



การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน
เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน
กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม



The Development of Model Learning with e-Learning
media of Among Youth in Topic Local Wisdom
by Community Participation
:Case Study Nakhonpathom Province.



Rajamangala University of Technology Rattanakosin
Fiscal year “2014”

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีตามวัตถุประสงค์ด้วยความกรุณาและความปรารถนาดีจากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ที่สนับสนุนงบประมาณในการทำงานวิจัยเพื่อพัฒนาระบบองค์ความรู้ทางวิชาการ และส่งผลให้งานวิจัยสำเร็จตามวัตถุประสงค์ที่ผู้วิจัยตั้งไว้

ขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญที่สละเวลาในการตรวจทานแก่ไขข้อบกพร่องของผลงาน และให้ข้อเสนอแนะ และติดตามความก้าวหน้าในการดำเนินงานวิจัยจนได้ประสิทธิภาพในการใช้งานได้อย่างดีเยี่ยม

ขอขอบคุณกลุ่มตัวอย่าง นักศึกษาของวิทยาเทคโนโลยีคอาชีวศึกษารปภ นักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ ครุภูมิปัญญา ปราษฐ์ชាលบ้าน ที่เป็นแหล่งข้อมูลปัจจุบัน

ภูมิ

งานวิจัยชิ้นนี้หากมีข้อผิดพลาดประการใดผู้วิจัยต้องขออภัยเป็นอย่างสูงในข้อบกพร่องนั้น ด้วย ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่การพัฒนาองค์ความรู้ให้กับนักวิจัยและบุคคลทั่วไปที่สนใจ

สรุกิจ ปรางสร

2559



บทคัดย่อ

รหัสโครงการ : สัญญาเลขที่ A-67/2558
ชื่อโครงการ : รูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่อง ภูมิปัญญาท้องถิ่น
โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม
ชื่อนักวิจัย : นายสุรกิจ ปรางษ์

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาความต้องการรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่อง ภูมิปัญญาท้องถิ่น 2) เพื่อสร้างและพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่อง ภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แบบประเมินความเห็นชอบขององค์ประกอบของรูปแบบ 2) แบบประเมินคุณภาพสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบระบบการเรียน การสอน แบบประเมินการบริหารจัดการระบบการเรียนการสอน 3) แบบประเมินความพึงพอใจ สำหรับกลุ่มตัวอย่าง ทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย \bar{X} และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัยพบว่า (1) รูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม ตามวิธีการเชิงระบบ (System Approach) ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบดังนี้ 1. วิเคราะห์บริบทการเรียนการสอน 2. เตรียมการก่อนการเรียนการสอน 3. ขั้นกิจกรรมการเรียน 4. ประเมินผล ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อรูปแบบที่พัฒนาขึ้นอยู่ในเกณฑ์ระดับเหมาะสมมากที่สุด 2) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม ที่พัฒนาขึ้นพบว่าคะแนนความพึงพอใจของนักศึกษาในภาพรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : รูปแบบการเรียนรู้ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ภาระปัญญาท้องถิ่น การมีส่วนร่วมของชุมชน

E-mail Address : surakij.p@rmutr.ac.th

ระยะเวลาโครงการ : ตุลาคม 2557 – กันยายน 2558

Abstract

Code of project	: Pact no. A-67/2015
Project name	: The Development of Model Learning with e-Learning media of Yong People in Topic Local Wisdom by Community Participation Case Study Nakhonpathom Province.
Researcher name	: Mr.Surakij Prangsorn

The purposes of the research study were 1) to need assessment model e-Learning media of Yong People in Topic Local Wisdom by Community Participation Case Study Nakhonpathom. 2) develop model e-learning media follow model learning 3) Satisfaction of Sample among youth towards the developed instructional model. Analyze the data by the mean (\bar{X}) and standard deviation (S.D.)

Research finding were as follows: (1) The Development of Model Learning with e-Learning media of Yong People in Topic Local Wisdom by Community Participation Case Study Nakhonpathom Province. Instructional Model by using System Approach had four factors: (1.1) instructional context analysis (1.2) preparation before instruction (1.3) Activity instruction and (1.4) assessment and evaluation. The result of satisfaction among youth towards the developed instructional model was that satisfaction level was excellent in overall.

Keywords: Instructional Model, e-Learning Media, Local Wisdom, Community Participation

E-mail Address : surakij.p@rmutr.ac.th

Period of project : October 2014 –September 2015

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญภาพ	ช
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	4
1.3 ขอบเขตของการวิจัย	4
1.4 วิธีดำเนินการวิจัย	4
1.5 กรอบแนวคิดในการวิจัย	5
1.5 นิยามศัพท์	7
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	7
บทที่ 2 ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	9
2.1 แนวคิด ทฤษฎี เกี่ยวกับวิธีระบบ (System Approach)	9
2.2 แนวคิด ทฤษฎี เกี่ยวกับการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning)	11
2.3 แนวคิดเกี่ยวกับภูมิปัญญาท่องถิน	24
2.4 แนวคิดการมีส่วนร่วม	42
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	54
บทที่ 3 วิธีดำเนินการ	57
3.1 วิธีดำเนินการวิจัย	57
3.2 วิธีการเก็บข้อมูลวิจัย	61
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	61
3.4 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	62

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิจัย	63
4.1 รูปแบบการได้มาของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชนฯ	63
4.2 ผลการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชนฯ	66
4.3 รูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชนฯ	68
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ	76
5.1 สรุปผลการวิจัย	76
5.2 อภิปรายผล	78
5.3 ข้อเสนอแนะ	80
บรรณานุกรม	82
ภาคผนวก ก	88
ภาคผนวก ข	91
ประวัตินักวิจัย	93



สารบัญตาราง

ตารางที่

หน้า

ตารางที่	
4-1 แสดงข้อมูลพื้นฐานทั่วไปเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม	64
4-2 แสดงความต้องการรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน	64
4-3 แสดงความต้องการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นของเยาวชน	66
4-4 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความเหมาะสมเกี่ยวกับองค์ประกอบ	67
4-5 แสดงค่าเฉลี่ยประเมินคุณภาพด้านการออกแบบการเรียน	70
4-6 แสดงผลการประเมินคุณภาพสื่อด้านการจัดการระบบการเรียนการสอน	72
4-7 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจ	73



สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1-1 หลักการ ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนารูปแบบ	6
1-2 ครอบแนวคิดในการวิจัย	6
2-1 รูปแบบการนำเสนอมัลติมีเดียแบบเชิงเส้น	9
2-2 รูปแบบการนำเสนอมัลติมีเดียแบบอิสระ	20
2-3 รูปแบบการนำเสนอมัลติมีเดียแบบวงกลม	20
2-4 รูปแบบการนำเสนอมัลติมีเดียแบบฐานข้อมูล	20
3-1 ขั้นตอนการวิจัยในระยะที่ 1 การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์	58
3-2 ขั้นตอนการวิจัยในระยะที่ 1 การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์	60
4-1 รูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น	69



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในอดีตที่ผ่านมาภูมิปัญญาท้องถิ่นมีความสำคัญต่อมนุษยชาติ และมีความสำคัญต่อประเทศชาติหรือชุมชนเป็นอย่างมาก เพราะภูมิปัญญาท้องถิ่นของมนุษย์ทำให้ประเทศชาติและชุมชนผ่านพันวิกรุติและดำรงความเป็นชาติหรือชุมชนได้ ภูมิปัญญาเป็นองค์ความรู้ที่มีคุณค่าความดึงดูมิที่จะร่องชีวิต วิถีชุมชนให้อยู่ร่วมกับธรรมชาติ และสภาระแวดล้อมได้อย่างกลมกลืนและสมดุล เป็นรากฐานหรือพื้นฐานในการประกอบอาชีพ และเป็นรากฐานในการพัฒนาเพื่อการพึ่งพาตนเอง การพัฒนาเพื่อการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน การพัฒนาที่เกิดจากการผลิตภัณฑ์ความรู้สากลบนพื้นฐานภูมิปัญญาเดิม เพื่อเกิดเป็นภูมิปัญญาใหม่ๆ ซึ่งหมายความกับบุคคลมาย ซึ่งในปัจจุบันการเปลี่ยนแปลงในยุคโลกาภิวัฒน์ (Globalization) มีความเจริญทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology) หรือ IT ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมือง วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี และภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งการเปลี่ยนแปลงดังกล่าววนั้นส่งผลกระทบต่อโครงสร้างทั้งระบบเศรษฐกิจ สังคม การเมืองขนบธรรมเนียมประเพณีและภูมิปัญญาท้องถิ่น เพราะการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ และสารสนเทศหรือโลกไร้พรมแดน ทำให้ภูมิปัญญาท้องถิ่นยังมีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตของชุมชนแต่ละชุมชนในชาติ เพราะหากไม่มีชุมชนที่เข้มแข็ง ก็จะทำให้ภูมิปัญญานั้นสูญหายไปกับตัวบุคคลเป็นองค์ความรู้ที่มีคุณค่า และคุณประโยชน์ต่อมนุษย์อย่างมหาศาล ภูมิปัญญาไม่เพียงแต่มีคุณค่าต่อท้องถิ่นและผู้คนเท่านั้นแต่ยังอีกประโยชน์อย่างใหญ่หลวงต่อการวางแผนพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืน (นิรุตติ วงศ์เนาว์, 2552)

ภูมิปัญญานี้ยังมีคุณประโยชน์อย่างมากหมายความว่าสามารถต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชนชาวไทย ซึ่งพระเจ้าอยู่หัวของคนไทยทรงประปรีชาสามารถ ในการนำเอาภูมิปัญญาของพระองค์ทรงทดลองเป็นทฤษฎีเศรษฐกิจพอเพียงในช่วยเหลือความยากจนของประชาชนชาวไทยให้รอดพ้นวิกฤติจากความยากจน และยังเป็นรากฐานของทฤษฎีใหม่ที่องค์พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดชรัชกาลปัจจุบัน ได้ใช้ภูมิปัญญาของพระองค์ดำเนินการทดลองทฤษฎีเศรษฐกิจพอเพียง ให้ราษฎรของพระองค์ได้ดำเนินวิถีชีวิตแบบพึ่งตนเอง ตามปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ให้บริหารจัดการพื้นที่ที่มีค่าอยู่อย่างเป็นสัดส่วนดังนี้ 30:30:30:10 ส่วนที่ 1 น้ำ 30% ใช้ปลูกพืชและเลี้ยงปลา

ส่วนที่ 2 นาข้าว 30% ปลูกข้าวน้ำปีและปลูกพืชหมุนเวียนในฤดูแล้ง ส่วนที่ 3 ไม้ผลและไม้ยืนต้น 30% ปลูกพืชผักแซมสมุนไพร ส่วนที่ 4 ที่อยู่อาศัย พืชผักส่วนครัว เลี้ยงสัตว์ 10% ซึ่งผลการดำเนินงานตามโครงการเศรษฐกิจแบบพอเพียงทำให้ประชาชนไม่เพียงต้องมีรายจ่ายประจำวัน เพียงแต่เก็บผลผลิตของตนเองมาบริโภคประจำวันและที่เหลือบริโภคก็ขายพอมีรายได้และมีเงินพอเหลือจ่ายก็จะนำไปฝากเป็นเงินเก็บไว้ใช้จ่ายเมื่อจำเป็นได้ ทำให้เกิดประโยชน์กับราชภูรอย่างแท้จริง และเป็นประโยชน์ต่อราชภูรั่วประเทศ จึงมีการขยายโครงการของในหลวงสู่ชุมชนท้องถิ่นทั่วประเทศ และต่างประเทศยังประกาศเดิดพระเกียรติของพระองค์ให้เป็นพระผู้มีภูมิปัญญาที่ล้ำเลิศ โดยใช้ภูมิปัญญาของพระองค์แก้ไขปัญหาความยากจนของประชาชนของพระองค์ และพระองค์ยังใช้พระราชทรัพย์ส่วนพระองค์เป็นแบบทดลองโครงการและทฤษฎีต่างๆ เพื่อแก้ไขปัญหาของประชาชน ในพระองค์ให้พ้นจากวิกฤติการณ์ต่างๆ จากภูมิปัญญาของพระองค์ทั้งสิ้น (นิรุตติ์ วงศาน่าว, 2552)

การเข้ามา มีบทบาทของเทคโนโลยีในศตวรรษที่ 21 นี้ทำให้สังคมเกิดการพัฒนาเปลี่ยนแปลงในหลายๆ ด้าน เทคโนโลยีได้กล้ายมาเป็นสิ่งสำคัญต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์มากขึ้นเรื่อยๆ และกล้ายมาเป็นหนึ่งในปัจจัยในชีวิตประจำวัน เช่น การรับรู้ข้อมูลข่าวสาร การสื่อสาร การคุณภาพ ในด้านการศึกษา เช่นเดียวกัน เทคโนโลยีกล้ายเป็นสิ่งที่ช่วยให้ทั้งผู้เรียนและผู้สอนสามารถสร้างรูปแบบการเรียนการสอนเพิ่มช่องทางการเรียนรู้ได้หลากหลายมากขึ้นในห้องเรียนปัจจุบันได้มีการนำเอatechโนโลยีต่างๆ เข้ามาใช้ในการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้รูปแบบใหม่ เช่น วีดิโอบีคอมพิวเตอร์ สื่อการเรียนในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับ Johnson และ Johnson (2004), รัตนยาภรณ์ พาพลงาม และคณะ(2548) ที่กล่าวไว้ว่าเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์ ใหม่ๆ ได้ทำให้เกิดการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารที่ง่ายดาย และมีความสำคัญต่อกระบวนการศึกษาอย่างลึกซึ้ง เทคโนโลยีใหม่ๆได้ถูกเตรียมไว้สำหรับใช้ในโรงเรียนสถานศึกษาและจะสร้างการเปลี่ยนแปลงในระบบการเรียนการสอนทั้งหมด อีกทั้งเทคโนโลยียังเป็นปัจจัยสำคัญต่อการสร้างกระบวนการรับรู้เรียนรู้ เพย์แพร์ช้อมูล และสารสนเทศที่ถูกจัดอยู่ในระบบดิจิตอล ซึ่งมีลักษณะเป็นชุมชนอิเล็กทรอนิกส์ การแสดงความคิดเห็นและการเสริมต่อยอดความรู้เป็นคุณสมบัติประการหนึ่งที่ทำให้ข้อมูล ความรู้มีลักษณะที่เคลื่อนไหว เติบโตมีชีวิตสามารถถกก่อตัวจากประเด็นเล็กๆ หรือ ความรู้ขนาดเล็กๆ ความรู้ที่มีขนาดใหญ่ๆ และเชื่อมโยงไปสู่ความรู้อื่นและการนำไปปฏิบัติจริงได้ (ศอกญาณ พดุส สัตยวงศ์, 2553)

เทคโนโลยีที่นำมาใช้ในกระบวนการเรียนการสอนนั้น มีมากมายหลายรูปแบบ รูปแบบที่นักการศึกษานิยมมาใช้ในกระบวนการเรียนการสอนปัจจุบันก็คือ เทคโนโลยีที่เป็นสื่อในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ เช่น หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) ห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ (e-Library) แฟ้มสะสมงานอิเล็กทรอนิกส์ (e-Portfolio) หรือแม้กระทั่งรูปแบบการเรียนการสอน เช่น

อิเลิร์นนิ่ง (e-Learning) สื่อในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์นี้เป็นการผสมผสานระหว่างเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กับสื่ออย่างโดย yogurt ดังที่ ศรสกัด จำรมาน (2549) กล่าวไว้ว่า การเรียนทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์ทุประเภทซึ่งมีส่วนที่สำคัญคือคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต หรือหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ปฏิสัมพันธ์ (Interactive books) ซึ่งง่ายต่อการใช้เพื่อการเรียนรู้ ดู อ่าน และฟังเรื่องราวทั้งหมดและสามารถเลือกเรียนรู้ได้โดยมีทั้งภาพเคลื่อนไหว เสียงประกอบ ทำให้เกิดสถานการณ์จำลองอันจะทำให้เกิดความสนใจที่ต่อเนื่อง (<http://www.ncte.ie>) สอดคล้องกับ บุปผาชาติ ทัพทิกรณ์ และคณะ (2545) ได้กล่าวถึงการนำภาพนิ่ง (still Picture) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) ภาพวิดีโอ (Digital Video) และเสียง (Sound) ข้อความ (Text) มาผสมผสานเข้าด้วยกัน โดยอาศัยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลางในการผสมผสานเพื่อให้มีการโต้ตอบหรือปฏิสัมพันธ์ (Interactive) กับผู้ใช้ ในลักษณะต่างๆ หลายแบบส่งผลให้งานมีความน่าสนใจและน่าติดตามที่เรียกว่าสื่อประสม (Multimedia) ก็เป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่นเดียวกัน นอกจากนั้น Kerr (2002) ได้นำเสนอสื่ออิเล็กทรอนิกส์อีกรูปแบบหนึ่งเรียกว่า สภาพแวดล้อมเสมือนจริง (Virtual Environment) ซึ่งเป็นการจำลองการสอนเรื่องทักษะทางสังคมโดยใช้คอมพิวเตอร์สร้างสภาพแวดล้อมเสมือนขึ้นมาประกอบด้วยภาพและเสียง และยังสามารถโต้ตอบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนได้ด้วย

จากข้อมูลครุภูมิปัญญาท้องถิ่นของจังหวัดนครปฐมปรากฏข้อมูลครุภูมิปัญญา ดังนี้ ข้อมูล ณ ปี พ.ศ. 2554 ปรากฏว่ามีครุภูมิปัญญา ดังนี้คือ 1) พระครูสุธรรมนาถ ด้านการแพทย์แผนไทย (สมุนไพร) 2) นายจักรกริศร สุขสวัสดิ์ ด้านศิลปกรรม 3) นายวิชิต ชีเชญ ด้านศิลปกรรม 4) นายทิม ไทยทวี ด้านศิลปกรรม 5) นายพงษ์ลักษณ์ สุวรรณมาลี ด้านอุตสาหกรรมและหัตถกรรม และ 6) นางปราณี สวัสดิ์แดง ด้านโภชนาการ 7) พ.อ.อ.สว่าง ใหม่ละเอียด ด้านเกษตรกรรมถึงแก่กรรม

จะเห็นว่าครุภูมิปัญญาท้องถิ่นนับวันยังจะมีอายุมากขึ้น และบางท่านได้ล้มหายตายจากไป หากไม่มีการถ่ายทอดให้เยาวชนรุ่นหลังได้สืบทอด ได้ตระหนักเข้าใจ และรักษาไว้ซึ่งภูมิปัญญา คงทำให้อารยธรรมของท้องถิ่นนั้นหายไป ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความตระหนัก และเห็นคุณค่าของภูมิปัญญา ท้องถิ่นในจังหวัดนครปฐมที่ต้องการให้อยู่คู่จังหวัดต่อไป โดยเลือกเห็นว่าการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษา จังหวัดนครปฐม คงเป็นช่องทางหนึ่งในการสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นให้คงอยู่ต่อไปได้

ดังนั้นการวิจัยนี้ผู้วิจัยต้องการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ โดยอาศัยอาศัยหลักการการมีส่วนร่วมของชุมชน เป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบที่ต้องการถ่ายทอด ภูมิปัญญาท้องถิ่นของจังหวัดนครปฐม ที่ใช้การมีส่วนร่วมของชุมชนเป็นทฤษฎีหลักการในการพัฒนารูปแบบ โดยให้ความสำคัญของการมีส่วนร่วมของเยาวชน ในการเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ที่สอดคล้องกับความต้องการของเยาวชนในการร่วมการดูแลรักษาภูมิปัญญาท้องถิ่นไปได้ตามจุดมุ่งหมายที่รูปแบบต้องการ และรูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อความคิด ความรู้สึก และเกิดความรู้

คือการที่ผู้เรียนได้มีประสบการณ์ตรงกับความรู้นั้น เป็นผู้ลงมือกระทำด้วยตนเอง (Active Learner) โดยอยู่ภายใต้การออกแบบรูปแบบการเรียนรู้ที่ผ่านการออกแบบมาเป็นอย่างดี และสื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่คือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) ที่ผู้เรียนสามารถปฏิสัมพันธ์ (Interactive) กับสื่อได้โดยข้อดีของสื่ออิเล็กทรอนิกส์คือการได้เห็นภาพจริง ภาพเคลื่อนไหวแบบสองมิติ สามมิติ เสียงที่มีความคมชัดและสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลาซึ่งสอดคล้องกับลักษณะนิสัยของเยาวชนในปัจจุบัน

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1.2.1 เพื่อศึกษาความต้องการรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่อง ภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม
- 1.2.2 เพื่อสร้างและพัฒนาสื่อการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่อง ภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม
- 1.2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของใช้รูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่อง ภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม

1.3 ขอบเขตของการวิจัย

การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่อง ภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษา : จังหวัดนครปฐม ซึ่งการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ดังนี้

- 1.3.1 การวิจัยระยะที่ 1 ศึกษาความต้องการรูปแบบและเนื้อหาของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่อง ภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษา: จังหวัดนครปฐม โดยมีรายละเอียดดังนี้
- 1.3.2 การวิจัย ระยะที่ 2 การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่อง ภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษา: จังหวัดนครปฐม
- 1.3.3 ระยะที่ 3 การใช้รูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่อง ภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษา: จังหวัดนครปฐม

1.4 วิธีดำเนินการวิจัย

การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชนเรื่อง ภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษา : จังหวัดนครปฐม ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

- 1.4.1 การวิจัยระยะที่ 1 ศึกษาความต้องการรูปแบบและเนื้อหาของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชนเรื่อง ภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษา: จังหวัด

นครปฐม โดยการสำรวจความต้องการรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่อง ภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษา: จังหวัดนครปฐม

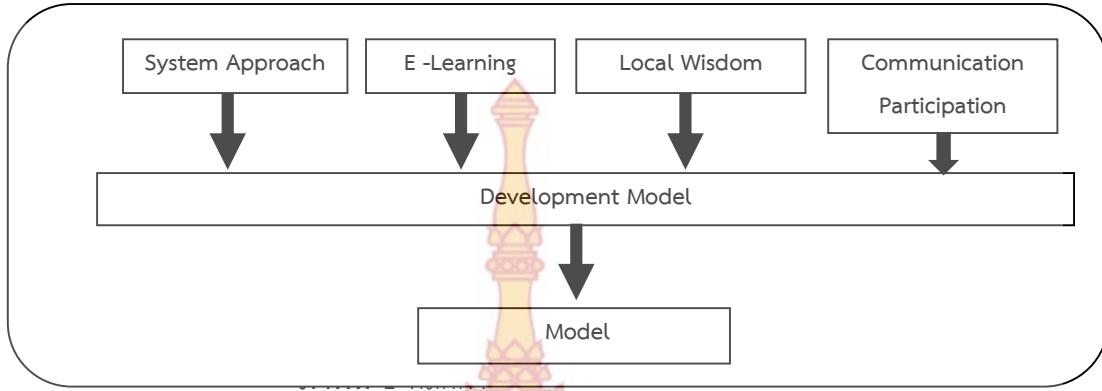
1.4.2 การวิจัยระยะที่ 2 พัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชนเรื่อง ภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษา: จังหวัดนครปฐม ผู้วิจัยดำเนินการพัฒนา ภายใต้กรอบแนวคิด หลักการ และทฤษฎี เกี่ยวกับวิธีระบบ (System Approach) การเรียน อิเล็กทรอนิกส์ (e - Learning) และเรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่อ อิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชนเรื่อง ภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัด นครปฐม

1.4.3 การวิจัยระยะที่ 3 การใช้รูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชนเรื่อง ภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษา จังหวัดนครปฐม โดยในการวิจัยระยะที่ 3 ผู้วิจัยใช้ได้รูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชนเรื่อง ภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม ไปทดลองใช้กับกลุ่มทดลองที่สมัครใจเข้าร่วมโครงการทดลองการใช้รูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่อง ภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม กับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพ จำนวน 30 คน และนักศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 30 คน

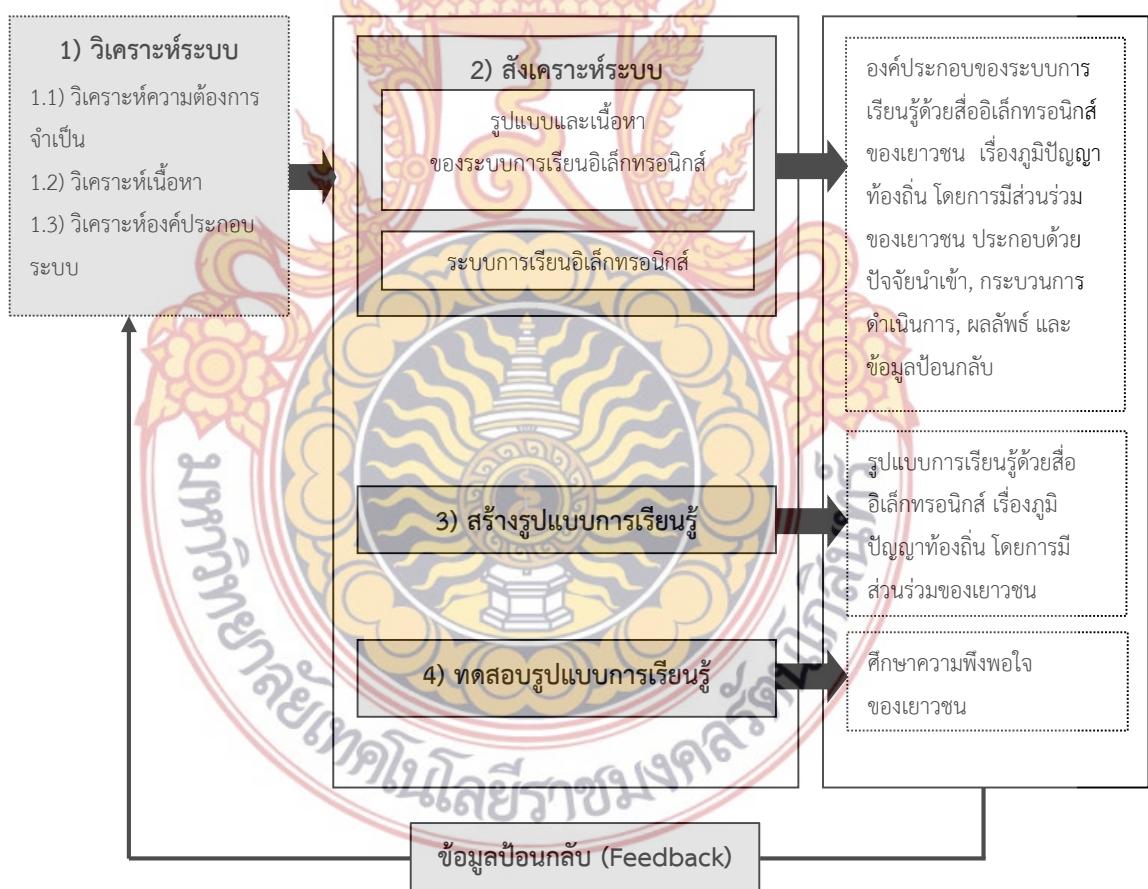
1.4.4 การวิจัยระยะที่ 4 นำผลการทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชนเรื่อง ภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม มาวิเคราะห์ หาข้อบกพร่องเพื่อนำข้อมูลมาปรับปรุงโมเดล เพื่อให้ระบบมีความสมบูรณ์มากขึ้น

1.5 กรอบแนวความคิดในการวิจัย

การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่อง ภูมิปัญญา ท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษา : จังหวัดนครปฐม ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยและ พัฒนา ภายใต้กรอบแนวคิด เกี่ยวกับหลักการ ทฤษฎีวิธีระบบ (System Approach) การเรียนรู้ ด้วยอิเล็กทรอนิกส์ (E-Learning) และเรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น ดังภาพที่ 1



โดยผู้วิจัยนำแนวคิด หลักการ และทฤษฎีข้างต้น มาประยุกต์ใช้เป็นกรอบแนวคิดในงานวิจัยได้ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากนั้นคณะผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากการศึกษาค้นคว้าเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง กับหลักการ และทฤษฎีระบบ ได้แก่ การวิเคราะห์ระบบ สังเคราะห์ระบบ การสร้างรูปแบบ และ

การทดสอบระบบ เพื่อศึกษาและพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยอิเล็กทรอนิกส์ เยาวชน เรื่อง ภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม โดยแบ่งขั้นตอนการดำเนินการวิจัยออกเป็นดังนี้

ระยะที่ 1 ศึกษาความต้องการรูปแบบและเนื้อหาของรูปแบบการเรียนรู้ด้วย อิเล็กทรอนิกส์ เยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัด นครปฐม

ระยะที่ 2 การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยอิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม

ระยะที่ 3 การใช้รูปแบบการเรียนรู้ด้วยอิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่อง ภูมิปัญญา ท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม

ระยะที่ 4 ปรับปรุงรูปแบบการเรียนรู้ด้วยอิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่อง ภูมิปัญญา ท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม

1.6 นิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย

1.6.1 การพัฒนารูปแบบ หมายถึง การนำเอาหลักวิธีระบบ ได้แก่ การวิเคราะห์ระบบ สังเคราะห์ระบบ การสร้างโมเดล และการทดสอบระบบ มาดำเนินการเพื่อกำหนดโครงสร้าง องค์ประกอบ และทิศทาง ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่างๆ ของระบบ

1.6.2 การเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นแหล่ง ทรัพยากรการเรียนรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นในจังหวัดนครปฐมที่สำคัญ คือ 1) ด้านการแพทย์แผน ไทย 2) ด้านอาหารและโภชนาการ 3) ด้านเทคโนโลยีชาวบ้าน 4) ด้านหัตถกรรมพื้นบ้าน 5) ด้านการ เกษตรกรรม ที่ผู้เรียน เยาวชน สามารถเข้าถึง ได้ทุกที่ ทุกเวลา บนเครือข่ายอินเตอร์เน็ต

1.6.3 การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการมี ส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม หมายถึง กระบวนการวิเคราะห์ระบบ สังเคราะห์ ระบบ การสร้างโมเดล และการทดสอบระบบ โดยการกำหนดโครงสร้าง องค์ประกอบ และทิศทาง ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่างๆ ของระบบการเรียนรู้การทำงานข้าวของประเทศไทย ที่ผู้เรียน สามารถเข้าถึงได้ทุกที่ ทุกเวลา บนเครือข่ายอินเตอร์เน็ต

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.7.1 ได้รูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วม ของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม

1.7.2 มีการใช้ระบบการรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์อย่างมีประสิทธิภาพ และแพร่หลาย

1.7.3 เกิดการเรียนตามอัธยาศัย อิเล็กทรอนิกส์ เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน และมีคุณภาพ ส่งผลให้การขยายโอกาสทางการศึกษาทางการเกษตรเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

1.7.4 ได้ข้อมูลที่มีประโยชน์ต่อการวางแผนในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่น ในท้องที่ จังหวัดอื่นๆ ที่เหมาะสมกับชุมชนหรือสภาพความเป็นอยู่ วิถีชีวิตของแต่ละชุมชนอย่างเหมาะสม



บทที่ 2

ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ ภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษา จังหวัดนครปฐม ผู้วิจัยนำเสนอผล การศึกษาจากบทความ วารสาร ตำรา หนังสือ และงานวิจัยต่าง ๆ เพื่อเป็นแนวทางในการ ดำเนินการวิจัย โดยได้สรุปแนวคิด ทฤษฎี หลักการที่ใช้เป็นกรอบในการศึกษาวิจัย ประกอบด้วย 5 ตอน โดยแยกออกเป็นดังนี้

ตอนที่ 1 แนวคิด ทฤษฎี เกี่ยวกับวิธีระบบ (System Approach)

ตอนที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี เกี่ยวกับการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-Learning)

ตอนที่ 3 แนวคิดเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น

ตอนที่ 4 การมีส่วนร่วม

ตอนที่ 5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ตอนที่ 1 แนวคิด ทฤษฎี เกี่ยวกับวิธีระบบ (System Approach)

1.1 ระบบ (System)

ระบบเป็นคำที่สามารถนำไปใช้ได้กับทุกสิ่งที่เป็นพลวัตร (Dynamic) ได้อย่างไม่มี ขอบเขตจำกัดทั้งสิ่งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม จึงหากที่จะให้คำจำกัดความที่ tally ตัวเฉพาะเจาะจง ให้ครอบคลุมทั่วไป จึงมีการให้ความหมายกันค่อนข้างหลากหลายตามการนำไปใช้ในแต่ละด้าน และ แต่ละศาสตร์ ทางด้านการศึกษามีนักวิชาการได้กล่าวถึงดังนี้

Gagnon และ Briggs (1979: 209) ให้ความหมายว่า ระบบโดยปกติจะหมายถึงกิจการที่ มนุษย์สร้างจากธรรมชาติที่ซับซ้อนเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของสังคม

Banathy (1968: 12) ได้ให้ความหมายว่าระบบคือ การรวมรวมสิ่งต่าง ๆ ทั้งหลายที่ มนุษย์ได้ออกแบบและคิดสร้างสรรค์ขึ้นมาเพื่อจัดดำเนินการให้บรรลุผลตามเป้าหมายที่วางไว้

Silver และ Silver (1976: 11) ให้ความหมายว่า ระบบ หมายถึงหน่วยที่รวมของส่วน หรือองค์ประกอบต่าง ๆ ซึ่งมีองค์ประกอบที่เป็นหน่วยเล็กกว่าเรียกว่าระบบย่อยทำงานอยู่ภายใน โดยแต่ละระบบย่อยจะทำงานเป็นระบบและเกี่ยวข้องกับวัตถุประสงค์ของระบบใหญ่ทั้งหมด ขณะเดียวกันก็มีความเกี่ยวพันต่อเนื่องกับหน่วยอื่น ๆ ด้วย

ชัยยงค์ พระมหาวชิร และเชาวาเลิศ เลิศชโอลิพาร (2536: 7) ให้ความหมายว่า “ระบบ” เป็นหน่วยบูรณาภพหรือหน่วยสมบูรณ์ทั้งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม ที่ประกอบด้วยหน่วยอยู่ (องค์ประกอบหรือระบบย่อย) ที่เป็นอิสระแต่มีความสัมพันธ์และมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันและกัน และมีจุดมุ่งหมายที่เด่นชัด ระบบประกอบด้วยปัจจัยนำเข้า กระบวนการ ผลลัพธ์ และผลลัพธ์ย้อนกลับ

1.2 การจัดระบบทางการศึกษา

1) ความหมายของการจัดระบบทางการศึกษา

ชัยยงค์ พระมหาวชิร และเชาวาเลิศ เลิศชโอลิพาร (2536 : 35) ได้ให้ความหมาย การจัดระบบทางการศึกษาว่าเป็นการกำหนดขั้นตอนในการดำเนินการศึกษาที่ครอบคลุมการวิเคราะห์ระบบ การสังเคราะห์ระบบ การสร้างแบบจำลองระบบและการทดสอบระบบในสถานการณ์จำลอง เพื่อให้ได้ระบบทางการศึกษาที่สอดคล้องกับความต้องการในการพัฒนาทรัพยากรคนในการพัฒนาประเทศ

สมบูรณ์ สงวนญาติ (2534 : 8) ให้ความหมายของการจัดระบบว่าเป็นการจัดสรรทรัพยากรที่มีอยู่อย่างประยุทธ์ให้เหมาะสมกับสิ่งแวดล้อมและสถานการณ์เพื่อให้การทำงานบรรลุจุดมุ่งหมายอย่างมีประสิทธิภาพ

การจัดระบบ หรือวิธีระบบ (System Approach) เป็นกระบวนการศึกษาองค์ประกอบ การจัดสรรทรัพยากรที่มี ให้เหมาะสมกับสิ่งแวดล้อมและสถานการณ์ การวางแผนการพัฒนาระบบที่ใหม่ หรือปรับปรุงระบบ ที่มีอยู่แล้วให้ดีขึ้น ด้วยการกำหนดปรัชญา ปณิธาน จุดมุ่งหมาย องค์ประกอบ ภาระหน้าที่ ความสัมพันธ์ ปฏิสัมพันธ์ ขั้นตอน และปัจจัยเกื้อหนุน และการประเมินควบคุมเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน

2) ขั้นตอนการจัดระบบ

ขอบข่ายในการจัดระบบครอบคลุมส่วนที่เป็นสภาพแวดล้อมหรือบริบท ส่วนที่เป็นปัจจัยนำเข้า ส่วนที่เป็นกระบวนการ ส่วนที่เป็นผลลัพธ์ และส่วนที่เป็นผลลัพธ์ย้อนกลับเพื่อการควบคุม และปรับปรุง สภาพแวดล้อมหรือบริบท (Context) ส่วนที่เป็นปัจจัยนำเข้า (Input) ส่วนที่เป็นกระบวนการ (Process) ส่วนที่เป็นผลลัพธ์ (Product/Output) และส่วนที่เป็นผลลัพธ์ย้อนกลับ เพื่อการควบคุมและปรับปรุง (Feedback) ขอบข่ายที่กล่าวข้างต้น จะเป็นกรอบที่ใช้กำหนด ขั้นตอน หลักในการจัดระบบแต่ละขอบข่ายจะประกอบ ด้วยองค์ประกอบ ที่มีความสัมพันธ์ ทิศทาง และภาระหน้าที่อย่างเด่นชัด (ชัยยงค์ พระมหาวชิร และชวะเลิศ เลิศชโอลิพาร, 2536: 40-41)

ขั้นตอนการจัดระบบ ประกอบด้วย การวิเคราะห์ระบบ การสังเคราะห์ระบบ การสร้างแบบจำลองระบบ และการทดสอบใช้ระบบ (สมประสงค์ วิทยเกียรติ และสุมาลี สังข์ศรี, 2536: 85-94) ดังนี้

- 2.1) การวิเคราะห์ระบบ ผู้จัดระบบจะหาข้อมูลเพื่อนฐานก่อนว่าระบบการศึกษาของระบบโรงเรียนแต่เดิมที่เคยจัดมานั้นกระทำในลักษณะใดบ้าง ได้ผลอย่างไร มีปัญหาและอุปสรรคในด้านใดควรจะแก้ไขปัญหาอุปสรรคดังกล่าวอย่างไร
- 2.2) การสังเคราะห์ระบบ หลังจากวิเคราะห์ระบบแล้ว ผู้จัดระบบจะลองกำหนดดูว่า ถ้าจะสร้างระบบการศึกษาก่อระบบโรงเรียนขึ้นมาใหม่นั้นควรจะมีองค์ประกอบใดบ้าง
- 2.3) การสร้างแบบจำลองระบบ เมื่อกำหนดองค์ประกอบได้แล้ว นำองค์ประกอบดังกล่าวมาจัดเรียงตามลำดับที่ควรจะดำเนินการก่อนหลังให้สอดคล้องกับสภาพที่จะปฏิบัติจริง
- 2.4) การทดลองใช้ระบบ เมื่อสังเคราะห์ระบบได้แล้ว นำระบบที่สังเคราะห์ได้ไปทดลองใช้โดยดำเนินการทดลองใช้ทุกขั้นตอนตามลำดับที่จัดเรียงไว้ในแบบจำลอง และในขั้นนี้จะเป็นการประเมินระบบไปด้วย

ตอนที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี เกี่ยวกับการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-Learning)

2.1 ความหมายของการเรียนอิเล็กทรอนิกส์

Alonso และคณะ (2005: 218) ให้ความหมายว่าการเรียนอิเล็กทรอนิกส์เป็นการใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ ของสื่อประสม (New Multimedia Technologies) และการใช้อินเทอร์เน็ตในการพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอน ในการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ การใช้บริการต่างๆ และการรวมมือกัน

Akkoyunlu และ Soylu (2006: 44) ให้ความหมายว่าการเรียนอิเล็กทรอนิกส์คือการนำเสนอเนื้อหาและเครื่องมือการเรียนการสอนผ่านคอมพิวเตอร์มีการออกแบบเพื่อพัฒนาความรู้และทักษะทั้งระดับบุคคลและระดับองค์กร

Chen และ Hsiang (2007: 571) ให้ความหมายว่าการเรียนอิเล็กทรอนิกส์เป็นการใช้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตที่สามารถแพร่กระจายและเข้าถึงได้อย่างกว้างขวางในการส่งเสริมการพัฒนาความรู้และการปฏิบัติ ซึ่งจะนำไปสู่การการแบ่งปันความรู้ การผสมผสานทางวัฒนธรรมองค์การเพื่อการเป็นองค์การแห่งการเรียนรู้

Yu และ Fan (2009: 140) ให้ความหมายว่าการเรียนอิเล็กทรอนิกส์คือการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้การจัดการด้วยคอมพิวเตอร์เป็นฐาน ในการจัดสภาพแวดล้อมจากการใช้เครื่องข่ายสารสนเทศ กับการสื่อสารอย่างมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และเทคโนโลยีสื่อประสม

Das และคณะ (2010: 2338) ให้ความหมายว่าการเรียนอิเล็กทรอนิกส์เป็นการส่งเนื้อหาการเรียนรู้ สำหรับการฝึกอบรมและการเรียนเป็นรายวิชาด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ทั้งที่เป็นสื่อ

ประเภทสอนออนไลน์ในระบบอินเทอร์เน็ตและอินทราเน็ต รวมถึงสื่อประเภทซอฟต์แวร์ เช่น CD-ROM DVD และส่งผ่านเนื้อหาการเรียนรู้ด้วยเครือข่ายคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์รับสัญญาณเคลื่อนที่

ทนอมพร เลาหจารัสแสง (2545) ได้ให้ความหมายของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ไว้ว่า สื่ออิเล็กทรอนิกส์เป็นสื่อทางคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นการเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอที่เรียนจากเอกสาร ตำรา ให้อยู่ในรูปของบทเรียนคอมพิวเตอร์ โดยเน้นการออกแบบ ซึ่งใช้ข้อได้เปรียบของการนำเสนอ คอมพิวเตอร์ในการนำเสนอแมลติมีเดีย และการให้ผลป้อนโดยทันทีแก่ผู้เรียน โดยผู้เรียนมีความยืดหยุ่นในการเข้าถึงเนื้อหา

เอกวิทย์ แก้วประดิษฐ์ (2545) ได้กล่าวถึงคำจำกัดความของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Media) ไว้ว่า เป็นสื่อการเรียนการสอนที่เกิดจากวิัฒนาการของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีสารสนเทศ และระบบการสื่อสารทางโทรคมนาคม จะเห็นได้ว่า การใช้สื่อประเภทคอมพิวเตอร์ในการเรียนการสอนจะอุปกรณ์ในลักษณะของสื่อสารมวลชนหรือเรียกว่าแมลติมีเดีย (Media) ที่แสดงผลออกมากลายรูปแบบตามที่ได้โปรแกรมไว้ เช่น แสดงผลออกมาเป็นเสียง เป็นภาพเคลื่อนไหว สามารถให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ได้จริงทำให้เนื้อหาในบทเรียนมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

ไชยยศ เรืองสุวรรณ (2546) ได้สรุปความหมายของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ไว้ว่า สื่ออิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง สื่อการเรียนการสอนที่ใช้ใน E-Learning หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า สื่อดิจิทัล เนื่องจากคอมพิวเตอร์ประมวลผลข้อมูลที่เป็นสัญญาณในระบบดิจิทัล (Digital Signal)

บุปผชาติ ทัพพิกรณ์ (2547) ได้สรุปความหมายของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ไว้ว่า สื่ออิเล็กทรอนิกส์ มีความหมายครอบคลุมถึงสื่อที่เป็นข้อความเสียง ภาพ วิดีโอ คลิป และภาพเคลื่อนไหว และการมีปฏิสัมพันธ์ที่ปรับเปลี่ยนตามความต้องการ หรือมัลติมีเดีย และเนื่องจากสื่อเหล่านี้เป็นสื่อที่อยู่ในรูปดิจิทัล ผลิตและสร้างด้วยคอมพิวเตอร์และเครื่องมือที่ใช้ในการสื่อสารซึ่งเป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ จึงเป็นที่มาของคำว่า สื่ออิเล็กทรอนิกส์ (e-Media)

ชุมามาศ อุรุ่เชรุษฐกุล (2549) ให้ความหมายไว้ว่า การใช้เทคโนโลยีการสื่อสารเป็นสื่อกลางของการเรียนโดยใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ใช้สำหรับการสื่อสารด้วยวิธีดิจิทัล และเสียงโดยอาศัยเทคโนโลยีของเว็บ (Web Technology) ซึ่งเป็นการเรียนการสอนทางไกลที่ใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ผ่าน World Wide Web ใน การถ่ายทอดเนื้อหา รวมทั้งการใช้เทคโนโลยีระบบการจัดการหลักสูตร Course Management System ในการบริหารจัดการงานสอนด้านต่างๆ

ธนากร ช่อไม้ทอง ได้ให้ความหมายของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ไว้ว่า สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เป็นสื่อที่บันทึกสารสนเทศด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์ อาจอยู่ในรูปของสื่อบันทึกข้อมูลประเภทสารแม่เหล็ก ได้แก่ แผ่นจานแม่เหล็กนิดอ่อนและสื่อประเภทจานแสง

NECTEC (2551) ความหมายของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ว่า การใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีการสื่อสารเป็นเครื่องมือสำคัญของการเรียนรู้และสนับสนุนพัฒนาการเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ของผู้เรียน และเครื่องมือที่ใช้ในการสื่อสารเป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเป็นการเรียนในลักษณะได้กีดี ใช้การถ่ายทอดเนื้อหาผ่านทางอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์

Vaughan and Jim (2001) ความหมายของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ว่า สื่ออิเล็กทรอนิกส์ จะครอบคลุมความหมายที่กว้างมาก อันจะหมายถึงการใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ มาใช้กระบวนการเผยแพร่ข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ โดยถ่ายทอดเนื้อหาผ่านทางอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ไม่ว่า จะเป็น คอมพิวเตอร์ เครือข่ายอินเทอร์เน็ต อินทราเน็ต สัญญาณโทรศัพท์ ดาวเทียม (Satellite) โทรศัพท์มือถือ ซึ่งเนื้อหาสารสนเทศอาจอยู่ในรูปแบบการเรียนที่คุ้นเคยกัน เช่น คอมพิวเตอร์ (Computer Assisted Instruction) การสอนบนเว็บ (Web-based Instruction) การเรียนออนไลน์ (Video On-Demand) ห้องเรียนเสมือนจริง

California Department of Education (2009) ความหมายของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ว่า หมายถึง รูปแบบการสื่อสารที่เทคโนโลยีเป็นช่องทางการส่งผ่าน เช่น วิทยุ โทรศัพท์ คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต

จากความหมายของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่สรุปได้ว่า สื่อที่ใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ใช้เป็นเครื่องมือเป็นเครื่องมือหลักในการเรียนการสอน และติดต่อสื่อสารข้อมูลในรูปแบบต่างๆที่เกิดจาก วิวัฒนาการของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารโทรคมนาคม และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ หมายถึงสื่อที่เป็นข้อความ เสียง ภาพ วิดีทัศน์ และภาพเคลื่อนไหวและการมีปฏิสัมพันธ์ที่ประสานปรุงกัน ออกแบบในลักษณะของสื่อประสม หรือมัลติมีเดีย (Multimedia) โดยมีการผลิตและสร้างด้วย คอมพิวเตอร์และเครื่องมือที่เป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์

2.2 ประเภทของสื่ออิเล็กทรอนิกส์

ไซยศ เรืองสุวรรณ (2546) ได้แบ่งสื่ออิเล็กทรอนิกส์ไว้ 9 ประเภท คือ

1. บทเรียนคอมพิวเตอร์บนเว็บ เป็นสื่อที่พัฒนาด้วยโปรแกรมประเภท Authoring เช่น Toolbook, Director และ Authorware นำมาใช้บนเว็บโดยผ่านกระบวนการบีบอัดหรือ การกระจายให้เป็นแฟ้มขนาดเล็กหลายแฟ้ม ด้วยโปรแกรมเฉพาะที่แต่ละบริษัทพัฒนาขึ้นเพื่อให้ใช้งาน บนเว็บได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ต้องรอการส่งแฟ้มเป็นเวลานาน และทำให้สะดวกต่อ การส่งข้อมูล ออนไลน์ที่เรียกใช้งานบนเว็บแล้วแสดงผลได้ทันทีเหมือนเรียกจากแผ่นซีดี

2. สไลด์อิเล็กทรอนิกส์ เป็นสื่อที่พัฒนาด้วยโปรแกรมบันวินโดว์ และให้เรียกดูผ่านเว็บ หรือแปลงเป็นแฟ้มที่ดูได้บนเว็บ นิยมใช้โปรแกรม Microsoft PowerPoint ในการพัฒนาสื่อลักษณะนี้

3. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เป็นสื่อที่มีรูปเล่มและองค์ประกอบของเล่มหนังสือครบถ้วน เป็นสื่อที่นิยมจัดทำให้อยู่ในรูปของแฟ้มในสกุล pdf และใช้โปรแกรม Acrobat Reader ของ Adobe ในการอ่าน

4. แผ่นใสอิเล็กทรอนิกส์เป็นการจัดทำสื่อที่อยู่ในรูปแผ่นใส หรือเอกสารประกอบ การสอนอื่นๆให้เป็นแฟ้มที่อยู่ในสกุล pdf โดยการแสกนหรือการเปลี่ยนรูปแบบแฟ้ม เอกสาร

5. เอกสารคำสอนอิเล็กทรอนิกส์ (Lecture Note) อาจจัดทำให้อยู่ในรูปเอกสารใน สกุล doc หรือ pdf หรือ html และเรียกดูด้วยโปรแกรมที่ใช้เรียกดูแฟ้มสกุลนั้นๆ

6. เทปเสียงคำสอนดิจิทัล จัดทำโดยเทคโนโลยี RealAudio เพื่อเรียกฟังเสียงใน ลักษณะรับฟังได้ในทันทีไม่ต้องเสียเวลาในการรอการถ่ายโอนแฟ้มนาน

7. วิดีโอเทปดิจิทัล จัดทำโดยเทคโนโลยี Real Video เพื่อให้เรียกวิดีโอด้วยลักษณะ รับชมได้ทันทีไม่ต้องเสียเวลาในการรอการถ่ายโอนแฟ้มนาน

8. เอกสารไฮเปอร์เทกซ์และไฮเบอร์มีเดียเป็นสื่อที่จัดทำโดยใช้ภาษา HTML หรือ โปรแกรมช่วยสร้างเว็บเพจ ทั้งที่จัดทำเองและผู้อื่นทำ แล้วเขียนໂโยงไปยังแหล่งนั้นแหล่งรวมໂโยงเพจ รายวิชาในเว็บแห่งหนึ่งที่รวบรวมรายวิชาจากแหล่งต่างๆทั่วโลก คือ World Lecture Hall มีเว็บชื่อ <http://www.utexas.edu/world/lecture/13>

9. วารสารและนิตยสารอิเล็กทรอนิกส์เป็นสื่อที่มีองค์กรจัดทำและเผยแพร่ทาง อินเตอร์เน็ตมีหัวที่ต้องสมัครเป็นสมาชิกและบริการเป็นสาธารณะ

มหาวิทยาลัย จันทบุรี (2550) ได้แบ่งประเภทของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ไว้ 7 ประเภท ดังนี้

1. แผ่นชีดี เป็นแผ่นบันทึกเสียงที่ใช้เก็บข้อมูลได้มาก การบันทึกข้อมูลต้องใช้แสง เลเซอร์นิยมใช้บันทึกเพลงซึ่งมีคุณภาพที่ชัดเจนกว่าเทปบันทึกเสียง

2. ชีดีรอม เป็นแผ่นพลาสติกเคลือบด้วยอลูมิเนียมและแลกเงอร์มีความแข็งและเบา ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 4.75 นิ้ว หรือ 12 เซนติเมตร (ปัจจุบันมีแผ่นขนาดเล็กลง) สามารถบันทึกได้ ทั้งตัวอักษร ภาพ เสียง และภาพเคลื่อนไหว สามารถบรรจุข้อมูลได้จากหนังสือประมาณ 250,000 หน้าใช้อ่านเพียงอย่างเดียวโดยใช้ร่วมกับเครื่องอ่านชีดีรอม

3. แผ่นวิดีทัศน์ เป็นแผ่นพลาสติกบางๆ เคลือบด้วยอลูมิเนียม บันทึกข้อมูลด้วย ตัวอักษรภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง ซึ่งเป็นสัญญาณภาพและเสียงในรูปของระบบดิจิทัล จึงมี คุณภาพของภาพและเสียงคมชัดกว่าเทปวิดีทัศน์

4. แผ่นดีวีดี หรือแผ่นดิจิทัลօเนกประสงค์ เป็นแผ่นพลาสติกมีขนาดเท่าแผ่นชีดี สามารถบันทึกข้อมูลได้ทั้ง 2 ด้าน จึงมีขนาดความจุในการจัดเก็บข้อมูลสูงกว่าแผ่นชีดีทั่วไป ดีวีดี จะ จัดเก็บข้อมูลภาพและเสียงในรูปดิจิทัล จะต้องใช้ร่วมกับเครื่องอ่านแผ่นดีวีดี

5. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน CAI เป็นการนำเอากомพิวเตอร์มาใช้เป็นสื่อในการสอนโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปมีการโต้ตอบกันระหว่างผู้เรียนกับโปรแกรมในแต่ละบทจะมีตัวอักษรภาพกราฟิก ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และมีเสียงประกอบ

6. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์หรือที่เรียกว่า e-Book เป็นการบันทึกข้อมูลหนังสือในรูปอิเล็กทรอนิกส์ และสืบค้นข้อมูลจากคอมพิวเตอร์

7. สื่อการเรียนการสอนบนเครือข่าย ปัจจุบันสถาบันการศึกษาทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศได้ใช้เครือข่ายอินเตอร์เน็ตเป็นช่องทางการเรียนรู้ที่เรียกว่า e-Learning ซึ่งเกิดขึ้นทั่วโลกในต่างประเทศและสามารถเรียนรู้บนอินเทอร์เน็ตได้รับความนิยมสูงมาก โดยผู้เรียนสามารถลงทะเบียน โอนหน่วยกิตและได้รับปริญญาบัตรจากการเรียนบนอินเตอร์เน็ตการเรียนบนอินเตอร์เน็ตเป็นการเรียนที่สามารถเข้าไปศึกษาหาความรู้ได้ตลอดเวลา ซึ่งมีการพัฒนาหลายรูปแบบ ได้แก่ บทเรียนบนเครือข่ายอินเตอร์เน็ตเป็นต้น

ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร (2553) ได้กล่าวถึงประเภทของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ว่ามี 6 ประเภท คือ

1. คอมพิวเตอร์ช่วยสอน CAI ย่อมาจากคำว่า Computer-Assisted หมายถึงสื่อการเรียนการสอนทางคอมพิวเตอร์รูปแบบหนึ่ง ซึ่งใช้ความสามารถของคอมพิวเตอร์ในการนำเสนอสื่อประสม ได้แก่ ข้อความ ภาพนิ่ง กราฟิก แผนภูมิ графฟิค วิดีทัศน์ ภาพเคลื่อนไหว และเสียง

2. WBI (Web-based Instruction) คือ บทเรียนที่สร้างขึ้นสำหรับการเรียนผ่านเครือข่ายอินเตอร์เน็ต โดยนำจุดเด่นของวิธีการให้บริการข้อมูลแบบ www มาประยุกต์ใช้ Web-based Instruction จึงเป็นบทเรียนประเภท CAI แบบ On-line ในที่นี้หมายความว่า ผู้เรียนอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์ที่ติดต่อผ่านเครือ กับ เครื่องแม่ข่ายที่บรรจุบทเรียน

3. การเรียนอิเล็กทรอนิกส์หรือ e-Learning เป็นการศึกษาเรียนรู้ผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์อินเทอร์เน็ต หรืออินทราเน็ตเป็นการเรียนรู้ด้วยตัวเอง ผู้เรียนจะได้เรียนตามความสามารถและความสนใจของตนโดยเนื้อหาของบทเรียนซึ่งประกอบด้วยข้อความ รูปภาพ เสียง วิดีโอ มัลติมีเดียอื่นๆ

4. e-book เป็นคำภาษาต่างประเทศย่อมาจากคำว่า Electronic Book หมายถึงหนังสือที่สร้างขึ้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์มีลักษณะเป็นเอกสารอิเล็กทรอนิกส์โดยปกติมักจะเป็นแฟ้มข้อมูลที่สามารถอ่านเอกสารทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ทั้งในระบบ ออฟไลน์และออนไลน์

5. e-Training หมายถึง กระบวนการฝึกอบรมผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์เป็นกระบวนการฝึกทักษะเพิ่มพูนสาระการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรม นั่นเรียนรู้ได้ด้วยตนเองเข้าอบรมมีอิสระในการเข้าศึกษาเรียนรู้ตามเวลา โอกาสที่ผู้เข้ารับการอบรมต้องการโดยเนื้อหาขององค์ความรู้

จะถูกออกแบบให้ศึกษาเรียนรู้ได้โดยง่ายในรูปแบบมัลติมีเดียซึ่งประกอบด้วยสื่อที่เป็นข้อความรูป หรืออาจมีภาพเคลื่อนไหว

6. Learning Object หมายถึง การจัดรูปแบบสาระการเรียนรู้เป็นหน่วยที่เป็นอิสระใช้ เวลาสำหรับการเรียนรู้ เป็นช่วงสั้นๆ ประมาณ 2-15 นาที และถึงแม้ว่าจะเป็นการเรียนรู้แบบหน่วย หน่วยย่อยก็ตาม Learning Object จะมีความสมบูรณ์ในตัวเอง ซึ่งในแต่ละเนื้อหาจะประกอบชื่อ เรื่องคำอธิบาย คำสำคัญ วัตถุประสงค์ การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ และการประเมินผลจากการ หนึ่งคือ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง

จากการศึกษาประเภทของสื่ออิเล็กทรอนิกส์สรุปได้ว่าสื่ออิเล็กทรอนิกส์จะมีคุณสมบัติที่ เหมือนกันคือ เป็นสื่อที่เป็นสื่อ Multimedia ประกอบไปด้วย ตัวอักษร ภาพกราฟิก ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวและมีเสียงประกอบ มีการโต้ตอบปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ได้ชัดอยู่ในรูปแบบของเอกสาร อิเล็กทรอนิกส์ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ผ่าน เครื่อข่ายหรือไม่ผ่านเครือข่ายก็ได้

2.3 รูปแบบของคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

รูปแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่ใช้กันอยู่ในปัจจุบันว่ามีอยู่หลายรูปแบบ นักวิชาการ และนักการศึกษาทั้งต่างประเทศและในประเทศไทยได้แบ่งประเภทตามลักษณะการใช้ ออกเป็นประเภทต่างๆ ดังต่อไปนี้

ธนศ หาญใจ (2549) ได้กล่าวถึงรูปแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียดังต่อไปนี้

1. ใช้เพื่อการสอน (Teaching) เป็นโปรแกรมที่สร้างขึ้นมาในลักษณะของบทเรียน โปรแกรมเป็นการเรียนการสอนของครู กล่าวคือ จะมีบทนำ (Introduction) และมีคำอธิบาย (Explanation) ซึ่งประกอบด้วยตัวทฤษฎี กฎเกณฑ์ คำอธิบาย และแนวคิดที่จะสอน หลังจากที่ นักเรียนได้ศึกษาในแต่ต่างๆแล้วมีการแสดงผลย้อนกลับ (Feedback) การกระทำของนักเรียนว่าทำได้ เพียงไร อย่างไรเพื่อให้ครูสอนมีข้อมูลในการเสริมความรู้ให้กับนักเรียนบางคนได้

2. ใช้ในการฝึกและปฏิบัติ (Drill and Practice) แบบการฝึกและปฏิบัตินี้ส่วนใหญ่จะ ใช้เสริม เมื่อครูผู้สอนได้สอนได้สอบบทเรียนบางอย่างแล้วจากนั้นให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดเพื่อวัด ระดับเพื่อให้นักเรียนฝึกจนถึงระดับ ที่ยอมรับได้ บทเรียนประเภทนี้จึงประกอบด้วย คำถามค้ำตอบที่ จะให้นักเรียนทำแบบฝึกและปฏิบัติ การเตรียมคำถามจึงจะต้องเตรียมไว้มากๆซึ่งผู้เรียนจะได้สุ่ม ขึ้นมาเอง โดยสามารถจำค้ำตอบหรือตอบไปด้วยค้ำตอบมาก่อนหรือจำได้จากการทำในครั้งแรกอาจต้องใช้ หลักจิตวิทยาเพื่อกระตุนให้นักเรียนอยากรอทำและตื่นเต้นกับการทำแบบฝึกหัดนั้น ซึ่งอาจแทรกรูป ภาพเคลื่อนไหวหรือคำพูดโต้ตอบ รวมทั้งอาจมีการแข่งขัน เช่น จับเวลา หรือสร้างรูปแบบให้ตื่นเต้น จากการมีเสียงเป็นต้น

3. สถานการณ์จำลอง (Simulations) โปรแกรมประเภทนี้เป็นโปรแกรมที่จำลองสถานการณ์ให้ใกล้เคียงกับสถานการณ์ใช้ชีวิตจริงของผู้เรียนโดยมีเหตุการณ์สมมติต่างๆ อยู่ในโปรแกรม และนักเรียนสามารถที่จะเปลี่ยนแปลงหรือจัดกระทำ (Manipulate) ได้ สามารถมีการโต้ตอบและมีตัวแปรหรือทางเลือกหลายทางเพื่อให้นักเรียนสามารถเลือกได้เพื่อศึกษาผลที่เกิดจากทางเลือกเหล่านั้น นอกจากนั้นในบทเรียนการสร้างภาพพจน์เป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นการทดลองทางห้องปฏิบัติการในการเรียนการสอนจะมีความสำคัญแต่หลายวิชาไม่สามารถทดลองให้เห็นจริงได้ เช่น การเคลื่อนที่ของลูกปืนใหญ่ การเดินทางของเสียง การหักเหของคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้า หรือ ปรากฏการณ์ทางเคมี รวมทั้งชีวิตยาที่ต้องใช้เวลานานหลายวันจึงปรากฏผล ปัญหาเหล่านี้สามารถใช้คอมพิวเตอร์จำลองแบบให้ผู้เรียนได้เห็นจริงและเข้าใจได้ง่าย

4. ใช้ในการสนทนา(Dialogue) เป็นการเรียนการสอนแบบการสอนในห้องเรียนคือพยายามให้เป็นการพูดคุยระหว่างผู้สอนและผู้เรียน เพียงแต่ว่าแทนที่จะใช้เสียงก็เป็นอักษรบนจอภาพแล้วมีการสอนด้วยการตั้งปัญหานาม ลักษณะการใช้แบบทดสอบก็เป็นการแก้ปัญหาอย่างหนึ่ง เช่น บทเรียนวิชาเคมี อาจถามหาสารเคมีบางชนิด ผู้เรียนอาจต้องตอบโดยการใส่ชื่อสารเคมีให้เป็นคำตอบ

5. ใช้ในการไต่ถาม (Inquiry) บทเรียนคอมพิวเตอร์สามารถคอมพิวเตอร์สามารถใช้ในการค้นหาข้อเท็จจริง มโนทศน์ หรือข่าวสารที่เป็นประโยชน์ ในแบบให้ข้อมูลข่าวสารนี้ บทเรียนคอมพิวเตอร์จะมีแหล่งเก็บข้อมูลที่มีประโยชน์ ซึ่งสามารถแสดงได้ทันที เมื่อผู้เรียนต้องการด้วยระบบง่ายๆ ที่ผู้เรียนสามารถทำได้เพียงกดหมายเลขหรือใส่รหัส หรือใช้ตัวอย่างของแหล่งข้อมูลนั้นๆ การใส่รหัสหรือหมายเลขของผู้เรียนนี้จะทำให้คอมพิวเตอร์แสดงข้อมูล ซึ่งจะตอบคำถามของผู้เรียนได้ตามความต้องการ

6. ใช้ในการสาธิต (Demonstration) การสาธิตโดยใช้คอมพิวเตอร์มีลักษณะคล้ายกับการสาธิตของครูแต่การสาธิตโดยใช้คอมพิวเตอร์จะนำเสนอสิ่งที่กว่าเพราะคอมพิวเตอร์ใช้เส้นกราฟที่สวยงาม ตลอดทั้งสีและเสียง ครูสามารถนำคอมพิวเตอร์มาใช้เพื่อสาธิตเกี่ยวกับวิชาคณิตศาสตร์ และวิชาวิทยาศาสตร์ได้หลายแขนง เช่น สาธิตเกี่ยวกับการโครงของดาวเคราะห์ในระบบสุริยะ การหมุนเวียนของโลก การสมดุลของสมการ เป็นต้น

7. การแก้ปัญหา (Problem Solving) บทเรียนคอมพิวเตอร์ประเภทนี้จะเน้นให้ฝึกคิดตัดสินใจ ซึ่งจะมีการกำหนดเกณฑ์แต่ละข้อ เช่น ในวิชาวิทยาศาสตร์ และวิชาคณิตศาสตร์ ผู้เรียนจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องเข้าใจและมีความสามารถในการแก้ปัญหาคือ ผู้เรียนจะต้องเลือกสูตรมาใช้ให้ตรงกับปัญหา ผู้เรียนอาจต้องทดลองในกระดาษคำตอบก่อนที่จะเลือกข้อที่ถูกต้องซึ่งการทำเช่นนี้ผู้สอนอาจไม่ได้ต้องการเพียงคำตอบที่ถูกเพียงอย่างเดียว ยังต้องการขั้นตอนที่ผู้เรียนทำเช่น ถ้าเลือกข้อ ๑. แปลว่าใช้สูตรผิด ถ้าเลือกข้อ ๒. แปลว่าคำนวนผิด ถ้าเลือกข้อ ๓. แปลว่าไม่เข้าใจเลยเป็นต้น

การแก้ปัญหาบางข้อแปลว่าใช้สูตรเป็นต้น การแก้ปัญหาบางข้อกว่าที่ผู้เรียนจะตอบได้จะต้องใช้คอมพิวเตอร์นั้นช่วยแก้ปัญหาด้วย เพราะเป็นการคำนวนที่ слับซับซ้อนซึ่งเท่ากับเป็นวัด ด้วยว่า ผู้เรียนมีความรู้ทางคอมพิวเตอร์มากน้อยเพียงใด

8. ใช้เป็นเกมส์ (Games) เกมส์คอมพิวเตอร์ที่ใช้เพื่อการเรียนการสอนนั้น เป็นสิ่งที่ใช้เพื่อเล้าใจผู้เรียนได้เป็นอย่างดี โปรแกรมประภานี้เป็นแบบพิเศษของแบบจำลองสถานการณ์ โดยมีเหตุการณ์ที่มีการแข่งขัน ซึ่งสามารถที่จะเล่นได้ โดยนักเรียนเพียงคนเดียวหรือหลายคน มีการแข่งขัน และการร่วมมือมีการให้คะแนนมีการแพ้ชนะ อย่างไรก็ตามเขียนโปรแกรมประภานี้ต้องระวังให้มีคุณค่าทางการศึกษา โดยต้องมีจุดมุ่งหมายเนื้อหาและขบวนการที่เหมาะสมกับหลักสูตร

9. การทดสอบ (Testing Application) การใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มักต้องรวมการทดสอบเป็นการวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนไปด้วย โดยผู้ทำจะต้องคำนึงถึงหลักการต่างๆคือการสร้างข้อสอบ การจัดการสอน การตรวจให้คะแนน วิเคราะห์ข้อสอบเป็นรายข้อ การสร้างคลังข้อสอบและการจัดให้ผู้สอนสู่มารยาทในการเลือกข้อสอบเองได้ จะเห็นได้ว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ที่นำไปใช้กับการเรียนการสอนแต่ละประเภทนั้น จะต้องคำนึงถึงวัตถุประสงค์ในการนำไปใช้

10. แบบรวมวิธีการต่างๆ เข้าด้วยกัน (Combination) คอมพิวเตอร์สามารถสร้างวิธีการสอนหลายแบบรวมกันได้ตามธรรมชาติของการเรียน การสอน ซึ่งมีความต้องการวิธีการสอนหลายๆ แบบความต้องการนี้จะมาจากการกำหนดวัตถุประสงค์ในการเรียนการสอน ผู้เรียนหรือองค์ประกอบและภารกิจต่างๆ โปรแกรมคอมพิวเตอร์โปรแกรมหนึ่งๆ อาจจะมีทั้งลักษณะที่ใช้เป็นการสอน (Teaching) เกมส์ (Games) การไต่ถาม (Inquiry) รวมทั้งการแก้ปัญหา (Problem Solving) และการฝึกปฏิบัติ (Drill and practice)

สถาพร สาธุกุร (2548) กล่าวถึงรูปแบบของคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียทางการศึกษาไว้ว่า

1. คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียนำเสนอบทเรียนพร้อมประกอบด้วยภาพพนิจภาพเคลื่อนไหวหรือเสียงประกอบทั้งมีการอธิบายโดยผู้สอนในรายละเอียดของเนื้อหา

2. คอมพิวเตอร์ช่วยสอน CAI (Computer Assisted Instruction) ส่วนใหญ่มักจะจัดทำเน้นไปทางการเรียนรู้ด้วยตัวเองมากโดยผู้เรียนเป็นคนใช้โดยออกแบบวิธีการเสนอเนื้อหาทบทเรียน (Instructional Design) ให้สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ใช้เทคนิคของการเสริมแรง (Reinforcement) และหลักการปฏิสัมพันธ์ (Interactive) และหลักการทางจิตวิทยาการเรียนรู้โดยเฉพาะกระบวนการของจิตวิทยา Cognitive psychology ที่เน้นกระบวนการคิดและใช้วิธีการวิเคราะห์การเรียนรู้ข่าวสารของมนุษย์นำมาใช้ประกอบกันอย่างเป็นระบบ (System)

3. หนังสือเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Textbook) เป็นการจัดทำเนื้อหาในตำราและหนังสือเรียนให้อยู่ในรูปของซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย โดยมีรายละเอียดด้านเนื้อหารูป

ภาพเหมือนหนังสือที่ว่าไป โดยอาจมีภาพเคลื่อนไหวและเสียงรวมทั้งไฮเปอร์ลิงก์เข้ามาประกอบเพิ่มเติมเพื่อให้มีสิ่นรูปแบบที่น่าสนใจมากขึ้น

4. หนังสืออ้างอิงอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Reference) เป็นการจัดทำหนังสืออ้างอิงประเภทต่างๆ เช่น เอ็นไซโคลปีเดีย ดิกชันนารี นามานุกรม สารสารที่ออกเป็นชุด ฯลฯ ให้อยู่ในรูปของซอฟต์แวร์มัลติมีเดีย โดยมีรายละเอียดการจัดทำเหมือนกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

Rosenberg 1999 (อ้างใน วิชุดา รัตนเพียร 2545) ได้นำเสนอรูปแบบของคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียสำหรับระบบมัลติมีเดียที่ว่าไป เพื่อใช้ในการเรียนการสอนและใช้งานที่ว่าไป จำนวน 5 รูปแบบ ดังนี้

1. แบบเชิงเส้น (Linear Progression)

รูปแบบนี้คล้ายกับการนำเสนอหนังสือแต่ละเฟรมจะเรียงลำดับกันไปอย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่ต้นจนถึงเฟรมสุดท้ายการเข้าถึงระบบงานมัลติมีเดียรูปแบบนี้จึงเหมือนกับการนำเสนอไฮเปอร์ลิงก์แบบ Guide Tour ที่ใช้ข้อความเป็นหลักในการดำเนินเรื่อง แต่สามารถใส่เสียงภาพวีดีทัศน์หรือภาพเคลื่อนไหวลงไปได้เรียกรูปแบบนี้อีกอย่างหนึ่งว่า Electronic Stories

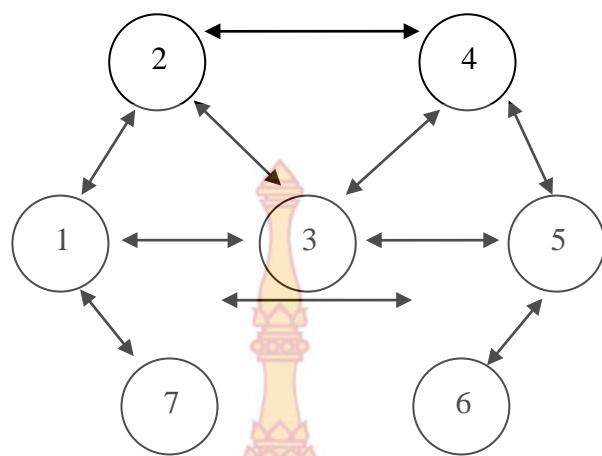


ภาพที่ 1 รูปแบบการนำเสนอ มัลติมีเดียแบบเชิงเส้น

2. แบบอิสระ (perform Hyper jumping)

รูปแบบนี้ผู้ใช้มีสิทธิในการข้ามไปมาระหว่างเฟรมใดเฟรมหนึ่งได้อย่างอิสระ ซึ่งช่วยกระตุ้นความสนใจจากผู้ใช้ให้ติดตามระบบงานมัลติมีเดียกระตุ้น ผู้ออกแบบที่ยึดโครงสร้างตามรูปแบบนี้จะต้องระมัดระวังการข้ามไปมา ซึ่งเป็นจุดอ่อนของการสำคัญ เพราะทำให้เกิดการหลงทาง

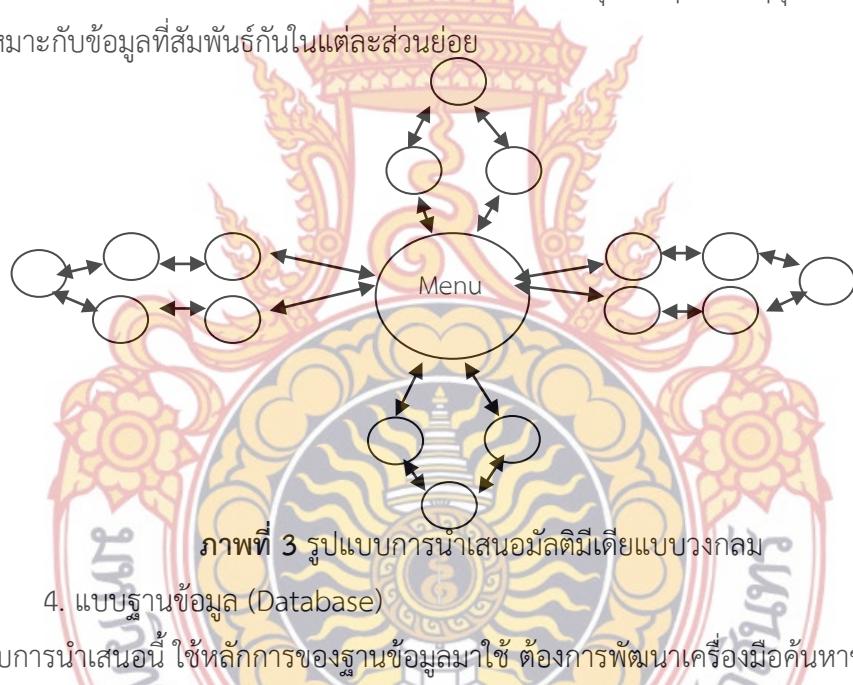
รูปแบบอิสระหมายความว่าสมกับรูปแบบสัมพันธ์กัน ผู้ออกแบบต้องวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมด ก่อนที่นำเสนอ



ภาพที่ 2 รูปแบบการนำเสนอมัลติมีเดียแบบอิสระ

3. แบบวงกลม (Circular Paths)

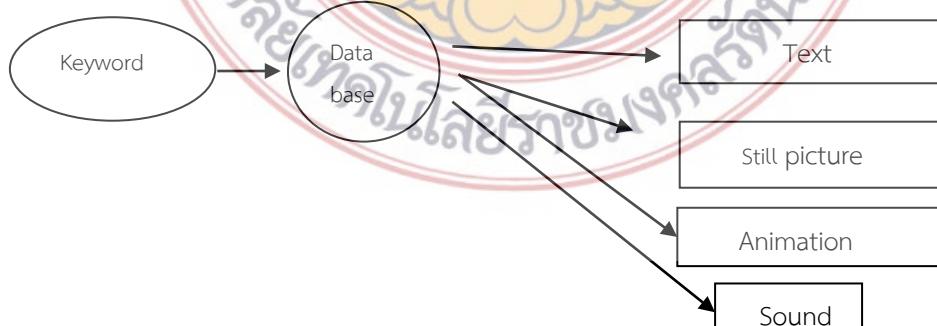
การนำเสนอแบบวงกลมประกอบด้วยแบบเส้นตรงชุดเด็กๆ หลายชุดเชื่อมต่อกันเป็นชุดใหญ่เท่ากับข้อมูลที่สัมพันธ์กันในแต่ละส่วนย่อย



ภาพที่ 3 รูปแบบการนำเสนอมัลติมีเดียแบบวงกลม

4. แบบฐานข้อมูล (Database)

รูปแบบการนำเสนอี้ใช้หลักการของฐานข้อมูลมาใช้ ต้องการพัฒนาเครื่องมือค้นหาข้อมูลป้อนด้ชนีเข้าไปในฐานข้อมูล



ภาพที่ 4 รูปแบบการนำเสนอมัลติมีเดียแบบฐานข้อมูล

5. แบบผสม (Compound)

เป็นรูปแบบที่นำเอาจุดเด่นของแต่ละแบบมาผสมผสานกันขึ้นอยู่กับผู้ออกแบบ ระบบงานระบบงานมัลติมีเดียจะยึดรูปแบบใดเป็นโครงสร้างหลักและรูปแบบใดเป็นโครงสร้างรอง ดังนั้นรูปแบบของคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียจะแบ่งตามลักษณะการใช้งานใช้เพื่อการสอน ใช้ในการฝึกและปฏิบัติ สถานการณ์จำลอง ใช้ในการสนทนาระบบที่ต้องการให้ถูกต้อง ใช้ในการสนทนาระบบที่ต้องการให้ถูกต้อง เช่น การทดสอบ แบบรวมวิธีการต่างๆ เข้าด้วยกัน สื่ออิเล็กทรอนิกสมัลติมีเดียจะถูกแบ่งเป็นหลายรูปแบบ เช่น หนังสือเรียนอิเล็กทรอนิกส์ คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย นำเสนอบทเรียน ซึ่งในแต่ละรูปแบบจะมีการใช้งานที่แตกต่างกันออกไป คือแบบเขิงเส้น แบบอิสระ แบบวงกลม แบบฐานข้อมูล แบบผสม

2.4 องค์ประกอบของคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย สามารถจำแนกองค์ประกอบของสื่อต่างๆ มาประกอบกัน ซึ่งมีนักวิชาการกล่าวถึงองค์ประกอบไว้ดังนี้

พัลภา พิริยสุวรรณ (2543) กล่าวว่ามัลติมีเดียที่สมบูรณ์ควรจะต้องประกอบด้วยสื่อมากกว่า 2 สื่อตามองค์ประกอบ ดังนี้ ตัวอักษร ภาพนิ่ง เสียง ภาพเครื่องไฟ การเข้มโยงแบบปฏิสัมพันธ์ และวิดีโอชั้น เป็นต้น โดยท่องค์ประกอบเหล่านี้มีความสำคัญต่อการออกแบบดังนี้

ตัวอักษร (Text) ตัวอักษรถือว่าเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญในการเขียนโปรแกรม มัลติมีเดีย โปรแกรมประยุกต์โดยมากมีตัวอักษรให้ผู้เขียนเลือกได้หลายแบบ และสามารถที่จะเลือกสีของตัวอักษรได้ตามต้องการ นอกจากนั้นยังสามารถกำหนดขนาดของตัวอักษรได้ตามต้องการ การโต้ตอบกับผู้ใช้ก็ยังนิยมใช้ตัวอักษรในการเข้มโยงแบบปฏิสัมพันธ์ได้ เช่น การคลิกไปที่ตัวอักษรเพื่อเข้มโยงเป็นนำเสนอ เสียง ภาพกราฟิกหรือเล่นวิดีโอชั้น เป็นต้น นอกจากนี้ตัวอักษรยังสามารถนำมาจัดเป็นลักษณะของเมนู (Menu) เพื่อให้ผู้ใช้เลือกข้อมูลที่จะศึกษาได้ โดยคลิกไปที่กรอบสี่เหลี่ยมของมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์

ภาพนิ่ง (Still Images) ภาพนิ่งเป็นภาพกราฟิกที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เช่น ภาพถ่าย หรือภาพวาดเป็นต้น ภาพนิ่งมีบทบาทสำคัญต่อมัลติมีเดียมาก ทั้งนี้เนื่องจากภาพจะให้ผลในเชิงของการเรียนรู้ด้วยการมองเห็น ไม่ว่าจะดูโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ วารสาร ฯลฯ จะมีภาพเป็นองค์ประกอบเสมอ ดังกล่าวที่ว่า “ภาพหนึ่งภาพมีคุณค่าเท่ากับคำถึงพันคำ” ดังนั้นภาพนิ่งจึงมีบทบาทมากในการออกแบบมัลติมีเดียที่มีอักษรและภาพนิ่งเป็น GUI (Graphical User Interface) ภาพนิ่งสามารถผลิตได้หลายวิธี อย่างเช่น การวาด (Drawing) การสแกนภาพ (Scanning) เป็นต้น

เสียง (Sound) เสียงในมัลติมีเดียจะจัดเก็บอยู่ในรูปของข้อมูลดิจิตอล และสามารถเล่นซ้ำ (Replay) ได้จากเครื่องคอมพิวเตอร์พีซี การใช้เสียงในมัลติมีเดียก็เพื่อนำเสนอข้อมูลหรือสร้างสภาพแวดล้อมให้น่าสนใจยิ่งขึ้น เช่น เสียงน้ำไหล เสียงหัวใจเต้น เป็นต้น เสียงสามารถใช้เสริม

ตัวอักษรหรือนำเสนองานวัสดุที่ปรากฏบนจอภาพได้เป็นอย่างดีเสียงที่ใช้ร่วมกับโปรแกรมประยุกต์สามารถบันทึกเป็นข้อมูลแบบดิจิตอลจากไมโครโฟน แผ่นซีดี เสียง (CD-ROM) เทปเสียงและวิดีโอ เป็นต้น

ภาพเคลื่อนไหว (Animation) ภาพเคลื่อนไหวจะหมายถึงการเคลื่อนไหวของภาพกราฟิก อาทิ การเคลื่อนไหวของลูกสูบและวาร์ล์ในระบบการทำงานของเครื่องยนต์ 4 จังหวะ เป็นต้น ซึ่งจะทำให้สามารถเข้าใจระบบการทำงานของเครื่องยนต์ได้เป็นอย่างดี ดังภาพเคลื่อนไหวจึง มีขอบข่ายตั้งแต่การสร้างภาพด้วยกราฟิกอย่างง่าย พร้อมทั้งการเคลื่อนไหวกราฟิกนั้น จนถึงกราฟิกที่ มีรายละเอียดแสดงการเคลื่อนไหวโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวในวงการธุรกิจก็มี Autodesk Animator ซึ่งมีคุณสมบัติทั้งในด้านของการออกแบบกราฟิกและสามารถใช้ใน มัลติมีเดียตามต้องการ

การเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์ (Interactive Links) การเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์จะ หมายถึงการที่ผู้ใช้มัลติมีเดียสามารถเลือกข้อมูลได้ตามต้องการ โดยใช้ตัวอักษรหรือปุ่มสำหรับ ตัวอักษรที่จะสามารถเชื่อมโยงได้จะเป็นตัวอักษรที่มีสีแตกต่างจากอักษรตัวอื่นๆ ส่วนปุ่มก็จะมี ลักษณะคล้ายกับปุ่มเพื่อชี้มุมภาพยนตร์ หรือคลิก ลงบนปุ่มเพื่อเข้าหาข้อมูลที่ต้องการ หรือเปลี่ยน หน้าต่างของข้อมูลต่อไป

วิดีทัศน์ (Video) การใช้มัลติมีเดียในอนาคตจะเกี่ยวข้องกับการนำเสนอภาพยนต์วิดี ทัศน์ ซึ่งอยู่ในรูปของวิดีทัศน์รวมเข้าไปกับโปรแกรมประยุกต์ที่เขียนขึ้น โดยทั่วไปของวิดีทัศน์จะ นำเสนอด้วยเวลาจริงที่จำนวน 30 ภาพต่อวินาที ในลักษณะนี้จะเรียกว่า วิดีทัศน์ดิจิตอล (Digital Video) คุณภาพของวิดีทัศน์ดิจิตอลจะหัดเทียมกับคุณภาพที่เห็นจากโทรทัศน์ ดังนั้นทั้งวิดีทัศน์ วิดีทัศน์และเสียงจึงเป็นส่วนที่ผนวกเข้าไปสู่การนำเสนอได้ทันทีด้วยคอมพิวเตอร์ในขณะที่เสียง สามารถเล่นออกเป็นลำโพงภายนอกได้โดยผ่านการ์ดเสียง (Sound Card)

ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ (2546) สามารถจำแนกองค์ประกอบของสื่อต่างๆ ได้เป็น 5 ชนิด ประกอบด้วย ข้อความหรือตัวอักษร (Text) ภาพนิ่ง (Still Image) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เสียง (Sound) และวีดีโอ (Video)

นำเสนอองค์ประกอบทั้ง 5 มาผสมผสานเข้าด้วยกัน เพื่อใช้สำหรับการปฏิสัมพันธ์ หรือ โต้ตอบ (Interaction) ระหว่างคอมพิวเตอร์กับผู้ใช้ ซึ่งถือได้ว่า เป็นกิจกรรมที่ผู้ใช้สามารถเลือกระหว่าง ต่อมัลติมีเดียได้ตามต้องการ ตัวอย่างเช่น ผู้ใช้ได้ทำการเลือกรายการและตอบคำถามผ่านทางจอภาพ ของเครื่องคอมพิวเตอร์จากนั้นระบบคอมพิวเตอร์ก็จะทำการประมวลผล และแสดงผลลัพธ์ย้อนกลับ ผ่านทางจอภาพของเครื่องคอมพิวเตอร์ จากนั้นทางคอมพิวเตอร์ก็จะทำการประมวลผล และแสดง ผลลัพธ์ย้อนกลับผ่านทางจอภาพให้ผู้ใช้ได้เห็นอีกครั้ง

-ข้อความตัวอักษร (Text)

ข้อความหรือตัวอักษรถือว่าเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญของมัลติมีเดีย ระบบมัลติมีเดียที่นำเสนอผ่านจอภาพของเครื่องคอมพิวเตอร์ นอกจากนี้จะมีรูแบบและสีของตัวอักษรให้เลือกมากมายตามต้องการแล้วยัง สามารถกำหนดคุณลักษณะของการมีปฏิสัมพันธ์ (โต้ตอบ) ในระหว่างการนำเสนอได้อีกด้วย

-ภาพนิ่ง (Still Image)

ภาพนิ่งเป็นภาพที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เช่น ภาพถ่าย ภาพวาด ภาพ lanes สั้น เป็นต้น ภาพนิ่งนับว่ามีบทบาทต่อระบบงานมัลติมีเดียมากกว่าข้อความหรือตัวอักษรทั้งนี้เนื่องจากภาพให้ผลในเชิงการเรียนรู้หรือรับรู้ด้วยการมองเห็นได้ดีกว่า นอกจากนี้ ยังสามารถถ่ายทอดความหมายได้ลึกซึ้งมากกว่าข้อความหรือตัวอักษرنั่นเอง ซึ่งข้อความหรือตัวอักษรจะมีข้อจำกัดทางด้านความแตกต่างของแต่ละภาษา แต่ภาพนั้นสามารถสื่อความหมายได้ทุกชนชาติ ภาพนิ่งมักจะแสดงอยู่บนสื่อชนิดต่างๆ เช่น โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์หรือวารสารวิชาการเป็นต้น

-ภาพเคลื่อนไหว (Animation)

ภาพเคลื่อนไหว หมายถึง ภาพกราฟิกที่มีการเคลื่อนไหวเพื่อแสดงขั้นตอนหรือปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง เช่นการเคลื่อนที่ของอะตอมภายในโมเลกุลหรือการเคลื่อนที่ของกลุ่มสูบของเคลื่อนยนต์ เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อสร้างสรรค์จิตนาการให้เกิดแรงจูงใจจากผู้ชมการผลิตภาพเคลื่อนไหวจะต้องใช้โปรแกรมที่มีคุณสมบัติเฉพาะทางซึ่งอาจมีปัญหา เกิดขึ้นอยู่บ้างเกี่ยวกับขนาดของไฟล์ ที่ต้องการใช้พื้นที่ในการจัดเก็บมากกว่าภาพนิ่งหลายเท่าทันนเอง

เสียง (Sound)

เสียงเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญของมัลติมีเดีย โดยถูกจัดเก็บอยู่ในรูปของสัญญาณดิจิตอล ซึ่งสามารถเล่นช้ากลับไปกลับมาได้ โดยใช้โปรแกรมที่ออกแบบมาโดยเฉพาะสำหรับทำงานด้านเสียง หากในงานมัลติมีเดียมีการใช้เสียงที่เล้าใจและสอดคล้องกับเนื้อหาในการนำเสนอจะช่วยให้ระบบมัลติมีเดียนั้นเกิดความสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยสร้างความน่าสนใจและน่าติดตามในเรื่องราวต่างๆ ได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้ เนื่องจากเสียงจะมีอิทธิพลต่อผู้ใช้มากกว่าข้อความหรือภาพนิ่งนั่นเอง ดังนั้น เสียงจึงเป็นองค์ประกอบที่จำเป็นสำหรับมัลติมีเดียซึ่งสามารถนำเสียงผ่านทางไมโครโฟน แผ่นซีดี เทปเสียง ลำโพง เป็นต้น

วีดีโอ (Video)

วีดีโอเป็นองค์ประกอบของมัลติมีเดียที่สำคัญเป็นอย่างมาก เนื่องจากวีดีโoin ระบบดิจิตอลสามารถนำเสนอข้อมูล หรือรูปภาพ (ภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว) ประกอบกับเสียงได้สมบูรณ์มากกว่าองค์ประกอบชนิดอื่นๆ อย่างไรก็ตาม ปัญหาหลักของการใช้วีดีโอด้วยเวลาที่เกิดขึ้นจริง (Frame / Second) ถ้าหากการประมวลผลภาพดังกล่าวไม่ได้ผ่านกระบวนการบีบอัดขนาด

สัญญาณมากก่อน การนำเสนอด้วยภาพเพียง 1 นาที อาจต้องใช้หน่วยความจำมากกว่า 100MB ส่งผลให้ไฟล์มีขนาดใหญ่เกิดไป ทำให้ประสิทธิภาพในการทำงานด้อยไปด้วย จนกระทั่งเทคโนโลยีบีบอัดขนาดของภาพได้มีการพัฒนามาอย่างต่อเนื่องทำให้ภาพวิดีโอสามารถทำงานได้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และกลายเป็นสื่อที่มีบทบาทสำคัญต่อระบบมัลติมีเดีย (Multimedia System)

ดังนั้น องค์ประกอบของมัลติมีเดียจึงประกอบไปด้วยข้อความหรือตัวอักษร (Text) ภาพนิ่ง (Still Image) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เสียง (Sound) และวีดีโอ (Video) แล้วนำมาผสมผสานเข้าด้วยกันเพื่อใช้สำหรับการปฏิสัมพันธ์หรือโต้ตอบ (Interaction) ระหว่างคอมพิวเตอร์ กับผู้ใช้งานถือได้ว่าเป็นกิจกรรมที่ผู้ใช้สามารถเลือกระทำต่อมัลติมีเดียได้ตามต้องการตัวอย่างเช่นผู้ใช้ได้ทำการเลือกรายการและตอบคำถามผ่านทางจอปหของเครื่องคอมพิวเตอร์จากนั้นระบบคอมพิวเตอร์ทำการประมวลผลและแสดงผลลัพธ์ย้อนกลับผ่านทางจอปหให้ผู้ใช้เป็นอีกรัง เป็นต้น

ตอนที่ 3 แนวคิดเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น

3.1 ความเป็นมาของภูมิปัญญาท้องถิ่น

ปัจจุบันมีการพูดถึงและให้ความสำคัญต่อภูมิปัญญามากขึ้น เพราะความรู้ย้อมทันสมัย ล้ำสมัย หมวดสมัย แต่ภูมิปัญญาเป็น “Wisdom” ที่มนุษย์พัฒนาขึ้น เป็นเรื่องทั้งเฉพาะตัว เฉพาะถิ่น เฉพาะสังคม หรือเป็นสัจธรรมของมนุษย์โดยรวมก็ได้และสังคมแต่ละแห่งก็มีภูมิปัญญาของตัวเอง (เอกวิทย์ ณ ถลา, 2542:2)

ประเทศไทยเริ่มให้ความสำคัญและสนใจเรื่องภูมิปัญญาชาวบ้าน ประมาณ 20 ปี มาแล้ว เป็นความสนใจที่มีต่อการพัฒนาชนบทเริ่มทำงานกับชาวไทยภูเขา โดยเฉพาะผู้คนเรื่องหิริภาก ภูมิที่ภาคเหนือโดยการพื้นประเพณี วัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ของชาวไทยภูเขาให้พวากษาสืบทอด ประวัติความเป็นมาสืบคัน และพื้นระบบคุณค่าต่างๆ ปรับประยุกต์คุณค่าเหล่านั้นกับการพัฒนา สิ่งที่เกิดขึ้นคือการค้นพบ “ตัวตน” ของชาวเขาเหล่านั้นที่ก่อให้เกิดความเขื่อมั่นในตนเอง ไม่หลบหนีผู้คน ไม่อายที่จะแสดงตัวเอง กล้าที่จะดำเนินงานเพื่อให้ชีวิตและชุมชนของตนเองดีขึ้น (สุนทร ดอนอิน ทรัพย์, 2546:25)

ภูมิปัญญาชาวบ้านเข้าสู่วงการศึกษาโดยการนำเสนอข้อความรู้จาก ดร.เอกวิทย์ ณ ถลา ในปี 2532 ขณะที่ท่านเดินสายไปพร้อมกับเจ้าหน้าที่มูลนิธิหมู่บ้านไปเรียนรู้เรื่องภูมิปัญญาชาวบ้าน ไปสัมผัสกับชาวบ้านที่ภาคอีสานและภาคใต้ ทำให้ค้นพบสัจธรรมเรื่องภูมิปัญญา และการค้นพบพลัง ทางวัฒนธรรมที่สำคัญที่สุดทำให้ชุมชนชนบทอยู่มานาหลายช่วงอายุคน และอยู่ได้ท่ามกลางภาวะที่ยากลำบากในปัจจุบันทำให้เกิดกระแสแห่งความตื่นตัวในเรื่องภูมิปัญญาจากถึงปัจจุบัน (เสรี พงศ์พิศ, 2543:38)

ดังนั้นภูมิปัญญาชาวบ้านจึงเกิดจากการสั่งสมความรู้ และประสบการณ์ของบุคคลที่เป็นความรู้ และประสบการณ์ที่ได้รับการถ่ายทอดจากบุคคล และสถาบันต่างๆ โดยมีอิทธิพลของสภาพแวดล้อมและศาสนาอยู่ด้วยและมีวัฒนธรรมเป็นพื้นฐาน ภูมิปัญญาเป็นสิ่งที่มีมาตานมีการปฏิบัติโดยผู้คนในชุมชนนั้น การศึกษาในระยะแรกๆ เป็นเรื่องของวัฒนธรรมในชุมชน เรื่องของการพึ่งพาตนเองของชาวบ้าน ต่อมาได้ศึกษากว้างขึ้นในลักษณะของประษฐ์ชาวบ้าน ดังนั้นภูมิปัญญาชาวบ้านจึงเป็นสิ่งที่นำสู่การรื้อฟื้น และเผยแพร่มากขึ้น (มล.สันติสุข กฤดากร, 2541:14)

3.2 ความหมายของภูมิปัญญาท้องถิ่น

“ภูมิปัญญา” คือ เรื่องการใช้สติปัญญาของชาวบ้านในการประดิษฐ์คิดค้นหากรรมวิธี หรือสร้างเครื่องใช้เพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในการดำรงชีวิต ซึ่งมีศัพท์ที่ใกล้เคียงกันอยู่ 3 คำ คือ

คำว่า “ชาวบ้าน” “ท้องถิ่น” และ “ไทย” เป็นส่วนที่เพิ่มเติมเข้ามา เพื่อย้ายให้ทราบขอบเขตว่าจะกล่าวถึงภูมิปัญญาในระดับปัจเจกบุคคล ระดับชุมชนย่อย หรือระดับชุมชนย่อย หรือระดับชุมชนใหญ่ คือประเทศไทย หรือชาติ บางครั้งมีการใช้คำว่า “ภูมิปัญญาไทย” เพื่อบ่งชี้ว่าเป็นเรื่องของสติปัญญาของคนไทย “ไทย” ซึ่งไม่จำเป็นต้องสัมพันธ์กับประเทศไทย ตามการแบ่งแยกทางการปกครอง (วรรณนา นาวิกมูล, 2545:177)

ภูมิปัญญาตรงกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษว่า “Wisdom” ซึ่งมีความหมายว่า ความรู้ ความสามารถ ความเชื่อ ความสามารถทางพฤติกรรม สามารถใช้ในการแก้ปัญหาของมนุษย์ ซึ่งมีความหมายดังนี้

The New Lexicon Webster's Dictionary of the English Language Encyclopedia Education Vol.2 (1996:1128) ได้นิยามคำว่า “Wisdom” ไว้ว่า หมายถึงคุณลักษณะของความรอบรู้ ความฉลาดที่ต้องอาศัยประสบการณ์และความสุขุม รอบคอบ เป็นแหล่งสะสมความรู้ เป็นความรู้ที่นำไปสู่การสั่งสอน ภูมิปัญญาตะวันออก

เอกสารที่ ๑ กลาง (2537:) กล่าวว่า ภูมิปัญญาไทย หมายถึง ผลของการประสบการณ์ที่สั่งสมของคนที่เรียนรู้จากการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ปฏิสัมพันธ์ในกลุ่มชนเดียวกัน และระหว่างกลุ่มชน หลายชาติรวมไปถึงโลกทัศน์ที่มีต่อสิ่งหนึ่งอื่นหรือธรรมชาติ ภูมิปัญญาเหล่านี้เคยเอื้ออำนวยให้คนไทยแก้ปัญหาได้ด้วยความรู้ และสร้างสรรค์อารยธรรมของเราเองได้อย่างมีคุณภาพกับสิ่งแวดล้อม โดยเฉพาะในระดับพื้นฐานหรือระดับชาวบ้าน ภูมิปัญญาในแต่ละดินแดนมีได้เกิดเป็นเอกเทศแต่เมื่อส่วนแลกเปลี่ยนเลือกเฟ้น และรับใช้ภูมิปัญญาอื่นตลอดมา

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2541:15) กล่าวว่า ภูมิปัญญาไทยหมายถึง ความรู้ ความสามารถ ทักษะ เทคนิคและวิธีคิดอย่างเป็นระบบ อันเกิดจากการสะสมองค์ความรู้ มวลรวมทุกด้านที่ผ่านกระบวนการสืบทอด ปรับปรุง พัฒนา และเลือกสรรมาแล้วเป็นอย่างดี ใน การสร้างผลงาน แก้ปัญหาและพัฒนาวิถีชีวิตของคนไทยได้อย่างเหมาะสมกับบุคคล

นันทสาร สีสลับและคนะ (2541:18) กล่าวว่า ภูมิปัญญาไทย หมายถึง ความสามารถทักษะ และเทคนิค อันเกิดจากการสะสมองค์ความรู้ มาลรวมทุกด้านที่ผ่านกระบวนการสืบทอดปรับปรุง พัฒนา และเลือกสรรมาแล้วอย่างดี ในการสร้างผลงาน แก้ปัญหาและพัฒนาชีวิตของคนไทยได้อย่างเหมาะสมกับยุคสมัย

เสรี พงศ์พิช (2529:145) กล่าวว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่น หมายถึง ரากฐานความรู้ของชาวบ้านซึ่งเชื่อมโยงเข้าด้วยกันอย่างมีเอกภาพ ภูมิปัญญามีสองลักษณะ คือ ส่วนที่เป็นนามธรรมเป็นโลกทัศน์ ชีวทัศน์ ประชญาการดำเนินชีวิต คุณค่า และความหมายของทุกสิ่งในชีวิตประจำวันกับส่วนที่เป็นรูปธรรม เช่น การทำมาหากิน หัตถกรรม ศิลปะ ดนตรี ฯลฯ

ราช ปุณโณธก (2531:40) กล่าวว่า “ภูมิปัญญาชาวบ้าน หมายถึง ความรอบรู้ของชาวบ้านที่เรียนรู้จากประสบการณ์ที่สืบท่อมาทั้งทางตรงและทางอ้อม หรือประสบด้วยตนเองหรือ เรียนรู้จากผู้ใหญ่หรือความรู้ที่สะสมต่อกันมา”

รัตนะ บัวสนธิ (2533) ภูมิปัญญาชาวบ้านหมายถึง ความรอบรู้ที่ชาวบ้านเรียนรู้และมีประสบการณ์สืบท่อมาทั้งทางตรง คือประสบการณ์ด้วยตนเอง หรือทางอ้อม ซึ่งเรียนรู้จากผู้ใหญ่ หรือความรอบรู้สะสมเหล่านี้รวมเรียกว่า ภูมิปัญญา

สามารถ จันทร์สุรย์ (2535:146) ได้กล่าวว่า ภูมิปัญญาชาวบ้านหมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างที่ชาวบ้านคิดได้เองที่นำมาใช้ในการแก้ปัญหา เป็นสติปัญญา เป็นองค์ความรู้ทั้งหมดของชาวบ้าน ทั้ง กว้างทั้งลึก ที่ชาวบ้านสามารถคิดเองทำเอง โดยอาศัยศักยภาพที่มีอยู่แก้ปัญหาการดำเนินได้ในท้องถิ่นอย่างสมสมัย และได้ให้แนวคิดในเรื่องภูมิปัญญาชาวบ้านว่า ภูมิปัญญาเป็นเรื่องของการสืบทอดประสบการณ์จากอดีตถึงปัจจุบันไปอย่างต่อเนื่อง อย่างไม่ขาดสายเป็นธรรมชาติของชาวบ้านที่เชื่อมโยงประวัติศาสตร์ต่อกันมาไม่ได้ขาด เป็นลักษณะของความสัมพันธ์ภายในโดยชาวบ้านเอง การถ่ายทอดภูมิปัญญาชาวบ้าน เป็นเรื่องของชาวบ้านรุ่นหนึ่งถ่ายทอดสู่ชาวบ้านอีกรุ่นหนึ่ง ด้วยวิธีการหลายลักษณะ นับว่าเป็นกระบวนการที่ค่อยเป็นค่อยไป ตามธรรมชาติของแต่ละชุมชน

ประเวศ วงศ์ (2536:146) กล่าวว่า “ภูมิปัญญาท้องถิ่นสะสมขึ้นมาจากการประสบการณ์หรือความชัดเจน จากวิถีชีวิตและสังคมในท้องถิ่นนั้น ๆ เป็นภูมิปัญญาที่มาจากการประสบการณ์จริง จึงมีความเป็นบูรณาการสูง ทั้งในเรื่องของกาย ใจ สังคมและ สิ่งแวดล้อม มีวัฒนธรรมเป็นฐาน มีความเชื่อมโยงไปสู่นماธรรมที่ลึกซึ้งสูงส่ง และเน้นความสำคัญของจริยธรรมมากกว่าตัตๆ”

บอร์ด้า ฟัลส์ ออลันโด (Orando Fals Borda, 1988:23 อ้างถึงในสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2541:13) ได้ทำการวิจัยแบบมีส่วนร่วมในเมริกาเหนือและได้เขียนอธิบายไว้ว่า “ศาสตร์ของประชาชนเรื่องพื้นบ้านความรู้ประชาชน ภูมิปัญญาชาวบ้านนั้นเป็นความรู้ของชาวบ้านที่ผ่านการปฏิบัติมาแล้วอย่างโฉกโฉน เป็นส่วนหนึ่งของมรดกทางวัฒนธรรมของเขามากกว่าตัตๆ ความรู้ดังกล่าวไม่ได้จัดสรรเข้ารหัสเก็บไว้แต่เป็นความรู้ที่ปฏิบัติได้ มีพลังและสำคัญยิ่งช่วยให้

ชาวบ้านมีชีวิตอยู่รอดสร้างสรรค์การผลิต และช่วยในด้านการทำงานเป็นสิ่งที่สะสูมมากกว่าศตวรรษ แล้ว เป็นโครงสร้างความรู้ที่มีหลักการมีเหตุและมีผลในตัวเอง”

รุ่ง แก้วแดง (2542:204) กล่าวว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่นหรือภูมิปัญญาชาวบ้าน ซึ่งใช้คำกล่างๆ ว่า ภูมิปัญญาไทย หมายถึง องค์ความรู้ ความสามารถและทักษะของคนไทยอันเกิดจากการสั่งสม ประสบการณ์ที่ผ่านกระบวนการเรียนรู้ เลือกสรร ปรุงแต่ง พัฒนา และถ่ายทอดสืบท่องกันมา เพื่อใช้แก้ปัญหาและพัฒนาชีวิตของคนไทยให้สมดุลกับสภาพแวดล้อมและเหมาะสมกับบุคคลสมัย ภูมิปัญญาไทยนี้มีลักษณะเป็นองค์รวม มีคุณค่าทางวัฒนธรรมเกิดขึ้นในวิถีชีวิตไทย ซึ่งภูมิปัญญาท้องถิ่นอาจเป็นที่มาขององค์ความรู้ที่องค์ความรู้ที่จะช่วยในการเรียนรู้ การแก้ปัญหาการจัดการและการปรับตัวในการดำเนินชีวิตของคนไทย ลักษณะองค์รวมของภูมิปัญญา มีความเด่นชัดในหลายด้าน เช่น ด้านเกษตรกรรม ด้านอุตสาหกรรม และหัตกรรม ด้านการแพทย์ แผนไทย ด้านการจัดการทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม ด้านกองทุนและธุรกิจชุมชน ด้านศิลปกรรม ด้านภาษาและวรรณกรรม ด้านปรัชญา ศาสนา และประเพณี และด้านโภชนาการ

สรุปได้ว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่น หมายถึง ความรู้ ความคิด และผลผลิตของความรู้ที่เกิดจากการเรียนรู้ทั้งด้วยตนเองหรือจากผู้อื่น ซึ่งสามารถนำมาใช้ประโยชน์ในการดำเนินชีวิตอย่างสอดคล้อง และความเหมาะสมกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของแต่ละท้องถิ่น อันมีการสั่งสมถ่ายทอดสืบท่องกันมาจนเป็นวิถีชีวิตและเอกลักษณ์เฉพาะของท้องถิ่น

3.3 มูลเหตุในการเกิดของภูมิปัญญาท้องถิ่น

คำมาน คนໄค (อ้างถึงใน นฤมล บุลนิม 2544:48) ได้เสนอแนวคิดเรื่องภูมิปัญญาไว้ว่า ภูมิปัญญาของมนุษย์เกิดขึ้นได้จากการสังเกต สังเคราะห์ และศึกษาจาก

1. ธรรมชาติ เช่น ดินฟ้าอากาศ
2. สังคม เช่น การรวมกลุ่มชนเป็นหมู่คณะ ครอบครัว บ้านเมือง โดยมีกฎเกณฑ์ ต่างๆ กำกับ
3. สื่อและเทคโนโลยีที่มนุษย์สร้างขึ้น

คุณหญิงแม่นมาศ ชวลิต (2543:14-15) กล่าวถึงที่มาของภูมิปัญญาไทยว่ามีจุดเริ่มต้นคือ สมองอันทรงคุณภาพของคนไทยที่มีปัจจัย 4 ประการ คือ

1. สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติที่อุดมสมบูรณ์ของไทย ทำให้คนไทยรู้จักใช้ประโยชน์จากธรรมชาติ เพื่อการดำรงชีวิตจึงเกิดความเคราะห์พับถือธรรมชาติต่าง ๆ เช่น เจ้าป่าเจ้าเขาที่ดูแลรักษาธรรมชาตินั้น ๆ จึงเกิดประเพณีต่าง ๆ เช่น ประเพณีถือกระทอง ประเพณีเหลาเรือไฟ

2. ความผูกพันทางจิตใจในการอยู่ร่วมกันเป็นชุมชน และสังคมเดียวกันตั้งแต่โบราณ กาลทำให้มีการสืบทอดพุทธิกรรมบางอย่างเช่น การร่วมกันลงแขกดำเนินหรือเกี่ยวข้าว การเคารพผู้ใหญ่ การรู้จักให้อภัยและไม่จองเวร การต้อนรับคนต่างถิ่น ความเอื้อเฟื้อแผ่ เป็นต้น

3. ระบบคุณค่าและค่านิยม คือ การเคารพในกฎหมายที่ ระบอบ ประเพณี และ คุณธรรมที่สืบสานกันมาหลายชั่วคน เช่น ความกตัญญูต่อบรรพบุรุษ ความเคารพต่อสิ่งที่นับถือว่า ศักดิ์สิทธิ์และให้คุณเช่น ป่า แหล่งน้ำ ข้าว

4. การเลือกรับวัฒนธรรมของคนเช่าอื่น และวัฒนธรรมอื่น คนไทยมีความสามารถในการเลือกรับและดัดแปลงให้ประสานประโยชน์สอดคล้องกับวัฒนธรรมดั้งเดิม

ภูมิปัญญา มีกระบวนการที่เกิดจากการสืบทอด ถ่ายทอดความรู้ที่มีอยู่เดิมในชุมชนท้องถิ่น ต่างๆ แล้วพัฒนาเลือกสรรปรับปรุงองค์ความรู้เหล่านั้นจนเกิดทักษะ และความสามารถที่สามารถแก้ไขปัญหาและพัฒนาชีวิตได้อย่างเหมาะสมกับยุคสมัย แล้วเกิดภูมิปัญญา (องค์ความรู้ใหม่) ที่เหมาะสมและสืบทอดพัฒนาไปอย่างไม่มีสิ้นสุด (กฤษณา วงศ์สันต์และคณะ, 2542:261)

3.4 ลักษณะของภูมิปัญญาท้องถิ่น

ภูมิปัญญาชาวบ้าน หรือภูมิปัญญาท้องถิ่น สะสมขึ้นมาจากการประสบการณ์ของชีวิตสังคมในสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน และถ่ายทอดสืบมาเป็นวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่นมีลักษณะที่สำคัญ ซึ่งได้มีนักวิชาการกล่าวถึงไว้ดังนี้ คือ

เสรี พงศ์พิศ (2529:145) กล่าวถึงภูมิปัญญาว่ามี 2 ลักษณะ ดังต่อไปนี้

1. ลักษณะที่เป็นนามธรรม เป็นโลกทัศน์ ชีวทัศน์ เป็นปรัชญาในการดำเนินชีวิตเป็นเรื่องเกี่ยวกับการเกิด แก่ เจ็บ ตาย คุณค่า และความหมายทุกสิ่งในการดำเนินชีวิตประจำวัน
2. ลักษณะที่เป็นรูปธรรม เช่น การทำมาหากิน การเกษตร หัตถกรรม ศิลปะ ดนตรี เป็นต้น

พระเวศ วงศ์สี (2535:21) ได้กล่าวถึงลักษณะสำคัญบางประการของภูมิปัญญาไว้ดังนี้

1. มีความจำเพาะกับท้องถิ่น
2. มีการบูรณาการสูง
3. มีความเคารพผู้อาวุโส
4. มีวัฒนธรรมเป็นฐานไม่ใช่วิทยาศาสตร์
5. มีความเชื่อมโยงสู่นามธรรมที่ลึกซึ้งสูงส่ง
6. เน้นความสำคัญของจริยธรรมมากกว่าวัตถุธรรม

สัญญา สัญญาวิวัฒน์ (2535:130) สรุปลักษณะสำคัญของภูมิปัญญาไว้ดังนี้

1. ภูมิปัญญา เป็น “ความรู้” เกี่ยวกับเรื่องใด ๆ หรือหน่วยสังคมใดๆ เมื่อเป็นความรู้ภูมิปัญญา ก็มีลักษณะเป็นข้อมูลเป็นเนื้อหาสาระเกี่ยวกับเรื่องนั้น ๆ เช่น ความรู้เกี่ยวกับครอบครัวความรู้เกี่ยวกับมนุษย์ ฯลฯ
2. ภูมิปัญญา เป็น “ความเชื่อ” เกี่ยวกับเรื่องใด ๆ หรือหน่วยสังคมใดๆ ความเชื่อดังกล่าวอาจไม่มีข้อพิสูจน์ยืนยันว่าถูกต้อง หากพิสูจน์แล้วความเชื่อก็จะกลายเป็นความรู้

3. ภูมิปัญญาเป็น “ความสามารถ” หรือแนวทางในการแก้ปัญหา ป้องกันปัญหาเกี่ยวกับหน่วยสังคมใดๆ

4. ภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมในหน่วยสังคมใดๆ ได้แก่ เครื่องใช้ไม้สอยต่าง ๆ

5. ภูมิปัญญาทางพฤติกรรมในหน่วยสังคมใดๆ เช่น การกระทำ ความประพฤติการปฏิบัติตัวของคนต่างๆ

เอกสารที่ ณ ถลาง และคณะ (2540:54) ทำการวิจัยเรื่อง “ภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่ภูมิภาค: กระบวนการเรียนรู้ของชาวบ้านไทย” ได้กำหนดหัวข้อในการวิจัยภูมิปัญญา 4 ลักษณะคือ

1. ความเชื่อ โลกทัศน์ที่บ่งบอกความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อมในธรรมชาติ เห็นอีธรรมาธิ และระหว่างมนุษย์ด้วยกัน

2. วิถีการดำเนินชีวิต การแก้ปัญหา และปรับตัวกับสิ่งแวดล้อมและการแสดง การเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคม

3. ศิลปหัตถกรรม ประดิษฐกรรม ในรูปเครื่องมือ ของใช้ ศิลปวัตถุ ที่มีแรงบันดาลใจจากสิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรมตามพื้นภูมิที่หลากหลายระหว่างภูมิภาค

4. กระบวนการและพฤติกรรมการเรียนรู้ การถ่ายทอดภูมิปัญญา ประสบการณ์การให้การศึกษาอบรมและการแก้ปัญหาตามพื้นฐานวัฒนธรรมและปรีชาญาณของชาวบ้าน

กองวิจัยทางการศึกษา (2540:3-4) กล่าวถึงลักษณะของภูมิปัญญาท้องถิ่นว่าแบ่งได้เป็น 4 ลักษณะ

1. ประสบการณ์ของชาวบ้านที่นำมาใช้ประโยชน์ในการดำรงชีวิต หมายถึง ประสบการณ์ที่ชาวบ้านค้นพบและนำมาใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน ได้แก่ คติความคิด ความเชื่อ และค่านิยมต่าง ๆ เช่น คำสอนทางศาสนา ยาสมุนไพร การไหว้ครู การบวงสรวง เป็นต้น

2. ความรู้ ความคิด ในการสร้างสรรค์แบบแผนการดำรงชีวิตที่ปฏิบัติสืบทอดกันมาหมายถึง สิ่งที่ชาวบ้านถ่ายทอดความรู้หรือความคิดลงมาในวรรณกรรมต่าง ๆ เช่น นิทานพื้นบ้าน ศิลปะวัฒนธรรม ชนบธรรมเนียมประเพณี โบราณอุบາຍ ฯลฯ

3. การประกอบอาชีพที่ยึดหลักการพึ่งตนเอง หมายถึง ความรู้และประสบการณ์ที่ชาวบ้านใช้ในการประกอบอาชีพที่อาศัยแบบธรรมชาติไม่พึ่งพาปัจจัยภายนอก แต่มีการพัฒนาให้เหมาะสมกับกาลสมัย เช่น การปลูกพืชแบบเกษตรกรรมชาติ การทอผ้า การทำเครื่องปั้นดินเผา เป็นต้น

4. การประกอบอาชีพที่เกิดจากการผสมผสานความรู้เดิมกับแนวคิดหลักปฏิบัติและเทคโนโลยีสมัยใหม่ หมายถึงนำความรู้เดิมของชาวบ้านมาผสานกับความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสมัยใหม่ในการแก้ปัญหาในหมู่บ้านหรือชุมชน เช่น เทคโนโลยีการหล่อโลหะทองเหลือง การนวดข้าว การก่อสร้าง ฯลฯ

ไฟบรรณ เกียรติโโซชัย (2541:139-140) กล่าวถึงลักษณะของภูมิปัญญาชาวบ้านดังนี้

1. เป็นเรื่องของการสืบทอดประสบการณ์จากอดีตถึงปัจจุบันที่เป็นไปอย่างต่อเนื่องไม่ขาดสาย
 2. เป็นลักษณะของความสัมพันธ์ภายในชุมชนกันเอง ชุมชนจะมีความสามัคคีเอื้ออาทร และเป็นปึกแผ่นสืบต่อภูมิเรื่อยมา
 3. เป็นการนำจุดดีหรือแง่ดีของอดีตมาเชื่อมโยงสัมพันธ์ปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับการดำเนินชีวิตในปัจจุบันและอนาคตให้ดียิ่งขึ้นเป็นสำคัญ
 4. มีทั้งลักษณะที่เป็นรูปธรรม เช่น เกษตรกรรม หัตถกรรม และศิลปะ กับลักษณะที่เป็นนามธรรม เช่น วิถีชีวิต ค่านิยม และความเชื่อเรื่องเกิด แก่ เจ็บ ตาย เป็นต้น
 5. เป็นปัจจัยในการศึกษาในรูปการแสวงหาความรู้จากประสบการณ์ชีวิตของมนุษย์โดยทั่วไป
 6. เป็นองค์ความรู้ที่ผ่านการทดลองเชิงประจักษ์ในสภาพปัจจุบันที่เป็นจริงอยู่เสมอๆ ในชีวิตประจำวันจนบังเกิดเป็นความรู้หรือการอธิบายอันสั่งสมสืบทอดกันมาตามลำดับ
 7. เป็นภาพสะท้อนของความพลวัตในวิถีชีวิตของสังคม เพราะภูมิปัญญาชาวบ้านเกิดจากการปฏิสัมพันธ์ของความคิดกับโลกแวดล้อมอันหลากหลาย
 8. เป็นองค์ความรู้ที่ผสมผสานสภาพภูมิศาสตร์ ทรัพยากร และธรรมชาติแวดล้อมศาสตร์ และกระบวนการทางสังคมเข้าด้วยกัน และถ่ายทอดกันเป็นวัฒนธรรมแห่งการเรียนรู้ทางสังคม
 9. มีจุดหมายในการพยายามคิดค้นและแสวงหาภูมิปัญญาชาวบ้านคือ การพัฒนาไปสู่การพึงตนเอง
 10. มีการบูรณาการสูงโดยการเชื่อมโยง กายใจ สังคม และสิ่งแวดล้อมจากประสบการณ์จริงอีกทั้งมีการเชื่อมโยงไปสู่น้ำธรรมที่ลึกซึ้งสูงส่ง
 11. ภูมิปัญญาชาวบ้านของแต่ละท้องถิ่นเป็นเรื่องเฉพาะกับท้องถิ่น ซึ่งมีความสอดคล้องเชพาะของท้องถิ่นนั้นๆ ซึ่งเอาไปใช้ในท้องถิ่นที่แตกต่างกันไม่ได้หรือได้ก็ไม่ดี
 12. เน้นเรื่องจริยธรรมมากกว่าวัตถุธรรมซึ่งบรรพชนให้สามารถอยู่ได้นานตราบท่าทุกวันนี้
 13. ภูมิปัญญาชาวบ้านนับเป็นวัฒนธรรมพื้นบ้านซึ่งเป็นก้าวแรกของการพัฒนาท้องถิ่นและประเทศในทุกๆ ด้าน
- กฤษณา วงศ์สันต์ และคณะ (2542:264) ได้กล่าวถึงลักษณะของภูมิปัญญาไทยดังนี้
1. ภูมิปัญญาไทยเป็นเรื่องของการใช้ความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skill) ความเชื่อ (Belief) และพฤติกรรม (Behavior)
 2. ภูมิปัญญาไทย แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างคนกับคน คนกับธรรมชาติแวดล้อมและคนกับสิ่งหนึ่งอื่นๆ

3. ภูมิปัญญาไทยเป็นองค์รวมหรือภูมิปัญญาอันเกิดจากกิจกรรมทุกอย่างในชีวิต
4. ภูมิปัญญาไทย เป็นเรื่องของการแก้ปัญหาการจัดการ การปรับตัว การเรียนรู้เพื่อความอยู่รอดของบุคคล ชุมชน และสังคม
5. ภูมิปัญญาไทย เป็นแกนหลักหรือกระบวนการทัศน์ในการมองชีวิตเป็นพื้นความรู้ในเรื่องต่างๆ
6. ภูมิปัญญาไทย มีลักษณะเฉพาะหรือมีเอกลักษณ์ในตนเอง
7. ภูมิปัญญาไทย มีการเปลี่ยนแปลงเพื่อการปรับสมดุลในการพัฒนาการทางสังคม สรุปได้ว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่นมีสองลักษณะคือ
 1. ลักษณะที่เป็นรูปธรรม ได้แก่ ภูมิปัญญาที่เป็นวัตถุ หรือการกระทำในด้านต่างๆ เช่น เครื่องมือทำการเกษตร การทำมาหากิน การเกษตร หัตถกรรม ศิลปะ ดนตรี เป็นต้น
 2. ลักษณะที่เป็นนามธรรม เป็นโลกทัศน์ ชีวทัศน์ เป็นปรัชญาในการดำเนินชีวิต หรือคติความเชื่อ ซึ่งเป็นสิ่งยึดโยงชีวิตของคนในชุมชนให้อยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข

3.5 สาขาหรือประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่น

ขอบข่ายหรือสาขาของภูมิปัญญาจากการศึกษาการกำหนดสาขาหรือประเภทภูมิปัญญา พบว่า มีการกำหนดสาขาภูมิปัญญาไทยอย่างหลากหลาย ขึ้นอยู่กับเกณฑ์ของหน่วยงานองค์กร และนักวิชาการแต่ละท่านนำมากำหนดต่างๆ กัน ดังนี้

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2541:25) ได้กล่าวถึงการศึกษาสาขาหรือประเภทภูมิปัญญาไทย สามารถกำหนดสาขาภูมิปัญญาไทยไว้จำนวน 11 สาขา ดังนี้

1. สาขาเกษตรกรรม
2. สาขาวุฒิสาหกรรมและหัตถกรรม
3. สาขาการแพทย์แผนไทย
4. สาขาการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม
5. สาขากองทุนและธุรกิจชุมชน
6. สาขาสวัสดิการ
7. สาขาวิศวกรรม
8. สาขาการจัดการ
9. สาขาภาษาและวรรณกรรม
10. สาขาศาสนาและประเพณี
11. สาขาวิศวกรรมศาสตร์

สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ (2535) แบ่งประเภทของภูมิปัญญาไว้ดังนี้

1. ภูมิปัญญาด้านการเกษตร

2. ภูมิปัญญาด้านเศรษฐกิจ

3. ภูมิปัญญาด้านศาสนา คุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม ความเชื่อ

4. ภูมิปัญญาด้านศิลปะ

5. ภูมิปัญญาด้านการจัดการสิ่งแวดล้อม

6. ภูมิปัญญาด้านการจัดการทรัพยากรและการพัฒนาหมู่บ้าน

7. ภูมิปัญญาด้านภาษาและวรรณกรรม

องค์กร สมคบเนย (2535:6) ได้จัดกลุ่มภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็น 4 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มที่ 1 เป็นเรื่องที่เกี่ยวกับคติ ความเชื่อ และหลักการที่เป็นพื้นฐานแห่งองค์ความรู้ที่เกิด

จากการสั่งสมถ่ายทอดกันมา

กลุ่มที่ 2 เป็นเรื่องศิลปะ วัฒนธรรม และขนมธรรมเนียมประเพณี

กลุ่มที่ 3 เป็นเรื่องการประกอบอาชีพในแต่ละท้องถิ่นที่ได้รับการพัฒนาให้เหมาะสมกับสมัย

กลุ่มที่ 4 เป็นเรื่องของแนวคิด หลักปฏิบัติ และเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่ชาวบ้านนำมาใช้ในชุมชน ซึ่งเป็นอิทธิพลของความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี

จากรัตตน์ ปราแก้วและคณะ (2541:26-27) ทำการวิจัยเรื่อง “ภูมิปัญญาในวิถีชีวิตท้องถิ่นบุรีรัมย์” ได้แบ่งภูมิปัญญาท้องถิ่นออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ โดยมีแนวเหตุผลว่าวิถีชีวิตโดยทั่วไปของมนุษย์ประกอบด้วย 2 องค์ประกอบหลัก องค์ประกอบแรกเป็นโครงสร้างส่วนล่างที่เกี่ยวข้องกับพลังการผลิตและความสัมพันธ์ทางการผลิตอันประกอบด้วยปัจจัยพื้นฐานที่จำเป็นต่างๆ เพื่อการดำเนินชีวิตอยู่ได้ องค์ประกอบหลังเป็นโครงสร้างส่วนบนที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึกนึกคิดทางสังคมอันประกอบด้วยปัจจัยต่างๆ เพื่อการดำเนินชีวิตอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่มสังคม ซึ่งอาศัยรากฐานจาก 2 องค์ประกอบนี้มาพิจารณาจัดจำแนกและจัดประเภทต่างๆ ของภูมิปัญญาในวิถีชีวิตดังนี้

1. ประเภทของภูมิปัญญาในวิถีชีวิตจากโครงสร้างส่วนบนที่เกี่ยวกับพลังการผลิตและความสัมพันธ์ทางการผลิตหรือปัจจัยพื้นฐานที่จำเป็นเพื่อการดำเนินชีวิตอยู่ได้ ประกอบด้วย

1.1 วิถีการผลิตที่เป็นอาชีพของคนในท้องถิ่น-การเกษตรแบบยั่งยืน

1.2 หัตถกรรมเพื่อการดำเนินชีวิต ได้แก่ เครื่องทองนุงห่ม-ผ้าไหม เครื่องปั้นดินเผาการทอเสื่อ เครื่องดักสัตว์ เครื่องจักสาน การแกะสลักหิน

2. ประเภทของภูมิปัญญาในวิถีชีวิตจากโครงสร้างส่วนบนที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึกนึกคิดทางสังคม เพื่อการอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่มสังคม ประกอบด้วย สถาปัตยกรรมทางศาสนาสถาปัตยกรรมทางการปักครอง ประเพณีทางสังคม การละเล่นพื้นบ้าน ดนตรีพื้นบ้าน ประเพณีขึ้นเขาพนมรุ้ง ฯลฯ โดยสรุป ถึงแม้ขอบข่ายของภูมิปัญญาท้องถิ่นนั้นกว้างขวางและครอบคลุมวิถีชีวิตของประชาชนในท้องถิ่น ก็ตาม แต่ความสามารถจำแนกสาขาภูมิปัญญาท้องถิ่นได้เป็น 3 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

1. ภูมิปัญญาด้านการทำอาหารในชุมชน ได้แก่ ภูมิปัญญาด้านการเกษตรภูมิปัญญาด้านกองทุน และธุรกิจชุมชน

2. ภูมิปัญญาด้านศิลปวัฒนธรรมในชุมชน ได้แก่ ภูมิปัญญาด้านศาสนา คุณธรรมจริยธรรม ค่านิยม ความเชื่อ ภูมิปัญญาด้านภาษาและวรรณกรรม ภูมิปัญญาด้านศิลปหัตถกรรม ดนตรี กีฬา

3. ภูมิปัญญาด้านการจัดการทรัพยากรและ การพัฒนาหมู่บ้าน ได้แก่ ภูมิปัญญาด้านการจัดการสิ่งแวดล้อม ภูมิปัญญาด้านการจัดการสิ่งแวดล้อม

3.6 ความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่น

ภูมิปัญญาท้องถิ่นมีความสำคัญและมีความหมายอย่างยิ่งต่อการดำเนินชีวิตและความอยู่รอดของผู้คนในท้องถิ่นนั้นๆ เป็นภูมิปัญญาที่มีการสั่งสมและยังมีคุณค่าที่สามารถใช้เป็นฐานในการพัฒนาหรือสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ดังที่มีบุคคลดังต่อไปนี้ได้กล่าวไว้ดังนี้

อนงค์ นาคาษบุตร (2536:) มีความคิดเห็นว่าภูมิปัญญาท้องถิ่นมีความสำคัญต่อการพัฒนาท้องถิ่น การพัฒนาท้องถิ่นที่อยู่อาศัย ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นองค์ประกอบดังนี้

1. มีความรู้และภูมิปัญญาของชาวบ้านที่เอื้ออำนวย ชี้นำและเป็นทางเลือกที่เหมาะสมต่อสภาวะท้องถิ่น และเงื่อนไขการเปลี่ยนแปลงของภายนอกที่มากระทบ

2. ประเด็นสำคัญ ความรู้ภูมิปัญญาตลอดจนระบบคุณค่าเหล่านี้ได้รับการประยุกต์ (Reproduction) และการสืบสารต่อเนื่องโดยคนในชุมชนด้วยกระบวนการเรียนรู้หลายรูปลักษณะ ผ่านประเพณี พิธีกรรม ตัวบุคคล และการปฏิบัติช้า ตลอดจนการเลือกผสมผสานกับความรู้ที่เข้ามากระทบจากภายนอก

3. ผู้นำ ปัญญาชนชาวบ้าน นักเทคนิคพื้นบ้าน และเครือข่ายของกลุ่มบุคคลตลอดจนองค์กรชุมชนในรูปต่างๆ คือ สถาบันสำคัญของกระบวนการบริยัติ ปฏิบัติ ปฏิเวช ยิ่งกว่านั้น เครือข่ายขององค์กรชุมชน ในหลายกรณีได้มีส่วนร่วมต่อบทบาทใน 3 ด้านคือ

3.1 ด้านพัฒนา

3.2 ด้านพิทักษ์ปักป้อง

3.3 ด้านการขยายแนวร่วมสัญญาติมิตร ลูกหลาน เพื่อนบ้าน

องค์ประกอบทั้ง 3 ด้านเปรียบเสมือน “ระบบภูมิคุ้มกันที่ยั่งยืนของชุมชน” ภูมิคุ้มกันดังกล่าว จะเป็นขีดความสามารถ และหลักประกันในการจัดการแก้ปัญหา พัฒนาตนเองของชาวบ้านและชุมชนในระดับท้องถิ่นท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงอัตราดิเร็วและซับซ้อนของสังคมใหญ่

ประกอบ ใจมั่น (2539) ได้กล่าวถึงความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่นไว้ดังนี้ คือ

1. ช่วยให้สมาชิกในชุมชน หมู่บ้านดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันได้อย่างสงบสุข

2. ช่วยสร้างความสมดุลระหว่างคนกับธรรมชาติและล้อม

3. ช่วยให้ผู้คนดำรงตน และปรับเปลี่ยนทันต่อการเปลี่ยนแปลง และผลกระทบอันเกิดจากสังคมภายนอก

4. เป็นประโยชน์ต่อการทำงานพัฒนาชนบทของเจ้าหน้าที่จากหน่วยงานต่าง ๆ เพื่อ ที่จะได้กำหนดท่าทีการทำงานให้กลมกลืนกับชาวบ้านมากขึ้น

คณะกรรมการศึกษาแห่งชาติ (2541) ได้กล่าวถึงความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่นไว้ดังนี้ คนไทยได้สร้างชาติ สร้างความเป็นปึกแผ่นมั่นคงคงบ้านเมือง มีการดำรงวิถีชีวิตด้วยความสุขร่มเย็นอยู่ได้จนถึงทุกวันนี้ เพราะได้ใช้ภูมิปัญญาของตนมาตลอด ภูมิปัญญาไทยจึงมีความสำคัญดังนี้

1. ช่วยสร้างชาติให้เป็นปึกแผ่นมั่นคง
2. สร้างความภาคภูมิใจและศักดิ์เกียรติภูมิแก่คนไทย
3. สามารถปรับประยุกต์หลักธรรมคำสอนทางศาสนามาใช้กับวิถีชีวิตได้อย่างเหมาะสม
4. สร้างความสมดุลระหว่างคนกับสังคมและธรรมชาติได้อย่างยั่งยืน
5. ช่วยเปลี่ยนแปลงปรับปรุงวิถีชีวิตของคนไทยให้เหมาะสมได้ตามยุคสมัย

ชาลทิตย์ เอี่ยมสำอางและวิศนี ศิลตระกูล (2533:211-213) ได้อธิบายความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยสรุปดังนี้ การพัฒนาที่มองเพียงด้านเศรษฐกิจอย่างเดียวหรือมองโครงสร้างอำนาจในชุมชนอย่างเดียว yang เม่เพียงพอ เราต้องศึกษาถึงประเด็น ความเชื่อ วัฒนธรรมประเพณี ระบบความคิดของชาวบ้าน ความเชื่อในอัจฉริยะของประชาชน สิ่งเหล่านี้ต้องคำนึงถึงและนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ภูมิปัญญาท้องถิ่นทำให้เกิดผลดีและเป็นประโยชน์ต่อชุมชนหรือท้องถิ่นหลายประการคือ

1. ช่วยให้สมาชิกในชุมชนหมู่บ้านดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข
2. ช่วยสร้างความสมดุลระหว่างคนกับธรรมชาติแวดล้อม
3. ช่วยให้คนดำรงตนและปรับเปลี่ยนให้ทันต่อความเปลี่ยนแปลงและผลกระทบอันเกิดจากสังคมภายนอก

4. เป็นประโยชน์ต่อการทำงานพัฒนาชนบทของเจ้าหน้าที่จากหน่วยงานต่างๆ สามารถกำหนดท่าทีการทำงานให้กลมกลืนกับชาวบ้านยิ่งขึ้น

ไพรรณ เกียรติโชคชัย (2541:141-142) กล่าวว่า ภูมิปัญญาชาวบ้านมีคุณค่าและมีความสำคัญในการต่อการพัฒนาท้องถิ่นไทย ดังนี้

1. ภูมิปัญญาชาวบ้าน นับเป็นรากเหง้าของวัฒนธรรมไทยที่ถ่ายทอดกันมา เป็นเวลาหลายนานและมรดกไทยที่คนไทยทุกวันนี้ภูมิใจ
2. ความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมของสังคมที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา และเปลี่ยนแปลงในทางที่เสื่อมโทรม “ภูมิปัญญาชาวบ้าน” ของชาวไทยได้ช่วยให้คนไทยใช้สติปัญญา ความสามารถและภาวะสร้างสรรค์มาใช้ในการแก้ไขปัญหาต่างๆ ให้ลุล่วงมาโดยตลอด

3. ภูมิปัญญาชาวบ้านเป็นองค์ความรู้ที่มีขอบเขตกว้างขวาง และลึกซึ้งมาก ซึ่งครอบคลุมคตินิยม ความรู้ ความสัมพันธ์ การรู้เท่าเทียมธรรมชาติของสรรพสิ่งรอบตัว และการเลือกใช้ความคิดวิธีการใช้ในชีวิตประจำวัน

4. การเชื่อมโยงความรู้ประสบการณ์จากคนรุ่นหนึ่งสู่คนอีกรุ่นหนึ่งและจากชุมชนหนึ่งสู่อีกชุมชนหนึ่งอย่างไม่ขาดสาย

5. ภูมิปัญญาชาวบ้านล้วนแต่เป็นการศึกษาค้นคว้า และเรียนรู้แบบเชิงประจักษ์จากปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นเสมอๆ ในการทำเชิงชีวิตประจำวัน มีการทดสอบ จากประสบการณ์จริงจนกว่าจะหาข้อสรุปที่ชัดเจนและสืบทอดต่อๆ กันไป

6. การถ่ายทอดความรู้ความสามารถประสบการณ์ และการปฏิสัมพันธ์รูปแบบต่างๆ ในหลายสาขามาผสมผสานกัน “ภูมิปัญญาชาวบ้าน” ซึ่งนับเป็นการเรียนรู้แบบองค์รวมที่ปัจจุบันนี้เรียกว่าการเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrated)

7. วิธีการถ่ายทอดประสบการณ์ตรงจากคนรุ่นหนึ่งไปสู่คนอีกรุ่นหนึ่ง โดยการทำให้ดูให้ลงมือทำและเลียนแบบอย่างที่ดีของภูมิปัญญาชาวบ้านที่ยึดถือปฏิบัติตาม

สรุปได้ว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่นมีความสำคัญต่อการสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมของท้องถิ่น ต่อการทำงานพัฒนาที่ยั่งยืน และสร้างความสมดุลระหว่างคนกับธรรมชาติแวดล้อม

3.7 ฐานการคิดในเรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น

การศึกษาเรื่องภูมิปัญญาต้องนำมิติทางวัฒนธรรมเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย เพราะการศึกษาด้านวัฒนธรรมมีลักษณะบูรณาการผสมผสานทั้งด้านปรัชญา ความคิด ความเชื่อ ศีลธรรม สุนทรียภาพศิลปะ พฤติกรรมการแสดงออกของมนุษย์ การศึกษาด้านวัฒนธรรมมีลักษณะที่ยึดหยุ่นหลากหลายแต่ต้องมีรากฐานทางวัฒนธรรมที่มั่นคง (สุมน อุmrวิวัฒน์, 2537:22) การศึกษาเรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น จึงนำมิติทางวัฒนธรรมมาเป็นฐานการคิดโดยแยกเป็นประเด็นดังต่อไปนี้

1. วิถีการดำเนินชีวิตในสังคมไทย

วิถีการดำเนินชีวิตของคนในท้องถิ่นต่างๆ เป็นสิ่งที่มีการสืบทอดกันมายาวนานท่ามกลางสภาพภูมิศาสตร์และโครงสร้างทางสังคมวัฒนธรรมที่มีพัฒนาการเรื่อยมาอย่างสอดคล้องกับสภาวะแวดล้อมทางธรรมชาติ โดยเฉพาะทรัพยากรธรรมชาติของไทยล้วนมีองค์ประกอบที่เอื้อต่อวิถีชีวิตของคนในชุมชน เช่น มีห้วยหนองคลองบึงอันเป็นแหล่งน้ำธรรมชาติอยู่มาก ลำห้วย แก่ง ลำธารที่มีปลาชุม ตลอดจนมีพืชพรรณรัญญាងที่อุดมสมบูรณ์ จึงมีคำกล่าวที่ว่า “ในน้ำมีปลา ในนามีข้าว”

เมื่อสิ่งแวดล้อมมีคนในชุมชนที่ตั้งถิ่นฐานตามส่วนต่างๆ จึงเรียนรู้ที่จะปรับตัวกับสิ่งแวดล้อมโดยการนำทรัพยากรที่มีอยู่ตามธรรมชาติอย่างเหลือเพื่อกินมาใช้ตามความสามารถและมีฝีมืออย่างรู้เท่าทันธรรมชาติ สิ่งที่เป็นรูปธรรมทางปัญญาที่เห็นได้ชัดเจนที่สุดคือ งานประดิษฐกรรม และหัตถกรรมที่บ่งบอกหรือสะท้อนถึงคุณค่าแห่งชีวิตที่เรียบง่าย

การรู้จักເອາຫັນພາກຕາມສພາພແວດລ້ອມມາໃຫ້ປະໂຍບນໍາມາປະດີໜູ້ເປັນອາຫາສິ່ງຂອງຮມໄປຄື່ງສິ່ງປະເທົ່າງຄວາມຈາມແລະຄວາມພຶກພອໃຈຕ່າງໆ ເຊັ່ນກາປຸກບ້ານສ້າງເຮືອນ ກາຣຕ່ອເຮືອນແພກາຮາທຳເຄື່ອງເກເທຣກຣມ ກາຣຈັບສັຕ່ວນໍາ ສັຕ່ວບກ ກາຣທຳເຄື່ອງປັ້ນດິນເພາ ກາຣທຳແລະຄົນອມອາຫາກ ກາຣໃໝ່ສຸມຸນໄພເປັນຕ້ວຍາ ກາຣປະດີໜູ້ຂອງເລັ່ນ ເຄື່ອງຄົນຕຣີ ສີລປັວຕຸຖາ ກາຣທຳກະບຸງຕະກຳ໌ ກາຈນະໃໝ່ສອຍຕ່າງໆ ຮມໄປຄື່ງກາຣທຳອາວຸຫ ເຄື່ອງຮາງຂອງຂັ້ງ ເຄື່ອງປະດັບ ຮມຄວາມວ່າມນຸ່ມຍື້ສັຕິປັບປຸງ ຄິດປະດີໜູ້ສິ່ງຂອງ ຂຶ້ນໃໝ່ໃນກາຣດຳຮັບຊີວິຕອຍຢ່າງຫລາກຫລາຍ ຂຶ້ນສະຫວັນຄື່ງຮະດັບເຂວານປັບປຸງແລະຄວາມສາມາດ ແລະຈິນຕາກຂອງມນຸ່ມຍື້ທີ່ເປັນສ່ວນສຳຄັງຢ່າງເປັນຮູ່ປະຮົມຂອງອາຍຮຣມ ຕລອດຈນເປັນສິ່ງທີ່ປັ້ງຂຶ້ນຄວາມຮຸ່ມຮວຍທາງຄວາມຄິດແລະອຸບາຍໃນກາຣໃຫ້ທັກພາກຕາມສພາພແວດລ້ອມໃນທົ່ວອົນມາສ້າງສຣົກໂຍ່າງຮູ້ຄ່າ (ເອກວິທີ ປ ດລາງ, 2544:129-130)

ແສດງໃຫ້ເຫັນໄດ້ວ່າວິທີໜີວິຕຄນໄທມີຄວາມເປັນຍູ່ຢ່າງເຮືອບ່າຍອາສີຍແລະພຶ່ງພິງຮຣມ໌ຈາຕີທຳໃຫ້ເປັນຍູ່ຢ່າງສຸຂສບາຍ ໄນຕ້ອງດິນຮນຍື້ແຍ່ງແຂ່ງຂັ້ນ ກັນ ຈຶ່ງກ່າວໄດ້ວ່າ ວິທີໜີວິຕກາຍໄດ້ສັງຄມໄທຢ່າງສຳຄັງດ້ານໜີວິຕຈິຕໃຈ ແລະວັດນຮຣມຈີຍຮຣມຄຸນຈາມຄວາມດີໂດຍຍື້ດື່ອສິ່ງທີ່ຍ່ອມຮັບນັບຄື່ອເປັນແກນຫລັກແລະຍື້ດກາຣທຳຍູ່ທຳກິນເປັນຫລັກມາກກວ່າເຮືອງທາງວັດຖຸ ຈຶ່ງກ່ອໄທເກີດຄວາມປະສານກລມກລືນແລະຄວາມເປັນເອກພາພແທ່ງໝຸ່ມໝັນໜີ່ມີຮາກຮູ່ນາຈາກສາຍຮາກທາງວັດນຮຣມທີ່ຍ່າວານແລະສມດຸລໃນວິທີໜີວິຕ (ສຸນທຽນ ດອນອິນທັກພໍ, 2546:37)

2. ພະນບອນນີ້ມປະເພດນີ້ ດ້ວຍຄ່ານິຍມ

ພະນບອນນີ້ມປະເພດນີ້ ອີ້ວ່າ ແນວປົງປັດທີ່ຍື້ດື່ອກັນມາໃນສັງຄມໂດຍຄນຮຸ່ນຫລັງເຮືອນຮູ້ຈາກຄນຮຸ່ນກ່ອນແລ້ວຍື້ດື່ອປົງປັດຕ່ອງໆ ກັນມາອຳນວຍມີກາຣບັບປຸງແກ້ໄຂບ້າງແຕ່ກາຣເປີ່ຍນແປລັກກີ່ເປັນໄປຢ່າງໜ້າ ໃຊ້ເວລາເປັນປີ່າ ກາຣປະພຸດຕິປົງປັດຕາມຮຣມນີ້ມີທີ່ກາຣປະພຸດຕິປົງປັດໃນຮະດັບບຸຄຄລແລະກາຣປະພຸດຕິປົງປັດໃນຮະດັບສັງຄມ ອີ້ວ່າຮ່ວມກິຈການພ້ອມໆ ກັນໃນລັກໝະພີຮິກຮມເປັນກາຈັດຈານປະເພດນີ້ ເຊັ່ນ ປະເພດທົດກູ້ນ ທອດຜ້າປ່າ ປະເພດແທ່ນາງແນວ ປະເພດບຸ່ນພະເວທເປັນຕົ້ນ (ອມຮາ ພົງພາພື້ນໝູ້, 2541:7)

ພະນບອນນີ້ມປະເພດນີ້ຈະເປັນຕົ້ນທີ່ສຳຄັງຕ່ອງກາຣແສດງອອກລົງກູມປັບປຸງຫາວັນ ຊົ່ງກໍຄື່ອງພລງານຫຼືອກິຈການທີ່ເກີດຈາກຄວາມຄິດຂອງຫາວັນທີ່ແສດງໃຫ້ເຫັນຄຸນຄ່າແໜ່ງກາຣດຳເນີນໜີວິຕຄວາມເປັນຍູ່ທີ່ໄດ້ຮັບກາຣຄ່າຍຫວັງທີ່ກົດສັບຕ່ອກັນມາເຂົາພາກລຸ່ມໝັນຫຼືອທົ່ວອົນນັ້ນໆ ຊົ່ງເປັນກາຣແສດງຄື່ງຄວາມເຈີຍງົງຈາກການແລະຄວາມເປັນຮະເບີຍບເຮືອບວ້ອຍຂອງກຸ່ມໝັນຫຼືອທົ່ວອົນນັ້ນໆ (ອັກຸລ ສມຄະເນຍ, 2534:56)

3. ເຮືອງທີ່ເກີດວັດທິ ຄວາມຄິດ ຄວາມເຂົ້ອ ແລະຫລັກກາຣທີ່ເປັນພື້ນຮູ່ນາຂອງອົງກໍາຄວາມຮູ້ຄິດ ຄວາມຄິດຄວາມເຂົ້ອທີ່ເປັນພື້ນຮູ່ນາຂອງອົງກໍາຄວາມຮູ້ທີ່ປຣາກງູ້ໃຫ້ເຫັນໄດ້ໃນປັຈຈຸບັນໄດ້ແກ່ກາຣປະກອບພີຮິກຮມຂອງແຕ່ລະທົ່ວອົນປະກອບກັບລັທີທາງສາສາຄື່ອສາສາພຸທຮ ພຣາມມັນເຂົ້າໄປມີສ່ວນເກີຍວ່າຂອງດ້ວຍຍື້ກ່ອໄທເກີດຄວາມເຂົ້ອແບບຜິພຣາມມັນ ພຸທຮັ້ນມາຊື່ສ່ວນຜສມຂອງຄວາມເຂົ້ອເຫັນນີ້ຈະມີສ່ວນໃຫນ

มากกว่ากันนั้นขึ้นอยู่กับพื้นฐานการพัฒนาของชุมชนแต่ละแห่งแต่ละบุคคล (สุนทร ดอน อินทร์พิรย์, 2546:38)

ความเชื่อดังเดิมนั้นเกิดขึ้นสืบทอดและมีการพัฒนาการมานานอันเป็นผลมาจากการพึ่งพาธรรมชาติและการอยู่ร่วมกันเป็นชุมชนเป็นความเชื่อที่ให้คุณค่ากับธรรมชาติ และการให้ความเคารพแก่บรรพบุรุษสั่งสม และถ่ายทอดไว้ให้ดังจะพูดได้ในชุมชนชนบทไทยในทุกภาคของประเทศไทย เช่น ชุมชนภูเขาจะมีความเชื่อในเรื่องผีป่า เจ้าเขา เทพารักษ์ ผู้ที่อยู่ในที่ราบก็จะมีความเชื่อในเรื่องของภูมิเจ้าที่ พระภูมินา การสู่วญญา การให้ความเคารพแม่โพสพ ผู้ที่อยู่ตามริมน้ำริมทะเล

4. ศาสนา

คนไทยนับถือศาสนาพุทธเป็นส่วนใหญ่นอกจากนี้ยังมีศาสนาอิสลาม ศาสนาคริสต์ และศาสนาอื่นๆ โดยได้นำหลักธรรมคำสอนทางศาสนามาปรับใช้ในวิถีชีวิตได้อย่างเหมาะสมทำให้คนไทย เป็นผู้อ่อนน้อมถ่อมตน เอื้อเพื่อเพื่อแผ่ ประนีประนอม รักสงบใจเย็น มีความอดทน ให้อภัยแก่ผู้สำนึกผิดดำรงชีวิตอย่างเรียบง่ายปกติสุขทำให้คนในชุมชนพึงพากันได้ถึงแม้จะอดอยาก เพราะแห้งแล้งแต่ไม่มีใครอดตาย เพราะเป็นที่พึ่งกันแบ่งปันแบบ “พริกบ้านหนึ่อกลีบ้านใต้” เป็นต้น ทั้งหมดนี้สืบเนื่องมาจากหลักธรรมคำสอนของศาสนาที่คนไทยเคารพนับถือเป็นการใช้ภูมิปัญญาในการประยุกต์ หลักธรรมคำสอนทางศาสนามาใช้กับชีวิตประจำวัน (นันทสาร สีสันต์ และคณะ, 2542:10)

5. การถ่ายทอดและการรับวัฒนธรรม

เมื่อวัฒนธรรมคือระบบสัญลักษณ์ที่มนุษย์สร้างขึ้นและมิใช่ระบบที่เกิดขึ้นโดยสัญชาตญาณก็ย่อมหมายความว่าวัฒนธรรมคือสิ่งที่มนุษย์จะต้องเรียนรู้และจะต้องมีการถ่ายทอด วัฒนธรรมการถ่ายทอดวัฒนธรรมที่เห็นได้ชัดเจนที่สุดคือ การที่พ่อแม่สอนลูกว่าอะไรควรทำอะไรไม่ควรทำการถ่ายทอดวัฒนธรรมก็คือการสอนให้คนรุ่นหลังรู้ถึงระบบสัญลักษณ์ของสังคมซึ่งได้เคยมีการทดลองกันไว้ว่าประกอบด้วยอะไรบ้าง หลักที่สำคัญของสังคมใช้ยืดถือเป็นแนวปฏิบัติ ประเพณี ปฏิบัติก็คือค่านิยม ค่านิยมคือข้อกำหนดที่สมาชิกของสังคมส่วนใหญ่ให้การยอมรับของสังคม เมื่อมีค่านิยมของสังคมเป็นแกนกลางให้สมาชิกยึดเป็นหลัก พฤติกรรมแนวความคิด วิธีการทำงาน ตลอดจนการประดิษฐ์เครื่องใช้ย่อมจำเป็นที่จะต้องสอดคล้องกับค่านิยมของสังคมนั้นโดยอัตโนมัติและเมื่อทุกอย่างสอดคล้องกับการถ่ายทอดทางวัฒนธรรมก็ดำเนินไปอย่างไม่มีปัญหา (สุนทร ดอนอินทร์พิรย์, 2546:39)

นอกจากมนุษย์เราจะถ่ายทอดวัฒนธรรมจากคนรุ่นหนึ่งไปยังคนอีกรุ่นหนึ่งแล้วมนุษย์เรา จะรับวัฒนรมบางส่วนมาจากสังคมข้างเคียงได้ แต่ทั้งนี้ย่อมหมายความว่าส่วนของวัฒนธรรมที่รับมาจากสังคมข้างเคียงได้ แต่ทั้งนี้ย่อมหมายความว่าส่วนของวัฒนธรรมที่รับมาจากสังคมข้างเคียงนั้นไม่ได้กับค่านิยมหลักของสังคมส่วนของวัฒนธรรมที่รับมาจะต้องสอดคล้องกับของเดิมที่มีอยู่ และ

เมื่อสอดคล้องกันได้ก็จะค่อยๆ รับกันไปและในที่สุดก็จะแยกไม่อกราว่าว่าวัฒนธรรมส่วนใดเป็นของเดิมและวัฒนธรรมได้รับมาจากสังคมอื่น (อมรา พงพาพิชญ์, 2541:20-25)

จากที่กล่าวมาแล้วจะเห็นได้ว่าการถ่ายทอดวัฒนธรรมภายในสังคมเดียวกันคือการสืบทอดวัฒนธรรมในแนวตั้งจากคนรุ่นหนึ่งไปสู่คนอีกรุ่นหนึ่ง ในกระบวนการเรียนรู้ที่พ่อแม่อบรมสั่งสอนลูก (Enculturation) ส่วนการถ่ายทอดวัฒนธรรมจากสังคมหนึ่งไปสู่อีกสังคมหนึ่งเป็นการที่สังคมหนึ่งยอมรับวัฒนธรรมของสังคมอื่นและเกิดการปรับตัววัฒนธรรมให้เข้ากัน (Acculturation) โดยที่มีการลงทะเบ่งวัฒนธรรมของตัวบางส่วนและทำให้เกิดการผสมกลมกลืนทางวัฒนธรรม

สรุปได้ว่าภูมิปัญญาท้องถิ่นจะต้องเชื่อมโยงกับฐานการคิดในเรื่องดังต่อไปนี้

1. วิถีการดำเนินชีวิตของคนไทย
2. ชนบธรรมเนียมประเพณีและค่านิยมในท้องถิ่น
3. คติความเชื่อที่ยึดถือกันในท้องถิ่น
4. ศาสนาที่เป็นหลักยึดในท้องถิ่น
5. การถ่ายทอดความรู้ที่เกิดขึ้นในท้องถิ่น

3.8 การดำรงอยู่ของภูมิปัญญาท้องถิ่น

ส่วนหนึ่งที่ทำให้ภูมิปัญญาดำรงอยู่ได้คือ การมองทุกสิ่งทุกอย่างอย่างสัมพันธ์กันอย่างสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมไม่ใช่มองสิ่งใดโดดๆ แต่มองสังคมชุมชนที่อยู่แวดล้อมภูมิปัญญานั้นและให้ภูมิปัญญานั้นดำรงอยู่ได้อย่างมีความหมาย ซึ่งเป็นการมองแบบองค์รวมโดยต้องศึกษาปัจจัยเบื้องหลังภูมิปัญญาที่เป็นตัวหล่อเลี้ยงภูมิปัญญา (พระไฟศาลา วิสาโล, 2530:25)

พระเวศ วงศ์ (2534:34-36) กล่าวว่า “การศึกษาค้นคว้า พื้นฟู หรือประยุกต์ ภูมิปัญญาชาวบ้านมาใช้ประโยชน์เพื่อพัฒนาตนของเรา គรมีขั้นตอนดังนี้”

1. ต้องมีความเข้าใจ เห็นคุณค่า และความสำคัญของภูมิปัญญาชาวบ้าน
2. ศึกษาจากชาวบ้านให้มากที่สุด
3. เคราะห์และเข้าถึงวิธีการถ่ายทอดความรู้ของชาวบ้าน

โดยสรุป และเผยแพร่เพื่อนำมาใช้ประโยชน์ในวิถีชีวิตและสังคม แต่ไม่ได้หมายถึงการกลับไปสู่ดีตแต่เป็นการผลิตข้าทางวัฒนธรรมโดยเป็นการประยุกต์ปรับเปลี่ยนให้เข้ากับสังคมปัจจุบัน

3.9 แนวทางการศึกษาและพัฒนาภูมิปัญญาท้องถิ่น

ภูมิปัญญาท้องถิ่นแม้ว่าจะเป็นองค์ความรู้อันมหาศาลที่มีอยู่ทั่วไปทุกหมู่บ้านหรือทุกท้องถิ่นก็ตาม เมื่อถูกละเลยก็จะขาดหายไปและการต่ออายุระหว่างเก่ากับใหม่ ระหว่างอดีตกับปัจจุบันอย่างน่าเสียดาย ดังนั้นจึงมีแนวทางในการศึกษาและพัฒนาภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อเป็นการยกย่องภูมิปัญญาเหล่านั้นให้สืบทอดต่อไป โดยมีประเด็นหลักๆ ดังนี้

สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ (2536:156-159) กระทรวงศึกษาธิการได้ให้แนวทางไว้วัดังนี้

- 
 1. ทำความเข้าใจเรื่องภูมิปัญญา เช่น ศึกษาดูงาน พบร่องรอยชาวด้วยตัวเอง
 2. การเก็บรวบรวมข้อมูล เช่น การเดินทางไปสืบค้น สอ卜ตาม สัมภาษณ์
 3. การศึกษา ค้นคว้า วิจัย
 4. การส่งเสริมเผยแพร่
 5. การสนับสนุนคืนภูมิปัญญาให้แก่ชาวบ้าน โดยการยอมรับความมีภูมิปัญญาของชาวบ้าน
 6. การประสานแผนเพื่อสร้างเครือข่ายการดำเนินงาน โดยมีหน่วยงานต่างๆที่เกี่ยวข้องสนับสนุน

เสรี พงศ์พิช (2530) ได้ให้แนวทางการศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่นไว้ดังนี้

- ค้นหาภูมิปัญญาชาวบ้าน โดยค้นหาคุณค่าและตีความ
 - การแสดง Hari rupแบบใหม่ ความรู้ของชาวบ้านเป็นความรู้ทางสังคม เป็นความรู้ที่ได้มาจากการสืบทอดระหว่างชีวิต การปฏิบัติคือ การสัมพันธ์กันในทุกๆ มิติ ไม่เพียงแต่ด้วยการพูดการเล่า การอ่าน การท่องจำ แต่เป็นการใช้ชีวิตทั้งชีวิตสัมผัสและถ่ายทอดชีวิตนั้นไปยังผู้อื่น

3.10 แนวคิดเกี่ยวกับการส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่น

แนวคิดเกี่ยวกับการส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่น ขณะนี้บุคคลในชาติหลายฝ่ายได้เห็น
ความสำคัญในการศึกษาค้นคว้า ส่งเสริมและเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยมีนักวิชาการหลายท่านได้
แสดงทรรศนะเกี่ยวกับการส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่น ไว้ดังนี้

ประเวศ วงศ์ (2536: 85-86 อ้างถึงใน ดวงใจ จวนมิน, 2548) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับการส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้าสู่ระบบการศึกษาของชาติซึ่งมีแนวทางดังต่อไปนี้

1. รัฐบาลควรประกาศเป็นนโยบายให้ระบบการศึกษาหันหมัดศึกษาค้นคว้า เรียนรู้และทำนุบำรุงรักษาภูมิปัญญาท้องถิ่น
 2. ส่งเสริมและสนับสนุนให้มีการพิมพ์หนังสือและสื่อต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างหลากหลายและมีคุณภาพ เพื่อนำมาใช้ในการศึกษาทุกระดับ
 3. ส่งเสริมและสนับสนุนให้สถานศึกษาทุกระดับ ทำการศึกษาค้นคว้าวิจัยเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งจะทำให้เกิดความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างหลากหลายและจะทำให้การรับรู้ของระบบการศึกษาสมบูรณ์ขึ้น

4. จัดให้มีการสร้างตำราท้องถิ่น โดยเปิดโอกาสให้ครูที่อยู่ในท้องถิ่นสร้างตำราจากความรู้ ในท้องถิ่นนำมาใช้ในท้องถิ่นของตนเอง ซึ่งจะเป็นการพัฒนาศักยภาพของครูในท้องถิ่น ทำให้การจัดการศึกษาสอดคล้องกับท้องถิ่นมากขึ้น และทำให้ชาติมีพลังความรู้จากของจริงเกิดขึ้นทั่วประเทศ

5. ปรับโรงเรียนประเพณีศึกษาที่อยู่ในชุมชนให้เป็นโรงเรียนชุมชนโดยทำหน้าที่ 3 อย่างคือ

-ศึกษาทำความเข้าใจเกี่ยวกับชุมชน

-เป็นศูนย์ข้อมูลข่าวสารเพื่อพัฒนาชุมชน

-ให้การศึกษาทุกรูปแบบเพื่อชุมชน และนำทรัพยากรจากชุมชน หน่วยราชการภาครัฐ กิจ และองค์กรพัฒนาเอกชน เข้ามาร่วมพัฒนาเครือข่ายการเรียนรู้ขึ้นทั่วประเทศ โดยวิธีนี้จะแก้ปัญหาเศรษฐกิจ การเมือง สังคม วัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อมได้อย่างรวดเร็ว โดยการผสมผสานภูมิปัญญาท้องถิ่นและภูมิปัญญาอื่นๆ

6. ปรับระบบการศึกษาทั่วไป ให้เป็นการศึกษาที่สร้างรากฐานของความเป็นมนุษย์อย่างแท้จริง โดยศึกษาหาความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ สังคม และสิ่งแวดล้อมอย่างมีบูรณาการซึ่งจะเป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ความเป็นจริงในสังคมไทย

7. รัฐบาลควรจัดงบประมาณอุดหนุนทั่วไปให้หน่วยงานต่างๆ ตัดสินใจใช้เอง ส่วนรัฐจะเป็นผู้ประเมินผลงานและตรวจสอบความถูกต้อง

8. ส่งเสริมกลไกการทำงานอ่างไม้เป็นทางการ และสนับสนุนองค์กรพัฒนาเอกชนโดยให้ผู้ปฏิบัติงานต่างสังกัดรวมตัวกันในรูปกลุ่มหรือชุมชน ซึ่งจะทำให้มีอิสระคล่องตัว มีความต่อเนื่องและมีการพัฒนามากกว่า นอกจากนี้รัฐบาลควรจัดงบประมาณอุดหนุนองค์กรพัฒนาเอกชน เพื่อส่งเสริมการศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่น องค์กรพัฒนาเอกชนจะช่วยเชื่อมต่อระหว่างชุมชนกับหน่วยงานของรัฐได้เป็นอย่างดี

9. ภาคธุรกิจควรให้ทุนทรัพย์สนับสนุนองค์การพัฒนาเอกชน จัดตั้งมูลนิธิสถาบันในรูปเอกชนเพื่อส่งเสริมการศึกษาค้นคว้าให้มีการนำเอากลุ่มภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้าสู่ระบบการศึกษา แนวคิดเกี่ยวกับแนวทางการศึกษาและเผยแพร่ภูมิปัญญาชาวบ้าน สรุปได้ดังนี้

1. การนำความเข้าใจเรื่องภูมิปัญญาชาวบ้าน โดยการเยี่ยมเยียนศึกษาดูงานพบร่องรอย กับประชาชนชาวบ้านที่มีผลงานน่าชื่นชม นอกจากนี้ควรไปร่วมกิจกรรมชุมชนที่ประชาชนชาวบ้านได้จัดขึ้น ซึ่งถือว่าเป็นการศึกษาอย่างมีส่วนร่วม ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง สำหรับเป็นพื้นฐานอันมั่นคงที่จะร่วมวางแผนดำเนินการส่งเสริม พัฒนาพื้นฟูสืบทอดเกี่ยวกับภูมิปัญญาชาวบ้าน ต่อไป

2. การเก็บรวมรวมข้อมูลภูมิปัญญาชาวบ้าน โดยประสานงานกับศูนย์วัฒนธรรมจังหวัด ศูนย์วัฒนธรรมดำเนินกิจกรรม ขอความร่วมมือเก็บรวบรวมข้อมูล ภูมิปัญญาชาวบ้านที่มีอยู่ หลากหลายตามหมู่บ้านทั่วประเทศอย่างจริงจัง มีการสืบค้นสอบทานขอความร่วมมือจากชาวบ้าน

เพื่อให้ได้ข้อมูลมาวิเคราะห์จัดระบบและจัดทำในรูปของสื่อ เอกสาร หรือสื่อเผยแพร่องค์ฯ สำหรับการศึกษาส่งเสริม เผยแพร่ ค้นคว้า วิจัยในระดับลึกต่อไป

3. การศึกษา ค้นคว้า วิจัย โดยส่งเสริมสนับสนุนให้มีการศึกษาวิจัยเรื่องภูมิปัญญาชาวบ้าน เพื่อให้เกิดองค์ความรู้ในรากเหง้าพื้นเพของภูมิปัญญาในแต่ละด้าน ในแต่ละห้องถินอย่างแท้จริง ทั้งนี้โดยเน้นให้มีการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) เป็นพิเศษ

4. การส่งเสริม เผยแพร่ โดยรวมองค์ความรู้ที่เหมาะสมแล้วนำมาจัดทำสื่อเพื่อทำการเผยแพร่ทางสื่อมวลชนทุกสาขาตามโอกาสอันเหมาะสม โดยมีเป้าหมายเผยแพร่ในประเทศเพื่อส่งเสริมให้ชาวบ้านนำความรู้ ภูมิปัญญาชาวบ้านเหล่านี้ไปสืบทอด ปรับปรุงให้เหมาะสมส่วนการเผยแพร่ไปสู่ต่างประเทศ เพื่อแสดงให้เห็นถึงศักดิ์ศรีอันดีงามของประชัญญาชาวบ้านไทยและเกียรติภูมิของชาติไทยเป็นสำคัญ

5. การสนับสนุนคืนภูมิปัญญาให้แก่ชาวบ้าน โดยการยอมรับในความมีภูมิปัญญาของชาวบ้าน ไม่ดูถูกดูแคลนว่าโป้เขลา ยอมรับในศักยภาพของชาวบ้านให้เป็นตัวของตัวเอง ให้มีอิสรภาพสามารถตัดสินใจเองอย่างมีศักดิ์ เลิกงงการ เลิกครอบจ้ำชาวบ้านโดยการยกย่อง ให้กำลังใจในผลงาน เป็นการเสริมแรงให้ชาวบ้านมีความเชื่อมั่นว่ามีความสามารถในการช่วยตนเองได้

6. การประสานงานเพื่อสร้างเครือข่ายการดำเนินงาน โดยการประสานงานกับหน่วยงานทั้งภาครัฐ และภาคเอกชน โดยมีการร่วมมือกับศึกษาหาข้อมูลและความรู้ด้านภูมิปัญญาของชาวบ้านสร้างเครือข่ายให้มีการเชื่อมโยงสืบทอดปรับปรุงพัฒนา ร่วมพนึกกำลังแบ่งงานกันทำตามศักยภาพของประชัญญาแต่ละห้องถินแต่ละด้าน โดยหน่วยงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้องให้การสนับสนุนอย่างจริงจัง

3.11 การนำภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่การเรียนการสอน

นิคม ชุมพุหลง (2545 : 150-151, อ้างถึงใน ดวงใจ จวนมิน, 2548) ได้กล่าวว่า การนำภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่การเรียนการสอน หมายถึง การนำคตินิยม ความเชื่อหรือหลักการพื้นฐานที่เกิดจากการสั่งสมและสืบทอดกันมาแต่บรรพบุรุษ หรือขนบธรรมเนียมประเพณี ศิลปะและจริยธรรมที่แสดงให้เห็นถึงความเจริญความดงามและความเป็นระเบียบแบบแผนที่เคยยึดถือปฏิบัติสืบทอกันมา หรือวิธีการที่ใช้ในการประกอบอาชีพในห้องถินที่บรรพบุรุษเคยทำกันมาก่อนอย่างต่อเนื่อง หรือเป็นเทคโนโลยีที่เหมาะสมกับยุคสมัยที่ชาวบ้านคิดขึ้นเอง และสอดคล้องกับเนื้อหาสาระมาให้นักเรียนได้เรียนรู้ตามขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนที่เสนอแนะไว้ในหลักสูตร เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ที่กำหนดไว้

รัตนะ บัวสนธิ (2535 : 112, อ้างถึงใน ดวงใจ จวนมิน, 2548) ได้กล่าวถึงการถ่ายทอดภูมิปัญญาในรูปแบบของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ไว้ดังนี้

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อถ่ายทอดภูมิปัญญา อาจแบ่งได้เป็น 2 วิธีการ ดังนี้

1. ครูเป็นผู้ดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน ในกรณีนี้บทบาทการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอยู่ภายใต้การกระทำของครู ซึ่งเป็นไปตามลักษณะกิจกรรมที่ได้จากการพัฒนาหลักสูตร ท้องถิ่น นั่นคือครูเป็นตัวแทนของประชาชนท้องถิ่นที่ทำหน้าที่ถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งภูมิปัญญาดังกล่าวได้รับการกำหนดเป็นหลักสูตรแล้ว

2. ประชาชนท้องถิ่นเป็นผู้ดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน แทนที่โรงเรียนจะให้ครูดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อถ่ายทอดภูมิปัญญาไปเปลี่ยนเป็นประชาชนท้องถิ่นทำหน้าที่เป็นผู้สอนหรือเป็นครูแทน รวมทั้งให้ประชาชนท้องถิ่นทำหน้าที่ประเมินผลการเรียนของนักเรียนด้วย

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2542 : 93) ได้จัดทำโครงการวิจัยและพัฒนาเครือข่ายการเรียนรู้ ผลการศึกษาสรุปกระบวนการถ่ายทอดภูมิปัญญา ดังนี้

1. การทำให้ดูเป็นตัวอย่าง คือว่าเป็นวิธีการถ่ายทอดของผู้อาชุโศ หรือผู้თோผู้แก่ โดยเป็นตัวอย่างของคนในครอบครัว ญาติพี่น้อง ชุมชนเดียวกัน

2. การคิดร่วมกัน เป็นการกระตุ้นให้สมาชิกในชุมชนได้แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นต่อประเด็นต่างๆ อย่างเป็นธรรมชาติ มีการแลกเปลี่ยนและเสนอความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล เปิดโอกาสถ่ายทอดภูมิปัญญาซึ่งกันและกัน

3. การสร้างสรรค์กิจกรรม หรือการทำงานร่วมกัน โดยการขยายเครือข่ายระดับบุคคล ระดับกลุ่มให้มาก เพราะได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ภูมิปัญญาหลากหลาย และนำมาร่วมกัน ในการทำงานร่วมกัน ด้วยการนำเสนอภารกิจกรรมที่กระทำอยู่

4. การบรรยาย หรือ เวทีชาวบ้าน เป็นกิจกรรมสำคัญอีกอย่างหนึ่งสำหรับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การวิเคราะห์และสังเคราะห์ประสบการณ์ของชาวบ้านร่วมกัน อันจะส่งผลให้สมาชิกของชุมชนมีความรู้ความสามารถสูงขึ้น

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นเรื่องสำคัญที่สถานศึกษาจำเป็นต้องหาวิธีการในการประสานงาน เพื่อให้ได้รับความร่วมมือจากชุมชน จัดกิจกรรมให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการถ่ายทอดความรู้ ครูผู้สอนต้องมีบทบาทในการเชื่อมโยงความรู้จากภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่ห้องเรียน ในรูปแบบการเรียนรู้แบบบูรณาการความรู้ในทุกด้านเข้าด้วยกัน โดยมีจุดมุ่งหมายตามที่กำหนดไว้เป็นแนวทาง

ตอนที่ 4 แนวคิด ทฤษฎีการมีส่วนร่วม (Participation)

4.1 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการมีส่วนร่วม

ประชาท เที่ยงอยู่ (2548 : 15 - 18) ได้กล่าวถึงลักษณะการมีส่วนร่วม 5 ทฤษฎี สรุปได้ดังต่อไปนี้ คือ

1. ทฤษฎีการเกลี้ยกล่อมมวลชน (Mass Persuasion)

การเกลี้ยกล่อม หมายถึง การใช้การพูดหรือการเขียน เพื่อมุ่งให้เกิดความเชื่อถือและการกระทำ ซึ่งการเกลี้ยกล่อมมีประโยชน์ในการแก้ไขปัญหาการขัดแย้งในการปฏิบัติงานและถ้าจะเกิดผลดี ผู้เกลี้ยกล่อมจะต้องมีศิลปะในการสร้างความสนใจในเรื่องที่จะเกลี้ยกล่อม โดยเฉพาะในเรื่องความต้องการของตนตามหลักทฤษฎีของ Maslow ที่เรียกว่าลำดับขั้นของความต้องการ (hierarchy of need) คือ ความต้องการของตนเป็นตามลำดับขั้นจากน้อยไปมาก มีทั้งหมด 5 ระดับ ดังนี้ คือ

1.1 ความต้องการทางด้านสุริร่วมด้วย (Physiological Needs) เป็นความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์ (Survival Needs) ได้แก่ ความต้องการในเรื่องอาหาร น้ำ เครื่องนุ่งห่ม ที่อยู่อาศัย ยาจักษารोคและความต้องการทางเพศ เป็นต้น

1.2 ความต้องการความมั่นคงปลอดภัยในชีวิต (Safety and Security Needs) ได้แก่ ความต้องการที่จะอยู่อย่างมีความปลอดภัยจากการถูกทำร้ายร่างกายหรือถูกขโมยทรัพย์สินหรือความมั่นคงในการทำงานและการมีชีวิตอยู่อย่างมั่นคงในสังคม

1.3 ความต้องการทางด้านสังคม (Social Needs) ได้แก่ ความต้องการความรัก ความต้องการที่จะให้สังคมยอมรับว่าตนเป็นส่วนหนึ่งของสังคม

1.4 ความต้องการจะมีเกียรติขึ้นเสียง (Self Esteem Needs) ได้แก่ ความภาคภูมิใจความต้องการดีเด่นในเรื่องหนึ่งที่จะทำให้ได้รับการยกย่องจากบุคคลอื่น ความต้องการด้านนี้เป็นความต้องการระดับสูงที่เกี่ยวกับความมั่นใจตนเองในเรื่องของความรู้ความสามารถและความสำคัญของบุคคล

1.5 ความต้องการความสำเร็จแห่งตน (Self-Actualization Needs) เป็นความต้องการระดับสูงสุด ซึ่งเป็นความต้องการที่อยากจะให้เกิดความสำเร็จในทุกสิ่งทุกอย่างตามความนึกคิดของตนเอง เพื่อพัฒนาตนเองให้ดีที่สุดเท่าที่จะทำได้ ความต้องการนี้จึงเป็นความต้องการพิเศษของบุคคลที่จะพยายามผลักดันชีวิตให้เป็นไปในแนวทางที่ดี

2. ทฤษฎีการระดมสร้างขวัญคนในชาติ (National Morale)

คนไทยมีความต้องการทั้งกายและใจ ถ้ามีขวัญดีผลงานก็จะสูงตามไปด้วยแต่ถ้าขวัญไม่ดีผลงานก็ต่ำไปด้วย ทั้งนี้เนื่องจากว่าขวัญเป็นสถานการณ์ทางจิตใจที่แสดงออกในรูปพฤติกรรมต่างๆ นั่นเอง การจะสร้างขวัญให้ดีต้องพยายามสร้างเจตคติที่ดีต่อผู้ร่วมงาน เช่น การไม่เอาด้วยกันให้ข้อเท็จจริงเกี่ยวกับงาน เปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็น เป็นต้นและเมื่อได้ก้าวตาม ถ้าคนทำงานมีขวัญดีจะเกิดมีความสำนึกรักในประเทศ ภูมิปัญญา ความภักดีต่อหน่วยงานทั้งในส่วนที่เป็นขวัญส่วนบุคคลและขวัญของกลุ่ม

3. ทฤษฎีการสร้างความรู้สึกชาตินิยม (Nationalism)

ปัจจัยประการหนึ่งที่นำไปสู่การมีส่วนร่วม คือ การสร้างความรู้สึกชาตินิยมให้เกิดขึ้น ซึ่งหมายถึงความรู้สึกที่เป็นตัวของตัวเองที่จะอุทิศหรือเน้นค่านิยมเรื่องผลประโยชน์รวมของชาติมีความพอดใจในชาติของตน พอดใจในเกียรติภูมิ จรังกักดีต่อห้องถิน

4. ทฤษฎีการสร้างผู้นำ (Leadership)

การสร้างผู้นำจะช่วยจูงใจให้ประชาชนทำงานด้วยความเต็มใจ เพื่อบรรลุเป้าหมาย หรือวัตถุประสงค์ร่วมกัน ทั้งนี้ เพราะผู้นำเป็นปัจจัยสำคัญของการรวมกลุ่มคนจูงใจไปยังเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์โดยทั่วไปแล้วผู้นำอาจจะมีทั้งผู้นำที่ดีเรียกว่า ผู้นำบันได (Positive Leader) ผู้นำพลวัตร (Dynamic Leader) คือ เป็นผู้นำที่เคลื่อนไหวทำงานเพื่อพัฒนาอยู่เสมอ ผู้นำทางไม่ดีคือ ไม่มีผลงานสร้างสรรค์ที่เรียกว่า ผู้นำนินเดรอ (Negative Leader) ผลการใช้ทฤษฎีการสร้างผู้นำจึงทำให้เกิดการระดมความร่วมมือปฏิบัติอย่างมีขวัญ งานมีคุณภาพมีความมุ่งมั่นสร้างสรรค์ ดังนั้น การสร้างผู้นำที่ดีย่อมจะนำไปสู่การมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ด้วยดีนั่นเอง

5. ทฤษฎีการใช้วิธีและระบบทางการบริหาร (Administrative and Method)

การใช้ระบบบริหารในการระดมความร่วมมือเป็นวิธีหนึ่งที่ง่าย เพราะใช้กฎหมายระเบียบแบบแผน เป็นเครื่องมือในการดำเนินการ แต่อย่างไรก็ตามผลของการร่วมมือยังไม่มีระบบใดที่ดีที่สุด ในเรื่องของการบริหาร เพราะธรรมชาติของคน ถ้าทำงานตามความสมัครใจอย่างตั้งใจไม่มีโครงสร้างคับကับ จะทำงานด้วยความรักแต่ถ้าไม่ควบคุมเลยก็ไม่เป็นไปตามนโยบาย เพื่อให้บรรลุถึงเป้าหมายที่กำหนดไว้

4.2 ความสำคัญของการมีส่วนร่วม

วันชัย วัฒนศัพท์ (2543 : 24) ได้กล่าวถึง ความสำคัญของการมีส่วนร่วมของประชาชนไว้ดังนี้

1. การมีส่วนร่วมของประชาชนเป็นสิทธิขั้นพื้นฐานอันชอบธรรมของทุกคนที่เราเคารพ ให้การยอมรับและยกย่อง โดยการให้ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมในการแสดงออกเกี่ยวกับการปรับปรุงชีวิตของเขา

2. การพัฒนาเป็นงานที่ต้องเกี่ยวข้องกับประชาชนเป็นจำนวนมากเราจำเป็นต้องให้คนในหมู่มากเหล่านี้ได้มีสิทธิ์มีส่วนร่วมในการแสดงออก

3. กลยุทธ์ทั้งหลายในการพัฒนาที่ผ่านมา ยังไม่สามารถส่งผลกระทบกลุ่มประชาชน ผู้ด้อยโอกาสและยากจน และในทางตรงกันข้ามกลับส่งผลให้กลุ่มคนที่ได้เปรียบมีโอกาสมากขึ้น จึงจำเป็นต้องปรับปรุงในการพัฒนาใหม่ โดยประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมในการวางแผนมากขึ้น

4. ประสบการณ์ที่ผ่านมาได้พบว่า มีกระบวนการจำแนกไม่น้อยที่ประสบความสำเร็จโดยอาศัยวิธีการมีส่วนร่วมในรูปแบบการร่วมกลุ่มและจัดตั้งองค์กรประชาชน ในขณะเดียวกันมีตัวอย่างของโครงการที่ล้มเหลวเป็นจำนวนมาก เนื่องจากไม่เปิดโอกาสให้ประชาชนมีส่วนร่วม

5. การมีส่วนร่วมของประชาชนเป็นเรื่องของการปฏิบัติการเป็นกลุ่ม หรือของกลุ่มอันเป็นผลมาจากการความรู้สึกผูกพันของสมาชิกแต่ละคนที่เข้ามาร่วม เพื่อพิทักษ์ประโยชน์ของเขาและในขณะเดียวกันก็ให้ประโยชน์ต่อส่วนรวมด้วยการมีส่วนร่วมจึงเป็นสิ่งจำเป็น

6. การมีส่วนร่วมของประชาชนเป็นตัวชี้วัดของการพัฒนาชุมชน ยิ่งประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมมากเท่าใด ยิ่งแสดงว่าประชาชนจะได้รับประโยชน์จากการพัฒนามากยิ่งขึ้น

7. ประชาชนยอมรู้ดีว่าตนเองกำลังต้องการอะไร และอยาจจะแก้ปัญหาอย่างไรถ้าให้โอกาสแก่ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมการพัฒนาย่อมช่วยให้โครงการต่างๆ ตอบสนองความต้องการที่แท้จริงของประชาชนได้ดีกว่า

จึงสรุปความสำคัญของการมีส่วนร่วมได้ว่า หมายถึงสิทธิขั้นพื้นฐานอันชอบธรรมของทุกคนเข้ามามีส่วนร่วมในการแสดงออกเกี่ยวกับการปรับปรุงชีวิตให้ดีขึ้น ส่งผลประโยชน์ต่อส่วนรวม

4.3 ลักษณะการมีส่วนร่วม

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2543 : 58) ระบุว่า การมีส่วนร่วมของชุมชนทางการศึกษาทำให้ทุกฝ่ายเกิดความเข้าใจในคุณค่าของคน และนำคุณค่านั้นมาสนับสนุนส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาอย่างมีประสิทธิภาพ การร่วมมือกันของทุกฝ่าย คือ การสร้างพลังอันแข็งแกร่งค้ำจุนกัน ซึ่งจะเกิดผลแก้เด็กและเยาวชนอันเป็นความหวังของเราทุกคน

อังคณา กังสดาพร (2547 : 87) ได้กล่าวถึงลักษณะของการมีส่วนร่วม 4 ลักษณะ คือร่วมแสดงความคิดเห็น ร่วมஸະຫະການ ร่วมສະຫະແຮງກາຍและร่วมສະເວລາ

จึงสรุปความหมายของลักษณะการมีส่วนร่วมได้ว่า การจัดการศึกษาอบรมของรัฐต้องคำนึงถึงการมีส่วนร่วมขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น เอกชน และประชาชนที่เกี่ยวข้องตามความเหมาะสมและตามความต้องการของท้องถิ่น

4.4 ประโยชน์ของการมีส่วนร่วม

วันชัย วัฒนาศิพท์ (2543 : 25 - 28) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการมีส่วนร่วมของประชาชน ดังต่อไปนี้

1. เพิ่มคุณภาพของการตัดสินใจ

กระบวนการบริการหารือกับสาธารณะช่วยให้เกิดความกระจางในวัตถุประสงค์ และความต้องการของโครงการหรือนโยบายนั้นๆ ได้อยู่่เสมอ สาธารณะสามารถที่จะผลักดันให้เกิดกรอบทวนข้อสันนิษฐานที่ปิดบังอยู่ ซึ่งอาจจะปิดบังเมื่อมองเห็นทางออกที่มีประสิทธิภาพที่สุด บ่อยครั้งกระบวนการมีส่วนร่วมของประชาชนก่อให้เกิดการพิจารณาถึงทางเลือกใหม่ๆ วิธีการที่เคยใช้กันมานอดีต สาธารณะมักจะมีข้อมูลที่สำคัญซึ่งทำให้เกิดความแตกต่างในการที่จะนำไปสู่การตัดสินใจ ก่อให้เกิดความแตกต่างระหว่างโครงการที่ประสบความสำเร็จและไม่ประสบความสำเร็จ

2. การลดค่าใช้จ่ายและการสูญเสียเวลา

กระบวนการหรือโครงการมีส่วนร่วมของประชาชนอย่างเต็มรูปแบบมักจะสืบเปลี่ยนและเสียเวลาแต่ในทางปฏิบัติแล้วการมีส่วนร่วมของประชาชนมักตั้งแต่ต้นสามารถที่จะลดความล่าช้าและลดค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวข้องกับความขัดแย้งของประชาชนการตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่งอาจจะดูว่าสืบเปลี่ยนและเสียเวลากว่าที่จะตัดสินใจได้ แต่ว่าเมื่อตัดสินใจได้แล้วและเมื่อนำมาสู่การปฏิบัติอาจจะเป็นวิธีการประหดกว่าด้วยซ้ำไป การตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่งที่ทำไปอย่างรวดเร็วและดูเหมือนจะไม่สืบเปลี่ยนอาจจะเสียค่าใช้จ่ายมากกว่า ถ้าการตัดสินใจนั้นไม่ได้ทำให้เกิดข้อตกลงระหว่างกลุ่มแต่กลับนำไปสู่ความขัดแย้งของประชาชนต่อเนื่องมากขึ้น การมีส่วนร่วมของประชาชนสามารถเกิดผลในการยอมรับอย่างสูงต่อการตัดสินใจโดยกลุ่มซึ่งมีส่วนในการตัดสินใจนั้นๆ ในกรณีนี้ก็จะช่วยลดความขัดแย้งระหว่างการนำไปปฏิบัติทำให้เกิดการประหดค่าใช้จ่าย ซึ่งโดยทั่วไปอาจจะแพงกว่าค่าใช้จ่ายในการทำโครงการมีส่วนร่วมของประชาชน

3. การสร้างฉันทามติ

โครงการมีส่วนร่วมของประชาชนสามารถที่จะสร้างข้อตกลงที่มั่นคงและยืนยาวและการยอมรับระหว่างกลุ่มซึ่งก่อนหน้านี้อาจจะมีความเห็นขัดแย้งกันคนละทาง การมีส่วนร่วมนี้ยังก่อให้เกิดความเข้าใจระหว่างคู่กรณีลดความขัดแย้งทางการเมืองและสร้างให้เกิดความชอบธรรมในการตัดสินใจของรัฐ

4. การเพิ่มความง่ายต่อการนำไปปฏิบัติ

การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจทำให้คนเรามีความรู้สึกถึงความเป็นเจ้าของการตัดสินใจนั้น และครั้งหนึ่งเมื่อได้ร่วมตัดสินใจแล้วเขายอมต้องการจะเห็นสิ่งนั้นนำไปปฏิบัติได้ไม่เพียงแต่จะมีความสนับสนุนทางการเมืองต่อการนำไปปฏิบัติแต่กลุ่มและปัจเจกชนอาจจะรู้สึกกระตือรือร้นในการที่จะช่วยให้เกิดผลในทางปฏิบัติ

5. การหลีกเลี่ยงการเผชิญหน้าใน “กรณีที่ร้ายแรงที่สุด”

กระบวนการที่มีส่วนร่วมของประชาชนก่อให้เกิดโอกาสที่คู่กรณีจะแสดงความต้องการของกลุ่มเขาและความห่วงกังวลที่ปราศจากความรู้สึกที่เป็นปฏิบัติ การมีส่วนร่วมของประชาชนตั้งแต่ต้นสามารถลดการเผชิญหน้ากันอย่างรุนแรงที่อาจจะเป็นไปได้ อย่างไรก็ได้การมีส่วนร่วมของประชาชนไม่ใช่ยาเวชมนั่นไม่อาจที่จะลดหรือกำจัดความขัดแย้งในทุกๆ กรณีได้

6. การดำเนินไว้ซึ่งความน่าเชื่อถือและความชอบธรรม

วิถีทางที่จะนำไปสู่ความชอบธรรมและการดำเนินอยู่ของความชอบธรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เมื่อการตัดสินใจก่อให้เกิดความขัดแย้ง ก็คือจะต้องใช้กระบวนการตัดสินใจซึ่งโปร่งใสและน่าเชื่อถือ ต่อสาธารณะ โครงการมีส่วนร่วมของประชาชนยังก่อให้เกิดความเข้าใจถึงเหตุผลที่นำไปสู่การตัดสินใจนั้นๆ

7. การคาดคะเนความห่วงกังวลของประชาชนและค่านิยมของสาธารณะ

เจ้าหน้าที่ท้องถิ่นที่ทำงานกับสาธารณะในโครงการมีส่วนร่วมของประชาชนเข้าจะค่อยๆ เพิ่มความรู้สึกที่ไวต่อความห่วงกังวลของสาธารณะและต่อที่ว่าสาธารณะมองการปฏิบัติงานขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นอย่างไร ปอยครั้งทัศนคติเหล่านี้ได้นำมาพูดกันภายในเพื่อที่ว่าเจ้าหน้าที่จะเกิดความตระหนักถึงการตอบสนองของสาธารณะที่เป็นไปได้ต่อกระบวนการและการตัดสินใจต่างๆ ถึงแม้ว่าประเด็นนั้นอาจจะไม่ใหญ่โตมากนักที่จะต้องทำโครงการมีส่วนร่วมของประชาชนอย่างเป็นทางการ

8. การพัฒนาความเชี่ยวชาญและความคิดสร้างสรรค์ของสาธารณะ

ประโยชน์อันสำคัญอย่างยิ่งของการมีส่วนร่วมของประชาชน คือการให้การศึกษาต่อสาธารณะที่ดีกว่าเดิม ผู้มีส่วนร่วมไม่เพียงแต่จะเรียนรู้เกี่ยวกับเนื้อหา แต่เขายังได้เรียนรู้

ด้วยว่ากระบวนการตัดสินใจโดยองค์กรส่วนท้องถิ่นของเขาก็จะเป็นอย่างไรและทำไม่ถูก ต้องตัดสินใจดังกล่าว การมีส่วนร่วมของประชาชนยังเป็นเวทีการฝึกที่มีประสิทธิภาพของผู้นำท้องถิ่นในอนาคตอีกด้วย

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2546 : 366) ระบุว่า การบริหารโดยการมีส่วนร่วมมีประโยชน์ต่อองค์การดังนี้

1. การยอมรับการเปลี่ยนแปลงมีมากขึ้น ทั้งนี้เนื่องจากบุคคลมีส่วนร่วมในการเปลี่ยนแปลงเขายอมรับการเปลี่ยนแปลงมากขึ้น

2. ความสัมพันธ์ระหว่างผู้บังคับบัญชา ผู้ใต้บังคับบัญชา และผู้บริหารมีความราบรื่นมากขึ้น

3. ความผูกพันของพนักงานต่อองค์การเพิ่มขึ้น ทั้งนี้เนื่องจากพนักงานมีส่วนร่วมในกระบวนการขององค์การที่สำคัญ เช่น การตัดสินใจ

4. ความไว้วางใจฝ่ายบริหารมีมากขึ้น พนักงานมีส่วนร่วมจะมีความรู้สึกไว้วางใจฝ่ายบริหารมากขึ้น

5. การบริหารผู้ใต้บังคับบัญชา มีความง่ายมากขึ้น

6. การตัดสินใจทางการบริหารมีคุณภาพดีขึ้น ทั้งนี้เนื่องจากการตัดสินใจทางการบริหารมาจากบุคคลหลายฝ่ายด้วยกันในการคิดแก้ปัญหา

7. การติดต่อจากเบื้องล่างสู่เบื้องบนจะดีขึ้น

8. การสร้างทีมงานที่มีประสิทธิภาพ การบริหารแบบมีส่วนร่วม ช่วยปรับปรุงทีมงานให้ดีขึ้น อีกทั้งคณะกรรมการปฏิรูปการเรียนรู้ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2543 : 58) สรุปว่า การมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ช่วยให้ทุกฝ่ายเกิดความเข้าใจในคุณค่าของตนและนำคุณค่ามานำเสนอสู่ส่วนต่างๆ ให้ผู้เรียนได้พัฒนาอย่างมีประสิทธิภาพ โรงเรียนมีใช่ “เขตห้ามเข้า” อีกต่อไป หากแต่โรงเรียนชุมชน สถาบันชุมชน ครอบครัว ยอมมีส่วนให้การศึกษาการร่วมมือกันของทุกฝ่าย คือ การสร้างพลังอันแข็งแกร่ง ค้ำจุนกันเกิดผลแก่เด็กและเยาวชนซึ่งเป็นความคาดหวังของ

เราทุกคน ผลประโยชน์ที่ได้รับจากการมีส่วนร่วมก็จะทำให้ พ่อแม่ ผู้ปกครอง เข้ามาเมืองไทยมากขึ้น โดยร่วมกับครูและผู้บริหารในการจัดและส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ของลูกทั้งที่บ้านและที่โรงเรียน รวมทั้งในแหล่งเรียนรู้ต่างๆ ชุมชนก็จะเข้ามาร่วมกำหนดนโยบายการจัดกระบวนการเรียนรู้และเป็นแหล่งภูมิปัญญาที่สำคัญของชุมชนต่อไป

4.5 รูปแบบการมีส่วนร่วม

ศิริกาญจน์ โภสุมวงศ์ (2542 : 189) ได้แบ่งแบบของการมีส่วนร่วมของชุมชนและโรงเรียนออกเป็น 3 แบบ คือ

1. การมีส่วนร่วมของชุมชนและโรงเรียนแบบชายของ (Marginal Participation) เป็นลักษณะการร่วมมือหรือการทำกิจกรรมร่วมกันระหว่างโรงเรียนและชุมชนที่มีข้อจำกัดอันทำให้มีการมีส่วนร่วมไม่เต็มที่คือมีน้อยนั่นเอง ข้อจำกัดนี้อาจเกิดจากความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่ไม่เท่าเทียมกันระหว่าง 2 ฝ่าย ฝ่ายหนึ่งรู้สึกว่าตนเองด้อยอำนาจกว่าหรือมีทรัพยากรเชิงอำนาจ เช่น เป็นผู้มีความรู้น้อยกว่าจึงทำให้มีการณ์เข้ามามีส่วนร่วมอย่างเต็มที่นั่นคือ ความเข้มข้นของการเข้ามามีส่วนร่วมน้อย

2. การมีส่วนร่วมของชุมชนและโรงเรียนแบบบางส่วน (Partial Participation) การมีส่วนร่วมแบบบางส่วนเป็นการเข้ามาเกี่ยวข้องของประชาชนในชุมชนหรือกิจกรรมการศึกษาในระดับความเข้มข้นมากกว่าแบบชายขอบ กิจกรรมโดยคณะกรรมการโรงเรียนจึงมีความสำคัญที่รู้ถึงว่าเป็นนโยบายสำคัญซึ่งสามารถสร้างความชอบธรรมในการจัดการศึกษาของไทย

3. การมีส่วนร่วมของชุมชนและโรงเรียนแบบสมบูรณ์ (Full Participation) เป็นการมีส่วนร่วมระหว่างโรงเรียนและชุมชน โดยทั้งสองฝ่ายร่วมกันอย่างเข้มข้นและเท่าเทียมกัน ต่างฝ่ายต่างมีอิทธิพลต่อกิจกรรมร่วมกัน ทุกฝ่ายมีส่วนร่วมได้เต็มที่

ประภาพร สถิตธรรม (2543 : 24 - 25) ได้สร้างกรอบพื้นฐานเพื่อการอธิบายและวิเคราะห์การมีส่วนร่วมในแบบของรูปแบบของการมีส่วนร่วม โดยแบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน คือ

1. การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ (Decision Making) ประกอบไปด้วย 3 ขั้นตอน คือ การริเริ่มตัดสินใจ การดำเนินการตัดสินใจ และตัดสินใจลงมือปฏิบัติการ

2. การมีส่วนร่วมในการปฏิบัติการ (Implementation) ประกอบด้วยการสนับสนุนทางด้านทรัพยากร การบริหาร และการประสานความร่วมมือ

3. การมีส่วนร่วมในการร่วมรับผลประโยชน์ (Benefits) ไม่ว่าจะเป็นผลประโยชน์ทางวัตถุ ผลประโยชน์ทางสังคม และผลประโยชน์ส่วนบุคคล

4. การมีส่วนร่วมในการประเมินผล (Evaluation)

ขั้นที่ 1 การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ ประการแรกที่ต้องกระทำก็คือ การกำหนดความต้องการและการจัดลำดับความสำคัญ ต่อจากนั้นก็เลือกนโยบายและประชากรที่เกี่ยวข้องการ

ตัดสินใจในช่วงเริ่มต้น การตัดสินใจช่วงดำเนินการวางแผน และการตัดสินใจในการปฏิบัติตามแผนที่วางไว้

ขั้นที่ 2 การมีส่วนร่วมในการปฏิบัติการในส่วนที่เป็นองค์ประกอบของการมีส่วนร่วมในการปฏิบัติการซึ่งในการดำเนินงานโครงการนั้นจะได้มาจากการที่ว่า ใครจะทำประโยชน์ให้แก่โครงการได้บ้าง และจะทำประโยชน์ได้โดยวิธีใด เช่น ช่วยเหลือด้านทรัพยากรการบริหารงานประสานงานและขอความช่วยเหลือ เป็นต้น

ขั้นที่ 3 การมีส่วนร่วมรับในผลประโยชน์ ในส่วนที่เกี่ยวกับผลประโยชน์นอกจากความสำคัญของผลประโยชน์ในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพแล้ว ยังต้องพิจารณาถึงการกระจายผลประโยชน์ภายในกลุ่มด้วย ผลประโยชน์ของโครงการนี้จะรวมทั้งผลประโยชน์ทางบวก และผลที่เกิดขึ้นในทางลบที่เป็นผลเสียของโครงการซึ่งอาจจะเป็นประโยชน์และเป็นโทษได้ทั้งต่อบุคคลและสังคม

ขั้นที่ 4 การมีส่วนร่วมในการประเมินผล การมีส่วนร่วมในการประเมินผลนั้นสิ่งสำคัญที่จะต้องสังเกตคือ ความเห็น (Views) ความชอบ (Reference) และความหวัง (Expectation) ซึ่งจะมีอิทธิพลสามารถแปรเปลี่ยนพฤติกรรมของบุคคลในกลุ่มต่างๆ ได้

ไพบูลย์สุนทร (2543 : 23) ได้กล่าวถึงประเด็นของการนำผู้ปกครองเข้ามามีส่วนร่วมในการศึกษาในโรงเรียน ตามผลการศึกษาของนักวิชาการด้านการศึกษาของมหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์ สหราชอาณาจักร อเมริกา จากการได้ร่วมทำงานกับผู้ปกครอง ผู้บริหารและครูในโรงเรียนมาเป็นเวลากว่า 20 ปี พบว่า การมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการศึกษาของเด็กในโรงเรียนนั้น สามารถทำได้ 2 รูปแบบ คือ

1. การเข้ามามีส่วนร่วมกิจกรรมในห้องเรียนและโรงเรียน
2. การเข้ามายื่นเรื่องการบริหารและกำหนดแนวทางของโรงเรียน

อำนาจ บุญทวี (2546 : 22 - 23) สรุปรูปแบบการมีส่วนร่วมไว้ 5 ขั้นตอน คือ

1. มีส่วนร่วมในการศึกษาค้นคว้าปัญหาและสาเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้นในชุมชนรวมตลอดจนความต้องการของชุมชน
2. ร่วมคิดค้นและหาวิธีการเพื่อแก้ปัญหาของชุมชนหรือสร้างสรรค์สิ่งใหม่เป็นประโยชน์ต่อชุมชน หรือสนับสนุนความต้องการของชุมชน
3. ร่วมตัดสินใจในการใช้ทรัพยากรที่มีจำกัดให้เป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม
4. ร่วมปฏิบัติตามนโยบาย แผนงาน โครงการและกิจกรรมให้บรรลุเป้าหมายที่วางไว้
5. ร่วมควบคุมติดตามประเมินผลและร่วมบำรุงรักษาโครงการกิจกรรมที่ได้ทำไปทั้งโดยเอกชนและรัฐบาลให้ใช้ประโยชน์ได้ตลอดไป

สรุปแบบของการมีส่วนร่วม คือ การเข้ามาเป็นที่ปรึกษาให้ข้อมูลและข้อคิดเห็นเป็นผู้แทนในการตัดสินใจหรือเข้าร่วมโดยตรงในการประชุมเป็นกรรมการซึ่งอาจเป็นผู้กระทำหรือผู้ได้รับผลกระทบสำคัญได้

4.6 ความหมายของการเรียนแบบมีส่วนร่วม

การเรียนแบบมีส่วนร่วมนับได้ว่าเป็นรูปแบบการจัดการศึกษาที่มีความสำคัญในการที่จะพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้และปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น เป็นการจัดการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งการเรียนแบบมีส่วนร่วมนั้น ได้มีผู้ให้ความหมายไว้ดังนี้

สมใจ ปราบพล (2544, หน้า 13-14) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม หมายถึงการที่นักเรียนแต่ละคนมีส่วนร่วมโดยการเอาใจใส่เข้าร่วมทำให้เกิดการเรียนรู้ทั้งทางตรงและทางอ้อม อาศัยหลักการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ และการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ได้รับประสบการณ์ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง ได้รับการฝึกฝนทักษะการแสวงหาความรู้ ทักษะการบันทึกความรู้ ทักษะการคิด ทักษะการจัดการความรู้ ทักษะการแสดงออก ทักษะการสร้างความรู้ใหม่ และทักษะการทำงานกลุ่ม

อรจิร์ย์ ณ ตะกั่วทุ่ง (2545, หน้า 41) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น ตัดสินใจเลือกบทเรียนที่ต้องการเรียนรู้ในลักษณะกลุ่ม หรือศึกษาด้วยตนเอง

สมณฑา พรมบุญ และอรพรรณ พรสีมา (2549, หน้า 34-35) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้รับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเองได้ลงมือปฏิบัติ ทำกิจกรรมกลุ่ม ฝึกฝนทักษะการเรียนรู้ทักษะการบริหารการจัดการการเป็นผู้นำผู้ตาม

ชาร่า โถมัส (Sarah Thomas, 2015) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเป็นวิธีการเรียนโดยการมีส่วนร่วมของผู้เรียนร่วมกับชุมชน ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนที่ก่อให้เกิดการวิเคราะห์และการเรียนรู้ ประกอบด้วยการวิเคราะห์ความต้องการ การวางแผน การตรวจสอบและการประเมินผล

เจีย เชน และคณะ (Jia Shen, et. al., 2004) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน เปิดโอกาสให้นักเรียนตั้งค่าตามในการทำงาน ฝึกการแก้ไขปัญหาและเรียนรู้จากผู้อื่น

กล่าวโดยสรุปการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเป็นการให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น ตัดสินใจเลือกบทเรียนที่ต้องการเรียนรู้ การทำกิจกรรมกลุ่ม การฝึกฝนทักษะการแสวงหาความรู้ในรูปแบบต่าง ๆ ฝึกการแก้ไขปัญหาและเรียนรู้จากผู้อื่น

4.7 หลักการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

หลักการของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม คือ กระบวนการสร้างความรู้ เป็นการเรียนรู้ที่อาศัยประสบการณ์เดิมของนักเรียน ก่อให้เกิดความรู้ใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่อง ผู้เรียนสามารถกำหนดหลักการที่ได้จากการปฏิบัติและสามารถประยุกต์ใช้ทฤษฎีหรือหลักการได้อย่างถูกต้อง เป็นการ

เรียนรู้ที่ส่งเสริมการทำงานเป็นกลุ่ม มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับนักเรียน และมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนด้วยกันเอง มีการแสดงออกทั้งการเขียนและการพูด (สุเทพ อ้วมเจริญ, 2549 อ้างถึงในพิสุทธา อาริราษฎร์, 2553, หน้า 8-9) โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นประสบการณ์ (Experience) เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนจะพยายามกระตุ้นให้ผู้เรียนดึงประสบการณ์ของตัวเองออกมาใช้ในการเรียนรู้ ขึ้นอยู่กับการใช้กระบวนการกรุ๊ปของผู้สอน ซึ่งในการจัดการเรียนเนื้อหาที่ใช้ในการให้ความรู้หรือนำเสนอสู่การสอนทักษะต่าง ๆ ส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องที่ผู้เรียนมีประสบการณ์อยู่ก่อนแล้ว
2. ขั้นการสะท้อนและอภิปราย (Reflection and Discussion) เป็นขั้นที่ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นและความรู้สึกของตนเองแลกเปลี่ยนกับสมาชิกในกลุ่ม โดยผู้สอนจะเป็นผู้กำหนดประเด็นการวิเคราะห์ ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ถึงความคิด ความรู้สึกของคนอื่นที่ต่างไปจากตนเอง ซึ่งจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้กว้างขวางขึ้น การสะท้อนความคิดเห็นโดยการอภิปรายจะทำให้ได้ข้อสรุปที่หลากหลาย นอกจากนี้ ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ถึงการทำงานเป็นทีม บทบาทของสมาชิกที่ต้องทำให้งานสำเร็จ การควบคุมตนเองและการยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น
3. ขั้นความคิดรวบยอด (Concept) เป็นขั้นที่ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับเนื้อหาวิชาหรือพัฒนาด้านพุธิพิสัย (Cognitive) เกิดได้หลายทาง เช่น จากการบรรยายของผู้สอน การมอบหมายให้อ่านจากเอกสาร ตาราง หรือได้จากการสะท้อนความคิดเห็นหรืออภิปรายโดยผู้สอนอาจจะสรุปความคิดรวบยอดให้จากการอภิปรายและการนำเสนอของผู้เรียนแต่ละกลุ่ม ผู้เรียนจะเข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด ซึ่งความคิดรวบยอดนี้จะส่งผลไปถึงการเปลี่ยนแปลงเจตคติ หรือความเข้าใจในเนื้อหาขั้นตอนของการฝึกทักษะต่างๆ ที่จะช่วยทำให้ผู้เรียนปฏิบัติได้ง่ายขึ้น
4. ขั้นการทดลอง/การประยุกต์แนวคิด (Experimentation/Application) ผู้เรียนจะได้ทดลองใช้ความคิดรวบยอดหรือผลิตขั้นความคิดรวบยอดในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การสนทนาร่วม เล่นบทบาทสมมุติ ฯลฯ ใน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมจำเป็นต้องจัดกิจกรรมให้ครบทั้ง 4 ขั้น เพราะทั้ง 4 ขั้นมีความสัมพันธ์กันอย่างต่อเนื่อง ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนดึงประสบการณ์ความรู้เดิมมาใช้ในการเรียน ได้มีโอกาสฝึกปฏิบัติและได้มีโอกาสทำงานร่วมกับผู้อื่น รู้จักการคิดวิเคราะห์และนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้

4.8 การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในขั้นเรียน

การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมนี้สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนในขั้นเรียนในลักษณะของการบูรณาการ ซึ่งมี 3 วิธี (สุมณฑา พรหมบุญ และอรพรรณ พรสีมา, 2549, หน้า 45) อาจสรุปได้ดังนี้

วิธีที่ 1 กระบวนการกรุ๊ป (Group Process) เป็นการจัดสถานการณ์การเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ได้มีปฏิสัมพันธ์กันโดยมีการแบ่งหน้าที่ช่วยเหลือกันและกัน ซึ่ง

การเรียนรู้โดยใช้กระบวนการกลุ่ม สามารถประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนได้ โดยการจัดกิจกรรมในลักษณะต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ (ประพันธศิริ สุสารัจ, 2540, หน้า 40)

1.1 เกม เป็นการจัดกิจกรรม

การเรียนปนเล่น มีภูมิคุณภาพไม่สลับซับซ้อนซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียนและฝึกความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา

1.2 บทบาทสมมุติเป็นกิจกรรมกลุ่มที่ผู้เรียนจะต้องแบ่งบทบาทและหน้าที่ให้สมาชิกในกลุ่มได้แสดงบทบาทตามสถานการณ์ที่สมมุติขึ้น

1.3 กรณีตัวอย่างเป็นการเรียนจากเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริงโดยผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาวิเคราะห์ อภิปรายเพื่อฝึกฝนการแก้ปัญหา

1.4 การอภิปรายกลุ่มเป็นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในประเด็นที่ผู้สอนกำหนดหรือที่กลุ่มสนใจร่วมกัน

วิธีที่ 2 การเรียนรู้แบบร่วมแรงร่วมใจ (Cooperative Learning) เป็นวิธีการเรียนที่เน้นการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ สมาชิกแต่ละคนจะต้องมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของกลุ่มโดยมีตัวอย่างของกิจกรรมดังต่อไปนี้

2.1 การเล่าเรื่องรอบวง (Round Robin) เป็นเทคนิคการเรียนที่เปิดโอกาสให้สมาชิกในกลุ่มได้เล่าถึงประสบการณ์ที่ผ่านมา ความรู้ สิ่งที่ตนกำลังศึกษาหรือสิ่งที่ตนเองประทับใจให้กลุ่มฟัง

2.2 มุ่งสนทนา เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนกลุ่มย่อยแต่ละกลุ่มเข้าไปนั่งตามมุมหรือจุดต่าง ๆ ของห้องเรียน และช่วยกันหาคำตอบสาหรับปัญหาต่าง ๆ ที่ผู้สอนยกขึ้นมาและเปิดโอกาสให้นักเรียนอธิบายเรื่องราวที่ตนศึกษาให้เพื่อนกลุ่มอื่นฟัง

2.3 ผู้ตรวจสอบ (Pairs Check) เป็นกิจกรรมที่แบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่มย่อย กลุ่มละ 4 หรือ 6 คน ให้ผู้เรียนจับคู่กันทำงาน คนหนึ่งทำหน้าที่เสนอแนะวิธีแก้ปัญหา อีกคนทำหน้าที่แก้โจทย์

2.4 ผู้คิด เป็นกิจกรรมที่ผู้สอนตั้งคำถามให้ผู้เรียน ผู้เรียนแต่ละคนจะต้องคิดคำตอบของตนเองแล้วนำคำตอบมาอภิปรายกับเพื่อนที่นั่งติดกับตน นำคำตอบมาเล่าให้เพื่อนทั้งชั้นฟัง

2.5 บริศนาความคิด (Jigsaw) เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาที่ผู้สอนกำหนดให้สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มประจำจะได้รับมอบหมายให้ศึกษานเนื้อหาที่แตกต่างกันตามความเหมาะสม ผู้เรียนที่ศึกษาเนื้อหาเดียวกันจากทุกกลุ่มาร่วมกันเป็นกลุ่มผู้เชี่ยวชาญเพื่อร่วมกันศึกษาเนื้อหาจนเข้าใจแล้วหารืออธิบายให้เพื่อนในกลุ่มประจำของตนฟังแล้วกลับเข้ากลุ่มประจำเพื่อเล่าเรื่องที่ตนศึกษาให้เพื่อนฟัง

2.6 กลุ่มร่วมมือ เป็นกิจกรรมที่สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มย่อยจะได้รับมอบหมายให้ศึกษาเนื้อหาหรือทำกิจกรรมที่ต่างกันทำเมื่อทำเสร็จแล้วจึงนำผลงานมาร่วมกันเป็นงานกลุ่ม เพื่อให้ได้

ผลงานที่มีคุณภาพ สมาชิกในกลุ่มควรอ่านบททวนและตรวจแก้ไขภาษาしながらนำก่อนการนำเสนอผลงาน กลุ่มหน้าชั้นเรียน

2.7 การร่วมมือกันแข่งขัน เป็นกิจกรรมที่ผู้สอนแบ่งผู้เรียนเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 และ กลุ่มที่ 2 เป็นกลุ่มแข่งขันสมาชิกในกลุ่มทั้งสองต้องมีจำนวนเท่ากัน กลุ่มที่ 3 เป็นกลุ่มผู้เชี่ยวชาญหรือ กลุ่มผู้ตัดสิน ทุกกลุ่มต้องศึกษาเนื้อหาให้เข้าใจสมาชิกกลุ่มแข่งขันแต่ละคนต้องเขียนคำตามมือให้ กลุ่มผู้ตัดสินโดยไม่ต้องให้คาดตอบ กลุ่มแข่งขันแต่ละกลุ่มจะเตรียมข้อสอบให้เพื่อนของตน เมื่อถึงเวลา แข่งขันผู้ตัดสินอธิบายกติกาและเรียกตัวแทนของกลุ่มแข่งขันอุ่นเครื่องให้ลุกๆ หายใจ ความหมายของกลุ่มแข่งขัน กลุ่มที่ได้คะแนนสูงกว่าเป็นผู้ชนะ

2.8 ร่วมกันคิด กิจกรรมนี้เริ่มจากผู้สอนถามคำถามคำถามและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่ม ช่วยกันคิดหาคำตอบ จากนั้นผู้สอนจึงเรียกให้ผู้เรียนคนใดคนหนึ่งจากกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งหรือทุก ๆ กลุ่ม ตอบคำถามเป็นวิธีการที่นิยมใช้ในการบททวนหรือตรวจสอบความเข้าใจ

วิธีที่ 3 การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ความรู้ (Constructivism) เป็นวิธีการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้อง แสงหานาความรู้และสร้างความรู้ความเข้าใจขึ้นด้วยตนเอง ความแข็งแกร่ง และความเจริญงอกงามใน ความรู้จะเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนได้มีโอกาสเรียนรู้และแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับคนอื่น ๆ หรือได้พบร่อง ใหม่ ๆ และน้ำความรู้ที่มีอยู่มาเชื่อมโยง ตรวจสอบกับสิ่งใหม่ ๆ แนวคิดของการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ ความรู้ คือ การเรียนรู้เป็นกระบวนการสร้างสรรค์ความรู้ ความรู้เดิมเป็นพื้นฐานสำคัญของการ สร้างสรรค์ความรู้ใหม่ และคุณภาพของการเรียนรู้มีความสัมพันธ์กับบริบทที่เกิดขึ้น และคุณภาพของ การเรียนรู้มีความสัมพันธ์กับบริบทที่เกิดขึ้น

แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ความรู้ ประกอบด้วยสาระสำคัญ 5 ประการ ดังนี้ (บุญเชิด ภิญโญนันตพงษ์, 2540, หน้า 48-49)

3.1 การสอนของผู้สอนคือการอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้เรียน สร้างความรู้ความเข้าใจให้ เกิดขึ้นโดยตัวผู้เรียนเอง

3.2 การเรียนรู้เป็นกระบวนการสร้างความคิดรวบยอด ทฤษฎี และแบบจำลองขึ้นใหม่ของ แต่ละบุคคล

3.3 ผู้สอนช่วยผู้เรียนสร้างสรรค์ความรู้ความเข้าใจใหม่ ช่วยผู้เรียนสร้างสรรค์ความรู้ความเข้าใจ ใหม่ ช่วยผู้เรียนสร้างสรรค์ความรู้ ความคิดรวบยอดที่ยังไม่สมบูรณ์ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

3.4 ผู้สอนช่วยผู้เรียนตรวจสอบความเข้าใจโดยพิจารณาว่าความคิดรวบยอดที่เกิดขึ้นได้ ประสานกันเป็นระเบียบเป็นโครงสร้างความรู้ที่สามารถนำไปใช้ในบริบททางสังคมได้เพียงใด

3.5 ผู้สอนช่วยผู้เรียนสร้างแผนผังความคิดโดยให้ผู้เรียนนาความรู้ ความคิดรวบยอดที่ สร้างขึ้นมาอภิปรายร่วมกันเป็นกลุ่มแล้วจึงทำเป็นแผนผังความคิด

ตอนที่ 5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

Koun-Tem Sun และคณะ (2010 : 689-710) ได้ศึกษาและพัฒนาระบบการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ ที่ใช้สื่อ 3 มิติความจริงเสมือน เรื่องความสัมพันธ์ของดวงอาทิตย์และดวงจันทร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา มีการสุ่มเลือกนักเรียนชั้นประถมศึกษา ชั้นปีที่ 4 จำนวน 128 คน ในได้หัวน โดยแบ่งนักเรียนจำนวน 63 คน เป็นกลุ่มทดลองเรียนด้วยระบบการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ ที่ใช้สื่อ 3 มิติความจริงเสมือน เรื่องความสัมพันธ์ของดวงอาทิตย์และดวงจันทร์ และนักเรียนจำนวน 65 คน ใช้การเรียนการสอนแบบปกติที่ใช้รูปถ่ายในห้องเรียนวิทยาศาสตร์ ผลการศึกษาพบว่า 1) ผลการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลอง เกิดการเรียนรู้ที่ดีกว่ากลุ่มการเรียนแบบปกติ 2) ระบบการเรียน อิเล็กทรอนิกส์ ที่ใช้สื่อ 3 มิติความจริงเสมือน เรื่องความสัมพันธ์ของดวงอาทิตย์และดวงจันทร์ มีความเหมาะสมในการเรียนรู้การเคลื่อนไหวของดวงจันทร์ และดวงอาทิตย์ 3) ระบบการเรียน อิเล็กทรอนิกส์ที่พัฒนาขึ้น มีความเหมาะสมสำหรับการเรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา

Cem Işik และ Sümeysra Yılmaz (2011 : 71-88) ได้ศึกษาและพัฒนาการเรียน อิเล็กทรอนิกส์ในการศึกษาตลอดชีวิต มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของคอมพิวเตอร์ช่วย การเรียน ในรูปแบบการศึกษาตามอัธยาศัย เรื่อง การส่งเสริมทักษะการฟังภาษา ใช้ผู้เรียนที่มีอายุ ระหว่าง 17 ถึง 24 ปี แบ่งผู้เรียนออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มทดลอง ใช้การเรียนโดยใช้คอมพิวเตอร์ ช่วยการเรียนรู้ภาษา จำนวน 21 คน และกลุ่มการเรียนปกติ เป็นการเรียนการสอนในห้องปฏิบัติการ ทางภาษา จำนวน 21 คน ทำการฝึกอบรมเป็นเวลา 4 สัปดาห์ ผลการศึกษาพบว่า 1) ผลการทดสอบ ก่อนเรียนไม่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ระหว่างทดลองและกลุ่มการเรียนปกติ 2) ผล การทดสอบหลังเรียนมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญ ระหว่างกลุ่มทดลอง และกลุ่มการเรียนปกติ โดยกลุ่มทดลองแสดงให้เห็นความก้าวหน้าทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มการเรียนปกติ 3) กลุ่มทดลองมี ทัศนคติที่ดีต่อการศึกษาตลอดชีวิตโดยโดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วยการเรียนรู้ภาษา ผู้เรียนให้ความเห็นว่า เป็นประสบการณ์ที่ดีที่จะเรียนรู้จากคอมพิวเตอร์ช่วยการเรียน เพราะสามารถศึกษาได้ตลอดเวลา โดยได้รับการตอบรับทันที และมีภาพประกอบการเรียนรู้

Brian Thoms (2011 : 340-352) ได้ศึกษาระบบทอบรับสังคมออนไลน์ แบบ ใหม่ มีวัตถุประสงค์เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้และการปฏิสัมพันธ์ทางสื่อสังคมออนไลน์ในระดับอุดมศึกษา มีกลุ่ม ตัวอย่างจำนวน 192 คน โดยผู้เรียนทุกคนได้รับการตั้งค่าบัญชีการเข้าใช้ก่อนวันแรกของการเรียน ในช่วงหนึ่งภาคการศึกษา ผู้เรียนจะต้องใช้ระยะเวลาในการสร้างบล็อก การโพสต์ การอ่าน และการ เขียนหัวข้อที่นำมาจากตำราเรียน หลักสูตรและในการมองหมายงาน ผู้เรียนต้องกลับไปคูด้ำที่จะ สนับสนุนข้อโต้แย้งของพวกรเขาในบล็อก และยังจะต้องอ่านและให้คะแนนบล็อกของเพื่อนแต่ละ สัปดาห์ ในขณะที่การจัดอันดับเพื่อนถูกใช้ในการกำหนดคะแนน และผู้เรียนสามารถใช้กลไกความ

คิดเห็นที่แตกต่างกัน และมีส่วนร่วมในศูนย์การเรียนรู้ออนไลน์ การวิเคราะห์ การสำรวจ และการวิเคราะห์เนื้อหาของศูนย์การเรียนรู้ออนไลน์ พบว่า อัตราการตอบสนองจากผู้เรียนต่อการใช้ศูนย์การเรียนรู้ออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 86

Selami Aydin (2012 : 1093-1106) ได้ศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับเฟสบุ๊คเป็น

สภาพแวดล้อมทางการศึกษา จากการศึกษาพบว่า ผู้ใช้เฟสบุ๊คส่วนใหญ่เป็นนักเรียน และมีผู้ใช้อยู่มากกว่า 25 ปี ใช้เฟสบุ๊คจำนวนมากขึ้น โดยเฟสบุ๊ค เป็นการสื่อสารออนไลน์ที่สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียน สมาชิกในครอบครัว ครู ผู้บริหาร และศิษย์เก่า โดยการใช้เฟสบุ๊ค ในการส่งเสริม การเรียนการสอนและบริบทการเรียนรู้ รวมถึงการเรียนรู้ทางสังคมของระบบการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ เฟสบุ๊ค สามารถเป็นสภาพแวดล้อมทางการศึกษาที่มีคุณค่า ที่เหมาะสมสำหรับการสื่อสารและการมีปฏิสัมพันธ์ในหมู่นักเรียน เฟสบุ๊คจึงเป็นสื่อที่มีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อการเรียนรู้ เกี่ยวกับวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน นอกจากนี้ เฟสบุ๊ค ยังเพิ่มแรงจูงใจในตนเองของผู้เรียนจากการเปลี่ยนแปลงการรับรู้ และทัศนคติที่ช่วยลดความวิตกกังวลและช่วยเพิ่มทักษะการเรียนรู้ภาษา

Carlos Flavián และคณะ. (2013 : 69-83) ได้ศึกษาระบบการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ และทิศทางตลาด ในด้านการศึกษาที่สูงขึ้น โดยการสัมภาษณ์นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนด้วยระบบการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ แบบเต็มเวลา ของมหาวิทยาลัยซาราโก沙 ประเทศสเปน จำนวน 180 คน ผลการศึกษาพบว่า ระบบการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ เป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ที่ดี ต้องการออกแบบโปรแกรมการศึกษาเสมอที่มีประสิทธิผล ควรมีการศึกษาความต้องการที่แท้จริงของผู้เรียน ก่อนที่จะพัฒนาหลักสูตร หรือการฝึกอบรม และในการพัฒนาระบบการเรียน อิเล็กทรอนิกส์ ที่มีประสิทธิภาพควรเน้นการพัฒนาระบบฐานข้อมูลของผู้เรียน และการสื่อสารทางอิเล็กทรอนิกส์

Luqiu Wu และ Michael McMahon. (2014 : 231-240) ได้ศึกษาระบบการเรียน อิเล็กทรอนิกส์ โดยนำตนรีมาใช้เพื่อปรับปรุงการออกเสียงและสำเนียงภาษาอังกฤษของนักเรียนชาวจีน โดยใช้แบบสอบถามออนไลน์ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนและครูในประเทศจีน จำนวน 51 คน และกลุ่มนักเรียนที่ร่วมดำเนินการทดลอง โดยแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่ใช้การเรียนภาษาอังกฤษแบบปกติ จำนวน 5 คน และกลุ่มทดลองใช้ระบบการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ ที่นำตนรีมาใช้เพื่อปรับปรุงการออกเสียงและสำเนียงภาษาอังกฤษ จำนวน 6 คน โดยทำการเรียน การออกเสียง และบันทึกเสียงไว้ในระบบการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ ผลการการสำรวจพบว่า นักเรียนชาวจีนมีปัญหาและความยากลำบากในการออกเสียงภาษาอังกฤษ และผลการทดลองพบว่า กลุ่มทดลองเกิดการรับรู้ที่ดีในการออกเสียงและสำเนียงภาษาอังกฤษ หลังจากเรียนด้วยระบบการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ที่พัฒนาขึ้น โดยผู้วิจัยได้ให้คำแนะนำถึงการประยุกต์ใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ภาษาในระบบการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ อีกด้วย

Karina L. Cela และคณะ. (2014) ได้ศึกษาการวิเคราะห์เครือข่ายทางสังคมออนไลน์ในสภาพแวดล้อมของการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ โดยมีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 37 คน พบว่า การเรียนอิเล็กทรอนิกสมีความโดดเด่นมากขึ้นในการศึกษา จะมีเครือข่ายเสมือนที่ให้ผู้เรียนสามารถแลกเปลี่ยนความคิดและข้อมูล และสร้างการทำงานร่วมกันผ่านการสื่อสารกับสมาชิกคนอื่น ๆ บนเครือข่าย การวิเคราะห์เนื้อหา สามารถให้ความเข้าใจรายละเอียดของธรรมชาติและประเภทของการสื่อสาร ระหว่างสมาชิกของเครือข่าย เพื่อให้สามารถเพิ่มประสิทธิภาพของการออกแบบหลักสูตรองค์ประกอบของกลุ่มผู้เรียน และการยืนยันตัวตนของผู้เรียนได้



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) มีวัตถุประสงค์ของการวิจัยคือ 1) เพื่อศึกษาความต้องการรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน 2) เพื่อสร้างและพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน และ 3) เพื่อศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน โดยมีขั้นตอนในการดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. วิธีดำเนินการวิจัย
2. ระเบียบวิธีวิจัย
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิธีดำเนินการวิจัย

1.1 การดำเนินการวิจัยระยะที่ 1

ขั้นที่ 1 ศึกษาแนวคิดหลักการ ทฤษฎีจากเอกสาร บทความวิชาการ บทความวิจัย งานวิจัย ที่เกี่ยวข้องของไทยและต่างประเทศดังนี้ รูปแบบการเรียนรู้ การออกแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์ การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ภูมิปัญญาท้องถิ่น

ขั้นที่ 2 ศึกษาความต้องการรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาความต้องการรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน คือ 1) นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ จำนวน 60 คน 2) นักศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 60 คน โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ด้วยเครื่องมือแบบสอบถาม ประกอบด้วยคำชี้แจงเกี่ยวกับแบบสอบถาม ข้อเสนอแนะในการตอบแบบสอบถาม และข้อคำถามจำนวน 4 ต่อ ได้แก่ ตอนที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม ตอนที่ 2 ความคิดเห็นต่อความต้องการรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน ตอนที่ 3 รายการคำถามเกี่ยวกับการมีส่วนร่วมและการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น ตอนที่ 4 คำถามปลายเปิดและข้อเสนอแนะ

ขั้นที่ 3 นำรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วมของเยาวชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม ที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นที่ 1 และขั้นที่ 2 และให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความเหมาะสมในการนำรูปแบบไปใช้ ความสมบูรณ์ ความสัมพันธ์เชิงระบบ และทิศทางขององค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ โดยใช้แบบประเมินความเหมาะสมของรูปแบบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 15 ข้อเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ในการตรวจสอบความถูกต้องและความครบถ้วน ความตรงตามเนื้อหา (Content Validity) แล้ว จึงนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญอีกกลุ่มนึงพิจารณาความเหมาะสมในการนำรูปแบบไปใช้ จำนวน 5 คน เป็นผู้เชี่ยวชาญ ด้านภูมิปัญญา ประชณ์ชาวบ้าน และบุคลากรด้านการศึกษา

ขั้นที่ 4 ปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ และนำมาปรับปรุงแก้ไข

ขั้นที่ 5 ได้รูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน และนำไปพัฒนาและสร้าง สื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน

การดำเนินการวิจัยในระยะที่ 1 สามารถเขียนเป็นภาพได้ดังนี้



ภาพที่ 3-1 ขั้นตอนการวิจัยในระยะที่ 1 การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น

1.2 การดำเนินการวิจัยระยะที่ 2

นำรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน

ขั้นที่ 1 ออกแบบเนื้อหา (Content) เรื่อง ภูมิปัญญาท้องถิ่น กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม

ขั้นที่ 2 พัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (เว็บไซต์) ตามรูปแบบที่ผ่านการประเมินความเหมาะสมของผู้เชี่ยวชาญ โดยในแต่ละหน่วยหมายมิ吉กรรมของการมีส่วนร่วมของเยาวชนที่พัฒนาจากรูปแบบการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น

ขั้นที่ 3 นำเสนอสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (เว็บไซต์) ที่พัฒนาขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพ โดยมีการประเมินคุณภาพ ดังนี้

1. ประเมินคุณภาพสื่อด้านเนื้อหา (Content) โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คนที่มีความรู้ประสบการณ์ด้านภูมิปัญญา ประชัญช่าวบัน ผู้นำกลุ่ม โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) การประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา ด้วยการใช้แบบประเมินคุณภาพสื่อด้านเนื้อหาสำหรับผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 10 รายการคำถาม

2. ประเมินคุณภาพด้านการออกแบบระบบการเรียนการสอน (Instruction Design) บนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตสื่อการเรียน สื่อเว็บไซต์ สื่อการศึกษา จำนวน 5 คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ใช้แบบประเมินคุณภาพด้านการออกแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์สำหรับผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 10 รายการคำถาม

3. ประเมินคุณภาพระบบการบริหารจัดการการเรียนรู้ ผู้เชี่ยวชาญประเมินระบบการจัดการเรียนรู้ (Learning Management System : LMS) จำนวน 5 คน เป็นผู้ที่มีประสบการณ์และความเชี่ยวชาญระบบการจัดการเรียนการสอน ได้มาจากการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) การประเมินคุณภาพด้านการจัด การเรียนการสอน ใช้แบบประเมินคุณภาพสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนการสอน จำนวน 10 รายการคำถาม

การประเมินของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ด้าน โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ดังนี้

- | | |
|-----------|---------------------------------------------|
| 5 หมายถึง | มีความเห็นว่าข้อนั้นมีความเหมาะสมมากที่สุด |
| 4 หมายถึง | มีความเห็นว่าข้อนั้นมีความเหมาะสมมาก |
| 3 หมายถึง | มีความเห็นว่าข้อนั้นมีความเหมาะสมปานกลาง |
| 2 หมายถึง | มีความเห็นว่าข้อนั้นมีความเหมาะสมน้อย |
| 1 หมายถึง | มีความเห็นว่าข้อนั้นมีความเหมาะสมน้อยที่สุด |

และได้กำหนดเกณฑ์การแปลความหมายดังนี้ (บญช, 2545)

- 4.50-5.00 หมายถึงมีความเห็นว่าเหมาะสมมากที่สุด
- 3.50-4.49 หมายถึงมีความเห็นว่าเหมาะสมมาก
- 2.50-3.49 หมายถึงมีความเห็นว่าเหมาะสมปานกลาง
- 1.50-2.49 หมายถึงมีความเห็นว่าเหมาะสมน้อย
- 1.00-1.49 หมายถึงมีความเห็นว่าเหมาะสมน้อยที่สุด

ขั้นที่ 4 นำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ด้านมาปรับปรุงแก้ไข

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัยในขั้นที่ 2 สามารถเขียนเป็นภาพได้ดังนี้



ภาพที่ 3-2 ขั้นตอนการวิจัยในระยะที่ 2 การพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน
เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น

1.3 การดำเนินการวิจัยระยะที่ 3

การศึกษาผลของการใช้รูปแบบการรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญา ท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษา จังหวัดนครปฐม มีรายละเอียดการศึกษาดังนี้

- ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาผลของการรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน คือเยาวชน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ และระดับปริญญาตรี ที่มีอายุระหว่าง 16-23 ปี

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาผลของการใช้รูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน คือ 1) นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรจำนวน 30 คน 2) นักศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 30 คน ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling)

2. วิธีการเก็บข้อมูลวิจัย

การศึกษาผลการศึกษาผลการใช้รูปแบบการรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม มีขั้นตอนการทำนิการดังนี้

2.1 วางแผนการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน โดยการส่งหนังสือไปยังสถานศึกษาระดับอาชีวศึกษา ในจังหวัดนครปฐม คือ อาชีวศึกษานครปฐมเพื่อขอความร่วมมือในการเก็บข้อมูล และเก็บข้อมูลจากนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาเทคโนโลยีไฟฟ้าและงานดีไซน์ ชั้นปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยเป็นกำหนด กลุ่มตัวอย่างกลุ่มนี้ เพื่อความสะดวกและ เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการเก็บข้อมูล

2.2 วัดความพึงพอใจของเยาวชนที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม ที่พัฒนาขึ้น

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1 แบบประเมินความเหมาะสมสมของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน ก่อนนำไปพัฒนาเป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์ โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน

3.2 บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษา จังหวัดนครปฐม ที่พัฒนาขึ้น สามารถเข้าถึงได้ที่ <http://localwisdom.rmutr.ac.th/>

3.3 แบบประเมินความพึงพอใจของเยาวชนที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ของเรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม โดยใช้มาตราส่วน

ประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) และตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถามด้านความครบถ้วน และด้านความตรงตามเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คนแล้ว

4. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลของการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม มีดังนี้

4.1 การสำรวจความต้องการรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน ได้แก่ สถิติการหาค่าร้อยละและความถี่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

4.2 การประเมินความเหมาะสมของร่างรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

4.3 การประเมินคุณภาพของเนื้อหา (Content) สำหรับรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน โดยการมีส่วนร่วมของชุมชนกรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

4.4 การประเมินคุณภาพด้านการออกแบบการเรียนการสอน (Instructional Design) สำหรับรูปแบบการเรียนเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

4.5 การประเมินคุณภาพด้านการจัดการระบบการเรียนการสอน (Learning Management System) สำหรับรูปแบบการเรียนเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

4.6 การประเมินความพึงพอใจของเยาวชนที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของ เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

บทที่ 4 ผลการวิจัย

การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษา จังหวัดนครปฐม ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 รูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษา จังหวัดนครปฐม

ตอนที่ 2 ผลการออกแบบบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของเยาวชนที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม

4.1 การศึกษาการได้มาของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญา ท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษา จังหวัดนครปฐม

การนำเสนอผลการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษา จังหวัดนครปฐม แบ่งการนำเสนอออกเป็น 2 ขั้นตอน ดังนี้

ตอนที่ 1.1 การศึกษาความต้องการรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษา จังหวัดนครปฐม ของเยาวชนในพื้นที่ จังหวัดนครปฐม

ตอนที่ 1.2 เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันของเยาวชน ด้านความรู้ ด้านการอนุรักษ์ และด้านการสืบทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น

ผู้วิจัยขอเสนอผลการศึกษาดังนี้

ตารางที่ 4-1 แสดงข้อมูลพื้นฐานทั่วไปเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลทั่วไป		จำนวน (N=120)	ร้อยละ
เพศ	ชาย	70	58.33
	หญิง	49	40.83
	รวม	119	99.17
ช่วงอายุ	14	1	.85
	15	30	25.42
	16	34	28.81
	17	24	20.34
	18	27	22.88
	19	1	.85
	20	1	.85
	รวม	118	100

หมายเหตุ : ผู้ตอบแบบสอบถามไม่ระบุ เพศ จำนวน 1 คน และไม่ระบุอายุ จำนวน 2 คน

ผลการสำรวจข้อมูลพื้นฐานทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็น เพศชาย คิดเป็นร้อยละ 58.33 และเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 40.83 และผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ มีอายุ 16 ปี คิดเป็นร้อยละ 28.81

ตารางที่ 4-2 แสดงความต้องการรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน

ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น		
		\bar{X}	S.D.	แปรผล
1	บทเรียนควรใช้สีพื้นหลังที่อ่านง่าย yein ตา และเป็นโทนสีเย็น	4.52	.63	มากที่สุด
2	บทเรียนใช้ตัวอักษรชนิดหัวกลมแบบธรรมชาติ ขนาด 10-20 Point ชนิดของตัวอักษร อาทิ San-Serif, Serif, Tahoma	4.43	.67	มาก
3	บทเรียนมีภาพประกอบการนำเสนอ	4.41	.62	มาก
4	บทเรียนมีเสียงบรรยายประกอบเนื้อหา เสียงชัดเจน	4.45	.68	มาก
5	บทเรียนมีวิดีทัศน์ประกอบเนื้อหา	4.53	.58	มากที่สุด
6	เนื้อหาแบ่งเป็นหัวข้ออย่างๆ มีความชัดเจน และจบในเนื้อหา ในตอนเดียว	4.52	.61	มากที่สุด

ตารางที่ 4-2 (ต่อ)

ที่	รายการ	ระดับความคิดเห็น		
		\bar{X}	S.D	แพร่ผล
7	เนื้อหามีการนำเสนอครบถ้วน ตรงตามวัตถุประสงค์ และทันสมัย	4.33	.68	มาก
8	บทเรียนมีส่วนของวัตถุประสงค์ของรายวิชา	4.44	.67	มาก
9	บทเรียนมีส่วนของการประเมินคุณภาพของบทเรียน	4.52	.69	มากที่สุด
10	บทเรียนมีส่วนของการทดสอบความรู้	4.52	.62	มากที่สุด
11	บทเรียนมีเส้นทางการใช้ออนโยง (Navigator) สามารถเข้าถึงสารสนเทศได้ง่าย	4.48	.66	มาก
12	บทเรียนมีปฏิสัมพันธ์ (การโต้ตอบ) กับผู้เรียนในบทเรียนได้	4.42	.73	มาก
13	บทเรียนมีส่วนของการให้ข้อมูลป้อนกลับ	4.50	.67	มากที่สุด
14	บทเรียนมีรูปแบบและตำแหน่งที่ชี้การนำทางมีความสมบูรณ์มาก	4.54	.63	มากที่สุด
15	บทเรียนมีมาตรฐานของบทเรียนที่สามารถทำงานร่วมกับระบบอื่นได้	4.47	.66	มาก
16	บทเรียนสามารถส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (e-Mail)	4.54	.68	มากที่สุด
17	บทเรียนมีกระดานสนทนา (Web-broad)	4.53	.65	มากที่สุด
18	บทเรียนมีส่วนของการแชท (messenger)	4.45	.65	มาก
19	บทเรียนมีส่วนของสื่อสังคมออนไลน์ (Facebook)	4.46	.69	มาก
20	บทเรียนใช้ภาษาราชการ	4.39	.71	มาก
21	บทเรียนใช้ภาษาท้องถิ่น	4.42	.69	มาก
22	บทเรียนใช้ภาษาผสมผสานระหว่างภาษาราชการและภาษาท้องถิ่น	4.46	.73	มาก
รวม		4.47	0.66	มาก

จากตารางที่ 4-2 พบร่วมกันว่าความต้องการรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชนโดยภาพรวมทุกรายการอยู่ในระดับมากเท่ากับ 4.47 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.66 แสดงว่าเยาวชนมีความต้องการรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ และต้องการส่วนประกอบต่างๆ ของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ในระดับมาก

ตารางที่ 4-3 ความต้องการการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นของเยาวชน

ที่	รายการ	ระดับความคิดเห็น		
		\bar{X}	S.D.	แพร่ผล
1	ท่านมีความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นระดับใด	3.43	.68	ปานกลาง
2	ท่านเห็นว่าภูมิปัญญาท้องถิ่นมีความสำคัญต่อสังคม	4.41	.64	มาก
3	ภูมิปัญญาท้องถิ่นมีความสำคัญต่อประเทศชาติ	4.40	.64	มาก
4	ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นเรื่องของผู้ใหญ่	4.30	.79	มาก
5	ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นเรื่องของทุกคน	4.49	.66	มาก
6	ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นความรู้ที่ถูกถ่ายทอดต่อๆ กันมาและเป็นความดีงาม	4.50	.61	มากที่สุด
7	ท่านต้องการให้มีการสืบทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.37	.69	มาก
8	ท่านคิดว่าเยาวชนมีส่วนร่วมในการสืบทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.50	.69	มากที่สุด
9	ท่านต้องการมีส่วนร่วมในการสืบทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.52	.63	มากที่สุด
10	การมีส่วนร่วมของชุมชน เป็นปัจจัยสำคัญในการสืบทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.54	.58	มากที่สุด
รวม		4.35	0.66	มาก

จากตารางที่ 4-3 พบว่าเยาวชนมีความต้องการความรู้ การอนุรักษ์ และการสืบท่องภูมิปัญญาท้องถิ่น ในภาพรวมทุกด้านอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.35 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.66 คือเยาวชนต้องการให้มีบทเรียนสื่อสื่อสื่อเล็กทรอนิกส์ที่ส่งเสริมให้ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น และคงไว้รักษาไว้ซึ่งภูมิปัญญาท้องถิ่นต่อไป

4.2 ผลการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่อสื่อสื่อเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษา จังหวัดนครปฐม

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่อสื่อสื่อสื่อเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม

ผลการประเมินความเหมาะสมสมของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่อสื่อสื่อสื่อเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐมจำนวน 10 คน ผลการวิเคราะห์แสดงดังตาราง ต่อไปนี้

**ตารางที่ 4-4 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความเหมาะสมกับองค์ประกอบ
ของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น
โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม**

ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น		
		\bar{X}	S.D.	ความเหมาะสม
1	ความเหมาะสมขององค์ประกอบหลัก	4.69	0.48	มากที่สุด
2	ความเหมาะสมของปัจจัยนำเข้า	4.69	0.50	มากที่สุด
3	ความเหมาะสมของกระบวนการดำเนินงาน	4.63	0.50	มากที่สุด
4	ความเหมาะสมของผลิตผลของการพัฒนารูปแบบ	4.63	0.50	มากที่สุด
5	ความเหมาะสมของขั้นเตรียมการก่อนการเรียนฯ	4.38	0.50	มาก
6	ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์	4.75	0.45	มากที่สุด
7	ความเหมาะสมของกิจกรรมที่ 1 ร่วมหาสาเหตุและแก้ปัญหา	4.50	0.52	มากที่สุด
8	ความเหมาะสมของกิจกรรมที่ 2 ร่วมลงมือกระทำ	4.25	0.45	มาก
9	ความเหมาะสมของกิจกรรมที่ 3 ร่วมการจัดการผลประโยชน์	4.44	0.51	มาก
10	ความเหมาะสมของกิจกรรมที่ 4 ร่วมการประเมินผล	4.38	0.50	มาก
11	ความเหมาะสมของปัจจัยนำออก	4.56	0.63	มากที่สุด
12	ความเหมาะสมของระบบย้อนกลับ (Feed Back)	4.50	0.63	มากที่สุด
รวม		4.53	0.51	มากที่สุด

จากตารางที่ 4-3 ผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม โดยผู้เชี่ยวชาญพบว่าภาพรวมของรูปแบบฯ มีคุณภาพมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยรวมทุกรายการเท่ากับ 4.53 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.51 และคงว่ารูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม ที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพสามารถนำไปทดลองใช้ต่อไปได้

4.3 รูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วม ร่วมของชุมชน กรณีศึกษา จังหวัดนครปฐม

รูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วม ของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม ประกอบด้วยรายละเอียด 2 ด้าน ได้แก่ องค์ประกอบของ รูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ และขั้นตอนของกระบวนการเรียนการสอน ด้วยกิจกรรมการ มีส่วนร่วม (Participation) โดยมีรายละเอียดของรูปแบบดังนี้

4.3.1 องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญา ท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม

รูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วม ของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม ที่พัฒนาขึ้น ประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก 4 องค์ประกอบดังนี้

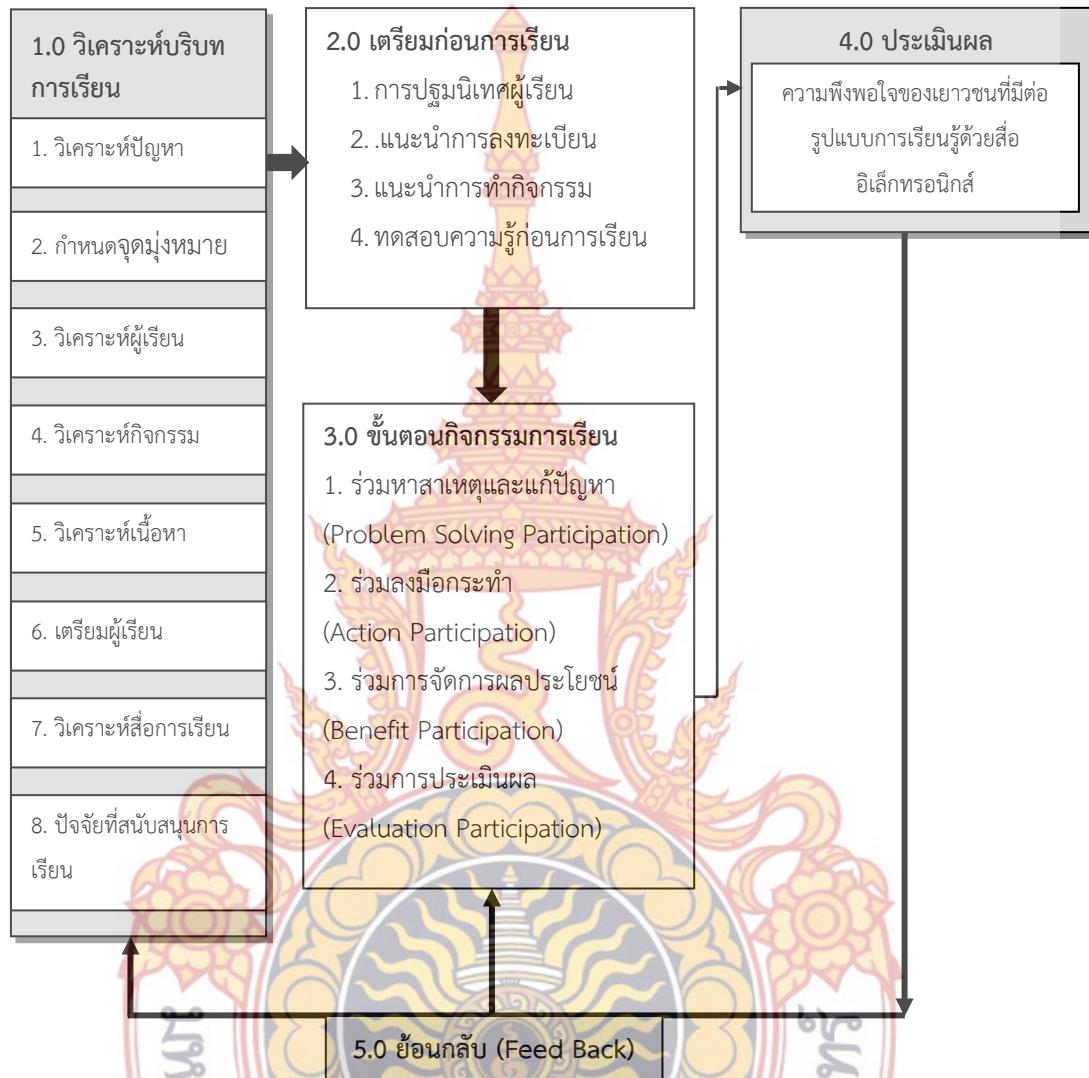
1. วิเคราะห์บริบทการเรียนการสอน
2. เตรียมการก่อนการเรียน
3. ขั้นตอนกิจกรรมการเรียน
4. ประเมินผล

4.3.2 ขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม

กระบวนการเรียนด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วม ของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม ประกอบด้วยขั้นตอนการเรียนการสอน 2 ขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นเตรียมการก่อนการเรียนการ ประกอบด้วย 5 ขั้นตอนย่อย ดังนี้
 - 1.1 ปฐมนิเทศผู้เรียน
 - 1.2 แนะนำการทำกิจกรรม
 - 1.3 แนะนำการลงทะเลบényen
 - 1.4 ทดสอบความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น
 - 1.5 วัดความรู้ก่อนการเรียน
2. ขั้นตอนกิจกรรมการเรียน
 - 2.1 ร่วมหาสาเหตุและแก้ปัญหา (Problem Solving Participation)
 - 2.2 ร่วมลงมือกระทำ (Action Participation)
 - 2.3 ร่วมการจัดการผลประโยชน์ (Benefit Participation)
 - 2.4 ร่วมการประเมินผล (Evaluation Participation)

4.3.3 รูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม



ภาพที่ 4-1 รูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม

ตารางที่ 4-4 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความเหมาะสมด้านเนื้อหาสำหรับรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น		
	\bar{X}	S.D.	ความเหมาะสม
1. เนื้อหาที่นำเสนอตรงและครอบคลุมตามจุดประสงค์	4.67	0.52	มากที่สุด
2. การเรียนลำดับเนื้อหามีความเหมาะสม	4.33	0.52	มาก
3. โครงสร้างของเนื้อห้าชั้น เนื้อหามีความสัมพันธ์ต่อเนื่อง	4.67	0.52	มากที่สุด
4. เนื้อหามีความทันสมัย	4.50	0.55	มากที่สุด
5. ความยาวของเนื้อหามีความเหมาะสม	4.33	0.52	มาก
6. ใช้ภาษาถูกต้อง เหมาะสมกับระดับผู้เรียน (ข้อความและเสียงบรรยาย)	4.50	0.84	มากที่สุด
7. รูปแบบบทเรียนบนเว็บดึงดูดความสนใจของผู้เรียน	4.50	0.55	มากที่สุด
8. กิจกรรมการเรียนสอนดัดล่องกับวัฒนธรรม	4.67	0.52	มากที่สุด
9. ความถูกต้องของข้อมูลประกอบเนื้อหา	4.00	0.63	มาก
10. ความเหมาะสมของแผนการสอน	4.67	0.52	มากที่สุด
ความเหมาะสมด้านเนื้อหาในภาพรวม	4.48	0.57	มาก

จากตารางที่ 4-4 แสดงผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา (Content) สำหรับรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการ มีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม จำนวน 5 คน พบร่วาเนื้อหาสำหรับรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่นฯ มีคุณภาพระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวมทุกรายการประเมิน เท่ากับ 4.48 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.57

ตารางที่ 4-5 ผลการประเมินคุณภาพสื่อด้านการออกแบบการเรียน (Instructional Design) สำหรับรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น		
	\bar{X}	S.D.	ความเหมาะสม
1. มีการกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจน	4.67	0.47	มากที่สุด

ตารางที่ 4-5 (ต่อ)

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น		
	\bar{X}	S.D.	ความหมาย
2. ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบระบบบริหารจัดการเรียนการสอน	4.83	0.37	มากที่สุด
3. การออกแบบสนองความแต่ต่างระหว่างบุคลิกของผู้เรียน	4.50	0.50	มากที่สุด
4. กลยุทธ์การนำเสนอดึงดูดความสนใจ	4.17	0.69	มาก
5. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนควบคุมลำดับการเรียนรู้อย่างเหมาะสม	4.67	0.47	มากที่สุด
6. มีแบบฝึกหัดและการประเมินผลที่ครอบคลุมตามวัตถุประสงค์	4.50	0.50	มากที่สุด
7. การออกแบบผังโครงสร้างเว็บไซต์ (Flow Chart) มีความเหมาะสม	4.67	0.47	มากที่สุด
8. การออกแบบสตอรี่บอร์ด (Story Board) มีความเหมาะสม	4.17	0.37	มาก
9. การออกแบบระบบบริหารจัดการเรียนการสอนส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วม	4.50	0.50	มากที่สุด
10. ความเหมาะสมของแผนการสอน	4.50	0.50	มากที่สุด
ความหมายด้านการออกแบบระบบการเรียน	4.52	0.48	มากที่สุด

จากตารางที่ 4-5 แสดงผลการประเมินคุณภาพด้านการออกแบบระบบการเรียนการสอน (Instructional Design) สำหรับรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญา ท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน พบว่า คุณภาพการออกแบบการเรียนการสอนสำหรับรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญา ท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม มีคุณภาพระดับมากที่สุด โดยมีเฉลี่ยรวมทุกรายการเท่ากับ 4.52 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.48

ตารางที่ 4-6 ผลการประเมินคุณภาพสื่อด้านการจัดการระบบการเรียนการสอน (Learning Management System) สำหรับรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น		
	\bar{X}	S.D.	ความเหมาะสม
1. ความสะดวก รวดเร็วและง่ายในการสมัครสมาชิก	4.80	0.45	มากที่สุด
2. ความเสถียรของระบบ (Stable)	4.40	0.55	มาก
3. ความรวดเร็วในการเข้าถึงข้อมูลในแต่ละหน้าจอ	4.40	0.55	มาก
4. ความสะดวกในการใช้งานหน้าจอ (User Friendly)	4.20	0.45	มาก
5. การออกแบบหน้าจอมีความคิดสร้างสรรค์	4.00	0.71	มาก
6. ขนาดตัวอักษร ภาพกราฟิก และวีดิทัศน์มีความเหมาะสม	4.40	0.55	มาก
7. การออกแบบหน้าจอมีสัดส่วนที่เหมาะสมและสวยงาม	4.40	0.55	มาก
8. ปุ่ม (Button) สัญลักษณ์ (Icon) การเชื่อมโยง (Hyperlink, Hypertext) มีความชัดเจน ถูกต้องและสื่อสารกับผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม	4.60	0.55	มากที่สุด
9. ความสะดวก รวดเร็วและง่ายในการใช้เครื่องมือสื่อสาร ได้แก่ ห้องสนทนาระดับโลก (Chat room) กระดานเส้นทาง (Web Board) ข้อความสั้น (SMS) และเว็บบล็อก (Webblog)	4.40	0.55	มาก
10. ความสะดวก รวดเร็วและง่ายในการปรับปรุงข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เรียน	4.60	0.55	มากที่สุด
ความเหมาะสมด้านการจัดการระบบการเรียนการสอน	4.42	0.55	มาก

ตารางที่ 4-6 แสดงผลการประเมินคุณภาพด้านการจัดการเรียนการสอนสำหรับรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน พบร่วมคุณภาพการจัดการเรียนการสอนสำหรับรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐมมีคุณภาพระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวมทุกรายการเท่ากับ 4.43 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.54

4.4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของเยาวชนที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาห้องถิน โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม

ตารางที่ 4-7 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความหมายของคะแนนความพึงพอใจของเยาวชนที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้ ขั้นเตรียมการสอน

กิจกรรมการเรียนการสอน	ระดับความคิดเห็น		
	\bar{X}	S.D.	ความหมาย
1. การปฐมนิเทศ	3.94	0.50	มาก
2. ความสอดคล้องในการลงทะเลบ	4.09	0.64	มาก
3. ความสอดคล้องในการทำกิจกรรม	4.16	0.63	มาก
4. ทดสอบความรู้ก่อนเรียน	4.22	0.49	มาก
กิจกรรมการเรียนการสอนในภาพรวม	4.10	0.57	มาก

จากตารางที่ 4-7 พบว่าเยาวชนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ ขั้นเตรียมการก่อน การเรียนรู้ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.10$, S.D. = 0.57) และพิจารณารายข้อพบว่าเยาวชนมีความพึงพอใจด้านการทดสอบความรู้ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.22$, S.D. = 0.49) ความสอดคล้องในการทำกิจกรรมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.16$, S.D. = 0.63) ความสอดคล้องในการลงทะเลบอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.16$, S.D. = 0.63) และการปฐมนิเทศ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.94$, S.D. = 0.50) ตามลำดับ

ตารางที่ 4-8 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความหมายของคะแนนความพึงพอใจของเยาวชนที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้ ขั้นตอนกิจกรรมการเรียน

กิจกรรมการเรียน	ระดับความคิดเห็น		
	\bar{X}	S.D.	ความหมาย
ขั้นที่ 1 ร่วมหาสาเหตุและแก้ปัญหา (Problem Solving Participation)	4.16	0.63	มาก
ขั้นที่ 2 ร่วมลงมือกระทำ (Action Participation)	4.25	0.72	มาก
ขั้นที่ 3 ร่วมการจัดการผลประโยชน์ (Benefit Participation)	4.06	0.62	มาก

ตารางที่ 4-8 (ต่อ)

กิจกรรมการเรียน	ระดับความคิดเห็น		
	\bar{X}	S.D.	ความหมาย
ขั้นที่ 4 ร่วมการประเมินผล (Evaluation Participation)	4.22	0.49	มาก
กิจกรรมการเรียนในภาพรวม	4.17	0.62	มาก

จากตารางที่ 4-8 พบว่า เยาวชนมีความพึงพอใจต่อขั้นตอนกิจกรรมการเรียนภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.17$, S.D. = 0.62) และเมื่อพิจารณารายด้านพบว่าเยาวชนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียน ขั้นที่ 2 ร่วมลงมือกระทำ (Action Participation) มากที่สุด ($\bar{X} = 4.25$, S.D. = 0.72) รองลงมาได้แก่ ขั้นที่ 4 ร่วมการประเมินผล (Evaluation Participation) ($\bar{X} = 4.22$, S.D. = 0.49) ขั้นที่ 1 ร่วมหาสาเหตุและแก้ปัญหา (Problem Solving Participation) ($\bar{X} = 4.16$, S.D. = 0.63) และขั้นที่ 3 ร่วมการจัดการผลประโยชน์ (Benefit Participation) ($\bar{X} = 4.06$, S.D. = 0.62) ตามลำดับ

ตารางที่ 4-9 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความหมายของคะแนนความพึงพอใจของเยาวชนที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญา ห้องถัง โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม

กิจกรรมการเรียนการสอน	ระดับความคิดเห็น		
	\bar{X}	S.D.	ความหมาย
1. ผู้เรียนสามารถติดต่อผู้สอนได้มากขึ้น	4.63	0.55	มากที่สุด
2. ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหามากขึ้น	4.16	0.51	มาก
3. ผู้เรียนผ่อนคลายในการเรียนการสอน	4.25	0.44	มาก
4. ผู้เรียนสามารถติดต่อกับเพื่อนในห้องเรียนได้มากขึ้น	4.13	0.61	มาก
5. มีกิจกรรมการเรียนหลากหลายไม่น่าเบื่อ	4.16	0.63	มาก
6. ผู้เรียนได้ทราบผลการเรียนได้ตลอดเวลา	4.16	0.57	มาก
7. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมมากขึ้น	4.66	0.48	มากที่สุด
8. ทำให้ผู้เรียนมีความสนุกกับการเรียนการสอนมากขึ้น	4.13	0.66	มาก
9. ทำให้ผู้เรียนมีความสุขกับการเรียนการสอนมากขึ้น	4.16	0.63	มาก

ตารางที่ 4-9 (ต่อ)

กิจกรรมการเรียนการสอน	ระดับความคิดเห็น		
	\bar{X}	S.D.	ความหมาย
10. ทำให้ผู้เรียนมีความต้องการเรียนในการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นมากยิ่งขึ้น	4.16	0.51	มาก
11. ทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการคุ้มครองภูมิปัญญาท้องถิ่นมากขึ้น	4.19	0.54	มาก
12. การเรียนการสอนในลักษณะนี้นักศึกษาได้การมีส่วนร่วมมากยิ่งขึ้น	4.19	0.47	มาก
13. ผู้เรียนมีความรู้สึกห่วงเห็น และเป็นส่วนหนึ่งของการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.19	0.54	มาก
14. ผู้เรียนต้องการให้มีบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ในลักษณะนี้ในเนื้อหาด้านอื่นๆ	4.59	0.50	มากที่สุด
ความพึงพอใจในการรวม	4.24	0.55	มาก

จากตารางที่ 4-9 พบร่วมกันว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนการสอน ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.24$, S.D. = 0.55) โดยผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อบบทเรียนที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมมากขึ้น ($\bar{X} = 4.66$, S.D. = 0.48) รองลงมาได้แก่ 1) ความพึงพอใจของผู้เรียนสามารถติดต่อผู้สอนได้มากขึ้น อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.63$, S.D. = 0.55) 2) ต้องการให้มีบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ในลักษณะนี้กับเนื้อหาด้านอื่นๆ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.59$, S.D. = 0.50) 3) ผู้เรียนผ่อนคลายในการเรียนการสอน ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.25$, S.D. = 0.44) ตามลำดับ

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัย เรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญา ท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) มีวัตถุประสงค์ของการวิจัยคือ 1) เพื่อศึกษาความต้องการรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน 2) เพื่อสร้างและพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน และ 3) เพื่อศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน โดยมีผลของการวิจัยและการวิเคราะห์ข้อมูลในการนำเสนอตามลำดับ ดังนี้

- 5.1 สรุปผล
- 5.2 อภิปรายผล
- 5.3 ข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผล

ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัยโดยเรียงลำดับตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

5.1.1 ผลของการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญา ท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม มีดังนี้

5.1.1.1 รูปแบบการเรียนเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญา ท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบหลัก คือ (1) การวิเคราะห์บริบทการเรียน (2) เตรียมการก่อนเรียน (3) ขั้นตอนกิจกรรมการเรียน (4) การประเมินผล ซึ่งแยกย่อยเป็น 17 ขั้นตอน คือ (1) วิเคราะห์ปัญหา (2) กำหนดจุดมุ่งหมาย (3) วิเคราะห์ผู้เรียน (4) วิเคราะห์กิจกรรม (5) วิเคราะห์เนื้อหา (6) เตรียมผู้เรียน (7) วิเคราะห์สื่อการเรียน (8) ปัจจัยที่สนับสนุนการเรียน (9) ปฐมนิเทศผู้เรียน (10) แนะนำการลงทabeiyin (11) แนะนำการทำกิจกรรม (12) ทดสอบความรู้ก่อนการเรียน (13) ร่วมทำสาเหตุและแก้ปัญหา (14) ร่วมลงมือกระทำ (15) ร่วมการจัดการผลประโยชน์ (16) ร่วมการประเมินผล (17) วัดความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้ แต่ละองค์ประกอบมีขั้นตอนต่างๆ ประกอบด้วย

5.1.1.1.1 การวิเคราะห์บริบทการเรียน แบ่งเป็น 8 ขั้น คือ (1) วิเคราะห์ปัญหา (2) กำหนดจุดมุ่งหมาย (3) วิเคราะห์ผู้เรียน (4) วิเคราะห์กิจกรรม (5) วิเคราะห์เนื้อหา (6) เตรียมผู้เรียน (7) วิเคราะห์สื่อการเรียน (8) ปัจจัยที่สนับสนุนการเรียน

5.1.1.1.2 การเตรียมก่อนการเรียน แบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน คือ (1) การปฐมนิเทศผู้เรียน (2) แนะนำการลงทะเบียน (3) แนะนำการทำกิจกรรม (4) ทดสอบความรู้ก่อนการเรียน

5.1.1.1.3 ขั้นตอนกิจกรรมการเรียน แบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน คือ (1) ร่วมhasha เหตุและแก้ปัญหา (Problem Solving participation) (2) ร่วมลงมือกระทำ (Action participation) (3) ร่วมการจัดการผลประโยชน์ (Benefit Participation) (4) ร่วมการประเมินผล (Evaluation Participation)

5.1.1.1.4 การประเมินผล มีขั้นตอน 1 ขั้นตอน คือ วัดความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้

ผลการสรุปจากการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการประเมินรูปแบบการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม จำนวน 10 คน ผลที่ได้คือ ความคิดเห็นต่อความเหมาะสมสมของการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม ในภาพรวมเห็นว่าเหมาะสมสมอยู่ในระดับมากที่สุด แต่ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะให้ปรับการเขียนรายละเอียดในแต่ละขั้นตอนของรูปแบบให้อยู่ในรูปของ Generic Model และองค์ประกอบในรูปแบบของการพัฒนาในครั้งแรกมีองค์ประกอบค่อนข้างมาก อาจรวมให้มีองค์ประกอบที่จัดร่วมกันเป็นองค์ประกอบรวมให้น้อยลง และดึงให้เห็นว่ารูปแบบการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม มีความเหมาะสมและมีความเป็นไปได้ในการนำไปใช้งานได้ในการส่งเสริมและอนรุักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นได้

5.1.1.2 ผลการประเมินเนื้อหาสำหรับรูปแบบการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน พบร่วมกันเป็นองค์ประกอบรวมให้น้อยลง และดึงให้เห็นว่ารูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น ในภาพรวมมีความเหมาะสมสมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.48$, S.D. = 0.57)

5.1.1.3 ผลการประเมินคุณภาพสื่อด้านการออกแบบการเรียนการสอนสำหรับรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน พบร่วมกันเป็นองค์ประกอบรวมให้น้อยลง และดึงให้เห็นว่าคุณภาพสื่อด้านการออกแบบการเรียนในภาพรวมมีความเหมาะสมสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.48)

5.1.1.4 ผลการประเมินคุณภาพสื่อด้านระบบการจัดการเรียนการสอนสำหรับรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน พบร่วมกันเป็นองค์ประกอบรวมให้น้อยลง และดึงให้เห็นว่าคุณภาพสื่อด้านระบบการจัดการ

เรียนการสอนสำหรับรูปแบบการเรียน ในภาพรวมมีความหมายสมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.42$ S.D. = 0.55)

5.1.1.5 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่อ อิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม พบร้า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.24$, S.D. = 0.55)

5.2 ภาระรายผล

การวิจัยเพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญา ท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม ในครั้งนี้ได้รูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่นา เพื่อเป็นแหล่งการศึกษา และการเรียนรู้ แหล่งการศึกษาค้นคว้าความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นในมิติต่างๆของจังหวัดนครปฐม ที่สามารถนำไป เป็นแนวทางในการการออกแบบบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ โดยผลจากการวิจัยได้ค้นพบประเด็นสำคัญ ที่สมควรนำมาพิจารณาในด้านต่าง ๆ ดังนี้

5.2.1 รูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม มีกระบวนการพัฒนาที่ประกอบด้วยการสำรวจความต้องการ สภาพปัญหา และความต้องการในอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น จากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 120 คน และการวิเคราะห์สังเคราะห์รูปแบบการเรียนการสอนจำนวน 4 รูปแบบ (Joyce and Weil, 1996; Arends, 1998; Anderson, 1997; ทิศนา, 2554) และนำมาพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน ด้วยเว็บเคสท์โดยใช้ปัญหาเป็นหลัก จำนวน 4 องค์ประกอบ ประกอบด้วย (1) บริบทการเรียนการสอน (2) การเตรียมการก่อนการเรียนการสอน (3) กิจกรรมการเรียนการสอน (4) การวัดและประเมินผล นำรูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นไปนำเสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 10 คน เพื่อประเมินโครงสร้างรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม ผลจากการประเมินผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะให้รวม องค์ประกอบที่สามารถจัดอยู่ในองค์ประกอบด้วยกันให้เป็นองค์ประกอบร่วมกัน นำรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม ให้ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบการเรียนการสอน จำนวน 5 คน ได้ องค์ประกอบหลัก 4 องค์ประกอบ สอดคล้องกับ สุจิตรา (2550) ที่ได้ศึกษาการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบสืบสบทวนเว็บวิชาวิทยาศาสตร์โดยใช้การช่วยเสริมศักยภาพเพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ผลการศึกษาพบว่าได้รูปแบบการเรียนการสอน 4 องค์ประกอบได้แก่ (1) หลักการหรือแนวคิดเกี่ยวกับการสอน (2) วัตถุประสงค์ (3) กระบวนการ

เรียนการสอน (4) การวัดและประเมินผล และผู้ทรงคุณวุฒิมีความเห็นสอดคล้องกันและเห็นด้วยในระดับมากว่าโดยภาพรวมรูปแบบการเรียนการสอนแบบสืบสอบบนเว็บที่พัฒนาขึ้นมีความเป็นไปได้ในการนำไปใช้จริง สอดคล้องกับ ปณิตา (2551) ที่ได้ศึกษาการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนบนเว็บแบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นหลักเพื่อพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนิสิตปริญญาบัณฑิต ผลการศึกษาพบว่าได้รูปแบบการเรียนการสอนประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก 4 องค์ประกอบ ได้แก่ (1) หลักการของรูปแบบการเรียนการสอน (2) วัตถุประสงค์ของรูปแบบการเรียนการสอน (3) กระบวนการเรียนการสอน (4) การวัดและประเมินผล ผลการประเมินผู้ทรงคุณวุฒิมีความเห็นต่อรูปแบบการเรียนการสอนสอดคล้องกันโดยภาพรวมที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมในระดับมากและมีความเป็นไปได้ในการนำไปใช้จริงในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับ โสภานันธ์ (2553) ที่ได้ศึกษาการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นหลักผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหา ทางการพยาบาลของนักศึกษาวิทยาลัยพยาบาล สังกัดสถาบันพระบรมราชชนกกระทรวงสาธารณสุข ผลการศึกษาพบว่าได้รูปแบบการเรียนการสอนประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่ (1) ปัจจัยนำเข้า (2) กระบวนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นหลัก (3) ปัจจัยนำออก (4) ข้อมูลป้อนกลับ ผลการรับรองรูปแบบการเรียนการสอนจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน สรุปได้ว่ารูปแบบการเรียนการสอนมีความเหมาะสมและมีความเป็นไปได้ในการนำไปใช้ สอดคล้องกับ ณัฐกร (2553 ก) ที่ได้ศึกษาการพัฒนารูปแบบการเรียนที่ใช้ปัญหาเป็นหลักด้วยเครื่องมือทางปัญญาแบบไฮเพอร์มีเดียเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาของนิสิตนักศึกษาสาขาเกษตรศาสตร์ระดับปริญญาบัณฑิต ผลการศึกษาพบว่า ได้รูปแบบการเรียน 4 องค์ประกอบ ได้แก่ (1) วัตถุประสงค์ของรูปแบบ (2) หลักการและแนวคิดพื้นฐานของรูปแบบ (3) องค์ประกอบของรูปแบบ (4) กระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบ (5) การประเมินผลของรูปแบบ ผลการประเมินรับรองความเหมาะสมของรูปแบบ ผู้ทรงคุณวุฒิมีความเห็นสอดคล้องทุกหัวข้อซึ่งอยู่ในระดับที่ยอมรับได้และสามารถนำไปใช้ได้จริง

5.2.2 ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอนด้วยเว็บเคสว์โดยใช้ปัญหาเป็นหลัก พบร่วมนักศึกษามีความคิดเห็นต่อการจัดกระบวนการเรียนการสอนในภาพรวมอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับสิริชชา (2555) ได้ศึกษา การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย พบร่วม 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมในระดับมากทุกด้าน 2) นักเรียนทุกคนผ่านเกณฑ์การประเมินการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น นักเรียนที่อยู่ในเกณฑ์ระดับคุณภาพดีเยี่ยม คิดเป็นร้อยละ 69.74 ระดับดีคิดเป็นร้อยละ 30.26 และไม่มีนักเรียนคนใดอยู่ในระดับไม่ผ่าน 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับมาก พิไลวรรณ (2551) ได้ศึกษา การสร้างบทเรียนแสร้งรู้บนเว็บเชิงคิดวิเคราะห์ โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบเพื่อนคุ้คิด เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียง พบร่วมนักเรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนแสร้งรู้บนเว็บเชิงคิดวิเคราะห์ เรื่องเศรษฐกิจพอเพียง อยู่ในเกณฑ์ความพึง

พอใจระดับมาก และสอดคล้องกับงานวิจัยของ แจ่มจันทร์ (2546) ที่เห็นว่าผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้โดยอิสระ ไม่มีโครงสร้างคับ เรียนได้ตามความสามารถของแต่ละคน และมีกระบวนการกลุ่มเข้ามาช่วยเหลือสำหรับสมาชิกในกลุ่มที่มีผลการเรียนต่ำ อีกทั้งบทเรียนมีการนำเสนอเนื้อหาที่นักเรียนสามารถควบคุมการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง สามารถศึกษา ทบทวน ทำแบบฝึกหัดที่มีการให้ผลป้อนกลับได้ทันที การตรวจสอบความก้าวหน้าและความเข้าใจในเรื่องที่ศึกษา ทำได้อย่างไม่จำกัดเวลาและสถานที่ และสอดคล้องกับการวิจัยของ Lind (2001) ที่ระบุว่าการสอนโดยใช้รูปแบบบทเรียนออนไลน์แบบเว็บตรวจสอบให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมาก และให้ความร่วมมือในทุก ๆ ด้านซึ่งแสดงออกถึงเจตคติที่ดีต่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์นี้ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิดของ Driscoll (2002) ที่กล่าวว่า กิจกรรมการเรียนการสอนแบบเว็บสามารถพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ท้าทาย ตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคลและศักยภาพทางการเรียนรู้ของผู้เรียน ทำให้สามารถพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ของตนเองได้ดี กิจกรรมการเรียนการสอนบนเว็บทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างอิสระ สงผลให้เกิดการเรียนที่กระฉับกระเฉง (Active Learning) ทำให้ผู้เรียนเป็นผู้ที่มีความกระฉับกระเฉงในการเรียนรู้ (Active Learner) และสามารถลดเวลาการเข้าชั้นเรียนได้

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งนี้

1. การศึกษาการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อปลูกฝังให้เยาวชนได้มีจิตสำนึกรักดูแล นั้น ต้องมีกิจกรรมแบบบุคคลด้วย เพื่อเป็นการตรวจสอบพฤติกรรมของผู้เรียน
2. ควรมีการบูรณาการกับการเรียนการสอนในสถาบันอุดมศึกษา เพราะเยาวชนระดับอุดมศึกษาจะเป็นกำลังสำคัญในการดูแลภูมิปัญญาท้องถิ่นต่อไป
3. การวัดพฤติกรรมการการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น ควรมีแบบวัดเรื่องการเจตคติ ทัศนคติ จิตสำนึกรักในการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น

5.3.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในครั้งต่อไป

1. บทเรียนควรจัดให้มี weblog เพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น แสดงความเห็นกับเพื่อนๆ ด้วยกันและกับผู้สอน
2. การนำบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ไปใช้งาน หน่วยงาน สถานศึกษาควรมีการจัดเตรียมอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ และระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่มีความพร้อมในการใช้งาน
3. รูปแบบการเรียนรู้ของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เป็นรูปแบบการเรียนรู้เฉพาะท้องถิ่นจังหวัด นครปฐม ฉะนั้นควรมีการศึกษาฐานรูปแบบการเรียนรู้ในท้องถิ่นอื่นๆประกอบด้วย

4. ควรศึกษากิจกรรมรูปแบบอื่นที่ใช้ในสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ ตรงในการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น
5. การออกแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์ควรนำสื่อสังคมออนไลน์มาประยุกต์ใช้ในบทเรียน อิเล็กทรอนิกส์





บรรณานุกรม

- กิตติานันท์ มลิทอง. 2540. เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม. กรุงเทพฯ:ชวนพิมพ์.
กฤษณา วงศานันต์. 2542 และคณะ. วิธีไทย. กรุงเทพฯ:เอร์ดเวฟ เอ็ดดูเคชั่น.
เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. 2551. “ทักษะสังคม” พื้นฐานอยู่ร่วมกันอย่างมีสุข (Online).
www.kriengsak.com, 20 มีนาคม 2559.
- โภกล ชัยธรรมมาวุธ. 2546. การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง สิ่งแวดล้อมศึกษา.
วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
คำมาน คนไค. 2539. ผู้นำ ภูมิปัญญาอิสาน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพาณิช.
 Jarvisett ปรา嵬แก้ว และคณะ. 2541 “ภูมิปัญญาในวิถีชีวิตท้องถิ่นบุรีรัมย์” วารสารทางวิชาการราช
ภูรีรัมย์ ฉบับปฐมฤกษ์ :23-41.
แจ่มจันทร์ วงศ์ 2546. การศึกษาประเพณีภาพและผลการเรียนรู้การวิจัยและเทคโนโลยี
การศึกษาจากบทเรียนบนเว็บ. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยี
การศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ฉลอง ทับศรี. 2552. การออกแบบระบบการเรียนการสอน (Instructional System design).
(Online).http://www.edtechno.com/2009/index.php?option=com_docman&ask=doc_download&gid=35&Itemid=58, 11 กุมภาพันธ์ 2559.
ชฎา มาศ จุยะเศรษฐกุล. 2549. “E-Learning กับการประยุกต์ใช้ในการศึกษาระดับพื้นฐาน”.
วารสารเทคโนโลยีและสื่อการศึกษา. ปีที่ 3 (1): 68
ชัยยงค์ พรหมวงศ์. 2541. เอกสารการสอนชุดวิชาการบริหารคุณย์การศึกษา หน่วยที่ 2. นนทบุรี :
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
ไชยยศ เรืองสุวรรณ. 2526. เทคโนโลยีการศึกษา หลักและแนวปฏิบัติ. มหาสารคาม :
มหาวิทยาลัยศรีนครินทร์วิโรฒ มหาสารคาม
ณัฐกร สงเคราะห์ 2553. การพัฒนารูปแบบการเรียนที่ใช้ปัญหาเป็นหลักด้วยเครื่องมือทางปัญญา
แบบไฮเพอร์มีเดียเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาของนิสิตนักศึกษาสาขา
เกษตรศาสตร์ระดับปริญญาบัณฑิต. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชา
เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ภาควิชาหลักสูตรการสอนและเทคโนโลยีการศึกษา
บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
ถนนอมพร เลาหจั้สแสง. 2545. บทความเกี่ยวกับ E-Learning (Online). www.nk.ac.th/elearning/about_elearning/index.htm, 18 มกราคม 2552.
_____ 2551. ความหมายของ e-Learning. (Online).

- ที่ศนา แคมมณี 2554. ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 14. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ. 2546. Multimedia ฉบับพื้นฐาน. บริษัทเคทีพี คอมพ์ แอนด์ คอนซัลต์ จำกัด. กรุงเทพฯ.
- ธเนศ หาญใจ. 2549. บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย. (Online).
<http://thante.wordpress.com/category/>, 17 เมษายน 2553.
- http://www.tsu.ac.th/cc/wbl_training/e-learning.htm, 9 มีนาคม 2553.
- รวช. บุณโหนก. 2542. สารานุกรมวัฒนธรรมภาคเหนือ เล่ม 8. กรุงเทพฯ : สยามเพรสแมเนจ เม้นท์ จำกัด.
- นันทสาร สีสลับและคณะ. 2541. แนวทางส่งเสริมภูมิปัญญาไทยในการจัดการศึกษา. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- นิคม ชุมพุหลง. 2542. ชุดฝึกอบรมด้วยตนเอง การสร้างและพัฒนาหลักสูตรโดยใช้ภูมิปัญญา ท้องถิ่น กลุ่ม การงานและพื้นฐานอาชีพ. มหาสารคาม: อภิชาตการพิมพ์.
- นิรุตติ์ วงศาน่าว. 2552. รูปแบบการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นขององค์กรบริหารส่วนจังหวัด มุกดาหาร. : กรณีศึกษา “ลำพญาดอนตาล” อำเภอdonatal จังหวัดมุกดาหาร. รายงานศึกษาอิสระ หลักสูตรรัฐประสาสนศาสตร์มหาบัณฑิต วิทยาลัยการปกครองท้องถิ่นมหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- บุปผชาติ ทัพพิกรณ์. 2544. e-Learning: การเรียนรู้ในสังคมแห่งการเรียนรู้ (online).
www.thaicai.com, 18 กรกฎาคม 2559.
- _____. 2545. ความรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเพื่อการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์พัฒนานวัตกรรมสื่อ กรมวิชาการ โรงพิมพ์ครุสภากัดพร้าว.
- ประเวศ อะสี. 2547. ภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมกับการพัฒนา. วารสารราชบัณฑิต ปีที่ 29 ฉบับที่ 2 เม.ย.- มิ.ย. หน้า 275-280.
- เบรื่อง กุมุท. 2518. เทคโนโลยีทางการศึกษาสื่อการสอนและนวัตกรรมทางการศึกษา. กรุงเทพฯ : เจริญวิทยาการพิมพ์.
- ปณิตา วรรณพิรุณ 2551. การพัฒนารูปแบบการเรียนบนเว็บแบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นหลักเพื่อพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนิสิตปริญญาบัณฑิต. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ภาควิชาหลักสูตรการสอนและเทคโนโลยีการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

พัลลภ พิริยสุรวงศ์. 2543. มัลติมีเดียเพื่อการเรียนการสอน. (Online)

<http://www.seameo.org/vl/pallop/multime.htm>, 2 เมษายน 2559. ภาควิชา
เทคโนโลยีและสื่อการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. 2549. ชนิด
ของสื่อการสอน. Online <http://edtechno.msu.ac.th/mod/resource/view.php?id=90> 2, มีนาคม 2559.

พีไลารณ ชาวนบุญตัน 2551. การสร้างบทเรียนแสวงรู้บนเว็บเชิงคิดวิเคราะห์ โดยใช้เทคนิคการ
เรียนรู้แบบเพื่อนคู่คิด เรื่องเศรษฐกิจพอเพียง. วิทยานิพนธ์ครุศาสตร์อุดสาหกรรม
มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ภาควิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร. 2553. (Online).

http://www.analusis.ispace.in.th/WBI_AM1/webpage/e-media11.html, 13
พฤษภาคม 2559.

มະລິວລົມ ຈັນທນກາກ. (2550). ສື່ອົບເລີກທຣອນິກສ. (Online).

http://www.nmk.ac.th/web_maliwan/pages/4meaning3.htm, 21 มีนาคม 2552.
ຮັດນະ ບັວສນີ. 2535. ບຫບາຫຂອງໂຮງເຮັດວຽກຄົກຈາກກັບການຄ່າຍທອດກຸມືປັນຍາທ້ອງຄືນ.

ວາරสารการศึกษาແໜ່ງໝາດ. 24, 4
ຮູ່ ແກ້ວແಡງ. 2543. ປົງລົງວິທີການສຶກສາໄທ. ສຳນັກພິມພົມຕິພົນ ກຽມງານທະບຽນ
ວຽກງານ ນາງວິກາມຸລ. 2545. ວັດນອຮມພື້ນບ້ານແລະກຸມືປັນຍາທ້ອງຄືນ. ສຳນັກພິມພົມເກະຕະກາສົດ
ວິຊາ ຮັດນະເພີຍ. 2545. ບຫບາຫຄອມພິວເຕອນຂ່າຍສອນເບື້ອງຕັນ ໃນເອກສານໃນການບະນາຍ ...
ກຽມງານທະບຽນ : ກອງການພິມພົມສຳນັກງານຄະນະການການສຶກສາແໜ່ງໝາດ.

ເສດຖະກິດ ພຸດຸງສັຕໍຍວົງ. 2553. ການພັດນາຮູບແບບສື່ອົບເລີກທຣອນິກສົມ່າຫຼັບນັກເຮັດວຽກອອທິສົຕິກີ່ທີ່ມີ

ຄວາມສາມາດຄຸງ. ປະລິມຸນສຶກສາສົດຖະກິດວິຊາການ (ເຕັກໂນໂລຢີການສຶກສາ) ບັນທຶກ
ວິທີການສຶກສາ ມາດວິທີການສຶກສາ ມາດວິທີການສຶກສາ ມາດວິທີການສຶກສາ

ສະຫະກິດ ຈາມຮມານ. 2549. ອີເລັຣິນິ່ງຮະດັບປະລິມຸນສຶກສາ ຂັ້ນມາກມາຍການສຶກສາອຸນໄລນ໌ໃນ

ສະຫະກິດ ພ.ຄ. 2548. ກຽມງານທະບຽນ : ສຳນັກພິມພົມທະບຽນອ້ອສສັນຍຸ.

ສິຮັບຊາ ວົງຄົມ. 2556. ການພັດນາໜຸດກິຈການການເຮັດວຽກໃຫ້ສື່ອົບເລີກອຸນໄລນ໌ເພື່ອສ່າງເສີມການ
ອຸນ້າກ່ຽມງານສຶກສາທ້ອງຄືນສຳຫຼັບນັກສຶກສາຮະດັບໜັນມະຍົມສຶກສາຕອນປລາຍ. ວິທີການພິນ
ປະລິມຸນສຶກສາ ມາດວິທີການສຶກສາ ມາດວິທີການສຶກສາ ມາດວິທີການສຶກສາ

ธันยารณ์ พาพลงาม และคณะ. 2548. เทคโนโลยีสารสนเทศกับเด็กอหิสติก. (online).

http://home.kku.ac.th/autistic/index.php?option=com_content&task=view&id=61&lstemid=8, 19 มิถุนายน 2559.

_____. เชาวลีศ ลีศิลโภพ. 2536. เอกสารประมวลสาระชุดวิชาการจัดระบบทางการศึกษา หน่วยที่ 1. นนทบุรี : สาขาวิชาศึกษาศาสตร์

มหาวิทยาลัยสุขทัยธรรมราช.

สถาพร สาธุการ. 2548. การพัฒนาและประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียทางการศึกษา. (Online).

<http://student.nu.ac.th/fon/mul.htm>, 17 เมษายน 2559.

สมบูรณ์ สงวนญาติ. 2534. เทคโนโลยีทางการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ : กรมการฝึกหัดครู.

สุจิตรา เขียวศรี 2550. การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบสืบสอดบนเว็บวิชาวิทยาศาสตร์ โดยใช้การխ่ายเสริมศักยภาพเพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ภาควิชาหลักสูตรการสอนและเทคโนโลยีการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สุนทร ดอนอินทร์พย. 2546. การศึกษาระบวนการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น: การแหงหยวก ใน จังหวัดเพชรบุรี. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิศลปศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุมน ออมริวัฒน์ และคณะ. 2538. ความคิดและภูมิปัญญาไทยด้านการศึกษา. กรุงเทพฯ สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์ฯ พิมพ์ครั้งที่ 3.

เสรี พงศ์พิศ. 2529. คืนสู่รากเหง้า. กรุงเทพฯ: เทียนวรรน.

ศิริชชา วงศ์คุณ 2555. การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. วิทยานิพนธ์ การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิทยาศาสตร์ศึกษา, มหาวิทยาลัยเกรียง.

โสภาพันธ์ สะอาด 2553. การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นหลัก ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาทางการพยาบาลของนักศึกษาวิทยาลัยพยาบาล สังกัดสถาบันพระบรมราชชนก กระทรวงสาธารณสุข. วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีเทคนิคศึกษา ภาควิชาครุศาสตร์ เทคโนโลยี บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

สำนักงานคณะกรรมการการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ. 2541. **วัฒนธรรมกับการพัฒนาทางเลือกของสังคมไทยเล่มที่ 2 ชนผ่าไทอีสาน.** กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์การศาสนา. อังกฤษ สมคบเนย์. 2434. เอกสารสัมมนาเรื่อง “ภูมิปัญญาชาวบ้านมิติจัรัสแสงต่อการจัดการเรียน การสอนระดับประถมศึกษา”

อังกฤษ สมคบเนย์. 2553. **สภาพปัญหาการนำภูมิปัญญาชาวบ้านมาใช้ในการพัฒนาหลักสูตร โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี.** กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เอกวิทย์ แก้วประดิษฐ์. 2545. **เทคโนโลยีการศึกษา หลักการและแนวคิดสู่การปฏิบัติ.** ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ.

เอกวิทย์ ณ ถลาง. 2546. **ภูมิปัญญาท้องถิ่นกับการจัดการความรู้.** กรุงเทพฯ อมรินทร์พรินติ้งแอน พับลิชชิ่ง.

ภาษาอังกฤษ

- Banathy, B. H. (1968). **Instructional Design.** California : Leal Siegler Inc.
- Bowditch, Jame L. (1990). **Behavior in Organization: A systems approach to managing.** 2nded. Addison-Wesley Publishing Company.
- California Department of Education. 2009. **Visual and Performing Arts: Theatre Content Standards.** (Online) <http://www.cde.ca.gov/BE/ST/SS/thglossary.asp?print=yes> April 19, 2016.
- Driscoll, M. **Blended Learning : Let's beyond the hype.** Learning and Training Innovations Newsline. [online] 2002. [cited 2005 Sept 4]. Available from : URL : /www.ltimagazine. com.ltimagazine/article/articleDetail.jsp?id=11755
- Gagne, R. M. and Briggs, L. (1994). **Principles of Instructional Design.** New York: Holt, Rinehart and Winston Inc.
- Lin Lin (2010). **An online learning model to facilitate learnings' rights to education.** Journal of Asynchronous Learning Networks, Volume 12: Issue 1, 2-4
- Lind, Dorothy S. **Improving instructional practice : An action research study of the integration of technology into a grade four/five social studies curriculum.** MEd. The university of Regina (Canada), 2001.
- NECTEC 2551. (Online). www.nectec.or.th, March 13, 2015.

- Schoderbek, Peter P. and others. (1990). **Management System: Conceptual Consideration.** 4thed. Illinois : Richard D. Irwin Inc.
- Scott, William G. (1967). **Organization Theory.** Illinois : Richard D. Irwin Inc.
- Silver, G. A. and J. B. Silver. (1976). **Introduction to System Analysis.** New Jersey : Prentice Hall Inc.
- Swan, K. (2005). **A constructivist model for thinking about learning online.** In J. Bourne & J. C. Moore (Eds), **Elements of Quality Online Education: Engaging Communities.** Needham, MA: Sloan - C, 1-5
- The Unesco Press. (1981). **A Systems Approach to Teaching and Learning Procedures : A guide for Educators.** 2 nded. France: Imprimeri Des Presses Universites de France, Vendome.
- Vaughan Waller, Jim Wilson. 2001. <http://www.odlqc.org.uk/odlqc/n19-e.htm> (Online) March 1, 2015.





ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

แบบประเมินความต้องการแบบประเมินความต้องการรูปแบบการเรียนรู้
สื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน



**แบบประเมินความต้องการรูปแบบการเรียนรู้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน
เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น**

โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม

หัวข้อ : การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม

ผู้วิจัย อาจารย์ ดร.สุรกิจ ปรางสร

สาขา เทคโนโลยีนิเทศศิลป์

คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ

คำชี้แจง แบบประเมินเป็นมาตราวัดแบบประเมินค่า โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของท่าน

5	หมายถึง	มีความเห็นว่า คุณภาพสื่ออยู่ในระดับมากที่สุด
4	หมายถึง	มีความเห็นว่า คุณภาพสื่ออยู่ในระดับมาก
3	หมายถึง	มีความเห็นว่า คุณภาพสื่ออยู่ในระดับปานกลาง
2	หมายถึง	มีความเห็นว่า คุณภาพสื่ออยู่ในระดับน้อย
1	หมายถึง	มีความเห็นว่า คุณภาพสื่ออยู่ในระดับน้อยที่สุด

บทเรียนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชนเรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม ขอให้ท่านเข้าไปศึกษาได้ที่ <http://localwisdom.rmutr.ac.th/> เพื่อประกอบการประเมิน

ลำดับ	รายการคำถาม	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
ความคิดเห็นด้านเนื้อหา ด้านความถูกต้อง ความเหมาะสม และความครบถ้วนสมบูรณ์ จากหัวข้อต่อไปนี้						
1	หัวข้อเนื้อหาครอบคลุมตามรูปแบบของสื่ออิเล็กทรอนิกส์					
2	ความสอดคล้องระหว่างเนื้อหา กับวัสดุประสงค์					
3	ความชัดเจนของการอธิบายเนื้อหา					
4	ความถูกต้องของเนื้อหา					
5	ความสมบูรณ์ของเนื้อหา					
6	ความถูกต้องของภาษาที่ใช้					
7	ความเหมาะสมของการเรียงลำดับเนื้อหา					
8	ความน่าสนใจของการดำเนินเรื่อง					

ต่อ

ลำดับ	รายการคำถาม	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
ความคิดเห็นด้านการออกแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ด้านการจัดองค์ประกอบ การใช้สื่อ การสื่อความหมาย การเชื่อมโยง (Link) และการมีปฏิสัมพันธ์ของสื่ออิเล็กทรอนิกส์						
9	ความเหมาะสมของภาพที่ใช้ประกอบเนื้อหา					
10	รูปแบบของเว็บไซด์ มีความเหมาะสมกับเนื้อหาภูมิปัญญาท้องถิ่น					
11	การออกแบบเว็บไซด์สื่ออิเล็กทรอนิกส์เหมาะสมกับเนื้อหาภูมิปัญญาท้องถิ่น					
12	การจัดรูปแบบและองค์ประกอบของเว็บไซด์สื่ออิเล็กทรอนิกส์ง่ายต่อการอ่านและการใช้งาน					
13	รูปแบบ ขนาด และสีของตัวอักษรเหมาะสมสมและสวยงามตา					
14	ตำแหน่งของเมนู หมวดหมู่ ปุ่มและทิศทางเหมาะสมสมต่อการใช้งาน สื่อความหมายเข้าใจง่าย					
15	รูปภาพประกอบ ภาพนิ่ง ภาพวิดีโอ สอดคล้องกับเนื้อภูมิปัญญาภายในเว็บ และสื่อความหมายได้ถูกต้อง					
16	การจัดหมวดหมู่ของข้อมูลเป็นระบบ ชัดเจน					
17	การเชื่อมโยง ลิงค์ (Link) ไปยังเมนูต่างๆ มีรูปแบบที่เข้าใจง่าย อ่านได้สะดวกชัดเจน					
18	การเชื่อมโยงหน้าเว็บเพจทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ มีความถูกต้อง					
19	ความรวดเร็วในการดาวน์โหลดข้อมูล					
20	ระบบติดต่อสื่อสาร การติดต่อบรทางว่างผู้ใช้กับเว็บไซด์สื่ออิเล็กทรอนิกส์เหมาะสม					

ข้อเสนอแนะ

ลงชื่อ.....
 (.....)

ผู้ประเมิน

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณท่านเป็นอย่างสูงยิ่งที่กรุณาประเมินคุณภาพของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ อันเป็นประโยชน์ต่อ
งานวิจัยครั้งนี้เป็นอย่างมาก อาจารย์ ดร.สุรกิจ ปรางษ์ โทร 081-814-6406

Surakij.p@Rmutr.ac.th

ภาคผนวก ข

ตัวอย่างหน้าจوبทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วม
ของชุมชน กรณีศึกษาจังหวัดนครปฐม



sdom.rmutr.ac.th

Search

ສ່ອອິເລັກທຣອນິກສົງເຢາວຊນ

ເຮືອງ ຖະນີປັບປຸງທ້ອງດິນໄດ້ຍາກມີສ່ວນຮ່ວມຂອງຊຸມຊນ

ຈັງຫວັດນົມຄຣປັນມ

ໜ້າແຮກ ຖະນີປັບປຸງທ້ອງດິນໄດ້ຍາກມີສ່ວນຮ່ວມຂອງຊຸມຊນ ຜູ້ອ່ອນ ຜູ້ເຮັດ ແນບຫດສອນ ສື່ອສັກຄອນໄອນ

ກົມືປັບປຸງທ້ອງດິນຄຣປັນ

- ຄໍາາກາພັນທຶນໄພຍ້
- ຄໍາາກາທານເລືດໂຄນາກາ
- ຄໍາາເທົ່ານີ້ເລືດຍິ່ງວ່ານ
- ຄໍາາກົດກຽມກີ່ມ່ານ
- ຄໍາາກາພັນສົງ
- ຄໍາາກາເກະຍອດກຽມ

ປົງທິນ

ພຸດສະຈິການ 2016

ມ	ນ	ຕ	ພ	ຫ	ວ	ສ
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

« ດັວ



ກົມືປັບປຸງດ້ານອາຫານ
ແລະ ໂກປ່ານາກາ
ວ່າພະນີນນີ້ຈະຍີ້ທີ່ 1 ຂອງນະຍຸຍ່າກົດ ດ້ານມີກີ່ຈະ
ປົງ ...

[View full post](#)

ສ່ອກພັນງົມືປັບປຸງ

ກົມືປັບປຸງທ້ອງດິນຄຣປັນ

ກົມືປັບປຸງເຄື່ອນໄຫວ
ກົມືປັບປຸງ

ກະຈະຮວງວັດນອນຮຽນ

ແຫ່ງຂໍ້ມູນຄລກາຍນອກ

ກະຈະຮວງວັດນອນຮຽນ

ກົມືປັບປຸງ

ກົມືປັບປຸງທ້ອງດິນ : ຕີສົປ່າດົດກຽມກີ່ມ່ານ

ແຫ່ງຂໍ້ມູນຄລກາຍນອກ

ກະຈະຮວງວັດນອນຮຽນ

ໜ່າຍງານດ້ານກົມືປັບປຸງ

ກະຈະຮວງວັດນອນຮຽນ

tag

RIMUTR ຈັງຫວັດນົມຄຣປັນ ປໍເຊົາຕະຫຼອກໃຈ
ພໍາລົງພົມ ພະຊົງລົງພົມ ພະລົງລົງພົມ ສອງຮມາດີ
ຖົມົງຫຼາກທີ່ຈຳກັດ ຕີຄົປ່າດົດກຽມກີ່ມ່ານ
ສອງຮມາດີ ດ້ານນີ້ ພໍາລົງລົງພົມ ສອງຮມາດີ

Download

ກາພທີ ໗-1 ໜ້າຈາວແສດງບທເຮັດວຽກສົງເຢາວຊນ

ประวัติผู้วิจัย

1. ชื่อ - นามสกุล (ภาษาไทย) ดร. สุรกิจ ปรางษ์สร

ชื่อ - นามสกุล (ภาษาอังกฤษ) Dr. Surakij Prangsorn

2. ตำแหน่งปัจจุบัน อาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีนิเทศศิลป์

3. หน่วยงานและสถานที่อยู่ที่ติดต่อได้สะดวก

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

96 หมู่ 3 ตำบลศาลายา อำเภอพุทธมณฑล จังหวัดนครปฐม 73170

โทร 0-24416070 โทรสาร 0-28894585-7 e-mail : Surakij.p@rmutr.ac.th

4. ประวัติการศึกษา

- ปริญญาเอก ปร.ด. (เทคโนโลยีเทคนิคศึกษา) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าฯ พระนครเหนือ

- ปริญญาโท ค.อ.ม. (เทคโนโลยีเทคนิคศึกษา) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าฯ พระนครเหนือ

- ปริญญาตรี กศ.บ. (เทคโนโลยีการศึกษา) มหาวิทยาลัยคริสต์วิทยาลัยนานมิตร

5. สาขาวิชาการที่มีความชำนาญพิเศษ (แตกต่างจากวุฒิการศึกษา) ระบุสาขาวิชาการ

การพัฒนาฐานรูปแบบการเรียนการสอน, สื่อการเรียนการสอน, ภาพยนตร์และวีดิทัศน์, การถ่ายภาพ, การฝึกอบรม, การสัมมนา, บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning)

6. ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการบริหารงานวิจัย

หัวหน้าโครงการวิจัย

หัวข้อวิจัยเรื่อง “การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ศิลปะการแสดงเพื่อนรักษ์ภูมิปัญญาห้องถิน จังหวัดสุพรรณบุรี กรณีศึกษาเพลงอีแซว” (งบประมาณแผ่นดินประจำปี 2555)

หัวข้อวิจัยเรื่อง “คุณภาพสื่อประชาสัมพันธ์ต่อการส่งเสริมการท่องเที่ยวในตลาดบางหลวง อ.บางเลน จังหวัดนครปฐม” (งบประมาณเงินรายได้ประจำปี 2555)

7. บทความทagraphic

อุรพงศ์ แพทย์คชา สุรกิจ ปรางษ์สร. การนำเสนอความเป็นเพศวิถีผ่านสื่อภาพยนตร์ไทย: ในมิติความเป็นจริงของสังคมไทย. วารสารนักบริหาร (Executive Journal). ปีที่ 32 ฉบับที่ 4 ตุลาคม – ธันวาคม, 2555.

สุรกิจ ปรางษ์สร อุรพงศ์ แพทย์คชา. กิจกรรมการเรียนด้วยเว็บเค้าท์กับทักษะการคิดขั้นสูง.

วารสารนักบริหาร (Executive Journal). ปีที่ 33 ฉบับที่ 3 กรกฎาคม – กันยายน, 2556.