นวัตกรรม

Wisdom Wow

: ปลุกพลังภูมิปัญญา สู่โลกใหม่ของการเรียนรู้

WisdomWow

ปลุกพลังภูมิปัญญา
สู่โลกใหม่แห่งการเรียนรู้

ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอยะรัง
สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดปัตตานี

คำนำ

นวัตกรรม Wisdom Wow : ปลุกพลังภูมิปัญญา สู่โลกใหม่ของการเรียนรู้ สกร.ระดับอำเภอยะรัง เป็นนวัตกรรมที่สถานศึกษาผลิตขึ้นเพื่อใช้ในการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน การเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับผู้รับบริการในพื้นที่อำเภอยะรัง โดยใช้ข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นที่โดดเด่นในพื้นที่อำเภอยะรังเป็นฐานในการจัดกิจกรรม ได้แก่ ภูมิปัญญาการตีมีด ภูมิปัญญาการแปรรูปผลิตภัณฑ์ลูกหยี ภูมิปัญญาการทำผ้าบาติก เป็นนวัตกรรมที่รองรับผู้รับบริการทุกช่วงวัยในรูปแบบออนไลน์และออฟไลน์ สื่อนวัตกรรมมีความสวยงาม/น่าสนใจ ทันสมัยกับสังคมในยุคปัจจุบัน เป็นนวัตกรรมที่มุ่งเน้นรูปแบบการส่งเสริมการอ่านเชิงรุกจาก “การอ่านเพื่อรู้” ไปสู่ “อ่าน คิด ลงมือทำ และนำไปใช้” โดยเชื่อมโยงหนังสือและสื่อการเรียนรู้เข้ากับภูมิปัญญาท้องถิ่น เทคโนโลยีดิจิทัล กิจกรรมสร้างสรรค์ และบริบทของชุมชน เพื่อให้ผู้รับบริการสามารถเข้าถึงการอ่านได้ทุกที่ ทุกเวลา และเกิดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเอง สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงตามความสนใจ

ฝ่ายงานการเรียนรู้ตลอดชีวิต ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอยะรัง ได้จัดทำรายงานการใช้นวัตกรรม Wisdom Wow : ปลุกพลังภูมิปัญญา สู่โลกใหม่ของการเรียนรู้ สกร.ระดับอำเภอยะรัง เล่มนี้ไว้เพื่อเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตในพื้นที่อำเภอยะรัง และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าเอกสารฉบับนี้จะเป็น ประโยชน์ให้ผู้ที่สนใจ

ฝ่ายงานการเรียนรู้ตลอดชีวิต
สกร.ระดับอำเภอยะรัง

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
รายงานนวัตกรรม Wisdom Wow : ปลุกพลังภูมิปัญญา สู่โลกใหม่ของการเรียนรู้	1
ภาคผนวก	13
ภาพประกอบผู้รับบริการ	14
ผู้จัดทำ	ค

นวัตกรรมส่งเสริมการอ่านห้องสมุดประชาชนอำเภอยะรัง ประจำปีงบประมาณ 2569
นวัตกรรม Wisdom Wow : ปลุกพลังภูมิปัญญา สู่โลกใหม่ของการเรียนรู้ สกร.ระดับอำเภอยะรัง
สังกัดศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอยะรัง สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดปัตตานี

1. หลักการและเหตุผล

การอ่านเป็นทักษะพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาความรู้ ความคิด และการเรียนรู้ตลอดชีวิต การส่งเสริมการอ่านจึงไม่เพียงแต่ช่วยให้ผู้เรียนเข้าถึงแหล่งความรู้เท่านั้น แต่ยังเป็นการสร้างค่านิยมรักการเรียนรู้ในชุมชน สังคมอีกด้วย

ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นองค์ความรู้ที่สั่งสมและถ่ายทอดจากบรรพบุรุษจากรุ่นสู่รุ่น สะท้อนถึงวิถีชีวิต ประเพณี วัฒนธรรม และคุณค่าของคนในชุมชน การบูรณาการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้ากับกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน ทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตนเอง รู้จักแสวงหาความรู้จากเรื่องราวใกล้ตัว และเข้าใจคุณค่าของการอ่านผ่านประสบการณ์จริง และเป็นแนวทางหนึ่งที่จะช่วยเชื่อมโยงระหว่างองค์ความรู้ที่ทันสมัยใหม่กับวิถีชีวิตและมรดกทางวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของแต่ละท้องถิ่นให้คงอยู่คู่กับสังคมในยุคดิจิทัล

จากความสำคัญดังกล่าวห้องสมุดประชาชนอำเภอยะรังจึงนำปัญหา ข้อเสนอแนะจากการจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตในปีงบประมาณ 2567 สู่การพัฒนานวัตกรรมส่งเสริมการอ่าน โดยนำแนวคิดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่นที่โดดเด่นในพื้นที่อำเภอยะรังจัดทำนวัตกรรมสื่อสร้างสรรค์ “Wisdom Wow : ปลุกพลังภูมิปัญญา สู่โลกใหม่ของการเรียนรู้”เพื่อใช้ในการกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตในรูปแบบที่ทันสมัย น่าสนใจ บูรณาการองค์ความรู้ที่ทันสมัยกับรากฐานทางมรดกวัฒนธรรมของแต่ละท้องถิ่น สร้างการเรียนรู้ การตระหนักรู้ และการอนุรักษ์คุณค่าของท้องถิ่นต่อไป

วัตถุประสงค์

1 เพื่อพัฒนาสื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยใช้ข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นที่โดดเด่นในพื้นที่อำเภอยะรังเป็นฐานในการจัดกิจกรรม

2 เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่นที่โดดเด่นในพื้นที่อำเภอยะรังให้เหมาะสมกับผู้เรียนทุกช่วงวัย

3 เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตในรูปแบบที่หลากหลาย น่าสนใจ ทันสมัยกับสังคมในยุคดิจิทัล ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้

กลุ่มเป้าหมาย ผู้เรียนทุกช่วงวัย

2. ข้อมูลพื้นฐานและแนวคิด

“Wisdom Wow : ปลุกพลังภูมิปัญญา สู่โลกใหม่ของการเรียนรู้”เป็นแนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่นำภูมิปัญญาท้องถิ่นที่โดดเด่นในพื้นที่อำเภอยะรังมาเชื่อมโยงกับความคิดสร้างสรรค์ เทคโนโลยีดิจิทัล และการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เพื่อเปลี่ยนองค์ความรู้จากชุมชนให้เป็นสื่อที่น่าสนใจ เข้าถึงง่าย และสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง

แนวคิดสำคัญของนวัตกรรม คือ การเปลี่ยนภูมิปัญญาให้เป็นสื่อ เปลี่ยนสื่อให้เป็นประสบการณ์ และเปลี่ยนประสบการณ์ให้เป็นการเรียนรู้ที่มีคุณค่า โดยมีทฤษฎีและแนวคิดที่สามารถนำมาใช้เป็นกรอบในการออกแบบและพัฒนานวัตกรรม ดังนี้

1. ทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง (Transformative Learning Theory)

เสนอโดย Jack Mezirow โดยมีแนวคิดสำคัญว่า การเรียนรู้สามารถนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงกรอบความคิด มุมมอง และความเข้าใจของผู้เรียน ผ่านการทบทวนประสบการณ์และการคิดไตร่ตรองอย่างมีวิจารณญาณ

Wiley+1 การประยุกต์ใช้กับ Wisdom Wow: ออกแบบสื่อสร้างสรรค์ที่ทำให้ผู้เรียนมองเห็นคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่นในมุมใหม่ เช่น การนำความรู้เรื่องการแปรรูปลูกหยี ผ้าบาติก หรือการตีมีดโบราณ มานำเสนอผ่านภาพ เรื่องเล่า คลิปวิดีโอ และสื่อดิจิทัล เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจ เห็นคุณค่าของชุมชน และสามารถต่อยอดองค์ความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันหรือพัฒนาเป็นอาชีพได้

2. ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory)แนวคิดของ David A. Kolb อธิบายว่าการเรียนรู้เกิดจากการเปลี่ยนประสบการณ์ให้เป็นความรู้ โดยเชื่อมโยงประสบการณ์จริง การสะท้อนคิด การสรุปแนวคิด และการทดลองนำความรู้ไปใช้

การประยุกต์ใช้กับ Wisdom Wow: พัฒนาสื่อที่ไม่ได้จำกัดเพียงการอ่านหรือรับชม แต่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ เช่น รับชมคลิปการทำผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น ศึกษาขั้นตอนผ่าน QR Code ทดลองทำชิ้นงาน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสะท้อนผลการเรียนรู้ เพื่อให้เกิดความรู้และทักษะที่นำไปใช้ได้จริง

3. แนวคิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning)UNESCO Institute for Lifelong Learning ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ของคนทุกช่วงวัย ในหลากหลายบริบท ทั้งครอบครัว โรงเรียน ชุมชน และสถานที่ทำงาน รวมถึงการเรียนรู้ในรูปแบบที่เป็นทางการ ไม่เป็นทางการ และตามอัธยาศัย

การประยุกต์ใช้กับ Wisdom Wow: ออกแบบสื่อให้เหมาะกับเด็ก เยาวชน นักศึกษา สกร. ประชาชนทั่วไป ผู้สูงอายุ และผู้พิการ โดยใช้รูปแบบที่หลากหลาย เช่น หนังสือภาพ บัตรความรู้ เกมการเรียนรู้ สื่อออนไลน์ คลิปวิดีโอ และ QR Code เพื่อให้ประชาชนเลือกเรียนรู้ตามความสนใจ เวลา และความพร้อมของตนเอง

4. แนวคิดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Learner-Centered Learning)

เป็นแนวคิดที่ให้ความสำคัญกับความต้องการ ความสนใจ ประสบการณ์เดิม และความแตกต่างระหว่างบุคคล ผู้เรียนมีบทบาทในการค้นคว้า ตั้งคำถาม แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสร้างความรู้ด้วยตนเอง

การประยุกต์ใช้กับ Wisdom Wow: เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกหัวข้อภูมิปัญญาที่สนใจ เช่น อาหารพื้นถิ่น งานหัตถกรรม สมุนไพร หรือวัฒนธรรมชุมชน แล้วเลือกเรียนรู้ผ่านสื่อที่เหมาะสม พร้อมร่วมสร้างสรรค์ผลงานหรือสื่อประชาสัมพันธ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยตนเอง

4. แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-Based Learning)เป็นการนำบริบท ทรัพยากร บุคคล และองค์ความรู้ในชุมชนมาใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ เพื่อเชื่อมโยงการศึกษากับชีวิตจริงและส่งเสริมให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้

การประยุกต์ใช้กับ Wisdom Wow: รวบรวมองค์ความรู้จากปราชญ์ชาวบ้านและแหล่งเรียนรู้ในอำเภอยะรัง เช่น การแปรรูปลูกหยี ผ้าบาติก การตีมีดโบราณ และงานหัตถกรรม นำมาพัฒนาเป็นสื่อสร้างสรรค์โดยอาศัยความร่วมมือของห้องสมุด สกร.ระดับอำเภอยะรัง สถานศึกษา และภาคีเครือข่าย เพื่อให้ชุมชนเป็นทั้งแหล่งความรู้ ผู้ถ่ายทอด และผู้ร่วมพัฒนานวัตกรรม

3. กระบวนการออกแบบและพัฒนา

3.1 ศึกษาสภาพปัญหาและวิเคราะห์ความต้องการ

ศึกษาสภาพการจัดการเรียนรู้ของห้องสมุดประชาชนอำเภอยะรังและชุมชน พบว่าอำเภอยะรังมีภูมิปัญญาท้องถิ่นที่โดดเด่น เป็นวิถีชีวิตของชุมชน ซึ่งเป็นองค์ความรู้ที่มีคุณค่า แต่ยังมีข้อจำกัดในการรวบรวม เผยแพร่ และเชื่อมโยงองค์ความรู้เหล่านี้ให้ประชาชนทุกช่วงวัยสามารถเข้าถึงได้อย่างสะดวก รวดเร็วและและต่อเนื่อง จึงเกิดแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรมที่นำภูมิปัญญาท้องถิ่นที่โดดเด่นในพื้นที่อำเภอยะรังมาเป็นฐานการเรียนรู้ ผสานกับเทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่และกิจกรรมส่งเสริมการอ่านที่น่าสนใจ เพื่อสร้างโอกาสในการเรียนรู้ที่หลากหลาย ตอบสนองความต้องการของประชาชนในยุคปัจจุบันและเชื่อมโยงการเรียนรู้กับการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

3.2 กำหนดแนวคิดและเป้าหมายของนวัตกรรม

กำหนดชื่อและแนวคิดนวัตกรรม “Wisdom Wow : ปลุกพลังภูมิปัญญา สู่โลกใหม่ของการเรียนรู้” โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นท้องถิ่นที่โดดเด่น เป็นฐานในการเรียนรู้ เชื่อมโยงองค์ความรู้จากปราชญ์ชาวบ้าน แหล่งเรียนรู้ในชุมชน หนังสือ และสื่อดิจิทัล ให้กลายเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ประชาชนสามารถเข้าถึงและมีส่วนร่วมได้อย่างต่อเนื่อง โดยกำหนดเป้าหมายสำคัญ 3 ประการ ได้แก่

1. รวบรวมและเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่น ที่โดดเด่น 3 เรื่อง ได้แก่ การแปรรูปลูกหยี การตีมีด และการทำผ้าบาติกแบบพิมพ์มือ เพื่ออนุรักษ์องค์ความรู้และต่อยอดให้เกิดประโยชน์ต่อชุมชน

2. ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยเปิดโอกาสให้ประชาชนทุกช่วงวัยเข้าถึงกิจกรรมส่งเสริมการอ่านได้อย่างทั่วถึงและเท่าเทียม

3. พัฒนาทักษะและการประยุกต์ใช้ความรู้ ผ่านการอ่าน การเรียนรู้ด้วยสื่อดิจิทัล และกิจกรรมลงมือปฏิบัติจริง

3.3 ออกแบบองค์ประกอบของนวัตกรรม

ออกแบบนวัตกรรมให้มีองค์ประกอบที่เชื่อมโยงกัน 4 ส่วน ดังนี้

องค์ประกอบที่ 1 ภูมิปัญญาท้องถิ่น (Wisdom)

รวบรวมองค์ความรู้จากปราชญ์ชาวบ้านและแหล่งเรียนรู้ในอำเภอยะรัง 3 เรื่อง ได้แก่ การแปรรูปลูกหยี การทำผ้าบาติก การตีมีดโบราณ

องค์ประกอบที่ 2 การอ่านและการเรียนรู้ (Reading & Learning)

ออกแบบกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน การศึกษาค้นคว้า การเล่าเรื่องภูมิปัญญา และกิจกรรมสร้างสรรค์ที่เชื่อมโยงเนื้อหากับชีวิตจริงให้เหมาะสมสำหรับผู้รับบริการทุกช่วงวัย

องค์ประกอบที่ 3 เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Technology)

พัฒนาสื่อออนไลน์ เช่น QR Code, E-Book คลิปวิดีโอ และฐานข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อให้ประชาชนเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา

องค์ประกอบที่ 4 การมีส่วนร่วมของชุมชน (Community Participation)

สร้างความร่วมมือระหว่างห้องสมุด ปราชญ์ชาวบ้าน ภาคีเครือข่าย สถานศึกษา และประชาชน เพื่อร่วมออกแบบ ถ่ายทอด และพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้

1.4 ทดลองใช้และปรับปรุงนวัตกรรม

นำต้นแบบนวัตกรรมไปทดลองใช้ผ่านกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยเปิดโอกาสให้ประชาชนผู้สนใจได้ศึกษาค้นคว้าจากหนังสือและสื่อออนไลน์ สแกน QR Code เพื่อเข้าถึงองค์ความรู้ แลกเปลี่ยนประสบการณ์กับปราชญ์ชาวบ้าน และลงมือปฏิบัติจริงตามความเหมาะสมของแต่ละกิจกรรม

1.5 ประเมินผลและต่อยอดสู่ความยั่งยืน

กำหนดแนวทางประเมินผลทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ได้แก่

1) ด้านการเข้าถึง: จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวนผู้ใช้สื่อดิจิทัล และจำนวนแหล่งเรียนรู้ที่ได้รับการเผยแพร่
2) ด้านการเรียนรู้: ความรู้ความเข้าใจก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม ตลอดจนทักษะที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้
3) ด้านความพึงพอใจ: ความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมต่อเนื้อหา สื่อ และรูปแบบกิจกรรม
4) ด้านความยั่งยืน: การมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้านและภาคีเครือข่าย การนำองค์ความรู้ไปใช้ประโยชน์ และการขยายผลสู่ชุมชนอื่น

นวัตกรรมสื่อสร้างสรรค์ “Wisdom Wow : ปลุกพลังภูมิปัญญา สู่โลกใหม่ของการเรียนรู้” ได้รับการออกแบบและพัฒนาบนพื้นฐานของทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์

แนวคิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต แนวคิดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน และแนวคิดการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ โดยบูรณาการแนวคิดดังกล่าวเข้ากับบริบทและภูมิปัญญาท้องถิ่นของอำเภอยะรัง กระบวนการพัฒนานวัตกรรมมุ่งนำองค์ความรู้จากปราชญ์ชาวบ้านและแหล่งเรียนรู้ในชุมชนมาสร้างสรรค์เป็นสื่อที่หลากหลาย น่าสนใจ และเหมาะสมกับผู้เรียนทุกช่วงวัย พร้อมเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้า แลกเปลี่ยนประสบการณ์ ลงมือปฏิบัติ และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

นวัตกรรมนี้จึงมุ่งเปลี่ยนภูมิปัญญาท้องถิ่นจากองค์ความรู้ที่สืบทอดอยู่ในชุมชนให้กลายเป็นสื่อการเรียนรู้ที่เข้าถึงได้ง่าย สามารถเผยแพร่ผ่านช่องทางดิจิทัล และต่อยอดสู่การสร้างทักษะอาชีพ การอนุรักษ์วัฒนธรรม และการพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืน อันเป็นการสร้างโอกาสให้ประชาชนทุกกลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าถึงการเรียนรู้ได้อย่างทั่วถึงและต่อเนื่องตลอดชีวิต

4. การนำไปใช้และผลลัพธ์เชิงประจักษ์

ผลจากการนำนวัตกรรม “Wisdom Wow : ปลุกพลังภูมิปัญญา สู่โลกใหม่ของการเรียนรู้” มาใช้ พบว่า ผู้รับบริการสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นได้สะดวกและหลากหลายมากขึ้น ทั้งในรูปแบบออฟไลน์ หนังสือ สื่อทำมือ สื่อดิจิทัลในรูปแบบออนไลน์ QR Code สื่อ E-book และกิจกรรมเกมส์การเรียนรู้ ส่งผลให้จำนวนผู้เข้าใช้บริการและการเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ของห้องสมุดประชาชนเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ผู้รับบริการเกิดพฤติกรรมการอ่าน การค้นคว้า การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ มีการแบ่งปันซึ่งกันและกันและสามารถนำความรู้จากภูมิปัญญาท้องถิ่นไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง เช่น ด้านพฤติกรรม : ผู้เรียนมีความสนใจและมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมมากขึ้น ด้านทักษะ : ผู้เรียนสามารถอธิบายและเชื่อมโยงความรู้เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่นที่โดดเด่นในพื้นที่อำเภอยะรังได้ดี เช่น ผู้เรียนสามารถจับคู่ภาพกับบัตรคำ และสามารถระบายสีแผนที่ภูมิปัญญาได้สวยงาม เป็นต้น ด้านคุณค่า: ผู้เรียนเห็นคุณค่า ความสำคัญและภาคภูมิใจในภูมิปัญญาท้องถิ่นที่โดดเด่นในพื้นที่อำเภอยะรัง ข้อมูลเชิงปริมาณ : ร้อยละ 97.95 ของผู้เรียนมีความพึงพอใจในการใช้สื่อนวัตกรรม Wisdom Wow : ปลุกพลังภูมิปัญญา สู่โลกใหม่ของการเรียนรู้ ซึ่งสามารถอธิบายรายละเอียดดังนี้

4.1 ด้านการเข้าใช้บริการห้องสมุดมีจำนวนเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง

ภายหลังนำนวัตกรรม “Wisdom Wow : ปลุกพลังภูมิปัญญา สู่โลกใหม่ของการเรียนรู้” มาใช้ห้องสมุดประชาชนอำเภอยะรังมีการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านโดยใช้ นวัตกรรม“Wisdom Wow : ปลุกพลังภูมิปัญญา สู่โลกใหม่ของการเรียนรู้” เป็นสื่อทุกครั้งในการจัดกิจกรรม ส่งผลให้ผู้ใช้บริการความสนุก และเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น เหมาะกับสถานการณ์ปัจจุบัน ดังนี้

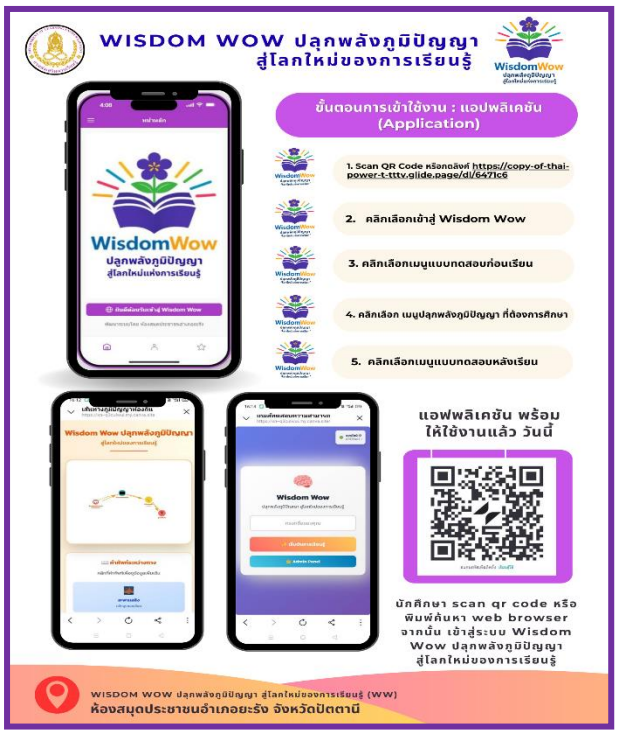
- ก่อนดำเนินนวัตกรรม มีผู้รับบริการเฉลี่ย 200 คน/เดือน ภายหลังนำนวัตกรรมมาใช้ มีผู้เข้าใช้บริการเฉลี่ย 235 คน/เดือน เพิ่มขึ้น 35 คน/เดือน

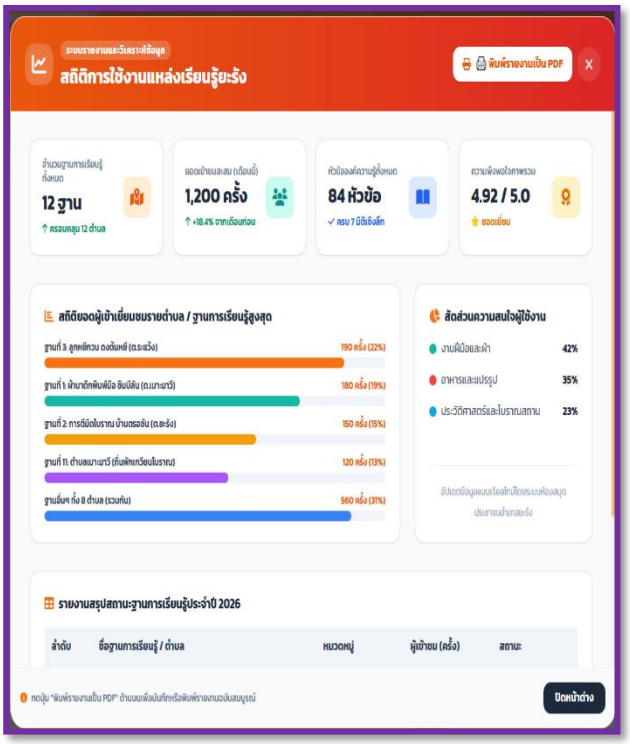
ตารางแสดงจำนวนผู้รับบริการในการใช้นวัตกรรม

“Wisdom Wow : ปลุกพลังภูมิปัญญา สู่โลกใหม่ของการเรียนรู้”

ที่	เดือน	จำนวนผู้รับบริการ		การเปลี่ยนแปลง		หมายเหตุ
		ออฟไลน์ (คน)	ออนไลน์ (ครั้ง)	ออฟไลน์ (คน)	ออนไลน์ (ครั้ง)	
1.	ตุลาคม	200	87	-	-	เริ่มทดลองใช้นวัตกรรมกับกลุ่มเป้าหมายห้องสมุดประชาชนอำเภอยะรัง
2.	พฤศจิกายน	235	203	46	126	ขยายกิจกรรมร่วมกับ ศกร.ตำบล จำนวน 3 ตำบล (โซน M2K)
3.	ธันวาคม	274	215	48	2	ขยายกิจกรรมร่วมกับ ศกร.ตำบล จำนวน 3 ตำบล (โซนวากัฟ)
4.	มกราคม	326	221	52	6	ขยายกิจกรรมร่วมกับ ศกร.ตำบล จำนวน 3 ตำบล (โซนวังลังกาสุกะ)
5.	กุมภาพันธ์	353	229	57	8	ขยายกิจกรรมร่วมกับ ศกร.ตำบล จำนวน 3 ตำบล (โซนComฯ Work)
6.	มีนาคม	406	245	63	6	จัดกิจกรรมร่วมกับเครือข่ายชุมชน
รวมทั้งสิ้น		**1,794**	**1,200**	**266**	**148**	จำนวนผู้รับบริการเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง
เป้าหมาย		**1,200**	**1,200**	จำนวนผู้รับบริการเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง		

“Wisdom Wow : ปลุกพลังภูมิปัญญา สู่โลกใหม่ของการเรียนรู้”





ภาพแสดงจำนวนผู้รับบริการนวัตกรรม

4.2 ด้านพฤติกรรมการอ่านและการเรียนรู้ ผู้รับบริการ ไม่ได้เพียง “มาใช้บริการ” แต่มีพฤติกรรมการเรียนรู้เพิ่มขึ้น ได้แก่

- ผู้รับบริการสามารถค้นคว้าข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยตนเอง
- ผู้รับบริการสามารถอ่าน ศึกษาสื่อเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นมากขึ้น
- ผู้รับบริการมีการใช้ QR Code มีการเข้าถึง E-Book และสื่อการเรียนรู้

ที่	ปัญหาเดิม	วิธีแก้ด้วย “Wisdom Wow : ปลุกพลังภูมิปัญญา สู่โลกใหม่ของการเรียนรู้”	ผลที่เกิดขึ้น
1.	ภูมิปัญญาท้องถิ่นมีเฉพาะรูปแบบออฟไลน์	รวบรวมและจัดทำเป็นฐานการเรียนรู้เล่มและจัดทำเป็น E-book	ค้นหาและเข้าถึงข้อมูลได้ง่ายขึ้น
2.	คนรุ่นใหม่เข้าถึงภูมิปัญญาท้องถิ่นค่อนข้างน้อย	เชื่อมภูมิปัญญากับ QR Code/E-Book ให้เข้ากับยุคสมัย	เกิดความสนใจและการเข้าถึงเพิ่มขึ้น
3.	การส่งเสริมการอ่านรูปแบบเดิมไม่น่าสนใจ	เปลี่ยนจาก “อ่านอย่างเดียว” เป็น อ่าน–สแกน–ดู–ฟัง–ลงมือทำ	ผู้รับบริการมีส่วนร่วมมากขึ้น
4.	ผู้รับบริการบางกลุ่มไม่สะดวกมาห้องสมุด	เพิ่มช่องทางเรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัล และบริการเชิงรุก	เข้าถึงความรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา
5.	ภูมิปัญญาท้องถิ่นเสี่ยงต่อการถูกลืม	นำมาสร้างเป็นสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้ที่สนุกและน่าสนใจตามยุคสมัย	เกิดการภาคภูมิใจและถ่ายทอดองค์ความรู้

4.3 ความพึงพอใจในการใช้นวัตกรรม

สถานศึกษามีการจัดทำแบบประเมินความพึงพอใจในการใช้สื่อ 2 รูปแบบ ได้แก่ แบบประเมินความพึงพอใจการใช้สื่อแบบออนไลน์ และออฟไลน์ ซึ่งผลการประเมินความพึงพอใจของผู้รับบริการ พบว่า นวัตกรรม “Wisdom Wow : ปลุกพลังภูมิปัญญา สู่โลกใหม่ของการเรียนรู้”สามารถตอบสนองความต้องการของผู้รับบริการและประชาชนในพื้นที่ได้ในระดับมากถึงมากที่สุด โดยเฉพาะผู้รับบริการเกิดการเรียนรู้ได้ง่าย เหมาะกับผู้รับบริการทุกช่วงวัย และประโยชน์ที่สามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตระจำวัน จึงกล่าวได้ว่า “Wisdom Wow : ปลุกพลังภูมิปัญญา สู่โลกใหม่ของการเรียนรู้” “การอ่านเพื่อรู้” ไปสู่ “อ่าน คิด ลงมือทำ และนำไปใช้” โดยเชื่อมโยงหนังสือและสื่อการเรียนรู้เข้ากับภูมิปัญญาท้องถิ่น เทคโนโลยีดิจิทัล กิจกรรมสร้างสรรค์และบริบทของชุมชน เพื่อให้ประชาชนสามารถเข้าถึงการอ่านได้ทุกที่ ทุกเวลา

รายงานการประเมินผลความพึงพอใจการใช้นวัตกรรม(ในรูปแบบออฟไลน์)

นวัตกรรม “Wisdom Wow : ปลุกพลังภูมิปัญญา สู่โลกใหม่ของการเรียนรู้”

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ					ร้อยละ
		5	4	3	2	1	
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	
1.	ผู้เรียนมีความพึงพอใจสื่อมีเนื้อหาชัดเจน เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย	91	9	-	-	-	98.20
2.	ผู้เรียนมีความพึงพอใจความสวยงาม/น่าสนใจของรูปแบบการนำเสนอ	94	5	1	-	-	98.60
3.	ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ง่าย	94	5	1	-	-	98.60
4.	ผู้เรียนมีความสามารถในการนำในการใช้ประโยชน์จริง	91	6	1	-	-	96.40

จากตารางแสดงความพึงพอใจของผู้เรียนการตอบแบบสอบถาม มีระดับคุณภาพ คิดเป็นร้อยละ 97.95

6.1 ร้อยละ 98.20 ของผู้เรียนมีความพึงพอใจสื่อมีเนื้อหาชัดเจน เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย

6.2 ร้อยละ 98.60 ของผู้เรียนมีความพึงพอใจความสวยงาม/น่าสนใจของรูปแบบการนำเสนอ

6.3 ร้อยละ 98.60 ของผู้เรียนมีความพึงพอใจเกิดการเรียนรู้ได้ง่าย

6.4 ร้อยละ 96.40 ของผู้เรียนมีความสามารถในการนำในการใช้ประโยชน์จริง

5. **บทสรุปและแนวทางในอนาคต**

บทสรุป นวัตกรรม “Wisdom Wow : ปลุกพลังภูมิปัญญา สู่โลกใหม่ของการเรียนรู้” ของ สกร.ระดับอำเภอยะรัง เป็นนวัตกรรมที่มุ่งส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยนำภูมิปัญญาท้องถิ่นและองค์ความรู้ของชุมชนมาเป็นฐานในการจัดการเรียนรู้ ผสานการส่งเสริมการอ่าน เทคโนโลยีดิจิทัล และการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้านและภาคีเครือข่าย เพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ให้มีความหลากหลาย ทันสมัย และสอดคล้องกับวิถีชีวิตของประชาชนในพื้นที่ หัวใจสำคัญของนวัตกรรม คือ การเปลี่ยนภูมิปัญญาที่มีอยู่ในชุมชนให้เป็นองค์ความรู้ที่เข้าถึงได้ง่าย สามารถเรียนรู้ได้ทั้งในรูปแบบออนไซต์และออนไลน์ ผ่านหนังสือ สื่อดิจิทัล QR Code, E-Book และกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริง เปิดโอกาสให้ประชาชนทุกช่วงวัยได้เรียนรู้ แลกเปลี่ยนประสบการณ์ และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน รวมถึงต่อยอดสู่การพัฒนาทักษะอาชีพและการสร้างรายได้

นอกจากนี้ นวัตกรรมยังส่งเสริมให้ชุมชนมีบทบาทเป็นทั้งแหล่งเรียนรู้และผู้ถ่ายทอดองค์ความรู้ ช่วยสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นให้คงอยู่ พร้อมสร้างความร่วมมือระหว่างห้องสมุด สถานศึกษา ปราชญ์ชาวบ้าน และภาคีเครือข่ายในการขับเคลื่อนสังคมแห่งการเรียนรู้ ภายใต้แนวคิด “ภูมิปัญญาเป็นรากฐาน การอ่านเป็นจุดเริ่มต้น เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือ และประชาชนเป็นเป้าหมายของการพัฒนา”

ดังนั้น นวัตกรรม นวัตกรรม “Wisdom Wow : ปลุกพลังภูมิปัญญา สู่โลกใหม่ของการเรียนรู้” จึงมิใช่เพียงนวัตกรรมส่งเสริมการอ่าน แต่เป็นกลไกสำคัญในการเชื่อมโยงองค์ความรู้ คน และชุมชนเข้าด้วยกัน เพื่อสร้างโอกาสทางการเรียนรู้ที่ทั่วถึง ลดข้อจำกัดในการเข้าถึงความรู้ และมุ่งสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างยั่งยืน

ความสำเร็จของการนำนวัตกรรมไปใช้

1. สถานศึกษามีสื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยใช้ข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นที่โดดเด่นในพื้นที่เป็นฐานในการจัดกิจกรรมจากชุมชนเพื่อชุมชน ซึ่งเป็นนวัตกรรมที่สามารถช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ สร้างความสนใจและเพิ่มคุณค่าในการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ผู้เรียนทุกช่วงวัยมีความรู้ ความเข้าใจเรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่นที่โดดเด่นในพื้นที่ในรูปแบบที่น่าสนใจ ทันสมัยเหมาะกับสังคมในยุคดิจิทัล ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ตระหนักรู้ และเห็นคุณค่าของท้องถิ่น

3. ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา

แนวทางการพัฒนาในอนาคต

1. พัฒนาฐานข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นดิจิทัล จัดทำฐานข้อมูลภูมิปัญญาอำเภอยะรังอย่างเป็นระบบ และเพิ่มเนื้อหาให้มากขึ้นจาก 3 ตำบลเป็น 12 ตำบล ครอบคลุมทุกตำบลในพื้นที่อำเภอยะรัง โดยรวบรวมข้อมูลปราชญ์ชาวบ้าน แหล่งเรียนรู้ ผลิตภัณฑ์ และองค์ความรู้ในแต่ละตำบล พร้อมพัฒนาสื่อ QR Code, E-Book คลิปวิดีโอ และแผนที่แหล่งเรียนรู้ออนไลน์ เพื่อให้ประชาชนเข้าถึงความรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา

2. ขยายเครือข่ายการเรียนรู้สู่ชุมชนสร้างความร่วมมือกับปราชญ์ชาวบ้าน บ้านหนังสือชุมชน สถานศึกษาผู้นำชุมชน และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ให้เป็นพื้นที่แลกเปลี่ยนประสบการณ์และถ่ายทอดภูมิปัญญาจากรุ่นสู่รุ่น

3. ต่อยอดความรู้สู่ทักษะอาชีพและการสร้างรายได้ พัฒนากิจกรรมจากการเรียนรู้ภูมิปัญญาไปสู่การฝึกปฏิบัติจริง การพัฒนาผลิตภัณฑ์ และการสื่อสารประชาสัมพันธ์ผ่านช่องทางดิจิทัล เพื่อให้ประชาชนสามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์และสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับชุมชน

4. พัฒนาการเรียนรู้ที่ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย ออกแบบสื่อและกิจกรรมให้เหมาะสมกับเด็ก เยาวชน ผู้ใหญ่ ผู้สูงอายุ นักศึกษา สกร. นักศึกษาปอเนาะ และผู้พิการ โดยคำนึงถึงความแตกต่างด้านวัย ความสนใจ และข้อจำกัดในการเข้าถึงเทคโนโลยี เพื่อให้ทุกคนมีโอกาสเรียนรู้อย่างเท่าเทียม

เป้าหมายสูงสุดในอนาคต

สถานศึกษามุ่งพัฒนา นวัตกรรม “Wisdom Wow : ปลุกพลังภูมิปัญญา สู่โลกใหม่ของการเรียนรู้” ให้เป็น ต้นแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตบนฐานภูมิปัญญาท้องถิ่นในระดับจังหวัด สามารถขยายผลไปยังพื้นที่อื่นอย่างเป็นรูปธรรม โดยใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือเชื่อมโยงแหล่งความรู้กับผู้เรียน สร้างเครือข่ายการเรียนรู้ที่เข้มแข็ง และส่งเสริมให้ประชาชนสามารถพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่อง เป้าหมายไม่ใช่เพียงการทำให้ประชาชนเข้าถึงความรู้ แต่คือการทำให้ประชาชน เกิดการเรียนรู้ นำความรู้ไปใช้ประโยชน์ สร้างคุณค่าให้กับตนเองและชุมชน และร่วมสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นให้คงอยู่จากรุ่นสู่รุ่น “จุดประกายด้วยภูมิปัญญา สร้างคุณค่าด้วยการเรียนรู้ เชื่อมโยงสู่โลกดิจิทัล เพื่ออนาคตที่ทุกคนเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต”

6. ข้อเสนอแนะ

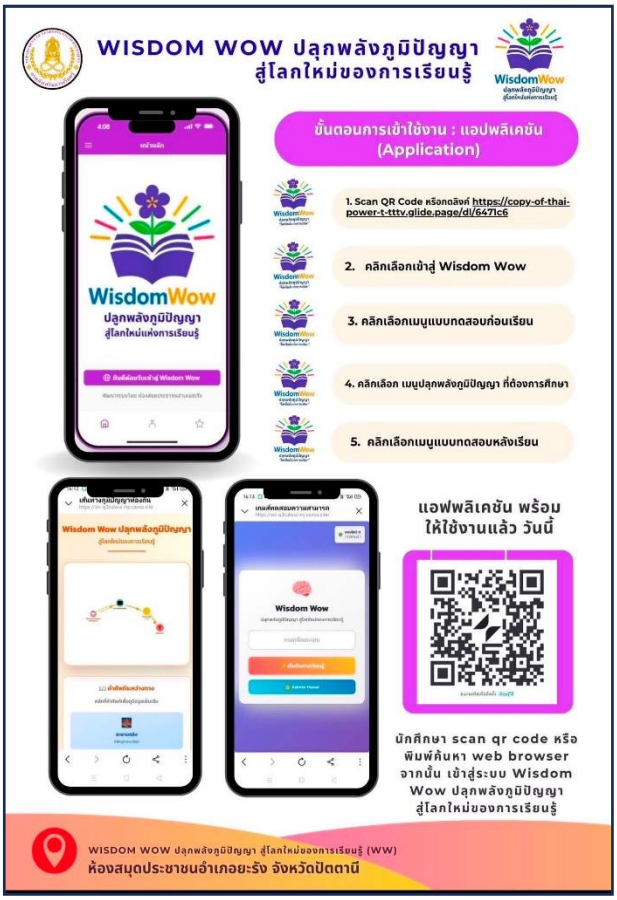
6.1 เพิ่มจำนวนเนื้อหาและบัตรคำให้มากขึ้น เช่น เพิ่มจำนวนภูมิปัญญาให้ครบทุกตำบล เพิ่มบัตรคำให้มากขึ้น

6.2 ปรับขนาดสื่อส่งเสริมการอ่านแบบออฟไลน์ให้มีขนาดใหญ่ขึ้น

ภาคผนวก

ภาพประกอบ“Wisdom Wow : ปลุกพลังภูมิปัญญา สู่โลกใหม่ของการเรียนรู้”









ภาพประกอบกิจกรรมส่งเสริมการอ่านห้องสมุดประชาชนอำเภอยะรัง

โดยใช้นวัตกรรม “Wisdom Wow : ปลุกพลังภูมิปัญญา สู่โลกใหม่ของการเรียนรู้” ภายในสถานศึกษา





ภาพประกอบการใช้นวัตกรรม Wisdom Wow สำหรับกลุ่มเป้าหมายที่มีอายุ 4 – 7 ปี





ภาพประกอบการใช้นวัตกรรม Wisdom Wow ในรูปแบบออนไลน์สำหรับเยาวชน





ภาพประกอบการใช้นวัตกรรม Wisdom Wow สำหรับนักศึกษาในสถาบันศึกษาปอเนาะ

ภาพประกอบกิจกรรมส่งเสริมการอ่านห้องสมุดประชาชนอำเภอยะรัง

โดยใช้นวัตกรรม “Wisdom Wow : ปลุกพลังภูมิปัญญา สู่โลกใหม่ของการเรียนรู้”ร่วมกับภาคีเครือข่าย













คณะผู้จัดทำ

ที่ปรึกษา

นางสาวไรวินท์	พลเพชร	ผู้อำนวยการ กศน.อำเภอยะรัง
นายธนวัฒน์	รัตนเดโช	ครูชำนาญการ

ผู้ร่าง/ผู้เรียบเรียง/ผู้พิมพ์

นางสาวซารีปะ	สูดี	บรรณารักษ์ชำนาญการ
นายอันวาร์	หม๊ะบะ	ครูชำนาญการ
นายอนุชา	สะแลแม	ครู
นางสาวยุสวีนา	ขาเฆง	ครูผู้ช่วย
นางสาวอาซีลา	กูนา	ครูอาสาสมัคร ในสถาบันศึกษาปอเนาะ
นางสาวอามีเนาะ	ประดู่	ครูอาสาสมัคร ในสถาบันศึกษาปอเนาะ
นายนาซอรี	เต็ง	ครูอาสาสมัคร ในสถาบันศึกษาปอเนาะ
นางสาวไซมะ	มาลี	ครูศูนย์การเรียนรู้
นางสาวฟารีดา	เดะแอ	นักวิชาการศึกษา
นางสาวชนิกานต์	พรรษา	เจ้าหน้าที่บันทึกข้อมูล