

การสังเคราะห์รูปแบบการบูรณาการการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม

The Synthesis of Integrated Teaching-Learning Model by Applying Digital Technology for Preserving Arts and Culture

อุดมศักดิ์ พิมพ์ฟ้าศรี¹ ธรัช อารีราชกุล² และละอองทิพย์ มัทธูรส³

Udomsak Pimpasri¹, Tharach Arreerard² and Laongtip Mathurasa³

สาขาวิชาการจัดการเทคโนโลยี คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม^{1,2,3}

Major Technology Management Faculty of Information Technology Rajabhat Maha Sarakham University^{1,2,3}

Corresponding author, E-mail: Udomsak.pi@rmu.ac.th¹, dr.tharach@rmu.ac.th², laongtip77@hotmail.com³

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาแนวโน้มการบูรณาการการเรียนการสอน 2) สังเคราะห์รูปแบบการบูรณาการการเรียนการสอน 3) พัฒนากิจกรรมการบูรณาการการเรียนการสอน กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ กลุ่มที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 21 คน กลุ่มที่ 2 ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 12 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1. แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ โดยใช้เทคนิค EDFR รอบที่ 1 2. แบบสอบถามแนวโน้มการบูรณาการการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม รอบที่ 2 และ 3. แบบสอบถามแนวโน้มการบูรณาการการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม รอบที่ 3 4. แบบประเมินคู่มือการจัดกิจกรรมการบูรณาการการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่ามัธยฐาน และพิสัยควอไทล์

ผลการวิจัย พบว่า 1) แนวโน้มการบูรณาการการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม มีผลแยกตามแต่ละด้านดังนี้ 1. ข้อคำถามเพื่อศึกษาประเด็นการบูรณาการการเรียนการสอน 2. การเลือกรายวิชาที่จะนำมาบูรณาการการเรียนการสอน 3. แนวทางในการวัดและประเมินผล 4. เทคโนโลยีดิจิทัลที่จะนำมาประยุกต์ใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอน ผู้เชี่ยวชาญมีมติร่วมกันในทุก ๆ ด้าน ในระดับมาก โดยที่ค่ามัธยฐานมีค่า 5 และผลต่างระหว่างควอไทล์ที่ 3 และ 1 อยู่ระหว่าง 0-1 2) องค์ประกอบของรูปแบบการบูรณาการการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม ประกอบด้วย 3 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 ด้านนโยบาย ส่วนที่ 2 ด้านการบูรณาการการเรียนการสอน และส่วนที่ 3 ด้านคู่มือการจัดกิจกรรมการบูรณาการการเรียนการสอน 3) คู่มือกิจกรรมการบูรณาการการเรียนการสอน

คำสำคัญ: การบูรณาการการเรียนการสอน, เทคโนโลยีดิจิทัล, ทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม, เทคนิค EDFR



ABSTRACT

The objectives of the research were to 1) investigate the trends of integrated teaching-learning, 2) synthesize the teaching-learning, 3) to develop activities for integrating teaching and learning. The target population Group 1 was twenty one research participants, Group 2 was twelve research participants. The research instrument was an interview form of the 1st and 2nd round EDFR technique, three sets of a questionnaire on the trends of integrated teaching-learning approaches by applying digital technology for preserving arts and culture, four the Activity Handbook Assessment form teaching integration by applying digital technology to preserve art and culture. The statistics used were average, standard deviation, median and range of quartile.

The study showed that 1) the trends of integrated teaching-learning model by applying digital technology for preserving arts and culture consisted of four major areas: 1) questions for indicating integrated teaching-learning issues, 2) selecting a subject for applying, 3) guidelines for measurement and evaluation, 4) application of digital technology for preserving arts and culture. The median of the integrated teaching-learning model by applying digital technology assessed by the experts was at a high level ($Me = 5$), and the range of quartiles 1 and 3 was 0-1. 2) The course contents employed for the integrated teaching-learning model by applying digital technology consisted of three parts: 1 policy, 2 teaching integration, 3 a handbook of teaching-learning management. 3) Activities for integrating teaching and learning.

Keywords: Integrated Teaching-Learning Model, Digital Technology, Preservation of Arts and Culture, EDFR Technique

บทนำ

องค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นทรัพยากรที่สำคัญของสังคมไทย ที่จำเป็นต้องใช้เทคโนโลยีดิจิทัลบันทึกองค์ความรู้และเผยแพร่สู่สาธารณชน โดยแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 พ.ศ. 2560-2564 กำหนดการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตและสร้างโอกาสการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องให้คนทุกกลุ่มทุกวัยสามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้และสนับสนุนการสร้างองค์ความรู้ให้หลากหลายเพิ่มขึ้น นโยบายด้านศาสนา ศิลปะ และวัฒนธรรม สร้างความเชื่อมโยงทุกสาขาอาชีพให้ได้รับการดูแล มีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น ก่อให้เกิดคุณค่าทางสังคมและนำมาซึ่งรายได้สู่ชุมชน การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมและการนันทนาการ เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจ ปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรม และได้เรียนรู้ศิลปะวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์เข้าใจถึงคุณค่าซึ่ง ในความสุนทรีย์ของศิลปะ (สำนักนายกรัฐมนตรี, 2560)

อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณาความเปลี่ยนแปลงในสังคมปัจจุบัน องค์ความรู้ทางด้านวัฒนธรรมอาจจะสูญหายไปโดยไม่มี การอนุรักษ์ไว้ ดังที่ ณรงค์ สมพงษ์ และคณะ กล่าวว่า สมาชิกของแต่ละสังคมนั้นมีการดำเนินชีวิตที่แตกต่างกันออกไป โดยส่วนหนึ่งขององค์ความรู้ได้ถูกซ่อนอยู่ในตัวบุคคล ที่เกิดจากการถ่ายทอดจากบรรพบุรุษจากรุ่นสู่รุ่น เมื่อมีเทคโนโลยีใหม่ ๆ เข้ามาจึงเกิดการนำมาประยุกต์ใช้ทำให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ ต่อไปถ้าหากไม่อนุรักษ์หรือถ่ายทอดวัฒนธรรมให้กับรุ่นต่อไป ในอนาคตความรู้นั้นจะหายไป (ณรงค์ สมพงษ์ และคณะ, 2555) สอดคล้องกับสำนักนายกรัฐมนตรี กล่าวว่า สถานการณ์และแนวโน้มของสังคมโลกปัจจุบันมีการเลื่อนไหลของกระแสวัฒนธรรมโลกที่ผสมผสานกับวัฒนธรรมท้องถิ่น ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตและการสร้างวัฒนธรรมร่วมสมัย อาจก่อให้เกิดวิกฤตทางวัฒนธรรมเนื่องจากการขาดการคัดกรองและรับวัฒนธรรมที่ดี (สำนักนายกรัฐมนตรี, 2560)

ในขณะเดียวกันการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมเป็นพันธกิจสำคัญประการหนึ่งของสถาบันอุดมศึกษาที่หน่วยงานจะต้องดำเนินการ โดยการดำเนินการดังกล่าวได้ถูกกำหนดไว้ในระบบการประกันคุณภาพของสถาบันอุดมศึกษา พ.ศ. 2557 ในองค์ประกอบที่ 4 การทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม ซึ่งมีตัวบ่งชี้ 4.1 ระบบและ

กลไกการทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม กำหนดให้สถาบันอุดมศึกษาต้องมีนโยบาย แผนงาน โครงสร้าง และการบริหารจัดการงานทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม มีเกณฑ์มาตรฐาน 7 ข้อ ได้แก่ 1) กำหนดผู้รับผิดชอบในการทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม 2) จัดทำแผนด้านทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม และกำหนดตัวบ่งชี้ความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ของแผน รวมทั้งจัดสรรงบประมาณ เพื่อให้สามารถดำเนินการได้ตามแผน 3) กำกับติดตามให้มีการดำเนินงานตามแผนด้านทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม 4) ประเมินความสำเร็จตามตัวบ่งชี้ที่วัดความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ของแผนด้านทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม 5) นำผลการประเมินไปปรับปรุงแผนหรือกิจกรรมด้านทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม 6) เผยแพร่กิจกรรมหรือการบริการด้านทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรมต่อสาธารณชน 7) กำหนดหรือสร้างมาตรฐานด้านศิลปะและวัฒนธรรม ซึ่งเป็นที่ยอมรับในระดับชาติ (สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, 2557) ในส่วนการประกันคุณภาพระดับหลักสูตรได้กำหนดตัวชี้วัดของการประกันคุณภาพด้านการทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรมไว้ในองค์ประกอบที่ 5 หลักสูตรการเรียนการสอนและการประเมินผู้เรียน ตัวบ่งชี้ที่ 5.2 การวางระบบผู้สอนและกระบวนการจัดการเรียนการสอน โดยระบุถึงการจัดการเรียนการสอนในระดับปริญญาตรี ที่มีกระบวนการกับการวิจัย การบริการวิชาการทางสังคม และการทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม (สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, 2557) ซึ่งสอดคล้องกับพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. 2547 มาตรา 7 ระบุว่า ให้มหาวิทยาลัยเป็นสถาบันอุดมศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นที่เสริมสร้างพลังปัญญาของแผ่นดิน ฟื้นฟูพลังการเรียนรู้ เชิดชูภูมิปัญญาของท้องถิ่น สร้างสรรค์ศิลปวิทยา เพื่อความเจริญก้าวหน้าอย่างมั่นคงและยั่งยืนของปวงชน มีส่วนร่วมในการจัดการ การบำรุงรักษา การใช้ประโยชน์จากทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอย่างสมดุลและยั่งยืน โดยมีวัตถุประสงค์ให้การศึกษา ส่งเสริมวิชาการและวิชาชีพชั้นสูง ทำการสอน วิจัย ให้บริการทางวิชาการแก่สังคม ปรับปรุง ถ่ายทอด พัฒนาเทคโนโลยี และทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม

การเผยแพร่และรักษาองค์ความรู้ทางด้านวัฒนธรรม จำเป็นต้องได้รับความร่วมมือกับชุมชน ที่เป็นเจ้าของวัฒนธรรมอย่างแท้จริง และเมื่อนำมาบูรณาการร่วมกับการเรียนการสอนจะหา



ให้เกิดความสัมพันธ์เชื่อมโยงความคิดรวบยอด ทำให้เกิดการถ่ายโอนการเรียนรู้ (Transfer of learning) ของศาสตร์ต่างๆ เข้าด้วยกัน และทำให้ผู้เรียนมองเห็นประโยชน์ของสิ่งที่เรียนและนำไปใช้ได้จริง ดังที่ ธนพรรณ ธาณี ได้อธิบายเกี่ยวกับขั้นตอนการวิจัยปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมว่า เป็นขั้นตอนที่ผสมผสานแนวคิดของการจัดการชุมชน และการเรียนรู้ปัญหาของชุมชนเข้าด้วยกัน (Community Organization and Problem Base Learning) ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อประชาชนในชุมชนให้สามารถคิด วิเคราะห์เหตุการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง (ธนพรรณ ธาณี, 2540) และ พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ และคณะ ได้อธิบายเกี่ยวกับการบูรณาการการเรียนการสอนไว้ว่าเป็นการจัดกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ด้วยการผสมผสานสาระ กระบวนการ เทคนิค ให้ผู้เรียนปฏิบัติด้วยการสอดแทรกสาระความรู้และคุณธรรม จริยธรรมที่เหมาะสม (พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ และคณะ, 2556)

จากสภาพการที่กล่าวมา ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาวิจัยเรื่องการสังเคราะห์รูปแบบการบูรณาการการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม ซึ่งเทคนิควิจัยแบบ EDR (Ethnographic Delphi Futures Research) เป็นเทคนิคการวิจัยอนาคตที่ตอบสนองจุดมุ่งหมายและความเชื่อพื้นฐานของการวิจัยอนาคตมากที่สุดวิธีหนึ่ง ผู้วิจัยคาดหวังว่า ผลจากการวิจัยจะได้แนวทางการบูรณาการการเรียนการสอนตามนโยบายภาครัฐที่หน่วยงานและชุมชนมีส่วนร่วมในการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมอย่างเหมาะสมต่อไป

คำถามการวิจัย

1. แนวโน้มการบูรณาการการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม เป็นอย่างไร
2. รูปแบบของการบูรณาการการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม เป็นอย่างไร
3. เครื่องมือที่ใช้ดำเนินการเพื่อบูรณาการตามรูปแบบการบูรณาการการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมเป็นอย่างไร

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาแนวโน้มการบูรณาการการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม
2. เพื่อสังเคราะห์รูปแบบการบูรณาการการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม
3. เพื่อพัฒนากิจกรรมการบูรณาการการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยแบบ EDR (Ethnographic Delphi Futures Research) เป็นขั้นตอนของการวิจัยเพื่อหาแนวโน้มความเป็นไปได้ ซึ่งมีข้อพิจารณาเปรียบเทียบระหว่าง EDR กับ Delphi และข้อพิจารณาเปรียบเทียบระหว่าง EDR กับ EFR มี ดังนี้ EDR เป็นเทคนิคการวิจัยอนาคตที่เป็นการผสมผสานระหว่างเทคนิค EFR กับ Delphi เข้าด้วยกัน ขั้นตอน ของ EDR คล้ายกับ Delphi แต่มีการปรับปรุงวิธีให้มีความยืดหยุ่นและเหมาะสมมากขึ้น โดยในรอบแรกของการวิจัยจะใช้การสัมภาษณ์แบบ EFR ที่ปรับปรุงแล้ว หลังจากการสัมภาษณ์ ในรอบแรกผู้วิจัยจะนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์และสังเคราะห์แล้วสร้างเป็นเครื่องมือแล้วส่งไปให้ ผู้เชี่ยวชาญตอบตามรูปแบบของเดลฟายเพื่อที่จะทำการกรองความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อหาฉันทามติซึ่งมักจะทำประมาณ 2-3 รอบ หลังจากนั้นจะนำข้อมูลมาวิเคราะห์เพื่อหาแนวโน้มที่ความเป็นไปได้นั้นมากและมีความสอดคล้องทางความคิดเห็นระหว่างกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ เพื่อสรุปเขียนเป็นอนาคตภาพ (จุฬพล พูลภัทรชีวิน และคณะ, 2557)

การบูรณาการการเรียน (instructional integration) คือ การนำเนื้อหา มาจัดการเรียน การสอนด้วยการผสมผสานวิธีการหลากหลาย กิจกรรมหลากหลาย ซึ่งโดยทั่วไปแบ่ง 4 รูปแบบ ดังนี้ (พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ และคณะ, 2556, น.9)

รูปแบบที่ 1 การบูรณาการแบบสอดแทรก (Infusion) ครูจะนำเนื้อหาของวิชาต่าง ๆ มาสอดแทรกในรายวิชาของตนเอง เป็นการวางแผนการสอนและทำการสอนโดยครูเพียงคนเดียว

รูปแบบที่ 2 การบูรณาการแบบขนาน (Parallel) การเรียนรู้แบบนี้ครูตั้งแต่ 2 คนขึ้นไปต่างคนต่างสอนวิชาของตนเองแต่จะมา

วางแผนการเรียนรู้และจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยมุ่งสอนในหัวเรื่อง ความคิดรวบยอด และปัญหาเดียวกันในส่วนหนึ่ง

รูปแบบที่ 3 การบูรณาการแบบสหวิทยาการ (Multidiscipline) การเรียนรู้แบบนี้คล้ายกับแบบคู่ขนาน ครูตั้งแต่ 2 คนขึ้นไปต่างคนต่างสอนวิชาของตน แต่มาวางแผนการสอนร่วมกันในการให้งาน ความคิดรวบยอดและปัญหาเดียวกัน

รูปแบบที่ 4 การบูรณาการแบบข้ามวิชา (Transdisciplinary) การเรียนรู้แบบนี้ผู้สอนในรายวิชาต่าง ๆ จะมาร่วมกันสอนเป็นคณะร่วมกันวางแผน กำหนดหัวเรื่อง ความคิดรวบยอดและปัญหาเดียวกัน

ศิริษฐ์ คุณชมพู่ (2560) ได้ศึกษาเรื่อง แนวโน้มการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม มีผลแยกตามแต่ละด้านดังนี้ 1) ปัจจัยด้านหลักการและแนวคิดในการดำเนินงานเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมให้ประสบความสำเร็จ จัดแบ่งเป็น 3 ด้าน ได้แก่ หลักการและแนวคิดด้านวัฒนธรรม หลักการและแนวคิดด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และตัวชี้วัดความสำเร็จในการดำเนินงาน ผู้เชี่ยวชาญมีฉันทามติร่วมกันในทุก ๆ ด้าน ในระดับมาก โดยที่ค่ามัธยฐานมีค่า 5 และผลต่างระหว่างควอไทล์ที่ 3 และ 1 อยู่ระหว่าง 0-1 2) องค์ประกอบการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในชุมชน ให้ประสบความสำเร็จ จัดแบ่งเป็นแต่ละด้าน ได้แก่ องค์ประกอบการบริหารจัดการ ประกอบไปด้วย โครงสร้าง กลยุทธ์ ระบบและการจัดการ และทีมงาน ผู้เชี่ยวชาญมีฉันทามติร่วมกันในทุก ๆ ด้าน ในระดับมาก โดยที่ค่ามัธยฐานมีค่า 5 และผลต่างระหว่างควอไทล์ที่ 3 และ 1 อยู่ระหว่าง 0-1 และ 3) แนวทางการนำ/ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จัดแบ่งเป็นแต่ละด้าน ได้แก่ ด้านการนำเสนอสารสนเทศผ่านสื่อในรูปแบบต่าง ๆ ด้านข้อบ่งชี้ของการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ด้านลักษณะของสื่อที่นำเสนอ และด้านการจัดทำฐานข้อมูลนักท่องเที่ยว ผู้เชี่ยวชาญมีฉันทามติร่วมกันในทุก ๆ ด้าน ในระดับมาก โดยที่ค่ามัธยฐานมีค่า 5 และผลต่างระหว่างควอไทล์ที่ 3 และ 1 อยู่ระหว่าง 0-1

อภิชาติ เหล็กดี (2561) ได้ศึกษาเรื่อง รูปแบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการบูรณาการเรียนการสอนสู่การบริการวิชาการชุมชน ผลการวิจัยพบว่า 1) รูปแบบการประยุกต์

ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล มี 5 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 นโยบายหลักการ และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ส่วนที่ 2 ทฤษฎีการเรียนรู้ PjBL ส่วนที่ 3 กิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ส่วนที่ 4 เทคโนโลยีดิจิทัล และส่วนที่ 5 ตัวบ่งชี้ของกิจกรรม (อภิชาติ เหล็กดี, 2561)

อุดมศักดิ์ พิมพ์พาศรี (2561) ได้ศึกษาเรื่องการศึกษากรอบการบูรณาการงานศิลปวัฒนธรรมสู่การเรียนการสอนโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล พบว่าความคิดเห็นของอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษา ซึ่งเป็นผู้ที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงานด้านวัฒนธรรม ด้านการเรียนการสอน และด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ มีวุฒิการศึกษาระดับปริญญาเอก และเป็นผู้มีส่วนร่วมในการประเมินประกันคุณภาพ จำนวน 10 คน ที่มีต่อการบูรณาการงานศิลปวัฒนธรรมสู่การเรียนการสอน โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ประกอบด้วย 6 ด้าน ได้แก่ 1) กรอบงานศิลปวัฒนธรรมที่ควรใช้เทคโนโลยีมาบูรณาการในการเรียนการสอน 2) กรอบเทคโนโลยีที่ควรนำมาเป็นเครื่องมือในการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม 3) กรอบการบูรณาการงานด้านศิลปวัฒนธรรมกับการเรียนการสอน 4) แนวทางการมีส่วนร่วม 5) กรอบกระบวนการในการดำเนินงาน และ 6) แนวทางการวัดและประเมินผล ทั้งนี้ ทั้ง 6 ด้าน กลุ่มเป้าหมายมีความเห็นด้วย ร้อยละ 100 (อุดมศักดิ์ พิมพ์พาศรี, 2561)

วิธีดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัยประกอบด้วย 11 ขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาและสรุปกรอบแนวคิดจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในนโยบายด้านศิลปวัฒนธรรม การบูรณาการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล กรอบศิลปวัฒนธรรมที่ควรนำมาบูรณาการ กระบวนการในการดำเนินการบูรณาการเรียนการสอน แนวทางในการวัดและประเมินผล คุณสมบัติของรายวิชา และการบูรณาการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลแบบมีส่วนร่วม

2. นำกรอบแนวคิดจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยมาเป็นแนวทางในการจัดทำแบบสอบถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างเพื่อสอบถามผู้เชี่ยวชาญด้วยเทคนิค EDFR ในรอบที่ 1

3. คัดเลือกและกำหนดคุณสมบัติผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 21 คน



4. เก็บข้อมูลรอบที่ 1 สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ โดยใช้แบบสอบถามแบบมีโครงสร้างที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น และผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลและนำมาจัดทำแบบสอบถาม ตามกระบวนการเทคนิค EDRF ในรอบที่ 2

5. เก็บข้อมูลรอบที่ 2 สอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ โดยใช้แบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น และผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้อิงวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผล ด้วยสถิติมัธยฐาน และค่าพิสัยความแตกต่างระหว่างควอไทล์ที่ 3 กับควอไทล์ที่ 1 และนำค่าสถิติดังกล่าวไปลงข้อมูลในแบบสอบถามรอบที่ 2 เพื่อใช้เป็นแบบสอบถามรอบที่ 3

6. เก็บข้อมูลรอบที่ 3 เพื่อยืนยันความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ

7. วิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลจากการศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแนวโน้มการบูรณาการการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม

8. ร่างรูปแบบการบูรณาการการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม

9. ออกแบบกิจกรรมการบูรณาการการเรียนการสอน โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม ให้สอดคล้องกับรูปแบบการบูรณาการการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม

10. ประเมินกิจกรรมการบูรณาการการเรียนการสอน โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 12 คน

11. ประเมินความเหมาะสมของเทคโนโลยี การบูรณาการการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 12 คน

เครื่องมือการวิจัย

1. แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง สำหรับใช้ในเทคนิค EDRF รอบที่ 1

2. แบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ สำหรับใช้ในเทคนิค EDRF รอบที่ 2

3. แบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ สำหรับใช้ในเทคนิค EDRF รอบที่ 3

4. แบบประเมินกิจกรรมการบูรณาการการเรียนการสอน โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญในพัฒนารูปแบบการบูรณาการการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม คัดเลือกเป็นกลุ่มเป้าหมายตามเกณฑ์ที่กำหนด จำนวน 21 คน แบบเฉพาะเจาะจง โดยมีคุณสมบัติ คือ เป็นผู้ที่มีคุณวุฒิการศึกษาระดับปริญญาเอกหรือมีตำแหน่งทางวิชาการตั้งแต่รองศาสตราจารย์หรือ มีประสบการณ์ด้านการบูรณาการการเรียนการสอนสู่การทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม ไม่น้อยกว่า 3 ปี

กลุ่มที่ 2 ผู้เชี่ยวชาญเพื่อประเมินความเหมาะสมของเครื่องมือตามกิจกรรมการบูรณาการการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม คัดเลือกเป็นกลุ่มเป้าหมายตามเกณฑ์ที่กำหนด จำนวน 12 คน แบบเฉพาะเจาะจง โดยมีคุณสมบัติ คือ เป็นผู้ที่มีคุณวุฒิการศึกษาระดับปริญญาเอกหรือมีตำแหน่งทางวิชาการตั้งแต่รองศาสตราจารย์หรือ มีประสบการณ์ด้านการบูรณาการการเรียนการสอนสู่การทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม ไม่น้อยกว่า 3 ปี

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่ามัธยฐาน และพิสัยควอไทล์ โดยใช้เกณฑ์ ดังนี้

1. การแปลผลค่าสถิติค่ามัธยฐาน (พิสุทธา อาธิราชบุรี, 2548, น. 190)

4.50-5.00 คือ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญต้องการให้เกิดในระดับมากที่สุด

3.50-4.49 คือ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญต้องการให้เกิดในระดับมาก

2.50-3.49 คือ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญต้องการให้เกิดในระดับปานกลาง

1.50-2.49 คือ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญต้องการให้เกิดในระดับน้อย

1.00-1.49 คือ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญต้องการให้เกิดในระดับน้อยที่สุด

2. การแปลผล ค่าพิสัยควอร์ไทล์ พิจารณาจากผลต่างของควอร์ไทล์ที่ 3 กับ ควอร์ไทล์ที่ 1 (พิสุทธา อาริราษฎร์, 2549, น. 190)

ถ้าค่าพิสัยควอร์ไทล์ที่คำนวณได้มีค่าไม่เกิน 1.50 แสดงว่าความเห็นของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อข้อความนั้นสอดคล้องกัน (consensus)

ถ้าค่าพิสัยควอร์ไทล์ที่คำนวณได้มีค่ามากกว่า 1.50 แสดงว่าความเห็นของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อข้อความนั้นไม่สอดคล้องกัน

งานวิจัยนี้ผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์การเลือกข้อความในแต่ละข้อเพื่อนำมาสังเคราะห์องค์ประกอบของรูปแบบจากคำสถิติ คือ ค่ามาตรฐานเท่ากับ 5.00 และ พิสัยควอร์ไทล์ เท่ากับ 0.00 ซึ่งสอดคล้องกับ คีรีรัฐ คุณชมภู และ สมัย สลักศิลป์ ที่ใช้เกณฑ์ ดังกล่าวในการเลือกข้อความในการวิจัยด้วยเทคนิคอิดีเอฟอาร์ (คีรีรัฐ คุณชมภู, 2560), (สมัย สลักศิลป์, 2562)

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาแนวโน้มการบูรณาการการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม

ผู้วิจัยดำเนินการโดยจัดเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 21 คน จำนวน 3 รอบ ตามขั้นตอนของการจัดเก็บข้อมูลด้วยเทคนิค EDJR ผลการวิจัยสรุปผล เป็น 4 ด้าน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ผลการศึกษาประเด็นการบูรณาการการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม แสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ข้อคำถามเพื่อศึกษาประเด็นการบูรณาการการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม

รายการ	Med	IR	ระดับ
1. กรอบแนวคิดในสาขา/ศาสตร์ ของศิลปวัฒนธรรมที่ควรใช้เทคโนโลยีมาบูรณาการในการเรียนการสอน			

รายการ	Med	IR	ระดับ
1.1 สาขาศิลปะ	5.00	0.00	มากที่สุด
1.2 สาขามนุษยศาสตร์	5.00	0.00	มากที่สุด
1.3 สาขากีฬาและนันทนาการ	5.00	0.00	มากที่สุด
1.4 สาขาช่างฝีมือ	5.00	0.00	มากที่สุด
1.5 สาขาศิลปะการละคร	5.00	0.00	มากที่สุด

2. แนวทางของวิธีดำเนินการบูรณาการงานด้านศิลปวัฒนธรรมกับการเรียนการสอน โดยการปรับ มคอ.3

2.1 การเตรียมความพร้อมนักศึกษา	5.00	0.00	มากที่สุด
2.2 นักศึกษาลงพื้นที่เพื่อสำรวจข้อมูล และคัดเลือกศิลปวัฒนธรรมเพื่อใช้เป็นกิจกรรมในการบูรณาการ	5.00	0.00	มากที่สุด
2.3 นักศึกษาลงพื้นที่เพื่อจัดเก็บข้อมูลศิลปวัฒนธรรม	5.00	0.00	มากที่สุด
2.4 พัฒนาสื่อเพื่อเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรม	5.00	0.00	มากที่สุด
2.5 การวัดประเมินผลจากการลงพื้นที่ศึกษาทางด้านศิลปวัฒนธรรม	5.00	0.00	มากที่สุด
2.6 การเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมโดยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	5.00	0.00	มากที่สุด

3. แนวทางการมีส่วนร่วมในการดำเนินการของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง

3.1 บทบาทการมีส่วนร่วมของอาจารย์	5.00	0.00	มากที่สุด
3.2 บทบาทการมีส่วนร่วมของนักศึกษา	5.00	0.00	มากที่สุด
3.3 บทบาทการมีส่วนร่วมของชุมชน	5.00	0.00	มากที่สุด

4. กรอบกระบวนการในการดำเนินการ การบูรณาการการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม

4.1 การบูรณาการการเรียนการสอนโดยใช้กระบวนการเรียนการสอนแบบโครงงาน	5.00	0.00	มากที่สุด
4.2 การผลิตสื่อโดยใช้กระบวนการ 3 P	5.00	0.00	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 พบว่า ประเด็นการบูรณาการการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม จัดแบ่งเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ด้านกรอบแนวคิดในสาขา/ศาสตร์ ของศิลปวัฒนธรรมที่ควรใช้เทคโนโลยีมาบูรณาการในการเรียนการสอน ด้านแนวทางของวิธีดำเนินการบูรณาการงานด้านศิลปวัฒนธรรมกับการเรียนการสอน โดยการปรับ มคอ.3 ด้านแนวทางของการมีส่วนร่วมในการดำเนินการของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง และด้านกรอบกระบวนการในการดำเนินการ การบูรณาการการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้



เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม ผู้เชี่ยวชาญมี
ฉันทามติร่วมกันในทุก ๆ ด้าน ในระดับมาก โดยที่ค่ามัธยฐานมีค่า 5
และผลต่างระหว่าง ควอไทล์ที่ 3 และ 1 อยู่ระหว่าง 0-1

2. ผลการศึกษาด้านการเลือกรายวิชาที่จะนำมาบูรณาการเรียน
การสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม
ผลการวิเคราะห์แสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 การเลือกรายวิชาที่จะนำมาบูรณาการเรียนการสอน
โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อทำนุบำรุง
ศิลปวัฒนธรรม

รายการ	Med	IR	ระดับ
การเลือกรายวิชาที่จะนำมาบูรณาการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม			
1. เป็นรายวิชาที่มีการเรียนการสอนทฤษฎี และปฏิบัติ	5.00	0.00	มากที่สุด
2. เป็นรายวิชาที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเทคโนโลยี สารสนเทศ	5.00	0.00	มากที่สุด
3. เป็นรายวิชาที่ก่อให้เกิดทักษะการ วิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศ	5.00	0.00	มากที่สุด
4. เป็นรายวิชาที่ก่อให้เกิดทักษะ ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความ รับผิดชอบ	5.00	0.00	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่า การเลือกรายวิชาที่จะนำมาบูรณา
การเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อทำ
นุบำรุงศิลปวัฒนธรรม ได้แก่ เป็นรายวิชาที่มีการเรียนการสอนทฤษฎี
และปฏิบัติ เป็นรายวิชาที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ
เป็นรายวิชาที่ก่อให้เกิดทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร
และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และเป็นรายวิชาที่ก่อให้เกิดทักษะ
ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ ผู้เชี่ยวชาญ
มีฉันทามติร่วมกันในทุก ๆ ข้อ ในระดับมาก โดยที่ค่ามัธยฐานมีค่า
5 และผลต่างระหว่างควอไทล์ที่ 3 และ 1 อยู่ระหว่าง 0-1

3. ผลการศึกษาด้านแนวทางในการวัดและประเมินผลการบูรณา
การเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อทำนุบำรุง
ศิลปวัฒนธรรม ผลการวิเคราะห์แสดงในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 แนวทางในการวัดและประเมินผลการบูรณาการเรียน
การสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อทำนุบำรุง
ศิลปวัฒนธรรม

รายการ	Med	IR	ระดับ
แนวทางในการวัดและประเมินผลการบูรณาการเรียนการสอนโดย ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม			
1 วัดความรู้ความเข้าใจ ด้านเนื้อหาและ แนวปฏิบัติเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมชุมชนที่ ได้ศึกษา	5.00	0.00	มากที่สุด
2 วัดทักษะการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อ การทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม	5.00	0.00	มากที่สุด
3 วัดการอยู่ร่วมกันและการทำงานเป็นทีม	5.00	0.00	มากที่สุด
4 ประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มี ต่อกระบวนการมีส่วนร่วมกิจกรรม	5.00	0.00	มากที่สุด
5 ประเมินความพึงพอใจของชุมชนที่มีต่อ การมีส่วนร่วมกิจกรรมของนักศึกษา	5.00	0.00	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 พบว่า แนวทางในการวัดและประเมินผล
การบูรณาการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
เพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม ได้แก่ วัดความรู้ความเข้าใจด้าน
เนื้อหาและแนวปฏิบัติเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมชุมชนที่ได้ศึกษา วัด
ทักษะการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม
วัดการอยู่ร่วมกัน ประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อ
กระบวนการมีส่วนร่วมกิจกรรมและประเมินความพึงพอใจของ
ชุมชนที่มีต่อการมีส่วนร่วมกิจกรรมของนักศึกษา ผู้เชี่ยวชาญมี
ฉันทามติร่วมกันในทุก ๆ ด้าน ในระดับมาก โดยที่ค่ามัธยฐานมีค่า
5 และผลต่างระหว่างควอไทล์ที่ 3 และ 1 อยู่ระหว่าง 0-1
4. ผลการศึกษาด้านเทคโนโลยีดิจิทัลที่จะนำมาประยุกต์ใช้
ในการเรียนการสอน ผลการวิเคราะห์แสดงในตารางที่ 4



ตารางที่ 4 เทคโนโลยีดิจิทัลที่จะนำมาประยุกต์ใช้ในกิจกรรม
การเรียนการสอน

รายการ	Med	IR	ระดับ
1. การเตรียมความพร้อมนักศึกษา			
1.1 Social	5.00	0.00	มากที่สุด
1.2 Google App	5.00	0.00	มากที่สุด
1.3 Media	5.00	0.00	มากที่สุด
2. นักศึกษาลงพื้นที่เพื่อสำรวจข้อมูลและคัดเลือกศิลปวัฒนธรรม			
2.1 Google App	5	0	มากที่สุด
3. นักศึกษาลงพื้นที่เพื่อจัดเก็บข้อมูลศิลปวัฒนธรรม			
3.1 Google App	5	0	มากที่สุด
3.2 Media	5	0	มากที่สุด
4. พัฒนาการเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรม			
4.1 Media	5	0	มากที่สุด
5. การวัดประเมินผลจากการลงพื้นที่ศึกษางานด้านศิลปวัฒนธรรม			
5.1 Social	5	0	มากที่สุด
5.2 Google App	5	0	มากที่สุด
6. การเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมโดยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล			

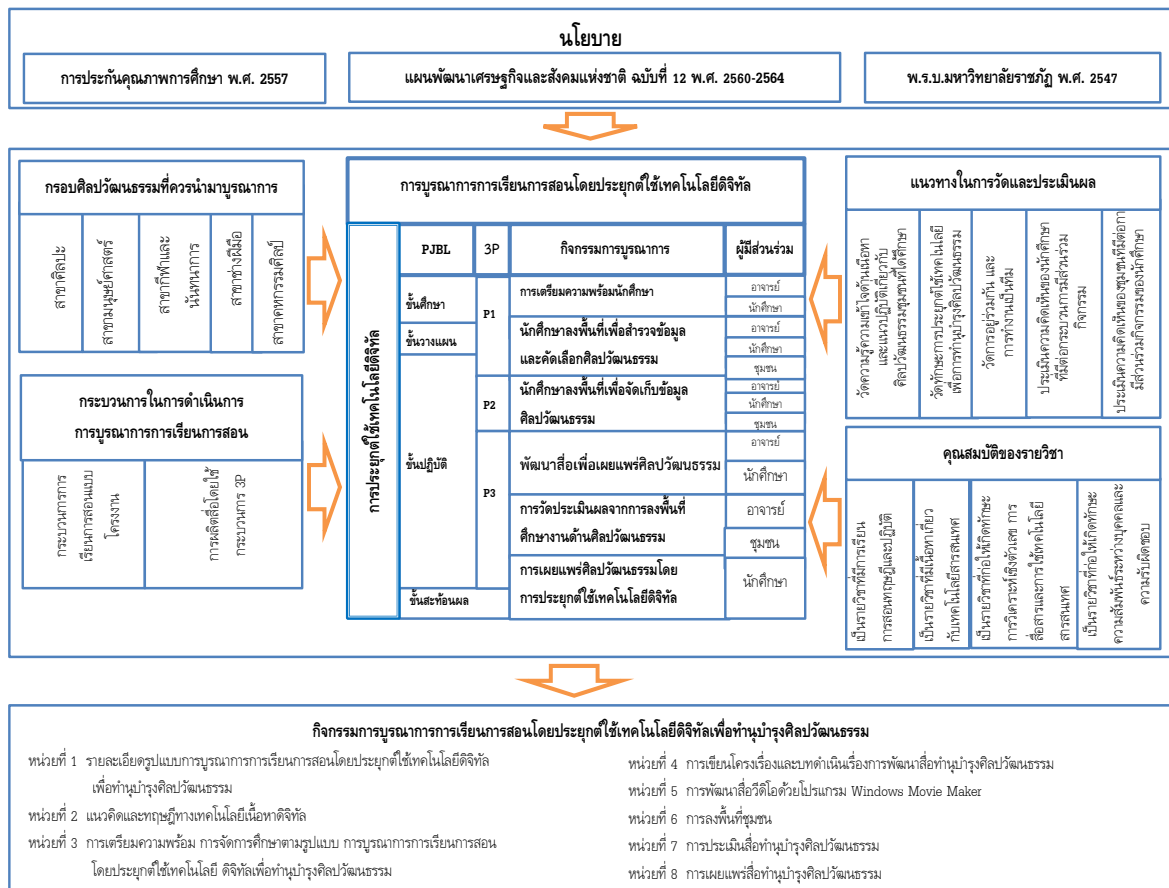
รายการ	Med	IR	ระดับ
6.1 Social	5	0	มากที่สุด

จากตาราง 4 พบว่า เทคโนโลยีดิจิทัลที่จะนำมาประยุกต์
ใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอน ได้แก่ Social GoogleApp และ Media
มาใช้ในกิจกรรมการบูรณาการเรียนการสอนในช่วงต่าง ๆ ได้แก่
การเตรียมความพร้อมนักศึกษา นักศึกษาลงพื้นที่เพื่อสำรวจข้อมูล
และคัดเลือกศิลปวัฒนธรรม นักศึกษาลงพื้นที่เพื่อจัดเก็บข้อมูล
ศิลปวัฒนธรรม พัฒนาการเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรม การวัดประเมินผล
จากการลงพื้นที่ศึกษางานด้านศิลปวัฒนธรรม และการเผยแพร่
ศิลปวัฒนธรรมโดยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ผู้เชี่ยวชาญ
มีฉันทามติร่วมกันในทุก ๆ ช่วง ในระดับมาก โดยที่ค่ามัธยฐาน
มีค่า 5 และผลต่างระหว่างควอไทล์ที่ 3 และ 1 อยู่ระหว่าง 0-1



2. ผลการสังเคราะห์รูปแบบการบูรณาการการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม

จากตารางที่ 1-4 ผู้วิจัยพิจารณาเลือกความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่เป็นฉันทามติทุกด้านและทุกข้อที่มีค่ามัธยฐานเท่ากับ 5.00 และค่าพิสัย (IR) ระหว่างควอร์ไทล์ อยู่ระหว่าง 0-1 เพื่อนำไปสู่การสังเคราะห์รูปแบบ แสดงตามภาพที่ 1



ภาพที่ 1 รูปแบบการบูรณาการการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม

จากภาพที่ 1 รูปแบบการบูรณาการการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม ประกอบด้วย 3 ส่วน คือ ส่วนที่ 1) ด้านนโยบายสถาบันอุดมศึกษามีพันธกิจด้านวัฒนธรรมที่สำคัญต้องดำเนินการไปพร้อมกัน 3 ด้าน คือ ด้านการประกันคุณภาพการศึกษา พ.ศ. 2557 ด้านแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 พ.ศ. 2560-2564 และด้าน พ.ร.บ.มหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. 2547 ส่วนที่ 2) ด้านการบูรณาการการเรียนการสอนประกอบด้วย 5 ด้าน คือ (1) ด้านกรอบศิลปวัฒนธรรม

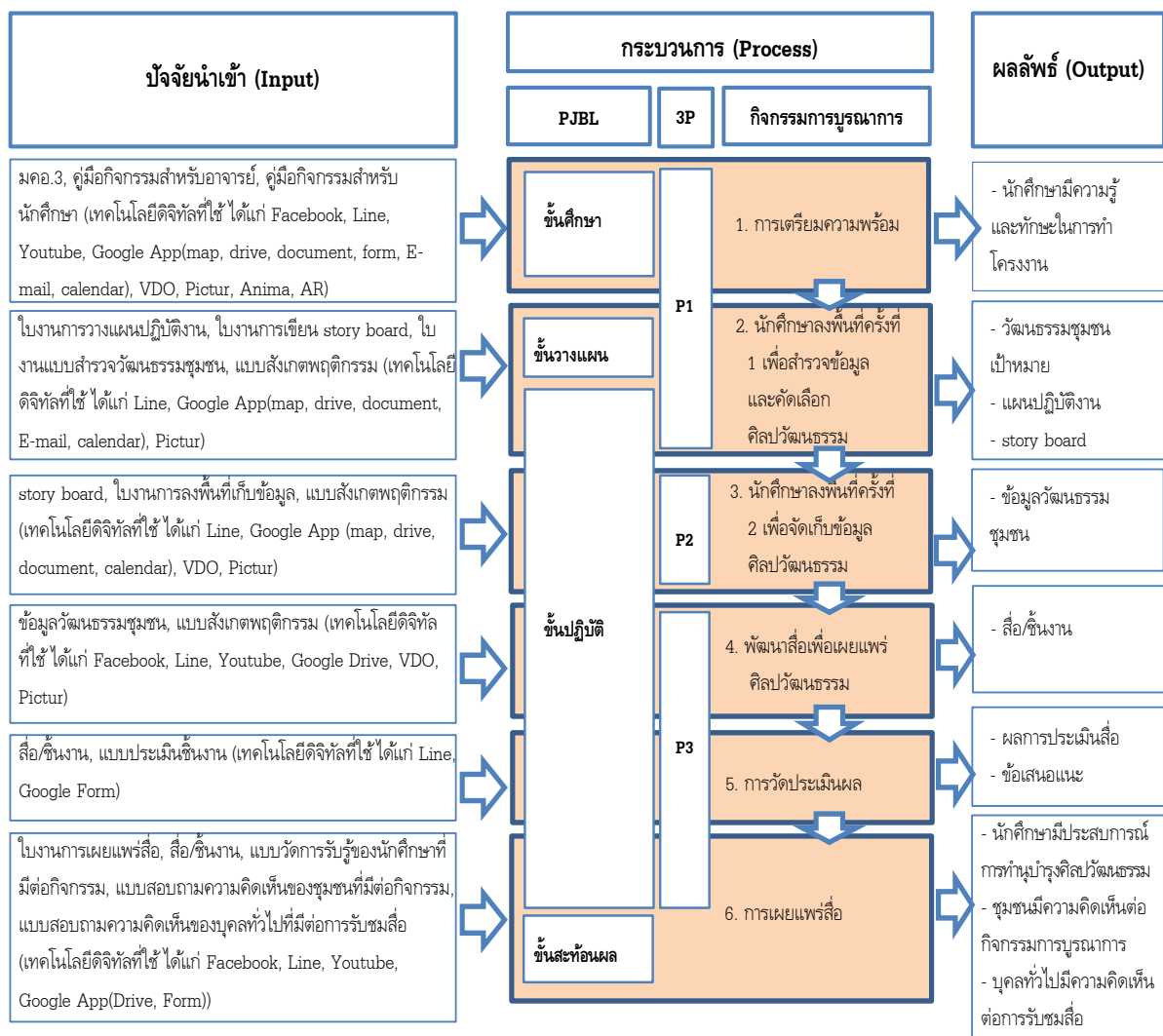
ที่ควรนำมาบูรณาการ 5 สาขา สาขาศิลปะ สาขามนุษยศาสตร์ สาขากีฬาและนันทนาการ สาขาช่างฝีมือ และสาขาศาตรธรรมศิลป์ (2) ด้านกระบวนการในการดำเนินการ การบูรณาการ การเรียนการสอน 2 กระบวนการ คือ การบูรณาการการเรียนการสอนโดยใช้กระบวนการเรียนการสอนแบบโครงการ และการผลิตสื่อโดยใช้กระบวนการ 3 P (3) ด้านการบูรณาการการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล แบ่งเป็น 5 ส่วน คือ กรอบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ที่ใช้ในกิจกรรมการบูรณาการการเรียนการสอนโดยใช้กระบวนการเรียน

การสอนแบบโครงงาน (PJBL) การผลิตสื่อโดยใช้กระบวนการ 3 P กิจกรรมการบูรณาการ และกรอบการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง (4) ด้านแนวทางในการวัดและประเมินผล (5) ด้านคุณสมบัติของรายวิชาที่สามารถนำมาบูรณาการ และส่วนที่ 3) กิจกรรมการบูรณาการการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม ประกอบด้วย 8 ด้าน คือ ด้านที่ 1 รายละเอียดรูปแบบการบูรณาการการเรียนการสอน ด้านที่ 2 แนวคิดและทฤษฎีทางเทคโนโลยีเนื้อหาดิจิทัล ด้านที่ 3 การเตรียม ความพร้อม ด้านที่ 4 การเขียนโครงเรื่องและบทดำเนินเรื่อง การพัฒนาสื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม ด้านที่ 5 การพัฒนาสื่อวีดิโอด้วยโปรแกรม

Windows Movie Maker ด้านที่ 6 การลงพื้นที่ชุมชน ด้านที่ 7 การประเมินสื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม ด้านที่ 8 การเผยแพร่สื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม

3. ผลพัฒนากิจกรรมการบูรณาการการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม

3.1 ผลการพัฒนากิจกรรมการบูรณาการการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม แสดงดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 กิจกรรมการบูรณาการการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม



จากภาพที่ 2 ปัจจัยนำเข้า (Input) ประกอบด้วย มคอ.3 กิจกรรมการบูรณาการสำหรับอาจารย์และสำหรับนักศึกษา ซึ่งประกอบด้วยเนื้อหา ใบบาง และเทคโนโลยีที่นำมาประยุกต์ใช้ กระบวนการ (Process) ประกอบด้วย กระบวนการเรียนรู้แบบ โครงงาน PJBL (ขั้นศึกษา ขั้นวางแผน ขั้นปฏิบัติ และขั้นสะท้อนผล) กระบวนการสร้างสื่อ 3P (Pre-Production, Production และ Post-Production) และกิจกรรมการบูรณาการ (1. การเตรียมความพร้อม 2. นักศึกษาลงพื้นที่ครั้งที่ 1 เพื่อสำรวจข้อมูลและคัดเลือกศิลปวัฒนธรรม 3. นักศึกษาลงพื้นที่ครั้งที่ 2 เพื่อจัดเก็บข้อมูลศิลปวัฒนธรรม 4. พัฒนาสื่อเพื่อเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรม 5. การวัดประเมินผล 6. การเผยแพร่สื่อ) ผลลัพธ์ (Output) ประกอบด้วย นักศึกษามีความรู้และทักษะในการทำโครงงาน แผนปฏิบัติงาน story board ข้อมูลวัฒนธรรมชุมชน สื่อ/ชิ้นงาน ผลการประเมินสื่อ/ชิ้นงานและข้อเสนอแนะ ความคิดเห็นของชุมชน ต่อกิจกรรมการบูรณาการ และความคิดเห็นบุคคลทั่วไปต่อการรับชม สื่อ และคุณลักษณะของเทคโนโลยี (Technology Characteristics) ที่นำมาประยุกต์ใช้ได้แก่ 1. โซเชียล (Social) ประกอบด้วย 1) Youtube ใช้เป็นช่องทางในการเผยแพร่สื่อวิดีโอ 2) เฟสบุ๊ค (Facebook) ใช้เป็นช่องทางในการเผยแพร่ข้อมูล 3) ไลน์ (line) ใช้เป็นช่องทางในการเผยแพร่ข้อความ และติดต่อสื่อสาร 2. กูเกิล แอปพลิเคชัน (Google Application) ประกอบด้วย 1) แผนที่ (Map) ใช้ค้นหาสถานที่ และ gps บอกเส้นทาง 2) ไดรฟ์ (Drive) ใช้เป็นพื้นที่เก็บข้อมูลออนไลน์ หรือแชร์ข้อมูล 3) เอกสาร (Document) ใช้สร้างเอกสารออนไลน์ หรือแชร์เอกสาร 4) ปฏิทิน ใช้เป็นปฏิทินออนไลน์ สามารถบันทึกตารางงาน หรือตารางนัดหมาย 5) อีเมล (E-mail) ใช้ส่งเอกสาร หรือภาพถ่าย 3. มัลติมีเดีย (Multimedia) ประกอบด้วย 1) วิดีโอ ใช้เป็นตัวอย่างชิ้นงาน หรือตัวอย่างการเก็บข้อมูล 2) ภาพนิ่ง ใช้แสดงตัวอย่างการเก็บข้อมูล 3) แอนิเมชัน (Animation) ใช้เป็นตัวอย่างชิ้นงาน หรือตัวอย่างการเก็บข้อมูล 4) เออาร์ (AR) ใช้เป็นตัวอย่างชิ้นงาน 5) อินโฟกราฟิก (Infographic) ใช้เป็นตัวอย่างชิ้นงาน

3.2 ผลการพัฒนาคู่มือกิจกรรมสำหรับอาจารย์และคู่มือกิจกรรมสำหรับนักศึกษาเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการบูรณาการ การเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อทำนุบำรุง ศิลปวัฒนธรรม แสดงตามภาพที่ 3



ภาพที่ 3 คู่มือกิจกรรมสำหรับอาจารย์และคู่มือกิจกรรมสำหรับนักศึกษา

3.3 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อ
กิจกรรมการบูรณาการการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยี
ดิจิทัลเพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม ผู้วิจัยดำเนินการโดยจัดเก็บ
ข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 12 คน ดังรายละเอียดต่อไปนี้ แสดง
ในตารางที่ 5

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อกิจกรรม
การบูรณาการการเรียนการสอนโดยประยุกต์ ใช้เทคโนโลยี
ดิจิทัลเพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น		
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. ด้านความสอดคล้องของ คู่มือกับรูปแบบ	4.57	0.40	มากที่สุด
2. ด้านความสอดคล้องของ กิจกรรมการบูรณาการ	4.71	0.29	มากที่สุด
3. ด้านการมีส่วนร่วมของผู้มี ส่วนเกี่ยวข้อง	4.79	0.18	มากที่สุด
4. ด้านความสอดคล้องของ กิจกรรมสำหรับอาจารย์ใน การบูรณาการการเรียนการสอน โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม	4.55	0.42	มากที่สุด
5. ด้านความสอดคล้องของ กิจกรรมสำหรับนักศึกษาใน การบูรณาการการเรียนการสอน โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม	4.57	0.41	มากที่สุด
รวม	4.58	0.40	มากที่สุด

n=12

จากตารางที่ 5 พบว่า ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อ
กิจกรรมการบูรณาการการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยี
ดิจิทัลเพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมรายวิชาการจัดการเทคโนโลยี
เนื้อหาดิจิทัล พบว่าความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด
($\bar{X}$ =4.58, S.D.=0.40) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่าทุกด้าน

มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุดตามลำดับคือ ด้านการมีส่วนร่วมของ
ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ($\bar{X}$ =4.79, S.D.=0.18) รองลงมาคือ ด้านความ
สอดคล้องของกิจกรรมการบูรณาการ ($\bar{X}$ =4.71, S.D.=0.28) และ
ด้านความสอดคล้องของกิจกรรมสำหรับนักศึกษาในการบูรณาการ
การเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อทำนุบำรุง
ศิลปวัฒนธรรม ($\bar{X}$ =4.57, S.D.=0.41) ตามลำดับ

สรุปผลและอภิปรายผลการวิจัย

ผลการศึกษา จัดแบ่งเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ข้อคำถามเพื่อ
ศึกษาประเด็นการบูรณาการการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้
เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม การเลือกรายวิชาที่
จะนำมาบูรณาการการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยี
ดิจิทัลเพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม แนวทางในการวัดและประเมินผล
การบูรณาการการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
เพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม และเทคโนโลยีดิจิทัลที่จะนำมา
ประยุกต์ใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้การบูรณาการ
การเรียนการสอนแบบโครงงานเป็นฐาน ผลการศึกษา พบว่า
ผู้เชี่ยวชาญมีฉันทามติร่วมกันในทุก ๆ ด้าน ในระดับมาก โดยที่ค่า
มัธยฐานมีค่า 5 และผลต่างระหว่างควอไทล์ที่ 3 และ 1 อยู่ระหว่าง
0-1 เหตุที่เป็นเช่นนี้อาจเนื่องมาจาก ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาเอกสาร
บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่เกี่ยวกับการบูรณาการ
การเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อทำนุบำรุง
ศิลปวัฒนธรรมและการคิดวิเคราะห์ พร้อมทั้งสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้อง
และมีประสบการณ์แล้วทำการสรุปประเด็นความคิดเห็น และข้อ
เสนอแนะ สอดคล้องกับคิทธิรัฐ คุณชมพู่ (2560) ได้วิจัยเรื่อง
แนวโน้มการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมการ
ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม มีผลแยกตามแต่ละด้าน
ดังนี้ 1) ปัจจัยด้านหลักการและแนวคิดในการดำเนินงานเพื่อ
ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมให้ประสบความสำเร็จ
จัดแบ่งเป็น 3 ด้าน ได้แก่ หลักการและแนวคิดด้านวัฒนธรรม
หลักการและแนวคิดด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และตัวชี้วัด
ความสำเร็จในการดำเนินงาน ผู้เชี่ยวชาญมีฉันทามติร่วมกันใน
ทุก ๆ ด้านในระดับมาก โดยที่ค่ามัธยฐานมีค่า 5 และผลต่างระหว่าง



ควอไทล์ที่ 3 และ 1 อยู่ระหว่าง 0-1 2) องค์ประกอบการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในชุมชนให้ประสบความสำเร็จจัดแบ่งเป็นแต่ละด้าน ได้แก่ องค์ประกอบการบริหารจัดการประกอบไปด้วย โครงสร้าง กลยุทธ์ ระบบและการจัดการและทีมงาน ผู้เชี่ยวชาญมีฉันทามติร่วมกันในทุก ๆ ด้านในระดับมาก โดยที่ค่ามัธยฐานมีค่า 5 และผลต่างระหว่างควอไทล์ที่ 3 และ 1 อยู่ระหว่าง 0-1 และ 3) แนวทางการนำ/ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจัดแบ่งเป็นแต่ละด้าน ได้แก่ ด้านการนำเสนอสารสนเทศผ่านสื่อในรูปแบบต่าง ๆ ด้านข้อบ่งชี้ของการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลด้านลักษณะของสื่อที่นำเสนอ และด้านการจัดทำฐานข้อมูลนักท่องเที่ยว ผู้เชี่ยวชาญมีฉันทามติร่วมกันในทุก ๆ ด้านในระดับมาก โดยที่ค่ามัธยฐานมีค่า 5 และผลต่างระหว่างควอไทล์ที่ 3 และ 1 อยู่ระหว่าง 0-1 (ศิริษฐ์ คุณชมพู่, 2560)

ผู้วิจัยนำผลที่ได้มาทำการสังเคราะห์รูปแบบการบูรณาการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม พบว่า องค์ประกอบของรูปแบบการบูรณาการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม ประกอบด้วย 3 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 ด้านนโยบาย ส่วนที่ 2 ด้านการบูรณาการเรียนการสอน และส่วนที่ 3 คู่มือการจัดกิจกรรมการบูรณาการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม ที่เป็นเช่นนี้อาจเนื่องมาจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เป็นวิธีการศึกษา แสวงหาคำตอบโดยมุ่งหมายการทำนายเหตุการณ์ คาดคะเนหรือพยากรณ์สิ่งที่将在ในอนาคต (ปนัดดา กอมณี, 2552, น. 2) เพื่อเตรียมรับสถานการณ์ที่จะเกิดขึ้นในอนาคต และเพื่อวางแผนอนาคตที่พึงปรารถนา (Desirable futures) ซึ่งพิจารณาจากความเป็นไปได้ที่เหมาะสมโดยอาศัยข้อมูล และบริบทในปัจจุบันที่เกี่ยวข้องเป็นฐานในการวิเคราะห์ (กาญจนา ภทราวิวัฒน์, 2559, น. 60) จากผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ในด้านวัฒนธรรม ทั้งนี้ผู้เชี่ยวชาญมีอิสระด้านความคิดสามารถแสดงความคิดเห็นจากประสบการณ์ด้านวัฒนธรรมเพราะไม่มีการเผชิญหน้ากันของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 21 คน ส่งผลให้ได้ข้อมูลที่ครอบคลุม สอดคล้องกับอภิชาติ เหล็กดี (2561) ได้วิจัยเรื่อง รูปแบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อส่งเสริม

การบูรณาการเรียนการสอนสู่การบริหารวิชาการชุมชน ผลการวิจัยพบว่า 1) รูปแบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล มี 5 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 นโยบายหลักการ และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ส่วนที่ 2 ทฤษฎีการเรียนรู้ PjBL ส่วนที่ 3 กิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ส่วนที่ 4 เทคโนโลยีดิจิทัล และส่วนที่ 5 ตัวบ่งชี้ของกิจกรรม (อภิชาติ เหล็กดี, 2561) สอดคล้องกับ อุดมศักดิ์ พิมพ์พาศรี ได้วิจัยเรื่อง การศึกษากรอบการบูรณาการงานศิลปวัฒนธรรมสู่การเรียนการสอนโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล พบว่าความคิดเห็นของอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษา ซึ่งเป็นผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานด้านวัฒนธรรมด้านการเรียนการสอน และด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ มีวุฒิการศึกษาระดับปริญญาเอก และเป็นผู้มีส่วนร่วมในการประเมินประกันคุณภาพจำนวน 10 คน ที่มีต่อการบูรณาการงานศิลปวัฒนธรรมสู่การเรียนการสอนโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ประกอบด้วย 6 ด้าน ได้แก่ 1) กรอบงานศิลปวัฒนธรรมที่ควรใช้เทคโนโลยีมาบูรณาการเรียนการสอน 2) กรอบเทคโนโลยีที่ควรนำมาเป็นเครื่องมือในการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม 3) กรอบการบูรณาการงานด้านศิลปวัฒนธรรมกับการเรียนการสอน 4) แนวทางการมีส่วนร่วม 5) กรอบกระบวนการในการดำเนินงาน และ 6) แนวทางการวัดและประเมินผล ทั้งนี้ 6 ด้าน กลุ่มเป้าหมายมีความเห็นด้วย ร้อยละ 100.00 (อุดมศักดิ์ พิมพ์พาศรี, 2561)

จากนั้นผู้วิจัยนำผลที่ได้มาออกแบบกิจกรรมการบูรณาการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม สำหรับอาจารย์และนักศึกษา ประกอบด้วย 8 หน่วย คือ หน่วยที่ 1 รายละเอียดรูปแบบการบูรณาการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม หน่วยที่ 2 แนวคิดและทฤษฎีทางเทคโนโลยีเนื้อหาดิจิทัล หน่วยที่ 3 การเตรียมความพร้อม การจัดการศึกษาตามรูปแบบการบูรณาการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม หน่วยที่ 4 การเขียนโครงเรื่องและบทาเนินเรื่องการพัฒนาสื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม หน่วยที่ 5 การพัฒนาสื่อวีดิโอด้วยโปรแกรม Windows Movie Maker หน่วยที่ 6 การลงพื้นที่ชุมชน หน่วยที่ 7 การประเมินสื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม หน่วยที่ 8 การเผยแพร่สื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมระยะเวลาจัดกิจกรรม 1 ภาคเรียน โดยรวมมีความเหมาะสมอยู่ใน

ระดับมากที่สุด เหตุที่เป็นเช่นนี้อาจเนื่องมาจาก ผู้วิจัยได้พัฒนา กิจกรรมการบูรณาการการเรียนการสอนตามรูปแบบการบูรณาการ การเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อทำนุบำรุง ศิลปวัฒนธรรม พัฒนารูปแบบการบูรณาการการเรียนการสอน จากระยะที่ 1 ซึ่งเป็นการจัดเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 21 คน มีความครอบคลุมในทุก ๆ ด้านจากความเห็นที่เป็นฉันทามติของผู้เชี่ยวชาญ เช่น รายละเอียดการพัฒนาการบูรณาการการเรียน การสอนโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม เมื่อนำมาพัฒนากิจกรรมจึงทำให้คู่มือมีความสมบูรณ์ และชัดเจนใน ประเด็นรายละเอียดที่เกี่ยวข้องทั้งคู่มือกิจกรรมสำหรับอาจารย์ และคู่มือกิจกรรมสำหรับนักศึกษา สอดคล้องกับงานวิจัยของกาญจนา ดงสงคราม (2560, น. 116-120) ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบ กิจกรรมการเรียนรู้แบบ AOOC สำหรับการเรียนการสอนแบบโครงการ ผลการวิจัย โดยได้พัฒนาการเรียนรู้อยู่แบบโครงการนระบบ บริหาร จัดการ AOOC ประกอบด้วย 5 กิจกรรม ได้แก่ 1) การคิด และเลือกหัวข้อ 2) การวางแผนการสร้างชิ้นงาน 3) การสร้างสรรค์ ชิ้นงาน 4) การนำเสนอ และ 5) การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้แบบ AOOC สำหรับการเรียนการสอนแบบโครงการ ประกอบด้วยคู่มือสำหรับผู้สอน และคู่มือสำหรับผู้เรียน และความ คิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อกิจกรรมเฉลี่ยโดยรวมมีความเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 กิจกรรมการบูรณาการการเรียนการสอน โดยประยุกต์ ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม สำหรับอาจารย์ และสำหรับนักศึกษา นั้นพัฒนาขึ้นภายใต้รายวิชาเทคโนโลยีเนื้อหา ดิจิทัล หากนำไปใช้ควรปรับเนื้อหาให้สอดคล้องกับรายวิชานั้น ๆ

1.2 การเลือกรายวิชาที่จะนำมาบูรณาการต้องเป็น รายวิชาที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

การลงพื้นที่เก็บข้อมูลศิลปวัฒนธรรมในชุมชน และการสะท้อนผลจากนักศึกษา พบว่า ศิลปวัฒนธรรมชุมชนนั้น มี หลากหลายศาสตร์ หลากหลายสาขา ดังนั้นนักศึกษาควรมีความรู้ พื้นฐานเกี่ยวกับศาสตร์ต่าง ๆ ที่มีในชุมชน เพื่อความเข้าใจในการ ติดต่อสื่อสาร เพื่อการปฏิบัติตนให้ถูกกาลเทศะเมื่ออยู่ในบริเวณ พื้นที่ของศิลปวัฒนธรรมชุมชน และควรศึกษาธรรมเนียมปฏิบัติ เช่น ศิลปวัฒนธรรมที่เป็นโบราณวัตถุโบราณสถาน

จากที่กล่าวมาข้างต้น การวิจัยครั้งต่อไปควรบูรณา การข้ามสาขาวิชา หรือข้ามศาสตร์ เพื่อให้ได้ความรู้ในหลากหลาย สาขาวิชา สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการบูรณาการการเรียน การสอนได้อย่างราบรื่น การปฏิบัติตนในสถานที่วัฒนธรรมได้อย่าง ถูกต้องเหมาะสม รวมทั้งการถ่ายทอดความรู้ทางวัฒนธรรมผ่านสื่อ ดิจิทัลได้เป็นอย่างดี

เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา ดงสงคราม. (2560). *การพัฒนารูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ แบบ AOOC สำหรับการเรียนการสอนแบบโครงการ*. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- กาญจนา ภัทรวีวัฒน์. (2559). *การพัฒนาแนวทางการจัดการศึกษาที่มี คุณภาพสำหรับผู้มีความสามารถพิเศษ ด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และเทคโนโลยีประยุกต์ใช้เทคนิคการวิจัย อนาคต. วารสารพฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา, สถาบัน พฤติกรรมศาสตร์ มศว. 8(2) ; สิงหาคม*.
- คณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักงาน ก รร ม น ต ร. (2560). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564)*. กรุงเทพฯ: สำนักงาน คณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.
- จุมล พูลภัทรชีวิน. (2530). *เทคนิคการวิจัยแบบ EDPFR. วารสารวิจัยสังคมศาสตร์ 1, (มีนาคม 2530), 42-43*.
- ณรงค์ สมพงษ์ และคณะ. (2555). *การจัดการความรู้ภูมิปัญญา ท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วมของชุมชนที่มีต่อการพัฒนา การศึกษา และอาชีพการเกษตรในท้องถิ่น. วารสาร ศึกษาศาสตร์ปริทัศน์, 27(1), 97-110, มกราคม-เมษายน*.



- ชนพรรณ ธาณี. (2540). การศึกษาชุมชน. ขอนแก่น:ภาควิชาพัฒนาสังคม คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, บริษัทพิญพรัตน์ตั้ง.
- ปนัดดา กอมณี. (2552). แนวโน้มหลักสูตรการเรียนการสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาของไทยในทศวรรษหน้า โดยใช้เทคนิค EDFR. วารสารวิจัยและประเมินผลอุบลราชธานี, มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี, 2(2), กรกฎาคม-ธันวาคม.
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ เพียว ยินดีสุข และราชน มีศรี. (2556). การสอนคิดด้วยโครงงาน: การเรียนการสอนแบบบูรณาการ ทักษะในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิสุทธิ อาริราษฎร์. (2548). การพัฒนารูปแบบกระบวนการปฏิรูปการเรียนรู้ โดยอาศัยคอมพิวเตอร์ . สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ/กรุงเทพฯ. DOI : https://doi.nrct.go.th/ListDoi/listDetail?Resolve_DOI=10.14457/KMUTNB.the.2005.132
- สมัย สลักศิลป์. (2562). การสังเคราะห์องค์ประกอบของคู่มือการประเมินการปฏิบัติที่ดีสำหรับชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพครูออนไลน์ โดยใช้เทคนิค EDFR. วารสารการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 6(2), กรกฎาคม-ธันวาคม.
- สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา. คู่มือการประกันคุณภาพการศึกษาภายใน ระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2557.
- ศิริรัฐ คุณชมภู. (2560). การศึกษาแนวโน้มการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม โดยใช้เทคนิค EDFR. วารสารวิชาการการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 4(1), มกราคม-มิถุนายน.
- อภิชาติ เหล็กดี. (2561). รูปแบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการบูรณาการเรียนการสอนสู่การบริการวิชาการชุมชน. Verridian E-Journal, Silpakorn University, 11(3), 2613-2631, กันยายน-ธันวาคม.
- อุดมศักดิ์ พิมพ์พาศรี รัช อาริราษฎร์ และละอองทิพย์ มัทธูรศ. (2561). การศึกษาการบูรณาการงานศิลปวัฒนธรรมสู่การเรียนการสอนโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล. งานประชุมวิชาการ “การจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม” วันที่ 6 มีนาคม 2561 ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม.