัดสินใจเลือกใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน
ผ่านการเรียนรู้ร่วมกับกลุ่มเพื่อน ครูผู้สอน และชุมชน

ขั้นที่ 3 ประดิษฐ์นวัตกรรม (Creative Innovation) เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนได้นำความรู้ ประสบการณ์ และแรงบันดาลใจที่ได้รับจากการศึกษา มาใช้ในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน โดยคำนึงถึงเอกลักษณ์ ประโยชน์ในการใช้ การรักษาคุณค่าและเพิ่มมูลค่าให้กับทุนทางวัฒนธรรม

ขั้นที่ 4 นำประสบการณ์มาสื่อสาร (Communicating Experience) เป็นขั้นที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนแนวคิดและประสบการณ์จากการสร้างสรรค์ผลงานของตน ร่วมกับกลุ่มเพื่อน ครูผู้สอน และชุมชนรับฟังความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ มาใช้ดำเนินการแก้ไข ปรับปรุง พัฒนางาน และการเรียนรู้ของตนเองให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น

1.2.3.4 วงจรรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา (4Cs MODEL)

จากกระบวนการเรียนรู้ทั้ง 4 ขั้น ซึ่งประกอบด้วย ขั้นที่ 1 เรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning) ขั้นที่ 2 สร้างสรรค์ร่วมคิด (Cooperative Thinking) ขั้นที่ 3 ประดิษฐ์นวัตกรรม (Creative Innovation) และขั้นที่ 4 นำประสบการณ์มาสื่อสาร (Communicating Experience) ผู้วิจัยได้กำหนดภาพร่างรูปแบบการเรียนรู้ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงกระบวนการเรียนรู้ทั้ง 4 ขั้นที่เชื่อมโยงกันเป็นวงจร และดำเนินการต่อเนื่องอย่างเป็นลำดับทั้ง 4 ขั้น ในแต่ละสัปดาห์ของการเรียนรู้ รายละเอียดตามภาพประกอบ 4



ภาพประกอบ 4 วงจรรูปแบบการเรียนรู้ 4Cs MODEL

1.2.3.5 กำหนดบทบาทของผู้เรียน ผู้สอน และชุมชน ในกระบวนการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา รายละเอียดแสดงในตาราง 7 ดังนี้

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงผลกระทบของการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการเรียนการสอนของครูผู้สอนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในโรงเรียนประถมศึกษาแห่งหนึ่ง โดยมีการเก็บข้อมูลจากครูผู้สอนและนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 20 คน โดยใช้แบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์เป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล ผลการวิจัยพบว่าครูผู้สอนส่วนใหญ่มีความรู้และทักษะในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการเรียนการสอนในระดับที่พอใช้ แต่ยังไม่มีความรู้และทักษะในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการเรียนการสอนในระดับที่ดีมาก นอกจากนี้ยังพบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีความรู้และทักษะในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการเรียนการสอนในระดับที่พอใช้ แต่ยังไม่มีความรู้และทักษะในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการเรียนการสอนในระดับที่ดีมาก

หัวข้อ	ผู้วิจัย	ผู้ร่วมวิจัย	ผู้ให้ข้อมูล
1. ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ	ผู้วิจัยมีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศในระดับที่พอใช้	ผู้ร่วมวิจัยมีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศในระดับที่พอใช้	ผู้ให้ข้อมูลมีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศในระดับที่พอใช้
2. ทักษะในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	ผู้วิจัยมีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศในระดับที่พอใช้	ผู้ร่วมวิจัยมีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศในระดับที่พอใช้	ผู้ให้ข้อมูลมีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศในระดับที่พอใช้
3. ผลการเรียนรู้	ผู้วิจัยมีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศในระดับที่พอใช้	ผู้ร่วมวิจัยมีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศในระดับที่พอใช้	ผู้ให้ข้อมูลมีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศในระดับที่พอใช้
4. ปัญหาในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	ผู้วิจัยมีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศในระดับที่พอใช้	ผู้ร่วมวิจัยมีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศในระดับที่พอใช้	ผู้ให้ข้อมูลมีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศในระดับที่พอใช้
5. ข้อเสนอแนะ	ผู้วิจัยมีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศในระดับที่พอใช้	ผู้ร่วมวิจัยมีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศในระดับที่พอใช้	ผู้ให้ข้อมูลมีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศในระดับที่พอใช้

1.2.3.6 จัดทำแผนการเรียนรู้ ซึ่งเป็นแนวทางสำคัญในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยนำกระบวนการเรียนรู้ทั้ง 4 ขั้น มาออกแบบการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับหลักการของรูปแบบการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองโดยการเรียนรู้จากชุมชน เน้นการสร้างประสบการณ์ภายใต้สถานการณ์จริง สามารถนำองค์ความรู้ไปใช้พิจารณา ประเมิน นำเสนอ และตัดสินใจ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริง กำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยในแต่ละแผนการเรียนรู้ประกอบด้วยสาระสำคัญ ได้แก่ จุดประสงค์การเรียนรู้ พฤติกรรมบ่งชี้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อและแหล่งเรียนรู้ ภาระงานและชิ้นงาน การประเมินผลการเรียนรู้ ซึ่งการวางแผนในแต่ละหน่วยการเรียนรู้จะช่วยให้การเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นไปตามลำดับขั้นอย่างมีประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดระยะเวลาของการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้ ๕ สัปดาห์ ประกอบด้วย 5 หน่วยการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เปิดใจเรียนรู้เตรียมตัวสู่ชุมชน

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ทูทางวัฒนธรรมดงละคร ทูชาติ ทูแผ่นดิน

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ร่วมมือสร้างฝัน ร่วมกันพัฒนา

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 ต่อยอด ต่อเติม เสริมสร้างมูลค่า

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 สืบสานภูมิปัญญา รู้คุณค่าทูทางวัฒนธรรม

1.2.3.7 เครื่องมือประเมินผลการเรียนรู้ ประกอบด้วย

1) แบบประเมินความสามารถในการใช้ทูทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ เป็นแบบตรวจสอบรายการความสามารถ (Performance Evaluation Checklist) สำหรับการประเมินผู้เรียนโดยผู้วิจัย ผู้ช่วยสอน และสำหรับผู้เรียนประเมินตนเอง มี 3 ด้าน ประกอบด้วย 1) ด้านการจัดการความรู้ทูทางวัฒนธรรมในชุมชน 2) ด้านการสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ทูทางวัฒนธรรมของชุมชน และ 3) ด้านการสื่อสารและนำเสนอคุณค่าทูทางวัฒนธรรมของชุมชน (รายละเอียดการพัฒนาแบบประเมินความสามารถในการใช้ทูทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ แสดงในขั้นตอนที่ 2)

2) แบบประเมินสะท้อนคิด มีลักษณะเป็นข้อคำถามให้ผู้เรียนเขียนบรรยาย แสดงความคิดเห็น และอธิบายในสิ่งที่ตนเองได้เรียนรู้ มี 6 ประเด็น ประกอบด้วย 1) สิ่งที่ได้เรียนรู้ 2) วิธีที่ผู้เรียนใช้ในการเรียนรู้ 3) ความรู้สึกต่อสิ่งที่ได้เรียนรู้ 4) ปัญหาที่พบในการเรียนรู้ 5) ความพึงพอใจและความประทับใจที่ได้จากการเรียนรู้ และ 6) การนำสิ่งที่เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

3) แบบประเมินการนำเสนอผลงาน เป็นแบบประเมินสำหรับผู้เรียน ผู้วิจัย ผู้สอน และชุมชนประเมินผลงานในสัปดาห์สุดท้ายของการจัดกิจกรรม มีลักษณะเป็นข้อรายการประเมินแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) รายละเอียด ประกอบด้วย 1) อธิบายข้อมูลและเนื้อหาได้อย่างถูกต้อง 2) นำเสนอแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างชัดเจน 3) วิธีการสื่อสารและนำเสนอมีความแปลกใหม่ น่าสนใจ 4) ผลงาน มีความสมบูรณ์ สะท้อนการใช้ทุนทางวัฒนธรรม และ 5) เกิดคุณค่าและประโยชน์กับชุมชน

4) แบบบันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีลักษณะเป็นข้อคำถาม ใช้สำหรับผู้สอนบันทึกข้อมูลหลังการจัดกิจกรรมทุกสัปดาห์ มีรายละเอียด ประกอบด้วย 1) ผลการจัดกิจกรรม 2) สิ่งที่เป็นจุดเด่นของการจัดกิจกรรมครั้งนี้ 3) ปัญหาและอุปสรรค และ 4) สิ่งที่ต้องพัฒนา/ปรับปรุงแก้ไข

1.2.4 การจัดทำคู่มือรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

คู่มือรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา จัดทำขึ้นสำหรับใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ตามความมุ่งหมายของรูปแบบการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น มีรายละเอียดประกอบด้วย 1) สภาพปัญหาและความจำเป็น 2) หลักการของรูปแบบการเรียนรู้ 3) วัตถุประสงค์ของรูปแบบการเรียนรู้ 4) องค์ประกอบและพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ 5) ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม 6) กิจกรรมตามรูปแบบการเรียนรู้ 7) แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 8) บทบาทของผู้เรียน ผู้สอน และชุมชน ตามรูปแบบการเรียนรู้ 9) เครื่องมือประเมินผลการเรียนรู้ 10) การประเมินผลการเรียนรู้

1.2.5 การตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบการเรียนรู้ ฯ โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 2 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม จำนวน 2 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านวัดประเมินผล จำนวน 1 ท่าน ดำเนินการระหว่างเดือน กุมภาพันธ์ - มีนาคม 2564

1.2.5.1 เกณฑ์การคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญเพื่อประเมินความเหมาะสมและความสอดคล้องของร่างรูปแบบการเรียนรู้ ฯ

1) ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอกใน ด้านที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม มีตำแหน่งทางวิชาการไม่น้อยกว่าผู้ช่วยศาสตราจารย์ เป็นอาจารย์



228029971

ผู้สอนในระดับมหาวิทยาลัย มีประสบการณ์ในการสอน การวิจัย และการทำงานด้านวัฒนธรรม ไม่น้อยกว่า 5 ปี

2) ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอกในด้านที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา มีตำแหน่งทางวิชาการไม่น้อยกว่าผู้ช่วยศาสตราจารย์ เป็นอาจารย์ผู้สอนในระดับมหาวิทยาลัย มีประสบการณ์ในการสอน การวิจัย ด้านการพัฒนาหลักสูตรและการสอน ไม่น้อยกว่า 5 ปี

3) ผู้เชี่ยวชาญด้านวัดและประเมินผล สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอกในด้านที่เกี่ยวข้องกับการวัดและประเมินผล มีความรู้และประสบการณ์ในด้านการวัด ประเมินผลการเรียนรู้ การประเมินเครื่องมือวิจัยทางการศึกษา ไม่น้อยกว่า 5 ปี

1.2.5.2 การประเมินความเหมาะสมของร่างรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตร ตามเกณฑ์ที่กำหนด พิจารณาความเหมาะสมขององค์ประกอบและขั้นตอนของร่างรูปแบบการเรียนรู้ ฯ ตลอดจนให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับร่างรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา เกณฑ์การตัดสินคุณภาพของร่างรูปแบบการเรียนรู้ด้านความเหมาะสมคือ ถ้าค่าเฉลี่ยของความคิดเห็นมีค่าตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป ถือว่าร่างรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา มีคุณภาพสามารถนำไปทดลองใช้ได้ แต่ถ้าผลการประเมินอยู่ในระดับเหมาะสมปานกลางถึงเหมาะสมน้อยที่สุดคือ มีคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่า 3.50 ต้องทำการปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ผลการประเมินความเหมาะสมของร่างรูปแบบ ฯ โดยผู้เชี่ยวชาญมีค่าอยู่ระหว่าง 4.40-5.00

1.2.5.3 การประเมินความสอดคล้องของร่างรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่านตามเกณฑ์ที่กำหนด พิจารณาดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ซึ่งเกณฑ์การตัดสินคุณภาพของร่างรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ควรมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ในแต่ละข้อมากกว่าหรือเท่ากับ 0.60 ถือว่าร่างรูปแบบการเรียนรู้ ฯ ที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพสามารถนำไป

ทดลองใช้ได้ แต่หากพบว่าค่าดัชนีความสอดคล้องมีค่าน้อยกว่า 0.60 ผู้วิจัยจะนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงร่างรูปแบบต่อไป ผลการประเมินความสอดคล้องของร่างรูปแบบการเรียนรู้ฯ มีค่าอยู่ระหว่าง 0.80-1.00

1.2.6 ปรับปรุงแก้ไขร่างรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา และเครื่องมือประเมินผลการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

1.3 เครื่องมือที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพร่างรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

การตรวจสอบคุณภาพร่างรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาเครื่องมือที่ใช้ คือ แบบประเมินคุณภาพร่างรูปแบบการเรียนรู้ แบ่งเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 แบบประเมินความเหมาะสมของร่างรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัศึกษามีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และ น้อยที่สุด โดยมีค่าคะแนนเป็น 5, 4, 3, 2, 1 ตามลำดับ คำนวณหาค่าเฉลี่ยของคะแนนความเหมาะสมที่ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 คน ประเมินเป็นรายข้อแล้วนำมาเทียบกับเกณฑ์แปลผล แบ่งเป็น 5 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด, 2555) ดังนี้

4.50 - 5.00 หมายถึง	ความเหมาะสมมากที่สุด
3.50 - 4.49 หมายถึง	ความเหมาะสมมาก
2.50 - 3.49 หมายถึง	ความเหมาะสมปานกลาง
1.50 - 2.49 หมายถึง	ความเหมาะสมน้อย
1.00 - 1.49 หมายถึง	ความเหมาะสมน้อยที่สุด

ตอนที่ 2 แบบประเมินความสอดคล้องของร่างรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาเป็นแบบประเมินที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นจากการศึกษารายละเอียดขององค์ประกอบของร่างรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา แล้วนำมากำหนดประเด็น

สำคัญที่ต้องประเมินและเขียนคำถามให้ครอบคลุมประเด็นเหล่านั้น แบบประเมินความสอดคล้อง มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 3 ระดับ มีลักษณะการให้คะแนน คือ

+1 หมายถึง ส่วนประกอบต่างๆ ของร่างรูปแบบการเรียนรู้ ๔ กับเนื้อหาในแต่ละองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้ ๔ มีความสอดคล้องกัน

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าส่วนประกอบต่าง ๆ ของร่างรูปแบบการเรียนรู้ ๔ กับเนื้อหาในแต่ละองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้ ๔ มีความสอดคล้องกัน

-1 หมายถึง ส่วนประกอบต่าง ๆ ของร่างรูปแบบการเรียนรู้ ๔ กับเนื้อหาในแต่ละองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้ ๔ ไม่มีความสอดคล้องกัน

นำแบบประเมินความเหมาะสมและสอดคล้องของร่างรูปแบบการเรียนรู้ โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา ความเหมาะสมของข้อคำถาม และปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะก่อนนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบคุณภาพร่างรูปแบบการเรียนรู้ ๔

1.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

1.4.1 การประเมินความเหมาะสมของร่างรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

1.4.2 การประเมินความสอดคล้องของร่างรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ใช้การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence หรือ IOC) โดยใช้สูตรการคำนวณ ดังนี้

$$IOC = \sum R/N$$

IOC = หมายถึง ดัชนีความสอดคล้อง

$\sum R$ = หมายถึง ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N = หมายถึง จำนวนของผู้เชี่ยวชาญ

1.4.3 ข้อมูลที่ได้จากข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) สรุปข้อมูล และปรับปรุงแก้ไขร่างรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อ



เสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ตามที่ผู้เชี่ยวชาญให้ข้อเสนอแนะก่อนนำไปศึกษานำร่อง (Pilot Study)

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาเครื่องมือประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

2.1 วัตถุประสงค์

2.1.1 เพื่อสร้างแบบประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

2.1.2 เพื่อตรวจสอบคุณภาพของแบบประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

2.2 วิธีการดำเนินการวิจัย

2.2.1 นำนิยามความหมาย องค์ประกอบ และพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่ได้จากการศึกษาในระยที่ 1 มาสร้างแบบประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยมีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการความสามารถ (Performance Evaluation Checklist) 4 ระดับ เพื่อประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ ทั้ง 3 องค์ประกอบ 16 พฤติกรรมบ่งชี้ ดังนี้ องค์ประกอบที่ 1 การจัดการความรู้ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน มี 8 พฤติกรรมบ่งชี้ องค์ประกอบที่ 2 การสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน มี 4 พฤติกรรมบ่งชี้ องค์ประกอบที่ 3 การสื่อสารและนำเสนอคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน มี 4 พฤติกรรมบ่งชี้ โดยแบบประเมินนี้จะนำไปใช้กับผู้ประเมิน 3 กลุ่ม ได้แก่ ประเมินผู้เรียนโดยผู้วิจัย ผู้ช่วยสอน และสำหรับผู้เรียนประเมินตนเอง

2.2.2 นำเกณฑ์การประเมินที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบพิจารณาความถูกต้องเหมาะสม และนำมาปรับปรุงแก้ไข

2.2.3 ตรวจสอบคุณภาพของแบบประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ด้านความตรงตามเนื้อหา (Content Validity) ความถูกต้องเหมาะสมของเกณฑ์การประเมินและการใช้ภาษา โดยผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมจำนวน 3 ท่าน พิจารณาวเคราะห์ดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Item Objective Congruence: IOC)

2.2.4 นำผลการประเมินมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

ระยะที่ 3 การทดลองศึกษานำร่อง (Pilot Study) ร่างรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

ในขณะนี้เป็นการนำร่างรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา และเครื่องมือประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ ไปทดลองใช้กับนักเรียนที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1.1 วัตถุประสงค์

เพื่อตรวจสอบคุณภาพ ความเหมาะสม และความเป็นไปได้ในทางปฏิบัติของร่างรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

1.2 กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านนาคายกพิทยากร อำเภอบ้านนา จังหวัดนครนายก โดยขนาดโรงเรียน จำนวนผู้เรียน และลักษณะของผู้เรียนมีความใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง กำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้โปรแกรม G*Power กำหนดค่าอิทธิพล (Effect Size) เท่ากับ 0.50 ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.05 และกำหนดค่า Power เท่ากับ 0.90 ได้กลุ่มตัวอย่างเท่ากับ 28 คน

1.3 วิธีดำเนินการ

1.3.1 จัดเตรียมเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ประกอบด้วย คู่มือรูปแบบการเรียนรู้ ๖ แผนการเรียนรู้ และเครื่องมือประเมินผลการเรียนรู้

1.3.2 ดำเนินการทดลองศึกษานำร่องตามรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยมุ่งศึกษาความเป็นไปได้ในทางปฏิบัติของรูปแบบการเรียนรู้ ตลอดจนปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นโดยดำเนินการทดลองนำร่องให้เห็นถึงความเป็นไปได้ในวงจรของกระบวนการเรียนรู้ (4Cs) ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 2 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เปิดใจเรียนรู้ เตรียมตัวสู่ชุมชน และหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ทุนทางวัฒนธรรมดงละคร ทุนชาติ ทุนแผ่นดิน โดยจัดกิจกรรมในช่วงโม่งกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

จำนวน 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบ คาบละ 50 นาที ดำเนินการทดลองศึกษานำร่องระหว่างวันที่ 1-5 มีนาคม 2564

1.3.3 นำแบบประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาไปทดลองใช้ เพื่อพิจารณาความเป็นปรนัยของแบบประเมินใน ประเด็นของความเหมาะสม ความชัดเจน และลักษณะข้อคำถามแต่ละองค์ประกอบ ประเมิน ระดับค่าความเชื่อมั่น โดยให้ผู้เรียนประเมินตนเอง ผู้วิจัยประเมิน และผู้ช่วยสอนประเมิน วิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของแบบประเมินด้วยวิธีการคำนวณค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) ค่าความเชื่อมั่นของแบบประเมินความสามารถในการใช้ทุน ทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาอยู่ที่ 0.924

1.3.4 นำคะแนนประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่ผ่านการทดลองใช้ในข้อ 1.3.3 มาคำนวณค่าความเชื่อมั่น ระหว่างผู้ประเมิน (Inter Rater Reliability: IRR) ระหว่างผู้วิจัยกับผู้ช่วยสอน ระหว่างนักเรียนกับ ผู้วิจัย และระหว่างนักเรียนกับผู้ช่วยสอน ด้วยการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation Coefficient) ซึ่งมีเกณฑ์การพิจารณาระดับความ สอดคล้องระหว่างผู้ประเมิน ดังนี้

0.70 - 1.00	ความสอดคล้องดีมาก
0.40 - 0.69	ความสอดคล้องดี
0.00 - 0.39	ความสอดคล้องต่ำ

ผลความเชื่อมั่นระหว่างผู้ประเมิน ระหว่างผู้วิจัยกับผู้ช่วยสอนเท่ากับ 0.994 ระหว่างนักเรียนกับผู้วิจัยเท่ากับ 0.971 และระหว่างนักเรียนกับผู้ช่วยสอนเท่ากับ 0.956

1.3.5 นำผลที่ได้จากการศึกษานำร่องมาวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อปรับปรุงแก้ไขรูปแบบ การเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่าง สร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาให้มีความสมบูรณ์ เหมาะสม และพร้อมนำไปใช้ ในทางปฏิบัติกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างต่อไป

1.4 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษานำร่อง

1.4.1 คู่มือรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถใน การใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา



228029971

1.4.2 แผนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา จำนวน 2 หน่วยการเรียนรู้

1.4.3 เครื่องมือประเมินผลการเรียนรู้ ประกอบด้วย แบบประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา แบบประเมินสะท้อนคิด และแบบบันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

1.5.1 การวิเคราะห์ความเชื่อมั่น (Reliability) แบบประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา จากผู้เรียนประเมินตนเอง ผู้วิจัยประเมิน และผู้ช่วยสอนประเมิน ด้วยวิธีการคำนวณค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) และคำนวณค่าความเชื่อมั่นระหว่างผู้ประเมิน (Inter - Rater Reliability: IRR) ด้วยการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation Coefficient)

1.5.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ จากการทดลองศึกษานำร่อง ประกอบด้วย ข้อมูลด้านการจัดกิจกรรม ข้อมูลด้านเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม ข้อมูลด้านภาษาและการสื่อสาร ข้อมูลด้านการวัดประเมินผล ข้อมูลจากแบบประเมินสะท้อนคิด แบบบันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และข้อเสนอแนะเพิ่มเติม โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา ศึกษาสร้างข้อสรุปแบบอุปนัย ประเมินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งเป็นไปตามแผนลำดับขั้นของรูปแบบการเรียนรู้ ฯ พบปัญหาสำหรับบางกิจกรรมในเรื่องระยะเวลาที่ใช้ไม่เพียงพอ ผู้วิจัยนำข้อมูลมาปรับปรุงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีความเหมาะสม สอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้ต่อไป

ระยะที่ 4 การประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

นำรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่ผ่านการทดลองศึกษานำร่องไปทดลองใช้จริงกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเพื่อหาประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนรู้ ฯ ที่พัฒนาขึ้น ดังนี้



228029971

4.1 วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

4.2 แบบแผนการทดลอง

การดำเนินการทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา เป็นการวิจัยเชิงทดลองโดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มเดียววัดซ้ำ (One-Group Repeated Measured Design) ใช้การประเมินและเก็บข้อมูล 3 ระยะ คือ ระยะก่อนเรียน ระหว่างเรียน (สัปดาห์ที่ 3) และหลังเรียน (สัปดาห์ที่ 5) ตามภาพประกอบ 5



ภาพประกอบ 5 แสดงแบบแผนการทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้

4.3 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการวิจัย ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนปิยชาติพัฒนา ในพระราชูปถัมภ์ฯ จังหวัดนครนายก ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 107 คน 3 ห้องเรียน ซึ่งแต่ละห้องเรียนมีการจัดกลุ่มโดยความสามารถของนักเรียน โดยนักเรียนจะมีคุณลักษณะคล้ายคลึงกัน

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองรูปแบบการเรียนรู้ครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ใช้วิธีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยมีห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่มได้ 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 35 คน

4.4 พื้นที่ดำเนินการ

พื้นที่ทุนทางวัฒนธรรมสำหรับจัดประสบการณ์การเรียนรู้ครั้งนี้ คือ ชุมชนเมืองโบราณดงละคร ตำบลดงละคร อำเภอเมือง จังหวัดนครนายก

เมืองดงละคร เป็นชุมชนโบราณที่มีพัฒนาการจากชุมชนสมัยก่อนประวัติศาสตร์ช่วงปลาย แล้วค่อย ๆ มีการพัฒนาขึ้นเป็นชุมชนในสมัยวัฒนธรรมทวารวดีในช่วงพุทธศตวรรษที่ 13 (จารึก วิไลแก้ว, 2539) ซึ่งคำว่า “ดงละคร” ไม่ใช่ชื่อเดิมของเมืองโบราณดงละครแห่งนี้ แต่เป็นชื่อที่ตั้งขึ้นจากคนในถิ่น จากปากบอกเล่าที่ได้มีการเข้ามาอยู่อาศัยเมื่อราว 100 ปีมาแล้ว และนอกจากเมืองแห่งนี้จะมีชื่อเรียกว่าดงละครแล้ว ยังมีการเรียกชื่อว่า เมืองลับแลและสันคู ซึ่งชื่อเหล่านี้ล้วนปรากฏเป็นตำนานเรื่องเล่าของชาวบ้านที่เล่าสืบต่อกันมา และจากการประมวลเอกสารทางประวัติศาสตร์ ยังไม่พบการบันทึกเป็นหลักฐานอื่น นอกจากการกล่าวถึงตามลายลักษณ์อักษรในพระราชหัตถเลขาของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 เมื่อครั้งเสด็จประพาสมณฑลปราจีนบุรี ลงวันที่ 24 ธันวาคม พ.ศ.2451 ทรงเรียกเมืองโบราณแห่งนี้ว่า “ดงละคร” ซึ่งพระองค์ได้ตรัสว่า “..พระเจ้าแผ่นดินโบราณซึ่งประทับอยู่ที่ดงละคร...” (กรมศิลปากร, 2558, ฉลวย จารุภานนท์, 2516, น. 1-3)

เมืองโบราณดงละคร ตั้งอยู่ที่ตำบลดงละคร อำเภอเมือง จังหวัดนครนายก ห่างจากตัวเมืองจังหวัดนครนายกไปทางทิศตะวันออกเฉียงใต้ประมาณ 5 กิโลเมตร โดยเมืองโบราณดงละครตั้งอยู่บนเนินดินที่มีลักษณะค่อนข้างกลม เกิดจากการทับถมของดินตะกอนและกรวด บนเนื้อที่ประมาณ 6 กิโลเมตรสูงกว่าระดับน้ำทะเลประมาณ 10-20 เมตร ซึ่งบริเวณเนินดินแห่งนี้มีแหล่งน้ำสำคัญโดยรอบ คือ แม่น้ำนครนายกทางทิศเหนือ และคลองเหมืองซึ่งเป็นคลองสาขาของแม่น้ำนครนายกทางทิศตะวันออก นอกจากนี้ยังมีคลองสาขาโดยรอบ เช่น คลองดอนใหญ่ คลองบางอีกรว คลองเจ๊ก และคลองโพธิ์ เป็นต้น (กรมศิลปากร, 2536)

ดงละครเป็นเมืองโบราณที่มีตำนานเรื่องเล่า อันเป็นที่มาของชื่อ “ดงละคร” โดยกล่าวว่าเมื่อถึงคืนวันเพ็ญ 14-15 ค่ำ จะได้ยินเสียงดนตรีแว่วมากับสายลม โดยไม่สามารถรู้ได้ว่ามาจากทิศทางไหน เมื่อเดินตามเสียงไปเสียงก็หายจนไม่สามารถรู้ที่มา และบางตำนานก็กล่าวว่าดงละคร น่าจะมาจากคำว่า ดงนคร ซึ่งหมายถึงป่าดงรก้างที่เคยเป็นเมืองมาก่อน จึงทำให้มีร่องรอยสิ่งก่อสร้าง คูน้ำ คันดิน โดยทำไว้ป้องกันข้าศึก ให้เด็ก ๆ ได้อาศัยอยู่ในที่ปลอดภัยกลางเมือง ต่อมาเมื่อมีศึกใหญ่ ผู้คนกลับอพยพทิ้งเมืองในทันที ทำให้ทิ้งข้าวของเครื่องใช้ไว้มากมาย ซึ่งชื่อดงละคร หรือดงนครนี้เกิดขึ้นทีหลังเพื่ออธิบายโบราณสถานและโบราณวัตถุที่พบเห็นในดง (นิคม มุสิกคามะ, 2533) และด้วยอายุของเมืองโบราณดงละครกว่า 100 ปี โดยสามารถสืบข้อมูลย้อนหลังไปตั้งแต่ครั้งสมัยปลายกรุงศรีอยุธยาระหว่างสงครามไทย-พม่า เมื่อปี พ.ศ.2310 ภายหลังการเกิดสงครามผู้คนบางส่วนได้อพยพมาอาศัยอยู่ในบริเวณดงละคร เพราะมีสภาพเป็นป่าและหนองน้ำ ชาวบ้านที่อาศัยอยู่ในบริเวณนี้มีอาชีพทำการเกษตร ทำให้มีการขุดพบของ

โบราณเรื่อยมา จนกระทั่งในปี พ.ศ.2515 ได้มีการขุดแต่งเมืองโบราณดงละครอย่างเป็นทางการอีกครั้ง โดยนายพิสิฐ เจริญวงศ์ ซึ่งเป็นอาจารย์มหาวิทยาลัยศิลปากรในขณะนั้น ได้ดำเนินการขุดแต่งและอนุรักษ์เมืองนี้มาเป็นลำดับ กระทั่งปี พ.ศ. 2531 จึงมีการขุดค้นอีกครั้งและทำผังเมืองโบราณแห่งนี้ นับแต่นั้นมาเมืองโบราณดงละครจึงเป็นที่สนใจมากขึ้น มีการศึกษาค้นคว้าเพิ่มขึ้น สามารถเชื่อมโยงถึงการตั้งหลักแหล่งของมนุษย์ก่อนประวัติศาสตร์ และได้พบหลักฐานสำคัญที่แสดงถึงการอยู่อาศัยของผู้คนในพุทธศตวรรษที่ 13-15 เช่น พระพิมพ์เนื้อเงินศิลปะแบบทวารวดี เครื่องปั้นดินเผา เครื่องเคลือบสีน้ำตาล เครื่องถ้วยจีนสมัยราชวงศ์ถัง รวมทั้งลูกปัดแก้วหลายสี ลูกปัดแบบลูกตา ลูกปัดสลักสี ลูกปัดหินคาร์เนเลียนและอะเกต (กรมศิลปากร, 2558; ธงชัย สาโค , 2556)

ในปี พ.ศ.2532 สมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ได้รับสั่งให้กรมศิลปากรและจังหวัดนครนายกร่วมกันดำเนินการอนุรักษ์และพัฒนาเมืองดงละครแห่งนี้เพื่อให้เกิดประโยชน์ในทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม โดยสามารถสรุปการดำเนินงาน คือ ในปี พ.ศ. 2532-2533 สำรวจ ขุดค้น และทำผังเมืองโบราณนอกเมืองทางด้านทิศเหนือจำนวน 2 แห่ง โดยพบว่าบริเวณนอกเมืองโบราณริมดงละครด้านทิศตะวันตกมีทางน้ำเก่าและน่าจะเป็นแหล่งที่มีคนโบราณอาศัยอยู่เป็นจำนวนมาก ปี พ.ศ.2538 กรมศิลปากรได้ร่วมกับภาควิชาประวัติศาสตร์ คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ดำเนินการขุดค้นภายในเมืองและนอกเมือง ทำให้พบโบราณสถานเพิ่มขึ้นอีก 3 แห่ง โดยแยกเป็นนอกเมืองด้านทิศเหนือ 2 แห่ง และด้านหลังวัดสันติวัฒนามาราม อีก 1 แห่ง (เย็นจิต สุขวาสนะ, 2540) จากการศึกษาข้อมูลทำให้ทราบว่าเมืองโบราณดงละครมีผู้คนเข้ามาอยู่อาศัยเมื่อราวพุทธศตวรรษที่ 14-16 ร่วมวัฒนธรรมสมัยทวารวดี และอยู่อาศัยต่อเนื่องมาถึงพุทธศตวรรษที่ 16-18 ร่วมวัฒนธรรมแบบเขมรโบราณสมัยบาปวน-นครวัด มีการค้นพบโบราณสถานและโบราณวัตถุที่สร้างขึ้นเนื่องในพุทธศาสนาหลายรายการ นอกจากนี้กรมศิลปากรยังได้ดำเนินการอนุรักษ์และพัฒนาโบราณสถานของเมืองดงละคร ขุดแต่งและบูรณะโบราณสถานสระน้ำประจำทิศเหนือนอกเมืองโบราณดงละคร ขุดแต่งและบูรณะโบราณสถานประจำทิศตะวันตกนอกเมืองดงละคร และการขุดตรวจคูเมืองพร้อมขุดลอกปรับปรุงภูมิทัศน์ คูเมืองกำแพงดงละครโดยรอบ เพื่อใช้เป็นแหล่งน้ำให้เกิดประโยชน์สำหรับผู้คนที่อาศัยอยู่โดยรอบ

การดำเนินงานที่ผ่านมาได้พบหลักฐานโบราณคดีและพบโบราณวัตถุจำนวนมากทำให้การวิเคราะห์ตีความพัฒนาการทางวัฒนธรรมของชุมชนเมืองโบราณดงละครมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น (กรมศิลปากร, 2558) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็น

ฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษา ได้กำหนดให้เมืองโบราณดงละครเป็นพื้นที่การศึกษาทุนทางวัฒนธรรม ซึ่งมีความเหมาะสมในการเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมที่สำคัญของจังหวัดนครนายก เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ตลอดจนนำคุณค่า ความรู้ ประสบการณ์ที่ได้รับมาใช้ในการต่อยอด สร้างสรรค์ และพัฒนาให้เกิดประโยชน์กับตนเองและชุมชน

4.5 วิธีดำเนินการ

4.5.1 ประสานงานและชี้แจงรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยและการจัดกิจกรรมกับผู้อำนวยการโรงเรียนปิยะชาติพัฒนา ในพระราชูปถัมภ์ ฯ

4.5.2 ประสานงาน ชี้แจงรายละเอียด และประชุมเตรียมความพร้อมเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กับผู้นำและคนในชุมชนเมืองโบราณดงละคร อำเภอเมือง จังหวัดนครนายก ซึ่งเป็นแหล่งเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้

4.5.3 ขอความยินยอมจากนักเรียนกลุ่มตัวอย่างเพื่อทำการวิจัย โดยอธิบายวัตถุประสงค์ของการวิจัย วิธีการวิจัย ระยะเวลาและรูปแบบการจัดกิจกรรม ความเสี่ยง ผลกระทบ การถอนตัวจากการวิจัย โดยให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมโครงการวิจัยศึกษารายละเอียดจากเอกสาร ผู้วิจัยอธิบายและตอบข้อซักถาม พร้อมให้ลงลายมือชื่อเข้าร่วมโครงการวิจัย ทั้งนี้ ข้อมูลที่ได้จากการวิจัยจะนำเสนอในภาพรวม กำหนดรหัสของผู้ให้ข้อมูลโดยไม่ระบุชื่อและนามสกุล

4.5.4 ชี้แจงรายละเอียดและวัตถุประสงค์กับผู้ช่วยสอนเพื่อเตรียมความพร้อม และทำความเข้าใจร่วมกันเกี่ยวกับการจัดกิจกรรม กระบวนการจัดการเรียนรู้ และการประเมินผลผู้เรียน

4.5.5 จัดเตรียมเอกสาร เครื่องมือประเมินผลการเรียนรู้ ได้แก่ รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ คู่มือรูปแบบการเรียนรู้ แบบประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ แบบประเมินสะท้อนคิด แบบประเมินการนำเสนอผลงาน และแบบบันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

4.5.6 จัดประชุมชี้แจงวัตถุประสงค์และทำความเข้าใจร่วมกันเกี่ยวกับรายละเอียดต่าง ๆ กับนักเรียนที่เข้าร่วมทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

4.5.7 ดำเนินการทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา



228029971

SWU iThesis gss81120034 dissertation / recv: 29092564 12:01:30 / seq: 30

ในภาคเรียน ที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ในช่วงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนและกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ พื้นที่ดำเนินการ คือ โรงเรียนปิยชาติพัฒนา ในพระราชูปถัมภ์ฯ และ ชุมชนเมืองโบราณดงละคร ระหว่างวันที่ 8 มีนาคม-10 เมษายน 2564 ใช้ระยะเวลาในการทดลอง 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบ คาบละ 50 นาที

4.5.8 การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา แบบประเมินสะท้อนคิด แบบประเมินการนำเสนอผลงาน แบบบันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ร่วมกับการสังเกตและการสัมภาษณ์ โดยเก็บข้อมูลก่อนการทดลอง ระหว่างการทดลอง และหลังการทดลอง โดยให้ผู้เรียนประเมินตนเอง ผู้วิจัยประเมิน และผู้ช่วยสอนประเมิน

4.5.9 รวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลทั้งก่อน ระหว่าง และหลังการทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้เพื่อประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ตามเกณฑ์ที่กำหนด ประกอบด้วย

1) ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนตามรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา เมื่อสิ้นสุดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2) ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของผู้เรียนตามช่วงระยะเวลาการใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ก่อน ระหว่าง และหลังการใช้รูปแบบการเรียนรู้ฯ เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4.5.10 การปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ด้วยการนำข้อมูลที่เป็นปัญหาและอุปสรรคในการใช้รูปแบบการเรียนรู้ ความคิดเห็นของผู้เรียน ความคิดเห็นของผู้นำและคนในชุมชน ตลอดจนข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้องหลังการทดลอง มาปรับปรุงรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ให้มีประสิทธิภาพและมีคุณภาพมากขึ้น



228029971

4.6 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองรูปแบบการเรียนรู้

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ประกอบด้วย

- 1) คู่มือรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา
- 2) เครื่องมือประเมินผลการเรียนรู้ ได้แก่ แบบประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา แบบประเมินสะท้อนคิด แบบประเมินการนำเสนอผลงาน และแบบบันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

4.7 การวิเคราะห์ข้อมูล

4.7.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยแบบทางเดียวที่มีการวัดซ้ำ (One-Way Repeated Measure ANOVA)

4.7.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ได้แก่ ข้อมูลจากการสังเกต การสัมภาษณ์ และการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินสะท้อนคิดและแบบบันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จุดเด่น และจุดที่ควรพัฒนาของรูปแบบการเรียนรู้ ปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินงาน ด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อตีความและสร้างข้อสรุปแบบอุปนัย (Analytic Induction)

โดยสรุปภาพรวมของกระบวนการวิจัยและพัฒนาในการวิจัยครั้งนี้ รายละเอียดดังแสดงในตาราง 8 ดังนี้

ตาราง 8 ระยะของการพัฒนาในรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์
สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

ระยะการวิจัย	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	แหล่งข้อมูล	ผลที่ได้รับ
1. การศึกษาองค์ประกอบ ความสามารถในการใช้ทุนทาง วัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของ นักเรียนระดับมัธยมศึกษา	ขั้นตอนที่ 1 1. เพื่อสังเคราะห์นิยาม และ องค์ประกอบความสามารถในการใช้ ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์	ขั้นตอนที่ 1 1. ศึกษาวิเคราะห์แนวคิดทฤษฎี จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 2. กำหนดกรอบความสามารถในการใช้ ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์	1. เอกสารและงานวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับทุนทางวัฒนธรรม การให้ทุนทางวัฒนธรรม 2. ผู้ให้ข้อมูลด้านวัฒนธรรม ทุนทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญา ท้องถิ่น	1. นิยามของความสามารถใน การใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่าง สร้างสรรค์ 2. องค์ประกอบ และพฤติกรรม บ่งชี้ความสามารถในการใช้ทุน ทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา
ขั้นตอนที่ 2 1. เพื่อยืนยันนิยาม และองค์ประกอบ 2. เพื่อกำหนดพฤติกรรมบ่งชี้ 3. เพื่อสร้างข้อสรุปนิยาม องค์ประกอบ และพฤติกรรมบ่งชี้	ขั้นตอนที่ 2 1. เพื่อสังเคราะห์นิยาม และองค์ประกอบ 2. เพื่อกำหนดพฤติกรรมบ่งชี้ 3. เพื่อสร้างข้อสรุปนิยาม องค์ประกอบ และพฤติกรรมบ่งชี้	ขั้นตอนที่ 2 1. สอดทานนิยาม และสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูล จากผู้ให้ข้อมูลกลุ่มที่ 1 4. สรุปและกำหนดนิยาม องค์ประกอบ พฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการทุน ทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์	3. ผู้ให้ข้อมูลกลุ่มที่ 1 และกลุ่ม ที่ 2 ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้าน วัฒนธรรม	
	ขั้นตอนที่ 2 นำไปให้ผู้ให้ข้อมูลกลุ่มที่ 2 ประเมิน เพื่อยืนยันนิยาม องค์ประกอบ และ พฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการใช้ ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของ นักเรียนระดับมัธยมศึกษา			

ระยะการวิจัย	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	แหล่งข้อมูล	ผลที่ได้รับ
3. การทดลองศึกษา นำร่อง (Pilot study) ว่างรูปฐานการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์	เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบการนำไปเป็นแบบจำลองที่เหมาะสม	1. จัดเตรียมเครื่องมือประเมินและคู่มือการเก็บข้อมูล 2. ทดลองศึกษา นำร่องกับนักเรียนที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง 3. นำแบบประเมินนี้ไปทดลองใช้ 4. วิเคราะห์ความเชื่อมโยงของแบบประเมิน 5. นำผลการทดลองศึกษา นำร่องมาวิเคราะห์ปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการเรียนรู้ให้มีความเหมาะสม	1. ครูผู้ร่วมสอน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 2. นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง	1. ข้อมูล ปัญหา อุปสรรค ซึ่งเป็นผลจากการศึกษา นำร่อง 2. ผลการวิเคราะห์ความเชื่อมโยงของแบบประเมิน 3. การปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการเรียนรู้ คู่มือรูปแบบการเรียนรู้ และแบบประเมิน

ตาราง 8 (ต่อ)

ระยะการวิจัย	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	แหล่งข้อมูล	ผลที่ได้รับ
4. การประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์	ขั้นตอนที่ 1 เพื่อศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้ ขั้นตอนที่ 2 เพื่อประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนรู้	ขั้นตอนที่ 1 1. ประสานงานและชี้แจงรายละเอียดกับโรงเรียน ชุมชน ผู้เรียน และผู้ช่วยสอน 2. ดำเนินการทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น 3. เก็บรวบรวมข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูลก่อน ระหว่าง หลังการทดลอง ขั้นตอนที่ 2 1. วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ จากการเปรียบเทียบคะแนนก่อน ระหว่าง และหลังการเรียนรู้ 2. วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ จากการสังเกต สัมภาษณ์ แบบประเมินสะท้อนคิด แบบบันทึกหลังการเรียนรู้ 3. นำผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ มาคิดเห็นข้อเสนอแนะ ปรับปรุงรูปแบบการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพและมีคุณภาพมากขึ้น	1. ผู้วิจัย 2. ผู้ช่วยสอน 3. นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง 4. คนในชุมชนที่เข้าร่วมกิจกรรม 5. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณที่ได้จากการทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้ 5. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากการทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้	1. ค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของกลุ่มตัวอย่าง 2. ผลการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนรู้ทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ

บทที่ 4

ผลการศึกษา

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อ 1) ศึกษาองค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา 2) พัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา และ 3) ศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

การดำเนินงานวิจัยใช้กระบวนการวิจัยพัฒนา (Research & Development) ซึ่งแบ่งรายงานผลการดำเนินการออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ผลการศึกษาองค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

ส่วนที่ 2 ผลการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

ส่วนที่ 3 ผลการทดลองศึกษานำร่อง (Pilot Study) ร่างรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

ส่วนที่ 4 ผลการประเมินประสิทธิผลและปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

มีรายละเอียดผลการดำเนินงาน ดังนี้



228029971

ส่วนที่ 1 ผลการศึกษาองค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

ในส่วนนี้ผู้วิจัยได้แบ่งการรายงานผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 2 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 ผลการศึกษานิยามความหมายและองค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา และ ตอนที่ 2 ผลการยืนยันนิยามความหมายองค์ประกอบ และพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา มีรายละเอียดดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษานิยามความหมาย และองค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

1.1 ผลการวิเคราะห์ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์จากการวิเคราะห์เอกสาร

ผลการวิเคราะห์เอกสาร นโยบายด้านวัฒนธรรม แผนยุทธศาสตร์ชาติด้านวัฒนธรรม ตำรา บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทุนทางวัฒนธรรมทั้งในประเทศและต่างประเทศ โดยสืบค้นจากห้องสมุด หอสมุดกลาง สำนักงานวิทยทรัพยากร และฐานข้อมูล TCI (Thai Journal Citation Index Centre) ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2552 - 2563 จำนวน 8 เล่ม และฐานข้อมูล Google Scholar ตั้งแต่ปี ค.ศ. 2009 - 2020 จำนวน 15 เล่ม เกี่ยวข้องกับการใช้ทุนทางวัฒนธรรม โดยสามารถสรุปนิยามของทุนทางวัฒนธรรมที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้ดังนี้

ทุนทางวัฒนธรรม หมายถึง สิ่งที่เกี่ยวข้องกับองค์ความรู้และภูมิปัญญาของชุมชนที่มีการสั่งสมและสืบทอดต่อกันมาจากอดีต มีคุณค่าและความสำคัญ สะท้อนให้เห็นรูปแบบของวิถีชีวิตที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน สามารถนำไปใช้ต่อยอด สร้างสรรค์ พัฒนาเพื่อให้เกิดมูลค่าและประโยชน์ ปรากฏในรูปแบบที่จับต้องได้ ได้แก่ โบราณสถาน โบราณวัตถุ และรูปแบบที่จับต้องไม่ได้ ได้แก่ เรื่องเล่า ความเชื่อ ตำนานประวัติศาสตร์ และการประกอบอาชีพของชุมชน

ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ หมายถึง พฤติกรรมการแสดงออกของผู้เรียนในการเรียนรู้ สร้างสรรค์ สื่อสารและนำเสนอทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนที่ได้จากการศึกษาอันเป็นองค์ความรู้และภูมิปัญญาที่สั่งสมจากอดีตไปใช้ต่อยอดให้เกิดประโยชน์เพื่อสร้างคุณค่าและมูลค่า ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ ดังนี้

องค์ประกอบที่ 1 ด้านการจัดการความรู้จากชุมชน หมายถึง การสืบค้น รวบรวม และจัดการข้อมูลความรู้ที่ได้จากการศึกษาโดยการสร้างความสัมพันธ์และการทำงาน

ร่วมกันกับคนในชุมชน สามารถนำข้อมูลมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ด้านคุณค่า แนวคิด และประโยชน์ของทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชน

องค์ประกอบที่ 2 ด้านการสร้างสรรค์ผลงาน หมายถึง การนำความรู้ ประสบการณ์ และแรงบันดาลใจที่ได้จากการศึกษาในชุมชน มาใช้ในการริเริ่มสร้างสรรค์ ออกแบบ และสร้างผลงานโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างรู้คุณค่า ประยุกต์ใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อสร้างนวัตกรรมที่เกิดประโยชน์ต่อตนเองและชุมชน

องค์ประกอบที่ 3 ด้านการสื่อสารและนำเสนอประสบการณ์ หมายถึง การสื่อสารข้อมูลความรู้ที่เกี่ยวกับทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน แลกเปลี่ยนแนวคิด และประสบการณ์ จากการสร้างสรรค์ผลงานโดยการนำเสนอและเผยแพร่

1.2 ผลการสอบทานนิยามความหมาย และองค์ประกอบของความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ โดยผู้เชี่ยวชาญ

ผลการสอบทานนิยามความหมาย และองค์ประกอบของความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ โดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า นิยามความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา หมายถึง พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความสามารถของผู้เรียนในการจัดการความรู้ สร้างสรรค์ผลงาน สื่อสารและนำเสนอคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน องค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ประกอบด้วย

องค์ประกอบที่ 1 การจัดการความรู้ทุนทางวัฒนธรรมจากชุมชน หมายถึง คุณลักษณะหรือการแสดงออกของผู้เรียนในการค้นคว้า สืบหาข้อมูลทุนทางวัฒนธรรมที่ตนเองสนใจ นำมาวิเคราะห์ประโยชน์ คุณค่า และการนำไปใช้ ผ่านการมีส่วนร่วมกับชุมชน

องค์ประกอบที่ 2 การนำความรู้มาสร้างผลงาน หมายถึง ความสามารถของผู้เรียนในการนำความรู้มาใช้ออกแบบและสร้างผลงานด้วยตนเอง ซึ่งผลงานนั้นต้องแสดงให้เห็นถึงเอกลักษณ์ของทุนทางวัฒนธรรมในชุมชนนั้น ๆ ต้องมีประโยชน์กับผู้สร้างผลงาน และมีประโยชน์กับชุมชน

องค์ประกอบที่ 3 การสื่อสารและนำเสนอผลงาน หมายถึง ความสามารถของผู้เรียนในการนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ในชุมชน ประสบการณ์จากการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน มาใช้ในการนำเสนอ อธิบาย แลกเปลี่ยนประโยชน์และคุณค่าที่ได้รับจากทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน

1.3 ข้อสรุปนิยามความหมาย องค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

จากผลการวิเคราะห์เอกสาร ผลการสอบทานนิยามความหมาย และองค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมทั้ง 7 ท่าน มีรายละเอียดดังตาราง 9 ดังนี้



จากตารางที่ 9 ทำให้ได้ข้อสรุปนิยามความหมาย องค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ดังนี้

1.3.1 ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา หมายถึง พฤติกรรมการแสดงออกของผู้เรียนถึงความสามารถในการบูรณาการความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะส่วนบุคคลในการจัดการความรู้ สร้างสรรค์ผลงาน สื่อสารและนำเสนอคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน

1.3.2 องค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา มี 3 องค์ประกอบ ดังนี้

องค์ประกอบที่ 1 การจัดการความรู้ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน (Wisdom Management of Local Cultural Capital) หมายถึง พฤติกรรมการแสดงออกของผู้เรียนถึงความสามารถในการสืบค้น จัดการ และแลกเปลี่ยนทุนทางวัฒนธรรมอันเป็นภูมิปัญญา โดยการเรียนรู้ร่วมกับชุมชน

องค์ประกอบที่ 2 การสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน (Creative Production Based on Local Cultural Capital) หมายถึง พฤติกรรมการแสดงออกของผู้เรียนถึงความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ ต่อยอด และใช้ทุนทางวัฒนธรรมในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีเอกลักษณ์ มีคุณค่า และเพิ่มมูลค่าให้กับทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชน

องค์ประกอบที่ 3 การสื่อสารและนำเสนอคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน (Communication about Value of Local Cultural Capital) หมายถึง พฤติกรรมการแสดงออกของผู้เรียนถึงความสามารถในการสื่อสารคุณค่า และเผยแพร่ผลงานจากการเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชน

นอกจากนี้ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 7 ท่าน ยังได้ให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับแนวทางออกแบบการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา สรุปได้ดังนี้

1) การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาเรียนรู้ สืบค้น และสร้างสรรค์ผลงานจากทุนทางวัฒนธรรมจากชุมชนที่ตนเองมีความสนใจเป็นสิ่งที่ดีมาก เพราะจะทำให้ผู้เรียนได้คัดเลือกสิ่งที่ตนเองมีความสนใจจริง ๆ ซึ่งจะช่วยให้บรรยากาศของการเรียนรู้ในชุมชนมีความสุข เป็นฐานสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจในการเรียนรู้



228029971

2) กิจกรรมการเรียนรู้ในชุมชนควรมีความหลากหลาย เน้นการมีส่วนร่วมจากทุกฝ่าย ผู้สอนและชุมชนทำหน้าที่สร้างแรงบันดาลใจ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิด เป็นที่ปรึกษาเมื่อผู้เรียนลงมือปฏิบัติด้วยตนเองและต้องการความช่วยเหลือหรือคำแนะนำ

3) การจัดกิจกรรมต้องเปิดโอกาสให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมด้วย ทั้งในด้านการเป็นผู้ให้ความรู้ คำแนะนำ ตลอดจนการให้ความเห็น สรุปกิจกรรมและประเมินผลงานของผู้เรียนว่าได้นำทุนทางวัฒนธรรมอะไรจากชุมชนไปใช้ และสร้างสรรค์ให้เกิดประโยชน์กับตนเอง และชุมชนได้อย่างไร สิ่งเหล่านี้คือประสบการณ์การเรียนรู้ที่สำคัญ

1.4 ผลการกำหนดพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

ผู้วิจัยนำข้อสรุปนิยามความหมาย องค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา และข้อมูลจากการสัมภาษณ์เพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 7 ท่าน มาวิเคราะห์เพื่อกำหนดพฤติกรรมบ่งชี้ตามองค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ทั้ง 3 องค์ประกอบ มีรายละเอียดตามตาราง 10

ตาราง 10 ผลการสังเคราะห์พฤติกรรมบ่งชี้ตามองค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

องค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา		พฤติกรรมบ่งชี้
องค์ประกอบที่ 1 การจัดการความรู้ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน หมายถึง พฤติกรรมการแสดงออกของผู้เรียนถึงความสามารถในการสืบค้น จัดการ และแลกเปลี่ยนทุนทางวัฒนธรรมอันเป็นภูมิปัญญา โดยการเรียนรู้ร่วมกับชุมชน	1.1 สามารถสืบค้นทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน	1.1.1 ผู้เรียนสามารถสังเกต และอธิบายสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมของชุมชนได้
	1.2 สามารถจัดการข้อมูลทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน	1.2.1 ผู้เรียนสามารถตั้งคำถาม และสัมภาษณ์ข้อมูลทางวัฒนธรรมจากสมาชิกในชุมชนได้
	1.3 สามารถเลือกแหล่งข้อมูล และใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นรวบรวม และบันทึกข้อมูลได้	1.3.1 ผู้เรียนสามารถเลือกแหล่งข้อมูล และใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นรวบรวม และบันทึกข้อมูลได้
องค์ประกอบที่ 2 การจัดการความรู้ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน หมายถึง พฤติกรรมการแสดงออกของผู้เรียนถึงความสามารถในการสืบค้น จัดการ และแลกเปลี่ยนทุนทางวัฒนธรรมอันเป็นภูมิปัญญา โดยการเรียนรู้ร่วมกับชุมชน	1.1 สามารถสืบค้นทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน	1.1.1 ผู้เรียนสามารถพิจารณาข้อมูล คัดเลือกและตัดสินใจอย่างมีเหตุผล
	1.2 สามารถจัดการข้อมูลทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน	1.2.1 ผู้เรียนสามารถจัดระบบข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล และนำเสนอข้อมูลได้
	1.3 สามารถเลือกแหล่งข้อมูล และใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นรวบรวม และบันทึกข้อมูลได้	1.2.3 ผู้เรียนสามารถประมวลความรู้ และสรุปผลจากการเรียนรู้ได้

ตาราง 10 (ต่อ)

องค์ประกอบความสามารถ ในการใช้ทุนทางวัฒนธรรม อย่างสร้างสรรค์ ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา	พฤติกรรมบ่งชี้
	1.3 สามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันระหว่างชุมชน 1.3.1 ผู้เรียนสามารถนำเสนอแนวทางการใช้ทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชนได้ 1.3.2 ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นได้
องค์ประกอบที่ 2 การสร้างสรรค์ผลงาน โดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน หมายถึง พฤติกรรมการแสดงออกของผู้เรียน ถึงความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ ต่อ ยอด และใช้ทุนทางวัฒนธรรมในการ สร้างสรรค์ผลงานที่มีเอกลักษณ์ มีคุณค่า และเพิ่มมูลค่าให้กับทุนทางวัฒนธรรม ร่วมกับชุมชน	2.1 สามารถคิดสร้างสรรค์ต่อยอดทุนทางวัฒนธรรม 2.1.1 ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์แนวทางการต่อยอดและพัฒนาทุนทางวัฒนธรรม ของชุมชนได้ 2.1.2 ผู้เรียนสามารถนำเสนอแนวคิดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้การต่อยอดทุนทาง วัฒนธรรมร่วมกับชุมชนได้อย่างหลากหลาย 2.2 สามารถใช้ทุนทางวัฒนธรรมสร้างสรรค์ผลงาน 2.2.1 ผู้เรียนสามารถออกแบบผลงานโดยประยุกต์ใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน ให้เกิด ประโยชน์ได้ 2.2.2 ผู้เรียนสามารถสร้างผลงานที่มีเอกลักษณ์ มีคุณค่า และเพิ่มมูลค่าให้กับทุน ทางวัฒนธรรมของชุมชนได้
องค์ประกอบที่ 3 การสื่อสารและ นำเสนอคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของ ชุมชน หมายถึง พฤติกรรมการแสดงออก ของผู้เรียนถึงความสามารถในการสื่อสาร คุณค่า และเผยแพร่ผลงานจากการเรียนรู้ทุน ทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชน	3.1 สามารถสื่อสารคุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ทุนทาง วัฒนธรรมร่วมกับชุมชน 3.1.1 ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์คุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ทุนทาง วัฒนธรรมร่วมกับชุมชนได้ 3.1.2 ผู้เรียนสามารถสื่อสารคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนที่ศึกษาได้ 3.2 สามารถเผยแพร่ผลงานที่แสดงถึงคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน 3.2.1 ผู้เรียนสามารถออกแบบการนำเสนอเพื่อสื่อสารคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของ ชุมชน ในรูปแบบที่หลากหลายได้ 3.2.2 ผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยีในการนำเสนอประสิทธิภาพ และเผยแพร่ ผลงานให้เกิดประโยชน์กับชุมชนได้



228029971

จากตาราง 10 ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ทั้ง 3 องค์ประกอบ มี 16 พฤติกรรมบ่งชี้ย่อย โดยองค์ประกอบที่ 1 ด้านการจัดการความรู้ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน มี 3 พฤติกรรมบ่งชี้ ประกอบด้วย สามารถสืบค้นทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน มี 3 พฤติกรรมบ่งชี้ย่อย สามารถจัดการข้อมูลทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน มี 3 พฤติกรรมบ่งชี้ย่อย และสามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันระหว่างชุมชน มี 2 พฤติกรรมบ่งชี้ย่อย โดยที่องค์ประกอบนี้มุ่งเน้นการพัฒนาในด้านความสามารถของผู้เรียนในการสืบค้นทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน การจัดการข้อมูลทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันระหว่างชุมชน องค์ประกอบที่ 2 ด้านการสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน มี 2 พฤติกรรมบ่งชี้ ประกอบด้วย สามารถคิดสร้างสรรค์ต่อยอดทุนทางวัฒนธรรม มี 2 พฤติกรรมบ่งชี้ย่อย และสามารถใช้ทุนทางวัฒนธรรมสร้างสรรค์ผลงาน มี 2 พฤติกรรมบ่งชี้ย่อย โดยที่องค์ประกอบนี้มุ่งเน้นการพัฒนาในด้านความสามารถของผู้เรียนในการคิดสร้างสรรค์ต่อยอดทุนทางวัฒนธรรม และการใช้ทุนทางวัฒนธรรมสร้างสรรค์ผลงาน องค์ประกอบที่ 3 ด้านการสื่อสารและนำเสนอคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน มี 2 พฤติกรรมบ่งชี้ ประกอบด้วย สามารถสื่อสารคุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชน มี 2 พฤติกรรมบ่งชี้ย่อย และสามารถเผยแพร่ผลงานที่แสดงถึงคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน มี 2 พฤติกรรมบ่งชี้ย่อย โดยที่องค์ประกอบนี้มุ่งเน้นการพัฒนาในด้านความสามารถของผู้เรียนในการสื่อสารคุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชน และการเผยแพร่ผลงานที่แสดงถึงคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน

ตอนที่ 2 ผลการยืนยันนิยามความหมาย องค์ประกอบ และพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

ผลจากการยืนยันความตรงเชิงเนื้อหา นิยามความหมาย องค์ประกอบ และพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม จำนวน 3 ท่าน นำมาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) พบว่ามีค่าความตรงเชิงเนื้อหาอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 แสดงว่านิยามความหมาย องค์ประกอบและพฤติกรรมบ่งชี้มีความสอดคล้องกันสามารถนำไปใช้ได้ รายละเอียดแสดงในตาราง 11



228029971

ตาราง 11 ผลการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของนิยามความหมาย องค์ประกอบ และ พฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับ มัธยมศึกษา

องค์ประกอบและพฤติกรรมบ่งชี้	ค่าIOC	แปลผล
องค์ประกอบที่ 1 การจัดการความรู้ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน หมายถึง พฤติกรรมการ แสดงออกของผู้เรียนถึงความสามารถในการสืบค้น จัดการ และแลกเปลี่ยนทุนทางวัฒนธรรมอันเป็น ภูมิปัญญา โดยการเรียนรู้ร่วมกับชุมชน	1.00	สอดคล้องดีมาก
1.1 สามารถสืบค้นทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน		
1.1.1 ผู้เรียนสามารถสังเกต และอธิบายสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมของชุมชนได้	1.00	สอดคล้องดีมาก
1.1.2 ผู้เรียนสามารถตั้งคำถาม และสัมภาษณ์ข้อมูลทุนทางวัฒนธรรมจากสมาชิกในชุมชนได้	1.00	สอดคล้องดีมาก
1.1.3 ผู้เรียนสามารถเลือกแหล่งข้อมูลและใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้น รวบรวม และบันทึก ข้อมูลได้	1.00	สอดคล้องดีมาก
1.2 สามารถจัดการข้อมูลทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน		
1.2.1 ผู้เรียนสามารถพิจารณาข้อมูล คัดเลือก และตัดสินใจอย่างมีเหตุผล	1.00	สอดคล้องดีมาก
1.2.2 ผู้เรียนสามารถจัดระบบข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล และนำเสนอข้อมูลได้	1.00	สอดคล้องดีมาก
องค์ประกอบและพฤติกรรมบ่งชี้	ค่าIOC	แปลผล
1.2.3 ผู้เรียนสามารถประเมินความรู้ และสรุปผลจากการเรียนรู้ได้	1.00	สอดคล้องดีมาก
1.3 สามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันระหว่างชุมชน		
1.3.1 ผู้เรียนสามารถนำเสนอแนวทางการใช้ทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชนได้	0.67	สอดคล้องดี
1.3.2 ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นได้	1.00	สอดคล้องดีมาก
องค์ประกอบที่ 2 การสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน หมายถึง พฤติกรรม การแสดงออกของผู้เรียนถึงความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ ต่อยอด และใช้ทุนทางวัฒนธรรมในการ สร้างสรรค์ผลงานที่มีเอกลักษณ์ มีคุณค่า และเพิ่มมูลค่าให้กับทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชน	1.00	สอดคล้องดีมาก
2.1 สามารถคิดต่อยอดสร้างสรรค์ทุนทางวัฒนธรรม		
2.1.1 ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์แนวทางการต่อยอดและพัฒนาทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนได้	1.00	สอดคล้องดีมาก
2.1.2 ผู้เรียนสามารถนำเสนอแนวคิดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้การต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชน ได้อย่างหลากหลาย	0.67	สอดคล้องดี
2.2 สามารถใช้ทุนทางวัฒนธรรมสร้างสรรค์ผลงาน		
2.2.1 ผู้เรียนสามารถออกแบบผลงานโดยประยุกต์ใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนให้เกิดประโยชน์ได้	1.00	สอดคล้องดีมาก
2.2.2 ผู้เรียนสามารถสร้างผลงานที่มีเอกลักษณ์ มีคุณค่า และเพิ่มมูลค่าให้กับทุนทางวัฒนธรรมของ ชุมชนได้	0.67	สอดคล้องดี



228029971

ตาราง 11 (ต่อ)

องค์ประกอบและพฤติกรรมบ่งชี้	ค่าIOC	แปลผล
องค์ประกอบที่ 3 การสื่อสารและนำเสนอคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน หมายถึง พฤติกรรมการแสดงออกของผู้เรียนถึงความสามารถในการสื่อสารคุณค่า และเผยแพร่ผลงานจากการเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชน	1.00	สอดคล้องดีมาก
3.1 สามารถสื่อสารคุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชน		
3.1.1 ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์คุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชนได้	1.00	สอดคล้องดีมาก
3.1.2 ผู้เรียนสามารถสื่อสารคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนที่ศึกษาได้	1.00	สอดคล้องดีมาก
3.2 สามารถเผยแพร่ผลงานที่แสดงถึงคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน		
3.2.1 ผู้เรียนสามารถออกแบบการนำเสนอ เพื่อสื่อสารคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนในรูปแบบที่หลากหลายได้	1.00	สอดคล้องดีมาก
3.2.2 ผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยีในการเผยแพร่ผลงานและนำเสนอประสบการณ์ให้เกิดประโยชน์กับชุมชนได้	1.00	สอดคล้องดีมาก

จากตาราง 11 พบว่าส่วนใหญ่ขององค์ประกอบและพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ที่ 1.00 หรือมีความสอดคล้องระดับดีมาก ยกเว้นข้อ 1.3.1 ข้อ 2.1.2 และข้อ 2.2.2 มีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ที่ 0.67 หรือมีความสอดคล้องในระดับดี

โดยมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมของผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

1) ความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงาน ในข้อ 2.2.2 การเพิ่มมูลค่าให้กับทุนทางวัฒนธรรม ผู้สอนควรระบุให้ชัดว่าอะไรคือการเพิ่มมูลค่า เพิ่มมูลค่าอย่างไร มีวิธีการอย่างไร สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาต้องอธิบายเพิ่มเติมให้มีความชัดเจนมากขึ้น

2) จากคำว่า “การนำเสนอประสบการณ์” ในข้อ 3.2.2 ให้แก้ไขเป็น “การนำเสนอประสบการณ์การเรียนรู้” จะทำให้ผู้เรียนสามารถอธิบาย หรือนำเสนอประเด็นที่ตนเองให้ความสนใจในขอบเขตที่กว้างมากขึ้น

3) พฤติกรรมบ่งชี้ในแต่ละข้อ ผู้สอนต้องประเมินความเหมาะสมของวัยกับความสามารถของผู้เรียนด้วย เพื่อให้การดำเนินกิจกรรมในแต่ละขั้นตอน ในแต่ละสัปดาห์สำเร็จตามวัตถุประสงค์ และบรรลุเป้าหมายของการวิจัย

4) ก่อนให้ผู้เรียนเข้าไปจัดกิจกรรมในชุมชน ควรกำหนดกรอบประเภทของทุนทางวัฒนธรรมให้มีความชัดเจน ทำให้การสืบค้นข้อมูลเป็นไปได้ง่าย เช่น ทุนทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ ทุนทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับสิ่งประดิษฐ์ สถาปัตยกรรม ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นภูมิปัญญาจากตัวบุคคล เป็นต้น

5) การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้สอนควรให้ความรู้ภาคทฤษฎีก่อนจนทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจว่าทุนทางวัฒนธรรมคืออะไร มีความสำคัญอย่างไร เพราะคำว่าทุนทางวัฒนธรรมผู้เรียนอาจจะยังไม่รู้จักหรือไม่คุ้นเคย ในขั้นตอนนี้ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ซักถามจนเกิดความเข้าใจร่วมกัน

6) ก่อนที่ผู้เรียนจะได้ลงพื้นที่เพื่อศึกษาเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน ผู้สอนควรให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะต่าง ๆ เช่น การสังเกต การตั้งคำถาม วิธีการสัมภาษณ์ การบันทึกข้อมูล การสรุปข้อมูล เป็นต้น โดยจัดกิจกรรมในห้องเรียนหรือในบริเวณโรงเรียนก่อน เพราะเมื่อนักเรียนเข้าไปเรียนรู้จากสถานการณ์จริงในชุมชน จะทำให้เขาสามารถดำเนินกิจกรรมในแต่ละขั้นได้ง่ายขึ้น รวดเร็วขึ้น หรือเมื่อพบเจอปัญหาอุปสรรค เพื่อนสมาชิกในกลุ่มจะได้ช่วยกันหาแนวทางแก้ไขปัญหา

7) ทุกกิจกรรมการเรียนรู้ต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองจากชุมชน และชุมชนต้องเข้ามามีส่วนร่วมทุกกระบวนการตั้งแต่เริ่มต้นการจัดกิจกรรมจนถึงขั้นประเมินผลและนำเสนอผลงาน

8) องค์ประกอบทั้ง 3 ด้านนี้เป็นองค์ประกอบที่จะนำไปสู่ขั้นตอนของการพัฒนาความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของผู้เรียนที่เป็นระบบ แต่ละองค์ประกอบมีความชัดเจนของพฤติกรรม ผู้สอนสามารถนำไปใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในชุมชนได้

ผู้วิจัยนำข้อมูลจากการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา นิยาม ความหมาย องค์ประกอบ และพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา และข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขนิยาม ความหมาย องค์ประกอบและพฤติกรรมบ่งชี้ให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น รายละเอียดผลการปรับปรุงนิยาม



228029971

ความหมาย องค์ประกอบ และพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา รายละเอียดแสดงในตาราง 12

ตาราง 12 แสดงผลการปรับปรุงนิยาม องค์ประกอบ และพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

นิยามความหมาย องค์ประกอบ และพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา (เดิม)	นิยามความหมาย องค์ประกอบ และพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา (หลังปรับปรุง)
นิยามเดิม พฤติกรรมแสดงออกของผู้เรียนในการเรียนรู้ สร้างสรรค์ สื่อสารและนำเสนอทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนที่ได้จากการศึกษาอันเป็นองค์ความรู้และภูมิปัญญาที่สั่งสมจากอดีตไปใช้ต่อยอดให้เกิดประโยชน์ เพื่อสร้างคุณค่าและมูลค่า	นิยามหลังปรับปรุง พฤติกรรมแสดงออกของผู้เรียนถึงความสามารถในการบูรณาการความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะส่วนบุคคลในการจัดการความรู้ สร้างสรรค์ผลงาน สื่อสาร และนำเสนอคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน
องค์ประกอบเดิม องค์ประกอบที่ 1 การจัดการความรู้จากชุมชน หมายถึง การสืบค้น รวบรวม และจัดการข้อมูลความรู้ที่ได้จากการศึกษาโดยการสร้างความสัมพันธ์และการทำงานร่วมกันกับคนในชุมชน สามารถนำข้อมูลมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้านคุณค่า แนวคิด และประโยชน์ของทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชน	องค์ประกอบหลังปรับปรุง องค์ประกอบที่ 1 การจัดการความรู้ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน หมายถึง พฤติกรรมแสดงออกของผู้เรียนถึงความสามารถในการสืบค้น จัดการ และแลกเปลี่ยนทุนทางวัฒนธรรมอันเป็นภูมิปัญญา โดยการเรียนรู้ร่วมกับชุมชน

ตาราง 12 (ต่อ)

นิยามความหมาย องค์ประกอบ และพฤติกรรม บ่งชี้ ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรม อย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา (เดิม)	นิยามความหมาย องค์ประกอบ และพฤติกรรม บ่งชี้ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรม อย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา (หลังปรับปรุง)
องค์ประกอบที่ 2 การสร้างสรรค์ผลงาน หมายถึง การนำความรู้ ประสบการณ์ และแรงบันดาลใจที่ได้จากการศึกษาในชุมชน มาใช้ในการริเริ่มสร้างสรรค์ ออกแบบ และสร้างผลงานโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรม อย่างรู้คุณค่า ประยุกต์ใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อสร้างนวัตกรรมที่เกิดประโยชน์ต่อตนเองและชุมชน	องค์ประกอบที่ 2 การสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน หมายถึง พฤติกรรม การแสดงออกของผู้เรียนถึงความสามารถในการคิด สร้างสรรค์ ต่อยอด และใช้ทุนทางวัฒนธรรมในการ สร้างสรรค์ผลงานที่มีเอกลักษณ์ มีคุณค่า และเพิ่มมูลค่าให้กับทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชน
องค์ประกอบที่ 3 การสื่อสารและนำเสนอ ประสบการณ์ หมายถึง การสื่อสารข้อมูลความรู้ที่ เกี่ยวกับทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน แลกเปลี่ยน แนวคิด และประสบการณ์จากการสร้างสรรค์ผลงาน โดยการนำเสนอและเผยแพร่	องค์ประกอบที่ 3 การสื่อสารและนำเสนอคุณค่า ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน หมายถึง พฤติกรรม การแสดงออกของผู้เรียนถึงความสามารถในการ สื่อสารคุณค่า และเผยแพร่ผลงานจากการเรียนรู้ทุน ทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชน
พฤติกรรมบ่งชี้เดิม	พฤติกรรมบ่งชี้หลังปรับปรุง
ข้อ 3.2.2 ผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยีในการเผยแพร่ ผลงานและนำเสนอประสบการณ์ให้เกิดประโยชน์กับ ชุมชนได้	ข้อ 3.2.2 ผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยีในการนำเสนอ ประสบการณ์การเรียนรู้และเผยแพร่ผลงานให้เกิด ประโยชน์กับชุมชนได้

สำหรับข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยนำข้อมูลไปใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน และสอดคล้องกับรูปแบบการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นในลำดับต่อไป

ส่วนที่ 2 ผลการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้าง ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับ มัธยมศึกษา

ในส่วนนี้ผู้วิจัยได้แบ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 2 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 ผลการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา และ ตอนที่ 2 ผลการพัฒนาเครื่องมือประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา มีรายละเอียดดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อ เสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียน ระดับมัธยมศึกษา

1.1 โครงสร้างรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อ เสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียน ระดับมัธยมศึกษา

โครงสร้างรูปแบบการเรียนรู้ได้จากการนำองค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัศึกษามาสังเคราะห์ร่วมกับแนวคิด ทฤษฎี จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วย แนวคิดการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ (Creative Use of Cultural Capital) แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-based Learning) แนวคิดทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism Theory) โดยรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัศึกษามีรายละเอียดโครงสร้างรูปแบบการเรียนรู้ ดังนี้

1.1.1 สภาพปัญหาและความจำเป็น

“วัฒนธรรม” เปรียบเสมือนสินทรัพย์ เป็นทุนสำคัญในการพัฒนาและขับเคลื่อนเศรษฐกิจของชาติ เนื่องจากการสร้างนวัตกรรมต่าง ๆ มักมีวัฒนธรรมเป็นรากฐาน (ธัชภรณ์ ศรีเมือง, 2561) การทำความเข้าใจในการใช้วัฒนธรรมเป็นฐานคิดเพื่อสร้างผลงานนวัตกรรมนั้น ถือเป็นการใช้ทรัพยากรที่เป็นทุน ซึ่งมีความสำคัญและเกี่ยวข้องกับความรู้ ภูมิปัญญา และงานสร้างสรรค์ ที่มีการสะสมและฝังตัวจนเกิดเป็นมูลค่า (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2559) จากสภาพการณ์ของสังคมไทยในปัจจุบันมีความก้าวหน้าในการพัฒนาเทคโนโลยี เกิดการ

เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในทุกมิติทางสังคม ประกอบกับการเลือนไหลของวัฒนธรรมต่างชาติที่เข้ามามีอิทธิพลต่อวัฒนธรรมของชาติผ่านสังคมยุคดิจิทัล เยาวชนไม่สามารถคัดกรองและเลือกรับวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสมจึงส่งผลต่อวิถีชีวิต ค่านิยม ทักษะ และพฤติกรรมในการดำเนินชีวิต (กระทรวงวัฒนธรรม, 2559) สถานการณ์ดังกล่าวทำให้เยาวชนทั่วโลกให้ความสนใจและตื่นตัวเป็นอย่างมาก ดังเห็นได้จากแถลงการณ์ในงานเทศกาลวัฒนธรรมเยาวชนนานาชาติ International Youth Cultural Festival: IYCF 2015 ที่กล่าวไว้ว่า “พวกเราเยาวชนจาก 16 ประเทศ เชื่อมั่นว่าการที่จะสร้างสันติภาพที่ยั่งยืนได้นั้นจำเป็นต้องมีการสร้างความเข้าใจทางด้านวัฒนธรรมด้วยการส่งเสริมการแลกเปลี่ยนความรู้ ซึ่งถือเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยสร้างสันติภาพ อีกทั้งช่วยกระชับความสัมพันธ์และความร่วมมือระหว่างประชากรที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมได้อย่างยั่งยืน” (The ASEAN Secretariat, 2015) จากสาระสำคัญเห็นได้ว่าการส่งเสริมคุณค่าในการรักษาวัฒนธรรมของชาติตนเองนั้นเป็นสิ่งที่เยาวชนจากหลากหลายประเทศให้ความสนใจ ทำให้ผู้วิจัยเกิดแนวคิดที่จะส่งเสริมผู้เรียนด้านวัฒนธรรม โดยเล็งเห็นความจำเป็นในการพัฒนาความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชน ซึ่งความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์มาจากการศึกษาวิเคราะห์นโยบายด้านวัฒนธรรม แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับทุนทางวัฒนธรรม โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้คุณค่าของทุนทางวัฒนธรรมอันเป็นมรดกทางภูมิปัญญาของชาติ สามารถนำไปใช้สร้างสรรค์ผลงาน พร้อมสื่อสารและนำเสนอคุณค่าที่ได้รับในรูปแบบที่หลากหลาย ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง สามารถนำความรู้และประสบการณ์ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์กับตนเอง และทุนทางวัฒนธรรมในชุมชนของตนเองในอนาคต โดยกลุ่มเป้าหมายผู้วิจัยเน้นไปที่นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งเป็นวัยที่มีพัฒนาการทางสติปัญญาที่สูงขึ้น มีความคิดเป็นของตัวเอง สามารถวิเคราะห์สิ่งต่าง ๆ ได้มากขึ้น มีความคิดสร้างสรรค์ และสนใจในสิ่งใหม่ ๆ สามารถปรับตัวและมีทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น (พรพิมลเจียมนาคินทร์, 2539)

ความสำคัญดังกล่าวข้างต้น จึงเกิดแนวคิดในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยคาดหวังผลลัพธ์ของรูปแบบการเรียนรู้ ๆ จะเป็นแนวทางที่เป็นประโยชน์ สามารถนำไปปรับใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงช่วยดำรงรักษาคุณค่าของวัฒนธรรมให้คงอยู่ในสังคมแห่งการเปลี่ยนแปลงอย่างมีคุณค่าสืบต่อไป



228029971

SWU iThesis gss581120034 dissertation / recv: 29092564 12:01:30 / seq: 30

1.1.2 หลักการของรูปแบบการเรียนรู้

1) เป็นการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้สามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองโดยการเรียนรู้จากชุมชน ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนที่ตนเองมีความสนใจ

2) เป็นการเรียนรู้ที่เน้นการสร้างประสบการณ์ด้วยตนเองภายใต้สถานการณ์จริง สามารถนำข้อมูลความรู้และประสบการณ์เดิมเชื่อมโยงกับความรู้และประสบการณ์ใหม่ มาใช้ในการสร้างองค์ความรู้และแนวคิดใหม่ได้อย่างรู้คุณค่า

3) สนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถนำองค์ความรู้ไปใช้พิจารณาประเมิน นำเสนอ และตัดสินใจ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริง

4) เป็นการเรียนรู้ที่เน้นความร่วมมือระหว่างผู้เรียน ผู้สอน และชุมชน การมีปฏิสัมพันธ์ผ่านกระบวนการกลุ่ม ที่มุ่งให้ผู้เรียนเข้าใจการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีความหมาย

5) เป็นการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถนำแนวคิด ความรู้ และประสบการณ์การเรียนรู้จากชุมชน ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตจริง

1.1.3 เป้าหมายของรูปแบบการเรียนรู้

เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

1.1.4 ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 ครั้ง (ครั้งละ 4 คาบ คาบละ 50 นาที) รวมเวลาจัดกิจกรรม 200 นาที/สัปดาห์

1.1.5 แผนการเรียนรู้

ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 5 สัปดาห์ ตามแผนการเรียนรู้ 5 หน่วยการเรียนรู้ ประกอบด้วย

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เปิดใจเรียนรู้เตรียมตัวสู่ชุมชน

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ทุนทางวัฒนธรรมดงละคร ทุนชาติ

ทุนแผ่นดิน

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ร่วมมือสร้างฝัน ร่วมกันพัฒนา

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 ต่อยอด ต่อเติม เสริมสร้างมูลค่า



228029971

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 สืบสานภูมิปัญญา รู้คุณค่าทุนทาง
วัฒนธรรม

1.1.6 แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็น
ฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับ
มัธยมศึกษา ผู้วิจัยได้สังเคราะห์รูปแบบการเรียนรู้จากแนวคิดการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่าง
สร้างสรรค์ (Creative Use of Cultural Capital) แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน
(Community-based Learning) แนวคิดทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking)
และแนวคิดทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism Theory) จัดกิจกรรมการเรียนรู้
ตลอดทั้ง 5 สัปดาห์ ตามกระบวนการเรียนรู้ 4 ขั้น หรือเรียกว่า 4Cs ประกอบด้วย ขั้นที่ 1 เรียนรู้
ร่วมกัน (Collaborative Learning) ขั้นที่ 2 สร้างสรรค์ร่วมคิด (Cooperative Thinking)
ขั้นที่ 3 ประดิษฐ์นวัตกรรม (Creative Innovation) และขั้นที่ 4 นำประสบการณ์มาสื่อสาร
(Communicating Experience) มีรายละเอียดของกระบวนการเรียนรู้ในแต่ละขั้น ดังนี้

ขั้นที่ 1 เรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning) เป็นขั้น
สร้างแรงบันดาลใจให้แก่ผู้เรียนได้เรียนรู้และสัมผัสกับทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนจากการศึกษา
เรียนรู้ด้วยตนเอง ฝึกทักษะในการสืบค้นข้อมูล เก็บรวบรวม และจัดการข้อมูล เพื่อให้ผู้เรียนเกิด
ประสบการณ์ผ่านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันกับชุมชน

ขั้นที่ 2 สร้างสรรค์ร่วมคิด (Cooperative Thinking)
เป็นขั้นเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้กำหนดขอบเขตความรู้ ผ่านการวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลที่ได้จาก
การศึกษา ระดมสมอง ทำความเข้าใจ พิจารณา ประเมิน และตัดสินใจเลือกใช้ทุนทางวัฒนธรรม
ของชุมชน ผ่านการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น

ขั้นที่ 3 ประดิษฐ์นวัตกรรม (Creative Innovation) เป็นขั้น
ที่ให้ผู้เรียนได้นำความรู้ ประสบการณ์ และแรงบันดาลใจที่ได้รับจากการศึกษา มาใช้ในการ
ออกแบบผลงาน โดยคำนึงถึงเอกลักษณ์ ประโยชน์ในการใช้ การรักษาคุณค่าและเพิ่มมูลค่าให้กับ
ทุนทางวัฒนธรรม

ขั้นที่ 4 นำประสบการณ์มาสื่อสาร (Communicating Experience) เป็นขั้นที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนแนวคิดและประสบการณ์จากการ
สร้างสรรค์ผลงานของตน รับฟังความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ มาใช้ดำเนินการแก้ไข ปรับปรุง พัฒนา
ผลงาน และการเรียนรู้ของตนเองให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น



228029971

1.1.7 เครื่องมือวัดและประเมินผล

1.1.7.1 แบบประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา มีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการความสามารถ (Performance Evaluation Checklist) 4 ระดับ ใช้สำหรับผู้เรียน ผู้วิจัย และผู้ช่วยสอนประเมิน ประกอบด้วยการวัดทั้งหมด 3 องค์ประกอบ ได้แก่ องค์ประกอบที่ 1 ด้านการจัดการความรู้ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน จำนวน 8 ข้อประเมิน องค์ประกอบที่ 2 ด้านการสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน จำนวน 4 ข้อประเมิน องค์ประกอบที่ 3 ด้านการสื่อสารและนำเสนอคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน จำนวน 4 ข้อประเมิน

1.1.7.2 แบบประเมินสะท้อนคิด มีลักษณะเป็นข้อคำถามปลายเปิด (Open Ended Question) ใช้สำหรับผู้เรียนเขียนบรรยาย อธิบาย และตอบคำถาม มีรายละเอียด ดังนี้ 1) สิ่งที่คุณได้เรียนรู้ 2) วิธีที่คุณใช้ในการเรียนรู้ 3) ความรู้สึกต่อสิ่งที่ได้เรียนรู้ 4) ปัญหาที่พบในการเรียนรู้ 5) ความพึงพอใจและความประทับใจที่ได้จากการเรียนรู้ และ 6) การนำสิ่งที่เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

1.1.7.3 แบบประเมินการนำเสนอผลงาน มีลักษณะเป็นข้อรายการประเมินแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ใช้สำหรับผู้เรียน ผู้วิจัย ผู้ช่วยสอน และชุมชนร่วมประเมินคุณภาพของผลงาน มีรายละเอียด ดังนี้ 1) อธิบายข้อมูลและเนื้อหาได้อย่างถูกต้อง 2) นำเสนอแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างชัดเจน 3) วิธีการสื่อสารและนำเสนอมีความแปลกใหม่ น่าสนใจ 4) ผลงานมีความสมบูรณ์ สะท้อนการใช้ทุนทางวัฒนธรรม และ 5) เกิดคุณค่าและประโยชน์กับชุมชน

1.1.7.4 แบบบันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีลักษณะเป็นข้อคำถามปลายเปิด (Open Ended Question) ใช้สำหรับผู้วิจัยบันทึกข้อมูล มีรายละเอียด ดังนี้ 1) ผลการจัดกิจกรรม 2) สิ่งที่เป็นจุดเด่นของการจัดกิจกรรมครั้งนี้ 3) ปัญหาและอุปสรรค และ 4) สิ่งที่ต้องพัฒนา/ปรับปรุงแก้ไข

1.1.8 การประเมินผลการเรียนรู้

การประเมินผลการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา มีวิธีดำเนินการ ดังนี้

1.1.8.1 แบบประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ใช้ประเมินผู้เรียน 3 ครั้ง ได้แก่



228029971

ครั้งที่ 1 ก่อนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (ก่อนสัปดาห์ที่ 1) ครั้งที่ 2 ระหว่างจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (สัปดาห์ที่ 3) และครั้งที่ 3 หลังเสร็จสิ้นกิจกรรมการเรียนรู้ (หลังสัปดาห์ที่ 5) โดยผู้เรียนประเมินตนเอง ผู้วิจัยประเมิน และผู้ช่วยสอนประเมินผู้เรียน

1.1.8.2 แบบประเมินสะท้อนคิด สำหรับผู้เรียนบันทึกสิ่งที่ได้เรียนรู้หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทุกสัปดาห์ โดยการเขียนบรรยาย อธิบาย และตอบคำถามตามประเด็นที่กำหนด

1.1.8.3 แบบประเมินการนำเสนอผลงานในสัปดาห์สุดท้าย (สัปดาห์ที่ 5) โดยผู้วิจัยประเมิน ผู้ช่วยสอนประเมิน ผู้เรียนร่วมกันประเมิน และตัวแทนของชุมชนประเมิน

1.1.8.4 แบบบันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทุกสัปดาห์ โดยผู้วิจัยบันทึกข้อมูลรายละเอียดหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทุกครั้ง เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปปรับปรุงแก้ไขการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครั้งต่อไป

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ มีรายละเอียดของจุดประสงค์การเรียนรู้ ภาระงาน/ชิ้นงาน เครื่องมือประเมินผลการเรียนรู้ และการมีส่วนร่วมของชุมชน รายละเอียดแสดงในตาราง 13 ดังนี้



228029971

ตารางแสดงผลลัพธ์การดำเนินงานตามแผนพัฒนาการเรียนการสอนในภาคการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น
โรงเรียนวัดราษฎร์ศรัทธาธรรม อำเภอเมือง จังหวัดสุพรรณบุรี ปีการศึกษา 2564

หน่วยที่ 1	หัวข้อการเรียนรู้	การดำเนินงาน	เครื่องมือวัดประเมินผล	การมีส่วนร่วมของชุมชน
หน่วยที่ 1	1. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ ความหมาย ลักษณะ ความสำคัญ ของการพัฒนาชุมชน	1. ศึกษาข้อมูลพื้นฐานทางวัฒนธรรม 2. ในงานที่ 1 แบบฝึกหัดเตรียมความพร้อม 3. ศึกษาข้อมูลพื้นฐานทางวัฒนธรรม	1. แบบประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ 2. แบบประเมินสะท้อนคิด	1. ให้ความรู้เกี่ยวกับทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน 2. ร่วมสังเกตการณ์ พร้อมคอยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดข้อคำถาม 3. แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และแสดงความคิดเห็นร่วมกับผู้เรียน
	2. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ ความหมาย ลักษณะ ความสำคัญ ของการพัฒนาชุมชน	1. ศึกษาข้อมูลพื้นฐานทางวัฒนธรรม 2. ในงานที่ 1 แบบฝึกหัดเตรียมความพร้อม 3. ศึกษาข้อมูลพื้นฐานทางวัฒนธรรม	1. แบบประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ 2. แบบประเมินสะท้อนคิด	1. ให้ความรู้เกี่ยวกับทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน 2. ร่วมสังเกตการณ์ พร้อมคอยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดข้อคำถาม 3. แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และแสดงความคิดเห็นร่วมกับผู้เรียน
สรุปผลการเรียนรู้				
หน่วยที่ 1				
“เปิดใจเรียนรู้เตรียมตัวสู่ชุมชน”				
1. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ ความหมาย ลักษณะ ความสำคัญ ของการพัฒนาชุมชน				
2. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ ความหมาย ลักษณะ ความสำคัญ ของการพัฒนาชุมชน				
3. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ ความหมาย ลักษณะ ความสำคัญ ของการพัฒนาชุมชน				
4. เพื่อให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันผ่านกระบวนการกลุ่มโดยการมีส่วนร่วมระหว่างชุมชน สามารถแสดงความคิดเห็นของตนเอง และยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น				

ตาพรต (ต่อ)

หน่วยการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	ภาระงาน/ชิ้นงาน	เครื่องมือวัดประเมินผล	การมีส่วนร่วมของชุมชน
หน่วยที่ 2 “ทุนทางวัฒนธรรมและทุนดิน” ทุนชาติ ทุนดิน	1. เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนและสภาพแวดล้อมที่ตนอาศัยอยู่ 2. เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของชุมชนและสภาพแวดล้อมที่ตนอาศัยอยู่ 3. เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของชุมชนและสภาพแวดล้อมที่ตนอาศัยอยู่ 4. เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของชุมชนและสภาพแวดล้อมที่ตนอาศัยอยู่	1. ศึกษาและสำรวจข้อมูลทางวัฒนธรรม 2. เก็บข้อมูลทางวัฒนธรรม 3. เก็บข้อมูลทางวัฒนธรรม 4. เก็บข้อมูลทางวัฒนธรรม	1. แบบประเมินสะท้อนคิด 2. แบบบันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 3. แบบบันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 4. แบบบันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	1. เป็นที่ปรึกษา คอยให้คำแนะนำเมื่อผู้เรียนเกิดคำถามหรือข้อสงสัย 2. สร้างความคุ้นเคยกับผู้เรียนในขณะทำกิจกรรม 3. แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และแสดงความคิดเห็นร่วมกับผู้เรียน

หน่วยการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	ภาระงาน/ชิ้นงาน	เครื่องมือวัดประเมินผล	การมีส่วนร่วมของชุมชน
หน่วยที่ 3 "ร่วมมือสร้างฝัน ร่วมกันพัฒนา"	1. เพื่อให้ผู้เรียนวิเคราะห์แนวทางการย่อยทอดทุนทางวัฒนธรรมให้เกิดประโยชน์กับตนเองและชุมชนได้ 2. เพื่อให้ผู้เรียนนำเสนอแนวคิด ออกแบบ และสร้างผลงานโดยประยุกต์ใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนได้อย่างหลากหลาย 3. เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผ่านกระบวนการมีส่วนร่วมกับชุมชน 4. เพื่อให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันผ่านกระบวนการกลุ่ม สามารถแสดงความคิดเห็นของตนเอง และยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น	1. แผนและขั้นตอนการดำเนินงานของแต่ละกลุ่ม 2. การออกแบบผลงานของแต่ละกลุ่ม 3. การสร้างสรรค์ผลงานของแต่ละกลุ่ม	1. แบบประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ 2. แบบประเมินสะท้อนคิด 3. แบบบันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	1. คอยให้คำแนะนำเกี่ยวกับการให้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน 2. ให้ความสนใจกับการออกแบบและภาคีสร้างสรรค์ผลงานของผู้เรียน 3. แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และแสดงความคิดเห็นร่วมกับผู้เรียน

ตารางที่ 31 (ต่อ)

หน่วยการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	ภาระงาน/ชิ้นงาน	เครื่องมือวัดประเมินผล	การมีส่วนร่วมของชุมชน
หน่วยที่ 4 ต่อเติม เสริมสร้างมูลค่า “ต่อยอด ต่อยอด ต่อยอด”	1. เพื่อให้ผู้เรียนสร้างผลงานโดยประยุกต์ใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนได้ 2. เพื่อให้ผู้เรียนนำเสนอแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเพื่อพัฒนาผลงานไปใช้ความสมบูรณ์และประสบความสำเร็จตามแผนงานได้ 3. ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์คุณค่าของผลงาน และเพิ่มมูลค่าทางการต่อยอดเพื่อเพิ่มมูลค่าให้กับทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนได้ 4. เพื่อให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันผ่านกระบวนการกลุ่มโดยการมีส่วนร่วมระหว่างชุมชนสามารถแสดงความคิดเห็นของตนเอง และยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น	1. การสร้างสรรค์ผลงานของแต่ละกลุ่ม 2. การออกแบบและฝึกซ้อมการนำเสนอผลงาน	1. แบบประเมินสะท้อนคิด 2. แบบบันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	1. ให้คำแนะนำและให้คำปรึกษาเมื่อผู้เรียนต้องการความช่วยเหลือ 2. ให้ความสนใจกับการสร้างสรรค์ผลงานของผู้เรียน 3. ประเมินผลงานเบื้องต้น เพื่อปรับปรุง พัฒนา และให้กำลังใจผู้เรียน 4. แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และแสดงความคิดเห็นร่วมกับผู้เรียน

ตาราง 13 (ต่อ)

หัวข้อการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	ภาระงานชิ้นงาน	เครื่องมือวัดประเมินผล	การมีส่วนร่วมของชุมชน
หน่วยที่ 5 “สืบสานภูมิปัญญา รู้คุณค่าทุนทางวัฒนธรรม”	1. เพื่อให้ผู้เรียนวิเคราะห์คุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนได้ 2. เพื่อให้ผู้เรียนออกแบบการนำเสนอเพื่อสื่อสารคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนได้ 3. เพื่อให้ผู้เรียนใช้เทคโนโลยีในการนำเสนอเผยแพร่และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันผ่านกระบวนการกลุ่มโดย 4. เพื่อให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันส่วนร่วมระหว่างชุมชนสามารถแสดงความคิดเห็นตนเอง และยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น	1. เพื่อผู้เรียนวิเคราะห์คุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนได้ 2. การนำเสนอผลงานแต่ละกลุ่ม 3. กิจกรรมสรุปบทเรียนต้นไม่แห่งวัฒนธรรม 4. กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้	1. แบบประเมินความสามารภในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ 2. แบบประเมินการนำเสนอผลงาน 3. แบบประเมินสะท้อนคิด 4. แบบบันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	1. ร่วมประเมินผลงานและประเมินการการเรียนรู้ของผู้เรียน 2. ให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน 3. แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้เรียนและผู้สอน เกี่ยวกับคุณค่า แนวทางการพัฒนา และการนำทุนทางวัฒนธรรมไปใช้ให้เกิดประโยชน์

1.2 ผลการตรวจสอบคุณภาพของร่างรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

1.2.1 ผลการประเมินความเหมาะสมของร่างรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม จำนวน 2 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอนจำนวน 2 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านวัดและประเมินผล จำนวน 1 ท่าน ผลการประเมินมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.40 - 5.00 แสดงให้เห็นว่ารูปแบบการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมในระดับมากถึงมากที่สุด โดยข้อรายการที่มีผลการประเมินอยู่ในระดับมาก ได้แก่ ข้อ 1.5 แนวทางการจัดกิจกรรมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับระยะเวลาที่ใช้ ข้อ 1.8 พฤติกรรมบ่งชี้ที่มีความเหมาะสมกับผู้เรียนระดับมัธยมศึกษา และข้อ 1.10 กิจกรรมการเรียนรู้มีความน่าสนใจและเหมาะสมกับผู้เรียน มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.40 ทั้งนี้ รายละเอียดของผลการประเมินดังแสดงในตาราง 14

ตาราง 14 ผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

รายการประเมิน	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล		
	$\bar{X}$	S.D.	แปลความหมาย
1.1 สภาพปัญหาและความจำเป็นมีเหตุสมควรที่จะพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
1.2 แนวคิดทฤษฎีพื้นฐานของรูปแบบการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมในการนำไปปฏิบัติ	4.60	0.55	เหมาะสมมากที่สุด
1.3 หลักการของรูปแบบการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมและเป็นไปได้ในการนำไปปฏิบัติ	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
1.4 วัตถุประสงค์ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับผู้เรียนระดับมัธยมศึกษา	4.80	0.45	เหมาะสมมากที่สุด
1.5 แนวทางการจัดกิจกรรมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับระยะเวลาที่ใช้	4.40	0.55	เหมาะสมมาก
1.6 การจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับการพัฒนาความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์	4.60	0.55	เหมาะสมมากที่สุด
1.7 กระบวนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับแนวทางการพัฒนาความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
1.8 พฤติกรรมบ่งชี้ที่มีความเหมาะสมกับผู้เรียนระดับมัธยมศึกษา	4.40	0.55	เหมาะสมมาก
1.9 พฤติกรรมบ่งชี้ที่มีความเหมาะสมและสามารถนำไปใช้พัฒนาผู้เรียนได้	4.80	0.45	เหมาะสมมากที่สุด

ตาราง 14 (ต่อ)

รายการประเมิน	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล		
	$\bar{x}$	S.D.	แปลความหมาย
1.10 กิจกรรมการเรียนรู้มีความน่าสนใจและเหมาะสมกับผู้เรียน	4.40	0.55	เหมาะสมมาก
1.11 กิจกรรมการเรียนรู้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นและมีส่วนร่วม	4.80	0.45	เหมาะสมมากที่สุด
1.12 กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ร่วมกับชุมชน	4.80	0.45	เหมาะสมมากที่สุด
1.13 สื่อและแหล่งเรียนรู้มีความเหมาะสม	4.60	0.55	เหมาะสมมากที่สุด
1.14 การวัดและประเมินผลใช้วิธีการที่หลากหลาย	4.80	0.45	เหมาะสมมากที่สุด
1.15 การวัดและประเมินผลเน้นการประเมินตามสภาพจริง	4.80	0.45	เหมาะสมมากที่สุด

1.2.2 ผลการประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ตามร่างรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

การประเมินกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยผลการประเมินมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.40 - 5.00 แสดงให้เห็นว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด โดยข้อรายการที่มีผลการประเมินน้อยที่สุด ได้แก่ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ข้อ 1.5 สื่อและแหล่งเรียนรู้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ข้อ 1.5 สื่อและแหล่งเรียนรู้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ข้อ 1.3 ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสม หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 ข้อ 1.3 ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสม และข้อ 1.5 สื่อและแหล่งเรียนรู้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 ข้อ 1.3 ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสม มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.40 มีรายละเอียดของผลการประเมินตามตาราง 15



ตาราง 15 ผลการประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

รายการประเมิน	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล		
	$\bar{x}$	S.D.	แปลความหมาย
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เปิดใจเรียนรู้ เตรียมตัวสู่ชุมชน			
1.1 กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับพฤติกรรมบ่งชี้	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
1.3 ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสม	4.60	0.55	เหมาะสมมากที่สุด
1.4 กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์	4.60	0.55	เหมาะสมมากที่สุด
1.5 สื่อและแหล่งเรียนรู้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน	4.40	0.55	เหมาะสมมาก
1.6 การวัดและประเมินผลมีความเหมาะสมครอบคลุมพฤติกรรมบ่งชี้	4.80	0.45	เหมาะสมมากที่สุด
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ทุนทางวัฒนธรรมดงละคร ทุนชาติ ทุนแผ่นดิน			
1.1 กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.80	0.45	เหมาะสมมากที่สุด
1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับพฤติกรรมบ่งชี้	4.80	0.45	เหมาะสมมากที่สุด
1.3 ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสม	4.80	0.45	เหมาะสมมากที่สุด
1.4 กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์	4.60	0.55	เหมาะสมมากที่สุด
1.5 สื่อและแหล่งเรียนรู้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน	4.40	0.55	เหมาะสมมาก
1.6 การวัดและประเมินผลมีความเหมาะสมครอบคลุมพฤติกรรมบ่งชี้	4.60	0.55	เหมาะสมมากที่สุด
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ร่วมมือสร้างฝัน ร่วมกันพัฒนา			
1.1 กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.80	0.45	เหมาะสมมากที่สุด
1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับพฤติกรรมบ่งชี้	4.60	0.55	เหมาะสมมากที่สุด
1.3 ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสม	4.40	0.55	เหมาะสมมาก
1.4 กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์	4.60	0.55	เหมาะสมมากที่สุด
1.5 สื่อและแหล่งเรียนรู้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน	4.60	0.55	เหมาะสมมากที่สุด
1.6 การวัดและประเมินผลมีความเหมาะสมครอบคลุมพฤติกรรมบ่งชี้	4.60	0.55	เหมาะสมมากที่สุด

ตาราง 15 (ต่อ)

รายการประเมิน	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล		
	$\bar{x}$	S.D.	แปลความหมาย
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 ต่อยอด ต่อเติม เสริมสร้างมูลค่า			
1.1 กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.80	0.45	เหมาะสมมากที่สุด
1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับพฤติกรรมบ่งชี้	4.80	0.45	เหมาะสมมากที่สุด
1.3 ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสม	4.40	0.55	เหมาะสมมาก
1.4 กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์	4.80	0.45	เหมาะสมมากที่สุด
1.5 สื่อและแหล่งเรียนรู้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน	4.40	0.55	เหมาะสมมาก
1.6 การวัดและประเมินผลมีความเหมาะสมครอบคลุมพฤติกรรมบ่งชี้	4.60	0.55	เหมาะสมมากที่สุด
หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 สืบสานภูมิปัญญา รัศมีคุณค่าทางวัฒนธรรม			
1.1 กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับพฤติกรรมบ่งชี้	4.80	0.45	เหมาะสมมากที่สุด
1.3 ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสม	4.40	0.55	เหมาะสมมาก
1.4 กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์	4.80	0.45	เหมาะสมมากที่สุด
1.5 สื่อและแหล่งเรียนรู้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน	4.80	0.45	เหมาะสมมากที่สุด
1.6 การวัดและประเมินผลมีความเหมาะสมครอบคลุมพฤติกรรมบ่งชี้	4.80	0.45	เหมาะสมมากที่สุด

1.2.3 ผลการประเมินความสอดคล้องขององค์ประกอบภายในรูปแบบการเรียนรู้ โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

การประเมินความสอดคล้องขององค์ประกอบภายในรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา พิจารณาจากค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) พบว่ามีค่าอยู่ระหว่าง 0.80 - 1.00 แสดงว่าความสอดคล้องอยู่ในระดับดีมาก ดังรายละเอียดของผลการประเมินในตาราง 16

ตาราง 16 ผลการประเมินความสอดคล้องขององค์ประกอบภายในรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

รายการประเมิน	ค่าIOC	แปลผล
1. สภาพปัญหาและกับความสัมพันธ์กับแนวคิดทฤษฎีพื้นฐานของรูปแบบการจัดการเรียนรู้	1.00	สอดคล้องดีมาก
2. แนวคิดทฤษฎีพื้นฐานของรูปแบบการจัดการเรียนรู้กับหลักการของรูปแบบการจัดการเรียนรู้	1.00	สอดคล้องดีมาก
3. หลักการของรูปแบบการจัดการเรียนรู้กับวัตถุประสงค์ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้	1.00	สอดคล้องดีมาก
4. หลักการของรูปแบบการจัดการเรียนรู้กับพฤติกรรมบ่งชี้	1.00	สอดคล้องดีมาก
5. หลักการของรูปแบบการจัดการเรียนรู้กับแนวทางการจัดกิจกรรม	1.00	สอดคล้องดีมาก
6. หลักการของรูปแบบการจัดการเรียนรู้กับการวัดและประเมินผล	1.00	สอดคล้องดีมาก
7. วัตถุประสงค์ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้กับสภาพปัญหาและความจำเป็น	1.00	สอดคล้องดีมาก
8. วัตถุประสงค์ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้กับพฤติกรรมบ่งชี้	1.00	สอดคล้องดีมาก
9. วัตถุประสงค์ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้กับแนวทางการจัดกิจกรรมหน่วยการเรียนรู้ที่ 1	1.00	สอดคล้องดีมาก
10. วัตถุประสงค์ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้กับแนวทางการจัดกิจกรรมหน่วยการเรียนรู้ที่ 2	1.00	สอดคล้องดีมาก
11. วัตถุประสงค์ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้กับแนวทางการจัดกิจกรรมหน่วยการเรียนรู้ที่ 3	1.00	สอดคล้องดีมาก
12. วัตถุประสงค์ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้กับแนวทางการจัดกิจกรรมหน่วยการเรียนรู้ที่ 4	1.00	สอดคล้องดีมาก
13. วัตถุประสงค์ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้กับแนวทางการจัดกิจกรรมหน่วยการเรียนรู้ที่ 5	1.00	สอดคล้องดีมาก
14. วัตถุประสงค์ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้กับการวัด ประเมินผล	1.00	สอดคล้องดีมาก
15. แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กับระยะเวลาที่ใช้	0.80	สอดคล้องดีมาก
16. แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กับพฤติกรรมบ่งชี้	1.00	สอดคล้องดีมาก
17. แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กับสื่อและแหล่งการเรียนรู้	0.80	สอดคล้องดีมาก
18. แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กับการวัดและประเมินผล	1.00	สอดคล้องดีมาก

นอกจากนี้ผู้เชี่ยวชาญได้ให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์กับการนำร่างรูปแบบการเรียนรู้ฯ ไปใช้ในการศึกษานำร่อง รวมทั้งแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในภาพรวม มีรายละเอียดดังนี้

1) ก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้สอนต้องอธิบายคำว่า “ทุนทางวัฒนธรรม” ให้ผู้เรียนเข้าใจว่าหมายถึงอะไร มีกี่ประเภท และมีความสำคัญอย่างไร เนื่องจากคำว่าทุนทางวัฒนธรรมนั้น เป็นคำที่ผู้เรียนอาจไม่คุ้นเคย หรือไม่ทราบความหมายมาก่อน

2) การนำเสนอกิจกรรมการเรียนรู้ ต้องขยายรายละเอียดของกิจกรรมให้เห็นเป็นรูปธรรม เพื่อให้ง่ายต่อความเข้าใจของผู้เรียน

3) เป้าหมายของรูปแบบการเรียนรู้ ๓ เป็นเรื่องของการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ ดังนั้นการจัดกิจกรรมต้องมุ่งให้เกิดความแตกต่างจากสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนในหลักสูตรของโรงเรียน ผู้วิจัยตั้งค่านึงว่าเมื่อการวิจัยเสร็จสิ้นแล้ว ผู้เรียนสามารถนำประสบการณ์และสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ได้

4) ก่อนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนในชุมชน ควรให้ผู้เรียนทราบวิธีการและมีทักษะที่เกี่ยวข้องกับการจัดการความรู้จากในห้องเรียนก่อน เช่น การสังเกต การอธิบาย สภาพแวดล้อม การตั้งคำถาม การจัดระบบ วิเคราะห์ และนำเสนอข้อมูล เป็นต้น โดยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมที่อยู่ในบริเวณโรงเรียนของตนเอง จัดเป็นกิจกรรมกลุ่มให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน โดยผู้สอนคอยสังเกตการณ์และให้คำแนะนำ

5) ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละสัปดาห์ควรระบุให้ชัดเจน การให้ผู้เรียนเข้าไปเรียนรู้ในชุมชนจะต้องวางแผน กำหนดภาระงาน และกำหนดเป้าหมายของแต่ละกิจกรรมการเรียนรู้ เพราะเมื่อผู้เรียนเข้าไปในชุมชนและพบเจอสถานการณ์ที่ไม่ได้เป็นไปตามแผน อาจต้องมีการปรับเปลี่ยนเพื่อความเหมาะสมอีกครั้ง

6) ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ตลอดทั้ง 5 สัปดาห์ การจัดกิจกรรมต่าง ๆ ต้องเปิดโอกาสให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมทุกกิจกรรม ทั้งด้านการเป็นผู้ให้ความรู้ คอยสังเกตการณ์ให้คำปรึกษา ให้คำชี้แนะ จนกระทั่งถึงการร่วมเป็นผู้ประเมินผลงานในสัปดาห์สุดท้าย ซึ่งเป็นการสะท้อนผลจากชุมชนว่าผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับจากชุมชนไปสร้างสรรค์ผลงาน แล้วก่อให้เกิดประโยชน์กับตนเองและชุมชนอย่างไรบ้าง

รายละเอียดผลการปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา มีรายละเอียดแสดงในตาราง 17 ดังนี้



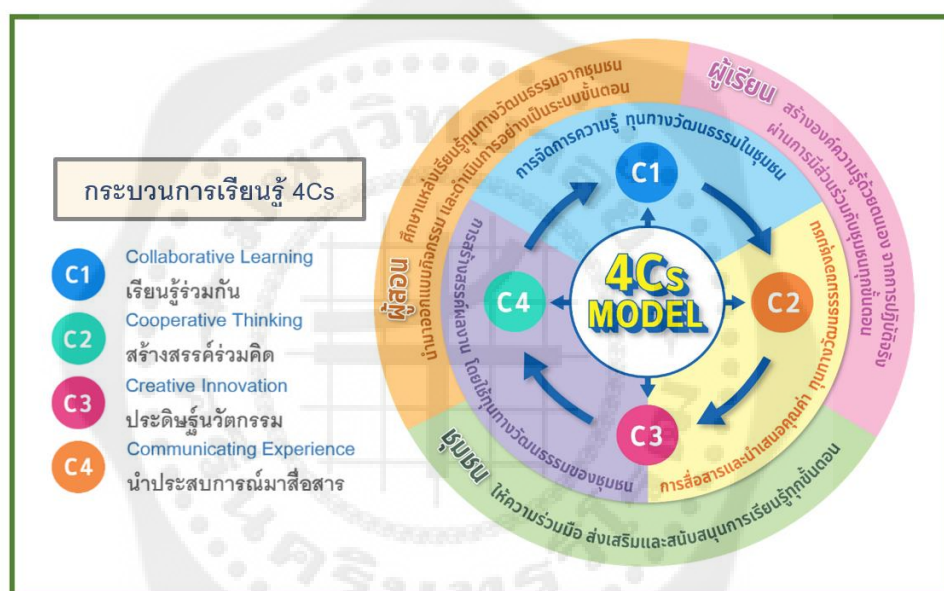
228029971

ตาราง 17 แสดงผลการปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา (เดิม)	กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา (หลังปรับปรุง)
กิจกรรมการเรียนรู้ หน่วยที่ 1 หลังจากผู้สอนอธิบายข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรม ความหมายและความสำคัญของทุนทางวัฒนธรรมแล้ว ให้นักเรียนออกเดินทางไปเรียนรู้ในชุมชนทันที	กิจกรรมการเรียนรู้ หน่วยที่ 1 เพิ่มเติมกิจกรรมเตรียมความพร้อมก่อนการเรียนรู้ในชุมชนโดยจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนฝึกทักษะที่เกี่ยวข้องกับการจัดการข้อมูลจากโรงเรียนก่อน เช่น ฝึกทักษะการสังเกต การตั้งคำถาม การจัดระบบ วิเคราะห์ และนำเสนอข้อมูล เป็นต้น และจัดกิจกรรมกลุ่มให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน โดยผู้สอนคอยสังเกตการณ์และให้คำแนะนำ
กิจกรรมการเรียนรู้ หน่วยที่ 2 หลังจากผู้เรียนร่วมกันพิจารณา และตัดสินใจเลือกใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อออกแบบและสร้างผลงาน โดยให้แต่ละกลุ่มนำเสนอและแลกเปลี่ยนร่วมกันระหว่างผู้เรียนและผู้สอน	กิจกรรมการเรียนรู้ หน่วยที่ 2 การนำเสนอแนวคิดการออกแบบผลงาน เปิดโอกาสให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการนำเสนอและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้วย ซึ่งความคิดเห็นของชุมชนจะเป็นประโยชน์ในการนำไปปรับปรุงแบบผลงาน หรือแนวคิดในการสร้างผลงานของผู้เรียนให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น
การจัดกิจกรรมในภาพรวม ในแต่ละขั้นตอนของการเรียนรู้ทั้ง 5 สัปดาห์ ไม่ได้ระบุเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม	การจัดกิจกรรมในภาพรวม ระบุเวลาที่ใช้ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ทั้ง 5 สัปดาห์ว่าในแต่ละขั้นตอนของการเรียนรู้ต้องใช้ระยะเวลาเท่าไร เพื่อให้แต่ละกิจกรรมมีความชัดเจน ผู้เรียนและผู้สอนสามารถวางแผนเตรียมการ ซึ่งจะทำให้การจัดกิจกรรมสำเร็จลุล่วงตามกำหนดการได้

1.2.4 สรุปผลการปรับปรุงร่างรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

จากผลการตรวจสอบคุณภาพของร่างรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา หรือ 4Cs MODEL โดยผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาใช้ในการปรับปรุงและแก้ไขภาพโครงสร้างรูปแบบและกระบวนการเรียนรู้ 4Cs รายละเอียดดังแสดงในภาพประกอบ 6



ภาพประกอบ 6 การปรับปรุงภาพร่างรูปแบบการเรียนรู้ 4Cs MODEL

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนาเครื่องมือประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

2.1 ผลการสร้างแบบประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

จากผลการสังเคราะห์นิยามความหมาย องค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ในระยะที่ 1 ผู้วิจัยได้นำมาสร้างแบบประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการความสามารถ (Performance Evaluation Checklist) 4 ระดับ (1 2 3 4) โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้ ระดับ 1 หมายถึง นักเรียนสามารถ

ปฏิบัติ และ/หรือแสดงพฤติกรรมนั้นได้โดยไม่ต้องอาศัยคู่มือเป็นแนวทาง ระดับ 2 หมายถึง นักเรียนสามารถปฏิบัติ และ/หรือแสดงพฤติกรรมนั้นได้แต่ยังต้องการความช่วยเหลือจากผู้สอน ระดับ 3 หมายถึง นักเรียนสามารถปฏิบัติ และ/หรือแสดงพฤติกรรมนั้นได้ตามข้อรายการ และระดับ 4 หมายถึง นักเรียนสามารถปฏิบัติ และ/หรือแสดงพฤติกรรมนั้นได้อย่างอิสระ มีข้อรายการประเมินทั้งสิ้น จำนวน 16 ข้อ โดยแบบประเมินดังกล่าวใช้สำหรับผู้เรียนประเมินตนเอง ผู้วิจัยประเมิน และผู้ช่วยสอนประเมิน ดังตัวอย่างแบบประเมินตามตาราง 18

ตาราง 18 ตัวอย่างแบบประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

รายการประเมิน	ระดับความสามารถ			
	1	2	3	4
ตอนที่ 1 การจัดการความรู้ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน				
1.1 สามารถสืบค้นทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน				
1.1.1 ผู้เรียนสามารถสังเกต และอธิบายสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมของชุมชนได้				
1.1.2 ผู้เรียนสามารถตั้งคำถาม และสัมภาษณ์ข้อมูลทุนทางวัฒนธรรมจากสมาชิกในชุมชนได้				
1.1.3 ผู้เรียนสามารถเลือกแหล่งข้อมูลและใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นรวบรวม และบันทึกข้อมูลได้				
1.2 สามารถจัดการข้อมูลทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน				
1.2.1 ผู้เรียนสามารถพิจารณาข้อมูล คัดเลือก และตัดสินใจอย่างมีเหตุผล				
1.2.2 ผู้เรียนสามารถจัดระบบข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล และนำเสนอข้อมูลได้				
1.2.3 ผู้เรียนสามารถประเมินความรู้ และสรุปผลจากการเรียนรู้ได้				
1.3 สามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันระหว่างชุมชน				
1.3.1 ผู้เรียนสามารถนำเสนอแนวทางการใช้ทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชนได้				
1.3.2 ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นได้				

ตาราง 18 (ต่อ)

รายการประเมิน	ระดับ ความสามารถ			
	1	2	3	4
ตอนที่ 2 การสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน				
2.1 สามารถคิดต่อยอดสร้างสรรค์ทุนทางวัฒนธรรม				
2.1.1 ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์แนวทางการต่อยอดและพัฒนาทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนได้				
2.1.2 ผู้เรียนสามารถนำเสนอแนวคิดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้การต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชนได้อย่างหลากหลาย				
2.2 สามารถใช้ทุนทางวัฒนธรรมสร้างสรรค์ผลงาน				
2.2.1 ผู้เรียนสามารถออกแบบผลงานโดยประยุกต์ใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนให้เกิดประโยชน์ได้				
2.2.2 ผู้เรียนสามารถสร้างผลงานที่มีเอกลักษณ์ มีคุณค่า และเพิ่มมูลค่าให้กับทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนได้				
ตอนที่ 3 การสื่อสารและนำเสนอคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน				
3.1 สามารถสื่อสารคุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชน				
3.1.1 ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์คุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชนได้				
3.1.2 ผู้เรียนสามารถสื่อสารคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนที่ศึกษาได้				
3.2 สามารถเผยแพร่ผลงานที่แสดงถึงคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน				
3.2.1 ผู้เรียนสามารถออกแบบการนำเสนอ เพื่อสื่อสารคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนในรูปแบบที่หลากหลายได้				
3.2.2 ผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยีในการนำเสนอประสบการณ์การเรียนรู้ และเผยแพร่ผลงานให้เกิดประโยชน์กับชุมชนได้				

2.2 ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม พบว่ามีค่าความตรงเชิงเนื้อหาของแบบประเมินอยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00 แสดงให้เห็นว่าแบบประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัศึกษามีความเหมาะสม

สามารถนำไปใช้ได้ โดยข้อรายการที่มีผลการประเมินน้อยที่สุด ได้แก่ ข้อ 1.3.1 ผู้เรียนสามารถนำเสนอแนวทางการใช้ทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชนได้ ข้อ 2.1.2 ผู้เรียนสามารถนำเสนอแนวคิดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้การต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชนได้อย่างหลากหลาย และ ข้อ 2.2.2 ผู้เรียนสามารถสร้างผลงานที่มีเอกลักษณ์ มีคุณค่า และเพิ่มมูลค่าให้กับทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนได้ มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 0.67 ทั้งนี้ รายละเอียดของผลการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของแบบประเมิน แสดงในตาราง 19

ตาราง 19 ผลการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของแบบประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

ข้อคำถาม/รายการประเมิน	ค่าIOC	แปลผล
1.1 สามารถสืบค้นทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน		
1.1.1 ผู้เรียนสามารถสังเกต และอธิบายสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมของชุมชนได้	1.00	สอดคล้องดีมาก
1.1.2 ผู้เรียนสามารถตั้งคำถาม และสัมภาษณ์ข้อมูลทุนทางวัฒนธรรมจากสมาชิกในชุมชนได้	1.00	สอดคล้องดีมาก
1.1.3 ผู้เรียนสามารถเลือกแหล่งข้อมูลและใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้น รวบรวม และบันทึกข้อมูลได้	1.00	สอดคล้องดีมาก
1.2 สามารถจัดการข้อมูลทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน		
1.2.1 ผู้เรียนสามารถพิจารณาข้อมูล คัดเลือก และตัดสินใจอย่างมีเหตุผล	1.00	สอดคล้องดีมาก
1.2.2 ผู้เรียนสามารถจัดระบบข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล และนำเสนอข้อมูลได้	1.00	สอดคล้องดีมาก
1.2.3 ผู้เรียนสามารถประเมินความรู้ และสรุปผลจากการเรียนรู้ได้	1.00	สอดคล้องดีมาก
1.3 สามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันระหว่างชุมชน		
1.3.1 ผู้เรียนสามารถนำเสนอแนวทางการใช้ทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชนได้	0.67	สอดคล้องดี
1.3.2 ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นได้	1.00	สอดคล้องดีมาก
2.1 สามารถคิดต่อยอดสร้างสรรค์ทุนทางวัฒนธรรม		
2.1.1 ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์แนวทางการต่อยอดและพัฒนาทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนได้	1.00	สอดคล้องดีมาก
2.1.2 ผู้เรียนสามารถนำเสนอแนวคิดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้การต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชนได้อย่างหลากหลาย	0.67	สอดคล้องดี
2.2 สามารถใช้ทุนทางวัฒนธรรมสร้างสรรค์ผลงาน		
2.2.1 ผู้เรียนสามารถออกแบบผลงานโดยประยุกต์ใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนให้เกิดประโยชน์ได้	1.00	สอดคล้องดีมาก
2.2.2 ผู้เรียนสามารถสร้างผลงานที่มีเอกลักษณ์ มีคุณค่า และเพิ่มมูลค่าให้กับทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนได้	0.67	สอดคล้องดี

ตาราง 18 (ต่อ)

ข้อคำถาม/รายการประเมิน	ค่าIOC	แปลผล
3.1 สามารถสื่อสารคุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชน		
3.1.1 ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์คุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชนได้	1.00	สอดคล้องดีมาก
3.1.2 ผู้เรียนสามารถสื่อสารคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนที่ศึกษาได้	1.00	สอดคล้องดีมาก
3.2 สามารถเผยแพร่ผลงานที่แสดงถึงคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน		
3.2.1 ผู้เรียนสามารถออกแบบการนำเสนอ เพื่อสื่อสารคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนในรูปแบบที่หลากหลายได้	1.00	สอดคล้องดีมาก
3.2.2 ผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยีในการนำเสนอประสิทธิภาพการเรียนรู้ และเผยแพร่ผลงานให้เกิดประโยชน์กับชุมชนได้	1.00	สอดคล้องดีมาก

ผู้วิจัยนำข้อมูลจากการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของแบบประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา มาปรับปรุงแบบประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ก่อนนำไปใช้ตรวจสอบความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบประเมินในการทดลองศึกษานำร่อง

ส่วนที่ 3 ผลการทดลองศึกษานำร่อง (Pilot Study) ร่างรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

ในส่วนนี้ เป็นการนำรูปแบบการเรียนรู้ที่ผ่านการประเมินความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ ไปทดลองใช้ศึกษานำร่อง (Pilot Study) เพื่อตรวจสอบคุณภาพ ความเหมาะสม และความเป็นไปได้ในทางปฏิบัติของร่างรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา รวมถึงการตรวจสอบความเชื่อมั่นของแบบประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ผลการดำเนินการสรุปได้ดังนี้

3.1 ผลการทดลองศึกษานำร่อง (Pilot Study) ร่างรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

ผู้วิจัยนำร่างรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและอาจารย์ที่ปรึกษาไปศึกษาความเป็นไปได้ในทางปฏิบัติ ด้วยการทดลองศึกษานำร่องกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านนายนายกพิทยากร อำเภอบ้านนา จังหวัดนครนายก ซึ่งเป็นโรงเรียนที่อยู่ในเขตพื้นที่การศึกษาของจังหวัดนครนายก โดยขนาดโรงเรียน จำนวนผู้เรียน และลักษณะของผู้เรียนมีความใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้โปรแกรม G*Power กำหนดค่าอิทธิพล (Effect Size) เท่ากับ 0.50 ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.05 และกำหนดค่า Power เท่ากับ 0.90 ได้กลุ่มตัวอย่างเท่ากับ 28 คน ใช้ระยะเวลาในการศึกษานำร่อง 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบ คาบละ 50 นาที ประกอบด้วยหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 “เปิดใจเรียนรู้ เตรียมตัวสู่ชุมชน” และหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 “ทุนทางวัฒนธรรมดงละคร ทุนชาติ ทุนแผ่นดิน” ซึ่งการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละสัปดาห์ดำเนินการตามกระบวนการเรียนรู้ครบทั้ง 4 ขั้น (4Cs Model) ได้แก่ 1) ขั้นเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning) 2) ขั้นสร้างสรรค์ร่วมคิด (Cooperative Thinking) 3) ขั้นประดิษฐ์นวัตกรรม (Creative Innovation) และ 4) ขั้นนำเสนอประสบการณ์มาสื่อสาร (Communicating Experience) ผลการศึกษานำร่อง พบว่า

3.1.1 ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า ผู้เรียนให้ความสนใจกับเรื่องทุนทางวัฒนธรรม เพราะเป็นเรื่องที่ยังไม่เคยรู้มาก่อน ผู้สอนจึงต้องอธิบายเพื่อทำความเข้าใจถึงความหมาย ประเภท และความสำคัญของทุนทางวัฒนธรรมก่อนเริ่มกิจกรรมการเรียนรู้ จากนั้นจึงเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ซักถามและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน ซึ่งการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 2 สัปดาห์มีความหลากหลาย เหมาะสมกับผู้เรียน ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ผ่อนคลาย สนุกสนาน อีกทั้งผู้เรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ได้ครบตามแผนที่วางไว้เป็นอย่างดี การเปิดโอกาสให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจมากขึ้น สามารถนำเสนอ แสดงความคิดเห็น และซักถามข้อมูลที่ตนเองสนใจ

3.1.2 ด้านเวลา พบว่า บางกิจกรรมมีระยะเวลาไม่เพียงพอ โดยเฉพาะกิจกรรมการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการข้อมูล ซึ่งผู้เรียนต้องฝึกทักษะต่าง ๆ เช่น การสังเกต การตั้งคำถามเพื่อสัมภาษณ์ การวิเคราะห์และสรุปข้อมูล เป็นต้น เพราะในกิจกรรมการเรียนรู้

ผู้เรียนต้องบันทึกผลให้ครบตามประเด็น หากนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชุมชนจำเป็นต้องเพิ่มระยะเวลาให้มีความเหมาะสมมากขึ้น

3.1.3 ด้านภาษาและการสื่อสาร พบว่า ผู้เรียนให้ความสนใจดีมาก มีความเข้าใจภาษาและการสื่อสารในการปฏิบัติกิจกรรม สามารถโต้ตอบคำถามด้วยวาจา และแสดงท่าทางต่าง ๆ เช่น การยกมือขึ้นเพื่อตอบคำถาม การพยักหน้าเพื่อแสดงถึงความเข้าใจ การยิ้มและหัวเราะเพื่อแสดงถึงความสนุกสนานและเป็นกันเอง

3.1.4 ด้านการประเมินผลการเรียนรู้ พบว่า แบบประเมินมีความเหมาะสม ผู้เรียนมีความเข้าใจในข้อคำถามในแต่ละองค์ประกอบ สามารถประเมินผลการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

3.2 ผลการตรวจสอบความเชื่อมั่นของแบบประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

3.2.1 ผู้วิจัยนำแบบประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านนายนายกพิทยากรซึ่งมีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 28 คน เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบประเมินด้วยวิธีการคำนวณค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) มีค่าความเชื่อมั่นอยู่ที่ 0.924 แสดงให้เห็นว่าแบบประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา มีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้ได้จริง

3.2.2 ผลการตรวจสอบความเชื่อมั่นระหว่างผู้ประเมิน (Inter-Rater Reliability: IRR) ระหว่างผู้วิจัยกับผู้ช่วยสอน ผู้เรียนกับผู้วิจัย และผู้เรียนกับผู้ช่วยสอน ด้วยการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation Coefficient) โดยผลการตรวจสอบความเชื่อมั่นของการให้คะแนนประเมินระหว่างผู้วิจัยกับผู้ช่วยสอนมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ 0.994 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้วิจัยเท่ากับ 0.971 และค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้ช่วยสอนเท่ากับ 0.956 แสดงว่าคะแนนประเมินมีความสัมพันธ์กันสูง แบบประเมินจึงมีความเหมาะสมสามารถนำไปใช้ประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ผลการตรวจสอบความเชื่อมั่นระหว่างผู้ประเมินดังแสดงในตาราง 20

ตาราง 20 ผลการตรวจสอบความเชื่อมั่นระหว่างผู้ประเมิน (Inter-Rater Reliability)

ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ประเมิน	ผู้เรียน	ผู้วิจัย	ผู้ช่วยสอน
ผู้เรียน	1.000		
ผู้วิจัย	.971*	1.000	
ผู้ช่วยสอน	.956*	.994*	1.000

*p-value $\leq$.05

จากผลการทดลองศึกษานำร่องร่างรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น แสดงให้เห็นว่ามีความเป็นไปได้และมีความเหมาะสมในทางปฏิบัติ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการปรับปรุงร่างรูปแบบก่อนนำไปใช้จริง ดังนี้

- 1) การอธิบายความหมายของคำว่าทุนทางวัฒนธรรม ลักษณะและรูปแบบของทุนทางวัฒนธรรมให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจก่อนเริ่มดำเนินกิจกรรม
- 2) การปรับระยะเวลาบางกิจกรรมให้มีความเหมาะสมมากขึ้น เช่น กิจกรรมฝึกทักษะการจัดการความรู้ในชุมชน กิจกรรมการวิเคราะห์คุณค่าทุนทางวัฒนธรรม เป็นต้น
- 3) การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนได้แสดงความคิดเห็นและมีส่วนร่วมกับกิจกรรม ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน ประสบความสำเร็จตามระยะเวลาที่กำหนด
- 4) การแบ่งบทบาทหน้าที่ในแต่ละกลุ่ม โดยให้สมาชิกในกลุ่มเป็นผู้เลือกเองตามความสมัครใจ ซึ่งจะก่อให้เกิดบรรยากาศของการเรียนรู้ที่ดี ผู้เรียนมีความสุขกับการเรียนรู้และการทำกิจกรรม

ส่วนที่ 4 ผลการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

ในส่วนนี้ผู้วิจัยได้แบ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 2 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 ผลการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา และ ตอนที่ 2 ผลการปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา มีรายละเอียดดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

การประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ดำเนินการทดลองกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนปิยชาติพัฒนา ในพระราชูปถัมภ์ ฯ อำเภอเมือง จังหวัดนครนายก จำนวน 1 ห้องเรียน 35 คน ในรายวิชาการกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนและกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ใช้ระยะเวลาในการทดลอง 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบ คาบละ 50 นาที ระหว่างวันที่ 8 มีนาคม - 10 เมษายน 2564 โดยประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา กำหนดเกณฑ์ดังนี้

1) ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ หลังการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

2) ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของผู้เรียนเพิ่มขึ้นตามช่วงระยะเวลาการใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

ผลการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา มีดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐาน

1.1 ผลการวิเคราะห์ค่าคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ในส่วนผู้เรียน ผู้วิจัย และผู้ช่วยสอน

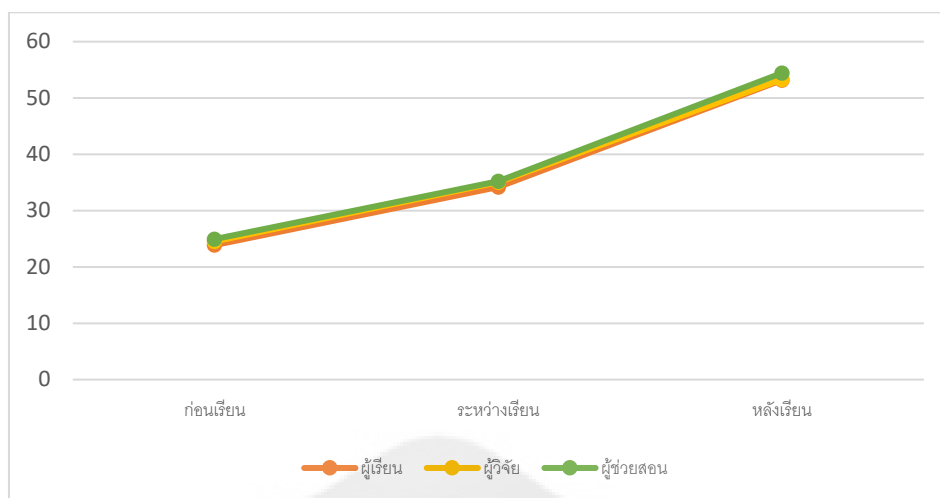
จากการวิเคราะห์ค่าคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ทั้งในส่วนผู้เรียน ผู้วิจัย และผู้ช่วยสอน โดยผลการประเมินก่อนเรียนของผู้เรียนมีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 23.886 (S.D. = 2.988) การประเมินระหว่างเรียนมีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 34.200 (S.D. = 3.716) และการประเมินหลังเรียนมีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 53.171 (S.D. = 3.082) ผลการประเมินก่อนเรียนของผู้วิจัยมีค่า

คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 24.543 (S.D. = 4.133) การประเมินระหว่างเรียนมีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 35.057 (S.D. = 4.505) และการประเมินหลังเรียนมีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 53.314 (S.D. = 3.969) ผลการประเมินก่อนเรียนของผู้ช่วยสอนมีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 24.943 (S.D. = 3.948) การประเมินระหว่างเรียนมีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 35.229 (S.D. = 4.406) และการประเมินหลังเรียนมีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 54.429 (S.D. = 2.317) รายละเอียดแสดงในตาราง 21

ตาราง 21 แสดงค่าคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา จากผู้เรียน ผู้วิจัย และผู้ช่วยสอน

ผู้ประเมิน	ค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์		
	การประเมินก่อนเรียน	การประเมินระหว่างเรียน	การประเมินหลังเรียน
ผู้เรียน	23.886 (S.D. = 2.988)	34.200 (S.D. = 3.716)	53.171 (S.D. = 3.082)
ผู้วิจัย	24.543 (S.D. = 4.133)	35.057 (S.D. = 4.505)	53.314 (S.D. = 3.969)
ผู้ช่วยสอน	24.943 (S.D. = 3.948)	35.229 (S.D. = 4.406)	54.429 (S.D. = 2.317)
คะแนนเฉลี่ย ของผู้ประเมิน	24.456 (0.619)	34.829 (0.696)	53.638 (0.355)

ผลการประเมินของผู้เรียน ผู้วิจัย และผู้ช่วยสอน แสดงให้เห็นว่าค่าคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์นักเรียนระดับมัศึกษามีพัฒนาการที่สูงขึ้นตามลำดับระยะเวลาของการทดลอง ตามข้อมูลภาพประกอบ 7



ภาพประกอบ 7 แสดงคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์
สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ของผู้เรียน ผู้วิจัย และผู้ช่วยสอน

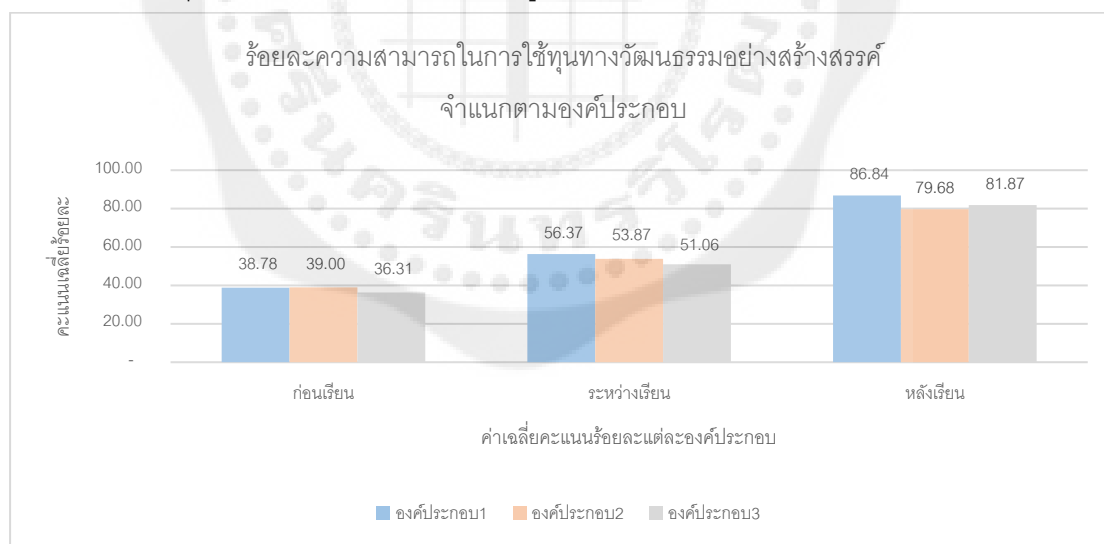
1.2 ผลการวิเคราะห์ค่าคะแนนเฉลี่ยจำแนกตามองค์ประกอบของ ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

เมื่อจำแนกค่าคะแนนเฉลี่ยจำแนกตามองค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ได้แก่ องค์ประกอบที่ 1 การจัดการความรู้ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน องค์ประกอบที่ 2 การสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน และองค์ประกอบที่ 3 การสื่อสารและนำเสนอคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน จากผลการประเมินก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน รายละเอียดดังแสดงในตาราง 22

ตาราง 22 ค่าคะแนนเฉลี่ยจำแนกตามองค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาจากผู้เรียน ผู้วิจัย และผู้ช่วยสอน

ระยะเวลา การทดลอง	องค์ประกอบ 1 การจัดการความรู้ ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน		องค์ประกอบ 2 การสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน		องค์ประกอบ 3 การสื่อสารนำเสนอคุณค่า ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน	
	ค่าเฉลี่ยคะแนน (เต็ม 32)		ค่าเฉลี่ยคะแนน (เต็ม 16)		ค่าเฉลี่ยคะแนน (เต็ม 16)	
	ร้อยละ	ร้อยละ	ร้อยละ	ร้อยละ	ร้อยละ	ร้อยละ
ก่อนเรียน	12.41	38.78	6.24	39.00	5.81	36.31
ระหว่างเรียน	18.04	56.37	8.62	53.87	8.17	51.06
หลังเรียน	27.79	86.84	12.75	79.68	13.10	81.87

จากตาราง 22 ร้อยละความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา จำแนกตามองค์ประกอบทั้ง 3 ด้าน จากผลการประเมินของผู้เรียน ผู้วิจัย และผู้ช่วยสอน โดยผลการประเมินก่อนเรียนพบว่า องค์ประกอบที่ 2 การสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน มีร้อยละสูงสุด เท่ากับ 39.00 ลำดับถัดมาคือ องค์ประกอบที่ 1 การจัดการความรู้ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน ที่ร้อยละ 38.78 และลำดับสุดท้ายคือ องค์ประกอบที่ 3 การสื่อสารและนำเสนอคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนองค์ ที่ร้อยละ 36.31 ผลการประเมินระหว่างเรียนพบว่า องค์ประกอบที่ 1 การจัดการความรู้ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน มีร้อยละสูงสุด เท่ากับ 56.37 ลำดับถัดมาคือ องค์ประกอบที่ 2 การสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน ที่ร้อยละ 53.87 และลำดับสุดท้ายคือ องค์ประกอบที่ 3 การสื่อสารและนำเสนอคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน ที่ร้อยละ 51.06 และเมื่อสิ้นสุดการเรียนรู้พบว่า องค์ประกอบที่ 1 การจัดการความรู้ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน มีร้อยละสูงสุด เท่ากับ 86.84 ลำดับถัดมาคือ องค์ประกอบที่ 3 การสื่อสารและนำเสนอคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน ที่ร้อยละ 81.87 และลำดับสุดท้ายคือ องค์ประกอบที่ 2 การสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน ที่ร้อยละ 79.68 ตามข้อมูลภาพประกอบ 8



ภาพประกอบ 8 แสดงร้อยละความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์
จำแนกตามองค์ประกอบ

2. ผลการวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐานการวิจัย

2.1 การตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นของการวัดซ้ำ

การวิเคราะห์คะแนนพัฒนาการความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา มีการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นของการวัดซ้ำโดยพิจารณาค่าความแปรปรวนจากการวัดซ้ำแต่ละครั้ง และขนาดของความสัมพันธ์จากการวัดซ้ำแต่ละครั้ง พบว่าข้อมูลจากการวัดซ้ำทั้ง 3 ครั้ง มีความแปรปรวนและขนาดความสัมพันธ์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (Mauchly's $W = .733$, $\chi^2 = 10.252$, $df = 2$, $p = .006$) แสดงให้เห็นว่าข้อมูลมีความแปรปรวนไม่เท่ากัน (ไม่เป็น Compound Symmetry) ผู้วิจัยจึงอ่านผลการวิเคราะห์ข้อมูลและใช้วิธีการคำนวณแบบปรับแก้ โดยอ่านผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวิธีของ Greenhouse - Geisser พบว่า หลังจากทีนักเรียนกลุ่มตัวอย่างได้เข้าร่วมการจัดกิจกรรมตามรูปแบบการเรียนรู้ มีคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์จากการวัดซ้ำในช่วงระยะเวลาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($F = 2,234.277$, $df = 1.578$, $p = .000$) รายละเอียดดังแสดงในตาราง 23

ตาราง 23 การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบวัดซ้ำของพัฒนาการความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

แหล่งความแปรปรวน	SS	Df	MS	F
ระหว่างครั้งของการประเมิน	15,317.766	1.578	9,704.200	2,234.277*
ความคลาดเคลื่อน	233.097	53.668	4.343	
รวม	15,550.863	55.246		

*p-value $\leq .05$

2.2 ผลการวิเคราะห์เพื่อตรวจสอบสมมติฐานการวิจัย

เมื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบรายคู่พบว่า ค่าคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา จากการประเมินก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จึงทำการทดสอบคะแนนเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธี Bonferroni ดังรายละเอียดแสดงในตาราง 24

ตาราง 24 การวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยรายคู่ของความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาด้วยวิธี Bonferroni

คะแนนเฉลี่ยรายคู่	อันดับ	ค่าเฉลี่ย	SD	1	2	3
1. ประเมินหลังเรียน	1	53.638	0.355	-	18.809*	29.182*
2. ประเมินระหว่างเรียน	2	34.829	0.696		-	10.372*
3. ประเมินก่อนเรียน	3	24.456	0.619			-

*p-value $\leq$.05

จากตาราง 24 พบว่า

2.2.1 ผลการประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา เปรียบเทียบก่อนและหลังการเรียนรู้ พบว่าหลังการเรียนรู้ นักเรียนมีความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

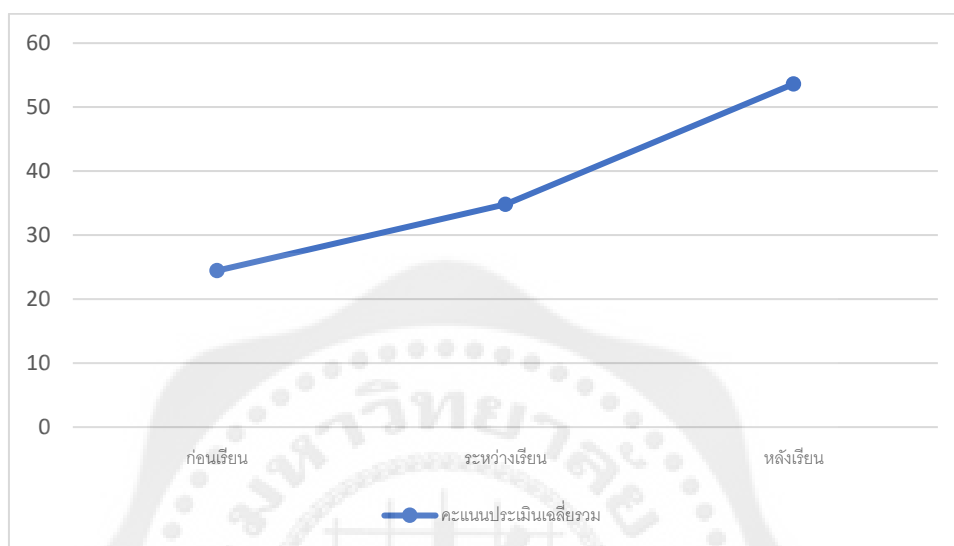
2.2.2 ผลการประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา หลังผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้ ๙ มีพัฒนาการความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ที่สูงขึ้นตามลำดับระยะเวลาของการทดลอง แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยการประเมินก่อนเรียน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 24.456 (S.D. = 0.619) การประเมินระหว่างเรียน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 34.829 (S.D. = 0.696) และการประเมินหลังเรียน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 53.638 (S.D. = 0.355) ดังแสดงในภาพประกอบ 9

เมื่อพิจารณาเป็นรายคู่ พบว่า มีคะแนนรายคู่ของความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่แตกต่างกัน จำนวน 3 คู่ (ตาราง 24) ดังนี้

1) คะแนนเฉลี่ยการประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา เมื่อสิ้นสุดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2) คะแนนเฉลี่ยการประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา เมื่อสิ้นสุดการเรียนรู้สูงกว่าระหว่างการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3) คะแนนเฉลี่ยการประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ระหว่างการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



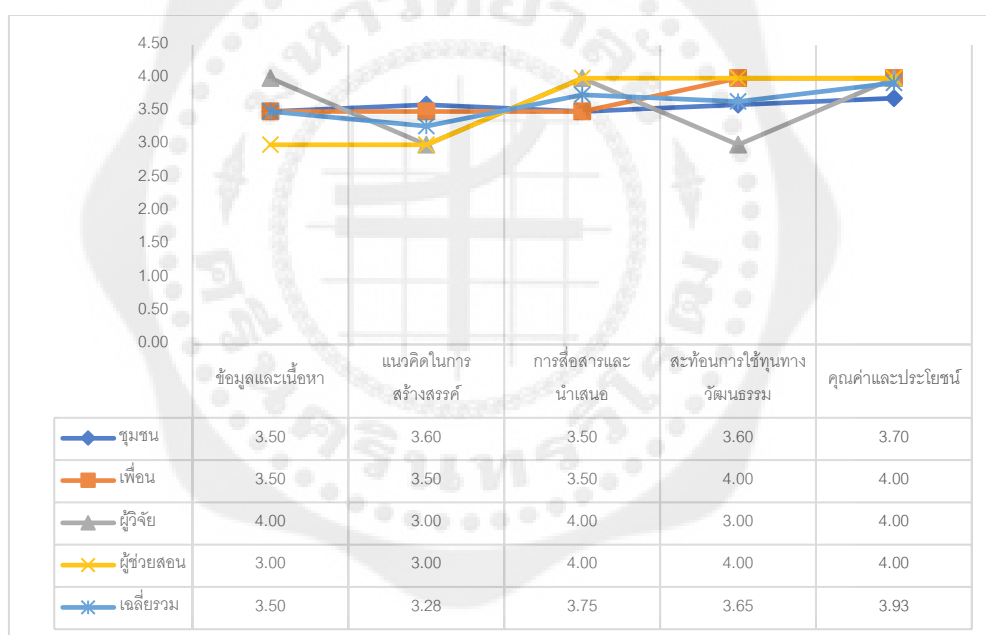
ภาพประกอบ 9 แสดงคะแนนเฉลี่ยการประเมินพัฒนาการความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

3. ผลการประเมินผลงานผู้เรียนจากการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ในหน่วยการเรียนรู้ที่ 5 “สืบสานภูมิปัญญา รู้คุณค่าทางวัฒนธรรม” ซึ่งเป็นสัปดาห์สุดท้าย ได้กำหนดกิจกรรมให้ผู้เรียนนำเสนอผลงานที่ผ่านกระบวนการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน โดยผู้ร่วมประเมินผลงาน ประกอบด้วย เพื่อนระหว่างกลุ่ม ผู้วิจัย ผู้ช่วยสอน และชุมชนร่วมประเมิน เกณฑ์การประเมินประกอบด้วย 1) อธิบายข้อมูลและเนื้อหาได้อย่างถูกต้อง 2) นำเสนอแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างชัดเจน 3) วิธีการสื่อสารและนำเสนอมีความแปลกใหม่ น่าสนใจ 4) ผลงานมีความสมบูรณ์สะท้อนการใช้ทุนทางวัฒนธรรม 5) เกิดคุณค่าและประโยชน์กับชุมชน มีรายละเอียดผลการประเมิน ดังนี้

3.1 ผลการประเมินของกลุ่มที่ 1 การแสดงสร้างสรรค์ “ตามรอยดงละคร”

ผู้เรียนได้นำทุนทางวัฒนธรรมในรูปแบบที่จับต้องได้ คือ โบราณสถาน โบราณวัตถุ และรูปแบบที่จับต้องไม่ได้ คือ เรื่องเล่า ความเชื่อ ตำนานประวัติศาสตร์ และการประกอบอาชีพของชุมชน โดยการศึกษา สืบค้น และเก็บข้อมูลจากสถานที่จริง สืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ บันทึกข้อมูลจากเรื่องเล่า ตำนาน ความเชื่อ และการให้สัมภาษณ์ของคนในชุมชน นำมาใช้วางแผน ออกแบบ และสร้างสรรค์เป็นการแสดงที่น่าสนใจ สะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของเมืองโบราณดงละคร อันเป็นเมืองประวัติศาสตร์ที่สำคัญของจังหวัดนครนายก ผลการประเมินของกลุ่มที่ 1 จากเพื่อนระหว่างกลุ่ม ผู้วิจัย ผู้ช่วยสอน และชุมชนร่วมประเมิน มีรายละเอียดตามภาพประกอบ 10



ภาพประกอบ 10 แสดงคะแนนเฉลี่ยประเมินผลงานของกลุ่มที่ 1
การแสดงสร้างสรรค์ “ตามรอยดงละคร”

ผลจากภาพประกอบ 10 ผู้เรียนกลุ่มที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ยรวมในการนำเสนอผลงานการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ในด้านข้อมูลและเนื้อหาที่ใช้นำเสนอมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 3.50 ด้านแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 3.28 ด้านการสื่อสารและนำเสนอ มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 3.75

ด้านการสะท้อนการใช้จ่ายทางวัฒนธรรมของชุมชน มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 3.65 ด้านคุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับ มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 3.93 จากคะแนนเต็มในแต่ละข้อรายการประเมินที่ 4.00

3.1.1 ความรู้สึกของผู้เรียนกลุ่มที่ 1 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์และการนำเสนอผลงาน พบว่าผู้เรียนกลุ่มที่ 1 ให้ความสนใจและให้ความสำคัญกับกิจกรรมการเรียนรู้เป็นอย่างดีตั้งแต่สัปดาห์แรก รู้สึกประทับใจกับการจัดกิจกรรมตั้งแต่การลงพื้นที่ชุมชนเพื่อเก็บข้อมูล นำมาช่วยกันคิดออกแบบ คิดท่าประกอบ และฝึกซ้อมจนทำให้การแสดงประสบความสำเร็จ ดังตัวอย่างการให้สัมภาษณ์ ดังนี้

“ขั้นตอนที่ยากที่สุดสำหรับพวกหนู คือการคิดท่า ซึ่งต้องเอามาจากข้อมูลของเมือง โบราณดงละครและเกี่ยวข้องกับชุมชน เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ ตรงนี้รู้สึกทำท่ายากมาก ไม่เหมือนการแสดงที่ครูเคยสอนในโรงเรียน หนูคิดว่ามันสนุกตรงได้คิด ได้ร่วมกันทำ และได้แสดงร่วมกับเพื่อน ๆ ค่ะ”

“เห็นลุง ๆ ป้า ๆ ชอบ พวกหนูก็รู้สึกดีใจ ไม่เคยคิดว่าตัวเองจะทำออกมาได้ถึงแม้ยังไม่สวยงามที่สุด แต่พวกเราก็ตักใจทำให้ออกมาดีที่สุด และยังได้ความรู้เกี่ยวกับชุมชนดงละครด้วย ถ้ามีโอกาสก็อยากแสดงอีกค่ะ”

“ถ้ามีเวลาในการคิดและฝึกซ้อมมากกว่านี้ น่าจะทำให้การแสดงสมบูรณ์ขึ้นไปอีก แต่ด้วยเวลาเท่านี้ บวกกับความหุ่มเทของเพื่อน ๆ ทุกคน ได้ฝึกการทำงานเป็นทีม คิดแบบเป็นขั้นตอน ทีละลำดับ รวมกับข้อมูลที่ได้จากชุมชน คิดว่าอนาคตจะสามารถนำไปต่อยอดไปได้อีกค่ะ”

3.1.2 ความรู้สึกของชุมชนที่มีต่อผู้เรียนกลุ่มที่ 1 จากการนำเสนอผลงาน พบว่าชุมชนให้ความสนใจ และรู้สึกประทับใจกับการแสดงเป็นอย่างมาก ดังตัวอย่างการให้สัมภาษณ์ ดังนี้

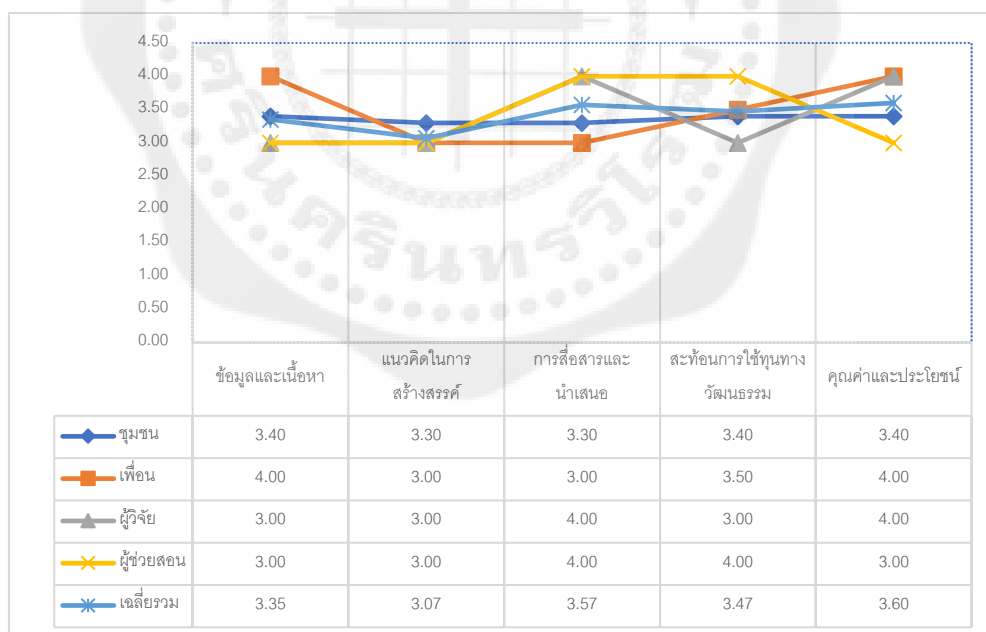
“การแสดงสนุกมาก ไม่เคยคิดว่าบ้านเราที่ดงละคร จะมีการแสดงแบบนี้ให้ดูด้วย ตอนได้ดูเด็ก ๆ แสดง เขาดูมีความสุขมาก เหมือนมาเที่ยวดงละครแล้วกลับไป พอการแสดงจบก็ตื่นขึ้นมา ทุกอย่างเหมือนความฝัน อยากจะเรียกมาดูทั้งหมดบ้านเลย”

“การที่ยาวชนคนรุ่นใหม่ของจังหวัดนครนายก ได้มาทำอะไรแบบนี้ ถือว่าจะเป็นการช่วยส่งต่อคุณค่าในชุมชนไว้ไม่ให้หายไป เด็ก ๆ แสดงเก่งมาก นำสิ่งที่มีอยู่ในชุมชนเรามาทำการแสดงแบบนี้ ขอชื่นชมว่าทำได้ดีมาก อยากให้มีการส่งต่อไปยังเด็กรุ่นต่อ ๆ ไปด้วย”

3.2 ผลการประเมินของกลุ่มที่ 2 วิดีโอคลิปแนะนำ “ท่องเที่ยววงละคร”

ผู้เรียนได้นำทุนทางวัฒนธรรมในรูปแบบที่จับต้องได้ คือ โบราณสถาน โบราณวัตถุ และรูปแบบที่จับต้องไม่ได้ คือ เรื่องเล่า ตำนานประวัติศาสตร์ และการประกอบอาชีพของชุมชน จากการศึกษาโบราณสถาน โบราณวัตถุ การสำรวจสถานที่จริง การสืบค้นข้อมูลผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ และการบันทึกข้อมูลจากการให้สัมภาษณ์จากชุมชน นำมาใช้วางแผนออกแบบ และจัดทำเป็นวิดีโอคลิป แสดงให้เห็นถึงความน่าสนใจของเมืองโบราณดงละคร ซึ่งเป็นสถานที่ท่องเที่ยวและแหล่งเรียนรู้สำคัญของจังหวัดนครนายก ผลการประเมินของกลุ่มที่ 2 จากเพื่อนระหว่างกลุ่ม ผู้วิจัย ผู้ช่วยสอน และชุมชนร่วมประเมิน มีรายละเอียดตามภาพประกอบ

11



ภาพประกอบ 11 แสดงคะแนนเฉลี่ยประเมินผลงานของกลุ่มที่ 2
วิดีโอคลิปแนะนำ “ท่องเที่ยววงละคร”

ผลจากภาพประกอบ 11 พบว่าผู้เรียนกลุ่มที่ 2 มีคะแนนเฉลี่ยรวมในการนำเสนอ ผลงานการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการ ใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ในด้านข้อมูลและเนื้อหาที่ ใช้นำเสนอมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 3.35 ด้านแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรม ของชุมชน มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 3.07 ด้านการสื่อสารและนำเสนอ มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 3.57 ด้านการสะท้อนการใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 3.47 ด้านคุณค่าและ ประโยชน์ที่ได้รับ มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 3.60 จากคะแนนเต็มในแต่ละข้อรายการประเมินที่ 4.00

3.2.1 ความรู้สึกของผู้เรียนกลุ่มที่ 2 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อ เสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์และการนำเสนอผลงาน พบว่า ผู้เรียนกลุ่มที่ 2 รู้สึกประทับใจกับผลงานของตัวเองจากการเรียนรู้และลงมือทำด้วยตัวเองทุก ขั้นตอน ถือเป็นโอกาสที่ดีมากตั้งใจจะนำความรู้และประสบการณ์ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ ดัง ตัวอย่างการให้สัมภาษณ์ ดังนี้

“เมื่อก่อนคิดว่าการทำคลิปวิดีโอแบบนี้มันยากมากเลยครับ และคิดว่าคงไม่มีโอกาสได้ทำแบบนี้ แต่พอได้ลองทำจริง ๆ ก็สนุกดีครับ กิจกรรมเยอะมาก ได้ช่วยกันกับเพื่อน ๆ จนสำเร็จ การได้มาลงพื้นที่จริง ยิ่งรู้สึกตื่นเต้น เพราะได้รับความรู้และประสบการณ์มากกว่าการ อยู่แต่ในห้องเรียน”

“ผมว่าเรื่องทุนทางวัฒนธรรม ถ้าเราเรียนอยู่แต่ในห้องเรียนมันอาจจะน่าเบื่อ ไม่รู้ว่าเอาไปใช้ประโยชน์อะไรได้บ้าง พอได้มาศึกษา เก็บข้อมูล เขียนสคริปต์ และเป็นพิธีกรเอง ด้วย ทำให้เราเชื่อ และอยากรู้อะไรอีกว่าให้อีกครับ”

“ไม่เคยรู้มาก่อนว่าในพื้นที่จังหวัดเราเอง จะมีเมืองโบราณที่เก่าขนาดนี้ จน ได้มาทำคลิปวิดีโอกับเพื่อน ๆ ได้แบ่งงานกัน ท่องจำบท และฝึกเป็นพิธีกร เป็นคนถ่ายทำ ถือเป็น ประสบการณ์ที่ดีมาก ถ้ามีโอกาสก็อยากทำในแหล่งประวัติศาสตร์อื่น ๆ หรือด้านวิถีชีวิตของคน ในชุมชนอื่น ๆ อีกค่ะ”

3.2.2 ความรู้สึกของชุมชนที่มีต่อผู้เรียนกลุ่มที่ 2 จากการนำเสนอผลงาน พบว่า ชุมชนรู้สึกดีใจที่ได้เห็นคนรุ่นใหม่หันมาสนใจวัฒนธรรมมากขึ้น รู้สึกประทับใจกับผลงานที่นำเสนอ ความน่าสนใจ และความสำคัญของชุมชนดงละคร ดังตัวอย่างการให้สัมภาษณ์ ดังนี้

“ดีใจที่ได้เห็นเยาวชนคนรุ่นใหม่ ได้เข้ามาในพื้นที่ของเรา อยากให้เขาได้เรียนรู้ จดจำ และเอาไปบอกต่อเพื่อน ๆ ไม่อยากให้เรื่องราวของดงละครมันสูญหายไปพร้อมกับคนรุ่นเรา”

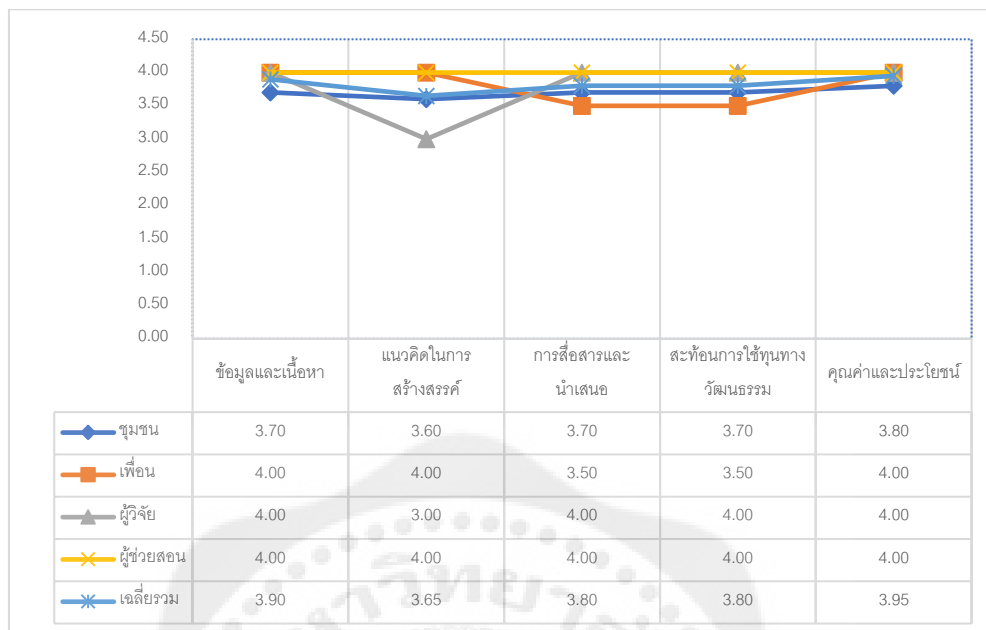
“ลูกกับป้าก็แก่แล้ว จะลุกขึ้นไปทำอะไรเหมือนที่พวกเด็ก ๆ ทำ ก็ทำไม่เป็น ได้แต่คอยมองอยู่ถ้าเขาอยากให้ช่วยอะไร วิดีโอที่เขาทำดูแล้วรู้สึกดีมาก เข้าใจง่าย มันเห็นทั้งภาพ และเสียง ไม่น่าเบื่อเลย”

“ได้ดูวิดีโอที่เด็ก ๆ เขาทำกัน รู้สึกแปลกใจ บางเรื่องเราเองก็ไม่เคยรู้มาก่อน ขนาดว่าอยู่ตรงนี้นานตั้งแต่เกิด คิดว่าดีมาก ๆ เลยที่เขาช่วยทำกันขึ้นมาเอง ในมุมของเขาเอง อยากให้หลานตัวเองได้ไปออกกล้อง ไปฝึกทำกับเขาบ้าง”

3.3 ผลการประเมินของกลุ่มที่ 3 ตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์ “มะยงชิดสวนลุงชิด”

ผู้เรียนได้นำทุนทางวัฒนธรรมในรูปแบบของภูมิปัญญาการประกอบอาชีพของชุมชน จากการสังเกต การสำรวจสภาพแวดล้อม การสัมภาษณ์คนในชุมชน และการสืบค้นข้อมูลผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ นำมาใช้วางแผน ออกแบบ จัดทำเป็นตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์ สร้างจุดเด่นให้เกิดความแตกต่าง น่าสนใจ เพื่อเพิ่มมูลค่าให้กับมะยงชิด ซึ่งเป็นผลไม้ขึ้นชื่อที่สามารถสร้างรายได้ให้กับชุมชนดงละครและจังหวัดนครนายกเป็นอย่างมาก ผลการประเมินของกลุ่มที่ 3 จากเพื่อนระหว่างกลุ่ม ผู้วิจัย ผู้ช่วยสอน และชุมชนร่วมประเมิน มีรายละเอียดตามภาพประกอบ 12





ภาพประกอบ 12 แสดงคะแนนเฉลี่ยประเมินผลงานของกลุ่มที่ 3

ตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์ “มะยมขิดสวนลุงขิด”

ผลจากภาพประกอบ 12 พบว่าผู้เรียนกลุ่มที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยรวมในการนำเสนอผลงานการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ในด้านข้อมูลและเนื้อหาที่ใช้นำเสนอมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 3.90 ด้านแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 3.65 ด้านการสื่อสารและนำเสนอ มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 3.80 ด้านสะท้อนการใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 3.80 ด้านคุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับ มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 3.95 จากคะแนนเต็มในแต่ละข้อรายการประเมินที่ 4.00

3.3.1 ความรู้สึกของผู้เรียนกลุ่มที่ 3 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์และการนำเสนอผลงาน พบว่าผู้เรียนกลุ่มที่ 3 มีเป้าหมายและความตั้งใจที่ชัดเจนในการสร้างผลงานที่จะช่วยเพิ่มรายได้ให้กับชุมชน รู้สึกประทับใจที่ได้ร่วมทำงานกับเพื่อน ๆ จนผลงานประสบความสำเร็จ ดังตัวอย่างการให้สัมภาษณ์ ดังนี้

“ชอบเวลาที่ได้แลกเปลี่ยนความเห็นกับเพื่อน ๆ ช่วยกันออกแบบและวางแผนว่ามันจะออกมาหน้าตาอย่างไร ใช้ได้จริงไหม พอออกมาเป็นรูปร่างจริง ก็รู้สึกภูมิใจครับ”

“ไม่เคยทำงานออกแบบโลโก้และที่ใส่ของแบบนี้มาก่อนเลยคะ รู้สึกทำหยา
มากว่าจะทำยังไงให้สวย จะมีอะไรอยู่บนงานบ้าง และจะทำออกมาให้ได้จริงหรือเปล่า พอเอาไป
ลองใช้ดูก็ถือว่าสำเร็จแล้ว แต่ก็คงต้องกลับมาคิดต่อยอดอีกทีว่าจะปรับตรงไหนเพิ่มให้ดีขึ้นอีก”

“ดีใจครับที่ได้มีส่วนช่วยเหลือชุมชน และรู้สึกที่ตัวเราเองได้พัฒนา
ความสามารถด้วย ไม่เคยคิดมาก่อนว่าเราจะทำได้ เคยเห็นแต่เวลาไปเที่ยวต่างจังหวัดที่เขามีห่อ
สวย ๆ กล่องสวย ๆ วันนี้ ดงละครเองก็มีแล้ว แม้ยังไม่สวยมากแต่ก็ตั้งใจกันมากครับ”

3.3.2 ความรู้สึกของชุมชนที่มีต่อผู้เรียนกลุ่มที่ 3 จากการนำเสนอผลงาน พบว่า
ชุมชนรู้สึกประทับใจกับแนวคิดและผลงานที่จะช่วยส่งเสริมรายได้ให้กับชุมชน รู้สึกดีใจกับคุณ
ใหม่ที่มีความสามารถหลายด้าน ตัวอย่างการให้สัมภาษณ์ ดังนี้

“เมื่อก่อนก็คิดแค่ว่าเอาง่าย ๆ เก็บมา ขายไป ขายให้ได้ก็พอ แต่พอเห็นเด็ก
ๆ เขาลงมาทำแบบนี้มันดูเป็นของมีราคา แถมได้โปรโมทชุมชนดงละครของเราด้วย ว่ามีมะยมชิต
ลูกใหญ่ รสหวานกรอบ เหมือนเป็นของมีหยิ่งที่ขายตามห้างเลย”

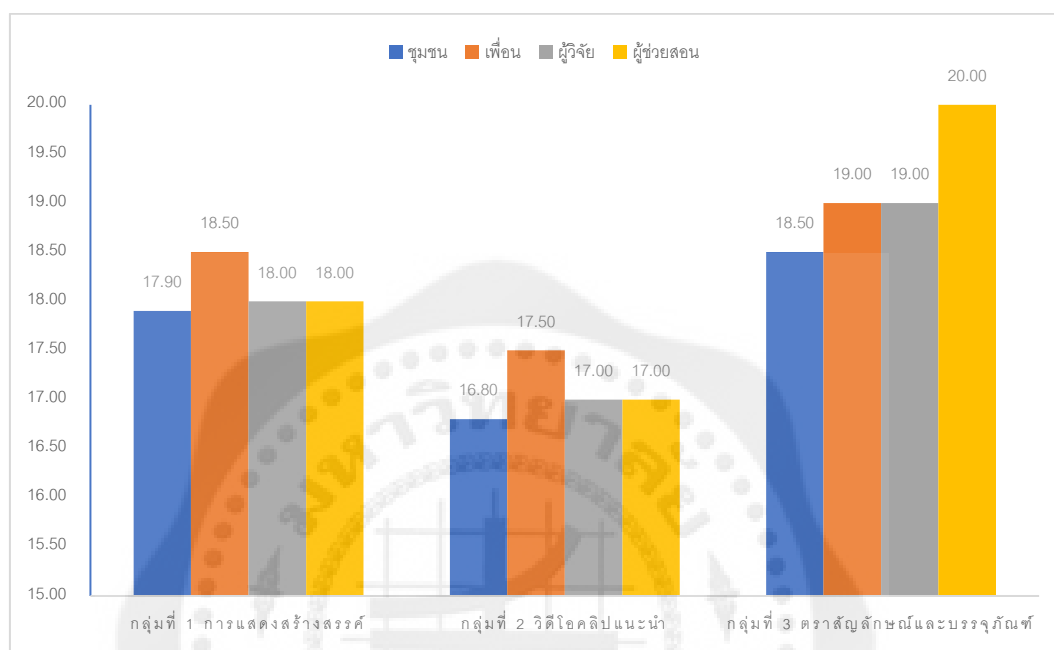
“ลำพังลุง ๆ ป้า ๆ จะให้ไปคิดออกแบบอะไรแบบนี้เอง คงทำไม่ได้แล้ว มัน
ยากไป ก็ดีใจที่เด็ก ๆ เขาเข้ามาช่วยตรงนี้ คู่กันกับผู้ใหญ่บ้านว่า พวกเราจะเอาไปต่อยอดยังไง
จะเอาไปใช้จริงได้อย่างไร”

“ดีใจที่ได้รู้รุ่นใหม่ของจังหวัดนครนายก เขามีหัวคิดออกแบบ และเก่งแบบนี้
เขาบอกว่าอยากให้ลุง ๆ ป้า ๆ ขายได้ราคา เป็นของฝากที่เอาไปฝากแล้วรู้เลยว่ามาจากดงละคร
บ้านเรา พอเห็นที่เขาทำมาให้ดูบอกเลยนะว่า ถูกใจมาก”

3.4 ผลการประเมินเปรียบเทียบคะแนนกับเกณฑ์ตัดสินคุณภาพการนำเสนอผลงาน

จากผลคะแนนประเมินการนำเสนอผลงานตามรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชน
เป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียน
ระดับมัธยมศึกษาดังกล่าว สามารถประเมินคุณภาพของผลงานโดยการเปรียบเทียบคะแนน
ประเมินกับเกณฑ์ตัดสินคุณภาพ จาก 5 รายการประเมิน ประกอบด้วย 1) อธิบายข้อมูลและ
เนื้อหาได้อย่างถูกต้อง 2) นำเสนอแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างชัดเจน 3) วิธีการสื่อสาร
และนำเสนอมีความแปลกใหม่ น่าสนใจ 4) ผลงาน มีความสมบูรณ์สะท้อนการใช้ทุนทาง
วัฒนธรรม 5) เกิดคุณค่าและประโยชน์กับชุมชน โดยมีการกำหนดช่วงคะแนนรวม จากคะแนน
เฉลี่ยของผู้ประเมินทุกด้าน ดังนี้ คะแนนรวม 18-20 ผลงานมีคุณภาพอยู่ในระดับ ดีมาก คะแนน

รวม 14-17 ผลงานมีคุณภาพอยู่ในระดับดี คะแนนรวม 10-13 ผลงานมีคุณภาพอยู่ในระดับพอใช้ และคะแนนรวมต่ำกว่า 10 ผลงานต้องปรับปรุง มีรายละเอียดตามภาพประกอบ 13



ภาพประกอบ 13 ผลการเปรียบเทียบคะแนนประเมินกับเกณฑ์คุณภาพ

จากภาพประกอบที่ 13 แสดงให้เห็นว่า เมื่อนำผลคะแนนเฉลี่ยของทุกกลุ่มผู้ประเมินเปรียบเทียบกับเกณฑ์คุณภาพของผลงาน พบว่า กลุ่มที่ 1 การแสดงสร้างสรรค์ “ตามรอยดงละคร” มีคะแนนเฉลี่ยรวมเท่ากับ 18.10 กลุ่มที่ 2 วิดีโอคลิปแนะนำ “ท่องเที่ยวดงละคร” มีคะแนนเฉลี่ยรวมเท่ากับ 17.08 และกลุ่มที่ 3 ตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์ “มะยมชิดสวนลุงชิด” มีคะแนนเฉลี่ยรวมเท่ากับ 19.13 เมื่อทำการจำแนกคะแนนเป็นรายกลุ่ม พบว่า กลุ่มที่ 1 มีคะแนนรวมจากชุมชนเท่ากับ 17.9 คุณภาพผลงานอยู่ในระดับดี คะแนนรวมจากเพื่อนเท่ากับ 18.5 คุณภาพผลงานอยู่ในระดับดีมาก คะแนนรวมจากผู้วิจัยเท่ากับ 18 คุณภาพผลงานอยู่ในระดับดีมาก คะแนนรวมจากผู้ช่วยสอนเท่ากับ 18 คุณภาพผลงานอยู่ในระดับดีมาก กลุ่มที่ 2 มีคะแนนรวมจากชุมชนเท่ากับ 16.8 คะแนนรวมจากเพื่อนเท่ากับ 17.5 คะแนนรวมจากผู้วิจัยเท่ากับ 17 คะแนนรวมจากผู้ช่วยสอนเท่ากับ 17 แสดงให้เห็นว่าผลงานกลุ่มที่ 2 มีคุณภาพอยู่ในระดับดีจากทุกกลุ่มผู้ประเมิน กลุ่มที่ 3 มีคะแนนรวมจากชุมชนเท่ากับ 18.5 คะแนนรวมจากเพื่อน

เท่ากับ 19 คะแนนรวมจากผู้วิจัยเท่ากับ 19 คะแนนรวมจากผู้ช่วยสอนเท่ากับ 20 แสดงให้เห็นว่า ผลงานกลุ่มที่ 3 มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมากจากทุกกลุ่มผู้ประเมิน

4. ผลการประเมินการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียน ระดับมัธยมศึกษา จากข้อมูลเชิงคุณภาพ

4.1 การจัดการความรู้ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า ผู้เรียนให้ความสนใจกับการเรียนรู้ในชุมชน รู้สึกสนุกสนาน สามารถปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ได้ครบตามแผนที่กำหนดไว้ โดยการสังเกตและอธิบายสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมที่ตนเองได้เข้าไปเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี มีทักษะในการตั้งคำถามและสัมภาษณ์ข้อมูลจากคนในชุมชน สามารถพิจารณาทุนทางวัฒนธรรม และคัดเลือกในสิ่งที่ตนเองและเพื่อนสมาชิกมีความสนใจ สามารถจัดระบบข้อมูล วิเคราะห์ และสรุปผล พร้อมนำเสนอแนวทางการนำไปใช้ต่อยอดให้เกิดประโยชน์ร่วมกับชุมชน ดังตัวอย่างการให้สัมภาษณ์ของผู้เรียน ดังนี้

“รู้สึกตื่นเต้นกับการได้ไปเรียนรู้จากสถานที่จริงที่ดงละคร เคยได้ยินมาตั้งแต่เด็ก แต่ก็ยังไม่เคยไป อยากรู้ว่ามียุทธศาสตร์อะไรที่น่าสนใจ”

“กิจกรรมสนุกมาก ๆ ตอนไปทัศนศึกษากับโรงเรียน ไม่มีงานเยอะขนาดนี้ ตอนแรกก็คิดว่ายากมากเพราะต้องทำหลายอย่างด้วยตัวเอง แต่พอทำได้ก็รู้สึกภูมิใจกับความสำเร็จ จากไม่รู้ข้อมูลอะไรเกี่ยวกับดงละครเลย พอได้มาเห็น มาเรียนรู้ มาสืบหาข้อมูล มาถามคนในชุมชน รู้สึกว่าเป็นประสบการณ์ที่ดีมาก”

“ผู้ใหญ่บ้านและคนในชุมชนดงละครใจดีมาก แนะนำได้ละเอียด บางเรื่องเช่น ตำนานเสียงดนตรีตอนกลางคืนก็เคยได้ยินมาบ้าง แต่พอมาฟังด้วยตัวเองก็รู้สึกตื่นเต้น”

“ชอบกิจกรรมนี้มาก ถึงจะเหนื่อยกับการสำรวจชุมชนเพื่อหาข้อมูล แต่ก็ทำให้ได้คำตอบว่าชุมชนมีทุนทางวัฒนธรรมอะไรบ้าง และเราสนใจเรื่องอะไร ก็ต้องเอาไปคิดต่ออีกขั้น เพื่อนทุกคนต้องแบ่งหน้าที่และช่วยเหลือกันจึงจะสำเร็จ”

4.2 การสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า ผู้เรียนให้ความสนใจ สนุกสนาน และตื่นเต้นกับการสร้างผลงาน สามารถปฏิบัติกิจกรรมได้ครบตามแผนที่กำหนดไว้ โดยร่วมกันวิเคราะห์แนวทางการต่อยอดทุนทางวัฒนธรรม นำเสนอแนวคิดของตนเอง และแลกเปลี่ยน

ร่วมกับเพื่อนได้หลากหลายวิธีการ ออกแบบผลงานโดยการประยุกต์ใช้ทุนทางวัฒนธรรม และสร้างผลงานที่มีคุณค่า และเพิ่มมูลค่าให้กับทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน ดังตัวอย่างการให้สัมภาษณ์ของผู้เรียน ดังนี้

“รู้สึกตื่นเต้นมากครับ ไม่รู้ว่าผลงานที่ออกแบบมาจะสามารถนำไปใช้สร้างเป็นผลงานที่มีประโยชน์กับชุมชนได้จริงหรือเปล่า แต่ก็ตั้งใจจะทำให้เต็มที่ที่สุด ถือเป็นโอกาสที่ดีมาก”

“รู้สึกประทับใจและสนุกกับกิจกรรมนี้มาก ชอบที่ได้เป็นคนเลือกเองว่าอยากทำผลงานอะไร ทำแบบไหน โดยไม่ต้องมีใครบอก ทุกขั้นตอนผมและเพื่อน ๆ ได้ช่วยกันคิด ช่วยกันแก้ ช่วยกันปรับปรุง จนงานสำเร็จ”

“กิจกรรมที่ครูวางแผนไว้ดีมากค่ะ ก่อนเริ่มไปชุมชนดงละคร รู้สึกว่ากิจกรรมแต่ละขั้นยาก ตอนนี้อยู่สึกภูมิใจกับผลงานของกลุ่มตัวเอง ที่ได้หาข้อมูลมาเอง ออกแบบเอง และสร้างด้วยตัวเอง ชุมชนเห็นเขาต้องรู้สึกดีแน่นอนค่ะ”

“อยากให้มีการจัดกิจกรรมแบบนี้อีกค่ะ เพราะยังมีทุนทางวัฒนธรรมอีกหลายอย่างที่เราคิดว่าเอาไปใช้ต่อยอดสร้างเป็นผลงาน สร้างเป็นรายได้ เช่น ของที่ระลึก เวลาเขาซื้อกลับไปจะได้คิดถึงดงละคร อยากกลับมาเที่ยวอีก”

4.3 การสื่อสารและนำเสนอคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า ผู้เรียนให้ความสำคัญกับรูปแบบการนำเสนอผลงานและวิธีการอธิบาย การสื่อสารให้ผู้ฟังเกิดความเข้าใจ สามารถปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ได้ครบตามแผนที่กำหนดไว้ โดยวิเคราะห์คุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ ร่วมกันออกแบบการนำเสนอผลงานได้อย่างหลากหลาย และใช้เทคโนโลยีในการเผยแพร่ผลงานให้เกิดประโยชน์กับชุมชน ดังตัวอย่างการให้สัมภาษณ์ของผู้เรียน ดังนี้

“รู้สึกตื่นเต้นมาก ไม่รู้ว่าการนำเสนอผลงาน และผลการประเมินจากชุมชนวันนี้จะเป็นอย่างไร”

“รู้สึกประทับใจกับการนำเสนอของกลุ่มตัวเองมาก เพราะไม่เหมือนอยู่ในห้องเรียน แต่ละกลุ่มมีวิธีการนำเสนอไม่ซ้ำกันเลย ซึ่งเก็บเป็นความลับกันมาตลอด วันนี้ได้เห็นผลงานของกลุ่มอื่น ๆ ก็รู้สึกดีใจ รู้สึกว่าเพื่อนในห้องของเราเก่งกันทุกคนเลย วันนี้ถือว่าพวกเราประสบความสำเร็จแล้ว”

“ตอนที่ผู้ใหญ่นบ้าน ลุง ๆ ป้า ๆ ในชุมชนมาดูการนำเสนอ รู้สึกตื่นเต้นมาก เพราะไม่รู้ว่าทุนทางวัฒนธรรมที่เรานำไปจากชุมชน สร้างเป็นผลงานแล้วจะเป็นอย่างไร ชุมชนเขาจะพอใจมั้ย ชื่นชอบมั้ยพอการนำเสนอเสร็จได้เห็นรอยยิ้ม และคำชื่นชม ก็รู้สึกมีกำลังใจ หายเหนื่อย ถ้ามีโอกาสก็อยากให้จัดกิจกรรมแบบนี้อีก เป็นประสบการณ์ที่ดีมาก”

4.4 ผลการสัมภาษณ์ความพึงพอใจของผู้เรียน

ผลการสัมภาษณ์ความพึงพอใจของผู้เรียน ที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาเมื่อสิ้นสุดการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้ พบว่า

- 1) ด้านผู้สอน มีการเตรียมความพร้อมในทุกกิจกรรมเป็นอย่างดี มีบุคลิกและการสื่อสารที่ดี ใช้ภาษาเข้าใจง่าย สร้างความคุ้นเคยและบรรยากาศที่เป็นกันเอง สนุกสนาน คอยกระตุ้นให้ผู้เรียนได้คิดและแสดงความคิดเห็นอยู่ตลอด รู้สึกประทับใจมาก
- 2) ด้านการจัดกิจกรรม มีการวางแผนกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละสัปดาห์อย่างต่อเนื่อง กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลาย และสนุกสนาน ผู้สอนมีคำถามและประเด็นให้กลับไปคิดหลังเสร็จสิ้นกิจกรรมการเรียนรู้ทุกครั้ง และมอบหมายงานให้นำกลับไปทำต่อทุกสัปดาห์ โดยเน้นการทำงานร่วมกันเป็นทีม การแบ่งหน้าที่และช่วยเหลือกันให้ภารกิจประสบความสำเร็จตามเป้าหมาย นี่คือนสิ่งที่ผู้สอนเน้นย้ำเสมอตลอดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 5 สัปดาห์
- 3) ด้านเวลา มีความเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนวางแผนไว้ ระหว่างเดินทางไปกลับชุมชนก็ยังมีกิจกรรมที่สนุกสนาน และได้ความรู้ เพียงแต่อยากเสนอให้เพิ่มชั่วโมงของการสร้างสรรค์ผลงานเป็น 3 สัปดาห์ เพราะจะทำให้ผลงานดีขึ้น มีความสมบูรณ์มากขึ้น และมีเวลาซักซ้อม ปรับปรุงแก้ไขให้พร้อมสำหรับการนำเสนอที่ชุมชน
- 4) ด้านการนำไปใช้ นักเรียนได้รับความรู้ ประสบการณ์ และมีความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์เป็นที่ประจักษ์กับผู้วิจัย ผู้ร่วมสอน และชุมชน อันเป็นผลมาจากกระบวนการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปตามแผนที่กำหนด ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงทุกขั้นตอน สามารถนำไปเผยแพร่ให้ผู้อื่นได้เห็นถึงคุณค่าความสำคัญของทุนทางวัฒนธรรม อีกทั้งนำไปปรับใช้ให้เกิดประโยชน์ในชุมชนของตนเองในอนาคต

5. บทสะท้อนจากชุมชนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ผลการสะท้อนความคิดเห็นจากชุมชนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์ มีรายละเอียดดังนี้

1) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า ชุมชนให้ความสนใจ และมีส่วนร่วมในทุกกิจกรรมการเรียนรู้เป็นอย่างดี ตั้งแต่สัปดาห์แรกจนถึงสัปดาห์สุดท้าย โดยบทบาทสำคัญของชุมชนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ คือการให้ความรู้เกี่ยวกับทุนทางวัฒนธรรมของเมืองโบราณดงละคร ให้คำแนะนำ ตลอดจนเป็นที่ปรึกษาในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน ร่วมประเมินผลงาน สรุปผล และร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ตลอดกระบวนการ ดังตัวอย่างการให้สัมภาษณ์จากชุมชน ดังนี้

“การจัดกิจกรรมในลักษณะนี้ ทางชุมชนรู้สึกดีใจและภาคภูมิใจมากที่ได้มีส่วนร่วม ถึงแม้จะเป็นช่วงระยะเวลาสั้น ๆ ที่ได้เห็นเด็ก ๆ เข้ามาเรียนรู้กัน แต่ก็ทำให้เราได้กลับมาทบทวนย้อนถึงคุณค่าในสิ่งที่ตัวเองมีอยู่ บางอย่างเรามองไม่เห็น แต่เด็ก ๆ เขาเห็นว่ามันสามารถพัฒนาต่อยอดไปได้ ตรงนี้เอง ทำให้เรารู้สึกว่า การให้เด็ก ๆ เขาได้เรียนรู้ในลักษณะนี้ กิจกรรมแบบนี้ เป็นประโยชน์จริง ๆ ทั้งกับเด็ก โรงเรียนและกับชุมชนของเรา”

“เราพร้อมที่จะสนับสนุนกิจกรรมแบบนี้ เพราะผลที่ได้ มันเห็นชัดเจน และยังเห็นว่าเด็ก ๆ เขาเกิดความสนใจกับวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ต่าง ๆ ก็ยิ่งชื่นใจ คิดว่ากิจกรรมแบบนี้ จะช่วยทำให้เขาไม่หลงลืมตัวเอง ไม่ลืมชุมชน ไม่ลืมท้องถิ่น และเป็นการเรียนรู้ที่ได้ออกมานอกโรงเรียนด้วย น่าจะช่วยให้เกิดประสบการณ์ที่ดีมาก”

2) ด้านคุณค่าและประโยชน์ที่ชุมชนได้รับ พบว่า จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ช่วยให้ผู้เรียนได้รู้จักและเห็นคุณค่าของทุนทางวัฒนธรรมเมืองโบราณดงละคร จนสามารถนำไปใช้ออกแบบและสร้างสรรค์เป็นผลงานที่มีประโยชน์กลับคืนสู่ชุมชน ดังตัวอย่างการให้สัมภาษณ์จากชุมชน ดังนี้

“จากวันแรกที่เห็นเขามาสำรวจ มาเก็บข้อมูลอะไรกัน ก็รู้สึกสงสัย เพราะเราอยู่กับชุมชนดงละครนี้มาตั้งนานแล้ว มันก็มีคนเข้ามาบ่อย ๆ แต่ครั้งนี้ต่างจากครั้งก่อน ๆ ตรงที่เขาไม่ได้มาครั้งเดียว แต่มากันเรื่อย ๆ เห็นเด็ก ๆ เขาทำจริง ๆ จัง ๆ ทำเป็นผลงานมาโชว์ให้ดูอีก ใน

ฐานะคนในชุมชนรู้สึกดีใจ และอยากให้มีการกิจกรรมในลักษณะนี้อีก มันเกิดประโยชน์กับชุมชน และชุมชนก็ได้พัฒนาไปด้วยเช่นกัน”

“ในฐานะคนในชุมชน การที่เรื่องราว คุณค่าทางประวัติศาสตร์ หรือสิ่งต่าง ๆ ที่ชุมชนมีอยู่ได้ถูกนำมาใช้ในการเรียนรู้ให้กับเด็ก ๆ นับว่าเป็นเรื่องที่น่ายินดี เพราะหากไม่มีคนมาค้น มาทำ มันก็จะค่อย ๆ หายไปตามเวลา ลำพังชาวบ้านกันเองจะให้มาลงมือทำ ก็อาจจะผิดทิศ ผิดทางไป แต่การที่มีเด็ก ๆ ให้ความสนใจ มาใช้ตรงนี้เป็นแหล่งเรียนรู้ ก็เท่ากับว่าได้ช่วยรักษาดวงละครของเราไว้ให้กับคนรุ่นหลังด้วย”

6. ผลการวิเคราะห์หลังการจัดการเรียนรู้ของผู้วิจัย

ผลการวิเคราะห์หลังการจัดการเรียนรู้ของผู้วิจัย โดยสรุปข้อมูลจากแบบบันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้บันทึกไว้ทุกสัปดาห์ มีรายละเอียดดังนี้

6.1 ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจมาก นักเรียนให้ความร่วมมือและสามารถปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี กิจกรรมการเรียนรู้ที่เตรียมไว้มีความเหมาะสมสามารถนำมาใช้ได้จริง เห็นถึงความตั้งใจของผู้เรียน สิ่งสำคัญในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ คือการสร้างความคุ้นเคยกับผู้เรียน และสร้างบรรยากาศให้ผู้รู้สึกผ่อนคลาย สนุกสนาน พยายามกระตุ้นให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมกับการเรียนรู้ เพราะเมื่อผู้เรียนเกิดความรู้สึกสบายใจ มีความสุข จะทำให้เขาอยากเรียนรู้ อยากมีบทบาทและอยากมีส่วนร่วมกับการเรียนรู้มากขึ้น

6.2 สิ่งที่เป็นจุดเด่นของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า ทุกกิจกรรมการเรียนรู้ เน้นการมีส่วนร่วมจากสมาชิกภายในกลุ่ม และการมีส่วนร่วมจากชุมชน ส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้ทักษะการคิด มีความสนุกสนาน และเหมาะสมกับผู้เรียน โดยก่อนเริ่มกิจกรรมการเรียนรู้ในสัปดาห์แรก เปิดโอกาสให้ผู้เรียนวางเป้าหมายร่วมกัน และในทุกสัปดาห์ผู้สอนจะคอยให้กำลังใจ สร้างแรงบันดาลใจให้ผู้เรียนเกิดความมุ่งมั่นจนประสบความสำเร็จในสัปดาห์สุดท้าย

6.3 ปัญหาและอุปสรรค พบว่า ผู้เรียนบางคนในขณะทำกิจกรรมกลุ่มขาดความสนใจ และขาดการให้ความร่วมมือ ส่งผลให้งานไม่เสร็จตามระยะเวลาที่กำหนด ผู้สอนต้องคอยแจ้งเตือนและกระตุ้นอยู่บ่อยครั้ง การทำกิจกรรมการเรียนรู้ในชุมชนพบว่าสภาพอากาศค่อนข้างร้อน และพื้นที่ในการสำรวจชุมชนมีบริเวณที่กว้างมาก การนำนักเรียนไปเรียนรู้ในชุมชน และมีกิจกรรมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง จึงทำให้ผู้เรียนเกิดความเหนื่อยล้า เกิดความเครียด ทำให้บางกิจกรรมผู้เรียนขาดความสนใจเท่าที่ควร

6.4 สิ่งที่ต้องพัฒนา/ปรับปรุงแก้ไข พบว่า การทำกิจกรรมการเรียนรู้ในชุมชน ผู้เรียนมีความเหนื่อยล้าจากสภาพอากาศและจำนวนของกิจกรรมการเรียนรู้ที่ค่อนข้างกระชั้นชิด ผู้สอนจึงควรแบ่งเวลาให้ผู้เรียนได้พักผ่อนอย่างอิสระพร้อมกับเตรียมเครื่องดื่มและอาหารว่างให้พร้อม เนื่องจากผู้เรียนต้องใช้พลังงานในการทำกิจกรรมค่อนข้างมาก นอกจากนี้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชุมชนจำเป็นต้องขอความร่วมมือจากครูในโรงเรียนช่วยดูแลและเป็นพี่เลี้ยงประจำกลุ่มเพื่อความเป็นระเบียบเรียบร้อยและเพื่อความปลอดภัยของผู้เรียน

ตอนที่ 2 ผลการปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

ภายหลังการทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ผู้วิจัยได้นำผลการศึกษาทั้งจากข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพมาวิเคราะห์เพื่อปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการเรียนรู้ให้มีความสมบูรณ์ และมีคุณภาพมากยิ่งขึ้น โดยมีรายละเอียดตามตาราง 25

ตาราง 25 แสดงข้อค้นพบและประเด็นการปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

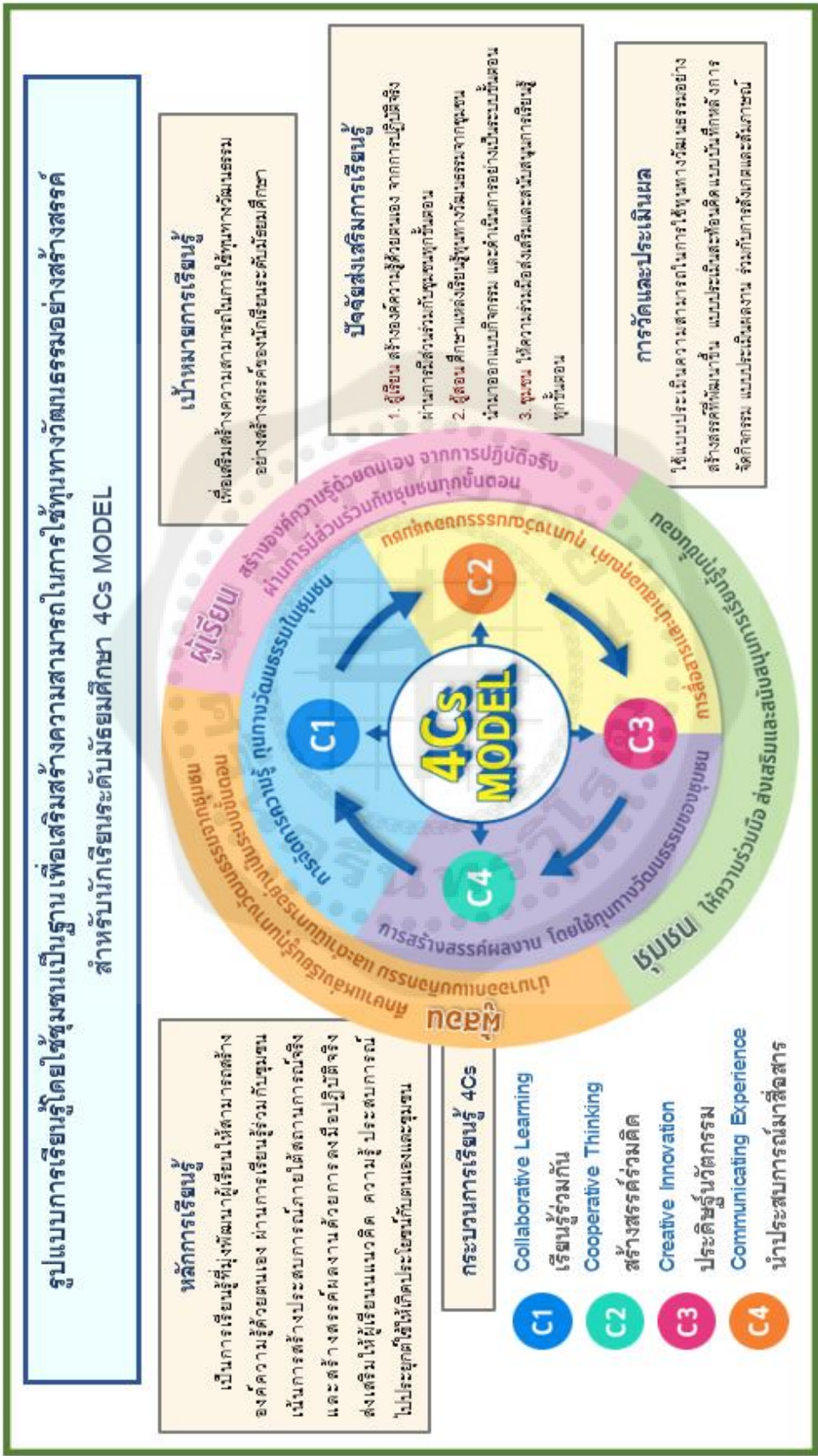
ข้อค้นพบ	การปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการเรียนรู้
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยเน้นการมีส่วนร่วมของชุมชนในบางกิจกรรม ไม่เป็นไปตามเป้าหมายที่วางไว้ เนื่องจากสมาชิกในชุมชนบางท่านอาจไม่เข้าใจบทบาทของตนเองตามรูปแบบการเรียนรู้ ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไม่ประสบความสำเร็จตามเป้าหมายเท่าที่ควร	ทุกสัปดาห์หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีการจัดประชุมกลุ่มย่อยเพื่อรับฟังความคิดเห็น ปัญหาอุปสรรค ข้อเสนอแนะ และร่วมกันสรุปผลระหว่างผู้วิจัยกับชุมชน เพื่อเตรียมความพร้อมในสัปดาห์ถัดไป ทำความเข้าใจถึงเป้าหมายตามรูปแบบการเรียนรู้ และทบทวนบทบาทของตนเองในแต่ละกิจกรรมให้มีความชัดเจน

ตาราง 25 (ต่อ)

ข้อค้นพบ	การปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการเรียนรู้
ความหลากหลายของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชุมชนอย่างต่อเนื่องทุกสัปดาห์ ทำให้ผู้เรียนบางคนเกิดความเหนื่อยล้า และรู้สึกตึงเครียดกับการเข้าร่วมบางกิจกรรมที่ต้องทำให้สำเร็จในระยะเวลาที่กำหนด	ปรับระยะเวลาในระหว่างการทำกิจกรรมการเรียนรู้ในชุมชนให้มากขึ้น โดยกำหนดเวลาให้ผู้เรียนได้พักผ่อนอย่างอิสระก่อนเริ่มกิจกรรมถัดไป พร้อมเตรียมเครื่องดื่ม อาหารว่างสำหรับผู้เรียนระหว่างทำกิจกรรม และหลังเสร็จสิ้นกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละสัปดาห์
กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานของผู้เรียน มีความหลากหลายตามความถนัดและความสนใจของแต่ละกลุ่ม ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้เรียนคัดเลือกและสรุปผลมาจากการศึกษาทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน บางผลงานผู้สอนอาจไม่ได้มีความถนัดหรือมีความสามารถตรงกับความต้องการของผู้เรียน	ในกิจกรรมการสร้างสรรค์ผลงาน เมื่อผู้เรียนได้ร่วมกันสรุปทุนทางวัฒนธรรม พร้อมเข้าสู่กระบวนการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน ควรเปิดโอกาสให้ครูในโรงเรียนที่มีความถนัดในผลงานชิ้นนั้น ๆ เข้ามามีส่วนร่วมกับกิจกรรม โดยเป็นครูที่ปรึกษา คอยให้คำแนะนำและช่วยเหลือ เพื่อให้ผลงานมีความสมบูรณ์และสำเร็จตามเป้าหมาย

จากผลการศึกษาค้นคว้าประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ผลการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ ผลการทดลองศึกษานำร่อง (Pilot Study) ร่างรูปแบบการเรียนรู้ ผลการประเมินประสิทธิผลและปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้นำข้อมูลทั้ง 4 ระยะ มาดำเนินการปรับปรุงแก้ไข และนำเสนอภาพของรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา หรือเรียกว่า 4Cs MODEL ตามภาพประกอบ 14 ดังนี้





ภาพประกอบ 14 รูปแบบการเรียนรู้ 4Cs MODEL

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการพัฒนา รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา มีรายละเอียดของการสรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ดังนี้

ความมุ่งหมายของการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนา รูปแบบการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา มีความมุ่งหมายเฉพาะ 3 ข้อ ประกอบด้วย

1. เพื่อศึกษาองค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา
2. เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา
3. เพื่อศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถ ในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษานี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการโดยใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research & Development) มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ดำเนินการวิจัยแบ่งเป็น 4 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 การศึกษาองค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา แบ่งการดำเนินงานเป็น 2 ขั้นตอน คือ

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษานิยามความหมาย และองค์ประกอบของความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ จากแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์และสังเคราะห์นโยบายด้านวัฒนธรรม แผนยุทธศาสตร์ชาติด้านวัฒนธรรม เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทุนทางวัฒนธรรม เพื่อกำหนดกรอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ จากนั้นนำข้อมูลที่ได้ไปใช้สอบถามตามประเด็นกับ

ผู้ให้ข้อมูลกลุ่มที่ 1 ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม และสัมภาษณ์ข้อมูลพฤติกรรมบ่งชี้นำข้อมูลที่ได้มากำหนดนิยามความหมาย องค์ประกอบ และพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

ขั้นตอนที่ 2 การยืนยันนิยามความหมาย องค์ประกอบ และพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยนำข้อมูลนิยามความหมาย องค์ประกอบ และพฤติกรรมบ่งชี้ที่ได้จากขั้นตอนที่ 1 ไปให้ผู้ให้ข้อมูลกลุ่มที่ 2 ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาและยืนยันข้อมูลนำข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงให้มีความเหมาะสม

ระยะที่ 2 การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา แบ่งการดำเนินงานเป็น 2 ขั้นตอน คือ

ขั้นตอนที่ 1 การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ผู้วิจัยวิเคราะห์และสังเคราะห์แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัศึกษานำผลจากการศึกษามากำหนดหลักการของรูปแบบการเรียนรู้ ๔ เป้าหมายของรูปแบบการเรียนรู้ บทบาทผู้เรียน ผู้สอน และชุมชน แผนการจัดการเรียนรู้ คู่มือร่างรูปแบบการเรียนรู้ พร้อมให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพ ความเหมาะสมและสอดคล้องของร่างรูปแบบการเรียนรู้ นำข้อมูลมาปรับปรุงตามข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ ก่อนนำไปใช้ทดลองศึกษานำร่องกับนักเรียนที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาเครื่องมือประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ผู้วิจัยนำนิยามความหมาย องค์ประกอบและพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ที่ได้จากการศึกษาในระยะที่ 1 มาสร้างแบบประเมินซึ่งมีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการความสามารถ (Performance Evaluation Checklist) 4 ระดับ นำมาใช้ประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ 3 องค์ประกอบ 16 พฤติกรรมบ่งชี้ จากนั้นนำแบบประเมินไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพ โดยการพิจารณาความตรงตามเนื้อหา ความถูกต้องเหมาะสมของเกณฑ์การประเมินและการใช้ภาษา นำข้อมูลมาปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ



228029971

ระยะที่ 3 การทดลองศึกษานำร่อง (Pilot Study) ร่างรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

ผู้วิจัยนำร่างรูปแบบการเรียนรู้ ฯ ที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้กับนักเรียนที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างเพื่อศึกษาแนวทางและความเป็นไปได้ในทางปฏิบัติ โดยใช้ระยะเวลาในการศึกษานำร่อง 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบ คาบละ 50 นาที นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษานำร่องไปปรับปรุงแก้ไขร่างรูปแบบการเรียนรู้ ฯ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และการประเมินผลให้มีความเหมาะสมก่อนนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่างตรวจสอบความเชื่อมั่นของแบบประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยนำไปทดลองใช้กับนักเรียนที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 28 คน เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบประเมินด้วยวิธีการคำนวณค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) และตรวจสอบความเชื่อมั่นระหว่างผู้ประเมิน (Inter-Rater Reliability: IRR) ระหว่างผู้เรียน ผู้วิจัย และผู้ช่วยสอนด้วยการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation Coefficient)

ระยะที่ 4 การประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา แบ่งการดำเนินงานเป็น 2 ขั้นตอน คือ

ขั้นตอนที่ 1 การประเมินประสิทธิผลรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์สำหรับ นักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยนำรูปแบบการเรียนรู้ ฯ ที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพและปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนปิยชาติพัฒนา ในพระราชูปถัมภ์ ฯ จำนวน 35 คน ในรายวิชาการกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนและกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ใช้ระยะเวลาในการทดลอง 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบ คาบละ 50 นาที ประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนรู้ ฯ โดยเปรียบเทียบข้อมูลเชิงปริมาณจากค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ทั้ง 3 ครั้ง ได้แก่ การประเมินก่อนเรียน การประเมินระหว่างเรียน และการประเมินหลังเรียน



228029971

SWU iThesis gss581120034 dissertation / recv: 29092564 12:01:30 / seq: 30

ขั้นตอนที่ 2 การปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยนำข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพมาวิเคราะห์เพื่อปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการเรียนรู้ฯ ให้มีความสมบูรณ์ และมีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

สรุปผลการวิจัย

1. องค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

1.1 ผลการศึกษานิยามความหมาย องค์ประกอบ และพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

ผลการวิเคราะห์เอกสาร นโยบายด้านวัฒนธรรม แผนยุทธศาสตร์ชาติด้านวัฒนธรรม ตำรา บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทุนทางวัฒนธรรมทั้งในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับทุนทางวัฒนธรรม ร่วมกับการสอบถามตามประเด็นและการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลกลุ่มที่ 1 ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมจำนวน 7 ท่าน ทำให้ได้นิยามความหมาย องค์ประกอบ และพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ดังนี้

1.1.1 ทุนทางวัฒนธรรม หมายถึง สิ่งที่เกี่ยวข้องกับองค์ความรู้และภูมิปัญญาของชุมชนที่มีการสั่งสมและสืบทอดต่อกันมาจากอดีต มีคุณค่าและความสำคัญ สะท้อนให้เห็นรูปแบบของวิถีชีวิตที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน สามารถนำไปใช้ต่อยอด สร้างสรรค์ พัฒนาเพื่อให้เกิดมูลค่าและประโยชน์ ปรากฏในรูปแบบที่จับต้องได้ ได้แก่ โบราณสถาน โบราณวัตถุ และรูปแบบที่จับต้องไม่ได้ ได้แก่ เรื่องเล่า ความเชื่อ ตำนานประวัติศาสตร์ และการประกอบอาชีพของชุมชน

1.1.2 ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ หมายถึง พฤติกรรมการแสดงออกของผู้เรียนถึงความสามารถในการบูรณาการความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะส่วนบุคคลในการจัดการความรู้ สร้างสรรค์ผลงาน สื่อสารและนำเสนอคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ 16 พฤติกรรมบ่งชี้ มีรายละเอียดดังนี้

องค์ประกอบที่ 1 การจัดการความรู้ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน (Wisdom Management of Local Cultural Capital) หมายถึง พฤติกรรมการแสดงออกของผู้เรียนถึงความสามารถในการสืบค้น จัดการ และแลกเปลี่ยนทุนทางวัฒนธรรมอันเป็นภูมิปัญญา โดยองค์ประกอบที่ 1 มี 3 พฤติกรรมบ่งชี้ ประกอบด้วย 1) สามารถสืบค้นทุนทางวัฒนธรรม

ในชุมชน มี 3 พฤติกรรมบ่งชี้ย่อย 2) สามารถจัดการข้อมูลทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน มี 3 พฤติกรรมบ่งชี้ย่อย และ 3) สามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันระหว่างชุมชน มี 2 พฤติกรรมบ่งชี้ย่อย โดยที่องค์ประกอบนี้มุ่งเน้นการพัฒนาในด้านความสามารถของผู้เรียนในการสืบค้นทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน การจัดการข้อมูลทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันระหว่างชุมชน

องค์ประกอบที่ 2 การสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน (Creative Production Based on Local Cultural Capital) หมายถึง พฤติกรรมการแสดงออกของผู้เรียนถึงความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ ต่อยอด และใช้ทุนทางวัฒนธรรมในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีเอกลักษณ์ มีคุณค่า และเพิ่มมูลค่าให้กับทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชน โดยองค์ประกอบที่ 2 มี 2 พฤติกรรมบ่งชี้ ประกอบด้วย 1) สามารถคิดสร้างสรรค์ต่อยอดทุนทางวัฒนธรรม มี 2 พฤติกรรมบ่งชี้ย่อย และ 2) สามารถใช้ทุนทางวัฒนธรรมสร้างสรรค์ผลงาน มี 2 พฤติกรรมบ่งชี้ย่อย โดยที่องค์ประกอบนี้มุ่งเน้นการพัฒนาในด้านความสามารถของผู้เรียนในการคิดสร้างสรรค์ต่อยอดทุนทางวัฒนธรรม และการใช้ทุนทางวัฒนธรรมสร้างสรรค์ผลงาน

องค์ประกอบที่ 3 การสื่อสารและนำเสนอคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน (Communication about Value of Local Cultural Capital) หมายถึง พฤติกรรมแสดงออกของผู้เรียนถึงความสามารถในการสื่อสารคุณค่า และเผยแพร่ผลงานจากการเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชน โดยองค์ประกอบที่ 3 มี 2 พฤติกรรมบ่งชี้ ประกอบด้วย 1) สามารถสื่อสารคุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชน มี 2 พฤติกรรมบ่งชี้ย่อย และ 2) สามารถเผยแพร่ผลงานที่แสดงถึงคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน มี 2 พฤติกรรมบ่งชี้ย่อย โดยที่องค์ประกอบนี้มุ่งเน้นการพัฒนาในด้านความสามารถของผู้เรียนในการสื่อสารคุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชน และการเผยแพร่ผลงานที่แสดงถึงคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน

1.2 ผลการยืนยันนิยามความหมาย องค์ประกอบ และพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

ผลการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของนิยามความหมาย องค์ประกอบ และพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ด้วยการวิเคราะห์เนื้อหาและหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) โดยผู้ให้ข้อมูลกลุ่มที่ 2 ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม จำนวน 3 ท่าน



228029971

พบว่าทุกองค์ประกอบมีความสอดคล้องกับพฤติกรรมบ่งชี้ มีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67-1.00

2. การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

2.1 ผลการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่สังเคราะห์จากแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย แนวคิดการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ (Creative Use of Cultural Capital) ซึ่งเป็นแนวคิดที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้จากการศึกษาเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชนมาใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน พร้อมสื่อสารประสบการณ์ที่ได้รับ และนำเสนอคุณค่าของทุนทางวัฒนธรรมผ่านการเรียนรู้ร่วมกันอย่างมีความหมาย แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-based Learning) เป็นแนวคิดที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริงจากสถานการณ์จริงในชุมชน ภายใต้การมีส่วนร่วมระหว่างผู้เรียน ผู้สอน และกลุ่มคนในชุมชน โดยใช้สิ่งแวดล้อม แหล่งทรัพยากรในชุมชนสนับสนุนการเรียนรู้ เป็นรูปแบบที่เชื่อมโยงวัตถุประสงค์การเรียนรู้กับการมีส่วนร่วม เน้นความสำคัญในการช่วยเหลือและเสริมสร้างคุณค่าให้กับชุมชน แนวคิดทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) เป็นแนวคิดทฤษฎีที่มุ่งเน้นพัฒนาความสามารถของผู้เรียนในการคิดได้อย่างหลากหลายทิศทาง สามารถเชื่อมโยงสัมพันธ์ผ่านจินตนาการ นำไปสู่การแก้ไขปัญหา การประดิษฐ์คิดค้น การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่มีความแปลกใหม่และทันสมัย และทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism Theory) เป็นทฤษฎีการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลและสิ่งแวดล้อมในชุมชนโดยการเชื่อมโยงประสบการณ์และความรู้เดิม กับความรู้ใหม่ ซึ่งจำเป็นต้องอาศัยแรงจูงใจภายในเป็นพื้นฐานสำหรับการเรียนรู้โดยมีการตรวจสอบว่าสามารถนำไปปรับใช้ในการแก้ไขปัญหา หรือใช้ประกอบการอธิบายในสถานการณ์ต่าง ๆ โดยกระบวนการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้ทั้งหมด 4 ขั้น (4Cs) ได้แก่ ขั้นที่ 1 เรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning) ขั้นที่ 2 สร้างสรรค์ร่วมคิด (Cooperative Thinking) ขั้นที่ 3 ประดิษฐ์นวัตกรรม (Creative Innovation) และขั้นที่ 4 นำประสบการณ์มาสื่อสาร (Communicating Experience)



การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบด้วย 5 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เปิดใจเรียนรู้ เตรียมตัวสู่ชุมชน หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ทูทางวัฒนธรรมดงละคร ทูชาติทูแผ่นดิน หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ร่วมมือสร้างฝัน ร่วมกันพัฒนา หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 ต่อยอด ต่อเติม เสริมสร้างมูลค่า หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 สืบสานภูมิปัญญา รู้คุณค่าทูทางวัฒนธรรม ใช้ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบ คาบละ 50 นาที รวม 200 นาที/สัปดาห์

การประเมินคุณภาพร่างรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทูทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม จำนวน 2 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 2 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดประเมินผล จำนวน 1 ท่าน พบว่า รูปแบบการเรียนรู้ ฯ ที่พัฒนาขึ้นมีผลคะแนนประเมินเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.40-5.00 แสดงให้เห็นว่ามีระดับความเหมาะสมมากถึงมากที่สุด กิจกรรมการเรียนรู้มีผลคะแนนประเมินเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.40-5.00 แสดงให้เห็นว่ามีระดับความเหมาะสมมากถึงมากที่สุด และผลการประเมินความสอดคล้องขององค์ประกอบภายในรูปแบบการเรียนรู้ โดยพิจารณาจากค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) พบว่ามีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.80-1.00 แสดงว่าอยู่ในระดับดีมาก

2.2 ผลการพัฒนาเครื่องมือประเมินความสามารถในการใช้ทูทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยนํานิยามความหมาย องค์ประกอบ และพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการใช้ทูทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัศึกษามาสร้างแบบประเมิน มีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการความสามารถ (Performance Evaluation Checklist) 4 ระดับ (1 2 3 4) โดยแบบประเมินนี้จะนำไปใช้กับผู้ประเมิน 3 กลุ่ม ได้แก่ ประเมินผู้เรียนโดยผู้วิจัย ผู้ช่วยสอน และสำหรับผู้เรียนประเมินตนเอง จากนั้นนำไปวิเคราะห์เนื้อหาและหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม จำนวน 3 ท่าน พบว่ามีค่าความตรงของแบบประเมินอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 แสดงให้เห็นว่าแบบประเมินมีความเหมาะสมสามารถนำไปใช้ได้

2.3 ผลการทดลองศึกษานำร่อง (Pilot Study) ร่างรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทูทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยนําร่างรูปแบบการเรียนรู้ ฯ ที่พัฒนาขึ้นไปใช้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านนายนายกพิทยากร จำนวน 28 คน ซึ่งมีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างเพื่อศึกษาแนวทางและความเป็นไปได้ในทางปฏิบัติ ใช้ระยะเวลาในการศึกษานำร่อง 2 สัปดาห์



228029971

สัปดาห์ละ 4 คาบ คาบละ 50 นาที ประกอบด้วยหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เปิดใจเรียนรู้ เตรียมตัวสู่ชุมชน และหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ทิศทางวัฒนธรรมดงละคร ทุนชาติ ทุนแผ่นดิน ซึ่งการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละสัปดาห์ ดำเนินการครบทั้ง 4 ชั้น ได้แก่ ชั้นที่ 1 เรียนรู้ร่วมกัน ชั้นที่ 2 สร้างสรรค์ร่วมคิด ชั้นที่ 3 ประดิษฐ์นวัตกรรม และชั้นที่ 4 นำประสบการณ์มาสื่อสาร จากผลการศึกษาพบว่า ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านเวลา ด้านภาษาและการสื่อสาร และด้านการประเมินผล มีความเหมาะสมกับผู้เรียน สามารถนำไปใช้เพื่อพัฒนาผู้เรียนตามเป้าหมายของรูปแบบการเรียนรู้ ๕

2.4 ผลการตรวจสอบความเชื่อมั่นของแบบประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยนำไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านนายนายกพิทยากรซึ่งมีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 28 คน เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบประเมินด้วยวิธีการคำนวณค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) มีค่าความเชื่อมั่นอยู่ที่ 0.924 ผลการตรวจสอบความเชื่อมั่นระหว่างผู้ประเมิน (Inter - Rater Reliability: IRR) ระหว่างผู้วิจัย ผู้เรียนและผู้ช่วยสอน ด้วยการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation Coefficient) โดยผลการตรวจสอบความเชื่อมั่นของการให้คะแนนประเมินระหว่างผู้วิจัยกับผู้ช่วยสอนมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ 0.994 ระหว่างผู้เรียนกับผู้วิจัยเท่ากับ 0.971 และระหว่างผู้เรียนกับผู้ช่วยสอนเท่ากับ 0.956

3. การประเมินประสิทธิผลรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์สำหรับ นักเรียนระดับมัธยมศึกษา

3.1 ผลการประเมินประสิทธิผลรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์สำหรับ นักเรียนระดับมัธยมศึกษา

ผู้วิจัยนำรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่พัฒนาขึ้น ไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนปิยชาติพัฒนา ในพระราชูปถัมภ์ฯ อำเภอเมือง จังหวัดนครนายก จำนวน 1 ห้องเรียน 35 คน ใช้ระยะเวลาในการทดลอง 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบ คาบละ 50 นาที รวม 200 นาที/สัปดาห์ สามารถสรุปผลการเรียนรู้ในภาพรวม ดังนี้



228029971

3.1.1 ผลการประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา เปรียบเทียบก่อนและหลังการเรียนรู้ พบว่าหลังการเรียนรู้ นักเรียนมีความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3.1.2 ผลการประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา หลังผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้ ๕ มีพัฒนาการความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ที่สูงขึ้นตามลำดับระยะเวลาของการทดลอง แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยการประเมินก่อนเรียน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 24.456 (S.D. = 0.619) การประเมินระหว่างเรียน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 34.829 (S.D. = 0.696) และการประเมินหลังเรียน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 53.638 (S.D. = 0.355)

3.2 การปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

หลังเสร็จสิ้นการทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ทั้ง 5 สัปดาห์ ผู้วิจัยได้นำข้อมูลเชิงปริมาณจากผลการประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ผลคะแนนจากการนำเสนอผลงาน และข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากการสังเกต การสัมภาษณ์ผู้เรียนและชุมชน ตลอดจนข้อมูลจากแบบประเมินสะท้อนคิด แบบบันทึกหลังการจัดกิจกรรมมาวิเคราะห์เพื่อปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการเรียนรู้ ๕ ให้มีความสมบูรณ์ เหมาะสมกับการพัฒนาความสามารถของผู้เรียน และมีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยเรื่องการพัฒนาแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ผู้วิจัยแบ่งประเด็นการอภิปรายออกเป็น 3 ประเด็น ตามจุดมุ่งหมายของการวิจัย ดังนี้

1. องค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

จากผลการศึกษาองค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยการวิเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทุน

ทางวัฒนธรรม การสอบถามตามประเด็น และสัมภาษณ์กับผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม ทำให้ได้นิยามความหมาย องค์ประกอบ และพฤติกรรมบ่งชี้ที่สะท้อนถึงความสามารถของผู้เรียนในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา มีประเด็นในการอภิปราย ดังนี้

การได้มาของนิยามความหมาย องค์ประกอบ และพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา อยู่บนฐานคิดของการพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน ผ่านการสร้างสรรค์ โดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน (กระทรวงวัฒนธรรม, 2559) จากการวิเคราะห์เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทุนทางวัฒนธรรม ร่วมกับการสอบถามและให้ความหมายของพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาโดยผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม จำนวน 7 ท่าน ตรวจสอบยืนยันนิยามความหมาย และองค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม อีกจำนวน 3 ท่าน ทำให้ได้ข้อมูลสำคัญที่จะช่วยกำหนดและอธิบายความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ผลการสังเคราะห์ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์จึงเป็นต้นแบบและแนวทางสำคัญในการนำไปใช้จัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมคุณภาพผู้เรียนด้านวัฒนธรรมให้มีประสิทธิภาพ โดยสามารถอภิปรายตามองค์ประกอบ ได้ดังนี้

องค์ประกอบที่ 1 การจัดการความรู้ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน

เป็นองค์ประกอบที่กล่าวถึงความสามารถของผู้เรียนในการสืบค้นและจัดการข้อมูลทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน ผ่านการเรียนรู้ร่วมกับคนในชุมชน การนำทุนทางวัฒนธรรมที่ได้จากการเรียนรู้ไปใช้ออกแบบสร้างสรรค์ผลงานผ่านกระบวนการจัดการความรู้ ทั้งความรู้ที่ฝังอยู่ในคน (Tacit Knowledge) และความรู้ที่ชัดแจ้ง (Explicit Knowledge) (เนาวนิตย์ สงคราม, 2557, น. 4-5) สอดคล้องกับการศึกษาของประชิด ทิถบุตร และนรรชนก ทาสวรรณ (2558, น. 3-4) ที่ได้ศึกษาเรื่องการใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อออกแบบตราสัญลักษณ์ โดยก่อนการออกแบบได้มีการลงพื้นที่เพื่อศึกษา สัมภาษณ์ และวิเคราะห์ข้อมูลทุนทางวัฒนธรรมจากชุมชน ก่อนนำมาวิเคราะห์ความต้องการให้สอดคล้องกับการออกแบบของกลุ่มวิสาหกิจชุมชน ในองค์ประกอบนี้ แสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมของผู้เรียนที่เกี่ยวข้องกับการจัดการความรู้ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน โดยการสังเกต การอธิบายสภาพแวดล้อม การตั้งคำถาม การสัมภาษณ์ข้อมูล การเลือกแหล่งข้อมูล การพิจารณาข้อมูล การคัดเลือกและตัดสินใจ การจัดระบบข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล การนำเสนอข้อมูล

การประเมินความรู้และสรุปผลการเรียนรู้ การนำเสนอแนวทางการใช้ทุนทางวัฒนธรรม และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน

องค์ประกอบที่ 2 การสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน เป็นองค์ประกอบที่กล่าวถึงความสามารถของผู้เรียนในการคิดสร้างสรรค์ ต่อยอด และใช้ทุนทางวัฒนธรรมผลิตผลงานที่มีเอกลักษณ์ มีคุณค่า และเพิ่มมูลค่าให้กับทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชน มี 4 ลักษณะสำคัญ คือ อยู่บนพื้นฐานของความรู้และภูมิปัญญา (Knowledge Based) มีความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creative & Innovation) มีความโดดเด่นหรือสร้างความแตกต่าง (Differentiation) และมีตัวตนที่เป็นเอกลักษณ์หรือตราสินค้า (Brand) (สุตปฐพี เวียงสี, 2559, น. 3) และ เพง โหล่มู่ (Ruomu, 2015, p. 2-3) ได้เสนอกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ใช้ทุนทางวัฒนธรรม ได้แก่ การวางแผนการออกแบบ การกำหนดตำแหน่งทางการตลาด การคิดเชิงนวัตกรรมเกี่ยวกับการพัฒนาผลิตภัณฑ์ การกำหนดนโยบายและการส่งเสริมการมีส่วนร่วมจากท้องถิ่นและชุมชน ในองค์ประกอบนี้แสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมของผู้เรียนที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน จากการวิเคราะห์แนวทางการต่อยอดและพัฒนาทุนทางวัฒนธรรม การนำเสนอแนวคิดเพื่อการออกแบบผลงาน การสร้างผลงานที่มีเอกลักษณ์ มีคุณค่า และเพิ่มมูลค่าให้กับทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน

องค์ประกอบที่ 3 การสื่อสารและนำเสนอคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน เป็นองค์ประกอบที่กล่าวถึงความสามารถของผู้เรียนในการสื่อสารคุณค่า และเผยแพร่ผลงานจากการเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชน ซึ่งการสื่อสารเป็นกระบวนการแลกเปลี่ยนที่เป็นพลวัตไม่มีที่สิ้นสุด มีเป้าหมายเฉพาะเจาะจง เช่น เพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์ นำเสนอข้อมูลความรู้ เพื่อความมุ่งหมายที่จะทำให้เกิดความผสมผสานกลมกลืนและความเข้าใจร่วมกัน (เกศินี จุฑาวิจิต, 2542, น. 4) สอดคล้องกับการศึกษาของเดซิด พวงเฉย (2561) ที่ได้นำข้อมูลทุนทางวัฒนธรรมมาเชื่อมโยงกับทฤษฎีอัตลักษณ์ตราสินค้า และสร้างแนวทางในการสื่อสารและนำเสนอผลงานโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมกลุ่มชนไทยทรงดำ ในองค์ประกอบนี้ แสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมของผู้เรียนที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์คุณค่า การสื่อสารคุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับ การออกแบบการนำเสนอ และการใช้เทคโนโลยีเพื่อเผยแพร่ผลงานและประสบการณ์

เห็นได้ว่าองค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ทั้ง 3 องค์ประกอบนี้ จะส่งผลกับการพัฒนาผู้เรียนในด้านการเรียนรู้คุณค่าของทุนทางวัฒนธรรมอันเป็นมรดกทางภูมิปัญญาของชาติ สามารถนำไปใช้ออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน พร้อมสื่อสาร และนำเสนอคุณค่าที่ได้รับจากการเรียนรู้ในรูปแบบที่หลากหลาย

นำความรู้และประสบการณ์ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์กับตนเอง และชุมชนของตนเองในอนาคต สอดคล้องกับนโยบายด้านการศึกษาตามแผนยุทธศาสตร์ชาติด้านวัฒนธรรมที่เร่งผลักดันให้เกิดหลักสูตรและกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้สามารถนำทุนทางวัฒนธรรมไปใช้ต่อยอด สร้างสรรค์ให้เกิดประโยชน์กับตนเองและชุมชน

2. การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

ผลการประเมินคุณภาพรูปแบบการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า มีค่าคะแนนเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.40-5.00 แสดงให้เห็นว่ารูปแบบการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพและความเหมาะสมอยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด ผลการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.40-5.00 แสดงให้เห็นว่ามีคุณภาพและความเหมาะสมอยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด และผลการประเมินความสอดคล้องขององค์ประกอบภายในรูปแบบการเรียนรู้มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.80-1.00 หมายถึงมีความสอดคล้องดีมาก ทั้งนี้เนื่องจากรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ดำเนินการตามกระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research & Development) อย่างเป็นลำดับขั้นตอนด้วยวิธีการเชิงระบบ สอดคล้องกับแนวคิดการพัฒนา รูปแบบการเรียนรู้ กล่าวคือ เป็นกระบวนการที่พัฒนาขึ้นจากแนวคิด หลักการ ทฤษฎี ครอบคลุมองค์ประกอบสำคัญของการจัดการเรียนรู้ นำไปสู่จุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ (Joyce Weil, 1996: 13; ทิศนา ขัมมณี, 2553: 475) การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ครั้งนี้ มีการนำองค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่พัฒนาขึ้น มาใช้ในการกำหนดแนวคิดทฤษฎีที่จะนำมาใช้ในการออกแบบการเรียนรู้ ประกอบด้วยแนวคิดการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ (Creative Use of Cultural Capital) แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-based Learning) แนวคิดทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) และแนวคิดทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism Theory) มาสังเคราะห์เพื่อกำหนดหลักการ เป้าหมาย และกระบวนการเรียนรู้ทั้ง 4 ขั้น (4Cs) เริ่มจากขั้นที่ 1 เรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning) ขั้นที่ 2 สร้างสรรค์ร่วมคิด (Cooperative Thinking) ขั้นที่ 3 ประดิษฐ์นวัตกรรม (Creative Innovation) และขั้นที่ 4 นำประสบการณ์มาสื่อสาร (Communicating Experience) หรือเรียกว่ารูปแบบการเรียนรู้ 4Cs MODEL ซึ่งกระบวนการเรียนรู้ในแต่ละขั้นได้ถูกออกแบบมาเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทาง

วัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาอย่างเป็นระบบ เน้นการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านประสบการณ์ที่ออกแบบมาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยการมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับบุคคลและความต้องการของชุมชน (Flecky, 2011) ในแต่ละขั้นของการเรียนรู้มีความสำคัญกับการพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ กระบวนการเรียนรู้มีลักษณะเป็นวงจรการเรียนรู้ (Learning Cycle) ซึ่งมีความเกี่ยวเนื่องและสัมพันธ์กันทั้งหมด และวงจรกระบวนการเรียนรู้จะเกิดขึ้นทุกครั้งที่ของการจัดการเรียนรู้ โดยเชื่อมโยงกิจกรรมและความรู้จากสัปดาห์แรกไปจนถึงสัปดาห์สุดท้าย จุดเด่นของรูปแบบการเรียนรู้ 4Cs MODEL นี้ มีลักษณะของกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นเกลียว (Spiral) ที่เมื่อผู้เรียนได้เรียนรู้และฝึกปฏิบัติซ้ำ ๆ ลึกลงไป จนเกิดการซึมซับกระบวนการเรียนรู้ ส่งผลให้เกิดความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ จุดเด่นของรูปแบบการเรียนรู้ 4 อีกประการหนึ่ง คือ ผู้เรียนจะต้องเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ทุนทางวัฒนธรรมด้วยตนเอง ผ่านกิจกรรมและกระบวนการจัดการความรู้ ซึ่งประกอบด้วยทักษะสำคัญ เช่น การสังเกต การตั้งคำถาม การสัมภาษณ์ การจัดระบบและวิเคราะห์ข้อมูล เป็นต้น ซึ่งชุดองค์ความรู้ทุนทางวัฒนธรรมที่ผู้เรียนได้ร่วมกันสร้างขึ้นนี้จะนำไปสู่การวิเคราะห์ ออกแบบ และสร้างสรรค์เป็นผลงานหรือผลิตภัณฑ์โดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนในลำดับต่อไป นอกจากนี้รูปแบบการเรียนรู้ 4Cs ได้ถูกออกแบบให้ทุกกิจกรรมตามหน่วยการเรียนรู้ และทุกขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้ต้องอาศัยความร่วมมือระหว่างผู้สอน ผู้เรียน และชุมชน ทำให้การเรียนรู้ประสบความสำเร็จตามเป้าหมาย ผู้เรียนเกิดประสบการณ์การเรียนรู้และสามารถนำไปบูรณาการกับชีวิตจริงได้ ดังตัวอย่างการให้สัมภาษณ์ของผู้เรียนว่า “...กิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 5 สัปดาห์ เป็นการเรียนรู้ในห้องเรียนที่ทำให้เกิดประสบการณ์ที่ดี จากที่ไม่เคยรู้มาก่อนว่าทุนทางวัฒนธรรมคืออะไร จนได้มาเข้าร่วมกิจกรรม และเรียนรู้ตามขั้นตอนซ้ำ ๆ ทำให้สามารถนำความรู้ที่อยู่ในชุมชนมาสร้างเป็นผลงานที่มีคุณค่าและเกิดประโยชน์กับชุมชน...” สอดคล้องกับข้อเสนอของศรีวรรณ ฉัตรสุริยวงศ์ (2557: น. ๖) ที่ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานมีเงื่อนไขสำคัญที่ทำให้ประสบผลสำเร็จ ประกอบด้วยชุมชนให้การส่งเสริม สนับสนุน และมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน ผู้เรียนลงพื้นที่ในชุมชนเพื่อเก็บข้อมูลด้วยตนเอง ฝึกการคิดและการแก้ปัญหาจากสถานการณ์จริงในชุมชน ตรงกับข้อค้นพบของมณฑล จันท์แจ่มใส (2558, น. 143) ที่พบว่าปัจจัยที่ทำให้เกิดความสำเร็จในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานนั้นประกอบไปด้วยการสร้างเครือข่ายทางการศึกษา (Partnership) กระบวนการทำงานร่วมกันระหว่างเครือข่าย (Procession) และการมีส่วนร่วมระหว่างชุมชนและผู้เรียน (Public Participation)



228029971

SWU iThesis gs581120034 dissertation / recv: 29092564 12:01:30 / seq: 30

โดยที่แต่ละขั้นตอนของ 4Cs MODEL ขั้นที่ 1 เรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning) เป็นขั้นของการสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้เรียนในการเรียนรู้และสัมผัสกับทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน จากการศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง ฝึกทักษะในการสืบค้นข้อมูล เก็บรวบรวม และจัดการข้อมูล เพื่อให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ผ่านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้เรียนกับชุมชน ซึ่งการเรียนรู้ร่วมกันเป็นการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จ เนื่องจากกิจกรรมและผลลัพธ์ที่ได้จากการเรียนรู้สามารถตอบสนองแนวทางการปฏิรูปการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 ที่ต้องมีการปรับเปลี่ยนการสอนจากผู้สอนเป็นสำคัญเป็นผู้เรียนเป็นสำคัญ (คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545) ถือเป็นการเรียนรู้แบบตื่นตัว (Active Learning) ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง เป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเองจากประสบการณ์ที่หลากหลายของผู้เรียนแต่ละคน ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย ผลของการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในความสำเร็จ มีความรับผิดชอบ และมีการควบคุมตนเอง ขั้นที่ 2 สร้างสรรค์ร่วมคิด (Cooperative Thinking) เป็นขั้นเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้กำหนดขอบเขตความรู้ ผ่านการวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษา ระดมสมอง ทำความเข้าใจ พิจารณา ประเมิน และตัดสินใจเลือกใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน ผ่านการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น เป็นลักษณะของการทำงานเป็นทีมที่ต้องอาศัยความสามารถที่แตกต่างกันของแต่ละคน ผู้เรียนต้องร่วมกันแสดงความคิดเห็นและร่วมกันวางแผน แก้ไขปัญหา จนเกิดความสำเร็จ สอดคล้องกับแนวคิดของเชมณัฐ มิ่งศิริธรรม (2554, 437) ที่ได้บูรณาการการเรียนรู้แบบร่วมมือกับการเรียนรู้ร่วมกัน ในขั้นตอนนี้ ผู้เรียนต้องร่วมกันคิดอภิปราย โดยชี้ชัดให้เห็นว่าผลงานของกลุ่มคือผลงานของสมาชิกทุกคนในกลุ่ม ทุกคนต้องมีความรับผิดชอบร่วมกัน ผลสำเร็จจะขึ้นอยู่กับผู้เรียน หากแต่ละคนยอมรับซึ่งกันและกัน หากเพื่อนสมาชิกในกลุ่มมีคุณสมบัติข้างต้นระดับสูงก็จะประสบความสำเร็จสูงด้วยเช่นกัน ขั้นที่ 3 ประดิษฐ์นวัตกรรม (Creative Innovation) เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนได้นำความรู้ ประสบการณ์ และแรงบันดาลใจที่ได้รับจากการศึกษา มาใช้ในการออกแบบผลงาน โดยคำนึงถึงเอกลักษณ์ ประโยชน์ในการใช้การรักษาคูณค่าและการเพิ่มมูลค่าให้กับทุนทางวัฒนธรรม ซึ่งการเรียนรู้ในขั้นนี้ใช้ระยะเวลาในการเรียนรู้นานที่สุด เนื่องจากผู้เรียนต้องนำสิ่งที่ได้เรียนรู้จากขั้นที่ 1 และขั้นที่ 2 มาใช้ออกแบบสร้างสรรค์ พัฒนาจนเกิดเป็นผลงานที่จับต้องได้ ซึ่งผลงานนี้ต้องนำกลับไปนำเสนอให้กับชุมชนร่วมประเมิน การเรียนรู้ในขั้นนี้เป็นไปตามทฤษฎีปัญญาสังคม (Social Cognitive Theory) ของบันดูรา (Bandura) เกี่ยวกับกระบวนการจูงใจ (Motivational Processes) และการจัดการ



228029971

SWU iThesis gss581120034 dissertation / recv: 29092564 12:01:30 / seq: 30

เรียนรู้เชิงรุก (Action Learning) คือ บุคคลที่จะเกิดการเรียนรู้ ขึ้นอยู่กับกระบวนการตั้งใจ และกระบวนการตั้งใจขึ้นอยู่กับองค์ประกอบของสิ่งล่อตาล่อใจจากภายนอกมากระตุ้นการรับรู้ (สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต, 2556, น. 52) สอดคล้องกับผลการวิจัยของจตุรงค์ เลาหะเพ็ญแสง (2557, น. 91) ที่ได้ศึกษาทุนทางวัฒนธรรมกับการออกแบบ นำมาใช้จัดกระบวนการเรียนการสอน โดยบูรณาการความรู้จากทุนทางวัฒนธรรมเพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ ผลการวิจัยพบว่านักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าวิธีการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ขั้นที่ 4 นำประสบการณ์มาสื่อสาร (Communicating Experience) เป็นขั้นที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนแนวคิดและประสบการณ์จากการสร้างสรรค์ผลงานของตน รับฟังความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ มาใช้ดำเนินการแก้ไข ปรับปรุง พัฒนาผลงาน และการเรียนรู้ของตนเองให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น การเรียนรู้ในขั้นนี้เป็นขั้นสุดท้ายของรูปแบบการเรียนรู้ ที่ผู้เรียนในแต่ละกลุ่มจะต้องนำเสนอสิ่งที่ได้เรียนรู้ในแต่ละสัปดาห์ และจะมีการสรุปผลผ่านกิจกรรมนำเสนอผลงานในสัปดาห์สุดท้าย ซึ่งผู้เรียนต้องออกแบบการนำเสนอผลงานในรูปแบบที่ตนเองสนใจ โดยนำความรู้ ประสบการณ์ ปัญหา อุปสรรค ผลงาน ตลอดจนข้อค้นพบจากการเรียนรู้ในสัปดาห์แรกถึงสัปดาห์สุดท้าย ถ่ายทอดโดยการสื่อสาร นำเสนอ และอธิบายให้ผู้อื่นเกิดความเข้าใจ เพื่อเป็นการทบทวนในสิ่งที่ได้เรียนรู้ ให้ผู้เรียนนำความรู้ไปปรับปรุงตนเอง สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม (Participatory Learning Theory) ในขั้นที่ 7 คือการติดตามสนับสนุนให้ผู้เรียนได้นำผลจากการเรียนรู้ไปใช้ (อลิศรา ชูชาติ, 2542) ก่อนร่วมกันประเมินผลการเรียนรู้โดยผู้เรียน ผู้สอน และชุมชน

3. ประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์

จากผลการทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา แสดงให้เห็นว่ารูปแบบการเรียนรู้ ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีคุณภาพและมีความเหมาะสม สามารถนำไปใช้ในทางปฏิบัติได้จริงกับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นการสร้างองค์ความรู้ ประสบการณ์ จากการลงมือปฏิบัติจริงด้วยตนเอง ผ่านการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้เรียน ผู้สอน และชุมชน การเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้ ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นตลอดทั้ง 5 สัปดาห์ เห็นได้ว่านักเรียนมีความสนใจ ให้ความสำคัญกับกิจกรรม และมีความสุขในการเรียนรู้ โดยการประเมินประสิทธิผล พบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้ มีผลการประเมินความสามารถในการใช้ทุนทาง



228029971

วัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สูงกว่าก่อนการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และหลังผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้ ๆ มีพัฒนาการความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ที่สูงขึ้นตามลำดับระยะเวลาของการทดลอง โดยการประเมินก่อนเรียน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 24.456 (S.D. = 0.619) การประเมินระหว่างเรียน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 34.829 (S.D. = 0.696) และการประเมินหลังเรียน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 53.638 (S.D. = 0.355) แสดงให้เห็นว่ารูปแบบการเรียนรู้ ๆ มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด อันเนื่องมาจากการดำเนินการศึกษาตามกระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research & Development) อย่างเป็นระบบ ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามกระบวนการเรียนรู้ทั้ง 4 ขั้น ตลอดทั้ง 5 สัปดาห์ เริ่มจากขั้นเรียนรู้ร่วมกัน ซึ่งเป็นขั้นแรกของการเรียนรู้ที่ช่วยสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้เรียนในการเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรม ฝึกทักษะในการสืบค้นข้อมูล การเก็บรวบรวมและจัดการข้อมูลจากสภาพแวดล้อมและสถานการณ์จริงในชุมชน โดยเน้นการสร้างประสบการณ์ผ่านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้สอน ผู้เรียน และชุมชน เชื่อมโยงไปสู่ขั้นสร้างสรรค์ร่วมคิดซึ่งเป็นขั้นที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนได้นำความรู้ ประสบการณ์ ที่ได้จากการเรียนรู้ มากำหนดขอบเขต ผ่านการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล ร่วมกันพิจารณา ประเมิน และตัดสินใจเลือกใช้ทุนทางวัฒนธรรม แล้วนำสู่ขั้นประดิษฐ์นวัตกรรม ซึ่งเป็นขั้นที่ผู้เรียนได้นำความรู้และประสบการณ์จากขั้นที่ 1 ผ่านการพิจารณาตัดสินใจในขั้นที่ 2 มาใช้ออกแบบผลงาน และสร้างผลงาน โดยต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมในชุมชนให้เกิดผลงานที่มีคุณค่าและมีประโยชน์ จนถึงขั้นสุดท้ายของกระบวนการเรียนรู้ คือ ขั้นนำประสบการณ์มาสื่อสาร เป็นขั้นที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนแนวคิดและประสบการณ์การเรียนรู้ของตนเอง ผ่านการนำเสนอข้อมูลและนำเสนอผลงานในรูปแบบที่ตนเองสนใจ แสดงความคิดเห็น รับฟังความคิดเห็น นำมาใช้ปรับปรุงและพัฒนาการเรียนรู้ของตนเองให้มีความสมบูรณ์

จากผลการประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษายังพบว่า คะแนนเฉลี่ยขององค์ประกอบทั้ง 3 ด้านมีความแตกต่างกัน โดยองค์ประกอบที่ 1 การจัดการความรู้ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน มีค่าเฉลี่ยร้อยละสูงที่สุดเท่ากับ 86.84 ลำดับถัดมาคือ องค์ประกอบที่ 3 การสื่อสารและนำเสนอคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนองค์ มีค่าเฉลี่ยร้อยละเท่ากับ 81.87 และลำดับสุดท้ายคือ องค์ประกอบที่ 2 การสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน มีค่าเฉลี่ยร้อยละเท่ากับ 79.68 ซึ่งเหตุที่ผลการประเมินในองค์ประกอบที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ยสูงที่สุด เนื่องจากกิจกรรมการจัดการความรู้ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน ผู้เรียนได้ฝึกทักษะต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องจากบริเวณในโรงเรียนก่อนเข้าไปเรียนรู้ในชุมชน เช่น ทักษะการสังเกต การสำรวจสภาพแวดล้อม การตั้งคำถาม การสัมภาษณ์



228029971

SWU iThesis gs581120034 dissertation / recv: 29092564 12:01:30 / seq: 30

การจัดระบบข้อมูล ฯลฯ และเมื่อผู้เรียนเข้าไปเรียนรู้ในชุมชนจริงทำให้กิจกรรมต่าง ๆ เป็นไปโดยง่าย ผู้เรียนมีความเข้าใจ สนุกสนาน สามารถปฏิบัติกิจกรรมได้ทุกขั้นตอน และสำเร็จตามเป้าหมาย เห็นได้จากการสะท้อนคิดของผู้เรียนที่เกี่ยวข้องกับการจัดการความรู้ทางวัฒนธรรมในชุมชนว่า “...กิจกรรมการจัดการความรู้ทางวัฒนธรรมในชุมชน มีความหลากหลายมาก สมาชิกในกลุ่มต้องแบ่งหน้าที่และช่วยเหลือกันให้ภารกิจสำเร็จ รู้สึกดีที่เราได้ฝึกทักษะความสามารถต่าง ๆ มาจากโรงเรียนก่อน พอเข้ามาในชุมชนจริง ๆ รู้สึกว่าทุกอย่างง่ายขึ้น.” ผลการประเมินลำดับถัดมาคือองค์ประกอบที่ 3 เนื่องจากเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีการเตรียมความพร้อมในทุกสัปดาห์ ซึ่งสัปดาห์สุดท้ายผู้เรียนจะต้องใช้ทักษะในการสื่อสาร เพื่ออธิบาย นำเสนอแนวคิด ตลอดจนแสดงผลงานของตนเองให้ชุมชนร่วมประเมินด้วย และลำดับสุดท้ายคือ องค์ประกอบที่ 2 คือกิจกรรมการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งผู้เรียนให้ความร่วมมือ ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน จนทำให้ผลงานประสบความสำเร็จตามเป้าหมาย และถึงแม้พัฒนาความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ ทั้ง 3 องค์ประกอบจะมีความแตกต่างกันบ้างเพียงเล็กน้อย อันเกิดจากสาเหตุของรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีลักษณะแตกต่างกันตามเป้าหมาย ความสนใจและความถนัดของผู้เรียนในแต่ละกิจกรรม แต่สิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ คือ ผลการประเมินจากผู้สอน ผู้ช่วยสอน และผู้เรียนประเมินตนเอง เป็นไปในทิศทางเดียวกัน โดยเพิ่มสูงขึ้นกว่าก่อนการเรียนรู้ และเพิ่มสูงขึ้นตามลำดับระยะเวลาของการทดลอง

องค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ ทั้ง 3 องค์ประกอบนี้ มีความเกี่ยวข้องกับการจัดการความรู้ทางวัฒนธรรมในชุมชน การสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน การสื่อสารและนำเสนอคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน ซึ่งระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในสัปดาห์ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและการสร้างสรรค์ผลงานโดยเพิ่มคุณค่าและมูลค่าให้กับทุนทางวัฒนธรรม ยังพบว่าผู้เรียนให้ความสนใจในการพัฒนาผลงานและผลิตภัณฑ์เพื่อสร้างรายได้ให้กับชุมชน สามารถวางแผนและนำเสนอแนวทางการเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน มีความสอดคล้องกับทักษะการเป็นผู้ประกอบการ ซึ่งเป็นทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ที่ควรส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในรูปแบบสหวิทยาการ (Interdisciplinary) ได้แก่วิชาความรู้เกี่ยวกับโลก การเงิน เศรษฐกิจ ธุรกิจ และการเป็นผู้ประกอบการ (วิจารณ์ พานิช, 2555, น. 37) ดังการสะท้อนคิดของผู้เรียนถึงความสำคัญของกระบวนการเรียนรู้ว่า “...เป็นการเรียนรู้ที่แตกต่างจากในห้องเรียน รู้สึกมีความสุขที่ได้ทำกิจกรรม นับเป็นโอกาสและประสบการณ์ที่ดี ที่ได้นำทุนทาง



228029971

SWU iThesis gs581120034 dissertation / recv: 29092564 12:01:30 / seq: 30

วัฒนธรรมที่มีอยู่ในชุมชนมาสร้างสรรค์เป็นผลงานที่มีคุณค่า และช่วยเพิ่มรายได้ให้กับชุมชน....”
 “..การเรียนรู้ทุกสัปดาห์มีลำดับขั้นที่ชัดเจน ส่งผลให้เกิดความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ ประทับใจที่ได้เป็นส่วนหนึ่งในการทำประโยชน์ให้กับชุมชนของตนเอง....”

นอกจากนี้กิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ยังส่งผลให้เกิดผลงานนวัตกรรม สิ่งประดิษฐ์ และผลิตภัณฑ์ที่ใช้ทุนทางวัฒนธรรมจากชุมชน ซึ่งเป็นสิ่งที่ช่วยสะท้อนให้เห็นถึงความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของผู้เรียนที่เกิดเป็นรูปธรรม อันเป็นผลมาจากผู้เรียนได้เรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้ครบทุกขั้นตอนกระบวนการ นอกจากนี้ผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมการนำเสนอผลงานจากการเรียนรู้โดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนในสัปดาห์สุดท้าย และประเมินคุณภาพของผลงานจากผู้เรียน ผู้วิจัย ผู้ช่วยสอน และชุมชน โดยเปรียบเทียบคะแนนประเมินกับเกณฑ์ตัดสินคุณภาพ พบว่า กลุ่มที่ 1 ผลการประเมินจากชุมชนมีคุณภาพอยู่ในระดับดี ผลการประเมินจากผู้เรียน ผู้วิจัย และผู้ช่วยสอน มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก กลุ่มที่ 2 ผลงานมีคุณภาพอยู่ในระดับดีจากทุกกลุ่มผู้ประเมิน และกลุ่มที่ 3 ผลงานมีคุณภาพอยู่ในระดับดีมากจากทุกกลุ่มผู้ประเมิน ซึ่งการนำเสนอผลงานให้ชุมชนร่วมประเมินครั้งนี้ ถือเป็นโอกาสและประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีค่าและสำคัญสำหรับผู้เรียน เป็นการแสดงถึงศักยภาพของผู้เรียนในแต่ละคนตามบทบาทหน้าที่ผ่านการนำเสนอและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน ซึ่งจะช่วยพัฒนาทักษะและการเรียนรู้ของตนเองให้กว้างขึ้น สามารถนำทุนทางวัฒนธรรมในชุมชนไปพัฒนา และต่อยอดเพื่อสร้างมูลค่าให้กับชุมชนได้จริง ตรงกับงานวิจัยของ อัจฉนา ธราพร (2562) ที่พบว่ากระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการนำเรื่องราวที่เป็นเอกลักษณ์จากชุมชนมาสร้างผลงานเพื่อตอบโจทย์ไลฟ์สไตล์ของลูกค้ากลุ่มเป้าหมาย นอกจากนี้ผู้เรียนยังได้แสดงความรู้สึกเกี่ยวกับการนำเสนอผลงานว่า “...รู้สึกภูมิใจมากที่ชุมชนจะนำผลงานไปใช้ให้เกิดประโยชน์จริง ๆ กิจกรรมในวันนี้ถือเป็นประสบการณ์ที่ดีมาก อยากให้จัดกิจกรรมแบบนี้อีก...” “..เชื่อว่าการได้มาเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชนแบบนี้ นอกจากได้ความรู้แล้ว จะทำให้พวกเราเห็นคุณค่าความสำคัญของวัฒนธรรมมากขึ้น...” สอดคล้องกับแนวคิดของกลุ่มเยาวชนคนรุ่นใหม่ซึ่งมีบทบาทสำคัญในกิจกรรมด้านวัฒนธรรม เนื่องจากเป็นกลุ่มคนที่มีความหลากหลาย ชอบแสวงหาความรู้และข้อมูล ตระหนักถึงความเป็นสากลของสังคม คนรุ่นใหม่มีความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมของชาติแต่ขณะเดียวกันก็บริโภควัฒนธรรมสากลที่ส่งต่อมาจากประเทศอื่น กลุ่มนี้จึงสามารถปรับเปลี่ยนแปลงและมีความทันสมัยทางวัฒนธรรมได้มากกว่า (Kerry, 2019)

จากประสบการณ์ที่ได้รับจากการวิจัย พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาให้ประสบความสำเร็จตามจุดมุ่งหมาย มีประเด็นที่ต้องพิจารณา ประกอบด้วย 1) แหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม ต้องมีคุณค่าและความสำคัญกับชุมชน มีความปลอดภัยและเหมาะสมกับผู้เรียน มีความหลากหลายของทุนทางวัฒนธรรมทั้งในรูปแบบที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ 2) ผู้เรียน ต้องเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง จากการเรียนรู้และลงมือปฏิบัติจริงทุกขั้นตอน 3) ผู้สอน ต้องศึกษาแหล่งเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมจากชุมชนก่อนนำมาออกแบบกิจกรรม และต้องดำเนินการตามรูปแบบการเรียนรู้อย่างเป็นลำดับ 4) ชุมชน ต้องให้ความร่วมมือ เป็นที่ปรึกษา ให้คำชี้แนะและสนับสนุนการเรียนรู้ทุกขั้นตอน

ข้อเสนอแนะ

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ประกอบด้วย ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย ข้อเสนอแนะในการนำรูปแบบการเรียนรู้ไปใช้ และข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป มีรายละเอียดดังนี้

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ได้มีการวิเคราะห์นโยบายตามแผนยุทธศาสตร์ชาติด้านวัฒนธรรมในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ การปลูกฝังให้เด็กและเยาวชนมีความรัก ความภาคภูมิใจ และเห็นคุณค่าของทุนทางวัฒนธรรมในท้องถิ่นสามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ เพื่อเพิ่มมูลค่าให้กับทุนทางวัฒนธรรม ซึ่งเป็นแนวคิดสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ ความสำคัญดังกล่าวจึงมีความสอดคล้องกับความสามารถของผู้เรียนในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาทั้งภาครัฐและเอกชน ควรส่งเสริม สนับสนุน และร่วมผลักดันให้บุคลากรมีความรู้ความเข้าใจ ผ่านการจัดทำหลักสูตร การจัดกิจกรรมอบรม หรือการเสวนา เพื่อให้เล็งเห็นถึงความสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนด้านวัฒนธรรม อันจะก่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้เรียน ชุมชน และประเทศชาติต่อไป

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปใช้

2.1 ศึกษาแหล่งเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน โดยการสำรวจชุมชนที่ต้องการจัดการเรียนรู้ก่อนว่ามีทุนทางวัฒนธรรมอะไรบ้าง มีความสำคัญอย่างไร และเหมาะสมกับวัยของผู้เรียนหรือไม่ แล้วจึงนำข้อมูลมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ การได้มาซึ่งข้อมูลดังกล่าวจะช่วยทำให้การจัดกิจกรรม มีความเหมาะสม เป็นไปตามแผน และประสบความสำเร็จตามจุดมุ่งหมาย

2.2 ศึกษาธรรมชาติของผู้เรียนก่อนนำรูปแบบเรียนรู้ไปใช้ เนื่องจากผู้เรียนแต่ละช่วงวัยมีลักษณะ พฤติกรรม และความสามารถในการเรียนรู้ ความสามารถในการปฏิบัติงานที่แตกต่างกัน การปรับกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีความเหมาะสมกับผู้เรียนจะช่วยส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาได้ดีขึ้น

2.3 องค์ประกอบและพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้ทุกช่วงวัย

2.4 รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นส่งเสริมความสามารถของผู้เรียนในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน โดยไม่ยึดโยงกับเนื้อหารายวิชา (Content Free) บุคลากรทางการศึกษาหรือผู้ที่สนใจสามารถนำไปใช้บูรณาการกับการเรียนรู้ได้ทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ทั้งในรายวิชาตามหลักสูตร กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ เพื่อให้การนำทุนทางวัฒนธรรมไปใช้ต่อยอดและสร้างสรรค์ได้อย่างกว้างขวางมากขึ้น

3. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

จากผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา พบว่ากระบวนการเรียนรู้ 4Cs MODEL สะท้อนความสามารถของผู้เรียนในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมในการสร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มให้กับทุนที่มีอยู่ในชุมชน สำหรับประเด็นในการวิจัยครั้งต่อไปควรทำวิจัยในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการเสริมสร้างทักษะการเป็นผู้ประกอบการโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรม ซึ่งเป็นการขยายผลที่สอดคล้องกับนโยบายของภาครัฐในการสนับสนุนการใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจและสร้างรายได้ให้กับประเทศ

บรรณานุกรม

- Ash, S. L. and Clayton, P. H. (2004). The articulated learning: an approach to guided reflection and assessment innovative. *Higher Education*, 29(2), pp.137- 154.
- Anthony, G. (1996). "Active Learning in a Constructivist Framework". *Education Studies in Mathematics* 31, 4: 349-369.
- Bourdieu, Pierre. (1986). The Forms of Capital. In J. Richardson (Ed.) *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education* (pp. 241-258). New York: Greenwood.
- Bedri, Z, de Frein, R. and Dowling, G. (2017, December 18). Community-based learning : A primer. *Irish Journal of Academic Practice*, 6(1), Retrieved on June 14, 2018, from <https://arrow.dit.ie/ijap/vol6/iss1/5>
- Brooks, J.G., and Brooks, M. (1993). *In Search of Understanding: The Case for Constructivist Classroom*. Virginia: ASCD.
- Collins Cobuild. (1978). *Collins COBUILD English dictionary*. London: Harper Collins.
- Colangelo, Nicholas. And Davis, Gary. A. (1991). *Handbook of Gifted Education*. Boston: Allyn and Bacon.
- Clements, D.H. (1997). "(Mis) Constructing Constructivist". *Teaching Children Mathematics* 4, 4: 198-200.
- David Throsby, C. D. (1999). *Economics and culture*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Driscoll, M.P. (1994). *Psychology of Learning for Instruction*. Boston: Allyn and Bacon.
- De Bono. Edward. (1982). *Cateral Thinking: A Text Bool of Creativity*. Haronds Wort: Penquine Book.
- Davis, M. (1998). *The Education of a Graphic Designer*. New York: Allworth.
- Frances Ruane. (2014). Boyle's cultural capital. *Irish Arts Review* (2002), 31(3), 74-75.
- Flecky, K. (2011). *Foundations of Service learning*. Jones and Bartlett. Retrieved on April 14, 2021, from http://samples.jbpub.com/9780763759582/59582_CH01_FINAL.pdf

- Guilford, J.P. (1967). *The Nature of Human Intelligence*. New York: McGraw-Hall Book Company.
- Hassard, J. (2000). *Science as inquiry*. Tucson, AZ: Goodyear Publishing Company.
- Hassard, J., and Dies, M. (2009). *The art of teaching science: Inquiry and innovation in middle school and high School*. (2nd ed.). New York: Taylor and Francis.
- Jenkins, T. (2015). Cultural capital: Tiffany Jenkins asks if English collectors bought antiquities to shape their own images. *Apollo*, 181(628), 92-93.
- Joyce, B., Weil, M. and Calhoun, E. (1996). *Model of Teaching*. 5th ed. London: Allyn and Bacon.
- Khatena, J. (1977). Facilitating the creative functioning of the gifted. *GIFTED CHILD QUARTERLY*, 21(3), in press.
- Ma, G., & Wu, Q. (2020). Cultural capital in migration: Academic achievements of Chinese migrant children in urban public schools. *Children and Youth Services Review*, 116, 105196.
- McCall Magan, K. (2019). *Exploring Cultural Capital in Dublin's Urban Privileged Class*. London, England: Goldsmiths, University of London.
- Melaville, A, Berg, A. C. and Blank M. J. (2015, May 20). Community-based learning: Engaging students for success and citizenship. Partnerships/Community. Paper 40. Retrieved on June 15, 2018, from <http://digitalcommons.unomaha.edu/slcepartnerships/40>
- Peng Ruomu, 2015. Complex Cultural Heritage Tourism Product Development. 3rd International Conference on Education, Management, Arts, Economics and Social Science (ICEMAESS 2015)
- Perkins, D.N. (1991). "What Constructivism Demand of The Learner." *Educational Technology* 31,10: 19-21.
- Steinke, P. and Fitch, P. (2007). *Assessing Service-Learning*. Research & Practice in Assessment. Retrieved on April 15, 2021, from The assessment and teaching of 21st century skills project. (2012). 21st Century Skills. Retrieved on June 14, 2018, from <http://www.atc21s.org>

Schirmacher, R. (1988). Art and creative development for young children. Albany, N.Y.: Delmar Publishers.

Torrance, E.P. (1962). Guiding Creative Talent. Englewood Cliffs, N.J.: Princeton Hall.

Tan, C. (2013). Theoretical discussion on forms of cultural capital in Singapore. *Asia Pacific Education Review*, 14(2), 103-112.

Vygotsky, L.S. (1978). Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. Cambridge, M.A.: Harvard University Press.

Zugravu-Soilita, N., Kafrouni, R., Bouard, S., & Apithy, L. (2021). Do cultural capital and social capital matter for economic performance? An empirical investigation of tribal agriculture in New Caledonia. *Ecological Economics*, 182, 106933.

กระทรวงวัฒนธรรม. (2559). ร่างกรอบทิศทางการยุทธศาสตร์ 20 ปี ด้านวัฒนธรรม ตามกรอบทิศทางการยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ 20 ปี. กรุงเทพฯ: กระทรวงวัฒนธรรม.

กระทรวงวัฒนธรรม. (2560). 3ปี แห่งการสืบสาน ส่งเสริม สร้างสรรค์วัฒนธรรม. กรุงเทพฯ: สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542. กรุงเทพฯ: บริษัทสยามสปอร์ตซินดิเคท จำกัด.

กรมส่งเสริมวัฒนธรรม. (2555). 9 สิ่งควรรู้กับมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม. กรุงเทพฯ: กองบรรณาธิการและสำนักมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม.

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2559). ประเทศไทย 4.0 กับทุนทางวัฒนธรรม. สืบค้นจาก <https://www.bangkokbiznews.com/blog/detail/639453>

กรมศิลปากร. (2538). เมืองโบราณดงละคร. นนทบุรี: บริษัท ไทภูมิ พับลิชชิ่ง จำกัด.

กรมศิลปากร. (2536). รายงานขุดค้นและขุดแต่งเมืองดงละคร อำเภอเมือง จังหวัดนครนายก. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์สมพันธ์ จำกัด.

กล้า ทองขาว. (2561). การจัดการศึกษาฐานชุมชน (Community-based Education Management=CBEM). สืบค้นจาก www.dpu.ac.th/ces/download.php?filename=1377584927.docx

เกศินี จุฑาวิจิตร. 2542. การสื่อสารเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น (พิมพ์ครั้งที่ 2). นครปฐม: สถาบันราชภัฏนครปฐม.

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2554). การคิดเชิงสร้างสรรค์ (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: ชัดเชดมีเดีย.

เชมณัฐ มิ่งศิริธรรม. (2554). การบูรณาการวิธีการเรียนแบบร่วมมือกับการเรียนร่วมกัน.

วารสารอิเล็กทรอนิกส์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. 4(1), 437.

คณาจารย์มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. (2561). วัฒนธรรมไทย. พระนครศรีอยุธยา:

โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

คงรัฐ นวลแปง. (2554). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนที่ส่งเสริมจิตแห่งวิทยาการ จิตแห่ง

การสังเคราะห์ และจิตแห่งการสร้างสรรค์สำหรับนิสิตปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์

มหาวิทยาลัยบูรพา. (ปริญญานิพนธ์ปริญญาคุุญบัณฑิต). มหาวิทยาลัย

ศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

จันทิมา สำนักโนน. (2551). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคิดสร้างสรรค์ทาง

คณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็น

ฐานกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้. (ปริญญานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต).

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา, พระนครศรีอยุธยา.

จตุรงค์ เลหาเพ็ญแสง. (2557, กันยายน-ธันวาคม) การศึกษาแนวทางการบูรณาการทุนทาง

วัฒนธรรมในการจัดการเรียนการสอน หลักสูตรครุศาสตร์การออกแบบ ระดับอุดมศึกษา.

วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม 13(3), 91.

จารึก วิไลแก้ว. (2539). โบราณคดีเมืองนครนายก. เอกสารประกอบการสัมมนา สำนักโบราณคดี

และพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ กรมศิลปากร วันที่ 4-6 กุมภาพันธ์ 2539.

จิราภรณ์ พิมพ์ใจใส. (2553). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวทฤษฎีการสร้างความรู้เพื่อ

ส่งเสริมความสามารถในการเรียนรู้ของนักศึกษาพยาบาล. (ปริญญานิพนธ์ปริญญาคุุญ

บัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร, นครปฐม.

จรรยา ภูอุดม. (2544). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ที่เน้นผู้เรียนเป็นผู้สร้าง

ความรู้. (ปริญญานิพนธ์ปริญญาคุุญบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

จิราภรณ์ ศิริทวี. (2541). เทคนิคการจัดกิจกรรมให้นักเรียนสร้างองค์ความรู้ Constructivism.

วารสารวิชาการ 1(9): 35-52.

ฉลวย จารุภานนท์. (2516). การศึกษาชุมชนบ้านดงละคร หมู่ที่ 5 อำเภอเมือง จังหวัดนครนายก.

(วิทยานิพนธ์ปริญญาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร, นครปฐม.

ช่อพฤษ ผิวภู. (2560). แนวทางการพัฒนาทุนวัฒนธรรมนวัตกรรมสู่ Thailand 4.0. รายงาน

สืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 4 22 ธันวาคม 2560. สถาบันวิจัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.

ชนินทร เพ็ญสุตร. (2560, มกราคม-มิถุนายน). ประเทศไทย 4.0 บริบททางเศรษฐกิจและการเมือง.

วารสารรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์ 8(1), 89-91.

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2553). 80 นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (พิมพ์ครั้งที่ 3).

กรุงเทพฯ: แดเน็กซ์ อินเตอร์คอร์ปอเรชั่น.

ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์. (2543). ความคิดสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ: บริษัทด้านสุขภาพการพิมพ์ จำกัด.

ชัชวาล เพ็ญโฉม. (2554). นวัตกรรมจากวัฒนธรรม วิธีการออกแบบขับเคลื่อนโลก. สืบค้นจาก

<http://www.tcdc.or.th/articles/design-creativity/16517/>

ดิษยุทธิ์ บัวจุม, อังศินันท์ อินทรกำแหง, พรรณี บุญประกอบ และ คนอื่น ๆ. (2014). การพัฒนา

รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อสร้างความสนใจและทักษะในอาชีพ

ท้องถิ่นของ นักเรียนโรงเรียนบ้านพะนางวิทยา. *Journal of Behavioral Science*, 2(20),

หน้า 18 – 36.

ดิเรก ปัทมศิริวัฒน์. (2549). พุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญากับการสร้างสรรค์คุณค่าและ

มูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการ

พัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.

เตชิต เจยพ่วง. (2561). อัตลักษณ์ตราสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์สำหรับกลุ่มแมสที่ใช้พุนทาง

วัฒนธรรมกลุ่มชนไทยทรงดำ จังหวัดเพชรบุรี. (ปริญญานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต).

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.

ทิตินา แหมมณี. (2559). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มี

ประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 20). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ทิตินา แหมมณี. (2548). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

(พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธัชภรณ์ ศรีเมือง. (2561). บทวิเคราะห์นวัตกรรมกับวัฒนธรรมไทยในศตวรรษที่ 21:

การสร้าง

นวัตกรรมพุนทางวัฒนธรรม และเศรษฐกิจสร้างสรรค์. การประชุมวิชาการระดับชาติ

ครั้งที่ 4 และระดับนานาชาติครั้งที่ 2 “การพัฒนานวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อเศรษฐกิจที่ยั่งยืน”

ธงชัย ลาโค. (2556). พัฒนาการทางวัฒนธรรมของเมืองโบราณดงละคร จากหลักฐานโบราณคดี.

(ปริญญานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร, นครปฐม.

เนาวนิตย์ สงคราม. (2557). การสร้างนวัตกรรม: เปลี่ยนผู้เรียนให้เป็นผู้สร้างนวัตกรรมจาก

งานวิจัยสู่การปฏิบัติ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นิคม มุสิกคามะ. (2533). เมืองดงละคร: งานโบราณคดี. เอกสารประชุมสัมมนาวิชาการเรื่อง ภาษา
กับประวัติศาสตร์และความเคลื่อนไหวในวิชาประวัติศาสตร์ไทย จัดโดยโรงเรียนนายร้อย
พระจุลจอมเกล้า.

บุญชม ศรีสะอาด. (2555). การพัฒนาหลักสูตรและการวิจัยเกี่ยวกับหลักสูตร (พิมพ์ครั้งที่ 3).
กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. (2553). การพัฒนาการคิด (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: 9119 เทคนิคพรินต์.

ประสาธ อิศรปรีดา. (2547). สารัตถะจิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: นำอักษรการพิมพ์.

ประสาธ อิศรปรีดา. (2549). สารัตถะจิตวิทยาการศึกษา. ขอนแก่น: คลังน่านวิทยา.

ปฤษฎา สุริยะวงศ์. (2544). กระบวนการพัฒนาความคิดรวบยอดทางกายภาพ ตรรกศาสตร์และ
สังคมของเด็กปฐมวัยโดยการจัดประสบการณ์ด้านสิ่งแวดล้อมตามแนวคอนสตรัคติวิสต์.
(ปริญญานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

ประชิด ทิถบุตร และนรรชนา ทาสวรรณ. (2558). การใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อการออกแบบพัฒนา
ตราสัญลักษณ์และรูปลักษณ์บรรจุภัณฑ์สินค้าประเภทสมุนไพร สำหรับกลุ่มวิสาหกิจ
ชุมชนในเขตพื้นที่กลุ่มจังหวัดภาคกลางตอนบน. มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม,
กรุงเทพฯ.

บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์. (2540). ทฤษฎีและแนวคิดเรื่องการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม. กรุงเทพฯ:
โครงการพัฒนาการเรียนการสอน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.

พรพิมล เจียมนาคินทร์. 2539. พัฒนาการวัยรุ่น. กรุงเทพฯ: ต้นอ้อ แกรมมี.

มณฑล จันทร์แจ่มใส. (2558). โครงการถอดชุดประสบการณ์การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน:
กรณีศึกษา การบูรณาการจัดการเรียนรู้วิชาออกแบบสถาปัตยกรรมกับการพัฒนาที่อยู่
อาศัยของผู้ มีรายได้น้อย. วารสารวิจัยราชภัฏพระนคร. 10(1), 143-156.

เย็นจิต สุขวาสนะ. (2540). ดงละครกับความสำคัญของโบราณคดีฝั่งตะวันออก. วารสาร
ประวัติศาสตร์. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

รังสรรค์ ธนะพรพันธุ์. (2545). ทุนวัฒนธรรม: วัฒนธรรมในระบบทุนนิยมโลก (เล่ม 1). กรุงเทพฯ:
สำนักพิมพ์มติชน.

ราชบัณฑิตสถาน. (2542). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542. กรุงเทพมหานคร: นานมี
บุ๊คส์พับลิเคชั่น.

วิวิทย์ ประสานศักดิ์ทวี. (2560). การจัดการศึกษาตลอดชีวิตโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชน
เผ่าญ้อกร. (ปริญญานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ,

กรุงเทพฯ.

วิจิต นันทสุวรรณ และจำนงค์ แรกพินิจ. (2541). บทบาทของชุมชนกับการศึกษา. กรุงเทพมหานคร:

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.

วิจารณ์ พานิช. (2557). การเรียนรู้เกิดขึ้นอย่างไร. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสยาม

กัมมาจล.

วิชัย วงษ์ใหญ่. (2523). เอกสารประกอบการเรียนกิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับเด็กก่อนวัยเรียน.

ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

วิจารณ์ พานิช. (2555). วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.

ศรีวรรณ ฉัตรสุริยวงศ์. (2557). กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียน ระดับประถมศึกษา. (ปริญญาณิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร, นครปฐม.

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา. (2553). พระราชบัญญัติวัฒนธรรมแห่งชาติ พุทธศักราช 2553.

สำนักพัฒนาสังคมและคุณภาพชีวิต. (2549). สรุปผลการสัมมนาเรื่องทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญากับการสร้างสรรค์คุณค่าและมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.

สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ. (2535). ความหมายของขอบข่ายงานวัฒนธรรม. กรุงเทพฯ: ศรุสภา.

สุวิทย์ เมษินทรีย์. (2559). วัฒนธรรม 4.0 Spectrum แห่งความเป็นไทย. สืบค้นจาก

<https://www.facebook.com/drsuvitpage/posts/1407000276273365>

สุดปฐพี เวียงสี. (2560). วัฒนธรรม 4.0 เปลี่ยนคุณค่าให้เป็นมูลค่า. สืบค้นจาก

<http://www.sudpatapee.com /index. php/2014-08-15-15-18-27/item/199-4-0>

สุวรรณฤทธิ วงศ์ขุ่ม. (2558). ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนของชุมชนท่าคา อำเภอดำรงวิทยะ จังหวัดสมุทรสงคราม. วารสารวิจัยและพัฒนา (2), 47.

สุมาลี ชัยเจริญ. (2557). การออกแบบการสอน. สาขาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

สุวิทย์ มูลคำ. (2549). กลยุทธ์การสอนคิดสร้างสรรค์ (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด.

สมพร หลิมเจริญ. (2552). การพัฒนาหลักสูตรเสริมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2. (ปริญญานิพนธ์ปริญญาคุษฎีบัณฑิต) มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2550). การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์.
กรุงเทพฯ: สกศ.

สชาติรี สิทธิชัยกานต์. (2560). การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมเสริมสร้างความสามารถใน
การจัดการเรียนรู้บูรณาการธรรมชาติวิทยาศาสตร์ สำหรับครูระดับมัธยมศึกษา. *วารสาร
ศิลปากร*, 10(2), 1076-1088

สมโภชน์ เตียมสุภาษิต. (2556). ทฤษฎีและเทคนิคการปรับพฤติกรรม (พิมพ์ครั้งที่ 8).
กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เอกวิทย์ ณ ถลาง. (2545). รายงานการประชุมทางวิชาการ เรื่อง ทิศทางวัฒนธรรมกับการศึกษาใน
กระแสแห่งการเปลี่ยนแปลง. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด วี.ที.ซี. คอมมิวนิเคชั่น.

อัจนา ธราพร. (2562). การศึกษาทุนทางวัฒนธรรมประเภทของที่ระลึกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว
เชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กรณีศึกษาแบรนด์ “โฮเลน (HOLEN)”. (ปริญญานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพฯ.

อัญธิชา มั่นคง. (2560, มกราคม-มีนาคม). บทบาทของทุนทางวัฒนธรรมกับการพัฒนาเศรษฐกิจ
ชุมชน กรณีศึกษาชุมชนในตำบลบ้านตู่ อำเภอเมือง จังหวัดพะเยา. *วารสารวิจัยและพัฒนา*
12(39), 90-91.

อารี พันธุ์ณี. (2545). ฝึกให้คิดเป็น คิดให้สร้างสรรค์. กรุงเทพฯ: โยใหม่ เอ็ดดูเคท.

อลิศรา ชูชาติ. (2542). การมีส่วนร่วม. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.



ภาคผนวก



228029971

SWU iThesis gs581120034 dissertation / recv: 29092564 12:01:30 / seq: 30

ภาคผนวก ก
รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ



228029971

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม

- | | |
|---|---|
| 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติกร นพอุดมพันธุ์ | คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| 2. ว่าที่ร้อยตรี ดร.เกิดศิริ นกน้อย | ประธานหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์
บัณฑิต
คณะศิลปกรรมศาสตร์และวัฒนธรรม
ศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม |

ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน

- | | |
|--|---|
| 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติชัย สุธาสิโนบล | หัวหน้าภาควิชาหลักสูตรและการสอน
คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| 2. อาจารย์ ดร.ไอลดา คล้ายสำริด | ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
ประถมศึกษาปทุมธานี เขต 2 |

ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดประเมินผล

- | | |
|-----------------------------|---|
| อาจารย์ ดร.มิ่ง เทพครเมื่อง | ผู้ช่วยผู้อำนวยการฝ่ายวิจัย
ประสบการณ์วิชาชีพและเทคโนโลยี
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
(ฝ่ายประถม) |
|-----------------------------|---|



228029971



228029971

SWU iThesis gs581120034 dissertation / recv: 29092564 12:01:30 / seq: 30

ภาคผนวก ข
รายนามผู้เชี่ยวชาญให้การสัมภาษณ์ ยืนยันนิยาม องค์ประกอบ
และพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์
ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

รายนามผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมกลุ่มที่ 1
สำหรับการสัมภาษณ์เกี่ยวกับความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์
ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

- | | |
|--------------------------------------|---|
| 1. นายอานนท์ คำชู | ผู้อำนวยการกลุ่มนโยบายพัฒนายุทธศาสตร์
กองยุทธศาสตร์และแผนงาน กระทรวง
วัฒนธรรม |
| 2. นางอลงกรณ์ จารุธีรนาท | ผู้อำนวยการกลุ่มพัฒนาทุนทางวัฒนธรรม
กระทรวงวัฒนธรรม |
| 3. นางกาญจนา ตุ่มกลีบ | ผู้อำนวยการสถาบันศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย
กระทรวงวัฒนธรรม |
| 4. รองศาสตราจารย์ ดร.จินตนา สายทองคำ | คณบดีคณะศิลปนาฏดุริยางค์
สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม |
| 5. อาจารย์ ดร.ธนภณ วัฒนกุล | นักวิจัยโครงการพัฒนาทุนทางวัฒนธรรม
กระทรวงวัฒนธรรม |
| 6. ดร.อนันต์ นาวิไล | วัฒนธรรมจังหวัดนครนายก |
| 7. นายสุรศักดิ์ สิงห์วิบูลย์ | ประธานสภาวัฒนธรรม จังหวัดนครนายก |

รายนามผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมกลุ่มที่ 2
สำหรับตรวจสอบยืนยัน นิยาม องค์ประกอบ และพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถ
ในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

- | | |
|---|---|
| 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติกร นพอุดมพันธุ์ | คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| 2. ว่าที่ร้อยตรี ดร.เกิดศิริ นกน้อย | ประธานหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
คณะศิลปกรรมศาสตร์และวัฒนธรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม |
| 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรวิทย์ จันทพงษ์ | อาจารย์สาขาวิชานาฏศิลป์
คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |



228029871



228029971

SWU iThesis gs581120034 dissertation / recv: 29092564 12:01:30 / seq: 30

ภาคผนวก ค

ตัวอย่างคู่มือรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถ
ในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา



คู่มือรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน
เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์
สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

พัฒนาโดย

นายประสิทธิ์ ดีกขาว

นิติตหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาการวิจัยและพัฒนาหลักสูตร

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สภาพปัญหาและความจำเป็น

“วัฒนธรรม” เปรียบเสมือนสินทรัพย์ เป็นทุนสำคัญในการพัฒนาและขับเคลื่อนเศรษฐกิจของชาติ เนื่องจากการสร้างนวัตกรรมต่าง ๆ มักมีวัฒนธรรมเป็นรากฐาน (ธัชภรณ์ ศรีเมือง, 2561) การทำความเข้าใจในการใช้วัฒนธรรมเป็นฐานคิดเพื่อสร้างผลงานนวัตกรรมนั้น ถือเป็นการใช้ทรัพยากรที่เป็นทุน ซึ่งมีความสำคัญและเกี่ยวข้องกับความรู้ ภูมิปัญญาและงานสร้างสรรค์ที่มีการสะสมและฝังตัวจนเกิดเป็นมูลค่า (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2559) โดยสามารถแบ่งประเภทของทุนทางวัฒนธรรมได้เป็น 2 ลักษณะ คือ ทุนทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ประกอบด้วย ระบบคุณค่า ค่านิยม ความเชื่อ ภาษา จารีตประเพณี ฯลฯ และทุนทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้ ประกอบด้วย โบราณสถาน โบราณวัตถุ สถาปัตยกรรม และงานศิลปกรรมแขนงต่าง ๆ ฯลฯ (David Throsby, 2001) จากสภาพการณ์ของสังคมไทยในปัจจุบันมีความ ก้าวหน้าในการพัฒนาเทคโนโลยี เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในทุกมิติทางสังคม ประกอบกับการเลือนไหลของวัฒนธรรมต่างชาติที่เข้ามามีอิทธิพลต่อวัฒนธรรมของชาติผ่านสังคมยุคดิจิทัล เยาวชนไม่สามารถคัดกรองและเลือกรับวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสมจึงส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิต ค่านิยม ทศนคติ และพฤติกรรมในการดำเนินชีวิต (กระทรวงวัฒนธรรม, 2559) สถานการณ์ดังกล่าวทำให้เยาวชนทั่วโลกให้ความสนใจและตื่นตัวเป็นอย่างมาก ดังเห็นได้จากแถลงการณ์ในงานเทศกาลวัฒนธรรมเยาวชนนานาชาติ International Youth Cultural Festival: IYCF 2015 ที่กล่าวไว้ว่า “พวกเราเยาวชนจาก 16 ประเทศ เชื่อมั่นว่าการที่จะสร้างสันติภาพที่ยั่งยืนได้นั้นจำเป็นต้องมีการสร้างความเข้าใจทางด้านวัฒนธรรมด้วยการส่งเสริมการแลกเปลี่ยนความรู้ ซึ่งถือเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยสร้างสันติภาพ อีกทั้งช่วยกระชับความสัมพันธ์และความร่วมมือระหว่างประชากรที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมได้อย่างยั่งยืน” (The ASEAN Secretariat, 2015) จากสาระสำคัญเห็นได้ว่าการส่งเสริมคุณค่าในการรักษาวรรณกรรมของชาติตนเองนั้นเป็นสิ่งที่เยาวชนจากหลากหลายประเทศให้ความสนใจ ทำให้ผู้วิจัยเกิดแนวคิดที่จะส่งเสริมผู้เรียนด้านวัฒนธรรม โดยการพัฒนาการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมจากการปฏิบัติจริง สามารถนำความรู้และประสบการณ์ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ ซึ่งกลุ่มเป้าหมายเน้นไปที่นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งเป็นวัยที่มีพัฒนาทางสติปัญญาที่สูงขึ้น มีความคิดเป็นของตัวเอง สามารถคิดวิเคราะห์สิ่งต่าง ๆ ได้มากขึ้น มีความคิดสร้างสรรค์ และสนใจในสิ่งใหม่ ๆ สามารถปรับตัวและมีทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น (พรพิมล เจียมนาคินทร์, 2539)

สำหรับพื้นที่ในการศึกษาและสร้างประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับผู้เรียนครั้งนี้ คือ ชุมชนเมืองโบราณดงละคร อำเภอเมือง จังหวัดนครนายก ซึ่งเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมที่มีความสำคัญ มีคุณค่าทางประวัติศาสตร์อันยาวนาน และยังไม่เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย จึงมีความน่าสนใจ สอดคล้องกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนให้รู้จักเห็นคุณค่าความสำคัญของวัฒนธรรมท้องถิ่น และจากประสบการณ์การทำงานของผู้วิจัยซึ่งอยู่ในพื้นที่จังหวัดนครนายกมากกว่า 10 ปี เห็นว่าชุมชนเมืองโบราณดงละครเป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีทุนทางวัฒนธรรมหลากหลายรูปแบบ เหมาะสมกับการเป็นพื้นที่เรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรม เพื่อพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ การสร้างสรรค์ ปลุกฝังให้เยาวชนมีความภาคภูมิใจ และเห็นคุณค่าวัฒนธรรมในชุมชนของตนเอง

จากสภาพปัญหาและความสำคัญข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา เนื่องจากการเรียนรู้เพื่อรักษาคุณค่าของทุนทางวัฒนธรรมนั้น จำเป็นต้องมีกระบวนการเรียนรู้ และมีกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย อันจะเป็นเครื่องมือสำคัญของการพัฒนาที่จะทำให้ผู้เรียนได้เข้าใจในคุณค่าของวัฒนธรรมที่แท้จริง มีทักษะทัศนคติ และพฤติกรรมที่ดีงาม สามารถเลือกสรรและสร้างสรรค์ พร้อมทั้งนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้อย่างเหมาะสม ประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นจากการวิจัยครั้งนี้ยังเป็นการส่งเสริมให้เยาวชนในจังหวัดนครนายกได้รู้จักและเห็นถึงคุณค่าความสำคัญของชุมชนเมืองโบราณดงละคร บุคลากรทางการศึกษาที่มีความสนใจสามารถนำไปปรับใช้ในการศึกษาเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมจากชุมชนอื่น ๆ อันจะก่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้เรียนและชุมชนนั้น ๆ โดยคาดหวังผลจากการวิจัยจะเป็นแบบอย่างและแนวทางที่เป็นประโยชน์ สามารถนำไปปรับใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ จะยังรวมถึงช่วยดำรงรักษาคุณค่าของวัฒนธรรมให้คงอยู่ในสังคมแห่งการเปลี่ยนแปลงอย่างมีคุณค่าสืบต่อไป

หลักการของรูปแบบการเรียนรู้

- 1) เป็นการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้สามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองโดยการเรียนรู้จากชุมชน ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนที่ตนเองมีความสนใจ
- 2) เป็นการเรียนรู้ที่เน้นการสร้างประสบการณ์ด้วยตนเองภายใต้สถานการณ์จริง สามารถนำข้อมูลความรู้และประสบการณ์เดิมเชื่อมโยงกับความรู้และประสบการณ์ใหม่ มาใช้ในการสร้างองค์ความรู้และแนวคิดใหม่ได้อย่างรู้คุณค่า

3) สนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถนำองค์ความรู้ไปใช้พิจารณา ประเมิน นำเสนอ และตัดสินใจ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริง

4) เป็นการเรียนรู้ที่เน้นความร่วมมือระหว่างผู้เรียน ผู้สอน และชุมชน การมีปฏิสัมพันธ์ผ่านกระบวนการกลุ่ม ที่มุ่งให้ผู้เรียนเข้าใจการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีความหมาย

5) เป็นการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถนำแนวคิด ความรู้ และประสบการณ์การเรียนรู้จากชุมชน ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตจริง

เป้าหมายของรูปแบบการเรียนรู้

เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

องค์ประกอบ และพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์

ทุนทางวัฒนธรรม (Cultural Capital) หมายถึง สิ่งที่เกี่ยวข้องกับองค์ความรู้และภูมิปัญญาของชุมชนที่มีการสั่งสมและสืบทอดต่อกันมาจากอดีต มีคุณค่าและความสำคัญ สะท้อนให้เห็นรูปแบบ ของวิถีชีวิตที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน สามารถนำไปใช้ต่อยอด สร้างสรรค์ พัฒนา เพื่อให้เกิดมูลค่า และประโยชน์ ปรากฏในรูปแบบที่จับต้องได้ ได้แก่ โบราณสถาน โบราณวัตถุ และรูปแบบที่จับต้องไม่ได้ ได้แก่ เรื่องเล่า ความเชื่อ ตำนานประวัติศาสตร์ และการประกอบอาชีพของชุมชน

ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ (The Ability to Creatively Apply Cultural Capital) หมายถึง พฤติกรรมของผู้เรียนที่แสดงออกถึงการบูรณาการความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะส่วนบุคคลในการจัดการความรู้ สร้างสรรค์ผลงาน สื่อสารและนำเสนอคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน มี 3 องค์ประกอบ ดังนี้

องค์ประกอบที่ 1 การจัดการความรู้ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน (Wisdom Management of Local Cultural Capital) หมายถึง พฤติกรรมของผู้เรียนที่แสดงออกถึงการสืบค้น จัดการ และแลกเปลี่ยนทุนทางวัฒนธรรมอันเป็นภูมิปัญญา โดยการเรียนรู้ร่วมกับชุมชน มีพฤติกรรมบ่งชี้ ดังนี้

1.1 สามารถสืบค้นทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน

1.1.1 ผู้เรียนสามารถสังเกต และอธิบายสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมของชุมชนได้

1.1.2 ผู้เรียนสามารถตั้งคำถาม และสัมภาษณ์ข้อมูลทางวัฒนธรรมจากสมาชิกในชุมชนได้

1.1.3 ผู้เรียนสามารถเลือกแหล่งข้อมูล และใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้น รวบรวม และบันทึกข้อมูลได้

1.2 สามารถจัดการข้อมูลทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน

1.2.1 ผู้เรียนสามารถพิจารณาข้อมูล คัดเลือกและตัดสินใจอย่างมีเหตุผล

1.2.2 ผู้เรียนสามารถจัดระบบข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล และนำเสนอข้อมูลได้

1.2.3 ผู้เรียนสามารถประมวลความรู้ และสรุปผลจากการเรียนรู้ได้

1.3 สามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันระหว่างชุมชน

1.3.1 ผู้เรียนสามารถนำเสนอแนวทางการใช้ทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชนได้

1.3.2 ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นได้

องค์ประกอบที่ 2 การสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน (Creative Production Based on Local Cultural Capital) หมายถึง พฤติกรรมของผู้เรียนที่แสดงออกถึงการคิดสร้างสรรค์ ต่อยอด และใช้ทุนทางวัฒนธรรมในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีเอกลักษณ์ มีคุณค่า และเพิ่มมูลค่าให้กับทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชน มีพฤติกรรมบ่งชี้ ดังนี้

2.1 สามารถคิดสร้างสรรค์ต่อยอดทุนทางวัฒนธรรม

2.1.1 ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์แนวทางการต่อยอดและพัฒนาทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนได้

2.1.2 ผู้เรียนสามารถนำเสนอแนวคิดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้การต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชนได้อย่างหลากหลาย

2.2 สามารถใช้ทุนทางวัฒนธรรมสร้างสรรค์ผลงาน

2.2.1 ผู้เรียนสามารถออกแบบผลงานโดยประยุกต์ใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนให้เกิดประโยชน์ได้

2.2.2 ผู้เรียนสามารถสร้างผลงานที่มีเอกลักษณ์ มีคุณค่า และเพิ่มมูลค่าให้กับทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนได้

องค์ประกอบที่ 3 การสื่อสารและนำเสนอคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน (Communication about Value of Local Cultural Capital) หมายถึง พฤติกรรมของผู้เรียนที่แสดงออก ถึงการสื่อสารคุณค่า และเผยแพร่ผลงานจากการเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชน มีพฤติกรรมบ่งชี้ ดังนี้

3.1 สามารถสื่อสารคุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชน

3.1.1 ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์คุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชนได้

3.1.2 ผู้เรียนสามารถสื่อสารคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนที่ศึกษาได้

3.2 สามารถเผยแพร่ผลงานที่แสดงถึงคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน

3.2.1 ผู้เรียนสามารถออกแบบการนำเสนอเพื่อสื่อสารคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนในรูปแบบที่หลากหลายได้

3.2.2 ผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยีในการนำเสนอประสบการณ์ และเผยแพร่ผลงานให้เกิดประโยชน์กับชุมชนได้

กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีความสนใจและสมัครเข้าร่วมกิจกรรม โดยใช้ชั่วโมงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนและกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้

ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 ครั้ง (ครั้งละ 4 คาบ คาบละ 50 นาที) รวมเวลาจัดกิจกรรม 200 นาที/สัปดาห์

กิจกรรมตามรูปแบบการเรียนรู้ ประกอบด้วย 5 หน่วยการเรียนรู้ ดังนี้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เปิดใจเรียนรู้ เตรียมตัวสู่ชุมชน

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ทุนทางวัฒนธรรมดงละคร ทุนชาติ ทุนแผ่นดิน

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ร่วมมือสร้างฝัน ร่วมกันพัฒนา

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 ต่อยอด ต่อเติม เสริมสร้างมูลค่า

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 สืบสานภูมิปัญญา รู้คุณค่าทุนทางวัฒนธรรม

แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในครั้งนี้ มีแนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ ประกอบด้วย แนวคิดการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ (Creative Use of Cultural Capital) ซึ่งเป็นแนวคิดที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้จากการศึกษาเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชนมาใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน พร้อมสื่อสารประสบการณ์ที่ได้รับ และนำเสนอคุณค่าของทุนทางวัฒนธรรมผ่านการเรียนรู้ร่วมกันอย่างมีความหมาย แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-based Learning) เป็นแนวคิดที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง จากสถานการณ์จริงในชุมชน ภายใต้การมีส่วนร่วมระหว่างผู้เรียน ผู้สอน และกลุ่มคนในชุมชน โดยใช้สิ่งแวดล้อม แหล่งทรัพยากรในชุมชนสนับสนุนการเรียนรู้ เป็นรูปแบบที่เชื่อมโยงวัตถุประสงค์การเรียนรู้กับการมีส่วนร่วม เน้นความสำคัญในการช่วยเหลือและเสริมสร้างคุณค่าให้กับชุมชน แนวคิดทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) เป็นแนวคิดทฤษฎีที่มุ่งเน้นการพัฒนาความสามารถของผู้เรียนในการคิดได้อย่างหลากหลายทิศทาง สามารถเชื่อมโยงสัมพันธ์ผ่านจินตนาการ นำไปสู่การแก้ไขปัญหา การประดิษฐ์คิดค้น การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่มีความแปลกใหม่และทันสมัย และทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism Theory) เป็นทฤษฎีการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลและสิ่งแวดล้อมในชุมชนโดยการเชื่อมโยงประสบการณ์และความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ ซึ่งจำเป็นต้องอาศัยแรงจูงใจภายในเป็นพื้นฐานสำหรับการเรียนรู้ โดยมีการตรวจสอบว่าสามารถนำไปปรับใช้ในการแก้ไขปัญหา หรือใช้ประกอบการอธิบายในสถานการณ์ต่าง ๆ จัดกิจกรรมตามรูปแบบ 4Cs MODEL ประกอบด้วยกระบวนการเรียนรู้ 4 ขั้น ได้แก่ ขั้นที่ 1 เรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning) ขั้นที่ 2 สร้างสรรค์ร่วมคิด (Cooperative Thinking) ขั้นที่ 3 ประดิษฐ์นวัตกรรม (Creative Innovation) และขั้นที่ 4 นำประสบการณ์มาสื่อสาร (Communicating Experience) ซึ่งได้สังเคราะห์จากแนวคิดการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ (Creative Use of Cultural Capital) แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-based Learning) ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) และทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism Theory) มีรายละเอียดของขั้นตอน ตามกระบวนการเรียนรู้อย่างนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning) เป็นขั้นสร้างแรงบันดาลใจให้แก่ผู้เรียนได้เรียนรู้และสัมผัสกับทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนจากการศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง ฝึกทักษะในการสืบค้นข้อมูล เก็บรวบรวม และจัดการข้อมูล เพื่อให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ผ่านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันกับชุมชน

บทบาทผู้เรียน

1. ให้ความร่วมมือในระหว่างทำกิจกรรมและสร้างความคุ้นเคยกับผู้สอน และชุมชน
2. สังเกตสถานการณ์ ระบุประเด็นคำถาม ข้อสงสัยที่จะนำไปสู่การเรียนรู้
3. ร่วมกันสืบค้นข้อมูลจากชุมชนตามประเด็นที่กำหนด
4. แสดงความคิดเห็นร่วมกันอภิปราย แลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างความเข้าใจในขอบเขตความรู้และสิ่งที่ตนเองสนใจ ระหว่างสมาชิกในกลุ่มกับคนในชุมชน

บทบาทผู้สอน

1. สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้ผู้เรียนรู้สึกคุ้นเคย ผ่อนคลายและสนุกสนาน
2. ใช้เทคนิคในการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ และเกิดประเด็นคำถาม
3. แนะนำกระบวนการ ขั้นตอนการถอดบทเรียนจากชุมชน
4. สร้างแรงบันดาลใจให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้
5. รับฟังและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น คอยให้คำแนะนำเมื่อผู้เรียนต้องการ

บทบาทชุมชน

1. ให้ความรู้เกี่ยวกับทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน
2. ร่วมสังเกตการณ์ พร้อมคอยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดข้อคำถาม
3. แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และแสดงความคิดเห็นร่วมกับผู้เรียน

ขั้นที่ 2 ขั้นสร้างสรรค์ร่วมคิด (Cooperative Thinking) เป็นขั้นเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้กำหนดขอบเขตความรู้ ผ่านการวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษา ระดมสมอง ทำความเข้าใจ พิจารณา ประเมิน และตัดสินใจเลือกใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน ผ่านการเรียนรู้ร่วมกับกลุ่มเพื่อน ครูผู้สอน และชุมชน

บทบาทผู้เรียน

1. ทำความเข้าใจ พิจารณา คัดกรองข้อมูล ร่วมกันอภิปราย และแสดงความคิดเห็น
2. ให้ความร่วมมือกับสมาชิกภายในกลุ่มทุกขั้นตอน
3. ร่วมกันระดมสมอง แสดงความคิดเห็น วางแผนและเป้าหมายร่วมกัน

4. ตั้งใจ ให้ความสนใจ ในสิ่งที่ผู้สอนและสมาชิกในกลุ่มกำลังอธิบายและ

นำเสนอ

บทบาทผู้สอน

1. สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดข้อคำถามหรือประเด็นที่สงสัย
2. ให้คำแนะนำเมื่อผู้เรียนต้องการ ให้กำลังใจ ให้คำชื่นชม
3. กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และร่วมกันอภิปราย พร้อมแสดงความคิดเห็น
4. แนะนำวิธีการจัดการข้อมูลและแนวทางการนำไปใช้
5. ให้ความสนใจกิจกรรมของผู้เรียน เก็บรวบรวมข้อมูล

บทบาทชุมชน

1. เป็นที่ปรึกษา คอยให้คำแนะนำเมื่อผู้เรียนเกิดคำถามหรือข้อสงสัย
2. สร้างความคุ้นเคยกับผู้เรียนในขณะทำกิจกรรม
3. แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และแสดงความคิดเห็นร่วมกับผู้เรียน

ขั้นที่ 3 ขั้นประดิษฐ์นวัตกรรม (Creative Innovation) เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนได้นำความรู้ ประสบการณ์ และแรงบันดาลใจที่ได้รับจากการศึกษา มาใช้ในการออกแบบและสร้างสรรค์ ผลงาน โดยคำนึงถึงเอกลักษณ์ ประโยชน์ในการใช้ การรักษาคุณค่าและเพิ่มมูลค่าให้กับทุนทาง วัฒนธรรม

บทบาทผู้เรียน

1. ร่วมกันแสดงความคิดเห็นกับสมาชิกภายในกลุ่ม
2. นำเสนอข้อมูล แนวคิด และร่วมกันออกแบบผลงาน
3. นำเสนอขั้นตอน กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน
4. ร่วมกันสร้างสรรค์ผลงาน

บทบาทผู้สอน

1. สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลาย สนุกสนาน เกิด
2. ให้กำลังใจและกระตุ้นให้ผู้เรียนร่วมกันทำงานให้เกิดความสำเร็จ
3. อธิบายขั้นตอน และแนวทางการสร้างสรรค์ผลงาน
4. ให้ความสนใจในกิจกรรมของผู้เรียน เก็บรวบรวมข้อมูล

จินตนาการ

บทบาทชุมชน

1. คอยให้คำแนะนำเกี่ยวกับการใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน

2. ให้ความสนใจกับการออกแบบและการสร้างผลงานของผู้เรียน

3. แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และแสดงความคิดเห็นร่วมกับผู้เรียน

ขั้นที่ 4 ขั้นนำประสบการณ์มาสื่อสาร (Communicating Experience) เป็นขั้นที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนแนวคิดและประสบการณ์จากการสร้างสรรค์ผลงานของตน ร่วมกับกลุ่มเพื่อน ครูผู้สอน และชุมชนรับฟังความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ มาใช้ดำเนินการแก้ไข ปรับปรุง พัฒนาผลงาน และการเรียนรู้ของตนเองให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น

บทบาทผู้เรียน

1. นำเสนอผลงาน ประสบการณ์ในการเรียนรู้ของตนเอง
2. อธิบายความคิด แสดงความรู้สึกในสิ่งที่ตนเองได้เรียนรู้ และการนำไปใช้

บทบาทผู้สอน

1. รับฟังการนำเสนอด้วยความตั้งใจ ให้กำลังใจ และให้คำชื่นชม
2. ประเมินผลงาน และประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียน
3. รับฟังความคิดเห็น ความรู้สึกของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนรู้

บทบาทชุมชน

1. ร่วมประเมินผลงาน และประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียน
2. แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และแสดงความคิดเห็นร่วมกับผู้เรียน
3. สรุปผลและให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์กับการต่อยอดผลงาน

เครื่องมือวัดและประเมินผล

เครื่องมือวัดและประเมินผลรูปแบบการเรียนรู้ มีรายละเอียดดังนี้

1. แบบประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการความสามารถ (Performance Evaluation Checklist) 4 ระดับ (1, 2, 3, 4) ประกอบด้วยการวัดทั้งหมด 3 องค์ประกอบ ได้แก่ องค์ประกอบที่ 1 ด้านการจัดการความรู้ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน จำนวน 8 ข้อประเมิน องค์ประกอบที่ 2 ด้านการสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน จำนวน 4 ข้อประเมิน องค์ประกอบที่ 3 ด้านการสื่อสารและนำเสนอคุณค่า ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน จำนวน 4 ข้อประเมิน (รายละเอียดดังภาคผนวก ข)
2. แบบประเมินสะท้อนคิด มีลักษณะเป็นข้อคำถามปลายเปิด (Open Ended Question) ให้ผู้เรียนเขียนบรรยาย อธิบาย และตอบคำถาม มีรายละเอียด ดังนี้ 1) สิ่งที่ได้เรียนรู้

คืออะไร 2) เรียนรู้ด้วยวิธีการอย่างไร 3) มีความรู้สึกร่างกายกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ 4) ปัญหาที่พบในการเรียนรู้ครั้งนี้มีอะไรบ้าง 5) ประเด็นที่รู้สึกพึงพอใจและประทับใจมากที่สุดในการเรียนรู้ครั้งนี้คืออะไร และ 6) สามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้อย่างไร (รายละเอียดดังภาคผนวก ค)

3. แบบประเมินการนำเสนอผลงาน มีลักษณะเป็นรายการประเมินที่กำหนดใช้สำหรับประเมินคุณภาพของผลงาน มีรายละเอียด ดังนี้ 1) อธิบายข้อมูลและเนื้อหาได้อย่างถูกต้อง 2) นำเสนอแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างชัดเจน 3) วิธีการสื่อสารและนำเสนอมีความแปลกใหม่ น่าสนใจ 4) ผลงานมีความสมบูรณ์ สะท้อนการใช้ทุนทางวัฒนธรรม และ 5) เกิดคุณค่าและประโยชน์กับชุมชน (รายละเอียดดังภาคผนวก ง)

4. แบบบันทึกหลังการจัดกิจกรรม มีลักษณะเป็นข้อคำถามปลายเปิด (Open Ended Question) มีรายละเอียด ดังนี้ 1) ผลการจัดกิจกรรม 2) สิ่งที่เป็นจุดเด่นของการจัดกิจกรรมครั้งนี้ 3) ปัญหาและอุปสรรค และ 4) สิ่งที่ต้องพัฒนา/ปรับปรุงแก้ไข (แบบบันทึกหลังการจัดกิจกรรม จ)

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา มีวิธีดำเนินการ ดังนี้

1. ใช้แบบประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ในการประเมินทั้งหมด 3 ครั้ง ได้แก่ ครั้งที่ 1 ประเมินก่อนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (ก่อนสัปดาห์ที่ 1) ครั้งที่ 2 ประเมินระหว่างจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (สัปดาห์ที่ 3) และครั้งที่ 3 ประเมินหลังเสร็จสิ้นกิจกรรมการเรียนรู้ (สัปดาห์ที่ 5) ซึ่งแบบประเมินนี้ใช้สำหรับประเมินผู้เรียนโดยผู้วิจัย ผู้ช่วยสอน และสำหรับผู้เรียนประเมินตนเอง

2. ใช้แบบประเมินสะท้อนคิด หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทุกสัปดาห์ เพื่อให้ผู้เรียนได้บันทึกสิ่งที่ได้เรียนรู้ โดยการเขียนบรรยาย อธิบาย และตอบคำถามตามประเด็นที่กำหนด

3. ใช้แบบประเมินการนำเสนอผลงานในสัปดาห์สุดท้าย (สัปดาห์ที่ 5) โดยผู้สอน ประเมิน ผู้ช่วยสอนประเมิน ผู้เรียนร่วมกันประเมิน และชุมชนร่วมประเมิน

4. ใช้แบบบันทึกหลังการจัดกิจกรรมทุกสัปดาห์ โดยผู้สอนบันทึกข้อมูลรายละเอียดหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อนำข้อมูลไปปรับปรุงแก้ไข และพัฒนาระบบการเรียนรู้ในครั้งต่อไป

แผนการจัดกิจกรรม หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 “เปิดใจเรียนรู้ เตรียมตัวสู่ชุมชน”

หน่วยที่ 1

สัปดาห์ที่ 1

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

เวลาจัดกิจกรรม 4 คาบ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ ความหมาย ลักษณะ ประเภท และความสำคัญของ
ทุนทาง
วัฒนธรรม
2. เพื่อเตรียมความพร้อมของผู้เรียน ก่อนการเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน
3. เพื่อให้ผู้เรียนฝึกทักษะการจัดการความรู้ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน สามารถสังเกต
และอธิบายสภาพแวดล้อมของชุมชน
4. เพื่อให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันผ่านกระบวนการกลุ่มโดยการมีส่วนร่วมระหว่าง
ชุมชน สามารถแสดงความคิดเห็นของตนเอง และยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น

พฤติกรรมบ่งชี้

1. ด้านการจัดการความรู้ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน
 - ข้อ 1.1 ผู้เรียนสามารถสังเกต และอธิบายสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมของชุมชนได้
 - ข้อ 1.8 ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นได้
2. ด้านการสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน
 - ข้อ 2.1 ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์แนวทางการต่อยอดและพัฒนาทุนทางวัฒนธรรมของ
ชุมชนได้
 - ข้อ 2.2 ผู้เรียนสามารถนำเสนอแนวคิดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้การต่อยอดทุนทาง
วัฒนธรรมร่วมกับชุมชนได้อย่างหลากหลาย

3. ด้านการสื่อสารและนำเสนอคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน

ข้อ 3.1 ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์คุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชนได้

ข้อ 3.2 ผู้เรียนสามารถสื่อสารคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนที่ศึกษาได้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning) (50 นาที)

1. ผู้สอนสร้างความคุ้นเคยกับผู้เรียนโดยการแนะนำตนเอง พูดคุย สร้างบรรยากาศให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนาน และผ่อนคลาย จากนั้นให้ผู้เรียนแนะนำชื่อของตนเอง พร้อมแสดงท่าทางประกอบ เล่นเกมตอบคำถามและมอบรางวัล เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกคุ้นเคย กล้าแสดงออก กล้าแสดงความคิดเห็น เมื่อผู้สอนและผู้เรียนได้ทำความรู้จักกันแล้ว จึงชี้แจงเป้าหมายของการเรียนรู้และรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมตามรูปแบบการเรียนรู้

2. ผู้สอนให้ผู้เรียนทำแบบประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ (ภาคผนวก ค)

3. ผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียนโดยให้ผู้เรียนชมคลิปวิดีโอเมืองโบราณดงละคร เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในสิ่งที่กำลังจะเรียนรู้ จากนั้นกระตุ้นผู้เรียนด้วยคำถามที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึกละที่ได้เห็นจากการชมคลิปวิดีโอ โดยให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายในประเด็น “เมืองโบราณดงละคร ทุนทางวัฒนธรรมของชาติ”

4. ผู้สอนอธิบายความหมาย ลักษณะ และประเภทของทุนทางวัฒนธรรม จากนั้นให้นักเรียนระดมสมองช่วยกันคิดว่าทุนทางวัฒนธรรมเมืองโบราณดงละครมีอะไรบ้าง โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น

ขั้นที่ 2 ขั้นสร้างสรรค์ร่วมคิด (Cooperative Thinking) (90 นาที)

1. ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 10 คน โดยความสมัครใจ และให้สมาชิกในกลุ่มคัดเลือกผู้นำกลุ่ม โดยผู้สอนชี้แจงกิจกรรมและให้ผู้เรียนทำใบงานที่ 1 แบบฝึกเตรียมความพร้อม

(ภาคผนวก ก) โดยให้ผู้เรียนร่วมกันศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับทุนทางวัฒนธรรมที่อยู่ในโรงเรียน แล้วบันทึกข้อมูลลงในแบบฝึกเตรียมความพร้อม

2. สมาชิกในแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนนำเสนอข้อมูลที่ได้จากการศึกษาทุนทางวัฒนธรรมในโรงเรียน และให้ร่วมกันแสดงความคิดเห็น โดยผู้สอนทำหน้าที่คอยกระตุ้นผู้เรียนด้วยคำถาม และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น

3. ผู้สอนชี้แจงรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับการเดินทางไปเมืองโบราณดงละคร เช่น ข้อปฏิบัติเมื่อเดินทางไปถึง กิจกรรมที่ต้องดำเนินการ โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ซักถาม เพื่อทำความเข้าใจร่วมกัน

4. เมื่อเดินทางไปถึงเมืองโบราณดงละคร ผู้สอนจัดกิจกรรมแนะนำสมาชิกในชุมชนซึ่งเป็นผู้ให้ข้อมูลความรู้เกี่ยวกับเมืองโบราณดงละคร จากนั้นนำเข้าสู่กิจกรรมสำรวจเมืองโบราณดงละคร โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้สังเกตสภาพแวดล้อมและบันทึกข้อมูลด้วยตนเอง

ขั้นที่ 3 ขั้นประดิษฐ์นวัตกรรม (Creative Innovation) (30 นาที)

1. สมาชิกในแต่ละกลุ่มแลกเปลี่ยนเรียนรู้และร่วมกันอธิบายสภาพแวดล้อม ลักษณะและประเภทของทุนทางวัฒนธรรมเมืองโบราณดงละคร จากนั้นให้ผู้เรียนระดมสมองช่วยกันวิเคราะห์แนวทางการนำทุนทางวัฒนธรรมไปใช้ต่อยอดให้เกิดประโยชน์ นำเสนอในรูปแบบผังความคิด โดยมีผู้สอน ผู้ช่วยสอน และสมาชิกในชุมชนร่วมแสดงความคิดเห็น

2. สมาชิกในแต่ละกลุ่ม ร่วมกันนำเสนอแนวทางการต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมเมืองโบราณดงละคร ในรูปแบบผลงานที่ตนเองสนใจ โดยทดลองออกแบบผลงานและนำเสนอกันภายในกลุ่ม

ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอประสบการณ์สื่อสาร (Communicating Experience) (30 นาที)

ตัวแทนจากสมาชิกในแต่ละกลุ่มนำเสนอข้อมูล ความรู้สึก และประสบการณ์ที่ได้รับจากการเรียนรู้จากชุมชนเมืองโบราณดงละคร แนวทางการนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ โดยเปิดโอกาสให้แต่ละกลุ่มใช้วิธีการสื่อสารและนำเสนอในรูปแบบที่ตนเองสนใจ โดยมีผู้สอน ผู้ช่วยสอน และสมาชิกในชุมชนร่วมรับฟัง ให้ข้อเสนอแนะ หลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรม ผู้เรียนทำแบบประเมินสะท้อนคิด (ภาคผนวก ง) ผู้สอนมอบหมายงานให้ผู้เรียนในแต่ละกลุ่มสรุปข้อมูลเกี่ยวกับทุนทางวัฒนธรรมเมืองโบราณดงละครที่ตนเองมีความสนใจ

สื่อ / แหล่งเรียนรู้

1. วิดีโอคลิปแนะนำเมืองโบราณดงละคร



ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=vNXZX2sQUVc>

2. เมืองโบราณดงละคร อำเภอเมือง จังหวัดนครนายก

ภาระงาน / ชิ้นงาน

1. แบบประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ (ภาคผนวก ค)
2. ไปงานที่ 1 แบบฝึกเตรียมความพร้อม (ภาคผนวก ก)
3. แบบประเมินสะท้อนคิด (ภาคผนวก ง)
4. แบบบันทึกหลังการจัดกิจกรรม (ภาคผนวก จ)
5. ผังความคิดการต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมเมืองโบราณดงละคร

การวัดและประเมิน

วิธีวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัด	ผู้ประเมิน	เกณฑ์การวัดและประเมิน
ประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์	แบบประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์	ผู้เรียนประเมินตนเอง ผู้สอนประเมิน ผู้ช่วยสอนประเมิน	ผู้เรียนได้คะแนนเฉลี่ยระดับ 2 ขึ้นไปทุกด้านถือว่าผ่านเกณฑ์
ประเมินความพร้อมก่อนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชุมชน	แบบฝึกเตรียมความพร้อม	ผู้เรียนประเมินตนเอง	ผู้เรียนเขียนอธิบายได้ครบตามประเด็นทุกข้อถือว่าผ่านเกณฑ์
ข้อมูลของผู้เรียนที่ได้จากบันทึกหลังการเรียนรู้	แบบประเมินสะท้อนคิด	ผู้เรียนประเมินตนเอง	ผู้เรียนเขียนอธิบายได้ครบตามประเด็นทุกข้อถือว่าผ่านเกณฑ์
สรุปผลการจัดกิจกรรม	แบบบันทึกหลังการจัดกิจกรรม	ผู้สอนประเมิน	ผู้เรียนเข้าร่วมตลอดกิจกรรมถือว่าผ่านเกณฑ์

แบบบันทึกหลังการจัดกิจกรรม

ผลการจัดกิจกรรม

.....

.....

.....

สิ่งที่เป็นจุดเด่นของการจัดกิจกรรมครั้งนี้

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

สิ่งที่ต้องพัฒนา / ปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(.....)

...../...../.....



228029971

แผนการจัดกิจกรรม หน่วยการเรียนรู้ที่ 2

“ทุนทางวัฒนธรรมดงละคร ทุนชาติ ทุนแผ่นดิน”

หน่วยที่ 2

สัปดาห์ที่ 2

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

เวลาจัดกิจกรรม 4 คาบ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้ผู้เรียนศึกษาเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนจากสภาพแวดล้อมจริง
2. เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะในการจัดการความรู้ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน สามารถสืบค้น รวบรวม วิเคราะห์ และนำเสนอแนวทางการต่อยอดให้เกิดประโยชน์กับตนเองและชุมชนได้
3. เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะและประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยการมีส่วนร่วม ระหว่างชุมชน
4. เพื่อให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันผ่านกระบวนการกลุ่ม สามารถแสดงความคิดเห็นของตนเอง และยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น

พฤติกรรมบ่งชี้

1. ด้านการจัดการความรู้ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน

- ข้อ 1.1 ผู้เรียนสามารถสังเกต และอธิบายสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมของชุมชนได้
- ข้อ 1.2 ผู้เรียนสามารถตั้งคำถาม และสัมภาษณ์ข้อมูลทางวัฒนธรรมจากสมาชิกในชุมชนได้
- ข้อ 1.3 ผู้เรียนสามารถเลือกแหล่งข้อมูล และใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้น รวบรวม และบันทึกข้อมูลได้
- ข้อ 1.4 ผู้เรียนสามารถพิจารณาข้อมูล คัดเลือกและตัดสินใจอย่างมีเหตุผล
- ข้อ 1.5 ผู้เรียนสามารถจัดระบบข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล และนำเสนอข้อมูลได้
- ข้อ 1.6 ผู้เรียนสามารถประมวลความรู้ และสรุปผลจากการเรียนรู้ได้
- ข้อ 1.7 ผู้เรียนสามารถนำเสนอแนวทางการใช้ทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชนได้
- ข้อ 1.8 ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นได้



2. ด้านการสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน

ข้อ 2.1 ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์แนวทางการต่อยอดและพัฒนาทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนได้

ข้อ 2.2 ผู้เรียนสามารถนำเสนอแนวคิดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้การต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชนได้อย่างหลากหลาย

ข้อ 2.3 ผู้เรียนสามารถออกแบบผลงานโดยประยุกต์ใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนให้เกิดประโยชน์ได้

3. ด้านการสื่อสารและนำเสนอคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน

ข้อ 3.2 ผู้เรียนสามารถสื่อสารคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนที่ศึกษาได้

ข้อ 3.3 ผู้เรียนสามารถออกแบบการนำเสนอเพื่อสื่อสารคุณค่าทุนวัฒนธรรมของชุมชนในรูปแบบที่หลากหลายได้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning) (50 นาที)

1. เชื่อมโยงความรู้จากสัปดาห์ที่ผ่านมาโดยผู้สอนพูดคุย ชักถาม ประเด็นทุนทางวัฒนธรรมที่นักเรียนมีความสนใจ โดยให้แต่ละกลุ่มนำเสนอทุนทางวัฒนธรรมเมืองโบราณดงละครกลุ่มละ 2 ประเภท ได้แก่ ทุนทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้ และทุนทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ผู้เรียนร่วมกันอภิปรายถึงแนวทางการสืบค้นข้อมูล สมาชิกในกลุ่มแบ่งหน้าที่รับผิดชอบ โดยมีผู้สอน ผู้ช่วยสอน คอยสนับสนุนการเรียนรู้ จากนั้นผู้สอนชี้แจงรายละเอียดกิจกรรม กำหนดการเพื่อทำความเข้าใจกับผู้เรียน และแจกใบงาน ที่ 2 แบบบันทึกข้อมูลทุนทางวัฒนธรรม (ภาคผนวก ข) ก่อนออกเดินทางไปเมืองโบราณดงละคร

2. เมื่อถึงเมืองโบราณดงละคร ผู้สอนจัดกิจกรรมให้สมาชิกในชุมชนได้บรรยายข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเมืองโบราณดงละคร เช่น ประวัติความเป็นมา ความเชื่อ เรื่องเล่า โบราณสถาน โบราณวัตถุ วัฒนธรรมการประกอบอาชีพ ฯลฯ ระหว่างการบรรยายผู้เรียนสามารถซักถามและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับชุมชน โดยแต่ละกลุ่มต้องบันทึกข้อมูลโดยใช้วิธีการต่าง ๆ เช่น การจดบันทึก การบันทึกวิดีโอ การบันทึกภาพนิ่งการวาดภาพ และการบันทึกเสียง เป็นต้น

ขั้นที่ 2 ขั้นสร้างสรรค์ร่วมคิด (Cooperative Thinking) (90 นาที)

1. สมาชิกในชุมชนนำผู้เรียนสำรวจทุนทางวัฒนธรรมเมืองโบราณดงละครอีกครั้ง ซึ่งในครั้งนี้ จะเป็นการสำรวจโดยละเอียด นอกจากผู้เรียนต้องสังเกตสภาพแวดล้อมและบันทึกข้อมูลแล้ว ในแต่ละกลุ่มต้องศึกษาข้อมูลทุนทางวัฒนธรรมที่ตนเองสนใจ โดยการตั้งคำถามและสัมภาษณ์ข้อมูลในสิ่งที่อยากรู้ จากสมาชิกในชุมชนด้วยตนเอง

2. ผู้สอนให้ผู้เรียนร่วมกันอภิปราย และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมเมืองโบราณดงละคร โดยให้สมาชิกในแต่ละกลุ่มช่วยกันระดมสมองและนำเสนอข้อมูล ผู้สอน ผู้ช่วยสอน และสมาชิกในชุมชนร่วมสังเกตการณ์ให้ข้อเสนอแนะ

3. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนนำเสนอข้อมูลในสิ่งที่กลุ่มตนเองสนใจ สรุปทุนทางวัฒนธรรม เมืองโบราณดงละครที่สนใจ พร้อมเสนอแนวทางการต่อยอด สร้างสรรค์ พัฒนาเป็นผลงาน โดยมีผู้สอน ผู้ช่วยสอน และสมาชิกในชุมชนร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้

ขั้นที่ 3 ขั้นประดิษฐ์นวัตกรรม (Creative Innovation) (30 นาที)

หลังจากสมาชิกในแต่ละกลุ่มสรุปข้อมูลในสิ่งที่ตนเองสนใจแล้ว ผู้สอนกำหนดให้ผู้เรียนในแต่ละกลุ่มออกแบบผลงาน โดยการทดลองร่างแบบลงในกระดาษ ร่วมกันแสดงความคิดเห็น ปรับปรุงแก้ไข ซึ่งผลงานที่ออกแบบนั้นต้องสะท้อนถึงเอกลักษณ์ทุนทางวัฒนธรรมเมืองโบราณดงละคร สามารถสร้างประโยชน์และเพิ่มมูลค่าให้กับชุมชนด้วย

ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอประสบการณ์มาสื่อสาร (Communicating Experience) (30 นาที)

1. ผู้เรียนในแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนนำเสนอข้อมูล แบบผลงาน และประสบการณ์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ โดยผู้สอนเปิดโอกาสให้สมาชิกในชุมชนร่วมแสดงความคิดเห็น อภิปราย และแลกเปลี่ยนเรียนรู้

2. ผู้เรียนนำข้อมูลและข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไขแบบผลงาน ให้มีความเหมาะสมกับการนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ ผู้สอนมอบหมายงานให้สมาชิกในแต่ละกลุ่มแบ่งหน้าที่รับผิดชอบ ช่วยกันวางแผนจัดหาวัสดุอุปกรณ์สำหรับสร้างผลงานเพื่อนำมาใช้ในการกิจกรรมสัปดาห์ถัดไป หลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรม ผู้เรียนทำแบบประเมินสะท้อนคิด (ภาคผนวก ง)

สื่อ / แหล่งเรียนรู้

1. เมืองโบราณดงละคร อำเภอเมือง จังหวัดนครนายก
2. โทรศัพท์มือถือ (ใช้สำหรับบันทึกภาพ บันทึกวิดีโอ บันทึกเสียง)
3. สมุดจดบันทึก

ภาระงาน / ชิ้นงาน

1. แบบผลงานของแต่ละกลุ่ม
2. ใบงานที่ 2 แบบบันทึกข้อมูลทุนทางวัฒนธรรม (ภาคผนวก ข)
3. แบบประเมินสะท้อนคิด (ภาคผนวก ง)
4. แบบบันทึกหลังการจัดกิจกรรม (ภาคผนวก ฉ)

การวัดและประเมิน

วิธีวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัด	ผู้ประเมิน	เกณฑ์การวัดและประเมิน
ข้อมูลของผู้เรียนที่ได้จากบันทึกหลังการเรียนรู้	แบบประเมินสะท้อนคิด	ผู้เรียนประเมินตนเอง	ผู้เรียนเขียนอธิบายได้ครบตามประเด็นทุกข้อถือว่าผ่านเกณฑ์
สรุปผลการจัดกิจกรรม	แบบบันทึกหลังการจัดกิจกรรม	ผู้สอนประเมิน	ผู้เรียนเข้าร่วมตลอดกิจกรรมถือว่าผ่านเกณฑ์

แบบบันทึกหลังการจัดกิจกรรม

ผลการจัดกิจกรรม

.....

.....

.....

สิ่งที่เด่นชัดของการจัดกิจกรรมครั้งนี้

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

สิ่งที่ต้องพัฒนา / ปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(.....)

...../...../.....



228029971

แผนการจัดกิจกรรม หน่วยการเรียนรู้ที่ 3

“ร่วมมือสร้างฝัน ร่วมกันพัฒนา”

หน่วยที่ 3

สัปดาห์ที่ 3

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

เวลาจัดกิจกรรม 4 คาบ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้ผู้เรียนวิเคราะห์แนวทางการต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมให้เกิดประโยชน์กับตนเอง และชุมชนได้
2. เพื่อให้ผู้เรียนนำเสนอแนวคิด ออกแบบ และสร้างผลงานโดยประยุกต์ใช้ทุนทาง วัฒนธรรมของชุมชนได้อย่างหลากหลาย
3. เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผ่านกระบวนการมีส่วนร่วมกับชุมชน
4. เพื่อให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันผ่านกระบวนการกลุ่ม สามารถแสดงความคิดเห็นของตนเอง และยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น

พฤติกรรมบ่งชี้

1. ด้านการจัดการความรู้ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน

ข้อ 1.7 ผู้เรียนสามารถนำเสนอแนวทางการใช้ทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชนได้

ข้อ 1.8 ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นได้

2. ด้านการสร้างสร้งผลงานโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน

ข้อ 2.1 ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์แนวทางการต่อยอดและพัฒนาทุนทางวัฒนธรรมของ ชุมชนได้

ข้อ 2.2 ผู้เรียนสามารถนำเสนอแนวคิดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้การต่อยอดทุนทาง วัฒนธรรมร่วมกับชุมชนได้อย่างหลากหลาย

ข้อ 2.3 ผู้เรียนสามารถออกแบบผลงานโดยประยุกต์ใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนให้เกิด ประโยชน์ได้



ข้อ 2.4 ผู้เรียนสามารถสร้างผลงานที่มีเอกลักษณ์ มีคุณค่า และเพิ่มมูลค่าให้กับทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนได้

3. ด้านการสื่อสารและนำเสนอคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน

ข้อ 3.1 ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์คุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชนได้

ข้อ 3.2 ผู้เรียนสามารถสื่อสารคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนที่ศึกษาได้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning) (30 นาที)

1. เชื่อมโยงความรู้จากสัปดาห์ที่ผ่านมาโดยผู้สอนพูดคุย ชักถาม เกี่ยวกับความรู้สึกที่มีต่อแบบผลงาน พร้อมตรวจสอบความพร้อมของวัสดุอุปกรณ์ จากนั้นผู้สอนชี้แจงรายละเอียดและทำความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างผลงาน ซึ่งผู้เรียนได้สรุปและเลือกทุนทางวัฒนธรรมเมืองโบราณดังละครที่ตนเองสนใจพร้อมออกแบบผลงานไว้จากสัปดาห์ที่ผ่านมา

2. ผู้สอนให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนั่งล้อมกันเป็นวงกลม จากนั้นให้สมาชิกในแต่ละกลุ่มร่วมกันถอดบทเรียนข้อมูลความรู้ที่ได้รับจากทุนทางวัฒนธรรมเมืองโบราณดังละคร โดยเน้นการมีส่วนร่วมของเพื่อนสมาชิก ซึ่งทุกคนต้องแสดงความคิดเห็นของตนเอง กิจกรรมนี้เป็นการสร้างความเข้าใจด้านคุณค่าและความสำคัญของทุนทางวัฒนธรรมร่วมกัน ก่อนร่วมกันพิจารณาและประเมินความพร้อมของตนเอง

ขั้นที่ 2 ขั้นสร้างสรรค์ร่วมคิด (Cooperative Thinking) (30 นาที)

1. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มระดมสมองช่วยกันคิดทบทวนแบบผลงาน โดยนำข้อมูลจากการถอดบทเรียนมาเพิ่มเติม ปรับปรุง แก้ไขให้มีความสมบูรณ์และเหมาะสมมากยิ่งขึ้น ในขั้นตอนนี้ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น และคอยสังเกตสถานการณ์ หากผู้เรียนต้องการความช่วยเหลือ ผู้สอน ผู้ช่วยสอน และตัวแทนจากชุมชน ทำหน้าที่เป็นเพียงผู้กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิด โดยจะไม่ช่วยสรุปหรือตัดสินใจให้

2. ผู้เรียนร่วมกันคิด ร่วมกันนำเสนอวิธีการ และกระบวนการสร้างผลงานของตนเอง สมาชิกในกลุ่มร่วมกันสรุป พร้อมเขียนลำดับขั้นตอนให้มีความชัดเจน พร้อมเสนอในรูปแบบของแผนการดำเนินงาน

ขั้นที่ 3 ขั้นประดิษฐ์นวัตกรรม (Creative Innovation) (120 นาที)

ผู้เรียนร่วมกันสร้างผลงานตามแผนการดำเนินงานของตนเอง ในขั้นตอนนี้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มต้องช่วยกันสร้างผลงาน ซึ่งการออกแบบกิจกรรมได้กำหนดระยะเวลาของการสร้างผลงานไว้คือสัปดาห์ที่ 3 และสัปดาห์ที่ 4 โดยผลงานของผู้เรียนอาจมีลักษณะที่หลากหลาย เช่น สินค้าที่ระลึก บรรจุภัณฑ์ ตราสัญลักษณ์ เครื่องประดับ แผ่นพับ คลิปวิดีโอ ฯลฯ ฉะนั้นในขั้นตอนของการสร้างผลงานนี้ผู้สอนและผู้ช่วยสอนต้องหมั่นสังเกต หากผู้เรียนต้องการความช่วยเหลือผู้สอนต้องพร้อมให้คำปรึกษาและให้ข้อเสนอแนะทันที

ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอประสบการณ์สื่อสาร (Communicating Experience) (20 นาที)

ผู้สอนให้ผู้เรียนในแต่ละกลุ่มร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาและอุปสรรคในการสร้างผลงาน โดยสมาชิกในกลุ่มต้องช่วยกันนำเสนอข้อมูลเพื่อพัฒนาผลงานให้ดีขึ้น ในขั้นนี้ผู้สอนพยายามกระตุ้นให้ผู้เรียนนำเสนอข้อมูลจากประสบการณ์ เช่น มีความรู้สึกอย่างไร ต้องการจะปรับปรุงแก้ไขและมีวิธีดำเนินการอย่างไร ในขั้นนี้เน้นให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นให้มากที่สุด เพื่อให้เกิดความรู้สึกว่าผู้เรียนคือเจ้าของผลงาน ต้องมีความรับผิดชอบต่อผลงาน และต้องดำเนินการให้เสร็จตามแผนที่กำหนด จากนั้นผู้สอนมอบหมายงานเพื่อเชื่อมโยงไปสู่กิจกรรมในสัปดาห์ถัดไปโดยให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มใช้เวลาว่างเพื่อทบทวนและพัฒนาผลงานของตนเอง หลังเสร็จสิ้นกิจกรรมผู้เรียนทำแบบประเมินสะท้อนคิด (ภาคผนวก ง) และแบบประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ (ภาคผนวก ค)

สื่อ / แหล่งเรียนรู้

- วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างผลงาน (แต่ละกลุ่มเตรียมมาเอง)
- เมืองโบราณดงละคร อำเภอเมือง จังหวัดนครนายก

ภาระงาน / ชิ้นงาน

1. แบบประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ (ภาคผนวก ค)
2. แบบประเมินสะท้อนคิด (ภาคผนวก ง)
3. แบบบันทึกหลังการจัดกิจกรรม (ภาคผนวก จ)
4. แผนการดำเนินงานของแต่ละกลุ่ม

การวัดและประเมิน

วิธีวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัด	ผู้ประเมิน	เกณฑ์การวัดและประเมิน
ประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์	แบบประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์	ผู้เรียนประเมินตนเอง ผู้สอนประเมิน ผู้ช่วยสอนประเมิน	ผู้เรียนได้คะแนนเฉลี่ยระดับ 2 ขึ้นไปทุกด้านถือว่าผ่านเกณฑ์
ข้อมูลของผู้เรียนที่ได้จากบันทึกหลังการเรียนรู้	แบบประเมินสะท้อนคิด	ผู้เรียนประเมินตนเอง	ผู้เรียนเขียนอธิบายได้ครบตามประเด็นทุกข้อถือว่าผ่านเกณฑ์
สรุปผลการจัดกิจกรรม	แบบบันทึกหลังการจัดกิจกรรม	ผู้สอนประเมิน	ผู้เรียนเข้าร่วมตลอดกิจกรรม ถือว่าผ่านเกณฑ์

แบบบันทึกหลังการจัดกิจกรรม

ผลการจัดกิจกรรม

.....

.....

.....

.....

สิ่งที่ประเด็นของการจัดกิจกรรมครั้งนี้

.....

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

.....

สิ่งที่ต้องพัฒนา / ปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(.....)

...../...../.....



228029971

SWU iThesis g5581120034 dissertation / recv: 29092564 12:01:30 / seq: 30

แผนการจัดกิจกรรม หน่วยการเรียนรู้ที่ 4

“ต่อยอด ต่อเติม เสริมสร้างมูลค่า”

หน่วยที่ 4

สัปดาห์ที่ 4

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

เวลาจัดกิจกรรม 4 คาบ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้ผู้เรียนสร้างผลงานโดยประยุกต์ใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนได้
2. เพื่อให้ผู้เรียนนำเสนอ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น เพื่อพัฒนาผลงานให้มีความสมบูรณ์และประสบความสำเร็จตามแผนงานได้
3. ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์คุณค่าของผลงาน และอธิบายแนวทางการต่อยอดเพื่อเพิ่มมูลค่าให้กับทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนได้
4. เพื่อให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันผ่านกระบวนการกลุ่มโดยการมีส่วนร่วมระหว่างชุมชน สามารถแสดงความคิดเห็นของตนเอง และยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น

พฤติกรรมบ่งชี้

1. ด้านการจัดการความรู้ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน
 - ข้อ 1.8 ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นได้
2. ด้านการสร้างสรรคผลงานโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน
 - ข้อ 2.4 ผู้เรียนสามารถสร้างผลงานที่มีเอกลักษณ์ มีคุณค่า และเพิ่มมูลค่าให้กับทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนได้
3. ด้านการสื่อสารและนำเสนอคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน
 - ข้อ 3.2 ผู้เรียนสามารถสื่อสารคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนที่ศึกษาได้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning) (30 นาที)

1. ผู้สอนเชื่อมโยงกิจกรรมจากการออกแบบและสร้างผลงานในสัปดาห์ที่ผ่านมา โดยให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับความรู้สึกละประสบการณ์ที่ได้รับ จากนั้นให้นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันสรุปข้อมูลและส่งตัวแทนเพื่อรายงานความก้าวหน้า ปัญหา และอุปสรรคของการสร้างผลงาน

2. เมื่อตัวแทนของแต่ละกลุ่มนำเสนอเสร็จเรียบร้อยแล้ว ผู้สอนให้ผู้เรียนนั่งเป็นกลุ่มและร่วมกันอภิปรายถึงแนวทางการแก้ไขปัญหาลักษณะที่ต้องปรับปรุงแก้ไขหรือพัฒนาให้ดีขึ้น เป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้สมาชิกในกลุ่มมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น และร่วมรับผิดชอบในการสร้างผลงานของตนเองให้สำเร็จ

ขั้นที่ 2 ขั้นสร้างสรรค์ร่วมคิด (Cooperative Thinking) (20 นาที)

1. เมื่อสรุปข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับปัญหา สิ่งที่ต้องปรับปรุงและพัฒนาในขั้นที่ 1 เรียบร้อยแล้ว ผู้สอนให้ผู้เรียนร่วมกันอภิปรายและร่วมกันคิดเพื่อวางแผนการสร้างผลงานของตนเอง โดยผู้สอน ผู้ช่วยสอน เข้าไปมีส่วนร่วม สังเกตการณ์ และรับฟังอย่างใกล้ชิดที่แต่ละกลุ่ม โดยคอยกระตุ้นให้ผู้เรียนทุกคนได้แสดงความคิดเห็นและมีส่วนร่วมกับการกิจกรรม

2. ผู้เรียนนำเสนอแผนงานของกลุ่มตนเอง โดยมีผู้สอนคอยให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ และเพื่อนสมาชิกร่วมให้กำลังใจ เมื่อนำเสนอครบทุกกลุ่มผู้สอนกล่าวสรุปโดยภาพรวมเกี่ยวกับแผนงานในวันนี้ซึ่งจะเชื่อมโยงไปสู่การนำเสนอผลงานในสัปดาห์หน้า จากนั้นให้นักเรียนแยกกลุ่มตามสถานที่ที่กำหนด

ขั้นที่ 3 ขั้นประดิษฐ์นวัตกรรม (Creative Innovation) (120 นาที)

1. ผู้สอนให้สมาชิกในกลุ่มของตนเองร่วมกันตรวจสอบผลงานจากสัปดาห์ที่ผ่านมา และร่วมกันระบุถึงสิ่งที่จะต้องปรับปรุงแก้ไข ในขั้นนี้จะเป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

2. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มเริ่มดำเนินปรับปรุงแก้ไขผลงาน และดำเนินการสร้างผลงานต่อ โดยมีผู้สอน ผู้ช่วยสอน และตัวแทนของชุมชนทำหน้าที่สังเกตการณ์ ให้คำปรึกษาและข้อเสนอแนะ

3. เมื่อผู้เรียนแต่ละกลุ่มได้สร้างผลงานของตนเองเสร็จเรียบร้อยแล้ว ผู้สอนให้ผู้เรียนระดมสมองช่วยกันออกแบบการนำเสนอผลงานของกลุ่มตนเอง โดยมีประเด็นที่กำหนดเพื่อให้ผู้เรียนต่อยอดความคิดร่วมกัน ได้แก่ 1) แนวคิดการสร้างผลงาน 2) การเพิ่มมูลค่าให้กับชุมชน 3) กระบวนการสร้างผลงาน 4) นำเสนอผลงาน 5) ประโยชน์และคุณค่าที่ได้รับ

ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอประสบการณ์สื่อสาร (Communicating Experience) (30 นาที)

1. ผู้สอนชี้แจงทำความเข้าใจกับผู้เรียนเกี่ยวกับกำหนดการและขั้นตอนการนำเสนอผลงาน จากนั้นให้แต่ละกลุ่มนำเสนอตัวอย่างผลงานของตนเอง ซึ่งผู้สอน ผู้ช่วยสอน และตัวแทนของชุมชนจะร่วมกันวิพากษ์เพื่อให้ผู้เรียนนำข้อมูลไปปรับปรุงผลงานให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น อีกทั้งในขั้นตอนนี้จะเป็นการเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ สามารถนำเสนอ และยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นได้

2. ทดลองนำเสนอผลงาน โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มออกแบบการนำเสนอในรูปแบบที่ตนเองมีความสนใจ ทั้งนี้ประเด็นของการนำเสนอต้องครอบคลุมตามที่ผู้สอนกำหนด

3. มอบหมายภาระงานให้นักเรียนในแต่ละกลุ่มใช้เวลาว่างร่วมกันทบทวน แก้ไข ปรับปรุง และฝึกซ้อมการนำเสนอผลงานให้ชุมชนร่วมรับฟังในสัปดาห์ถัดไป พร้อมชี้แจงแนวทางการประเมิน ได้แก่ ผู้สอนประเมิน เพื่อนร่วมกลุ่มประเมิน และชุมชนประเมิน หลังจากนั้นให้ผู้เรียนทำแบบประเมินสะท้อนคิด (ภาคผนวก ง)

สื่อ / แหล่งเรียนรู้

1. คอมพิวเตอร์
2. อุปกรณ์ขยายเสียง
3. วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างผลงาน

ภาระงาน / ชิ้นงาน

1. ผลงานของแต่ละกลุ่ม
2. แบบประเมินสะท้อนคิด (ภาคผนวก ง)
3. แบบบันทึกหลังการจัดกิจกรรม (ภาคผนวก จ)

การวัดและประเมิน

วิธีวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัด	ผู้ประเมิน	เกณฑ์การวัดและประเมิน
ข้อมูลของผู้เรียนที่ได้จากบันทึกหลังการเรียนรู้	แบบประเมินสะท้อนคิด	ผู้เรียนประเมินตนเอง	ผู้เรียนเขียนอธิบายได้ครบตามประเด็นทุกข้อถือว่าผ่านเกณฑ์
สรุปผลการจัดกิจกรรม	แบบบันทึกหลังการจัดกิจกรรม	ผู้สอนประเมิน	ผู้เรียนเข้าร่วมตลอดกิจกรรมถือว่าผ่านเกณฑ์

แบบบันทึกหลังการจัดกิจกรรม

ผลการจัดกิจกรรม

.....

.....

.....

สิ่งที่ประเด็นของการจัดกิจกรรมครั้งนี้

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

สิ่งที่ต้องพัฒนา / ปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(.....)

...../...../.....



228029971

แผนการจัดกิจกรรม หน่วยการเรียนรู้ที่ 5

“สืบสานภูมิปัญญา รู้คุณค่าทุนทางวัฒนธรรม”

หน่วยที่ 5

สัปดาห์ที่ 5

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

เวลาจัดกิจกรรม 4 คาบ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้ผู้เรียนวิเคราะห์คุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนได้
2. เพื่อให้ผู้เรียนออกแบบการนำเสนอเพื่อสื่อสารคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนได้
3. เพื่อให้ผู้เรียนใช้เทคโนโลยีในการนำเสนอและเผยแพร่ผลงานให้เกิดประโยชน์กับชุมชนได้
4. เพื่อให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันผ่านกระบวนการกลุ่มโดยการมีส่วนร่วมระหว่างชุมชน สามารถแสดงความคิดเห็นของตนเอง และยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น

พฤติกรรมบ่งชี้

1. ด้านการจัดการความรู้ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน

- ข้อ 1.6 ผู้เรียนสามารถประมวลความรู้ และสรุปผลจากการเรียนรู้ได้
- ข้อ 1.7 ผู้เรียนสามารถนำเสนอแนวทางการใช้ทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชนได้
- ข้อ 1.8 ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นได้

2. ด้านการสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน

- ข้อ 2.2 ผู้เรียนสามารถนำเสนอแนวคิดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้การต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชนได้อย่างหลากหลาย

3. ด้านการสื่อสารและนำเสนอคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน

- ข้อ 3.1 ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์คุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชนได้
- ข้อ 3.2 ผู้เรียนสามารถสื่อสารคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนที่ศึกษาได้

ข้อ 3.3 ผู้เรียนสามารถออกแบบการนำเสนอเพื่อสื่อสารคุณค่าทุนวัฒนธรรมของชุมชนในรูปแบบที่หลากหลายได้

ข้อ 3.4 ผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยีในการนำเสนอประสบการณ์ และเผยแพร่ผลงานให้เกิดประโยชน์กับชุมชนได้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning) (30 นาที)

ผู้สอนจัดบรรยากาศในบริเวณโรงเรียนโดยให้ผู้เรียนนั่งล้อมวงเป็นครึ่งวงกลมเพื่อให้ทุกคนสามารถมองเห็นการนำเสนอของแต่ละกลุ่มได้อย่างชัดเจน และเริ่มต้นกิจกรรมด้วยการเชื่อมโยงจากสัปดาห์ที่ผ่านมา ผู้สอนซักถามถึงความพร้อม พูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น จากนั้นให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มได้ทดลองนำเสนอผลงาน โดยมีผู้สอน ผู้ช่วยสอน และเพื่อนสมาชิก ร่วมกันรับฟัง ให้ข้อเสนอแนะ เพื่อทำความเข้าใจก่อนเดินทางไปชุมชนเมืองโบราณดงละคร

ขั้นที่ 2 ขั้นสร้างสรรค์ร่วมคิด (Cooperative Thinking) (30 นาที)

เมื่อเดินทางมาถึงชุมชนเมืองโบราณดงละคร ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนวางแผนการนำเสนอผลงานในสถานที่จริง โดยผู้เรียนต้องร่วมกันคิดแก้ไขปัญหาจากอุปสรรคที่อาจเกิดขึ้น ร่วมกันคิดถึงรูปแบบและวิธีการนำเสนอที่ได้เตรียมมาซึ่งอาจต้องมีการปรับเปลี่ยนตามสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ จากนั้นกำหนดเวลาให้แต่ละกลุ่มประมาณ 10-15 นาทีในการซักซ้อม พูดคุย และเตรียมความพร้อม

ขั้นที่ 3 ขั้นประดิษฐ์นวัตกรรม (Creative Innovation) (50 นาที)

1. ผู้สอนกล่าวต้อนรับสมาชิกในชุมชนที่เข้าร่วมรับฟังและร่วมประเมินการนำเสนอของผู้เรียน ชี้แจงรายละเอียดเกี่ยวกับเกณฑ์การประเมินในส่วนของผู้สอน ผู้ช่วยสอน ผู้เรียน และตัวแทนจากชุมชน จากนั้นแจกแบบประเมินการนำเสนอผลงาน (ภาคผนวก จ) ให้ทุกคนศึกษา

2. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มดำเนินการเสนอผลงานตามลำดับ เริ่มจากการนำเสนอแนวคิดการสร้างผลงาน การเพิ่มมูลค่าให้กับชุมชน กระบวนการสร้างผลงาน นำเสนอผลงาน ประโยชน์และคุณค่าที่ได้รับจากทุนทางวัฒนธรรมเมืองโบราณดงละคร

ขั้นที่ 4 ขั้นนำประสบการณ์มาสื่อสาร (Communicating Experience) (90 นาที)

1. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอประสบการณ์การเรียนรู้ที่ได้รับจากทุนทางวัฒนธรรมดงละคร ทั้งด้านความรู้ การประยุกต์ใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อสร้างผลงาน การสื่อสารถึงคุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับ

2. ตัวแทนของชุมชนกล่าวแสดงความรู้สึก แสดงความคิดเห็น และข้อเสนอแนะเพื่อให้ผู้เรียนได้นำไปใช้ให้เกิดประโยชน์กับตัวเองและชุมชนของตนเอง กิจกรรมนี้เป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันเปิดโอกาสให้สมาชิกของชุมชนที่ร่วมรับฟังได้ซักถาม พูดคุยกับผู้เรียนแต่ละกลุ่มอย่างใกล้ชิด เป็นการสร้างสัมพันธภาพเพื่อให้เกิดบรรยากาศของการเรียนรู้ที่ผ่อนคลาย เป็นกันเอง และสนุกสนาน

3. ตัวแทนผู้เรียนแต่ละกลุ่มกล่าวแสดงความรู้สึก สรุปผลการเรียนรู้ คุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับจากทุนทางวัฒนธรรมเมืองโบราณดงละคร โดยมีผู้สอน สมาชิกของชุมชนร่วมรับฟัง

4. ผู้สอน ผู้ช่วยสอน ผู้เรียน และตัวแทนของชุมชน ร่วมกันทำแบบประเมินผลงาน

5. ผู้สอนให้ผู้เรียนร่วมกันสรุปบทเรียนผ่านกิจกรรม “ต้นไม้แห่งทุนทางวัฒนธรรม” โดยแจกกระดาษให้ผู้เรียนร่วมกันเขียนสิ่งที่ได้รับจากการเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมเมืองโบราณดงละครในด้านคุณค่า ประโยชน์ และการนำไปใช้ ผู้เรียนนำความคิดเห็นของตนเองที่เขียนลงในกระดาษร่วมตกแต่งภาพต้นไม้ที่ผู้สอนเตรียมไว้ให้มีความสวยงาม โดยความคิดเห็นด้านคุณค่าของทุนทางวัฒนธรรมให้ติดบริเวณรากของต้นไม้ ส่วนความคิดเห็นด้านประโยชน์และการนำไปใช้ให้ติดบริเวณกิ่งไม้ จากนั้นให้นักเรียนร่วมอภิปราย

6. ผู้เรียนใช้เทคโนโลยีในการบอกเล่า อธิบาย และนำเสนอประสบการณ์ที่ตนเองรู้สึกประทับใจจากการเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมเมืองโบราณดงละคร พร้อมเผยแพร่ผลงานของตนเองในรูปแบบภาพนิ่งประกอบคำบรรยาย หรือวิดีโอคลิป

7. ผู้สอนให้ผู้เรียนทำแบบประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ (ภาคผนวก ค) และแบบประเมินสะท้อนคิด (ภาคผนวก ง)

สื่อ / แหล่งเรียนรู้

1. เมืองโบราณดงละคร อำเภอเมือง จังหวัดนครนายก
2. เครื่องขยายเสียง
3. ภาพวาดต้นไม้ขนาดใหญ่ (กิจกรรมต้นไม้แห่งทุนทางวัฒนธรรม)
4. กระดาษ ดินสอ ปากกา

ภาระงาน / ชิ้นงาน

1. แบบประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ (ภาคผนวก ข)
2. แบบประเมินการนำเสนอผลงาน (ภาคผนวก จ)
3. แบบประเมินสะท้อนคิด (ภาคผนวก ง)
4. แบบบันทึกหลังการจัดกิจกรรม (ภาคผนวก ฉ)
5. กิจกรรมต้นไม้แห่งวัฒนธรรม

การวัดและประเมิน

วิธีวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัด	ผู้ประเมิน	เกณฑ์การวัดและประเมิน
ประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์	แบบประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์	ผู้เรียนประเมินตนเอง ผู้สอนประเมิน ผู้ช่วยสอนประเมิน	ผู้เรียนได้คะแนนเฉลี่ยระดับ 2 ขึ้นไปทุกด้านถือว่าผ่านเกณฑ์
ประเมินการนำเสนอผลงาน	แบบประเมินการนำเสนอผลงาน	ผู้สอนประเมิน ผู้ช่วยสอนประเมิน ผู้เรียนประเมิน ตัวแทนของชุมชนประเมิน	ผู้เรียนได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ขึ้นไปถือว่าดีมาก
ข้อมูลของผู้เรียนที่ได้จากบันทึกหลังการเรียนรู้	แบบประเมินสะท้อนคิด	ผู้เรียนประเมินตนเอง	ผู้เรียนเขียนอธิบายได้ครบตามประเด็นทุกข้อถือว่าผ่านเกณฑ์
สรุปผลการจัดกิจกรรม	แบบบันทึกหลังการจัดกิจกรรม	ผู้สอนประเมิน	ผู้เรียนเข้าร่วมตลอดกิจกรรมถือว่าผ่านเกณฑ์

กิจกรรมต้นไม้แห่งทุนทางวัฒนธรรม



แบบบันทึกหลังการจัดกิจกรรม

ผลการจัดกิจกรรม

.....

.....

.....

สิ่งที่เด่นชัดของการจัดกิจกรรมครั้งนี้

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

สิ่งที่ต้องพัฒนา / ปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(.....)

...../...../.....



228029971

SWU iThesis g5581120034 dissertation / recv: 29092564 12:01:30 / seq: 30

ภาคผนวก ก
ใบงานที่ 1 แบบฝึกเตรียมความพร้อม
(สำหรับผู้เรียน)



228029971

SWU iThesis gs581120034 dissertation / recv: 29092564 12:01:30 / seq: 30

แบบฝึกเตรียมความพร้อมก่อนการเรียนรู้ในชุมชน

1. ความสามารถในการสืบค้นข้อมูล

1.1 ให้ผู้เรียนสำรวจและสังเกตสภาพแวดล้อมในโรงเรียน แล้วเขียนอธิบายในสิ่งที่ตนเองสนใจ

.....

.....

1.2 ทูทางวัฒนธรรมในโรงเรียน มีอะไรบ้าง

ทูทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้

.....

.....

ทูทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้

.....

.....

1.3 ให้ผู้เรียนเลือกทูทางวัฒนธรรมที่ตนเองสนใจ พร้อมทดลองตั้งคำถามเพื่อใช้ในการสัมภาษณ์
ในสิ่งที่ตนเองอยากรู้

.....

.....

1.4 ให้ผู้เรียนใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมจากสิ่งที่ตนเองสนใจ จากนั้นให้
นักเรียนบันทึกข้อมูล

.....

.....

2. ความสามารถในการจัดการข้อมูล

2.1 เมื่อพบว่าข้อมูลที่ได้รับจากการสืบค้นมีความแตกต่างกัน นักเรียนมีวิธีการคัดเลือก และ
ตัดสินใจเลือกใช้ข้อมูลอย่างไร

.....

.....

2.2 ผู้เรียนมีวิธีการจัดระบบข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล และนำเสนอข้อมูลอย่างไร

.....

.....

2.3 ให้ผู้เรียนสรุปข้อมูลที่ได้จากการเรียนรู้ ในประเด็นที่ตนเองมีความสนใจ

.....

.....

3. ความสามารถในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน

3.1 ผู้เรียนมีแนวทางการนำทุนทางวัฒนธรรมไปใช้ให้เกิดประโยชน์อย่างไรบ้าง

.....

.....

3.2 การมีโอกาสได้ศึกษาทุนทางวัฒนธรรมด้วยตนเองจากชุมชน ผู้เรียนคิดว่ามีความสำคัญอย่างไร

.....

.....

3.3 ให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ร่วมกัน ในประเด็นที่ตนเองรู้สึกประทับใจ

.....

.....

ชื่อ.....นามสกุล.....รหัสผู้เรียน.....

ภาคผนวก ข
ใบงานที่ 2 แบบบันทึกข้อมูลทุนทางวัฒนธรรม
(สำหรับผู้เรียน)



228029971

SWU iThesis gs581120034 dissertation / recv: 29092564 12:01:30 / seq: 30

แบบบันทึกข้อมูลทุนทางวัฒนธรรม

1. ให้ผู้เรียนสังเกตทุนทางวัฒนธรรมในชุมชนที่ตนเองมีความสนใจ และเขียนอธิบายจากสิ่งที่ได้จากการสังเกต พร้อมบอกเหตุผลประกอบ

.....

.....

.....

.....

.....

2. จากทุนทางวัฒนธรรมที่ผู้เรียนสนใจ ให้ผู้เรียนตั้งคำถามเพื่อใช้สำหรับการสัมภาษณ์ จำนวน 5 คำถาม

.....

.....

.....

.....

.....

3. ให้ผู้เรียนใช้เทคโนโลยีสารสนเทศสืบค้นข้อมูลทุนทางวัฒนธรรมที่ตนเองสนใจเพิ่มเติม และบันทึกข้อมูลโดยละเอียด

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



228029971

4. เมื่อผู้เรียนได้ข้อมูลจากการสืบค้นเพิ่มเติมแล้ว ให้ผู้เรียนจัดระบบข้อมูลให้มีความชัดเจน เช่น ลักษณะของทุนทางวัฒนธรรม ประวัติความเป็นมา ความสำคัญ หรือประเด็นอื่น ๆ ที่ผู้เรียนสนใจ และเกี่ยวข้อง

.....

.....

.....

.....

5. ให้ผู้เรียนประมวลความรู้ที่ได้รับจากการสังเกต สืบค้น และจัดระบบข้อมูล โดยสรุปผลการเรียนรู้ในประเด็นทุนทางวัฒนธรรมที่ตนเองสนใจ และสามารถนำไปใช้ต่อยอดให้เกิดประโยชน์ได้

.....

.....

.....

.....

6. ให้ผู้เรียนกำหนดผลงาน ลักษณะ และอธิบายประโยชน์ พร้อมร่างแบบผลงานของตนเองที่มีความสนใจ

ชื่อผลงาน.....

ลักษณะ/ประเภทของผลงาน.....

ประโยชน์ของผลงาน.....

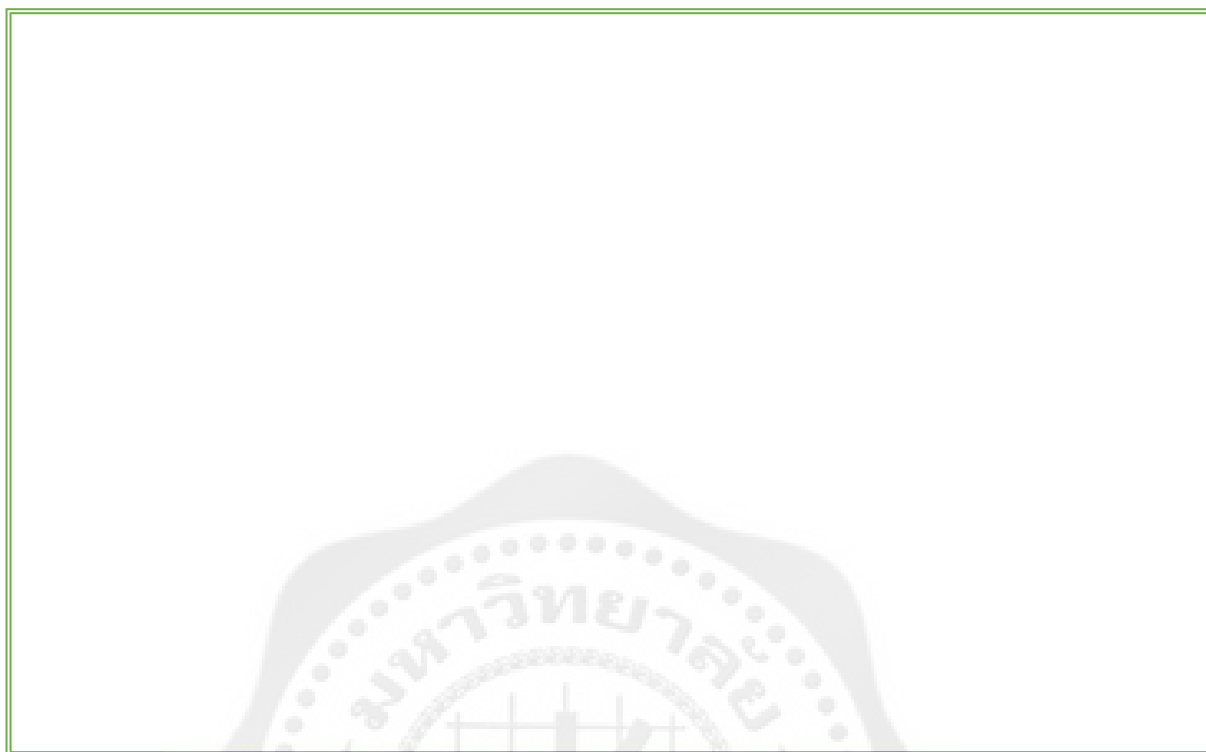
.....

.....

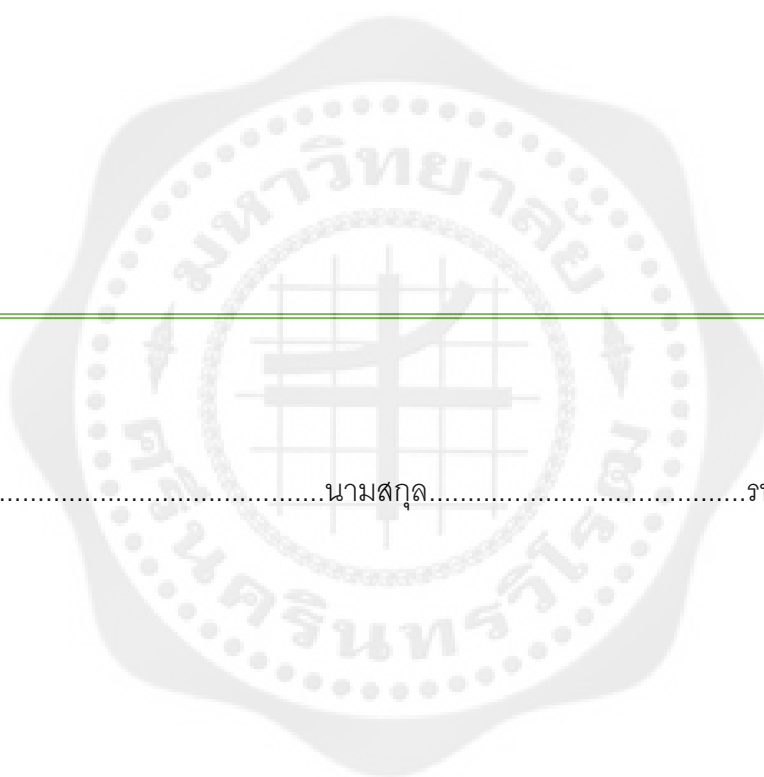
.....



228029971



ชื่อ.....นามสกุล.....รหัสผู้เรียน.....



ภาคผนวก ค
แบบประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์
(สำหรับผู้เรียน ผู้สอน และผู้ช่วยสอน)



228029971

SWU iThesis gs581120034 dissertation / recv: 29092564 12:01:30 / seq: 30

แบบประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์

คำชี้แจง

1. แบบประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมนี้ มีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการความสามารถ (Performance Evaluation Checklist) 4 ระดับ (1 2 3 4) ประกอบด้วยการประเมิน 3 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 การจัดการความรู้ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน มี 8 ข้อประเมิน ตอนที่ 2 การสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน มี 4 ข้อประเมิน และตอนที่ 3 การสื่อสารและนำเสนอคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน มี 4 ข้อประเมิน

2. กรุณาเลือกคำตอบที่มีความตรงกับความสามารถของนักเรียนมากที่สุด แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องตาราง ซึ่งคำถามต่อไปนี้จะถามเกี่ยวกับความเข้าใจ ความคิดเห็น และความสามารถในการปฏิบัติ โดยให้ผู้เรียนพิจารณาสำรวจตนเองแล้วประเมินว่ามีความสามารถอยู่ในระดับใด พร้อมตอบลงในช่องคำตอบที่เป็นจริงกับนักเรียนมากที่สุด โดยคำตอบจะมี 4 ตัวเลือก ได้แก่

ระดับ 1 หมายถึง นักเรียนสามารถปฏิบัติ และ/หรือแสดงพฤติกรรมนั้นได้โดยต้องอาศัยคู่มือเป็นแนวทาง

ระดับ 2 หมายถึง นักเรียนสามารถปฏิบัติ และ/หรือแสดงพฤติกรรมนั้นได้แต่ยังต้องการความช่วยเหลือจากผู้สอน

ระดับ 3 หมายถึง นักเรียนสามารถปฏิบัติ และ/หรือแสดงพฤติกรรมนั้นได้ตามข้อรายการ

ระดับ 4 หมายถึง นักเรียนสามารถปฏิบัติ และ/หรือแสดงพฤติกรรมนั้นได้อย่างอิสระ

ชื่อ.....นามสกุล.....รหัสผู้เรียน.....

รายการประเมิน	ระดับความสามารถ			
	1	2	3	4
ตอนที่ 1 การจัดการความรู้ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน				
1.1 สามารถสืบค้นทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน				
1.1.1 ผู้เรียนสามารถสังเกต และอธิบายสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมของชุมชนได้				
1.1.2 ผู้เรียนสามารถตั้งคำถาม และสัมภาษณ์ข้อมูลทุนทางวัฒนธรรมจากสมาชิกในชุมชนได้				
1.1.3 ผู้เรียนสามารถเลือกแหล่งข้อมูลและใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้น รวบรวม และบันทึกข้อมูลได้				
1.2 สามารถจัดการข้อมูลทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน				
1.2.1 ผู้เรียนสามารถพิจารณาข้อมูล คัดเลือก และตัดสินใจอย่างมีเหตุผล				
1.2.2 ผู้เรียนสามารถจัดระบบข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล และนำเสนอข้อมูลได้				
1.2.3 ผู้เรียนสามารถประเมินความรู้ และสรุปผลจากการเรียนรู้ได้				
1.3 สามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันระหว่างชุมชน				
1.3.1 ผู้เรียนสามารถนำเสนอแนวทางการใช้ทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชนได้				
1.3.2 ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นได้				
ตอนที่ 2 การสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน				
2.1 สามารถคิดต่อยอดสร้างสรรค์ทุนทางวัฒนธรรม				
2.1.1 ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์แนวทางการต่อยอดและพัฒนาทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนได้				
2.1.2 ผู้เรียนสามารถนำเสนอแนวคิดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้การต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชนได้อย่างหลากหลาย				
2.2 สามารถใช้ทุนทางวัฒนธรรมสร้างสรรค์ผลงาน				
2.2.1 ผู้เรียนสามารถออกแบบผลงานโดยประยุกต์ใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนให้เกิดประโยชน์ได้				
2.2.2 ผู้เรียนสามารถสร้างผลงานที่มีเอกลักษณ์ มีคุณค่า และเพิ่มมูลค่าให้กับทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนได้				
ตอนที่ 3 การสื่อสารและนำเสนอคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน				
3.1 สามารถสื่อสารคุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชน				
3.1.1 ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์คุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชนได้				
3.1.2 ผู้เรียนสามารถสื่อสารคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนที่ศึกษาได้				
3.2 สามารถเผยแพร่ผลงานที่แสดงถึงคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน				
3.2.1 ผู้เรียนสามารถออกแบบการนำเสนอ เพื่อสื่อสารคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนในรูปแบบที่หลากหลายได้				
3.2.2 ผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยีในการนำเสนอประสิทธิภาพการเรียนรู้ และเผยแพร่ผลงานให้เกิดประโยชน์กับชุมชนได้				

เกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubric)

1. การจัดการความรู้ทางวัฒนธรรมในชุมชน (Wisdom Management of Local Cultural Capital)

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	1	2	3	4
1.1 ผู้วิจัยสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมของชุมชนได้	- ผู้เขียนสามารถปฏิบัติ หรือ แสดงพฤติกรรมได้ โดยต้องอาศัยคู่มือเป็นแนวทาง	- ผู้เขียนไม่ให้ความสำคัญต่อความร่วมมือในชุมชนร่วมสังเกตสภาพแวดล้อมในชุมชน - ผู้เขียนมีการบันทึกข้อมูลที่ได้จากการสังเกต	- ผู้เขียนให้ความสำคัญกิจกรรมและร่วมสังเกตสภาพแวดล้อมในชุมชน - ผู้เขียนมีการบันทึกข้อมูลที่ได้จากการสังเกต - ผู้เขียนไม่ใส่ใจสังเกต - ผู้เขียนได้จากการสังเกตและบันทึกมาใช้อธิบายให้ผู้อื่นเกิดความเข้าใจ	- ผู้เขียนให้ความสำคัญกิจกรรมและร่วมสังเกตสภาพแวดล้อมในชุมชน - ผู้เขียนมีการบันทึกข้อมูลที่ได้จากการสังเกต - ผู้เขียนได้จากการสังเกตและบันทึกมาใช้อธิบายให้ผู้อื่นเกิดความเข้าใจ
1.2 ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดการความรู้ทางวัฒนธรรมจากสมาชิกในชุมชนได้	- ผู้เขียนสามารถปฏิบัติ หรือ แสดงพฤติกรรมได้ โดยต้องอาศัยคู่มือเป็นแนวทาง	- ผู้เขียนไม่ให้ความสำคัญต่อความร่วมมือในชุมชนร่วมสังเกตสภาพแวดล้อมในชุมชน - ผู้เขียนมีการบันทึกข้อมูลที่ได้จากการสังเกต	- ผู้เขียนให้ความสำคัญกิจกรรมและร่วมสังเกตสภาพแวดล้อมในชุมชน - ผู้เขียนได้จากการสังเกตและบันทึกมาใช้อธิบายให้ผู้อื่นเกิดความเข้าใจ	- ผู้เขียนให้ความสำคัญกิจกรรมและร่วมสังเกตสภาพแวดล้อมในชุมชน - ผู้เขียนได้จากการสังเกตและบันทึกมาใช้อธิบายให้ผู้อื่นเกิดความเข้าใจ

การจัดการความรู้ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน (Wisdom Management of Local Cultural Capital) (๙๑)

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	1	2	3	4
1.3 ผู้เรียนสามารถเลือกแหล่งข้อมูลและใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้น รวบรวม และบันทึกข้อมูลได้	- ผู้เรียนสามารถปฏิบัติ หรือแสดงพฤติกรรมได้ โดยต้องอาศัยคู่มือเป็นแนวทาง	- ผู้เรียนระบุทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนที่ตนเองมีความสนใจ	- ผู้เรียนระบุทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนที่ตนเองมีความสนใจ - ผู้เรียนใช้เทคโนโลยีสารสนเทศสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติม	- ผู้เรียนระบุทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนที่ตนเองมีความสนใจ - ผู้เรียนใช้เทคโนโลยีสารสนเทศสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติม - ผู้เรียนรวบรวมข้อมูล โดยการจัดบันทึก ถ่ายภาพ หรือถ่ายวิดีโอ
1.4 ผู้เรียนสามารถพิจารณาข้อมูลคัดเลือก และตัดสินใจอย่างมีเหตุผล	- ผู้เรียนสามารถปฏิบัติ หรือแสดงพฤติกรรมได้ โดยต้องอาศัยคู่มือเป็นแนวทาง	- ผู้เรียนมีการทบทวนข้อมูลที่ได้บันทึกไว้ โดยการอ่านหรือสังเกตอีกครั้งด้วยความสนใจ	- ผู้เรียนมีการทบทวนข้อมูลที่ได้บันทึกไว้ โดยการอ่านหรือสังเกตอีกครั้งด้วยความสนใจ - ผู้เรียนมีวิธีการสืบค้นเพิ่มเติมทำให้สามารถคัดเลือกข้อมูลของตนเองสนใจ	- ผู้เรียนมีการทบทวนข้อมูลที่ได้บันทึกไว้ โดยการอ่านหรือสังเกตอีกครั้งด้วยความสนใจ - ผู้เรียนมีวิธีการสืบค้นเพิ่มเติมทำให้สามารถคัดเลือกข้อมูลของตนเองสนใจ - ผู้เรียนตัดสินใจเลือกข้อมูลพร้อมอธิบายเหตุผลประกอบ
1.5 ผู้เรียนสามารถจัดระบบข้อมูลวิเคราะห์ข้อมูล และนำเสนอข้อมูลได้	- ผู้เรียนสามารถปฏิบัติ หรือแสดงพฤติกรรมได้ โดยต้องอาศัยคู่มือเป็นแนวทาง	- ผู้เรียนจำแนก แบ่งประเภท และเรียงลำดับข้อมูล	- ผู้เรียนจำแนก แบ่งประเภท และเรียงลำดับข้อมูล - ผู้เรียนบอกลักษณะ และความสำคัญของทุนทางวัฒนธรรม	- ผู้เรียนจำแนก แบ่งประเภท และเรียงลำดับข้อมูล - ผู้เรียนบอกลักษณะ และความสำคัญของทุนทางวัฒนธรรม - ผู้เรียนนำเสนอข้อมูลโดยการอธิบายให้ผู้สนใจเกิดความเข้าใจ

การจัดการองค์ความรู้ทุนในชุมชน (Wisdom Management of Local Cultural Capital) (ต่อ)

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	1	2	3	4
1.6 ผู้เรียนสามารถประเมินความรู้ และสรุปผลจากการเรียนรู้ได้	- ผู้เรียนสามารถปฏิบัติ หรือ แสดงพฤติกรรมได้ โดยต้องอาศัยคู่มือเป็นแนวทาง	- ผู้เรียนพิจารณาโครงสร้างของข้อมูล และสิ่งที่ได้เรียนรู้ของตนเองว่า สามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ อย่างไร - ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ สามารถ แสดงความคิดเห็นของตนเองให้ผู้อื่นเกิดความเข้าใจ	- ผู้เรียนพิจารณาโครงสร้างของข้อมูล และสิ่งที่ได้เรียนรู้ของตนเองว่า สามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ อย่างไร - ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ สามารถ แสดงความคิดเห็นของตนเองให้ผู้อื่นเกิดความเข้าใจ	- ผู้เรียนพิจารณาโครงสร้างของข้อมูล และสิ่งที่ได้เรียนรู้ของตนเองว่า สามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ อย่างไร - ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ สามารถ แสดงความคิดเห็นของตนเองให้ผู้อื่นเกิดความเข้าใจ - ผู้เรียนรับฟังความคิดเห็นของผู้เรียน และร่วมกันสรุปผลจากการเรียนรู้
1.7 ผู้เรียนสามารถนำเสนอแผนงาน การใช้ในการใช้ทุนทางวัฒนธรรม ร่วมกับชุมชนได้	- ผู้เรียนสามารถอธิบายขั้นตอน หรือ แสดงพฤติกรรมได้ โดยต้องอาศัยคู่มือเป็นแนวทาง	- ผู้เรียนนำเสนอแผนงานในการนำทุนทางวัฒนธรรมไปต่อยอดให้เกิดประโยชน์	- ผู้เรียนนำเสนอแผนงานในการนำทุนทางวัฒนธรรมไปต่อยอดให้เกิดประโยชน์ - ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ สามารถ พูดคุยและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ร่วมกับชุมชน	- ผู้เรียนนำเสนอแผนงานในการนำทุนทางวัฒนธรรมไปใช้ให้เกิดประโยชน์ - ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ สามารถ พูดคุยและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ร่วมกับชุมชน - ผู้เรียนนำเสนอแผนงานในการนำทุนทางวัฒนธรรมไปใช้ให้เกิดประโยชน์ ได้มากกว่า 1 วิธีการ

การจัดการองค์ความรู้ภูมิปัญญาชนบทในWisdom Management of Local Cultural Capital (ต่อ)

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	1	2	3	4
1.8 ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นได้	- ผู้เรียนสามารถปฏิบัติ หรือแสดงพฤติกรรมได้ โดยต้องอาศัยคู่มือเป็นแนวทาง	- ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออกสุภาพ มีมารยาท และให้เกียรติผู้อื่น	- ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออกสุภาพ มีมารยาท และให้เกียรติผู้อื่น - ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นของตนเองให้ผู้อื่นเกิดความเข้าใจ	- ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออกสุภาพ มีมารยาท และให้เกียรติผู้อื่น - ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นของตนเองให้ผู้อื่นเกิดความเข้าใจ - ผู้เรียนตั้งใจรับฟัง ไม่พูดแทรกหรือโต้แย้ง พร้อมยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น

2. การสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน (Creative Production Based on Local Cultural Capital)

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	1	2	3	4
2.1 ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์แนวทางการต่อยอดและพัฒนาทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนได้	- ผู้เรียนสามารถปฏิบัติ หรือแสดงพฤติกรรมได้ โดยต้องอาศัยคู่มือเป็นแนวทาง	- ผู้เรียนอธิบายความสำคัญของทุนทางวัฒนธรรมพร้อมบอกเหตุผลประกอบ	- ผู้เรียนอธิบายความสำคัญของทุนทางวัฒนธรรมพร้อมบอกเหตุผลประกอบ - ผู้เรียนนำเสนอแนวทางการต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนร่วมกับผู้อื่นได้	- ผู้เรียนอธิบายความสำคัญของทุนทางวัฒนธรรมพร้อมบอกเหตุผลประกอบ - ผู้เรียนนำเสนอแนวทางการต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนร่วมกับผู้อื่น - ผู้เรียนมีวิธีการพัฒนาทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนให้เกิดประโยชน์
2.2 ผู้เรียนสามารถนำเสนอแนวคิดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้การต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชนได้อย่างหลากหลาย	- ผู้เรียนสามารถปฏิบัติ หรือแสดงพฤติกรรมได้ โดยต้องอาศัยคู่มือเป็นแนวทาง	- ผู้เรียนนำเสนอแนวคิดการต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมของตนเอง	- ผู้เรียนนำเสนอแนวคิดการต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมของตนเอง - ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ สามารถพูดคุย รับฟัง และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกับชุมชน	- ผู้เรียนนำเสนอแนวคิดการต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมของตนเอง - ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ สามารถพูดคุย รับฟัง และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกับชุมชน - ผู้เรียนนำเสนอแนวคิดการต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมให้เกิดประโยชน์ได้มากกว่า 2 วิธีการ

การสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน (Creative Production Based on Local Cultural Capital) (ต่อ)

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	1	2	3	4
2.3 ผู้เรียนสามารถถอดแบบผลงานโดยประยุกต์ใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนให้เกิดประโยชน์ได้	- ผู้เรียนสามารถปฏิบัติ หรือ แสดงพฤติกรรมได้ โดยต้องอาศัยคู่มือเป็นแนวทาง	- ผู้เรียนนำแนวคิดการถอดแบบผลงานทางวัฒนธรรม มาออกแบบผลงาน โดยการร่างแบบ และอธิบายให้ผู้อื่นเข้าใจ	- ผู้เรียนนำแนวคิดการถอดแบบผลงานทางวัฒนธรรม มาออกแบบผลงาน โดยการร่างแบบ และอธิบายให้ผู้อื่นเข้าใจ - ผู้เรียนออกแบบผลงานโดยประยุกต์ใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนได้อย่างเหมาะสม - ผลงานที่ผู้เรียนออกแบบต้องสามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์กับชุมชนได้จริง	- ผู้เรียนนำแนวคิดการถอดแบบผลงานทางวัฒนธรรม มาออกแบบผลงาน โดยการร่างแบบ และอธิบายให้ผู้อื่นเข้าใจ - ผู้เรียนออกแบบผลงานโดยประยุกต์ใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนได้อย่างเหมาะสม - ผลงานที่ผู้เรียนออกแบบต้องสามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์กับชุมชนได้จริง
2.4 ผู้เรียนสามารถสร้างผลงานที่มีเอกลักษณ์ มีคุณค่า และเพิ่มมูลค่าให้กับทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนได้	- ผู้เรียนสามารถปฏิบัติ หรือ แสดงพฤติกรรมได้ โดยต้องอาศัยคู่มือเป็นแนวทาง	- ผู้เรียนนำสิ่งที่ได้ออกแบบไว้มา ร่วมกันสร้างผลงานที่สะท้อนถึงเอกลักษณ์ในทางวัฒนธรรมของชุมชน	- ผู้เรียนนำสิ่งที่ได้ออกแบบไว้มา ร่วมกันสร้างผลงานที่สะท้อนถึงเอกลักษณ์ในทางวัฒนธรรมของชุมชน - ผู้เรียนอธิบายคุณค่าของผลงานให้ชุมชนเกิดความเข้าใจ	- ผู้เรียนนำสิ่งที่ได้ออกแบบไว้มา ร่วมกันสร้างผลงานที่สะท้อนถึงเอกลักษณ์ในทางวัฒนธรรมของชุมชน - ผู้เรียนอธิบายคุณค่าของผลงานให้ชุมชนเกิดความเข้าใจ - ผู้เรียนนำเสนอแนวทางการเพิ่มมูลค่าให้กับทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน

3. การสื่อสารและนำเสนอคุณค่าทางวัฒนธรรมของชุมชน (Communication about Value of Local Cultural Capital)

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	1	2	3	4
3.1 ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์คุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้คุณค่าทางวัฒนธรรมร่วมกับชุมชนได้	- ผู้เรียนสามารถอธิบายปฏิบัติ หรือแสดงพฤติกรรมได้ โดยต้องอาศัยคู่มือเป็นแนวทาง	- ผู้เรียนอธิบายคุณค่าที่ได้รับจากคุณค่าทางวัฒนธรรมโดยการเชื่อมโยงกับผลงานที่สร้างขึ้น - ผู้เรียนบอกประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้คุณค่าทางวัฒนธรรม โดยต้องอธิบายถึงประโยชน์ที่ตนเองได้รับ และประโยชน์ที่ชุมชนได้รับ	- ผู้เรียนอธิบายคุณค่าที่ได้รับจากคุณค่าทางวัฒนธรรมโดยการเชื่อมโยงกับผลงานที่สร้างขึ้น - ผู้เรียนบอกประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้คุณค่าทางวัฒนธรรม โดยต้องอธิบายถึงประโยชน์ที่ตนเองได้รับ และประโยชน์ที่ชุมชนได้รับ - ผู้เรียนรวมเอารายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกับชุมชน	- ผู้เรียนอธิบายคุณค่าที่ได้รับจากคุณค่าทางวัฒนธรรมโดยการเชื่อมโยงกับผลงานที่สร้างขึ้น - ผู้เรียนบอกประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้คุณค่าทางวัฒนธรรม โดยต้องอธิบายถึงประโยชน์ที่ตนเองได้รับ และประโยชน์ที่ชุมชนได้รับ - ผู้เรียนรวมเอารายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกับชุมชน
3.2 ผู้เรียนสามารถสื่อสารคุณค่าทางวัฒนธรรมของชุมชนที่ศึกษาได้	- ผู้เรียนสามารถอธิบายปฏิบัติ หรือแสดงพฤติกรรมได้ โดยต้องอาศัยคู่มือเป็นแนวทาง	- ผู้เรียนบอกคุณค่าที่ได้รับจากการเรียนรู้คุณค่าทางวัฒนธรรม และแสดงความรู้สึกลองตนเองให้ผู้อื่นเกิดความเข้าใจ	- ผู้เรียนบอกคุณค่าที่ได้รับจากการเรียนรู้คุณค่าทางวัฒนธรรม และแสดงความรู้สึกลองตนเองให้ผู้อื่นเกิดความเข้าใจ - ผู้เรียนอธิบายและสื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจด้วยวาจาที่สุภาพ เหมาะสม ขัดถ้อยขัดคำ	- ผู้เรียนบอกคุณค่าที่ได้รับจากการเรียนรู้คุณค่าทางวัฒนธรรม และแสดงความรู้สึกลองตนเองให้ผู้อื่นเกิดความเข้าใจ - ผู้เรียนอธิบายและสื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจด้วยวาจาที่สุภาพ เหมาะสม ขัดถ้อยขัดคำ - ผู้เรียนมีกิริยาที่สุภาพ อ่อนน้อม เคารพและให้เกียรติผู้อื่น

การสื่อสารและนำเสนอคุณค่าของชุมชน (Local Cultural Capital) (ต่อ)

เกณฑ์การให้คะแนน				
รายการประเมิน	1	2	3	4
3.3 ผู้เรียนสามารถออกแบบการนำเสนอ เพื่อสื่อสารคุณค่าทางวัฒนธรรมของชุมชนในรูปแบบที่หลากหลายได้	- ผู้เรียนสามารถปฏิบัติ หรือ แสดงพฤติกรรมได้ โดยต้องอาศัยคู่มือเป็นแนวทาง	- ผู้เรียนสามารถร่วมกันออกแบบการนำเสนอข้อมูลของตนเอง	- ผู้เรียนสามารถร่วมกันออกแบบการนำเสนอข้อมูลของตนเอง - ผู้เรียนสามารถสื่อสารด้วยวาจา และท่าทางให้ผู้อื่นเกิดความเข้าใจ - สอดคล้องกับการออกแบบการนำเสนอ	- ผู้เรียนสามารถร่วมกันออกแบบการนำเสนอข้อมูลของตนเอง - ผู้เรียนสามารถสื่อสารด้วยวาจา และท่าทางให้ผู้อื่นเกิดความเข้าใจ - สอดคล้องกับการออกแบบการนำเสนอ - ผู้เรียนมีรูปแบบวิธีการนำเสนอ และสื่อสารให้ผู้อื่นเห็นคุณค่าทางวัฒนธรรมของชุมชนได้มากกว่า 2 รูปแบบวิธีการ
3.4 ผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยีในการนำเสนอประกอบการเรียนรู้ และเผยแพร่ผลงานให้เกิดประโยชน์กับชุมชนได้	- ผู้เรียนสามารถปฏิบัติ หรือ แสดงพฤติกรรมได้ โดยต้องอาศัยคู่มือเป็นแนวทาง	- ผู้เรียนสามารถร่วมกันนำเสนอข้อมูลของตนเอง	- ผู้เรียนร่วมกันนำเสนอและเผยแพร่ข้อมูลโดยใช้เทคโนโลยีในการนำเสนอ - ผู้เรียนใช้เทคโนโลยีในการนำเสนอและเผยแพร่ผลงานได้อย่างเหมาะสม	- ผู้เรียนนำเสนอและเผยแพร่ข้อมูลโดยใช้เทคโนโลยีในการนำเสนอ - ผู้เรียนใช้เทคโนโลยีในการนำเสนอและเผยแพร่ผลงานได้อย่างเหมาะสม - ผู้เรียนใช้เทคโนโลยีในการนำเสนอและเผยแพร่ผลงานให้เกิดประโยชน์กับตนเองและชุมชน

แบบบันทึกคะแนนความสมารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ (สำหรับผู้ช่วยสอน)

คำชี้แจง

ผู้สอนประเมินผลผู้เรียนจากการจัดกิจกรรมโดยใช้วิธีสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน เพื่การนำไปคะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด แล้วเขียนคะแนนของผู้เรียนตามพฤติกรรมการบ่งชี้แต่ละข้อ

พร้อมทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องสรุปผลการประเมิน

พฤติกรรม บ่งชี้	รหัสผู้เรียน																														สรุปผล	
																															ผ่าน	ไม่ผ่าน
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
ข้อ 1.1																																
ข้อ 1.2																																
ข้อ 1.3																																
ข้อ 1.4																																
ข้อ 1.5																																
ข้อ 1.6																																
ข้อ 1.7																																
ข้อ 1.8																																
ข้อ 2.1																																
ข้อ 2.2																																
ข้อ 2.3																																
ข้อ 2.4																																
ข้อ 3.1																																
ข้อ 3.2																																
ข้อ 3.3																																
ข้อ 3.4																																

ภาคผนวก ง
แบบประเมินสะท้อนคิด
(สำหรับผู้เรียน)



228029971

SWU iThesis gs581120034 dissertation / recv: 29092564 12:01:30 / seq: 30

แบบประเมินสะท้อนคิด

สิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้

.....

.....

วิธีการเรียนรู้

.....

.....

ความรู้สึกต่อสิ่งที่ได้เรียนรู้

.....

.....

ปัญหาที่พบในการเรียนรู้

.....

.....

ความพึงพอใจและความประทับใจที่ได้จากการเรียนรู้

.....

.....

การนำสิ่งที่เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

.....

.....

ชื่อ.....นามสกุล.....รหัสผู้เรียน.....



228029971

SWU iThesis gss581120034 dissertation / recv: 29092564 12:01:30 / seq: 30

ภาคผนวก จ
แบบประเมินการนำเสนอผลงาน
(สำหรับผู้เรียน ผู้สอน และผู้ช่วยสอน)



แบบประเมินการนำเสนอผลงาน กลุ่มที่.....

กิจกรรมเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์

คำชี้แจง

ผู้ประเมินโปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

เกณฑ์การประเมิน

รายการประเมิน	คะแนนประเมิน			
	4	3	2	1
1. อธิบายข้อมูลและเนื้อหาได้อย่างถูกต้อง				
2. นำเสนอแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างชัดเจน				
3. วิธีการสื่อสารและนำเสนอ แปลกใหม่ น่าสนใจ				
4. ผลงานมีความสมบูรณ์ สะท้อนการใช้ทุนทางวัฒนธรรม				
5. เกิดคุณค่าและประโยชน์กับชุมชน				
รวมคะแนนเต็ม 20 คะแนน				
คะแนนที่ได้รับ.....				

เกณฑ์การให้คะแนน

- ให้คะแนน 4 ปรากฏให้เห็นชัดในการนำเสนอ
- ให้คะแนน 3 ปรากฏบางส่วนในการนำเสนอ
- ให้คะแนน 2 ต้องคอยถามกระตุ้น / คอยชี้แนะระหว่างการนำเสนอ
- ให้คะแนน 1 ไม่สามารถแสดงคำตอบ / แสดงพฤติกรรม / เหตุผลได้

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน

18 - 20

14 - 17

10 - 13

ต่ำกว่า 10

การแปรผล

ผลงานดีมาก

ผลงานดี

ผลงานพอใช้

ผลงานควรปรับปรุง

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

...../...../.....



ภาคผนวก จ
แบบบันทึกหลังการจัดกิจกรรม
(สำหรับผู้สอน)



แบบบันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ผลการจัดกิจกรรม

.....

.....

.....

.....

สิ่งที่ประเด็นของการจัดกิจกรรมครั้งนี้

.....

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

.....

สิ่งที่ต้องพัฒนา / ปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....

...../...../.....



228029971

SWU iThesis gs581120034 dissertation / recv: 29092564 12:01:30 / seq: 30

ภาคผนวก ง
เอกสารเผยแพร่งานวิชาการ



228029971



ที่ ศธ ๐๔๓๑๖.๒๓/ ๑๗๒

โรงเรียนปียชาติพัฒนา ในพระราชูปถัมภ์
สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี
ตำบลพรหมณี อำเภอเมืองนครนายก
จังหวัดนครนายก ๒๖๐๐๑

๖ กรกฎาคม ๒๕๖๔

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นวิทยากร

เรียน อาจารย์ประสิทธิ์ ดีกขาว

ด้วยโรงเรียนปียชาติพัฒนา ในพระราชูปถัมภ์ ฯ กำหนดจัดวันสถาปนาโรงเรียนปียชาติพัฒนา ในพระราชูปถัมภ์ ฯ ในวันอาทิตย์ที่ ๒๖ ธันวาคม ๒๕๖๔ ในการนี้สมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี เสด็จพระราชดำเนินทรงเยี่ยมชมการจัดการศึกษาของโรงเรียน และพระราชทานวโรกาสให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ เข้าเฝ้าฯ เพื่อกราบบังคมทูลลา เนื่องจากสำเร็จ การศึกษา และพระราชทานพระราโชวาท แก่คณะครู นักเรียน บุคลากรเข้าเฝ้าฯ

โรงเรียนปียชาติพัฒนา ในพระราชูปถัมภ์ ฯ พิจารณาเห็นว่า ท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถ และมีประสบการณ์ด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมเป็นอย่างดี จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นวิทยากร เพื่อดำเนินการอบรมให้กับบุคลากรของโรงเรียน ในอาทิตย์ที่ ๘ สิงหาคม ๒๕๖๔ เวลา ๐๙.๐๐ - ๑๒.๐๐ น. และขออนุญาตนำรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ไปใช้เพื่อขยายผลให้กับ ๘ กลุ่มสาระการเรียนรู้ เพื่อนำเสนอในวันสถาปนาดังกล่าว หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ และพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(นางสาวสุกัญญา เพาะบุญ)

ผู้อำนวยการโรงเรียนปียชาติพัฒนา ในพระราชูปถัมภ์ฯ

กลุ่มบริหารงานวิชาการ

โทร.๐ ๓๗๓๑ ๖๖๑๕

โทรสาร.๐ ๓๗๓๑ ๖๖๑๕

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	ประสิทธิ์ ดีขาว
วัน เดือน ปี เกิด	23 สิงหาคม 2527
สถานที่เกิด	พังงา
วุฒิการศึกษา	พ.ศ.2550 ศิลปบัณฑิต (ศศ.บ) สาขานาฏศิลป์ไทย คณะศิลปนาฏดุริยางค์ จาก สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม พ.ศ.2554 ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (ศศ.ม) สาขานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จาก จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พ.ศ.2564 ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต (ปร.ด.) การวิจัยและพัฒนาหลักสูตร จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

