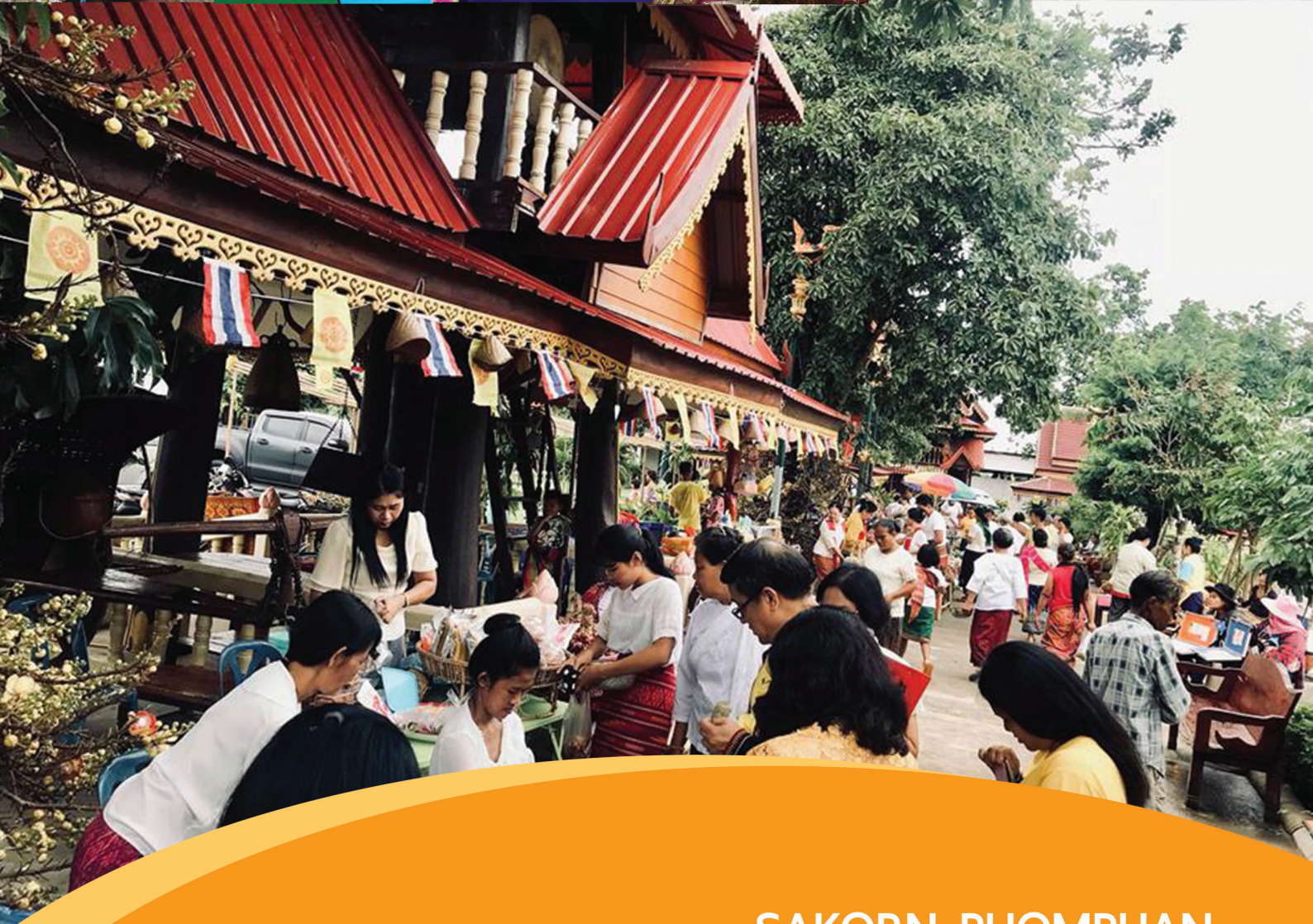




การวิจัยเรื่อง

“ถอดบทเรียนกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์

โครงการนักร้องเยาวชนคนศรีสะเกษ อักบ้านเกิด”



SAKORN PHOMPHAN
สาคร พมพันธ์

หัวหน้างานกิจกรรมนักศึกษากีฬาและนันทนาการ
 มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

การวิจัยเรื่อง ถอดบทเรียนกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์
“โครงการนักร้องสื่อสารเยาวชน คนศรีสะเกษ ฮักบ้านเกิด”

โดย

นายสาคร ผมพันธ์
มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

ได้รับทุนสนับสนุนจาก
มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก (มพด.)
สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.)
สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง การวิจัยเรื่อง “ถอดบทเรียนกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ โครงการนักร้องสื่อสารเยาวชน คนศรีสะเกษ ฮักบ้านเกิด” มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษากระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ของแกนนำนักศึกษาในพื้นที่บ้านหว้าน จากการทำงานพื้นที่สร้างสรรค์ 3 ดี วิถีพลเมือง โครงการนักร้องสื่อสารเยาวชน คนศรีสะเกษ ฮักบ้านเกิด” 2) เพื่อศึกษาปัจจัยความสำเร็จ การขับเคลื่อนพื้นที่สร้างสรรค์ 3 ดี วิถีพลเมือง การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ดำเนินการเก็บข้อมูลโดยการศึกษาดOCUMENTARY ANALYSIS การสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth Interview) การสนทนา กลุ่มย่อย (Focus group Interview) และการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม (Participation Observation) เพื่อศึกษากระบวนการดำเนินงานที่เป็นปัจจัยความสำเร็จในการพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์ของแกนนำนักศึกษาที่นำไปสู่การพัฒนาเด็กและเยาวชน

จากการศึกษาพบว่าแกนนำนักร้องสื่อสารสร้างสรรค์ได้จัดกระบวนการเรียนรู้สื่อสารโดยการเตรียมความพร้อมด้านกระบวนการสองระดับคือ 1) การเตรียมความพร้อมของกลุ่มแกนนำนักร้องสื่อสารสร้างสรรค์ 2) การเตรียมความพร้อมของเด็กเยาวชนบ้านหว้าน โดยการอบรมกระบวนการรู้เท่าทันสื่อ แนวคิดพื้นที่ 3 ดี : สื่อดี พื้นที่ดี ภูมิดี แนวคิด เรื่องการสื่อสารสร้างสรรค์ นำเสนอประเด็น เนื้อหาการผลิตสื่อหรือเรื่องราวที่สะท้อนความเป็น วิถีชีวิตชุมชน ด้วยความภาคภูมิใจในพื้นที่ กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ของแกนนำนักศึกษาในพื้นที่บ้านหว้าน จากการทำงานพื้นที่สร้างสรรค์ 3 ดี วิถีพลเมือง โครงการนักร้องสื่อสารเยาวชน คนศรีสะเกษ ฮักบ้านเกิด” ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคม โดยกระบวนการสื่อสารดังนี้ 1) เกิดพื้นที่การเรียนรู้และอนุรักษ์ ประเพณี วิถีชีวิต ศิลปะวัฒนธรรม และภูมิปัญญา ของชุมชนวัดพระธาตุสุพรรณหงส์ บ้านหว้าน 2) เกิดการพัฒนากระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์อย่างมีประสิทธิภาพของแกนนำเด็กและเยาวชนในชุมชนบ้านหว้าน 3) เกิดเครือข่ายนักร้องสื่อสารสร้างสรรค์เยาวชน คนศรีสะเกษ ฮักบ้านเกิด ร่วมจัดกิจกรรมพื้นที่สร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชนในชุมชนบ้านหว้าน 4) มีสื่อสร้างสรรค์ เผยแพร่เรื่องราวของชุมชนบ้านหว้านสู่สาธารณะ การเปลี่ยนแปลงนั้นมีทั้งระดับแกนนำเด็กเยาวชน ระดับชุมชน และนโยบาย “พื้นที่สร้างสรรค์ วัดพระธาตุสุพรรณหงส์ บ้านหว้าน ตำบลน้ำคำ อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ” เป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้ให้เด็กเยาวชน คนในชุมชนสามารถสื่อสารเอกลักษณ์ ประเพณี วัฒนธรรมของชุมชน ทำให้ชุมชนเข้มแข็ง เป็นพื้นที่สร้างการเรียนรู้ พื้นที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม พื้นที่ส่งเสริมให้ชุมชนเกิดรายได้ จากการขายผลิตภัณฑ์ชุมชน การท่องเที่ยวชุมชน วิธีการหาอยู่หากินของชุมชน นอกจากนี้ ยังใช้พื้นที่สร้างสรรค์สาธารณะออนไลน์ สื่อสารให้คนภายนอกได้รู้จักพื้นที่สร้างสรรค์ของชุมชน โดย พื้นที่สร้างสรรค์ชุมชนได้แก่ กิจกรรมไหว้พระวันอาทิตย์การท่องเที่ยวเชิงศาสนาวัฒนธรรม กิจกรรมตลาดโบราณ เรียนรู้

อาหารพื้นถิ่น การทอผ้าลายขิดเอกลักษณ์ของวัดพระธาตุสุพรรณหงส์ เป็นพื้นที่สร้างสรรค์ที่นอกจาก เด็ก เยาวชน คนในชุมชนแล้ว ยังสามารถสร้างการมีส่วนร่วมจากเครือข่ายที่เป็นหน่วยงานท้องถิ่นอีกด้วย จากการศึกษา พบว่า พื้นที่สร้างสรรค์ ทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ของเด็ก เยาวชน ทั้งแกนนำมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ และในชุมชน ที่สามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงทั้งระดับตัวบุคคลและระดับ ชุมชนได้อย่างชัดเจน

แนวทางการพัฒนากระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ของกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ของแกนนำนักสื่อสารเยาวชนคนศรีสะเกษฮักบ้านเกิด พื้นที่บ้านห้วยน วัดพระธาตุสุพรรณหงส์ คือ 1) พัฒนาความรู้ความสามารถของแกนนำอย่างต่อเนื่อง 2) พัฒนารูปแบบกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ ให้มีความหลากหลาย น่าสนใจและมีประสิทธิภาพ 3) สร้างการรับรู้ และประชาสัมพันธ์อย่างต่อเนื่อง 4) ขยายเครือข่ายความร่วมมือให้ครอบคลุมทุกหน่วยงานในพื้นที่ 5) สนับสนุนงบประมาณและส่งเสริมการจัดกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ อย่างต่อเนื่อง

การศึกษางานวิจัยครั้งนี้มีข้อเสนอแนะงานวิจัยการจัดการกระบวนการดำเนินงานของแกนนำเยาวชนศรีสะเกษฮักบ้านเกิด กลุ่มอยู่อีสาน นับว่าเป็นการเรียนรู้ใหม่ในกระบวนการรู้เท่าทันสื่อ แนวคิดพื้นที่ 3 ดี : สื่อดี พื้นที่ดี ภูมิดี แนวคิด เรื่องการสื่อสารสร้างสรรค์จึงทำให้การดำเนินงานในครั้งนี้มีข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาต่อไปดังนี้ 1) กระบวนการรู้เท่าทันสื่อของเด็กและเยาวชนยังต้องมีการเสริมความรู้ด้านนี้ต่อเนื่องเพราะมีความจำเป็นและเป็นประโยชน์ต่อเด็กและเยาวชน 2) ควรเพิ่มเติมทักษะด้านการเป็นนักสื่อสารเพิ่มเติมและขยายผลไปยังพื้นที่สร้างสรรค์อื่นที่สนใจเพื่อความหลากหลายในการเรียนรู้ 3) ควรเพิ่มเติมเรื่องของทักษะกระบวนการวิทยากรด้านรู้เท่าทันสื่อแต่แกนนำนักศึกษาเพื่อการต่อยอดในพื้นที่ 4) การกำหนดนโยบายควรได้มีการถอดบทเรียนสิ่งที่ค้นพบก่อนและหลังการดำเนินกิจกรรมเพื่อสร้างแนวทางการพัฒนาที่ตรงความความจริงที่ชุมชนมีศักยภาพซึ่งจะนำไปสู่ความยั่งยืน 5) ควรจัดการชุดความรู้ ธรรมนูญปัญญา และวิถีถิ่นให้อยู่ในระบบคลังภูมิปัญญาออนไลน์หรือที่สร้างการเรียนรู้ที่เท่าทันยุคสมัย

กิตติกรรมประกาศ

การศึกษารายงานครั้งนี้ เพื่อตอบทเรียนกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ “โครงการนักร้องสาวเยาวชน คนศรีสะเกษ ฮักบ้านเกิด” โดยนักร้องสาวเยาวชน คนศรีสะเกษ ฮักบ้านเกิด ซึ่งได้รับความร่วมมือจากหลายส่วนที่สนับสนุน ทั้งทางด้านการให้คำปรึกษา การจัดสรรบุคลากร สนับสนุน การจัดสรรงบประมาณเพื่อดำเนินโครงการ การสนับสนุนด้านสถานที่กิจกรรม และอื่นๆ ให้เกิดความสำเร็จของโครงการตามเป้าหมาย ซึ่งเป็นการสำคัญที่จะได้รับการชื่นชมและขอบคุณ เครือข่ายที่มีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนงานโครงการครั้งนี้อย่างยิ่ง

ขอบคุณมูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก (มพด.) สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) และสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)

ขอขอบคุณผู้บริหารและเจ้าหน้าที่หน่วยงานท้องถิ่น ผู้นำชุมชน ปราชญ์ชาวบ้าน ครูภูมิปัญญา คนในชุมชน ครอบครัว เด็ก เยาวชน ของพื้นที่สร้างสรรค์ทุกพื้นที่ในการดำเนินงานโครงการ

ขอขอบคุณชมรมคนรักในหลวงที่ให้การสนับสนุนกิจกรรมและให้คำปรึกษาการดำเนินงานอย่างต่อเนื่อง

ขอขอบคุณสภาวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษที่สนับสนุนและส่งเสริมกิจกรรมตลาดโบราณให้เกิดเป็นตลาดวัฒนธรรมและร่วมขับเคลื่อน

ขอขอบคุณอำเภอเมืองศรีสะเกษ พัฒนาชุมชน ที่ให้การสนับสนุนและจัดสรรงบประมาณเพื่อพัฒนาให้เป็นพื้นที่ท่องเที่ยวเชิงศาสนาและวัฒนธรรมระดับจังหวัดเชื่อมโยงการท่องเที่ยวชุมชนอำเภอเมือง

ขอขอบคุณเครือข่ายชมรมมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษที่สนับสนุนในการจัดกิจกรรมในพื้นที่และพัฒนาชุมชนอย่างต่อเนื่องทำให้ชุมชนเป็นที่รู้จักมากขึ้นของนักศึกษา

ขอบคุณมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษที่ส่งเสริมให้เกิดโครงการการบริการวิชาการแก่สังคมของสำนักงานอธิการบดีเกี่ยวกับ การพัฒนาอาชีพเพื่อสร้างรายได้ให้กับชุมชนปี 2559-2560

ขอขอบคุณสมาคมอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวจังหวัดศรีสะเกษที่ให้คำปรึกษาและสนับสนุนกิจกรรมหมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงศาสนาและวัฒนธรรม

ผู้วิจัย

พฤษภาคม 2561

คำนำ

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัย การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ดำเนินการเก็บข้อมูลโดยการศึกษาเอกสาร (Documentary Analysis) การสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth Interview) การสนทนา กลุ่มย่อย (Focus group Interview) และการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม (Participation Observation) เพื่อศึกษากระบวนการดำเนินงานที่เป็นปัจจัยความสำเร็จในการพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์ของแกนนำนักศึกษาที่นำไปสู่การการพัฒนาเด็กและเยาวชน เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์และถอดบทเรียน กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ของแกนนำนักสื่อสาร ในการจัดกระบวนการสื่อสาร สร้างสรรค์ โครงการนักสื่อสารเยาวชน คนตรีสะเกษ สักบ้านเกิด” เพื่อนำไปสู่การสรุปและเผยแพร่องค์ความรู้ต่อไป ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยชิ้นนี้จะมีประโยชน์ไม่มากนักต่อการพัฒนากระบวนการทำงาน ในปีต่อไป อย่างไรก็ตามด้วยปัจจัยและเงื่อนไขหลายประการอาจทำให้งานวิจัยชิ้นนี้มีข้อบกพร่องอยู่บ้าง ดังนั้น หากมีข้อบกพร่องเกิดขึ้นประการใดทางผู้วิจัยจึงขออภัยมา ณ โอกาสนี้ และพร้อมจะนำไปปรับปรุงแก้ไขการทำงานในอนาคตท้ายสุดผู้วิจัยขอขอบคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกภาคส่วนมา ณ ที่นี้ขอขอบคุณผู้ให้การสนับสนุนมูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก (มพด.) สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) สำนักงานงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) และมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ ซึ่งทำให้เกิดโครงการวิจัยในครั้งนี้

ผู้วิจัย

พฤษภาคม 2561

สารบัญ

หัวข้อ	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
คำนำ	ค
สารบัญ	ง
บทที่ 1 บทนำ	
ที่มาและความสำคัญ.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	3
ความสำคัญของการวิจัย	3
ขอบเขตของการวิจัย	4
นิยามศัพท์เฉพาะ	5
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	6
บทที่ 2 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
แนวคิดเรื่องกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์.....	7
แนวคิด 3 ดี หลักแนวคิด 3 ดี สื่อดี พื้นที่ดี ภูมิดี.....	7
แนวคิดเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อ	8
แนวคิดพลเมืองประชาธิปไตยเท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (Media Information Digital Literacy : MIDL)	9
แนวคิดพื้นที่สร้างสรรค์	12
แนวคิดการจัดการความรู้.....	12
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	
ประชากร	18
ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย.....	18
เครื่องมือในการวิจัย.....	19
เก็บรวบรวมข้อมูล.....	21
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	21

สารบัญต่อ

หัวข้อ	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิจัย	
กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ของแกนนำนักศึกษา นักสื่อสารเยาวชน คนศรีสะเกษ ฮักบ้านเกิด	23
กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ของเด็กเยาวชนชุมชนบ้านห้วย.....	27
กระบวนการมีส่วนร่วมขององค์กรเครือข่าย.....	29
บทที่ 5 สรุปและอภิปรายผล	
สรุปผลงานวิจัย.....	36
อภิปรายผล.....	42
แนวทางการพัฒนากระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์.....	44
ข้อเสนอแนะงานวิจัย.....	44
บรรณานุกรม	45
ภาคผนวก.....	47

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญ

เนื่องมาจากจังหวัดศรีสะเกษ โดยมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ ร่วมกับองค์กรเครือข่าย คณะกรรมการประสานงานเพื่อพัฒนาจังหวัดศรีสะเกษ ภาคประชาสังคม ในปี 2556 ที่ผ่านมามีได้ขับเคลื่อนโครงการหมู่บ้านตามรอยพ่ออย่างพอเพียงในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ ส่งเสริมให้หมู่บ้านเป้าหมายในพื้นที่ 22 อำเภอจังหวัดศรีสะเกษได้น้อมนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงสู่การปฏิบัติ ต่อมาในปี 2557 คณะสงฆ์เจ้าประคุณสมเด็จพระมหาธีรราชเจ้ามณฑลภาคเจ้าผู้ปฏิบัติหน้าที่สมเด็จพระสังฆราช มีดำริที่จะเสริมสร้างความปรองดองและสมานฉันท์ของคนในชาติ ให้เกิดความสงบ สันติสุข มีความสามัคคีกลมเกลียวกัน ให้พุทธศาสนิกชนได้น้อมนำหลักศีล 5 มาประพฤติปฏิบัติในการดำเนินชีวิตประจำวัน กอปรกับคณะรักษาความสงบแห่งชาติ (คสช.) ได้ให้แนวทางในการแก้ไขปัญหาดังกล่าว ด้วยการให้ทุกภาคส่วนในประเทศร่วมมือกันดำเนินการสร้างความปรองดองสมานฉันท์และทำให้ประชาชนมีความรักความสามัคคีกันโดยเริ่มจากครอบครัว หมู่บ้าน ตำบล อำเภอ จังหวัด ซึ่งจะนำพาประเทศก้าวไปข้างหน้าอย่างปลอดภัยยั่งยืน ในฐานะหน่วยงานราชการที่มีภารกิจในการส่งเสริมให้สังคมไทยมีศีลธรรม และคุณธรรม จริยธรรม ตามแนวทางของพระพุทธศาสนาจึงได้กำหนดกิจกรรมในการสนับสนุนส่งเสริมให้เด็ก เยาวชน และประชาชนทุกเพศทุกวัยได้น้อมนำหลักธรรมคำสอนทางพระพุทธศาสนาไปพัฒนาชีวิต ครอบครัว ชุมชน และสังคม เน้นการรณรงค์ส่งเสริม และสนับสนุนให้มี “หมู่บ้านรักษาศีล 5” ขึ้นในทุกส่วนของประเทศ

ต่อมาจังหวัดศรีสะเกษโดยคณะสงฆ์จังหวัดศรีสะเกษ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ ชมรมคนรักในหลวงจังหวัดศรีสะเกษ พุทธสมาคมจังหวัดศรีสะเกษ ชมรมครูประถมศึกษา จังหวัดศรีสะเกษ คณะกรรมการประสานงานเพื่อพัฒนาจังหวัดศรีสะเกษ และองค์กรเครือข่าย จึงได้ขับเคลื่อนและได้บูรณาการโครงการหมู่บ้านศีล ๕ กับโครงการตามรอยพ่ออย่างพอเพียงให้เป็นโครงการ “โรงเรียน/หมู่บ้านศีล ๕ ตามรอยพ่ออย่างพอเพียง” ใช้มิติทางการศึกษาศาสนา และวัฒนธรรมเป็นสื่อในการขับเคลื่อน การน้อมนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงสู่การปฏิบัติทั้งนี้ได้ยึดหลัก “บ ว ร” คือ บ้าน วัด โรงเรียน เป็นเครื่องมือในการพัฒนา มุ่งเน้นให้เกิดกิจกรรมที่เป็นการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมความเป็นพลเมือง ในโรงเรียนและขยายผลออกสู่ชุมชนในพื้นที่บริการของโรงเรียน ซึ่งมีโรงเรียนเป็นฐานในการขับเคลื่อนกิจกรรมต่างๆ ให้เกิดขึ้นกับ วัด บ้าน โรงเรียน กิจกรรมที่ดำเนินการ อาทิ ¹ กิจกรรมคารวะธรรมหน้าเสาธงตอนเช้าเป็นการสวดมนต์ไหว้พระการร้องเพลงชาติ การกล่าวคำปฏิญาณตน การทบทวนคำนิยาม 12

ประการ สิ่งเหล่านี้เป็นการสร้างความตระหนักให้รู้ถึงความเป็นไทย² กิจกรรมทำบุญอุ้ม3 การนำอาหารมาร่วมทำบุญเช่น การถวายเพล การทำบุญตักบาตรทุกวันพระที่โรงเรียน การมีส่วนร่วมระหว่างวัดและโรงเรียน ทำบุญตักบาตรทุกวันเสาร์หรืออาทิตย์การมีส่วนร่วมระหว่างบ้านวัด ซึ่งเป็นการแสดงถึงความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อกันรู้ที่จะแบ่งปัน อาหารที่ได้จากการทำบุญตักบาตร อาจนำบางส่วนไปมอบให้ผู้ยากไร้ต่อไป และได้มีโอกาสรับฟังธรรมเทศนาจากพระสงฆ์³ กิจกรรมการการน้อมนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงสู่การปฏิบัติ เป็นการส่งเสริมให้โรงเรียนได้นำหลักความพอเพียงมาเป็นส่วนหนึ่งในการเรียนการสอนให้เด็กนักเรียนได้เรียนรู้จริง ปฏิบัติจริงในพื้นที่รับผิดชอบในโรงเรียนและอาจต่อยอดไปสู่ที่ครอบครัวด้วย ซึ่งจะเป็นการฝึกความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น และนำไปเป็นการพัฒนาในการเรียนที่มีชีวิตของห้องเรียนที่เต็มเป็นไปด้วยความรู้รอบข้างมากมายจากการปฏิบัติ⁴ กิจกรรมการเรียนรู้และอนุรักษ์ภูมิปัญญา วัฒนธรรม จารีตประเพณี วิถีปฏิบัติของตนเองตามพื้นที่แต่ละชนเผ่าของศรีสะเกษ และครูปราชญ์ชาวบ้าน ที่ถ่ายทอดกระบวนการต่างๆ ผ่านนักเรียนให้ปฏิบัติมากกว่าทฤษฎี เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่แปลกใหม่จากเดิมทำให้เด็กนักเรียนมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

จากการขับเคลื่อนโครงการดังกล่าวคณะกรรมการเครือข่ายได้มีการแต่งตั้งคณะกรรมการระดับจังหวัดในนานภาคประชาสังคมให้มีการติดตามและประเมินความสำเร็จของโครงการทุกปี ตั้งแต่ปี 2557-2560 และมีการมอบรางวัลให้กำลังใจสำหรับ “โรงเรียน/หมู่บ้าน ดีล 5 ตามรอยพ่ออย่างพอเพียง” เป็นประจำทุกปี ในปี 2557 มีหมู่บ้านเข้าร่วมโครงการจำนวน 87 หมู่บ้าน ต่อมาคณะกรรมการประเมินเห็นว่าเป็นโครงการที่ดีจึงควรขยายผลไปสู่โรงเรียนด้วย ซึ่งในปี 2558 มีโรงเรียนเข้าร่วมจำนวน 123 โรงเรียน ในปี 2559 คณะกรรมการขับเคลื่อนได้บูรณาการให้เป็นวาระของจังหวัดด้านการขับเคลื่อนสังคมคุณธรรมโดยการน้อมนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงสู่การปฏิบัติยึดหลัก “บ ว ร” คือ บ้าน วัด โรงเรียน เป็นเครื่องมือในการพัฒนา และมีโรงเรียน/หมู่บ้าน/วัดที่เข้าร่วม จำนวน 234 พื้นที่ และในปี 2560 คณะกรรมการได้ประสานความร่วมมือเครือข่ายอีสานตุ้มโฮมปี 5 และโครงการศรีสะเกษดีดี ใช้แนวคิดพื้นที่ 3 ดีวิถีสุขจังหวัดศรีสะเกษ คือ ดี1: ดีทางความคิด มีคุณธรรมจริยธรรม ดี2: พื้นที่ดี มีวัฒนธรรมประเพณี รากเง้าวิถีชีวิตดี และดี3: มีสื่อดี รู้จักเท่าทันและสร้างสรรค์สื่อดี ซึ่งกระบวนการพื้นที่ 3 ดี มีความเชื่อมโยงกับโครงการโรงเรียน/หมู่บ้านดีล 5 ตามรอยพ่ออย่างพอเพียง ดังนั้นการทำงานจะเพิ่มพื้นที่ดีเพิ่มขึ้น ในการสร้างกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ เพื่อบรรเทา แก้ไขปัญหาเด็กเยาวชนและลดช่องว่างระหว่างบ้าน วัด โรงเรียนหรือส่วนราชการ รวมทั้งสร้างทักษะชีวิตให้เด็กเยาวชนเห็นคุณค่าในตัวเอง เห็นคุณค่าของผู้สูงวัยที่เป็นแหล่งทางภูมิปัญญาและวิชาชีพชีวิต เห็นคุณค่าวิถีวัฒนธรรมประเพณีท้องถิ่นรากเง้าของตนเอง เห็นคุณค่าของการมอง

ประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าส่วนตน และพร้อมที่จะพัฒนาทักษะด้านต่างๆ อยู่เสมอให้เท่าทันสังคมโลกปัจจุบัน

จากหลักการดำเนินการดังกล่าวของโครงการโรงเรียน/หมู่บ้านศีล 5 ตามรอยพ่ออย่างพอเพียงที่คณะกรรมการขับเคลื่อนเครือข่ายจะดำเนินงานเป็นหลักสำคัญคือ การถอดบทเรียนและการจัดการชุดความรู้เผยแพร่สู่สาธารณะในเชิงวิชาการ ซึ่งการถอดบทเรียนครั้งนี้มุ่งเพื่อศึกษา วิเคราะห์ที่ความรู้จากการทำงานโครงการ กระบวนการทำงาน รายละเอียดขั้นตอนการทำงาน ผลการทำงาน สาระความรู้ที่เกิดขึ้นจากการทำงานของพื้นที่ ที่โดดเด่นที่มีความต่อเนื่องและขยายผลอย่างเป็นรูปธรรมอย่างยั่งยืนได้ เพื่อนำไปสู่การนำเสนอบทเรียนสำคัญประกอบด้วย บทเรียนการบริหารโครงการ บทเรียนการสร้างทีม บทเรียนการขยายผลที่เป็นรูปธรรม แนวคิด ข้อมูล สาระสำคัญของโครงการ ทั้งยังเป็นแนวทางในการปรับปรุงการทำงานให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ และเสนอแนวทางการทำงานต่อไปในอนาคต จึงนำมาสู่การจัดทำ “โครงการถอดบทเรียนต้นแบบพื้นที่สร้างสรรค์โรงเรียน/หมู่บ้านรักษาศีล 5 ตามรอยพ่ออย่างพอเพียง จังหวัดศรีสะเกษ” ขึ้น โครงการนี้ชื่อ *โครงการนักสื่อสารเยาวชน คนศรีสะเกษ ฮักบ้านเกิด* ที่เริ่มดำเนินการในปี 2560 โดยกลุ่มยูเอสบีเอส:U-Esan

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1) เพื่อศึกษากระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ของแกนนำนักศึกษาในพื้นที่บ้านหว้านจากการทำงานพื้นที่สร้างสรรค์ 3 ดี วิถีพลเมือง โครงการนักสื่อสารเยาวชน คนศรีสะเกษ ฮักบ้านเกิด”
2. เพื่อศึกษาปัจจัยความสำเร็จ การขับเคลื่อนพื้นที่สร้างสรรค์ 3 ดี วิถีพลเมือง

ความสำคัญของการวิจัย

1. เกิดองค์ความรู้ด้านการจัดการกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ระดับชุมชนโดยแกนนำนักศึกษา เพื่อเด็กเยาวชนและชุมชน
2. เกิดแนวทางการขยายผลและผลักดันพื้นที่สร้างสรรค์เพื่อพัฒนาเด็กเยาวชนและชุมชนเข้าสู่นโยบายระดับท้องถิ่น
3. เกิดองค์ความรู้เชิงวิชาการเพื่อสนับสนุนข้อเสนอแนะ แนวทางการจัดการกระบวนการสื่อสารเพื่อพัฒนาเด็กและเยาวชน

ขอบเขตของการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้เป็นการเลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) โดยเป็นนักศึกษาแกนนำที่ดำเนินการขับเคลื่อนพื้นที่สร้างสรรค์ที่เข้าร่วมกิจกรรมของโครงการนักร้องเยาวชนคนศรีสะเกษ ฮักบ้านเกิด พื้นที่ วัดพระธาตุสุพรรณหงส์ บ้านห้วยน้ำคำ อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ ซึ่งเป็นหมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงศาสนาและวัฒนธรรมตามรอยพ่ออย่างพอเพียง

นิยามศัพท์เฉพาะ

นิยามของกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ หมายถึง กระบวนการที่เกิดจากการมีส่วนร่วมของเด็ก เยาวชนในการคิด ออกแบบ ลงมือปฏิบัติสร้างสรรค์กิจกรรม สื่อ หรือนวัตกรรมให้สอดคล้องกับบริบทของชุมชน ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ ทักษะการใช้ชีวิต ทักษะการคิด วิเคราะห์ มีวิจารณญาณ เกิดภูมิคุ้มกันทั้งในตัวเอง ครอบครัวและชุมชน สามารถจัดการความรู้เท่าทันสื่อ เท่าทันตัวเอง เท่าทันสังคม นำไปสู่การเสริมสร้างให้เด็กและเยาวชนสามารถแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง สามารถเป็นผู้สร้างสารของตัวเอง ที่เพิ่มศักยภาพให้เด็กและเยาวชนมีส่วนร่วมเปลี่ยนแปลงตนเอง และชุมชน รวมทั้งขยายผลสู่สาธารณะได้

หลักแนวคิด 3 ดี สื่อดี พื้นที่ดี ภูมิดี มีรายละเอียดสำคัญดังนี้

สื่อดี หมายถึง สื่อที่ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ ที่นำไปสู่การดำรงชีวิตที่ดี มีสุขภาพ เช่น สื่อศิลปวัฒนธรรม เช่น ดนตรีพื้นบ้าน นิทานพื้นบ้าน หุ่นเงา สื่อภูมิปัญญาท้องถิ่น ภาษาถิ่น ขนม อาหารพื้นบ้าน ของเล่นพื้นบ้าน ตำนาน ประวัติศาสตร์ สื่อที่เป็นบุคคล ปราชญ์ชาวบ้าน ผู้นำชุมชน สื่อกิจกรรมสร้างการเรียนรู้ เช่น ค่าย กิจกรรมการเล่นต่างๆ เป็นต้น และยังรวมถึงสื่อออนไลน์สมัยใหม่ สื่อสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติและทางสังคม รวมถึงสื่อกิจกรรมในระดับต่างๆ ทั้งในระดับครอบครัว โรงเรียนและชุมชน

พื้นที่ดี หมายถึง พื้นที่ที่ทุกคน มีส่วนร่วมในการออกแบบและใช้ประโยชน์ร่วมกันทั้งบุคคล ครอบครัว และชุมชนได้มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างความสัมพันธ์ที่ดี เสริมพลังซึ่งและกัน เป็นได้ทั้งพื้นที่สร้างสรรค์ทางกายภาพ ความคิด มีบรรยากาศที่เปิดกว้างให้ผู้คนได้เรียนรู้ ซึ่งรวมถึง ศูนย์เรียนรู้ เวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ หรือสถานที่ต่างๆ โดยอาจเป็นใต้ถุนบ้าน ลานกิจกรรมในชุมชน ก็เป็นได้

ภูมิดี หมายถึงภูมิปัญญาในการฉลาดรู้ ซึ่งหมายถึง การเท่าทันสื่อ เท่าทันตัวเอง เท่าทันสังคม มีทักษะในการคิด วิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ อันจะเป็นภูมิคุ้มกันในตัวเอง ครอบครัว

และชุมชน ในการป้องกันภัยรอบด้านและสามารถจัดการกับการเปลี่ยนแปลงได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ คำว่า "ภูมิทัศน์" ยังหมายถึง การใช้ภูมิปัญญาของทุกฝ่ายในชุมชน ในการมีส่วนร่วมปกป้องดูแลและสร้างชุมชนร่วมกัน มีความมั่นใจและภูมิใจในเอกลักษณ์ของตน และของชุมชน

การรู้เท่าทันสื่อ การรู้เท่าทันสื่อของ UNESCO (2013) ได้กำหนดองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อออกเป็น 3 กระบวนการได้แก่

1) กระบวนการเข้าถึงสื่อ (Access) ระดับของการตระหนักในความสำคัญของการเลือกและใช้สื่อ โดย ตามหลักสิทธิพื้นฐานของพลเมืองและหลักสิทธิมนุษยชน นอกจากนี้ความสามารถในการเข้าถึงสื่อแล้ว จะพบว่ามีองค์ประกอบของความเป็นพลเมืองกำกับอยู่ ดังนั้น การเข้าถึงสื่อจำเป็นต้องมีความรับผิดชอบต่อสังคมด้วย

2) กระบวนการเข้าใจ วิเคราะห์ ตีความและประเมินเนื้อหาของสื่อ (Evaluation) เป็นระดับการเรียนรู้ทักษะการวิเคราะห์และตั้งคำถามต่อสื่อ รวมทั้งการตีความเนื้อหาของสื่อแต่ละประเภท การวิเคราะห์ผลกระทบทั้งทางสังคม การเมือง เศรษฐกิจ และระดับการประเมินค่าสื่อ (Evaluate) ซึ่งเกิดจากการที่สามารถวิเคราะห์สื่อได้แล้วก็จะสามารถประเมินสื่อได้

3) กระบวนการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์และมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อ (Creation) เป็นระดับของการสร้างสรรค์สื่อ โดยใช้ทักษะความรู้ความสามารถในการสร้างสื่อของตนเอง ที่เกิดจากความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์สื่อ

แนวคิดพลเมืองประชาธิปไตยเท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (Media Information Digital Literacy : MIDL) เป็นทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล มีการเชื่อมโยงของทักษะสำคัญ 3 เรื่องคือ การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) การรู้เท่าทันสารสนเทศ (Information Literacy) และการรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy)

1) การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) หมายถึง สมรรถนะในการใช้สื่อต่าง ๆ รวมถึงการวิเคราะห์และเข้าใจในรูปแบบของสื่อและเทคนิคต่าง ๆ ที่สื่อใช้ในการสร้างผลกระทบต่อผู้รับสื่อ และความสามารถในการอ่านวิเคราะห์ประเมิน และสร้างสื่อในหลากหลายรูปแบบได้

2) การรู้เท่าทันสารสนเทศ (Information Literacy) หมายถึง สมรรถนะในการประเมิน เลือกใช้และสื่อสารข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพในหลากหลายรูปแบบ และรวมถึงความเข้าใจข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ ในความหมายเชิงจริยธรรม

3) การรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy) หมายถึง สมรรถนะในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เครื่องมือสื่อสาร เครือข่ายต่าง ๆ เพื่อค้นหาข้อมูล (เข้าถึง) ประมวลผล (เข้าใจ) และสร้างสรรค์ข้อมูล (ประยุกต์ใช้) ได้หลากหลายรูปแบบ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เกิดองค์ความรู้เชิงวิชาการด้านการสื่อสารสาธารณะพื้นที่สร้างสรรค์เพื่อนำไปสู่การขับเคลื่อนเชิงนโยบายระดับท้องถิ่น ด้านการส่งเสริมหมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงศาสนาและวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษ ตามโครงการโรงเรียน/หมู่บ้านรักษาศีล 5 ตามรอยพ่ออย่างพอเพียงต้นแบบระดับชุมชน ระดับสถานศึกษา และระดับจังหวัด โดยยึดหลัก “บ ว ร” คือ บ้าน วัด โรงเรียน และเครือข่าย เป็นเครื่องมือในการพัฒนา

2. เกิดองค์ความรู้เชิงวิชาการ ด้านกระบวนการสร้างพลเมืองประชาธิปไตยเท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ระดับชุมชน เพื่อพัฒนาเด็กและเยาวชน

บทที่ 2

เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง “ถอดบทเรียนกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ โครงการนักสื่อสารเยาวชน คนศรีสะเกษ ฮักบ้านเกิด” ที่เริ่มดำเนินการในปี 2560 โดยกลุ่มยูเออีเอส:U-Esan นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก (มพด.) สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ (สสส.) ได้ดำเนินการเรียนรู้ในพื้นที่สร้างสรรค์ วัดพระธาตุสุพรรณหงส์ บ้านหว้าน ตำบลน้ำคำ อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎีจากเอกสารงานวิจัย งานวิชาการที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดกรอบการศึกษาการวิจัยไว้ดังนี้

- 1) แนวคิดกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์
- 2) แนวคิด 3 ดี 3) แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ
- 4) แนวคิดพลเมืองประชาธิปไตยเท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล
- 5) แนวคิดพื้นที่สร้างสรรค์
- 6) แนวคิดการจัดการความรู้

2.1 แนวคิดเรื่องกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ หมายถึง กระบวนการที่เกิดจากการมีส่วนร่วมของเด็ก เยาวชนใน การคิด ออกแบบ ลงมือปฏิบัติสร้างสรรค์กิจกรรม สื่อ หรือนวัตกรรมให้สอดคล้องกับบริบทของชุมชน ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ ทักษะการใช้ชีวิต ทักษะการคิดวิเคราะห์ มีวิจารณญาณ เกิดภูมิคุ้มกันทั้งในตัวเอง ครอบครัวและชุมชน สามารถจัดการความรู้ เท่าทันสื่อ เท่าทันตัวเอง เท่าทันสังคม นำไปสู่การเสริมสร้างให้เด็กและเยาวชนสามารถแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง สามารถเป็นผู้สร้างสารของตัวเอง ที่เพิ่ม ศักยภาพให้เด็กและเยาวชนมีส่วนร่วมเปลี่ยนแปลงตนเอง และชุมชน รวมทั้งขยายผลสู่สาธารณะได้

2.2 แนวคิด 3 ดี หลักแนวคิด 3 ดี สื่อดี พื้นที่ดี ภูมิดี

สื่อดี หมายถึง สื่อที่ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ ที่นำไปสู่การดำรงชีวิตที่ดี มีสุขภาวะ เช่น สื่อ ศิลปวัฒนธรรม เช่น ดนตรีพื้นบ้าน นิทานพื้นบ้าน หุ่นเงา สื่อภูมิปัญญาท้องถิ่น ภาษาถิ่น ขนม อาหาร พื้นบ้าน ของเล่นพื้นบ้าน ตำนาน ประวัติศาสตร์ สื่อที่เป็นบุคคล ปราชญ์ชาวบ้าน ผู้นำ ชุมชน สื่อกิจกรรม สร้างการเรียนรู้ เช่น ค่าย กิจกรรมการเล่นต่างๆ

เป็นต้น และยังรวมถึงสื่อออนไลน์สมัยใหม่ สื่อ สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติและทางสังคม รวมถึง สื่อกิจกรรมในระดับต่างๆ ทั้งในระดับครอบครัว โรงเรียน และชุมชน

พื้นที่ดี หมายถึง พื้นที่ที่ทุกคน มีส่วนร่วมในการออกแบบและใช้ประโยชน์ ร่วมกันทั้งบุคคล ครอบครัว และชุมชนได้มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างความสัมพันธ์ที่ดี เสริมพลัง ซึ่งและกัน เป็นได้ทั้งพื้นที่ สร้างสรรค์ทางกายภาพ ความคิด มีบรรยากาศที่เปิดกว้างให้ผู้คนได้ เรียนรู้ ซึ่งรวมถึง ศูนย์เรียนรู้ เวที แลกเปลี่ยนเรียนรู้ หรือสถานที่ต่างๆ โดยอาจเป็นได้ทั้งบ้าน ลานกิจกรรมในชุมชน ก็เป็นได้

ภูมิดี หมายถึงภูมิปัญญาในการฉลาดรู้ ซึ่งหมายถึง การเท่าทันสื่อ เท่าทัน ตัวเอง เท่าทันสังคม มีทักษะในการคิด วิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ อันจะเป็นภูมิคุ้มกันใน ตัวเอง ครอบครัว และชุมชน ในการ ป้องกันภัยรอบด้านและสามารถจัดการกับการเปลี่ยนแปลง ได้อย่างเหมาะสมนอกจากนี้ คำว่า "ภูมิดี" ยัง หมายถึง การใช้ภูมิปัญญาของทุกฝ่ายในชุมชน ใน การมีส่วนร่วมปกป้องดูแลและสร้างชุมชนร่วมกัน มีความ มั่นใจและภูมิใจในเอกลักษณ์ของตน และของชุมชน

2.3 แนวคิดเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ กรอบแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อของ UNESCO (2013) ได้กำหนดองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ ออกเป็น 3 กระบวนการ

1) **กระบวนการเข้าถึงสื่อ (Access)** ระดับของการตระหนักในความสำคัญ ของการเลือกและใช้สื่อ โดย ตามหลักสิทธิพื้นฐานของพลเมืองและหลักสิทธิมนุษยชน นอกจาก ความสามารถในการเข้าถึงสื่อแล้ว จะพบว่ามีองค์ประกอบของความเป็นพลเมืองกำกับอยู่ ดังนั้น การเข้าถึงสื่อจำเป็นต้องมีความรับผิดชอบ ต่อสังคมด้วย

2) **กระบวนการเข้าใจ วิเคราะห์ ตีความและประเมินเนื้อหาของสื่อ (Evaluation)** เป็นระดับ การเรียนรู้ทักษะการวิเคราะห์และตั้งคำถามต่อสื่อ รวมทั้งการตีความ เนื้อหาสื่อแต่ละประเภท การวิเคราะห์ผลกระทบทั้งทางสังคม การเมือง เศรษฐกิจ และระดับการ ประเมินค่าสื่อ (Evaluate) ซึ่งเกิดจาก การที่สามารถวิเคราะห์สื่อได้แล้วก็จะสามารถประเมินสื่อ ได้

3) **กระบวนการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์และมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อ (Creation)** เป็นระดับของ การสร้างสรรค์สื่อ โดยใช้ทักษะความรู้ความสามารถในการสร้างสื่อ ของตนเอง ที่เกิดจากความรู้ ความ เข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์สื่อ ซึ่งในโครงการนัก สื่อสารเยาวชน คนศรีสะเกษ ฮักบ้านเกิด” จะอธิบายได้ด้วยกระบวนการสื่อสาร สร้างสรรค์ ที่ เด็ก เยาวชนสามารถวางแผน ออกแบบ ลงพื้นที่ในชุมชนค้นคว้าข้อมูลเนื้อหาสร้างสรรค์สื่อ ได้

2.4 แนวคิดพลเมืองประชาธิปไตยเท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล

(Media Information Digital Literacy : MIDL) เป็นทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล มีการเชื่อมโยงของทักษะสำคัญ 3 เรื่องคือ การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) การรู้เท่าทันสารสนเทศ (Information Literacy) และการรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy)

การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) หมายถึง สมรรถนะในการใช้สื่อต่าง ๆ รวมถึงการวิเคราะห์ และเข้าใจในรูปแบบของสื่อและเทคนิคต่าง ๆ ที่สื่อใช้ในการสร้างผลกระทบต่อผู้รับสื่อ และความสามารถ ในการอ่านวิเคราะห์ประเมิน และสร้างสื่อในหลากหลายรูปแบบได้

การรู้เท่าทันสารสนเทศ (Information Literacy) หมายถึง สมรรถนะในการประเมิน เลือกใช้และสื่อสารข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพในหลากหลายรูปแบบและรวมถึงความเข้าใจข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ ในความหมายเชิงจริยธรรม

การรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy) หมายถึง สมรรถนะในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เครื่องมือ สื่อสาร เครือข่ายต่าง ๆ เพื่อค้นหาข้อมูล (เข้าถึง) ประมวลผล (เข้าใจ) และสร้างสรรค์ข้อมูล (ประยุกต์ใช้) ได้หลากหลายรูปแบบ

คุณลักษณะของพลเมืองประชาธิปไตยที่รู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล หมายถึง พลเมืองที่มีสมรรถนะในการเข้าถึง เข้าใจ วิเคราะห์ ตีความ ตรวจสอบ และคิดอย่างมีวิจารณญาณ สามารถประเมิน ประโยชน์และโทษในการเลือกเก็บ ใช้ประโยชน์ และสร้างสรรค์สื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับโครงสร้างอำนาจรัฐ ทูม สื่อ ตลอดจนบริบททางสังคมและเศรษฐกิจ เป็นผู้ที่เคารพสิทธิ และอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมที่หลากหลายได้อย่างรับผิดชอบ และสามารถใช้อินเทอร์เน็ต สารสนเทศ และเทคโนโลยี ดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการต่อรองอำนาจและสร้างการเปลี่ยนแปลงในฐานะพลเมืองประชาธิปไตยยุคดิจิทัลที่กระตือรือร้นในการมีส่วนร่วมและมุ่งเน้นความยุติธรรมทางสังคมเป็นสำคัญ

ลักษณะของพลเมืองที่มีความรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล นั้นสามารถแบ่งได้เป็น 3 คุณลักษณะดังนี้

1) **พลเมืองที่มีความรับผิดชอบ** สามารถเข้าถึงสื่อ แหล่งสารสนเทศ และสื่อดิจิทัลที่หลากหลาย มีทักษะวิเคราะห์ ประเมินคุณภาพ คุณค่าสื่อ ข่าวสาร เลือกเก็บและใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและ ครอบครัวอย่างปลอดภัย มีความรับผิดชอบ ปฏิบัติตามกฎหมายระเบียบ มีจริยธรรมและร้องเรียนให้เกิดการ แก้ไขปัญหาเมื่อได้รับผลกระทบโดยตรง โดยพลเมืองที่มีความรับผิดชอบนั้น มีลักษณะการเท่าทันสื่อ เท่า ดิจิทัล ดังนี้

เท่าทันสื่อ

- สามารถเข้าถึงสื่อที่หลากหลาย
- วิเคราะห์ ประเมินคุณภาพ คุณค่า ความน่าเชื่อถือ ผลกระทบของสื่อได้
- กลั่นกรอง เลือกรับ ใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและครอบครัว
- ร้องเรียนให้มีการแก้ไขเมื่อได้รับผลกระทบโดยตรง

เท่าทันสารสนเทศ

- สามารถเข้าถึงแหล่งสารสนเทศที่หลากหลาย
- เข้าใจความต้องการของตนเองในการใช้ประโยชน์ข้อมูลข่าวสาร
- วิเคราะห์ ประเมินคุณภาพ คุณค่า ความน่าเชื่อถือของข่าวสารและแหล่งสารสนเทศได้
- กลั่นกรอง เลือกรับ ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและครอบครัว
- มีความรับผิดชอบ เคารพ กฎระเบียบในการใช้ข้อมูลข่าวสาร

เท่าทันดิจิทัล

- สามารถเข้าถึงสื่อ ดิจิทัล เทคโนโลยีที่หลากหลาย
- รู้และตัดสินใจได้ในเรื่องความปลอดภัย การใช้เวลา กฎระเบียบ สิทธิส่วนบุคคล
- วิเคราะห์เนื้อหา เลือกรับนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองได้
- สร้างเนื้อหาเองและสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีความรับผิดชอบและ จริยธรรมในการนำเสนอข้อมูล
- ร้องเรียนให้มีการแก้ไขเมื่อได้รับผลกระทบ

2) **พลเมืองที่มีส่วนร่วม** สามารถใช้สื่อสารสนเทศและสื่อดิจิทัล เป็นเครื่องมือในการสื่อสารอัตลักษณ์ของตนเองและรวมกลุ่มกันเพื่อแก้ไขปัญหา และพัฒนาสื่อข่าวสาร แหล่งสารสนเทศให้เกิด ประโยชน์ต่อกลุ่มและชุมชน โดยพลเมืองที่มีความรับผิดชอบนั้นมีลักษณะการเท่าทันสื่อ เท่าทันดิจิทัล ดังนี้

เท่าทันสื่อ

- เข้าใจบทบาทหน้าที่ของสื่อประเภทต่างๆ สามารถเข้าถึงสื่อที่มีคุณภาพมากขึ้น
- สร้างสื่อได้ ใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและกลุ่ม
- รวมกลุ่มร้องเรียนให้มีการแก้ไขสื่อไม่เหมาะสม

เท่าทันสารสนเทศ

- สำรวจข้อมูลความต้องการและค้นหาแหล่งสารสนเทศที่เป็นประโยชน์ต่อกลุ่ม
- มีส่วนร่วมในการพัฒนาให้กลุ่มหรือชุมชนมีแหล่งสารสนเทศที่ตรงกับความ ต้องการ
- จัดตั้งกลุ่มในการกลั่นกรอง เลือกรับข่าวสาร

- เผยแพร่สารสนเทศที่เป็นอัตลักษณ์ของกลุ่ม
- ร้องเรียนไปยังหน่วยงานที่รับผิดชอบให้เกิดการแก้ไขและพัฒนาแหล่งสารสนเทศให้เกิดประโยชน์ต่อกลุ่ม

เท่าทันดิจิทัล

- ใช้สื่อดิจิทัลเพื่อสร้างกลุ่ม ชุมชนออนไลน์ สื่อสารอัตลักษณ์และใช้ให้เกิด ประโยชน์ต่อกลุ่ม
- ดำเนินถึงคุณธรรมจริยธรรมและสิทธิในการเข้าถึง ผลกระทบการใช้ สื่อดิจิทัลต่อ ตนเอง และผู้อื่นในมิติต่างๆ
- รวมกลุ่มเพื่อป้องกันการละเมิดสิทธิที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มของตน

3) พลเมืองมุ่งเน้นความเป็นธรรมในสังคม มีความรู้และเข้าใจในเรื่อง โครงสร้าง ระบบสื่อสาร สนเทศ สื่อดิจิทัล ใช้เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงให้สังคมดีขึ้น มีบทบาททำให้เกิดการแก้ไขปัญหาและพัฒนา ในระดับโครงสร้างกฎหมาย วัฒนธรรม โดยพลเมืองที่มุ่งเน้น ความเป็นธรรมในสังคมนั้น มีลักษณะการเท่า ทันสื่อ เท่าดิจิทัล ดังนี้

เท่าทันสื่อ

- เข้าใจระบบโครงสร้างสื่อ นโยบาย กฎหมายที่เกี่ยวข้อง ช่องว่างของการเข้าถึง และการใช้สื่อในการพัฒนาสังคม
- ใช้สื่อเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงให้สังคมดีขึ้น
- รวมกลุ่ม ผลักดันให้แก้ไขปัญหาสื่อในระดับโครงสร้าง นโยบาย หรือเสนอ กฎหมาย กฎระเบียบ

เท่าทันสารสนเทศ

- เข้าใจระบบและโครงสร้างของแหล่งสารสนเทศและความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึง ข่าวสาร
- รวมกลุ่มผลักดันให้เกิดการแก้ไขปัญหาระบบข้อมูลข่าวสารในเชิงโครงสร้าง
- ใช้ประโยชน์ข้อมูลข่าวสารโดยคำนึงถึงสิทธิและเสรีภาพในการเข้าถึงข้อมูลและ การแสดงออก (Freedom of Expression) มุ่งสร้างสังคมที่เป็นธรรม

เท่าทันดิจิทัล

- เข้าใจระบบและโครงสร้างสื่อดิจิทัล เทคโนโลยี ผลต่อการเปลี่ยนแปลงสังคม เปลี่ยนแปลงโลก
- ดำเนินถึงสิทธิ เสรีภาพ ความรับผิดชอบในการใช้สื่อ การเข้าถึงและใช้สื่อดิจิทัลใน ฐานะ พลเมืองที่สร้างการเปลี่ยนแปลงสังคมให้ดีขึ้น

- รวมกลุ่มเพื่อผลักดันให้มีการแก้ไขปัญหาในระดับนโยบายโครงสร้างสื่อดิจิทัลและวัฒนธรรมของสังคม

2.5 แนวคิดพื้นที่สร้างสรรค์ จากการประชุมเครือข่าย “พื้นที่สร้างสรรค์” ของมูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็กและองค์กรภาคี ได้ นิยามความหมายและลักษณะของ “พื้นที่สร้างสรรค์สำหรับเด็ก” คือ พื้นที่สร้างประสบการณ์ สร้างโอกาส พัฒนาการตามวัยและตอบสนองความต้องการของเด็ก เพื่อส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ โดยการมีส่วนร่วมของเด็ก ครอบครัว ชุมชน สถานที่หรือโอกาส ที่เด็ก ครอบครัว ชุมชน หน่วยงานที่เกี่ยวข้องได้ร่วมกันดำเนินการอย่างอิสระและมีความสุข จนมีผลให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาการอย่างสร้างสรรค์สำหรับเด็ก นอกจากนี้ยังได้มีการขยายค า “พื้นที่สร้างสรรค์” ว่าประกอบด้วย พื้นที่สร้างประสบการณ์ สร้าง โอกาส ต้องเป็นที่ที่เด็กได้มีโอกาสเรียนรู้ทักษะหรือค้นคว้าด้วยตนเอง จนเกิดความเข้าใจและตระหนักรู้ นอกจากนี้เด็กต้องได้รับสิทธิหรือมีส่วนร่วมในการเสนอความคิด ออกแบบ กิจกรรมของตนเองรวมทั้ง กิจกรรมเหล่านั้นต้องมีเป้าหมายและวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนต่อการเรียนรู้ของเด็ก และได้เน้นการมีส่วนร่วม ของเด็ก ผู้ใหญ่ และชุมชน เพื่อสร้างความยั่งยืนให้กับพื้นที่นั้น

2.6 แนวคิดการจัดการความรู้

1 ความหมายของการจัดการความรู้

การจัดการความรู้ (Knowledge management – KM) หมายถึง กระบวนการอย่างเป็นระบบเกี่ยวกับการประมวลข้อมูล สารสนเทศ ความคิด การกระทำ ตลอดจนประสบการณ์ของบุคคลเพื่อสร้างเป็นความรู้หรือนวัตกรรม และจัดเก็บในลักษณะแหล่งข้อมูลที่บุคคลสามารถเข้าถึงได้ โดยอาศัยช่องทางต่าง ๆ ที่องค์กรจัดเตรียมไว้ เพื่อนำความรู้ที่มีอยู่ไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงาน ซึ่งก่อให้เกิดการแบ่งปันและการถ่ายโอนความรู้ และในที่สุดความรู้ที่มีอยู่จะแพร่กระจายและไหลเวียนทั่วทั้งองค์การอย่างสมดุล เป็นไปเพื่อเพิ่มความสามารถในการพัฒนาผลผลิตและองค์กร

จำเรียง จันทระภา (2558: ออนไลน์) อธิบายว่า การจัดการความรู้ หมายถึง กระบวนการพัฒนาความรู้ของบุคคลและองค์กรเพื่อสร้างคุณภาพและประสิทธิภาพ โดยการรวมกลุ่มกันกำหนดวิสัยทัศน์ ร่วมคิด ร่วมทำ แลกเปลี่ยนเรียนรู้จากประสบการณ์ของสมาชิกผสมผสานกับความรู้จากแหล่งข้อมูลทั่วไป มีการกำหนดเป้าหมาย วิธีการปฏิบัติ การทดลอง การตรวจสอบ การสังเคราะห์ และการนำความรู้ไปใช้ประโยชน์เพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ ในระดับบุคคล การร่วมกระบวนการจัดการความรู้ช่วยเสริมสร้างความตระหนักคุณค่าและ

ความสามารถที่เป็นความรู้ฝังลึกอยู่ในตัว เกิดการปรับเปลี่ยนวิธีคิดและการปฏิบัติงานจนประสบความสำเร็จ ในระดับองค์กร กระบวนการจัดการความรู้เน้นการเรียนรู้เป็นเครือข่ายเชื่อมโยงกัน สมาชิกขององค์กรต่างเสริมพลังกันแบบกัลยาณมิตร ทำให้องค์กรมีความเข้มแข็งและผลงานก้าวหน้า สอดคล้องกับวิสัยทัศน์เกิดเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้

ศาสตราจารย์นายแพทย์วิจารณ์ พานิช ได้ให้ความหมายของคำว่า การจัดการความรู้ ไว้ว่าสำหรับนักปฏิบัติ การจัดการความรู้ คือ เครื่องมือเพื่อการบรรลุเป้าหมายอย่างน้อย 4 ประการไปพร้อม ๆ กัน ได้แก่ 1) บรรลุเป้าหมายของงาน 2) บรรลุเป้าหมายการพัฒนาคน 3) บรรลุเป้าหมายการพัฒนาองค์กรไปเป็นองค์กรเรียนรู้ และ 4) บรรลุความเป็นชุมชน เป็นหมู่คณะ ความเอื้ออาทรระหว่างกันในที่ทำงาน

การจัดการความรู้ เป็นการรวบรวม สร้าง จัดระเบียบ แลกเปลี่ยน และประยุกต์ใช้ความรู้ในองค์กร โดยพัฒนาระบบจากข้อมูลไปสู่สารสนเทศ เพื่อให้เกิดความรู้และปัญญาในที่สุด ประกอบไปด้วยชุดของการปฏิบัติงานที่ถูกใช้โดยองค์กรต่าง ๆ เพื่อที่จะระบุสร้าง แสดงและกระจายความรู้ เพื่อประโยชน์ในการนำไปใช้และการเรียนรู้ภายในองค์กร อันนำไปสู่การจัดการสารสนเทศที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับการดำเนินธุรกิจที่ดี องค์กรขนาดใหญ่โดยส่วนมากจะมีการจัดสรรทรัพยากรสำหรับการจัดการองค์ความรู้ โดยมักจะเป็นส่วนหนึ่งของแผนกเทคโนโลยีสารสนเทศหรือแผนกการจัดการทรัพยากรมนุษย์

ส่วนการจัดการความรู้ชุมชน (กรมการพัฒนาชุมชน, หมายถึง การบ่งชี้ แสวงหา จัดเก็บ จัดหมวดหมู่ กลั่นกรอง แลกเปลี่ยน เผยแพร่เทคนิค วิธีปฏิบัติ กลเม็ดเคล็ดลับ หรือข้อพึงระวังที่ใช้ได้ผลและประสบความสำเร็จในอดีตและถูกถ่ายทอดมาจนถึงปัจจุบันของผู้นำ กลุ่มองค์กร และเครือข่ายรวมทั้งผู้รู้ ปราชญ์ต่าง ๆ ในชุมชน 2555)

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า การจัดการความรู้ หมายถึง การจัดการให้มีการค้นพบความรู้ความชำนาญที่แฝงในตัวคนออกมาใช้ เพื่อช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานให้สูงขึ้น โดยให้ความสำคัญของการเรียนรู้ร่วมกัน

2 ประเภทของความรู้

ความรู้ (Knowledge) หมายถึง สิ่งที่สั่งสมมาจากการศึกษาเล่าเรียน การค้นคว้าหรือประสบการณ์ รวมทั้งความสามารถเชิงปฏิบัติและทักษะ ความเข้าใจหรือสารสนเทศที่ได้รับมาจากประสบการณ์ สิ่งที่ได้รับมาจากการได้ยิน ได้ฟัง การคิด หรือการปฏิบัติ ความรู้สามารถแบ่งเป็นประเภทใหญ่ ๆ ได้ 2 ประเภท คือ ความรู้ชัดแจ้ง และความรู้แฝงเร้น

ความรู้ชุมชน เป็นความรู้ที่เกิดจากการดำเนินชีวิต และการทำงานในชุมชนกับชาวบ้านจนเกิดเป็นความเข้าใจ ความชำนาญ ความรู้สึก สามารถถ่ายทอดและนำไปใช้ต่อๆ กัน

ในชีวิตประจำวันได้ มีการปรับปรุงและพัฒนาให้เหมาะสม สอดคล้องกับสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงของชุมชนและมีการสืบทอดทางวัฒนธรรมของชุมชน เป็นทางเลือกในการแก้ปัญหาของชุมชนได้จริง ความรู้ชุมชนมี 2 ลักษณะ แบ่งตามลักษณะการสัมผัสได้และการใช้ประโยชน์ได้ 2 ประเภท คือ ความรู้ที่เป็นแหล่งข้อมูลทั่วไปที่ถูกบันทึกและจัดเก็บแล้ว และความรู้ที่เป็นทักษะในการดำรงตน อาชีพ และการพัฒนาคุณภาพชีวิต

1) ความรู้ที่เป็นแหล่งข้อมูลทั่วไปที่ถูกบันทึกและจัดเก็บแล้ว หรือความรู้ชัดแจ้ง (Explicit Knowledge) ได้แก่ ข้อมูลพื้นฐานทั่วไปของชุมชน สภาพพื้นที่ บริบท ความเป็นมาของชุมชน ประวัติชุมชน ข้อมูลและสารสนเทศทางด้านกายภาพต่างๆ วัฒนธรรมชุมชน ประเพณี ทุนทางสังคม สภาพสังคม เศรษฐกิจ การเมืองการปกครอง ศักยภาพชุมชน องค์กรชุมชนและความสัมพันธ์ต่างๆ ในชุมชน

2) ความรู้ที่เป็นทักษะในการดำรงตน อาชีพ และการพัฒนาคุณภาพชีวิต หรือความรู้ฝังลึก (Tacit Knowledge) เป็นความรู้ที่แฝงเร้นอยู่ในตัวคน ได้แก่ ความรู้ในด้านทักษะและเทคนิคการปฏิบัติ เคล็ดลับในการพัฒนาตนเอง การประกอบอาชีพ การแก้ปัญหาในชุมชน ทั้งในระดับปัจเจก คราวเรือน กลุ่ม องค์กรและเครือข่าย รวมทั้งชุมชน ซึ่งความรู้เหล่านี้มักเป็นความรู้ฝังลึกหรือซ่อนเร้นอยู่ในตัวบุคคลผู้รู้ (Tacit Knowledge) ที่จำเป็นต้องแสวงหาและถ่ายทอดแลกเปลี่ยนในชุมชน

3 กระบวนการจัดการความรู้

ก่อนที่จะดำเนินการจัดการความรู้ สิ่งสำคัญที่ต้องดำเนินการลำดับแรกก็คือ ต้องมีการกำหนดวิสัยทัศน์ของการจัดการความรู้ก่อนเพื่อเป็นกรอบทิศทางการจัดการความรู้ วิสัยทัศน์ของการจัดการความรู้จะต้องสอดคล้องกับทิศทางการดำเนินธุรกิจ และสามารถเชื่อมโยงกับกลยุทธ์ขององค์กรด้วย กระบวนการจัดการความรู้ ประกอบด้วย 7 ขั้นตอน (กรมการพัฒนาชุมชน, 2555) ดังนี้

1) การค้นหาความรู้ (Knowledge Identification) เมื่อได้วิสัยทัศน์หรือเป้าหมาย (Desired state) ที่ต้องการสำหรับการจัดการความรู้แล้ว ขั้นตอนแรกที่ต้องดำเนินการก็คือ การค้นหาความรู้ที่จำเป็นเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ดังกล่าว เป็นขั้นตอนในการค้นหาว่าองค์กรมีความรู้อะไรบ้าง รูปแบบใด อยู่ที่ใคร และความรู้อะไรที่องค์กรจำเป็นต้องมี เพื่อให้องค์กรวางแผนจัดการความรู้และสามารถจัดสรรทรัพยากรได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

2) การสร้างและการแสวงหาความรู้ (Knowledge Creation and Acquisition) เป็นขั้นตอนในการดึงความรู้จากแหล่งต่าง ๆ ที่มีอยู่อย่างกระจัดกระจายมารวมไว้เพื่อจัดทำเนื้อหาให้เหมาะสมและตรงกับความต้องการของผู้ใช้ สำหรับความรู้ที่จำเป็นต้องมี แต่ยังไม่มียังนั้น องค์กรอาจสร้างความรู้จากความรู้เดิมที่มีหรือนำความรู้จากภายนอกองค์กรมาใช้ได้

3) การจัดการความรู้ให้เป็นระบบ (Knowledge Organization) เป็นขั้นตอนในการจัดทำสารบัญ และจัดแบ่งความรู้ประเภทต่าง ๆ เพื่อให้รวบรวมการค้นหา การนำไปใช้ทำได้ง่าย และรวดเร็ว สามารถเข้าถึงแหล่งความรู้ได้ง่าย

4) การประมวลและกลั่นกรองความรู้ (Knowledge Codification and Refinement) เป็นขั้นตอนการปรับปรุงและประมวลผลความรู้ให้อยู่ในรูปแบบและภาษาที่เข้าใจและใช้ได้ง่าย กำจัดความรู้ที่ไม่เกิดประโยชน์ตามเป้าหมาย วิสัยทัศน์หรือเป็นขยะความรู้

5) การเข้าถึงความรู้ (Knowledge Access) ในการเข้าถึงความรู้ องค์กรต้องมีวิธีการในการจัดเก็บและกระจายความรู้ เพื่อให้ผู้อื่นใช้ประโยชน์ได้ โดยทั่วไปการกระจายความรู้ให้ผู้ใช้มี 2 ลักษณะ คือ “Push” การป้อนความรู้ เป็นการส่งข้อมูล/ความรู้ให้ผู้รับโดยไม่ต้องร้องขอ เช่น การส่งหนังสือเวียนแจ้ง “Pull” การให้โอกาสเลือกใช้ความรู้ โดยผู้รับสามารถเลือกรับหรือใช้แต่เฉพาะข้อมูล/ความรู้ที่ต้องการเท่านั้น

6) การแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้ (Knowledge Sharing) เป็นขั้นตอนในการนำความรู้ที่ได้จัดเก็บมาเผยแพร่แบ่งปันและแลกเปลี่ยนกัน มี 2 ลักษณะ คือ การแบ่งปันความรู้ประเภทที่ความรู้ชัดเจน (Explicit Knowledge) วิธีที่นิยม เช่น การจัดทำเป็นเอกสาร วิดีโอ ซีดี จัดทำฐานความรู้โดยนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาช่วยจะทำให้สามารถเข้าถึงความรู้ได้ง่ายและรวดเร็วยิ่งขึ้น และการแบ่งความรู้ที่อยู่ในคน (Tacit Knowledge) สามารถทำได้หลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับความต้องการและวัฒนธรรมองค์กร ส่วนใหญ่มักจะใช้วิธีผสมผสานเพื่อผู้ใช้ข้อมูลสามารถเลือกใช้ได้ตามสะดวก เช่น ระบบทีมข้ามสายงาน Innovation & Quality Circles (IQCs) ชุมชนนักปฏิบัติ (Community of Practice : Cops) ระบบพี่เลี้ยง (Mentoring System) การสลับเปลี่ยนงาน (Job Rotation) และการยืมตัวบุคลากรมาช่วยงาน (Secondment) เวทีสำหรับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Knowledge Forum) เป็นต้น

7) การเรียนรู้ (Learning) วัตถุประสงค์ที่สำคัญที่สุดในการจัดการความรู้ คือ การเรียนรู้ของบุคลากรและนำความรู้นั้นไปใช้ประโยชน์ในการตัดสินใจแก้ไขปัญหาและปรับปรุงองค์กร การเรียนรู้ของบุคลากรจะทำให้เกิดความรู้ใหม่ๆ ขึ้น ซึ่งจะไปเพิ่มพูนองค์ความรู้ขององค์กรที่มีอยู่แล้วให้มากขึ้นเรื่อยๆ ความรู้นี้ก็จะถูกนำไปใช้เพื่อสร้างความรู้ใหม่อีก เป็นวงจรที่ไม่มีที่สิ้นสุดที่เรียกว่า “วงจรการเรียนรู้”

กระบวนการจัดการความรู้ตามแนวคิดของ ศ.นพ.วิจารณ์ พานิช มี 6 กิจกรรม ดังนี้ 1)การกำหนดความรู้หลักที่จำเป็นต่องานหรือกิจกรรมขององค์กร 2)การเสาะหาความรู้ที่ต้องการ 3)การปรับปรุง ดัดแปลง หรือสร้างความรู้บางส่วนให้เหมาะต่อการใช้งาน 4)การ

ประยุกต์ใช้ความรู้ในกิจการงานของตน 5) การนำประสบการณ์จากการใช้ความรู้มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้มาบันทึกไว้ และ 6) การจดบันทึกขุมความรู้ แก่นความรู้ สำหรับไว้ใช้งาน

เกียรติศักดิ์ พันธุ์ลำเจียก และสุกัญญา แสงเดือน (2554) ศึกษาแนวความคิดการจัดการความรู้ต่างประเทศและในประเทศไทย พบว่า ด้านกระบวนการจัดการความรู้ ประกอบด้วย การกำหนด การสร้างสรรค์ การแบ่งปัน และการประเมิน สำหรับด้านองค์ประกอบ/ปัจจัย/กิจกรรม เกี่ยวข้องกับความรู้ สังคม และปัจจัยอื่น และเสนอว่ารูปแบบการจัดการความรู้เชิงสร้างสรรค์สู่สังคมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ได้แก่ 1) ด้านองค์ประกอบ ประกอบด้วย ความรู้ ภายนอกบุคคล ความรู้ภายนอกบุคคล ความรู้เชิงสร้างสรรค์ สังคม และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 2) ด้านกระบวนการ ประกอบด้วย การกำหนด การสร้างสรรค์ การแบ่งปัน และการประเมิน 3) ในแต่ละกระบวนการ ประกอบด้วย การกำหนดความรู้ ประกอบด้วย 2ก. ได้แก่ ก่อตั้งชุมชนและก่อเกิดความรู้ 4) การสร้างสรรค์ความรู้ ประกอบด้วย 3ส. ได้แก่ แสวงหา สร้างสรรค์ และเสริมแต่ง 5) การแบ่งปันความรู้ ประกอบด้วย 3ป. ได้แก่ บอกเล่า แบ่งปัน และบันทึก และ 6) การประเมินผลความรู้ประกอบด้วย 3ป. 1ก. ได้แก่ เป็นไปได้ ประสพผลสำเร็จ ประดิษฐ์ผลงาน และการจัดการ

การจัดการความรู้ จึงสามารถใช้เป็นเครื่องมือหรือกระบวนการที่จะนำมาใช้ในการส่งเสริมให้ชุมชนเรียนรู้ละสืบทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นของตน และเล็งสรรความรู้ที่โดดเด่นมาสร้างสรรค์ต่อยอดเพื่อพัฒนาอาชีพ พัฒนาคุณภาพชีวิตของคนในชุมชน

เครื่องมือที่ใช้ในการจัดการความรู้ในงานส่งเสริมการเกษตรไว้ว่า 1) การถอดบทเรียน เป็นเครื่องมือสำคัญในการจัดการความรู้ที่สามารถเรียนรู้ตนเอง ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหา สร้างใช้ ปรับปรุง และพัฒนาความรู้จากการปฏิบัติ 2) เพื่อนช่วยเพื่อน เป็นเครื่องมือสำคัญที่ใช้ก่อนลงมือทำงาน โดยความช่วยเหลือจากบุคคลหรือกลุ่มคน หน่วยงานในหรือนอกองค์กรที่ทำได้ผลดีมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้วิธีทำงาน เพื่อนำไปปรับใช้ 3) การเรียนรู้ร่วมกัน หลังงานเสร็จ ทำเพื่อค้นหาสิ่งที่ได้ดีพร้อมเหตุผล ปัญหาอุปสรรค และแนวทางแก้ไข สิ่งที่สามารถทำให้ดีกว่าเดิม สิ่งที่จะทำต่อไป และคำแนะนำสำหรับอนาคตที่สามารถปฏิบัติจริงได้ รวมทั้งเสนอกล่าวว่าการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทั่วไบนั้นมีความแตกต่างจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในการจัดการความรู้ เครื่องมือสำคัญที่ใช้ในการประชุมระดมความคิด ได้แก่ เวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ตลาดนัดความรู้ และสุนทรียสนทนา เครื่องมือสำคัญสำหรับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ได้แก่ วิธีทำงานแบบ Best Practices ชุมชนนักปฏิบัติ และบล็อก ส่วนการทบทวนหลังกิจกรรม (AAR) เป็นเครื่องมือเพื่อการเรียนรู้ระหว่างการทำงาน

สรุปแนวความคิดการจัดการความรู้ เป็นกระบวนการรวบรวมและพัฒนาความรู้ที่มีอยู่ และที่เกิดขึ้น เพื่อประสิทธิภาพและประโยชน์ในการนำไปใช้เรียนรู้เพื่อพัฒนางานและคน ความรู้

ที่มีอยู่ทั้งในตัวบุคคลและในชุมชนสามารถถ่ายทอดและนำไปใช้ต่อไป ซึ่งกระบวนการในการจัดการความรู้มีการค้นหาความรู้ แสวงหาความรู้ จัดระบบ กลั่นกรอง การให้เข้าถึงความรู้ การแลกเปลี่ยน และการเรียนรู้ของบุคคล

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ดำเนินการเก็บข้อมูลโดยการศึกษาค้นคว้าเอกสาร (Documentary Analysis) การสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth Interview) การสนทนากลุ่มย่อย (Focus group Interview) และการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม (Participation Observation) เพื่อศึกษากระบวนการดำเนินงานที่เป็นไปอย่างประสบความสำเร็จในการพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์ของแกนนำนักศึกษาที่นำไปสู่การการพัฒนาเด็กและเยาวชน

ประชากร

ประชากรสำหรับการวิจัย คือ นักศึกษาที่เป็นนักศึกษาแกนนำในการดำเนินการขับเคลื่อนพื้นที่สร้างสรรค์ที่เข้าร่วมกิจกรรมของโครงการนักร้องสื่อสารเยาวชน คนตรีสะเกบฮักบ้านเกิด จำนวน 30 คน เยาวชน จำนวน 20 คน พื้นที่ วัดพระธาตุสุพรรณหงส์ บ้านห้วยน้ำคำ อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ ซึ่งเป็นหมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงศาสนาและวัฒนธรรมตามรอยพ่ออย่างพอเพียง

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

- 1.) การกำหนดเป้าหมายการวิจัยลักษณะเฉพาะเจาะจงเพื่อหาสาเหตุปัจจัยกระบวนการพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์ของแกนนำนักศึกษา
- 2.) การสำรวจวรรณกรรมเพื่อทบทวน และสรุปแนวคิดทางทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและที่เคยมีผู้ศึกษาก่อนเพื่อนำมาเป็นเครื่องมือแนวทางในการกำหนดกรอบแนวคิดกว้างๆ
- 3.) การเก็บรวบรวมข้อมูล เป็นการวิจัยเพื่อหาข้อสรุป ได้มาจากการสังเกต จดบันทึกสัมภาษณ์ การสนทนากลุ่มแกนนำและข้อมูลเอกสาร
- 4.) การวิเคราะห์ข้อมูลและเสนอรายงานผลการวิจัย การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยเชิงคุณภาพจะใช้วิธีการจำแนกและจัดระบบข้อมูลเพื่อตอบคำถามว่าคืออะไร เป็นอย่างไร และหาความสัมพันธ์ของข้อมูล แยกแยะเงื่อนไข เพื่อดูสาเหตุ ความสัมพันธ์ กระบวนการเปลี่ยนแปลงพื้นที่สร้างสรรค์

เครื่องมือในการวิจัย

1) การศึกษาและวิเคราะห์เอกสาร (Documentary Analysis) ผู้วิจัยทำการค้นคว้าจากเอกสาร ได้แก่ โครงการหมู่บ้านรักษาศิลหัตตามรอยพ่ออย่างพอเพียง หมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงศาสนาและวัฒนธรรม โครงการบริการวิชาการแก่สังคม มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ โครงการและสรุปโครงการดีจังอีสานตุ้มโฮม ปี 2559

2) การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (in-depth Interview) ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์กลุ่มแกนนำเยาวชนใน ประเด็นต่างๆ ต่อไปนี้

- การดำเนินขับเคลื่อนกิจกรรมของแกนนำในพื้นที่ที่ผ่านมา
- จุดมุ่งหมายของโครงการ และจุดมุ่งหมายในการเข้าร่วมโครงการ
- รูปแบบการดำเนินกิจกรรมในโครงการ
- กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์และรูปแบบการสื่อสารในโครงการ
- ปัญหาและอุปสรรคของการดำเนินงาน และวิธีแก้ปัญหา
- การสนับสนุนและช่วยเหลือจากภาคีเครือข่ายต่างๆ
- ปัจจัยที่ท าให้การดำเนินงานประสบความสำเร็จ
- ผลที่เกิดขึ้นจากกระบวนการ ทั้งต่อตนเอง ผู้อื่น และชุมชน
- ความคิดเห็นเกี่ยวกับการเข้าร่วมโครงการ

3) การสนทนากลุ่มย่อย (Focus group Interview) ใช้ในการเก็บข้อมูลโดยวิธีระดมความคิดเห็น ของกลุ่มแกนนำ ในประเด็นต่างๆ ต่อไปนี้

- คุณลักษณะของแกนนำอีสานตุ้มโฮม
- กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ของโครงการ ภายใต้แนวคิด 3 ดี วิธี

ผลเมือง

- เป้าหมายและขั้นตอนการดำเนินโครงการ
- ผลที่เกิดขึ้นจากกระบวนการ ทั้งต่อตนเอง ผู้อื่น และชุมชน
- ปัญหาและอุปสรรคของการดำเนินงาน และวิธีแก้ปัญหา
- ปัจจัยที่ท าให้การดำเนินงานและกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ประสบความสำเร็จ และยั่งยืน

- แนวทางการพัฒนาและความคาดหวังในการดำเนินงานโครงการในอนาคต

4) การสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม (Participation Observation) ใช้สำหรับการวิเคราะห์ กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ และรูปแบบการสื่อสารของแกนนำ ปัจจัยแห่งความสำเร็จและอุปสรรคปัญหาในการดำเนินกิจกรรม โครงการนักสื่อสารเยาวชน คนศรีสะเกษ ฮักบ้านเกิด พื้นที่บ้านห้วยวน วัดพระธาตุสุพรรณหงส์ ตำบลน้ำคำ อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ ใช้การเก็บข้อมูลโดยวิธีสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม จากการเป็นที่ปรึกษาโครงการ ร่วม ประชุมวางแผน และพูดคุยแลกเปลี่ยนประสบการณ์ในกิจกรรมหลักๆ ของโครงการ ดังต่อไปนี้

ประชุมเตรียมกลุ่มเป้าหมายแกนนำนักศึกษา เด็กเยาวชน ในชุมชน ถึงการทำงานในโครงการเพื่อทำความเข้าใจ ศึกษา แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และร่วมหาแนวทางการทำงานให้บรรลุตามเป้าประสงค์ที่กำหนด

กิจกรรมจัดกระบวนการอบรมให้ความรู้เรื่องสื่อสารสร้างสรรค์และการรู้เท่าทันสื่อให้กับแกนนำโครงการ

กิจกรรมอบรมพัฒนาแกนนำนักศึกษาและเยาวชนให้สามารถผลิตสื่อเพื่อการสื่อสารพื้นที่สร้างสรรค์ของชุมชน

กิจกรรมพื้นที่สร้างสรรค์ (วัดพระธาตุสุพรรณหงส์) เช่น ใส่บาตรวันอาทิตย์ ตลาดโบราณ งานประเพณีลอยกระทง ฯลฯ

สรุปการทำงานกับพื้นที่ถึงผลที่เกิดขึ้นภาพรวมของโครงการเพื่อนำไปสู่การพัฒนาต่อยอดพื้นที่สร้างสรรค์

3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยทำการรวบรวมข้อมูล โดยใช้วิธีการรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์และการวิเคราะห์ เอกสารที่เกี่ยวข้อง ซึ่งการวิจัยมีขั้นตอนและวิธีการวิจัยดังนี้ 1) ประสานงานและนัดสัมภาษณ์แกนนำเยาวชน 2) ลงพื้นที่ทำการสัมภาษณ์แบบตัวต่อตัวเพื่อบันทึกข้อมูล (ตุลาคม – ธันวาคม 2560) 3) เข้าร่วมกิจกรรมหลักของโครงการนักสื่อสารเยาวชน คนศรีสะเกษ ฮักบ้านเกิด” ที่จัดโดยแกนนำเยาวชนเพื่อสังเกตการณ์ และบันทึกข้อมูล (ตุลาคม 2560 – มกราคม 2561) 4) สนทนากลุ่มย่อยเพื่อบันทึกข้อมูล (มีนาคม 2561) 5) ตีความ สรุปประเด็นหลักจากข้อมูลเอกสารและการสัมภาษณ์ เพื่อเขียนรายงานการถอดบทเรียน (มีนาคม – พฤษภาคม 2561)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ แบบสัมภาษณ์ การสนทนากลุ่ม เพื่อดำเนินการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ บันทึกข้อมูลโดยศึกษาเอกสารประวัติความเป็นมาของโครงการและการดำเนินการบันทึกภาพเชิงประจักษ์ กำหนดประเด็นการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกและประเด็นการสนทนากลุ่ม การประชุมกลุ่ม นำประเด็นการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกและประเด็นการสนทนากลุ่ม ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเที่ยงตรงเนื้อหาและปรับปรุงประเด็นตามคำแนะนำ

เก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บข้อมูล โดยจะเก็บข้อมูลโดยใช้เครื่องมือแบบสัมภาษณ์ เพื่อเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ วิเคราะห์หาแนวทางการขับเคลื่อนพื้นที่สร้างสรรค์ตามโครงการนักร้องเยาวชน นครศรีสะเกษ อักบ้านเกิด พื้นที่ วัดพระธาตุสุพรรณหงส์ บ้านห้วยน้ำดำ ตำบลน้ำคำ อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ ซึ่งเป็นหมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงศาสนาและวัฒนธรรม ตามรอยพ่ออย่างพอเพียง โดยแบ่งส่วนการเก็บข้อมูลดังนี้

1. การประชุมกลุ่มโดยแยกเป็นระดับคือ

- การประชุมกลุ่มกระบวนการขับเคลื่อนโครงการของนักร้องเยาวชน
- การประชุมกลุ่มการขับเคลื่อนโครงการระดับ ชุมชน

2. การดำเนินการเก็บข้อมูล

- ประสานงานและนัดสัมภาษณ์แกนนำเยาวชนโครงการนักร้องเยาวชน นครศรีสะเกษ อักบ้านเกิด

- ลงพื้นที่ทำการสัมภาษณ์แบบตัวต่อตัวเพื่อบันทึกข้อมูล (ตุลาคม – ธันวาคม 2560)

- เข้าร่วมกิจกรรมหลักของโครงการนักร้องเยาวชน นครศรีสะเกษ อักบ้านเกิด

ที่จัดโดยแกนนำเยาวชนเพื่อสังเกตการณ์ และบันทึกข้อมูล (ตุลาคม 2560 – มกราคม 2561)

- สนทนากลุ่มย่อยเพื่อบันทึกข้อมูล (กุมภาพันธ์ 2561)

- ตีความ สรุปประเด็นหลักจากข้อมูลเอกสารและการสัมภาษณ์ เพื่อเขียนรายงานการ

ถอดบทเรียน (มีนาคม – พฤษภาคม 2561)

การวิเคราะห์ข้อมูล

นำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลมาวิเคราะห์โดยอาศัยกรอบการวิเคราะห์ทางทฤษฎีในงานวิจัย ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสัมภาษณ์เชิงลึก โดยการนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์มาตรวจสอบความสอดคล้องและถูกต้องของข้อมูล สังเคราะห์ตีความหมายของข้อมูลที่ได้ นอกจากนี้ จะใช้วิธีตรวจสอบข้อมูลร่วมกับการสังเกตการณ์บริบทพื้นที่ของการดำเนินการขับเคลื่อนกระบวนการนักร้องเยาวชน ในพื้นที่สร้างสรรค์โครงการนักร้องเยาวชน นครศรีสะเกษ อักบ้านเกิด พื้นที่ วัดพระธาตุสุพรรณหงส์ บ้านห้วยน้ำดำ ตำบลน้ำคำ อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ ซึ่งเป็นหมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงศาสนาและวัฒนธรรม ตามรอยพ่ออย่างพอเพียง ภายใต้โครงการโรงเรียน/หมู่บ้านรักษาศีล 5 ตามรอยพ่ออย่างพอเพียงควบคู่ไปด้วย เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและน่าเชื่อถือของข้อมูล ซึ่งเป็นการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพเพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัย เกี่ยวกับรูปแบบกระบวนการสื่อสาร สร้างสรรค์ ปัจจัยแห่ง

ความสำเร็จและอุปสรรคปัญหาในการดำเนินงาน และแนวทางการพัฒนา กระบวนการ จำแนก
ข้อมูลการสัมภาษณ์ วิเคราะห์ประเด็นหลักและข้อสรุปรวม ทำการประมวลผลและ นำเสนอด้วย
วิธีพรรณนาวิเคราะห์ (Analysis Description)

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “ถอดบทเรียนกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ของแกนนำเยาวชน “โครงการนักร้องเยาวชน คนศรีสะเกษ ฮักบ้านเกิด” มีวัตถุประสงค์การวิจัย ดังต่อไปนี้

1) เพื่อศึกษากระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ของแกนนำนักศึกษาในพื้นที่บ้านหว้าน จากการทำงานพื้นที่สร้างสรรค์ 3 ดี วิถีพลเมือง โครงการนักร้องเยาวชน คนศรีสะเกษ ฮักบ้านเกิด”

2. เพื่อศึกษาปัจจัยความสำเร็จ การขับเคลื่อนพื้นที่สร้างสรรค์ 3 ดี วิถีพลเมือง

จากวัตถุประสงค์ของงานวิจัยศึกษากระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ของแกนนำนักศึกษาในพื้นที่บ้านหว้าน จากการทำงานพื้นที่สร้างสรรค์ 3 ดี วิถีพลเมือง โครงการนักร้องเยาวชน คนศรีสะเกษ ฮักบ้านเกิด” การศึกษาพบว่ากระบวนการดำเนินงานสู่ความสำเร็จพื้นที่สร้างสรรค์ดังนี้

1.กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ของแกนนำนักศึกษา นักร้องเยาวชน คนศรีสะเกษ ฮักบ้านเกิด การวิจัยพบว่าผลของการจัดกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ ทำให้

- 1) เกิดพื้นที่การ เรียนรู้และอนุรักษ์ ประเพณี วิถีชีวิต ศิลปะวัฒนธรรม และภูมิปัญญา ของชุมชน วัดพระธาตุสุพรรณหงส์ บ้านหว้าน
- 2) เกิดการพัฒนากระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์อย่างมีประสิทธิภาพของแกนนำเด็กและเยาวชนในชุมชนบ้านหว้าน
- 3) เกิดเครือข่ายนักร้องสร้างสรรค์เยาวชน คนศรีสะเกษ ฮักบ้านเกิด ร่วมจัดกิจกรรมพื้นที่สร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชน ในชุมชนบ้านหว้าน
- 4) มีสื่อสร้างสรรค์ เผยแพร่เรื่องราวของชุมชนบ้านหว้านสู่สาธารณะ ตามวัตถุประสงค์ของโครงการพบว่าตัวแกนนำมีกระบวนการดังนี้

กิจกรรม	ผลการดำเนินงาน	
	เชิงปริมาณ	เชิงคุณภาพ
ประชุมเตรียมกลุ่มเป้าหมาย แกนนำนักศึกษา เด็กเยาวชน ในชุมชน ถึงการทำงานในโครงการเพื่อทำความเข้าใจ ศึกษา แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และร่วมหาแนวทางการ	จำนวนผู้เข้าร่วม โครงการที่เป็นแกนนำ นักศึกษาที่ร่วมการ ประชุมขับเคลื่อน กิจกรรม 30 คน	แกนนำนักศึกษา เด็กเยาวชนมีความรู้ความเข้าใจในการเกี่ยวกับดำเนินงานและมีการแบ่งหน้าที่รับผิดชอบ ประสานงานร่วมกัน เชื่อมโยงเครือข่ายการทำงานได้ทุกระดับ

ทำงานให้บรรลุตามเป้าประสงค์ที่กำหนด		
จัดกระบวนการอบรมให้ความรู้เรื่องสื่อสารสร้างสรรค์และการรู้เท่าทันสื่อให้กับแกนนำโครงการ	จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการที่เป็นแกนนำนักศึกษาที่ร่วมขับเคลื่อนกิจกรรม 30 คน	แกนนำนักศึกษาสามารถวิเคราะห์สื่อได้และใช้สื่อในทางสร้างสรรค์ที่เป็นประโยชน์ต่อชุมชนได้รวมทั้งถ่ายทอดความรู้ได้ในระดับหนึ่ง ตัวอย่างจากการสื่อสารเรื่องราวของชุมชนด้วยความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมประเพณี วิถีชีวิต
อบรมพัฒนาแกนนำนักศึกษาและเยาวชนให้สามารถผลิตสื่อเพื่อการสื่อสารพื้นที่สร้างสรรค์ของชุมชน	จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการที่เป็นแกนนำนักศึกษาที่ร่วมขับเคลื่อนกิจกรรม 25 คน	แกนนำนักศึกษาสามารถผลิตสื่อเพื่อการสื่อสารได้ตรงประเด็นที่น่าเสนอโดยมีการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลชุมชนที่น่าสนใจ มีทักษะการใช้อุปกรณ์ได้ มีทักษะการสื่อสารประสานงานที่ดี และพร้อมที่จะลงพื้นที่ติดตามการทำงานของกิจกรรมในพื้นที่อย่างต่อเนื่อง สร้างความสัมพันธ์ระดับชุมชนผ่านกระบวนการทำงาน ชุมชนได้ประโยชน์จากการทำงานของแกนนำกระบวนการนักสื่อสารที่สร้างสรรค์ นำไปสู่การต่อยอดหลายกิจกรรม เช่น หมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงศาสนาและวัฒนธรรม โดยสื่อที่ผลิตคือ วิดีโอ Facebook:Page ภาพนิ่ง สื่อทางภูมิปัญญา อาหารพื้นถิ่น ผ้าทอ งานฝีมือ การแต่งกายชุดวัฒนธรรมท้องถิ่นเข้าวัด นักข่าวพลเมือง
กิจกรรมพื้นที่สร้างสรรค์ (วัดพระธาตุสุพรรณหงส์) เช่น ใส่บาตรวันอาทิตย์ ตลาดโบราณ งานประเพณีลอยกระทง ฯลฯ	จำนวนผู้เข้าร่วมที่ยังมีส่วนสนับสนุนให้เกิดพื้นที่สร้างสรรค์ต่อเนื่อง กิจกรรม 100 คน หน่วยงานเครือข่าย 5 หน่วยงาน	เกิดพื้นที่สร้างสรรค์ วัดพระธาตุสุพรรณหงส์ เป็นแหล่งเรียนรู้การท่องเที่ยวเชิงศาสนา วัฒนธรรม มีกิจกรรมทำบุญใส่บาตรทุกวันอาทิตย์ กิจกรรมตลาดโบราณ แหล่งจำหน่ายสินค้าผลิตภัณฑ์ของชุมชนกิจกรรมงานบุญลอยกระทงกำหนดให้เป็นบุญประจำปี และงานประเพณีอื่นๆ นอกจากนั้น

		<p>ได้มีการส่งเสริมด้านอาชีพเสริมรายได้ให้เด็กเยาวชน ชุมชน โดยจากการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของตนเองให้เกิดรายได้ เยาวชนใช้พื้นที่แสดงออกด้านความสามารถของตนเองผ่านการสื่อสาร เช่น การลำพินบ้าน การจักรสานงานฝีมือภูมิปัญญาการทำอาหารพื้นที่ถิ่น</p>
<p>สรุปการทำงานกับพื้นที่ถึงผลที่เกิดขึ้นภาพรวมของโครงการเพื่อนำไปสู่การพัฒนาต่อยอดพื้นที่สร้างสรรค์</p>	<p>-การดำเนินงานพบว่าแกนนำนักศึกษา เด็กเยาวชน ชุมชน ได้มีความรู้ มีทักษะการคิดวิเคราะห์ประเด็นการสื่อสารและนำเสนอ แลกเปลี่ยนอย่างเป็นระบบ ร่วมวางแผนการทำงาน แก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ จำนวน 50 คน หน่วยงานที่ให้การสนับสนุน จำนวน 5 หน่วยงาน</p>	<p>- แกนนำเด็กเยาวชนมีความรู้ความเข้าใจแนวคิดพื้นที่ 3 ดี : สื่อดี พื้นที่ดี ภูมิดี แนวคิดเรื่องการสื่อสารสร้างสรรค์ที่สามารถนำไปใช้ออกแบบกระบวนการทำงานหรือการดำเนินกิจกรรมต่างๆ ได้นำเสนอประเด็น เนื้อหา หรือเรื่องราวที่สะท้อนความเป็นวิถีชีวิตชุมชนด้วยความภาคภูมิใจ เปิดประเด็นมุมมองใหม่ให้ชุมชนเป็นแรงเสริมให้ชุมชนลุกขึ้นมาขับเคลื่อนงานหรือกิจกรรมของชุมชนเปิดกว้างมากขึ้น เชื่อมโยงความร่วมมือของคนภายในชุมชนและองค์กรเครือข่ายได้อย่างต่อเนื่องที่จะนำไปสู่ความยั่งยืนของพื้นที่สร้างสรรค์ต่อไป</p> <p>-จากการทำงานของแกนนำนักศึกษา เด็กเยาวชน ในการพัฒนากิจกรรมพื้นที่สร้างสรรค์ พบว่าได้มีการประสานงานความร่วมมือในการทำงานกับหน่วยงานองค์กรภายในท้องถิ่นทำให้เกิดการขับเคลื่อนนโยบายการพัฒนาพื้นที่ชุมชนอย่างต่อเนื่องและเป็นรูปธรรมมากขึ้น อาทิ สภาวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษ พัฒนาชุมชนอำเภอเมืองศรีสะเกษ ได้ให้การสนับสนุนต่อยอดการเปิดกิจกรรมตลาดโบราณ วัดพระธาตุสุพรรณหงส์</p>

		<p>มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษได้ให้การสนับสนุนการบริการวิชาการพัฒนาอาชีพ ส่งเสริมอาชีพให้กับชุมชน เช่น ฝ้ายลายขีด การจักรสานงานฝีมือ</p> <p>ชมรมคนรักในหลวงจังหวัดศรีสะเกษ สนับสนุนให้เกิดกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงศาสนาและวัฒนธรรมใส่บาตรวันอาทิตย์</p> <p>การแต่งกายชุดวัฒนธรรมชุมชน</p> <p>สมาคมการท่องเที่ยวสนับสนุนการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงศาสนาและวัฒนธรรม</p> <p>เครือข่ายชมรมมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ สนับสนุนการลงพื้นที่พัฒนาชุมชนและการสร้างความสัมพันธ์กับชุมชนผ่านกิจกรรมที่มีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง</p>
--	--	--

จากการบวณการดังกล่าวสร้างการเปลี่ยนแกนนำเด็กเยาวชนโครงการนักร้องเยาวชนคนศรีสะเกษ ฮักบ้านเกิด ดังนี้

1. แกนนำเยาวชน เกิดการพัฒนาทักษะชีวิตหลากหลายด้าน ทั้งทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น การทำงานเป็นทีม เกิดความสามัคคี การแบ่งหน้าที่ในการทำงาน ตระหนักในภารกิจหน้าที่ตนเอง มีความรับผิดชอบต่อภาระหน้าที่ ตรงต่อเวลาแก้ปัญหาเฉพาะหน้า มีความกระตือรือร้น สามารถคิด วิเคราะห์ แยกแยะ อย่างใคร่ครวญ และใช้เหตุผลมากขึ้น

2. แกนนำเยาวชน เกิดความตระหนักในการท างานจิตอาสาเพื่อประโยชน์สาธารณะ เห็นถึงประโยชน์และคุณค่าของการทำงาน การมีส่วนร่วมพัฒนาสร้างประโยชน์ เพื่อคนอื่น เพื่อชุมชนและสังคม ซึ่งเป็นคุณลักษณะสำคัญที่ควรสร้างให้เกิดขึ้นใน กลุ่มเด็กเยาวชน เพื่อนนำไปสู่การเป็นพลเมืองที่มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาสร้างการเปลี่ยนแปลงแก่สังคมได้ต่อไป

3. แกนนำเยาวชน ตระหนักในคุณค่า และศักยภาพความรู้ ความสามารถของตนเอง เกิดความมั่นใจในตนเองต่อการทำงานเพื่อประโยชน์ต่อชุมชน สังคม นอกจากนี้ยังสามารถเป็นแรงบันดาลใจให้กับรุ่นน้อง เพื่อน หรือกลุ่มเด็กเยาวชน อื่นในสังคมได้ ซึ่งผลที่เกิดขึ้นในส่วนนี้มีความสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากการที่เด็ก เยาวชนตระหนักในคุณค่าของตนเอง จะส่งผลให้พวก

เขาเชื่อมั่นที่จะนำพลังของตนเองไปสร้างสรรค์สิ่งดีงาม เป็นพลังบวกให้กับชุมชน และสังคม มีพลังใจในการ ดำรงชีวิตอย่างมีคุณค่าทั้งต่อตนเอง ครอบครัว ชุมชน และสังคมได้

4. เกิดความรู้ความเข้าใจในแนวคิดเรื่องพื้นที่ 3 ดี : สื่อดี พื้นที่ดี ภูมิดี แนวคิดเรื่องกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ และแนวคิดเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อ สามารถออกแบบกระบวนการหรือการดำเนินงานกิจกรรมต่าง ๆ และสามารถอธิบาย รายละเอียดแก่กลุ่มเด็กเยาวชนที่มาเข้าร่วมกิจกรรมได้

5. เกิดการมีส่วนร่วมสื่อสารสร้างสรรค์ผ่านผลงานการผลิตสื่อที่นำเสนอประเด็น เนื้อหาหรือเรื่องราวที่สะท้อนความเป็นวิถีชุมชน และต้องการสร้างการ เปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้นแก่ชุมชน

6. เกิดนักสื่อสารสุภาพ ที่สามารถนำแนวคิดสื่อสารสร้างสรรค์ พื้นที่ 3 ดี : สื่อดี พื้นที่ดี ภูมิดี ที่เข้าใจในประเด็นสุภาพะที่หลากหลายทั้งในเชิงประเด็น เชิงพื้นที่ ไปประยุกต์ใช้ในการทำงานด้านการสื่อสารในอนาคต

7. เกิดการนำความรู้เรื่องพื้นที่ 3 ดี สื่อสารสร้างสรรค์ การรู้เท่าทันสื่อ ไป ประยุกต์ใช้ในการทำกิจกรรมหรือโครงการอื่นๆ ทั้งในกิจกรรมของกลุ่มใน มหาวิทยาลัย หรือกิจกรรมค่ายอาสา

2. กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ของเด็กเยาวชนชุมชนบ้านห้วยพื้นที่สร้างสรรค์
ชุมชน บ้านห้วย ตำบลน้ำคำ อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ จากการศึกษาพบว่ากลุ่มเด็กเยาวชนบ้านห้วยได้มีส่วนร่วมในการพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์ของชุมชนตนเองโดยมีส่วนร่วมดังนี้

1. การมีส่วนร่วมในการประชุมเพื่อศึกษาหาประเด็นการดำเนินงานที่นำไปสู่การกำหนดเป้าหมายการทำงานสู่การพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์ เด็กเยาวชนเข้ามามีส่วนร่วม ในการให้ข้อมูลพื้นที่ชุมชน เสนอแนะทาง สภาพสถานการณ์พื้นที่ กิจกรรมที่ดำเนินการพื้นที่ที่เยาวชนมีส่วนร่วม เป็นผู้ร่วมวิเคราะห์และเรียนรู้ชุมชน

2. การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้เรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อและเป็นนักสื่อสารโดยเด็กและเยาวชนได้เข้ารับการอบรมแลกเปลี่ยนความรู้ โดยได้ร่วมกันวิเคราะห์สื่อ การผลิตสื่อโดยใช้ชุมชนชนเป็นฐานการเรียนรู้ การสะท้อนปัญหาชุมชนกำหนดประเด็นสื่อที่จะนำเสนอ เด็กเยาวชนมีส่วนร่วมขั้นการเก็บข้อมูลประเด็นชุมชน ร่วมแสดงความคิดเห็น การแยกแยะสื่อที่จำเป็นความจริงโดยเฉพาะเรื่องราวของชุมชนที่จะถูกนำเสนอทั้งในด้านดีและด้านลบ ซึ่งเด็กเยาวชนมาสามารถที่จะนำเสนอและวิเคราะห์จากการสังเกตและสนทนาพบว่าเด็กมีความเข้าใจรู้เท่าทันสื่อ

ในระดับหนึ่งแต่ยังไม่ได้แสดงถึงการการบริโภคสื่ออย่างปลอดภัย แต่สามารถที่มองสิ่งดีงามในชุมชนและสื่อสารได้

3. กระบวนการมีส่วนร่วมด้านข้อมูลเด็กเยาวชนมีส่วนร่วมในการให้ข้อมูล โดยเด็กเยาวชนได้แบ่งหน้าที่รับผิดชอบในการให้ข้อมูลในประเด็นต่าง จากการสังเกตพบว่าเด็กเยาวชนสามารถที่ระบบได้ว่าอะไรคือคั้งภูมิปัญญา ปราชญ์ชาวบ้านของชุมชนที่มีความรู้แตกต่าง เด็กเยาวชนเล่นเรื่องเหตุการณ์สำคัญของชุมชนได้ เช่น ประวัติชุมชน บุคคลลสำคัญ ซึ่งทำให้เห็นว่าเด็กเยาวชนมีการเรียนรู้เรื่องราวของตนเองอยู่เสมอและพร้อมที่จะนำมาถ่ายทอดสิ่งต่างๆ เหล่านั้น



ภาพที่ 1: เด็กเยาวชนร่วมแสดงออกถึงศิลปวัฒนธรรมของตนเอง
ด้านการแต่งกายและการฟ้อนล้านผ้าสไบลายซิดซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของชุมชนบ้านห้วยวน

4. การมีส่วนร่วมรับผิดชอบในกิจกรรมที่ส่งเสริมในพื้นที่สร้างสรรค์ โดยเด็กเยาวชนได้เข้าร่วมมีส่วนร่วมทุกกิจกรรมที่ชุมชนและวัดพราตสุพรรณหงส์จัดหรือกำหนดให้มี โดยเด็กเยาวชนทำหน้าที่ในการจัดกิจกรรม เช่น การรวมกันแสดงออกด้านศิลปะการแสดงพื้นบ้าน การร่วมกิจกรรมใส่บาตร การร่วมกิจกรรมจำหน่ายสินค้าตลาดโบราณ การต่อยอดด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชุมชนโดยการเข้ารับการอบรม

5.การมีส่วนร่วมด้านกระบวนการสื่อสารพื้นที่สร้างสรรค์โดยเด็กเยาวชนชนได้ทำการประชาสัมพันธ์เพจของตัวเองช่องการสื่อสาร ร่วมผลิตข่าวพลเมือง ร่วมติดตามกิจกรรมชุมชน และทำการสื่อสารพื้นที่สร้างสรรค์ การแสดงออกด้วยสื่อภูมิปัญญาการจักสาน ด้านการแสดง วัฒนธรรมอาหารพื้นถิ่นชาติพันธุ์เผ่าลาว



ภาพที่ 2: เพจเที่ยวบ้านหวานช่องทางพื้นที่นำเสนอและสื่อสาร กิจกรรมของชุมชนโดยเด็กเยาวชนมีส่วนร่วมสื่อสารพื้นที่ตนเองอยู่เสมอ

3.กระบวนการมีส่วนร่วมขององค์กรเครือข่าย ที่ค้นพบการกระบวนการดำเนินงาน เด็กเยาวชนและแกนนำร่วมกับชุมชนในการจัดกิจกรรมพื้นที่สร้างสรรค์ก็ได้มีหน่วยงานเครือข่าย หน่วยงานท้องถิ่น สถาบันการศึกษา และ ชุมชน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

เครือข่าย/หน่วยงานท้องถิ่น	สถานศึกษา	ชุมชน
-สภาวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษ สนับสนุนต่อยอด การเปิดกิจกรรมตลาด โบราณ วัด พระธาตุ สุพรรณหงส์	-มหาวิทยาลัยราชภัฏ ศรีสะเกษ เกษสนับสนุนการ บริการวิชาการพัฒนา อาชีพส่งเสริมอาชีพ ให้กับชุมชน เช่น ผ้าลายขีด การจักสานงาน ฝีมือ	ปราชญ์ชาวบ้าน ครูภูมิปัญญา และคนในชุมชนบ้าน ห้วยน้ำ อ่ำ เกอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ ร่วม ถ่ายทอดความรู้
-พัฒนาชุมชนอำเภอเมืองศรีสะเกษ สนับสนุนต่อยอดการเปิดกิจกรรม ตลาด	-เครือข่ายชมรม มหาวิทยาลัยราชภัฏศรี สะเกษ สนับสนุน	ร่วม ผลิตสื่อสร้างสรรค์ สร้างพื้นที่สร้างสรรค์ และเสริมพลังแก่เด็ก เยาวชน

<p>โบราณ วัดพระธาตุ สุพรรณ หงส์</p> <p>-ชมรมคนรักในหลวง จังหวัด ศรีสะเกษ สนับสนุนให้เกิด กิจกรรม ท่องเที่ยวเชิงศาสนา และวัฒนธรรมใส่บาตรวัน อาทิตย์การแต่งกายชุด วัฒนธรรมชุมชน</p> <p>-สมาคมการท่องเที่ยว สนับสนุนการ ประชาสัมพันธ์ การ ท่องเที่ยวเชิงศาสนาและ วัฒนธรรม</p> <p>-มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก (มพด.) สนับสนุนกิจกรรมพื้นที่ สร้างสรรค์พื้นที่การเรียนรู้วิถี ถิ่นของชุมชน</p>	<p>การลง พื้นที่พัฒนาชุมชนและ การสร้างความสัมพันธ์ กับ ชุมชนผ่านกิจกรรมที่ มีส่วน ร่วมอย่างต่อเนื่อง</p>	
---	--	--

จากการกระบวนการนักร้องสื่อสารสร้างสรรค์ตามโครงการนักร้องสื่อสารเยาวชน
คนศรีสะเกษ ฮักบ้านเกิด ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่เกิดการพัฒนาพื้นที่ดังนี้

1. กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์สร้างการเปลี่ยนแปลงต่อเด็กเยาวชนดังนี้

1. แกนนำนักศึกษาสามารถวิเคราะห์สื่อ และใช้สื่อในทางสร้างสรรค์ที่เป็นประโยชน์
ต่อชุมชนได้ รวมทั้งถ่ายทอดความรู้ สื่อสารเรื่องราวของชุมชนด้วยความภาคภูมิใจใน วัฒนธรรม
ประเพณี วิถีชีวิต

2. แกนนำนักศึกษาสามารถผลิตสื่อชุมชน ได้แก่ วิดีโอ เพจเฟซบุ๊ก ภาพนิ่ง สื่อภูมิ
ปัญญา อาหารพื้นถิ่น ผ้าทอ งานฝีมือ การแต่งกายชุดวัฒนธรรมท้องถิ่นเข้าวัด นักข่าวพลเมือง

3. แกนนำเด็กเยาวชนมีความรู้ความเข้าใจแนวคิดพื้นที่ 3 ดี : สื่อดี พื้นที่ดี ภูมิดี แนวคิด
เรื่องการสื่อสารสร้างสรรค์ นำเสนอประเด็น เนื้อหา หรือเรื่องราวที่สะท้อนความเป็น วิถีชีวิต
ชุมชนด้วยความภาคภูมิใจ

4. แกนนำได้พัฒนาทักษะและรู้เท่าทันสื่อมากขึ้นตระหนักถึงผลการสื่อสารที่จะสร้างผลกระทบเชิงบวกและลบ

5. เด็กเยาวชนเกิดการพัฒนาทักษะชีวิตหลากหลายด้าน ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น การทำงานเป็นทีม เกิดความสามัคคี การแบ่งหน้าที่ในการทำงาน ตระหนักใน ภารกิจหน้าที่ตนเอง มีความรับผิดชอบต่อภาระหน้าที่ ตรงต่อเวลา มีการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า มีความกระตือรือร้น สามารถคิด วิเคราะห์ แยกแยะอย่างใคร่ครวญ มีเหตุผล เปิดใจยอมรับความเป็นชุมชนวัฒนธรรมดั้งเดิม ปรับตัวเข้าหาชุมชนมากขึ้น



ภาพที่ 3: เด็กแกนนำลงพื้นที่เก็บข้อมูลชุมชนและวิเคราะห์ประเด็นที่น่าสนใจ กิจกรรมของชุมชนโดยเด็กเยาวชนมีส่วนร่วมสื่อสารพื้นที่ตนเองอยู่เสมอ

2. กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์สร้างการเปลี่ยนแปลงในชุมชน โดยสรุปดังนี้

1. ชุมชนได้ประโยชน์นำไปสู่การต่อยอดหลายกิจกรรม เช่น หมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงศาสนาและวัฒนธรรม ตลาดโบราณวันพระธาตุสุพรรณหงส์ อาชีพเสริมของชุมชน

2. เกิดพื้นที่สร้างสรรค์ วัดพระธาตุสุพรรณหงส์ เป็นแหล่งเรียนรู้การท่องเชิงศาสนา วัฒนธรรม มีกิจกรรมทำบุญใส่บาตรทุกวันอาทิตย์ กิจกรรมตลาดโบราณ แหล่งจำหน่ายสินค้าผลิตภัณฑ์ของชุมชนกิจกรรมงานบุญลอยกระทง วันสงกรานต์กำหนดให้เป็นบุญ ประจำปี และงานประเพณีอื่นๆ

3. ชุมชนเรียนรู้ที่จะใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของตนเองส่งเสริมให้เกิดรายได้ ได้แก่ การจักสานงานฝีมือภูมิปัญญา การทำอาหารพื้นถิ่นอาหารวัฒนธรรมชาติพันธุ์ลาว

4. เปิดประเด็นมุมมองใหม่ให้ชุมชน เป็นแรงเสริมให้ชุมชนลุกขึ้นมาขับเคลื่อนงานหรือกิจกรรมของชุมชนเปิดกว้างมากขึ้น



ภาพที่ 4: คณะสงฆ์เดินรับบาตรเช้าวันอาทิตย์
กิจกรรมทำบุญใส่บาตรทุกวันอาทิตย์
วัดพระธาตุสุพรรณหงส์

ภาพที่ 5: กิจกรรมตลาดโบราณ
วัดพระธาตุสุพรรณหงส์ทุกวันอาทิตย์



ภาพที่ 6: กิจกรรมวันสงกรานต์
ส่งเสริมการท่องเที่ยวบุญประเพณีของชุมชน
บ้านหว้าน วัดพระธาตุสุพรรณหงส์

3. กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์สร้างการเปลี่ยนแปลงระดับนโยบายดังนี้

1. สภาวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษ พัฒนาชุมชนอำเภอเมืองศรีสะเกษ สนับสนุนต่อยอดการเปิดกิจกรรมตลาดโบราณ วัดพระธาตุสุพรรณหงส์ ขับเคลื่อนนโยบายพัฒนาพื้นที่ชุมชนต่อเนื่องและเป็นรูปธรรมมากขึ้น

2. มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ สนับสนุนการบริการวิชาการพัฒนาอาชีพส่งเสริมอาชีพให้กับชุมชน เช่น ผ้าลายขิด การจักรสานงานฝีมือ การจัดการด้านการท่องเที่ยวชุมชนเชิงวัฒนธรรม

3. ชมรมคนรักในหลวงจังหวัดศรีสะเกษ สนับสนุนให้เกิดกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงศาสนา และวัฒนธรรมใส่บาตรวันอาทิตย์ การแต่งกายชุดวัฒนธรรมชุมชน

4. สมาคมการท่องเที่ยว สนับสนุนการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงศาสนาและวัฒนธรรมของพื้นที่บ้านหว่าน อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ

5. เครือข่ายชมรมมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ สนับสนุนการลงพื้นที่พัฒนาชุมชน และการสร้างความสัมพันธ์กับชุมชนผ่านกิจกรรมที่มีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง

6. มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก (มพด.) ส่งเสริมด้านการเรียนรู้เท่าทันสื่อและพื้นที่สร้างสรรค์ โดยเด็กเยาวชนมีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชนตนเอง



ภาพที่ 7: หัวหน้าส่วนราชการท้องถิ่นร่วมกิจกรรมใส่บาตรวันอาทิตย์ ร่วมแต่งกายชุดวัฒนธรรมชุมชนร่วมกิจกรรมและรับฟังการนำเสนอข้อมูลพื้นที่สร้างสรรค์

การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ในโครงการนักร้องสื่อสารเยาวชน คนศรีสะเกษ ฮักบ้านเกิด” ดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงการพัฒนาเด็ก เยาวชน ครอบครัว และชุมชน ตลอดจนการนำไปสู่นโยบายท้องถิ่นโดยจะพบว่า กระบวนการได้สร้างการเปลี่ยนแปลงกับเด็ก เยาวชน ครอบครัว ชุมชน (ปราชญ์ชาวบ้าน ครูภูมิปัญญา ผู้นำชุมชน คนในชุมชน) และเครือข่ายที่เกี่ยวข้องกับชุมชน ที่น่าสนใจคือ เครือข่ายเหล่านี้ จะได้แก่ สถาบันการศึกษา กลุ่ม หรือ หน่วยงานท้องถิ่น ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์และนำไปสู่การพัฒนา เด็ก เยาวชน ในชุมชนอย่างต่อเนื่องได้เป็นอย่างดี

จากการศึกษาตามวัตถุประสงค์ปัจจัยความสำเร็จ การขับเคลื่อนพื้นที่สร้างสรรค์ 3 ดี วิถีพลเมือง จากการวิจัย พบว่า ปัจจัยแห่งความสำเร็จที่ส่งผลต่อ กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ของแกนนำ โครงการนักร้องสื่อสารเยาวชน คนศรีสะเกษ ฮักบ้านเกิด” สรุป ได้ดังนี้

1. ตัวแกนนำเยาวชนมีส่วนสำคัญที่ส่งผลต่อความสำเร็จของกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ คือ ตัวแกนนำเยาวชนนักศึกษาในพื้นที่ชุมชน ที่มีความรู้ความเข้าใจในงานที่ทำมีจิตอาสา มีความเข้มแข็ง อดทน มุ่งมั่น รับผิดชอบในหน้าที่ สามัคคีทำงานเป็นทีม และมีไหวพริบแก้ไข ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี

2. ความน่าสนใจของกิจกรรมชุมชน ด้วยความหลากหลายของวิถีชีวิตกับวัฒนธรรมตามของชุมชนและเป็นกิจกรรมที่ชุมชนร่วมกันศึกษาวิเคราะห์ออกแบบการทำงานซึ่งส่งผลดีในอนาคตและจะสร้างการดำเนินงานต่อยอดได้อย่างค่อยเป็นค่อยไปอย่างต่อเนื่อง

3. ระบบการจัดการกิจกรรมในชุมชน การดำเนินงานกิจกรรมทั้งภาพรวมกิจกรรมในพื้นที่สร้างสรรค์ แกนนำเยาวชนมีการประชุมวางแผนและสรุป งานทุกครั้งและยังมีการมอบหมายหน้าที่ที่เหมาะสมกับสมาชิกแกนนำแต่ละคน เพื่อให้การดำเนิน กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ประสบผลสำเร็จมากที่สุดชุมชนเองก็พร้อมที่จะรับการเปลี่ยนที่ไม่ส่งผลเสียและกระทบวิถีของตนเองโดยการมีส่วนร่วมวิเคราะห์วางแผนการดำเนินงานร่วมกันทุกระยะรวมสะท้อนข้อมูลให้ชุมชนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเข้ามาเป็นองค์กรเครือข่ายร่วมพัฒนา

4. ที่ปรึกษาปราชญ์ความรู้ที่มำเนินงานกิจกรรม ส่วนสำคัญอีกอย่างหนึ่งที่ทำให้เกิดความสำเร็จแก่โครงการ และหน่วยงานที่ให้การสนับสนุน มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษที่สนับสนุนบุคลากร ร่วมแนะนำแลกเปลี่ยนและเสริมกำลังทุกมิติเช่น วิชาการ กระบวนการเรียนนักศึกษา กับพื้นที่ชุมชน องค์กรเครือข่ายให้การสนับสนุนภารกิจต่อเนื่อง

5. การสนับสนุนจากเครือข่าย เครือข่ายดีจังอีสานตุ้มโฮม คือส่วนสำคัญให้ กระบวนการ สื่อสารสร้างสรรค์พื้นที่บ้านห้วยนประสบความสำเร็จ เริ่มตั้งแต่การอบรม

กระบวนการ ถ่ายทอดแนวคิดการทำงาน ประสบการณ์ และคอยช่วยเหลือสนับสนุนการทำงาน
ร่วมกัน ทั้งเรื่องการเป็นวิทยากรกระบวนการ

6. งบประมาณสนับสนุนโครงการ ประสบความสำเร็จได้เพราะงบประมาณสนับสนุน
จากมูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก (มพด.) สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) และสำนักงานกองทุน
สนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ร่วมกับกลุ่มยู่อีสาน นักสื่อสารสร้างสรรค์มหาวิทยาลัย
ราชภัฏศรีสะเกษ

7. องค์กรเครือข่ายภายในจังหวัดที่ร่วมเสริมแรงการทำงานและต่อเนื่องในพื้นที่สร้าง
ความเป็นองค์กรร่วมในการบูรณาการพัฒนาท้องถิ่นอย่างแท้จริง

บทที่ 5

สรุปและอภิปรายผล

ผลการศึกษาระบบการสื่อสารสร้างสรรค์ของแกนนำเยาวชน “โครงการนักสื่อสารสร้างสรรค์เยาวชนคนศรีสะเกษฮักบ้านเกิด” พบว่าสิ่งที่สามารถสร้างกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ ที่เกิดจากการมีส่วนร่วมของแกนนำเยาวชน ชุมชนในการออกแบบและลงมือปฏิบัติ สร้างสรรค์กิจกรรมให้สอดคล้องกับบริบทของชุมชน เพื่อส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ ทักษะการใช้ชีวิต ทักษะการคิดวิเคราะห์ สามารถจัดการความรู้เท่าทันสื่อ เท่าทันตนเอง เท่าทันสังคม นำไปสู่ความสามารถในการมีส่วนร่วมในการเปลี่ยนแปลงตนเองและชุมชนรวมทั้งขยายผลสู่สาธารณะ โดยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัยดังนี้

1) เพื่อศึกษาระบบการสื่อสารสร้างสรรค์ของแกนนำนักศึกษาในพื้นที่บ้านหว้าน จากการดำเนินงานพื้นที่สร้างสรรค์ 3 ดี วิถีพลเมือง โครงการนักสื่อสารเยาวชน คนศรีสะเกษฮักบ้านเกิด”

2. เพื่อศึกษาปัจจัยความสำเร็จ การขับเคลื่อนพื้นที่สร้างสรรค์ 3 ดี วิถีพลเมือง

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ดำเนินการเก็บข้อมูลโดยการศึกษาดOCUMENTARY ANALYSIS การสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth Interview) การสนทนา กลุ่มย่อย (Focus group Interview) และการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม (Participation Observation) เพื่อศึกษาระบบการดำเนินงานที่เป็นเป็นปัจจัยความสำเร็จในการพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์ของแกนนำนักศึกษาที่นำไปสู่การพัฒนาเด็กและเยาวชน โดยประชากรสำหรับการวิจัย คือ นักศึกษาที่เป็นนักศึกษาแกนนำในการดำเนินการขับเคลื่อนพื้นที่สร้างสรรค์ที่เข้าร่วมกิจกรรมของโครงการนักสื่อสารเยาวชน คนศรีสะเกษ ฮักบ้านเกิด จำนวน 30 คน เยาวชน จำนวน 20 คน พื้นที่ วัดพระธาตุสุพรรณหงส์ บ้านหว้าน ตำบลน้ำคำ อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ ซึ่งเป็นหมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงศาสนาและวัฒนธรรม ตามรอยพ่ออย่างพอเพียง

จากวัตถุประสงค์ของงานวิจัยศึกษาระบบการสื่อสารสร้างสรรค์ของแกนนำนักศึกษาในพื้นที่บ้านหว้าน จากการดำเนินงานพื้นที่สร้างสรรค์ 3 ดี วิถีพลเมือง โครงการนักสื่อสารเยาวชน คนศรีสะเกษ ฮักบ้านเกิด” การศึกษาพบว่ากระบวนการดำเนินงานสู่ความสำเร็จพื้นที่สร้างสรรค์สรุปได้ดังนี้

1. กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ของแกนนำนักศึกษา นักสื่อสารเยาวชน

คนศรีสะเกษ ฮักบ้านเกิด การวิจัยพบว่าผลของการจัดกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ ทำให้

- 1) เกิดพื้นที่การ เรียนรู้และอนุรักษ์ ประเพณี วิถีชีวิต ศิลปะวัฒนธรรม และภูมิปัญญา ของชุมชน วัดพระธาตุสุพรรณหงส์ บ้านหว่าน
- 2) เกิดการพัฒนากระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์อย่างมีประสิทธิภาพของแกนนำเด็กและเยาวชนในชุมชนบ้านหว่าน
- 3) เกิดเครือข่ายนักสื่อสารสร้างสรรค์เยาวชน คนศรีสะเกษ ฮักบ้านเกิด ร่วมจัดกิจกรรมพื้นที่สร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชน ในชุมชนบ้านหว่าน
- 4) มีสื่อสร้างสรรค์ เผยแพร่เรื่องราวของชุมชนบ้านหว่านสู่สาธารณะ จากการบวนการดังกล่าวสร้างการเปลี่ยนแกนนำเด็กเยาวชนโครงการนักสื่อสารเยาวชน คนศรีสะเกษ ฮักบ้านเกิด ดังนี้

1. แกนนำเยาวชน เกิดการพัฒนาทักษะชีวิตหลากหลายด้าน ทั้งทักษะการทำงาน ร่วมกับผู้อื่น การทำงานเป็นทีม เกิดความสามัคคี การแบ่งหน้าที่ในการทำงาน ตระหนักในภารกิจหน้าที่ตนเอง มีความรับผิดชอบต่อภาระหน้าที่ ตรงต่อเวลา มีการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า มีความกระตือรือร้น สามารถคิด วิเคราะห์ แยกแยะ อย่างใคร่ครวญ และใช้เหตุผลมากขึ้น

2. แกนนำเยาวชน เกิดความตระหนักในการท างานจิตอาสาเพื่อประโยชน์สาธารณะ เห็นถึงประโยชน์และคุณค่าของการทำงาน การมีส่วนร่วมพัฒนาสร้างประโยชน์ เพื่อคนอื่น เพื่อชุมชนและสังคม ซึ่งเป็นคุณลักษณะสำคัญที่ควรสร้างให้เกิดขึ้นใน กลุ่มเด็กเยาวชน เพื่อน นำไปสู่การเป็นพลเมืองที่มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาสร้างการเปลี่ยนแปลงแก่สังคมได้ต่อไป

3. แกนนำเยาวชน ตระหนักในคุณค่า และศักยภาพความรู้ ความสามารถของตนเอง เกิดความมั่นใจในตนเองต่อการทำงานเพื่อประโยชน์ต่อชุมชน สังคม นอกจากนี้ยังสามารถเป็นแรงบันดาลใจให้กับรุ่นน้อง เพื่อน หรือกลุ่มเด็กเยาวชน อื่นในสังคมได้ ซึ่งผลที่เกิดขึ้นในส่วนนี้ มีความสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากการที่เด็ก เยาวชนตระหนักในคุณค่าของตนเอง จะส่งผลให้พวกเขาเชื่อมั่นที่จะนำพลังของตนเองไปสร้างสรรค์สิ่งดีงาม เป็นพลังบวกให้กับชุมชน และสังคม มีพลังใจในการ ต ารงชีวิตอย่างมีคุณค่าทั้งต่อตนเอง ครอบครัว ชุมชน และสังคมได้

4. เกิดความรู้ความเข้าใจในแนวคิดเรื่องพื้นที่ 3 ดี : สื่อดี พื้นที่ดี ภูมิดี แนวคิดเรื่องกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ และแนวคิดเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อ สามารถออกแบบกระบวนการหรือการต าเนินกิจกรรมต่าง ๆ และสามารถอธิบาย รายละเอียดแก่กลุ่มเด็กเยาวชนที่มาเข้าร่วมกิจกรรมได้

5. เกิดการมีส่วนร่วมสื่อสารสร้างสรรค์ผ่านผลงานการผลิตสื่อที่นำเสนอประเด็น เนื้อหา หรือเรื่องราวที่สะท้อนความเป็นวิถีชุมชน และต้องการสร้างการ เปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้นแก่ชุมชน

6.เกิดนักสื่อสารสุขภาวะ ที่สามารถนำแนวคิดสื่อสารสร้างสรรค์ พื้นที่ 3 ดี : สื่อดี พื้นที่ ดี ภูมิดี ที่เข้าใจในประเด็นสุขภาวะที่หลากหลายทั้งในเชิงประเด็น เชิงพื้นที่ ไปประยุกต์ใช้ในการทำงานด้านการสื่อสารในอนาคต

7.เกิดการนำความรู้เรื่องพื้นที่ 3 ดี สื่อสารสร้างสรรค์ การรู้เท่าทันสื่อ ไปประยุกต์ใช้ในการทำกิจกรรมหรือโครงการอื่นๆ ทั้งในกิจกรรมของกลุ่มใน มหาวิทยาลัย หรือกิจกรรมค่ายอาสา

2. กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ของเด็กเยาวชนชุมชนบ้านห้วยน้ำค้ำ พื้นที่สร้างสรรค์ชุมชน บ้านห้วยน้ำค้ำ อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ จากการศึกษาพบว่ากลุ่มเด็กเยาวชนบ้านห้วยน้ำค้ำได้มีส่วนร่วมในการพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์ของชุมชนเองโดยมีส่วนร่วมในการวางแผนการดำเนินการ ศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาของพื้นที่ร่วมออกแบบการนำเสนอ สื่อสารพื้นที่สร้างสรรค์และเรียนรู้กระบวนการเท่าทันสื่อสามารถวิเคราะห์สื่อ และใช้สื่อในทางสร้างสรรค์ที่เป็นประโยชน์ ต่อชุมชนได้ รวมทั้งถ่ายทอดความรู้ สื่อสารเรื่องราวของชุมชนด้วยความภาคภูมิใจใน วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต สามารถผลิตสื่อชุมชน ได้แก่ วีดีโอ เพจเฟซบุ๊ก ภาพนิ่ง สื่อภูมิ ป้ายฉลา อาหารพื้นถิ่น ผ้าทอ งานฝีมือ การแต่งกายชุดวัฒนธรรมท้องถิ่นเข้าวัด นักข่าวพลเมือง เด็กเยาวชนเกิดการพัฒนาทักษะชีวิตหลากหลายด้าน ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น การทำงานเป็นทีม เกิดความสามัคคี การแบ่งหน้าที่ในการทำงาน ตระหนักใน ภารกิจหน้าที่ตนเอง มีความรับผิดชอบต่อภาระหน้าที่ ตรงต่อเวลา มีการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า มีความกระตือรือร้น สามารถคิด วิเคราะห์ แยกแยะอย่างใคร่ครวญ มี เหตุผล เปิดใจยอมรับความเป็น ชุมชนวัฒนธรรมดั้งเดิม ปรับตัวเข้าหาชุมชนมากขึ้น

3. กระบวนการมีส่วนร่วมขององค์กรเครือข่าย ที่ค้นพบการกระบวนการดำเนินงาน เด็กเยาวชนและแกนนำร่วมกับชุมชนในการจัดกิจกรรมพื้นที่สร้างสรรค์ก็ได้มีหน่วยงานเครือข่าย หน่วยงานท้องถิ่น สถาบันการศึกษา และ ชุมชน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

เครือข่าย/หน่วยงานท้องถิ่น	สถานศึกษา	ชุมชน
-สภาวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษ สนับสนุนต่อยอด การเปิดกิจกรรมตลาด โบราณ วัด พระธาตุ สุพรรณหงส์	-มหาวิทยาลัยราชภัฏ ศรีสะเกษ สนับสนุนการ บริการวิชาการพัฒนา อาชีพส่งเสริมอาชีพ ให้กับชุมชน เช่น ผ้าลายขีด การจักรสานงาน ฝีมือ	ปราชญ์ชาวบ้าน ครูภูมิปัญญา และคนในชุมชนบ้าน ห้วยน้ำค้ำ อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ ร่วม ถ่ายทอดความรู้ ร่วม ผลิตสื่อสร้างสรรค์ สร้าง

<p>ศรีสะเกษ สนับสนุนต่อ ยอดการเปิดกิจกรรม ตลาด โบราณ วัดพระธาตุ สุพรรณ หงส์ -ชมรมคนรักในหลวง จังหวัด ศรีสะเกษ สนับสนุนให้เกิด กิจกรรม ท่องเที่ยวเชิงศาสนา และวัฒนธรรมใส่บาตรวัน อาทิตย์การแต่งกายชุด วัฒนธรรมชุมชน -สมาคมการท่องเที่ยว สนับสนุนการ ประชาสัมพันธ์ การ ท่องเที่ยวเชิงศาสนาและ วัฒนธรรม -มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก (มพด.) สนับสนุนกิจกรรมพื้นที่ สร้างสรรค์พื้นที่การเรียนรู้วิถี ถิ่นของชุมชน</p>	<p>-เครือข่ายชมรม มหาวิทยาลัย ราชภัฏศรีสะเกษ สนับสนุน การลง พื้นที่พัฒนาชุมชนและ การสร้างความสัมพันธ์ กับ ชุมชนผ่านกิจกรรมที่ มีส่วน ร่วมอย่างต่อเนื่อง</p>	<p>พื้นที่สร้างสรรค์ และเสริม พลังแก่เด็ก เยาวชน</p>
--	---	--

จากการศึกษาตามวัตถุประสงค์ปัจจัยความสำเร็จ การขับเคลื่อนพื้นที่
สร้างสรรค์ 3 ดี วิถีพลเมือง จากการวิจัย พบว่า ปัจจัยแห่งความสำเร็จที่ส่งผลต่อ
กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ของแกนนำ โครงการนักสื่อสารเยาวชน คนศรีสะเกษ ยักบ้าน
เกิด” สรุป ได้ดังนี้

1. ตัวแกนนำเยาวชนมีส่วนสำคัญที่ส่งผลต่อความสำเร็จของกระบวนการสื่อสาร
สร้างสรรค์ คือ ตัวแกนนำเยาวชนนักศึกษาในพื้นที่ชุมชน ที่มีความรู้ความเข้าใจในงานที่ทำมีจิต
อาสา มีความเข้มแข็ง อดทน มุ่งมั่น รับผิดชอบในหน้าที่ สามัคคีทำงานเป็นทีม และมีไหวพริบ
แก้ไข ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี

2. ความน่าสนใจของกิจกรรมชุมชน ด้วยความหลากหลายของวิถีชีวิตกับวัฒนธรรม
ตามของชุมชนและเป็นกิจกรรมที่ชุมชนร่วมกันศึกษาวิเคราะห์ออกแบบการทำงานซึ่งส่งผลดีใน
อนาคตและจะสร้างการดำเนินงานต่อยอดได้อย่างค่อยเป็นค่อยไปอย่างต่อเนื่อง

3. ระบบการจัดการกิจกรรมในชุมชน การดำเนินงานกิจกรรมทั้งภาพรวมกิจกรรมในพื้นที่สร้างสรรค์ แกนนำเยาวชนมีการประชุมวางแผนและสรุป งานทุกครั้งและยังมีการมอบหมายหน้าที่ที่เหมาะสมกับสมาชิกแกนนำแต่ละคน เพื่อให้การดำเนิน กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ประสบผลสำเร็จมากที่สุดชุมชนเองก็พร้อมที่จะรับการเปลี่ยนที่ไม่ส่งผลเสียและกระทบวิถีของตนเองโดยการมีส่วนร่วมวิเคราะห์วางแผนการดำเนินงานร่วมกันทุกกระยะรวมสะท้อนข้อมูลให้ชุมชนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเข้ามาเป็นองค์กรเครือข่ายร่วมพัฒนา

4. ที่ปรึกษาปราชญ์ความรู้ที่ดำเนินงานกิจกรรม ส่วนสำคัญอีกอย่างหนึ่งที่ทำให้เกิดความสำเร็จแก่โครงการ และหน่วยงานที่ให้การสนับสนุน มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษที่สนับสนุนบุคลากร ร่วมแนะนำแลกเปลี่ยนและเสริมกำลังทุกมิติเช่น วิชาการ กระบวนการเรียน นักศึกษากับพื้นที่ชุมชน องค์กรเครือข่ายให้การสนับสนุนภารกิจต่อเนื่อง

5. การสนับสนุนจากเครือข่าย เครือข่ายดีจังอีสานตุ้มโฮม คือส่วนสำคัญให้กระบวนการ สื่อสารสร้างสรรค์พื้นที่บ้านห้วยนประสบความสำเร็จ เริ่มตั้งแต่การอบรมกระบวนการ ถ่ายทอดแนวคิดการทำงาน ประสพการณ์ และคอยช่วยเหลือสนับสนุนการทำงานร่วมกัน ทั้งเรื่องการเป็นวิทยากรกระบวนการ

6. งบประมาณสนับสนุนโครงการ ประสบความสำเร็จได้เพราะงบประมาณสนับสนุนจากมูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก (มพด.) สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) และสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ร่วมกับกลุ่มยู่อีสาน นักสื่อสารสร้างสรรค์มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

7. องค์กรเครือข่ายภายในจังหวัดที่ร่วมเสริมแรงการทำงานและต่อเนื่องในพื้นที่สร้างความเป็นองค์กรรวมในการบูรณาการพัฒนาท้องถิ่นอย่างแท้จริง

จากการกระบวนการนักสื่อสารสร้างสรรค์ตามโครงการนักสื่อสารเยาวชน คนศรีสะเกษ ฮักบ้านเกิด ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่เกิดการพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์ดังนี้

1. การสื่อสารสร้างสรรค์สร้างการเปลี่ยนแปลงต่อเด็กเยาวชน

1. แกนนำนักศึกษาสามารถวิเคราะห์สื่อ และใช้สื่อในทางสร้างสรรค์ที่เป็นประโยชน์ ต่อชุมชนได้ รวมทั้งถ่ายทอดความรู้ สื่อสารเรื่องราวของชุมชนด้วยความภาคภูมิใจใน วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต

2. แกนนำนักศึกษาสามารถผลิตสื่อชุมชน ได้แก่ วิดีโอ เพจเฟซบุ๊ก ภาพนิ่ง สื่อภูมิปัญญา อาหารพื้นถิ่น ผ้าทอ งานฝีมือ การแต่งกายชุดวัฒนธรรมท้องถิ่นเข้าวัด นักข่าวพลเมือง

3. แกนนำเด็กเยาวชนมีความรู้ความเข้าใจแนวคิดพื้นที่ 3 ดี : สื่อดี พื้นที่ดี ภูมิดี แนวคิดเรื่องการสื่อสารสร้างสรรค์ นำเสนอประเด็น เนื้อหา หรือเรื่องราวที่สะท้อนความเป็น วิถีชีวิตชุมชนด้วยความภาคภูมิใจ

4. แกนนำได้พัฒนาทักษะและรู้เท่าทันสื่อมากขึ้นตระหนักถึงผลการสื่อสารที่จะสร้างผลกระทบเชิงบวกและลบ

5. เด็กเยาวชนเกิดการพัฒนาทักษะชีวิตหลากหลายด้าน ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น การทำงานเป็นทีม เกิดความสามัคคี การแบ่งหน้าที่ในการทำงาน ตระหนักใน ภารกิจหน้าที่ตนเอง มีความรับผิดชอบต่อภาระหน้าที่ ตรงต่อเวลา มีการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า มีความกระตือรือร้น สามารถคิด วิเคราะห์ แยกแยะอย่างใคร่ครวญ มี เหตุผล เปิดใจยอมรับความเป็นชุมชนวัฒนธรรมดั้งเดิม ปรับตัวเข้าหาชุมชนมากขึ้น

2. การสื่อสารสร้างสรรค์สร้างการเปลี่ยนแปลงในชุมชน

1. ชุมชนได้ประโยชน์นำไปสู่การต่อยอดหลายกิจกรรม เช่น หมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงศาสนาและวัฒนธรรม ตลาดโบราณวันพระธาตุสุพรรณหงส์ อาชีพเสริมของชุมชน

2. เกิดพื้นที่สร้างสรรค์ วัดพระธาตุสุพรรณหงส์ เป็นแหล่งเรียนรู้การท่องเที่ยวเชิงศาสนา วัฒนธรรม มีกิจกรรมทำบุญใส่บาตรทุกวันอาทิตย์ กิจกรรมตลาดโบราณ แหล่งจำหน่ายสินค้าผลิตภัณฑ์ของชุมชนกิจกรรมงานบุญลอยกระทง วันสงกรานต์กำหนดให้เป็นบุญ ประจำปี และงานประเพณีอื่นๆ

3. ชุมชนเรียนรู้ที่จะใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของตนเองส่งเสริมให้เกิดรายได้ ได้แก่ การจักสานงานฝีมือภูมิปัญญา การทำอาหารพื้นถิ่นอาหารวัฒนธรรมชาติพันธุ์ลาว

4. เปิดประเด็นมุมมองใหม่ให้ชุมชน เป็นแรงเสริมให้ชุมชนลุกขึ้นมาขับเคลื่อนงานหรือกิจกรรมของชุมชนเปิดกว้างมากขึ้น

3. การสื่อสารสร้างสรรค์สร้างการเปลี่ยนแปลงระดับนโยบาย

1. สภาวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษ พัฒนาชุมชนอำเภอเมืองศรีสะเกษ สนับสนุนต่อยอดการเปิดกิจกรรมตลาดโบราณ วัดพระธาตุสุพรรณหงส์ ขับเคลื่อนนโยบายพัฒนาพื้นที่ชุมชนต่อเนื่องและเป็นรูปธรรมมากขึ้น

2. มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ สนับสนุนการบริการวิชาการพัฒนาอาชีพส่งเสริมอาชีพให้กับชุมชน เช่น ผ้าลายขิด การจักสานงานฝีมือ การจัดการด้านการท่องเที่ยวชุมชนเชิงวัฒนธรรม

3.ชมรมคนรักในหลวงจังหวัดศรีสะเกษสนับสนุนให้เกิดกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงศาสนา และวัฒนธรรมใส่บาตรวันอาทิตย์ การแต่งกายชุดวัฒนธรรมชุมชน

4.สมาคมการท่องเที่ยว สนับสนุนการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงศาสนาและ วัฒนธรรมของพื้นที่บ้านห้วย อำเภอมือ จังหวัดศรีสะเกษ

5.เครือข่ายชมรมมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ สนับสนุนการลงพื้นที่พัฒนาชุมชน และการสร้างความสัมพันธ์กับชุมชนผ่านกิจกรรมที่มีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง

6.มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก (มพด.) ส่งเสริมด้านการเรียนรู้เท่าทันสื่อและพื้นที่ สร้างสรรค์ โดยเด็กเยาวชนมีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชนตนเอง

การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ในโครงการนักร้องสื่อสาร เยาวชน คนศรีสะเกษ ฮักบ้านเกิด” ดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงการพัฒนาเด็ก เยาวชน ครอบครัว และชุมชน ตลอดจนการนำไปสู่นโยบายท้องถิ่นโดยจะพบว่า กระบวนการได้สร้างการ เปลี่ยนแปลงกับเด็ก เยาวชน ครอบครัว ชุมชน (ปราชญ์ชาวบ้าน ครูภูมิปัญญา ผู้นำชุมชน คนในชุมชน) และเครือข่ายที่เกี่ยวข้องกับชุมชน ที่น่าสนใจคือ เครือข่ายเหล่านี้ จะได้แก่ สถาบันการศึกษา กลุ่ม หรือ หน่วยงานท้องถิ่น ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากกระบวนการ สื่อสารสร้างสรรค์และนำไปสู่การพัฒนา เด็ก เยาวชน ในชุมชนอย่างต่อเนื่องได้เป็นอย่างดี

อภิปรายผล

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ดำเนินการเก็บข้อมูลโดย การศึกษาเอกสาร (Documentary Analysis) การสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth Interview) การสนทนา กลุ่มย่อย (Focus group Interview) และการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม (Participation Observation) เพื่อศึกษากระบวนการดำเนินงานที่เป็นปัจจัยความสำเร็จในการพัฒนาพื้นที่ สร้างสรรค์ของแกนนำนักศึกษาที่นำไปสู่การการพัฒนาเด็กและเยาวชน จึงอภิปรายผลได้ดังนี้

จากการศึกษาพบว่าแกนนำนักร้องสื่อสารสร้างสรรค์ได้จัดกระบวนการเรียนรู้นักร้องสื่อสาร โดยการเตรียมความพร้อมด้านกระบวนการสองระดับคือ 1)การเตรียมความพร้อมของกลุ่มแกน นำนักร้องสื่อสารสร้างสรรค์ 2)การเตรียมความพร้อมของเด็กเยาวชนบ้านห้วย โดยการอบรม กระบวนการรู้เท่าทันสื่อ แนวคิดพื้นที่ 3 ดี : สื่อดี พื้นที่ดี ภูมิดี แนวคิด เรื่องการสื่อสาร สร้างสรรค์ นำเสนอประเด็น เนื้อหา การผลิตสื่อสารหรือเรื่องราวที่สะท้อนความเป็น วิถีชีวิต ชุมชน ด้วยความภาคภูมิใจในพื้นที่ กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ของแกนนำนักศึกษาในพื้นที่บ้าน ห้วย จากการทำงานพื้นที่สร้างสรรค์ 3 ดี วิถีพลเมือง โครงการนักร้องสื่อสารเยาวชน คนศรีสะเกษ

ฮักบ้านเกิด” ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมโดยกระบวนการสี่ข้อดังนี้ 1) เกิดพื้นที่การเรียนรู้และอนุรักษ์ ประเพณี วิถีชีวิต ศิลปะวัฒนธรรม และภูมิปัญญา ของชุมชนวัดพระธาตุสุพรรณหงส์ บ้านห้วย 2) เกิดการพัฒนากระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์อย่างมีประสิทธิภาพของแกนนำเด็กและเยาวชนในชุมชนบ้านห้วย 3) เกิดเครือข่ายนักสื่อสารสร้างสรรค์เยาวชน คนศรีสะเกษ ฮักบ้านเกิด ร่วมจัดกิจกรรมพื้นที่สร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชน ในชุมชนบ้านห้วย 4) มีสื่อสร้างสรรค์ เผยแพร่เรื่องราวของชุมชนบ้านห้วยสู่สาธารณะ การเปลี่ยนแปลงนี้มีทั้งระดับแกนนำเด็กเยาวชน ระดับชุมชน และนโยบาย

ปัจจัยความสำเร็จ การขับเคลื่อนพื้นที่สร้างสรรค์ 3 ดี วิถีพลเมือง คือแกนนำนักศึกษาเด็กเยาวชนชุมชนบ้านห้วยและชุมชนที่ร่วมในการแลกเปลี่ยนข้อมูลและออกแบบการดำเนินงานร่วมกันจัดทำแผนงานที่ชัดเจนและมีองค์กรเครือข่ายเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาพื้นที่ การคือข้อมูลแก่ชุมชนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องได้กำหนดให้ขับเคลื่อนโดยนโยบายของท้องถิ่น และจังหวัดจึงเสริมให้ชุมชนบ้านห้วย อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ เป็นพื้นที่สร้างสรรค์ที่สร้างให้เกิด กระบวนการเรียนรู้แก่เด็กเยาวชน และคนในชุมชน ที่ร่วมกันออกแบบ “พื้นที่สร้างสรรค์ วัดพระธาตุ สุพรรณหงส์ บ้านห้วย ตำบลน้ำคำ อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ” เป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้ให้เด็ก เยาวชน คนในชุมชนสามารถสื่อสารเอกลักษณ์ ประเพณี วัฒนธรรมของชุมชน ทำให้ชุมชนเข้มแข็ง เป็น พื้นที่สร้างการเรียนรู้ พื้นที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม พื้นที่ส่งเสริมให้ชุมชนเกิดรายได้ จากการขาย ผลิตภัณฑ์ชุมชน การท่องเที่ยวชุมชน วิธีการหาอยู่หากินของชุมชน นอกจากนี้ ยังใช้พื้นที่สร้างสรรค์สาธารณะออนไลน์ สื่อสารให้คนภายนอกได้รู้จักพื้นที่สร้างสรรค์ของชุมชน โดย พื้นที่สร้างสรรค์ชุมชน ได้แก่ กิจกรรมไหว้พระวันอาทิตย์ การท่องเที่ยวเชิงศาสนาวัฒนธรรม กิจกรรมตลาดโบราณ เรียนรู้ อาหารพื้นถิ่น การทอผ้าลายขีดเอกลักษณ์ของวัดพระธาตุสุพรรณหงส์ เป็นพื้นที่สร้างสรรค์ที่นอกจาก เด็ก เยาวชน คนในชุมชนแล้ว ยังสามารถสร้างการมีส่วนร่วมจากเครือข่ายที่เป็นหน่วยงานท้องถิ่นอีกด้จากการศึกษา พบว่า พื้นที่สร้างสรรค์ ทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ของเด็ก เยาวชน ทั้งแกนนำมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ และในชุมชน ที่สามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงทั้งระดับตัวบุคคล และระดับ ชุมชนได้อย่างชัดเจน

แนวทางการพัฒนากระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์

แนวทางการพัฒนากระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ของกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ของ แกนน่านักสื่อสารเยาวชนคนตรีสะเกษฮักบ้านเกิด พื้นที่บ้านห้วยวน วัดพระธาตุสุพรรณหงส์ คือ (1) พัฒนาความรู้ความสามารถของแกนนำอย่างต่อเนื่อง (2) พัฒนารูปแบบกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ ให้มีความหลากหลาย น่าสนใจและมีประสิทธิภาพ (3) สร้างการรับรู้ และประชาสัมพันธ์อย่างต่อเนื่อง (4) ขยายเครือข่ายความร่วมมือให้ครอบคลุมทุกหน่วยงานในพื้นที่ (5) สนับสนุนงบประมาณและส่งเสริมการจัดกระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์ อย่างต่อเนื่อง

ข้อเสนอแนะงานวิจัย

การจัดกระบวนการดำเนินงานของแกนนำเยาวชนคนตรีสะเกษฮักบ้านเกิด กลุ่มอยู่อีสาน นับว่าเป็นการเรียนรู้ใหม่ในกระบวนการรู้เท่าทันสื่อ แนวคิดพื้นที่ 3 ดี : สื่อดี พื้นที่ดี ภูมิดี แนวคิดเรื่องการสื่อสารสร้างสรรค์จึงทำให้การดำเนินงานในครั้งนี้มีข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาต่อไป ดังนี้

1. กระบวนการรู้เท่าทันสื่อของเด็กและเยาวชนยังต้องมีการเสริมความรู้ด้านนี้ต่อเนื่อง เพราะมีความจำเป็นและเป็นประโยชน์ต่อเด็กและเยาวชน
2. ควรเพิ่มเติมทักษะด้านการเป็นนักสื่อสารเพิ่มเติมและขยายผลไปยังพื้นที่สร้างสรรค์อื่นที่สนใจเพื่อความหลากหลายในการเรียนรู้
3. ควรเพิ่มเติมเรื่องของทักษะกระบวนการวิทยากรด้านรู้เท่าทันสื่อแต่แกนนำนักศึกษา เพื่อการต่อยอดในพื้นที่
4. การกำหนดนโยบายควรได้มีการถอดบทเรียนสิ่งที่ค้นพบก่อนและหลังการดำเนินกิจกรรมเพื่อสร้างแนวทางการพัฒนาที่ตรงความความจริงที่ชุมชนมีศักยภาพซึ่งจะนำไปสู่ความยั่งยืน
5. ควรจัดการชุดความรู้ คุรุภูมิปัญญา และวิถีถิ่นให้อยู่ในระบบคลังภูมิปัญญาออนไลน์ หรือที่สร้างการเรียนรู้ที่เท่าทันยุคสมัย

บรรณานุกรม

1. **เว็บไซต์** สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน.(2559) กรอบแนวคิด “พลเมืองประชาธิปไตยเท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล(MIDL)” จาก <http://www.childmedia.net>.
2. กรมการพัฒนาชุมชน, (2555:ออนไลน์) กระบวนการจัดการความรู้
3. เกียรติศักดิ์ พันธุ์ลำเจียก และสุกัญญา แสงเดือน (2554) ศึกษาแนวคิดการจัดการความรู้ต่างประเทศและในประเทศไทย
4. จำเรียง จันทระภา (2558: ออนไลน์) แนวคิดการจัดการความรู้ (Knowledge management – KM)
5. **สนทนากลุ่ม** แกนนำนักสื่อสารสร้างสรรค์เยาวชน คนศรีสะเกษกลับบ้านเกิด อยู่อีสาน เด็กเยาวชนบ้านห้วย ตำบลน้ำคำ อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ (13 ก.พ. 2561)

ประวัติผู้วิจัย

1. หัวหน้าโครงการวิจัย

ชื่อ-สกุล: นายสาคร พมพันธ์

คุณวุฒิ: ปริญญาตรี วิทยาศาสตร์บัณฑิต

ตำแหน่ง: หัวหน้างานกิจกรรมนักศึกษากีฬาและนันทนาการ

สังกัด: กองพัฒนานักศึกษานักงานอธิการบดี

มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

E-mail: sakonpin@gmail.com โทรศัพท์: 08 7449 6527

2. ชื่อและสถานที่ติดต่อของนักวิจัย

หน่วยงาน: มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

ที่อยู่: 319 ตำบลโพธิ์ อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ 33000

โทรศัพท์ / โทรสาร : 08 7449 6527

E-mail: sakonpin@gmail.com

ภาคผนวก



วิถีแห่งการพัฒนาวาทิตถ์ ราชภัฏกับชุมชนบ้านหว้าน โครงการทำนุบำรุงศิลปและวัฒนธรรม

“ส่งเสริมศิลปและวัฒนธรรม สร้างเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน”



บ้านหว้าน
ชุมชนวิถี
“รอคุณมาเยือน”
QR CODE PREVIEW

บ้านหว้าน
อ.เมืองฯ
จ.ศรีสะเกษ



ณ วัดพระธาตุสุพรรณหงษ์ บ้านหว้าน ตำบลน้ำคำ อำเภอเมืองฯ จังหวัดศรีสะเกษ





○ ส่งเสริมด้านอาชีพจากภูมิปัญญา
ภายใต้โครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น
กับการท่องเที่ยวเชิงศาสนาและวัฒนธรรม
1 ชุมชน 1 มหาวิทยาลัย



บ้านเขวาสัน
ชุมชนวิถีชีวิต
"โฮมสเตย์บ้านเขวาสัน"
@code review



การทอผ้าลายซิด

การจัดงาน
ตะกร้า



การจัดงาน
ผลิตภัณฑ์ที่ตีนกก



ณ วัดพระธาตุสุพรรณคงส์ บ้านเขวาสัน ตำบลไม้คำ อำเภอเมืองฯ จังหวัดศรีสะเกษ





๐ การส่งเสริมหมู่บ้านท่องเที่ยว เชิงศาสนาและวัฒนธรรม



บ้านเขาน้ำ
ชุมชนวิถีชีวิต
"โฮมสเตย์"
QR CODE REVIEW



ไต่มาตรวันอาทิตย์
และวันสำคัญของชาติ
ศาสนา พระมหากษัตริย์

กิจกรรมหมู่บ้าน
รักษาศีลห้าตามรอยพ่อ
อย่างพอเพียง



ตลาดโบราณ
จำหน่ายสินค้าพื้นถิ่น
ชุมชนผลิตกันที่ชุมชน



ส่งเสริมวัฒนธรรม
ประเพณี วิถีชีวิต
เพื่อการท่องเที่ยวชุมชน

ณ วัดพระธาตุสุพรรณหงส์ บ้านเขาน้ำ ตำบลน้ำคำ อำเภอเมืองฯ จังหวัดศรีสะเกษ





○ ส่งเสริมด้านอาชีพจากภูมิปัญญา ภายใต้โครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น กับการท่องเที่ยวเชิงศาสนาและวัฒนธรรม 1 ชุมชน 1 มหาวิทยาลัย



บ้านเขวาสัน
ชุมชนวัดวัดศรี
"สะพานมอญ"
@code-reviewer

การแปรรูปอาหาร



การส่งเสริมอาหาร
พื้นถิ่นและอาหาร
วัฒนธรรม

ส่งเสริม
การสร้างรายได้



ณ วัดพระธาตุสุพรรณหงส์ บ้านเขวาสัน ตำบลน้ำคำ อำเภอเมืองฯ จังหวัดศรีสะเกษ





○ การส่งเสริมสื่อประชาสัมพันธ์ชุมชน สื่อสิ่งพิมพ์ / กราฟิก / มัลติมีเดีย



เพื่อนบ้านเรา
Facebook: #บ้านเรา
/บ้านเราศรีสะเกษ



การประชาสัมพันธ์ กิจกรรมในป้ายชุมชน ออนไลน์ / ออฟไลน์



ประชาสัมพันธ์ ผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ / กราฟิกออนไลน์



ณ วัฒนธรรมพาร์ค บ้านเรา ตำบลบ้านก่า อำเภอเมืองฯ จังหวัดศรีสะเกษ





○ การส่งเสริมสื่อประชาสัมพันธ์ชุมชน สื่อดิจิทัล / Online / Social media



Facebook: [ksf.sisaket](https://www.facebook.com/ksf.sisaket)



การประชาสัมพันธ์ กิจกรรมในแฟนเพจ FACEBOOK #เที่ยวบ้านหวาน



ผลิตสื่อดิจิทัล
รายการ / ประชาสัมพันธ์
กิจกรรมชุมชนท่องเที่ยวฯ
#เที่ยวบ้านหวาน



ณ วัฒนธรรมสุพรรณพลี บ้านหวาน ตำบลน้ำคำ อำเภอเมืองฯ จังหวัดศรีสะเกษ



