

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันการเรียนรู้ตลอดชีวิตมีความสำคัญ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องต่างมีนโยบายแนวทางการยกระดับคุณภาพการศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 ยุทธศาสตร์ที่ 1 การเสริมสร้างและพัฒนาศักยภาพทุนมนุษย์ ได้มีนโยบายแนวทางการยกระดับคุณภาพการศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิต พัฒนาแหล่งเรียนรู้ในชุมชนให้เป็นแหล่งเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และมีชีวิต ส่งเสริมให้มีระบบการจัดการความรู้มีปัญญาท้องถิ่น ซึ่งสอดคล้องกับยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏ เพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ระยะ 20 ปี (พ.ศ.2560-2579) ยุทธศาสตร์ที่ 1 การพัฒนาท้องถิ่น ด้านเศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อม และด้านการศึกษา (ที่ประชุมอธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏ, 2561) และตามแนวทางยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ระยะ 5 ปี (พ.ศ.2560-2564) ยุทธศาสตร์ที่ 3 สร้างและถ่ายทอดองค์ความรู้เพื่อการพัฒนาท้องถิ่น (มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่, 2562)

จากการศึกษาสภาพปัจจุบัน ปัญหาของชุมชนกุดช้าง ตำบลกุดช้าง อำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ พบว่า ในด้านการศึกษาที่นักเรียนส่วนใหญ่เป็นนักเรียนชาติพันธุ์ มีโรงเรียนและศูนย์พัฒนาเด็กเล็กในตำบล จำนวน 15 แห่ง นักเรียนมักจะขาดเรียนเป็นประจำ เพราะทางครอบครัวของนักเรียนมีภาระเรื่องค่าใช้จ่าย ทำให้บุตรหลานต้องช่วยหารายได้ให้กับครอบครัว บางครอบครัวก็บ้านไกลจากตัวโรงเรียนนับร้อยกิโลเมตร ประกอบกับการเดินทางที่ยากลำบาก เพราะสภาพถนนเป็นดินลูกรังทางลาดชันขึ้น-ลงเขา ในฤดูฝนจะไม่สามารถใช้สัญจรได้ เมื่อจบการศึกษาภาคบังคับหรือขั้นพื้นฐานแล้ว เลือกที่จะไม่เรียนต่อ ส่วนใหญ่จะออกไปทำงานนอกชุมชน ทำให้เกิดภาวะสมองไหล ประชากรรุ่นใหม่ของเมืองกุดเดินทางเข้าตัวเมืองหรือเมืองหลวงเพื่อหางานทำ แทนที่จะนำความรู้มาพัฒนาชุมชนท้องถิ่นของตนเอง โดยสถานศึกษาได้แก้ปัญหาด้วยการส่งเสริมการศึกษาแบบเน้นทักษะวิชาชีพ อาทิเช่น โรงเรียนบ้านเมืองกุด นักเรียนจะฝึกปฏิบัติกับ “ครูภูมิปัญญา” คือ คนที่มีความรู้ความสามารถที่อยู่ในชุมชน ก่อนจะส่งไปยังสถานประกอบการที่ทางโรงเรียนทำข้อตกลงด้วย เช่น สถานประกอบการในท้องถิ่น และนำเด็กนักเรียนที่ผ่านการอบรมแล้วไปให้ความรู้กับเพื่อนๆ ในโรงเรียน เพื่อเป็นการแบ่งปันความรู้โดยใช้เด็กเชื่อมเด็กเข้าด้วยกันแบบอายสอนน้อง รุ่นพี่สอนรุ่นน้อง แต่กระบวนการเหล่านี้ยังขาดการสังเคราะห์จากการสกัด รวบรวมองค์ความรู้จากปราชญ์ชุมชนอย่างเป็นระบบเพื่อเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ออนไลน์ ที่สามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้ตลอดเวลาตลอดชีวิต เพื่อเสริมสร้างทักษะวิชาชีพเยาวชนและผู้ที่สนใจ

ดังนั้นหากมีการพัฒนาแอปพลิเคชัน "อ้อยสอนหลาน" เรียนรู้สืบสานภูมิปัญญาชุมชน โดยศึกษาบริบทและภูมิปัญญาชุมชนตามแนวคิดของฟรานซ์ โบแอส (Franz Boas, 1940) และแนวคิดคริฟฟอร์ดเกียร์ซ (Clifford Grez, 1973) เพื่อวิเคราะห์และตีความหมายของภูมิปัญญาชุมชน โดยการสกัดองค์ความรู้จากปราชญ์ชุมชน เพื่อนำไปพัฒนารานุกรมภูมิปัญญาชุมชน และจัดทำเป็นในรูปแบบหนังสือกรณีที่ไม่สะดวกในการใช้แอปพลิเคชัน รวมทั้งจัดทำเป็นไฟล์หนังสือ E-book เพื่อใช้เปิดจากระบบคอมพิวเตอร์ จากนั้นนำไปพัฒนาเป็นแอปพลิเคชัน "อ้อยสอนหลาน" เรียนรู้สืบสานภูมิปัญญาชุมชนอีกด้วย โดยใช้หลักการวิเคราะห์และออกแบบระบบแอปพลิเคชันของ ADDIE model (Seels, B. & Glasgow, Z., 1998, p 177) เป็นระบบข้อมูลเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองที่ไม่จำเป็นต้องเชิญปราชญ์ชาวบ้านมาสอนให้ความรู้ในห้องเรียนทุกครั้ง สามารถทบทวนและเรียนรู้ด้วยตนเองได้ตลอดเวลาตลอดชีวิต จะส่งผลให้เกิดประโยชน์ต่อเยาวชนในห้องถิ่นและผู้สนใจ สามารถเป็นแหล่งข้อมูลในการเรียนรู้ตลอดชีวิต เสริมสร้างทักษะวิชาชีพเยาวชนและผู้สนใจให้มีความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาในห้องถิ่น เกิดการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น และรักท้องถิ่นชุมชนของตนเอง สามารถนำความรู้ภูมิปัญญาในชุมชนท้องถิ่นมาเสริมสร้างทักษะเพื่อการประกอบอาชีพในชุมชน เพื่อพัฒนาชุมชนท้องถิ่นของตนเอง ส่งผลให้ประเทศชาติมีการพัฒนาต่อไป

คำถามการวิจัย

1. สรรานุกรมภูมิปัญญาชุมชนจากการสกัดองค์ความรู้จากปราชญ์ชุมชนเป็นอย่างไร
2. แอปพลิเคชัน "อ้อยสอนหลาน" เรียนรู้สืบสานภูมิปัญญาชุมชนเป็นอย่างไร
3. เผยแพร่องค์ความรู้และแอปพลิเคชันอย่างไร

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนารานุกรมภูมิปัญญาชุมชนจากการสกัดองค์ความรู้จากปราชญ์ชุมชนในรูปแบบหนังสือ และไฟล์ E-book
2. เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชัน "อ้อยสอนหลาน อ้ายสอนน้อง" เรียนรู้สืบสานภูมิปัญญาชุมชน
3. เพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้เผยแพร่สารานุกรมและแอปพลิเคชัน

ขอบเขตการวิจัย

1. การพัฒนาสารานุกรมภูมิปัญญาชุมชนกัตซังจากการสกัดองค์ความรู้จากปราชญ์ชุมชน

ขอบเขตด้านประชากร ได้แก่ ปราชญ์ภูมิปัญญาชุมชน ตำบลกัตซัง อำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่

ขอบเขตด้านกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ปราชญ์ภูมิปัญญาชุมชนกัตซัง บ้านเมืองกัต ตำบลกัตซัง อำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ ด้านการวัดและการล่องแก่ง

ขอบเขตด้านเนื้อหาที่ศึกษา ได้แก่ องค์ความรู้จากภูมิปัญญาชุมชนด้านการวัดและการล่องแก่ง

ขอบเขตด้านพื้นที่ ได้แก่ ชุมชนกัตซัง บ้านเมืองกัต ตำบลกัตซัง อำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่

2. ขอบเขตการพัฒนาแอปพลิเคชัน "อู๋สอนหลาน อ้ายสอนน้อง" เรียนรู้สืบสานภูมิปัญญาชุมชน โดยยึดหลักทฤษฎีการพัฒนาระบบ SDLC ทดสอบ ติดตั้ง และการนำไปใช้งานจริง จากหลักการพัฒนาระบบ ประเมินจากความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญและผู้ใช้งานโดยใช้เครื่องมือแบบสอบถาม และเผยแพร่ถ่ายทอดองค์ความรู้ให้ผู้สนใจ

นิยามศัพท์เฉพาะ

แอปพลิเคชัน หมายถึง ซอฟต์แวร์ที่ใช้เพื่อช่วยการทำงานของผู้ใช้โดย แอปพลิเคชันจะต้องมีสิ่งทีเรียกว่า ส่วนติดต่อกับผู้ใช้ (User Interface หรือ UI) เพื่อเป็นตัวกลางการใช้งานต่าง ๆ

การสกัดองค์ความรู้จากปราชญ์ชุมชน หมายถึง การศึกษาบริบทและภูมิปัญญาชุมชนของฟรานซ์ โบแอส (Franz Boas, 1940) เพื่อเข้าถึงบริบทของชุมชนกัตซัง สำนวณวิถีชีวิต ค่านิยม สัญลักษณ์ ประเพณี การดำรงอยู่ของชุมชน โดยการสืบย้อนอดีตจากการสืบทอดของคนในสังคมที่ผ่านมามีการบอกเล่าจากบรรพชนที่มาจากวิถีชีวิต ค่านิยม และวัฒนธรรมชุมชน และแนวคิดครีฟฟอร์ดเกียร์ซ (Clifford Greez, 1973) เพื่อวิเคราะห์และตีความหมายของภูมิปัญญาชุมชนกัตซัง และจัดทำสารานุกรมภูมิปัญญาชุมชน กัตซังจากการสกัดองค์ความรู้จากปราชญ์ชุมชนด้านการวัดและการล่องแก่ง

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

ผลการวิจัยเป็นประโยชน์ ดังนี้

1. ประโยชน์ด้านวิชาการ

- 1.1 ได้องค์ความรู้ภูมิปัญญาชุมชนจากการสกัดองค์ความรู้จากปราชญ์ชุมชน 2 ด้าน ได้แก่ ด้านการนวด และด้านการล่องแก่ง
- 1.2 ได้แอปพลิเคชันอุ้ยสอนหลาน
- 1.3 เปรนแหล่งรวบรวมและเผยแพร่องค์ความรู้ด้านการนวดและการล่องแก่ง

2. ประโยชน์เชิงสาธารณะด้านการนำผลการวิจัยไปประยุกต์ใช้ต่อหน่วยงาน สังคมและชุมชน

- 2.1 การวิจัยนี้จะส่งผลให้เกิดนวัตกรรมในการจัดทำระบบองค์ความรู้เพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตสามารถใช้เรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และหน่วยงานการศึกษาสามารถนำไปใช้เป็นสื่อการสอนเพื่อการเรียนรู้
- 2.2 หน่วยงานที่เกี่ยวข้องสามารถนำองค์ความรู้ที่มีการจัดหมวดหมู่อย่างเป็นระบบไปใช้ประโยชน์ต่อยอดในการค้นคว้าอ้างอิง
- 2.3 ผลจากงานวิจัยมีการเผยแพร่เป็นบทความในวารสารบนฐาน TCI
- 2.4 ด้านการใช้ประโยชน์เชิงสาธารณะ มีการถ่ายทอดเทคโนโลยีแอปพลิเคชันให้กับผู้สนใจทั่วไป โดยนำขึ้นเพลย์สโตร์ (Play store) เพื่อดาวน์โหลดผ่านสมาร์ตโฟนระบบ Android และใช้งานได้ฟรีตามที่อยู่ <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.AiSornNong.AuiSornLarn>