

**การสังเคราะห์ผลการพัฒนาสื่อประสมและกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความรู้
ด้านศิลปวัฒนธรรมแก่เยาวชนในชุมชนใต้สะพานโซน 1
ผ่านการเรียนรู้ด้วยการบริการสังคมโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน**
**Synthesis the Outcomes from the Development of Multimedia and Activities
to Increase Knowledge of Arts and Culture for Young People in the
Community under the Bridge Zone 1 through Community-Based Social
Service Learning**

กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์* และ พรปภัสสร ปริญชาญกล
Kuntida Thamwipat* and Pornpapatson Princhanokol

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
126 ถนนประชาอุทิศ แขวงบางมด เขตทุ่งครุ จังหวัดกรุงเทพมหานคร 10140
*kuntida.tha@kmutt.ac.th

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เพื่อเป็นการสังเคราะห์งานวิจัยและพัฒนาสื่อและกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมแก่เยาวชนในชุมชนใต้สะพานโซน 1 ผ่านการเรียนรู้ด้วยการบริการสังคมโดยใช้ชุมชนเป็นฐานของคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี (มจธ.) และเพื่อเสนอแนะแนวทางการพัฒนาสื่อประสมและกิจกรรม โดยมีขอบเขตการวิเคราะห์จากผลประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและด้านสื่อการนำเสนอ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของเยาวชน และผลประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อประสมและกิจกรรมของผู้จัดโครงการเพื่อส่งเสริมความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมแก่เยาวชนในชุมชนใต้สะพานโซน 1 ผ่านการเรียนรู้ด้วยการบริการสังคมโดยใช้ชุมชนเป็นฐานของคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี ซึ่งบูรณาการในรายวิชา LTM 652 Principle and Theories of Mass Communication ระดับบัณฑิตศึกษาของภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ในระยะเวลา 3 ปีการศึกษา คือตั้งแต่ปีการศึกษา 2559-2561 ผลการศึกษาพบว่า ผู้จัดทำได้จัดโครงการส่งเสริมความรู้เรื่องกลองยาวและรำไทยแก่เยาวชนในชุมชนใต้สะพานโซน 1 ซึ่งเป็นห้องปฏิบัติการทางสังคมของภาควิชา โดยได้พัฒนาสื่อประสมได้แก่ สื่อโปสเตอร์ สื่อไว้นิล สื่อวีดิทัศน์ การสอนพ็อนรำ กลองยาวร่วมกับกิจกรรมการสอนแบบสาธิตเชิงปฏิบัติแก่เยาวชนในชุมชน ใต้สะพานโซน 1 โดยนักศึกษาผู้จัดโครงการได้ดำเนินการวิเคราะห์ ออกแบบ พัฒนาสื่อและกิจกรรม นำไปใช้ และประเมินผลตามรูปแบบ ADDIE Model ในภาคการศึกษาที่ 1/2559-2561 ผ่านการเรียนรู้ด้วยการบริการสังคมโดยใช้ชุมชนเป็นฐานซึ่งมี 6 ขั้นตอน ผลการศึกษาพบว่า ผลประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาของสื่อและกิจกรรมโดยผู้เชี่ยวชาญพบว่าอยู่ในระดับดี-ดีมาก ผลประเมินคุณภาพด้านสื่อการนำเสนอของสื่อและกิจกรรมโดยผู้เชี่ยวชาญพบว่าอยู่ในระดับดี-ดีมาก ผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของเยาวชนในชุมชนใต้สะพานโซน 1 เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับพบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของผู้เรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อและกิจกรรมพบว่าอยู่ในระดับมาก-มากที่สุด เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัย นอกจากนี้ยังพบว่า นักศึกษาเห็นว่า กิจกรรมส่งเสริมความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมแก่เยาวชนในชุมชนใต้สะพานโซน 1 ผ่านการเรียนรู้ด้วยการบริการสังคมโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน มีประโยชน์ต่อนักศึกษาและต่อกลุ่มตัวอย่างในชุมชน สรุปได้ว่าผลของการพัฒนาสื่อประสมและกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมแก่เยาวชนในชุมชนใต้สะพานโซน 1 ผ่านการเรียนรู้ด้วยการบริการสังคมโดยใช้ชุมชนเป็นฐานมีคุณภาพดี มีผลประเมินผลสะท้อนกลับจากนักศึกษาในระดับดี จึงเสนอแนะ 3 แนวทางปฏิบัติที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้

คำสำคัญ: สื่อประสม, กิจกรรมเพื่อส่งเสริมความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรม, เยาวชนในชุมชนใต้สะพานโซน 1

Abstract

This objectives of this study were to synthesize the research works of developed multimedia and activities to increase knowledge of arts and culture for young people in the Community under the Bridge Zone 1 through community-based social service learning by Faculty of Industrial Education and Technology, King Mongkut's University of Technology Thonburi (KMUTT) and to suggest the way to develop the multimedia and activity. The scope of analysis was done through the use of contents and media presentation quality assessment, the learning achievements of young people, and the satisfaction of the sampling groups towards the mixed media and activities organized by the students of the projects to develop multimedia and activities to increase knowledge of arts and culture for young people in the Community under the Bridge Zone 1 through community-based social service learning by Faculty of Industrial Education and Technology which was integrated in the LTM 652 Principle and Theories of Mass Communication course in the Department of Education Communications and Technology during the past 3 years between the academic years 2016 and 2019. The findings show that the students had organized projects to increase knowledge of single-head drum accompaniment and dancing performance for young people in the Community under the Bridge Zone 1 as part of a social lab. The multimedia consisted of posters, vinyl media, video clips which teach how to dance alongside single-head drum accompaniment and demonstrative activities for young people in the Community under the Bridge Zone 1. The students analyzed, designed and developed multimedia as well as activities in accordance with the ADDIE Model between the first semester of the academic years 2016 and 2019 through community-based social service learning in six steps. The quality of the contents in the multimedia and activities was assessed by expert panels at good and very good levels. The quality of the media presentation was assessed by expert panels at good and very good levels. The average test scores from pre-tests and post-tests showed that their post-test scores were higher with a statistical significance at the .05 level. The sampling groups expressed high and the highest levels of satisfaction towards the multimedia and activities, confirming the research hypotheses. Moreover, the feedback by the students was at a good level. The students thought that the activities to increase knowledge of arts and culture for young people in the Community under the Bridge Zone 1 through community-based social service learning were beneficial both for them and for the community. It could be concluded that the outcomes from the development of multimedia and activities to increase knowledge of arts and culture for young people in the Community under the Bridge Zone 1 through community-based social service learning was of high quality and the feedback by the learners was at a good level and suggest 3 guidelines that can be applied in future projects.

Keywords: Multimedia, Activities to increase knowledge of arts and culture, Young people in the Community under the Bridge Zone 1

1. บทนำ

Hassan, Z.. ได้กล่าวถึง ห้องปฏิบัติการทางสังคมว่า ห้องปฏิบัติการทางสังคม เริ่มก่อตั้งมาประมาณ 20 ปีโดย ประชากรหลายร้อยคนจากทั่วโลกที่ร่วมกันพัฒนา ห้องปฏิบัติการทางสังคม ซึ่งอาจมีวัตถุประสงค์ของการ พัฒนาที่หลากหลายได้แก่ เพื่อกำจัดความยากจน เพื่อการ พัฒนาแหล่งน้ำอย่างยั่งยืน เพื่อการเปลี่ยนผ่านของสื่อ หรือ

รัฐบาล เพื่อการพัฒนานวัตกรรมทางสังคม และเพื่อ ประเด็นการพัฒนาทางสังคมอื่น ๆ อีกมากมาย จำนวน ประชากรที่ร่วมกันพัฒนาห้องปฏิบัติการทางสังคมมีจำนวน เพิ่มขึ้นขึ้น ๆ โดยบุคคลเหล่านี้ใช้ส่วนประกอบสำคัญของ 3H ได้แก่ Head หรือ สมองหรือความคิด Heart หรือหัวใจ และ Hands หรือการลงมือปฏิบัติการ ทั้งนี้เพื่อให้เกิดการ พัฒนาที่ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ประชากรเหล่านี้

ถือว่าเป็นคนสายเลือดใหม่ ที่ไม่ได้เป็นเพียงนักวิทยาศาสตร์หรือนักวิชาการ พวกเขาไม่ได้เป็นเพียงนักกิจกรรมหรือผู้ประกอบการ แต่พวกเขาเหล่านี้เป็นทุกอย่างที่ได้กล่าวมา พวกเขาสร้างกรณีศึกษาและพัฒนาห้องปฏิบัติการทางสังคมอยู่ทั่วทุกมุมโลกที่มีปัญหาอันหนักหน่วงและรอการแก้ไขจากคนเหล่านี้

ห้องปฏิบัติการทางสังคม (Social Lab) มีลักษณะสำคัญ 3 ประการต่อไปนี้ [1]

1. มีลักษณะเป็นสังคม (Social) ห้องปฏิบัติการทางสังคมมีจุดเริ่มต้นมาจากความร่วมมือกันของบุคคลที่มีความหลากหลาย มาจากภาคส่วนต่าง ๆ ของสังคม ได้แก่ ภาคส่วนรัฐบาล ภาคส่วนชุมชน และธุรกิจชุมชน บุคคลเหล่านี้ต้องการคำแนะนำปรึกษาจากผู้เชี่ยวชาญที่รู้จักธรรมชาติของบริบททางสังคมนั้น ๆ

2. มีลักษณะการทดลอง (Experimental) ห้องปฏิบัติการทางสังคมไม่ได้มีเพียงการทดลองเพียงครั้งเดียว แต่มีลักษณะการทดลองอย่างต่อเนื่องและใช้ความพยายามอย่างสูง ต้องการการร่วมกันแก้ไขปัญหาแบบทีมเวิร์ค เนื่องจากตัวแปรแทรกทางสังคมมีจำนวนมากมายิ่งนัก

3. มีลักษณะเป็นระบบ (Systematic) การพัฒนาความคิดและริเริ่มทำในห้องปฏิบัติการทางสังคมอาจเริ่มจากการพัฒนาต้นแบบ ซึ่งต้องอาศัยความคิดและการทำงานอย่างเป็นระบบในการค้นหาสาเหตุแห่งปัญหา และแก้ไขปัญหา

สอดคล้องกับแผนพัฒนาเป้าหมายและยุทธศาสตร์การวางแผนดำเนินการ การติดตามความก้าวหน้า การประเมินผลและการพัฒนาคุณภาพของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี (มจธ.) ซึ่งได้จัดให้กิจกรรมและพื้นที่ดำเนินการเป็นสถานปฏิบัติการเชิงพื้นที่เรียกกันว่า “Social Lab” คือเป็นห้องปฏิบัติการในสังคมหรือชุมชน ซึ่งเป็นแหล่งเรียนรู้ของชุมชนและเป็นแหล่งประสานการเรียนรู้สำหรับพัฒนานักศึกษา บุคลากร และศิษย์เก่า โดยทำงานร่วมกับเครือข่ายที่มีเป้าหมายในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และพัฒนาชุมชนร่วมกัน มีการพัฒนาโจทย์วิชาการเพื่อการศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมปรับแต่งและประยุกต์ความรู้และเทคโนโลยีให้เหมาะสมกับการใช้งานของชุมชน ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการผลิตและพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้กับวิสาหกิจชุมชน (Community Enterprise) ส่งเสริมกิจการเพื่อสังคม (Social Enterprise) ตลอดจนส่งเสริมให้เกิดการตระหนักถึงการใช้ทรัพยากรและรักษาสິงแวดล้อมอย่างรู้คุณค่า ส่งเสริมการใช้ความสามารถทางวิชาการตอบโจทย์ของสังคมไทยในภาพรวม [2] โดยคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

(มจธ.) ได้ทำงานในชุมชนได้สะพานโชน 1 ซึ่งนับเป็น 1 ใน Social Lab ของมหาวิทยาลัยมาตั้งแต่ปีพ.ศ. 2555 เป็นต้นมาอย่างต่อเนื่องจนกระทั่งปัจจุบัน

ชุมชนได้สะพานเกิดจากการรวมตัวของคนเร่ร่อนที่อาศัยอยู่ภายใต้สะพานในพื้นที่กรุงเทพมหานคร โดยกรุงเทพฯ ร่วมกับการเคหะแห่งชาติเร่งจัดทำที่อยู่อาศัยใหม่ให้กับคนใต้สะพาน โดยมีพื้นที่ตั้งอยู่ในซอยประชาวทิศ 76 แขวงทุ่งครุ กรุงเทพฯ ซึ่งห่างจากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี (มจธ.) ประมาณ 10 กิโลเมตร ในปัจจุบันมีครอบครัวอยู่อาศัยจำนวน 182 ครอบครัว สมาชิกในชุมชนส่วนใหญ่ประกอบอาชีพเก็บของเก่าประมาณร้อยละ 70 คนในชุมชนส่วนใหญ่มีปัญหาเรื่องความยากจน ยาเสพติด การศึกษา และปัญหาเด็กและเยาวชนเป็นต้น โดยเมื่อปีการศึกษา 2559 ที่ผ่านมามีคณะผู้วิจัยสอบถามความต้องการในการพัฒนาโครงการใหม่จากประธานชุมชน คือ นายเฉลิมศักดิ์ สิวังษ์ [3] จึงได้รับคำตอบว่า ขอให้ทางมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี (มจธ.) โดย ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี ช่วยพัฒนาสื่อประสมและกิจกรรมการสอนเพื่อนำ กลองยาวให้แก่เยาวชนในชุมชนได้สะพานโชน 1 จำนวนประมาณ 20 คน ให้สามารถรับงานแสดงได้และมีรายได้พิเศษในวันหยุด จึงเป็นที่มาของการดำเนินโครงการพัฒนาสื่อประสมและกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมแก่เยาวชนในชุมชนได้สะพานโชน 1 ผ่านการเรียนรู้ด้วยการบริการสังคมโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี โดยนับได้ว่าชุมชนได้สะพานโชน 1 เป็นห้องปฏิบัติการทางสังคมของคณะฯ อีกแห่งหนึ่งด้วย

ด้วยเหตุที่คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี (มจธ.) มีนโยบายในการจัดทำหลักสูตร คือ มุ่งมั่นพัฒนาการเรียนการสอน จากอดีตจนถึงปัจจุบัน โดยเน้นความสามารถในการปฏิบัติได้จริง [4] ด้วยเหตุนี้ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาจึงดำเนินการตามแนวนโยบายดังกล่าวในรูปแบบการเรียนรู้ด้วยการบริการสังคมโดยใช้ชุมชนเป็นฐานในรายวิชาการระดับปริญญาบัณฑิตและบัณฑิตศึกษาเป็นระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 8 ปี โดยเน้นการนำความรู้และประสบการณ์ด้านการวิจัยและพัฒนาสื่อและกิจกรรมมาบูรณาการในรายวิชาต่าง ๆ สำหรับรายวิชา LTM 652 Principle and Theories of Mass Communication เป็นรายวิชาที่สอนภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติโดยเน้นให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในงานสื่อสารมวลชนแขนงต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม

สอดคล้องกับพันธกิจภาควิชาที่ว่า ผลิตนักเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาที่มีความรู้ ความสามารถ ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ ผลิตบัณฑิตที่มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์อย่างเป็นระบบ แสวงหาความรู้และความสามารถติดต่อสื่อสาร รวมทั้งเป็นผู้มีคุณธรรมและจริยธรรม สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสมและสอดคล้องความต้องการของสังคม ตามแนวทางการสอนโดยเน้นความสามารถในการปฏิบัติ ได้จริง ด้วยวิธีการเรียนรู้ด้วยการบริการสังคมโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน โดยคณะผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยและพัฒนาสื่อและกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมแก่เยาวชนในชุมชนใต้สะพานโซน 1 ผ่านการเรียนรู้ด้วยการบริการสังคมโดยใช้ชุมชนเป็นฐานมาตั้งแต่ปีการศึกษา 2559-2561 ในรายวิชาดังกล่าวแบบเต็มรูปแบบมาเป็นระยะเวลา 3 ปีติดต่อกัน ผ่านการสนับสนุนทุนดำเนินการกิจกรรมด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมจากคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี ประกอบกับช่วงปีการศึกษาที่ผ่านมาได้มีการเปลี่ยนแปลงประธานชุมชนเนื่องจากการเสียชีวิตกะทันหันด้วยโรคหัวใจ และเกิดภาวะโรคอุบัติใหม่โควิด-19 ทำให้ขาดช่วงดำเนินการกิจกรรมดังกล่าว จึงเป็นที่มาของการสังเคราะห์งานวิจัยและพัฒนารวมทั้งหาแนวทางสำหรับการดำเนินโครงการในครั้งต่อไป

แนวคิดที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาค้นคว้าประกอบด้วยแนวคิดที่เกี่ยวข้อง ต่อไปนี้

ก. สื่อประสมและกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรม

สื่อประสม (Multimedia) เป็นสื่อสมัยใหม่ที่ใช้คอมพิวเตอร์นำเอาตัวหนังสือแสดงข้อความ ภาพ และเสียง ซึ่งบันทึกไว้ในรูปของข้อมูลดิจิทัลมาแสดงผลแลกเปลี่ยนกันเป็นตัวหนังสือแสดงข้อความ ภาพและเสียงทางจอภาพและลำโพงผสมผสานกัน รวมทั้งควบคุมการแสดงผลของสื่อเหล่านั้นโดยโปรแกรมการสั่งงานคอมพิวเตอร์ทำให้สื่อเหล่านั้นมีลักษณะพิเศษขึ้น มีพลังในการสื่อสารอย่างมีชีวิตชีวา มากกว่าสื่อที่เกิดจากการใช้อุปกรณ์อื่น ๆ แต่การนำสื่อมาประสมกันก็ไม่ได้หมายความว่าช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ได้เสมอไปเพราะเนื้อหาเรื่องราวความรู้ที่ทำในรูปแบบมัลติมีเดียจะทำให้เนื้อหาเบี่ยงเบนได้ หรือจะทำให้เพี้ยนเพี้ยนนำเสนอใจได้เหมือนภาพยนตร์ที่มีทั้งเรื่องที่ชอบและไม่ชอบ ดังนั้นวิธีการนำเสนอและคุณภาพของข้อมูลที่น่าเสนอก็จะเป็นตัวชี้ว่าสื่อประสมชุดนั้นจะดีเพียงใด [5] ในที่นี้จึงใช้กิจกรรมเพื่อส่งเสริมความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมประกอบกัน โดยเป็นการสอนเยาวชนให้เรียนรู้การฟ้อนรำกลองยาว

ทั้งนี้การเล่นรำเกิดเหิง หรือการรำกลองยาว เป็นศิลปะการเล่นและรำรำประกอบการตีกลองยาวของคนไทย ซึ่งเป็นที่นิยมกันมากและมีการเล่นแพร่หลายที่สุดในแถบภาคกลาง มักนิยมแสดงในงานบุญที่มีการรื่นเริง เช่น แห่นาคในงานอุปสมบท แห่องค์กฐิน ผ้าป่า แห่ขบวนขันหมาก โดยชาวบ้านมาร่วมขบวนแต่งหน้าประแป้ง ทัดดอกไม้ให้สวยงาม ร่ายรำออกลีลาต่าง ๆ อย่างครื้นเครง ต่อมากรมศิลปากร โดยนาฏศิลป์ ได้ปรับปรุงการเล่นทั้งรูปแบบการแสดง ทำรำรำของการเล่นเกิดเหิงให้มีลีลาทำรำที่สวยงามเป็นแบบแผนขึ้นและเรียกการแสดงนี้ว่ารำเกิดเหิง โดยมีฝ่ายชายเป็นผู้ตีกลองประกอบจังหวะและรำรำประกอบการตีกลองยาวในท่าทางที่โลดโผนต่าง ๆ ส่วนฝ่ายหญิงจะรำเข้ากับจังหวะกลองยาวสลับกับท่าทางการตีกลองเข้าหอยอกกับฝ่ายชายซึ่งการแสดงชุดนี้ต่อมาเป็นชุดที่นิยมแสดงกันอย่างแพร่หลาย [6]

ข. การเรียนรู้ด้วยการบริการสังคมโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

จากวิสัยทัศน์ Thailand 4.0 ที่เปลี่ยนเศรษฐกิจแบบเดิมไปสู่เศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วย นวัตกรรมเพื่อให้ประเทศไทยก้าวสู่ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน ภารกิจที่สำคัญของสถาบันอุดมศึกษา คือ ผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพเข้าสู่ตลาดแรงงานเพื่อตอบสนองต่อนโยบายดังกล่าว ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ในสถาบันอุดมศึกษาจึงจำเป็นต้องเปลี่ยนแปลงจากกระบวนทัศน์แบบเก่ามาสู่กระบวนทัศน์ใหม่ในลักษณะของ Service Learning Model หรือ SL. ซึ่งเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการบริการสังคมและเป็นความร่วมมือกันทั้ง 3 ฝ่าย ได้แก่ สถาบันอุดมศึกษา นักศึกษา และชุมชนโดยมีเป้าหมายที่สำคัญเพื่อการพัฒนาบัณฑิตให้มีศักยภาพสูง กล่าวคือผู้เรียนได้รับความรู้ความสามารถจากการปฏิบัติจริง มีทักษะการคิดวิเคราะห์ที่ได้จาก การทำงานร่วมกับผู้อื่นและมีความรับผิดชอบต่องานที่เกิดจากการสัมผัสกับปัญหาของชุมชน ซึ่งสอดคล้องกับการเตรียมบัณฑิตที่สังคมต้องการตามนโยบาย Thailand 4.0 [7] ในที่นี้ชุมชนเป้าหมาย คือ ชุมชนใต้สะพานโซน 1 ซึ่งมีพื้นที่ห่างจากมหาวิทยาลัยไม่เกิน 10 กิโลเมตร เพื่อให้เกิดเครือข่ายการทำงานร่วมกันในพื้นที่เป้าหมายของมหาวิทยาลัย

ค. การสังเคราะห์งานวิจัย

การสังเคราะห์การรายงานการวิจัย คือกระบวนการที่นำไปสู่การสร้างข้อสรุปรวมเกี่ยวกับผลการวิจัยในรายงานต่าง ๆ ที่มีการศึกษาภายใต้ประเด็นวิจัยเดียวกัน แต่อาจมีความแตกต่างในวิธีการดำเนินการ หรือแนวทางแก้ไข ปัญหา หรือสภาพบริบทเงื่อนไขที่ต่างกัน จุดมุ่งหมายของ

การสังเคราะห์การวิจัย เพื่อให้ได้ข้อความรู้ในเชิงสรุปผลการวิจัยที่มีอยู่กระจุกกระจาย ให้มีความชัดเจนและได้ข้อยุติยิ่งขึ้น โดยวิธีการสังเคราะห์ที่นิยมใช้กันมี 2 วิธี [8]

1. การสังเคราะห์เนื้อหาสาระ ประกอบด้วยส่วนที่เป็นลักษณะงานวิจัย รายละเอียดวิธีการดำเนินการวิจัย และผลงานวิจัย โดยใช้เทคนิคการวิเคราะห์ห่อภิมาณ (meta-analysis) ซึ่งเป็น วิธีการสังเคราะห์เชิงปริมาณ ที่ต้องใช้ระเบียบวิธีทางสถิติ เป็นการนำเสนอข้อค้นพบจากงานวิจัยทุกเรื่องในหน่วยมาตรฐานเดียวกัน และบูรณาการข้อค้นพบของรายงานการวิจัยที่นำมาสังเคราะห์ทั้งหมด พร้อมทั้งแสดงให้เห็นความเกี่ยวข้องของระหว่างลักษณะงานวิจัยสามารถดำเนินการแบบง่าย ๆ โดยใช้วิธีการเจนนับ

2. การสังเคราะห์เนื้อหาสาระเฉพาะส่วนที่เป็นข้อค้นพบของรายงานการวิจัย โดยใช้วิธีการสังเคราะห์ด้วยวิธีการบรรยาย จะได้บทสรุปรวมข้อค้นพบของรายงานการวิจัยที่นำมาสังเคราะห์โดยอาจยังคงสาระของงานวิจัยแต่ละเรื่องไว้ด้วย หรืออาจจะนำเสนอบทสรุปรวมลักษณะภาพรวมโดยไม่คงสาระของงานวิจัยแต่ละเรื่องก็ได้

2. วัตถุประสงค์ของการศึกษา

2.1 เพื่อสังเคราะห์งานวิจัยและพัฒนาสื่อประสมและกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมแก่เยาวชนในชุมชนได้สะพานโชน 1 ผ่านการเรียนรู้ด้วยการบริการสังคมโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

2.2 เพื่อเสนอแนะแนวทางการพัฒนาสื่อประสมและกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมแก่เยาวชนในชุมชนได้สะพานโชน 1 ผ่านการเรียนรู้ด้วยการบริการสังคมโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

3. สมมติฐานของการศึกษา

สื่อประสมและกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมแก่เยาวชนในชุมชนได้สะพานโชน 1 ผ่านการเรียนรู้ด้วยการบริการสังคมโดยใช้ชุมชนเป็นฐานที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพอยู่ในเกณฑ์ดี

เยาวชนในชุมชนได้สะพานโชน 1 มีคะแนนสอบหลังเรียนของผู้เรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีความพึงพอใจต่อสื่อประสมและกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมอยู่ในระดับมาก

4. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

4.1 เป็นแนวทางในการพัฒนาโครงการเพื่อส่งเสริมความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมแก่เยาวชนในชุมชนได้สะพานโชน 1 ผ่านการเรียนรู้ด้วยการบริการสังคมโดยใช้ชุมชนเป็นฐานที่มีคุณภาพ

4.2 เป็นแนวทางในการพัฒนาการสอนแบบเชิงรุกระดับบัณฑิตศึกษาด้วยวิธีการเรียนรู้ด้วยการบริการสังคมโดยใช้ชุมชนเป็นฐานในรายวิชาต่อไป

5. ขอบเขตการศึกษา

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการสังเคราะห์งานวิจัยหรืองานวิชาการ ซึ่งมีลักษณะ ดังนี้

การสังเคราะห์งานวิจัยหรืองานวิชาการ คือ กระบวนการที่นำไปสู่การสรุปรวมข้อสรุปเกี่ยวกับผลงานวิชาการที่มีอยู่ภายใต้ประเด็นเดียวกันแต่อาจมีสภาพบริบทเงื่อนไขที่ต่างกันซึ่งวัตถุประสงค์ของการสังเคราะห์งานวิชาการเพื่อให้ได้ข้อความรู้ในเชิงสรุปที่มีอยู่กระจุกกระจายให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยภาพรวมของระเบียบวิธีการวิเคราะห์งานวิชาการหรืองานวิจัยประกอบด้วยแนวทางการดำเนินการจำนวน 7 ขั้นตอน ดังนี้ เริ่มจากการกำหนดวัตถุประสงค์ของการสังเคราะห์ การวางกรอบแนวคิดการนำเสนอ การสังเคราะห์ข้อมูล การวางลำดับประเด็นการสังเคราะห์ การอธิบายความการตีความ และการสรุป [9]

ในที่นี้คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการสังเคราะห์แบบผสมผสานเพื่อให้ได้ข้อสรุปแนวทางการพัฒนางานวิจัยและพัฒนาสื่อประสมและกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมแก่เยาวชนในชุมชนได้สะพานโชน 1 ผ่านการเรียนรู้ด้วยการบริการสังคมโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยีในนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาที่บูรณาการโครงการในรายวิชา LTM 652 Principle and Theories of Mass Communication ในภาคการศึกษาที่ 1/2559-2561 กำหนดขอบเขตการศึกษาในครั้งนี้มีจำนวน 3 โครงการ ได้แก่

ก. โครงการชุมชนยุคใหม่สร้างสื่อส่งเสริมกิจกรรมต่อยอดศิลปวัฒนธรรมไทย@ชุมชนได้สะพานโชน 1 [10]

ข. โครงการพัฒนาสื่อและกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมแก่เยาวชนเรื่อง การรำกลองยาวเถิดเทิง [11]

ค. โครงการส่งเสริมความรู้ด้านวัฒนธรรมแก่เยาวชนในชุมชนได้สะพานโชน 1 เรื่องสีสันท่อนรำกลองยาว [12]

6. ผลการศึกษา

6.1 ผลการสังเคราะห์งานวิจัยและพัฒนาสื่อประสม และกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรม ผลการพัฒนาสื่อประสมและกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมแก่เยาวชนในชุมชนใต้สะพานโชน 1 ผ่านการเรียนรู้ด้วยการบริการสังคมโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี ตามรูปแบบ ADDIE Model ในภาคการศึกษาที่ 1 (เดือนสิงหาคม-เดือนธันวาคม) ดังต่อไปนี้

เฟส 1 วิเคราะห์	สิงหาคม	วิเคราะห์ วางแผน ลงพื้นที่สัมภาษณ์ความ ต้องการของชุมชน
เฟส 2 ออกแบบ	กันยายน	เขียนโครงการ ร่างออกแบบสื่อประสมและ กิจกรรมเพื่อส่งเสริมความรู้ ด้านศิลปวัฒนธรรมแก่ เยาวชน
เฟส 3 พัฒนา	ตุลาคม	ลงพื้นที่สำรวจชุมชน ถ่ายภาพ ทำคลิปวิดีโอ การสอนพ็อนรำ กลองยาว ผลิตป้ายประชาสัมพันธ์ โครงการ
เฟส 4 นำไปใช้	พฤศจิกายน	จัดโครงการกิจกรรม โครงการส่งเสริมความรู้ด้าน วัฒนธรรมแก่เยาวชนใน พื้นที่ชุมชนได้สะพานโชน 1
เฟส 5 ประเมินผล	ธันวาคม	วัดประเมินผลการรับรู้ ความพึงพอใจของเยาวชน และผลสะท้อนกลับของผู้ จัดโครงการ

โครงการชุมชนยุคใหม่สรรค์สร้างสื่อฯ ต่อยอด
ศิลปวัฒนธรรมไทย @ ชุมชนใต้สะพานโชน 1

[illegible]

รูปที่ 1 โครงการชุมชนยุคใหม่สร้างสื่อส่งเสริมกิจกรรมต่อยอดศิลปวัฒนธรรมไทย@ชุมชนใต้สะพานโซน 1 ปี 2559



รูปที่ 2 โครงการพัฒนาศือและกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมแก่เยาวชนเรื่องการรำกลองยาวเถิดเทิง ปี 2560



รูปที่ 3 โครงการส่งเสริมความรู้ด้านวัฒนธรรม
แก่เยาวชนในชุมชนใต้สะพานโซน 1
เรื่องสี่ส้นพ็อนรำกลองยาว ปี 2561

ผลการประเมินคุณภาพของสื่อประสมและกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมแก่เยาวชนในชุมชนได้ สะพานโซน 1 โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อการ นำเสนอ

รายการที่ประเมิน	ผลการวิเคราะห์		
	$\bar{x}$	S.D.	ระดับคุณภาพ ด้านเนื้อหา
1. โครงการปี 2559	4.68	0.72	ดีมาก
2. โครงการปี 2560	4.70	0.50	ดีมาก
3. โครงการปี 2561	4.46	0.26	ดี

รายการที่ประเมิน	ผลการวิเคราะห์		
	$\bar{x}$	S.D.	ระดับคุณภาพ ด้านสื่อการ นำเสนอ
1. โครงการปี 2559	4.46	0.26	ดี
2. โครงการปี 2560	4.80	0.40	ดีมาก
3. โครงการปี 2561	4.60	0.26	ดีมาก

สื่อประสมและกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมแก่เยาวชนในชุมชนได้สะพานโซน 1 ผ่านการเรียนรู้ด้วยการบริการสังคมโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยีที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพอยู่ในเกณฑ์ดี-ดีมาก เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยทั้ง 3 โครงการ

เยาวชนในชุมชนได้สะพานโซน 1 มีคะแนนสอบหลังเรียนของผู้เรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยทั้ง 3 โครงการ

ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อประสมและกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมแก่เยาวชนในชุมชนได้สะพานโซน 1

ตารางที่ 4 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ได้จากการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง

รายการที่ประเมิน	ผลการวิเคราะห์		
	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความ พึงพอใจ
1. โครงการปี 2559	4.60	0.61	มากที่สุด
2. โครงการปี 2560	4.40	0.60	มาก
3. โครงการปี 2561	4.63	0.56	มากที่สุด

ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อประสมและกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมแก่เยาวชนในชุมชนได้สะพานโซน 1 ผ่านการเรียนรู้ด้วยการบริการสังคมโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยีที่พัฒนาขึ้น อยู่ในเกณฑ์มากที่สุด เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยทั้ง 3 โครงการ

ในส่วนผลการประเมินผลสะท้อนกลับ (After Action Review) ของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาซึ่งเป็นคณะผู้ดำเนินโครงการส่งเสริมความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมแก่เยาวชนเรื่องสี่สีพันพ้องจำลองยาวผ่านห้องปฏิบัติการทางสังคมในพื้นที่ชุมชนได้สะพานโซน 1 พบว่า อยู่ในระดับดี

เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยทั้ง 3 โครงการ โดยนักศึกษาส่วนใหญ่เห็นว่า การดำเนินโครงการนี้เป็นไปตามแนวทางการสอนแบบซึ่งรูกเน้นการปฏิบัติจริง ด้วยวิธีการเรียนรู้ด้วยการบริการสังคมโดยใช้ชุมชนเป็นฐานมีประโยชน์ต่อกลุ่มผู้จัดและต่อกลุ่มเยาวชนในชุมชน กล่าวคือ กลุ่มนักศึกษาผู้จัดได้รับทักษะด้านการทำงานเป็นทีม ทำให้รู้จักและเกิดความภาคภูมิใจในความสามารถของตนเองและเพื่อนเพิ่มมากขึ้น สามารถนำทักษะการทำงานไปปรับใช้ได้จริง และทำให้ตระหนักถึงความสำคัญของการเป็นผู้ให้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการให้ความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมแก่เยาวชนในชุมชน สำหรับเยาวชนกลุ่มนี้โครงการดังกล่าวทำให้พวกเขาใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ไม่ยุ่งเกี่ยวกับยาเสพติด และมีความสามารถพิเศษที่สามารถสร้างรายได้ในวันหยุดโดยเยาวชนในชุมชนเกิดการรวมกลุ่มกันรับงานเมื่อมีเทศกาล งานบุญต่าง ๆ ในละแวกนี้ซึ่งจะรับเฉพาะค่าทิปเป็นสินน้ำใจ แต่ไม่ได้ตั้งเรทราคา รับงานอย่างมืออาชีพ เหล่านี้คือผลของโครงการดังกล่าวที่ดำเนินการอย่างต่อเนื่องและจริงจัง ในชุมชนได้สะพานโซน 1 ซึ่งถือว่าเป็นหนึ่งในห้องปฏิบัติการทางสังคมของคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี

ทั้งนี้พบว่าผลการศึกษารูปแบบการเรียนรู้ด้วยการบริการสังคมโดยใช้ชุมชนเป็นฐานในในชุมชนได้สะพานโซน 1 มี 6 ขั้นตอนดังนี้

1) จัดตั้งกลุ่มปฏิบัติการ โดยนักศึกษาทั้งชั้นเรียนจำนวนประมาณ 20 คน แบ่งฝ่ายกันทำงานตามความสมัครใจและความสามารถ นักศึกษาประชุม-โหวตเลือกประธานโครงการ ประธานอนุทำงานแต่ละฝ่าย

- การประชุมงานมีทุกสัปดาห์ โดยนักศึกษานัดกันแต่ละฝ่าย เพื่อมีความคืบหน้ารายงานอาจารย์ผู้สอน

2) ถอดบทเรียนการทำงานในชุมชนด้วยโอกาส จากพื้นที่สู่รุ่นน้อง- การส่งต่องานจากรุ่นสู่รุ่น เพื่อหาแนวทางพัฒนาที่ดียิ่งขึ้น

3) โจทย์การทำโครงการทุกปีต้องมาจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างสถาบันการศึกษากับเวทีชาวบ้านชุมชนนั้น ๆ ร่วมกับเครื่องมือเก็บข้อมูลอื่น ๆ

4) ในชั้นเรียนใช้การเรียนรู้ด้วยการบริการสังคม (Service Learning) ประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ สร้าง กระตุ้น อิสระ เอื้อ ดังนี้

5) วัด ประเมินผล นำเสนอผลสรุปในเชิงรายงานโครงการโดยใช้หลัก Plan Do Check Act

6) ทำงานภายใต้หลักการ win-win situation นั่นคือนักศึกษา ได้เรียนรู้ : ชุมชน ได้รับประโยชน์

6.2 แนวทางการพัฒนาโครงการให้เหมาะสมต่อภาวะโรคอุบัติใหม่โควิด-19

สำหรับแนวทางการพัฒนาโครงการให้เหมาะสมต่อภาวะโรคอุบัติใหม่โควิด -19 แบ่งเป็น

ก. ผู้ดำเนินโครงการ ควรหาเครือข่ายนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ได้รับทุนเพชรพระจอมเกล้าด้านศิลปวัฒนธรรมมาเป็นผู้ช่วยวิทยากร เนื่องจากมีความชำนาญในการพ้อนรำและดนตรีไทยในระดับดี

ข. สื่อประสม ที่ใช้ควรจัดทำในลักษณะคลิปวิดีโอ 10 นาทีจำนวนหลายคลิปเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมไทยที่หลากหลาย เช่น ท่ารำ การแต่งกาย เครื่องดนตรีไทย เป็นต้น อย่างไรก็ตามควรมีสื่อโปสเตอร์ สื่อไว้นิลประกอบการดำเนินกิจกรรมแบบออนไลน์และออนไลน์ด้วย

ค. กิจกรรม ถ้าในภาวะโรคมีความระบาดในระดับพอควบคุมได้ คณะผู้ดำเนินโครงการอาจจัดพาหนะไปรับเยาวชนจากชุมชนมาสอนในมหาวิทยาลัย โดยใช้มาตรการเว้นระยะห่างทางสังคมอย่างเข้มงวด โดยควรให้เยาวชนรับชมสื่อก่อนลงมือสอนแบบสาธิตเชิงปฏิบัติ

7. อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่านักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาที่บูรณาการโครงการดังกล่าวในรายวิชา LTM 652 Principle and Theories of Mass Communication ซึ่งเป็นคณะผู้ดำเนินโครงการได้ดำเนินการวิเคราะห์ ออกแบบ พัฒนา สื่อและกิจกรรม นำไปใช้ และประเมินผลตามรูปแบบ ADDIE Model ดังที่ Branch R.M. [13] ได้กล่าวไว้ว่า กระบวนการดังกล่าวเป็นการนำการออกแบบการสอนที่ได้รับการพิสูจน์แล้วและบันทึกไว้ว่าประสบความสำเร็จในการสอนไปใช้ได้ในระดับดี ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำรูปแบบดังกล่าวมาเป็นกระบวนการในการวิจัยและพัฒนาสื่อประสมและกิจกรรมในโครงการในภาคการศึกษาที่ 1/2559-2561 รวมทั้งจะนำไปใช้ในปีการศึกษาต่อไปที่มีโอกาสจัดดำเนินโครงการได้ นอกจากนี้ผลการวิจัยยังพบว่า ผลประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและด้านสื่อการนำเสนออยู่ในเกณฑ์ดี เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยและสอดคล้องกับงานวิจัยของวุฒิพงษ์ แผนสทาน และปวีณา ธรรมบรรหาร [14] ที่ศึกษาวิจัยและพัฒนาเรื่อง การพัฒนาแหล่งเรียนรู้สำหรับชุมชนชาเล้งใต้สะพานโชน 1 เรื่องการซ่อมเครื่องใช้ไฟฟ้า ที่พบว่าผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและด้านสื่อการนำเสนออยู่ในระดับดีมากและดี ตามลำดับ ($\bar{x} = 4.83$, $S.D = 0.29$ และ $\bar{x} = 4.47$, $S.D = 0.63$)

ผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของเยาวชนในชุมชนใต้สะพานโชน 1 เมื่อนำมาเปรียบเทียบกันพบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของผู้เรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยและสอดคล้องกับงานวิจัยของ วุฒิพงษ์ แผนสทาน และพรภัสสร ปริญญาญกุล [15] ซึ่งทำการวิจัยเรื่องการสร้างแหล่งการเรียนรู้สำหรับเด็กชุมชนใต้สะพานโชน 1 เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เรื่อง หุ่นยนต์คุณธรรมจากขยะ ที่พบว่าคะแนนสอบหลังเรียนของผู้เรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เช่นเดียวกัน

ผลประเมินความพึงพอใจของเยาวชนในชุมชนใต้สะพานโชน 1 ที่มีต่อสื่อประสมและกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมแก่เยาวชนในชุมชนใต้สะพานโชน 1 ผ่านการเรียนรู้ด้วยการบริการสังคมโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยีที่พัฒนาขึ้น อยู่ในเกณฑ์มาก-มากที่สุด สอดคล้องกับผลการวิจัยของ วันจักรี โชติรัตน์ มนตรี เด่นดวง และปรีดา เบญจการ [16] ศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชานาฏศิลป์ เรื่อง การออกแบบท่ารำ – เต้น ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบชิปปา ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนจ้อยฮั่ว ซึ่งเป็นโรงเรียนสังกัดสำนักงานการศึกษาเอกชนปัตตานี อำเภอเมือง จังหวัดปัตตานี สายสามัญทั่วไปที่ลงทะเบียนเรียนภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนจำนวน 30 คน ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้เรื่อง การออกแบบท่ารำ – เต้น วิชานาฏศิลป์ ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบชิปปาร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนนาฏศิลป์อยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าด้านประโยชน์ที่ผู้เรียนได้รับมีค่าเฉลี่ยมากที่สุดด้วย

ผลประเมินผลสะท้อนกลับของผู้จัดโครงการ พบว่าอยู่ในระดับดี เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัย โดยผู้จัดโครงการส่วนใหญ่เห็นว่า กิจกรรมส่งเสริมความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมแก่เยาวชนในชุมชนผ่านห้องปฏิบัติการทางสังคมมีประโยชน์ต่อตัวผู้จัดในด้านการทำงานเป็นทีมสามารถนำทักษะการทำงานไปปรับใช้ได้จริง และทำให้ตระหนักถึงความสำคัญของการเป็นผู้ให้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการให้ความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมแก่เยาวชนในชุมชน ซึ่งทำให้พวกเขาใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ไม่ยุ่งเกี่ยวกับยาเสพติดและมีความสามารถพิเศษที่สามารถสร้างรายได้ในวันหยุด

โดยรวมทีมกันรับงานเมื่อมีเทศกาลต่าง ๆ สอดคล้องกับผลการวิจัยของ บุญมา เวียงคำ และเสนอ ภิรมจิตรผ่อง [17] ได้ดำเนินการวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อเสริมสร้างจิตสาธารณะของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อเสริมสร้างจิตสาธารณะของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.68$, $S.D = 0.25$) ทั้งนี้เนื่องจากรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่สร้างขึ้นได้ผ่านการตรวจสอบความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญทั้งในด้านเนื้อหา กิจกรรม และการวัดผลประเมินผล ลักษณะของกิจกรรมเป็นกิจกรรมนอกหลักสูตรที่ไม่ยึดเนื้อหาแต่มุ่งให้นักเรียนได้ปฏิบัติจริงในสภาพจริง นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับคนอื่น และกิจกรรมบางกิจกรรมได้ไปศึกษาดูงานจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ นักเรียนได้พบกับสถานการณ์ใหม่ตลอดเวลา ส่งผลให้นักเรียนมีการเปลี่ยนแปลงความรู้และพฤติกรรมได้ ในส่วนของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยการบริการสังคมโดยใช้ชุมชนเป็นฐานผ่านห้องปฏิบัติการทางสังคมของคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี คือ ชุมชนได้สะพานโขน 1 นั้น นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาส่วนใหญ่เห็นว่า การดำเนินโครงการนี้เป็นไปตามแนวทางการสอนแบบเชิงรุกเน้นการปฏิบัติจริงตามแนวนโยบายด้านหลักสูตรของคณะฯ ผ่านรูปแบบการเรียนรู้ด้วยการบริการสังคมโดยใช้ชุมชนเป็นฐานอย่างเป็นขั้นเป็นตอนนี้มีประโยชน์ต่อกลุ่มผู้จัดและต่อกลุ่มเยาวชนในชุมชน สอดคล้องกับแนวคิดของ ประสาท เนื่องเฉลิม [18] ซึ่งได้ศึกษาวิจัยเรื่องการเรียนรู้โดยการบริการสังคม โดยเสนอรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ว่า มี 3 ขั้นตอน PAR ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 เตรียมการ (P-Preparation) คือ การศึกษาสภาพความต้องการของชุมชนและวางแผนจัดทำสื่อและกิจกรรม ขั้นตอนที่ 2 ปฏิบัติ (A-Action) คือ การที่ผู้เรียนร่วมกันจัดทำโครงการตามที่วางแผนไว้ในชุมชน ขั้นตอนที่ 3 สะท้อนคิด (R-Reflection) คือการให้ผู้เรียนนำผลการปฏิบัติโครงการเพื่อบริการสังคมในชุมชนมา ร่วมกันสรุปทบทวนร่วมกันผ่านการนำเสนอ ให้ชุมชนสะท้อนผล ผู้เรียนสะท้อนผล และผู้สอนทำหน้าที่เสนอแนะเหล่านี้เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการในรายวิชาและได้รับผลประโยชน์ร่วมกันทั้งสถานศึกษา ผู้เรียนและชุมชน

8. ข้อเสนอแนะ

8.1 ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

สถาบันการศึกษาควรส่งเสริมให้ผู้สอนใช้แนวทางการสอนเชิงรุกตั้งแต่ระดับนโยบายจนถึงระดับปฏิบัติการผ่านการให้ทุนวิจัยเพื่อให้เกิดโครงการที่เป็นประโยชน์ต่อสถาบันนักศึกษาและประชาชนในชุมชนอย่างต่อเนื่อง จะทำให้เกิดห้องปฏิบัติการทางสังคมที่เป็นผลดีต่อทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องอย่างแท้จริง

8.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรดำเนินการวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อติดตามผลการพัฒนาการเรียนรู้ของเยาวชนในชุมชนได้สะพานโขน 1

9. กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบคุณงบประมาณในการดำเนินกิจกรรมจากคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ที่สนับสนุนให้เกิดโครงการส่งเสริมความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมขึ้นทุกปีการศึกษา

10. เอกสารอ้างอิง

- [1] Hassan, Z., 2014, *The Social Labs Revolutions A New Approach to Solving Our Most Complex Challenges*, Barrett-Koehler Publishers, pp. 2-3.
- [2] มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, 2556, *รายงานมหาวิทยาลัยกับชุมชนและสังคม (Social Lab)*, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา: http://www2.kmutt.ac.th/thai/abt_history/info_report/KMUTT-Social-Report-2556-2557.pdf, [22/08/2564].
- [3] เฉลิมศักดิ์ สิวังษ์, 2559, “ประธานชุมชนได้สะพานโขน 1”, *สัมภาษณ์*, 1 พฤศจิกายน 2559.
- [4] คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, 2564, *หลักสูตรการศึกษา*, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา: <http://www.fiet.kmutt.ac.th/home/>, [02/09/2564].
- [5] Plookpedia, 2560, *การใช้สื่อประสมส่งเสริมการศึกษา*, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา: <https://www.trueplookpanya.com/knowledge/content/59520/-itcom-it-edu-/>, [26/11 2564].

- [6] สารดนตรี, 2564, **นาฏศิลป์พื้นเมือง**, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา: http://athornmusic.blogspot.com/2021/01/blog-post_24.html-/, [26/11/2564].
- [7] ธนินาถ ฤทธ, 2561, “USC - Service Learning Model: สู่การพัฒนานักศึกษาในยุค Thailand 4.0”, **วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย**, ปีที่ 46, ฉบับที่ 3 (กรกฎาคม-กันยายน 2561), หน้า 325-344.
- [8] สุวิมล ว่องวาณิช, 2545, **เคล็ดลับการทำวิจัยในชั้นเรียน**, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา: <https://rci2010.files.wordpress.com/2011/06-/>, [26/11/2564].
- [9] สัญญา เคนาภูมิ, 2562, “หลักการและแนวทางการสังเคราะห์งานวิชาการ”, **วารสารการบริหารการปกครองและนวัตกรรมท้องถิ่น**, ปีที่ 3, ฉบับที่ 2 (พฤษภาคม-สิงหาคม), หน้า 89-106.
- [10] พรปภัสสร ปริญญาญกุล และกุลธิดา ธรรมวิวัฒน์, 2561, “ถอดบทเรียนการดำเนินโครงการชุมชนยุคใหม่สรรค์สร้างสื่อ ส่งเสริมกิจกรรมต่อยอดศิลปวัฒนธรรมไทย @ ชุมชนใต้สะพานโชน 1 ผ่านการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานในรายวิชา LTM 652 โดยนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี”, **วารสารเซนต์จอห์น**, (21 มกราคม - มิถุนายน 2561), หน้า 163 - 176.
- [11] Thamwipat, K. and Princhanol, P., 2018, “The Development of Media and Special Event to Support Knowledge of Arts and Culture Entitled, Dancing with Single-Head Drum Accompaniment for Young People through Social Service Learning and Community- Based Learning”, **International Education Studies**, Vol. 11, No.12, pp.133-139.
- [12] Thamwipat, K., 2019, “The Outcome of the Development of Multimedia and Activities to Enhance Knowledge about Arts and Cultures for Community Youths through Social Lab”, **International Education Studies**, Vol. 12, No.7, pp.10-19.
- [13] Branch, R. M., 2009, “Instructional Design”, **The ADDIE Approach**, Vol. 722, Springer Science & Business Media, p.1.
- [14] วุฒิพงษ์ แผนสทัศน์ และปวีณา ธรรมบรรหาร, 2555, **การพัฒนาแหล่งเรียนรู้สำหรับชุมชนชาวเลใต้สะพานโชน 1 เรื่องการซ่อมเครื่องใช้ไฟฟ้า**, โครงการศึกษาหลักสูตรปริญญาเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีการศึกษาและสื่อสารมวลชน, คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี. หน้าบทคัดย่อ.
- [15] วุฒิพงษ์ แผนสทัศน์ และพรปภัสสร ปริญญาญกุล, 2558, “การสร้างแหล่งการเรียนรู้สำหรับเด็กชุมชนใต้สะพานโชน 1 เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เรื่อง หุ่นยนต์คุณธรรมจากขยะ”, **การประชุมวิชาการระดับชาติไอศต-เทคโนโลยีแห่งประเทศไทย**, ครั้งที่ 29, วันที่ 22-23 มกราคม 2558, หน้า 108 – 115.
- [16] วันจักรี โชติรัตน์, มนตรี เค้นดวง และปรีดา เบญจการ, 2562, “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชานาฏศิลป์ เรื่อง การออกแบบท่ารำ- เต้น ด้วยการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบชิปปา ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6”, **การประชุมหาดใหญ่วิชาการระดับชาติและนานาชาติครั้งที่ 10**, วันที่ 12 กรกฎาคม 2562, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา : <http://www.hu.ac.th/conference/conference2019/proceedings2019/FullText/>, [01/11/2564].
- [17] บุญมา เวียงคำและคณะ, 2558, **การพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อเสริมสร้างจิตสาธารณะ**, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา : <http://www.human.ubru.ac.th/journal/wpcontent/uploads/2018/04/1-Boonma.pdf>, [04/09/2564].
- [18] ประสาท เนืองเฉลิม, 2558, “การเรียนรู้โดยการบริการสังคม”, **วารสารวิชาการแพรวกาฬสินธุ์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาฬสินธุ์**, ปีที่ 2, ฉบับที่ 1, (มกราคม-เมษายน 2558), หน้า 9-13.