



นวัตกรรมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้
เชิงประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักถิ่น
สำหรับโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย

ณัฐธิดา ดวงแก้ว

โปรแกรมวิชาสังคมศึกษา

คณะครุศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

(งานวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนการทำวิจัยจากมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย)

กิตติกรรมประกาศ

นวัตกรรมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักถิ่น สำหรับโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์ด้วยความกรุณาและการสนับสนุนอย่างยิ่งจากบุคคลและหน่วยงานหลายฝ่าย ผู้วิจัยขอแสดงความขอบพระคุณและระลึกถึงพระคุณของทุกท่านไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณคณะผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ คำปรึกษา ตลอดจนตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ของนวัตกรรมการและเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยด้วยความเอาใจใส่เสมอมา ซึ่งคำชี้แนะอันมีคุณค่ายิ่งของทุกท่านส่งผลให้นวัตกรรมการเรียนรู้ฉบับนี้มีความถูกต้องและสมบูรณ์ตามหลักวิชาการ

ขอขอบพระคุณผู้บริหารสถานศึกษา คณะครู และบุคลากรทางการศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย ทุกท่าน ที่ได้อำนวยความสะดวกและให้ความร่วมมือในการดำเนินงานวิจัยในทุกขั้นตอนเป็นอย่างดี ตลอดจนขอขอบพระคุณภูมิปัญญาท้องถิ่นและปราชญ์ชาวบ้านในชุมชนทุกท่าน ที่ได้เสียสละเวลาในการถ่ายทอดองค์ความรู้และแบ่งปันประสบการณ์อันทรงคุณค่า ซึ่งถือเป็นฐานข้อมูลและรากฐานสำคัญในการพัฒนานวัตกรรมการนี้

ขอขอบใจนักเรียนทุกคนที่ให้ความร่วมมือและเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยความตั้งใจและความกระตือรือร้น ซึ่งผลสะท้อนจากการลงมือปฏิบัติจริงของนักเรียนได้แสดงให้เห็นถึงคุณค่าและการบรรลุวัตถุประสงค์ของนวัตกรรมการเรียนรู้อย่างเป็นรูปธรรม

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากนวัตกรรมการเรียนรู้ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณแต่บิดา มารดา ครูอาจารย์ ตลอดจนผู้มีพระคุณทุกท่าน ที่ได้อบรมสั่งสอน เกื้อหนุน และเป็นกำลังใจสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานจนประสบความสำเร็จ

ณัฐธิดา ดวงแก้วและคณะ

มิถุนายน 2569

ผู้วิจัย

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการด้านการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในโรงเรียน (2) เพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักถิ่น และ (3) เพื่อศึกษาผลการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสานระหว่างการวิจัยเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงปริมาณ ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม จำนวน 8 คน รวม 16 คน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนจำนวน 120 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบบันทึกการสนทนากลุ่ม ชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นและแบบประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักถิ่น สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที (t-test) และการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่า 1. สภาพปัญหาและความต้องการด้านการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงรายพบว่า การจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นครูผู้สอนมีข้อจำกัดด้านเวลา สื่อการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้ ผู้เรียนยังมีโอกาสเรียนรู้จากภูมิปัญญาท้องถิ่นค่อนข้างน้อยส่งผลให้ขาดความตระหนักและจิตสำนึกในการอนุรักษ์และสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยผู้ให้ข้อมูลเสนอให้พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงองค์ความรู้ท้องถิ่นกับประสบการณ์จริงของผู้เรียนและเปิดโอกาสให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ 2. ผลการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ภายใต้แนวคิด Chiang Rai Model ประกอบด้วยชุดกิจกรรม 5 กิจกรรม รวมเวลาเรียนรู้ 15 ชั่วโมง ได้แก่ อัตลักษณ์และประวัติศาสตร์ชุมชน ภูมิปัญญาด้านเกษตรและสิ่งแวดล้อม ภูมิปัญญาด้านอาหารและสุขภาพ ภูมิปัญญาด้านหัตถกรรมและศิลปกรรม และความเชื่อ พิธีกรรม และวิถีชีวิตล้านนาโดยผลการประเมินคุณภาพของชุดกิจกรรมจากผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับดีมาก 3. ผลการใช้นวัตกรรมพบว่า ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ($t = 16.278$, $p < .001$) และผู้เรียนมีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักถิ่นโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.57$, $SD = 0.22$) โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การริเริ่มสร้างสรรค์และความรับผิดชอบต่อท้องถิ่น ($\bar{x} = 3.66$) รองลงมา คือ การสืบสานและต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น ($\bar{x} = 3.58$) และการมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และพัฒนาชุมชน ($\bar{x} = 3.56$) ตามลำดับแสดงให้เห็นว่านวัตกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นสามารถ

ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นและพัฒนาคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักถิ่นของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ : ภูมิปัญญาท้องถิ่น, การเรียนรู้เชิงประสบการณ์, พลเมืองรักถิ่น, นวัตกรรมการเรียนรู้

ABSTRACT

The purposes of this research were to: (1) investigate the problems and needs related to local wisdom learning management in schools; (2) develop a local wisdom learning innovation through an experiential learning process to promote local citizenship; and (3) examine the effects of implementing the developed learning innovation. This study employed a mixed-methods research design, integrating both qualitative and quantitative approaches. The key informants consisted of eight teachers from the Social Studies, Religion, and Culture Learning Area. The sample group comprised 120 secondary school students. The research instruments included a focus group discussion record form, a supplementary curriculum activity package on local wisdom based on the experiential learning process, a local wisdom learning achievement test, and a local citizenship characteristics assessment form. Data were analyzed using mean, standard deviation, t-test, and content analysis.

The findings revealed that: (1) regarding the problems and needs of local wisdom learning management in schools under the Secondary Educational Service Area Office Chiang Rai, teachers faced limitations in terms of instructional time, learning materials, and learning resources. Students had limited opportunities to learn from local wisdom, resulting in a lack of awareness and consciousness regarding the conservation and continuation of local wisdom. The informants suggested developing learning activities that connect local knowledge with students' real-life experiences and encourage community participation in the learning process. (2) The developed learning innovation took the form of a supplementary curriculum activity package on local wisdom through an experiential learning process under the ****Chiang Rai Model****. The package consisted of five learning activities with a total learning duration of 15 hours, covering community identity and

history, agricultural and environmental wisdom, food wisdom and well-being, handicrafts and arts, and Lanna beliefs, rituals, and ways of life. The quality of the activity package, as evaluated by experts, was rated at the highest level. (3) The implementation results indicated that students' post-test achievement scores in local wisdom learning were significantly higher than their pre-test scores at the .001 level ($t = 16.278$, $p < .001$). In addition, students' local citizenship characteristics were rated at a high level overall ($\bar{x} = 3.57$, $SD = 0.22$). The highest mean score was found in creativity and responsibility toward the locality ($\bar{x} = 3.66$), followed by the continuation and extension of local wisdom ($\bar{x} = 3.58$) and participation in community conservation and development ($\bar{x} = 3.56$). These findings indicate that the developed learning innovation effectively enhanced students' local wisdom learning achievement and promoted local citizenship characteristics.

Keywords : Local Wisdom, Experiential Learning, Local Citizenship, Learning Innovation, Chiang Rai Secondary Educational Service Area Office

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อ	ข
Abstract	ค
สารบัญ	จ
สารบัญตาราง	ช
บทที่	
1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	5
สมมติฐานการวิจัย	5
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	7
ขอบเขตด้านระยะเวลา	7
นิยามศัพท์เฉพาะ	7
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	9
2 แนวคิด ทฤษฎี เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
แนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมการเรียนรู้	10
แนวคิดเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น	24
แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้เชิงประสบการณ์	32
แนวคิดเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองรักษัถิ่น	40
3 วิธีดำเนินการวิจัย	
วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล	45
การวิเคราะห์ข้อมูล	53

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	
ตอนที่ 1 ผลการศึกษาปัญหาและความต้องการด้านการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย	55
ตอนที่ 2 ผลการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักษ์ถิ่น	64
ตอนที่ 3 ผลการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักษ์ถิ่นสำหรับโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย	69
5 สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ	
สรุปผลการวิจัย	71
อภิปรายผล	74
ข้อเสนอแนะการนำผลการศึกษาไปใช้	84
ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป	85
บรรณานุกรม	86
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก แบบบันทึกการสนทนากลุ่ม (Focus Groups) เรื่องปัญหาและความต้องการด้านการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย	91
ภาคผนวก ข แบบประเมินความสอดคล้องของข้อคำถามแบบบันทึกการสนทนากลุ่ม (Focus Groups) นวัตกรรมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักษ์ถิ่นของนักเรียนในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย	106

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
ภาคผนวก ค คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักถิ่นของนักเรียนในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย	114
ประวัติผู้วิจัย	138

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นของนักเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน	69
2	ผลการประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักถิ่นของผู้เรียนหลังเข้าร่วม ชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิง ประสบการณ์	70

บทที่ 1

ที่มาและความสำคัญของการวิจัย

การเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นองค์ประกอบสำคัญในการพัฒนาเยาวชนให้มีความเข้าใจและตระหนักถึงคุณค่าแห่งรากเหง้าของตนเอง อันเป็นรากฐานสำคัญของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองรักถิ่น (Local Citizenship) โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงรายเป็นพื้นที่ที่มีศักยภาพสูงในการบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้ เนื่องจากเชียงรายเป็นจังหวัดที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม มีชนเผ่าและกลุ่มชาติพันธุ์ที่อาศัยอยู่ร่วมกันมาอย่างยาวนาน ทำให้มีมรดกทางภูมิปัญญาที่ทรงคุณค่า เช่น งานหัตถกรรมพื้นบ้าน ประเพณีพื้นเมือง การเกษตรแบบดั้งเดิมที่สะท้อนอัตลักษณ์ของท้องถิ่นและภูมิปัญญาด้านการเกษตรซึ่งสามารถนำมาเป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณค่าให้กับนักเรียน อย่างไรก็ตาม ปัจจุบันกระบวนการเรียนการสอนในโรงเรียนส่วนใหญ่ยังคงเน้นการเรียนรู้ตามหลักสูตรมาตรฐานระดับชาติเป็นหลัก และขาดแนวทางที่ชัดเจนในการบูรณาการองค์ความรู้จากชุมชนเข้าสู่ห้องเรียน (สุพัตรา และคณะ, 2562) อีกทั้งระบบการศึกษาในโรงเรียนส่วนใหญ่ยังมักเน้นการเรียนรู้ผ่านตำราและการท่องจำมากกว่าการลงมือปฏิบัติจริงทำให้ผู้เรียนขาดโอกาสในกาสัมผัสและซึมซับภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างแท้จริง (Kolb, 1984; Dewey, 1938 อ้างถึงใน นันทสาร สีสลับ และคณะ, 2541) ส่งผลให้ความเข้าใจและการนำองค์ความรู้จากภูมิปัญญาท้องถิ่นไปใช้ในชีวิตประจำวันยังคงอยู่ในระดับต่ำ ถึงแม้ว่าจะมีความพยายามในการบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้าสู่หลักสูตรการเรียนการสอน แต่กลับพบว่ายังขาดแนวทางที่เป็นระบบและขาดการมีส่วนร่วมของชุมชนท้องถิ่นอย่างแท้จริง (Smith, 2002 อ้างถึงใน นันทสาร สีสลับ และคณะ, 2541) แม้ว่าหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จะกำหนดให้สถานศึกษานำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาบูรณาการในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์และสามารถดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีคุณภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) แต่ในทางปฏิบัติพบว่าครูส่วนใหญ่ยังขาดความรู้ ความเข้าใจ และทักษะในการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาบูรณาการในการจัดการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากขาดการฝึกอบรมและเครื่องมือที่เหมาะสมในการประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในบริบทของการเรียนการสอนสอดคล้องกับงานวิจัยของพิชญา สุวรรณโน(2560) ที่ศึกษาเรื่องเทคนิคการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นของครูในโครงการผลิตครู พบว่า ครูในโครงการผลิตครูเพื่อพัฒนาท้องถิ่นมีความตระหนักถึงความสำคัญของการบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นในการจัดการเรียนการสอน แต่ยังขาดเทคนิคและกระบวนการที่

ชัดเจนในการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการเรียนการสอน ซึ่งส่งผลให้การจัดการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่นยังไม่สามารถดำเนินการได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การเรียนรู้ในห้องเรียนยังขาดกระบวนการเชื่อมโยงความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นกับการส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นพลเมืองรักถิ่นไม่ว่าจะเป็นความรักและภาคภูมิใจในท้องถิ่น การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมในท้องถิ่น การมีส่วนร่วมในกิจกรรมของชุมชนรวมไปถึงการส่งเสริมเศรษฐกิจและสังคมของท้องถิ่น แม้ว่าการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นจะมีศักยภาพในการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองรักถิ่นแต่การนำแนวคิดดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในหลักสูตรของโรงเรียนยังขาดแนวทางที่สามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้เข้ากับการพัฒนาคุณลักษณะของผู้เรียนในด้านความรับผิดชอบต่อสังคมการอนุรักษ์ทรัพยากรและการมีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชน(สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย, 2565)ซึ่งการเป็นพลเมืองรักถิ่นหมายความว่าบุคคลที่มีความรู้ ความเข้าใจ และความภาคภูมิใจในภูมิปัญญา วัฒนธรรมและทรัพยากรธรรมชาติของท้องถิ่น มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์ ส่งเสริม และพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน รวมทั้งมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาชุมชนและการพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนในท้องถิ่น (Banks, 2019; Dlamini, 2018) ซึ่งคุณลักษณะเช่นนี้สอดคล้องกับเป้าหมายของการจัดการศึกษาไทยในศตวรรษที่ 21 ที่มุ่งสร้างพลเมืองที่มีสมรรถนะในการดำรงชีวิต และเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2562) การส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักถิ่นมีความสำคัญในหลายมิติดังเช่น มิติการพัฒนาตัวตน (Identity Development) การที่เยาวชนมีความรู้และความเข้าใจในภูมิปัญญาท้องถิ่นจะช่วยสร้างความรู้สึกเป็นเจ้าของและอัตลักษณ์ที่แข็งแกร่ง (Berry, 2011; Hall, 2018) การศึกษาของ Ladson-Billings (2014) พบว่า การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับวัฒนธรรมท้องถิ่นช่วยเสริมสร้างความมั่นใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการสร้างอัตลักษณ์ที่มั่นคงและภาคภูมิใจ มิติการพัฒนาที่ยั่งยืน การเข้าใจและเห็นคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่นนำไปสู่ การอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม รวมถึงการสร้างสรรค์นวัตกรรมที่เหมาะสมกับบริบทของชุมชน อันเป็นรากฐานของการพัฒนาที่ยั่งยืนจากภายใน มิติการเป็นกำลังสำคัญในการขับเคลื่อนท้องถิ่น การมีพลเมืองที่มีความเข้าใจและพร้อมที่จะเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาถิ่นฐานตนเอง จะเป็นฟันเฟืองสำคัญในการขับเคลื่อนชุมชนให้ก้าวหน้าและรับมือกับความท้าทายได้อย่างมีประสิทธิภาพ และมิติการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาและการมีส่วนร่วมซึ่งพลเมืองรักถิ่นจะตระหนักถึงปัญหาในชุมชนและแสวงหาแนวทางในการพัฒนาด้วยตนเอง โดยอาศัยความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ และการทำงานร่วมกับผู้อื่น

นวัตกรรมการเรียนรู้ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) เป็นแนวทางที่สามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้ง และสามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ การเรียนรู้เชิงประสบการณ์มีรากฐานมาจากแนวคิดของ Kolb (1984) ซึ่งเสนอว่าการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพควรเป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องและบูรณาการประสบการณ์จริงเข้ากับการสะท้อนคิดและการปฏิบัติ โดยกระบวนการนี้ได้รับการยืนยันจากงานวิจัยหลายฉบับว่าส่งผลดีต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนในด้านความเข้าใจเชิงลึกและการพัฒนาทักษะที่สามารถนำไปใช้ได้จริง (อานันท์ และ คณะ, 2561; วราภรณ์, 2563) กระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ในบริบทของโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงรายสามารถดำเนินการได้ผ่านกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยตนเอง เช่น การเรียนรู้ผ่านการลงพื้นที่จริง (Field-Based Learning) การเรียนรู้จากปราชญ์ชาวบ้าน (Community-Based Learning) และการจัดทำโครงการที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น (Project-Based Learning) ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถซึมซับองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับชุมชนและพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ การสื่อสาร และการแก้ไขปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ (พิมพ์พิศา, 2564) จากการศึกษาของ สุรชัย (2561) พบว่าการบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมของตนเองและเกิดความตระหนักรู้ถึงบทบาทของตนเองในฐานะพลเมืองที่มีความรับผิดชอบต่อชุมชนและกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์จะช่วยเสริมสร้างทักษะความเป็นพลเมืองรักถิ่นที่มีความรู้ ความสามารถ มีคุณธรรมและจริยธรรม มีความรับผิดชอบ มีจิตสำนึกที่มีส่วนร่วมในการคิดการลงมือทำร่วมแก้ไขปัญหา ร่วมพัฒนาท้องถิ่นและรักษาภูมิปัญญาวัฒนธรรมของตนเอง (Torlang Municipality Office, 2020) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พิมพ์พิศา (2564) ที่ชี้ให้เห็นว่าเมื่อผู้เรียนได้มีโอกาสเรียนรู้จากประสบการณ์จริงผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับปราชญ์ชาวบ้านและชุมชน ผลลัพธ์ที่ได้คือการเพิ่มพูนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับรากเหง้าของตนเองและเกิดพฤติกรรมที่สะท้อนถึงการเป็นพลเมืองที่มีจิตสำนึกรักถิ่นมากขึ้น

กระบวนการส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักถิ่นสำหรับโรงเรียนในเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงรายนั้น ควรมุ่งเน้นไปที่การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างโรงเรียนกับชุมชน ผ่านกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีบทบาทในการพัฒนาชุมชนของตนเอง เช่น โครงการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมในท้องถิ่น กิจกรรมจิตอาสาเพื่อสังคม และเวทีเสวนาแลกเปลี่ยนองค์ความรู้กับคนในชุมชน กิจกรรมเหล่านี้ไม่เพียงช่วยให้ผู้เรียนมีความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาและความต้องการของชุมชน แต่ยังช่วยพัฒนาคุณลักษณะของพลเมืองที่มีความรับผิดชอบ มีความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น และมีความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนของตนเอง (วราภรณ์, 2563) อีกทั้งโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงรายเป็น

แหล่งเรียนรู้ที่มีศักยภาพสูงในการส่งเสริมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น เนื่องจากเชียงรายเป็นจังหวัดที่มีวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นอันหลากหลายแต่ปัจจุบันยังขาดแนวทางที่ชัดเจนในการส่งเสริมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นในหลักสูตรการศึกษาของโรงเรียน (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย, 2565)

ดังนั้น การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ จึงเป็นแนวทางสำคัญที่สามารถส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักถิ่นในกลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษาซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและการสร้างคนรุ่นใหม่ที่มีความภาคภูมิใจในท้องถิ่นและมีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชน นอกจากนี้นวัตกรรมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นยังตอบสนองต่อเป้าหมายของการศึกษาที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถทางวิชาการควบคู่ไปกับความตระหนักรู้ในบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของตนเองอีกทั้งยังช่วยให้โรงเรียนสามารถสร้างสรรค์หลักสูตรที่เชื่อมโยงกับชุมชนและสร้างคุณค่าทางสังคมให้แก่เยาวชนในท้องถิ่นได้อย่างยั่งยืน

4.วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาปัญหาและความต้องการด้านการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย
2. เพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักถิ่น สำหรับโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย
3. เพื่อศึกษาผลการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักถิ่น สำหรับโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย

5. สมมติฐานการวิจัย

1. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักถิ่น มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักถิ่น มีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักถิ่นอยู่ในระดับดี

6. ขอบเขตของวิจัย

6.1 ขอบเขตด้านพื้นที่

โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย จำนวน 4 โรงเรียน โดยใช้พื้นที่ชุมชน โดยรอบโรงเรียนในการกำหนดการเรียนรู้แบบบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

6.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา

ขอบเขตด้านเนื้อหา : ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เกี่ยวข้องกับที่มีความเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรมประเพณีท้องถิ่น การเกษตรพื้นบ้าน หัตถกรรมพื้นเมืองดนตรีพื้นถิ่น และการใช้ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

6.3 ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1) ประชากร

โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย จำนวน 41 โรงเรียน แยกเป็น ครู จำนวน 66 คน นักเรียน จำนวน 33,255 คน

2) กลุ่มตัวอย่าง

การเลือกกลุ่มตัวอย่าง โดยการคัดเลือกสถานศึกษาขนาดใหญ่พิเศษในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงรายที่มีขนาดใหญ่พิเศษ จำนวน 4 โรงเรียน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) คัดเลือกหน่วยวิเคราะห์ที่มีลักษณะเฉพาะตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์การเลือกไว้ว่าโรงเรียนที่จะเข้าร่วมจะต้องมีคุณสมบัติดังต่อไปนี้:

1. เป็นโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย (สพม.เชียงราย) และมีความสนใจในการเข้าร่วมโครงการ
2. เป็นโรงเรียนที่จัดอยู่ในประเภท โรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ ตามเกณฑ์การจำแนกขนาดของ สพฐ. (มีจำนวนนักเรียนตั้งแต่ 1,680 คนขึ้นไป)
3. มีความพร้อมด้านการบริหารจัดการเรียนรู้ และมีบริบทที่เอื้อต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น
4. มีความพร้อมทั้งด้านบุคลากร งบประมาณ และทรัพยากร ที่สามารถสนับสนุนการพัฒนาและการประเมินนวัตกรรมได้อย่างครอบคลุม
5. เป็นตัวแทนพื้นที่ที่มีความหลากหลายทางภูมิศาสตร์สามารถสะท้อนศักยภาพการขยายผลของนวัตกรรมในระดับโรงเรียนขนาดใหญ่ในพื้นที่อื่นได้

6. มีโครงสร้างการจัดการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น และสามารถบูรณาการการเรียนรู้เชิงประสบการณ์กับ ภูมิปัญญาท้องถิ่นได้อย่างเป็นระบบ

7. โรงเรียนตั้งอยู่ในพื้นที่ที่มีบริบทด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ชัดเจน สามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้หรือ บุคลากรภูมิปัญญาในชุมชน

8. มีประสบการณ์หรือแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่ง เอื้อต่อการศึกษาความต้องการและปัญหาของนวัตกรรมในบริบทจริงของโรงเรียน

รายชื่อโรงเรียนกลุ่มตัวอย่างที่เข้าเกณฑ์

1. โรงเรียนดำรงราษฎร์สงเคราะห์
2. โรงเรียนแม่สายประสิทธิ์ศาสตร์
3. โรงเรียนแม่จันวิทยาคม
4. โรงเรียนเทิงวิทยาคม

กลุ่มตัวอย่าง

1. ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โรงเรียนละ 2 คนรวม ทั้งหมดจำนวน 8 คน

2. นักเรียนโรงเรียนละ 30 คน รวมทั้งหมดจำนวน 120 คน

เกณฑ์การคัดเลือกการรับสมัครกลุ่มตัวอย่างมีองค์ประกอบดังนี้

1. เปิดรับสมัครนักเรียนที่สนใจเข้าร่วมกิจกรรมโรงเรียนละ 30 คน
2. นักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 6
3. มีภูมิหลังหรือความสนใจเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น / ชุมชน (ถ้ามี)เช่นเคยร่วมกิจกรรม หมู่บ้าน ชมรมท้องถิ่น หรือครอบครัวมีอาชีพเกี่ยวข้องกับชุมชน

กลุ่มตัวอย่างผู้ให้ข้อมูล ประชาชนท้องถิ่นที่เป็นตัวแทนของจังหวัดเชียงราย ใช้การเลือกแบบ เจาะจง (Purposive Sampling) จากเครือข่ายประชาชนชุมชนละ 2 คน รวม 8 คน

1. บุคคลที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น ด้านหัตถกรรม อาหารพื้นบ้าน สมุนไพร ดนตรีพื้นบ้าน ความเชื่อ วัฒนธรรม ฯลฯ
2. มีบทบาทในการถ่ายทอดความรู้หรือเป็นผู้นำชุมชนในด้านภูมิปัญญา
3. มีตำแหน่งในเครือข่ายประชาชนชุมชน หรือได้รับการยอมรับจากคนในพื้นที่
4. ประสบการณ์การทำงานร่วมกับโรงเรียนหรือชุมชน

6.4 ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

1. ตัวแปรต้น (Independent Variable) ได้แก่ ชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักษารักถิ่นของนักเรียนในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย

2. ตัวแปรตาม (Dependent Variables)

2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นของผู้เรียน

2.2 คุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักษารักถิ่นของผู้เรียน

7. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสนทนากลุ่ม เรื่อง ปัญหาและความต้องการด้านการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย

2. ชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักษารักถิ่นของนักเรียนในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย

3. แบบประเมินคุณภาพชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักษารักถิ่น

4. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น

5. แบบประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักษารักถิ่น

8. ขอบเขตด้านระยะเวลา

1 ปีการศึกษา 2568 เดือนพฤษภาคม 2568- เดือนพฤษภาคม 2569

9. นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ภูมิปัญญาท้องถิ่น หมายถึง องค์ความรู้ ความคิด ความเชื่อ ทักษะ และวิถีปฏิบัติที่เกิดจากการสั่งสอนและถ่ายทอดของคนในชุมชนผ่านกระบวนการเรียนรู้ทางสังคมและวัฒนธรรม จนกลายเป็นอัตลักษณ์ของท้องถิ่น ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ครอบคลุมภูมิปัญญาท้องถิ่นจังหวัดเชียงราย ได้แก่ ประวัติศาสตร์และอัตลักษณ์ชุมชน ภูมิปัญญาด้านเกษตรและสิ่งแวดล้อม ภูมิปัญญาด้านอาหารและสุขภาพ ภูมิปัญญาด้านหัตถกรรมและศิลปกรรม ตลอดจนความเชื่อ พิธีกรรม และวิถีชีวิตล้านนา

2. การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้จากการลงมือปฏิบัติ การเผชิญประสบการณ์จริง การสะท้อนคิด การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการประยุกต์ใช้ความรู้

ตามแนวคิดของ Kolb (1984) โดยในการวิจัยครั้งนี้ใช้กระบวนการเรียนรู้ตามรูปแบบ Chiang Rai Model ซึ่งประกอบด้วย การสำรวจเรียนรู้จากชุมชน การสะท้อนคิด การสร้างสรรค์องค์ความรู้ และการลงมือปฏิบัติเพื่อพัฒนาท้องถิ่น

3. นวัตกรรมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น หมายถึง ชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น โดยบูรณาการองค์ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นกับกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นและคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักถิ่นของนักเรียน ประกอบด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 5 กิจกรรม รวมเวลาเรียนรู้ 15 ชั่วโมง

4. Chiang Rai Model หมายถึง รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นจากแนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ โดยประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 Explore การสำรวจและเรียนรู้จากชุมชน ขั้นตอนที่ 2 Reflect การสะท้อนคิดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ขั้นตอนที่ 3 Create การสร้างสรรค์องค์ความรู้และชิ้นงาน ขั้นตอนที่ 4 Act การลงมือปฏิบัติและพัฒนาท้องถิ่น

5. ความเป็นพลเมืองรักถิ่น หมายถึง คุณลักษณะของผู้เรียนที่แสดงออกถึงความตระหนักรู้ เห็นคุณค่า ภาคภูมิใจ และมีความรับผิดชอบต่อท้องถิ่นของตน พร้อมทั้งมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ สืบสาน และพัฒนาภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างสร้างสรรค์

6. คุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักถิ่น หมายถึง พฤติกรรมและคุณลักษณะที่ผู้เรียนแสดงออก ภายหลังเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งประเมินจากองค์ประกอบ 5 ด้าน ได้แก่ การตระหนักรู้และเห็นคุณค่าภูมิปัญญาท้องถิ่น จิตสำนึกและความภาคภูมิใจในท้องถิ่น การมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และพัฒนาชุมชน การสืบสานและต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น และการริเริ่มสร้างสรรค์และความรับผิดชอบต่อท้องถิ่น

7. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น หมายถึง ระดับความรู้ ความเข้าใจ และความสามารถของผู้เรียนเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นจังหวัดเชียงราย ซึ่งวัดจากคะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

8. ชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่น หมายถึง สื่อและกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเพื่อใช้เสริมการจัดการเรียนรู้ในสถานศึกษา โดยมุ่งให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริงและการมีส่วนร่วมกับชุมชน ผ่านกิจกรรมด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นของจังหวัดเชียงราย

9. ผู้เชี่ยวชาญและปราชญ์ชุมชน หมายถึง บุคคลที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญ และประสบการณ์เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นจังหวัดเชียงราย ซึ่งได้รับการยอมรับจากชุมชน และเข้าร่วมให้ข้อมูลในการศึกษาปัญหา ความต้องการ และการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ในการวิจัยครั้งนี้

10. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ข้อมูลเกี่ยวกับสภาพปัญหา ความต้องการ และแนวทางการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย ซึ่งสามารถใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นให้สอดคล้องกับบริบทของสถานศึกษาและชุมชน

2. ได้ชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักถิ่น สำหรับนักเรียนในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย ที่ผ่านการพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพตามหลักวิชาการ สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. ได้ข้อมูลเชิงประจักษ์เกี่ยวกับผลการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ที่สามารถส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นและพัฒนาคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักถิ่นของผู้เรียน ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการขยายผลและพัฒนาการจัดการศึกษาในบริบทท้องถิ่นต่อไป

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และเอกสารที่เกี่ยวข้องงานวิจัย

งานวิจัยเรื่อง นวัตกรรมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักถิ่น สำหรับโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เชียงราย มีแนวคิด ทฤษฎีและเอกสารที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมการเรียนรู้
2. แนวคิดเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น
3. แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้เชิงประสบการณ์
4. แนวคิดเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองรักถิ่น

1.แนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมการเรียนรู้

นวัตกรรมการเรียนรู้เป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนาการศึกษาให้มีความทันสมัย สร้างสรรค์ และส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของการศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งเป็นองค์ความรู้ที่มีคุณค่าและสะท้อนถึงอัตลักษณ์ของชุมชนการบูรณาการนวัตกรรมการเรียนรู้เข้ากับ กระบวนการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ได้อย่างลึกซึ้งและมีความหมายมากขึ้น ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่กระตุ้นการคิดวิเคราะห์ การลงมือปฏิบัติจริง และการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และเกิดความตระหนักในคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีต่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน ดังนั้น แนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมการเรียนรู้จึงเป็นองค์ประกอบสำคัญของงานวิจัยนี้ เพื่อพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและสามารถส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักถิ่นให้แก่ผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ แนวคิดนี้มีรายละเอียดที่สำคัญดังนี้

นวัตกรรมการเรียนรู้ หมายถึงการพัฒนารูปแบบ กระบวนการ หรือเครื่องมือทางการศึกษา เพื่อให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยอาศัยเทคโนโลยี วิธีการสอนใหม่ ๆ และการออกแบบหลักสูตรที่ตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนและบริบทของสังคม (Fullan, 2007)

1.1 ความหมายของนวัตกรรม

จากการศึกษาเกี่ยวกับความหมายของคำว่า “นวัตกรรม” ได้มีนักวิชาการได้ให้ความหมายไว้ดังนี้

กิดานันท์ มลิทอง (2548 : 17) ได้ให้ความหมายของนวัตกรรมทางการศึกษาว่า หมายถึง นวัตกรรมที่ช่วยให้การศึกษาและการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น ผู้เรียนสามารถเกิดการเรียนรู้ได้

อย่างรวดเร็วมีประสิทธิภาพสูงกว่าเดิม เกิดแรงจูงใจในการเรียนด้วยนวัตกรรมเหล่านั้น ทั้งยังประหยัดเวลาในการเรียนได้อีกด้วย

กิริติ ยศยิ่งยง (2552: 12) ได้ให้ความหมายว่านวัตกรรม เป็นกระบวนการสร้างสรรค์คิดค้น พัฒนา สามารถนำไปปฏิบัติจริง และมีการเผยแพร่ออกสู่ชุมชน ในลักษณะเป็นของใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อน หรือของเก่าที่มีอยู่แต่เดิมแต่ได้รับการปรับปรุงเสริมแต่งพัฒนาขึ้นใหม่ให้มีมูลค่าทางเศรษฐกิจ

สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ (2010) นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน หมายถึง วิธีการคิดในสิ่งใหม่ ๆ รวมไปถึงสื่อในการเรียนการสอนที่ครูไม่เคยได้ใช้มาก่อน หรือดัดแปลงจากของเดิมที่มีอยู่แล้วให้เกิดความทันสมัยในการจัดการเรียนการสอนให้เกิดประสิทธิภาพ และบรรลุวัตถุประสงค์ สามารถที่จะตอบสนองการเรียนรู้เป็นรายบุคคล การเรียนแบบมีส่วนร่วม การสอนแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง การเรียนรู้โดยการแก้ปัญหา โดยใช้วิธีการและเทคโนโลยีใหม่ ๆ เข้ามาจัดการเรียนการสอน และนวัตกรรมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

นวัตกรรม หรือนวัตกรรม ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 แปลว่า “การก่อสร้าง” วงการศึกษานำคำนี้มาใช้ในความหมายของ “การทำขึ้นใหม่” หรือ “สิ่งที่ทำขึ้นใหม่” ซึ่งได้แก่ แนวคิด แนวทาง ระบบ รูปแบบ วิธีการ กระบวนการ สื่อและเทคนิคต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาซึ่งได้รับการคิดค้นและจัดทำขึ้นใหม่เพื่อช่วยแก้ปัญหาต่าง ๆ ทางการศึกษาเนื่องจากสรรพสิ่งทั้งหลายในโลกนี้มีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอเป็นธรรมดาธรรมชาติ การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในจุดใดจุดหนึ่งย่อมมีผลกระทบต่อจุดอื่น ๆ ที่เชื่อมโยงกัน การเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคม เศรษฐกิจ การเมือง และวัฒนธรรม ย่อมส่งผลต่อการศึกษาอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ การศึกษาจำเป็นต้องปฏิรูปปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับสภาพของปัญหาและความต้องการ มนุษย์จำเป็นต้องดิ้นรนแสวงหาแนวคิด แนวทาง และวิธีการใหม่ ๆ เพื่อช่วยให้สภาพปัญหานั้นหมดไปและทำให้เกิดสภาพที่ต้องการขึ้น ศักยภาพของมนุษย์นั้นดูเหมือนจะไม่มีที่สิ้นสุด สิ่งใหม่ ๆ ความคิดใหม่ ๆ จึงเกิดขึ้นตลอดเวลา

นวัตกรรมเป็นสิ่งที่ทำขึ้น ซึ่งอาจจะอยู่ในรูปของความคิดหรือการกระทำหรือสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ ดังนั้น นวัตกรรมด้านการเรียนการสอนจึงอาจจะมีลักษณะเป็นแนวคิด หรือวิธีการ หรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ ที่สามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน อย่างไรก็ตาม “ความใหม่” มิใช่เป็นคุณสมบัติประการ

เดียวของนวัตกรรม ถ้าเป็นเช่นนั้น ของทุกอย่างที่เข้ามาใหม่ ๆ ก็จะเป็นนวัตกรรมทั้งสิ้น นวัตกรรมไม่ว่าจะเป็นด้านใด จะต้องมีความสมบัติที่สำคัญดังนี้

- (1) เป็นสิ่งใหม่ทั้งหมดหรือใหม่เพียงบางส่วน
- (2) เป็นสิ่งใหม่ที่ยังไม่เคยมีการนำมาใช้ในที่นั้น กล่าวคือ เป็นสิ่งใหม่ในบริบทหนึ่ง แต่อาจเป็นของเก่าในอีกบริบทหนึ่ง ได้แก่ การนำสิ่งที่ใช้หรือปฏิบัติกันในสังคมหนึ่งมาปรับใช้ไปอีกสังคมหนึ่ง นับเป็นนวัตกรรมในสังคมนั้น
- (3) เป็นสิ่งใหม่ในช่วงเวลาหนึ่ง แต่อาจเป็นของเก่าในอีกช่วงเวลาหนึ่ง เช่น อาจเป็นสิ่งที่เคยปฏิบัติมาแล้ว แต่ไม่ได้ผล เนื่องจากขาดปัจจัยสนับสนุน ต่อมาเมื่อปัจจัยและสถานการณ์อำนวย จึงนำมาเผยแพร่และทดลองใช้ใหม่ ถือว่าเป็นนวัตกรรมได้
- (4) เป็นสิ่งใหม่ที่กำลังอยู่ในกระบวนการพิสูจน์ทดสอบว่าจะใช้ได้ผลมากน้อยเพียงใดในบริบทนั้น
- (5) เป็นสิ่งใหม่ที่ได้รับการยอมรับนำไปใช้แต่ยังไม่เป็นส่วนหนึ่งของระบบงานปกติหากการยอมรับนำไปใช้นั้น ได้กลายเป็นการใช้อย่างเป็นปกติในระบบงานของที่นั้นแล้ว ก็ไม่ถือว่าเป็นนวัตกรรมอีกต่อไป
- (6) เป็นสิ่งใหม่ที่ได้รับการยอมรับนำไปใช้บ้างแล้ว แต่ยังไม่แพร่หลาย คือ ยังไม่เป็นที่รู้จักกันอย่างกว้างขวาง

โดยสรุป นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน หมายถึง การพัฒนาและนำแนวทางใหม่ ๆ มาใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้ โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและสามารถนำความรู้ไปใช้ได้จริง

1.2 ลักษณะของนวัตกรรม

ทางการเรียนการสอนก็เช่นเดียวกับด้านอื่น ๆ ที่ต้องประสบกับการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอซึ่ง ทิศนา ขัมมณี (2545 : 417) ได้สรุปไว้ว่า สภาพของการเรียนการสอนเริ่มจากครูเป็นศูนย์กลาง หรือนั่นที่ตัวครูและการสอนของครู (teaching) ต่อมาจึงได้ขยายขอบเขตไปถึงการเรียนรู้ของผู้เรียนด้วย การให้การศึกษาแก่ผู้เรียนเริ่มคำนึงถึงการเรียนรู้ของผู้เรียนและการสอนของครูควบคู่กันไป จึงทำให้เกิดคำว่า การเรียนการสอน (instruction) ขึ้น เมื่อแนวคิดนี้เริ่มได้รับการยอมรับ นวัตกรรมต่าง ๆ ก็เกิดขึ้นตามมา

จำนวนมาก เพื่อช่วยให้แนวคิดนั้นสามารถนำไปปฏิบัติจริงได้ นวัตกรรมใช้เวลาหลายปีกว่าจะได้รับการยอมรับและบางนวัตกรรมไม่ได้รับการยอมรับเลยก็มี นอกจากนั้นมีบางนวัตกรรมไม่ได้รับความนิยม ก็จะค่อย ๆ สูญหายไป การที่นวัตกรรมใด ๆ ก็ตามจะได้รับความสนใจ และยอมรับนำไปใช้อย่างกว้างขวางเพียงใดนั้น ย่อมขึ้นกับคุณสมบัติหรือลักษณะของนวัตกรรมนั้น รวมทั้งรูปแบบหรือลักษณะของการเผยแพร่ นวัตกรรมนั้น

นวัตกรรมที่มักได้รับความสนใจและยอมรับนำไปใช้อย่างกว้างขวางโดยทั่วไปมีลักษณะดังนี้

(1) เป็นนวัตกรรมที่ไม่ซับซ้อนและยากจนเกินไป ความง่ายของนวัตกรรมมีอิทธิพลอย่างมากต่อการยอมรับนำไปใช้ หากนวัตกรรมนั้นมีลักษณะที่ผู้ใช้เข้าใจได้ง่าย ใช้ได้สะดวก การยอมรับนำไปใช้ก็มักเกิดขึ้นได้ง่าย ไม่ต้องใช้เวลาในการเผยแพร่มากนัก

(2) เป็นนวัตกรรมที่ไม่เสียค่าใช้จ่ายจนเกินไป นวัตกรรมที่จำเป็นต้องใช้วัสดุอุปกรณ์และการบำรุงรักษาที่มีค่าใช้จ่ายสูงย่อมได้รับการยอมรับและนำไปใช้น้อยกว่านวัตกรรมที่มีค่าใช้จ่ายถูกกว่า เนื่องจากผู้ใช้จำนวนมากมีข้อจำกัดด้านงบประมาณ แม้จะมีความต้องการใช้แต่ขาดงบประมาณ ก็ไม่สามารถใช้ได้

(3) เป็นนวัตกรรมที่สำเร็จรูป นวัตกรรมที่อำนวยความสะดวกในการใช้ มักได้รับการยอมรับและนำไปใช้มากกว่านวัตกรรมที่ผู้ใช้จะต้องนำไปจัดทำเพิ่มเติมซึ่งผู้ใช้จะต้องใช้เวลาจัดเตรียมเพิ่มขึ้น

(4) เป็นนวัตกรรมที่ไม่กระทบกระเทือนต่อบริบทเดิมมากนัก นวัตกรรมที่มีผลกระทบต่อบริบทเดิมมาก จำเป็นต้องปรับหรือเปลี่ยนแปลงบริบทเดิมมาก การนำไปใช้ย่อมยากกว่านวัตกรรมที่ไม่มีผลกระทบต่อบริบทเดิมมากนัก

(5) เป็นนวัตกรรมที่มีคนเกี่ยวข้องไม่มากนัก นวัตกรรมใดที่ต้องอาศัยคนหลายกลุ่มเข้ามาช่วยเหลือเกี่ยวข้องด้วย ทำให้ผู้ใช้ต้องประสานงานหลายฝ่าย การใช้ที่ขึ้นกับคนหลายฝ่ายย่อมทำให้เกิดความไม่สะดวกในการใช้ จึงทำให้การยอมรับหรือการใช้นวัตกรรมนั้นยากขึ้น

(6) เป็นนวัตกรรมที่ให้ผลชัดเจน นวัตกรรมที่ส่งผลเป็นรูปธรรมเห็นได้ชัดเจน มักได้รับการยอมรับสูงกว่านวัตกรรมที่ให้ผลไม่ชัดเจน

นวัตกรรมทางด้านการเรียนการสอน ควรมีคุณลักษณะซึ่งพอสรุปได้ดังต่อไปนี้ (สุคนธ์ สินธพานนท์, 2553 : 8 – 9)

(1) เป็นสิ่งใหม่เกี่ยวกับการเรียนการสอนทั้งหมด เช่น วิธีสอนใหม่ๆ สื่อการสอนใหม่ ซึ่งไม่เคยมีใครทำมาก่อน

(2) เป็นสิ่งใหม่เพียงบางส่วน เช่น มีการผลิตชุดการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ แต่ยังคงมีรูปแบบเดิมเป็นหลักอยู่ ตัวอย่างเช่น มีบัตรเนื้อหา บัตรความรู้ บัตรทดสอบ แต่มีการเพิ่มบัตรฝึกทักษะความคิด บัตรงานสำหรับผู้เรียน เป็นต้น

(3) เป็นสิ่งใหม่ที่ยังอยู่ในกระบวนการทดลองว่าจะมีประสิทธิภาพในการนำไปใช้มากน้อยเพียงไร เช่น การนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงบูรณาการเข้าไปในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนทุกรายวิชา

(4) เป็นสิ่งใหม่ที่ได้รับการยอมรับและนำไปใช้บ้างแล้วแต่ยังไม่แพร่หลาย เช่น แหล่งการเรียนรู้ท้องถิ่น มีวนอุทยานแห่งชาติอยู่ในท้องถิ่นนั้น แต่งเนื่องจากมีอุปสรรคเกี่ยวกับเดินทางจึงยังไม่เป็นที่นิยมของสถานศึกษาต่างๆ

(5) เป็นสิ่งที่เคยปฏิบัติมาแล้วครั้งหนึ่งแต่ไม่ค่อยได้ผลเนื่องจากขาดปัจจัยสนับสนุน ต่อมาได้นำมาปรับปรุงใหม่ทดลองใช้และเผยแพร่จัดเป็นนวัตกรรมได้

ลักษณะของนวัตกรรมรูปแบบนวัตกรรมรูปแบบจึงมีลักษณะสำคัญ

1) รูปแบบเชิงบรรยาย เป็นการนำเสนอรูปแบบโดยการบรรยาย หรืออธิบาย กระบวนการเชิงแนวความคิดหลักการ ตัวแปร และมีคำอธิบายถึงปรากฏการณ์ กระบวนการตาม ขั้นตอนต่าง ๆ ด้วยคำบรรยายความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิด หลักการหรือตัวแปรเหล่านั้น รูปแบบจะช่วยให้การอธิบายการบรรยายมีความสะดวกและมีความชัดเจนมากขึ้น

2) รูปแบบเชิงรูปภาพ เป็นการนำเสนอโดยใช้รูปภาพ แผนภูมิหรือสัญลักษณ์ จำลองแสดงถึงแนวความคิดหลักการ หรือตัวแปร ที่กำหนดขึ้นตามกระบวนการจนครบถ้วน แล้ว ลากเส้นโยงความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิด หลักการหรือตัวแปรเหล่านั้นอย่างเป็นระบบจนครบ กระบวนการ ซึ่งรูปแบบประเภทนี้เป็นที่นิยมมาก

3) รูปแบบเชิงคณิตศาสตร์เป็นการนำเสนอโดยใช้สัญลักษณ์แทนความคิด หลักการ หรือตัวแปร และใช้ฟังก์ชันคณิตศาสตร์เชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด หลักการ หรือตัวแปรที่เกี่ยวข้องเหล่านั้นได้มีผู้ให้นิยามความหมายรูปแบบ (Model) และทฤษฎีของการ ประเมินไว้หลายท่าน ซึ่งจะ

แตกต่างกันไป ตามวัตถุประสงค์ของการใช้งาน รวมถึงการมีจุดเด่นจุด ด้อยและข้อจำกัดของการนำ ไปใช้ที่ไม่เหมือนกันสามารถสรุปรูปแบบของการประเมินผลได้ดังนี้ (เยาวดี ราชชัยกุล วิบูลย์ศรี, 2546)

โดยสรุป นวัตกรรมด้านการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพมีลักษณะที่สำคัญ ความเรียบง่ายและความสะดวกในการนำไปใช้ นวัตกรรมที่ดีไม่จำเป็นต้องซับซ้อน แต่ควรมีโครงสร้างที่เข้าใจง่าย ครูและ ผู้เรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้โดยไม่ต้องมีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านมากนัก นอกจากนี้ ควรเป็น นวัตกรรมที่ ไม่ก่อให้เกิดค่าใช้จ่ายสูง โดยใช้ทรัพยากรที่มีอยู่แล้วให้เกิดประโยชน์สูงสุด ลดภาระด้าน งบประมาณและสามารถขยายผลไปยังโรงเรียนหรือสถานศึกษาต่าง ๆ ได้ง่าย

1.3 องค์ประกอบของนวัตกรรมการเรียนรู้

1.1 การบูรณาการเทคโนโลยีทางการศึกษา หมายถึง ใช้สื่อดิจิทัล แพลตฟอร์มออนไลน์ หรือ ปัญญาประดิษฐ์เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้

1.2 การเรียนรู้ที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง หมายถึง ออกแบบหลักสูตรและกิจกรรมการเรียนรู้ ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน

1.3 การเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อสังคมและชุมชน หมายถึง เน้นให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ พัฒนาสังคมได้จริง

1.4 การเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นและหลากหลาย หมายถึง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ผ่าน ช่องทางต่าง ๆ เช่น การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) หรือการเรียนรู้ออนไลน์

ตัวอย่างการนำไปใช้ในบริบทของภูมิปัญญาท้องถิ่น

- การใช้สื่อมัลติมีเดีย เพื่อบันทึกและเผยแพร่เรื่องราวเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น
- การพัฒนาเกมการศึกษา ที่ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจวัฒนธรรมของชุมชน
- การใช้แอปพลิเคชันเพื่อเชื่อมโยงองค์ความรู้ท้องถิ่นกับการเรียนรู้ในห้องเรียน

1.4 ระดับการยอมรับนวัตกรรม

เนื่องจากนวัตกรรมมีคุณสมบัติและลักษณะหลากหลายแตกต่างกันไปจึงทำให้เกิดการยอมรับ นวัตกรรมนั้นมากน้อยในระดับที่แตกต่างกันไปด้วย โดยทั่วไป การยอมรับนวัตกรรมนั้นมีอยู่ 5 ระดับ คือ (Shoemaker อ้างถึงใน สำลี ทองจิ๋ว, 2526 : 33-41)

(1) ระดับการรับรู้ เป็นการยอมรับในระดับต้น คือ ยอมรับรู้อย่างคร่าว ๆ หรืออย่างผิวเผินในนวัตกรรมนั้น

(2) ระดับการสนใจ เป็นการยอมรับในระดับที่มากขึ้นกว่าระดับแรก คือ รับรู้และเริ่มให้ความสนใจในนวัตกรรมนั้น ซึ่งอาจจะเนื่องมาจากนวัตกรรมนั้นสอดคล้องกับปัญหาและความต้องการของตน หรือได้เห็นคุณค่าของนวัตกรรมนั้น ผู้ที่มีการยอมรับในระดับนี้จะแสดงความสนใจ ซักถามถึงรายละเอียดต่าง ๆ ของนวัตกรรมนั้น

(3) ระดับการเข้าใจ เป็นการยอมรับในระดับที่สูงขึ้นกว่าการให้ความสนใจ ผู้ที่มีการยอมรับในระดับนี้จะมีการคิดไตร่ตรองถึงผลดี ผลเสีย และความเป็นไปได้ในการนำนวัตกรรมไปใช้

(4) ระดับการทดลองใช้ เป็นการตัดสินใจที่จะนำนวัตกรรมนั้นไปใช้โดยการทดลองใช้ในขอบเขตจำกัด เพื่อที่จะดูว่าจะสามารถใช้ได้จริงและได้ผลจริงมากน้อยเพียงใด

(5) ระดับการใช้นวัตกรรม เป็นการยอมรับในระดับสูงสุด กล่าวคือ หลังจากการทดลองใช้แล้วพบว่านวัตกรรม บางนวัตกรรมได้รับการยอมรับในระดับสูงสุด คือ การนำไปใช้จริงอย่างต่อเนื่อง

1.5 ประเภทของนวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

นวัตกรรมด้านการเรียนการสอนที่นำมาใช้ในการแก้ปัญหาและปรับปรุงคุณภาพการจัดการเรียนการสอนอาจแบ่งประเภทได้หลายแนวทาง เช่น

การแบ่งประเภทตามลักษณะหรือวิธีสอน ได้แก่

- 1) วิธีสอนที่เน้นผู้สอนมีบทบาทในขณะจัดการเรียนรู้
- 2) วิธีสอนที่เน้นผู้เรียนมีบทบาทในขณะจัดการเรียนรู้
- 3) วิธีสอนที่เน้นสื่อมีบทบาทในขณะจัดการเรียนรู้

การแบ่งประเภทตามรูปแบบการสอนหรือวัตถุประสงค์ของการใช้นวัตกรรม ได้แก่

- 1) รูปแบบการสอนเพื่อพัฒนาความรู้ความคิด
- 2) รูปแบบการสอนเพื่อพัฒนาทักษะ
- 3) รูปแบบการสอนเพื่อพัฒนาเจตคติ

นวัตกรรมด้านการเรียนการสอนที่แบ่งประเภทตามลักษณะและวิธีสอนมีสาระสังเขป ดังนี้ (สิริวรรณ ศรีพหล. 2550 : 2 – 3)

1. วิธีสอนที่เน้นผู้สอนมีบทบาทในขณะจัดการเรียนรู้ เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนเป็นผู้วางแผนการจัดการเรียนการสอน และเป็นผู้นำในขณะที่มีการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอน วิธีสอนที่นิยมนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน เช่น วิธีสอนโดยใช้การบรรยาย วิธีสอนโดยใช้การสาธิต หรือ วิธีสอนโดยใช้การทดลอง เป็นต้น

2. วิธีสอนที่เน้นผู้เรียนมีบทบาทในขณะจัดการเรียนรู้ เป็นวิธีสอนที่ผู้เรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยตนเอง โดยมีผู้สอนเป็นผู้ให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ และสนับสนุนในการปฏิบัติกิจกรรมอย่างทั่วถึง วิธีสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทในการเรียนรู้ที่สำคัญ ได้แก่ วิธีสอนโดยการอภิปราย วิธีสอนโดยการแก้ปัญหา วิธีสอนโดยใช้การสืบสวนสอบสวน วิธีสอนโดยใช้การแสดงละคร และการแสดงบทบาทสมมติ วิธีสอนโดยใช้กรณีตัวอย่าง เกมและสถานการณ์จำลอง และวิธีสอนโดยใช้การศึกษานอกสถานที่ เป็นต้น

3. วิธีสอนที่เน้นสื่อมีบทบาทในขณะจัดการเรียนรู้ เป็นวิธีสอนที่ใช้สื่อประกอบการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างเป็นรูปธรรมโดยมุ่งเน้นการใช้สื่อที่ให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง วิธีสอนที่สื่อมีบทบาทในขณะจัดการเรียนรู้ที่สำคัญ ได้แก่ วิธีสอนโดยใช้ศูนย์การเรียนรู้ วิธีสอนโดยใช้ชุดการสอน วิธีสอนโดยใช้สื่อเทคโนโลยี เช่น โทรทัศน์ วิทยุทัศน์ คอมพิวเตอร์ เป็นต้น

นวัตกรรมที่แบ่งประเภทตามรูปแบบการสอนหรือวัตถุประสงค์ของการใช้นวัตกรรมมีสาระสังเขปดังนี้

1. รูปแบบการสอนเพื่อพัฒนาความรู้ความคิด เป็นรูปแบบการสอนที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาความคิดในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การตีความ การคิดแบบอุปนัย การคิดแบบนิรนัย และการสืบสวนสอบสวน เป็นต้น

2. รูปแบบการสอนเพื่อพัฒนาทักษะ เป็นรูปแบบการสอนโดยมุ่งเน้นการพัฒนาเพื่อให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้ และเกิดความชำนาญในการปฏิบัติงานด้านใดด้านหนึ่ง ตามจุดประสงค์การเรียนรู้ มีการฝึกฝนหรือการทำซ้ำบ่อยครั้งจนผู้เรียนเกิดความรู้และสามารถทำได้ด้วยตนเอง วิธีสอนเพื่อพัฒนาทักษะ เช่น การสาธิต การปฏิบัติทดลอง การสร้างสถานการณ์จำลอง การแสดงนันทนาการ การสอนแบบมุ่งประสบการณ์ทางภาษา เป็นต้น

3. รูปแบบการสอนเพื่อพัฒนาเจตคติ เป็นรูปแบบการสอนโดยมุ่งเน้นการพัฒนาในด้านความรู้สึกนึกคิด หรือ ค่านิยมของผู้เรียน ซึ่งกำหนดวัดได้ด้วยการแสดงออกเป็นพฤติกรรมหรือการกระทำที่เป็นลักษณะนิสัยหรือการแสดงความคิดเห็น ความสนใจของผู้เรียน วิธีสอนเพื่อพัฒนาเจตคติได้แก่ วิธีสอนโดยใช้แนวพุทธวิธี เช่น วิธีสอนแบบไตรสิกขา วิธีสอนแบบธรรมสากัจฉา วิธีสอนแบบปุจฉาวิสัชนา วิธีสอนแบบเบญจขันธ์ การจัดกิจกรรมสร้างเสริมเจตคติ หรือการปรับพฤติกรรม เป็นต้น

กิดานันท์ มลิทอง (2548 : 17) กล่าวว่า ประเภทของนวัตกรรมทางการศึกษา ได้แก่

(1) บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในลักษณะสื่อหลายมิติบรรจุลงแผ่นซีดี/ดีวีดี หรือนาเสนอบนเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ต

(2) การใช้เครื่องวิซวลไลเซอร์ (visualizer) เพื่อเสนอเนื้อหาบทเรียนจากสิ่งพิมพ์และแผ่นโปร่งใส แทนการใช้เครื่องฉายภาพทึบแสงและเครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ ทั้งยังสามารถใช้เป็นกล้องถ่ายภาพเคลื่อนไหวภายในห้องเรียนได้ด้วย

(3) การใช้เครื่องแอลซีดี (LCD) ถ่ายทอดเนื้อหาบทเรียนจากคอมพิวเตอร์ขึ้นจอภาพขนาดใหญ่ เพื่อให้สามารถเห็นได้อย่างทั่วถึงภายในห้อง

(4) อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาในลักษณะการสอนบนเว็บ การสืบค้นข้อมูล ฯลฯ

(5) การเรียนในลักษณะอีเลิร์นนิ่งแบบประสานเวลาและไม่ประสานเวลา

(6) ความเป็นจริงเสมือนเพื่อการศึกษาในการสำรวจ การสร้างและใช้โมเดลต้นแบบนามธรรม เช่น การจัดแปลนห้องในด้านสถาปัตยกรรม ฯลฯ

โดยสรุป การแบ่งประเภทของนวัตกรรมด้านการเรียนการสอนแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ คือ 1) แบ่งตามลักษณะหรือวิธีสอน 2) แบ่งตามรูปแบบการสอนหรือวัตถุประสงค์ของการใช้นวัตกรรม

1.6 กระบวนการพัฒนานวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

การพัฒนานวัตกรรมด้านการเรียนการสอนโดยทั่วไปนั้น มีกระบวนการหลัก ๆ ที่คล้ายคลึงกัน ดังนี้ (ทิสนา แคมมณี 2545 : 419-420)

1. การระบุปัญหา (problem) ความคิดในการพัฒนานวัตกรรมส่วนใหญ่จะเริ่มต้นที่การมองเห็นปัญหาในเรื่องนั้น และมีความต้องการจะแก้ไขปัญหาหนึ่งเพื่อให้เกิดสภาพการณ์หรือผลที่ดีขึ้น

2. การกำหนดจุดมุ่งหมาย (objective) เมื่อระบุปัญหาได้ชัดเจนแล้ว ขั้นตอนต่อไปก็คือการกำหนดจุดมุ่งหมายในการพัฒนานวัตกรรมว่า นวัตกรรมที่จะพัฒนานั้นควรมีคุณสมบัติหรือประสิทธิภาพอย่างไร และเพียงใด

3. การศึกษาข้อจำกัดต่าง ๆ (constraints) ก่อนที่จะมีการประดิษฐ์คิดค้นนวัตกรรมต่าง ๆ ขึ้นมา ผู้พัฒนาจำเป็นต้องศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะของปัญหาและข้อจำกัดต่าง ๆ ในบริบทที่จะใช้นวัตกรรมนั้น เพื่อประโยชน์ในการพัฒนานวัตกรรมให้สามารถใช้ได้จริง โดยสะดวกในบริบทนั้น

4. การประดิษฐ์คิดค้นนวัตกรรม (innovation) ได้แก่ การแสวงหาทางเลือกในการแก้ปัญหา ซึ่งต้องอาศัยความรู้ ประสบการณ์ ข้อมูล และความคิดสร้างสรรค์ของผู้ประดิษฐ์คิดค้น นวัตกรรมที่สร้างขึ้นอาจเป็นการนำของเก่ามาดัดแปลงหรือปรับปรุง เพื่อให้สามารถแก้ปัญหาและทำให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น หรืออาจเป็นการคิดค้นใหม่ทั้งหมดก็ได้ นวัตกรรมอาจอยู่ในรูปแบบต่าง ๆ กัน แล้วแต่ลักษณะของปัญหา และวัตถุประสงค์ของนวัตกรรมนั้น เช่น อาจมีลักษณะเป็นแนวความคิด หลักการ แนวทาง ระบบ รูปแบบ วิธีการ กระบวนการเทคนิค หรือสิ่งประดิษฐ์ และเทคโนโลยี เป็นต้น แต่ไม่ว่าจะอยู่ในรูปแบบใด นวัตกรรมจะต้องประกอบด้วยรายละเอียดเกี่ยวกับหลักสูตร วัตถุประสงค์ โครงสร้าง และรายละเอียดในการใช้นวัตกรรมนั้นให้ได้ผล

5. การทดลองใช้ (experimentation) เมื่อคิดค้นหรือประดิษฐ์นวัตกรรมได้แล้วขั้นตอนสำคัญและจำเป็นมากก็คือ การทดลองใช้นวัตกรรมนั้น ซึ่งประกอบด้วยการทดลองใช้การประเมินผล และการปรับปรุงแก้ไข การทดลองใช้เป็นการศึกษาเพื่อดูว่านวัตกรรมนั้นสามารถนำไปใช้ได้จริงและได้ผลเพียงใด ผลการทดลองใช้จะช่วยให้ผู้พัฒนารู้จุดที่ควรปรับปรุงและหาทางแก้ไขเพื่อให้ได้ผลตามต้องการ การทดลองใช้ในขั้นนี้ หากสามารถดำเนินการก่อนนออกเผยแพร่หลายครั้ง จนแน่ใจว่านวัตกรรมนั้นสามารถใช้ได้ผลจริง จะช่วยให้ใช้นวัตกรรมนั้นประสบความสำเร็จมากขึ้น

6. การเผยแพร่ (dissemination) เมื่อแน่ใจแล้วว่านวัตกรรมที่สร้างขึ้นมีคุณภาพและประสิทธิภาพตามที่ต้องการ นวัตกรรมนั้นก็พร้อมที่จะได้รับการเผยแพร่ให้เป็นที่รู้จักและยอมรับนำไปใช้กันอย่างแพร่หลาย รูปแบบการเผยแพร่ที่ได้รับความนิยมกันมากโดยทั่วไปมีอยู่ 4 รูปแบบคือ (สำลีทองธิว, 2541 : 99 – 146)

6.1 การเผยแพร่ที่อิงการใช้อำนาจสนับสนุนจากเบื้องสูง (Authority Innovation-Decision Model) เป็นการเผยแพร่โดยการชักจูงให้ผู้มีอำนาจในระดับดังสูงเห็นความสำคัญของการใช้นวัตกรรมนั้น และตัดสินใจสั่งการไปยังผู้ใช้ ซึ่งอยู่ในระดับล่างให้ใช้นวัตกรรมนั้น

6.2 การเผยแพร่แบบที่ใช้มนุษย์สัมพันธ์ (Human Interaction Model) เป็นการเผยแพร่โดยการชักจูงบุคคลที่จะใช้หรือเกี่ยวข้องกับการใช้นวัตกรรมนั้น โดยการให้ความรู้ ความเข้าใจ และให้ความช่วยเหลือในการทดลองใช้ ซึ่งต่อไปบุคคลนั้นจะสามารถตัดสินใจได้ว่า สมควรรับนวัตกรรมนั้นไว้ใช้ต่อไป หรือหยุดใช้นวัตกรรมนั้น

6.3 การเผยแพร่ใช้นวัตกรรม (User Participation Model) รูปแบบนี้เป็นการเผยแพร่ถึงตัวผู้ใช้นวัตกรรมโดยตรง ซึ่งจะเป็นกลุ่มประชากรที่ต่างจากข้อ 6.2 ซึ่งถือว่าเป็นผู้ยอมรับ (adopter) นวัตกรรมนั้น แต่ไม่ใช่ผู้ใช้นวัตกรรมนั้นโดยตรง เช่น นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน ผู้ยอมรับ (adopter) อาจเป็นศึกษานิเทศก์ หรือครูใหม่ ซึ่งเป็นผู้เกี่ยวข้อง ไม่ใช่ผู้ใช้โดยตรง ผู้ใช้นวัตกรรมด้านการเรียนการสอนโดยตรงคือครู รูปแบบการเผยแพร่ถึงผู้ใช้โดยตรงนี้ จะให้ผู้ใช้เป็นผู้ตัดสินใจในการที่จะยอมรับหรือไม่ยอมรับนวัตกรรมนั้น

6.4 การเผยแพร่แบบผสม (Eclectic Process of Change Model) การเผยแพร่แบบนี้เป็น การเผยแพร่ผ่านตัวกลาง ซึ่งก็คือผู้ทำหน้าที่เชื่อมระหว่างกลุ่มผู้ที่ต้องการเผยแพร่นวัตกรรมกับกลุ่มผู้ต้องการใช้นวัตกรรม ซึ่งตัวกลางเผยแพร่นวัตกรรมนั้น อาจจำเป็นต้องใช้วิธีการเผยแพร่ทั้ง 3 วิธีที่กล่าวข้างต้นผสมผสานกันไป

7. การยอมรับหรือต่อต้านนวัตกรรมนั้น เมื่อนวัตกรรมได้รับการเผยแพร่ผ่านไปในช่วงเวลาพอสมควร นวัตกรรมนั้นจะได้รับการพิสูจน์อย่างแท้จริงว่า ได้รับการยอมรับในระดับใด บางนวัตกรรมอาจได้รับการยอมรับถึงขั้นนำไปใช้อย่างแพร่หลายในระบบงานปกติซึ่งต่อไปจะเปลี่ยนสภาพจากนวัตกรรมเป็นวิธีการปฏิบัติโดยทั่วไป ซึ่งนับได้ว่าเป็นความสำเร็จอย่างสมบูรณ์แบบของนวัตกรรม ในขณะที่บางนวัตกรรมอาจได้รับการยอมรับนำไปใช้แต่ไม่แพร่หลายนัก บางนวัตกรรมอาจได้รับการนำไปใช้ระยะหนึ่งและเลิกไป บางนวัตกรรมอาจไม่ได้รับการนำไปใช้อย่างสมบูรณ์เต็มรูปแบบ และบางนวัตกรรมก็ตายไป เพราะไม่ได้รับการยอมรับนำไปใช้เลยก็มี ซึ่งก็คงต้องมีการเริ่มต้นใหม่ตั้งแต่ขั้นแรกเป็นต้นไป

โดยสรุป กระบวนการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนมี 7 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การระบุปัญหา 2) กำหนดจุดมุ่งหมาย 3) การศึกษาข้อจำกัดต่าง ๆ 4) การประดิษฐ์คิดค้นนวัตกรรม 5) การทดลองใช้ 6) การเผยแพร่ 7) การยอมรับหรือไม่ยอมรับ

นวัตกรรมการเรียนรู้ที่นำมาใช้นั้นต้องได้รับการพัฒนาขึ้นอย่างมีคุณภาพ มีประสิทธิภาพ และเหมาะสมสอดคล้องกับสถานการณ์ด้วย จึงจะเป็นผลดีต่อกระบวนการเรียนการสอน การสร้างหรือพัฒนานวัตกรรมขึ้นมาให้ผู้สอนต้องพิจารณาถึงลักษณะเฉพาะและคุณสมบัติของนวัตกรรมเสียก่อน เพื่อเป็นไปตามวัตถุประสงค์การสอน การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ให้มีคุณภาพควรมีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้ (กองวิจัยทางการศึกษา กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2545 : 49 – 59)

(1) สร้างกรอบแนวคิดในการพัฒนา การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ต้องสร้างกรอบแนวคิดเสียก่อน จากการพิจารณาองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรมการเรียนรู้ ได้แก่ ศึกษาหลักสูตร เนื้อหา และเนื้อเรื่องที่สอน ศึกษาจุดเด่นและจุดด้อยของเนื้อหาวิชา ศึกษาสภาพปัญหาการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและระดับความต้องการในขณะนั้น กำหนดแนวทางการพัฒนา และประเมินคุณภาพนวัตกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น

(2) วิเคราะห์หลักสูตร เมื่อได้กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรมแล้ว ต้องนำหลักสูตรมาวิเคราะห์หาองค์ประกอบ ได้แก่ วิเคราะห์โครงสร้างของเนื้อหา วิเคราะห์ความยาวนานของเวลาที่ใช้ วิเคราะห์ผู้เรียน

(3) กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ โดยพิจารณากำหนดวิธีการให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมที่แสดงถึงการเรียนรู้และระดับของพฤติกรรมที่ต้องการ ด้วยการจัดลำดับเนื้อหากำหนดเวลาการนำเสนอและกิจกรรม โดยแบ่งประเภทการเรียนรู้และระดับการเกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ ได้แก่ พุทธิพิสัย (Cognitive) คือ การรับข้อมูลและเนื้อหาความรู้จากสิ่งง่ายไปสู่สิ่งยากอันเป็นการพัฒนาสติปัญญาของมนุษย์ มี 6 ระดับ ทักษะพิสัย (Psycho-motor) คือ การเรียนรู้ที่แสดงออกในด้านทักษะและความสามารถทางด้านบังคับกลไกของร่างกายในการปฏิบัติงานต่างๆ มี 7 ระดับ จิตพิสัย (Affective) คือ การเรียนรู้ด้านทัศนคติ ความรู้สึก อารมณ์ มี 5 ระดับ

(4) กำหนดคุณลักษณะนวัตกรรมการเรียนรู้ โดยการนำเอาวัตถุประสงค์มาเป็นกรอบกำหนดคุณลักษณะ ได้แก่ พิจารณาคุณลักษณะของนวัตกรรมการเรียนรู้ด้านประเภทการใช้งาน พิจารณา

คุณลักษณะของนวัตกรรมการเรียนรู้ด้วยลำดับขั้นการเรียนรู้ พิจารณาคุณลักษณะของนวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อคัดเลือกรูปแบบให้สอดคล้องกับประเภทของลักษณะข้อมูลและประสิทธิภาพของการรับรู้ของผู้เรียน

(5) สำรวจทรัพยากรการพัฒนานวัตกรรม โดยสำรวจทรัพยากรที่จำเป็น ได้แก่ สำรวจบุคลากรสำรวจเครื่องมือ วัสดุ และอุปกรณ์ สำรวจงบประมาณ และสำรวจสถานที่

(6) ออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ การออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ดี ต้องให้ความสำคัญกับหลักการและทฤษฎีต่างๆ ได้แก่ หลักการและทฤษฎีทางจิตวิทยาการศึกษา หลักการออกแบบหลักการสื่อสาร และหลักการเรียนรู้

(7) วางแผนและดำเนินการพัฒนา เป็นขั้นตอนที่ต้องพิจารณาให้สอดคล้องกับขั้นตอนต่าง ๆ ที่ผ่าน มีหลักการดำเนินงาน คือ กำหนดขั้นตอนการดำเนินงาน และการดำเนินงานตามแผน

(8) การตรวจสอบคุณภาพวิธีการหรือนวัตกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้มีประสิทธิภาพ มีคุณภาพมีมาตรฐานที่เชื่อถือได้ และตรงตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ ต้องมีการตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไขนวัตกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาออกมาให้เป็นที่ยอมรับด้วยการตรวจสอบคุณภาพและความสอดคล้องกับการนำนวัตกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นไปใช้งานจริง

(9) สรุปและประเมินผล เมื่อดำเนินการเสร็จสิ้นทุกขั้นตอนแล้ว ต้องสรุปและประเมินผลการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ เพื่อเป็นข้อมูลในการพิจารณานวัตกรรมการเรียนรู้มาใช้ โดยมีหลักการพิจารณา 4 ประการ คือ มีประสิทธิภาพ มีประสิทธิผล มีความประหยัด และมีคุณลักษณะที่ดี

1.7 การนำนวัตกรรมการศึกษาไปใช้ (กิดานันท์ มลิทอง, 2553, น.248)

การนำนวัตกรรมการศึกษาไปใช้ในแก้ปัญหาหรือพัฒนาการเรียนการสอนให้เกิดประโยชน์สูงสุดนั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้สอนจะต้องพิจารณาลักษณะต่างๆ ต่อไปนี้

1. เป็นนวัตกรรมที่ไม่ซับซ้อนและยุ่งยากจนเกินไป ใช้ง่าย ใช้ง่าย ใช้ง่าย
2. เป็นนวัตกรรมที่ไม่เสียค่าใช้จ่ายเยอะเกินไป
3. เป็นนวัตกรรมที่สำเร็จรูป อำนวยความสะดวกในการใช้งาน
4. เป็นนวัตกรรมที่ไม่กระทบกระเทือนบริบทเดิมมากนัก
5. เป็นนวัตกรรมที่ไม่มีคนเกี่ยวข้องมากนัก

6. เป็นนวัตกรรมที่ให้ผลชัดเจน

กิดานั้นทมิฬทองได้เสนอแนะว่าการนำนวัตกรรมไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนผู้สอนต้องคำนึงถึงสิ่งต่าง ๆ ดังนี้

1. นวัตกรรมที่นำมาใช้นั้นต้องมีจุดเด่นที่เห็นได้ชัดเจนกว่าวัสดุ อุปกรณ์ หรือวิธีการที่ใช้อยู่ในปัจจุบันมากนักน้อยเพียงใด
2. นวัตกรรมนั้นมีความเหมาะสมหรือไม่กับระบบหรือสภาพที่เป็นอยู่
3. มีกรณีวิจัยหรือการศึกษายืนยันแน่นอนแล้วว่าสามารถนำมาใช้ได้ดีในสภาพสภาวะการณ์ที่คล้ายคลึงกัน
4. นวัตกรรมนั้นมีความเกี่ยวข้องกับความต้องการของผู้ใช้อย่างจริงจัง

1.8 ประโยชน์ของนวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

1. ช่วยพัฒนาบุคคล ให้มีความรู้ความสามารถในด้านความรู้ ความคิด ทักษะ และเจตคติในการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ (วิชา) ต่าง ๆ เช่น

- 1) ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น
- 2) ทำให้นักเรียนมีทักษะการปฏิบัติงานด้านต่าง ๆ หรือทักษะทางภาษา
- 3) ทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน

2. ช่วยพัฒนาการเรียนการสอนทำให้การศึกษาก้าวหน้า ทันสมัยเหมาะสมและสอดคล้องกับความต้องการทางเทคโนโลยีในสังคมปัจจุบัน

3. ช่วยลดปัญหาการเรียนการสอนลงได้ เช่น ลดเวลาสอนของครูแบ่งเบาภาระหน้าที่ของครู แก้ปัญหาขาดครูบางวิชาที่ต้องใช้ทักษะความสามารถพิเศษ ช่วยให้เกิดความชัดเจนและถูกต้องในเนื้อหาสาระทำให้ประหยัดแรงงานและค่าใช้จ่าย ช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียนช่วยแก้ปัญหาพฤติกรรมนักเรียนที่ไม่พึงประสงค์

ปัจจุบันมีงานวิจัยเกี่ยวกับการใช้นวัตกรรมการเรียนการสอนเป็นจำนวนมากโดยมีทั้งด้านรูปแบบ เทคนิควิธีการ และสื่อต่าง ๆ ซึ่งแนวคิดของผู้วิจัยแต่ละคนในการจัดรูปแบบนวัตกรรมเพื่อนำมาวิจัยทดลองนั้นอาจแตกต่างกันไปบ้างในรายละเอียดและขั้นตอนของการปฏิบัติ แต่จุดเน้นที่สำคัญของการใช้นวัตกรรมการเรียนการสอนก็คือ การพัฒนานักเรียนให้มีความรู้ความสามารถในด้านความรู้ความคิด

ทักษะกระบวนการและเจตคติในการเรียนกลุ่มสาระต่าง ๆ และเพื่อช่วยลดปัญหาการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี

กล่าวโดยสรุป นวัตกรรมด้านการเรียนการสอนเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยปรับปรุงคุณภาพการศึกษาให้เหมาะสมกับยุคสมัย ทำให้การเรียนรู้มีความน่าสนใจและกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน พัฒนาศักยภาพการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา ปรับการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับความต้องการของผู้เรียนแต่ละคน และสามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีศักยภาพสอดคล้องกับความต้องการของสังคมในอนาคต

2. แนวคิดเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น

ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นองค์ความรู้ที่สั่งสมมาจากประสบการณ์และวัฒนธรรมของชุมชน ถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่นและมีบทบาทสำคัญในการดำรงชีวิตของผู้คนในแต่ละพื้นที่ การนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาบูรณาการในการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจรากเหง้าของตนเอง เห็นคุณค่าของวัฒนธรรม และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ การศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดภูมิปัญญาท้องถิ่นจึงเป็นส่วนสำคัญของงานวิจัยนี้ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาแนวทางการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับบริบทของชุมชน และส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความรักและความภาคภูมิใจในถิ่นฐานของตนเอง แนวคิดนี้มีรายละเอียดที่สำคัญดังนี้

2.1 ความหมายของภูมิปัญญาท้องถิ่น

คำว่า ภูมิปัญญา ภูมิปัญญาไทย ภูมิปัญญาชาวบ้าน ภูมิปัญญาท้องถิ่นและภูมิปัญญาเกษตรกรรม มีการนำมาใช้ในการพัฒนาประเทศในช่วงที่ผ่านมา นักวิชาการและนักพัฒนาได้สนใจให้ความสำคัญมากขึ้นและเริ่มมีการศึกษาอย่างจริงจังกว้างขวาง โดยมีการเรียกชื่อและให้ความหมายที่หลากหลายและแตกต่างกันไป อย่างไรก็ตามในประเด็นหลัก ๆ ก็มีส่วนที่คล้ายคลึงกัน

คำว่า ภูมิปัญญา ตรงกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษว่า wisdom ซึ่งหมายถึง ความรู้ ความสามารถ ความเชื่อ ความสามารถทางพฤติกรรม และความสามารถในการแก้ไขปัญหาของมนุษย์ ส่วนนักวิชาการไทยได้ให้ความหมายไว้ดังนี้

Geertz(1983)ได้ให้ความหมายของภูมิปัญญาท้องถิ่น คือ องค์ความรู้และแนวปฏิบัติที่สั่งสมและถ่ายทอดกันมาจากรุ่นสู่รุ่นในแต่ละท้องถิ่น ซึ่งสะท้อนถึงวัฒนธรรม วิถีชีวิต และการแก้ปัญหาของชุมชนในบริบทต่าง ๆ

ประภากร แก้ววรรณ (2549) ได้ให้ความหมายของภูมิปัญญาท้องถิ่นคือ องค์ความรู้ ประสบการณ์ หรือทุกสิ่งทั้งชาวบ้าน คิดเอง ทำเอง แก้ปัญหาเอง เพื่อนำมาใช้ในชีวิตประจำวันซึ่งสั่งสมมา

เป็นเวลานาน มีการถ่ายทอดจากรุ่นหนึ่งสู่อีกรุ่นหนึ่งในท้องถิ่น เพื่อให้บุคคลสามารถดำเนินชีวิตอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข

จารุวรรณ ธรรมวดี (2543) ได้ให้ความหมาย ของภูมิปัญญาท้องถิ่น คือ แบบแผนการดำเนินชีวิต ที่มีคุณค่าแสดงถึงเฉลียวฉลาดของบุคคล และสังคมซึ่งได้สั่งสมและปฏิบัติต่อกันมา ภูมิปัญญาจะเป็นทรัพยากรบุคคล หรือทรัพยากรความรู้ก็ได้

ภณิดา มาประเสริฐ (2552) กล่าวว่า ภูมิปัญญา หมายถึง ผลที่เกิดจากพัฒนาการของความคิด การปรับตัว การสร้างกระบวนการ การสร้างสิ่งหรือทางขึ้นอันเป็นต้นแบบหรือเป็นแบบแผนการดำเนินชีวิตที่มีคุณค่าแสดงถึงความสามารถปรารถนาและประสบการณ์ของบุคคลหรือสังคมที่เป็นต้นคิด เพื่อความอยู่ดี อยู่ดีของชุมชน และหรือมนุษยชาติ

นันทสาร สีสลับและคณะ (2541) กล่าวว่า ภูมิปัญญาไทย หมายถึง ความสามารถ ทักษะ และเทคนิค อันเกิดจากการสะสมองค์ความรู้ มวลรวมทุกด้านที่ผ่านกระบวนการสืบทอด ปรับปรุง พัฒนา และเลือกสรรมาแล้วอย่างดี ในการสร้างผลงาน แก้ปัญหาและพัฒนาชีวิตของคนไทยอย่างเหมาะสมกับยุคสมัย

รุ่ง แก้วแดง (2542) กล่าวว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่นหรือภูมิปัญญาชาวบ้านว่าหมายถึง องค์ความรู้ ความสามารถและทักษะของคนไทยอันเกิดจากการสั่งสมประสบการณ์ที่ผ่านกระบวนการเรียนรู้ เลือกสรร ปรับแต่ง พัฒนา และถ่ายทอดสืบต่อกันมา เพื่อใช้แก้ปัญหาและพัฒนาชีวิตของคนไทยให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมและเหมาะสมกับยุคสมัย ภูมิปัญญาท้องถิ่นมีลักษณะเป็นองค์รวม มีคุณค่าทางวัฒนธรรมเกิดขึ้นในวิถีชีวิตไทย ลักษณะองค์รวมของภูมิปัญญาท้องถิ่นมีความเด่นชัดในหลายด้าน เช่น ด้านเกษตรกรรม ด้านอุตสาหกรรมและหัตถกรรม ด้านการแพทย์แผนไทย ด้านการจัดการทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม ด้านกองทุนและธุรกิจชุมชน ด้านศิลปกรรม ด้านภาษาและวรรณกรรม ด้านปรัชญา ศาสนา และประเพณี และด้านโภชนาการ

สำนักเลขาธิการสภาการศึกษา (2553) ให้ความหมาย ภูมิปัญญาไทยไว้ว่า เป็นองค์ความรู้ ความสามารถและทักษะของคนไทยอันเกิดจากการสั่งสมประสบการณ์ที่ผ่านกระบวนการเรียนรู้ เลือกสรร ปรับแต่งพัฒนาและถ่ายทอดสืบกันมาเพื่อใช้แก้ปัญหาและพัฒนาวิถีชีวิตของคนไทยให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมและเหมาะสมกับยุคสมัย ภูมิปัญญาไทยมีลักษณะเป็นองค์รวมและมีคุณค่าทางวัฒนธรรมเกิดขึ้นในวิถีชีวิตไทย

สรุปได้ว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่น หมายถึง องค์ความรู้ที่เกิดจากประสบการณ์ สั่งสม และถ่ายทอดกันมาจากรุ่นสู่รุ่นภายในชุมชน โดยมีความสัมพันธ์กับวิถีชีวิต วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมของท้องถิ่น

นั้น ๆ ซึ่งช่วยให้ชุมชนสามารถพึ่งพาตนเองและปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงได้ การอนุรักษ์และพัฒนาภูมิปัญญาท้องถิ่นให้สอดคล้องกับยุคสมัย จะช่วยให้เกิดการสืบสานองค์ความรู้ที่มีคุณค่า และสามารถนำมาประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาสังคม

2.2 การเกิดและการสืบทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น

การเกิด และการสืบทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น การเกิดภูมิปัญญาไทยในระดับพื้นบ้าน เป็นการสะสมความรู้และประสบการณ์อันยาวนาน โดยผ่านกระบวนการเรียนรู้ลักษณะต่าง ๆ ที่มีอยู่ตามธรรมชาติของมนุษย์ ในการปรับตัวเพื่อให้เข้ากับธรรมชาติและสังคมมนุษย์ด้วยกัน กระบวนการเรียนรู้ตามธรรมชาติไม่ว่าจะโดยวิธีใดก็ตามถือเป็นศักยภาพที่ก่อให้เกิดภูมิปัญญาของเกษตรกรในด้านต่าง ๆ ได้มีนักวิชาการอธิบายถึงการเกิดภูมิปัญญาไว้หลายมุมมองด้วยกัน ภาณุตมาประเสริฐ (2552 : 204) ได้อธิบายถึงกระบวนการเกิดของภูมิปัญญาว่า ภูมิปัญญาทุกอย่างต่างก็เกิดจากการใช้สติปัญญาของปัจเจกชนหรือกลุ่มชน โดยอาศัยความรู้หรือประสบการณ์และความฉลาดแหลมเฉาะตัวเพื่อคิดค้น หรือหาวิธีคิด และวิธีการเชื่อมสานสิ่งเก่าให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ อันจะช่วยให้การดำเนินชีวิตของตนและหรือเพื่อนมนุษย์ได้ประโยชน์ เพื่อการอยู่ดี อยู่ดี อยู่เด่นแล้วแต่เจตนาของผู้ใช้สติปัญญาแต่ละคน กระบวนการก่อให้เกิดภูมิปัญญา ไม่ว่าจะเกิดจากความสามารถพิเศษของผู้มีสติปัญญาสูง หรือเกิดจากการลองผิดลองถูกของคนสามัญ ล้วนต้องอาศัยปัจจัยจากสภาพและภูมิปัญญาดั้งเดิมหรือองค์ความรู้เก่าเป็นรากฐานและเป็นบ่อขุดเพาะเพื่อเชื่อมโยงให้เกิดแตกต่อเป็นภูมิปัญญาใหม่ที่สอดคล้องกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมในช่วงนั้น ๆ อย่างเหมาะสม ทั้งด้านทรัพยากรธรรมชาติ สภาวะแวดล้อม ทรัพยากรบุคคล เจตคติ ความเชื่อ รวมทั้งข้อจำกัดทางวิทยาการและเทคโนโลยีในภาวการณ์นั้น ๆ ในขณะที่ เอกวิทย์ ณ ถลาง (2540) อธิบายการเรียนรู้ภูมิปัญญาในทุกภูมิภาคของสังคมไทยว่าเป็นการบ่มเพาะภูมิปัญญาโดยใช้กระบวนการเรียนรู้ตามธรรมชาติของมนุษย์ในลักษณะต่าง ๆ คือ

1. การลองผิดลองถูก การลองผิดลองถูกทำให้มนุษย์ได้รับทั้งความสำเร็จและความล้มเหลวรู้ว่าอะไรควร ไม่ควร เกิดเป็นการสะสมความรู้ถ่ายทอดให้แก่ลูกหลาน ซึ่งเมื่อเวลาผ่านไปคนรุ่นหลังก็อาจลืมว่าทำไมจึงมีข้อห้ามเช่นนั้น และเมื่อเหตุการณ์ปัจจัยเปลี่ยนไป ภูมิปัญญาเหล่านั้นใช้การไม่ได้อีกต่อไป มนุษย์ต้องใช้ปัญญาขบคิดแก้ปัญหาใหม่เกี่ยวกับการลองผิดลองถูก ถ้าล้มเหลวก็จะจดจำไว้เป็นข้อห้าม การสั่งสมประสบการณ์เช่นนี้มนุษย์จึงมีภูมิปัญญาในการดำรงชีพมากขึ้น โดยมีความเสี่ยงน้อยลง

2. การลงมือกระทำจริง ในสถานการณ์สิ่งแวดล้อมที่มีอยู่จริง เช่น ชาวภาคเหนือเรียนรู้จากการจัดระบบเหมืองฝายเพื่อการเกษตรในพื้นที่ลุ่มน้ำหลังเขา แล้วค่อย ๆ พัฒนาขึ้นมาเป็นระบบความสัมพันธ์ในการแบ่งปันน้ำใจระหว่างคนพื้นที่เดียวกัน ชาวอีสานเรียนรู้ที่จะเสาะแสวงหาแหล่ง

ดินดำน้ำชุ่มเป็นที่ทำกิน หรือขุดสระไว้เป็นบารายรอบเทวสถานเพื่อเลี้ยงชุมชน ชาวภาคกลางเรียนรู้ที่จะอยู่กับภาวะน้ำท่วม น้ำหลาก น้ำล้น ด้วยการปลูกเรือนได้สูง เติ่นทางด้วยเรือและทำนาเป็นไร้ให้ สอดคล้องกับฤดูกาล ชาวภาคใต้ก็เรียนรู้ที่จะพึ่งพากันระหว่างคนอยู่ต่างถิ่นกัน ในเขตเชิงเขา ลุ่มน้ำ และ ชายทะเล ด้วยการผูกไมตรี แลกเปลี่ยนผลผลิตระหว่างพื้นที่ การเรียนรู้และสะสมประสบการณ์จาก สถานการณ์จริง ปฏิบัติจริง แล้วส่งต่อไปยังรุ่นลูกหลาน แบบค่อยเป็นค่อยไป ได้กลายเป็นแบบธรรมเนียม หรือวิธีปฏิบัติ

3. การสาธิตวิธีการ การสั่งสอนด้วยการบอกเล่า การสร้างองค์ความรู้ไว้เป็นลายลักษณ์อักษร ซึ่งโดยทั่วไปการถ่ายทอดภูมิปัญญาของชาวบ้านทุกภูมิภาคจะนิยมการสาธิต หรือการสอนด้วยวาจา ใน กรณีที่เป็นศิลปวิทยาการระดับที่ซับซ้อนจึงจะใช้วิธีลายลักษณ์อักษร ในรูปของตำรา เช่น ตำรายา ตำรา ปลูกบ้าน หรือผูกเป็นวรรณกรรมคำสอน คำตัก ภาษิต คู่มือ แผนที่ และตำนาน นิทาน ฯลฯ การถ่ายทอดทั้งโดยวาจาและลายลักษณ์ หรือการสอนจะไม่มื่ออะไรตายตัวแต่ปรับเปลี่ยนไปตามเหตุ บังคับที่อยู่ในการรับรู้ของคนผู้เป็นเจ้าของวัฒนธรรม ในบางกรณีความรู้ที่สะสมไว้ก็อาจถดถอยหรือสูญ หายได้

4. การประกอบพิธีกรรม พิธีกรรมมีความศักดิ์สิทธิ์ และมีอำนาจโน้มน้าวคนที่มีส่วนร่วมรับเอา คุณค่าและแบบอย่างพฤติกรรมที่ต้องการเน้นเข้าไว้ในตัว เป็นการตอกย้ำความเชื่อ กรอบศีลธรรมจรรยา ของกลุ่มชน แนวปฏิบัติ และความคาดหวัง โดยไม่ต้องใช้การจำแนกแจกแจงเหตุผล แต่ใช้ศรัทธา ความ ศักดิ์สิทธิ์ของพิธีกรรม เป็นการสร้างกระแสความเชื่อและพฤติกรรมที่พึงประสงค์พิธีกรรมของชาวบ้านจะ มีภูมิปัญญา ความรอบรู้อยู่เบื้องหลัง ซึ่งไม่นับว่าภูมิปัญญาเหล่านั้น แต่จะเน้นความศักดิ์สิทธิ์เพื่อให้ เกิดผลต่อสำนึกของผู้มีส่วนร่วม ด้วยเหตุนี้ พิธีสืบชะตาแม่น้ำ สืบชะตาเมือง บวชต้นไม้ บวชป่า จึงเกิดผล ทางใจแก่ผู้ร่วมพิธี และมีผลในการวางบรรทัดฐานความประพฤติตลอดจนควบคุมพฤติกรรมของคนใน สังคม

5. การเรียนรู้ผ่านทางศาสนา ทั้งในด้านหลักธรรม คำสอน ศีล และวัตรปฏิบัติ ตลอดจนพิธีกรรม และกิจกรรมทางสังคมที่มีวัดเป็นศูนย์กลางของชุมชนในเชิงการเรียนรู้มีส่วนตอกย้ำภูมิปัญญาที่เป็น อุดมการณ์แห่งชีวิต ให้กรอบและบรรทัดฐานความประพฤติ ในการดำเนินชีวิต ดังนั้นหลักธรรม การ ปฏิบัติทางศาสนาจึงเป็นการหล่อหลอมบ่มเพาะทั้งความประพฤติและสติปัญญา ตลอดจนอุดมการณ์แห่ง ชีวิตไปพร้อม ๆ กัน ถือได้ว่าเป็นการศึกษาที่มีลักษณะเป็นองค์รวมและมีอิทธิพลต่อชีวิตคนที่นี่นับถือศาสนา นั้น ๆ ทั้งโดยตรงและโดยอ้อม อีกทั้งเป็นแก่นและกรอบในกระบวนการขัดเกลาทางสังคมด้วย

6. การแลกเปลี่ยนความรู้ ประสบการณ์ระหว่างกลุ่มคน ทำให้กระบวนการเรียนรู้ขยายตัว มีความคิด วิธีการใหม่ ๆ เข้ามาผสมผสานกลมกลืนกัน ชัดแย้งกันซึ่งทำให้เกิดความหลากหลายกว้างขวาง ทั้งในด้านสาระ รูปแบบ และวิธีการ เกิดการกระจายเครือข่ายและการขยายตัวของการเรียนรู้ที่มี ภูมิปัญญาทั้งเก่าและใหม่

7. การผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม เป็นการเลือกความเชื่อและขนบธรรมเนียมประเพณีเดิมมาใช้ให้ สอดคล้องกับฐานความเชื่อเดิม โดยสามารถแก้ปัญหาในบริบทใหม่ได้ระดับหนึ่ง เช่น การผสมผสาน การแพทย์สมัยใหม่กับสมุนไพร การผลิตซ้ำทางวัฒนธรรมอาจมีทั้งการหันมาบูชา พระพรหม ทรงเจ้า ซึ่ง เป็นการแสดงการขาดความมั่นใจในตนเองเมื่อยามมีทุกข์ การผลิตซ้ำทางวัฒนธรรมจึงเป็นกระบวนการ เรียนรู้อย่างหนึ่งที่ย่อมมีทั้งได้ผลและไม่ได้ผล สร้างสรรค์และไม่สร้างสรรค์

8. การสังเกต เป็นกระบวนการเรียนรู้แบบสรุปหลักจำ ซึ่งเป็นวิธีธรรมชาติธรรมดาของคนในการ เรียนรู้จากผู้อื่น แล้วรับมาเป็นของตนเมื่อสามารถนำไปใช้ได้ผลจริง จากแนวคิดการเกิด ภูมิปัญญาและการเรียนรู้ภูมิปัญญาในทุกภูมิภาคของสังคมไทย ที่เป็นการบ่มเพาะภูมิปัญญาโดยใช้ กระบวนการเรียนรู้ตามธรรมชาติของมนุษย์ในลักษณะต่าง ๆ ซึ่งสามารถสรุปให้เห็นถึงกระบวนการเกิด และการสืบทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นว่ามีกระบวนการเกิดโดย เริ่มจากการสะสมความรู้และประสบการณ์ การสืบทอดถ่ายทอดความรู้ที่มีอยู่เดิมในชุมชนท้องถิ่นต่าง ๆ โดยผ่านกระบวนการเรียนรู้ตามธรรมชาติใน ลักษณะต่าง ๆ แล้วพัฒนาเลือกสรร ปรับปรุงความรู้เหล่านั้นจนเกิดทักษะและความชำนาญที่สามารถ แก้ไขปัญหาและพัฒนาชีวิตได้อย่างเหมาะสมกับสภาพของทรัพยากรและสภาพสังคม แล้วเกิดภูมิปัญญา (องค์ความรู้ใหม่) ที่เหมาะสมและสืบทอดพัฒนาต่อไปอย่างไม่สิ้นสุด

ดังนั้น การเรียนรู้จากประสบการณ์ในชีวิตจริงจึงประกอบด้วย 1) การลองผิดลองถูก 2) การเรียน จากผู้รู้ 3) การลงมือปฏิบัติจริง 4) การเรียนรู้ผ่านพิธีกรรม 5) การเรียนรู้ผ่านสถาบันศาสนา 6) การ แลกเปลี่ยนความรู้ 7) การผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม 8) ครูพักลักจำ 9) การเรียนรู้ร่วมกันภายในชุมชน 10) การเรียนรู้จากปัญหาในชีวิตจริง และ 11) การเรียนรู้จากการทำงานเป็นกลุ่ม

การเกิดของภูมิปัญญาท้องถิ่นจึงมีขั้นตอนการเกิดที่อธิบายได้ดังนี้

1. การสังสมองค์ความรู้เดิม คนในท้องถิ่นมีการสังสมองค์ความรู้เดิมในเรื่องต่าง ๆผสมผสานกับ ความรู้ใหม่ที่ได้รับในสภาวะการณ์และสิ่งแวดล้อมในขณะนั้น ดังที่ นิธิ เอียวศรีวงศ์ (2547) กล่าวว่า ภูมิ ปัญญาชาวบ้านมิได้เกิดจากบุคคลใดบุคคลหนึ่ง แต่เกิดจากการสังสม กระจายความรู้ และการเข้าถึงตัว ความรู้ หรือการบริการความรู้นั้น โดยผ่านกระบวนการเรียนรู้ในลักษณะต่าง ๆ ที่กล่าวมา

2. การพัฒนาเลือกสรรและปรับปรุงองค์ความรู้ใหม่ จากองค์ความรู้ที่สั่งสมมา จะถูกพัฒนา / เลือกสรร / และปรับปรุงองค์ความรู้ให้เหมาะสมต่อสภาพทรัพยากรและสภาพสังคมในขณะนั้น การสร้างสรรค์และปรับปรุงภูมิปัญญา ความรู้และระบบความรู้ของเกษตรกรไม่หยุดนิ่งอยู่กับที่ แต่มีการปรับเปลี่ยนตลอดเวลาโดยอาศัยประสบการณ์ของชาวบ้านเอง

3. การนำองค์ความรู้ที่พัฒนาเลือกสรรและปรับปรุงแล้วไปใช้ในการแก้ปัญหา องค์ความรู้ในด้านต่าง ๆ ของการดำรงชีวิตของเกษตรกร เกิดจากการสะสมประสบการณ์ทั้งทางตรงและทางอ้อม ประกอบกับแนวความคิดวิเคราะห์ในการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ของตนเอง จนเกิดหลอมรวมเป็นแนวความคิดในการแก้ไขปัญหาที่เป็นลักษณะของตนเองที่สามารถพัฒนาความรู้ดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับกาลสมัยในการแก้ปัญหาของการดำรงชีวิต

4. การถ่ายทอด สืบทอดองค์ความรู้ในเรื่องนั้นแก่บุคคลอื่น ในชุมชนและนอกชุมชน เมื่อองค์ความรู้ที่พัฒนาเลือกสรรและปรับปรุงแล้วถูกนำไปใช้ในการแก้ปัญหาได้ ก็เกิดการถ่ายทอด / สืบทอดองค์ความรู้นั้นให้แก่บุคคลอื่น ในชุมชนและนอกชุมชน กระบวนการถ่ายทอดความรู้สู่กันและกันดังกล่าว เป็นการสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ร่วมกันของคนและชุมชน ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นกระบวนการเรียนรู้ในลักษณะที่ไม่เป็นทางการ เครือข่ายการเรียนรู้สามารถทำลายล้างหรือรักษาภูมิปัญญาท้องถิ่นได้ ถ้าบุคคลหรือชุมชนนั้น ๆ ไม่พยายามอนุรักษ์ความรู้ดั้งเดิม และเลือกรับวิทยาการความรู้ ทักษะ และความชำนาญใหม่ ๆ โดยนำมาปรับใช้ในสังคมได้อย่างเหมาะสมหรือชาญฉลาด

5. การพัฒนาและปรับปรุงภูมิปัญญาที่กำลังใช้อยู่ให้สามารถแก้ไขปัญหาใหม่ เมื่อเกิดสถานการณ์ที่ไม่มั่นคง หรือมีปัญหายที่ยังหาทางออกไม่ได้ จึงเกิดการพัฒนาและปรับปรุงภูมิปัญญาที่กำลังใช้อยู่ให้สามารถแก้ไขปัญหาใหม่ ทำให้เกิดองค์ความรู้ (ภูมิปัญญาใหม่) ภูมิปัญญาจึงมีการเปลี่ยนแปลง มีวิวัฒนาการตามสภาพแวดล้อม ตามปฏิสัมพันธ์ที่มีกับวัฒนธรรมอื่น ๆ กับสิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไป จึงมีการผสมผสาน การบูรณาการ การประยุกต์เกิดขึ้นตลอดเวลา ในอดีตอาจเป็นกระบวนการที่ช้า แต่ในปัจจุบันทุกอย่างเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ไปติดต่อกับสัมพันธ์ระหว่างผู้คนที่ดี ระหว่างความคิดและประสบการณ์ต่าง ๆ ก็ดี ล้วนแต่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ขว่ขวาวความเคลื่อนไหวในโลกเดินทางเร็วเท่าแสง เช่นเดียวกับการดำเนินธุรกิจต่าง ๆ ด้วยเหตุดังนี้ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างความรู้ต่าง ๆ จึงเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วไปด้วย ความรู้จะเป็นปัญญา จะเป็นภูมิปัญญาหรือไม่อย่างไร นั้นเป็นการวินิจฉัยของผู้คนในชุมชน และในสังคม (เสรี พงศ์พิศ, 2546)

อย่างไรก็ตามการเกิดภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นการสะสมความรู้และประสบการณ์อันยาวนาน และมีการสืบทอด ถ่ายทอดโดยผ่านกระบวนการเรียนรู้ลักษณะต่าง ๆ ที่ได้กล่าวมา ได้แก่ เกิดจากการลองผิด

ลองถูก การลองทำจริง การสาธิตวิธีการ การสั่งสอน การบอกเล่า การประกอบพิธีกรรมการแลกเปลี่ยน ความรู้และประสบการณ์ระหว่างกลุ่มคน การผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม และการสังเกตที่มีอยู่ตามธรรมชาติ ของมนุษย์ ในการปรับตัวเพื่อให้เข้ากับธรรมชาติและสังคมมนุษย์ด้วยกัน กระบวนการเรียนรู้ตาม ธรรมชาติไม่ว่าจะโดยวิธีใดก็ตามถือเป็นศักยภาพที่ก่อให้เกิดภูมิปัญญาของเกษตรกร

2.3 การถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น

ถ้าเรามองย้อนไปในอดีตพบว่า การศึกษาของไทยนับย้อนหลังตั้งแต่ พ.ศ.2411 เป็นต้นไปนั้น เป็นการศึกษาที่ไม่มีแบบแผน เป็นการศึกษาแบบไม่มีระบบโรงเรียน ไม่มีสถาบันได้รับผิดชอบโดยตรง ตลอดระยะเวลาก่อนที่จะมีการศึกษาในระบบโรงเรียนนั้น สถาบันที่ทำหน้าที่อบรมสั่งสอน ถ่ายทอด ความรู้ความชำนาญ ตลอดจนทัศนคติและประสบการณ์ให้แก่บุตรธิดา คือ บ้าน วัด บ้านจะเป็น สถานศึกษาแห่งแรกที่ทำให้การศึกษอาบรมในแบบธรรมดาสัย (Informal education) และได้ทำหน้าที่นี้ มาโดยตลอด ตั้งแต่สมัยกรุงสุโขทัย กรุงศรีอยุธยา กรุงธนบุรีตลอดจนถึงปัจจุบัน กล่าวได้อีกนัยหนึ่งว่า เป็นการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นไปยังบุตรหลานของตน หรือบุคคลที่อยู่ใกล้เคียง โดยบุคคลที่ถ่ายทอด นั้นมิได้มีอาชีพเป็นครู แต่จะใช้เวลาว่างของตนให้เป็นประโยชน์ในการถ่ายทอดความรู้ด้วยวิธีการสอนที่ น่ารักศึกษา กล่าวคือ เป็นการเรียนการสอนด้วยการกระทำอาจกล่าวได้ว่า บ้านหรือสถาบันครอบครัวจะมี บทบาทสำคัญอย่างมากในการส่งเสริมการเรียนรู้ เพื่อประกอบอาชีพ โดยมีพ่อแม่เป็นครู อาศัยความ ชำนาญที่ฝึกฝนและจากประสบการณ์ที่ถ่ายทอดกันมา เป็นการศึกษาวิธีปรับปรุงตนเองให้เข้ากับ สภาพแวดล้อม นำเอาทรัพยากร ธรรมชาติที่มีในท้องถิ่น มาดัดแปลงให้เกิดประโยชน์แก่ตนเอง สอนไป ตามความรู้ที่มี เรียนมากน้อยแค่ไหนไม่มีกำหนด เวลาเรียนรู้ขึ้นอยู่กับว่าจะสะดวกเวลาใดก็เรียนเวลานั้น ไม่มีใบรับรองวิทยฐานะ แต่การศึกษาก็ยังมีประสิทธิภาพ เพราะเป็นการ สืบทอด และสร้างสรรค์ วัฒนธรรม (อุษณีย์ เสือดี, 2549)

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2545) ให้ความหมาย การถ่ายทอดความรู้ใน 2 ลักษณะ คือ การที่ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้เรียนไปแล้วไปใช้ได้กับความรู้ที่จะเรียนใหม่หรือที่เรียกว่าการถ่ายโยง ความรู้ (Transfer of leaning) กับอีกความหมาย หมายถึง ครูสามารถนำความรู้ที่ตนมีมาสู่ผู้เรียน

อบเชย แก้วสุข (2543) ให้ความหมายของการถ่ายทอดความรู้ว่า คือ การบอกวิชาความรู้ให้กับ ผู้เรียนหรือกลุ่มเป้าหมาย โดยวิธีบอกหรือทำให้เห็นเป็นตัวอย่าง โดยผู้สอนไม่ได้เรียนจากสถาบันใด ๆ แต่จะใช้สามัญสำนึกแบบสังคมประกิต คือ การเรียนการสอน ที่เกิดขึ้นจากการเลียนแบบและจดจำสืบทอดกันมาในครอบครัวและใช้การถ่ายทอดโดย

1) วิธีสาธิต คือ ทำให้ดูเป็นตัวอย่าง อธิบายทุกขั้นตอน ให้ผู้เรียนทำให้เข้าใจ แล้วให้ผู้เรียนปฏิบัติตาม

2) ใช้วิธีปฏิบัติจริง คือ พังคำบรรยาย อธิบาย สาธิต แล้วนำไปปฏิบัติจริงและเอาไปปฏิบัติ ซ้ำ ๆ จนเกิดความชำนาญ เพราะผลงานที่ใช้ดำรงชีวิตได้ต้องเป็นผลงานที่เกิดขึ้นจริงนำเอาไปใช้ได้จริง

ดังนั้น การถ่ายทอดภูมิปัญญา จึงหมายถึง รูปแบบการให้ความรู้ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ เป็นการสอนทั้งโดยทางตรง เช่น พ่อสอนลูก หรือโดยทางอ้อม เช่น การฝึกฝนด้วยตนเอง การเป็นลูกมือ จนเกิดความชำนาญ ครูพักลักจำ เป็นต้น ซึ่งเป็นการถ่ายทอดและเรียนรู้ที่ประสานกลมกลืนอยู่ในวิถีชีวิตและการทำงาน

รูปแบบและวิธีการถ่ายทอดภูมิปัญญานั้นได้มีผู้ให้ความรู้ไว้ดังนี้

ไพพรรณ เกียรติโชคชัย (2541) ได้แบ่งลักษณะการถ่ายทอดได้ 3 แบบ คือ

1) การถ่ายทอดแบบไม่เป็นลายลักษณ์อักษร ได้แก่ การบอกเล่าให้ฟังต่อ ๆ กันมาลักษณะของการบอกเล่ามี 3 ลักษณะ คือ

1.1) การบอกเล่าโดยตรง เช่น การอบรมสั่งสอนกิริยามารยาท การสั่งสอนวิชาชีพ การสั่งสอนหนังสือ เป็นต้น

1.2) การบอกเล่าโดยผ่านพิธีกรรม เช่น พิธีกรรมทางศาสนา พิธีกรรมตามขนบธรรมเนียมประเพณีของท้องถิ่นและพิธีสู่ขวัญ เป็นต้น ในพิธีกรรมต่าง ๆ เหล่านี้ จะมีคำสอนแทรกอยู่ซึ่งเป็นลักษณะการเชื่อมโยงประสบการณ์

1.3) การบันทึกได้แก่ ลิเก ลำตัด โนราห์ หนังตะลุง หมอลำและคำร้อง เป็นต้น เนื้อร้องของคำร้องต่าง ๆ เช่น ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ขนบธรรมเนียมประเพณีของท้องถิ่นคติธรรมคำสอนของศาสนา การเมืองการปกครอง การประกอบอาชีพ การรักษาโรคพื้นบ้าน ตลอดจนการปฏิบัติตนตามจารีตประเพณีต่าง ๆ

2) การถ่ายทอดเป็นลายลักษณ์อักษร ในอดีตจะใช้วิธีจารึก หรือ เขียนใส่ใบลาน หรือ สมุดข่อยที่ชาวภาคใต้เรียกว่า บุตดำ บุตขาว บางแห่งใช้วิธีจารึกในแผ่นหินอย่างศิลาจารึกหรือแผ่นศิลาดารายมที่วัดโพธิ์ เป็นต้น

3) การถ่ายทอดแบบผ่านสื่อมวลชน เป็นการถ่ายทอดภูมิปัญญาชาวบ้านด้วยเทคโนโลยีใหม่ ซึ่งจะออกมาในรูปแบบของสิ่งที่ดีพิมพ์ทุกประเภทสื่ออิเล็กทรอนิกส์ และสื่อโทรคมนาคม ต่าง ๆ เช่น วิทยุ โทรทัศน์ วีดิทัศน์ เป็นต้น

สรุป การถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีประสิทธิภาพจะช่วยสร้างความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ของชุมชน ควรเป็นกระบวนการที่สามารถส่งต่อองค์ความรู้ได้อย่างถูกต้อง ชัดเจน และสอดคล้องกับยุคสมัย จะช่วยส่งเสริมการมีส่วนร่วมของคนในท้องถิ่น และเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาอย่างยั่งยืน

3. แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

การเรียนรู้เชิงประสบการณ์เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง สัมผัสประสบการณ์โดยตรง และสะท้อนคิดจากสิ่งที่ได้เรียนรู้ ซึ่งช่วยให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งและสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพในการศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่น การใช้การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ช่วยให้ผู้เรียนเข้าถึงองค์ความรู้ผ่านกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับบริบทของชุมชน ทำให้เกิดความเชื่อมโยงระหว่างทฤษฎีกับการปฏิบัติ และส่งเสริมให้เกิดความตระหนักรู้ในคุณค่าของวัฒนธรรมท้องถิ่น ดังนั้น แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้เชิงประสบการณ์จึงเป็นองค์ประกอบสำคัญของงานวิจัยนี้ แนวคิดนี้มีรายละเอียดที่สำคัญดังนี้

3.1 รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์(Experiential Learning Management Model)

Craig (1987, p.498) การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ หมายถึง ความรู้ ทักษะ หรือความสามารถที่ได้รับจากการสังเกตการได้รับการกระตุ้นหรือการมีส่วนร่วมในการปฏิบัติ และดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้โดยเข้าไปร่วมด้วยความสนใจ ร่วมปฏิบัติ วิเคราะห์ ข้อมูลอย่างมี วิจารณญาณ และนำไปประยุกต์ใช้เป็นการแสวงหาคำตอบ และตอบคำถามได้ด้วยตนเอง

Evan (1994, 112) การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ความรู้ และทักษะ ที่ได้รับ จากประสบการณ์การทำงาน จากการปฏิบัติ และจากการศึกษาที่ไม่เป็นทางการ ไม่ว่าจะเป็น การเรียนรู้จากประสบการณ์ การเรียนรู้จากหนังสือ จากการบรรยาย การทดลอง การเรียนรู้จาก ประสบการณ์จึงเป็นวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลาย

Kolb (2005, p.:49) การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ หมายถึง กระบวนการ สร้างความรู้โดยการปรับเปลี่ยนประสบการณ์อย่างต่อเนื่อง จากการสังเกต การสะท้อน ความคิด การ สรุปความคิดรวบยอดนำไปสู่การนำไปปฏิบัติ

สมศักดิ์ ภู่วิภาตาวรรณ (2544, น. 39- 40) กล่าวว่า การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ หมายถึง การ เรียนรู้จากประสบการณ์หรือการเรียนรู้จากการได้ลงมือปฏิบัติจริง โดยที่ได้มีโอกาสรับประสบการณ์ แล้วได้รับการกระตุ้นให้สะท้อนสิ่งต่าง ๆ ที่ได้จากประสบการณ์ออกมาเพื่อพัฒนาทักษะ เจตคติ หรือวิธีการคิดใหม่ ๆ

ทิตนา แชมมณี (2545, น. 131) กล่าวถึง การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ หมายถึง การดำเนินการที่จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมายโดยให้ได้รับประสบการณ์ที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ในเรื่องที่เรียนรู้ก่อน แล้วจึงให้ย้อนไปสังเกต ทบทวนสิ่งที่เกิดขึ้นและน าสิ่งที่เกิดขึ้นมาคิดพิจารณาไตร่ตรองร่วมกันจนกระทั่งพนักงานสามารถสร้างความคิดรวบยอดหรือสมมติฐานต่าง ๆ ในเรื่องที่เรียนรู้ แล้วจึงน า ความคิด หรือสมมติฐานเหล่านั้นไปทดลองหรือประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใหม่ ๆ ต่อไป

ราณี รัชพงษ์ (2547, น. 42) กล่าวว่า การเรียนรู้จากประสบการณ์ คือกระบวนการสร้างความรู้ ทักษะ และเจตคติด้วยการนำเอาประสบการณ์เดิมมาบูรณาการเพื่อสร้างความรู้ใหม่ ๆ ขึ้น

กิ่งแก้ว อาริรักษ์และคณะ (2549, น. 70) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้จากประสบการณ์ ว่า หมายถึง การเรียนรู้จากประสบการณ์หรือการลงมือด้วยการกระทำโดยการดึงเอาประสบการณ์ แล้ว กระตุ้นให้สะท้อนความคิดเกี่ยวกับประสบการณ์นั้นออกมาเพื่อพัฒนาความคิดใหม่ เจตคติและ ทักษะ ใหม่ เพื่อน ำไปสู่ความรู้ใหม่

นงนุช เสือพุมิ, วลทณี นาคศรีสังข์, และประไพพิศ สิงหเสม (2560) ได้ให้ความหมาย ของการ จัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ หมายถึง การเรียนรู้จากประสบการณ์หรือการเรียนรู้จาก การได้ลงมือ ปฏิบัติจริง โดยผู้เรียนได้มีโอกาสรับประสบการณ์ที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ในเรื่องที่เรียนรู้ ก่อนแล้ว ได้รับ การกระตุ้นหรือให้ผู้เรียนย้อนกลับไปสังเกต ทบทวนสิ่งที่เกิดขึ้นให้สะท้อนสิ่งต่าง ๆ 28 ที่ได้จาก ประสบการณ์ออกมาเพื่อพัฒนาทักษะ เจตคติหรือวิธีคิดใหม่ ๆ เพื่อสามารถนำไปทดลอง และประยุกต์ใช้ ในสถานการณ์ใหม่ ๆ ต่อไป

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ หมายถึง การเรียนรู้เชิงประสบการณ์เป็น กระบวนการที่ให้ความสำคัญกับการลงมือทำจริง การสะท้อนคิด และการนำประสบการณ์ที่ได้รับมา พัฒนาเป็นความรู้ ซึ่งช่วยส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการแก้ปัญหา และการเรียนรู้อย่างลึกซึ้งที่ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้

การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) เป็นแนวคิดที่พัฒนาโดย David Kolb (1984) ซึ่งเน้นว่าการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพต้องเกิดจากการมีประสบการณ์โดยตรง และผ่าน กระบวนการสะท้อนคิด

3.2 กระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของ Kolb (2005, p.21)ประกอบด้วยขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1) ขั้นสร้างประสบการณ์ (Concrete Experience) เป็นขั้นที่คนได้รับประสบการณ์ที่เป็น รูปธรรม

2) ขั้นสังเกตปฏิกิริยาตอบสนอง (Reflective Observation) เป็นขั้นการเรียนรู้ที่ทำให้สามารถมองเห็นความแตกต่าง มุมมองอื่น ๆ ที่มีความสัมพันธ์กับสถานการณ์ขณะนั้น แล้วสะท้อนแนวคิด ออกมาด้วยมุมมองที่หลากหลาย

3) ขั้นสร้างมโนทัศน์เชิงนามธรรม (Abstract Conceptualization) เป็นขั้นที่สรุปความรู้จากการสังเกตและการสะท้อนความคิด บูรณาการสิ่งต่าง ๆ ที่รับรู้เข้าเป็นทฤษฎีอย่าง เป็นเหตุเป็นผล

4) ขั้นทดลอง (Active Experimentation) เป็นขั้นที่นำหลักการที่สรุปได้ไป ประยุกต์ใช้กับสถานการณ์ใหม่



ภาพ 1 แสดงกระบวนการเรียนรู้จากประสบการณ์ตามแนวคิดของ Lewin ที่มา:

“รูปแบบการจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์”, โดย พิมพ์พันธ์์ เดชะคุปต์, 2549, น. 70.

สรุปได้ว่า การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่สำคัญในการพัฒนาความรู้ ความสามารถ และทักษะของบุคคล โดยเฉพาะการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและนำไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงได้ ซึ่งเน้นให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์โดยตรง สะท้อนความคิด และพัฒนาองค์ความรู้เพื่อนำไปปรับใช้ในสถานการณ์ใหม่แนวคิดนี้อธิบายว่าการเรียนรู้ไม่ได้เกิดจากการรับข้อมูลเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากการมีส่วนร่วม ลงมือทำ และพัฒนาความเข้าใจจากประสบการณ์ที่ได้รับ กระบวนการเรียนรู้ของ Kolb มีลักษณะเป็นวงจรต่อเนื่อง ซึ่งสามารถเริ่มต้นจากจุดใดก็ได้ และสามารถนำไปใช้ในบริบทที่หลากหลาย

การนำไปใช้ในการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น

- การฝึกปฏิบัติจริง เช่น นักเรียนได้ลงมือทำหัตถกรรมพื้นบ้าน
- การเรียนรู้จากปราชญ์ชาวบ้าน เช่น เรียนรู้การทอผ้าหรือตำรับยาโบราณจากผู้รู้ในชุมชน
- การจัดกิจกรรมฐานการเรียนรู้ เช่น ฐานการเรียนรู้เกี่ยวกับการปลูกพืชสมุนไพร หรือการทำอาหารพื้นเมือง

คุณลักษณะของการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ตามแนวความคิดของ Kolb (2005, p. 25-38) มีหลักการต่าง ๆ ดังนี้ 1) เป็นกระบวนการไม่ใช้ผลลัพธ์ 2) เป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องที่มีรากฐานจากประสบการณ์ 3) เป็นกระบวนการแก้ไขข้อขัดแย้งระหว่างสิ่งที่อยู่ตรงข้ามกันของการปรับตัว ให้เข้ากับสถานการณ์ 4) เป็นกระบวนการโดยรวมของการปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ 5) การเรียนรู้ เกี่ยวข้องกับการแลกเปลี่ยนกันระหว่างบุคคล และสิ่งแวดล้อม และ 6) เป็นกระบวนการของการสร้าง ความรู้

กล่าวโดยสรุปตามแนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการ และองค์ประกอบของการเรียนรู้ จากประสบการณ์ตามแนวคิดของ Dewey (2005) คือ เป็นกระบวนการหาเหตุผล และบูรณาการ ระหว่างประสบการณ์กับความคิดรวบยอด การสังเกต และการปฏิบัติก่อให้เกิดการเรียนรู้ต่อไป มีกระบวนการคือการร่วมปฏิบัติจริง การใคร่ครวญไตร่ตรอง ส่งผลให้เกิดความรู้ และนำไปประยุกต์ใช้ และแนวคิดของ Kolb (2005) มีกระบวนการ คือ ขั้นสร้างประสบการณ์ ขั้นสังเกตปฏิกิริยาตอบสนอง ขั้นมีโนทัศน์ เชิงนามธรรม และขั้นทดลอง

ลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์นี้การศึกษา และสถาบันทางการศึกษาได้กล่าวถึงลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ดังนี้

โคลป์ (Kolb, 1984 cited in Kolb et al., 1991, p. 257) ได้เสนอทฤษฎีการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ว่าเป็นกระบวนการที่เกิดในตัวผู้เรียนเป็นวงจรแห่งการเรียนรู้โดยการเรียนรู้จะเริ่มจากจุดใดจุดหนึ่งของวงจรแห่งการเรียนรู้ก็ได้ แต่ต้องดำเนินการให้ครบวงจรแห่งการเรียนรู้ซึ่งรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่โคลป์ได้นำเสนอ และเป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวางมีลักษณะสำคัญ 4 อย่าง ดังนี้

1. ประสบการณ์การเรียนรู้ (Learning experience) เป็นสิ่งที่มีอิทธิพลต่อผู้เรียนเป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ที่เป็นส่วนประกอบของชีวิตประสบการณ์จะนำไปสู่การรวบรวมความสามารถในการจัดการที่ยิ่งใหญ่ เป็นความสัมพันธ์ที่มีค่า ซึ่งประสบการณ์อาจจะมีผลกระทบต่อการเรียนรู้ได้ ทั้งการยอมรับ และการปฏิเสธ

2. การสังเกต และการไตร่ตรอง (Observe and reflect) การเรียนรู้ที่ดีที่สุดโดยการให้ผู้เรียนได้มีการสะท้อนกลับ มีการไตร่ตรองประสบการณ์ที่ได้รับ เพื่อนำมาใช้ในการพิจารณาว่าสิ่งใดเป็นประโยชน์หรือไม่เป็นประโยชน์

3. การพิจารณาถึงความเห็น และการสร้างแนวคิด (Generalize and conceptualize) เป็นการรวบรวมความรู้เพื่อสร้างกรอบแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดอื่น ๆ ที่ได้จากประสบการณ์ในอดีตและความรู้ที่ได้จากการกระทำหรือได้รับมาหรือการได้รับความรู้จากข้อมูล จากครูผู้สอนการสนทนาพูดคุย แล้วนำมากำหนดเป็นกรอบแนวคิดของตนเอง

4. การตรวจสอบและการบูรณาการ (Experiment and Integrate) เป็นสิ่งท้าทายที่ดีที่สุดคือการฝึกปฏิบัติจริง เป็นการทดลอง ฝึกปฏิบัติ และตรวจสอบ เพื่อการลองผิดลองถูกเป็นการตรวจสอบแนวคิดหาความจริงในสถานที่แตกต่างกัน และนำไปสู่การเปลี่ยนแปลง

ทศนา แคมมณี (2558) ได้เสนอตัวบ่งชี้ของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ไว้ดังนี้

1. ผู้สอนมีการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ (Learning experience) ในเรื่องที่เรียนรู้ ให้ผู้เรียนได้ลงไปประสบด้วยตนเอง

2. ผู้เรียนมีการสะท้อนความคิด (Reflect) และอภิปรายร่วมกันกับสิ่งที่ได้ประสบ มาหรือเกิดขึ้นในสถานการณ์การเรียนรู้

3. ผู้เรียนมีการสร้างความคิดรวบยอด หลักการ สมมติฐานจากประสบการณ์ที่ได้รับ

4. ผู้เรียนมีการนำเสนอความคิดรวบยอด หลักการ และสมมติฐานต่าง ๆ ที่สร้างขึ้น ไปทดลองหรือประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใหม่ ๆ

5. ผู้สอนมีการติดตามผลและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนผลการทดลอง และ ประยุกต์ใช้ความรู้ เพื่อขยายขอบเขตการเรียนรู้หรือปรับเปลี่ยนความคิด หลักการ และสมมติฐาน ตามความเหมาะสม

6. ผู้สอนมีการวัดและประเมินผล โดยใช้การประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองประกอบ กับการประเมินผลของผู้สอนด้วย

สรุปได้ว่า ลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์คือการลงมือปฏิบัติจริง การให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ การสะท้อนคิด และวิเคราะห์ กระบวนการเรียนรู้ที่ต่อเนื่อง ประสบการณ์ใหม่จะถูกเชื่อมโยงและปรับเปลี่ยนไปตามสถานการณ์ ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและยั่งยืนและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง

3.2 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

ขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เป็นสิ่งสำคัญในการออกแบบการเรียนรู้ให้เกิดผลลัพธ์ที่ดีและตอบโจทย์เป้าหมายทางการศึกษาโดยมีนักการศึกษาได้กล่าวถึงขั้นตอนรายละเอียดดังกล่าวไว้ดังนี้

Pfeiffer & Jones (1983, p. 24-28) ได้เสนอการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ว่าเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นลักษณะของวงจรแห่งการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอน โดยเรียกว่าวงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์ ประกอบด้วย

ขั้นที่ 1 การค้นหาแลกเปลี่ยนประสบการณ์ (Experiencing) ผู้เรียนจะเข้ามามีส่วนร่วม เกี่ยวข้องกับกิจกรรมการเรียนรู้โดยการค้นหา มีการแลกเปลี่ยนกับกลุ่มเพื่อน และครูผู้สอน เป็นขั้นตอนการปฏิบัติกิจกรรม

ขั้นที่ 2 การนำเสนอประสบการณ์ (Publishing) ผู้เรียนจะแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ในการนำเสนอประสบการณ์ในอดีต การสังเกต การร่วมปฏิสัมพันธ์ต่อกันในระหว่างปฏิบัติกิจกรรม

ขั้นที่ 3 การเข้าร่วมอภิปราย (Processing) ผู้เรียนมีโอกาสตรวจสอบ และเข้าร่วม อภิปรายรูปแบบและการเปลี่ยนแปลงของกิจกรรม

ขั้นที่ 4 การสรุปสร้างความรู้ใหม่ (Generalizing) ผู้เรียนจะนำประสบการณ์ที่ได้รับมา ผสมผสาน และกำหนดสร้างเป็นความรู้ใหม่

ขั้นที่ 5 การประยุกต์ใช้ (Applying) การนำเสนอความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใน สถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง และสร้างเป็นประสบการณ์ใหม่สำหรับตนเอง

โคลบ (Kolb, 1984 cited in Kolb et al., 1991, p. 256) ได้เสนอวัฏจักรการจัดการ เรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning Cycle) ไว้ 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การสร้างประสบการณ์ (Concrete Experience หรือ CE) ผู้เรียนมีการปฏิบัติ กิจกรรม หรือมีการทดลองตามแนวคิดที่ได้วางไว้

ขั้นที่ 2 การสะท้อนการเรียนรู้ (Reflective Observation หรือ RO) ผู้เรียนได้มี การพิจารณา หรือไตร่ตรองถึงประสบการณ์ที่ได้ปฏิบัติ

ขั้นที่ 3 การสรุปองค์ความรู้ (Abstract Conceptualization หรือ AC) ผู้เรียนมี ความพยายาม ร่วมกันที่จะสรุปหลักการและความรู้จากประสบการณ์ที่ได้รับ

ขั้นที่ 4 การประยุกต์ใช้ความรู้ (Active Experimentation หรือ AE) ผู้เรียนมี การประยุกต์ ความรู้หรือหลักการที่ได้รับเพื่อนำไปสู่การทดลองใหม่ ๆ

นอกจากนี้ โคลบ (Kolb, 1984 cited in Kolb et al., 1991, p. 256) ยังได้จำแนก ผู้เรียนออกเป็น 4 ประเภทภายใต้ทฤษฎีการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning Theory or ELT) ดังนี้

1. ผู้เรียนที่มีความคิดหลากหลายมุมมอง (Divergent knowledge)
2. ผู้เรียนที่มีความคิดซึมซับ (Assimilative knowledge)
3. ผู้เรียนที่มีความคิดแบบสรุป (Convergent knowledge)

4. ผู้เรียนที่มีความคิดแบบปรับตัว (Accommodative knowledge) 33 ผู้เรียนที่มีความคิดหลากหลายมุมมอง (Divergent knowledge) จะเรียนรู้ได้ดีระหว่าง ขั้นตอนการสร้างประสบการณ์ (Concrete experience) และขั้นตอน Convergent Knowledge Assimilative Knowledge Accommodative Knowledge Concrete Experience Reflective Observation Active Experimentation Abstract Conceptualization Divergent Knowledge การเรียนรู้ (Reflective observation) ผู้เรียนที่มีความคิดซึมซับ (Assimilative knowledge) จะเรียนรู้ได้ดีระหว่างขั้นตอนการสะท้อนการเรียนรู้ (Reflective observation) และขั้นตอนการสรุป องค์ความรู้ (Abstract conceptualization) ผู้เรียนที่มีความคิดแบบปรับตัว (Accommodative knowledge) จะเรียนรู้ได้ดีระหว่างขั้นตอนการสรุปองค์ความรู้ (Abstract conceptualization) และ ขั้นตอนการประยุกต์ใช้ความรู้ (Active experimentation) และผู้เรียนที่มีความคิดแบบสรุป (Convergent knowledge) จะเรียนรู้ได้ดีในระหว่างขั้นตอนการประยุกต์ใช้ความรู้ (Active experimentation) และขั้นตอนการสร้างประสบการณ์ (Concrete experience)

จากขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ข้างต้น ผู้วิจัยได้สรุปเป็นขั้นตอนทั้งหมด 5 ขั้นตอน โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. การกระตุ้นและเตรียมพร้อมผู้เรียน: ขั้นตอนแรกของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์คือการกระตุ้นความสนใจและเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียน โดยการแนะนำเนื้อหาหรือกิจกรรมที่จะเกิดขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจสิ่งที่ต้องเรียนรู้และมีความพร้อมในการลงมือปฏิบัติ
2. การลงมือปฏิบัติ: ผู้เรียนจะได้รับโอกาสในการปฏิบัติจริงในกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาหรือปัญหาที่เรียนรู้ โดยการมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ในการทำกิจกรรมที่กระตุ้นการเรียนรู้ เช่น การทดลอง การสำรวจ หรือการจัดการกิจกรรมต่างๆ ที่ทำให้ผู้เรียนได้ประสบการณ์ตรง

3. การสะท้อนคิดและอภิปราย: หลังจากการปฏิบัติ ผู้เรียนจะมีโอกาสในการสะท้อนคิด ทบทวนสิ่งที่ได้เรียนรู้ วิเคราะห์ประสบการณ์ที่ได้รับ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกับเพื่อนหรือครู เพื่อเข้าใจลึกซึ้งในเนื้อหาที่เรียนและแนวทางการพัฒนาทักษะ
 4. การสรุปและสร้างความรู้ใหม่: ในขั้นตอนนี้ ผู้เรียนจะสรุปสิ่งที่เรียนรู้จากประสบการณ์และการสะท้อนคิด เพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ ๆ ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง หรือใช้ในการแก้ปัญหาในอนาคต
 5. การประยุกต์ใช้และพัฒนา: ผู้เรียนจะได้ใช้ความรู้ที่ได้รับในการแก้ไขปัญหาหรือทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องในชีวิตจริง เพื่อทดสอบและปรับปรุงทักษะและความรู้ให้ดียิ่งขึ้น
- ขั้นตอนเหล่านี้เป็นกระบวนการที่ช่วยให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ที่มีคุณค่าในการเรียนรู้ และสามารถพัฒนาทักษะต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

ทศนา แคมมณี (2558) ได้กล่าวถึงผู้เรียนและผู้สอนในการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ไว้ว่า

1. ผู้สอนมีการจัดประสบการณ์เรียนรู้ (Learning experience) ที่เป็นรูปธรรมในเรื่อง ที่เรียนรู้ ให้ผู้เรียนได้ลงมือประสบการณ์ด้วยตนเอง
2. ผู้เรียนมีการสะท้อนความคิด (Reflect) และอภิปรายร่วมกัน เกี่ยวกับสิ่งที่ได้ ประสบมา หรือเกิดขึ้นในสถานการณ์การเรียนรู้
3. ผู้เรียนมีการสร้างความคิดรวบยอด หลักการ สมมติฐานจากประสบการณ์ที่ได้รับ
4. ผู้เรียนนำความคิดรวบยอด หลักการสมมติฐานต่าง ๆ ที่สร้างขึ้นไปทดลองหรือ ประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใหม่ ๆ
5. ผู้สอนมีการติดตามผล และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนผลการทดลอง ประยุกต์ใช้ความรู้ เพื่อขยายขอบเขตของการเรียนรู้ หรือปรับเปลี่ยนความคิด หลักการ สมมติฐาน ต่าง ๆ ตามความเหมาะสม
6. ผู้สอนมีการวัดและประเมินผล โดยใช้การประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองของ ผู้เรียน ประกอบกับการประเมินผลของผู้สอนด้วย กล่าวโดยสรุปจากการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ข้างต้นได้ว่า ผู้เรียนจะต้องมีการ ค้นพบ และสร้างความรู้จากประสบการณ์เดิม

นอกจากนั้นผู้เรียนจะต้องมีการค้นคว้า และแสวงหา ความรู้ด้วยตนเอง และสามารถประยุกต์ใช้ ทฤษฎีที่ใหม่สู่การปฏิบัติผู้สอนจะเป็นผู้วางเนื้อหา วิธีการ เรียน เตรียมสื่อ และจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้กับผู้เรียน นอกจากนั้นผู้สอนยังต้องมีปฏิสัมพันธ์ กับผู้เรียนโดยมีการแลกเปลี่ยนความรู้ และ

ปัญหาร่วมกัน และผู้สอนจะต้องมีการติดตามประเมินผล ว่าสิ่งที่ผู้เรียนปฏิบัติมานั้นเกิดจากการเชื่อมโยง ทฤษฎีสู่การปฏิบัติได้จริง

4. แนวคิดเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองรักษถิ่น

"ความเป็นพลเมืองรักษถิ่น" เป็นแนวคิดสำคัญที่ช่วยปลูกฝังให้ผู้เรียนตระหนักถึงคุณค่าของชุมชน มีความรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม และสังคมรอบตัว การส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักษถิ่นจะมีประสิทธิภาพมากขึ้นเมื่อเชื่อมโยงกับการเรียนรู้ที่มีความหมาย โดยเฉพาะการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงและการบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้าไปในกระบวนการศึกษา ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนไม่เพียงแต่เข้าใจอดีตของชุมชน แต่ยังสามารถนำความรู้นั้นไปต่อยอดเพื่อพัฒนาท้องถิ่นในอนาคต ดังนั้นงานวิจัยนี้จึงให้ความสำคัญกับแนวคิดความเป็นพลเมืองรักษถิ่น โดยมุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนรุ่นใหม่ที่มีความภาคภูมิใจในรากเหง้าของตนเอง พร้อมทั้งสามารถเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลงเชิงบวกให้กับชุมชนของตน ซึ่งแนวคิดนี้มีรายละเอียดที่สำคัญดังนี้

ความเป็นพลเมืองรักษถิ่น คือการที่บุคคลมีความตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญของชุมชนของตนเอง มีจิตสำนึกในการรักษาและพัฒนาท้องถิ่นให้เจริญก้าวหน้า (Westheimer & Kahne, 2004)

4.1 องค์ประกอบของความเป็นพลเมืองรักษถิ่น

1. ความรู้เกี่ยวกับชุมชน – เข้าใจประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และปัญหาของท้องถิ่น
2. จิตสำนึกและความภาคภูมิใจในท้องถิ่น – มีความรักและหวงแหนวัฒนธรรมของตนเอง
3. ความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม – มีส่วนร่วมในการดูแลและพัฒนาชุมชน
4. การมีส่วนร่วมในการพัฒนาท้องถิ่น – สนับสนุนกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม

4.2 วิธีการส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักษถิ่นในโรงเรียน

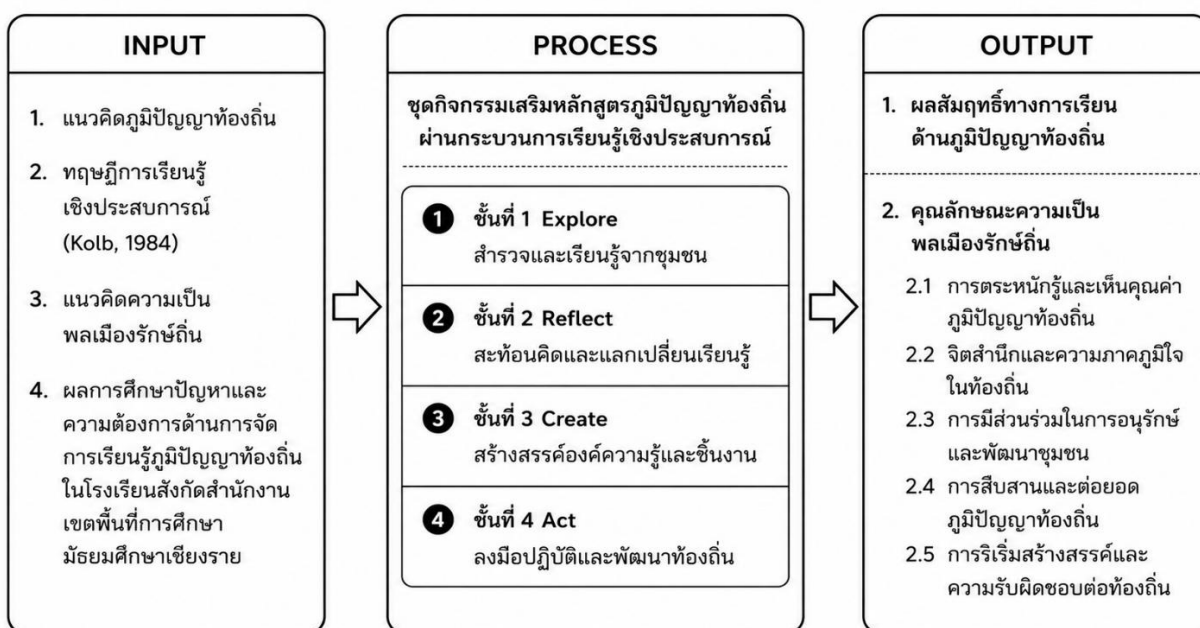
- จัดกิจกรรมจิตอาสา เช่น การทำความสะอาดวัด หรือปลูกต้นไม้ในชุมชน
- ส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมท้องถิ่น
- สร้างโครงการพัฒนาโรงเรียนและชุมชน ที่ให้นักเรียนมีส่วนร่วม เช่น โครงการอนุรักษ์ศิลปะพื้นบ้าน

ดังนั้น แนวคิดทั้งสี่ด้านนี้มีความเกี่ยวข้องกันในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักษถิ่น โดยนวัตกรรมการเรียนรู้มุ่งเน้นการพัฒนาแนวทางใหม่ ๆ ในการศึกษา ภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นแหล่งองค์ความรู้สำคัญที่สามารถบูรณาการเข้ากับการเรียนการสอน การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เป็นกระบวนการที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง และความเป็นพลเมืองรักษถิ่น เป็นเป้าหมายสำคัญในการปลูกฝังจิตสำนึกในการดูแล

ชุมชน การบูรณาการแนวคิดเหล่านี้เข้าด้วยกันจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ และสามารถนำไปใช้พัฒนาท้องถิ่นของตนเองได้อย่างยั่งยืน

กรอบแนวความคิดของโครงการวิจัย

ผู้วิจัยศึกษาและสังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย แนวคิดเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น แนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของ David A. Kolb และแนวคิดความเป็นพลเมืองรักษถิ่น เพื่อใช้เป็นฐานในการพัฒนาหลักสูตรนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยมุ่งส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์จริงในชุมชน สามารถตระหนักรู้ เห็นคุณค่า และมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และพัฒนาท้องถิ่นของตน



บทที่ 3

วิธีการดำเนินงานวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นกระบวนการศึกษาโดยใช้กระบวนการ R&D (Research and Development) เพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักษ์ถิ่นสำหรับนักเรียนในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย โดยมีขั้นตอนและวิธีการในการดำเนินการวิจัย ดังนี้

วิธีดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาปัญหาและความต้องการด้านการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย (Research : R1)

กลุ่มผู้ให้ข้อมูล

ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย จำนวน 8 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

1. ศึกษาและวิเคราะห์เอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น การพัฒนาหลักสูตร การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ และการส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักษ์ถิ่น เพื่อนำมาใช้เป็นกรอบแนวคิดในการวิจัย
2. ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษาที่เกี่ยวข้อง เพื่อวิเคราะห์โครงสร้าง จุดมุ่งหมาย มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และแนวทางการบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้าสู่การจัดการเรียนรู้ในระดับมัธยมศึกษา
3. สัมภาษณ์ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยใช้แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured Interview) เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบัน ปัญหา อุปสรรค ความต้องการ และข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในสถานศึกษา
4. จัดการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) ร่วมกับครูผู้สอน เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และร่วมกันวิเคราะห์ประเด็นสำคัญเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยใช้แนวคำถามกึ่งโครงสร้างเป็นกรอบการสนทนา ครอบคลุมประเด็นสำคัญ สภาพปัจจุบัน ปัญหา และอุปสรรคในการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในสถานศึกษา ความต้องการในการพัฒนาหลักสูตร เนื้อหา สื่อ และกิจกรรมการเรียนรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น และแนวทางการบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้าสู่การจัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

5. ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสาร การสัมภาษณ์ และการสนทนากลุ่ม มาวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) โดยจัดหมวดหมู่ข้อมูลตามประเด็นสำคัญ ได้แก่ ด้านหลักสูตรและนโยบาย ด้านเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้ ด้านการบริหารจัดการเรียนรู้ ด้านการวัดและประเมินผล และด้านการพัฒนาผู้เรียน
6. สังเคราะห์ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อกำหนดกรอบแนวคิด องค์ประกอบ เป้าหมายการเรียนรู้ สารการเรียนรู้ รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อและแหล่งเรียนรู้ ตลอดจนแนวทางการวัดและประเมินผล สำหรับการพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ภายใต้แนวคิด Chiang Rai Model ในขั้นตอนการพัฒนา (Development : D1)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบบันทึกการสนทนากลุ่มเกี่ยวกับปัญหาและความต้องการด้านการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นสำหรับครูผู้สอน
2. แนวคำถามการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion Guide)

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) โดยจัดหมวดหมู่ข้อมูล สังเคราะห์ประเด็นสำคัญ และสรุปผลการศึกษา เพื่อนำไปใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการออกแบบและพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักษ์ถิ่นในขั้นตอนการพัฒนา (Development : D1)

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development : D1)

การพัฒนาชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักษ์ถิ่นของนักเรียนในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ผู้วิจัยนำผลการศึกษาปัญหา ความต้องการ และข้อเสนอแนะที่ได้จากขั้นตอนที่ 1 (R1) มาวิเคราะห์และสังเคราะห์ เพื่อกำหนดกรอบแนวคิดในการพัฒนาชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตร โดยกำหนดองค์ประกอบสำคัญของชุดกิจกรรม ประกอบด้วย หลักการและเหตุผล วัตถุประสงค์ ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง เนื้อหาและสาระการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อและแหล่งเรียนรู้ ตลอดจนแนวทางการวัดและประเมินผล

2. ผู้วิจัยออกแบบและพัฒนาชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่นตามแนวคิด “Chiang Rai Model” และกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ERCA Model (Explore–Reflect–Create–Act) จำนวน 5 กิจกรรม กิจกรรมละ 3 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 15 ชั่วโมง ประกอบด้วย
 - กิจกรรมที่ 1 รู้รากเหง้า เข้าใจบ้านเฮา
 - กิจกรรมที่ 2 รู้รักษ์ผืนดิน ถิ่นเกษตรยั่งยืน
 - กิจกรรมที่ 3 รู้คุณค่าอาหารยา ภูมิปัญญาสุขภาพ
 - กิจกรรมที่ 4 รู้สร้างสรรค์ศิลป์ถิ่น สู่เศรษฐกิจชุมชน
 - กิจกรรมที่ 5 รู้ฮีตฮอยล้านนา สืบสานบ้านเฮา
3. ผู้วิจัยจัดทำเครื่องมือประกอบการใช้ชุดกิจกรรม ได้แก่
 - คู่มือการใช้ชุดกิจกรรม
 - แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
 - ใบกิจกรรมและใบงาน
 - แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น
 - แบบประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักษ์ถิ่น
 - แบบประเมินคุณภาพชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตร
4. ผู้วิจัยนำชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรและเครื่องมือที่เกี่ยวข้องเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบต่าง ๆ ของชุดกิจกรรม โดยใช้ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Index of Item–Objective Congruence: IOC)
5. ผู้วิจัยนำผลการประเมินและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์และปรับปรุงแก้ไขชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรและเครื่องมือวิจัยให้มีความถูกต้อง เหมาะสม และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย
6. ผู้วิจัยนำชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง แต่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย เพื่อศึกษาความเหมาะสมของกิจกรรมระยะเวลา ความชัดเจนของคำสั่ง ความเป็นไปได้ในการดำเนินกิจกรรม และปัญหาที่อาจเกิดขึ้นระหว่างการจัดกิจกรรม

7. ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลและข้อเสนอแนะจากการทดลองใช้ ทั้งจากนักเรียนและครูผู้สอน เพื่อนำมาปรับปรุงชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรให้มีความสมบูรณ์ เหมาะสม และพร้อมสำหรับการนำไปทดลองใช้จริงในขั้นตอนการวิจัย (R2)

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ภายหลังจากผู้วิจัยได้พัฒนาชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักถิ่นของนักเรียนในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงรายแล้ว ผู้วิจัยดำเนินการตรวจสอบคุณภาพของชุดกิจกรรมและเครื่องมือวิจัยก่อนนำไปทดลองใช้จริง โดยมีขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

1. ผู้วิจัยนำชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ พร้อมเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น แบบประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักถิ่น และแบบประเมินคุณภาพชุดกิจกรรม เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ซึ่งเป็นผู้ทรงคุณวุฒิด้านหลักสูตรและการสอน ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น และด้านการวัดและประเมินผล เพื่อพิจารณาตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างองค์ประกอบของชุดกิจกรรม เนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ และวิธีการวัดและประเมินผล โดยใช้ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Index of Item-Objective Congruence : IOC)
2. ผู้วิจัยรวบรวมผลการประเมินและข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อนำมาวิเคราะห์และปรับปรุงแก้ไขชุดกิจกรรม รวมทั้งเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยให้มีความถูกต้อง เหมาะสม และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยมากขึ้น
3. ภายหลังจากการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญแล้ว ผู้วิจัยนำชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง แต่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยจริง เพื่อศึกษาความเหมาะสมของเนื้อหา ระยะเวลา ขั้นตอนการจัดกิจกรรม ความชัดเจนของสื่อและใบกิจกรรม ตลอดจนปัญหาและอุปสรรคที่อาจเกิดขึ้นระหว่างการจัดกิจกรรม
4. ระหว่างการทดลองใช้ ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลจากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน การบันทึกผลการดำเนินกิจกรรม และการสะท้อนความคิดเห็นของผู้เรียนและครูผู้สอนเกี่ยวกับความเหมาะสมของชุดกิจกรรม ทั้งในด้านเนื้อหา กระบวนการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ และระยะเวลาในการจัดกิจกรรม

5. ผู้วิจัยรวบรวมข้อเสนอแนะจากครูผู้สอนและนักเรียนที่เข้าร่วมการทดลองใช้ เพื่อนำมาปรับปรุงและพัฒนาชุดกิจกรรมให้มีความสมบูรณ์ เหมาะสม และสามารถนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริงในขั้นตอนการทดลองใช้ (Research : R2) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

- แบบประเมินคุณภาพชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักษถิ่น

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการตรวจสอบคุณภาพและการทดลองใช้ชุดกิจกรรม ดังนี้

1. วิเคราะห์ความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของชุดกิจกรรมและเครื่องมือวิจัย โดยคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Index of Item-Objective Congruence : IOC) จากผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ
2. วิเคราะห์ผลการประเมินคุณภาพของชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรจากแบบประเมินของผู้เชี่ยวชาญ โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่อพิจารณาระดับความเหมาะสมของชุดกิจกรรมในแต่ละด้าน
3. วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ครูผู้สอน และนักเรียน โดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อสรุปประเด็นสำคัญ ปัญหา อุปสรรค และข้อเสนอแนะในการพัฒนาชุดกิจกรรม
4. สังเคราะห์ผลการวิเคราะห์ทั้งหมดเพื่อนำไปปรับปรุง แก้ไข และพัฒนาชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ให้มีความสมบูรณ์และเหมาะสมก่อนนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริงในขั้นตอนการวิจัย (Research : R2)

ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research : R2)

การทดลองใช้ชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักษถิ่นของนักเรียนในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย

จุดมุ่งหมาย

เพื่อศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักษถิ่นของนักเรียนในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่

การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย โดยศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น และคุณลักษณะ
ความเป็นพลเมืองรักถิ่นของนักเรียนหลังการเข้าร่วมกิจกรรม

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

1. ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม จำนวนโรงเรียนละ 2 คน
จาก 4 โรงเรียน รวมจำนวน 8 คน
2. นักเรียนระดับมัธยมศึกษาในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย
จำนวนโรงเรียนละ 30 คน จาก 4 โรงเรียน รวมจำนวน 120 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบ
เจาะจง (Purposive Sampling)

วิธีดำเนินงานวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองใช้ชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิง
ประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักถิ่น ตามขั้นตอนดังนี้

1. เตรียมความพร้อมครูผู้สอน ผู้วิจัยจัดประชุมชี้แจงและอบรมครูผู้สอนเกี่ยวกับแนวคิด
หลักการ และแนวทางการใช้ชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตร โดยให้ครูมีความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้
เชิงประสบการณ์ตาม ERCA Model ประกอบด้วย Explore, Reflect, Create และ Act รวมถึงแนวทาง
การใช้สื่อ การจัดกิจกรรม และการวัดและประเมินผลตามคู่มือการใช้ชุดกิจกรรม

2. ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pretest) ก่อนเริ่มจัดกิจกรรม ครูผู้สอนดำเนินการทดสอบก่อน
เรียนกับนักเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อศึกษาระดับ
ความรู้และความเข้าใจของนักเรียนก่อนเข้าร่วมกิจกรรม

3. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ครูผู้สอนดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรม
เสริมหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ จำนวน 5 กิจกรรม รวมเวลา 15
ชั่วโมง ได้แก่

- กิจกรรมที่ 1 รู้รากเหง้า เข้าใจบ้านเฮา
- กิจกรรมที่ 2 รู้รักผืนดิน ถิ่นเกษตรยั่งยืน
- กิจกรรมที่ 3 รู้คุณค่าอาหารยา ภูมิปัญญาสุขภาพ
- กิจกรรมที่ 4 รู้สร้างสรรค์ศิลป์ถิ่น สู่เศรษฐกิจชุมชน
- กิจกรรมที่ 5 รู้ฮีตฮอยล้านนา สืบสานบ้านเฮา

โดยดำเนินกิจกรรมตามกระบวนการ ERCA Model ซึ่งเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่นจากแหล่งเรียนรู้และปราชญ์ชุมชน สะท้อนคิด สร้างองค์ความรู้ และนำไปประยุกต์ใช้ในการอนุรักษ์และพัฒนาท้องถิ่น

4. ดำเนินการทดสอบหลังเรียน (Posttest) เมื่อสิ้นสุดการจัดกิจกรรม ครูผู้สอนดำเนินการทดสอบหลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นฉบับเดียวกับการทดสอบก่อนเรียน เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ของนักเรียนก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม

5. ประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักษถิ่น ภายหลังจากเสร็จสิ้นการจัดกิจกรรม ผู้วิจัยและครูผู้สอนดำเนินการประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักษถิ่นของนักเรียน โดยประเมินใน 5 ด้าน ได้แก่

1. การตระหนักรู้และเห็นคุณค่าภูมิปัญญาท้องถิ่น
2. จิตสำนึกและความภาคภูมิใจในท้องถิ่น
3. การมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และพัฒนาชุมชน
4. การสืบสานและต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น
5. การริเริ่มสร้างสรรค์และความรับผิดชอบต่อท้องถิ่น

6. ผู้วิจัยร่วมกับครูผู้สอนดำเนินการสะท้อนผลและถอดบทเรียนหลังการใช้ชุดกิจกรรม เพื่อศึกษาความเหมาะสม จุดเด่น ปัญหา อุปสรรค และข้อเสนอแนะในการนำชุดกิจกรรมไปใช้ ตลอดจนรวบรวมข้อมูลสำหรับการปรับปรุงพัฒนาชุดกิจกรรมให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูล ดังนี้

1. คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน
2. คะแนนการประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักษถิ่นของนักเรียนหลังการเข้าร่วมกิจกรรม
3. ข้อมูลจากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมของนักเรียนระหว่างการจัดกิจกรรม
4. ข้อมูลจากการสะท้อนผลและถอดบทเรียนของครูผู้สอนหลังการใช้ชุดกิจกรรม

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักษถิ่น
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น
3. แบบประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักษถิ่น

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นก่อนเรียนและหลังเรียน โดยคำนวณค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และทดสอบความแตกต่างของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยสถิติ t-test แบบ Dependent Samples
2. วิเคราะห์ผลการประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักถิ่น โดยหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และแปลผลตามเกณฑ์ที่กำหนด
3. วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสังเกต การสะท้อนผล และการถอดบทเรียนของครูผู้สอนด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)
4. สังเคราะห์ผลการวิเคราะห์เชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ เพื่ออธิบายผลการใช้ชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ และใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับการประเมินและพัฒนาชุดกิจกรรมในขั้นตอนที่ 4 (D2) ต่อไป

ขั้นตอนที่ 4 การศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักถิ่นของนักเรียนในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย (Development : D2)

กลุ่มผู้ให้ข้อมูล

ผู้ให้ข้อมูลในขั้นตอนนี้ ได้แก่

1. นักเรียนที่เข้าร่วมการทดลองใช้ชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตร จำนวน 120 คน
2. ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม จำนวน 8 คน
3. ผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยที่ทำหน้าที่นิเทศ ติดตาม และประเมินผลการดำเนินกิจกรรม

วิธีดำเนินงานวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรตามลำดับดังนี้

1. รวบรวมผลการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นผู้วิจัยรวบรวมคะแนนจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test) ของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม เพื่อนำมาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นหลังการใช้ชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตร
2. รวบรวมผลการประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักถิ่นผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลจากแบบประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักถิ่นภายหลังการเข้าร่วมกิจกรรม เพื่อศึกษาระดับการพัฒนา

คุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักถิ่นที่เกื้อหนุนขึ้นจากการเข้าร่วมชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยประเมินใน 5 ด้าน ได้แก่

1. การตระหนักรู้และเห็นคุณค่าภูมิปัญญาท้องถิ่น
2. จิตสำนึกและความภาคภูมิใจในท้องถิ่น
3. การมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และพัฒนาชุมชน
4. การสืบสานและต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น
5. การริเริ่มสร้างสรรค์และความรับผิดชอบต่อท้องถิ่น

3. ศึกษาข้อมูลสะท้อนผลการใช้ชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรผู้วิจัยดำเนินการรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ การมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ผลงานของผู้เรียน บันทึกการจัดกิจกรรมขอครูผู้สอน ตลอดจนข้อเสนอแนะและความคิดเห็นของครูผู้สอนและนักเรียนภายหลังการเข้าร่วมกิจกรรม เพื่อใช้เป็นข้อมูลประกอบการอธิบายผลการวิจัยเชิงปริมาณ

4. ผู้วิจัยดำเนินการนิเทศติดตามการจัดกิจกรรมของครูผู้สอนในระหว่างการใช้ชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตร เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของการดำเนินกิจกรรมตามแนวทาง ERCA Model ได้แก่ Explore Reflect Create และ Act รวมทั้งติดตามปัญหา อุปสรรค และข้อเสนอแนะที่เกิดขึ้นระหว่างการทำงาน เพื่อนำมาใช้ในการสรุปผลและพัฒนาชุดกิจกรรมให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

5. ผู้วิจัยนำข้อมูลเชิงปริมาณและข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากการประเมินผลมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ร่วมกัน เพื่อสรุปประสิทธิผลของชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ว่าสามารถส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพัฒนาคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักถิ่นของผู้เรียนได้ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้หรือไม่

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ภายหลังการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักถิ่นของนักเรียนในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชิงรายครบทุกกิจกรรมแล้ว ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตร โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ผู้วิจัยประสานงานกับครูผู้สอนที่เข้าร่วมโครงการวิจัย เพื่อชี้แจงแนวทางการเก็บรวบรวมข้อมูลการใช้เครื่องมือวิจัย และขั้นตอนการดำเนินการประเมินผลให้เป็นไปในแนวทางเดียวกัน

2. ก่อนดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยให้ครูผู้สอนดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อศึกษาความรู้พื้นฐานของนักเรียนก่อนเข้าร่วมกิจกรรม
3. ครูผู้สอนดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ จำนวน 5 กิจกรรม รวมระยะเวลา 15 ชั่วโมง โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ตามรูปแบบ ERCA Model ประกอบด้วย Explore (สำรวจและเรียนรู้จากชุมชน) Reflect (สะท้อนคิดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้) Create (สร้างสรรค์องค์ความรู้และชิ้นงาน) และ Act (ลงมือปฏิบัติและพัฒนาท้องถิ่น)
4. เมื่อสิ้นสุดการจัดกิจกรรมทั้งหมด ผู้วิจัยให้ครูผู้สอนดำเนินการทดสอบหลังเรียน (Post-test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นฉบับเดียวกับที่ใช้ก่อนเรียน เพื่อเปรียบเทียบความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรม
5. ครูผู้สอนดำเนินการประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักถิ่นของนักเรียนภายหลังการเข้าร่วมกิจกรรม โดยใช้แบบประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักถิ่นที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ซึ่งครอบคลุมองค์ประกอบสำคัญ 5 ด้าน ได้แก่
 - การตระหนักรู้และเห็นคุณค่าภูมิปัญญาท้องถิ่น
 - จิตสำนึกและความภาคภูมิใจในท้องถิ่น
 - การมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และพัฒนาชุมชน
 - การสืบสานและต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น
 - การริเริ่มสร้างสรรค์และความรับผิดชอบต่อท้องถิ่น
6. ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักถิ่น เพื่อนำไปวิเคราะห์ผลทางสถิติและสรุปผลการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในขั้นตอนการศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ประกอบด้วย

1. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นแบบทดสอบที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเพื่อใช้วัดความรู้ ความเข้าใจ และความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นของนักเรียน โดยครอบคลุมสาระการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตร ลักษณะเป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ ใช้สำหรับการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

2. แบบประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักษ์ถิ่น เป็นแบบประเมินที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเพื่อใช้ประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักษ์ถิ่นของนักเรียนภายหลังการเข้าร่วมกิจกรรมจำนวน 30 ข้อ ลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ครอบคลุมองค์ประกอบสำคัญ 5 ด้าน ได้แก่ การตระหนักรู้และเห็นคุณค่าภูมิปัญญาท้องถิ่น จิตสำนึกและความภาคภูมิใจในท้องถิ่น การมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และพัฒนาชุมชน การสืบสานและต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น และการริเริ่มสร้างสรรค์และความรับผิดชอบต่อท้องถิ่น โดยใช้เกณฑ์การประเมิน 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ ดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ วิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) โดยดำเนินการจัดหมวดหมู่ข้อมูล สรุปประเด็นสำคัญ ตีความ และสังเคราะห์ข้อมูล เพื่อนำไปใช้ในการกำหนดองค์ประกอบ แนวทาง และสาระสำคัญของชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล (Trustworthiness) ด้วยวิธีการตรวจสอบแบบสามเส้า (Triangulation) ประกอบด้วย

- 1) การตรวจสอบด้านแหล่งข้อมูล (Data Triangulation) โดยเปรียบเทียบข้อมูลที่ได้รับจากครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
- 2) การตรวจสอบด้านวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล (Methodological Triangulation) โดยใช้ข้อมูลจากการศึกษาเอกสาร การสัมภาษณ์ การสนทนากลุ่ม และการสังเกตแบบมีส่วนร่วม
- 3) การตรวจสอบด้านผู้วิจัย (Investigator Triangulation) โดยตรวจสอบความสอดคล้องของผลการวิเคราะห์ร่วมกันระหว่างผู้วิจัยและผู้ทรงคุณวุฒิที่เกี่ยวข้อง

2. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ

2.1 การวิเคราะห์ผลการประเมินคุณภาพชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตร วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินคุณภาพชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ด้วยการหาค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการประเมินคุณภาพของชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักษ์ถิ่น ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อพิจารณาระดับคุณภาพของชุดกิจกรรมในด้านต่าง ๆ โดยแปลผลตามเกณฑ์ของ บุญชม ศรีสะอาด (2560) ซึ่งกำหนดให้ค่าเฉลี่ย 4.50–5.00 แสดงถึงคุณภาพระดับดีมาก ค่าเฉลี่ย 3.50–4.49 แสดงถึงคุณภาพระดับดี ค่าเฉลี่ย 2.50–3.49 แสดงถึงคุณภาพระดับ

ปานกลาง ค่าเฉลี่ย 1.50–2.49 แสดงถึงคุณภาพระดับน้อย และค่าเฉลี่ย 1.00–1.49 แสดงถึงคุณภาพระดับน้อยที่สุด

2.2 การวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น วิเคราะห์คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้

1. ค่าเฉลี่ย (Mean: $\bar{x}$)
2. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: S.D.)
3. การทดสอบค่าทีแบบกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent Samples t-test) เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน
4. การวิเคราะห์ขนาดอิทธิพล (Effect Size) โดยใช้ค่า Cohen's d เพื่อแสดงขนาดของผลที่เกิดจากการใช้ชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตร โดยกำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

2.3 การวิเคราะห์คุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักถิ่น วิเคราะห์ผลการประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักถิ่นของนักเรียนภายหลังการเข้าร่วมกิจกรรม โดยใช้ ค่าเฉลี่ย (Mean: $\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: S.D.) และการวิเคราะห์ผลการประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักถิ่นของนักเรียน ใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ในการวิเคราะห์ข้อมูล และแปลผลคะแนนโดยประยุกต์ตามแนวคิดของ Best (1981) ซึ่งกำหนดให้ค่าเฉลี่ย 3.50–4.00 แสดงถึงระดับดีมาก ค่าเฉลี่ย 2.50–3.49 แสดงถึงระดับดี ค่าเฉลี่ย 1.50–2.49 แสดงถึงระดับพอใช้ และค่าเฉลี่ย 1.00–1.49 แสดงถึงระดับควรปรับปรุง ทั้งนี้เพื่อใช้เป็นเกณฑ์ในการพิจารณาระดับคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักถิ่นของนักเรียนภายหลังการเข้าร่วมชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่องนวัตกรรมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักถิ่น สำหรับโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เชียงรายผู้วิจัยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพผสมผสานระหว่างการวิจัยเชิงปริมาณ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลของการวิจัยตามวัตถุประสงค์การวิจัยดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาปัญหาและความต้องการด้านการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นใน โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิง ประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักถิ่น

ตอนที่ 3 ผลการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิง ประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักถิ่น สำหรับโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาปัญหาและความต้องการด้านการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นใน โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลการสนทนากลุ่มผู้บริหารสถานศึกษา ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม จำนวน 16 คน และปราชญ์ชุมชน จำนวน 9 คน เพื่อสะท้อนมุมมอง และประสบการณ์เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในบริบทของสถานศึกษาและชุมชน

โรงเรียนให้ความสำคัญกับการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ และมีการดำเนิน กิจกรรมในรูปแบบที่หลากหลายตามบริบทของแต่ละสถานศึกษา อย่างไรก็ตาม การดำเนินงานยังประสบ ขัดจำกัดหลายประการที่ส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพและความต่อเนื่องของการจัดการเรียนรู้ทั้งในด้านเนื้อหา และสาระการเรียนรู้ การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล ทรัพยากรและแหล่งเรียนรู้ การมีส่วนร่วมของชุมชน ตลอดจนการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักถิ่น จากการ สังเคราะห์ข้อมูล สามารถจำแนกประเด็นปัญหาและความต้องการในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ภูมิ ปัญญาท้องถิ่นออกเป็น 6 ด้าน ดังต่อไปนี้

1. ด้านหลักสูตรและนโยบาย

สถานศึกษามีการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาบูรณาการในการจัดการเรียนรู้ผ่านรายวิชา กิจกรรม พัฒนาผู้เรียน และโครงการพิเศษต่าง ๆ การดำเนินงานส่วนใหญ่ยังอยู่ในลักษณะของกิจกรรมเฉพาะกิจ มากกว่าการเป็นส่วนหนึ่งของระบบหลักสูตรที่มีความชัดเจนและต่อเนื่องทำให้ขาดแนวทางหรือกรอบการดำเนินงานที่ชัดเจนเกี่ยวกับการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้ ส่งผลให้ครูผู้สอนเกิดความไม่มั่นใจในการออกแบบหรือเพิ่มเติมเนื้อหาที่นอกเหนือจากที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลาง

นอกจากนี้ ยังพบว่าโรงเรียนส่วนใหญ่มุ่งให้ความสำคัญกับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการ การเตรียมความพร้อมเพื่อการสอบ และการแข่งขันทางการศึกษาเป็นสำคัญ เนื่องจากเป็นตัวชี้วัด คุณภาพของสถานศึกษาและผู้เรียน ส่งผลให้การจัดการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่นซึ่งเน้นการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง การศึกษาชุมชน และการพัฒนาคุณลักษณะของผู้เรียน ได้รับการจัดสรร เวลาและทรัพยากรค่อนข้างจำกัดเมื่อเทียบกับกิจกรรมทางวิชาการ ส่งผลให้การบูรณาการภูมิปัญญา ท้องถิ่นเข้าสู่หลักสูตรและการจัดการเรียนรู้อย่างไม่สามารถดำเนินการได้อย่างเต็มศักยภาพ อีกทั้ง การดำเนินกิจกรรมส่วนใหญ่มักขึ้นอยู่กับความสนใจ ความรู้ และความสามารถเฉพาะบุคคลของครู ผู้รับผิดชอบ เมื่อมีการย้าย เปลี่ยน หรือเกษียณอายุราชการ กิจกรรมที่ดำเนินอยู่จึงขาดความต่อเนื่อง อีกทั้งขั้นตอนการดำเนินงานที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมภายนอกห้องเรียน เช่น การเชิญวิทยากร การ ประสานแหล่งเรียนรู้ และการเบิกจ่ายงบประมาณ ยังมีความซับซ้อนและเป็นภาระต่อผู้ปฏิบัติ

จากสภาพปัญหาดังกล่าว จึงมีความต้องการให้มีการส่งเสริมและสนับสนุนการบูรณาการภูมิ ปัญญาท้องถิ่นเข้าสู่การจัดการเรียนรู้ผ่านรายวิชาต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ โดยกำหนดแนวทางที่ชัดเจนและ สามารถเชื่อมโยงกับตัวชี้วัดและผลลัพธ์การเรียนรู้ตามหลักสูตร เพื่อให้สถานศึกษาสามารถดำเนินการ ควบคู่ไปกับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการของผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ ควรมีการพัฒนา กิจกรรมเสริมหลักสูตรหรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถดำเนินการได้ในคาบกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน คาบ ว่าง หรือช่วงเวลาที่สถานศึกษาสามารถบริหารจัดการได้ตามบริบทของตน เพื่อเพิ่มโอกาสให้ผู้เรียนได้ เรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นจากประสบการณ์จริงโดยไม่ส่งผลกระทบต่อเวลาเรียนในรายวิชาหลัก อันจะ นำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านความรู้ ทักษะ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และความเป็นพลเมืองรักถิ่น ของผู้เรียนได้

2. ด้านเวลาในการเตรียมการสอนและการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นต้องอาศัยเวลาในการเตรียมการมากกว่าการจัดการเรียนรู้ทั่วไป เนื่องจากครูต้องศึกษาข้อมูลเพิ่มเติม ออกแบบกิจกรรม ประสานงานกับบุคคลภายนอก และจัดเตรียมเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินกิจกรรม ทำให้ครูจำนวนมากต้องใช้เวลาส่วนตัวนอกเหนือจากเวลาราชการในการเตรียมการเรียนการสอน ในขณะเดียวกัน ระยะเวลาการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนที่จำกัดเพียงคาบเรียนละประมาณ 50 นาที ไม่เอื้อต่อการดำเนินกิจกรรมที่ต้องใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เช่น การลงพื้นที่ศึกษาชุมชน การสัมภาษณ์ปราชญ์ชาวบ้าน หรือการฝึกปฏิบัติจริง ประกอบกับภาระงานธุรการและงานพิเศษที่ครูต้องรับผิดชอบ ส่งผลให้ครูมีข้อจำกัดในการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ

ผลการศึกษาชี้ให้เห็นความจำเป็นในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีแนวทางการดำเนินงานอย่างเป็นระบบ สามารถนำไปใช้ได้จริงภายใต้ข้อจำกัดด้านเวลาและภาระงานของครู โดยควรมีรายละเอียดกิจกรรม สื่อการเรียนรู้ และแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ชัดเจน เพื่อสนับสนุนการนำ ภูมิปัญญาท้องถิ่นมาบูรณาการสู่การจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถปรับใช้ให้เหมาะสม กับบริบทของแต่ละสถานศึกษาได้

3. ด้านเนื้อหาสาระและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

3.1 ขาดการบูรณาการทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่การจัดการเรียนรู้ จังหวัด เชียงรายมีทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นที่หลากหลายและมีเอกลักษณ์โดดเด่น ทั้งด้าน หัตถกรรม อาหารพื้นเมือง การเกษตร การแพทย์พื้นบ้าน ประเพณีท้องถิ่น วัฒนธรรมล้านนา และ วัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ ซึ่งล้วนเป็นองค์ความรู้ที่สะท้อนประวัติศาสตร์ อัตลักษณ์ และวิถีชีวิตของ ชุมชนในพื้นที่ และมีศักยภาพสูงในการนำมาใช้เป็นฐานการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความรู้ ความเข้าใจ และความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของผู้เรียน อย่างไรก็ตาม จากการสัมภาษณ์และการสนทนากลุ่ม พบว่า องค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นจำนวนมากยังไม่ได้รับการรวบรวม จัดระบบ และพัฒนาเป็นฐานข้อมูลหรือ สื่อการเรียนรู้ที่สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างสะดวกและเป็นรูปธรรม ส่งผลให้ ครูผู้สอน โดยเฉพาะครูที่ไม่ได้มีภูมิลำเนาอยู่ในพื้นที่ ประสบปัญหาในการเข้าถึงข้อมูลที่ถูกต้อง น่าเชื่อถือ และสอดคล้องกับบริบทของชุมชน

นอกจากนี้ ด้านองค์ความรู้ด้านประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เป็นอัตลักษณ์สำคัญของจังหวัดเชียงรายยังไม่ได้รับการพัฒนาเป็นสาระการเรียนรู้อย่างชัดเจนในหลักสูตรสถานศึกษา ส่งผลให้ผู้เรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับชุมชนและท้องถิ่นของตนเองในระดับจำกัด ขาดความตระหนักรู้ในคุณค่า ความสำคัญ และบทบาทของภูมิปัญญาท้องถิ่นต่อการดำรงอยู่ของชุมชน ซึ่งอาจส่งผลต่อการสืบทอดและการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมในระยะยาว

จากสภาพปัญหาดังกล่าว ครูผู้สอนและปราชญ์ชุมชนจึงสะท้อนความต้องการให้มีการพัฒนาเนื้อหาสาระและกิจกรรมการเรียนรู้ที่นำทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นของจังหวัดเชียงรายได้มาบูรณาการเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนรู้ในโรงเรียนอย่างเป็นระบบ โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้จริงในชุมชน ศึกษาและสำรวจองค์ความรู้จากผู้รู้ท้องถิ่น เพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ ความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ของตนเอง และพัฒนาคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักถิ่นได้อย่างยั่งยืน

3.2 ข้อจำกัดด้านเวลาในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ครูผู้สอนส่วนใหญ่ตระหนักถึงความสำคัญของการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาบูรณาการในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักถิ่นของผู้เรียน แต่ยังประสบข้อจำกัดในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับบริบทของชุมชนและสาระการเรียนรู้ในรายวิชาต่าง ๆ ได้อย่างเป็นระบบ เนื่องจากการพัฒนากิจกรรมลักษณะดังกล่าวต้องอาศัยเวลาในการศึกษาข้อมูลท้องถิ่น วางแผนกิจกรรม ประสานงานกับแหล่งเรียนรู้ และปราชญ์ชุมชน ตลอดจนจัดเตรียมสื่อและเอกสารประกอบการเรียนรู้เพิ่มเติม

นอกจากนี้ ครูผู้สอนยังมีภาระงานด้านการจัดการเรียนการสอน งานธุรการ และภารกิจอื่นที่ได้รับมอบหมายจำนวนมาก ส่งผลให้มีเวลาไม่เพียงพอในการพัฒนากิจกรรมเสริมหลักสูตรหรือออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงภูมิปัญญาท้องถิ่นกับการพัฒนาความเป็นพลเมืองรักถิ่นของผู้เรียนได้อย่างต่อเนื่องและมีคุณภาพ ขณะเดียวกัน ยังพบว่าครูผู้สอนส่วนใหญ่ขาดเครื่องมือวัดและประเมินผลที่สามารถสะท้อนพัฒนาการด้านความเป็นพลเมืองรักถิ่นได้อย่างชัดเจนและเป็นรูปธรรม โดยเครื่องมือที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ทั่วไปมักมุ่งประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้เป็นสำคัญ ขณะที่การประเมินด้านการตระหนักรู้คุณค่าภูมิปัญญาท้องถิ่น ความภาคภูมิใจในท้องถิ่น การมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และพัฒนาชุมชน ตลอดจนการสืบสานและต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น ยังไม่มีแนวทางและเครื่องมือที่เหมาะสมรองรับ จากสภาพปัญหาดังกล่าว ครูผู้สอนจึงมีความต้องการให้มีชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้รับการพัฒนาอย่างเป็นระบบ สามารถนำไปใช้ได้จริงภายใต้ข้อจำกัดด้านเวลาที่มีขั้นตอน

การจัดกิจกรรมที่ชัดเจน สอดคล้องกับบริบทของสถานศึกษา และสามารถบูรณาการเข้ากับการจัดการเรียนรู้ได้ทันที รวมทั้งมีเครื่องมือวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้และสามารถสะท้อนพัฒนาการด้านความเป็นพลเมืองรักถิ่นของผู้เรียนได้อย่างครอบคลุม

3.3 ภาวะเสี่ยงสูญหายของภูมิปัญญาด้านความเชื่อ พิธีกรรม และวิถีชีวิตล้านนา ผลการศึกษาพบว่า ครูผู้สอน ผู้บริหารสถานศึกษา และปราชญ์ชุมชนมีความคิดเห็นสอดคล้องกันว่า องค์ความรู้ด้านความเชื่อ พิธีกรรม และวิถีชีวิตล้านนาในพื้นที่จังหวัดเชียงรายกำลังอยู่ในภาวะเสี่ยงต่อการสูญหาย เนื่องจากผู้สืบทอดองค์ความรู้มีจำนวนลดลงอย่างต่อเนื่อง ขณะที่ปราชญ์ท้องถิ่นและผู้รู้ส่วนใหญ่มีอายุมากขึ้น อีกทั้งการถ่ายทอดองค์ความรู้ยังคงอาศัยการบอกเล่าแบบมุขปาฐะภายในครอบครัวและชุมชนเป็นหลัก รวมถึงการบันทึกข้อมูลในรูปแบบเอกสารส่วนบุคคลที่ยังไม่ได้รับการรวบรวมและจัดเก็บอย่างเป็นระบบ ส่งผลให้องค์ความรู้จำนวนหนึ่งมีความเสี่ยงต่อการสูญหาย

นอกจากนี้ ผู้ให้ข้อมูลสะท้อนตรงกันว่า การเปลี่ยนแปลงทางสังคม เศรษฐกิจ และเทคโนโลยี ส่งผลให้รูปแบบการเรียนรู้และการถ่ายทอดองค์ความรู้จากรุ่นสู่รุ่นลดลงอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะการเรียนรู้ผ่านวิถีชีวิตประจำวันและการเรียนรู้ภายในครอบครัว ซึ่งเคยเป็นกลไกสำคัญในการสืบทอดวัฒนธรรมของชุมชนล้านนา

องค์ความรู้ที่ผู้ให้ข้อมูลเห็นว่ามีภาวะเสี่ยงต่อการสูญหายและควรได้รับการอนุรักษ์อย่างเร่งด่วนสามารถจำแนกได้ 4 กลุ่ม ได้แก่ (1) ความเชื่อและพิธีกรรมเกี่ยวกับขวัญและชีวิต เช่น พิธีฮ้องขวัญ พิธีสืบชะตา และพิธีสะเดาะเคราะห์ (2) ความเชื่อเกี่ยวกับผีบรรพบุรุษและสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ประจำชุมชน เช่น ประเพณีเลี้ยงผีปู่ย่า ความเชื่อเรื่องผีไร่ผืนา และพิธีเคารพเจ้าที่เจ้าทาง (3) ภูมิปัญญาด้านปฏิทินและดาราศาสตร์ล้านนา ซึ่งใช้ในการกำหนดฤกษ์ยามและวันสำคัญต่าง ๆ และ (4) ตำนาน เรื่องเล่า และความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์และอัตลักษณ์ของท้องถิ่น ผลการศึกษายังพบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่มีโอกาสเรียนรู้เกี่ยวกับองค์ความรู้ดังกล่าวค่อนข้างจำกัด เนื่องจากยังไม่ได้รับการนำมาบูรณาการเป็นสาระการเรียนรู้หรือกิจกรรมการเรียนรู้ในโรงเรียนอย่างชัดเจน ส่งผลให้ผู้เรียนขาดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับรากฐานทางวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ของท้องถิ่น

จากสภาพปัญหาดังกล่าว ครูผู้สอนและปราชญ์ชุมชนมีความต้องการให้โรงเรียนพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ที่นำองค์ความรู้ด้านความเชื่อ พิธีกรรม และวิถีชีวิตล้านนามาบูรณาการในการจัดการเรียนรู้ โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษา สำรวจ สัมภาษณ์ และเรียนรู้จากปราชญ์ท้องถิ่นโดยตรง รวมทั้ง

สร้างสรรค์ผลงานเพื่อรวบรวม บันทึก และถ่ายทอดองค์ความรู้สู่คนรุ่นใหม่ อันจะช่วยส่งเสริมการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมของท้องถิ่น และพัฒนาคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักษถิ่นของผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม

4. ด้านทรัพยากร งบประมาณ และแหล่งเรียนรู้

4.1 ข้อจำกัดด้านงบประมาณและทรัพยากรในการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น

ผลการศึกษาพบว่า สถานศึกษาส่วนใหญ่ประสบข้อจำกัดด้านงบประมาณในการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยเฉพาะกิจกรรมที่เน้นการเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้จริง การศึกษาภาคสนาม และการเรียนรู้ร่วมกับปราชญ์ชุมชน ซึ่งมีค่าใช้จ่ายด้านการเดินทาง ค่าวัสดุอุปกรณ์ ค่าตอบแทนวิทยากร และค่าใช้จ่ายในการดำเนินกิจกรรมอื่น ๆ ส่งผลให้โรงเรียนไม่สามารถจัดกิจกรรมได้อย่างต่อเนื่องหรือครอบคลุมตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ นอกจากนี้ ผู้ให้ข้อมูลสะท้อนว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นส่วนใหญ่ต้องอาศัยความร่วมมือและการสนับสนุนจากภาคีเครือข่ายภายนอกหรือการบริหารจัดการทรัพยากรที่มีอยู่ภายในโรงเรียนเป็นหลัก ทำให้การดำเนินงานในแต่ละสถานศึกษามีความแตกต่างกันตามศักยภาพและความพร้อมของพื้นที่

จากสภาพปัญหาดังกล่าว ครูผู้สอน ผู้บริหารสถานศึกษา และปราชญ์ชุมชนมีความต้องการให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องสนับสนุนงบประมาณและทรัพยากรสำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้โรงเรียนสามารถจัดกิจกรรมที่เน้นการเรียนรู้จากประสบการณ์จริงและการมีส่วนร่วมของชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

4.2 สื่อและแหล่งเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นยังไม่เพียงพอต่อการจัดการเรียนรู้

สื่อและแหล่งเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่นจังหวัดเชียงรายยังมีจำนวนจำกัดและไม่ครอบคลุมองค์ความรู้สำคัญของพื้นที่ โดยเฉพาะสื่อดิจิทัล ฐานข้อมูลออนไลน์ วิดีทัศน์ เอกสารประกอบการเรียนรู้ และชุดกิจกรรมที่สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้ทันที นอกจากนี้ องค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นจำนวนมากยังคงกระจัดกระจายอยู่ในชุมชน หรืออยู่ในความครอบครองของปราชญ์ท้องถิ่นรายบุคคล โดยยังไม่ได้มีการรวบรวม จัดระบบ และพัฒนาเป็นแหล่งเรียนรู้ที่สามารถเข้าถึงได้อย่างสะดวก ข้อจำกัดดังกล่าวส่งผลให้ครูผู้สอนต้องใช้เวลาในการสืบค้นข้อมูล รวบรวมองค์ความรู้ และพัฒนาสื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งเพิ่มภาระงานและส่งผลต่อประสิทธิภาพในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น อีกทั้งยังทำให้การจัดการเรียนรู้ในแต่ละสถานศึกษามีความแตกต่างกันตามศักยภาพ

ของครูและทรัพยากรที่มีอยู่ โดยเฉพาะโรงเรียนที่อยู่ห่างไกลแหล่งเรียนรู้หรือขาดเครือข่ายความร่วมมือกับชุมชน ทำให้ผู้เรียนมีโอกาสเข้าถึงองค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นได้อย่างจำกัด

จากสภาพปัญหาดังกล่าว จึงมีความต้องการให้มีการพัฒนาลังข้อมูลและแหล่งเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในรูปแบบดิจิทัลที่สามารถเข้าถึงได้ง่าย มีการรวบรวมองค์ความรู้ของจังหวัดเชียงรายอย่างเป็นระบบ รวมทั้งพัฒนาสื่อการเรียนรู้และชุดกิจกรรมที่สอดคล้องกับบริบทของพื้นที่ เพื่อสนับสนุนให้ครูสามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้ได้อย่างสะดวก ลดภาระในการเตรียมการสอน และเพิ่มประสิทธิภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของผู้เรียนได้อย่างทั่วถึง

5. ด้านชุมชนและภาคีเครือข่าย

5.1 การขาดระบบและกลไกความร่วมมือระหว่างโรงเรียน ชุมชน และภาคีเครือข่าย

แม้ชุมชน ภาครัฐท้องถิ่น และหน่วยงานในพื้นที่จะมีความพร้อมและยินดีให้ความร่วมมือในการสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น แต่การดำเนินงานร่วมกันระหว่างโรงเรียนและภาคีเครือข่ายยังขาดระบบและกลไกการประสานงานที่ชัดเจน โดยการติดต่อประสานงานส่วนใหญ่ยังคงอาศัยความสัมพันธ์ส่วนบุคคลของครูหรือผู้บริหารสถานศึกษาเป็นสำคัญ สภาพดังกล่าวส่งผลให้ความร่วมมือที่เกิดขึ้นมีลักษณะเป็นครั้งคราว ขาดความต่อเนื่อง และขึ้นอยู่กับบุคคลผู้ประสานงาน เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงบุคลากรหรือผู้รับผิดชอบ ความร่วมมือที่เคยดำเนินการอยู่ก็ไม่สามารถดำเนินต่อได้อย่างต่อเนื่อง ส่งผลต่อโอกาสในการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นและทรัพยากรจากชุมชนมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียน

จากสภาพปัญหาดังกล่าว จึงมีความต้องการให้มีระบบหรือกลไกกลางในการประสานความร่วมมือระหว่างโรงเรียน ชุมชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งกำหนดบทบาทหน้าที่ของแต่ละภาคส่วนให้ชัดเจน เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นให้สามารถดำเนินการได้อย่างต่อเนื่อง เป็นระบบ และเกิดความยั่งยืน

5.2 การขาดฐานข้อมูลปราชญ์ชุมชนและแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่นที่เป็นระบบ

สถานศึกษาส่วนใหญ่ยังไม่มีรวบรวมและจัดทำฐานข้อมูลปราชญ์ชุมชน ผู้รู้ท้องถิ่น และแหล่งเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในพื้นที่อย่างเป็นระบบ ส่งผลให้ครูผู้สอนไม่สามารถเข้าถึงข้อมูลเกี่ยวกับบุคคล องค์กร หรือแหล่งเรียนรู้ที่สามารถนำมาใช้สนับสนุนการจัดการเรียนรู้ได้อย่างสะดวกและทั่วถึง นอกจากนี้ การขาดฐานข้อมูลกลางยังส่งผลให้การใช้ประโยชน์จากทรัพยากรการเรียนรู้ในชุมชนเป็นไป

อย่างจำกัด โรงเรียนแต่ละแห่งต้องสืบค้นและประสานงานด้วยตนเอง ทำให้เกิดความซ้ำซ้อนในการดำเนินงาน และไม่สามารถเชื่อมโยงเครือข่ายการเรียนรู้ระหว่างสถานศึกษาและชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากสภาพปัญหาดังกล่าว ผู้ให้ข้อมูลมีความต้องการให้มีการจัดทำฐานข้อมูลปราชญ์ชุมชน และแหล่งเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของจังหวัดเชียงรายในรูปแบบที่เป็นระบบและสามารถเข้าถึงได้ง่าย รวมทั้งพัฒนาเครือข่ายแหล่งเรียนรู้ที่เชื่อมโยงระหว่างโรงเรียน ชุมชน และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนรู้จากบริบทจริงของชุมชนและส่งเสริมการพัฒนาคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักษถิ่นของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

6. ด้านผู้เรียน

6.1 ผู้เรียนขาดความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น

ผู้เรียนส่วนใหญ่มีทัศนคติว่าภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นเรื่องของอดีต เป็นองค์ความรู้ที่ห่างไกลจากชีวิตประจำวัน และไม่สอดคล้องกับความสนใจของคนรุ่นใหม่ ส่งผลให้ผู้เรียนขาดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้เมื่อมีการจัดกิจกรรมในรูปแบบการบรรยายหรือการถ่ายทอดความรู้แบบเดิม นอกจากนี้ ผู้เรียนจำนวนมากยังไม่เห็นความเชื่อมโยงระหว่างภูมิปัญญาท้องถิ่นกับการดำรงชีวิต การประกอบอาชีพ หรือการพัฒนาชุมชนในปัจจุบัน ทำให้ไม่ตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญขององค์ความรู้ท้องถิ่นที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชุมชน ปัญหาดังกล่าวส่งผลให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ค่อนข้างจำกัด ขาดความสนใจในการศึกษาค้นคว้าภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยตนเอง และไม่เกิดการเรียนรู้อย่างลึกซึ้งเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของชุมชนและท้องถิ่นที่ตนอาศัยอยู่

จากสภาพปัญหาดังกล่าว ผู้ให้ข้อมูลมีความต้องการให้มีการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริง การเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง และการมีส่วนร่วมกับชุมชน เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนและทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่า ความสำคัญ และความเชื่อมโยงของภูมิปัญญาท้องถิ่นกับชีวิตของตนเองมากยิ่งขึ้น

6.2 ผู้เรียนขาดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นและอัตลักษณ์ของชุมชนตนเอง

ผู้เรียนส่วนใหญ่ยังมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นของจังหวัดเชียงรายในระดับจำกัด โดยเฉพาะความรู้เกี่ยวกับประวัติความเป็นมา อัตลักษณ์ชุมชน วิถีชีวิต วัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ ตลอดจนภูมิปัญญาที่เป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่น ผู้เรียนจำนวนมากไม่รู้จักเรื่องราวสำคัญของ

ชุมชนที่ตนอาศัยอยู่ ไม่ทราบถึงคุณค่าและความสำคัญของทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่มีอยู่ในพื้นที่ และไม่สามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้ท้องถิ่นกับชีวิตประจำวันหรือการพัฒนาชุมชนได้อย่างชัดเจน

สภาพปัญหาดังกล่าวส่งผลให้ผู้เรียนขาดความตระหนักรู้ในคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่น ขาดความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ของตนเอง และไม่เห็นบทบาทของตนในการอนุรักษ์ สืบสาน และพัฒนา มรดกทางวัฒนธรรมของชุมชน นอกจากนี้ ผู้เรียนจำนวนมากยังมีส่วนร่วมในกิจกรรมของชุมชนค่อนข้าง น้อย และมององค์ความรู้ท้องถิ่นเป็นเรื่องที่ไกลตัวหรือไม่เกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิตในปัจจุบัน

ครูผู้สอนและปราชญ์ชุมชนสะท้อนความกังวลร่วมกันว่า หากผู้เรียนยังขาดความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับรากเหง้าทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นของตนเองอย่างต่อเนื่อง อาจส่งผลให้ความผูกพัน ต่อชุมชนลดลง ขาดผู้สืบทอดองค์ความรู้ท้องถิ่นในอนาคต และทำให้อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่เป็น จุดเด่นของจังหวัดเชียงรายค่อย ๆ เลือนหายไปตามกระแสการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม จาก สภาพปัญหาดังกล่าว จึงมีความต้องการให้มีการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ที่นำภูมิปัญญาท้องถิ่นและทุน ทางวัฒนธรรมของจังหวัดเชียงรายนำมาบูรณาการในการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นรูปธรรม โดยเปิดโอกาสให้ ผู้เรียนได้ศึกษาชุมชนจากประสบการณ์จริง เรียนรู้จากปราชญ์ท้องถิ่น สำรวจแหล่งเรียนรู้ในพื้นที่ และมี ส่วนร่วมในการอนุรักษ์และสืบสานองค์ความรู้ของชุมชน เพื่อเสริมสร้างความรู้ ความเข้าใจ ความ ภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ท้องถิ่น และพัฒนาคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักถิ่น

จากผลการศึกษาปัญหา สภาพปัจจุบัน และความต้องการในการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ทั้ง 6 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหาและสาระการเรียนรู้ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านผู้เรียน ด้าน ทรัพยากรและแหล่งเรียนรู้ ด้านชุมชนและภาคีเครือข่าย และด้านการวัดและประเมินผล ผู้วิจัยได้ สังเคราะห์สาระสำคัญเพื่อใช้เป็นกรอบในการออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ โดยพบว่าควรพัฒนาชุด กิจกรรมที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับบริบทจังหวัดเชียงราย เชื่อมโยงทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น กับชีวิตของผู้เรียน ใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงและ เรียนรู้ร่วมกับชุมชน ตลอดจนมีเครื่องมือวัดและประเมินผลที่สามารถสะท้อนพัฒนาการด้านความเป็น พลเมืองรักถิ่นของผู้เรียนได้อย่างแท้จริง ผลการสังเคราะห์ดังกล่าวจึงนำไปสู่การออกแบบและพัฒนา “ชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความ เป็นพลเมืองรักถิ่น” สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เชียงรายต่อไป

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักษถิ่น

จากผลการศึกษาในระยะที่ 1 ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์สภาพปัญหา ความต้องการ และข้อเสนอแนะของผู้บริหารสถานศึกษา ครูผู้สอน และปราชญ์ชุมชน มาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ โดยดำเนินการผ่านกระบวนการประชุมเชิงปฏิบัติการร่วมกับผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดแนวคิด องค์กรประกอบ และรูปแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับบริบทของจังหวัดเชียงราย ผลการพัฒนาทำให้ได้ ชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักษถิ่น สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา จำนวน 5 กิจกรรม รวมเวลาเรียนรู้ทั้งสิ้น 15 ชั่วโมง โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. กระบวนการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ดำเนินการโดยนำผลการศึกษาสภาพปัญหา ความต้องการ และข้อเสนอแนะจากผู้บริหารสถานศึกษา ครูผู้สอน และปราชญ์ชุมชนในระยะที่ 1 มาใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการออกแบบนวัตกรรม จากนั้นผู้วิจัยได้จัดประชุมเชิงปฏิบัติการร่วมกับครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม และปราชญ์ชุมชน เพื่อร่วมกันวิเคราะห์ข้อมูล กำหนดแนวคิด หลักการ วัตถุประสงค์ และองค์ประกอบของนวัตกรรมให้สอดคล้องกับบริบทของโรงเรียนและชุมชนในจังหวัดเชียงราย ซึ่งนวัตกรรมควรมีลักษณะเป็นชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรที่สามารถนำไปใช้ได้จริงในสถานศึกษา มีโครงสร้างกิจกรรมที่ชัดเจน ใช้เวลาเรียนรู้ที่เหมาะสม ลดภาระการเตรียมการของครู และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรงผ่านการมีส่วนร่วมกับผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ปราชญ์ท้องถิ่น และแหล่งเรียนรู้ในพื้นที่ อันจะนำไปสู่การพัฒนาความรู้ ความภาคภูมิใจในท้องถิ่น และคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักษถิ่นของผู้เรียน

2. ลักษณะของนวัตกรรมที่พัฒนา

นวัตกรรมที่พัฒนาขึ้นเป็นชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักษถิ่น” สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย จำนวน 5 กิจกรรม รวมเวลาเรียนรู้ทั้งสิ้น 15 ชั่วโมง นวัตกรรมดังกล่าวได้รับการออกแบบภายใต้แนวคิด “Chiang Rai Model” ซึ่งมุ่งเน้นการเรียนรู้จากบริบทจริงของชุมชน การมีส่วนร่วมของผู้เรียนและชุมชน และการพัฒนาคุณลักษณะความเป็น

พลเมืองรักษถิ่น โดยประยุกต์ใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของ Kolb (1984) เป็นกรอบในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ในการกำหนดเนื้อหาและโครงสร้างกิจกรรม ผู้วิจัยได้นำผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากระยะที่ 1 มาสังเคราะห์ร่วมกับข้อเสนอแนะของครูผู้สอนและปราชญ์ชุมชน เพื่อให้ชุดกิจกรรมครอบคลุมประเด็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สำคัญของจังหวัดเชียงราย ทั้งด้านอัตลักษณ์ชุมชน ภูมิปัญญาด้านเกษตรและสิ่งแวดล้อม ภูมิปัญญาด้านอาหารและสุขภาพ ภูมิปัญญาด้านหัตถกรรมและศิลปกรรม ตลอดจนความเชื่อ พิธีกรรม และวิถีชีวิตดั้งเดิมของชุมชนล้านนา ซึ่งเป็นองค์ความรู้ที่มีคุณค่าและควรได้รับการสืบทอดสู่คนรุ่นใหม่

3. องค์ประกอบของชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตร

ผลการสังเคราะห์ข้อมูลนำไปสู่การพัฒนาชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่น ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักษถิ่น สำหรับโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 6 ส่วน ได้แก่ หลักการและแนวคิด วัตถุประสงค์ โครงสร้างกิจกรรม กระบวนการจัดกิจกรรม สื่อและแหล่งเรียนรู้ และการวัดและประเมินผล

ส่วนที่ 1 หลักการและแนวคิด

ชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่นได้รับการออกแบบตามแนวคิด "เชียงรายโมเดล" ซึ่งเน้นการเรียนรู้จากบริบทจริงของชุมชน การมีส่วนร่วมของผู้เรียนและชุมชน และการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักษถิ่น โดยใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของ Kolb (1984) เป็นกรอบหลักในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ การมีประสบการณ์จริง (Concrete Experience) การสะท้อนคิดจากประสบการณ์ (Reflective Observation) การสร้างแนวคิดเชิงนามธรรม (Abstract Conceptualization) และการทดลองปฏิบัติหรือประยุกต์ใช้ (Active Experimentation)

ส่วนที่ 2 วัตถุประสงค์ของชุดกิจกรรมมีดังนี้

- (1) มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นเชียงราย
- (2) สามารถศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์ และสังเคราะห์องค์ความรู้จากชุมชนได้
- (3) มีทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นและการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง
- (4) มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์ สืบสาน และพัฒนาภูมิปัญญาท้องถิ่น

(5) มีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักษถิ่น

ส่วนที่ 3 โครงสร้างกิจกรรมการเรียนรู้

ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่น ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักษถิ่น สำหรับนักเรียนในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมภายใต้แนวคิด “Chiang Rai Model” ซึ่งมุ่งเน้นการเรียนรู้จากบริบทจริงของชุมชน การมีส่วนร่วมของผู้เรียนและชุมชน ตลอดจนการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความตระหนักรู้ เห็นคุณค่า และมีความภาคภูมิใจในภูมิปัญญาท้องถิ่น อันนำไปสู่การพัฒนาคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักษถิ่น

จากการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาปัญหาและความต้องการด้านการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในระยะที่ 1 ร่วมกับข้อเสนอแนะของครูผู้สอนและปราชญ์ชุมชน ผู้วิจัยได้พัฒนาชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรที่ครอบคลุมมิติสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่นจังหวัดเชียงราย ทั้งด้านรากเหง้าและอัตลักษณ์ชุมชน ภูมิปัญญาด้านเกษตรและสิ่งแวดล้อม ภูมิปัญญาด้านอาหารและสุขภาพ ภูมิปัญญาด้านหัตถกรรมและศิลปกรรม ตลอดจนความเชื่อ พิธีกรรม และวิถีชีวิตดั้งเดิมของชุมชนล้านนา ชุดกิจกรรมดังกล่าวได้รับการออกแบบให้มีความเชื่อมโยงและต่อเนื่องกันตามลำดับของการเรียนรู้ เริ่มจากการสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับรากเหง้าและอัตลักษณ์ของชุมชน การตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญของทรัพยากรและภูมิปัญญาท้องถิ่น การเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติและการมีส่วนร่วมกับชุมชน ตลอดจนการนำองค์ความรู้ที่ได้รับมาสร้างสรรค์แนวทางในการอนุรักษ์ สืบสาน และถ่ายทอดสู่สังคม อันเป็นกระบวนการที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ ความภาคภูมิใจในท้องถิ่น และพัฒนาคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักษถิ่นได้จริง ผลการออกแบบและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ นำไปสู่การจัดทำชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรจำนวน 5 กิจกรรม กิจกรรมละ 3 ชั่วโมง รวมเวลาเรียนรู้ทั้งสิ้น 15 ชั่วโมง โดยมีรายละเอียดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

กิจกรรมที่ 1 รู้รากเหง้า เข้าใจบ้านเฮา มุ่งพัฒนาความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่น รากเหง้า และอัตลักษณ์ของชุมชน

กิจกรรมที่ 2 รู้รักษ์ผืนดิน ถิ่นเกษตรยั่งยืน มุ่งเรียนรู้ภูมิปัญญาด้านเกษตรกรรมและการจัดการทรัพยากรธรรมชาติของชุมชน

กิจกรรมที่ 3 รู้คุณค่าอาหารยา ภูมิปัญญาสุขภาพะ มุ่งเรียนรู้ภูมิปัญญาด้านอาหารพื้นเมือง สมุนไพร และการดูแลสุขภาพตามวิถีชุมชน

กิจกรรมที่ 4 รู้สร้างสรรค์ศิลป์ถิ่น สู่เศรษฐกิจชุมชน มุ่งเรียนรู้ภูมิปัญญาด้านหัตถกรรม ศิลปกรรม และการต่อยอดสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์

กิจกรรมที่ 5 รู้ฮีตฮอยล้านนา สืบสานบ้านเฮา มุ่งศึกษาความเชื่อ พิธีกรรม และวิถีชีวิตดั้งเดิม ของชุมชนล้านนาในจังหวัดเชียงราย

4. กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่นได้รับการออกแบบภายใต้แนวคิด “Chiang Rai Model” โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของ Kolb (1984) เป็นกรอบในการพัฒนา กระบวนการเรียนรู้ ERCA Model (Explore–Reflect–Create–Act) ซึ่งประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ที่เชื่อมโยงต่อเนื่องกัน ได้แก่ การสำรวจและเรียนรู้จากประสบการณ์จริง การสะท้อนคิดจากประสบการณ์ การสร้างสรรค์องค์ความรู้ และการนำความรู้ไปสู่การปฏิบัติจริงในชุมชน เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ ความภาคภูมิใจในท้องถิ่น ตลอดจนพัฒนาคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักถิ่น โดยมี รายละเอียดดังนี้

ขั้นที่ 1 Explore (สำรวจและเรียนรู้จากชุมชน) ผู้เรียนศึกษาบริบทชุมชนจากแหล่งเรียนรู้จริงผ่าน การสังเกต การสัมภาษณ์ การสำรวจข้อมูล และการเรียนรู้ร่วมกับปราชญ์ชุมชนหรือผู้รู้ในท้องถิ่น เพื่อ สร้างประสบการณ์ตรงและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สัมผัสองค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นจากสถานการณ์จริง สอดคล้องกับขั้นการมีประสบการณ์จริง

ขั้นที่ 2 Reflect (สะท้อนคิดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้) ผู้เรียนนำประสบการณ์ที่ได้รับจากการศึกษา ในชุมชนมาร่วมกันอภิปราย วิเคราะห์ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสะท้อนคิดถึงคุณค่า ความสำคัญ และความเชื่อมโยงของภูมิปัญญาท้องถิ่นกับวิถีชีวิตของชุมชน เพื่อพัฒนาความเข้าใจจากประสบการณ์ที่ ได้รับ สอดคล้องกับขั้นการสะท้อนคิดจากประสบการณ์

ขั้นที่ 3 Create (สร้างสรรค์องค์ความรู้และชิ้นงาน) ผู้เรียนสังเคราะห์ข้อมูลและองค์ความรู้ที่ได้ จากการศึกษาและการสะท้อนคิด เพื่อนำมาพัฒนาเป็นชิ้นงาน แนวทางการอนุรักษ์ สื่อสร้างสรรค์ หรือนวัตกรรมที่สะท้อนคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่น รวมทั้งเชื่อมโยงองค์ความรู้สู่แนวคิดที่สามารถนำไป ประยุกต์ใช้ได้ สอดคล้องกับขั้นการสร้างนวัตกรรมหรือแนวคิดเชิงนามธรรม

ขั้นที่ 4 Act (ลงมือปฏิบัติและพัฒนาท้องถิ่น) ผู้เรียนนำองค์ความรู้และชิ้นงานที่พัฒนาขึ้นไป ประยุกต์ใช้ผ่านการดำเนินกิจกรรม การสื่อสารสาธารณะ การมีส่วนร่วมกับชุมชน หรือการดำเนิน

โครงการอนุรักษ์และสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อแสดงบทบาทความเป็นพลเมืองรักถิ่นและสร้างคุณค่าให้แก่ชุมชน สอดคล้องกับขั้นการทดลองปฏิบัติและประยุกต์ใช้

5. สื่อและแหล่งเรียนรู้ ชุดกิจกรรมใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ได้แก่ ปราชญ์ชุมชนและผู้ท้องถิ่น แหล่งเรียนรู้ในชุมชน ใบกิจกรรมและชุดภารกิจการเรียนรู้ สื่อดิจิทัล วัสดุทัศนและภาพประกอบ รวมถึงผลิตภัณฑ์และภูมิปัญญาท้องถิ่นจริง เพื่อให้ผู้เรียนได้สัมผัสกับองค์ความรู้จากแหล่งปฐมภูมิโดยตรง

6. การวัดและประเมินผล ชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรใช้การประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) ควบคู่กับการประเมินผลการเรียนรู้และคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักถิ่น โดยกำหนดแนวทางการประเมิน 3 ส่วน ได้แก่

1) การประเมินระหว่างการจัดกิจกรรม ใช้แบบประเมินรูบริก (Rubric Assessment) ในการประเมินผลงานและภาระงานที่ผู้เรียนปฏิบัติในแต่ละกิจกรรม เพื่อสะท้อนพัฒนาการด้านความรู้ ทักษะ กระบวนการ ความคิดสร้างสรรค์ และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ตลอดจนใช้เป็นข้อมูลย้อนกลับสำหรับการพัฒนาการเรียนรู้ระหว่างดำเนินกิจกรรม

2) การประเมินผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน ใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อประเมินความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นของผู้เรียนก่อนและหลังการเข้าร่วมชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตร และใช้เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการเข้าร่วมกิจกรรม

3) การประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักถิ่น ใช้แบบประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักถิ่นของผู้เรียนภายหลังการเข้าร่วมกิจกรรม โดยประเมินใน 5 ด้าน ได้แก่ (1) การตระหนักรู้และเห็นคุณค่าภูมิปัญญาท้องถิ่น (2) จิตสำนึกและความภาคภูมิใจในท้องถิ่น (3) การมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และพัฒนาชุมชน (4) การสืบสานและต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น และ (5) การริเริ่มสร้างสรรค์และความรับผิดชอบต่อท้องถิ่น เพื่อสะท้อนระดับการพัฒนาคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักถิ่นที่เกิดขึ้นจากการเข้าร่วมชุดกิจกรรม

ตอนที่ 3 ผลการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักถิ่น สำหรับโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เชียงราย

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นของนักเรียน
ก่อนเรียนและหลังเรียน (n=120)

การทดสอบ	คะแนน เต็ม	$\bar{x}$	S.D.	t	p	Cohen's d	ระดับ
ก่อนเรียน	40	20.31	4.56	16.27	< .001	1.486	ดีเยี่ยม
หลังเรียน	40	25.38	5.22				
รวม		22.85	4.89	16.27	< .001	1.486	ดีเยี่ยม

จากตารางที่ 1 พบว่า ผู้เรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นหลังเรียน ($\bar{x} = 25.38$, $SD = 5.22$) สูงวก่อนเรียน ($\bar{x} = 20.31$, $SD = 4.56$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ($t(119) = 16.278$, $p < .001$) แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์สามารถส่งเสริมความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เมื่อพิจารณาค่าขนาดอิทธิพล (Cohen's d) เท่ากับ 1.486 พบว่าอยู่ในระดับใหญ่มาก (Large Effect Size) ตามเกณฑ์ของ Cohen (1988) ซึ่งสะท้อนว่าชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นมีผลต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นของผู้เรียนในทางปฏิบัติอย่างชัดเจน กล่าวคือ ผู้เรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นเพิ่มขึ้นหลังการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างเด่นชัด

ตารางที่ 2 ผลการประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักถิ่นของผู้เรียนหลังเข้าร่วมชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (n = 120)

รายการประเมินความเป็นพลเมืองรักถิ่น	คะแนน เต็ม	$\bar{x}$	SD	ระดับ
1. การตระหนักรู้และเห็นคุณค่าภูมิปัญญาท้องถิ่น	4	3.55	0.29	มาก
2. จิตสำนึกและความภาคภูมิใจในท้องถิ่น	4	3.50	0.39	มาก
3. การมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และพัฒนาชุมชน	4	3.56	0.33	มาก
4. การสืบสานและต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น	4	3.58	0.29	มาก
5. การริเริ่มสร้างสรรค์และความรับผิดชอบต่อท้องถิ่น	4	3.66	0.23	มาก
รวม	4	3.57	0.22	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลการประเมินความเป็นพลเมืองรักถิ่นของผู้เรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ พบว่า โดยภาพรวมผู้เรียนมีความเป็นพลเมืองรักถิ่นอยู่ในระดับ มาก (Mean = 3.57, SD = 0.22) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ทุกด้านมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ มาก โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ การริเริ่มสร้างสรรค์และความรับผิดชอบต่อท้องถิ่น (Mean = 3.66, SD = 0.23) รองลงมา คือ การสืบสานและต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น (Mean = 3.58, SD = 0.29) และ การมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และพัฒนาชุมชน (Mean = 3.56, SD = 0.33) ตามลำดับ ส่วนด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ จิตสำนึกและความภาคภูมิใจในท้องถิ่น (Mean = 3.50, SD = 0.39) ผลการประเมินแสดงให้เห็นว่า ผู้เรียนที่เข้าร่วมชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์มีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักถิ่นอยู่ในระดับมากทุกด้าน

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการด้านการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย สะท้อนให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นยังเผชิญข้อจำกัดหลายประการที่เชื่อมโยงกันทั้งในระดับนโยบาย หลักสูตร กระบวนการจัดการเรียนรู้ ทรัพยากร และการมีส่วนร่วมของชุมชน โดยในด้านหลักสูตรและนโยบายการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นยังดำเนินการในลักษณะกิจกรรมเฉพาะกิจและขึ้นอยู่กับความสนใจของครูผู้รับผิดชอบเป็นสำคัญ เนื่องจากขาดแนวทางการบูรณาการเข้าสู่หลักสูตรอย่างชัดเจน ขณะที่สถานศึกษาส่วนใหญ่มุ่งเน้นการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการ ทำให้การจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นได้รับการจัดสรรเวลาและทรัพยากรอย่างจำกัด ส่งผลให้เกิดความต้องการแนวทางและกลไกการบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้าสู่การจัดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบและสอดคล้องกับบริบทของสถานศึกษา ในด้านการจัดการเรียนรู้ พบว่าครูผู้สอนมีข้อจำกัดด้านเวลาในการศึกษาข้อมูล ออกแบบกิจกรรม ประสานงานกับชุมชน และพัฒนาสื่อการเรียนรู้ เนื่องจากมีภาระงานด้านการสอนและงานอื่นจำนวนมาก ประกอบกับยังขาดชุดกิจกรรมและเครื่องมือวัดประเมินผลที่เหมาะสม ส่งผลให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นไม่สามารถดำเนินการได้อย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ แม้จังหวัดเชียงรายจะมีทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นที่หลากหลาย แต่ยังไม่ได้รับการรวบรวมและพัฒนาเป็นสาระการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะองค์ความรู้ด้านความเชื่อ พิธีกรรม และวิถีชีวิตล้านนาที่กำลังเผชิญภาวะเสี่ยงต่อการสูญหายจากการขาดผู้สืบทอดและการเปลี่ยนแปลงทางสังคม จึงเกิดความต้องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับบริบทจริงของชุมชน มีโครงสร้างชัดเจน สามารถนำไปใช้ได้จริง และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษา เรียนรู้ และสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นร่วมกับปราชญ์ชุมชนในด้านทรัพยากร งบประมาณ และแหล่งเรียนรู้ พบว่าสถานศึกษาส่วนใหญ่ยังมีข้อจำกัดด้านงบประมาณ สื่อ และทรัพยากรที่ใช้สนับสนุนการจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง ขณะที่สื่อและแหล่งเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นยังมีจำนวนจำกัดและขาดการจัดระบบข้อมูลอย่างเป็นรูปธรรม ส่งผลให้ครูและผู้เรียนเข้าถึงองค์ความรู้ในชุมชนได้อย่างจำกัด

จึงมีความต้องการการสนับสนุนงบประมาณและทรัพยากรอย่างเพียงพอ รวมทั้งการพัฒนาคลังข้อมูล สื่อ และแหล่งเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในรูปแบบที่สามารถเข้าถึงและนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างสะดวก ขณะเดียวกัน ผลการศึกษายังสะท้อนให้เห็นข้อจำกัดด้านความร่วมมือระหว่างโรงเรียน ชุมชน และภาคี เครือข่าย ซึ่งยังขาดระบบและกลไกการประสานงานที่ชัดเจน โดยส่วนใหญ่อาศัยความสัมพันธ์ส่วนบุคคล ของครูหรือผู้บริหารสถานศึกษา อีกทั้งยังไม่มีฐานข้อมูลปราชญ์ชุมชนและแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่นที่เป็นระบบ ส่งผลให้การเชื่อมโยงทรัพยากรการเรียนรู้ในชุมชนยังไม่เกิดประสิทธิภาพเท่าที่ควร จึงมีความต้องการ พัฒนาระบบความร่วมมือและฐานข้อมูลกลางที่สามารถเชื่อมโยงโรงเรียน ชุมชน ปราชญ์ท้องถิ่น และ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องเข้าด้วยกันอย่างเป็นรูปธรรม สำหรับด้านผู้เรียน พบว่าผู้เรียนจำนวนหนึ่งยังขาด ความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น เนื่องจากมองว่าเป็นเรื่องที่ห่างไกลจาก ชีวิตประจำวัน อีกทั้งยังมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และอัตลักษณ์ของชุมชน ตนเองในระดับจำกัด ส่งผลให้ไม่ตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญของมรดกทางวัฒนธรรม รวมทั้งขาด จิตสำนึกในการอนุรักษ์และสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่น จึงมีความต้องการกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้น ประสบการณ์ตรง การลงมือปฏิบัติ การเรียนรู้ร่วมกับปราชญ์ท้องถิ่น และการมีส่วนร่วมกับชุมชน เพื่อ ส่งเสริมความภาคภูมิใจในท้องถิ่น ตลอดจนพัฒนาคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักษถิ่นของผู้เรียนอย่าง เหมาะสม

2. ผลการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักษถิ่น

จากการนำผลการศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการด้านการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ในระยะที่ 1 มาสังเคราะห์ร่วมกับข้อเสนอแนะของผู้บริหารสถานศึกษา ครูผู้สอน และปราชญ์ชุมชน ผู้วิจัยได้พัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่าน กระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักษถิ่น สำหรับนักเรียนระดับ มัธยมศึกษาในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย จำนวน 5 กิจกรรม รวม เวลาเรียนรู้ 15 ชั่วโมง นวัตกรรมดังกล่าวได้รับการออกแบบภายใต้แนวคิด Chiang Rai Model ซึ่ง มุ่งเน้นการเรียนรู้จากบริบทจริงของชุมชน การมีส่วนร่วมของผู้เรียนและชุมชน และการพัฒนา คุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักษถิ่น โดยประยุกต์ใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของ Kolb (1984) เป็นกรอบในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผลการพัฒนานวัตกรรมทำให้ได้ชุดกิจกรรมที่ครอบคลุม

มิติสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่นจังหวัดเชียงราย ได้แก่ อัตลักษณ์และประวัติศาสตร์ชุมชน ภูมิปัญญาด้านเกษตรและสิ่งแวดล้อม ภูมิปัญญาด้านอาหารและสุขภาพ ภูมิปัญญาด้านหัตถกรรมและศิลปกรรม ตลอดจนความเชื่อ พิธีกรรม และวิถีชีวิตล้านนา โดยประกอบด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ 5 กิจกรรม ได้แก่ (1) รู้รากเหง้า เข้าใจบ้านเฮา (2) รู้รักษ์ผืนดิน ถิ่นเกษตรยั่งยืน (3) รู้คุณค่าอาหารยา ภูมิปัญญาสุขภาพ (4) รู้สร้างสรรค์ศิลป์ถิ่น สู่เศรษฐกิจชุมชน และ (5) รู้ฮีตฮอยล้านนา สืบสานบ้านเฮา นอกจากนี้ ชุดกิจกรรมได้รับการออกแบบให้มียุทธศาสตร์ประกอบสำคัญ 6 ส่วน ได้แก่ หลักการและแนวคิด วัตถุประสงค์ โครงสร้างกิจกรรม กระบวนการจัดกิจกรรม สื่อและแหล่งเรียนรู้ และการวัดและประเมินผล โดยกำหนดกระบวนการเรียนรู้ตาม ERCA Model (Explore–Reflect–Create–Act) ซึ่งประกอบด้วยการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง การสะท้อนคิด การสร้างสรรค์องค์ความรู้ และการนำความรู้ไปสู่การปฏิบัติจริงในชุมชน สำหรับการวัดและประเมินผล กำหนดให้ใช้การประเมินตามสภาพจริงร่วมกับการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักถิ่น เพื่อสะท้อนพัฒนาการของผู้เรียนทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์จากการเข้าร่วมชุดกิจกรรม

3. ผลการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักถิ่น สำหรับโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย พบว่า 1) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนพบว่า ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นหลังเรียน ($\bar{x} = 25.38$, $SD = 5.22$) สูงวกาก่อนเรียน ($\bar{x} = 20.31$, $SD = 4.56$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ($t = 16.278$, $p < .001$) แสดงให้เห็นว่าชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นสามารถส่งเสริมความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ 2) ผลการประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักถิ่นของผู้เรียนหลังเข้าร่วมชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ พบว่า โดยภาพรวมผู้เรียนมีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักถิ่นอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.57$, $SD = 0.22$) โดยทุกด้านมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากเช่นกัน ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ได้แก่ การริเริ่มสร้างสรรค์และความรับผิดชอบต่อท้องถิ่น ($\bar{x} = 3.66$, $SD = 0.23$) รองลงมา คือ การสืบสานและต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น ($\bar{x} = 3.58$, $SD = 0.29$) และการมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และพัฒนาชุมชน ($\bar{x} = 3.56$, $SD = 0.33$) สะท้อนให้เห็นว่าชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นสามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความตระหนัก เห็นคุณค่า และมีส่วนร่วมใน

การอนุรักษ์ สืบสาน และพัฒนาภูมิปัญญาท้องถิ่น อันนำไปสู่การพัฒนาคุณลักษณะความเป็นพลเมือง
รักถิ่นได้ตามเป้าหมายที่กำหนด

อภิปรายผล

1. การศึกษาปัญหาและความต้องการด้านการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในโรงเรียนสังกัด
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย ได้ดำเนินการกับผู้มีส่วนเกี่ยวข้องโดยตรง ได้แก่
ผู้บริหารสถานศึกษา ครูผู้สอน และปราชญ์ชุมชน ซึ่งเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้
ภูมิปัญญาท้องถิ่นในสถานศึกษา ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่า แม้ทุกภาคส่วนจะตระหนักถึงคุณค่าและ
ความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่นต่อการพัฒนาผู้เรียนและการสืบสานอัตลักษณ์ของชุมชน แต่การ
ดำเนินงานยังเผชิญข้อจำกัดหลายประการ ทั้งด้านหลักสูตร นโยบาย เวลา ทรัพยากร สื่อการเรียนรู้
เครือข่ายความร่วมมือ และการพัฒนาผู้เรียน ส่งผลให้การบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้าสู่กระบวนการ
จัดการเรียนรู้อยังไม่สามารถดำเนินการได้อย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากโครงสร้างการ
จัดการศึกษาที่มุ่งเน้นการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางเป็นสำคัญ ขณะที่การนำองค์ความรู้จาก
ชุมชนมาสู่ห้องเรียนยังขาดกลไกสนับสนุนและแนวทางดำเนินงานที่ชัดเจนในระดับปฏิบัติ
จากผลการศึกษาดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า ปัญหาและความต้องการด้านการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญา
ท้องถิ่นในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงรายมิได้เกิดขึ้นจากปัจจัยด้านใด
ด้านหนึ่งโดยเฉพาะ หากแต่เป็นผลจากข้อจำกัดที่เชื่อมโยงกันทั้งในระดับนโยบาย หลักสูตร การจัดการ
เรียนรู้ ทรัพยากร และการมีส่วนร่วมของภาคีเครือข่าย ซึ่งส่งผลต่อประสิทธิภาพในการนำภูมิปัญญา
ท้องถิ่นมาบูรณาการสู่กระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน ดังนั้น เพื่อให้เห็นสาเหตุและความหมายของ
ผลการวิจัยอย่างชัดเจน ผู้วิจัยจึงอภิปรายผลตามประเด็นสำคัญ 6 ด้าน ได้แก่ ด้านหลักสูตรและนโยบาย
ด้านเวลาในการเตรียมการสอนและการจัดการเรียนรู้ ด้านเนื้อหาสาระและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
ด้านทรัพยากร งบประมาณ และแหล่งเรียนรู้ ด้านชุมชนและภาคีเครือข่าย และด้านผู้เรียน ตามลำดับ
ดังนี้

1.1 ด้านหลักสูตรและนโยบาย การที่การจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในโรงเรียนสังกัด
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงรายยังดำเนินการในลักษณะกิจกรรมเฉพาะกิจและยังไม่
สามารถบูรณาการเข้าสู่หลักสูตรสถานศึกษาได้อย่างเป็นระบบ สะท้อนลักษณะของการจัดการศึกษาที่ให้

ความสำคัญกับผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการ การสอบ และการแข่งขันทางการศึกษาเป็นสำคัญ ส่งผลให้การ จัดสรรเวลา ทรัพยากร และพื้นที่ทางการเรียนรู้สำหรับเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับชุมชนและภูมิปัญญาท้องถิ่น มีอยู่อย่างจำกัด ภายใต้บริบทดังกล่าว ภูมิปัญญาท้องถิ่นจึงมักถูกจัดวางในฐานะกิจกรรมเสริมหรือ โครงการพิเศษ มากกว่าการเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้หลักของสถานศึกษา ลักษณะดังกล่าว สอดคล้องกับกรอบแนวคิดการนำนโยบายการศึกษาไปสู่การปฏิบัติของ OECD (2017) ที่อธิบายว่า ความสำเร็จของการขับเคลื่อนนโยบายมิได้ขึ้นอยู่กับกำหนดยุทธศาสตร์หรือเจตนารมณ์เชิงนโยบาย เพียงอย่างเดียว แต่ขึ้นอยู่กับความชัดเจนของแนวทางดำเนินงาน การจัดสรรทรัพยากร และกลไก สนับสนุนที่เอื้อต่อการปฏิบัติในระดับสถานศึกษา เมื่อการส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่นยังไม่ได้รับการ กำหนดให้เป็นภารกิจหลักของโรงเรียนอย่างชัดเจน การดำเนินงานจึงต้องอาศัยความสนใจ ความรู้ และ ความสามารถเฉพาะบุคคลของครูเป็นสำคัญ ส่งผลให้กิจกรรมที่เกิดขึ้นขาดความต่อเนื่องและไม่สามารถ พัฒนาเป็นวัฒนธรรมการเรียนรู้ขององค์กรได้อย่างยั่งยืน ข้อค้นพบดังกล่าวยังสะท้อนสิ่งที่ Battiste (2002) อธิบายไว้ว่า ระบบการศึกษาสมัยใหม่ถูกพัฒนาขึ้นบนฐานคิดขององค์ความรู้กระแสหลัก จึงมักให้ ความสำคัญกับความรู้ที่เป็นมาตรฐานเดียวกันในระดับประเทศมากกว่าความรู้ที่มีรากฐานจากบริบททาง วัฒนธรรมและวิถีชีวิตของชุมชน ผลที่ตามมาคือภูมิปัญญาท้องถิ่นถูกลดบทบาทลงเป็นเพียงองค์ความรู้ ประกอบหรือกิจกรรมเสริม แม้จะเป็นองค์ความรู้ที่มีความหมายต่อชีวิตและอัตลักษณ์ของผู้เรียนในพื้นที่ โดยตรงก็ตาม สภาพดังกล่าวปรากฏอย่างชัดเจนในบริบทของโรงเรียนที่การดำเนินงานด้านภูมิปัญญา ท้องถิ่นยังคงขึ้นอยู่กับบุคคลมากกว่าระบบ เมื่อครูผู้รับผิดชอบย้าย เปลี่ยนตำแหน่ง หรือเกษียณอายุ กิจกรรมที่เคยดำเนินการจึงมักหยุดชะงักลงตามไปด้วย เมื่อพิจารณาในเชิงโครงสร้าง ปัญหาที่เกิดขึ้นจึง มิใช่ข้อจำกัดของครูหรือสถานศึกษาแต่ละแห่ง หากเป็นผลจากระบบการบริหารหลักสูตรและการกำหนด นโยบายทางการศึกษาที่ให้ความสำคัญกับตัวชี้วัดเชิงวิชาการมากกว่าการพัฒนาความรู้ที่เชื่อมโยงกับ ชุมชนและอัตลักษณ์ท้องถิ่น สอดคล้องกับ OECD (2020) ที่เสนอว่าการปฏิรูปหลักสูตรให้สอดคล้องกับ บริบทของผู้เรียนจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนทั้งระดับแนวคิด โครงสร้างหลักสูตร และกลไกสนับสนุนทาง นโยบายควบคู่กันไป มิใช่เพียงการเพิ่มเติมเนื้อหาใหม่เข้าไปในหลักสูตรเดิมเท่านั้น การที่โรงเรียนในพื้นที่ ยังเผชิญข้อจำกัดในลักษณะเดียวกันจึงสะท้อนว่าการเชื่อมโยงภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้าสู่ระบบการศึกษา อย่างเป็นรูปธรรมยังไม่เกิดขึ้นในระดับโครงสร้าง และยังคงเป็นประเด็นท้าทายสำคัญของการพัฒนา หลักสูตรสถานศึกษาในบริบทท้องถิ่นไทย

1.2 ครูผู้สอนมีข้อจำกัดด้านเวลาในการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น เนื่องจากต้องใช้เวลาในการศึกษาข้อมูล ออกแบบกิจกรรม ประสานงานกับชุมชน และจัดเตรียมสื่อการเรียนรู้เพิ่มเติม ขณะที่ยังต้องรับผิดชอบภาระงานด้านการสอน งานธุรการ และภารกิจอื่นของสถานศึกษา สะท้อนให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับบริบทชุมชนมีความซับซ้อนมากกว่าการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนทั่วไป เนื่องจากต้องอาศัยกระบวนการวางแผน การสร้างเครือข่ายความร่วมมือ และการจัดการทรัพยากรที่หลากหลาย จึงทำให้ครูจำนวนมากไม่สามารถดำเนินกิจกรรมได้อย่างต่อเนื่อง แม้จะตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่นก็ตาม ทั้งนี้ตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน (Community-Based Learning) ที่มองว่าการจัดการเรียนรู้จากบริบทจริงจำเป็นต้องอาศัยการมีส่วนร่วมของชุมชนและการเชื่อมโยงแหล่งเรียนรู้ภายนอกโรงเรียนอย่างเป็นระบบ ซึ่งทำให้ครูต้องทำหน้าที่มากกว่าการถ่ายทอดความรู้ในห้องเรียน แต่ต้องทำหน้าที่เป็นผู้ออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ ผู้ประสานงาน และผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ (Smith, 2020) ดังนั้น หากขาดการสนับสนุนด้านเวลา ทรัพยากร และเครื่องมือที่เหมาะสม การจัดการเรียนรู้ลักษณะดังกล่าวย่อมเป็นภาระเพิ่มเติมแก่ครู และส่งผลต่อคุณภาพและความต่อเนื่องของการดำเนินงาน โดยผลการศึกษาครั้งนี้สอดคล้องกับรายงานของ UNESCO (2024) ที่ชี้ให้เห็นว่า การนำองค์ความรู้ท้องถิ่นและมรดกวัฒนธรรมเข้าสู่การศึกษาแม้จะมีคุณค่าในการพัฒนาผู้เรียน แต่ครูในหลายประเทศยังเผชิญข้อจำกัดด้านเวลา ภาระงาน และการขาดสื่อหรือแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่พร้อมใช้ ส่งผลให้การนำองค์ความรู้ดังกล่าวไปใช้ในสถานศึกษา ยังไม่สามารถดำเนินการได้อย่างเต็มศักยภาพ นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับรายงานของ OECD (2023) ที่ระบุว่าภาระงานนอกห้องเรียนของครูเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความสามารถในการออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้และการจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อบริบทของผู้เรียน นอกจากนี้ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่าปัญหาสำคัญอาจไม่ได้อยู่ที่การขาดความตระหนักหรือความพร้อมของครูเพียงอย่างเดียว แต่เป็นข้อจำกัดเชิงระบบที่ยังไม่เอื้อต่อการพัฒนาการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน กล่าวคือ แม้ครูจะมีความรู้ ความตั้งใจ และเห็นคุณค่าของการเรียนรู้จากชุมชน แต่หากต้องเริ่มต้นออกแบบกิจกรรม สร้างสื่อ และพัฒนาเครื่องมือวัดผลด้วยตนเองทั้งหมด ย่อมทำให้ต้นทุนด้านเวลาและภาระงานเพิ่มสูงขึ้นอย่างมาก ส่งผลให้การจัดกิจกรรมขึ้นอยู่กับความเสถียรและความสามารถเฉพาะบุคคลมากกว่าการขับเคลื่อนด้วยระบบของสถานศึกษา ด้วยเหตุนี้ ความต้องการของครูที่มุ่งให้มีชุดกิจกรรมหรือแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มีโครงสร้างชัดเจนสามารถนำไปใช้ได้จริง และมีเครื่องมือวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับกิจกรรม จึงสะท้อนความจำเป็น

ของการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยลดภาระการเตรียมการ ขณะเดียวกันยังคงรักษาคุณภาพของการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ไว้ได้ ซึ่งถือเป็นเงื่อนไขสำคัญที่จะทำให้การจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นสามารถขยายผลและดำเนินการได้อย่างต่อเนื่องในบริบทของสถานศึกษาจริง

1.3 ด้านเนื้อหาสาระและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 3. ด้านเนื้อหาสาระและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แม้จังหวัดเชียงรายจะมีทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นที่หลากหลายและมีคุณค่า แต่การนำองค์ความรู้ดังกล่าวเข้าสู่กระบวนการจัดการเรียนรู้ในสถานศึกษายังไม่สามารถดำเนินการได้อย่างเต็มศักยภาพ เนื่องจากองค์ความรู้จำนวนมากยังคงกระจายตัวอยู่ในตัวบุคคล วิถีชีวิต และประสบการณ์ของปราชญ์ชุมชน มากกว่าที่จะได้รับการรวบรวม วิเคราะห์ และพัฒนาให้เป็นองค์ความรู้ทางการศึกษาที่มีโครงสร้างชัดเจน ปัญหาดังกล่าวสะท้อนช่องว่างระหว่างการมีอยู่ของทุนทางวัฒนธรรมในชุมชนกับการใช้ประโยชน์ในระบบการศึกษา ซึ่งนับเป็นข้อจำกัดสำคัญของการพัฒนาหลักสูตรฐานชุมชนในหลายพื้นที่ สถานการณ์ดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดการพัฒนาหลักสูตรของ OECD (2020) ที่มองว่าการนำองค์ความรู้เข้าสู่ระบบการศึกษาไม่ใช่กระบวนการถ่ายทอดโดยตรงจากแหล่งความรู้สู่ห้องเรียน แต่ต้องผ่านการคัดเลือก จัดระบบ และแปลงองค์ความรู้ให้สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียนและเป้าหมายของหลักสูตรเสียก่อน ดังนั้น แม้ชุมชนจะมีทุนทางวัฒนธรรมที่เข้มแข็งเพียงใด หากขาดกลไกในการจัดการองค์ความรู้และเชื่อมโยงสู่ระบบการศึกษาอย่างเป็นรูปธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่นก็ยากที่จะทำหน้าที่เป็นฐานการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างแท้จริง ข้อค้นพบนี้สอดคล้องกับการศึกษาของ Krualunteerayut, Meethaisong และ Phanchan (2024) ที่ชี้ว่าการบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นจะเกิดประสิทธิผลเมื่อองค์ความรู้ได้รับการพัฒนาให้เป็นสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับประสบการณ์ชีวิตของผู้เรียน นอกจากนี้ภาระงานของครูและข้อจำกัดด้านเวลาได้กลายเป็นเงื่อนไขสำคัญที่ส่งผลต่อการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น เนื่องจากการเรียนรู้ลักษณะดังกล่าวต้องอาศัยการศึกษาข้อมูล การประสานความร่วมมือกับชุมชน การจัดเตรียมสื่อ และการออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความซับซ้อนมากกว่าการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนทั่วไป ภายใต้สภาพการทำงานที่ครูต้องรับผิดชอบทั้งภาระงานสอน งานธุรการ และภารกิจอื่นของสถานศึกษา การพัฒนางานกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับชุมชนจึงเป็นภารกิจที่ต้องใช้ทรัพยากรด้านเวลาและความพร้อมสูงกว่าปกติ ปัญหาดังกล่าวจึงมีใช้ข้อจำกัดของครูในระดับปัจเจก หากเป็นผลจากโครงสร้างการบริหารจัดการศึกษาที่กำหนดบทบาทหน้าที่และภาระงานของครูไว้อย่างหลากหลาย สอดคล้องกับ OECD (2017) ที่เสนอว่าความสำเร็จของการนำนโยบายการศึกษาสู่

การปฏิบัติขึ้นอยู่กับความพร้อมของผู้ปฏิบัติและเงื่อนไขแวดล้อมในการทำงานควบคู่กัน หากระบบไม่เอื้อต่อการปฏิบัติ แม้แนวคิดหรือเป้าหมายทางการศึกษาจะมีคุณค่าเพียงใด ก็ยากที่จะขับเคลื่อนให้เกิดผลอย่างยั่งยืนในทางปฏิบัติ ปัญหาที่สำคัญพบว่าภูมิปัญญาด้านความเชื่อ พิธีกรรม และวิถีชีวิตล้านนาเผชิญภาวะเปราะบางมากขึ้น การลดลงของผู้สืบทอด ประกอบกับการถ่ายทอดองค์ความรู้ที่ยังคงอาศัยการบอกเล่าเป็นหลัก ทำให้ภูมิปัญญาหลายด้านมีความเสี่ยงต่อการสูญหายก่อนที่จะได้รับการบันทึกและถ่ายทอดสู่คนรุ่นใหม่อย่างเป็นระบบ ปรากฏการณ์ดังกล่าวสะท้อนว่าความท้าทายของการศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่นไม่ได้อยู่เพียงการนำองค์ความรู้เข้าสู่ห้องเรียนเท่านั้น แต่ยังเกี่ยวข้องกับการดำรงอยู่ขององค์ความรู้ดั้งเดิมในชุมชนด้วย สอดคล้องกับแนวคิดการอนุรักษ์มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของ UNESCO (2023) ที่มองว่าความรู้ประเภทนี้จะดำรงอยู่ได้ต่อเมื่อมีทั้งกระบวนการสืบทอด การมีส่วนร่วมของชุมชน และการจัดเก็บองค์ความรู้อย่างเป็นระบบ ขณะเดียวกัน Patwina และคณะ (2024) ก็ชี้ให้เห็นแนวโน้มเดียวกันว่า หลายประเทศกำลังเผชิญความท้าทายในการรักษาองค์ความรู้ท้องถิ่นท่ามกลางกระแสโลกาภิวัตน์และการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว ซึ่งปัญหาด้านเนื้อหาสาระและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นจึงมิได้เป็นเพียงปัญหาการขาดสื่อ ขาดเวลา หรือขาดกิจกรรมเท่านั้น หากเป็นผลจากข้อจำกัดเชิงโครงสร้างที่เชื่อมโยงกันทั้งด้านการจัดการองค์ความรู้ การบริหารหลักสูตร การสนับสนุนทรัพยากร และกลไกการสืบทอดภูมิปัญญาในชุมชน สภาพดังกล่าวสะท้อนว่าการพัฒนาการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นจำเป็นต้องมองในฐานะประเด็นเชิงระบบของการจัดการศึกษามีใช้ภารกิจของครูหรือสถานศึกษาเพียงลำพัง แต่ต้องอาศัยการเชื่อมประสานระหว่างสถานศึกษา ชุมชน และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อสร้างระบบนิเวศทางการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการธำรงรักษาและถ่ายทอดทุนทางวัฒนธรรมของท้องถิ่น

1.4 ข้อจำกัดด้านงบประมาณ ทรัพยากร และแหล่งเรียนรู้เป็นเงื่อนไขสำคัญที่ส่งผลต่อการขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในสถานศึกษา เนื่องจากการเรียนรู้ลักษณะนี้มุ่งให้ผู้เรียนได้ศึกษาจากบริบทจริงของชุมชน ผ่านการลงพื้นที่ การเรียนรู้จากปราชญ์ชุมชน และการมีปฏิสัมพันธ์กับแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม ซึ่งแตกต่างจากการจัดการเรียนการสอนที่อาศัยสื่อหรือเนื้อหาในห้องเรียนเป็นหลัก การดำเนินกิจกรรมจึงจำเป็นต้องใช้งบประมาณ วัสดุอุปกรณ์ ตลอดจนทรัพยากรบุคคลและเครือข่ายความร่วมมือในระดับที่สูงกว่า เมื่อสถานศึกษามีข้อจำกัดด้านทรัพยากร การจัดกิจกรรมจึงมักดำเนินได้เพียงบางช่วงเวลา หรือจำกัดอยู่ในลักษณะโครงการระยะสั้น ส่งผลให้ผู้เรียนขาดโอกาสในการ

เรียนรู้จากประสบการณ์ตรงอย่างต่อเนื่องสภาพดังกล่าวสามารถอธิบายได้ผ่านแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ของ Kolb (1984) ซึ่งมองว่าการสร้างองค์ความรู้เกิดขึ้นจากกระบวนการที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ สะท้อนคิด และนำประสบการณ์ไปประยุกต์ใช้ หากขาดโอกาสในการเผชิญสถานการณ์จริงหรือเรียนรู้จากบริบทของชุมชน การพัฒนาความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับคุณค่าและความหมายของภูมิปัญญาท้องถิ่นย่อมเกิดขึ้นได้อย่างจำกัด ดังนั้น งบประมาณและทรัพยากรจึงไม่ได้เป็นเพียงปัจจัยสนับสนุนทางกายภาพ หากแต่เป็นเงื่อนไขพื้นฐานที่เอื้อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ตามเป้าหมายของการศึกษาระดับชุมชนและการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ นอกจากข้อจำกัดด้านงบประมาณแล้ว การที่สื่อและแหล่งเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นยังมีไม่เพียงพอและไม่ครอบคลุมองค์ความรู้สำคัญของพื้นที่ ยังสะท้อนปัญหาในมิติการจัดการองค์ความรู้มากกว่าการขาดแคลนองค์ความรู้โดยตรง แม้จังหวัดเชียงรายจะมีทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่หลากหลาย แต่ความรู้ส่วนใหญ่ยังคงกระจายตัวอยู่ในตัวบุคคล เครือญาติ หรือเครือข่ายชุมชน และยังไม่ได้รับการรวบรวม จัดหมวดหมู่ หรือพัฒนาให้อยู่ในรูปแบบที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ทางการศึกษาได้อย่างสะดวก ส่งผลให้ครูต้องใช้เวลาและความพยายามจำนวนมากในการสืบค้นข้อมูลและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งกลายเป็นภาระเพิ่มเติมภายใต้ข้อจำกัดด้านเวลาและภาระงานที่มีอยู่แล้ว ประเด็นดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดการปฏิรูปหลักสูตรของ OECD (2020) ที่ชี้ว่าการเชื่อมโยงการเรียนรู้กับบริบทท้องถิ่นจะเกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพเมื่อมีระบบสนับสนุนด้านข้อมูล องค์ความรู้ และทรัพยากรการเรียนรู้ที่เข้าถึงได้ ครูจึงไม่ควรถูกคาดหวังให้เป็นผู้สร้างองค์ความรู้ทั้งหมดด้วยตนเอง แต่ควรได้รับการสนับสนุนจากกลไกกลางที่ช่วยรวบรวมและพัฒนาองค์ความรู้ให้พร้อมต่อการนำไปใช้ในกระบวนการจัดการเรียนรู้ อย่างไรก็ตามจะเห็นได้ว่าปัญหาด้านทรัพยากร งบประมาณ และแหล่งเรียนรู้มิได้เป็นเพียงข้อจำกัดของสถานศึกษาแต่ละแห่ง หากเป็นผลจากการขาดระบบสนับสนุนในระดับโครงสร้างที่เชื่อมโยงการจัดสรรทรัพยากร การจัดการองค์ความรู้ และการประสานความร่วมมือระหว่างสถานศึกษาและชุมชนเข้าด้วยกันอย่างเป็นรูปธรรม สถานการณ์ดังกล่าวส่งผลให้ศักยภาพของทุนทางวัฒนธรรมที่มีอยู่ในท้องถิ่นไม่สามารถถูกนำมาใช้ประโยชน์ทางการศึกษาได้อย่างเต็มที่ ส่งผลให้การจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในแต่ละสถานศึกษามีความแตกต่างกันตามศักยภาพและทรัพยากรที่มีอยู่ และยังขาดกลไกสนับสนุนเชิงระบบที่เอื้อต่อการดำเนินงานอย่างต่อเนื่อง

1.5 ด้านชุมชนและภาคีเครือข่าย ข้อจำกัดด้านความร่วมมือระหว่างโรงเรียน ชุมชน และภาคีเครือข่ายสะท้อนให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นยังขาดกลไกการเชื่อมโยงทรัพยากรทาง

สังคมและทุนทางวัฒนธรรมเข้าสู่ระบบการศึกษาอย่างเป็นรูปธรรม แม้ชุมชนจะมีแหล่งเรียนรู้ ปราชญ์ท้องถิ่น และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจำนวนมาก แต่ความร่วมมือที่เกิดขึ้นส่วนใหญ่ยังคงอาศัยความสัมพันธ์ส่วนบุคคลของครูหรือผู้บริหารมากกว่าการดำเนินงานภายใต้ระบบที่มีโครงสร้างและบทบาทหน้าที่ที่ชัดเจน ส่งผลให้การดำเนินงานขาดความต่อเนื่องและยากต่อการขยายผลในระดับสถานศึกษา ภาวະดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่าโรงเรียนและชุมชนยังไม่ได้ได้รับการพัฒนาให้เป็นระบบนิเวศการเรียนรู้ (Learning Ecosystem) ที่เชื่อมโยงการเรียนรู้ระหว่างภาคส่วนต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ ซึ่ง UNESCO (2024) ชี้ว่าการจัดการศึกษาที่เชื่อมโยงกับมรดกทางวัฒนธรรมและการพัฒนาที่ยั่งยืนจำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือระยะยาวระหว่างสถานศึกษา ชุมชน และหน่วยงานภายนอก เพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทของพื้นที่ การขาดฐานข้อมูลปราชญ์ชุมชนและแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่นสะท้อนปัญหาการจัดการองค์ความรู้ในระดับพื้นที่มากกว่าการขาดแคลนทรัพยากรการเรียนรู้ เนื่องจากองค์ความรู้ ภูมิปัญญา และผู้ทรงคุณวุฒิในชุมชนยังคงมีอยู่จำนวนมาก แต่กระจุกกระจายอยู่ในตัวบุคคลและหน่วยงานต่าง ๆ โดยขาดกระบวนการรวบรวมและเชื่อมโยงข้อมูลให้สามารถเข้าถึงได้อย่างสะดวก สถานการณ์ดังกล่าวทำให้ครูต้องใช้เวลาและทรัพยากรในการค้นหา ประสานงาน และพัฒนาเครือข่ายด้วยตนเอง ส่งผลให้การนำทรัพยากรของชุมชนมาใช้ประโยชน์ทางการศึกษายังดำเนินได้อย่างจำกัด ประเด็นนี้สอดคล้องกับแนวโน้มการศึกษาร่วมสมัยที่ชี้ว่าการพัฒนาการเรียนรู้ฐานชุมชนจะเกิดประสิทธิผลได้เมื่อมีระบบจัดการองค์ความรู้และเครือข่ายความร่วมมือที่สามารถเชื่อมโยงทรัพยากรในพื้นที่ให้เข้าถึงได้อย่างทั่วถึงและต่อเนื่อง (Patwina et al., 2024) ปัญหาที่เกิดขึ้นจึงมิใช่การขาดแคลนองค์ความรู้ในชุมชน แต่เป็นข้อจำกัดของระบบสนับสนุนที่ยังไม่สามารถแปลงทุนทางสังคมและทุนทางวัฒนธรรมที่มีอยู่ให้กลายเป็นทรัพยากรทางการศึกษาที่ใช้ประโยชน์ได้อย่างเต็มศักยภาพ

1.6 ด้านผู้เรียน การที่ผู้เรียนจำนวนหนึ่งขาดความสนใจและไม่เห็นความเชื่อมโยงระหว่างภูมิปัญญาท้องถิ่นกับชีวิตของตนเอง สะท้อนให้เห็นช่องว่างระหว่างเนื้อหาการเรียนรู้กับบริบทชีวิตจริงของผู้เรียนมากกว่าการขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้โดยตรง กล่าวคือ เมื่อภูมิปัญญาท้องถิ่นถูกนำเสนอในฐานะองค์ความรู้ที่ต้องจดจำ มากกว่าการเป็นประสบการณ์ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ สำนวญ และมีส่วนร่วมกับชุมชน ผู้เรียนย่อมมองไม่เห็นคุณค่าและความหมายขององค์ความรู้ดังกล่าวต่อการดำรงชีวิตและการพัฒนาชุมชนของตนเอง สถานการณ์เช่นนี้สอดคล้องกับแนวคิดการจัดการศึกษาเชิงพื้นที่ (Place-Based Education) ที่มุ่งเชื่อมโยงการเรียนรู้กับบริบทจริงของชุมชน เพื่อสร้างความผูกพันต่อท้องถิ่นและทำให้

ผู้เรียนตระหนักถึงบทบาทของตนในฐานะสมาชิกของสังคม (UNESCO, 2024) ในขณะเดียวกันการที่ผู้เรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และอัตลักษณ์ของชุมชนตนเองในระดับจำกัด มิได้เป็นเพียงปัญหาด้านเนื้อหาความรู้ หากแต่สะท้อนให้เห็นว่าระบบการศึกษายังเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากบริบททางวัฒนธรรมของตนเองค่อนข้างน้อย เมื่อประสบการณ์การเรียนรู้ส่วนใหญ่เชื่อมโยงกับเนื้อหามาตรฐานระดับชาติ ผู้เรียนจึงมีโอกาสรับรู้และทำความเข้าใจทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนตนเองอย่างจำกัด ส่งผลต่อการตระหนักรู้คุณค่า ความภาคภูมิใจ และความรู้สึกเป็นเจ้าของต่อมรดกทางวัฒนธรรมในระยะยาว ประเด็นดังกล่าวสอดคล้องกับการศึกษาของ Kruallunteerayut, Meethaisong และ Phanchan (2024) ที่ชี้ว่าการบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้าสู่กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจบริบททางวัฒนธรรมของตนเองมากขึ้น และสามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้กับชีวิตจริงได้อย่างมีความหมาย เมื่อพิจารณาปัญหาด้านผู้เรียนจึงไม่อาจอธิบายได้ด้วยปัจจัยส่วนบุคคลเพียงอย่างเดียว หากแต่เป็นผลสะท้อนของกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ยังไม่สามารถสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน ชุมชน และทุนทางวัฒนธรรมในท้องถิ่นได้อย่างแนบแน่นเพียงพอ การลดช่องว่างดังกล่าวจำเป็นต้องอาศัยการจัดประสบการณ์เรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมกับชุมชน ลงมือปฏิบัติ และเรียนรู้จากสถานการณ์จริง เพื่อให้ภูมิปัญญาท้องถิ่นมิได้เป็นเพียงเนื้อหาที่ศึกษาในห้องเรียน แต่เป็นฐานสำคัญของการสร้างอัตลักษณ์ ความภาคภูมิใจในท้องถิ่น และการพัฒนาความเป็นพลเมืองรักษถิ่นในระยะยาว

2. การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักษถิ่น แสดงให้เห็นว่าความท้าทายสำคัญของการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นมิได้เกิดจากการขาดแคลนองค์ความรู้ในชุมชน หากแต่เกิดจากการขาดกลไกทางการศึกษาที่สามารถแปลงองค์ความรู้ดังกล่าวให้เป็นประสบการณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนและสามารถนำไปใช้ได้จริงในบริบทของโรงเรียน ปัญหาที่ปรากฏในระยะศึกษาสภาพปัญหาสะท้อนว่าองค์ความรู้ท้องถิ่นจำนวนมากยังคงกระจายตัวอยู่ในตัวบุคคล แหล่งเรียนรู้ และวิถีชีวิตของชุมชน ขณะที่ครูผู้สอนต้องเผชิญข้อจำกัดด้านเวลา ภาระงาน และทรัพยากร ส่งผลให้การนำภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้าสู่ห้องเรียนมักดำเนินไปในลักษณะกิจกรรมเฉพาะครั้งมากกว่าการจัดการเรียนรู้ที่มีความต่อเนื่อง ภายใต้บริบทดังกล่าวการพัฒนาชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่นภายใต้ Chiang Rai Model จึงมิได้เป็นเพียงการสร้างสื่อหรือกิจกรรมเพิ่มเติมให้แก่สถานศึกษา แต่เป็นความพยายามในการสร้างกลไกเชื่อมโยงระหว่าง

โรงเรียน ชุมชน และผู้เรียน ผ่านการนำทุนทางวัฒนธรรมของท้องถิ่นมาพัฒนาเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มีโครงสร้างชัดเจนและสามารถนำไปใช้ได้จริงในบริบทสถานศึกษา การออกแบบนวัตกรรมบนฐานข้อมูลที่ได้จากครู ผู้บริหารสถานศึกษา และปราชญ์ชุมชน ยังสะท้อนหลักการสำคัญของการพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษาที่ให้ความสำคัญกับบริบทของผู้ใช้มากกว่าการนำรูปแบบสำเร็จรูปจากภายนอกมาประยุกต์ใช้โดยตรง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ McKenney และ Reeves (2024) ที่อธิบายว่านวัตกรรมทางการศึกษาที่มีคุณภาพควรได้รับการพัฒนาจากปัญหาและความต้องการที่เกิดขึ้นจริงในพื้นที่ เพื่อให้สามารถนำไปใช้และขยายผลได้อย่างเหมาะสม การกำหนดสาระการเรียนรู้ให้ครอบคลุมประวัติศาสตร์ ชุมชน ภูมิปัญญาด้านเกษตรและสิ่งแวดล้อม อาหารและสุขภาวะ หัตถกรรม ศิลปกรรม ตลอดจนความเชื่อและวิถีชีวิตล้านนา สะท้อนมุมมองที่เห็นว่าภูมิปัญญาท้องถิ่นมิใช่เพียงมรดกทางวัฒนธรรมที่ควรได้รับการอนุรักษ์ แต่เป็นทุนทางสังคมและวัฒนธรรมที่สามารถนำมาใช้พัฒนาผู้เรียนให้เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างตนเอง ชุมชน และสังคมได้อย่างลึกซึ้ง แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับข้อเสนอของ UNESCO (2024) ที่มองว่ามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมควรถูกเชื่อมโยงเข้าสู่ระบบการศึกษาในฐานะแหล่งเรียนรู้ที่ช่วยพัฒนาความรู้ ทักษะ และอัตลักษณ์ของผู้เรียนควบคู่กันไป มิใช่จำกัดอยู่เพียงการสืบทอดองค์ความรู้ดั้งเดิมเท่านั้น ในมิติของกระบวนการเรียนรู้ การประยุกต์ใช้ ERCA Model ซึ่งประกอบด้วย การสำรวจและเรียนรู้จากประสบการณ์จริง (Explore) การสะท้อนคิด (Reflect) การสร้างสรรค์องค์ความรู้ (Create) และการนำความรู้ไปสู่การปฏิบัติ (Act) มีความสำคัญต่อการพัฒนาความเป็นพลเมืองรักษถิ่น เนื่องจากเป็นการปรับเปลี่ยนบทบาทของผู้เรียนจากผู้รับความรู้ไปสู่ผู้สร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านการปฏิสัมพันธ์กับชุมชนและบริบทจริง การเรียนรู้ในลักษณะดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของ Kolb (1984) ที่มองว่าความรู้เกิดจากการแปลงประสบการณ์ผ่านการสะท้อนคิดและการประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง อย่างไรก็ตาม การศึกษาครั้งนี้แสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้เชิงประสบการณ์มิได้ส่งผลกระทบต่อการพัฒนาความรู้รายบุคคลเท่านั้น แต่ยังมีบทบาทในการสร้างความผูกพันต่อชุมชน ความตระหนักในคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่น และความรับผิดชอบต่อสังคม ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของความเป็นพลเมืองรักษถิ่น ข้อค้นพบดังกล่าวสอดคล้องกับงานศึกษาของ Ardoin, Bowers และ Gaillard (2020) ที่อธิบายว่าการเรียนรู้บนฐานพื้นที่และชุมชนช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับบริบททางสังคม เกิดความผูกพันต่อพื้นที่ และพัฒนาแนวโน้มในการมีส่วนร่วมเพื่อประโยชน์ของส่วนรวม ขณะเดียวกันยังเชื่อมโยงกับผลการศึกษาของ อักษรศาสตร์ ทองคำบุตร

(2567) ที่ศึกษาการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการจัดการเรียนรู้ของครูในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา พบว่าการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นจะเกิดประสิทธิผลมากขึ้นเมื่อผู้เรียนได้ศึกษาจากสถานการณ์จริง เรียนรู้ร่วมกับปราชญ์ชุมชน และมีโอกาสนำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน อย่างไรก็ตามการพัฒนาชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่นได้สะท้อนข้อจำกัดของระบบการศึกษาที่ผ่านมาซึ่งมักแยกการเรียนรู้ออกจากบริบทชีวิตจริงของผู้เรียน ส่งผลให้ภูมิปัญญาท้องถิ่นถูกลดบทบาทเหลือเพียงเนื้อหาประกอบหรือกิจกรรมตามวาระสำคัญ การพัฒนาชุดกิจกรรมภายใต้ Chiang Rai Model จึงมีนัยสำคัญในฐานะความพยายามปรับเปลี่ยนมุมมองต่อภูมิปัญญาท้องถิ่นจากเนื้อหาที่ต้องเรียนรู้ไปสู่ฐานการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถศึกษา วิเคราะห์ สร้างความหมาย และนำไปใช้ในการพัฒนาชุมชนของตนเองได้ การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวมิได้เป็นเพียงการพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรม แต่สะท้อนการปรับเปลี่ยนบทบาทของโรงเรียนจากผู้ถ่ายทอดความรู้ไปสู่การเป็นพื้นที่เชื่อมโยงองค์ความรู้ระหว่างชุมชนกับผู้เรียน อันเป็นทิศทางสำคัญของการจัดการศึกษาที่มุ่งพัฒนาพลเมืองให้มีความตระหนักรู้ในรากฐานทางวัฒนธรรมของตนเองและสามารถมีส่วนร่วมในการพัฒนาท้องถิ่นได้อย่างแท้จริง

3. ผลการศึกษาที่พบว่าผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นสูงขึ้นหลังเข้าร่วมกิจกรรม และมีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักษ่อนุรักษ์อยู่ในระดับมาก สะท้อนให้เห็นว่า นวัตกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นสามารถส่งเสริมทั้งมิติด้านความรู้และมิติด้านคุณลักษณะของผู้เรียนควบคู่กันได้ ทั้งนี้ อาจเป็นผลมาจากการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ยึดบริบทของชุมชนเป็นฐาน และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริงผ่านกระบวนการ ERCA Model (Explore-Reflect-Create-Act) ซึ่งทำให้การเรียนรู้ได้จำกัดอยู่เพียงการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น แต่เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนได้เข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับแหล่งเรียนรู้ บุคคล และวิถีชีวิตในชุมชน จนนำไปสู่การสร้างความเข้าใจ ความผูกพัน และการตระหนักเห็นคุณค่าของท้องถิ่นตนเอง ข้อค้นพบดังกล่าวสามารถอธิบายได้ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning Theory) ของ David A. Kolb ซึ่งเสนอว่าความรู้เกิดจากกระบวนการแปลงประสบการณ์ผ่านการลงมือปฏิบัติ การสะท้อนคิด การสร้างความเข้าใจเชิงนามธรรม และการนำไปทดลองใช้ในสถานการณ์จริง เมื่อพิจารณากระบวนการจัดกิจกรรมในงานวิจัยครั้งนี้ พบว่าผู้เรียนได้เรียนรู้จากการสำรวจชุมชน ศึกษาภูมิปัญญาจากปราชญ์ท้องถิ่น แลกเปลี่ยนความคิดเห็น สร้างสรรค์ผลงาน และนำความรู้ไปปฏิบัติจริงในชุมชน กระบวนการดังกล่าวจึงช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายและสามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้กับประสบการณ์ชีวิตของตนเองได้ ส่งผลให้

ความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นมีความคงทนและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง มากกว่าการเรียนรู้ในลักษณะการบรรยายหรือการท่องจำเพียงอย่างเดียว นอกจากนี้ผลการพัฒนาผู้เรียนสะท้อนให้เห็นว่าการจัดการศึกษาโดยใช้พื้นที่เป็นฐาน (Place-Based Education) ทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น เมื่อผู้เรียนได้ศึกษาเรื่องราวที่เชื่อมโยงกับสภาพแวดล้อม สังคม และวัฒนธรรมที่ตนเองดำรงชีวิตอยู่ แนวคิดดังกล่าวชี้ว่าสถานที่ที่ได้เป็นเพียงบริบทของการเรียนรู้ แต่เป็นแหล่งสร้างอัตลักษณ์ ความรู้สึกผูกพัน และความรับผิดชอบต่อสังคม การที่ผู้เรียนได้ศึกษาประวัติศาสตร์ชุมชน ภูมิปัญญาด้านเกษตร อาหาร ทัศนกรรม และวิถีชีวิตล้านนาจากพื้นที่จริง จึงช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับชุมชน และพัฒนาไปสู่ความรู้สึกเป็นเจ้าของและความรับผิดชอบต่อท้องถิ่น ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของความเป็นพลเมืองรักถิ่น ผลการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ Silvi Puspa Widya Lubis และคณะ (2022) ที่พบว่าการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้ากับกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน สามารถพัฒนาความรู้เชิงมนทัศน์และความตระหนักต่อประเด็นทางสังคมและสิ่งแวดล้อมได้สูงกว่าการจัดการเรียนรู้แบบดั้งเดิม เนื่องจากผู้เรียนได้เชื่อมโยงองค์ความรู้กับบริบทจริงของชุมชนและสถานการณ์ใกล้ตัว ซึ่งมีความสอดคล้องกับผลการวิจัยครั้งนี้ที่พบว่าการเรียนรู้จากภูมิปัญญาท้องถิ่นมิได้ส่งผลกระทบด้านความรู้ แต่ยังนำไปสู่การพัฒนาคุณลักษณะด้านความรับผิดชอบต่อ การมีส่วนร่วม และการสืบสานคุณค่าของชุมชนอีกด้วย อีกทั้งผลที่เกิดขึ้นอาจมิได้เป็นผลจากการนำเนื้อหาภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้าสู่ห้องเรียนเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีบทบาทเป็นผู้สำรวจ ผู้สร้างความรู้ และผู้ลงมือปฏิบัติจริงในชุมชน ซึ่งแตกต่างจากรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการถ่ายทอดความรู้จากครูเป็นศูนย์กลาง ดังนั้น ความสำเร็จของนวัตกรรมจึงสะท้อนให้เห็นว่าการพัฒนาความเป็นพลเมืองรักถิ่นไม่สามารถเกิดขึ้นจากการเรียนรู้เชิงเนื้อหาเพียงอย่างเดียว แต่ต้องอาศัยกระบวนการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนได้สัมผัส เข้าใจ และมีส่วนร่วมกับชุมชนของตนเองอย่างแท้จริง จึงจะนำไปสู่ทั้งการพัฒนาความรู้ความตระหนักและความรับผิดชอบต่อท้องถิ่นได้อย่างเป็นรูปธรรม

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 สถานศึกษาควรส่งเสริมการบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้าสู่การจัดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ โดยนำชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ไป

ประยุกต์ใช้ร่วมกับรายวิชาต่าง ๆ และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ และพัฒนาคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักถิ่นอย่างต่อเนื่อง

1.2 ครูผู้สอนควรใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ตาม ERCA Model (Explore–Reflect–Create–Act) ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาจากแหล่งเรียนรู้จริง เรียนรู้ร่วมกับปราชญ์ชุมชน สะท้อนคิด และนำองค์ความรู้ไปสู่การปฏิบัติ เพื่อเชื่อมโยงการเรียนรู้กับบริบทชีวิตจริงและเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียน

1.3 สถานศึกษาควรพัฒนาระบบเครือข่ายความร่วมมือกับปราชญ์ชุมชนอย่างเป็นสถาบัน โดยจัดทำฐานข้อมูลปราชญ์ชุมชนระดับโรงเรียนที่ครูเข้าถึงได้สะดวก พร้อมกำหนดบทบาทและแนวปฏิบัติในการทำงานร่วมกันอย่างชัดเจน

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาการพัฒนาและประยุกต์ใช้ชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ในระดับชั้นและกลุ่มผู้เรียนที่แตกต่างกัน เช่น ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการพัฒนาคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักถิ่นของผู้เรียนในแต่ละช่วงวัย อันจะนำไปสู่การปรับปรุงรูปแบบกิจกรรมให้มีความเหมาะสมกับพัฒนาการและบริบทของผู้เรียนมากยิ่งขึ้น

2.2 ควรขยายการทดลองใช้นวัตกรรมไปยังบริบทพื้นที่อื่น ที่มีลักษณะทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นแตกต่างกัน เพื่อศึกษาความเหมาะสม ความเป็นไปได้ในการปรับใช้ และเปรียบเทียบผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละบริบท

2.3 ควรศึกษาปัจจัยเชิงระบบที่ส่งผลต่อความสำเร็จของการพัฒนาคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักถิ่นในระยะยาว ได้แก่ บทบาทและสมรรถนะของครูในการจัดกิจกรรมเชิงชุมชน ระดับการมีส่วนร่วมและความพร้อมของปราชญ์ชุมชน แรงจูงใจภายในของผู้เรียนในการสืบสานภูมิปัญญา และลักษณะของนโยบายสนับสนุนจากสถานศึกษาและเขตพื้นที่การศึกษา เพื่อพัฒนาโมเดลเชิงสาเหตุที่อธิบายเงื่อนไขที่ทำให้นวัตกรรมประเภทนี้ประสบความสำเร็จอย่างยั่งยืนในบริบทของโรงเรียนมัธยมศึกษาไทย

บรรณานุกรม

- กิ่งแก้ว อารีรักษ์ และคณะ. (2549). การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบหลากหลาย: องค์ความรู้จากการวิจัยและพัฒนาเพื่อปฏิรูปการเรียนรู้ทั้งโรงเรียน. กรุงเทพฯ: เกรทเอดดูเคชั่น จำกัด.
- กิดานันท์ มลิทอง. (2553). เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : อรุณการพิมพ์.
- จารุวรรณ ธรรมวัตร. (2543). ภูมิปัญญาอีสาน. อุบลราชธานี : ศิริธรรมออฟเซต.
- ดร.รุ่ง แก้วแดง. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพมหานคร: บริษัท สำนักพิมพ์มติชน
- ทิตนา แหมมณี. (2558). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตนา แหมมณี. (2545). ศาสตร์การสอน. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นงนุช เสือพุ่ม, วิลทณี นาคศรีสังข์, และประไพพิศ สิงหเสม. (2560). การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ทางการพยาบาล. วารสารพยาบาลกระทรวงสาธารณสุข, 1, 12-21.
- นันทสาร สีสลบ. (2541) . “ภูมิปัญญาไทย” สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน เล่มที่ 23 กรุงเทพมหานคร สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.
- นันทสาร สีสลบ และคณะ. (2541). แนวทางส่งเสริมภูมิปัญญาไทยในการจัดการศึกษา. กรุงเทพฯ : สำนักงาน คณะกรรมการศึกษาแห่งชาติ.
- ประภากร แก้ววรรณ. (2549). การจัดการองค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นปลาร้าข้ามปี ต.หนองบัวน้อย อ.หนองหาร จ.อุดรธานี. อุดรธานี: ศูนย์วิทยบริการ สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.
- ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์. (2545). การบริหารงานวิชาการ. กรุงเทพฯ: ศูนย์สื่อเสริมกรุงเทพ.
- พิชญา สุวรรณโนและคณะ. เทคนิคการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นของครูในโครงการผลิตครู เพื่อพัฒนาท้องถิ่น . การประชุมมหาดไทยวิชาการระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 12 (หน้า 889-900). มหาวิทยาลัยมหาดไทย.
- พิมพ์พิศา. (2564). บทบาทของการเรียนรู้จากชุมชนในการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองของเยาวชน. วารสารการศึกษาเพื่อการพัฒนา, 12(4), 98-115.
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์. (2549). รูปแบบการจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์. ในการจัดการเรียนรู้แบบเน้นการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบที่หลากหลาย: องค์ความรู้จากการวิจัยและพัฒนาเพื่อปฏิรูปการเรียนรู้ทั้ง โรงเรียน. นนทบุรี: เกรท เอดดูเคชั่น จำกัด.

ไพพรรณ เกียรติโชติชัย. (2541). กิจกรรมการศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น. กรุงเทพฯ: ศรีอนันต์การพิมพ์.

ภณิดา มาประเสริฐ และสุนทีย บัญสมบัติ. (2552). การพัฒนาชุดฝึกอบรมทางไกลเพื่อพัฒนาครูด้านการจัดการเรียนการสอนในวิชาสังคมศึกษา เรื่อง การพัฒนาสมรรถนะครูด้านการสอนวิชาสังคมศึกษา รายงานการวิจัย มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

เยาวดี ราชชัยกุล วิบูลย์ศรี. (2542). การประเมินโครงการแนวคิดและการปฏิบัติ. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ราณี รัชชะพงษ์. (2547). "การเรียนรู้จากประสบการณ์" ในสารานุกรมศึกษาศาสตร์เฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ ในมหามงคลเฉลิมพระชนมพรรษา 6 รอบ. หน้า 42-49. กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

รุ่ง แก้วแดง. 2542. รีเอ็นจิเนียริงระบบราชการไทย : ข้อเขียนจากประสบการณ์การบริหารงานราชการ. (2563). การส่งเสริมความเป็นพลเมืองผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม. วารสารการศึกษาท้องถิ่น, 8(3), 72-88.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2553). ข้อเสนอการปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่สอง (พ.ศ.2552-2561). กรุงเทพฯ : พรินทวาทกราฟฟิค จำกัด.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2562). แผนการศึกษาแห่งชาติ (พ.ศ. 2560-2579). กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.

สำลี ทองจิ้ว. (2541). ปกฉวีการเผยแพร่วัฒนธรรมทางการศึกษาสำหรับผู้บริหารและครูก้าวหน้า. กรุงเทพฯ : ปลาตะเพียน.

สุพัตรา และคณะ. (2562). การบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้าสู่หลักสูตรการเรียนรู้ในโรงเรียนระดับมัธยมศึกษา. วารสารการศึกษาไทย, 15(2), 45-60.

สุรัชย์. (2561). ผลกระทบของการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นต่อจิตสำนึกพลเมืองของนักเรียน. วารสารพัฒนาชุมชนและการศึกษา, 5(1), 12-27.

เสรี พงศ์พิศ .(2546) .แผนชีวิตเศรษฐกิจชุมชน .กรุงเทพมหานคร .สำนักพิมพ์ปัญญาไท.

อบเชย แก้วสุข. (2543). รายงานผลการดำเนินงานประชุมปฏิบัติการการถ่ายทอดความรู้ของภูมิปัญญาท้องถิ่นและการเผยแพร่ ความรู้ของสื่อมวลชน. อุบลราชธานี : ศูนย์การศึกษานอกโรงเรียนภาคตะวันออกเฉียงเหนือ.

อานันท์ และคณะ. (2561). ผลของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ต่อการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของ

- นักเรียนมัธยมศึกษา. วารสารวิจัยทางการศึกษา, 10(1), 25-39.
- อุษณีย์ เสือดี. (2549). การศึกษาการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นการทำกระเบื้องดินเผาในจังหวัดสงขลา. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์และนาฏศิลป์ ศึกษา สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เอกวิทย์ ณ ถลาง. (2540). ภูมิปัญญาชาวบ้าน 4 ภูมิภาค: วิถีชีวิตและกระบวนการเรียนรู้ของชาวบ้าน ไทย.นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- Banks, J. A. (2019). An introduction to multicultural education (6th ed.). Pearson.
- Berry, B. (2011). Teaching 21st-century learners: The case for student-centered classrooms. *Educational Leadership*, 68(8), 16-21.
- Craig, R. (1987). Training and development handbook a guide to human resource (3rd ed.). New York: Mc Gray-Hill.
- Dewey, J. (1938). Experience and education. Macmillan.
- Dewey, J. (2005). How we think: A restatement of the relation of reflective thinking and the educational process. NY: D.C Heath.
- Dlamini, N. P. (2018). Community engagement and local citizenship: A framework for understanding place-based education. *Journal of Community Engagement and Scholarship*, 11(2), 45-58.
- Evan, N. (1994). Experiential Learning for All. New York: Cassell.
- Fullan, M. (2007). The new meaning of educational change. Teachers College Press.
- Hall, S. (2018). The question of cultural identity. In S. Hall, D. Held, & T. McGrew (Eds.), *Modernity and its futures* (pp. 273-316). Polity Press.
- Ladson-Billings, G. (2014). Culturally relevant pedagogy 2.0: a.k.a. the remix. *Harvard Educational Review*, 84(1), 74-84.
- Kolb, D.A. (1984). Experiential learning: Experience as the source of learning and development. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Kolb, D. A. (2005), Experiential learning: Experience as the source of learning and development. Prentice-Hall, Inc., Englewood Cliffs, N.J., 38.

- Pfeiffer, W.J., & Jones, J.E. (1983). Guide to handbooks and annuals. San Diego: University Associates.
- Torlang Municipality Office. (2020). Empowerment Project Create a Sense of Love for the Place of Birth for the Ta Lang Community, 2020.
- Westheimer, J., & Kahne, J. (2004). What kind of citizen? The politics of educating for democracy. American Educational Research Journal.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

แบบบันทึกการสนทนากลุ่ม (Focus Groups)

เรื่อง ปัญหาและความต้องการด้านการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขต
พื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย

แบบบันทึกการสนทนากลุ่ม (Focus Groups)

เรื่อง ปัญหาและความต้องการด้านการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย

คำชี้แจงเบื้องต้น

1. การสนทนากลุ่มครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อรวบรวมข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับปัญหาและความต้องการด้านการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงรายและแนวทางในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อนำข้อมูลไปพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเชียงราย

2. ข้อมูลที่ได้จากการสนทนากลุ่มครั้งนี้ถือเป็นข้อมูลส่วนบุคคล ผู้วิจัยจะเก็บรักษาเป็นความลับอย่างเคร่งครัด และนำไปใช้เพื่อประโยชน์ในการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเท่านั้น ไม่มีการนำไปเปิดเผยหรือใช้ในทางอื่นที่ไม่เกี่ยวข้องกับการวิจัยแต่อย่างใด

3. ประเด็นคำถามในการสนทนากลุ่มครั้งนี้แบ่งออกเป็น 3 ส่วน รวม 22 ข้อ ประกอบด้วย

ส่วนที่ 1 ประเด็นคำถามเกี่ยวกับปัญหาด้านการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น จำนวน 3 ด้าน 12 ข้อ

ส่วนที่ 2 ประเด็นคำถามเกี่ยวกับความต้องการการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น จำนวน 3 ด้าน 9 ข้อ

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะ จำนวน 1 ข้อ

หมายเหตุ ผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยสามารถกำหนดประเด็นคำถามเพิ่มเติมได้ตามความเหมาะสม หากปรากฏข้อมูลที่น่าสนใจและเกี่ยวข้องในระหว่างสนทนา โดยคำนึงถึงเวลาและขอบเขตเนื้อหาของการสนทนาเป็นสำคัญ

ข้อมูลทั่วไปในการจัดเวทีสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion)

1. สถานที่ดำเนินการ

.....

2. วันที่ดำเนินการ

.....

3. เวลา

.....

4. จำนวนผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่ม คน

รายชื่อผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่ม

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

ผู้ดำเนินการสนทนากลุ่ม

.....

ผู้บันทึกข้อมูล

.....

ส่วนที่ 1 ประเด็นคำถามเกี่ยวกับปัญหาด้านการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น

ด้านที่ 1 ด้านหลักสูตร เนื้อหา และการบริหารจัดการ

1. โรงเรียนของท่านมีการบรรจุเนื้อหาภูมิปัญญาท้องถิ่นไว้ในหลักสูตรหรือแผนการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบใด มีการดำเนินงานอย่างไร และพบปัญหาหรืออุปสรรคใดที่ทำให้การดำเนินงานยังไม่บรรลุเป้าหมายเท่าที่ควร

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. ท่านคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน สามารถสะท้อนบริบท วิถีชีวิต และภูมิปัญญาของชุมชนเชิงรายได้หรือไม่ และมีข้อจำกัดใดบ้าง

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3.การจัดสรรงบประมาณ เวลา และทรัพยากรเพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของโรงเรียนมีความเหมาะสมเพียงใด และมีอุปสรรคสำคัญใดที่ส่งผลต่อการดำเนินงาน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

4. จากประสบการณ์ของท่านควรพัฒนาหรือปรับปรุงการบริหารจัดการหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในประเด็นใดเป็นลำดับแรก เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้จากประสบการณ์จริงและความเป็นพลเมืองรักถิ่นของผู้เรียน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ด้านที่ 2 ด้านผู้สอน

1. ท่านมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นในบริบทเชียงรายเพียงพอสำหรับการออกแบบและการจัดการเรียนรู้หรือไม่ และมีประเด็นใดที่ยังต้องการพัฒนาเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. ในการออกแบบและจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ท่านพบปัญหาหรือข้อจำกัดด้านใดบ้าง และภาระงานที่รับผิดชอบส่งผลต่อการดำเนินงานอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. ในการเชื่อมโยงผู้เรียนกับปราชญ์ชุมชนและแหล่งเรียนรู้ภายนอกโรงเรียน ท่านพบอุปสรรคหรือข้อจำกัดใดบ้าง และโรงเรียนมีแนวทางสนับสนุนการดำเนินงานด้านนี้อย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

4. ท่านประสบปัญหาหรือข้อจำกัดเกี่ยวกับสื่อ นวัตกรรม หรือแหล่งเรียนรู้ที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างไร และส่งผลต่อคุณภาพการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ด้านที่ 3 ด้านผู้เรียน

1. ผู้เรียนมีความสนใจและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในลักษณะใด และปัจจัยใดที่ส่งผลต่อความสนใจหรือการมีส่วนร่วมของผู้เรียน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. ผู้เรียนมีโอกาสรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นจากประสบการณ์จริงในรูปแบบใดบ้าง และมีอุปสรรคใดที่ส่งผลต่อการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

[illegible]

3. จากการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านมา ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นกับชีวิตจริงและบริบทชุมชนของตนเองได้หรือไม่ อย่างไร

This image shows a full page of white paper with ten horizontal dashed lines, typical of primary school handwriting practice paper. The lines are evenly spaced and extend across the entire width of the page. There is no text or other markings on the paper.

4. จากการจัดการเรียนรู้ในปัจจุบัน ผู้เรียนแสดงออกถึงความภาคภูมิใจในท้องถิ่น จิตสำนึกในการอนุรักษ์ หรือพฤติกรรมที่สะท้อนความเป็นพลเมืองรักษ์ถิ่นในลักษณะใด และยังมีประเด็นใดที่ควรพัฒนาเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ส่วนที่ 2 ความต้องการการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น

ด้านที่ 1 ด้านหลักสูตร เนื้อหา และการบริหารจัดการ

1. ท่านต้องการให้หลักสูตรการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นครอบคลุมเนื้อหาด้านใดของเชียงรายเป็นสำคัญ เช่น ภูมิปัญญาด้านเกษตร อาหาร หัตถกรรม ประเพณี สมุนไพร หรือวิถีชีวิตชาติพันธุ์ และควรจัดลำดับหรือจัดกลุ่มเนื้อหาอย่างไรจึงจะเชื่อมโยงกับบริบทชุมชนของโรงเรียนได้อย่างเป็นระบบและเหมาะสมกับผู้เรียน

.....

.....

.....

.....

2. ท่านต้องการให้วัตรกรรมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นออกแบบกิจกรรมและกระบวนการเรียนรู้เชิง
ประสบการณ์ในลักษณะใด เช่น การสำรวจชุมชน การเรียนรู้จากปราชญ์ท้องถิ่น การฝึกปฏิบัติจริง หรือ
การสร้างผลงานเชื่อมโยงท้องถิ่น และควรมีขั้นตอนหรือโครงสร้างกิจกรรมอย่างไรจึงจะนำไปจัดการ
เรียนรู้ในห้องเรียนได้จริงอย่างมีประสิทธิภาพ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. ท่านต้องการให้ผู้บริหารโรงเรียนและหน่วยงานทางการศึกษานับสนุนการพัฒนานวัตรกรรมการเรียนรู้
ภูมิปัญญาท้องถิ่นในด้านนโยบาย งบประมาณ เวลา และทรัพยากรอย่างไร จึงจะทำให้วัตรกรรมที่
พัฒนาขึ้นสามารถนำไปขยายผลและใช้ได้จริง

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ด้านที่ 2 ด้านผู้สอน ชุมชน และเครือข่ายการเรียนรู้

1. ท่านต้องการได้รับการพัฒนาศักยภาพด้านใดบ้าง เพื่อให้สามารถออกแบบและจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ได้อย่างมั่นใจ เช่น ความรู้เนื้อหาภูมิปัญญาท้องถิ่น
 เขียนราย ทักษะการออกแบบกิจกรรม การจัดการเรียนรู้นอกห้องเรียน หรือการใช้สื่อและนวัตกรรม และ
 ต้องการรับการพัฒนาในรูปแบบใด เช่น อบรมเชิงปฏิบัติการ PLC ศึกษาดูงาน หรือการโค้ชชิ่ง

(Coaching)

.....

.....

.....

.....

.....

2. ท่านต้องการให้มีกลไกหรือรูปแบบการเชื่อมโยงความร่วมมือระหว่างโรงเรียน ปราชญ์ชุมชน ผู้ปกครอง และองค์กรท้องถิ่นในลักษณะใด เช่น ทะเบียนปราชญ์ชุมชน MOU กับหน่วยงานท้องถิ่น ปฏิทินเชิญผู้รู้มาร่วมสอน หรือระบบอาสาสมัครชุมชน จึงจะทำให้การจัดชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรมีความต่อเนื่องและนำไปปฏิบัติได้จริง

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. ท่านคิดว่าในชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่น ควรกำหนดบทบาทของครู ปรากฏชุมชน และภาคีเครือข่ายในแต่ละขั้นตอนของกิจกรรมอย่างไร เช่น ใครเป็นผู้นำกิจกรรมหลัก ใครเป็นผู้สนับสนุน และใครเป็นผู้ประเมินผล จึงจะทำให้ทุกฝ่ายมีส่วนร่วมอย่างชัดเจนและนำชุดกิจกรรมไปใช้ได้จริงใน โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ด้านที่ 3 ด้านผู้เรียนและความเป็นพลเมืองรักษ์ถิ่น

1. ท่านต้องการให้วัดกรรมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นมีรูปแบบกิจกรรมและระยะเวลาการจัดการเรียนรู้อย่างไร จึงจะเหมาะสมกับผู้เรียนและสามารถนำไปใช้ได้จริงในโรงเรียน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. ท่านต้องการให้วัดกรรมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นพัฒนาผู้เรียนในด้านใดเป็นสำคัญ เช่น
 ความรู้และความเข้าใจภูมิปัญญาท้องถิ่นเชิงราย ทักษะการสืบค้นและรวบรวมองค์ความรู้
 ทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงวัฒนธรรม ทักษะการสื่อสารและเผยแพร่ภูมิปัญญา หรือคุณลักษณะ
 ความเป็นพลเมืองรักษถิ่น และควรเน้นพัฒนาด้านใดเป็นลำดับแรก

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. ท่านต้องการให้มีวิธีการวัดและประเมินความเป็นพลเมืองรักษถิ่นของผู้เรียนในรูปแบบใด เช่น แบบ
 สังเกตพฤติกรรมระหว่างทำกิจกรรม แฟ้มสะสมงานภูมิปัญญา การประเมินโดยปราชญ์ชุมชน หรือการ
 วัดผลจากการลงมือปฏิบัติจริงในชุมชน จึงจะสะท้อนพัฒนาการของผู้เรียนได้จริง

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

ท่านมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมใดที่จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักษ์ถิ่นโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงรายที่ยังไม่ได้กล่าวถึงในการสนทนาค้างนี้

ภาคผนวก ข

แบบประเมินความสอดคล้องของข้อคำถามแบบบันทึกการสนทนากลุ่ม (Focus Groups)
นวัตกรรมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์
เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักษ์ถิ่นของนักเรียนในโรงเรียนสังกัดสำนักงาน
เขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย

แบบประเมินความสอดคล้องของข้อคำถามแบบบันทึกการสนทนากลุ่ม (Focus Groups)
วิจัยเรื่อง นวัตกรรมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิง
ประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักษ์ถิ่นของนักเรียนในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่
การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย

คำชี้แจง

1. แบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามในแบบบันทึกการสนทนากลุ่มกับวัตถุประสงค์การวิจัย โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (Item Objective Congruence Index: IOC)
2. โปรดพิจารณาแต่ละข้อคำถามและให้คะแนนตามเกณฑ์ดังนี้
 - +1 (สอดคล้อง) ข้อคำถามมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย
 - 0 (ไม่แน่ใจ) ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย
 - 1 (ไม่สอดคล้อง) ข้อคำถามไม่มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย

	ระดับความคิดเห็น			
รายการประเมิน	+1 สอดคล้อง	0 ไม่แน่ใจ	-1 ไม่สอดคล้อง	ข้อเสนอแนะ
ส่วนที่ 1 ประเด็นคำถามเกี่ยวกับปัญหาด้านการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น				
ด้านที่ 1 ด้านหลักสูตร เนื้อหา และการบริหารจัดการ				
1. โรงเรียนของท่านมีการบรรจุเนื้อหาภูมิปัญญาท้องถิ่นไว้ในหลักสูตรหรือแผนการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบใด มีการดำเนินงานอย่างไร และพบปัญหาหรืออุปสรรคใดที่ทำให้การดำเนินงานยังไม่บรรลุเป้าหมายเท่าที่ควร				

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	+1 สอดคล้อง	0 ไม่แน่ใจ	-1 ไม่สอดคล้อง	
2. ท่านคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ใช้อยู่ในปัจจุบันสามารถสะท้อนบริบทวิถีชีวิตและภูมิปัญญาของชุมชนเชิงรายได้หรือไม่และมีข้อจำกัดใดบ้าง				
3. การจัดสรรงบประมาณ เวลา และทรัพยากรเพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของโรงเรียนมีความเหมาะสมเพียงใด และมีอุปสรรคสำคัญใดที่ส่งผลต่อการดำเนินงาน				
4. จากประสบการณ์ของท่านควรพัฒนาหรือปรับปรุงการบริหารจัดการหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในประเด็นใดเป็นลำดับแรก เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้จากประสบการณ์จริงและความเป็นพลเมืองรักษากันของผู้เรียน				
ด้านที่ 2 ด้านผู้สอน				
1. ท่านมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นในบริบทเชิงรายได้เพียงพอสําหรับการออกแบบและจัดการเรียนรู้หรือไม่ และมีประเด็นใดที่ยังต้องการพัฒนาเพิ่มเติม				
3. ในการออกแบบและจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ท่านพบปัญหาหรือข้อจำกัดด้านใดบ้าง และภาระงานที่รับผิดชอบส่งผลต่อการดำเนินงานอย่างไร				

	ระดับความคิดเห็น			
รายการประเมิน	+1 สอดคล้อง	0 ไม่แน่ใจ	-1 ไม่สอดคล้อง	ข้อเสนอแนะ
3. ในการเชื่อมโยงผู้เรียนกับปราชญ์ชุมชนและแหล่งเรียนรู้ภายนอกโรงเรียน ท่านพบอุปสรรคหรือข้อจำกัดใดบ้าง และโรงเรียนมีแนวทางสนับสนุนการดำเนินงานด้านนี้อย่างไร				
4. ท่านประสบปัญหาหรือข้อจำกัดเกี่ยวกับสื่อ นวัตกรรม หรือแหล่งเรียนรู้ที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างไร และส่งผลต่อคุณภาพการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างไร				
ด้านที่ 3 ด้านผู้เรียน				
1. ผู้เรียนมีความสนใจและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในลักษณะใด และปัจจัยใดที่ส่งผลต่อความสนใจหรือการมีส่วนร่วมของผู้เรียน				
2. ผู้เรียนมีโอกาสนำภูมิปัญญาท้องถิ่นจากประสบการณ์จริงในรูปแบบใดบ้าง และมีอุปสรรคใดที่ส่งผลต่อการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์				
3. จากการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านมา ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นกับชีวิตจริงและบริบทชุมชนของตนเองได้หรือไม่ อย่างไร				
4. จากการจัดการเรียนรู้ในปัจจุบัน ผู้เรียนแสดงออกถึงความภาคภูมิใจในท้องถิ่น จิตสำนึกในการอนุรักษ์ หรือพฤติกรรมที่สะท้อนความเป็นพลเมืองรักถิ่นในลักษณะใด และยังมีประเด็นใดที่ควรพัฒนาเพิ่มเติม				

	ระดับความคิดเห็น			
รายการประเมิน	+1 สอดคล้อง	0 ไม่แน่ใจ	-1 ไม่สอดคล้อง	ข้อเสนอแนะ
ส่วนที่ 2 ความต้องการการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น				
1. ท่านต้องการให้วัดกรรมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นครอบคลุมเนื้อหาใดของเชิงรายเป็นสำคัญ เช่น ภูมิปัญญาด้านเกษตร อาหาร หัตถกรรม ประเพณี สุนัข ไพร หรือวิถีชีวิตชาติพันธุ์ และควรจัดลำดับหรือจัดกลุ่มเนื้อหาอย่างไรจึงจะเชื่อมโยงกับบริบทชุมชนของโรงเรียนได้อย่างเป็นระบบและเหมาะสมกับผู้เรียน				
2. ท่านต้องการให้วัดกรรมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นออกแบบกิจกรรมและกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ในลักษณะใด เช่น การสำรวจชุมชน การเรียนรู้จากปราชญ์ท้องถิ่น การฝึกปฏิบัติจริง หรือการสร้างผลงานเชื่อมโยงท้องถิ่น และควรมีขั้นตอนหรือโครงสร้างกิจกรรมอย่างไรจึงจะนำไปจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนได้จริงอย่างมีประสิทธิภาพ				
3. ท่านต้องการให้ผู้บริหารโรงเรียนและหน่วยงานทางการศึกษานับสนุนการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในด้านนโยบาย งบประมาณ เวลา และทรัพยากรอย่างไร จึงจะทำให้เกิดนวัตกรรมที่พัฒนาขึ้นสามารถนำไปขยายผลและใช้ได้จริง				
ด้านที่ 2 ด้านผู้สอน ชุมชน และเครือข่ายการเรียนรู้				
1. ท่านต้องการได้รับการพัฒนาศักยภาพด้านใดบ้าง เพื่อให้สามารถออกแบบและจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ได้อย่าง				

	ระดับความคิดเห็น			
รายการประเมิน	+1 สอดคล้อง	0 ไม่แน่ใจ	-1 ไม่สอดคล้อง	ข้อเสนอแนะ
มั่นใจ เช่น ความรู้เนื้อหาภูมิปัญญาท้องถิ่นเชียงราย ทักษะการออกแบบกิจกรรม การจัดการเรียนรู้นอก ห้องเรียน หรือการใช้สื่อและนวัตกรรม และต้องการรับ การพัฒนาในรูปแบบใด เช่น อบรมเชิงปฏิบัติการ PLC ศึกษาดูงานหรือการโค้ชชิ่ง (Coaching)				
2. ท่านต้องการให้มีกลไกหรือรูปแบบการเชื่อมโยงความ ร่วมมือระหว่างโรงเรียน ราชัญชุมชน ผู้ปกครอง และ องค์กรท้องถิ่นในลักษณะใด เช่น ทะเบียนราชัญชุมชน MOU กับหน่วยงานท้องถิ่น ปฏิทินเชิญผู้รู้มาร่วมสอน หรือระบบอาสาสมัครชุมชน จึงจะทำให้การจัดชุด กิจกรรมเสริมหลักสูตรมีความต่อเนื่องและนำไปปฏิบัติ ได้จริง				
3. ท่านคิดว่าในชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภูมิปัญญา ท้องถิ่นควรกำหนดบทบาทของครู ราชัญชุมชน และ ภาคีเครือข่ายในแต่ละขั้นตอนของกิจกรรมอย่างไร เช่น ใครเป็นผู้นำกิจกรรมหลัก ใครเป็นผู้สนับสนุน และใคร เป็นผู้ประเมินผล จึงจะทำให้ทุกฝ่ายมีส่วนร่วมอย่าง ชัดเจนและนำชุดกิจกรรมไปใช้ได้จริงในโรงเรียนสังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย				
ด้านที่ 3 ด้านผู้เรียนและความเป็นพลเมืองรักถิ่น				
1. ท่านต้องการให้เน้นวัดกรรมการเรียนรู้ภูมิปัญญา ท้องถิ่นมีรูปแบบกิจกรรมและระยะเวลาการจัดการ				

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	+1 สอดคล้อง	0 ไม่แน่ใจ	-1 ไม่สอดคล้อง	
เรียนรู้รู้อย่างไร จึงจะเหมาะสมกับผู้เรียนและสามารถนำไปใช้ได้จริงในโรงเรียน				
2. ท่านต้องการให้เน้นวัดกรรมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นพัฒนาผู้เรียนในด้านใดเป็นสำคัญ เช่น ความรู้และความเข้าใจภูมิปัญญาท้องถิ่นเชิงราย ทักษะการสืบค้นและรวบรวมองค์ความรู้ ทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงวัฒนธรรม ทักษะการสื่อสารและเผยแพร่ภูมิปัญญา หรือคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักถิ่น และควรเน้นพัฒนาด้านใดเป็นลำดับแรก				
3. ท่านต้องการให้มีวิธีการวัดและประเมินความเป็นพลเมืองรักถิ่นของผู้เรียนในรูปแบบใด เช่น แบบสังเกตพฤติกรรมระหว่างทำกิจกรรม แฟ้มสะสมงานภูมิปัญญา การประเมินโดยปราชญ์ชุมชน หรือการวัดผลจากการลงมือปฏิบัติจริงในชุมชน จึงจะสะท้อนพัฒนาการของผู้เรียนได้จริง				
ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะ				
ท่านมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมใดที่จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักถิ่นโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงรายที่ยังไม่ได้กล่าวถึงในการสนทนาค้างนี้				

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(.....)

ผู้ประเมิน

ภาคผนวก ค

คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิง
ประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักษ์ถิ่นของนักเรียนในโรงเรียนสังกัดสำนักงาน
เขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย

**คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์
เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักถิ่นของนักเรียนในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่
การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย**

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของชุดกิจกรรม

1.1 หลักการและเหตุผล

จังหวัดเชียงรายเป็นพื้นที่ที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สะท้อนอัตลักษณ์ของชุมชน ทั้งด้านวิถีชีวิต ประเพณี ความเชื่อ เกษตรกรรม อาหารพื้นเมือง หัตถกรรม และศิลปวัฒนธรรมล้านนา ซึ่งล้วนเป็นทุนทางวัฒนธรรมที่มีคุณค่าและควรได้รับการสืบสานสู่คนรุ่นใหม่ อย่างไรก็ตาม จากการศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการด้านการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย พบว่า การจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นยังประสบข้อจำกัดหลายประการ ทั้งด้านหลักสูตร เวลา ทรัพยากร สื่อการเรียนรู้ และการมีส่วนร่วมของชุมชน ส่งผลให้ผู้เรียนมีโอกาสน้อยที่จะเรียนรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นและอัตลักษณ์ของชุมชนตนเองอย่างจำกัด ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงพัฒนาชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักถิ่นของนักเรียนในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย ภายใต้แนวคิด “Chiang Rai Model” ซึ่งมุ่งเน้นการเรียนรู้จากบริบทจริงของชุมชน การมีส่วนร่วมของผู้เรียนและชุมชน ตลอดจนการพัฒนาความรู้ ความภาคภูมิใจ และความรับผิดชอบต่อท้องถิ่น โดยใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของ Kolb (1984) เป็นกรอบในการออกแบบกิจกรรมผ่าน ERCA Model (Explore–Reflect–Create–Act) เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง สะท้อนคิด สร้างองค์ความรู้ และนำความรู้ไปสู่การปฏิบัติ อันจะนำไปสู่การพัฒนาคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักถิ่นอย่างเป็นรูปธรรม

1.2 วัตถุประสงค์ของชุดกิจกรรม

1. เพื่อส่งเสริมความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นจังหวัดเชียงราย
2. เพื่อพัฒนาทักษะการศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์ และสังเคราะห์องค์ความรู้จากชุมชน
3. เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้จากประสบการณ์จริงและการทำงานร่วมกับผู้อื่น
4. เพื่อปลูกฝังจิตสำนึกในการอนุรักษ์ สืบสาน และพัฒนาภูมิปัญญาท้องถิ่น
5. เพื่อพัฒนาคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักถิ่นของผู้เรียน

1.3 กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนระดับมัธยมศึกษาในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย

1.4 ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม

ชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรประกอบด้วยกิจกรรมการเรียนรู้จำนวน 5 กิจกรรม โดยใช้เวลากิจกรรมละ 3 ชั่วโมง รวมระยะเวลาทั้งสิ้น 15 ชั่วโมง ดังนี้

กิจกรรมที่ 1 รู้รากเหง้า เข้าใจบ้านเฮา

กิจกรรมที่ 2 รู้รักษ์ผืนดิน ถิ่นเกษตรยั่งยืน

กิจกรรมที่ 3 รู้คุณค่าอาหารยา ภูมิปัญญาสุขภาพ

กิจกรรมที่ 4 รู้สร้างสรรค์ศิลป์ถิ่น สู่เศรษฐกิจชุมชน

กิจกรรมที่ 5 รู้ฮีตฮอยล้านนา สืบสานบ้านเฮา

1.5 ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

เมื่อสิ้นสุดการเข้าร่วมชุดกิจกรรม ผู้เรียนจะสามารถ

1. อธิบายความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นและอัตลักษณ์ของชุมชนจังหวัดเชียงรายได้
2. ศึกษา สำรวจ วิเคราะห์ และสังเคราะห์องค์ความรู้จากแหล่งเรียนรู้และปราชญ์ชุมชนได้
3. ประยุกต์ใช้ความรู้จากภูมิปัญญาท้องถิ่นในการสร้างสรรค์ผลงานหรือกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อชุมชนได้
4. มีความตระหนัก เห็นคุณค่า และภาคภูมิใจในภูมิปัญญาท้องถิ่นของตนเอง
5. มีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ สืบสาน และพัฒนาภูมิปัญญาท้องถิ่น
6. แสดงออกถึงคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักถิ่นได้อย่างเหมาะสม

1.6 คุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักถิ่นที่มุ่งพัฒนา

ชุดกิจกรรมมุ่งพัฒนาคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักถิ่นของผู้เรียนใน 5 ด้าน ได้แก่

1. การตระหนักรู้และเห็นคุณค่าภูมิปัญญาท้องถิ่น
2. จิตสำนึกและความภาคภูมิใจในท้องถิ่น
3. การมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และพัฒนาชุมชน
4. การสืบสานและต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น
5. การริเริ่มสร้างสรรค์และความรับผิดชอบต่อท้องถิ่น

ส่วนที่ 2 คู่มือการใช้ชุดกิจกรรม

2.1 องค์ประกอบของชุดกิจกรรม ชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรประกอบด้วย

1. คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมสำหรับครูผู้สอน
2. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 5 กิจกรรม
3. ใบความรู้และเอกสารประกอบการเรียนรู้
4. ใบกิจกรรมและภาระงานของผู้เรียน
5. สื่อการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้ในชุมชน
6. เครื่องมือวัดและประเมินผล

2.2 บทบาทของครูผู้สอน

1. ศึกษาคู่มือและแผนการจัดกิจกรรมก่อนดำเนินกิจกรรม
2. จัดเตรียมสื่อ อุปกรณ์ และประสานแหล่งเรียนรู้ในชุมชน
3. อำนวยความสะดวกและส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน
4. กระตุ้นการคิดวิเคราะห์ การสะท้อนคิด และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้
5. ประเมินผลและให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง

2.3 บทบาทของผู้เรียน

1. เข้าร่วมกิจกรรมและปฏิบัติตามขั้นตอนการเรียนรู้อย่างเต็มศักยภาพ
2. ศึกษาค้นคว้าและเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้จริงในชุมชน
3. ทำงานร่วมกับเพื่อน ครู และชุมชน
4. สะท้อนคิดและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์
5. นำองค์ความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและชุมชน

2.4 แนวทางการจัดกิจกรรมตาม ERCA Model

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่นฉบับนี้ใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ตาม ERCA Model (Explore–Reflect–Create–Act)** เป็นกรอบในการดำเนินกิจกรรม เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริงในชุมชน คิดวิเคราะห์ สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และนำความรู้ไปสู่การปฏิบัติ อันจะนำไปสู่การพัฒนาคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักถิ่นอย่างเต็มรูปแบบ โดยมีรายละเอียดของแต่ละขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 Explore : สำรวจและเรียนรู้จากชุมชน

เป็นขั้นตอนที่มุ่งสร้างประสบการณ์ตรงให้แก่ผู้เรียน โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษา สำรวจ และเรียนรู้จากบริบทจริงของชุมชน ผ่านกิจกรรมการศึกษาภาคสนาม การสัมภาษณ์ปราชญ์ชุมชน การสังเกตวิถีชีวิต การสำรวจแหล่งเรียนรู้ และการรวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย ทั้งจากบุคคล สถานที่ และทรัพยากรทางวัฒนธรรมในท้องถิ่น กระบวนการดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนได้สัมผัสองค์ความรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่นจากสถานการณ์จริง เกิดความสนใจใฝ่รู้ และสามารถเชื่อมโยงความรู้กับบริบทของชุมชนที่ตนเองอาศัยอยู่ได้อย่างเป็นธรรมชาติ

ขั้นที่ 2 Reflect : สะท้อนคิดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้

เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนนำประสบการณ์และข้อมูลที่ได้จากการศึกษาในชุมชนมาร่วมกันวิเคราะห์ อภิปราย และแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ผ่านกิจกรรมการสะท้อนคิดทั้งในระดับบุคคลและกลุ่ม ผู้เรียนได้ พิจารณาคุณค่า ความสำคัญ และความหมายของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ค้นพบ รวมทั้งเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนรู้ กับประสบการณ์เดิมและวิถีชีวิตของตนเอง กระบวนการสะท้อนคิดช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจเชิงลึก มองเห็นความสัมพันธ์ระหว่างภูมิปัญญาท้องถิ่นกับการดำรงชีวิตของชุมชน และตระหนักถึงบทบาทของตนเองในการอนุรักษ์และสืบสานมรดกทางวัฒนธรรม

ขั้นที่ 3 Create : สร้างสรรค์องค์ความรู้และชิ้นงาน

เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนนำข้อมูลและองค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษาและการสะท้อนคิดมาสังเคราะห์ ต่อยอด และสร้างสรรค์เป็นผลงานหรือกิจกรรมในรูปแบบต่าง ๆ เช่น สื่อประชาสัมพันธ์ สื่อดิจิทัล นิทรรศการ แผนที่ชุมชน หนังสือเล่มเล็ก คลิปวิดีโอ ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ หรือข้อเสนอแนะทางการอนุรักษ์ ภูมิปัญญาท้องถิ่น กระบวนการนี้ช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกัน พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สร้างองค์ความรู้ใหม่จากประสบการณ์ของตนเอง ไม่ใช่เพียงการรับความรู้จากผู้อื่นเพียงฝ่ายเดียว

ขั้นที่ 4 Act : ลงมือปฏิบัติและพัฒนาท้องถิ่น

เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนนำองค์ความรู้และชิ้นงานที่พัฒนาขึ้นไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อชุมชน เช่น การเผยแพร่ความรู้สู่สาธารณะ การจัดนิทรรศการ การรณรงค์อนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่น การถ่ายทอดองค์ความรู้ให้ผู้อื่น หรือการดำเนินโครงการพัฒนาชุมชนขนาดเล็ก กระบวนการดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนได้แสดงบทบาทของการ

เป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม เกิดความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตนเอง และตระหนักว่าตนสามารถมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ สืบสาน และพัฒนาภูมิปัญญาท้องถิ่นได้จริง

2.5 การวัดและประเมินผล

1. การประเมินระหว่างเรียนโดยใช้แบบประเมินผลงานและพฤติกรรมการเรียนรู้
2. การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน
3. การประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักถิ่นภายหลังจากเข้าร่วมกิจกรรม
4. การประเมินชิ้นงานและภาระงานตามสภาพจริง

ส่วนที่ 3 โครงร่างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักถิ่นของนักเรียนในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย ได้รับการออกแบบภายใต้แนวคิด “Chiang Rai Model” ซึ่งมุ่งเน้นการเรียนรู้จากบริบทจริงของชุมชน การมีส่วนร่วมระหว่างโรงเรียนและชุมชน และการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ ความภาคภูมิใจ และความรับผิดชอบต่อท้องถิ่นของตนเอง การจัดกิจกรรมใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ผ่าน ERCA Model (Explore–Reflect–Create–Act) เป็นกรอบในการดำเนินกิจกรรม โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งเรียนรู้จริง สะท้อนคิดจากประสบการณ์ที่ได้รับ สร้างสรรค์องค์ความรู้และผลงานของตนเอง และนำความรู้ไปสู่การปฏิบัติจริงร่วมกับชุมชน อันเป็นกระบวนการที่ช่วยเชื่อมโยงองค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นกับการพัฒนาคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรักถิ่นได้อย่างเป็นรูปธรรม

ชุดกิจกรรมประกอบด้วยกิจกรรมการเรียนรู้จำนวน 5 กิจกรรม ใช้เวลากิจกรรมละ 3 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 15 ชั่วโมง โดยเรียงลำดับจากการสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับรากเหง้าและอัตลักษณ์ของชุมชน ไปสู่การเรียนรู้ภูมิปัญญาในมิติต่าง ๆ ของท้องถิ่น และการนำองค์ความรู้ไปสู่การอนุรักษ์ สืบสาน และพัฒนาชุมชน ดังนี้

กิจกรรมที่ 1 รู้รากเหง้า เข้าใจบ้านเฮา มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ประวัติศาสตร์ชุมชน รากเหง้าทางวัฒนธรรม และอัตลักษณ์ของท้องถิ่นเชียงราย ผ่านการศึกษาข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ในชุมชน การสำรวจเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ และการเรียนรู้จากปราชญ์ชุมชน เพื่อสร้างความตระหนักรู้และความภาคภูมิใจในความเป็นท้องถิ่นของตนเอง

กิจกรรมที่ 2 รู้รักษ์ผืนดิน ถิ่นเกษตรยั่งยืน มุ่งให้ผู้เรียนศึกษาและเรียนรู้ภูมิปัญญาด้านเกษตรกรรม การจัดการทรัพยากรธรรมชาติ และการดำรงชีวิตตามวิถีชุมชน โดยเชื่อมโยงองค์ความรู้ดั้งเดิมกับแนวคิดการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและการใช้ทรัพยากรอย่างรู้คุณค่า เพื่อพัฒนาความรับผิดชอบต่อชุมชนและสิ่งแวดล้อม

กิจกรรมที่ 3 รู้คุณค่าอาหารยา ภูมิปัญญาสุขภาพะ มุ่งให้ผู้เรียนศึกษาเรียนรู้ภูมิปัญญาด้านอาหารพื้นเมือง สมุนไพร และการดูแลสุขภาพตามวิถีชุมชน ผ่านการเรียนรู้จากผู้รู้ในท้องถิ่นและการลงมือปฏิบัติจริง เพื่อให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าขององค์ความรู้ด้านสุขภาพะที่สั่งสมจากภูมิปัญญาท้องถิ่น

กิจกรรมที่ 4 รู้สร้างสรรค์ศิลป์ถิ่น สู่เศรษฐกิจชุมชน มุ่งส่งเสริมการเรียนรู้ภูมิปัญญาด้านหัตถกรรม ศิลปกรรม และผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยผู้เรียนได้ศึกษา เรียนรู้ และวิเคราะห์คุณค่าของงานสร้างสรรค์ในท้องถิ่น ตลอดจนพัฒนาแนวคิดในการต่อยอดภูมิปัญญาสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์และการพัฒนาชุมชน

กิจกรรมที่ 5 รู้ฮีตฮอยล้านนา สืบสานบ้านเฮา มุ่งให้ผู้เรียนศึกษาเรียนรู้ความเชื่อ พิธีกรรมขนบธรรมเนียมประเพณี และวิถีชีวิตของชุมชนล้านนาในจังหวัดเชียงราย เพื่อสร้างความเข้าใจในรากฐานทางวัฒนธรรมของชุมชน และส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ สืบสาน และถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรมสู่คนรุ่นต่อไป

ภาคผนวก ง

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองรักถิ่นของนักเรียนในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง รื้อรากเหง้า เข้าใจบ้านเฮา (Roots of Chiang Rai)

1. สาระสำคัญ

ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นองค์ความรู้และประสบการณ์ที่สืบทอดจากบรรพบุรุษ สะท้อนอัตลักษณ์ วิถีชีวิต วัฒนธรรม และความสัมพันธ์ระหว่างคนกับชุมชน ผู้เรียนได้ศึกษา สืบค้น และเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นจากแหล่งเรียนรู้จริง เพื่อเข้าใจรากเหง้าและคุณค่าของท้องถิ่น ตลอดจนเกิดความภาคภูมิใจ เห็นความสำคัญของการอนุรักษ์ สืบสาน และพัฒนาภูมิปัญญาท้องถิ่นในฐานะพลเมืองรักถิ่น

2. วัตถุประสงค์การเรียนรู้

- 2.1 สามารถระบุประเภทและลักษณะของภูมิปัญญาท้องถิ่นในชุมชนของตนเองได้
- 2.2 สามารถสืบค้น สืบค้น และรวบรวมข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นจากแหล่งเรียนรู้จริงได้
- 2.3 สามารถสืบค้นข้อมูลและสร้างผลงานจากภูมิปัญญาท้องถิ่นได้
- 2.4 แสดงความสนใจและตระหนักถึงคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่นในฐานะพลเมืองรักถิ่นได้

3. เนื้อหาสาระ

- 3.1 ความหมายของภูมิปัญญาท้องถิ่น
- 3.2 ประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นเชียงราย เช่น อาหารพื้นเมือง สมุนไพร หัตถกรรม ดนตรีพื้นเมือง ประเพณี ความเชื่อ อาชีพ และผลิตภัณฑ์ชุมชน
- 3.3 ความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่นต่อวิถีชีวิต เศรษฐกิจ วัฒนธรรม และอัตลักษณ์ของชุมชน

4. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 สำรวจและเรียนรู้จากชุมชน (Explore) เวลา 60 นาที

กิจกรรม การฝึกนักสืบภูมิปัญญาเชียงราย

1. ครูชี้แจงว่าวันนี้ให้นักเรียนจะทำหน้าที่เป็นนักสืบภูมิปัญญาเชียงรายเพื่อค้นหาภูมิปัญญาท้องถิ่นจากสถานที่จริง
2. นักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน โดยให้แต่ละกลุ่มตั้งชื่อกลุ่มของตนเองให้เกี่ยวข้องกับท้องถิ่นเชียงราย เช่น กลุ่มตุ้งล้านนา กลุ่มชาเชียงราย กลุ่มข้าวซอย กลุ่มสะล้อซอซึง หรือกลุ่มสมุนไพรพื้นบ้าน
3. นักเรียนส่งตัวแทนรับบัตรภารกิจนักสืบภูมิปัญญาและใบกิจกรรมสำรวจภูมิปัญญาท้องถิ่นให้แต่ละกลุ่ม โดยในบัตรภารกิจระบุประเภทภูมิปัญญาที่กลุ่มต้องค้นหา เช่น ภูมิปัญญาด้านอาหารพื้นเมือง ด้านสมุนไพร ด้านหัตถกรรม ด้านศิลปวัฒนธรรม ด้านประเพณี ด้านความเชื่อ หรือด้านอาชีพชุมชน
4. นักเรียนแต่ละกลุ่มทำการค้นหาภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างน้อย 1 เรื่อง จากพื้นที่จริง โดยต้องมีหลักฐานประกอบ ได้แก่ การจดบันทึกข้อมูล ภาพถ่าย การสัมภาษณ์สั้น ๆ หรือการสังเกตสิ่งของ สถานที่ หรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง
5. นักเรียนแต่ละกลุ่มแบ่งหน้าที่ภายในกลุ่มก่อนเริ่มสำรวจ ได้แก่ หัวหน้ากลุ่ม ผู้จดบันทึก ผู้ถ่ายภาพ ผู้สัมภาษณ์ และผู้นำเสนอ เพื่อให้สมาชิกทุกคนมีบทบาทในการทำงานร่วมกัน
6. นักเรียนแต่ละกลุ่มลงพื้นที่สำรวจตามบริเวณที่ครูกำหนด โดยเดินสำรวจอย่างเป็นระเบียบ สังเกตสิ่งที่พบ พูดคุยสอบถามผู้รู้หรือคนในชุมชนอย่างสุภาพ และบันทึกข้อมูลลงในใบกิจกรรม
7. นักเรียนต้องบันทึกข้อมูลให้ครบตามประเด็นที่กำหนด ได้แก่ ชื่อภูมิปัญญา สถานที่ที่พบ ผู้รู้ หรือแหล่งข้อมูล ลักษณะเด่น ประโยชน์ต่อชุมชน และเหตุผลที่กลุ่มสนใจภูมิปัญญานั้น
8. ครูเดินติดตามแต่ละกลุ่ม คอยดูแลความปลอดภัย ช่วยประสานกับผู้รู้หรือคนในชุมชน และตั้งคำถามกระตุ้นให้นักเรียนสังเกตอย่างลึกซึ้ง เช่น

- สิ่งนี้เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของชุมชนอย่างไร
- ใครเป็นผู้สืบทอดภูมิปัญญานี้
- ภูมิปัญญานี้ยังมีความสำคัญในปัจจุบันหรือไม่

9. เมื่อครบเวลาสำรวจ ครูให้นักเรียนกลับมารวมตัว ณ จุดนัดหมายเดิม เพื่อตรวจสอบความพร้อมของแต่ละกลุ่ม และเตรียมนำข้อมูลที่ได้มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในขั้นต่อไป

ขั้นที่ 2 สะท้อนคิดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Reflect) เวลา 30 นาที

กิจกรรม บิงโกภูมิปัญญาเชียงราย

1. นักเรียนแต่ละกลุ่มนั่งรวมกันเป็นกลุ่มในพื้นที่ที่จัดเตรียมไว้ พร้อมนำไปกิจกรรมสำรวจภูมิปัญญาท้องถิ่น ภาพถ่าย และข้อมูลที่รวบรวมได้จากการลงพื้นที่ออกมาเตรียมใช้ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้
2. นักเรียนแต่ละกลุ่มรับใบกิจกรรม “บิงโกภูมิปัญญาท้องถิ่นเชียงราย” ซึ่งประกอบด้วยช่องคำถามหรือภารกิจที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่พบในชุมชน เช่น วัดหรือศาสนสถาน สถาปัตยกรรมท้องถิ่น ปรากฏชุมชน วิถีชีวิตและอาชีพ อาหารพื้นถิ่น ประเพณี ศิลปะการแสดง ผลิตภัณฑ์ชุมชน แหล่งน้ำสำคัญ ภูมิปัญญาการเกษตร และสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ เป็นต้น
3. นักเรียนศึกษารายละเอียดในตารางบิงโก และรับฟังกติกาจากครู โดยแต่ละกลุ่มจะต้องเดินแลกเปลี่ยนข้อมูลกับกลุ่มอื่น เพื่อค้นหาว่ากลุ่มใดพบข้อมูลที่ตรงกับช่องในตารางบิงโก หากพบข้อมูลตรงตามเงื่อนไข ให้ทำเครื่องหมายในช่องนั้นและบันทึกชื่อกลุ่มเจ้าของข้อมูลกำกับไว้
4. นักเรียนแต่ละกลุ่มหมุนเวียนแลกเปลี่ยนข้อมูลกับเพื่อนกลุ่มอื่น โดยผลัดกันนำเสนอสิ่งที่ค้นพบจากการสำรวจ อธิบายหลักฐานประกอบ และตอบคำถามของเพื่อน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างกลุ่ม
5. นักเรียนร่วมกันตรวจสอบข้อมูลในตารางบิงโกของกลุ่มตนเอง เมื่อสามารถทำเครื่องหมายได้ครบ 1 แถว ไม่ว่าจะเป็นแนวนอน แนวตั้ง หรือแนวทแยง ให้ยกมือแจ้งครูพร้อมกล่าวคำว่า “บิงโกภูมิ

ปัญหาเชิงราย” และอธิบายว่าช่องที่สำเร็จมาจากข้อมูลของกลุ่มใด และเกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่นเรื่องใด

6. นักเรียนร่วมกันสะท้อนคิดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทั้งชั้นเรียน โดยครูใช้คำถามกระตุ้นการคิด ดังนี้
 - นักเรียนพบภูมิปัญญาท้องถิ่นประเภทใดมากที่สุดในชุมชน
 - ภูมิปัญญาใดที่นักเรียนไม่เคยรู้จักมาก่อนหรือรู้สึกน่าสนใจที่สุด
 - ภูมิปัญญาใดสะท้อนอัตลักษณ์ความเป็นเชียงรายได้อย่างชัดเจน
 - ภูมิปัญญาใดมีแนวโน้มจะสูญหายและควรได้รับการอนุรักษ์
 - คนรุ่นใหม่สามารถมีส่วนร่วมในการสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นได้อย่างไร
7. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันอภิปรายและสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ลงในใบกิจกรรมสะท้อนคิด โดยบันทึก 3 ประเด็น ได้แก่
 - สิ่งที่ค้นพบจากการสำรวจชุมชน
 - สิ่งประทับใจจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อน
 - สิ่งที่ยากอนุรักษ์ สืบสาน หรือเผยแพร่ให้คนอื่นรู้จัก
8. นักเรียนตัวแทนกลุ่ม 2–3 กลุ่ม นำเสนอผลการสะท้อนคิดหน้าชั้นเรียน พร้อมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน เพื่อเชื่อมโยงองค์ความรู้จากภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่การตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญของชุมชนตนเอง
9. นักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียน โดยครูเชื่อมโยงให้เห็นว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นรากฐานสำคัญของชุมชนที่สะท้อนวิถีชีวิต อัตลักษณ์ และคุณค่าของคนในท้องถิ่น ซึ่งทุกคนสามารถมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และสืบสานในฐานะพลเมืองรักษ์ถิ่นได้ต่อไป

ขั้นที่ 3 สร้างสรรค์องค์ความรู้และนวัตกรรม (Create) เวลา 60 นาที

กิจกรรม Local Wisdom Challenge การกิจพลิกภูมิปัญญาให้คนรุ่นใหม่สนใจ

1. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันพิจารณาข้อมูลที่ได้จากการลงพื้นที่สำรวจและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในกิจกรรมบิงโก จากนั้นเลือกภูมิปัญญาท้องถิ่นที่กลุ่มสนใจมากที่สุด จำนวน 1 เรื่อง เพื่อใช้เป็นหัวข้อในการสร้างสรรค์ผลงานของกลุ่ม
2. นักเรียนรับ การ์ดภารกิจท้าทายภูมิปัญญาเชิงราย กลุ่มละ 1 ใบ โดยแต่ละกลุ่มจะได้รับ โจทย์ที่แตกต่างกัน เช่น หากภูมิปัญญานี้หายไปจากชุมชนจะเกิดผลกระทบอย่างไร จะทำให้คนรุ่นใหม่สนใจภูมิปัญญานี้ได้อย่างไร จะประชาสัมพันธ์ภูมิปัญญานี้ให้เป็นที่รู้จักได้อย่างไร จะนำภูมิปัญญานี้ไปต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์หรือกิจกรรมสร้างรายได้ให้ชุมชนได้อย่างไร หรือในฐานะพลเมืองรักษถิ่นจะช่วยอนุรักษ์ภูมิปัญญานี้ได้อย่างไร
3. นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์โจทย์ที่ได้รับ โดยใช้ข้อมูลจากการสำรวจ การสัมภาษณ์ และการสังเกตที่รวบรวมมาเป็นฐานในการอภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และระดมสมอง เพื่อหาแนวทางตอบโจทย์ของกลุ่มอย่างสร้างสรรค์
4. นักเรียนร่วมกันออกแบบแนวทางนำเสนอคำตอบหรือแนวทางพัฒนาภูมิปัญญาท้องถิ่นตาม โจทย์ที่ได้รับ พร้อมกำหนดรูปแบบผลงานที่กลุ่มต้องการสร้าง เช่น อินโฟกราฟิก โปสเตอร์ แผ่นผังความคิด คลิปวิดีโอสั้น สื่อประชาสัมพันธ์ หรือผลงานสร้างสรรค์รูปแบบอื่นที่สามารถสื่อสารแนวคิดของกลุ่มได้อย่างชัดเจน
5. นักเรียนร่วมกันจัดทำผลงาน โดยผลงานต้องแสดงข้อมูลสำคัญอย่างครบถ้วน ได้แก่ ชื่อภูมิปัญญาท้องถิ่น สถานที่ที่พบ ผู้รู้หรือแหล่งข้อมูล ความสำคัญและคุณค่าของภูมิปัญญาที่มีต่อชุมชน แนวทางการอนุรักษ์หรือพัฒนาต่อยอด และบทบาทของนักเรียนในการเป็นพลเมืองรักษถิ่น
6. นักเรียนแบ่งหน้าที่ในการทำงานภายในกลุ่มอย่างเหมาะสม เช่น ผู้สรุปข้อมูล ผู้จัดทำสื่อ ผู้เขียนเนื้อหา ผู้วาดภาพประกอบ และผู้เตรียมนำเสนอ เพื่อให้สมาชิกทุกคนมีส่วนร่วมในการสร้างผลงาน

7. นักเรียนปรับปรุงและพัฒนาผลงานตามข้อเสนอแนะของครู โดยครูคอยตรวจเยี่ยมแต่ละกลุ่ม ให้คำแนะนำเกี่ยวกับความถูกต้องของข้อมูล ความชัดเจนของเนื้อหา ความคิดสร้างสรรค์ และความเชื่อมโยงกับแนวคิดความเป็นพลเมืองรักษถิ่น
8. นักเรียนแต่ละกลุ่มเตรียมนำเสนอผลงาน โดยร่วมกันวางแผนการนำเสนอและแบ่งบทบาทหน้าที่ของสมาชิกภายในกลุ่ม เช่น ผู้อธิบายข้อมูล ผู้นำเสนอแนวคิดสร้างสรรค์ ผู้สาธิตผลงาน และผู้สรุปแนวทางการอนุรักษ์หรือพัฒนาภูมิปัญญาท้องถิ่น
9. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานต่อเพื่อนในชั้นเรียน กลุ่มละประมาณ 3 นาที โดยอธิบายภูมิปัญญาที่เลือก เหตุผลที่เลือก แนวคิดในการตอบโจทย์ท้าทาย และแนวทางที่กลุ่มเสนอเพื่ออนุรักษ์ พัฒนา หรือเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นให้เกิดประโยชน์ต่อชุมชน
10. นักเรียนกลุ่มอื่นร่วมรับฟัง ชักถาม แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และให้ข้อเสนอแนะต่อผลงานของเพื่อนด้วยวิธี 2 ดาว 1 ข้อเสนอ โดยระบุจุดเด่นของผลงาน 2 ประการ และข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาผลงานอีก 1 ประการ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกันและการพัฒนาความคิดอย่างสร้างสรรค์

ขั้นที่ 4 ลงมือปฏิบัติและพัฒนาท้องถิ่น (Act) เวลา 30 นาที

กิจกรรม การกิจต้นกล้าพลเมืองรักษถิ่น

1. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำผลงานที่สร้างขึ้นไปจัดแสดงในพื้นที่นิทรรศการขนาดย่อมภายในห้องเรียนหรือบริเวณลานกิจกรรม โดยจัดวางผลงานให้น่าสนใจและสามารถอธิบายแนวคิดของกลุ่มได้อย่างชัดเจน
2. นักเรียนทุกคนเข้าร่วมกิจกรรม Gallery Walk ตามล่าหาชมทรัพย์ภูมิปัญญา โดยครูแจกบัตรภารกิจให้คนละ 1 ใบ ซึ่งมีคำถามท้าทาย เช่น
 - ภูมิปัญญาใดที่ควรอนุรักษ์มากที่สุด
 - ภูมิปัญญาใดสามารถสร้างรายได้ให้ชุมชนได้ดีที่สุด
 - ภูมิปัญญาใดสะท้อนอัตลักษณ์ความเป็นเชียงใหม่ได้ชัดเจนที่สุด
 - แนวทางอนุรักษ์ของกลุ่มใดน่าสนใจที่สุด

3. นักเรียนเดินศึกษาผลงานของเพื่อนแต่ละกลุ่ม พร้อมค้นหาคำตอบจากผลงานที่จัดแสดง และบันทึกคำตอบลงในบัตรภารกิจ โดยนักเรียนสามารถสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมจากเจ้าของผลงานได้
4. นักเรียนติดสติ๊กเกอร์หรือมอบ "หัวใจรักถิ่น" ให้กับผลงานที่ตนเองเห็นว่ามีแนวคิดโดดเด่นที่สุด พร้อมบอกเหตุผลสั้น ๆ ว่าประทับใจในเรื่องใด
5. นักเรียนร่วมกิจกรรม "เก้าอี้สะท้อนคิด" โดยครูสุ่มนักเรียนนั่งเก้าอี้กลางวงสนทนาและตอบคำถาม เช่น
 - สิ่งที่น่าประทับใจที่สุดจากการเรียนรู้ครั้งนี้คืออะไร
 - ภูมิปัญญาใดที่นักเรียนอยากสืบสานต่อ
 - หากนักเรียนเป็นผู้นำชุมชน จะพัฒนาภูมิปัญญานี้อย่างไร
 - นักเรียนคิดว่าคนรุ่นใหม่มีบทบาทสำคัญอย่างไรในการรักษาภูมิปัญญาท้องถิ่น
6. นักเรียนแต่ละคนเขียนคำมั่นพลเมืองรักถิ่นลงบนกระดาษรูปใบไม้ โดยระบุอย่างน้อย 1 สิ่งที่ตนเองสามารถลงมือปฏิบัติได้จริงภายใน 1 เดือน เช่น การเผยแพร่ภูมิปัญญาผ่านสื่อออนไลน์ การช่วยประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์ชุมชน การเข้าร่วมกิจกรรมชุมชน หรือการเรียนรู้ภูมิปัญญาจากผู้สูงอายุในชุมชน
7. นักเรียนนำคำมั่นของตนเองไปติดบนต้นไม้คำมั่น ภายใต้หัวข้อ รากเหง้าเชิงร่าย ความภูมิใจของเราพร้อมอ่านคำมั่นของตนเองให้เพื่อนในกลุ่มรับฟัง เพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นร่วมกัน
8. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันออกแบบภารกิจรักถิ่น 1 สัปดาห์จำนวน 1 กิจกรรม ที่สามารถนำไปปฏิบัติจริงหลังจบกิจกรรม เช่น การสัมภาษณ์ปราชญ์ชุมชน การถ่ายคลิปแนะนำภูมิปัญญาท้องถิ่น การจัดมุมประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์ชุมชน หรือการเชิญผู้รู้มาแบ่งปันประสบการณ์ในโรงเรียน
9. นักเรียนนำเสนอภารกิจรักถิ่นของกลุ่มต่อเพื่อนในชั้นเรียน พร้อมอธิบายเหตุผลและประโยชน์ที่คาดว่าจะเกิดขึ้นกับโรงเรียนหรือชุมชน
10. นักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียน โดยสะท้อนให้เห็นว่าภูมิปัญญาท้องถิ่นไม่ใช่เพียงองค์ความรู้ในอดีต แต่เป็นรากฐานสำคัญของชุมชนที่ทุกคนสามารถมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ สืบสาน และพัฒนาต่อยอดได้ในฐานะ "พลเมืองรักถิ่น"
11. นักเรียนรับมอบภารกิจต่อเนื่องในการนำแนวคิดหรือคำมั่นที่ตนเองเขียนไว้ไปปฏิบัติจริง และเตรียมนำเสนอประสบการณ์ที่เกิดขึ้นมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในกิจกรรมครั้งถัดไป

5. การวัดและประเมินผล

5.1 วิธีการวัดและประเมินผล

- 1) ประเมินผลงานและภาระงานที่ผู้เรียนจัดทำในแต่ละกิจกรรม ได้แก่ ใบกิจกรรมสำรวจภูมิปัญญาท้องถิ่น ใบสะท้อนคิด ผลงานสร้างสรรค์ และภาระกิจรักษ์ถิ่น
- 2) ประเมินการนำเสนอผลงานและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของผู้เรียนจากการอธิบายแนวคิด การสื่อสาร และการสะท้อนความคิดเห็น
- 3) ประเมินความเป็นพลเมืองรักษ์ถิ่นจากแนวคิด แนวทางการอนุรักษ์ และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ที่ปรากฏในชิ้นงาน

5.2 เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผล

1. แบบประเมินผลงานและภาระงานของผู้เรียน (Rubric Assessment)

5.3 เกณฑ์การประเมิน

ประเมินแบบมาตราประมาณค่า 4 ระดับ

- 4 คะแนน หมายถึง ดีมาก
- 3 คะแนน หมายถึง ดี
- 2 คะแนน หมายถึง พอใช้
- 1 คะแนน หมายถึง ควรปรับปรุง

ผู้เรียนต้องมียุทธการประเมินเฉลี่ยตั้งแต่ระดับ 3 (ดี) ขึ้นไป หรือคิดเป็นร้อยละ 70 ของคะแนนรวม จึงถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน

แบบประเมินผลงานและภาระงานเพื่อประเมินความเป็นพลเมืองรักษ์ถิ่น

รายการประเมิน	4 ดีมาก	3 ดี	2 พอใช้	1 ควรปรับปรุง
1. การสืบค้นและรวบรวมข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่น	รวบรวมข้อมูลได้ถูกต้อง ครบถ้วน หลากหลาย และมีหลักฐานอ้างอิงชัดเจน	รวบรวมข้อมูลได้ค่อนข้าง ครบถ้วนและถูกต้อง	รวบรวมข้อมูลได้บางส่วน ขาดรายละเอียดสำคัญ	ข้อมูลไม่ ครบถ้วนหรือไม่ สอดคล้องกับประเด็นที่ศึกษา
2. การสร้างสรรค์ชิ้นงาน	ชิ้นงานมีความคิดสร้างสรรค์ น่าสนใจ สื่อความหมายได้ชัดเจน และสะท้อนภูมิปัญญาท้องถิ่นได้อย่างโดดเด่น	ชิ้นงานมีความสร้างสรรค์และสื่อความหมายได้ดี	ชิ้นงานสื่อความหมายได้บางส่วน ยังขาดความน่าสนใจ	ชิ้นงานไม่สมบูรณ์หรือไม่สามารถสื่อสารประเด็นได้
3. การวิเคราะห์และเสนอแนวทางอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น	วิเคราะห์คุณค่า ปัญหา และเสนอแนวทางอนุรักษ์หรือพัฒนาภูมิปัญญาได้อย่างเป็นรูปธรรมและสร้างสรรค์	วิเคราะห์และเสนอแนวทางอนุรักษ์ได้เหมาะสม	วิเคราะห์หรือเสนอแนวทางได้เพียงบางส่วน	ไม่สามารถวิเคราะห์หรือเสนอแนวทางได้
4. การทำงานร่วมกันและการนำเสนอผลงาน	มีส่วนร่วมในการทำงาน กลุ่มอย่างต่อเนื่อง รับผิดชอบหน้าที่ และนำเสนอได้อย่างมั่นใจชัดเจน	มีส่วนร่วมและนำเสนอได้ดี	มีส่วนร่วม บางครั้ง หรือนำเสนอไม่ชัดเจน	ขาดความร่วมมือหรือไม่สามารถนำเสนอผลงานได้
5. การแสดงออกถึงความเป็นพลเมืองรักษ์ถิ่น	แสดงความภาคภูมิใจ เห็นคุณค่าท้องถิ่น และเสนอแนวทางนำความรู้ไปใช้เพื่ออนุรักษ์หรือพัฒนาชุมชนได้อย่างชัดเจน	แสดงการเห็นคุณค่าและความตระหนักต่อท้องถิ่นได้ดี	เห็นคุณค่าท้องถิ่นเพียงบางส่วน	ไม่แสดงให้เห็นถึงความตระหนักหรือความรับผิดชอบต่อท้องถิ่น

เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับ 4 = ดีมาก

ระดับ 3 = ดี

ระดับ 2 = พอใช้

ระดับ 1 = ควรปรับปรุง

คะแนนเต็ม 20 คะแนน

เกณฑ์การผ่าน

ผู้เรียนต้องมีคะแนนรวมไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม (14 คะแนนขึ้นไป) จึงถือว่าผ่านเกณฑ์
การประเมิน

ใบกิจกรรม

สำรวจ

ภูมิปัญญาท้องถิ่น

เขียนรายบ้านเขา

เรียนรู้ ร่วมค้นหา เข้าใจคุณค่า นำพัฒนางานของเรา

ชื่อ-สกุล

ชั้น เลขที่

โรงเรียน

วันที่สำรวจ

ภารกิจนักสำรวจ



ออกสำรวจ สัมภาษณ์ และเรียนรู้
ภูมิปัญญาท้องถิ่นในชุมชนของเรา
บันทึกข้อมูลให้ครบถ้วน
เพื่อสืบสานและต่อยอดคุณค่าท้องถิ่น

แหล่งข้อมูลที่ใช้

- ☐ สัมภาษณ์ผู้รู้ในชุมชน
- ☐ การสังเกต
- ☐ เอกสาร/หนังสือ/อินเทอร์เน็ต
- ☐ อื่น ๆ

กลุ่มของเรา

สมาชิกในกลุ่ม

1.
2.
3.
4.
5.

1 ข้อมูลพื้นฐานของภูมิปัญญา

ชื่อภูมิปัญญา	
ประเภทของภูมิปัญญา (✓ เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)	☐ ด้านเกษตรและสิ่งแวดล้อม ☐ ด้านอาหาร/สมุนไพร/การรักษาโรค ☐ ด้านหัตถกรรม/ศิลปกรรม ☐ ด้านภาษา/วรรณกรรม ☐ ด้านความเชื่อ/ประเพณี/พิธีกรรม ☐ อื่น ๆ
เจ้าของภูมิปัญญา/ผู้ให้ข้อมูล	
สถานที่/ชุมชนที่พบ	
วัน/เวลาที่สำรวจ	
ผู้ให้ข้อมูลติดต่อ (ถ้ามี)	

2 รายละเอียดของภูมิปัญญา

ประเด็นที่สำรวจ	สิ่งที่ค้นพบ/ข้อมูลที่ได้	ภาพประกอบ (วาดหรือแปะรูป)	หมายเหตุ
ความเป็นมา/ประวัติ มีที่มาจากอะไร เริ่มตั้งแต่เมื่อใด ใครเป็นผู้ถ่ายทอด			
ความรู้และทักษะสำคัญ ใช้ความรู้ อุปกรณ์ วัสดุต้น หรือเทคนิคอะไรบ้าง			
วิธีการ/ขั้นตอน ขั้นตอนการทำงานหรือการปฏิบัติที่สำคัญ			
คุณค่าและความสำคัญ มีคุณค่าอย่างไรต่อชุมชน วัฒนธรรม เศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม			
การนำไปใช้/การต่อยอด ใช้ประโยชน์อย่างไร สามารถพัฒนา หรือต่อยอดได้อย่างไร			

3 สิ่งที่น่าสนใจ

สิ่งที่ฉันประทับใจมากที่สุดจากการสำรวจครั้งนี้ คือ

เพราะ



ภูมิปัญญาท้องถิ่น
คือรากเหง้าของเรา
ช่วยกันรักษาไว้
ให้คงอยู่สืบไป

4 แนวทางการอนุรักษ์และสืบสาน

เราจะมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และสืบสาน
ภูมิปัญญานี้ได้อย่างไรบ้าง

1.
2.
3.
4.
5.

“ เรียนรู้วันนี้
เพื่ออนาคตของถิ่นเรา ”

5 สรุปภาพรวม

ภูมิปัญญานี้สะท้อนอัตลักษณ์ของชุมชนเราอย่างไร

.....

สิ่งที่ควรพัฒนาหรือแก้ไข

.....

ให้คะแนนการสำรวจของเรา

☆☆☆☆☆
(☆☆☆☆☆)

สืบสานภูมิปัญญา
สร้างคุณค่าให้ชุมชน

รักถิ่น รู้คุณค่า พัฒนาชุมชน นำพาเสียงรายทั่วไกล

กิจกรรมที่ 1

รู้รากเหง้า เข้าใจบ้านเฮา

♦ รากเหง้า อัตลักษณ์ และวิถีชุมชน ♦

บิงโกภูมิปัญญาท้องถิ่นเชียงราย

สำรวจให้ครบ 1 แถว (แนวนอน / แนวตั้ง / แนวทแยง) เพื่อ**บิงโก!**

ชื่อ-สกุล _____

ชั้น _____ เลขที่ _____

วันที่สำรวจ _____




B	I	N	G	O
 วัด/ศาสนสถานที่สำคัญในชุมชน	 สถาปัตยกรรมท้องถิ่นที่น่าสนใจ	 ปราชญ์ชุมชนหรือผู้อาวุโส	 วิถีชีวิต/อาชีพของคนในชุมชน	 สถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์
 ประเพณี/พิธีกรรมที่สืบทอด	 ศิลปะการแสดงหรือดนตรีพื้นบ้าน	 อาหารพื้นถิ่นขึ้นชื่อของชุมชน	 การแต่งกายหรือผ้าทอพื้นเมือง	 ตำนาน/เรื่องเล่าของชุมชน
 ภาษา/คำเมืองที่ใช้ในท้องถิ่น	 ผลิตภัณฑ์ชุมชนที่เป็นอัตลักษณ์	 ใจรักบ้านเกิด (ช่องฟรี)	 จุดชมวิว/แหล่งท่องเที่ยวของชุมชน	 ตลาด/แหล่งค้าขายในชุมชน
 แหล่งน้ำสำคัญของชุมชน	 ภูมิปัญญาการใช้วัสดุท้องถิ่น	 กฏกติกา/ข้อตกลงของชุมชน	 งานประเพณีหรือเทศกาลสำคัญของชุมชน	 กลุ่ม/องค์กรในชุมชน
 วิถีเกษตรกรรมดั้งเดิม	 ต้นไม้ศักดิ์สิทธิ์/สถานที่ศักดิ์สิทธิ์	 กลุ่มชาติพันธุ์ในเชียงราย	 ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่น่าสนใจ	 สิ่งที่ทำให้เราภูมิใจในเชียงราย



ทุกสิ่งที่เราเรียนรู้คือรากเหง้าที่ทำให้เราเป็นคนเชียงราย

สำรวจให้ครบ เรียนรู้ให้ลึก ภูมิใจในบ้านเฮา



วิธีเล่น

- 1 เดินสำรวจชุมชน สังเกต สอบถาม จดบันทึก หรือถ่ายภาพ
- 2 หากพบสิ่งที่ตรงกับช่องใด ให้ทำเครื่องหมาย ☒
- 3 ทำให้ครบ 1 แถว ไม่ว่าจะเป็นแนวนอน แนวตั้ง หรือแนวทแยง แล้วตะโกนว่า **"บิงโก!"** พร้อมอธิบายสิ่งที่พบ

เป้าหมาย

ค้นหาและเรียนรู้รากเหง้า อัตลักษณ์ และวิถีชุมชน เพื่อภาคภูมิใจในท้องถิ่นของเรา

สิ่งที่ฉันประทับใจที่สุดวันนี้



แผนที่ภูมิปัญญารากเหง้าบ้านเฮา

(Roots of Chiang Rai Map)

รู้รากเหง้า เข้าใจบ้านเฮา

"เรียนรู้ภูมิปัญญา ภาควิชาใจในถิ่นฐาน สืบสาน รักษา และพัฒนาสู่อนาคตที่ยั่งยืน"

กลุ่มที่ _____

ชื่อกลุ่ม _____

สมาชิกในกลุ่ม

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

วันที่ _____

1 ภูมิปัญญาที่เราเลือกศึกษา

ชื่อภูมิปัญญา _____

ประเภทของภูมิปัญญา

☐ อาหารพื้นถิ่น

☐ สุนัขไพร

☒ หัตถกรรม

☒ ศิลปะ/ดนตรี/การแสดง

☒ ประเพณี/ความเชื่อ

☒ อาชีพ/การเกษตร

☐ อื่น ๆ (ระบุ) _____

📍 แหล่งที่พบ/สถานที่ _____

👤 ผู้รู้/ผู้ให้ข้อมูล _____

2 เรื่องราวของภูมิปัญญา (ประวัติความเป็นมา)

3 ลักษณะเด่นและความสำคัญ

★ ลักษณะเด่น

👥 ความสำคัญต่อชุมชน

4 คุณค่าและประโยชน์

🏠 ต่อวิถีชีวิต/วัฒนธรรม

💰 ต่อเศรษฐกิจ/อาชีพ

🌱 ต่อสิ่งแวดล้อม

5 ปัญหาและความท้าทาย

⚠️ ปัญหาที่พบ

🔍 สาเหตุของปัญหา

6 แนวทางการอนุรักษ์และพัฒนา

แนวทางการอนุรักษ์

- _____
- _____
- _____

แนวทางการพัฒนา

- _____
- _____
- _____

7 บทบาทของพวกเรา

❤️ ในฐานะ "พลเมืองรักถิ่น"

- เราจะทำอะไรได้บ้าง
- เราจะสืบสานภูมิปัญญานี้อย่างไร
- เราจะเผยแพร่ให้คนอื่นรู้จักอย่างไร

8 หลักฐานการเรียนรู้

ภาพถ่าย/สิ่งที่พบ

9 ข้อคิดที่เราได้เรียนรู้

10 คำมั่นของเราพลเมืองรักถิ่น

"ฉันจะอนุรักษ์ สืบสาน และพัฒนาภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อให้บ้านเกิดของเรายั่งยืนต่อไป"

ลงชื่อ _____

(_____)

ภูมิปัญญาคือรากเหง้า ❤️ เราคือผู้สืบสาน ❤️ ร่วมกันพัฒนา ❤️ สู่อนาคตที่ยั่งยืน

ภาคผนวก ง

แบบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

ประวัติคณะผู้วิจัย

ประวัติผู้วิจัยลำดับที่ 1

1. ชื่อ - นามสกุล (ภาษาไทย) นางสาว ณัฐธิดา ดวงแก้ว
- ชื่อ - นามสกุล (ภาษาอังกฤษ) Nuttida doungeaw
- วัน เดือน ปีเกิด 21 กันยายน พ.ศ. 2531
- ที่อยู่ 115 ม.12 ต.บ้านดู่ อ.เมือง จ.เชียงราย
- e-mail ning141414@gmail.com
- เบอร์ติดต่อ 0991192727
2. เลขหมายบัตรประจำตัวประชาชน 1539900198127
3. ตำแหน่งปัจจุบัน อาจารย์ประจำ
4. สถานที่อยู่ที่ติดต่อได้สะดวก โปรแกรมสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์
- มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย
- เลขที่ 80 ถนน พหลโยธิน ตำบลบ้านดู่ อำเภอเมือง
- จังหวัดเชียงราย 57000

5. ประวัติการศึกษา

คุณวุฒิ	ปี พ.ศ. ที่จบ	ชื่อสถานศึกษา
ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (ศษ.ม.) (สาขาการสอนสังคมศึกษา)	2557	คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ศิลปศาสตรบัณฑิต (ศศ.บ.) (สาขาไทยศึกษา)	2553	คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

6. ประสบการณ์ทำงาน

- พ.ศ. 2559 เป็นวิทยากรอบรมโครงการพัฒนาครูสังคมศึกษา จังหวัดพะเยา
- พ.ศ. 2559 เป็นวิทยากรอบรมโครงการพัฒนาศักยภาพครูและบุคลากรในกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา วัฒนธรรม ณ โรงเรียนเทศบาล 6 นครเชียงราย
- พ.ศ. 2559 เป็นวิทยากรอบรมโครงการคูปองพัฒนาครูสังคมศึกษา ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏ เชียงราย
- พ.ศ.2560 เป็นวิทยากรอบรมเชิงปฏิบัติการการเรียนรู้ภาษาตะลุยกาเซีย่นให้นักเรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาชั้นปีที่ 2 ของโรงเรียนเทศบาล 5 เด่นห้า
- พ.ศ. 2560 เป็นวิทยากรอบรมโครงการคูปองพัฒนาครูสังคมศึกษา หลักสูตรการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาเพื่อพัฒนาวิถีพลเมืองประชาธิปไตย ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏ เชียงราย
- พ.ศ. 2560 เป็นวิทยากรอบรมโครงการลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้สำหรับครูสังคมศึกษา หลักสูตร กิจกรรมการเรียนรู้หลักสูตรประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเพื่อพัฒนาพลเมือง ณ โรงแรมเวียงอินทร์เรอร์ไฮต์
- พ.ศ. 2561 เป็นวิทยากรอบรมโครงการลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้สำหรับครูสังคมศึกษา หลักสูตร กิจกรรมการเรียนรู้หลักสูตรประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเพื่อพัฒนาพลเมือง ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏ เชียงราย
- พ.ศ.2562 วิทยากรค่ายครอบครัวคุณธรรม รุ่นที่ 2 เพื่อเสริมสร้างศักยภาพเยาวชนครอบครัวอบอุ่น ชุมชนเข้มแข็ง สู่สังคมคุณธรรม จังหวัดเชียงราย (5392)
- พ.ศ. 2563 วิทยากรอบรม การพัฒนาสมรรถนะบัณฑิตในการบูรณาการเรียนการสอนกับการทำงาน(Work Integrated Learning: WIL) ความรู้ ทักษะ คุณลักษณะ : อัตลักษณ์เชิงพื้นที่และการบูรณาการร่วมกับโรงเรียนชุมชน วันที่ 8-9 สิงหาคม 2563 ณ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ เชียงราย
- พ.ศ.2564 วิทยากรอบรม "Global citizenship" วันที่ 25 ธันวาคม 2564 ณ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ เชียงราย

7. สาขาวิชาการที่มีความชำนาญพิเศษ

อาจารย์ผู้สอนประจำรายวิชาท้องถิ่นศึกษา

อาจารย์ผู้สอนประจำรายวิชาประวัติศาสตร์และอารยธรรมโลก

อาจารย์ผู้สอนประจำรายวิชาประวัติศาสตร์ไทย

อาจารย์ผู้สอนประจำรายวิชาสันติศึกษา

8. ผลงานวิชาการ

8.1 ผลงานวิจัยในอดีต

- เจ้าของโครงการ

ณัฐธิดา ดวงแก้ว (2562).การพัฒนาแกนนำความเป็นพลเมือง คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย. เอกสารการประชุมวิชาการระดับชาติทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ครั้งที่ 2The 2ndAnnual National Conference on Education,EDU CMU (ACE CMU 2019) ภายใต้หัวข้อ “นวัตกรรมเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาสู่ความเป็นเลิศ”ในวันที่ 15 มิถุนายน พ.ศ. 2562 คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. (หน้า 85)

ณัฐธิดา ดวงแก้ว (2562) การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเพื่อเสริมสร้างจิตสำนึกรักท้องถิ่นของผู้เรียนโรงเรียนในเขตอำเภอเวียงชัย จังหวัดเชียงราย วารสารสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ “นอร์ทเทิร์นวิจัย” ครั้งที่ 6 วันที่ 29 พฤษภาคม 2563. (หน้า 452-460). ตาก: วิทยาลัยนอร์ทเทิร์น.

ณัฐธิดา ดวงแก้ว. (2564). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะความเป็นพลเมืองตามวิถีประชาธิปไตย .วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยบูรพา ปีที่32 ฉบับที่ 3 กันยายน-ธันวาคม 2564 หน้า 117-131.

ณัฐธิดา ดวงแก้ว. (2565). การพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่นโดยใช้แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตและอาชีพในศตวรรษที่ 21. วารสารสถาบันวิจัยและพัฒนามหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ ปีที่ 17 ฉบับที่ 2 ช่วงระหว่างเดือน กรกฎาคม – ธันวาคม พ.ศ. 2565

- ผู้ร่วมโครงการ

ศิวกรณ์ สองแสน, กนกวรรณ วังมณี, ณัฐธิดา ดวงแก้ว, กรรณิการ์ แซ่ไข่ และรัชฎุมิ แซ่ไข่. (2562). การพัฒนาคู่มือชุดกิจกรรมเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น แบบเต็กันวิจัยสำหรับเด็กปฐมวัยในตำบลนางแล จังหวัดเชียงราย. การประชุมสังคมศาสตร์วิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 15 มหาวิทยาลัยราชภัฏ

เชียงราย “การขับเคลื่อนพลังชุมชนสู่สังคมแห่งการเรียนรู้” (หน้า 481-494). เชียงราย: สำนักวิชา
สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย.

สุตาพร ปัญญาพฤกษ์, อนุชิต วัฒนาพร, ไอลดา มณีภาศ, ณัฐธิดา ดวงแก้ว, ทศน์พล ชื่นจิตต์.
(2566). การพัฒนากิจกรรมเสริมสร้างความรู้ในการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการตามแนวคิดการเรียนรู้
เชิงรุก สำหรับครูโรงเรียนขนาดเล็ก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย, วารสารวิชาการ
มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ ปีที่ 17 ฉบับที่ 2 (พฤษภาคม – สิงหาคม 2566) หน้า 83-97.

ทศน์พล ชื่นจิตต์, ไอลดา มณีภาศ, ณัฐธิดา ดวงแก้ว. (2566).การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ภูมิปัญญา
ท้องถิ่น เพื่อการจัดการเรียนรู้ตามอัตลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์ขมบนพื้นที่สูง จังหวัดเชียงราย.วารสาร
สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ปีที่ 8 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม
2566,หน้า 47-60

ประวัติผู้วิจัยลำดับที่ 2

1. ชื่อ - นามสกุล (ภาษาไทย) นายทัศนพล ชื่นจิตต์
 ชื่อ - นามสกุล (ภาษาอังกฤษ) Mr.thatsapol chuenchit

2. เลขหมายบัตรประจำตัวประชาชน 1509900389216

3. ตำแหน่งปัจจุบัน อาจารย์ประจำ

4. หน่วยงานและสถานที่อยู่ติดต่อได้สะดวก

สาขาวิชาเอกสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

เลขที่ 80 ถนน พหลโยธิน ตำบลบ้านดู่ อำเภอเมือง

จังหวัดเชียงราย 57000

5. ประวัติการศึกษา

คุณวุฒิ	ปี พ.ศ. ที่จบ	ชื่อสถานศึกษา
ศึกษาศาสตรบัณฑิต (สาขาการสอนสังคมศึกษา)	2557	คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
พุทธศาสตรบัณฑิต (สาขาวิชาสังคมศึกษา)	2553	คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

6. สาขาวิชาการที่มีความชำนาญพิเศษ (แตกต่างจากวุฒิการศึกษา) ระบุสาขาวิชา

คุณวุฒิ	ปี พ.ศ. ที่จบ	ชื่อสถานศึกษา
ประกาศนียบัตรบัณฑิต (วิชาชีพครู)	2565	มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

7. ประสบการณ์ทำงาน

พ.ศ. 2553 ถึง 2555 ครูสอนโรงเรียนนวมวิทย์ อำเภอสารภี จังหวัดเชียงใหม่

พ.ศ. 2555 ถึง 2558 ครูสอนโรงเรียนจักรคำคณาทร จังหวัดลำพูน

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 35

พ.ศ. 2558 ถึง ปัจจุบัน พนักงานมหาวิทยาลัย

ตำแหน่งหน้าที่ : อาจารย์ประจำหลักสูตรโปรแกรมวิชาสังคมศึกษา

หน่วยงาน : คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

ระยะเวลาปฏิบัติงาน : 9 ปี 3 เดือน

8. สาขาวิชาการที่มีความชำนาญพิเศษ

อาจารย์ผู้สอนประจำรายวิชานวัตกรรมและสื่อดิจิทัลทางสังคมศึกษา

อาจารย์ผู้สอนประจำรายวิชาหลักพุทธธรรมและธรรมวิทยา

อาจารย์ผู้สอนประจำรายวิชาคุณธรรม จริยธรรม จรรยาบรรณ และจิตวิญญาณความเป็นครู

อาจารย์ผู้สอนประจำรายวิชาลัทธิศาสนาศึกษา

9. ผลงานวิชาการ

9.1 ผลงานวิจัยในอดีต มีดังนี้

- เจ้าของโครงการ/หัวหน้าโครงการ

ทัศน์พล ชื่นจิตต์. (2565). การเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดการเรียนรู้ชุมชนวิชาชีพครู โดยใช้กระบวนการชี้แนะ (Coaching) เพื่อยกระดับศักยภาพการจัดการเรียนรู้ของครูตำรวจตระเวนชายแดน จังหวัดเชียงราย. วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย ปีที่ 14 ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม - มิถุนายน 2565 ณ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ทัศน์พล ชื่นจิตต์, ไอลดา มณีภาศ, ณัฐธิดา ดวงแก้ว. (2566). การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อการจัดการเรียนรู้ตามอัธยาศัยของกลุ่มชาติพันธุ์ขมุบนพื้นที่สูง จังหวัดเชียงราย. วารสารสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ปีที่ 8 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2566, หน้า 47-60.

ทัศน์พล ชื่นจิตต์และคณะ. (2560). การศึกษาความพึงพอใจและความต้องการของผู้บริหารและครูที่มีต่อคุณลักษณะที่พึงประสงค์นักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย. เอกสารประชุมวิชาการระดับชาติ สังคมศาสตร์วิชาการครั้งที่ 14 มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย “สังคมพหุวัฒนธรรมภายใต้กระแส การเปลี่ยนผ่านสู่ยุค Thailand 4.0” ในวันที่ 18 มกราคม 2561 ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

ทัศน์พล ชื่นจิตต์และคณะ. (2561). หลักสูตรการพัฒนารูปแบบการศึกษาและสร้างสรรค์การเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของกลุ่มชาติพันธุ์บนพื้นที่สูงตามตระเวนชายแดน จังหวัดเชียงราย. เอกสารการประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 2 วิทยาลัยสงฆ์นครน่าน มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย “การวิจัยและนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาจิตใจและสังคมอย่างยั่งยืนในยุค Thailand 4.0” ในวันที่ 9 กันยายน 2561 ณ วิทยาลัยสงฆ์นครน่าน มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย เฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี

ทัศน์พล ชื่นจิตต์. (2562). การพัฒนาระบบพี่เลี้ยงเพื่อสร้างเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ในโรงเรียนระดับประถมศึกษาเขตพื้นที่สูง จังหวัดเชียงราย. เอกสารการประชุมวิชาการระดับชาติทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ครั้งที่ 2 “นวัตกรรมเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาสู่ความเป็นเลิศ” วันที่ 15 มิถุนายน พ.ศ. 2562 ณ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

- ผู้ร่วมโครงการวิจัย

สุตาพร ปัญญาพฤกษ์, อนุชิต วัฒนาพร, ไอลดา มณีภาค, ณัฐธิดา ดวงแก้ว, ทศน์พล ชื่นจิตต์. (2566). การพัฒนากิจกรรมเสริมสร้างความรู้ในการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก สำหรับครูโรงเรียนขนาดเล็ก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย, วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ ปีที่ 17 ฉบับที่ 2 (พฤษภาคม – สิงหาคม 2566) หน้า 83-97.

ประวัติผู้วิจัยลำดับที่ 3

- | | |
|---------------------------------|---|
| 1. ชื่อ - นามสกุล (ภาษาไทย) | นางสาวไอลดา มณีภาค |
| ชื่อ - นามสกุล (ภาษาอังกฤษ) | Ms. Ailada Maneekard |
| วัน เดือน ปีเกิด | เกิดวันที่ 24 สิงหาคม 2531 |
| ภูมิลำเนา | 164 ม.7 ต.บ้านกาศ อ.สูงเม่น จ.แพร่ 54130 |
| โทร | 084-7401877 |
| e-mail : | ilada.maneekard@gmail.com |
| 2. เลขหมายบัตรประจำตัวประชาชน | 1549900156521 |
| 3. ตำแหน่งปัจจุบัน | อาจารย์ประจำ |
| 4. สถานที่อยู่ที่ติดต่อได้สะดวก | โปรแกรมสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย
เลขที่ 80 ถนน พหลโยธิน ตำบลบ้านดู่ อำเภอเมือง
จังหวัดเชียงราย 57000 |

5. ประวัติการศึกษา

คุณวุฒิ	ปี พ.ศ. ที่จบ	ชื่อสถานศึกษา
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (สาขาการสอนสังคมศึกษา)	2557	คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
วิทยาศาสตรบัณฑิต (สาขาวิชาภูมิศาสตร์)	2553	คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

6. ประสบการณ์ทำงาน

- วิทยากรกิจกรรมอบรมการพัฒนาครู ตชด. ณ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย
- วิทยากรกิจกรรมอบรมการพัฒนาครูสังคมศึกษา โรงเรียนเทศบาล 6
- วิทยากรกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการการเรียนรู้ภาษาตะลุยกาเซียนให้แก่แก่นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา
ชั้นปีที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2559 ของโรงเรียนเทศบาล 5 เด่นห้า วันที่ 19 ธันวาคม 2559
- วิทยากรอบรมเชิงปฏิบัติการ นวัตกรรมพลเมืองสร้างสรรค์ กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
หลักสูตรพัฒนานวัตกรรมพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย วันที่ 24 มิถุนายน 2560 ณ โรงแรมเวียงอินทร์
ริเวอร์ไซด์ รีสอร์ท
- วิทยากรอบรมโครงการคู่มือพัฒนาครู ประจำปี 2560 วันที่ 11-12 สิงหาคม 2560 ณ ห้องประชุม
10223 มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย
- วิทยากรอบรมโครงการลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้สำหรับครูสังคมศึกษา หลักสูตรกิจกรรมการเรียนรู้
หลักสูตรประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเพื่อพัฒนาพลเมือง ปี 2560
- จัดกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ นวัตกรรมพลเมืองสร้างสรรค์ กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและ
วัฒนธรรม หลักสูตรพัฒนา นวัตกรรมพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย วันที่ 24-25 มีนาคม 2561

- ค่ายครอบครัวคุณธรรม รุ่นที่ 2 เพื่อเสริมศักยภาพเยาวชน ครอบครัวอบอุ่น ชุมชนเข้มแข็ง สู้สังคม
คุณธรรม จังหวัดเชียงราย วันที่ 23 – 25 สิงหาคม 2562 ณ โรงแรมพิมานอินน์ อ.เมือง จ.เชียงราย

7. สาขาวิชาการที่มีความชำนาญพิเศษ (แตกต่างจากวุฒิการศึกษา) ระบุสาขาวิชาการ

อาจารย์ผู้สอนประจำรายวิชาสวนพฤกษศาสตร์ในโรงเรียน

อาจารย์ผู้สอนประจำรายวิชาความเป็นสกลทรรศน์

อาจารย์ผู้สอนประจำรายวิชาภูมิศาสตร์เบื้องต้น

อาจารย์ผู้สอนประจำรายวิชาแหล่งเรียนรู้ทางสิ่งแวดล้อม

8. ผลงานวิชาการ

ผลงานวิจัยในอดีต มีดังนี้

- เจ้าของโครงการ

ไอลดา มณีภาส. (2562). การพัฒนาหลักสูตรสำหรับครูสังคมศึกษา เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิด
แก้ปัญหาของนักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนในเขตพื้นที่ชายแดนจังหวัดเชียงราย. การประชุมทาง
วิชาการระดับชาติทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ครั้งที่ 2 “นวัตกรรมเพื่อ
ยกระดับคุณภาพทางการศึกษา สู่ความเป็นเลิศ” 15 มิถุนายน 2562. (หน้า 89)

ไอลดา มณีภาส. (2562). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ โดยประยุกต์ใช้หลักการทรงงาน "เข้าใจ
เข้าถึง พัฒนา" สำหรับโรงเรียน ในตำบลนางแล จังหวัดเชียงราย. (การประชุมทางวิชาการระดับชาติ
มหาวิทยาลัยราชภัฏกลุ่มศรีอยุธยา ครั้งที่ 10 “วิจัยนวัตกรรมนำการพัฒนาท้องถิ่น” 4-5 กรกฎาคม
2562). (หน้า 72)

ไอลดา มณีภาส. (2563). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยบูรณาการแนวคิดจิตปัญญาศึกษา
การเรียนรู้โดยใช้การวิจัยเป็นฐาน และระบบพี่เลี้ยงในรายวิชา ESS 4807 แหล่งเรียนรู้และภูมิปัญญา
ท้องถิ่นในการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาสำหรับนักศึกษาครู คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

วารสารสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ “นอร์ทเทิร์นวิจัย” ครั้งที่ 6 วันที่ 29 พฤษภาคม 2563. (หน้า 461-468). ตาก: วิทยาลัยนอร์ทเทิร์น.

ไอลดา มณีภาศ.(2564). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของเยาวชน ในอำเภอแม่จัน จังหวัดเชียงราย, วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ปีที่ 32 ฉบับที่ 3 กันยายน - ธันวาคม 2564 หน้า 132-144

- ผู้ร่วมโครงการ

สุดาพร ปัญญาพฤกษ์, ประมินทร์ อริเดช, วิทยา พูลสวัสดิ์, ไอลดา มณีภาศ, เพ็ชรสวัสดิ์ กันคำ, ศศิพัชร เมฆรา.(2565). การพัฒนาหลักสูตรรายพิบัติแผ่นดินไหวสำหรับเยาวชนและประชาชน จังหวัด เชียงราย. วารสารราชพฤกษ์, ปีที่ 20 ฉบับที่ 1 (มกราคม - เมษายน 2565), 128-141.

สุดาพร ปัญญาพฤกษ์, อนุชิต วัฒนาพร, ไอลดา มณีภาศ, ณัฐธิดา ดวงแก้ว, ทศน์พล ชื่นจิตต์. (2566). การพัฒนากิจกรรมเสริมสร้างความรู้ในการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการตามแนวคิดการเรียนรู้ เชิงรุก สำหรับครูโรงเรียนขนาดเล็ก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย, วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ ปีที่ 17 ฉบับที่ 2 (พฤษภาคม – สิงหาคม 2566) หน้า 83-97.

สุดาพร ปัญญาพฤกษ์, ประมินทร์ อริเดช, วิทยา พูลสวัสดิ์, ไอลดา มณีภาศ, ศศิพัชร หาญฤทธิ์. (2566). การประเมินการใช้หลักสูตรรายพิบัติแผ่นดินไหว สำหรับเยาวชนและประชาชน จังหวัดเชียงราย, วารสารกาสะลองคำ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ปีที่ 17 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม – ธันวาคม) 2566 หน้า 1-17

ทศน์พล ชื่นจิตต์, ไอลดา มณีภาศ, ณัฐธิดา ดวงแก้ว. (2566).การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ภูมิปัญญา ท้องถิ่น เพื่อการจัดการเรียนรู้ตามอัธยาศัยของกลุ่มชาติพันธุ์ขมุบนพื้นที่สูง จังหวัดเชียงราย.วารสาร สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ปีที่ 8 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2566, หน้า 47-60.