

การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้าง
ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์
สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

Development of Community-Based Learning Model for Promoting Secondary
School Students' Capability of Creative Use of Cultural Capital

¹ประสิทธิ์ ตึกขาว, ²ดนุลดา จามจุรี และ ³ศิริยุภา พูลสุวรรณ

¹Prasit Tuekhaow, ²Danulada Jamjuree and ³Siriyupa Poonswan

^{1, 2, 3} บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

^{1, 2, 3} Graduate School, Srinakharinwirot University, Thailand

Email: ¹prasitt@g.swu.ac.th

Received July 16, 2021; Revised August 14, 2021; Accepted September 30, 2021

บทคัดย่อ

บทความนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาองค์ประกอบและพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ดำเนินการในลักษณะการวิจัยและพัฒนา ผู้ให้ข้อมูลในการศึกษาองค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา คือ ผู้บริหารจากกระทรวงวัฒนธรรม และนักวิชาการ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านวัฒนธรรม รวมจำนวน 7 คน กลุ่มตัวอย่างในการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนรู้ คือนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนปิยะชาติพัฒนา ในพระราชูปถัมภ์ ฯ จังหวัดนครนายก จำนวน 35 คน โดยการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม ผลการวิจัยพบว่า (1) องค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ คือ องค์ประกอบที่ 1 การจัดการความรู้ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน องค์ประกอบที่ 2 การสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน และองค์ประกอบที่ 3 การสื่อสารและนำเสนอคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน (2) รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ประกอบด้วยกระบวนการเรียนรู้ 4 ขั้น คือ ขั้นที่ 1 เรียนรู้ร่วมกัน ขั้นที่ 2 สร้างสรรค์ร่วมคิด ขั้นที่ 3 ประดิษฐ์นวัตกรรม ขั้นที่ 4 นำประสบการณ์มาสื่อสาร (3) ประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนรู้ พบว่า 1) ค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่าง

สร้างสรรค์ มีพัฒนาการที่สูงขึ้นตามช่วงระยะเวลาของการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ หลังการทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยคะแนนสูงกว่าก่อนการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: รูปแบบการเรียนรู้; ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์; นักเรียนระดับมัธยมศึกษา

Abstract

The article aimed to study components and develop a community-based learning model to promote the capability of creative use of cultural capital for secondary school students applying, research and development procedures. The sample group for evaluating the effectiveness of the learning model was selected by a cluster random sampling technique and composed of 35 students in Grade 9 from Piyajit Pattana School under Her Royal Highness Princess Maha Chakri Sirindhorn Patronage in Nakhon Nayok province. The research yielded that (1) there were 3 components denoting capability of creative use of cultural capital of secondary school students. The first component was wisdom management of local cultural capital. The second component was creative production based on local cultural capital. The third component was communication about the value of local cultural capital. (2) The community-based learning model to promote capability of creative use of cultural capital for secondary school students comprised of four stages (4Cs) including collaborative learning; cooperative thinking; creative innovation; and communicating experience. (3) The results of effectiveness of the community-based learning model yielded that 1) the average scores of the capability of creative use of cultural capital among secondary school students increased constantly with statistical significance at .05. 2) The average scores of the capability of creative use of cultural capital among secondary school students were higher than the pre-test scores with statistical significance at .05.

Keywords: Learning Model; Capability of Creative Use of Cultural Capital; Secondary School Students

บทนำ

วัฒนธรรมเปรียบเสมือนสินทรัพย์ เป็นทุนสำคัญในการพัฒนาและขับเคลื่อนเศรษฐกิจของชาติ เนื่องจากการสร้างนวัตกรรมต่าง ๆ มักมีวัฒนธรรมเป็นรากฐาน (Srimuang, 2018) การทำความเข้าใจในการใช้วัฒนธรรมเป็นฐานคิดเพื่อสร้างผลงานนวัตกรรมนั้น ถือเป็นการใช้ทรัพยากรที่เป็นทุน ซึ่งมีความสำคัญและเกี่ยวข้องกับความรู้ ภูมิปัญญาและงานสร้างสรรค์ ที่มีการสะสมและฝังตัวจนเกิดเป็นมูลค่า (Chareonwongsak, 2016) โดยสามารถแบ่งประเภทของทุนทางวัฒนธรรมได้เป็น 2 ลักษณะ คือ ทุนทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ประกอบด้วย ระบบคุณค่า ค่านิยม ความเชื่อ ภาษา จารีตประเพณี ฯลฯ และทุนทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้ ประกอบด้วย โบราณสถาน โบราณวัตถุ สถาปัตยกรรม และงานศิลปกรรมแขนงต่าง ๆ ฯลฯ (Throsby, 2001) จากสถานการณ์ของสังคมไทยในปัจจุบันมีความก้าวหน้าในการพัฒนาเทคโนโลยี เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในทุกมิติทางสังคม ประกอบกับการไหลของวัฒนธรรมต่างชาติที่เข้ามามีอิทธิพลต่อวัฒนธรรมของชาติผ่านสังคมยุคดิจิทัลเยาวชนไม่สามารถคัดกรองและเลือกรับวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสมจึงส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิต ค่านิยมทัศนคติ และพฤติกรรมในการดำเนินชีวิต (Ministry of Culture, 2016) สถานการณ์ดังกล่าวทำให้เยาวชนทั่วโลกให้ความสนใจและตื่นตัวเป็นอย่างมาก ดังเห็นได้จากแถลงการณ์ในงานเทศกาลวัฒนธรรมเยาวชนนานาชาติ International Youth Cultural Festival: IYCF 2015 ที่กล่าวไว้ว่า “พวกเราเยาวชนจาก 16 ประเทศ เชื่อมั่นว่าการที่จะสร้างสันติภาพที่ยั่งยืนได้นั้นจำเป็นต้องมีการสร้างความเข้าใจทางด้านวัฒนธรรมด้วยการส่งเสริมการแลกเปลี่ยนความรู้ ซึ่งถือเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยสร้างสันติภาพ อีกทั้งช่วยกระชับความสัมพันธ์และความร่วมมือระหว่างประชากรที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมได้อย่างยั่งยืน” (The ASEAN Secretariat, 2015) จากสาระสำคัญเห็นได้ว่าการส่งเสริมคุณค่าในการรักษาวัฒนธรรมของชาติตนเองนั้นเป็นสิ่งที่เยาวชนจากหลากหลายประเทศให้ความสนใจทำให้ผู้วิจัยเกิดแนวคิดที่จะส่งเสริมผู้เรียนด้านวัฒนธรรม โดยการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมจากการปฏิบัติจริง สามารถนำความรู้และประสบการณ์ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ ซึ่งกลุ่มเป้าหมายเน้นไปที่นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งเป็นวัยที่มีพัฒนาทางสติปัญญาที่สูงขึ้น มีความคิดเป็นของตัวเอง สามารถคิดวิเคราะห์สิ่งต่าง ๆ ได้มากขึ้น มีความคิดสร้างสรรค์ และสนใจในสิ่งใหม่ ๆ สามารถปรับตัวและมีทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น (Jiamnakin, 1996)

สำหรับพื้นที่ในการศึกษาและสร้างประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับผู้เรียนครั้งนี้ คือ ชุมชนเมืองโบราณดงละคร อำเภอเมือง จังหวัดนครนายก ซึ่งเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมที่มีความสำคัญมีคุณค่าทางประวัติศาสตร์อันยาวนาน และยังไม่เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย จึงมีความน่าสนใจสอดคล้องกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนให้รู้จักเห็นคุณค่าความสำคัญของวัฒนธรรมท้องถิ่น และจากประสบการณ์การทำงานของผู้วิจัยซึ่งอยู่ในพื้นที่จังหวัดนครนายกมากกว่า 10 ปี เห็นว่าชุมชนเมืองโบราณดงละครเป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีทุนทางวัฒนธรรมหลากหลายรูปแบบ เหมาะสมกับการเป็นพื้นที่

เรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรม เพื่อพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ การสร้างสรรค์ โดยใช้ทุนทางวัฒนธรรม
ปลูกฝังให้เยาวชนมีความภาคภูมิใจ และเห็นคุณค่าวัฒนธรรมในชุมชนของตนเอง

บทความวิจัยนี้นำเสนอกระบวนการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อ
เสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา
โดยใช้วิธีการวิจัยและพัฒนา (Research & Development) ดำเนินการ 4 ระยะ คือ 1) การศึกษา
องค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ 2) การพัฒนารูปแบบการ
เรียนรู้ 3) การทดลองศึกษานำร่อง (Pilot Study) ร่างรูปแบบการเรียนรู้ 4) การศึกษาประสิทธิผลของ
รูปแบบการเรียนรู้ ประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นจากการวิจัยยังเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนในจังหวัดนครนายก
ได้รู้จัก และเห็นถึงคุณค่าความสำคัญของชุมชนเมืองโบราณดงละคร อีกทั้งรูปแบบการเรียนรู้ที่
พัฒนาขึ้นสอดคล้องกับการพัฒนาความสามารถของผู้เรียนด้านวัฒนธรรม บุคลากรทางการศึกษาที่มี
ความสนใจสามารถนำไปปรับใช้ในการศึกษาเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมจากชุมชนอื่น ๆ อันจะก่อให้เกิด
ประโยชน์แก่ผู้เรียนและชุมชนนั้น ๆ โดยคาดหวังผลจากการวิจัยจะเป็นแบบอย่างและแนวทางที่เป็น
ประโยชน์ สามารถนำไปปรับใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์สูงสุด
จะยังรวมถึงช่วยดำรงรักษาคุณค่าของวัฒนธรรมให้คงอยู่ในสังคมแห่งการเปลี่ยนแปลงอย่างมีคุณค่า
สืบต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาองค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของ
นักเรียนระดับมัธยมศึกษา
2. เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุน
ทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา
3. เพื่อศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้าง
ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

การทบทวนวรรณกรรม

แนวคิด และทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้าง
ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา
ประกอบด้วย

1. แนวคิดการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ (Capability of Creative Use of Cultural
Capital) เป็นแนวคิดที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้และประสบการณ์ จากการเรียนรู้ทุนทาง
วัฒนธรรมในชุมชนมาใช้ในการออกแบบ สร้างสรรค์ผลงาน พร้อมสื่อสารและนำเสนอคุณค่าของทุน

ทางวัฒนธรรมผ่านการเรียนรู้ร่วมกัน ซึ่งแนวคิดนี้ได้ศึกษาวิเคราะห์จากเอกสารประกอบด้วย กรอบทศทางยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ด้านวัฒนธรรม (Ministry of Culture, 2016) รูปแบบของทุนทางวัฒนธรรม (Throsby, 2001) และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้ทุนทางวัฒนธรรม เพื่อศึกษาลักษณะความสำคัญ องค์ประกอบ และวิธีการนำไปใช้ (Louhapensang, 2015; Tharaporn & Pongponrat, 2021)

2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-Based Learning) เป็นแนวคิดที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง จากสถานการณ์จริงในชุมชน ภายใต้การมีส่วนร่วมระหว่างผู้เรียน ผู้สอน และกลุ่มคนในชุมชน กระบวนการสำคัญคือการสะท้อนคิดเชิงวิพากษ์ ซึ่งช่วยให้เกิดความรู้ความเข้าใจภายในชุมชนมากขึ้น ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาในด้านทักษะความรู้ที่หลากหลาย เช่น การสังเคราะห์ การคิดวิเคราะห์อย่างมีคุณธรรมและจริยธรรม ซึ่งจำเป็นอย่างยิ่งในศตวรรษที่ 21 (Panich, 2014) โดยมีหลักการพื้นฐานสำคัญ 5 ประการด้วยกัน คือ 1) สถานการณ์แก้ปัญหา (Problem Based) 2) แหล่งเรียนรู้ (Resource) 3) ฐานการช่วยเหลือ (Scaffolding) 4) การโค้ช (Coaching) 5) การร่วมมือกันแก้ปัญหา (Collaboration) (Chaicharoen, 2014)

3. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) เป็นแนวคิดทฤษฎีที่มุ่งเน้นพัฒนาความสามารถของผู้เรียนในการคิดได้อย่างหลากหลายทิศทาง สามารถเชื่อมโยงสัมพันธ์ผ่านจินตนาการ นำไปสู่การแก้ไขปัญหา การประดิษฐ์คิดค้น การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่มีความแปลกใหม่และทันสมัย (Guilford, 1967)

4. ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism Theory) เป็นทฤษฎีการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ จากการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลและสิ่งแวดล้อมในชุมชนโดยการเชื่อมโยงประสบการณ์และความรู้เดิม กับความรู้ใหม่ ซึ่งจำเป็นต้องอาศัยแรงจูงใจภายในเป็นพื้นฐานสำหรับการเรียนรู้ มีกระบวนการตามแนวทฤษฎี ประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอน (Hassard & Dias, 2009) คือ ขั้นที่ 1 ขั้นการนำเข้าสู่บทเรียน (Invitation) ขั้นที่ 2 ขั้นสำรวจ (Exploration) ขั้นที่ 3 ขั้นอธิบาย (Explanation) ขั้นที่ 4 ขั้นนำไปปฏิบัติ (Taking Action)

แนวคิดทฤษฎีดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยได้นำมาใช้ในการสังเคราะห์หลักการของรูปแบบกระบวนการเรียนรู้ และออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ของรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ใช้กระบวนการวิจัยเป็นเครื่องมือดำเนินการในแต่ละขั้นตอนของการพัฒนามีแนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ ประกอบด้วย แนวคิดการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ (Creative Use of Cultural Capital) แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

(Community-Based Learning) แนวคิดทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) และทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism Theory) ผู้วิจัยกำหนดกรอบแนวคิดของการวิจัย มีรายละเอียดดังนี้

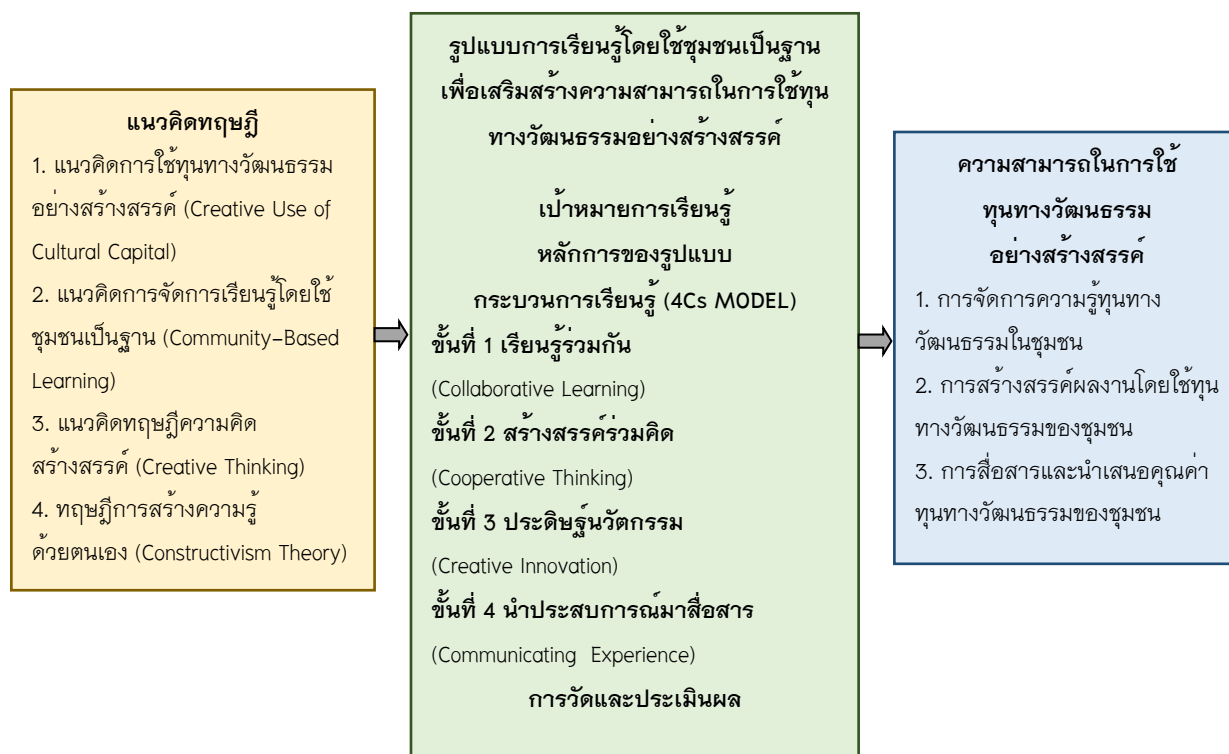


Fig.1 Conceptual framework

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ดำเนินการวิจัยโดยใช้วิธีการวิจัยและพัฒนา (Research & Development) ประกอบด้วย 4 ระยะคือ ระยะที่ 1 การศึกษาองค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ ระยะที่ 2 การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ ระยะที่ 3 การทดลองศึกษานำร่อง (Pilot Study) ร่างรูปแบบการเรียนรู้ และระยะที่ 4 การศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ใช้วิธีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยมีห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม ได้ 1 ห้องเรียน จำนวน 35 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) คู่มือรูปแบบการเรียนรู้ 2) แบบประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ มีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการความสามารถ (Performance Evaluation Checklist) 4 ระดับ (1 2 3 4) ใช้สำหรับผู้เรียนประเมินตนเอง ผู้วิจัย และผู้ช่วยสอนประเมิน 3) แบบประเมินสะท้อนคิด มีลักษณะเป็นข้อคำถามปลายเปิด (Open Ended Question) ใช้สำหรับผู้เรียนบันทึกข้อมูลหลังการเรียนรู้ทุกสัปดาห์ 4) แบบประเมินการ

นำเสนอผลงาน มีลักษณะเป็นข้อรายการประเมินแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ใช้สำหรับผู้เรียน ผู้วิจัย ผู้ช่วยสอน และชุมชนร่วมประเมินคุณภาพของผลงาน 5) แบบบันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีลักษณะเป็นข้อคำถามปลายเปิด (Open Ended Question) ใช้สำหรับผู้วิจัยบันทึกข้อมูลทุกสัปดาห์ เกี่ยวกับปัญหา อุปสรรคและแนวทางการปรับปรุงแก้ไข รวบรวมข้อมูลในระยะที่ 1 โดยการวิเคราะห์เอกสาร การสอบถามตามประเด็น และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมในเดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2564 รวบรวมข้อมูลในระยะที่ 2-4 ระหว่างเดือนมีนาคมถึงเดือนมิถุนายน พ.ศ. 2564 วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณโดยเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ ก่อนการทดลอง ระหว่างทดลอง และหลังการทดลอง โดยวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียวที่มีการวัดซ้ำ (One-Way Repeated Measure ANOVA) วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสังเกต การสัมภาษณ์ จากแบบประเมินสะท้อนคิดของผู้เรียน จุดเด่น และจุดที่ควรพัฒนาของรูปแบบการเรียนรู้ พิจารณาการแสดงความคิดเห็นของผู้เรียน ความคิดเห็นของผู้ช่วยสอน ความคิดเห็นของผู้นำและคนในชุมชน โดยใช้เทคนิคการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) จริยธรรมการวิจัย

การวิจัยนี้ผ่านการพิจารณาจากคณะกรรมการจริยธรรมวิจัยที่ทำในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โครงการวิจัยเลขที่ SWUEC/E/G-075/2564 เมื่อวันที่ 15 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2564

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาองค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์

1.1 ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรม หมายถึง พฤติกรรมของผู้เรียนที่แสดงออกถึงการบูรณาการความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะส่วนบุคคลในการจัดการความรู้ สร้างสรรค์ผลงานสื่อสารและนำเสนอคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การจัดการความรู้ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน 2) การสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน 3) การสื่อสารและนำเสนอคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน

1.2 ผลการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของนิยาม องค์ประกอบ และพฤติกรรมบ่งชี้ความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา พบว่านิยาม องค์ประกอบ และพฤติกรรมบ่งชี้มีค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 แสดงให้เห็นว่ามีความสอดคล้องสามารถนำไปใช้ได้

2. ผลการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้

2.1 รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา หรือ 4Cs MODEL มีกระบวนการเรียนรู้ 4 ขั้น ได้แก่ ขั้นที่ 1 เรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning) ขั้นที่ 2 สร้างสรรค์ร่วมคิด (Cooperative

Thinking) ขั้นที่ 3 ประดิษฐ์นวัตกรรม (Creative Innovation) และขั้นที่ 4 นำประสบการณ์มาสื่อสาร (Communicating Experience)

2.2 ผลการประเมินคุณภาพร่างรูปแบบการเรียนรู้ พบว่ามีคะแนนประเมินเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.40–5.00 แสดงให้เห็นว่ามีระดับความเหมาะสมมากที่สุด ผลการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่ามีคะแนนเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.40–5.00 แสดงให้เห็นว่ามีระดับความเหมาะสมมากที่สุด ผลการประเมินความสอดคล้องขององค์ประกอบภายในของร่างรูปแบบการเรียนรู้ พบว่ามีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.80–1.00 แสดงว่าอยู่ในระดับดีมาก

2.3 ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา พบว่ามีค่าความตรงเชิงเนื้อหาของแบบประเมินอยู่ระหว่าง 0.67–1.00 แสดงให้เห็นว่าแบบประเมินมีความเหมาะสม สามารถนำไปใช้ได้

3. ผลการศึกษานำร่อง (Pilot study) ร่างรูปแบบการเรียนรู้

3.1 ผลการศึกษานำร่องกับนักเรียนที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านนาคายกพิทยากร จำนวน 28 คน เพื่อศึกษาความเป็นไปได้ในทางปฏิบัติ พบว่าผู้เรียนให้ความสนใจกับเรื่องทุนทางวัฒนธรรมดีมากเพราะเป็นเรื่องที่แปลกใหม่ยังไม่เคยรู้มาก่อน การจัดกิจกรรมทั้ง 2 สัปดาห์มีความหลากหลาย เหมาะสมกับผู้เรียน สามารถปฏิบัติตามกิจกรรมได้ครบตามแผนที่กำหนดไว้เป็นอย่างดี การวัดและประเมินผล พบว่าผู้เรียนมีความเข้าใจในข้อคำถามแต่ละองค์ประกอบสามารถวัดและประเมินผลตามเป้าหมาย

3.2 ผลการตรวจสอบค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบประเมินด้วยวิธีการคำนวณค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) พบว่ามีค่าความเชื่อมั่นอยู่ที่ 0.924 ผลการตรวจสอบความเชื่อมั่นระหว่างผู้ประเมิน (Inter-Rater Reliability: IRR) ด้วยการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation Coefficient) พบว่าการให้คะแนนประเมินระหว่างผู้วิจัยกับผู้ช่วยสอนมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ 0.994 ระหว่างผู้เรียนกับผู้วิจัยเท่ากับ 0.971 และระหว่างผู้เรียนกับผู้ช่วยสอนเท่ากับ 0.956 แสดงว่าคะแนนประเมินมีความสัมพันธ์กันสูง แบบประเมินจึงมีความเหมาะสมสามารถนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างได้

4. ผลการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนรู้

4.1 นักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมการจัดกิจกรรมตามรูปแบบการเรียนรู้ มีคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์จากการวัดซ้ำในช่วงระยะเวลาแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($F = 2,234.277$, $df = 1,578$, $p = .000$) รายละเอียดดังตาราง 1

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบวัดซ้ำของพัฒนาการของความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

แหล่งความแปรปรวน	SS	Df	MS	F
ระหว่างสมาชิก	15,317.766	1.578	9,704.200	2,234.277*
ความคลาดเคลื่อน	233.097	53.668	4.343	
รวม	15,550.863	55.246		

*p-value ≤ .05

4.2 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบรายคู่พบว่า คะแนนเฉลี่ยของความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ของผู้เรียนหลังการทดลองจากการประเมินก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จึงทำการทดสอบคะแนนเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธี Bonferroni รายละเอียดดังตาราง 2

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยรายคู่ของความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาด้วยวิธี Bonferroni

คะแนนเฉลี่ยรายคู่	อันดับ	ค่าเฉลี่ย	SD	1	2	3
1. ประเมินหลังเรียน	1	53.638	0.355	–	18.809*	29.182*
2. ประเมินระหว่างเรียน	2	34.829	0.696		–	10.372*
3. ประเมินก่อนเรียน	3	24.456	0.619			–

*p-value ≤ .05

4.3 ผลการวิเคราะห์พัฒนาการของคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สรุปได้ว่า ผู้เรียนหลังผ่านกิจกรรมการเรียนรู้มีพัฒนาการของความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ที่สูงขึ้นตามลำดับระยะเวลาของการทดลอง โดยการประเมินก่อนเรียน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 24.456 (S.D. = 0.619) การประเมินระหว่างเรียน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 34.829 (S.D. = 0.696) และการประเมินหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 53.638 (S.D. = 0.355)

4.4 ผลประเมินการนำเสนอผลงานโดยเปรียบเทียบคะแนนประเมินกับเกณฑ์คุณภาพ โดยผู้เรียน ผู้วิจัย ผู้ช่วยสอน และชุมชนร่วมประเมิน พบว่า กลุ่มที่ 1 ผลงานมีคุณภาพจากการประเมินของชุมชนอยู่ในระดับดี จากผู้เรียน ผู้วิจัย และผู้ช่วยสอนอยู่ในระดับดีมาก กลุ่มที่ 2 ผลงานมีคุณภาพอยู่ในระดับดีจากทุกกลุ่มผู้ประเมิน และกลุ่มที่ 3 ผลงานมีคุณภาพอยู่ในระดับดีมากจากทุกกลุ่มผู้ประเมิน

4.5 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจจากแบบประเมินสะท้อนคิด และการสัมภาษณ์ พบว่า ผู้สอนมีการเตรียมความพร้อมในทุกกิจกรรมเป็นอย่างดี ใช้ภาษาเข้าใจง่าย สร้างบรรยากาศที่เป็นกันเอง การจัดกิจกรรมมีการวางแผนในแต่ละสัปดาห์อย่างต่อเนื่อง มีความหลากหลาย และสนุกสนาน

เน้นการทำงานร่วมกันเป็นทีม ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมทำให้เกิดความรู้และประสบการณ์ที่ดี ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมตามแผนที่กำหนดไว้

อภิปรายผลการวิจัย

การศึกษาองค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ พบว่าองค์ประกอบทั้ง 3 ด้าน ทั้งการจัดการความรู้ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน การสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน การสื่อสารและนำเสนอคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน มีความสำคัญและสอดคล้องตามนโยบายและแผนยุทธศาสตร์ของกระทรวงวัฒนธรรมที่ได้วิเคราะห์กรอบทิศทางยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี กรอบทิศทางตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560 – 2564) พบว่า การขับเคลื่อนที่สำคัญคือการเร่งปลูกฝังค่านิยมให้กับเด็กและเยาวชน พัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน การสร้างสรรค์ โดยใช้ทุนทางวัฒนธรรม (Ministry of Culture, 2016) การวิจัยครั้งนี้จึงเป็นการขับเคลื่อนจากนโยบายสู่การปฏิบัติ และจากการสืบค้นข้อมูลยังไม่พบการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมและพัฒนาความสามารถของผู้เรียนด้านการใช้ทุนทางวัฒนธรรมในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ยิ่งชี้ชัดให้เห็นถึงความจำเป็นในการเร่งพัฒนาความสามารถดังกล่าวให้เกิดขึ้นเป็นรูปธรรม ซึ่งคุณลักษณะความสามารถดังกล่าวได้ผ่านกระบวนการวิเคราะห์ และสังเคราะห์จากเอกสาร ร่วมกับการสอบถามตามประเด็น และสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมจำนวน 7 ท่าน ก่อนมีการตรวจสอบยืนยันจากผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมอีกจำนวน 3 ท่าน ทำให้ได้คุณลักษณะความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ที่มีความเหมาะสมกับผู้เรียน และตรงกับจุดมุ่งหมายของการวิจัย

การพัฒนาแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา มีผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับดีถึงดีมาก เนื่องจากรูปแบบการเรียนรู้ดังกล่าวมีการดำเนินการอย่างเป็นลำดับขั้นตอนด้วยวิธีการเชิงระบบ สอดคล้องกับแนวคิดการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้จากนักวิชาการ กล่าวคือเป็นกระบวนการที่พัฒนาขึ้นจากแนวคิด หลักการ ทฤษฎี ครอบคลุมองค์ประกอบสำคัญของการจัดการเรียนรู้ นำไปสู่จุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ (Joyce, Weil & Calhoun, 1996; Khammani, 2010) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านประสบการณ์ที่ออกแบบมาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ โดยมุ่งการมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับบุคคลและความต้องการของชุมชน (Flecky, 2011) ในแต่ละขั้นของการเรียนรู้มีความสำคัญกับการพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ จะขาดขั้นใดขั้นหนึ่งหรือสลับขั้นไม่ได้ เนื่องจากในแต่ละขั้นมีความเกี่ยวเนื่องและสัมพันธ์กันทั้งหมด ทุกกิจกรรมต้องอาศัยความร่วมมือระหว่างผู้สอน ผู้เรียน และชุมชน ดังงานวิจัยที่ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานมีเงื่อนไขสำคัญที่ทำให้ประสบผลสำเร็จ ประกอบด้วยชุมชนให้การส่งเสริม สนับสนุน และมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน ผู้เรียนลงพื้นที่ในชุมชนเพื่อเก็บข้อมูลด้วยตนเอง ฝึกการคิดและการแก้ปัญหา

จากสถานการณ์จริงในชุมชน (Chutsuriyawong, 2014) และตรงกับข้อค้นพบว่าปัจจัยที่ทำให้เกิดความสำเร็จในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานนั้น ประกอบไปด้วยการสร้างเครือข่ายทางการศึกษา (Partnership) กระบวนการทำงานร่วมกันระหว่างเครือข่าย (Procession) และการมีส่วนร่วมระหว่างชุมชนและผู้เรียน (Public Participation) (Janjamsai, 2015)

ประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนรู้เป็นไปตามสมมติฐานของการวิจัย จากผลการทดลองแสดงให้เห็นว่ารูปแบบการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีคุณภาพและความเหมาะสม สามารถนำไปใช้จริงในทางปฏิบัติ เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นการสร้างองค์ความรู้ ประสบการณ์ จากการลงมือปฏิบัติจริง ด้วยตนเองผ่านการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้เรียน ผู้สอน และชุมชน ส่งผลให้เกิดความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ เนื่องจากมีการดำเนินการศึกษาอย่างเป็นระบบ ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามกระบวนการทั้ง 4 ขั้น ตลอดระยะเวลา 5 สัปดาห์ของการทดลอง สอดคล้องกับการศึกษาที่พบว่ากระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จำเป็นต้องมีการศึกษาเรียนรู้จากชุมชน เพื่อนำเอกลักษณ์ เรื่องราวมาวิเคราะห์และสร้างสรรค์ผลงานเพื่อตอบโจทย์ลูกค้ากลุ่มเป้าหมาย (Tharaporn & Pongponrat, 2021) นอกจากนี้ ผู้เรียนยังได้แสดงความรู้สึกเกี่ยวกับการเรียนรู้ว่า “...รู้สึกภูมิใจมากที่ชุมชนจะนำผลงานไปใช้ให้เกิดประโยชน์จริง ๆ กิจกรรมในวันนี้ถือเป็นประสบการณ์ที่ดีมาก อยากให้จัดกิจกรรมแบบนี้อีก...” “....เชื่อว่าการได้มาเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชนแบบนี้ นอกจากได้ความรู้แล้ว จะทำให้พวกเราเห็นคุณค่า ความสำคัญของวัฒนธรรมมากขึ้น..” ซึ่งตรงกับแนวคิดของกลุ่มเยาวชนคนรุ่นใหม่ซึ่งมีบทบาทสำคัญในกิจกรรมด้านวัฒนธรรม เนื่องจากเป็นกลุ่มคนที่มีความหลากหลาย ชอบแสวงหาความรู้และข้อมูล ตระหนักถึงความเป็นสากลของสังคม คนรุ่นใหม่มีความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมของชาติแต่ขณะเดียวกันก็ยังบริโภควัฒนธรรมสากลที่ส่งต่อมาจากประเทศอื่น กลุ่มนี้จึงสามารถปรับเปลี่ยนแปลงและมีความสนใจในทุนทางวัฒนธรรมได้มากกว่า (Joyce, Weil & Calhoun, 2019) ปัจจัยของความสำเร็จครั้งนี้ เนื่องมา จากผู้เรียนได้ศึกษาเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้และสถานการณ์จริง จากการปฏิบัติจริง ทำให้เกิดประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมาย ผู้สอนมีความสนใจและเข้าใจทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน ศึกษาข้อมูล วิเคราะห์ผู้เรียน เตรียมความพร้อมและดำเนินการอย่างเป็นระบบ และชุมชนให้การสนับสนุน ให้ความร่วมมือเข้ามามีส่วนร่วมทุกกระบวนการ

องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย

จากการวิจัยทำให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ คือ รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา หรือเรียกว่า 4Cs MODEL มีรายละเอียดดังแผนภาพ

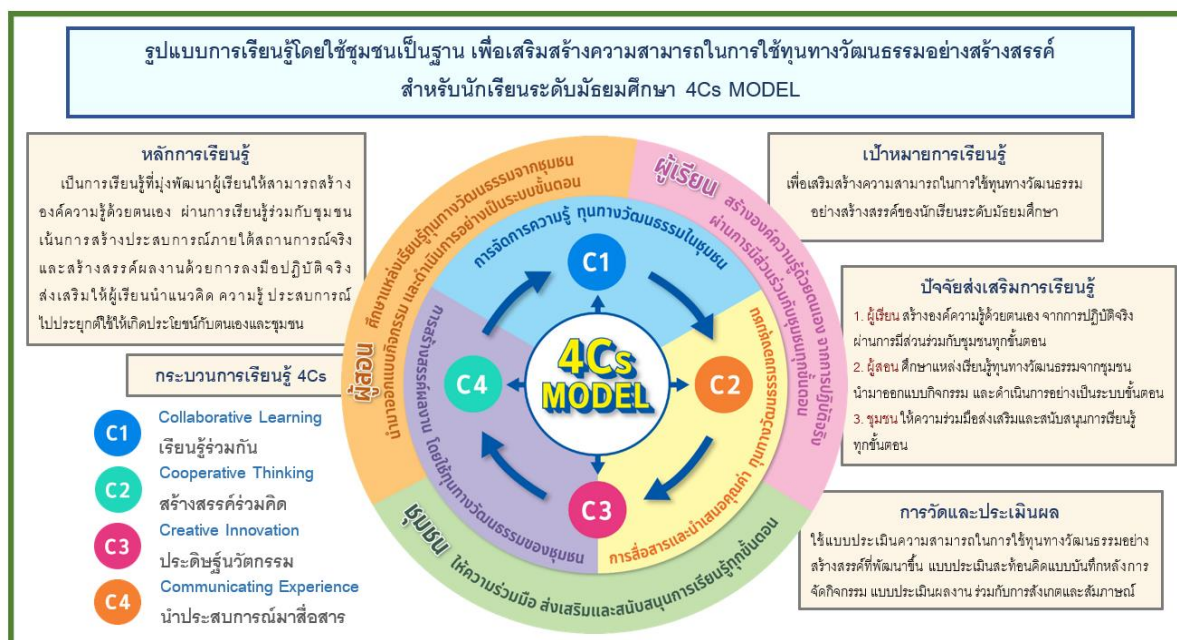


Fig.2 4Cs MODEL

รูปแบบการเรียนรู้ 4Cs MODEL ประกอบด้วยกระบวนการเรียนรู้ 4 ขั้นตอนได้แก่ ขั้นที่ 1 เรียนรู้ร่วมกัน ขั้นที่ 2 สร้างสรรค์ร่วมคิด ขั้นที่ 3 ประดิษฐ์นวัตกรรม ขั้นที่ 4 นำประสบการณ์มาสื่อสาร โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละสัปดาห์ ต้องดำเนินการครบทั้ง 4 ขั้น อย่างเป็นระบบ มีเป้าหมายการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งมี 3 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การจัดการความรู้ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน 2) การสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน และ 3) การสื่อสารและนำเสนอคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน วัดและประเมินผลผู้เรียนโดยใช้แบบประเมินความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ที่พัฒนาขึ้น แบบประเมินสะท้อนคิด แบบบันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบประเมินผลงาน ร่วมกับการสังเกต และการสัมภาษณ์

สรุป

รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา หรือเรียกว่า 4Cs MODEL พัฒนาจากแนวคิดการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ (Creative Use of Cultural Capital) แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-Based Learning) แนวคิดทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) และทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism Theory) มีกระบวนการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 เรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning) ขั้นที่ 2 สร้างสรรค์ร่วมคิด (Cooperative Thinking) ขั้นที่ 3 ประดิษฐ์นวัตกรรม (Creative Innovation) และขั้นที่ 4 นำประสบการณ์มาสื่อสาร (Communicating Experience)

Experience) โดยรูปแบบการเรียนรู้ 4Cs MODEL ตั้งอยู่บนหลักการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้สามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านการเรียนรู้ร่วมกับชุมชนเน้นการสร้างประสบการณ์ภายใต้สถานการณ์จริง และสร้างสรรค์ผลงานด้วยการลงมือปฏิบัติจริง ส่งเสริมให้ผู้เรียนนำแนวคิด ความรู้ ประสบการณ์ ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์กับตนเองและชุมชน มีเงื่อนไขสำคัญในการนำไปใช้ให้ประสบความสำเร็จ คือ ผู้เรียน ต้องสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง จากการปฏิบัติจริง ผ่านการมีส่วนร่วมกับชุมชนทุกขั้นตอน ผู้สอน ต้องศึกษาแหล่งเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมจากชุมชน นำมาออกแบบกิจกรรม และดำเนินการอย่างเป็นระบบขั้นตอน และ ชุมชน ต้องให้ความร่วมมือ ส่งเสริมและสนับสนุนการเรียนรู้ทุกขั้นตอน

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้ประโยชน์

1.1 ศึกษาแหล่งเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน ว่ามีทุนทางวัฒนธรรมอะไรบ้าง มีความสำคัญอย่างไร และเหมาะสมกับวัยของผู้เรียนหรือไม่ แล้วจึงนำข้อมูลมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ การได้มาซึ่งข้อมูลดังกล่าวจะช่วยให้การจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม เป็นไปตามแผน และประสบความสำเร็จตามจุดมุ่งหมาย

1.2 ศึกษาธรรมชาติของผู้เรียนก่อนนำรูปแบบการเรียนรู้ไปใช้ เนื่องจากผู้เรียนแต่ละช่วงวัย มีลักษณะ พฤติกรรมและความสามารถในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน การปรับรูปแบบและกิจกรรมให้มีความเหมาะสมจะช่วยส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาได้ดีขึ้น

1.3 สถานศึกษาควรมีการจัดอบรมให้กับบุคลากรเพื่อสร้างเข้าใจและเห็นถึงความสำคัญของการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งสามารถนำไปใช้บูรณาการกับการเรียนรู้ได้ทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ ทั้งในรายวิชาตามหลักสูตร กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

จากผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา พบว่ากระบวนการเรียนรู้ 4Cs MODEL สะท้อนความสามารถของผู้เรียนในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมในการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับทุนที่มีอยู่ในชุมชน สำหรับประเด็นในการวิจัยครั้งต่อไปควรทำวิจัยในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการเสริมสร้างทักษะการเป็นผู้ประกอบการโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรม ซึ่งเป็นการขยายผลที่สอดคล้องกับนโยบายของภาครัฐในการสนับสนุนการใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจและสร้างรายได้ให้กับประเทศ

References

- Chaicharoen, S. (2014). *Teaching design, principles, theories into practice*. Faculty of Education Khon Kaen University.
- Chareonwongsak, K. (2016, November 16). *Thailand 4.0 with cultural capital*. Bangkokbiznews. <https://www.bangkokbiznews.com/blog/detail/639453>
- Chutsuriyawong, S. (2014). *The paradigm of community based learning for enhancing critical thinking and creative problem solving abilities for Elementary School Students*[Doctoral dissertation, Silpakorn University].
- David, C. D. (2001). *Economics and culture*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Flecky, K. (2011). *Foundations of service learning*. Jones and Bartlett. https://samples.jbpub.com/9780763759582/59582_ch01_final.pdf
- Guilford, J. P. (1967). *The nature of human intelligence*. McGraw–Hall Book Company.
- Hassard, J., & Dies, M. (2009). *The art of teaching science: Inquiry and innovation in middle school and high school* (2nd ed.). Taylor and Francis.
- Janjamsai, M. (2015). Experiential modeling of community based learning case study of integration of architectural design learning and low-income housing development. *Phranakhon Rajabhat Research Journal*, 10(1), 143–156.
- Jiamnakin, P. (1996). *Adolescence development*. Comform.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (1996). *Model of teaching* (5th ed.). Ally n and Bacon.
- Kerry, M. M. (2019). *Exploring cultural capital in Dublin’s urban privileged class*[Doctoral dissertation, University of London].
- Khammani, T. (2010). *Science of teaching pedagogy* (12th ed.). Chulalongkorn University Press.
- Louhapensang, C. (2015). Development product design based on the concept of the creative economy from cultural capital of Historical Districts–Sukhothai, Si Satchanalai, and Kamphaeng Phet. *Journal of Industrial Education*, 14(2), 228–235.
- Ministry of Culture. (2016). *The 20-year Cultural Strategy Draft Based on the 20-year National Strategy*. https://www.m-culture.go.th/th/more_news.php?cid=8
- Panich, V. (2014). *How learning works* (2nd ed.). SCB Foundation.
- Srimuang, T. (2018). An analysis of innovation and Thai cultural in the 21st century: Innovation cultural capital and creative economy. *Siam Technology College Research Journal*, 1(1), 20–30.

- Tharaporn, A., & Pongponrat, K. (2021) A study of cultural capital for promote the creative economy tourism case study of HOLEN's souvenir. *The Golden Teak: Humanity and Social Science Journal (GTHJ.)*, 27(2)152–163.
- The ASEAN Secretariat. (2015, June 16). *Joint ministerial statement of the 9th ASEAN ministerial meeting on youth (AMMY IX), 4 June 2015, Siem Reap, Cambodia*. Learning Asean. <http://learning.asean.org/news/asean-political-security-community/-joint-ministerial-statement-of-the-9th-asean-ministerial-meeting-on-youth-ammy-ix-4-june-2015-siem-reap-cambodia-39212.html>
- Throsby, C. D. (2001). *Economics and culture*. Cambridge University Press.