

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่องกระบวนการสืบทอดวัฒนธรรมกลุ่มชาติพันธุ์ลาหู่ดำ ในกลุ่มเด็กและเยาวชน พื้นที่การท่องเที่ยวชุมชนบ้านจำโป อำเภอบางมะผ้า จังหวัดแม่ฮ่องสอน ได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัย เพื่อเป็นองค์ความรู้พื้นฐานสู่การดำเนินงานวิจัย ดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับการสืบทอดวัฒนธรรม
2. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการองค์ความรู้
3. แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการกระบวนการเรียนรู้สำหรับเด็กและเยาวชน
4. แนวคิดเกี่ยวกับวงจรการบริหารสู่ความสำเร็จ PDCA
5. แนวคิดเรื่องการสร้างจิตสำนึก
6. แนวคิดเกี่ยวกับการท่องเที่ยวในชุมชน
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดเกี่ยวกับการสืบทอดวัฒนธรรม

ความหมายของวัฒนธรรม

วัฒนธรรมเป็นคำที่ได้มาจากการรวมคำ 2 คำเข้าด้วยกัน คือคำว่า “วัฒนธรรม” หมายถึงความเจริญงอกงาม รุ่งเรือง และคำว่า “ธรรม” หมายถึง การกระทำ หรือข้อปฏิบัติ วัฒนธรรมตามความหมายในภาษาไทย จึงหมายถึง ข้อปฏิบัติเพื่อให้เกิดความเจริญงอกงาม (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม, 2559:12)

พระราชบัญญัติวัฒนธรรมแห่งชาติ พ.ศ.2553 ได้ให้ความหมายของ “วัฒนธรรม” ว่า เป็นวิถีการดำเนินชีวิต ความคิด ความเชื่อ ค่านิยม จารีตประเพณี พิธีกรรม และภูมิปัญญา ซึ่งกลุ่มชนและสังคมได้ร่วมสร้างสรรค์ สืบส่ง ปกป้อง สืบทอด เรียนรู้ ปรับปรุง และเปลี่ยนแปลง เพื่อให้เกิดความเจริญงอกงามทั้งด้านจิตใจและวัตถุอย่างสันติสุขและยั่งยืน

วัฒนธรรม หมายถึง การดำเนินของคนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งที่แสดงถึงความเจริญงอกงาม ความเป็นระเบียบเรียบร้อย ความกลมเกลียว ความก้าวหน้า และศีลธรรมของประชาชน (สมชัย ใจดีและยรรยง ศรีวิริยาภรณ์, 2545:1)

มนุษย์สร้างวัฒนธรรมขึ้นเพื่อประโยชน์แห่งการดำรงชีวิตและการสืบทอดเผ่าพันธุ์ การดำรงชีวิตของมนุษย์เป็นเรื่องที่กว้างใหญ่และมีแง่มุมต่างๆ ให้พิจารณาอย่างซับซ้อน เรื่องของวัฒนธรรมจึงสามารถพิจารณาได้หลายมิติไปด้วย วัฒนธรรมมีความหมายดังนี้ 1) วัฒนธรรม คือ ผลรวมของทุกสิ่งซึ่งเป็นความเจริญงอกงามที่สังคมนั้นๆ ได้ทำไว้หรือได้ส่งสมมา 2) วัฒนธรรม คือ ผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะและพุทธิปัญญาทุกแขนง 3) วัฒนธรรม คือ สิ่งที่เป็นขนบธรรมเนียม

ประเพณีตกทอดจากบรรพบุรุษและ4) วัฒนธรรม คือ สิ่งที่มีค่าแสดงรสนิยมของผู้ดีหรือชนชั้นสูงที่มี การศึกษาและฐานะดี (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ,2551ก:11)

ดังนั้น วัฒนธรรม หมายถึง ทุกสิ่งรอบตัวมนุษย์ ทั้งที่เป็นรูปธรรมสัมผัสได้ และนามธรรม สัมผัสไม่ได้ เกิดจากการสร้างขึ้นของมนุษย์ เพื่อแสดงถึงความจริงของงานทางปัญญาความคิดของ สังคมแต่ละกลุ่มชน ในการตอบสนองการอำนวยความสะดวกในชีวิต เป็นเสมือนเครื่องมือในการดำรง รักษาการดำรงชีวิตของคนในสังคมให้อยู่ร่วมกันอย่างสันติ มีการสั่งสม เรียนรู้ ดัดแปลง พัฒนาและ สืบทอดความเป็นอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมจากอดีตมาจนถึงปัจจุบันและอนาคต

การสืบทอดวัฒนธรรม

ณัฐวิวัฒน์ สุทธิโยธิน. (2556) กล่าวว่า การสืบทอดทางวัฒนธรรมที่ประสบความสำเร็จ ไม่ใช่เพียงแค่นั้น การถ่ายทอดวัฒนธรรมจากคนรุ่นหนึ่งไปสู่คนอีกรุ่นหนึ่งเท่านั้น แต่มันเป็นกระบวนการ (cultural inheritance) ของการเรียนรู้ (learning) กระบวนการพัฒนาโดยการเปลี่ยนแปลง (change) การปรับแต่ง (adaptation) การตีความหมายใหม่ (re-interpretation) การสร้างสรรค์ ใหม่ (re-creation) การถ่ายทอด (transmit) การสืบทอด (inherit) ทางวัฒนธรรม เหตุเพราะ วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่เกิดมาจากการเรียนรู้ของมนุษย์ และความพยายามของมนุษย์ที่จะต่อสู้ดิ้นรนเพื่อ รักษาอัตลักษณ์ของตนเองไว้ให้อยู่รอด เมื่อต้องการอยู่รอดจึงต้องมีการปรับตัวให้สอดคล้องเข้ากันได้ กับยุคสมัย วัฒนธรรมจึงมีความเป็นพลวัต (dynamic) ยืดหยุ่นได้ มีความคงที่เพียงบางส่วน มีการ เปลี่ยนแปลงได้ในบางส่วน

มิติของการสืบทอดวัฒนธรรม..แบ่งการพิจารณาได้เป็นสามมิติ คือ มิติบุคคล (human) เป็นการสืบทอดวัฒนธรรมจากบุคคลกลุ่มหนึ่งไปยังบุคคลอีกกลุ่มหนึ่ง มิติพื้นที่ (space) เป็นการสื บทอดวัฒนธรรมจากสถานที่หนึ่งไปยังอีกสถานที่หนึ่ง และมิติเวลา (time) เป็นการสืบทอดวัฒนธรรม จากห้วงเวลาหนึ่งไปยังอีกห้วงเวลาหนึ่ง โดยมีลักษณะเป็นกระบวนการที่ต่อเนื่อง

มุมมองของผู้สืบทอดทางวัฒนธรรม หากมองในแง่มุมของการถ่ายทอด (transmit) ทาง วัฒนธรรม จะเน้นการมองจากมุมมองของผู้ถ่ายทอดหรือผู้ส่งสาร หมายถึง การส่งผ่านรูปแบบและ เนื้อหาของวัฒนธรรม (form and content of culture) จากผู้ถ่ายทอดหรือผู้ส่งสารไปยังผู้รับการ ถ่ายทอดหรือผู้รับสาร ในลักษณะที่ว่า ได้รับอะไรมาก็ส่งผ่านไปอย่างนั้น มีอย่างไรก็ส่งไปอย่างนั้น แต่ หากมองในแง่มุมของการสืบทอด (inherit) ทางวัฒนธรรม จะเน้นการมองจากมุมมองของผู้รับการ ถ่ายทอดหรือผู้รับสารเป็นหลัก โดยผู้รับสารจะพยายามรักษาวัฒนธรรมนั้นไว้มิให้มีการเปลี่ยนแปลง หรือต่อสู้ดิ้นรนให้มีการเปลี่ยนแปลงน้อยที่สุด ในลักษณะที่ว่าได้รับมาอย่างไรก็พยายามนำไปปฏิบัติ อย่างนั้นให้มากที่สุด และได้รับมาอย่างไรก็พยายามนำไปถ่ายทอดให้เหมือนต้นแบบมากที่สุด

ความหมายโดยสรุปของการสืบทอดทางวัฒนธรรม (cultural inheritance) เป็น กระบวนการเรียนรู้และการพัฒนา (learning and development) ของมนุษย์เพื่อที่จะรักษา อัตลักษณ์ของแบบแผนของความคิด ความเชื่อ วิถีทาง และแนวปฏิบัติของตนเองไว้ โดยอาศัย กระบวนการในการสืบทอดทางวัฒนธรรมซึ่งเป็นกระบวนการที่มีลักษณะเป็นการไหลเวียนอย่าง ต่อเนื่องกันไปอย่างไม่รู้จบ การสืบทอดทางวัฒนธรรมในที่นี้หมายถึงการสืบทอดในสิ่งที่ประกอบด้วย

แนวคิด (concept) รูปแบบ (form) และเนื้อหา (content) และวิธีการ (method) ที่ใช้ในการสืบทอดวัฒนธรรม

การสืบทอดทางวัฒนธรรมพิจารณาได้เป็น 3 มิติ คือ มิติบุคคล (human) เป็นการสืบทอดทางวัฒนธรรมจากบุคคลกลุ่มหนึ่งไปยังบุคคลอีกกลุ่มหนึ่ง มิติพื้นที่ (space) เป็นการสืบทอดทางวัฒนธรรมจากสถานที่หนึ่งไปยังสถานที่หนึ่ง มิติเวลา (time) เป็นการสืบทอดทางวัฒนธรรมจากช่วงเวลาหนึ่งไปยังอีกช่วงเวลาหนึ่ง เมื่อเรานิยามวัฒนธรรมว่าเป็นสิ่งที่ไม่คงที่ไม่ตายตัว แต่สามารถเปลี่ยนแปลง ปรับแต่งวัฒนธรรมให้เข้ากับยุคสมัยได้ การสืบทอดทางวัฒนธรรมจึงเป็นมากกว่า การรับไว้ (recieve) การรักษา (maintain) และการส่งผ่าน (transmit) วัฒนธรรม แต่เป็นการเรียนรู้ที่จะรับ (recieve) เรียนรู้ที่จะเลือก (select) เรียนรู้ที่จะใช้ (using) เรียนรู้ที่จะพัฒนา (develop) วัฒนธรรมให้เหมาะสมสอดคล้องกับความต้องการและวิถีชีวิตของมนุษย์ภายใต้บริบททางสังคมของพื้นที่และเวลาแห่งยุคสมัยนั้น

กระบวนการสืบทอดทางวัฒนธรรม การสืบทอดทางวัฒนธรรมทำได้โดยอาศัยการทำงานในลักษณะกระบวนการ ประกอบด้วยกระบวนการผลิต (production) ทางวัฒนธรรม กระบวนการเผยแพร่ (distribution) ทางวัฒนธรรม กระบวนการบริโภค (consumption) ทางวัฒนธรรม และกระบวนการผลิตซ้ำเพื่อเผยแพร่ขยายผลสืบทอด (reproduction) ทางวัฒนธรรม

สมชัย ใจดี และยรรยง ศรีวิริยาภรณ์ (2545: 34-35) ได้อธิบายว่าการดำรงอยู่ของวัฒนธรรมจะต้องมีการปฏิบัติอยู่ 3 ลักษณะ สรุปได้ดังนี้ 1) การสะสม สามารถทำได้ทุกเรื่องไม่ว่าจะเป็นด้านประเพณี ศิลปะ วรรณกรรม เทคโนโลยี ศีลธรรม คุณธรรมต่างๆ เป็นการเลือกสะสมวัฒนธรรมที่ต้งามเพื่อเป็นเอกลักษณ์ของชาติ และมีการถ่ายทอดเพื่อที่จะได้เป็นมรดกให้กับคนรุ่นต่อไปได้ปฏิบัติ 2)การสืบทอดต่อทางวัฒนธรรม เป็นเรื่องของการเรียนรู้จากบุคคลอื่น เช่น เด็กเรียนรู้จากผู้ใหญ่ เรียนรู้จากบรรพบุรุษ เป็นการนำสิ่งที่บรรพบุรุษสะสมไว้มาปฏิบัติหากเห็นว่าต้งามหรือน่าปฏิบัติตามหรือทำแล้วมีประโยชน์ มีความหมายต่อชีวิตและประเทศชาติ 3) การปรับปรุงและเผยแพร่ วัฒนธรรมจะต้องมีการปรับปรุงเพื่อให้ทันต่อเหตุการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป ถ้าของเก่าดีและไม่เสียหายก็ควรรักษาไว้และสิ่งใดที่เห็นว่าไม่ดีก็ทิ้งไป เป็นการปรับปรุงวัฒนธรรมให้ก้าวหน้า ไม่ให้ตายหรือสูญหายไปเพื่อจะได้มีความเป็นอยู่ดีขึ้น

อภิญา สุมาและคณะ(2540) ได้ให้ความหมายของการถ่ายทอดความรู้ของชุมชน ว่าหมายถึง กระบวนการรวม (Total process) กระบวนการหนึ่งซึ่งเป็นแหล่งที่ได้อาศัยในการพัฒนาบุคลิกภาพของตน และเป็นแหล่งที่เค้าอาศัยเรียนหรือฝึกฝนการเป็นสมาชิกของสังคม (Social Actor) ที่กล่าวว่ากระบวนการรวม เพราะกระบวนการนี้รวมกระบวนการหลายอย่างเข้าไว้ด้วยกัน เช่น กระบวนการเรียนรู้ภาษา บรรทัดฐานของสังคม ความเชื่อ อาชีพและเทคโนโลยีต่างๆ เป็นต้น ซึ่งมีวิธีการถ่ายทอดความรู้ 2 ประเภท คือ การอบรมโดยตรง (Direct socialization) เป็นการถ่ายทอดที่เป็นทางการมีการกำหนดเนื้อหาวิธีการไว้เป็นการแน่นอน และการอบรมโดยอ้อม (Indirect socialization) เป็นการถ่ายทอดที่ไม่เป็นทางการ เกิดจากการได้เห็นได้ฟังตามธรรมชาติ

อมรา พงศพิชญ์ (2541: 20-21) การถ่ายทอดวัฒนธรรม คือ การสอนให้คนรุ่นหลังรับรู้ถึงระบบสัญลักษณ์ของสังคมที่ได้มีการตกลงกันไว้ว่าประกอบด้วยอะไรบ้าง ซึ่งส่วนใหญ่เป็นเพียงการ

ตกลงอย่างกว้างๆ ได้มีการตกลงกันในรายละเอียดทุกๆ เรื่อง ข้อตกลง คือ การกำหนดหลักใหญ่ๆ กำหนดแนวความคิดที่สำคัญไว้ เมื่อทุกคนรู้ถึงหลักใหญ่ๆ แล้วก็จะประพฤติปฏิบัติได้ง่ายขึ้น หลักของสมาชิกของสังคมใช้ยึดถือเป็นแนวประกอบประพฤติปฏิบัติ คือ บรรทัดฐานและค่านิยม บรรทัดฐาน คือ แนวทางการปฏิบัติที่สมาชิกของสังคมส่วนใหญ่ยึดถือและค่านิยม คือ ความคิดและแนวปฏิบัติที่สมาชิกของสังคมส่วนใหญ่เห็นว่าถูกต้องดีงามและเมื่อทุกอย่างสอดคล้องกันก็หมายความว่า การถ่ายทอดทางวัฒนธรรมก็จะดำเนินไปได้อย่างไม่มีปัญหา ถึงแม้ว่าการถ่ายทอดทางวัฒนธรรมอาจจะหมายถึงว่าลักษณะบางอย่างของวัฒนธรรมได้เปลี่ยนไปบ้างตามกาลเวลา แต่ค่านิยมและหลักใหญ่ที่ใช้เป็นกฎเกณฑ์ของสังคมก็ยังไม่เปลี่ยนไป เพราะวัฒนธรรม คือ ระบบสัญลักษณ์ที่มนุษย์สร้างขึ้น และสามารถเรียนรู้ได้

อมรา พงศาพิชญ์(2547:31-32) อธิบายเกี่ยวกับการสืบทอดวัฒนธรรม ไว้ว่า เมื่อวัฒนธรรม คือ ระบบสัญลักษณ์ที่มนุษย์สร้างขึ้นและมีใช้ระบบที่เกิดขึ้นโดยสัญชาตญาณ การถ่ายทอดวัฒนธรรม ที่เห็นได้ชัดเจนที่สุด คือ การที่พ่อแม่สอนลูกว่าอะไรควรทำ และอะไรไม่ควรทำในสังคมไทย เช่น พ่อแม่จะสอนลูกให้ไหว้ผู้ที่มีความอาวุโสกว่า ผู้น้อยไม่ควรยืนค้ำศีรษะผู้ใหญ่ นอกจากนี้การที่แม่สอนให้ลูกทำอาหารไทยก็เป็นการถ่ายทอดวัฒนธรรมไทยเหมือนกัน การสอนในลักษณะนี้เป็นการสอนถึงพฤติกรรมและเป็นการถ่ายทอดระบบสัญลักษณ์ด้วย การถ่ายทอดวัฒนธรรม คือ การสอนให้คนรุ่นหลังรู้ถึงระบบสัญลักษณ์ของสังคม ซึ่งเคยมีการตกลงกันไว้ว่าประกอบด้วยอะไรบ้าง หลักที่สมาชิกของสังคมใช้ยึดถือเป็นแนวประกอบประพฤติปฏิบัติก็คือบรรทัดฐานและค่านิยม บรรทัดฐาน คือ แนวทางการปฏิบัติที่สมาชิกของสังคมส่วนใหญ่ยึดถือ และค่านิยม คือ ความคิดและแนวปฏิบัติของสมาชิกของสังคมส่วนใหญ่เห็นว่าถูกต้องดีงาม เมื่อบรรทัดฐานและค่านิยมของสังคมเป็นแกนกลางให้สมาชิกของสังคมยึดเป็นหลักพฤติกรรมแนวคิดวิธีการทำงาน ตลอดจนการประดิษฐ์สิ่งของเครื่องใช้ ย่อมจำเป็นที่จะต้องสอดคล้องกับค่านิยมของสังคมนั้นโดยอัตโนมัติ การถ่ายทอดวัฒนธรรมบางลักษณะได้เปลี่ยนไปตามกาลเวลา แต่ค่านิยมและหลักใหญ่ที่ใช้เป็นกฎเกณฑ์ของสังคมก็ยังไม่เปลี่ยนไป

กมลพร สงมี(2543) กล่าวถึงตัวแทนชุดกลาทางสังคมว่ามีตัวแทนการจัดกลาทางสังคมอยู่ 6 ประเภท คือ

1. ครอบครัว เป็นสถาบันพื้นฐานของสังคมในการอบรมบ่มนิสัยและพัฒนาพฤติกรรมของเด็กเป็นอย่างดี การอบรมทางตรงเป็นการสั่งสอนกันตรงๆ ว่าอะไรดีหรือไม่ดีหรือควรไม่ควร ส่วนการอบรมทางอ้อมเป็นการอบรมแบบไม่เป็นทางการอาจเป็นการเลียนแบบหรือรับไปโดยไม่รู้ตัว
2. กลุ่มเพื่อน มีอิทธิพลต่อทัศนคติของวัยรุ่นเป็นอย่างยิ่ง มีการเลียนแบบท่าทางหรือเครื่องแต่งกายพวกเดียวกัน
3. โรงเรียน เป็นเสมือนบ้านหลังที่สองของเด็กและมีอิทธิพลมากในการพัฒนา บุคลิกภาพ ทำให้ปรับตัวแบบคุณค่า ความรู้ ทั้งโดยรู้ตัวและไม่รู้ตัว
4. กลุ่มอาชีพ ได้แก่ การเรียนรู้เกี่ยวกับบทบาททางสังคมที่เกิดขึ้นในที่ทำงานจากเพื่อนร่วมงาน ผู้บังคับบัญชาหรือผู้ใต้บังคับบัญชา

5. ตัวแทนสถาบันศาสนามุ่งขัดเกลาคณาทางด้านจริยธรรมให้แนะแนวทางชีวิตเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจเพื่อเป้าหมายในการกระทำ ตัวแทนทางศาสนา ได้แก่ วัด นักบวช ผู้สอนศาสนาบางสังคมอาจรวมถึง ผู้อาวุโสที่เป็นผู้นำในการประกอบพิธีกรรมต่างๆ

6. สื่อมวลชน ได้แก่ วิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ ภาพยนตร์ เป็นต้น ซึ่งมีส่วนในการขัดเกลาทาสังคมแก่มนุษย์ในด้านต่างๆ ตั้งแต่ความคิดความเชื่อ แบบของความประพฤติอิทธิพลของสื่อมวลชนนี้ จะมีมากน้อยเพียงไรขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคลว่าได้รับการอบรมเลี้ยงดูให้มีเหตุผล เจตคติต่อสิ่งที่คนได้รับแตกต่างกัน ข่าวสารที่ได้รับหรือไม่ยอมรับหรือการวางเฉยไม่ว่าจะมีปฏิกริยาแบบใดก็ตาม อย่างน้อยก็เป็นกระบวนการถ่ายทอดของคนบางกลุ่มและต้องการความรู้ของบุคคลอีกส่วนหนึ่ง

จากที่กล่าวมา สามารถสรุปได้ว่า การสืบทอดวัฒนธรรม หมายถึง การถ่ายทอดองค์ความรู้ทางวัฒนธรรมจากบรรพชนจากรุ่นสู่รุ่น เพื่อธำรงรักษาความเจริญงอกงามทางปัญญาในการสรรค์สร้างสิ่งต่างๆ เพื่อตอบสนองการใช้ประโยชน์ในการดำรงชีวิตของแต่ละกลุ่มชน โดยมีวิธีการถ่ายทอดทั้งในรูปแบบทางตรง และทางอ้อม มีความยืดหยุ่นเปลี่ยนแปลงไปตามปัจจัยแวดล้อมในทุกระดับ ตั้งแต่ระดับครอบครัว ชุมชน และสังคม โดยมีองค์ประกอบสำคัญคือ ผู้ถ่ายทอดวัฒนธรรม เครื่องมือในการถ่ายทอดวัฒนธรรม ผู้รับวัฒนธรรม พื้นที่ในการเรียนรู้วัฒนธรรม และ ผลการรับวัฒนธรรม

2. แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบการจัดกระบวนการเรียนรู้สำหรับเด็กและเยาวชน

ด้วยงานวิจัยเรื่องนี้ มีกลุ่มเป้าหมายคือเด็กและเยาวชน ผู้สืบทอดวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ลาหู่ดำ จึงนำองค์ความรู้พื้นฐานสำหรับการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญโดยใช้แหล่งเรียนรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นพื้นฐานในสู่กระบวนการดำเนินงานวิจัย ตามหลักการปฏิรูปการศึกษาในปัจจุบัน

การปฏิรูปการศึกษา การเรียนเป็นหัวใจของการปฏิรูปการศึกษาเพื่อให้การปฏิรูปการเรียนประสบความสำเร็จ การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ จึงมีความสำคัญจำเป็นอย่างยิ่งที่ครูผู้สอนต้องศึกษาค้นคว้าและเรียนรู้ถึงความหมาย เทคนิค วิธีการ การจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 หมวด 4 เป็นพื้นฐาน และพิจารณาเลือกใช้รูปแบบหรือวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน โดยการใช้แหล่งเรียนรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่นและคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล มุ่งพัฒนาความสามารถทางปัญญา ปรับวิธีการเรียนรู้โดยบูรณาการคุณธรรม ค่านิยมอันพึงประสงค์ ให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติจริง ได้พัฒนาระบวนการคิดวิเคราะห์ ศึกษา ค้นคว้า ทดลอง และแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ตามความถนัด ความสนใจ ด้วยวิธีการ กระบวนการ แหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลายเชื่อมโยงทั้งชีวิตจริงทั้งในและนอกห้องเรียน มีการวัดผลประเมินผลตามสภาพจริง ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ตามมาตรฐานหลักสูตรที่กำหนด

วิธีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญโดยใช้แหล่งเรียนรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่นสามารถใช้เป็นแนวทางที่ กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2544, หน้า 5-7) ให้ข้อเสนอแนะไว้ดังนี้

1. การวิเคราะห์ผู้เรียน การรู้จักผู้เรียนเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่ม ช่วยให้ครูผู้สอนมีข้อมูลสำคัญในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม หลักการวิเคราะห์ผู้เรียนควรคำนึงถึง

3 องค์ประกอบ คือ ธรรมชาติของผู้เรียน ประสบการณ์และพื้นฐานความรู้เดิม วิธีการเรียนของผู้เรียน

2. การใช้จิตวิทยาการเรียนรู้ และบูรณาการคุณธรรม ค่านิยมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
3. การวิเคราะห์หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน เชื่อมโยงกับการพัฒนาหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ในสถานศึกษา
4. การออกแบบการเรียนรู้ตามสภาพจริงให้สอดคล้องกับมาตรฐานหลักสูตร และเชื่อมโยงบูรณาการระหว่างกลุ่มวิชาโดยใช้ผลการเรียนรู้ที่กำหนดเป็นหลัก และใช้กระบวนการวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนรู้เพื่อมุ่งพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน
5. การออกแบบการวัดและประเมินผลตามสภาพจริงโดยใช้เครื่องมือวัดที่หลากหลาย เพื่อสะท้อนให้เห็นได้ชัดเจนแน่นอนว่า ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้านต่างๆ อย่างไร ทำให้ได้ข้อมูลของผู้เรียนรอบด้าน ที่สอดคล้องกับความเป็นจริง เพื่อใช้ประกอบการตัดสินใจตัดสินผู้เรียน ได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ

รูปแบบการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

รูปแบบการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญนี้ ได้เริ่มเผยแพร่และดำเนินการตั้งแต่ปี 2539 และมีการพัฒนาเรื่อยๆจนถึงปี 2542 ซึ่งเป็นปีที่รัฐบาลได้ประกาศพระราชบัญญัติการศึกษา และเพื่อให้ครูผู้สอนซึ่งเป็นบุคลากรที่สำคัญในการนำแนวคิดไปจัดการจัดกระบวนการการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้สำเร็จจริง และสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาดังกล่าวมาแล้วนั้น ผู้สอนสามารถประยุกต์ใช้รูปแบบการจัดกระบวนการเรียนรู้ตามรูปแบบ CIPPA Model ดังที่ ทิศนา ขัมมณี ได้เสนอไว้ ดังนี้

หลักการจัดการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางแบบชิปปาหรือหลักชิปปา (CIPPA) เป็นหลักในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้พัฒนาขึ้นโดยรองศาสตราจารย์ ดร.ทิศนา ขัมมณี (2542: 23) ภาควิชาประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย หลักการดังกล่าวพัฒนาขึ้นจากแนวคิดหลัก 5 แนวคิด ได้แก่ แนวคิดการสร้างสรรค์ความรู้ (Constructivism) ; แนวคิดเรื่องกระบวนการกลุ่ม และการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Group Process and Cooperative Learning) ; แนวคิดเกี่ยวกับความพร้อมในการเรียนรู้ (Learning Readiness) ; แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้กระบวนการ (Process Learning) ; แนวคิดเกี่ยวกับการถ่ายโอนการเรียนรู้ (Transfer of Learning) โดยพื้นฐานของแนวคิดหลักทั้ง 5 ข้างต้น คือ ทฤษฎีสำคัญ 2 ทฤษฎี ได้แก่ ทฤษฎีพัฒนาการมนุษย์ (Human Development) ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning)

ทิศนา ขัมมณี (2542: 15) ได้กล่าวถึง การจัดการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยครูจะต้องให้โอกาสผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากมาย ซึ่งกิจกรรมนั้นจะต้องมีลักษณะที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่าง active คือช่วยให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น ตื่นใจ มีความจดจ่อ ผูกพันกับสิ่งที่ทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีคุณภาพสำหรับการจัดการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็น ศูนย์กลาง (ทิศนา ขัมมณี. 2542: 26) ได้เสนอไว้ดังต่อไปนี้

1. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีควรช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมทางร่างกาย
2. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีควรช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมทางด้านสติปัญญา
3. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีควรช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมทางด้านสังคม

4. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีควรช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมทางด้านอารมณ์

จากกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมทั้ง 4 ด้านดังกล่าว รวมทั้งการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ และการถ่ายโอนการเรียนรู้ที่ได้เพิ่มขึ้นมาขึ้นนั้น มาใช้เป็นแนวการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางแบบชิปปา (CIPPA)

รูปแบบการเรียนการสอนตามหลักชิปปา

รูปแบบการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง มีวัตถุประสงค์ของรูปแบบ คือ มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เกิด ความรู้ ความเข้าใจในเรื่องที่เรียนอย่างแท้จริงโดยการให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยอาศัยความร่วมมือจากกลุ่ม และพัฒนาทักษะกระบวนการต่างๆ ประกอบด้วยขั้นตอนสำคัญ 7 ขั้น แต่ละขั้นประกอบไปด้วยหลักการและวิธีสอนหรือเทคนิคการสอนที่เสนอแนะไว้ (ทศนา แหมมณี.2545: 114) ดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 ผู้สอนสำรวจความรู้เดิม ความรู้พื้นฐานที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ใหม่

ขั้นที่ 2 ผู้เรียนแสวงหาข้อมูล

ขั้นที่ 3 ผู้เรียนศึกษาข้อมูล สร้างความรู้ด้วยตนเอง

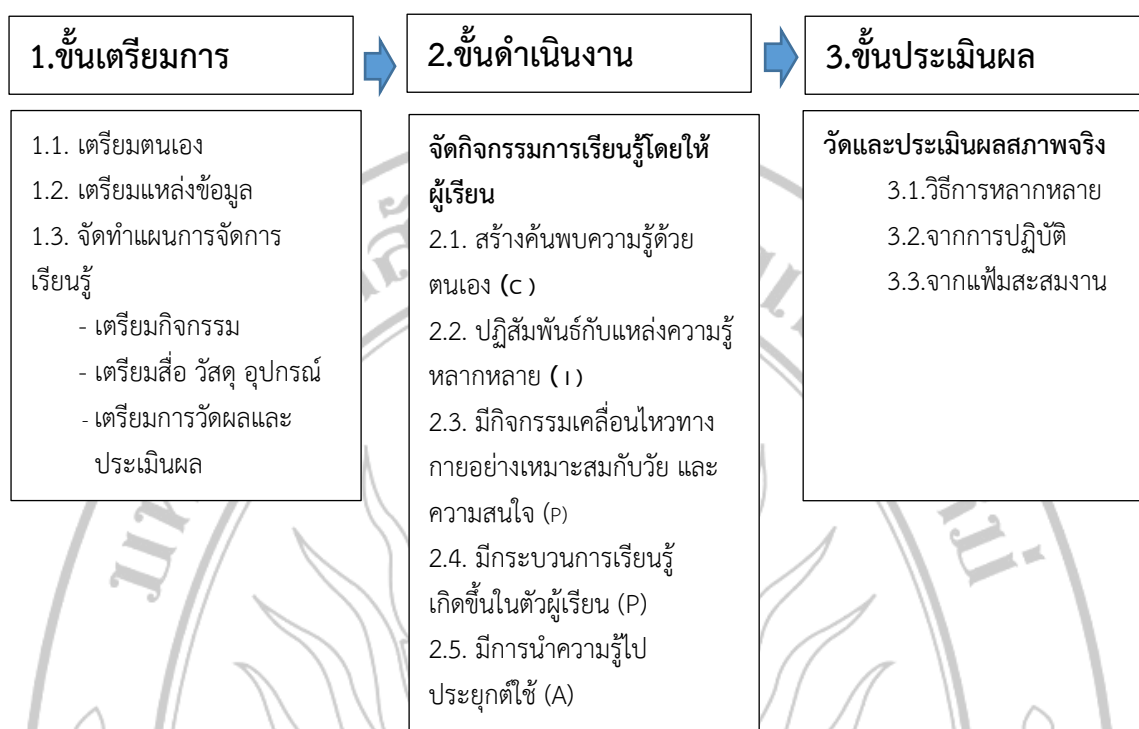
ขั้นที่ 4 ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความรู้

ขั้นที่ 5 ผู้เรียนสรุปและจัดระเบียบความรู้

ขั้นที่ 6 ผู้เรียนแสดงความรู้ ผลงาน

ขั้นที่ 7 ผู้เรียนนำความรู้ไปประยุกต์ใช้

ขั้นตอนที่ 1-7 ของรูปแบบการเรียนการสอนตามหลักCIPPA เป็นขั้นตอนที่จัดขึ้นเพื่อให้สอดคล้องกับหลัก CIPPA โดยขั้นตอนที่ 1-6 เป็นขั้นตอนที่ต่อเนื่องกันของกระบวนการสร้างความรู้ (Construction) ซึ่งในแต่ละขั้นตอนมีการส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันและกันเพื่อการเรียนรู้ (Interaction) และฝึกฝนทักษะกระบวนการต่างๆ (process learning) โดยขั้นตอนที่ 5 เน้นเป็นพิเศษในเรื่องของการวิเคราะห์กระบวนการเรียนรู้ (Process Learning) ในขณะที่ขั้นตอนที่ 7 ให้ความสำคัญกับการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้โดยตรง สำหรับการมีส่วนร่วมทางร่างกายนั้น สะท้อนให้เห็นในกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีลักษณะหลากหลาย ช่วยให้ผู้เรียนได้เคลื่อนไหวและมีลักษณะ “active” อยู่เสมอ นอกจากนี้หลังจากการประยุกต์ใช้ความรู้ อาจมีการนำเสนอผลงานจากการประยุกต์อีกครั้งก็ได้ หรืออาจไม่มีการนำเสนอผลงานในขั้นที่ 6 แต่นำมารวมแสดงในตอนท้ายหลังขั้นการประยุกต์ใช้ก็ได้เช่นกัน กล่าวได้ว่า ขั้นตอนทั้ง 6 มีคุณสมบัติตามหลักการ CIPPA ส่วนขั้นตอนที่ 7 เป็นขั้นตอนที่ช่วยให้ผู้เรียนนำความรู้ไปใช้ จึงทำให้รูปแบบนี้มีคุณสมบัติครบตามหลัก CIPPA



ภาพที่ 2.1. แสดงรูปแบบการจัดกระบวนการเรียนรู้ตามรูปแบบ CIPPA Model
ที่มาภาพ: หน่วยศึกษานิเทศก์กรมสามัญศึกษา (2544, น.35)

จากแนวคิดข้างต้น สรุปเป็นหลักซีปปา (CIPPA) ได้ดังนี้

C มาจากคำว่า Construction of knowledge

หลักการสร้างความรู้ หมายถึง การให้ผู้เรียนสร้างความรู้ตามแนวคิดของ Constructivism ซึ่งเชื่อว่าการเรียนรู้เป็นประสบการณ์เฉพาะตนในการสร้างความหมายของสิ่งที่เรียนรู้ด้วยตนเอง กล่าวคือ กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีควรเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสสร้างความรู้ได้ด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจและเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายต่อตนเอง ซึ่งการที่ผู้เรียนมีโอกาสได้สร้างความรู้ด้วยตนเองนี้เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมทางสติปัญญา

I มาจากคำว่า Interaction

หลักการปฏิสัมพันธ์ หมายถึง การให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นหรือสิ่งแวดล้อมรอบตัว ซึ่งตามทฤษฎี Constructivism และ Cooperative Learning เชื่อว่าการเรียนรู้เป็นกระบวนการทางสังคมที่บุคคลจะต้องอาศัยและพึ่งพาซึ่งกันและกันเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อการอยู่ร่วมกัน กล่าวคือ กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีจะต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับบุคคลและแหล่งความรู้ที่หลากหลาย ซึ่งเป็นการช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมทางสังคม

P มาจากคำว่า Process Learning

หลักการเรียนรู้กระบวนการ หมายถึง การเรียนรู้กระบวนการต่างๆ เพราะทักษะกระบวนการเป็นเครื่องมือสำคัญในการเรียนรู้ ซึ่งมีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าสาระ (Content) ของการเรียนรู้ กล่าวคือ กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้กระบวนการต่างๆ

เช่น กระบวนการคิด กระบวนการทำงาน กระบวนการแสวงหาความรู้ กระบวนการแก้ปัญหา กระบวนการกลุ่ม ฯลฯ ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต และเป็นสิ่งที่ผู้เรียนจำเป็นต้องใช้ตลอดชีวิต รวมทั้งเป็นการช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมทางด้านสติปัญญาอีกทางหนึ่ง

P มาจากคำว่า Physical participation / Involvement

หลักการมีส่วนร่วมทางร่างกาย หมายถึง การให้ผู้เรียนมีโอกาสได้เคลื่อนไหวร่างกาย โดยการทำกิจกรรมในลักษณะต่าง ๆ ซึ่งเป็นการช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมทางกาย กล่าวคือ การเรียนรู้ต้องอาศัยการเรียนรู้การเคลื่อนไหวทางกายจะช่วยให้ประสาทการรับรู้ "active" และรับรู้ได้ดีดังนั้นในการสอนจึงจำเป็นต้องมีกิจกรรมให้ผู้เรียนต้องเคลื่อนไหวที่หลากหลาย และเหมาะสมกับวัยและความสนใจของผู้เรียน เพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการรับรู้และเรียนรู้

A มาจากคำว่า Application

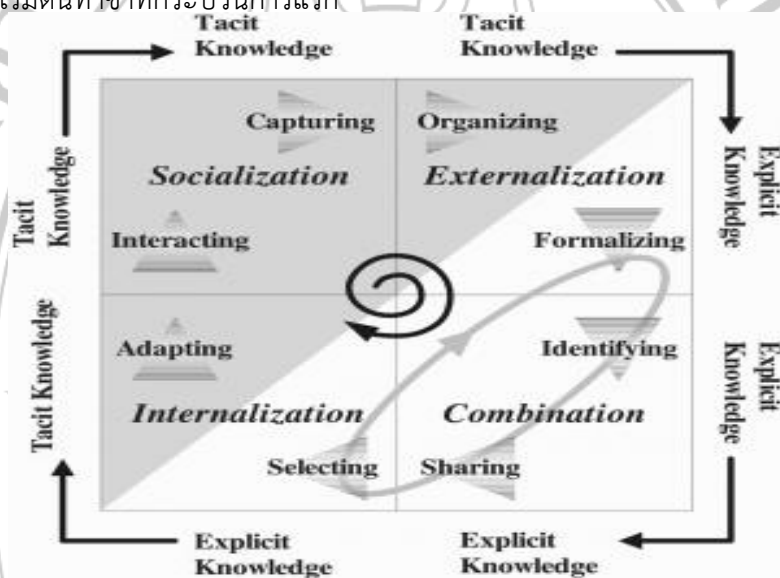
หลักการประยุกต์ใช้ความรู้ หมายถึง การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ กล่าวคือ การนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริงหรือการปฏิบัติจริง จะช่วยให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์จากการเรียน ทำให้เกิดการเรียนรู้เพิ่มเติมขึ้นเรื่อยๆ และเกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งขึ้น กิจกรรมการเรียนรู้ที่มีแต่เพียงการสอนเนื้อหาสาระให้ผู้เรียนเข้าใจ โดยขาดกิจกรรมการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ จะทำให้ผู้เรียนขาดการเชื่อมโยงระหว่างทฤษฎีกับการปฏิบัติ ซึ่งจะทำให้การเรียนรู้ไม่เกิดประโยชน์เท่าที่ควร การจัดกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้นี้ เท่ากับเป็นการช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ในด้านใดด้านหนึ่งหรือหลายๆ ด้านแล้วแต่ลักษณะของสาระและกิจกรรมที่จัดนอกจากนี้ การนำความรู้ไปใช้เป็นประโยชน์ในการดำรงชีวิต เป็นเป้าหมายสำคัญของการจัดการศึกษาและการเรียนการสอน CIPPA Model นอกจากจะเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้แล้ว ผู้สอนยังสามารถนำไปใช้เป็นตัวชี้วัดหรือเป็นเครื่องตรวจสอบได้ว่า กิจกรรมนั้นเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางหรือไม่ โดยนำเอากิจกรรมในการวางแผนการจัดการเรียนรู้มาตรวจสอบตามหลัก CIPPA ได้ด้วย หากเห็นว่าแผนการจัดการเรียนรู้อย่างมีข้อบกพร่องก็สามารถปรับให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

จากแนวคิดดังกล่าวมาข้างต้น งานวิจัยเรื่องนี้ ได้นำวิธีการในแต่ละขั้นตอนของ CIPPA MODEL มาปรับประยุกต์ใช้ในขั้นตอนของการสร้างกระบวนการสืบทอดวัฒนธรรม ที่สัมพันธ์กับหลักการจัดการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งในส่วนของการเตรียมผู้ถ่ายทอดวัฒนธรรมให้มีความพร้อมทั้งองค์ความรู้และเครื่องมือในการถ่ายทอดวัฒนธรรม สร้างกิจกรรมที่ส่งเสริมผู้รับวัฒนธรรม ให้มีคุณลักษณะตามรูปแบบของ CIPPA และการใช้วิธีการประเมินผลการสืบทอดวัฒนธรรมที่ครอบคลุมองค์ประกอบของการสืบทอดวัฒนธรรม

3. แนวคิดเรื่องการจัดการองค์ความรู้

การจัดการองค์ความรู้ เป็นเครื่องมือในการสร้างและการถ่ายทอดความรู้ทางวัฒนธรรม อันเป็นสมบัติที่มีคุณค่าทางสังคมและเป็นทรัพยากรการทองที่เกี่ยวที่แสดงถึงความเจริญงอกงามของกลุ่มชน ให้เกิดการดำรงไว้อย่างยั่งยืนในสังคมไทย ซึ่งเป็นความรู้ทางวัฒนธรรมที่ปรากฏชัดเจนในสังคม (Explicit knowledge) และความรู้ทางวัฒนธรรมที่ฝังตัวอยู่ในตัวผู้เป็นเจ้าของวัฒนธรรม (Tacit knowledge) โดยสามารถประยุกต์ใช้กระบวนการของการจัดการองค์ความรู้ ตามทฤษฎีของ อัลัน ฟรอสต์ (Alan Frost.2010) มีขั้นตอนกรอบของการจัดการ (KM Framework) ประกอบด้วย การ

ระบุความต้องการ (Identification of needs) การกำหนดแหล่งความรู้ (Identification of knowledge resources) การแสวงหาและสร้างความรู้ (Acquisition, creation or elimination knowledge) การดึงความรู้มาใช้และแบ่งปัน (Retrieval, application and sharing knowledge) และการจัดเก็บความรู้ (Storage of knowledge) (ศูนย์ความรู้ก็ได้:8) และโมเดลการจัดการความรู้ โมเดลเซกิ (SECI Model) ของโนนากะ กับ ทาเคอุชิ (Nonaka และ Takeuchi,1995) คือ แผนภาพแสดงความสัมพันธ์การหลอมรวมความรู้ในองค์กรระหว่างความรู้ฝังลึก (Tacit Knowledge) กับ ความรู้ชัดแจ้ง (Explicit Knowledge) ใน 4 กระบวนการ เพื่อยกระดับความรู้ให้สูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง เป็นวัฏจักร เริ่มจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Socialization) การสกัดความรู้ออกจากตัวคน (Externalization) การควบรวมความรู้ (Combination) และการผนึกฝังความรู้ (Internalization) และวนกลับมาเริ่มต้นทำซ้ำที่กระบวนการแรก



ภาพที่ 2.2 โมเดลเซกิ (SECI Model) โนนากะ กับ ทาเคอุชิ (Nonaka และ Takeuchi,1995)

ที่มา. Nonaka's SECI Model,2563 ระบบออนไลน์

<http://aminaghazadeh.edublogs.org/2010/08/30/nonakas-seci-model/>

1. การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Socialization) S : Tacit to Tacit

กระบวนการที่ 1 อธิบายความสัมพันธ์ทางสังคมในการส่งต่อระหว่างความรู้ฝังลึก (Tacit knowledge) ด้วยกัน เป็นการแบ่งปันประสบการณ์แบบเผชิญหน้าระหว่างผู้รู้ เช่น การประชุม การระดมสมอง ที่มาจากความรู้ การเรียนรู้ และประสบการณ์ของแต่ละบุคคล เฉพาะเรื่อง เฉพาะพื้นที่ แล้วนำมาแบ่งปัน แลกเปลี่ยนเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมเดียวกัน ที่มีใช้เพียงการอ่าน หนังสือ คู่มือ หรือตำรา

2. การสกัดความรู้ออกจากตัวคน (Externalization) E : Tacit to Explicit

กระบวนการที่ 2 อธิบายความสัมพันธ์กับภายนอกในการส่งต่อระหว่างความรู้ฝังลึก (Tacit knowledge) กับความรู้ชัดแจ้ง (Explicit knowledge) อาจเป็นการนำเสนอในเวทีวิชาการ หรือ บทความตีพิมพ์ เป็นการพัฒนาองค์ความรู้ที่ถูกฝังอยู่ในความรู้ฝังลึกให้สื่อสารออกไปภายนอก อาจเป็นแนวคิด แผนภาพ แผนภูมิ เอกสารที่สนับสนุนให้เกิดการสื่อสารระหว่างผู้เรียนรู้ด้วยกันที่เข้าใจได้ง่าย ซึ่งความรู้ฝังลึกจะถูกพัฒนาให้ตกผลึกและถูกกลั่นกรอง แล้วนำไปสู่การแบ่งปัน เปลี่ยนเป็นฐานความรู้ใหม่ที่ถูกนำไปใช้สร้างผลิตภัณฑ์ใหม่ในกระบวนการใหม่

3. การรวบรวมความรู้ (Combination) C : Explicit to Explicit

กระบวนการที่ 3 อธิบายความสัมพันธ์การรวมกันของความรู้ชัดแจ้ง (Explicit knowledge) ที่ผ่านการจัดระบบ และบูรณาการความรู้ที่ต่างรูปแบบเข้าด้วยกัน เช่น นำความรู้ไปสร้างต้นแบบใหม่ ไปสร้างสรรค์งานใหม่ ได้ความรู้ใหม่ โดยความรู้ชัดแจ้งได้จากการรวบรวมความรู้ภายในหรือภายนอกองค์กร แล้วนำมารวมกัน ปรับปรุง หรือผ่านกระบวนการที่ทำให้เกิดความรู้ใหม่ แล้วความรู้ใหม่จะถูกเผยแพร่แก่สมาชิกในองค์กร

4. การฝังความรู้ (Internalization) I : Explicit to Tacit

กระบวนการที่ 4 อธิบายความสัมพันธ์ภายในที่มีการส่งต่อความรู้ชัดแจ้ง (Explicit knowledge) สู่ความรู้ฝังลึก (Tacit knowledge) แล้วมีการนำไปใช้ในระดับบุคคล ครอบคลุมการเรียนรู้และลงมือทำ ซึ่งความรู้ชัดแจ้งถูกเปลี่ยนเป็นความรู้ฝังลึกในระดับบุคคลแล้วกลายเป็นทรัพย์สินขององค์กร

จากองค์ความรู้ของการจัดการความรู้ งานวิจัยนี้ได้ปรับประยุกต์ใช้เป็นวิธีการในการสกัดองค์ความรู้ในเรื่องภูมิหลังทางวัฒนธรรมของแคนทอนอจีและ และองค์ความรู้ที่ฝังลึกในตัวปราชญ์แคนแต่ละท่านให้ถ่ายทอดออกมา ในลักษณะของการบอกเล่า โดยมีประเด็นการสอบถามตามแบบสัมภาษณ์เป็นตัวควบคุมขอบเขตของข้อมูล ทั้งเป็นรายบุคคล และแบบกลุ่มย่อย

4. แนวคิดเกี่ยวกับวงจรสู่ความสำเร็จ PDCA

PDCA เป็นวงจรที่พัฒนาขึ้นมาจากวงจรที่คิดค้นโดย Walter Shewhart ผู้บุกเบิกการใช้สถิติสำหรับควบคุมคุณภาพและต่อมาวงจรนี้เริ่มเป็นที่รู้จักมากขึ้น เมื่อ E.W.Deming ปรมาจารย์ด้านการบริหารคุณภาพเผยแพร่ให้ใช้เป็นเครื่องมือสำหรับการปรับปรุงกระบวนการทำงานของพนักงานภายในโรงงานให้ดียิ่งขึ้น และช่วยคนหาปัญหาอุปสรรคในและขั้นตอนการผลิตโดยพนักงานเอง จนวงจรนี้เป็นที่รู้จักกันในอีกชื่อว่า “วงจรเดมมิง” ต่อมาพบว่าแนวคิดการใช้วงจร PDCA นั้นสามารถนำมาใช้ได้กับทุกกิจกรรมจึงทำให้เป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายมากขึ้นทั่วโลก

PDCA เป็นอักษรนำของศัพท์ภาษาอังกฤษ 4 คำ คือ

P : Plan	=	วางแผน
D : Do	=	ปฏิบัติตามแผน
C : Check	=	ตรวจสอบ
A : Act	=	ดำเนินการให้เหมาะสม

เราสามารถไขวงจร PDCA ใน 2 ลักษณะด้วยกัน คือ

1. ทุกครั้งที่เริ่มต้นทำกิจกรรมอะไรก็ตามไม่ว่าจะเป็นการเรียนหรือการทำงาน PDCA จะช่วยให้กิจกรรมมีการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง โดยเริ่มจากการตั้งเป้าหมายด้วยการวางแผน (P) และนำ

แผนไปสู่การปฏิบัติ (D) หลังจากนั้นจึงต่อด้วยการตรวจสอบหรือประเมินผลการปฏิบัติตามแผน (C) ว่าผลที่ได้นั้นเป็นไปตามที่คิดไว้มากน้อยแค่ไหน และท้ายที่สุด นำผลที่ได้จากการประเมินไปดำเนินการต่อตามความเหมาะสม (A) หากผลที่เกิดขึ้นเป็นไปตามที่วางแผนไว้ ก็ให้จัดทำมาตรฐานวิธีการดำเนินการนั้นเพื่อกิจกรรมในลักษณะเดียวกันต่อไป แต่หากผลที่เกิดขึ้นไม่เป็นไปตามแผน เราอาจจำเป็นต้องคิดปรับเปลี่ยนบางสิ่งบางอย่างซึ่งอาจเป็นการเปลี่ยนเป้าหมายเปลี่ยนแผน หรือเปลี่ยนวิธีการปฏิบัติก็ได้

2. เมื่อต้องการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นโดยเริ่มจากการระบุปัญหาและคิดค้นหาแนวทางในการแก้ปัญหาด้วยการกำหนดเป็นแผน (P) และลงมือแก้ไขปัญหาตามแนวทางนั้นๆ (D) ซึ่งในความเป็นจริงปัญหาหรืออุปสรรคต่างๆ อาจได้รับการแก้ไขเยียวยาได้สำเร็จหรือไม่สำเร็จก็ได้ จึงจำเป็นต้องตรวจสอบผลลัพธ์และประเมินวิธีการแก้ปัญหาที่ได้เลือกไว้ (C) และท้ายสุดเมื่อได้ผ่านการตรวจสอบและประเมินผลแล้วหาวิธีการแก้ปัญหานั้นๆ เป็นวิธีที่ถูกต้องให้นำวิธีนั้นใช้กับปัญหาในลักษณะเดียวกันในอนาคตต่อไป แต่หากวิธีการแก้ปัญหานั้นไม่สามารถบรรลุผลสำเร็จได้ให้ลองหาทางคิดวิธีการใหม่หรือเริ่มระบุปัญหาใหม่ (A)

สรุป PDCA เป็นเทคนิคการปรับปรุงงานหรือแม้แต่การเรียนการสอนให้ดีขึ้นอย่างต่อเนื่อง และยังเป็นเทคนิคในการแก้ปัญหาปวดหัวให้กับทุกคนได้อีกด้วย ผู้ที่ใช้เทคนิคนี้ในการทำกิจกรรมต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นนักเรียน ครู/อาจารย์ หรือคนทำงาน จะทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดผลงานที่น่าพึงพอใจในทุกขั้นตอน จะช่วยให้เรามีการเรียนรู้ ฝึกให้เราคิดในเชิงวิเคราะห์ ไม่ใช่แค่นั่งเทียนนึกอยากทำอะไรก็ทำ นึกอยากแก้ปัญหาก็แก้วิธีไหนก็วิธีนั้น ไม่มองให้ทะลุปรุโปร่ง (วีรพล บดีรัฐ, 2543:7) งานวิจัยเรื่องนี้ได้นำองค์ความรู้ของ PDCA สร้างกรอบแนวคิดของกระบวนการสืบทอดวัฒนธรรม ประกอบกับ แนวคิดทฤษฎีอื่นๆ เพื่อให้กระบวนการสืบทอดวัฒนธรรมการเป่าแคนหนองจิก แหและเกิดประสิทธิภาพสูงสุด

5. แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างจิตสำนึก

มีนักวิชาการได้กล่าวถึงความสำคัญและวิธีการการสร้างจิตสำนึกในเด็กและเยาวชน ไว้ดังนี้ รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาด้านจิตพิสัย (Affective Domain) เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่จะช่วยให้ผู้เรียนรู้เกิดความรู้สึก เจตคติ ค่านิยม คุณธรรมและจริยธรรมที่พึงประสงค์ โดยมีแนวคิดของแครทโวล บลูมและมาเซีย ที่เป็นพื้นฐานการสร้างรูปแบบการสอน ของทิตนา แชมมณี (2562) จำแนกลักษณะของการศึกษาออกเป็น 3 ด้าน คือ ด้านความรู้ (Cognitive Domain) ด้านเจตคติหรือความรู้สึก (Affective Domain) และด้านทักษะ (Psycho-motor Domain) โดยในด้านเจตคติ นั้น แครทโวล บลูมและมาเซีย (Bloom, 1956) ได้จัดขั้นตอนของการเรียนรู้ไว้ 5 ขั้นตอน

- 1) ขั้นการรับรู้ (receiving or attending) หมายถึง การที่ผู้เรียนได้รับรู้ค่านิยมที่ต้องการจะปลูกฝังในตัวผู้เรียน
- 2) ขั้นการตอบสนอง (responding) หมายถึง การที่ผู้เรียนได้รับรู้และเกิดความสนใจในค่านิยมนั้น แล้วมีโอกาสได้ตอบสนองในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง

- 3) ขั้นการเห็นคุณค่า (valuing) หมายถึง การที่ผู้เรียนได้รับประสบการณ์เกี่ยวกับค่านิยมนั้น แล้วเกิดเห็นคุณค่าของค่านิยมนั้น ทำให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อค่านิยมนั้น
- 4) ขั้นการจัดระบบ (organization) หมายถึง ขั้นที่ผู้เรียนรับค่านิยมที่ตนเห็นคุณค่านั้นเข้ามาอยู่ในระบบค่านิยมของตน
- 5) ขั้นการสร้างลักษณะนิสัย (characterization) หมายถึง ขั้นที่ผู้เรียนปฏิบัติตามค่านิยมที่รับมาอย่างสม่ำเสมอ และทำจนกระทั่งเป็นนิสัย

โดยในแต่ละขั้นตอนมีกระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบดังนี้

ตารางที่ 2.1 ขั้นตอน การเรียนรู้ด้านจิตสำนึก 5 ขั้นตอน

ที่มา: แครทโวล บลูมและมาเซีย (Bloom, 1956)

ขั้นที่	กระบวนการ	พฤติกรรมที่ควรเกิดขึ้นในตัวผู้เรียน
1. การรับรู้ค่านิยม (receiving/attending)	ผู้สอนจัดประสบการณ์หรือสถานการณ์ที่ช่วยให้ผู้เรียนได้รับความรู้ค่านิยมนั้นอย่างใส่ใจ เช่น เสนอกรณีตัวอย่างเป็นประเด็นท้าทายความคิดเกี่ยวกับค่านิยมนั้น เป็นต้น	1. การรู้ตัว (awareness) 2. การเต็มใจรับรู้ (willingness) 3. การควบคุมการรับรู้ (control)
2. การตอบสนองต่อค่านิยม (responding)	ผู้สอนจัดประสบการณ์ให้ผู้เรียนมีโอกาสตอบสนองต่อค่านิยมนั้นในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง เช่น ให้พูดแสดงความคิดเห็นต่อค่านิยมนั้น ให้ลองทำตามค่านิยมนั้น ให้สัมภาษณ์หรือ พูดคุยกับผู้ที่มีค่านิยมนั้น เป็นต้น	1. การยินยอมตอบสนอง (acquiescence in responding) 2. การเต็มใจตอบสนอง (willingness to respond) 3. ความพึงพอใจในการตอบสนอง (satisfaction in response)
3. การเห็นคุณค่าของค่านิยม (valuing)	ผู้สอนจัดประสบการณ์หรือสถานการณ์ที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เห็นคุณค่าของค่านิยมนั้น เช่น การให้ลองปฏิบัติตามค่านิยมแล้วได้รับการตอบสนองในทางที่ดี เห็นประโยชน์ที่เกิดขึ้นกับตนหรือบุคคลอื่นที่ปฏิบัติตามค่านิยมนั้น เห็นโทษหรือได้รับโทษจากการละเลยไม่ปฏิบัติตามค่านิยมนั้น	1. การยอมรับในคุณค่านั้น (acceptance of a value) 2. การชื่นชอบในคุณค่านั้น (preference for a value) 3. ความผูกพันในคุณค่านั้น (commitment)
4. การจัดระเบียบค่านิยม (organization)	เมื่อผู้เรียนเห็นคุณค่าของค่านิยมและเกิดเจตคติที่ดีต่อค่านิยมนั้น และมีความโน้ม	1. การสร้างมโนทัศน์ในคุณค่านั้น

	เอียงที่จะรับค่านิยมนั้นมาใช้ในชีวิตของตน ผู้สอนควรกระตุ้นให้ผู้เรียนพิจารณาค่านิยม นั้นกับค่านิยม หรือคุณค่าอื่นๆ ของตน และ สร้างความสัมพันธ์ระหว่างค่านิยมต่างๆ ของตน	(conceptualization of value) 2. การจัดระบบคุณค่านั้น (organization of a value system)
5 การสร้างลักษณะ นิสัย (characterization by value)	ผู้สอนส่งเสริมให้ผู้เรียนปฏิบัติตนตาม ค่านิยมนั้นอย่างสม่ำเสมอ โดยยึดตามผล การปฏิบัติ และให้ข้อมูลป้อนกลับและการ เสริมแรงเป็นระยะๆ จนกระทั่งผู้เรียน สามารถปฏิบัติได้จน เป็นนิสัย	1. การมีหลักยึดในการ ตัดสินใจ (generalization set) 2. การปฏิบัติตามหลักยึด นั้นจนเป็นนิสัย (characterization)

ผู้เรียนจะได้รับการปลูกฝังค่านิยมที่พึงประสงค์จนถึงระดับที่สามารถปฏิบัติได้ จนเป็นนิสัย
นอกจากนั้นผู้เรียนยังได้เรียนรู้กระบวนการในการปลูกฝังค่านิยมให้เกิดขึ้น ซึ่งผู้เรียน สามารถนำไปใช้
ในการปลูกฝังค่านิยมอื่นๆ ให้แก่ตนเองและผู้อื่นต่อไป

2. รูปแบบการเรียนการสอนโดยการซักค้าน (Jurisprudential Model)

จอยส์ และวีล (Joyce & Well, 1996 : 106 – 128) พัฒนารูปแบบนี้ขึ้นจากแนวคิด
ของโอลิเวอร์และเชเวอร์ (Oliver and Shaver) เกี่ยวกับการตัดสินใจอย่างชาญฉลาดในประเด็น
ปัญหา ขัดแย้งต่างๆ ซึ่งมีส่วนเกี่ยวข้องกับเรื่องค่านิยมที่แตกต่างกัน ปัญหาดังกล่าวอาจเป็นปัญหาทาง
สังคม หรือ ปัญหาส่วนตัว ที่ยากแก่การตัดสินใจ การตัดสินใจอย่างชาญฉลาด ก็คือความสามารถเลือก
ทางที่เป็น ประโยชน์มากที่สุด โดยกระทบต่อสิ่งอื่นๆ น้อยที่สุด ผู้เรียนควรได้รับการฝึกฝนให้รู้จัก
วิเคราะห์ปัญหา แยกแยะข้อเท็จจริงออกจากความคิดเห็น วิเคราะห์หาค่านิยมที่อยู่เบื้องหลังปัญหา
ประมวลข้อมูล ตัดสินใจเลือกทางเลือกอย่างมีเหตุผล และแสดงจุดยืนของตนได้ ผู้สอนสามารถใช้
กระบวนการซักค้าน อันเป็นกระบวนการที่ใช้กันในศาล มาทดสอบผู้เรียนว่าจุดยืนที่ตนแสดงนั้นเป็น
จุดยืนที่แท้จริงของตน หรือไม่ โดยการใช้คำถามซักค้านที่ช่วยให้ผู้เรียนคิดย้อนกลับไปพิจารณาความ
คิดเห็นอันเป็นจุดยืนของ ตน ซึ่งอาจทำให้ผู้เรียนปรับเปลี่ยนความคิดเห็นเป็นหรือจุดยืนของตนหรือ
ยืนยันจุดยืนของตนอย่างมั่นใจขึ้น

วัตถุประสงค์ของการใช้ รูปแบบนี้เหมาะสำหรับการสอนสาระที่เกี่ยวข้องกับประเด็น
ปัญหาขัดแย้ง ต่างๆ ซึ่งยากแก่การตัดสินใจ การสอนตามรูปแบบนี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้
กระบวนการตัดสินใจอย่างชาญฉลาด รวมทั้งวิธีการในการทำความกระจ่างในความคิดของตน

กระบวนการเรียนการสอน

ขั้นที่ 1 นำเสนอกรณีปัญหา

ประเด็นปัญหาที่นำเสนอควรเป็นประเด็นที่มีทางออกให้คิดได้หลายคำตอบ ควร เป็นประโยคที่มีคำว่า
“ควรจะ...” เช่น ควรมีความหมายให้มีการทำแท้งได้อย่างเสรีหรือไม่? ควรมีการจด ทะเบียนโสเภณี

หรือไม่? ควรออกกฎหมายห้ามคนสูบบุหรี่หรือไม่? ควรอนุญาตให้นักเรียนประกวด นางงามหรือไม่? อย่างไรก็ตามควรหลีกเลี่ยงประเด็น ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อทางศาสนาที่แตกต่างกัน

วิธีที่นำเสนออาจจะทำได้หลายวิธี เช่น การอ่านเรื่องให้ฟัง การให้ดูภาพยนตร์ การเล่าประวัติความเป็นมา ครูต้องระลึกละเอียดว่าการนำเสนอปัญหานั้นต้องทำให้นักเรียนได้รู้ ข้อเท็จจริงที่เกี่ยวข้องกับปัญหารู้ว่าใครทำอะไร เมื่อไหร่ เพราะเหตุใด และมีแง่มุมของปัญหาที่ขัดแย้ง กันอย่างไร ให้ผู้เรียนประมวลข้อเท็จจริงจากกรณีปัญหาและวิเคราะห์หาค่านิยมที่เกี่ยวข้องกัน

ขั้นที่ 2 ให้ผู้เรียนแสดงจุดยืนของตนเอง ผู้เรียนเลือกจุดยืนของตนเองว่าจะเข้ากับฝ่ายใดและบอกเหตุผลของการเลือก

ขั้นที่ 3 ผู้สอนซักค้านจุดยืนของผู้เรียน ผู้สอนใช้คำถามที่มีลักษณะดังตัวอย่างต่อไปนี้

3.1 ถ้ามีจุดยืนอื่นๆ ให้เลือกอีก ผู้เรียนยังยืนยันที่จะเลือกจุดยืนเดิมหรือไม่ เพราะอะไร

3.2 หากสถานการณ์เปลี่ยนไป ผู้เรียนยังจะยืนยันที่จะเลือกจุดยืนเดิมหรือไม่ เพราะอะไร

3.3 ถ้าผู้เรียนต้องเผชิญกับสถานการณ์อื่นๆ จะยังยืนยันจุดยืนนี้หรือไม่

3.4. ผู้เรียนมีเหตุผลอะไรที่ยึดมั่นกับจุดยืนนั้น จุดยืนนั้นเหมาะสมกับ สถานการณ์ที่เป็นปัญหานั้นหรือไม่

3.5 เหตุการณ์ที่ยึดมั่นกับจุดยืนนั้นเป็นเหตุผลที่เหมาะสมกับสถานการณ์ ที่เป็นอยู่หรือไม่

3.6 ผู้เรียนมีข้อมูลเพียงพอที่จะสนับสนุนจุดยืนนั้นหรือไม่

3.7 ข้อมูลที่ผู้เรียนใช้เป็นพื้นฐานของจุดยืนนั้นถูกต้องหรือไม่

3.8 ถ้ายึดจุดยืนนี้แล้วผลที่เกิดขึ้นตามมาคืออะไร

3.9 เมื่อรู้ผลที่จะเกิดตามมาแล้ว ผู้เรียนยังยืนยันที่จะยึดถือจุดยืนนี้อีกหรือไม่

ขั้นที่ 4 ผู้เรียนทบทวนจุดยืนในค่านิยมของตนเอง

ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนพิจารณาปรับเปลี่ยนหรือยืนยันในค่านิยมที่ยึดถือ

ขั้นที่ 5 ผู้เรียนตรวจสอบและยืนยันจุดยืนใหม่-เก่าของตนอีกครั้ง และผู้เรียน พยายามหาข้อเท็จจริงต่างๆ มาสนับสนุนค่านิยมของตน เพื่อยืนยันว่าสิ่งที่ตนยึดถืออยู่นั้นเป็นค่านิยมที่ แท้จริงของตนผลที่ผู้เรียนจะได้รับ

ผู้เรียนจะเกิดความกระจ่างในความคิดของตนเองเกี่ยวกับค่านิยม และเกิดความ เข้าใจในตนเอง รวมทั้งผู้สอน ได้เรียนรู้และเข้าใจความคิดของผู้เรียน ช่วยให้ผู้เรียน มีการมองโลกใน แง่มุมกว้างขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยพัฒนาความสามารถในการตัดสินใจของผู้เรียนด้วย

2.3 รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้บทบาทสมมติ (Role Playing Model)

ทฤษฎี หลักการ/แนวคิดของรูปแบบ

รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้บทบาทสมมติ พัฒนาขึ้นโดยแชฟเทล และแชฟ เทล (ShafTel and ShafTel, 1967 : 67 - 71) ซึ่งให้ความสำคัญกับปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของบุคคล เขา กล่าว ว่า บุคคลสามารถเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองได้จากการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ความรู้สึกนึกคิดและ

ค่านิยมต่างๆ ของบุคคล เป็นผลมาจากการที่บุคคลมีการปะทะสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมรอบข้าง และได้สัมผัสไว้อย่างลึกๆ โดยที่บุคคลอาจไม่รู้ตัวเลยก็ได้ การสวมบทบาทสมมติเป็นวิธีการที่ช่วยให้บุคคลได้แสดงความรู้สึก นึกคิดต่างๆ ที่อยู่ภายในออกมา ทำให้สิ่งที่ซ่อนเร้นอยู่เปิดเผยออกมา และนำมาศึกษาทำความเข้าใจกันได้ ช่วยให้บุคคลเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับตนเอง เกิดความเข้าใจในตนเอง ในขณะเดียวกัน การที่บุคคลสวม บทบาทของผู้อื่น ก็สามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในความคิด ค่านิยม และพฤติกรรมของผู้อื่นได้ เช่นเดียวกัน

วัตถุประสงค์ของรูปแบบ

เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในตนเอง เข้าใจในความรู้สึกและพฤติกรรมของ ผู้อื่น และเกิดการปรับเปลี่ยนเจตคติ ค่านิยม และพฤติกรรมของตนให้เป็นไปในทางที่เหมาะสม

กระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบ

ขั้นที่ 1 นำเสนอสถานการณ์ปัญหาและบทบาทสมมติ ผู้สอนนำเสนอสถานการณ์ปัญหา และบทบาทสมมติ ที่มีลักษณะใกล้เคียงกับความเป็นจริงและมีระดับความยากง่ายเหมาะสมกับวัย และความสามารถของผู้เรียน บทบาทสมมติที่กำหนด จะมีรายละเอียดตายน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับ วัตถุประสงค์ในการเรียนการสอน ถ้าต้องการให้ผู้เรียนเปิดเผยความคิดความรู้สึกของตนมาก บทบาทที่ ให้ควรมีลักษณะเปิดกว้าง กำหนดรายละเอียดให้น้อย แต่ถ้าต้องการจะเจาะประเด็นเฉพาะอย่าง บทบาท สมมติอาจกำหนดรายละเอียดควบคุมการแสดงของผู้เรียนให้มุ่งประเด็นเฉพาะนั้น

ขั้นที่ 2 เลือกผู้แสดง ผู้สอนและผู้เรียนจะร่วมกันเลือกผู้แสดง หรือให้ผู้เรียนอาสาสมัครก็ได้ แล้วแต่ความเหมาะสมกับวัตถุประสงค์และการวินิจฉัยของผู้สอน

ขั้นที่ 3 จัดฉาก การจัดฉากนั้นจัดได้ตามความพร้อมและสภาพการณ์ที่เป็นอยู่

ขั้นที่ 4 เตรียมผู้สังเกตการณ์ ก่อนการแสดงผู้สอนจะต้องเตรียมผู้ชมว่า ควร สังเกตอะไร และปฏิบัติตัวอย่างไร เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ดี

ขั้นที่ 5 แสดง ผู้แสดงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งในการที่จะทำให้ผู้ชมเข้าใจ เรื่องราวหรือเหตุการณ์ ผู้แสดงจะต้องแสดงออกตามบทบาทที่ตนได้รับให้ดีที่สุด

ขั้นที่ 6 อภิปรายและประเมินผล การอภิปรายผลส่วนใหญ่จะแบ่งเป็นกลุ่มย่อย การอภิปรายจะเป็นการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเหตุการณ์ การแสดงออกของผู้แสดง และควรเปิดโอกาสให้ผู้แสดงได้แสดงความคิดเห็นด้วย

ขั้นที่ 7 แสดงเพิ่มเติม ควรแสดงเพิ่มเติม หากผู้เรียนเสนอแนะทางออกอื่นนอกเหนือจากที่ได้แสดงไปแล้ว

ขั้นที่ 8 อภิปรายและประเมินผลอีกครั้ง หลักจากการแสดงเพิ่มเติม กลุ่มควรอภิปราย และอภิปรายผลเกี่ยวกับการแสดงครั้งใหม่ด้วย

ขั้นที่ 9 แลกเปลี่ยนประสบการณ์และสรุปการเรียนรู้แต่ละกลุ่มสรุปผลการ อภิปรายของกลุ่มตน และหาข้อสรุปรวม หรือการเรียนรู้ที่ได้รับเกี่ยวกับความรู้สึก ความคิดเห็น ค่านิยม คุณธรรม จริยธรรม และพฤติกรรมของบุคคล

ผลที่ผู้เรียนจะได้รับจากการเรียนตามรูปแบบ

ผู้เรียนจะเกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งเกี่ยวกับความรู้สึกนึกคิด ความคิดเห็น ค่านิยม คุณธรรม จริยธรรม ของผู้อื่น รวมทั้งมีความเข้าใจในตนเองมากขึ้น

จากแนวคิดของนักวิชาการที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า การสร้างจิตสำนึกในการรักษาและสืบทอดวัฒนธรรม นั้น มีวิธีการปลูกฝังเจตคติ เพื่อกล่อมเกล้าให้เด็กและเยาวชนสำนึกในคุณค่าของวัฒนธรรม และมีแรงผลักดันให้ต้องการรักษา สืบทอด ไว้ โดยมีวิธีการ 3 รูปแบบ คือ วิธีการการสร้างเจตคติที่ดี วิธีการสอนโดยการซักค้ำ้น และ วิธีการสอนโดยใช้บทบาทสมมุติ งานวิจัยเรื่องนี้ได้นำองค์ความรู้เพื่อการสร้างจิตสำนึกทั้ง 3 รูปแบบ ปรับประยุกต์ใช้เป็นพื้นฐานในการสร้างกิจกรรมการสืบทอดวัฒนธรรมการเป่าแคนหน่อจี่และ ในกลุ่มเด็กและเยาวชน ในพื้นที่การท่องเที่ยวบ้านจำโป

6. แนวคิดการท่องเที่ยวโดยชุมชนมีส่วนร่วม

การมีส่วนร่วมของประชาชนหรือชุมชนนับเป็นยุทธวิธีที่สำคัญยิ่งต่อความสำเร็จของการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ที่มุ่งพัฒนาชุมชนแบบองค์รวมให้ดำเนินไปพร้อมๆ กัน ส่งเสริมให้เกิดความเป็นธรรมในสังคม ซึ่งได้มีนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายและลักษณะของการมีส่วนร่วม ไว้ดังนี้ คือ

Cohen & Uphoff (1977: 213-218) กล่าวถึงองค์ประกอบการมีส่วนร่วมของประชาชนว่าควรประกอบด้วยขั้นตอนดังนี้

1. การมีส่วนร่วมการตัดสินใจ (Decision Making) ประกอบด้วย การริเริ่มตัดสินใจ ดำเนินการตัดสินใจและการตัดสินใจในปฏิบัติการ
2. การมีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรม (Implementation) อาจเป็นไปในรูปของการเข้าร่วมโดยการสนับสนุนด้านทรัพยากร การบริหาร การร่วมมือรวมทั้งการร่วมแรงร่วมใจ
3. การมีส่วนร่วมในการรับผลประโยชน์ (Benefit) ไม่ว่าจะเป็นผลประโยชน์ทางด้านวัตถุ ผลประโยชน์ทางด้านสังคม หรือผลประโยชน์ทางด้านส่วนบุคคล
4. การมีส่วนร่วมในการประเมินผล (Evaluation) เป็นการเข้าร่วมในการควบคุมและตรวจสอบการดำเนินการทั้งหมด การพิจารณาการมีส่วนร่วมเป็นทั้งเป้าหมายและวิธีการนำไปสู่การพัฒนาและการจัดการการท่องเที่ยวซึ่งเป็นกระบวนการที่ขาดไม่ได้ในการจะบรรลุเป้าหมายของการจัดการการท่องเที่ยว เนื่องจากการมีส่วนร่วมเป็นสิ่งที่เพิ่มคุณค่าให้กับตัวเองโดยการแสดงออกซึ่งเสรีภาพของประชาชนเรื่องใดเรื่องหนึ่งหากแต่ทุกอย่างประชาชนจะต้องคิดค้นขึ้นมาเอง สามารถสรุปได้ว่า การมีส่วนร่วมของประชาชนนั้นถูกตีความหมายไปในลักษณะที่เน้นการให้ประชาชนมีโอกาสเป็นผู้กำหนดการตัดสินใจคิดค้นปัญหาและการดำเนินงานขั้นตอนต่าง ๆ ของการจัดการ คือการที่ประชาชนได้เพิ่มศักยภาพในการควบคุมทรัพยากร รวมตลอดถึงการใช้การจัดการทรัพยากรที่มีในสังคมด้วยตนเอง

ซูวิทย์ ศิริเวชกุล(2544:5-7) ได้สรุปการบรรยายของ Erik Holm Petersen ผู้เชี่ยวชาญพิเศษจากองค์การการท่องเที่ยวโลก ที่กล่าวถึงการท่องเที่ยวเชิงชุมชน (Community –Based Tourism) ไว้ว่า หัวใจสำคัญของการท่องเที่ยวเชิงชุมชน คือ การมีส่วนร่วมของชุมชน (Community Participation) อันรวมถึง กิจกรรมทางการท่องเที่ยวซึ่งชาวบ้านในชุมชนเป็นผู้ดำเนินการ ทั้งนี้ การท่องเที่ยวเชิงชุมชนจะเกิดขึ้นไม่ได้เลย หากขาดการมีส่วนร่วมของชุมชน ซึ่งรูปแบบของการท่องเที่ยวลักษณะนี้ได้แก่

- 1) การจำหน่ายสินค้า ที่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชน (Product Sales)
- 2) กิจกรรมการแสดงทางวัฒนธรรม (Cultural Shows)
- 3) กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงหมู่บ้าน (Village Based Activities)
- 4) กิจกรรมการพักค้างแรมในหมู่บ้าน มีทั้งการจัดแคมป์ การจัดที่พักแรมแบบโฮม สเตย์ การจัดสิ่งอำนวยความสะดวกและที่พักแรมในหมู่บ้าน

ยูดี นิรัตน์ตระกุล (2544:5) กล่าวถึงการท่องเที่ยวชนบทและการท่องเที่ยวชุมชน (Rural & Community-Based Tourism) ในมิติของการจัดการว่า จะให้ความสำคัญกับจิตวิญญาณของชุมชน การรักษาไว้ซึ่งสภาพธรรมชาติที่สวยงาม สภาพสังคม/วัฒนธรรมของชุมชน อาทิ เช่น การจัดการด้านการให้บริการท่องเที่ยว เป็นการดำเนินการโดยองค์กรพัฒนาเอกชน/ผู้ประกอบการท่องเที่ยว/ชุมชน/ สถาบันการศึกษาหรือหลายองค์กร ร่วมกันดำเนินงาน เป็นการให้บริการท่องเที่ยวซึ่งไม่มีตัวแบบที่แน่นอน แต่จุดร่วมประการหนึ่ง คือ ต้องสร้างให้เกิดความมีส่วนร่วมของชุมชน และผลประโยชน์จะต้องตกอยู่ในชุมชน สิ่งสำคัญและเป็นด้านแรกที่ชุมชนจะต้องคิดเมื่อจะเริ่มดำเนินการเรื่องการท่องเที่ยว คือ การสร้างให้ชุมชนหรือท้องถิ่นเกิดความภูมิใจในตัวเอง มีทรัพยากรที่สามารถพึ่งพาตนเองได้ทางการผลิต มีกลุ่มองค์กรชุมชนที่เข้มแข็ง สิ่งเหล่านี้เป็นพื้นฐานที่ดี ที่จะทำให้เกิดการพัฒนาการท่องเที่ยวที่ยั่งยืนภายใต้ ต้นทุนชุมชนที่มีอยู่

สุจิตราภา พันธวิไล และคณะ (2550:27) ได้กล่าวสรุปว่า รูปแบบการจัดการท่องเที่ยวโดยชุมชน สามารถดำเนินการได้หลายรูปแบบขึ้นอยู่กับศักยภาพของชุมชน และแหล่งท่องเที่ยว โดยอาจเลือกได้จากรูปแบบต่างๆ ดังนี้ 1) ชุมชนท้องถิ่น เป็นผู้บริหารจัดการด้านการท่องเที่ยวของตนเองในรูปแบบของคณะกรรมการ 2) องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นร่วมกับผู้แทนกลุ่มในชุมชนเป็นผู้บริหารจัดการเพื่อการกระจายผลตอบแทนอย่างเป็นธรรมต่อชุมชน 3) การมีส่วนร่วมระหว่างธุรกิจเอกชนและชุมชน 4) รัฐบาลกลางหรือรัฐบาลท้องถิ่นร่วมมือกับผู้ประกอบการในการพัฒนาการท่องเที่ยว 5) ความร่วมมือระหว่างรัฐ ชุมชน และเอกชน โดยชุมชนมีโอกาสในการกำหนดการพัฒนาการท่องเที่ยวในท้องถิ่นเอง ขณะที่รัฐและเอกชนให้การสนับสนุนการบริการที่ชุมชนไม่สามารถให้บริการได้เอง แต่ที่สำคัญ คือ จะเลือกรูปแบบใด การจัดการต้องอาศัยการมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง ของชาวบ้านเป็นหลัก ผนวกกับการสร้างแรงจูงใจให้เขาได้รับผลประโยชน์จากการอนุรักษ์ ภายใต้ระบบการจัดการสมัยใหม่ซึ่งไม่ใช่มีเฉพาะเรื่องเงินเพียงอย่างเดียว ต้องมีการสนับสนุนด้านความรู้ และการให้คำปรึกษาด้านการวางแผน การบริหารจัดการในด้านต่างๆ จากสถาบันการศึกษา ผู้รู้ผู้ชำนาญการในพื้นที่แหล่งท่องเที่ยวด้วย

จากแนวคิดของนักวิชาการข้างต้น สรุปได้ว่า การจัดการท่องเที่ยวชุมชนอย่างมีส่วนร่วมนั้น ต้องเกิดจากจิตสำนึกร่วมกันของชุมชน ที่มีความคิดริเริ่มตรงกัน ร่วมกับการทำงานอย่างมีเป้าหมายที่สอดคล้องกับหลักการ ทฤษฎี และแนวคิดที่เหมาะสม โดยคำนึงถึงสภาพที่แท้จริง รวมทั้งข้อจำกัดต่างๆ ของสังคม และสิ่งแวดล้อม ร่วมกันวางแผนและดำเนินกิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้องตามระบบของอุตสาหกรรมท่องเที่ยวในแหล่งที่ชุมชนเป็นเจ้าของ โดยอาศัยการผสมผสานความรู้ทางศาสตร์และศิลป์ในการจัดการการท่องเที่ยวของชุมชน คำนึงถึงสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ ให้เข้ากับคุณภาพของการบริการเพื่อสร้างความประทับใจแก่นักท่องเที่ยวและชุมชน และการจัดการการท่องเที่ยวของชุมชน ควรมีการจัดตั้งองค์กรทางด้านการท่องเที่ยวของชุมชน เพื่อเป็นแกนหลัก และเป็นตัวเชื่อมประสานงานความร่วมมือระหว่างภาครัฐและภาคเอกชน โดยต้องสร้างจริยธรรม ควบคู่ไปกับการเป็น

เจ้าของแหล่งท่องเที่ยวที่ดี จึงจะนำพาชุมชนไปสู่ความสำเร็จอย่างภาคภูมิใจ และสร้างรายได้ นำมาซึ่งการพัฒนาคุณภาพชีวิตให้กับคนในชุมชนอย่างยั่งยืน

7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ปฐม นิคมมานนท์ (2535:279-281) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การค้นพบความรู้และระบบถ่ายทอดความรู้ในชุมชนชนบทไทย พบว่า การถ่ายทอดความรู้สามารถ จำแนกได้ 5 รูปแบบ คือ

1. การสืบทอดความรู้ในชุมชน ส่วนใหญ่เป็นเรื่องของอาชีพของหมู่บ้านที่แทบทุกครัวเรือนทำเหมือนกัน และเป็นอาชีพรองหรืออาชีพเสริมจากการทำนาทำไร่ เช่น การทำเครื่องปั้นดินเผา งานจักสาน ทอผ้า และงานหัตถกรรมทั่วไป อาชีพและความชำนาญเหล่านี้ สมาชิกในชุมชนได้คลุกคลีและมีความคุ้นเคยมาตั้งแต่เด็ก ทุกคนได้เรียนรู้และได้รับการถ่ายทอดมาเหมือนกัน ซึ่งเป็นไปโดยอัตโนมัติ ภายใต้สภาพการดำรงชีวิตประจำวันมีการเรียนรู้และมีการสืบทอดความรู้สืบทอดกันมา

2. การสืบทอดภายในครัวเรือน เป็นการสืบทอดความรู้ ความชำนาญที่มีลักษณะเฉพาะ กล่าวคือ เป็นความสามารถเฉพาะบุคคลหรือเฉพาะครอบครัว เช่น ความสามารถในการรักษาโรค งานช่างศิลป์ งานช่างฝีมือต่างๆ ความสามารถด้านดนตรี การขับร้อง เป็นต้น ความรู้เหล่านี้จะมีการถ่ายทอดในครอบครัวและเครือญาติ บางอย่างมีการหวงแหนและเป็นความลับในตระกูล

3. การฝึกจากผู้ชำนาญเฉพาะอย่าง เป็นการที่ผู้สนใจไปขอรับการถ่ายทอดวิชาจากผู้รู้ อาจเป็นญาติหรือไม่ใช่ญาติหรืออาจอยู่นอกชุมชนก็ได้ ซึ่งมีการถ่ายทอดโดย

3.1. ไปอยู่เป็นลูกมือฝึกงาน บางรายได้รับค่าแรง และบางรายไม่ได้ค่าแรงแต่ได้ความรู้ตอบแทน

3.2. ไปขอเรียน โดยเสียค่าเรียนเป็นการตอบแทน

3.3. มีการรวมกลุ่มกันเรียนภายในชุมชน

3.4. เจ้าหน้าที่จากองค์กรภายนอกมาจัดสอน

4. การฝึกฝนและค้นคว้าด้วยตนเอง อาชีพและความชำนาญหลายอย่างเกิดขึ้นด้วยการคิดค้น ดัดแปลง และพัฒนาขึ้นมาด้วยตนเอง และถ่ายทอดไปสู่ลูกหลานหรือผู้ที่สนใจ การเรียนรู้ด้วยตนเองเกิดขึ้นจาก

4.1. ชอบสิ่งนั้นมาตั้งแต่เด็ก

4.2. เห็นตัวอย่างคนอื่นทำแล้วสนใจ พยายามเลียนแบบและฝึกจนชำนาญ

4.3. มีผู้ชี้แนะในเบื้องต้น แล้วมาฝึกฝน และคิดค้นด้วยตนเองจนมีความชำนาญ

5. ความรู้ความชำนาญที่เกิดขึ้นจากความบังเอิญหรือสิ่งลึกลับ เป็นความรู้บางอย่างเกิดขึ้นโดยตนเองไม่ได้สนใจหรือไม่ได้คาดคิดมาก่อน เป็นต้นว่า มีวิญญาณหรืออำนาจลึกลับเข้าสิง มาบอกกล่าว ทำให้มีความสามารถรักษาโรคหรือความสามารถในการทำนายทายทักได้ แม้ไม่ใช่เป็นการเรียนรู้ตามความหมายในทางวิชาการทั่วไป แต่ก็เป็นวิธีหนึ่งที่ประชาชนได้รับประสบการณ์ อันเกิดความรู้บางอย่างที่ยังไม่สามารถอธิบายด้วยเหตุผลทางวิทยาศาสตร์ได้

เอื้องฟ้า ถาวรรักษ์ (2555) ศึกษาเรื่อง การอนุรักษ์สืบทอดศิลปะการแสดงพื้นบ้านชาวกะเหรี่ยง “รำตง” อ.ศรีสวัสดิ์ จ.กาญจนบุรี พบว่า แนวทางการอนุรักษ์สืบทอดศิลปะการแสดง

พื้นบ้านมีแนวทาง ดังนี้ 1) จัดทำหลักสูตรท้องถิ่นเพื่อเด็ก เยาวชนในชุมชนได้เรียนรู้ในสถานศึกษา โดยใช้สถานศึกษาเป็นผู้จัดทำหลักสูตรและนำปราชญ์ชาวบ้านซึ่งเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นผู้ฝึกสอน 2) จัดฝึกอบรมให้แก่เด็ก เยาวชน และประชาชนในชุมชน ให้มีความรู้ความเข้าใจ และสามารถแสดง “รำตง” ได้ โดยให้หน่วยงานภาครัฐและองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นเป็นผู้สนับสนุนงบประมาณในการดำเนินงาน 3) จัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ เช่น วิทยุทัศน์ เว็บไซต์ วารสาร เพื่อเป็นการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์การแสดงให้กับประชาชนในชุมชน ชุมชนอื่น นักท่องเที่ยว และผู้ที่สนใจทั่วไป 4) จัดลานวัฒนธรรมพื้นบ้านสำหรับเป็นเวทีการแสดงของเด็ก เยาวชน และประชาชนในชุมชนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้และแสดงออกซึ่งศิลปะการแสดงของท้องถิ่นให้เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลายและ 5) จัดตั้งกลุ่มอนุรักษ์ศิลปะและการแสดงพื้นบ้าน “รำตง” โดยชุมชนเป็นผู้จัดตั้งให้มีรูปแบบการดำเนินงานที่ชัดเจนในการถ่ายทอดศิลปะการแสดงให้แก่เด็ก และเยาวชนในท้องถิ่น ทั้งนี้ชุมชน สถานศึกษา องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และหน่วยงานภาครัฐและเอกชน ควรเข้าไปมีบทบาทการมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ พื้นฟู และสืบทอดศิลปะการแสดงอย่างจริงจัง

สุธีรา อะทะวงษา (2560) ได้ศึกษาเรื่อง การสืบทอดวัฒนธรรมการฟ้อนสาวไหม และแนวทางการพัฒนาให้เป็นผลิตภัณฑ์บริการตลาดเพื่อสังคม ผลการวิจัยพบว่า ชุมชนในพื้นที่มีการแสดงออกทางวัฒนธรรมของท้องถิ่นที่หลากหลาย ส่วนใหญ่ล้วนเป็นกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับประเพณี และกิจกรรมทางพุทธศาสนา สำหรับการฟื้นฟูและหาแนวทางสืบทอดวัฒนธรรมการฟ้อนสาวไหมสู่กลุ่มคน 3 วัย ของชุมชน พบว่า การพัฒนารูปแบบและทักษะการฟ้อน การสอนและการฝึกอบรมเป็นการถ่ายทอดภูมิปัญญาความรู้ที่ให้ผลในเชิงประจักษ์ ส่วนแนวทางการพัฒนาการฟ้อนให้เป็นผลิตภัณฑ์บริการตลาดเพื่อสังคมนั้น ชุมชนควรมีการจัดตั้งกลุ่มช่างฟ้อนขึ้นและพัฒนาระบบการบริหารจัดการกลุ่มโดยมีการแสดงฟ้อนเป็นผลิตภัณฑ์บริการการตลาดเพื่อสังคมในการเผยแพร่ วัฒนธรรมการฟ้อนของท้องถิ่นให้ดำรงอยู่สืบไป

ธนพชร นุตสาระ (2559) ได้ศึกษาเรื่อง ดนตรีมูเซอกับวัฒนธรรมสังคมใหม่ ตำบลแม่มาเต็ง อำเภอบาย จังหวัดแม่ฮ่องสอน พบว่า หน่อซ้อแหละเป็นเครื่องดนตรีประเภทเป่า มีลิ้นอิสระ อยู่ในตระกูลแคน หน่อซ้อแหละทำจากน้ำเต้าทรงวงช้าง ใช้ไม้ไผ่สำหรับทำท่อและไม้ไผ่สำหรับทำลิ้นและใช้ขี้ชันโรงอุดรอบๆท่อเพื่อไม่ให้ลมภายในออกมาด้านนอก หน่อซ้อแหละมีหลายขนาดขึ้นอยู่กับขนาดของน้ำเต้า การตั้งเสียงมีทั้งหมด 7 เสียง มีเสียง E A B C E F C ซึ่งมีเสียง E-E และ C-C เป็นคู่ 8 เสียง หน่อซ้อแหละทั้งหมดจะขึ้นอยู่กับโสตของช่าง การเป่าหน่อซ้อแหละ สามารถผลิตเสียงทำนองเสียงประสานและเสียงโดรน บทเพลงที่ใช้ในเทศกาลทั้งหมดมี 13 บทเพลง ในแต่ละบทเพลงจะมีทำนองสั้นๆ แต่บรรเลงซ้ำไปมาหลายรอบ บทเพลงของลาหู่ แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ 1) เพลงเกี่ยวพาราฮี 2) เกี่ยวกับการอวยพร 3) นำเอาวิถีชีวิตมาประยุกต์สำหรับการเต้นจำศี หน่อซ้อแหละเป็นเครื่องดนตรีที่สำคัญต่อพิธีกรรมและประเพณีของกลุ่มชาติพันธุ์ลาหู่มาก โดยเฉพาะเทศกาลวันปีใหม่หรือกินวอ มีการเต้นจะคีในช่วงกลางคืนจนกระทั่งถึงช่วงเช้า

จากงานวิจัยที่ได้ทำการศึกษา มีงานวิจัยที่มีฐานข้อมูลเรื่อง แคนลาหู่ “หน่อซ้อแหละ” ของธนพชร นุตสาระ (2559) เป็นฐานข้อมูลประกอบการศึกษา ข้อมูลพื้นฐานของเครื่องดนตรี ที่มีลักษณะคล้ายกัน ซึ่งชุมชนชาวลาหู่บ้านจำโป้ เรียกว่า “หน่อจี้แหละ” ด้วยเป็นเครื่องดนตรีขนาดเล็กที่สุดในบรรดาเครื่องเป่าของกลุ่มชนนี้ และไม่มีข้อจำกัดหรือข้อห้ามในการใช้งานเหมือนกับเครื่อง

ดนตรีสำคัญขึ้นอื่นๆ จึงสามารถใช้ในการสอนเด็กและเยาวชนได้ เป็นอันดับแรก งานวิจัยเรื่องนี้ จึงเริ่มต้นจาก การศึกษาเฉพาะเพียง กระบวนการสืบทอดวัฒนธรรมการเป่าแคน “ หน่อจี่แหละ ” ในกลุ่มเด็กและเยาวชน ตามงบประมาณของการวิจัยและระยะเวลาที่กำหนดไว้เท่านั้น และได้นำองค์ความรู้ของกระบวนการวิจัยการสืบทอดวัฒนธรรม ของนักวิชาการที่ได้ทำมาแล้ว ปรับประยุกต์ใช้ ประกอบกับแนวคิดและทฤษฎีที่สัมพันธ์กับวัตถุประสงค์ของการวิจัยเรื่องนี้ เพื่อเป็นแนวทางและนำไปสู่การดำเนินงานวิจัยในพื้นที่จริง

