

การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จากแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม

Creative Learning form Cultural Learning Resource

ศิริบุญ จงวุฒิเวศย์

บทคัดย่อ

การเรียนรู้เป็นกระบวนการสร้างสรรค์ทางความคิดที่ผ่านมาจากประสบการณ์ การฝึก การได้พบเห็น สิ่งต่างๆ มนุษย์เป็นผู้ที่มีศักยภาพในตนเอง มีแรงขับหรือพลังผลักดันให้ใฝ่เรียนรู้และแสวงหาประสบการณ์ การเรียนรู้ที่มีความหมายต่อตนเองในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม เจตคติ ความรู้ความเข้าใจ

การเรียนรู้ทั้งที่มีรูปแบบและไม่มีรูปแบบ สามารถเกิดขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลา ซึ่งการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์จะทำให้ผู้เรียนได้สามารถคิดสร้างสรรค์ที่เป็นทักษะจำเป็นต่อการดำเนินชีวิต การเชื่อมโยงมิติทาง วัฒนธรรมกับกระบวนการเรียนรู้สร้างสรรค์จึงเป็นเสมือนการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อให้สามารถอยู่ร่วมใน สังคมได้อย่างชาญฉลาด

Abstract

Learning is a creative idea that rose from experience, training, and confronting. Human have their potential, drive to learn and explore the meaningful experience to adjust their behavior, attitude, knowledge. Learning can happen anywhere any place, formal and informal. Creative learning management will lead the learners to be creative which is necessary for life. The connections

บทนำ

การเรียนรู้ – กระบวนการได้มาและเก็บไว้ซึ่ง ความรู้

ความสามารถที่จะเรียนรู้เป็นคุณสมบัติของ มนุษย์ สัตว์ และเครื่องจักรกลบางชนิด โดยการ เรียนรู้ไม่ใช่การบังคับ แต่การเรียนรู้เป็นเนื้อหา (Learning is not compulsory; it is contextual) และการเรียนรู้ ไม่ได้เกิดขึ้นอย่างฉับพลัน แต่ค่อยๆ สั่งสมและปรับ แต่งขึ้นจากสิ่งที่เราทำอยู่แล้ว

ดังนั้นการเรียนรู้จึงเป็นกระบวนการ (process) ยิ่งกว่าเป็นการรวบรวมความรู้ที่เป็นข้อเท็จจริง และเป็นขั้นตอน การเรียนรู้ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ซึ่งการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นนั้นค่อนข้างถาวร

การเรียนรู้จึงเป็นการกระทำเพื่อให้ได้ความ รู้ใหม่ หรือแก้ไขและเสริมเพิ่มความรู้ พฤติกรรม ทักษะ ค่านิยม หรือความพึงพอใจที่มีอยู่ เป็นอยู่แล้ว และ อาจครอบคลุมการปะติดปะต่อประสมรวมข่าวสาร ชนิดต่างๆ เข้าด้วยกัน

การเรียนรู้อาจเกิดขึ้นเป็นส่วนๆ จาก การศึกษา การพัฒนาส่วนบุคคล โรงเรียน และการ ฝึกอบรม อาจมีการตั้งเป้าหมายและอาจเสริมด้วย แรงจูงใจ การเรียนรู้ก็อาจเกิดขึ้นจากผลของการสร้าง นิสัยหรือ การสร้างเงื่อนไข โดยการเรียนรู้ก็อาจเกิดขึ้น แบบรู้ตัวหรือไม่รู้ตัว

* รองศาสตราจารย์ ดร.ประจำภาควิชาการศึกษาตลอดชีวิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

การเล่น (play) เป็นรูปแบบการเรียนรู้เริ่มแรกของมนุษย์ เด็กๆ มีประสบการณ์กับโลกเรียนรู้กฎเกณฑ์ เรียนรู้การกระทำต่อกันและกันจากการเล่น การเล่นมีความสำคัญต่อพัฒนาการของเด็ก เพราะทำให้สิ่งแวดล้อมของเขามีความหมายจากการเล่น ร้อยละ 85 ของการพัฒนาสมองเกิดขึ้นในช่วง 5 ปีแรกของชีวิตเด็ก

การเรียนรู้ควรเน้นที่กระบวนการ (process) ไม่ใช่ผลลัพธ์ขั้นสุดท้าย (outcome) เช่น การเรียนการสอนคณิตศาสตร์ของครูญี่ปุ่นแห่งโรงเรียนสาธิตของมหาวิทยาลัยทสึคุบะ ในการเรียนรู้ของนักเรียนเน้นการสอนที่ให้คำอธิบายอย่างละเอียดเป็นขั้นเป็นตอนว่า การบวก ลบ คูณ หาร เลขเศษส่วนนั้นคืออะไร (กระบวนการ) เมื่อเข้าใจแล้วก็จะสามารถต่อยอดไปได้ การตั้งคำถามก็เช่นกัน หากถามว่า 2+2 เท่ากับเท่าใด เป็นวิธีสอนที่เน้นผลลัพธ์ ซึ่งหากตอบได้ก็ถือว่าเด็กเรียนรู้วิธีการในการคิดเลขได้ อย่างไรก็ตามว่า 4 คืออะไร จะช่วยกระตุ้นให้เด็กคิดได้ลึกซึ้งมากกว่า เพราะ 4 อาจเป็นผลบวก ผลลบ ผลคูณ หรือผลหารของตัวเลขใดก็ได้ (วารสารธรรม สามโกเศศ, 2554)

การเรียนรู้สร้างสรรค์ – ความท้าทายที่จะคิดค้นสิ่งใหม่

ภายหลัง “การเปลี่ยนแปลงครั้งยิ่งใหญ่” ในช่วงปี ค.ศ. 1970 และ ค.ศ. 1980 มีแนวความคิดใหม่ที่เกิดขึ้น รวมทั้งกระแสความคิดที่ตระหนักถึง “ความคิดสร้างสรรค์” เป็นแกนกลางของเศรษฐกิจฐานความรู้ เช่นเดียวกับกรอบทฤษฎีใหม่ๆ ที่เน้นธรรมชาติทางสังคมวัฒนธรรมของการเรียนรู้

ความคิดสร้างสรรค์จะสามารถนำมาใช้ในการศึกษาได้อย่างไร ที่ผ่านมามีการจัดการศึกษาเน้นที่ผู้เรียนเรียนรู้จะอะไรมากกว่าจะใช้ความรู้ที่ได้อะไร ทำให้ไม่สามารถที่จะสร้างความท้าทายที่จะคิดค้นสิ่งใหม่ๆ ความคิดสร้างสรรค์ไม่ใช่เป็นเพียงเรื่องของทักษะ แต่เป็นวิถีการใช้ชีวิต... เป็นเรื่องของการสร้างความ

สามารถให้มีทักษะที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิต... ความสามารถที่จะตอบโต้ได้อย่างสร้างสรรค์และเชื่อมั่นต่อสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไปและข้อเรียกร้องที่ไม่คุ้นเคย... เป็นการแก้ปัญหาต่างๆ ที่พบในบ้าน ในการศึกษา ในการทำงาน เพื่อให้สามารถทำสิ่งที่ดีต่อตนเองและชุมชนของตน (Seltzer and Bentley, 1999)

จากเอกสารของ Qualifications and Curriculum Authority (QCA, 2005) ได้ขยายความเข้าใจเกี่ยวกับนิยามความคิดสร้างสรรค์ว่า เป็นรูปแบบการคิดและเจตคติที่แสดงออกมาในลักษณะกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ เช่น การตั้งคำถาม การถกเถียง การสันนิษฐาน การตั้งสมมุติฐาน การประดิษฐ์สิ่งใหม่โดยการเชื่อมโยงหรือเชื่อมต่อบางสิ่งที่ไม่เกี่ยวข้องกัน... การคาดการณ์สิ่งที่น่าจะเป็น... การทดลองทางเลือกใหม่ๆ... ไตร่ตรอง ทบทวนต่อความคิด การกระทำ และผลลัพธ์ที่เกิด

ความคิดสร้างสรรค์ – สนุกกับคุณค่า ความใหม่ ทักษะการคิด นิสัยของใจ และความเป็นไปได้

ทุกคนต้องการความคิดสร้างสรรค์ ทุกคนควรต้องการความคิดสร้างสรรค์ ความคิดสร้างสรรค์ทำให้ชีวิตสนุก น่าสนใจ และบรรลุผลดียิ่งกว่า

ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถหลักที่จำเป็นต่อการบรรลุความสำเร็จ

หากปราศจากความคิดสร้างสรรค์ จะมีก็แต่เพียงการทำซ้ำและงานกิจวัตร ความคิดสร้างสรรค์จึงจำเป็นต่อการเปลี่ยนแปลง การปรับปรุง และการกำหนดทิศทางใหม่ๆ

ความคิดสร้างสรรค์ ไม่ใช่ความสามารถพิเศษ (talent) ไม่ใช่พรสวรรค์ที่ติดตัวมาตั้งแต่เกิด แต่คือทักษะ (skill) ที่สามารถเรียนรู้ได้ ฝึกฝนได้ พัฒนาได้ ใช้ได้ และประยุกต์ได้

ความคิดสร้างสรรค์ สร้างสรรค์สิ่งที่ไม่เคยมีมาก่อน สิ่งนั้นต้องมี “คุณค่า” (value) และมี “ความใหม่” (newness) ไม่ใช่การทำซ้ำ แต่เกิดจาก “ทักษะ

ทางการคิด” (mental skill) และ “นิสัยของใจ” (mental habit or the habit of mind) ที่พยายามหาทางใหม่ทางอื่น โดยเห็นความสำคัญของ “ความเป็นไปได้” (possibility)

เอ็ดเวิร์ด เดอ โบโน (Edward De Bono, 2007) กล่าวว่า ใช้ความคิดสร้างสรรค์ให้มีเส้นที่ยิ่งขึ้นโดยการเปลี่ยนความคิดจิตใจใหม่ ทั้งนี้ เสื้อผ้า เครื่องสำอาง อาหาร และการฟิตร่างกายของคนก็ แม้แต่หล่อสวยโดยธรรมชาติหรือด้วยมือห่อ จะหมดเส้นหรือหากไม่มีสมอง หากความคิดจิตใจที่บื้อ ไม่มีชีวิตชีวา เส้นหรือของคนนั้นอยู่ที่ความคิดจิตใจ ความงามของความคิดจิตใจ (a beautiful mind) ซึ่ง จำต้องมีความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ และความ เข้าอกเข้าใจ (creativity, imagination and empathy) ที่ใครๆ ก็เรียนรู้ได้

จินตนาการจะเกิดขึ้นได้ต้องมีความ เพลิดเพลินก่อน ในการจัดแสดงในสถานที่ เช่น พิพิธภัณฑ์ที่มุ่งให้เกิดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ไม่ จำเป็นต้องแสดงความเป็นจริงเสมอ เพราะจะขาดความน่าสนใจ หากสิ่งที่จัดแสดงในลักษณะตำนานที่ ทำให้ดูเพลิดเพลินแล้วจะก่อให้เกิดจินตนาการในเรื่อง อยากรู้ อยากรู้และเข้าใจและเป็นกลไกที่สำคัญในการเชื่อมโยงความรู้ต่างๆ ที่เป็นเสียงๆ ให้เป็นองค์รวมแห่งความรู้และความจริงได้

แหล่งเรียนรู้ – บ่อเกิดแห่งความรู้

แหล่งเรียนรู้มีหลายความหมาย ได้กำหนดความหมายว่าหมายถึง แหล่งหรือที่รวมข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ สารสนเทศ ในลักษณะที่เป็นสถานที่ ศูนย์รวม บุคคล กิจกรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น พิธีกรรมทาง ศาสนา ประเพณี และวัฒนธรรม ที่สามารถให้ความรู้ ทางวิชาการและประสบการณ์ที่สนับสนุนส่งเสริม ให้ผู้สนใจแสวงหาความรู้ได้ด้วยตัวเอง ตามอัธยาศัย ตามศักยภาพและโอกาสตามความสามารถในการ เรียนรู้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ,

2544 ; กรมวิชาการ, 2545 และสุมาลี สังข์ศรี และคณะ, 2548)

สังคมและวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่แยกจากกันไม่ได้ โดยผู้คนที่อยู่ร่วมกันมาช้านานย่อมมีวิถีทาง ในการดำรงชีวิตร่วมกัน วัฒนธรรมจึงหมายถึง ขนบธรรมเนียมประเพณี ภาษา อาหาร การแต่งกาย ความเชื่อ และทุกสิ่งทุกอย่างที่คนในสังคมนั้นสร้าง ขึ้นมา ปัจจุบันมีการให้ความสำคัญและส่งเสริมแหล่ง เรียนรู้ทางวัฒนธรรมตามพื้นที่ต่างๆ ทั่วประเทศเป็น จำนวนมาก มีทั้งการจัดตั้งเป็นแหล่งเรียนรู้โดยบุคคล ชุมชน องค์กร และหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชน แต่ละพื้นที่มีการบริหารจัดการและดำเนินงานที่เป็น อิสระ

แหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม – พลวัตแห่งการ ถ่ายทอดวิถีชีวิต

การเรียนรู้เป็นกระบวนการได้มาซึ่งความรู้ และเก็บรักษาความรู้ไว้ใช้ สำนักงานคณะกรรมการ วัฒนธรรมแห่งชาติ (2551) ได้กำหนดความหมาย ของคำว่า “แหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม” ไว้ในหนังสือ เกณฑ์มาตรฐานและแนวทางการดำเนินงานแหล่ง เรียนรู้ทางวัฒนธรรม ดังนี้

แหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม หมายถึง “แหล่ง” หรือ “ที่รวม” ซึ่งอาจเป็นสถานที่หรือศูนย์รวมที่ ประกอบด้วยความรู้ สาระความรู้ และกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง กับชีวิต วัฒนธรรม ซึ่งมีคุณค่าของคนในชุมชน เป็นความรู้ทางวัฒนธรรมที่มีการปรับเปลี่ยน เพิ่มเติม อยู่เสมอโดยคนในชุมชน และมุ่งเน้นที่จะถ่ายทอด ความรู้ความเข้าใจให้กับคนทั้งในท้องถิ่นของตนเอง และคนในสังคมภายนอก ได้เข้าใจถึงชีวิต วัฒนธรรม ของสังคมนั้น

แหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมมีบทบาทหน้าที่ ในหลายอย่าง คือ

1) เป็นสถานที่ที่รวบรวมและจัดแสดงเรื่องราว ทางวัฒนธรรม

2) เป็นสถานที่ให้ความรู้ในรูปแบบการศึกษาตามอัธยาศัยที่หลากหลาย

3) เป็นการสร้างกระบวนการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง

4) เป็นเวทีให้คนในชุมชนท้องถิ่นร่วมกันสร้างเรื่องราวประวัติศาสตร์และสังคมของตนเองขึ้น

5) เป็นการจัดหาความร่วมมือ โดยร่วมมือกับภาครัฐ เอกชน และชุมชนในท้องถิ่น เพื่อจัดทำองค์ความรู้และบูรณาการกับองค์กรต่างๆ เพื่อให้ทุกภาคส่วนได้มีส่วนร่วมในการจัดการกระบวนการเรียนรู้ในแหล่งเรียนรู้

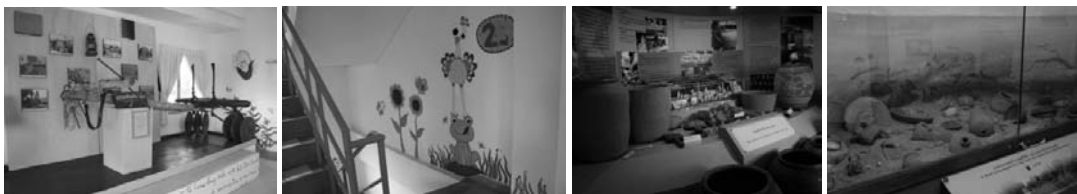
6) มีสื่อที่ใช้ในการนำเสนออย่างหลากหลาย **การเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์โดยใช้แหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม-ตามอัธยาศัย ยืดหยุ่น เอื้ออำนวย**

เพื่อให้เป็นการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น หลายหน่วยงานได้มีนโยบายในการจัดทำข้อมูลและจัดตั้งแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมของชุมชนต่างๆ เช่น โดยองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น โรงเรียน และหน่วยงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง มีการรวบรวม สืบค้น จัดทำฐานข้อมูล และบางแห่งได้สร้างเป็นศูนย์เรียนรู้หรือพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นกันมาก ทั้งของรัฐ องค์กรท้องถิ่น และเอกชน มีทั้งที่จัดตั้งโดย ส่วนบุคคล วัด และโรงเรียนโดยจะเป็นที่รวบรวมสิ่งของที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ข้อมูล ความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อ

ให้คนภายในได้เรียนรู้และถ่ายทอดสู่คนรุ่นหลังๆ และ ขณะเดียวกันเพื่อให้คนภายนอกได้เรียนรู้ว่าแต่ละท้องถิ่นมีความหลากหลายทางชีวภาพ วัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และสังคมที่แตกต่างไป มีระบบการบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้และพิพิธภัณฑ์หลายรูปแบบ อย่างไรก็ตาม เพื่อให้แหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมที่มีอยู่สามารถใช้ประโยชน์ได้ตามบทบาทหน้าที่ที่กำหนดไว้ สิ่งสำคัญที่ควรคำนึงถึง คือ การบริหารจัดการ การจัดการเรียนรู้ และจัดการเรียนรู้ อย่างไรให้เป็นการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ การให้ความหมายและความรู้จากสิ่งที่แสดงจึงเป็นเรื่องสำคัญ ทั้งนี้การบริหารจัดการเรียนรู้ มีขั้นตอน ดังนี้

1. รวบรวมและจัดแสดงเรื่องราวทางวัฒนธรรม ภาพลักษณ์ที่ปรากฏให้เห็นของแหล่งเรียนรู้จะเป็นความประทับใจเบื้องต้น ได้แก่ ความสะอาด ของเส้นทางเดินชม ความสะอาด และเรื่องราวของสิ่งของที่จัดแสดงว่ามีความน่าสนใจ มีความต่อเนื่องเป็นระบบ มีการปรับเปลี่ยนให้ทันสมัยเสมอ มีแนวคิดในการจัดแสดงที่สร้างสรรค์หรือไม่ โดยเน้นให้ผู้มาเรียนรู้ได้รับสิ่งที่เป็นความหมายและความรู้ผนวกกับจินตนาการ เช่น การใช้คำถามเพื่อให้ผู้ชมได้คิดและค้นหา ปริศนาคำทาย การเชื่อมโยงกับจุดแสดงอื่นๆ การใช้สีสันที่แตกต่าง ใช้สื่อสร้างสรรค์ ใช้การ์ตูนเป็นตัวเดินเรื่อง เป็นต้น

2. กำหนดสถานที่ให้ความรู้ในรูปแบบการ



ศึกษาตามอัธยาศัย หมายถึงเป็นการศึกษาที่ไม่มีรูปแบบตายตัว มีวิธีการที่หลากหลายที่นำไปสู่การเรียนรู้ เป็นการศึกษาที่เกิดขึ้นตามวิถีชีวิตที่เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ จากการทำงาน จากบุคคล จากครอบครัว จากชุมชน จากแหล่งความรู้ต่างๆ เพื่อ

เพิ่มพูนความรู้ ทักษะ ความบันเทิง และการพัฒนาคุณภาพชีวิต โดยมีลักษณะที่สำคัญคือ “ไม่มี” ไม่มีหลักสูตร ไม่มีเวลาเรียนที่แน่นอน ไม่จำกัดอายุ ไม่มีการลงทะเบียน และไม่มีการสอบ ไม่มีการรับประกาศนียบัตร มีหรือไม่มีสถานที่เรียนที่แน่นอน

เรียนที่ไหนก็ได้ ลักษณะการเรียนรู้ส่วนใหญ่เป็นการเรียนเพื่อความรู้และนันทนาการ อีกทั้งยังไม่จำกัดเวลาเรียน สามารถเรียนได้ตลอดเวลาและเกิดขึ้นในทุกช่วงวัยตลอดชีวิต (กรมการศึกษานอกโรงเรียน, 2538) แหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมเป็นเรื่องราววิถีชีวิตของชุมชนนั้นๆ คนในชุมชนสามารถเรียนรู้ได้ทุกเมื่อ แต่มีข้อจำกัดคือ คนใน “ลิ้ม” ที่จะหันมามองและทบทวนเรื่องราววัฒนธรรมชุมชนของตน แต่มี

กระแสนอกที่สนใจเรียนรู้ดีและความแตกต่างทางวัฒนธรรม จึงทำให้แหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมยังคงมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ การส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ตามอภิปรัชญาสามารถทำได้โดยการจัดนิทรรศการ การใช้สื่อ การเสนอข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ ไปสเตอร์ กิจกรรมเล่าเรื่องราวทางวัฒนธรรม ละคร และหนังสือ เป็นต้น



3. สร้างกระบวนการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง โดยมีหลักการที่ผู้เรียนจะเรียนรู้ตามความสนใจ ความต้องการ และความถนัดอย่างมีเป้าหมาย เลือกรูปแบบการเรียนรู้ และสามารถประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองได้ ดังนั้น ในการจัดการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมควรต้องคำนึงถึงผู้เรียนที่มีความแตกต่างกันในแต่ละ

บุคคล ทั้งความสามารถในการเรียนรู้และวิธีการเรียนรู้ ควรมีการจัดการข้อมูล เนื้อหา เวลา ให้เอื้อต่อผู้เรียนและให้สามารถเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิมได้ หรือสามารถสร้างสรรค์เป็นแนวคิดใหม่ ๆ ได้ เช่น บทเรียนสำเร็จรูป ชุดการเรียนรู้ และเกมส์ โดยมีบุคลากรที่เข้าใจและคอยเอื้ออำนวยความสะดวกการเรียนรู้



4. คนในชุมชนท้องถิ่นร่วมกันสร้างเรื่องราวประวัติศาสตร์และสังคมของตนเอง ความคงอยู่และความหมายของแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมเป็นเรื่องของชุมชน การสร้างการมีส่วนร่วมในการศึกษาสืบค้น ทบทวนตรวจสอบข้อมูล นำเสนอผล รวบรวม จัดเก็บ นำเสนอ เผยแพร่ สร้างสรรค์วิธีการและกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ กระบวนการทั้งหมดควรเกิดจากคนในชุมชน หรือเป็นความร่วมมือกับนักวิชาการ นักวิจัยชุมชนที่ทำงานร่วมกัน และสถาบันการศึกษา

ทั้งระดับโรงเรียนและระดับอุดมศึกษา สามารถเชื่อมโยงกระบวนการสืบค้น ถ่ายทอดแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมชุมชนกับภารกิจการจัดการเรียนการสอน การวิจัย การบริการวิชาการ และการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมได้ จากการวิจัยปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research) ในโครงการสืบค้นประวัติศาสตร์วัฒนธรรมท้องถิ่น: การเรียนรู้กระบวนการเสริมศักยภาพการวิจัยชุมชนในพื้นที่อำเภอห้วยน้ำขาวใหญ่และอำเภอหนองสูง

จังหวัดมุกดาหาร (ศิริบุญ จงวุฒิเวศย์ และมาเรียม นิลพันธุ์, 2548) ได้เสนอรูปแบบ กระบวนการ และ เทคนิคการดำเนินงานร่วมกับชุมชนโดยยึดหลักการ ทำงานร่วมกันทุกขั้นตอน กำหนดประเด็นร่วมกัน เปิดเผยข้อมูล ทำงานตามสภาพธรรมชาติ (Natural Setting) ยึดหยุ่น สร้างความไว้วางใจ ทำงานบนความสัมพันธ์แบบเครือญาติ ทำงานร่วมกับกลุ่มคนที่หลากหลายต่างบริบท เพศ วัย และอาชีพ ชักชวน เด็กและเยาวชนให้เข้ามามีส่วนร่วม ใช้การสนทนา ชักถามเพื่อกระตุ้นให้คิดและร่วมกันหาคำตอบ

เปิดโอกาสให้คนในชุมชนได้แสดงอัตลักษณ์ ร่วม กิจกรรมทางวัฒนธรรมประเพณีแลกเปลี่ยนความรู้ ประสบการณ์ และการจัดแสดงข้าวของที่แสดงถึงวิถี วัฒนธรรมชุมชน ถ่ายทอด ประชาสัมพันธ์ ผ่านงาน บุญ งานพิธี เชื่อมโยงเรื่องราววัฒนธรรมเข้ากับ ความ สนุกสนาน กิจกรรมบันเทิงของชุมชน ให้การยอมรับ นับถือให้เกียรติและยกย่องผู้อาวุโสในชุมชน มี พลวัตในการทำงานอย่างต่อเนื่อง และมองชุมชน ทั้งระบบแบบองค์รวม ให้เห็นความสัมพันธ์เชื่อมโยง กับมิติต่าง ๆ



5. จัดหาความร่วมมือ โดยร่วมมือกับภาค รัฐ เอกชน และชุมชนในท้องถิ่น เพื่อจัดทำองค์ความรู้ ความร่วมมือกันระหว่างภาคส่วนต่าง ๆ และ บูรณาการกับองค์กรต่าง ๆ เพื่อให้ทุกภาคส่วนได้มี ส่วนร่วมในการจัดการกระบวนการเรียนรู้ในแหล่ง เรียนรู้ ความร่วมมือดังกล่าวไม่เพียงแต่ทำให้องค์ความรู้ ของชุมชนท้องถิ่นมีความสมบูรณ์ขึ้น ยังก่อให้เกิด ความผูกพัน ความเข้มแข็งของชุมชนท้องถิ่นนั้นด้วย

ตั้งข้อเสนอแนะจากงานวิจัย เรื่อง แนวทาง การสร้างโอกาสการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านมรดก ภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชุมชน (ศิริบุญ จงวุฒิ เวศย์ และคณะ, 2557) การจะพัฒนาและใช้ประโยชน์

จากแหล่งเรียนรู้ ภูมิปัญญา และวัฒนธรรมท้องถิ่น นั้นควรส่งเสริมการทำงานร่วมกันระหว่างคนในชุมชน ทั้งต่างเพศ ต่างวัย ต่างสถานะ โดยเชื่อมโยงบูรณาการ การเรียนรู้ทุกระบบ เพื่อให้เป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิต ระดมทรัพยากร คน ทู่น การสนับสนุนจากทุกภาค ส่วนเพื่อสนับสนุนกิจกรรม สร้างเครือข่ายคนทำงาน วัฒนธรรมชุมชนทั้งแบบเป็นทางการและไม่เป็น ทางการ มีการจัดการความรู้วัฒนธรรมชุมชน กำหนด อัตลักษณ์ของชุมชนเพื่อสร้างความรักสามัคคี เห็นคุณค่าในเชื้อชาติและถิ่นกำเนิด และการยกย่อง ให้ความสำคัญต่อแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม บุคคล ผู้เป็นภูมิปัญญา และผู้ร่วมสนับสนุนกิจกรรมการเรียนรู้



6. สื่อที่ใช้ในการนำเสนอ มีสื่อที่ใช้ในการนำเสนออย่างหลากหลาย เพื่อให้น่าสนใจ ไม่น่าเบื่อ เหมาะสมและตอบสนองต่อการเรียนรู้ของคนทุกเพศ ทุกวัยได้ ในการพัฒนาสื่อนอกจากการศึกษาสภาพ และความต้องการเรียนรู้ของชุมชนแล้ว ควรมีคนคล จากชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมเพื่อให้ตระหนัก เห็นคุณค่า และสอดคล้องกับสภาพและความต้องการที่แท้จริง ในกระบวนการผลิตสื่อ เนื้อหา ตัวสื่อ และการนำเสนอ

เป็นเรื่องที่ทำทนายมากกับความสร้างสรรค์ เพราะการ ผลิตสื่อสามารถคิดให้แตกต่าง น่าสนใจ กระตุ้น การเรียนรู้ได้อย่างดี อย่างไรก็ตามมีข้อสังเกตว่า ท่ามกลางความล้าหลังทางเทคนิคในการจัดแสดง สิ่งของในพิพิธภัณฑ์ของประเทศเพื่อนบ้านนั้น ปรากฏว่าเขามีอะไรที่ให้ความรู้ ความหมาย และ ความเพลิดเพลินทางจินตนาการได้ดีกว่าพิพิธภัณฑ์ หลายๆแห่งของเรา (ศรีศักร วัลลิโภดม, 2548)



**แนวทางการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้
อย่างสร้างสรรค์ผ่านแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม**
การส่งเสริมการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์
ผ่านแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมสามารถดำเนินการได้
ดังนี้

1. ส่งเสริมให้มีเครือข่ายแหล่งเรียนรู้ทาง วัฒนธรรม เพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และสนับสนุน ซึ่งกันและกัน
2. ใช้กลยุทธ์การมีส่วนร่วมของชุมชนเป็น หัวใจสำคัญต่อความอยู่รอดและความยั่งยืนของ แหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม
3. เสริมสร้างให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ จะทำให้เกิดการพัฒนาทั้งองค์ความรู้และแหล่งเรียน รู้ทางวัฒนธรรม
4. บริหารจัดการแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม ไร้พรมแดน (Cultural learning resource without walls) ในความหมายที่ว่าทำให้ทั้งชุมชนเป็นแหล่ง เรียนรู้
5. มุ่งการจัดประสบการณ์เรียนรู้ทาง วัฒนธรรมแบบสื่อสารโต้ตอบกัน (Interactive learning experiences) ในแหล่งเรียนรู้ให้มากที่สุด เป็นการ

เพิ่มความน่าสนใจ

6. ออกแบบการจัดแสดงให้เป็นห้องทดลอง การเรียนรู้ (Design as a learning lab)
 7. จัดหาเงินทุนและการสร้างความยั่งยืน (Funding and sustainability) เพื่อช่วยสนับสนุน การดำเนินงานของแหล่งเรียนรู้
 8. สร้างความสัมพันธ์ที่มีความหมาย และหุ้นส่วนที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะ (Creating meaningful relationships and specialized partnerships) เพื่อช่วยค้ำจุนแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม ของชุมชนท้องถิ่น
- บทบาทของสถาบันการศึกษา มีพันธกิจด้าน การบริการวิชาการแก่สังคมและ การทำนุบำรุงศิลป วัฒนธรรมที่เพิ่มขึ้นจากการสอนและวิจัย เป็นการ บริการชุมชนและถือได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของความ รับผิดชอบการบริการของมหาวิทยาลัยต่อสังคม (University Service Responsibility) ปัจจุบันได้มี เครือข่ายการทำงานวิชาการร่วมกันระหว่าง มหาวิทยาลัยกับสังคม (University Engagement) มีหลักการพื้นฐานในการทำงาน 4 ประการ ได้แก่
- 1) ร่วมคิดร่วมทำแบบหุ้นส่วน (Partnership) 2) ร่วม

สร้างประโยชน์ร่วมกัน แก่ผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่าย (Mutual benefits) 3) ร่วมใช้ความรู้และเกิดการเรียนรู้ร่วมกัน (Scholarship) และ 4) ร่วมประเมินผลกระทบต่อสังคมที่ประเมินได้ (Social impact) โดยมีประเด็นที่เกี่ยวข้องคือ มหาวิทยาลัยรับรู้และยอมรับคุณค่า (Values) วัฒนธรรม (Culture) ความรู้และทักษะ (Knowledge and skills) ของสังคม และทำงานให้เกิดประโยชน์แก่ทั้งสองฝ่ายร่วมกัน

การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จากแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม คงไม่ใช่หน้าที่ของใครคนใดคนหนึ่งหรือของหน่วยงานใดโดยเฉพาะ เพราะวัฒนธรรมเป็นเรื่องของทุกคนในชาติ การส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้เพื่อส่งต่อไปสู่คนรุ่นต่อไป เพื่อให้วัฒนธรรมยังคงอยู่และเพื่อเป็นฐานความรู้ความคิดในการใช้วัฒนธรรมเพื่อต่อยอดสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ๆ อย่างยั่งยืนที่ยังประโยชน์ การปลูกฝังการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จะช่วยเสริมทักษะการคิด จินตนาการ ซึ่งเป็นเป้าหมายหนึ่งของการศึกษาเรียนรู้ที่ต้องการให้คนในชาติมีคุณสมบัติของผู้คิดสร้างสรรค์ ที่จะสามารถเผชิญปัญหาและภาวะการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ได้อย่างชาญฉลาด

เอกสารอ้างอิง

กรมการศึกษานอกโรงเรียน, กระทรวงศึกษาธิการ. (2538). *การศึกษาตามอัธยาศัย*. กรุงเทพฯ: กรมการศึกษานอกโรงเรียน.

กรมวิชาการ, กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544*. กรุงเทพฯ: กรมวิชาการ.

กรมส่งเสริมวัฒนธรรม, กระทรวงวัฒนธรรม. (2557). *แหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม*. เข้าถึงเมื่อ 12 พฤษภาคม 2557. เข้าถึงได้จาก www.culture.go.th/culturemap/index.php?action=listdistrict&pid=49&...

ศิริบุญ จงวุฒิเวศย์ และคณะ. (2557). *รายงานวิจัยเรื่อง แนวทางการสร้างโอกาสการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชุมชน*. นครปฐม: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ศิริบุญ จงวุฒิเวศย์ และมาเรียม นิลพันธุ์. (2548). *รายงานวิจัยเรื่อง โครงการสืบค้นประวัติศาสตร์วัฒนธรรมท้องถิ่น: การเรียนรู้กระบวนการเสริมศักยภาพการวิจัยชุมชนในพื้นที่อำเภอห้วยน้ำใหญ่และอำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร*. นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.

วิกิพีเดียสารานุกรมเสรี. (2557). *การเรียนรู้*. (ออนไลน์). เข้าถึงเมื่อ 12 พฤษภาคม 2557 เข้าถึงได้จาก www.wikipedia.org/wiki/การเรียนรู้.

วิจิตร ศรีสอาน. (2557). "University Engagement คืออะไร." *จุลสาร EnT Digest*. ฉบับปฐมฤกษ์, พฤษภาคม 2557: 3. กรุงเทพฯ: สถาบันคลังสมองของชาติ.

วารสาร สยามโกเศศ. (2554). *LIVE & LEARN*. กรุงเทพฯ: โอเพ่นบุคส์.

ศรีศักร วัลลิโภดม. (2548). *บทบรรณาธิการ วารสารเมืองโบราณ ปี 2548 ฉบับที่ 31.3*.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2544). *รายงานการศึกษาวิจัย โครงการวิจัยและพัฒนาแหล่งการเรียนรู้สำหรับการศึกษาดูตลอดชีวิต: กรณีศึกษานครประวัติศาสตร์พระนครศรีอยุธยาและพื้นที่ใกล้เคียง*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ สำนักงานกฤษฎีกา.

สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ. (2551). *เกณฑ์มาตรฐานและแนวทางการดำเนินงานแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

- สุมาลี สังข์ศรี และคณะ. (2548). รายงานการวิจัย
การจัดการเรียนรู้ของแหล่งการเรียนรู้ตลอด
ชีวิต: พิพิธภัณฑน์. กรุงเทพฯ: สำนักงาน
เลขาธิการสภาการศึกษา.
creativitycultureeducation.org/wp -
content/uploads/CCE-lit-review-83.pdf.
- De Bono, Edward. (2007). *How to Have Creative
Ideas: 62 Exercises to Develop the
Mind*. London: Vermillion.
Qualifications and Curriculum Authority. (2005).
Creativity: Find It Promote It. [Online].
Retrieved May 12, 2014, from www.
literacyshed.com/uploads/1/2/5/7/
12572836/1847211003.pdf.
- Ken Jones. (2009). *Culture and Creative Learning
: A Literature Review*. Creativity, Cultural
and Education Series. [Online].
Retrieved May 12, 2014, from <http://www>.
Seltzer, K. and Bentley, T. (1999). *The Creative
Age: Knowledge and Skills for the New
Economy*. London: Demos.