

การศึกษาทักษะการเรียนรู้และการต่อยอดความรู้จากกิจกรรม

เผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นอีสานศูนย์สารสนเทศอีสานสิรินธร

อรัทัย โคตรธาดา*

ศูนย์สารสนเทศอีสานสิรินธร สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

245 หมู่ 7 ตำบลขามเรียง อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม 44150

A Study of Learning Skills Development and Knowledge Extension from Isan Local Wisdom Dissemination Activities Sirindhorn Isan Information Center

Orathai Khotthadar*

Sirindhorn Isan Information Center Academic Resources Center Mahasarakham University

245 Moo 7 Khamriang Subdistrict, Kantarawichai District, Mahasarakham Province 44150

E-mail: Orathai.k@msu.ac.th

DOI: 10.66692/pulinet.13.2.2687

► รับบทความ 24 กุมภาพันธ์ 2569 ► แก้ไขบทความ 03 สิงหาคม 2569 ► ตอรับบทความ 21 สิงหาคม 2569

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาระดับทักษะการเรียนรู้ของนิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรมเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นอีสานในห้องสมุด (2) ศึกษาการต่อยอดความรู้ของนิสิตหลังเข้าร่วมกิจกรรม และ (3) เพื่อนำผลการศึกษามาใช้พัฒนารูปแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้และการนำความรู้ไปใช้ต่อยอดอย่างมีประสิทธิภาพต่อไป การวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน ประกอบด้วย การวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ กลุ่มประชากรคือนิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรมเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นอีสานของศูนย์สารสนเทศอีสานสิรินธร สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แบบประเมินทักษะการเรียนรู้ แบบประเมินการต่อยอดองค์ความรู้ แบบประเมินความพึงพอใจ และแบบสัมภาษณ์เชิงลึก วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละ ส่วนข้อมูลเชิงคุณภาพวิเคราะห์ด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการศึกษาพบว่า นิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรมมีทักษะการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับมาก โดยทักษะการสร้างสรรค์องค์ความรู้มีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาคือทักษะการคิดวิเคราะห์ สะท้อนให้เห็นว่านิสิตสามารถนำความรู้ไปประมวล ตีความ และพัฒนาเป็นผลงานใหม่ได้ในระดับมาก ทั้งในรูปแบบสื่อสร้างสรรค์และการประยุกต์ใช้ในบริบทจริง ด้านการต่อยอดองค์ความรู้พบว่าอยู่ในระดับมากเช่นกัน โดยนิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรมนำองค์ความรู้ไปต่อยอดในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งเชิงวิชาการ สื่อสร้างสรรค์ และกิจกรรมชุมชน อีกทั้งนิสิตนำความรู้ที่ได้รับไปผลิตคอนเทนต์ออนไลน์เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นอีสานในแพลตฟอร์มต่าง ๆ ซึ่งสะท้อนการเกิดทักษะการคิดสร้างสรรค์และการสื่อสารความรู้ในยุคดิจิทัล ผลวิจัยเชิงคุณภาพชี้ให้เห็นว่าองค์ประกอบสำคัญของกิจกรรมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ได้แก่ การใช้วัตถุจริงและสื่อภาพประกอบ การจัดกิจกรรมแบบมีส่วนร่วม การเปิดโอกาสให้นิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรมสร้างชิ้นงาน และการเผยแพร่ผลงานในพื้นที่ห้องสมุดและช่องทางออนไลน์ นำไปสู่การพัฒนาารูปแบบกิจกรรมที่ห้องสมุดสามารถประยุกต์ใช้เป็นแนวทางส่งเสริมการเรียนรู้และการสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นอีสานได้อย่างยั่งยืน

คำสำคัญ

ทักษะการเรียนรู้, การต่อยอดความรู้, ภูมิปัญญาท้องถิ่น, กิจกรรมห้องสมุด, คอนเทนต์ออนไลน์

Abstract

This study aimed to (1) examine the level of learning skills among students who participated in Isan local wisdom dissemination activities in the library, (2) investigate knowledge extension after participation, and (3) apply the findings to develop activity models that promote learning skills and the practical application of knowledge. This research employed a mixed-methods approach, combining quantitative and qualitative methods. The population consisted of students who participated in the Isan local wisdom dissemination activities organized by the Isan Information Center Sirindhorn, Office of Academic Resources, Mahasarakham University. The research instruments included a learning skills assessment form, a knowledge extension assessment form, a satisfaction questionnaire, and in-depth interview guidelines. Quantitative data were analyzed using mean, standard deviation, and percentage, while qualitative data were analyzed through content analysis. The results revealed that students had an overall high level of learning skills, with knowledge creation skills showing the highest mean, followed by analytical thinking skills. These findings indicate that students were able to process, interpret, and develop new outputs at a high level, both in the form of creative media and practical applications in real contexts. In terms of knowledge extension, the results also showed a high level, as students were able to apply their knowledge in various forms, including academic work, creative media production, and community-based activities. Additionally, students extended their learning by creating online content related to Isan local wisdom across various digital platforms, reflecting the development of creative thinking and knowledge communication skills in the digital age. Qualitative findings indicated that key components of effective activities included the use of real objects and visual media, participatory learning approaches, opportunities for students to create outputs, and the dissemination of their work in both library spaces and online platforms. These elements contribute to the development of activity models that libraries can adopt as best practices to promote learning and sustain Isan local wisdom in a contemporary context.

Keywords

Learning Skills, Knowledge Extension, Local Wisdom, Library Activities, Online Content

บทนำ (Introduction)

ภูมิปัญญาท้องถิ่นอีสานเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สะท้อนวิถีชีวิต ความเชื่อ ค่านิยม และการปรับตัวของผู้คนในภูมิภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย ทั้งในด้านอาหารการกิน เกษตรกรรม เครื่องมือเครื่องใช้ พิธีกรรม ประเพณี งานบุญ ตลอดจนภาษาและวรรณกรรมพื้นบ้าน เช่น ผญาอีสาน ภูมิปัญญาเหล่านี้มิได้มีคุณค่าเพียงในฐานะของเก่าที่ควรอนุรักษ์เท่านั้น แต่ยังเป็นฐานความรู้สำคัญในการพัฒนาทุนทางวัฒนธรรม เชื่อมโยงไปสู่การเรียนรู้ การสร้างตัวตน และการออกแบบนวัตกรรมที่เหมาะสมกับบริบทชุมชนในโลกสมัยใหม่ (พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542)

มหาวิทยาลัยในภูมิภาคอีสานมีบทบาทสำคัญทั้งในการผลิตบัณฑิตและเป็นสถาบันกลางทางวิชาการที่ทำหน้าที่ส่งเสริม สืบสาน และเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่สังคม การบูรณาการภูมิปัญญาอีสานเข้ากับกระบวนการเรียนรู้ในมหาวิทยาลัย

จึงเป็นกลไกหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจรากเหง้าทางวัฒนธรรมของตนเอง เห็นคุณค่าของชุมชน และสามารถนำองค์ความรู้ดังกล่าวไปเชื่อมโยงกับศาสตร์สมัยใหม่ได้อย่างสร้างสรรค์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคดิจิทัลที่ผู้เรียนมีพฤติกรรมการเรียนรู้ผ่านสื่อออนไลน์และสร้างคอนเทนต์ได้ด้วยตนเอง (วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์, 2554)

ห้องสมุดมหาวิทยาลัยในฐานะศูนย์กลางการเรียนรู้ (Learning Hub) จึงมิได้เป็นเพียงแหล่งรวบรวมทรัพยากรสารสนเทศเชิงเอกสาร หากยังสามารถทำหน้าที่เป็นพื้นที่เรียนรู้วัฒนธรรม และพื้นที่สร้างสรรค์ผลงาน ให้กับนิสิตและบุคลากรสำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม เป็นหนึ่งในหน่วยงานที่มีพันธกิจชัดเจนในการส่งเสริมการเรียนรู้และเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นอีสานผ่านการจัดนิทรรศการและกิจกรรมหมุนเวียนหลากหลายรูปแบบ เช่น นิทรรศการผลไม้ท้องถิ่นกินได้แซ่บอีหลี (มาเด้อ..ส่วงคักคัก) นิทรรศการมนต์ฮักผักพื้นบ้าน: มหัศจรรย์ภูมิปัญญาน้ำรู้ นิทรรศการเรียนรู้ภูมิปัญญาผญาอีสาน นิทรรศการอาหารอีสานงานบุญ เป็นต้น กิจกรรมดังกล่าวเปิดโอกาสให้นิสิตได้สัมผัสสัจธรรมจริง ไม่ว่าจะเป็นผัก ผลไม้ เครื่องมือพื้นบ้าน หรืออาหารงานบุญอีสาน ร่วมกับการใช้สื่อภาพนิ่ง วิดีโอ อินโฟกราฟิก และการจัดเล่าเรื่อง (Storytelling) ซึ่งเอื้อต่อการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง (Experiential learning) ส่งผลให้นิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรมสามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้เข้ากับประสบการณ์ชีวิต เกิดการคิดวิเคราะห์ การตีความ และการสร้างสรรค์องค์ความรู้ใหม่ อย่างไรก็ตาม แม้จะมีการจัดกิจกรรมเผยแพร่ภูมิปัญญาอย่างต่อเนื่อง แต่ยังคงงานวิจัยเชิงระบบที่ศึกษาผลลัพธ์ด้าน “ทักษะการเรียนรู้” และ “การต่อยอดองค์ความรู้” ของผู้ใช้บริการอย่างชัดเจน (กาญจนา วัฒนยุ, 2548) ยิ่งไปกว่านั้น ในบริบทสังคมดิจิทัลปัจจุบัน นิสิตมีศักยภาพในการสร้างและเผยแพร่คอนเทนต์ผ่านช่องทางออนไลน์ต่าง ๆ เช่น Facebook, TikTok, Instagram และ YouTube การที่นิสิตนำความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ได้รับจากกิจกรรมของห้องสมุด ไปต่อยอดสร้างสรรค์เป็นคอนเทนต์พื้นบ้านออนไลน์ นับเป็นปรากฏการณ์ที่น่าสนใจอย่างยิ่ง เพราะสะท้อนทั้งการเกิดทักษะการเรียนรู้ระดับสูง (Higher-order Thinking Skills) การสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ และการสืบสานวัฒนธรรมในรูปแบบร่วมสมัย แต่ประเด็นนี้ยังมีการศึกษาเชิงลึกในบริบทของห้องสมุดมหาวิทยาลัยไม่มาก (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2546)

ดังนั้น การศึกษาทักษะการเรียนรู้และการต่อยอดความรู้จากกิจกรรมเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นอีสานในห้องสมุดจึงมีความสำคัญทั้งในเชิงวิชาการและเชิงปฏิบัติ เนื่องจากช่วยตอบคำถามสำคัญว่า กิจกรรมดังกล่าวสามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรมในด้านใดบ้าง และนิสิตนำองค์ความรู้ไปต่อยอดอย่างไร ทั้งในมิติงานวิชาการ สื่อสร้างสรรค์ กิจกรรมชุมชน และคอนเทนต์ออนไลน์

วัตถุประสงค์ (Objective)

1. เพื่อศึกษาระดับทักษะการเรียนรู้ของนิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรมเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นอีสานในห้องสมุด ณ ศูนย์สารสนเทศอีสานสิรินธร สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
2. เพื่อศึกษาการต่อยอดความรู้ของนิสิตหลังเข้าร่วมกิจกรรม
3. เพื่อนำผลการศึกษามาใช้พัฒนารูปแบบกิจกรรมส่งเสริมทักษะการเรียนรู้และการต่อยอดความรู้จากกิจกรรมที่จัดขึ้น

วิธีดำเนินการวิจัย (Methodology)

การศึกษานี้มุ่งศึกษาทักษะการเรียนรู้และการต่อยอดความรู้จากกิจกรรมเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นอีสานในห้องสมุดโดยดำเนินงานภายใต้ศูนย์สารสนเทศอีสานสิรินธร สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม มีขั้นตอนดำเนินการศึกษาดังต่อไปนี้

- ขั้นที่ 1 ศึกษาเอกสารและสังเกตกิจกรรมเพื่อออกแบบเครื่องมือวิจัย
- ขั้นที่ 2 เก็บข้อมูลเชิงปริมาณโดยการแจกแบบสอบถามภายหลังการเข้าร่วมกิจกรรม
- ขั้นที่ 3 เก็บข้อมูลเชิงคุณภาพโดยการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างเฉพาะ

ขั้นที่ 1 ศึกษาเอกสารและสังเกตกิจกรรมเพื่อออกแบบเครื่องมือ ดังนี้

1. ศึกษาค้นคว้าโดยดำเนินการศึกษาการออกแบบการจัดการจัดกิจกรรม ข้อมูลพื้นฐาน เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น อีสาน ศิลปวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม และความต้องการของนิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรมจากการสำรวจความพึงพอใจและการสนทนากลุ่ม
2. ศึกษาการวิเคราะห์ตัวชี้วัดเพื่อพัฒนาทักษะการคิด และศึกษาหลักการ แนวคิด รวมทั้งเทคนิคการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส (ชาลิต ชูกำแพง, 2550)
3. ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบ แบบประเมินจากหนังสือพื้นฐานการวิจัยการศึกษา ศึกษาจุดประสงค์กิจกรรม รวมทั้งการวัดผลและประเมินผล (กระทรวงศึกษาธิการ, 2553)
4. ศึกษาวิเคราะห์แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวข้องกับทักษะการเรียนรู้และการต่อยอดความรู้จากกิจกรรมเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นอีสานในห้องสมุด
5. กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง โดยประชากรประกอบด้วยนิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรมเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นอีสานจำนวน 305 คน จากทั้ง 4 กิจกรรม (ตารางที่ 1)

ตารางที่ 1 ประชากรนิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรมเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่น

ลำดับที่	กิจกรรม	จำนวนนิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรม
1	นิทรรศการผลไม้ท้องถิ่นกินได้แช่บ๊วย (มาเด้อ..สว่างคักคัก)	137
2	นิทรรศการมนต์ฮักผักพื้นบ้าน : มหัศจรรย์ภูมิปัญญาน่ารู้	112
3	นิทรรศการเรียนรู้ภูมิปัญญาอีสาน	10
4	นิทรรศการอาหารอีสานงานบุญ	46
รวม		305

กลุ่มตัวอย่างเชิงปริมาณ จำนวน 200 คน และกลุ่มตัวอย่างเชิงคุณภาพ จำนวน 10 คน เลือกแบบเจาะจง โดยมีเกณฑ์ดังนี้

- 1) เข้าร่วมกิจกรรมเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นอีสานอย่างสม่ำเสมอ
 - 2) มีพฤติกรรมการต่อยอดองค์ความรู้ เช่น การผลิตสื่อ การสร้างคอนเทนต์ออนไลน์ การทำรายงาน หรือการจัดนิทรรศการย่อย
 - 3) ยินดีเข้าร่วมให้ข้อมูลเชิงลึกผ่านการสัมภาษณ์
- ผู้ให้ข้อมูลทั้ง 10 คนถูกใช้เพื่อเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพในการวิเคราะห์กระบวนการเรียนรู้ การต่อยอดความรู้ และปัจจัยที่ส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น
6. สร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า โดยศึกษาเอกสารและสังเกตกิจกรรมเพื่อออกแบบเครื่องมือจัดเตรียมข้อมูลเพื่อกำหนดข้อมูลพื้นฐานที่จำเป็นและต้องการ ดังนี้

6.1 แบบประเมินทักษะการเรียนรู้ (Likert 5 ระดับ)

พัฒนาขึ้นโดยอาศัยแนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Constructivist Learning Theory) แนวคิดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และแนวคิดการเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้และนิทรรศการ (Exhibition-based Learning) เพื่อประเมินระดับทักษะการเรียนรู้ของนิสิตที่เกิดจากการเข้าชมนิทรรศการหมุนเวียนเชิงสร้างสรรค์ แบบประเมินประกอบด้วยข้อคำถามที่ครอบคลุมประเด็นสำคัญ ได้แก่ ความเข้าใจเนื้อหาภูมิปัญญาท้องถิ่นอีสาน ทักษะการคิดวิเคราะห์ และการเชื่อมโยงองค์ความรู้ ความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ความสามารถในการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้จากนิทรรศการ โดยกำหนดระดับความคิดเห็นเป็น 5 ระดับ ตั้งแต่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด (Piaget, 1970; Vygotsky, 1978)

6.2 แบบประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรม

เป็นแบบสอบถามชนิดมาตราประมาณค่า 5 ระดับ (Likert Scale) พัฒนาขึ้นโดยอ้างอิงแนวคิดการประเมินความพึงพอใจของผู้รับบริการ แนวคิดการจัดกิจกรรมและนิทรรศการเชิงสร้างสรรค์ และแนวคิดการให้บริการสารสนเทศและแหล่งเรียนรู้ เพื่อใช้ประเมินระดับความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อการจัดนิทรรศการหมุนเวียนเชิงสร้างสรรค์ ข้อคำถามครอบคลุมประเด็นด้านความเหมาะสมของเนื้อหาและรูปแบบนิทรรศการ ความน่าสนใจและความคิดสร้างสรรค์ของกิจกรรม ความชัดเจนของสื่อและการนำเสนอ ความสะดวกในการเข้าถึงและเรียนรู้จากนิทรรศการ รวมถึงประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม

6.3 แบบประเมินการต่อยอดองค์ความรู้แบบสัมภาษณ์เชิงลึก

แบบประเมินการต่อยอดองค์ความรู้เป็นแบบสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) พัฒนาขึ้นตามแนวทางการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้เทคนิคการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) เพื่อศึกษาการรับรู้ การตีความ และการนำองค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นอีสานไปต่อยอดของนิสิตหลังการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้จากนิทรรศการหมุนเวียนเชิงสร้างสรรค์ แนวคำถามในการสัมภาษณ์ครอบคลุมประเด็นเกี่ยวกับความเข้าใจภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ได้รับจากนิทรรศการ แนวคิดหรือแรงบันดาลใจที่เกิดขึ้น การนำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน การเรียน หรือการทำงาน ตลอดจนแนวทางการต่อยอดองค์ความรู้ในเชิงสร้างสรรค์หรือเชิงวิชาการ และข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ในอนาคต

7. การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

เครื่องมือวิจัยที่พัฒนาขึ้นทั้งหมดได้นำไปตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้ทรงคุณวุฒิ ที่มีความเชี่ยวชาญด้านการวิจัย การจัดนิทรรศการ และภูมิปัญญาท้องถิ่น จำนวน 3 คน จากนั้นนำมาวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถาม (Index of Item-Objective Congruence: IOC) และปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือให้มีความเหมาะสมก่อนนำไปใช้จริง

แบบสอบถามมาตราประมาณค่า ผู้วิจัยได้ทดสอบความเชื่อมั่นของเครื่องมือ (Reliability) โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha) เพื่อให้มั่นใจว่าเครื่องมือมีความเชื่อถือได้และสามารถนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เครื่องมือทุกชนิดผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ($IOC > 0.67$) และมีค่าความเชื่อมั่นระดับดี ($\alpha > 0.80$)

ขั้นที่ 2 เก็บข้อมูลเชิงปริมาณโดยการแจกแบบประเมินหลังกิจกรรม ประกอบด้วย

1. เก็บข้อมูลก่อนการเข้าร่วมกิจกรรม โดยการสังเกต ทั้งการเตรียมการจัดกิจกรรม รูปแบบของกิจกรรม การจัดกิจกรรมนิทรรศการหมุนเวียน และประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมทุกกิจกรรม

2. เก็บข้อมูลหลังการเข้าร่วมกิจกรรม ใช้แบบประเมินทักษะการเรียนรู้ (Likert 5 ระดับ) แบ่งออกเป็น 4 มิติ ตามกรอบทักษะการเรียนรู้ยุคใหม่ ได้แก่

- 2.1 ทักษะการสืบค้นข้อมูล
- 2.2 ทักษะการคิดวิเคราะห์
- 2.3 ทักษะการจัดการความรู้
- 2.4 ทักษะการสร้างสรรค์องค์ความรู้

ขั้นที่ 3 เก็บข้อมูลเชิงคุณภาพโดยการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง โดยแบบประเมินทักษะการต่อยอดความรู้

การวิเคราะห์ชิ้นงานหรือผลงานต่อยอดของนิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรมสนทนากลุ่ม เพื่อแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้และการต่อยอดความรู้จากกิจกรรม

ด้านที่ 1 การประยุกต์ใช้ความรู้ (Knowledge Application)

ด้านที่ 2 การผลิตผลงาน (Creative Output / Project Development)

ด้านที่ 3 การถ่ายทอดและเผยแพร่ความรู้ (Knowledge Sharing / Dissemination)

ด้านที่ 4 แรงบันดาลใจและความตั้งใจในการต่อยอด (Motivation for Knowledge Extension)

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ ส่วนข้อมูลเชิงคุณภาพใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อสังเคราะห์รูปแบบการต่อยอดความรู้และปัจจัยที่เกี่ยวข้อง

ผลการวิจัยและอภิปรายผลการวิจัย (Result and Discussion)

ผลการวิจัย

ทักษะการเรียนรู้และการต่อยอดความรู้ของนิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรมเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นอีสาน ซึ่งได้จากแบบสอบถาม มีรายละเอียดดังนี้

1. รูปแบบกิจกรรมที่เหมาะสมต่อการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ จากการสังเคราะห์ข้อมูล พบว่าองค์ประกอบกิจกรรมที่ส่งผลให้นิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรมเกิดทักษะการเรียนรู้ในระดับมาก และสามารถนำความรู้ไปใช้ได้จริง ได้แก่ การนำเสนอวัตถุดิบและสื่อภาพประกอบ การจัดกิจกรรมแบบมีส่วนร่วม การเปิดโอกาสให้สร้างชิ้นงานหลังการเรียนรู้ และการเผยแพร่ผลงานในพื้นที่ห้องสมุดหรือออนไลน์ (ภาพที่ 1)



ภาพที่ 1 รูปแบบกิจกรรมการนำเสนอวัตถุดิบและสื่อภาพประกอบ การจัดกิจกรรมแบบมีส่วนร่วม

2. ทักษะการเรียนรู้ของนิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรมเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นอีสาน (ตารางที่ 2)

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของทักษะการเรียนรู้

ด้านทักษะการเรียนรู้	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	(S.D.)	ระดับ
1. ทักษะการสืบค้นข้อมูล	4.18	0.61	มาก
2. ทักษะการคิดวิเคราะห์	4.32	0.55	มาก
3. ทักษะการจัดการความรู้	4.20	0.58	มาก
4. ทักษะการสร้างสร้งองค์ความรู้	4.35	0.52	มาก
ภาพรวมทักษะการเรียนรู้	4.26	0.57	มาก

จากข้อมูลตารางที่ 2 พบว่า ทักษะการเรียนรู้ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.26$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ทักษะการสร้างสร้งองค์ความรู้ มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ($\bar{X} = 4.35$) รองลงมาคือทักษะการคิดวิเคราะห์ ($\bar{X} = 4.32$) ทักษะการจัดการความรู้ ($\bar{X} = 4.20$) และทักษะการสืบค้นข้อมูล ($\bar{X} = 4.18$) ตามลำดับ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า

ทักษะการสร้างสร้งองค์ความรู้มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ($\bar{X} = 4.35$) อยู่ในระดับมาก นิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรมมีความสามารถในการนำความรู้ไปประยุกต์และสร้งสร้งผลงาน เช่น การผลิตสื่ออินโฟกราฟิกผญาอีสาน การสร้งภาพประกอบหรือสื่อวัฒนธรรมพื้นถิ่น การออกแบบชิ้นงานนำเสนอรูปแบบใหม่ที่เชื่อมโยงวัฒนธรรมอีสาน พฤติกรรมดังกล่าวสะท้อนว่า นิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรมไม่ได้เพียง รับรู้ข้อมูล แต่สามารถนำไปสร้งผลงานใหม่ได้ ซึ่งถือเป็นระดับทักษะการเรียนรู้ขั้นสูง (Higher-order thinking skills)

ทักษะการคิดวิเคราะห์มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.32$) อยู่ในระดับมาก นิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรมสามารถเชื่อมโยงข้อมูลที่ได้รับจากกิจกรรม เช่น วัฒนธรรมอีสาน ประเพณี เครื่องมือพื้นบ้าน วิเคราะห์และเปรียบเทียบบริบททางสังคมและวัฒนธรรม อธิบายคุณค่าหรือความหมายขององค์ความรู้ที่นำเสนอได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ระบุว่า การได้รับข้อมูลผ่านสื่อจริง เช่น วัตถุจัดแสดง ผืนผ้าไหม หรืออุปกรณ์พื้นถิ่น ช่วยให้เข้าใจภาพรวมของภูมิปัญญาได้ลึกซึ้งขึ้น ส่งผลให้สามารถวิเคราะห์และตีความได้แม่นยำกว่าเดิม

ทักษะการจัดการความรู้ มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.20$) อยู่ในระดับมาก นิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรมสามารถรวบรวม จัดระบบ และสังเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับจากกิจกรรมได้อย่างเป็นขั้นตอน โดยสามารถคัดเลือกสาระสำคัญขององค์ความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นอีสานมาจัดเรียงใหม่ในรูปแบบที่เข้าใจง่าย เช่น การสรุปเนื้อหาเป็นแผนผังความคิด การจัดหมวดหมู่ข้อมูล วัฒนธรรม หรือการเรียบเรียงเนื้อหาเพื่อใช้ในการนำเสนอหรือจัดทำรายงาน พฤติกรรมดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า นิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรมมีความสามารถในการจัดการความรู้จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย และสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างเหมาะสม

ทักษะการสืบค้นข้อมูล มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.18$) อยู่ในระดับมาก นิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรมมีความสามารถในการสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งต่าง ๆ ทั้งจากสื่อที่จัดแสดงในนิทรรศการ ฐานข้อมูลห้องสมุด และแหล่งข้อมูลออนไลน์ โดยสามารถเลือกใช้แหล่งข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่นอีสานได้อย่างเหมาะสม รวมถึงสามารถตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลก่อนนำไปใช้ พฤติกรรมดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า นิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรมมีทักษะในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง และสามารถต่อยอดการเรียนรู้จากกิจกรรมไปสู่การศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมได้

สำหรับความคิดเห็นจากนิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรมระบุว่า การได้เห็นของจริง เช่น ผักและผลไม้บางชนิดที่ไม่เคยกิน หรือสื่อภาพวัฒนธรรม การสัมผัสตัวอย่างหรือวัตถุท้องถิ่น การทดลองทำอาหารพื้นบ้านอีสานงานบุญ ไม่ว่าจะเป็นข้าวหมาก น้ำยาขนมจีน ข้าวต้มແລກ การเรียนรู้ผ่านสื่ออินโฟกราฟิกและวิดีโอที่นำเสนอแบบเข้าใจง่าย มีส่วนช่วยให้การเรียนรู้เกิดขึ้นอย่างลึกซึ้งและนำไปสู่ความเข้าใจที่แท้จริงเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นอีสาน

3. การต่อยอดองค์ความรู้ (Knowledge Extension) พบว่า นิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรม ร้อยละ 71.20 สามารถนำองค์ความรู้ที่ได้รับจากกิจกรรมไปต่อยอดในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งเชิงวิชาการ เชิงสร้างสรรค์ และเชิงชุมชน (ตารางที่ 3)

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการต่อยอดองค์ความรู้

ด้านการต่อยอดองค์ความรู้	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	S.D.	ระดับ
1. การประยุกต์ใช้ความรู้ทางวิชาการ	4.22	0.59	มาก
2. การผลิตสื่อหรือชิ้นงานสร้างสรรค์	4.31	0.54	มาก
3. การเผยแพร่/ถ่ายทอดความรู้	4.15	0.63	มาก
4. แร้งบันดาลใจและความตั้งใจต่อยอด	4.28	0.57	มาก
ภาพรวมการต่อยอดองค์ความรู้	4.24	0.58	มาก

จากข้อมูลตารางที่ 3 การสัมภาษณ์เชิงลึกนิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรม พบว่า ภาพรวมการต่อยอดองค์ความรู้อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.24$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า การผลิตสื่อหรือชิ้นงานสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X} = 4.31$) อยู่ในระดับมาก แร้งบันดาลใจและความตั้งใจต่อยอด มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.28$) อยู่ในระดับมาก การประยุกต์ใช้ความรู้ทางวิชาการ มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.22$) อยู่ในระดับมาก การเผยแพร่/ถ่ายทอดความรู้ มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.15$) อยู่ในระดับมาก แสดงให้เห็นว่านิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรมสามารถนำองค์ความรู้ไปต่อยอดได้ในหลากหลายรูปแบบ

การสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 10 คน สะท้อนว่า กิจกรรมในห้องสมุดช่วยให้เกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และเป็นแรงบันดาลใจหลักที่ทำให้ผู้เรียนต้องการนำความรู้ไปต่อยอด โดยเฉพาะในด้านการสร้างคอนเทนต์ออนไลน์ การวิเคราะห์ข้อมูลจากทั้ง 10 คน พบรูปแบบการต่อยอด เช่น การผลิตวิดีโอสั้นเกี่ยวกับอาหารอีสาน การออกแบบอินโฟกราฟิกเมนูอาหาร การจัดนิทรรศการย่อยภายในคณะ ผลการสัมภาษณ์ยังสะท้อนปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ เช่น สื่อจริง การเล่าเรื่องวัฒนธรรม และความใกล้ชิดกับบริบทชีวิตของผู้เรียน

4. การนำองค์ความรู้ที่ได้รับจากกิจกรรม สามารถนำองค์ความรู้ที่ได้รับจากกิจกรรมเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นอีสานไปต่อยอดในช่องทางออนไลน์ (ตารางที่ 4)

ตารางที่ 4 ตัวอย่างคอนเทนต์ออนไลน์ที่นิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรมสร้างจากความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นอีสาน

ลำดับ	ประเภทคอนเทนต์	หัวข้อ/ธีม	ช่องทาง	ลักษณะการนำเสนอ
1	วิดีโอสั้น	“10 ผักพื้นบ้านอีสานที่ต้องรู้จัก”	TikTok	ใช้ภาพจริงจากนิทรรศการ ใส่เสียงบรรยาย
2	อินโฟกราฟิก	เมนูอีสานพร้อมคำแปล	Facebook	สีสดใส พร้อมข้อมูลตีความความหมาย
3	ภาพประกอบ	ผลไม้ท้องถิ่นกินได้แช่แข็ง	Instagram	ภาพถ่ายจริง อธิบายสรรพคุณ
4	วิดีโอทำอาหาร	อาหารงานบุญอีสาน 3 เมนู	YouTube	สาธิตการทำอาหารที่ได้เรียนรู้จากนิทรรศการ
5	บทความสั้น	ความหมายของเครื่องมือเกษตรพื้นบ้าน	Blog	วิเคราะห์คุณค่าทางวัฒนธรรม

จากข้อมูลตารางที่ 4 พบว่า นิสิตสามารถนำองค์ความรู้ไปพัฒนาเป็นคอนเทนต์ในรูปแบบที่หลากหลาย ได้แก่ วิดีโอสั้น อินโฟกราฟิก ภาพประกอบ วิดีโอสาธิต และบทความสั้น โดยมีการนำเสนอผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ที่นิยม เช่น TikTok, Facebook, Instagram และ YouTube Shorts ลักษณะการนำเสนอเน้นการใช้สื่อจริงจากนิทรรศการร่วมกับการอธิบายเพิ่มเติม เช่น การใช้ภาพถ่ายจริง การใส่เสียงบรรยาย การสรุปข้อมูลในรูปแบบอินโฟกราฟิก และการสาธิตกระบวนการปฏิบัติ ซึ่งช่วยให้เนื้อหามีความเข้าใจง่ายและน่าสนใจ แสดงให้เห็นว่า นิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรมสามารถนำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการสื่อสาร และเผยแพร่สู่สาธารณะในรูปแบบดิจิทัลได้อย่างหลากหลาย และสอดคล้องกับพฤติกรรมในการรับสื่อของผู้เรียนในยุคปัจจุบัน

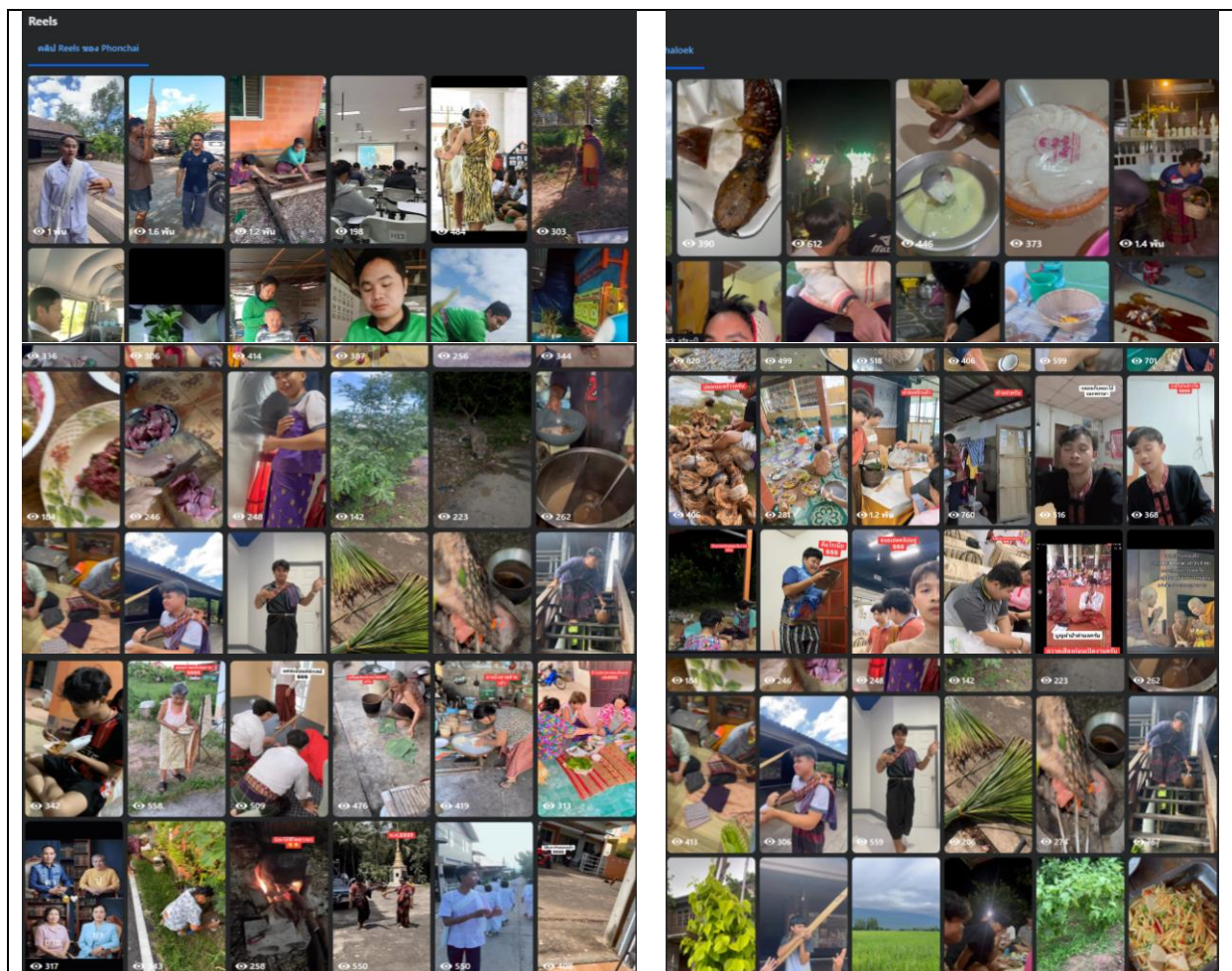
ตารางที่ 5 ช่องทางออนไลน์ที่นิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรมใช้ในการเผยแพร่คอนเทนต์

ลำดับ	ช่องทางออนไลน์	ร้อยละ
1	Facebook	45.30
2	TikTok	42.00
3	Instagram	28.50
4	YouTube Shorts	24.80
5	Blog มหาวิทยาลัย	18.60

หมายเหตุ: ผู้ตอบแบบสอบถามสามารถเลือกได้มากกว่า 1 ช่องทาง ทำให้ผลรวมของร้อยละมากกว่า 100

จากข้อมูลตารางที่ 5 แสดงช่องทางออนไลน์ที่นิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรมใช้ในการเผยแพร่คอนเทนต์ พบว่า Facebook เป็นช่องทางที่นิยมมากที่สุด (ร้อยละ 45.30) รองลงมาคือ TikTok (ร้อยละ 42.00) และ Instagram (ร้อยละ 28.50) ตามลำดับ ขณะที่ YouTube Shorts (ร้อยละ 24.80) และ Blog มหาวิทยาลัย (ร้อยละ 18.60) มีการใช้งานในระดับรองลงมา สะท้อนให้เห็นว่า นิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรมให้ความสำคัญกับแพลตฟอร์มที่เข้าถึงง่ายและสอดคล้องกับพฤติกรรมการใช้สื่อในยุคดิจิทัล

การต่อยอดความรู้ปรากฏในรูปแบบ Digital Knowledge Production ที่ช่วยขยายผลการเรียนรู้ไปสู่สังคมกว้าง (ภาพที่ 2)



ภาพที่ 2 การนำความรู้จากกิจกรรมไปผลิตคอนเทนต์ออนไลน์



ภาพที่ 3 สรุปผลการศึกษาทักษะการเรียนรู้และการต่อยอดความรู้

อภิปรายผลการวิจัย (Discussion)

ผลการศึกษาทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพแสดงให้เห็นว่า การจัดกิจกรรมเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นในห้องสมุดมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Constructivism ที่ระบุว่าผู้เรียนสร้างความรู้จากการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและประสบการณ์ตรง การได้สัมผัสวัตถุท้องถิ่นและสื่อที่จับต้องได้ ทำให้เกิดการเรียนรู้เชิงลึก กิจกรรมแบบลงมือทำสนับสนุน Experiential Learning (Kolb, 1984) ส่งผลให้นิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรมสามารถนำความรู้ไปใช้สร้างสรรค์ชิ้นงานใหม่ การต่อยอดความรู้ในรูปแบบสื่อและงานนิทรรศการสะท้อนถึงทักษะระดับสูง นอกจากนี้ผลการศึกษายังชี้ว่า ความสอดคล้องของเนื้อหาและอัตลักษณ์ท้องถิ่นช่วยสร้างความภาคภูมิใจทางวัฒนธรรม ซึ่งเป็นแรงผลักดันให้นิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรมอยากเรียนรู้และเผยแพร่ต่อไป

1. จากผลการศึกษาพบว่า นิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรมมีการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ต่างๆ เช่นการคิดวิเคราะห์และการสร้างองค์ความรู้ในระดับมาก โดยทักษะการสร้างสรรค์องค์ความรู้มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X} = 4.35$) รองลงมาคือทักษะการคิดวิเคราะห์ ($\bar{X} = 4.32$) สะท้อนให้เห็นว่าผู้เรียนสามารถนำข้อมูลไปวิเคราะห์ ตีความ และพัฒนาเป็นผลงานใหม่ได้ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Constructivism) ที่เน้นผู้เรียนสร้างองค์ความรู้จากประสบการณ์ พบว่า นิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรมมีทักษะการคิดวิเคราะห์และการสร้างสรรค์องค์ความรู้เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Piaget และ Vygotsky ที่ระบุว่า ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้จากประสบการณ์ตรงและการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ในกรณีนี้ การได้เห็นวัตถุท้องถิ่นจริง เช่น พืชผัก ผลไม้ อาหารอีสาน การมีส่วนร่วมในกิจกรรม เช่น สาธิตทำอาหารอีสาน การฟังผญาอีสาน ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถ สร้างความหมายของข้อมูล โดยเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิมของตนเอง ทำให้เกิด ความเข้าใจเชิงลึกมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้การจัดนิทรรศการแบบเล่าเรื่อง (Storytelling) ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมทางอารมณ์ ซึ่งเป็นตัวกระตุ้นสำคัญของการเกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์และการจดจำ (Piaget, 1970; Vygotsky, 1978)

2. ผลการศึกษาสอดคล้องกับทฤษฎี (Experiential Learning) (Kolb) กิจกรรมภูมิปัญญาท้องถิ่นในห้องสมุดใช้รูปแบบการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (Experiential Learning) ตามลำดับวงจร 4 ขั้น ได้แก่ 1) การสัมผัสวัตถุจริง (Concrete Experience) 2) การสังเกตและสะท้อนความคิด (Reflective Observation) 3) การสรุป ประมวลผลความรู้ (Abstract Conceptualization) 4) การสร้างผลงานใหม่ เช่น อินโฟกราฟิก หรือรายงาน (Active Experimentation) ผลลัพธ์ที่พบ เช่น ผู้เรียนอธิบายคุณค่าทางวัฒนธรรมของอีสานได้ลึกกว่าเดิม มีการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์สะท้อนความเข้าใจเรื่องผญาอีสาน เกิดการทดลองใช้ความรู้ เช่น จัดนิทรรศการย่อยหรือเผยแพร่ในสื่อออนไลน์ แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมสามารถครอบคลุมทั้งการเรียนรู้เชิงปฏิบัติและเชิงสรุปผล ทำให้การเรียนรู้เกิดขึ้นอย่างครบวงจร

3. การต่อยอดความรู้สะท้อนการเกิดทักษะระดับสูง (Higher-order Thinking Skills) นิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรมบริการสามารถสร้างสื่อใหม่ เช่น อินโฟกราฟิก วิดีโอ นิทรรศการย่อย และนำข้อมูลไปประยุกต์ใช้ในรายวิชา ถือเป็นตัวชี้วัดของการเกิดทักษะการคิดสร้างสรรค์ ทักษะการวิเคราะห์และสังเคราะห์ การเรียนรู้เชิงลึก ซึ่งเป็นทักษะสำคัญของศตวรรษที่ 21 นอกจากนี้ ความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ท้องถิ่นทำให้ผู้เรียนเกิดแรงบันดาลใจภายใน กระตุ้นให้ต้องการเรียนรู้และเผยแพร่ต่อเนื่อง

การสร้างคอนเทนต์ออนไลน์เป็นรูปแบบการเรียนรู้ขยายตัว (Expanded Knowledge Extension) การที่นิสิตนำความรู้จากกิจกรรมไปผลิตคอนเทนต์ออนไลน์ สะท้อนให้เห็นถึงการเรียนรู้ที่ขยายออกไปจากพื้นที่กิจกรรมมาอยู่บนแพลตฟอร์มดิจิทัล ซึ่งสอดคล้องกับ แนวคิด Connectivism (Siemens, 2005) ที่ระบุว่า การเรียนรู้ยุคใหม่เกิดขึ้นจากเครือข่ายข้อมูลและการแบ่งปันความรู้ในพื้นที่ออนไลน์

สอดคล้องกับโมเดลการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning Model) นิสิตไม่ได้รับเพียงข้อมูล แต่สามารถแปลงข้อมูลเป็นสื่อใหม่ มีการตีความ วิเคราะห์ และออกแบบการสื่อสารในรูปแบบที่เหมาะสมกับผู้ชมออนไลน์

สอดคล้องกับ Experiential Learning ของ Kolb การสร้างคอนเทนต์เป็นขั้นของ “Active Experimentation” ซึ่งผู้เรียนทดลองนำความรู้ไปใช้จริง สะท้อนทักษะศตวรรษที่ 21 เช่น การสื่อสารผ่านสื่อดิจิทัล ความคิดสร้างสรรค์ การคัดเลือกข้อมูลให้เหมาะสมกับผู้ชม เป็นหลักฐานเชิงปฏิบัติของการต่อยอดองค์ความรู้ คอนเทนต์ออนไลน์คือหลักฐานจริงที่แสดงว่าผู้เรียนสามารถ ผลิตความรู้ ไม่ใช่เพียงรับความรู้

ผลการศึกษาครั้งนี้แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมของห้องสมุดมีศักยภาพสูงในการต่อยอดความรู้ ทำให้เกิดวัฒนธรรมการเรียนรู้ร่วมสมัยที่ผสมภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้ากับเทคโนโลยีใหม่

4. จากผลการศึกษาพบว่าความสำเร็จของกิจกรรมเกิดจากความสอดคล้องของบริบทท้องถิ่น (Cultural Relevance) เนื่องจากกิจกรรมด้านภูมิปัญญาอีสานมีความใกล้ชิดกับชีวิตนิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรม จึงช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย และสามารถนำความรู้ไปต่อยอดได้

5. บทบาทของห้องสมุดในฐานะพื้นที่สร้างความรู้ (Knowledge Creation Space) ผลการศึกษา ยืนยันว่าห้องสมุดไม่ใช่เพียงแหล่งรวบรวมหนังสือ แต่เป็น พื้นที่สร้างสรรค์ความรู้ ที่ส่งเสริมทักษะหลายด้าน ได้แก่ การสืบค้นข้อมูล การวิเคราะห์ การสร้างสรรค์ การเผยแพร่ บทบาทนี้ช่วยให้นิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรมเกิดการเรียนรู้แบบบูรณาการ และนำไปใช้อย่างเป็นรูปธรรม เช่น การจัดนิทรรศการย่อยของนักศึกษา

โดยรวมแล้วผลการศึกษาชี้ว่า กิจกรรมภูมิปัญญาท้องถิ่นอีสานมีศักยภาพสูงในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ นิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรมสามารถนำความรู้ไปใช้ต่อยอดจริงทั้งในมิติด้านวิชาการและสื่อสร้างสรรค์ ปัจจัยสำคัญของความสำเร็จคือการใช้สื่อจริง การมีส่วนร่วม และเนื้อหาที่ตรงกับบริบทวัฒนธรรม ผลดังกล่าวสนับสนุนให้ห้องสมุดพัฒนากิจกรรมเชิงวัฒนธรรมอย่างต่อเนื่อง เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

สรุปผลการวิจัย (Conclusion)

การวิจัยครั้งนี้มุ่งสำรวจทักษะการเรียนรู้ การต่อยอดองค์ความรู้ และแนวทางการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นอีสานในห้องสมุด โดยวิเคราะห์ข้อมูลจากนิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อประเมินผลอย่างเป็นระบบ ซึ่งสามารถสรุปสาระสำคัญของผลการวิจัยได้ 4 ประการ ดังนี้

1. ทักษะการเรียนรู้ของนิสิต: นิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรมมีทักษะการเรียนรู้ในภาพรวมและรายด้านทุกด้านอยู่ในระดับมาก โดยเรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ได้แก่ ด้านการสร้างสรรค์องค์ความรู้ ด้านการคิดวิเคราะห์ ด้านการจัดการความรู้ และด้านการสืบค้นข้อมูล โดยมีปัจจัยสนับสนุนสำคัญคือการได้เรียนรู้จากวัตถุจริง สื่อประกอบที่ชัดเจน และรูปแบบนิทรรศการที่เข้าใจง่าย ซึ่งสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21

2. การต่อยอดองค์ความรู้สู่การปฏิบัติและสื่อออนไลน์: นิสิตส่วนใหญ่สามารถนำองค์ความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นอีสานไปต่อยอดได้อย่างเป็นรูปธรรม ทั้งในด้านวิชาการ (การจัดทำรายงาน โครงการ และการอ้างอิงข้อมูลท้องถิ่น) ด้านการเผยแพร่เพื่อสร้างคุณค่าทางวัฒนธรรมแก่สังคม และด้านการสร้างสรรค์คอนเทนต์บนแพลตฟอร์มดิจิทัล (เช่น Facebook, TikTok, Instagram และ YouTube) ในรูปแบบวิดีโอสั้น รีวิวอาหาร อินโฟกราฟิกภูมิปัญญาอีสาน และสารคดีสั้น ซึ่งถือเป็นผลสัมฤทธิ์สูงสุดของการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมที่เปลี่ยนจากผู้รับข้อมูลมาเป็นผู้ผลิตความรู้ใหม่ในยุคดิจิทัล

3. ความสอดคล้องของกิจกรรมกับบริบทวัฒนธรรมท้องถิ่น: การจัดกิจกรรมที่ใช้เนื้อหาอันเป็นวิถีชีวิตและสิ่งใกล้ตัวที่นิสิตคุ้นเคย เช่น ผลไม้พื้นบ้าน ผักพื้นถิ่น ประเพณีงานบุญ งานจักสาน และภูมิปัญญาอีสาน ประกอบกับการใช้สื่ออุปกรณ์จริงเป็นปัจจัยวิกฤตที่ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบริบททางวัฒนธรรมได้ง่าย รู้สึกมีส่วนร่วม และเกิดแรงบันดาลใจในการเรียนรู้เชิงลึกมากกว่าการศึกษาจากเอกสารเพียงอย่างเดียว

4. บทบาทของห้องสมุดในการเป็นพื้นที่บ่มเพาะความรู้: ผลการวิจัยยืนยันว่าห้องสมุดมีศักยภาพในการทำหน้าที่มากกว่าศูนย์บริการสารสนเทศ โดยสามารถยกระดับสู่การเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้วัฒนธรรม (Cultural Learning Hub) พื้นที่สร้างสรรค์ผลงาน (Creative Space) และพื้นที่สาธารณะสำหรับการแลกเปลี่ยนและเผยแพร่ความรู้ (Public Engagement Space) ที่ช่วยขับเคลื่อนให้ห้องสมุดกลายเป็นแหล่งเรียนรู้สมัยใหม่ที่มีชีวิต

กิจกรรมเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นอีสานในห้องสมุด สามารถส่งเสริมทักษะการเรียนรู้และการต่อยอดองค์ความรู้ของนิสิตได้อย่างมีประสิทธิภาพ ก่อให้เกิดความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ท้องถิ่น และสามารถพัฒนาเป็นแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice) สำหรับห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา ผลการศึกษาครั้งนี้สะท้อนให้เห็นว่า ห้องสมุดสามารถทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางการสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่น และสร้างพลังการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ให้แก่นิสิตในยุคดิจิทัลได้อย่างเป็นรูปธรรม

ข้อเสนอแนะ (Suggestions)

1) ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ (Implications for Practice)

ห้องสมุดควรจัดกิจกรรมภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างต่อเนื่องและหลากหลาย จัดพื้นที่ มุมเรียนรู้ภูมิปัญญาอีสาน หรือฐานข้อมูลออนไลน์สำหรับค้นคว้าเพิ่มเติม ส่งเสริมให้นิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรมผลิตสื่อหรือจัดนิทรรศการย่อยหลังการเข้าร่วมกิจกรรม พัฒนากิจกรรมแบบ Workshop เพื่อให้เกิดการเรียนรู้แบบลงมือทำ

2) ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป (Suggestions for Future Research)

ศึกษาผลกระทบยาวของการต่อยอดความรู้ เช่น การใช้ในรายวิชา หรือการเผยแพร่ในชุมชน เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ระหว่างกิจกรรมรูปแบบต่าง ๆ เช่น นิทรรศการ เวิร์กช็อป ศึกษาบทบาทของสื่อดิจิทัล เช่น AR, VR ในการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ศึกษาปัจจัยเชิงลึกที่ส่งผลต่อการสร้างสรรค์ชิ้นงานของนิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรม

กิตติกรรมประกาศ (Acknowledgements)

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความรู้ ความช่วยเหลือและการสนับสนุนจากผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้เชี่ยวชาญที่ได้กรุณาตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ให้คำแนะนำในการพัฒนาเครื่องมือวิจัย และให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุงงานวิจัยให้มีคุณภาพและความน่าเชื่อถือ ศูนย์สารสนเทศอีสานสิรินธร สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ที่ได้เอื้อเฟื้อสถานที่ แหล่งข้อมูล ทรัพยากรสารสนเทศ และสนับสนุนการจัดกิจกรรมเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นอีสานในห้องสมุด ซึ่งเป็นส่วนสำคัญอย่างยิ่งต่อการเก็บรวบรวมข้อมูลและการดำเนินการวิจัย และผู้ให้ข้อมูลสำคัญและนิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรมทุกท่าน ที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม และการสัมภาษณ์เชิงลึก ตลอดจนให้ข้อมูลข้อคิดเห็น และประสบการณ์ที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการวิเคราะห์ และสังเคราะห์ผลการวิจัยสำเร็จลุล่วงด้วยดี

รายการอ้างอิง (References)

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิด ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ระดับมัธยมศึกษา*. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). *แนวทางการพัฒนาการวัดผลและประเมินผล คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2553*. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กาญจนา วัฒนยุ. (2548). *การวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา*. ธนพรการพิมพ์.
- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2546). *การคิดเชิงวิเคราะห์*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). ชัคเชสมิเดีย.
- ขวลิต ชูกำแพง. (2550). *การประเมินการเรียนรู้*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542. (2542, 19 สิงหาคม). *ราชกิจจานุเบกษา*. เล่ม 116 ตอนที่ 74 ก. หน้า 1-23.
- วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (2554). *นวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- Piaget, J. (1970). *Science of education and the psychology of the child*. Orion Press.
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3-10.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.