

บทคัดย่อ

โครงการรูปแบบการพัฒนาการเรียนรู้ของเยาวชนผ่านบทบาทภูมิปัญญาชุมชนบ้านวังเจริญราษฎร์ ม. 9 ต.นาทอน อ.ทุ่งหว้า จ.สตูล ซึ่งได้รับการสนับสนุนงบประมาณจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนงานวิจัย (สกว.) ฝ่ายวิจัยเพื่อท้องถิ่น เพื่อศึกษาและรวบรวมข้อมูล องค์ความรู้ ภูมิปัญญาชุมชนบ้านวังเจริญราษฎร์ และพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ภูมิปัญญาแก่เยาวชนและคนที่สนใจ

จากการดำเนินการวิจัย ได้มีการศึกษาข้อมูลบริบทของชุมชน ประวัติความเป็นมา รวมถึงสถานการณ์ปัจจุบันของชุมชนจากหน่วยงานต่างๆ เช่นองค์การบริหารส่วนตำบลนาทอน ม.9 ต.นาทอน อ.ทุ่งหว้า จ.สตูล ข้อมูลชุมชนจากกลุ่ม อสม. ในชุมชน ตลอดจนการเก็บข้อมูลผ่านเอกสารต่างๆ ที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับชุมชน เพื่อรวบรวมเป็นข้อมูลพื้นฐานประกอบการดำเนินงานวิจัย การวิจัยนี้สามารถนำไปสู่การรวบรวมข้อมูลและดำเนินการศึกษาในรายละเอียดขององค์ความรู้และภูมิปัญญาแต่ละประเภท โดยรายละเอียดการค้นคว้าข้อมูล ภูมิปัญญาแต่ละประเภทนั้น ทางทีมวิจัยพยายามรวบรวมข้อมูลความเป็นมา และขั้นตอนการดำเนินงาน

จากกระบวนการที่ได้สืบค้นและผ่านการสรุปข้อมูล ทำให้นักวิจัยได้ความหมายใหม่ของภูมิปัญญาท้องถิ่นว่า เป็นเรื่องที่เรารู้แต่เรารู้จักได้ไม่รู้จักได้ หากแต่ความเป็นจริงคือทุกอย่างล้วนมีคุณค่าทางใจอย่างยิ่ง ทุกอย่างมีคุณประโยชน์มากมายนัก ไม่ใช่แค่เราได้รู้และรู้แล้ว แต่นั่นหมายถึงว่าต้องเรียนรู้อย่างลึกซึ้งกับเรื่องราวของมัน ซึ่งก็จะเห็นการเชื่อมโยงของการใช้ชีวิตของคนรุ่นเก่า เห็นแนวคิด เห็นความเป็นปราชญ์ของคนรุ่นเก่าได้อย่างดีเยี่ยม

ในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ของภูมิปัญญาในชุมชนแห่งนี้ ประกอบด้วย การหากลุ่มเป้าหมายนี้คือการหาจากคนใกล้ตัว เพราะพบว่าลูกหลานของนักวิจัยที่ไม่ค่อยรู้เรื่องราวของที่อยู่ใกล้ตัว ไม่รู้จักในสิ่งที่ควรแก่การรู้จักกันเลย จึงได้ชวนๆลูกหลานที่ในวันปกติ คือวันจันทร์ถึงวันศุกร์ เรียนรู้ในโรงเรียนระดับชั้นอนุบาล ชั้นประถมศึกษา ชั้นมัธยมศึกษา ซึ่งช่วงอายุของกลุ่มเป้าหมายมี 3 กลุ่ม คือ อายุ 4-7 ปี, อายุ 8-12 ปี, อายุ 13-15 ปี จำนวนกลุ่มละ 10 คน รวมทั้งหมด 30 คน

การจัดการเรียนรู้จะใช้ในวันเสาร์และวันอาทิตย์ ในแต่ละสัปดาห์ และใช้เวลาตั้งแต่ช่วงบ่ายเป็นต้นไป เนื่องจากว่า นักวิจัยส่วนใหญ่เป็นแม่บ้านและมีอาชีพกรีดยาง จึงต้องเสร็จสิ้นภารกิจของครอบครัวเสียก่อน สำหรับกลุ่มเด็กก็สามารถเรียนรู้ได้ทุกด้านของภูมิปัญญา ตารางการจัดการเรียนรู้ในแต่ละครั้งก็จะมีเป็นช่วง เช่น ช่วงที่ 1 เป็นการนำเข้าสู่บทเรียน เป็นเกมส์ หรือกิจกรรมสนุกสนานที่ทำให้เด็กผ่อนคลาย และค่อยๆนำเข้าสู่เนื้อหาการเรียนรู้ตามประเด็นนั้นๆ ช่วงที่ 2 การเรียนรู้ตามเรื่อง เกี่ยวกับคุณค่าประโยชน์ ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับเรื่อง ช่วงที่ 3 เป็นการฝึกปฏิบัติจริงเกี่ยวกับเรื่องที่เรียน ช่วงที่ 4 เป็นการสรุปความรู้จากเรื่องที่เรียน

ก็ได้วางโครงสร้างเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ โดยจัดตามบทบาทหน้าที่ มีประธาน คณะที่ปรึกษา องค์การภาคี ด้านคณะกรรมการ มีทั้งหมด 4 ฝ่าย คือ ส่งเสริมการเรียนรู้ อำนวยการจัดกิจกรรม ประชาสัมพันธ์ และเลขานุการ

ผลการเปลี่ยนแปลง ด้านนักวิจัย จะพบว่านักวิจัยปรับเปลี่ยนตนเองในด้านแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการศึกษาว่ามั่นคงคือกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นขั้นตอน ว่ากันตามลำดับ และยังเรียนรู้อีกว่าคำถามนี้สำคัญมากกว่าความรู้ ด้านชุมชน ภูมิปัญญาเกิดความภาคภูมิใจที่ได้เล่าให้คนทั่วไปได้รับรู้ เกิดความดีใจที่ลูกหลานเห็นคุณค่า เห็นประโยชน์จากคนแก่เฒ่า ด้านเด็กและเยาวชน จะสะท้อนให้ได้ยินว่า สนุกกว่าเรียนในห้องเรียนอีก อยากมีโอกาสนในการเรียนแบบนี้

บทเรียนสำคัญ กิจกรรมการศึกษาดูงานในต่างจังหวัดและการไปเรียนรู้จากพื้นที่ต้นแบบอย่างศูนย์เรียนรู้ชุมชน โรงเรียนคลองโตะเหล็ม” ทำให้พอเห็นทิศทางในการนำองค์ความรู้เหล่านั้นมาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์กับโครงการของตนเอง จากนั้นจึงมีการพบเจอกันบ่อยขึ้น บางครั้งเพียงแค่พูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างสมาชิกในทีม หรือบางครั้งก็นัดเด็กๆ มาทดลองจัดการเรียนรู้ง่ายๆ ตามฐานข้อมูลที่มีอยู่ เพียงหวังให้ทีมงานทุกคนได้เล็งเห็นถึงองค์ประกอบทั้งหมดในการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมเหล่านี้เกิดขึ้นติดต่อกันหลายครั้ง จนทำให้ทีมวิจัยเริ่มที่จะเข้าใจในเรื่องของระบบเบื้องต้น สามารถตีความความหมายของการจัดการได้ จึงเป็นต้นทุนเล็กน้อยที่จะสามารถต่อยอดในการออกแบบระบบการบริหารจัดการการเรียนรู้ของตนต่อไปได้

กระบวนการพัฒนานักวิจัย ในระยะแรกๆ ของการดำเนินงาน ทีมวิจัยต่างก็มีความรู้สึกอึดอัด หวั่นเกรงและกังวลกันมาก ในเรื่องของกระบวนการดำเนินโครงการวิจัย เพราะหลายคนยังไม่เคยร่วมงานมาก่อน กลัวทำแล้วไม่เกิดผลสำเร็จ หรือบางคนกลัวว่าทำแล้วจะส่งผลกระทบต่อภาระหน้าที่เดิมของตัวเอง จึงเกิดภาวะของการดำเนินงานในระยะแรกที่ล่าช้ามาก ทีมวิจัยขาดขวัญกำลังใจในการระดมความคิดและวางแผน กิจกรรมการดำเนินการต่างๆ ส่งผลให้ประธานวิจัยเกิดอาการเครียดบ้างในระยะแรกๆ มีแนวโน้มที่ทางวิจัยต่างขอถอนตัวและยุติโครงการ ทางพี่เลี้ยงวิจัยจึงร่วมกันคิดหาแนวทางในการปรับเปลี่ยนสถานการณ์ดังกล่าวให้เป็นโอกาสสำหรับทีมในการร่วมกันพูดถึงอนาคตที่จะเกิดขึ้นเป็นผลดีต่อชุมชนและลูกหลาน หากงานที่ดำเนินการอยู่สำเร็จและส่งผลให้เกิดการดำเนินการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาและเรื่องราวต่างๆ ส่งผลให้ทั้งเยาวชนและชุมชนเกิดการส่งเสริมและห่วงหาผูกพันในด้านการเรียนรู้ จนเป็นประโยชน์อย่างยิ่ง

ข้อเสนอแนะต่อโครงการวิจัย ในประเด็นการจัดการเรียนรู้โดยองค์กรชุมชนที่ลุกขึ้นมาจัดการเรียนรู้เองแบบนี้ ก็จะเป็นงานที่ยากมากสำหรับชาวบ้านที่ต้องมาออกแบบและจัดการด้วยตนเอง หากไม่มีต้นทุนทางความคิดและแนวร่วมในเรื่องการศึกษาอยู่พอสมควร เพราะจะพูดเรื่องการออกแบบก็หนักแล้วสำหรับคนที่ไม่มีความรู้ในเรื่องนี้ หากจะมองเป็นลำดับขั้นตอนในงานการจัดการเรียนรู้ มองว่าควรต้องเริ่มที่มีกลุ่มคนที่มีต้นทุน ความรู้ ในเรื่องเหล่านี้อยู่บ้าง และลำดับต่อมาคงมาพูดคุยถึงวิธีการที่จะให้เกิดการเรียนรู้ที่อยากให้เกิดแล้วลำดับต่อมาก็มาออกแบบในการจัดการเรียนรู้ และทดลองจัดการเรียนรู้ ถอดบทเรียนการดำเนินงานแล้วปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับบริบทของกลุ่มเด็กและพื้นที่ให้มากที่สุด ซึ่งกระบวนการเหล่านี้คงต้องใช้เวลามากกว่า 2 ปี กว่าจะได้เห็นหน้าเห็นหลัง และสามารถที่จะพูดคุยแลกเปลี่ยนกับสาธารณะได้

อันที่จริงแล้วโครงการครั้งนี้ที่สามารถทำได้ดีและเกิดความสำเร็จและนำไปสู่ความยั่งยืนได้ ควรปรับเป็น 2 เฟส ในเฟสแรก ควรเริ่มที่ขั้นที่ 1 คือการหากกลุ่มคนที่มีใจดวงเดียวกัน ที่มีต้นทุนในการรับรู้ เรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องการจัดการศึกษา ในเฟสสอง ก็เริ่มที่นำความรู้มาออกแบบเพื่อการเรียนรู้ กลุ่มเป้าหมายคือใครบ้าง เป็นอย่างไร ถ้าหากมีหลายกลุ่มก็ต้องจัดการหลายแบบ ถ้ามีกลุ่มเดียวจะจัดการอย่างไร และนำมาจัดกระบวนการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้ต้องทำอะไร ต้องทำอะไร ลองผิด ลองถูก จนในที่สุดได้โครงสร้างการจัดการเรียนรู้ หลักสูตร โครงสร้างเวลา ชั่วโมงเรียนรู้ ผู้จัดการเรียนรู้ ฯลฯ