

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาทักษะกระบวนการทำงานอาชีพหัตถกรรมพื้นบ้าน
ของนักเรียนโดยใช้กระบวนการเทคโนโลยี ครั้งนี้ผู้วิจัยใช้เนื้อหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงาน
อาชีพและเทคโนโลยี สาระที่ 2 การออกแบบและเทคโนโลยี ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักการ แนวคิด
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. บริบทโรงเรียนบ้านหนองหว้าโนนทอง อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม
2. แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10
3. พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2)

พ.ศ. 2545

4. หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
5. แนวคิดและเอกสารที่เกี่ยวกับกระบวนการเทคโนโลยี
6. แนวคิดและเอกสารที่เกี่ยวกับงานหัตถกรรมพื้นบ้านทอผ้าลายมัด
7. แนวคิดและเอกสารเกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้
8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 8.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 8.2 งานวิจัยต่างประเทศ
9. กรอบแนวคิดการวิจัย

1. บริบทโรงเรียนบ้านหนองหว้าโนนทอง อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม

บริบทโรงเรียนบ้านหนองหว้าโนนทอง อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม
บ้านหนองหว้าโนนทอง อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม สำนักงาน
เขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 1 ตั้งอยู่ที่ บ้านหนองหว้า หมู่ที่ 15 ตำบลบ่อใหญ่
อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม เปิดทำการเรียนการสอนตั้งแต่ระดับปฐมวัยถึงชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2552 มีนักเรียนทั้งหมด จำนวน 351 คน ครูทั้งหมด
จำนวน 27 คน

วิสัยทัศน์

ภายในปีการศึกษา 2554 นักเรียนจะมีความสามารถตามมาตรฐานที่กำหนด โดยเน้นคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ความสำคัญการใช้ภาษาไทยและเทคโนโลยีเพื่อการสื่อสาร ความสามารถทางคณิตศาสตร์คิดและแก้ปัญหาได้มีคุณธรรมนำความรู้ มีวินัยในตนเอง มีสุขภาพและสมรรถภาพตามเกณฑ์มาตรฐานเห็นคุณค่าของการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม ภูมิใจในความเป็นไทย มีศักยภาพในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพตระหนักในคุณค่าหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เปิดโอกาสให้ทุกคนได้เรียนรู้ให้ชุมชนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง มีส่วนร่วมในการพัฒนาทุกรูปแบบ ส่งเสริมพัฒนานุเคราะห์ตามศักยภาพ

พันธกิจของโรงเรียน

จัดการศึกษาขั้นพื้นฐานให้ผู้เรียนมีคุณภาพ มีคุณธรรมนำความรู้ตามปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงและพัฒนาสู่มาตรฐาน

เป้าประสงค์

1. ประชากรวัยเรียนทุกคนทั้งปกติ พิการ และด้อยโอกาสได้รับโอกาสในการศึกษาภาคบังคับอย่างเท่าเทียมและทั่วถึง
 2. ผู้เรียนทุกคนได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษาขั้นพื้นฐาน
- กลยุทธ์**
1. ปลูกฝังคุณธรรม ความสำนึกในความเป็นชาติไทย และวิถีชีวิตตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงให้แก่ นักเรียนทุกคน
 2. เพิ่มอัตราการเข้าเรียนในทุกระดับ ตั้งแต่ทั่วไป ผู้พิการ ผู้ด้อยโอกาสลดอัตราการออกกลางคันและพัฒนารูปแบบการให้บริการการศึกษาขั้นพื้นฐานแก่เยาวชนที่อยู่นอกระบบการศึกษา
 3. ยกระดับคุณภาพสถานศึกษาสู่มาตรฐานการศึกษาของชาติ พัฒนาผู้เรียนสมรรถนะครูและบุคลากรทางการศึกษาอย่างเป็นระบบ เพิ่มประสิทธิภาพในการบริหารหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานและปฐมวัย และการเรียนรู้ของหลักสูตรการศึกษาอย่างเต็มตามศักยภาพ
 4. เร่งรัดพัฒนาความพร้อมในด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารให้แก่สถานศึกษาและหน่วยงานการศึกษาในสังกัดเพื่อการเรียนรู้และการบริหารจัดการ

5. สร้างความเข้มแข็งและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน ในการบริหาร และการจัดการศึกษา เพื่อรองรับการกระจายอำนาจอย่างมีประสิทธิภาพบนหลักธรรมาภิบาล ในสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาและสถานศึกษา

เขตบริการโรงเรียนบ้านหนองหัวโนนทอง

โรงเรียนบ้านหนองหัวโนนทอง เป็นโรงเรียนในกลุ่มพัฒนาวิชาการบรปือ 3 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 1 หมู่บ้านในเขตบริการ 5 หมู่บ้าน ห่างจากตัวอำเภอบรปือ 20 กิโลเมตร ได้แก่

1. บ้านหนองหัว หมู่ 9 ตำบลบ่อใหญ่ อำเภอบรปือ จังหวัดมหาสารคาม
2. บ้านหนองหัว หมู่ 15 ตำบลบ่อใหญ่ อำเภอบรปือ จังหวัดมหาสารคาม
3. บ้านโนนทอง หมู่ 8 ตำบลบ่อใหญ่ อำเภอบรปือ จังหวัดมหาสารคาม

สภาพชุมชน

เป็นชุมชนชนบท ประชากรส่วนใหญ่ประกอบอาชีพเกษตรกรรมและการรับจ้าง รายได้ของประชากรเฉลี่ย 10,000 บาท/ปี ชุมชนให้ความสำคัญกับการศึกษาของบุตรหลาน ในระดับประถมศึกษา ไม่นิยมส่งบุตรหลานให้เรียนสูง ๆ ยังมีค่านิยมส่งเสริมบุตรหลานไปทำงานในโรงงานต่างจังหวัดหรือกรุงเทพฯ ฯ สภาพครอบครัวเป็นครอบครัวใหญ่ วัฒนธรรมการอยู่กินเป็นแบบชนบทเรียบง่าย

ตารางที่ 1 สภาพการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพของนักเรียนที่เรียนสำเร็จการศึกษา
ขั้นพื้นฐาน ปีการศึกษา 2549 - 2551 โรงเรียนบ้านหนองหัวโนนทอง
อำเภอบรปือ จังหวัดมหาสารคาม

ปี/จำนวนนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	เรียนต่อ ระดับอุดมศึกษา	ประกอบอาชีพ	ไม่มีงานทำ
2549 / 60 คน	10	10	38
2550 / 54 คน	5	4	45
2551 / 50 คน	7	6	37
ร้อยละ	13.41	12.19	73.17

จากตารางที่ 1 แสดงว่า หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านหนองหัวโนนทอง พบปัญหาการไม่มีงานทำของนักเรียน หลังจากเรียนจบหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน ระหว่างปีการศึกษา 2549 - 2551 ดังนี้ นักเรียนศึกษาต่อระดับอุดมศึกษา ร้อยละ 13.41 ประกอบอาชีพ ร้อยละ 12.19 ไม่มีงานทำร้อยละ 73.1

การประกอบอาชีพของคนในชุมชน ส่วนใหญ่ยึดอาชีพการทำนาในพื้นที่นาของตนเอง ผลผลิตข้าวที่ได้ส่วนหนึ่งนำไปขายเพื่อใช้หนี้กองทุนหมู่บ้านที่ยืมมาลงทุนในการทำนา และอีกส่วนหนึ่งแบ่งเก็บไว้บริโภคในครัวเรือนตลอดทั้งปี การทำไร่มั่นสำปะหลังและไร่ฮ้อย ผลผลิตที่ได้นำไปขายที่โรงงานประจำอำเภอเพื่อนำรายได้มาใช้จ่ายในครอบครัวและปลูกพืชผัก ผลไม้ นิยมปลูกตามหัวไร่ปลายนา เพื่อเก็บผลผลิตมารับประทานในครัวเรือนเท่านั้น เช่น พืชผักสวนครัว นิยมปลูกกันมาก เพราะสามารถเก็บไว้ได้นานเพื่อนำมาประกอบอาหารไว้ในครอบครัวตลอดทั้งปี เช่น พริก พริกเขียว มันแกวแดง น้ำเต้า ฟักทอง การปลูกไม้ยืนต้น เช่น มะม่วง มะพร้าว น้อยหน่า มีบ้างที่สวนหลังบ้าน ส่วนบริเวณพื้นที่สวนปลูกหม่อน หรือฝ้าย เพื่อใช้ประโยชน์ต่อการประกอบงานหัตถกรรมทอผ้าด้วยกี่มือ เช่น การทอผ้าถุง ผ้าโสร่ง ผ้าขาวม้า ผ้าห่ม สำหรับใช้ในครอบครัว และหรืองานประเพณีการทำบุญใน เช่น งานอุปสมบท งานอุทิศส่วนกุศล งานกฐิน ชาวบ้านนิยมทอผ้าพื้นเสาศาลาวัด ผ้าเก็บจิด เป็นธงรูปสัตว์ในพระพุทธศาสนา เช่น ตะขาบ ช้าง เป็นต้น อาชีพเลี้ยงสัตว์นิยมเลี้ยงวัวพันธุ์พื้นบ้านครอบครัวละประมาณ 5-10 ตัว เมื่อมีความต้องการใช้เงินจำนวนมาก หรือเรียกว่าเงินก้อน เช่น งานทำบุญในครอบครัวก็แจ้งความต้องการจำหน่วยวัวจำนวนที่ต้องการจำหน่ายให้กับพ่อค้าในหมู่บ้านมาตกลงราคาค่าการซื้อขาย

ด้านอาชีพ กลุ่มชุมชนในหมู่บ้าน คือ กลุ่มแม่บ้าน บ้านโนนทอง มีสมาชิกจำนวน 22 คนจัดตั้งกลุ่มทอผ้า ใช้สถานที่อาคารกลุ่มทอผ้าบ้านผู้ใหญ่บ้าน นายทวี ภูสิงห์ ผู้ใหญ่บ้านหมู่ที่ 9 บ้านโนนทอง สถานที่จัดตั้งสถานประกอบการกลุ่มทอผ้า ภายในกลุ่มมีกี่ทอผ้าประเภท กี่ทอมือจำนวน 8 กี่ และกี่กระตุก จำนวน 2 กี่ โดยมีคุณยายบัวลงแสน โภคิ เป็นประธานกลุ่ม กลุ่มทอผ้านำภูมิปัญญา คิดค้นเทคโนโลยีระดับชาวบ้าน มาดัดแปลงอุปกรณ์และเครื่องมือการทอผ้า จึงมีกรรมวิธีการทอผ้าแบบเก็บตะกอที่มี ความรวดเร็ว สวยงาม คงทน ทดลายนแปลกใหม่อย่างสร้างสรรค์

สรุปได้ว่า การทำงานอาชีพในชุมชน มีการวางแผนให้สอดคล้องกับวิถีชีวิต มีการทำงานหัตถกรรมพื้นบ้านในช่วงฤดูแล้งหรือช่วงว่างงาน โดยนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการทำงานอย่างคิดสร้างสรรค์ นักเรียนเห็นแนวทางในการประกอบอาชีพตามครอบครัว

รักการทำงาน และมีเจตคติที่ดีต่อการทำงาน สามารถดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างพอเพียง และมีความสุข โดยเลือกใช้เทคโนโลยีได้เหมาะสมกับงานและอย่างถูกต้อง จึงทำให้เทคโนโลยี มีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อการสร้างงานอาชีพในชุมชน แก้ปัญหาการไม่มีงานทำ พัฒนาชิ้นงานให้ตรงตามความนิยมในท้องตลาดและผลิตชิ้นงานได้เร็วขึ้น โดยนำเทคโนโลยี ระดับพื้นฐานมาประกอบใช้ในกระบวนการทำงานในวิถีเศรษฐกิจพอเพียงการดำรงชีพในชุมชน

2. แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 (พ.ศ. 2550 – 2554)

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 (พ.ศ. 2550 – 2554) ได้กำหนด ยุทธศาสตร์การพัฒนาคุณภาพคนและสังคมไทยสู่สังคมแห่งภูมิปัญญาและการเรียนรู้ การประเมินสถานการณ์พัฒนาคนและสังคมไทย พบว่า คนไทยยังขาดความเข้มแข็งในด้าน ความรู้และทักษะพื้นฐานในด้านการทำงาน ด้านการคิดวิเคราะห์และสร้างสรรค์ และพบว่า ประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไปที่ยังชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีทักษะพื้นฐานที่นำไปสู่การคิดเป็น ทำ เป็นเพียงร้อยละ 60 ซึ่งมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องพัฒนาทักษะพื้นฐานที่นำไปสู่การคิดเป็น ทำเป็นดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังได้ให้ความสำคัญของการนำภูมิปัญญาไทยที่มีการสั่งสม สืบทอด และรักษาไว้อย่างรู้คุณค่า มีปราชญ์และผู้รู้กระจายอยู่ทั่วประเทศ จำเป็นต้องได้รับความ ร่วมมือและพัฒนาเพื่อให้เกิดการถ่ายทอด สืบค้น ถอดความรู้ รวบรวม พัฒนาและนำไปใช้ ประโยชน์อย่างเป็นระบบ เพื่อพัฒนาคนให้มีภูมิคุ้มกันพร้อมรับการเปลี่ยนแปลง เพื่อเป็น กำลังในการพัฒนาประเทศ โดยการพัฒนาคนให้มีความรอบรู้คู่กับการเสริมสร้างคุณธรรมให้ เข้มแข็ง โดยพัฒนาให้มีความเพียบพร้อมทั้งด้านคุณธรรมและความรู้ ซึ่งจะนำไปสู่การคิด วิเคราะห์อย่างมีเหตุมีผล รอบคอบและระมัดระวัง ให้ความสำคัญกับการสร้างองค์ความรู้ใหม่ ควบคู่กับการต่อยอดและใช้ประโยชน์จากภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยจัดการองค์ความรู้ทุกด้าน ตั้งแต่ระดับชุมชนถึงประเทศอย่างเป็นระบบ รวมทั้งสร้างความมั่นคงในชีวิตแก่คนทั้งประเทศ (สำนักงานพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2549 : 94)

สรุปได้ว่า แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 (พ.ศ. 2550 – 2554) ให้ความสำคัญของการนำภูมิปัญญาไทยที่มีการสั่งสม สืบทอด และรักษาไว้อย่างรู้คุณค่า มีปราชญ์และผู้รู้กระจายอยู่ทั่วประเทศ จำเป็นต้องได้รับความร่วมมือและพัฒนาเพื่อให้เกิด การถ่ายทอด สืบค้น ถอดความรู้ รวบรวม พัฒนาและนำไปใช้ประโยชน์อย่างเป็นระบบ

3. พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2)

พ.ศ. 2545

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 มาตรา 22 : ระบุว่าจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ และมาตรา 24 (2) : ระบุว่าจัดการกระบวนการเรียนรู้ ให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการดังต่อไปนี้คือ ให้จัดเนื้อหาและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ปัญหา จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติทำได้ คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่านและเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง จัดการเรียนการสอนโดยผสมผสานสาระความรู้ด้านต่าง ๆ อย่างได้สัดส่วนสมดุลกัน รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่ดีงามและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้ในทุกวิชา ส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้สอนสามารถจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม สื่อการเรียนและอำนวยความสะดวกเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความรอบรู้ รวมทั้งมีความสามารถใช้การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ทั้งนี้ ผู้สอนและผู้เรียนไปพร้อมกันจากสื่อการเรียนการสอนและแหล่งวิทยาการประเภทต่าง ๆ จัดการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นได้ทุกเวลา ทุกสถานที่ มีการประสานงานความร่วมมือกับบิดามารดา และบุคคลในชุมชนทุกฝ่าย เพื่อร่วมกันพัฒนาผู้เรียนตามศักยภาพ

กล่าวได้ว่า พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 กำหนดให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการจัดการกระบวนการเรียนรู้ โดยจัดเนื้อหาและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ปัญหา จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติทำได้ คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่านและเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง

4. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 นี้จัดทำขึ้นสำหรับท้องถิ่นและสถานศึกษาได้นำไปใช้เป็นกรอบและทิศทางในการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษาและจัดการ

เรียนการสอนเพื่อพัฒนาเด็กและเยาวชนไทยทุกคนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานให้มีคุณภาพด้านความรู้ และทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงและแสวงหาความรู้เพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่กำหนดไว้ในเอกสารนี้ ช่วยทำให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องในทุกระดับเห็นผลคาดหวังที่ต้องการในการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนที่ชัดเจนตลอดแนว ซึ่งจะสามารถช่วยให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องในระดับท้องถิ่นและสถานศึกษาร่วมกันพัฒนาหลักสูตรได้อย่างมั่นใจ ทำให้การจัดทำหลักสูตรในระดับสถานศึกษามีคุณภาพและมีความเป็นเอกภาพยิ่งขึ้น อีกทั้งยังช่วยให้เกิดความชัดเจนเรื่องการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ และช่วยแก้ปัญหาการเทียบโอนระหว่างสถานศึกษาดังนั้นในการพัฒนาหลักสูตรในทุกระดับตั้งแต่ระดับชาติจนกระทั่งถึงสถานศึกษาจะต้องสะท้อนคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน รวมทั้งเป็นกรอบทิศทางในการจัดการศึกษาทุกรูปแบบและครอบคลุมผู้เรียนทุกกลุ่มเป้าหมายในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

การจัดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานจะประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่คาดหวังได้ทุกฝ่าย ที่เกี่ยวข้องทั้งระดับชาติ ชุมชน ครอบครัว และบุคคลต้องร่วมรับผิดชอบ โดยร่วมกันทำงานอย่างเป็นระบบและต่อเนื่องในการวางแผน ดำเนินการ ส่งเสริมสนับสนุน ตรวจสอบ ตลอดจนปรับปรุงแก้ไข เพื่อพัฒนาเยาวชนของชาติไปสู่คุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดไว้

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานวิสัยทัศน์มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุขมีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการเรียนต่อ การประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพและมีหลักการที่สำคัญ ดังนี้

1. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ มีจุดหมายและมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติและคุณธรรมบนพื้นฐานของความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล

2. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อปวงชน ที่ประชาชนทุกคนมีโอกาสได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาคและมีคุณภาพ

3. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่สนองการกระจายอำนาจให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น

4. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระการเรียนรู้ เวลาและการจัดการเรียนรู้

5. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

6. เป็นหลักสูตรการศึกษาสำหรับการศึกษาในระบบ นอกระบบและตามอัธยาศัย ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย สามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้และประสบการณ์

จุดหมายหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุขมีศักยภาพในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ จึงกำหนดเป็นจุดหมาย เพื่อให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้

1. มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัย และปฏิบัติตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

2. มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะชีวิต

3. มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัย และรักการออกกำลังกาย

4. มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

5. มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคมและอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ในการพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานที่กำหนด ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ดังนี้

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ

5 ประการ ดังนี้

1. ความสามารถในการสื่อสารเป็นความสามารถในการรับและส่งสาร

มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสาร ที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

2. ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิด อย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

3. ความสามารถในการแก้ปัญหาเป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคมแสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม

4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิตเป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเป็นความสามารถในการเลือก และใช้เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสารการทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม ได้อย่างมีความสุขในฐานะเป็นพลเมืองไทย และพลโลก ดังนี้

1. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์

2. ซื่อสัตย์สุจริต
3. มีวินัย
4. ใฝ่เรียนรู้
5. อยู่อย่างพอเพียง
6. มุ่งมั่นในการทำงาน
7. รักความเป็นไทย
8. มีจิตสาธารณะ

นอกจากนี้ สถานศึกษาสามารถกำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์เพิ่มเติมให้ สอดคล้องตามบริบทและจุดเน้นของตนเอง

มาตรฐานการเรียนรู้

การพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความสมดุล ต้องคำนึงถึงหลักพัฒนาการทางสมองและ พหุปัญญา หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงกำหนดให้ผู้เรียนเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระ การเรียนรู้ ดังนี้

1. ภาษาไทย
2. คณิตศาสตร์
3. วิทยาศาสตร์
4. สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
5. สุขศึกษาและพลศึกษา
6. ศิลปะ
7. การงานอาชีพและเทคโนโลยี
8. ภาษาต่างประเทศ

ในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ได้กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำคัญของการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน มาตรฐานการเรียนรู้ระบุสิ่งที่ผู้เรียนพึงรู้ ปฏิบัติได้ มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน นอกจากนั้นมาตรฐาน การเรียนรู้ยังเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนพัฒนาการศึกษาทั้งระบบ เพราะมาตรฐาน การเรียนรู้จะสะท้อนให้ทราบว่าต้องการอะไร จะสอนอย่างไร และประเมินอย่างไร รวมทั้งเป็น เครื่องมือในการตรวจสอบเพื่อการประกันคุณภาพการศึกษาโดยใช้ระบบการประเมินคุณภาพ ภายในและการประเมินคุณภาพภายนอก ซึ่งรวมถึงการทดสอบระดับเขตพื้นที่การศึกษาและ การทดสอบระดับชาติ ระบบการตรวจสอบเพื่อประกันคุณภาพดังกล่าวเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วย

สะท้อนภาพการจัดการศึกษาว่าสามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามที่มาตรฐานการเรียนรู้กำหนดเพียงใด

ตัวชี้วัด

ตัวชี้วัดระบุสิ่งที่นักเรียนพึงรู้และปฏิบัติได้ รวมทั้งคุณลักษณะของผู้เรียนในแต่ละระดับชั้น ซึ่งสะท้อนถึงมาตรฐานการเรียนรู้มีความเฉพาะเจาะจงและมีความเป็นรูปธรรมนำไปใช้ในการกำหนดเนื้อหา จัดทำหน่วยการเรียนรู้ จัดการเรียนการสอนและเป็นเกณฑ์สำคัญสำหรับการวัดประเมินผลเพื่อตรวจสอบคุณภาพผู้เรียน

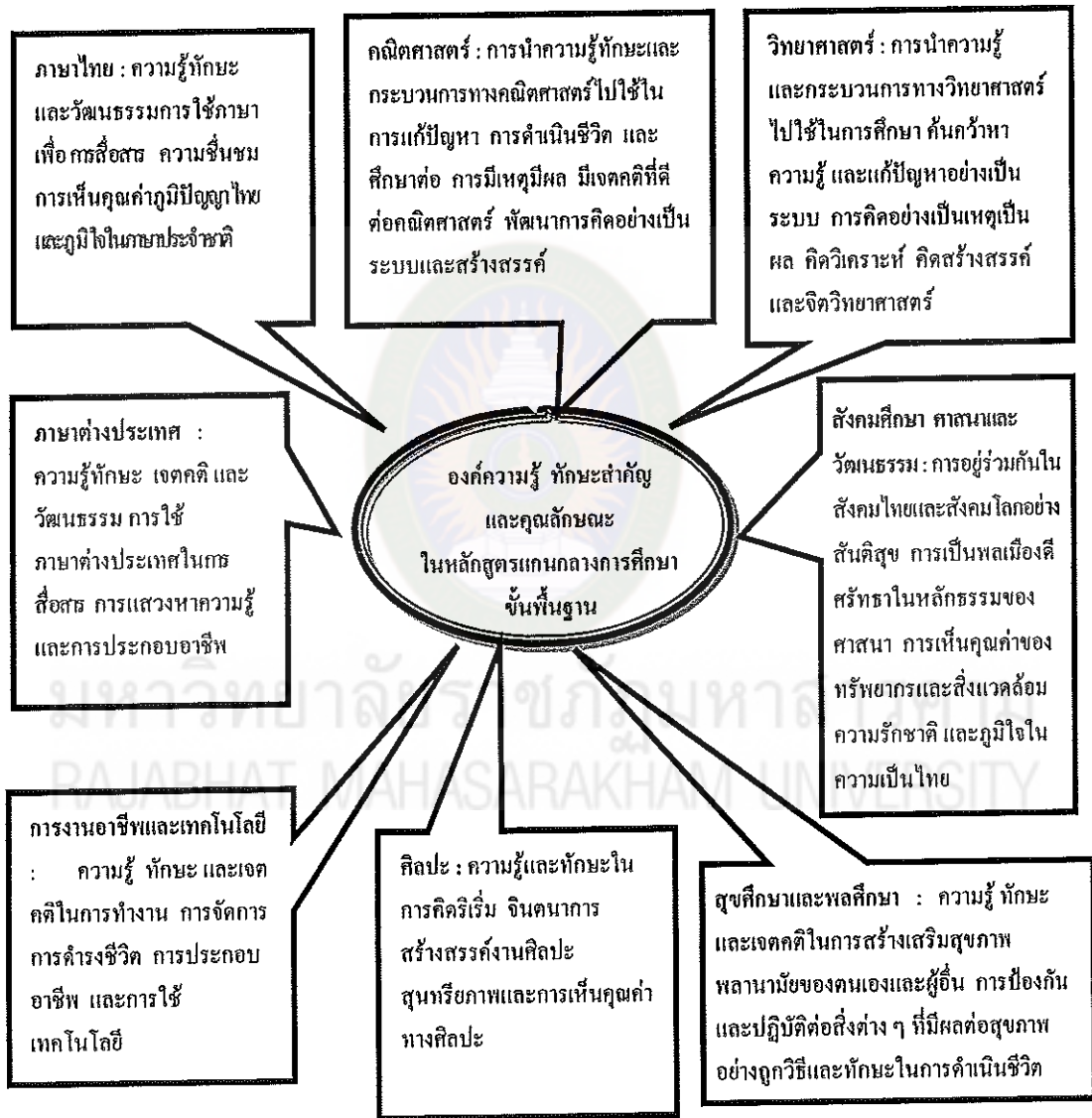
1. ตัวชี้วัดชั้นปีเป็นเป้าหมายในการพัฒนาผู้เรียนแต่ละชั้นปีในระดับการศึกษาภาคบังคับ (ประถมศึกษาปีที่ 1 – มัธยมศึกษาปีที่ 3)
2. ตัวชี้วัดช่วงชั้นเป็นเป้าหมายในการพัฒนาผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (มัธยมศึกษาปีที่ 4-6)



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

สาระการเรียนรู้

สาระการเรียนรู้ ประกอบด้วย องค์ความรู้ ทักษะหรือกระบวนการเรียนรู้และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ซึ่งกำหนดให้ผู้เรียนทุกคนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานจำเป็นต้องเรียนรู้ โดยแบ่งเป็น 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ดังนี้



แผนภูมิที่ 1 องค์ความรู้ทักษะสำคัญและคุณลักษณะในหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน

สาระหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

สาระที่ 1 การดำรงชีวิตและครอบครัว

มาตรฐาน ง 1.1 เข้าใจการทำงาน มีความคิดสร้างสรรค์ มีทักษะกระบวนการทำงาน ทักษะการจัดการ ทักษะกระบวนการแก้ปัญหา ทักษะการทำงานร่วมกันและทักษะการแสวงหาความรู้ มีคุณธรรม และลักษณะนิสัยในการทำงาน มีจิตสำนึกในการใช้พลังงาน ทรัพยากร และสิ่งแวดล้อมเพื่อการดำรงชีวิตและครอบครัว

สาระที่ 2 การออกแบบและเทคโนโลยี

มาตรฐาน ง 2.1 เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบและสร้างสิ่งของเครื่องใช้ หรือวิธีการ ตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วมในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจเห็นคุณค่าและใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผลและมีคุณธรรม

สาระที่ 4 การอาชีพ

มาตรฐาน ง 4.1 เข้าใจ มีทักษะที่จำเป็น มีประสบการณ์ เห็นแนวทางในงานอาชีพ ใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาอาชีพ มีคุณธรรมและมีเจตคติที่ดีต่ออาชีพ

คุณภาพผู้เรียน

นักเรียนเรียนจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

เข้าใจวิธีการทำงานเพื่อช่วยเหลือตนเอง ครอบครัว และส่วนรวมใช้วัสดุ อุปกรณ์และเครื่องมือถูกต้องตรงกับลักษณะงาน มีทักษะกระบวนการทำงาน มีลักษณะนิสัยการทำงานที่กระตือรือร้น ตรงเวลา ประหยัด ปลอดภัย สะอาด รอบคอบ และมีจิตสำนึกในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

เข้าใจประโยชน์ของสิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน มีความคิดใน

การแก้ปัญหาหรือสนองความต้องการอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ มีทักษะในการสร้างของเล่นของใช้อย่างง่าย โดยใช้กระบวนการเทคโนโลยี ได้แก่ กำหนดปัญหาหรือความต้องการรวบรวมข้อมูล ออกแบบโดยถ่ายทอดความคิดเป็นภาพร่าง 2 มิติ ลงมือสร้างและประเมินผล

เลือกใช้วัสดุอุปกรณ์อย่างถูกวิธี เลือกใช้สิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันอย่างสร้างสรรค์และมีการจัดการสิ่งของเครื่องใช้ด้วยการนำกลับมาใช้ซ้ำ

เข้าใจและมีทักษะการค้นหาข้อมูลอย่างมีขั้นตอน การนำเสนอข้อมูลในลักษณะต่าง ๆ และวิธีดูแลรักษาอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ

สรุปได้ว่า หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดกรอบและทิศทางในการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษา และจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาเด็กและเยาวชนไทยทุกคนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานให้มีคุณภาพด้านความรู้ และทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลง และแสวงหาความรู้เพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด วิทยาลัยฯ หลักสูตร จุดหมายสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ มาตรฐานการเรียนรู้ และสาระการเรียนรู้

5. แนวคิดและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการเทคโนโลยี

พจนานุกรมฉบับ ราชบัณฑิตยสถาน (2539 : 406) กล่าวถึง ความหมายของเทคโนโลยีว่าเทคโนโลยี ตรงกับคำภาษาอังกฤษว่า "Technology" ซึ่งมาจากภาษากรีกว่า "Technologia" แปลว่า การกระทำที่ระบบ อย่างไรก็ตามคำว่า เทคโนโลยี มักนิยมควบคู่กับคำว่า วิทยาศาสตร์ โดยเรียกรวม ๆ ว่า "วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี" ได้ให้ความหมายของเทคโนโลยี คือ วิทยาการที่เกี่ยวกับศิลปะในการนำเอาวิทยาศาสตร์ประยุกต์มาใช้ให้เกิดประโยชน์ในทางปฏิบัติและอุตสาหกรรม นอกจากนี้ยังมีผู้ให้ความหมายของเทคโนโลยีไว้หลากหลาย ดังนี้คือ

ผดุงยศ ดวงมาลา (2543 : 16) ได้ให้ความหมายของเทคโนโลยีว่าปัจจุบันมีความหมายกว้างกว่ารากศัพท์เดิม คือ หมายถึงกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเครื่องจักรกลสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ ทางอุตสาหกรรม ถ้าในแง่ของความรู้เทคโนโลยีจะหมายถึงความรู้หรือศาสตร์ที่เกี่ยวกับเทคนิคการผลิตในอุตสาหกรรม และกิจกรรมอื่น ๆ ที่จะเอื้ออำนวยต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ หรืออาจสรุปว่า เทคโนโลยี คือ ความรู้ที่มนุษย์ใช้ทรัพยากรต่าง ๆ ให้เกิดประโยชน์แก่มนุษย์เอง ทั้งในแง่ความเป็นอยู่และการควบคุมสิ่งแวดล้อม

สีปพนนท์ เกตุทัต (2551 : 90) อธิบายว่า เทคโนโลยีคือ การนำความรู้ทางวิทยาศาสตร์ และศาสตร์อื่น ๆ มาผสมผสานประยุกต์ เพื่อสนองเป้าหมายเฉพาะตามความต้องการของมนุษย์ด้วยการนำทรัพยากรต่าง ๆ มาใช้ในการผลิตและจำหน่ายให้ต่อเนื่องตลอด

ทั้ง กระบวนการเทคโนโลยีจึงมักจะมีคุณประโยชน์และเหมาะสมเฉพาะเวลาและสถานที่และหากเทคโนโลยีนั้นสอดคล้องกับสภาพเศรษฐกิจ สังคม การเมือง วัฒนธรรมและสภาพแวดล้อม เทคโนโลยีนั้นจะถือได้ว่าเป็นประโยชน์ทั้งต่อบุคคลและส่วนรวม หากไม่สอดคล้องเทคโนโลยีนั้น ๆ จะก่อให้เกิดปัญหาตามมาหาศาล

ธรรมบุญ โรจนะบุรานนท์ (2551 : 170) กล่าวว่า เทคโนโลยีคือ ความรู้วิชาการรวมกับความรู้วิธีการ และความชำนาญที่สามารถนำไปปฏิบัติภารกิจให้มีประสิทธิภาพสูง โดยปกติเทคโนโลยีนั้นมีความรู้วิทยาศาสตร์รวมอยู่ด้วยนั่นคือ วิทยาศาสตร์เป็นความรู้เทคโนโลยีเป็นการนำความรู้ไปใช้ในทางปฏิบัติ จึงมักนิยมใช้สองคำด้วยกันคือ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพื่อเน้นให้เข้าใจว่าทั้งสองอย่างนี้ต้องควบคู่กัน ไปจึงจะมีประสิทธิภาพ

ชำนาญ เขาวทิตพิงศ์ (2544 : 5) ได้ให้ความหมายสั้น ๆ ว่าเทคโนโลยี หมายถึง วิชาที่ว่าด้วยการประกอบวัตถุเป็นอุตสาหกรรม หรือวิชาช่างอุตสาหกรรม หรือการนำเอาวิทยาศาสตร์มาใช้ในทางปฏิบัติจากการที่มีผู้ให้ความหมายของเทคโนโลยีไว้หลากหลายสรุปได้ว่า เทคโนโลยี หมายถึง วิชาที่นำเอาวิทยาการทางวิทยาศาสตร์และศาสตร์อื่น ๆ มาประยุกต์ใช้ตามความต้องการของมนุษย์ เช่น โรงงานอุตสาหกรรม เป็นต้น ซึ่งพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวทรงกล่าวถึง ความหมายของเทคโนโลยีเป็นภาษาง่าย ๆ ว่าหมายถึง การรู้จักนำมาทำให้เป็นประโยชน์นั่นเอง

ราตรี สายเส็น (2544 : 15) ให้ความหมายเทคโนโลยี หมายถึง เทคโนโลยีเป็นการนำเอาแนวความคิด หลักการ เทคนิค ความรู้ ระเบียบวิธี กระบวนการ ตลอดจนผลผลิตทางวิทยาศาสตร์ทั้งในด้านสิ่งประดิษฐ์และวิธีปฏิบัติมาประยุกต์ใช้ในระบบงานเพื่อช่วยให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในการทำงานให้ดียิ่งขึ้นและเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและประสิทธิผลของงานให้มากยิ่งขึ้น

การนำเทคโนโลยีมาใช้กับงานในสาขาใดสาขาหนึ่งนั้น เทคโนโลยีจะมีส่วนช่วยสำคัญ 3 ประการ และถือเป็นเกณฑ์ในการพิจารณานำเทคโนโลยีมาใช้ด้วย (ก่อ สวัสดิพาณิชย์, 2517 : 84) คือ

1. ประสิทธิภาพ (Efficiency) เทคโนโลยีจะช่วยให้การทำงานบรรลุผลตามเป้าหมายได้อย่างเที่ยงตรงและรวดเร็ว
2. ประสิทธิภาพ (Productivity) เป็นการทำงานเพื่อให้ได้ผลผลิตออกมาอย่างเต็มที่มากที่สุดเท่าที่จะทำได้เพื่อให้ได้ประสิทธิผลสูงสุด

3. ประหยัด (Economy) เป็นการประหยัดทั้งเวลาและแรงงานในการทำงานด้วยการลงทุนน้อยแต่ได้ผลมากกว่าที่ลงทุนไป

กระบวนการเทคโนโลยีสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี อธิบายว่ากระบวนการเทคโนโลยี 7 ขั้นตอน คือ

1. กำหนดปัญหาหรือความต้องการ (Identification the problem , need or preference) เมื่อมนุษย์เกิดปัญหาหรือความต้องการ ขั้นแรกคือ การทำความเข้าใจปัญหานั้น ๆ อย่างละเอียดหรือกำหนดขอบเขต การแก้ปัญหา ระบุความต้องการให้ชัดเจนว่าต้องการอะไร โดยเขียนเป็นข้อความสั้น ๆ ให้ได้ใจความชัดเจน

2. รวบรวมข้อมูลเพื่อแสวงหาวิธีการแก้ปัญหาหรือสนองความต้องการ (Information) เมื่อกำหนดปัญหาหรือความต้องการแล้ว ขั้นตอนต่อไป คือ เก็บรวบรวมข้อมูลและความรู้ ทุกด้านที่เกี่ยวข้องกับปัญหาหรือความต้องการเพื่อหาวิธีการที่เหมาะสมสำหรับแก้ปัญหา หรือสนองความต้องการที่กำหนดไว้ทำได้หลายวิธี เช่น รวบรวมข้อมูลจากหนังสือ วารสารต่าง ๆ ตำราจดตัวอย่างในห้องตลาด สัมภาษณ์พูดคุยกับคนอื่น ๆ ระดมสมอง คิดหาวิธีการ สืบค้นจากอินเทอร์เน็ต และจากแผ่นซีดีเสริมความรู้ ฯลฯ ข้อมูลเหล่านี้จะนำไปสู่การได้วิธีการแก้ปัญหาหรือสนองความต้องการในหลายแบบขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่สำคัญมาก ซึ่งจะเป็นช่องทางที่สามารถใส่เนื้อหาที่เราต้องการให้นักเรียนได้เรียนรู้และถือว่าเป็นช่องทางของการบูรณาการได้ดีที่สุด

3. เลือกวิธีการแก้ปัญหาหรือสนองความต้องการ (Selection of the best possible solution) ในขั้นนี้เป็นการตัดสินใจเลือกแนวคิดที่ดีที่สุดสำหรับแก้ปัญหา โดยนำข้อมูลและความรู้ที่รวบรวมได้มาประกอบกัน จนได้ข้อสรุปว่าจะเลือกวิธีการแก้ปัญหาหรือวิธีการสนองความต้องการเป็นแบบใด โดยวิธีการที่เลือกอาจยึดแนวที่ว่า เมื่อเลือกแล้วจะทำให้สิ่งนั้นดีขึ้น (Better) สะดวกสบายหรือรวดเร็วขึ้น (Faster speed) ประหยัดขึ้น (Cheaper) รวมทั้งวิธีการเหล่านี้จะต้องสอดคล้องกับทรัพยากร (Resource) ที่มีอยู่

4. ออกแบบและปฏิบัติการ (Design and making) ขั้นตอนนี้ต้องการให้นักเรียนรู้จักคิดออกแบบ ซึ่งไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งของเครื่องใช้เสมอไป อาจเป็นวิธีการก็ได้และการออกแบบไม่จำเป็นต้องเขียนแบบเสมอไปอาจเป็นแต่ลำดับความคิดหรือจินตนาการให้เป็นขั้นตอนซึ่งรวมปฏิบัติการลงไปด้วยนั่นคือ เมื่อออกแบบแล้วต้องลงมือทำและลงมือปฏิบัติในสิ่งที่ออกแบบไว้

5. ทดสอบ (Testing to see if it works) เป็นการนำสิ่งประดิษฐ์หรือวิธีการนั้น ทดลองใช้เพื่อทดสอบว่าใช้งานได้หรือไม่ มีข้อบกพร่องอย่างไร ถ้ายังไม่ได้ก็ไปสู่อันดับต่อไปคือ ปรับปรุง แก้ไข

6. การปรับปรุงแก้ไข (Modification and improvement) หลังจากการทดสอบผลแล้ว พบว่า สิ่งประดิษฐ์ที่สร้างขึ้นหรือวิธีการที่คิดขึ้นไม่ทำงานมีข้อบกพร่องก็ทำการปรับปรุงแก้ไข โดยอาจเลือกวิธีการใหม่ก็ได้คือย้อนไปขั้นตอนที่ 3

7. ประเมินผล (Assessment) หลังจากปรับปรุงแก้ไขจนใช้งานได้ดีตามวิธีการที่ออกแบบแล้วก็นำมาประเมินผลโดยรวมโดยพิจารณา ดังนี้ สิ่งประดิษฐ์สามารถแก้ปัญหาหรือสนองความต้องการที่ระบุไว้ได้หรือไม่ สวยงามดึงดูดใจผู้ใช้หรือไม่ แข็งแรงทนทานต่อการใช้งานหรือไม่ ต้นทุนสูงเกินไปหรือไม่ บางกิจกรรมอาจไม่ครบทั้ง 7 ขั้นตอนก็ได้บางกิจกรรมขั้นตอนอาจสลับกันไปบ้างก็ได้แต่เมื่อนำไปใช้แล้ว นักเรียนรู้จักที่จะทำงานเป็นขั้นตอนเป็นระบบ ย้อนกลับมาดูหรือแก้ไขได้

ลักษณะของเทคโนโลยี สามารถจำแนกออกได้เป็น 3 ลักษณะ คือ (Heinich, Molenda and Russell, 1993 : 449)

1. เทคโนโลยีในลักษณะของกระบวนการ (process) เป็นการใช้อย่างเป็นระบบของวิธีการทางวิทยาศาสตร์หรือ ความรู้ต่าง ๆ ที่ได้รวบรวมไว้ เพื่อนำไปสู่ผลในทางปฏิบัติ โดยเชื่อว่าเป็นกระบวนการที่เชื่อถือได้และนำไปสู่การแก้ปัญหาต่าง ๆ
2. เทคโนโลยีในลักษณะของผลผลิต (product) หมายถึง วัสดุและอุปกรณ์ที่เป็นผลมาจากการใช้กระบวนการทางเทคโนโลยี
3. เทคโนโลยีในลักษณะผสมของกระบวนการและผลผลิต (Process and product) เช่น ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งมีการทำงานเป็นปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวเครื่องกับโปรแกรม

ตีปพนนท์ เกตุทัต (ม.ป.ป. : 80) กล่าวว่า วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมีความจำเป็นและเพิ่มพูนความสำคัญเป็นลำดับมากขึ้นต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์แม้ว่าการพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีจะเอื้ออำนวยในด้านชีวิตความเป็นอยู่ที่สะดวกสบายและอายุยืนนานขึ้น หากการนำวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมาใช้ โดยมิได้พิจารณาอย่างรอบคอบและกว้างไกลแล้ว ย่อมเกิดผลเสียต่อสภาพแวดล้อมและสมดุลทางธรรมชาติอย่างมหันต์ เมื่อมองไปข้างหน้าวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีควรช่วยเตรียมให้มนุษย์มีความพร้อมที่จะเผชิญกับปัจจัยพื้นฐานในการดำรงชีวิต และปัญหาอันเกี่ยวเนื่องกับมนุษย์และสิ่งแวดล้อม ข้อที่พึง

ตระหนักคือ การดำรงชีวิตของมนุษย์มิใช่เพื่อกอบโกยผลประโยชน์จากธรรมชาติ หรือการทำตนอยู่เหนือธรรมชาติ หากแต่มนุษย์ต้องเรียนรู้ธรรมชาติที่จะดำรงชีวิตอย่างสันติร่วมกับผู้อื่น กับสังคมวัฒนธรรมและกับธรรมชาติ

สรุปได้ว่า แนวคิดที่เกี่ยวกับกระบวนการเทคโนโลยีคือ 1. กำหนดปัญหาหรือความต้องการ (Identification the problem, need or preference) 2. รวบรวมข้อมูลเพื่อแสวงหาวิธีการแก้ปัญหาหรือสนองความต้องการ (Information) 3. เลือกวิธีการแก้ปัญหาหรือสนองความต้องการ (Selection of the best possible solution) 4. ออกแบบและปฏิบัติการ (Design and making) 5. ทดสอบ (Testing to see if it works) 6. การปรับปรุงแก้ไข (Modification and improvement) 7. ประเมินผล (Assessment)

6. แนวคิดและเอกสารเกี่ยวกับงานหัตถกรรมพื้นบ้านทอผ้าลายจิด

หัตถกรรมทอผ้าลายจิดชนิดต่าง ๆ ชาวบ้านสร้างขึ้น โดยใช้วัตถุดิบที่มีในท้องถิ่นของตนเองเป็นหลักมีงานวิจัยเกี่ยวกับการศึกษาผ้าลายจิด ดังต่อไปนี้

กรรณิการ์ ศรีณลอย (2546 : 5) ได้ศึกษา เรื่อง หมอนจิด หมู่บ้านศรีฐาน อำเภอป่าดัว จังหวัดยโสธร เพื่อศึกษากระบวนการทอลวดลาย และความเชื่อเกี่ยวกับหมอนจิด การวิจัย เรื่อง หมอนจิดที่บ้านศรีฐาน อำเภอป่าดัว จังหวัดยโสธร เพื่อศึกษากระบวนการทำ ลวดลาย และความเชื่อเกี่ยวกับหมอนจิด ด้วยข้อมูลภาคสนามและข้อมูลภาคเอกสาร ผลการวิจัยสรุปได้ ดังนี้

การทำหมอนจิดที่บ้านศรีฐาน อำเภอป่าดัว จังหวัดยโสธร เป็นแนวความคิดและกระบวนการทำที่สืบทอดมาจากบรรพชน ชาวบ้านได้มีการพัฒนารูปแบบหมอนจิดให้สอดคล้องกับความต้องการของสังคมปัจจุบัน เพื่อเป็นการพัฒนาเศรษฐกิจของตนเองให้ดีขึ้น ลวดลายจิดที่ชาวบ้านนำมาประยุกต์ใช้กับรูปแบบหมอนจิดในปัจจุบันมากที่สุด ได้แก่ ลายหน่วย ลายกาบอ้อย ลายก้าน ลายดอก และลายเลียนแบบของจริงตามสภาพแวดล้อม โดยยึดหลักความเชื่อดั้งเดิม เพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับการใช้งาน มีความสะดวกปลอดภัยในกระบวนการทำ เสริมสร้างความสามัคคีในสังคม และสร้างเสริมสติปัญญาของชาวบ้านในทางที่ดีเสมอ

ประชาชนมีรายได้ จากการทำหมอนจิดเป็นอาชีพ ผ้าจิดเป็นการทอผ้าแบบยกลาย สำเร็จรูปมีการเก็บจิดหรือเก็บดอกตามลายบนกี่โดยวิธีนับเส้นด้าย เว้นระยะลายของจิด ซึ่งจะทำให้ลายของจิดเป็นลายนูน ขึ้นมาจากเนื้อผ้าพื้นเหมือนผ้าปักดอก นอกจากบ้านศรีฐานแล้ว

ยังมีการทอผ้าชนิดอีกหลายหัวเมืองในภาคอีสาน โดยเฉพาะแถบที่มีชุมชนชาวภูไทอาศัยอยู่ สำหรับช่วงเวลาที่มีการทอผ้ากันมากนั้นจะเป็นเวลาหลังฤดูการเก็บเกี่ยว โดยก่อนที่จะมีการทอผ้าจะมีประเพณีลงช่วงคือ ชาวบ้านมารวมกันปั่นฝ้ายในตอนกลางคืน ชายหนุ่มจะชวนกันมาเที่ยวสาวด้วยการเล่นดนตรีพื้นบ้าน ถ้อยคำที่หนุ่มสาวใช้ฝากรักกัน เรียกว่า ผญา ซึ่งมีลักษณะเป็นคำกลอนชาวบ้าน

วราพรธ ชัยชนะศิริ (2547 : 5) ได้ศึกษาวิวัฒนาการการทอผ้าชนิด บ้านคำพระ อำเภอหัวสะพาน จังหวัดอำนาจเจริญ เพื่อศึกษาวิวัฒนาการการทอผ้าชนิด ลวดลายผ้าชนิดและบทบาทผ้าชนิดในวิถีชีวิตของชาวบ้าน พบว่า บ้านคำพระ อำเภอหัวสะพาน จังหวัดอำนาจเจริญ เป็นสังคมเกษตรกรรมมาก่อนจึงรู้จักวิธีปลูกฝ้าย ทอผ้าชนิด และรูปแบบลวดลายชนิด ได้รับการถ่ายทอดมาจากบรรพชน ที่นิยมทำเป็นหมอนชนิดเพื่อใช้ในครัวเรือน ต่อมามีการคมนาคมสะดวกขึ้น ผ้าลายชนิดจึงเป็นสินค้าออกที่สามารถสร้างรายได้แก้ปัญหาทางเศรษฐกิจของครอบครัวได้ ตลาดมีความต้องการมากขึ้นชาวบ้านจึงเพิ่มปริมาณและเปลี่ยนแปลงวิธีทำผ้าชนิดแบบดั้งเดิมมาเป็นแบบใหม่คือ การใช้สีสันทากหลาย ลวดลายประยุกต์

สรุป การดำเนินงานหัตถกรรมพื้นบ้านการทอผ้าเก็บชนิดได้เกิดขึ้นมาพร้อมกับชุมชนในวิถีการดำเนินชีวิต เพื่อประโยชน์ใช้สอยในครอบครัวและมีวิวัฒนาการไปสู่การจำหน่ายเพื่อสร้างรายได้ให้กับครอบครัว

7. แนวคิดและเอกสารเกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้

7.1 ความเป็นมา แนวคิด และหลักในการจัดแหล่งเรียนรู้

ปัจจุบันประเทศต่าง ๆ ได้ให้ความสนใจในการจัดแหล่งเรียนรู้เพื่อสนองการศึกษาตลอดชีวิตตามความแตกต่างของบุคคลในระดับต่าง ๆ เป็นจำนวนไม่น้อยและนับวันจะเพิ่มพูนมากขึ้น เพราะได้ตระหนักดีว่าเป็นวิธีการให้การศึกษาตลอดชีวิตที่ถูกต้อง ถือได้ว่าเป็นการช่วยให้เกิดการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ ที่เหมาะสมกับการดำรงชีวิตของแต่ละบุคคล เนื่องจากการศึกษาเป็นสิ่งจำเป็นก่อให้เกิดการพัฒนาปัญญา นำมาซึ่งเสถียรภาพและความมั่นคงของประเทศทุก ๆ ด้านในประเทศอังกฤษเมื่อดำเนินการเรื่อง “ปฏิรูปการศึกษา” นั้นพบว่า “การสร้างลักษณะนิสัยแห่งการเรียนรู้” สำคัญที่สุดการเรียนรู้จึงเป็น “วาระสำคัญแห่งชาติ” ที่รัฐบาลต้องดำเนินการให้ประชาชนได้เข้าใจและซาบซึ้งกับมรดกวัฒนธรรมของชาติ ทรัพยากรหลักที่สำคัญที่รัฐบาลอังกฤษกำหนดบทบาทให้เป็น “ชุมพลังแห่งการเรียนรู้” เป็น “แหล่งเรียนรู้” ที่สำคัญนั้นมีอยู่หลายประเภท (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา

แห่งชาติ. 2544 : 7) ในต่างประเทศแหล่งเรียนรู้ปรากฏขึ้นเมื่อต้นปี 1960 แนวคิดดั้งเดิมเป็นการบูรณาการระหว่างบริการ โสตทัศนูปกรณ์กับบริการห้องสมุดเข้าไว้ภายใต้หน่วยงานเดียวกัน เพื่อจะสนองความต้องการเรียนรู้ทางการศึกษาของประชาชนในชุมชน โดยบรรณารักษ์มีส่วนช่วยให้แนวคิดในการใช้ประโยชน์จากทรัพยากรทั้งหมดเพื่อการเรียนรู้อย่างกว้าง ๆ โดยวิธีการศึกษาอย่างอิสระส่วนผู้ชำนาญในด้านสื่อต่าง ๆ และด้านการอ่านได้ให้แนวคิดในการเรียนรู้โดยการใช้สื่อในรูปแบบ คือ

1. ภูมิปัญญา เกิดจากการสังสมกันจากประสบการณ์ของชีวิตสังคมในภาพแวดล้อมที่แตกต่างกันและถ่ายทอดกันมาเป็นวัฒนธรรม
2. ปราชญ์ชาวบ้าน ซึ่งบุคคลที่ได้รับการยอมรับจากชุมชนให้สามารถถ่ายทอดชี้แนะให้ความเห็นต่อชุมชนท้องถิ่น ๆ นั้น
3. แหล่งวิทยาการให้การศึกษาในชุมชน เช่น สถาบันครอบครัว ชุมชน วัด หรือสถาบันทางศาสนา หน่วยงานราชการที่อยู่ในพื้นที่และสถานประกอบการต่าง ๆ เป็นต้น

7.2 ความหมายของแหล่งเรียนรู้

มีนักวิชาการและนักการศึกษาให้ความหมายของคำว่า "แหล่งเรียนรู้" ไว้อย่างหลากหลาย ดังนี้

กู๊ด (Good 1973 : 114) ได้ให้ความหมายของแหล่งเรียนรู้ว่าหมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างที่มีอยู่ในชุมชนเป็นสิ่งที่มีความรู้ทางการศึกษาที่สามารถนำมาใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอนได้ เช่น พิพิธภัณฑ์ โรงมหรสพ ห้องสมุด สวนสาธารณะ เป็นต้น นอกจากนี้ยังรวมถึงบุคคลหรือกลุ่มคนที่อยู่ในชุมชนด้วย

กรมสามัญศึกษา (2544 : 4) ได้ให้ความเห็นว่า แหล่งเรียนรู้มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาทักษะและความสามารถต่าง ๆ ที่จะช่วยให้บุคคลแต่ละคนสามารถเป็นผู้เรียนรู้ได้อย่างมีอิสระเป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิต และเพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้ศักยภาพอย่างเต็มกำลังความสามารถหรืออาจกล่าวได้ว่าแหล่งเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนเป็นผู้ยอมรับความเป็นจริงแห่งตน (self-actualization)

หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมสามัญศึกษา (2544 : 6) ได้กล่าวถึงแหล่งเรียนรู้ว่าหมายถึงแหล่งข้อมูลข่าวสาร สารสนเทศ แหล่งความรู้ทางวิทยาการ และประสบการณ์ที่สนับสนุนส่งเสริมให้ผู้เรียนใฝ่เรียน ใฝ่รู้ แสวงหาความรู้ และเรียนรู้ด้วยตนเองตามอัธยาศัยอย่างกว้างขวางและต่อเนื่องจากแหล่งต่าง ๆ เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้และเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ในโลกปัจจุบันนี้ มุ่งเสริมสร้างให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยไม่จำเป็นต้องเรียนรู้หรือได้รับความรู้จากครูในห้องเรียนเท่านั้น แต่สามารถ

เรียนรู้ได้จากแหล่งต่าง ๆ ที่มีอยู่รอบตัว ได้แก่ พ่อแม่ ชุมชน เพื่อน สถาบันทางศาสนา การอ่านหนังสือพิมพ์ ดูโทรทัศน์ และทันสมัยที่สุดคือ การใช้คอมพิวเตอร์และเข้าสู่ระบบ อินเทอร์เน็ต ฯลฯ ซึ่งทุกคนจะได้รับความรู้ตามที่ตนต้องการ การเรียนรู้จึงสนุก ไม่เกิดความเครียด (ชัย รัตงาม, 2542 : 31-32)

กรมสามัญศึกษา (2542 : 9) ให้ความหมายของคำว่า แหล่งเรียนรู้ว่า แหล่งเรียนรู้อาจหมายถึง ถิ่น ที่อยู่ บริเวณ ป่าเกิด แห่ง ที่ หรือศูนย์รวมความรู้ที่ให้เข้าไปศึกษาหาความรู้ ความเข้าใจและความชำนาญ

วิททิชซ์ และสคัลเลอร์ (Wittich and Schuller, 1962 : 229) ให้ความหมายคำว่า แหล่งเรียนรู้ในชุมชน หมายถึง ประชาชน สถานที่ และสิ่งของที่อยู่ในชุมชน ซึ่งสามารถนำมาใช้เพื่อให้ผู้อื่นมีประสบการณ์ตรง

นิโคลส์ (Nichols, 1971 : 341) ให้ความหมายคำว่า แหล่งเรียนรู้ในชุมชน หมายถึง แหล่งที่เป็นวิชาการสำหรับโรงเรียน ประกอบด้วย ประชาชน สถานที่ สิ่งต่าง ๆ และ กิจกรรมทั้งหลายที่นำมาใช้ในการจัดการศึกษาของนักเรียนเพื่อให้เป็นผลเมื่อดำเนิน

ชัยวัฒน์ วรรณพงษ์ (2541 : 8) ได้สรุปความหมายของแหล่งเรียนรู้ในโรงเรียนว่า หมายถึง บุคลากร บริเวณ สถานที่หรือศูนย์รวมความรู้ที่ให้เข้าไปศึกษาหาความรู้ความเข้าใจ และความชำนาญที่โรงเรียนหรือหน่วยงานจัดให้เกิดการเรียนรู้

ไพพรรณ เกียรติโชติชัย (2541 : 104) กล่าวว่า แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น หมายถึง สิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รวมตัวเอง เมื่อได้ปฏิสัมพันธ์ด้วยทางประสาทสัมผัสแล้วจะทำให้เกิดความรู้ ความเข้าใจความเท่าทัน ความเป็นไปต่าง ๆ และความเปลี่ยนแปลงของสิ่งต่าง ๆ รอบตัวช่วยให้ทันโลกทันเหตุการณ์สามารถดำรงชีวิตอยู่ในโลกของการเปลี่ยนแปลงได้อย่างมีความสุข

กรมสามัญศึกษา (2544 : 4) ได้ให้ความเห็นว่า แหล่งเรียนรู้มีเป้าหมายเพื่อพัฒนา ทักษะและความสามารถต่าง ๆ ที่จะช่วยให้บุคคลแต่ละคนสามารถเป็นผู้เรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิต และเพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้ศักยภาพอย่างเต็มกำลังความสามารถหรืออาจกล่าวได้ว่าแหล่งเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนเป็นผู้ยอมรับความเป็นจริงแห่งตน (self-actualization)

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2544 : 3) ได้กล่าวถึง แหล่งเรียนรู้ว่าเป็น “แหล่ง” หรือ “ที่รวม” อันอาจเป็นสถานที่หรือศูนย์รวมที่ประกอบด้วย ข้อมูล ข่าวสาร ความรู้และกิจกรรมที่มีกระบวนการเรียนรู้หรือกระบวนการเรียนการสอนที่มีรูปแบบแตกต่างจากกระบวนการเรียนการสอนที่มีครูเป็นผู้สอนมีระยะเวลาเรียนยืดหยุ่น สอดคล้องกับความต้องการและความพร้อมของผู้เรียนมีการประเมินและการวัดผลการเรียน ที่มีลักษณะเฉพาะ

สร้างขึ้นให้เหมาะสมกับการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ไม่จำเป็นต้องเป็นรูปแบบเดียวกับ การประเมินผลในชั้นเรียนหรือห้องเรียนนั้น ซึ่งมีการจัดแหล่งเรียนรู้อยู่มากมายทั้งที่เป็น ภาครัฐและเอกชน โดยมีวัตถุประสงค์ของการจัดตั้งเป็นการเฉพาะ แตกต่างกันไปไม่ว่า จะเป็นพิพิธภัณฑ์ สวนพฤกษศาสตร์ หรือแม้แต่หอสมุดแห่งชาติและอุทยานประวัติศาสตร์

สิริยุพา ศกุนตะเสถียร (2545 : 11) สรุปว่า แหล่งเรียนรู้หมายถึง แหล่งข้อมูล ข่าวสาร สารสนเทศ วิทยาการ ประสบการณ์ตรง วัตถุสิ่งของต่าง ๆ ที่มีอยู่ในท้องถิ่น สมาคม บุคคล สถานที่ สถาบัน หน่วยงาน และวัตถุสิ่งของที่มนุษย์สร้างขึ้นเทคโนโลยี สิ่งที่มีอยู่ตามธรรมชาติ กิจกรรม ประเพณี หรือการดำรงชีวิตในชุมชนในท้องถิ่นที่มีคุณค่า และมีความสำคัญต่อการเรียนการสอนเพราะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้

สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดมหาสารคาม (2545 : 4) ได้ให้ความหมายของคำว่า แหล่งเรียนรู้ หมายถึง แหล่งข้อมูล ข่าวสาร สารสนเทศ แหล่งความรู้ วิทยาการ ภูมิปัญญา ชาวบ้านและประสบการณ์อื่น ๆ ที่สนับสนุนส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้และเป็น บุคคลแห่งการเรียนรู้

จากการศึกษาความหมายของแหล่งเรียนรู้ ดังกล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่าแหล่งเรียนรู้ใน การวิจัยครั้งนี้ หมายถึง แหล่งข้อมูลข่าวสาร สารสนเทศ วิทยาการ ประสบการณ์ตรง วัตถุ สิ่งของต่าง ๆ ที่มีอยู่ในท้องถิ่น สมาคม บุคคล สถานที่ สถาบัน หน่วยงาน และวัตถุสิ่งของ ที่มนุษย์สร้างขึ้นเทคโนโลยี สิ่งที่มีอยู่ตามธรรมชาติ กิจกรรม ประเพณี หรือการดำรงชีวิตใน ชุมชนในท้องถิ่นที่มีคุณค่าและมีความสำคัญต่อการเรียนการสอนเพราะทำให้ผู้เรียนเกิดการ เรียนรู้

7.3 ประเภทของแหล่งเรียนรู้

แหล่งเรียนรู้เป็นแหล่งวิทยาการที่มีความหมายกว้างขวาง จึงมีนักการศึกษาหลาย คนได้จัดประเภทของแหล่งเรียนรู้ ดังนี้

สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดมหาสารคาม (2545:6) กล่าวว่าแหล่งเรียนรู้ จัดได้ 3 ประเภท ดังนี้

1. แหล่งเรียนรู้ที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ เป็นประสบการณ์ที่ผู้เรียนสามารถ สร้างองค์ความรู้ได้จากสภาพจริง เช่น อุทยานแห่งชาติ สวนพฤกษชาติ ภูเขา ทะเล แม่น้ำ ลำคลอง ปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ เช่น ฝนตก แดดออก น้ำท่วม ความแห้งแล้ง ฯลฯ
2. แหล่งเรียนรู้ที่จัดหรือสร้างขึ้น ซึ่งมีในสถานศึกษาหรือนอกสถานศึกษา เพื่อใช้ เป็นแหล่งศึกษาหาความรู้ได้สะดวกและรวดเร็ว

3. แหล่งเรียนรู้ในสถานศึกษา ได้แก่ ห้องเรียน ห้องสมุด สวนสมุนไพร สวนสุขภาพ สนามกีฬา ฯลฯ

4. แหล่งเรียนรู้นอกสถานศึกษา ได้แก่ ศาสนสถาน พิพิธภัณฑ์ สถาบันค้นคว้าวิจัย แหล่งวิชาการ แหล่งบริการ สวนสาธารณะ สวนสัตว์ ห้องสมุดประชาชน ศูนย์กีฬา ศูนย์การค้า

5. แหล่งการเรียนรู้ที่เป็นทรัพยากรบุคคล ได้แก่ ครู ผู้ปกครอง ลุง ป้า น้า อา ตาสี ตาสา ขยายมี ขยายมา ตลอดจนบุคคลที่มีความรู้ความสามารถ และเชี่ยวชาญในด้านต่าง ๆ ซึ่งเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น บุคคลที่เป็นภูมิปัญญาในสาขาอาชีพ

ชนัญชิตา สุวรรณเลิศ (2548 : 15) กล่าวว่า แหล่งเรียนรู้ที่มีอยู่รอบ ๆ ตัวเราทุกหนทุกแห่งจะมีลักษณะแตกต่างกันออกไปมากมายหลายประเภท ซึ่งสามารถจำแนกเป็นประเภทใหญ่ ๆ ได้ดังนี้

1. แหล่งเรียนรู้ที่เป็นบุคคล เช่น ครู เพื่อนในห้องเรียน เพื่อนต่างห้องเรียน เพื่อนต่างระดับ บุคลากรในโรงเรียน ผู้ปกครอง คนในชุมชน เป็นต้น

2. แหล่งเรียนรู้ที่เป็นแหล่งวิชาการ ได้แก่ สถานที่ต่าง ๆ ภายในโรงเรียนและชุมชน เช่น ห้องสมุด วัด ตลาด ร้านค้า สถานีตำรวจ สถานีอนามัย โบราณสถานสวนสัตว์ เป็นต้น

3. แหล่งเรียนรู้ที่เป็นธรรมชาติ เช่น ห้วย หนอง คลอง สวนสาธารณะ ป่า ต้นไม้ ไร่ ไร่นา อุทยานแห่งชาติ รวมทั้งสัตว์ต่าง ๆ เช่น สัตว์เลี้ยง สัตว์ป่า เป็นต้น

4. แหล่งเรียนรู้ที่เป็นสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีต่าง ๆ เช่น หนังสือ ตำรา วารสาร นิตยสาร สิ่งพิมพ์ แผ่นปลิว ป้ายโฆษณา รายการวิทยุ รายการโทรทัศน์ เสียงตามสาย เกมคอมพิวเตอร์ และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ต่าง ๆ

สุจิต ศิลารักษ์ (ม.ป.ป. : 2-4) กล่าวว่า แหล่งเรียนรู้ในชุมชนสามารถจัดให้มีรูปแบบต่าง ๆ ออกไปได้ตามชนิดของการจัด ซึ่งอาจจะแยกได้ ดังนี้

1. แหล่งเสนอข้อมูลข่าวสาร คือเป็นที่รวบรวมข่าวสารที่เป็นประโยชน์และเหมาะสมกับความต้องการของประชาชนในชุมชน ซึ่งอาจประกอบด้วยหนังสือพิมพ์ สิ่งพิมพ์ต่าง ๆ แผ่นปลิว แผ่นพับ และเอกสารทุกอย่างที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้

2. แหล่งที่เป็นสถานที่ต่าง ๆ ที่ให้คุณค่าทางวัฒนธรรม เช่น โบสถ์ วัด และศิลปะที่มีคุณค่าควรอนุรักษ์ไว้ สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้เป็นผลส่งเสริมการเรียนรู้ช่วยให้เกิดความหวงแหนในคุณค่าทางวัฒนธรรมอันเป็นมรดกของคนไทย

3. แหล่งที่เป็นบุคคลหรือกลุ่มคน หมายถึง บุคคลที่มีความรู้ ความสามารถ ความเชี่ยวชาญในสาขาวิชาต่าง ๆ ที่มีอยู่ในท้องถิ่น บุคคลเหล่านี้สำคัญมาก เพราะมีความชำนาญและความเชี่ยวชาญ มีความสำเร็จในการประกอบอาชีพเป็นบุคคลที่ซึ่งสามารถหาได้ในท้องถิ่นควรนำมาให้ความรู้แก่บุคคลอื่น

4. แหล่งทรัพยากรธรรมชาติในท้องถิ่น ตลอดจนหัตถกรรมพื้นเมืองจะเห็นได้ว่า มีอยู่กระจัดกระจายทั่วไปและแตกต่างกันออกไปแต่ละหมู่บ้าน แหล่งเรียนรู้ชนิดนี้ช่วยให้มองเห็นความสำคัญของท้องถิ่นของตนเอง ช่วยให้เกิดการอนุรักษ์ทรัพยากรเหล่านั้น ให้มีประโยชน์สืบไป

5. แหล่งส่งเสริมกิจกรรม เช่น การจัดกิจกรรมทางอนามัย อาชีพ นิทรรศการ การอภิปราย การให้ความรู้บางเรื่องเพื่อส่งเสริมความเข้าใจและนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เป็นการเพิ่มเติมความรู้เดิมให้กว้างขวางยิ่งขึ้น

สิริยุพา ศกุนตะเสถียร (2545 : 23) สรุปประเภทแหล่งเรียนรู้ตามพระราชบัญญัติ การศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ที่สัมพันธ์กับแนวคิดนักวิชาการ สรุปได้ 4 ประเภท คือ

1. แหล่งเรียนรู้ที่เป็นธรรมชาติหรือทรัพยากรธรรมชาติ ได้แก่ ภูเขา น้ำตก ทะเล ป่าไม้ป่าชายเลน ดิน หิน แร่ พืช สัตว์ แม่น้ำ ลำคลอง หนอง บึง ทะเล อ่าว แสงแดด อากาศ รวมถึงแหล่งทรัพยากรธรรมชาติ

2. แหล่งเรียนรู้ที่เป็นบุคคล สมาคม หมายถึง บุคคลที่มีความรู้ ความสามารถ พิเศษผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งแบ่งออกเป็นวิทยากรทั้งในและนอกท้องถิ่น ได้แก่ บุคคลที่มีความสำเร็จในการประกอบอาชีพ ด้านธุรกิจ ด้านอุตสาหกรรม ด้านการเกษตร ช่างฝีมือ นักดนตรี จิตรกร นักกีฬาอาชีพ นักธุรกิจ นายธนาคาร บุคคลที่เป็นตัวแทนทางราชการ ได้แก่ ตำรวจ ทหาร อนามัย พนักงานดับเพลิง ศึกษานิเทศก์ พัฒนาการ บุคคลที่เป็นตัวแทนองค์กรต่าง ๆ ได้แก่ เทศบาล นักการเมืองบุคคลที่เกี่ยวข้องกับศาสนา ได้แก่ พระสงฆ์ แม่ชี

3. แหล่งเรียนรู้ที่เป็นสถานที่ สถาบัน หน่วยงาน ได้แก่ ห้องสมุดประชาชน พิพิธภัณฑ์หอศิลป์ ศูนย์วัฒนธรรม โรงเรียน สถานประกอบการ วัดหรือสถานที่ประกอบ พิธีกรรมทางศาสนา ปุชนิยสถาน ห้องฟาร์มจำลอง สวนสัตว์ สวนสาธารณะ สวนพฤกษศาสตร์ อุทยานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ศูนย์การศึกษาและนันทนาการ ตลาด สถานที่สำคัญทางราชการ เป็นต้น

4. แหล่งเรียนรู้ทางด้านเทคโนโลยี กิจกรรม วัฒนธรรม ประเพณี ได้แก่ โสตทัศนอุปกรณ์สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อสิ่งประดิษฐ์หรือสิ่งที่แสดงความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและ

นวัตกรรม วัสดุอุปกรณ์ที่เป็นเทคโนโลยีพื้นบ้าน กิจกรรมการเคลื่อนไหวเพื่อแก้ไขปัญหา และปรับปรุงสภาพต่าง ๆ ในท้องถิ่นเช่น การรณรงค์เพื่อความสะดวก การส่งเสริมสนับสนุน การเลือกตั้งหรือกระบวนการประชาธิปไตยในท้องถิ่น วัฒนธรรม พิธีหรือประเพณีต่าง ๆ ในท้องถิ่น วิธีการดำเนินชีวิต การละเล่นพื้นเมือง เป็นต้น

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2545 : 15) ได้จัดประเภทของแหล่งเรียนรู้ไว้เป็น 3 ประเภท ได้แก่

1. แหล่งเรียนรู้ที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ เป็นประสบการณ์ที่ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้จากสภาพจริง อาทิ อุทยานแห่งชาติ สวนพฤกษศาสตร์ ภูเขา ทะเล แม่น้ำ ลำคลอง ปรากฏการณ์ธรรมชาติต่าง ๆ
2. แหล่งการเรียนรู้ที่จัดสร้างขึ้น ซึ่งมีทั้งในสถานศึกษาและนอกสถานศึกษา เพื่อใช้เป็นแหล่งศึกษาหาความรู้ได้สะดวกและรวดเร็วแหล่งการเรียนรู้ในสถานศึกษา ได้แก่ ห้องเรียน ห้องสมุด ห้องศูนย์วิชาการ ห้องปฏิบัติการต่าง ๆ สวนวิทยาศาสตร์ สวนวรรณคดี สวนสมุนไพร สวนสุขภาพ สนามกีฬา แหล่งการเรียนรู้นอกสถานศึกษา ได้แก่ ศาสนสถาน พิพิธภัณฑ์ สถาบันค้นคว้าวิจัย สถานประกอบการ แหล่งวิทยาการ แหล่งบริการ สวนสาธารณะ สวนสัตว์ ห้องสมุดประชาชน เรือห้องสมุด รถห้องสมุดเคลื่อนที่ ศูนย์กีฬา ศูนย์การค้า เครือข่ายอินเทอร์เน็ต
3. แหล่งการเรียนรู้ที่เป็นทรัพยากรบุคคล ได้แก่ ครู ผู้ปกครอง บุคคลที่มีความรู้ ความสามารถและเชี่ยวชาญในด้านต่าง ๆ เช่น บุคคลที่เป็นภูมิปัญญาทางภาษา เพลงพื้นเมือง พิธีกรรมต่าง ๆ ฯลฯ ศิลปินแห่งชาติ บุคคลตัวอย่างทางการเมือง การปกครอง เศรษฐกิจและสังคม

ชัยยศ อิมสุวรรณ (2544 : 22) กล่าวถึง แหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต จำแนกประเภทของแหล่งการเรียนรู้ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ไว้ว่า แหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิต บุคคลสามารถเรียนรู้ได้ ตามความสนใจตามศักยภาพและโอกาสตามความสามารถโดยการเรียนรู้ได้อย่างไม่เป็นทางการ แหล่งการเรียนรู้ จึงเป็นที่เรียนของการศึกษาตามอัธยาศัย ซึ่งมีอยู่ทั่วไปในสังคมหากจะกำหนดลักษณะของแหล่งการเรียนรู้ตามนัยของมาตรา 25 แห่ง พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติจะพบว่า แหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต ได้แก่ ห้องสมุดประชาชนพิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ สวนสัตว์ สวนสาธารณะ สวนพฤกษศาสตร์ อุทยานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ศูนย์การกีฬาและนันทนาการ แหล่งข้อมูล และแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ ซึ่งอาจจำแนกประเภทแหล่งการเรียนรู้ไว้กว้าง ๆ

2 ประเภท คือ

1. แหล่งการเรียนรู้ที่จัดกระทำเพื่อวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ เช่น ห้องสมุด ประชาชน พิพิธภัณฑ์ สวนสัตว์ สวนสาธารณะ สวนพฤกษศาสตร์ อุทยานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เป็นต้น

2. แหล่งการเรียนรู้ที่จัดกระทำไว้เพื่อวัตถุประสงค์อื่นเป็นหลัก โดยมีหรือไม่มีวัตถุประสงค์เพื่อการเรียนรู้ เช่น หอศิลป์ ศูนย์กีฬาและนันทนาการ สวนสัตว์ สวนสาธารณะ เป็นองค์ประกอบของแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตตัวแหล่งเรียนรู้ ซึ่งเน้นไปที่สถานที่จัดเป็นแหล่งการเรียนรู้กิจกรรมที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นการจัดกระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนกับคน คนกับกลุ่ม คนกับสื่อกลุ่มกับกลุ่ม กลุ่มกับสื่อคนกับเหตุการณ์ กลุ่มกับเหตุการณ์ ความสัมพันธ์ลักษณะดังกล่าวเกิดขึ้นโดยลำพังเฉพาะตัวเฉพาะกลุ่มโดยไม่สัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ ก็ได้ในขณะเดียวกันเป็นความสัมพันธ์ที่ตั้งอยู่บน การสนทนา (Conversation Base) เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกันอาจจะเป็นทางการหรือไม่เป็นทางการ อาจจะตั้งใจหรือไม่ตั้งใจก็ได้ขึ้นอยู่กับสถานการณ์จะพาไป

สรุปได้ว่า แหล่งเรียนรู้ประกอบด้วย 1. ภูมิปัญญา เกิดจากการสั่งสมกันจากประสบการณ์ของชีวิตสังคม ในสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกันและถ่ายทอดกันมาเป็นวัฒนธรรม 2. ประชาชนชาวบ้าน ซึ่งบุคคลที่ได้รับการยอมรับจากชุมชนให้สามารถถ่ายทอดชี้แนะให้ความเห็นต่อชุมชนท้องถิ่น ๆ นั้น 3. แหล่งวิชาการให้การศึกษาในชุมชน เช่น สถาบันครอบครัว ชุมชน วัด หรือสถาบันทางศาสนา หน่วยงานราชการที่อยู่ในพื้นที่และสถานประกอบการต่าง ๆ เป็นต้น

8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เนื่องจากการวิจัยมุ่งเน้น เรื่อง การพัฒนาทักษะกระบวนการทำงานของนักเรียน โดยใช้กระบวนการเทคโนโลยีงานหัตถกรรมพื้นบ้าน ดังนั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จึงเป็นทักษะกระบวนการ ในการวิจัยครั้งนี้จึงได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

8.1 งานวิจัยในประเทศ

ถลนา บุญชื่น (2547: 86) ได้วิจัย เรื่อง การมีส่วนร่วมของประชาชนในการพัฒนาท้องถิ่นเพื่อจัดการศึกษา สาระส่วนหนึ่งของการวิจัยสรุปได้ว่า ศักยภาพของชุมชนในการมีส่วนร่วมในการพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่นหลายด้าน ได้แก่ กลุ่ม / องค์กร ชุมชนมีการรวมกลุ่มในลักษณะที่เป็นกลุ่มธรรมชาติและกลุ่มทางการ ชุมชนมีภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สั่งสม พอกพูน

ความรู้ที่เป็นองค์ความรู้ในการพัฒนาตนเองในการดำรงชีพ การผลิต โดยการพึ่งพาช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ในส่วนของหน่วยงานของรัฐเป็นองค์กรหนึ่งที่มีส่วนส่งเสริมพัฒนาความคิด จิตความสามารถ ความรู้ของครู ผู้เรียน และชุมชน ให้มีการเรียนรู้ตลอดชีวิต สมาชิกในชุมชนได้ร่วมกันอธิบายสาเหตุของปัญหา และหาทางแก้ปัญหาพร้อมกันอย่างมีเป้าหมาย

เพลินพิศ นุชเฉย (2548 :114) ได้วิจัยเรื่อง รูปแบบการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีของโรงเรียน วัดหัวถนน อำเภอเมือง จังหวัดนครสวรรค์ พอสรุปได้ว่าปัญหา การนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี มีปัญหา ด้านหลักสูตรมากที่สุด รองลงมาคือด้านการเรียนการสอน ส่วนด้านภูมิปัญญามีปัญหาน้อยที่สุด รูปแบบการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในโรงเรียน มีดังนี้คือ

1. จัดตั้งฝ่ายส่งเสริมการนำภูมิปัญญามาใช้จัดการเรียนรู้
2. จัดตั้งกองทุนส่งเสริมภูมิปัญญาใน โรงเรียน
3. จัดตั้งชมรมภูมิปัญญาท้องถิ่น
4. จัดตั้งพิพิธภัณฑ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น
5. สนับสนุนส่งเสริมให้บุคลากรเกี่ยวกับศึกษาเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นแต่ละประเภทอย่างลึกซึ้ง
6. ใช้การบริหารจัดการ
7. เน้นการจัดการเรียนรู้
8. ส่งเสริมให้โรงเรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชน การนำภูมิปัญญามาใช้ทำให้ผู้เรียนได้รับองค์ความรู้ ประสบการณ์ที่มีส่วนของคุณธรรม จริยธรรมแทรกอยู่ด้วย

รสมาริน ญาณบุญ (2550 : 99) จากผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียน ธรรมชาติเพื่อส่งเสริมของผู้เรียน พบว่า ระดับของผู้เรียนจากการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนธรรมชาติ อยู่ในระดับที่สามารถจัดการความรู้ได้ในเกณฑ์ดี ทั้งในด้านการสร้างความรู้ ด้านการแสวงหาความรู้ และด้านการประยุกต์ใช้ประยุกต์ใช้ความรู้ได้โดยกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนธรรมชาติเพื่อส่งเสริมในด้านการสร้างความรู้ นั้น ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้จากการเรียนรู้ในห้องเรียนธรรมชาติ ดังจะเห็นได้จากคะแนนในแบบสอบถาม การสังเกตความสนใจจากการเข้าร่วมกิจกรรมและข้อมูลจากการอภิปรายของตัวแทนกลุ่ม

ผู้เรียน ที่มีความตื่นตัวและในระดับที่สูงมีการระดมสมองเพื่อเตรียมข้อมูลอภิปราย ซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ การแลกเปลี่ยนข้อมูลและการจดจำ

8.2 งานวิจัยต่างประเทศ

เปเรซ (Perez. 1987 : 3496 -A) สร้างแบบทดสอบวัดทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ในประเทศฟิลิปปินส์ แบบทดสอบทั้งฉบับหาความเที่ยงตรงด้วยวิธี KR-20 ได้ค่า .87 มีความยากเฉลี่ย .39 ข้อสอบมีค่าอำนาจจำแนกที่มีประสิทธิภาพในการนำไปใช้มีจำนวน 48 ข้อ

วานเนค (Vanek. 1974 : 3496 - A) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาวิทยาศาสตร์ เจตคติต่อวิชาวิทยาศาสตร์ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ โดยใช้วิธีสอน 2 แบบ คือแบบที่มีการทดลองและแบบใช้ตำราเป็นศูนย์กลาง นักเรียนเกรด 3 จำนวน 56 คน ผลการเรียนรู้พบว่า นักเรียนหญิงมีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์มากกว่านักเรียนชาย วิธีสอนไม่ทำให้ผลการเรียนแตกต่างกัน

คันฮา (Cunha. 1996 : 2884-A) ได้ทำการศึกษาโดยให้บุคลากรในท้องถิ่นมีส่วนร่วมในการออกแบบหลักสูตร กระบวนการพัฒนาหลักสูตร โภชนาการศึกษา มีจุดประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการพัฒนาหลักสูตร พบว่า การให้ชุมชนมีอำนาจในการกำหนดนโยบาย กระบวนการและการวางแผน ทำให้สามารถส่งเสริมการปฏิบัติงานร่วมกันของประชาชน สามารถพัฒนาแนวทางสู่ความสำเร็จ และทำให้ประชาชนมีความเสียสละมอบเครื่องมือที่ส่งเสริมหลักสูตร พร้อมทั้งทำให้ประชาชน และผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตร สามารถออกแบบร่วมกันได้

โออิชิ (อุทิส อินทร์แก้ว. 2544 : 37 อ้างอิงมาจาก Ociliti 1998 : 133) การศึกษาพื้นบ้านในแอฟริกาตะวันออก พบว่า การนำภูมิปัญญาเข้ามาสู่ระบบการศึกษานั้น ต้องจัดในรูปของชุมชน โดยทุกสังคมไม่ว่าเล็กหรือใหญ่ก้าวหน้าหรือด้าหลังต่างก็มีการศึกษาเป็นวิถีชีวิต การศึกษาต้องอยู่บนพื้นฐานของวัฒนธรรมของชุมชน โดยการนำของภูมิปัญญา

เบรียทซ์ท์ (Breithaupt. 1997 : 16683-A) ได้ศึกษาการพัฒนาหลักสูตรโดยความร่วมมือกัน โดยการเน้นรูปแบบการบูรณาการเทคโนโลยีการเรียนการสอนสำหรับหุ่นส่วนระหว่างโรงเรียนกับมหาวิทยาลัย การศึกษาค้นคว้านี้เป็นการทดสอบต้นแบบนำร่องที่ออกแบบมาเพื่อให้การเรียนการสอนที่อาศัยคอมพิวเตอร์เป็นพื้นฐานอย่างมีประสิทธิภาพ กลุ่มตัวอย่างเป็นการศึกษาระดับมัธยมศึกษา กำหนดให้เรียนวิชาบังคับแกน-คอมพิวเตอร์ และได้รับ

ประสบการณ์คอมพิวเตอร์ พบว่า การพัฒนาหลักสูตรที่มีประสิทธิภาพระหว่างครู โดยใช้คอมพิวเตอร์สนับสนุนหลักสูตร

เบคแมน (Beckmann, 1997 : 1561-A) ได้ศึกษาการจัดกิจกรรมของชุมชนและการปฏิบัติทางวัฒนธรรม หลักสูตรของคนในครอบครัวทั่วสหรัฐอเมริกาโดย ระบุนุ้มีหลังเพื่อจำแนกการฝึกอบรมและพัฒนาวิชาชีพ ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า ยังขาดแคลนการฝึกอบรมและการพัฒนาวิชาชีพ

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สรุปได้ว่า การพัฒนาทักษะกระบวนการทำงานอาชีพหัตถกรรมพื้นบ้าน จัดกิจกรรมที่เน้นทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี โดยอาศัยพลังความรู้จากภูมิปัญญาท้องถิ่นกับความรู้แนวใหม่ เป็นกระบวนการเพื่อค้นหาความรู้และดึงความรู้จากตัวคนออกมาใช้งาน โดยใช้กระบวนการมีความเหมาะสมกับสภาพของท้องถิ่น ซึ่งผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการดำรงชีวิตประจำวันและเป็นพื้นฐานในการทำงานอาชีพที่มีประสิทธิภาพเป็นการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้และเทคนโน โลยีให้มีความสำเร็จ ตามจุดประสงค์ของการศึกษาคตามที่ต้องการได้

9. กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภูมิที่ 2 กรอบแนวคิดในการวิจัย