GUIDELINES FOR DEVELOPING A COMMUNITY PARTICIPATORY TOURISM TO ENHANCE LEARNING SKILLS IN THE 21ST CENTURY BY USING THE COMMUNITY AS A SOCIAL LAB

Manuscript Submission Data: 2022, September 3
Article Editing Date: 2022, October 30
Article Accepted Date: 2022, November 12

Jutatip Junead*
Angsumalin Jamnongchob*
Nattapat Manirochana**

ABSTRACT

The objectives of this research are to study and develop the potential of tourism learners to develop 21st century learning skills through a community-based social laboratory participation process, to achieve community tourism development goals through participatory processes, and to propose guidelines for developing a community participatory tourism in order to enhance learning skills in the 21st century by using the community as a social lab. This research was classroom action research using community as a social lab. The research methodology was a combination of an emphasis on qualitative research techniques and quantitative research data. The sample group consisted of 63 people using pre and post-study assessment forms as research tools. Moreover, the researcher selected 30 key informants and used tourism resources survey and interview form as research tools, then analyzed the contents and wrote a descriptive description. The results showed that learners' post-study assessment showed higher scores in all areas, including learning and innovation skills, information, media and technology, and life and career, which received the highest rating with average score of 4.68, considering the highest level. For the results of the course content, learners could create tourism development plans for all 10 communities. It is considered that the learning objectives of all groups were achieved. As for the guidelines for developing a community participatory tourism to enhance learning skills in the 21st century by using the community as a social lab, it was recommended that various educational institutions adopt a proactive learning approach with classroom action research and use community as a social lab in related courses to allow students to develop their potential in 3 areas: Learning and Innovation Skills, Information, media and technology skills, Life and Career Skills. These skills helped learners to understand the context of real society which was a teaching process that gave students' opportunity to develop their own learning potential and apply it effectively.

Keywords: development guidelines, community engagement, 21st century learning skills, community based social laboratory.

* Faculty of Environmental Culture and Ecotourism, Srinakharinwirot University
** Faculty of Business Administration for Society, Srinakharinwirot University
Corresponding author. e-Mail: manirochana@gmail.com

แนวทางการพัฒนาการเรียนรู้ทางด้านการท่องเที่ยวอย่างมีส่วนร่วมของชุมชน เพื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยใช้ชุมชนเป็นฐานห้องปฏิบัติการทางสังคม (Social lab)

วันที่ได้รับต้นฉบับบทความ: 3 กันยายน 2565
วันที่แก้ไขปรับปรุงบทความ: 30 ตุลาคม 2565
วันที่ตอบรับตีพิมพ์บทความ: 12 พฤศจิกายน 2565

จุฑาธิปต์ จันทร์เอียด*
อังสุมาลิน จำนงชอบ*
ณัฏฐพัชร มณีโรจน์**

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาและพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนทางด้านการท่องเที่ยวให้เกิดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมโดยใช้ชุมชนเป็นฐานห้องปฏิบัติการทางสังคม เพื่อให้บรรลุเป้าหมายการพัฒนาการท่องเที่ยวของชุมชนด้วยกระบวนการมีส่วนร่วม และเสนอแนวทางการพัฒนาการเรียนรู้ทางด้านการท่องเที่ยวอย่างมีส่วนร่วมของชุมชน เพื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยใช้ชุมชนเป็นฐานห้องปฏิบัติการทางสังคม การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน โดยใช้ชุมชนเป็นฐานห้องปฏิบัติการทางสังคม ระเบียบวิธีการวิจัยแบบผสมผสานโดยเน้นทางเทคนิคการวิจัยเชิงคุณภาพ ผสมผสานด้วยข้อมูลการวิจัยเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 63 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบประเมินก่อน-หลังเรียน ผู้วิจัยได้คัดเลือกผู้ให้ข้อมูลสำคัญ จำนวน 30 ราย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสำรวจทรัพยากรการท่องเที่ยว และแบบสัมภาษณ์ ใช้วิเคราะห์เนื้อหาแล้วเขียนบรรยายเชิงพรรณนา ผลการศึกษาพบว่า ผู้เรียนมีผลการประเมินหลังเรียนมีคะแนนสูงขึ้นทุกด้าน ได้แก่ ด้านทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี และด้านชีวิตและอาชีพ โดยด้านชีวิตและอาชีพได้คะแนนประเมินมากที่สุด โดยเฉพาะทักษะชีวิตและอาชีพ ที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีทางการท่องเที่ยว คะแนนเฉลี่ย 4.68 อยู่ในระดับมากที่สุด และผลการดำเนินการในเนื้อหารายวิชาผู้เรียนสร้างแผนพัฒนาการท่องเที่ยวได้ครบทั้ง 10 ชุมชน ถือว่าบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนครบทุกกลุ่ม ส่วนแนวทางการพัฒนาการเรียนรู้ทางด้านการท่องเที่ยวอย่างมีส่วนร่วมของชุมชน เพื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยใช้ชุมชนเป็นฐานห้องปฏิบัติการทางสังคม เสนอแนะให้สถาบันการศึกษาต่าง ๆ ควรปรับใช้วิธีการเรียนรู้เชิงรุก การวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน โดยใช้ชุมชนเป็นฐานห้องปฏิบัติการทางสังคมในรายวิชาที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาศักยภาพของตนเองทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี ทักษะด้านชีวิตและอาชีพ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจบริบทของสังคมจริง ซึ่งเป็นกระบวนการสอนที่ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสพัฒนาศักยภาพของตนเองในการเรียนรู้และนำไปปรับใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: แนวทางการพัฒนา, การมีส่วนร่วมของชุมชน, ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21, ชุมชนเป็นฐานห้องปฏิบัติการทางสังคม

* คณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
** คณะบริหารธุรกิจเพื่อสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
Corresponding author. e-Mail: manirochana@gmail.com

บทนำ

ตามนโยบาย Thailand 4.0 ของรัฐบาล เพื่อให้ประเทศไทยก้าวสู่ความเป็นผู้นำในสาขาที่เป็นจุดแข็งของประเทศ สามารถพัฒนาต่อยอดเทคโนโลยี ลดการนำเข้าเทคโนโลยีจากต่างประเทศ ซึ่งจะพาประเทศไทยให้หลุดพ้นจากกับดักประเทศรายได้ปานกลาง (middle income trap) ได้นั้น รัฐบาลจำเป็นต้องลงทุนพัฒนาทรัพยากรบุคคลและสถาบันความรู้ ซึ่งถือเป็นปัจจัยเอื้อที่จะยกระดับการพัฒนาประเทศไทยไปสู่อนาคต (สำนักงานสภานโยบายการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ และสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม, ออนไลน์, 2562) โดยเป้าหมายของการลงทุนพัฒนากำลังคนและสถาบันความรู้ ต้องปรับเปลี่ยนจากการลงทุนที่ตอบโจทย์ระยะสั้น ไปสู่การลงทุนที่จะเป็นรากฐานของการพัฒนาในระยะยาวให้ได้มากขึ้น เพื่อพัฒนากำลังคนให้มีความรู้และทักษะที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้ประโยชน์ รวมถึงการมีทักษะใหม่ ๆ โดยเฉพาะการใช้กระบวนการวิจัยบูรณาการกับการจัดการเรียนการของเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะเฉพาะทางเพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว และมีทักษะในศตวรรษที่ 21 การสร้างองค์ความรู้จากงานวิจัยในสาขาที่ประเทศไทย มีศักยภาพโดยเฉพาะพัฒนาบุคลากรในภาคอุตสาหกรรมท่องเที่ยว เนื่องจากเป็นรายได้หลักของประเทศ เพื่อพัฒนากำลังคนในสาขาที่จำเป็นต่อการพัฒนาประเทศตามนโยบายและยุทธศาสตร์การอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม และนโยบายของรัฐบาลเพื่อเตรียมความพร้อมของบุคลากรในภาคอุตสาหกรรมท่องเที่ยวหลังยุคโควิด-19 ฟื้นตัวอีกครั้ง

เนื่องจากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒเป็นมหาวิทยาลัยชั้นนำ ซึ่งมีประวัติศาสตร์และรากฐานมาจากการเป็นโรงเรียนฝึกหัดครูชั้นสูง ดังนั้นกรอบยุทธศาสตร์จึงมุ่งเน้นด้านการเป็นผู้นำทางการศึกษา โดยมีผลผลิตที่สำคัญยิ่ง ได้แก่ การให้การศึกษา ทั้งนี้ มีสาระเชื่อมโยงที่เกี่ยวข้องกับการผลักดันให้มหาวิทยาลัยขึ้นเป็นผู้นำทางการศึกษา ซึ่งนโยบายของมหาวิทยาลัยสอดคล้องกับข้อเสนอเชิงหลักการของหน่วยบริหารและจัดการทุนด้านการพัฒนากำลังคน และทุนด้านการพัฒนาสถาบันอุดมศึกษา การวิจัยและการสร้างนวัตกรรม (บพค.) ในแพลตฟอร์มที่ 1 การพัฒนากำลังคนและสถาบันความรู้ เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศไปสู่การเป็นประเทศรายได้สูง โปรแกรมที่ 1 สร้างปัจจัยเอื้อที่ส่งเสริมการพัฒนาและใช้ประโยชน์ศักยภาพกำลังคนระดับสูงให้สามารถทำงานตอบสนองการพัฒนาประเทศได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกำลังคนเพื่อรองรับกิจกรรมวิจัย การพัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรม เช่น นักวิจัย นักวิทยาศาสตร์ วิศวกร นักบริหารจัดการเทคโนโลยี หรือผู้เชี่ยวชาญระดับสูงในสาขาอื่น ๆ (สำนักงานสภานโยบายการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ และสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม, ออนไลน์, 2562) ดังนั้น การบูรณาการการเรียนรู้กับการทำงาน (work-integrated learning) ถือเป็นการสร้างตลาดงานวิจัยที่ท้าทายสำหรับนักวิจัยที่มีศักยภาพสูง และการพัฒนากลไกแลกเปลี่ยนบุคลากรระหว่างภาคส่วนต่าง ๆ ทั้งสถาบันอุดมศึกษา สถาบันวิจัยของรัฐ และภาคอุตสาหกรรม เพื่อให้เกิดการถ่ายทอดและแลกเปลี่ยนความรู้และเทคโนโลยีในระบบนิเวศนวัตกรรม ดังปรากฏในยุทธศาสตร์การวิจัยและนวัตกรรม 20 ปี (สำนักงานสภานโยบายการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ และสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม, 2562)

การบูรณาการองค์ความรู้ในกระบวนการจัดการเรียนการสอน และการวิจัยเป็นกระบวนการที่สำคัญ ผู้วิจัยได้เล็งเห็นโอกาสที่จะใช้งานวิจัยเข้ามาช่วยพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนในรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (active learning) ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียน มุ่งให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ โดยมีอาจารย์เป็นผู้อำนวยความสะดวก (facilitator) สร้างแรงบันดาลใจ ให้คำปรึกษา ดูแล แนะนำ ทำหน้าที่เป็นโค้ชและพี่เลี้ยง (coach & mentor) แสวงหาเทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2562) ซึ่งการเรียนรู้เชิงรุกมีรูปแบบกิจกรรมที่มีความหลากหลาย ผู้วิจัยได้ทำการทบทวนเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยทางการศึกษาเพื่อพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนให้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ผู้วิจัยมีประสบการณ์ด้านการสอนด้วยวิธีการเรียนรู้เชิงรุก ตามการรับรองมาตรฐานวิชาชีพเพื่อการสอนและการสนับสนุนการเรียนรู้ที่มีคุณภาพของประเทศอังกฤษ หรือ (UKPSF) ในระดับ Fellow (FHEA) ผู้วิจัยเล็งเห็นถึงความสำคัญของการต่อยอดการพัฒนาการเรียนการสอนด้วยกระบวนการที่ผู้เรียนได้มีโอกาสพัฒนาศักยภาพของตนเองในการเรียนรู้ด้วยวิธีการเรียนรู้เชิงรุก การวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน (classroom action research) โดยใช้ชุมชนเป็นฐานห้องปฏิบัติการทางสังคม เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาศักยภาพของตนเอง พร้อมกับการเข้าใจบริบทของสังคมจริง เพราะการเรียนรู้มิได้อยู่แต่เพียงในห้องเรียน อีกทั้งกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน ยังเป็นกระบวนการที่อาจารย์ใช้ในการประเมินผลการปฏิบัติงานเพื่อยกระดับ จิตสำนึกของบุคคลผู้เข้าร่วมแบ่งปันความคิดอันสะท้อนคุณค่าที่ตนเองยึดถือ ซึ่งนำไปสู่การสร้างกลยุทธ์ใหม่ที่เอื้อให้คุณค่าที่ยึดถือนั้น ได้แสดงออกด้วยการปฏิบัติอย่างสอดคล้องกับคุณค่าในหลักการของการศึกษา การบันทึกผลการปฏิบัติงานอย่างมีความหมายจะเป็นประโยชน์ต่อการแบ่งปันความเข้าใจระหว่างผู้สอนผู้เรียน และคนอื่นที่เกี่ยวข้อง โดยพัฒนาทฤษฎีของการเรียนการสอนที่ได้มาจากปฏิบัติการวิจัย (Elliott, 1991) ผู้วิจัยได้เลือกพื้นที่ 10 ชุมชนในพื้นที่กรุงเทพมหานคร และปริมณฑลใช้เป็นฐานห้องปฏิบัติการทางสังคม ในพื้นที่เป้าหมายการดำเนินงานตามพันธกิจของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ คาดหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะทำให้เกิดประโยชน์ต่อสังคมต่อไป

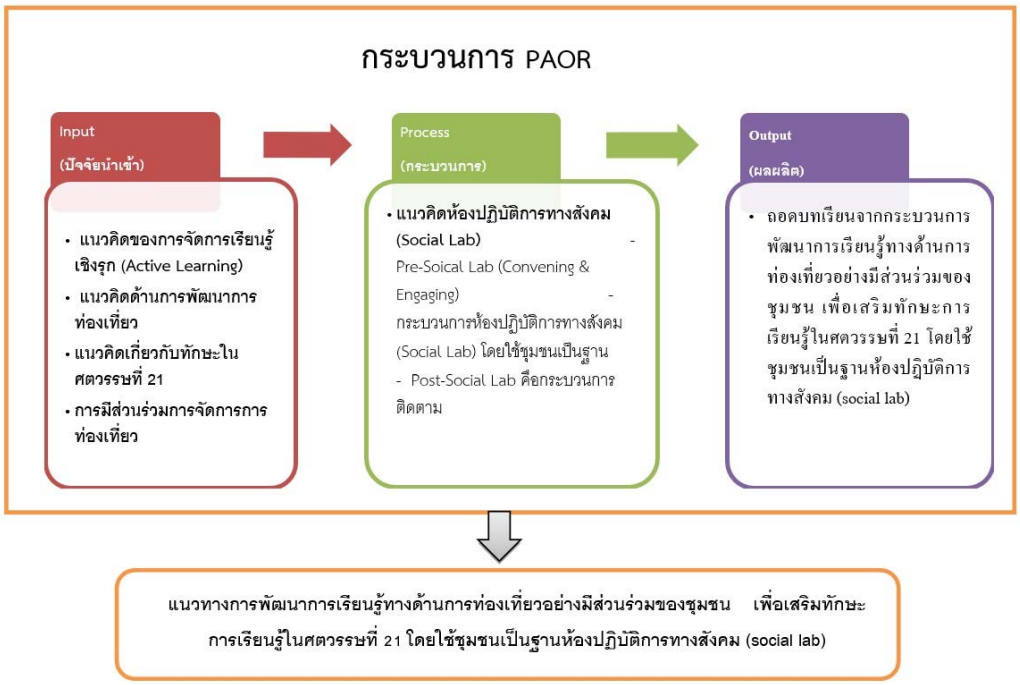
วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษา และพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนทางด้านการท่องเที่ยวให้เกิดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมโดยใช้ชุมชนเป็นฐานห้องปฏิบัติการทางสังคม (social lab)

2. เพื่อกำหนดเป้าหมายการพัฒนาการท่องเที่ยวของชุมชนด้วยกระบวนการมีส่วนร่วม โดยใช้ชุมชนเป็นฐานห้องปฏิบัติการทางสังคม (social Lab)

3. เพื่อเสนอแนวทางการพัฒนาการเรียนรู้ทางด้านการท่องเที่ยวอย่างมีส่วนร่วมของชุมชน เพื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยใช้ชุมชนเป็นฐานห้องปฏิบัติการทางสังคม (social lab)

กรอบแนวคิดและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

งานวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยหลักที่ใช้ในการวิจัย คือ การวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน (classroom action research) โดยศึกษาข้อมูลต่าง ๆ ทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ โดยมีขั้นตอนการดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้

กระบวนการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียนทั้ง 4 ขั้น มีรายละเอียดดังต่อไปนี้ (Zuber-Skerritt, 1993)

ขั้นที่ 1 ขั้นวางแผน (plan) เป็นขั้นแรกโดยการสำรวจปัญหาต่าง ๆ ที่ต้องการแก้ไข ผู้วิจัยและเกี่ยวข้องซึ่งอาจเป็นครูช่วยสอน ผู้เรียน ผู้ปกครอง หรือผู้บริหารจะร่วมกันวางแผนและทำการสำรวจสภาพปัจจุบันว่าปัญหาและความต้องการมีอะไรบ้าง และแนวทางที่จะแก้ไขปัญหาต่าง ๆ มีอย่างไร

ขั้นที่ 2 ขั้นปฏิบัติการ (action) เมื่อทำการสำรวจสภาพปัจจุบันและสภาพต่าง ๆ และพบปัญหา รวมทั้งวางแผนหาแนวทางแก้ไขปัญหาต่าง ๆ แล้ว ในชั้นปฏิบัติอาจมีความยืดหยุ่นได้บ้าง ซึ่งขึ้นอยู่กับสถานการณ์ที่ผู้วิจัยอาจต้องใช้กระบวนการวิเคราะห์วิจารณ์ประกอบไปด้วย โดยต้องฟังความคิดเห็นจากผู้ร่วมงาน หรืออาจใช้ข้อมูลด้านอื่น ๆ ประกอบด้วย

ขั้นที่ 3 ขั้นการสังเกต (observe) เป็นขั้นการวางแผนจะดำเนินการไปพร้อม ๆ กับขั้นการปฏิบัติ โดยจะต้องทำการสังเกตอย่างระมัดระวังด้วยความใจกว้าง พร้อมทั้งบันทึกการสังเกตทุกกรณีไม่ว่าจะเป็นสิ่งที่คาดหวังหรือไม่คาดหวัง สิ่งที่ควรสังเกตได้แก่กระบวนการของการปฏิบัติ (the action process) ผลของการ

ปฏิบัติ (the effect of action) และสภาพการณ์แวดล้อมรวมทั้งข้อจำกัดของการปฏิบัติ (the circumstances and constraints) สำหรับเทคนิคในการสังเกตและเก็บรวบรวมข้อมูลที่กระทำในขั้นนี้สามารถใช้ได้ในหลายวิธี

ขั้นที่ 4 ขั้นสะท้อนการปฏิบัติ (reflect) เป็นขั้นการตรวจสอบการปฏิบัติการ หรือสะท้อนผลการปฏิบัติการ ผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยจะต้องนำผลที่ได้จากการสังเกตมาตรวจสอบในแง่มุมต่าง ๆ โดยการอภิปรายเพื่อประเมินโดยกลุ่มผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย เพื่อหาแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขและวางแผนการปฏิบัติการต่อไป

1. แนวคิดของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2562) เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียน มุ่งให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ โดยมีอาจารย์เป็นผู้อำนวยความสะดวก สร้างแรงบันดาลใจ ให้คำปรึกษา ดูแล แนะนำ ทำหน้าที่เป็นโค้ชและพี่เลี้ยง แสวงหาเทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย (meaningful learning) ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ได้ มีความเข้าใจในตนเอง ใช้สติปัญญา คิด วิเคราะห์ สร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมที่บ่งบอกถึงการมีสมรรถนะสำคัญในศตวรรษที่ 21 มีทักษะวิชาการ ทักษะชีวิต และทักษะวิชาชีพ บรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ตามระดับช่วงวัย รูปแบบวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก การจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ในลักษณะการจัดการเรียนรู้เชิงรุกมีวิธีการจัดการเรียนรู้หลากหลายวิธี เช่น 1) การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (activity-based learning) 2) การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (experiential learning) 3) การเรียนรู้ โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (problem-based learning) 4) การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (project-based learning) 5) การเรียนรู้ที่เน้นทักษะกระบวนการคิด (thinking based learning) 6) การเรียนรู้การบริการ (service learning) 7) การเรียนรู้จากการสืบค้น (inquiry-based learning) และ 8) การเรียนรู้ด้วยการค้นพบ (discovery learning) ฯลฯ

2. แนวคิดห้องปฏิบัติการทางสังคม (กุลธิดา ธรรมวิภัชน์, 2563) กล่าวว่า ห้องปฏิบัติการทางสังคม เป็นแหล่งเรียนรู้ของชุมชน และเป็นแหล่งประสานการเรียนรู้สำหรับพัฒนานักศึกษา บุคลากร ตลอดจนศิษย์เก่าของมหาวิทยาลัย โดยทำงานร่วมกับเครือข่าย ที่มีเป้าหมายในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และพัฒนาชุมชนร่วมกัน มีการพัฒนาโจทย์วิชาการเพื่อการศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมปรับแต่งและประยุกต์ความรู้และเทคโนโลยีให้เหมาะสมกับการใช้งานของชุมชน มีการพัฒนาความเข้าใจปฏิสัมพันธ์ระหว่างสังคม และชุมชนเชื่อมโยงกับวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี รวมทั้งศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ห้องปฏิบัติการทางสังคม

3. แนวคิดเกี่ยวกับทักษะในศตวรรษที่ 21 แนวคิดเกี่ยวกับทักษะในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (วิจารณ์ พานิช, 2555) โลกยุคศตวรรษที่ 21 มีการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็ว พลิกผันรุนแรง และคาดไม่ถึงต่อการดำรงชีวิต ดังนั้นคนในยุคศตวรรษที่ 21 จึงต้องมีทักษะสูงในการเรียนรู้ และปรับตัว การสร้างทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม จะใช้กระบวนการ Project-Based Learning: PBL โดยเริ่มจากการนำบริบท สภาพแวดล้อมเป็นตัวการสร้างแรงกดดันให้นักเรียนตั้งคำถามอยากรู้ให้มากตามประสบการณ์พื้นฐานความรู้ที่สั่งสมมา และตั้งสมมติฐานคำตอบตามพื้นฐานความรู้และประสบการณ์ของตนเองที่ไม่มีคำว่าถูกหรือผิด นำไปสู่การแลกเปลี่ยนประเด็นความคิดเห็นกับกลุ่มเพื่อน เพื่อสรุปหาสมมติฐานคำตอบที่มีความน่าจะเป็นไปได้มากที่สุด โดยมีการพิสูจน์ยืนยันสมมติฐานคำตอบจากการไปสืบค้น รวบรวมความรู้จากแหล่งอ้างอิงที่เชื่อถือได้

มาสนับสนุน หรือโต้แย้งได้เป็นคำตอบที่เรียกว่าองค์ความรู้ เรียกว่าการเรียนแก่นวิชา ซึ่งไม่ใช่เป็นการจดจำแบบผิวเผิน แต่การรู้แก่นวิชาหรือทฤษฎีความรู้จะสามารถเอาไปเชื่อมโยงกับวิชาอื่น ๆ เกิดแรงบันดาลใจอยากพัฒนางาน สร้างผลงานที่เกี่ยวกับการพัฒนาคุณภาพชีวิต ที่เรียกว่าความคิดเชิงสร้างสรรค์ นำทฤษฎีความรู้มาสร้างกระบวนการและวิธีการผลิตสร้างผลงานใหม่ที่เป็นประโยชน์ต่อบุคคล และสังคมที่เรียกว่าพัฒนานวัตกรรม 2) ขั้นตอนการจัดการความรู้ การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกช่วยให้นักเรียนได้สืบค้นรวบรวมความรู้จากแหล่งอ้างอิงที่เชื่อถือได้ สร้างกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับกลุ่มเพื่อน นำไปสู่การได้คำตอบที่มีทฤษฎีความรู้รองรับ เกิดจินตนาการสร้างกระบวนการพัฒนางานที่เป็นประโยชน์ต่อการดำรงชีวิตของตน และคนในสังคม วางแผนการทำงาน สืบค้น สร้างขั้นตอนและกระบวนการตามการอ้างอิงของทฤษฎีความรู้ และพิสูจน์

4. การมีส่วนร่วมการจัดการการท่องเที่ยว (community participation in tourism management) การพัฒนาแบบการมีส่วนร่วม Cohen and Uphoff (1981) อธิบายความหมายของการมีส่วนร่วมนั้นสมาชิกต้องเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องใน 4 มิติ ได้แก่ การมีส่วนร่วมการตัดสินใจ (decision making) ว่าควรทำอะไร และทำอย่างไร การมีส่วนร่วมเสียสละในการพัฒนา (implementation) รวมทั้งลงมือปฏิบัติตามที่ได้ตัดสินใจ การมีส่วนร่วมในการแบ่งปันผลประโยชน์ (benefits) ที่เกิดขึ้นจากการดำเนินงาน และการมีส่วนร่วมในการประเมินผลโครงการ (evaluation) โดยสมาชิกทุกคนของชุมชนได้เข้ามามีส่วนร่วม และเข้ามามีอิทธิพลต่อกระบวนการดำเนินกิจกรรมในการพัฒนา รวมถึงได้รับผลประโยชน์จากการพัฒนานั้นอย่างเสมอภาค สอดคล้องกับ Clynch, (1976) อธิบายว่าการมีส่วนร่วม เป็นกระบวนการให้ประชาชนเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องในการดำเนินงานพัฒนา ร่วมคิด ร่วมตัดสินใจ แก้ปัญหาของตนเอง ส่วน Arnstien (1969) ที่อธิบายการมีส่วนร่วมเป็นการเข้าไปมีส่วนร่วมโดยไม่มีบทบาทอะไรเลย ย่อมไม่ได้ผลการมีส่วนร่วมที่มีคุณภาพนั้น ผู้เข้าร่วมจะต้องรู้จักใช้อำนาจ และสามารถบังคับควบคุมกิจกรรมนั้นได้จึงจะทำให้เกิดผลอย่างมีประสิทธิภาพ Berkley (1975) อธิบายว่าเป็นการที่ผู้นำเปิดโอกาสให้ผู้ตามทุกคนเข้ามามีส่วนร่วมตัดสินใจในการทำงานเท่าที่จะสามารถกระทำได้ เมตต์ เมตต์การุณจิต (2553) อธิบายว่า การมีส่วนร่วมเป็นการเปิดโอกาสให้บุคคลและ/ หรือ กลุ่มบุคคลเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรม ไม่ว่าจะเป็นทางตรง หรือทางอ้อมในลักษณะของการร่วมรับรู้ ร่วมคิด ร่วมทำ ร่วมตัดสินใจ ร่วมติดตามผล

สรุปว่า การมีส่วนร่วมการจัดการการท่องเที่ยว หมายถึง การพัฒนาการท่องเที่ยวแบบมีส่วนร่วมโดยชุมชน รูปแบบการท่องเที่ยวเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม โดยที่คำนึงถึงความยั่งยืนของสิ่งแวดล้อม สังคมและวัฒนธรรมของชุมชนซึ่งการจัดการท่องเที่ยวกำหนดทิศทางการจัดการท่องเที่ยวโดยชุมชน เพื่อชุมชน และชุมชนมีบทบาทเป็นเจ้าของในการจัดการ ดูแล เพื่อให้เกิดการเรียนรู้แก่ผู้มาเยือน

5. การวิจัยในชั้นเรียน สุภาภรณ์ มั่นเกตุวิทย์ (2544) กล่าวว่า วิจัยในชั้นเรียนเป็นวิจัยเชิงปฏิบัติการ หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่าวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน เป็นการวิจัยที่ดำเนินการโดยครูผู้สอนเพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจากกระบวนการเรียนการสอน มีจุดประสงค์เพื่อพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนโดยใช้นวัตกรรมที่มีความเหมาะสมกับผู้เรียนและมีความสัมพันธ์อย่างเป็นจริงกับปัญหาการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน เป็น

กระบวนการศึกษาข้อเท็จจริง หรือแสวงหาวิธีการ/ แนวทางในการแก้ไขปัญหาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ ด้วยวิธีการทางวิทยาศาสตร์ที่เชื่อถือได้ภายใต้กระบวนการการ PAOR คือ การวางแผน (planning) ลงมือปฏิบัติการ (acting) สังเกตผล (observing) โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการทดลอง/ การศึกษา และการสะท้อนผลที่ได้รับ (reflecting) กลับไปยังตัวครูหรือผู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อการปรับปรุงและพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนรู้ของครูต่อไปได้อย่างทันท่วงที

ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตด้านพื้นที่ การวิจัยครั้งนี้ ทำการศึกษาในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร และปริมณฑล จำนวน 10 เขต ได้แก่ ชุมชนเยาวราช ชุมชนพาหุรัด ชุมชนบางลำพู ชุมชนบางกะเจ้า ชุมชนนางเลิ้ง ชุมชนตลาดพลู ชุมชนตลาดน้อย ชุมชนคลองสาน ชุมชนคลองบางหลวง และชุมชนกุฎีจีน

ขอบเขตด้านประชากร 1) ประชากรที่ใช้ในการศึกษา ครั้งนี้ประกอบด้วย อาจารย์ นิสิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการจัดการท่องเที่ยวของชุมชน ได้แก่ ประธานชุมชน ประชาชนในชุมชน มัคคุเทศก์ท้องถิ่น หน่วยงานภาครัฐในพื้นที่ ผู้ประกอบการในธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวในพื้นที่ 10 ชุมชน ในพื้นที่กรุงเทพมหานคร 2) กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ การกำหนดกลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างเป็นนิสิต ชั้นปีที่ 3 คณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ จำนวน 75 คน ผู้วิจัยกำหนดขนาดตัวอย่างโดยใช้สูตรการคำนวณกลุ่มประชากรของ (Krejcie & Morgan, 1970) โดยที่ระดับความเชื่อมั่น ในการเลือกกลุ่มตัวอย่างร้อยละ 95 และกำหนดความผิดพลาดที่ยอมรับได้ไม่เกินร้อยละ 5 ปรากฏว่า และสัดส่วนของลักษณะที่สนใจในประชากรเท่ากับ 0.5 ขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการเท่ากับ จำนวน 63 คน 3) ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (key informants) ผู้วิจัยโดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive sampling) และใช้วิธีเลือกแบบลูกโซ่ (snowball selection) ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลกับผู้ที่มีความยินดี และสมัครใจเป็นผู้ให้ข้อมูลเท่านั้น โดยกำหนดโค้วต้าเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลที่แท้จริงจากตัวแทนความคิดเห็นของทุกภาคส่วนทั้งระดับผู้บริหาร และระดับปฏิบัติการในพื้นที่ซึ่งเป็นผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการพัฒนาชุมชน และการท่องเที่ยวในชุมชน ได้แก่ ผู้แทนอาจารย์ด้านการศึกษา จำนวน 5 คน ผู้แทนหน่วยงานภาครัฐในพื้นที่ที่มีประสบการณ์ด้านพัฒนาการท่องเที่ยว อย่างน้อย 2 ปี จำนวน 5 คน ผู้แทนภาคเอกชนผู้ประกอบการธุรกิจท่องเที่ยวในพื้นที่ที่ประกอบธุรกิจมาแล้วไม่น้อยกว่า 2 ปี จำนวน 5 คน ประชาชนที่มีส่วนได้ส่วนเสียในการจัดการท่องเที่ยวในชุมชน จำนวน 10 คน และประชาชนในชุมชน จำนวน 5 คน โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกผู้ให้ข้อมูลสำคัญ รวมจำนวน 30 ราย การกำหนดจำนวนผู้ให้ข้อมูลหลักผู้วิจัยเลือกตามเกณฑ์ของ Nastasi and Schensul (2005); Miles and Huberman (1994) และใช้หลักความพอเพียงของข้อมูล (data sufficiency) ของ Onwuegbuzie and Leech (2007); Flick (2022) และความอิ่มตัวของข้อมูล (data saturation)

ขอบเขตด้านเวลา ระยะเวลาที่ทำการวิจัย 1 ปี

ขอบเขตด้านเนื้อหา โครงการวิจัย เรื่อง แนวทางการพัฒนาการเรียนรู้ทางด้านการท่องเที่ยวอย่างมีส่วนร่วมของชุมชน เพื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยใช้ชุมชนเป็นฐานห้องปฏิบัติการทางสังคม (social lab) เป็นการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน โดยใช้ชุมชนเป็นฐานห้องปฏิบัติการทางสังคม

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน ใช้ชุมชนเป็นฐานห้องปฏิบัติการทางสังคม ระเบียบวิธีการวิจัยแบบผสมผสาน (mixed methods) เน้นทางเทคนิคการวิจัยเชิงคุณภาพ มีเครื่องมือเชิงคุณภาพ ได้แก่ แบบสำรวจทรัพยากรการท่องเที่ยว และแบบสัมภาษณ์ เพื่อศึกษาบริบทชุมชนฐานทรัพยากรการท่องเที่ยวในชุมชน การมีส่วนร่วมการจัดการการท่องเที่ยว และข้อเสนอแนะเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาการเรียนรู้ทางด้านการท่องเที่ยวอย่างมีส่วนร่วมของชุมชน เพื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยใช้ชุมชนเป็นฐานห้องปฏิบัติการทางสังคม โดยมีผู้ให้ข้อมูลสำคัญเป็นผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการพัฒนาการท่องเที่ยวชุมชน จำนวน 30 ราย ได้แก่ ผู้แทนอาจารย์ด้านการศึกษามหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ผู้แทนจากสำนักวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว สังกัดกรุงเทพมหานคร ผู้นำชุมชน ผู้ประกอบการท่องเที่ยวในชุมชน และประชาชนในพื้นที่ จำนวน 10 ชุมชน ผสมผสานด้วยข้อมูลการวิจัยเชิงปริมาณ โดยเน้นทำการศึกษาและวิเคราะห์ศักยภาพของผู้เรียนทางด้านการท่องเที่ยวให้เกิดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มีเครื่องมือเชิงปริมาณ ได้แก่ แบบสอบถาม ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง เป็นผู้เรียน จำนวน 63 คน

ระยะที่ 1 ระยะก่อนดำเนินการวิจัย

1. อาจารย์ผู้สอน และคณะผู้วิจัย จำนวน 5 คน เป็นผู้ดำเนินการจัดทำแบบประเมินก่อนและหลังเรียนให้ผู้เรียน ผู้วิจัยได้เตรียมความพร้อมนิสิตในหัวข้อประเด็นที่จะลงไปศึกษาอย่างละเอียด เพื่อให้ผู้เรียนมีข้อมูลเพียงพอในการไปศึกษาชุมชนที่เหมาะสม และกลับมานำเสนอร่วมกันในชั้นเรียน โดยมีข้อจำกัดว่าต้องเป็นชุมชนในพื้นที่กรุงเทพมหานคร เมื่อนำชุมชนกลับมานำเสนอในชั้นเรียน มีการลงมติร่วมกันระหว่างผู้สอน ผู้เรียนถึงความเหมาะสม และความพร้อมของชุมชนที่เลือกเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ทางด้านการท่องเที่ยวอย่างมีส่วนร่วมของชุมชน เพื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยใช้ชุมชนเป็นฐานห้องปฏิบัติการทางสังคมได้ชุมชนมาทั้งสิ้น จำนวน 10 ชุมชน

2. คณะผู้วิจัยได้ทำหนังสือถึงผู้นำชุมชนและผู้ที่เกี่ยวข้อง จำนวน 10 เขต เพื่อขออนุญาตใช้พื้นที่ในการทำกิจกรรม การจัดการเรียนการสอน และเก็บข้อมูล

3. คณะผู้วิจัยและผู้เรียนร่วมกันวางแผนการดำเนินงานขั้นต่าง ๆ ขั้นวางแผน (Zuber-Skerritt, 1992) เป็นขั้นแรกโดยการสำรวจปัญหาต่าง ๆ สำรวจชุมชนในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่ต้องการแก้ไข และพัฒนาการท่องเที่ยว ผู้วิจัยและผู้เรียนร่วมกันวางแผนและทำการสำรวจสภาพปัจจุบันว่าปัญหาและความต้องการมีอะไรบ้างและแนวทางที่จะแก้ไขปัญหาต่าง ๆ มีอย่างไร

ระยะที่ 2 ระหว่างการวิจัย

1. คณะผู้วิจัยทำการศึกษาผู้เรียนโดยวิธีการ ประเมินด้วยแบบประเมิน ก่อนเรียน เพื่อวัดผลการเรียนรู้ด้านทักษะ ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ที่ควรมี 3 กลุ่มทักษะ ได้แก่ 1) ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (learning and innovation skills 2) ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี (information, media and technology skills) 3) ทักษะด้านชีวิตและอาชีพ (life and career skills)

2. ผู้วิจัยได้พัฒนาศักยภาพของผู้เรียนทางด้านการท่องเที่ยวให้เกิดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมโดยใช้ชุมชนเป็นฐานห้องปฏิบัติการทางสังคม เพื่อให้ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องได้มีส่วนร่วมในการสร้างและกำหนดเป้าหมายร่วมเพื่อเป็นแนวทางในการร่วมกันขับเคลื่อนการพัฒนาการท่องเที่ยวของชุมชนต้นแบบ ด้วยกระบวนการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียนดังรายละเอียดต่อไปนี้ 1) ขั้นปฏิบัติการ (action) เมื่อทำการสำรวจสภาพปัจจุบันและสภาพต่าง ๆ และคัดเลือกชุมชนที่มีปัญหา และมีความต้องการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาการท่องเที่ยว มารวมกันวางแผนหาแนวทางแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ของชุมชน ผู้วิจัยอาจต้องใช้กระบวนการวิเคราะห์วิจารณ์ประกอบไปด้วย โดยต้องฟังความคิดเห็นจากผู้สอน ชุมชุน ผู้ร่วมทีม หรืออาจใช้ข้อมูลด้านอื่น ๆ ประกอบเพิ่มเติม 2) ขั้นการสังเกต (observe) เป็นขั้นการวางแผนพัฒนาการท่องเที่ยวจะดำเนินการไปพร้อม ๆ กับขั้นการปฏิบัติโดยจะต้องทำการสังเกตอย่างระมัดระวังด้วยความใจกว้าง พร้อมทั้งบันทึกการสังเกตทุกกรณีไม่ว่าจะเป็นสิ่งที่คาดหวังหรือไม่คาดหวัง สิ่งที่ควรสังเกตได้แก่ กระบวนการของการปฏิบัติ (the action process) ผลของการปฏิบัติ (the effect of action) และสภาพการณ์แวดล้อมรวมทั้งข้อจำกัดของการปฏิบัติ (the circumstances and constraints) สำหรับเทคนิคในการสังเกตและเก็บรวบรวมข้อมูลที่กระทำในขั้นนี้สามารถใช้ได้ในหลายวิธี

3. เป็นขั้นถอดบทเรียน จากกระบวนการพัฒนาการเรียนรู้ทางด้านการท่องเที่ยวอย่างมีส่วนร่วมของชุมชนเพื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยใช้ชุมชนเป็นฐานห้องปฏิบัติการทางสังคมด้วยกระบวนการสะท้อนการปฏิบัติ เป็นขั้นการตรวจสอบการปฏิบัติการ หรือสะท้อนผลการปฏิบัติการ โดยผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยจะต้องนำผลที่ได้จากการสังเกตมาตรวจสอบในแง่มุมต่าง ๆ โดยการอภิปรายเพื่อประเมินโดยกลุ่มผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย เพื่อหาแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขและวางแผนการปฏิบัติการต่อไป

ระยะที่ 3 หลังการวิจัย

คณะผู้วิจัยทำการศึกษาผู้เรียนโดยวิธีการ ประเมินด้วยแบบประเมิน หลังเรียน เพื่อวัดผลการเรียนรู้ด้านทักษะ ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ที่ควรมี 3 กลุ่มทักษะ ได้แก่ 1) ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (learning and innovation skills 2) ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี (information, media and technology skills) และ 3) ทักษะด้านชีวิตและอาชีพ (life and career skills) ผู้วิจัยเลือกใช้กระบวนการ PAOR คือ การวางแผน ลงมือปฏิบัติการ สังเกตผล โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการทดลอง/ การศึกษาและการสะท้อนผลที่ได้รับ กลับไปยังตัวผู้สอนหรือผู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อการปรับปรุงและพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนรู้ของครูต่อไปได้อย่างทันท่วงที

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษา และพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนทางด้านการท่องเที่ยวให้เกิดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมโดยใช้ชุมชนเป็นฐานห้องปฏิบัติการทางสังคม ผู้วิจัยได้พัฒนาศักยภาพของผู้เรียนทางด้านการท่องเที่ยวให้เกิดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมโดยใช้ชุมชนเป็นฐานห้องปฏิบัติการทางสังคม เพื่อให้ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องได้มีส่วนร่วมในการสร้างและกำหนดเป้าหมายร่วมเพื่อเป็นแนวทางในการร่วมกันขับเคลื่อนการพัฒนาการท่องเที่ยวของชุมชนต้นแบบ ด้วยกระบวนการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน โดยผู้วิจัยได้ทำการประเมินผู้เรียนก่อนการวิจัยด้วยแบบประเมินก่อนเรียน เพื่อวัดผลการเรียนรู้ด้านทักษะ ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ที่ควรมี 3 กลุ่มทักษะ ได้แก่ 1) ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม 2) ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี 3) ทักษะด้านชีวิตและอาชีพ ก่อนที่ผู้เรียนลงมือทำโครงการร่วมมือกันทำเป็นทีมในชุมชนต่าง ๆ ที่มติที่ประชุมคัดเลือก โดยผู้วิจัยทำหน้าที่เป็นโค้ช ที่จะคอยสนับสนุนผู้เรียนในการแก้ปัญหาหรือการเรียนรู้ในกรณีที่ไม่สามารถปฏิบัติภารกิจการเรียนรู้ให้สำเร็จด้วยตัวเองได้ หรือเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ความพยายามในการเรียนรู้ โดยอาจเป็นคำแนะนำ แนวทาง ตลอดจนกลยุทธ์ต่าง ๆ ในการแก้ปัญหา หรือปฏิบัติภารกิจการเรียนรู้ รวมทั้งกระบวนการคิด เป็นต้นปัญหาที่มีอยู่ในชีวิตจริง ส่วนของวงล้อแต่ละชิ้น ได้แก่ Define, Plan, Do, Review และ Presentation ซึ่งได้ผลสรุปการประเมินผลก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้เรียนด้านการเรียนรู้และทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ใน 3 กลุ่มทักษะ ตามรายละเอียดในตารางที่ 1-3 ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลสรุปการประเมินผลก่อนเรียน และหลังเรียนด้านทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม

ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม	ก่อนเรียน			หลังเรียน		
(Learning and Innovation Skills)	$\overline{x}$	*SD*	ระดับ	$\overline{x}$	*SD*	ระดับ
- ทักษะด้านการการคิดเชิงวิพากษ์ และแก้ปัญหา	3.88	0.76	มาก	4.25	0.73	มาก
- ทักษะด้านการสื่อสาร	3.64	0.54	มาก	4.33	0.45	มากที่สุด
- ทักษะด้านการสร้างความร่วมมือ	3.49	0.56	มาก	4.31	0.44	มากที่สุด
- ทักษะด้านการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม	3.76	1.01	มาก	4.27	0.59	มาก

การประเมินผลก่อนเรียน และหลังเรียนด้านทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมของผู้เรียน พบว่า คะแนนเฉลี่ยผลการประเมินผู้เรียน หลังเรียนมีคะแนนสูงขึ้นทุกด้าน ส่วนทักษะที่มีคะแนนประเมินสูงมากที่สุด คือ ทักษะด้านการสื่อสาร มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.33 อยู่ในระดับมากที่สุด

ตารางที่ 2 ผลสรุปการประเมินผลก่อนเรียน และหลังเรียนด้านทักษะ ด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี

ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี (Information, Media and Technology Skills)	ก่อนเรียน			หลังเรียน		
	$\overline{x}$	*SD*	ระดับ	$\overline{x}$	*SD*	ระดับ
- ความสามารถในการเข้าถึงสารสนเทศและสื่อต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม	3.90	0.71	มาก	4.38	0.56	มาก
- สามารถในการจัดการ เชื่อมโยง ประเมิน	3.55	0.56	มาก	4.35	0.62	มาก
- ความสามารถในการสร้างสารสนเทศ	3.90	0.70	มาก	4.35	0.58	มาก
- ความสามารถในการประยุกต์ใช้เรื่องจริยธรรมและกฎหมายกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	3.80	1.09	มาก	4.48	0.59	มาก
- ทักษะด้านสารสนเทศ และการใช้เทคโนโลยีในการผลิตสื่อ	3.85	0.71	มาก	4.51	0.51	มากที่สุด

การประเมินผลก่อนเรียน และหลังเรียนด้านทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีของผู้เรียน พบว่า คะแนนเฉลี่ยผลการประเมินผู้เรียน หลังเรียนมีคะแนนสูงขึ้นทุกด้าน ส่วนทักษะที่มีคะแนนประเมินสูงมากที่สุด คือ ทักษะด้านสารสนเทศ และการใช้เทคโนโลยีในการผลิตสื่อ มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.51 อยู่ในระดับมากที่สุด

ตารางที่ 3 ผลสรุปการประเมินผลก่อนเรียน และหลังเรียนด้านทักษะด้านชีวิต และอาชีพ

ทักษะด้านชีวิตและอาชีพ (Life and Career Skills)	ก่อนเรียน			หลังเรียน		
	$\overline{x}$	*SD*	ระดับ	$\overline{x}$	*SD*	ระดับ
- ทักษะการปรับตัวให้มีความยืดหยุ่น	3.55	0.58	มาก	3.92	0.71	มาก
- ทักษะความเข้าใจสังคมและยอมรับความแตกต่างทางวัฒนธรรม	3.86	0.59	มาก	4.35	0.59	มาก
- มีความเป็นผู้นำและมีความรับผิดชอบ	3.95	0.42	มาก	4.37	0.60	มาก
- ทักษะชีวิตและอาชีพ ที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีทางการท่องเที่ยว	3.60	0.53	มาก	4.68	0.51	มากที่สุด

การประเมินผลก่อนเรียน และหลังเรียนด้านทักษะด้านชีวิตและอาชีพของผู้เรียน พบว่า คะแนนเฉลี่ยผลการประเมินผู้เรียน หลังเรียนมีคะแนนสูงขึ้นทุกด้าน ส่วนทักษะที่มีคะแนนประเมินสูงมากที่สุด คือ ทักษะชีวิตและอาชีพ ที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีทางการท่องเที่ยว มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.68 อยู่ในระดับมากที่สุด

2. ผลการวิเคราะห์เป้าหมายการพัฒนาการท่องเที่ยวของชุมชนเป้าหมายการพัฒนาการท่องเที่ยวของชุมชนด้วยกระบวนการมีส่วนร่วม โดยใช้ชุมชนเป็นฐานห้องปฏิบัติการทางสังคมของชุมชน ในขั้นตอนนี้ เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ซึ่งเป็นขั้นตอนการเรียนรู้ด้วยกระบวนการลงมือกระทำ ลงพื้นที่ประสานงานกับผู้ที่เกี่ยวข้องในแต่ละบุคคล ความรู้ต่าง ๆ จะถูกสร้างด้วยตัวผู้เรียนเอง โดยใช้ข้อมูลที่ได้รับมาใหม่ร่วมกับข้อมูลจากแนวคิดทฤษฎีด้านการวางแผน หรือความรู้เดิมที่มีอยู่แล้วรวมทั้งประสบการณ์เดิมมาสร้าง

ความหมายในการเรียนรู้ของตนเอง ประสบการณ์ของผู้เรียนถูกนำมาเป็นพื้นฐานในการตัดสินใจ ซึ่งมีผลโดยตรงต่อการสร้างความรู้ใหม่ แนวคิดใหม่หรือการเรียนรู้นั่นเอง กระบวนการเรียนรู้มักเป็นลักษณะที่ให้ผู้เรียนสร้างความรู้จากการร่วมมือกันแก้ปัญหาในการลงไปศึกษาในชุมชนแหล่งเรียนรู้โดยตรง กระบวนการเรียนดังกล่าว ผู้สอนมีหน้าที่เป็นโค้ช ในการให้ความช่วยเหลือและคำแนะนำแก่ผู้เรียน ซึ่งมุ่งเน้นการให้ความรู้ในเชิงพุทธิปัญญา หรือการให้รู้คิด และการสร้างปัญญา ผู้สอนจะอยู่ในฐานะฐานการช่วยเหลือ คอยช่วยสนับสนุนผู้เรียนในการแก้ปัญหาหรือการเรียนรู้ในกรณีที่ไม่สามารถปฏิบัติภารกิจการเรียนรู้ให้สำเร็จด้วยตัวเองได้ และแนะนำให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์กับผู้อื่นเพื่อขยายมุมมองให้แก่ตนเอง การร่วมมือกันแก้ปัญหาจนบรรลุวัตถุประสงค์ในประเด็นที่ต้องการศึกษา โดยผลการศึกษาของกระบวนการดังกล่าว ผู้เรียนสามารถจัดทำแผนพัฒนาการท่องเที่ยวของชุมชนได้สำเร็จ จำนวน 10 ชุมชน ดังนั้นจึงนำเสนอวิสัยทัศน์ของแผนพัฒนาการท่องเที่ยวของชุมชน จำนวน 10 ชุมชน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ตารางที่ 4 วิสัยทัศน์ของแผนพัฒนาการท่องเที่ยวของชุมชน จำนวน 10 ชุมชน

ชุมชน	วิสัยทัศน์
ชุมชนเยาวราช	ชุมชนต้นแบบที่ไม่หยุดพัฒนา ชูเอกลักษณ์วัฒนธรรม ไทย-จีน สู่ระดับสากล
ชุมชนพาหุรัด	ชุมชนตลาดการค้าใหญ่ใจกลางเมืองชั้นนำของประเทศ อาหารเลิศรส เลื่องลือแหล่งค้าผ้า แหล่งท่องเที่ยวพหุวัฒนธรรม
ชุมชนบางลำพู	ชุมชนย่านเมืองเก่าร่วมสืบสานภูมิปัญญาและงานฝีมือ โดดเด่นวัฒนธรรมหลากหลาย มุ่งสู่แหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ระดับประเทศ
ชุมชนบางกะเจ้า	ต้นแบบความเป็นเลิศด้านการจัดการทรัพยากร ศูนย์รวมความหลากหลายทางชีวภาพ และชาติพันธุ์ แหล่งโอโซนใหญ่ใจกลางเมือง มุ่งสู่พื้นที่การท่องเที่ยวเชิงนิเวศในระดับสากล
ชุมชนนางเลิ้ง	ถิ่นเมืองเก่า สืบสานวัฒนธรรมโขน ต้นแบบชุมชนสีเขียวชั้นนำกลางกรุงเทพ รักษาภูมิปัญญาอาหาร มุ่งสู่การท่องเที่ยวยั่งยืน
ชุมชนตลาดพลู	ต้นแบบชุมชนท่องเที่ยวเมืองเก่าย่านฝั่งธน คมนาคมเข้าถึงง่าย มากมายวัฒนธรรม เลิศล้ำอาหารรสดี
ชุมชนตลาดน้อย	อนุรักษ์วัฒนธรรมชุมชนและฟื้นฟูพื้นที่ ควบคู่ไปกับการพัฒนาชุมชนให้เป็นแหล่งท่องเที่ยว ที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม
ชุมชนคลองสาน	ต้นแบบแหล่งท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์พหุวัฒนธรรมริมแม่น้ำเจ้าพระยาอย่างยั่งยืนระดับประเทศ
ชุมชนคลองบางหลวง	Smart City ภายใต้วิถีชีวิตริมคลอง เป็นชุมชนต้นแบบด้านการท่องเที่ยวเชิงศิลปวัฒนธรรม ของประเทศไทย
ชุมชนกุฎีจีน	ชุมชนโบราณด้านการท่องเที่ยวเชิงอาหารที่มีอัตลักษณ์ทางพหุวัฒนธรรมท้องถิ่นในระดับแนวหน้า ของประเทศ

3. แนวทางการพัฒนาการเรียนรู้ทางด้านการท่องเที่ยวอย่างมีส่วนร่วมของชุมชน เพื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยใช้ชุมชนเป็นฐานห้องปฏิบัติการทางสังคม จากกระบวนการวิจัย คณะผู้วิจัยพัฒนาผู้เรียนด้วยกระบวนการสอนที่ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสพัฒนาศักยภาพของตนเองในการเรียนรู้ด้วยวิธีการเรียนรู้เชิงรุก การวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานห้องปฏิบัติการทางสังคม เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาศักยภาพของ

ตนเอง พร้อมกับการเข้าใจบริบทของสังคมจริง โดยมีการดำเนินการวิจัย 3 ระยะ ตามที่ได้นำเสนอไปข้างต้น ดังนั้นผู้วิจัยขอสรุปผลการสังเคราะห์แนวทางการพัฒนาการเรียนรู้ทางด้านการท่องเที่ยวอย่างมีส่วนร่วมของชุมชน เพื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยใช้ชุมชนเป็นฐานห้องปฏิบัติการทางสังคม ดังนี้

ตารางที่ 5 สรุปผลการสังเคราะห์แนวทางการพัฒนาการเรียนรู้ทางด้านการท่องเที่ยวอย่างมีส่วนร่วมของชุมชน เพื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยใช้ชุมชนเป็นฐานห้องปฏิบัติการทางสังคม

ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม	1. แนวทางการเพิ่มทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรมของผู้เรียน โดยมุ่งเน้นในเรื่องการคิดเชิงวิพากษ์ (critical thinking) สอนให้ผู้เรียนไม่เชื่อข้อมูลข่าวสารที่ได้รับรู้โดยทันที และรู้จักตั้งข้อสงสัยและคำถาม เมื่อเกิดข้อสงสัยผู้เรียนจะหาคำตอบอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อนำมาแก้ปัญหาให้ได้ และกระบวนการเรียนดังกล่าวส่งเสริมเรื่องการสื่อสารความคิดต่าง (communication) 2. แนวทางการพัฒนาผู้เรียนให้สามารถทำงานเป็นทีม ทั้งทีมจากผู้เรียนด้วยกันเอง และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในพื้นที่ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกสามารถในการสื่อสารความคิดที่แตกต่างเพื่อให้ทุกฝ่ายเข้าใจกันด้วยเหตุผลที่ดี ส่งผลให้กระบวนการการทำงานร่วมกัน (collaboration) สามารถทำงานเป็นทีม รู้จักถกเถียง เจรรา ต่อรอง หาข้อยุติและร่วมมือกันทำงาน 3. แนวทางการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนา องค์ความรู้ด้านการจัดทำแผนพัฒนาการท่องเที่ยวของชุมชนตนเอง ในบริบทที่แตกต่างกันออกไป ผู้เรียนสามารถพัฒนาโครงการต่าง ๆ ของชุมชนอย่างน่าสนใจ และผู้เรียนสามารถเสนอนวัตกรรม (innovation) สามารถคิดสร้างสรรค์และสร้างนวัตกรรม อันเนื่องจากการทำงานเป็นทีมร่วมกันของทุกฝ่ายเพื่อสะท้อนความคิดกลับไปยังผู้ใช้ประโยชน์ข้อมูล
ทักษะด้านสารสนเทศสื่อและเทคโนโลยี	แนวทางการพัฒนาทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี เนื่องจากในปัจจุบันเทคโนโลยีและการเผยแพร่สารสนเทศมีมากมายเกินกว่าจะควบคุมได้ ดังนั้นในกระบวนการเรียนรู้ผู้เรียนได้มีโอกาสได้ฝึกวิเคราะห์ข่าวสาร สามารถตั้งคำถามและวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสารที่ได้รับ รวมทั้งค้นหาทางเลือกอื่น รู้จักใช้ข้อมูล ข่าวสาร เทคโนโลยีให้เป็นประโยชน์ ต่อการเรียนรู้ และการทำงานที่ได้รับมอบหมาย ผู้เรียนจะได้ฝึกการเป็นรับรู้สารสนเทศของยุคปัจจุบันให้เหมาะสมต่อการดำรงชีวิต
ทักษะด้านชีวิตและอาชีพ	1. แนวทางด้านการพัฒนาทักษะด้านชีวิตและอาชีพมุ่งเน้นเรื่องการดำรงชีวิต จากกระบวนการเรียนการสอนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานห้องปฏิบัติการทางสังคมสอนให้ผู้เรียนรู้จักกำหนดเป้าหมายและวางแผน รู้จักวางแผน และรู้เป้าหมายของสิ่งที่ต้องรับผิดชอบ รู้จักค้นหาทางเลือก ค้นหาทางเลือกที่มีมากกว่า 1 ทางเลือก เพื่อมุ่งไปสู่เป้าหมายที่วางไว้ 2. แนวทางการพัฒนาผู้เรียนได้ร่วมกันทำงานเป็นทีมฝึกได้ฝึกการรู้จักตัดสินใจ กล้าตัดสินใจเพื่อเลือกหนทางไปสู่เป้าหมายร่วมกัน รู้จักรับผิดชอบต่อการกระทำของตนเอง มีความรับผิดชอบต่อการกระทำของตนเอง รู้จักทบทวนและรับผิดชอบในสิ่งที่ตนเองทำ รู้จักยืดหยุ่น หากเป้าหมายแรกที่วางไว้ผิดพลาดจะกลับไปวางแผน และมองหาทางเลือกใหม่เพื่อตัดสินใจ เพื่อให้ได้มาซึ่งเป้าหมายที่ได้รับมอบหมาย และได้ร่วมกันกำหนดในกระบวนการเรียนการสอน

อภิปรายผล

ผลการศึกษาและพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนทางด้านการท่องเที่ยวให้เกิดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมโดยใช้ชุมชนเป็นฐานห้องปฏิบัติการทางสังคม พบว่า ผู้เรียนที่ผ่านกระบวนการสอนที่ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสพัฒนาศักยภาพของตนเองในการเรียนรู้ด้วยวิธีการเรียนรู้เชิงรุก การวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน โดยใช้ชุมชนเป็นฐานห้องปฏิบัติการทางสังคม เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาศักยภาพของตนเอง ในทักษะทั้ง 3 กลุ่มทักษะ ได้แก่ 1) ทักษะการเรียนรู้และ ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และ 3) ทักษะด้านชีวิตและอาชีพ จากผลการประเมินก่อนและหลังเรียนเห็นได้ชัดว่าผู้เรียนมีคะแนนทุกด้านเพิ่มขึ้น โดยเฉพาะด้านชีวิตและอาชีพ ผู้เรียนมีทักษะชีวิตและอาชีพ ที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีทางการท่องเที่ยว อยู่ในระดับดีมาก ซึ่งทักษะดังกล่าวเกิดขึ้นจากกระบวนการมีส่วนร่วม สอดคล้องกับทฤษฎีของ Berkley (1975) อธิบายว่าเป็นการที่ผู้นำเปิดโอกาสให้ผู้ตามทุกคนเข้ามามีส่วนร่วมตัดสินใจในการทำงานเท่าที่จะสามารถกระทำได้ และยังสอดคล้องกับ เมตต์ เมตต์การุณจิต (2553) ได้อธิบายว่า การมีส่วนร่วม เป็นการเปิดโอกาสให้บุคคล และ/ หรือกลุ่มบุคคลเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมไม่ว่าจะเป็นทางตรง หรือทางอ้อมในลักษณะของการร่วมรับรู้ ร่วมคิด ร่วมทำ ร่วมตัดสินใจ ร่วมติดตามผล การเรียนรู้ด้วยวิธีการเรียนรู้เชิงรุก การวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานห้องปฏิบัติการทางสังคม ก็เปรียบเสมือนการลงพื้นที่พัฒนาชุมชนด้านการท่องเที่ยว ร่วมกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ร่วมรับรู้ ร่วมคิด ร่วมทำ ร่วมตัดสินใจ ร่วมติดตามผล เพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

สำหรับแนวทางการพัฒนาการเรียนรู้ทางด้านการท่องเที่ยวอย่างมีส่วนร่วมของชุมชน เพื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยใช้ชุมชนเป็นฐานห้องปฏิบัติการทางสังคม ทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ 1) ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม 2) ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี และ 3) ทักษะด้านชีวิตและอาชีพ ล้วนมีความสำคัญมาก จากการวิจัยพบว่า การเรียนรู้สมัยใหม่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีอิสระในการรับรู้ การเรียนรู้ และการตัดสินใจ ผู้สอนทำหน้าที่กำหนดขอบเขตการศึกษา ให้การชี้แนะการเรียนรู้ ในลักษณะของผู้ให้คำปรึกษา และพัฒนาวิธีการสอน นำเทคโนโลยีสื่อสารสนเทศใหม่ ๆ เข้ามาใช้สอน ส่งเสริมให้ผู้เรียน ได้เข้าใจว่าการเรียนรู้ไม่ได้อยู่แค่ในห้องเรียน เพื่อให้ได้ประสบการณ์ตรง การวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน ผู้วิจัยเลือกใช้ชุมชนเป็นฐานห้องปฏิบัติการทางสังคม เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาศักยภาพของตนเอง พร้อมกับการเข้าใจบริบทของสังคมจริง ซึ่งสอดคล้องกับ สุภาภรณ์ มั่นเกตุวิทย์ (2544) กล่าวว่า วิจัยในชั้นเรียนเป็นวิจัยเชิงปฏิบัติการ หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่าวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน เป็นการวิจัยที่ดำเนินการโดยครูผู้สอนเพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจากกระบวนการเรียนการสอน มีจุดประสงค์เพื่อพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนโดยใช้นวัตกรรมที่เหมาะสมกับผู้เรียนและมีความสัมพันธ์อย่างเป็นจริงกับปัญหาการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน เป็นกระบวนการศึกษาข้อเท็จจริง หรือแสวงหาวิธีการ/ แนวทางในการแก้ไขปัญหาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ ด้วยวิธีการทางวิทยาศาสตร์ที่เชื่อถือได้ภายใต้กระบวนการการ PAOR คือ การวางแผน ลงมือปฏิบัติการ สังเกตผล โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการทดลอง/ การศึกษา และการสะท้อนผลที่ได้รับกลับไปยังตัวครู หรือผู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อการปรับปรุงและพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนรู้ของครูต่อไป ได้อย่างทันท่วงที เพื่อให้ผู้เรียนนำไปบูรณาการ หรือนำไปปรับใช้ในการทำงาน และการประกอบวิชาชีพของผู้เรียน ซึ่งถือว่าผู้เรียนนั้นได้เสริมและสร้างทักษะในศตวรรษ

ที่ 21 ทั้ง 3 ทักษะ คือ ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี และทักษะด้านชีวิตและอาชีพอย่างมแท้จริง และมีประสิทธิภาพ จากผลการประเมินหลังเรียนเห็นได้อย่างชัดเจนว่าผู้เรียนในสถาบันอุดมศึกษามีทักษะที่ดีขึ้นต่อการรับรู้ เข้าใจ และสามารถนำองค์ความรู้ไปต่อยอดได้ หลังจากฝึกทักษะกระบวนการเรียนการสอนของผู้เรียนในยุคศตวรรษที่ 21 โดยชุมชนเป็นฐานห้องปฏิบัติการทางสังคม สอดคล้องกับงานวิจัย สรัญญา เนตรธานนท์ (2563) กล่าวว่า กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ด้วยปัญญาที่มีความเหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาได้ทั้งหมด 7 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นสำรวจปัญหา 2) ขั้นวิเคราะห์หัวข้อโครงงาน 3) ขั้นปฏิบัติภารกิจร่วม 4) ขั้นกระตุ้นส่งเสริม 5) ขั้นสรุปผลผ่านการเล่าเรื่อง 6) ขั้นต่อยอดผลงานและ 7) ขั้นประเมินผล โดยได้คิดและพัฒนามาเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ด้วยปัญญาที่มีความเหมาะสมกับการจัดการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา และให้มีความสอดคล้องกับการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการคิดวิเคราะห์สร้างสรรค์ที่เป็นทักษะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

ข้อเสนอแนะ

1. สถานศึกษาควรให้ความสำคัญกับพฤติกรรมของผู้เรียนที่เปลี่ยนไป โดยเฉพาะผู้เรียนในยุคศตวรรษที่ 21

2. สถานศึกษาควรส่งเสริมให้ผู้สอนใช้การเรียนรู้เชิงรุก และใช้การวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน รวมถึงให้ความสำคัญกับชุมชนโดยรอบ ให้ใช้พื้นที่ใกล้โรงเรียนเป็นฐานห้องปฏิบัติการทางสังคม

3. สถานศึกษาควรมีรายวิชาหรือหลักสูตรที่ความเกี่ยวข้องกับบริษัทของชุมชนตนเอง เพื่อเน้นกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชนเข้ามาให้เกิดผลลัพธ์ และการเปลี่ยนแปลงไปในด้านที่ดีขึ้น ร่วมมือกันในการพัฒนาและผู้เรียนเกิดความรัก ความผูกพันในพื้นที่มากขึ้น

บรรณานุกรม

กุลธิดา ธรรมวิภัชน์. (2562). ***ห้องปฏิบัติการทางสังคม (social lab) : ตอบโจทย์งานวิจัยและพัฒนาสื่อเพื่อชุมชนและการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21***. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เมตต์ เมตต์การุณจิต. (2553). ***การบริหารจัดการศึกษาแบบมีส่วนร่วม: ประชาชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นและราชการ*** (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: บุ๊ค พอยท์.

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

สรัญญา เนตรธานนท์. (2563). กระบวนการเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์สร้างสรรค์ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ด้วยปัญญา. ***วารสารสหศาสตร์ศรีปทุม ชลบุรี, 6(***3), หน้า 20-31.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2562). ***แนวทางการนิเทศเพื่อพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ตามนโยบายลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้***. กรุงเทพฯ: หน่วยศึกษานิเทศก์.

สำนักงานสภานโยบายการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ และสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม. (2562). ***นโยบายและยุทธศาสตร์การอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม พ.ศ. 2563-2570 และแผนด้านวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม พ.ศ. 2563-2565***. เข้าถึงได้จาก: https://backend.tsri.or.th/files/trf/2/docs/Policy_and_Strategy_of_Thailand_HESI_2563-2570_and_Thailand_SRI_Plan_2563-2565.pdf [2565, 1 มกราคม].

สุภาภรณ์ มั่นเกตุวิทย์. (2544). ***ตัวอย่างการวิจัยในชั้นเรียนประสบการณ์ตรงของครูต้นแบบ***. กรุงเทพฯ: ธารอักษร.

Arnstein, S. R. (1969). A ladder of citizen participation. ***Journal of the American Institute of planners, 35***(4), pp. 216-224.

Berkley, G. E. (1975). ***The Craft of Public Administration***. Boston: Allyn and Bacon.

Clynch, E. J. (1976). Electoral participation in a low stimulus election. ***GPSA Journal: The Georgia Political Science Association, 4***(1), pp. 111-124.

Cohen, J. M., & Uphoff, N. T. (1977). ***Rural development participation: concepts and measures for project design, implementation and evaluation***. Ithaca, NY: Rural Development Committee Center for International Studies, Cornell University.

Elliott. J. (1991). ***Action research for educational change***. Milton Keynes: Open University Press.

Flick, U. (2022). ***An introduction to qualitative research***. Thousand Oaks, CA: Sage.

Krejcie, R. V., & Morgan, D. W. (1970). Determining sample size for research activities. ***Educational and psychological measurement, 30***(3), pp. 607-610.

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). ***Qualitative data analysis: An expanded sourcebook.*** Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Nastasi, B. K., & Schensul, S. L. (2005). Contributions of qualitative research to the validity of intervention research. ***Journal of school psychology, 43***(3), pp. 177-195.

Onwuegbuzie, A. J., & Leech, N. L. (2007). Sampling designs in qualitative research: Making the sampling process more public. ***Qualitative Report, 12***(2), pp. 238-254.

Zuber-Skenitt, O. (1993). Improving learning and teaching through action learning and action research. ***Higher education research and development, 12***(1), pp. 45-58.