



**การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์  
และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์  
Recreation Activities Model with Community Participathion  
Through the Use of Museum and Local Learning Resources to  
Promote the Creative Learning**

คณิต เขียววิชัย\*  
Kanit Kheovichai  
วรรณภา แสงวัฒนะกุล\*\*  
Wannapa Sangwattanakul

**บทคัดย่อ**

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมี ส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้ พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เป็นการวิจัยประเภทการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ใช้วิธีการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research) ระหว่างคณะผู้วิจัย ผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์หรือแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น นักการศึกษา ครู นักเรียน ผู้นำชุมชน ประชาชนทั้งในและนอกท้องถิ่น ร่วมค้นหาปัญหาและความต้องการ ร่วมวางแผน ร่วมดำเนินการ ร่วมประเมิน ปรับปรุง และพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แบบสำรวจ ข้อมูลพื้นฐานของชุมชน ประเด็นสนทนากลุ่ม แบบประเมินการจัดโครงการหรือกิจกรรมนันทนาการ วิเคราะห์ ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา การศึกษาในครั้งนี้ใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นจำนวน 4 แห่ง คือ 1) พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก จังหวัดกาญจนบุรี 2) พิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา วัดชะอำคีรี จังหวัด เพชรบุรี 3) แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ 4) แหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี เป็นแหล่งศึกษาวิจัย ผลการวิจัยพบว่ารูปแบบ กิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริม การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วยหลักการ วัตถุประสงค์ ขั้นตอนการพัฒนากิจกรรม กิจกรรมที่นำมาใช้ ปัจจัยของการนำรูปแบบไปใช้ เงื่อนไขของการนำรูปแบบไปใช้ ตัวบ่งชี้ความสำเร็จ ความยั่งยืน

**คำสำคัญ :** กิจกรรมนันทนาการเชิงสร้างสรรค์/ การมีส่วนร่วมกับชุมชน/ การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์/ พิพิธภัณฑ์ และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

\* รองศาสตราจารย์ ดร. ภาควิชาพื้นฐานทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร  
\*\* นักวิชาการศึกษารักษานาฏการพิเศษ สำนักงานเลขาธิการ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร



## Abstarct

The objective of this research is to develop recreation activities model with community participation through the use of museum and local learning resources to promote creative learning. This is a research and development project involving the research teams, curators and principals of local learning centers, educators, teachers, students, community leaders, local people and people outside the community. Together, all the participants identified problems, assessed community needs, planned, implemented, evaluated and developed the recreational activities. Research instruments are as follows: questionnaires about basic information of the local community, topics for focus group discussion, evaluation forms for the projects, and recreational activities. Content analysis was used as a method for data analysis. This research was conducted in 4 museums and local learning resources. These are: 1) the JEATH war museum, Kanchanaburi Province; 2) Farmer Museum, Cha-am Khiri Temple, Phetchaburi Province; 3) Karen Life Learning Resources, Thumbol Huay Sat Yai, Prachuap Khiri Khan Province; and 4) Lao Wiang Learning Resources, Ban Don Kha, Suphan Buri Province. This research leads to the construction of recreational activities model with community participation through the use of museum and local learning resources to promote creative learning. This model consists of the following components: principles, objectives, activities, factors for model application, conditions for model application, and performance and sustainability indicators.

**Keywords:** Creative Recreation Activity/ Community Participation/ Creative Learning/ Museums and Local Learning Resources

## บทนำ

พิพิธภัณฑ์ และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น มิใช่เป็นเพียงสถานที่เก็บรวบรวมจัดหมวดหมู่และแสดงของเก่าอย่างที่เราเห็น และเข้าใจ แต่ยังมีบทบาทที่เป็นแหล่งเรียนรู้ที่สามารถกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความอยากรู้ มีความคิดสร้างสรรค์ และความรู้ที่หลากหลายสาขา พิพิธภัณฑ์จึงเป็นชุมพลที่สำคัญในการเปลี่ยนแปลงสังคมที่เป็นอยู่สู่สังคมแห่งการเรียนรู้ ทำให้เกิดสิ่งใหม่ที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของสังคม เรียนรู้ในสถานการณ์ที่เป็น การเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีอิสระ

การเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่สถานศึกษาสามารถจัดกิจกรรมซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้หลายลักษณะ เช่น การเรียนรู้ตามความสนใจของผู้เรียนแต่ละคน เกิดการเรียนรู้เป็นกลุ่มซึ่งเป็นการเรียนรู้จากสภาพจริง ประวัติศาสตร์ แหล่งการค้า ฯลฯ จะทำให้ผู้เรียนสามารถสร้าง และสรุปความรู้ได้ด้วยตนเอง เป็นการเรียนรู้จากการปฏิบัติ ซึ่งทำให้ผู้เรียนสามารถออกแบบการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับความต้องการของตนเอง เป็นการเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า ทำให้มี



ความรู้หรือการเรียนรู้ได้รับประสบการณ์ เป็นประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมาย (Meaningful Learning) และประทับอยู่ในความทรงจำของผู้เรียนตลอดไป

การมีส่วนร่วมของคนในชุมชน เป็นการส่งเสริมให้เกิดการใช้ประโยชน์จากพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นให้เอื้อต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตของคนในชุมชน การมีส่วนร่วมของคนในชุมชนในการดำเนินกิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้องจึงเป็นเงื่อนไขสำคัญที่จะนำไปสู่ความยั่งยืนของโครงการหรือกิจกรรมเหล่านั้น ช่วยส่งเสริมให้เกิดการสร้างองค์ความรู้และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกันและกัน แก่คนในชุมชนรวมทั้งเป็นที่ยอมรับร่วมกันในปัจจุบันว่า การมีส่วนร่วม คือ หัวใจสำคัญของการพัฒนา เพราะการพัฒนาใดๆ ก็ตามถ้าขาดความร่วมมือและการมีส่วนร่วมของชุมชนแล้ว กิจกรรมหรือโครงการนั้นๆ จะไม่สามารถดำเนินต่อไปได้อย่างมีประสิทธิภาพและจะประสบความล้มเหลวในที่สุด ประกอบกับการส่งเสริมให้ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนของการดำเนินงานพัฒนาถูกพิจารณาว่าเป็นแนวอีกทางหนึ่งที่เปิดโอกาสให้ประชาชนได้เรียนรู้อย่างมีส่วนร่วมไปกับการปฏิบัติ ทำให้เกิดการเรียนรู้ในการค้นหาความต้องการ มีความมั่นใจในการคิดริเริ่มตัดสินใจกำหนดทางเลือกในการพัฒนา ตลอดจนมีความสามารถและมีอิสระในการตัดสินใจกำหนดความรู้ ความสามารถที่แต่ละคนมีอยู่มาใช้ในการดำเนินการตามที่คิดและตัดสินใจร่วมกัน (เบญจมาศ อยู่ประเสริฐ และพรรณภัทร ปลั่งศรีเจริญสุข, 2553: 30) ดังนั้นการมีส่วนร่วมของประชาชนในกิจการต่างๆ ของชุมชนจึงเป็นทั้งวิธีการและจุดหมายของการพัฒนา เพราะจุดหมายของการพัฒนา คือ ความสามารถในการพึ่งตนเองของชุมชนในการปกครองและพัฒนาตนเอง เพื่อบรรลุจุดหมายนั้น วิธีการ

พัฒนาจึงต้องอาศัยการมีส่วนร่วมในกิจการต่างๆ ของชุมชน เพื่อให้ประชาชนเกิดการเรียนรู้ การเรียนรู้จะทำให้เกิดการพัฒนา (นิรันดร์ จงวุฒิเวศย์, 2550: 25)

มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้กำหนดนโยบายในการเป็นมหาวิทยาลัยที่เน้นการวิจัย และส่งเสริมความคิดเชิงสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศิลปากรมีศักยภาพในการเป็นผู้นำในการพัฒนาเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ เนื่องจากเป็นมหาวิทยาลัยที่มีรากฐานทางด้านศิลปะ การออกแบบ ประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม และมีการพัฒนาเป็นมหาวิทยาลัยที่ประกอบด้วยคณะวิชาใน ทุกแขนงของวิชาการ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ของประเทศ นอกจากนี้ สภามหาวิทยาลัยศิลปากรเห็นชอบในแผนยุทธศาสตร์ในการเป็นมหาวิทยาลัยแห่งการสร้างสรรค์ (Creative University) (อุทัย ดุลยเกษม, 2553) ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายของรัฐบาลในด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) ประกอบกับความสำคัญและคุณค่าของพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น และจากข้อเสนอแนะในงานวิจัยเรื่องการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ (ศิริบุณ จงวุฒิเวศย์ และคณะ, 2554) ดังนั้นการพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จะเป็นการบูรณาการศาสตร์ด้านนันทนาการไปช่วยให้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่นได้มีกิจกรรมและกระบวนการไปช่วยให้ประชาชนได้เรียนรู้เรื่องราวทั้งทางประวัติศาสตร์ โบราณคดี ศิลปวัฒนธรรมต่างๆ จากการเข้าร่วมกิจกรรมที่สนุกสนานเพลิดเพลิน ส่งเสริมให้เป็นแหล่งเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาต่อไป



## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

วัตถุประสงค์ทั่วไป เพื่อพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

วัตถุประสงค์เฉพาะ

1. เพื่อศึกษาบริบทและกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
2. เพื่อพัฒนากิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
3. เพื่อทดลองกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
4. เพื่อประเมินการใช้ประโยชน์กำหนดข้อเสนอแนะและแนวทางการพัฒนากิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

## แนวคิดทฤษฎีและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

พิพิธภัณฑ์คือสถานที่จัดตั้งขึ้นเพื่อจัดแสดงเก็บรักษาสสิ่งต่างๆ ที่มีคุณค่าโดยมีวัตถุประสงค์รูปแบบวิธีการจัดแสดงที่ต่างกันเพื่อให้ประชาชนได้ตระหนักถึงคุณค่าทางประวัติศาสตร์ ศิลปะวัฒนธรรม โบราณคดีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในการประดิษฐ์คิดค้น ก่อให้เกิดความภาคภูมิใจในความเป็นตัวตนเป็นสถานที่ให้ประสบการณ์เรียนรู้และความเพลิดเพลินไปพร้อมๆ กัน

แหล่งการเรียนรู้ หมายถึงการจัดรวบรวมทรัพยากรเพื่อการเรียนรู้ในรูปแบบของข้อมูลความรู้

วัสดุสิ่งประดิษฐ์คิดค้นหรือมรดกทางสติปัญญาเพื่อการเผยแพร่โดยการจัดแหล่งข้อมูลจัดสถานที่หรือจัดแสดงเพื่อการเรียนรู้ตามต้องการของผู้เรียน เช่น ห้องสมุด หอจดหมายเหตุ พิพิธภัณฑ์หอศิลป์ สถาบันวิทยบริการ ศูนย์การเรียนรู้สวนพฤกษชาติ สวนสาธารณะ อุทยานการศึกษา อุทยานวิทยาศาสตร์ สถานปฏิบัติการณ์ ศูนย์กีฬาและนันทนาการ

ความหมายของการมีส่วนร่วม ต้องมีส่วนเกี่ยวข้องกับกระบวนการ 4 กระบวนการ คือ

1. การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ (Decision-Making) ซึ่งอาจเป็นการตัดสินใจตั้งแต่ใน ระยะเริ่ม การตัดสินใจในช่วงของกิจกรรม และการตัดสินใจในการดำเนินกิจกรรม
  2. การมีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรม (Implementation) ซึ่งอาจเป็นไปในรูปของการเข้าร่วมโดยการให้มีการสนับสนุนทางด้านทรัพยากร การเข้าร่วมในการบริหารและการร่วมมือ รวมทั้ง การเข้าร่วมในการร่วมแรงร่วมใจ
  3. การมีส่วนร่วมในการรับผลประโยชน์ (Benefits) ซึ่งอาจจะเป็นผลประโยชน์ทางวัตถุทางสังคมหรือโดยส่วนตัว
  4. การมีส่วนร่วมในการประเมินผล (Evaluation) ซึ่งนับเป็นการควบคุมและตรวจสอบ การดำเนินกิจกรรมทั้งหมด และเป็นการแสดงถึงการปรับตัวการมีส่วนร่วมต่อไป
- นันทนาการ หมายถึง กิจกรรมที่ทำในเวลาว่างจากงานประจำ โดยไม่มีการบังคับ ทำด้วยความสมัครใจตามประสบการณ์ของแต่ละบุคคล เพื่อลดความตึงเครียด ทำให้เกิดความสนุกสนาน ร่าเริงและเกิดการพัฒนากาย จิตใจและสติปัญญา กิจกรรมต่างๆ นี้จะต้องไม่ผิดกฎหมาย วัฒนธรรมและประเพณี



สุภาพ บุญญาสัย และคณะ (2549: บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาเรื่องโครงการวิจัยและพัฒนาองค์ความรู้พิพิธภัณฑ์ศิลปะพื้นบ้านโรงเรียนสองพิทยาคมอำเภอสองจังหวัดแพร่ผลการวิจัยพบว่า องค์ความรู้ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะพื้นบ้านโรงเรียนสองพิทยาคมเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับวิถีชีวิตของชุมชนทั้งในอดีตและปัจจุบันทำให้ทราบถึงการดำเนินชีวิตภูมิปัญญาของชุมชนทำให้ชุมชนอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุขรวมถึงวัฒนธรรมประเพณีการกินอยู่อันมีเอกลักษณ์ของชาวอำเภอสอง

ณัฐพรพงศ์ ถือดำ และสมหมาย ปิ่นพุทธศิลป์ (2550: บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาเรื่องระบบการจัดการพิพิธภัณฑ์โบราณสถานศาสนสถานให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน พบว่า พิพิธภัณฑ์ต้องมีการจัดการให้มีอาคารจัดแสดงที่มีเอกลักษณ์มีภูมิทัศน์ที่สวยงามมีห้องน้ำที่สะอาดมีที่นั่งพักผ่อนที่บริการอาหารและเครื่องดื่มบุคลากรของพิพิธภัณฑ์ต้องใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารได้มีบุคลิกภาพที่ดีและมีความรู้เรื่องโบราณวัตถุที่จัดแสดงเป็นอย่างดีการบริหารจัดการองค์กรต้องยึดแบบเอกชนการจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ต้องมีชีวิตสามารถเข้าไปมีส่วนร่วมได้มีข้อความบรรยายเป็นภาษาอังกฤษมีจุดขายที่ชัดเจนและต้องมีการประชาสัมพันธ์เพิ่มขึ้นทั้งทางตรงและทางอ้อมเปิดโอกาสให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นและประชาชนในท้องถิ่นเข้ามามีส่วนร่วมโบราณสถานต้องจัดให้มีอาคารสำนักงานอาคารจัดนิทรรศการความเป็นมาและความสำคัญของโบราณสถานมีห้องน้ำไว้ให้บริการนักท่องเที่ยวจัดหาบุคลากรประจำโบราณสถานแต่ละแห่งเพื่อทำงานฝ่ายวิชาการและบริการนักท่องเที่ยวและจัดให้เป็นแหล่งเรียนรู้มีลานจอดรถเพียงพอห้องน้ำสะอาด

ศิริบุญ จงวุฒิเวศย์ และคณะ (2554: บทคัดย่อ) ทำการวิจัย เรื่อง การพัฒนาพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ ปรากฏผลการพัฒนางานกิจกรรมพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นเพื่อการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ใน 5 ด้าน คือ ด้านกระบวนการจัดกิจกรรม มีการเตรียมการล่วงหน้า ประสานงานกับคนในพื้นที่ ผู้เกี่ยวข้องกัพิพิธภัณฑ์ และผู้ที่จะเข้าร่วมกิจกรรม ทำความเข้าใจ เรียนรู้ข้อมูลพื้นที่ การจัดกิจกรรมคำนึงถึงความเหมาะสมของบริบทชุมชน ผู้เข้าร่วมกิจกรรม และทรัพยากรที่มีอยู่ มีการวางแผน และการประเมินผลการจัดกิจกรรม ด้านผลผลิตของการจัดกิจกรรม ผลเชิงปริมาณ ได้แก่ ชิ้นงานที่ได้ในลักษณะเอกสารแนะนำ คู่มือ แผ่นป้าย ประชาสัมพันธ์ วิทยุทัศน์ ภาพวาด งานปั้นงานประดิษฐ์ คำประพันธ์ หนังสือ ภาพยนตร์การ์ตูน และผลเชิงคุณภาพ ได้แก่ ความสนใจ ความพึงพอใจ กระตือรือร้น ความมีชีวิตชีวา ความสุข ภูมิใจ กล้าแสดงออก จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ ด้านผลลัพธ์ของการจัดกิจกรรม มีการปรับปรุงภูมิทัศน์ มีการเชื่อมโยงการเรียนรู้กับแหล่งเรียนรู้ในชุมชนและทรัพยากรที่มีอยู่ ส่งผลถึงผู้เกี่ยวข้อง เช่น นักเรียน ครู ผู้ปกครอง ผู้นำชุมชน ผู้รู้ในชุมชน มีความรู้ ความภูมิใจ ชื่นชม เห็นคุณค่า และนำไปใช้ ด้านผลกระทบของการจัดกิจกรรม มีการสร้างและปรับปรุงพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นหลายแห่ง มีฐานข้อมูล และเว็บไซต์เผยแพร่ สถานศึกษา และองค์กรบริหารส่วนตำบลให้ความสนใจคนในชุมชนเกิดความสัมพันธ์จากการเรียนรู้ร่วมกัน มีทัศนคติที่ดีต่อกัน และ ด้านความยั่งยืนของการจัดกิจกรรม มีเอกสารและสื่อเพื่อการเผยแพร่ มีหลักสูตรท้องถิ่นที่บูรณาการพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นสู่การจัดการเรียนการสอน องค์การปกครองส่วนท้องถิ่นเห็นความสำคัญและมีแผนสนับสนุนกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง





## วิธีดำเนินการวิจัย

คณะผู้วิจัยได้กำหนดวิธีดำเนินการวิจัยในรูปแบบการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ประเภทการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research) ในลักษณะของวิธีการวิจัยแบบผสมผสานระหว่างวิธีการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ (Mixed Methods Research) โดยมีขั้นตอนในการดำเนินการดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 วางแผนงานวิจัยและกำหนดแนวทางการดำเนินโครงการร่วมกับคณะทำงานวิจัย คัดเลือกพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น สำหรับดำเนินการทดลองรูปแบบนวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ได้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นที่ใช้ในการวิจัย รวม 4 แห่ง เป็นพิพิธภัณฑ์ จำนวน 2 แห่ง และแหล่งเรียนรู้ จำนวน 2 แห่ง และนักวิจัยชุมชน จำนวน 7 คน

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาสภาพบริบทชุมชนและสภาพพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 3 สังเคราะห์รูปแบบการพัฒนา นวัตกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ขั้นตอนที่ 4 สรุปผลการจัดกิจกรรม นันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ขั้นตอนที่ 5 พัฒนารูปแบบกิจกรรม นันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

## การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ข้อมูลพื้นฐานของชุมชน และสภาพพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ใช้แบบสำรวจ เก็บรวบรวมข้อมูลจาก ผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์และ

แหล่งเรียนรู้ ผู้นำชุมชน บุคลากรทางการศึกษาทั้งในและนอกระบบโรงเรียน และคนในชุมชน จำนวน 4 ชุมชน

2. องค์ความรู้ การเรียนรู้ของคนในชุมชน และพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ใช้การสัมภาษณ์ผู้รู้ เก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น และผู้นำชุมชน จำนวน 4 ชุมชน

3. การสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) ในระดับชุมชนเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์ และแหล่งเรียนรู้ ผู้นำชุมชน บุคลากรทางการศึกษาและคนในชุมชนจำนวน 4 ชุมชน เพื่อหาแนวทางพัฒนาการจัดกิจกรรม นันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

4. ศึกษาและรวบรวมข้อมูลบริบทชุมชน สภาพพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นและความคิดเห็นของคนในชุมชนเพื่อนำไปสร้างและพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

## การตรวจสอบข้อมูล

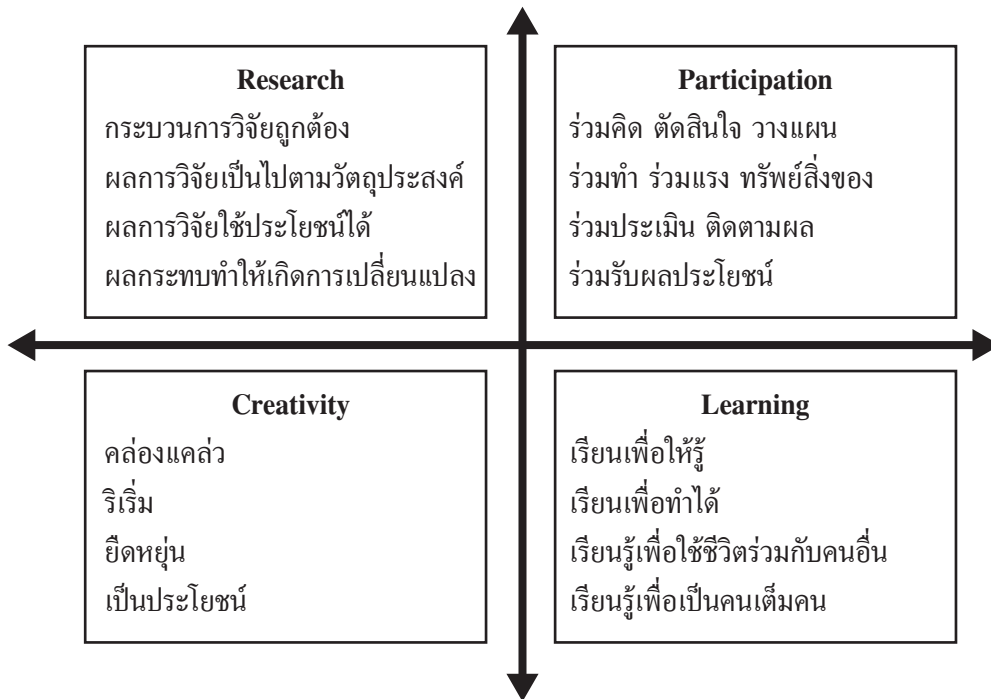
คณะผู้วิจัยมีการตรวจสอบข้อมูลโดยการตรวจสอบสามเส้าด้านผู้วิจัย (Researchers Triangulation) เนื่องจากมีการเก็บข้อมูลพิพิธภัณฑ์ในท้องถิ่น และการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาพิพิธภัณฑ์ในท้องถิ่นให้เป็นแหล่งเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยผู้วิจัย 3 กลุ่ม ประกอบด้วย คณะผู้วิจัย จำนวน 3 คน ที่ปรึกษา จำนวน 2 คน และนักวิจัยในชุมชนร่วมกับผู้ร่วมวิจัยในพื้นที่ ตลอดจนผู้นำท้องถิ่น นักวิชาการ และคนในชุมชน ทำการตรวจสอบข้อมูลเพื่อหาข้อสรุปในกรณีผลที่ได้ไม่สอดคล้องกัน มีการตรวจสอบ



ข้อมูลซ้ำอีกครั้ง โดยนักวิจัยในชุมชนร่วมกับผู้ร่วมวิจัยในพื้นที่ นอกจากนี้ มีการตรวจสอบสามเส้าด้านระเบียบวิธีวิจัย (Methodologies Triangulation) โดยมีการตรวจสอบข้อมูลจากการเก็บข้อมูลแบบผสมผสานวิธีทั้งวิธีการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ เพื่อตอบคำถามการวิจัยในแต่ละขั้นตอน มีการเก็บข้อมูลต่างเวลา ต่างสถานที่ ต่างบุคคล เพื่อให้ได้ข้อสรุป

### การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลที่ได้จากการวิจัยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) แล้วนำเสนอในลักษณะการบรรยาย ผลการวิจัยด้านการวิจัยและพัฒนา การมีส่วนร่วม การเรียนรู้ และความคิดสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนากิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ มีรายละเอียดดังนี้





## ผลการวิจัย

การศึกษารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์พบว่า

1) บริบทของชุมชนและกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนจะช่วยให้การสร้างรูปแบบมีความสมบูรณ์ขึ้น ช่วยส่งเสริมให้กิจกรรมต่างๆ เป็นที่น่าสนใจ

2) การสร้างและพัฒนาารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ นั้นพบว่ากิจกรรมนันทนาการที่นำมาใช้จะประกอบด้วย กิจกรรมพิเศษเป็นกิจกรรมตามประเพณีที่จัดขึ้นตามท้องถิ่น ดนตรีและเพลง การละเล่นพื้นบ้าน กิจกรรมทางสังคม เต้นรำ ฟ้อนรำพื้นเมือง

3) ผลจากการทดลองใช้กิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

พบว่าด้านกระบวนการการมีส่วนร่วมของชุมชนตามขั้นตอนต่างๆ ช่วยให้เกิดความร่วมมือที่ดีของชุมชน กระบวนการต่างๆ ดำเนินไปได้ด้วยดี ด้านผลผลิตทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความสุข สนุกสนาน ได้เรียนรู้เรื่องราวต่างๆ จากประสบการณ์ที่มีความหลากหลาย ด้านผลกระทบช่วยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เห็นคุณค่าของกิจกรรมนันทนาการ ได้รับทั้งความรู้ ความเข้าใจ สนุกสนานเพลิดเพลิน

4) การประเมินการใช้ประโยชน์พบว่าตัวบ่งชี้ความสำเร็จ พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่นที่จะนำารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนไปใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ มีตัวบ่งชี้ความสำเร็จ คือ กิจกรรมนันทนาการจะต้องเป็นกิจกรรมสร้างสรรค์ มีความหลากหลาย สะท้อนอัตลักษณ์ของชุมชน เป็นประโยชน์ ความตระหนักรู้และภาคภูมิใจของคนในชุมชน คนในชุมชนมีส่วนร่วมในกระบวนการทุกขั้นตอนและกิจกรรมก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในชุมชน





## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1) ข้อเสนอแนะต่อพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

1.1 ควรใช้กิจกรรมนันทนาการต่างๆ ที่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชน พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น เช่น กิจกรรมพิเศษที่เป็นกิจกรรมตามประเพณีที่มีในท้องถิ่น ดนตรีและเพลง การละเล่นพื้นบ้าน กิจกรรมทางสังคม เช่น รำ ฟ้อน รำพื้นเมืองที่แต่ละท้องถิ่นมีอยู่มาจัดดำเนินกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์หรือแหล่งเรียนรู้ในแต่ละท้องถิ่นเพื่อเป็นแรงจูงใจให้คนสนใจมาร่วมกิจกรรมและได้เรียนรู้จากประสบการณ์หรือได้พบปะแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันอีกด้วย

1.2 ควรมีการจัดตั้งคณะกรรมการคณะทำงานที่รับผิดชอบดูแลพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ที่มีความชัดเจนและมีการพัฒนาปรับปรุงแหล่งเรียนรู้ให้มีความน่าสนใจและมีคุณค่าต่อผู้มาเยี่ยมชมอย่างต่อเนื่อง

1.3 ควรมีบุคคลต่างๆ จากชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมเป็นคณะทำงาน ซึ่งเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถเฉพาะด้าน เพื่อการพัฒนากิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ ร่วมในการดำเนินงาน เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ เชิงสร้างสรรค์ และมีมีคณาจารย์น้อยหรือวิทยากรท้องถิ่น ทำหน้าที่ให้ความรู้ ข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้ชุมชน พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

1.4 ควรจัดหางบประมาณและทรัพยากรต่างๆ สนับสนุนในการจัดกิจกรรมนันทนาการเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จากหน่วยงานองค์กรต่างๆ เช่น อบต.เทศบาล วัด หน่วยงานราชการ/เอกชน ฯลฯ เพื่อให้มีการจัดกิจกรรมอย่างต่อเนื่องทุกปี

1.5 ควรมีการสร้างรายได้ด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และการออกแบบของที่ระลึกที่เป็นเอกลักษณ์พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

### ข้อเสนอแนะต่อชุมชน

1. องค์กรในชุมชนควรมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ สืบทอดและร่วมเผยแพร่เรื่องราวและประวัติความเป็นมาของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น เพื่อให้คนในชุมชน เกิดความตระหนักเห็นคุณค่า อนุรักษ์ภูมิปัญญา และแหล่งการเรียนรู้ที่เป็นอัตลักษณ์และเอกลักษณ์ของตน

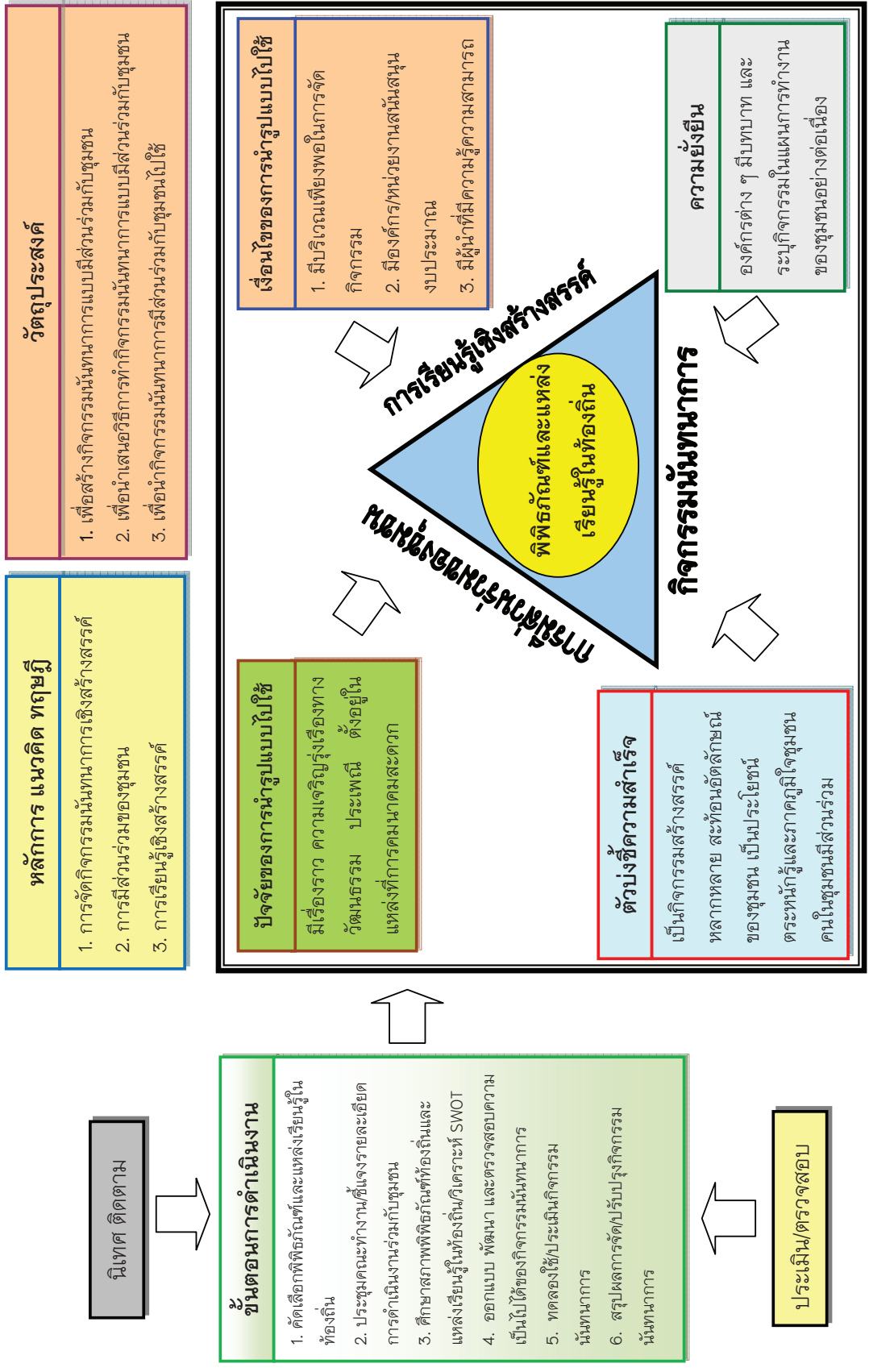
2. องค์กรท้องถิ่น ผู้นำชุมชน และชุมชนควรร่วมมือเพื่อจัดกิจกรรมนันทนาการเชิงสร้างสรรค์และมีการเชื่อมโยงกับภูมิปัญญาท้องถิ่นและแหล่งเรียนรู้อื่นในชุมชน

3. องค์กรท้องถิ่น ชุมชนและภาคีเครือข่ายควรสนับสนุนงบประมาณและทรัพยากรต่างๆ ในการจัดกิจกรรมนันทนาการเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นอย่างต่อเนื่องทุกปี เพื่อก่อให้เกิดประโยชน์แก่ครู ผู้เรียน ผู้รับบริการ สถานศึกษา ชุมชนและแหล่งเรียนรู้

### ข้อเสนอแนะต่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

1. สถาบันการศึกษาในท้องถิ่นและบริเวณใกล้เคียงกับพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ควรให้ความสำคัญต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น หรือใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นที่ให้นักเรียนได้เข้าไปศึกษาในทุกสาระการเรียนรู้

2. สถาบันการศึกษาในระดับอุดมศึกษาในท้องถิ่นและบริเวณใกล้เคียงควรให้การสนับสนุนการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาแหล่งเรียนรู้และพิพิธภัณฑ์ในท้องถิ่นอย่างต่อเนื่อง เพราะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน บุคคลในชุมชน และหน่วยงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง



แผนภาพที่ 1 รูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์



## เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). “แหล่งการเรียนรู้และศูนย์การเรียนรู้.” วารสารการศึกษา 25(6).  
คณิต เขียววิชัย. (2545). **หลักนันทนาการ**. นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.  
\_\_\_\_\_. (2554). **การจัดนันทนาการกลางแจ้ง**. นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.  
คลังปัญญาไทย. (2556). **พิพิธภัณฑ์**. (online). <http://www.panyathai.or.th>, 26 เมษายน 2556.  
ศิริบุญ จงวุฒิเวศย์ และคณะ. (2554). **การพัฒนาพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์**.  
กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์พิมพ์ดีดจำกัด.  
จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า. (2555). **การมีส่วนร่วมของชุมชนเมืองในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรม:  
กรณีศึกษาชุมชนลาดพร้าว**. เข้าถึงเมื่อ 5 ตุลาคม 2556. จาก [http://www.ejournals.  
swu.ac.th/index.php/jica/article/view/2555](http://www.ejournals.swu.ac.th/index.php/jica/article/view/2555).  
จินตวีร์ เกษมสุข. (2556). **การสร้างกระบวนการมีส่วนร่วม**. เอกสารประกอบการเรียนรู้ด้วยตนเองหมวด  
วิชางานชุมชนและมวลชนสัมพันธ์. (online). [http://www.edupol.org/pknow/Course/C2/  
document/10/10\\_8.pdf](http://www.edupol.org/pknow/Course/C2/document/10/10_8.pdf), 25 เมษายน 2556.  
ณัฐพงศ์ ถือดำ และ สมหมาย ปิ่นพุทธศิลป์. (2550). **ระบบการจัดการพิพิธภัณฑ์โบราณสถาน  
ศาสนสถานให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน**. กูเกิ้ล: มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต.  
ถวิลวดี บุรีกุล. (2551). **การมีส่วนร่วม : แนวคิด ทฤษฎี และกระบวนการ**. เอกสารประกอบการศึกษา  
ดูงานของคณะกรรมการพัฒนาการเมืองและการมีส่วนร่วมของประชาชน. สถาบัน  
พระปกเกล้า.  
นรินทร์ จงวุฒิเวศย์. (2550). **แนวคิดและแนวทางการพัฒนาชุมชน**. กรุงเทพมหานคร: กรมการพัฒนา  
ชุมชน.  
เบญจมาศ อยู่ประเสริฐ และพรรณภัทร ปลั่งศรีเจริญสุข. (2553). “หน่วยที่ 5 กระบวนการพัฒนา  
ชุมชนเกษตร” **ประมวลสาระชุดวิชา การพัฒนาชุมชนเกษตร**. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัย  
ธรรมธิราช.  
ปรมปณต แก้วนนท์. (2553). **แนวทางจัดการแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิตภายในบ้านเขาทุเรียน ตำบล  
เขาพระ อำเภอเมืองนครนายก จังหวัดนครนายก**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาการจัดการทรัพยากรวัฒนธรรม, มหาวิทยาลัยศิลปากร.  
ประพนธ์ ผาสุขยัต. (2548). **การจัดการความรู้ Knowledge Management**. พิมพ์ครั้งที่ 3.  
กรุงเทพมหานคร: ไยใหม่.  
วิกิพีเดียสารานุกรมเสรี. (2556). **พิพิธภัณฑ์**. (online). <http://th.wikipedia.org/wiki/พิพิธภัณฑ์>,  
25 เมษายน 2556.  
\_\_\_\_\_. (2556). **นันทนาการ**. (online). <http://th.wikipedia.org/wiki/นันทนาการ>, 25 เมษายน  
2556.  
สุภาพ บุญญาสัย. (2549). **โครงการวิจัยและพัฒนาองค์ความรู้พิพิธภัณฑ์ศิลปะพื้นบ้านโรงเรียน  
สองพิทยา**. (อัดสำเนา).



- Gardner, Howard. (1993). **Multiple Intelligences : The Theory in Practice**. New York: Basic Books.
- ICOM. (2004). “ICOM Statutes, amended by the 20<sup>th</sup> General Assembly of ICOM, Barcelona, Spain, 6 July 2001”, in **Development of the Museum Definition according to ICOM Statutes (1946-2001)** (Online). [http://icom.museum/hist\\_def\\_eng.html](http://icom.museum/hist_def_eng.html), March 22, 2004.
- Indriyanto, B. (1993). **The relative contribution of home and community resources To primary student achievement in Indonesia**. Ed.D. Dissertation. State University of New York at Albany (Online). <http://proquest.umi.com/pqdweb/?did=745452221&sid=3&Fmt=2&clientId=71090&RQT=309&VName=PQD>.
- UNESCO. (1996). **Learning: The Treasure within**. Paris : UNESCO Publishing.
- Wittich, WalterA, and Schullor, Charlea F. (1973). **Instructional Tecnology : It Natural Use 5<sup>th</sup>**. NewYork: Harper & Row.