



Research Article

K-O-L-A-E โมเดล: โปรแกรมการจัดการความรู้เพื่อการสืบสานและอนุรักษ์ศิลปหัตถกรรมเรือกอลและจำลองสำหรับเยาวชนจังหวัดนราธิวาส

K-O-L-A-E Model: A Knowledge Management Program to Preserve Art and Craft, The Kolae Boat Model for Youths in Narathiwat Province

อับดุลเลาะ เจ๊ะหลง^{1*}, มารีกี มะเต็ง²

Abdullah Chelong^{1*}, Mareekee Madeng²

¹คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่

¹Faculty of Liberal Arts, Prince of Songkla University, Hatyai Campus.

²คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

²Faculty of Education, Prince of Songkla University, Pattani Campus.

*Corresponding author, e-mail: Abdullah.c@psu.ac.th

Received: 30 January 2024; Revised: 3 July 2024; Accepted: 25 July 2024

บทคัดย่อ

บทความวิจัยเชิงคุณภาพนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการความรู้เพื่อการสืบสานและอนุรักษ์ศิลปหัตถกรรมเรือกอลและจำลองสำหรับเยาวชนจังหวัดนราธิวาส เก็บรวบรวมข้อมูล 2 วิธี คือ การระดมสมองและการวิเคราะห์เอกสาร กำหนดผู้ให้ข้อมูลหลักแบบเจาะจง จำนวน 9 คน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา ตรวจสอบข้อมูลด้วยวิธีที่หลากหลาย คือ การยืนยันข้อมูลระหว่างการสัมภาษณ์ ตรวจสอบสามเส้าด้านทฤษฎี หลังการวิเคราะห์ และตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบรายงานเชิงพรรณนาวิเคราะห์จากการวิจัยได้ผลเป็นโปรแกรมการจัดการความรู้เพื่อการสืบสานและอนุรักษ์ศิลปหัตถกรรมเรือกอลและจำลองสำหรับเยาวชนจังหวัดนราธิวาส หรือ K-O-L-A-E โมเดล 5 ฐาน ประกอบด้วย 1) ฐาน K: Knowledge กิจกรรมการวางแผนเพื่อการสร้างความรู้ 2) ฐาน O: Obtainment กิจกรรมรู้จักการจัดเก็บความรู้ในชุมชน 3) ฐาน L: Liberation กิจกรรมชุมชนจะไปได้ไกลหากแพร่กระจายความรู้อย่างถูกวิธี 4) ฐาน A: Application กิจกรรมทุนวัฒนธรรมกับการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และ 5) ฐาน E: Engagement กิจกรรมความยั่งยืนเริ่มต้นด้วยพลังชุมชนเพื่อชุมชน

คำสำคัญ: โปรแกรมการจัดการความรู้; การสืบสานและอนุรักษ์; เรือกอและจำลอง; เยาวชนในจังหวัดนราธิวาส

Abstract

This qualitative article aimed to develop knowledge management design to preserve art and craft, the Kolae boat model, for youths in Narathiwat Province. Two methods of data collection were used, including brainstorming and document analysis, with nine key informants who were chosen using purposive sampling. The data were analyzed using content analysis and validated with different methods, including data verification during the interview, theoretical data triangulation after analysis, and verification by experts. The analysis was presented descriptively. The result showed that knowledge management design to preserve art and craft, the Kolae boat model for youths in Narathiwat Province, or K-O-L-A-E model, consists of five grounds: 1) K: Knowledge, planning activity to create knowledge; 2) O: Obtainment, activity to collect data in the community; 3) L: Liberation, community activity to liberate and spread the knowledge properly; 4) A: Application, activity of cultural capital and creative economy development; and 5) E: Engagement, sustainable activity to start with community empowerment for the community.

Keywords: knowledge management program; preserve arts and crafts; kolae boat model; youths in Narathiwat province

บทนำ

“เรือกอและจำลอง” เป็นทุนทางวัฒนธรรมประเภทศิลปหัตถกรรมของชุมชนชาวประมงในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ โดยเฉพาะพื้นที่ชุมชนบ้านทอน อำเภอเมือง จังหวัดนราธิวาส เป็นชุมชนริมฝั่งทะเล ประชาชนมีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับอาชีพการทำประมง โดยมีเรือกอและเป็นเครื่องมือสำคัญในการประกอบอาชีพ ด้วยลักษณะความงดงามและความวิจิตรของลวดลายบนเรือกอและ ทำให้ในปีพุทธศักราช 2516 สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวง ทรงมีพระราชดำริให้มีการส่งเสริมและสนับสนุนให้มีการอนุรักษ์ศิลปะ ภูมิปัญญา และมรดกวัฒนธรรมสำคัญนี้ พร้อมทั้งมีพระราชประสงค์ที่จะส่งเสริมให้ราษฎรมีรายได้เพิ่ม จึงมีพระราชดำริให้ราษฎรทำเรือกอและจำลองเป็นของที่ระลึกเพื่อเป็นอาชีพเสริม โดยจัดตั้งกลุ่มเรือกอและจำลองแก่ราษฎรที่สนใจ [1-2]

นับจากนั้นเป็นต้นมาประชาชนในชุมชนจังหวัดนราธิวาสได้รับประโยชน์จากการนำทุนทางวัฒนธรรมไปสู่การสร้างเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เกิดการรวมตัวของกลุ่มเยาวชน มีการพัฒนาทักษะและการสร้างอาชีพแบบมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนผ่านศูนย์ศิลปาชีพเรือกอและจำลองในชุมชน แต่ปัจจุบันเป็นที่ประจักษ์ชัดแล้วว่าหลายชุมชนเกิดการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วและรุนแรงโดยเฉพาะในพื้นที่จังหวัดนราธิวาสยังพบปัญหาการใช้ยาเสพติดในกลุ่มเยาวชน เยาวชนยังขาดโอกาสทางการศึกษา มีภาวะตกงาน รวมถึงเยาวชนบางกลุ่มปฏิบัติตนไม่สอดคล้องกับความต้องการของชุมชน สถานการณ์ดังกล่าวทำให้หลายหน่วยงานต่างเข้ามามีบทบาทในการพัฒนาเยาวชน รวมถึงการส่งเสริมให้เยาวชนชุมชนนำทุนทางวัฒนธรรมในชุมชนต่อยอดให้เกิดรายได้ [3-5]

แต่เป็นที่น่าเสียดายว่าในการนำทุนทางวัฒนธรรมที่มีอยู่ในชุมชนไปสู่การสร้างรายได้ให้กับกลุ่มเยาวชนยังไม่เกิดขึ้นเป็นที่ประจักษ์มากนัก หนึ่งในสาเหตุดังกล่าวเกิดขึ้นจากการขาดแนวทางในการส่งเสริมและพัฒนาอย่างเป็นระบบ [6] หนึ่งในแนวทางสำคัญที่เป็นข้อเสนอเชิงนโยบายที่ระดับชุมชน ระดับชาติ คือการนำเอาปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงมาปรับใช้ในการพัฒนาโดยการจัดการความรู้ทางวัฒนธรรมในชุมชนไปสู่การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ อนึ่งหากพิจารณาปรัชญาเศรษฐกิจ

พอเพียง พบว่าการสร้าง 1) ความพอประมาณ โดยเน้นการนำสิ่งที่มีอยู่เดิมนำมาศึกษาวิเคราะห์ผ่านกระบวนการ 2) การมีเหตุผล อันหมายความว่าจัดการปัญหาเพื่อนำไปสู่การพัฒนานั้น จำเป็นอย่างยิ่งยวดในการที่จะนำเอาหลักวิชาการเข้ามาเกี่ยวข้องโดยการจัดการหรือกระบวนการที่มีระบบ เพื่อนำไปสู่ 3) การสร้างภูมิคุ้มกัน โดยการมองเห็นว่า การเตรียมความพร้อมในการรับมือกับความไม่แน่นอน ความผันผวน ความไม่ชัดเจนให้กับกลุ่มเยาวชนเป็นเรื่องสำคัญ และเป็นเป้าหมายสำคัญของปรัชญา [7-11]

การพัฒนากระบวนการจัดการความรู้เพื่อการสืบสานและอนุรักษ์ศิลปหัตถกรรมเรือกอและจำลองสำหรับเยาวชน จังหวัดนครราชสีมาจึงเป็นการนำปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงมาเป็นจุดเริ่มต้นสำคัญในการกำหนดทิศทางของรูปแบบ รวมถึงการนำปรัชญาทางการศึกษานอกระบบมาปรับใช้ในการออกแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อมุ่งหวังเป็นข้อเสนอแนะทางเลือกในการพัฒนาเยาวชนให้เป็นที่กำลังคนที่สำคัญในการพัฒนาชุมชน สังคม และประเทศชาติภายใต้ทุนทางวัฒนธรรมของชาติต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการความรู้เพื่อการสืบสานและอนุรักษ์ศิลปหัตถกรรมเรือกอและจำลองสำหรับเยาวชน จังหวัดนครราชสีมา

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ รวบรวมข้อมูล 2 วิธี ประกอบด้วย วิธีการสังเคราะห์เอกสาร (Documentary Analysis) และวิธีการระดมสมอง (Brain Storming) กับผู้ให้ข้อมูลในประเด็นที่เฉพาะเจาะจง โดยมีผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการสนทนาหลัก (Moderator) และมีผู้ช่วยผู้ดำเนินการสนทนารอง เพื่อจดบันทึกข้อมูลและจุดประเด็นในการสนทนาให้เกิดแนวคิด และแสดงประเด็นที่เกิดจากความคิด ความรู้สึก ประสบการณ์ และความหมายในปรากฏการณ์อย่างละเอียดลึกซึ้ง [12] ทั้งนี้ในการระดมสมองได้กำหนดการระดมสมองเป็น 2 ช่วง ในประเด็นเดียวกัน คือ ครั้งที่ 1 เป็นการระดมสมองเพื่อมุ่งเน้นให้มีการแสดงความคิดเห็นออกมา (Expressiveness) อย่างเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น ครั้งที่ 2 เป็นการระดมสมองเน้นการสร้างความคิด (Building) โดยเชื่อมโยงผลการวิเคราะห์ข้อมูลในครั้งที่ 1 กับข้อมูลเชิงทฤษฎีด้านการจัดการความรู้ที่ได้จากการสังเคราะห์เอกสาร [13] เพื่อให้สามารถได้ข้อมูลที่หลากหลายและลงรายละเอียดได้อย่างลึกซึ้ง โดยคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลแบบเฉพาะเจาะจง คัดเลือกจากผู้มีประสบการณ์ตรงในการจัดการเรียนรู้ และเคยถ่ายทอดความรู้เรือกอและจำลองในชุมชน ประกอบด้วย 1) ช่างเรือกอและจำลอง จำนวน 2 คน 2) ครูศิลปาชีพเรือกอและจำลอง จำนวน 2 คน 3) ครูผู้สอนด้านศิลปาชีพในโรงเรียนพื้นที่ชุมชน จำนวน 1 คน และ 4) เยาวชนผู้ที่มีประสบการณ์และคุ้นเคยกับการทำเรือกอและจำลองในชุมชน จำนวน 4 คน รวมจำนวนทั้งสิ้น 9 คน

หลังจากที่ผู้วิจัยดำเนินการระดมสมองจนกระทั่งได้ข้อมูลเบื้องต้นและมีอำนาจในการวิเคราะห์ (Information Power) ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้ออกถอดข้อความแบบคำต่อคำ (Verbatim Transcriptions) และนำมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) โดยใช้แนวทางการพิจารณาในการจัดระบบจำแนกประเภทโดยยึดรูปแบบข้อมูลเป็นเกณฑ์ [14] และสร้างข้อสรุปจากสิ่งที่ปรากฏขึ้นจากการสังเคราะห์เอกสารร่วมด้วย ตรวจสอบข้อมูลด้วยวิธีการยืนยันข้อมูลระหว่างการระดมสมองทั้งจากผู้ให้ข้อมูล และระหว่างนักวิจัยกับผู้ช่วยผู้ดำเนินการสนทนา เพื่อเปรียบเทียบข้อมูลการจดบันทึกว่ามีความถูกต้องสอดคล้องหรือไม่ หากไม่สอดคล้องผู้วิจัยจะใช้วิธีการหาข้อสรุปของข้อมูลอีกครั้งด้วยวิธีการยืนยันข้อมูลจากการสนทนากลุ่ม หลังจากนั้นผู้วิจัยนำมาตรวจสอบสามเส้าด้านทฤษฎีหลังจากการวิเคราะห์เชิงเนื้อหาว่าแตกต่างกันเพียงใดกับแนวคิดทฤษฎีด้านการจัดการความรู้ โดยมุ่งเน้นเป้าหมายเพื่อให้เกิดรูปแบบการจัดการความรู้ที่สามารถนำไปใช้ในกระบวนการจัดการความรู้ ประกอบด้วย 1) การสร้างความรู้ 2) การจัดเก็บความรู้ 3) การแพร่กระจายความรู้ 4) การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ [9] หลังจากนั้นนำเสนอผลการวิเคราะห์ในรูปแบบรายงานเชิงพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive

Analysis) และนำไปตรวจสอบเพื่อยืนยันความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการความรู้เพื่อการสืบสานและอนุรักษ์ศิลปหัตถกรรมเรือกอกและจำลองสำหรับเยาวชนจังหวัดนครราชสีมา โดยให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบโดยการสังเคราะห์เนื้อหาให้สอดคล้องกับขอบเขตในการศึกษาตามขั้นตอนของกระบวนการจัดการความรู้ จำนวน 3 ท่าน โดยกำหนดผู้เชี่ยวชาญเป็น 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการความรู้ 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้ 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม หลังจากนั้นนำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ อนึ่งการพัฒนากระบวนการจัดการความรู้เพื่อการสืบสานและอนุรักษ์ศิลปหัตถกรรมเรือกอกและจำลองสำหรับเยาวชนในจังหวัดนครราชสีมา ดำเนินขึ้นภายใต้ปรัชญาการศึกษาแบบเน้นผู้เรียนที่มีความเชื่อด้านมนุษยนิยมที่เห็นว่าพฤติกรรมเป็นผลจากจิตใจของมนุษย์เอง ซึ่งมีความต้องการมีเสรีภาพ และเลือกที่จะเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้จึงต้องให้ตอบสนองความต้องการของผู้เรียน [14] โดยอาศัยแนวคิดของสมาคมจิตวิทยามนุษยนิยมในขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้ กล่าวคือ 1) ให้ความสนใจต่อผู้เรียนโดยใช้ประสบการณ์เป็นพื้นฐาน 2) เห็นคุณสมบัติที่มีอยู่อย่างเด่นชัดในมนุษย์ 3) ยึดมั่นต่อการเลือกปัญหาเพื่อการศึกษาที่มีความหมายและมีสาระสำคัญ 4) มีความห่วงใยต่อคุณค่าและศักดิ์ศรีของมนุษย์ โยงการค้นพบไปสู่คนอื่น ๆ และสังคม [15] สำหรับขอบเขตพื้นที่วิจัยเป็นภูมิภาคของบุรีรัมย์และคลุกคลีกับกลุ่มคนทำเรือกอกและจำลองมากกว่า 30 ปี ซึ่งชุมชนมีภูมิศาสตร์ติดกับทะเล ชาวบ้าน เด็กและเยาวชนมีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับอาชีพการทำประมงโดยมีเรือกอกและเป็นเครื่องมือสำคัญในการประกอบอาชีพ เยาวชนจึงเป็นทรัพยากรบุคคลที่สำคัญของชุมชนในการสืบสานและอนุรักษ์ทุนทางวัฒนธรรม งานวิจัยนี้จึงให้ความสำคัญกับการนำผลการวิจัยไปใช้ในกลุ่มเยาวชนในช่วงระดับมัธยมศึกษาตอนปลายถึงระดับอุดมศึกษาซึ่งเป็นช่วงอายุที่ควรให้ความสำคัญกับการสร้างประสบการณ์ทางสังคม [6] ทั้งนี้การวิจัยนี้ได้ผ่านการพิจารณาจากคณะกรรมการจริยธรรมวิจัยในมนุษย์ สาขาสังคมศาสตร์และพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ รหัสหนังสือรับรอง PSU IRB 2023-LL-Libarts-026

ผลการวิจัย

จากการเก็บข้อมูลพบว่า การพัฒนารูปแบบการจัดการความรู้เพื่อการสืบสานและอนุรักษ์ศิลปหัตถกรรมเรือกอกและจำลองสำหรับเยาวชนจังหวัดนครราชสีมา แบ่งออกเป็น 5 ประเด็นหลัก (Themes) 14 ประเด็นย่อย (Sub-theme) และ 27 ข้อมูลสำคัญที่ได้จากการรวบรวมข้อมูล (Quotation) ดังตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการวิจัยการพัฒนารูปแบบการจัดการความรู้เพื่อการสืบสานและอนุรักษ์ศิลปหัตถกรรมเรือกอกและจำลองสำหรับเยาวชนจังหวัดนครราชสีมา

ประเด็นหลัก (Themes)	ประเด็นย่อย (Sub-theme)	ข้อมูลสำคัญที่ได้จากการระดมสมอง (Key Information)
1) การสร้าง ความรู้ (ฐาน Knowledge : กิจกรรมการ วางแผน เพื่อการสร้าง ความรู้)	เข้าใจถึงความหมาย และความสำคัญ ของการจัดการ ความรู้ทาง วัฒนธรรมในชุมชน	เยาวชนที่จะจัดการความรู้วัฒนธรรมชุมชนอย่างน้อยต้องทำความเข้าใจความหมาย ความสำคัญในการจัดการความรู้เป็นเบื้องต้น เนื่องจากมองว่าเป็นหัวใจสำคัญของการเริ่มต้นกิจกรรม หากขาดสิ่งนี้ไปเยาวชนอาจจะขาดความสนใจก็อาจเป็นไปได้ ปัญหาของการไม่เกิดความยั่งยืนในการทำกิจกรรมกับเยาวชน คือ ไม่อธิบายให้ชัดว่ากิจกรรมที่ทำมีความหมายและมีความสำคัญกับชีวิตเขา ครอบครัวหรือชุมชนของเขาอย่างไร หากได้มีการนำเสนอความหมายคุณค่าในการจัดการความรู้จะทำให้เยาวชนเกิดความสนใจและมีความตั้งใจแน่วแน่ในการจัดการความรู้

	<p>ในการเริ่มต้นกิจกรรม หรือจัดการเรียนรู้สำหรับเยาวชนที่ผ่านมา ต้องอธิบายให้ชัดเจนว่ากำลังสื่อสารเรื่องอะไร วัตถุประสงค์ที่จะนำไปใช้เป็นอย่างไรรวมถึงผลลัพธ์ที่ได้ก็จะได้หลังจากการเข้าร่วมกิจกรรม</p>
<p>เข้าใจธรรมชาติ และทักษะของ นักจัดการความรู้ทางวัฒนธรรม ชุมชน</p>	<p>การจัดการความรู้อาจเป็นเรื่องง่ายสำหรับผู้ใหญ่ แต่ในกลุ่มเด็กแล้วหากได้ยินคำว่าจัดการความรู้ ก็จะมีสติกเป็นเรื่องยาก การใช้คำที่เหมาะสมเป็นเรื่องที่ต้องให้ความสำคัญ เสนอว่าให้ใช้คำที่ใกล้เคียงกับชีวิตประจำวันของเยาวชน เช่น KOLAE โมเดล อาจจะขยายคำนี้</p> <p>การจัดการความรู้สำหรับเยาวชนอาจเป็นเรื่องใหม่สำหรับพวกเขา การเสริมทักษะในการจัดการความรู้จึงเป็นเรื่องที่เราต้องให้ความสำคัญ เช่น ทักษะการสื่อสาร ทักษะการวิเคราะห์ ทักษะการใช้เทคโนโลยี ทักษะความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งทักษะเหล่านี้จะช่วยให้เยาวชนสามารถจัดการความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p>
<p>เข้าใจขอบเขต เนื้อหา พื้นที่ กลุ่มเป้าหมาย ที่จะจัดการความรู้</p>	<p>เนื่องจากชุมชนมีวัฒนธรรมที่หลากหลายต้องมีการกำหนดขอบเขตเนื้อหาในการจัดการความรู้ให้ชัด เช่น ความรู้ในเชิงประวัติศาสตร์ ความรู้ในเชิงเทคนิค ความรู้ในเชิงการพัฒนาทางวัฒนธรรม ซึ่งความรู้เหล่านี้หากไม่กำหนดขอบเขตหรือให้เยาวชนทราบประเภทของความรู้ในการจัดการความรู้จะทำให้ไม่เกิดประเด็นของความรู้ใหม่</p> <p>ความรู้ ทางวัฒนธรรมชุมชน อาจจะปรากฏในรูปแบบเชิงนามธรรม เช่น ประสบการณ์ที่อยู่ในตัวปราชญ์ชาวบ้าน หรือความรู้ที่เป็นแบบรูปธรรม เช่น ลวดลายของเรือกอลและ ซึ่งทั้งสองรูปแบบก็มีวิธีการในการเข้าถึงความรู้ต่างกัน จึงจำเป็นต้องจัดวางตำแหน่งของความรู้ให้เยาวชนได้ทราบอย่างชัดเจนก่อนลงมือปฏิบัติ</p> <p>แหล่งวิทยาการความรู้และกลุ่มผู้ให้ความรู้ที่อยู่ในชุมชน อาจเป็นพื้นที่ที่ไม่ปลอดภัย หรืออาจจะปลอดภัยก็ตาม พื้นที่ความรู้เหล่านี้อาจต้องอาศัยผู้คนในชุมชนเข้ามาเสนอแนะ หรือก่อนลงพื้นที่จริงต้องมีการสำรวจพื้นที่สร้างความคุ้นเคยให้เยาวชน อย่างไรก็ตามหากเกิดความไม่ปลอดภัยกับเยาวชน อาจจะทำให้เยาวชนไม่ยอมเข้าร่วมกิจกรรม</p>
<p>เข้าใจเครื่องมือ วิธีการตรวจสอบ ทบทวน กำกับ ติดตาม และประเมินผล ข้อมูล</p>	<p>ในขั้นตอนแรกเริ่มในการจัดการความรู้ให้กับเยาวชนควรให้เยาวชนได้มีโอกาสวางแผนการทำงานว่า ในการจัดการความรู้จะต้องมีอะไรทำบ้าง จะต้องไปทำที่ไหน เมื่อไร ใครเป็นผู้ร่วมงาน ใช้งบประมาณเท่าไร วัสดุอุปกรณ์ต้องใช้อะไรบ้าง ประเด็นนี้ถือว่าเราต้องสอนให้เยาวชนรู้จักการวางแผนเรื่องนี้ด้วย หากไม่ทำสิ่งนี้อาจทำให้เยาวชนจัดการความรู้ไปนอกทิศทาง</p> <p>ในการจัดการความรู้เยาวชนต้องรู้จักเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูล รวมถึงสามารถสร้างเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูล อย่างน้อยให้เยาวชนรู้จักแบบสัมภาษณ์ แบบประเมินที่เป็นเครื่องมือพื้นฐาน หรืออาจจะฝึกให้เยาวชนรู้จักการเครื่องมือศึกษาชุมชน หรืออาจจะฝึกให้เยาวชนรู้จักตั้งคำถามก่อนลงพื้นที่จริง</p>

<p>2) การจัดเก็บ ความรู้ (ฐาน O : กิจกรรมรู้จัก การจัดเก็บ ความรู้ใน ชุมชน)</p>	<p>เข้าใจวิธีการ รวบรวมข้อมูล ของชุมชนด้วย วิธีการที่หลากหลาย</p>	<p>กิจกรรมในขั้นนี้ถือว่าต้องใช้ทักษะทางความคิดขั้นสูง หากไม่ได้รับการแนะนำ หรือมีวิธีการที่ชัดเจนให้กับเยาวชน ก็อาจจะทำให้ไม่ประสบผลสำเร็จในการ จัดการความรู้ ฉะนั้นแล้วต้องออกแบบวิธีการรวบรวมให้เยาวชนได้นำไปใช้ได้จริง</p> <hr/> <p>วิธีการรวบรวมข้อมูลในชุมชน เบื้องต้นต้องให้เด็กรู้จักแหล่งวิทยาการความรู้ ในชุมชนก่อนเป็นลำดับแรก เช่น ทรัพยากรธรรมชาติ โบราณสถาน ศิลปวัฒนธรรม พิธีกรรม อาหาร หรือแหล่งวิทยาการความรู้ในออนไลน์ที่กล่าวถึง ความเป็นวัฒนธรรมของชุมชน รู้จักภูมิวัฒนธรรมของชุมชนถือเป็นการสร้างความ เป็นเจ้าของของชุมชน</p> <hr/> <p>วิธีการรวบรวมข้อมูลต้องฝึกให้เด็กรู้จักวิธีการรวบรวมข้อมูลทั้งที่เป็นเอกสาร สำคัญในชุมชน หรือข้อมูลจากภาคสนาม หากให้เยาวชนรู้จักการออกแบบ เครื่องมือ</p> <hr/> <p>ในการรวบรวมข้อมูลต้องทำให้เยาวชนรู้จักมากกว่าการไปสัมภาษณ์และนั่งฟัง ข้อมูลจากผู้ใหญ่เท่านั้น ต้องทำให้เยาวชนรู้จักวิธีการประชุมกลุ่ม การระดมสมอง การสังเกตการณ์ภาคสนาม การสำรวจชุมชน หรืออาจจะใช้วิธีที่ทันสมัย ที่ใช้เทคโนโลยีเข้ามาเกี่ยวข้องก็ได้</p>
<p>เข้าใจวิธีการ ตรวจทานข้อมูล ความรู้ที่ได้รับ</p>		<p>ในการรวบรวมข้อมูล ไม่ได้มุ่งหวังตัวข้อมูลอย่างเดียว ในขั้นตอนนี้เราต้องให้ ความสำคัญกับเทคนิควิธีการสะท้อนผล ถือเป็นการทำให้เยาวชนได้รู้จักการ วิเคราะห์กระบวนการทำงานของคนตนเองได้ด้วย หรืออาจจะดูต่อว่าได้บรรลุ เป้าหมายในการรวบรวมข้อมูลหรือไม่ วิเคราะห์หาจุดเด่น จุดด้อยของข้อมูล เพื่อสามารถนำไปปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาวิธีการต่อไปได้</p>
<p>เข้าใจวิธีการตีความ หรือการแปลความ ข้อมูล</p>		<p>ในการรวบรวมข้อมูลอาจต้องฝึกให้เยาวชนรู้จักการตีความของข้อมูล ตีความที่ได้ จากการสังเกต ในขั้นตอนนี้จำเป็นต้องออกแบบกิจกรรมที่ทำให้เยาวชนได้ฝึกปฏิบัติ จริง รวมถึงสามารถตีความข้อมูลเหตุการณ์ต่าง ๆ ในอนาคต สภาพการณ์ปัจจุบัน และตีความถึงอนาคตที่พึงปรารถนา</p>
<p>3) การ แพร่กระจาย ความรู้ (ฐาน L : กิจกรรม ชุมชนจะไปได้ ไกลหาก</p>	<p>เข้าใจกระบวนการ สื่อสารชุมชน</p>	<p>การแพร่กระจายความรู้ ถือเป็นเรื่องของการสื่อสารข้อมูลที่ได้นำให้กลุ่มอื่นทราบ อาจจะเพื่อประโยชน์ทางการค้า สังคม หรือการยกระดับทางวัฒนธรรม เราควรให้เยาวชนรู้จักกระบวนการสื่อสารว่ามีขั้นตอนอะไรบ้าง โดยเฉพาะต้องรู้ ว่า ใครจะเป็นผู้สื่อสารหลัก ใครจะเป็นผู้รับข้อมูล วิธีการหรือช่องทางในการ สื่อสารข้อมูลนั้นเป็นแบบไหน เนื้อหาของข้อมูลที่เราจะสื่อสารมีมากน้อยเพียงใด และสุดท้ายเราต้องฝึกให้เยาวชนได้รู้จักการผลกระทบของการสื่อสาร</p>
<p>แพร่กระจาย ความรู้อย่าง ถูกวิธี)</p>	<p>เข้าใจวิธีการ นำเสนอข้อมูล ที่หลากหลาย และทันสมัย</p>	<p>ในการนำเสนอข้อมูลทางวัฒนธรรมมีความละเอียดอ่อน อาจต้องมีการตรวจสอบ ดูก่อนว่า เนื้อหาที่จะสื่อสารหรือเผยแพร่ไปนั้นถูกต้องหรือไม่</p> <hr/> <p>ในการนำเสนอหรือกระจายความรู้ต้องเลือกวิธีการนำเสนอที่หลากหลาย ทั้งใน รูปแบบที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ อาจฝึกให้เยาวชนรู้จักการถ่ายทอดความรู้ ผ่านงาน หนังสือ วารสาร หรือสื่อร่วมสมัยอย่างยูทูบ ติ๊กต็อก อินสตราแกรม ซึ่งหากเด็กรู้จักวิธีการในการสื่อสารเรื่องราวเหล่านี้จะยิ่งสร้างประโยชน์ต่อการ สืบสานวัฒนธรรมของชุมชน</p>

		การจัดแสดงนิทรรศการถือว่าเป็นอีกหนึ่งที่สำคัญในปัจจุบัน อยากให้เยาวชนได้รู้จักเทคนิคการทำงานเช่นนี้ จะได้ไปประยุกต์ในกิจกรรมอื่น งานแบบนี้จะช่วยยกระดับการทำงานแบบมีส่วนร่วม สร้างความคิดสร้างสรรค์ได้
	เข้าใจการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมเพื่อการสื่อสาร	การสื่อสารหรือถ่ายทอดความรู้ทางวัฒนธรรมในปัจจุบัน ควรใช้เทคโนโลยีเข้ามาเกี่ยวข้อง เรื่องนี้เราต้องฝึกทักษะ หรือหาวิธีให้เด็กเยาวชนรู้จักการใช้เครื่องมือในการผลิตสื่อ อย่างการตัดต่อวิดีโอ การถ่ายคลิปสั้น การออกแบบอื่น ๆ ซึ่งคิดว่าเป็นเรื่องที่เราควรให้ความสำคัญ และจะทำให้ข้อมูลที่นำเสนอข้อมูลดูสร้างสรรค์และทันสมัย ตอบโจทย์ความสนใจของเยาวชนได้
4) การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ (ฐาน A : กิจกรรมทุนวัฒนธรรมกับการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์)	เข้าใจการกำหนดวัตถุประสงค์วิธีการในการสร้าง ปรับปรุง ส่งเสริม และพัฒนา วัฒนธรรมชุมชน	หลังจากที่เยาวชนได้รวบรวมข้อมูล และสามารถถ่ายทอดข้อมูลอย่างสร้างสรรค์แล้ว สิ่งที่เราต้องมานั่งทบทวนกันอีกเรื่อง คือ การนำไปต่อยอด เรื่องนี้จะยังให้เกิดความยั่งยืนและเป็นທີ່ประจักษ์มากยิ่งขึ้น แรกเริ่มอยากให้เยาวชนได้รู้จักการกำหนดวัตถุประสงค์ในการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ให้ชัดว่า จะเอาไปทำอะไร ถือเป็นกำหนดความต้องการเพื่อให้บรรลุผลในภายหน้า อาจเป็นการสร้างการจัดตั้ง การปรับปรุง ส่งเสริม หรือพัฒนา
	เข้าใจและสามารถ ออกแบบกิจกรรม โครงการเพื่อการพัฒนา	ในการยกระดับวัฒนธรรมชุมชนต้องสอดคล้องและเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการพัฒนา โดยเฉพาะประเด็นเรื่องกอบและจำลอง หากเราสามารถยกระดับไปสู่การสร้างเศรษฐกิจสร้างสรรค์ก็จะเป็นประโยชน์ทั้งตัวเยาวชน ครอบครัว และชุมชนได้เป็นอย่างดี
5) การมีส่วนร่วม (ฐาน E : กิจกรรมความยั่งยืนเริ่มต้นด้วยพลังชุมชนเพื่อชุมชน)	เข้าใจกระบวนการสร้างการมีส่วนร่วมในการจัดการความรู้	ในการจัดการความรู้ด้านวัฒนธรรมสำหรับเยาวชนนั้น เราต้องให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของคนในชุมชน ไม่ใช่เพียงสนับสนุนเรื่องเงินทองเท่านั้น ต้องให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมในระดับการให้ข้อมูลกับเยาวชน การให้คำปรึกษา มีความร่วมมือร่วมกันของทุกภาคส่วนทั้งผู้นำชุมชน องค์กรด้านเด็ก และเยาวชน ภาคประชาสังคม ผู้นำศาสนา ผู้นำส่วนท้องถิ่น องค์กรชุมชน องค์กรภาครัฐ หรือองค์กรอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับชุมชน
	เข้าใจบทบาทหน้าที่และกลุ่ม องค์กรที่จะเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการความรู้	ในการจัดการความรู้ เยาวชนในชุมชนต้องรู้จักการมองหาโอกาส ในขณะเดียวกันชุมชนต้องสามารถร่วมสื่อสารความสำเร็จกับภาคีเครือข่าย ไม่มองว่าเป็นเรื่องของใครคนใดคนหนึ่ง
	นอกจากนี้เครือข่ายที่เข้ามาทำหน้าที่ในการสนับสนุนเยาวชนต้องมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ มีส่วนร่วมในการดำเนินงาน รวมทั้ง อาจต้องร่วมประเมินและรับผลประโยชน์ร่วมกับเยาวชน ทั้งนี้เพื่อให้เห็นว่าการจัดการความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมนั้นมีความสำคัญกับทุกภาคส่วนไม่ใช่ตัวเยาวชนเท่านั้น	

จากตารางข้างต้น เพื่อให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ข้อมูลการพัฒนารูปแบบการจัดการความรู้เพื่อการสืบสานและอนุรักษ์ศิลปหัตถกรรมเรือกอบและจำลองสำหรับเยาวชนจังหวัดนราธิวาส ดังภาพที่ 1 ดังนี้



ภาพที่ 1 K-O-L-A-E โมเดล: โปรแกรมการจัดการความรู้เพื่อการสืบสานและอนุรักษ์ศิลปหัตถกรรมเรืออกและจำลองสำหรับเยาวชนจังหวัดนครราชสีมา

ที่มา: ผู้วิจัย (17 กันยายน 2566)

จากผลการวิจัยในตารางที่ 1 และภาพที่ 1 ทำให้ได้ข้อสรุปว่ารูปแบบการจัดการความรู้ คือ โปรแกรมการจัดการความรู้เพื่อการสืบสานและอนุรักษ์ศิลปหัตถกรรมเรืออกและจำลองสำหรับเยาวชนจังหวัดนครราชสีมา หรือ K-O-L-A-E โมเดล 5 ฐานกิจกรรม ประกอบด้วย 1) ฐาน K: Knowledge กิจกรรมการวางแผนเพื่อการสร้างความรู้ 2) ฐาน O: Obtainment กิจกรรมรู้จักการจัดเก็บความรู้ในชุมชน 3) ฐาน L: Liberation กิจกรรมชุมชนจะไปได้ไกลหากแพร่กระจายความรู้ได้อย่างถูกวิธี 4) ฐาน A: Application กิจกรรมทนวัฒนธรรมกับการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และ 5) ฐาน E: Engagement กิจกรรมความยั่งยืนเริ่มต้นด้วยพลังชุมชนเพื่อชุมชน โดยมีรายละเอียดของแผนการจัดการเรียนรู้ของกิจกรรม ดังนี้

ฐาน K: Knowledge กิจกรรมการวางแผนเพื่อการสร้างความรู้

ฐานกิจกรรม การวางแผนเพื่อการสร้างความรู้ เป็นฐานกิจกรรมที่มีจุดมุ่งหมายสำคัญ 4 ข้อ คือ 1) เยาวชนสามารถเข้าใจแนวคิดการจัดการความรู้ทางวัฒนธรรม 2) เยาวชนสามารถเข้าใจธรรมชาติและทักษะของนักจัดการความรู้ทางวัฒนธรรม 3) เยาวชนสามารถเข้าใจการออกแบบขอบเขตเนื้อหา ขอบเขตพื้นที่ ขอบเขตกลุ่มเป้าหมายในการจัดการความรู้ และ 4) เยาวชนสามารถเข้าใจวิธีการออกแบบเครื่องมือ วิธีการตรวจสอบ การทบทวน กำกับติดตาม และการประเมินผลข้อมูลทางวัฒนธรรม มุ่งเน้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในด้านสติปัญญาเป็นหลักมีบรรยากาศที่อบอุ่นเป็นมิตร มีบรรยากาศแห่งความร่วมมือมากกว่าการแข่งขัน มีบรรยากาศแห่งความไว้วางใจมองเห็นวิทยากรเสมือนเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน อนึ่งวิทยากรกระบวนการต้องคำนึงและเข้าใจอยู่เสมอว่ากิจกรรมที่ดำเนินขึ้นเป็นกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตโดยมีเยาวชนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ เยาวชนสามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์และต่อยอดได้ในอนาคต โดยมีแนวทางในการจัดการเรียนรู้ ดังนี้ 1) **ขั้นนำ** ขั้นนี้เป็นการละลายพฤติกรรมและสร้างบรรยากาศเป็นมิตรระหว่างเยาวชนกับวิทยากร โดยให้สร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานของโปรแกรมโดยรวม อธิบายถึงความจำเป็นและประโยชน์ที่เยาวชนจะได้รับจากกิจกรรม 2) **ขั้นเสริม** ขั้นนี้เป็นการย้อนอดีต มองปัจจุบัน สู้อนาคต ของวัฒนธรรมในชุมชน ถือเป็น การทบทวนองค์ความรู้ของเยาวชนที่เกี่ยวข้องกับชุมชนท้องถิ่นของตนเอง เพื่อช่วยให้เยาวชนสามารถเชื่อมโยงความรู้จากประสบการณ์เดิมและความรู้ใหม่ที่กำลังจะเกิดขึ้น ทั้งนี้ในขั้นตอนนี้ถือเป็นความสอดคล้องกับแนวคิดการออกแบบโปรแกรม คือ เชื้อในพลังประสบการณ์ของผู้เรียน 3) **ขั้นแลกเปลี่ยนความรู้กลุ่ม** ในขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่เยาวชนได้ข้อมูลจากแหล่งวิทยาการเรียนรู้ที่วิทยากรจัดเตรียมให้ หรือจากพื้นที่ภาคสนาม และหลังจากนั้นให้เยาวชนสะท้อนข้อมูลที่ได้

จากการทำความเข้าใจของข้อมูลวัฒนธรรมในชุมชนผ่านกระบวนการกลุ่ม ในขั้นตอนนี้วิทยากรต้องสามารถขยายความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมชุมชนโดยการสรุปและจัดระเบียบความรู้ หลังจากนั้นให้เยาวชนได้ร่วมกันนำเสนอข้อมูลเป็นกลุ่มแล้ววิทยากรร่วมกันสรุปรวบยอดของข้อมูลอีกครั้ง **4) ขั้นสรุปผล** ขั้นนี้เป็นขั้นตอนเพื่อประเมินว่าเยาวชนเกิดการเรียนรู้มากน้อยเพียงใดนั้น จะกำหนดให้เยาวชนนำเอาการเรียนรู้ใหม่ไปประยุกต์ใช้ในลักษณะการละครอีกครั้ง โดยกำหนดให้เยาวชนสะท้อนความรู้ที่ได้รับผ่านการแสดง หลังจากนั้นวิทยากรร่วมสังเกตการณ์และให้ข้อเสนอแนะในขั้นต่อไปจนสิ้นสุดกิจกรรมในฐานะแรก

ฐาน O: Obtainment กิจกรรมรู้จักการจัดเก็บความรู้ในชุมชน

ฐานกิจกรรม รู้จักการจัดเก็บความรู้ในชุมชน เป็นฐานกิจกรรมที่มีจุดมุ่งหมายสำคัญ 4 ข้อ คือ 1) เยาวชนเข้าใจวิธีการรวบรวมข้อมูลวัฒนธรรมในชุมชนด้วยวิธีการที่หลากหลาย 2) เยาวชนเข้าใจวิธีการตรวจทานข้อมูลความรู้ที่ได้รับจากชุมชน 3) เยาวชนเข้าใจวิธีการตีความหรือการแปลความข้อมูลที่ได้จากภาคสนาม สำหรับเทคนิคสำคัญในขั้นตอนนี้ต้องใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน โดยมุ่งเน้นให้เยาวชนเกิดประสบการณ์ตรงในพื้นที่ภาคสนาม เพื่อหาข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์ ภูมิวัฒนธรรมชุมชน รวมถึงปรากฏการณ์ต่าง ๆ ทางวัฒนธรรมในชุมชน หรือประเด็นวัฒนธรรมที่ให้เยาวชนได้เรียนรู้

โดยมีแนวทางการจัดการเรียนรู้ ดังนี้ **1) ขั้นกำหนดประเด็นทางวัฒนธรรมที่จะศึกษา** ในขั้นตอนนี้วิทยากรต้องคำนึงอยู่เสมอว่า วัฒนธรรมที่กระจัดกระจายอยู่ในพื้นที่ชุมชนมีความซับซ้อนและยากในการจัดการความรู้ หากสามารถกำหนดลักษณะของวัฒนธรรมให้ชัดเจนจะทำให้เยาวชนมีแนวทางการจัดการความรู้ เช่น การจัดการเรือกอกและจำลองหรือเรือกอกและ ซึ่งลักษณะทางวัฒนธรรมอาจมีความเกี่ยวข้องกันแต่ในเชิงวัฒนธรรมแล้วจะมีความหมายต่างกัน อันเนื่องจากเรือกอกและ จะใช้ในการประกอบอาชีพที่ชาวบ้านนำไปใช้ในการพาหนะจริง ในขณะที่เรือกอกและจำลองเป็นผลทางวัฒนธรรมที่นำไปใช้ต่อยอดในการสร้างคุณค่าใหม่ อย่างไรก็ตามหากต้องการศึกษาทั้งสองก็ควรระบุให้ชัดเจน **2) ขั้นค้นคว้าและรวบรวมข้อมูล** ในขั้นตอนนี้ผู้จัดการเรียนรู้ต้องวางแผนร่วมกับชุมชนโดยเฉพาะปราชญ์ชาวบ้าน ผู้นำชุมชน เพื่อให้เกิดความมั่นใจ ความปลอดภัย และบรรยากาศที่เป็นมิตรกับเยาวชน ทั้งนี้ผู้จัดการเรียนรู้ควรกำหนดขอบเขตพื้นที่ศึกษาอย่างชัดเจนเพื่อความปลอดภัยสำหรับเยาวชน รวมถึงมีเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูลที่หลากหลาย มีช่องทางการสื่อสารหรือติดตามระหว่างการเดินทางที่ภาคสนามร่วมด้วย **3) ขั้นการสังเคราะห์หรือตีความข้อมูลทางวัฒนธรรม** ในขั้นตอนนี้วิทยากรต้องสามารถทำให้เยาวชนตอบคำถามได้ว่า มีปรากฏการณ์สำคัญ ๆ อะไรบ้างที่เกิดขึ้นในชุมชน เกิดขึ้นอย่างไรและทำไมต้องเป็นเช่นนั้น ในขั้นตอนนี้เป็นการตีความเพื่อตอบปัญหาอย่างเป็นระบบนั่นเอง **4) ขั้นการนำเสนอผล** ในขั้นนี้เป็นขั้นตอนการของการจัดระเบียบข้อมูลเนื้อหาทางวัฒนธรรมที่ได้ศึกษาออกมาเป็นขั้นตอน จัดวางข้อมูลที่สำคัญเพื่อการนำเสนอข้อมูล ขั้นตอนนี้วิทยากรต้องหมั่นให้เยาวชนหาวิธีในการนำเสนอที่หลากหลายและสร้างสรรค์ รวมถึงอาศัยภาษาที่สอดคล้องกับบริบทของสังคมของผู้รับสาร ตลอดจนการนำเสนอต้องมีการกล่าวถึงการอ้างอิงแหล่งที่มาให้ชัดเจน เพื่อให้เกิดความเชื่อมั่นของข้อมูล

ฐาน L: Liberation กิจกรรมชุมชนจะไปได้ไกลหากแพร่กระจายความรู้อย่างถูกวิธี

ฐานกิจกรรม ชุมชนจะไปได้ไกลหากแพร่กระจายความรู้อย่างถูกวิธี เป็นฐานกิจกรรมที่ให้เยาวชนเรียนรู้กระบวนการถ่ายทอดความรู้ที่เยาวชนค้นพบ เป็นการแสดงการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นต่อสังคม ทั้งนี้ฐานกิจกรรมนี้แสดงให้เห็นถึงการเชื่อมโยงแนวคิดตั้งต้นของการออกแบบโปรแกรมที่ถือปรัชญาด้านมนุษยนิยมโดยเฉพาะในประเด็น การมีความห่วงใยต่อคุณค่าและศักดิ์ศรีของมนุษย์ โดยการโยงการค้นพบของผู้เรียนไปสู่คนอื่น ๆ และสังคม โดยมีจุดมุ่งหมายสำคัญ เพื่อ 1) เข้าใจกระบวนการสื่อสารชุมชน 2) เข้าใจวิธีการนำเสนอข้อมูลที่หลากหลายและทันสมัย และ 3) เข้าใจการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมเพื่อการสื่อสาร แนวคิดสำคัญในกิจกรรมนี้เพื่อให้เยาวชนสามารถนำเสนอและเผยแพร่ข้อมูลทางวัฒนธรรมที่ได้จากการศึกษาก่อนหน้านี้อย่างเป็นระบบ

โดยมีแนวทางการจัดการเรียนรู้ ดังนี้ **1) ขั้นวางแผน** ในขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่จะให้เยาวชนร่วมกันวางแผน และวิเคราะห์กระบวนการสื่อสารทางวัฒนธรรม โดยให้เยาวชนได้ทำความเข้าใจหลักการสื่อสารเบื้องต้น วิทยากรต้องส่งเสริมให้เยาวชนรู้จักวิเคราะห์ชุมชนในฐานะที่เป็นผู้สื่อสารหลัก ต้องอธิบายให้ได้ว่าผู้รับสารนั้นมีลักษณะทางวัฒนธรรม ธรรมชาติ ความแตกต่าง และมีความต้องการอย่างไร หลังจากนั้นต้องอธิบายได้ว่า ลักษณะของผู้รับสารเช่นนั้นจะมีช่องทางหรือรูปแบบการสื่อสารอย่างไร เช่น การสื่อสารทางเดียว หรือการสื่อสารสองทาง หลังจากนั้นต้องวิเคราะห์ว่าเนื้อหาหรือข้อมูลทางวัฒนธรรมที่จะสื่อสารเผยแพร่ต้องมีขนาดของข้อมูลปริมาณใดจึงจะเหมาะสมกับผู้รับสารและช่องทางการสื่อสาร **2) ขั้นปฏิบัติ** ในขั้นตอนนี้ถือเป็นการลงปฏิบัติการสื่อสารทางวัฒนธรรมกับกลุ่มเป้าหมาย โดยที่เยาวชนต้องเข้าไปทำหน้าที่การสื่อสารข้อมูลผ่านช่องทางที่กำหนด เช่น การเดินขบวน การเดินให้ข้อมูลในชุมชน การประกาศเสียงตามสาย ในชุมชน กิจกรรมในชุมชน ในขั้นตอนนี้ต้องแนะนำให้เยาวชนรู้จักการสังเกตจากการมีส่วนร่วมของชุมชนร่วมด้วย เพื่อนำข้อมูลไปใช้ในขั้นตอนที่ต่อไปคือ **3) ขั้นประเมินผล** ในขั้นตอนนี้เป็นการประเมินว่าผู้รับสารข้อมูลทางวัฒนธรรมหลังจากที่เยาวชนไปลงพื้นที่ภาคสนามแล้วมีผลกระทบอย่างไรบ้างและอาจจะนำข้อมูลที่ได้ไปพัฒนารูปแบบการสื่อสารข้อมูลในครั้งถัดไป

ฐาน A: Application กิจกรรมทุนวัฒนธรรมกับการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ฐานกิจกรรม ทุนวัฒนธรรมกับการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ในฐานนี้เพื่อพัฒนาเยาวชนให้สามารถนำข้อค้นพบจากการจัดการความรู้ทางวัฒนธรรมในชุมชน ไปสร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่ม ทั้งนี้อาจกล่าวได้ว่าในฐานกิจกรรมในขั้นนี้มุ่งให้ความสำคัญกับปรัชญาด้านมนุษยนิยม อันเป็นแนวคิดตั้งต้นในการออกแบบโปรแกรม โดยเฉพาะความเชื่อว่าการจัดการเรียนรู้ต้องยึดมั่นต่อการเลือกปัญหาเพื่อการศึกษาที่มีความหมายและมีสาระสำคัญอันหมายถึงสามารถนำไปก่อประโยชน์ในมิติอื่นได้ด้วย ฉะนั้นกิจกรรมในฐานนี้จึงมุ่งให้ความสำคัญกับ 1) เข้าใจการกำหนดวัตถุประสงค์ วิธีการในการสร้าง ปรับปรุง ส่งเสริม และพัฒนาวัฒนธรรมชุมชน 2) เข้าใจและสามารถออกแบบกิจกรรมโครงการเพื่อการพัฒนาทางวัฒนธรรมให้กับชุมชน

โดยมีขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ ดังนี้ **1) ขั้นสร้างบรรยากาศนักพัฒนา** ในขั้นตอนนี้เป็นการสร้างแรงบันดาลใจให้กับเยาวชนในการมองความสำเร็จของการพัฒนาชุมชนด้วยพลังของเยาวชน ในขั้นนี้วิทยากรต้องเป็นผู้สร้างแรงบันดาลใจ มีประสบการณ์ตรงในการทำงานกับชุมชนท้องถิ่นรวมถึงมีผลลัพธ์ที่พอจะสร้างแนวทางให้กับเยาวชนได้ โดยมีเป้าหมายเป็นการเสริมพลังอำนาจเพื่อให้เกิดการวางแผนในการกำหนดวัตถุประสงค์ของการพัฒนาทางวัฒนธรรมร่วมกับวิทยากร **2) ขั้นวิเคราะห์ความต้องการและการดำเนินงานพัฒนาชุมชนอย่างสร้างสรรค์** ในขั้นนี้เป็นการวิเคราะห์ถึงความต้องการของชุมชนถึงความเป็นไปได้ในการพัฒนานวัตกรรมใหม่ทางวัฒนธรรม และออกแบบจุดประสงค์ของนวัตกรรม การดำเนินการให้เกิดผลลัพธ์ในทางเศรษฐกิจ รวมถึงการติดตามประเมินผลการพัฒนาทางเศรษฐกิจของชุมชน ในขั้นตอนนี้มุ่งเน้นให้เยาวชนได้ออกแบบความคิดอย่างสร้างสรรค์โดยไม่กำหนดกรอบคิด อันเนื่องจากเยาวชนได้ผ่านกระบวนการคิดหลายขั้นตอนมาแล้วจากฐานกิจกรรมก่อนหน้านี้ อันเป็นความเชื่อว่าการพัฒนาทางเศรษฐกิจสามารถสร้างสรรค์ไปตามประสบการณ์ การรับรู้ และทัศนคติที่พร้อมที่ผ่านได้ ในขั้นตอนนี้เองเป็นการเชื่อมโยงความเชื่อตั้งต้นของการออกแบบโปรแกรม **3) ขั้นนำไปใช้ในกลุ่มเล็ก** ในขั้นตอนนี้ถือเป็นการนำผลของขั้นที่ 2 ไปใช้ในชุมชน โดยกำหนดให้เยาวชนเลือกพื้นที่ในเวลา กลุ่มเป้าหมายเฉพาะเจาะจงโดยกำหนดลักษณะเป็นกลุ่มขนาดเล็กเพื่อทดลองใช้กระบวนการที่เกิดขึ้นจากข้อค้นพบในขั้นที่ 2 หลังจากเสร็จสิ้นการดำเนินงาน ให้เยาวชนร่วมกันสะท้อนความคิดกระบวนการทำงานในขั้นตอนที่ 3 โดยมุ่งเน้นการถอดบทเรียนเชิงเทคนิค และหลักการ แล้วนำเสนอเพื่อแก้ไขปัญหา และพัฒนาให้เป็นนวัตกรรมทางวัฒนธรรมที่เป็นประจักษ์ขึ้น

ฐาน E: Engagement กิจกรรมความยั่งยืนเริ่มต้นด้วยพลังชุมชนเพื่อชุมชน

ฐานกิจกรรม ความยั่งยืนเริ่มต้นด้วยพลังชุมชนเพื่อชุมชน เป็นฐานสุดท้ายของโปรแกรมโดยมุ่งเน้นให้เยาวชนได้นำผลของกิจกรรม คือ นวัตกรรมทางวัฒนธรรมที่ได้จากฐานกิจกรรมก่อนหน้านี้ ไปสู่การสร้างความยั่งยืนด้วยพลังของชุมชน ทั้งนี้ฐานกิจกรรมนี้ตอบโจทย์ปรัชญาตั้งต้นของการออกแบบโปรแกรมในความเชื่อที่ว่า ผู้เรียนรู้ต้องมีความห่วงใยต่อคุณค่าและศักดิ์ศรีของมนุษย์ โยงการค้นพบไปสู่คนอื่น ๆ และสังคม อันหมายถึงสามารถนำข้อค้นพบไปสู่การพัฒนาผู้อื่น ทั้งนี้ในมิติความยั่งยืนนั้นเชื่อว่าการทำงานชุมชนต้องได้รับความร่วมมือกับชุมชนจะทำให้เกิดความยั่งยืนโดยแท้ ฐานกิจกรรมท้ายนี้จึงมุ่งเน้นให้เยาวชนสามารถ 1) เข้าใจกระบวนการสร้างการมีส่วนร่วมในการจัดการความรู้ทางวัฒนธรรมในชุมชน 2) เข้าใจบทบาทหน้าที่และกลุ่ม องค์กรที่จะเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการความรู้ โดยมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้ 1) **ขั้นทำความเข้าใจบริบทองค์กรชุมชน** ในขั้นตอนนี้ถือเป็นขั้นตอนแรกที่เยาวชนต้องลงพื้นที่ภาคสนามอีกครั้ง หรืออาจจะใช้วิธีการอื่นใดที่เหมาะสม หรือการแลกเปลี่ยนการบอกเล่าประสบการณ์การเข้าถึงองค์กรของเยาวชน โดยมุ่งให้เยาวชนสามารถอธิบายได้ว่าในพื้นที่ชุมชนประกอบด้วยองค์กรชุมชนใดบ้าง องค์กรใดที่มีบทบาทหลักในการสนับสนุนการดำเนินงานในการพัฒนาทุนวัฒนธรรมของเยาวชนได้บ้าง โดยให้เยาวชนเรียบเรียงองค์กรดังกล่าวแล้วนำไปวิเคราะห์ วางแผนเพื่อนำไปสู่ขั้นตอนที่ 2) **ขั้นประสานงาน** ในขั้นนี้เป็นการขอความร่วมมือและร่วมจัดทำแผนกิจกรรมให้เป็นไปตามแผนนวัตกรรมที่สร้างและทดลองไว้แล้วในขั้นตอนก่อนหน้านี้ เตรียมการด้านงบประมาณ ทรัพยากรบุคคล สถานที่เพื่อดำเนินการกิจกรรมรวมถึงสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างเยาวชนกับผู้นำชุมชน หลังจากนั้นให้ดำเนินการจัดกิจกรรมตามแผนที่วางไว้ 3) **ขั้นติดตามและประเมินผล** ในขั้นตอนนี้ถือเป็นการขั้นตอนสุดท้ายของโปรแกรมที่เยาวชนและเครือข่ายต้องจัดเวทีชุมชนเพื่อถอดบทเรียนกิจกรรมทั้งกระบวนการ หลังจากนั้นให้บันทึก เรียบเรียง สรุป และจัดทำการบันทึกผลเป็นรายงานสมบูรณ์

สรุปและอภิปรายผล

จากผลการวิจัยทำให้ได้ข้อค้นพบของโปรแกรมการจัดการความรู้เพื่อการสืบสานและอนุรักษ์ศิลปหัตถกรรมเรือกอกและจำลองสำหรับเยาวชนจังหวัดนครราชสีมา ภายใต้ชื่อว่า K-O-L-A-E โมเดล อันเป็นการเรียกโปรแกรมที่ดูเรียบง่ายและสอดคล้องกับบริบททางวัฒนธรรมในพื้นที่จังหวัดชายแดนภาคใต้ โดยที่คำว่า “KOLAE” หรือ “กอกและ” ในสารานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน เล่มที่ 3 ได้ให้ความหมายไว้ว่า “กุกทะเลหรือกอกและ” เป็นคำภาษามลายู ใช้เรียกเรือประมงขนาดเล็กหรือขนาดกลาง แต่บางโอกาสก็นำมาเรียกเรือขนาดใหญ่ได้เหมือนกัน ซึ่งหมายถึงโคลงเคลง หรือล่องลอย [16] และการเรียกชื่อโมเดลดังกล่าวทำให้เกิดการสื่อสารข้อมูลที่มีความเข้าใจตรงกันในกลุ่มเป้าหมายของเยาวชน อันแสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์เชิงพื้นที่ได้ดี [17-18] สำหรับปรัชญาและแนวคิดสำคัญในการออกแบบโปรแกรมที่ใช้ในงานวิจัยนี้ อันแสดงให้เห็นถึงการให้ความสำคัญในการพัฒนากำลังคนที่น่าเอาปรัชญาทางการศึกษาแนวมนุษยนิยมมาใช้ในการออกแบบโปรแกรมที่เชื่อว่าต้องให้อิสระทางความคิด สามารถนำประสบการณ์เดิมของผู้เรียนไปใช้ในการสร้างสรรค์สังคมอย่างอิสระก็ตาม แต่ผู้วิจัยมองว่าผลการวิจัยบางส่วนที่ให้ความสำคัญกับแนวคิดพฤติกรรมนิยมโดยเฉพาะการกำหนดให้มีการสร้างวัตถุประสงค์การเรียนรู้ให้ชัดเจน เจาะจง สามารถวัดได้ ซึ่งปรากฏอยู่ในขั้นตอนของการจัดกิจกรรมในแต่ละฐานกิจกรรมนั้น อันเป็นรูปแบบที่ไม่สอดคล้องกับมนุษยนิยมมากนัก กล่าวคือเป็นการเรียนรู้ที่มีเงื่อนไขหาใช่การสร้างอิสระแก่ผู้เรียน ผู้วิจัยจึงมองว่า ข้อค้นพบที่นอกเหนือจากรูปแบบโปรแกรมแล้ว ยังค้นพบว่าเกิดการบูรณาการแนวคิดทั้งสองมาใช้ในการออกแบบโปรแกรมโดยไม่รู้ตัว อาจกล่าวได้ว่าโปรแกรมการจัดการความรู้เพื่อการสืบสานและอนุรักษ์ศิลปหัตถกรรมเรือกอกและจำลองสำหรับเยาวชนในจังหวัดนครราชสีมาใช้แนวคิดผสมผสานระหว่างแนวคิดมนุษยนิยมและแนวคิดพฤติกรรมนิยมร่วมด้วย ทั้งนี้ถึงแม้ว่าการนำแนวคิดทั้งสองมาใช้ในการออกแบบก็ไม่ได้หมายถึงไม่สามารถกระทำได้ อันเนื่องจากการพัฒนาโปรแกรมเหล่านี้มีเป้าหมายเพื่อนำไปใช้ในการจัดการการเรียนรู้ตลอดชีวิต เป็นเรื่องท้าทายและไม่ใช่ง่าย ที่ผู้วิจัยกล่าว

เช่นนี้ อาชัญญา รัตนอุบล [19] ได้กล่าวสอดคล้องในองค์ประกอบในการพัฒนาโปรแกรมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย หรือการเรียนรู้ตลอดชีวิตว่า การนำปรัชญาของการพัฒนาโปรแกรมทางการศึกษาตลอดชีวิตเป็นสิ่งที่ต้องใช้ความพยายาม เพราะความเชื่อ ค่านิยมของนักพัฒนาโปรแกรมและชุมชนเป้าหมายมีความแตกต่าง ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ชุมชนเป้าหมายจะนำไปพัฒนาให้สอดคล้องกับบริบทจึงเป็นเรื่องที่นักพัฒนาโปรแกรมต้องให้ความสำคัญ การกำหนดและพยายามที่จะควบคุมปัจจัยทุกขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้เป็นเรื่องยาก การประเมินผลวัตถุประสงค์และวิธีการต่าง ๆ อย่างต่อเนื่องจะช่วยให้เกิดทางเลือกในการพัฒนาโปรแกรมต่อไปได้ อย่างไรก็ตามข้อค้นพบจากงานวิจัยโดยเฉพาะกิจกรรมในฐานะสุดท้ายของโปรแกรมพบว่า การออกแบบโปรแกรมนั้นต้องให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของคนในชุมชน ผู้วิจัยมองว่าอาจเป็นเพราะโปรแกรมการจัดการความรู้ทางวัฒนธรรมในชุมชนเป็นเรื่องของชุมชน ชุมชนจึงออกแบบเพื่อนำไปใช้ในการพัฒนาชุมชน ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้วิจัยมีความปรารถนาตั้งแต่นั้น อย่างไรก็ตามความปรารถนาของผู้วิจัยยังสอดคล้องกับแนวคิดของพระธรรมปิฎก [20] ที่กล่าวไว้ในหนังสือการพัฒนาที่ยั่งยืนว่า จะปฏิวัติโลกได้ ต้องปฏิวัติภายใน เพื่อสร้างฐานความคิดใหม่ขึ้นก่อน อันหมายถึงต้องสร้างความปรารถนาตั้งต้น ถึงแม้ว่าผลจะออกมาเช่นไรก็ตาม หากทำซ้ำ ๆ ก็จะเกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง จากแนวคิดข้างต้นผู้วิจัยจึงมองว่าการออกแบบโปรแกรมเพื่อพัฒนามนุษย์และสังคม ต้องมีความปรารถนาดีที่อยากเห็นการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีในอนาคตถึงแม้ว่าต้องใช้เวลานานนับปี เหมือนที่ผู้วิจัยได้พยายามพัฒนาโปรแกรมนั้นขึ้นมาก็ตาม โดยนัยนี้ที่ผู้วิจัยได้นำเสนอไปอาจดูเหมือนเป็นมุมมองของผู้วิจัยแต่นักวิชาการในสายอนาคตวิทยา อันเป็นศาสตร์ในการวางแผนในเชิงนโยบายต้นแบบการพัฒนาชาติ ก็ได้อธิบายในทำนองเดียวกันว่า ความคิดเกี่ยวกับอนาคตในการพัฒนาสังคมจะก่อร่างและเปลี่ยนแปลงไปตามกระบวนการสนทนาและถกเถียงอภิปราย การคิดและพิจารณาเกี่ยวกับอนาคตจึงแยกไม่ออกจากกระบวนการคิดทั่วไปของมนุษย์ ฉะนั้นความสามารถในการคิด คาดการณ์ และมีความปรารถนาดีต่อการพัฒนาอนาคตของมนุษย์จึงเป็นเรื่องสำคัญกว่าอื่นใด [21] การได้มาซึ่งรูปแบบโปรแกรมการจัดการความรู้เพื่อการสืบสานและอนุรักษ์ศิลปหัตถกรรมเรือกอกและจำลองสำหรับเยาวชนจังหวัดนครราชสีมา เป็นนวัตกรรมทางสังคมที่สามารถนำไปใช้ได้จริงในพื้นที่ชุมชน อย่างไรก็ตามรูปแบบดังกล่าวสามารถนำไปใช้บูรณาการต่อยอดในการพัฒนาการจัดการความรู้ทางวัฒนธรรมอื่น ๆ ในพื้นที่อื่น ๆ ได้อีกด้วย อย่างไรก็ตามผลงานวิจัยด้านการศึกษานอกระบบของดุสิตา สันซัง [22] กล่าวถึงการดำเนินงานเพื่อจัดการเรียนรู้นอกระบบนั้นต้องอาศัยการสนับสนุนทางสังคมทุกด้านจากครอบครัว เพื่อน นักการศึกษา และสถาบันที่เกี่ยวข้องร่วมด้วยจึงจะประสบความสำเร็จ

กิตติกรรมประกาศ

บทความนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ สัญญาเลขที่ LIA65021215

เอกสารอ้างอิง

- [1] ผู้จัดการออนไลน์. (2566). *ชาวราชฯ ร่วมชมการซ้อมแข่งขันเรือกอกและ-เรือยอกอง-เรือคชสีห์ ชิงถ้วยพระราชทาน*. ผู้จัดการออนไลน์. <https://mgronline.com/south/detail/9660000085271>
- [2] สำนักงานคณะกรรมการพิเศษเพื่อประสานงานโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ. (ม.ป.ป.). *โครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ*. <http://km.rdpb.go.th/>
- [3] UNPD. (2022). *The 2021/2022 human development report*. United Nations Development Programme. New York.
- [4] อับดุลเลาะ เจ๊ะหลง, และเกษตรชัย และหิม. (2562). สาเหตุของพฤติกรรมที่ไม่สอดคล้องตามวิถีอิสลามของเยาวชนมุสลิมกลุ่มเสี่ยงในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้. *วารสารวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์*, 30(1), 156-166.

- [5] ประเวศ วะสี. (2548). *การจัดการความรู้ : กระบวนการปลดปล่อยมนุษย์สู่ศักยภาพเสรีภาพและความสุข*. กรุงเทพฯ: สถาบันส่งเสริมการจัดการความรู้เพื่อสังคม.
- [6] เกษตรชัย และหิมา. (2560). *เยาวชนมุสลิมกับพฤติกรรมตามวิถีอิสลาม*. กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พรีนติ้งเฮาส์.
- [7] ยศ สันตสมบัติ. (2546). *มนุษย์กับวัฒนธรรม* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- [8] อับดุลเลาะ เจ๊ะหลง. (2564). ชุดความรู้ทางวัฒนธรรมกับการเป็นพลเมืองในสังคมพหุวัฒนธรรม. *วารสารวิจัยสังคม*, 44(1). 129-163.
- [9] มงคลชัย วิริยะพินิจ. (2556). *รวมแนวคิดหลากหลายมุมมอง องค์กรแห่งการเรียนรู้และการจัดการความรู้ภาควิชาการ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ส่องสยาม.
- [10] ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2559). *80 นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ*. กรุงเทพฯ: แดเน็กซ์ อินเตอร์คอร์ดโปเรชั่น.
- [11] มงคลชัย วิริยะพินิจ. (2565). *มองวัฒนธรรมสู่การจัดการความรู้*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- [12] สุภางค์ จันทวานิช. (2548). *วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 13). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- [13] วรรณดี สุทธิธารกร. (2556). *การวิจัยเชิงปฏิบัติการ การวิจัยเพื่อเสรีภาพและการสรรค์สร้าง*. กรุงเทพฯ: สยามปริทัศน์.
- [14] สุนทร สุนันท์ชัย. (2557). *หลักการเรียนรู้และเทคนิคการอบรม*. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมิกราช. นนทบุรี: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมิกราช.
- [15] Darkenwald, G. G., and Merriam, S. B. (1982). *Apply psychology*. New York: MC. Graw-hill book Company.
- [16] เถลิง ขำยัง. (2556). *การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์วิถีชีวิตชาวประมงมลายู: เรือกอและ* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- [17] Wood, J. T. (2022). *Communication in our lives*. USA: Wad Worth Publishing Company.
- [18] Infantee, D., Rancer, A., and Womack, D. (1990). *Building communication theory*. Illinois: Winston.
- [19] อาชัญญา รัตนอุบล. (2565). *การจัดการศึกษานอกระบบ* (พิมพ์ครั้งที่ 4). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมิกราช. นนทบุรี: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมิกราช.
- [20] พระธรรมปิฎก. (2549). *การพัฒนาที่ยั่งยืน* (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ: มูลนิธิโกมลคีมทอง.
- [21] อภิวัฒน์ รัตนวราหะ. (2563). *อนาคตศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 2). เชียงใหม่: หจก. ล็อกอินดีไซน์เวิร์ค.
- [22] ดุสิตา สันซัง, ฉัฐวิณ สิทธิศิริอรุณ, ดุจเดือน พันธมนาวิน, และวิญญา วันโณ. (2566). แรงจูงใจ และการสนับสนุนทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ด้วยตนเองของวัยผู้ใหญ่ตอนต้นที่เรียนการศึกษานอกระบบ. *วารสารศรีนครินทรวิโรฒวิจัยและพัฒนา (สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)*, 15(30). 1-13. Article 269149 <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/swurd/article/view/269149>